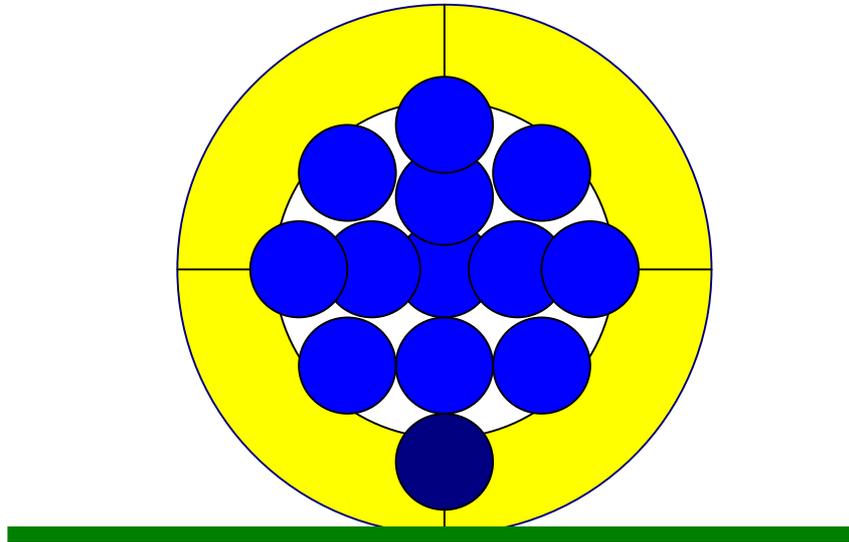


LA BILIA BATTENTE (la n° 1)

Punti di attacco



Non andate oltre...potreste pentirvene!

Questa, è tutta la biliarda. Vi sembra poco?

Avete qui tutta la gamma dei colpi...al centro, a scorrere, a rétro, con effetto laterale...

E gli stessi punti, se attaccati dall'alto, vi daranno il massé ed il piqué, con tutte le loro sfumature!

Riflettete sul fatto che i punti di una sfera sono infiniti...quindi, meno ne usate, meglio è.

Notare come la forza di gravità (9,8 g) ci viene incontro; verso il basso, a toccare quasi il panno, abbiamo un leggero margine in più. La biliarda "pesa" di più e dunque non si fa "steccaccia" (a patto che la stecca sia perfettamente orizzontale al piano).

Memorizzate questi **punti-tappo** ed esercitatevi spesso, da soli, ad attaccarli bene, con sicurezza e fiducia. Vedrete che il vostro colpo di stecca diventerà fermo, lanciato in avanti e penetrante.

Come sempre, evitate di "falciare". Non fatevi minimamente influenzare dalla traiettoria che prenderà la biliarda battente, né tanto meno dal fatto che imprimete su di essa un effetto laterale.

Durante il "limage" (il "va e vieni" della "fleche" o puntale della stecca), personalmente ho un sistema: faccio finta, per entrare meglio nella n° 1, che la stecca sia **un'auto che entra in un tunnel**. E' come se facessi un buco, grande quanto il "tappetto", nella battente.

La biliarda **non è e non deve essere un ostacolo**, né di natura fisica, né (il che è ancora peggio), di natura psichica.

E quando dò il colpo di stecca finale, penso ad **una freccia scoccata da un arco**.

A proposito...quando impugnate la stecca, pensate di tenere nel palmo della mano un "uccellino"; **non dovete ucciderlo, ma nemmeno farlo volar via!**