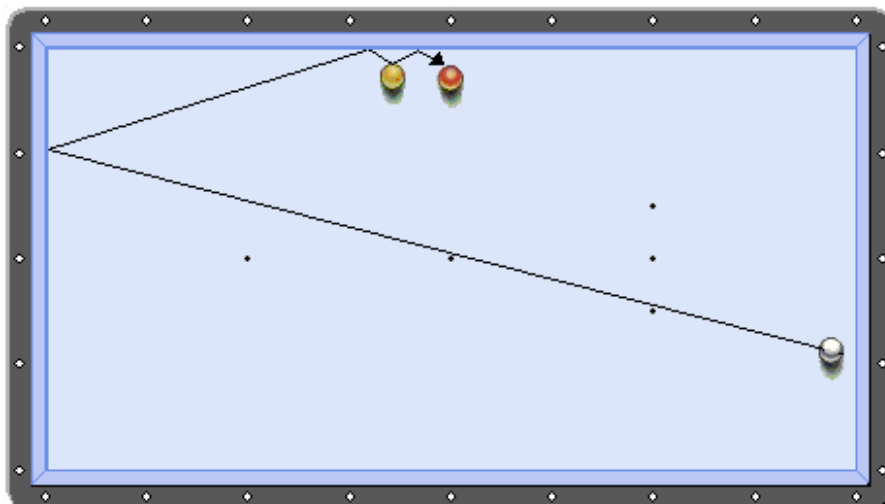


2 bandes avant dans la longueur

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	-
Hauteur :	Centre
Effet :	sans
Position de la queue :	La plus horizontale possible
Visée :	"Fond de mouche"
Force :	Coup mesuré

Ce système nous a été fourni par Jean SANCHO de Pau. Si comme lui vous connaissez des méthodes visuelles ou calculées inédites, nous nous ferons un plaisir de les publier en citant nos sources. Seule condition.... que cela fonctionne.



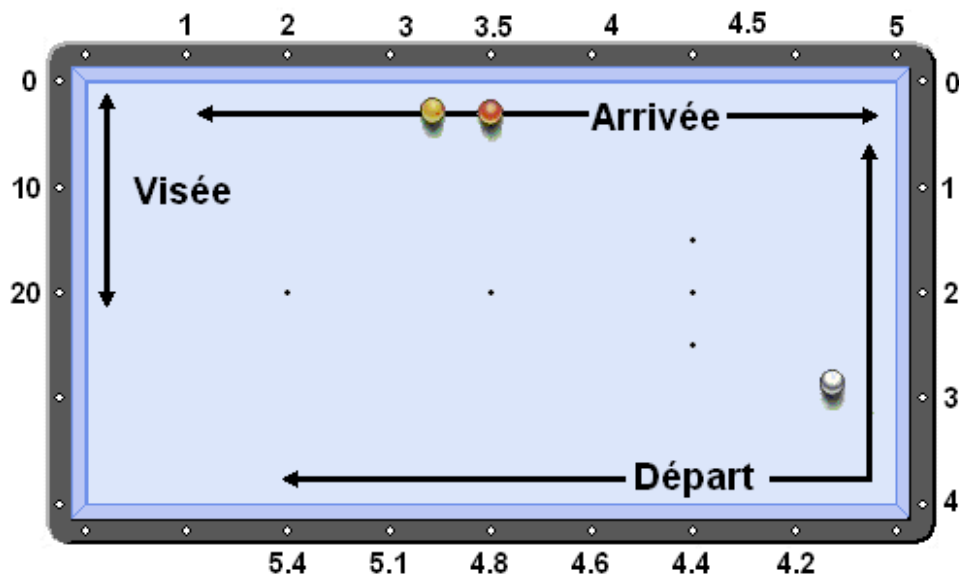
Domaine de validité

Ce point se joue sur une grande étendue du billard. Plus les billes 2 et 3 seront éloignées l'une de l'autre, plus le point sera difficile. La bille d'attaque pourra être positionnée sur toute la largeur de la petite bande, mais aussi "remonter" le long de la grande bande jusqu'à la 6ème mouche.

Il est évident que, selon les positions, d'autres façons de réaliser le point seront envisageables mais là n'est pas notre propos. Le but est d'apprendre la méthode, non de polémiquer sur la meilleure lecture du point.

Numérotation

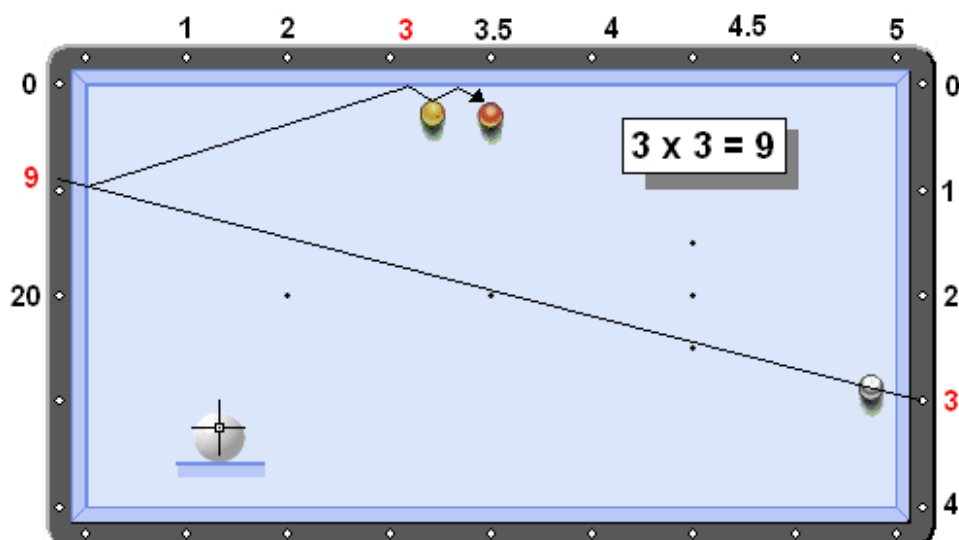
Le dessin ci-dessous vous fournit les numérotations à retenir. Pour la bande de départ, facile jusqu'au repère **4**, rappelez vous que lorsque l'on remonte le long de la grande bande, on ajoute **0.2** à chaque mouche jusqu'à la mouche centrale, puis **0.3** pour les deux suivantes.

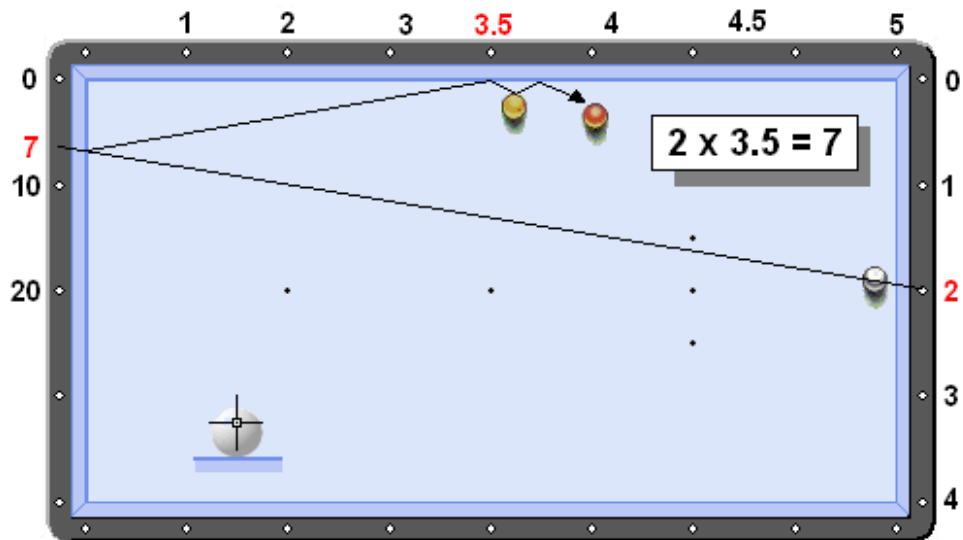


Méthode de calcul

Tout simplement, on multiplie la valeur de départ par la valeur d'arrivée pour obtenir le point de visée. Si la valeur d'arrivée se mesure sur le nez de la bande, le départ et la visée s'effectuent "fond de mouche".

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





Extension de la méthode

La méthode reste utilisable lorsque la bille d'attaque se situe sur la grande bande. Le calcul est identique, la seule difficulté étant parfois d'effectuer la multiplication avec deux valeurs décimales. Si je vous demande combien font **4.6** multiplié par **3.8**, il n'est pas sûr qu'avec la pression vous obteniez **17.5**. A réserver pour les adeptes du calcul mental.

Dans notre exemple ci-dessous, on obtient une visée au point **13.2**. On ne vous en voudra pas si vous visez **13**.

