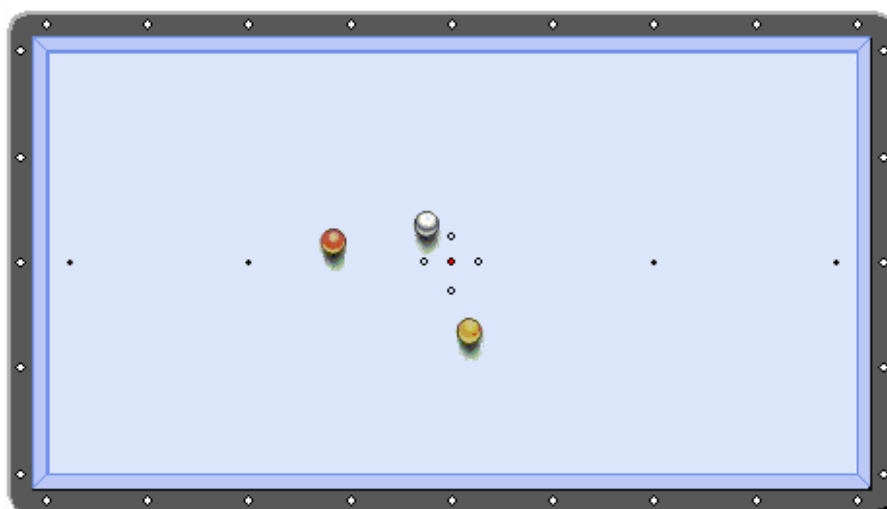


## Bricole par 2 bandes sans effet

### Paramètres d'exécution

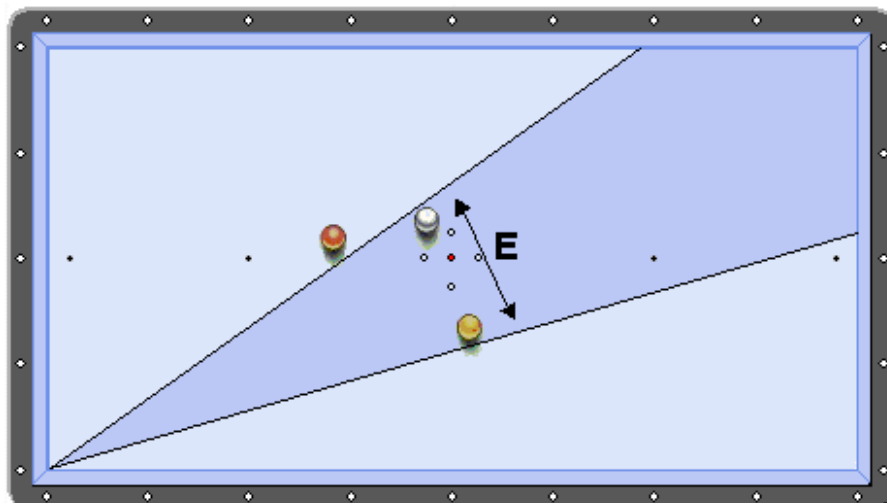
<b>Prise de bille:</b>	Pleine par 2 bandes avant.
<b>Hauteur :</b>	Au centre ou légèrement au dessus.
<b>Effet :</b>	Sans effet

Contrairement à la précédente méthode de bricole par 2 bandes avant (avec effet), cette méthode est à utiliser lorsque la bille de votre adversaire n'est pas dans l'axe du château mais simplement masquée par celui-ci.



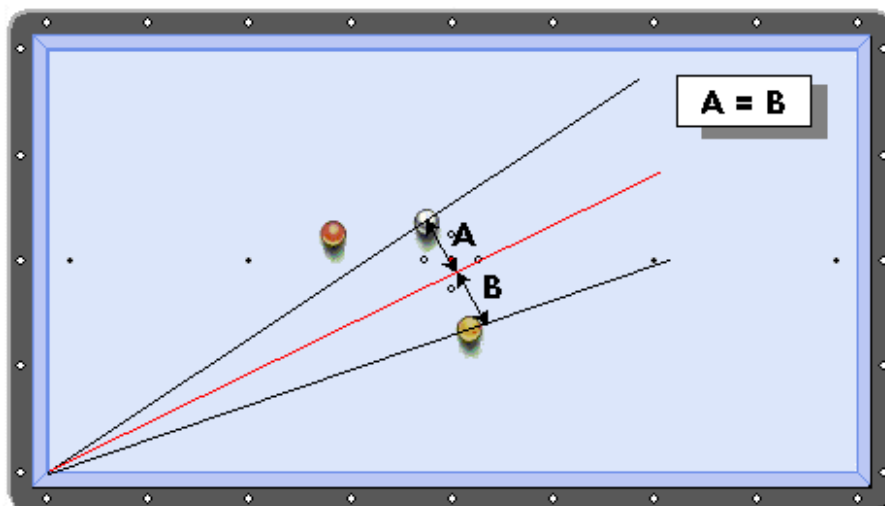
### Limite de validité

Cette méthode est fiable lorsque le faisceau partant du coin et passant la bille d'attaque et la bille du joueur adverse à un écartement  $E$  inférieur à 40 cm à hauteur du château. Plus cet écartement augmente, plus la méthode devient hasardeuse.

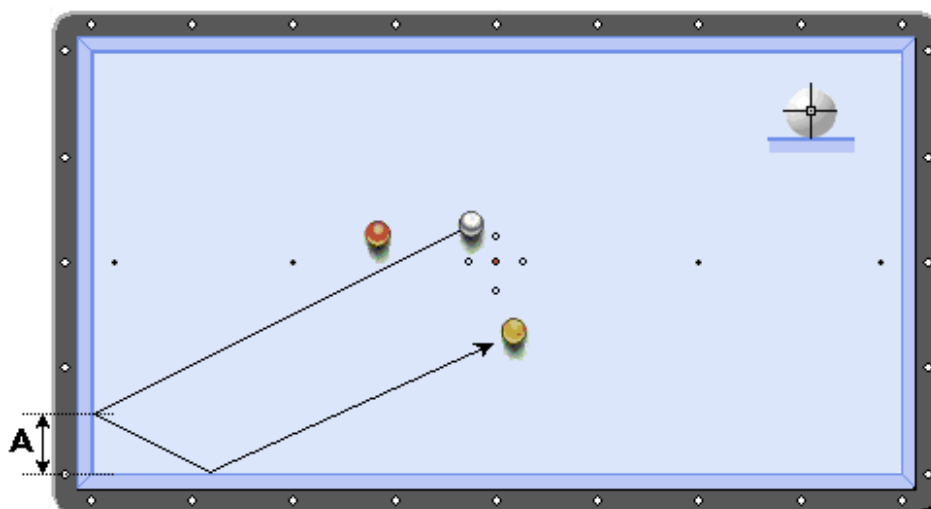


## Méthode de calcul

1) A l'aide de votre queue de billard, déterminer l'axe passant par le coin opposé et séparant en deux parties égales (A et B) le faisceau formé par la bille d'attaque, le coin opposé et la bille adverse (noter que cet axe ne passe pas obligatoirement par l'axe du château).



2) Reporter sur la petite bande (bande de visée), la valeur de A en partant du coin. Attaquez la bille sans effet, au centre ou légèrement au dessus. Le coup de queue doit être lent et mesuré.



Il est important de noter qu'il est préférable de se "tromper du bon côté". En effet, en visant plus près du coin (report d'une valeur inférieure à A), vous risquez la catastrophe et de finir dans le château après avoir carambolé la bille adverse.

Dans l'exemple ci-dessous, cette correction peut être utilisée pour réaliser le coup parfait et bloquer la bille adverse au milieu du château. Il suffit pour cela de décaler d'une demi-bille vers le centre de la bande le point de visée.

