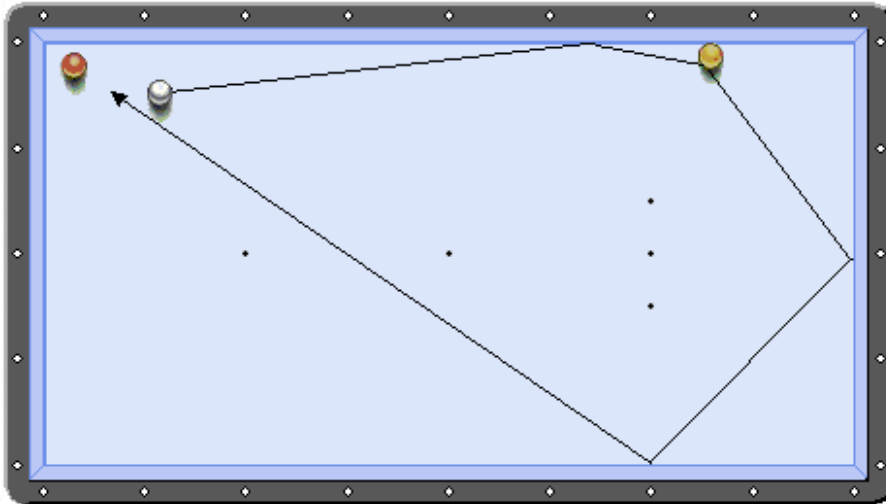


## Bande avant sur bille collée

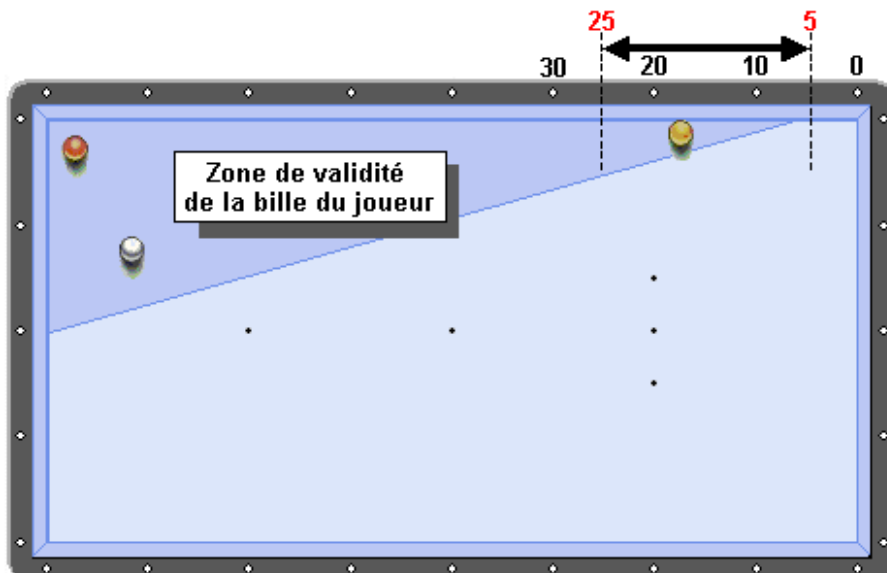
Ce mois-ci, nous ne vous proposerons pas un système, mais plutôt l'étude d'un coup particulier (qu'il n'est pas rare de rencontrer sur un billard) et la manière de le réaliser sans trop de difficultés.



### Domaine de validité

La bille N°2, collée sur la grande bande (ou au maximum à 1/2 bille de celle-ci) doit se trouver dans la zone comprise entre les repères 5 et 25. En dessous de 5, la bosse est pratiquement inévitable. Au dessus de 25, le risque de ne pas toucher la petite bande après avoir carambolé la bille N° 2 augmente.

La bille du joueur doit être située dans le triangle dont les sommets sont formés par le coin inférieur du billard, la mouche centrale de la petite bande inférieure et la bille N° 2 (zone bleue plus soutenue du schéma ci-dessous).



## Technique de visée

Lorsque la bille N°2 est collée sur la grande bande, viser précisément la jonction entre la bande et le cadre du billard derrière la bille N°2.

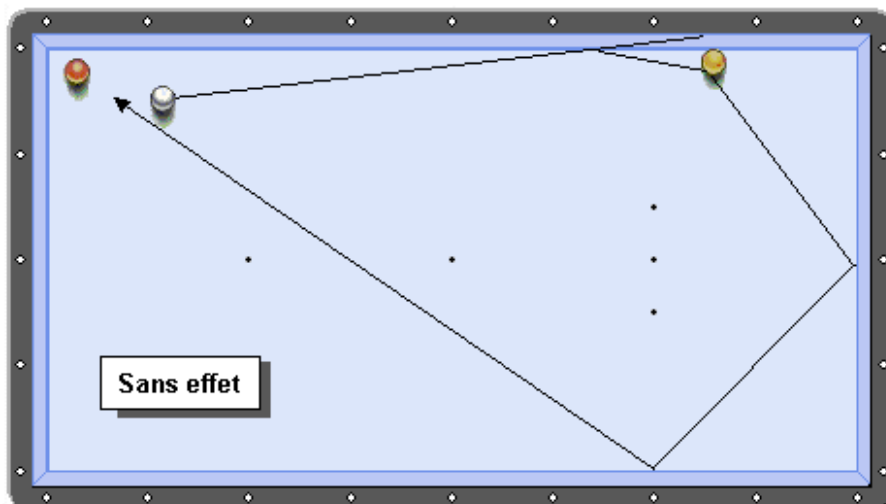


Lorsque la bille N°2 est décollée de la bande, ajouter cet écartement au point de visée vers l'extérieur du billard.

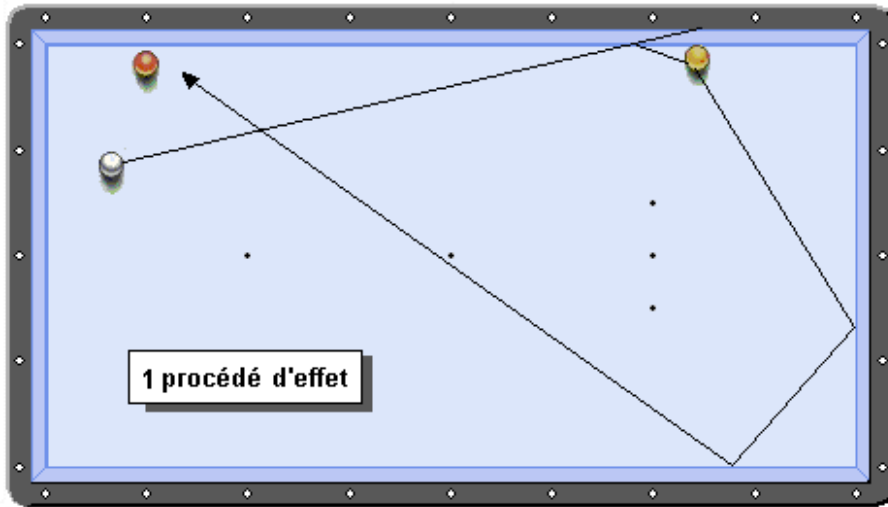


## Effet à appliquer

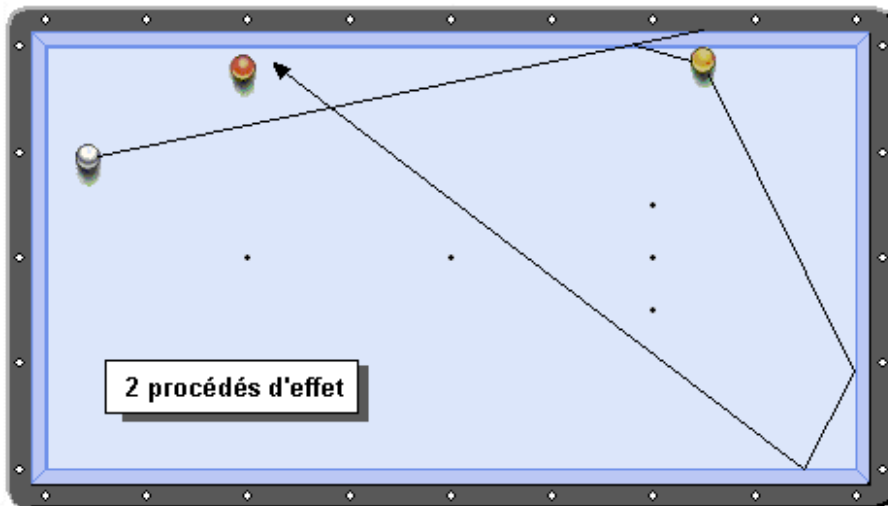
Sans effet, la bille du joueur se dirige vers le coin inférieur du billard



Avec 1 procédé de bon effet, la bille du joueur se dirige vers la 7ème mouche de la grande bande.

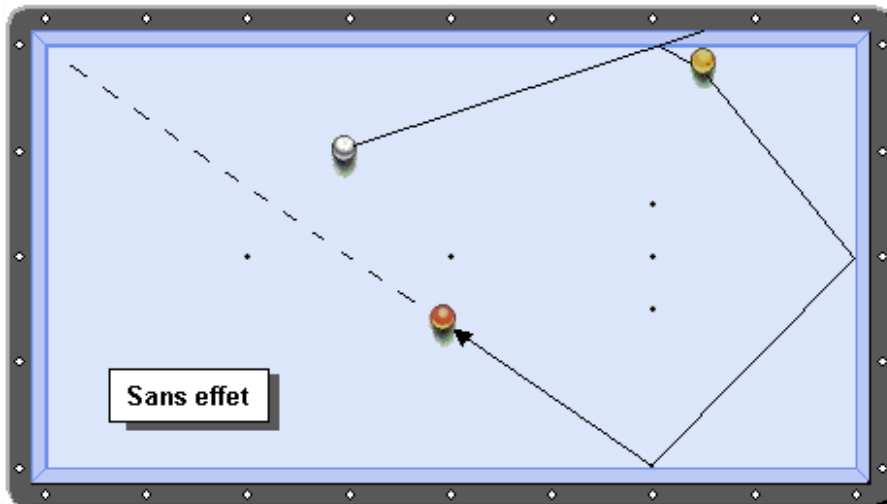


Avec 2 procédés de bon effet, la bille du joueur se dirige vers la 6ème mouche de la grande bande.



## Autres exemples d'application

L'exemple ci-dessous permet d'assurer les 3 bandes nécessaires. Il est à noter que si la bille du joueur se trouvait face à la 4ème mouche sur la grande bande (au lieu de la 5ème), il serait peut-être préférable de jouer le 5 bandes par l'intérieur de la bille rouge.



Sûrement d'autres possibilités de faire le point ci-dessous (pas forcément meilleures), mais cela n'est pas notre propos. L'effet "cassé" nous assure une arrivée confortable sur la bille rouge.

