

"LA ESQUINA DEL BILLAR"



Por: Víctor Maduro ¹
madurovictor@hotmail.com

“ALGUNOS DOBLETES DEL BILLAR”

El doblete es la jugada en la cual se manda la bola objetivo contra la banda para que al rebotar se enceste en una buchaca de la banda opuesta. El “**punto objetivo**” es el lugar en la banda de donde rebota la bola antes de encestarsse. Hay varios tipos de dobletes, algunos de ellos son:

Doblete Corto: La bola rebota de una banda larga y, sin cruzar el eje corto de la mesa, se encesta en la buchaca de la banda opuesta.

Doblete Cruzado: La bola rebota de una banda larga, atraviesa el eje corto de la mesa y se encesta en la buchaca esquinera de la banda opuesta.

Doblete Doble: Se produce al mandar la bola contra la banda y esta regresa, después de rebotar de la banda opuesta, a encestarsse en la buchaca de la misma banda donde se originó la jugada.

Doblete Largo: La bola rebota de una banda corta y, después de atravesar el eje corto de la mesa, se encesta en la buchaca esquinera de la banda opuesta.

Medio Doblete: La bola rebota de una banda corta y se encesta (sin contactar otra banda) en una de las buchacas centrales.

El “**pasebola**” consiste en golpear la bola de costado enviándola a la banda, haciendo pasar la minga antes de que la bola, al rebotar, produzca un retruque. Generalmente el pasebola se efectúa con el propósito de encestar la bola de doblete.

1. Hay varios métodos² que se usan para determinar el “punto objetivo” y, a pesar de que ningún “sistema” es infalible, la aplicación de estos da mayor posibilidad de éxito que la mera adivinación.

2. Los buenos jugadores intentarán las jugadas de doblete lo menos posible. El doblete es una jugada que no es de precisión ya que inciden en su exitosa realización múltiples factores (ángulo de incidencia, efecto, rendimiento de la banda, velocidad, etc.). Es preferible, siempre que se pueda, “cortar” una bola que intentar un doblete.

3. **En el billar las bolas no rebotan de las bandas como un rayo de luz rebota de un espejo.** Cuando una bola contacta la banda en cierto ángulo de entrada (incidencia), su ángulo de salida o reflexión (que está sujeto a un número de variables) podrá ser mayor o menor que el de incidencia.

¹ Coautor del libro “Bola-9” (Enfoque de la Técnica, Táctica y Estrategia del Billar de Buchacas).

² Sistema Clásico, Sistema Punto de Referencia (fuera de la mesa), Sistema Espejo, Sistema Mesas Vecinas, etc.

4. El ángulo de reflexión se abre cuando:
- A. La bola viaja lentamente.
 - B. La bola tiene "efecto a favor".
 - C. La bola tiene "rodamiento natural".**

5. El ángulo de reflexión se cierra cuando:
- A. La bola viaja velozmente.
 - B. La bola tiene "efecto contrario".
 - C. La minga tiene rotación retrógrada.

6. Como es de suponer, todos los "sistemas" basados en la premisa de los "ángulos iguales" son imprecisos.

7. El efecto se usa, entre otras cosas, para transmitírsele a la bola con el propósito de controlar su ángulo de reflexión al rebotar de la banda. Cuando la minga con efecto colisiona de frente una bola, no sólo le transfiere energía lineal sino también un "momento angular de rotación" causando que la bola colisionada gire en sentido opuesto al de la bola motriz. Por ejemplo, la minga con efecto derecho, al chocar con una bola de lleno, le transmite parte de este efecto (el 2%) pero en sentido opuesto, es decir, la bola objetivo adquiere efecto izquierdo.

Mayor será la transferencia de efecto cuanto:

- 1. Más de lleno le pegue la minga a la bola.
- 2. Más efecto tenga la minga.
- 3. Más lento viaje la minga.
- 4. Más sucias estén las bolas.

8. Otros factores que influyen en el ángulo de reflexión son: el coeficiente de elasticidad de la banda, el grosor del paño, la distancia en que se encuentra la bola de la banda³, la altura del filo de la banda, la limpieza de las bolas, la temperatura ambiental⁴ **y sobre todo la humedad ambiental.**

9. La mejor manera de aprender los dobles es por medio del "ensayo y error". No existe un sustituto para la experiencia. Coloque varias bolas sobre el eje mayor de la mesa y trate de encestarlas de "doblete corto" tomando bola en mano después de cada intento. Practique usando efecto a favor, efecto contrario y sin efecto; de igual forma con golpe suave, a media fuerza y con golpe fuerte.

10. El buen jugador debe conocer y usar los "sistemas" que mejor se ajusten a la situación del momento, pero no depender únicamente de ellos, pues **el billar es un deporte de inspiración, inventiva y creatividad; de iniciativas e improvisaciones.** El jugador debe practicar los diferentes sistemas, ensayarlos y ajustarlos a sus propias necesidades para que a través de la experimentación pueda sintetizar y aplicar el suyo propio como cristalización de sus habilidades. **Precisamente, esto es lo que apasiona y lo que exige el billar de quienes hacen de él un reto y una fuente de satisfacciones.**

Víctor Maduro S.
Apdo. 6668
Panamá zona 5,
Rep. de Panamá

³ Cuando la minga golpea una bola de frente, esta inicia su movimiento lineal de traslación (sin rotación). A medida que avanza, la fricción con el paño obliga a la bola a dejar de deslizarse y causa que, paulatinamente, acumule rotación hasta llegar a adquirir rodamiento natural.

⁴ En ciertas disciplinas se usa calefacción eléctrica integrada a la banda para elevar su temperatura y controlar la humedad, así como la del paño, dentro de niveles aceptables (40 a 45 grados centígrados).