

Generale - Riferimenti e Precisazioni

Si é tentato svariate volte di trovare formule che permettessero di calcolare i rapporti degli angoli ed i segmenti nei confronti del tavolo da gioco.

Prima di addentrarsi nella ricerca fra i vari rapporti geometrici, bisogna tenere conto di alcuni fattori, che tenterò di descrivere.

Bisogna immaginarsi un rettangolo costruito sui diamanti, lo chiameremo "rettangolo a legno" (poi si capirà il perché delle varie nomenclature).

Un altro rettangolo é quello costituito dalla parte interna delle sponde (bisogna immaginarsi una visione dall'alto), lo chiameremo "rettangolo a panno".

Ultimo rettangolo, ma il più difficile da immaginare, é quello che dal rettangolo a panno differisce di mezza palla verso l'interno, lo chiameremo "rettangolo reale".

Sempre adoperando i riferimenti dell'[A50](#), se noi abbiamo Partenza 60 ed Attacco 30, significa che, dalla nostra visuale di tiro, mireremo il diamante 30 di Attacco.

In questo caso, la linea del tiro, che rappresenta la traiettoria, si interseca con la sponda d'Attacco circa a 33.

Ma, ancora peggio, la Battente, subirà l'inversione di traiettoria, cioè il punto in cui tocca realmente il panno (a meno che il panno sia nuovissimo, o appena pulito, si può notare una righetta bianca, é dove si deposita il gesso quando le palle urtano le sponde; infatti é il reale rettangolo di gioco, oltre il quale le palle (o meglio il centro di esse) non vanno mai... se non uscendo dal tavolo ;-), a quasi 35 (Punto Reale o Punto a Panno).

Perciò, ricapitolando, dall'angolazione 60-30, mirando il 30 (Mira a Diamante, o Mira a Legno), si tocca a circa quasi 35.

Per la stima delle Uscite dobbiamo ugualmente tenerne conto.

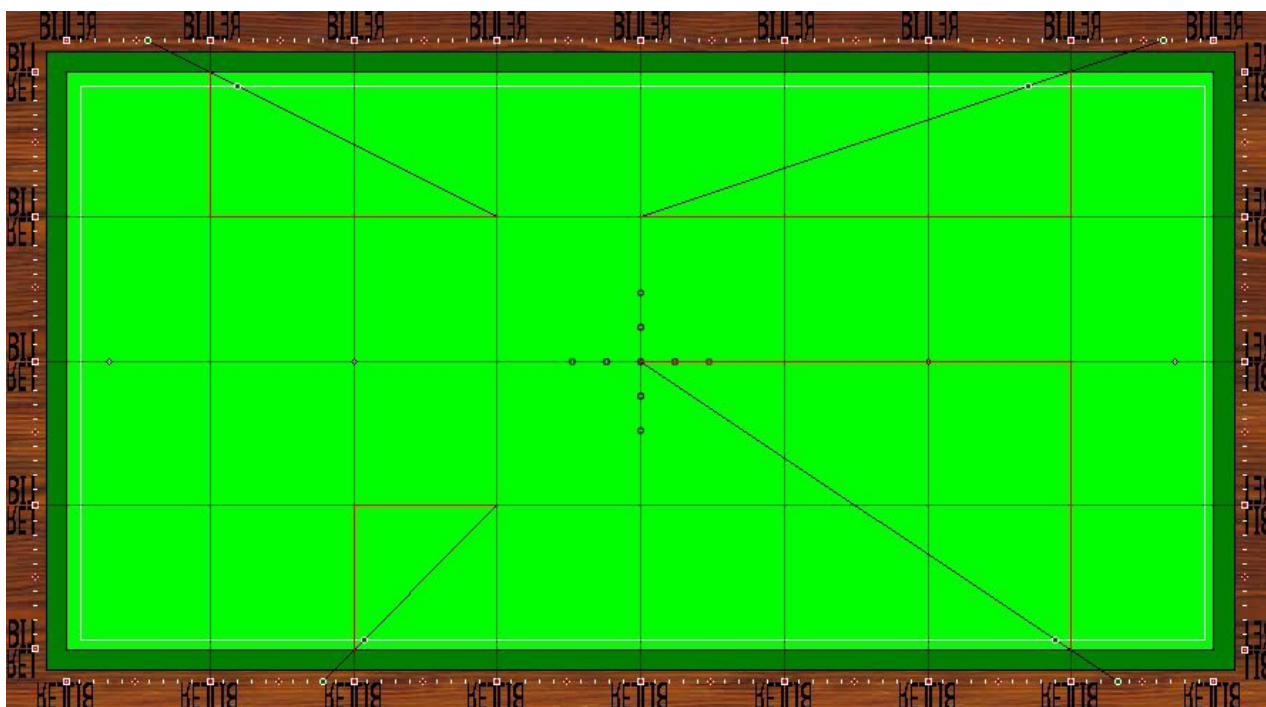
Partenza=60, Attacco>=30 (a Legno)



Il discorso cambia totalmente se ci si avvicina al punto d'impatto sulla sponda, per esempio d'Uscita, e ci si immagina la Battente, con il suo spessore, bisogna poi tenere conto del probabile angolo d'Uscita, per ottenere, infine, il Reale Punto a Panno... o ci si rifà alla seguente tabella (con dimostrazione nella figura successiva).

Riferimento a figura	Diamanti Orizzontali	Diamanti Verticali	Gradi	Differenza Legno-Panno
basso a sx	1	1	45°	≈3
basso a dx	3	2	≈57,3°	≈4
alto a sx	2	1	≈63,5°	≈5,5
alto a dx	3	1	≈72,6°	≈9,5

Differenza fra Mira a Panno (Reale) e Mira a Legno - 4 diverse situazioni



Da ciò che abbiamo appena visto possiamo dedurre, per esempio, che nel [Tiri Indiretti - 3 Sponde](#), le Uscite "tipiche", assomigliano, come angolazione, al caso "in basso a dx", per cui la "differenza tipica" fra Uscita a Legno e l'Uscita a Panno é di 4 punti; fanno eccezione le Partenze grandi con Uscite piccole (Differenza=5) e le Partenze piccole con Uscite grandi (Differenza=3).

Possiamo verificare, ciò che si é appena detto, mettendo una palla attaccata alla sponda, per esempio alla precisa altezza di un diamante... ci spostiamo fisicamente nel punto in cui solitamente stimiamo l'Uscita, ed apprendiamo il valore di questa differenza, notando la proiezione del nostro centro-palla sulla sponda in questione.

Questo é il principale motivo per cui la Teoria dei Centri Multipli, non é da considerarsi valida al 100%, ma, pur sempre, un importantissimo riferimento (ben diverso é quando si parla di Centri Multipli Reali, cioè si tiene conto delle considerazioni appena viste).

Un altro consiglio che mi sento di dare é quello di cercare, quando é possibile, di prendere i riferimenti dalla posizione di tiro.

Per esempio nel [Tiri Indiretti - 3 Sponde](#), per determinare l'Uscita a Panno, se la Ricevente é a 10-20 cm da sponda, ci si può abituare a determinare il punto esatto, in fase di prova e allenamento, senza dover fare tutte le procedure che analizzeremo.

Se questa dovesse essere vicino al Castello, sappiamo quali sono le Uscite che ci portano sui relativi Birilli, la Partenza la conosciamo (visto che la Battente si é già fermata da un pezzo ;-), per cui non bisogna meravigliarsi se quasi tutti i giocatori di un certo livello si impostano e tirano dopo aver guardato le palle "solo" mentre camminano per raggiungere la postazione di tiro: se la Ricevente non é proprio fra il Castello e la Sponda Lunga, siamo capaci anche noi... con un pò d'impegno.

Io ho dovuto adattarmi, essendo disabile, quando riesco a giocare, impiego talmente tanto tempo a raggiungere la postazione, che non mi sembra rispettoso perderne altro per guardare e stimare (se si può evitare).

Abbreviazioni e definizioni

B=Battente 

R=Ricevente 

Pallino 

A50=Angolo 50

Precisazioni

Tiro morbido

Benchè sia un termine molto usato nell'ambito dell'ambiente biliardistico, gli si da innumerevoli interpretazioni.

Daremo una definizione che si prefigge di essere attinente, per lo meno, a questo sito.

Dopo un adeguato periodo di pratica-esperienza, il giocatore sa che, per poter colpire la Battente con una certa potenza, occorre un proporzionale movimento dell'arto.

Questo movimento finale (non considereremo, infatti, la fase preparatoria e/o di oscillazione-brandeggio e di carica del tiro) può essere scomposto in 3 fasi:

- 1) Dal punto morto inferiore, cioè dal punto più arretrato dell'arto, il puntale si muove verso la Battente.
- 2) Il cuoietto del puntale tocca la Battente.

C'è, quindi, un periodo in cui queste due entità fisiche rimangono a contatto (brevissimo, ma, a mio avviso, e non sono l'unico, determinante per la riuscita dell'esecuzione.

- 3) Si entra nella fase di rilascio, cioè nella fase in cui, per inerzia, la stecca attraversa la posizione, inizialmente immobile, della Battente.

C'è, quindi, questo movimento di avanzamento ed un movimento, conseguente, di frenata, dove, poi, il puntale della stecca raggiunge il punto morto superiore, lo stato di quiete... si ferma.

Anche sulle conseguenze di questa fase ci sono diverse scuole di pensiero; vi espongo la mia versione.

Qui si evidenzierà la parte più filosofica della mia visione, riguardante il gioco del biliardo...

Del perché un urto di due palle abbia conseguenze inaspettate, non preparate, può dipendere da diversi fattori.

Non si ha la conoscenza e/o la capacità di trasmettere l'informazione esatta.

Non si colpisce la porzione di palla voluta, per cui le aspettative sulle reazioni delle due palle, vengono parzialmente o completamente vanificate.

Il tiro viene disturbato a causa di un evento esterno o non calcolato.

Consideriamo, ora, l'ipotesi che il giocatore si prepari per tirare, e che, poi, non si verifichi nessuno dei tre casi appena elencati.

Direi che é estremamente improbabile che mentre parte la steccata decisiva, si possa cambiare idea sul dove e/o come colpire la palla.

Sarebbe una questione diversa se al posto della stecca (materiale duro), avessimo una specie di spazzola, che ci trascinasse la palla lungo un tragitto, e che ci darebbe modo di compiere variazioni... anche improvvisazioni del movimento.

Per quanto sbagliato possa essere, il movimento, per non eludere le nostre aspettative, bisogna, però, ammettere che comprende, intrinsecamente, la parte di carica, di colpitura e di frenata.

Per cui in tale movimento esistono già questi tre elementi.

Penso siano queste, fisicamente attraverso il tempo di contatto, la forza, la rotazione... i parametri che vengono trasmessi durante il "breve" tempo di contatto fra il cuoietto e la Battente.

C'è poi l'altro "risvolto della medaglia": l'aumento del tempo di contatto aumenta proporzionalmente (specialmente con l'uso di effetti orizzontali) la possibilità di colpire la Ricevente nel punto stimato.

C'è anche la questione della stecca e del cuoietto.

Sicuramente la scelta di una stecca più "elastica", amplifica la trasmissione delle informazioni, a scapito del punto di mira.

Di solito dando effetto a destra, nel caso in esame, si ha uno scarto dalla parte opposta (sinistra).

Personalmente ho visto campioni eseguire tiri, in lunga distanza, che non lasciavano assolutamente pensare che avrebbero colpito la palla avversaria, per lo meno analizzando solo la posizione di puntamento iniziale.

Però la Ricevente, pur colpita dalla Battente ad una velocità sostenuta, eseguiva le tre passate, avvicinandosi progressivamente al castello.

Seondo me, si tratta di conoscere i propri movimenti, gli scarti e trovare la stecca ed il cuoietto che soddisfino le nostre aspettative.

Per cui, tornando al tiro morbido ed alle sue conseguenze, risulta direttamente legato alla forza del tiro, ma non significa tiro di forza bassa (piano).

Il tiro può anche essere fortissimo, ma per essere morbido, deve essere "adeguatamente" accompagnato (aumento del tempo di contatto) ed "adeguatamente" rilasciato in modo da riuscire a trasmettere tutte le informazioni d'effetto.

Di contro si può preventivare di sfruttare le caratteristiche del "tiro secco" (allungo limitato ed interruzione brusca del movimento).

In questo caso gli effetti vengono trasmessi in maniera ridotta, a favore del controllo della Battente.

Senza effetto e tiro secco, nelle tre passate, ne aumentano sorprendentemente la fase di "rientro"; termine biliardistico che sottolinea il tornare relativamente verso la posizione di tiro (lo si nota maggiormente nei colpi forti e/o abbastanza paralleli alla sponda).

Effetto in relazione alla velocità

Tutto nasce da alcuni fattori che non mi convincevano...

Mi spiego meglio... effettuò un tiro di [Al Volo di Effetto a Favore](#), che é basato sugli studi del [3 Sponde](#); per cui, pensavo, se riesce quest'ultimo... riesce anche il primo.

Eppure nel [Al Volo di Effetto a Favore](#) colpivo la Ricevente (se la colpivo ;-)) sempre sul largo, come se avessi dato troppo effetto.

Anche il [2 a mò di 3](#) mi faceva presupporre, spesso, le stesse conclusioni.

Non riuscendo a capire il perché di queste differenze, calai l'Effetto Orizzontale, e misi la questione fra i "casi irrisolti".

Se dobbiamo fermare la nostra palla (Battente), tirando molto piano, oltre a cercare di colpire la Ricevente piena, alziamo molto la mano d'appoggio, e colpiamo in basso; come se, a forza più sostenuta, dovessimo far retrocedere, dopo l'impatto la nostra.

Un altro esempio, e la lista sarebbe lunghissima, é nel [3 Sponde](#) di "misurissima"; alla fine riuscivano tendenzialmente stretti, come se avessi dato poco effetto.

Tutte queste situazioni mi hanno fatto dedurre che quando si effettua un tiro, e ci si aspetta i risultati di un'altro, che eseguiamo con più frequenza, dobbiamo considerare che cambiando velocità, dobbiamo anche imprimere di più, o di meno, l'informazione, nel nostro caso l'effetto, sia esso orizzontale che verticale... tutto questo a patto che sia eseguito con colpo [adeguatamente allungato](#).

Tiro dritto e relativamente piano

Avete mai provato a mettere 2 palle ad una distanza di poco di più che 1 palla?

Battente e Ricevente esattamente perpendicolari (a 90°) confronto alla linea che congiunge le palle viste in precedenza.

Lo scopo é quello di tirare un "fisso" facendo passare, non solo la Battente, ma anche la Ricevente attraverso lo "spiraglio".

La distanza, quando mi hanno posto il quesito era di circa 10 cm dalla Ricevente (la Battente), e, a sua volta circa 10 cm é la distanza fra la Ricevente ed il "buco".

Lo scopo é farlo con facilità svariate volte...

Una volta che mi hanno "svelato" come fare, il problema non si é più presentato...

Carmine: "Ebbene", mi disse, "la Ricevente va dritta, quando la Battente gira un pò (a destra o a sinistra)".

Effetto in relazione alla velocità

Tutto nasce da alcuni fattori che non mi convincevano...

Mi spiego meglio... effettuo un tiro di [Al Volo di Effetto a Favore](#), che é basato sugli studi del [3 Sponde](#); per cui, pensavo, se riesce quest'ultimo... riesce anche il primo.

Eppure nel [Al Volo di Effetto a Favore](#) colpivo la Ricevente (se la colpivo ;-) sempre sul largo, come se avessi dato troppo effetto.

Anche il [2 a mò di 3](#) mi faceva presupporre, spesso, le stesse conclusioni.

Non riuscendo a capire il perché di queste differenze, calai l'Effetto Orizzontale, e misi la questione fra i "casi irrisolti".

Se dobbiamo fermare la nostra palla (Battente), tirando molto piano, oltre a cercare di colpire la Ricevente piena, alziamo molto la mano d'appoggio, e colpiamo in basso; come se, a forza più sostenuta, dovessimo far retrocedere, dopo l'impatto la nostra.

Un altro esempio, e la lista sarebbe lunghissima, é nel [3 Sponde](#) di "misurissima"; alla fine riuscivano tendenzialmente stretti, come se avessi dato poco effetto.

Tutte queste situazioni mi hanno fatto dedurre che quando si effettua un tiro, e ci si aspetta i risultati di un'altro, che eseguiamo con più frequenza, dobbiamo considerare che cambiando velocità, dobbiamo anche imprimere di più, o di meno, l'informazione, nel nostro caso l'effetto, sia esso orizzontale che verticale... tutto questo a patto che sia eseguito con colpo [adeguatamente allungato](#).

Tiro dritto e relativamente piano

Avete mai provato a mettere 2 palle ad una distanza di poco di più che 1 palla?

Battente e Ricevente esattamente perpendicolari (a 90°) confronto alla linea che congiunge le palle viste in precedenza.

Lo scopo é quello di tirare un "fisso" facendo passare, non solo la Battente, ma anche la Ricevente attraverso lo "spiraglio".

La distanza, quando mi hanno posto il quesito era di circa 10 cm dalla Ricevente (la Battente), e, a sua volta circa 10 cm é la distanza fra la Ricevente ed il "buco".

Lo scopo é farlo con facilità svariate volte...

Una volta che mi hanno "svelato" come fare, il problema non si é più presentato...

Carmine: "Ebbene", mi disse, "la Ricevente va dritta, quando la Battente gira un pò (a destra o a sinistra)".

Infatti basta 1 ventesimo (un'intenzione) d'effetto e mirare nel ventesimo opposto la Ricevente... che il tiro riesce!

Nelle posizioni dove occorre tirare dritto e la Battente deve proseguire la traiettoria stessa. questa esecuzione facilita molto la riuscita... [Tiri Indiretti - Striscio](#) prima di tutti.