

"LA ESQUINA DEL BILLAR"



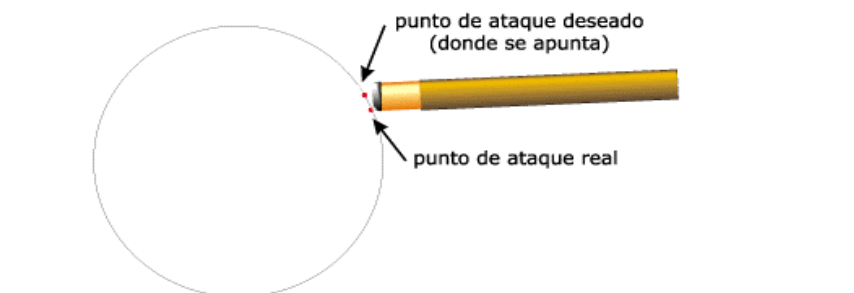
Por: Víctor Maduro ¹
madurovictor@hotmail.com

"ALGUNAS LECCIONES DE BILLAR"

(quinta parte)

En la lección número 9 se indica que el punto de ataque es uno de los tres elementos que causan que la bola **reaccione** ante la **acción** del golpe del taco². En este artículo se analizarán diferentes reacciones de la minga cuando se le ataca a diferentes alturas de su eje vertical (sin efecto) con el taco paralelo a la pizarra.

39. El “**punto de ataque**” es el lugar donde hace contacto el casquillo con la minga al atacar.
40. El “**eje vertical de la minga**” es la línea imaginaria, perpendicular a la mesa, que atraviesa la minga en su centro y que define su rotación lateral (efecto derecho y efecto izquierdo).
41. Para atacar la minga a diferentes alturas y mantener el taco paralelo a la pizarra se debe subir o bajar el puente. Con un poco de práctica se puede elevar o bajar el mismo acomodando los dedos meñique, anular y medio que forman el trípode.
42. La “**pifia**” se produce cuando el casquillo del taco resbala al instante de contactar la minga fuera de su centro. Un ataque falso por falta de tiza, o **porque se atacó muy en la periferia de la minga**.
43. Muchas de las “pifias” en los retrocesos se deben a que el casquillo contacta el paño antes que a la minga; esto produce un golpe de abajo hacia arriba el cual causa que la minga salte.
44. La máxima distancia fuera de su centro en que la minga puede ser contactada por el casquillo sin “pifiar”, es el punto intermedio entre su centro y la periferia (mitad del radio). **Es posible “medir” más afuera pero, por la curvatura tanto de la bola como la del casquillo (ver figura) el punto de ataque será un cuarto del diámetro de la bola.**



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

² Los otros dos elementos técnicos que afectan a la minga al ser atacada son: la inclinación del taco y la fuerza del golpe.

ARRIBA DEL CENTRO

45. El “**seguido**” se produce cuando la minga se ataca en su eje vertical a 3/4 de su altura (la altura máxima sin pifiar). El esfuerzo del golpe se descompone en dos elementos de fuerza: uno horizontal que impulsa la minga hacia adelante (dándole velocidad) y otra vertical que genera un "momento de rotación". Se le pone una **rotación adicional** al rodamiento natural, y la minga acelera por virtud del "momento de fuerza rotativa" que contiene. Después de recorrer medio segundo (unas 4 pulgadas) esta sobre-rotación se disipa y la minga continúa su trayectoria con rodamiento natural.

46. La gran mayoría de las jugadas que llamamos de seguido son en realidad de **rodamiento natural**. El seguido es necesario en ciertas jugadas de fantasía, por ejemplo en el "ataque latigazo corrido" (Fr.: "*coup fouetté-coulé*"). Debido a que el seguido no tiene uso práctico, no es recomendable atacar la minga más alto que 7/10 de su altura ya que no se obtiene ningún beneficio, por el contrario, aumenta la posibilidad de pifiar.

47. **Rodamiento Natural**.- Cuando la minga se ataca en su eje vertical a 7/10 de su altura (centro de percusión) **rodará** de inmediato en forma **natural** (sin efecto ni seguido).

48. Cuando una bola está rodando sobre su eje horizontal, efectúa una revolución completa al recorrer la distancia de su circunferencia.

49. Una bola que rueda contiene energía cinética de dos tipos, la lineal (energía de traslación) y la rotativa (energía angular). El "momento de rotación", que es independiente del impulso que la bola lleva hacia adelante, se conserva latente después del impacto con una bola y la obliga a continuar rodando hacia adelante.

CENTRO

50. Un cuerpo se **desliza o traslada** cuando todas las partículas que lo componen se mueven en una sola dirección y con la misma velocidad.

51. Cuando la minga se ataca en el centro³ (o una bola es colisionada por otra) 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 rodar, es decir, hasta adquirir "rodamiento natural".

52. Cuando la minga (o una bola) se desliza, sólo tiene energía lineal, y al darle de lleno a otra bola, se detiene y queda estacionaria (amortiguado).

53. **Amortiguado** es la jugada en la cual la minga queda inmóvil (o sólo se desplaza unos pocos centímetros) después de hacer contacto con una bola, ya que al trasladarse y darle de lleno, le transfiere toda (o casi toda) su energía.

ABAJO DEL CENTRO

54. **Retroceso** es el ataque en el que la minga es golpeada debajo de su eje horizontal, causándole una rotación retrógrada. La minga, después de contactar de lleno a una bola, por su rotación inversa, regresa en dirección opuesta a su trayectoria original.

55. La cantidad o intensidad del retroceso está directamente relacionada a la distancia del centro en que se ataca la minga. La minga girará más rápidamente cuanto más lejos de su centro se ataque.

CONTINUARA

³ Para garantizar que la minga llegue a la bola objetivo deslizándose (ya que paulatinamente la fricción del paño causa que empiece a rodar) le recomiendo que la ataque unos milímetros abajo del centro (a 2/5 de su altura).