



Billar

DESCRIPCIÓN

El billar es un deporte que combina la matemática, la física y la geometría con la habilidad y la destreza de los deportistas para lograr direccionar, controlar y dominar las diferentes rotaciones y movimientos que describen las bolas sobre la mesa del billar.

Se practica impulsando con un bastón o “taco”, una bola que choca con otras, gracias a un recorrido previo, utilizando los bordes de la mesa, llamados bandas, o de forma directa para concretar un punto.

Se practica sobre una mesa rectangular de superficie totalmente plana y horizontal que está forrada en paño

y rodeada por una estructura llamada *pasamanos*. En su parte interna, presenta bandas de material elástico y resistente a la deformación por los impactos de la bola, que evitan que ésta pierda mucha de su energía cinética (movimiento).

Existen dos tipos de mesa: el primero cuenta con 6 agujeros o troneras que están distribuidas de la siguiente forma: un agujero o tronera en cada una de las esquinas y una tronera en la mitad de cada una de las bandas largas. El segundo tipo de mesa no presenta troneras.



FILOSOFÍA

Los deportistas que practican el billar buscan la perfección en cada una de sus ejecuciones.

En este deporte, sus practicantes ponen a prueba distintas habilidades tales como:

La disciplina: manteniendo su comportamiento en todas aquellas acciones que tienen que ver con su preparación deportiva y el desempeño en la competencia.

La concentración: aprovechando correctamente todo el potencial intelectual para el análisis de una jugada.

La capacidad de visualización: comprendiendo el recorrido de cada una de las bolas y la influencia de las condiciones físicas de la mesa sobre las mismas.

El conocimiento: aplicando todas las experiencias y el conocimiento teórico en la solución de un problema de juego.

La capacidad análisis: determinando todas las ventajas y desventajas de la aplicación de una estrategia.

Las habilidades motrices: ejecutando una jugada de forma correcta, aplicando la mejor técnica.

Y su **creatividad:** solucionando problemas nuevos y complejos que se presentan a lo largo de una competencia.

Todas estas condiciones se logran conseguir después de un adecuado proceso de preparación.

Historia



El billar, tal y como lo conocemos hoy, es una invención disputada por franceses e ingleses, pero el origen de este deporte lo podemos ubicar en Grecia en el siglo IV antes de Cristo en un juego que se practicaba al aire libre.

Los ingleses, por su parte, tenían un juego llamado bolwles, que practicaban en exteriores y también constituye un antepasado del billar. A pesar de la gran diferencia entre

estos dos juegos y el billar que conocemos hoy, podemos decir que en estos juegos ya se albergaba la esencia de este deporte.

Finalmente, es en Francia donde el juego realmente se populariza gracias al rey Luis XIV, que lo aprendió de su padre que también era aficionado, y es en esta época en la



que aparecen las bolas de marfil, ya que antes éstas eran de madera del árbol de boj, más grandes y frágiles.

Aunque ya en 1510 el billar era practicado sobre una mesa y bajo techo, la primera sala pública fue abierta en 1610. Y a finales del S. XVII, el capitán Mingot, de origen francés, le coloca al extremo del taco una pieza de cuero que le da un nuevo nivel al juego gracias a los efectos que pueden lograrse.

HISTORIA DEL BILLAR EN COLOMBIA

La información que existe respecto a cómo llegó el billar a Colombia es muy limitada. Lo poco que se sabe ha sido mediante la tradición oral de todos aquellos que se conocen como los maestros del billar de nuestro país.

Nuestra historia del billar abarca dos grandes etapas. La primera comprende desde los inicios de este deporte dentro de los deportes competitivos hasta el año 1982; en esta etapa brillaron personas como Mario Criales y Mario Arango.

La segunda etapa, o época moderna, parte de ese año hasta hoy y su inicio está marcado por la visita del cam-

peón mundial de ese entonces de la modalidad de tres bandas, el belga Raymond Ceulemans, quien ofreció una partida competitiva con nuestro campeón nacional de ese año, el billarista José Gómez. Gómez derrotó a Ceulemans demostrando así el buen nivel de los billaristas nacionales y la viabilidad de que Colombia se incorporase a los torneos internacionales. De esta época sobresalen los nombres de Alfonso “el pote” González, Nelson Oviedo y Mario Arango.

Actualmente, algunos de nuestros exponentes del billar a nivel mundial son: Alexander Salazar, Henry Díaz, Hubernei Castaño, José Juan García, Hugo Patiño y Jaime Bedoya, entre otros deportistas.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE BILLAR

La Federación Colombiana de Billar es una entidad deportiva creada el 20 de enero de 1.945, con reconocimiento deportivo actual vigente expedido por el Instituto Colombiano del Deporte (Coldeportes). Se encuentra afiliada al Comité Olímpico Colombiano (C.O.C.) y a la Confederación Panamericana de Billar (C.P.B.), a la Unión Mundial de





Billar (U.M.B.) y la World Pool Association (W.P.A.). Estas organizaciones nos permiten participar en los campeonatos panamericanos y mundiales de cada modalidad respectivamente.

La Federación Colombiana de Billar es el organismo que agrupa, dirige y coordina las actividades de las ligas afiliadas en los diferentes departamentos del país; es el ente rector en la práctica del billar y maneja todos los eventos de carácter nacional que se desarrollan en Colombia.

Este deporte ha logrado una gran dimensión gracias al aporte de la empresa privada y estatal. En la actualidad el billar colombiano ocupa un lugar de reconocido prestigio panamericano y mundial.



Reglamento

ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA PRÁCTICA DEL BILLAR

La práctica deportiva del billar se desarrolla en un espacio o escenario que debe contar con los siguientes elementos.

LA MESA

Es la superficie sobre la cual se practica el deporte. Está constituida por un área rectangular y perfectamente plana. Está compuesta por los siguientes elementos:

LA BASE





Es una armazón de madera o metal sostenida en cuatro o seis patas torneadas o rectangulares. Sobre esta base se acopla la pizarra.

LA PIZARRA:

Es una placa de mármol o piedra pulida, con un espesor que varía entre 3,5 centímetros y 8 centímetros según el diseño del fabricante de la mesa. Generalmente una mesa de billar tiene 3 de estas pizarras perfectamente unidas entre sí, sin embargo, hoy en día se construyen mesas de una a cuatro pizarras.

La superficie que forman las pizarras se forra con un paño especial, sobre el que ruedan las bolas.

EL PAÑO



Cubre la pizarra y las bandas de la mesa. Es un elemento indispensable para el control de la velocidad de las bolas y también sirve como protector o aislante de la pizarra, evitando que las bolas se deterioren por el contacto directo con las placas de mármol o piedra.

El material con el que se construye el paño es una combinación de lana y nylon, su porcentaje varía según la marca del paño y la modalidad de juego.

Para que el paño funcione en condiciones óptimas debe estar totalmente templado sobre la superficie de la mesa y alrededor de las bandas.

Para su cuidado y mantenimiento, el paño, debe ser cepillado y aspirado periódicamente, también debe peinarse con una paleta limpia paños. Este mantenimiento garantiza que el paño mantenga un correcto rendimiento durante las prácticas.





LA MOSCA

Son puntos marcados sobre el paño con tinta negra que determinan las ubicaciones de las bolas para el inicio de las diferentes modalidades deportivas. También se utiliza para la reubicación de una bola cuando salta fuera de la mesa de juego o cuando la bola blanca, o tacadora, se encuentra en contacto directo con otra bola.

LOS PASAMANOS

Es el marco robusto de madera y de superficie lisa, con un ancho de 12.5 centímetros al que se adhieren las bandas. Sobre los pasamanos se colocan incrustaciones denominadas diamantes o puntos. El ancho puede variar más o menos en dos centímetros según el diseño de la mesa. La función de los pasamanos es evitar que las bolas salgan de la superficie de la mesa.

LOS DIAMANTES O PUNTOS

Son incrustaciones en nácar, plástico o madera que se encuentran situados en intervalos iguales, equivalentes a un octavo de la longitud de los pasamanos de la banda larga y a un cuarto de la longitud de los de la banda corta. Algunas mesas tienen, además, diamantes en las esquinas.

Los diamantes sirven a los deportistas como puntos de referencia para el análisis geométrico o matemático del recorrido de las bolas.

LAS BANDAS

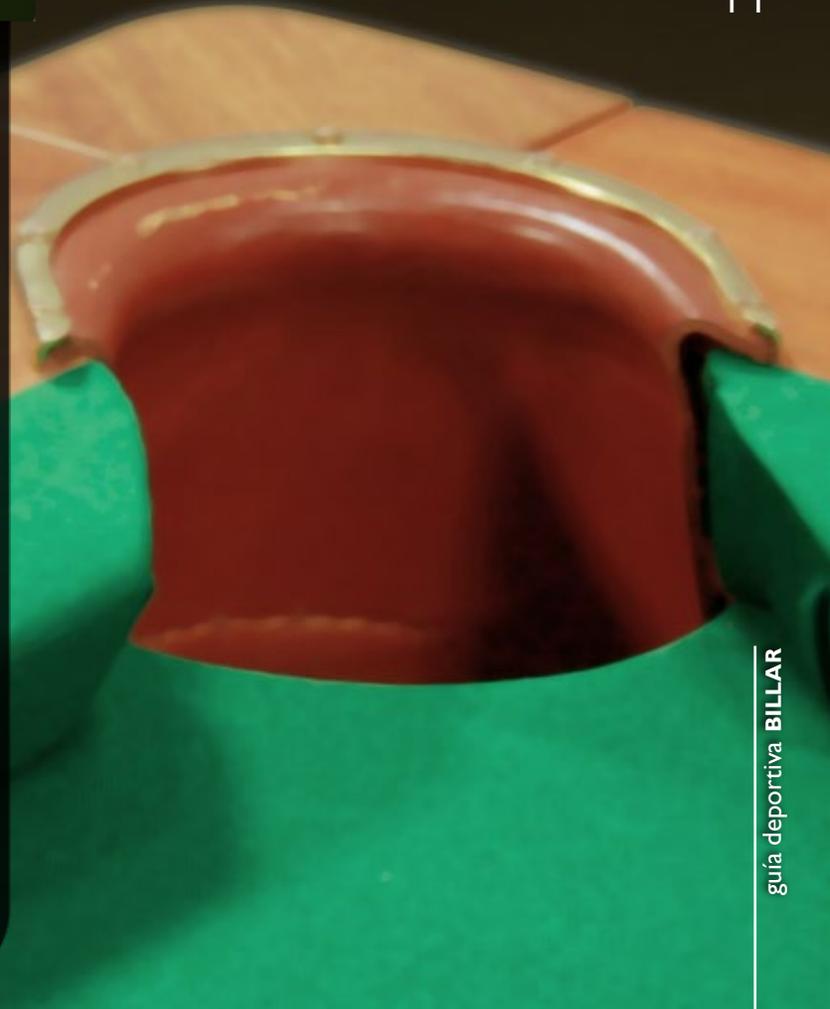
Son estructuras longitudinales de caucho, de forma triangular y superficie lisa que se encuentran fijadas a lo largo de la parte interna de los pasamanos y están forradas por el paño.

La altura que debe tener la banda, de su borde libre a la pizarra, es de 37 milímetros, esta altura puede variar en un milímetro.

Las bandas permiten que la bola rebote de forma natural, evitando la pérdida de velocidad y direccionando según la rotación con la que impacta.

LAS TRONERAS

Son agujeros que se presentan en algunas mesas de billar. Son 6 en total, 4 de ellos se ubican en cada uno de los ángulos de la mesa y 2 en el centro de las bandas largas. Éstas se utilizan para la práctica de algunas modalidades deportivas del billar y sus dimensiones varían según la disciplina.





LA ILUMINACIÓN

Toda la superficie de la mesa de billar debe estar completamente iluminada para evitar la presencia de sombras en el paño; la intensidad de luz que ilumina la mesa no podrá ser inferior a 520 lux.

La luminosidad tampoco puede ser excesiva ya que la luz puede deslumbrar a los deportistas e interferir con su desempeño.

La distancia entre las luces y la superficie de juego no puede ser inferior a un metro.

LAS BOLAS

Dentro de los elementos indispensables para la práctica del billar se encuentran las bolas.

En un principio, se fabricaban con madera pero resultaban frágiles, poco homogéneas y permeables a la humedad. Para corregir esos pro-

blemas se empezaron a fabricar del marfil extraído de los colmillos del elefante, pero estas bolas además de atentar contra la conservación de la naturaleza, implican un alto costo. En la actualidad para la construcción de las bolas se utilizan resinas termoplásticas derivadas del fenol, esto asegura que la bola no se deforme aunque los cambios de temperatura y humedad sean muy drásticos.

EL TACO

Es un bastón de forma cónica fabricado con materiales rígidos como fibra de vidrio, carbono, grafito, neopreno o madera, siendo este último el material más utilizado para su construcción. Su longitud varía entre 140 y 155 centímetros de largo, con un peso que oscila entre 470 y 600 gramos. Su conicidad va desde 32 milímetros de diámetro en su culata, hasta su diámetro menor, que varía entre 11 milímetros y 13 milímetros, en su puntera. Estas características y dimensiones son las más utilizadas actualmente en el deporte de competencia presentándose algunas excepciones o variantes de acuerdo al deportista.

Actualmente se utilizan tacos desarmables de 2 piezas que facilitan el transporte, almacenamiento y mantenimiento. Hoy día se pueden encontrar tacos compuestos que van desde 2 hasta más de 6 piezas.





PARTES QUE COMPONEN EL TACO

El taco está compuesto principalmente por dos partes: una posterior llamada culata y otra anterior denominada flecha, pluma o puntera. Ambas partes se unen mediante una junta de tipo roscado.

CULATA

Es la parte más gruesa del taco, fabricada generalmente en maderas finas como ébano, caoba o nogal. En su extremo presenta una protección de caucho para evitar que se astille o que penetre la humedad cuando se apoya sobre el suelo.

Bajo esta protección algunos tacos poseen dispositivos de ensamble que permiten variar el peso, de esta manera, el deportista podrá modificar el peso del taco al colocar o quitar una especie de pequeñas pesas.

La culata en su parte más delgada soporta la junta, macho o hembra, que sirve de unión con la puntera. La junta está fabricada con distintos materiales y variados diámetros según el modelo de del taco.

Las culatas están decoradas con incrustaciones hechas en diferentes materiales como resinas sintéticas, maderas de diferentes colores o piedras preciosas.

LA PUNTERA

Es fabricada por lo general en madera de árbol de maple, debido a sus características de rigidez que evitan la deformación, además, esta madera no permite la absorción de la humedad del medio ambiente.

La puntera en su diámetro menor tiene dos elementos muy importantes para la práctica deportiva

denominados: virola y casquillo. Al casquillo también se le conoce con el nombre de suela.

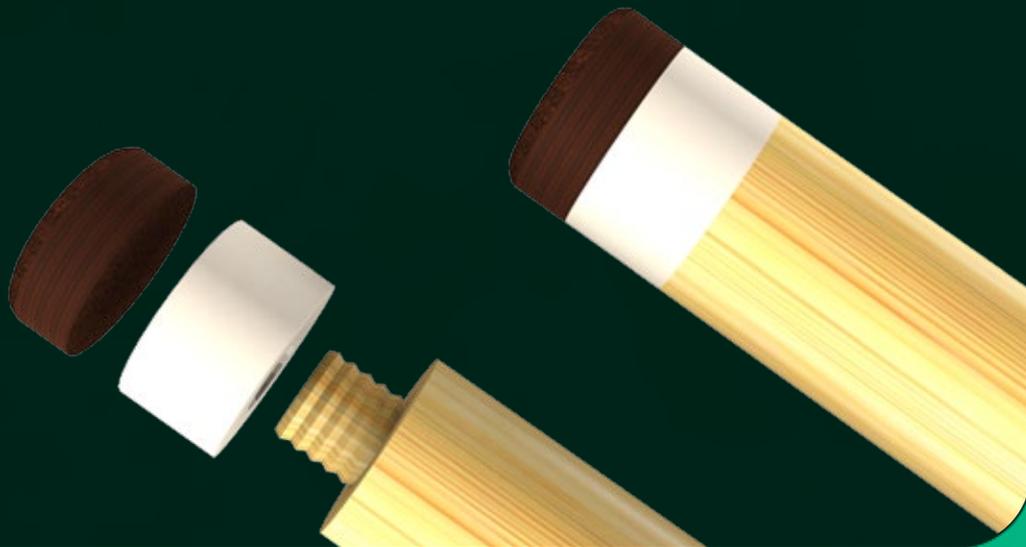
LA VIROLA

Es un elemento que está adherido a presión o enroscado a la puntera. La virola es fabricada con aegis, fibra, ivorine, marfil, micarta, baquelita, pvc, resina fenólica u otros materiales de gran dureza. Su función es la de amortiguar y proteger, junto con la suela, la puntera de los impactos longitudinales que puedan astillarla.

CASQUILLO O SUELA

Es la parte más importante del taco debido a que sin ella éste queda inutilizable. En la suela se diferencian las siguientes partes: base, pared y corona. La base debe estar bien adherida a la virola. La pared deberá tener por lo menos 3 milímetros de alto y es importante que la corona sea de muy buena calidad para que haga un buen contacto con la bola tacadora.

La superficie del casquillo deberá ser áspera para que la tiza se pueda adherir correctamente.





Los casquillos se fabrican con suela de cuero curtido al cromo o al taniño. Son prensados hidráulicamente a muy altas presiones para hacerlos homogéneos y resistentes.

EXTENSIÓN

Es un elemento que se puede utilizar con el taco para extender su longitud, puede ser un trozo de culata de aproximadamente 40 centímetros y se puede enroscar mediante un tornillo a la culata original del taco. También puede ser un tubo de cualquier material resistente que encaje en los últimos 5 o 10 centímetros de la culata del taco.

SOPORTE

Es un elemento de metal, madera o plástico, encajado en la punta del taco. Se utiliza para soportar la puntera de otro taco en caso de que los deportistas necesiten utilizar el

taco alargado. El soporte reemplaza el puente que hace la mano.

LA TIZA

Es un cubo hecho de abrasivos como lava volcánica, piedra pómez o tritirados de cuarzo que se combinan con azul de prusia y endurecedor. Estos elementos son finamente triturados y comprimidos a presión.

La tiza se utiliza para que el casquillo del taco adquiera un gran coeficiente de rozamiento y así evitar que se deslice sobre la superficie de la bola en el momento del impacto. Además, permite la aplicación de mayor rotación a la bola, ya que el casquillo podrá impactar más hacia su borde sin deslizarse.

Para el correcto uso de la tiza se debe tener en cuenta que debe ser una aplicación suave y uniforme sobre la superficie del casquillo, a cierta distancia de la cara del deportista para

evitar respirar los restos de tiza que se desprenden de la fricción con el casquillo, y que no se aplique sobre la superficie de juego para evitar que restos de tiza manchen y deterioren el paño.

La parte descubierta de la tiza debe quedar siempre hacia arriba cuando la tiza se ubique sobre los pasamanos, así se evita que sus restos deterioren la estructura de la mesa.

UNIFORME

Todos los deportistas para poder participar en un evento de carácter

oficial deben estar uniformados de la siguiente siguiente manera:

Uniforme tipo a: zapatos negros y media negras, pantalón negro (no se admite dril o jeans), cinturón negro, camisa blanca de manga larga y chaleco y corbatín del color de la liga, federación o club a la que representa el deportista.

Uniforme tipo b: Zapatos negros y medias negras, pantalón negro (no se admite dril o jeans), cinturón negro





y camiseta tipo polo del color de la liga, federación o club a la que representa el deportista.

El deportista no debe portar durante competencia ningún elemento diferente a los descritos en los uniformes tipo a y tipo b.

EL GUANTE

Se utiliza como accesorio auxiliar en la mano que se apoya sobre la mesa y que forma el puente sobre el cual se desliza el taco. Estos guantes son fabricados en lycra y cubren los dedos pulgar, índice y medio, quedando libres el anular y el meñique, que son los dedos de apoyo al momento de hacer el puente.

ORGANISMOS INTERNACIONALES

Los máximos organismos que representan a las principales disciplinas del billar a nivel mundial, son:

Para el pool o billar americano existe la WPA (*World Pool Association*). Para la carambola la: UMB (*Union Mondiale De Billiards*) y para el snooker o billar inglés la: WPBSA (*World Professional Billiards And Snooker Association*).

MODALIDADES OFICIALES DEL BILLAR

El deporte del billar se clasifica en: billar francés, que consiste en hacer carambolas entre una bola blanca, una amarilla y una bola roja; billar americano o pool, que cuenta con troneras en las que hay que introducir un número variado de bolas; y billar inglés o snooker, en el que se juega con 22 bolas en una mesa con troneras de mayores dimensiones que la mesa del billar pool.

En Colombia se practican las modalidades de pool bola 9, carambola libre y carambola a tres bandas. En el pool

bola 9 y en la carambola libre se realizan eventos en ambas ramas, masculino y femenino. Los torneos de carambola a tres bandas se realizan en las modalidades de individual y por equipos.

La Asociación Mundial de Billar Pool registra dentro de sus modalidades oficiales las disciplinas de: bola 8, bola 9 y bola 10.



BOLA 8

Esta modalidad se juega en una mesa semi match con troneras, cuyas dimensiones son de 1,27 metros de ancho por 2,54 metros de largo. Por su parte, las troneras ubicadas en las esquinas de la mesa tienen un diámetro entre 12,36 y 13,01 centímetros y el de las ubicadas en el centro de las bandas largas varía entre 13,65 y 14,28 centímetros.

El paño está marcado con dos zonas específicas: la primera zona comprende los dos primeros diamantes de la banda larga de la mesa y es donde ubicamos la bola de salida. La segunda zona está ubicada al lado opuesto de la zona de inicio y es allí donde se encuentra la mosca, ubicada en el



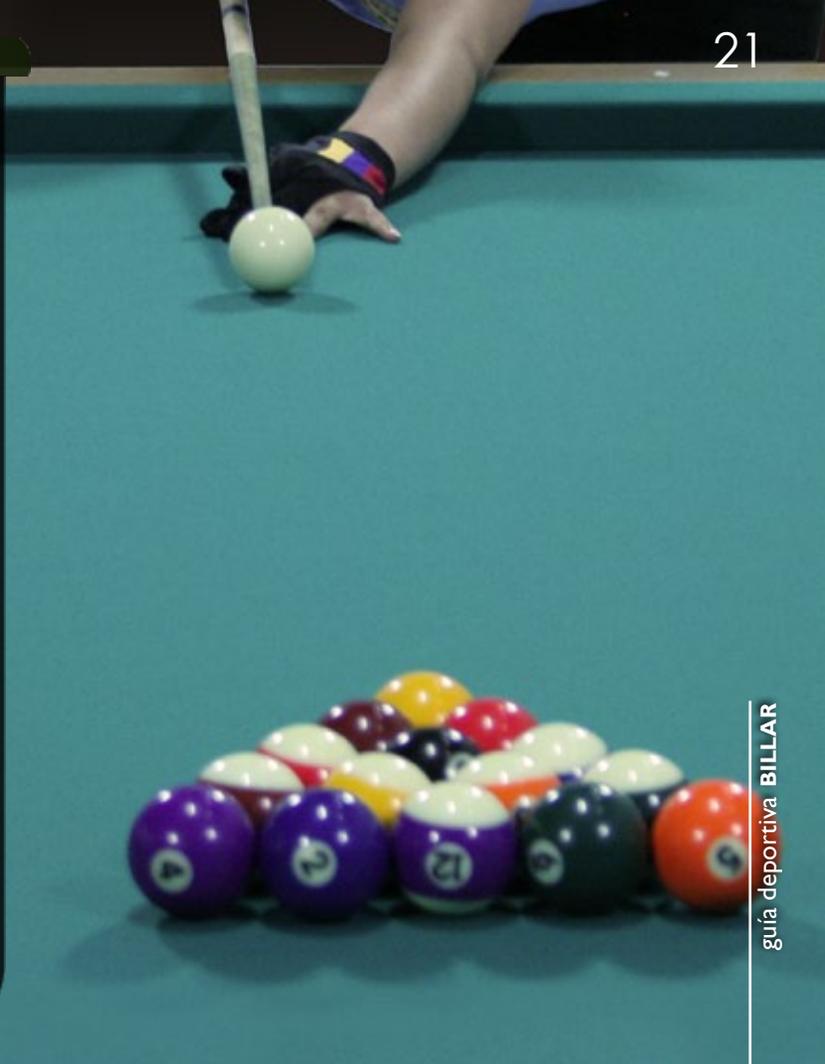
punto medio de una línea horizontal que se traza a partir del segundo diamante de las bandas largas.

El diámetro de las bolas para esta modalidad es de 57,1 milímetros y su peso varía entre 156 y 170 gramos. Esta modalidad deportiva se juega con 16 bolas: 7 lisas y 7 rayadas, una bola negra o bola 8 y una blanca, o tacadora, a la que también se denomina minga.

Al inicio del juego las 15 bolas deben estar formando un triángulo; la primera bola del triángulo se ubica sobre la mosca y el grupo de las 14 bolas restantes se ubica detrás de la primera en dirección a la banda corta, finalmente la bola negra, o bola 8, siempre deberá estar ubicada en el centro del triángulo.

Cada jugador deberá meter en las troneras de la mesa un total de 7 bolas, lisas o rayadas, y por último meter la bola negra, o bola 8, para ganar el encuentro.

Si en el tiro de salida, el deportista logra entronerar una bola rayada, deberá continuar con las bolas rayadas restantes. Si por el contrario, logra entronerar una bola lisa, deberá continuar con las bolas lisas.





BOLA 9

Esta modalidad se juega con características similares a la bola 8. Se juega con bolas de 57,1 milímetros de diámetro y sobre una mesa semi match con las mismas zonas de juego, una zona de inicio donde se ubica la bola blanca y una zona opuesta donde se ubica el grupo de bolas restantes.

En la bola 9 se juega con 10 bolas, de las cuales 9 deben estar numeradas del 1 al 9 y una bola blanca o tacadora.

El grupo de las 9 bolas numeradas se ubica describiendo un rombo. La primera bola del rombo debe ser la número 1 y se ubica frente al rombo sobre la mosca. La bola 9 se ubica siempre en el centro del rombo, el grupo de bolas restantes se ubica de forma aleatoria. Cada jugador deberá introducir, en orden, las bolas del 1 al 9 en las troneras de la mesa. Gana el jugador que introduzca la bola 9.

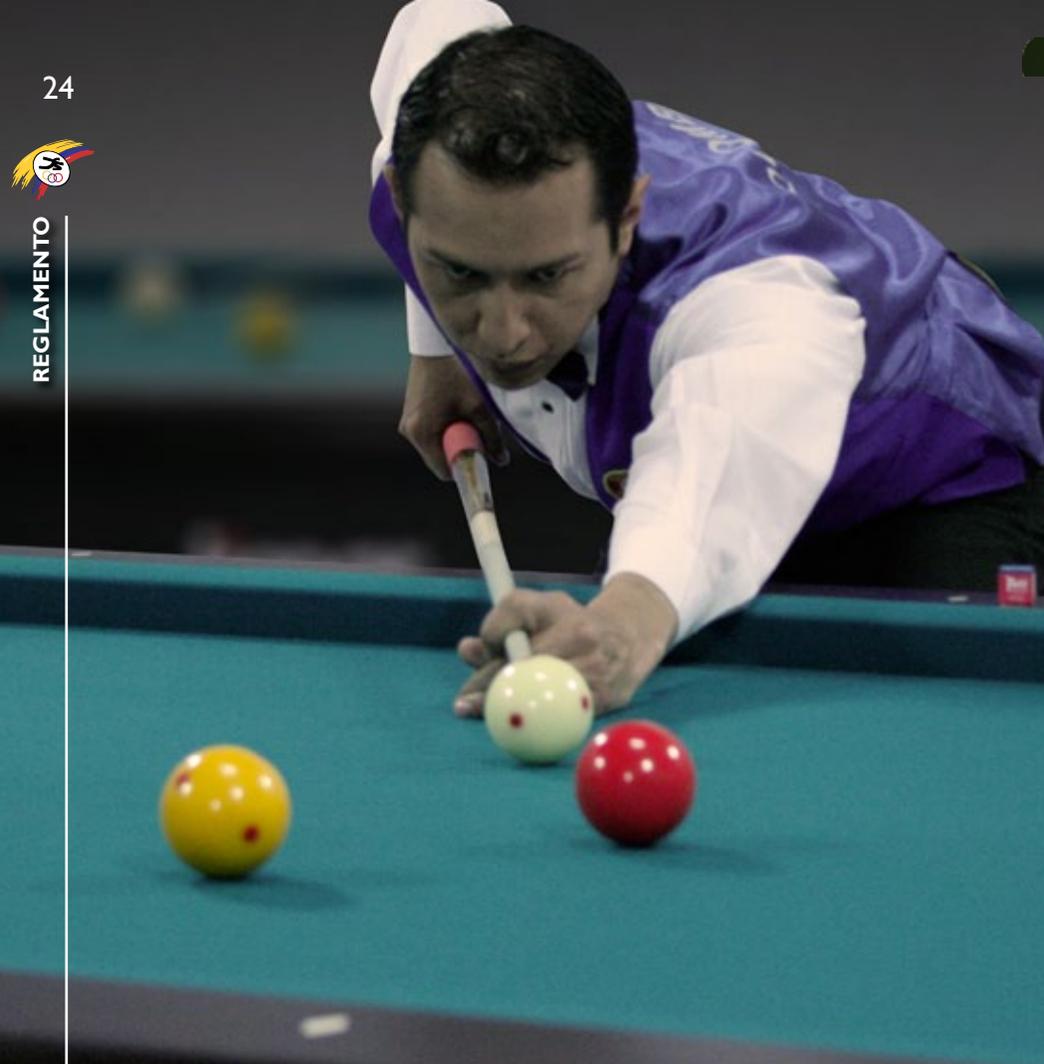
El encuentro también podrá ganarse si un jugador logra introducir en una tronera la bola 9 por medio de una combinación luego de haber impactado la bola de menor numeración que se encuentre sobre la mesa.

BOLA 10

Esta modalidad también se juega sobre una mesa semi match con bolas del mismo diámetro, pero a diferencia de la modalidad de bola 8 y bola 9, ésta se juega con 11 bolas: 10 numeradas y una bola blanca. La ubicación de las bolas numeradas debe describir un triángulo.

La bola uno va en la punta del triángulo, sobre la mosca y la bola 10 se ubica en el centro. La dinámica del juego es similar a la bola 9. Gana el encuentro el deportista que logre introducir la bola 10 en una de las troneras de la mesa, de forma directa o por medio de una combinación.





La unión mundial de billar reconoce las siguientes modalidades: Carambola libre, Cuadros 47/2, 47/1 y 71/2, Carambola a una, Carambola a tres bandas.

CARAMBOLA LIBRE

La modalidad de carambola libre se juega en una mesa match con las siguientes dimensiones: 1,42 metros de ancho por 2,84 metros de largo.

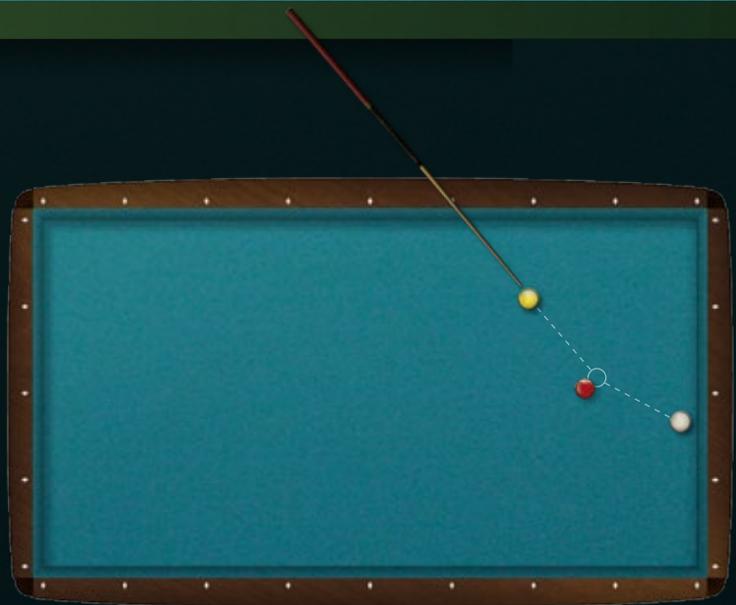
En esta modalidad se utilizan tres bolas de colores, una bola roja, una amarilla y una blanca. Cada bola mide entre 61 milímetros y 61,5 milímetros de diámetro y su peso varía entre 205 y 220 gramos.

A diferencia del pool, en la modalidad de carambola libre la mesa no tiene troneras, es totalmente lisa y sobre el paño se marcan 5 moscas que se ubican de la siguiente manera: tres a lo largo de la mesa sobre una línea vertical imaginaria que parte la mesa en



dos mitades exactas, cada una se marca a una distancia de un cuarto de la longitud total de la mesa o a 71 centímetros partiendo de la banda corta; las dos moscas restantes se ubican a la derecha y a la izquierda de la que está ubicada sobre la zona de inicio, cada una a una distancia de 18,5 centímetros del punto medio de la zona.

Las moscas en el billar indican los lugares que deben ocupar las bolas al inicio de la partida. La bola amarilla, o del contrincante, se ubica en la mosca que marcamos en la zona de inicio, la bola roja se ubica en la mosca que marcamos en la zona opuesta a la zona de inicio de la mesa y la bola blanca, o tacadora, se ubica en alguna de las dos moscas ubicadas a cada lado de la mosca de inicio o de la bola amarilla, queda a criterio del deportista el lado de ubicación de la bola blanca.



Al comenzar la partida el jugador debe iniciar impactando la bola roja con la bola tacadora.

La modalidad de carambola libre se juega haciendo que la bola tacadora, o bola 1, choque con la bola 2 y con la bola 3, sin importar el número de bandas que toque, a este choque de bolas en el billar se le denomina carambola. En la modalidad libre se juega a un número determinado de carambolas, según el evento o la organización.

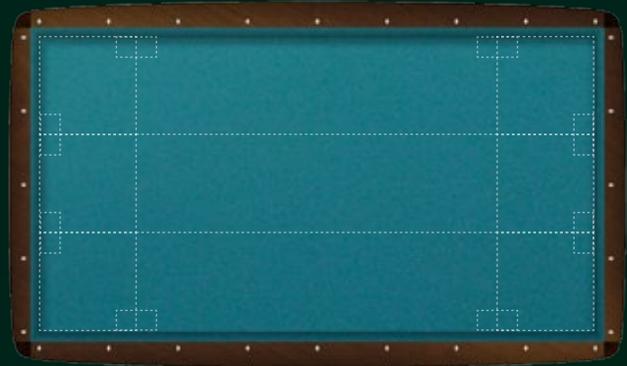
Dentro de esta modalidad encontramos unas **zonas prohibidas** en las que no se permite la realización de más de dos carambolas, estas zonas son los cuatro ángulos o rincones de la mesa, delimitados por una línea que va desde el segundo diamante de la banda larga hasta el primer diamante de la banda corta.



PARTIDA AL CUADRO 47/2

Esta modalidad se juega en las mismas condiciones de la carambola libre. La única diferencia es que esta modalidad presenta más zonas de restricción. En la partida 47/2 las zonas de restricción son unas cuadrículas de 47 centímetros sobre las dos bandas cortas que se proyectan al centro de la mesa.

Sobre la mesa se establecen 9 zonas restringidas. Dentro de estas zonas el deportista no podrá ejecutar más de dos carambolas, una vez ejecutadas las dos carambolas el deportista deberá sacar como mínimo una bola de la zona restringida para continuar la serie.



Dentro de las zonas o cuadros de restricción se establecen otras zonas de restricción más pequeñas. En las terminales de cada una de estas líneas y centrados sobre ellas se trazan unos pequeños cuadros de 178 milímetros, a estas zonas se les denomina áncoras, son 8 en total y el deportista no podrá realizar más de dos carambolas en cada una.

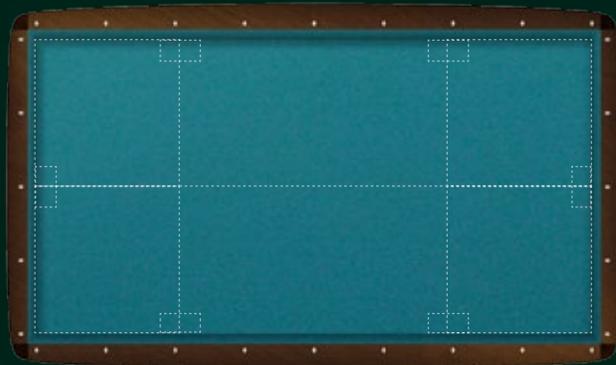
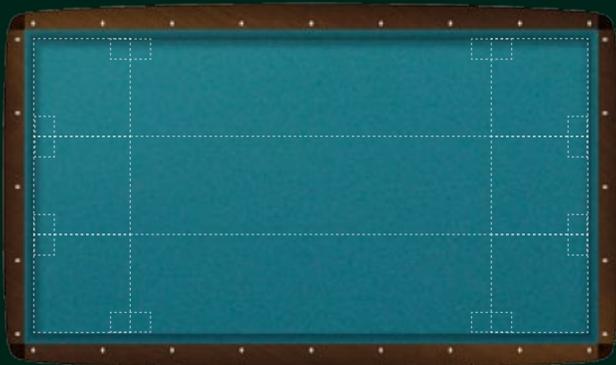
PARTIDA AL CUADRO 47/1

En esta modalidad, a diferencia de la modalidad 47/2, el deportista no podrá hacer más de una carambola dentro de las zonas de restricción, una vez ejecutada la caram-

bola el deportista deberá obligatoriamente sacar por lo menos una de las bolas en juego. La dinámica del juego es la misma que para la modalidad 47/2.

PARTIDA AL CUADRO 71/2

En esta modalidad la mesa se divide en dos cuadrículas de 71 centímetros sobre las bandas cortas y se proyectan hacia el centro de la mesa, dividiendo la mesa en 6 zonas. En las terminaciones de las líneas y centradas sobre ellas se trazan las áncoras de 178 milímetros, en estas zonas de juego el deportista, al igual que en la modalidad de carambola 47/2, podrá ejecutar un máximo de dos carambolas.





MODALIDADES POR BANDAS

Existen dos modalidades de billar por bandas reconocidas por la unión mundial de billar: la modalidad de carambola a una banda y la modalidad de carambola a tres bandas.

Para estas modalidades del billar por bandas, la mesa no requiere ninguna zona prohibida o de restricción.

CARAMBOLA A UNA BANDA

Esta modalidad de billar se practica sobre una mesa match. Las bolas utilizadas son de 61,5 milímetros de diámetro. El objetivo de esta modalidad es que la bola 1, o tacadora, impacte la bola 2 y la 3, ejecutando así una carambola.

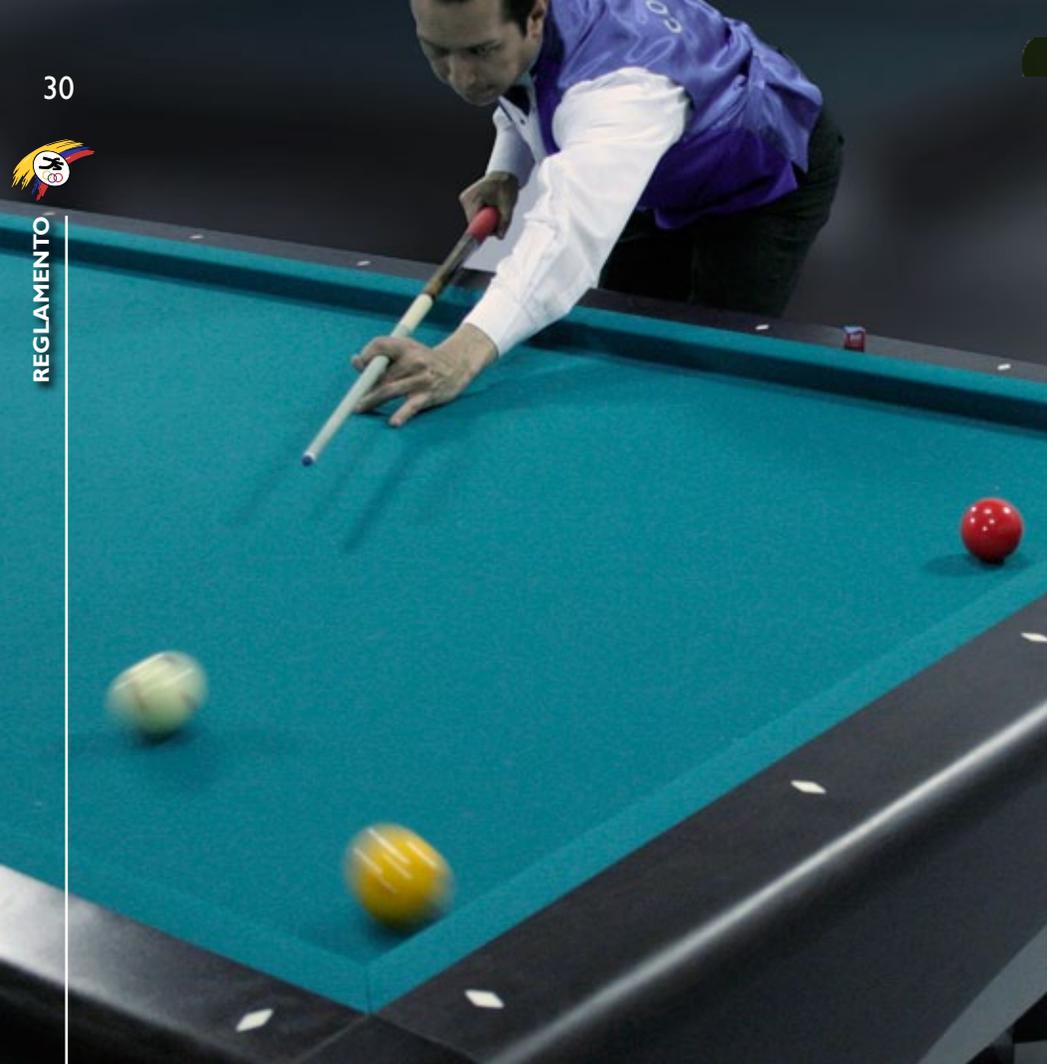
Pero para que esta carambola cuente como anotación o tanto, la bola tacadora debe tocar como mínimo una de las bandas de la mesa antes de hacer contacto con la bola 3.

PARTIDA A TRES BANDAS

Esta modalidad de billar es considerada la reina de todas las modalidades, es la más popular entre los deportistas que se dedican a la práctica del billar y debido a su complejidad y exigencia física y mental, despierta el interés no sólo de los deportistas sino de todo el público en general.

Esta modalidad se practica en una mesa match y las bolas que se utilizan son de 61,5 milímetros de diámetro.





El objetivo del billar a tres bandas es el de hacer carambolas, pero en esta modalidad, la bola 1, o tacadora, debe tocar como mínimo tres bandas antes de tocar la bola 3. La bola 1 puede hacer contacto con la bola 2 y luego hacer el recorrido de tres bandas como mínimo antes de impactar la bola 3. También se puede hacer el recorrido a una, dos, tres o más bandas, previas al contacto con la bola dos y tres. El contacto con las bandas se puede hacer sobre una misma banda; en dos, tres o más oportunidades.

Esta modalidad se juega a 3 y 5 sets de 15 carambolas cada uno. Gana el set el primer deportista que logre conseguir las 15 carambolas y la partida se gana cuando uno de los deportistas consigue ganar 2 de los 3 sets o 3 de los 5 sets disputados. En la actualidad, la modalidad del billar a tres bandas es la más practicada en Colombia debido al gran número de

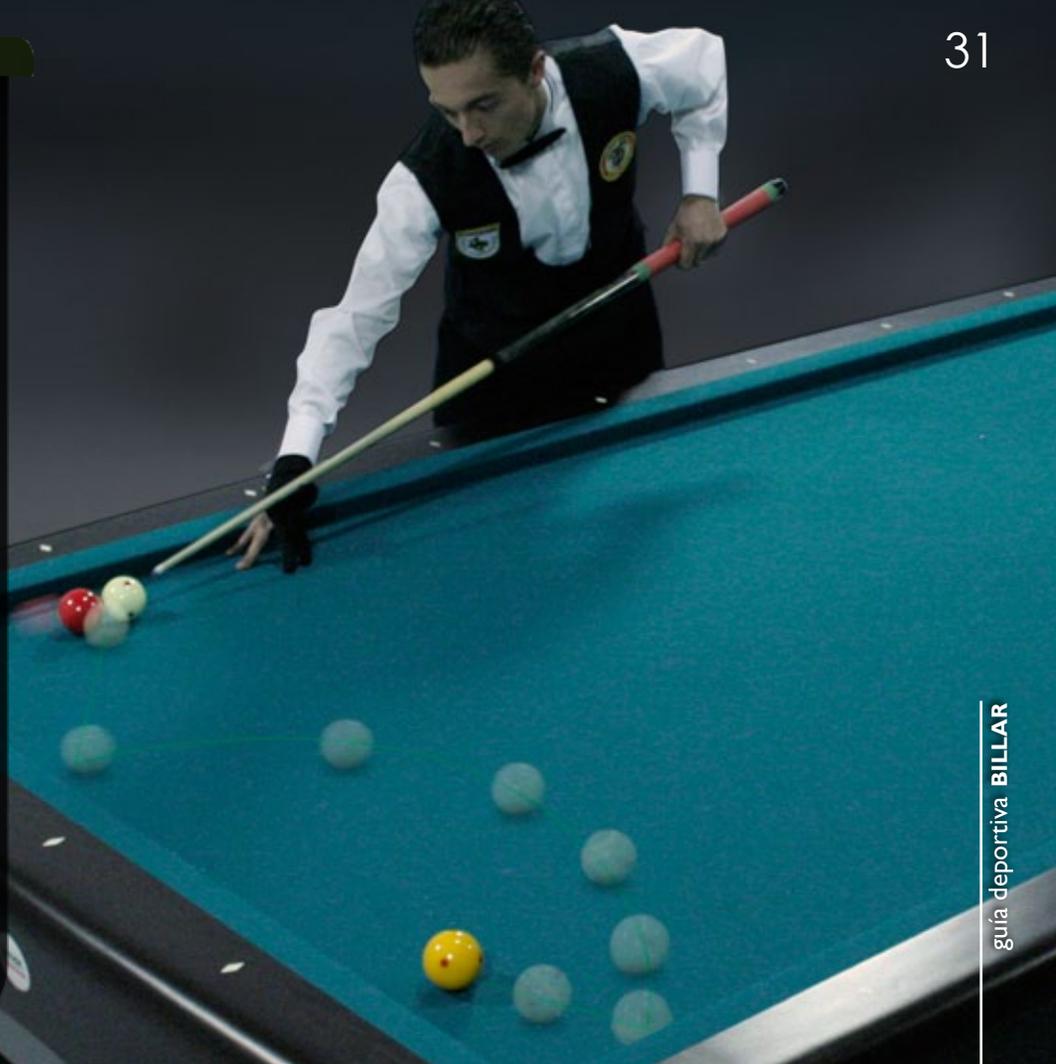
eventos que se desarrollan dentro del calendario deportivo organizado por la Federación Colombiana de Billar.

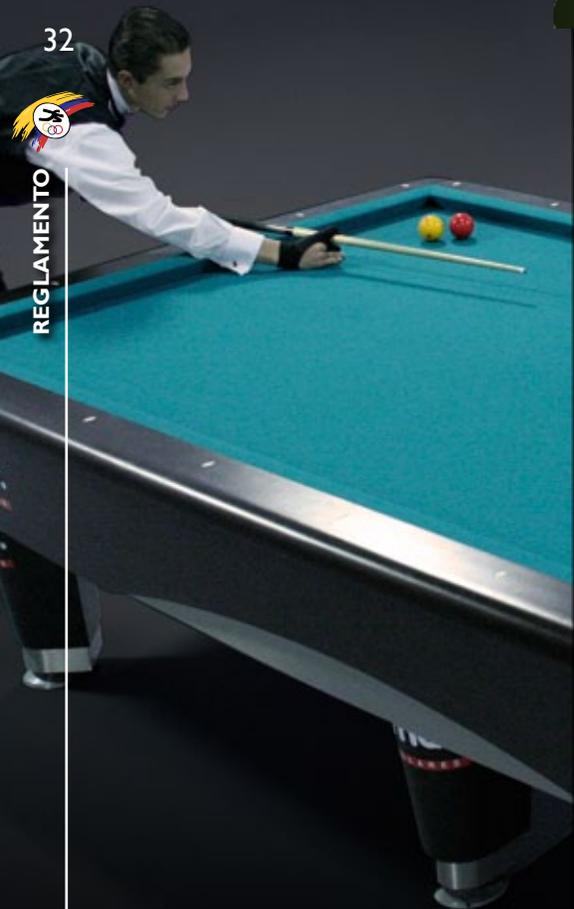
BILLAR ARTÍSTICO

La modalidad de billar artístico se desarrolla bajo la fórmula de concurso. Las figuras o carambolas son ejecutadas por un grupo de cuatro deportistas, que debe ejecutar individualmente una serie de figuras preestablecidas y diseñadas. Cada figura tiene establecida una puntuación según su grado de dificultad.

Los deportistas deberán realizar la jugada o figura establecida en el croquis en un máximo de tres intentos. El competidor que cumpla con la carambola propuesta por el diseño ganará el número de puntos establecidos para esta jugada.

En esta modalidad del billar la mesa se divide en 32 cuadros. Cada lado de los cuadros equivale a la octava





parte de la longitud total de la banda larga, al mismo tiempo cada uno de estos cuadros será subdividido en 36 cuadros, la superficie de juego estará dividida finalmente en 1152 cuadros que sirven para poder ubicar correctamente las bolas en su posición exacta.

Estas divisiones o pequeños cuadros sobre la superficie de juego permiten que los deportistas participantes puedan ejecutar la misma jugada o figura en condiciones iguales.

Las figuras o carambolas están agrupadas según la afinidad del ataque o tacada y su grado de dificultad. Algunas de las figuras más importantes en la modalidad del billar artístico son:

BRICOLES

Son todas aquellas jugadas que se desarrollan cuando la bola tacadora impacta sobre una o varias bandas antes de impactar con las bolas receptoras.

RETROCESOS



Son todas aquellas jugadas en las que la bola tacadora impacta en la receptora y retorna en línea recta o describiendo una parábola.

CORRIDAS

Son todas aquellas jugadas en las que la bola tacadora impacta a la receptora y continúa su recorrido hacia adelante.

CORRIDAS DE “FOUETTÉS”

Son todas aquellas jugadas donde se aplica el corrido cuando la bola tacadora y la bola receptora se encuentran a una distancia no superior a 5 centímetros. Esta ejecución se caracteriza por ser una ejecución rápida y fuerte, evitando que la bola tacadora vuelva a ser impulsada por el taco. Esta jugada se realiza para evitar que se produzca un arrión o metido.

RETROCESOS DE “FOUETTÉS”

Son todas aquellas jugadas donde se aplica el retroceso cuando la bola tacadora y la bola receptora se encuentran a una distancia no superior a 5 centímetros. Esta ejecución se caracteriza por ser una ejecución rápida y fuerte, evitando que la bola tacadora vuelva a ser impulsada por





el taco. Esta jugada se realiza para evitar que se produzca un arrión o metido.

PIQUÉS

Son todas aquellas jugadas en las que la bola tacadora describe una curva. Para estas ejecuciones se requiere que el taco se encuentre en una inclinación entre 45 y 70 grados

MASSÉS

Son todas aquellas jugadas donde la ejecución requiere que el taco este inclinado por encima de los 70 grados hasta la perpendicular del taco sobre la mesa, con este tipo de ejecuciones la bola describe movimientos asombrosos. Para algunas de estas figuras del billar artístico, los deportistas utilizan tacos especiales que usualmente son más pesados y más cortos que los tacos convencionales.

Estas ejecuciones requieren de mucha práctica y muchos años de experiencia, por lo cual no es recomendable que los deportistas que se inician en este deporte realicen este tipo de ejecuciones sin una adecuada instrucción por parte de un entrenador especialista en el tema, así se evita que la mesa se deteriore por una mala ejecución del deportista.

LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE SNOOKER: MANEJA LO REFERENTE A LA MODALIDAD DE POOL INGLÉS O SNOOKER.

Esta modalidad se practica sobre una mesa extra match con 6 troneras. Sus dimensiones son de 1,98 metros de ancho por 3,96 metros de largo. Las bolas tienen un diámetro de 54 milímetros y las dimensiones de las troneras para la mesa extra match son las siguientes: para las troneras ubicadas en las esquinas de la mesa varían entre 8 y 10 centímetros de

diámetro y para las troneras ubicadas en el centro de las bandas largas entre 10 y 12, 8 centímetros.

Se practica con un total de 21 bolas de colores y una bola blanca, o tacadora. Las bolas de colores están divididas de la siguiente forma:

15 bolas rojas. Cada una de ellas tiene un valor de un punto.

Una bola amarilla. Con un valor de 2 puntos.

Una bola verde. Con un valor de 3 puntos.

Una bola marrón. Con un valor de 4 puntos.

Una bola azul con un valor de 5 puntos.

Una bola rosa con un valor 6 puntos.

Una bola negra con un valor de 7 puntos.

El objetivo de esta modalidad consiste en introducir en las troneras de la mesa el mayor número de bolas. Cada deportista deberá introducir una de las bolas rojas que equivale a un punto, esto le da la oportunidad de seguir tacando para poder introducir cualquiera de las bolas de color, sumando en el marcador la puntuación que le otorgan las bolas que introduce.





REGLAMENTACIÓN DE UN EVENTO DEPORTIVO

Un evento de carácter oficial deberá ser convocado por la federación nacional de billar, por las ligas departamentales o por los diferentes clubes afiliados a las ligas. Para el desarrollo de estos eventos de carácter oficial son necesarias una serie de condiciones que van desde un buen escenario deportivo con implementación adecuada hasta las personas que hacen posible el evento, el escenario deportivo es el salón en el que se desarrollan los eventos o torneos oficiales.

Las condiciones mínimas para que un torneo se desarrolle adecuadamente son:

Una zona de juego exclusiva para los deportistas, árbitros y jueces. Esta zona debe estar debidamente iluminada y separada del público y se compone de los siguientes elementos: la mesa de juego, un área de ubicación de los deportistas y mesa de control donde se ubica al juez auxiliar. El árbitro podrá circular libremente por esta zona.

La mesa de juego debe estar separada de los otros elementos de la zona a una distancia mínima de un metro con cincuenta centímetros.

Las personas que participan en el desarrollo de estos eventos son:

Un director deportivo, un director de juzgamiento, los árbitros, los jueces auxiliares y los deportistas.

El director deportivo se encarga de verificar que tanto el escenario como los implementos de competición estén en condiciones adecuadas para la práctica deportiva, coordina y vigila el desarrollo general del evento.

El director de juzgamiento es el encargado de coordinar a los árbitros y jueces auxiliares que se requieren en cada una de las partidas, controla el desempeño de los mismos en todo el evento y verifica el correcto diligenciamiento de las planillas de control de las partidas.

Los árbitros se encargan de aplicar o hacer cumplir el reglamento de juego y deben estar debidamente

uniformados según las normas de cada torneo o evento.

Los jueces auxiliares están encargados de diligenciar la planilla correspondiente y el marcador de cada partida, colaboran con el árbitro cuando éste lo requiera, especialmente en las decisiones de una jugada dudosa.

Las planillas para pool y para carambola son el formato en el que se recopila todo lo referente a una partida de billar, en esta planilla los jueces auxiliares anotan la información general del evento: fecha, hora, lugar y nombre de los deportistas, además de esto en la planilla también se anota el número de puntos que va consiguiendo el deportista a lo largo de una partida.

Los deportistas deben estar debidamente uniformados desde el mo-





mento en que el director deportivo hace su llamado oficial. Cada participante debe tener los elementos necesarios para el desarrollo de la práctica deportiva (tacos, tiza, guante, soporte y/o extensión para el taco y otros elementos adicionales para mantener en buen estado su taco).

El deportista debe mantener una disciplina y un comportamiento dentro de cada competencia acorde con el reglamento de cada evento o torneo, manteniendo la filosofía del juego limpio. Deberá jugar la partida lo más callado posible evitando molestar a su oponente y deberá permanecer en la silla que se le asigne mientras su oponente esté en su turno de tacada.

El deportista está en la obligación de conocer el reglamento de cada torneo en el que participe, podrá impugnar o apelar una decisión de los árbitros siempre y cuando lo haga de manera respetuosa, de lo contrario, será expulsado del torneo.

TIRO DE ARRIME

Este es el tiro que permite establecer cuál será el jugador que iniciará la partida. Consiste en colocar la bola blanca en un punto equidistante entre la mosca derecha de salida y la banda larga. La segunda bola se coloca en el punto equidistante a la mosca izquierda de salida y su correspondiente banda larga.

Se ubican los dos deportistas que van a disputar la partida frente a cada una de las bolas, sobre la banda corta de salida, cada uno impacta una bola con el taco en dirección a la banda corta opuesta a la banda de salida, de tal manera que la bola al impactar la banda corta opuesta a la banda de salida, rebote y regrese a la banda corta de salida.

Gana el derecho a iniciar la partida el deportista que logre ubicar su respectiva bola lo más cerca posible a la banda corta de salida.





REGLAS BÁSICAS DE JUEGO

Cada una de las modalidades del billar practicadas en Colombia tiene unas reglas básicas que deben ser observadas por los deportistas, especialmente, cuando participan en los torneos oficiales. Estas reglas son:

BILLAR POOL BOLA NUEVE

Tiro de arrime: No se puede hacer por doblete, tocar una de las bandas largas o impactar una de las bolas en la mesa.

Faltas: Son acciones que se contemplan dentro del reglamento como ilegales. Éstas son penalizadas de la siguiente manera: el deportista que comete la infracción o falta pierde su turno y deberá ceder la bola blanca, o tacadora; al adversario, la bola debe ser entregada por el árbitro al

deportista para que éste pueda ubicarla en cualquier lugar de la mesa.

Rompimiento del rombo de bolas numeradas o piña se debe impactar siempre la bola número 1 en primer lugar y como mínimo cuatro bolas numeradas deben hacer contacto con las bandas. Si se introduce una o más de las bolas numeradas el tiro es legal. Si la bola blanca salta fuera de la mesa o es entronerada se comete falta. El deportista que cometa la falta deberá ceder el turno a su oponente.

Una vez hecho el rompimiento del rombo se deben entronerar las bolas en su orden de numeración. Pero si por alguna circunstancia es entronerado el número nueve el deportista en turno gana la mesa en disputa.

Si en el tiro de apertura no es entronerada ninguna de las bolas numeradas el deportista cede el turno a su oponente.





En el segundo tiro ejecutado, bien sea por quien rompe el rombo o por su oponente, se tiene derecho a un tiro denominado “acomodo” el que debe ser cantado con anterioridad ante el árbitro por quien lo va a ejecutar, este tiro se utiliza cuando el deportista en turno queda “tapado”. Si el deportista decide no ejecutar la jugada, deberá anticiparlo mencionando la palabra paso.

Si una de las bolas numeradas salta fuera de la mesa se comete falta y la bola respectiva no se repone con excepción del número nueve que será colocado en la mosca de la bola número uno en la salida.

Se consideran faltas además de las anteriores, tocar con la tacadora una bola diferente a la que corresponde en el orden de numeración, tocar con alguna parte del vestido o del cuerpo una de las bolas de la mesa, no tocar la banda con ninguna bola después de impactar a la bola receptora, hacer saltar la bola tacadora con el taco (a esto también se le denomina caballito).

Al cometer cualquiera de las faltas descritas el deportista cede el turno a su oponente con la bola tacadora en mano, la cual será entregada por el árbitro al deportista para ser ubicada en cualquier parte de la mesa, sin que se cometa ninguna de las faltas anteriores.

Al cometer tres faltas de manera consecutiva se pierde la mesa en juego, sin embargo, luego de una o dos faltas si se ejecuta un tiro legal se borran las faltas.

MODALIDAD DE CARAMBOLA LIBRE

El tiro de arrime es igual al de las otras modalidades.

La tacada inicial de salida deberá ser dirigida hacia la bola roja.

Si en cualquiera de los tiros ejecutados una de las bolas salta fuera de la mesa se repondrán las tres bolas en los puntos de salida.

Igualmente si la bola tacadora queda en contacto con una o más bolas, las tres serán repuestas en los puntos de salida.

Serán faltas y darán pérdida del derecho a seguir tacando: tacar con la bola que no corresponda, impactar más de una vez la bola con el casquillo del taco durante una misma ejecución, tocar cualquiera de las bolas con una parte del vestido, del cuerpo o del taco.



MODALIDAD DE CARAMBOLA A TRES BANDAS

El tiro de arrime es igual al de las otras modalidades.

La tacada inicial de salida deberá ser dirigida hacia la bola roja.

Si en cualquiera de los tiros una de las bolas salta fuera de la mesa, se procederá de la siguiente manera: Si es la bola roja, se repone en su mosca correspondiente. Si es la bola con la cual se taca, se repone en el centro de la mesa. Si es la bola del oponente, se repone en el punto central de los tres de salida.

Si la bola tacadora está en contacto con otra, el deportista decide si desea continuar tacando de esta forma o pide al árbitro separar las bolas para continuar, si este es el caso, el árbitro procede así: Si es con la roja, ésta irá a su correspondiente mosca y la tacadora irá al punto central de los tres de salida. Si es con la bola del oponente, ésta irá al centro de la mesa y la tacadora al punto central de los tres de salida. Serán faltas y darán pérdida del derecho a seguir tacando, tocar con la bola que no corresponda, el "metido" o "arrión", tocar cualquiera de las bolas con una parte del vestido, del cuerpo o del taco.



EVERTH BUSTAMANTE GARCÍA
Director Coldeportes

ALBERTO CASAS SÁNCHEZ
Secretario General Coldeportes

ORLANDO SOTELO SUÁREZ
Subdirector Técnico del Sistema
Nacional y Proyectos Especiales
Coldeportes

MARÍA VICTORIA ROMERO
Subdirectora Administrativa y
Financiera Coldeportes

RUTH DARY FORERO ROBAYO
Coordinadora Grupo de
Contratación Coldeportes

ANTONIO ARIAS CHAPARRO
Coordinador de Deporte Coldeportes

FRANCISCO JAVIER DÍAZ
Productor General

El texto del presente documento fue
compilado, elaborado y revisado
por el profesor:

JHON ALBERTO PÉREZ MARTÍNEZ
Licenciado en Educación Física
Entrenador Federación Colombiana
de Billar

JULIANA AVELLA VARGAS
Editora

JAIRO A. GALVIS HENAO
Corrector de estilo

DAVID BAUTISTA BERMÚDEZ
Diseño y diagramación

YUDERKIS RODRÍGUEZ QUIROGA
NATALIA QUIROGA AVENDAÑO
JUAN CAMILO CORREDOR CARDONA
Apoyo editorial

ANDRÉS VARGAS
Fotografía

Bogotá, Colombia, 2009



INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE
COLDEPORTES

Escuela Virtual
de Deportes



Federación Colombiana
de billar



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de Educadores



PROMEDIOS CTA
PRENSA RADIO Y TELEVISIÓN



AVISO DERECHO DE AUTOR QUE INCLUYE LICENCIAS CREATIVE COMMONS

© 2009, INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE - COLDEPORTES es titular de los derechos patrimoniales de este material, en relación con los derechos morales las personas naturales creadoras de los mismos son reconocidas apropiadamente en el aparte de créditos.

Excepto que se establezca de otra forma el contenido de este material está licenciado con una licencia Creative Commons Reconocimiento- Compartir Bajo la Misma Licencia Colombia 2.5 que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/co/>



CRÉDITO DE OTRAS IMÁGENES UTILIZADAS EN ESTE MATERIAL

Fotos en las páginas 4, 5, 6: FEDERACIÓN COLOMBIANA DE BILLAR. El deporte del billar deporte ciencia de habilidad y destreza. Bogotá. Vol.1. (1 de agosto de 1998); p.6, 7, 9, 12,14.

Para reutilizar este material revise las condiciones de la fuente y las normas de derecho de autor que corresponden.

Foto en la página 3: Autor Desconocido, Studenten Billard, Wikimedia-Wikipedia, cargada el 21 de agosto de 2005. Fecha de visita el 19 de octubre de 2009. En wikipedia se menciona que esta imagen está en el dominio público pues su derecho de autor ha expirado. Se puede consultar en: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Studenten_Billard.JPG

AGRADECIMIENTOS A:

ADOLFO AGUILERA CAMACHO
Deportista en la Modalidad de Billar Artístico

ELIANA PATRICIA SARMIENTO CIFUENTES
Campeona Nacional de Billar Pool Bola Nueve

HENRY SAMUEL DÍAZ PARADA
Sub-campeón Panamericano de Billar Tres Bandas

MARCO T. VALLEJO P.
Deportista en la Modalidad de Billar Artístico

JOSÉ JUAN GARCÍA NÚÑEZ
Campeón Panamericano Categoría Juvenil a Tres Bandas

LINA ALEJANDRA NOCUIA CHAPARRO
Campeona Nacional de Billar Pool Bola Nueve

VANDENVER REYNA
Tercero en el Campeonato Binacional de Billar a Tres Bandas

JIMAR, IMPLEMENTOS DEPORTIVOS PARA BILLAR

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE BILLAR

INDICE

BILLAR	1	El taco	13	Partida a tres bandas	29
Descripción	1	Partes que componen el taco	14	Billar artístico	31
Filosofía	2	Culata	14	Bricoles	32
		La puntera	14	Retrocesos	33
HISTORIA	3	La virola	15	Corridas	33
Historia del billar en Colombia	4	Casquillo o suela	15	Corridas de “fouettés”	33
Federación colombiana de billar	5	Extensión	16	Retrocesos de “fouettés”	33
		Soporte	16	Piqués	34
REGLAMENTO	7	La tiza	16	Massés	34
Elementos necesarios para la práctica del billar	7	Uniforme	17	La asociación mundial de snooker: maneja lo referente a la modalidad de pool inglés o snooker.	34
La mesa	7	El guante	18	Reglamentación de un evento deportivo	36
La base	8	Organismos internacionales	18	Tiro de arrime	39
La pizarra	8	Modalidades oficiales del billar	19	Reglas básicas de juego	40
El paño	9	Bola 8	20	Billar pool bola nueve	40
La mosca	10	Bola 9	22	Modalidad de carambola libre	43
Los pasamanos	10	Bola 10	23	Modalidad de carambola a tres bandas	44
Los diamantes o puntos	10	Carambola libre	24		
Las bandas	11	Partida al cuadro 47/2	25		
Las troneras	11	Partida al cuadro 47/1	27		
La iluminación	12	Partida al cuadro 71/2	27		
Las bolas	12	Modalidades por bandas	28		
		Carambola a una banda	28		