

Bricole par deux bandes avant avec effet retenu

LA GRANDE GARUFFA

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

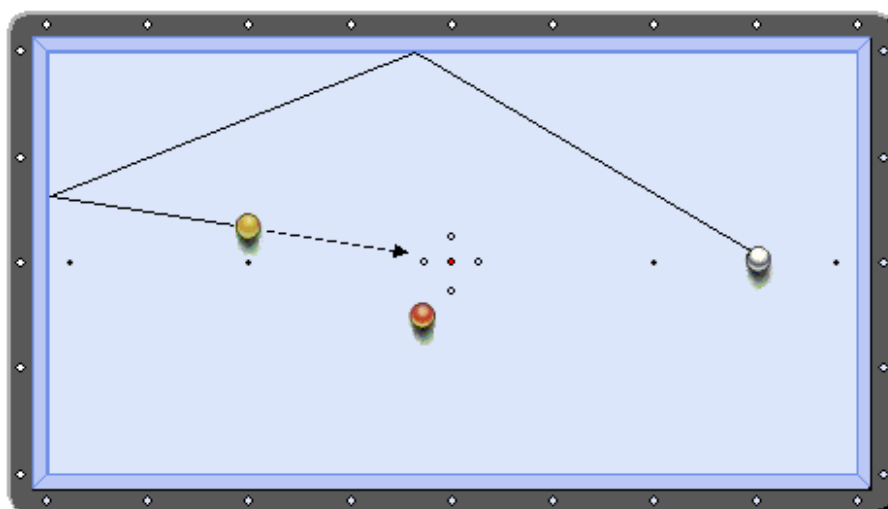
Pleine par 2 bandes avant

Hauteur :

Au dessus du centre

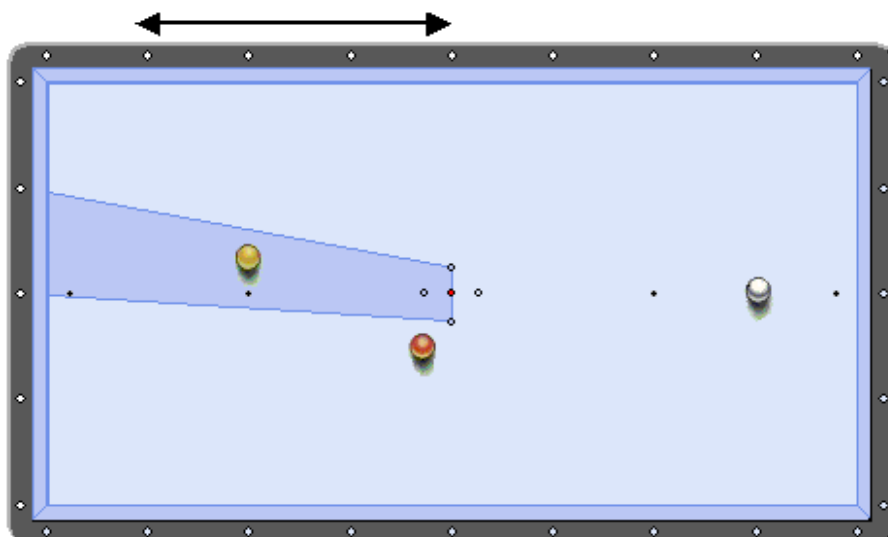
Effet :

Effet contraire maximum



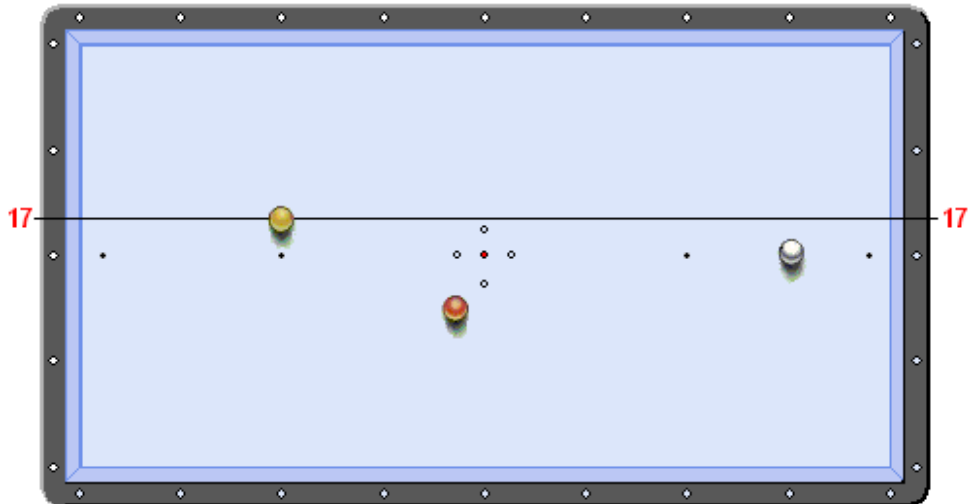
Limite de validité

Le point d'impact de la bille d'attaque est compris entre la 1ère et la 4ème mouche sur la grande bande. La bille de l'adversaire se trouve dans un quadrilatère dont la base est figurée par la petite bande entre la mouche centrale et la 1ère mouche et le sommet par le château.



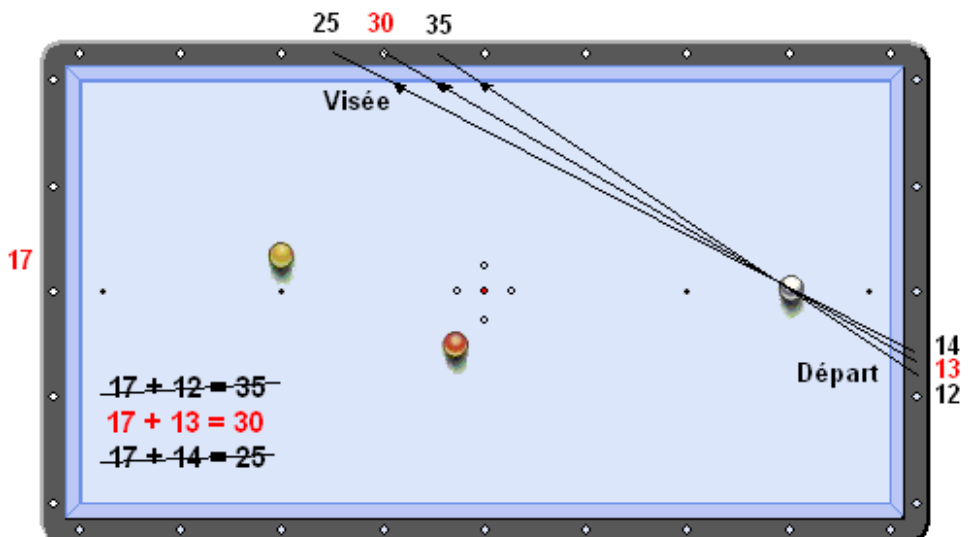
Méthode de calcul

1) Trouver la valeur sur la petite bande passant par la bille adverse parallèle à la grande bande.

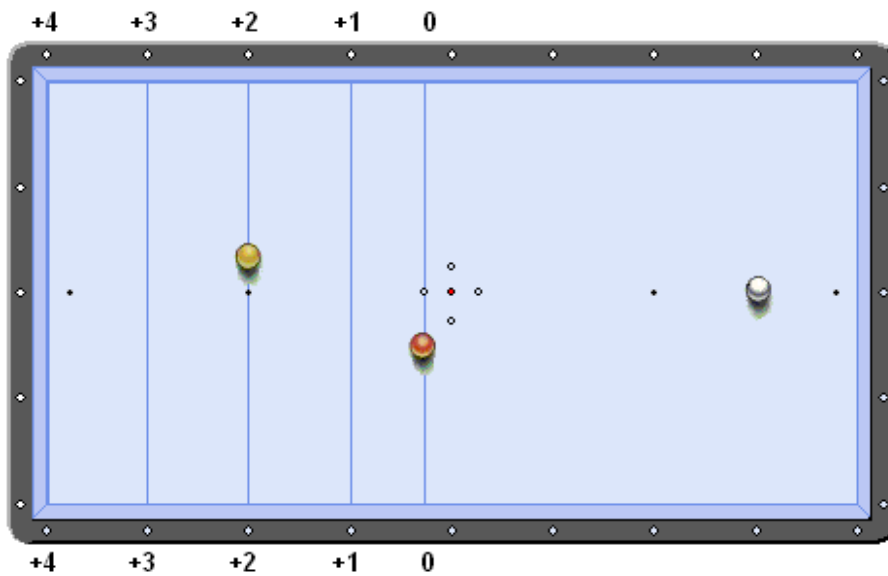


2) Trouver le point de visée sur la grande bande en vous aidant de votre queue de billard. La droite passant par l'axe de votre billet doit répondre à l'équation :

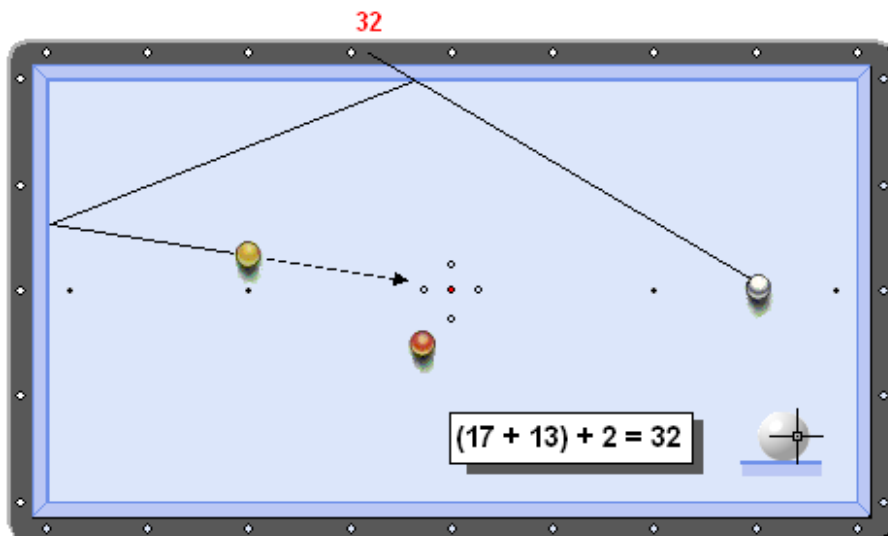
$$\text{Valeur trouvée en 1)} + \text{Départ} = \text{Visée}$$



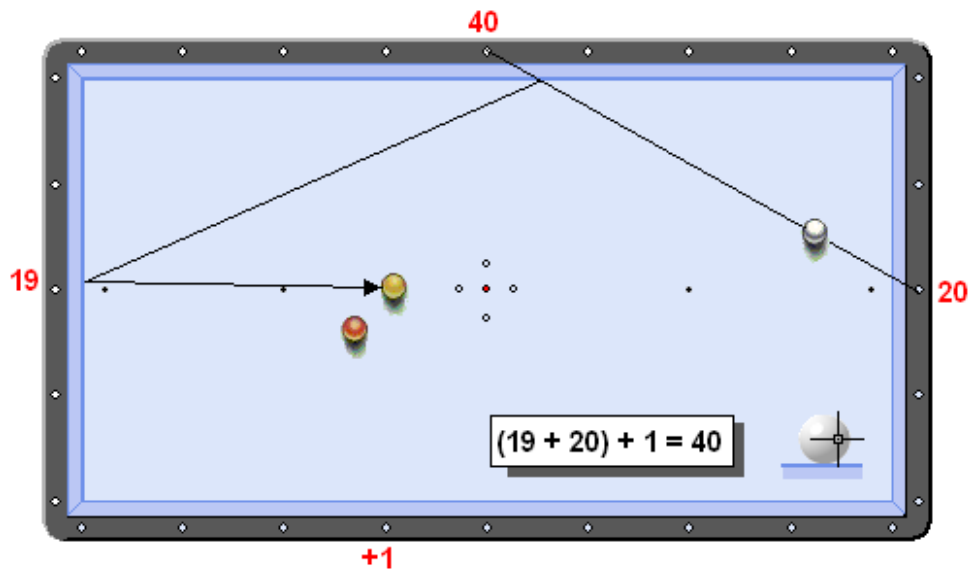
3) Appliquer la compensation éventuelle. Elle dépend de la position de la bille adverse par rapport à la petite bande opposée : +4 auprès de la petite bande en diminuant de 1 point par mouche.



Ce calcul permet de réaliser la bricole avec le maximum d'effet contraire.



Prenez confiance en appliquant cette méthode. Elle peut même permettre de faire remonter votre bille presque parallèlement à la grande bande.



Remarque Importante : comme toute les méthodes basées sur le jeu de bandes avant, il faudra adapter à l'état des bandes de votre billard.