

ANNEX DE CONCEPTES BÀSIC

Una mica de MECANISME

- Com aconseguir la posició de cos correcta?

En Maurice Daly en el seu llibre 'Billar Tècnica de la reunió' de les pàgines 22 a la 28 il·lustra un sistema que ens hem permès recomanar pels principiants.

1.- Agafar el tac amb la 'V' formada per l'índex i el dit gros sense tancar la mà ni girar el canell. La resta de dits només rodegen el tac. (Per retrocessos curts i/o vius agafar més ferm; per retrocessos llargs i/o de qualitat agafar més fluix amb el cos enrere per alleugerar el canell).



2.- Posar la mà dreta a la cintura, per davant del maluc, amb la sola molt a prop de b1 i els talons junts. Quedem mirant de cara a la jugada, però el tac no està en la línia de tir. (foto 376)



3.- Girar el peu dret/esquerra a la dreta/esquerra rotant sobre el taló per separar la mà del cos i avancem el peu esquerra/dret per arribar amb la mà al drap.

(foto 377)



4.- Posar la mà al drap i assentar-se al mig d'ambdues cames format el trípod quedant, ara sí, el tac a sota del nas, a sobre del peu dret i penjant del colze. (foto 364)

(fotos 363 i cos3)



Així doncs la tacada es dona en part amb el braç i en part amb el canell, però sense doblegar-lo. En un cop sec ('martell') no donem penetració. Per a un retrocés amb penetració simplement empenyem la b1 cap a la b2 i per amortir la b1 anem amb la sola cap al drap. Per amortir en angle recte, penetrar molt. Per amortir per banda, atacar baix i, per amortir encara més, amb defecte.

La llimada es preferible que sigui 'in crescendo' per evitar minorar la velocitat de la tacada per por que la b2 corri massa o per indecisió. Així mateix, per guanyar precisió en els retrocessos i corrides, llimar lo just enrera per poder empènyer la b1, és a dir, fer servir el mínim de canya i llimar curt i ràpid. Així, per aconseguir més qualitat en segons quins retrocessos podrem fer servir puntualment més fletxa del normal, encara que la llimada ha de continuar essent igual de curta. No ens aprofitem d'aquest recurs i concentrem-se en deixar-nos les distàncies correctes.

Altres posicions de cos i mà esquerra: fotos 372, 373



De vagades al jugador li queda l'ull dret o l'esquerra a sobre del tac, perquè és el seu ull dominant. Quin tanques quan fas l'ullet? Doncs l'obert és el dominant. Per això és bo entrenar la mateixa jugada cap a l'esquerra i després cap a la dreta. L'enfocament és diferent i, a més a més, cap a un dels dos costats moltes vegades ens molesta la banda per tirar i també ens hem d'acostumar.

- Experimentem amb el tac:
(foto 281)

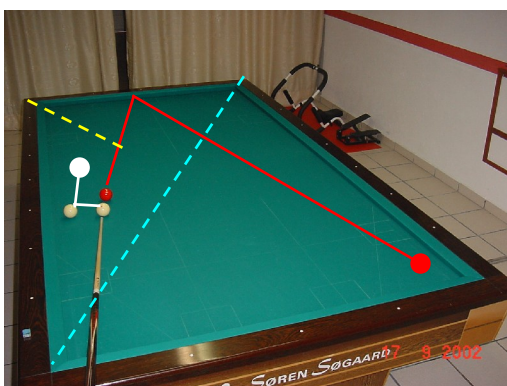


Un nen començarà amb un tac curt de porra, no de fletxa per no perdre qualitat de cop.

Al Joc Curt jugarem amb un tac més curt que a Tres Bandes i amb l'equilibri més avançat. També serà més lleuger: menys de 480 gr. per Joc Curt i més de 500 gr. per a Tres Bandes. Finalment el gruix de la sola per a Tres Bandes serà de més d'11.5mm i per Joc Curt serà de menys d'11.5mm.

Experimentem! No ens hem d'adaptar al tac, sinó el tac a nosaltres!

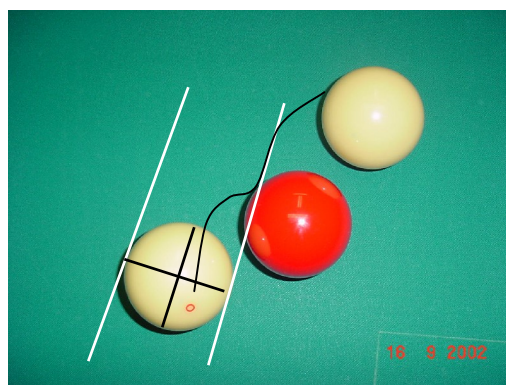
Recordem la bola grossa: Quan la b2 està al racó a una bola de distància tant de la banda llarga com de la curta es converteix en una bola de 30 cm en lloc de 6cm, aprofitem-ho. (fotos 284 i 283)



On deixem la b2 (vermella), reunirem a la següent, si ens quadrem adequadament en tres (blanca). De totes maneres anar en compte quan la b2 està en una diagonal (puntejat blau) o en una bisectriu (puntejat groc). Psicològicament ajuda pensar que la b2 mesura 12 cm ($b2+b1$) en lloc de 6 cm. (foto 304)

Recordem el massé: (foto 279)

La b2 no fina per deixar-nos les boles davant. Atacar a prop del centre de b1 per no fer pífia. Enfoquem la carambola amb el tac en posició normal (línies blanques) i l'aixequem fins al quadrant dret posterior (punt vermell). Mantenim el peu dret en el pla vertical del tac, com sempre. Penetrem el tac fins al 'drap' amb el canell fluix i lleugerament arquejat.



Amb els dits de la mà esquerra en fora per massé a dretes i/o fort. (foto 371)

el jugador té tendència a estrènyer massa el tac amb l'índex estirat. (foto 392)

Variant de mà dreta amb l'índex doblegat per quan

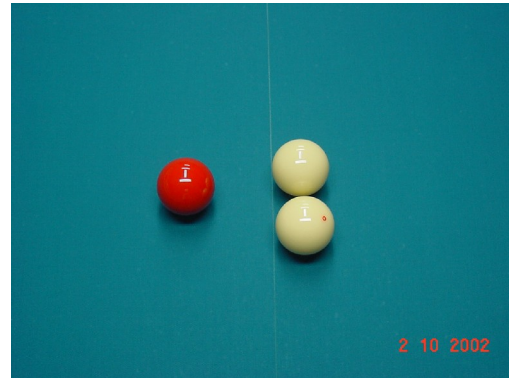


Recordem els dos cops automàtics:

(foto 404 a la línia del

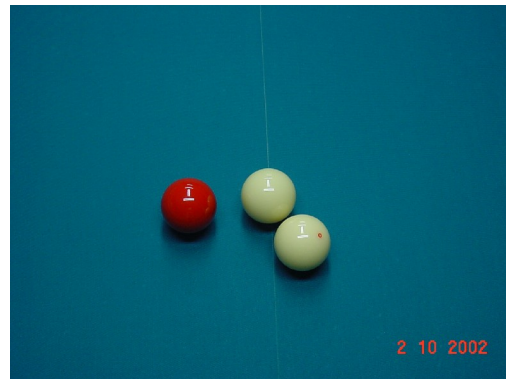
71/2)

1.- Si estem a la zona correcte deixar-se un retrocés tancat proporcional a la distància de b2 a la banda llarga. Així a la línia del 47/2 de b2 a b3 deixar de mitja bola a una bola de separació, a la línia del 71/2 d'una bola a bola i mitja i més enllà deixar-se dues boles. A menys de 45 cm de la banda o per retros de menys de mitja bola emplaçar-se a angle recte, per a que no hi hagi retrocés i poder atacar a mitja bola i tac baix sense perill d'arrossegar la b2 i fer falta.



(foto 405 a la línia del 71/2 per portar-les cap al racó)

2.- Si hem de portar les boles cap a una zona concreta, deixar-se menys distància que en el casos anteriors o la b1 més a prop de b2. Així tenim més qualitat de retrocés i podem empènyer la b3 cap a la zona correcte o agafar dominant per empènyer posteriorment amb una mig corrida. Recordem que respectant les distàncies i desplaçant la b3 un parell de centímetres ens dóna la velocitat de la b2 de manera automàtica.



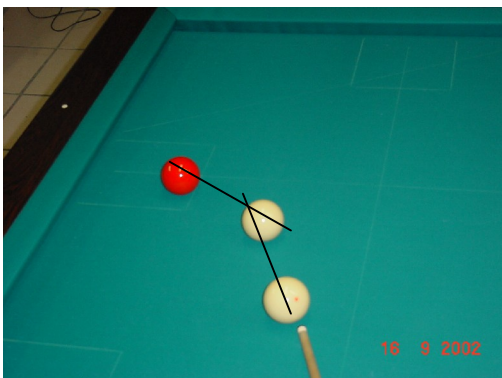
(foto 406)



Si necessitem una mica més de qualitat en el retrocés per poder desplaçar la b3, podem jugar a pols, és a dir, aixecant del drap part de la palma de la mà o inclús tota la palma.

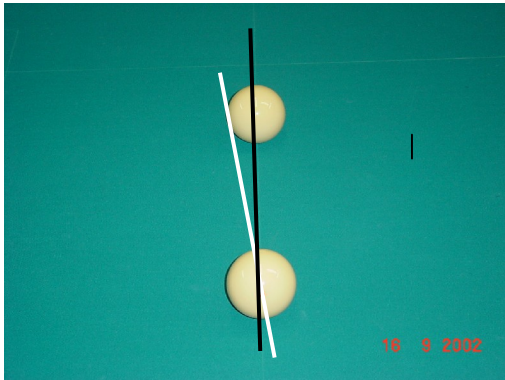
Recordem la corrida

(Foto 294) Amb defecte anem a buscar la 'carretera' que uneix els centres de b2 i b3 acompanyant la b1 amb un cop allargat i amb una certa lentitud.



Si b1 està molt a prop de b2, l'ataquem alta i clavant, llimant ràpid i curt. La b1 dóna un salt imperceptible que aparta la b2 per no fer falta i després agafa la rotació endavant.

Recordem els punts a tocar en b2



(Foto 295)

Bola Plena: centre b1 - centre b2
(línia negra)

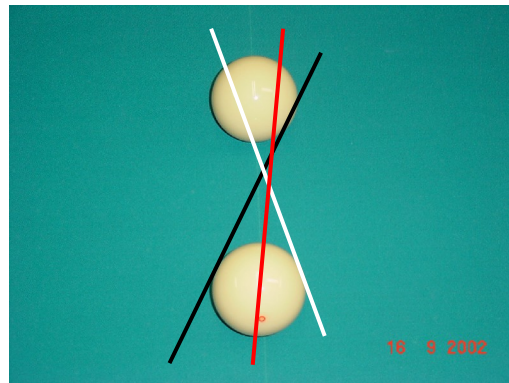
Mitja Bola: centre b1 – canto b2
(línia blanca)

(Foto 296)

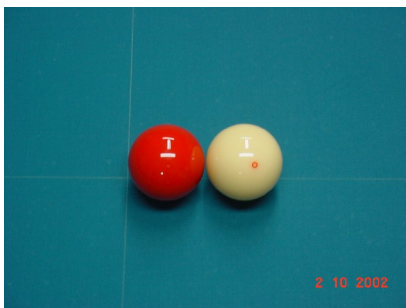
Bola Fina: canto b1 – canto b2
(línia negra)

Un Quart de Bola: canto b1 – $\frac{1}{2}$ b2
(línia blanca)

Tres Quarts de Bola: centre b1 – $\frac{1}{2}$ b2
(línia vermella)



De totes maneres, quan la b1 està molt a prop de b2 (menys de 10cm) la diferència en el recorregut de b2 és mínima, i així doncs es redueixen també les possibilitats de cometre un error. Per tant procurem tenir les boles juntes i a prop de les bandes. En la foto de la dreta, equivocant-se molt en la quantitat de bola, podem perdre la línia, però podrem continuar dominant les boles. (foto 411)



(foto 410)

Col·locant les dues boles sobre una línia quasi tocant i tirant a fina, la vermella sortirà recta per sobre de la línia com si l'haguéssim atacat plena.

Evitem unes quantes tapades

Recordem que les tapades no són una qüestió de 'mala sort'

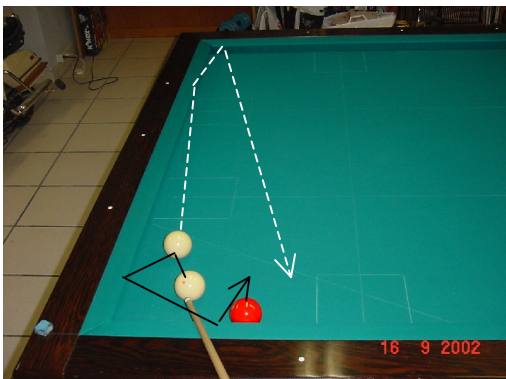


Foto 297: Juguem retrocés a dues bandes per sortir cap enfora. Encara que la b3 quedés arrambada a banda no passaria res.

Foto 298: Resultat de l'anterior. Recordem que és millor no tenir mai dues boles arrambades a la banda.

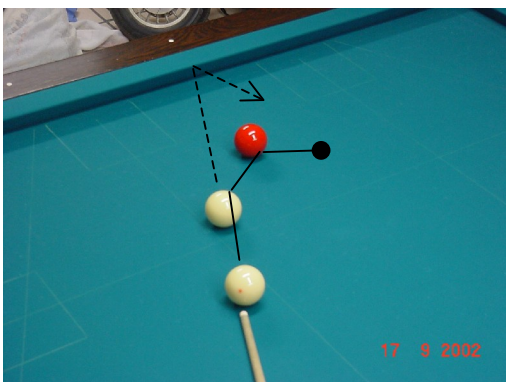
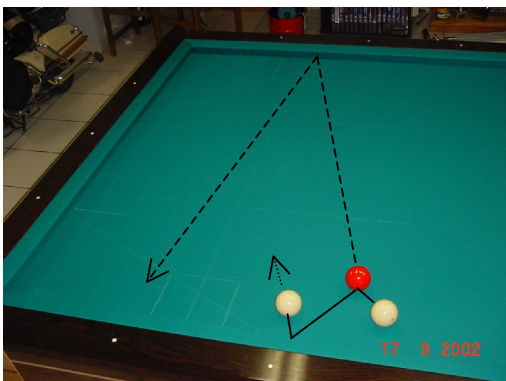


Foto 307: Corrida amb defecte amortint a la dreta de la vermella per a no quedar tapats.



Foto 308: Com la b1 està lluny de la b2 jugant a fina quedaríem tapats a banda. Mig corrida amb defecte amortint a l'esquerra de la vermella.



Fotos 309: Retrocés per banda per separar la b3. Bola-bola ens deixaria les dues blanques arrambades a banda i possiblement també la vermella.



Foto 310: B1 està lluny i jugant fina ens tapariem. Tac a cintura i desefecte tocar la suficient vermella per llepar la blanca exterioritzant la b1 cap a la dreta.

Foto 311: Si després de totes les precaucions, quedem tapats, jugar a cintura plena la vermella perquè aquesta retruqui amb la blanca que anirà a la banda llarga i tornarà contra la jugadora. Per apartar la vermella carreguem d'efecte esquerra.



Recuperant la dominant

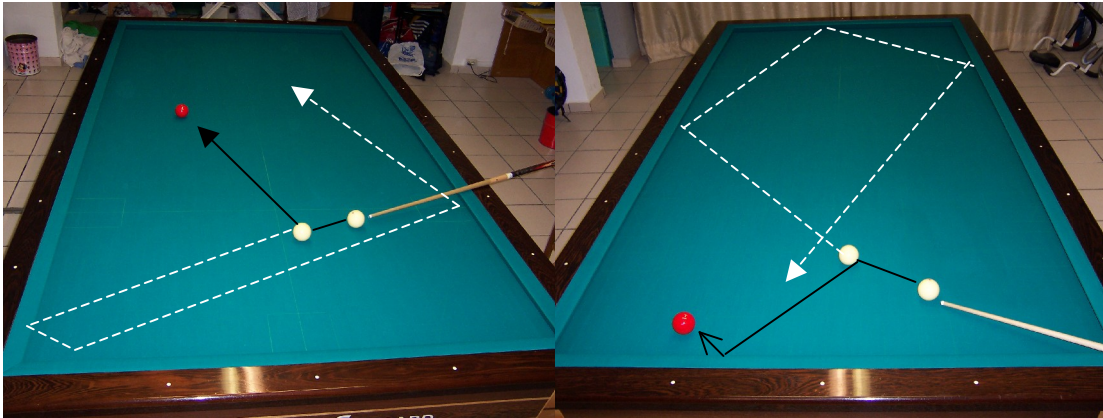
(foto 384, 385, 386) Contra la vermella que s'escapa i morir a menys d'1 cm de b3. Ara fina la blanca i recuperem la vermella.



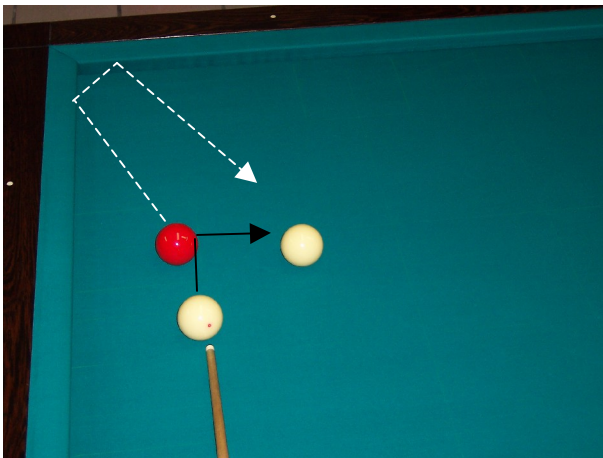
(foto 387, 388, 389) Al no poder quedar a prop de la vermella per estar la bola 1 lluny de les boles, ens emplacem a retrocés per dues bandes contra vermella amortint a la dreta de la blanca.



Aprofitem l'angle recte: A cintura màxim efecte i a bola plena

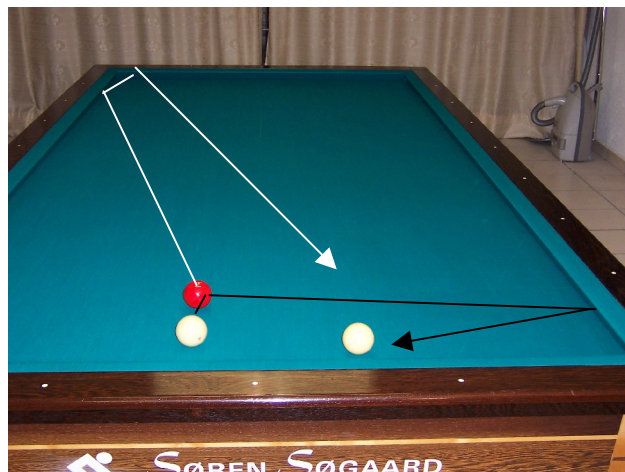


A la figura de la dreta bola - bola seria més difícil i no amortiguariem sobre 3 a l'haver de tocar menys bola 2.



A $\frac{1}{2}$ bola vermella i el tac baix amb efecte a favor també surt la bola 1 en angle recte. Les altres combinacions són més difícils. Per això enfrontar-se a angle recte (a plena i tac a cintura o a $\frac{1}{2}$ bola i tac baix) o tancat.

Bola – bola la vermella no ve sobre la blanca. Ataquem $\frac{1}{2}$ bola de vermella, per a que aquesta toqui banda llarga, amb el tac baix, per a que la bola 1 surti en angle recte i efecte per fer-la per banda.

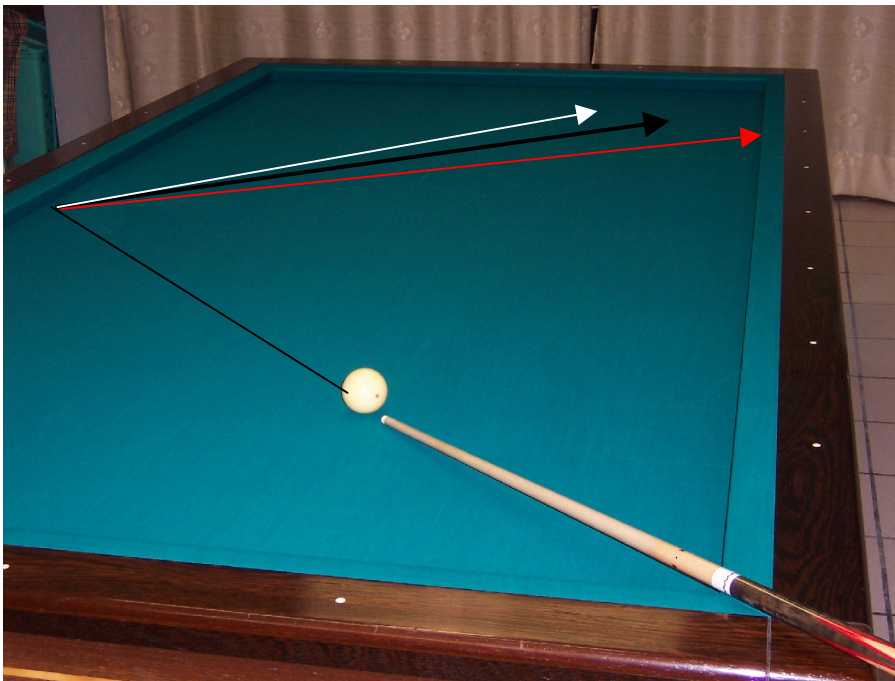


CONEGUEM LA BANDA

Consideracions prèvies:

Les mides del terreny de joc de la taula són, en números rodons: 3m x 1,5m, és a dir, la banda llarga és el doble de la curta i aquest fet ens ajuda al jugar per banda o per preveure el recorregut de la b2. Per què?

En primer lloc hem de tenir en compte que una bola sense efecte, atacada per sobre de cintura i amb una força normal tal com entra en la banda surt, és a dir, l'angle d'incidència (entrada) és igual a l'angle de reflexió (sortida). Mentre que una bola atacada més forta és 'escopida' per la banda tancant l'angle de sortida (quadrant), atacada baixa també quadra i atacada alta obre l'angle de sortida (allarga).



Negra:
a cintura

Blanca:
Alta

Vermella:
Baixa

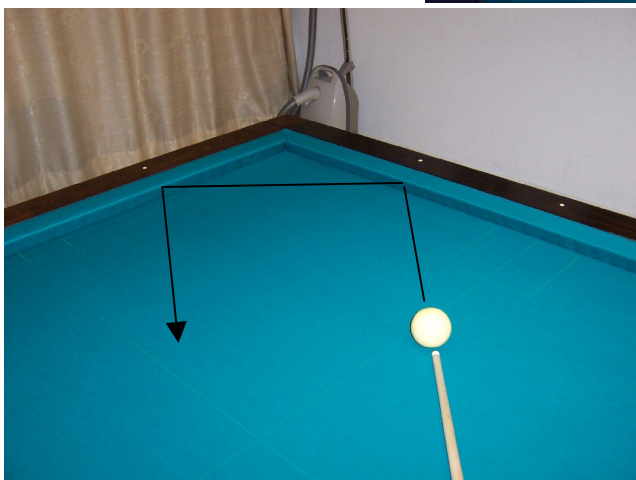
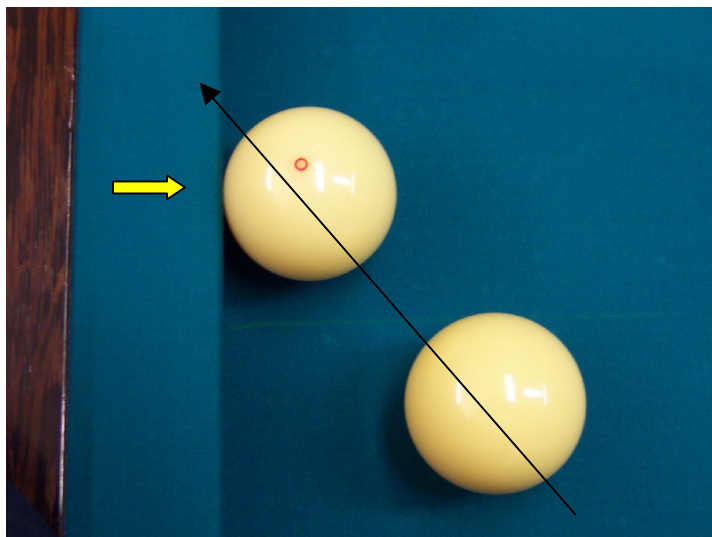


Exemple de bola alta arribant a repetir banda per la rotació de corrida (303)

Exemple de bola baixa tancant l'angle (305)

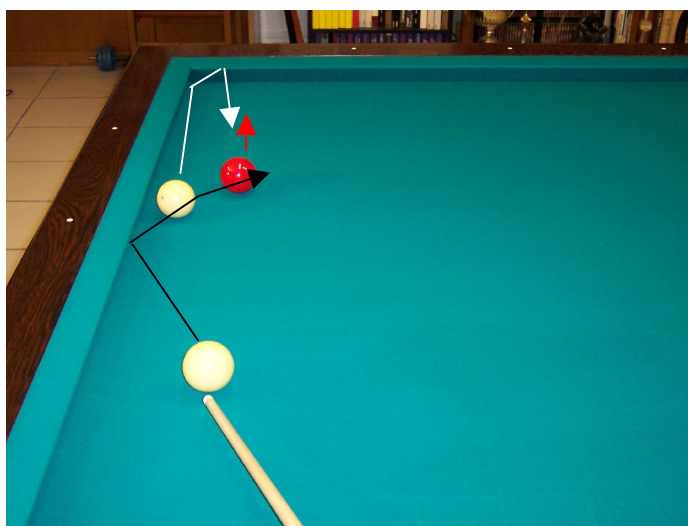


Segon, quan ataquem contra banda tenir en conte que la bola 1 toca més banda que la visual pel fet de ser rodones.



En tercer lloc, si girem el racó paral·lelament a la seva bisectriu, la bola tocarà la segona banda a la mateixa distància del racó que hem tocat a la primera banda.

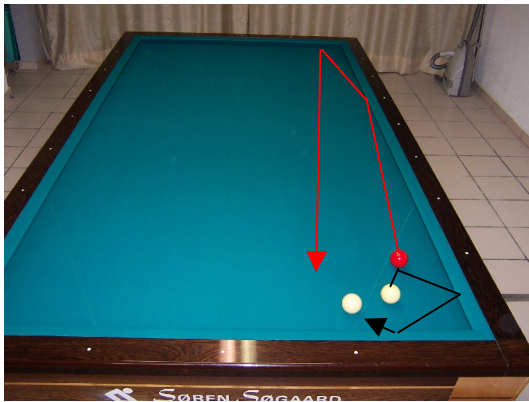
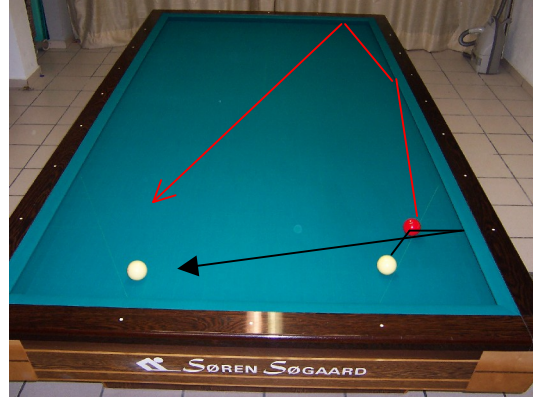
Per jugar una corrida fem servir defecte, incloses les corrides per banda.





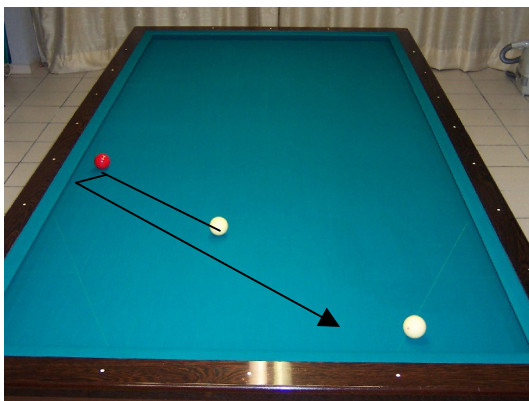
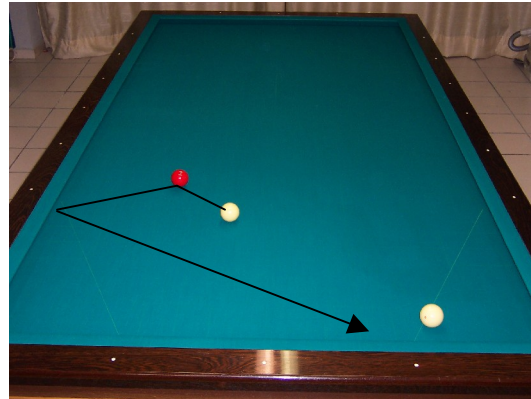
A bola plena, màxim efecte i per rotació amb el tac a cintura. Per banda sempre clavar una miqueta per ajudar-la a sortir de banda. Per tant quan vulguem matar la bola 1 per banda: atacar-la plana i molt penetrada.

Igual que l'anterior, però amb el tac alta, cop de corrida i per rotació.



Com no podem atacar la vermella plena, buscar la quantitat de bola sense efecte amb el tac més o menys baix. És preferible a dues bandes, ja que eliminem la corbata i alhora és molt difícil fer-la passar per davant.

$\frac{3}{4}$ de vermella amb el tac per sota de cintura i efecte



Com està més arrambada a banda i només podem tocar mitja bola atacarem més baix. Recordar clavar sempre una mica.

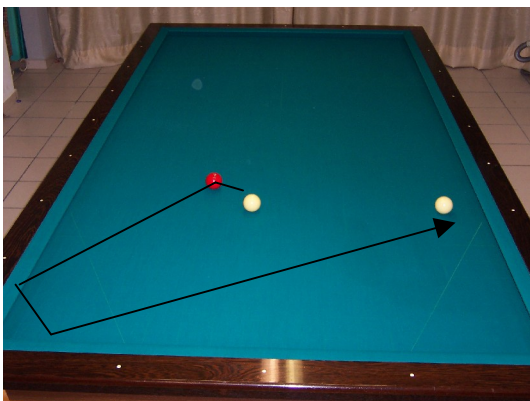


A l'haver d'atacar amb defecte per dominar la vermella, compensarem atacant per sota de cintura amb canya curta per fer esclatar la bola millor.

A una banda tac alt i cop de corrida



Ara són tres bandes, ja que la blanca és bola grossa per estar a prop de la banda.



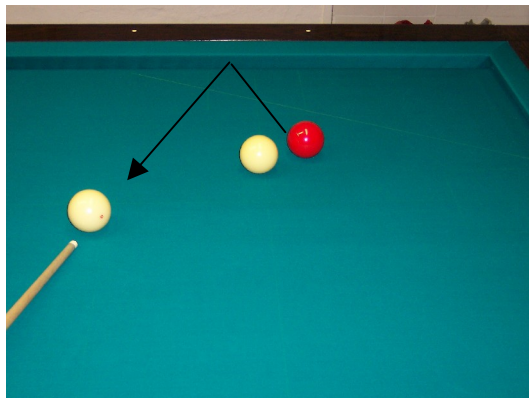
Portar-la al racó en dos cops és més fàcil i la vermella és més grossa per estar a prop de la banda.
Tac alt per quantitat de bola i un mínim d'efectes.



Resultat de l'anterior. Ara portarem la vermella cap al racó.



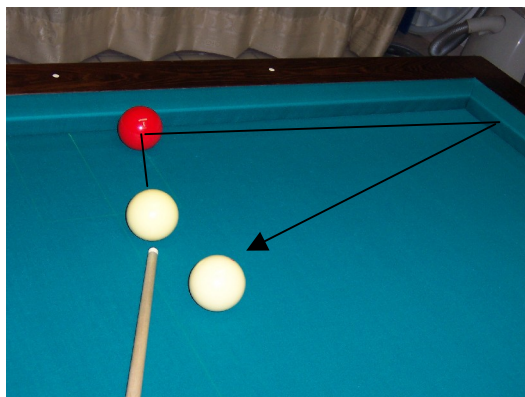
En aquests cops de banda abans el punt a tocar de la banda es veu millor des de darrera de la que està més a prop de la banda. En aquest cas la vermella.



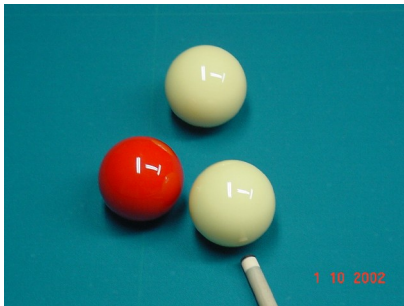
Fer entrar la vermella en banda curta amb cop de corrida i màxim efecte. Tac més o menys alt.



Retruque contra vermella a mitja bola tac alt i una punta d'efecte.



Carambolejar a bola plena SEMPRE sobre la 3 i sense efecte per a que l'emplaçament de la bola 1 sigui el desitjat.
(foto 396)



A partir de la posició 396, quan la 1 està a menys d'1 cm de la 2, sense anella, amb poquíssima fletxa i el tac alt i clavant, ens podem emplaçar a plena la 3 tocant:

a) la bola 2 fina (397) resultant un retrocés tancat i cop automàtic. Ideal quan estem separats de la banda curta i volem portar les boles cap al racó esquerra.
397



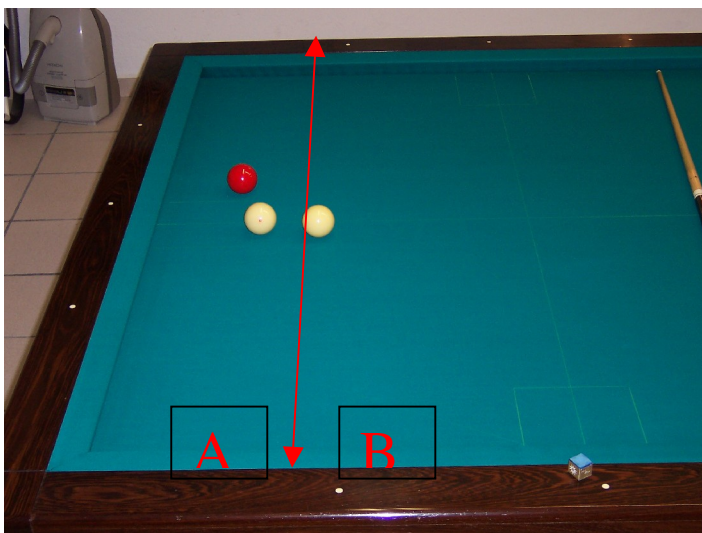
b) $\frac{1}{4}$ de bola 2 (399) resultant un retrocés a dues bandes i amb cop automàtic. Ideal quan estem a prop de la banda curta i volem portar les boles cap al racó esquerra.
(399)



c) $\frac{1}{2}$ bola 2 (400) per aconseguir un retrocés a angle recte.



Procurar no deixar-se angles oberts que no siguin rectes, ja que la quantitat de bola a tocar és difícil de veure i l'atac de bola 1 s'ha de compensar, que és sempre difícil també.



En la zona **A** deixar-se retrocessos a dues bandes, i en la zona **B** a una banda ja que la bola 2 ja no puja a retrucar amb la 1.

Si la bola 1 està a més d'1 cm de la bola 2, ja no podem triar l'emplaçament. Emplaçar-se al que hi ha amb més canya i tac baix tenint en compte que aleshores és més fàcil emplaçar-se jugant contra la que serà la bola 2.

Són millors els retrocessos a dues bandes perquè:

a) Si no ens emplacem be

a 2 bandes ens quedarà un retrocés a 1 banda. Si a 1 banda no t'emplaces be, perds la dominant.

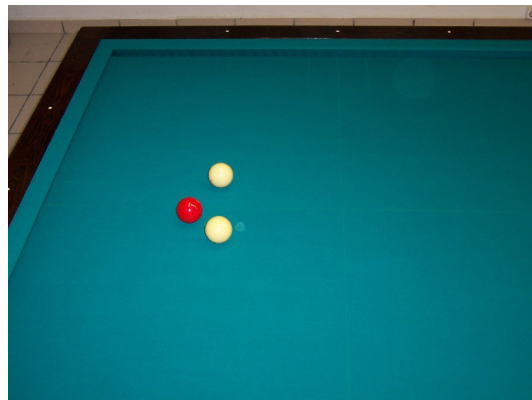
- b) La bola 2 ve de baix cap a munt i el retruc és sempre més favorable. A 1 banda podem perdre la dominant sobre la bola 2.
- c) El recorregut de la bola 2 és més llarg i per tant el cop a donar és més senzill. Si en la zona **B** no ens podem encarar a una banda i angle tancat, buscar dues bandes a angle recte. Com hem dit que la bola 2 no puja a retrucar amb la bola 1, en el retrocés posterior desplaçarem la bola 3 cap a la zona d'arribada de la bola 2. És una de les solucions per girar la creu al 47.

I si per error ens quedés un retrocés a angle obert i a 1 banda jugar a agafar dominant sobre bola 3 i deixar penjada la bola 2, així un possible error en la quantitat de bola 2



queda solucionat per la dominant sobre 3.

De totes maneres s'ha de tenir en compte que és més fàcil emplaçar-se a un retrocés jugant contra la que serà la dos.



El retruc

