

Innanzitutto.....perchè giocare con due Diablo?

Fondamentalmente non sono mai riuscito a darvi una risposta precisa, forse perchè vedevo parecchia gente che lo faceva ed io che con uno me la cavavo benino non ci avevo mai provato? Non lo so, fatto sta che giocare con due diablo è sicuramente meno dinamico, elegante e chi più ne ha più ne metta che giocare con un diablo solo, a volte ti senti un imbecille che guarda questi due così che si rincorrono e basta, ma quando si incomincia a fare il primo trick ecco che arrivano le soddisfazioni e si dimentica tutto il resto, per me tutt'ora ci sono periodi in cui mi dimentico i trick con un diablo perchè come un idiota continuo a cercare di fare un trick con due che non mi verrà mai! :o)

Tornando alle cose serie...la domanda che più di frequente ci si sente fare quando si gioca con due diablo è: "Ma come fai a partire con due??" ...e allora.....

LA PARTENZA

Avete presente il nodo che si fa attorno all'asse del diablo per la CARICA VELOCE ? (se non l'avete presente andate nella sezione 1 diablo e rinfrescatevi le idee) Praticamente la partenza a due diablo a mio parere più semplice ed efficace si basa completamente su questo tipo di nodo.

Innanzitutto carichiamo per bene un diablo (diablo1)tenendo l'altro (diablo2)a portata di mano (io per comodità lo tengo sotto l'ascella sinistra). Una volta che il diablo1 ha acquisito una velocità elevata, prendiamo entrambe le bacchette con la mano sinistra tenendole con le punte ben distanti. Prendiamo a questo punto il secondo diablo afferrandolo dalla calotta esterna, lo appoggiamo passando dall'esterno alla corda di destra in una posizione più vicina alla bacchetta possibile e gli facciamo fare un giro attorno alla bacchetta o comunque lo annodiamo in modo tale che il risultato sia lo stesso(sempre tenendolo in mano).

Sarebbe meglio allenarsi per un po' a fare questo nodo in modo corretto e in tempi brevi.

Una volta impraticchiti con il "piazzamento" del secondo diablo arriva il difficile.

Adesso bisognerà riprendere la bacchetta destra nella mano destra, ma prima di fare questo è consigliabile dare al diablo2 un principio di rotazione con la mano destra. Per fare questo senza far "sfarfallare" il diablo basta appoggiare al di sotto delle calotte del diablo2 due dita per calotta (calotta esterna = indice e medio;calotta interna = anulare e mignolo) e dare una spinta verso l'alto in modo da far girare il diablo. Una volta che il diablo2 è in rotazione bisogna afferrare la bacchetta destra con la mano destra e dare un colpo deciso verso alto-destra con la bacchetta appena impugnata in modo tale da sciogliere il nodo che avevamo fatto a mano e far scendere il diablo2 al livello del diablo1

N.B. Il colpo per sciogliere il nodo deve far girare il diablo2 in senso orario attorno alla bacchetta di destra.

Il colpo può essere dato subito, appena si riafferra la bacchetta destra oppure dopo aver "SBACCHETTATO" un po' il diablo2 per dargli più carica.

Se siete riusciti a seguire fino a qui i passaggi spiegati, probabilmente o siete già riusciti a far fare un paio di giri ai due diablo, oppure avete già provocato danni ingenti a cose o persone vicine a voi. Dico questo perchè una volta slegato il diablo 2 il diablo1 salterà automaticamente attorno ad esso e quindi comincia il carosello di diablo sulla corda.

Tuttavia le prime volte ci saranno Diablo che prendono il volo perchè saltando mancano la corda o diablo che si scontrano perchè girano troppo piano. Quindi a questo punto un primo consiglio che vi posso dare è di cercare di tenere le bacchette con le punte rivolte l'una verso l'altra in modo tale che siano sempre allineate e soprattutto di non tenerle né troppo larghe né troppo strette, diciamo una distanza simile a quella che utilizzate quando giocate con un diablo solo.

Adesso arriva la parte difficile anche per me da spiegare!!

Una volta finito di fare danni il vostro scopo è gustamente quello di riuscire a mantenere la rotazione dei due diablo il piu' a lungo possibile. Per adesso tralasciamo la correzione di inclinazione e di asse

Partiamo dal presupposto che i diablo abbiano già fatto un giro per inerzia, per fargli ripetere questo movimento ad oltranza occorre che con la bacchetta destra si dia una spinta al diablo che si trova sulla corda destra verso il basso, mentre con la sinistra si dia un colpetto verso destra (perchè a sollevarlo ci penserà la spinta dell'altro verso il basso). All'inizio i movimenti qui sopra elencati sembreranno molto macchinosi e poco fluidi, perchè prima bisognerà passarci diverso tempo per capire in che momento e con quale forza dare la spinta ai vari diablo....non esaltatevi troppo pero' se riuscite a farli girare... probabilmente dopo una decina di giri al massimo il tutto si concluderà con i diablo che si girano o si inclinano e di conseguenza cadono (sono bastardo eh! :o)) Ma non disperate, innanzitutto per un bel po' di tempo andate avanti cosi', e in ogni caso qui di seguito vi spieghero' come fare per raddrizzare i diablo per rimetterli in asse.

CORREZIONE VERTICALE

Le correzioni di rotazione con due diablo sono alquanto complicate e richiedono parecchia pratica prima di riuscire ad effettuarle correttamente, anche io tutt'ora vado un po' a casaccio!!

Comunque, per darvi delle indicazioni di massima posso dirvi che se il diablo si inclina verso il basso (coppa interna piu' in alto), bisogna cercare, quando il diablo si trova vicino alla bacchetta destra di colpirlo leggermente sul profilo della coppa interna in modo da rimetterlo in asse. Sappiate che le prime volte anzichè correggere la rotazione peggiorerete soltanto la situazione facendo sfarfallare il diablo se non addirittura facendolo cadere.

Se il diablo è inclinato nell'altro verso bisognerà fare la stessa cosa ma questa volta ruotando il braccio destro in avanti in senso antiorario in modo da trovarsi con la punta della bacchetta che punta verso il corpo e colpendo con la bacchetta il profilo della coppa esterna.

Inutile dire che questa operazione sarà ancor piu' complicata della precedente!

CORREZIONE ORIZZONTALE

La tecnica per la correzione dell'asse in orizzontale, una volta appresa, la utilizzerete probabilmente anche per la correzione verticale.

Questa tecnica consiste nel colpire l'asse e i coni del diablo, quando il diablo viene verso destra, con la bacchetta, tenendo la bacchetta leggermente (in proporzione al tipo di correzione da fare) inclinata orizzontalmente con la punta rivolta verso il corpo piuttosto che verso l'esterno.