

BILLAR

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

Las modalidades incluidas en la presente guía son las siguientes:

1. Carambola (en la especialidad de 3 bandas).
2. Pool en sus especialidades de Bola 8, Bola 9 y Bola 10.
3. Snooker.

2. Federación, unión o asociación internacional

Union Mondiale de Billard (UMB) - Para Carambola y Pool

www.umb-carom.org

International Billiards Snooker Federation (IBSF) - Para Snooker

www.ibsf.info

CARAMBOLA (EN LA ESPECIALIDAD DE 3 BANDAS)

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

Conocido también como billar francés, que se juega con dos bolas blancas y una roja, o bien una blanca, una amarilla y una roja. Los jugadores tiran de forma estratégica con las bolas blancas (o amarillas y blancas), y la carambola consiste en golpear con la bola jugadora a las otras dos. El logro de carambola válida da derecho a seguir tirando; en caso de fallo, el turno pasa al otro jugador, que tira con la blanca contraria a la que usó el anterior.

En la especialidad de 3 bandas, es obligatorio que la bola jugadora haya tocado al menos tres bandas antes de completar la carambola.



Figura 1
Carambola.¹

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

Para el desarrollo de competencias, las dimensiones del ambiente deben permitir colocar 8 mesas en dos filas de forma longitudinal, esto permite colocar las mesas auxiliares de cada mesa para control de tiempo y marcación, así como las sillas para los jugadores.

2. Zona de seguridad

¹ Tomado de <https://www.poolmania.es/es/blog/post/top-7-de-jugadores-profesionales-de-carambola/276>

El área libre alrededor de cada una de las mesas de billar deben tener 1.40 m libres de obstáculos.

3. Otros aspectos

El ambiente debe ser cerrado, a fin de evitar las corrientes de aire y controlar el nivel de iluminación.

El ambiente debe reunir condiciones de confort térmico, ya que diversos factores como el control de corrientes de aire, el uso de lámparas, la calefacción de las mesas de carambola y la concurrencia de espectadores pueden producir condiciones que generen temperaturas no confortables; de considerarse necesario se debe contar sistemas de climatización con inyección y extracción de aire de forma indirecta al área de juego.

4. Entrenamiento y practica recreativa

Las condiciones de entrenamiento y práctica recreativa con fines de masificación, deben ser muy similares a las de competencia, incluyendo el equipamiento.

5. Practica para personas con discapacidad

La práctica para personas con discapacidad no está implementada en Perú.

C. Características de la superficie de juego

La superficie del ambiente donde se desarrolla la práctica de este deporte debe ser antideslizante, las posiciones de los jugadores en ciertas circunstancias pueden hacerles perder el equilibrio, de no ser así.

Las características de las superficies de las mesas de juego se detallan en el apartado equipamiento.

D. Criterios de iluminación

1. Criterios generales

Es recomendable el empleo de un artefacto tipo pantalla para que el centro de la mesa no reciba mayor iluminación que las bandas y las esquinas.

La distancia entre las luces y la superficie de juego no deberá ser inferior a 1,20 metros. La sala de juego no deberá permanecer en oscuridad completa.

La práctica de recreativa se puede llevar a cabo en ambientes con iluminación natural o no controlada.

2. Niveles de iluminación

La superficie y bandas de la mesas deben recibir al menos 520 lux de manera uniforme. El resto del ambiente debe recibir al menos 50 lux.

E. Instalaciones complementarias y auxiliares

VESTUARIOS

Para el desarrollo de competencias se requiere de vestuarios, ya que dependiendo del nivel de competencia se requiere del uso de distinta indumentaria de competición.

AREA DE DESCANSO

De ser posible, es recomendable incluir un área de descanso con mobiliario tipo cheilón donde los jugadores puedan relajarse y/o concentrarse de forma previa a la competición.

F. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo de competencia

MESAS DE JUEGO

La mesa de carambola es una mesa sin hoyos con sistema de calefacción, el cual tiene la finalidad de mantener la humedad fuera del paño.

Las mesas son rectangulares, horizontales, planas y rodeadas en su parte interna por bandas de material elástico, con el fin de que las bolas no se salgan de la mesa.

Las bandas de la mesa de carambola debe ofrecer un rebote rápido, para que la bola salga despedida lo más fuerte posible, algo que no sucede con el resto de los juegos que necesitan unas gomas que despidan la bola más lentamente.

La superficie de la mesa de carambola debe ser de piedra (pizarra italiana) y estar forrada con paño.

El paño debe ser de color verde o azul y forzosamente de la marca Simonis.

De forma similar a las bandas, el paño requerido es específico para la mesa de carambola, en la modalidad de carambola se necesita un paño rápido, por el que la bola se deslice lo más rápido y más lejos posible.

La medida oficial de la superficie de juego de la mesa de carambola es de 284 x 142 cm.

BOLAS

Se juega con tres bolas:

- 1 blanca.
- 1 amarilla.
- 1 roja.

O alternativamente con:

- 1 blanca.
- 1 blanca con un punto negro.
- 1 roja.

El diámetro de las bolas es de 61.5 mm.

Las bolas deben ser forzosamente de marca Aramith ya que estas se encuentran homologadas por la UMB.

TACOS

El movimiento es impreso a las bolas mediante un instrumento, generalmente de madera, o de otro material, llamado taco. Éste, puede ser de una pieza o dividirse en varias partes.

El taco debe estar provisto en su extremidad más delgada de una suela de cuero, con cuya parte el jugador se sirve para golpear a la bola.

Un jugador puede utilizar uno o varios tacos de su elección, determinando libremente su longitud, peso o diámetro. No existen especificaciones obligatorias de los tacos.

2. Equipamiento auxiliar

MESAS Y SILLAS AUXILIARES

Al costado de cada mesa se requiere de una mesa de apoyo para la colocación del marcador de puntuación y sillas cómodas, para que los jugadores tengan la opción de sentarse mientras esperan su turno.

3. Consideraciones para el entrenamiento y práctica recreativa

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

El equipamiento empleado para el entrenamiento y práctica recreativa con fines de masificación, deben ser muy similares a las de competencia.

PROYECTOR

Para el desarrollo de las dinámicas de capacitación se requiere un proyector y un écran para la proyección de las lecciones.

EQUIPO AUDIOVISUAL

Así mismo, se requiere el empleo de equipos audiovisuales, para la proyección de grabaciones de video.

4. Recomendaciones de mantenimiento

Debido al polvo que se produce al desprenderse la tiza de la punta del taco al taquear, la superficie de la mesa debe ser limpiada superponiendo otro paño después de cada partida. La superficie de las mesas debe ser limpiada con una aspiradora industrial de forma diaria luego de su uso.

El paño de la superficie debe ser reemplazado idealmente cada mes en mesas con usos intensivos, no obstante, ante la existencia de limitaciones presupuestales, se puede alargar la vida útil del paño hasta 12 meses, si se tiene especial cuidado.

El material sintético de las bandas debe ser reemplazado cada 8 a 10 años, dependiendo de la intensidad de uso.

G. Criterios de diseño para el área de espectadores

El área de espectadores debe estar lo más próximo posible al área de juego, siempre dejando las áreas libres necesarias para el adecuado desenvolvimiento de las competencias (1.40 m alrededor de la mesa).

POOL

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

Conocido también como billar americano. La Federación Peruana de Billar, patrocina 3 especialidades:

BOLA 8

En Bola 8 es requisito anunciar el tiro (qué bola se desea meter, y dónde), y se juega con una bola blanca y quince de color, numeradas del 1 al 15. Un jugador debe meter (en las troneras) las bolas del grupo numerado del 1 al 7 (lisas) y el otro lo hará con las del 9 al 15 (rayadas). El jugador que antes meta todas las bolas de su grupo, y tras esto la negra, gana el juego.²

BOLA 9

El objetivo del juego es meter la bola 9, bien en el tiro de apertura como en cualquier otro tiro legal. El juego se desarrolla con nueve bolas numeradas del 1 al 9 más la bola tiradora de color blanco.

En cada tiro, la blanca debe contactar primero con la bola de color cuya numeración sea más baja, que en ese momento se encuentre sobre la mesa, no obstante, las bolas no tienen por qué ser metidas en orden.

Si un jugador mete una bola en un tiro legal, seguirá tirando hasta que falle, cometa falta o gane el juego metiendo la bola 9; después de un fallo el siguiente jugador debe tirar desde la posición dejada por el anterior; pero, tras una falta el adversario obtiene el derecho a bola en mano, pudiendo colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa y tirar en cualquier dirección.

No es necesario anunciar ningún tiro. Tres faltas consecutivas significarán la pérdida del juego.³

BOLA 10

El bola 10 es un juego de tiro anunciado, jugado con 10 bolas numeradas del 1 al 10, más la bola blanca. Las bolas son jugadas en orden ascendente, y la bola de más baja numeración sobre la mesa debe ser la primera en ser tocada por la bola blanca. El jugador que meta la bola 10 en un tiro legal gana la partida. Si la bola 10 es entronerada en el saque (y no se comete falta), ésta será repuesta y el jugador podrá continuar su turno de juego. Sólo se puede anunciar una bola en el tiro, con excepción del saque en el que no será necesario anunciar la bola, y se continuará en turno de juego si se entronera cualquier bola.⁴

² Tomado de http://www.billaramericano.com/reglamento_bola8.htm

³ Tomado de http://www.billaramericano.com/reglamento_bola9.htm

⁴ Tomado de http://www.billaramericano.com/reglamento_bola10.htm



Figura 1
Pool o Billar Americano.⁵

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

Para el desarrollo de competencias, las dimensiones del ambiente deben permitir colocar 8 mesas en dos filas de forma longitudinal, esto permite colocar las mesas auxiliares de cada mesa para control de tiempo y marcación, así como las sillas para los jugadores.

2. Zona de seguridad

El área libre alrededor de cada una de las mesas de billar deben tener 1.40 m libres de obstáculos.

3. Otros aspectos

El ambiente debe ser cerrado, a fin de evitar las corrientes de aire y controlar el nivel de iluminación.

El ambiente debe reunir condiciones de confort térmico, ya que diversos factores como el control de corrientes de aire, el uso de lámparas y la concurrencia de espectadores pueden producir condiciones que generen temperaturas no confortables; de considerarse necesario se debe contar sistemas de climatización con inyección y extracción de aire de forma indirecta al área de juego.

⁵ Tomado de <https://thebillartist.com/es/blog/billartistas/campeones-del-mundo-billar-americano-bola-9>

4. Entrenamiento y práctica recreativa

Las condiciones de entrenamiento y práctica recreativa con fines de masificación, deben ser muy similares a las de competencia, incluyendo el equipamiento.

5. Práctica para personas con discapacidad

La práctica para personas con discapacidad no está implementada en Perú.

C. Características de la superficie de juego

La superficie del ambiente donde se desarrolla la práctica de este deporte debe ser antideslizante, las posiciones de los jugadores en ciertas circunstancias pueden hacerles perder el equilibrio, de no ser así.

Las características de las superficies de las mesas de juego se detallan en el apartado equipamiento.

D. Criterios de iluminación

1. Criterios generales

Es recomendable el empleo de un artefacto tipo pantalla para que el centro de la mesa no reciba mayor iluminación que las bandas y las esquinas.

La distancia entre las luces y la superficie de juego no deberá ser inferior a 1,20 metros. La sala de juego no deberá permanecer en obscuridad completa.

La práctica de recreativa se puede llevar a cabo en ambientes con iluminación natural o no controlada.

2. Niveles de iluminación

La superficie y bandas de la mesas deben recibir al menos 520 lux de manera uniforme. El resto del ambiente debe recibir al menos 50 lux.

E. Instalaciones complementarias y auxiliares

VESTUARIOS

Para el desarrollo de competencias se requiere de vestuarios, ya que dependiendo del nivel de competencia se requiere del uso de distinta indumentaria de competición.

AREA DE DESCANSO

De ser posible, es recomendable incluir un área de descanso con mobiliario tipo cheilón donde los jugadores puedan relajarse y/o concentrarse de forma previa a la competición.

F. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo de competencia

MESAS

Las mesas son rectangulares, horizontales, planas y rodeadas en su parte interna por bandas de material elástico, con el fin de que las bolas no se salgan de la mesa.

Las mesas de pool cuentan con seis hoyos, en las esquinas y dos en el centro de cada uno de los lados largos de la mesa.

Las medidas oficiales de las mesas de pool son de 254 cm de largo x 127 cm de ancho, conocidas como mesas de 9 pies.

Las troneras deben tener un diámetro de 12,5 cm en las esquinas y 14 cm en las bandas laterales.

Las bandas deben tener una altura en relación a la superficie de juego de 34 mm.

La altura de la superficie de juego en relación al juego debe ser de entre 76 y 80 cm.

BOLAS

El Pool se juega con 16 bolas, 15 numeradas y la bola blanca que no tiene número:

- La bola blanca de color entero (lisa), esta es la bola tiradora.
- Las bolas del 1 al 7 son de un color distinto entre sí y entero (bolas lisas).
- La bola 8 siempre será de color negro entero (lisa).
- Las bolas del 9 al 15 son blancas con una franja de color distinto en el medio (bolas rayadas).

El diámetro de las bolas es de 57.15 mm y un peso aproximado de 165 g.

TACOS

El movimiento es impreso a las bolas mediante un instrumento, generalmente de madera, o de otro material, llamado taco. Éste, puede ser de una pieza o dividirse en varias partes.

El taco debe estar provisto en su extremidad más delgada de una suela de cuero, con cuya parte el jugador se sirve para golpear a la bola.

Un jugador puede utilizar uno o varios tacos de su elección, determinando libremente su longitud, peso o diámetro. No existen especificaciones obligatorias de los tacos.

2. Equipamiento auxiliar

MESAS Y SILLAS AUXILIARES

Al costado de cada mesa se requiere de una mesa de apoyo para la colocación del marcador de puntuación y sillas cómodas, para que los jugadores tengan la opción de sentarse mientras esperan su turno.

3. Consideraciones para el entrenamiento y práctica recreativa

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

El equipamiento empleado para el entrenamiento y práctica recreativa con fines de masificación, deben ser muy similares a las de competencia.

PROYECTOR

Para el desarrollo de las dinámicas de capacitación se requiere un proyector y un écran para la proyección de las lecciones.

EQUIPO AUDIOVISUAL

Así mismo, se requiere el empleo de equipos audiovisuales, para la proyección de grabaciones de video.

4. Recomendaciones de mantenimiento

Debido al polvo que se produce al desprenderse la tiza de la punta del taco al taquear, la superficie de la mesa debe ser limpiada superponiendo otro paño después de cada partida. La superficie de las mesas debe ser limpiada con una aspiradora industrial de forma diaria luego de su uso.

El paño de la superficie debe ser reemplazado idealmente cada mes en mesas con usos intensivos, no obstante, ante la existencia de limitaciones presupuestales, se puede alargar la vida útil del paño hasta 12 meses, si se tiene especial cuidado.

El material sintético de las bandas debe ser reemplazado cada 8 a 10 años, dependiendo de la intensidad de uso.

G. Criterios de diseño para el área de espectadores

El área de espectadores debe estar lo más próximo posible al área de juego, siempre dejando las áreas libres necesarias para el adecuado desenvolvimiento de las competencias (1.40 m alrededor de la mesa).

SNOOKER

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

La forma de juego del snooker es marcar más puntos que el rival, introduciendo las bolas objetivo (15 rojas y 6 de color) en el orden correcto. Los jugadores hacen turnos para lanzar las bolas, cada uno deberá impulsar la bola blanca con la punta del taco (tacada) para introducir las bolas restantes en las troneras. Por norma general, debe introducirse sucesivamente una bola roja y otra de color; si el jugador no consigue entronar o comete falta, cede su turno al rival.

Una partida de snooker (match) está fraccionada en tandas (frames). El jugador se adjudica el frame si al final del mismo consigue más puntos que su rival. Las partidas que son profesionales suelen ser al mejor de 9 tandas (best of nine), mientras que en torneos asciende al mejor de 11, 15 o 17 tandas. En la final del Campeonato del Mundo de Snooker es al mejor de 35 tandas y es de dos días.

Las partidas de snooker incluyen un árbitro que vela por el cumplimiento de las reglas, coloca las bolas sobre el tapete si es necesario y recuerda a los jugadores su puntuación.



Figura 1
Snooker.⁶

⁶ Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=0HouzpY3LJU>

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

Para el desarrollo de competencias, las dimensiones del ambiente deben permitir colocar 8 mesas en dos filas de forma longitudinal, esto permite colocar las mesas auxiliares de cada mesa para control de tiempo y marcación, así como las sillas para los jugadores.

2. Zona de seguridad

El área libre alrededor de cada una de las mesas de billar deben tener 1.40 m libres de obstáculos.

3. Otros aspectos

El ambiente debe ser cerrado, a fin de evitar las corrientes de aire y controlar el nivel de iluminación.

El ambiente debe reunir condiciones de confort térmico, ya que diversos factores como el control de corrientes de aire, el uso de lámparas y la concurrencia de espectadores pueden producir condiciones que generen temperaturas no confortables; de considerarse necesario se debe contar sistemas de climatización con inyección y extracción de aire de forma indirecta al área de juego.

4. Entrenamiento y practica recreativa

Las condiciones de entrenamiento y práctica recreativa con fines de masificación, deben ser muy similares a las de competencia, incluyendo el equipamiento.

5. Practica para personas con discapacidad

La práctica para personas con discapacidad no está implementada en Perú.

C. Características de la superficie de juego

La superficie del ambiente donde se desarrolla la práctica de este deporte debe ser antideslizante, las posiciones de los jugadores en ciertas circunstancias pueden hacerles perder el equilibrio, de no ser así.

Las características de las superficies de las mesas de juego se detallan en el apartado equipamiento.

D. Criterios de iluminación

1. Criterios generales

Es recomendable el empleo de un artefacto tipo pantalla para que el centro de la mesa no reciba mayor iluminación que las bandas y las esquinas.

La distancia entre las luces y la superficie de juego no deberá ser inferior a 1,20 metros. La sala de juego no deberá permanecer en oscuridad completa.

La práctica de recreativa se puede llevar a cabo en ambientes con iluminación natural o no controlada.

2. Niveles de iluminación

La superficie y bandas de la mesas deben recibir al menos 520 lux de manera uniforme. El resto del ambiente debe recibir al menos 50 lux.

E. Instalaciones complementarias y auxiliares

VESTUARIOS

Para el desarrollo de competencias se requiere de vestuarios, ya que dependiendo del nivel de competencia se requiere del uso de distinta indumentaria de competición.

AREA DE DESCANSO

De ser posible, es recomendable incluir un área de descanso con mobiliario tipo cheilón donde los jugadores puedan relajarse y/o concentrarse de forma previa a la competición.

F. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo de competencia

MESAS

Las mesas son rectangulares, horizontales, planas y rodeadas en su parte interna por bandas de material elástico, con el fin de que las bolas no se salgan de la mesa.

La medida oficial de la superficie de juego de la mesa de Snooker es de 360 x 180 cm, también conocida como mesa de 12 pies.

BOLAS

Se juega con 22 bolas completamente lisas:

- 15 rojas.
- 1 amarilla.
- 1 verde.
- 1 marrón.
- 1 azul.

- 1 rosa.
- 1 negra.
- 1 blanca.

El diámetro de las bolas es de 52.5 mm.

TACOS

El movimiento es impreso a las bolas mediante un instrumento, generalmente de madera, o de otro material, llamado taco. Éste, puede ser de una pieza o dividirse en varias partes.

El taco debe estar provisto en su extremidad más delgada de una suela de cuero, con cuya parte el jugador se sirve para golpear a la bola.

Un jugador puede utilizar uno o varios tacos de su elección, determinando libremente su longitud, peso o diámetro. No existen especificaciones obligatorias de los tacos.

2. Equipamiento auxiliar

MESAS Y SILLAS AUXILIARES

Al costado de cada mesa se requiere de una mesa de apoyo para la colocación del marcador de puntuación y sillas cómodas, para que los jugadores tengan la opción de sentarse mientras esperan su turno.

3. Consideraciones para el entrenamiento y práctica recreativa

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

El equipamiento empleado para el entrenamiento y práctica recreativa con fines de masificación, deben ser muy similares a las de competencia.

PROYECTOR

Para el desarrollo de las dinámicas de capacitación se requiere un proyector y un écran para la proyección de las lecciones.

EQUIPO AUDIOVISUAL

Así mismo, se requiere el empleo de equipos audiovisuales, para la proyección de grabaciones de video.

4. Recomendaciones de mantenimiento

Debido al polvo que se produce al desprenderse la tiza de la punta del taco al taquear, la superficie de la mesa debe ser limpiada superponiendo otro paño después de cada partida. La superficie de las mesas debe ser limpiada con una aspiradora industrial de forma diaria luego de su uso.

El paño de la superficie debe ser reemplazado idealmente cada mes en mesas con usos intensivos, no obstante, ante la existencia de limitaciones presupuestales, se puede alargar la vida útil del paño hasta 12 meses, si se tiene especial cuidado.

El material sintético de las bandas debe ser reemplazado cada 8 a 10 años, dependiendo de la intensidad de uso.

G. Criterios de diseño para el área de espectadores

El área de espectadores debe estar lo más próximo posible al área de juego, siempre dejando las áreas libres necesarias para el adecuado desenvolvimiento de las competencias (1.40 m alrededor de la mesa).