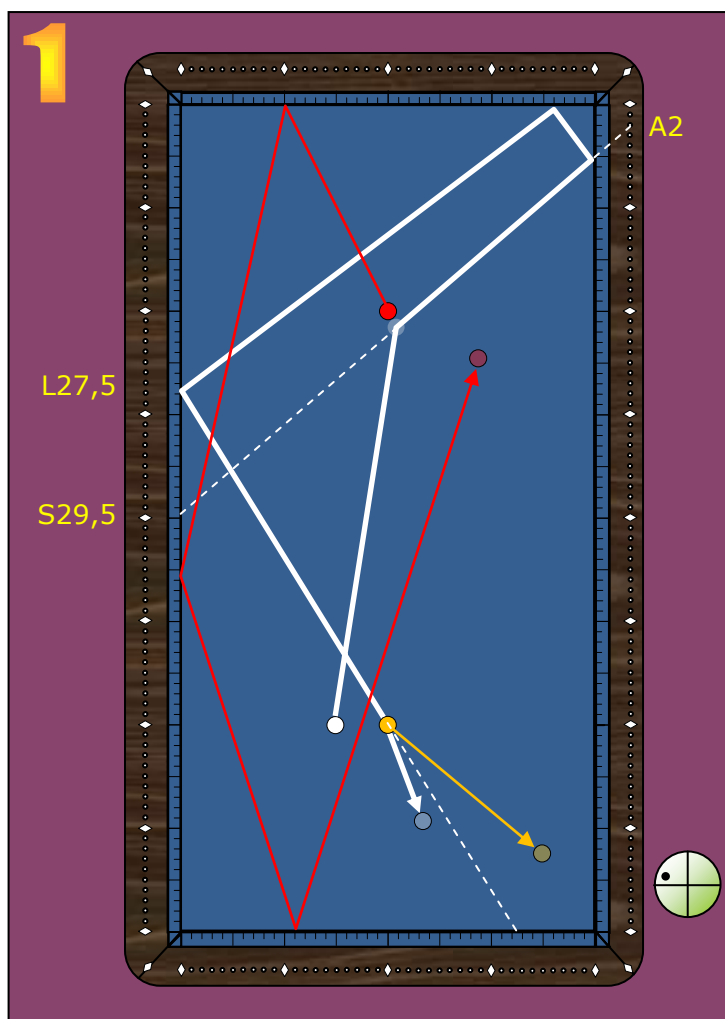
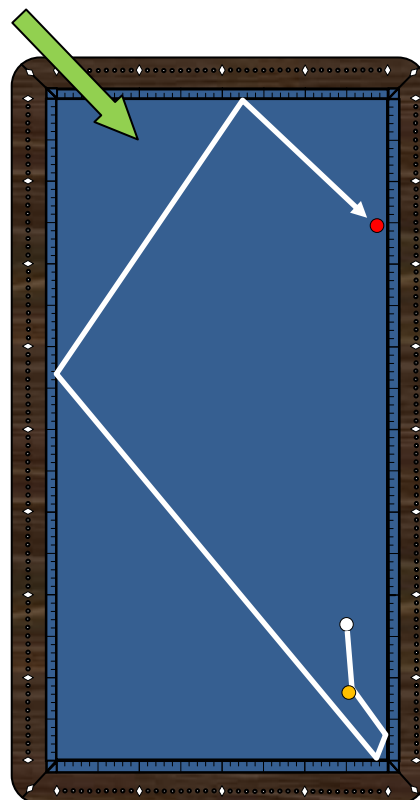


## CUARENTA EN UNA



Salir por la izquierda. Básicamente se debe a que permite en determinadas malas posiciones después de la salida poder optar por jugar sobre la bola del rival o sobre la roja. Así por ejemplo, para esta posición:

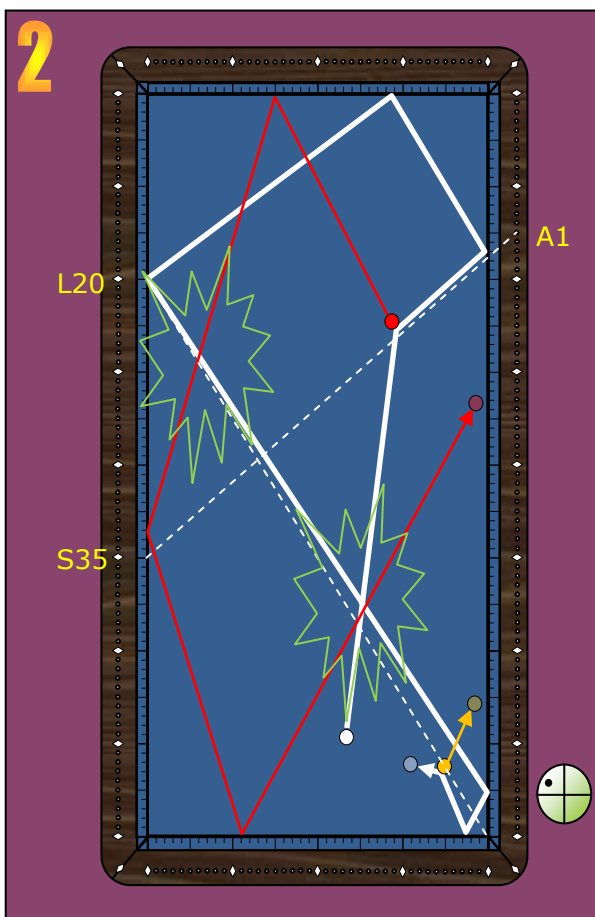


Haciendo la salida por la derecha y sucede una posición similar entonces hay que jugar con las manos cambiadas, y esto es una dificultad.

Realmente lo que hay que hacer es salir bien y, entonces, da igual salir por la derecha o por la izquierda. La salida la ejecutamos todos los días y normalmente por fotografía o intuición. Un estudio correcto demuestra que la llegada a tercera banda es aproximadamente 27,5 para una mesa con un comportamiento normal y posiblemente es mejor pensar que la bola jugadora está en ese punto. Esto indica según la teoría de diamantes un punto de ataque 2 obtenido de una salida 29,5 (30 aproximadamente) menos la llegada 27,5. Entonces llevando la bola jugadora a la banda larga derecha a una media bola más o menos del rincón. El efecto es 3 aproximadamente aunque dependiendo del estado del billar podemos llevarlo al 4 (en caso de paño gastado) o al 2 (en caso de paño nuevo). No recomiendo cambiar la toma de bola al ser menos conocidas las consecuencias y al afectar de una manera importante al desplazamiento de la bola 2.

La fuerza debe adecuada para desplazar la bola amarilla hacia la zona del rincón y la bola roja hacia la zona central o algo más arriba y a un rombo de la banda larga.

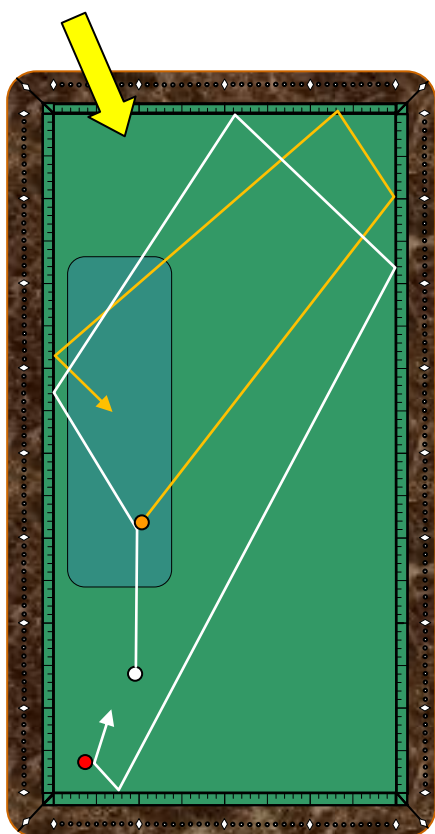
En la jugada del dibujo se ha realizado una salida correcta.



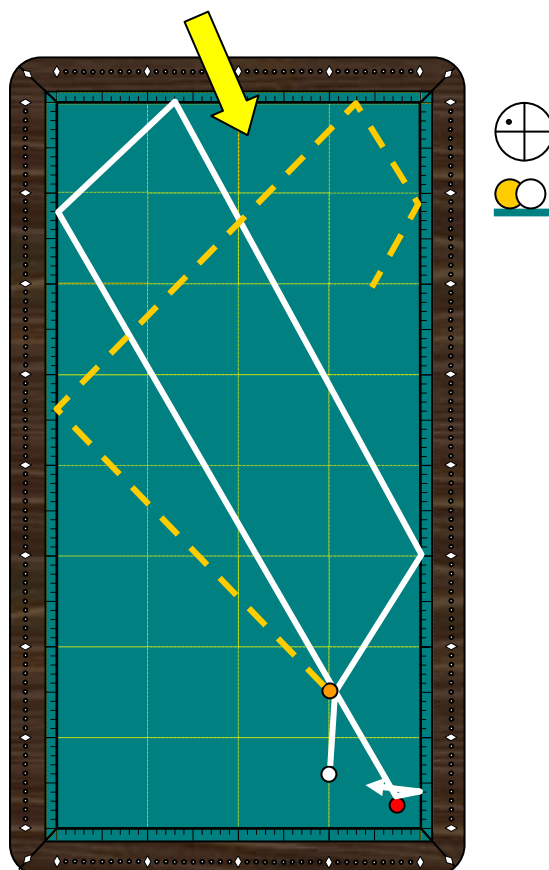
La posición no presenta gran dificultad para la solución positiva pero atención a algunos posibles peligros: dos posibilidades de colisión de las bolas 1 y 2 en las zonas con forma de estrella, y tener precaución de no llegar con poca velocidad cuando la bola 1 colisione con la bola 3, si la bola 1 llega con poca velocidad es posible que en la quinta banda no tome efecto contrario y la solución sea negativa o que la bola 2 oculte a la bola 1 y no podemos ver a la bola 3. La mejor solución es llegar con la velocidad correcta y separar la bola 1 y la bola 3 aproximadamente 20 o 30 centímetros.

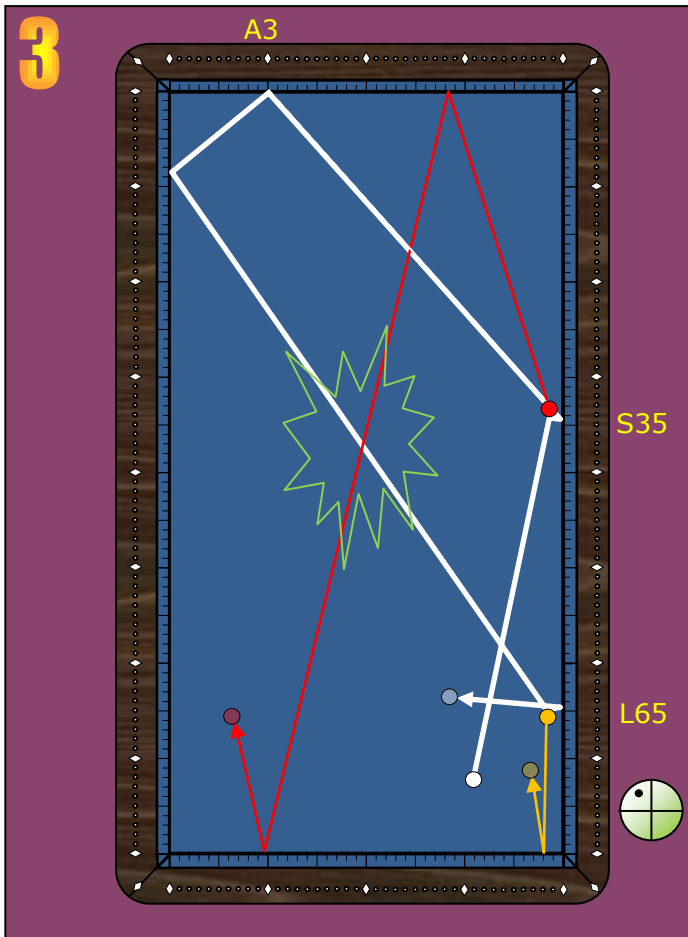
Una segunda opción muy interesante es jugar tomando poca bola 2 de forma que lleguemos a la bola 3 por la banda corta. El propósito es que la bola 2 alcance primero la banda larga. Realmente en la jugada 2 de la izquierda esto no es recomendable pero si dicha bola está más abajo en el billar entonces se garantiza un golpe más controlado y una preparación más fiable. Solo debes tener cuidado con un posible retruque. Ahora vemos dos soluciones:

Esta es la opción de llegar por banda corta que comentaba antes, de nuevo cuidado con el retruque.



Peligro de retruque si la 2 la mandamos en dirección al segundo rombo superior de la banda larga, hay que enviarla hacia la zona del 3º y 4º rombo, para ello no tomar demasiada bola. De nuevo calibrar bien velocidad, toma de bola y efecto, y de nuevo no ahogar la 1 y la 3 en el rincón. Rectificar especialmente sobre la toma de bola y efecto.



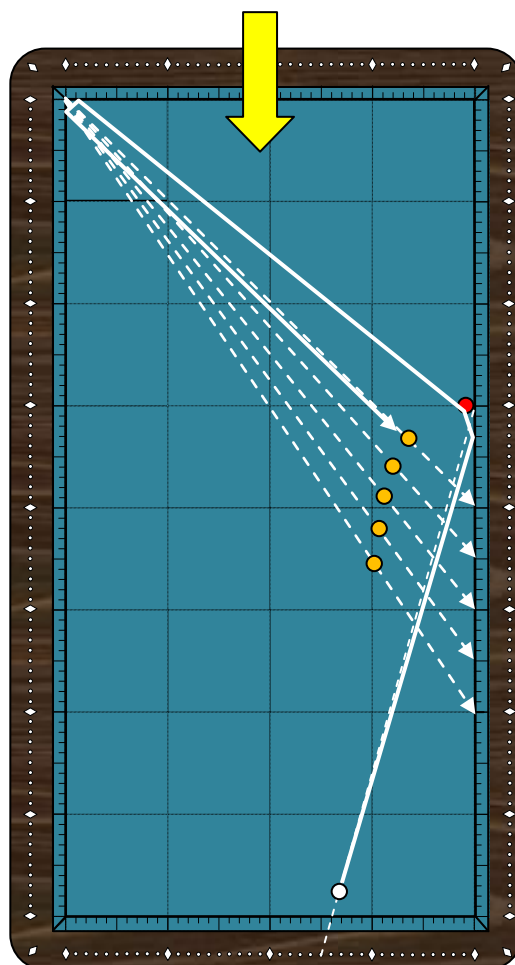
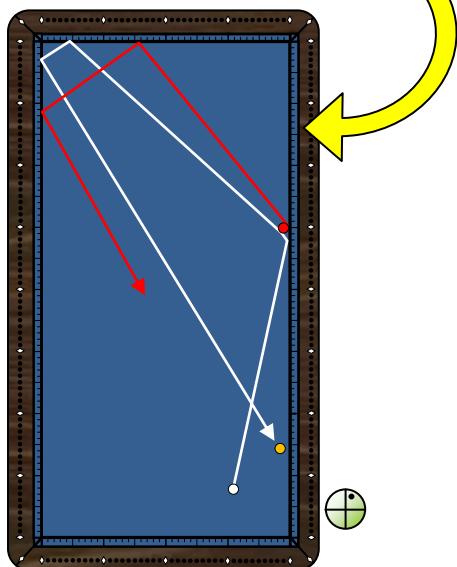


El método plus nos indica que salimos de 35 y queremos alcanzar el punto de llegada 65, entonces atacar hacia el punto 30 de la banda corta superior. Cuando la bola 2 está muy cerca de banda hay que tener cuidado, la bola 1 debe colisionar con la bola 2 pero que no tome mucha bola porque existe el peligro de una jugada de corrido no deseada y también la bola 1 podría salir con poca velocidad. Existe un peligro de colisión de la bola 1 y la bola 2 en el centro del billar, pero la bola 2 debe pasar antes. Tiene que ser un golpe corto y rápido para buscar el cuadrage en el rincón superior izquierdo. Si das un golpe muy alargado la bola 1 tomará mucha inercia hacia delante y acabará llegando próxima al rincón inferior derecho.

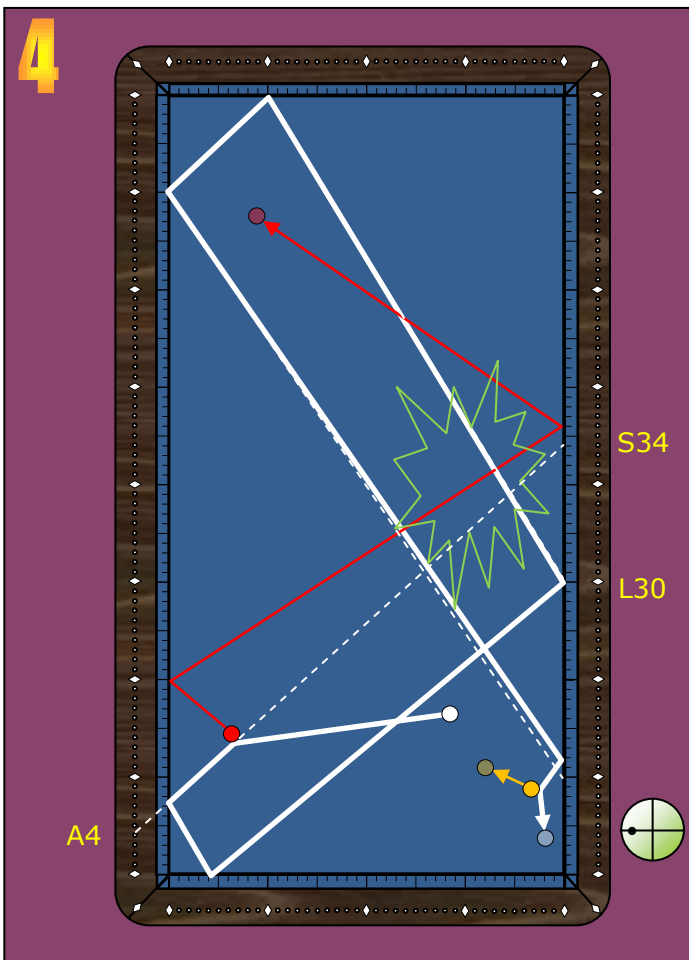
Podría haber quedado la bola roja pegada a banda y entonces es recomendable:

a) Jugar sobre la roja antes banda, para ello nos basamos en la siguiente posición patrón:

Hay que entrar hacia el punto de banda más próximo a la bola roja (como si quisiéramos dar a ambos a la vez). Con estos efectos y desde esa posición se alcanzan las llegadas indicadas aunque hay que comprobarlo en cada mesa tendiendo el margen de llegada desde el efecto 0 hasta el 4 a estrecharse. En el caso de la jugada 3 la bola 1 está en el primer rombo de banda corta y no en el 1,5 del patrón, además la llegada a la 3 es un poco más que el efecto 0, esto nos indica que deberíamos jugarla con un desefecto -1 o algo más.

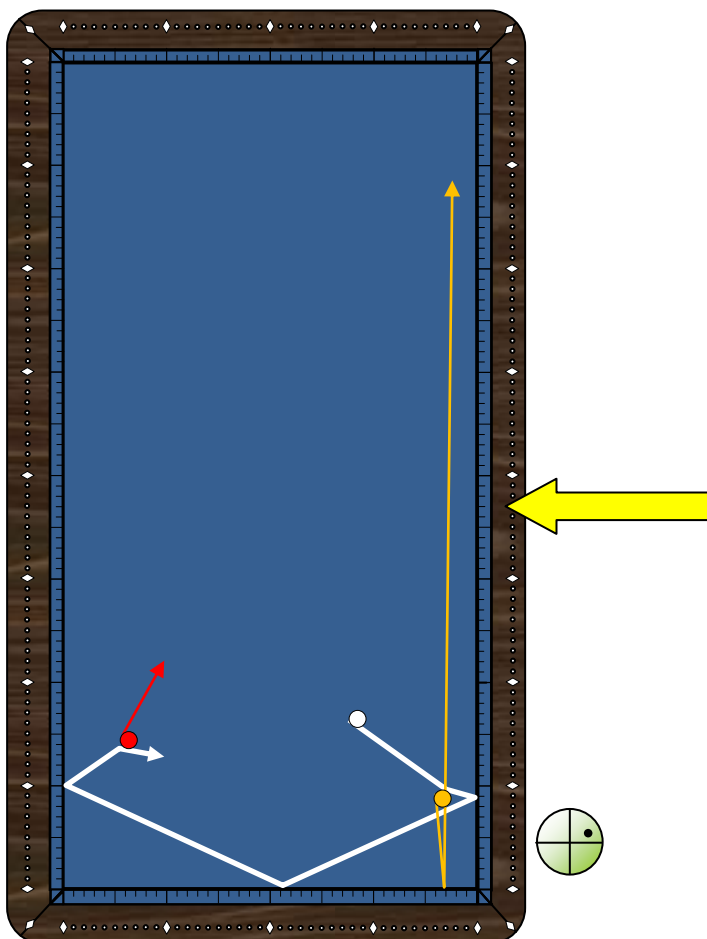


EF.4  
EF.3  
EF.2  
EF.1  
EF.0



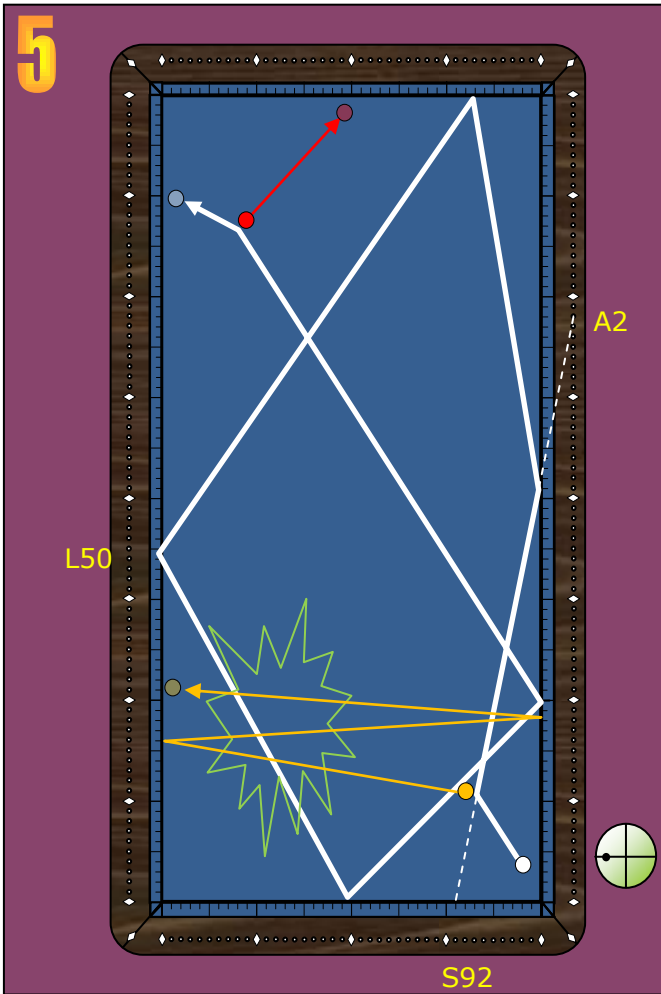
Concentración máxima, es probable una colisión de la bola 1 con la bola 2 en la zona central. Debes decidir si pasa primero la bola 1 o la bola 2. Si decides que pase primero la bola 1 entonces debes tomar poca bola y ayuda no presionar el taco de billar con la mano trasera. Si das una velocidad adecuada justa para llegar entonces es posible que la bola 1 alcance la sexta banda un poco antes y evitar el riesgo de fallo. Si decides tomar mucha bola entonces pasará primero la bola 2 pero probablemente la preparación para la siguiente posición es más difícil.

Una alternativa es jugar con las manos cambiadas sobre la bola amarilla. En entrenamiento deberíamos hacerlo para practicar y mejorar el ataque con dichas manos cambiadas. Lógicamente lo haremos si realmente es cómoda la posición del cuerpo y brazos. Con respecto a las manos cambiadas hay dos grandes enemigos: 1º) la precipitación, solemos tirar demasiado rápido al sentirnos incómodos; evidentemente la solución es tomarlo con calma, poner bien las manos y limar adecuadamente para, finalmente, golpear de manera decidida. 2º) el cambio de manos supone una desviación lateral de los ojos; cuando se trata de una persona con ojo dominante derecho el cambio de manos implica que debería trasladar un poco la cabeza para lograr que su ojo derecho esté perfectamente encima del taco.



La jugada con la izquierda no es ilógica en la jugada 4. Evitamos la posibilidad de retruque, es muy factible la preparación y además es más defensiva aunque no se trate de defender justamente en este momento. Observa que se trataría de una jugada de cabaña corta, para tal caso es recomendable un limaje corto y un golpe corto justo a llegar a la 3 y separarla unos 15 cm.

5



He dibujado una posible zona de colisión entre las bolas 1 y 2 pero no es probable que suceda. El golpe es penetrado y con velocidad pero no llegar con lentitud a la bola 3. La preparación consiste en lograr llevar la bola 2 a la banda larga izquierda. No ha sido un golpe afortunado porque el golpe de la bola 1 a la bola 3 ha hecho que la bola 3 se aproxime al centro de la banda corta. Este lugar no es recomendable normalmente. Pero podemos seguir jugando la siguiente con bastantes probabilidades. Una última recomendación: al ser un golpe muy rápido el retroceso de la bola 1 después de golpear la bola 2 se logra precisamente por esta velocidad, no es necesario dar a la bola 1 un golpe bajo.

Un peligro de esta solución es que la bola 3 está desamparada un poco, es decir, no tiene buenos apoyos en banda. Una alternativa es jugar sobre la amarilla pero tocando como primera banda la corta superior. Hay que analizar si esto factible sin riesgo importante de retruque. Tiene la ventaja de que la bola 3 se vuelve "más gorda" si logramos un doblete con la bola 1 en el recorrido banda corta-banda corta y después banda larga izquierda donde la bola tiene un defecto que aumenta las probabilidades de realizar la carambola a tres o cuatro bandas. La ubicación de la bola 2 es además más controlable.

Evita algunos prejuicios y no creas que porque la jugada 5 se haya resuelto de esa manera (concepción aparentemente fácil) signifique que la ejecución también es fácil: la bola 2 está relativamente cerca de la banda de ataque y cualquier pequeña desviación de la salida de la bola 1 puede tener consecuencias negativas importantes.

Si es posible la jugada de doblete realizala. En este caso con un efecto un poco superior al 1 para lograr una apertura de dos rombos en el largo del billar.

