



**PROGRAMMA COMPLETO  
DEL PROGETTO SCUOLA  
DI BILIARDO INTERNAZIONALE  
30 LEZIONI CON IL  
VADEMECUM DELL'ISTRUTTORE**

## 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:

- "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 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 17 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 dovrebbero 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.

## COMPORTEMENTO 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 del giocatore. 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 cuoiello (girello) 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 sulla biglia che sulla 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; nella dinamica di 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 steccata 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 l'atteggiamento:

"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 federale".

# INDICE

## **PARTE PRIMA:**

### **IMPOSTAZIONE DELLA POSIZIONE E IMPATTO TRA LE BIGLIE**

#### LEZIONE 1- 2

Introduzione

Il gioco e gli strumenti

Tecnica della stecca in breve

Sintesi delle regole di gioco

Biliardo - Misure

Posizione del corpo

Impugnare la stecca

Il Ponticello

Il Brandeggio

Punti di colpitura della bilia

Esercizi singoli/gruppo

#### LEZIONE 3 - 4

Quantità di Palla

Prendere la Mira

Impatto con la Sponda

Urto tra le Bilie

Brevi cenni dell'urto tra biglie con effetto

Velocità e forza

Geometrie di base

Esercizi singoli/gruppo: "pallino da tre" (\*)

## **PARTE SECONDA: TECNICA DEI TIRI DI SEMPLICE ESECUZIONE TIRI INDIRETTI SU UNA O DUE SPONDE SENZA EFFETTO**

#### LEZIONE 5

Candela di calcio nelle varie posizioni

Accosto in angolo, varie posizioni di partenza

Esercizi singoli/gruppo: "pallino da tre" (\*)

#### LEZIONE 6

Traversino con partenza dalla sponda lunga

Traversino con partenza dalla sponda corta

Esercizi singoli/gruppo: partite 5 birilli

#### LEZIONE 7

Due sponde di calcio ( angolo di battuta)

Quattro sponde di calcio

Esercizi singoli/gruppo – partite 5 birilli

#### LEZIONE 8

Calcio di due sponde ( lunga corta) striscio

Esercizi singoli/gruppo – partite 5 birilli

#### LEZIONE 9

Una sponda al volo

Sponda biglia, teoria dello specchio, senza effetto

Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 10

Due sponde al volo  
Tre sponde (corta-lunga-corta)  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 11

Ripasso tiri indiretti / Quesito n.1  
Esercizi singoli/gruppo - partite

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

### LEZIONE 12

Angolo 50, tre sponde parte I  
Esercizi singoli/gruppo – partite 5/9 birilli

### LEZIONE 13

Angolo 50 tre sponde parte II  
Esercizi singoli/gruppo – partite 5/9 birilli

### LEZIONE 14

Angolo 50 due sponde a mo di tre  
Esercizi singoli/gruppo – partite 5/9 birilli

### LEZIONE 15

Angolo 50 cinque sponde  
Esercizi singoli/gruppo – partite 5/9 birilli

### LEZIONE 16

Angolo 50 giro a 3 e 5 sponde  
Esercizi 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  
Bilia libera con avversaria alta, varie posizioni  
Esercizi singoli/gruppo – partite

### LEZIONE 18

Filotto ad allargare con biglie alte  
Filotto ad allargare con biglie basse  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 19

Tiri diretti fissi nel castello con varie porzioni di palla avversaria  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 20

Traversino impostato da sponda lunga  
Traversino impostato da sponda corta  
Traversino a spingere in varie posizioni con porzione di palla avversaria  
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  
Sponda biglia, teoria dello specchio, con effetto  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 22

Traversino da sponda lunga di mezzo colpo ad allargare  
Filotto impostato con colpo a retrocedere o con effetto nelle varie posizioni  
Esercizi singoli/gruppo – partite

### LEZIONE 23

Colpitura di lancio e colpitura di progressione  
La sbandata / valutazione del punto di mira  
Esercizi singoli/gruppo – partite

### LEZIONE 24

Lo Schiaffo senza effetto/ con effetto max  
Esercizi singoli/gruppo – partite

### LEZIONE 25

Ripasso dei tiri diretti / Quesito n.2  
Esercizi singoli/gruppo – partite

### LEZIONE 26

Bricolla effetto 3, Bricolla vari effetti,  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 27

Garuffa bassa, valutazione degli effetti  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 28

Garuffa alta, valutazione degli effetti  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 29

Tiri di difesa dall'acchito  
Tiri di attacco dall'acchito  
Biglie in angoli opposti – Tiri a toccare biglia  
Esercizi singoli/gruppo - partite

### LEZIONE 30

Ripasso generale  
La prova del biliardo  
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 ed 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 potrebbe essere 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 all'avversario (bevuti).
- 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 non si tocca la biglia e/o si fa stecca falla.
- Segue tiro libero da una posizione opposta nei quadranti, come nei 5 birilli.
- La partita secca può finire ai 30 punti.