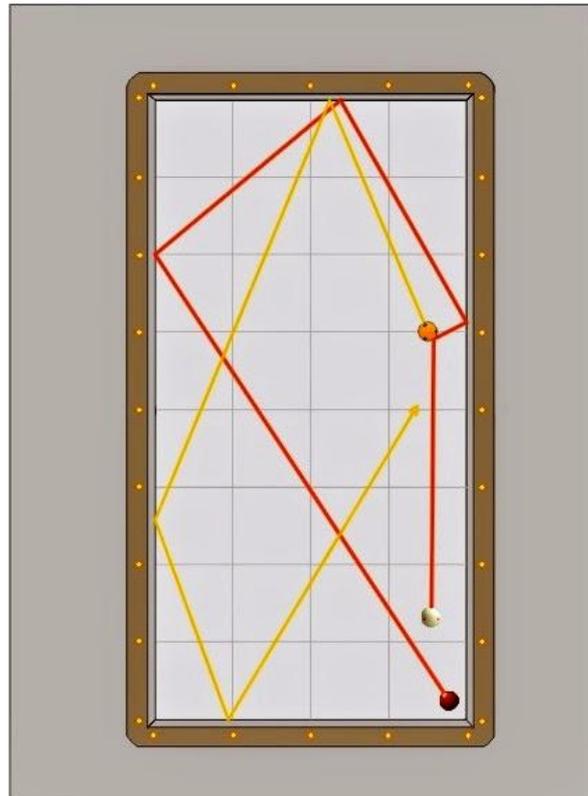


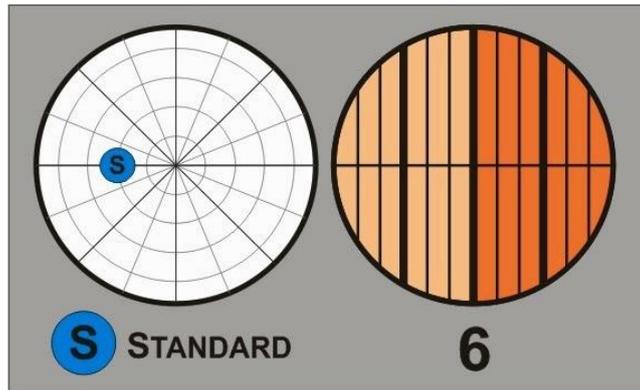
## Sistemas Bola-Efecto 4 Rodadas

Está claro que todos los jugadores sabemos ejecutar estas posiciones tan habituales por los sistemas tradicionales. He aquí un método que nos permitirá actuar con diferentes combinaciones de bola y efecto, lo que nos llevará a un mejor control en cuanto a la colocación de la bola 2, así como más precisión a la hora de evitar retruques.



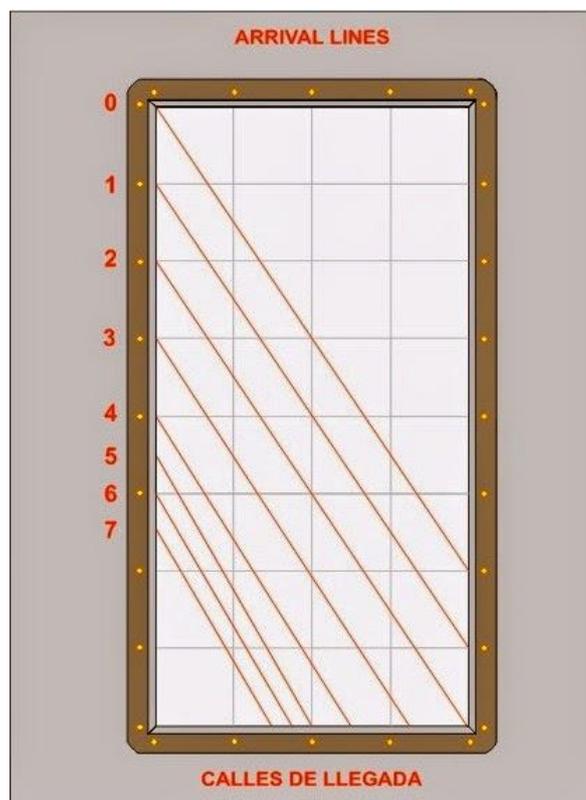
La metodología es la siguiente:

1- La posición de las bolas nos dará una calle de llegada para una cantidad de bola y efecto determinados que denominaremos "Standard" y será media bola y efecto en el ecuador y aproximadamente sobre la visual del cuarto de bola.



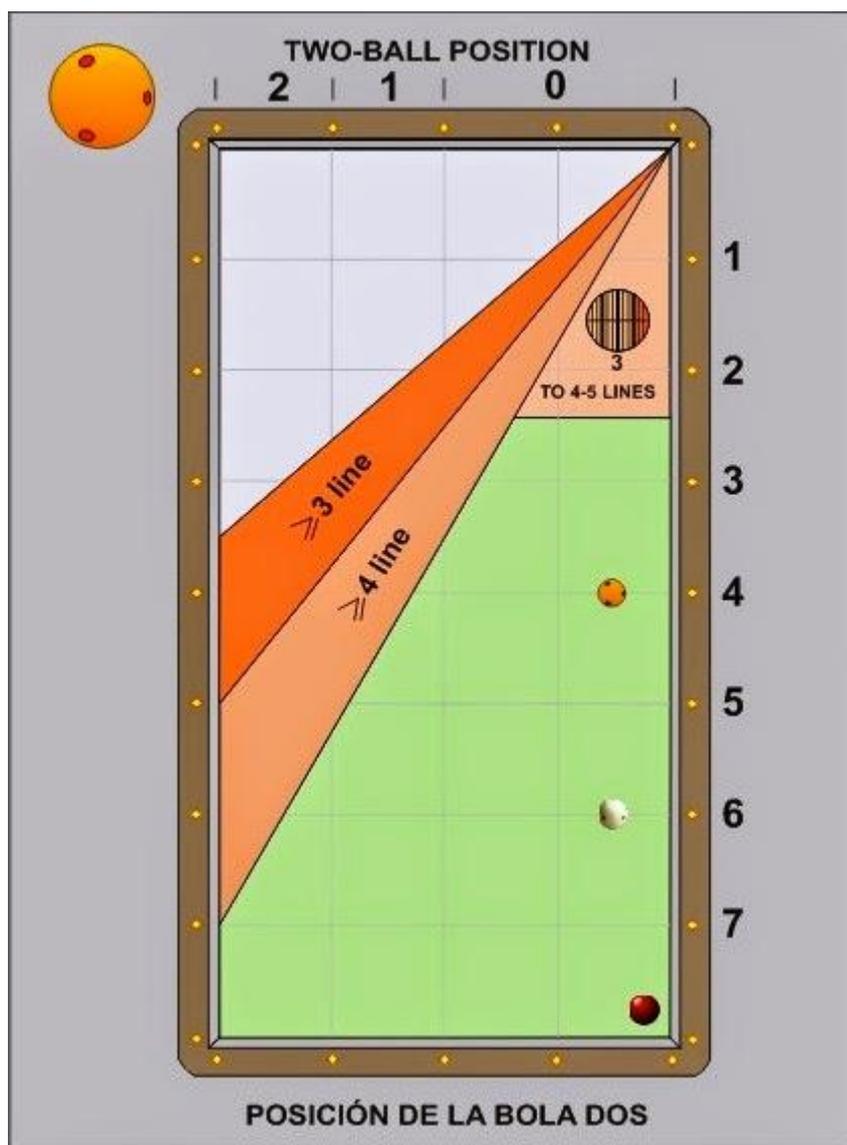
2- En el caso de que ese resultado en forma de calle fuera el deseado, sólo tendríamos ya que ejecutar el tiro. Si necesitamos "subir o bajar alguna calle" a continuación veremos cómo proceder.

Las calles de llegada serán las siguientes:

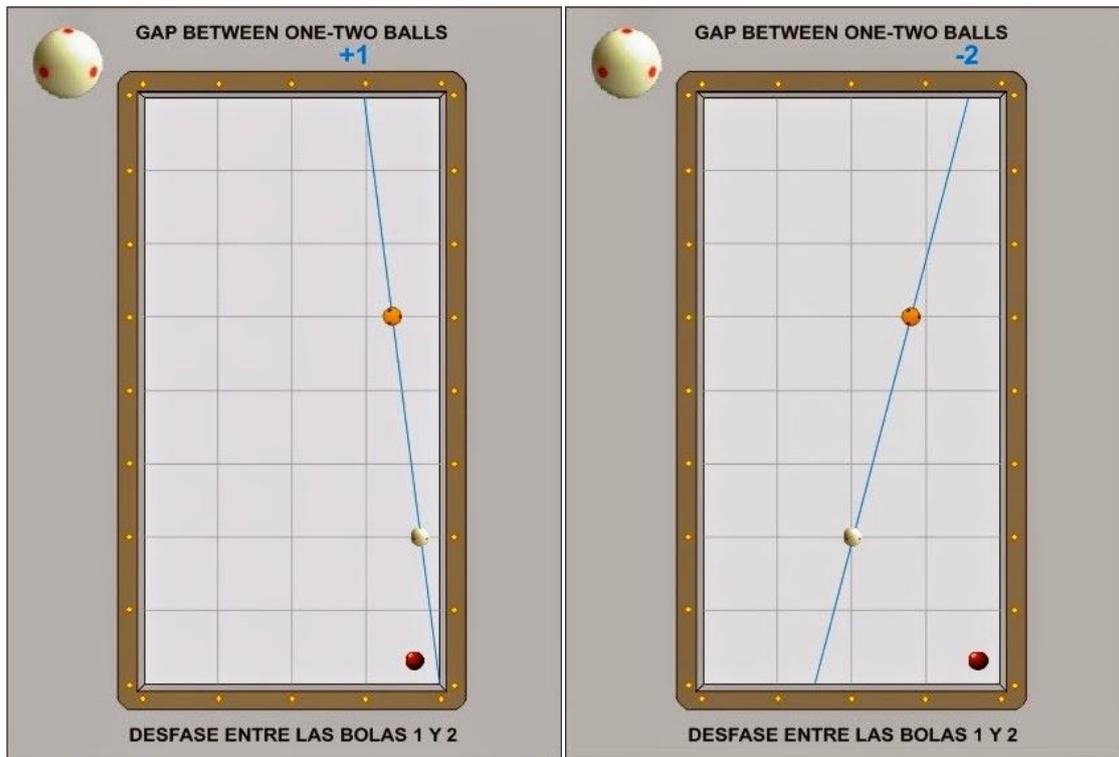


La posición de las bolas nos dará la calle de referencia y ésta vendrá dada por la posición de la bola 2 así como el desfase entre las posiciones de las bolas 1 y 2.

Posición de la bola 2



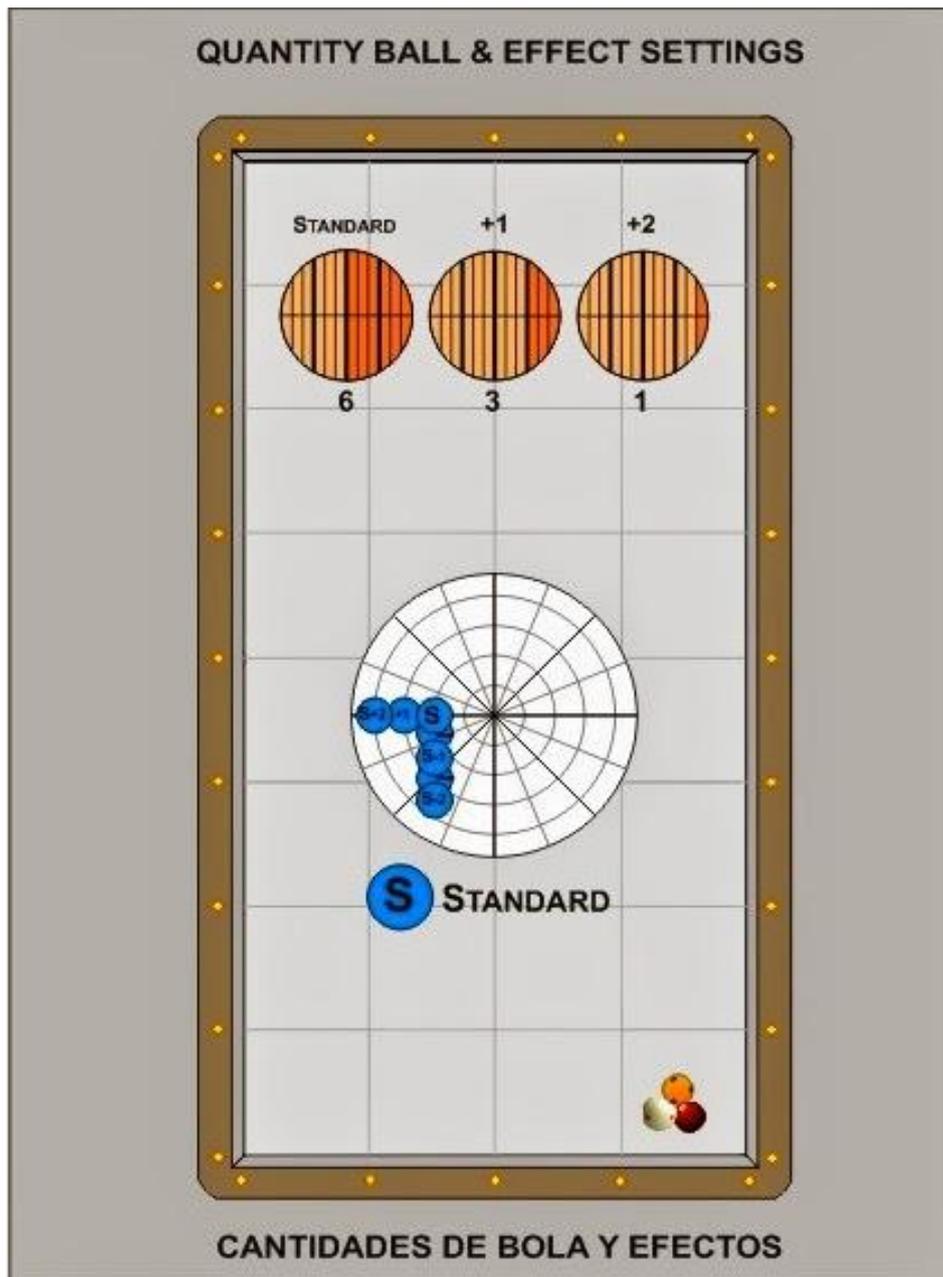
Desfase entre las bolas 1 y 2



Haremos lo siguiente:

$$6 - \text{larga} + \text{corta} + \text{desfase} = \text{calle}$$

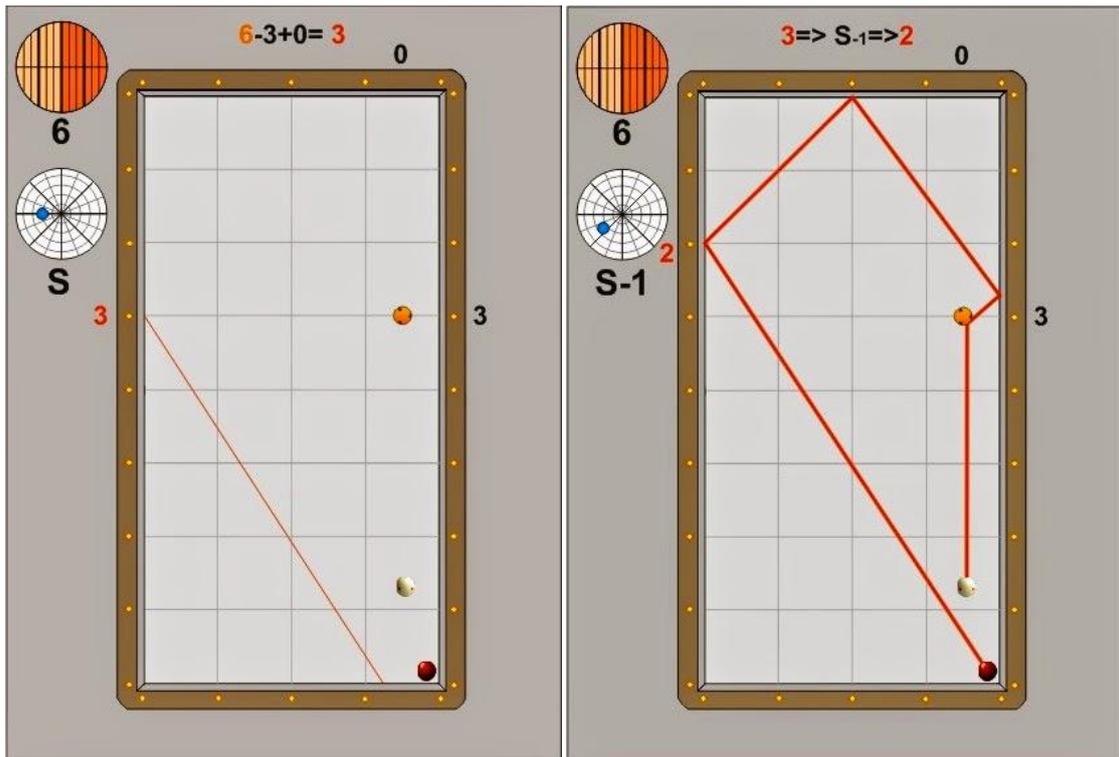
Para subir o bajar calles lo haremos cambiando los registros estándares de efecto, de cantidad de bola incluso de la combinación de ambos. Tomando menos bola alargamos o subimos calles, dando más efecto ganamos calles y bajando los registros del efecto, cerramos o bajamos calles:



En la medida de lo posible, trataremos de no abusar del efecto máximo y la cantidad de bola mínima pues corremos el riesgo de pifiar o de irnos sin bola.

Ahora algunos ejemplos...

En este primer ejemplo, calculamos la posición y nos da la calle 3, pero la bola roja se encuentra en el rincón o lo que es lo mismo, la calle 2. Tendremos que bajar una calle y lo haremos bajando un registro de efecto:



A veces, también habrá varias soluciones:

