

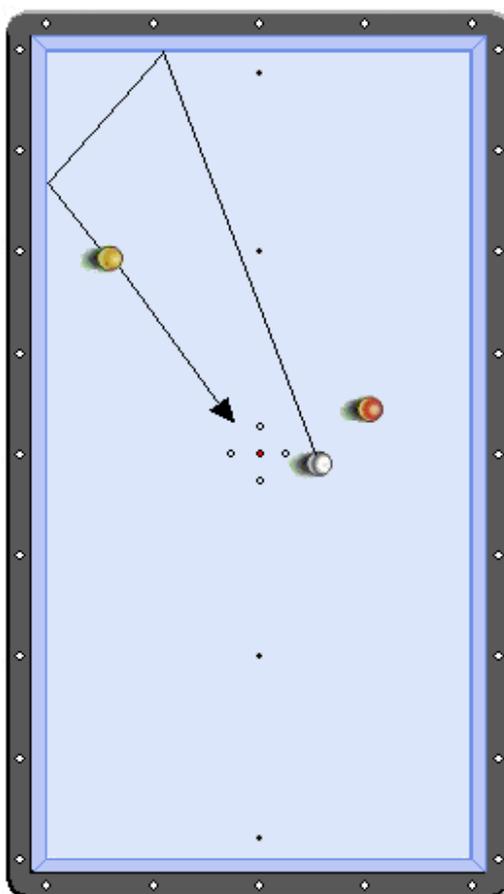
Bricole par deux bandes avant avec effet

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	Visée dans la bande
Hauteur :	Variable
Effet :	Variable
Position de la queue :	Très lent

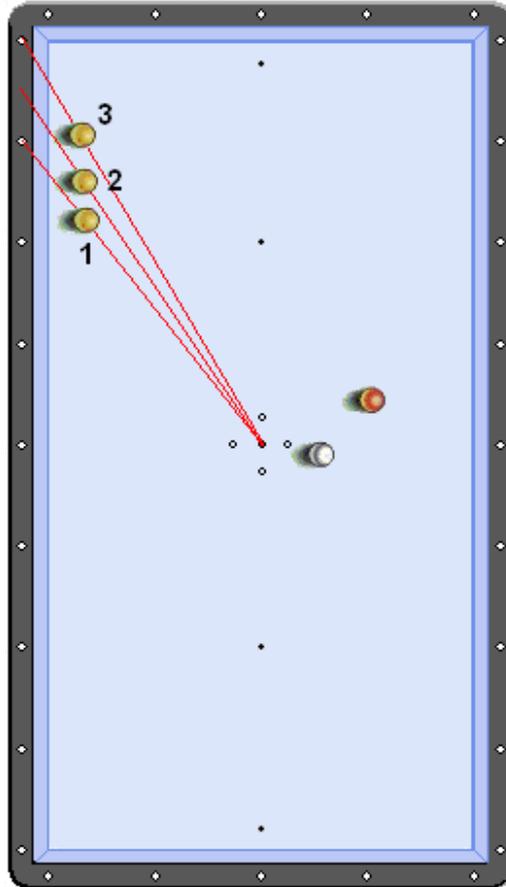
Domaine d'application

Ce système est applicable lorsque la bille du joueur est prêt du château (impossible de joueur sans effet) et que vous souhaitez envoyez la bille adverse dans le château après deux bandes avant: petite bande / grande bande (bille 2 entre le coin et la première mouche). Dans les exemples suivant, la bille rouge empêche de jouer en 3 bandes ou en 5 bandes, mais avec un peu d'habitude, il sera à privilégier car il permet de facilement doser la mesure pour obtenir un masque difficile.

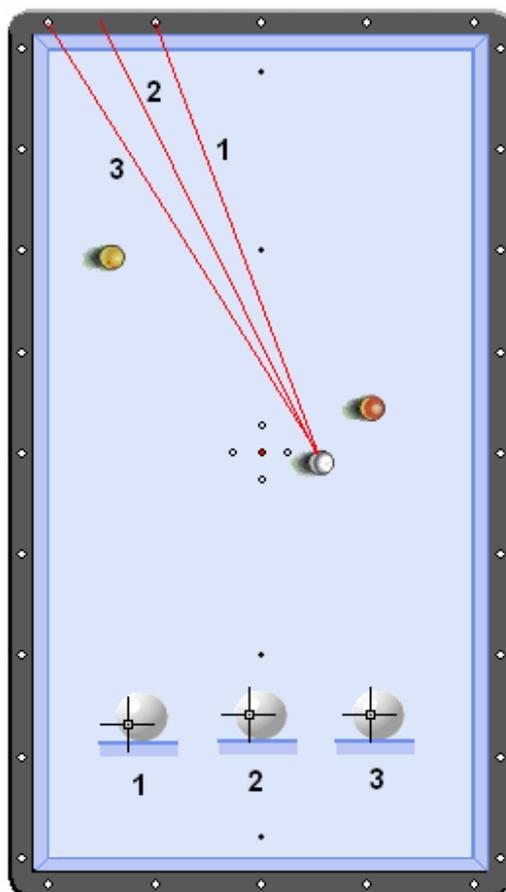


Méthode de calcul

Repérer à quelle hauteur, la droite passant par la quille rouge et l'axe de la bille adverse coupe la grande bande (fond de mouche).



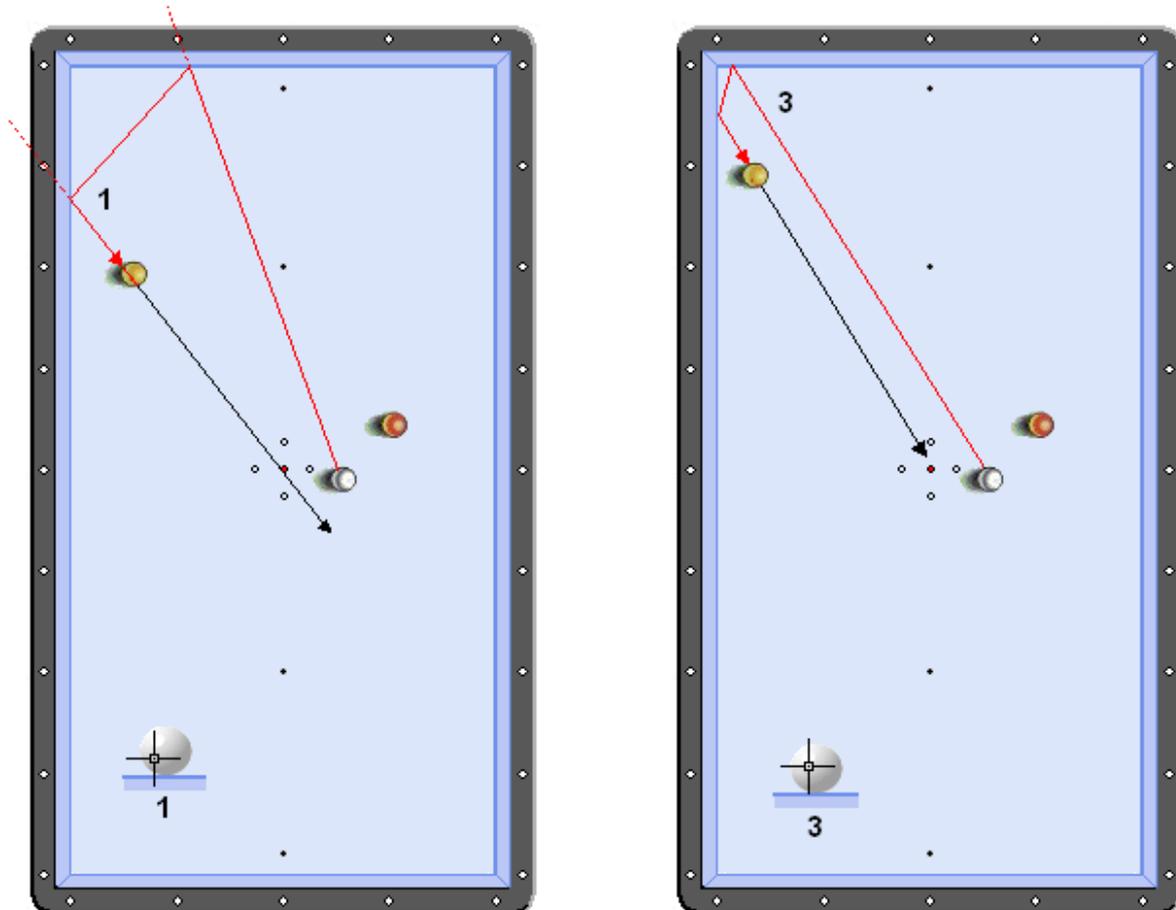
Reportez la distance de ce point par rapport au coin sur la petite bande (toujours fond de mouche). Vous obtenez le point de visée. L'effet est à adapter selon le point de visée.



Si la visée est sur la première mouche (1), l'effet doit être maximum et au dessous du centre.

Si la visée est entre la première mouche et le coin (2), appliquer 2 procédés d'effet à l'équateur de la bille.

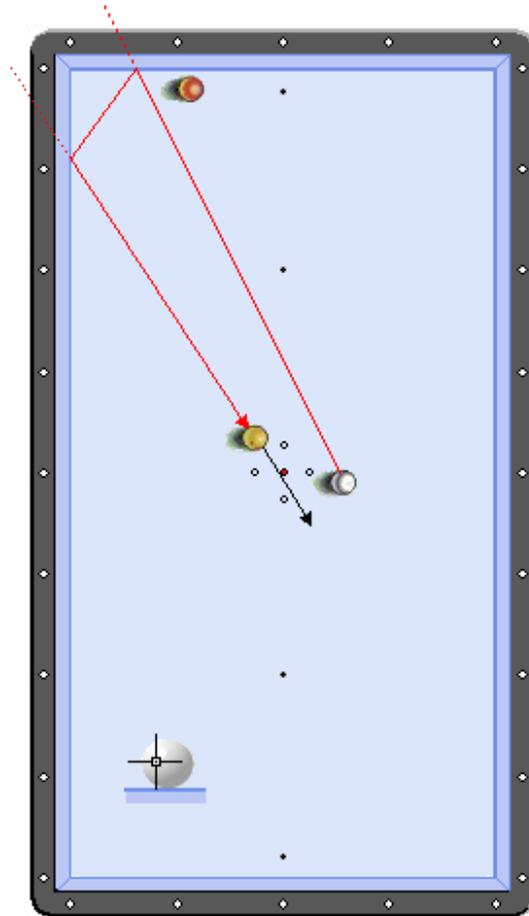
Si la visée est à proximité du coin (3), appliquer 1 procédé d'effet à l'équateur de la bille.



Comme pour tout système, cette technique est à éprouver sur chaque billard; des nuances d'effet pouvant être à apporter selon l'état des bandes et le rendement du billard.

Avantage de la méthode

Bien connaître cette méthode permet, le cas échéant, de ne pas être perturbé par la position de la bille rouge. Dans l'exemple ci dessous, lorsque la bille adverse est proche du château, vous avez la possibilité d'appliquer les 3 types d'effet... donc de visée.



La position de la bille rouge interdit la visée de type 1, il vous reste donc les types 2 et 3 pour réussir un magnifique coup.

A vous de jouer.