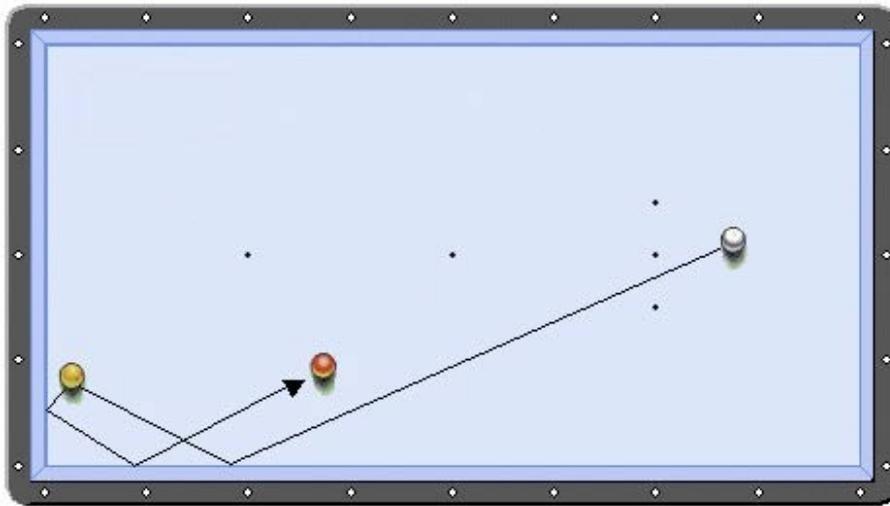


## Retourné 1 bande avant, dit « Schaeffer »

### Paramètres d'exécution

<b>Prise de bille:</b>	$\frac{1}{2}$ bille
<b>Hauteur :</b>	Centre
<b>Effet :</b>	1 à 2 procédés d'effet contraire



### Limite de validité

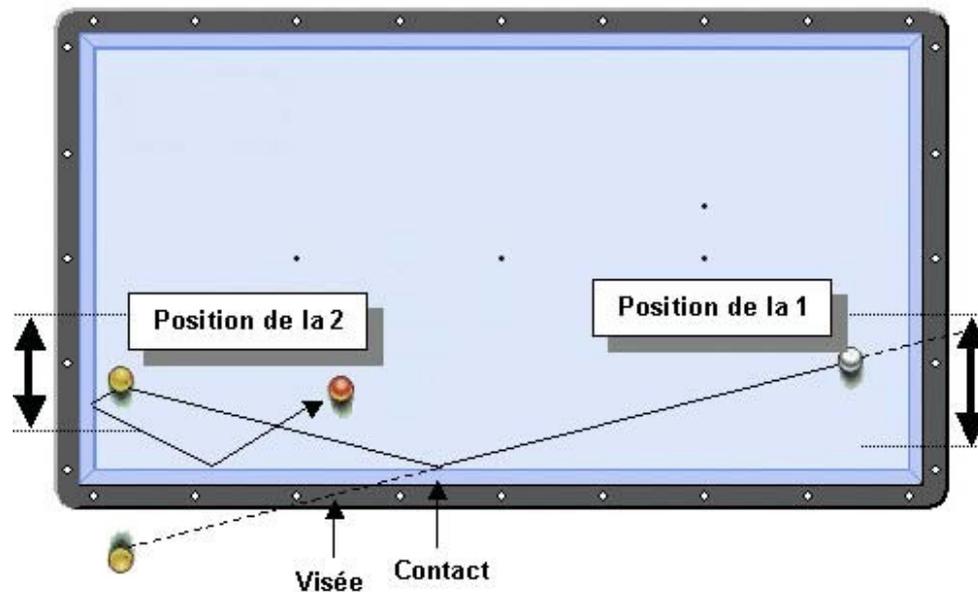
La méthode à utiliser dépendra de la position de la bille du joueur. De  $\frac{1}{2}$  à 1 mouche  $\frac{1}{2}$  sur la petite bande en partant du bas du billard on utilisera la méthode du miroir. De 1 mouche  $\frac{1}{2}$  à 3 mouches on utilisera la méthode calculée.

Pour la position de la 2, le domaine de validité du point se situe entre  $\frac{1}{2}$  et 1 mouche  $\frac{1}{2}$ .

### Première méthode : le miroir

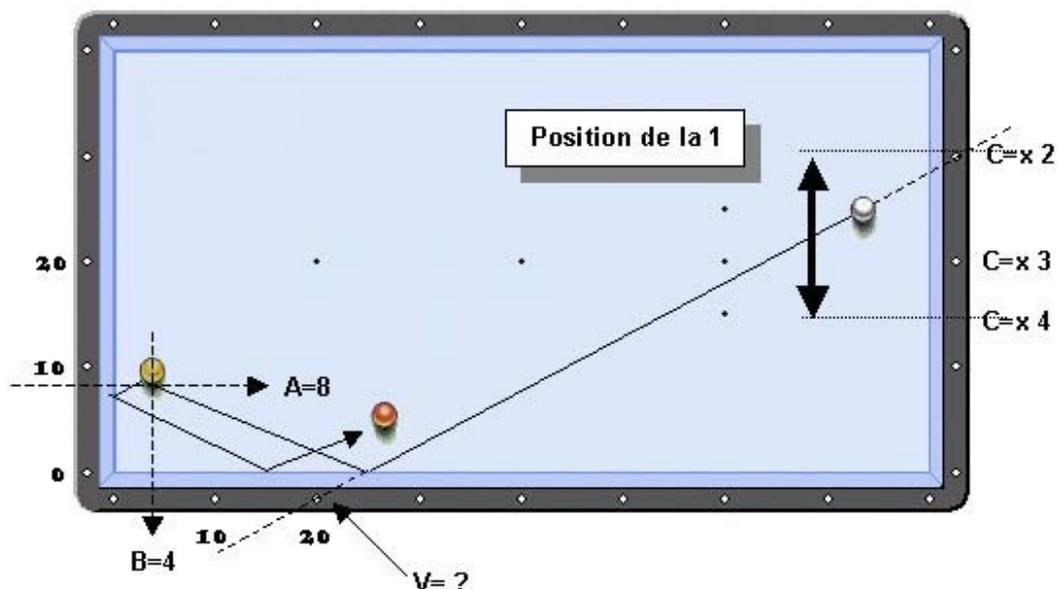
- 1) Déterminer la distance entre la grande bande et la bille N°2.
- 2) Reporter cette distance sur un point imaginaire du nez de bande vers l'extérieur du billard (comme par reflet dans un miroir placé sur le nez de la bande).

- 3) En vous aidant de votre queue, trouver le point de visée passant par votre bille et ce point imaginaire. Dans l'exemple ci-dessous, il faudra viser environ 2 mouches 1/2 à travers la bande (point de contact avec la bande entre la 3<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> mouche).



## Deuxième méthode : le calcul

- 1) Déterminer la valeur A donnée par la tangente à la 2 traversant la petite bande.
- 2) Déterminer la valeur B donnée par l'axe de la 2 traversant la grande bande.
- 3) Estimer à peu près le point V de visée sur la grande bande pour effectuer le point.
- 4) Déterminer le point C sur la petite bande de départ obtenu par le prolongement d'une ligne droite passant par la bille du joueur et par le point V.



La valeur V (point de visée sur la ligne des mouches et non point de contact avec le nez de bande) est obtenu par la formule :

$$\mathbf{V = C \times A + B}$$

Dans notre exemple :

$$\mathbf{V = (2 \times 8) + 4 = 20}$$

Remarque : ce point reste difficile et demande un certain réglage. Pour un joueur, la valeur de A correspondra à l'axe de la bille et non à la tangente.... C'est vous qui voyez!