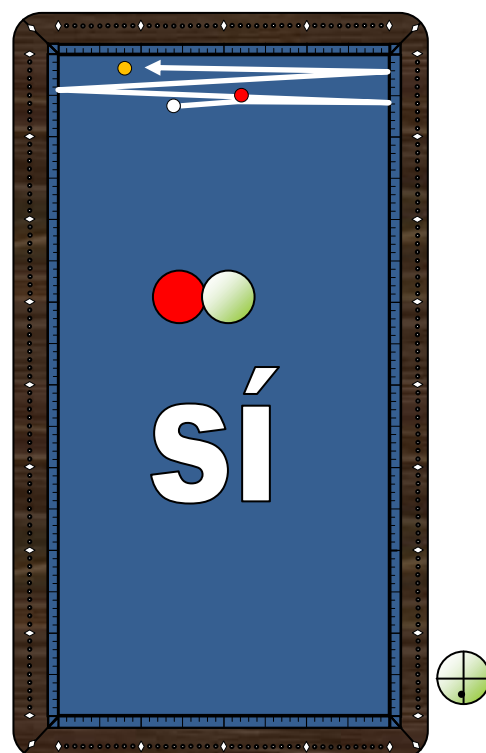


Realmente no quedó una buena posición pero es un buen momento para practicar con las manos cambiadas y la jugada además es defensiva.

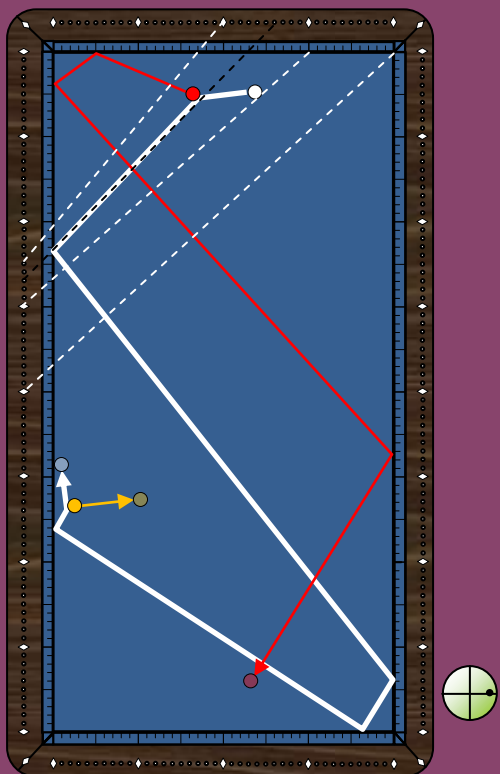
El principal enemigo de las manos cambiadas para el que no lo tiene bien entrenado es la ansiedad que provoca la incomodidad o posición del cuerpo poco habitual. Esto lleva con frecuencia a un estado de ansiedad que obliga a tirar demasiado rápido. Hay que tomarlo con paciencia, ver bien la jugada, tomarse el tiempo necesario y limar adecuadamente, finalmente golpear con decisión y sin dudas.

La jugada requiere efecto cero o un poco de efecto marcado para compensar el defecto pequeño que sufre la bola 1 al golpear a la bola 2. Procurar que el golpe sea con velocidad justa para llegar. Se busca el objetivo de ubicar la bola amarilla en el rincón inferior izquierdo, en la jugada realizada en la figura se tomó menos bola de lo pensado y la bola 2 solo llegó a la zona del rombo 3 de la banda larga. No obstante quedó una posición relativamente factible y bien estudiada por los sistemas.

Una alternativa sería jugar doblete sobre la bola roja aunque tiene el inconveniente de que la bola 1 y la bola roja están muy cercanas a la vertical sobre la banda larga y convierte esta jugada en delicada. Caso de hacerse y me dirijo a los menos expertos, de nada nos sirve un efecto izquierdo ya que en primera banda será favorable mientras que en segunda será desfavorable. Caso de optar por el doblete hay que realizarlo tomando muy poca bola y como mucho un efecto marcado y levantar el taco por detrás para desarrollar una pequeña curva.



13



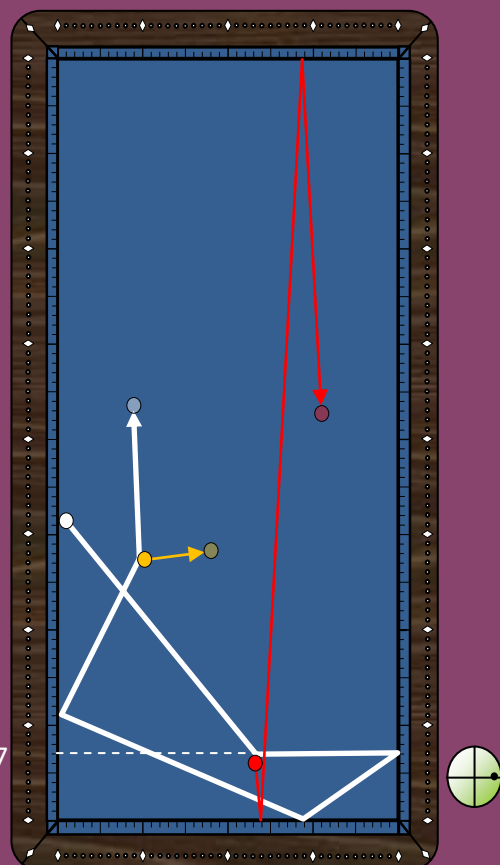
Las líneas discontinuas blancas son las referencias de salida-ataque para alcanzar el rincón inferior derecho y alcanzar en cuarta banda la zona del rombo 3 de la banda larga izquierda. En nuestro caso la salida es una situación intermedia trazada con línea discontinua negra. Posiblemente se ha producido un poco de cuadraje y no se ha alcanzado justo el rincón inferior derecho y por eso se ha alcanzado en cuarta banda la zona del 2,5.

Es una jugada de golpe alargado y buen desarrollo de efecto que adquiere especial importancia a partir de la segunda banda donde es a favor.

Obviamente podemos optar por otras soluciones: pase bola a la bola amarilla por su derecha o antes banda a la amarilla de más difícil control.

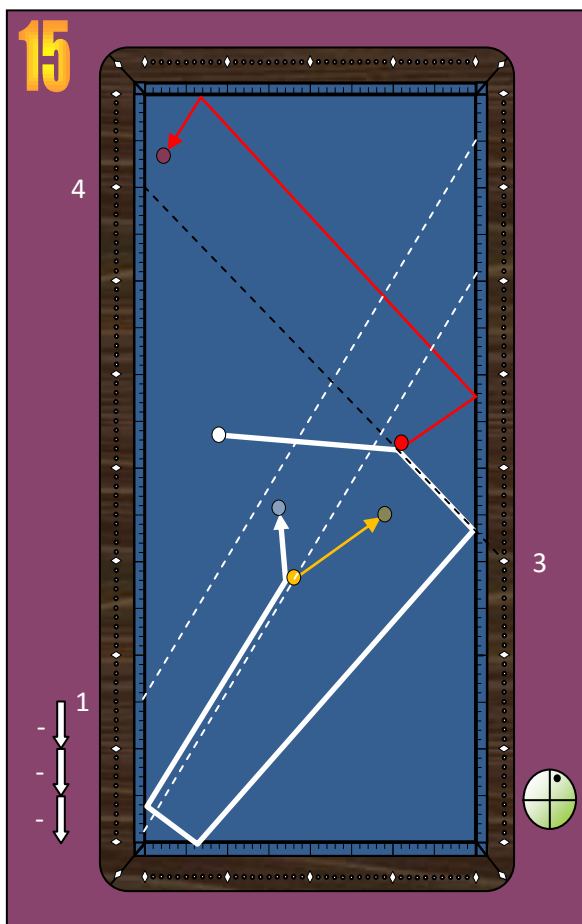
La jugada realizada creo que es la correcta y de hecho ha quedado una posición factible.

14



La jugada se basa en un sistema relativamente conocido por muchos pero que yo lo vi al menos por primera vez en el libro de Villora-Serralta. Cuando atacamos verticalmente hacia la banda larga desde la zona de cabaña se logran aperturas tales que la suma de ataque y llegada es aproximadamente 18, 19 o 20 dependiendo un poco del estado del material. En este caso hemos supuesto 18. Como puedes ver la salida es valor 7 y por tanto la llegada es valor 11 ($7+11=18$). Es un golpe alargado, envuelto a mucha bola y con mucho desarrollo de efecto aunque hay que controlar esto último ya que la bola 3 está relativamente poco apoyada en banda. Es muy útil este tipo de golpes por ejemplo cuando la bola 3 está muy cercana a la banda e interesa que la bola 1 llegue con máxima rotación para abrir un gran ángulo en tercera banda.

En el esquema de abajo se explican algunos ejemplos de cómo funciona este sistema (recuerda que la bola 1 debe adquirir una gran rotación y que para que ésta se desarrolle debe tener una velocidad amortiguada o lenta, lo cual casi siempre implica tomar mucha bola 2)



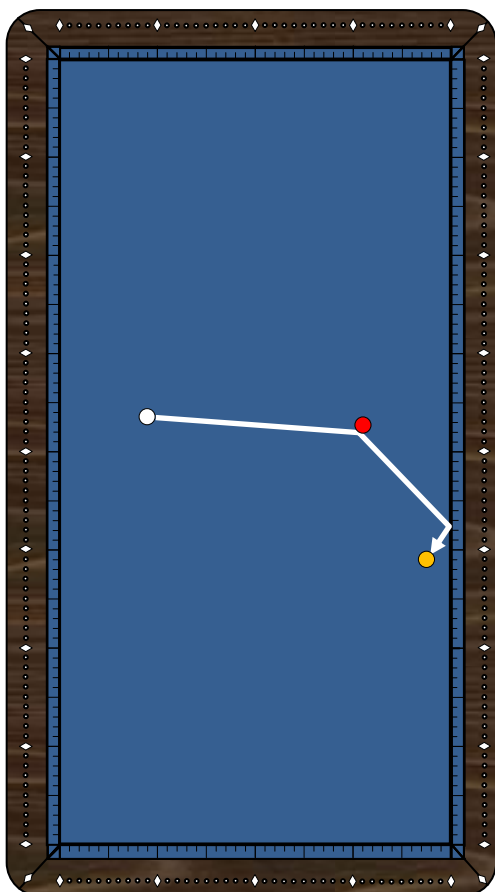
Esta posición de cabaña central siendo conocida contiene numerosos matices que la convierte en delicada. En primer lugar no debemos sentir ninguna frustración si la fallamos pues también la fallan los grandes jugadores, es tan fácil o tan difícil como muchas otras. No hay que confundir una visualización fácil con una ejecución fácil.

La carambola está resuelta con un planteamiento inverso al protocolo de la teoría de diamantes. Según esta teoría analizamos el punto de llegada y desde dónde salimos y a través de SALIDA-LLEGADA deducimos el ATAQUE.

Pues bien, lo vamos a hacer justamente al revés, ¿por qué? Por un hecho esencial que facilita psicológicamente y de una manera sorprendente la ejecución de la jugada. Lo que hacemos es colocarnos delante de la bola 1 en posición enfrentada hacia la bola 2 y deducimos el punto de la primera banda que vamos a tocar prácticamente con toda seguridad con una toma de bola natural, sencilla y con un efecto favorable 3 o 4 según el jugador.

Este paso ha sido importantísimo porque YA TENEMOS EL PUNTO DE ATAQUE ASEGURADO.

Y si no, responde a la siguiente pregunta, ¿cuánto estarías dispuesto a apostar que la posición de abajo la vas a resolver como si jugaras a la modalidad de libre?



Una vez decidido intuitivamente el punto de ataque fácil de lograr hacemos nuestras cuentas de la teoría, en este caso SALIDA = 45, ATAQUE = 30 lo que nos daría una llegada 15 con el efecto favorable 4. Como puedes observar en la figura la bola amarilla no está realmente en la llegada 15 sino prácticamente en la llegada 0, por tanto lo único que tenemos que hacer es seguir atacando sobre el 30 pero restar 3 efectos (1 efecto por cada medio rombo en la llegada).

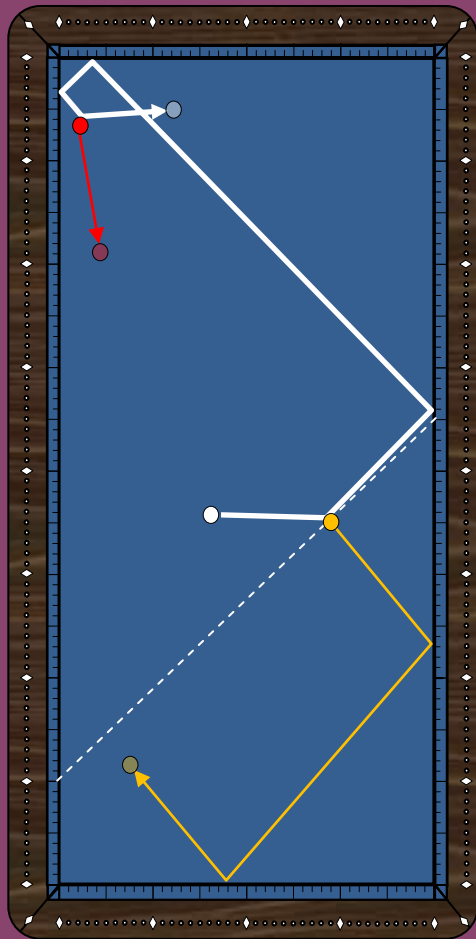
Es un método realmente fascinante y rompe un poco el esquema de lo que venimos haciendo con numerosos sistemas donde al deducir el punto de ataque observamos que dicho punto es complicado o delicado de alcanzar.

Una última cosa y ya en el nivel de la buena preparación, lleva la bola roja al rincón superior izquierdo o toma más bola quitando efecto y llévala al rincón superior derecho, pero nunca al centro de la banda corta.



Es una jugada que debes practicar con muchísima frecuencia.

16



El método empleado es un simple sistema geométrico basada en la conocida ley ángulo de incidencia igual a ángulo de reflexión.

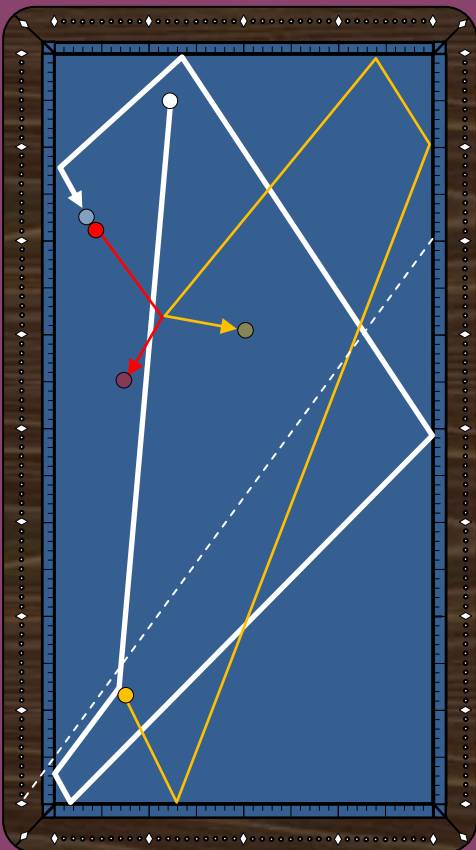
Según esté método cuando desde cualquier salida de banda larga atacamos a la mitad de ataque en la banda larga contraria con efecto 0 alcanzamos siempre el rincón.

En esta posición además el punto 35 parece sencillo de alcanzar.

Realmente no hay muchas más alternativas salvo con un fuerte ataque intentar una jugada sobre la amarilla por cinco o seis bandas pero la preparación es prácticamente incontrolable.

Una cuestión importante es no llegar a la bola 3 con velocidad exactamente justa de manera que la bola roja tape a la bola 1 para la siguiente jugada. Vuelva a medir las velocidades y toma de bola para llevar ésta al rincón inferior izquierdo.

17

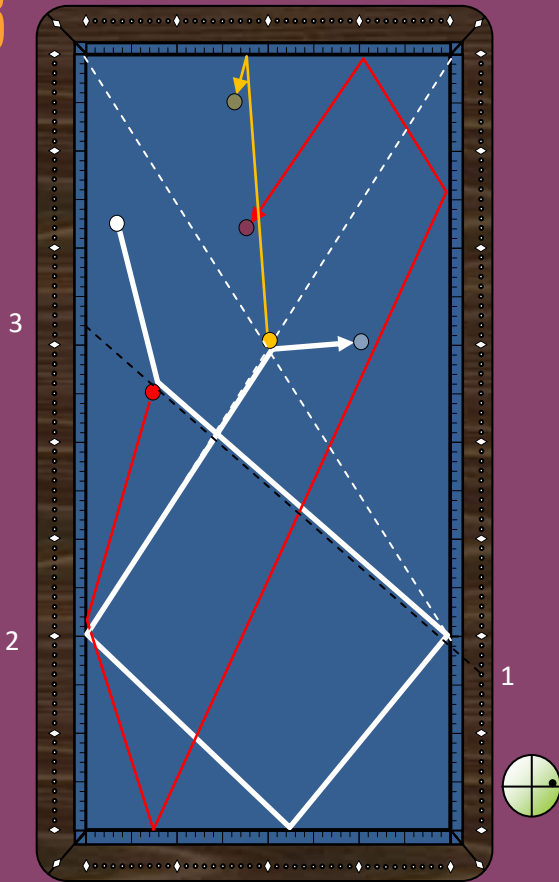


Sobre la teoría aquí aplicada creo que no hay mucho que comentar ya que es conocida por todos. Procura que sea un golpe bien alargado y rápido para que la bola 1 no se vaya cuadrando en su recorrido y que mantenga las calidades de los efectos.

Cuidado además con unos peligrosos retruques de la bola 1 con la 2 que solemos cometer por exceso de confianza.

El objetivo era devolver la bola amarilla de nuevo al rincón inferior izquierdo pero circunstancialmente la bola 2 ha retrucado con la bola 3 y ambas se han ubicado en el centro del billar dejando una posición con numerosas posibilidades.

18

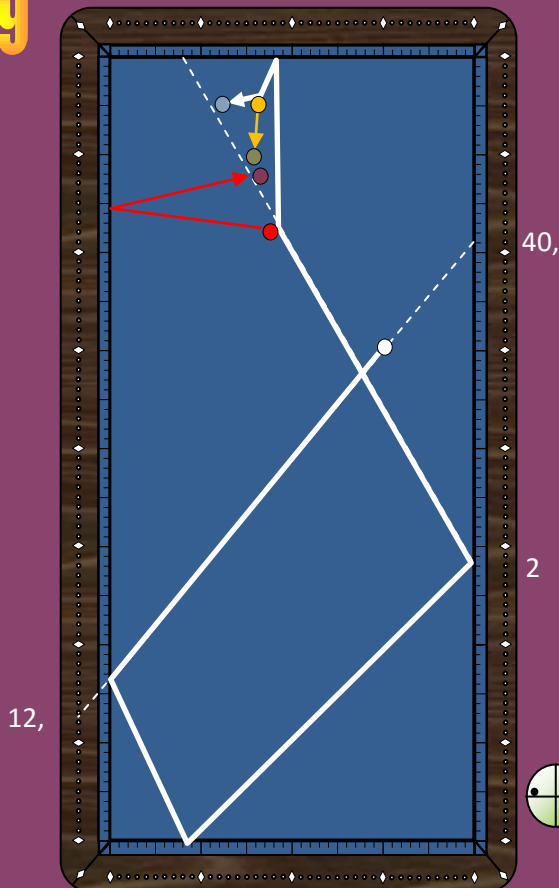


Curiosamente la bola amarilla se ha quedado ubicada en el cruce de las calles de llegada 20 igualmente si jugamos sobre la roja por la derecha o por la izquierda (líneas blancas discontinuas). Se ha optado jugar por la izquierda de la roja porque el golpe es natural mientras que si atacamos a la roja por la derecha nos vemos obligado a aumentar un poco el ataque al estar la bola 1 oblicua con respecto a la paralela en el largo del billar.

Las dos soluciones son no obstante muy delicadas y precisas ya que no podemos contar con bandas de apoyo para una eventual solución por 5 bandas.

También se podía haber jugado sobre la amarilla pero creo que estamos de acuerdo que una de estas dos es la mejor solución. Por desgracia no se midió bien la velocidad y no quedó la posición siguiente deseada. La roja debería haberse desplazado hasta la banda larga izquierda.

19



Se ha optado por una jugada de antes banda que es aceptable ya que no se requiere excesivamente tocar con finura la bola roja por el apoyo que tiene la bola jugadora para hacerla también a cuatro bandas como así ha sucedido.

Aquí al menos en España le llamamos a este tipo de jugada bricole que imagino viene de bricole en francés y que lo entendemos como un arreglo o apaño provisional.

No es desde mi punto una jugada recomendable en general y mucho menos para largos recorridos pero a veces nos encontramos que es realmente la opción mejor.

Lógicamente también es difícil por no decir casi imposible predecir como van a quedar las bolas ubicadas después y de hecho ha quedado una posición muy delicada.