

Generale - Tiro Ideale

In Fisica, per sommare 2 vettori su un piano, si adopera la regola del parallelogramma: Supponiamo che i 2 vettori abbiano la stessa origine e che si chiamino Bdu (Battente Dopo l'Urto) e R (Ricevente).

La somma, cioè la diagonale del parallelogramma, la chiameremo Bfro (Battente con Forza Rimanente Ottimale).

La Forza Ideale (FI) é data dalla somma fra la Forza utile a colpire la ricevente (FU) e la Bfro (la direzione di queste forze coincide).

Se il vettore FU ha come punto di mezzo il birillo rosso si ottiene l'impallatura di castello.

In pratica, si otterrà l'impallatura di castello, qualsiasi punto della Ricevente si colpisca, soddisfacendo i 2 seguenti requisiti:

- 1) la retta tracciata dalla Battente, in direzione della Ricevente, passa per il birillo rosso.
- 2) La Forza impressa alla Battente deve essere tale da far percorrere alla Ricevente (se fosse presa piena) il doppio della distanza Ricevente-birillo rosso.

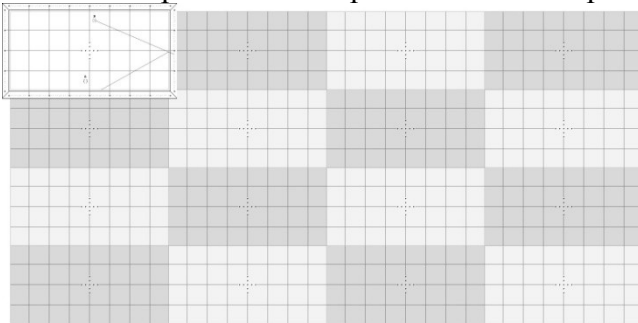
Le rette ed il birillo rosso vanno intesi in senso esteso, cioè, applicando la teoria dei Centri Multipli, questi possono essere nel biliardo corrente o in uno degli infiniti biliardi VIRTUALi circostanti; tale Centro verrà considerato il riferimento per i 2 requisiti.

Ovviamente il tutto é approssimativo (la stessa Fisica é una scienza inesatta che si appoggia su teorie in continua evoluzione): ci sono altre forze in gioco, ma da riferimenti importanti per una buona condotta di gioco.

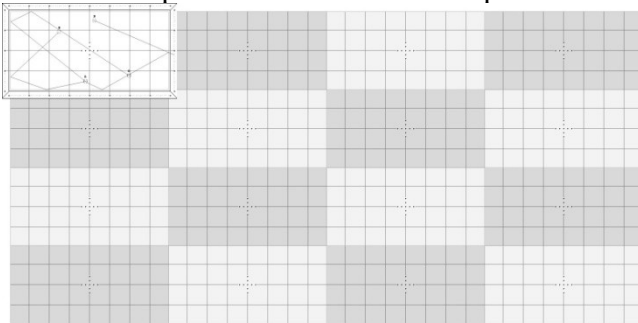
Faremo un esempio, con i Centri Multipli 'Reali', per capire meglio il concetto.

Prenderemo in esame le 2 Sponde al volo su Sponda Corta.

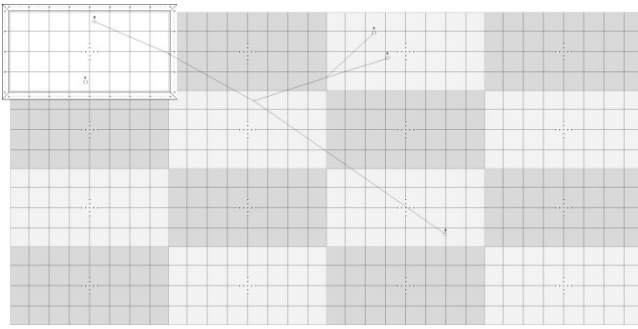
Centri Multipli 'Reali' - 2 Sponde al volo su Sponda Corta



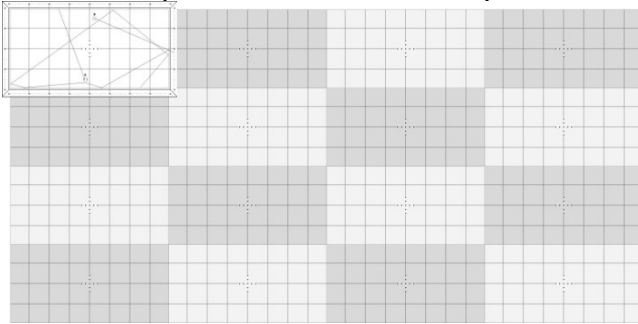
Centri Multipli 'Reali' - Ricevente colpita in maniera ottimale



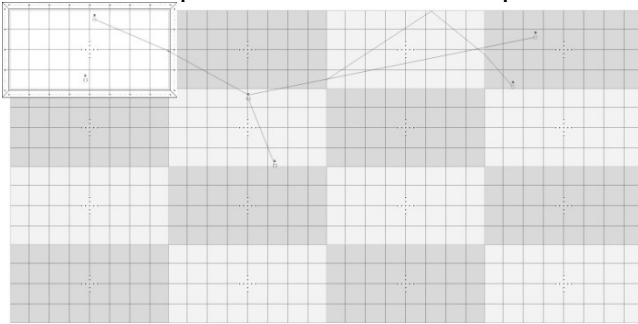
Centri Multipli 'Reali' - Ricevente colpita in maniera ottimale - Sviluppo sui tavoli VIRTUALi



Centri Multipli 'Reali' - Ricevente colpita scarsa



>Centri Multipli 'Reali' - Ricevente colpita scarsa - Sviluppo sui tavoli VIRTUALi



Da questi esempi si avvinche che, se la Battente proviene da una traiettoria apparentemente non ideale; il gioco difensivo lo si ottiene cambiando la forza del tiro.

Nel caso in esame sia colpendo la Ricevente in maniera ottimale, che molto scarsa, il risultato é che, tirando con la forza ideale (forza per ottenere la posizione difensiva sull'estensione dei Tavoli VIRTUALi), l'impallatura é assicurata (ci sono due traiettorie per la Battente, uno con ed uno senza lo sviluppo dell'effetto acquisito dall'impatto).

In questo caso il "Castello Ideale" é quello nel terzo tavolo orizzontale e secondo in verticale (sembra di giocare a battaglia navale ;-)