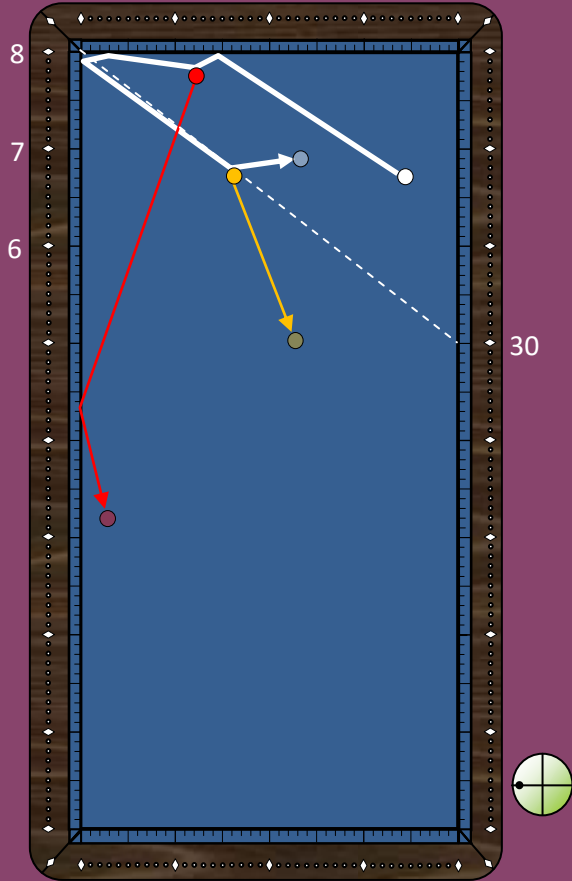
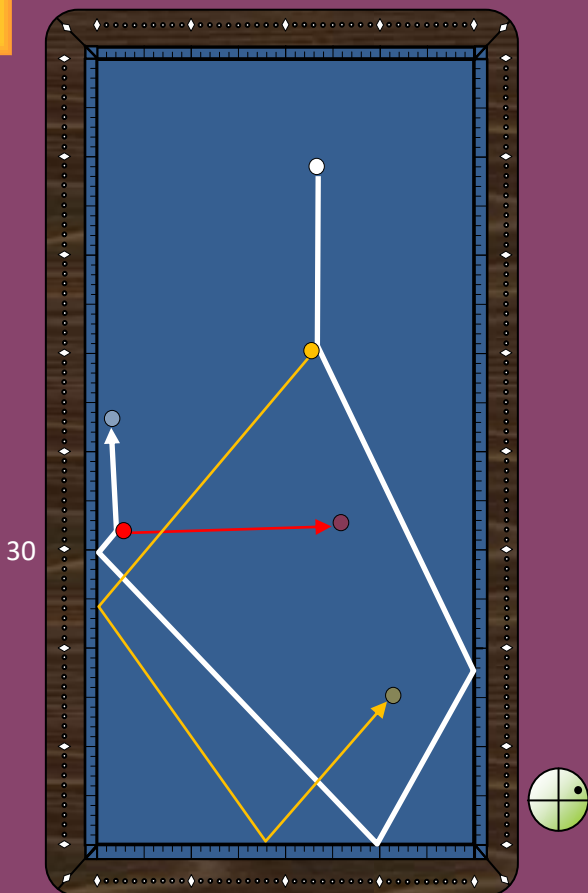


30

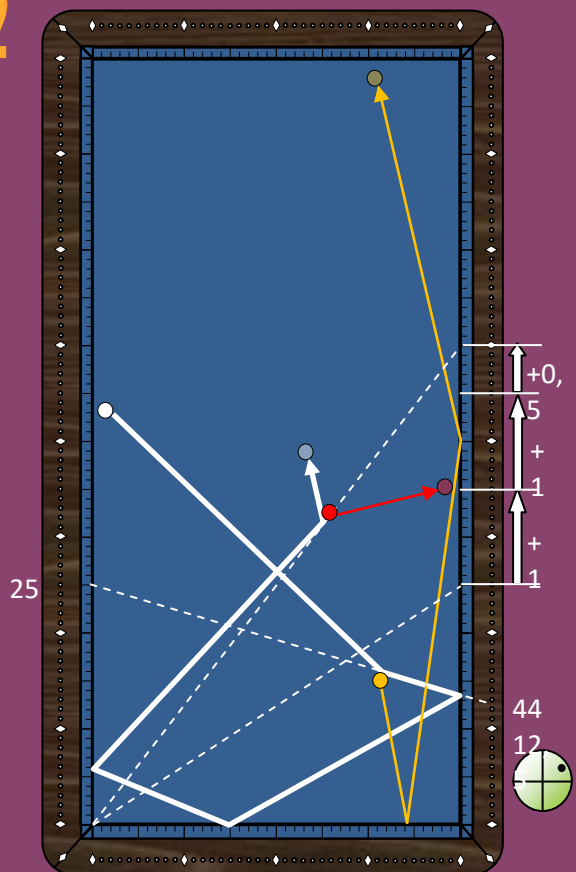
Es una solución de antes banda perfectamente conocida. Efecto favorable 4 y golpe dulce y suave para que la bola 1 resbale en la banda corta alcanzando el rincón lo más justo posible, entonces logramos una trayectoria desde ese rincón al rombo 30 de la banda derecha.

También podíamos haber jugado sobre la amarilla por su izquierda pero hay riesgo de retruque de la 2 con la 3 y la preparación es menos controlable.

31

Cuando las bolas 1 y 2 están paralelas y la 2 aproximadamente en la zona central del billar, tomando media bola y un efecto favorable 3 más o menos (aunque también se puede lograr con el 2 o el 4 dependiendo un poco del material) se alcanza la zona del 30 en la tercera banda. Es una posición fácil que no requiere ningún cálculo de teoría de diamantes para ejecutarla. Velocidad a llegar y confianza en que dicha llegada se cumple. Hay que tener cuidado en medir bien la toma de bola ya que las trayectorias de la 1 y la 2 se pueden cruzar.

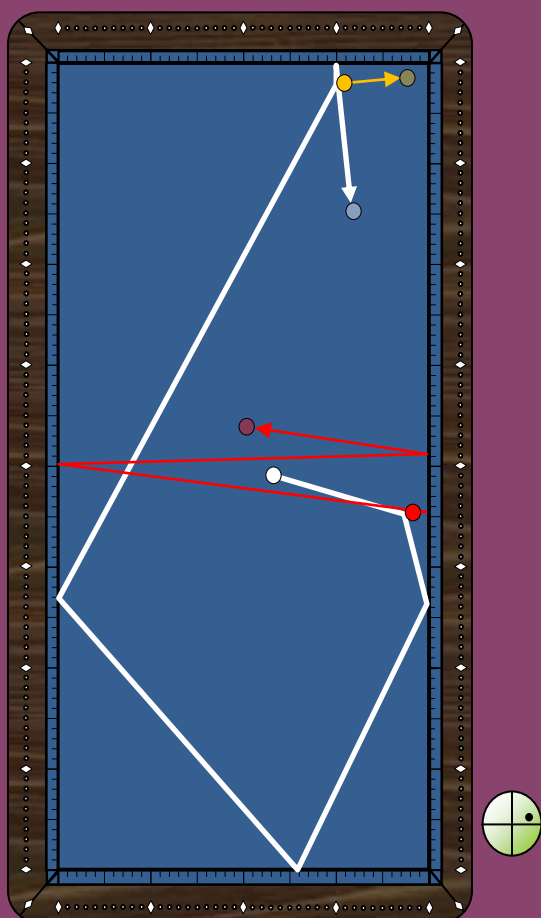
32



Es una jugada de pasebola-cabaña basada en la teoría salida doble que ataque. Si se jugara sin efecto alcanzaríamos el rincón y lograríamos llegar en tercera banda a una zona cercana al 25 (igual a la salida). Si contamos desde el rincón vemos que la bola 3 está en la dirección hacia el 50 (5º rombo), contado desde el 25 supone un efecto por cada 10 puntos, es decir efecto 2,5.

Es una jugada a toma de bola de media a tres cuartos buscando un poco de semicorrido aunque con taco plano para que la bola desarrolle bien el efecto y deslice adecuadamente en la segunda banda.

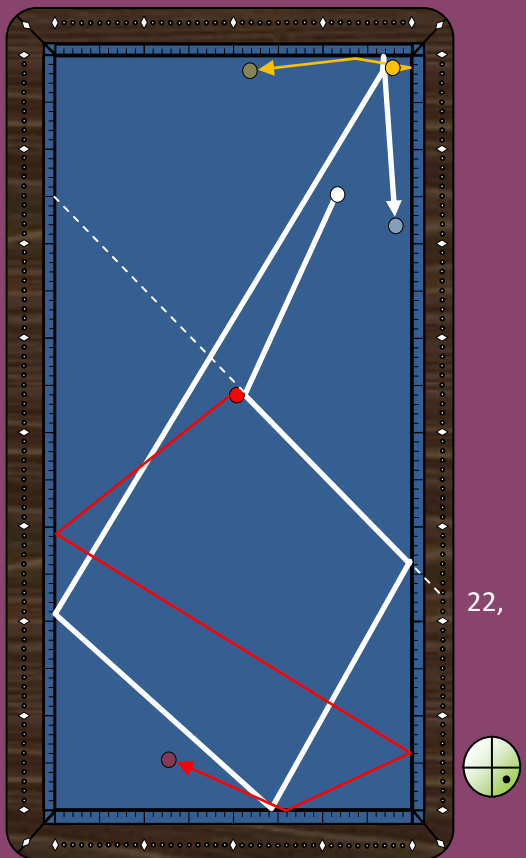
33



La solución de la posición es muy factible. Se trata de tomar mucha bola con efecto favorable sin abusar de la fuerza para que no se abra demasiado el ángulo en la primera banda. La roja hay que dobletearla de manera que quede ubicada o bien próxima a la banda larga derecha o en el centro del billar. No ha habido mucha suerte ya que la amarilla se ha acercado demasiado al rincón.

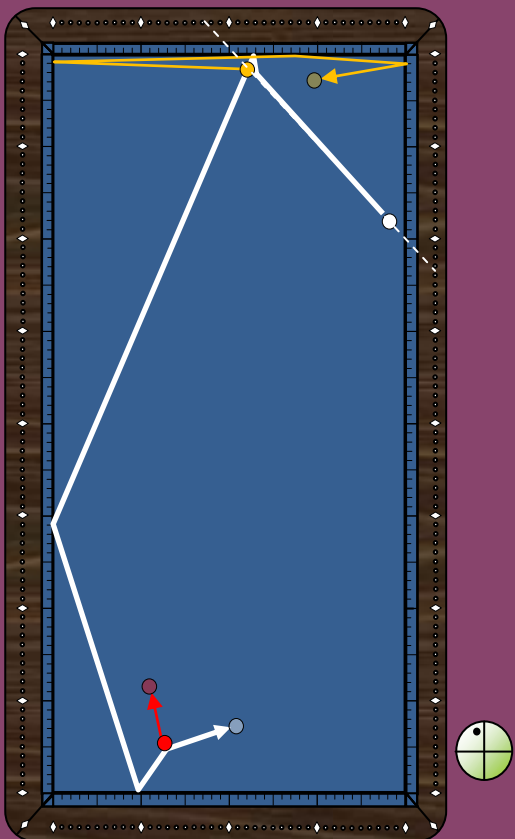
34

42,



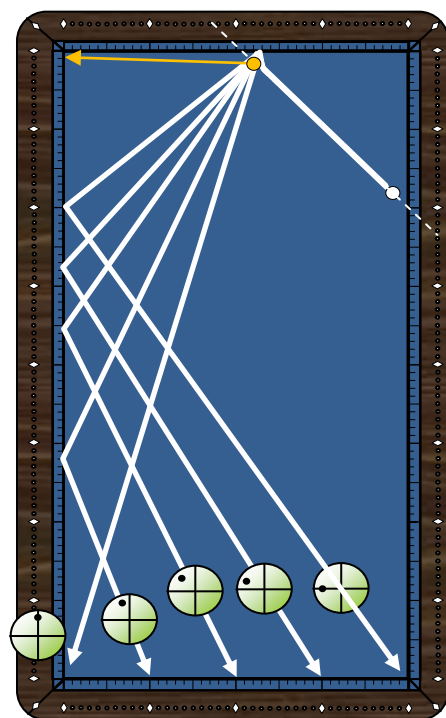
Es una ejecución de buen ataque con salida 42,5 y ataque hacia 22,5 desarrollando un buen efecto. El riesgo está en un posible retruque de la 1 con la 2 y hay que calibrar perfectamente la toma de bola, efecto y punto de retroceso. Si bajamos mucho el ataque no lograremos un buen efecto. Taco plano y golpe medio, preferiblemente algo más corto y rápido. No llegar a la 3 justo de velocidad para intentar sacar la bola amarilla del rincón.

35

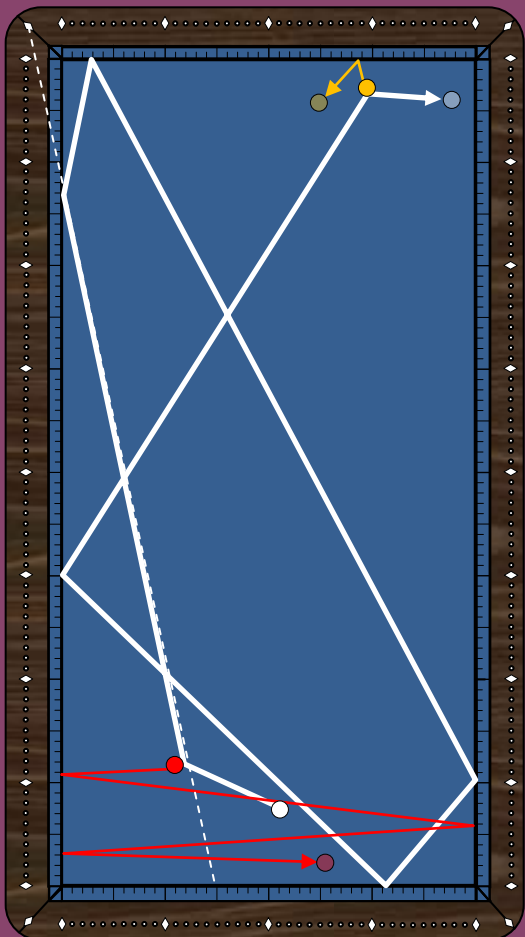


Cuando la distancia al rincón de la bola 1 coincide con la distancia al mismo rincón de la bola 2 podemos optar por un pase bola. Recuerdo que los pase bolas deben jugarse con poca toma de bola para que la bola 1 salga rápida y evitar incluso un mínimo de corrido. Si la jugamos con efecto 4 logramos alcanzar el rincón inferior derecho, y quitando un efecto vamos logrando las llegadas a los rombos de la banda corta tal como podemos ver en la figura inferior. En nuestro caso se trata de jugarla con efecto 1, taco plano y de nuevo insisto tomando poca bola.

Una buena prueba de que se está ejecutando bien es observar que la bola 2 se dirige al rincón superior izquierdo. Es similar a jugar al pool y pretender llevar la bola amarilla a la tronera del rincón.

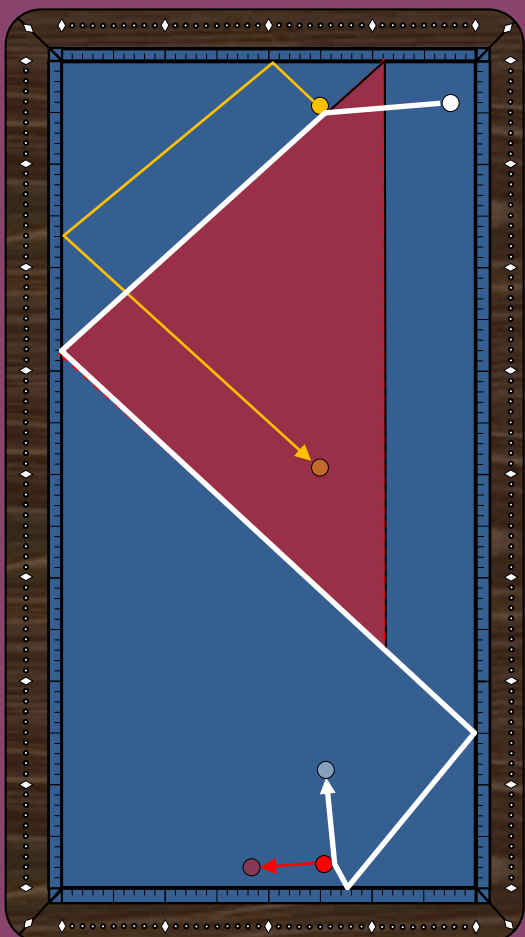


36



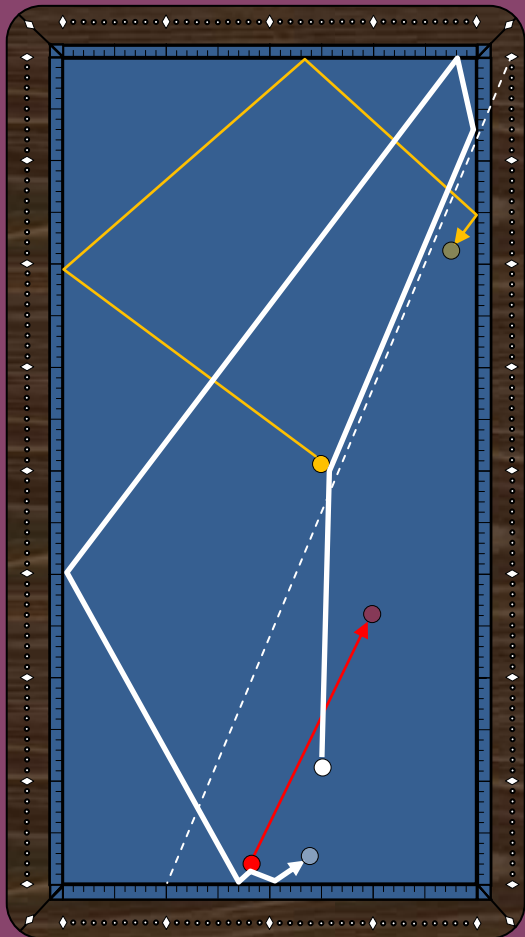
La jugada requiere un golpe muy penetrado llevando la bola 1 lo más cerca posible del rincón superior. No jugar con máximo efecto porque entonces se abrirá el ángulo en la segunda banda y no lograremos el alargue que se pretende en la tercera banda. Hay muchas posibilidades de retruque entre la 1 y la 2 sino se calibra bien la toma de bola. La intención es dobletear la bola roja entre las bandas largas de forma que pase primero ésta y después la bola 1.

37



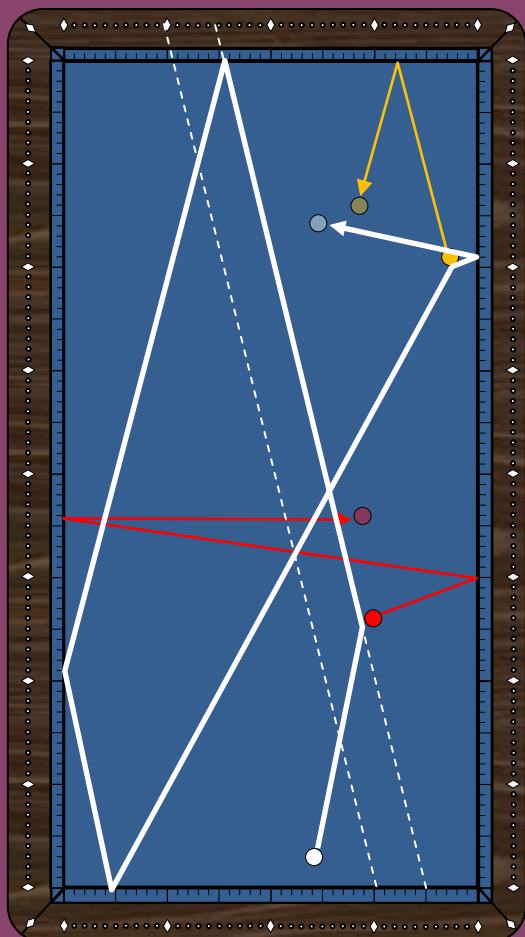
Es una jugada resuelta por simple simetría con efecto cero. La teoría de ángulo de incidencia igual a ángulo de reflexión puede funcionar perfectamente en esta situación. Recuerda no obstante que si golpeamos a la bola 2 por su izquierda entonces la bola 1 también toma un ligero efecto izquierdo y el ángulo se puede abrir un poco en la primera banda, sería conveniente pues marcar un milímetro de defecto. La intención de la preparación es llevar a la bola 2 al centro del billar.

38

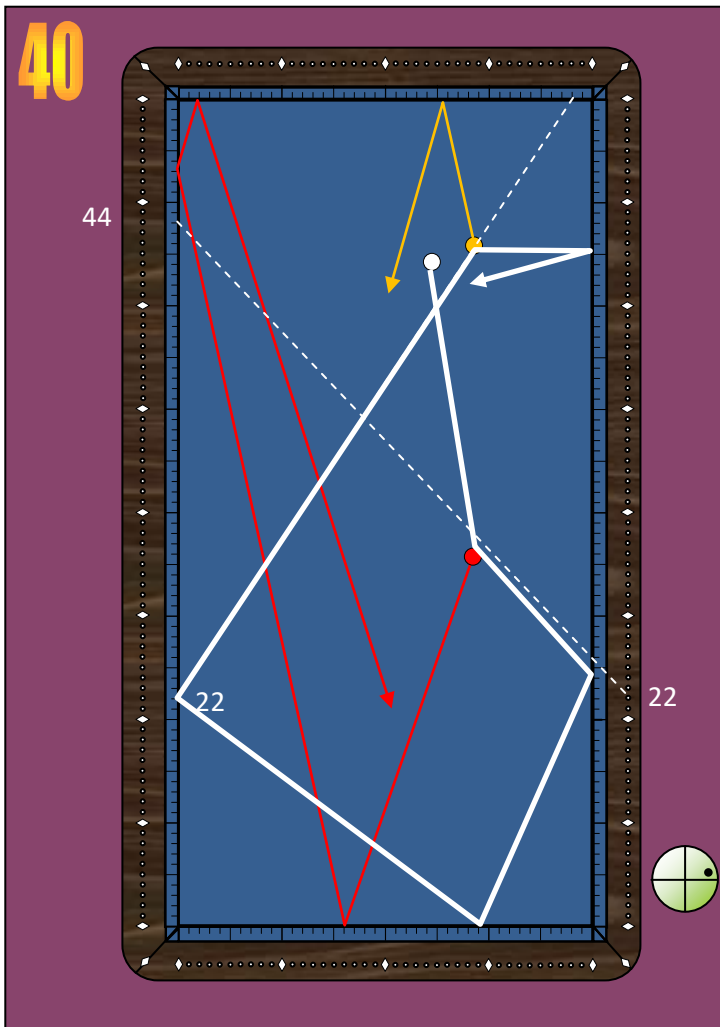


Salida aproximada desde 60 hacia el 0 con efecto favorable. Golpear ligeramente bajo y alargado pero suave para lograr un buen deslizamiento de la bola 1 tanto en su contacto con la bola 2 como después en la primera banda. Importante: bajo pero suave, no pretendemos un retroceso

39



El método se basa en buscar la paralela del rombo 1 inferior al rombo 3 superior, normalmente se alcanza el rincón superior derecho, en este caso imprimimos un mínimo efecto izquierdo para alcanzar a la bola 3. Es una buena alternativa jugarla también con algo de defecto para buscar para alcanzar la 4ª banda corta superior y golpear a la bola 3 por detrás.



Última carambola para terminar. ¡Qué trabajo cuesta a veces terminar! La ejecución es totalmente desahogada, penetrada con el efecto favorable para lograr una llega algo más del 20. Se toma buena cantidad de bola roja para evitar fatídicos retruques.

Qué curioso, ha vuelto a quedar la salida. Así que ánimo y hacemos otras 40 seguidas.

¿Saldrá alguien alguna vez y terminará en la modalidad de tres bandas? Pues alguna vez sí, estoy seguro.