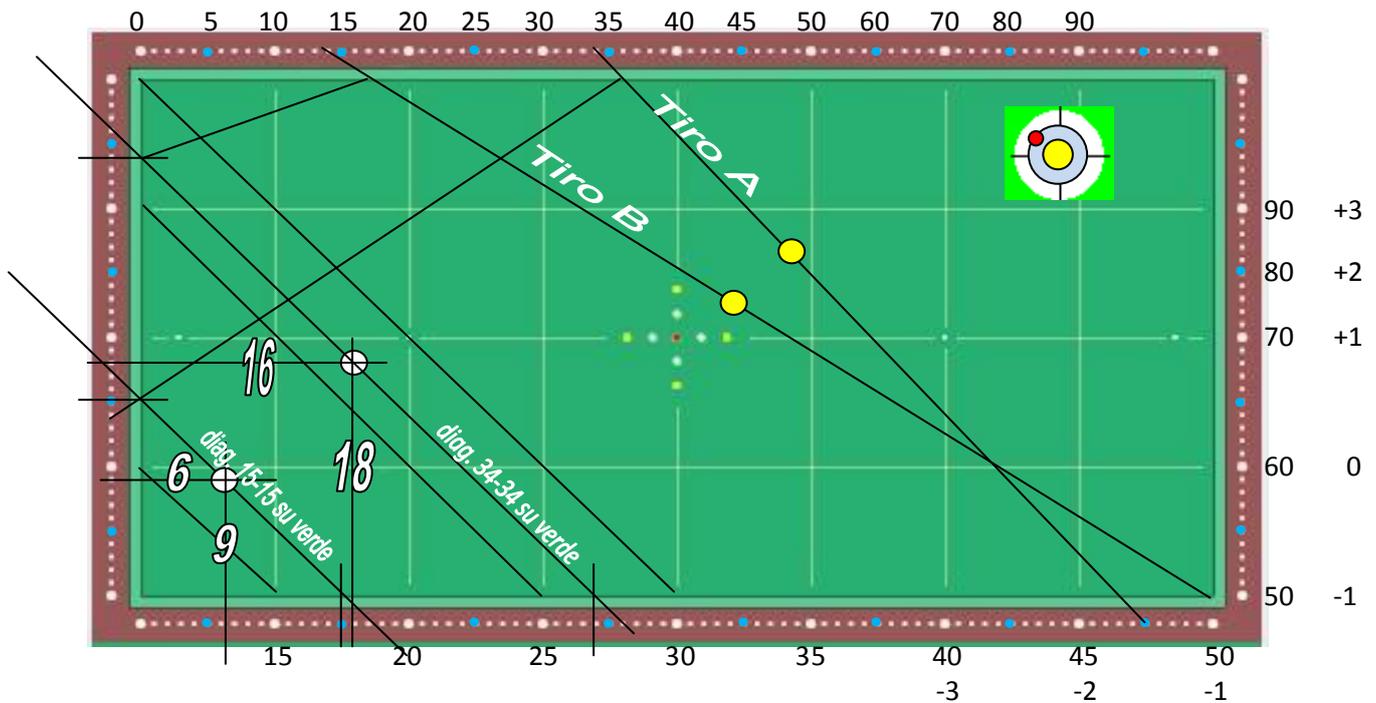


Esiste una diagonale base che è la 20 – 20 di 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> sponda. Essa è una diagonale a 45°. Essa si ottiene con partenza 60 e mirando a 40 che dà differenza 20. Le diagonali a 45° lisce cioè senza correzione si ottengono solo con partenza da 60 e differenza pari alla diagonale. Quindi se si partisse solo da 60 calcolando la diagonale a 45° su cui si trova la biglia da colpire con una differenza uguale a questa diagonale ci si porterebbe sull'avversaria in pieno. Ma la partenza è variabile, ora da 50, ora da 45, ora da 70 e così via. Come fare in questi casi?

Si utilizza il metodo della "battaglia navale" che equivale a calcolare, in punti, la somma delle coordinate dell'avversaria ottenendo la diagonale, misurata su verde, passante per la biglia.

Poi si corregge la diagonale trovata in base alla partenza (valori in seconda riga o colonna) con eventuale interpolazione per le partenze non riportate in figura. Ad esempio se la diagonale trovata con la battaglia navale è 20 (coordinate avversaria (10,10)) e si sta partendo da 90 allora la diagonale 20 diventa una diagonale 23 (20 e +3 di correzione relativo al 90 di partenza); se invece la partenza fosse da 40 allora la diagonale da tirare sarebbe una 17 (20 e -3 di correzione relativo al 40 di partenza).

Da tenere presente che per uscite superiori a 25 vanno apportate le correzioni dell'angolo 50.



Conteggi per spiegare gli esempi della figura:

<b>Tiro A:</b> partenza		47,5	}
Diagonale netta trovata	15		
Correz. Da numeraz	- 1,5		}
	-----		
	13,5		}
Correz. per uscita >20	0	fino a 24 non si corregge	
Diagonale finale	13,5	13,5	}
<b>Mira</b>		<b>34,0</b>	
<b>Tiro B:</b> partenza		50	}
Diagonale netta trovata	34		
Correz. Da numeraz	- 1		}
	-----		
	33		}
Correz. per uscita >20	+3	(vedi anomalie Angolo 50)	
Diagonale finale	36	36	}
<b>Mira</b>		<b>14</b>	