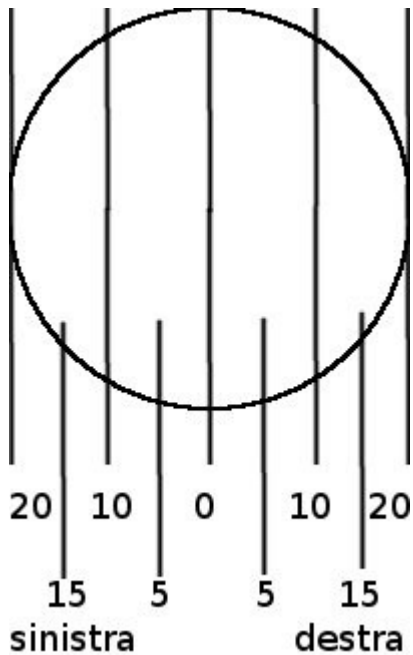


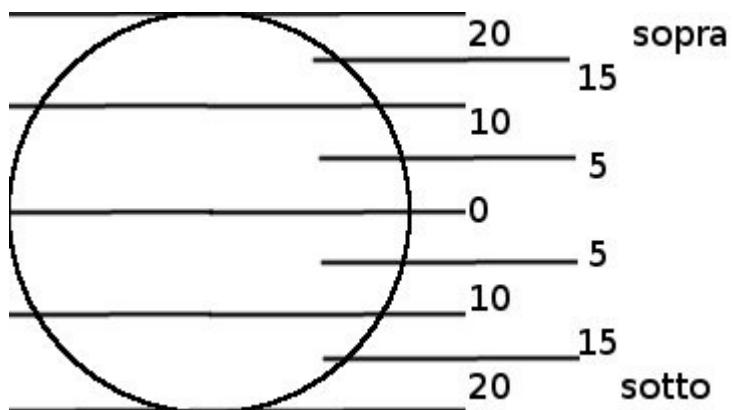
Generale - Effetti

Adopereremo la suddivisione interna della Battente in 40 segmenti orizzontali, ed altrettanti verticali.

Effetto Orizzontale Battente



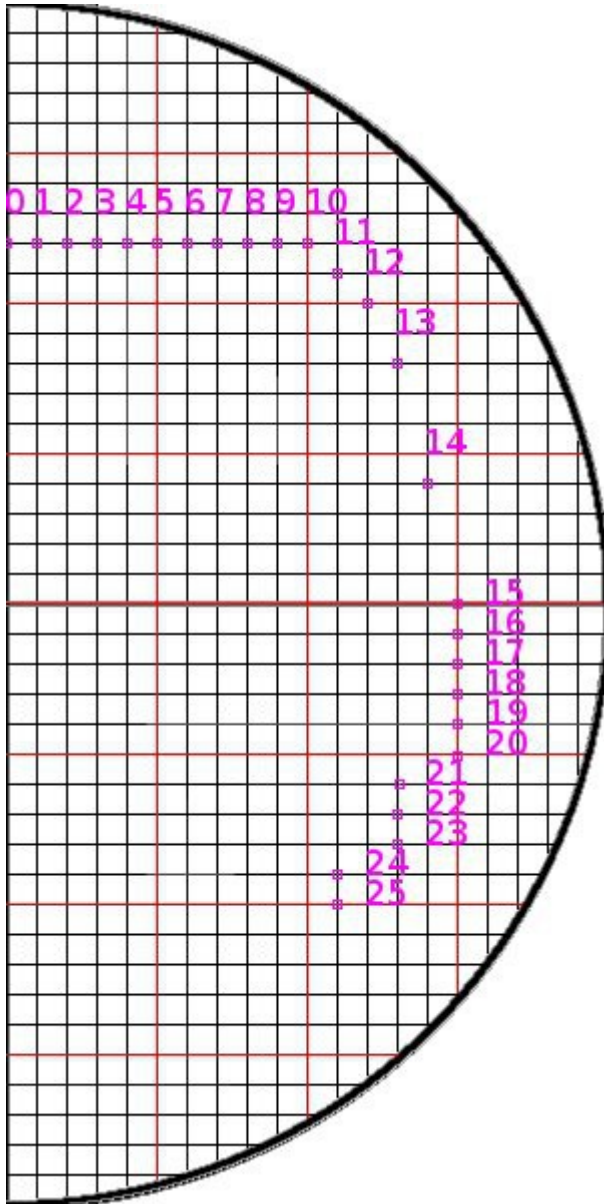
Effetto Verticale Battente



Può capitare che eseguendo calcoli sull'Effetto Orizzontale, tale valore, risulti superiore a 15-16, quindi, o a rischio di steccata, se non impossibile da produrre.

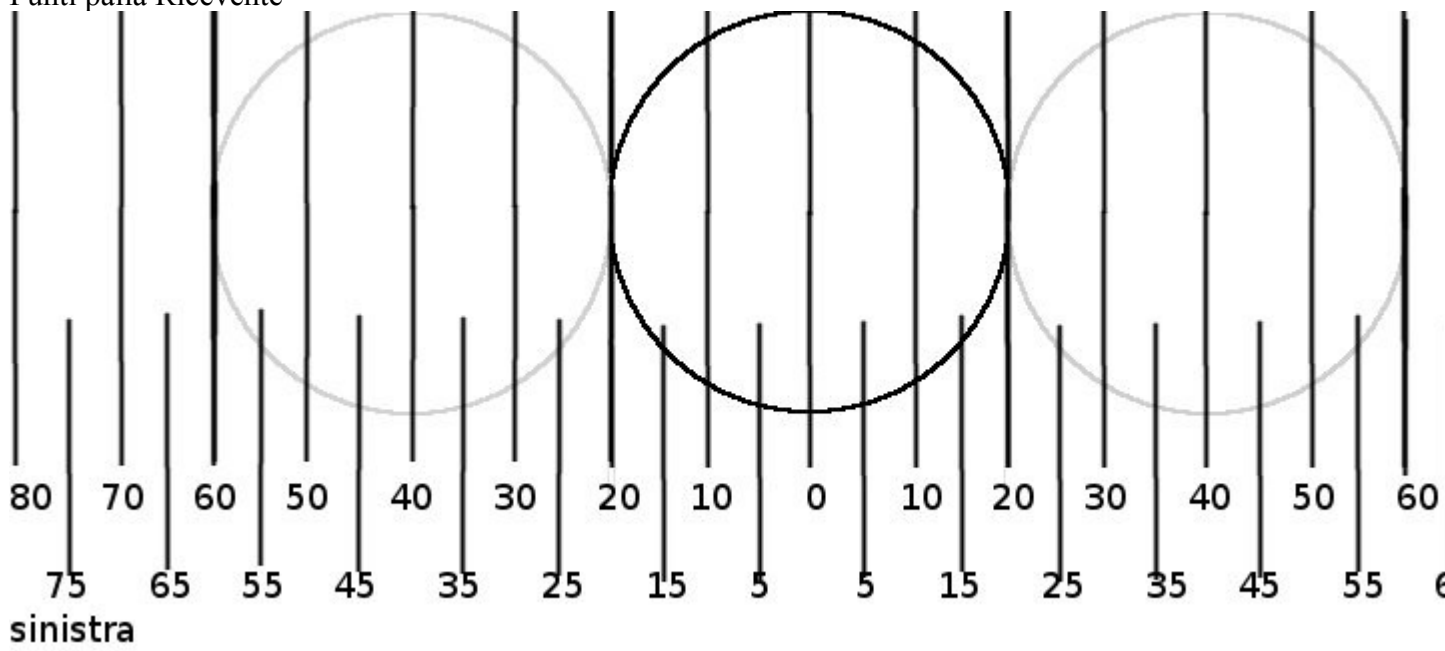
In tal caso si consiglia di diminuire l'Effetto Verticale, in maniera adeguata e proporzionale al valore da raggiungere.

Esempio di punti d'Effetto Orizzontale ed Effetto Verticale sulla Battente nei risultati dei calcoli



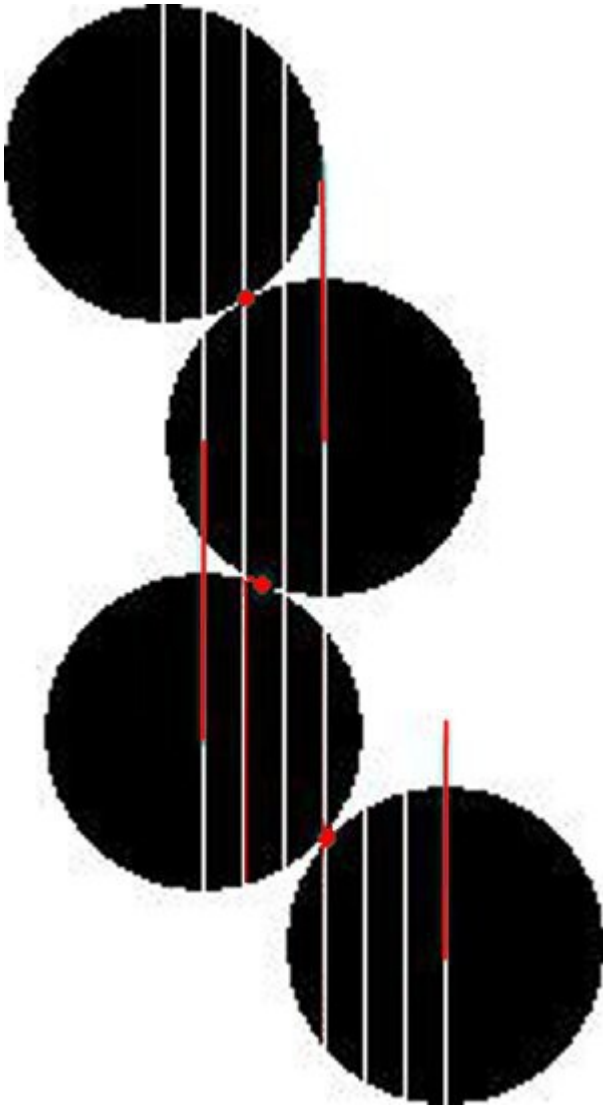
Generale - Mira e Porzioni

Punti palla Ricevente



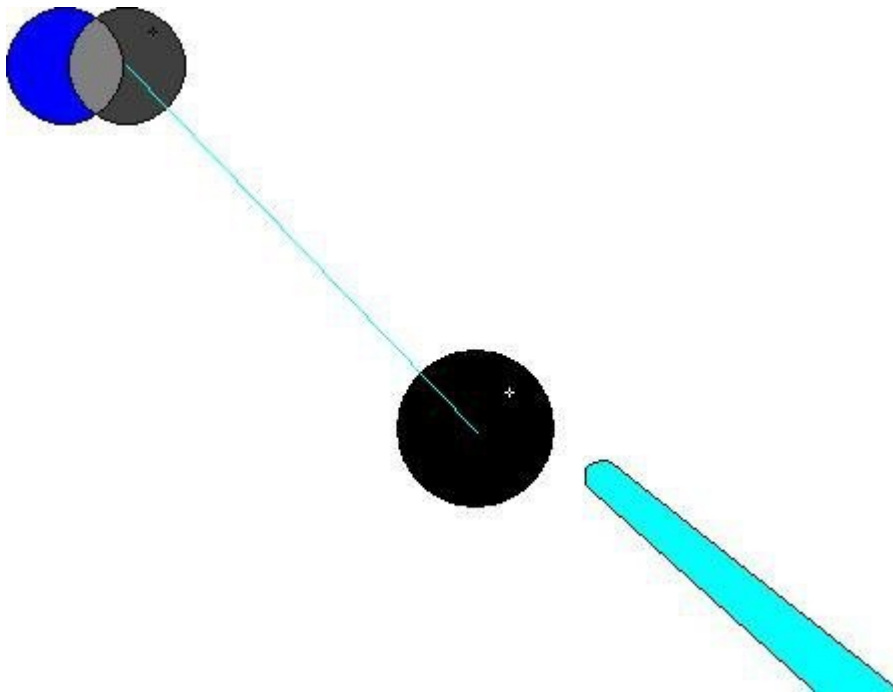
Normalmente adopereremo la suddivisione interna della Ricevente in 40 segmenti; il caso contrario, sarà specificato.

Differenza fra Punto di Mira e Punto d'Impatto



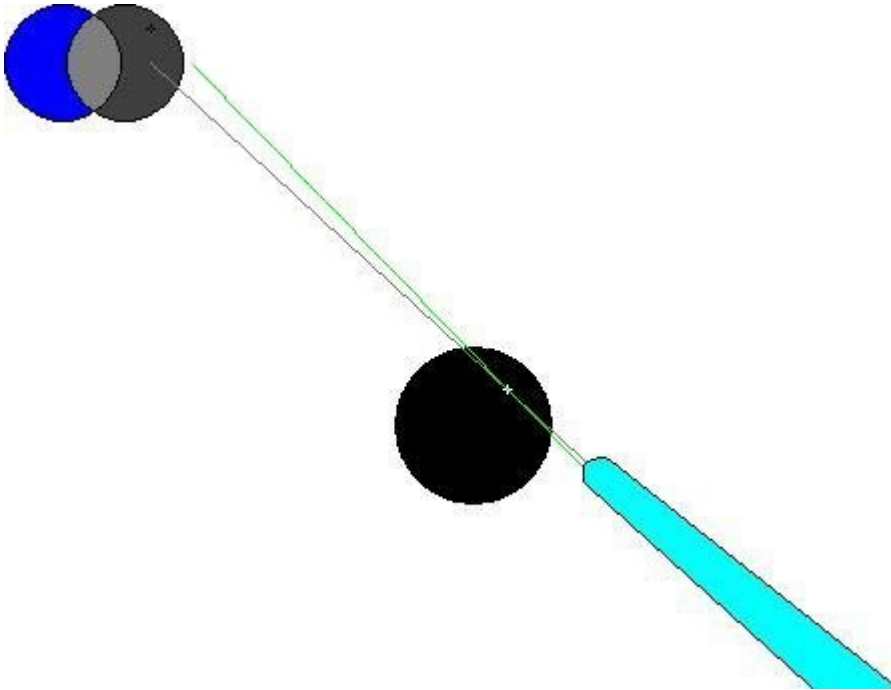
Questa raffigurazione con 4 palle in verticale, viste dall'alto, ha il solo scopo di dimostrare che, se non ci fosse scarto o sbandata, il Punto di Mira (linea rossa) e Punto d'Impatto (punto rosso). Se, infatti, dovessimo mirare la seconda palla verso la prima nel bordo, ovvero nel quarto segmento, colpiremo il secondo.
Dalla terza alla seconda palla: se mirassimo il terzo segmento colpiremo a metà fra il primo ed il secondo (1,5).
Dalla quarta alla terza palla: se mirassimo il sesto segmento (mezza palla fuori biglia) colpiremo il terzo.

Mira con la Palla



Consiste nel congiungere il centro palla della B e della R.
Si sfaserà, poi, la traiettoria dell'effetto desiderato.
Particolarmente consigliata per i colpi più piano delle 2 passate.

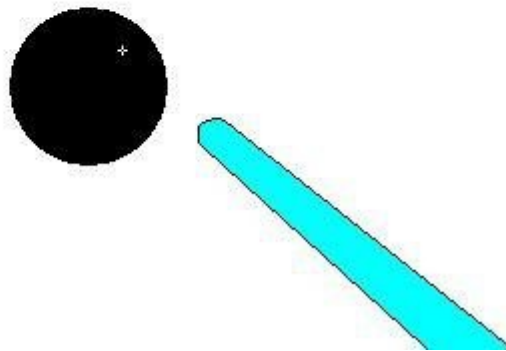
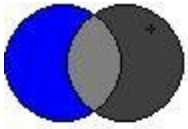
Mira con la Stecca



Consiste nel puntare la stecca fra l'effetto già impostato sulla B ed il punto di mira sulla R.
Particolarmente consigliata per i colpi più forti delle 2 passate.

Spesso si tiene conto della sbandata e, nel caso questa porti la palla dalla parte opposta all'effetto (come nel mio caso), un punto di mira possibile, potrebbe essere quello al termine della linea viola.

Mira con la Palla Fantasma



Si può, in alternativa, usare il metodo della palla fantasma.

Quest'ultimo metodo è il più istintivo.

La difficoltà aumenta con l'aumentare dell'effetto (e della distanza).

Il lato positivo è che, con questo tiro, ci si concentra, secondo me, di più, sulla steccata.

Particolarmente consigliata per uscire da "momenti no".

Si ricorda che i 3 metodi di mira, nel caso non si adoperi effetto orizzontale, si assomigliano molto.

Normalmente adopereremo la Mira con la Palla; il caso contrario (tiri a lunga distanza e forti), sarà specificato.