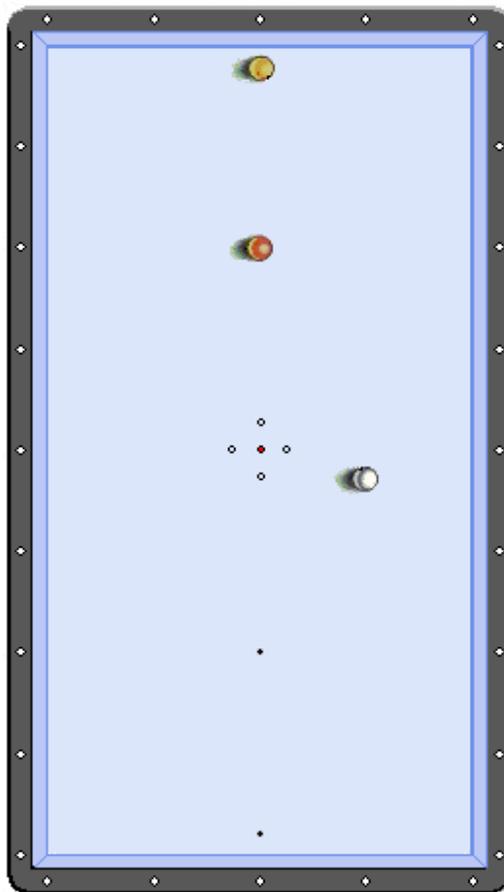


Début de Partie

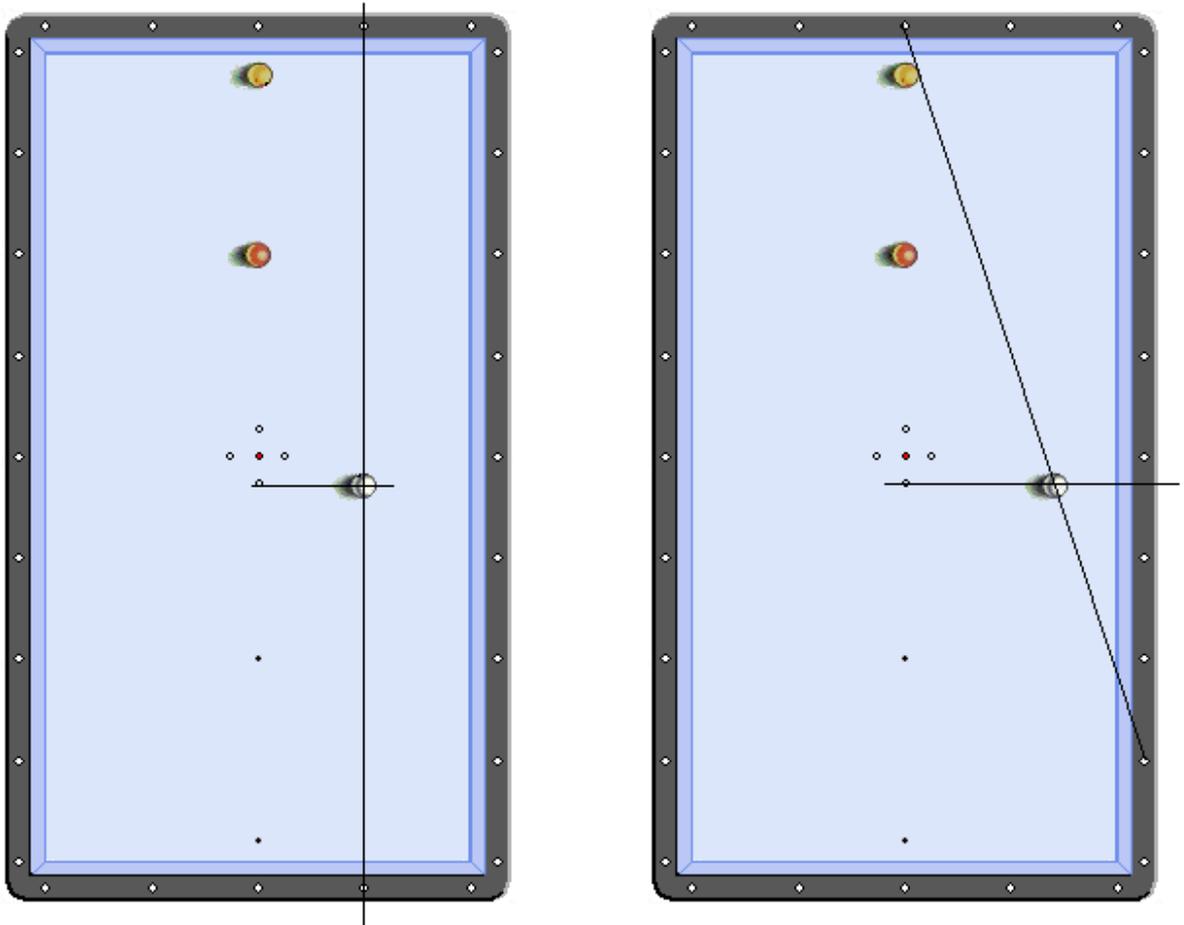
LE POINT DE DEPART

Les exemples donnés ci-dessous ne sont sûrement pas les seuls moyens de démarrer une partie mais sont des "classiques". Si vous en connaissez d'autres (fiables bien sûr), faites moi les parvenir, je les ajouterai en citant la source.



Préparation du coup

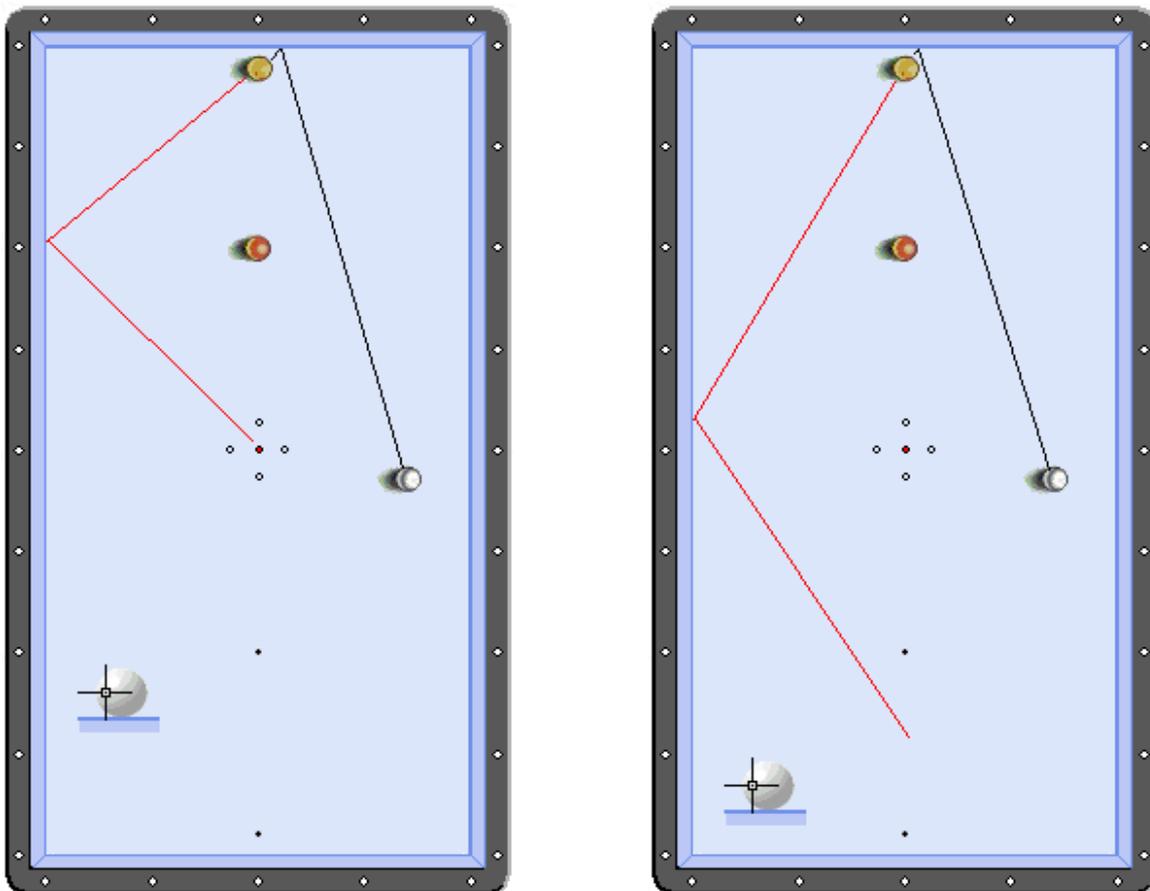
Il est important de toujours placer la bille d'attaque à la même place, voilà au moins un paramètre qui ne changera plus. Prenez des repères par rapport aux mouches qui vous permettront de placer votre bille à coup sûr.



Masque sur la longueur

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	Entre plein et 3/4 plein par 1 bande avant.
Hauteur :	Au dessous du centre.
Effet :	Effet maximum
Force :	Coup mesuré



Attention, plus vous essayez de mettre la bille adverse près du château, plus le risque de rater le masque est important. Le coup parfait est de laisser la bille adverse dans le château à la place de la quille rouge (6 à 8 points et un masque difficile).

Masque sur la diagonale (1)

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Finesse.

Hauteur :

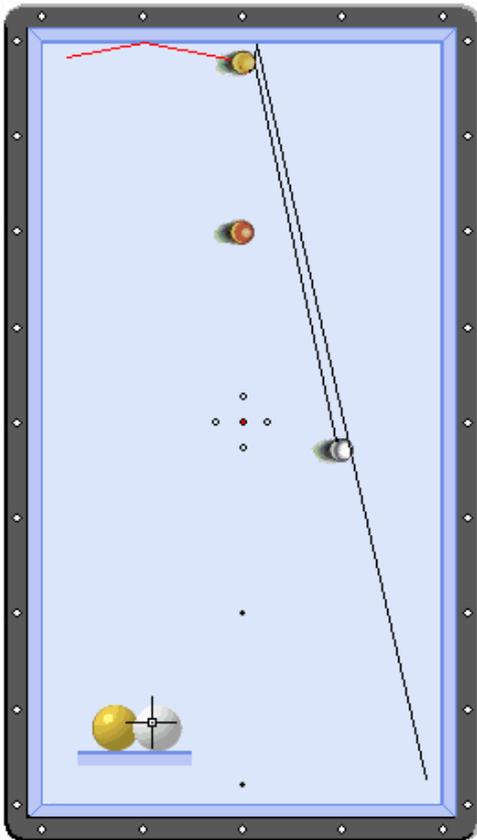
Au centre.

Effet :

Léger effet contraire

Force :

Coup lent et mesuré

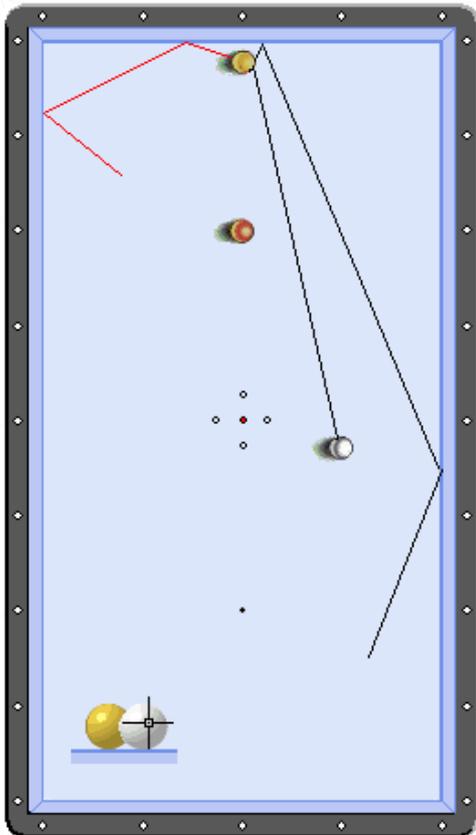


Le coup parfait permet de laisser la bille adverse dans le coin haut du billard pendant que votre bille se place dans le coin opposé (0 point mais un masque difficile).

Masque sur la diagonale (2)

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	1/4 de bille.
Hauteur :	Au centre.
Effet :	Léger effet favorable
Force :	Coup lent et mesuré



Le coup parfait permet de laisser la bille adverse et votre bille à environ 70 cm du château, la bille rouge renforçant l'effet de masque (0 point mais un masque très difficile).

Erzegovine

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

1/2 bille.

Hauteur :

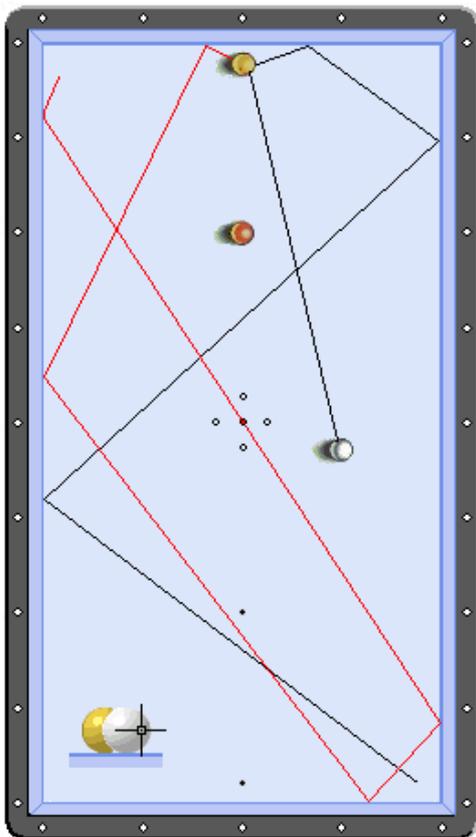
Légèrement au dessous du centre.

Effet :

Effet favorable maximum.

Force :

Coup fort



Le coup parfait permet de laisser la bille adverse dans le coin haut du billard pendant que votre bille se place dans le coin opposé (8 points et le masque).

Attention ce coup est très difficile à réussir, le moindre erreur sur la prise de bille peut se transformer en catastrophe et le masque demande une mesure difficile à doser sur un coup joué fort.

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

Force :

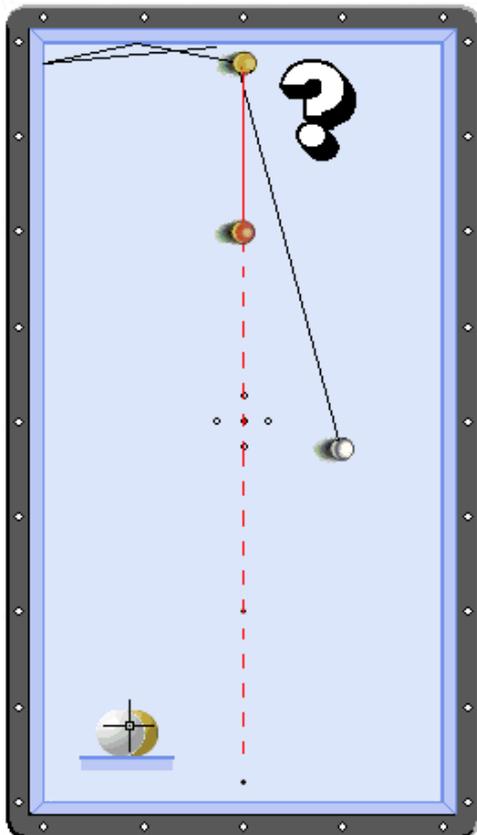
Filotto

3/4 de bille.

Au dessus du centre.

Effet contraire.

Coup fort



Le coup parfait permet de faire traverser le château par la bille rouge après qu'elle ait été carambolé par la bille adverse (11 points). Attention ce coup est très aléatoire car il est presque impossible de savoir où s'arrêtera la bille adverse.

Si les 3 points de casin sont relativement faciles à prendre, les 11 points restent très difficiles à obtenir, et la position laissée risque de fournir à votre adversaire une position favorable...donc à éviter.