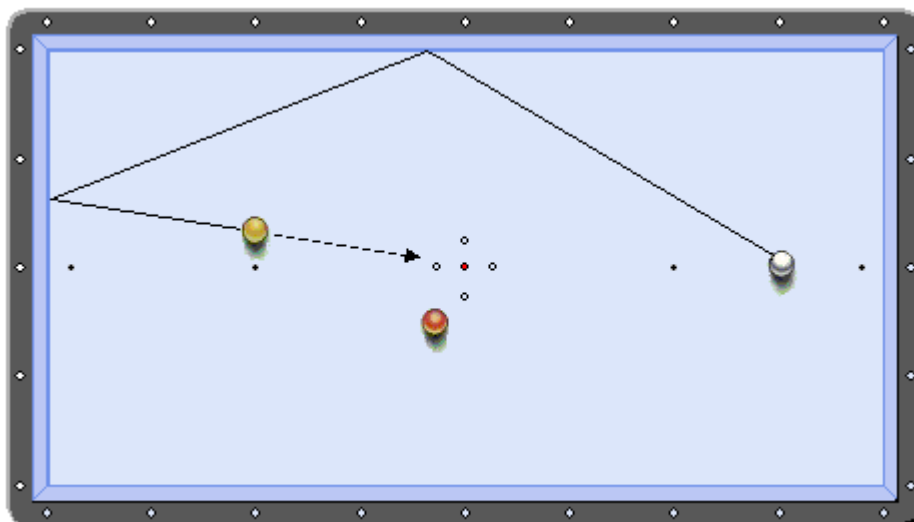
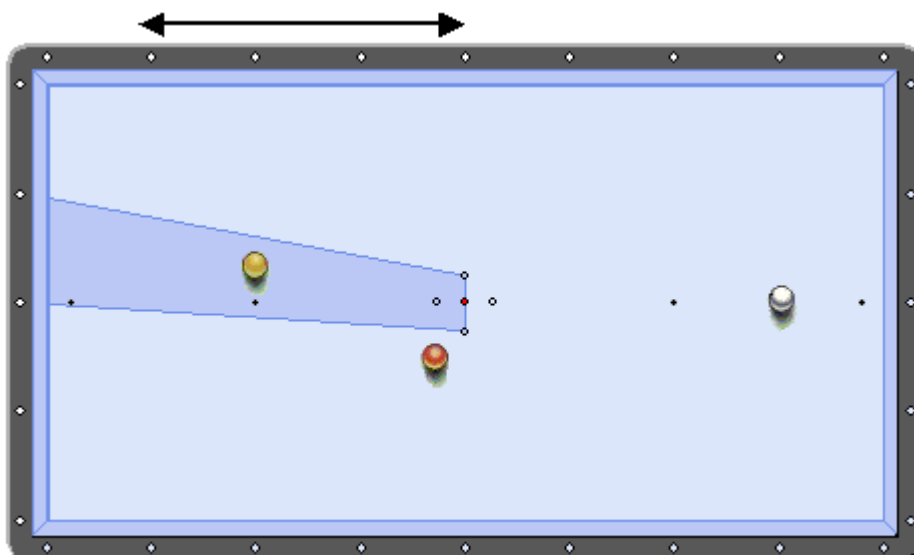


LA GARUFFA



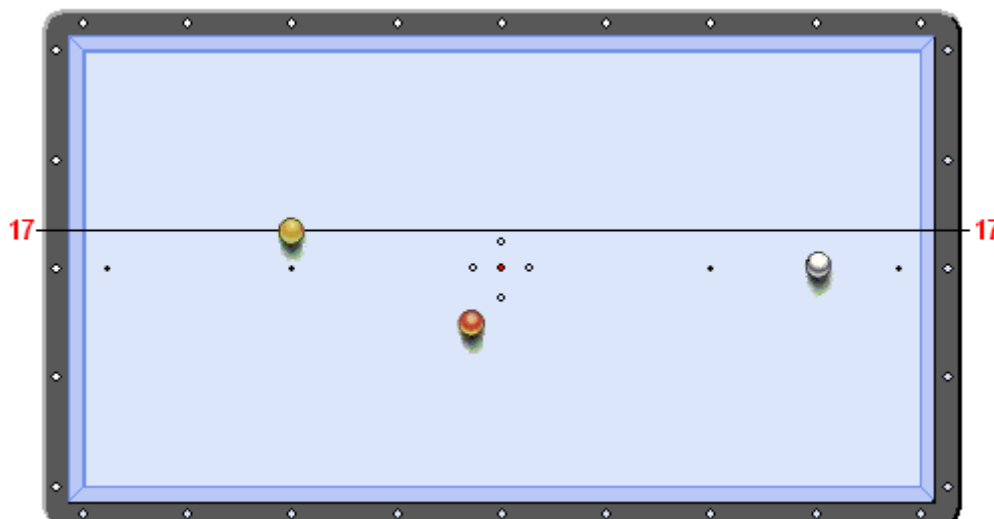
Limiti

Il punto di impatto dell'attacco palla è tra il primo e il quarto diamante sulla rotaia lungo. La palla dell'avversario è in un quadrilatero la cui base è rappresentata dalla piccola striscia tra la centrale e la prima mosca e volare alto dal castello.



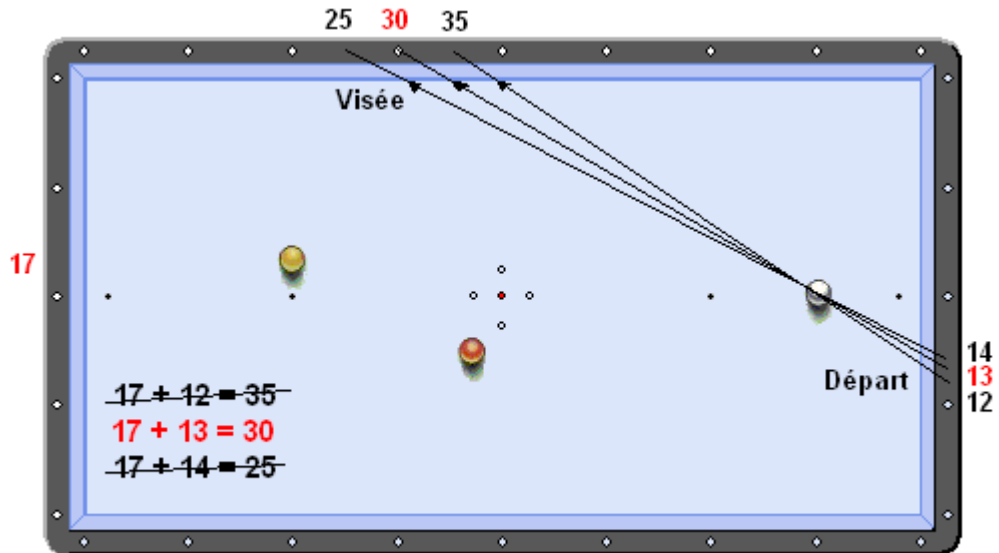
Metodo di calcolo

1) Trovare il valore attraverso la parallela data dalla palla avversaria sul diamante della sponda corta

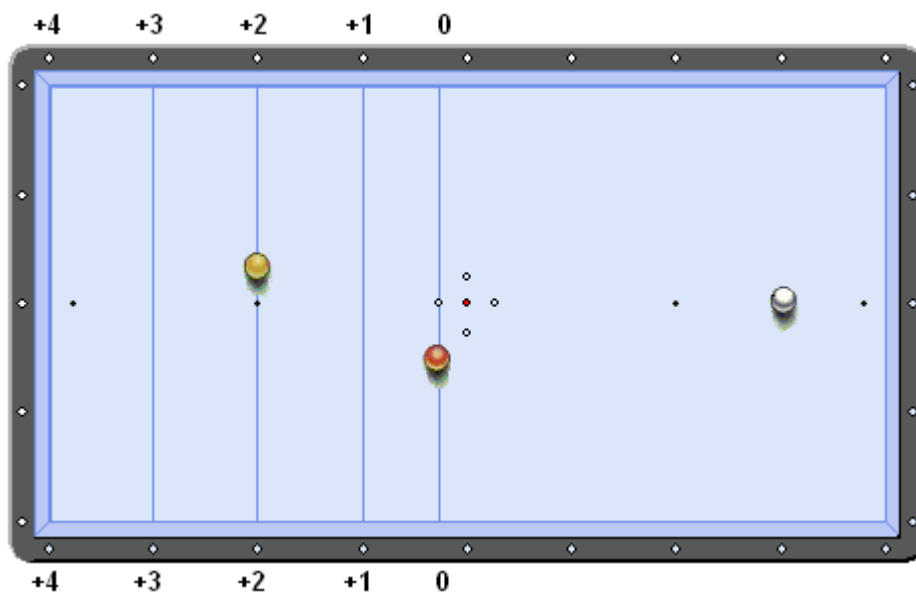


2) Trovare il punto di mira sulla sponda lunga ti aiuterà la tua stecca. La linea passante per l'asse della sfera deve soddisfare l'equazione:

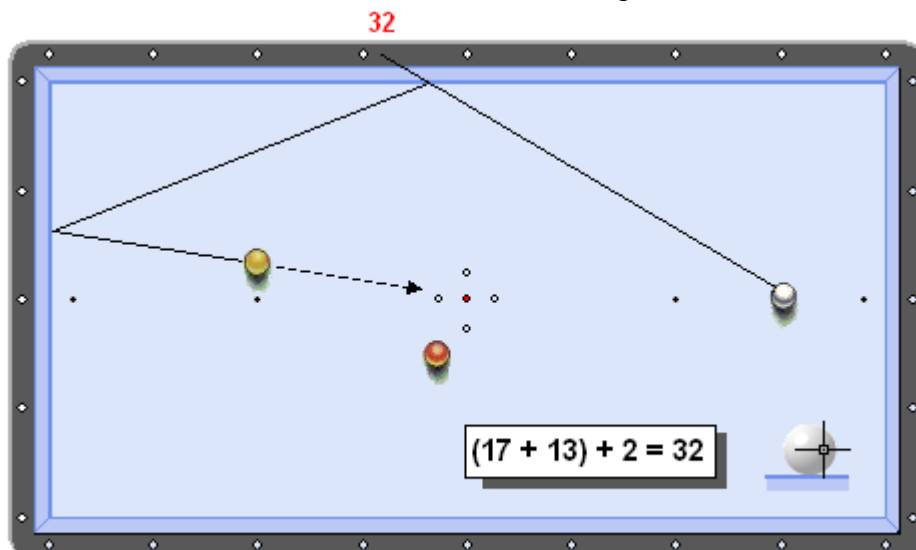
Valore trovato in 1) + out = Punta.



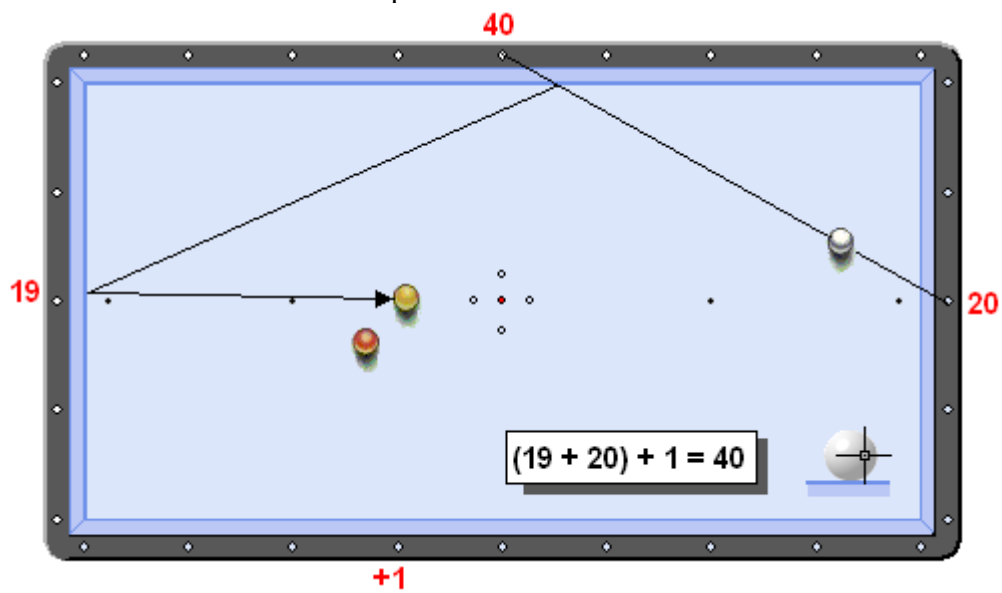
3) Applicare l'eventuale compensazione. Dipende dalla posizione della palla avversaria dalla parte opposta sulla sponda corta: diminuisce 1 punto per ogni diamante.



Per questo calcolo occorre un effetto contrario massimo sulla palla.



Prendete confidenza con l'esecuzione di questo metodo.



Nota importante: come tutti i metodi il conteggio si adattera' alle condizioni della sponda lunga e del panno.