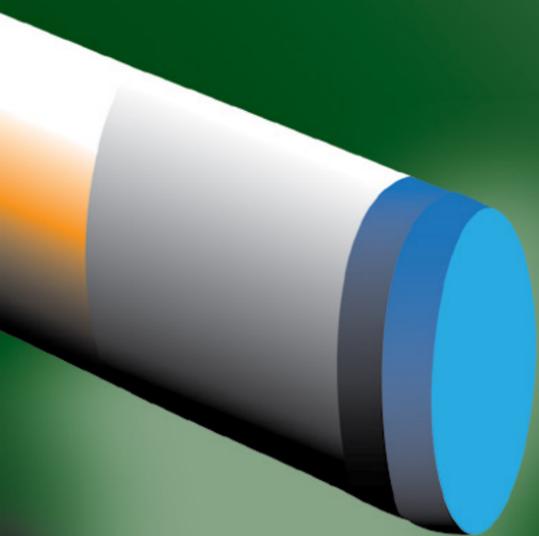


BILLAR

A TRES BANDAS

PARA PRINCIPIANTES

(Sistemas LL, CL, Plus)



Diego Leandro


EDITORIAL
UCR

BILLAR

A TRES BANDAS

PARA PRINCIPIANTES

(Sistemas LL, CL, Plus)

Diego Leandro



794.72

L437b Leandro, Diego, 1950-

Billar a tres bandas para principiantes :
(sistemas LL, CL, Plus) / Diego Leandro. –
1. edición digital. – San José, Costa Rica : Editorial
UCR, 2020.

1 recurso en línea (xx, 140 páginas) : ilus-
traciones en blanco y negro, digital, archivo de
texto, PDF ; 3.1 MB

ISBN 978-9968-46-844-2

1. BILLAR. I. Título.

CIP/3494

CC.SIBDI.UCR

Edición aprobada por la Comisión Editorial de la Universidad de Costa Rica

Primera edición impresa: 2009

Primera edición digital (PDF): 2020

Editorial UCR es miembro del Sistema Editorial Universitario Centroamericano (SEDUCA),
perteneciente al Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA).

Revisión filológica: *Yamileth Hernández S.* • Corrección de pruebas: *el autor* • Ilustración y diseño de portada: *Sergio Aguilar M.* • Prólogo: *Arturo Solera R.* • Realización del PDF: *Alonso Prendas V.* • Control de calidad de la versión digital: *Elisa Giacomini V.*

© Editorial de la Universidad de Costa Rica. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de la obra o parte de ella, bajo cualquier forma o medio, así como el almacenamiento en bases de datos, sistemas de recuperación y repositorios, sin la autorización escrita del editor.

Edición digital de la Editorial Universidad de Costa Rica. Fecha de creación: mayo, 2020
Universidad de Costa Rica. Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. San José, Costa Rica.

Apdo. 11501-2060 • Tel.: 2511 5310 • Fax: 2511 5257 • administracion.siedin@ucr.ac.cr • www.editorial.ucr.ac.cr

CONTENIDO

Presentación.....	xv
Presentación del autor	xvii
Prólogo	xix
Introducción	xxi
Breve historia del Billar.....	xxiii
Antecedentes sobre la modalidad de las Tres Bandas.....	xxvii

Sección I

DETALLES INTRODUCTORIOS

Detalles introductorios.....	3
El “instrumento” (el “taco”).....	3
El “centro” del taco	4
La forma recomendable de tomar el taco.....	4
La distancia del “puente” a la punta del taco.....	5
La distancia entre la punta del taco y la bola.....	6
La posición correcta del brazo derecho.....	6
La posición del taco respecto a la mesa.....	7
Los movimientos de “swing” en el billar	8
Posición de piernas y flexión de rodillas.....	8

Sección II

LAS VARIABLES BILLARÍSTICAS

Las zonas de contacto de b1.....	13
Para visualizar la bola propia (b1).....	13

El efecto: Grados e intensidad	16
Grados o intensidad de efectos	16
Las cantidades de bola	18
Bola llena	18
Tres cuartos de bola (3/4)	18
Media bola o “semibola”	18
Un cuarto de bola (1/4)	18
Los “finos cortos”	20
Los finos de media distancia..	21
Los finos de larga distancia	21
La potencia de tacada	22
La “mezcla” de las variables billarísticas	24

Sección III

OTROS CONSEJOS PRÁCTICOS

Otros consejos prácticos	29
Sobre la técnica de la preparación	29
Las zonas idóneas	30
La distancia entre bolas	30
Formas de ataque a b2	31
Los rangos de precisión	31
“Ver enseña” dice el adagio billarístico	32
El trazo mental previo de la carambola	32
El ángulo de visión	33
El carácter billarístico (¿aliado o enemigo?)	34
La capacidad de concentración	34
El nerviosismo a la hora de jugar	35
Asomándose a los grandes	36

Sección IV

CARAMBOLAS “CAJONERAS”

Consejos para realizar algunas carambolas “cajoneras”	39
La familia de las “Villú” (gráfica)	40
Explicación de la “Villú”	41
Variante 1 de la “Villú” (Fuera de cabaña) (gráfica)	42
La frecuente “Vuelta al billar” (gráfica)	43

Explicación de la “Vuelta al billar”	44
Una variante a la “Vuelta al billar” (gráfica).....	45
La clásica carambola “Corta indirecta” (gráfica)	46
Explicación de la carambola “Corta indirecta”	47
La variante “Picada” de la “Corta indirecta” (gráfica)	48
Otra variante de la “Corta indirecta” (Con efecto contrario) (gráfica)	49
La carambola seguida de larga distancia (gráfica)..	50
Explicación de la carambola seguida de larga distancia	51
Una familia de posiciones de largo trazo (gráfica)	52
Una posición aparentemente difícil de fácil solución por medio de “Renversé” (gráfica)	53
Una posición aparentemente difícil que puede ser resuelta como se explica (gráfica)	54

Sección V

NOCIONES BÁSICAS SOBRE EL SISTEMA DE DIAMANTES

Breve historia sobre los Diamantes	59
Simbología empleada	60
Los “sistemas” en billar	61
Breves definiciones	61
Sistemas larga-larga y corta-larga	65
Medidas básicas de la mesa y sistemas de compensación (Sistemas LL y CL) (Diagrama 1)	66
Explicación de “Diagrama 1” Sistemas larga-larga y corta-larga ..	67
Asignación de valores a las bandas	67
Los sitios prioritarios de la mesa	67
Los sistemas de compensación	67
La “Salida” (Ps)	69
Valores principales de “salida” de b1 (Diagrama 2)	70
Explicación de “Diagrama 2” (Salidas de b1 en los sistemas LL y CL)	71
Salida de b1 de cualquier vértice o “tapón”	71
Valores “de salida” de b1 sobre la banda larga	71
Valores “de salida” de b1 sobre la banda corta	71
Cuadro resumen de los valores de salida	72
La “Llegada” (Pl)	72
Valores principales “de llegada” a 3ª y 4ª bandas (Diagrama 3) ...	73
Explicación de “Diagrama 3” (Sistemas LL y CL)	74
Cuadro resumen de las rutas o valores de llegada	74

El “Ataque” (Pa).....	75
Explicación de “Diagrama 4” (Sistemas LL y CL)	76
Algunas llegadas a 3ª y 4ª bandas y su importante proyección a 5ª y 6ª bandas saliendo de 60	77
 El procedimiento de cálculo de una medida en billar (Sistemas LL y CL)	79
Reglas del juego.....	80
Procedimientos de cálculo	
Caso 1: Jugada indirecta normal (Graf. Cal-1)	81
Explicación del procedimiento de cálculo de Graf. Cal-1....	82
Caso 2: Uso de la línea “paralela” (Graf. Cal-2).....	83
Explicación del procedimiento de cálculo de Graf. Cal-2....	84
Caso 3: Uso de paralela y compensación (Graf. Cal-3)	85
Explicación del procedimiento de cálculo de Graf. Cal-3....	86
Caso 4: Uso de la tangente a b2 (Graf. Cal-4)	87
Explicación del procedimiento de cálculo de Graf. Cal-4....	88
Caso 5: Otro caso de uso de tangente a b2 (Graf. Cal-5)....	89
Explicación del procedimiento de cálculo de Graf. Cal-5....	90
 Otros ejemplos variados	
Caso 6: Trazo de tangente con bola variando el sentido de la jugada sin variar valoración de bandas	91
Caso 7: Llegada a 50 en 5ª banda. Se varía el sentido de la jugada pero no la valoración de las bandas.....	92
Caso 8: Uso de tangente con compensación	93
 Otros casos frecuentes en “CL” - “Jugadas por Diferencia”	
Caso 9: Salida de b1 luego de contactar b2 y banda	94
Explicación del Caso 9.....	95
Caso 10: Salida de 60 y llegada a 20	96
Caso 11: Salida de 60 y llegada a 30	97
Caso 12: Salida de 70 con llegada a 20	98
Caso 13: Salida de 90 con misma llegada a 20.....	99
 El sistema plus	101
Nota introductoria sobre el Sistema Plus.....	102
 Plus Clásico indirecto o de bricole (Fig. Plus-1).....	103
Explicación de Fig. Plus-1	104
Saliendo de 20, atacando 20 y alcanzando el vértice en 4ª banda (Fig. Plus-2).....	105

Salida 40, ataque 10, llegada 50 (Fig. Plus-3)	106
Caso de tangente a partir de b2 (Fig. Plus-4)	107
Explicación de Fig. Plus-4	108
 Sistema Plus (Medida 120)	
Caso en que la llegada no es la misma larga de salida sino la corta opuesta (Fig. Plus-5)	109
Salida 50, ataque 40, llegada 90 (Fig. Plus-6)	110
Salida 50, ataque 50, llegada 100 (Fig. Plus-7)	111
Salida 60, ataque 30, llegada 90 (Fig. Plus-8)	112
Salida 60, ataque 50, llegada 110 (Fig. Plus-9)	113
Ruta maestra: salida 70, ataque 50, llegada 120 (Fig. Plus-10)	114
Explicación de Fig. Plus-10	115
Salida 80, ataque 50, llegada 130 (Fig. Plus-11)	116
Salida 90, ataque 50, llegada 140 (Fig. Plus-12)	117
Jugada no indirecta con uso de tangente a b2 (Fig. Plus-13) .	118
 Sistema Plus (Pluses por “adición”)	
GARY 05-07. Llegada a 3ª banda	119
Otro caso de jugada por adición con llegada a 3ª banda.	120
Caso de llegada a 4ª banda	121
 Epílogo	
Glosario	125
Acerca del autor	139

SECCIÓN I

Detalles introductorios

En esta primera sección se tratarán aspectos introductorios sobre los materiales e implementos de juego y se aconseja al jugador novel sobre detalles iniciales de la técnica del juego.

DETALLES INTRODUCTORIOS

Con la intención de ayudar al jugador que se inicia, lo cual constituye el objetivo central de estas notas, se exponen a continuación algunas referencias respecto a los implementos y a los materiales requeridos para la práctica de este deporte y se emiten algunos consejos prácticos atinentes propiamente a la técnica del juego.

EL “INSTRUMENTO” (EL “TACO”)

Como principio generalmente aceptado, debemos considerar que el peso y la estatura física del jugador está en estrecha relación con el peso y el tamaño del instrumento utilizado, pero siempre será aquel con el que el jugador desarrolla la mayor y mejor comunicación posible. Debe tenerse presente que el taco se constituye en una extensión del brazo del jugador, de allí que su peso y dimensión sean elementos cruciales en su elección. A manera de referencia, el gran campeón Raymond Ceulemans, en la modalidad al cuadro, ha utilizado un taco de 1.37 metros de largo, de 16 o 17 onzas y 11 milímetros de virola. Para la modalidad de las tres bandas utiliza 1.39 m. de largo, 17 a 18 onzas de peso y de 11.5 a 12 milímetros de virola.⁴ En las modalidades de juegos “cortos” (libre, banda, cuadro) la demanda de tacadas fuertes, por lo general, es menor que en la modalidad de tres bandas, por ello el taco en estas modalidades debe ser más liviano y utilizar menor ancho de virola.

4 Ceulemans, Raymond. *Op. cit.*, p. 64.

EL “CENTRO” DEL TACO

La posición del centro del taco (o punto de equilibrio o “centro de masa”) tiene que ver con el tipo de modalidad que se practique. ... *“El punto de equilibrio deberá estar situado entre 35 y 40 cms. desde el final de la empuñadura o goma...”*⁵ En juegos cortos es ideal un taco en que su centro esté más cercano a la mitad física del mismo, pues en estos casos se toma más hacia el centro que en modalidades largas, esto hace que el jugador se agote menos ya que la fortaleza de las tacadas es menor, aún y cuando la duración de estas sea mucho mayor por la amplitud de las series. Por el contrario, en el caso de las tres bandas, es aconsejable un “centro” más localizable hacia la base del taco para facilitar tacadas más fuertes y para permitir mayor amplitud en los “swings” requeridos (movimientos de péndulo del brazo impulsor y de la muñeca).

LA FORMA RECOMENDABLE DE TOMAR EL TACO

“Puente”, así se ha dado en llamar a la forma en que se debe tomar el taco con la mano que se apoya en la mesa. Otras técnicas como la “mano abierta” pueden llegar a dominarse correctamente, pero, es del consenso general que el puente es la mejor forma de tomar el instrumento con la mano izquierda. Probablemente esto se deba a que es innegable el mayor control que tenemos sobre el taco a la hora de hacer el contacto final con la bola tiradora o propia. Para el jugador que se inicia, hacer un buen puente constituye casi siempre una gran dificultad. En estos casos, se recomienda observar cómo lo hacen los jugadores de experiencia y practicar la posición aún sin estar jugando, pues la forma correcta de tomar el taco ojalá desde un principio, es determinante para desarrollar, a la postre, una buena técnica billarística. Desde luego hablamos de puente en tacadas normales, pero veremos que el billar es un deporte en el que la cantidad y variedad de posiciones “atípicas” (no normales) son casi infinitas, lo que obliga al jugador a abordajes

5 Parera Sans, Valeriano. “Billar con Efecto y con Afecto”. Editorial Hispano Europea, S.A., Barcelona, España, p. 150.

diferentes (en términos de posiciones corporales) muchas veces de una jugada a la siguiente. En la investigación bibliográfica realizada encontramos un trabajo importante relativo al tema que nos ocupa, es la obra (ya citada en página precedente) del español Parera Sans en la que expone las formas correctas de tomar el taco o instrumento según las diferentes demandas posicionales de las bolas. La lectura y estudio de esta obra es altamente recomendable para el jugador principiante, pues estimamos que este tema es de crucial importancia para su desarrollo técnico.

Con relación a este aspecto, José María Quetglas, Director Técnico de la Federación Española de Billar y autor de varios libros especializados, manifiesta ...

“Cada jugador tiene, evidentemente, una forma muy personal de agarrar el taco. Todas las formas son buenas si hay una buena base, es decir, que la mano que situamos en la mesa esté perfectamente extendida y sin ninguna posibilidad de movernos cuando iniciamos el limaje para realizar la posición. La mano que agarra el taco por la culata debe abrazarla con todos los dedos, para que no haya desviaciones a la hora de dar el golpe, consiguiendo de esta forma la máxima rectitud y el mejor punto de bola...”⁶

LA DISTANCIA DEL “PUENTE” A LA PUNTA DEL TACO

Como muchos otros conceptos y principios en el billar, este aspecto también es relativo, es decir, depende de las características del tiro o tacada a la cual nos enfrentemos y, por supuesto, de la modalidad que estemos jugando. A falta de referencia específica en los manuales consultados, nos atrevemos a recomendar como principio general, que para las tres bandas, entre tres y cinco pulgadas debe haber del “puente” a la punta del taco, siempre y cuando se trate de una posición standard. Esta distancia debe ser mucho más amplia si requerimos hacer una tacada de alta potencia, por ejemplo, en una salida fuerte de “pool”. Se excluye la gran gama de posiciones atípicas que, como decíamos, no son pocas en el billar.

6 Quetglas, José María. “Billar a Tres Bandas”. Prologada por Raymond Ceulemans y Presentada por Claudio Nadal, p. 38.

Más va dirigido este punto a prevenir a aquellos jugadores novatos que, en la modalidad de las tres bandas, por una comodidad mal entendida, se permiten excesivas o muy pequeñas distancias entre el puente y la punta del taco, dificultándose la fluidez en la ejecución de las tacadas.

LA DISTANCIA ENTRE LA PUNTA DEL TACO Y LA BOLA

En términos similares a los esbozados en el punto anterior, esta distancia debe ser suficientemente razonable, al punto que permita comodidad al jugador a la hora de ejecutar. El jugador que se inicia debe tener cuidado en evitar distancias muy amplias. Podríamos decir que entre más cerca esté la punta del taco con la tiradora, más acierto habrá en el “contacto final” para golpearla en el punto que hemos elegido previamente como correcto. Este es otro aspecto crucial en billar, pues la acertada planificación de una jugada se pierde si no contactamos la bola propia en el punto previamente elegido. Más aún, una diferencia milimétrica en este contacto final, tiene implicaciones relevantes que son directamente proporcionales a la distancia que debe recorrer la tiradora. Veremos más adelante que esta es solo una de las variables concurrentes en la ejecución correcta de una tacada. A manera de consejo práctico para el jugador novato, se sugiere ejecutar dejando una distancia aproximada a las tres pulgadas y luego ir acercando la punta del taco a la tiradora hasta casi rozarla. Cada uno debe encontrar su punto de máximo dominio, pues si bien no hay verdades absolutas en el billar, también es cierto que debemos movernos dentro de rangos de tolerancia que dicta el sentido y la inteligencia común. Pero insistimos en que, como principio generalmente aceptado, entre menor sea la distancia, mayor acierto habrá en el punto del contacto final.

LA POSICIÓN CORRECTA DEL BRAZO DERECHO

En posiciones normales, el antebrazo debe “caer” en forma perpendicular al taco para facilitar el movimiento de péndulo. Para efectos de comprobación, se sugiere al jugador que haga lo

contrario, es decir, que tome el taco mucho más adelante o mucho más atrás del punto que permite la perpendicularidad y observe la dificultad que tales posiciones introducen a la *ejecucion*, luego que vaya acercándose paulatinamente al punto correcto. Estamos seguros que conforme se acerca a ese punto la tacada se tornará más fluida y sencilla de realizar. No obstante lo anterior, debemos aceptar que los principios anteriores pueden no tener ninguna aplicación ante múltiples lances o posiciones atípicas.

En relación con lo anterior, es oportuno afirmar que el billar demanda grandes dosis de flexibilidad y de versatilidad corporal a efecto de acometer con éxito la infinita cantidad de posiciones de bolas y de lances o jugadas que se van presentando en el transcurso de una partida. Un buen matemático podría calcular la probabilidad de que una posición de bolas “idéntica” ocurra en el desarrollo de una práctica (o de una partida de competencia formal) durante digamos, dos o tres horas de juego. Esta probabilidad sería despreciable. Esto significa que el jugador siempre está enfrentando posiciones corporales diferentes. Y no todos los biotipos satisfacen esa demanda de versatilidad corporal. Por consiguiente nos enfrentamos a la consideración, no demasiado aventurada, de que el billar es un deporte de posibilidades casi infinitas, aún y cuando existan, como las llama Ceulemans, “familias posicionales” (grupos de posiciones más o menos semejantes), pero cuyas particularidades específicas requieren abordajes diferentes.

En relación con lo anterior, José María Quetglas, en su obra “Billar a tres bandas”, dedica todo un capítulo a la preparación física y mental del jugador de billar. Recomendamos la lectura completa de esta obra a todo aquel que desee obtener mayor información al respecto.

LA POSICIÓN DEL TACO RESPECTO A LA MESA

En la medida de lo posible, el taco debe mantener siempre una posición paralela respecto a la mesa. Desde luego que excluimos de esta consideración, aquellos lances en que el jugador se ve obligado a hacer todo lo contrario debido a la posición de las bolas. El caso extremo es el “massé” en que el taco debe colocarse en posición casi vertical respecto a la bola propia. Es obvio suponer

que entre la posición horizontal y la vertical existen infinidad de puntos intermedios. Se sugiere al jugador novato que experimente varias formas de ejecutar y que observe críticamente las diferentes trayectorias que asume la tiradora en cada caso.

Cuando el jugador novato avance en su desarrollo técnico, conocerá que aun en posiciones normales, una leve inclinación del taco será necesaria para alcanzar determinadas trayectorias.

LOS MOVIMIENTOS DE “SWING” EN EL BILLAR

En el billar se combinan dos tipos principales de “swing” o movimientos de péndulo: el del antebrazo y el de la muñeca. Existe un tercer movimiento de péndulo que contribuye a la fuerza de una tacada extrema –como una fuerte salida en pool– que es el swing existente en todo el cuerpo. Un error técnico de ejecución muy común es ignorar el movimiento de muñeca tan necesario en el arte del buen billar (sobre todo en las modalidades cortas y en el pool). El “muñequero” maximiza y complementa el movimiento de péndulo del antebrazo y permite un mayor dominio sobre la tacada en general. Un ejemplo basta: trate de hacer un retroceso corto o un seguido de larga distancia con la muñeca rígida y luego flexibilícela e inténtelo de nuevo. Notará las diferencias.

POSICIÓN DE PIERNAS Y FLEXIÓN DE RODILLAS

Salvo ciertos lances o tiros que obviamente no lo permiten, debemos tener presente que la flexión de rodillas contribuye al logro de ejecuciones técnicamente correctas. Lo anterior es un asunto que no refiere exclusivamente a la estética sino que permite mayor libertad al resto del cuerpo al facilitar las ejecuciones. Por otra parte, el jugador novato debe observar que la pierna izquierda debe colocarse hacia adelante de la derecha, a la hora de ejecutar. Insistimos en que esta es la forma convencional pues habrá infinidad de lances “atípicos” en que esta posición, obligadamente, variará hasta alcanzar visos acrobáticos, tal y como lo hemos venido comentando.

De acuerdo con Parera Sans:

“...Si las manos son elementos directos que están íntimamente ligados con el taco, su balanceo y el movimiento rectilíneo de ataque, las piernas son la base, los cimientos en que descansa todo el buen funcionamiento...”⁷

Una vez expuestos los detalles y consejos anteriores, ofrecemos a continuación el tratamiento de los elementos que tienen que ver propiamente con el desarrollo del juego, valga decir, con la técnica de ejecución, a la luz del análisis de las variables billarísticas que entran en juego al momento de “tacar”. Esto con el interés de ir completando la formación base que debe tener el jugador novel, para acceder a niveles técnicos superiores.

7 Parera Sans, Valeriano. *Op. cit.* p. 105.

SECCIÓN II

Las variables billarísticas

En esta sección se expondrán las cuatro variables billarísticas más importantes así como su interrelación en la ejecución o tacada: contacto con b_1 , grado de efecto, cantidad de b_2 y potencia de la tacada.

LAS ZONAS DE CONTACTO DE b1

Frecuentemente el jugador novato incurre en el error de contactar la bola tiradora o propia en un punto distinto del que eligió previamente como correcto. Este importante problema es un asunto que refiere exclusivamente a problemas de ejecución en cuya solución debe atender al menos, lo siguiente.

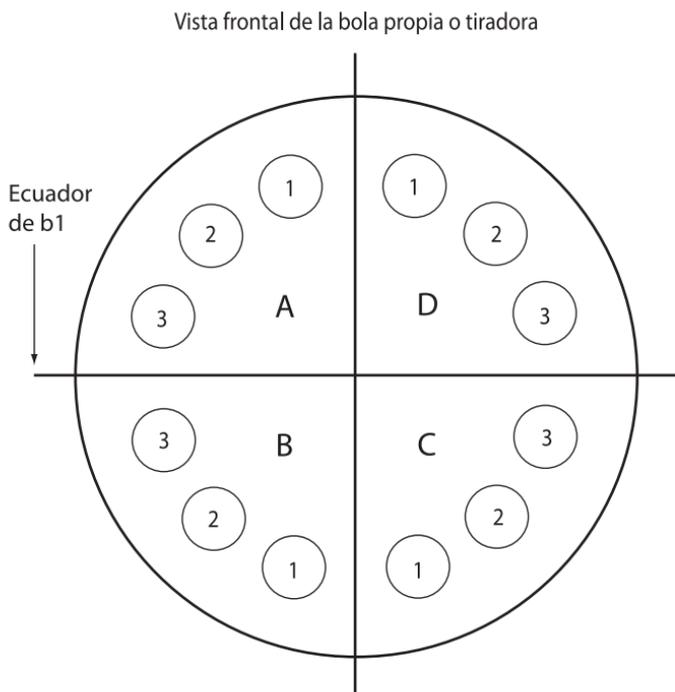
- a. Coloque firmemente su mano en la mesa y no la mueva.
- b. Entre el puente y el taco deje el espacio necesario únicamente para “limar” (calcular).
- c. Acerque lo más posible la punta del taco (virola) al punto elegido de la bola propia.
- d. Sujete con todos los dedos la parte trasera del taco. Si el tiro lo permite, utilice el “muñequero”.
- e. Extreme estas medidas cuando se trate de un tiro que requiera mucha fuerza o potencia.

Este es un aspecto crucial en el billar, pues, una variación milimétrica en el punto de contacto con la tiradora, tiene efectos amplificados en el punto o zona de destino, sobre todo cuando se trata de recorridos de grandes distancias de la bola propia.

PARA VISUALIZAR LA BOLA PROPIA (b1)

Asumamos que la bola propia puede dividirse en los cuatro cuadrantes señalados con las letras A, B, C y D y que cada uno de ellos tiene tres puntos de contacto, indicados con los círculos pequeños numerados del 1 al 3. Esto únicamente para efectos de

exposición, toda vez que sabemos que b1 tiene mucho mayor cantidad de puntos de contacto (teóricamente el número es infinito). Para simplificar, asumamos que el efecto 1 es el efecto mínimo; el efecto 2 es, por decirlo así, el efecto “standard” en la modalidad de las tres bandas y el efecto 3 es el efecto máximo (casi en zona de “pifia”).



Creemos que resultará interesante para el jugador novel experimentar lo que implica contactar la bola propia en los diferentes puntos indicados.

Veamos:

Punto de contacto A1

La bola b1 (propia) tiende a seguir hacia adelante al ser contactada en su parte superior con un leve efecto a la izquierda. La intensidad del “seguido” dependerá de la cantidad de bola contraria que tome. En la jerga billarística se dice que la propia “abre” o

“extiende”, luego de contactar banda, cuando la atacamos en su parte superior.

Punto de contacto A2

La intensidad del seguido en b1 disminuye, pues ahora es contactada más abajo. Contrariamente, la intensidad del efecto a la izquierda se intensifica.

Punto de contacto A3

La intensidad del “seguido” disminuye aún más (esta zona es casi de amortiguamiento de b1) pero, el efecto se maximiza pues nos acercamos al ecuador de b1 (exactamente su mitad) ya que es este el punto que nos permite imprimir el máximo efecto lateral.

Cuadrante D (superior derecho)

Hacer el mismo análisis que para el cuadrante A, sólo que ahora el efecto, obviamente, es hacia la derecha. El billarista novato debe tener presente que conforme el punto de contacto en b1 se acerque al ecuador de la bola, el efecto se maximiza.

Puntos de contacto en el cuadrante B

La bola propia tiende ahora a amortiguarse (en razón de que estamos contactándola más abajo del ecuador). El grado de efecto será leve en B1, menos leve en B2 y más pronunciado en B3. Se dice que la propia tiende a “cerrar” cuando la atacamos en su parte inferior, luego de contactar banda.

Puntos de contacto en el cuadrante C

Para este cuadrante resulta válido el mismo análisis realizado para el cuadrante B, solo que ahora el efecto, como es obvio, es hacia la derecha.

En resumen:

1. Si b1 es contactada arriba de su ecuador tiende a producir una parábola abierta una vez contactada b2 y la primera banda (b1 extiende). La intensidad de esta parábola dependerá de cuán arriba sea contactada b1 y de la cantidad que se tome de b2.

2. Consecuentemente, si b_1 es contactada abajo del ecuador, tiende a producir una parábola cerrada (la bola tiende a cerrar). Igualmente, la intensidad de la parábola dependerá de cuán abajo sea contactada y de la cantidad de b_2 .
3. El punto de contacto que permite producir el máximo efecto es el ecuador de b_1 . Este punto permite también “amortiguar” a b_1 dependiendo de la cantidad de bola contraria que tomemos.
4. El punto de contacto de máximo seguido se encuentra en el punto “más alto” de contacto de b_1 .
5. Consecuentemente, el punto de máximo retroceso se localiza en el punto “más bajo” de contacto de b_1 .

Se aconseja al jugador novel que analice las diversas “conductas” que asume la bola propia o tiradora, cuando es atacada en los puntos que, simplifcadamente, hemos expuesto. Recuerde: la cantidad de bola contraria es también una variable determinante de las diversas trayectorias que asumirá b_1 .

EL EFECTO: GRADOS E INTENSIDAD

El efecto es una variable billarística dependiente de la zona de contacto de b_1 (propia), esbozado en el punto precedente.

GRADOS O INTENSIDAD DE EFECTOS

Todo texto especializado describe ampliamente lo que es el efecto 1 (mínimo), efecto 2 (normal) y efecto 3 (máximo), según donde sea contactada b_1 . Lo anterior para simplificar la exposición al jugador principiante, pues, en teoría existe mucha mayor cantidad de grados de efecto (teóricamente el número es infinito).

Existen cantidades mínimas de efecto que se utilizan para anular el que produce una levísima fricción de la propia con la contraria o con alguna banda (el llamado “efecto natural” de Ceulemans). Se sugiere al jugador novato que lo practique y lo descubra por sí mismo, por ejemplo, golpeando la bola propia en sus diferentes puntos y observando las diversas trayectorias que ésta asume al

tocar alguna banda. Igual puede hacer golpeando primero una de las bolas contrarias.

La mayoría de los textos especializados consultados, recomiendan estandarizar la cantidad de efecto en el nivel 2 (efecto normal) y jugar a partir de él. Esto es así pues sabemos que un mismo punto de llegada de la bola propia puede ser logrado con base en la combinación de dos variables: la cantidad de bola y el grado de efecto. Ambas son directamente proporcionales, es decir, a mayor cantidad de bola, mayor grado de efecto y viceversa, a menor cantidad de bola menor grado de efecto, para lograr el mismo punto de llegada (tercera bola).

Aunque esta afirmación resulte discutible en ciertos lances o tiros, aceptémosla para facilitar la exposición a quienes se inician en el billar. A lo que queremos arribar es a que la ejecución correcta de una jugada depende de la combinación correcta de varias variables, según expondremos más adelante.

En relación con uno de los usos del efecto, Ceulemans dice:

“...El efecto dado a la bola 1 va a comunicarse a la bola que tocará. Si golpea la 1 dándole un efecto a la derecha, la bola 2 recibe un efecto a la izquierda y viceversa. En otras palabras: la bola 2 siempre recibe un efecto contrario al de la bola 1...”⁸

Observamos entonces que el efecto no sólo es importante para dar la trayectoria adecuada a la bola propia y realizar la carambola, sino también para la colocación de la bola 2 en las zonas prioritarias de la mesa (paralelas a las bandas largas y en las esquinas o vértices, según veremos más adelante) para así iniciar la consecución de una serie.

No obstante lo anterior, es importante que el jugador novato no crea que toda jugada requiere efecto. Cuando avance en su desarrollo técnico comprobará que infinidad de lances se resuelven mejor sin aplicar ningún grado de efecto.

8 Ceulemans, Raymond. “MISTER 100”. *Op. cit.*, p. 63.

LAS CANTIDADES DE BOLA

Teóricamente son infinitas las cantidades de bola que pueden tomarse en la contraria. No obstante, se sugiere aceptar la clasificación tradicional de las siguientes cantidades:

BOLA LLENA

Implica tomar toda la bola contraria, es decir, el 100% de b2. Su uso es limitado en las Tres Bandas (quizá para un seguido de larga distancia) y mayor en los juegos cortos y en el pool, para el empleo de retrocesos.

TRES CUARTOS DE BOLA (3/4)

Implica tomar 75% de la bola contraria. Tenga presente que la “fuerza de reacción” en 3/4 de bola es sumamente fuerte.

MEDIA BOLA O “SEMIBOLA”

Refiere a tomar 50% de la contraria. El jugador novato debe tener presente que aún golpeando semibola logrará trayectorias distintas dependiendo del punto en que haga contacto con la bola propia o tiradora.

UN CUARTO DE BOLA (1/4)

Significa tomar 25% de la bola contraria. Puede agregarse 1/8 que refiere a tomar esa proporción en la contraria, y así sucesivamente.

A partir de aquí (1/8 de bola) resulta difícil cuantificar la cantidad de contraria por lo que nos adentramos en el importantísimo ámbito de los “finos”.

El jugador novato o principiante debe tener presente que ningún manual especializado en billar, ni siquiera el consejo de billaristas consumados, puede “enseñarle” la cantidad adecuada de bola que debe tomar o considerar en cada jugada. Esto solo puede ser logrado por medio de la práctica constante y de la experiencia.

Por consiguiente, las cantidades de bola representan un capítulo de vital importancia en el billar, pues tienen relación directa con la

trayectoria, la cantidad de efecto, la potencia de la tacada y con el punto de contacto con la tiradora.

Dentro de las cantidades de bola, los “finos” representan toda una dimensión billarística pues, no solo son lances frecuentes sino que por lo general, permiten al jugador, la oportunidad de alcanzar niveles de elegancia billarística, lo cual siempre será gratificante para aquel convencido de que la estética es también un aspecto importante en el arte del buen billar.

Una acertada cantidad de bola combinada con la fuerza apenas suficiente para lograr el recorrido requerido, y de ser posible, con una acertada preparación de la siguiente carambola, es una combinación billarística de alto nivel. No son pocos los lances en los que requerimos “pasar” la tiradora antes de un roce con la contraria y esto sólo nos lo permite una cantidad mínima de bola, es decir, un buen fino. Muchas veces también requerimos tomar poquísima cantidad de bola para realizar correctamente un “renversé” o para poder tomar una banda casi en el vértice con lo cual nos garantizamos la realización de la carambola. Para dar la vuelta al billar con la propia evitando un “pas-pas” y hacerla a cuatro bandas... en fin, los finos son todo un capítulo en el arte del billar, además de que constituyen lances sumamente frecuentes.

Hemos venido manifestando que la cantidad de bola tiene una relación directamente inversa con la distancia que debe recorrer la tiradora, pues, la fuerza de reacción provocada por la bola contraria será menor cuanto más fina sea rozada y viceversa, la fuerza que opone la contraria puede ser tan grande que anule totalmente la fuerza y el recorrido de la bola propia (el clásico “sentado”).

Según Ceulemans, podemos estimar que la pérdida de velocidad de la bola 1 será de aproximadamente 50% al momento en que toca a la bola 2 de semilleno o media bola.

Insistimos acerca de que sobre las cantidades de bola o finos solo se puede llegar a tener algún nivel de dominio por la vía de la práctica insistente y del análisis inteligente de cada una de las ejecuciones y de los recorridos que producen los finos ejecutados de maneras diferentes en una sesión de práctica.

Estas simples reflexiones que serán del conocimiento hasta del jugador novato, pretenden hacer ver a aquel que se inicia que los finos tienen una importancia vital en el billar y que su correcto dominio solo puede ser posible por medio de la práctica seria y

prolongada, ojalá bajo la vigilancia de un billarista de experiencia que tenga la paciencia de emitir consejos y ofrecer sugerencias. Asimismo que los finos (o las cantidades de bola) tienen una relación estrecha con la distancia de los recorridos. Un fino bien ejecutado no solo contribuye a la belleza billarística sino que también puede hacerle ganar una competencia reñida.

En resumen, todo jugador que se inicia debe comprender que las cantidades de bola constituyen una cuestión de importancia medular en el billar. Que los finos representan una clasificación especial en el gran capítulo de las “cantidades” y que éstos están íntimamente ligados a conceptos fundamentales del billar: la trayectoria, la potencia y el efecto. Que no es posible concebir a un billarista técnicamente bien constituido que tenga problemas con los finos o con las cantidades de bola en general. La única vía de solución posible a estas deficiencias es la práctica constante ojalá dirigida por un jugador de experiencia. Conjeturar con nosotros mismos sin la guía del maestro, nos expone al riesgo de consolidar el error y a la equivocación de una determinada ejecución.

Existen infinidad de finos en el billar, tantos que su enumeración y análisis resulta prácticamente imposible. Por razones de conveniencia y para facilitar la exposición, los dividiremos en tres grandes grupos.

“...Hay muchos jugadores que me han dicho: ... ¿exite algún método para que pueda tocar las bolas más finas?... Sí... Cuál es? No tener miedo a no tocar bola...”⁹

LOS “FINOS CORTOS”

Para efectos prácticos, se sugiere aceptar que un fino corto es aquel que se realiza desde el punto más cercano a las “bolas ligadas” hasta aquella distancia igual al diámetro de una bola. Las modalidades cortas (libre, cuadro, banda), por su propia naturaleza, constituyen una excelente práctica para lograr dominar este tipo de finos.

Si el lance demanda la menor cantidad de bola posible y estamos ante una posición de bolas muy cercanas (fino corto), la

9 Parera Sans. *Op. cit.*, p. 165.

vista adquiere una gran relevancia sobre todo si se requiere mucho efecto. En todo fino, como en toda tacada, es importante saber dónde golpear la bola propia o bola tiradora. Un fino corto ejecutado con fuerza picando abajo (“jalón” o retroceso) produce una pequeñísima parábola abierta de la bola propia, si esta no fuera la trayectoria requerida, es casi seguro el yerro. Frecuentemente, el jugador novato se desanima y se confunde ante situaciones como esta y es que, por lo general, al momento de tacar, no golpea a la propia en el lugar adecuado, según decíamos al principio. Un poco de cuidado en el momento de contacto del taco con la tiradora, le resolverá este problema, tal y como lo exponíamos anteriormente. Este es un error muy frecuente en jugadores que se inician y su solución combinada con el acierto en la trayectoria que se requiere, implica un buen avance en el aprendizaje del billar. En situaciones normales, es conveniente picar exactamente en el ecuador de b1 pues estimamos que este es el punto en que podemos maximizar el efecto, si este fuera el caso. Por supuesto, habrá lances en que, por el contrario, es necesario picar abajo y hasta obligar la tacada (casi parando el taco a manera de un medio “massé”) para producir una parábola hacia adentro.

LOS FINOS DE MEDIA DISTANCIA

Un principio de la Física establece que todo efecto genera una parábola (abierta o cerrada, según el caso). Por tanto, aunque no sean apreciables a simple vista, en la media distancia debe aceptarse que la bola propia produce una parábola inducida por el efecto, antes de golpear la bola 2. La parábola provoca distorsión en la trayectoria y esto debe considerarlo el jugador para manejar de manera controlada la ejecución de los finos de media distancia. Por demás está decir que una ejecución sin efecto no produce distorsión de ningún tipo, pero este tipo de ejecución “plana” es rara en el billar. Aceptemos que un fino medio alcanza desde el diámetro de una bola hasta una distancia equivalente a medio billar en el sentido de las bandas largas.

LOS FINOS DE LARGA DISTANCIA

Este es el tipo de fino de mayor dificultad, precisamente por el grado mucho más amplificado de la parábola inducida por el

efecto y que se maximiza con el recorrido de una larga distancia (digamos de banda corta a banda corta). A veces, parece que al ejecutar ni siquiera tocamos la bola contraria, lo cual es debido a la parábola que debe considerar el jugador. Estos finos largos serán aquellos en que las bolas se sitúan desde el medio billar hasta las posiciones más distantes, su máxima distancia es la que va de un vértice en forma diagonal al otro vértice. Un jugador de vasta experiencia enseñaba que para acertar en un fino de éstos colocaba una bola imaginaria ligada a la contraria y trataba de golpearla de lleno. Otro insistía en que b1 se “achica” conforme se acerca a b2, lo cual al considerarlo, aumentó significativamente sus aciertos en estas difíciles tomas de bola (estos son recursos muy personales que, a no dudar, posee todo billarista).

LA POTENCIA DE TACADA

Debemos tener presente la máxima billarística que dicta que, “la potencia es enemiga de la precisión”. El jugador novato y hasta los que ya tienen alguna experiencia, al ejecutar un tiro de máxima potencia, por lo general, pierden precisión no solo en el punto de contacto con la tiradora, sino también en la cantidad de bola contraria que deben tomar. Esto puede inducir a tiros totalmente erráticos.

Con base en la práctica permanente el jugador que se inicia debe “encontrar” su propia tacada. La potencia de ésta, si bien no tiene que ver de manera directa con las trayectorias, es una variable por considerar para lograr una correcta técnica en el billar. Debemos evitar golpes que casi ligen a las bolas, así como aquellos que resulten grotescos o excesivamente fuertes, al punto que violenten la estética y la elegancia de una buena ejecución.

Ceulemans recomienda proscribir el “juego con fuerza” y más bien indica “...ha de golpear la bola 1 con la fuerza precisa que le permita tocar la bola 3 y colocar la bola 1 a unos 30 cms. de esta bola 3...”¹⁰

No obstante las afirmaciones anteriores, debemos aceptar que la potencia de tacada está de alguna manera implicada no solo por el “lance” específico, sino también por el tipo de modalidad que

10 Ceulemans Raymond. “MISTER 100”. *Op. cit.*, p. 62.

practicemos. Por ejemplo, la sutileza requerida en una posición de “americana” en juego corto, dista mucho de aquella necesaria para hacer hasta siete bandas en las tres bandas, o cuando “abrimos” con potencia extrema en el juego de pool.

Es aconsejable que el jugador practique tanto las tacadas más sutiles, como aquellas que requieren de extrema potencia, teniendo siempre presente que el efecto y la cantidad mínima de bola contraria maximizan los recorridos de la bola propia. Un dominio razonable de la mayor gama posible de potencias es siempre aconsejable, en cualquier modalidad de billar o de pool que acostumbremos practicar.

Al igual que los grados de efecto y las cantidades de bola son cuantificables (por ejemplo: efecto 2 , 3/4 de bola), la potencia de tacada es susceptible de ser medida o por lo menos estimada. La bibliografía consultada no analiza este aspecto del billar por lo que lo expondremos como recomendación, a saber:

Potencia 1

Es la potencia más sutil que puede utilizarse en el pool o en el billar. Por definición no es aplicable a las Tres Bandas.

Potencia 2

Es la que se requiere, por ejemplo, para ejecutar con suavidad una carambola corta indirecta. Es uno de los golpes más sutiles de las Tres Bandas.

Potencia 3

Es la potencia “standard” de las Tres Bandas. Con ella ejecutamos jugadas en las cabañas cortas, un renversé, un plus suave o la apertura o tiro de salida, una vuelta al billar normal, etc.

Potencia 4

Una vuelta al billar obligada (cuando debemos amortiguar y casi retroceder para tomar la banda larga), un seguido en las cabañas cortas, carambolas de amplio recorrido (como siete bandas por ejemplo) dos vueltas al billar, etc.

Potencia 5

Es la utilizada en los tiros que requieren de una fuerza extrema. Un ejemplo es la vuelta al billar seguida en las Tres Bandas o una fuerte apertura en pool. Es decir, cualquier tiro que requiera de la máxima potencia.

“...El tacazo es un tema particularmente difícil de tratar, dado que la mayoría de los jugadores practican, desde sus primeras experiencias, un mal tacazo. La técnica más expandida en las Tres Bandas es la del tacazo alargado o pasado [en el que] la suela se queda más tiempo en contacto con la bola...de tal modo, el jugador “entra” en la bola...”¹¹

LA “MEZCLA” DE LAS VARIABLES BILLARÍSTICAS

Este es el punto medular o crucial del billar y del pool, pues la ejecución no es una cuestión antojadiza sino que es la resultante del análisis que debemos hacer de toda jugada y en la que confluyen todas las variables billarísticas que hemos venido comentando, tales como el punto de contacto con la tiradora, el grado de efecto, la cantidad de bola contraria, y la potencia de la tacada, con lo cual se pretenden dos cosas: realizar la carambola y preparar la siguiente.

Al realizar cualquier tacada, el jugador está “mezclando” (quizá sin saberlo) esas cuatro variables billarísticas (contacto, efecto, cantidad y potencia). De la correcta “dosis” que apliquemos de cada una de esas variables dependerá el éxito o realización de la carambola, así como la preparación de la siguiente jugada.

En las Tres Bandas, por la naturaleza de la especialidad, es donde esa combinación de variables adquiere la mayor relevancia, por lo que sugerimos al jugador, su observancia permanente a fin de que su aprendizaje técnico resulte ordenado y gradual.

A este respecto el billarista nacional, Julio Emilio Piza (q.d.d.g.) dice que:

“...En el fenómeno billarístico toman parte gran cantidad de factores, tales como elasticidad, rozamiento, descomposiciones vectoriales,

11 Ceulemans, Raymond. “MISTER 100”. *Op. cit.*, p. 63.

masa, distancia, etc. Todos ellos se relacionan entre sí en cantidades y formas muy diversas, constantes unas veces y variables en otras. El billarista en la práctica, de un modo u otro, en forma subconsciente y más o menos precisa, se las arregla para combinar todos estos factores y resolver cualquier jugada...¹²

12 Piza K. Julio Emilio. "Técnicas del Billar". Editorial de la Universidad de Costa Rica. Primera edición, p. 121.

ACERCA DEL AUTOR

Funcionario universitario y profesor jubilado de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Costa Rica. Actualmente es miembro Director de la Fundación de Estudios de Posgrado e Investigación en Ciencias Económicas, entidad que se dedica a la promoción de los estudios técnicos, de especialidad y de posgrado en esta área de especialización académica.

Costarricense, nacido en Esparza, Puntarenas en 1950. Es Licenciado en Administración Pública por la Universidad de Costa Rica con estudios de posgrado en Dirección de Empresas, área en la cual se ha desempeñado como consultor para diferentes entidades públicas y privadas.

Ha practicado el deporte del Billar desde joven y durante los últimos años, se dedicó a investigar y a estudiar los fundamentos matemáticos de la dinámica del juego, recogidos en la famosa “Teoría de los Rombos o Diamantes” expuestos por tratadistas y grandes maestros internacionales del deporte. Precisamente un primer producto de esos estudios es este libro, el

cual está dirigido a los jugadores noveles que, con entusiasmo, inician la práctica de este apasionante deporte, que, a no dudar, pronto será considerado dentro del selecto grupo de los deportes olímpicos.

Dirección electrónica: *diego.leandro50@gmail.com*

Teléfono: 8382-1878.

Esta es una
muestra del libro
en la que se despliega
un número limitado de páginas.

Adquiera el libro completo en la
Librería UCR Virtual.

LIBRERIA
UCR

VIRTUAL

Este libro está dirigido a aquellos jugadores que se inician en la práctica del deporte del billar –particularmente en su modalidad reina de las Tres Bandas– que aspiran a desarrollarse rápidamente con los fundamentos técnicos requeridos por uno de los deportes de mayor precisión que se practica, bajo técnicas acíclicas, en la actualidad.

Introduce al jugador en el estudio de las principales variables billarísticas: punto de contacto, grado de efecto, cantidad de contraria y potencia de tacada y, en lo esencial, en la combinación o “mezcla” de estas variables para la correcta ejecución de una tacada, según los requerimientos de una jugada específica.

Con fundamento en la “Teoría de los Rombos o Diamantes”, analiza y expone de manera muy sencilla, el procedimiento de una medida de billar para los sistemas larga-larga (LL), corta-larga o a partir de un vértice (CL) y para el sistema Plus. Para ello utiliza conceptos tales como la tangente a la bola 2 y la línea paralela a la medida más cercana a la posición de la bola 1. Expone también los mecanismos de compensación derivados de los ángulos de incidencia y de reflexión, según la posición relativa de la bola 1 y su ataque a la primera banda.

La exposición está sustentada en gran cantidad de diagramas y gráficos de simple comprensión para el jugador principiante que se inicia en esta apasionante modalidad del deporte del billar.