

Los 13 tiros típicos

Cada tiro se describe por **el ataque** , **la cantidad de bola** y **las bandas tocadas**

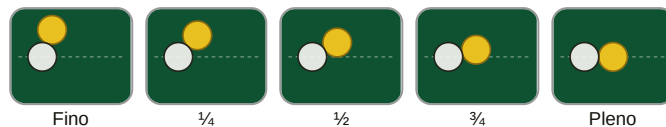


www.espritbillard.com
/es/coups/

Las bolas

1: la bola del jugador. 2: tocada en primer lugar. 3: tocada en segundo lugar, concluye la carambola.

La cantidad de bola, de lo fino a lo pleno



Tiro	Cómo se juega	Qué resultado da, y qué recordar
SEGÚN EL ATAQUE Y LA CANTIDAD DE BOLA		
Natural	Ataque alto; cantidad de $\frac{1}{4}$ a $\frac{3}{4}$ de bola (se dice «media bola» por simplificar). Nunca a bola plena.	La 2 sale por su línea; la 1 es desviada con el desvío natural (unos 45°) hasta la 3.
Retroceso	Ataque bajo, por debajo del centro. Ajuste simple: bajo y sin efecto lateral.	La 1 vuelve hacia atrás tras el contacto: frena y se recoloca sin «subir» con las otras bolas. Arriesgado si las bolas 1 y 2 están demasiado lejos (hay que jugar fuerte) o demasiado cerca (doble contacto): entonces conviene pasar por una o dos bandas y atacar la otra bola.
Seguimiento	Ataque alto; cantidad de $\frac{3}{4}$ a bola plena — lo contrario del natural.	Cuanto más cerca de la bola plena, más sigue la 1 en línea recta. La frontera en torno a $\frac{3}{4}$ se llama semiseguimiento.
Efecto lateral	Ataque a la izquierda o a la derecha del centro.	Cambia el ángulo de salida tras una banda: la herramienta para corregir o aprovechar las trayectorias de los sistemas de bandas, como el Sistema 4.
Fino	Cantidad muy pequeña: menos de un cuarto de bola.	La 2 apenas se desvía, la 1 conserva casi toda su trayectoria. Útil cuando el objetivo está casi enfrente, con muy poco ángulo; suele ser un tiro de espera, y es más delicado cuanto más fino. Con mucha potencia, ataca algo más alto para conservar rotación hacia delante.
Amortiguado	Se toca la 2 con bastante plenitud para que salga con casi toda la velocidad.	La 1 se detiene en seco al contacto; la 2 va a buscar la 3.
Picado	Ataque casi vertical, sin inclinar el taco tanto como en un massé.	Hace volver con fuerza la bola hacia atrás: útil a corta distancia cuando un retroceso clásico no tiene potencia de retroceso suficiente.
Massé	Taco muy inclinado, casi vertical.	Curva con fuerza la trayectoria, normalmente para rodear una bola que estorba. Solo para jugadores avanzados: riesgo de rasgar el paño.
CON BANDAS		
Bricole	La 1 toca una banda antes de tocar la 2.	El ángulo de reflexión depende del ángulo de incidencia y de los efectos: es el terreno de los sistemas de cálculo.
Doblete	Dos bandas distintas antes del primer contacto.	Más técnico que la bricole: dos ángulos de reflexión que combinar en lugar de uno.
Triple	Tres bandas distintas antes del primer contacto (la misma banda contada dos veces no cuenta).	El principio del juego a tres bandas; el esquema más usado: banda larga – banda corta – banda larga. El cálculo de estas trayectorias aún no está en este sitio.
Retorno	Una banda, luego la banda contigua (la de la esquina), y vuelta hacia la primera banda antes de continuar.	Un tiro con efecto contrario, que exige notar bien la conservación del efecto lateral al contacto con las dos bandas.
BOLAS AGRUPADAS		
Encuentro	La 2 y la 3 están pegadas o muy cerca.	La 1 empuja la 2, que transmite el impacto a la 3: es este último empuje el que realiza la carambola.

El esquema de cada tiro y el simulador están en la página del curso. Los hechos son comunes a todas las enseñanzas del billar carambola; la presentación y los esquemas son propios de este sitio.

El curso completo, gratuito y sin conexión: www.espritbillard.com/es/coups/