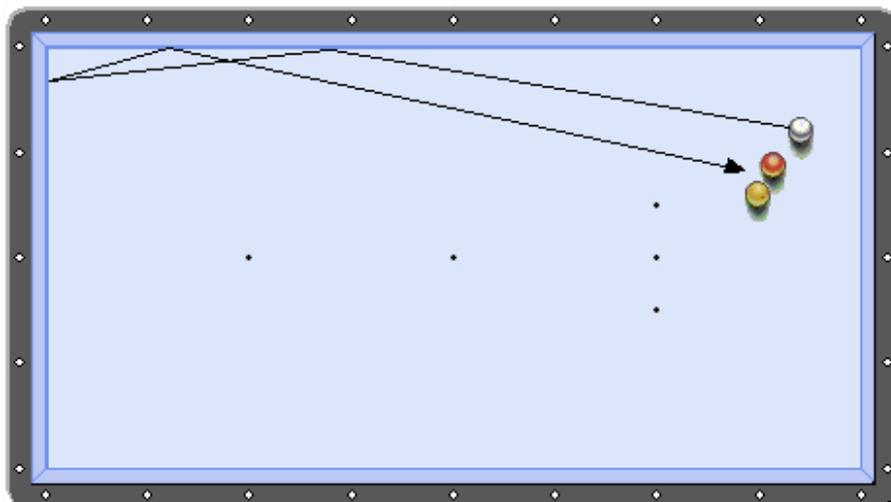


## Retourné grand bande

### Paramètres d'exécution

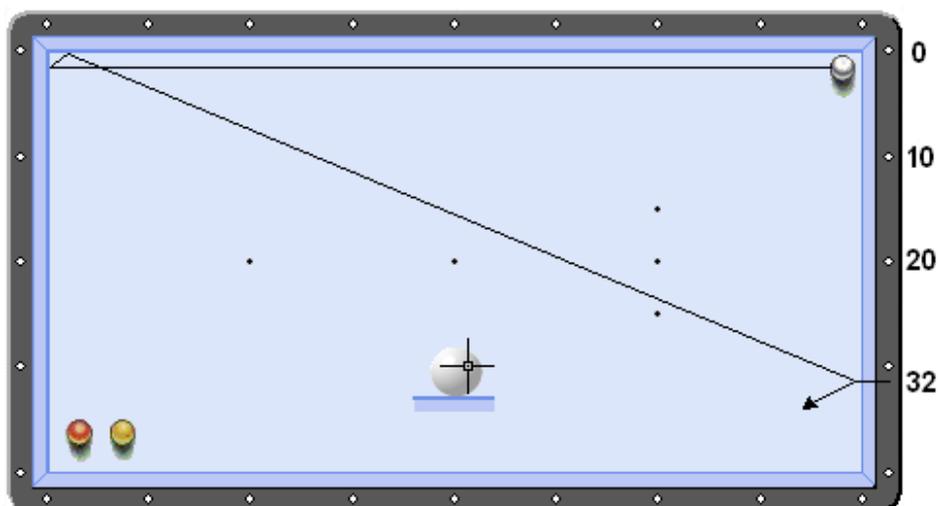
<b>Prise de bille:</b>	-
<b>Hauteur :</b>	Centre
<b>Effet :</b>	Effet contraire maximum
<b>Position de la queue :</b>	La plus horizontale possible
<b>Visée :</b>	"Fond de mouche"
<b>Force :</b>	Coup mesuré



## Rendement du billard

Avant de pouvoir calculer avec précision le point de visée, il est important de déterminer le rendement du billard.

Placez votre bille près de la grande bande. visez la petite bande droit en face de vous, le plus près possible du coin en appliquant un effet maximum du côté de la grande bande. Le coup ne doit pas être forcé. Le point de contact de votre bille avec la petite bande vous fournit la constante qui vous servira de base pour le calcul.

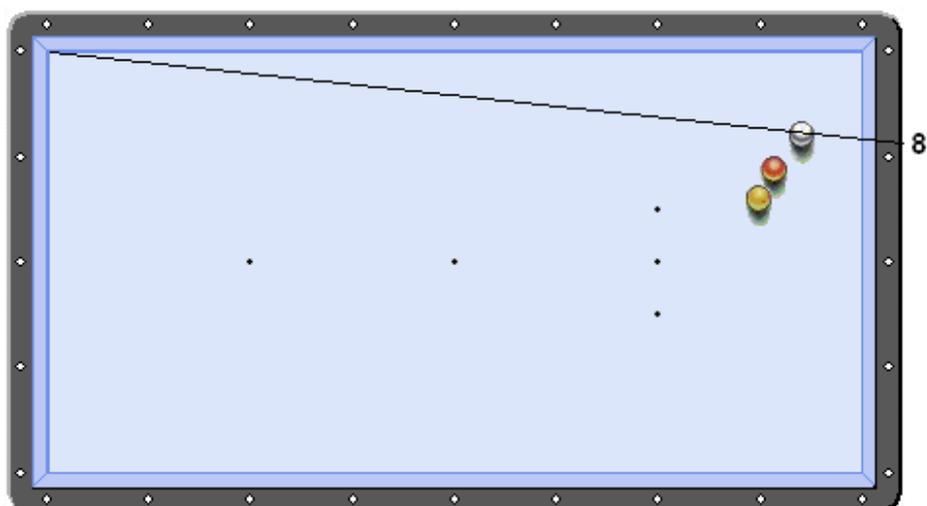


Dans notre exemple, la constante sera égale à 32.

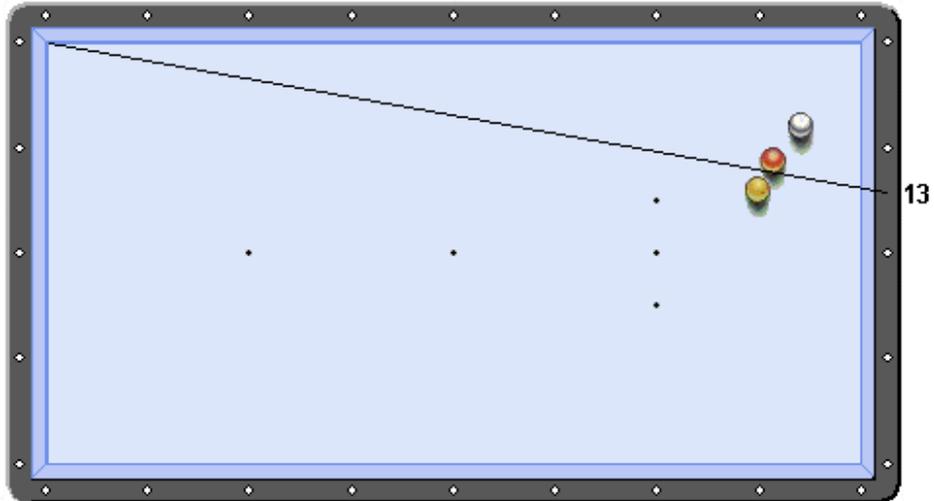
**Important:** cette constante étant différente pour chaque billard. Avant chaque partie, pensez à la redéfinir... au cas où!

## Méthode de calcul

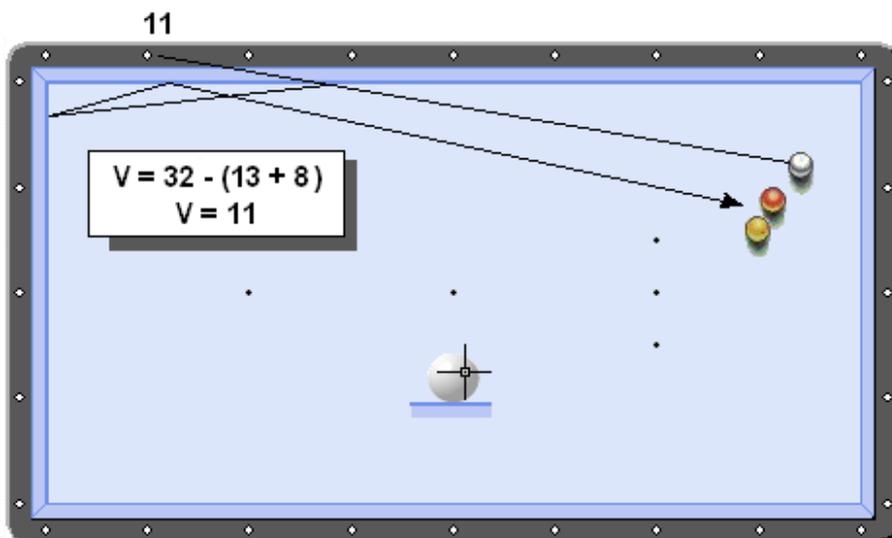
Avec votre queue, tracez une droite imaginaire partant du coin du billard et traversant votre bille. Pour notre exemple, cette droite coupe la petite bande à la valeur 8.



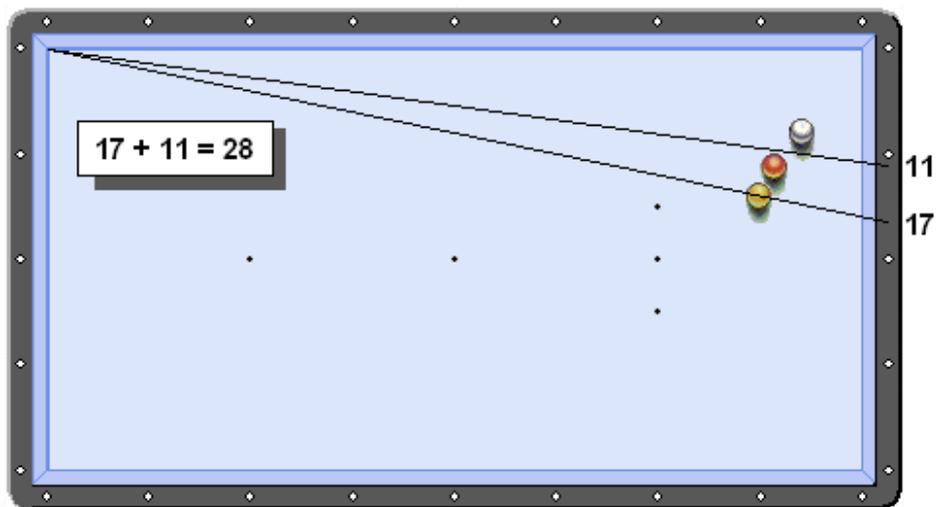
Tracez maintenant une deuxième droite partant du même coin et passant à l'endroit permettant de caramboler les deux autres billes. Pour notre exemple, cette droite coupe la petite bande à la valeur 13.



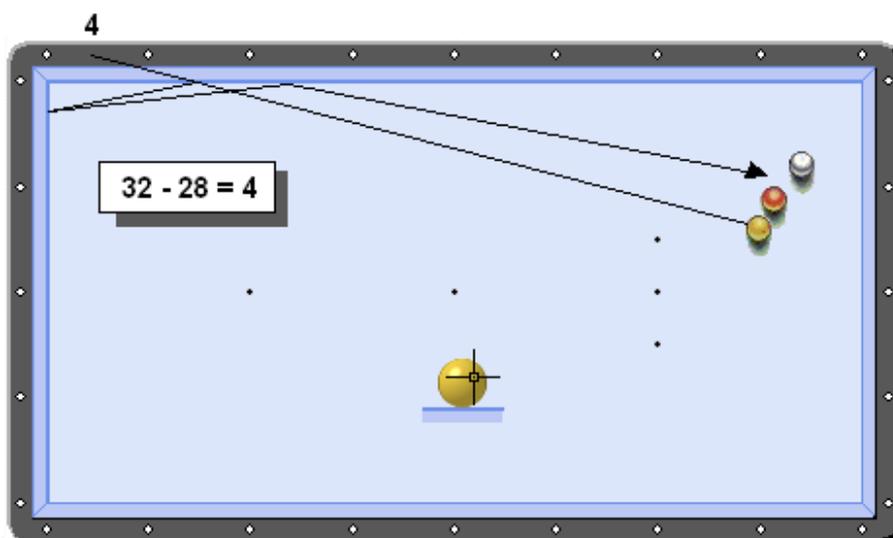
En ôtant à la constante du billard la somme de ces deux valeurs, vous obtenez le point de visée pour effectuer le point (visée fond de mouche).



Si vous aviez la bille jaune, la somme des deux valeurs donnerait 28...

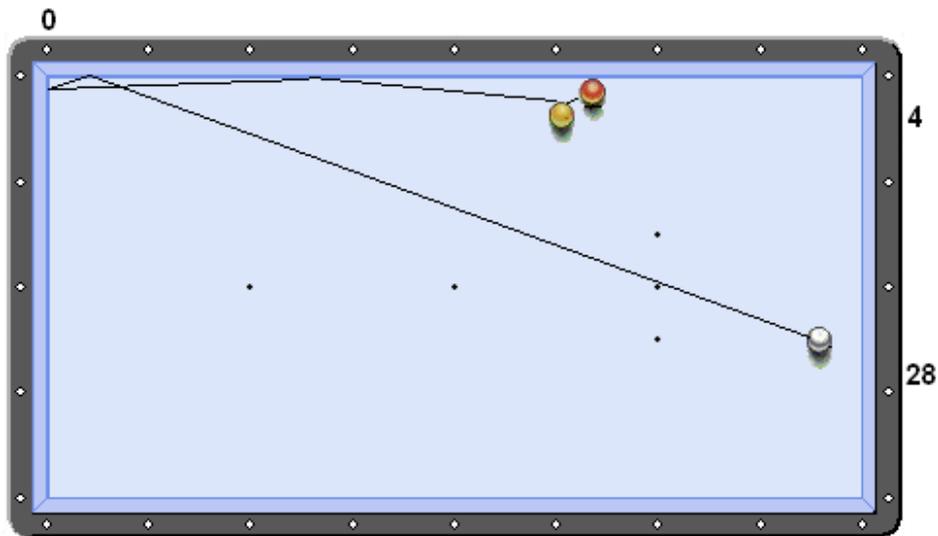


... il vous faudrait viser au point 4 pour réaliser le point.



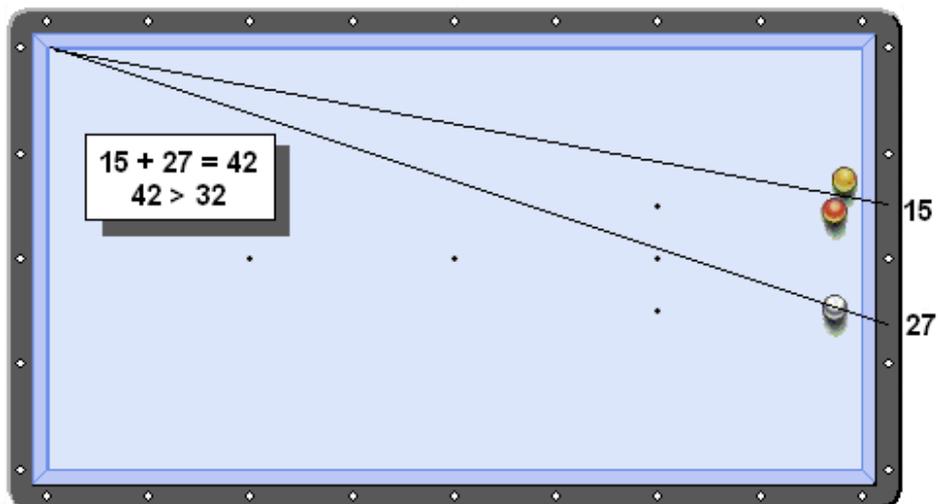
## Autre exemple

Dans l'exemple ci-dessous, la somme donne 32. Le point de visée sera donc égal à 0.



## Limite de validité

Ce type de point n'est plus réalisable à partir du moment où la somme des deux valeurs est supérieure à la constante du billard.



**Remarque:** La visée à l'extrême coin (que certains appellent le point 00) permet de gagner quelques points en cas de besoin.