

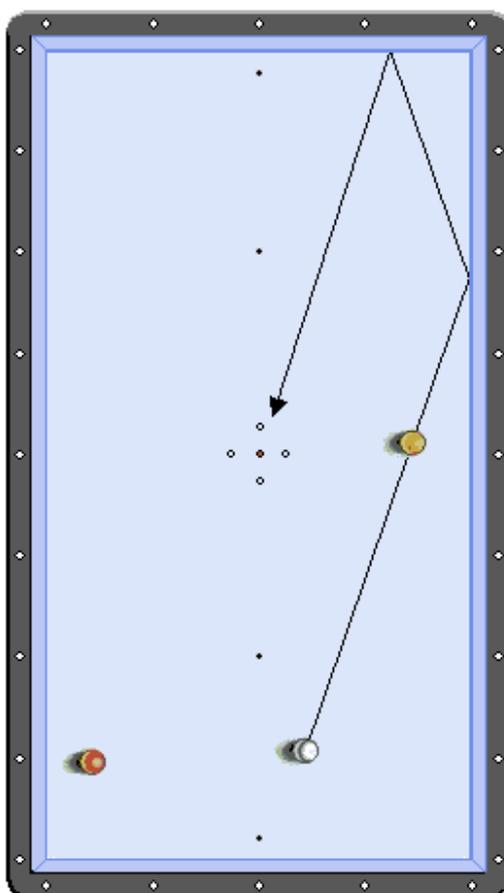
Grande bande – Petite bande : « LO STRISCIO »

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	Pleine
Hauteur :	Au centre ou au dessus
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

Domaine d'application

Cette méthode est applicable pour tous les points "grande bande – petite bande". Le carambolage de la bille adverse peut s'effectuer avant la première bande ou après la deuxième bande si la bille adverse est à proximité du château.

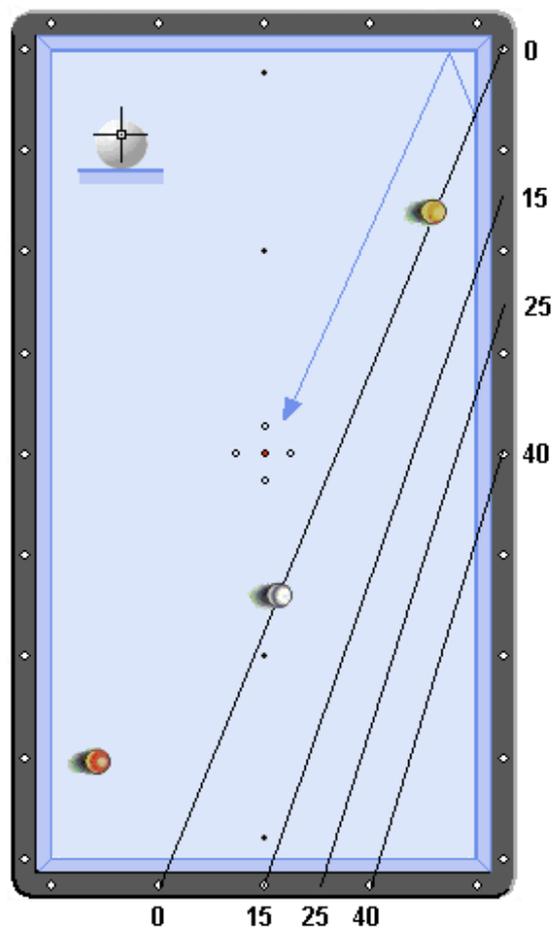


Si le coup est exécuté correctement (réglage de la hauteur de bille et mesure), le masque en diagonale est fort probable. Bien joué...

Correspondances

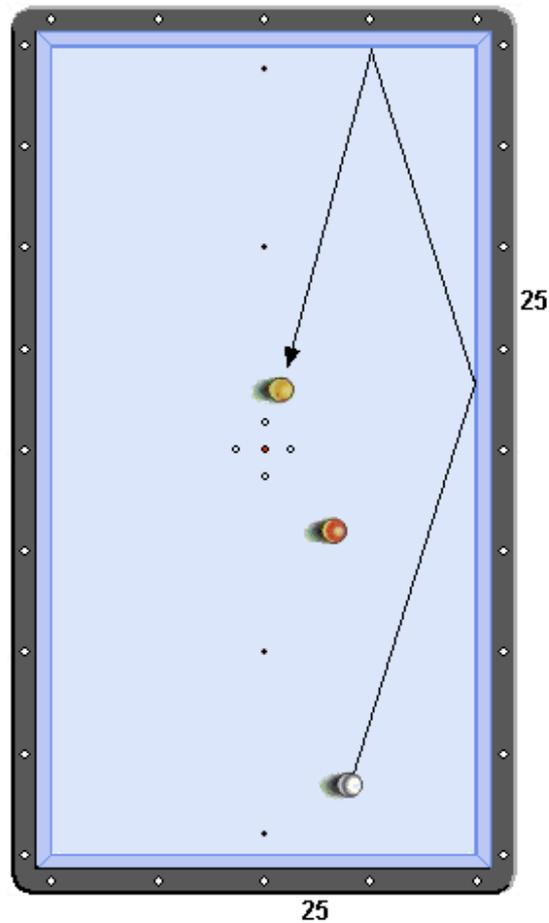
Les valeurs données ci-dessous, correspondent à une ligne imaginaire passant par la petite bande de départ, la bille adverse et la bande de visée. Si votre bille se trouve elle aussi sur cette ligne, vous vous trouvez dans la meilleure position pour marquer des points et masquer votre adversaire.

Valeur	Départ sur la petite bande	Visée sur la grande bande
0	1ère mouche	Mouche de coin
15	Mouche centrale	Entre la 1ère et la 2ème mouche
25	Entre la 2ème et la 3ème mouche	Entre la 2ème et la 3ème mouche
40	3ème mouche	4ème mouche



Exemple par 2 bandes avant

Dans l'exemple ci-dessous, le point de visée est 25. Il est important de ne pas confondre le point de visée sur la ligne des mouches (Entre la 2ème et la 3ème mouche) et le point de contact sur la bande (après la 3ème mouche).



Remarque importante: la table de correspondance est donnée pour une arrivée sur la quille rouge au centre du château. Si la bille adverse est décalée, pensez à apporter une légère compensation en plus ou en moins pour effectuer le carambolage.

Risques à prendre en considération

Si votre bille n'est pas dans l'axe idéale de correspondance des bandes, il devient imprudent de jouer ce coup. En effet, vous devrez "lâcher de la bille" d'un côté ou de l'autre. Plus la bille adverse est proche du coin, plus le risque de bosse augmente.

