

# A 3 BANDAS

## GENERALIDADES

El juego de carambola a tres bandas se juega solamente con tres 3 bolas en una mesa sin troneras (huecos)

Esta mesa es más grande que la de billar con troneras con una dimensión de 5 X 10 pies (las de billar profesional miden solamente 4 1/2 X 9 pies).

Las bolas son de color amarillo, blanco y rojo y son un poco más pesadas que las bolas de billar pool. La bola amarilla y la blanca son las bolas tiradoras y cada una es elegida por un jugador diferente.

En algunos países la bola roja es también usada como tiradora , pero sino suele ser siempre la bola objetiva y no se usa como tiradora.

Bola "tiradoras" es la bola que usa el jugador para iniciar el tiro.

Para anotar un punto la tiradora debera de entrar en contacto o tocar las otras dos bolas, pero antes de golpear la segunda bola objetivo (la otra bola tiradora designada al otro jugador y la bola roja), la tiradora deberá tocar tres o mas bandas.

Cada juego comienza rifando la salida tirando desde la banda que tiene la marca de la mesa hacia la banda corta opuesta. La bola que quede más cerca de la banda a donde se inicia el tiro, obtiene el derecho de salir o ejecutar la posición de salida.

Una partida se juega a un numero determinado de puntos (o carambolas). Usualmente el número de puntos es establecido por los contendientes antes de ejecutar la banda para rifar la salida. La mayoría de encuentros se juegan a quince, veinte, veinticinco, o treinta puntos, y algunos jugadores más experimentados juegan a cuarenta o cincuenta puntos.

Hoy en dia la mayoría de campeonatos a nivel internacional se juegan a sets de quince puntos, y cada partida es jugada a tres o cinco puntos. Usualmente el ganador es el que gane dos de tres sets, o tres sets de cinco.

Cada vez que un jugador ejecuta una jugada se dice que completo una entrada. Siempre y cuando el jugador anote la carambola, puede seguir anotando hasta que falle el tiro. Se pueden anotar muchos puntos en una sola entrada. Cuando varios puntos son anotados de forma seguida, se le llama "una serie" o "una corrida". ejemplo: Una serie de siete carambolas.

## REGLAS DEL JUEGO

### TIRANDO A BANDA PARA DEFINIR LA SALIDA.

1.- Cada jugador selecciona su bola tiradora y las colocan a cada lado del punto de salida situado en la cabecera de la mesa, o sea la banda corta a donde se encuentra la marca de la mesa. Cada jugador golpea su bola hacia el lado opuesto de la mesa con la fuerza suficiente para regresar hacia la banda corta adonde se inicio la jugada, y la bola que estacione más cerca de la banda le dará al jugador el derecho de iniciar la partida ejecutando la carambola de salida.

2.- Las bolas bien pueden tocar las bandas largas de la mesa, pero si ambas bolas entran en contacto, el jugador que taqueo con la bola que se salió de su camino y choca a la otra bola pierde el derecho a la salida. si la bola sale fuera de la mesa, pierde "la salida".

3.- El ganador de la salida tiene el derecho "de salir", o de asignar la salida a su oponente. Así como el derecho de escoger con qué

bola iniciará la partida (la blanca o la amarilla), la cual será su bola durante toda de la partida.

### LA CARAMBOLA DE SALIDA.

1.- La bola del oponente se coloca en el punto de cabecera (el punto que cruza el segundo diamante a lo ancho y a lo largo de la mesa sobre la cabecera de la mesa).

2.- La bola tiradora se coloca en un punto situado a seis pulgadas (15.2 cm) hacia la derecha o hacia la izquierda del punto de cabecera.

3.- La bola roja se coloca en el punto de abajo (el punto que cruza el segundo diamante a lo ancho y a lo largo de la mesa sobre la banda corta opuesta de la mesa).

El jugador ejecuta el tiro de salida con su bola con la intención de golpear primero la bola roja. Si la tiradora golpea primero la bola del

jugador contrario es una falta y el jugador pierde su turno o entrada. En los tiros subsiguientes se puede atacar sobre cualquiera de las dos bolas, ya sea sobre la bola del oponente o bien sobre la bola roja.

## PUNTO DE CARAMBOLA

Es Carambola de tres bandas y cuenta como un punto cuando:

- 1.- La bola tiradora golpea la primera bola objetivo y luego golpea tres o más bandas antes de entrar en contacto con la segunda bola objetivo.
- 2.- La bola tiradora golpea tres o más bandas y después entra en contacto con las dos bolas objetivas.
- 3.- La bola tiradora golpea una banda, luego una bola objetivo y después toca dos bandas o más y luego entra en contacto con la segunda bola objetivo.
- 4.- La bola tiradora golpea dos bandas, golpea la primera bola objetivo y luego toca una o más bandas antes de contactar la segunda bola objetivo.

## CONTEO DE PUNTOS

Un conteo de tres bandas significa tres impactos contra la banda. Dichos impactos no son necesarios que sean en tres bandas diferentes para ser válidos.

El conteo es válido aunque golpee la tiradora la misma banda tres veces, o bien obtenga tres contactos contra la banda en dos bandas diferentes como resultado del efecto inferido a la tiradora.

## FALTAS

Faltas que provocan el derecho a tiro y pase su turno:

- 1.- Cuando alguna de las bolas salta fuera de la mesa.
- 2.- Cuando se comienza el tiro mientras las otras bolas están en movimiento, se debe esperar a que estén totalmente quietas.
- 3.- Cuando se toca cualquiera de las bolas con la mano o cualquier parte de la vestimenta del jugador, o bien con el taco o la tiza o cualquier otro objeto o accesorio usado por el tirador. En este caso las bolas se mantendrán en la posición en que quedaron después de ser cometida la falta.
- 4.- Cuando exista un "empujón" o "arrastre" ilegal de alguna bola con alguna parte del cuerpo o si en el proceso de apuntar el tirador toca la tiradora levemente.
- 5.- Cuando se produce un "retaqueo" o "doble ejecución". Es decir si al tirar con la bola tiradora toca 2 veces o más con el taco.
- 6.- Cuando al tirar el jugador no está haciendo contacto directo con el piso.
- 7.- Cuando el jugador ejecuta con la bola asignada a su oponente.
- 8.- Cuando el jugador toca su bola con el taco durante el proceso de apunte.

9.- Cuando se juega con la bola equivocada:

- El oponente puede marcar la falta antes o después del tiro, mientras.
- La falta podrá ser marcada en cualquier momento durante una serie o corrida, pero el tirador tendrá derecho a todos los puntos adquiridos antes del tiro en el cual se marcó la falta.
- El jugador al que le toque el turno deberá de ejecutar la jugada conforme la posición que quedaron las bolas después que fué marcada la falta.

10.- Cuando la bola tiradora salta y circula por encima de la banda para luego regresar a la superficie de juego, la jugada es válida y cuenta como una banda impactada sin importar cuantas veces la tiradora entro en contacto con la banda. Si la tiradora circula sobre dos o más bandas, cada banda cuenta como banda contactada. Si la tiradora para encima de la banda, el tiro se considerará como "bola saltada", lo cual constituye una falta y el jugador

pierde el derecho al tiro. Si la tiradora o cualquiera de las otras dos bolas tocan el marco de la banda, es considerado una falta y la terminación de la entrada. Si la bola del oponente o la roja salta y circula sobre la banda sin tocar el marco, estas bolas también se consideran "en juego".

## BOLAS PEGADAS

Se consideran bolas pegadas:

1.- Si durante una entrada la bola tiradora esta en contacto con cualquiera de las bolas objetivas, el jugador tiene la opción de tirar en cualquier dirección siempre y cuando no golpee la bola con la que está en contacto al momento de la ejecución del tiro, o sino puede elegir que las bolas en contacto sean "armadas" o colocadas en sus lugares correspondientes.

2.- Si tras un tiro las 2 bolas tiradoras terminan pegadas o la bola roja en contacto con la tiradora del otro jugador, al jugador que le toque tirar tiene la opción de tirar en cualquier dirección como en el párrafo anterior, o bien podrá elegir "armar" o colocar las bolas en contacto. La otra bola no está pegada permanece en el mismo lugar adonde se encontraba.

3.- La bola roja se coloca en el punto marcado contrario a la cabecera de la mesa, mientras que la bola del tirador se coloca en el punto marcado en la cabecera de la mesa. La bola del oponente se coloca en el punto marcado en el centro de la mesa.

4.- Si el punto reservado para la bola que debe de "armarse" está ocupado por una de las otras bolas, la bola por armarse deberá de ser colocada usualmente en el punto reservado para la bola que ocupa el lugar de la bola por armar.

5.- Las mismas reglas aplican cuando una o varias bolas saltan afuera de la mesa.

6.- Cuando la tiradora está pegada a una banda, el jugador podrá tirar hacia la misma, pero el primer contacto no cuenta como banda impactada.

## OTROS CONTACTOS

Los contactos subsiguientes con la misma banda si son válidos para el conteo de bandas del tiro.

· Todos los tiros donde se producen "**choques**" o "pas pas" son válidos, ya sea que depriven al tirador de la anotación o bien que ayuden o contribuyan a la anotación del punto.

· Las "**Pifias**" no se considera faltas, a menos que la pifia se convierta en un "**retaqueo**".

· Si se anota una carambola aún cuando se ha producido una "**pifia**", el punto cuenta y el turno del tirador continúa.

· Si uno de los jugadores es responsable por cualquier tipo de interferencia, constituye una falta y termina la entrada. El jugador siguiente debe de aceptar la posición de las bolas. Un jugador que no está tirando (esperando su turno) no debe de distraer al oponente con movimientos o ruidos innecesarios. Se podrá descalificar al jugador por conducta anti-deportiva.

· Una partida llega a su fin oficial cuando uno de los jugadores ha completado el número de puntos designados para la partida, aún cuando el oponente haya tenido un turno menos.