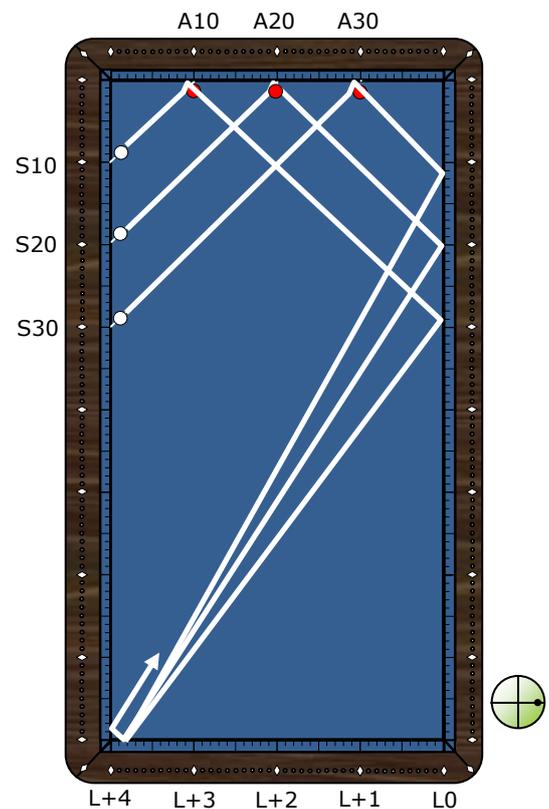


Se trata de una jugada de pase bola donde la bola 1 golpea con poca bola 2. Se imprime un efecto derecho +1 porque la bola 1 está un rombo más cerca del rincón que la bola 2. Esto se basa en el siguiente sistema:

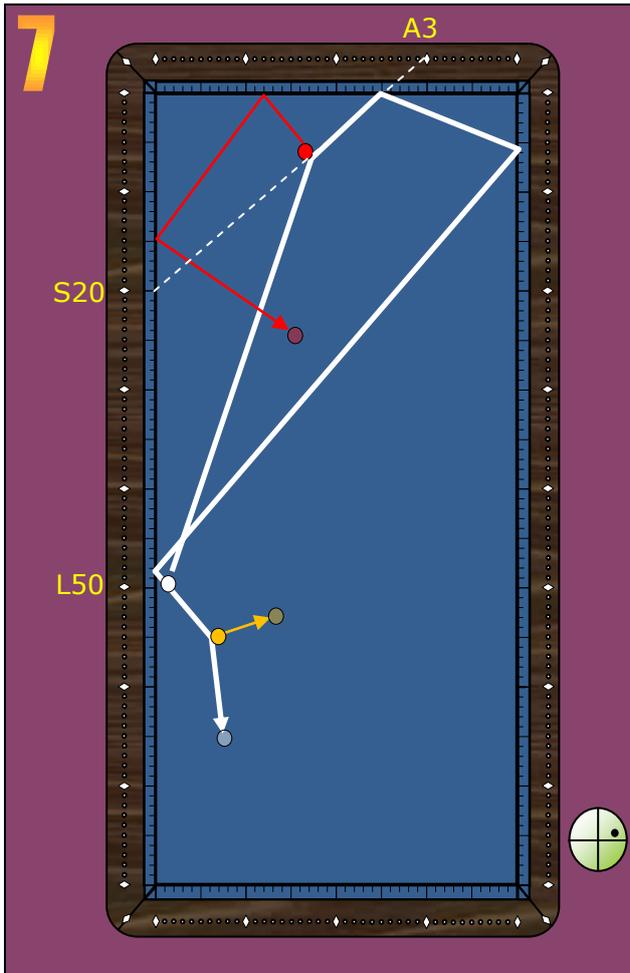


Cuando las bolas 1 y 2 están a la misma distancia del rincón superior izquierdo se alcanza el rincón inferior con efecto +4 (L+4), con los efectos +3, +2, +1 y 0, alcanzamos los puntos L+3, L+2, L+1 y L0 de la banda corta inferior. Pero si la bola 1 está más cerca del rincón superior izquierdo que la bola 2 entonces restamos un efecto por cada 10 puntos. Cuando es la bola 2 la que está más cerca del rincón sumamos un efecto por cada 10 puntos. En la jugada 6 vemos que la bola 1 está en S10 y la bola 2 en S20, entonces restamos un efecto a la llegada L+2 y realmente golpeamos con efecto +1.

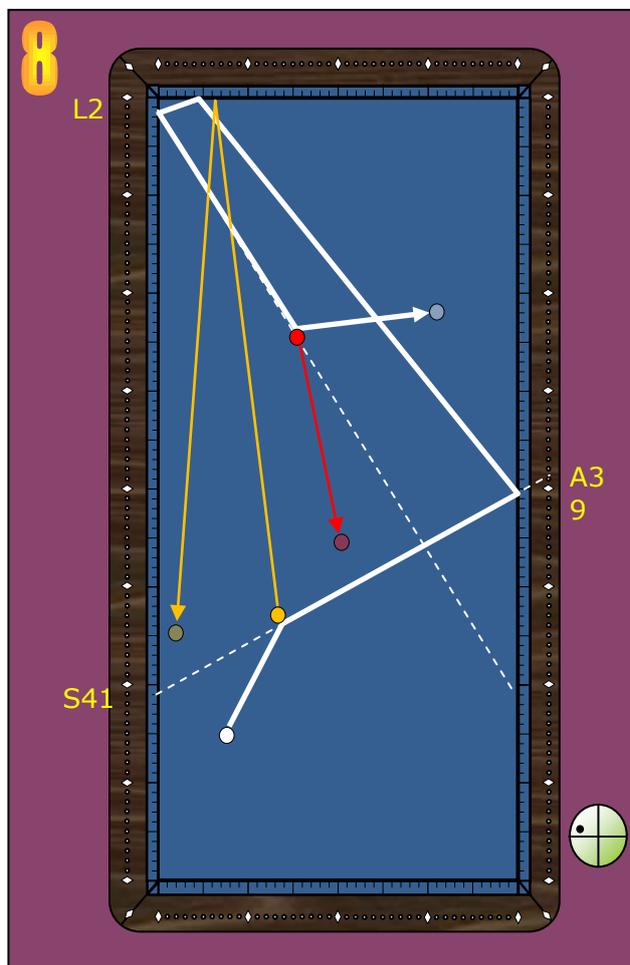
Es muy importante recordar que hay que tomar poca bola 2 de forma que la bola 1 no se vea frenada o que realice un golpe de corrido. Un buen método para observar que esto se verifica es que la bola 2 debe salir paralela a la banda corta superior. Realmente cuando las bolas 1 y 2 están muy cerca del rincón superior el sistema es impreciso.

El objetivo de la preparación en la jugada 6 no ha resultado positivo, el objetivo era tocar la bola 1 a la bola 3 por la zona de la banda y también que la bola 2 llegue al rincón superior derecho. Pero no ha habido suerte pues la bola 2 ha quedado de nuevo en el centro de la banda corta. Realmente esto hubiera sido muy grave si la bola 1 golpea a la bola 3 cerca de banda y con velocidad justa porque estaría escondida para la siguiente jugada.

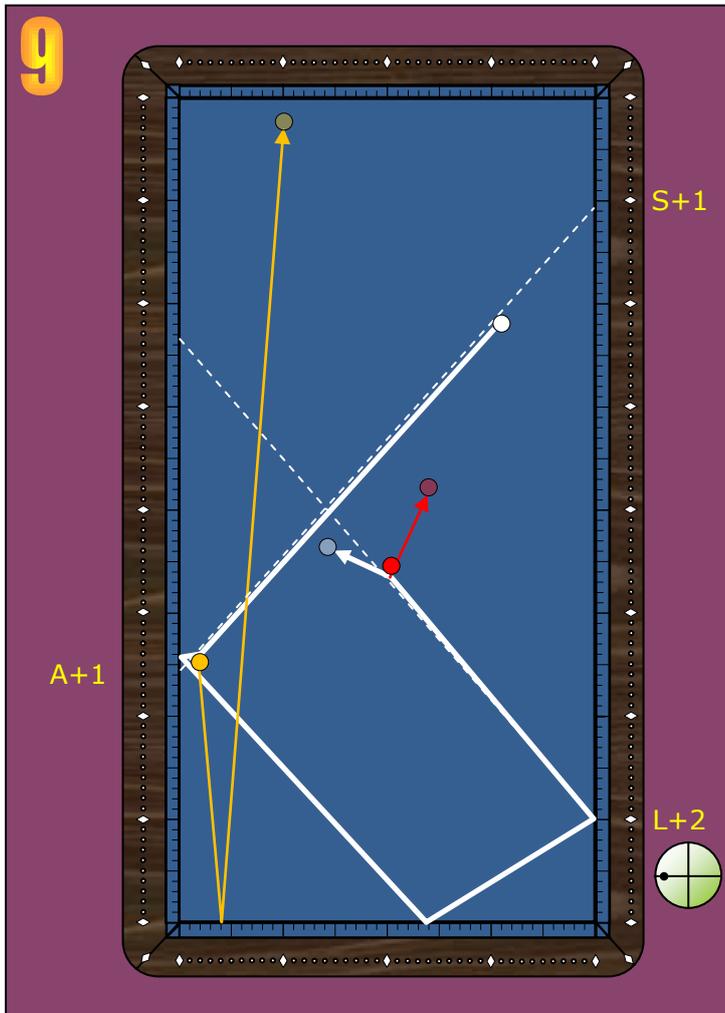
Esto anterior significa que no hay que llegar con velocidad justa la bola 1 a la bola 3.



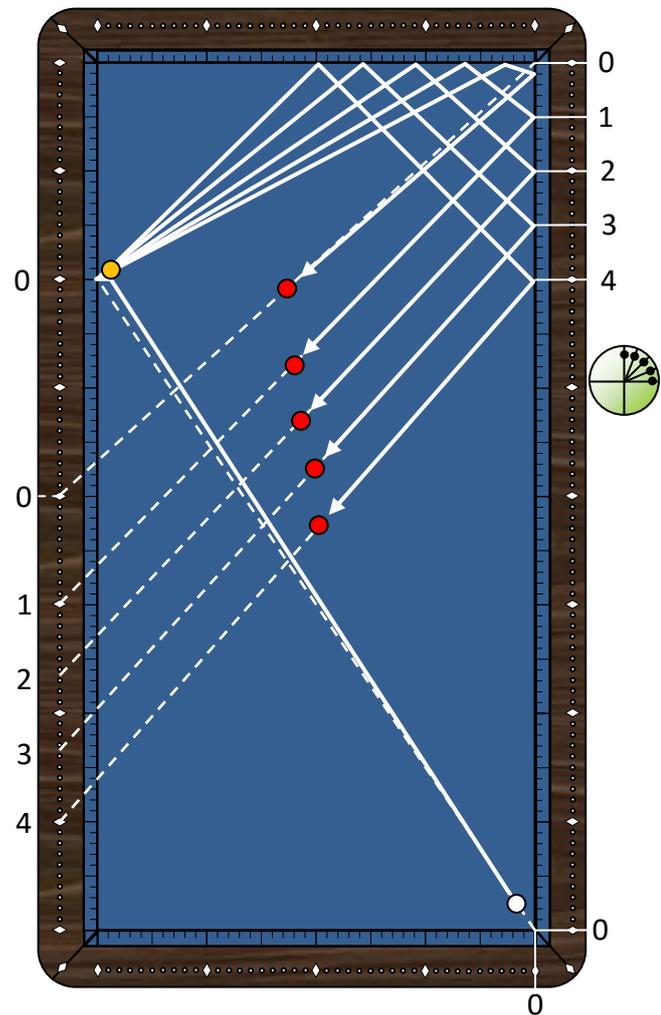
No hay mucho que decir sobre esta jugada de plus que todos conocemos. Lo complicado realmente es que tenemos que tomar relativamente poca bola e imprimir un buen efecto favorable. Realmente el taco está apuntando al "aire" y esto suele transmitirnos cierta inseguridad. Precisamente por ello hay que entrenarlo y familiarizarse con la jugada. Es importante transformar lo aparentemente incómodo en habitual o cotidiano. Debería ser pues una jugada de entrenamiento diario (mínimo 15 minutos) procurando siempre posiciones que obliguen a tomar poca bola. Podemos también jugarla con más bola y quitar efecto pero corremos el riesgo de retruque con la bola 2 y la preparación ya no es la prevista. Tal como está concebida es velocidad a llegar y, dependiendo del material, comprobar el mayor o menor deslizamiento de la bola 1 en la tercera banda.



Es mejor esta jugada que atacar primero a la bola roja por su derecha o por su izquierda ya que hay posibilidades poco controlables de retruque y la preparación es mucho menos previsible. El ataque por la derecha a la amarilla permite un mejor control. Hay que tomar una buena cantidad de bola 2 y llevarla hacia el rincón superior izquierdo procurando siempre tocar primero la banda corta. El control de la velocidad y la toma de bola deben evitar de manera clara y efectiva un retruque de la 1 con la 2. Jugar con algo menos de efecto y menos bola supone aumentar el riesgo de retruque. La intención de la preparación era tocar a la bola 3 por el lado contrario del resultado de la jugada para procurar dejar una cabaña central. No obstante ha quedado una posición para pase bola factible.



Se ha aplicado en este caso la teoría de Argüello del pase bola cuyo sistema patrón analizamos.



Es importante recordar en primer lugar que el pase bola con la bola 2 cerca de banda hay que intentar jugarlo tomando poca bola para que la bola 1 salga limpia y rápida.

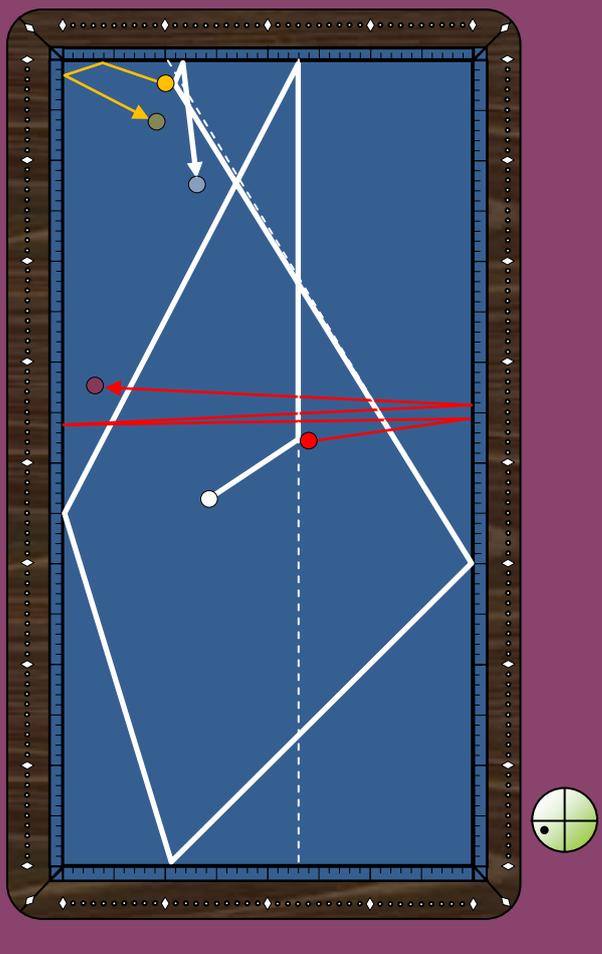
El análisis de la jugada 9 a partir de la posición patrón nos lleva a las siguientes rectificaciones:

- La llegada a la bola 3 es la correspondiente al efecto 2 aproximadamente.
 - La bola 1 está desplazada 1 rombo desde el rincón superior derecho, esto implica un efecto adicional +1 (1 efecto por cada rombo)
 - La bola 2 está desplazada medio rombo hacia el centro del billar con respecto a la posición patrón, esto implica un efecto adicional +1 (1 efecto por cada medio rombo para la desviación de la bola 2 en el largo del billar)
- El resultado es por tanto efecto: $+2 +1 +1 = +4$

No obstante hay que tener mucho cuidado con la velocidad, la bola 1 no debe salir excesivamente lenta, especialmente si ha sido como consecuencia de un aumento en la toma de bola 2 ya que entonces sale amortiguada y hay un exceso de efecto en la segunda banda que acaba finalmente en un cuadrage indeseado fallándose el punto por la zona izquierda de llegada a la bola 3. Así que de nuevo, MUY IMPORTANTE: poca cantidad de bola.

El objetivo de la preparación era llevar la bola amarilla al rincón superior izquierdo, no obstante, se ha tomado demasiado fina y la hemos llevado al primer rombo de la banda corta. Pero esto no va a ser ningún problema para resolver la siguiente posición.

10



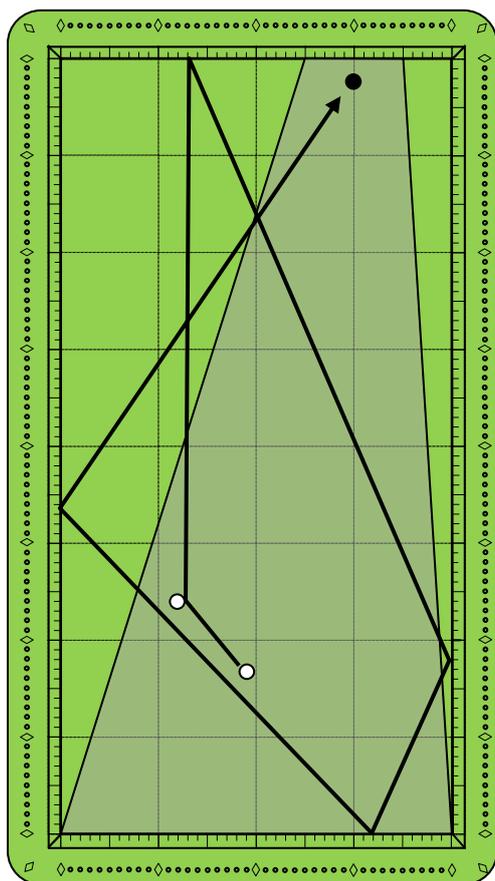
Golpe alargado y rápido sin ningún miedo salvo cuidar la posibilidad de retruque entre la bola 1 y la bola 2. En esta posición es la bola 2 la que pasa antes en las dos zonas de retruque. Como ves aquí no hay números, simplemente se trata de atacar a la bola 2 y que la bola 1 salga vertical hacia banda corta, es seguro que si lo haces correctamente llevarás a la bola 1 a la zona de la amarilla.

Descubrí este sistema de una forma accidental y en una de esas tardes que uno no sabe qué hacer. Pues simplemente me dediqué a tirar hacia la banda corta siempre vertical y desde cualquier zona del billar y observé, para mi sorpresa que lo hiciera desde donde lo hiciera y con el efecto 4 llegaba a una zona próxima al primer rombo de la banda corta.

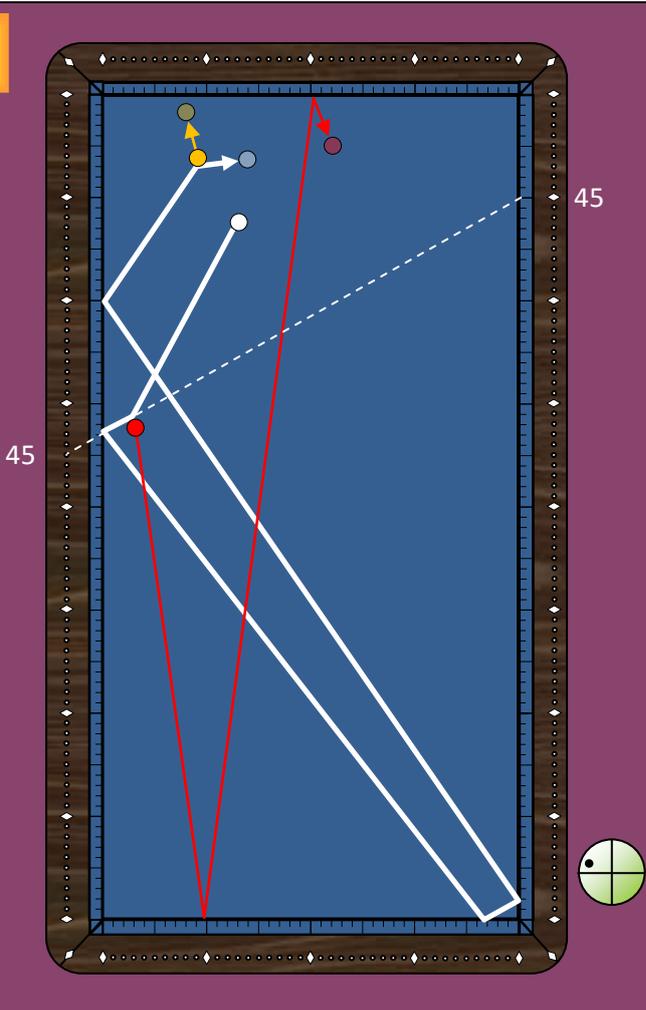
En la mesa de la derecha podemos ver la mecánica de este sistema. Es como si toda la banda corta inferior se transformara en la franja sombreada de la banda corta superior. El primer rombo de la banda corta se alcanza cuando la zona de salida está más o menos en el centro del billar. Si nos desviamos hacia la izquierda en la zona de salida también lo hará la llegada y viceversa. Todo esto es con el efecto máximo (4 normalmente). Con un efecto entre 2 y 3 (dependiendo del material) alcanzamos el segundo rombo o rombo central de la banda corta; con un efecto entre 1 y 2 alcanzamos el tercer rombo de la banda corta.

Realmente la jugada 10 no garantiza una ubicación de la 2 más o menos precisa pero lo importante es practicarla para llevar la bola 2 a la zona de la banda izquierda larga o al centro del billar.

El ejercicio de esta posición es una buena oportunidad para practicar la toma de bola independientemente del punto de ataque a la bola 1 que en este caso observarás que ha sido efecto favorable y por debajo el ecuador ya que interesa un poco de retroceso. El entrenamiento de tomar bola 2 y llevar siempre vertical la bola 1 hacia la banda corta es una táctica y una referencia psicológicamente muy útil, y seguro que te va a mejorar el mecanismo y la autoconfianza.



11



No abuses de demasiado efecto favorable (por ejemplo el 4) ya que puede producirse un deslizamiento irregular cuando contacte con la bola 2. Hay que procurar coger la menor bola posible sin llegar a fina, más o menos entre $\frac{1}{4}$ y $\frac{1}{2}$, y en lugar de un efecto 4 buscar un efecto 3 o 2 para llevar la bola 1 ajustada al rincón inferior derecho y que cuadre adecuadamente para alcanzar el rombo 2 (4ª banda) y que la bola 1 ya tenga casi perdida la rotación por el efecto.

Observa que hay cierto riesgo de retuque de la bola 1 con la bola 2 en el centro del billar por lo que el equilibrio velocidad/toma de bola debe estudiarse.

Es una buena solución jugar sobre la 2 por su izquierda con un máximo desarrollo de efecto intentando que la bola 2 se quede en el centro del billar. Esto requiere no tomar excesiva bola pero nuevamente cuidando el retuque. En un paño nuevo es quizás más recomendable esta solución ya que la bola 1 llegará a cuarta banda con mucho efecto contrario y hará que la bola 3 sea gorda.

ALTERNATIVA

