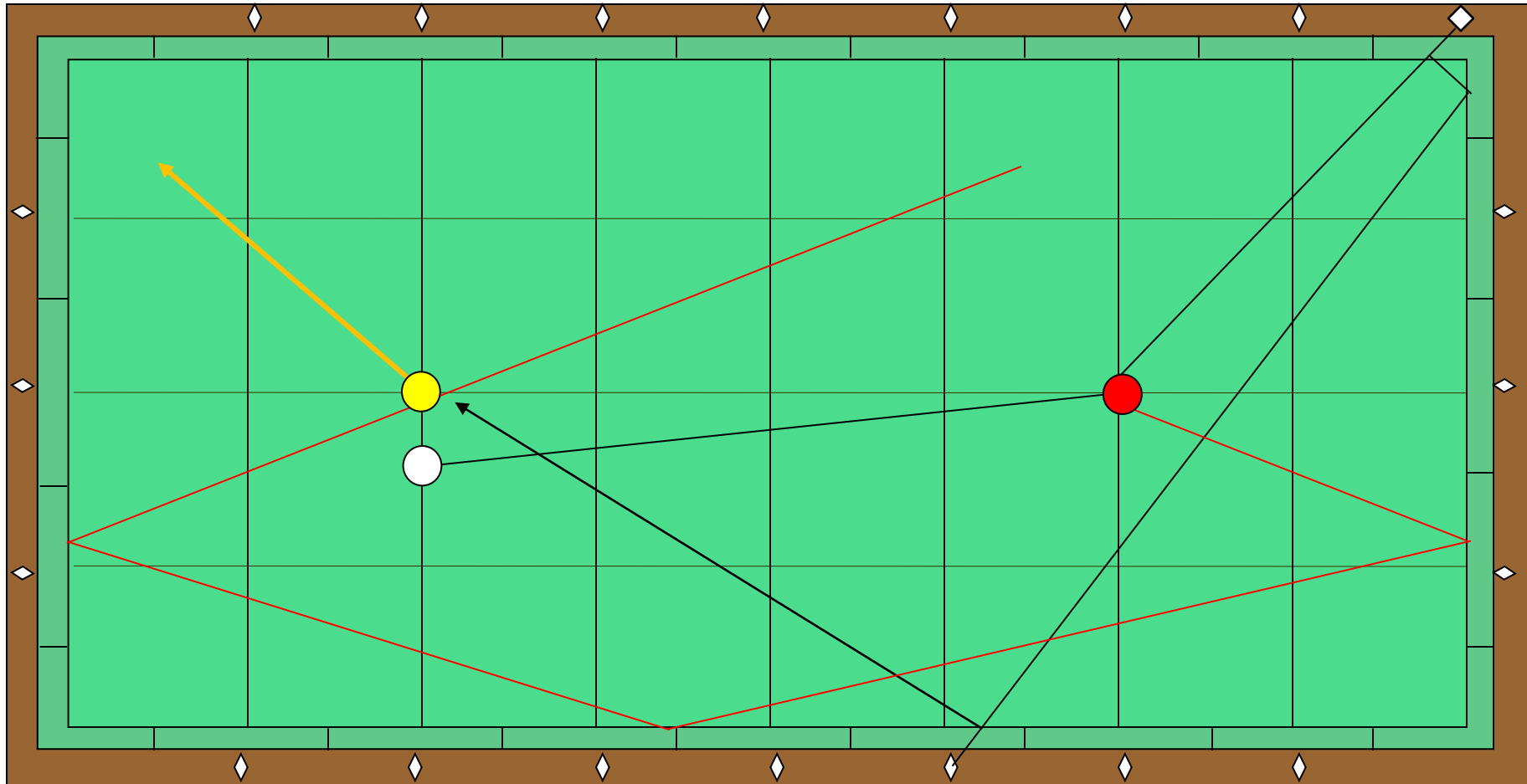


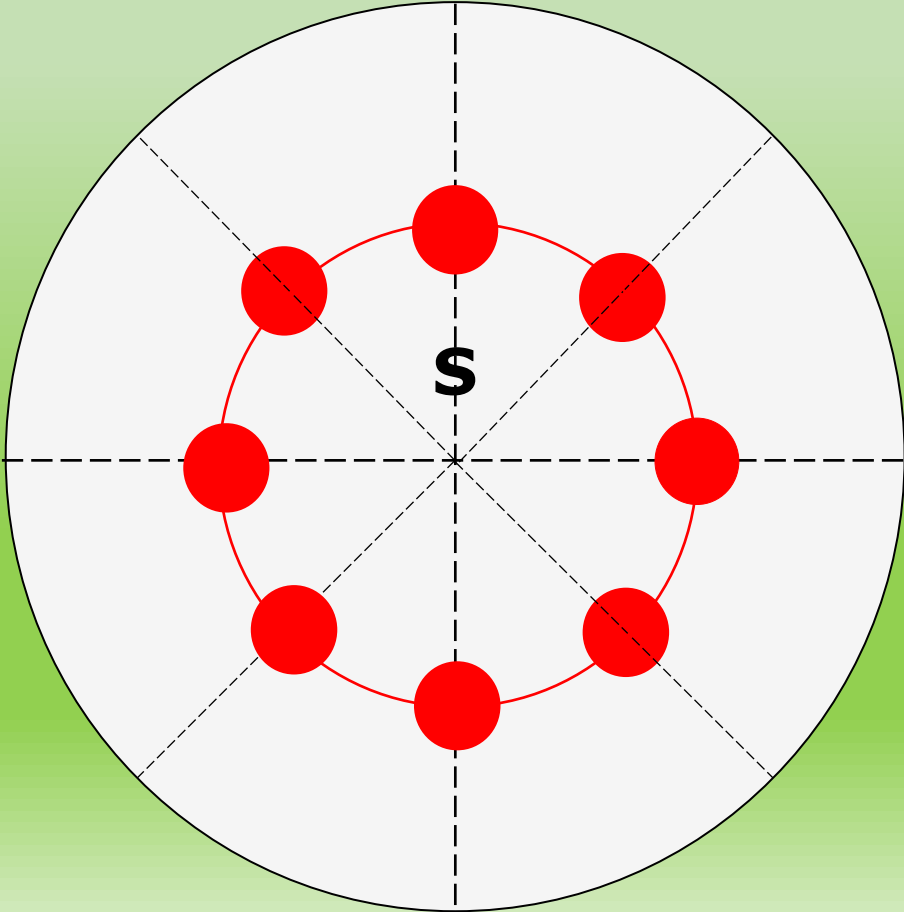
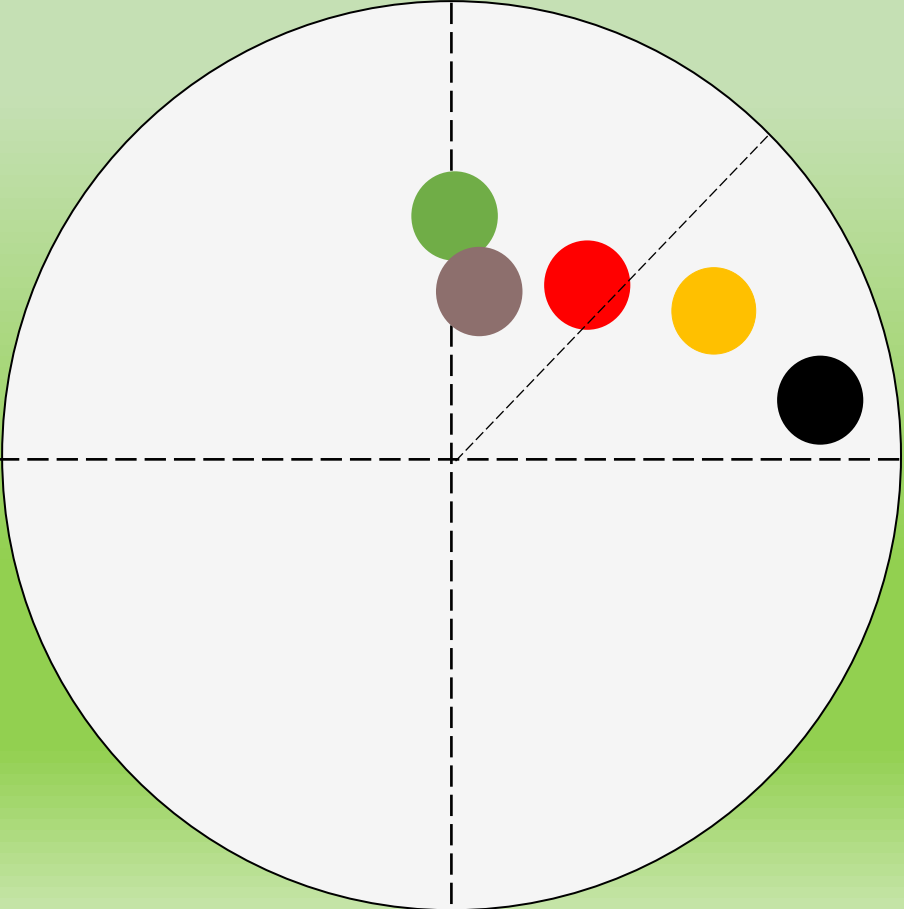
# ESCOLA "MIQUEL ESPONA" FCB



**FEDERACIÓ CATALANA DE BILLAR**



Cop (S) standatrd

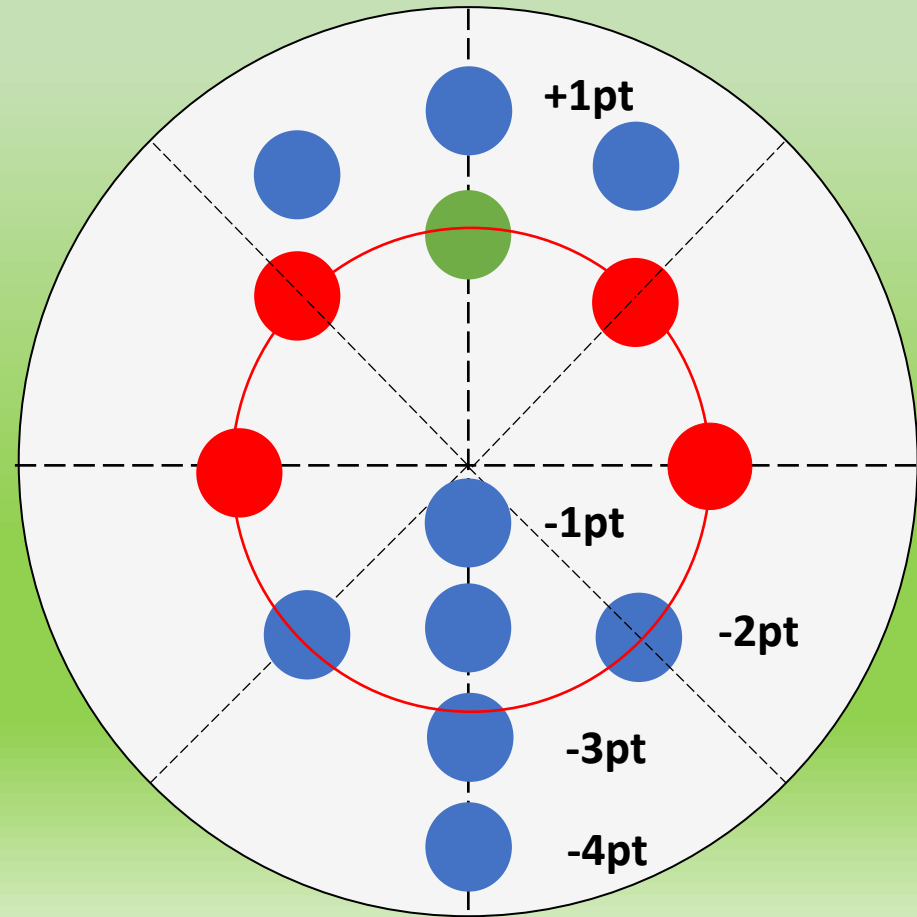


**EF0** **EF1** **EF2** **EF3** **EF4**

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.

Atacant per sobre del circle vermell guanyem 1pt de referència amb cop A (allargat). (Allarguem el recorregut de B1 a l'igual que si afegim 1 EF més guanyant 1pt). Però amb cop R (sec) esclata B1 i Retalla perdent 1pt a l'igual que si treiem 1EF.

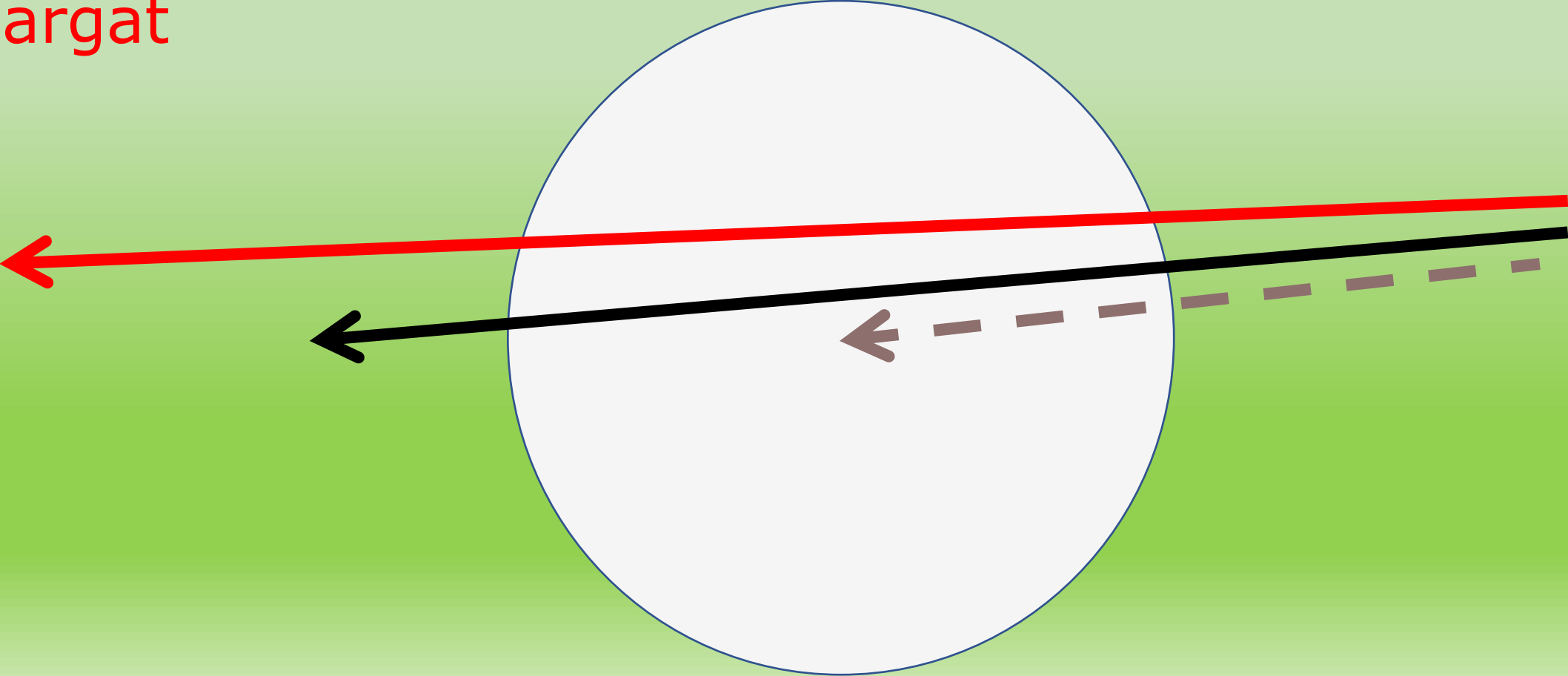
Atacant 1 soleta per sota l'equador de la B1 perdem 1pt de referència (retallem el recorregut de B1) Atacant 2 soletes per sota perdem 2pts, ...



sec (curt i ràpid = **R**etalla)

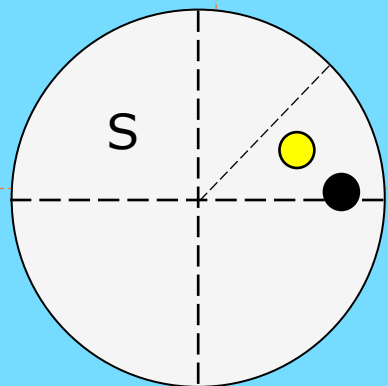
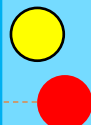
**S** (standard o natural buscant el drap amb la soleta)

**Allargat**



REFERÈNCIA:  $BLL = BK \times 2$

2T de Guany

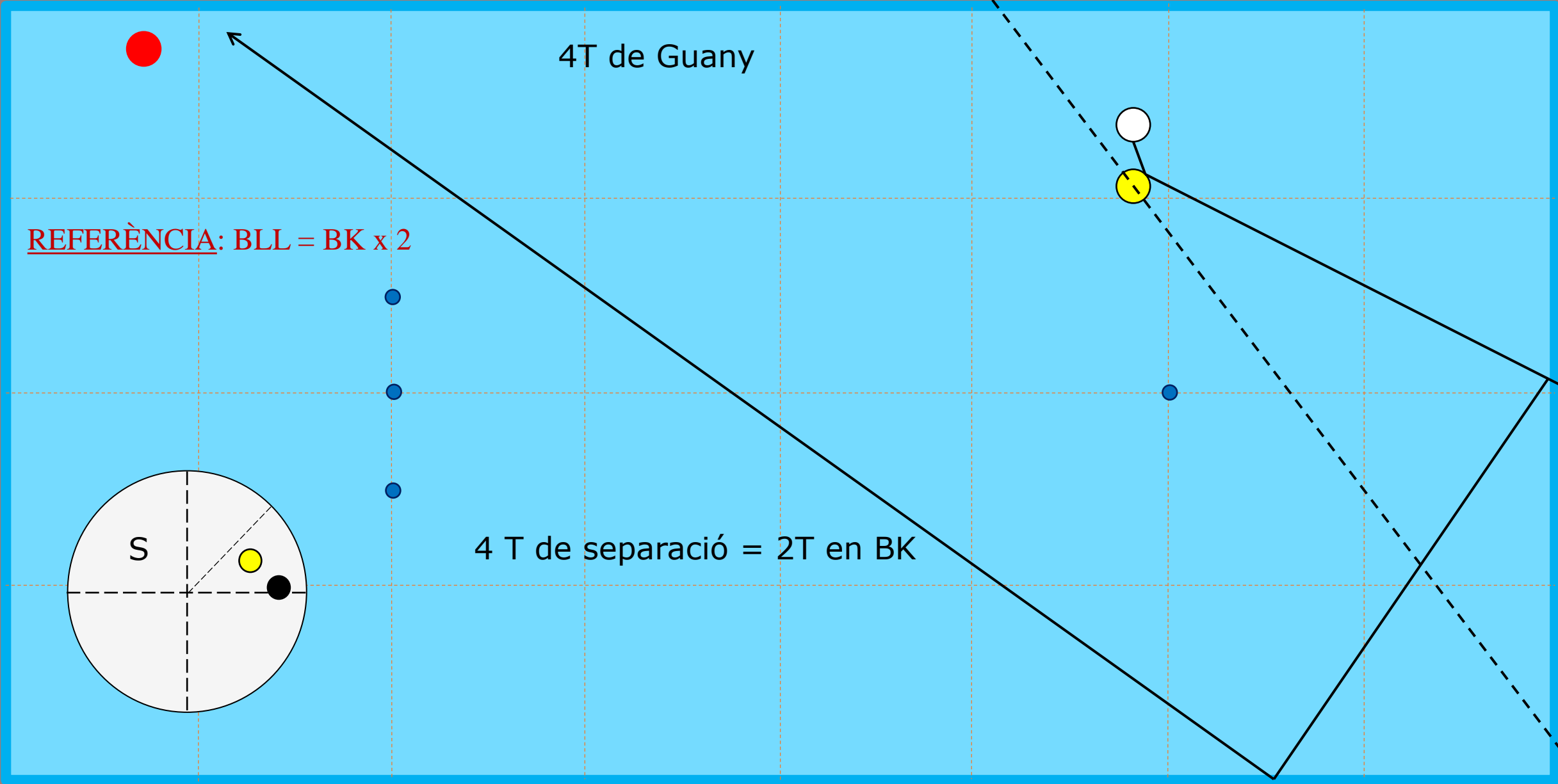
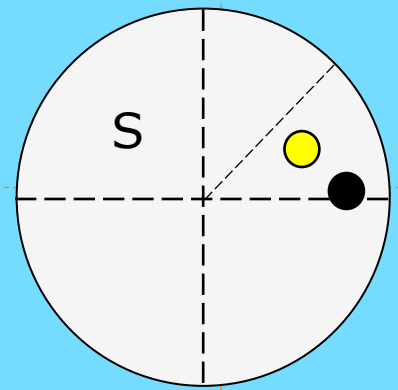


2 T (tatxes) de separació entre B1 i punt a tocar en 3a BLL = 1T en BK per ser aquesta la mitat de la BLL. EF 3 o 4 segons la taula

4T de Guany

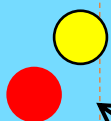
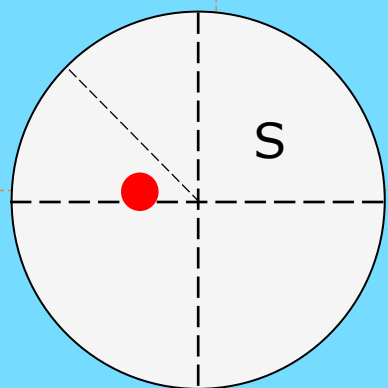
REFERÈNCIA: BLL = BK x 2

4 T de separació = 2T en BK



REFERÈNCIA: EF 2 > núm. BK

Númeració BK sortint fins a la T (tatxa) 5 i amb EF 2. Atac i arribades a les visuals! Cop S (standard) buscant el drap amb la soleta!



1T de separació B1 - B2 =  
ataquem a l'1, 2T ataquem  
al 2, 3T ...



1

2

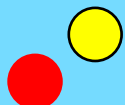
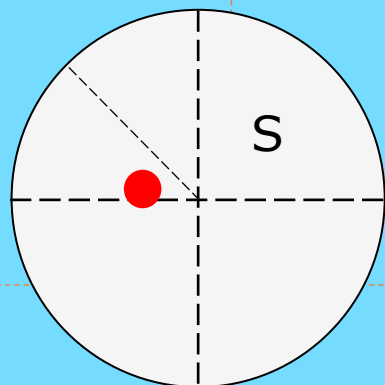
3

4

5

Númeració BK sortint de T 5 en avall i amb EF 2. Atac i arribades a les visuals! Cop S (standard) buscant el drap amb la soleta!

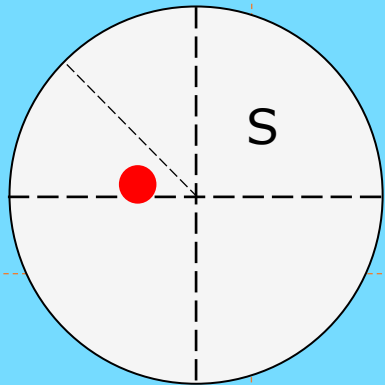
REFERÈNCIA: EF 2 > núm. BK



2T de separació B1-B2 = ataquem al 2

0  
1  
2  
3  
4



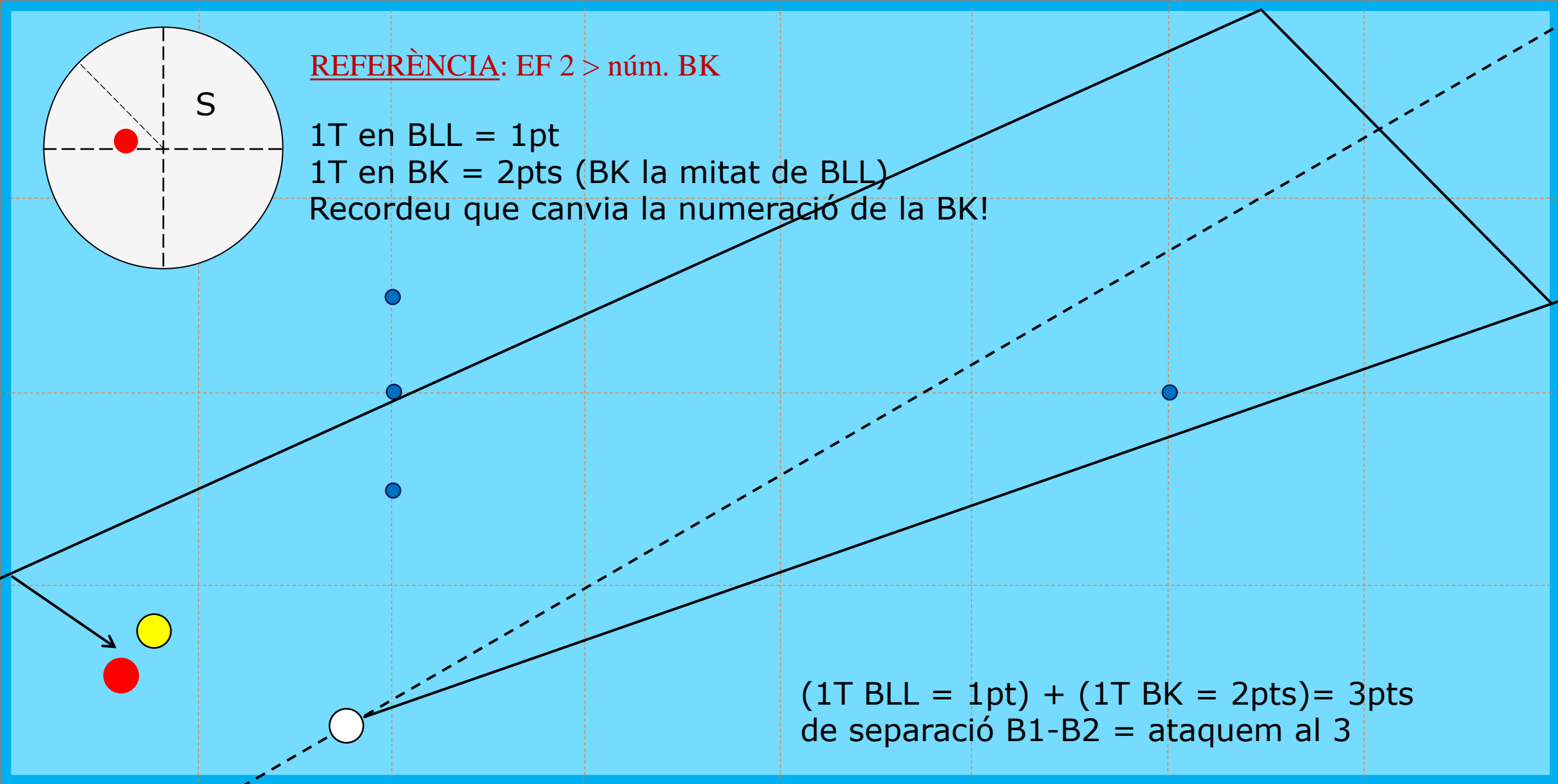


REFERÈNCIA: EF 2 > núm. BK

1T en BLL = 1pt

1T en BK = 2pts (BK la mitat de BLL)

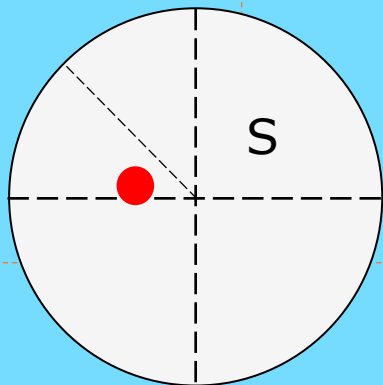
Recordeu que canvia la numeració de la BK!



(1T BLL = 1pt) + (1T BK = 2pts) = 3pts  
de separació B1-B2 = ataquem al 3

0  
1  
2  
3  
4

REFERÈNCIA: EF 2 > núm. BK



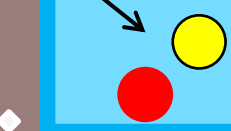
1T en BLL = 1pt

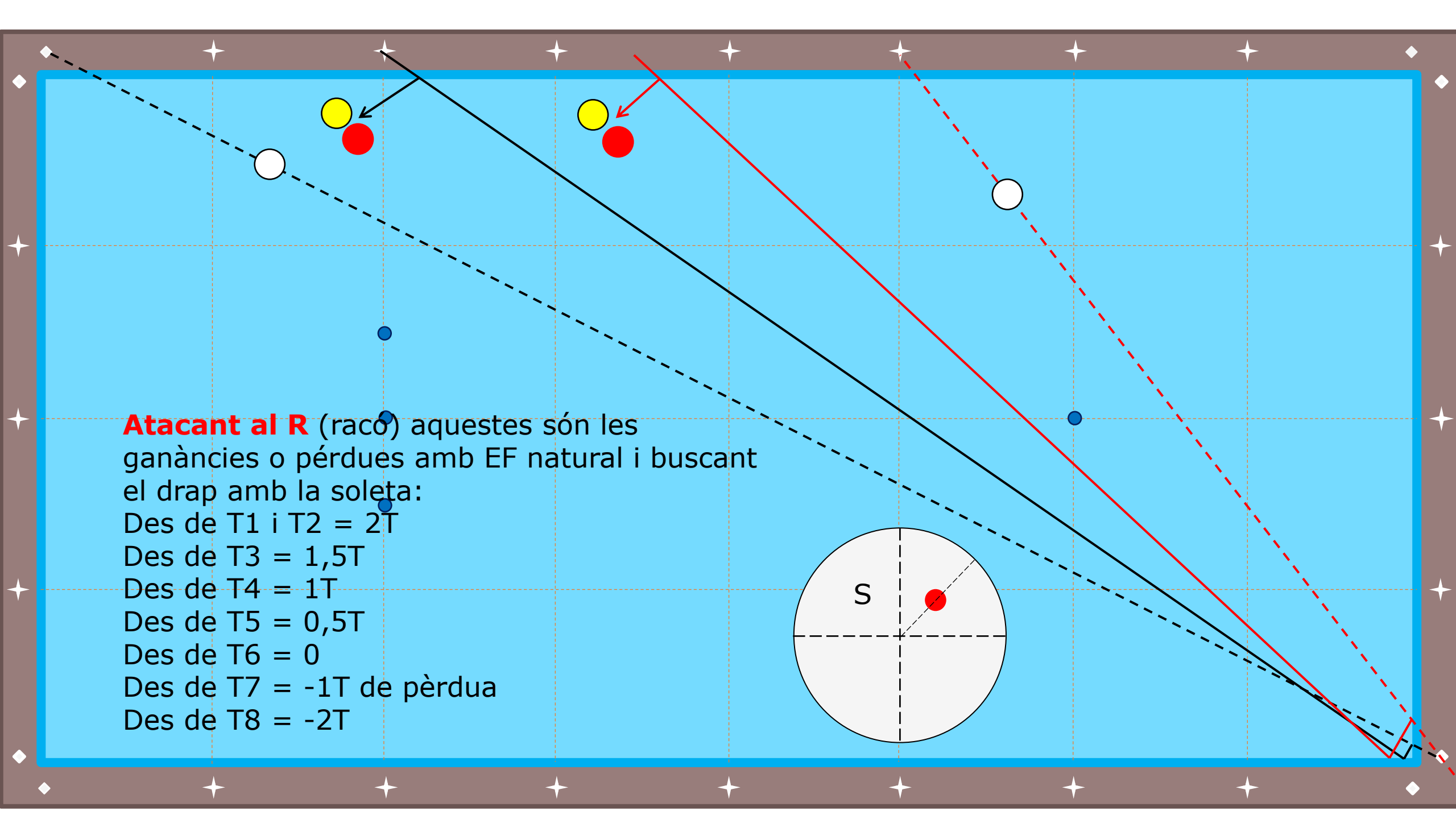
1T en BK = 2pts (BK la mitat de BLL)

Recordeu que canvia la numeració de la BK!

(4T BLL = 4pt) + (1/2T BK = 1pts) = 5pts >  
ataquem al 5!

1  
2  
3  
4  
5





**Atacant al R** (raco) aquestes són les ganàncies o pèrdues amb EF natural i buscant el drap amb la soleta:

Des de T1 i T2 =  $2T$

Des de T3 =  $1,5T$

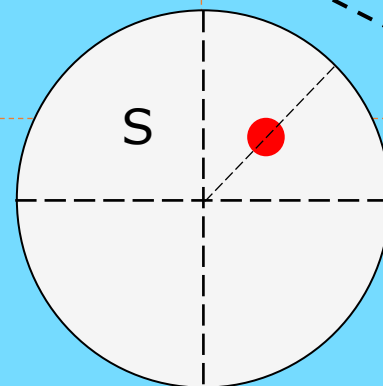
Des de T4 =  $1T$

Des de T5 =  $0,5T$

Des de T6 =  $0$

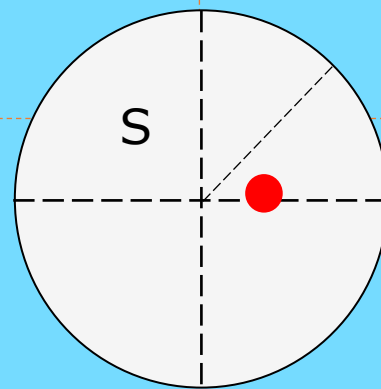
Des de T7 =  $-1T$  de pèrdua

Des de T8 =  $-2T$



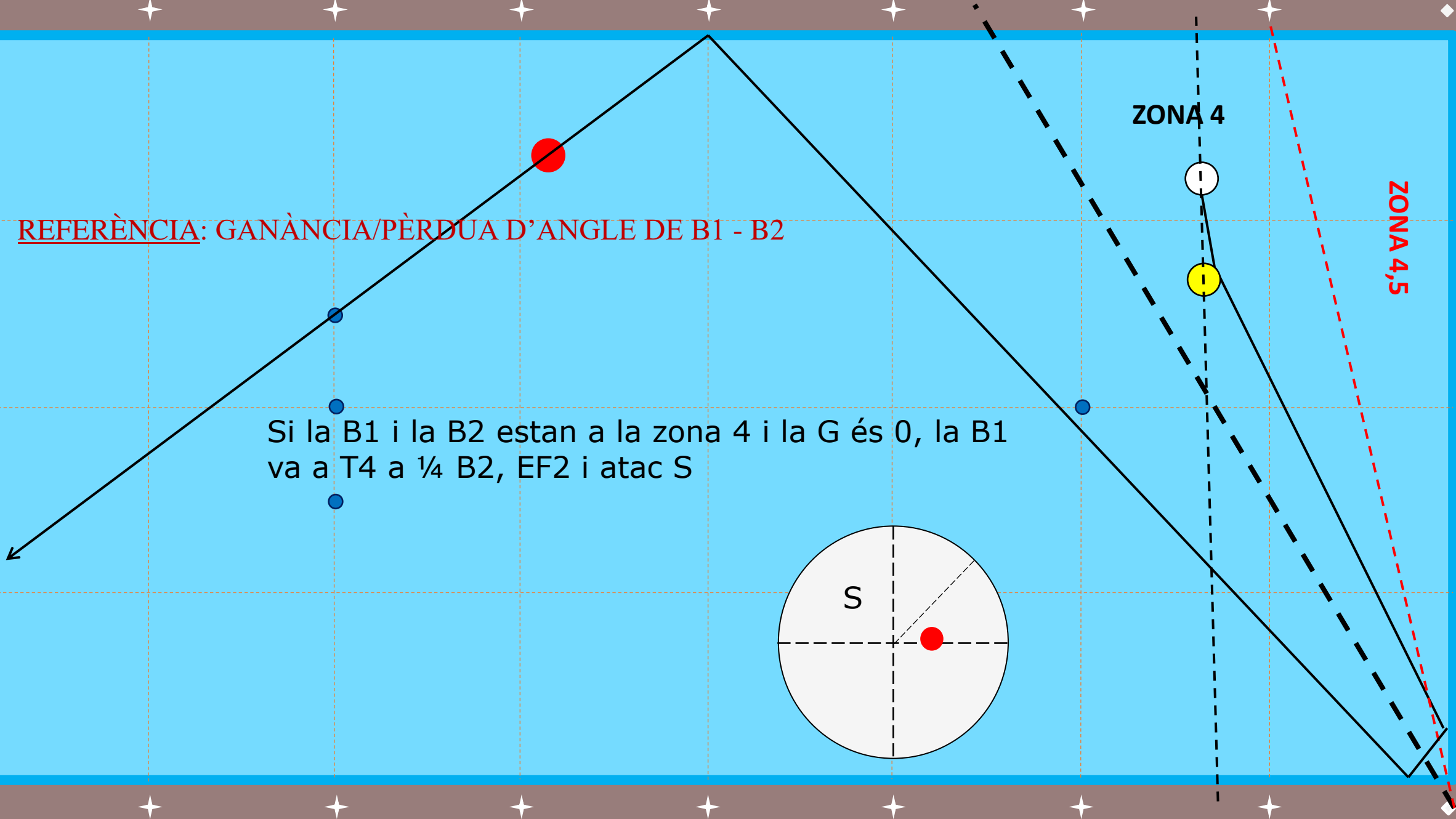
REFERÈNCIA: GANÀNCIA/PÈRDUA D'ANGLE DE B1 - B2

Si la B1 i la B2 estan a la zona 4 i la G és 0, la B1 va a T4 a  $\frac{1}{4}$  B2, EF2 i atac S



ZONA 4

ZONA 4,5

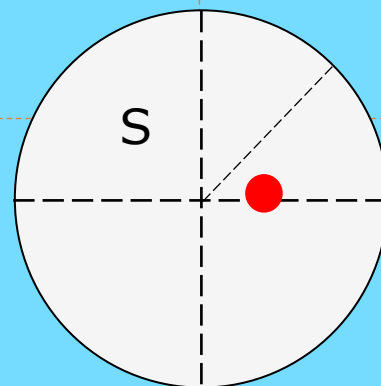


REFERÈNCIA: GANÀNCA/PÈRDUA D'ANGLE DE B1 - B2

B1 i la B2 estan a la zona 4 + 0,5 de ganànca = T4,5

ZONA 4

ZONA 4,5

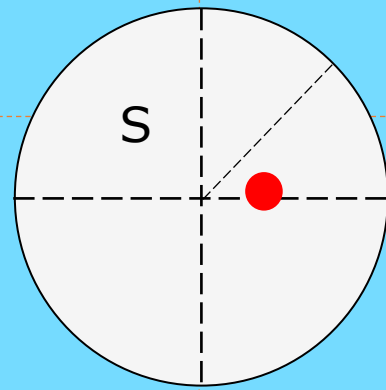


REFERÈNCIA: GANÀNÇIA/PÈRDUA D'ANGLE DE B1 - B2

B1 i la B2 estan a la zona 4,5 + 0 de ganància = T4,5

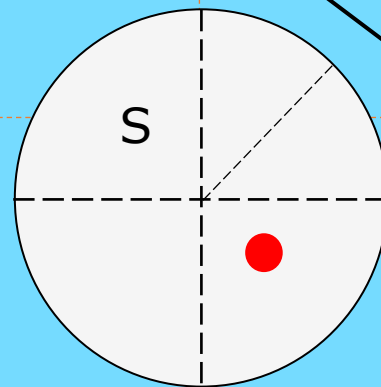
ZONA 4

ZONA 4,5



REFERÈNCIA: GANÀNCIA/PÈRDUA D'ANGLE DE B1 - B2

B1 i la B2 Z(4) + G(1) = T5.  
Per arribar a T6 baixem 1 soleta l'atac.  
També podríem jugar a ½ B2!

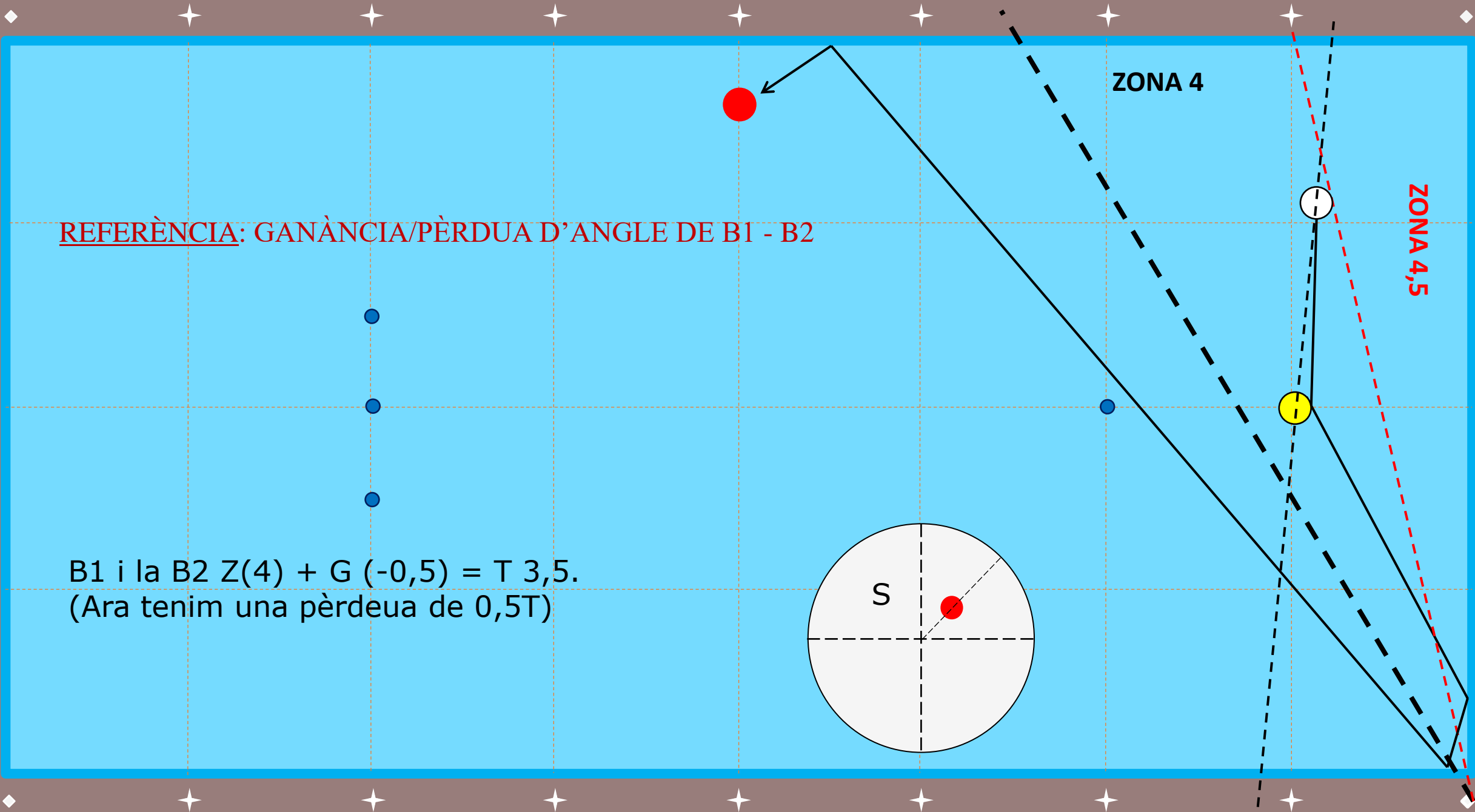
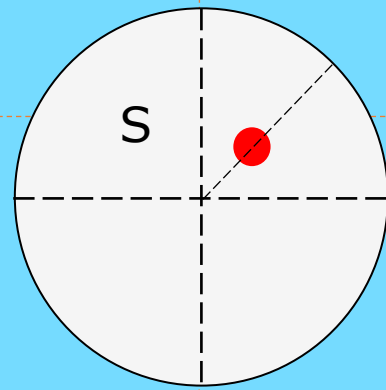


ZONA 4

ZONA 4,5

REFERÈNCIA: GANÀNCIA/PÈRDUA D'ANGLE DE B1 - B2

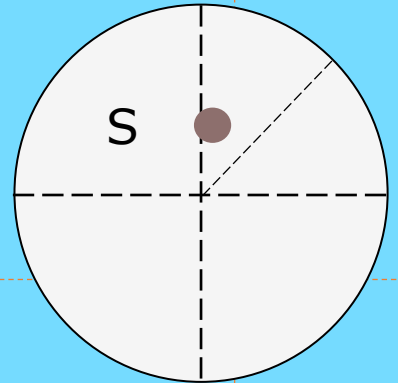
B1 i la B2 Z(4) + G (-0,5) = T 3,5.  
(Ara tenim una pèrdua de 0,5T)





REFERÈNCIA: GANÀNCA/PÈRDUA D'ANGLE DE B1 - B2

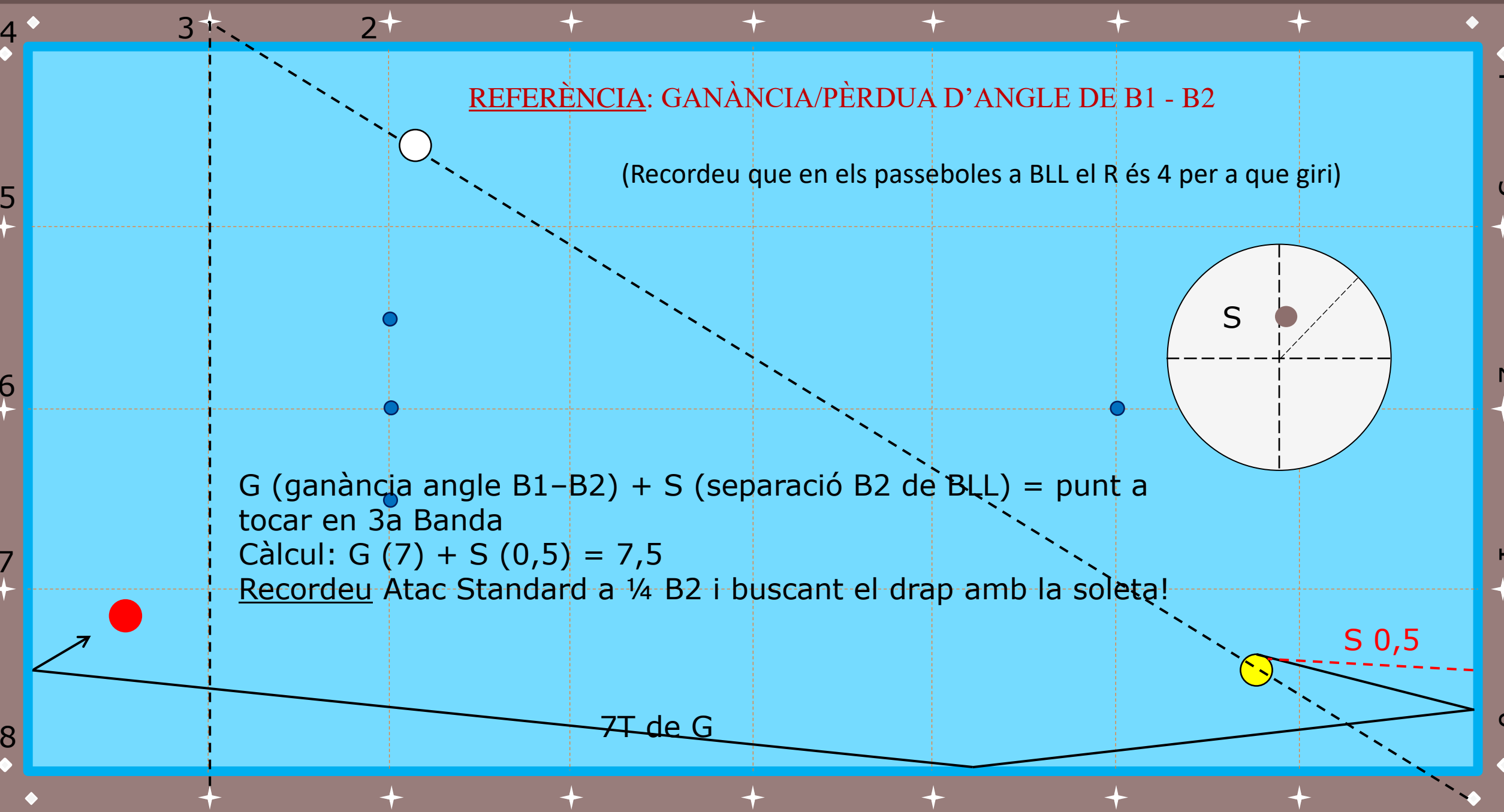
(Recordeu que en els passeboles a BLL el R és 4 per a que giri)

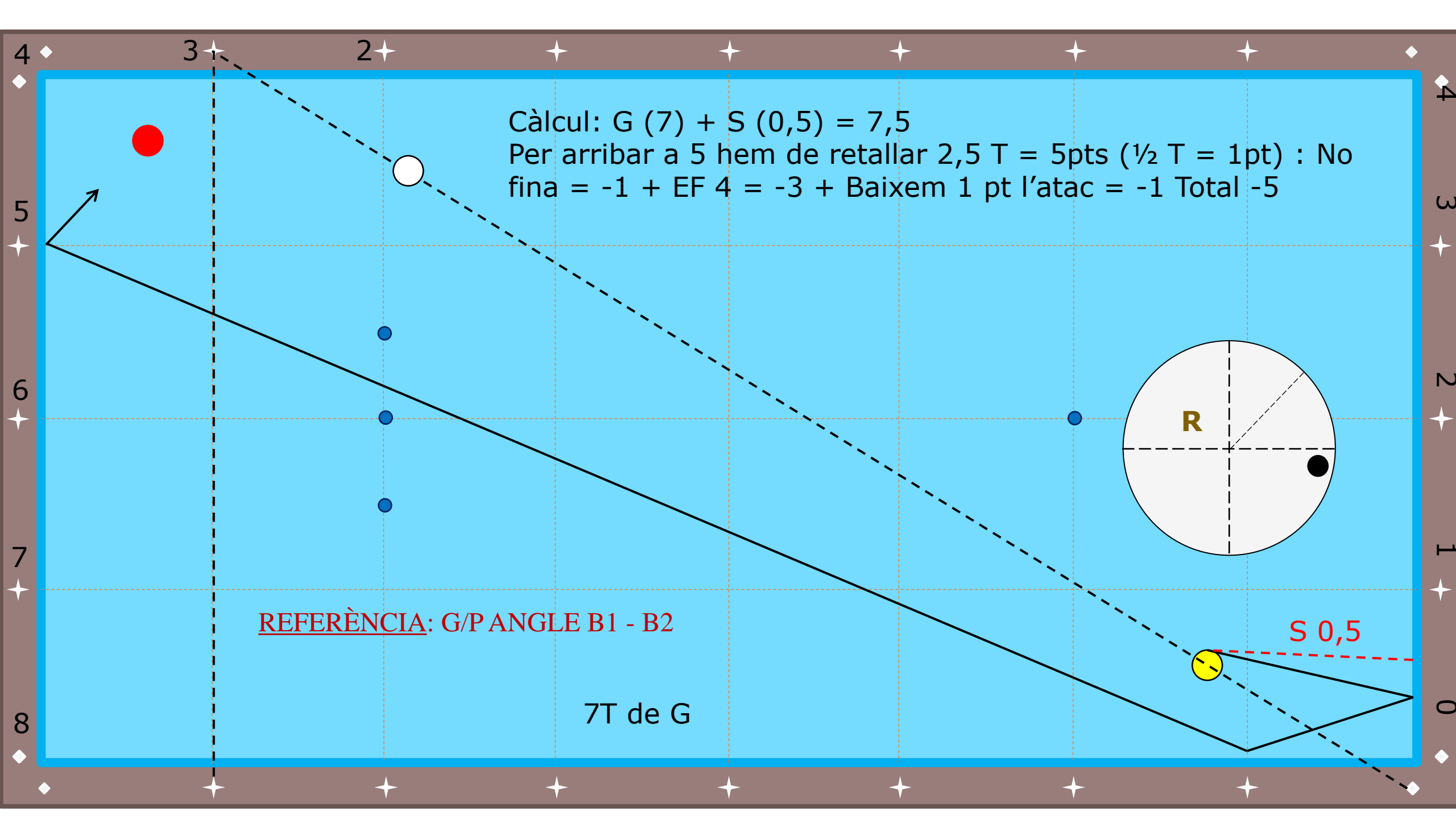


G (ganància angle B1-B2) + S (separació B2 de BLL) = punt a tocar en 3a Banda

Càlcul:  $G (7) + S (0,5) = 7,5$

Recordeu Atac Standard a  $\frac{1}{4}$  B2 i buscant el drap amb la soleta!





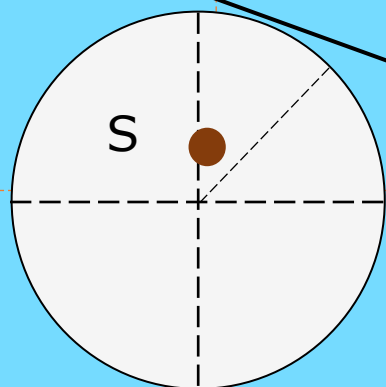
Càlcul:  $G(4,5) + S(1,5) = 6$   
Atac Standard a  $\frac{1}{4}$  B2!

REFERÈNCIA: G/P ANGLE B1 - B2

S 1,5

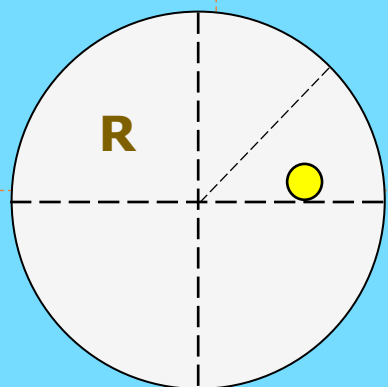
1T de G

3,5T de G



Càlcul:  $G(4,5) + S(1,5) = 6$   
Ara per arribar a 5 hem de retallar 2 pts (1 T):  
EF 3 (-2) + Baixem 0,5 pt l'atac (0,5) Total: -2,5

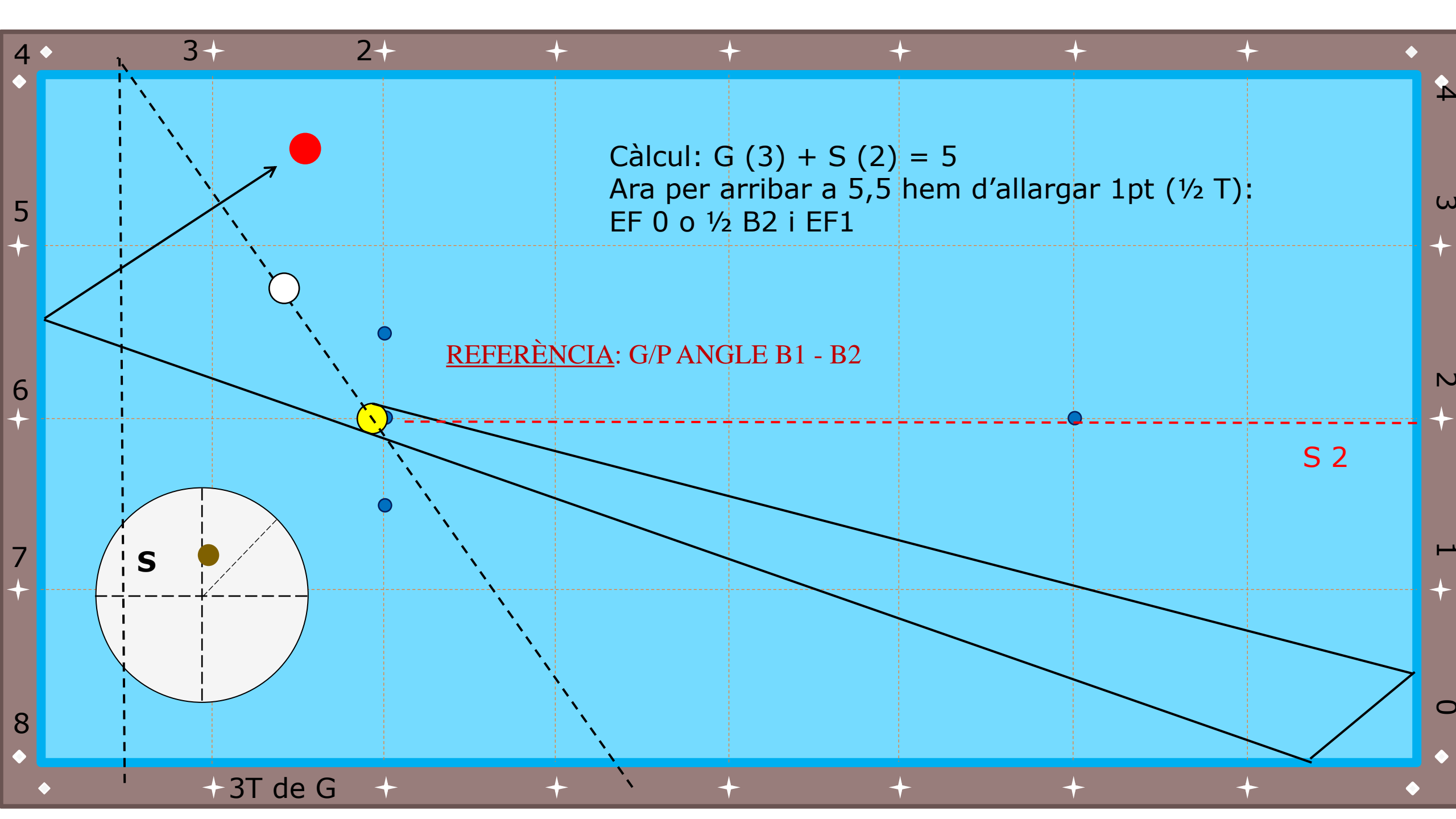
REFERÈNCIA: G/P ANGLE B1 - B2

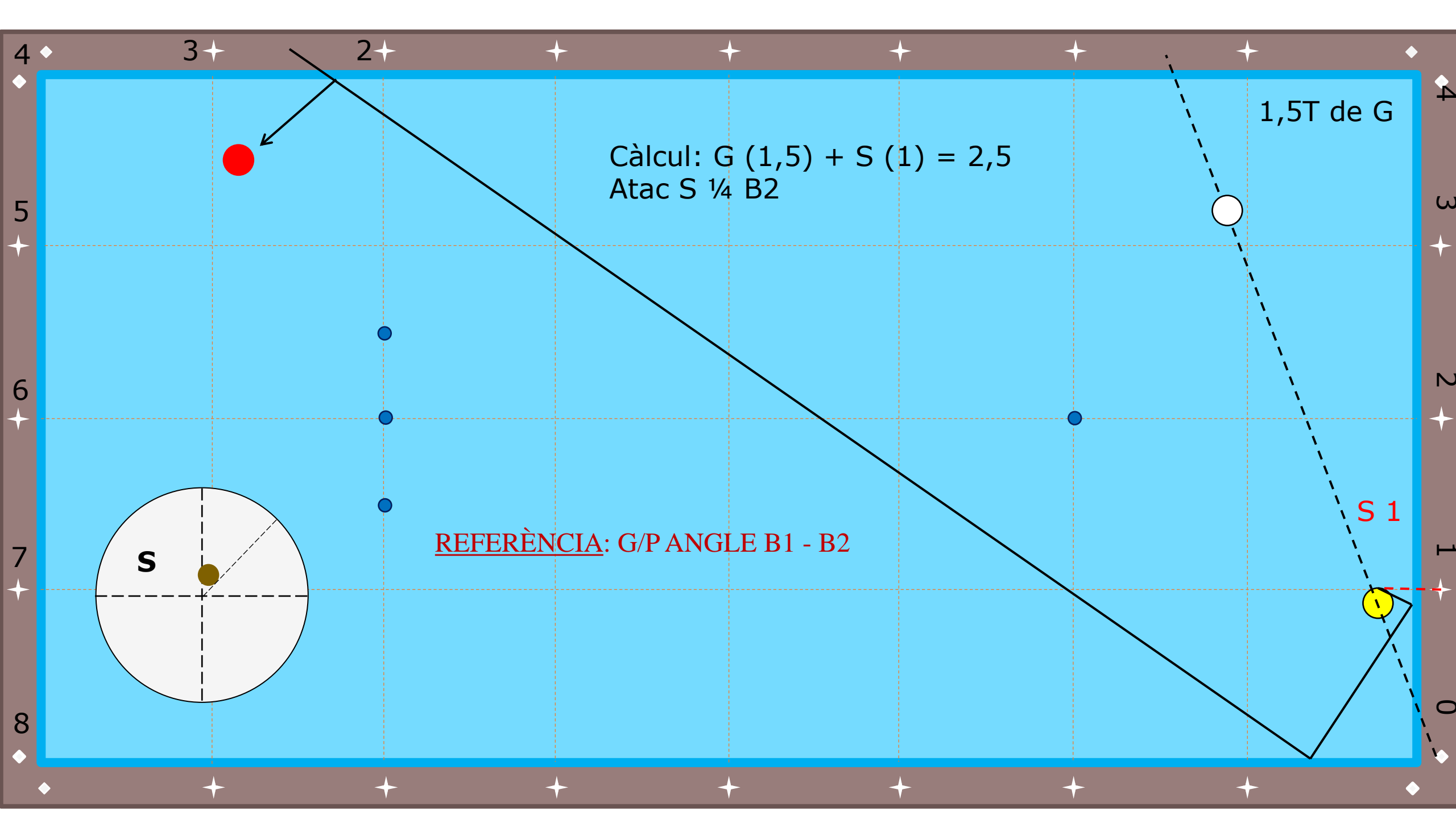


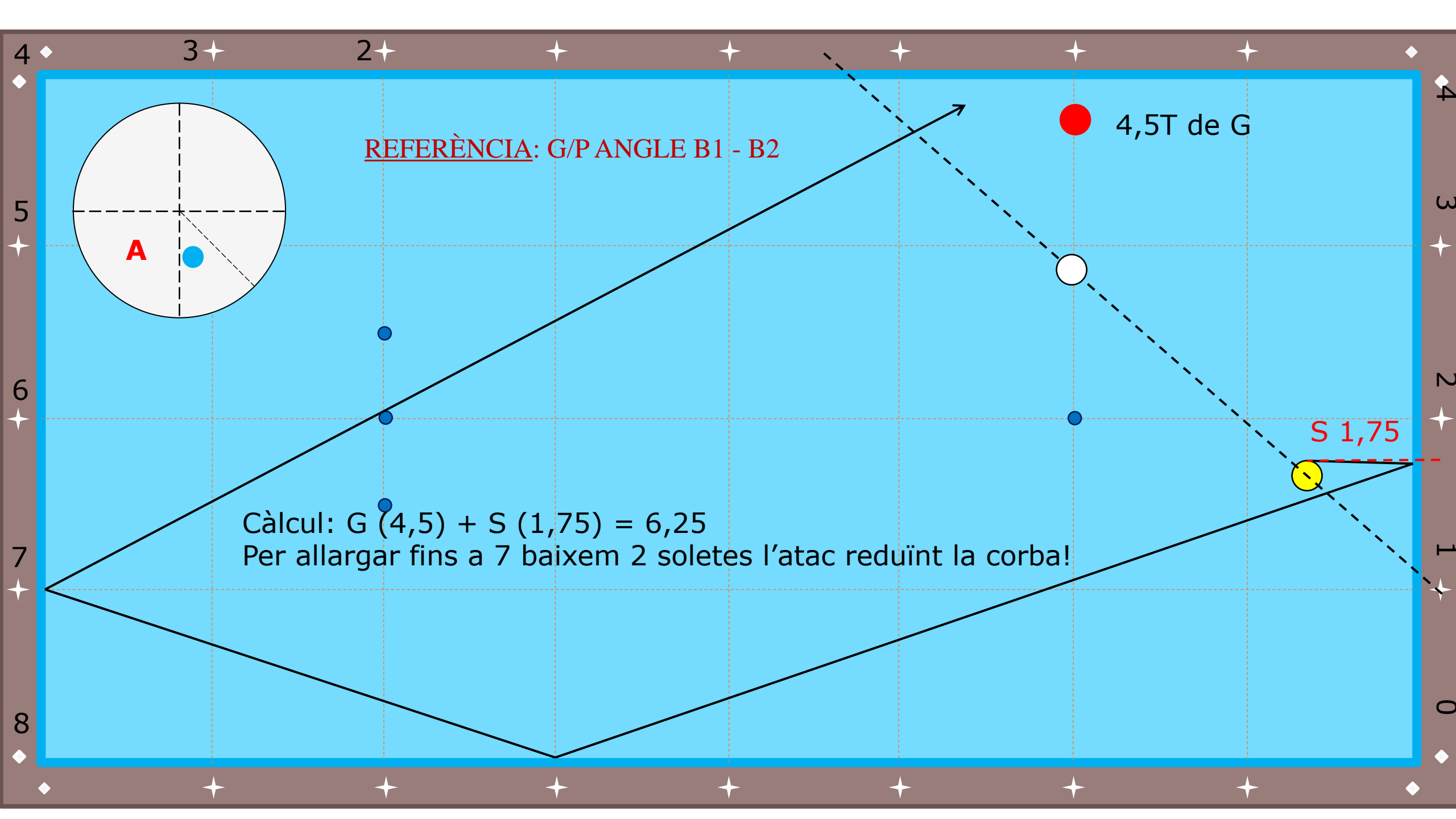
1T de G

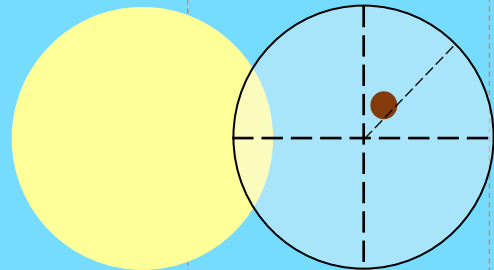
3,5T de G

S 1,5

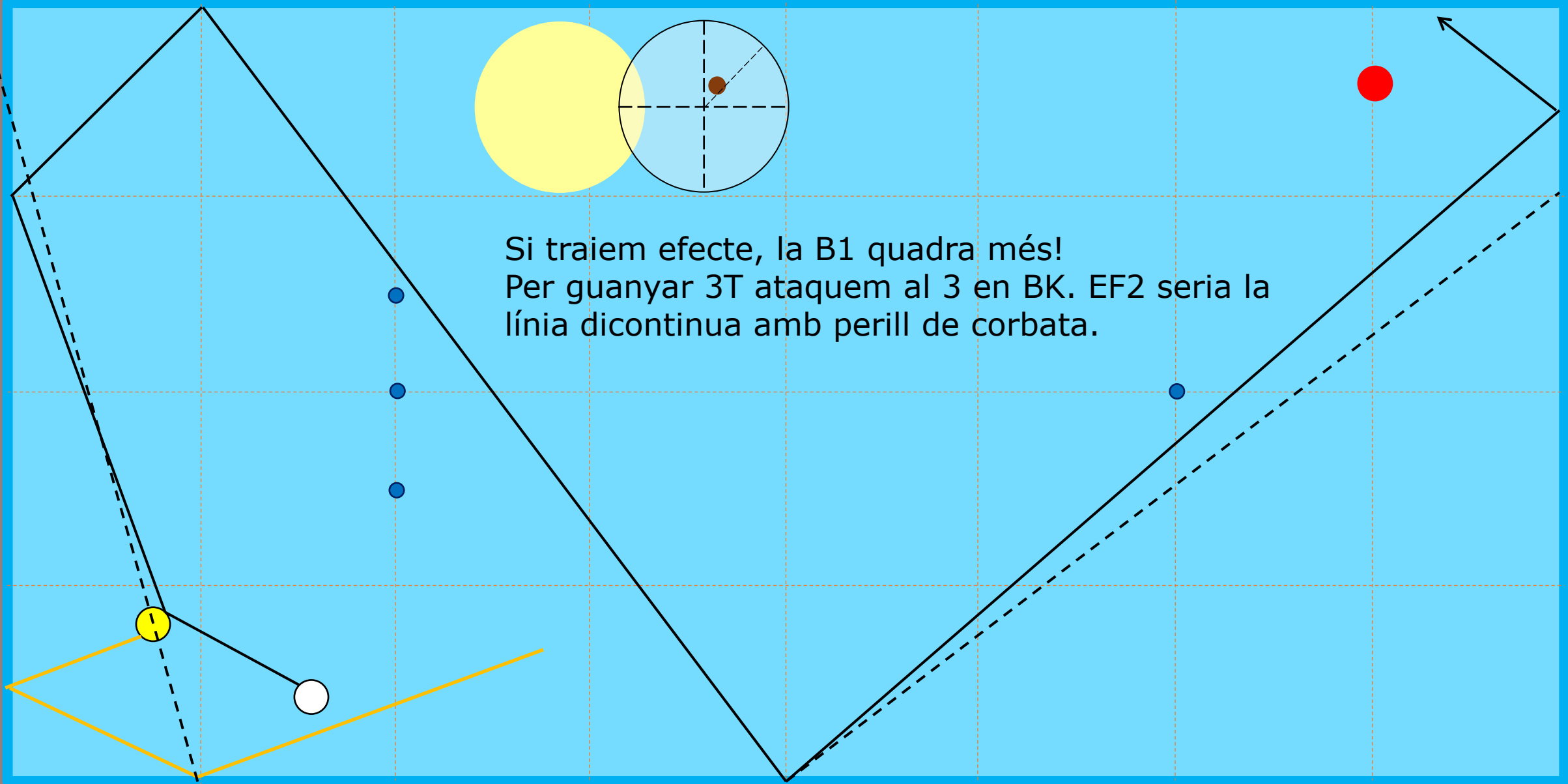




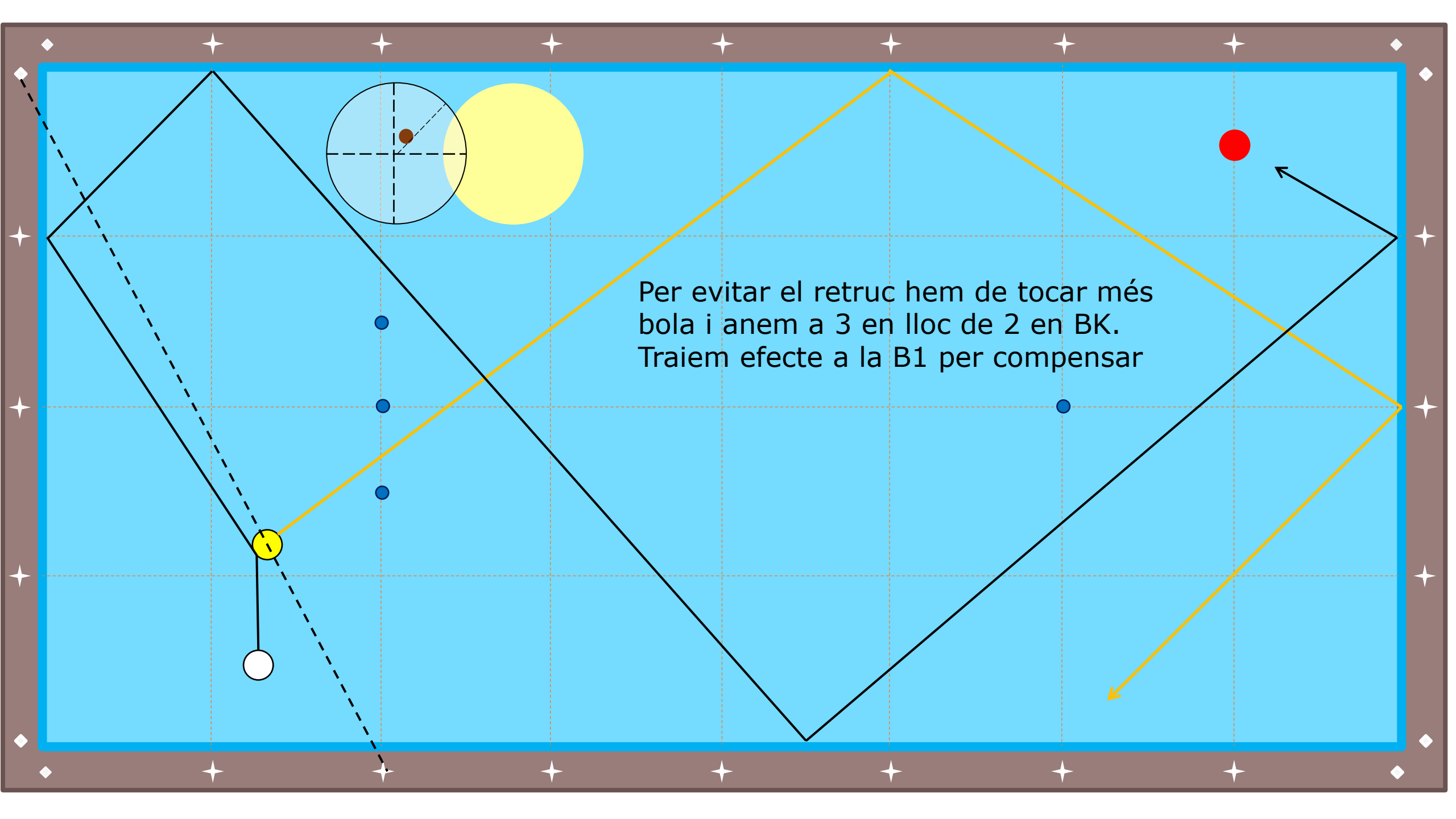




Si traiem efecte, la B1 quadra més!  
Per guanyar 3T ataquem al 3 en BK. EF2 seria la  
línia dicontinua amb perill de corbata.

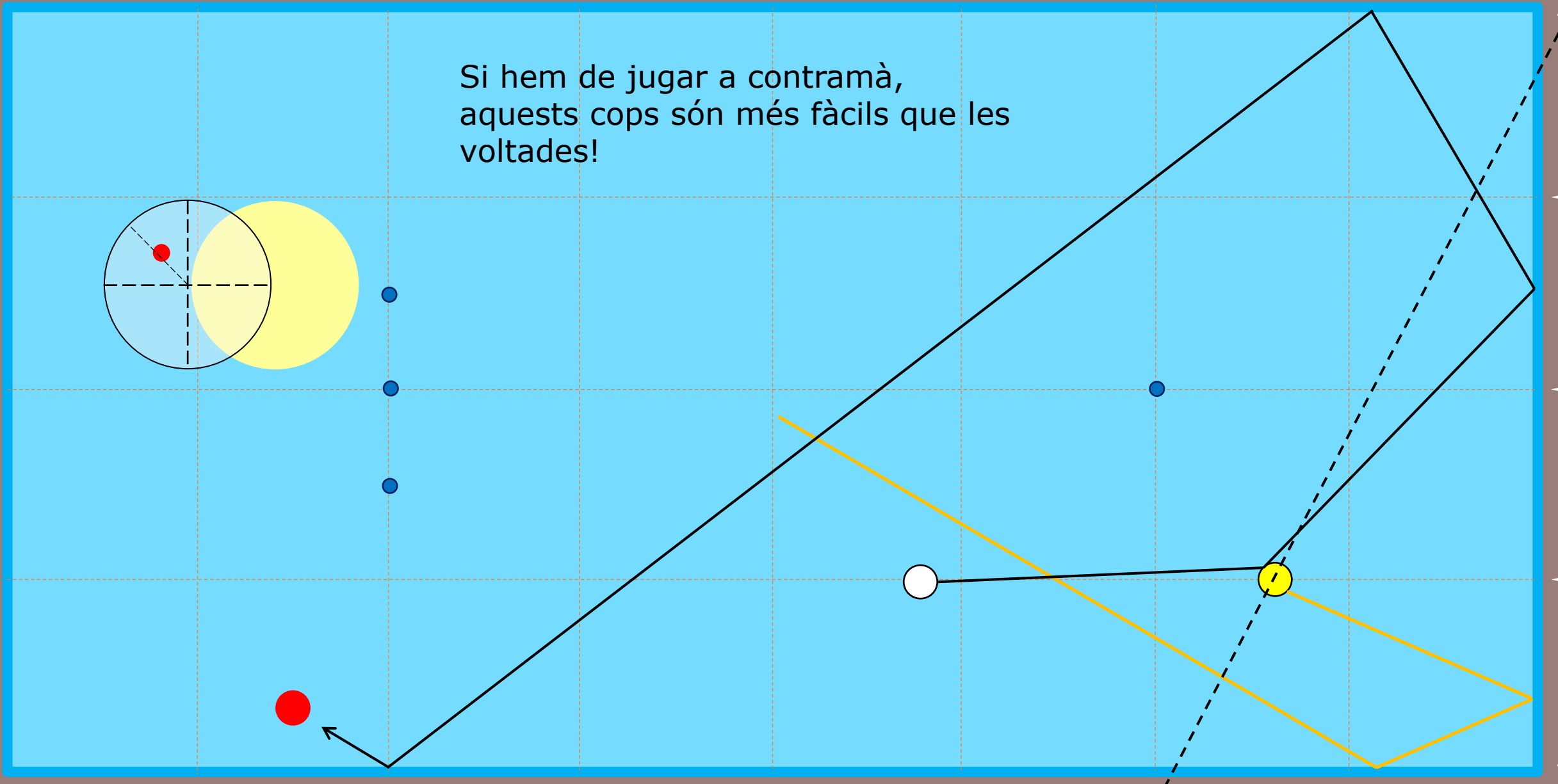
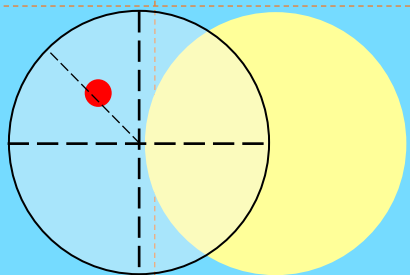


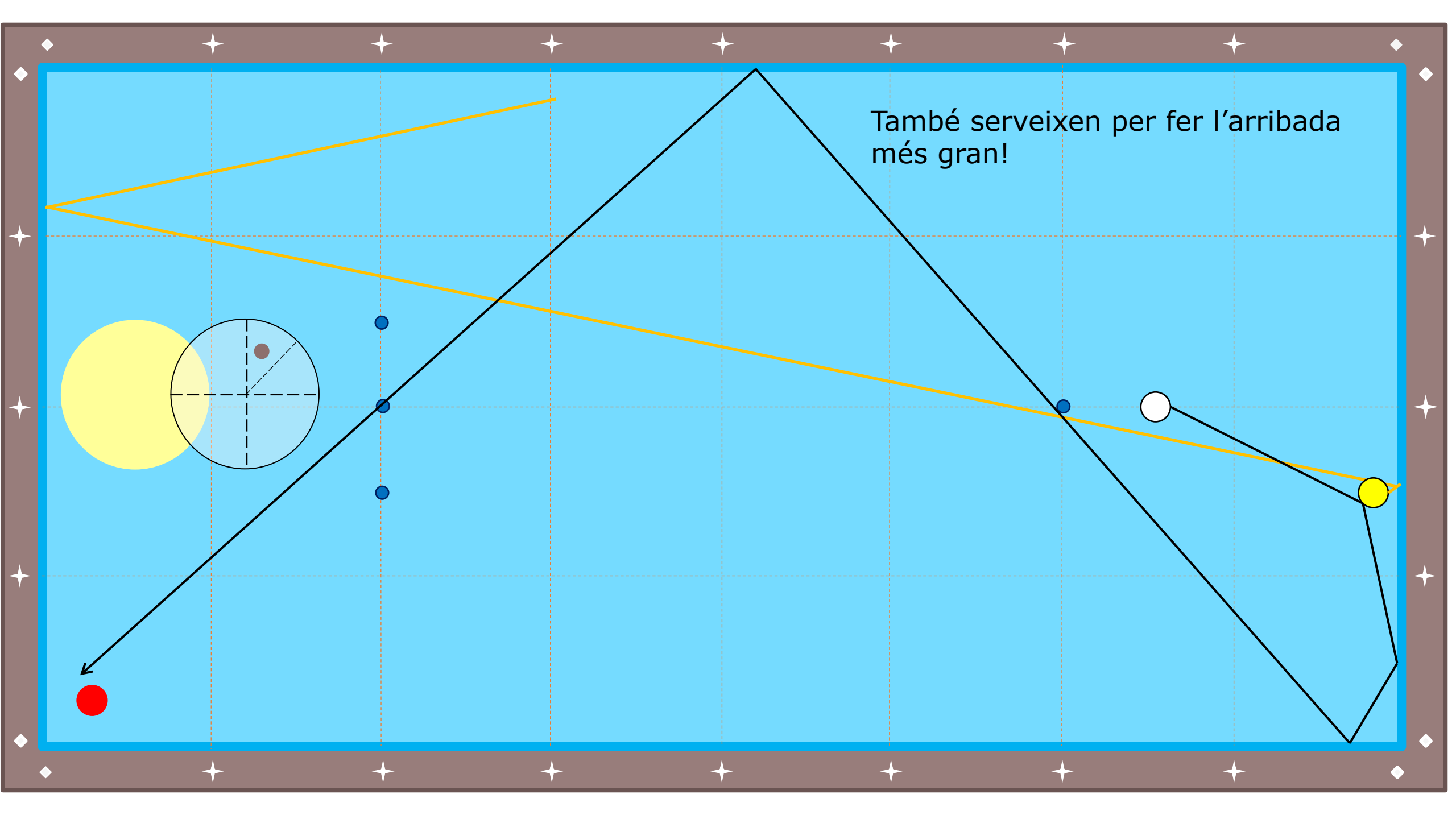




Per evitar el retruc hem de tocar més bola i anem a 3 en lloc de 2 en BK. Traiem efecte a la B1 per compensar

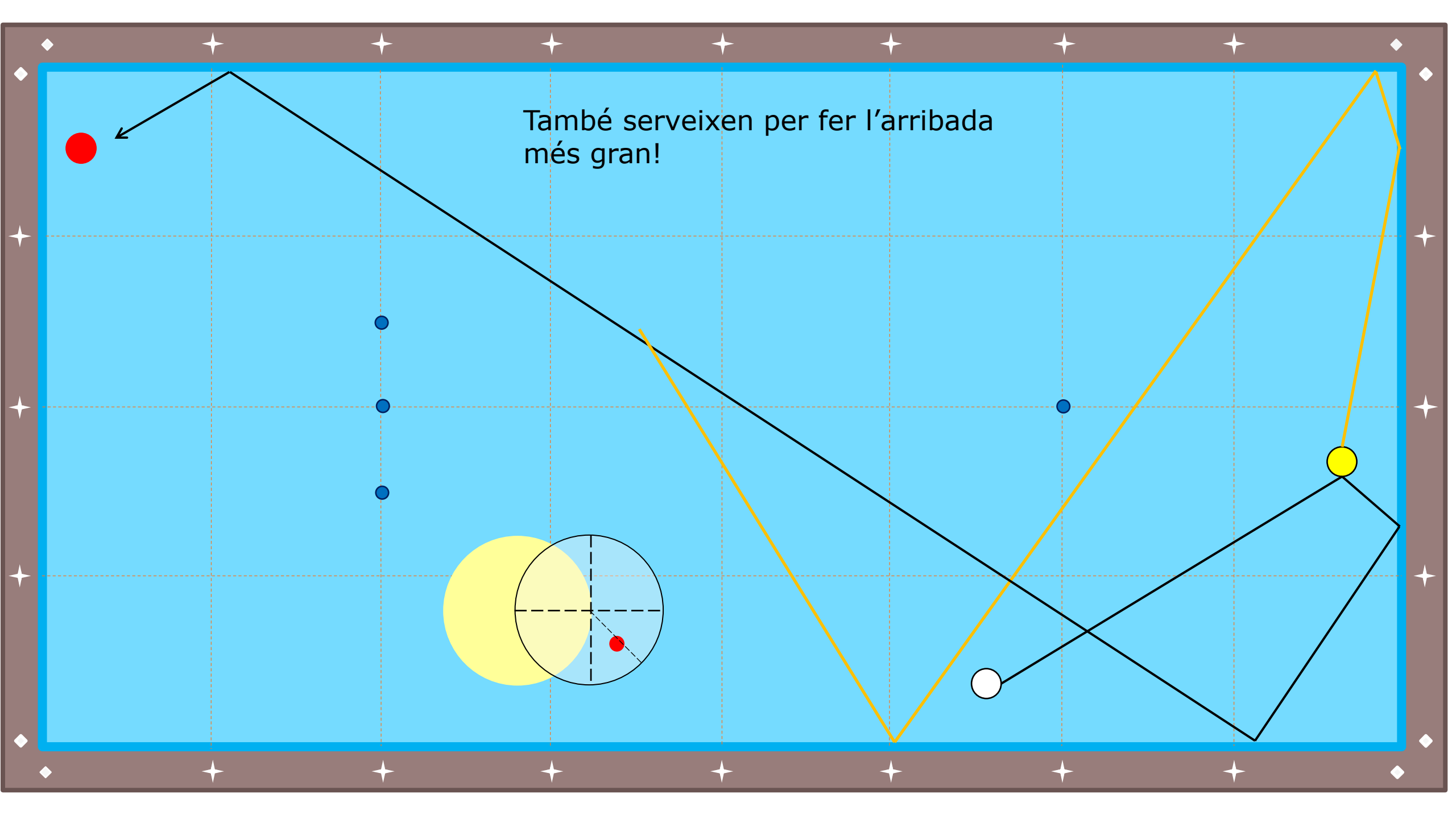
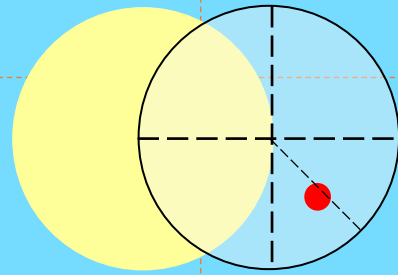
Si hem de jugar a contramà,  
aquests cops són més fàcils que les  
voltades!



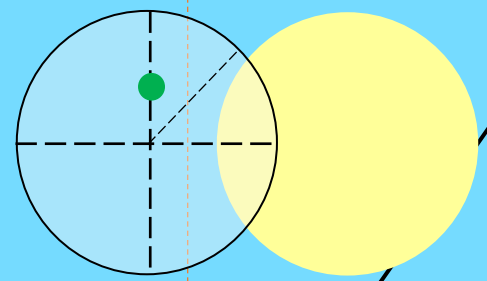


També serveixen per fer l'arribada més gran!

També serveixen per fer l'arribada més gran!

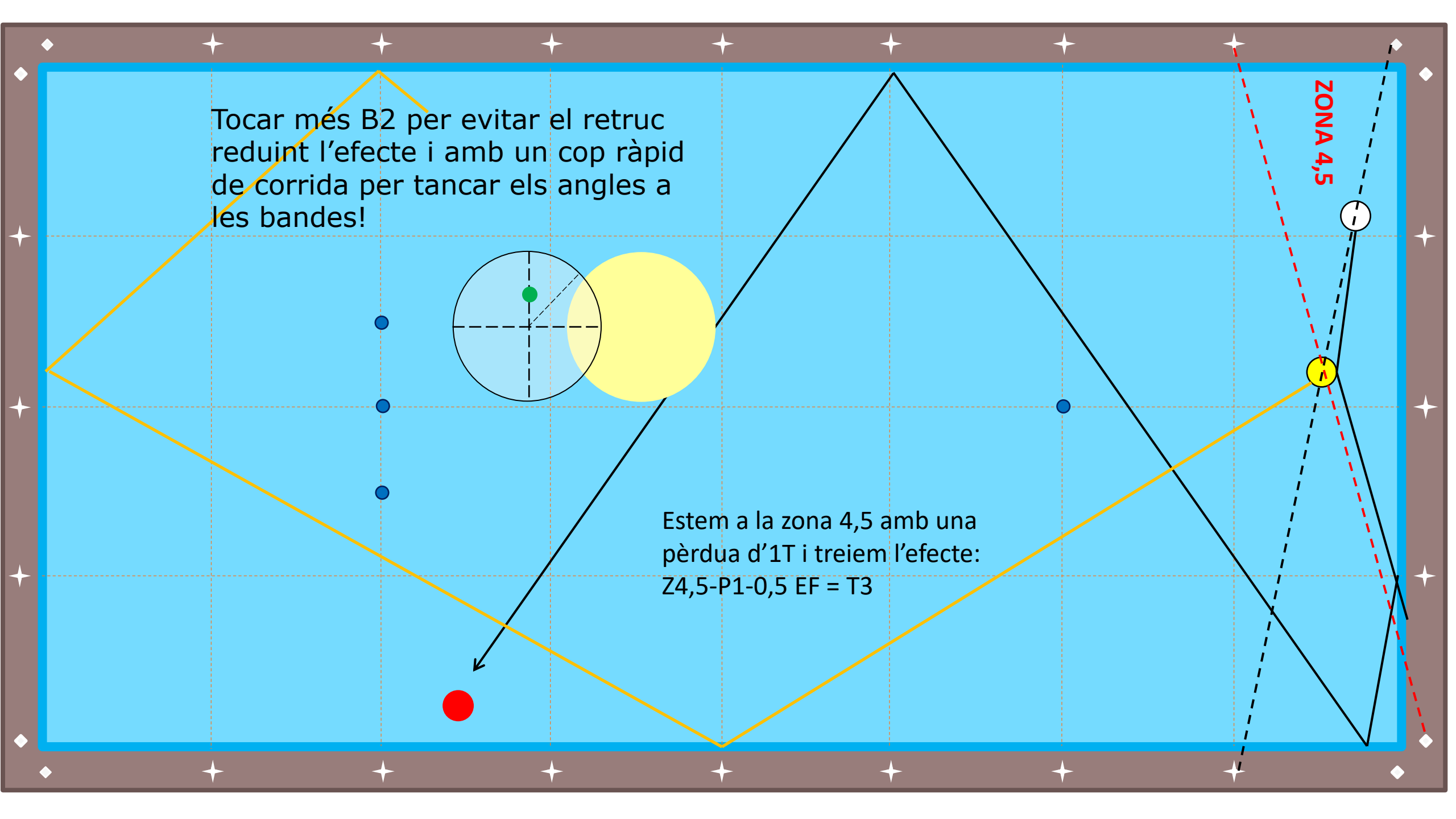


Tocar més B2 per evitar el retruc  
reduint l'efecte i amb un cop ràpid  
de corrida per tancar els angles a  
les bandes!

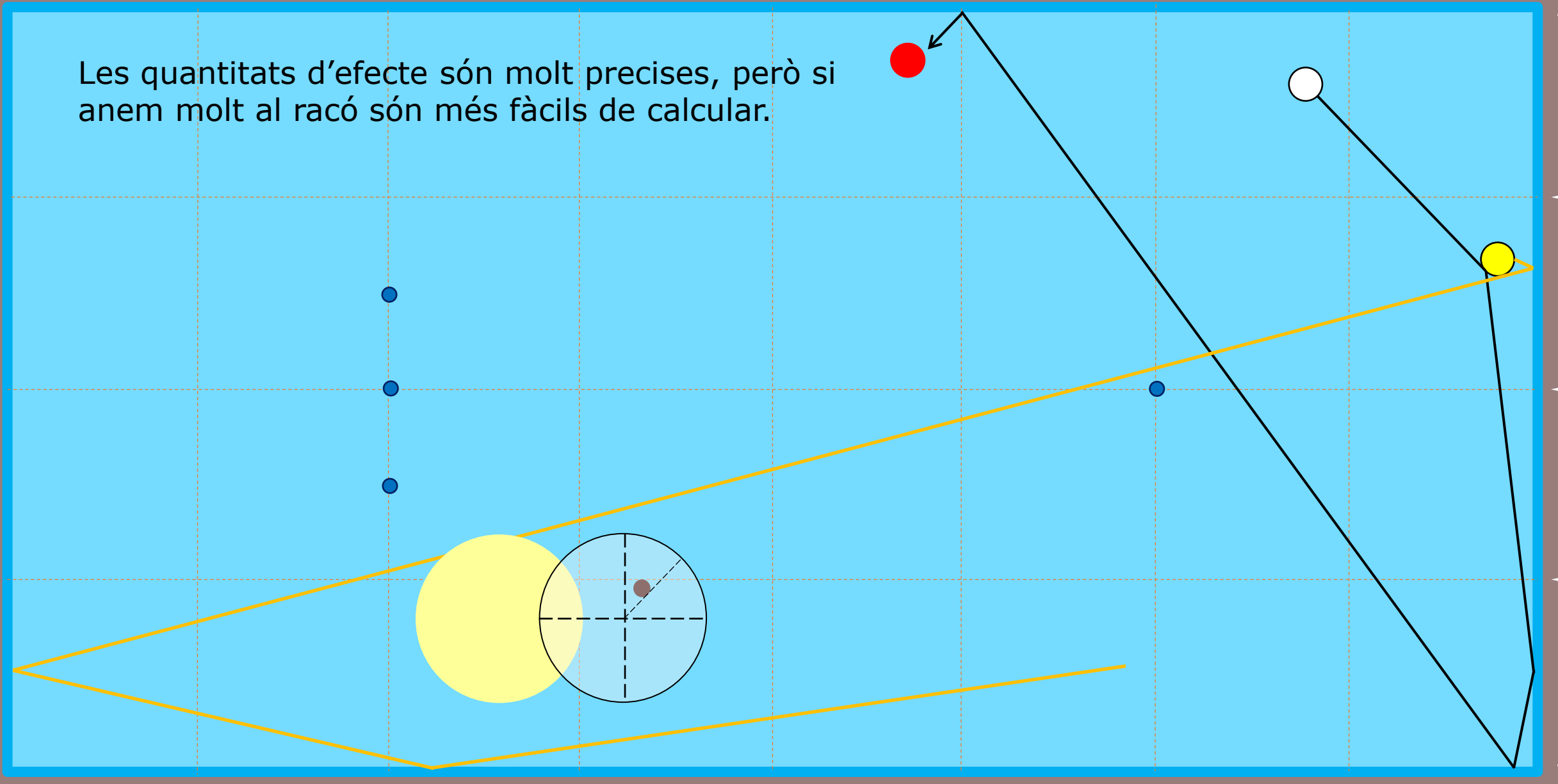


Estem a la zona 4,5 amb una  
pèrdua d'1T i treiem l'efecte:  
 $Z_{4,5}-P1-0,5 \text{ EF} = T3$

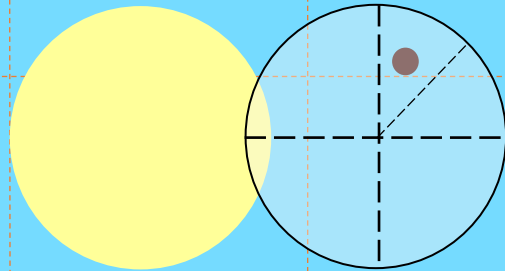
ZONA 4,5



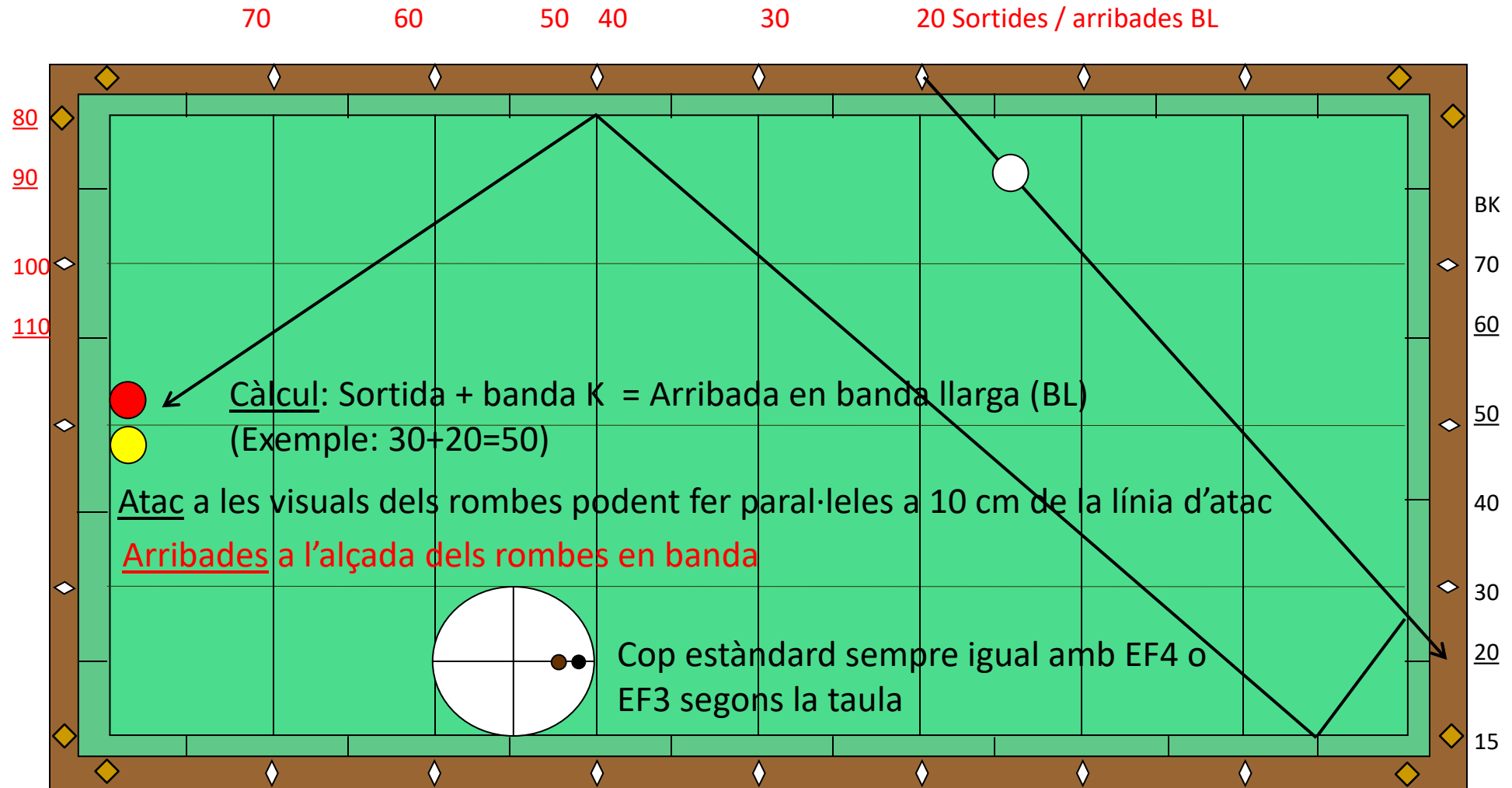
Les quantitats d'efecte són molt precises, però si anem molt al racó són més fàcils de calcular.



Controlar bola fina no és fàcil!



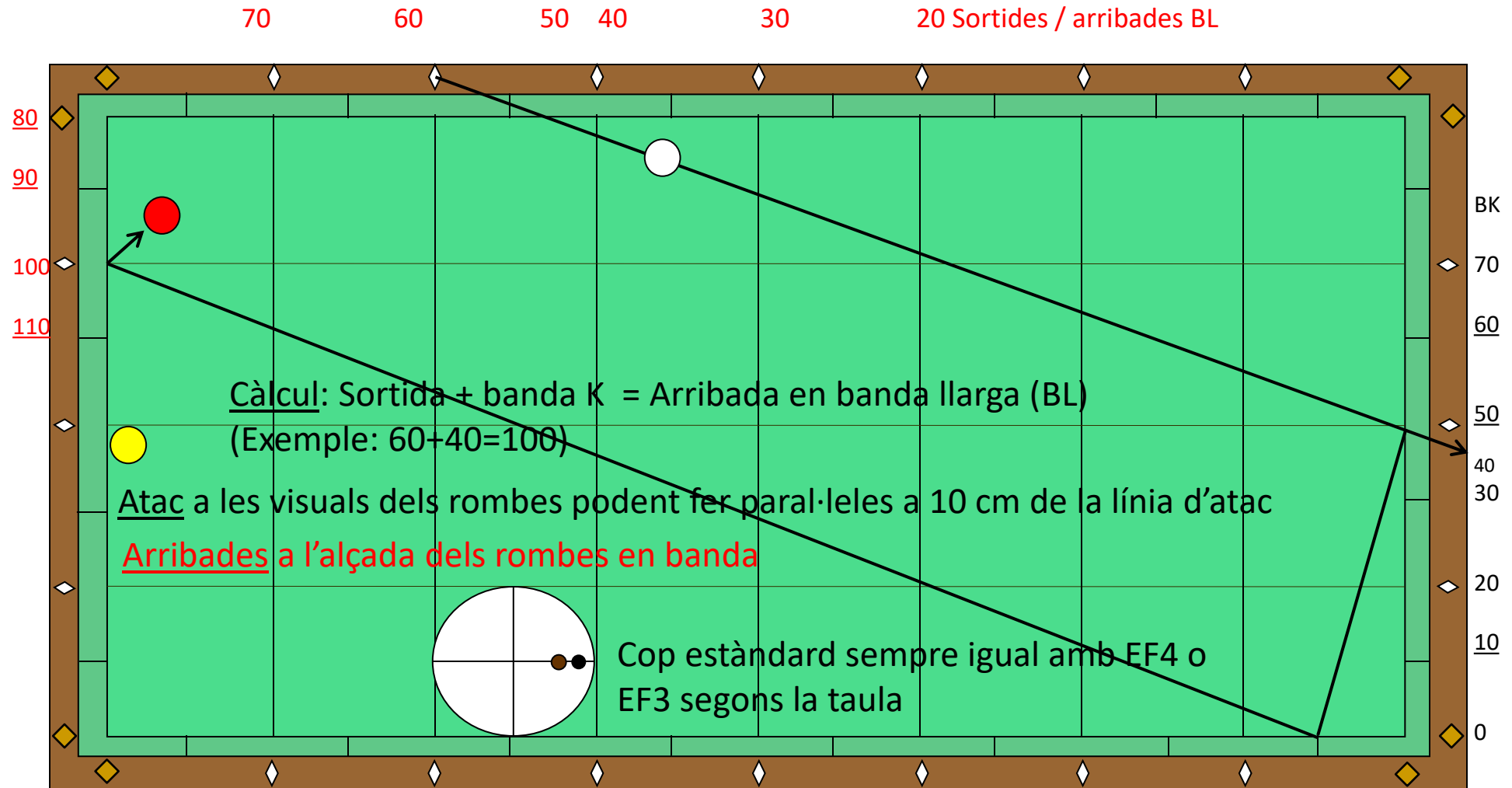
# Sistema Plus Ceulemans: Numeració sortint de 20 i 30



Si sortim de 40, el racó val 10 i si sortim de 50, val 5. La resta igual.

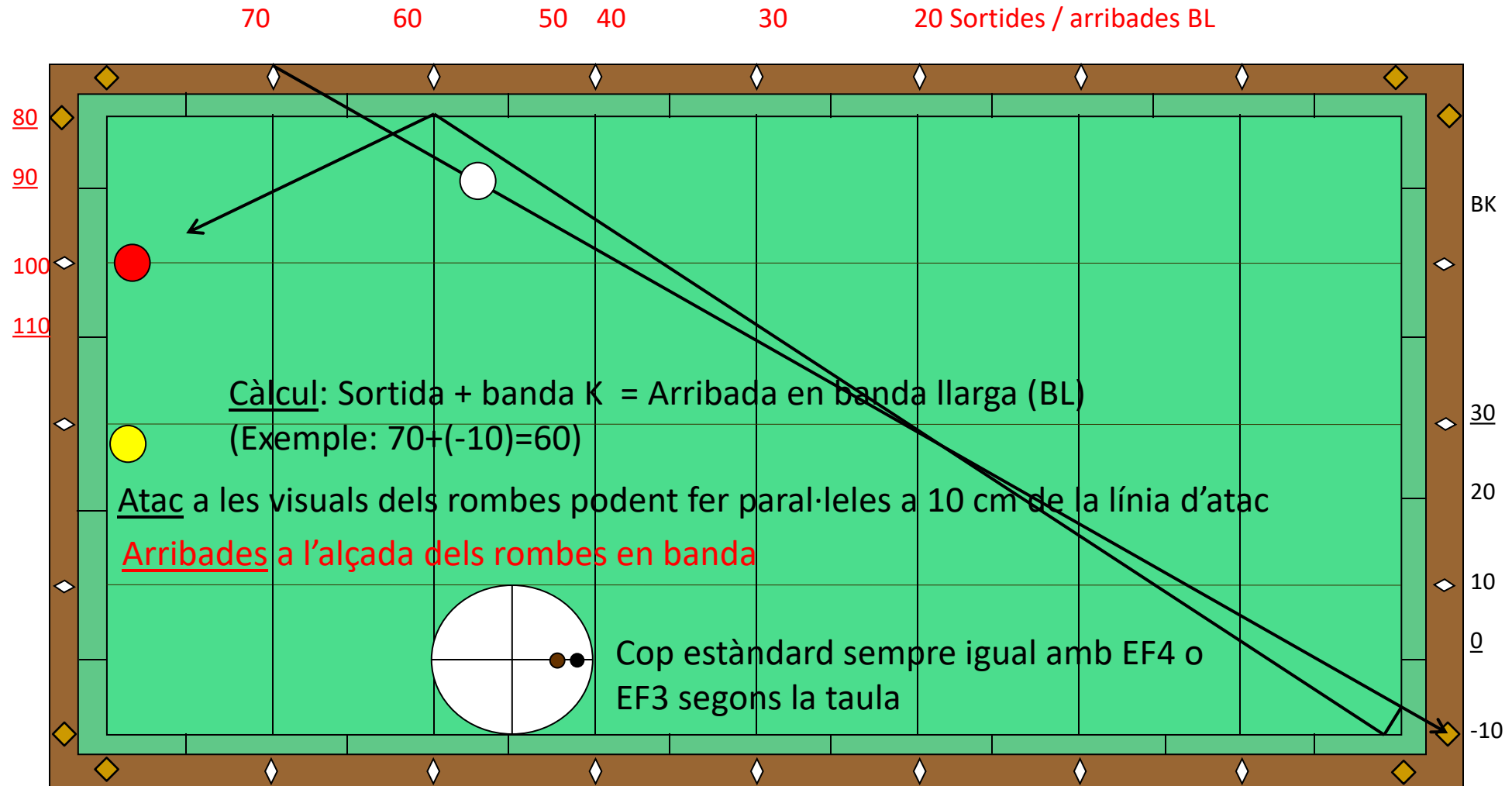


# Sistema Plus Ceulemans: Numeració sortint de 60



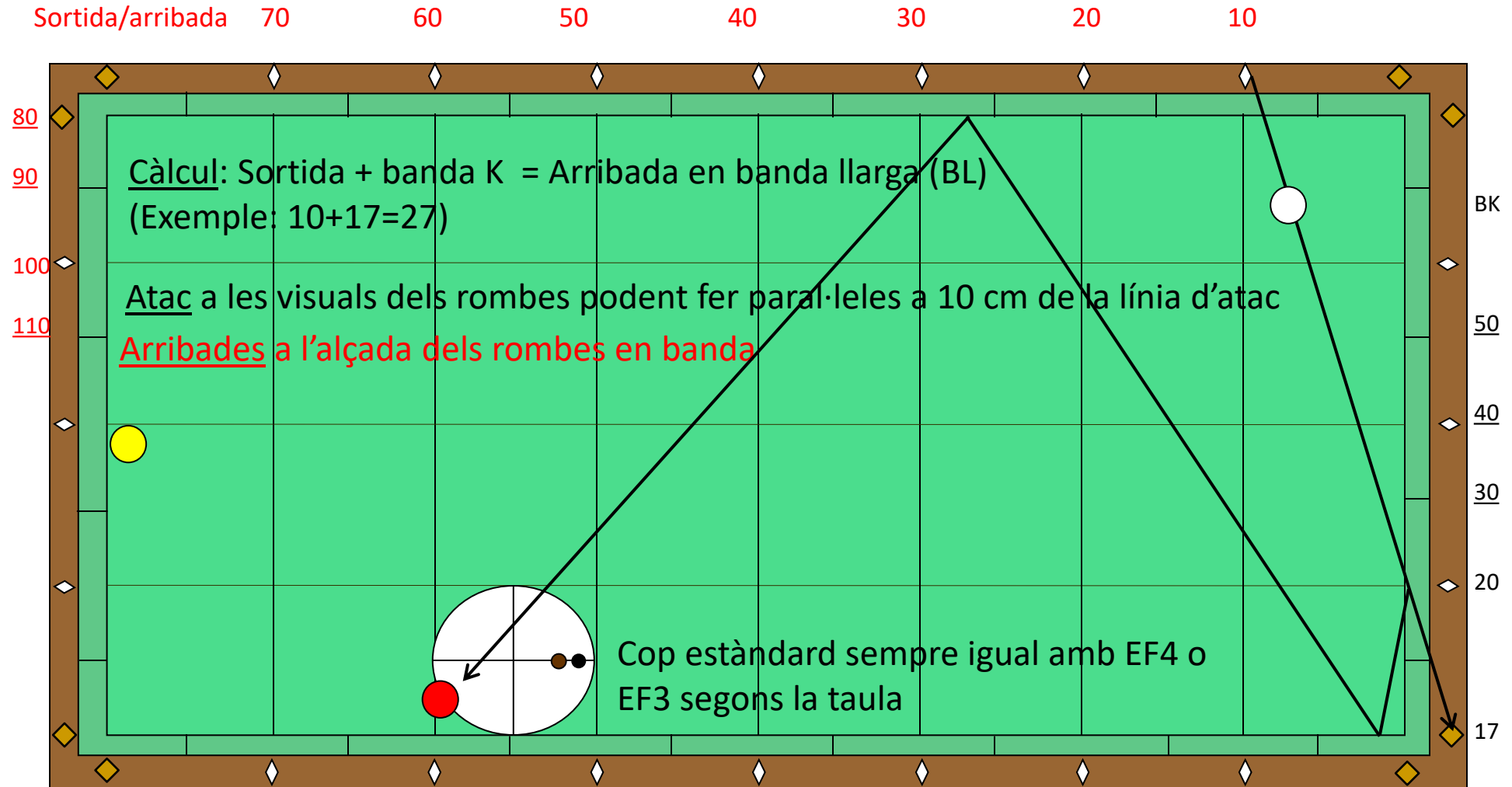
Recordeu entrenar-les per la dreta i l'esquerra per l'ull dominant!

# Sistema Plus Ceulemans: Numeració sortint de 70



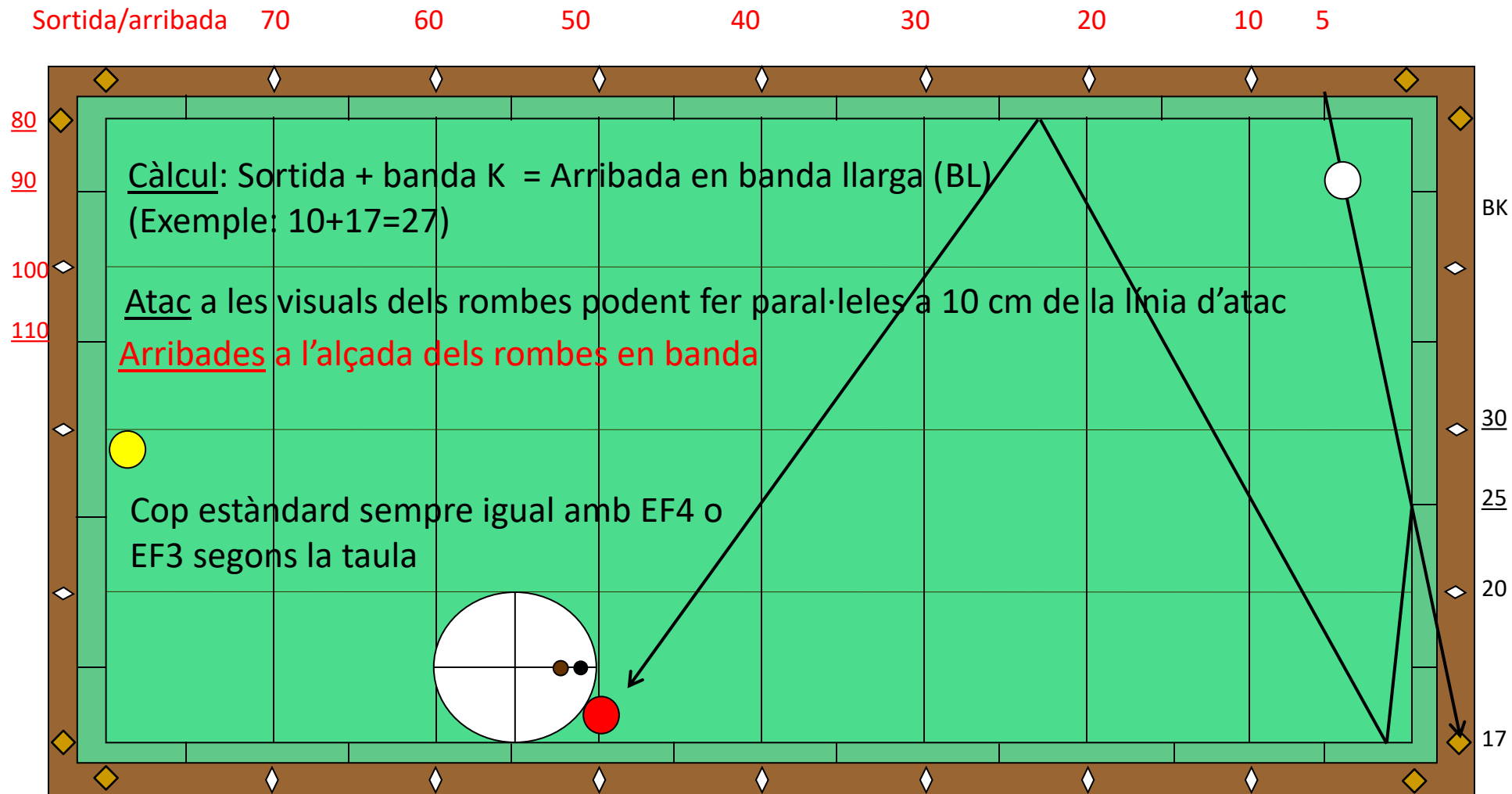
Recordeu entrenar-les per la dreta i l'esquerra per l'ull dominant!

# Sistema Plus Ceulemans: Numeració sortint de 10



Recordeu entrenar-les per la dreta i l'esquerra per l'ull dominant!

# Sistema Plus Ceulemans: Numeració sortint de 5



Recordeu entrenar-les per la dreta i l'esquerra per l'ull dominant!