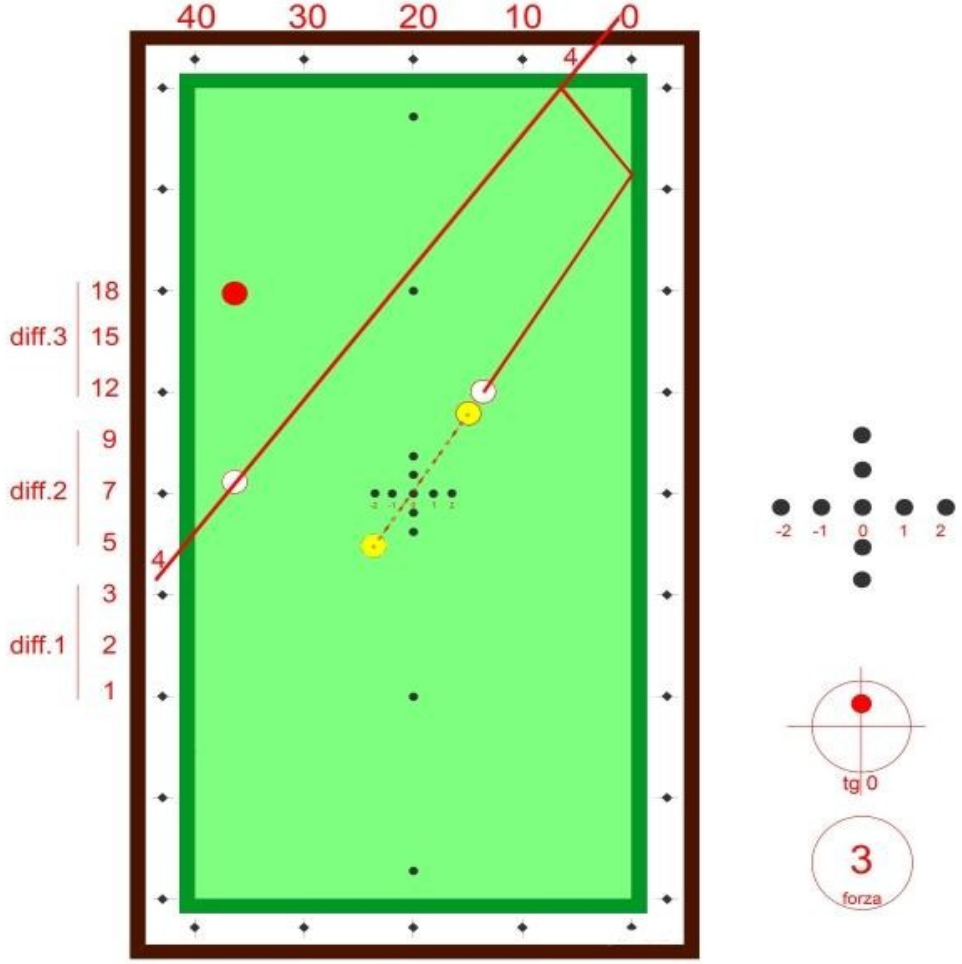
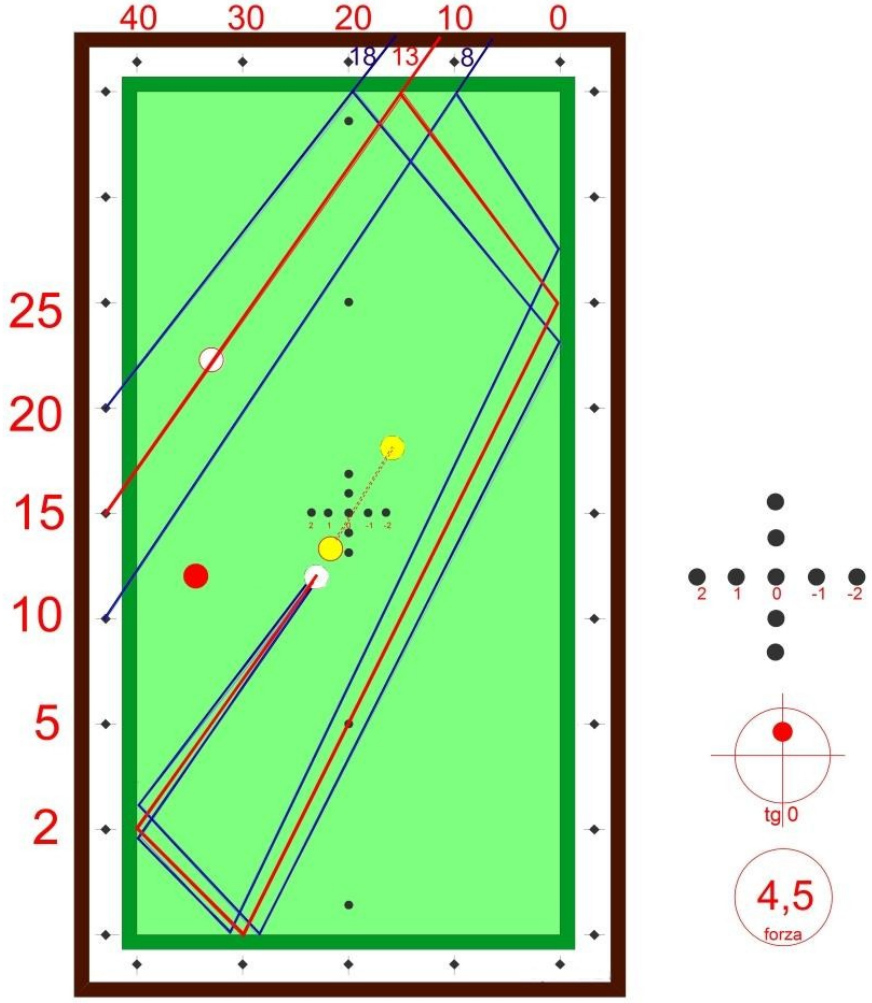
DUE SPONDE DI CALCIO
angolo di battuta



- Biglia avversaria vicino al castello, altri tiri preclusi.
- Partenza dalla sponda lunga.
- Per arrivare sul birillo rosso (valore 0) allineare il valore di partenza con il valore di battuta; stesso valore di partenza e di attacco sulla corta.
- Forza per arrivare sulla biglia avversaria per mandarla sul castello o poco oltre.
- Correzione al valore dei birilli per la posizione della biglia avv.: +2, +1, 0, -1, -2.

- es. biglia battente con partenza dal punto 4, battuta 4 sulla corta

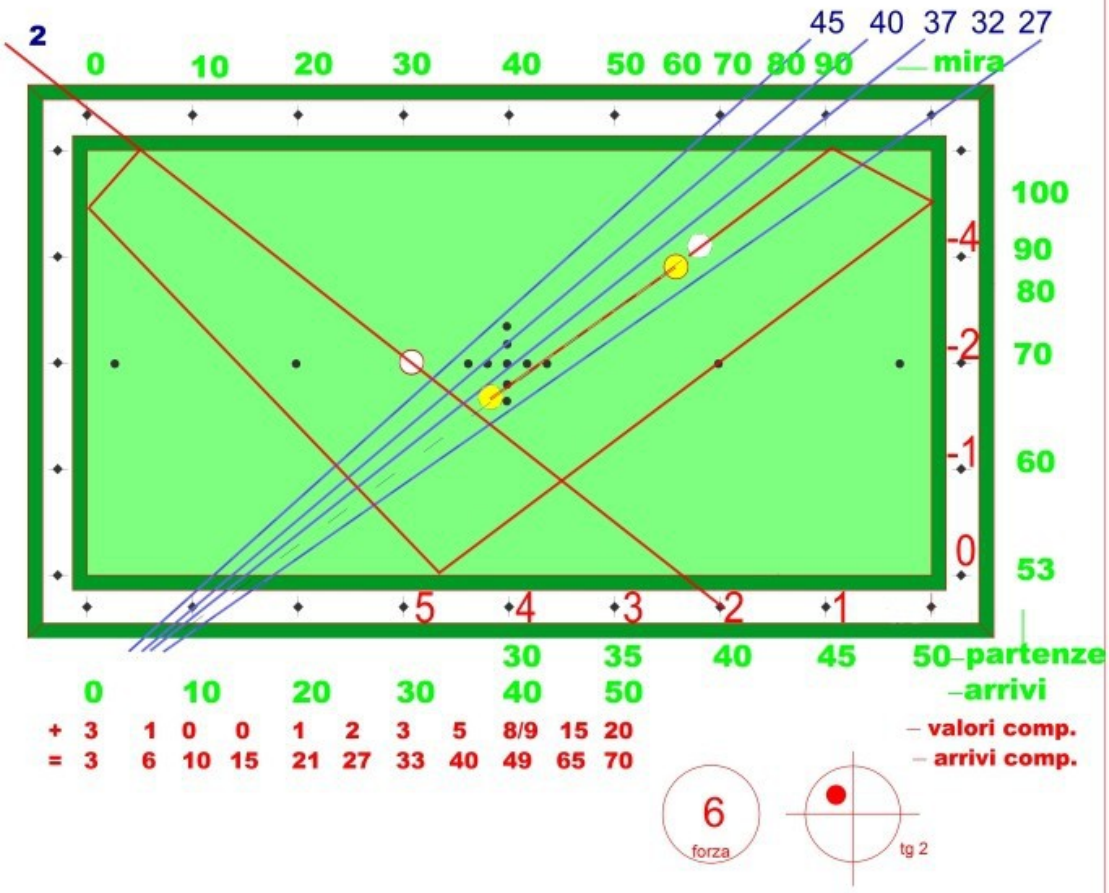
QUATTRO SPONDE DI CALCIO



- Biglia avversaria vicino al castello.
- Correzione al valore dei birilli per la posizione della biglia avv.: +2, +1, 0, -1, -2 .
- Per arrivare sul birillo rosso (valore 0) allineare valore partenza con valore battuta .
- Partenza sui diamanti, stesso attacco sui diamanti della corta -2 .
- Forza per arrivare sulla biglia avversaria e portarla appena oltre il castello .

- es. biglia battente con partenza dal 15,
allineare 15 sulla lunga con 15-2 = 13 sulla corta,
mira 13 sul diamante.

5 SPONDE DI CALCIO

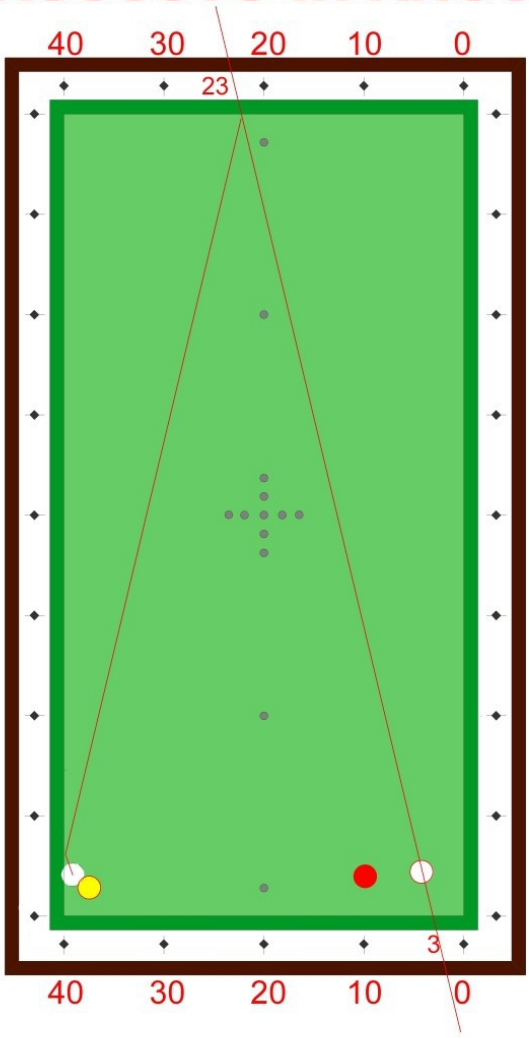


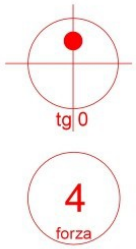
- 27 32 37 40 45 : diagonali base di riferimento di lettura delle uscite

- Valutare la posizione della biglia avv. rispetto alle diagonali di uscita.
- Calcolare il valore di uscita in 3° sponda utilizzando le compensazioni.
- Utilizzare calcolo dell'angolo 50 (partenza - battuta = arrivo).
- Forza ad arrivare sul castello, o poco oltre, con la biglia avv.
- Biglie attaccate a sponda o poco meno, il valore di uscita è ricavato ortogonale sul legno.
- Mirare un punto in meno con taglio impostato.

- es. avversaria: diagonale di uscita 32,
  uscita in 3° sponda con compensazione = 32 +4 +2 = 38,
  angolo 50 => 40-38 = 2,
  mira 2.

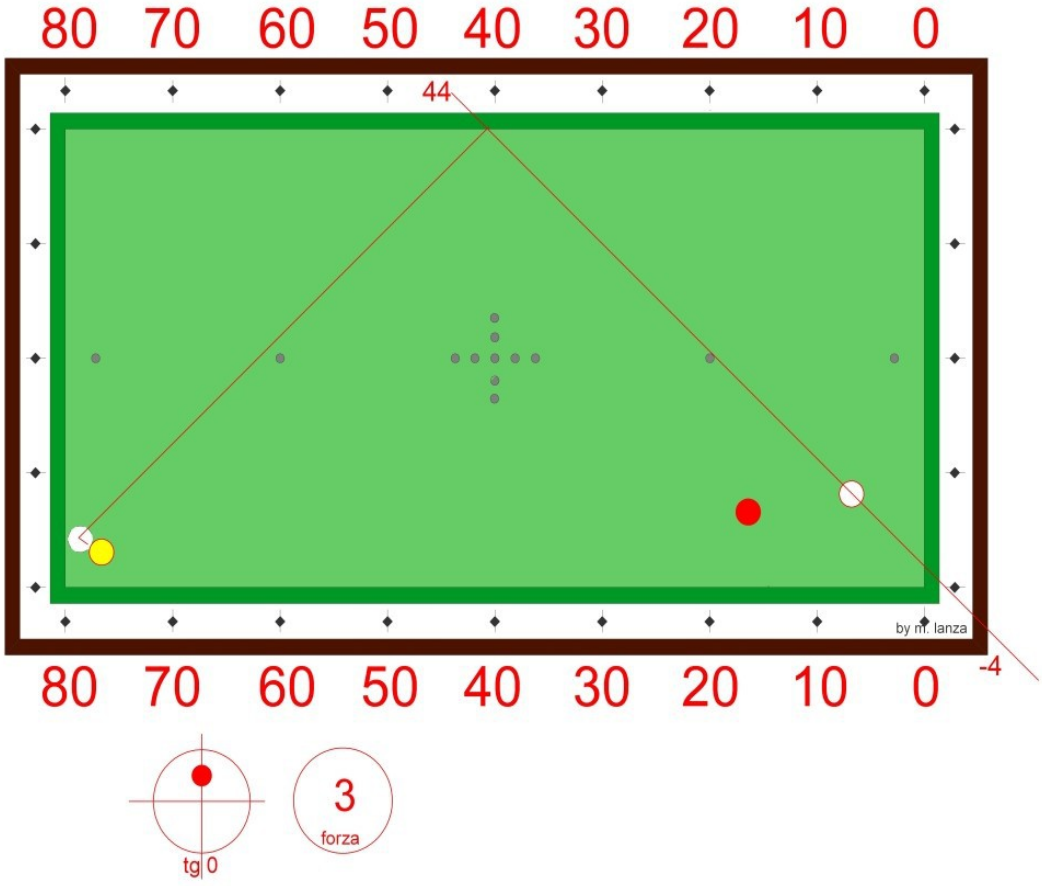
ACCOSTO IN ANGOLO 1





- Biglia avversaria in angolo opposto allineato sulla corta con pallino interferente.
- Utilizzare : (battuta x 2) - partenza per valutare il punto di arrivo sulla corta.
- Valutare la traiettoria che la battente deve effettuare; correggere il punto di attacco sulla corta in modo da arrivare dietro o di fianco alla avversaria per non lasciarsi scoperti nel tiro avv..
- Forza per arrivare sulla biglia avversaria e fermarsi.
- es. biglia battente con partenza dal 3, battuta 23,
  => 23 x 2= 46 - 3 = 43 = arrivo in corta poco prima dell'angolo,
  mira 23 sul diamante.

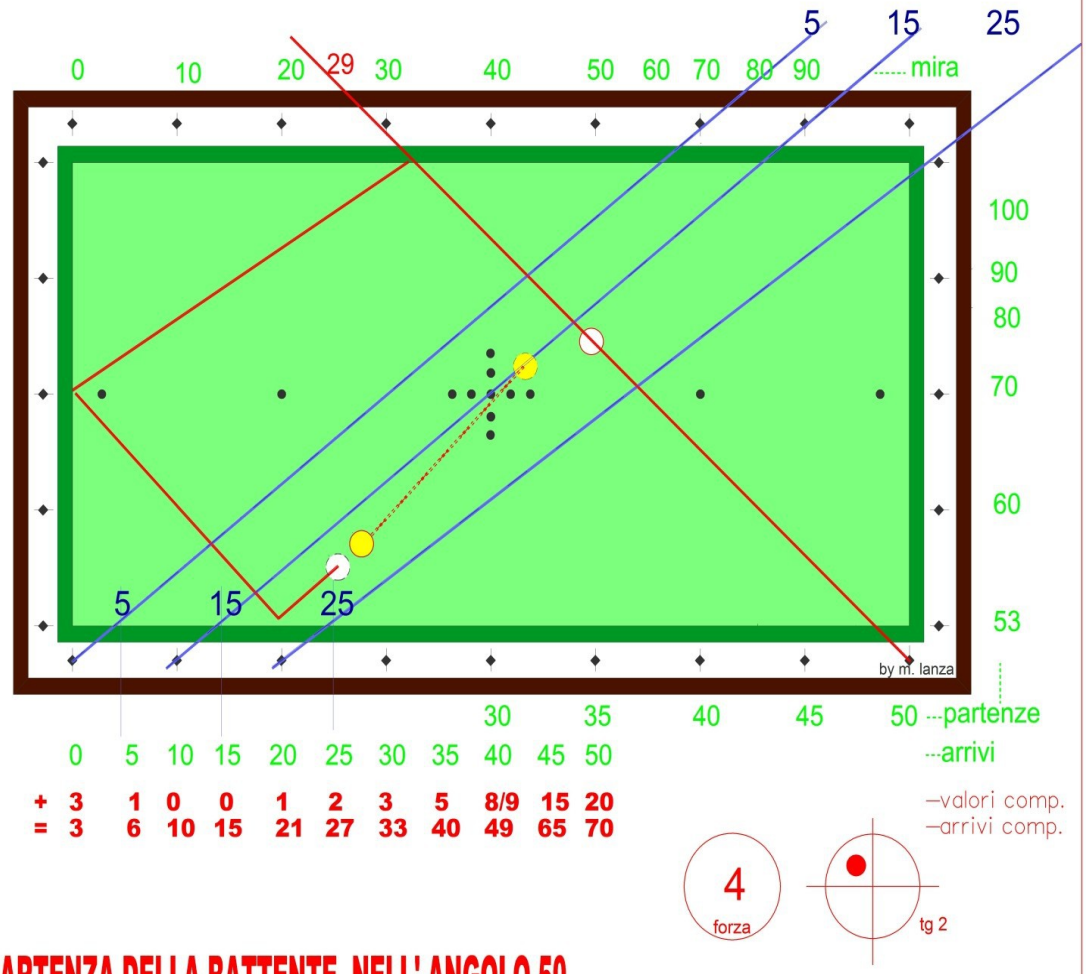
ACCOSTO IN ANGOLO 2



- Biglia avversaria in angolo opposto allineato sulla lunga con pallino interferente.
- Utilizzare : (battuta x 2) - partenza per valutare il punto di arrivo sulla lunga.
- Valutare la traiettoria che la battente deve effettuare; correggere il punto di attacco sulla lunga in modo da arrivare dietro o di fianco all' avversaria per non lasciarsi scoperti.
- Forza per arrivare sulla biglia avversaria e fermarsi.

- es. biglia battente con partenza dal -4, battuta 44
=> 44 x 2= 88 - 4 = 84 = arrivo in corta poco prima dell'angolo
mira 44 sul diamante

3 SPONDE DI CALCIO (PARTE I)



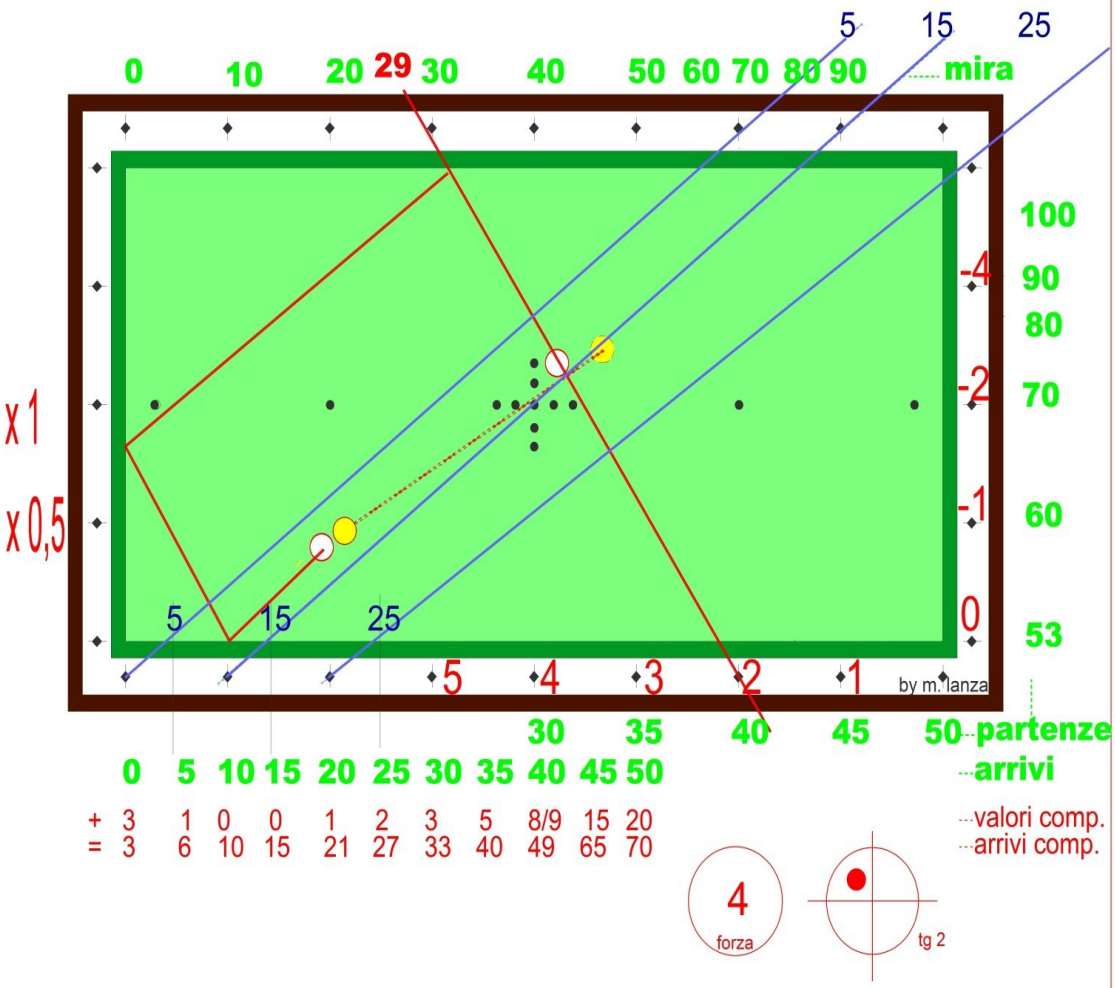
- PARTENZA DELLA BATTENTE NELL' ANGOLO 50

- 5 15 25 : diagonali base di riferimento di lettura di uscita, valore letto sul panno

- Utilizzare calcolo dell'angolo 50 (partenza - battuta = arrivo).
- Forza ad arrivare sul castello, o poco oltre, con la biglia avv.
- Biglie attaccate a sponda o poco meno: il valore di uscita è ricavato ortogonale sul legno.
- Mirare un punto in meno con taglio impostato

- es. avversaria: uscita 20 sul legno
  compensazione +1 = 21
  angolo 50 => 50-29 = 21
  mira 28 per battere a 29

3 SPONDE DI CALCIO (PARTE II)



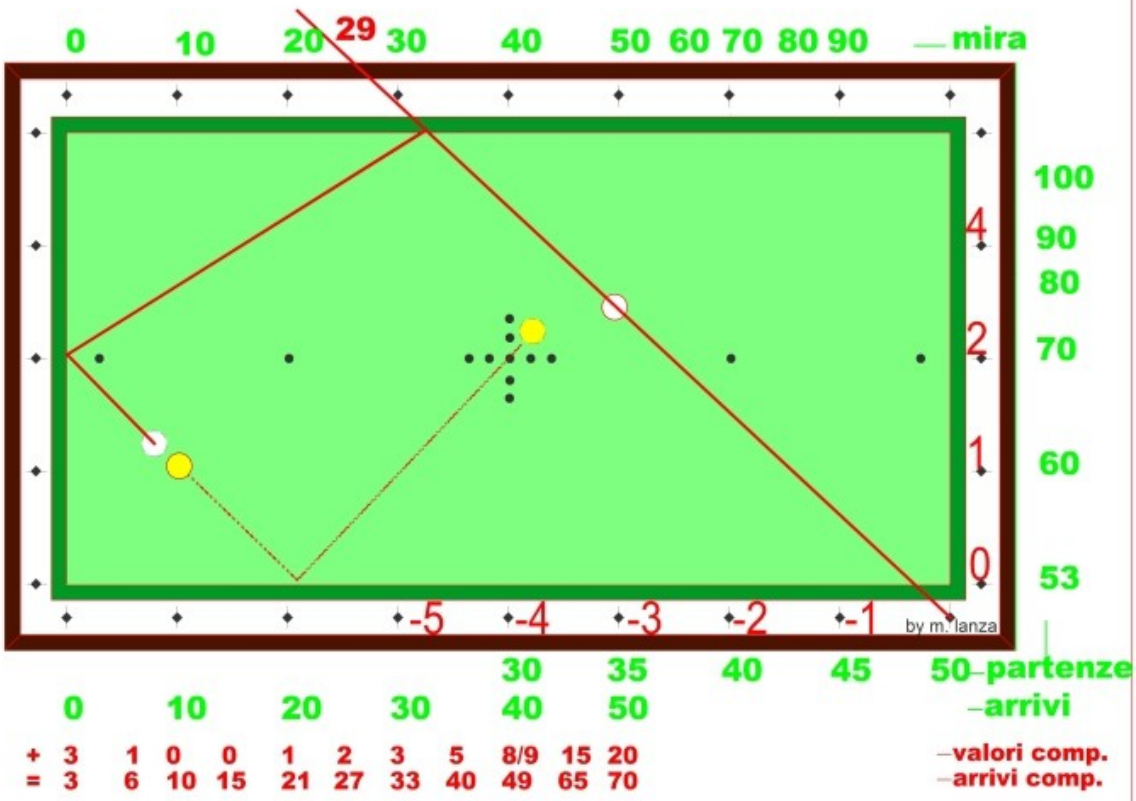
- PARTENZA DELLA BATTENTE FUORI DALL'ANGOLO 50 - COMPENSAZIONI

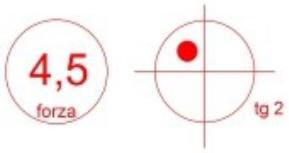
- 5 15 25 : diagonali base di riferimento di lettura di uscita, valore letto sul panno

- Utilizzare calcolo dell'angolo 50 (partenza - battuta = arrivo).
- Forza ad arrivare sul castello, o poco oltre, con la biglia avv.
- Biglie attaccate a sponda o poco meno, il valore di uscita è ricavato ortogonale sul legno.
- Mirare un punto in meno con taglio impostato

- es. avversaria: uscita 10 sul legno,
  compensazione di sponda d'uscita + 0 => 10,
  compensazione posizione biglia batt.=> + 2 x 0,5 => 10+1=11,
  angolo 50 => 40-29 = 11,
  mira 28 per battere a 29.

2 SPONDE A MO' DI 3

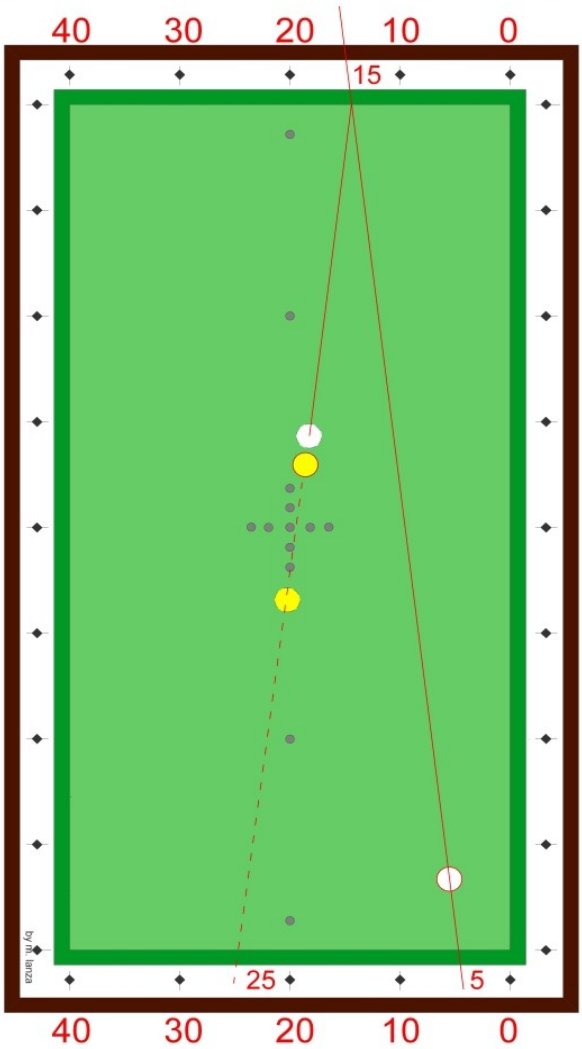


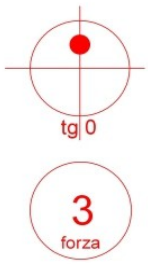


- Utilizzare calcolo dell'angolo 50 (partenza - battuta = arrivo)
- Individuare la diagonale di 45° (2° e 3° sponda) su cui si trova l'avv.
- Leggere il valore sul legno e considerare il valore sul panno per l'uscita => val.legno -3.
- Compensare secondo le compensazioni dell'angolo 50 in uscita.
- Compensare con i valori di partenza sulle sponde (ATT. valori opposti al calcolo delle 3 sponde).
- Mirare un punto in meno con taglio impostato.

- es. avversaria: uscita 23 sul legno => 20 su sponda,
  compensazione +1+0 = 21,
  angolo 50 => 50-21= 29,
  mira 29.

CANDELA DI CALCIO

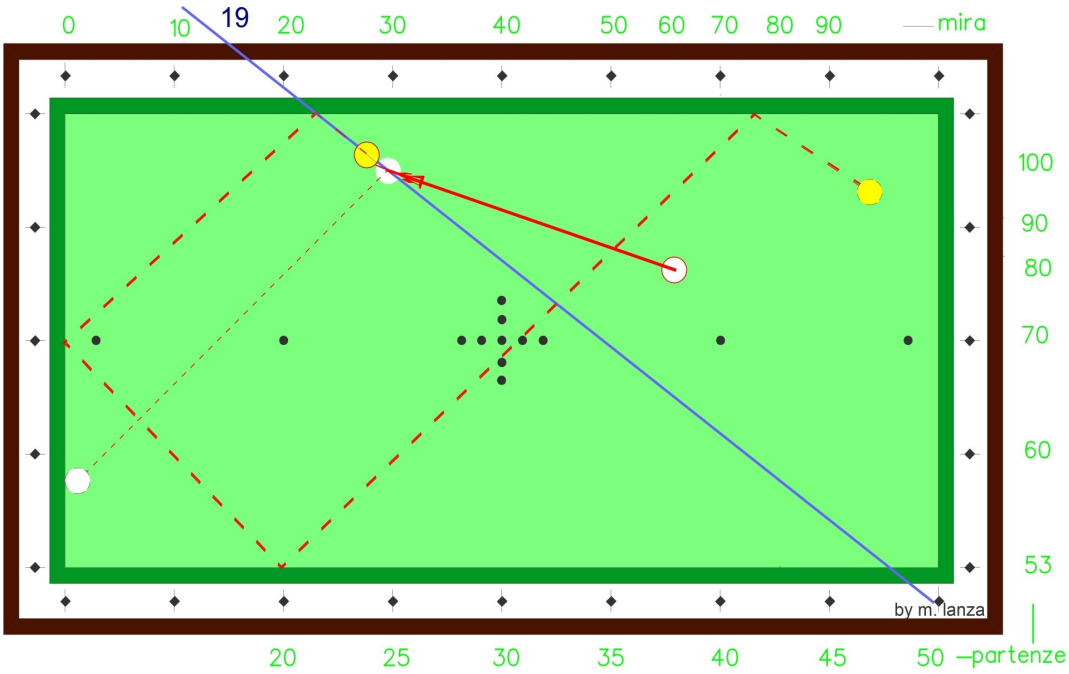




- Biglia avversaria sul castello; diverse posizioni; attacco da sponda corta.
- Utilizzare : (battuta x 2) - partenza = punto di arrivo in corta.
- Valutare la traiettoria che la battente deve effettuare; correggere il punto di attacco sulla corta.
- Forza per arrivare sulla biglia avversaria e portarla sul castello appena dalla parte opposta.

- es. biglia battente con partenza dal 5, battuta 15,
=> 15 x 2= 30 - 5 = 25 = arrivo in corta,
mira 15 sul diamante.

GIRO A 3 SPONDE



- PARTENZA DELLA BATTENTE NELL' ANGOLO 50

- Utilizzare calcolo dell'angolo 50 (partenza - battuta = arrivo) per la traiettoria dell'avversaria.

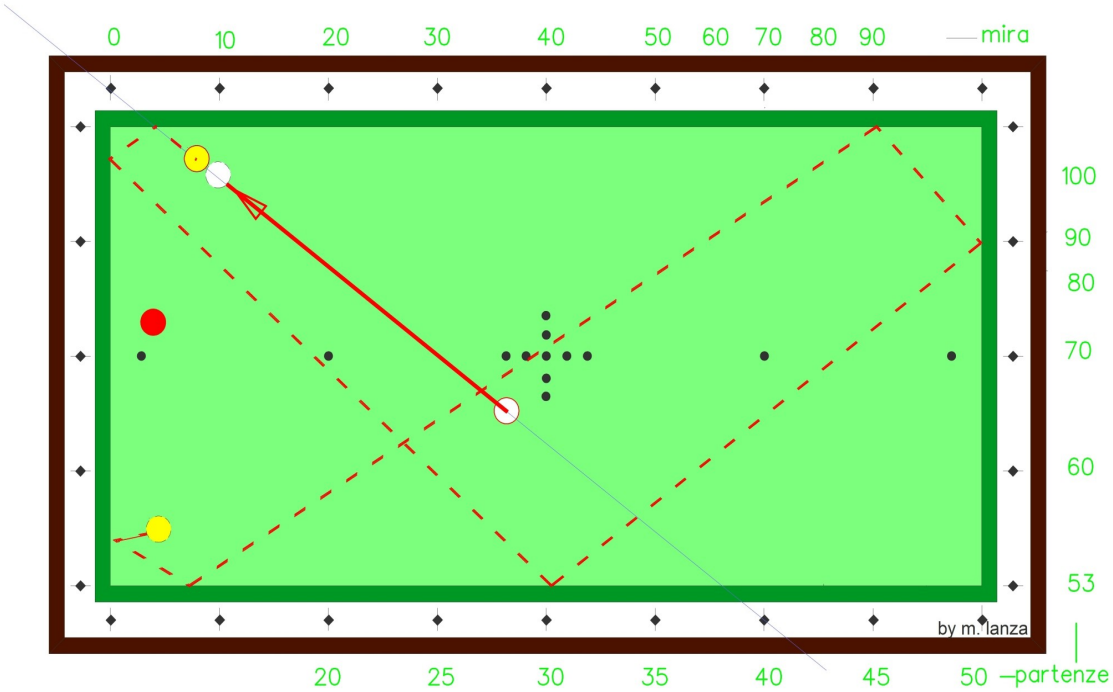
- La differenza tra la partenza sulla lunga e la mira sulla corta è 25 se la partenza è sotto il 40.
- La differenza tra la partenza sulla lunga e la mira sulla corta è 30 se la partenza è sopra il 40.

- Forza a seguire e ad arrivare con avversaria oltre il castello, nell'angolo e contrapporre le biglie.
- Mirare l'avv. nella porzione richiesta per ottenere la differenza necessaria (25 o 30).

- es. avversaria allineata sul 49 -> 19,

  mirare 3/4 palla a seguire.

GIRO A 5 SPONDE



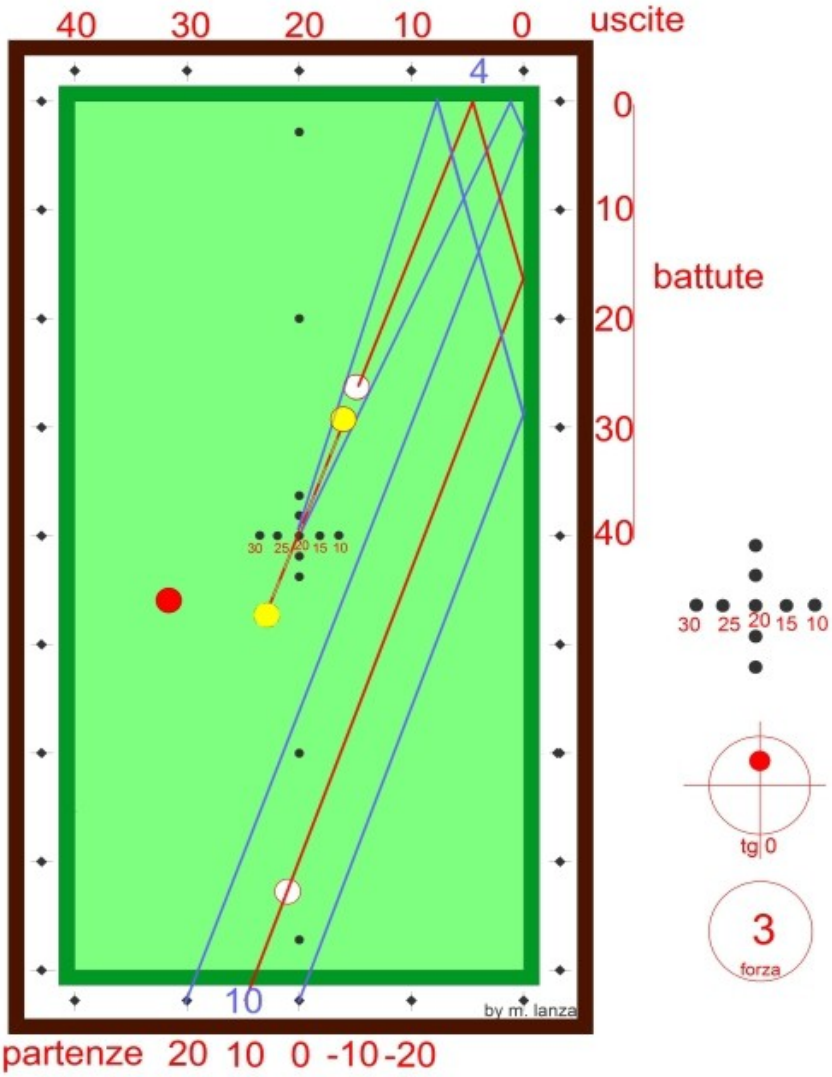
- PARTENZA DELLA BATTENTE NELL' ANGOLO 50

- Utilizzare calcolo dell'angolo 50 (partenza - battuta = arrivo) per la traiettoria dell'avversaria.
- La differenza tra la partenza sulla lunga e la mira sulla corta è 40.
- Forza con taglio sotto per fermare la battente e portare l'avversaria sulla stessa sponda corta.
- Mirare l'avv. nella porzione richiesta per ottenere la differenza necessaria (40).

- es. avversaria allineata sul 40 -> 0,

  mirare palla piena, colpo sotto per fermare la battente.

2 SPONDE DI CALCIO - STRISCIO

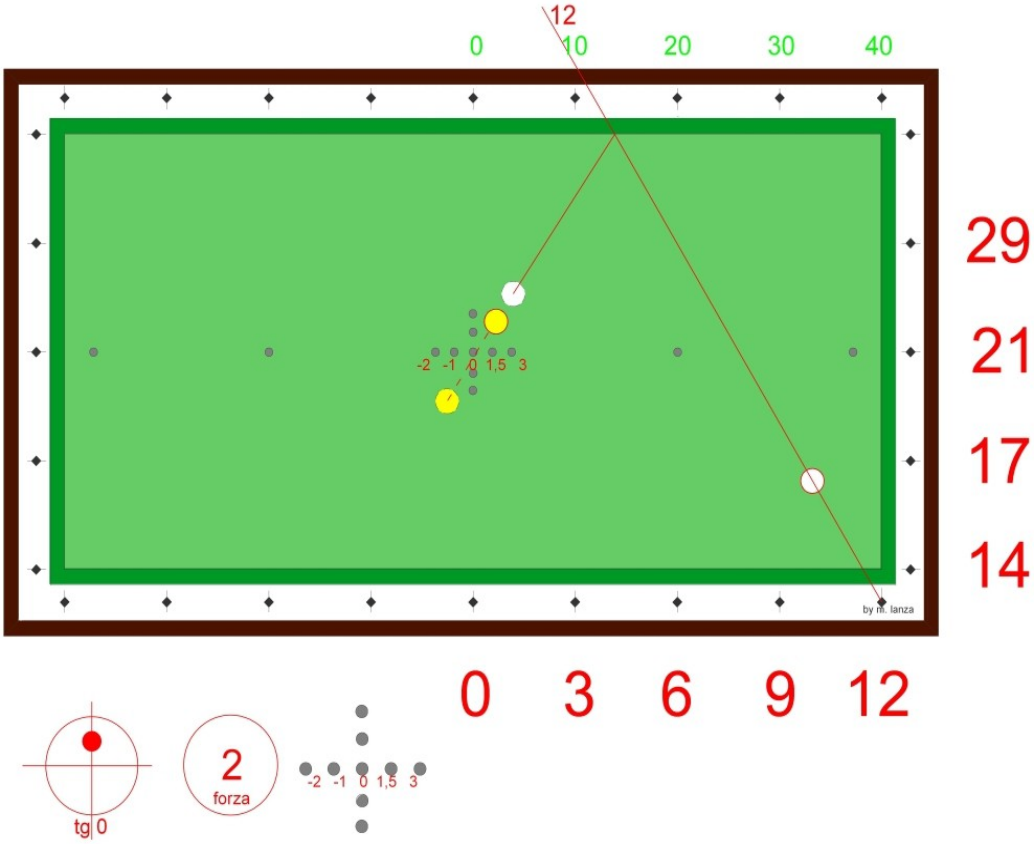


- Biglia avversaria sulle direttrici del castello; uscite sulla corta da 0 a 10.
- Per arrivare sul birillo rosso (valore 20) : sommare partenza + battuta; idem con altri birilli.
- Valore dei birilli: 10 - 15 - 20 - 25 - 30 ; Attenzione verificare il reale valore dei birilli sul biliardo.
- Valore delle uscite sulla corta per le varie partenze e battute;

  20+0= 2 10+10= 4 0+20= 6 -10+30=> 8 -20+40=> 10
- Forza per arrivare sulla biglia avversaria e portarla appena oltre il castello.
- Il valore della partenza, per valutare l'uscita, si determina allineando la battente con l'angolo.

- es. biglia battente con partenza dal 10 (circa), quindi valutiamo la parallela all'uscita dal 4,
  nel nostro caso l'avv. si trova sulla traiettoria del valore 20 (birillo),
  partenza 10 + battuta 10 = 20 (valori sul diamante),
  se l'avv. fosse spostata, fare le parallele per ottenere il valore esatto.

TRAVERSINO DI CALCIO



- Biglia avversaria sul castello; diverse posizioni.
- Attacco da sponda lunga o corta; arrivo sul birillo rosso.
- Valore di partenza sulla lunga o corta, stesso valore degli attacchi sulla lunga.
- Mira sul diamante.
- Correzione sui birilli: (-2) (-1) (0) (+1,5) (+3).

- es. biglia battente con partenza dal 12, biglia avversaria sullo 0,
  mira 12 sul diamante.