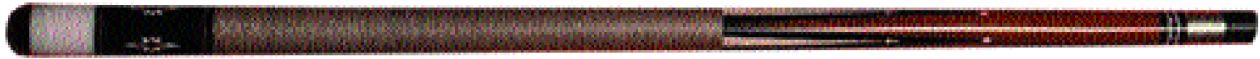


GIUSEPPE CUTTONE

*L'Enciclopedia
del biliardo
- angolo 80 -*





Giuseppe Cuttone

“L’Enciclopedia del Biliardo”

- Angolo 80 -

GUIDA TECNICA E PRATICA:

- Oltre 400 disegni tecnici
- Impugnatura della stecca
- Appoggi
- Tagli o effetti
- Velocità sulle sponde
- Geometrie
- Parallele e diagonali numerate
- Calcoli geometrici
- Schemi di tiro diretti ed indiretti
- Tiri di esibizione inediti

Testi di *Cristoforo Tramontana*

Hanno collaborato:

- Traduzione dei testi in inglese
Loredana Catalfamo
- Supporto tecnico
Mirko Nicotra e Rosario Azzarello





Giuseppe Cuttone



Sono nato ad Ucria, un paesino dell'entroterra messinese, il 19 maggio del 1952. Dopo trent'anni trascorsi sul tavolo verde in tantissime sale da gioco, ho imparato con la mia esperienza che il biliardo è uno sport talmente affascinante che, praticato con la giusta passione, sviluppa nell'individuo una versatilità intellettuale che altrimenti rimarrebbe celata.

Ho maturato ormai tantissima pratica, ed oggi sono fermamente deciso a condividere con Voi tutto ciò che ho messo a frutto in tanti anni.

Con questo lavoro vorrei dimostrare a tutti che il gioco del Biliardo non consiste solo nel colpire la bilia, ma nello sviluppare teorie e misure in grado di articolare, durante le partite, tiri di precisione inimmaginabili che determineranno la differenza con l'avversario di turno.

All'età di 16 anni, un grave incidente stradale mi inchiodò su una sedia per più di un anno. Costretto in questa condizione, trascorrevi il mio tempo in un'angusta sala giochi dove il tavolo da biliardo era frequentatissimo. Guardando mi appassionai, ed una volta guarito il primo desiderio fu quello di impugnare una stecca e provare. Con gli anni la passione si trasformò in hobby poi in ragione di vita. Iniziai a studiare tutte le possibilità di tiro, le sponde, le angolazioni, le velocità, gli effetti e le tattiche; rincasando prendevo appunti curandomi di approntare anche i disegni per non rischiare di dimenticare la geometria del tiro realizzato.

Quante ore sono trascorse senza venire a capo di nulla! Ma dopo tanta fatica trovare il giusto equilibrio di tiro mi inebriava; la conquista di quella misura era per me il traguardo agognato. Non so dirvi quanto tempo sia passato da allora fino al mio primo torneo, ricordo solo di averne disputati moltissimi su tutto il territorio nazionale, vincendone tanti e piazzandomi in tanti altri.

Oggi sono un Master, dirigo una sala giochi tenendo gratuitamente lezioni a quanti si rivolgono a me.

Ma non mi sento soddisfatto; è mio desiderio offrire ad un numero illimitato di giocatori lo studio che per tutti questi anni ho realizzato... la mia misura... "l'Angolo 80".

Per realizzare tutto ciò è stata curata la forma, per rendere la lettura di semplice apprendimento, accessibile a tutti anche a chi non ha ancora avuto la possibilità di provare qualche colpo. Spero di esserci riuscito e per questo ringrazio tutti coloro che hanno collaborato alla piena realizzazione di questo ambizioso progetto nei minimi dettagli.

Oltre alla parte scritta sono stati approntati CD Rom, video cassette e... un sito internet, www.biliardonline.it sul quale potete contattarmi direttamente mediante e-mail; risponderò a tutti.

Giuseppe Cuttone

Milazzo, la città che mi ha adottato.



Mulay (*Miulai*), dal greco “Grande Masso”, senza dubbio il riferimento va collegato alla roccia del promontorio del Capo, fu il primo nome che ebbe questo antichissimo insediamento ellenico intorno al 600 a.C.. Testimonianze tratte da ritrovamenti archeologici dichiarano che questa bellissima penisola distesa sul Tirreno abbia tracce di civiltà che si perdono nella notte dei tempi.

Turisticamente ben collocata questa cittadina offre, a quanti volessero trascorrere le vacanze, una splendida spiaggia sulla riviera di Ponente lunga circa 6 chilometri, con un mare cristallino che invita i bagnanti a rilassanti nuotate. Sotto il promontorio, un’immensa scogliera naturale paradiso delle escursioni subacquee. Camping e lidi attrezzati completano il quadro estivo diurno. La sera due grandi discoteche, le Cupole e le Terrazze; oppure, per coloro che amano la tranquillità, la lunga passeggiata sul litorale di Levante, la Marina Garibaldi, tra le vetrine dei negozi e i ritrovi aperti fino a notte fonda.

Per quanti al diletto volessero accomunare la cultura, Milazzo offre attraverso la sua storia monumenti importantissimi aperti al libero accesso di pubblico.

I resti del Convento dei Padri Carmelitani fondato nel 1570; la Chiesa di S. Giacomo edificata nel 1432; la chiesa di S. Maria Maggiore eretta nel 1632, famosa perché presso la soglia della porta centrale trascorse la notte del 20 luglio 1860, il generale Giuseppe Garibaldi; la Chiesa dei Cappuccini; il Convento dei Monaci di S. Francesco di Paola che fu costruito nel 1592; il Castello, la cui costruzione fu iniziata dagli arabi nel 937 e fu ultimata nel 1592 sotto la dominazione degli spagnoli. Attorno al Castello si erge una fortificazione muraria lunga circa 130 metri, nel cui interno erano stati ricavati grandi magazzini per depositi di armi e munizioni, cisterne di rifornimento per l’acqua ed ampi spazi adibiti a stalle. Per saperne di più sarebbe opportuno visitare questi posti suggestivi e carichi di storia. E poi il grande Duomo di S. Stefano, la Chiesa di Santa Caterina d’Alessandria, la Chiesa del SS. Crocifisso, la Chiesa dell’Immacolata, la Chiesetta di S. Rocco, l’Antico Borgo, la Città Spagnola, il Duomo Antico, il Palazzo dei Giurati e tantissimi altri riferimenti al nostro Passato.

Documenti antichissimi farebbero risalire l’emersione del promontorio del Capo a 400.000 anni prima della venuta di Cristo, e si ipotizza da ritrovamenti archeologi che la prima presenza umana sul territorio di Milazzo risalga al 4000 a.C.

Da Milazzo è possibile spostarsi con facilità per visitare le famose Isole Eolie che si trovano a circa un’ora di navigazione.



La vera storia del Biliardo



Il gioco ebbe origine in Europa; unico dubbio quello della patria che gli diede i natali, ma certamente Italia, Inghilterra, Spagna e Francia si contendono la paternità. Un antico scrittore narra che il passatempo fu introdotto alla corte di Luigi XIV in Francia, su consiglio dei medici per favorire, con l'*esercizio igienico*, la laboriosa digestione del Re. È certo che il Biliardo in altre nazioni era in voga già da molto tempo prima di quella data ed era giocato in maniera simile alla Pallamaglio, antichissimo passatempo dei nobili. Un altro scrittore, l'Inglese Cutton, in un suo testo lo definisce “*gioco grazioso, divertente ed ingegnoso*”.

Sin dal 1720 il Biliardo era giocato con un metodo molto simile a quello in uso ai nostri giorni, e circa 80 anni dopo questa somiglianza si accentuò al punto tale da esserci pochissima differenza di pratica con la disciplina applicata nel 3° Millennio.

In seguito furono inventati persino biliardi musicanti: quando la bilia finiva in buca il portello, aprendosi sotto il peso della palla, metteva in funzione un meccanismo che azionava un carillon.

Incerta è pure l'origine del nome, infatti alcuni traggono l'etimologia dal nome di un Inglese che lo avrebbe inventato, tale '*Bil Hart*'; altri sostengono che il termine derivi da “*ball-yard*”, palla (*ball*) che si spinge con il bastone (*yard*); altri ancora fanno scaturire la parola dal gioco che, in Francia, i commessi di negozio (*calicots*) praticavano usando una palla ed il metro lineare Inglese (*yard*).

Questo gioco vanta una letteratura formidabile, al pari di quella edita per il gioco degli scacchi, ed il più antico testo che si conosca risale addirittura al 1702 e fu pubblicato a Leyda, in Francia, da un anonimo.

In principio le regole prevedevano che si spingessero le palle dentro una buca, successivamente furono aggiunti gli *ometti* (birilli), pur rimanendo le sei buche; anni dopo, scomparse le buche, si giocò il **Carambolo** che prevedeva di toccare con la propria bilia, in successione prima la bilia dell'avversario e poi quella *neutra* eseguendo, così, una serie di carambole che talvolta raggiungevano sequenze sorprendenti.

Il mobile si presentava come un grande tavolo coperto da un panno verde, con quattro *mattonelle* (sponde) sui quattro lati e sei *bolle* (buche) dentro le quali venivano spinte le palle di osso con le *aste* (stecche). Certo è che il gioco del Biliardo vanta antichissime tradizioni, ed ancora oggi annovera un indicibile numero di appassionati a livello mondiale; chissà per quanti secoli in futuro riuscirà a coinvolgere neofiti di qualsiasi età e ceto sociale che si cimenteranno sul tavolo verde con interesse e passione, realizzando tiri spettacolari e geometrie di ogni genere!



L'enciclopedia del Biliardo

Angolo 80

Prefazione

A tutti gli appassionati di biliardo, soprattutto ai giovani, faccio presente che questo lavoro trasfonde un messaggio di cultura e di intelligenza dimostrativa.

Infatti il mio desiderio è quello di divulgarlo nel mondo. Nel gioco del biliardo non si finisce mai di apprendere, poiché non esistono limiti al gioco.

È molto affascinante, ti fa impazzire, ma allo stesso tempo ti fa innamorare e ragionare; più si impara e più cresce la voglia di migliorarsi.



L'enciclopedia del Biliardo

Angolo 80

Prima Lezione

Se vuoi diventare un grande giocatore necessariamente devi seguire attentamente quanto segue. In questa prima lezione, andremo a spiegare: regole fondamentali del gioco, primi tiri, vademecum del buon giocatore. Inoltre la stecca, l'impugnatura, legenda degli schemi di tiro, tavolo da gioco,

velocità o forza da imprimere, i tre punti di compensazione e

“Parallela numerata diviso due”

80:2=40 • 70:2=35 • 60:2=30 • 50:2=25

40:2=20 • 30:2=15 • 20:2=10 • 10:2=5

e con altri tantissimi tiri ed illustrazioni.

In ogni lezione riceverai in omaggio un tiro di “esibizione”.



Regole fondamentali del libro



Il libro é strutturato in varie sezioni, che portano il giocatore passo passo a imparare questo fantastico gioco del biliardo. È adatto a tutte le categorie, specialmente alle nuove generazioni, che sono entusiaste di questa disciplina. La regola fondamentale è quella di seguire il testo pagina per pagina. Risulterebbe vano studiare i colpi successivi, perchè le prime spiegazioni servono proprio per comprendere le regole fondamentali di questo gioco; non bisogna sottovalutare la prima parte del libro con le varie tecniche di impugnatura stecca, i tagli e gli effetti, le velocità, le numerazioni e le compensazioni.

Seguendo questi consigli, e con molta passione, si può diventare un Master, come lo sono io.



I primi tiri

Un biliardo ha due sponde lunghe e due corte. I diamanti sono punti di riferimento segnati sui quattro lati.

Fattore importantissimo per la spiegazione delle teorie è la numerazione, che troviamo applicata in queste pagine. Per effetto della numerazione, bisogna dividere in 10 unità la distanza tra un diamante e il successivo. Sulla sponda lunga si otterranno 80 unità, su quella corta 40.

Per mandare la bilia in buca, si procede con un ragionamento: prendendo in esame la numerazione su una sponda, vedremo che per far quadrare i conti ed ottenere il tiro giusto dobbiamo dividere per due il punto del lato dove è posizionata la bilia battente. Il risultato ottenuto ci darà sulla sponda opposta (ricevente) il punto di mira per andare in buca d'angolo, tenendo presente che alla sponda lunga si contrappone l'altra sponda lunga, e alla sponda corta l'altra sponda corta. Il tiro sarà effettuato senza effetto.

Un buon giocatore non deve mai sottovalutare i tiri semplici, una minima distrazione può compromettere tutta la partita.

Regole fondamentali per un giocatore

1. Quando inizia la partita, l'unica realtà esistente è racchiusa nei confini delle sponde del biliardo, il resto non esiste.
2. Prima di iniziare la partita controllare il biliardo che con le variazioni di temperatura, dell'usura delle sponde e del panno, può difettare più o meno da 0 a 1 punto (compensazione)
3. Evitare pasti pesanti ed essere riposati e lucidi prima della partita.
4. Incalzare da subito l'avversario senza un attimo di tregua fino alla conclusione della giocata.
5. È preferibile usare una stecca regolata sottopeso (se da 600 g usarla da 500 g), così da avere una maggiore sensibilità al colpo.
6. Alla flessibilità del polso diamo un valore da 1 a 10, la velocità media è di 5-6 (vedi capitolo "impugnatura della stecca").

Sulla bilia si incide con tagli o effetti.

Per ottenere un risultato ottimale bisogna però conoscere al meglio gli schemi.



La stecca

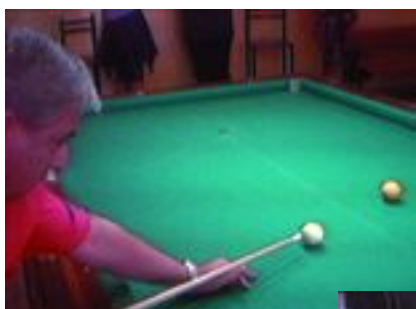
Sarebbe opportuno che ognuno usasse una stecca professionale. Ne esistono di vari tipi, ma ogni giocatore deve ricercare quella ideale, rapportata alla propria altezza e al proprio peso. Le stecche, da me consigliate, variano da 500 a 650 gr., che ritengo siano l'ideale per tutti i vari tipi di gioco. Nella parte finale della stecca vi è un tappo, che fa presa sulla bilia battente. È consigliabile utilizzarne uno quasi morbido, che permette di regolare il tiro.



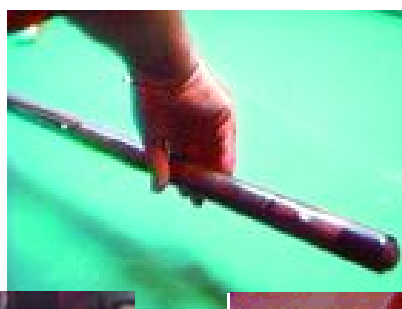
L'impugnatura della stecca

Determinante diventa a questo punto il trattamento per il manico della stecca. La mano del giocatore deve ricavare una presa più possibilmente sensibile, ed è buona regola utilizzare solo tre dita per aumentare la sensibilità del polso.

Ho dato un valore da 1 a 10 alla sensibilità che il polso può imprimere a contatto con la stecca: 1 riguarda un agire lieve nel movimento; 10 diventa il massimo della rigidità nell'uso dell'attrezzo. Pertanto è opportuno che il movimento abbia un valore intermedio (5), che permetterà una particolare morbidezza del tiro.



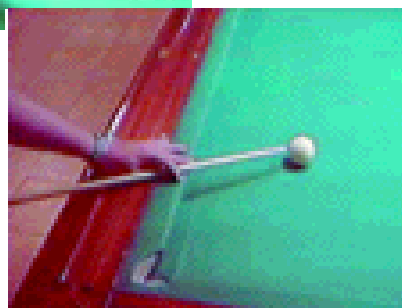
Base corretta della mano sul panno



Impugnatura corretta della stecca



Impostazione corretta sul biliardo



Impostazione corretta sulla sponda



Legenda per gli schemi di tiro

ⓑ Bilia battente

Ⓐ Bilia avversaria

← Traiettoria della
bilia avversaria

← Traiettoria della
bilia battente

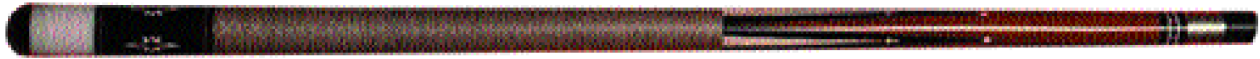
⦿ Punto da colpire senza taglio ⦿

⦿ Punto da colpire con “1°”taglio ⦿

⦿ Punto da colpire con “2°”taglio ⦿

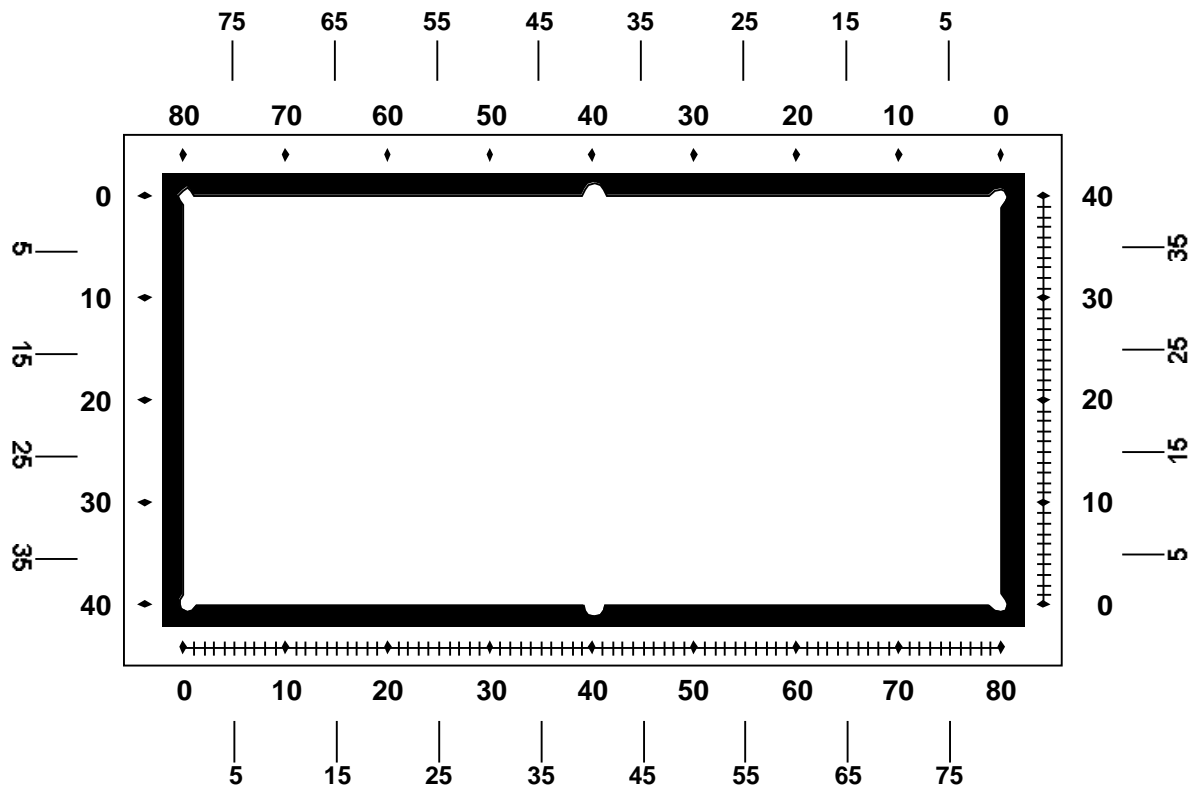
⦿ Punto da colpire con “3°”taglio ⦿

⦿ Punto da colpire con “4°”taglio ⦿



Tavolo da gioco
Parallela diviso due - $80 : 2 = 40$

Prima di iniziare con gli esempi di questo fantastico gioco educativo, faccio presente che nello studio teorico dei tiri da me analizzati, chiamati "tiri magici", sono state impiegate metodologie indipendenti e distinte l'una dall'altra, pertanto invito tutti i lettori e gli appassionati a concentrarsi e riflettere sulle mie lezioni in modo tale da poter catalogare ogni tiro a se stante con la propria teoria; quindi analizzare bene le geometrie rappresentate per ogni esempio di tiro, che nelle pagine seguenti è raffigurato in più sequenze.





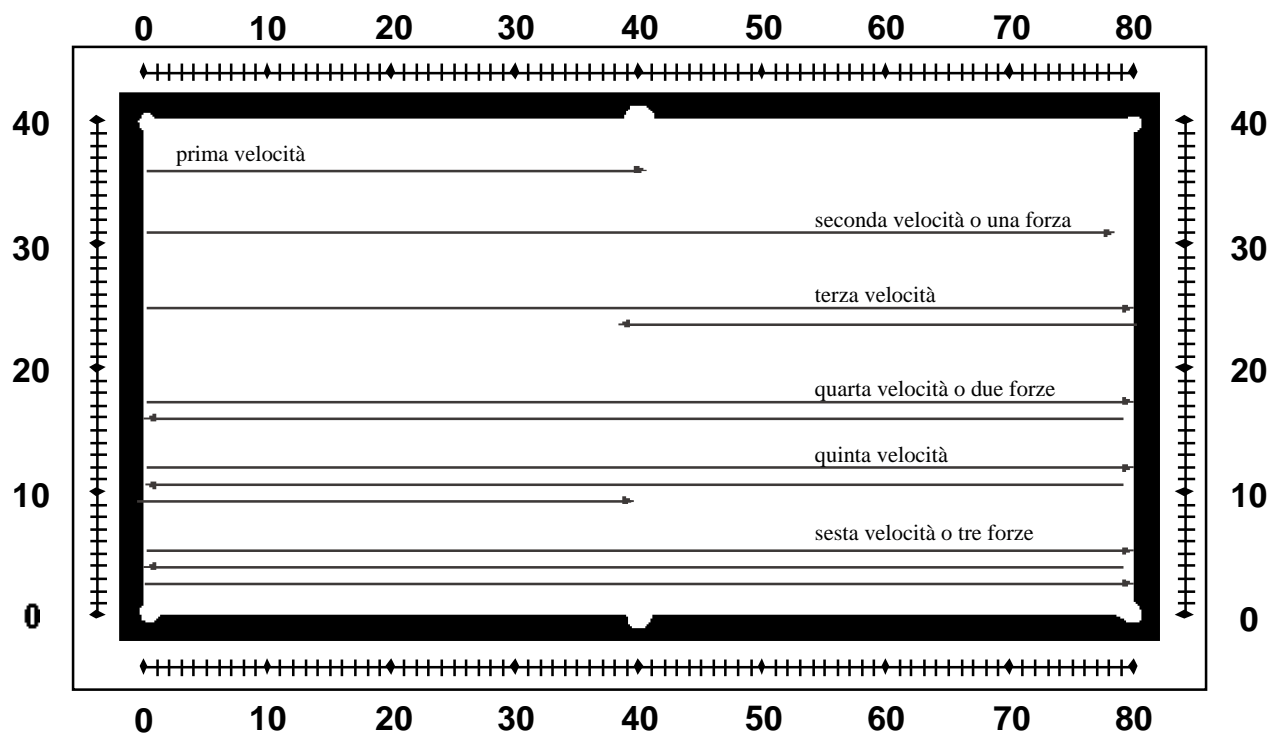
Le velocità

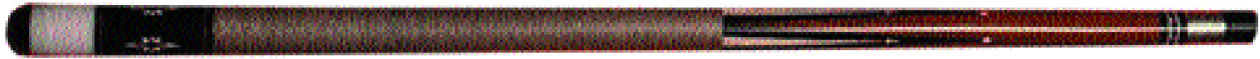
Come individuare la velocità e la forza da imprimere alla bilia? Nella figura sono riportati sei esempi che spiegano ampiamente i metodi per realizzare un buon tiro. Si possono utilizzare fino a 10 velocità o 5 forze. Due velocità corrispondono a “una forza”.

Da 0 > 40 = una velocità

Da 0 > 80 = due velocità o “una forza”.

Nell'esecuzione delle varie velocità è d'obbligo che il giocatore manovri la stecca col polso molto sensibile (10:2=5).

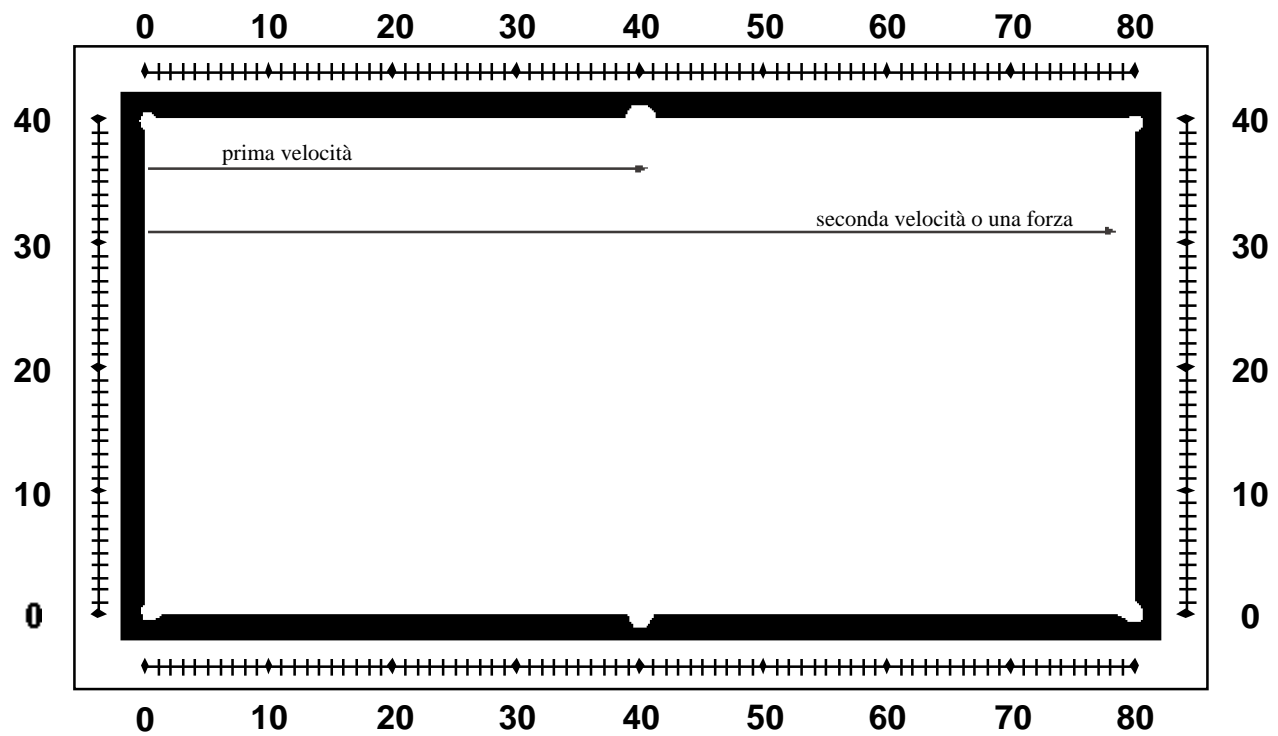




*Velocità o forza:
Esempio disegno precedente*

Nella figura ci sono riportate le prime due velocità:
da 0 > 40 = prima velocità
da 0 > 80 = seconda velocità o "una forza".

Esecuzione: polso sensibile (10:2=5).





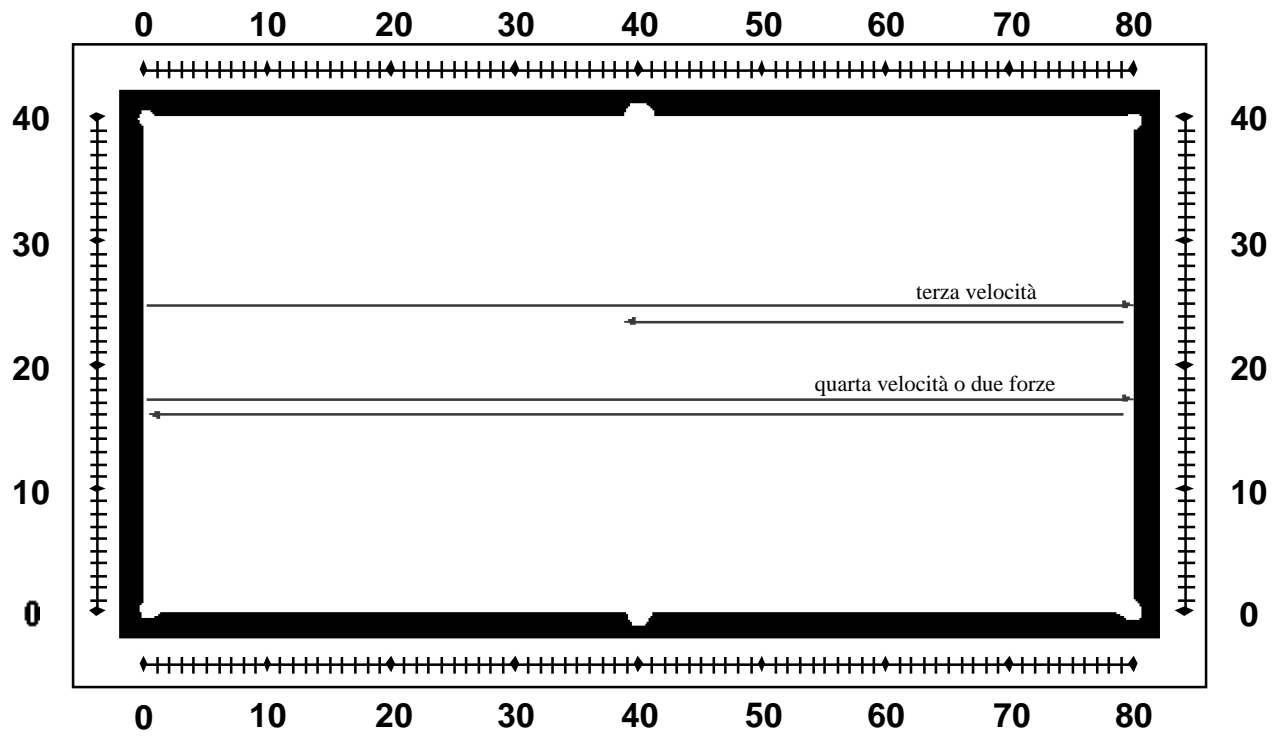
***Velocità o forza:
Esempio disegno precedente***

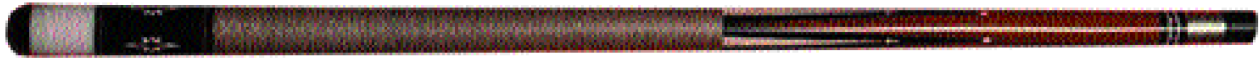
Nella figura ci sono riportate altre due velocità:

Terza velocità

Quarta velocità o due forze

Esecuzione: polso sensibile (10:2=5).





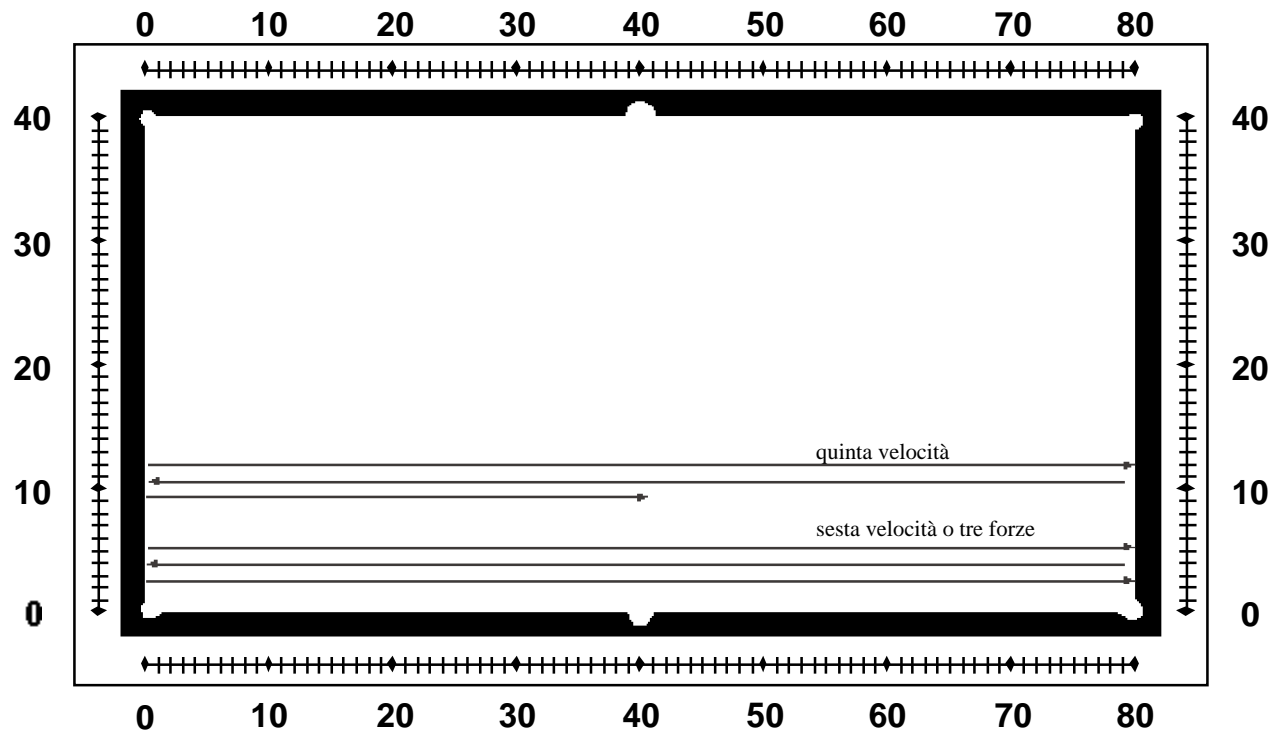
*Velocità o forza:
Esempio disegno precedente*

Nella figura ci sono riportate altre due velocità:

Quinta velocità

Sesta velocità o tre forze

Esecuzione: polso sensibile (10:2=5).





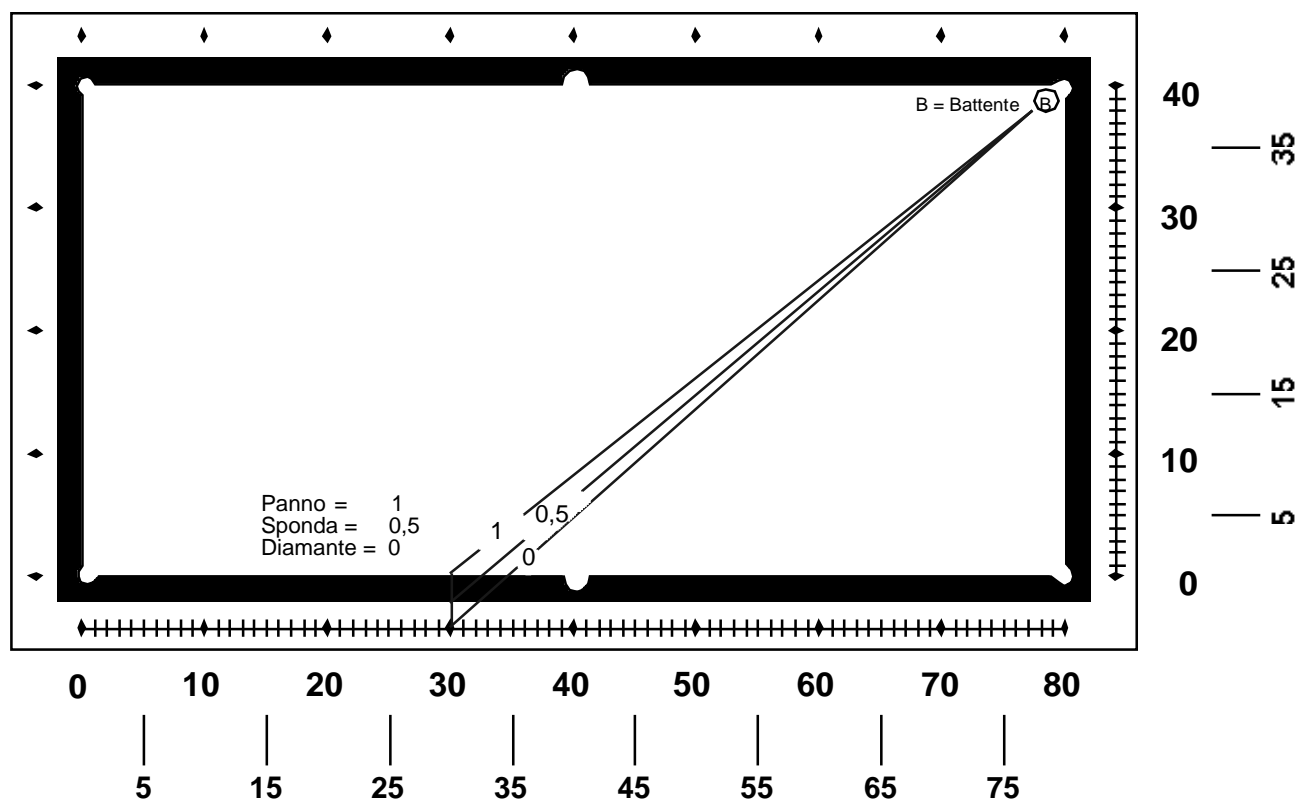
***Tavolo da gioco:
i tre punti di compensazione.
Come calcolare le compensazioni:
“0” sul diamante,
“0,5” sulla sponda e
“1” sul panno.***

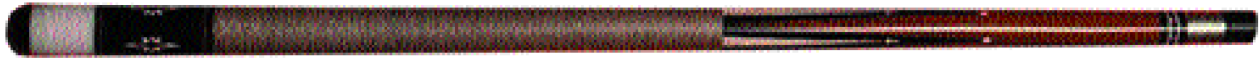
Tutti i tavoli da biliardo hanno difetti e pregi: panno caldo, panno freddo, panno veloce e panno meno veloce.

A questo punto dobbiamo conoscere come compensare le misure a seconda del tavolo su cui andiamo a cimentarci.

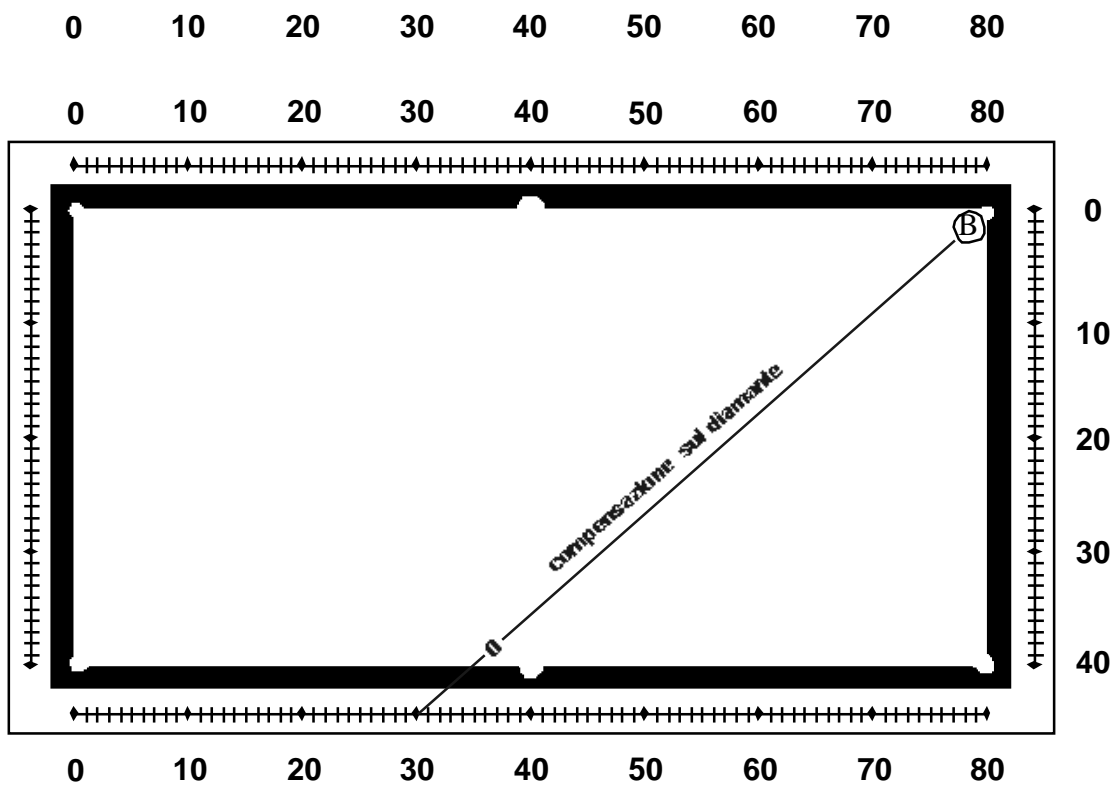
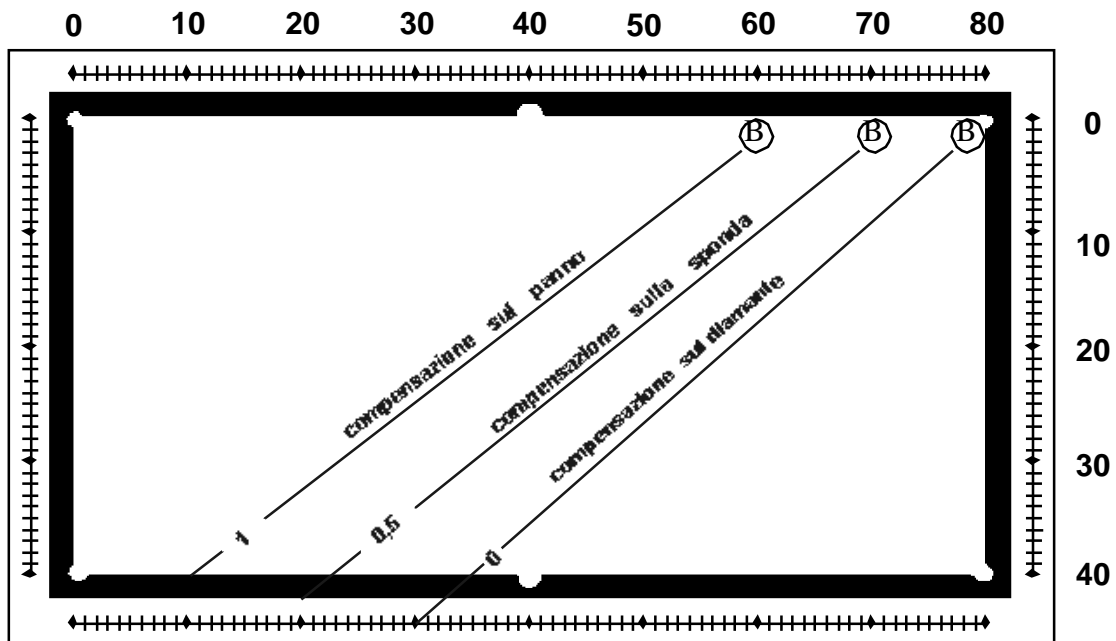
Come andare a colpire i tre punti di compensazione?

I tre punti sono: 0 - 0,5 - 1 sulla sponda.



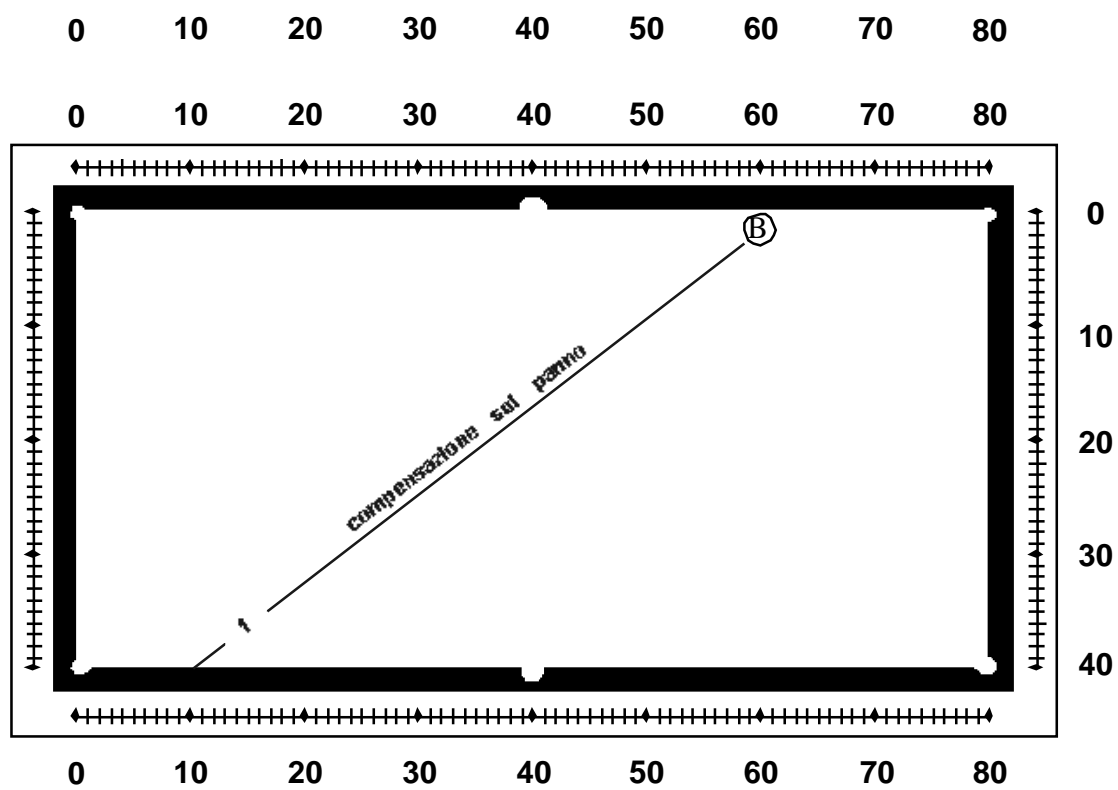
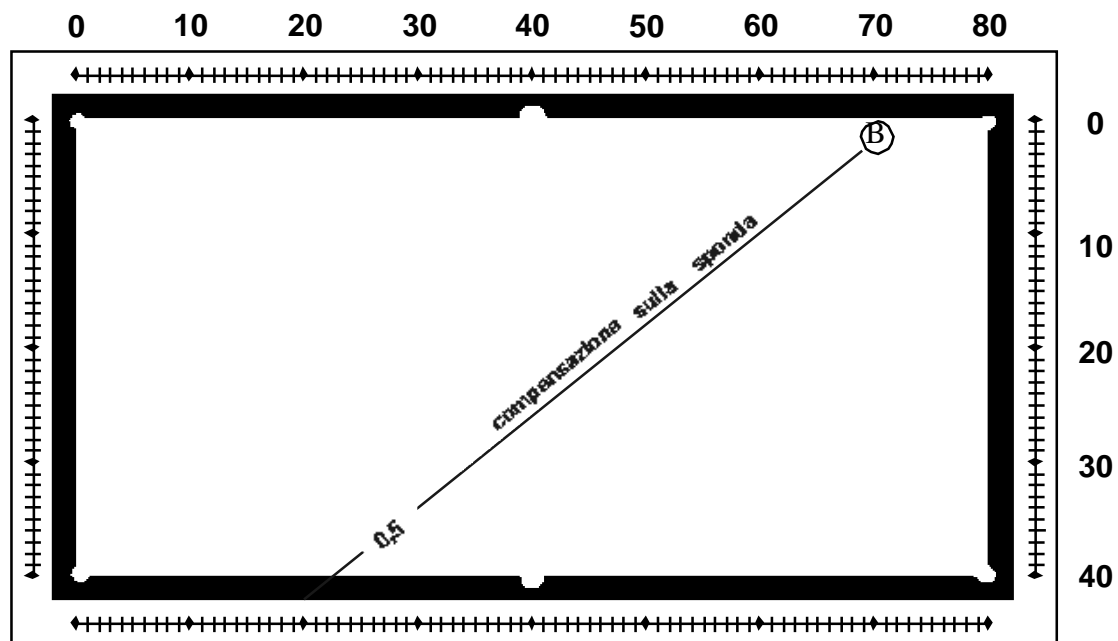


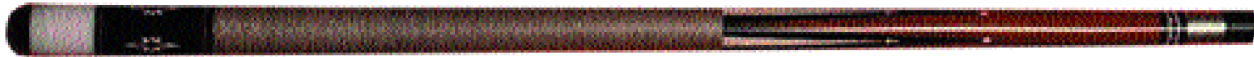
*Esempi compensazione
“Parallela numerata”
come calcolare le compensazioni:
“0” sul diamante,
“0,5” sulla sponda e
“1” sul panno.*





*Esempi compensazione
“Parallela numerata”
come calcolare le compensazioni:
“0” sul diamante,
“0,5” sulla sponda e
“1” sul panno.*





“Parallela numerata diviso due”

80:2=40 • 70:2=35 • 60:2=30

50:2=25 • 40:2=20 • 30:2=15

20:2=10 • 10:2=5

Una sponda lunga - Buca d'angolo

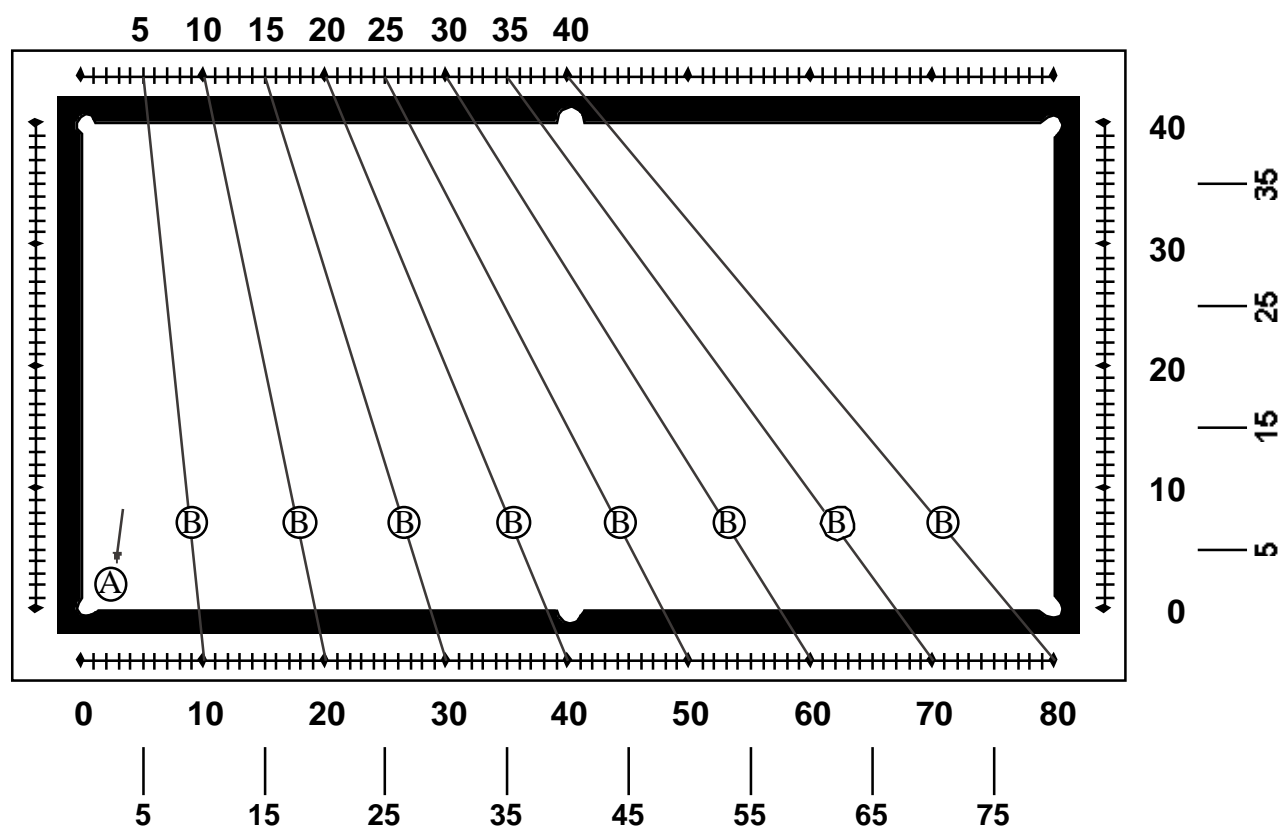
⊙ taglio zero

Come trovare il punto di mira. Collocando la stecca sulla bilia battente, individuando il punto di battuta dividere per due. Il risultato ottenuto corrisponderà al punto di ricezione: es. (80:2=40).

La numerazione per questo tipo di misura viene effettuata posizionando la buca dove deve finire la bilia a 0.

Controllare la compensazione: 0 • 0,5 • 1.

Fig. Madre



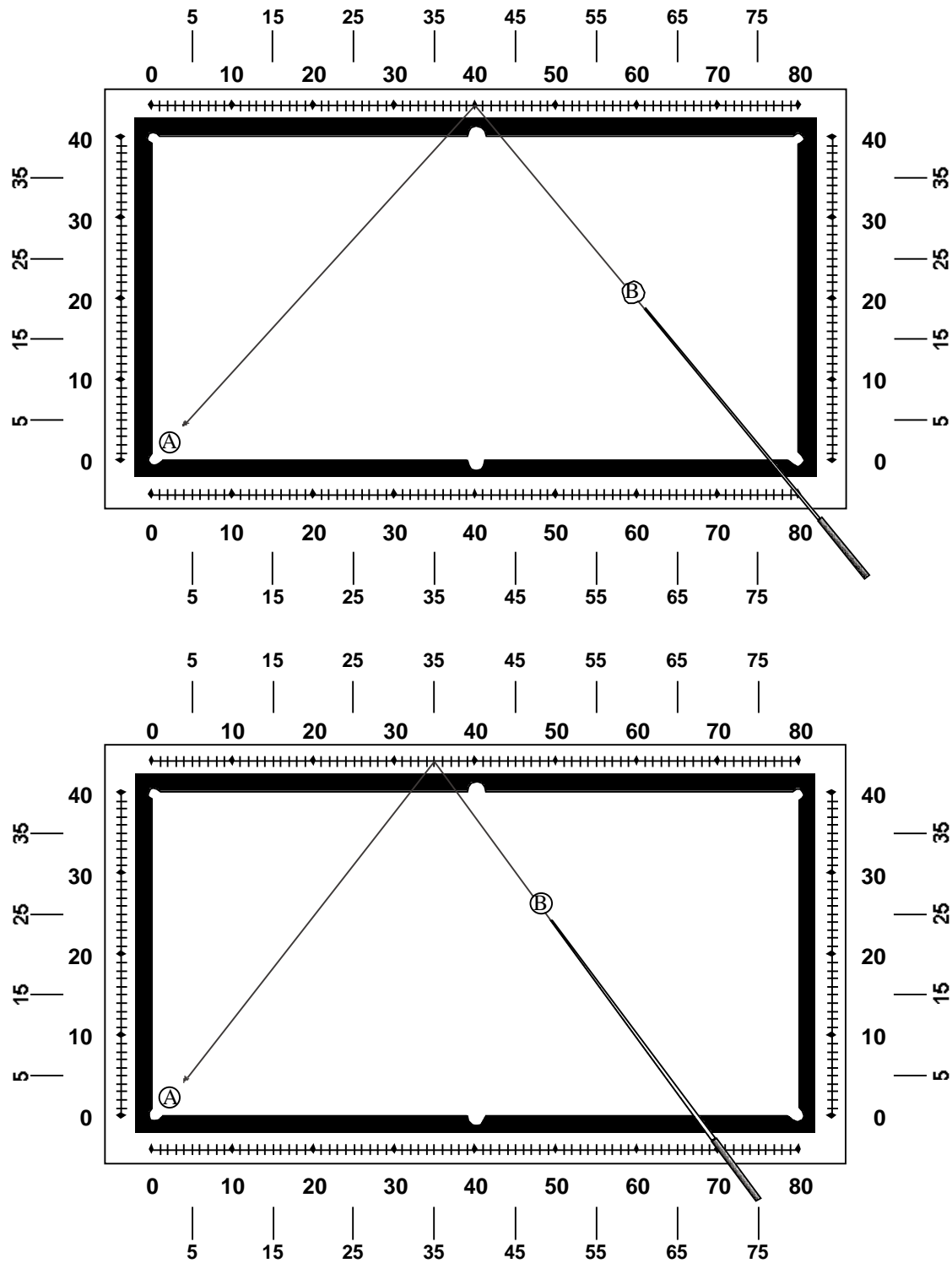
20 -----

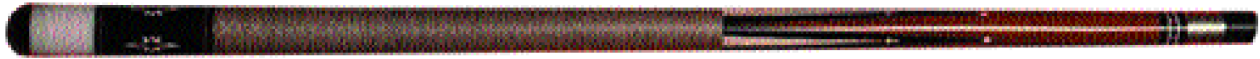


***Due esempi del disegno precedente “madre”
“parallela numerata $80 : 2 = 40$ ” e
“parallela numerata $70 : 2 = 35$ ”
I sponda - buca d'angolo***

⊙ taglio zero

Controllare la compensazione: 0 • 0,5 • 1.

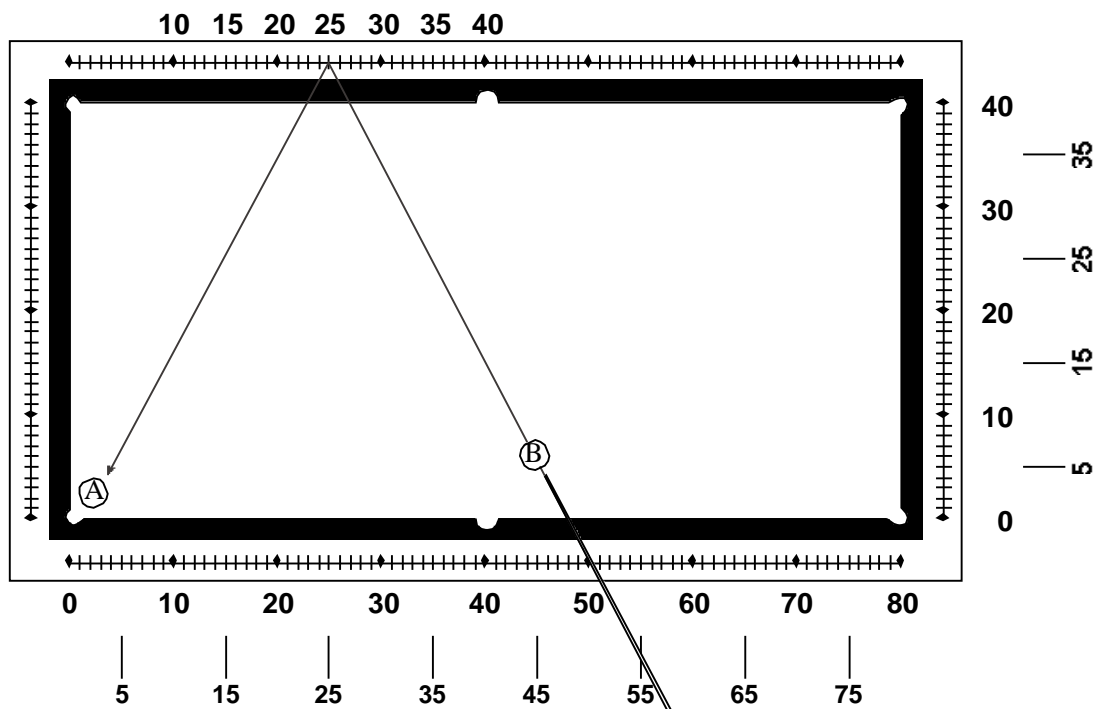
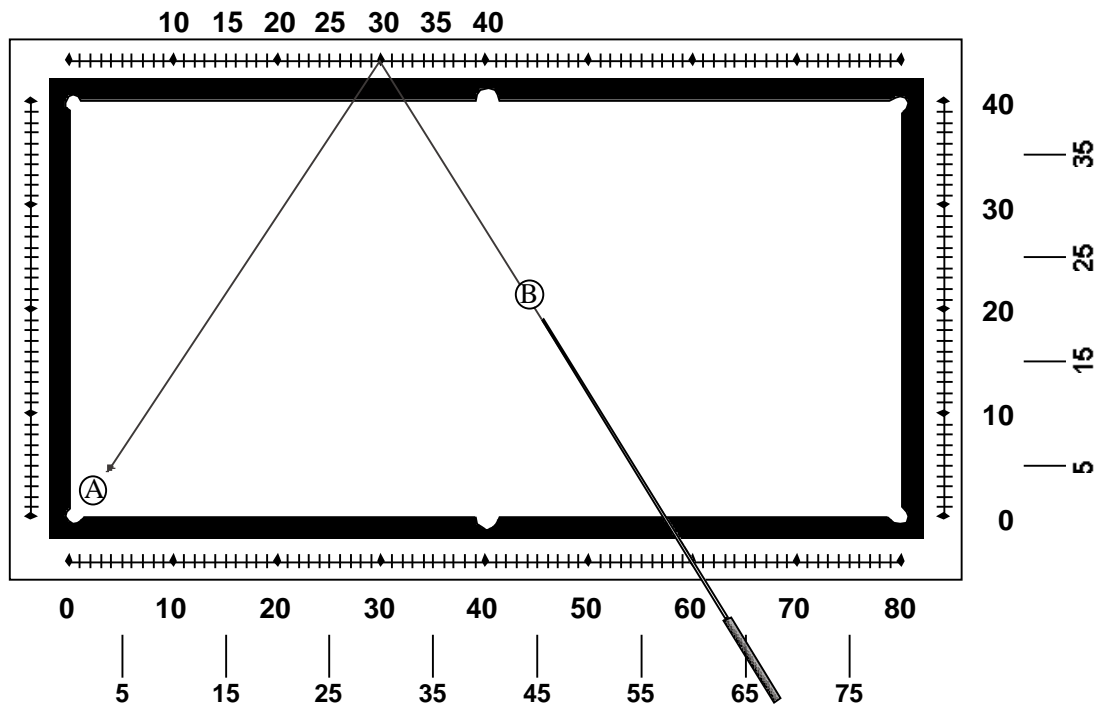




*Due esempi del disegno “madre”
“parallela numerata $60 : 2 = 30$ ” e
“parallela numerata $50 : 2 = 25$ ”
I sponda - buca d'angolo*

⊙ taglio zero

Controllare la compensazione: $0 \bullet 0,5 \bullet 1$.

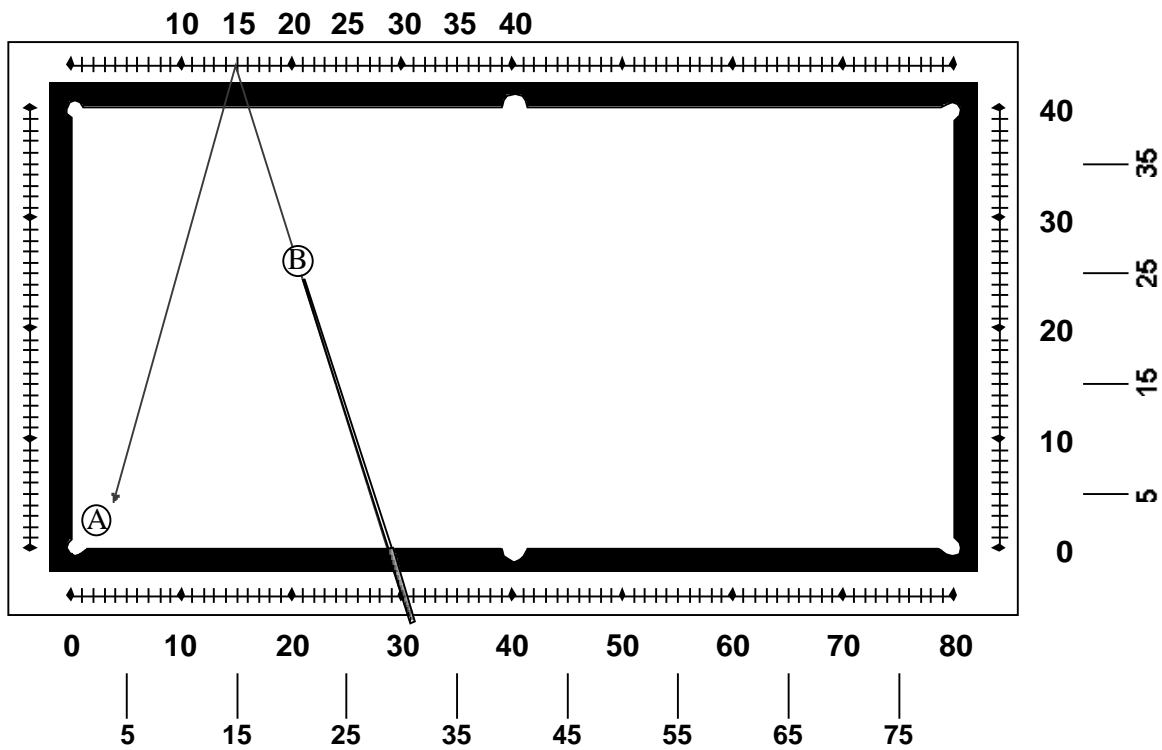
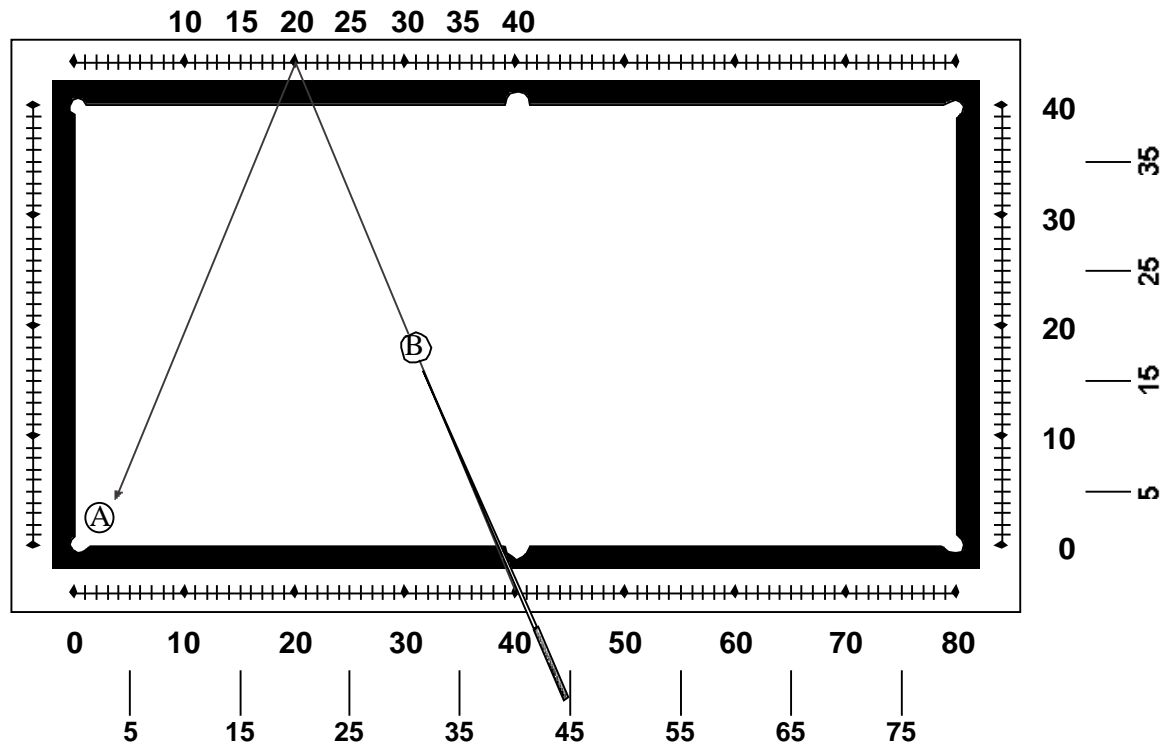


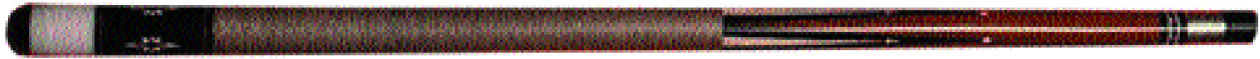


*Due esempi del disegno “madre”
“parallela numerata $40 : 2 = 20$ ” e
“parallela numerata $30 : 2 = 15$ ”
I sponda - buca d'angolo*

⊙ taglio zero

Controllare la compensazione: 0 • 0,5 • 1.

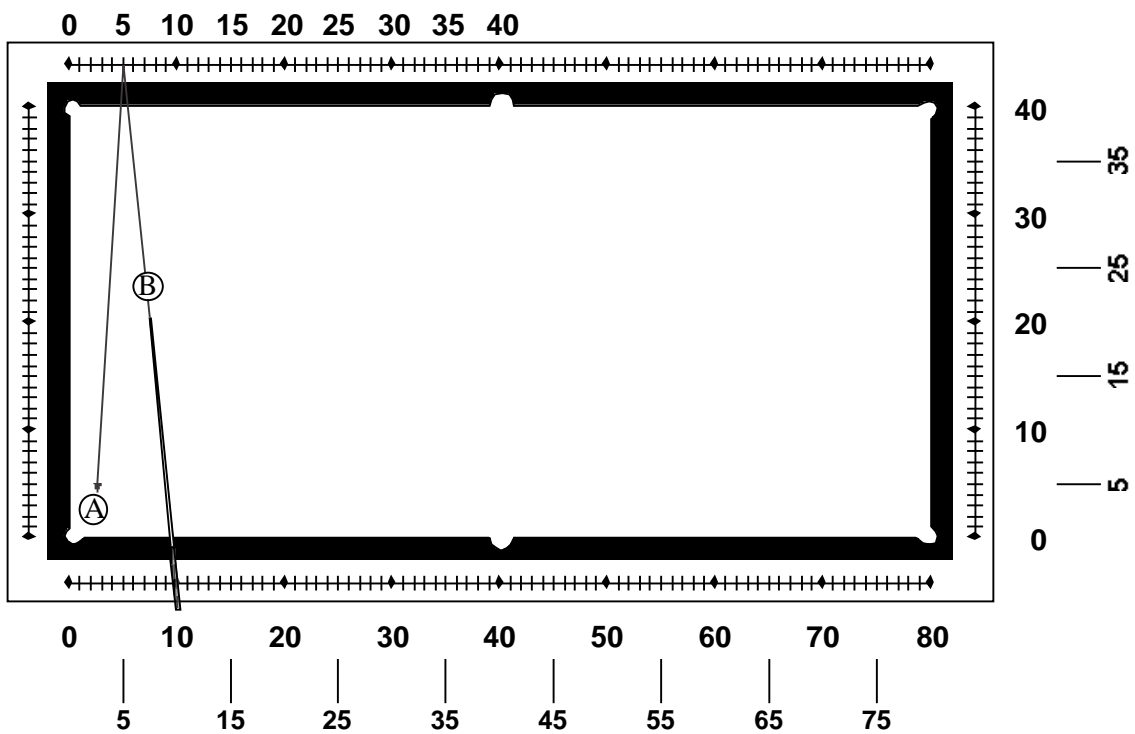
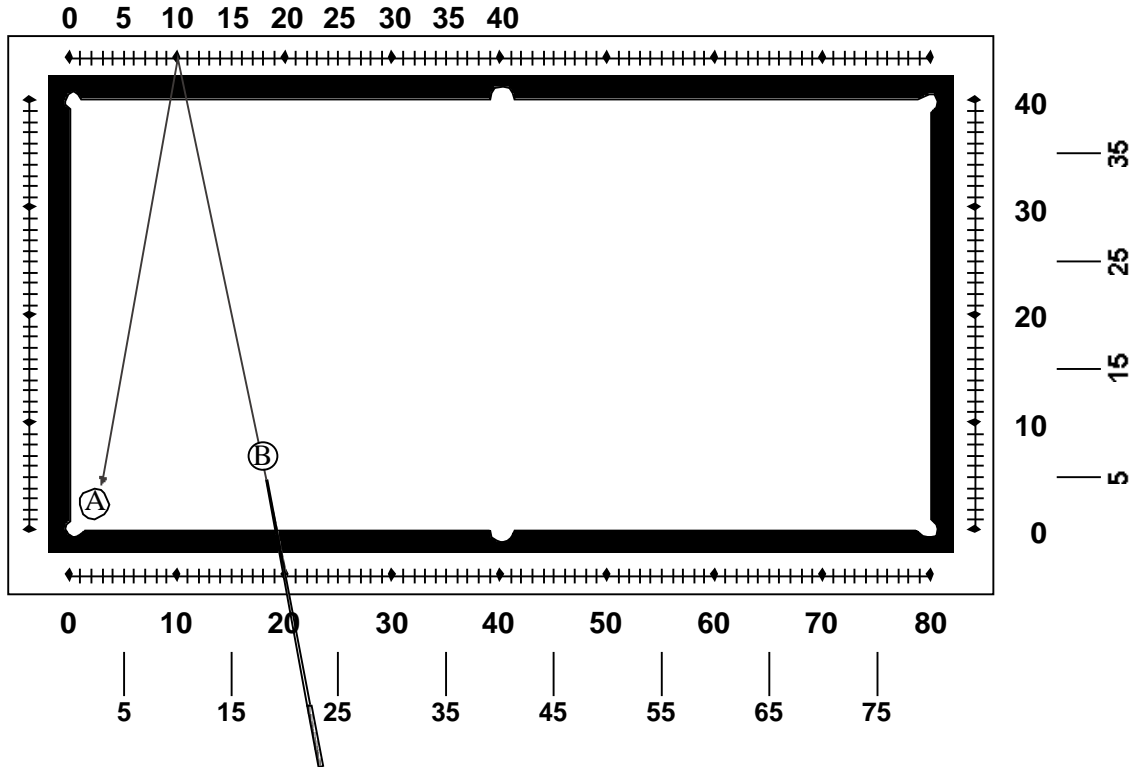




*Due esempi del disegno “madre”
“parallela numerata $20 : 2 = 10$ ” e
“parallela numerata $10 : 2 = 5$ ”
I sponda - buca d'angolo*

⊙ taglio zero

Controllare la compensazione: 0 • 0,5 • 1.





“Tiro di esibizione”

Questo è un tiro che si chiama *“raccoltore”*.

Con rimpallo di quarto taglio a destra, velocità n. 2, mettiamo la bilia in buca.

