



PROGRAMMA COMPLETO DEL PROGETTO SCUOLA DI BILIARDO INTERNAZIONALE 30 LEZIONI CON IL VADEMECUM DELL'ISTRUTTORE (VERSIONE 2018)

PROGRAMMA

L'istruttore federale, di qualunque livello sia la sua qualifica, deve sempre attenersi ad un programma specifico che permetta all'allievo singolo o a più allievi, se si tratta di un corso, di poter apprendere in modo organico e sequenziale le varie componenti specifiche dello sport del biliardo internazionale.

Il programma di insegnamento è quello previsto nei testi editi dal Centro Studi FIBiS ed a cui si fa riferimento nell'indice:

- "Corso Base di Biliardo Internazionale per la scuola secondaria di secondo grado"
- "Manuale tecnico e didattico del biliardo sportivo"

ELEMENTI BASE

Le componenti di base possono sembrare ovvie o poco importanti, invece sono determinanti per la corretta esecuzione di qualunque tiro, anche i più difficili; per questo devono essere spiegate molto bene nei singoli dettagli e verificate sull'allievo.

Se non vengono attuate correttamente dall'allievo è meglio, anziché proseguire ad affrontare altre tematiche più complesse, ritornare indietro e riprendere i concetti base.

E' importante dare agli allievi dei riferimenti oggettivi di tiro e quindi certi; si devono sempre utilizzare punti individuabili matematicamente con numeri, porzioni ed angoli.

E' sbagliato, in quanto non oggettivo, dare riferimenti basati su luci oppure ombre o altri elementi aleatori (punti esterni al biliardo) che possono variare, sia con le condizioni al contorno (illuminazione e disposizione della sala), sia con le percezioni personali.

SPIEGAZIONE

Nella spiegazione di qualunque tiro si deve procedere con ordine analitico.

Prima viene la spiegazione matematica teorica, basata su elementi puntiformi, segue l'analisi reale con gli elementi fisici che determinano la reale rispondenza delle geometrie, in ultimo la realizzazione pratica ricorrendo agli elementi base, matematici e fisici, applicati correttamente dal singolo allievo.



ESERCIZI

Gli esercizi proposti nel testo " Corso di Biliardo Internazionale per la Scuola Secondaria di Secondo Grado" ai capitoli 10 e 18 sono determinanti per la corretta esecuzione dei tiri più difficili. Si consiglia quindi di ripeterli molte volte anche quando il gioco migliora e, periodicamente, riprenderli per mantenere o verificare il mantenimento della corretta posizione.

Gli istruttori prima di iniziare una lezione devono permettere agli allievi di "scaldarsi" facendo fare loro gli esercizi.

LEZIONI

Le lezioni sono previste con cadenza settimanale, di due ore ciascuna, ed il corso ottimale si compone di 30 lezioni come previsto nell'indice.

Con questa periodicità è previsto un periodo di 30 settimane.

La lezione settimanale permette all'allievo di utilizzare il tempo che intercorre tra una lezione e l'altra per provare e perfezionare quanto è stato svolto nella lezione stessa in modo che la volta successiva, si possa proseguire con l'argomento in indice.

Se non fosse possibile realizzare per intero il corso base, si può ridurlo partendo dagli ultimi argomenti dell'indice, eliminando i capitoli finali a seconda della durata, ma lasciando i rimanenti inalterati nella durata e nel contenuto.

COMPORAMENTO ED INSEGNAMENTO

L'istruttore deve tenere un atteggiamento di insegnamento basato sulla comprensione che l'allievo deve essere instradato gradualmente sui tiri; non si deve evidenziare troppo la differenza di capacità tra istruttore ed allievo, è ovvio e banale considerare che l'istruttore sia più bravo.

Nel mostrare i tiri si deve procedere con gradualità mostrando come il tiro possa avere uno sviluppo sempre migliorabile.

In altre parole, se si mostra un tiro questo deve essere fatto più volte ed ogni volta si deve migliorare un elemento componente del tiro stesso, in modo che sia comprensibile all'allievo il percorso di analisi e sintesi.

Ad esempio: nel primo tiro si inquadra solo la geometria, nel secondo si corregge la forza di esecuzione valutando le varie possibili difese della rimanenza e nel terzo tiro si mostra l'esecuzione perfetta sotto ogni aspetto tecnico e strategico.

ATTREZZATURA

Particolare attenzione si deve porre, all'inizio del corso, all'attrezzatura.

L'istruttore dovrebbe utilizzare, per l'insegnamento, le stecche della rastrelliera per dimostrare che non è la stecca che genera il tiro bensì la correttezza della posizione dell'atleta. Quindi è meglio adattarsi ad una stecca di poco valore e con essa fare tutti i tiri in modo perfetto anziché utilizzare una stecca personale di alto valore, che comunque gli allievi non dispongono.



CUOINETTO

Se la stecca che si utilizza ha un cuoietto non ben formato allora si deve utilizzare il plasmagirello per riportarlo alla curvatura giusta, operazione che deve essere insegnata di presenza. Si ricorda che la curvatura corretta è quella presentata a pag. 7 del testo.

PUNTATORE LASER

Utilizzare il puntatore laser per far capire e vedere bene le direzioni di tiro e le porzioni di biglia da mirare. Questo strumento è efficacissimo nel far apprendere bene la mira sia su biglia che su sponda.

Serve anche per correggere la planarità del movimento di tiro: gomito troppo in fuori oppure in dentro, polso non allineato, occhio non allineato sulla stecca, stecca in direzione errata ecc....

BIGLIE

Utilizzare, per l'insegnamento delle rotazioni, le biglie della carambola, ovvero quelle con i punti rossi; nello svolgimento dell'insegnamento dei tiri, con effetto o colpo, si vede bene la rotazione impressa.

ALLINEAMENTO DI TIRO

Per il corretto allineamento di tiro e la sua esecuzione in direzione retta utilizzare le biglie didattiche forate con tre dimensioni di fori (25 , 20, 18 mm); queste servono per imparare a brandeggiare in modo rettilineo.

E' un errore gravissimo a fine colpo alzare la stecca verso l'alto in varie direzioni. Questa deve rimanere ferma per alcuni secondi dopo l'impatto. Ricordiamoci che non esistono tiri dove la stecca percorre una traiettoria parabolica, la stecca deve sempre andare dritta, anche nei tiri che prevedono il colpo in testa alla biglia o laterale sotto.

REGOLAMENTO

Come previsto dal regolamento istruttori si riporta quanto concerne il comportamento:

"Il Biliardo è una disciplina sportiva.

Gli Istruttori di Biliardo Sportivo equivalgono agli allenatori delle altre discipline sportive. Come tali, devono essere d'esempio per i loro allievi.

Serietà , preparazione, puntualità ,rispetto degli orari di durata delle lezioni, comportamento educato e pieno rispetto del prossimo sono i requisiti inalienabili per un Istruttore.

In sala Biliardi l'istruttore deve imporre che non si bevano alcolici, non si fumi e non si giochi d'azzardo. Tali comportamenti, se compiuti da un istruttore, possono dare adito alla decadenza della qualifica di istruttore."



INDICE

(con riferimento al testo: Corso Base di Biliardo Internazionale per la scuola secondaria di secondo grado)

PARTE PRIMA:

TEORIA GENERALE - IMPOSTAZIONE DELLA POSIZIONE - IMPATTO TRA LE BIGLIE - ROTAZIONI ED ENERGIA - I VETTORI FORZA - LE GEOMETRIE DI BASE

LEZIONE 1

- Introduzione al gioco sportivo
- Il gioco e gli strumenti
- Tecnica della stecca
- Sintesi delle regole di gioco
- Biliardo - Misure
- I Diamanti - Moduli adimensionati - La ragione storica
- I tre principi fondamentali, matematici e fisici
- Posizione del corpo
- Impugnare la stecca. Il Ponticello
- Il Brandeggio ed il Tiro - Le varie steccate
- Esercizi di brandeggio con le biglie forate e prove di tiro con l'uso del piano laser
- Esercizio n.1 pag . 59 del testo

LEZIONE 2

- Punti di impatto sulla biglia
- Le rotazioni sugli assi X e Y (colpo ed effetto) - La quantificazione
- Attriti - Peso Statico e Dinamico
- Il perfetto rotolamento e le energie trasmesse
- Errori nei punti di mira
- Esercizi n. 2,3,4 pag.60-62 del testo

LEZIONE 3

- Quantità di Biglia mirata - Divisione in quarti ed ottavi
- Punto mirato e punto colpito
- Mira con effetto
- Impatto con la Sponda - Effetto buono ed effetto contro
- I Vettori forza
- Urto tra le Bilie - teorico e reale
- Scomposizione dei vettori velocità nell'urto
- Gli angoli di deviazione
- Scambio dell'effetto nell'urto tra biglie
- Urto tra biglie con effetto e colpo



- La Sbandata (cenni)
- Velocità e forza nel tiro
- Il momento della forza , momento angolare e di inerzia (cenni)
- Esercizi di verifica degli angoli di uscita delle bilie (pagg.93-96)
- Esercizio 5 pag. 117

LEZIONE 4

- Geometrie di base.
- Il metodo delle parallele, i triangoli simili, il triangolo isoscele, la legge di riflessione.
- Esercizi: Tiri di verifica sulle geometrie base.
- Partita: " pallino da tre" *

PARTE SECONDA : TECNICA DEI TIRI DI SEMPLICE ESECUZIONE - TIRI INDIRECTI SU UNA O DUE SPONDE SENZA EFFETTO

LEZIONE 5

- Candela di calcio nelle varie posizioni (pagg. 135-136)
- Accosto in angolo, varie posizioni di partenza (pagg 132-134)
- Esercizi guidati singoli/gruppo sull'argomento
- Partita: "pallino da tre" / 5 birilli (30 pt.)

LEZIONE 6

- Traversino con partenza dalla sponda lunga/corta (pag.137)
- Esercizi guidati singoli/gruppo sull'argomento
- Partita: 5 birilli (30 pt.)

LEZIONE 7

- Due sponde di calcio (angolo di battuta) (pag.138).
- Quattro sponde di calcio (pag. 140)
- Esercizi guidati singoli/gruppo sull'argomento
- Partita: 5 birilli (60 pt.)

LEZIONE 8

- Due sponde (lunga - corta): Striscio (pag.141)
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partita: 5 birilli (60 pt.)



LEZIONE 9

- Una sponda al volo (pag. 164).
- Sponda biglia, teoria dello specchio, senza effetto
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partita: 5 birilli (60 pt.)

LEZIONE 10

- Due sponde al volo (pag. 139)
- Tre sponde (corta-lunga-corta) con l'utilizzo della relazione della candela e delle due sponde.
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partita: 5 birilli (60 pt.)

LEZIONE 11

- Ripasso tiri indiretti / Quesito n.1 - I triangoli (pag. 179)
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partita: 5 birilli (60 pt.)

PARTE TERZA : TEORIA BASE DELL'ANGOLO 50 TECNICA DEI TIRI DIRETTI ED INDIRETTI CON EFFETTO

LEZIONE 12

- Angolo 50, tre sponde parte I, teoria dello sviluppo del tiro base (pagg. 142-143)
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partite 5/9 birilli

LEZIONE 13

- Angolo 50, tre sponde parte II, teoria dello sviluppo del tiro nelle posizioni estreme (pag. 144)
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partite 5/9 birilli

LEZIONE 14

- Angolo 50, due sponde calcolate come tre (pag. 145)
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partite 5/9 birilli



LEZIONE 15

- Angolo 50, cinque sponde (pag. 146).
- Esercizi guidati singoli/gruppo
- Partite 5/9 birilli

LEZIONE 16

- Angolo 50, giro a 3 e 5 sponde con biglie colpite di prima (pagg. 147-148)
- Esercizi guidati singoli/gruppo -
- Partite 5/9 birilli

PARTE QUARTA :

TECNICA DEI TIRI DI FORTE REALIZZO TIRI DIRETTI SU UNA O PIU' SPONDE SENZA EFFETTO

LEZIONE 17

- Filotto a spingere, varie posizioni con diverse porzioni di biglia.
- Biglia libera con avversaria alta, varie posizioni (pagg. 159-160)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 18

- Filotto ad allargare con biglie alte/basse (pagg. 156-157)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 19

- Tiri diretti fissi nel castello con varie porzioni di palla avversaria (pag. 161)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 20

- Traversino impostato da sponda lunga/sponda corta.
- Traversino a spingere in varie posizioni con porzione di palla avversaria (pagg. 151-153)
- Esercizi singoli/gruppo - partite



PARTE QUINTA : TECNICA DEI TIRI DI PARTICOLARE ESECUZIONE TIRI DIRETTI ED INDIRETTI CON EFFETTO

LEZIONE 21

- Angolo di mezzo colpo ad allargare (pag. 149)
- Sponda biglia, teoria dello specchio, con effetto (pag. 162)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 22

- Traversino da sponda lunga di mezzo colpo ad allargare (pag. 154)
- Filotto impostato con colpo a retrocedere o con effetto nelle varie posizioni (pag. 158)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 23

- Colpitura di lancio e colpitura di progressione (pagg. 169-172)
- La sbandata / valutazione del punto di mira (pagg. 73-74 , 115)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 24

- Lo Schiaffo senza/con effetto (pag. 163)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 25

- Ripasso dei tiri diretti / Quesito n.2 (pag. 181)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 26

- Bricolla effetto 3, Bricolla vari effetti, (pagg. 167-168)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 27

- Garuffa bassa, valutazione degli effetti (pag. 166)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 28

- Garuffa alta, valutazione degli effetti (pag. 166)
- Esercizi singoli/gruppo - partite



LEZIONE 29

- Tiri di difesa dall'acchito (pag. 173-174).
- Tiri di attacco dall'acchito (pag. 175-176).
- Biglie in angoli opposti - Tiri a toccare biglia (pagg. 177-178)
- Esercizi singoli/gruppo - partite

LEZIONE 30

- Ripasso generale
- La prova del biliardo (pag. 183)
- Concentrazione e Respirazione
- Strategia di partita

TORNEO FINALE TUTTI CONTRO TUTTI AI 5 BIRILLI

** Il pallino da 3 è un gioco molto antico, che veniva giocato sul biliardo con le buche, è caduto in disuso da moltissimo tempo quindi sul biliardo internazionale non è mai stato codificato in un insieme di regole scritte.*

Viene utilizzato come gioco didattico di allenamento e perfezionamento per imparare le forze e le quantità di biglia.

E' un gioco in contrapposizione , non in sequenza.

Un adattamento semplificato delle regole , utilizzabile sul biliardo internazionale, a scopo didattico è il seguente:

Si gioca senza birilli.

Si inizia dopo aver tirato l'acchito, il pallino nella sua posizione e l'avversaria sull'acchito.

Sono vietati i punti in apertura, se si fanno vanno dati all'avversario.

Si deve toccare il pallino con l'avversaria e si ottengono 3 punti.

Se si va a pallino con la battente dopo aver toccato l'avversaria sono 3 punti sottratti (penalità).

Se invece battente e pallino si toccano dopo che il pallino è stato toccato dall'avversaria il tiro è regolare e i punti sono buoni.

Un punto di penalità se: si vola la biglia si fa stecca falla, un punto ulteriore di penalità se si tocca il pallino.

Segue tiro libero da una posizione opposta nei quadranti, come nei 5 birilli, oppure dall'acchito.

La partita può finire ai 30 punti.