



Mètode per mantenir la concentració:

Quan tirem

1. Triar quina serà la bola 2, la blanca o la vermella, en funció de la nostra concepció de joc.
2. L'elecció anterior s'adapta a la nostra mecànica? OK / KO. Si OK, matisem el nivell de dificultat, nivell 1, 2 o 3, i passem al punt 3, si KO la bola 2 serà l'altra.
3. Mentre llimem, la vista veu el recorregut de la bola 2 i l'arribada a bola 3 preveient la 'trampa' de la jugada,- deixar la 2 massa curta o llarga, perdre la dominant sobre 3, fer corbata, no tocar prou plena la bola 2, ...
4. Deixem que el braç i la mà facin el que calgui, per això hem entrenat, per fer la jugada mentre mantenim l'atenció **només en:**
 - a. Nivell 1: Màxim de bola 2, el més plena possible que permeti la jugada.
 - b. Nivell 2: arribada a 3.
 - c. Nivell 3: en la solució de la 'trampa'.

Quan el sentiment a la mà és l'adequat, tirem.

Tenir en compte:

- Aquestes dues rutines s'han d'entrenar igual que fem amb les diferents famílies de caramboles.
- Si d'entrenament no som capaços de mantenir la concentració, no ho farem pas de campionat.
- Com sabrem on està la 'trampa' de cada carambola, si d'entrenament no estem pendents de tocar la jugada correctament? Si d'entrenament no salta el 'chip' de l'alarma, no saltarà de campionat.

El mètode farà que de campionat puguem desenvolupar la nostra concepció i la nostra mecànica, però com podem millorar el nostre nivell de joc? Aquí tenim una sèrie de consells que ens ajudaran a crear una filosofia de joc, és a dir concepció, que simplificarà l'execució de les caramboles, és a dir mecànica, i que ens dotarà d'una varietat de 'chips' d'alarma per poder jugar segurs i amb confiança.



Màximes per a una fàcil concepció del billar de reunió

1. Zones favorables segons la modalitat de joc:
 - Lliure: portar les boles a la banda curta i cap als racons.
 - 47/2: igual que a la lliure però quedant-se a la línia.
 - 71/2: igual que al 47/2
 - Als quadres quan et cantin entren, prepara una llamada.
 - A la banda de millor a pitjor:
 1. 2 i 3 al racó
 2. 1 bola al racó
 3. 1 bola a la banda curta
 4. 1 bola a la banda llarga
2. **Però:** 'Escolta les boles i ves amb harmonia cap a on volen anar.'
3. La jugada és **correcte**, si permet **error**.
4. Tenim 2 maneres de jugar i 3 nivells de joc.
Maneres de jugar:
 - Bola feta: filem molt prim.
 - Bola que s'ha de fer:
 1. busquem una zona d'arribada per 2, més ampla quant més difícil sigui.
 2. Fixem la quantitat de bola 2.
 3. Sense efecte en el bola-bola, lleuger efecte a favor per banda.
 4. Només corregim tac alt o baix.Nivells de joc 'per filar prim':
 - 1r nivell: fer la carambola,- que el retrocés tiri enrere, la corrida endavant, que les boles arribin, ...
 - 2n nivell: Deixar la 2 en una zona favorable i arribar a 3 amb seny.
 - 3r nivell: Reduir al màxim la zona d'arribada de 2 i controlar l'arribada a 3. La següent carambola sempre està feta: Si ens emplacem correctament, ja tenim un 50% de la carambola feta, perquè el cap haurà facilitat la feina a les mans.
5. Jugar al màxim de bola 2 possible per controlar la 2 i la 1.
6. Arribar a bola 3 plena.
7. Jugant a lo llarg del billar: arribar a bola 3 a 45º veient banda. Per això són dolentes les llamadas a 1 banda, preferibles a 3 o 4 bandes que no a 2.
8. Si la 2 ve a la 3: porta-la.
9. Si no: Digui'm on deixarà la 2 i li diré on reunirà a la següent.
10. On va la bola 2? En direcció contrària al punt on ha estat tocada.
11. En cas de dubte, boles davant.
12. En gafes deixar-se **menys** d'1cm de bola 1 a 2 per poder fer 'small points'.
13. En gafes si hi ha **més** d'1 cm, buscar sense efecte l'emplaçament més fàcil:
 - 1r avaluem la zona geogràfica on estan les boles.
 - Després busquem de millor a pitjor:
 1. 2 bandes de 2 i angle recte (= cop d'esclat)
 2. 2 bandes de 2 i angle obert (= cop automàtic)
 3. 1 banda de 2 i angle tancat (= cop automàtic)
14. Per a una llamada deixar-se màxim 10 cm de bola 1 a 2: es redueix el possible error.
15. Al punt 4 del mètode calibrar la quantitat d'entrada amb 'cos endavant o endarrere' per arribar a 3 amb la força adequada.



16. En un cop automàtic deixar-se un retrocés proporcional al recorregut de bola 2 i arribar a 3 al 'culito'.
17. La llimada serveix:
 - Per distendre el braç
 - Per ajustar la velocitat de l'entrada
18. Si la jugada requereix qualitat de bola 1, punteig curt i tirar; si la jugada és més difícil, punteig curt, parar i tirar.
19. Si la jugada només requereix direcció, llimades molt curtes de parat per assegurar la toma de bola i tirar de parat per millorar la rectitud de l'entrada.
20. Si en un cop automàtic la 2 està més lluny de la 1 que la proporció:
 - 1. Fletxa + llarga, punteig curt i atacar endavant.
 - 2. Lleuger piqué.
 - 3. Per banda
21. Si en un cop automàtic la bola 2 està més a prop de la 1 que la proporció:
 - Jugar el mateix cop deixant-se les boles més lluny, però juntes i davant.
22. En un cop automàtic a més desplaçament de bola 3 més ampliïm la zona d'arribada de la 2.
23. Mai deixar dues boles a banda: Quant més obrim la 2, més ampliïm l'angle d'arribada sobre 3.
24. Quan la bola 2 està a prop de banda, juguem un 'bola-bola per banda' o juguem a 'esclafar la 2 contra la banda' per evitar tocar poca bola al refiar-se de l'efecte.
25. Si volem que una bola per banda tiri avall, ataquem de retrocés. L'efecte no pot anar en contra de les lleis físiques.
26. El retrocés no existeix. Ataquem endavant amb el pes del tac.
27. Quan el retrocés que ens quedarà serà llarg jugar-lo:
 - A angle tancat i sense efecte o
 - A angle recte
28. L'angle recte té dues opcions:
 - Bola 2 plena, atacant a cintura i màxim efecte
 - Mitja bola, atacant baix i màxim efecte.
29. Si la bola 2 està lluny jugar sense efecte i mitja bola ajustant només tac alt o baix.
30. La banda és la jugada de soldadura per quan el retrocés ha perdut els angles o les proporcions.
31. Preferible un retrocés a una corrida. Davant d'un excés de força el retrocés deixa les boles davant.
32. Aprofitem els coneixements sobre la corrida per morir sobre bola 3
 - 1. Atacant alt alleujarem la bola 1 i esclata.
 - 2. Baixant l'atac iguaïem els pesos i agafa corrida.
33. No existeixen 3 bandes de bola 2 a cabanya, si estem amb dominant: Deixem la 2 curta i si no podem, juguem contra el racó contrari.
34. Preferible bricoles a dues bandes que no a 1, l'angle d'arribada és més gran.
35. Bricole a dues bandes: entrada consistent com la de la corrida.
36. Passi-boles a la quantitat de bola 2 per deixar-la a prop de banda eliminant el risc de corbata.
37. A cabanya no hi ha tapats. Tenim la banda i el petit massé, jugades que s'han de dominar com qualsevol altra. Si tenim por al tapat, no reunirem mai prou bé les boles.