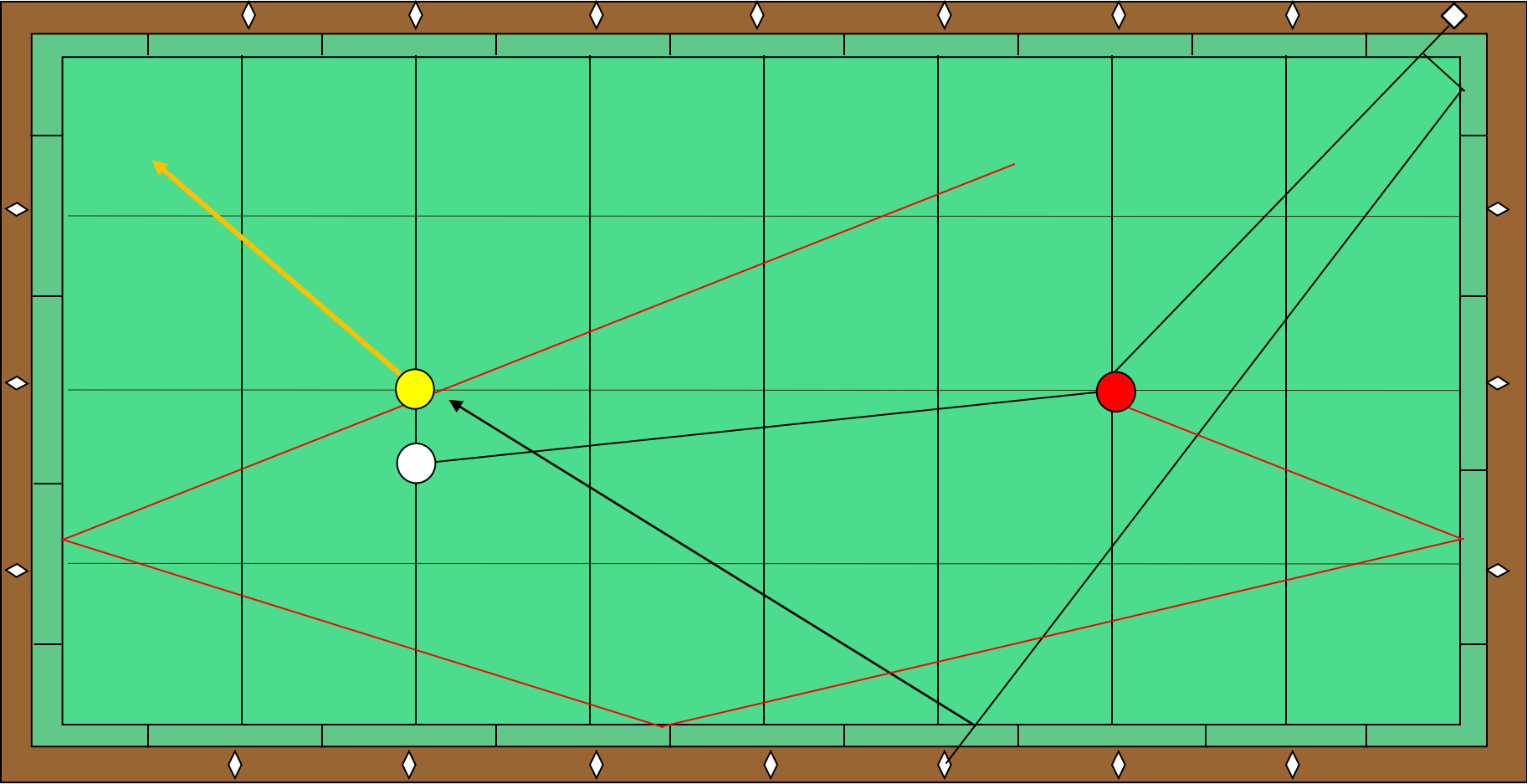
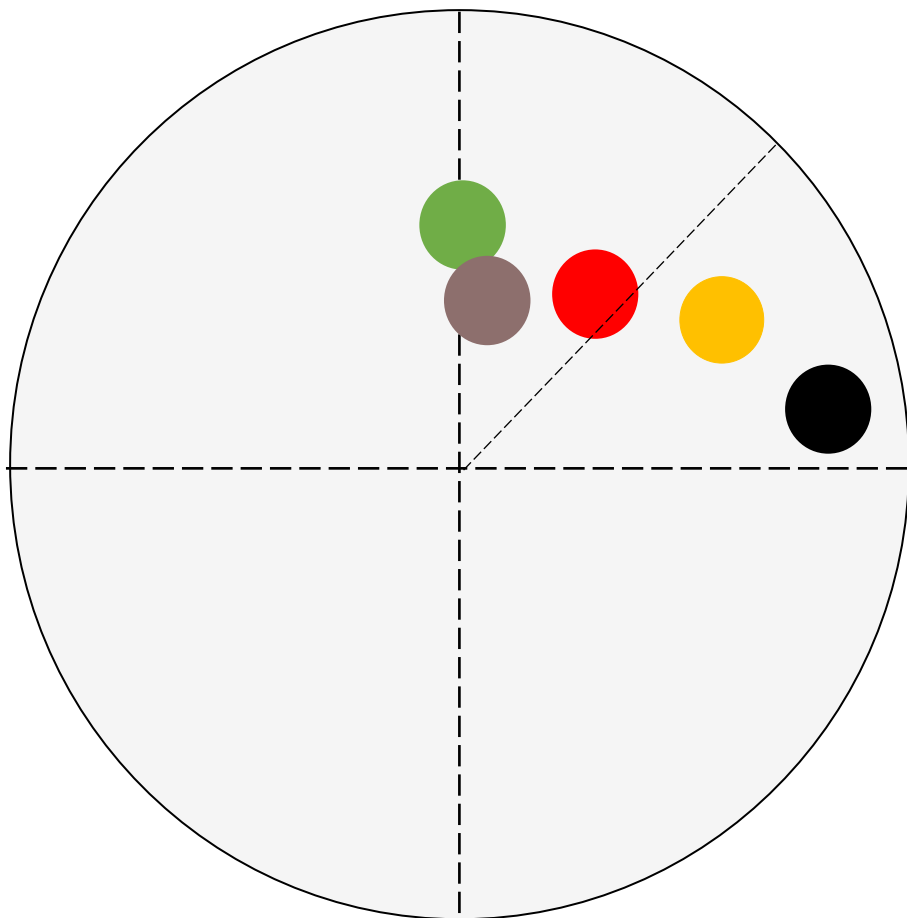


ESCOLA "MIQUEL ESPONA" FCB



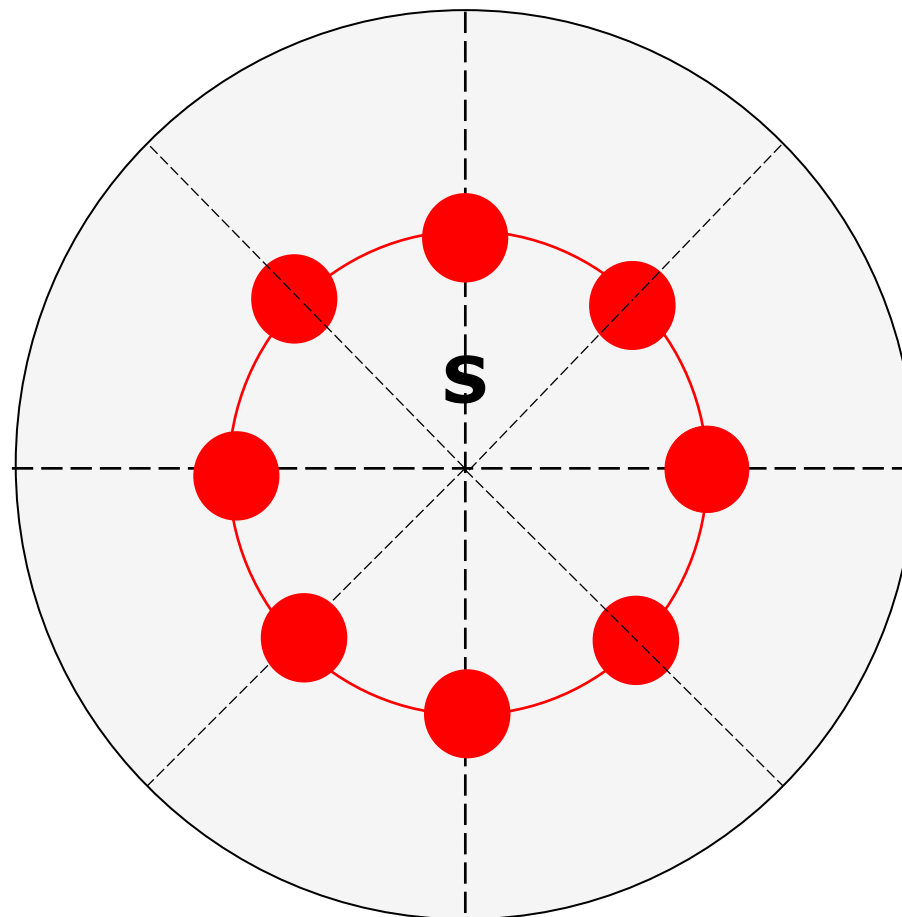
FEDERACIÓ CATALANA DE BILLAR





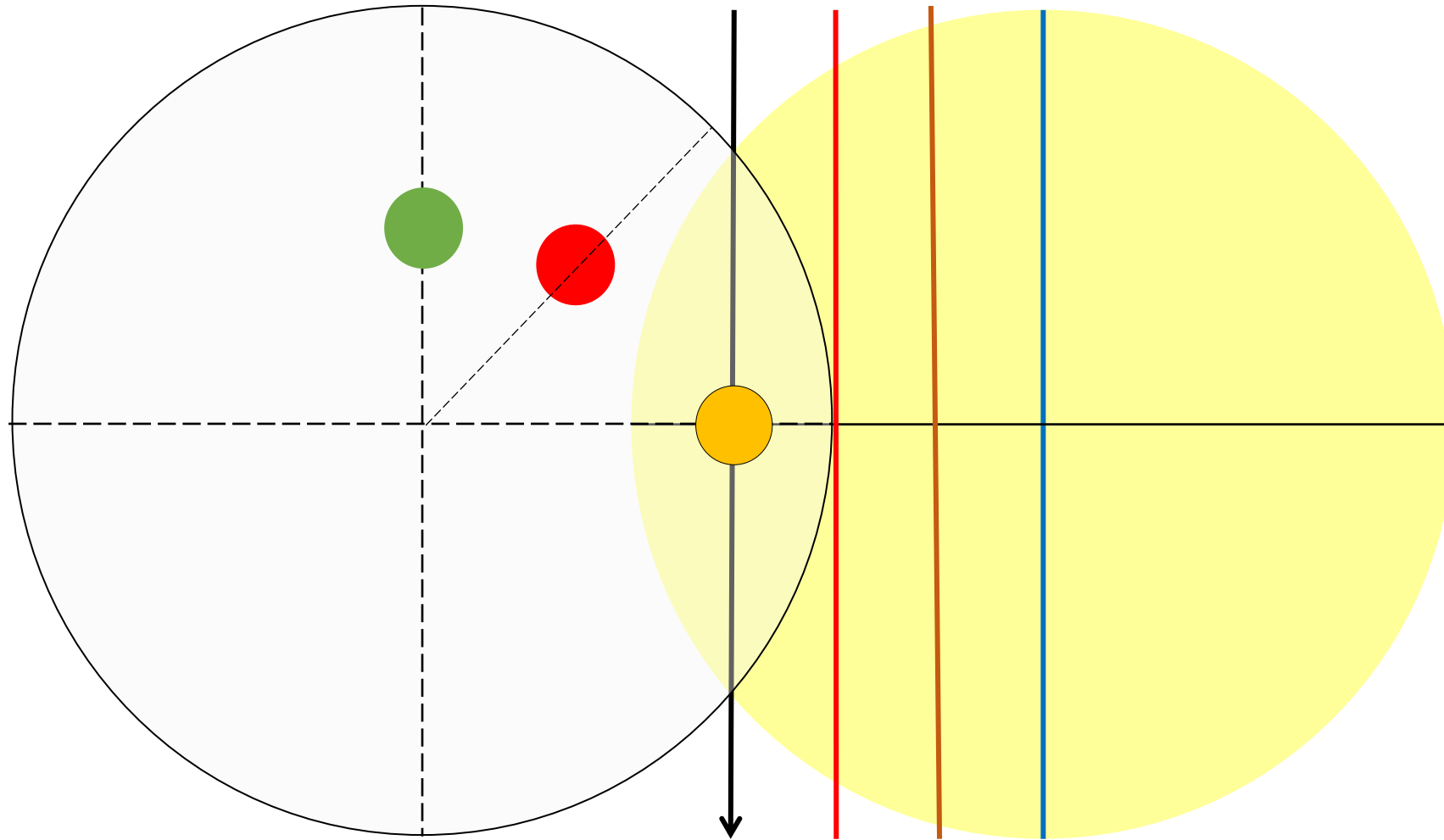
EF0 **EF1** **EF2** **EF3** **EF4**

Cop (S) standatrd



Atacant dins el circle vermell amb un cop natural i buscant el drap amb la soleta no desvirtuem els angles de sortida encara que canviem la força o velocitat de l'atac.

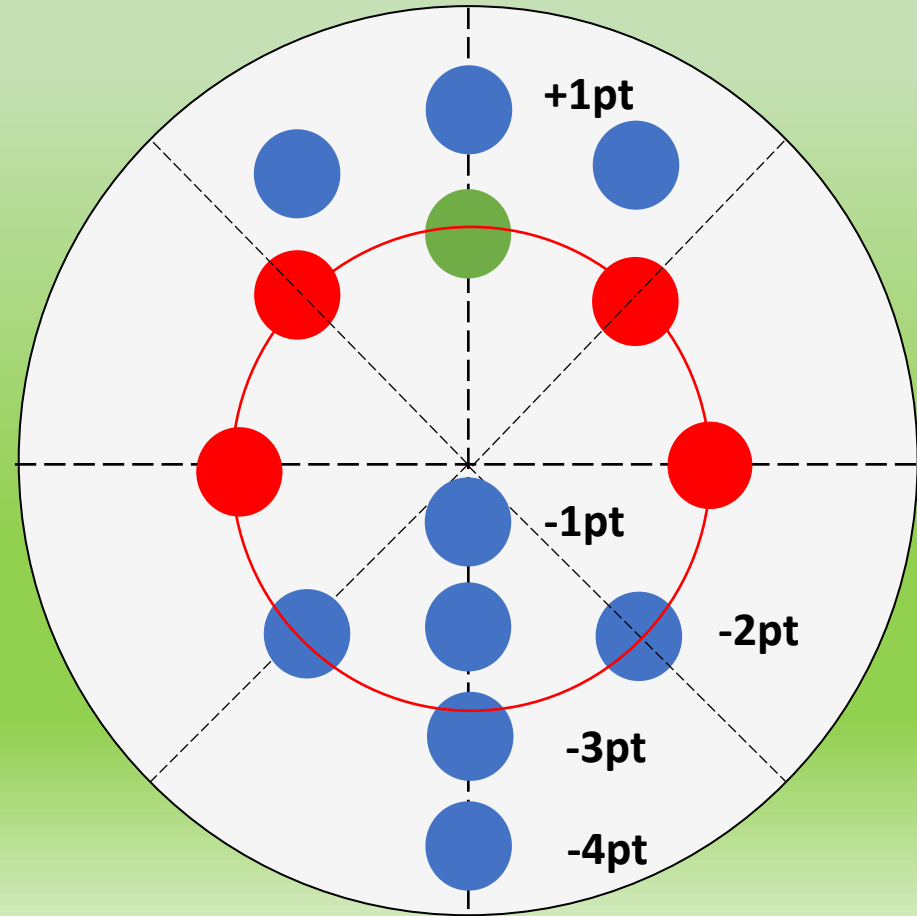
Apuntem amb el canto de B1 a $\frac{1}{2}$ B2. Posem la soleta a $\frac{1}{4}$ de B1 i apuntem al mateix lloc de B2. Després tirem una paral·lela fins l'efecte que volguem fer servir.



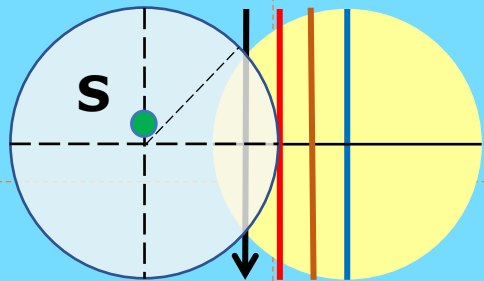
1/4 B2

Atacant per sobre del circle vermell guanyem 1pt de referència (allarguem el recorregut de B1) a l'igual que si possem 1 EF més o menys guanyem o perdem 1pt

Atacant 1 soleta per sota l'ecuador de la B1 perdem 1pt de referència (retallem el recorregut de B1) Atacant 2 soletes per sota perdem 2pts, ...



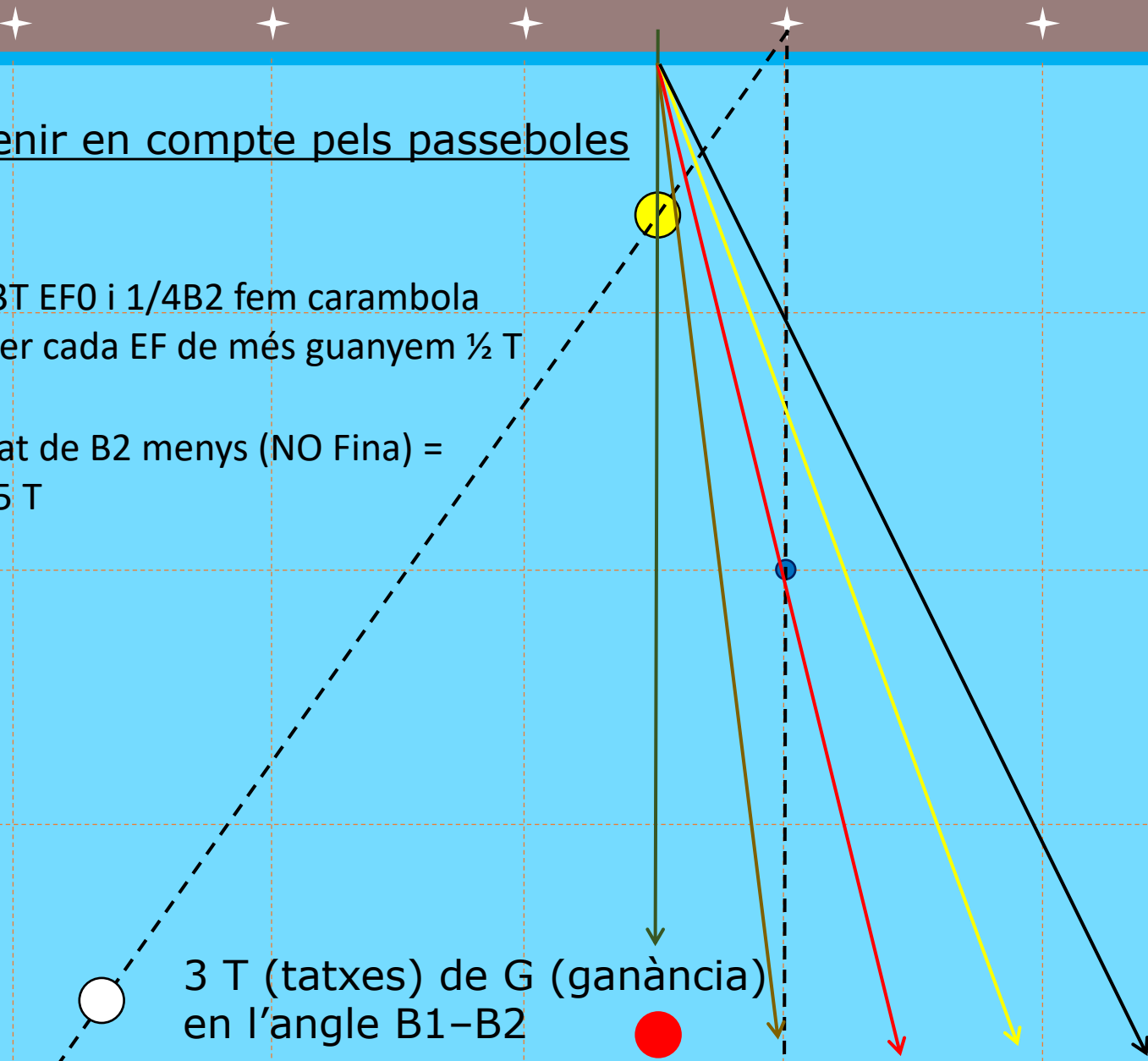
Referències a tenir en compte pels passeboles

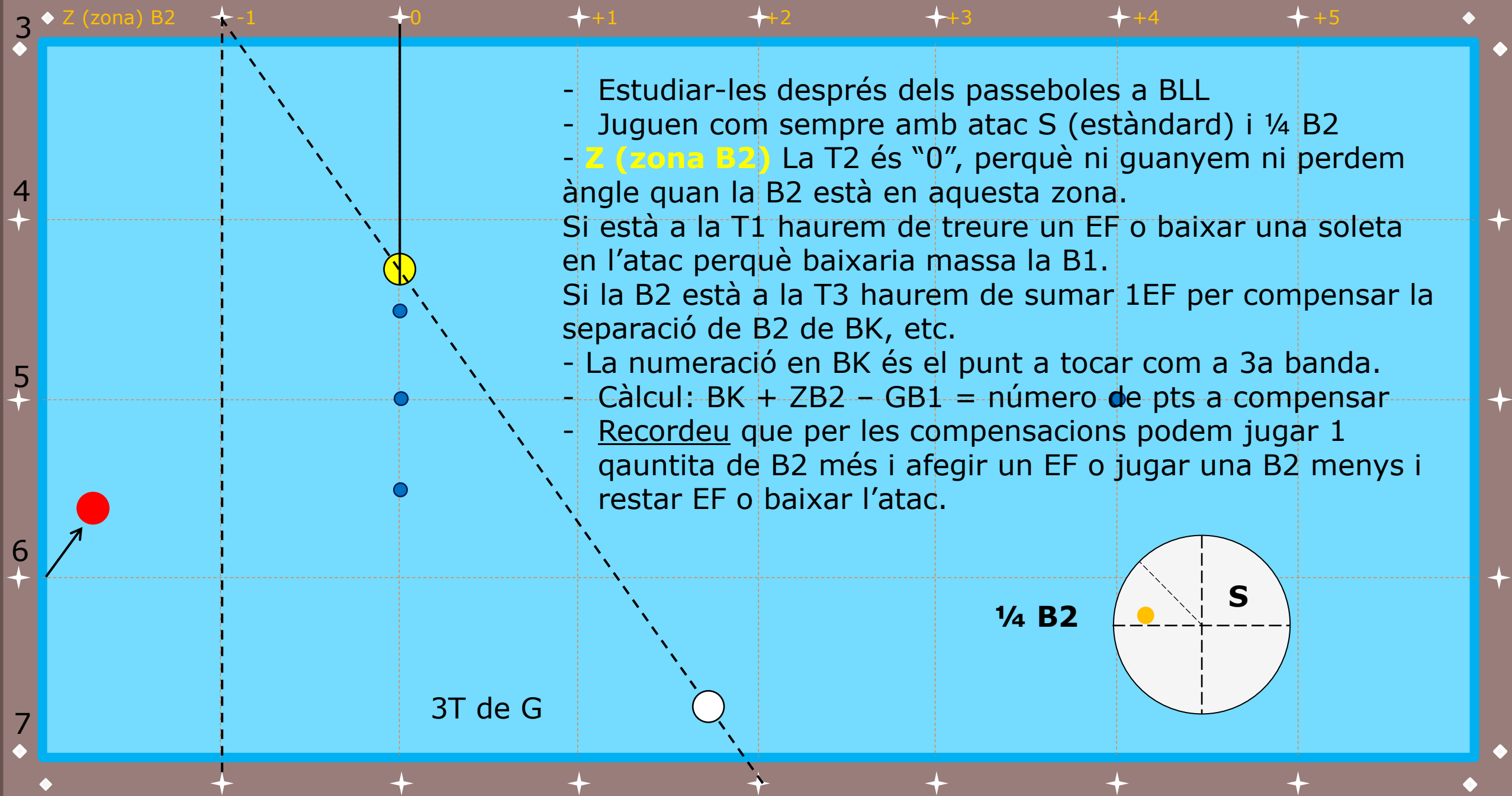


Amb una G de 3T EF0 i 1/4B2 fem carambola davant de B2. Per cada EF de més guanyem $\frac{1}{2}$ T

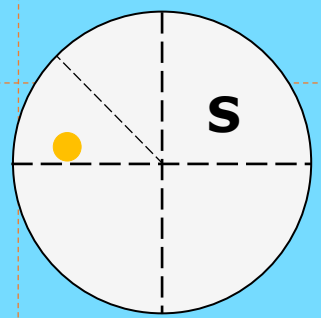
- Una quantitat de B2 menys (NO Fina) = guanyem 0,5 T
-
-

3 T (tatxes) de G (ganància) en l'angle B1-B2

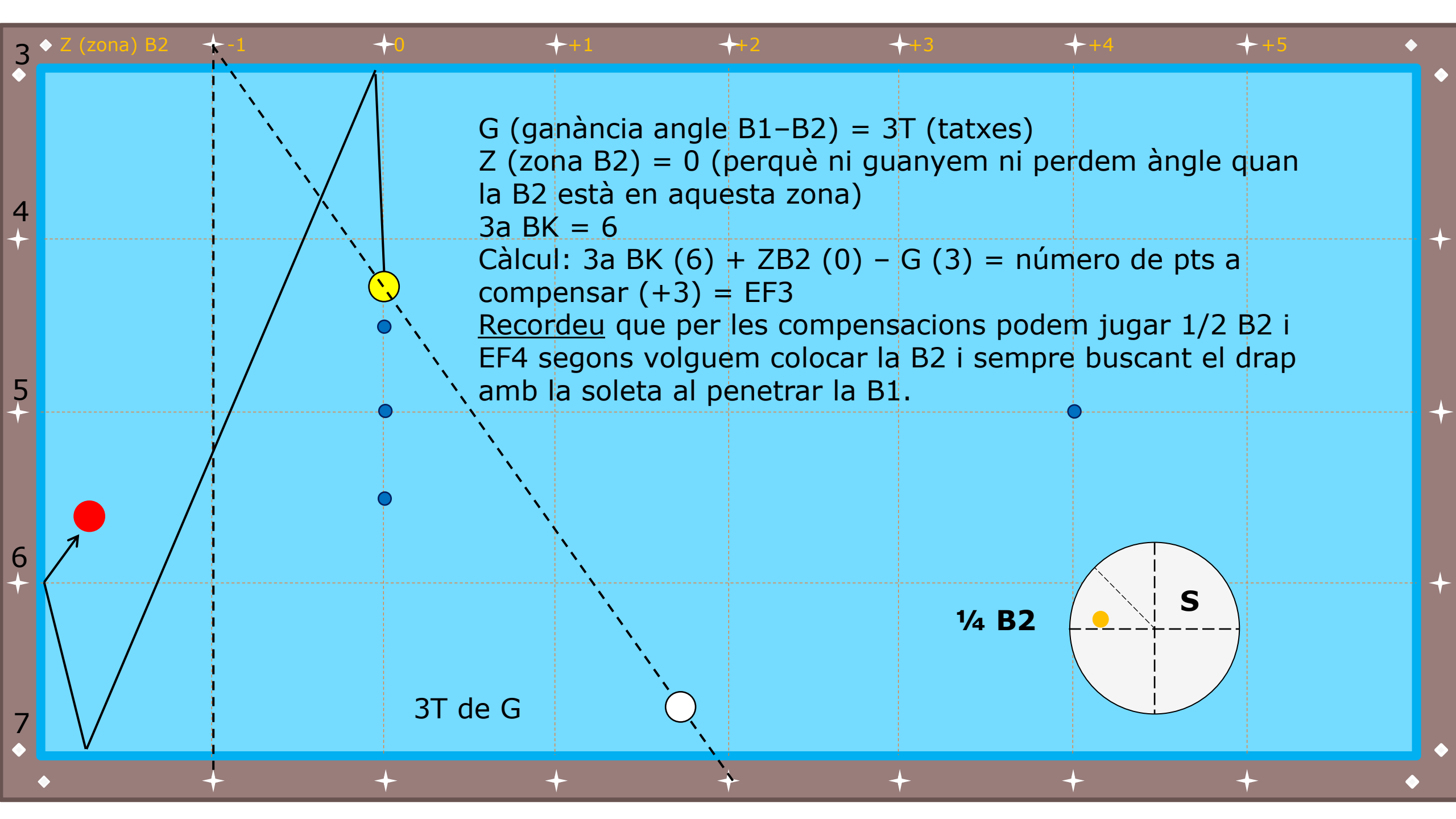




- Estudiar-les després dels passeboles a BLL
- Juguen com sempre amb atac S (estàndard) i ¼ B2
- **Z (zona B2)** La T2 és "0", perquè ni guanyem ni perdem àngle quan la B2 està en aquesta zona.
- Si està a la T1 haurem de treure un EF o baixar una soleta en l'atac perquè baixaria massa la B1.
- Si la B2 està a la T3 haurem de sumar 1EF per compensar la separació de B2 de BK, etc.
- La numeració en BK és el punt a tocar com a 3a banda.
- Càlcul: $BK + ZB2 - GB1 = \text{número de pts a compensar}$
- Recordeu que per les compensacions podem jugar 1 qauntita de B2 més i afegir un EF o jugar una B2 menys i restar EF o baixar l'atac.



3T de G



Z (zona) B2

-1

0

+1

+2

+3

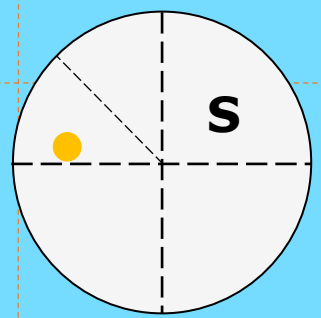
+4

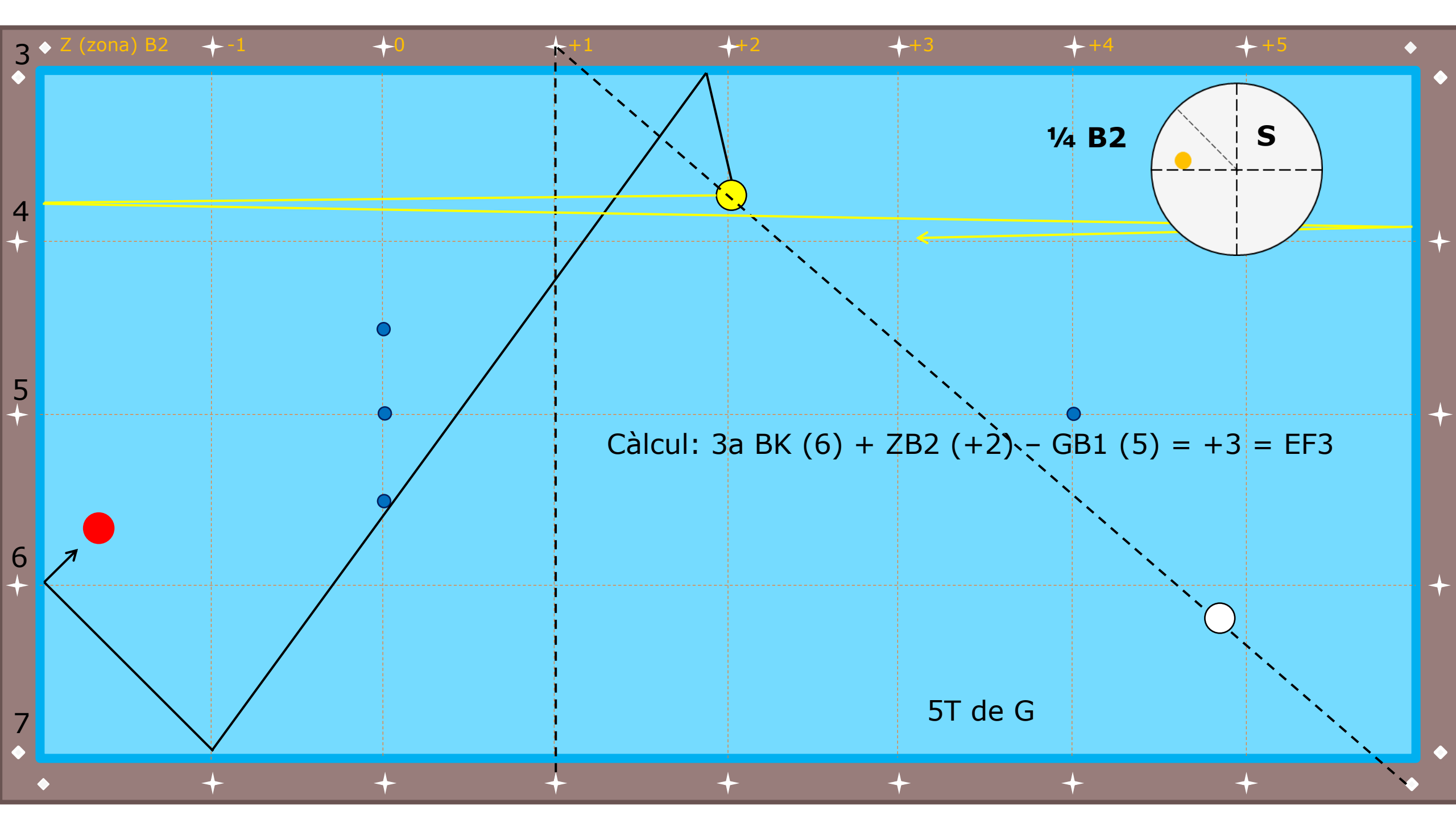
+5

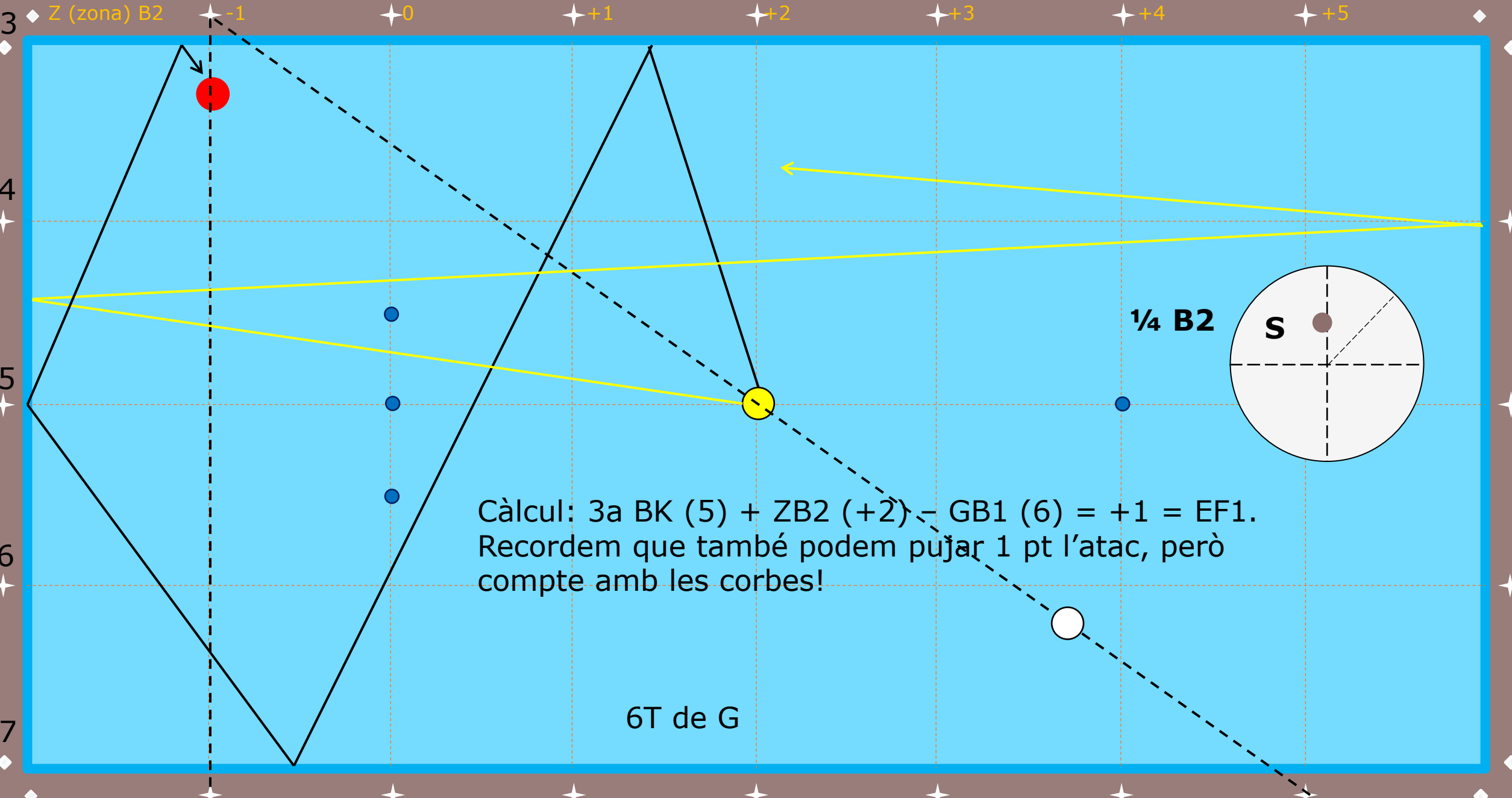
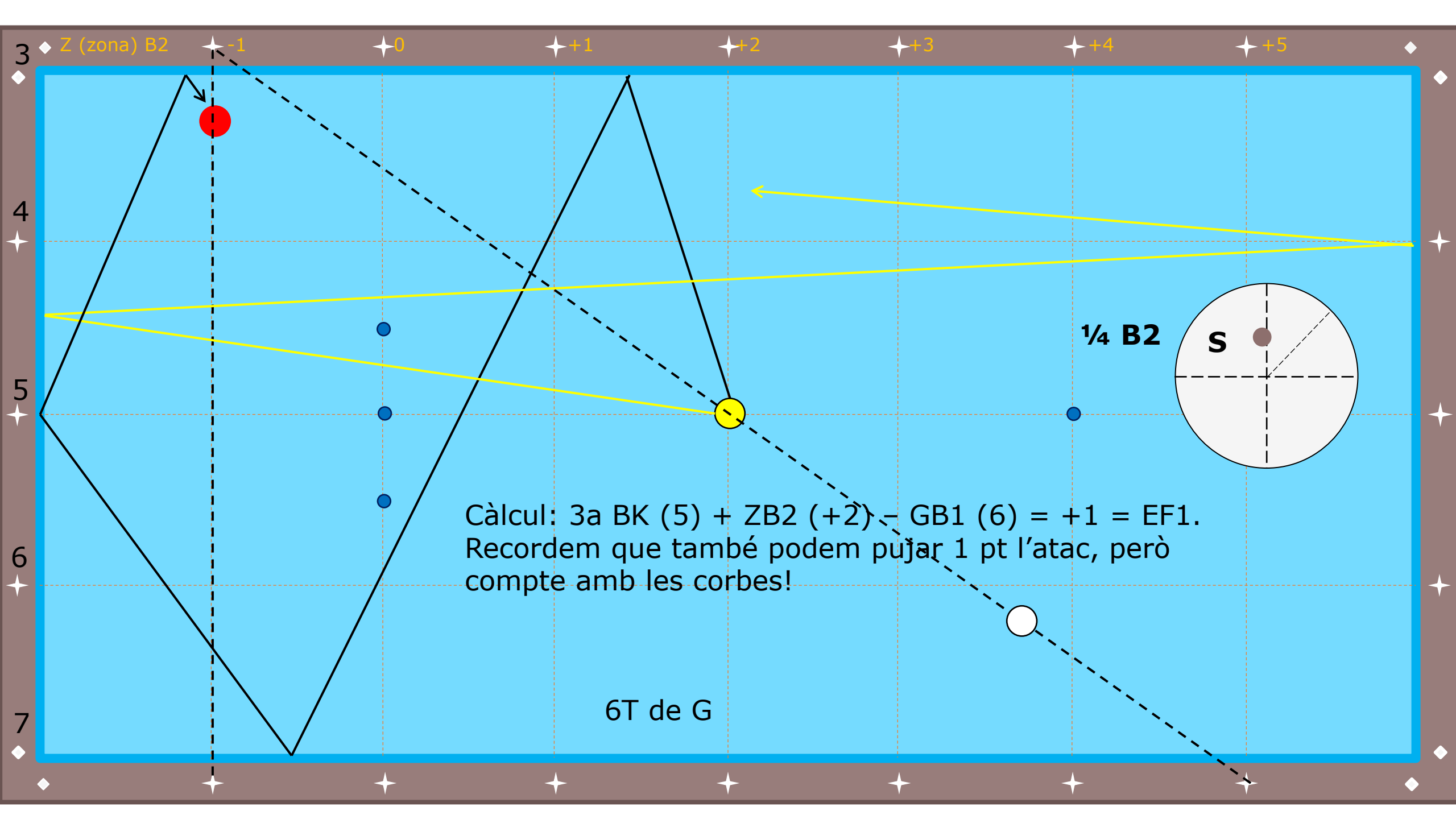
G (ganància angle B1-B2) = 3T (tatxes)
 Z (zona B2) = 0 (perquè ni guanyem ni perdem àngle quan la B2 està en aquesta zona)
 3a BK = 6
 Càlcul: 3a BK (6) + ZB2 (0) - G (3) = número de pts a compensar (+3) = EF3
Recordeu que per les compensacions podem jugar 1/2 B2 i EF4 segons volguem col·locar la B2 i sempre buscant el drap amb la soleta al penetrar la B1.

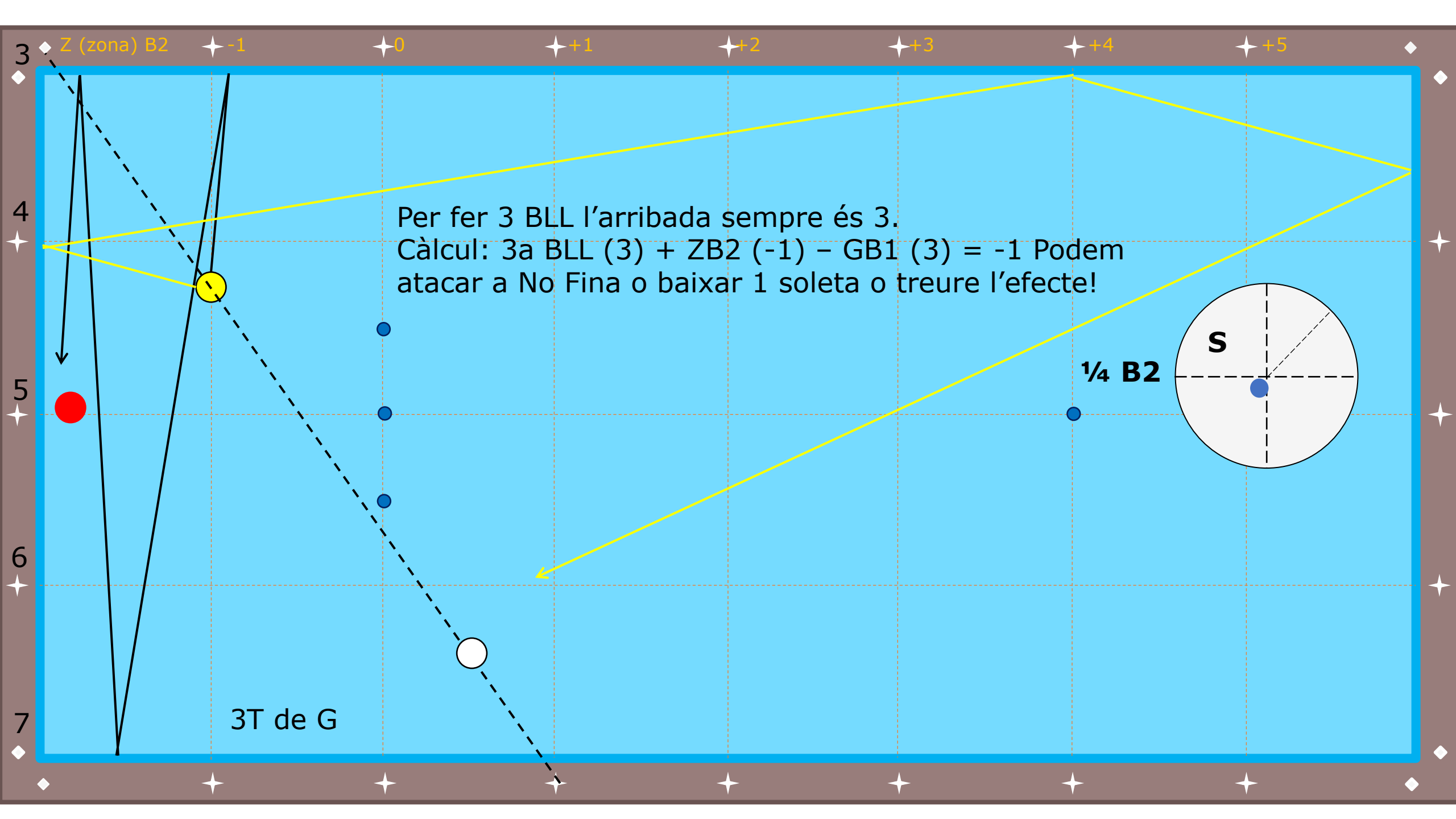
3T de G

1/4 B2









Z (zona) B2

-1

0

+1

+2

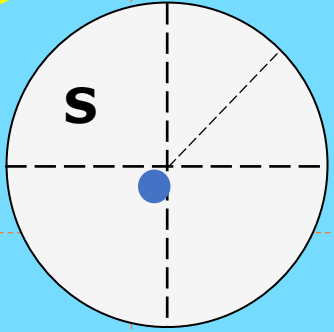
+3

+4

+5

Per fer 3 BLL l'arribada sempre és 3.
 Càlcul: 3a BLL (3) + ZB2 (-1) - GB1 (3) = -1 Podem atacar a No Fina o baixar 1 soleta o treure l'efecte!

3T de G



1/4 B2