

BOWLING POOL

Este es un juego divertido que se sale de las modalidades oficiales y que es muy divertido para jugar con los amigos, además de servirnos para entrenar y mejorar en nuestro juego. Sobre todo entrenaremos el saque ya que como se puede adivinar por el nombre hay que colocarlas cada vez que le toque a cada jugador.

Se puede jugar con más de 2 personas, 3, 4, 5 personas, las que se quieran.

Puntuando como a los bolos nos encontramos con que, aparte de la gran presión en el momento de tirar la última bola (algo que también hay que entrenar) existe una importante bonificación por "limpiar" la mesa: esta última bola vale, no un punto, sino probablemente unos cuantos, pues lograr al menos el semi-pleno nos permitirá puntuar el doble en nuestra siguiente entrada (quien juegue a los bolos conoce bien la importancia de tirar el último bolo).

Vamos con las Reglas.

REGLAS DEL BOWLING POOL

- Cada bola vale 1 punto.
- Se coloca el rack y se juega básicamente como en bola 10 (pero no hay que anunciar el tiro). Jugar las bolas en orden es un buen entrenamiento, y añade dificultad a la práctica. Además, nos servirá para entrenar los juegos más populares en competición: el bola 9 y, más recientemente, el bola 10. Como en los bolos, tenemos dos turnos de juego, que aquí llamaremos entradas (que lo son). Las bolas entroneradas en la primera entrada valdrán como primer tiro de Bowling (sería un 'strike' o pleno si metiéramos todas las bolas, y no necesitaríamos una segunda entrada), y las entroneradas en la segunda, para el segundo tiro a los bolos (si metemos las que quedan, anotamos una barrita '/' y es un 'spare', o semi-pleno). Así, la puntuación máxima no sería de 100 puntos, sino de 300. Para el que no conozca la forma de puntuar de los bolos, más abajo inserto un pequeño anexo que lo explica.
- Después de sacar se tienen dos entradas, se meta o no se meta bola. Todas las bolas entroneradas de saque, si no se ha cometido falta, se cuentan como es lógico para la primera entrada. En el saque, sacar la bola blanca de la mesa o entronerarla no será falta en Bowling Pool; es un modo de entrenar diferentes saques sin presión, y de abrir las bolas de forma aleatoria. Existe sin embargo una pequeña penalidad por hacer falta en el saque: sólo existirá bola en mano sobre la bola 1 (lo veremos más adelante).

· En la primera entrada, existe opción de tomar bola en mano y jugar la bola que se desee. Hay que tener mucho cuidado en esta elección porque es muy estratégica. En caso de no comenzar sobre la bola más baja sobre la mesa, de la bola 10 o la más alta se pasaría a la más baja, y se continuaría en orden.

Esto nos permitirá quitar de en medio bolas de numeración más alta del camino de las troneras para otras bolas, o abrir algún problema o grupo de bolas juntas que eventualmente haya quedado después del saque.

· En la segunda entrada, sólo existe la opción de tomar bola en mano sobre la bola de numeración más baja sobre la mesa, aunque el jugador tiene la opción de elegir la bola a la que jugar, pero no dispondrá de bola en mano en este caso y tendrá que hacerlo desde la posición en la que haya quedado la blanca. Esto añade una pequeña penalidad a la segunda entrada (el que juegue a los bolos conoce bien algunas dificultades cuando no se han tirado todos los bolos a la primera, por ejemplo el famoso 7-10).

· Si se comete falta en el saque o en la primera entrada, las bolas entroneradas no cuentan, pero se reponen. Si se comete falta en la segunda entrada al meter una bola, esta por supuesto no contaría en el resultado.

· Tras cometer una falta, tanto si es de saque como si es en la primera entrada, es bola en mano, pero hay que jugar la bola más baja sobre la mesa; no se podría elegir a partir de qué bola comenzar, como pequeña penalidad por la falta.

· Después de su segunda entrada, se contabilizan sus puntos según las reglas de tanteo del bowling, se vuelve a montar el rack y entra el siguiente jugador (o bien, si está entrenando solo, juega su siguiente partida).

Lo bonito en esta modalidad es puntuar como en el Bowling. Para el que no conozca cómo se hace, aquí viene una pequeña explicación:

Para anotar, podemos hacernos un cuadro de este tipo:

JUGADORES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PUNTUACIÓN

Cada número, del 1 al 10, corresponde a cada partida (o par de entradas) de cada jugador, y debajo del cuadro expuesto podemos copiar todos los cuadros que queramos (por ejemplo, para jugar varios jugadores).

Después de nuestra primera entrada, debemos anotar el número de bolas que hayamos entroneado seguidas (que serían los bolos tirados con nuestro primer tiro de Bowling), en la primera casilla, excepto en el caso de que metamos todas, en cuyo caso habríamos hecho un 'pleno' o 'strike', y marcaríamos una 'X' (luego veremos qué hacer con esto), y nuestra jugada terminaría (dejaríamos en blanco la segunda casilla).

Después de nuestra segunda entrada (excepto, como hemos visto, en el caso del pleno), anotamos el número de bolas entroneadas en la segunda casilla; este hubiera sido nuestro segundo tiro en Bowling (salvo que hayamos metido todas las bolas que quedaban, en cuyo caso anotamos un '/', que es un 'spare', o semi-pleno, y también veremos enseguida cómo tratarlo).

En la casilla ancha, bajo las dos casillas por cada par de entradas del jugador, anotamos la suma que llevemos hasta el momento, mas la suma del par de casillas que corresponda (excepto en el caso de pleno, o semi-pleno, que se procede como se indica a continuación).

Cuando un jugador consigue un semi-pleno, esto es, limpiar la mesa sirviéndose de sus dos entradas, a la puntuación obtenida en su partida (10 puntos) hay que sumarle la que consiga en su siguiente entrada (que en Bowling sería su siguiente tiro). Por eso, no se puede anotar inmediatamente el tanteo, sino que habrá que esperar a que el jugador realice su siguiente entrada en la mesa para sumar las dos entradas anteriores (10 puntos), más la puntuación obtenida en dicha entrada. Así, su nueva entrada será contabilizada en el cuadro de totales, pero también en el anterior.

Valga como ejemplo la siguiente tabla: el jugador mete 7 bolas en su primera entrada, luego las 3 restantes. Se anota como '/', y en su siguiente entrada mete 6 bolas, y luego 3. Esas 6 bolas, de su primera entrada en la segunda partida, se suman a las 10 metidas en la primera partida y se añaden en el primer cuadro de resultados (y, por supuesto, se sumarán también en el segundo). El cuadro quedaría como sigue:

	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
JUANITO	7	/	6	3																
	16		25																	

Cuando el jugador consigue el pleno, sumará sus 10 merecidos puntos, más el tanteo obtenido en sus DOS siguientes entradas: un rico pastel. Así, el jugador tendrá que esperar a realizar sus dos siguientes entradas para poder anotar el resultado debajo de una 'X'. Pongamos otro ejemplo, como continuación a la partida anterior: el jugador realiza un pleno en su 3ª partida, luego mete 4 bolas y luego 5. Esas dos entradas de la siguiente partida (9 puntos en total) se suman en el cuadro de totales de la partida anterior (y en su propio cuadro claro está). Así quedaría su cuadro de resultados:

JUANITO

1		2		3		4		5		6		7		8		9	
7	/	6	3	x		4	5										
16		25		44		53											

Si el jugador consigue, por ejemplo, dos plenos seguidos, como tras un pleno hay que contabilizar la suma de las dos entradas siguientes, el jugador no podrá anotar su tanteo hasta la siguiente entrada, porque en su partida, sólo realizó una entrada. El cuadro esperaría así:

JUANITO

1		2		3		4		5		6		7		8	
7	/	6	3	x		4	5	x		x					
16		25		44		53									

Si el jugador, en su siguiente tiro, vuelve a hacer un pleno, sería posible rellenar la casilla de totales 5ª con 83 puntos (53 + 10 + 10 +10, esto es, 30 puntos más los que lleve), pero las demás seguirían esperando. Véase el ejemplo:

JUANITO

	1		2		3		4		5		6		7		8		9	
	7	/	6	3	x		4	5	x		x							
	16		25		44		53		83									

Si el jugador realiza un pleno en su 10ª partida, para poder contabilizar la suma de sus dos próximas entradas tiene derecho a dos entradas más, incluso aunque realice otro pleno. Si el jugador realiza un semi-pleno en esta 10ª partida, contaría con una entrada adicional para contabilizar la bonificación del semi-pleno. Si acaba con cualquier otro resultado, no tiene derecho a la 3ª entrada de la décima y última partida. Las entradas 2ª, en el caso de pleno en la 1ª, y 3ª, son sólo para contabilizar la bonificación de entradas anteriores, con lo cual, los puntos obtenidos se sumarán sólo una vez (como extra por el pleno o semi-pleno, y no como tanteo en sí).

Mediante este sistema, la máxima puntuación posible (lógicamente, tanto en Bowling como en Bowling Pool) sería de 300 puntos. En todo caso, si un jugador de billar consigue una puntuación entre 150 y 180 puntos, puede considerarse un fuerte jugador.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10