

## 2 bandes avant dans le tiers

### Paramètres d'exécution

<b>Prise de bille:</b>	2 bandes avant
<b>Hauteur :</b>	Légèrement au dessus du centre
<b>Effet :</b>	Sans effet

### Un autre système

Certains d'entre vous ont trouvé le système 3-6-9 complexe et imparfait. Jean SANCHO de Pau nous en fournit une version différente. Si la numérotation sur la petite bande est moins intuitive que d'habitude, la formule est elle, très simple à mémoriser. A vous de choisir la méthode que vous utiliserez..

### Numérotation

Numérotation sur la bande de départ :

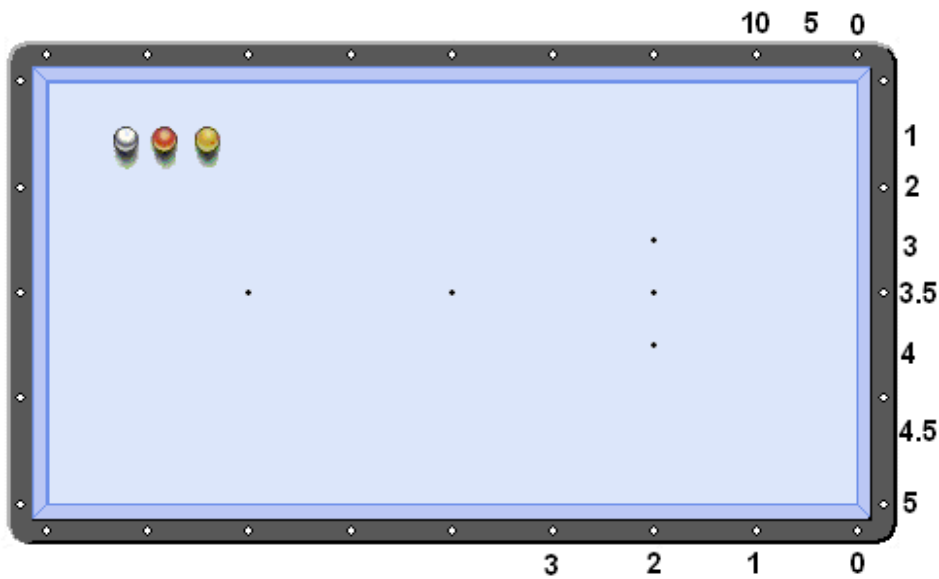
Coin du billard	0
1 <sup>ère</sup> mouche	1
2 <sup>ème</sup> mouche	2
3 <sup>ème</sup> mouche	3

Numérotation de la bande de visée :

Coin du billard	0
1 <sup>ère</sup> mouche	10

Numérotation sur la petite bande :

Coin supérieur du billard	0
Entre le coin et la 1 <sup>ère</sup> mouche	1
1 <sup>ère</sup> mouche	2
Un peu après la moitié entre la 1 <sup>ère</sup> et la 2 <sup>ème</sup> mouche	3
La mouche centrale	3.5
Un peu après la moitié entre la 2 <sup>ème</sup> et la 3 <sup>ème</sup> mouche	4
Le tiers entre la 3 <sup>ème</sup> et la 4 <sup>ème</sup> mouche	4.5

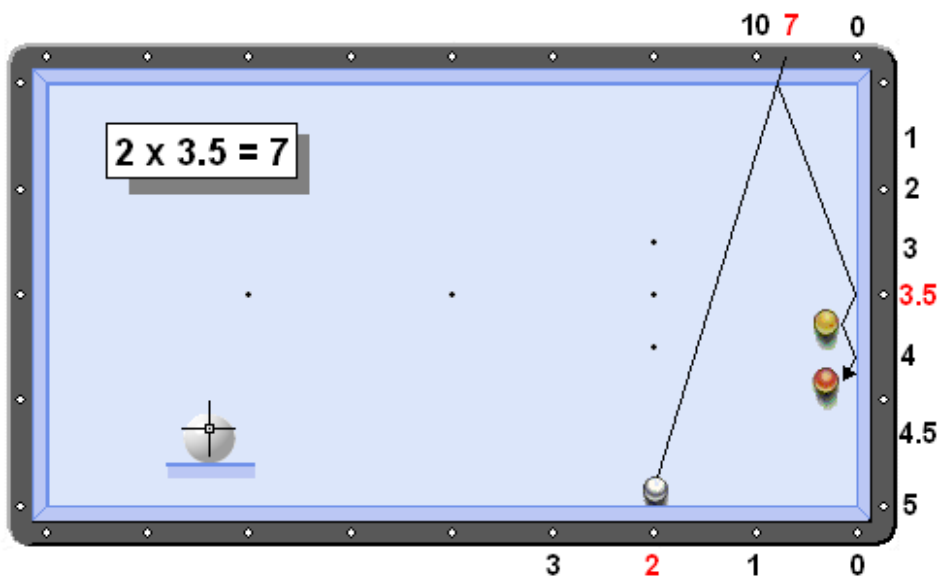


### Méthode de calcul

- 1) Estimer la valeur de sortie sur la petite bande dont le rejet permet de caramboler la 2 avant de retourner sur la petite bande. Dans notre exemple, la valeur est 3.5
- 2) Trouver la valeur de départ sur la grande bande. La deuxième mouche correspond à la valeur 2.
- 3) Appliquer la formule :

$$\text{Visée} = \text{Départ} \times \text{Arrivée}$$

**Dans notre exemple:  $V = 2 \times 3.5 = 7$**



Dans cet autre exemple:  $V = 1 \times 3.5 = 3.5$

