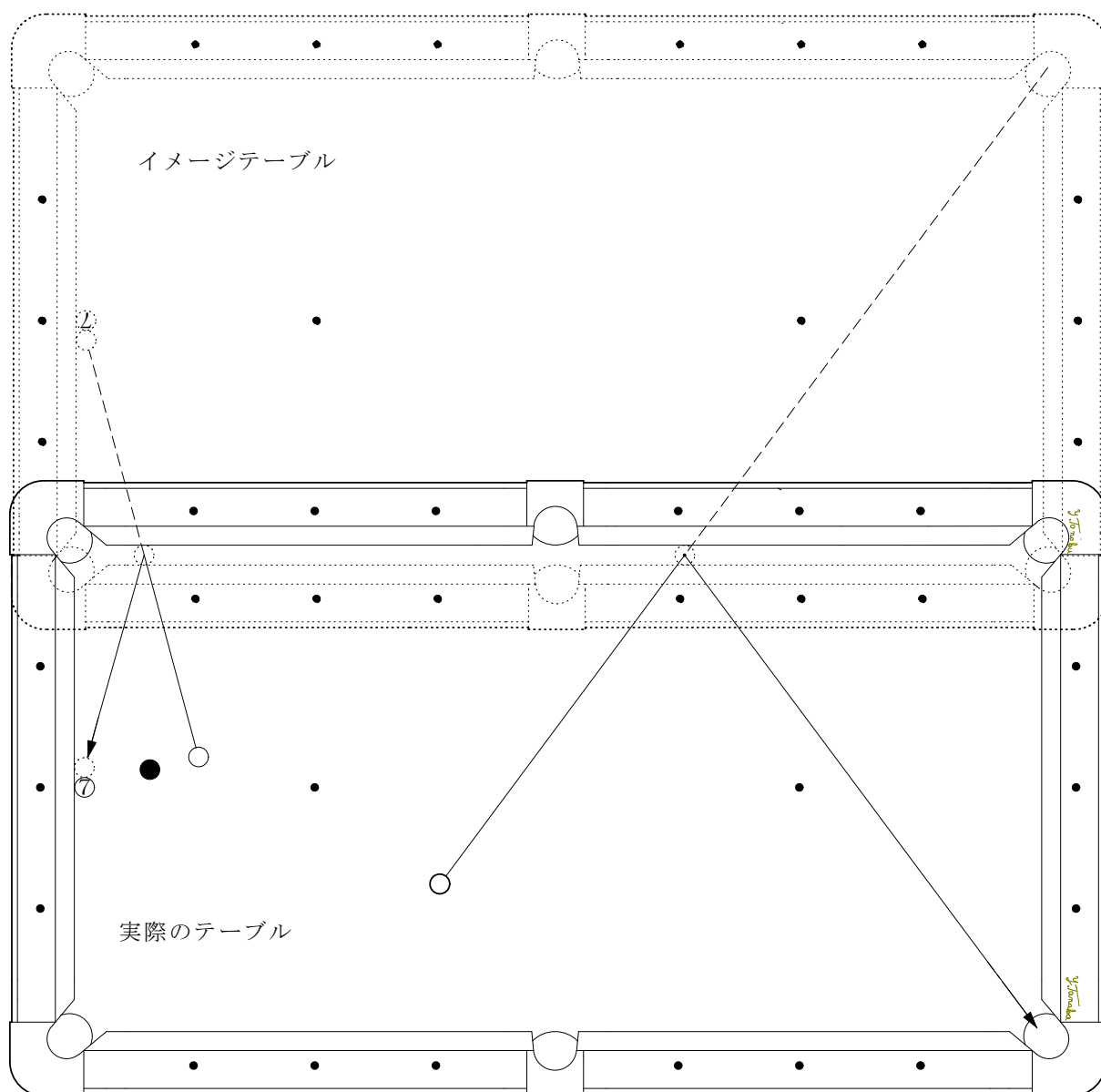


第4章 クッション・システム

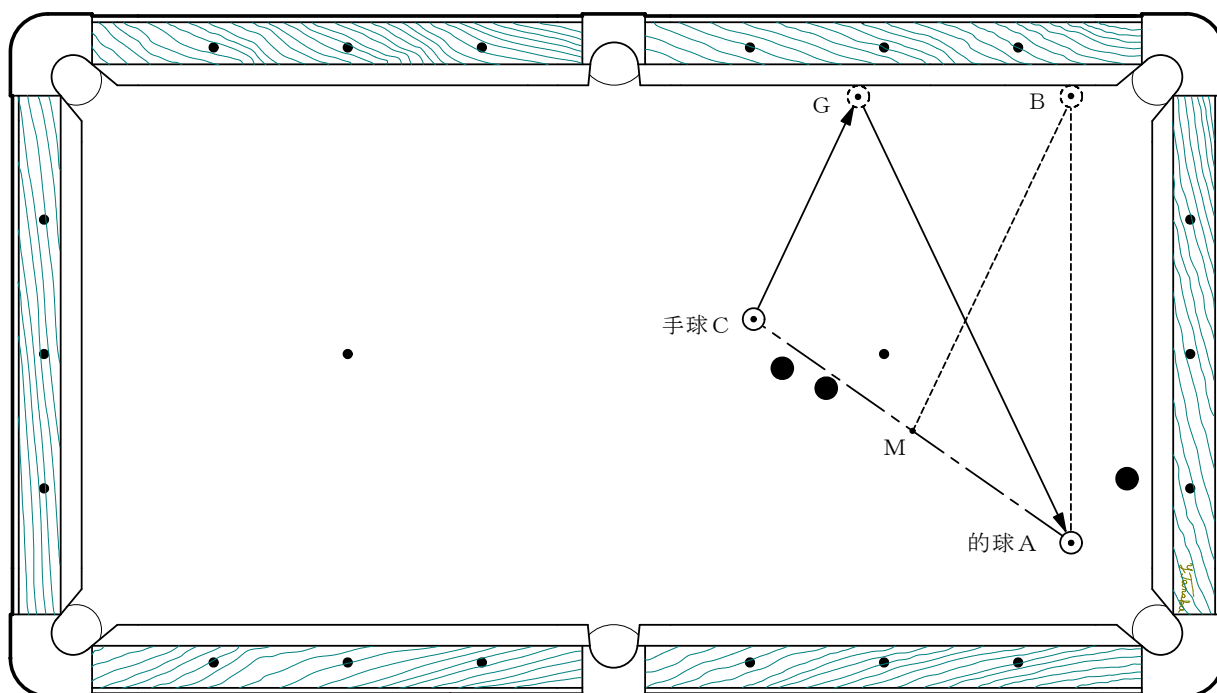
ミラーシステム

- ・ミラーシステムは、イメージテーブルシステムと呼ばれる。
- ・考え方はキックショットと同じである。
- ・クッションに、仮想の鏡があると思って、鏡の中の的球が、手球でとらえることができる。
- ・鏡の中の的球をねらってショットすれば当てることが可能となる。



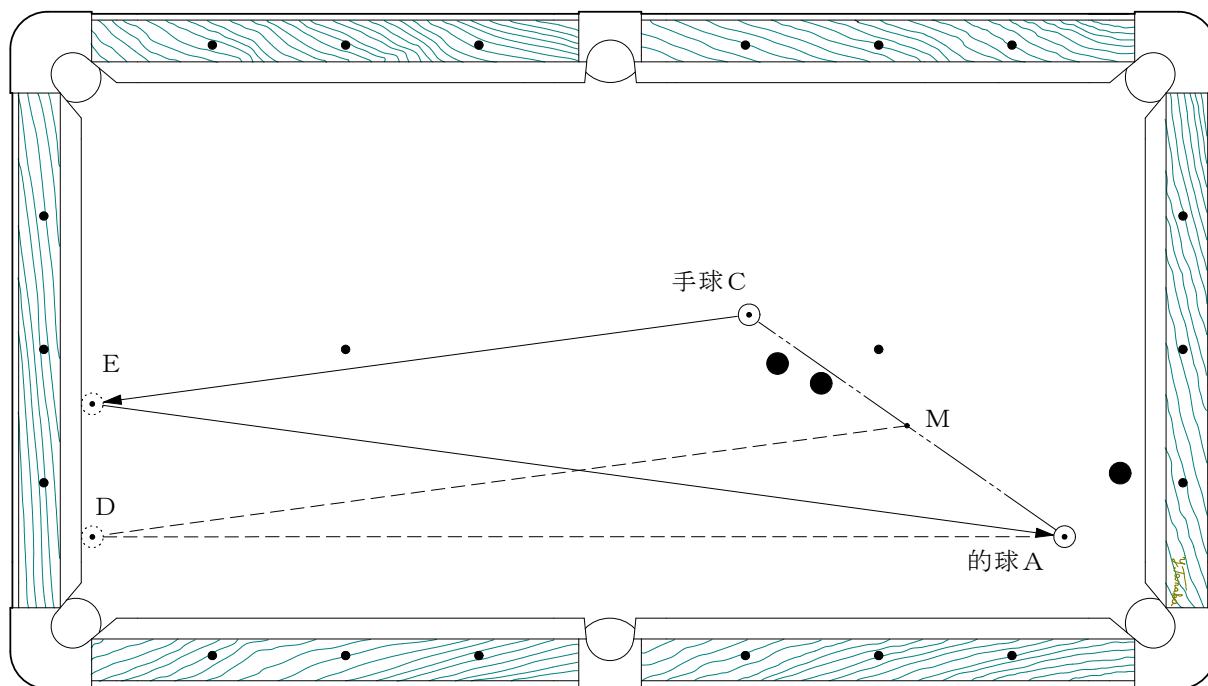
パラレルシステム (1)

- ・ 直接、的球に当てることのできない場合のワンクッションで当てることのできるシステム。
- ・ 長クッション側から当てる方法。



- 1) 的球Aと手球Cの線上の midpoint M を求める。
- 2) 的球Aの反対側の長クッションの位置 B 点を求める。
- 3) midpoint M と B 点を結ぶ線にキューを置き、そのまま平行 (パラレル) に手球Cまでずらして、同じ長クッションの点 G を求める。
- 4) 点 G が的球Aに当てる最初のクッションとなる。
- 5) 撞点は12時、手球の3/5の位置でスピードコントロールは2ぐらいです。

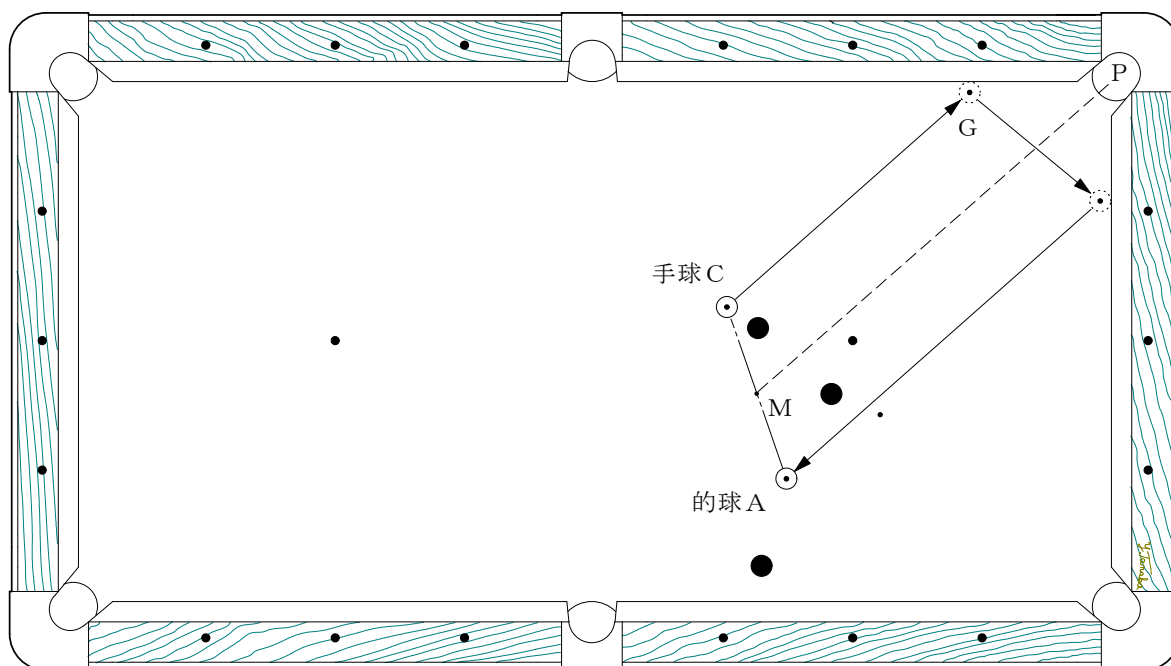
短クッション側から当てる方法



- 1) 的球Aと手球Cの線上の midpoint M を求める。
- 2) 的球Aの反対側の短クッションの位置D点を求める。
- 3) 中点MとD点を結ぶ線にキューを置き、そのまま平行（平行）に手球Cまでずらして、同じ短クッションの点Eを求める。
- 4) 点Eが的球Aに当てる最初のクッションとなる。
- 5) 撞点は12時、手球の下から3/5の位置でスピードコントロールは2ぐらいです。

パラレルシステム (2)

- ・直接、的球に当てることのできない場合のツークッションで当てることのできるシステム。



- 1) 的球Aと手球Cの線上の midpoint M を求める。
- 2) midpoint M からポケット P 点にキューを置く。
- 3) そのまま平行に手球Cの位置にずらして、クッションと交わる点Gを求める。
- 4) 点Gが的球Aに当てる最初のクッションとなる。
- 5) 撞点は12時、手球の下から3/5の位置でスピードコントロールは2ぐらいです。