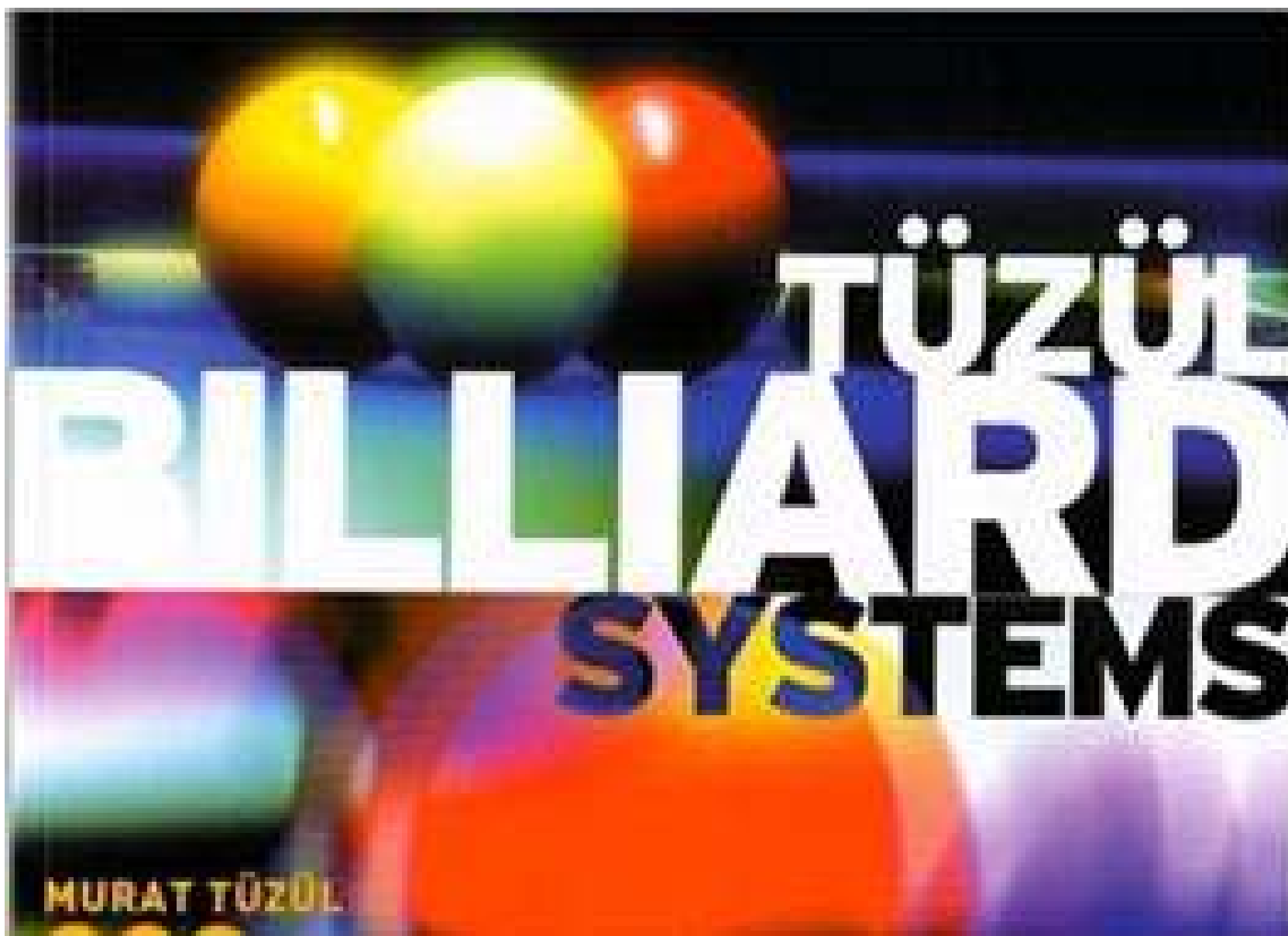




BİLİLLİARD TÜZÜL SYSTEMS

MURAT TÖZÜL

Tính toán TABLE VALUE (Dịch bởi nphong63+Vdict.com)

-Khái niệm TABLE VALUE được dùng để tính toán hệ thống trong sách Tiizul Billiard System (đối với những đường bi có áp-phê). TABLE VALUE là một **Giá trị** được thu được theo đặc trưng của băng, áp phê được dùng và kỹ thuật ra cơ của người chơi..

-Không bắt buộc sử dụng một áp phê nhất định và tốc độ trong khi tính toán TABLE VALUE. Điều quan trọng là TABLE VALUE thu được sẽ theo cách đánh ưa thích của người chơi. Điểm Tôi đặc biệt muốn nhấn mạnh là không có giá trị bằng số chính xác cho TABLE VALUE. Cái chính là TABLE VALUE được tính toán trên kỹ thuật ra cơ, tốc độ và áp phê được dùng của người chơi và điều kiện BÀN vào một thời gian đặc biệt. Chẳng hạn, những TABLE VALUE của hai người chơi tại cùng một BÀN đã có thể khác. Cái này có nghĩa rằng những đặc trưng của hai người chơi này khác nhau. Trong khi chơi, những người chơi có thể có cùng điểm trúng qua những góc khác nhau. Kết luận: hai con gà với những TABLE VALUE khác nhau có thể đạt đến cùng điểm trúng khi nhắm vào những điểm khác nhau. Đây chính là sự khác biệt của Tuzul Billiard System với những bí kíp khác.

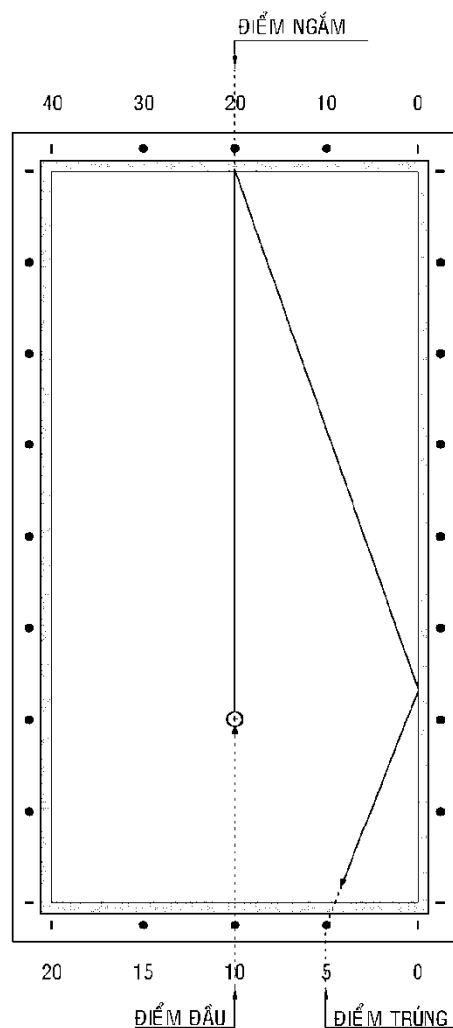
(Theo tôi cái này dùng để tính cái BÀN dở đến mức độ nào-nphong63)

-Chiêu của tôi cho cú đánh để tính TABLE VALUE là đánh một cách tương đối êm và nhanh ,tạo ra một sự tiếp xúc giữa đầu cơ và bi được gọi trong thuật ngữ bi-da là cú “đẩy” cơ (theo tôi đoán là như vậy.Nguyên bản được dịch là: đi theo sau-xuyên suốt-nphong63). Thứ sẽ tạo ra cùng TABLE VALUE mỗi khi ra cơ.Nói cách khác, người chơi phải luôn luôn có cùng một cú ra cơ. Ví dụ, nếu người chơi có TABLE VALUE là 15 trong một lần đánh và 13 trong lần đánh khác bằng cách sử dụng cùng kỹ thuật, cái này chỉ ra rằng có cái gì đó sai (đánh tầm bậy-nphong63). Trong trường hợp đó, người chơi phải tập trung vào việc luôn luôn đánh như nhau để có thể nhận được TABLE VALUE như nhau.(Chợt đi chợt lại cho đến khi nào giống nhau thì thôi-nphong63).

-Những hình vẽ (GRA 1, GRA 2, GRA 3) cho thấy ba ví dụ tính toán với ba vị trí tiếp xúc cơ-bi khác nhau sẽ nhận được những giá trị khác nhau. Điểm chính yếu sẽ được xem xét là những **Giá trị** này có thể thay đổi theo người chơi và BÀN. Người chơi có thể có nhiều TABLE VALUE như mình muốn theo điểm tiếp xúc cơ-bi.Ông ta có thể sử dụng TABLE VALUE có lợi nhất cho những thế bi khác nhau trong cách tính toán của mình. Khi bạn luyện xong tuyệt chiêu này sẽ có khả năng tính TABLE VALUE không cần bất kỳ sự tính toán nào(Quá đã)!

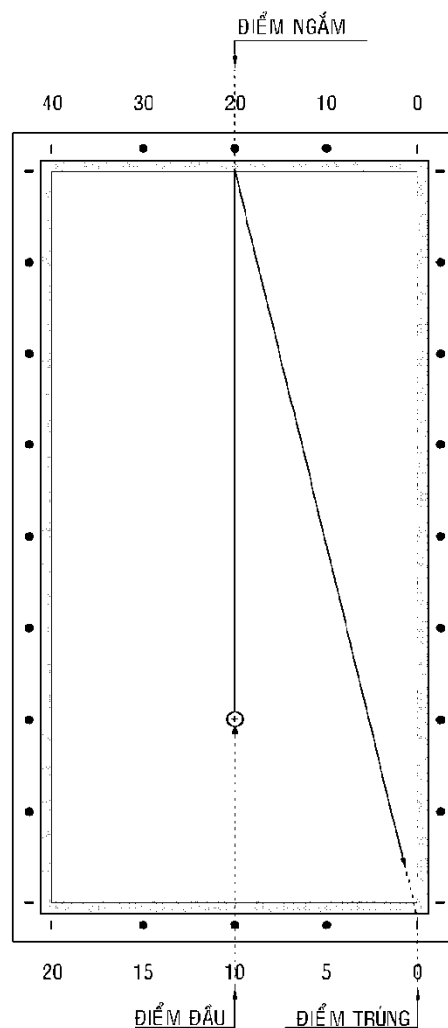
-Với vài bàn mới và trơn, những TABLE VALUE nhỏ hơn sẽ được so sánh tới một vài bàn cũ. Chẳng hạn, những giá trị được thu được Với cái BÀN đỉnh có thể là 14-15 hay thậm chí thấp hơn trong một vài bàn mới (GRA 1), trong khi mà cùng người chơi có thể có 17-18 hay thậm chí cao hơn trong một cái bàn khác(thùng lỗ chỗ và lồi tùm lum). Cái này không gây ra bất kỳ vấn đề nào trong việc ứng dụng hiệu quả công thức. Tôi gợi ý rằng bạn nên xem xét việc này trong khi tập luyện.

-Sự xác định TABLE VALUE có thể được làm với bất kỳ góc bắt đầu nào.Những hình vẽ (GRA 1. GRA 2. GRA 3) được xem như những ví dụ...



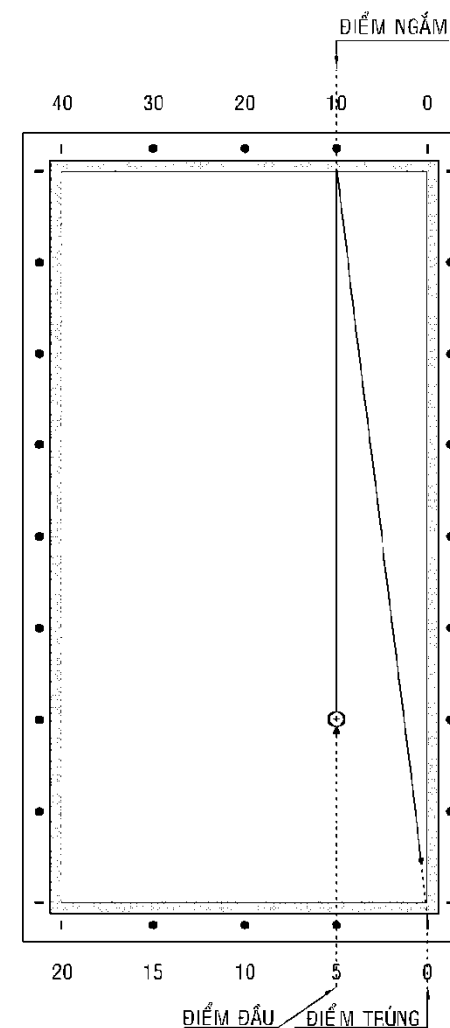
$\text{TABLE VALUE} = \text{ĐIỂM NGẮM} + \text{ĐIỂM TRÚNG} - \text{ĐIỂM ĐẤU}$
 $\text{TABLE VALUE} = 20 + 5 - 10$
 $\text{TABLE VALUE} = 15$

GRA 1



$\text{TABLE VALUE} = \text{ĐIỂM NGẮM} + \text{ĐIỂM TRÚNG} - \text{ĐIỂM ĐẤU}$
 $\text{TABLE VALUE} = 20 + 0 - 10$
 $\text{TABLE VALUE} = 10$

GRA 2

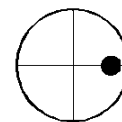
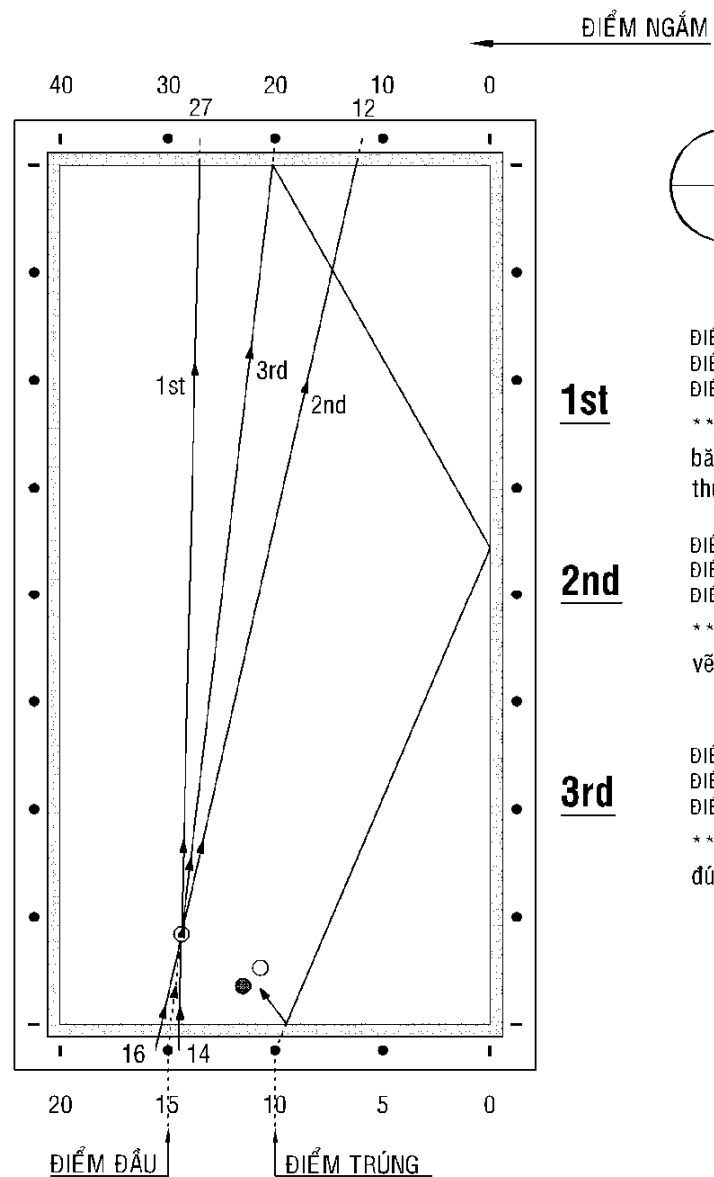


$\text{TABLE VALUE} = \text{ĐIỂM NGẮM} + \text{ĐIỂM TRÚNG} - \text{ĐIỂM ĐẤU}$
 $\text{TABLE VALUE} = 10 + 0 - 5$
 $\text{TABLE VALUE} = 5$

GRA 3

Xác định đường thẳng để tính Điểm.

- Bước đầu tiên trong mọi hệ thống là xác định điểm trúng thích hợp sao cho giảm bớt số lượng những ẩn số trong công thức tương ứng.(tóm lại là làm sao cho càng ít càng tốt).
- Trong cú đánh a băng (chạm băng đầu tiên), một đường thẳng tưởng tượng sẽ được vẽ từ đầu cơ đi qua trung tâm của bi chủ. Một đầu sẽ là điểm trên băng khởi hành(tôi tạm gọi là điểm đầu-nphong63), đầu còn lại là điểm chạm băng thứ nhất(điểm ngấm). Hai điểm đó sẽ giúp xác định hướng đánh nào phù hợp với công thức.
- Trong cú đánh chạm bi, khi bi chủ chạm vào bi mục tiêu thứ nhất và đến điểm ngấm, một đường thẳng tưởng tượng sẽ được vẽ từ một điểm cách bi mục tiêu thứ nhất khoảng cách 3cm(bán kính trái bi) đến điểm ngấm, từ đó ta có thể tính được các giá trị cần tìm.
- Phương pháp thử và sai cho chúng ta kiểm tra liệu có phải những giá trị bằng số xác định bởi đường thẳng tưởng tượng như trên có cân bằng được công thức hay không.
- Nếu điểm đầu và điểm ngấm mà chúng ta đã xác định không cân bằng trong công thức, chúng ta có thể quay đường thẳng thuận chiều kim đồng hồ hay ngược chiều kim đồng hồ để tìm thấy những giá trị phù hợp.(cái này chắc phải mò)
- Nếu những giá trị được cân bằng nhau trong công thức thì việc xác định hướng đánh của chúng ta là chính xác, điều đó cho phép chúng ta đạt đến điểm trúng nơi trước đó đã được xác định.
- Khi bạn đã có kinh nghiệm trong vấn đề này(điều này đồng nghĩa với số tiền của chúng ta mất đi khá nhiều) bạn sẽ thấy số lần thử và sai của mình giảm đi khá nhiều và việc xác định các giá trị trở nên dễ dàng(Chúng ta đã trở thành cao thủ)
- Ví dụ trực quan cho thấy đường thẳng để tìm điểm cân bằng phương trình được xác định như thế nào.



1st

ĐIỂM NGẮM = (TABLE VALUE - ĐIỂM TRÚNG) + ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = (15 - 10) + 14
 ĐIỂM NGẮM = 19

*** Nếu chúng ta đánh ở vị trí 14 thì bi chủ sẽ chạm băng ở vị trí 27 (hình vẽ) => không cân bằng công thức => sai

2nd

ĐIỂM NGẮM = (TABLE VALUE - ĐIỂM TRÚNG) + ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = (15 - 10) + 16
 ĐIỂM NGẮM = 21

*** Tương tự bi chủ sẽ chạm băng ở vị trí 12 (hình vẽ) => sai

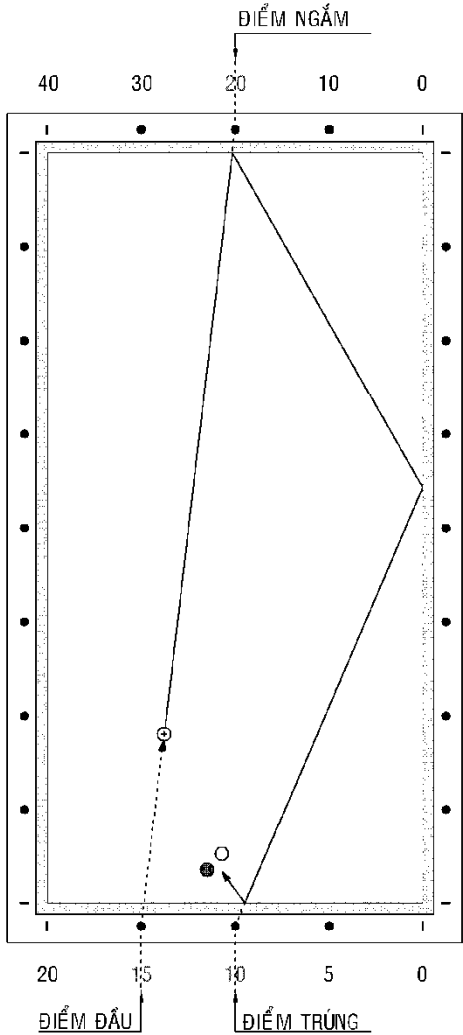
3rd

ĐIỂM NGẮM = (TABLE VALUE - ĐIỂM TRÚNG) + ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = (15 - 10) + 20
 ĐIỂM NGẮM = 20

*** Bi chủ sẽ chạm băng ở vị trí 20 (hình vẽ) => đúng

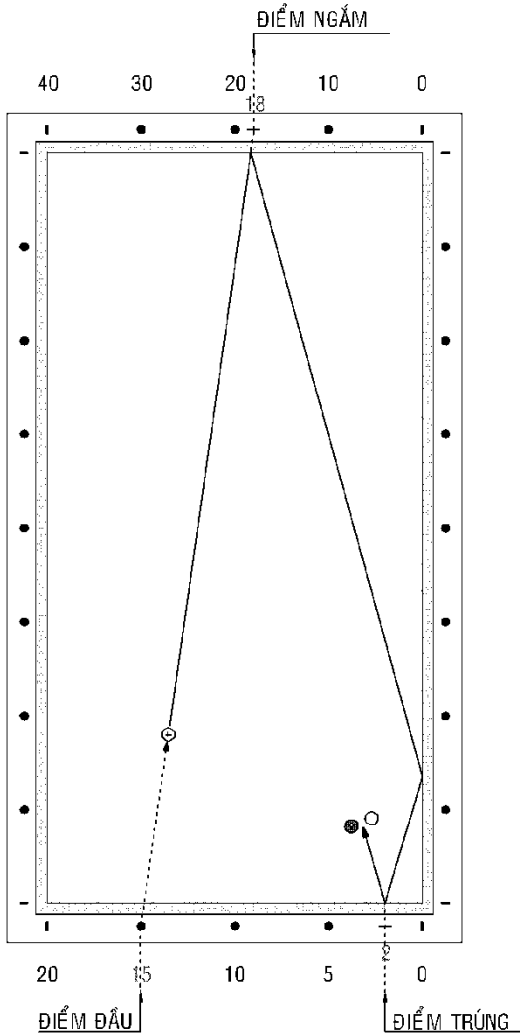
I.I Hệ thống TUZUL - Bắt đầu từ bảng ngắn

-Đây là một hệ thống mà các nhà khoa học đã tính toán cho chúng ta đường đi của bi chủ có mang theo áp phê: bảng ngắn- bảng dài-bảng ngắn và có điểm đầu nằm trên bảng ngắn. Tầm sử dụng của nó rất rộng vì tính khả dụng của nó với bất kỳ áp phê nào. Như đề cập trước đây, mặc dù sử dụng cùng kỹ thuật ra cơ vẫn thu được những TABLE VALUE khác nhau trên các BÀN khác nhau, điều quan trọng là thực hiện những cú ra cơ như nhau trong suốt thời gian thi đấu để TABLE VALUE không thay đổi. Thực tế khi bi chủ đạt đến bảng đầu tiên dưới tác dụng của áp phê sẽ gây ra một sự mất mát nhất định của độ xoáy. Để hệ thống này áp dụng có hiệu quả thì bạn nên xem xét sự mất mát này khi chúng ta đặt áp phê. (Tóm lại là chỉ nên để một áp phê ưa thích của mình trong khi đánh mà thôi-cho quen!)



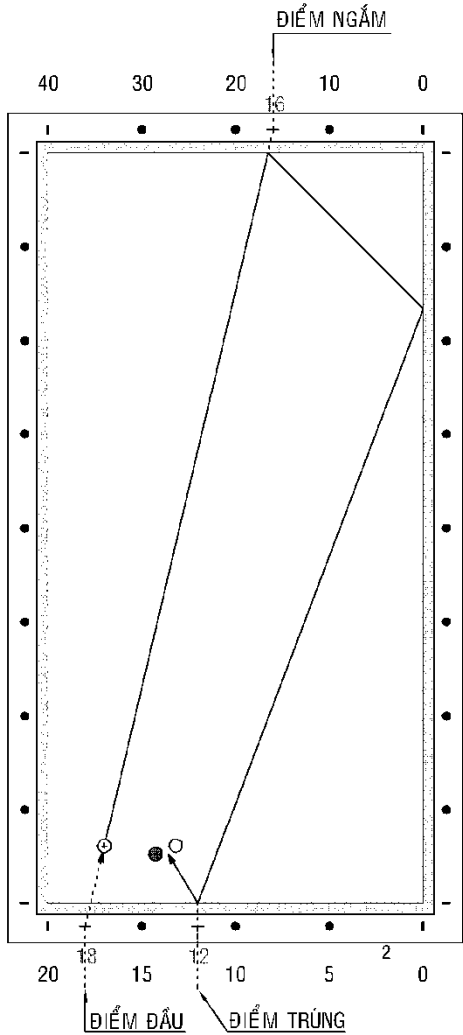
ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
ĐIỂM NGẮM= (15 - 10) + 15
ĐIỂM NGẮM= 20

GRA 1



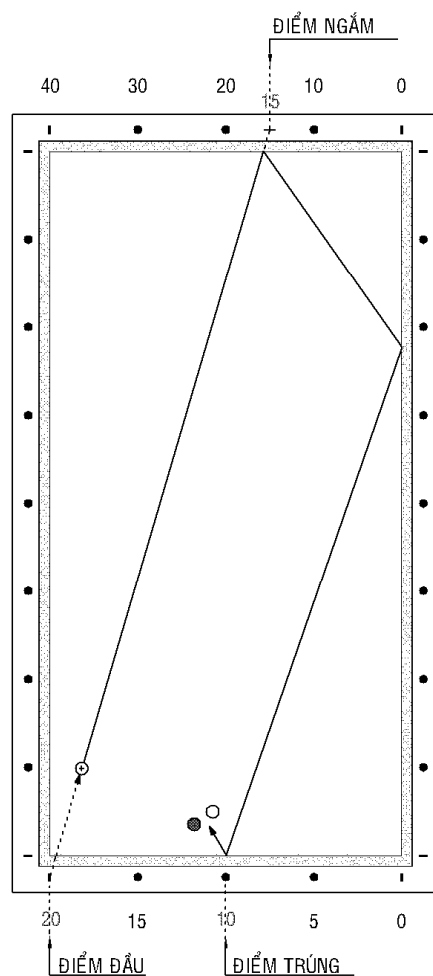
ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
ĐIỂM NGẮM= (5 - 2) + 15
ĐIỂM NGẮM= 18

GRA 2



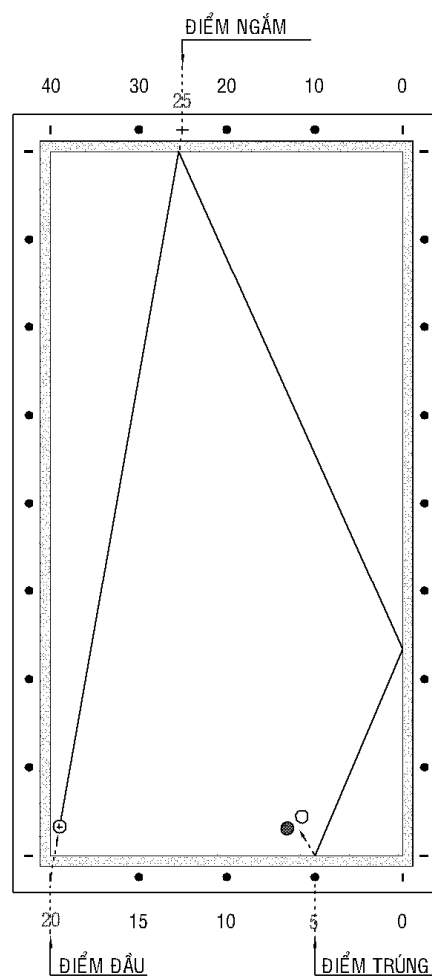
ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
ĐIỂM NGẮM= (5 - 2) + 15
ĐIỂM NGẮM= 18

GRA 3



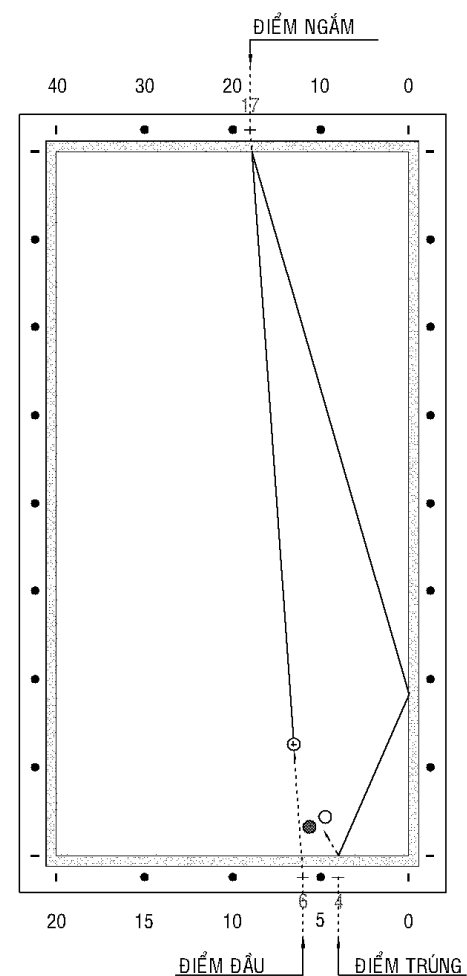
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 10) + 20$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 15$

GRA 4



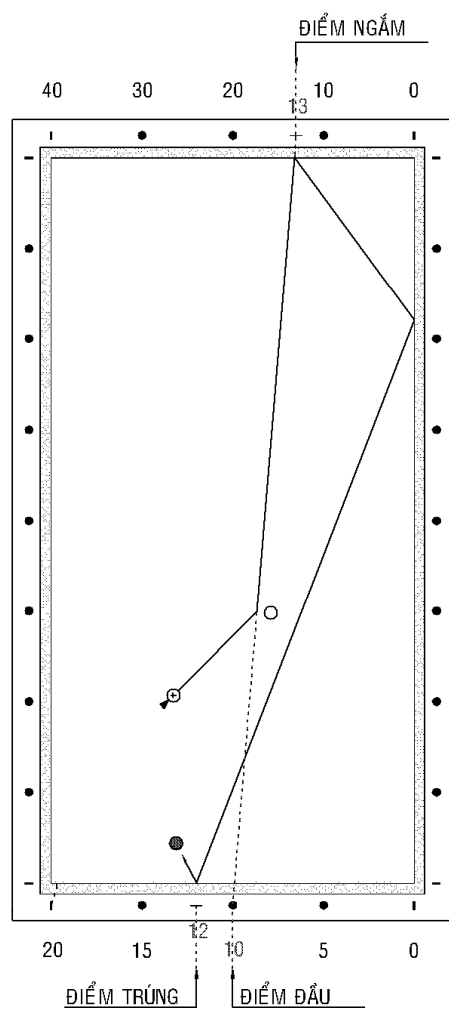
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 5) + 20$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 25$

GRA 5

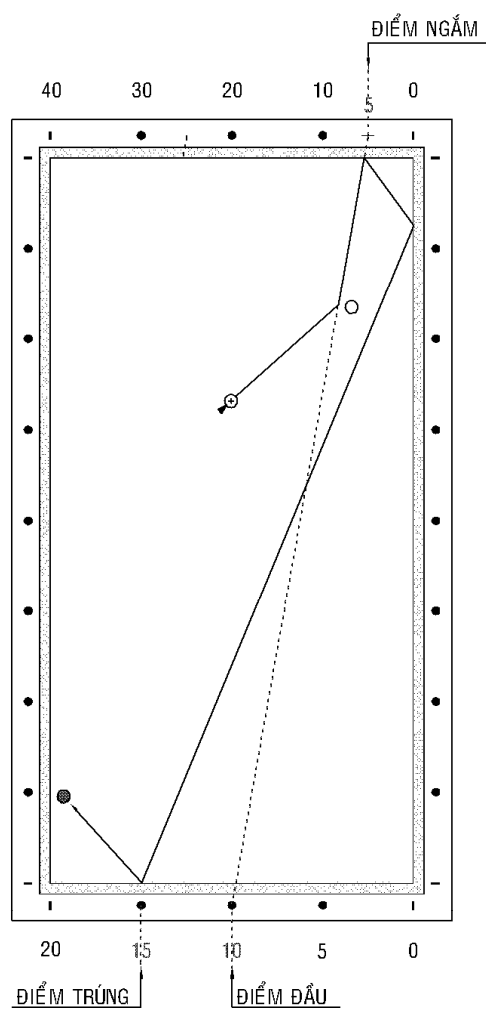


$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (15 - 4) + 6$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 17$

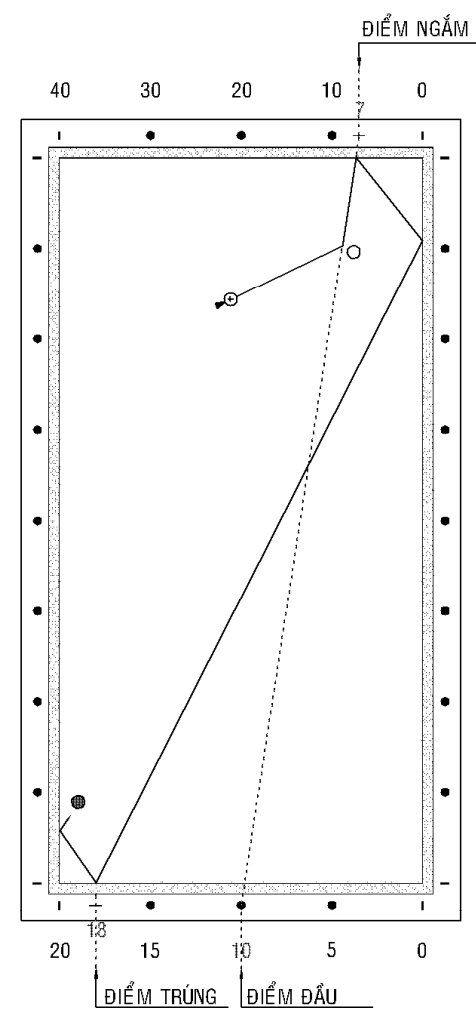
GRA 6



$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (15 - 12) + 10$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 13$

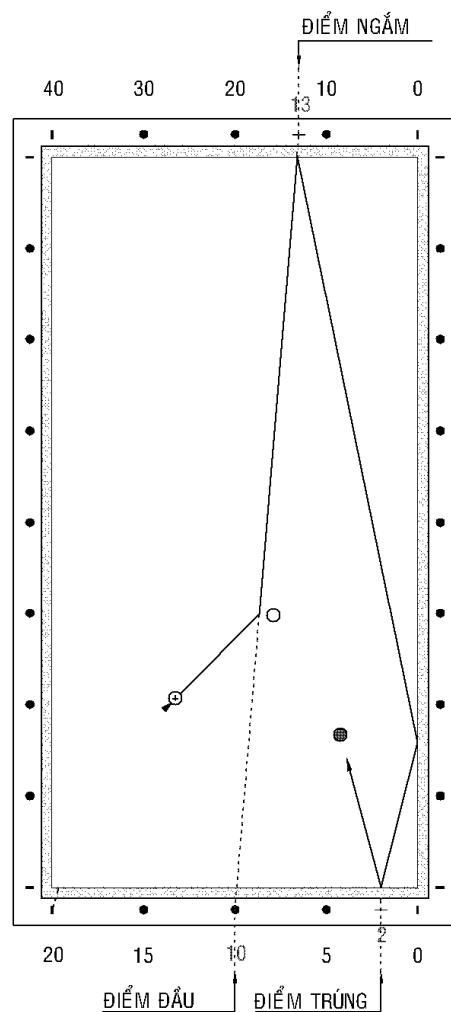
GRA 7

$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 15) + 10$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 5$

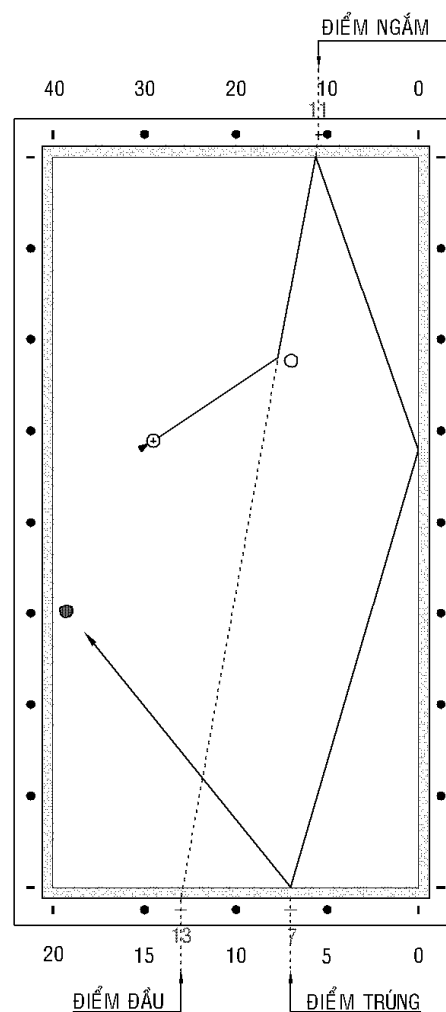
GRA 8

$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (15 - 18) + 10$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 7$

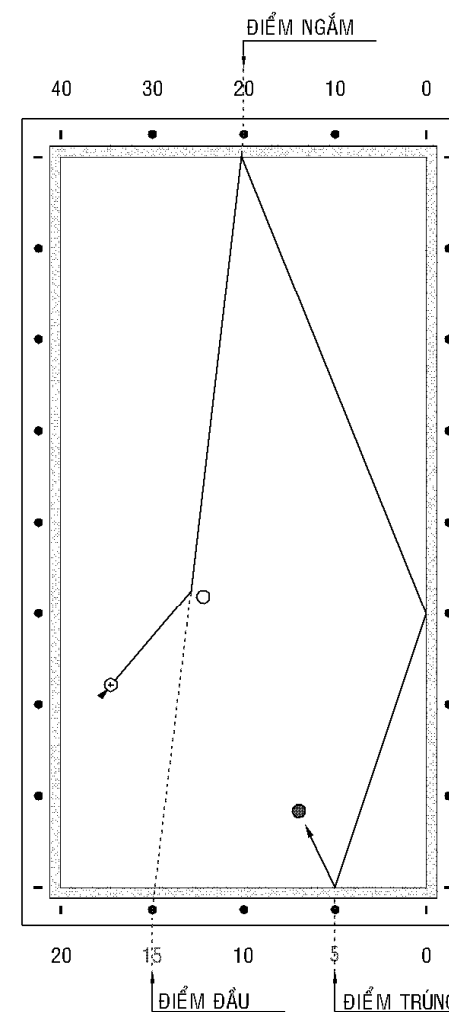
GRA 9



$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 2) + 10$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 13$

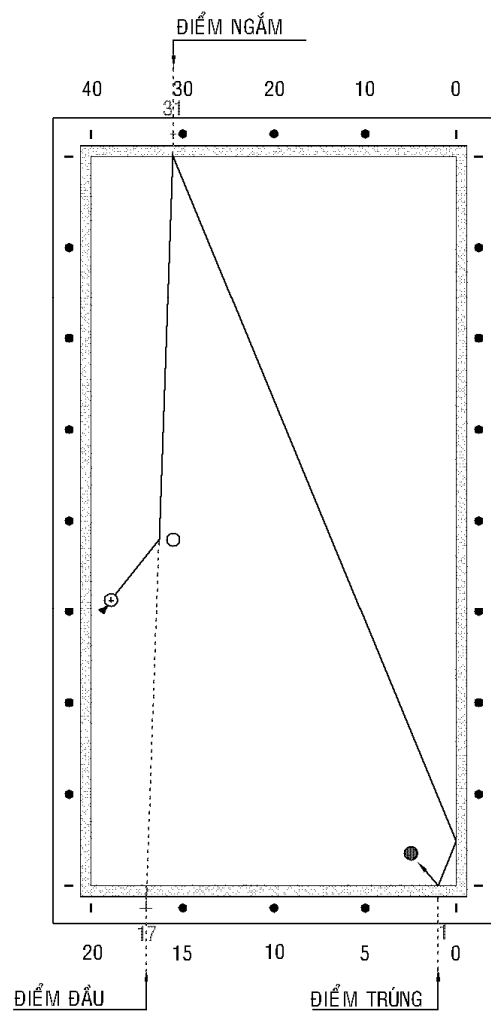
GRA 10

$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 7) + 13$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 11$

GRA 11

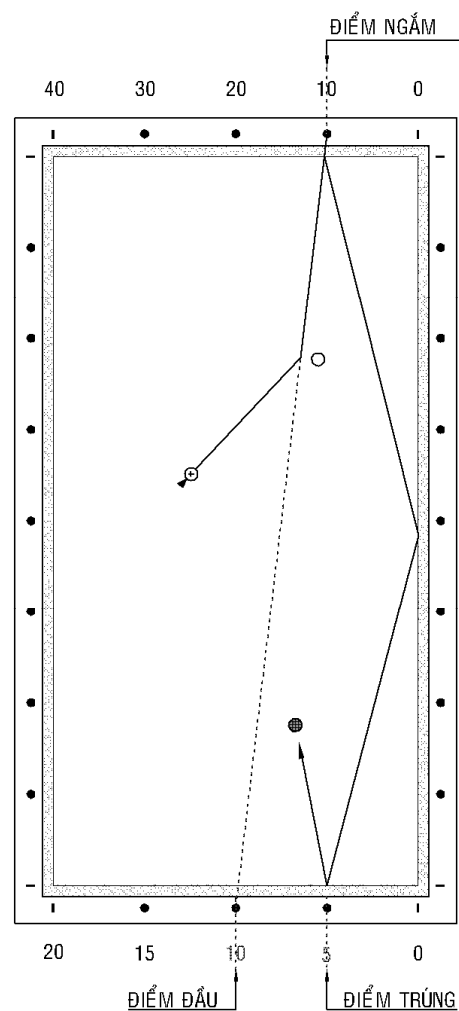
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 5) + 15$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 20$

GRA 12



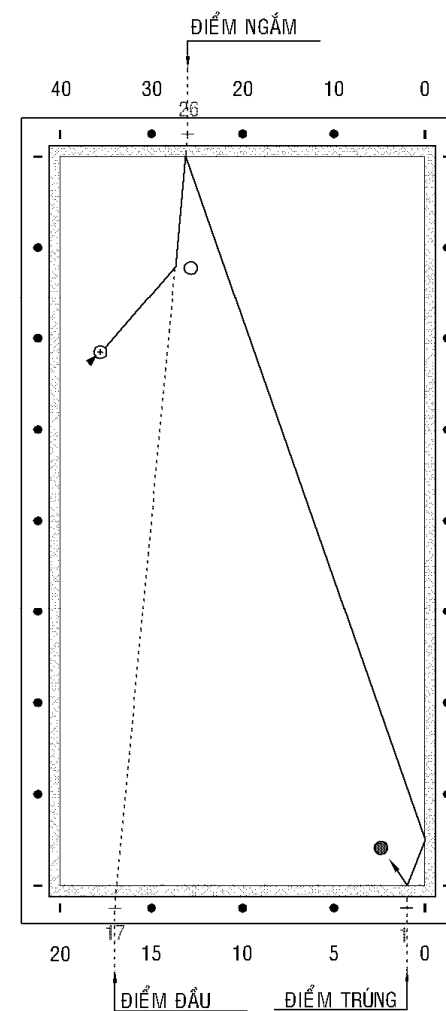
ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
ĐIỂM NGẮM= (15 - 1) + 17
ĐIỂM NGẮM= 31

GRA 13

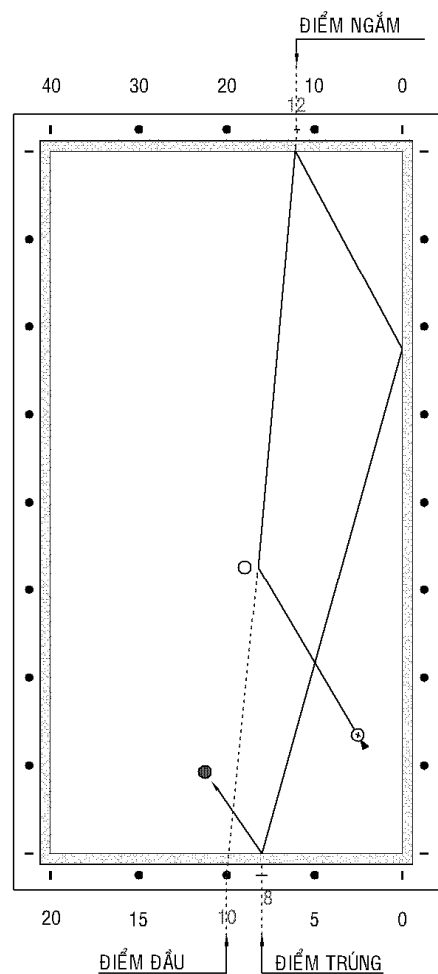


ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
ĐIỂM NGẮM= (5 - 5) + 10
ĐIỂM NGẮM= 10

GRA 14

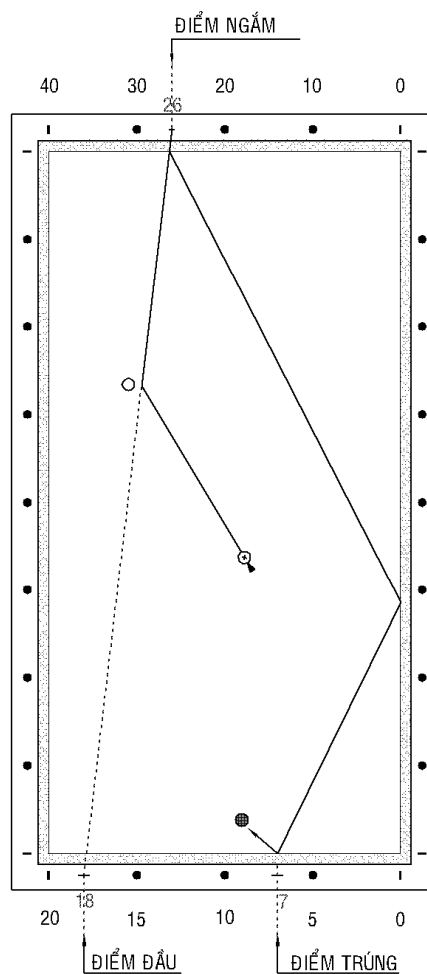

$$\begin{aligned}\text{ĐIỂM NGẮM} &= (\text{TABLE VALUE}-\text{ĐIỂM TRÚNG})+\text{ĐIỂM DẤU} \\ \text{ĐIỂM NGẮM} &= (10 - 1) + 17 \\ \text{ĐIỂM NGẮM} &= 26\end{aligned}$$

GRA 15



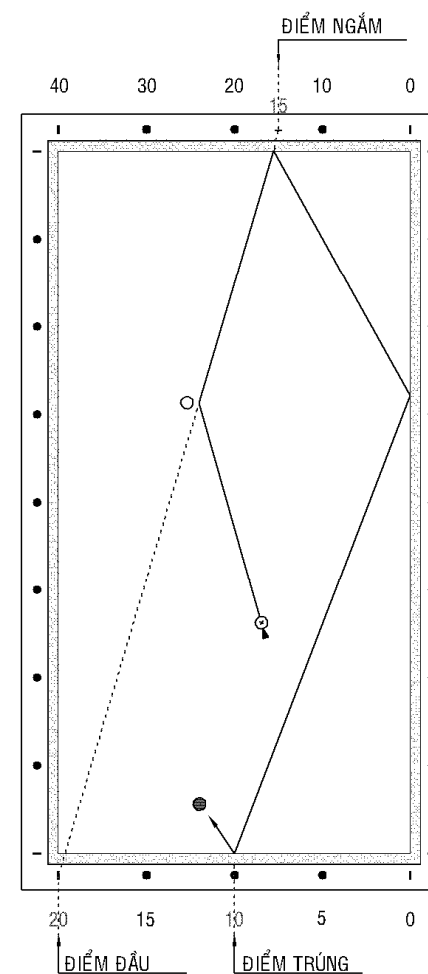
ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 8) + 10
 ĐIỂM NGẮM= 12

GRA 16



ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (15 - 7) + 18
 ĐIỂM NGẮM= 26

GRA 17

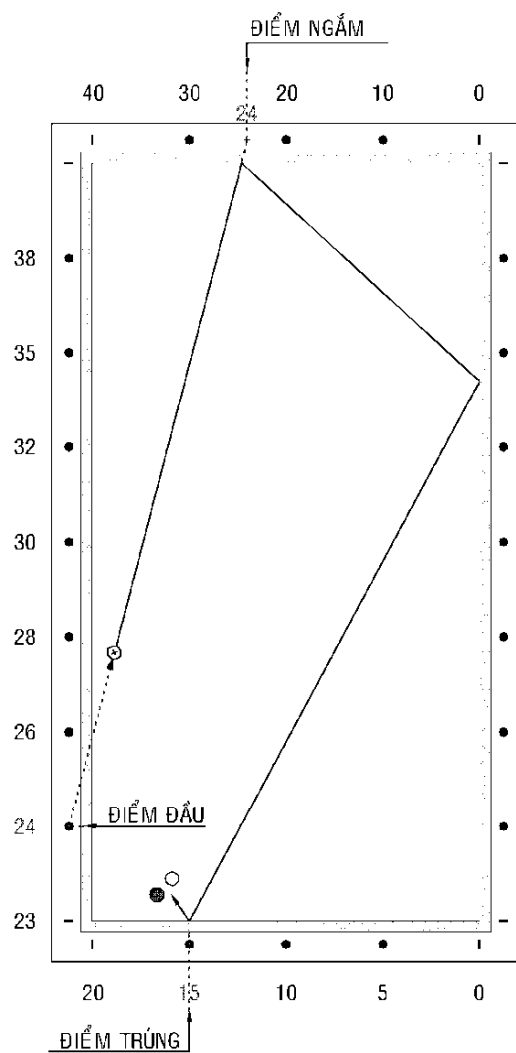


ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (5 - 10) + 20
 ĐIỂM NGẮM= 15

GRA 18

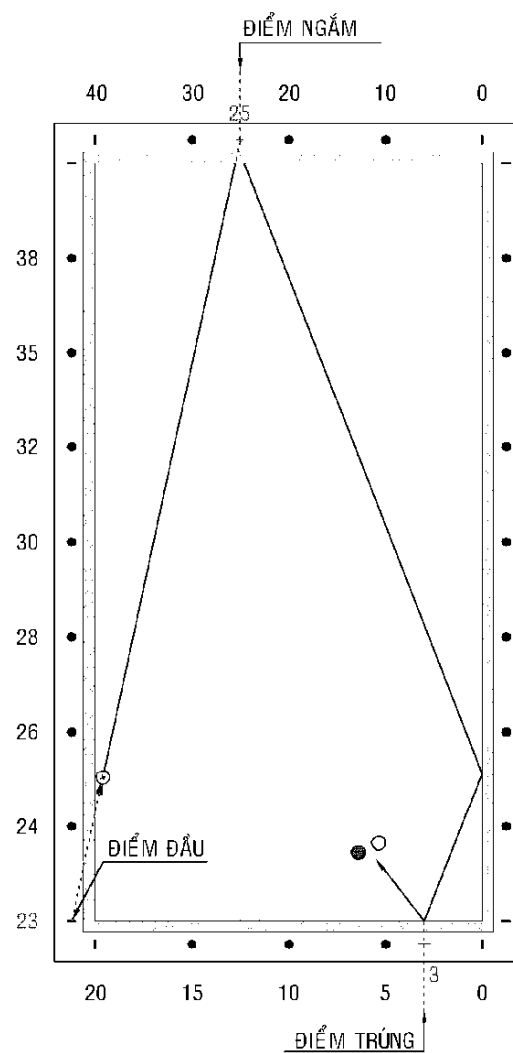
I.II Hệ thống TUZUL - Bắt đầu từ băng dài

-Hệ thống Tuzul- bắt đầu từ băng dài được sử dụng để thực hiện những cú đánh-đúng như tên gọi của nó: có điểm đầu nằm trên băng dài và đường bi là băng ngắn-băng dài- băng ngắn. Dưới đây là những hình minh họa giống như trong hệ thống bắt đầu từ băng ngắn nhưng có điểm đầu nằm trên băng dài,. Giá trị TABLE VALUE trong những cú đánh cũng được xác định như trong mọi Hệ thống Tuzul khác



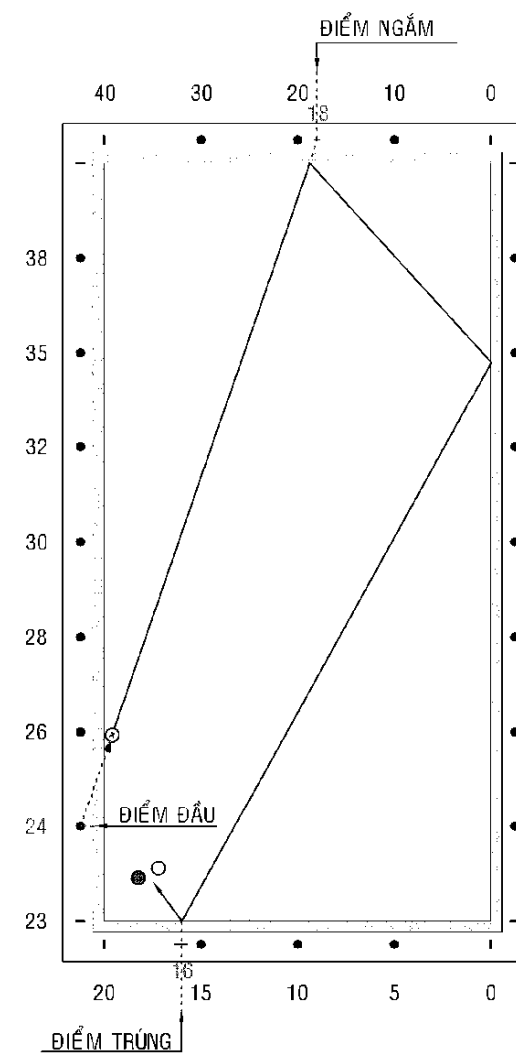
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (15 - 15) + 24$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 24$

GRA 1



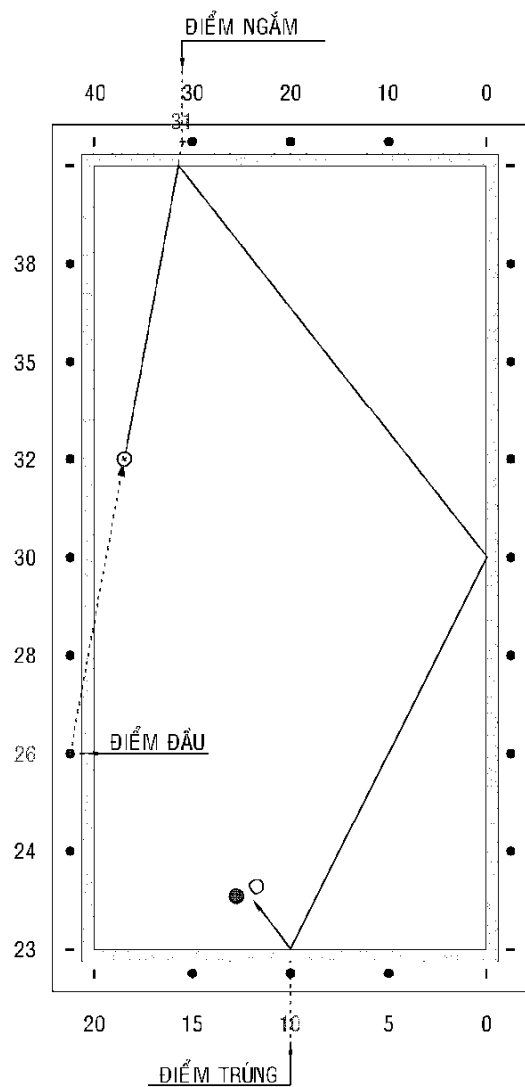
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 3) + 23$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 25$

GRA 2



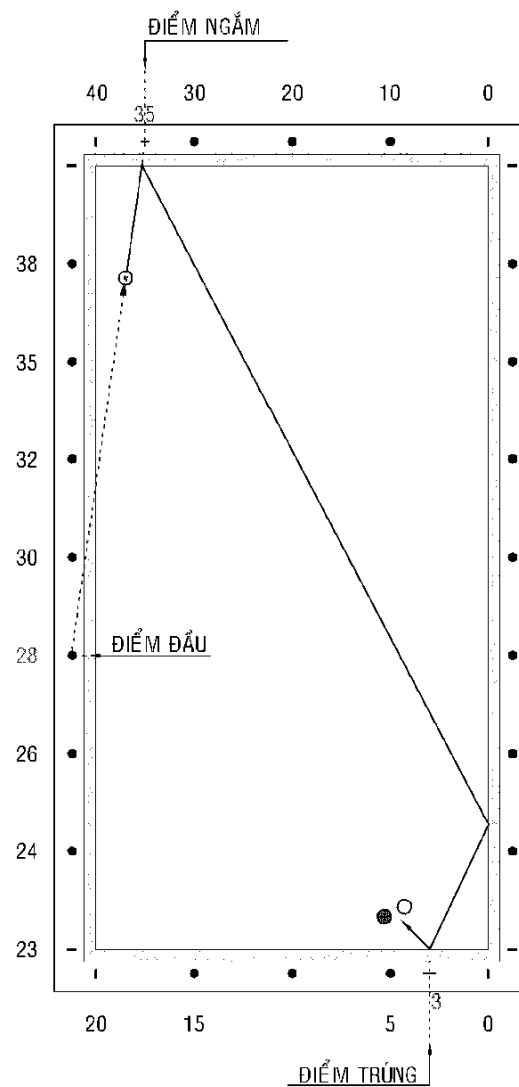
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 16) + 24$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 18$

GRA 3



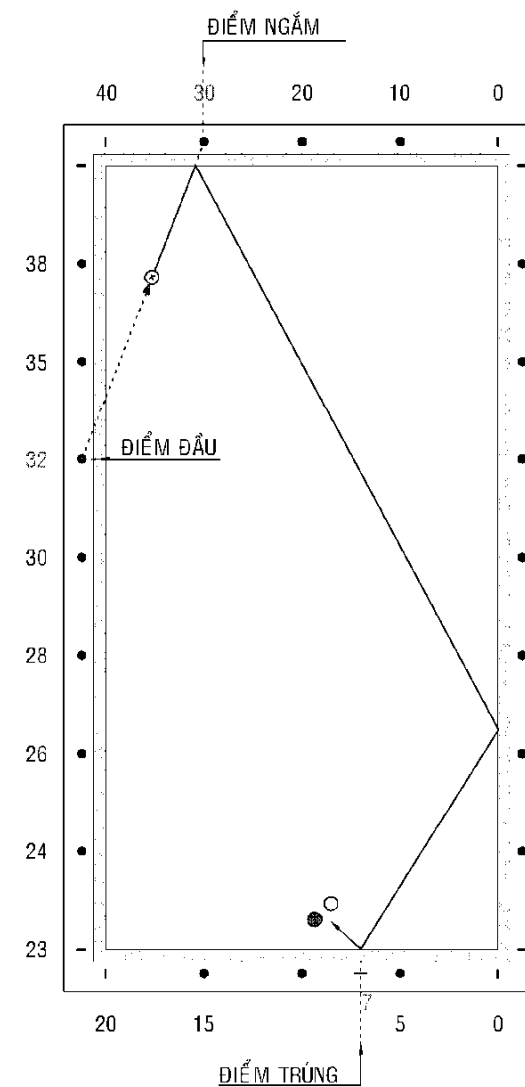
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (15 - 10) + 26$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 31$

GRA 4



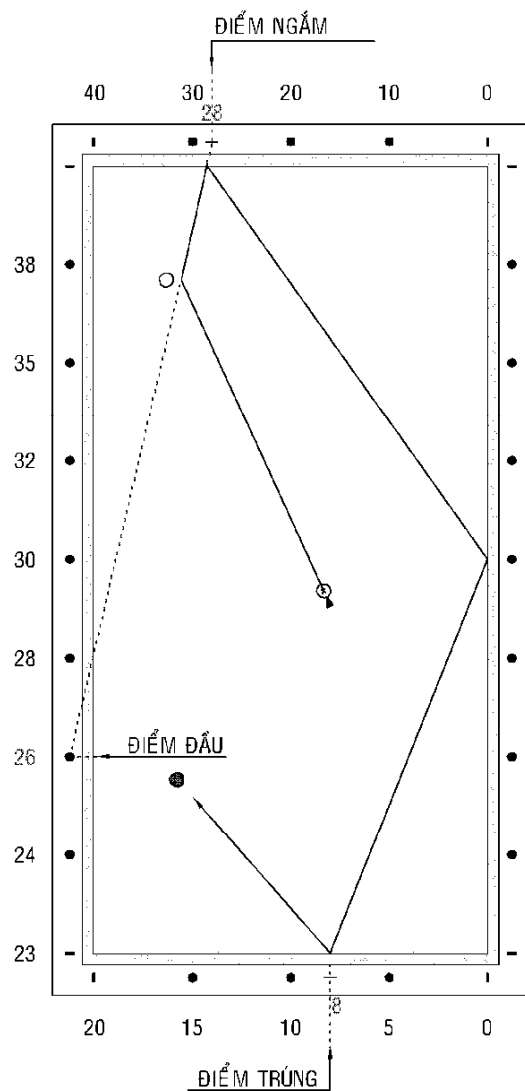
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 3) + 28$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 35$

GRA 5

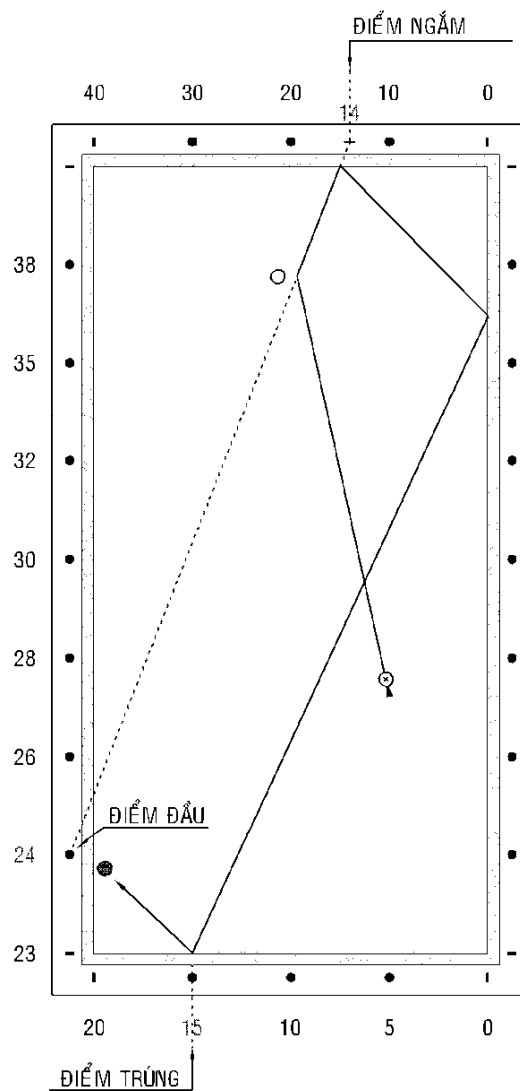


$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 7) + 32$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 30$

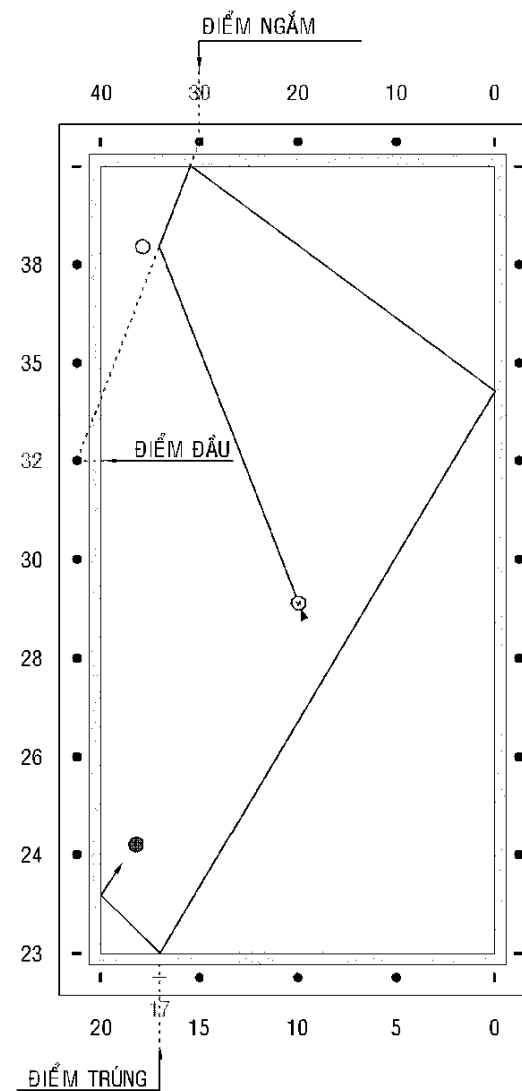
GRA 6



ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐÁU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 8) + 28
 ĐIỂM NGẮM= 28

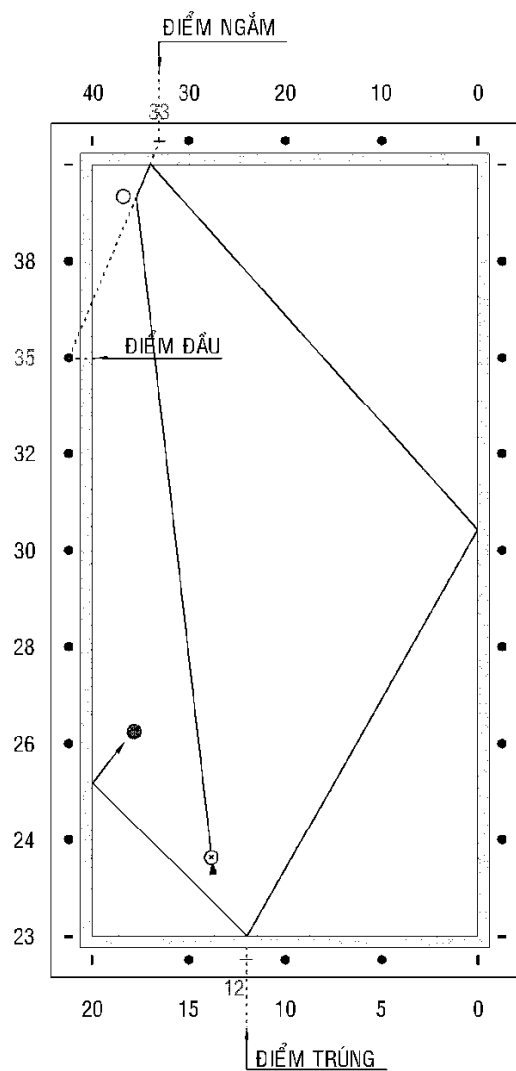
GRA 7

ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐÁU
 ĐIỂM NGẮM= (5 - 15) + 24
 ĐIỂM NGẮM= 14

GRA 8

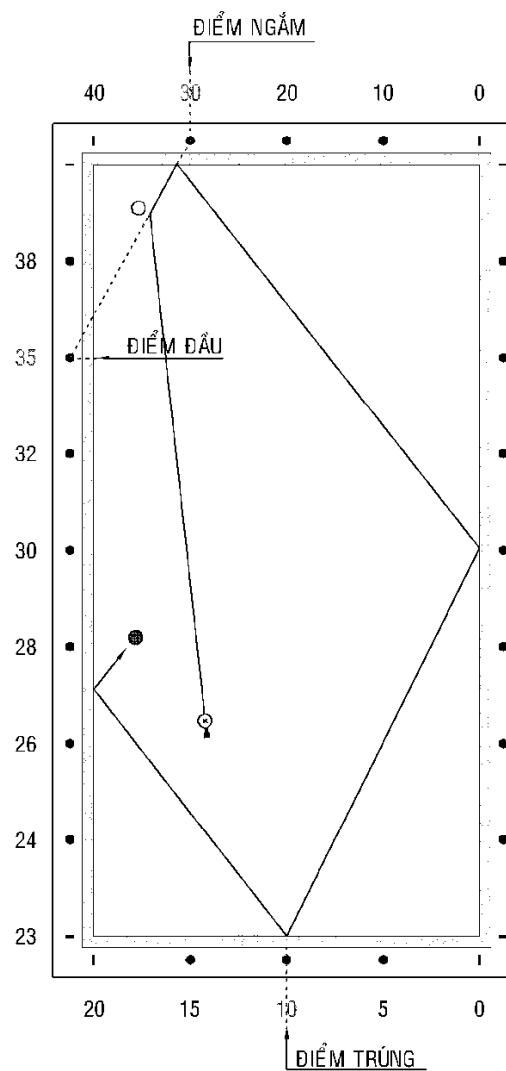
ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐÁU
 ĐIỂM NGẮM= (15 - 17) + 32
 ĐIỂM NGẮM= 30

GRA 9



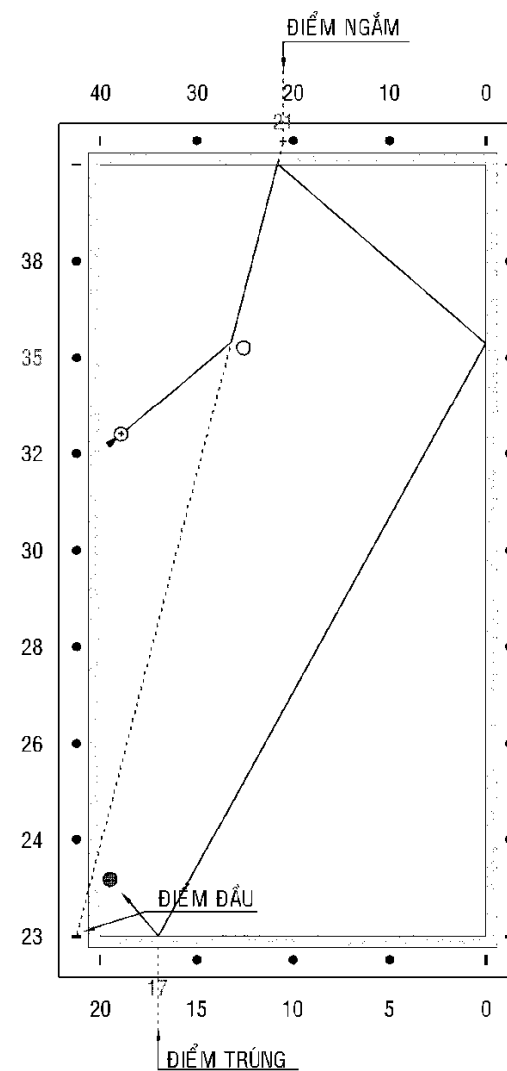
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 12) + 35$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 33$

GRA 10



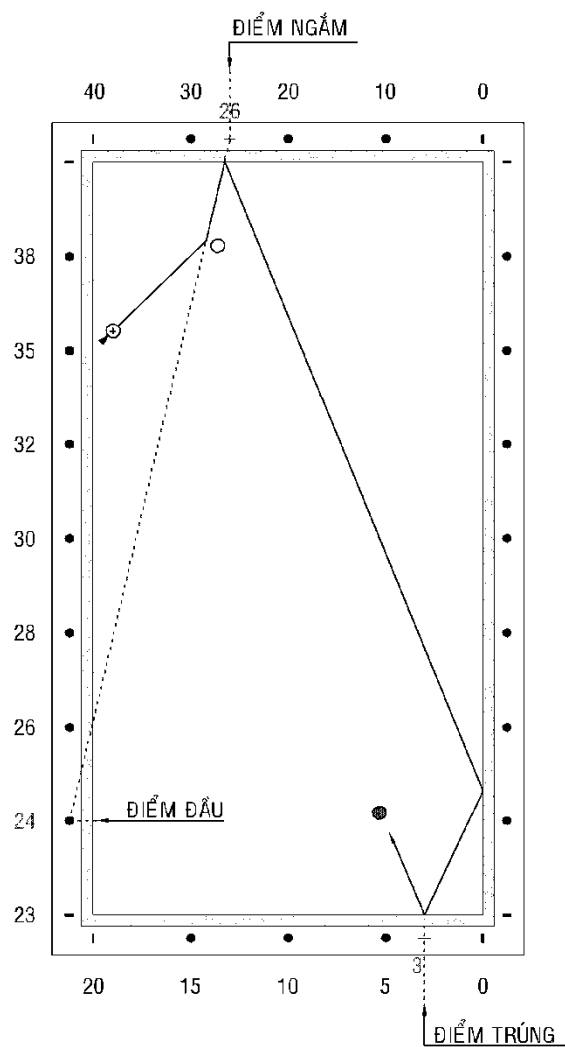
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 10) + 35$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 30$

GRA 11



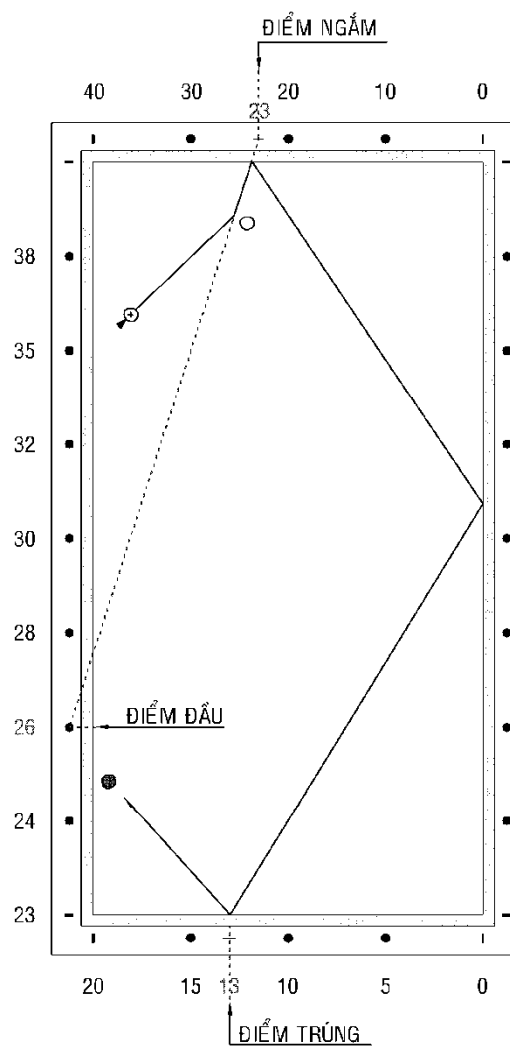
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (15 - 17) + 23$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 21$

GRA 12



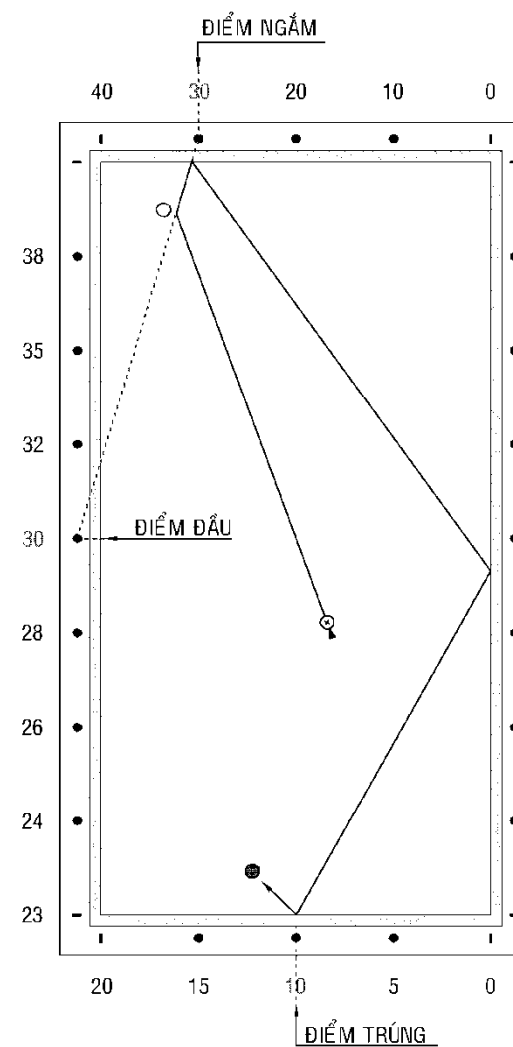

 ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG); ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (5 - 3) + 24
 ĐIỂM NGẮM= 26

GRA 13



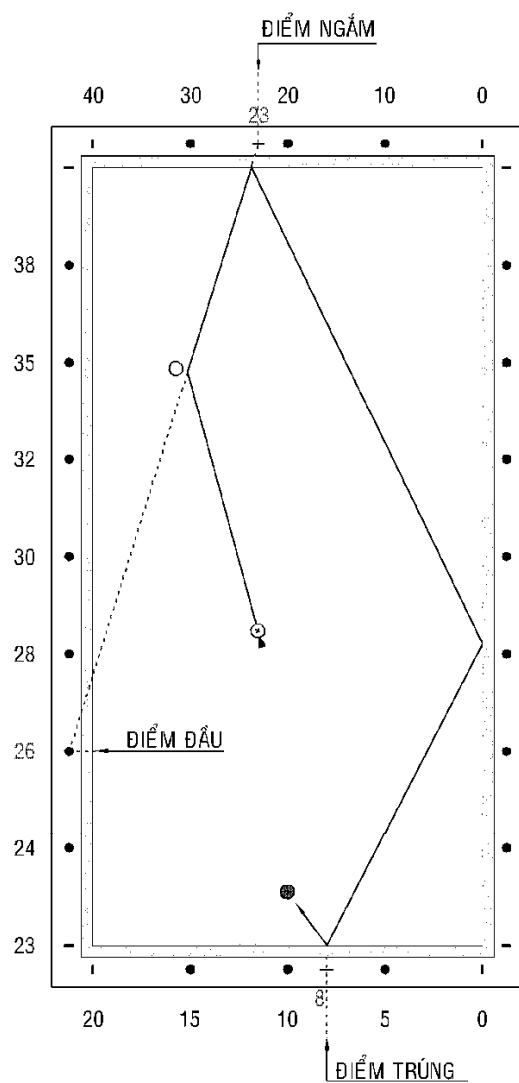

 ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG); ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 13) + 26
 ĐIỂM NGẮM= 23

GRA 14



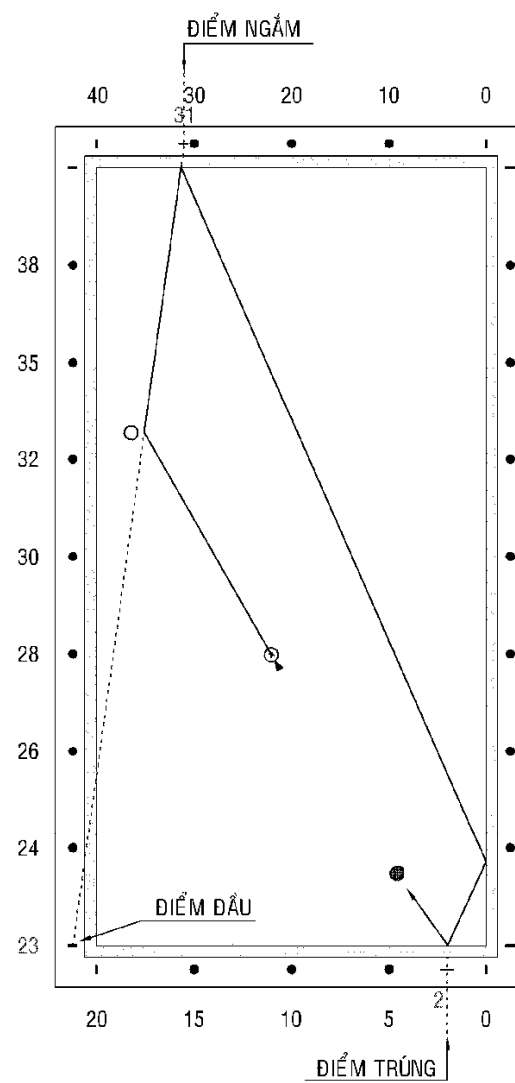

 ĐIỂM NGẮM= (TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG); ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 10) - 30
 ĐIỂM NGẮM= 30

GRA 15



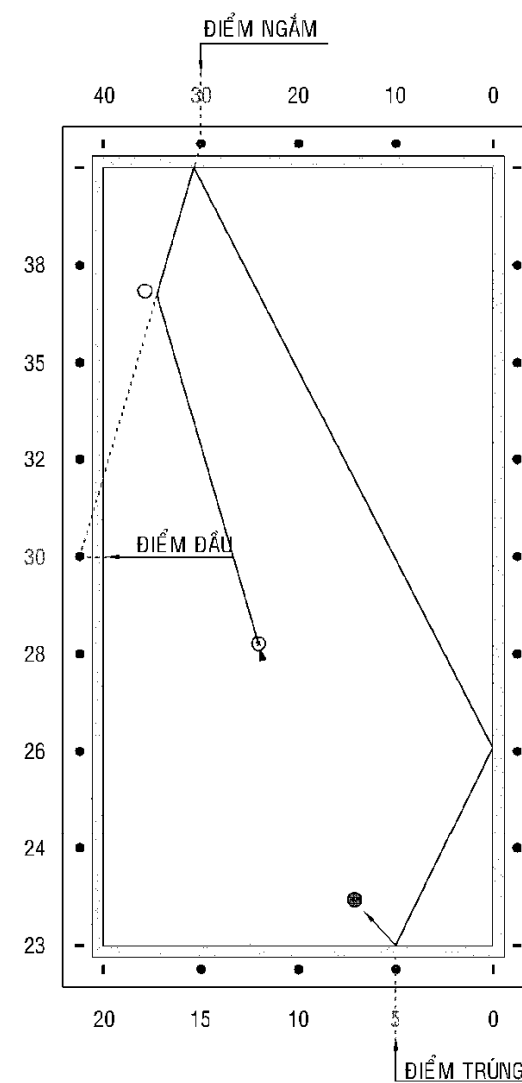
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 8) + 26$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 23$

GRA 16



$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (10 - 2) + 23$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 31$

GRA 17

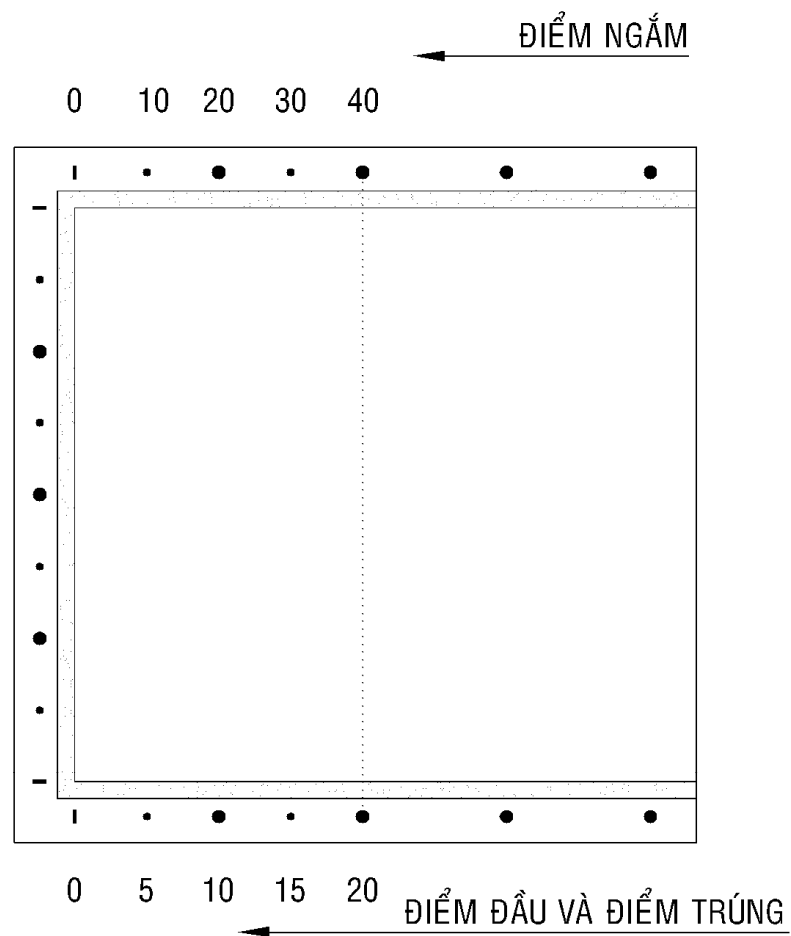


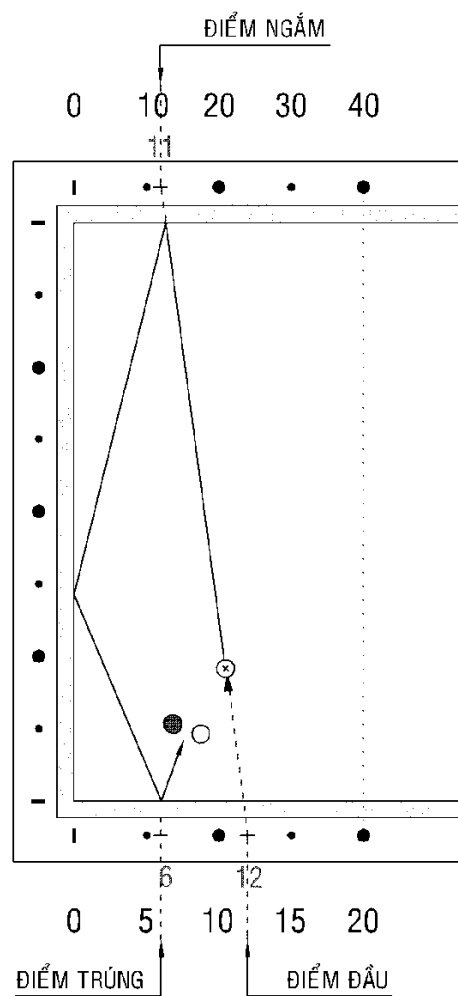
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = (5 - 5) + 30$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 30$

GRA 18

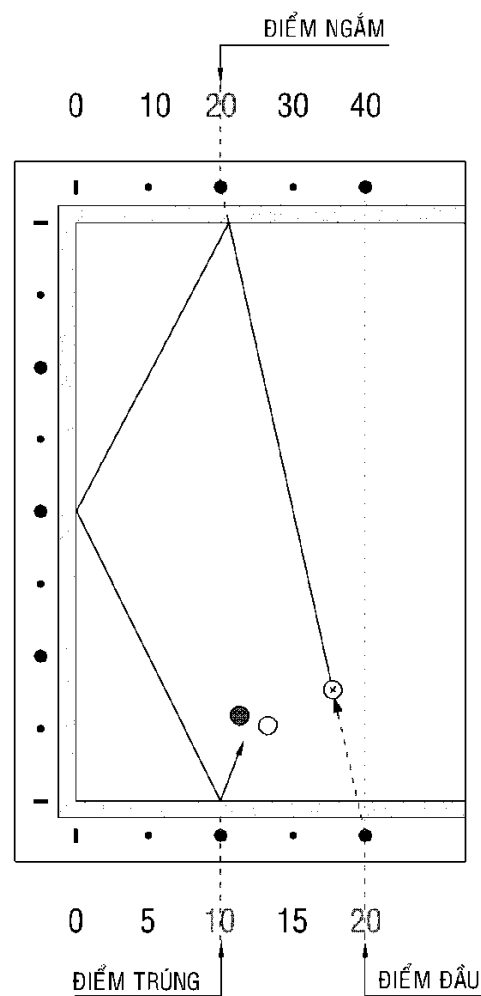
I.III: Hệ thống TUZUL – $\frac{1}{4}$ BÀN

-Như các bạn đã biết bàn Billard bao gồm hai hình vuông giống hệt nhau. Nếu chúng ta chia cái BÀN bởi một đường thẳng được bắt đầu bằng chấm thứ hai trên băng dài và song song với băng ngắn, chúng ta sẽ nhận được một cái bàn nhỏ chính xác bằng $\frac{1}{4}$ cái bàn mà chúng ta đang đánh. Tất cả những công thức đều đúng trong cái bàn $\frac{1}{4}$ này. Những giá trị mà chúng ta tính toán trong cái bàn nhỏ này hoàn toàn tương ứng với hệ thống TuZul bắt đầu từ băng ngắn. Bạn nghĩ rằng những trái bi trong cái bàn $\frac{1}{4}$ này sẽ to hơn nhưng thực ra nó sẽ đem lại cho bạn lợi thế trong hệ thống tính toán của mình. Lúc nào cũng vậy, nhân tố chính để tính toán chính xác là xác định được giá trị TABLE VALUE.

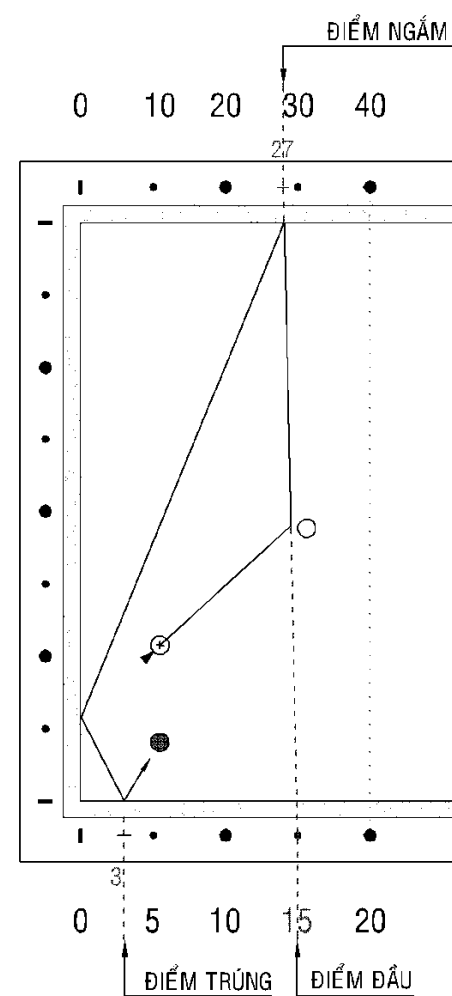




ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (5 - 6) + 12
 ĐIỂM NGẮM= 11

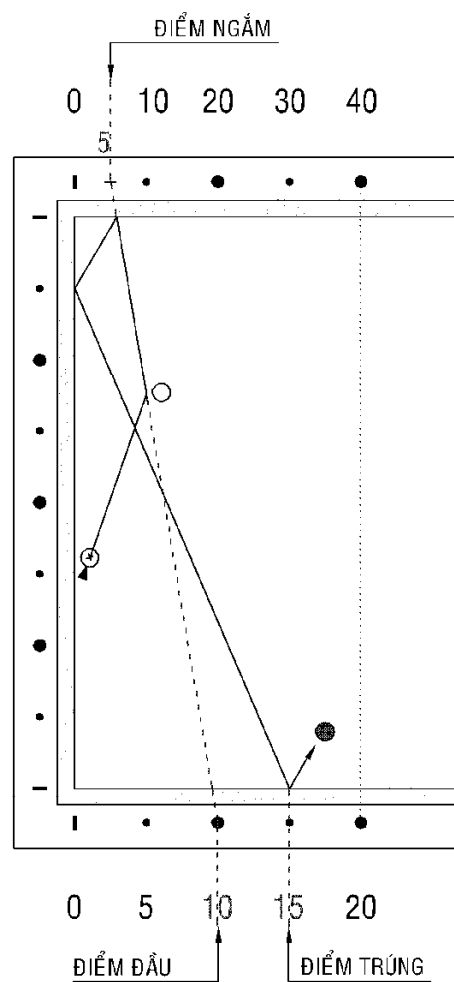
GRA 1

ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 10) + 20
 ĐIỂM NGẮM= 20

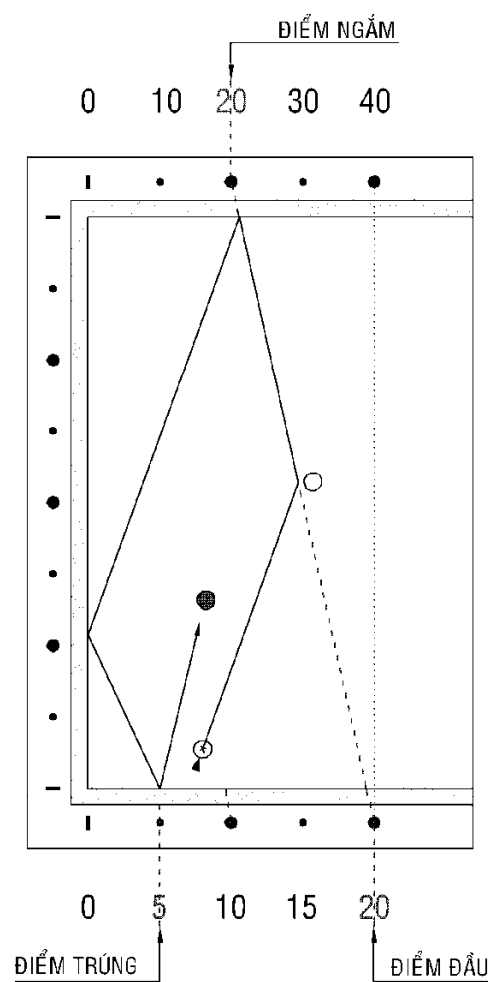
GRA 2

ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)-ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (15 - 3) + 15
 ĐIỂM NGẮM= 27

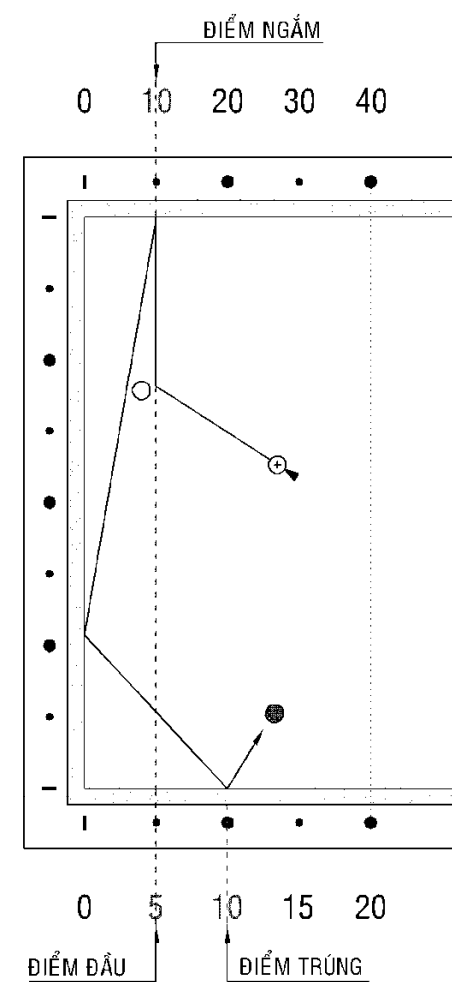
GRA 3



ĐIỂM NGẮM = (TABLE VALUE - ĐỂM TRÚNG) + ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = $(10 - 15) + 10$
 ĐIỂM NGẮM = 5

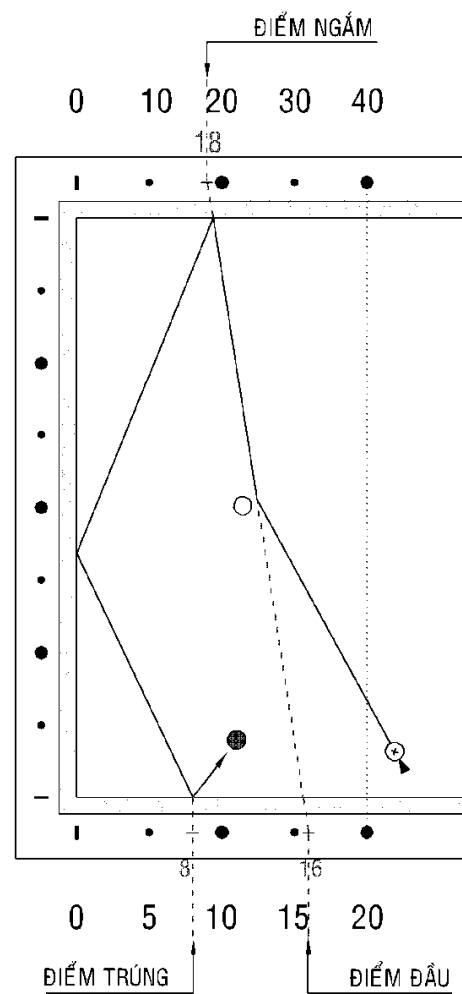
GRA 4

ĐIỂM NGẮM = (TABLE VALUE - ĐỂM TRÚNG) + ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = $(5 - 5) + 20$
 ĐIỂM NGẮM = 20

GRA 5

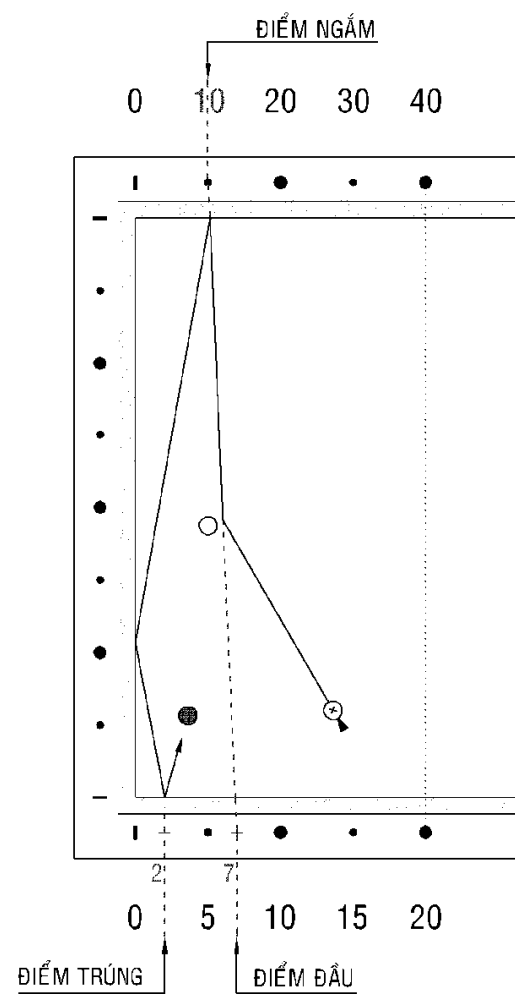
ĐIỂM NGẮM = (TABLE VALUE - ĐỂM TRÚNG) - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = $(15 - 10) + 5$
 ĐIỂM NGẮM = 10

GRA 6



ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 8) + 16
 ĐIỂM NGẮM= 18

GRA 7

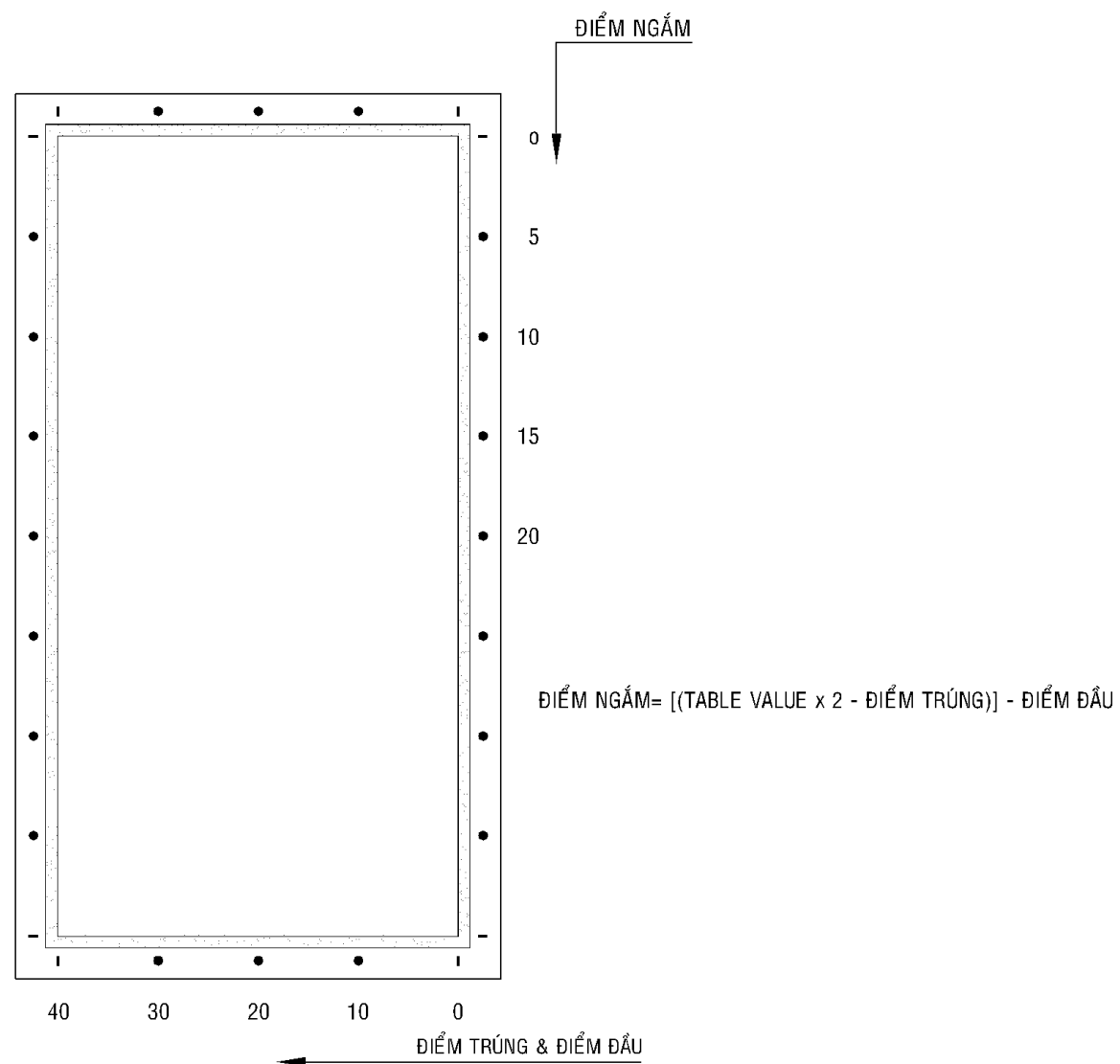


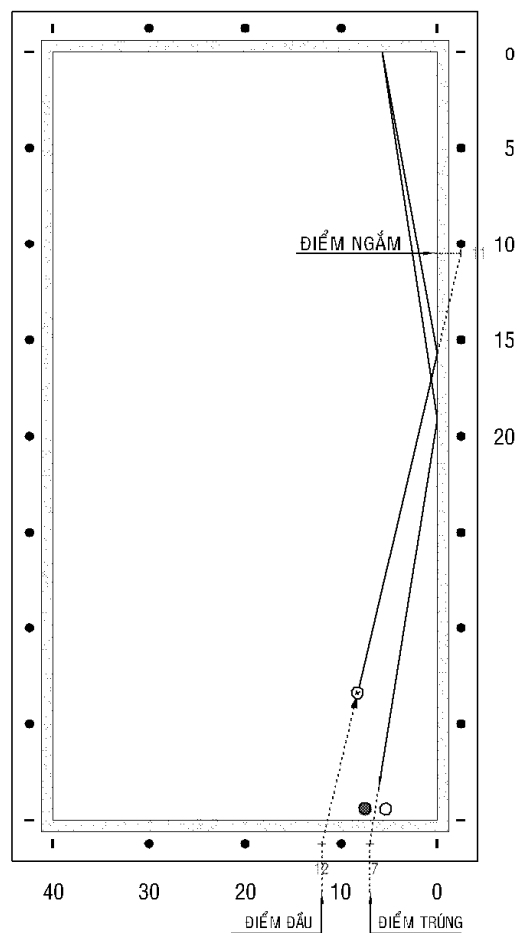
ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (5 - 2) + 7
 ĐIỂM NGẮM= 10

GRA 8

I.IV: Hệ thống TUZUL – double bảng

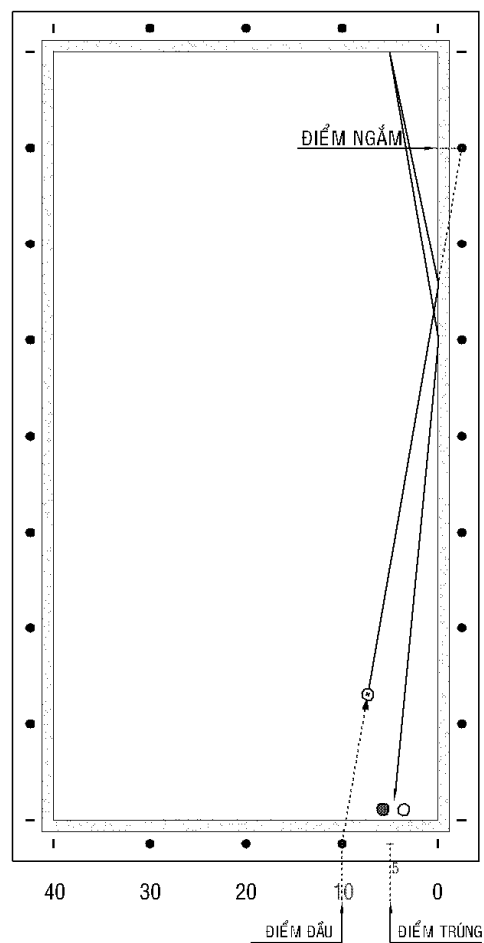
-Trong toàn bộ hệ thống TUZUL , phương pháp tính cơ bản luôn luôn dựa trên giá trị TABLE VALUE mà ta đã xác định.Nhưng lần này, giá trị đó sẽ được nhân hai để sử dụng trong công thức.Cái đó giúp chúng ta biết được góc giới hạn của đường bi Double bảng và vị trí mà chúng ta sẽ nhắm vào.Vị trí đó được xác định rất dễ dàng, các bạn có thể hiểu được bằng cách nhìn vào những hình vẽ dưới đây.Tất nhiên, cú ra cơ mà các bạn dùng để xác định giá trị TABLE VALUE sẽ được dùng lại(Cái này để giá trị TABLE VALUE không bị thay đổi-nphong63),phải đảm bảo rằng áp-phê vẫn còn khi bi chủ chạm bảng thứ ba.Tôi đề nghị các bạn dùng cú đánh sử dụng áp-phê với lực đánh mạnh vừa phải.Vị trí cơ-bi và giá trị TABLE VALUE tương ứng sẽ rất quan trọng trong việc đường bi của chúng ta có chính xác hay không.





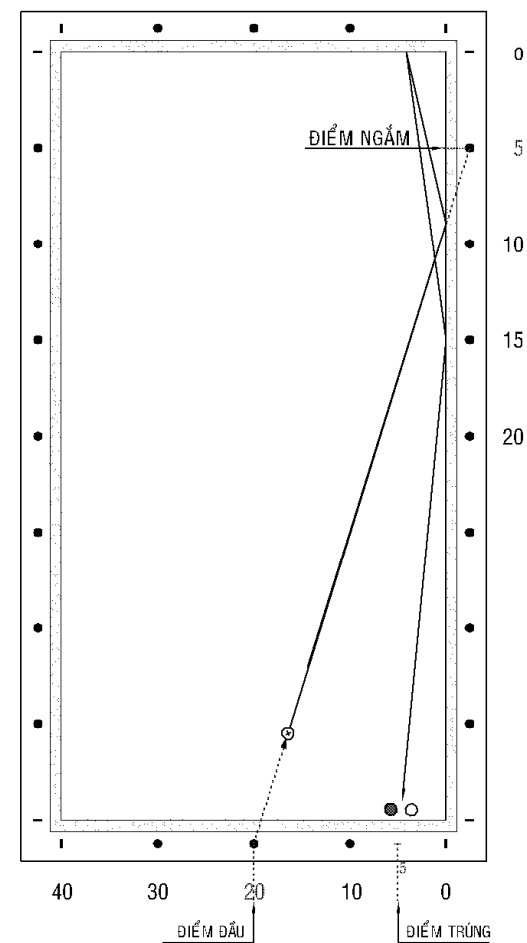
$\odot$ ĐIỂM NGẮM = [(TABLE VALUE x 2 - ĐIỂM TRÚNG)] - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = [(15 x 2 - 7)] - 12
 ĐIỂM NGẮM = 11

GRA 1



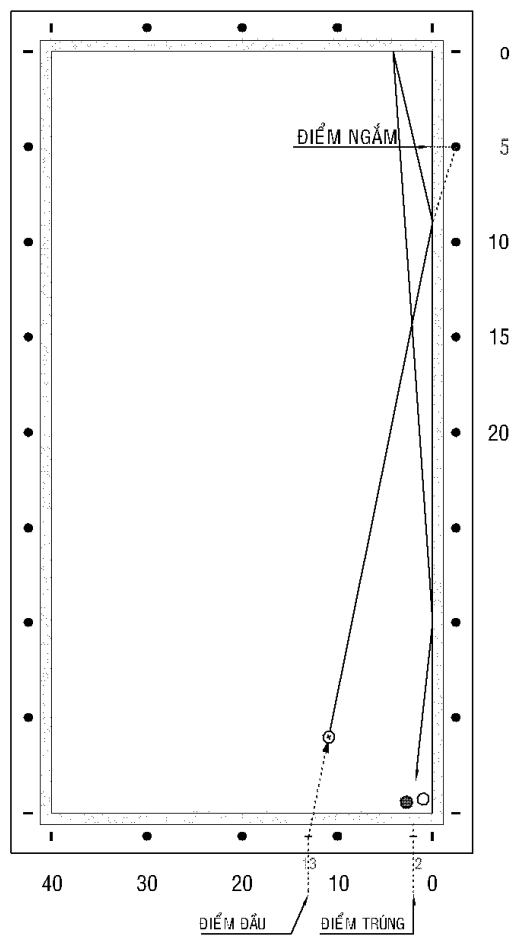
$\odot$ ĐIỂM NGẮM = [(TABLE VALUE x 2 - ĐIỂM TRÚNG)] - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = [(10 x 2 - 5)] - 10
 ĐIỂM NGẮM = 5

GRA 2

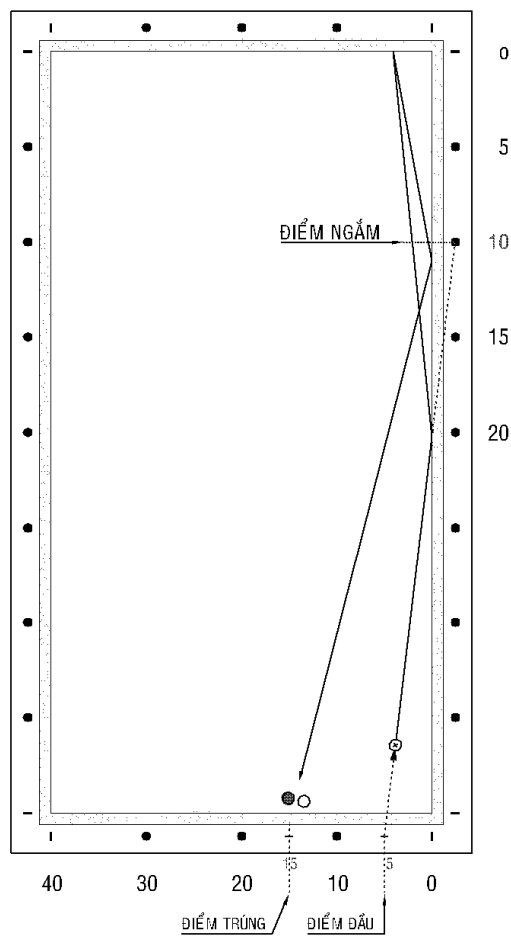


$\odot$ ĐIỂM NGẮM = [(TABLE VALUE x 2 - ĐIỂM TRÚNG)] - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM = [(15 x 2 - 5)] - 20
 ĐIỂM NGẮM = 5

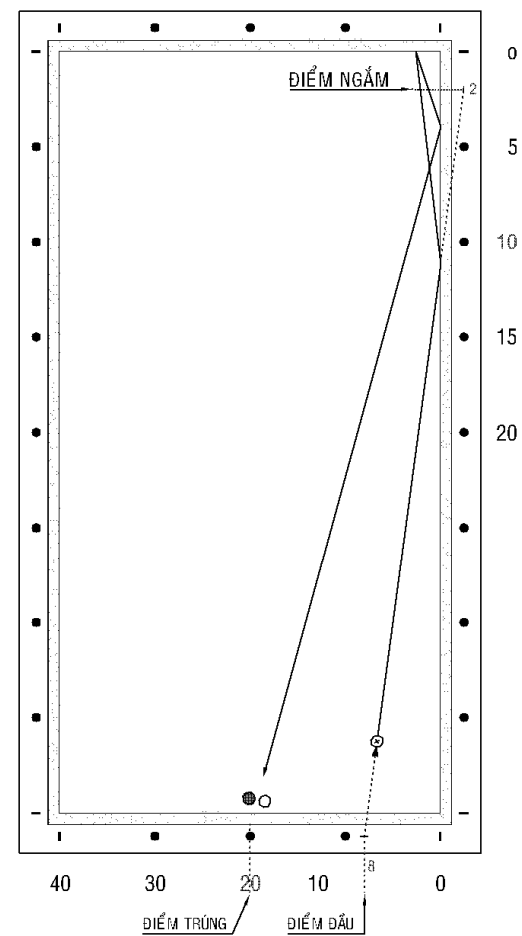
GRA 3



ĐIỂM NGẮM= [(TABLE VALUE x 2 - ĐIỂM TRÚNG)] - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= [(10 x 2 - 2)] - 13
 ĐIỂM NGẮM= 5

GRA 4

ĐIỂM NGẮM= [(TABLE VALUE x 2 - ĐIỂM TRÚNG)] - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= [(15 x 2 - 15)] - 5
 ĐIỂM NGẮM= 10

GRA 5

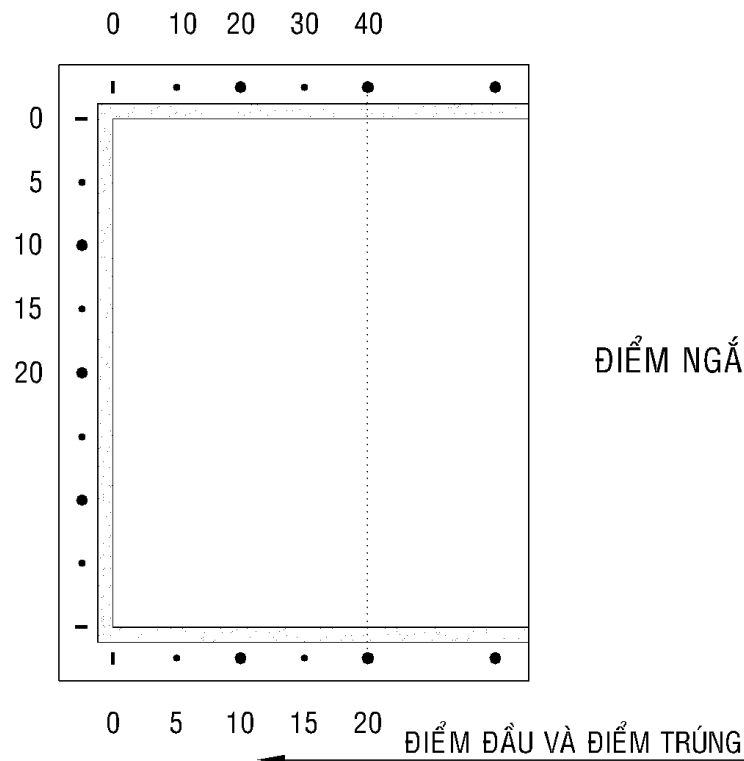
ĐIỂM NGẮM= [(TABLE VALUE x 2 - ĐIỂM TRÚNG)] - ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= [(15 x 2 - 20)] - 8
 ĐIỂM NGẮM= 2

GRA 6

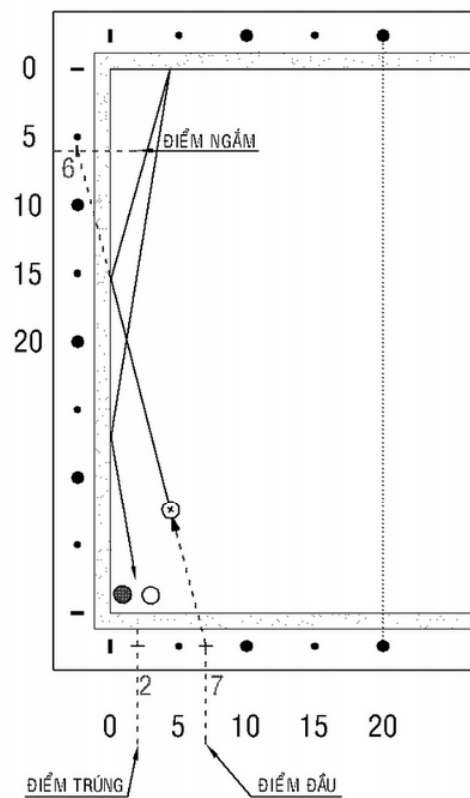
I.V: Hệ thống TUZUL – double bảng trong ¼ bàn

-Các bạn hãy nhớ lại rằng, trong đường bi DOUBLE bảng, giá trị TABLE VALUE sẽ được nhân hai và nó cũng thể hiện góc giới hạn của cái BÀN mà bạn đang chơi. Trong hệ thống ¼ bàn, giá trị nhân hai đó không còn được sử dụng nữa. Giá trị TABLE VALUE trong những hình vẽ dưới đây thể hiện góc giới hạn có thể tạo ra được đường bi DOUBLE bảng tại băng ngắn. Trong hệ thống ¼ bàn, một cú đánh khá êm sẽ đảm bảo bi chủ di chuyển với độ xoáy lý tưởng vì thực tế nó chỉ là một đường bi ngắn mà thôi.

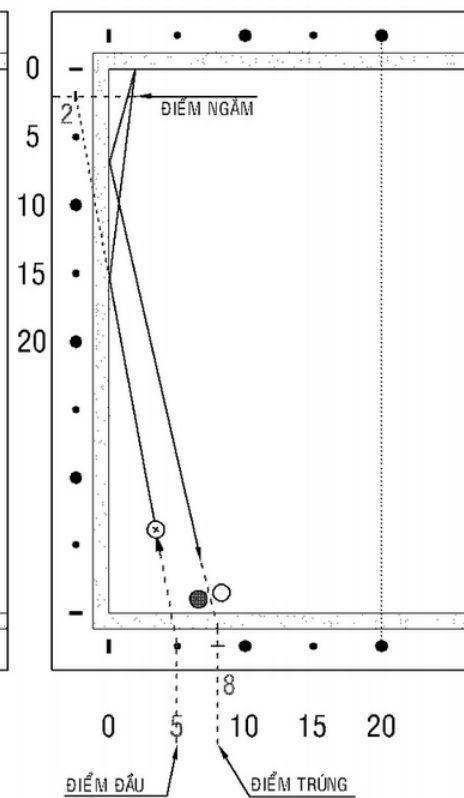
ĐIỂM NGẮM



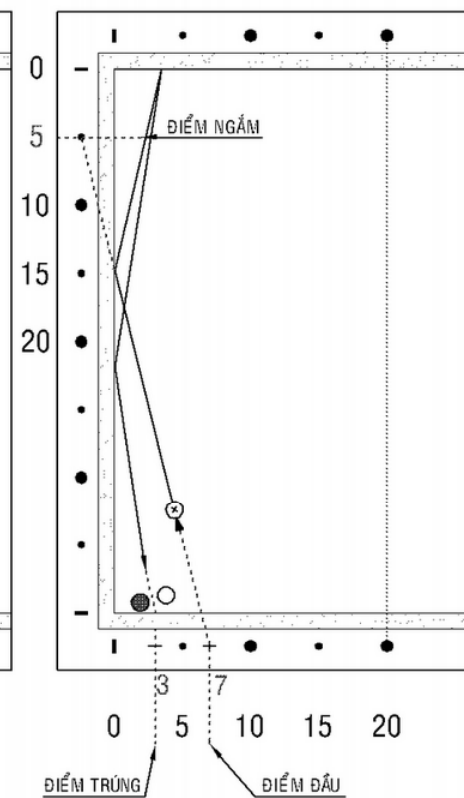
$$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) - \text{ĐIỂM ĐẦU}$$



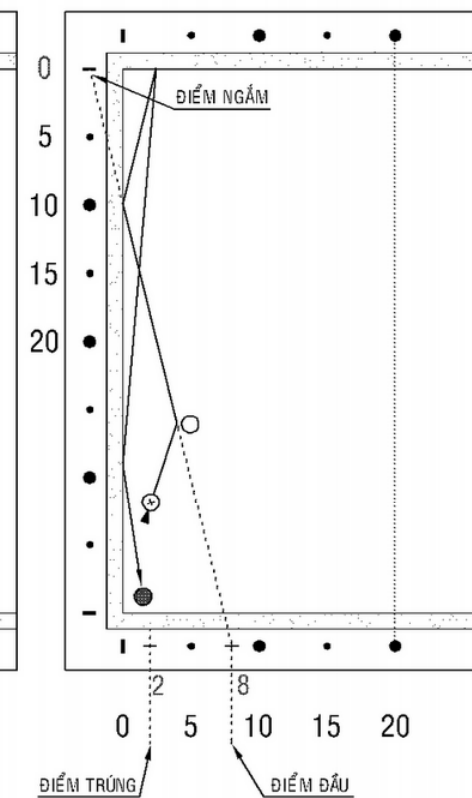
ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (15 - 2) - 7
 ĐIỂM NGẮM= 6

GRA 1

ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (15 - 8) - 5
 ĐIỂM NGẮM= 2

GRA 2

ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (15 - 3) - 7
 ĐIỂM NGẮM= 5

GRA 3

ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE-ĐIỂM TRÚNG)+ĐIỂM ĐẦU
 ĐIỂM NGẮM= (10 - 2) - 8
 ĐIỂM NGẮM= 0

GRA 4

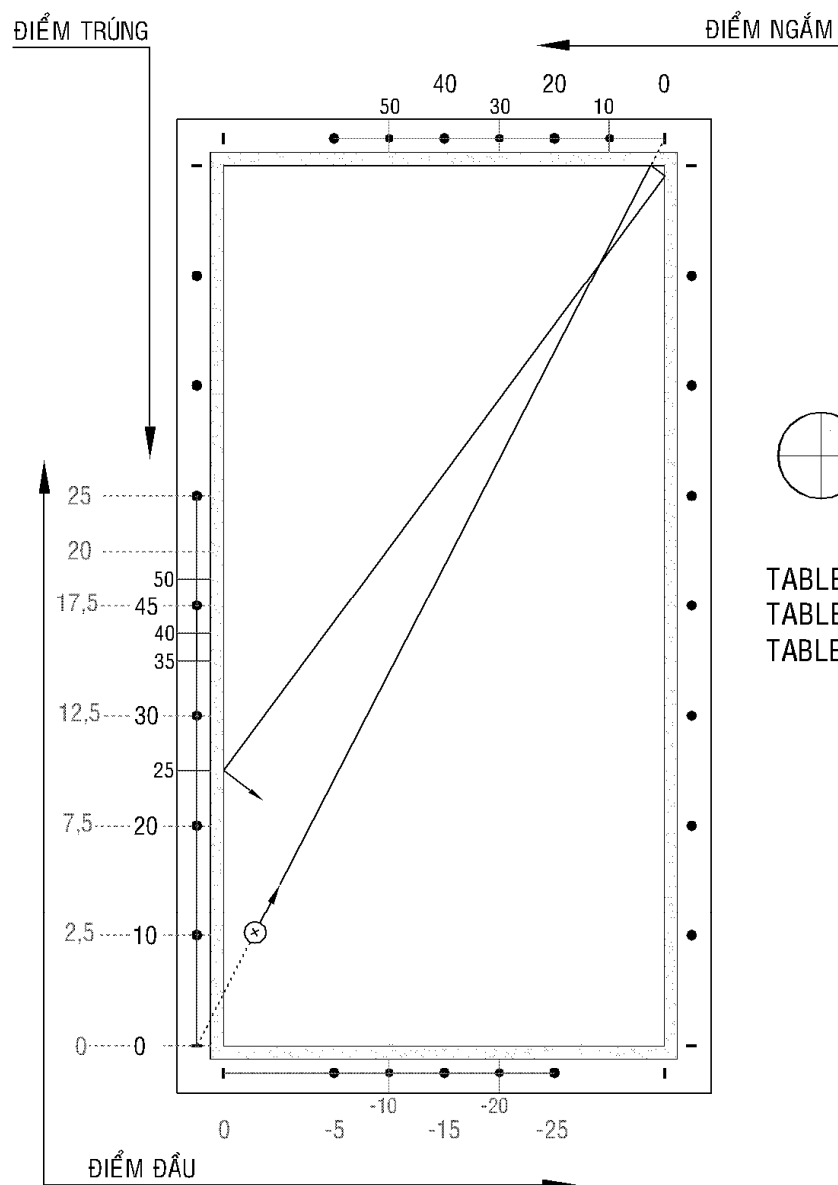
I.VI: Hệ thống TUZUL – MOL

-Hệ thống này là kết quả của sự cộng tác của tôi và người bạn NURI MOL-một nhà “khoa học” về môn Billiard(“tôi” là tác giả của cuốn sách chứ không phải là người dịch-nphong63- mong các bạn đừng hiểu nhầm)

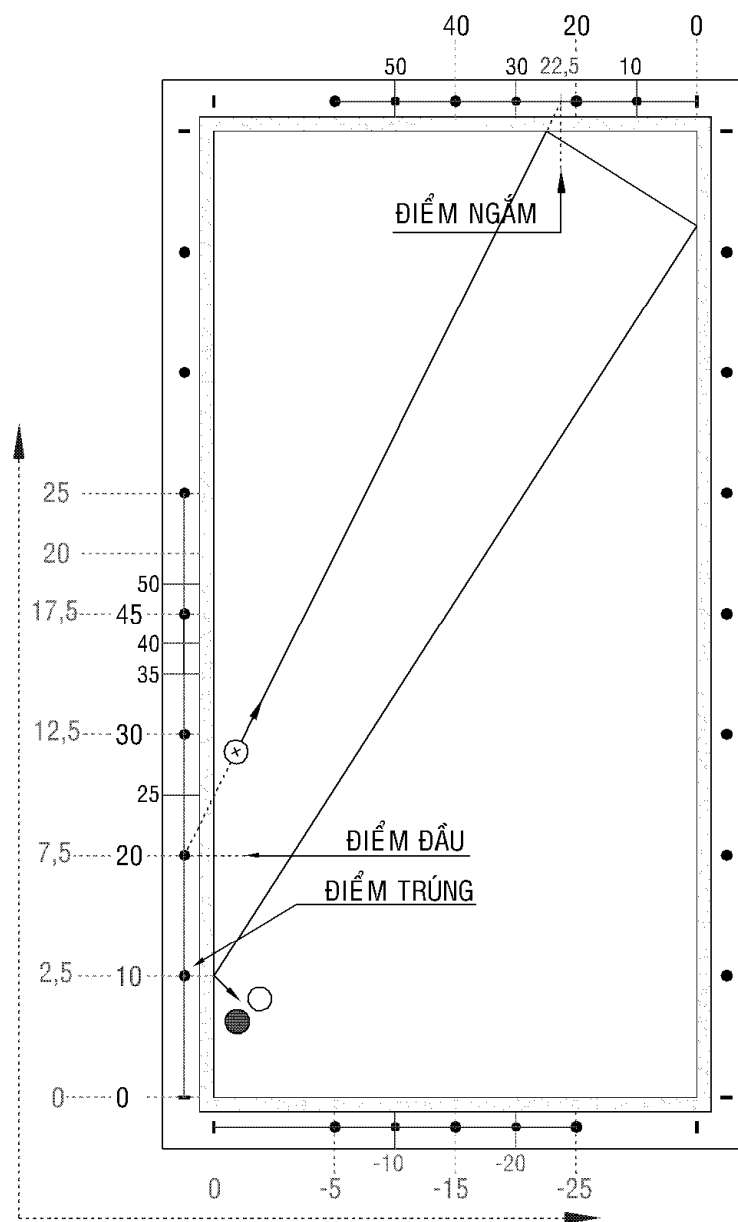
-Hệ thống này giải quyết đường bi băng ngắn-băng dài-băng dài với áp phê được xác định bằng giá trị TABLE VALUE.Khái niệm TABLE VALUE trong hệ thống này hoàn toàn ứng dụng được trong mọi loại bàn khác nhau(bạn có thể chơi theo công thức này trong bàn nhỏ, bàn to, bàn lải, bàn lũng..., với điều kiện xác định giá trị TABLE VALUE cho đúng-nphong63).Kỹ thuật tôi thường sử dụng trong việc xác định giá trị TABLE VALUE là thực hiện một cú đánh ca-rê.

-Đối với một cái BÀN chuẩn và một cú đánh với lực trung bình, giá trị này vào khoảng 25, nó có thể tăng lên 27,28 với cái BÀN có vải cũ hay xù xì.Nó có thể giảm xuống 23 với vải bàn mới và trơn láng.

-Đường bi băng ngắn –băng dài –băng dài có thể có sự khác biệt lớn khi bi chủ chạm băng thứ 3 trong trường hợp có một lỗi nhỏ trong cú ra cơ của bạn hay bạn xác định điểm ngắm sai.Lời khuyên của tôi là các bạn nên chính xác trong các tính toán của mình.

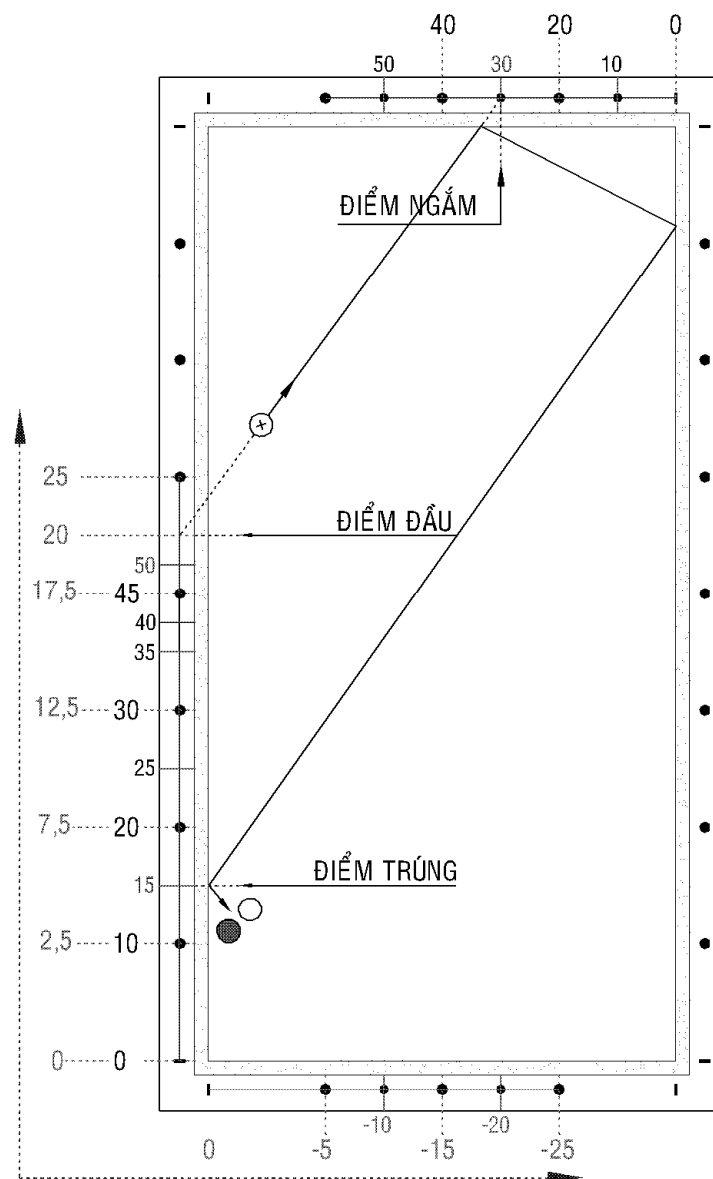


$$\begin{aligned} \text{TABLE VALUE} &= (\text{ĐIỂM NGẮM} - \text{ĐIỂM ĐẦU}) + \text{ĐIỂM TRÚNG} \\ \text{TABLE VALUE} &= (0 - 0) + 25 \\ \text{TABLE VALUE} &= 25 \end{aligned}$$



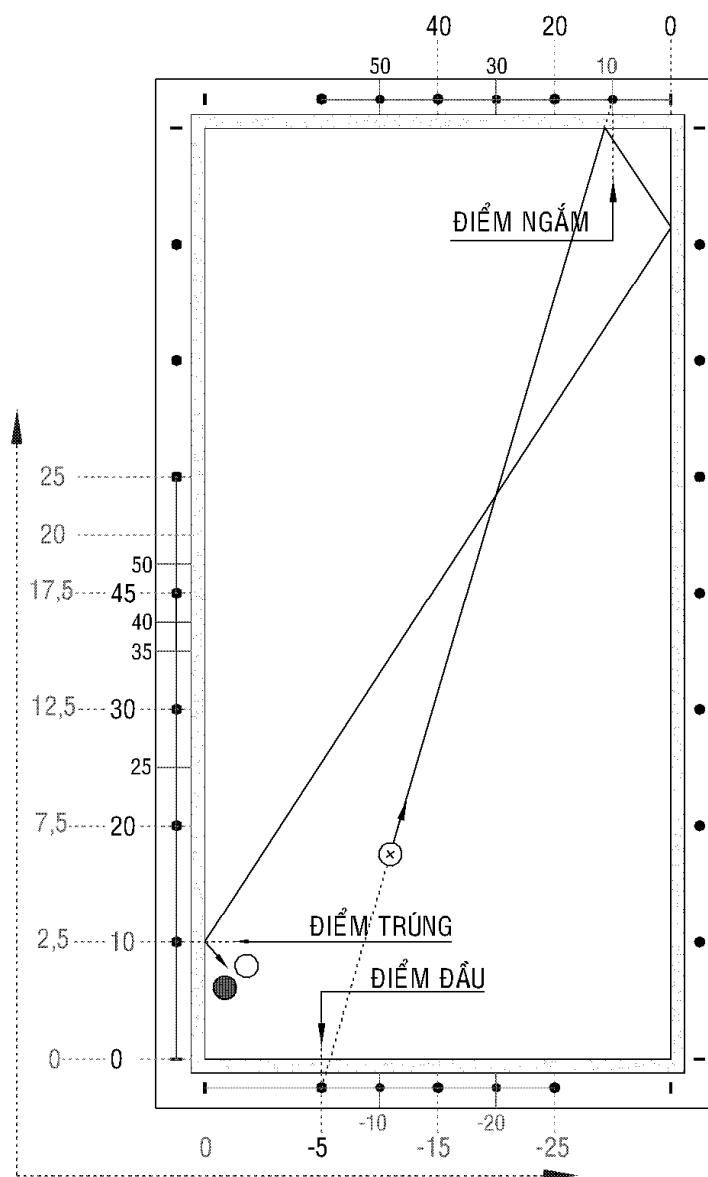
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{TABLE VALUE} = (25 - 10) + 7.5$
 $\text{TABLE VALUE} = 22.5$

GRA 1



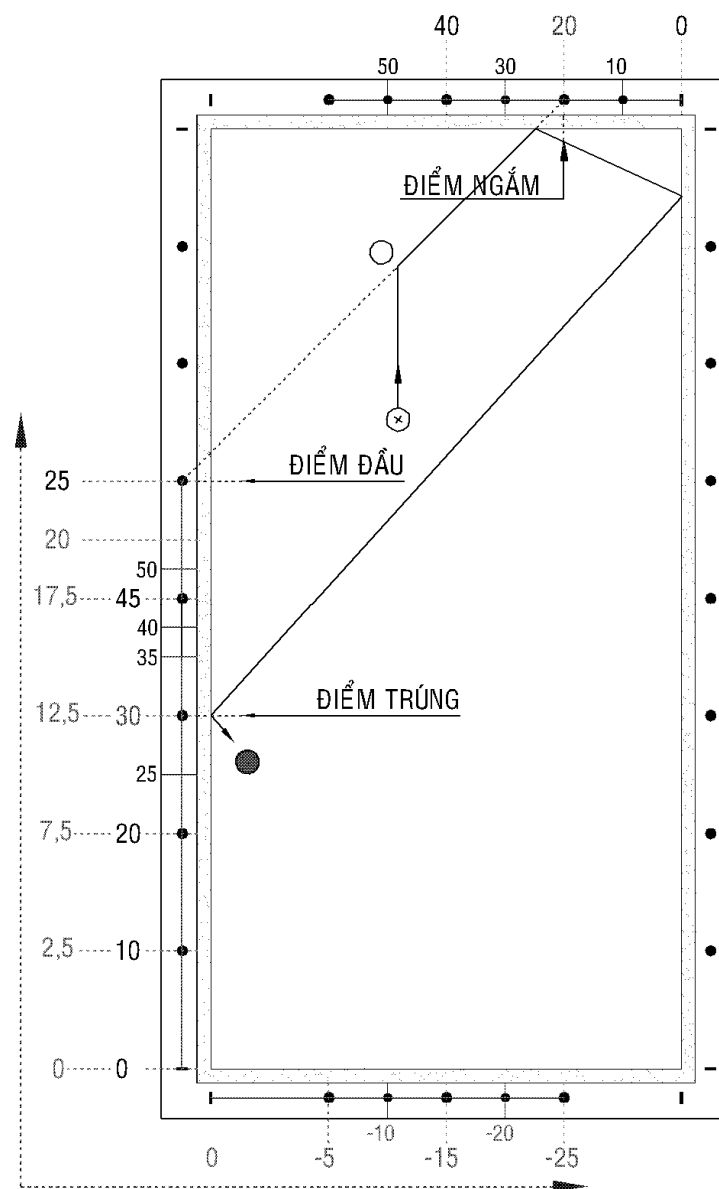
$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{TABLE VALUE} = (25 - 15) + 20$
 $\text{TABLE VALUE} = 30$

GRA 2



$\text{ĐIỂM NGẮM} = (\text{TABLE VALUE} - \text{ĐIỂM TRÚNG}) + \text{ĐIỂM ĐẦU}$
 $\text{TABLE VALUE} = (25 - 10) + (-5)$
 $\text{TABLE VALUE} = 10$

GRA 4



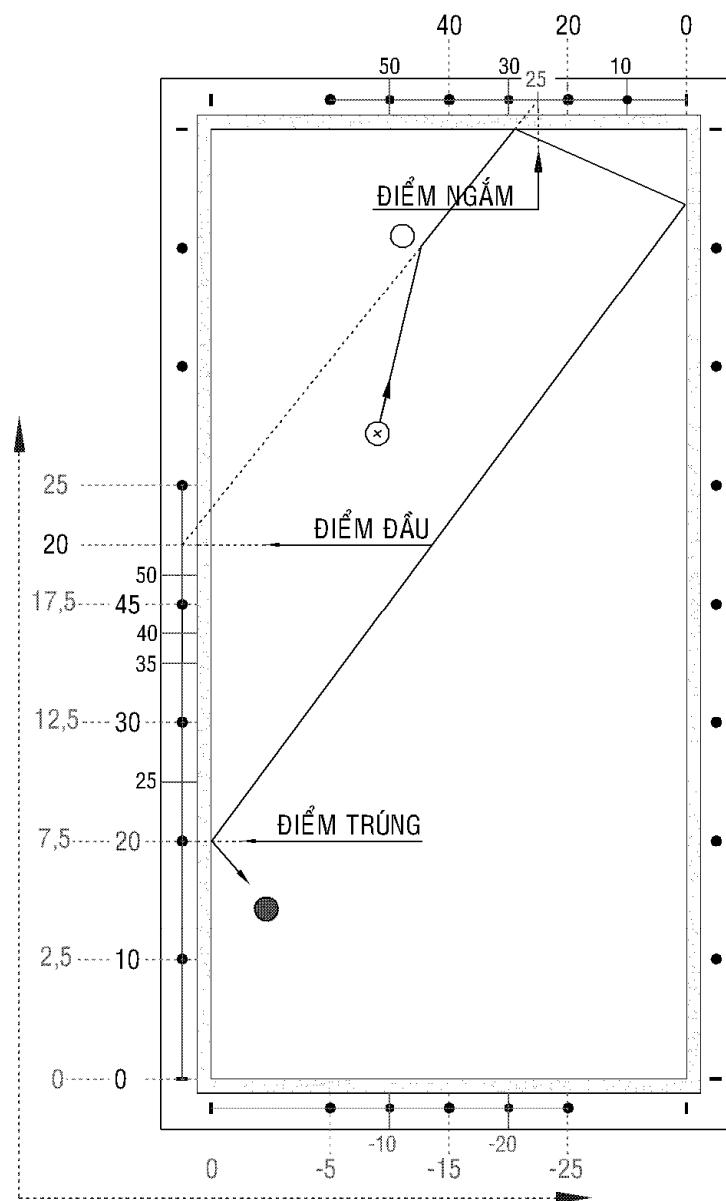
ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE -ĐIỂM TRÚNG)+ ĐIỂM ĐÁU
 TABLE VALUE= (25 - 30) + 25
 TABLE VALUE= 20

GRA 5



ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE -ĐIỂM TRÚNG)+ ĐIỂM ĐẦU
TABLE VALUE= (25 - 20) + 12.5
TABLE VALUE= 17.5

GRA 6



ĐIỂM NGẮM=(TABLE VALUE -ĐIỂM TRÚNG)+ ĐIỂM ĐẦU

TABLE VALUE= (25 - 20) + 20

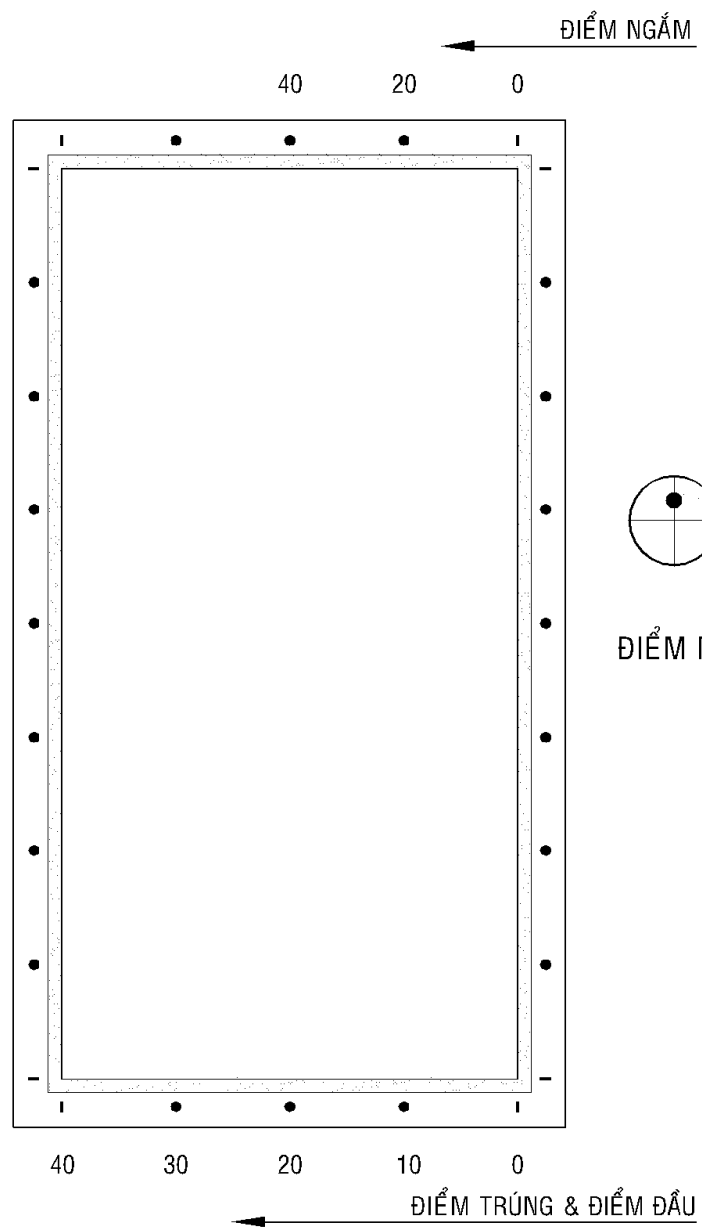
TABLE VALUE= 25

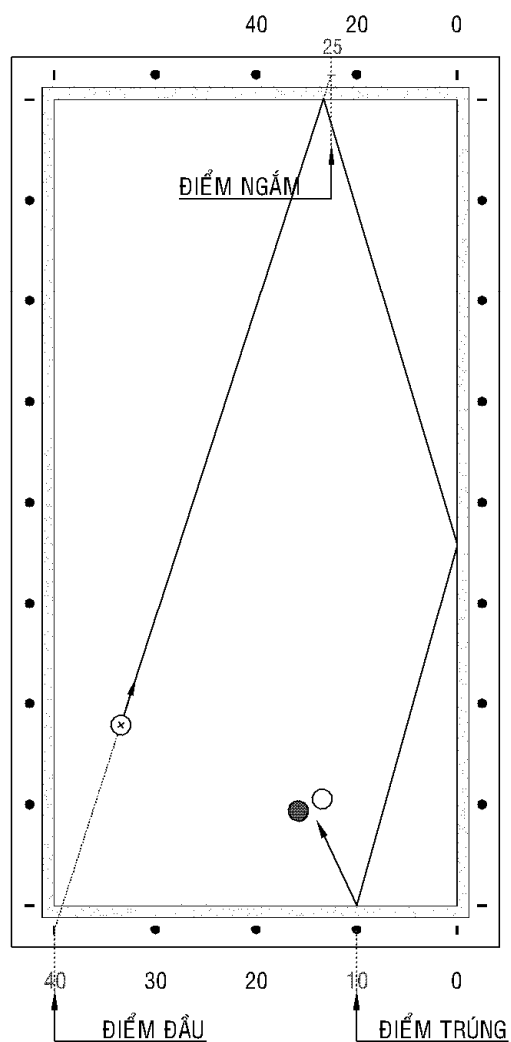
GRA 7

II.I: Hệ thống TUZUL -DEAD BALL(Không áp –phê)

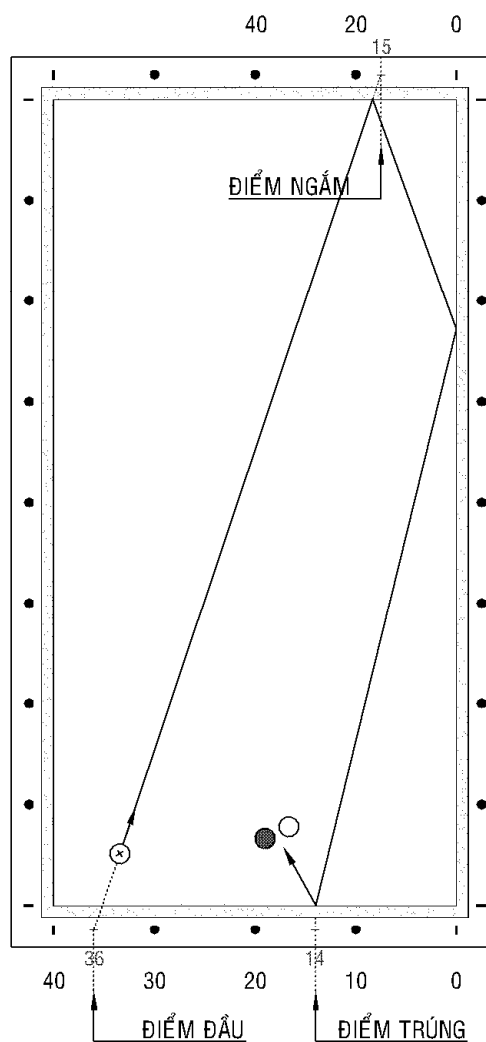
-Trong mọi hệ thống DEAD BALL(bây giờ tôi sẽ gọi là “đường bi không áp-phê”-nphong63), nguyên tắc phản xạ là điều cơ bản.Hệ thống TUZUL- Không áp-phê cũng dựa trên nguyên tắc đó cộng thêm một điều nữa: cái BÀN gồm hai hình vuông ghép lại với nhau.Khả năng ứng dụng của hệ thống này rất rộng rãi và công thức tính của nó cũng rất dễ dàng.Nhưng bù lại, vị trí mà bạn chọn để thực hiện cú đánh lại không dễ chút nào.Theo tôi, bạn phải luyện tập cho thuần thục việc chọn chính xác điểm trúng.

-Kỹ thuật ra cơ mà tôi đề nghị là một cú đánh không mạnh và đầu cơ chỉ cao hơn trọng tâm trái bi một ít mà thôi.Kỹ thuật này sẽ làm tăng sự chủ động của bạn đối với bi chủ và khả năng thực hiện chính xác cú đánh của mình.

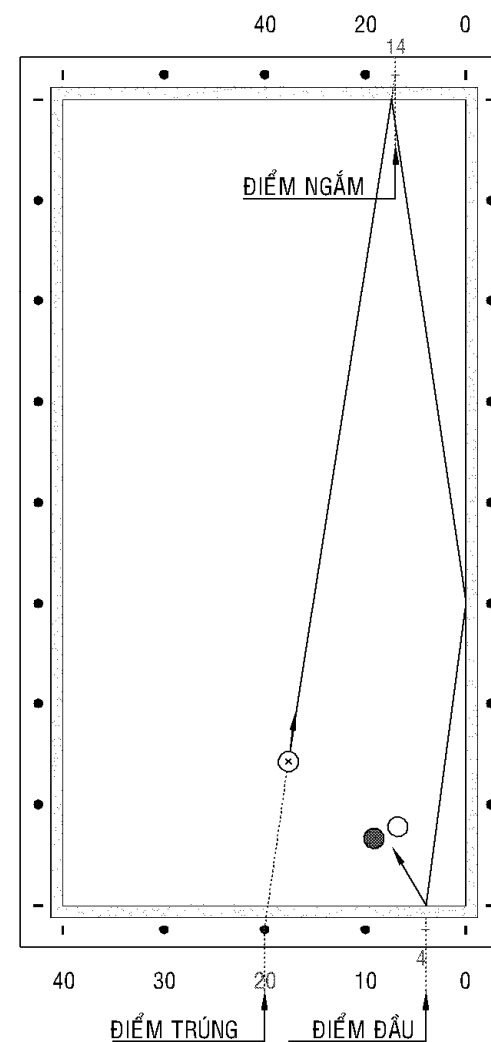




$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 40 - (10 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 25$

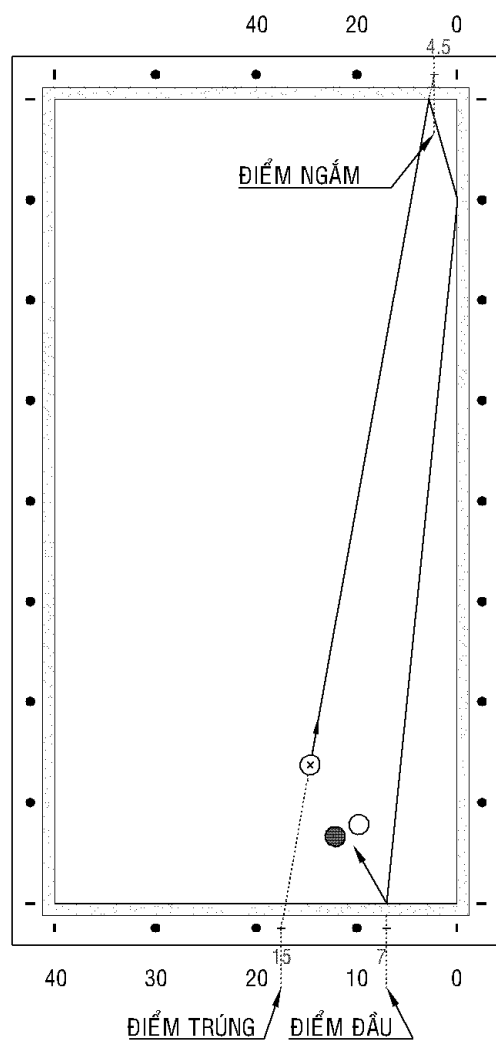
GRA 1

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 36 - (14 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 15$

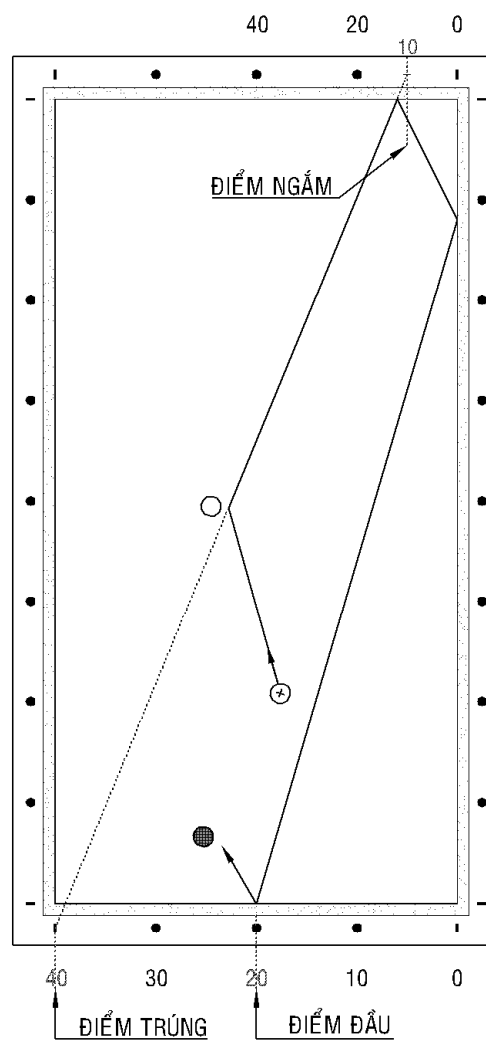
GRA 2

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 36 - (14 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 15$

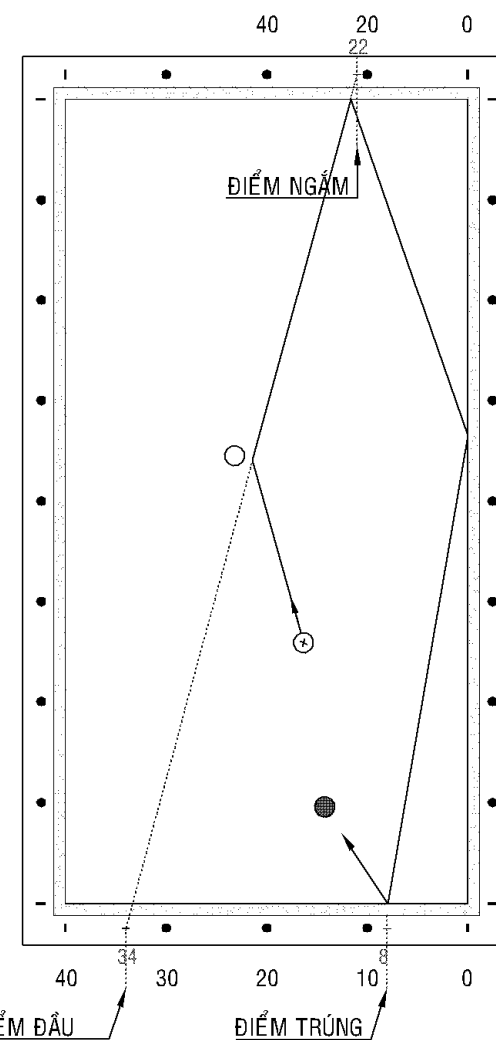
GRA 3



$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 15 - (7 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 4.5$

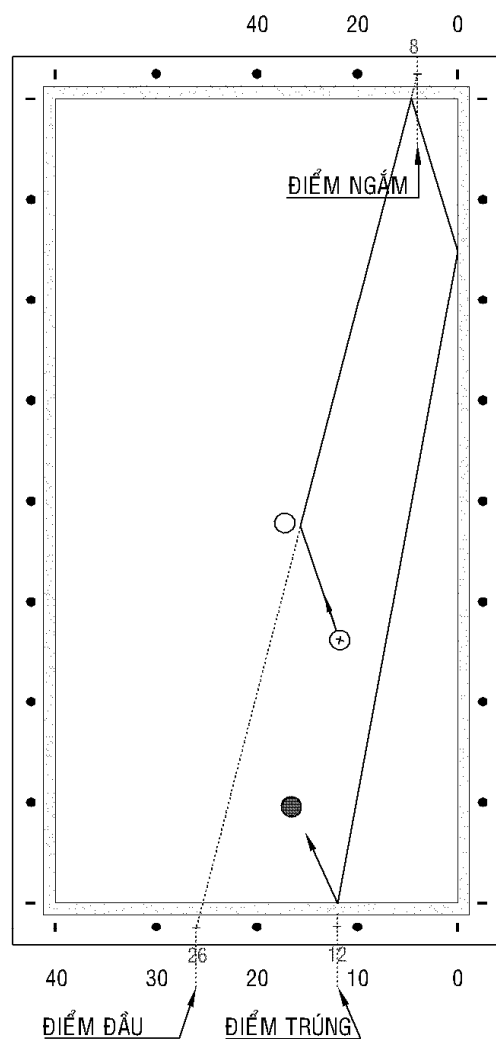
GRA 4

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 40 - (20 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 10$

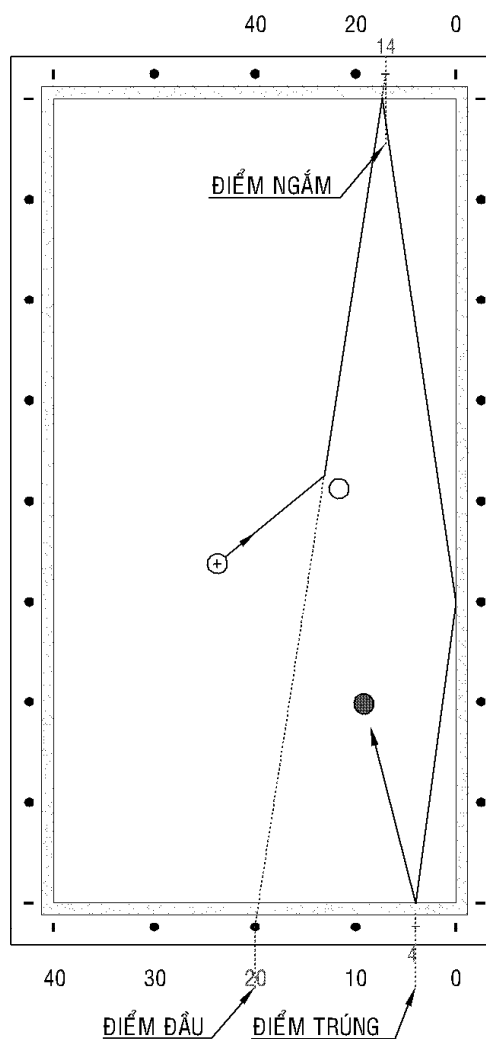
GRA 5

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 34 - (8 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 22$

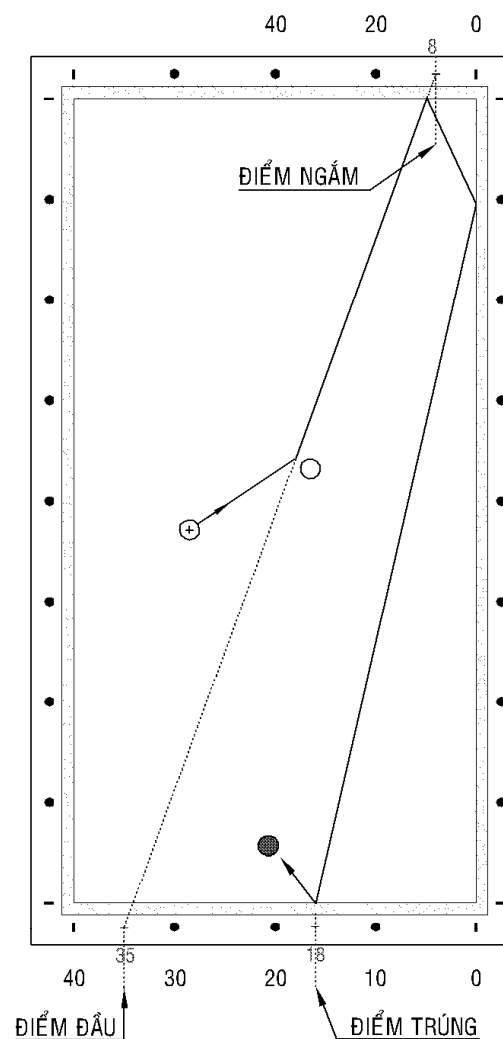
GRA 6



$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẤU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 26 - (12 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 8$

GRA 7

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẤU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 20 - (4 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 14$

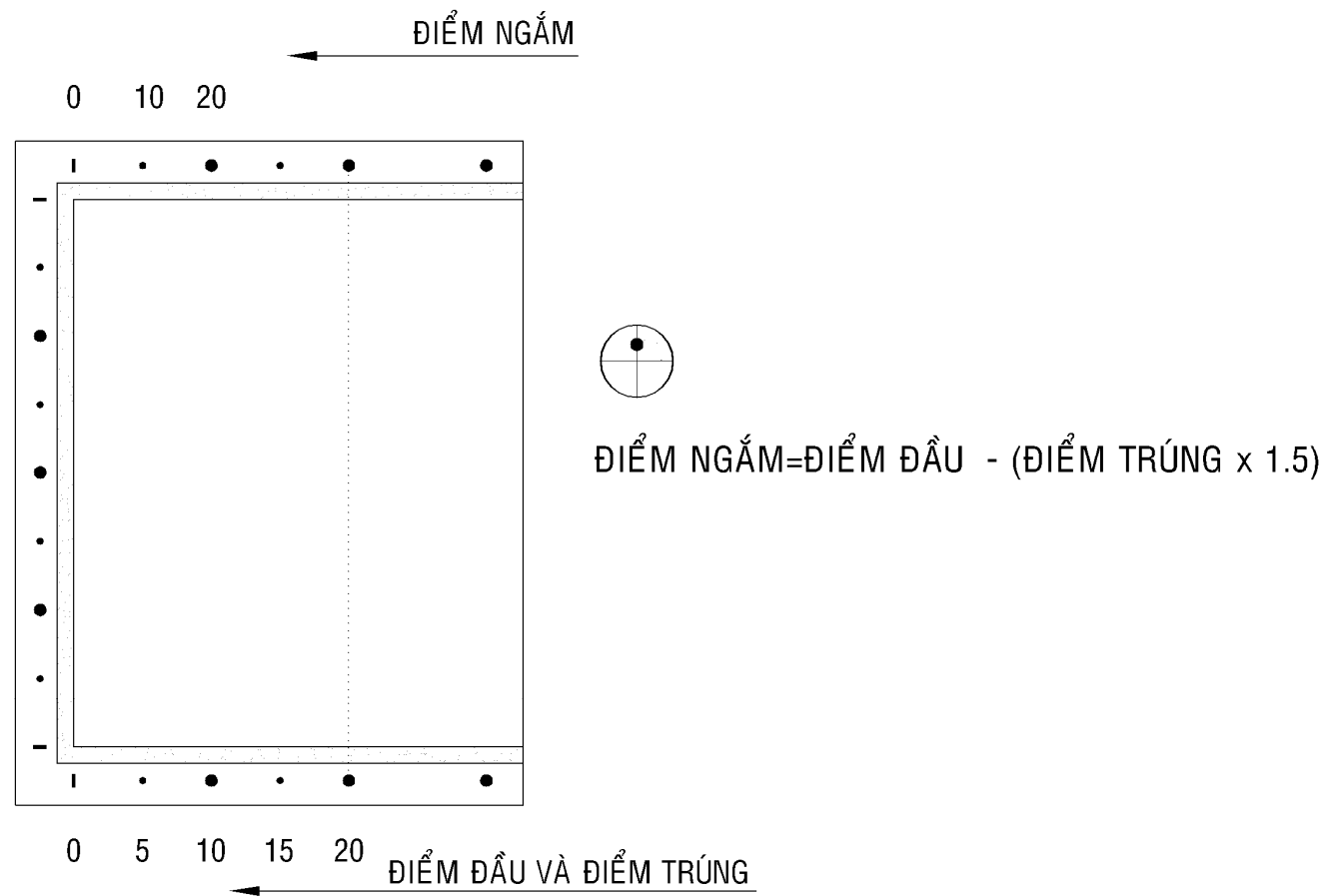
GRA 8

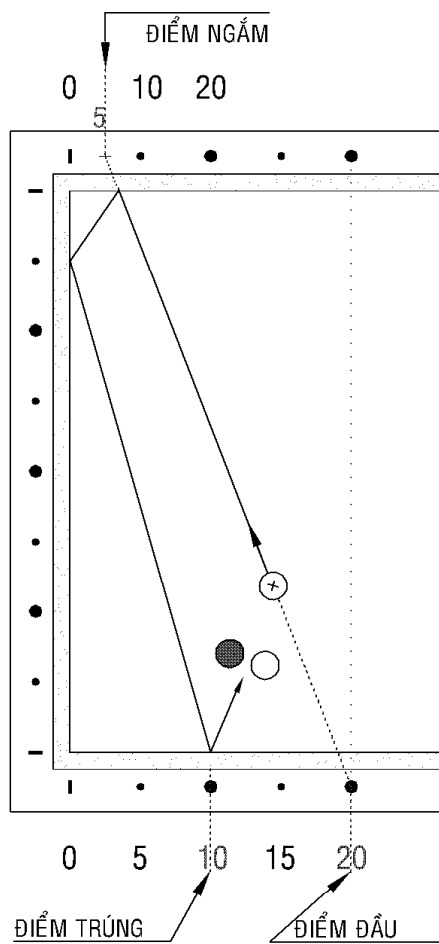
$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẤU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 35 - (18 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 8$

GRA 9

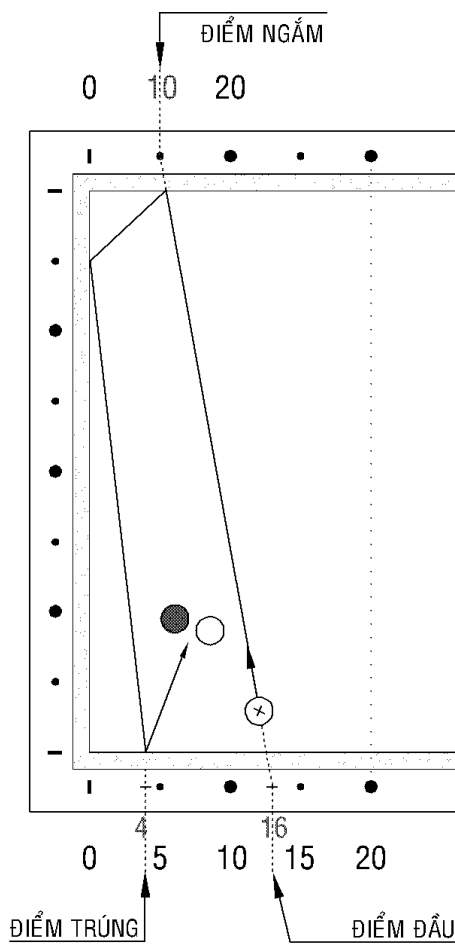
II.II: Hệ thống TUZUL - Không áp phê ¼ BÀN

-Vị trí và giá trị của các điểm trong hệ thống được thể hiện như trong hình vẽ.Kỹ thuật ra cơ và đường bi cũng giống như khi bạn đánh trong hệ thống BÀN lớn.Như bạn thấy trong hình vẽ, hệ thống cho phép bạn xác định điểm trúng và góc tới thuận lợi nhất một cách dễ dàng trong phạm vi ¼ bàn.Diện tích bàn nhỏ sẽ làm cho bạn có cảm giác trái bi lớn hơn bình thường nhưng điều đó sẽ đem lại một thuận lợi không nhỏ giống như trong mọi hệ thống ¼ BÀN khác.

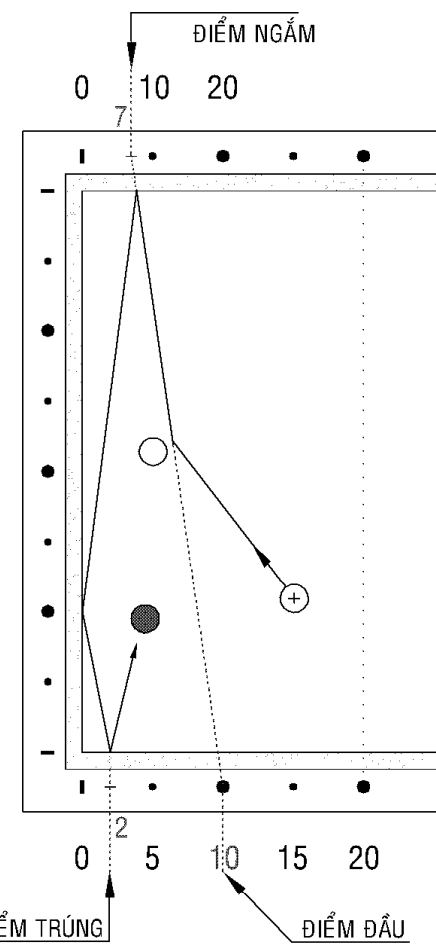




$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 20 - (10 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 5$

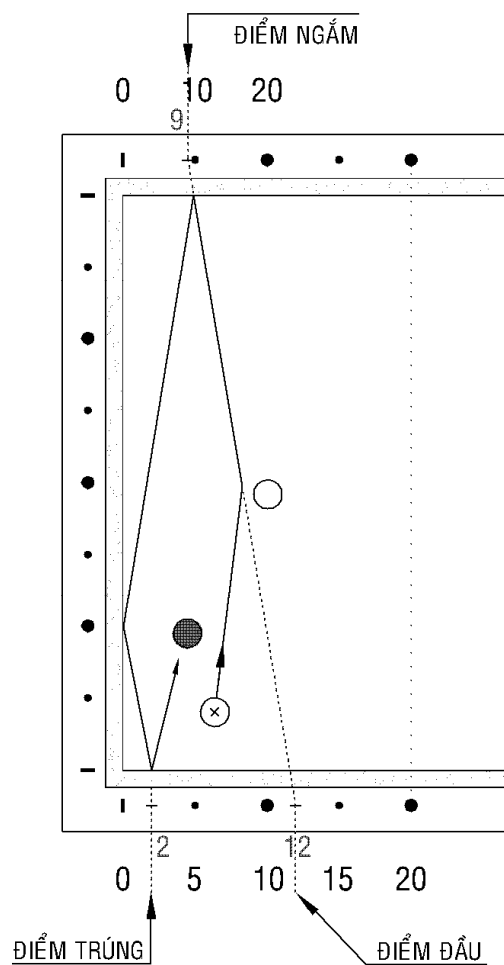
GRA 1

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 16 - (4 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 10$

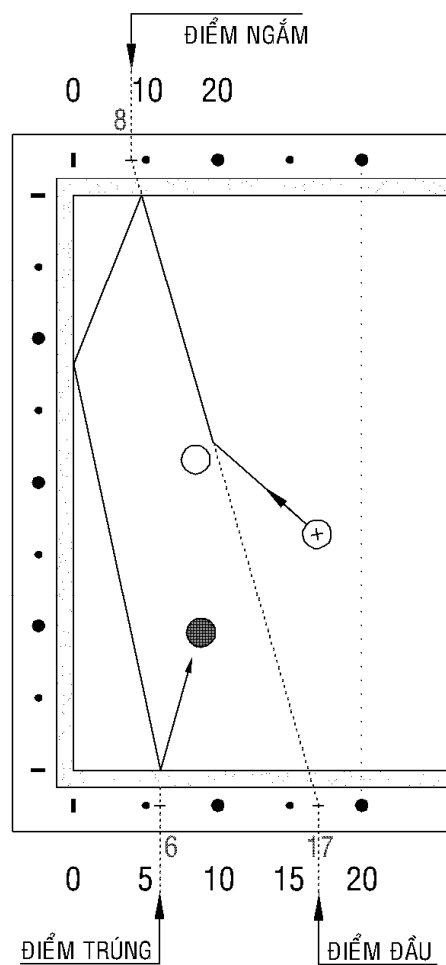
GRA 2

$\text{ĐIỂM NGẮM} = \text{ĐIỂM ĐẦU} - \text{ĐIỂM TRÚNG} \times 1.5$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 10 - (2 \times 1.5)$
 $\text{ĐIỂM NGẮM} = 7$

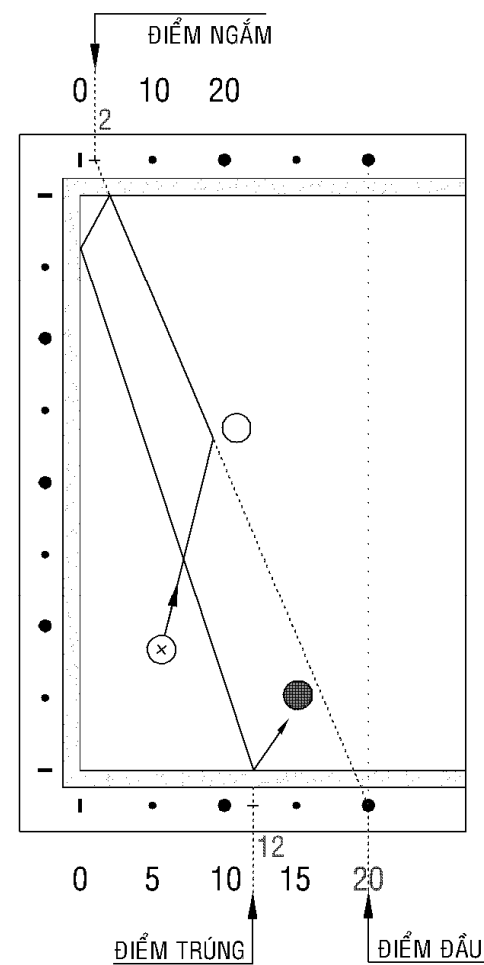
GRA 3



ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU - ĐIỂM TRÚNG x1.5
 ĐIỂM NGẮM = 12 - (2 x 1.5)
 ĐIỂM NGẮM = 9

GRA 4

ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU - ĐIỂM TRÚNG x1.5
 ĐIỂM NGẮM = 17 - (6 x 1.5)
 ĐIỂM NGẮM = 8

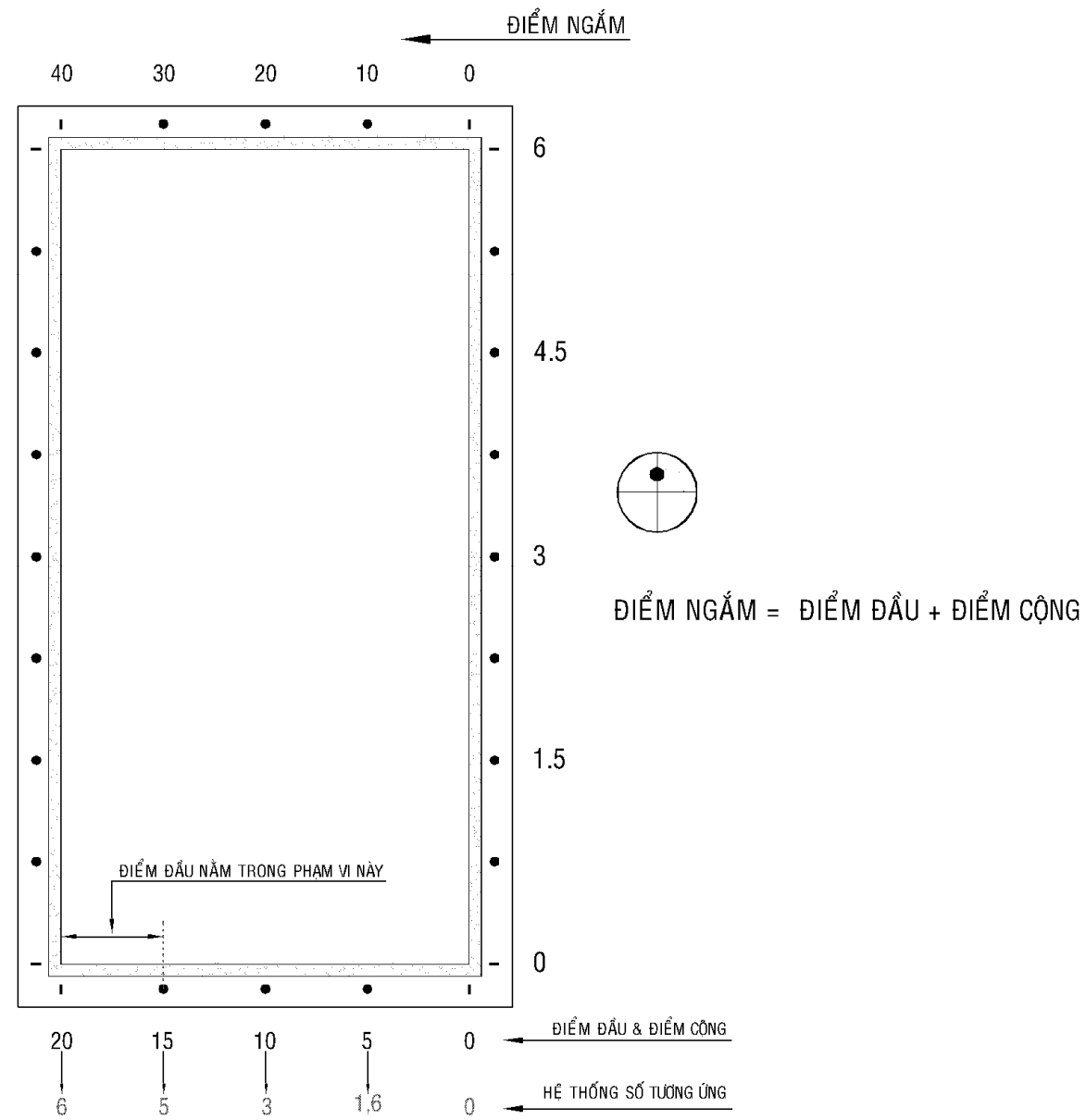
GRA 5

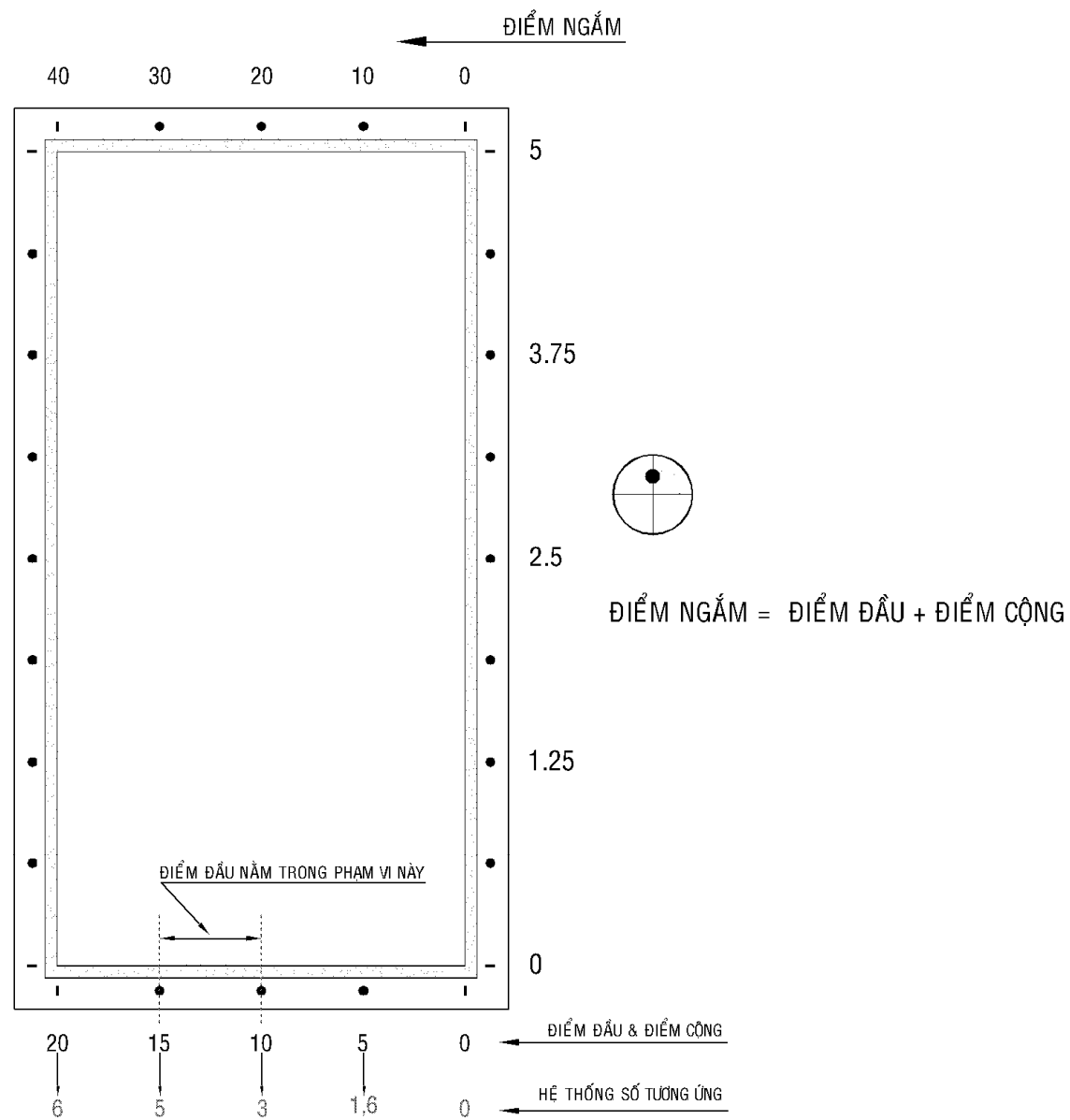
ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU - ĐIỂM TRÚNG x1.5
 ĐIỂM NGẮM = 20 - (12 x 1.5)
 ĐIỂM NGẮM = 2

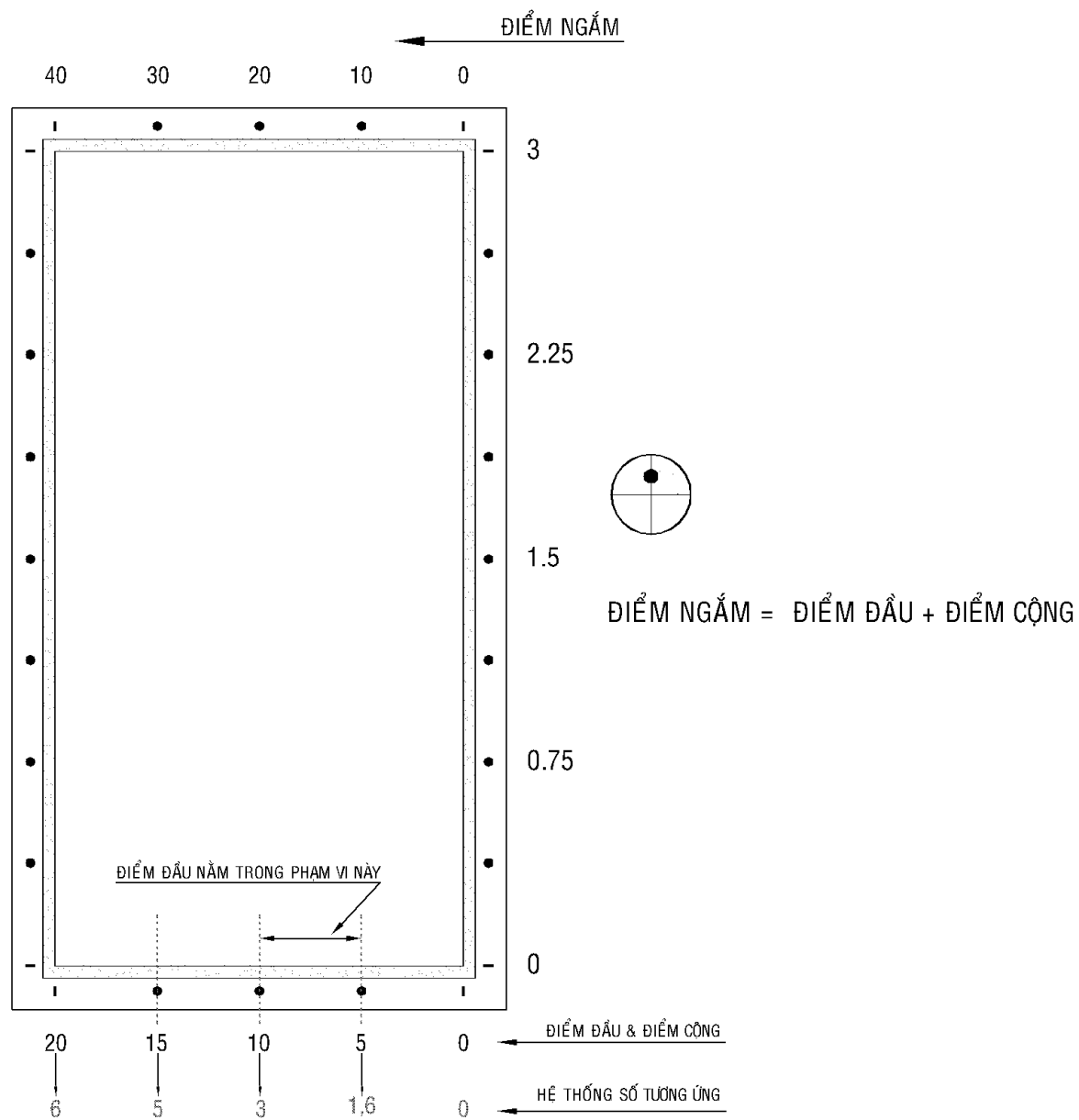
GRA 6

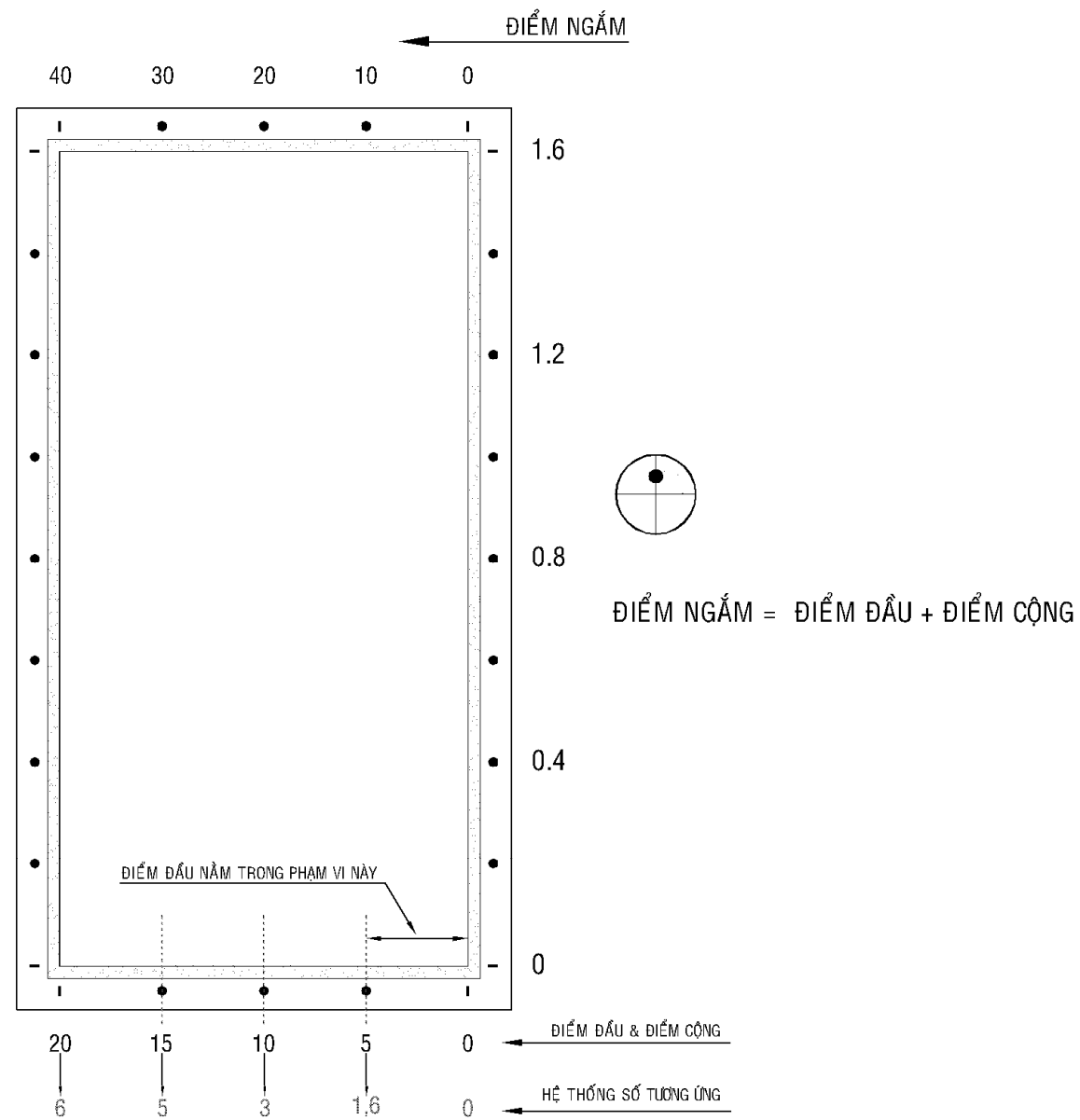
II.III: Hệ thống TUZUL –ĐIỂM CỘNG (CỬA BĂNG DÀI)

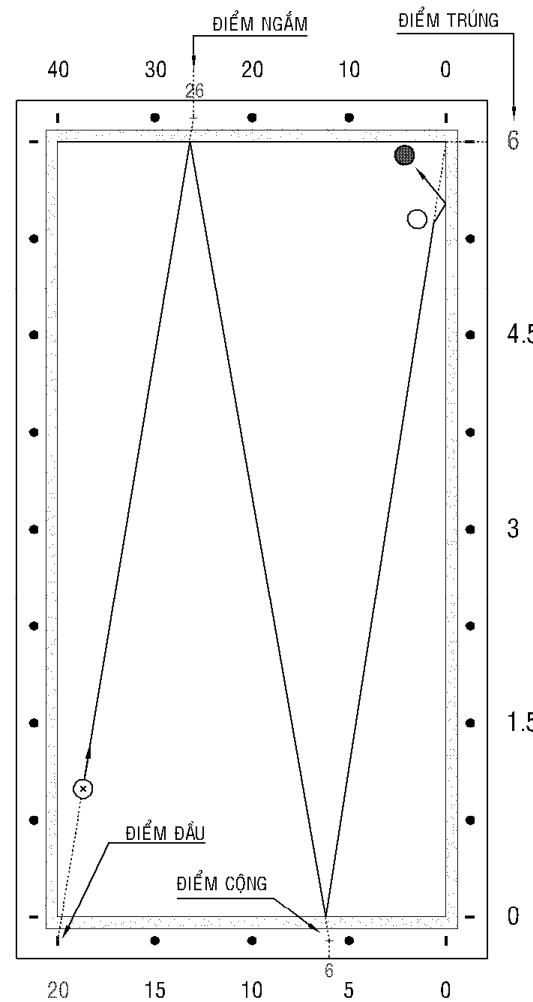
-Khi bạn sử dụng hệ thống này đường bi sẽ là băng ngắn-băng ngắn-băng dài với bi chủ không có áp-phê.Điểm chạm băng thứ hai nằm trên cùng băng ngắn với điểm đầu và được tính theo hệ thống số như trong hình vẽ.Trong hệ thống này, vị trí của điểm chạm băng thứ hai(Từ bây giờ tôi sẽ gọi là” điểm cộng”-nphong63)trên băng ngắn được xác định tương ứng theo vị trí của điểm trùng trên băng dài mà bạn đã chọn theo hệ thống số như trong hình vẽ (cái này tôi giải thích thêm cho các bạn để hiểu-nphong63-VD:các bạn chọn điểm trùng của mình trên băng dài là +3 thì vị trí của điểm cộng trên băng ngắn cũng là +3). Điều đặc biệt chú ý là hệ thống số của điểm trùng trên băng dài thay đổi theo vị trí của điểm đầu-các bạn sẽ nhận thấy điều này khi nghiên cứu các hình vẽ(theo như tôi nhận thấy thì nó thay đổi theo các dấu chấm trên băng ngắn-nphong63)Sau khi đã có điểm cộng và điểm đầu thì điểm ngắm sẽ được xác định.Tôi khuyên các bạn nên sử dụng cú đánh êm và nhẹ giống như trong mọi hệ thống TUZUL(không áp-phê) khác.Điều quan trọng là kỹ năng thực hiện cú đánh này cho thật chuẩn xác.





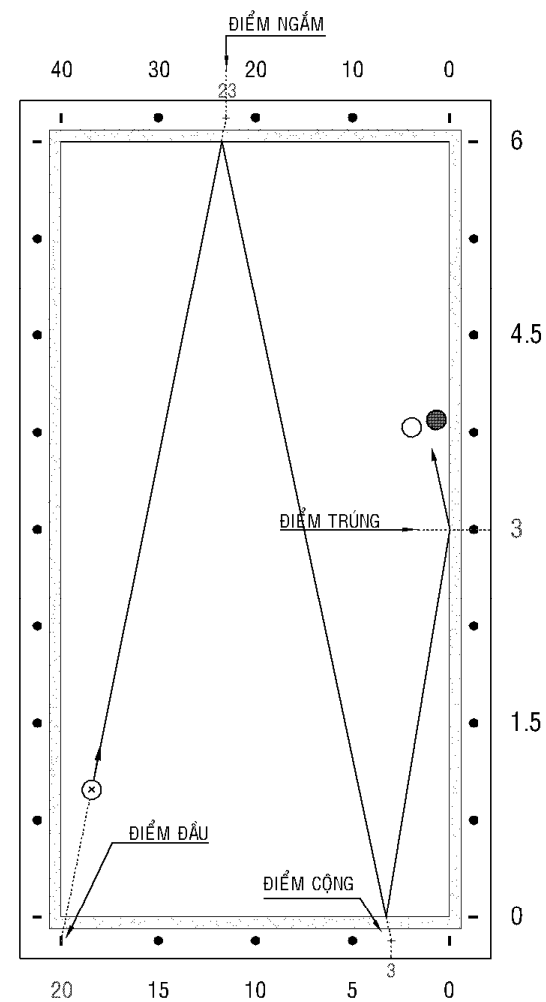






ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU + ĐIỂM CỘNG
 ĐIỂM NGẮM = 20 + 6
 ĐIỂM NGẮM = 26

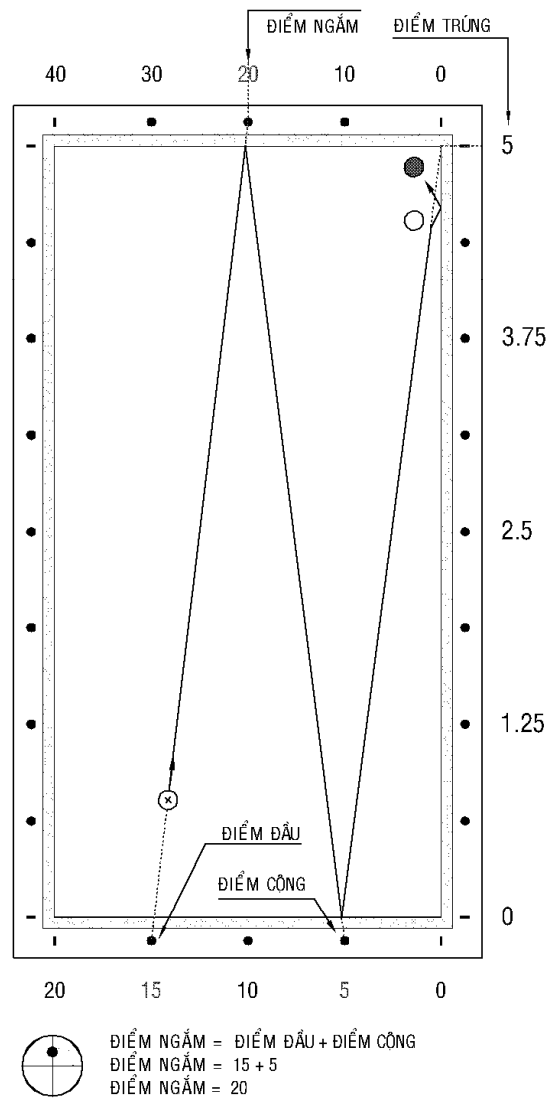
GRA 1



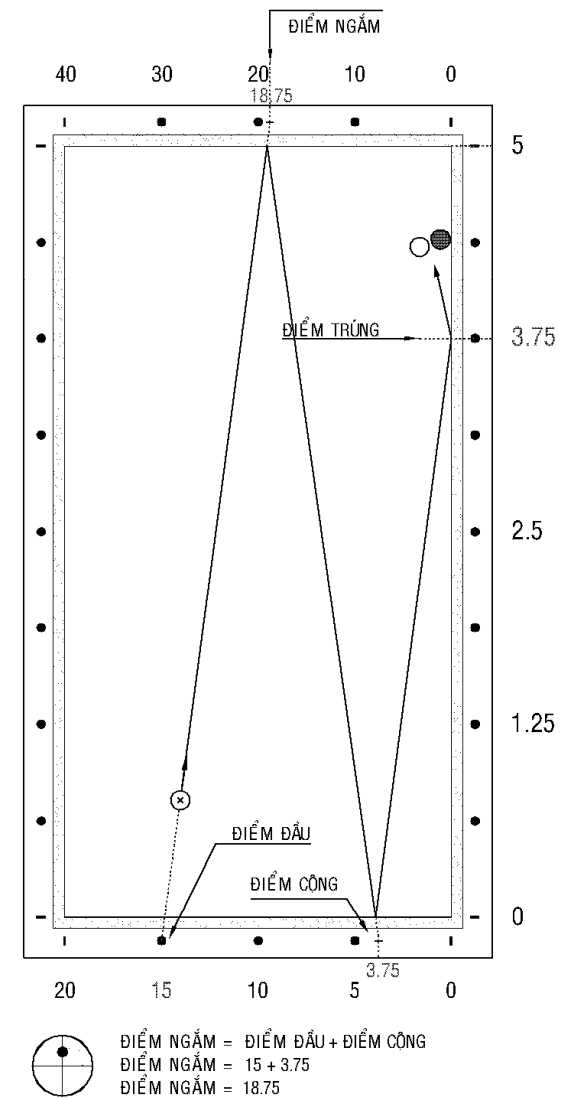
ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU + ĐIỂM CỘNG
 ĐIỂM NGẮM = 20 + 3
 ĐIỂM NGẮM = 23

GRA 2

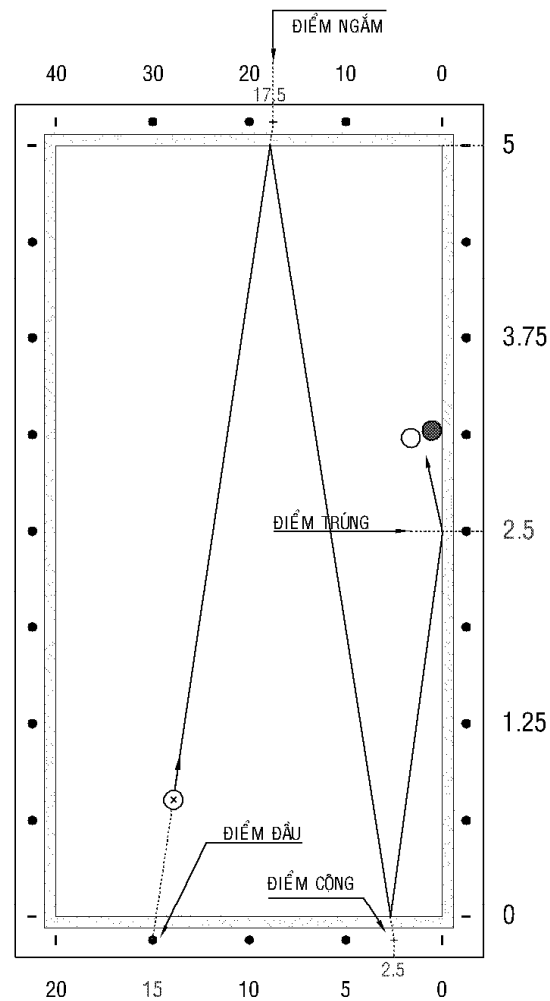




GRA 5

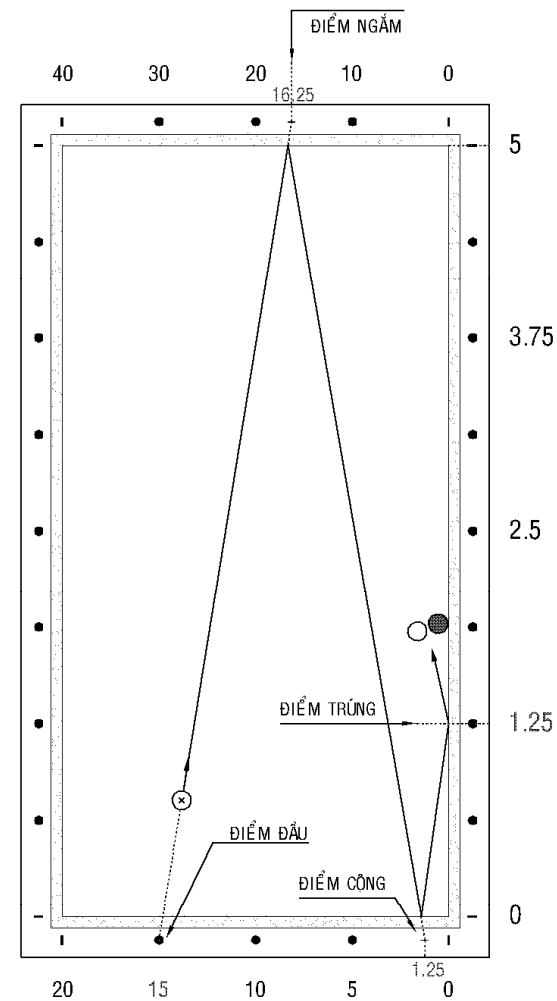


GRA 6



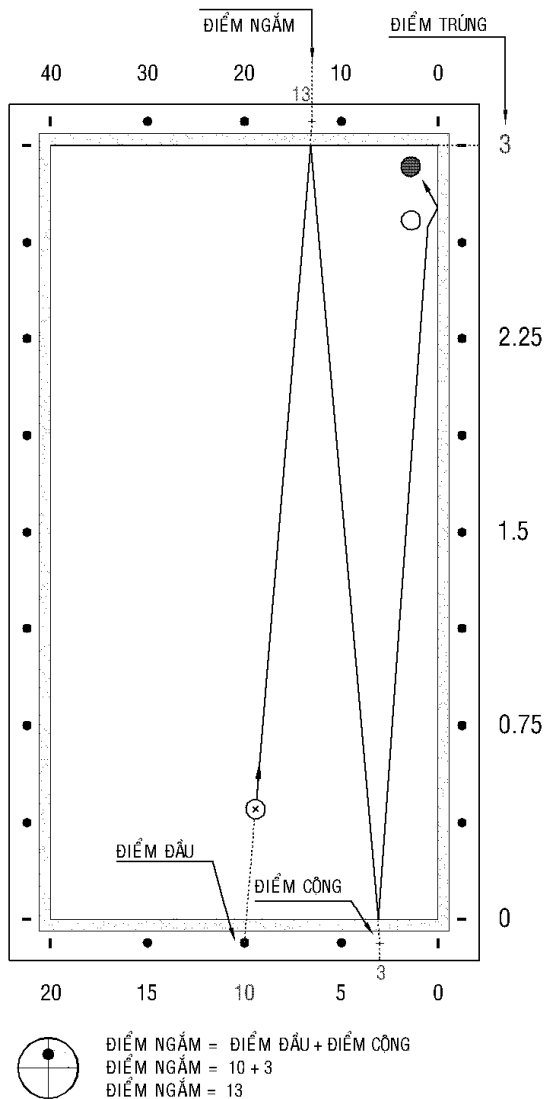
ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU + ĐIỂM CỘNG
 ĐIỂM NGẮM = 15 + 2.5
 ĐIỂM NGẮM = 17.5

GRA 7

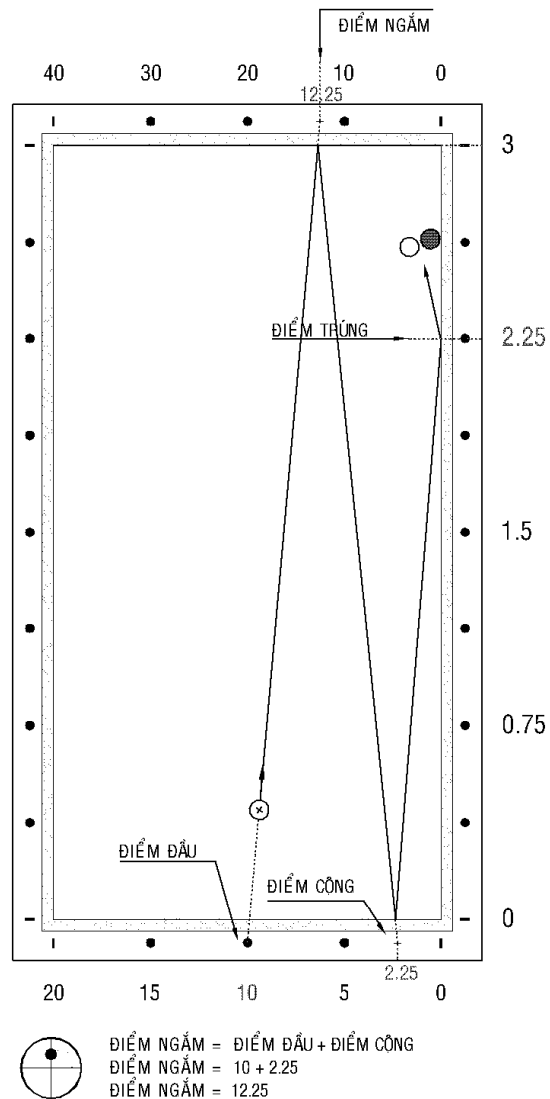


ĐIỂM NGẮM = ĐIỂM ĐẦU + ĐIỂM CỘNG
 ĐIỂM NGẮM = 15 + 1.25
 ĐIỂM NGẮM = 16.25

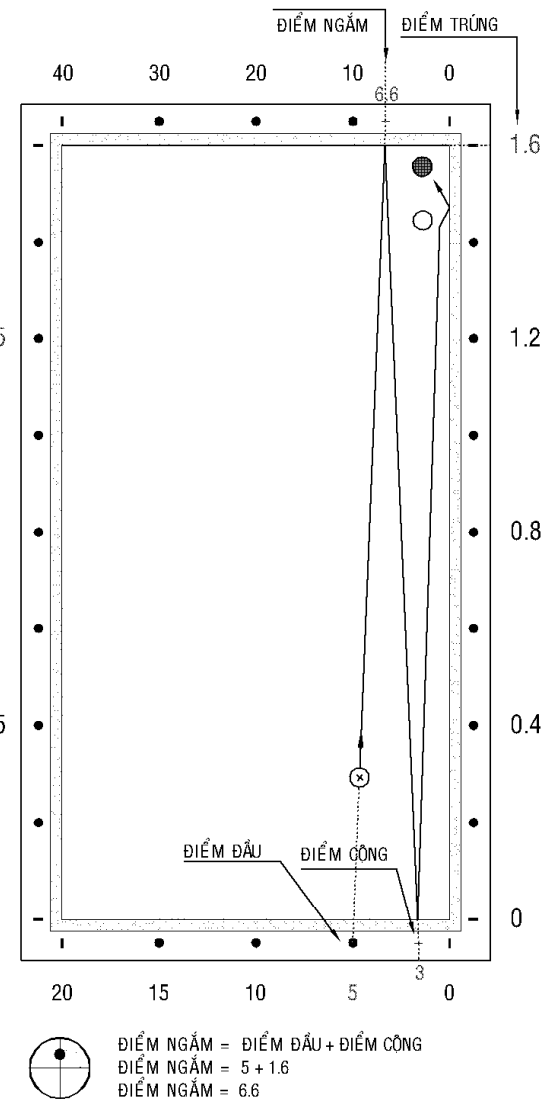
GRA 8



GRA 9



GRA 10



GRA 11

TRÊN ĐÂY LÀ TOÀN BỘ BÍ KÍP MÀ TÔI DỊCH TỪ SÁCH CÓ TỰA NGUYÊN BẢN TIẾNG ANH LÀ “**TUZUL BILLIARD SYSTEM**”,

TÁC GIẢ: MURAT TUZUL

CHÂN THÀNH CẢM ƠN SGK2007 ĐÃ CHO TÔI TÀI LIỆU NÀY

NGƯỜI DỊCH :nphong63



MILLIARD TÜZÜ ARD SYSTEMS