

## **SISTEMA PLUS Método Tüzül (I)**

Vamos a tratar de desarrollar el método de Tüzül para los ataque a banda corta desde la banda corta opuesta y llegada de nueva a ésta última.

La principal novedad del método y que lo convierte en uno de los más originales de los últimos tiempos en las tres bandas es su capacidad de adaptación a cualquier jugador y cualquier estado de la mesa de billar mediante el concepto de "VALOR DE LA MESA".

El valor de la mesa es un resultado que cada jugador debe buscar adecuado a su estilo personal de ejecución, lo que significa que dos jugadores pueden obtener dos valores diferentes sobre la misma mesa por las diferencias de ejecuciones entre ambos.

Por tanto, los resultados y gráficos que se van a desarrollar en este artículo son hipotéticos pero válidos para un jugador que obtuviese los resultados que aquí se van a exponer. Muchos jugadores tienen la oportunidad de experimentar personalmente y adecuar los resultados a su estilo de juego.

Solo vamos a hacer una serie de precisiones:

a) Se requiere que el jugador tenga un golpe homogéneo, es decir, suponiendo que ponemos una misma posición y atacamos a un mismo lugar, debemos obtener prácticamente en todos los casos el mismo resultado o muy parecido, y si no es así, algo está fallando y debería revisar su mecanismo.

b) En general para la jugada de bricole se trata de un golpe rápido (sin exagerar) y penetrado para que la suela permanezca un determinado tiempo en contacto con la bola jugadora y le transmita la calidad requerida.

c) En las posiciones donde la bola jugadora debe atacar la bola 2, las líneas se determinarán a partir de la posición de la bola 2 y a unos 3 cm de ésta, que viene a ser más o menos el radio de la bola.

d) El método requiere inevitablemente que el propio jugador deberá decidir en cada momento qué tipo de efecto desea imprimir a la bola jugadora, y esto lo irá aprendiendo con el tiempo.

e) Inicialmente los cálculos pueden ser algo confusos, especialmente cuando la bola jugadora o la línea tangente de la bola 2 no están claramente definidas y hay que procesar el cálculo mediante una serie de tanteos. Posteriormente, y con la experiencia, esta fase le irá resultando cada vez más simple.

f) Dicho en el propio libro, jugadores como Blomdahl o Sayginer han apadrinado este método. Método que además es hoy conocido ya por muchos pero quizás no es conocido por otros muchos otros jugadores.

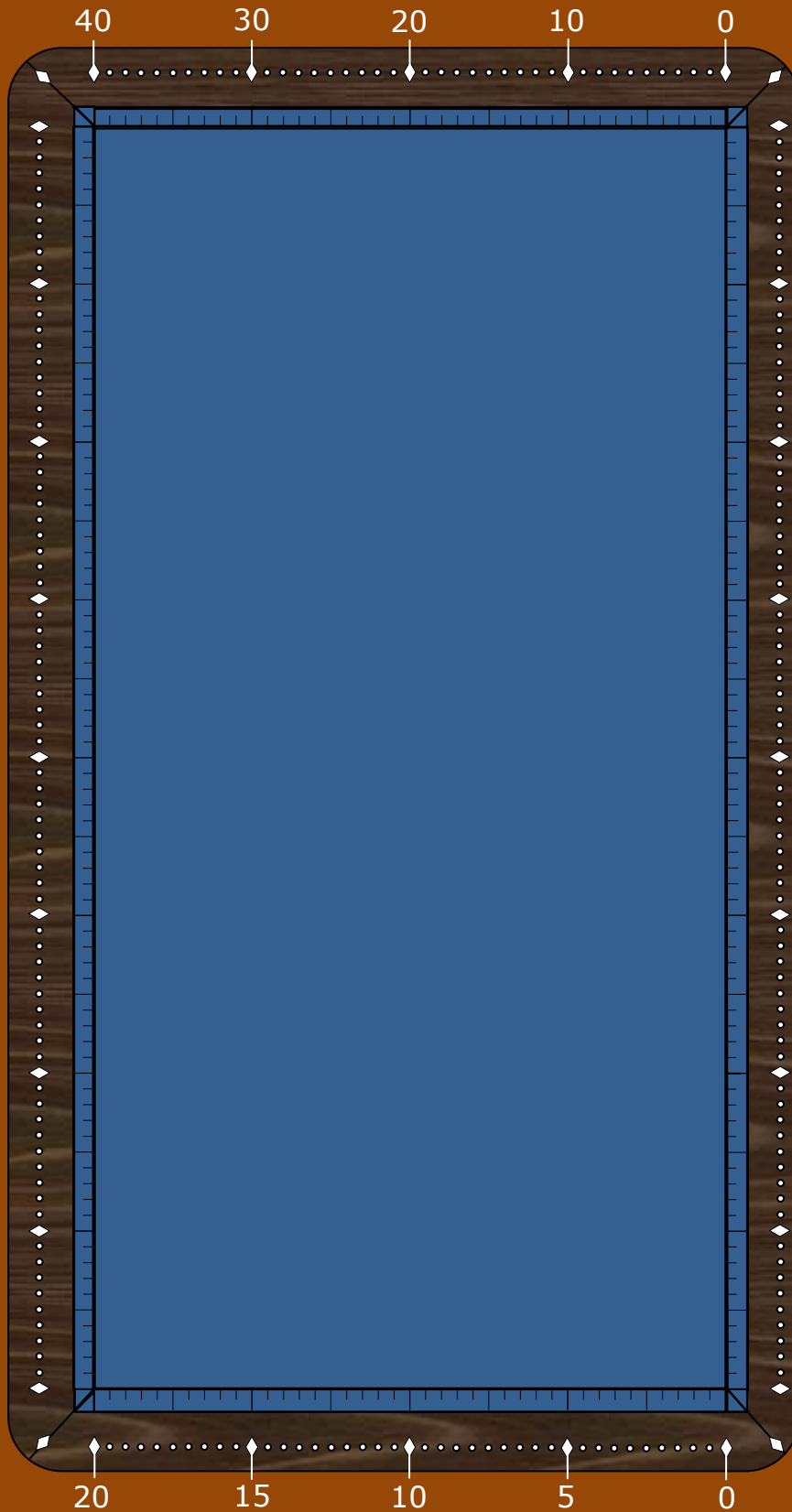
g) La diferencia con el método de Verworst, tal como dije antes, es la originalidad de la adaptación de este sistema a cualquier jugador y al cualquier mesa o estado del paño.

Pues bien, vamos a buscar el VALOR DE LA MESA. La fórmula es:

$$\text{VALOR DE LA MESA} = \text{ATAQUE} + \text{LLEGADA} - \text{SALIDA}$$

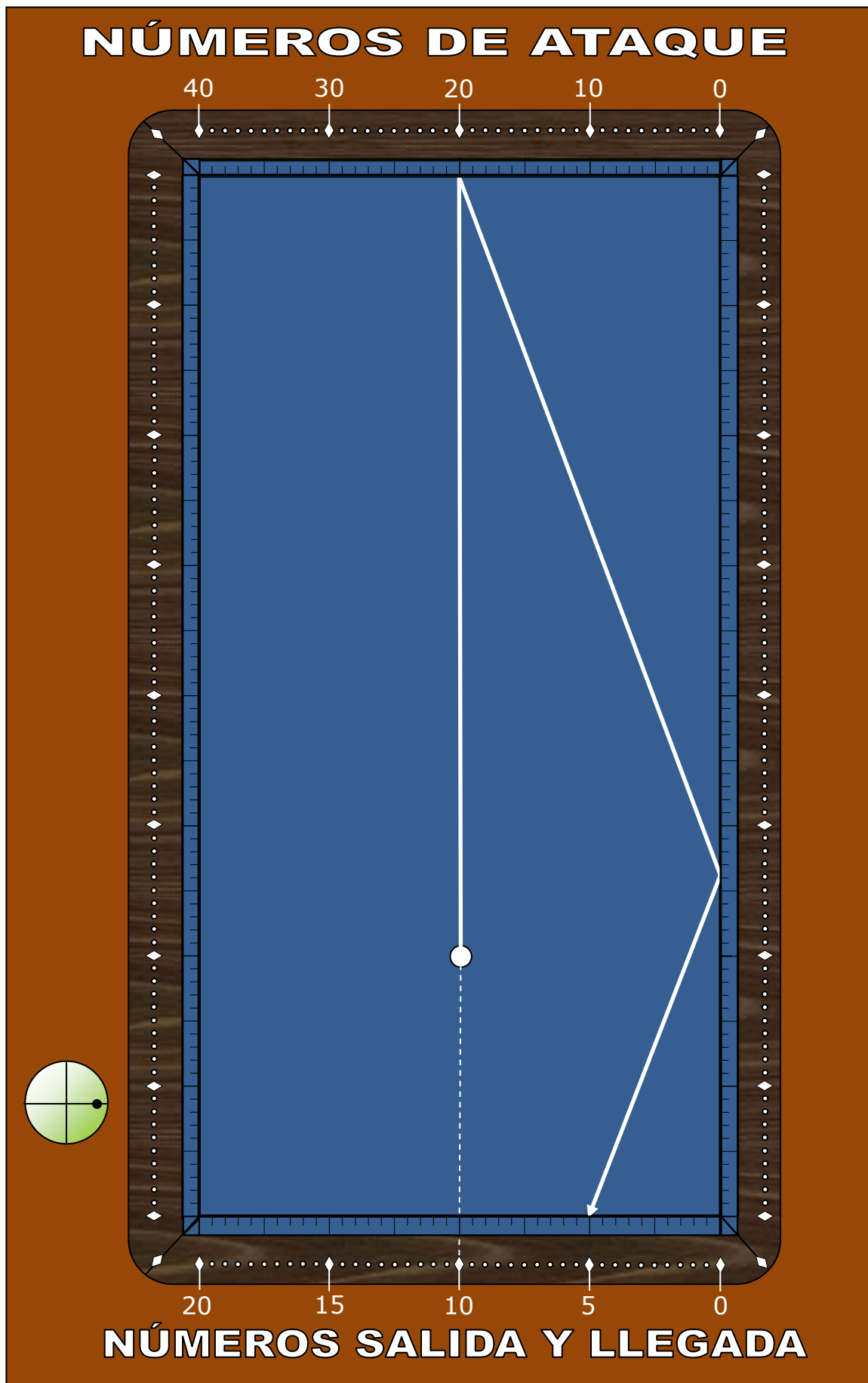
Para ello numeramos la mesa tal como se indica en el siguiente gráfico:

# NÚMEROS DE ATAQUE



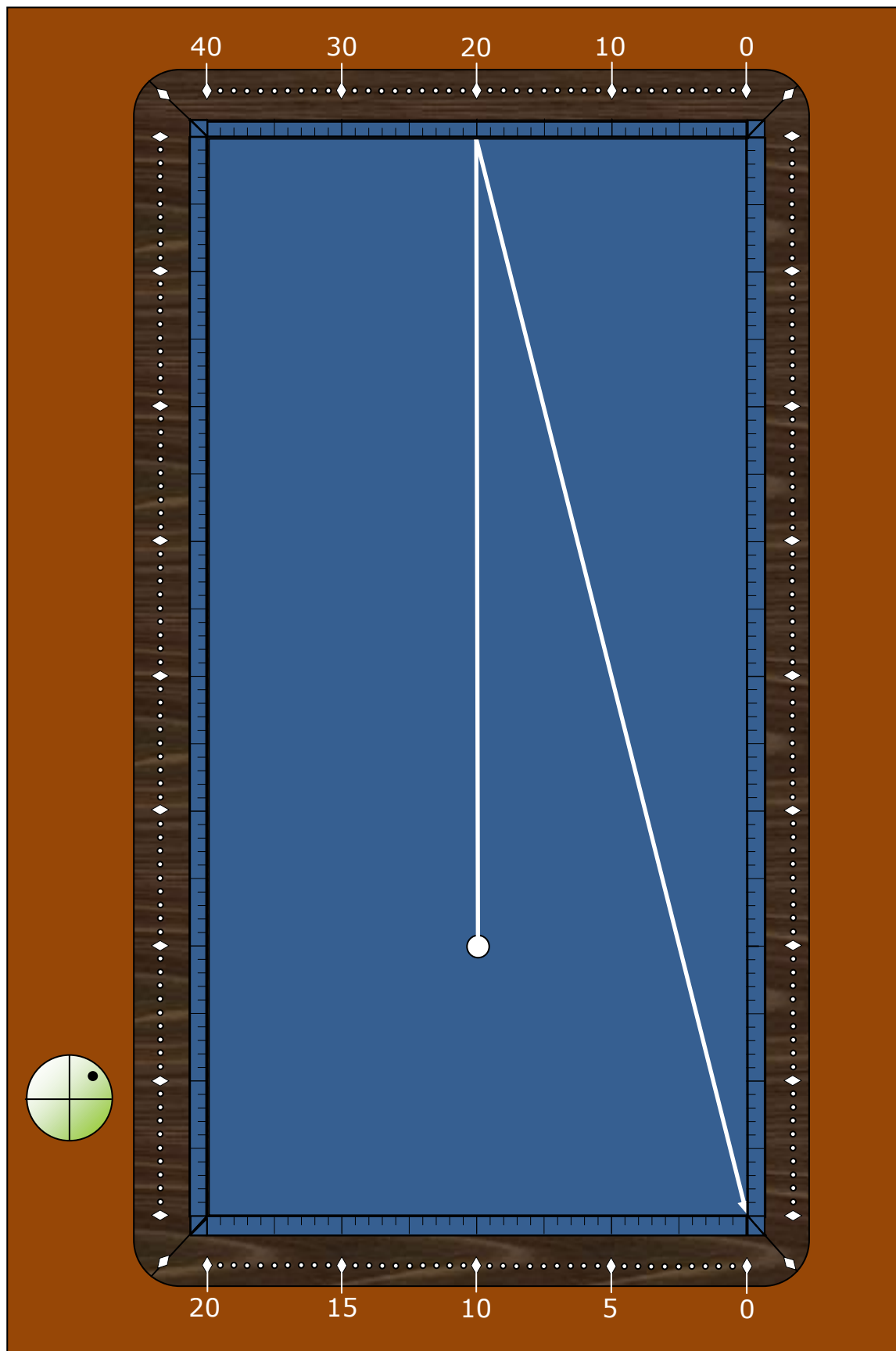
# NÚMEROS SALIDA Y LLEGADA

Colocamos la bola jugadora en el punto de salida y atacamos con efecto máximo al rombo central de la banda corta y comprobamos el recorrido que realiza, lo repetimos tantas veces como haga falta hasta estar seguros de que logramos siempre la misma trayectoria. Supongamos que es la siguiente:



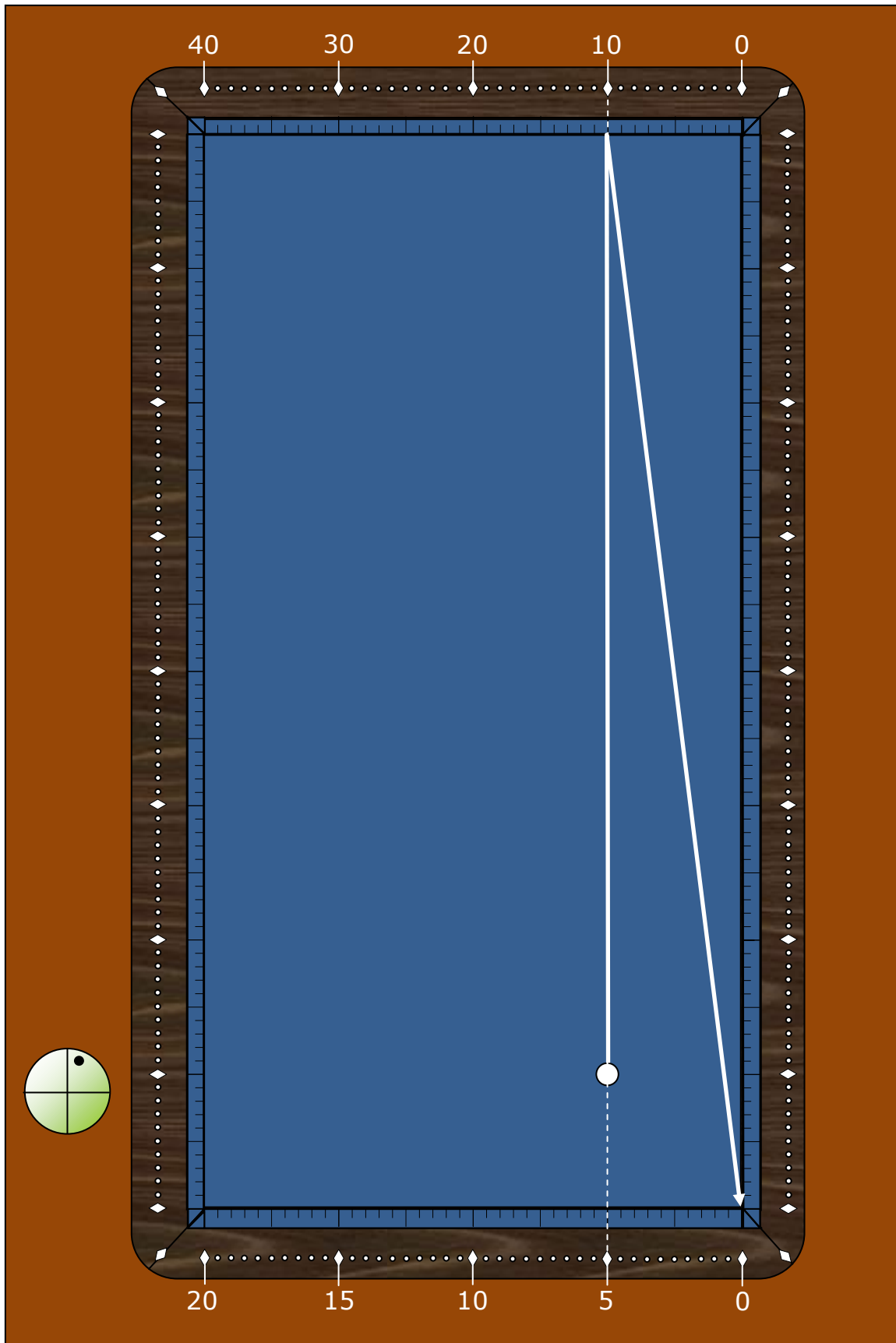
VALOR DE LA MESA =  $20 + 5 - 10 = 15$

Este sería el valor de la mesa con efecto 4. Probamos ahora por ejemplo el efecto 2 en la misma posición de la bola 1 y supongamos que sale la siguiente trayectoria:



Con efecto 2: VALOR DE LA MESA =  $20 + 0 - 10 = 10$

Y ahora podemos probar con el efecto 1 desde la posición indicada:



Con efecto 1: VALOR DE LA MESA =  $10 + 0 - 5 = 5$ .

El jugador puede experimentar también con el efecto 3 si quiere, según los resultados anteriores debería salirle un valor de 12,5. Vuelvo a insistir que estos valores son hipotéticos ya que la manera de ejecutar de cada uno y el estado de la mesa puede alterar los resultados. pero recuerdo que sea cual sea el valor obtenido éste debe ser lo más constante posible pues en caso contrario no se estará ejecutando siempre de la misma manera.

Bien, vamos a pasar a resolver posiciones. Como todos los sistemas de números el jugador busca un valor de punto de ataque. A partir de la fórmula general tenemos la forma de conocer dicho punto:

$$\text{ATAQUE} = \text{VALOR DE LA MESA} + \text{SALIDA} - \text{LLEGADA}$$

Una cuestión esencial para saber si el método se está aplicando correctamente es que la línea que une el punto de salida y el de ataque debe pasar justo por el centro de la bola jugadora en un bricole o a 3 cm aproximadamente de la bola 2 para el caso de que la jugadora golpee a la bola 2.

En lo anterior es donde a veces se nos puede complicar un poco el cálculo previo pues al deducir el punto de ataque a partir de una salida intuitiva nos damos cuenta después de que la línea salida-ataque no cumple dicho requisito, y entonces es necesario un pequeño tanteo que iremos exponiendo a lo largo de los ejemplos que trataremos.

Es evidente que la otra cuestión esencial es el efecto que deseamos imprimir, y en esta consideración solo podemos acudir a la propia experiencia del jugador. Puede que convenga a veces una llegada a tercera banda con apertura de ángulo para lo que se requerirá un efecto 4 o 3, o que la bola jugadora llegue a tercera banda con salida más vertical para lo que se recomendaría por ejemplo un efecto 1. Lógicamente también disponemos como término medio del efecto 2.

En la posición del gráfico de la página siguiente donde hemos decidido un efecto 4 (VALOR DE LA MESA = 15) podemos tener dudas ya que la bola jugadora se encuentra en la zona de salida 15, puede haber algún pequeño margen para que sea salida también 14 o 16. Vamos a ver qué sucede en los tres cálculos:

Recordamos que la fórmula es:

$$\text{ATAQUE} = \text{VALOR DE LA MESA} + \text{SALIDA} - \text{LLEGADA}$$

a) suponiendo que la salida sea 14

$$\text{ATAQUE} = 15 + 14 - 10 = 19$$

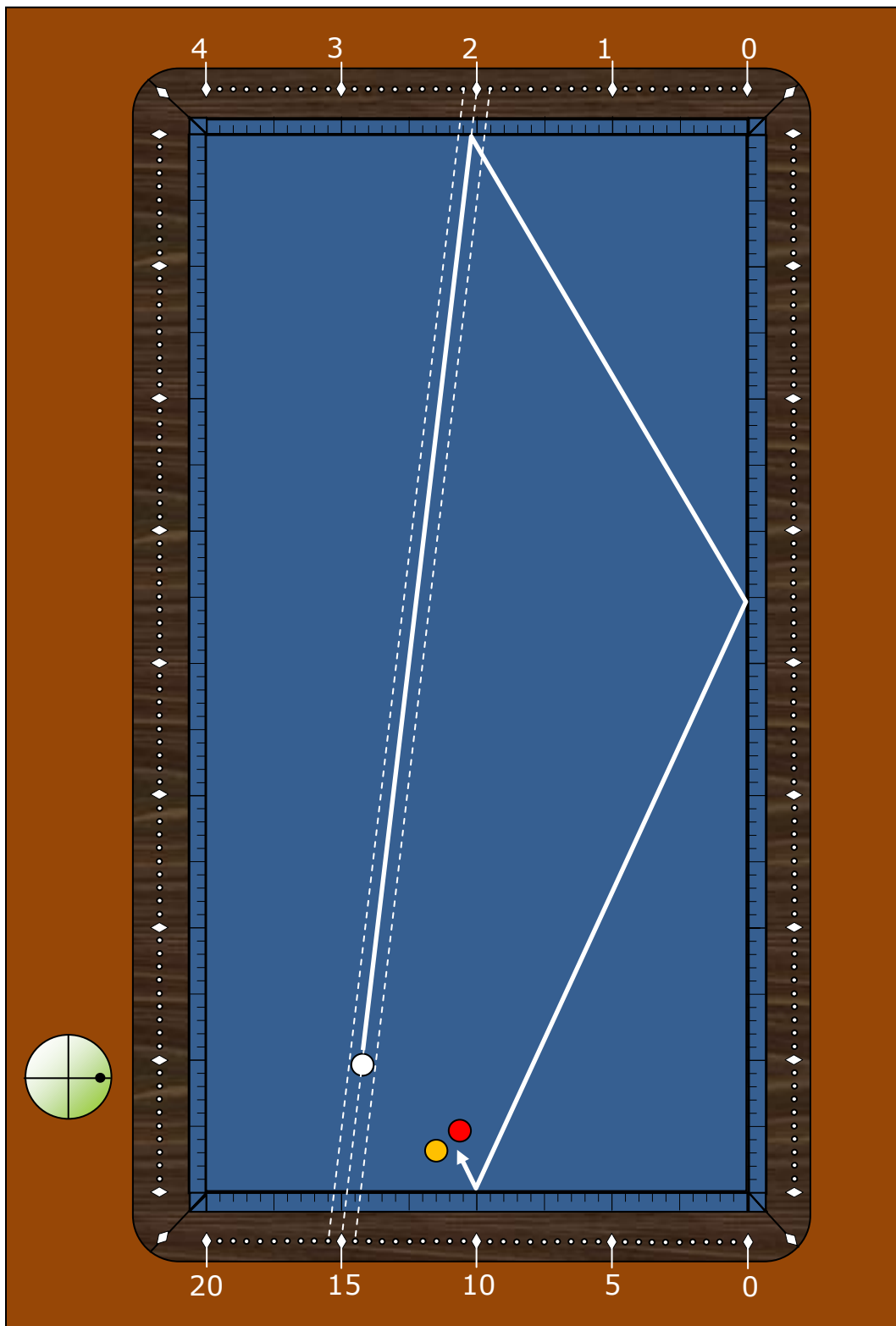
b) suponiendo que la salida sea 16

$$\text{ATAQUE} = 15 + 16 - 10 = 21$$

c) suponiendo que la salida es 15

$$\text{ATAQUE} = 15 + 15 - 10 = 20$$

Observa que en los casos a) y b) el centro de la bola jugadora no está en la línea SALIDA-ATAQUE y sí lo está para el caso c) que es la solución correcta:



Es decir, que al igual que muchos otros sistemas numéricos, hay siempre que buscar la línea adecuada salida-ataque que pase por el centro de la bola jugadora

para una solución de bricole o a 3 cm aproximadamente de la bola 2 si decidimos atacar hacia ella.