

Sistemas Bola-Efecto

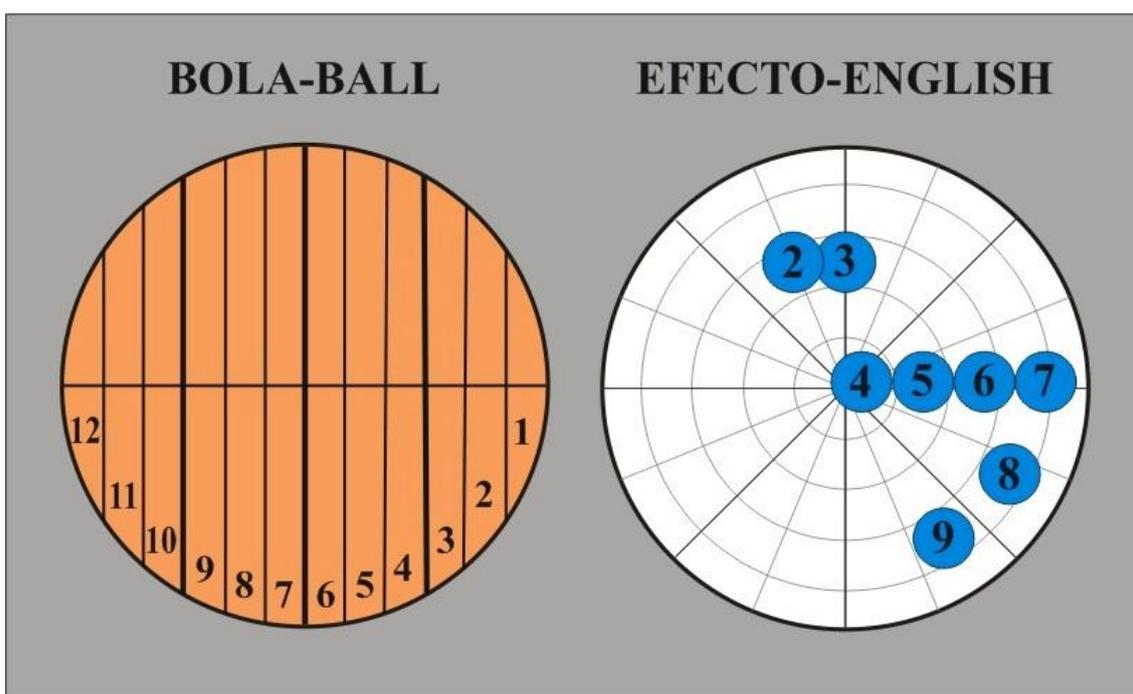
Los sistemas Bola-Efecto están basados en un novedoso método aparecido hace relativamente poco tiempo y que poco tienen que ver con los sistemas tradicionales.

Son muy fiables en todo tipo de mesas (incluso mesas de pool) además de ser bastante fáciles de aprender ya que no tienen gran cantidad de datos que memorizar.

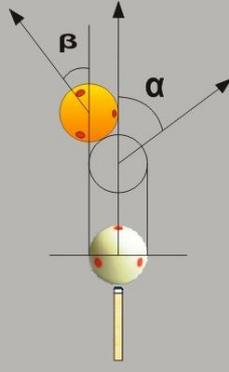
Son muy usados hoy en día por la gran mayoría de jugadores profesionales, si bien cada día más jugadores aficionados los van agregando a su repertorio.

Aquí veremos las normas y reglas generales, pero como en todos los sistemas cada jugador le añade sus pequeños trucos y matices personales dados por la experiencia.

Lo más importante que tenemos que memorizar, puesto que es común a todos los casos, es el cuadro de efectos y cantidades de bola, si bien luego, cada familia tendrá una sencilla numeración de los diamantes de la mesa.



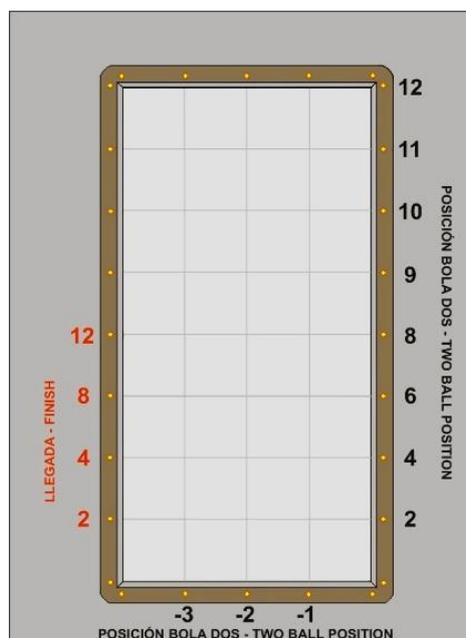
 α	 β	 α	 β		
 1/12	20	70	 7/12	65	25
 2/12	35	55	 8/12	70	20
 3/12	40	50	 9/12	75	15
 4/12	45	45	 10/12	80	10
 5/12	55	35	 11/12	85	5
 6/12	60	30	 12/12	90	0

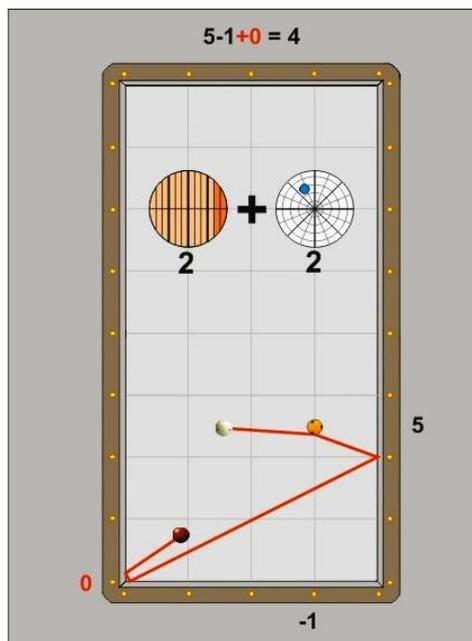
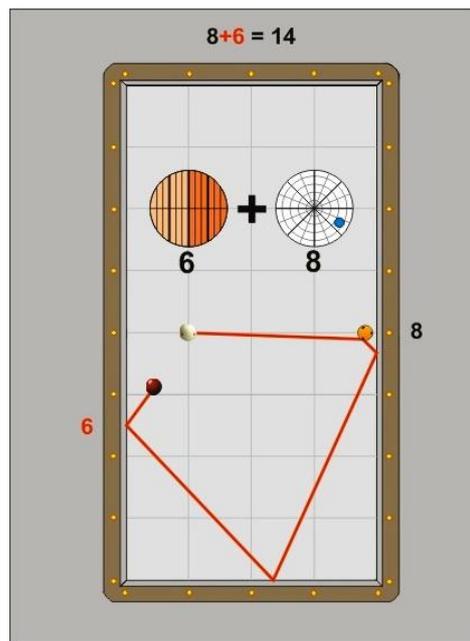
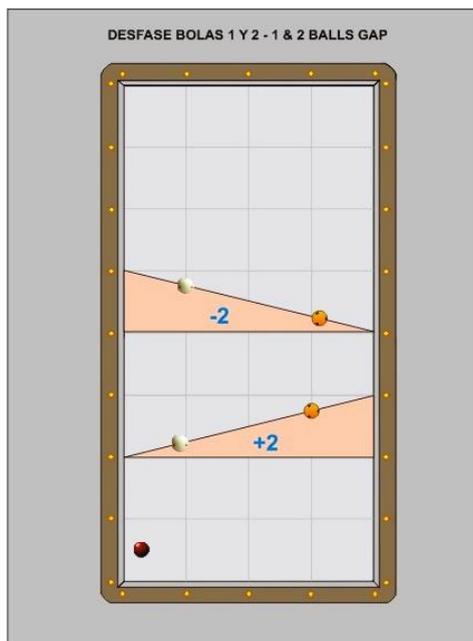


La cabaña corta – The short box

Empezamos la primera familia de posiciones con la cabaña corta, que puede ser sin duda una de las posiciones que más veces se nos suele presentar en el juego. Más fáciles o más difíciles, pueden suponer del orden del 20-25% de las jugadas que nos podemos encontrar en una partida de billar a tres bandas.

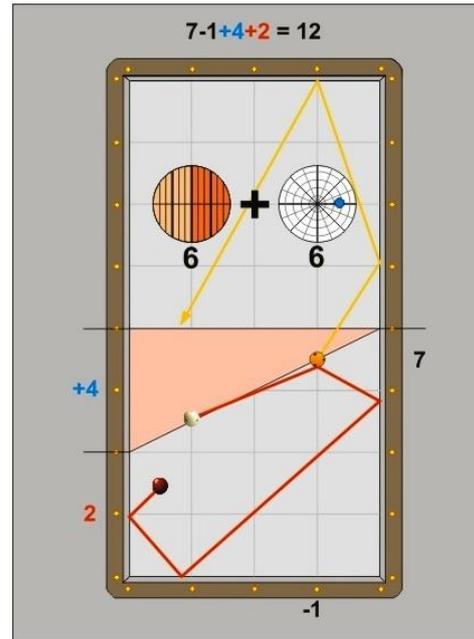
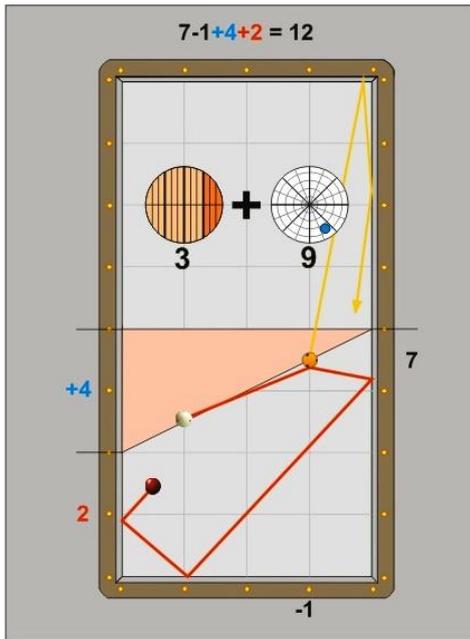
La metodología consistirá en ubicar la bola 2, reconocer el punto de llegada y cuantificar el desfase entre las bolas 1 y 2, si lo hubiere. Sumaremos todos los valores y el resultado obtenido lo "repartiremos" adecuadamente entre la cantidad de bola a tomar y el efecto que le vamos a aplicar a nuestra bola



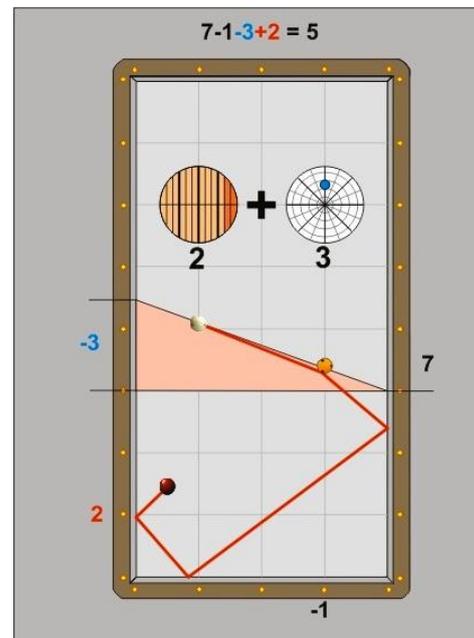
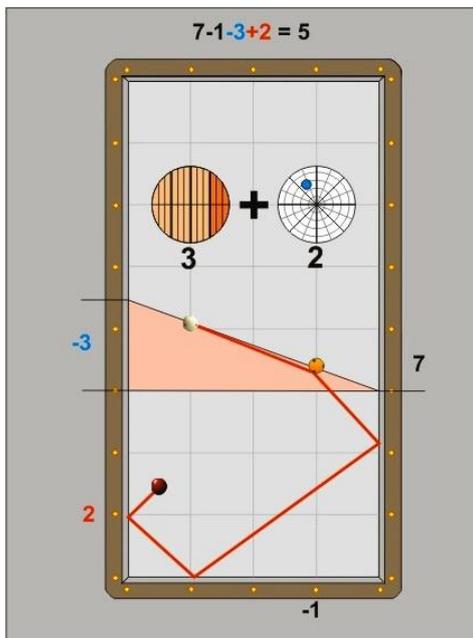


La mayoría de las veces no habrá una sola forma de ejecutar el golpe. Elegiremos la más sensata o la que mejor se adapte a nuestras condiciones de juego si bien hay veces que estaremos condicionados por salvar un retruque o colocar la siguiente carambola en una posición más favorable.

En este ejemplo habría que elegir la solución $3+9$, puesto que la $6+6$ tiene peligro de retruque al venir la bola 2 peligrosamente hacia nuestra zona de caramboleo

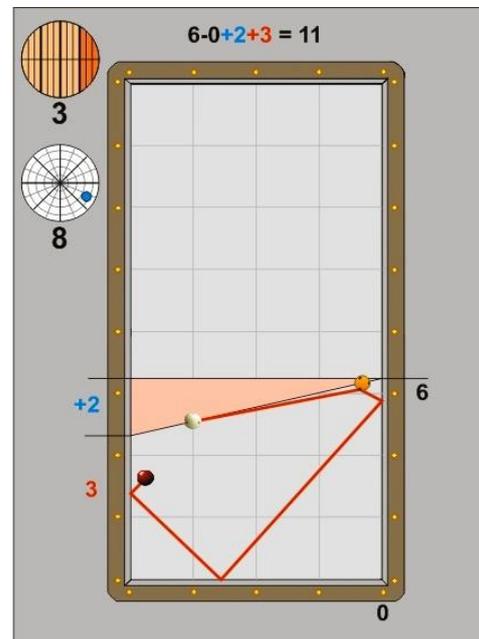
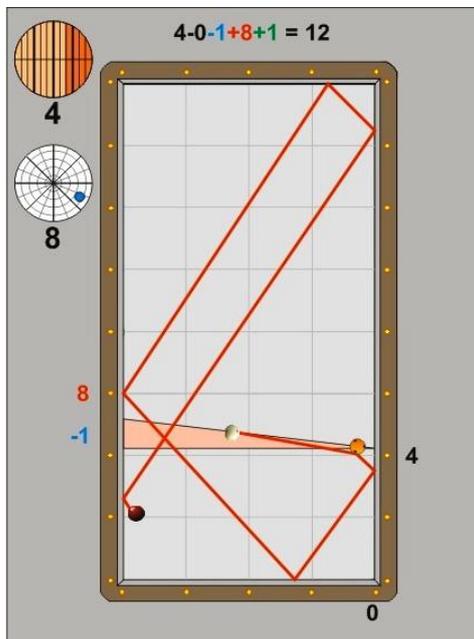


En esta ocasión se recomienda la opción 2+3 frente a la 3+2 al ofrecer la primera un recorrido más natural



Las bolas no van quedarse siempre en el sitio justo de numeración exacta. Elegiremos el punto más cercano sin volvernos locos sumando cuartos y medios puntos aunque si vemos que todas las fracciones suman una unidad o se neutralizan, entonces sí las tendremos en cuenta.

Cuando tengamos que jugar golpes a 4 o 5 bandas, o simplemente atacar fuerte, tendremos que añadir un punto más (+1) al total al golpear con más velocidad.



Desfase: Casos particulares. Cuando las bolas 1 y 2 estén muy cerca, el desfase lo mediremos por la línea imaginaria que une las tangentes interiores en lugar de los centros como hacemos en los demás casos. Así mismo, cuando no podamos calcular el desfase por estar las bolas situadas cerca de un rincón, usaremos una paralela auxiliar hasta que podamos acotar la abertura entre las bandas largas. Podemos valernos del taco para ayudarnos a medir.

