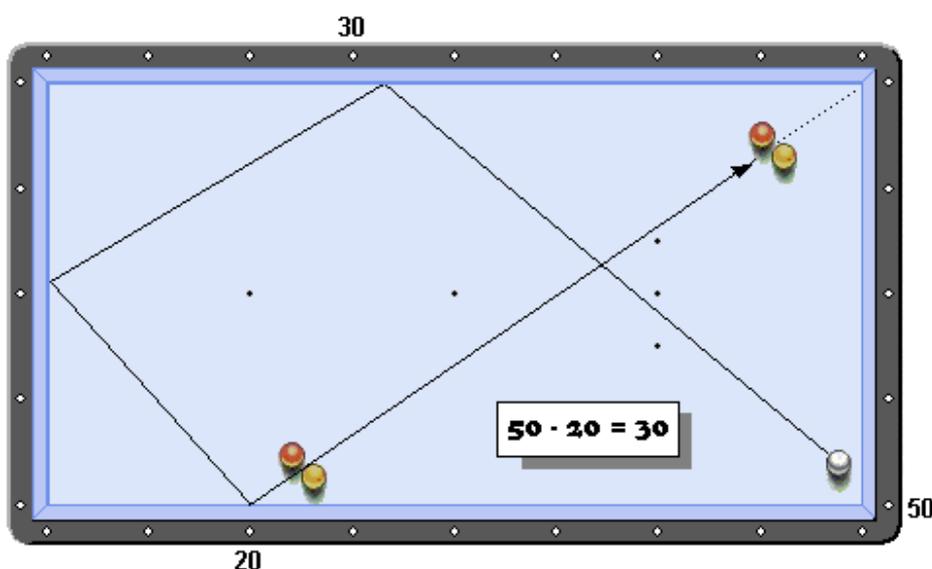


# Les compensations du Diamond System

## Paramètres d'exécution

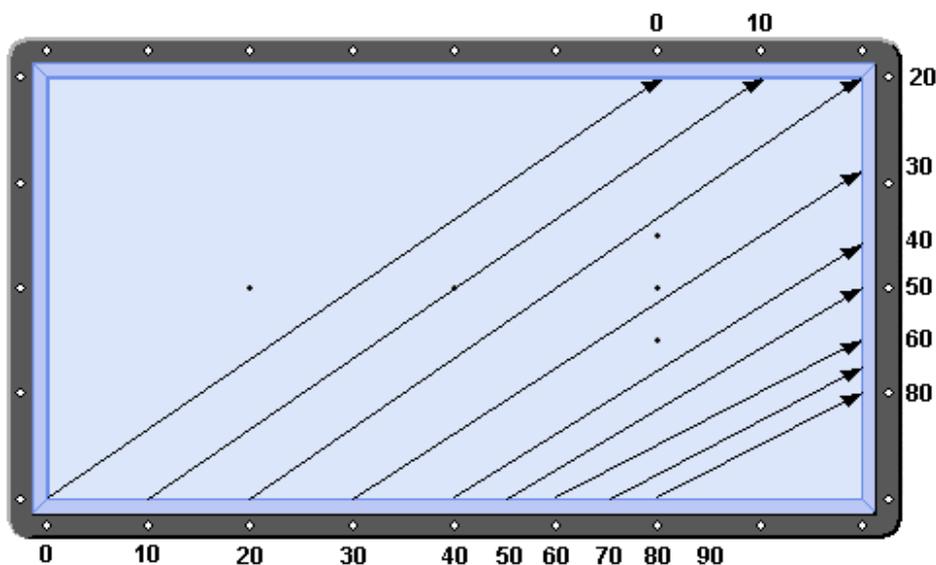
<b>Prise de bille:</b>	-
<b>Hauteur :</b>	Centre
<b>Effet :</b>	Effet bon maximum
<b>Position de la queue :</b>	La plus horizontale possible
<b>Visée :</b>	Toujours « fond de mouche »
<b>Commentaire :</b>	A n'étudier qu'après maîtrise total du Diamond System

Le mois dernier, nous avons vu les numérotations se rapportant au système. Vous les connaissez par cœur ? Tant mieux, c'est indispensable. Mais, en mettant en application la formule, et en touchant la bande de visée exactement au point calculé, la réussite n'est pas toujours au rendez-vous.



Les plus honnêtes diront qu'ils ont mal joué. Le plus souvent ils diront que le billard serre... Qu'il allonge... Que l'on a le droit de se tromper de ça... Qu'ils n'ont vraiment pas de chance... etc...

En fait, la réalité, c'est que les lignes d'arrivée tels que nous les avons apprises ne sont correctes que lorsque le point de départ est aux environs du point 50 (coin du billard).



Ce mois-ci, nous allons apprendre que la formule de calcul devient :

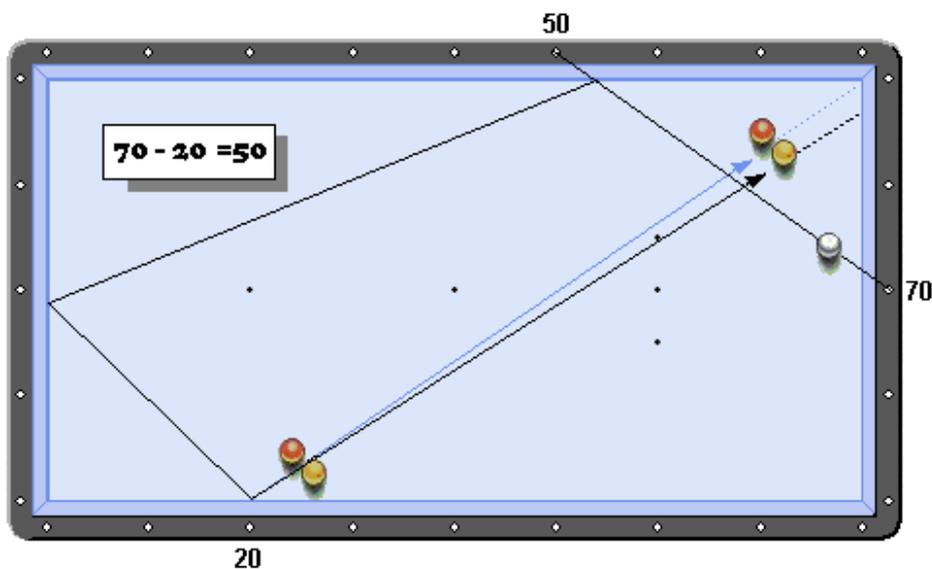
$$\text{Visée} = \text{Départ} - \text{Arrivée} + \text{Compensation}$$

Pour bien appliquer les compensations, il est important de comprendre pourquoi compenser et dans quel cas les appliquer.

**Remarque fondamentale :** les compensations que nous allons appliquer sont totalement indépendantes de la qualité du billard. Elles sont uniquement liées à la géométrie du coup joué selon la position de la bille de départ. Si le billard "serre" ou au contraire "allonge" vous veillerez à apporter la correction adéquate.

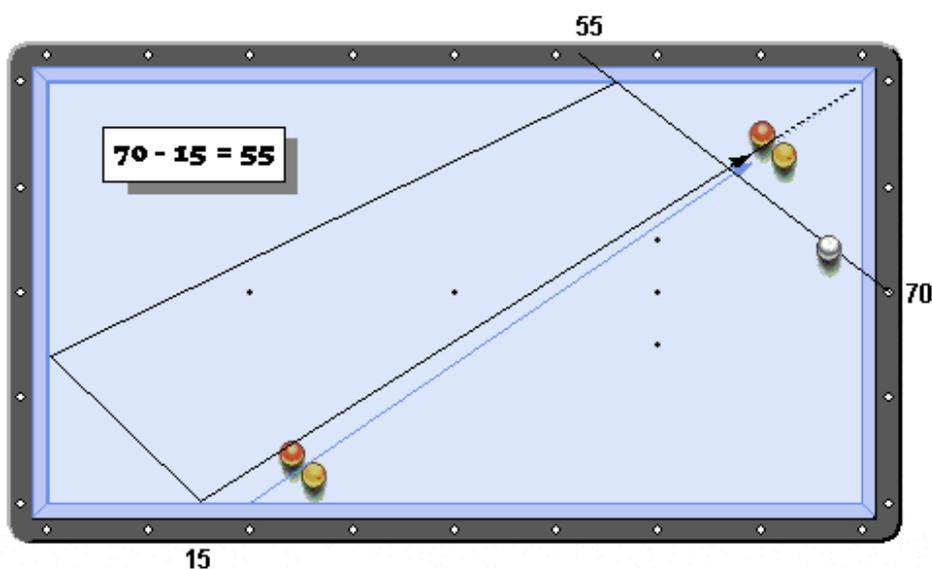
## Départ Petite Bande

Pour le graphique ci-dessous, le calcul pour une arrivée en 20 avec un départ en 70 nous donne une visée à travers la bande au point 50. La flèche bleue indique la trajectoire théorique de votre bille ! La flèche noire, la trajectoire réelle !!! Point raté... Trait et reprise!



Il est important de noter que près de la troisième bande, le calcul est correct. Et que plus votre bille se dirige vers la quatrième bande, plus la trajectoire s'éloigne du coin sur la petite bande.

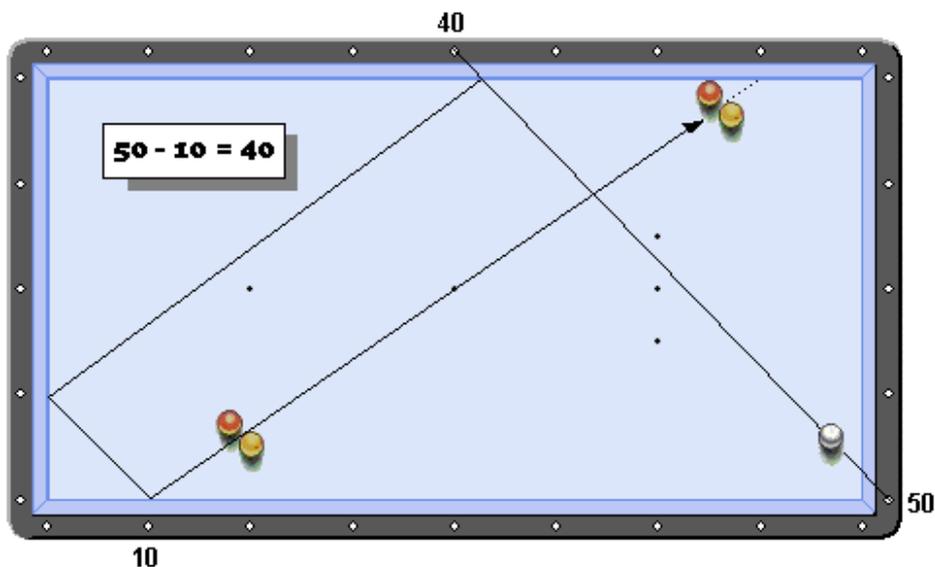
Pour atteindre le coin et permettre ainsi de faire le point, la pratique nous montre qu'il faudra viser le point 55 ( $50+5$ ). Seulement,  $70 - 55 = 15$ ...



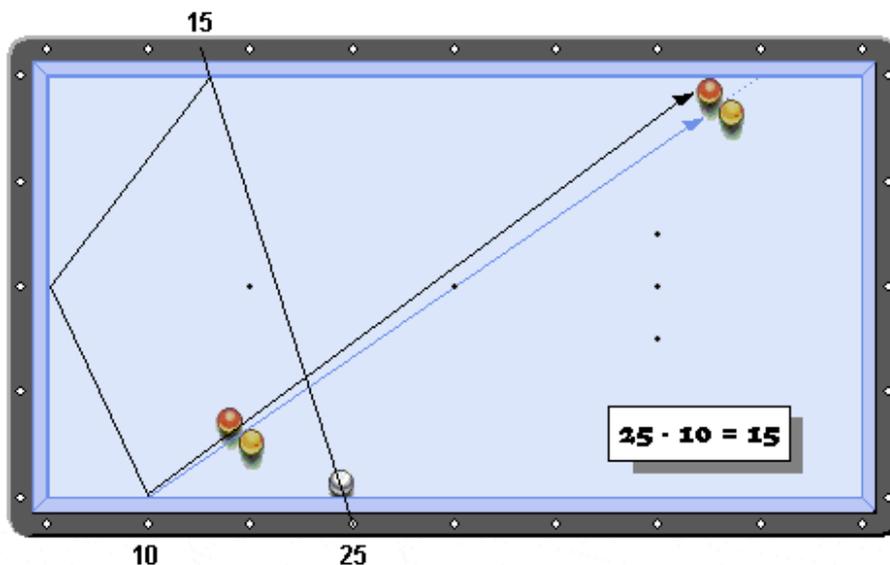
...La comparaison entre les deux flèches nous montre que si la compensation nous permet de faire le point à proximité de la quatrième bande, il est perdu auprès de la troisième bande.

## Départ Grande Bande

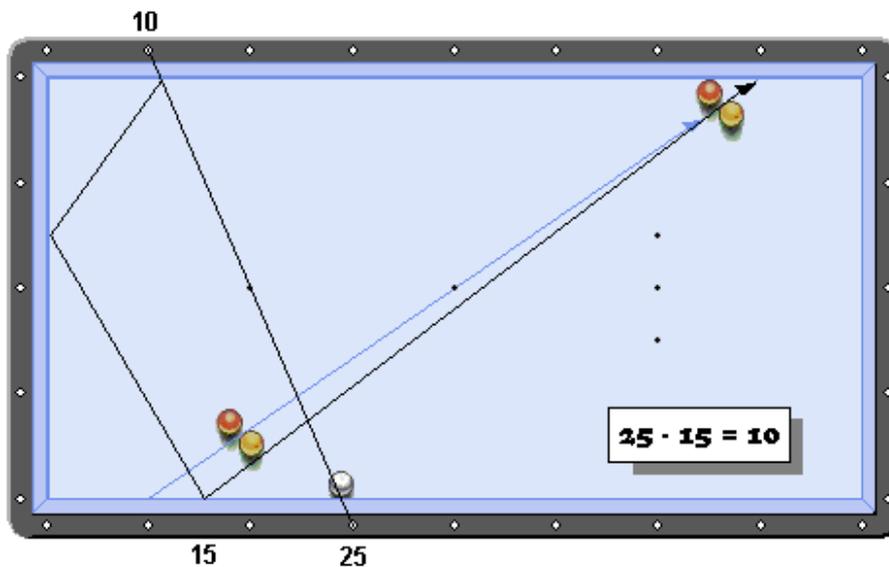
La théorie nous a appris que pour une arrivée en 10 avec un départ en 50, le point de visée devait être 40. Ce point est valable que les billes à caramboler soient près de la troisième ou de la quatrième bande.



Dans le graphique ci-dessous, le calcul pour une arrivée en 10 avec un départ en 25 nous donne la visée à travers la bande au point 15. On s'aperçoit une nouvelle fois que la trajectoire réelle s'éloigne de la trajectoire théorique plus on approche de la quatrième bande. Cette fois-ci, en s'éloignant du coin en remontant la grande bande.



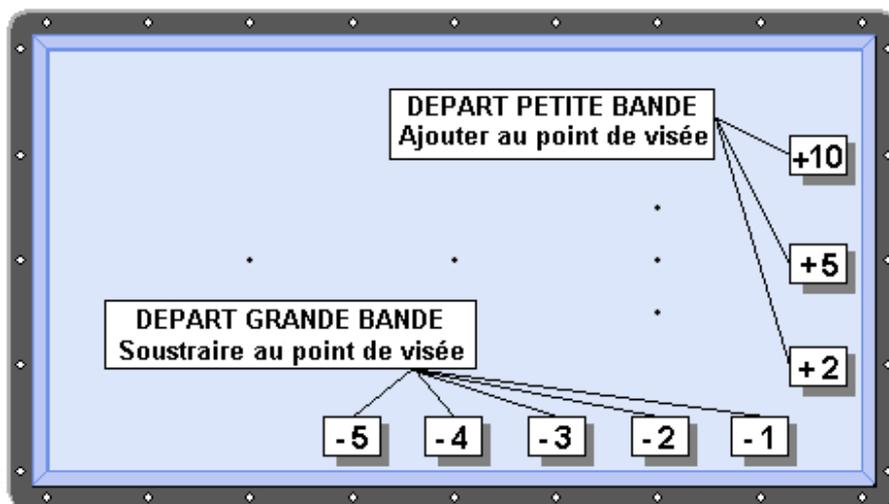
Pour faire le point précédent lorsque les billes se trouvent auprès de la quatrième bande, la pratique nous fournira le point de visée 10. Soit une arrivée en 15 sur la troisième bande ( $25 - 10$ ) et une nouvelle fois un point raté si les billes à caramboler sont auprès de cette bande.



**Remarque :** dans le Diamond System, nous avons indiqué de viser "nez de bande" pour les départs grande bande. Dans le système compensé, cette notion est abandonnée, la visée se faisant toujours "à travers la mouche".

## Compensations à appliquer

Dans un premier temps, il faudra déterminer la valeur théorique de la compensation.



Pour un départ grande bande, la valeur à **retrancher** au point de visée sera identique au nombre de mouches entre le coin (50) et la position de votre bille. Si, par exemple votre bille se trouve en 30 (4ème mouche en partant du coin), la valeur à retrancher sera égale à 4.

Valeur du départ	Compensation
50	0
45	-1
40	-2
35	-3
30	-4
25	-5

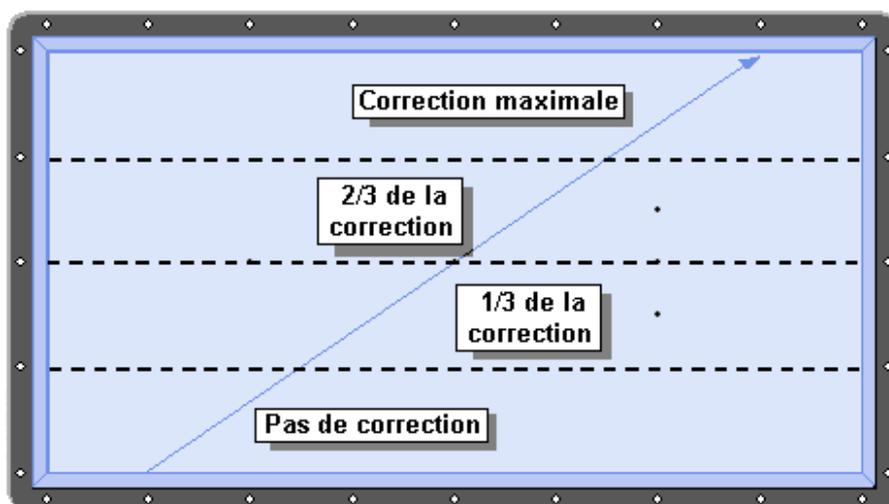
Pour un départ petite bande, il faudra **ajouter** 2 au point de visée pour un départ première mouche (60), 5 pour un départ deuxième mouche (70) et 10 pour un départ troisième mouche (90).

Valeur du départ	Compensation
55	+1
60	+2
65	+3.5
70	+5
80	+7
90	+10

Dans un deuxième temps, il faudra pondérer la valeur de la compensation en fonction de l'emplacement de la dernière bille à caramboler.

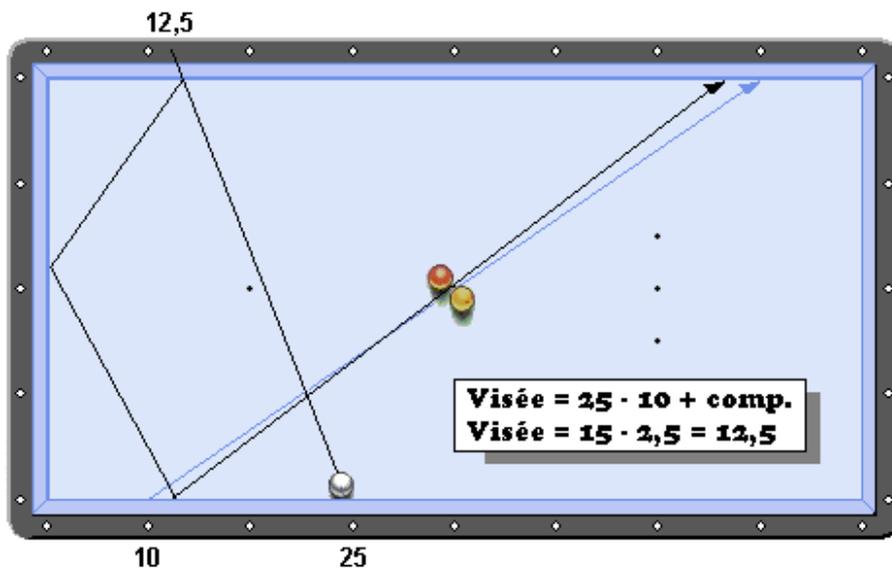
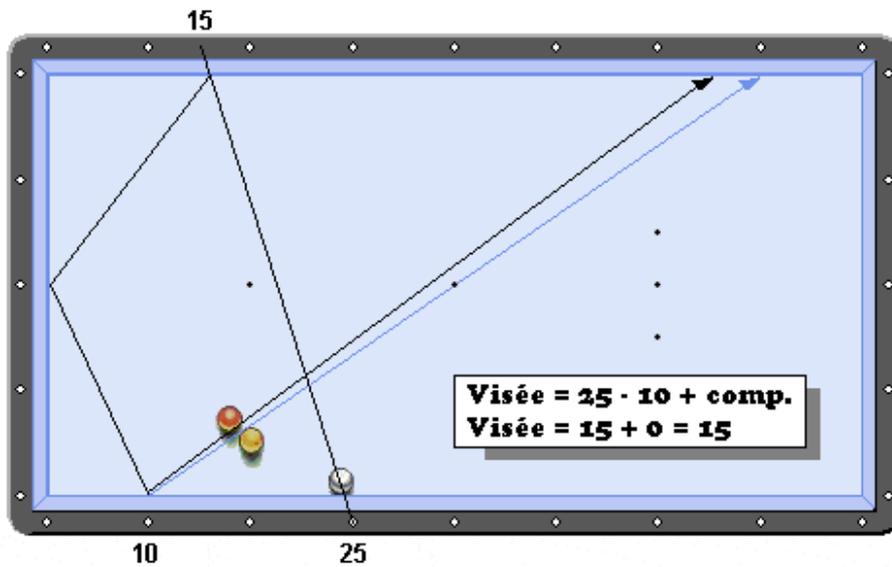
En effet, nous avons vu précédemment que lorsque la dernière bille se trouve auprès de la troisième bande, aucune compensation n'est nécessaire. Au contraire, plus le point de contact est proche de la quatrième bande, plus il faudra compenser.

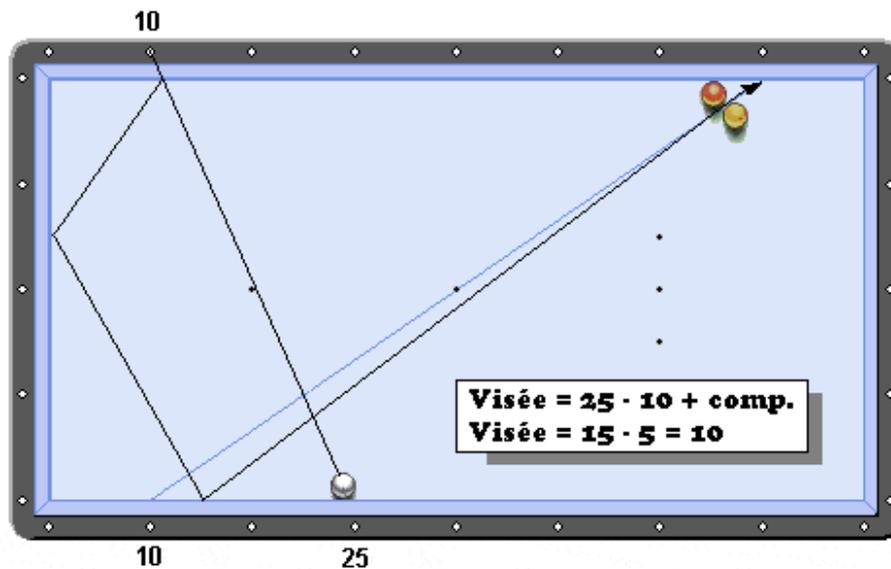
Le plus simple est alors de découper le billard en 4 zones dans le sens de la longueur (délimitées par les mouches) et d'appliquer plus ou moins de compensation selon la zone dans laquelle se trouve la dernière bille à caramboler.



## Exemples de Compensations

Si nous reprenons notre exemple avec un départ en 25 pour une arrivée en 10, la visée s'échelonne entre 15 et 10 selon la position des billes sur la trajectoire théorique (flèche bleue)





## Conclusion

Voilà ! J'espère que ces informations auront été claires. La théorie paraît complexe, mais je vous garantie que les résultats sont là. Vous pourrez même, une fois les compensations appliquées correctement, déterminer avec une très grande précision de quel côté caramboler la bille. Ceci devient très intéressant au 5 quilles par exemple où l'on pourra se sortir d'un masque difficile en diminuant les risques de "retour château".

## Remerciements

Pour finir, je souhaite remercier Jean SANCHO et Philippe LOITRON qui m'ont sensibilisé à la dure réalité des compensations. Jean m'ayant fourni en plus les éléments graphiques qui m'ont aidé à réaliser cette page. Qu'ils en soient remercié.