Petite bande - Grande bande : « L'ANGLE DIRECT »

Paramètres d'exécution

Prise de bille: Pleine

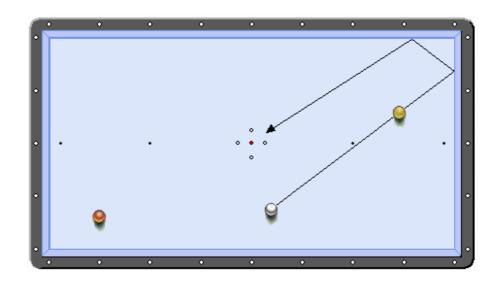
Hauteur: Au centre

Effet: Sans effet

Force: Lent et mesuré

Domaine d'application

Cette méthode est applicable pour les points "petite bande – grande 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.

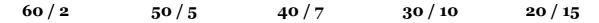


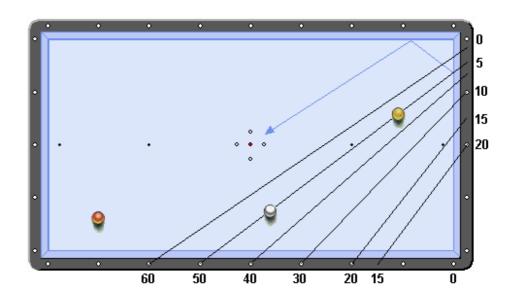
Correspondances

Les valeurs données ci-dessous, correspondent à une ligne imaginaire passant par la grande 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 grande bande	Visée sur la petite bande	Valeur
60	2ème mouche	Après la mouche du coin	2
50	3ème mouche	Entre la 1ère et la 2ème mouche	5
40	4ème mouche	Avant la 2ème mouche	7
30	5ème mouche	La 2ème mouche	10
20	6ème mouche	Entre la 2ème mouche et la mouche centrale	15
15	Entre la 6ème et la 7ème mouche	La mouche centrale	20

Cette méthode ne faisant pas référence à une numérotation traditionnelle, il est important de bien mémoriser les "couples départ /visée".

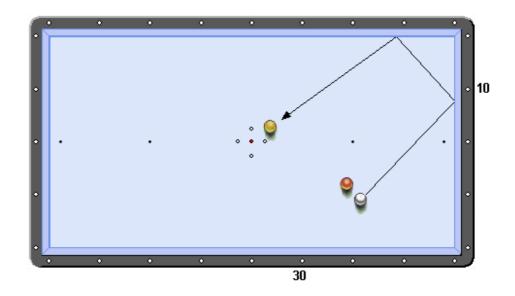




Important : comme souvent dans les méthodes de calcul, la visée s'effectue en reportant la valeur sur la ligne des mouches et non au point de contact avec la bande.

Exemple par 2 bandes avant

Dans l'exemple ci-dessous, la droite passant par votre bille et répondant au tableau de correspondance, donne le couple 30 / 10 (toujours sans effet).



La bille du joueur n'est pas sur l'axe idéal

Dans l'exemple ci-dessous, seul un "coupé" permet d'obtenir le couple 50 / 5 (la bille du joueur n'est pas sur la droite théorique). Attention, plus l'angle de coupe est important, plus la prise de bille s'éloigne du plein.... et plus votre bille "voyage". Les risques de "retour château", s'ajoutent à l'incertitude sur l'endroit où votre bille va s'arrêter. Méfiance!

