

Une bande avant : « IL TRAVERSINO » - Méthode II

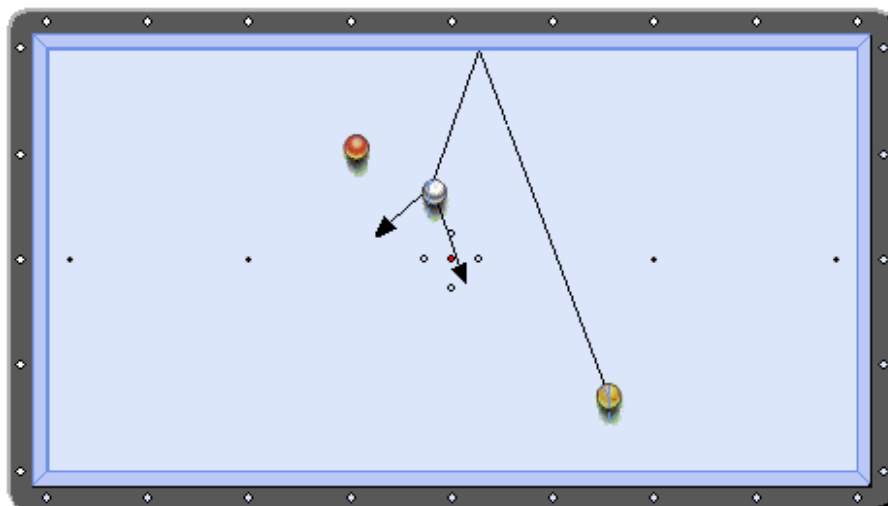
METHODE VISUELLE

Paramètres d'exécution

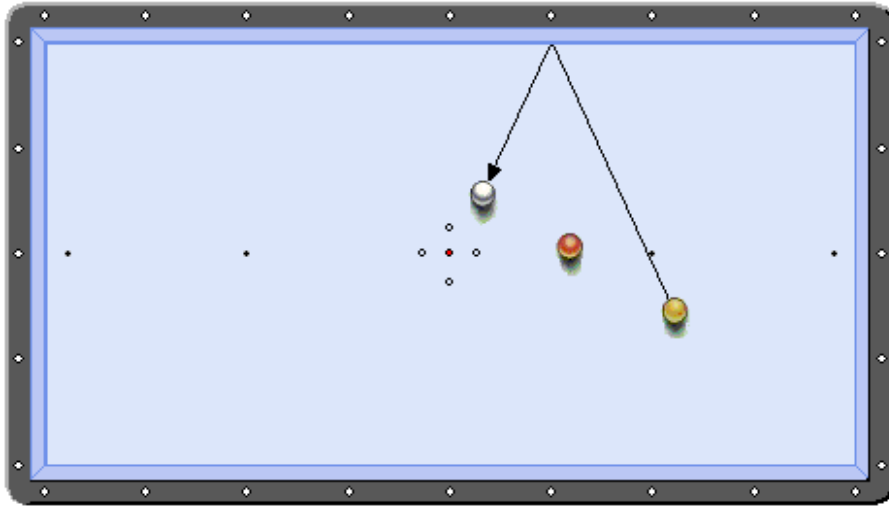
Prise de bille:	Pleine
Hauteur :	Au centre
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

Domaine d'application

Cette méthode est applicable pour tous les "Traversinos" (Traversini ???) joués en bande avant, même (et surtout) lorsque la bille adverse est désaxée du château. Elle est facile à mémoriser car elle ne fait référence à aucune numérotation, mais demande une bonne capacité d'extrapolation visuelle.

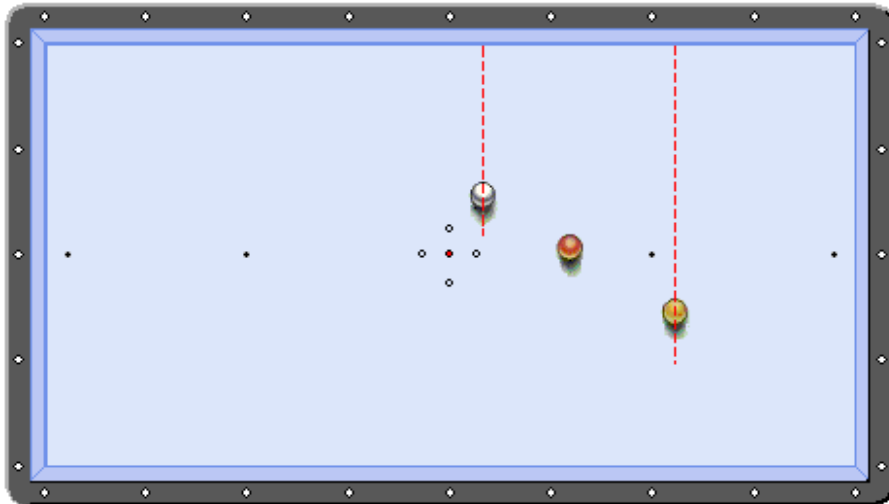


Pour des raisons de facilité et dans un premier temps, nous apprendrons la méthode avec la bille adverse dans l'axe du château. Vous pourrez ainsi facilement la comparer à la première méthode de calcul.

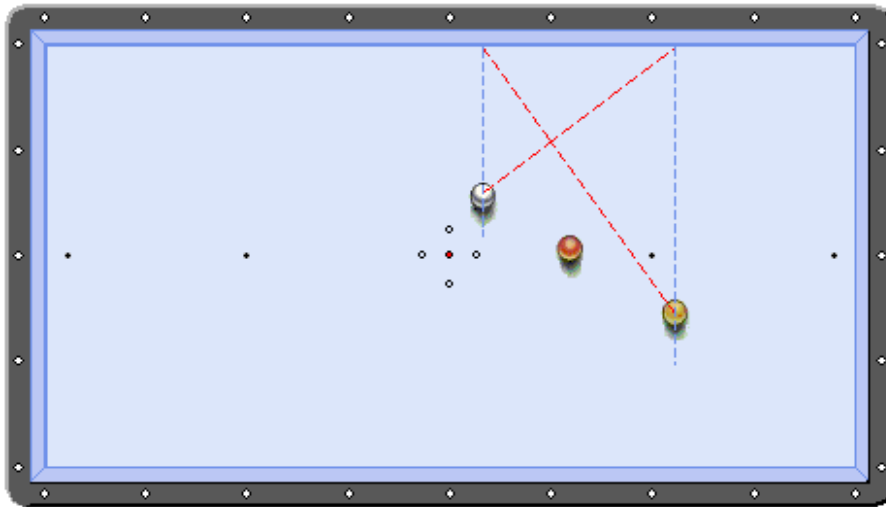


Méthode de détermination

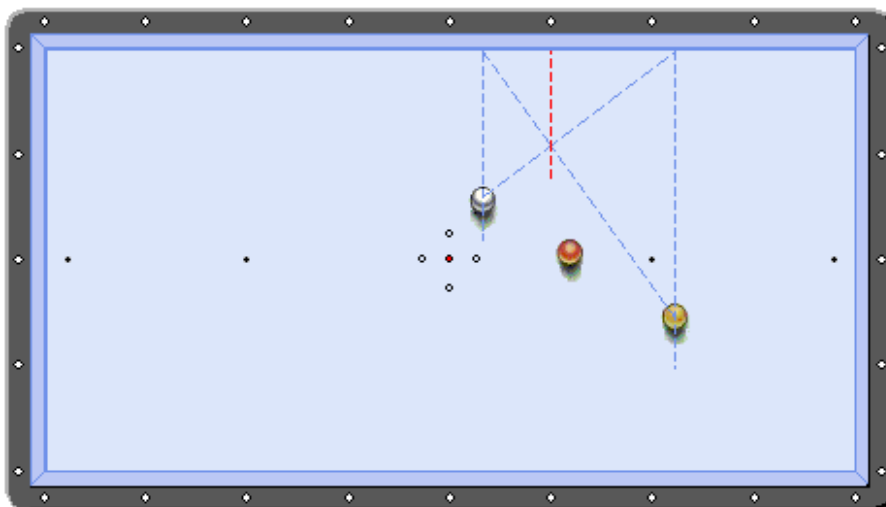
Trouver dans un premier temps les 2 points d'intersection avec la grande bande (de visée), projection des droites imaginaires, parallèles à la petite bande, passant par le centre des deux billes.



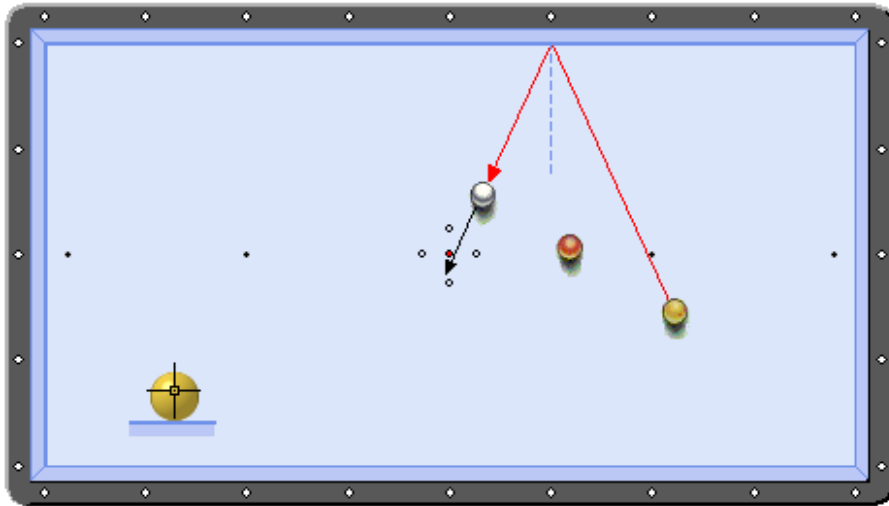
Relier en croix les points trouvés avec le centre des billes.



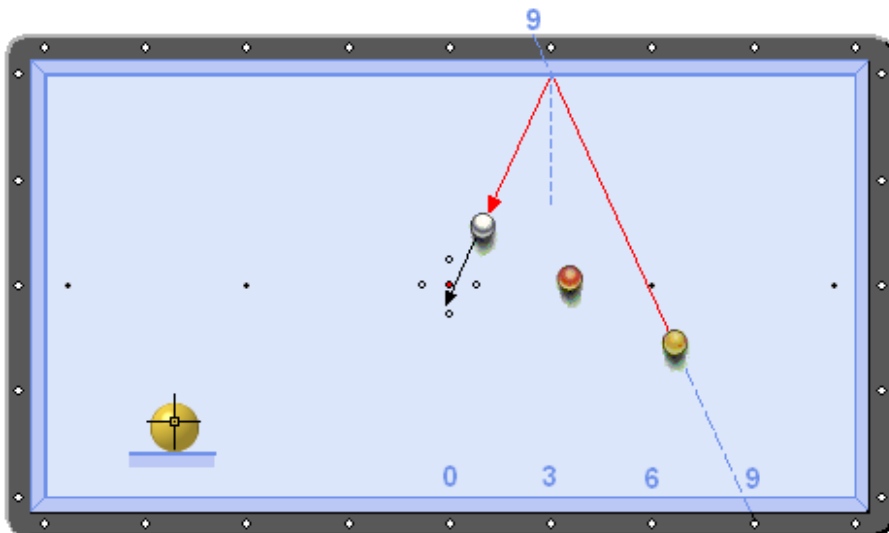
C'est à ce moment là que votre mémoire visuelle doit être efficace. La projection du point de croisement des deux droites sur la grande bande (toujours parallèle à la petite bande) vous donne avec précision le point de visée.



La difficulté réside dans le fait d'estimer un point de visée à partir de 5 droites imaginaires (!). Au début, je vous conseille de vous aider de 2 queues de billard pour figurer les projections croisées. Très vite, vous pourrez vous en passer, mais c'est une étape qui peut éviter de se décourager (à éviter en compétition).



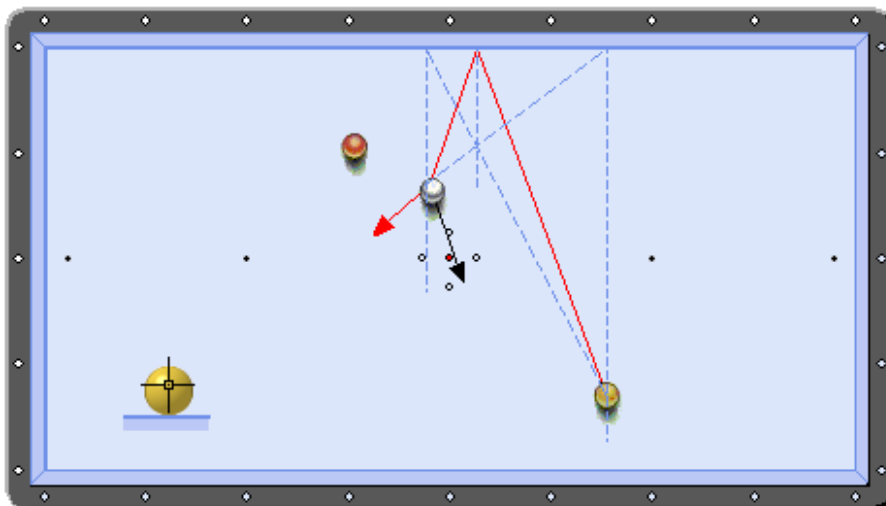
Pour vérifier le bien fondé de cette méthode, le schéma suivant superpose les deux méthodes de définition. En appliquant le calcul, Départ = 9, Visée = 9... Bingo c'est dans le château.



REMARQUE IMPORTANTE: contrairement à la plupart des systèmes déjà abordés, toutes les mesures se font sur le "nez de bande" et non en "fond de mouche".

Bille adverse excentrée du château

Cette méthode de détermination trouve tout son intérêt lorsque la bille adverse n'est pas dans la trajectoire idéale du "Traversino". Dans l'exemple ci-dessous, la méthode de calcul est inapplicable, la bille adverse se trouvant "après" le château.



ATTENTION: pour effectuer le carambolage idéal et envoyer la bille dans le château, il est nécessaire de toucher l'extérieur de la bille adverse $\frac{1}{2}$ bille. Pour ce faire, dans votre estimation, la projection de la parallèle ne devra pas être prise au centre de la bille mais plus ou moins décalé vers la gauche par rapport à l'axe de la bille.

Inversement, dans l'exemple ci dessous, la bille adverse est "avant" le château. L'angle de coupe impose de prendre la projection de la bille adverse décalée vers la droite.

