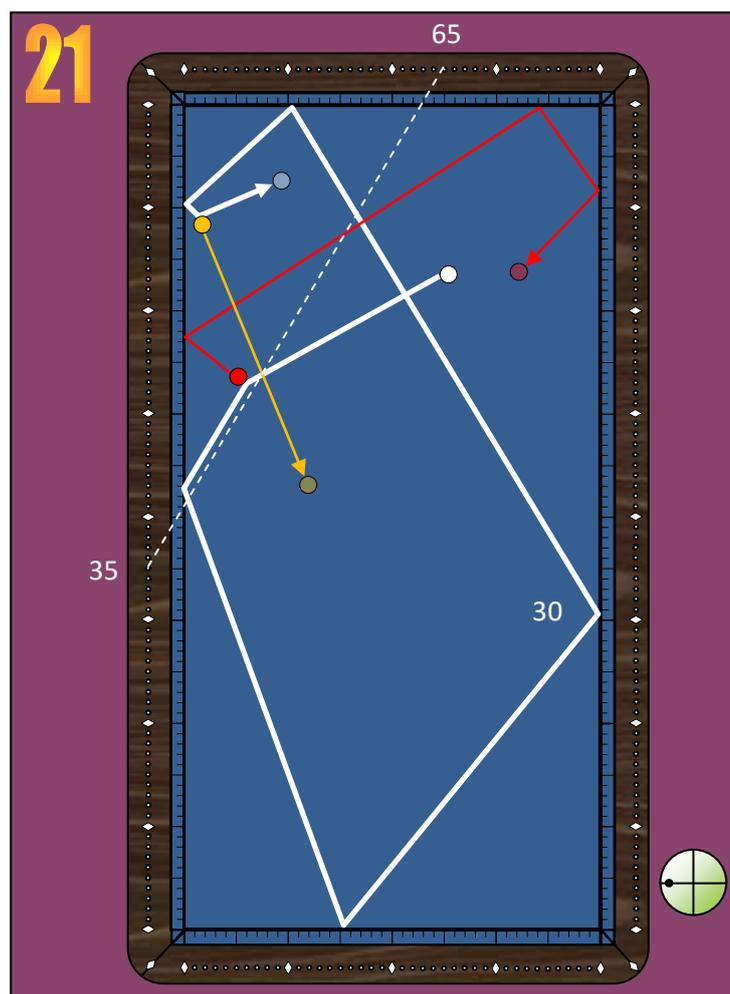


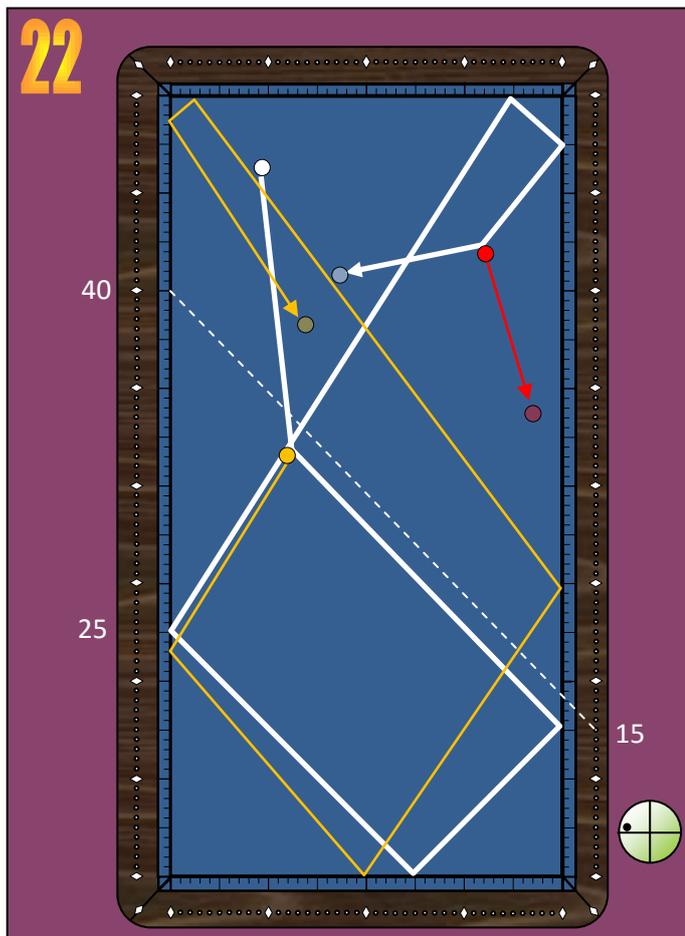
Nuevamente se ha optado por una jugada de antes banda sobre la que no mucho que comentar ya que es conocida por todos.



La posición es fácil de resolver y una buena oportunidad de preparar si controlamos bien las velocidades. No tomes demasiada bola 2 para que no dobletee banda corta-banda corta y acabe ubicándose en el rincón superior izquierdo con posible retruque.

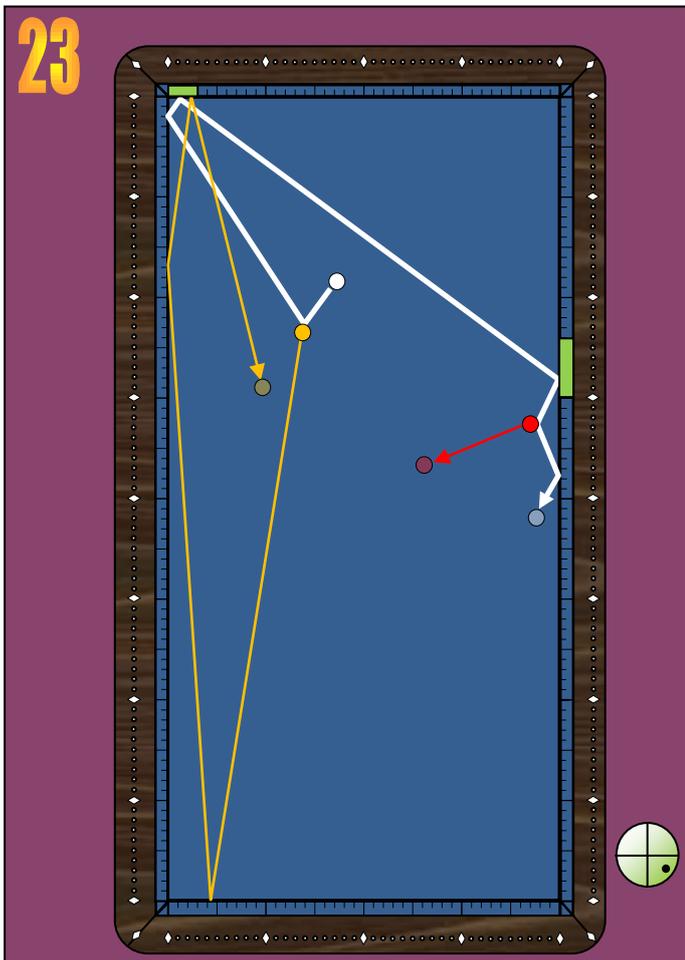
Quizás se ha imprimido más velocidad de la cuenta a la bola 1 y ha desplazado la bola roja al centro del billar pero la posición que ha quedado sigue siendo muy buena.

Tenga cuidado con la posibilidad de retruque entre la 1 y la 2 en el cruce de ambas, suele suceder si toma menos bola de la cuenta.



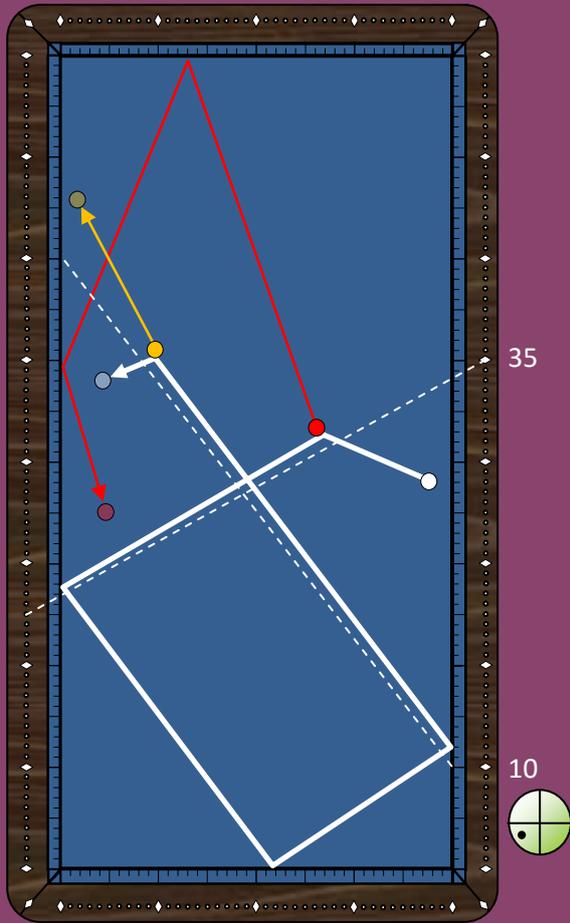
La posición es factible pero encierra ciertas trampas. Si jugamos mucha bola 2 es posible que el recorrido de ésta pueda llevar a un retruque con la bola 3. La dirección adecuada de salida de la bola 1 es una paralela a la línea salida=40/ataque=15. Se pretende que la bola 2 haga el recorrido previsto pero hay que concentrarse pues como ves hay una zona de abajo donde las 1 y la 2 pueden retrucar.

No ha habido buena suerte o, mejor dicho, la bola 1 ha llegado con más velocidad de lo adecuado separando mucho a la bola 3 que ha acabado ubicándose en la banda larga derecha.



Es una posición conocida. Se trata de un ataque de retroceso con máximo efecto posible sobre la bola 2 para llevar la bola 1 al rincón superior izquierdo. La bola 1 debe llevar mucho desarrollo de efecto para que abra mucho ángulo en la tercera banda y haga gorda a la bola 3, pero no debe ser con demasiada amortiguación de velocidad, es decir, que no salga lenta por: 1º) la bola 2 puede acabar retrucando con la 1 en el rincón superior, 2º) el ángulo de la bola 1 después de la segunda banda (banda corta) puede abrirse mucho y no dirigirla hacia la zona de los rombos 2,5 al 3. Así que con mucho efecto pero un poco rápida. Taco plano y evitar o minimizar la curva de salida.

24

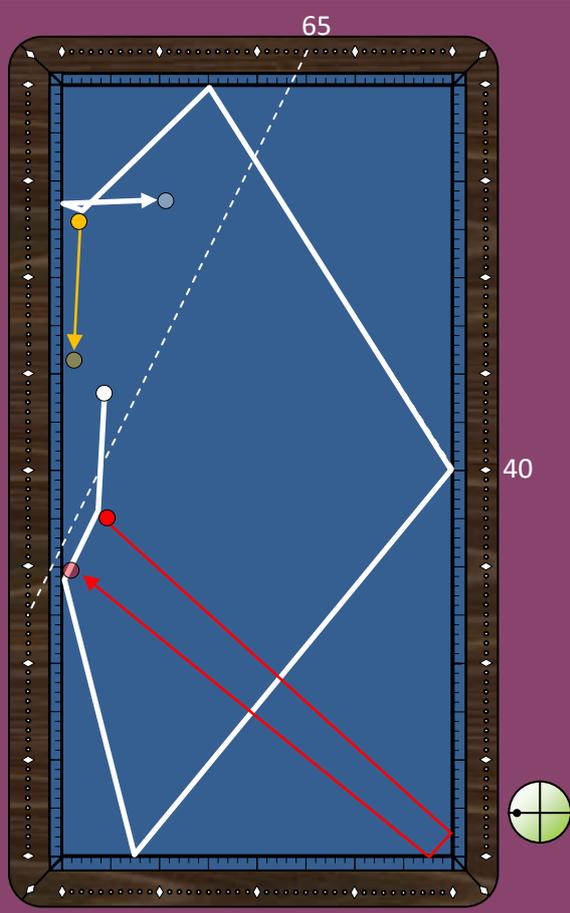


La posición se ejecuta con velocidad justa a llegar a la 3, esto implica que la trayectoria irá cerrando ángulos y que la llegada será desde el primer rombo inferior derecho hacia el segundo superior izquierdo. Esto supone un pequeño retroceso con efecto favorable para lograr salida=35/ataque=25.

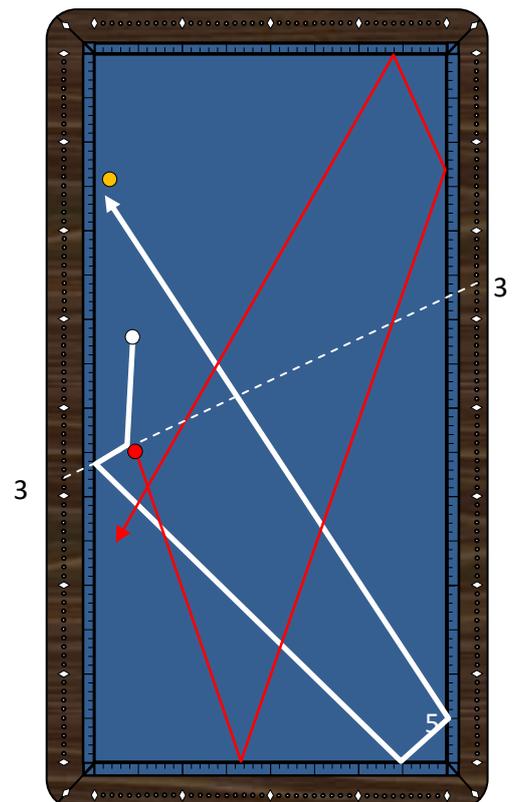
La toma de bola debe controlarse perfectamente para hacer pasar la bola 2 entre la bola 3 y la banda y llevarla al centro de la banda larga izquierda.

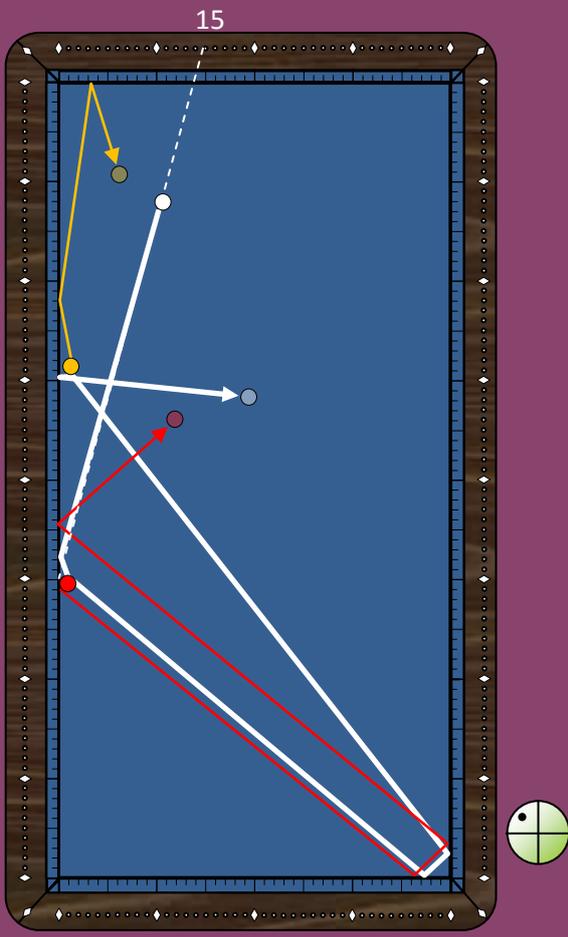
La carambola también se puede hacer tomando más bola 2 para que ésta de primero en banda larga pero se requiere un golpe más alto que complica el inevitable retroceso de la bola 1.

25

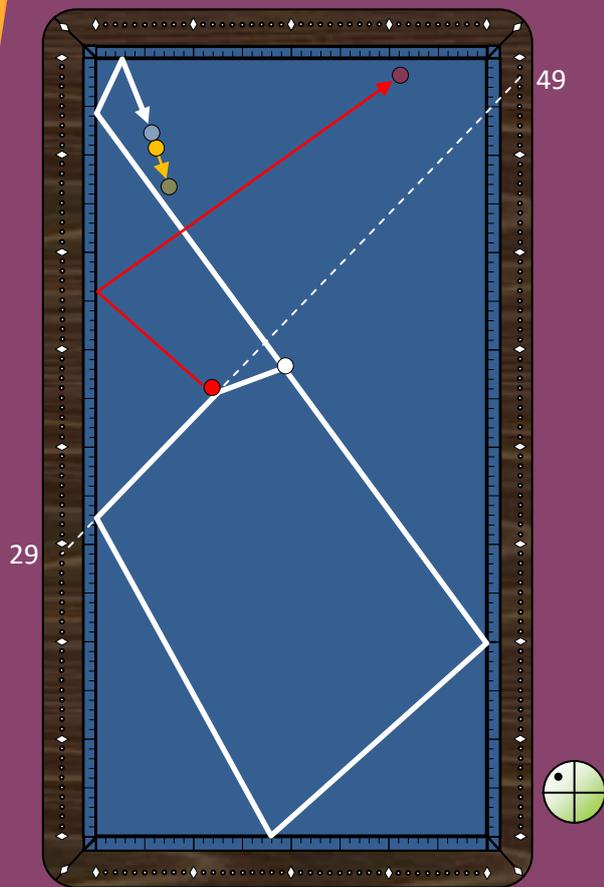


La resolución es de nuevo un clásico de las tres bandas. Hay que cuidar un probable retruque de la 1 con la 2. Levantar un poco de atrás y golpe alargado y buen efecto. El objetivo es llevar la bola 2 de nuevo a la zona de rodada. La siguiente alternativa también es válida pero probablemente es más difícil de controlar la preparación de la bola 2. En este caso el golpe es más rápido, corto y atacando ligeramente abajo.



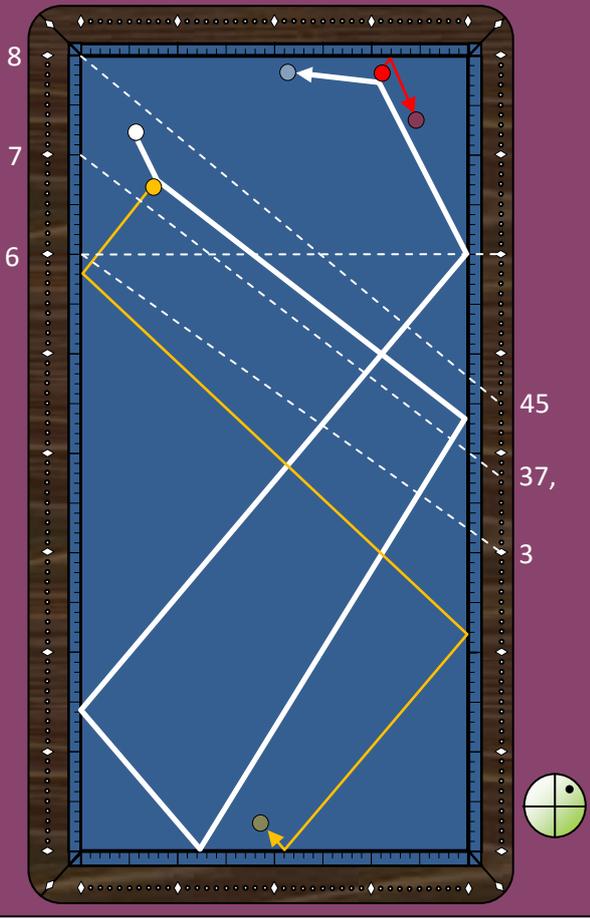
**26**

Se trata de una posición patrón perfectamente conocida. Cuando la bola 1 está en la línea del punto 15 de banda corta al 30 de banda larga y la bola 2 está justamente pegada al 30 se juega antes banda procurando tomar bastante bola (dirigir la bola al punto entre bola 2 y banda). Independientemente del efecto siempre se alcanza el rincón inferior derecho y con un efecto 2 se alcanza el quinto rombo de banda larga (casi el 4 con el efecto 4). Hay una posibilidad de retruque de la 1 con la 2 debiendo pasar primero siempre la bola 1.

**27**

De nuevo es una solución clásica y se trata esencialmente de controlar toma de bola y velocidad para llevar la bola roja al rincón superior derecho. En este caso no se ha logrado adecuadamente ya que la roja no está bien ubicada completamente.

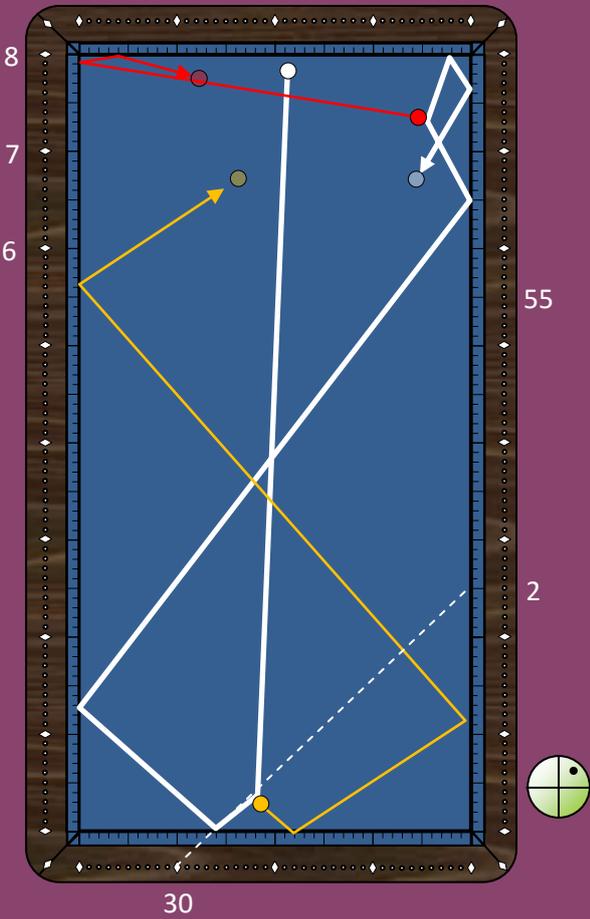
28



El método empleado se conoce como base 30. Si la bola blanca saliera desde el rombo 6 izquierdo hacia la base 30 derecha alcanzaríamos en cuarta banda también el rombo 6 de la banda derecha. Para alcanzar este rombo desde otras salidas vamos corrigiendo el punto de ataque de manera que por cada 10 puntos que nos desviamos en la salida rectificamos 7,5 en el ataque. Así desde el 7 atacaríamos al 37,5 y desde el 8 atacaríamos al 45. La posición en este caso es intermedia entre 7 y 8 y buscamos la paralela a ambas líneas (aproximadamente atacando hacia el 40).

El golpe en la bola 1 depende del ángulo de enfrentamiento entre ella y la bola 2. Para un antes banda suele funcionar bien con el efecto cero o el 1. Cuando jugamos sobre bola 2 optaríamos por el efecto 0 si la bola 1 tiene que abrir un buen ángulo de salida a base de tomar mucha bola 2. En este caso se trata más bien de tomar muy poca bola 2 y entonces elegimos el efecto 2 para que lo tome después de la primera banda y pueda desarrollar el recorrido previsto. En general la velocidad es a llegar y separar un poco la bola 3. Tanto en el limaje como en el golpe no abusar de alargamientos.

29



Se trata de aplicar el sistema plus. La salida 25 y ataque 30, que parece ser el más natural cuando golpea la bola 1 a la bola 2, nos llevaría la bola 1 a la llegada 55 con el efecto 4 fallando entonces la carambola. Optamos por subir efecto (hasta el 2) para alcanzar la llega 65.