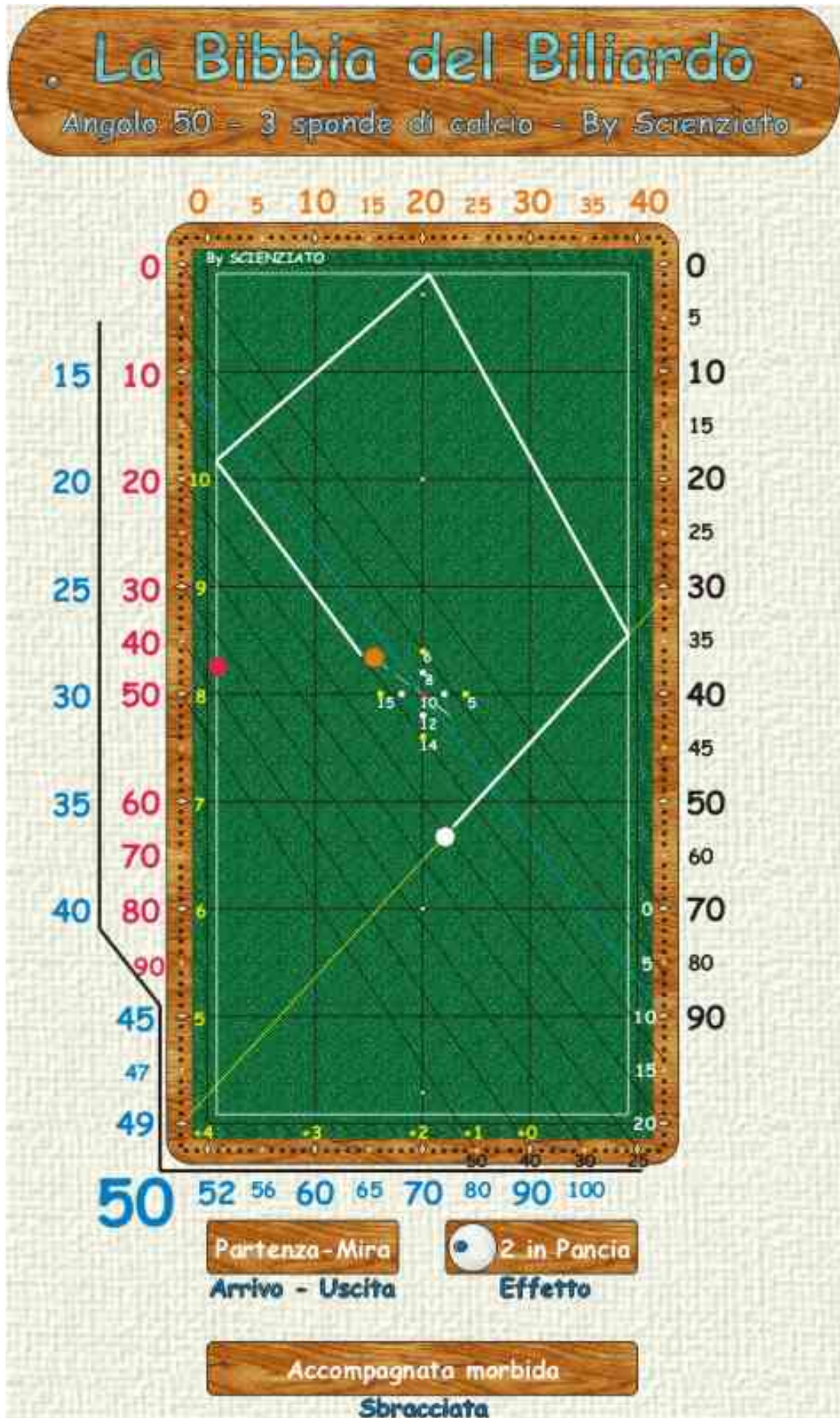


Angolo 50

Angolo 50

Tre sponde di calcio - Sistema Maurizio Cavalli - Modificato By Scenziato



Il sistema si basa su una variazione dell'effetto a secondo del angolazione di tiro invece di una compensazione sulla numerazione che sarebbe più difficoltosa da gestire. L'effetto base è il mezzo effetto che va utilizzato per la maggior parte delle angolazioni. In uscita 0 e uscita 30 l'effetto da impartire è il 2/3 (mezzo effetto + mezzo girello).

Come prima operazione da svolgere troveremo l'ARRIVO sulla palla avversaria in terza sponda con le diagonali sottoriportate (in questo caso 14).

A questa cifra aggiungeremo lo scarto a seconda di dove si trova la biglia battente (è sottoriportato in giallo. In questo caso +4) $14 + 4 = 18$

Ora abbiamo l'uscita completa in terza sponda, non ci resta che calcolare il punto di mira mediante l'operazione PARTENZA - ARRIVO = MIRA (in questo caso $49 - 18 = 31$)

Oppure se lo trovate più semplice:

$ARRIVO + MIRA = PARTENZA$ (in questo caso $18 + 31 = 49$)

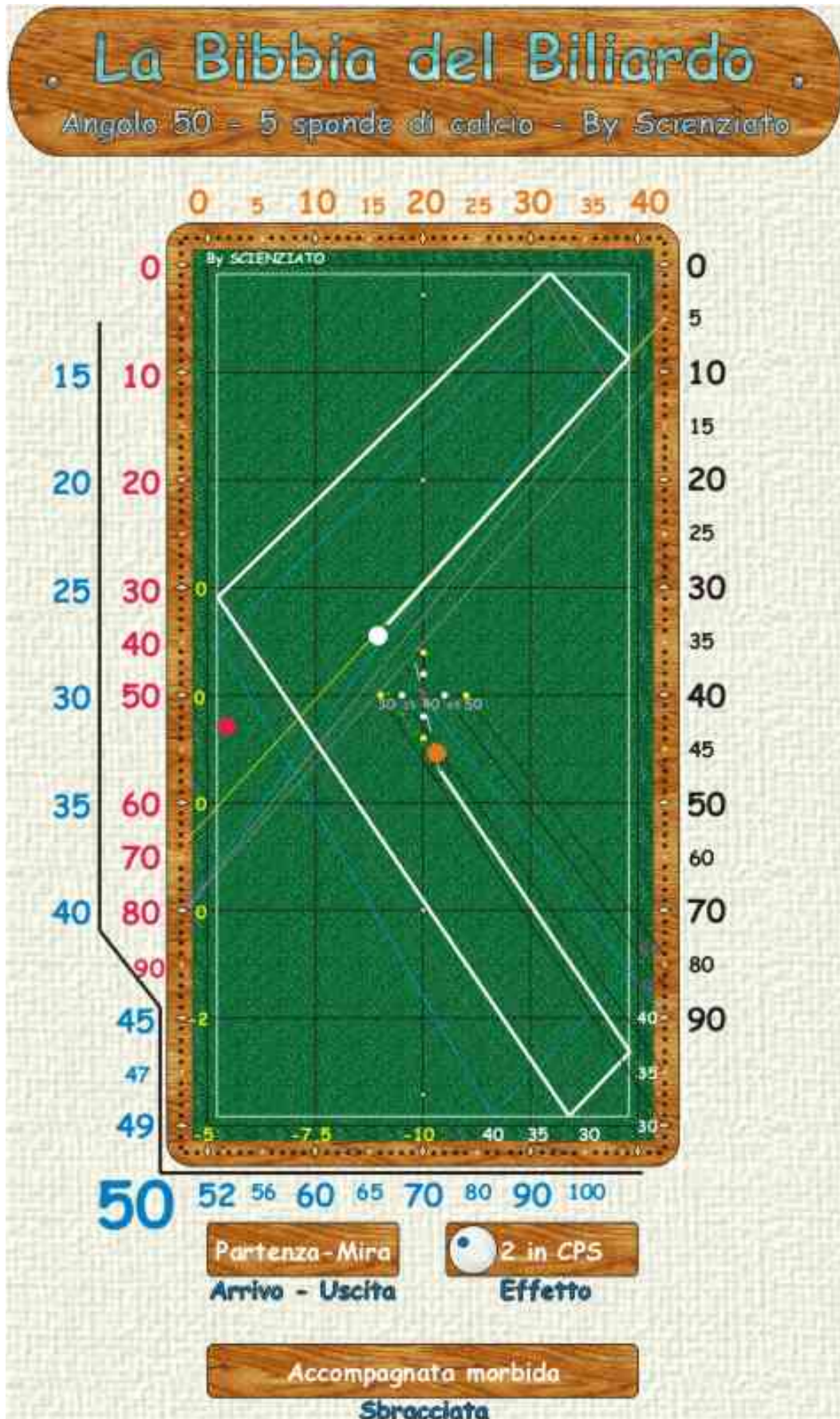
Trovato il punto di mira 31 in prima sponda non ci resta che sensibilizzare il tiro immaginando la traiettoria e la forza da imprimere.

P.S. Per le uscite in sponda corta colpire la biglia di effetto 2 massimo (effetto 3 in leggermente in testa) ed allungare la sbracciata.

Nota bene: Provare il biliardo prima di giocare e quando necessario modificare gli scarti . Se $45 - 30$ arrivate sul birillo interno al rosso il biliardo stringe due punti, lo scarto con la battente da 45 sarà + 7, da 50 +6, da 60 + 5 e così via.

Angolo 50

Cinque sponde di calcio - Sistema Maurizio Cavalli - Modificato By Scenziato



L'effetto è il mezzo effetto a 2/5 in testa (CPS)

Come prima operazione da svolgere troveremo l'ARRIVO sulla palla avversaria in quinta sponda con le diagonali sottoriportate (in questo caso 32).

A questa cifra sottrarremo lo scarto a seconda di dove si trova la biglia battente (è sottoriportato in giallo. In questo caso -0)

Ora abbiamo l'uscita completa in quinta sponda, non ci resta che calcolare il punto di mira mediante l'operazione $PARTENZA - ARRIVO = MIRA$ (in questo caso $37 - 32 = 5$)

Oppure se lo trovate più semplice:

$ARRIVO + MIRA = PARTENZA$ (in questo caso $32 + 5 = 37$)

Trovato il punto di mira 5 in prima sponda non ci resta che sensibilizzare il tiro immaginando la traiettoria e la forza da imprimere.

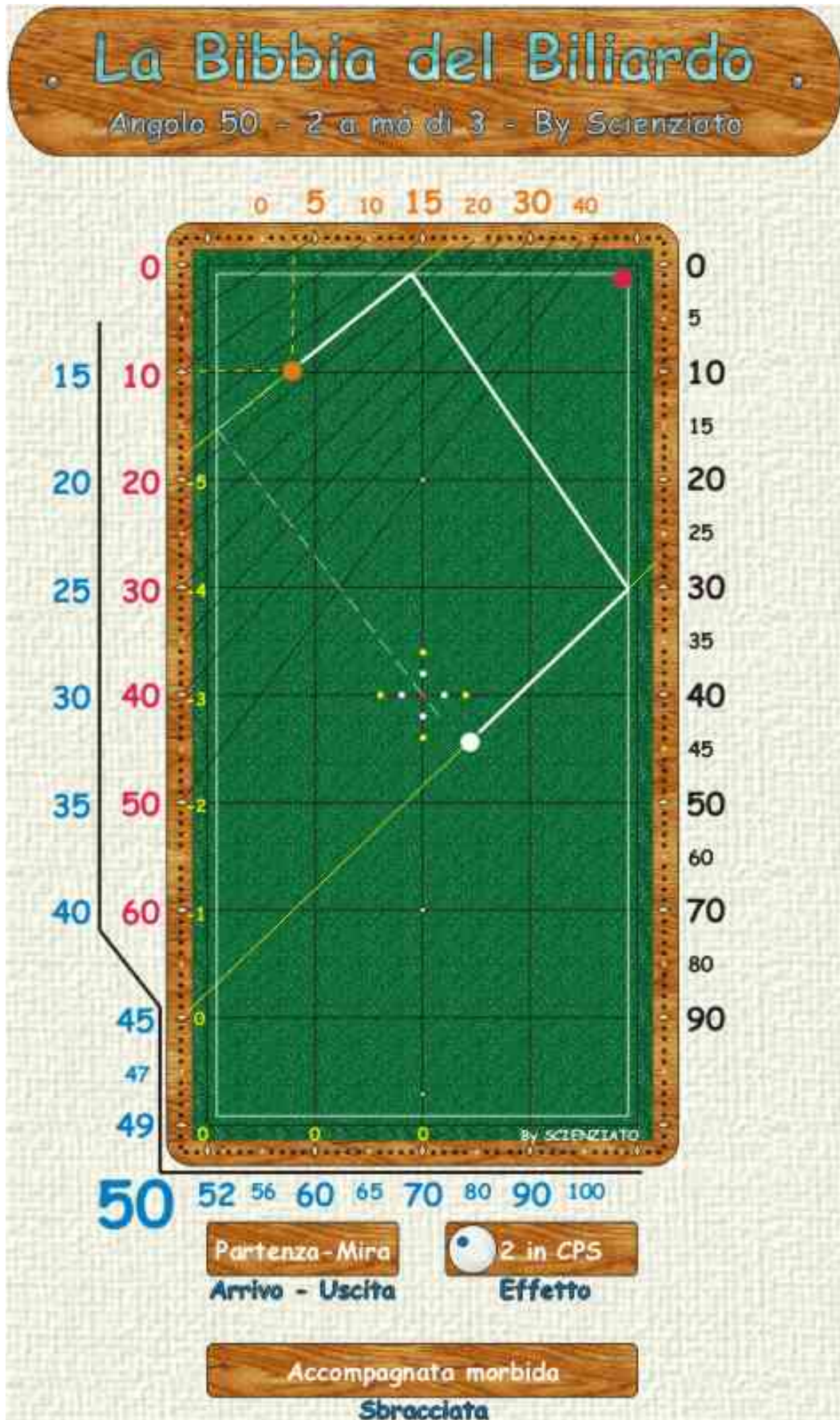
P.S. Come per il tre sponde, l'uscita sul birillo rosso cambia a seconda di dove abbiamo la biglia battente.

Es. Se abbiamo la battente a 70 il valore del birillo rosso non sarà più 40 ma 30.

Nota bene: Provare il biliardo prima di giocare e quando necessario modificare gli scarti. Se il biliardo chiude 5 punti il birillo rosso sarà 45, il birillo mediano interno 40 e l'estremo interno 35.

Angolo 50

Due a mò di tre - Sistema Maurizio Cavalli - Modificato By Scenziato



L'effetto è il mezzo effetto a 2/5 in testa (CPS)

Come prima operazione da svolgere troveremo l'ARRIVO sulla palla avversaria con le diagonali sottoriportate (in questo caso 18).

A questa cifra aggiungeremo lo scarto a seconda di dove si trova la biglia battente (è sottoriportato in giallo. In questo caso 0)

Ora abbiamo l'uscita, non ci resta che calcolare il punto di mira mediante l'operazione: PARTENZA - ARRIVO = MIRA (in questo caso $45 - 18 = 27$)

Oppure se lo trovate più semplice:

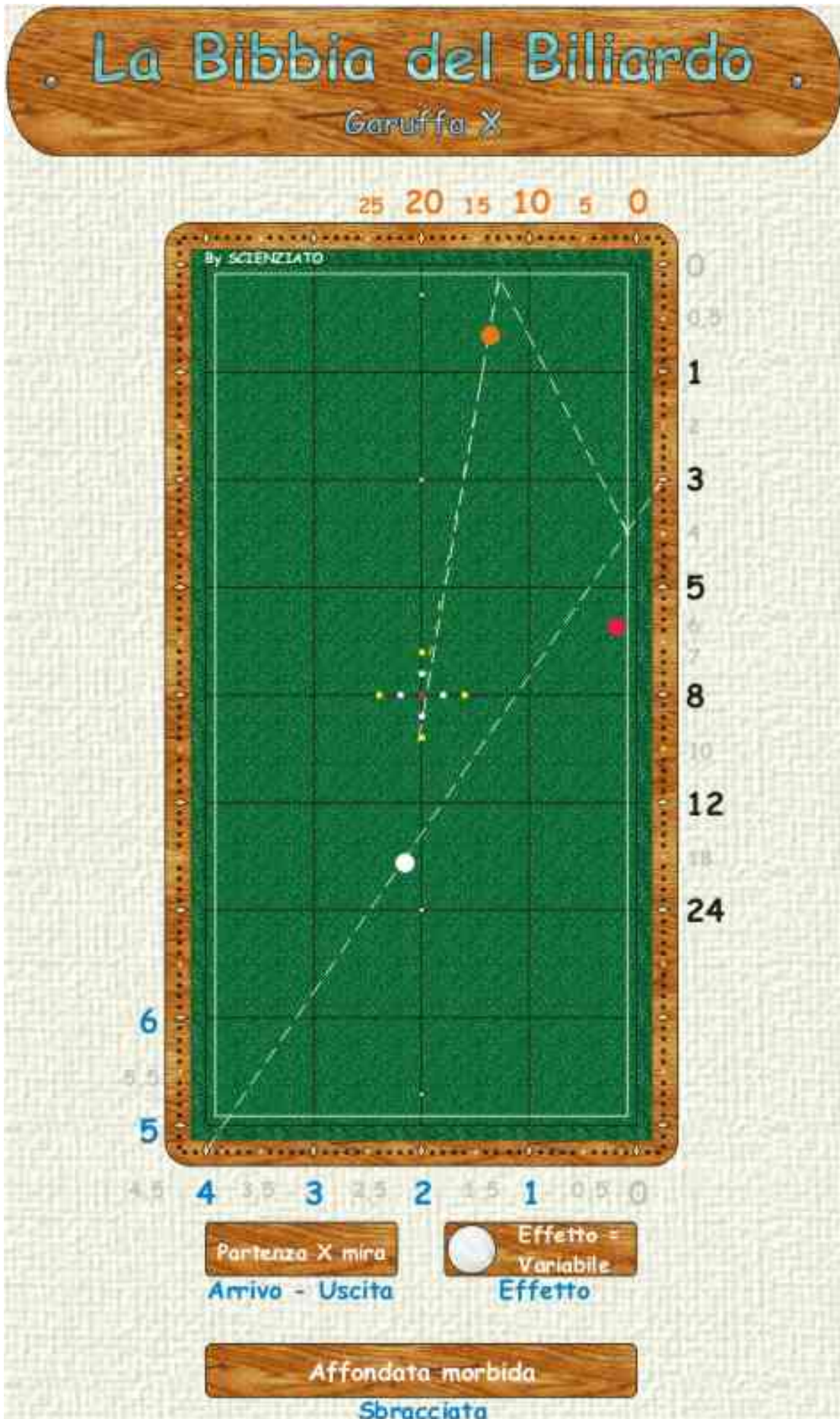
ARRIVO+MIRA=PARTENZA (in questo caso $18 + 27 = 45$)

Trovato il punto di mira 27 in prima sponda non ci resta che sensibilizzare il tiro immaginando la traiettoria e la forza da imprimere.

P.S. Quando la biglia avversaria è lontana dalle sponde si può calcolare l'uscita sommando l'asse orizzontale e l'asse verticale della stessa, la risultanza non cambia. Comunque è molto più pratico memorizzare le diagonali e contare la biglia eseguendo una sola operazione anziché due, le diagonali sono molto più precise anche con biglia avversaria sotto sponda. Su biliardo battuto le diagonali si spostano di un paio di punti. Per le uscite in sponda corta modificare l'effetto: colpire di effetto 2 massimo (praticamente un effetto 3 leggermente in testa) allungando la sbracciata.

Nota bene: Provare il biliardo prima di giocare e quando necessario modificare gli scarti. Se il biliardo chiude 2 punti compensare aggiungendoli all'uscita stimata, oppure ancora meglio modificare le diagonali di due punti in seconda sponda senza compensare sulla numerazione.

GARUFFA X



Questo sistema ci permette di andare con precisione sul punto di battuta in corta che valuteremo traguardando il birillo rosso con il centro della biglia avversaria e prolungando una retta immaginaria sulla sponda corta (in questo caso 12).

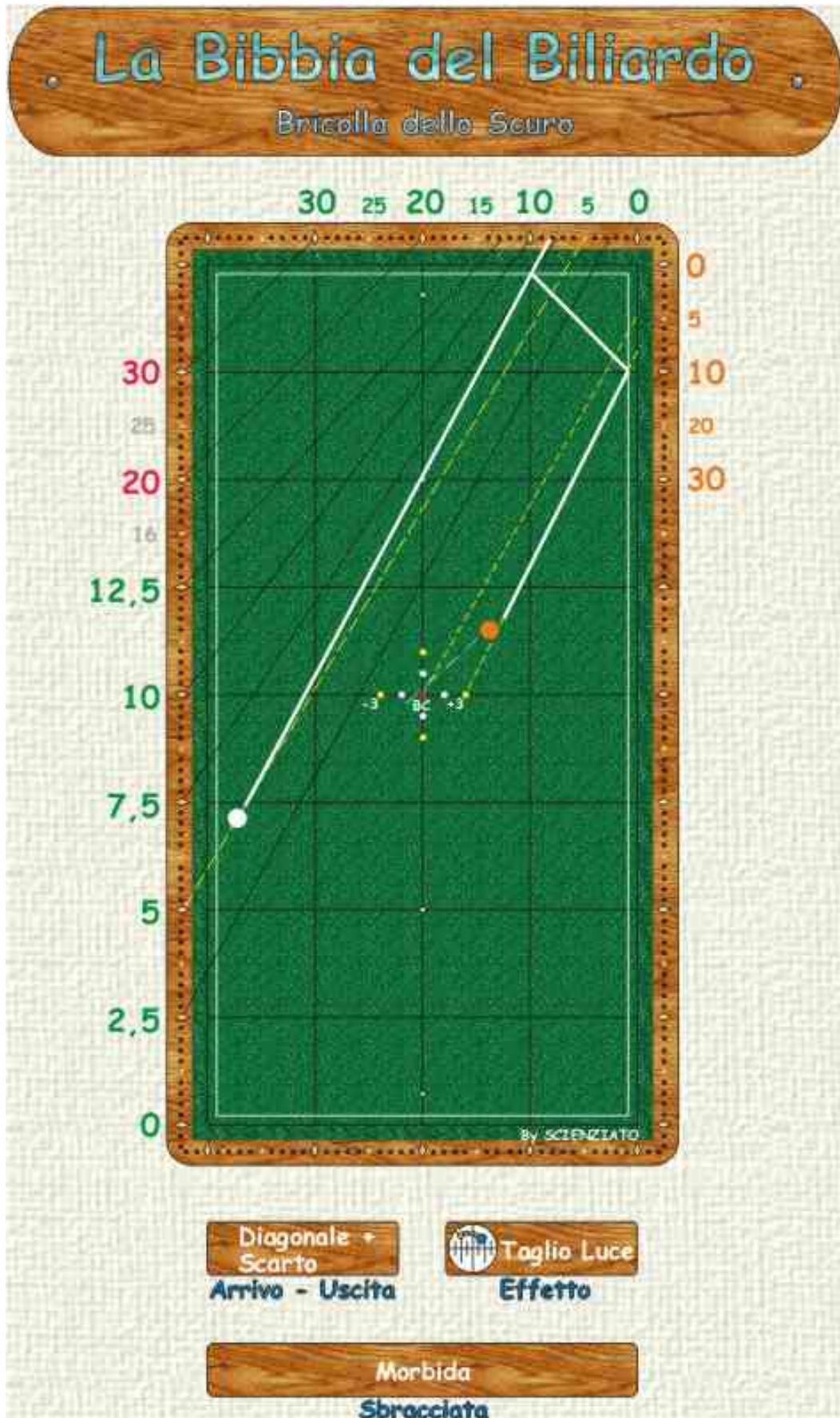
Memorizzando con un doveroso allenamento le battute della sponda di partenza e della prima sponda o sponda di mira, con una semplice moltiplicazione troveremo il punto di battuta in prima sponda per uscire a 12 (in questo caso il diamante 20 di prima sponda denominato "3", infatti $4 \times 3 = 12$!

Nota Bene: Ricordarsi che il conteggio ha dei bug solo sul diamante 1 di prima sponda ... $4 \times 1 = 5$ e $5 \times 1 = 7$!!!!!

Ora non resta (si fa per dire) che dosare l'effetto contrario in maniera appropriata, io ho un mio sistema che da ottimi risultati, lo troverete nei sistemi dello scienziato, appena avrò il tempo di preparare la grafica.

Bricolla dello Scuro

Due sponde di effetto luce - Sistema dello Scuro - Modificato By Scenziato



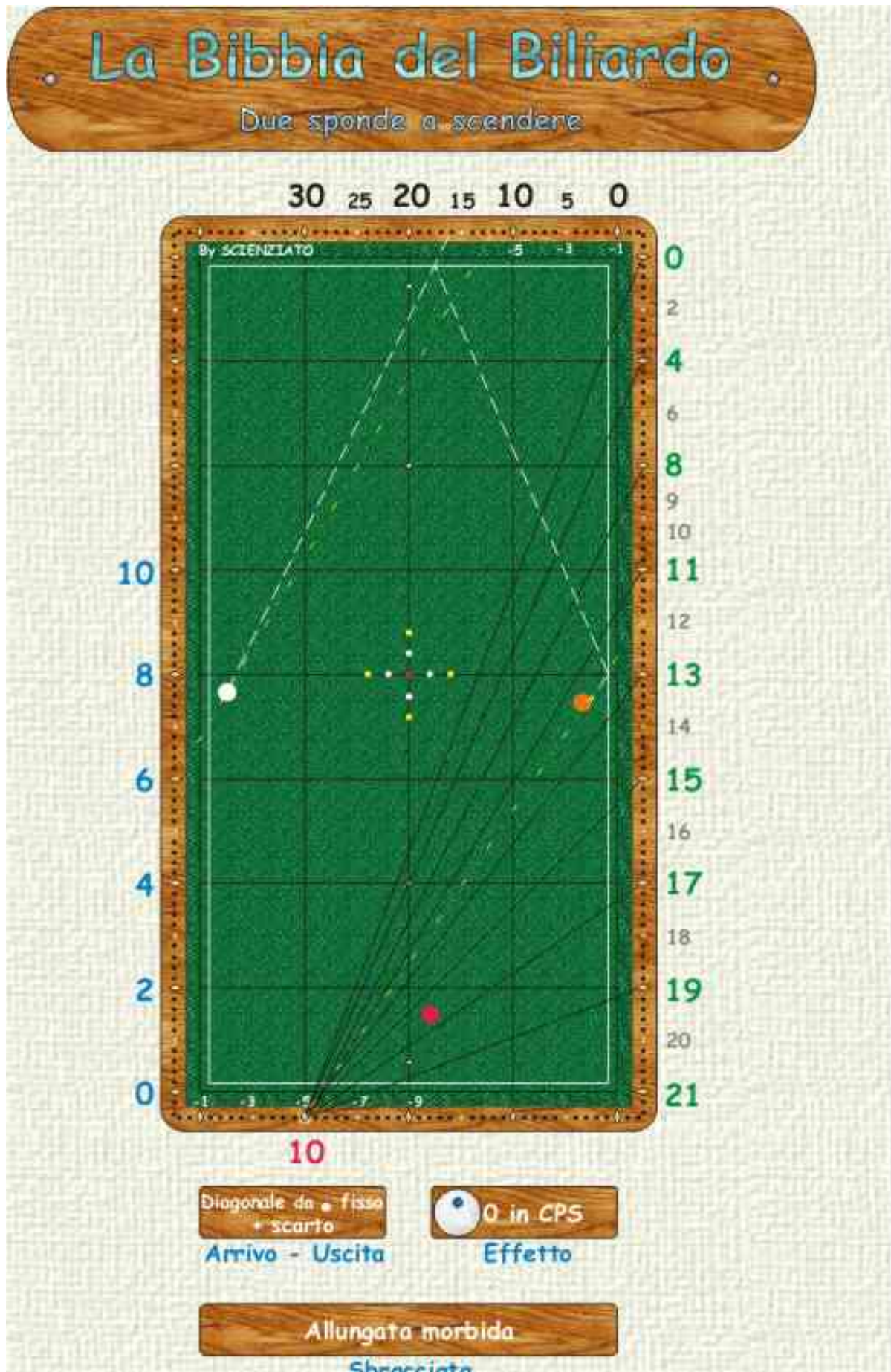
Le diagonali lunga/corta portano tutte al birillo centrale. Verificare quale diagonale passa per la biglia battente (in questo caso 5). La biglia battente dopo aver battuto a 5 in sponda corta, compirà una diagonale dal 5 di lunga sulla gomma in seconda sponda al birillo centrale. Non ci resta ora che calcolare lo scarto che è di un punto e mezzo ogni birillo in orizzontale (in questo caso 3). Il punto di battuta sarà dato da $5 + 3 = 8$ per un tiro a incastellare la biglia avversaria !

La sponda di partenza e quella di mira vengono calcolate su legno, la diagonale di arrivo in seconda sponda è calcolata sulla gomma.

Un sistema semplice ma molto efficace.

Nota bene: Il punto dell'effetto è il taglio luce, di solito l'ultima; controllare con un tiro di prova il punto della luce da mirare, che varierà a seconda dell'usura del panno o del tipo di biliardo.

Due sponde a scendere

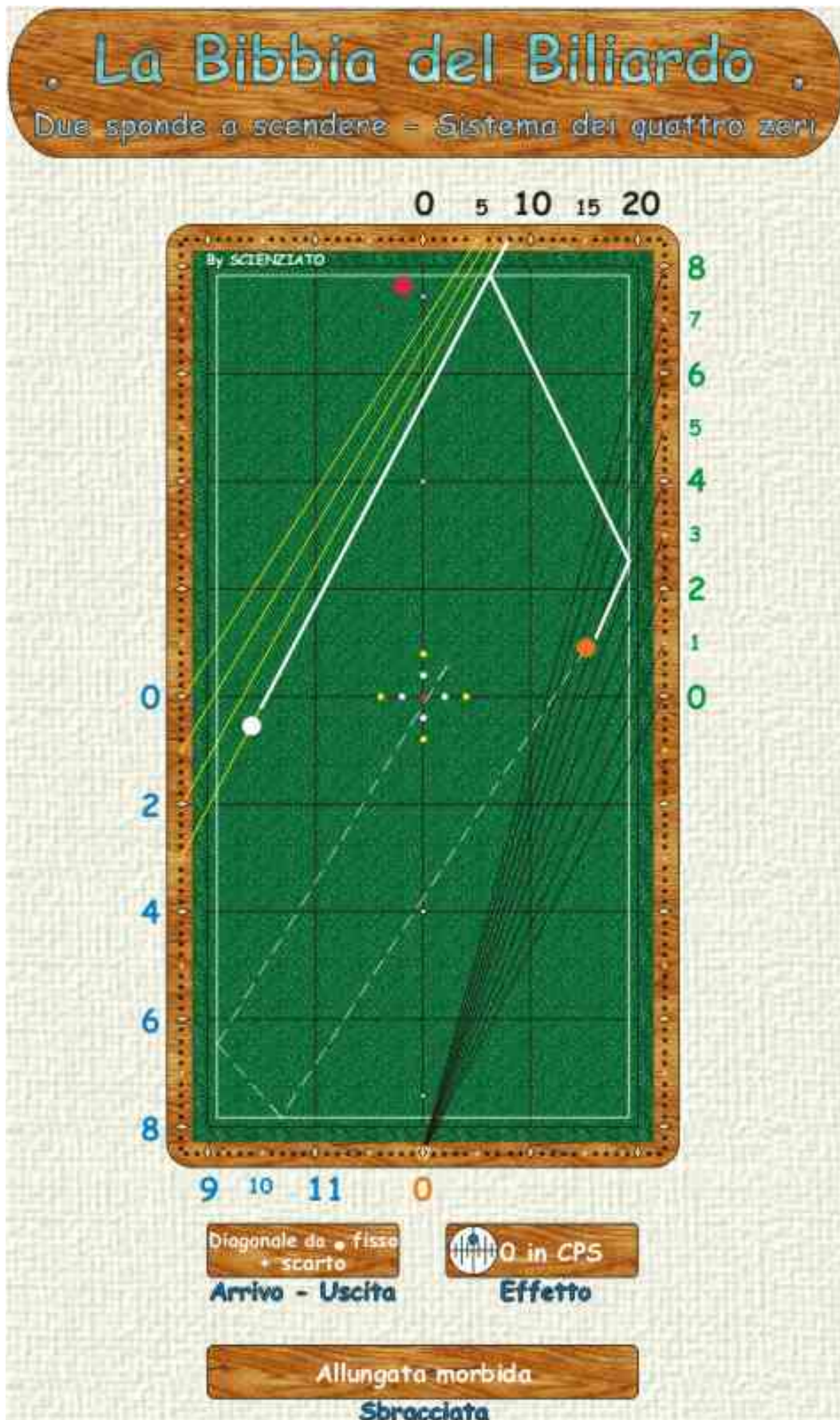


Traguardare dal punto fisso 10 della sponda corta la biglia avversaria sul punto dove vorremmo fosse colpita, prolungando una retta immaginaria sulla sponda lunga troviamo il punto di uscita in corta (in questo caso 12). A questo punto traguardare il punto 12 della corta con il centro della biglia battente prolungando una retta immaginaria sulla sponda di partenza e calcolare lo scarto (in questo caso 6). Il punto di battuta sarà dato da $12 + 6 = 18$ per un tiro di misura (solitamente per incastellare la biglia avversaria), $18 - 1 = 17$ per un tiro a scendere (a parificare sulla sponda corta), $18 - 2 = 16$ per un tiro al volo. Nel disegno in questione il punto di battuta è $12 + 6 - 2 = 16$!

Nota bene: Se le sponde del biliardo "mollano", accompagnare il tiro con una carezza di effetto a favore !

Due sponde a scendere

Sistema dei quattro zeri

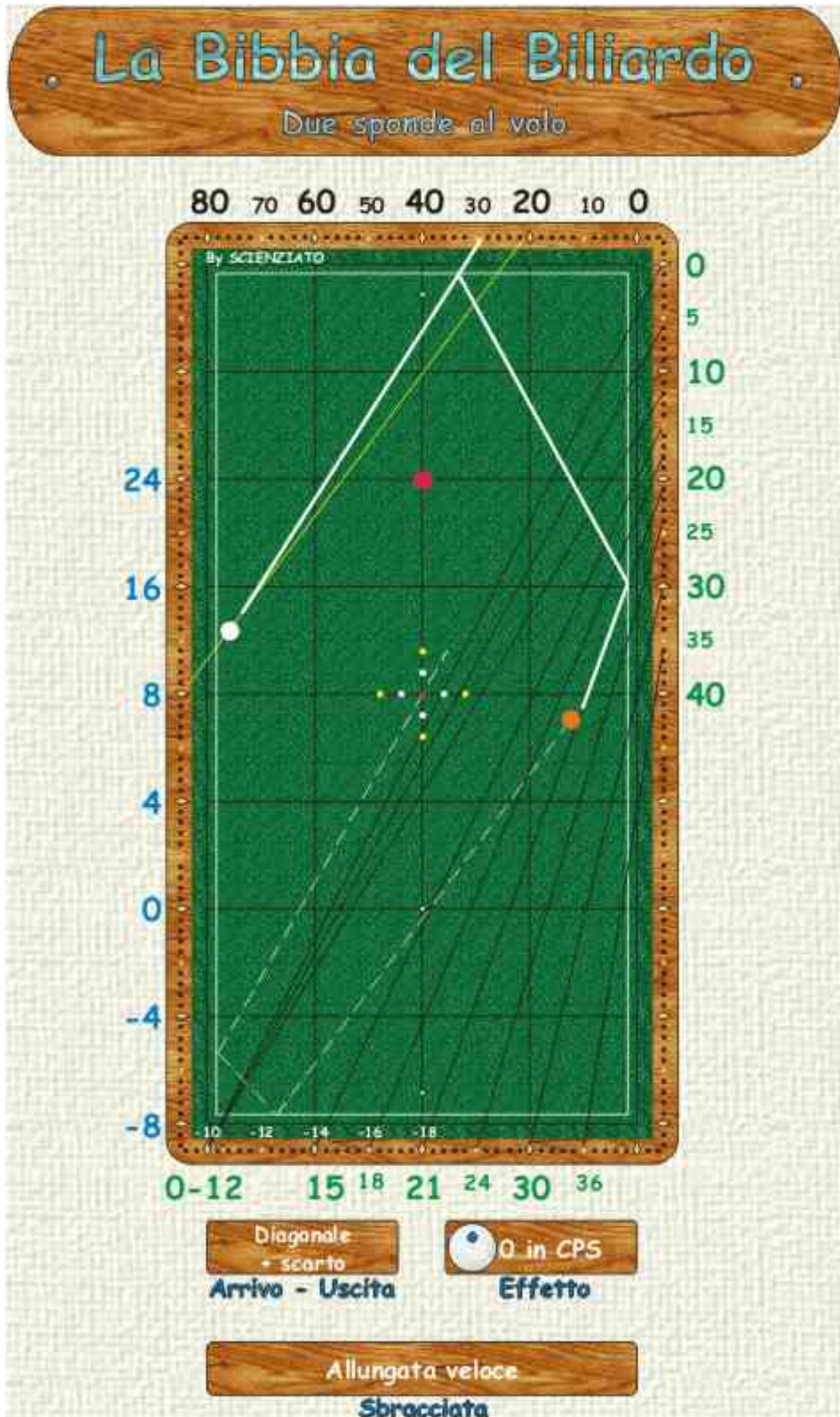


Traguardare dal punto fisso centrale **O** della sponda corta la biglia avversaria sul punto dove vorremmo fosse colpita, prolungando una retta immaginaria sulla sponda lunga troviamo il punto di uscita in corta (in questo caso 5). Non ci resta ora che calcolare lo scarto (in questo caso 3). Il punto di battuta sarà dato da $5 + 3 = 8$ per un tiro a scendere (a parificare sulla sponda corta), $8 - 1 = 7$ per un tiro di misura (solitamente per incastellare la biglia avversaria), $8 + 1 = 9$ per un tiro al volo. Nel disegno in questione il punto di battuta è $5 + 3 = 8$!

Il sistema in questione è indicato particolarmente quando le biglie sono lontane dalle sponde, ad esempio battente incastellata o avversaria in mare aperto.

Nota bene: Se le sponde del biliardo "mollano", accompagnare il tiro con una carezza di effetto a favore !

Due sponde al volo



Per mezzo delle diagonali sottoriportate in nero trovare il punto di uscita sulla biglia avversaria (in questo caso 21). A questo punto traguardare il punto 21 della corta con il centro della biglia battente prolungando una retta immaginaria sulla sponda di partenza e calcolare lo scarto (in questo caso 8). Il punto di battuta sarà dato da $21 + 8 = 29$ per un tiro al volo, $29 + 2 = 31$ per un tiro a scendere (a parificare sulla sponda corta) !

Nota bene: Se le sponde del biliardo "mollano", accompagnare il tiro con una carezza di effetto a favore !