

## "LA ESQUINA DEL BILLAR"



Por: Víctor Maduro  
[madurovictor@hotmail.com](mailto:madurovictor@hotmail.com)

*“A pesar de que existen jugadores que atacan fortísimo y que con magnífica ejecución logran impresionantes jugadas, es necesario aclarar lo siguiente: Cuando se ataca fuerte se hace más difícil la ejecución, es mucho más fácil controlarla atacando a media fuerza; es decir, entre más fuerte se ataque, mas se acentúan los defectos de ejecución”<sup>1</sup>.*

## “LA JUGADA INICIAL”<sup>2</sup>

En un encuentro de “Bola-9” entre dos jugadores con las mismas facultades técnicas, llevará delantera el que mejor sabe “romper la piña”. Esto es un hecho al que muchos jugadores no le dan el valor que se merece. El que gana el derecho a “salir” lleva la ventaja ya que:

- AA) De acuerdo al Reglamento Internacional<sup>3</sup>, si encesta el “9”, automáticamente gana la partida.
- BB) Si legalmente encesta una, o más bolas puede:
  - aa) Barrer la mesa de tacada, o;
  - bb) Efectuar una buena defensa o, en último caso;
  - cc) Jugar “acomodo”.

Si le preguntáramos a cinco “mundialistas” cuál es la mejor manera de “romper”, probablemente obtendríamos cinco diferentes respuestas. Por consiguiente sólo daré algunas sugerencias para que el jugador mejore su “tiro de salida” y reconozca la importancia de esta jugada que muchos jugadores toman muy a la ligera.

Lo ideal es que se encesta por lo menos una bola y que la minga, al rebotar de la piña, quede reposando en el centro de la mesa (entre las dos buchacas centrales) con el propósito de quedar en óptima posición para luego barrer la mesa.

1. **El Taco.-** Para romper más fuerte se debe usar un taco más liviano<sup>4</sup>. Varios fabricantes tienen tacos disponibles especialmente diseñados para romper la piña<sup>5</sup> (al igual que para “saltar”).

---

<sup>1</sup> “Bola-9” (Enfoque de la Técnica, Táctica y Estrategia del Billar de Buchacas) por VM & PP (pág. 124).

<sup>2</sup> En el “pool”, a la jugada inicial también se le llama “tiro de salida” o “rompimiento de la piña”.

<sup>3</sup> Recomiendo practicar “Bola-9” APPA (cantada) donde el “9” no gana en el tiro de salida.

<sup>4</sup> Para mayor información referirse al artículo “Algunos Mitos del Billar” del mismo autor.

<sup>5</sup> Hay variada publicidad en internet que puede ser localizada en [www.google.com](http://www.google.com) (pool break cues).

2. **La Piña.-** Se supone que el árbitro arma correctamente la piña, sin embargo hay triángulos con defectos de fabricación y juegos de bolas que no son todas del mismo tamaño. De acuerdo al reglamento, el jugador puede solicitarle al árbitro que por lo menos las tres primeras bolas queden ligadas. De no ser esto posible debido a que existe una pequeña depresión en la mosca, lo que causa que el “1” se mueva de lugar al remover el triángulo, será necesario “armar la piña” unos milímetros más adelante. Ambos jugadores deben ponerse de acuerdo al marcar el lugar donde se ha de colocar el “1”.

3. **Colocación de la Minga.-** Recomendando colocar la minga a unas tres o cuatro pulgadas de la banda larga, en la cabaña, cerca de la línea de salida.

4. **Postura del Cuerpo.-** Una posición más erguida que la que se usa en el resto de las jugadas le permite al jugador una mayor aceleración del taco y un mejor balance del cuerpo.

5. **Puente.-** Recomendando emplazar un puente sólido sobre la banda. Es conveniente “estribar largo” (a unas 12 pulgadas) ya que el casquillo debe hacer contacto con la minga en el momento en que el taco viaja a mayor velocidad.

6. **Inclinación del Taco.-** Debido a la posición del puente, siempre habrá una pequeña inclinación en el ataque, lo que causa que la minga salte imperceptiblemente. Si la minga salta fuera de la mesa, es debido a que en el momento de atacar, se levantó el extremo de la culata y por ende se atacó con demasiada inclinación (o se le dio fino al “1”).

7. **Tanto de Bola.-** Para que la minga le transfiera toda su energía a la piña y amortiguarle su velocidad, se debe dar al “1” en todo su centro.

8. **Punto de Ataque.-** Recomendando atacar la minga en todo su centro. De esta manera se reduce la posibilidad de pifiar, se utiliza toda la fuerza en el ataque y no se produce el “fenómeno de desvío”. El jugador debe ajustar su salida de acuerdo a los resultados que está obteniendo. Si al momento de romper, la minga contacta una de las bandas largas superiores, es debido a que no se le está dando al “1” en todo su centro. Si la minga retrocede hasta la cabaña, la próxima vez habrá que medir un poquito más arriba; de la misma forma, si después de contactar al “1” la minga rebota y luego avanza, la próxima vez habrá que medir un poquito más abajo.

9. **Empuñadura.-** Para un ataque fuerte se debe agarrar el taco más atrás que en el resto de las jugadas, **pero sin llegar a tomarlo del extremo.**

10. **Fuerza del Golpe.-** Para esparcir las bolas de la piña, aumentando la posibilidad de efectuar un enceste, se debe atacar muy fuerte y con gran seguimiento después del contacto casquillo-minga, sin retener la tacada. La minga viajará aproximadamente a 25 millas por hora.

Insisto en que hay que romper correctamente y sacarle el máximo provecho a la jugada inicial, **¡SIEMPRE!**

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