

"due a mò di tre"

Procedura di applicazione:

con l'aiuto della stecca e avendo l'angolo come punto di arrivo, si determina la linea tangente l'orlo

interno della palla avversaria, in tal modo si ricava, in sponda lunga, la cifra relativa all'Uscita

(nell'es. 18).

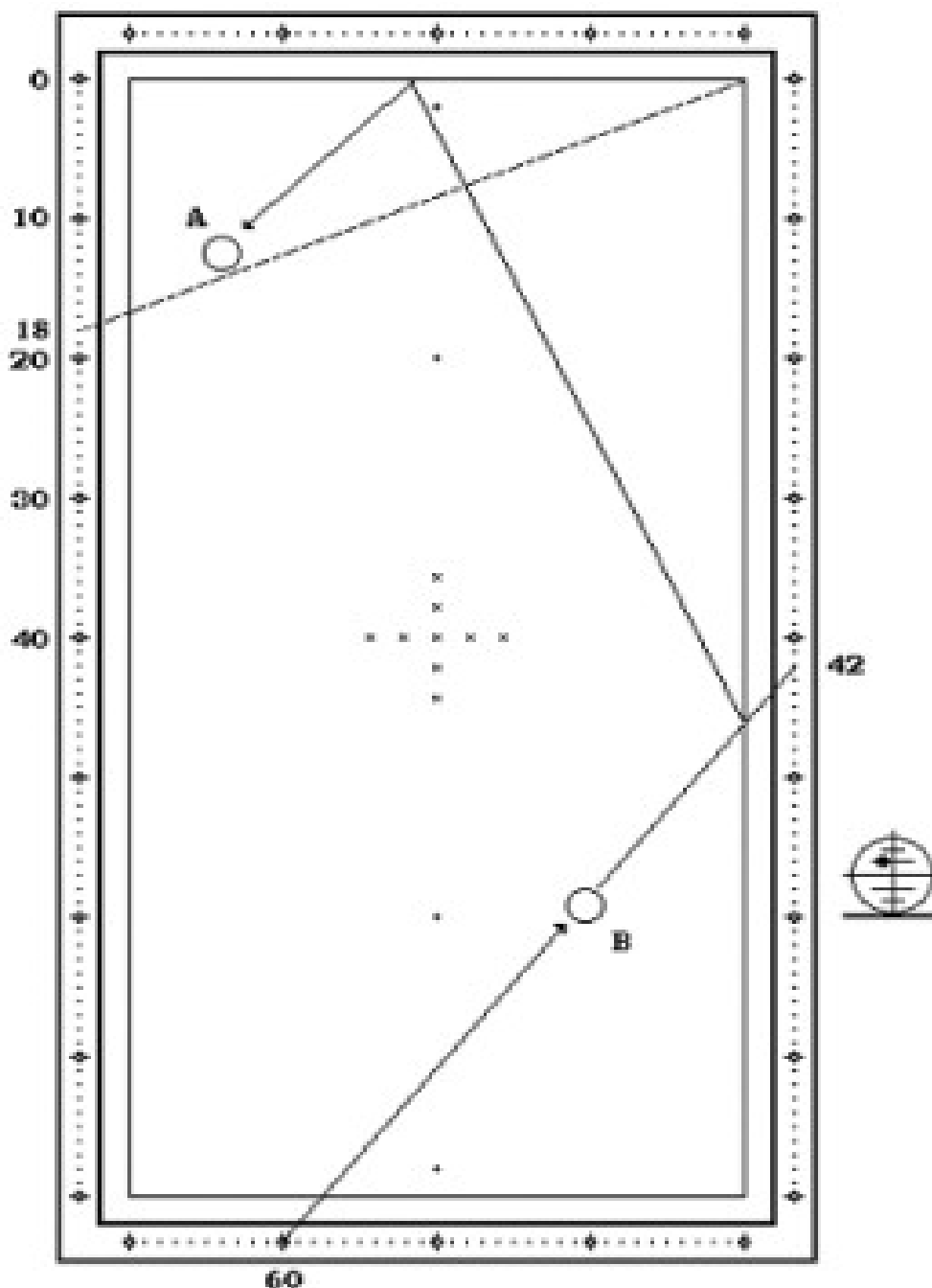
Una volta definita l'Uscita si procede con la formula classica dell'Angolo "50":

Partenza meno Uscita = Mira ($60 - 18 = 42$)

oppure, se la cosa riesce più semplice, Uscita + Mira = Partenza ($18 + 42 = 60$)

La steccata deve essere morbida, allungata e con un taglio leggero.

N.B. Il sistema funziona egregiamente quando la cifra dell'avversaria è oltre il 15.



Giro diretto costante "30"

Sistema analogo al precedente; anch'esso basato sulla costante "30" e sulle numerazioni delle sponde usate per l'angolo

50. Quello che varia, rispetto all'altro, è la procedura di calcolo ed il metodo di mira. Procedura di calcolo: unendo i centri

delle due bilie si ottengono le cifre sia di partenza che di mira (nell'esempio: 50 e 30); si calcola quindi la differenza fra i due

valori ($50 \text{ meno } 30 = 20$); a questo punto la differenza ottenuta deve essere portata al valore costante 30 e per farlo si

aggiunge o si sottrae (secondo il caso) il valore necessario fra quelli indicati sul raggio della palla avversaria, il quale valore

diventa in pratica il punto di mira.

Pertanto nell'esempio avremmo:

$$50 > 30$$

$$50 \text{ meno } 30 = 20$$

si devono quindi aggiungere 10 punti alla differenza 20 per ottenere la costante "30" valore 10 sul

raggio esterno = punto di mira

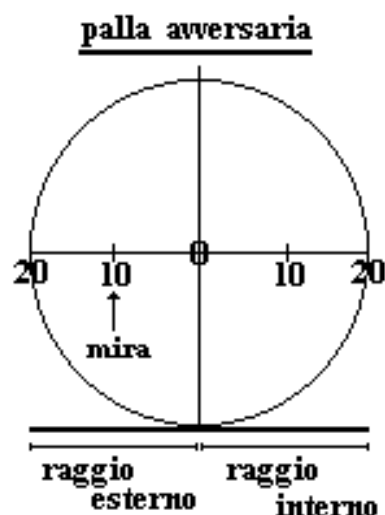
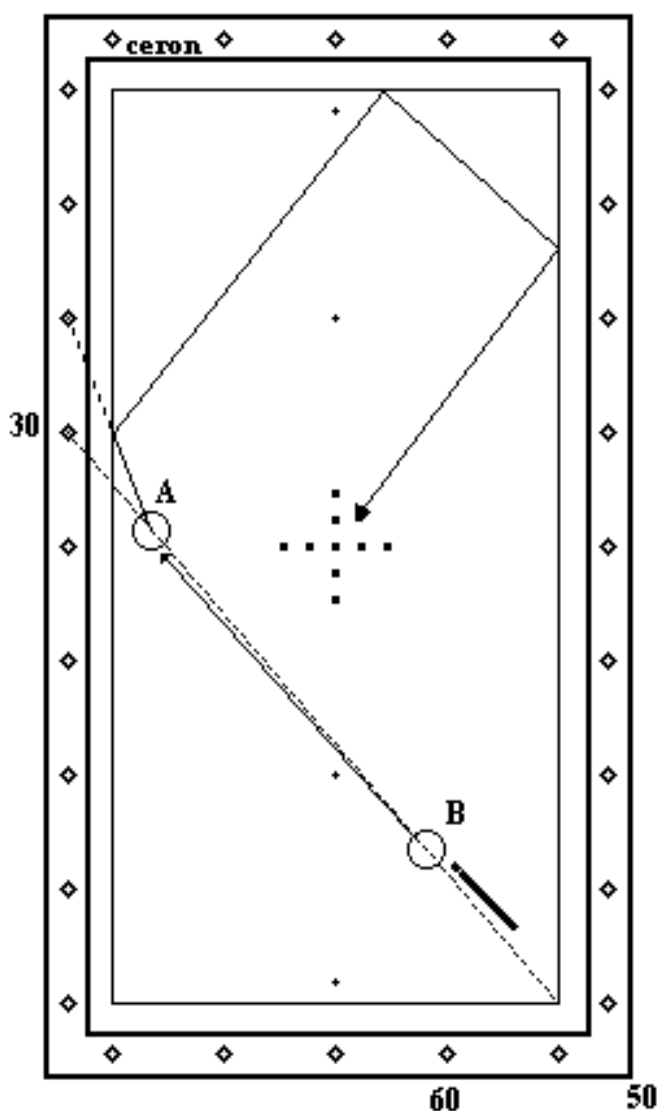
In questo caso la differenza fra i valori di A e B è superiore a "30", pertanto il valore di mira sulla palla avversaria lo si deve

ricercare sul raggio "interno" della bilia.

Calcolo: $60 > 20 \rightarrow 60 \text{ meno } 20 = 40$

si devono quindi sottrarre 10 punti alla differenza 40 per ottenere la costante "30"

valore 10 sul raggio interno = punto di mira



"Gancio o Schiaffo"

Un altro metodo che ci permette di calcolare il punto di mira, proposto dal grande GIUSEPPE GARUFFA (ancora Lui).

Egli suggerisce questa regola:

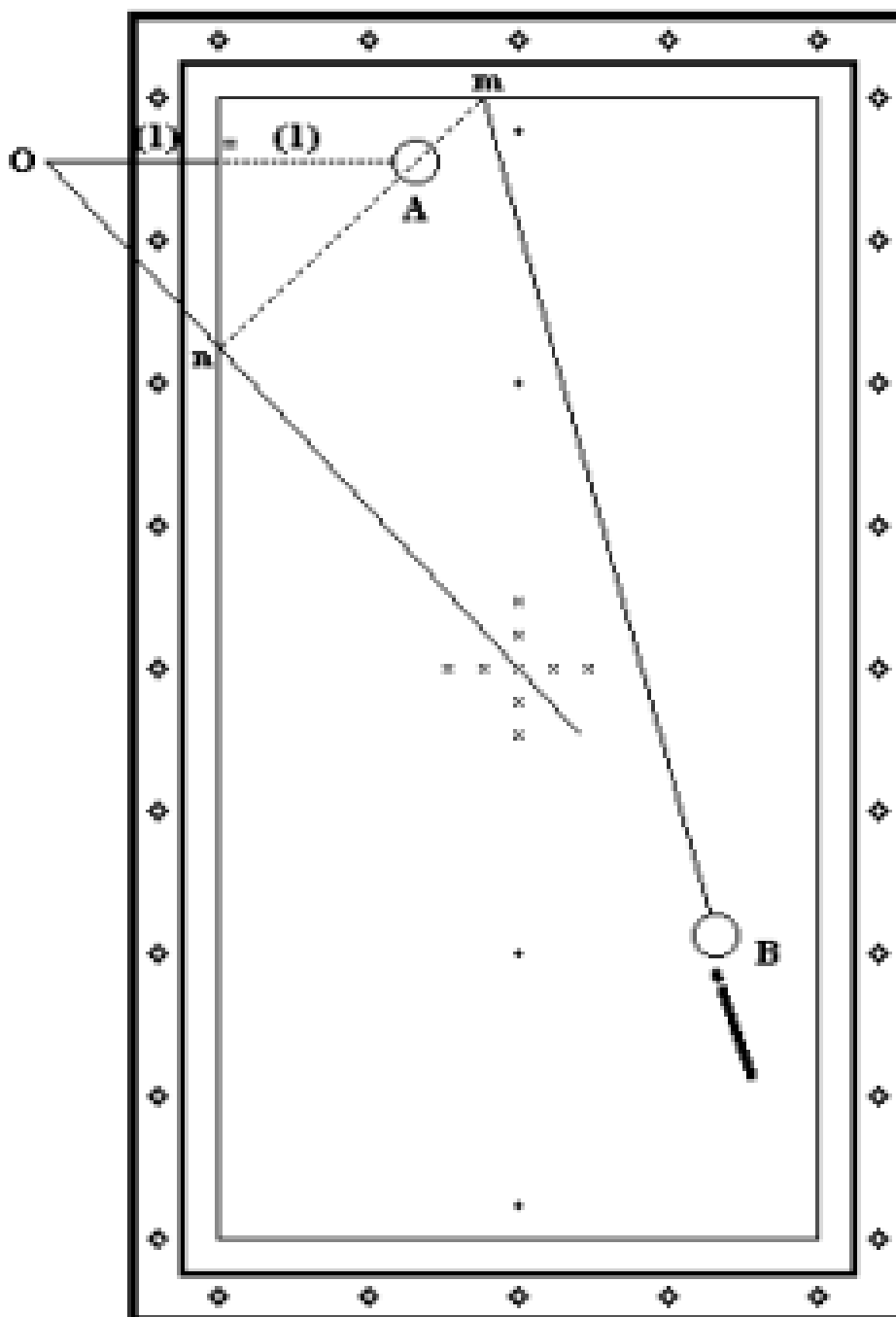
riportare la distanza che separa la palla avversaria dalla sponda lunga (1) oltre la sponda stessa, trovando in tal modo il

punto "O";

tracciare la retta congiungente il punto O con il birillo rosso per trovare il punto "n" sulla sponda lunga;

la linea partente da "n" e passante per il centro della palla avversaria, permette di trovare il punto "m" in sponda corta;

il punto "m" rappresenta il reale punto di mira.



Striscio di battuta

La partenza da 0 rappresenta la traiettoria base, dalla quale si parte per numerare i birilli del castello.

Se da 0 si vuole arrivare

al "rosso" mirare a 20; se si vuole andare sul birillo esterno del castello da goriziana, mirare a 30, ecc. per tutti gli altri birilli.

TIRANDO VERSO LA SPONDA LUNGA DI SINISTRA

Quando la battente si trova spostata verso *destra* rispetto allo 0, il relativo valore di partenza deve essere SOTTRATTO al

valore dei birilli che si vuole raggiungere.

Es.: se da 10 si vuole arrivare al "rosso" : 20 (valore del rosso) meno 10 = 10 mira, sempre da 10, per arrivare al birillo 25 :

25 meno 10 = 15 mira, e così via per tutti gli altri birilli e per tutti i vari punti di partenza.

Quando la battente si trova spostata verso *sinistra* rispetto allo 0, il relativo valore di partenza deve essere AGGIUNTO al

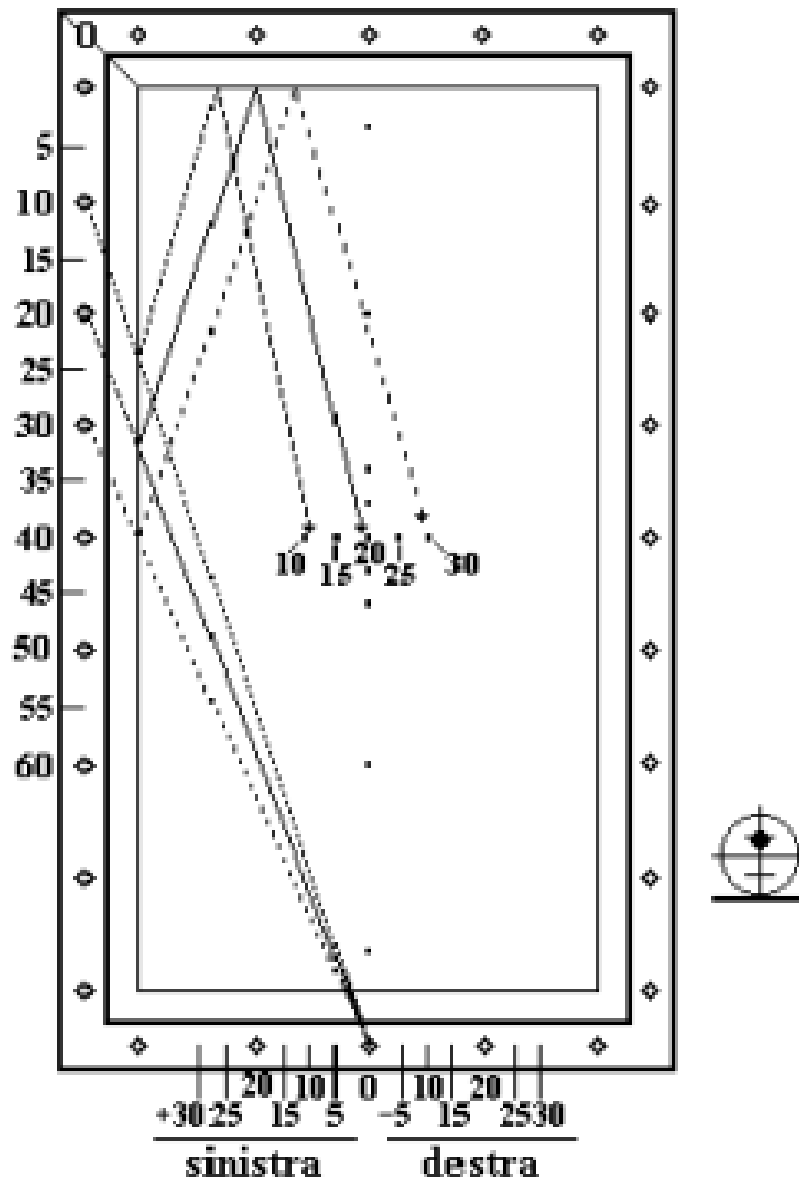
valore dei birilli che si vuole raggiungere.

Es.: se da 5 si vuole arrivare al "rosso" : 20 (valore del rosso) + 5 = 25 mira, sempre da 5, per arrivare al birillo 30 : 30 + 5 =

35 mira, e così via per tutti gli altri birilli e per tutti i vari punti di partenza

TIRANDO VERSO LA SPONDA LUNGA DI DESTRA IL CONCETTO DEVE ESSERE ROVESCiato - PER CUI A

DESTRA DELLO 0 SI "SOMMA" - A SINISTRA SI "SOTTRAE"



Bricolla senza effetto dalla mezzeria

Come calcolare il punto di mira per toccare la palla avversaria dopo aver colpito due sponde (corta-lunga), quando

entrambe le bilie si trovano sulla mezzeria trasversale del biliardo, più o meno sulla stessa linea, ma eclissate dal castello dei birilli (entrambe all'interno dell'area limite).

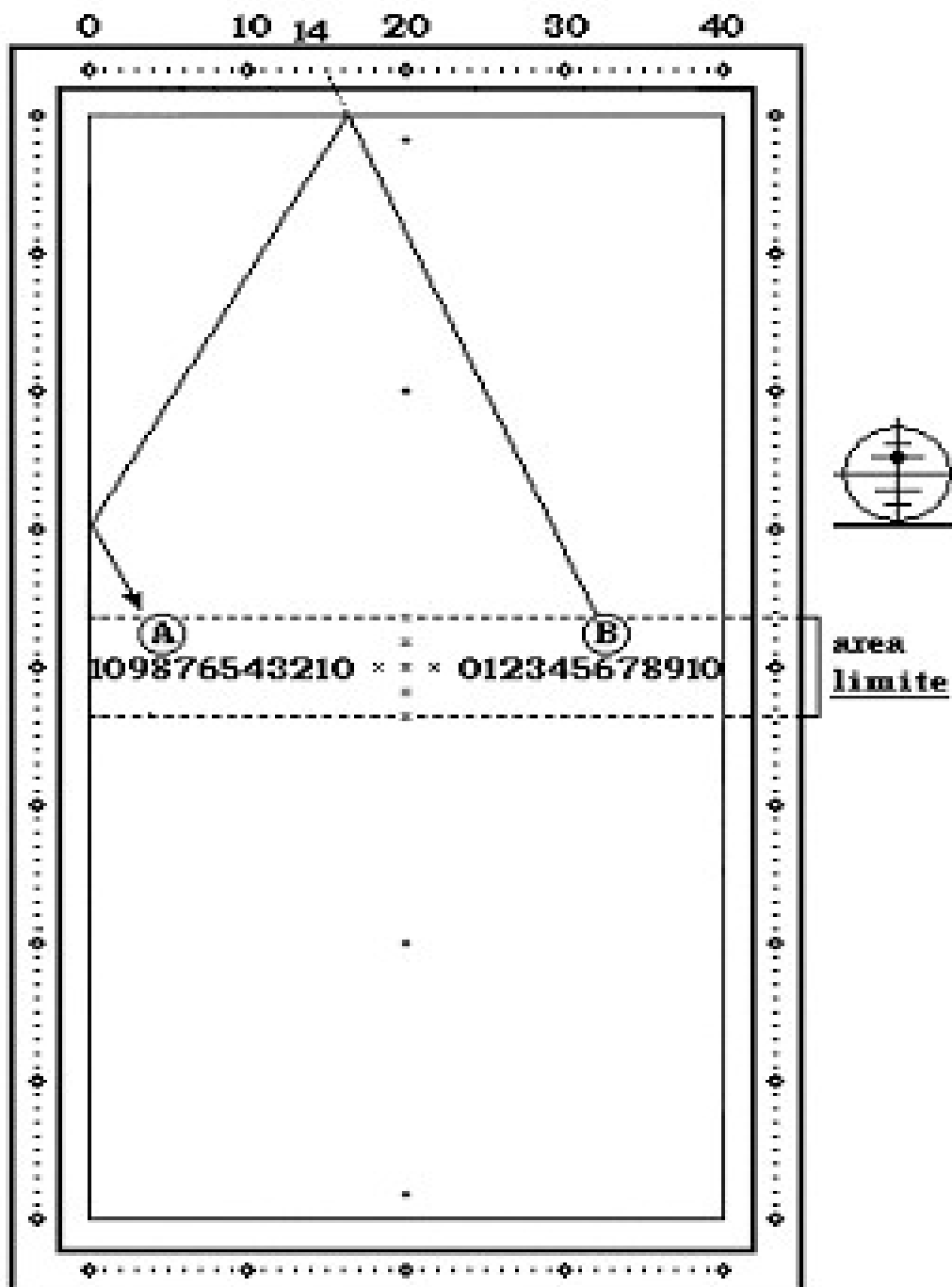
La numerazione sulla mezzeria parte dal birillo esterno della goriziana, il quale rappresenta lo "0".

Formula: $B + A = \text{Mira}$

Es. $B = 6$ $A = 8$ Calcolo: $6 + 8 = 14$ punto di mira

E' importante eseguire con forza moderata, in quanto se si eccede si rischia di stringere l'angolo di uscita dalla prima

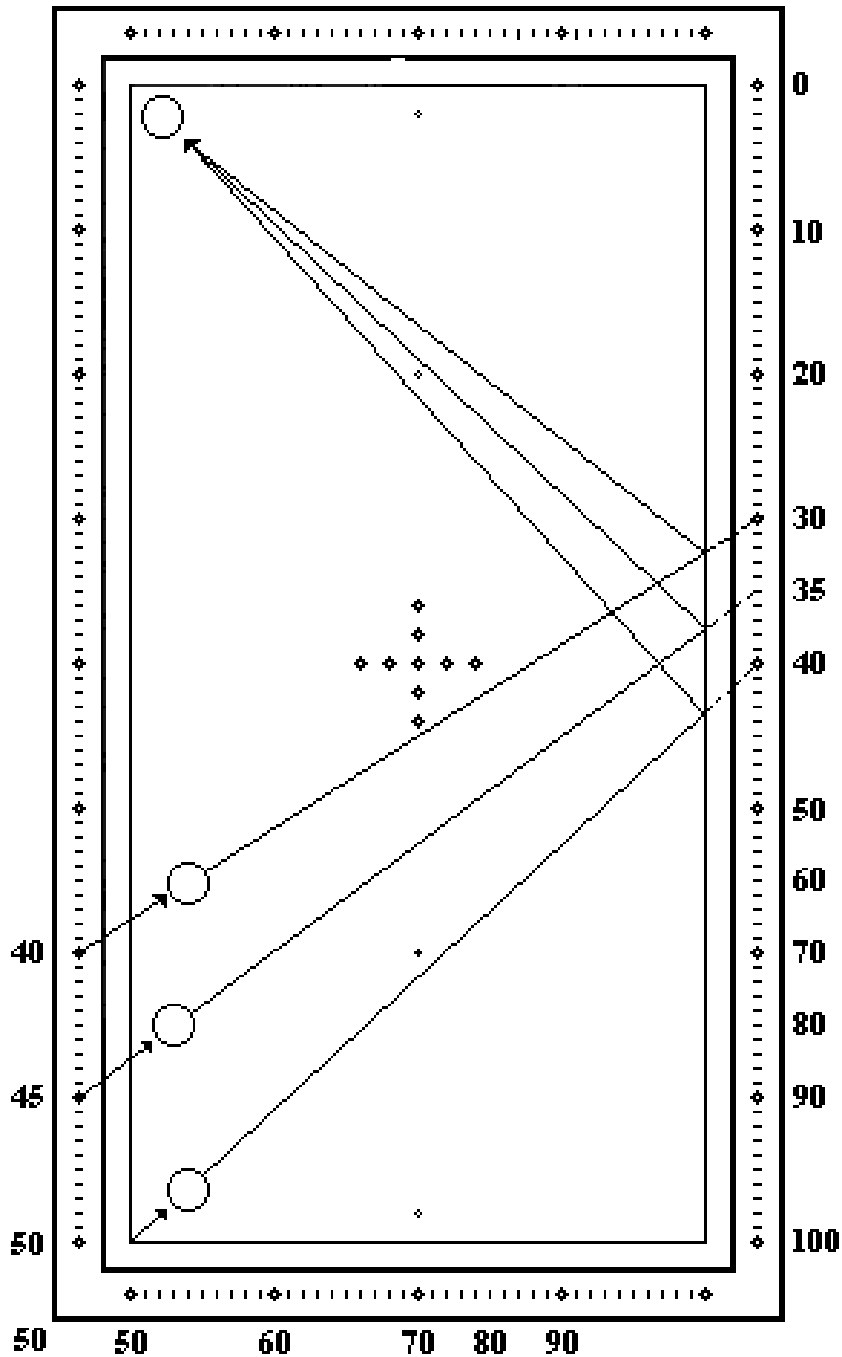
sponda e quindi toccare l'avversaria sull'interno con esiti... disastrosi.



Accosto in angolo regola "meno 10"

Un semplice sistema senza effetto per calcolare il punto di mira quando si vuole accostare sull'avversaria posizionata in angolo.

Formula: Partenza meno coefficiente fisso "10" = punto di mira
Partenza e Mira sono "in proiezione".



al "volo" di sponda lunga

Formula: somma delle coordinate di A = punto mira teorico

Le coordinate della palla avversaria sia in sponda lunga che in sponda corta sommate, danno il valore numerico equivalente al punto di mira teorico.

Una volta fissato il punto di mira teorico, dallo stesso si sottrae o si somma il valore di compensazione relativo al punto di origine della palla battente.

Es. $18 + 23 = 41$ (punto di mira teorico) meno 1 di compensazione

