

37. Bola n.º 1: muy poca fuerza, la justa para efectuar media «pasada»

Bola n.º 2: poca fuerza, la bola debe efectuar una «pasada»

Bola n.º 3: fuerza llamada en jerga de billar «alegre» (una «pasada» y media)

Bola n.º 4: fuerza media (un poco más que la anterior): dos «pasadas»

Bola n.º 5: fuerte (tres «pasadas»)

Bola n.º 6: muy fuerte (cuatro «pasadas»)

dad la tarea de entender (con la práctica) la fuerza que debe imprimir a la bola. Nosotros le daremos indicaciones, pero desafortunadamente es difícil explicar por escrito la fuerza que hay que dar a un tiro.









El sistema más adecuado nos ha parecido el de representar la fuerza en relación con la longitud de la mesa, es decir, si para hacer llegar la bola a la banda opuesta se requiere una fuerza «X», para hacer que vuelva a la posición original la fuerza deberá ser doble, y así sucesivamente (fig. 37).

Pasemos ahora a los esquemas de tiro. Para simplificar la visión del esquema hemos señalado la bola batiente con la letra «b» y la bola adversaria con la letra «a». La trayectoria y el punto de detención de la bola adversaria son indicados por la línea discontinua; la trayectoria y el punto de detención de la bola batiente por la línea continua.

Las ejecuciones se dividen en dos categorías: tiros directos (la batiente choca con la adversaria sin tocar ninguna banda) y tiros indirectos (la bola batiente, antes de chocar con la bola adversaria toca una o más bandas), además de algunas variantes de tiro.

La fuerza del tiro es indicada en cada esquema por el número que aparece en la bola blanca.

Para cada tiro se muestra también el punto que hay que golpear con el taco para determinar el efecto (figura 38).

	Bola roja
	Bola batiente
	Bola adversaria
	Trayectoria de la bola adversaria
	Trayectoria de la bola batiente
	Puntos que se golpea
	Cantidad de bola
	Fuerza

38. Leyenda para los esquemas de tiro

TIROS DIRECTOS

Vuelta o carambola a tres bandas

La carambola a tres bandas, más comúnmente conocida como vuelta, es un tiro aparentemente sencillo, pero en realidad una jugada que la mayoría de las veces pasa cerca del castillo de los bolos sin derribarlos. Tirada correctamente, realiza puntos y deja un tiro poco beneficioso para el adversario. Esta jugada halla mucho es-

pacio en una partida, tanto que se calcula que tres tiros de cada diez son vueltas. Repetimos, si se tira bien realiza puntos y deja al adversario sin juego (figs. 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46 y 47).

39. VUELTA QUE HAY QUE SEGUIR

