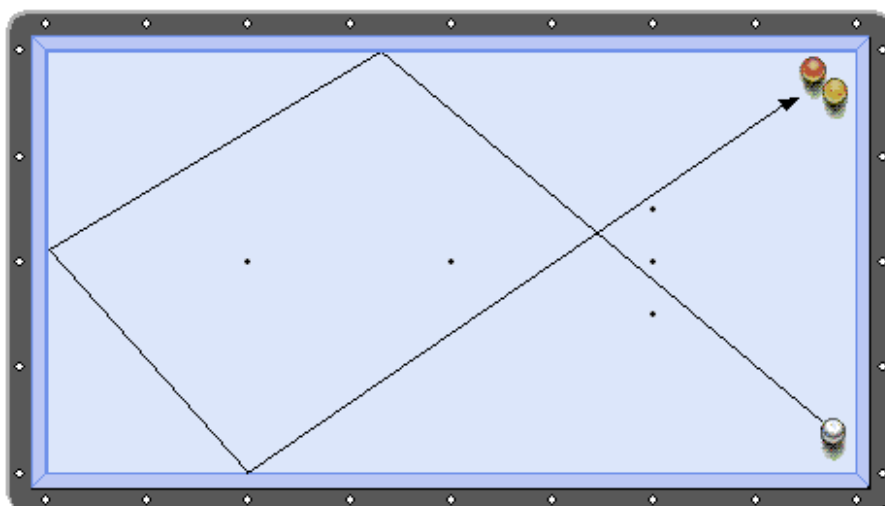


« Diamond System » - La méthode

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	-
Hauteur :	Centre
Effet :	Effet bon maximum
Position de la queue :	La plus horizontale possible

Ce système est considéré à juste titre comme **LA** méthode universelle de 3 bandes. Il n'est pas rare que, au cours d'une partie, plus d'un tiers des points fassent référence à cette technique. Les exemples donnés ci-dessous ne sont qu'une petite partie des points calculables à partir de cette méthode.

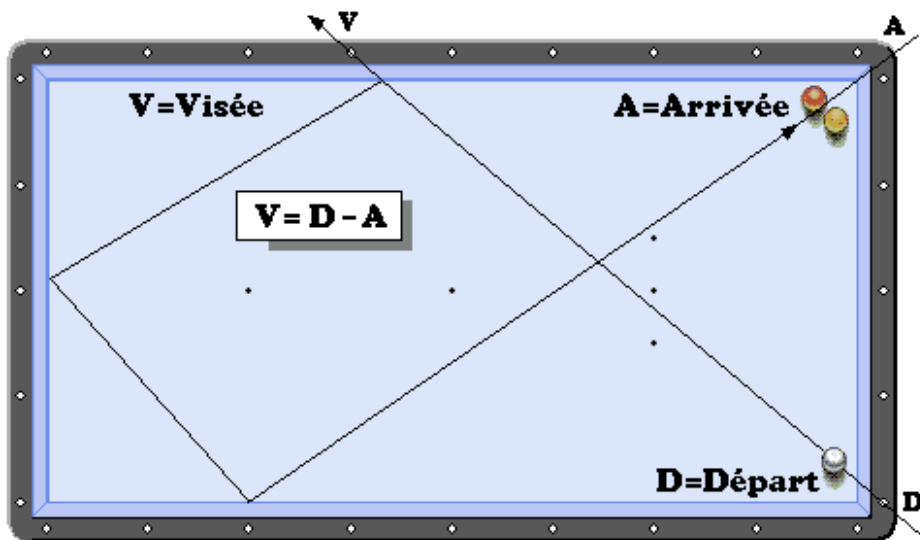


Si la formule de calcul est très simple à mémoriser,

$$\text{Visée} = \text{Départ} - \text{Arrivée}$$

la mémorisation des repères demande, elle, beaucoup plus de temps, les valeurs à reporter sur le billard étant différentes pour les 3 paramètres (V, D et A).

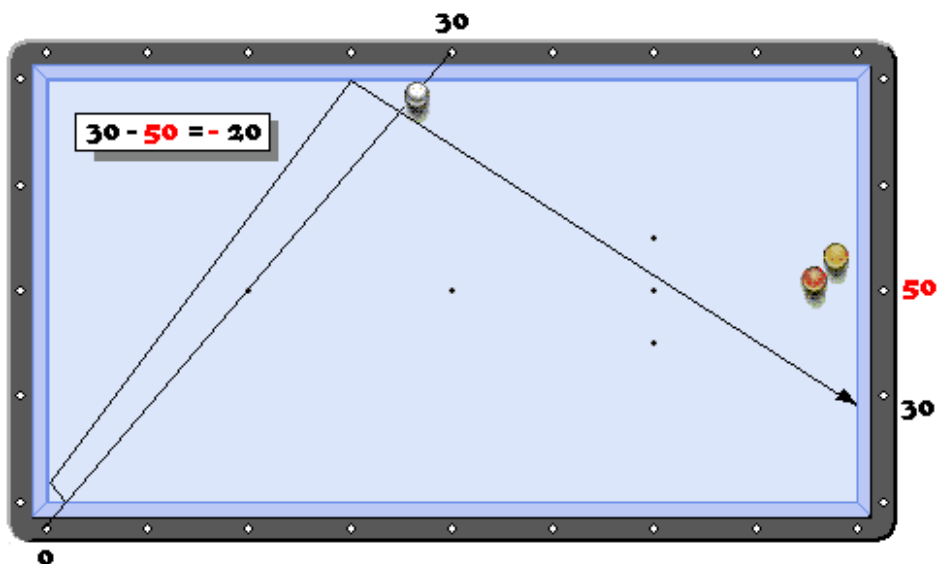
Conseil: si vous avez des difficultés pour mémoriser tous les paramètres du système, je vous conseille, dans un premier temps, de n'utiliser cette méthode que pour les points dont l'arrivée est comprise entre 0 et 40 et le départ entre 35 et 60. Lorsque vous n'hésitez plus sur ces valeurs, étendez alors à l'ensemble des repères.



Limite de validité

Cette méthode est applicable pour tous les coups se jouant « Grande bande – Petite bande » dont la valeur de départ est supérieure à la valeur d'arrivée. Elle n'est plus applicable lorsque la bille du joueur est en dessous du repère 20 (2ème mouche sur la grande bande) Patience... une autre méthode existe en dessous de 20.

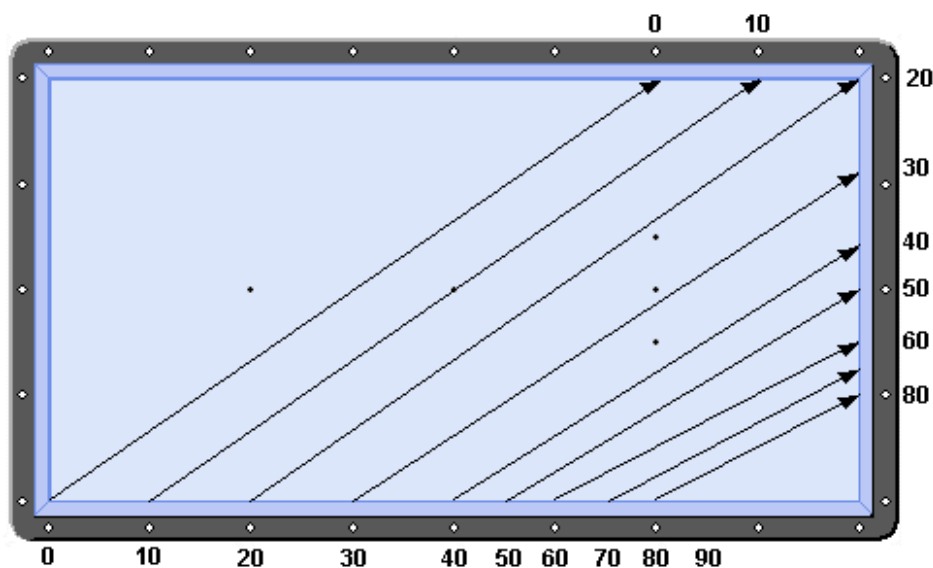
Sur le schéma ci-dessous, le départ est en 30 et l'arrivée en 50, donc impossible à réaliser par cette méthode (on dit que le coup n'est pas sur le billard). Au mieux, on pourrait atteindre le point d'arrivée 30 en utilisant le point de visée 0.



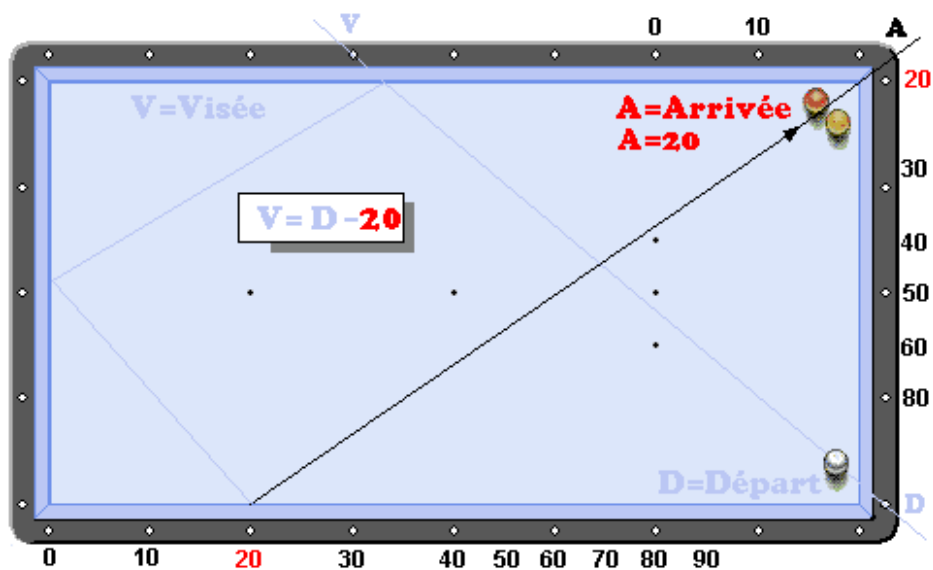
Première étape : définir le point d'arrivée

Il est impératif de bien avoir en tête les lignes d'arrivée telles qu'elles sont définies ci-dessous. Les repères sont pris sur la bande face aux mouches correspondantes. Attention, à partir du repère 40 sur la grande bande, chaque dizaine correspond à 1/2 mouche jusqu'au repère 90.

Valeur	Repère grande bande	Arrivée
0	Mouche 0 (coin du billard)	Face à la 6ème mouche sur la grande bande opposée
10	Face à la 1ère mouche	Face à la 7ème mouche sur la grande bande opposée
20	Face à la 2ème mouche	8ème mouche (coin du billard)
30	Face à la 3ème mouche	5cm à droite de la 1ère mouche sur la petite bande
35	Entre la 3ème et la 4ème mouche	5cm à gauche de la 1ère mouche sur la petite bande
40	Face à la 4ème mouche	Entre la 1ère et la 2ème mouche sur la petite bande
50	Entre la 4ème et la 5ème mouche	Face à la mouche centrale de la petite bande
60	Face à la 5ème mouche	Entre la 2ème et la 3ème mouche sur la petite bande
70	Entre la 5ème et la 6ème mouche	5cm à droite de la 3ème mouche sur la petite bande
80	Face à la 6ème mouche	Face à la 3ème mouche sur la petite bande



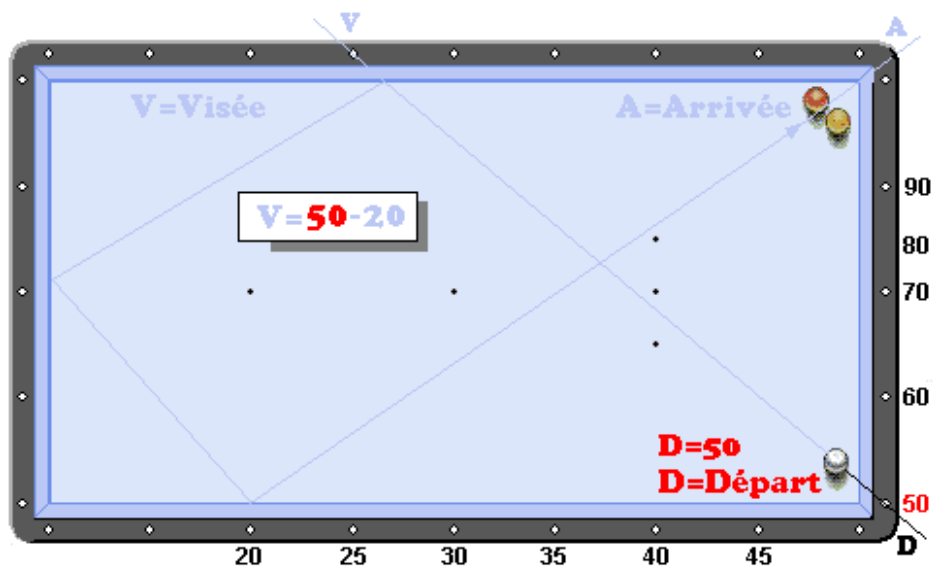
Dans notre exemple, la valeur d'arrivée est **20**. Il est important de noter que tout point se trouvant sur cette droite sera considéré comme équivalent à une arrivée en 20. Il n'y aura pas de différence pour calculer notre exemple et celui ci-dessous.



Deuxième étape : définir le point de départ

Si la bille du joueur est le long de la bande, la valeur de départ est donnée dans le tableau ci-dessous :

DEPART GRANDE BANDE	
Valeur	Position sur la grande bande
20	2ème mouche
25	3ème mouche
30	4ème mouche
35	5ème mouche
40	6ème mouche
45	7ème mouche
DEPART PETITE BANDE	
Valeur	Position sur la petite bande
50	1ère mouche
60	2ème mouche
70	3ème mouche
80	Entre la 3ème et la 4ème mouche
90	4ème mouche



Dans notre exemple, la valeur de départ est **50**.

Troisième étape : en déduire le point de visée

Il ne reste plus qu'à appliquer la formule magique : **Visée = Départ – Arrivée**

$$\text{Visée} = 50 - 20$$

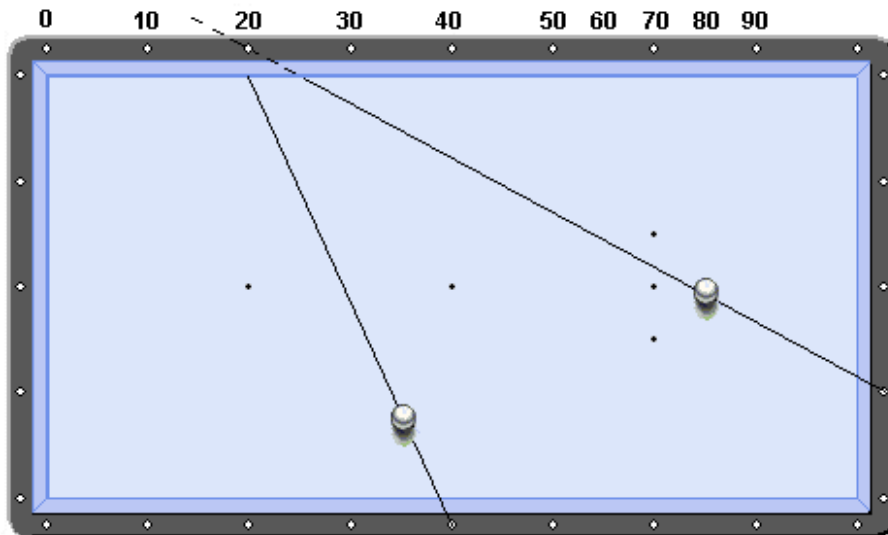
$$\text{Visée} = 30$$

Le point de visée **30** est obtenu conformément au tableau ci-dessous.

Valeur	Position sur la grande bande
0	Mouche 0 (coin du billard)
10	1ère mouche
20	2ème mouche
30	3ème mouche
40	4ème mouche
50	5ème mouche
60	Entre la 5ème et la 6ème mouche
70	6ème mouche
80	Entre la 6ème et la 7ème mouche
90	7ème mouche

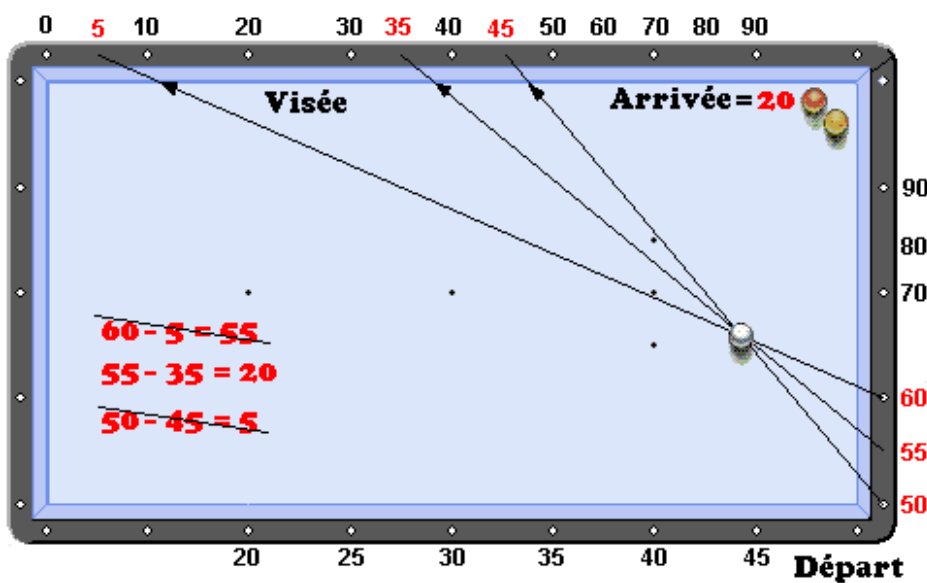
Attention, à partir du repère 50 sur la grande bande, chaque dizaine correspond à ½ mouche jusqu'au repère 90.

Remarque Importante : Si le départ s'effectue à partir de la petite bande (départ supérieur ou égal à 50), la visée doit être faite à travers la bande (viser la mouche). S'il s'effectue à partir de la grande bande (départ inférieur à 50), la visée est faite devant la bande (face à la mouche). Dans les deux cas ci-dessous, la valeur du point de visée est 20 !!!!

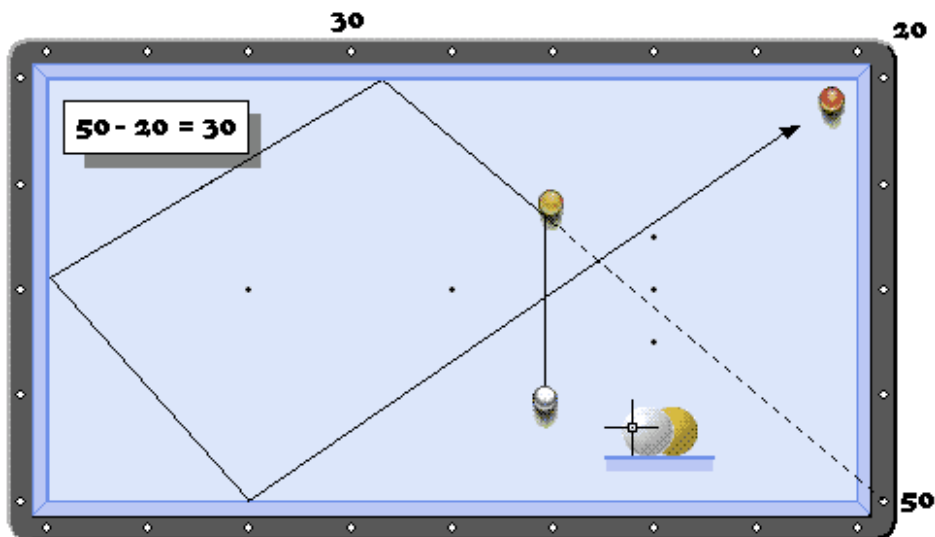
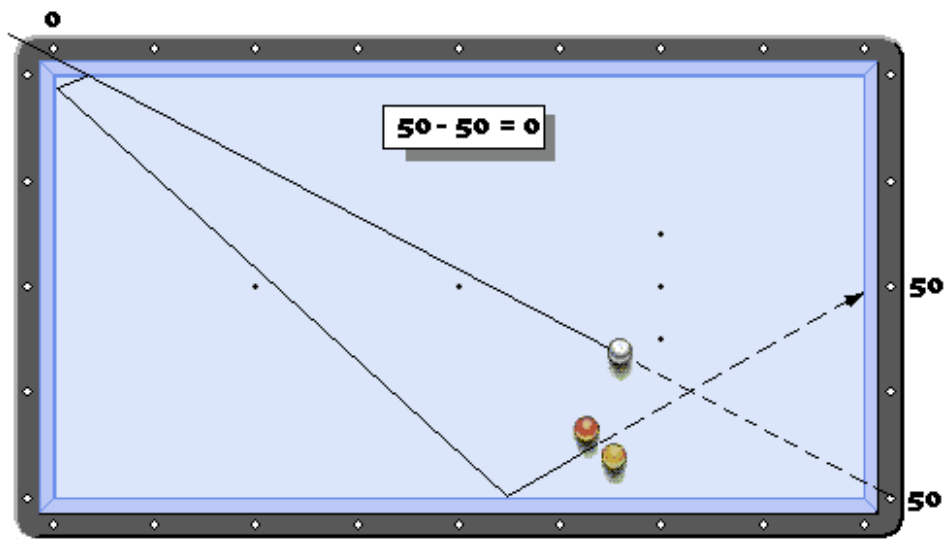


La bille N°1 n'est pas le long d'une bande

Si la bille N° 1 n'est pas auprès de la bande, faites pivoter votre queue de billard en vous servant de l'axe de votre bille comme pivot, jusqu'à obtenir la bonne application de la formule Visée = Départ - Arrivée, comme dans l'exemple ci-dessous.



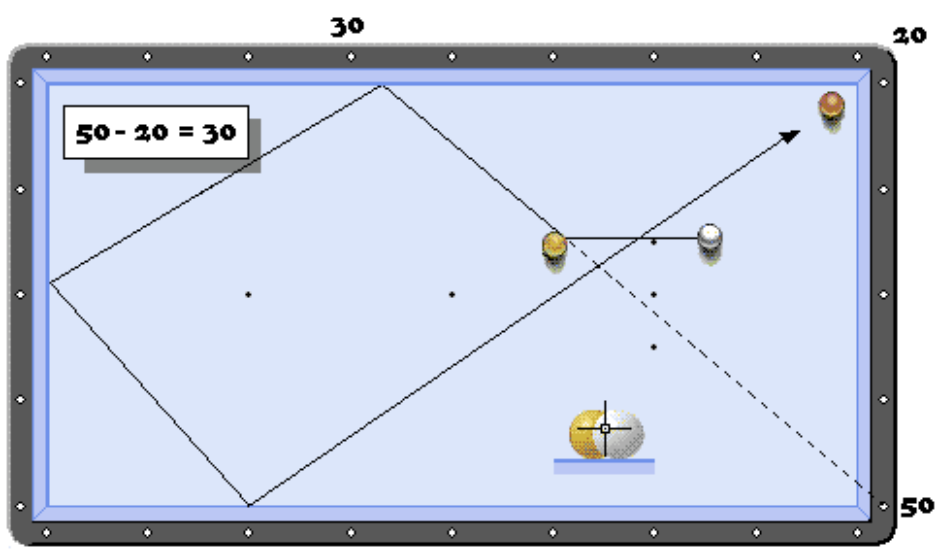
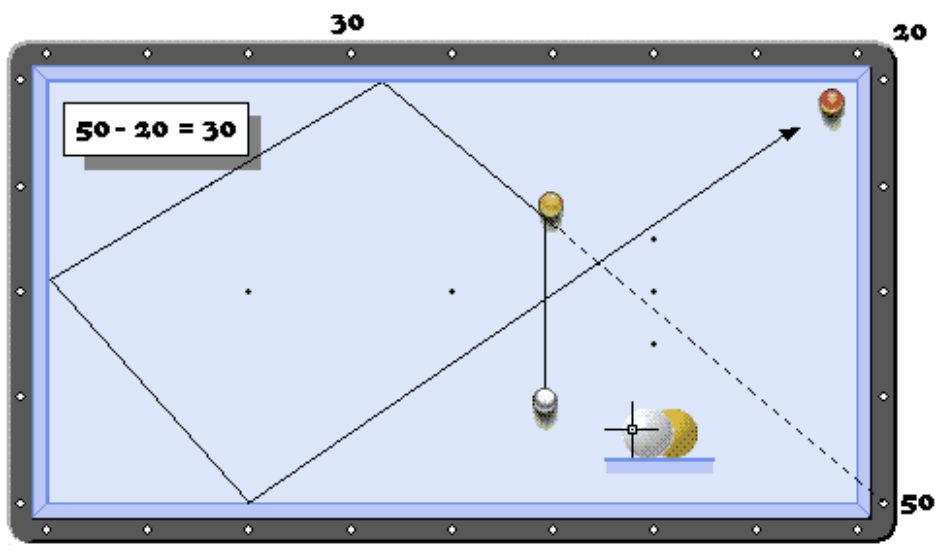
Autres exemples d'applications de la méthode



Extension de la méthode aux points « Natures »

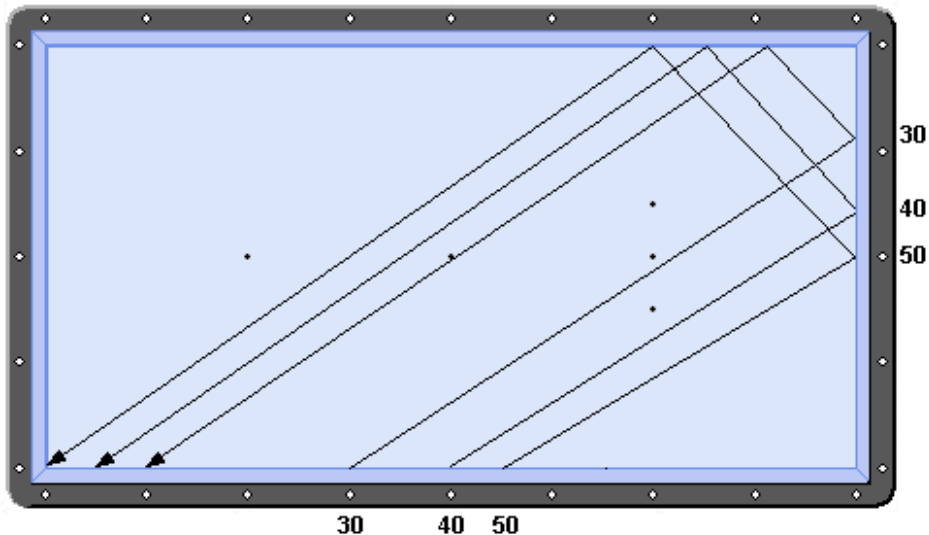
Le système est parfaitement applicable aux points dits « natures ». Pour trouver le point de visée (ou plutôt le point de contact avec la première bande), il faut utiliser la même méthode de pivot pour trouver le bon couple Visée / Départ répondant à la formule. Cette fois-ci, le pivot sera la bille N° 2 et la ligne de pivot passera par la tangente à cette bille et non par son axe. Reste à effectuer la prise de bille correspondante pour atteindre le point de visée obtenu.

Les deux exemples ci-dessous vous montre comment on obtient le même point de visée à partir d'une position de bille N°1 différente.



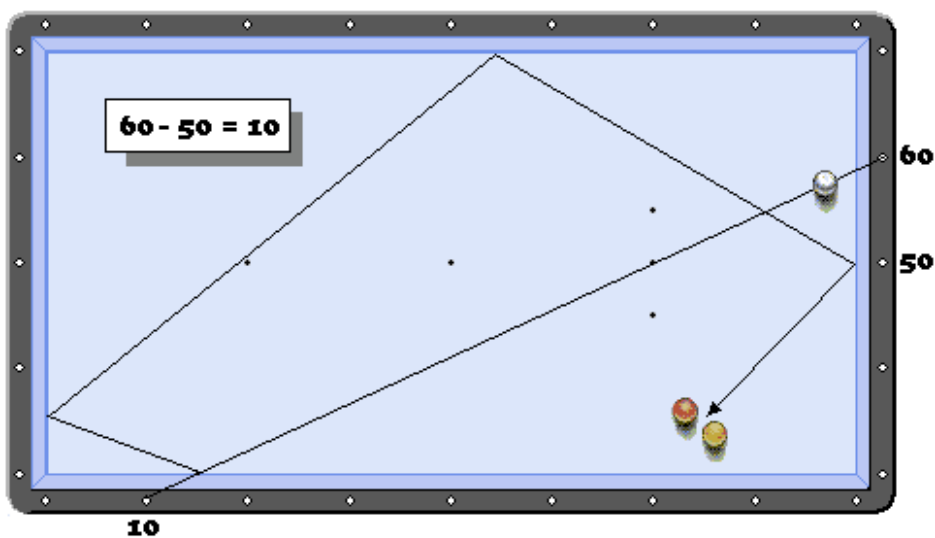
Extension de la méthode pour 4 ou 5 bandes

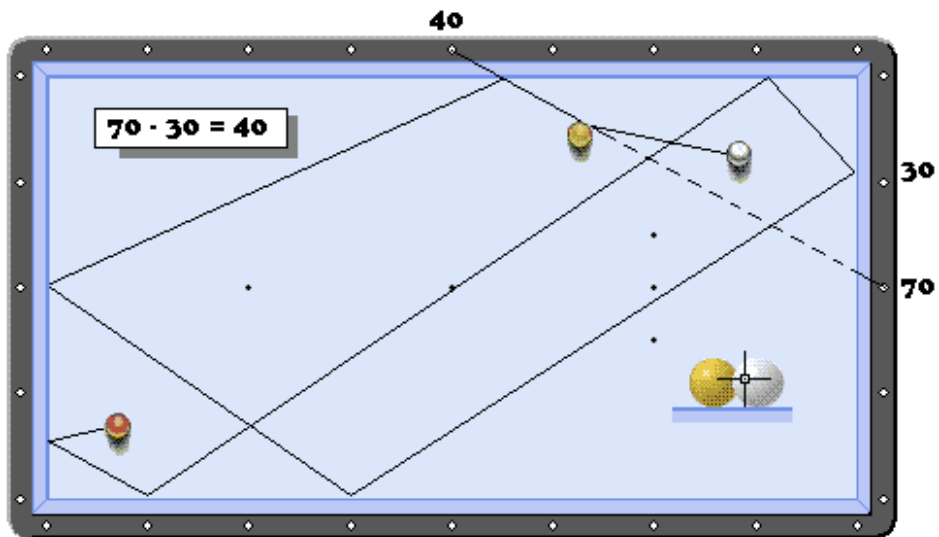
Le schéma ci-dessous donne pour les arrivées 30, 40 et 50, la trajectoire de la bille N°1 au contact de la 4^{ème} et de la 5^{ème} bande.



Valeur d'arrivée (petite bande)	4 ^{ème} bande (grande bande)	5 ^{ème} bande (grande bande opposée)
30	7 ^{ème} mouche	1 ^{ère} mouche
40	Entre la 6 ^{ème} et la 7 ^{ème} mouche	Entre la 1 ^{ère} et la 2 ^{ème}
50	6 ^{ème} mouche	Au coin de la petite bande

Il suffira donc d'appliquer l'extension de la méthode pour réaliser les points ci-dessous.





Voilà ! Vous savez tout ! Et pour vous prouver que la méthode est applicable pour des points très variés, voici pour finir comment calculer le célèbre point « parapluie » (attention, ce point reste tout de même difficile à réaliser).

