

PASE BOLA Larga-Corta-Larga

El pasebola es una jugada delicada, especialmente si la bola 2 está muy cercana a la banda, una pequeña desviación en la rectitud del ataque implica una variación de la toma de bola que puede tener consecuencias importantes. En cambio tenemos la ventaja que se juega atacando a la bola 2 por su izquierda o derecha con los efectos derecho o izquierdo respectivamente, lo que implica que la dirección del taco normalmente estará cerca del punto real de contacto de ambas bolas.

Como norma general, salvo que busquemos una solución más artística, es tomar siempre poca bola para no arriesgarnos en un posible corrido o semicorrido. Esta poca toma de bola implica que la bola 1 debe salir en la mayor parte de los casos con viveza y manteniendo gran parte de la calidad.

PASE BOLA SOBRE BANDA LARGA-1

Este método que voy a exponer se debe a Argüello.

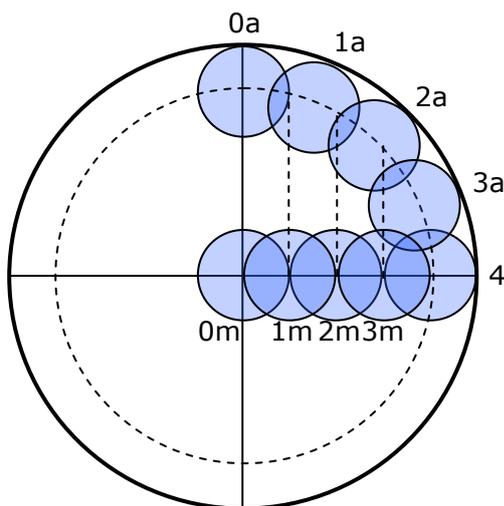
Es un sistema patrón o de posición madre que parte de una posición de la bola 2 muy cerca del segundo rombo de la banda larga.

El ataque es suave y alargado.

Se debe jugar con la fuerza suficiente para que después de hacer la carambola haya una separación de unos 20 cm entre las bolas 1 y 3 con muchas posibilidades de preparación.

En general se toma un cuarto de bola de modo que la bola 1 saldrá, después de golpear a la 2, en una dirección perpendicular a la primera banda. Cuando la bola 2 se aleje de dicha banda será ya difícil y no recomendable restringirse a esta condición.

Efectos: son los clásicos que ya conocemos:



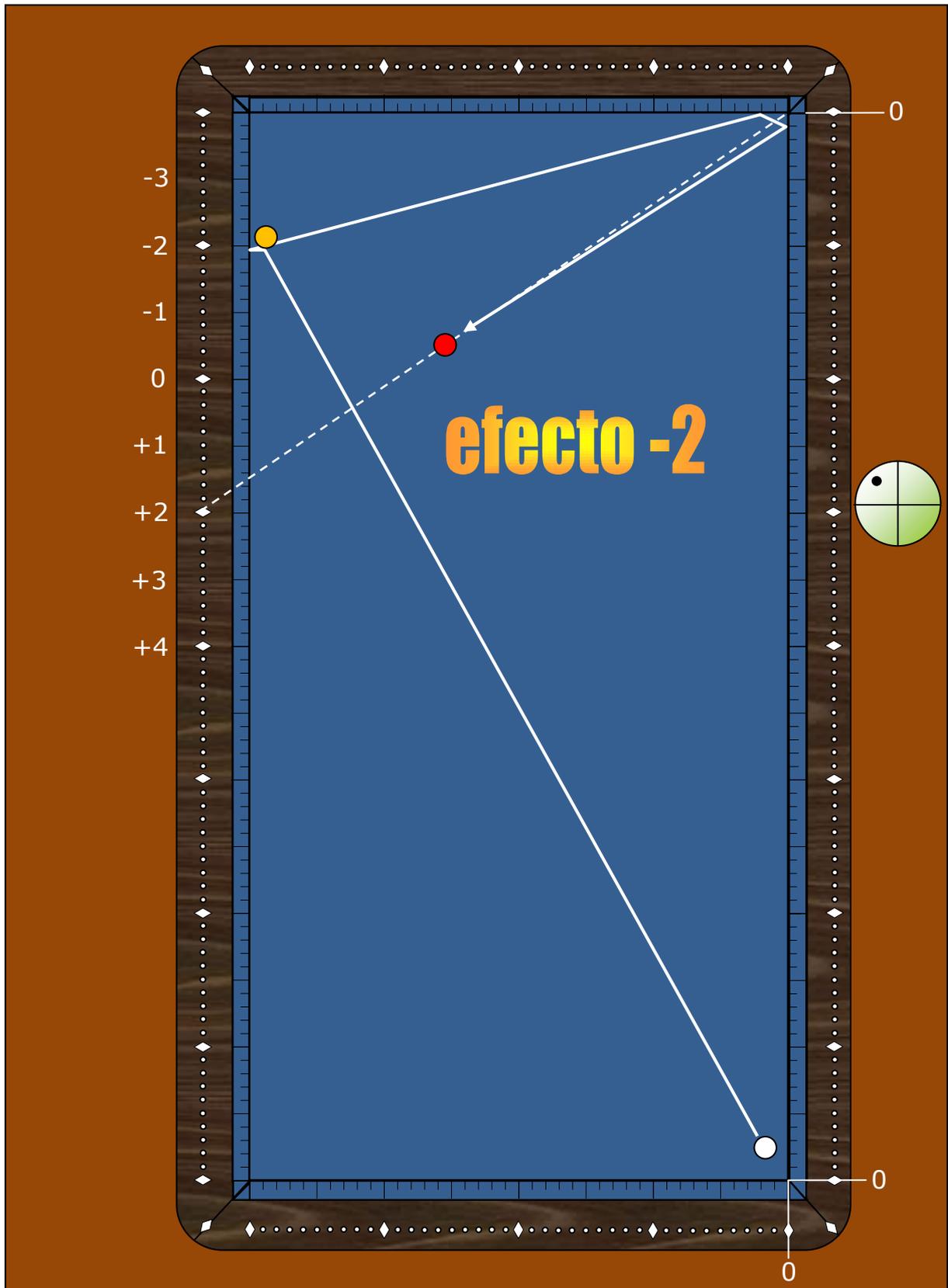
En principio usaremos los ataques altos 0a, 1a, 2a, 3a y el efecto 4 o máximo.

En cierto momento, si quisiéramos un cerramiento o cuadraje de la bola jugadora podríamos emplear los ataques mates 0m, 1m, 2m y 3m.

En el caso de que usáramos estos últimos observa en el gráfico que 0m y 0a coinciden, 1m es aproximadamente medio efecto máximo, 2m es como 1,5 efecto alto y 3m coincide casi con el 2a.

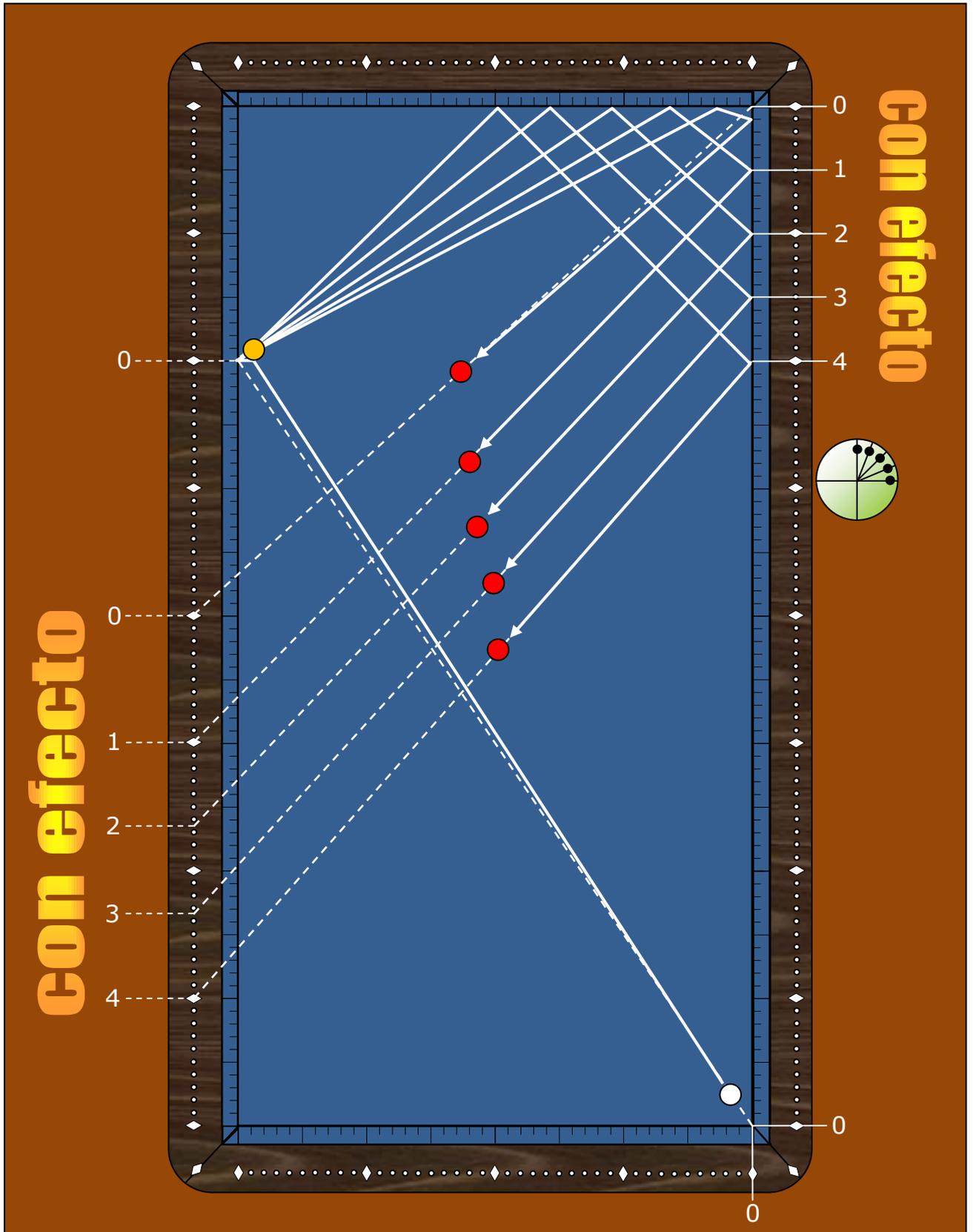
Insisto que usaremos los efectos 0a, 1a, 2a, 3a y 4, que los denominaremos de simplemente y de momento como 0, 1, 2, 3 y 4.

Si desplazamos la bola 2 hacia arriba debemos restar un efecto por cada medio rombo, y si la desplazamos hacia abajo debemos sumar un efecto por cada medio rombo. En cualquier caso la apertura de 2 rombos en cuarta banda se mantienen. Veamos dos ejemplos:





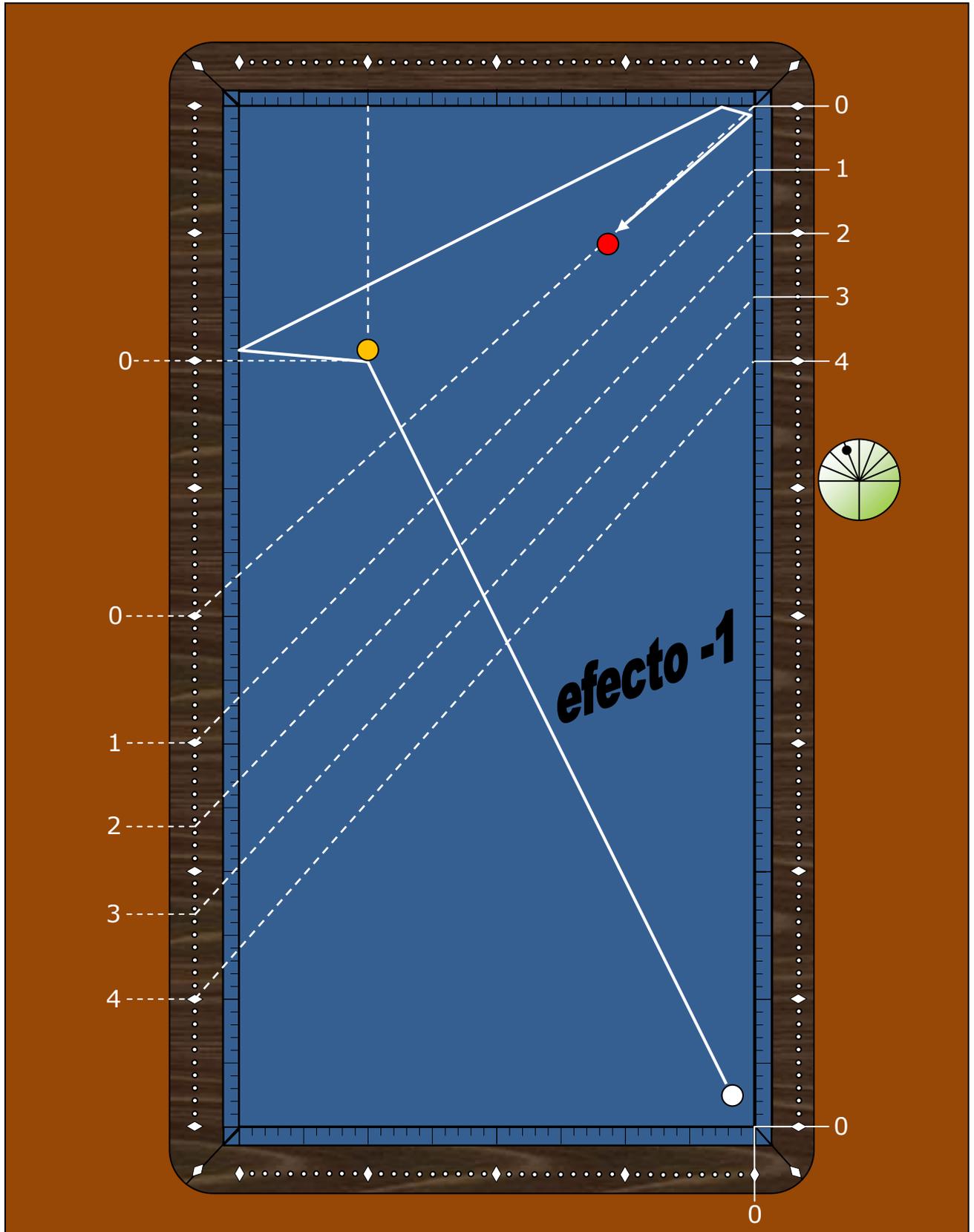
Volvemos de nuevo a la posición patrón y vemos las consecuencias de imprimirle a la bola 1 distintos efectos.



La llegada a tercera banda es bien fácil, simplemente por cada efecto que aumentemos se logran medio rombo más de llegada. Las llegadas a cuarta banda son: con efecto 0 apertura de 2 rombos, con efecto 1 apertura de 3 rombos, con efecto 4 apertura de 5 rombos, y con los efectos 2 y 3 el fragmento de apertura de

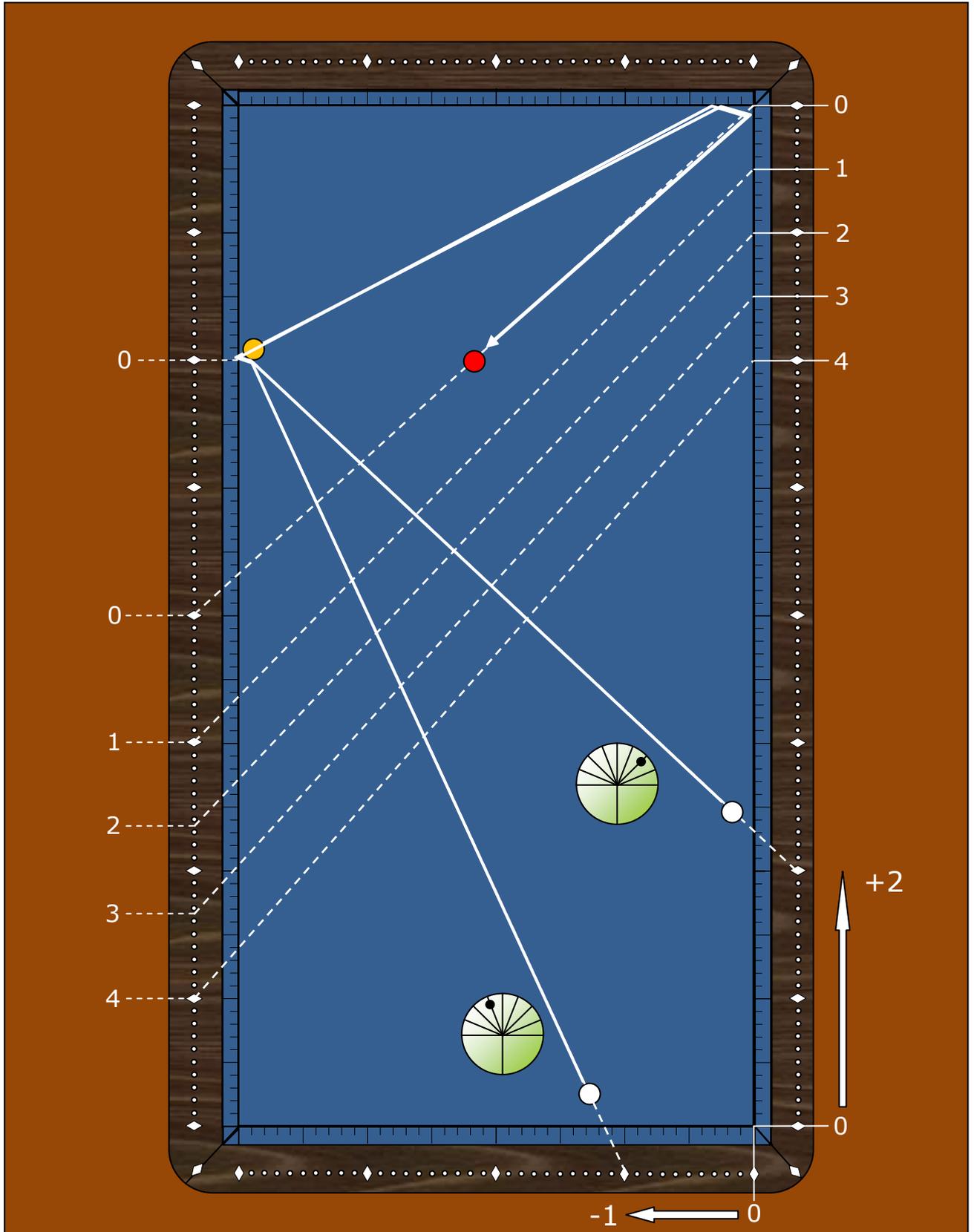
3 a 5 rombos se divide en tres parte de manera que con efecto 2 es 3,6 de apertura y con efecto 3 es 4,3 de apertura.

Veamos ahora las consecuencias de separar la bola 2 de la banda larga: por cada rombo de separación se resta un efecto. ¡Importante! Esto no implica una variación en las aperturas en la cuarta banda. Veamos un ejemplo:

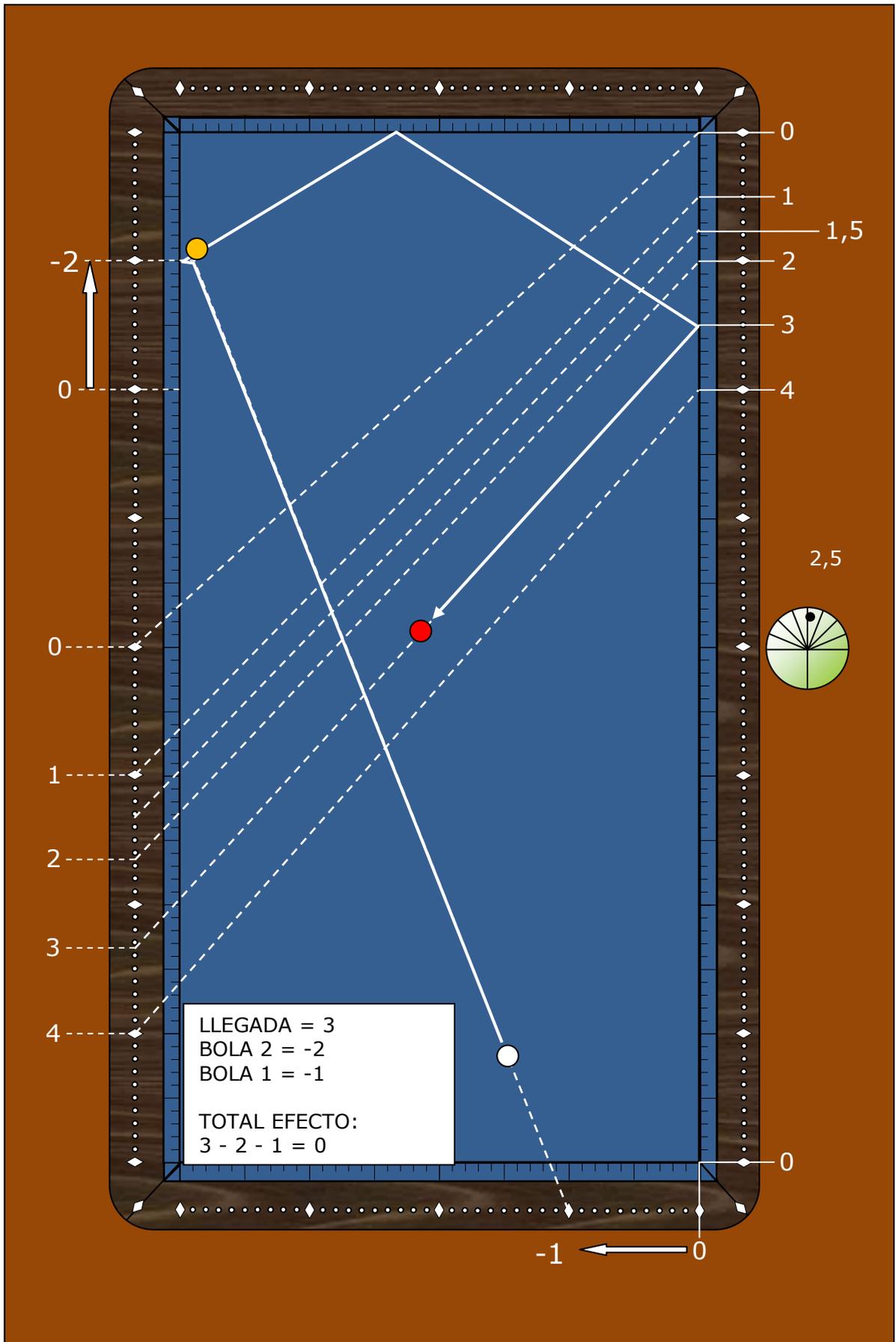


Puedes observar como ya será difícil con un golpe suave conseguir que la bola 1 salga perpendicular a la banda larga después de golpear a la bola 2.

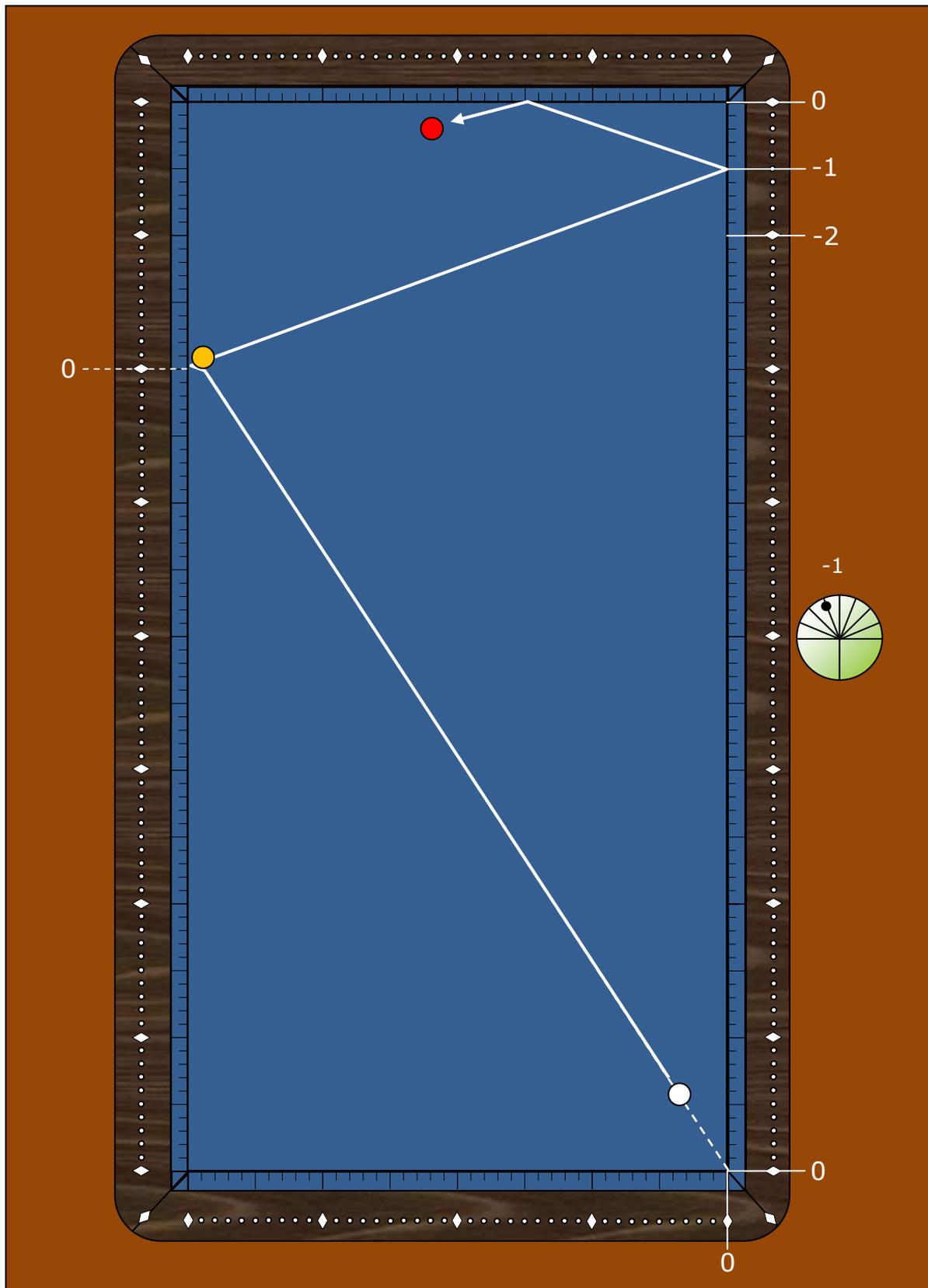
Por último nos quedan las rectificaciones cuando la bola 1 se desplaza de su posición patrón, si se desplaza a la izquierda a lo largo de la banda corta se resta 1 efecto por cada rombo, y si se desplaza hacia la derecha a lo largo de la banda larga se suma 1 efecto por cada rombo. Veamos dos ejemplos:



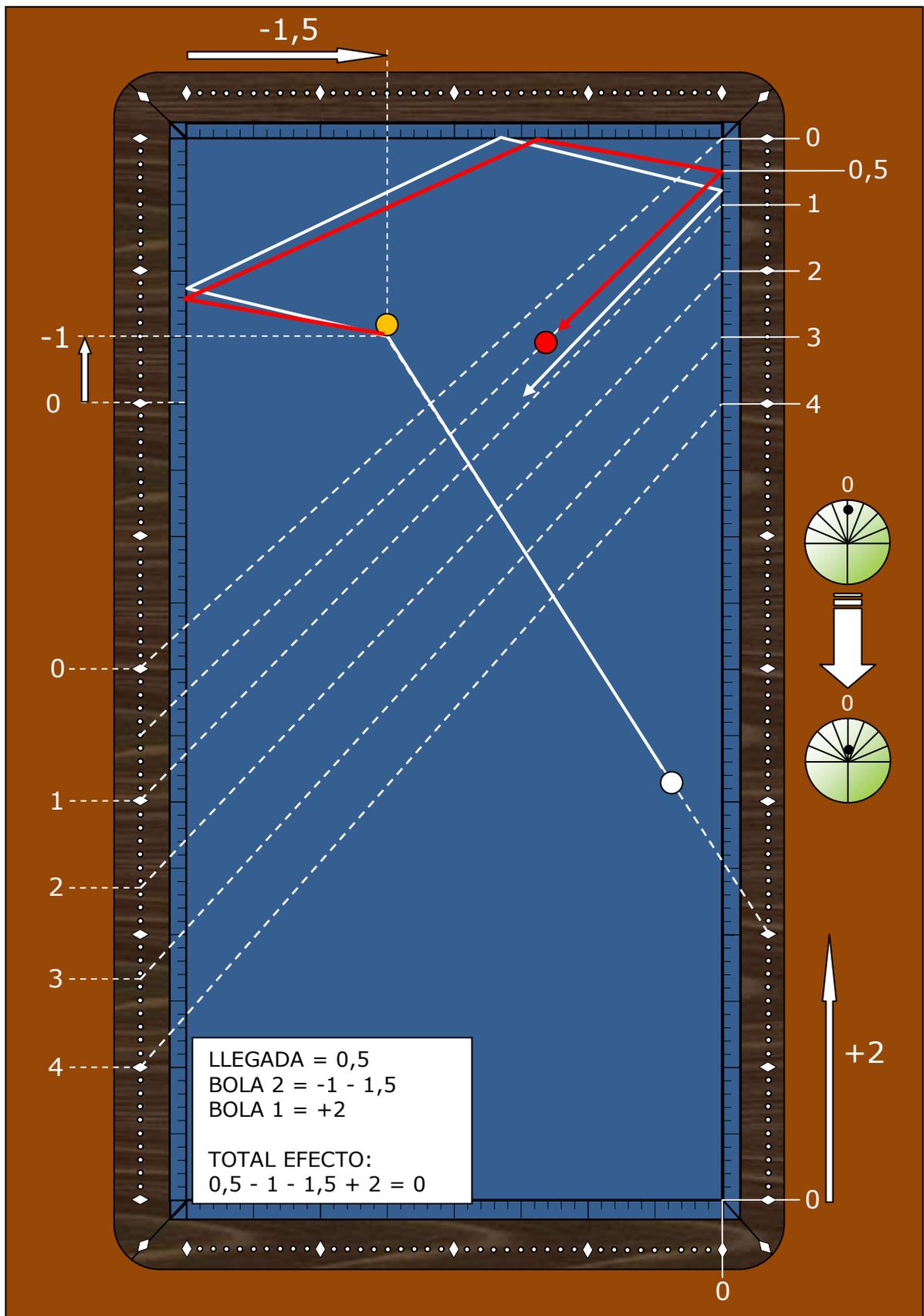
En esta siguiente aunque de efecto 0, marca un poco para compensar el defecto de la 1 al golpear a la 2.



Igualmente podemos jugar una posición de doblete alcanzando la banda larga derecha como segunda banda, para ello basta con ir restando 1 efecto por cada medio rombo de llegada contado desde el rincón.



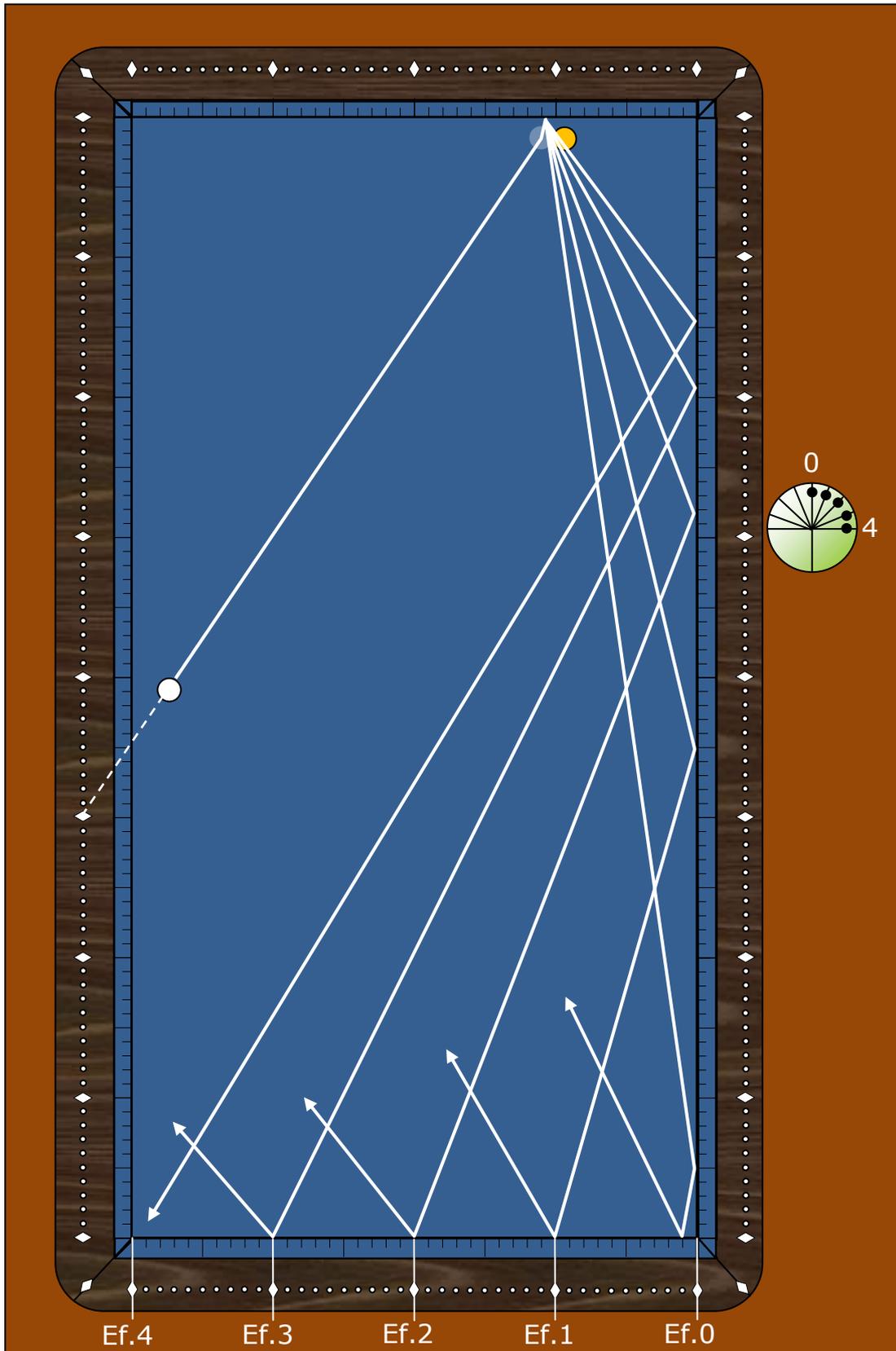
Vamos a ver una última de especial interés. El cálculo nos da efecto 0 supuestamente alto pero cuando la bola 2 está alejada de la banda corremos el peligro de un semicorrido y que se describa una trayectoria más abierta de los que nos interesa (línea blanca) y fallarla. Para estos casos es mejor ir bajando un poco el punto de ataque e incluso llegar al golpe mate si es necesario (línea roja). Debe entrenarse como una posición de prueba. El golpe sigue siendo suave y alargado pero sin exagerar ninguna de las dos cosas.



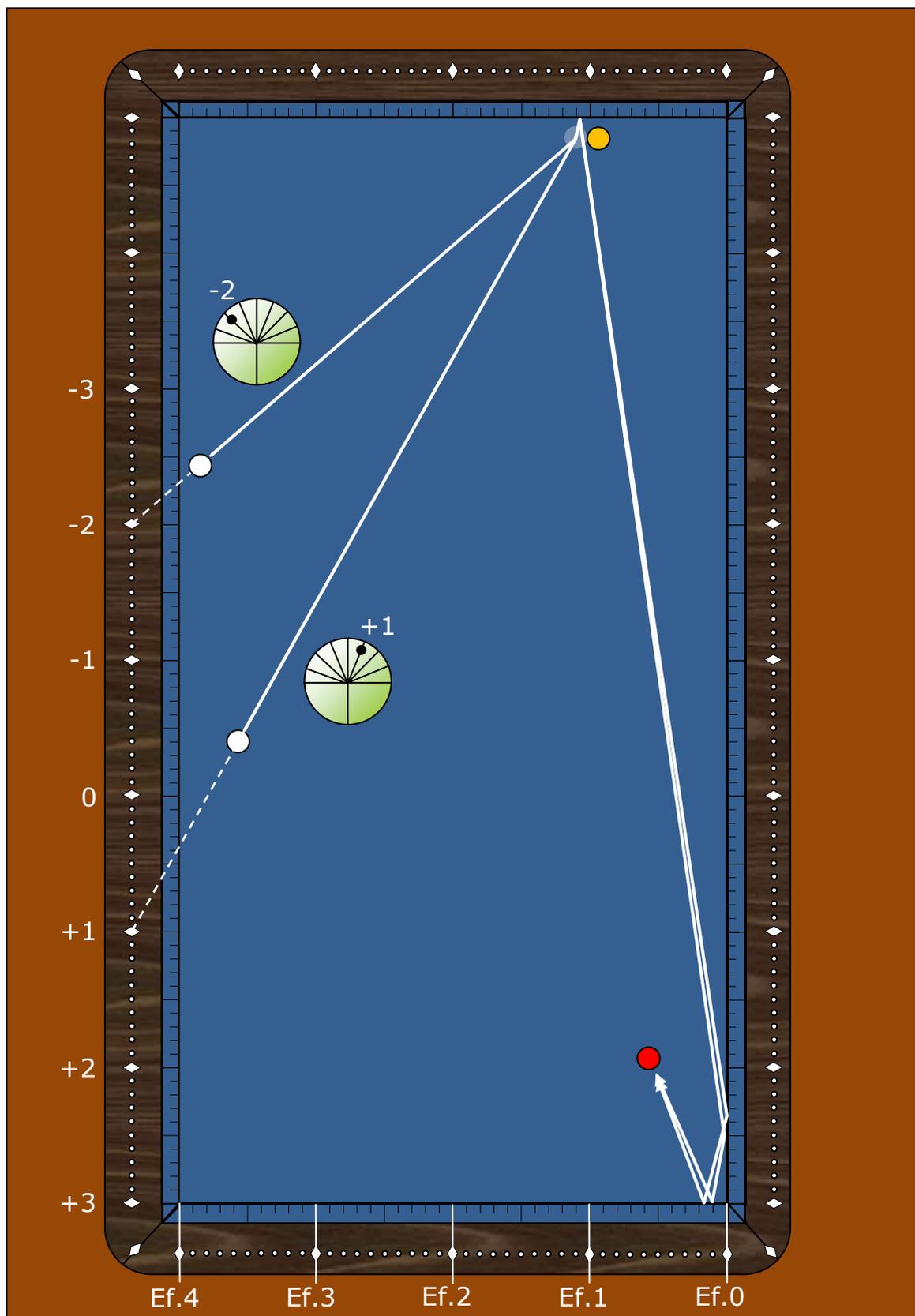
PASE BOLA Corta-Larga-Corta

Hemos visto anteriormente un sistema patrón de Argüello para el pase bola en el ancho del billar. Ahora vamos a verlo en el largo. Seguimos manteniendo los efectos clásicos 0, 1, 2, 3 y 4 altos menos el 4 lógicamente. Siempre se toma bola fina con golpe suave y alargado.

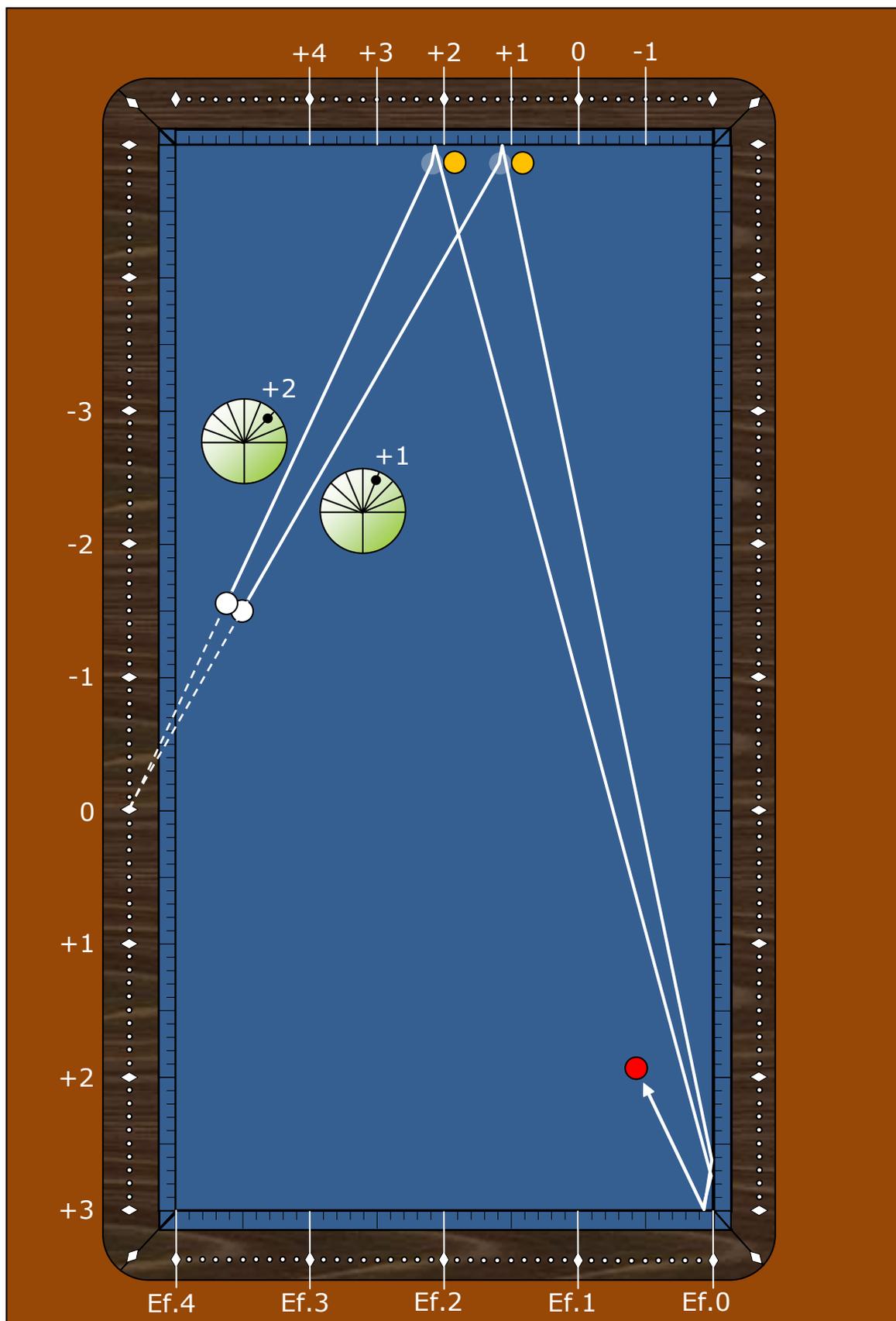
La posición patrón o madre y la trayectoria con los efectos son los siguiente:



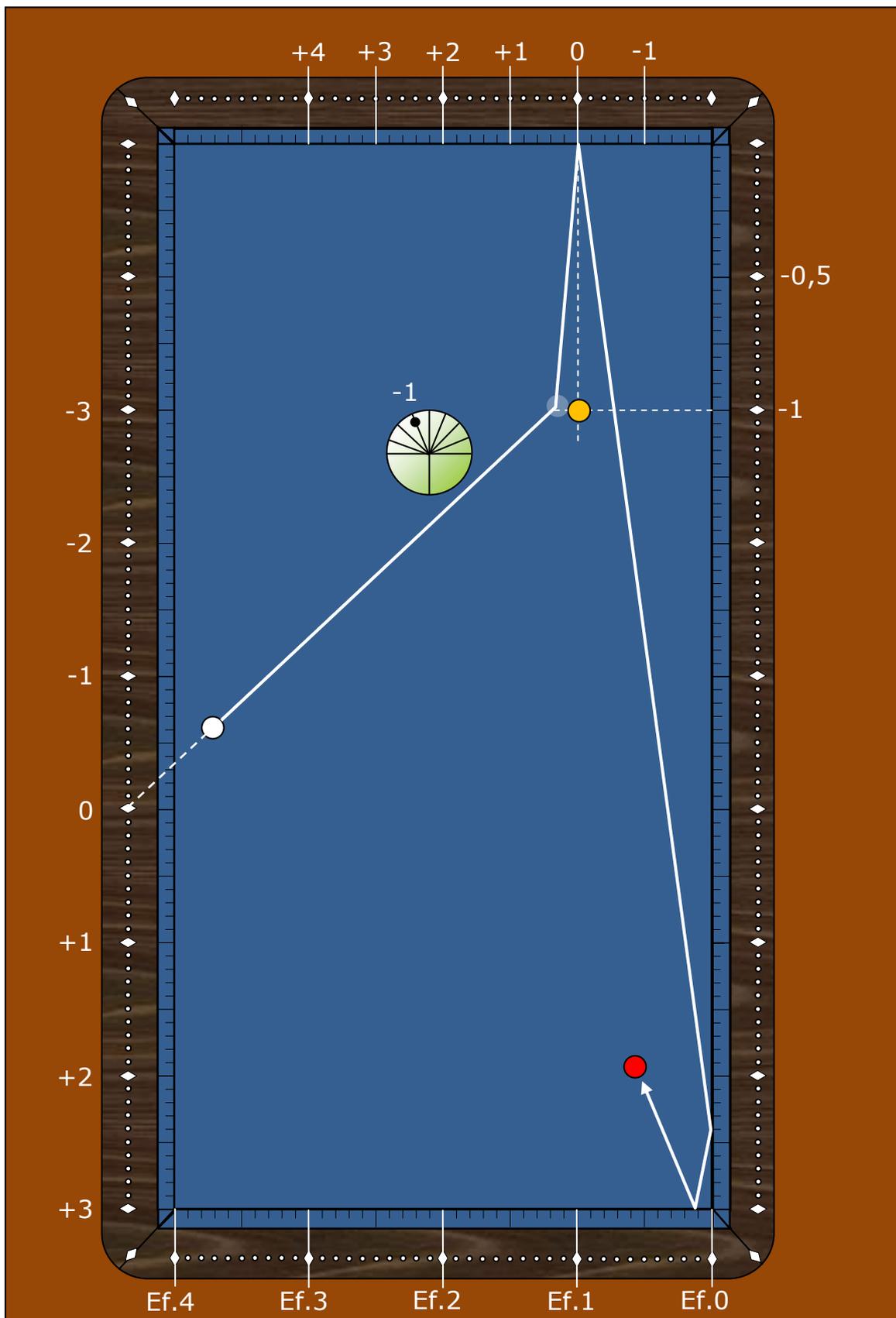
1ª rectificación: por cada desplazamiento de la bola 1 restar o aumentar un efecto por cada rombo según sea hacia arriba o hacia abajo respectivamente.



2ª rectificación: por cada medio rombo de desplazamiento de la bola 2 sobre la banda corta sumar un efecto si la alejamos del rincón o restar si la acercamos.



3ª rectificación: por cada dos rombos de separación de la bola 2 a la banda corta restar un efecto.



Algunos ejemplos:

