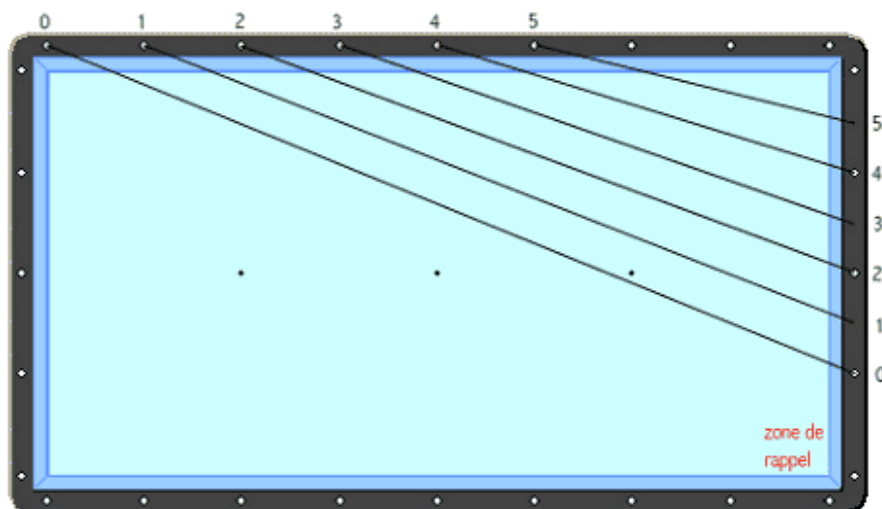


## Direction de la bille 2 dans les points d'échelle

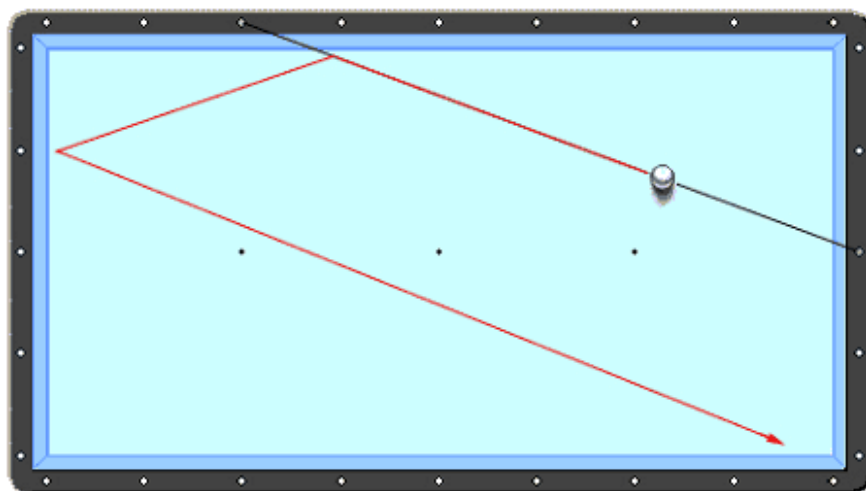
### Domaine d'application

Cette méthode est applicable quand toutes les conditions sont réunies pour réaliser un point d'échelle et que la bille 2 se trouve au dessus de la ligne reliant les mouches 0. On a souvent du mal à visualiser la trajectoire de la bille 2 et donc le point à atteindre sur la grande bande qui donne la direction du rappel de la bille 2 pour arriver dans le coin. Voici une correspondance de trajectoire qui permet de visualiser très simplement où envoyer la bille 2 sur la grande bande pour quelle revienne dans le coin en bas à droite.



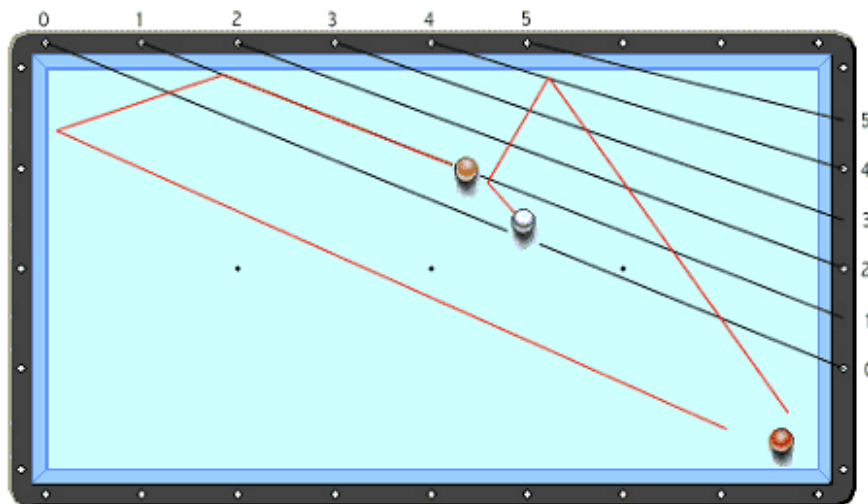
### Exemple de trajectoire de bille 2

La bille 2 est sur la trajectoire mouche 2 / mouche 2. Si au moment du choc bille 1 / bille 2, on l'envoie dans cette direction alors elle est rappelée dans le coin en bas à droite.



**Important :** la visée pour l'évaluation de la trajectoire de la bille 2 s'effectue en reportant la valeur sur la ligne des mouches et non au point de contact avec la bande.

## Exemple de point d'échelle



## Rappel des conditions pour réaliser un point d'échelle

La bille 3 est suffisamment grosse pour faire un point de réglage.

La bille 2 est suffisamment près pour faire un point de réglage.

On règle la quantité de bille 2 pour avoir un rappel dans le coin.

On règle la hauteur pour donner la direction à la bille 1.

On règle l'effet pour harmoniser les vitesses.

On fait attention pour le réglage de l'effet, de toujours faire arriver la bille 1 avant la bille 2.

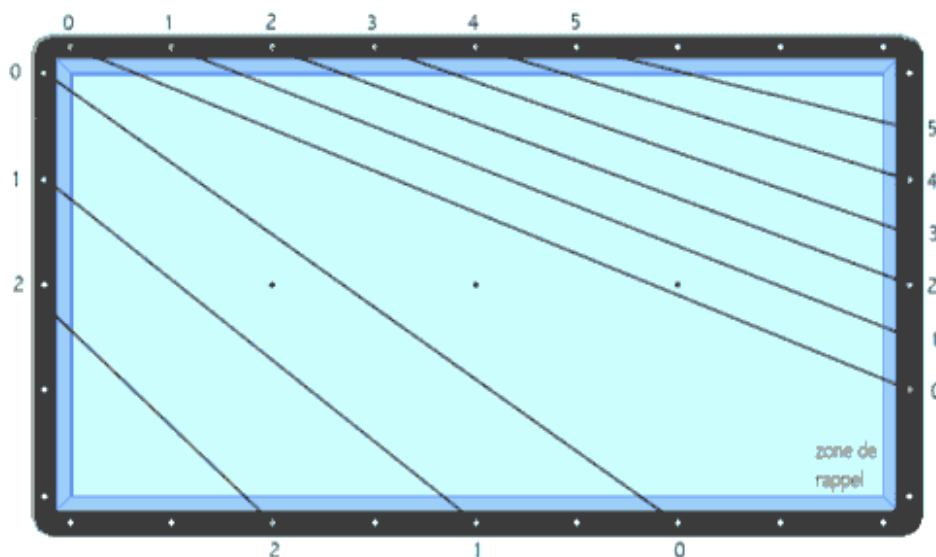
# Direction de la bille 2 dans les points d'échelle

## 2<sup>ème</sup> Partie

### Domaine d'application

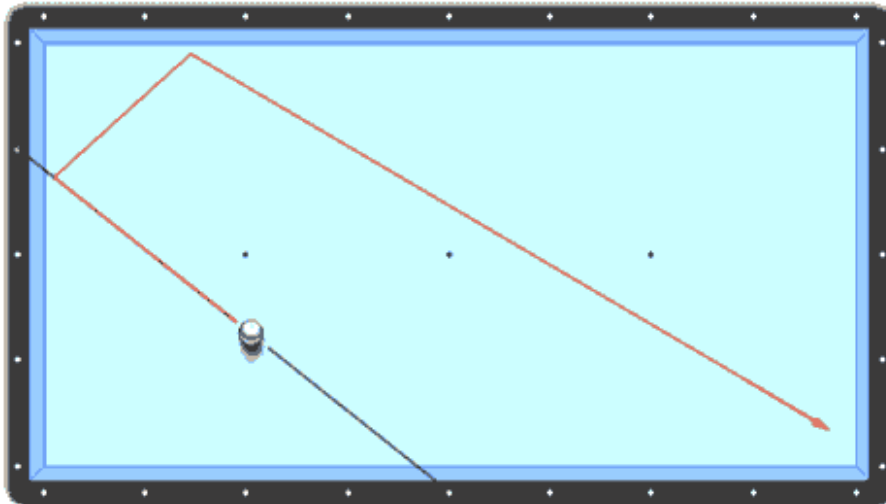
Cette méthode est applicable quand toutes les conditions sont réunies pour réaliser un point d'échelle et que la bille 2 se trouve en dessous de la ligne inférieure reliant les mouches 0. On a souvent du mal à visualiser la trajectoire de la bille 2 et donc le point à atteindre sur la grande bande qui donne la direction du rappel de la bille 2 pour arriver dans le coin.

Voici une correspondance de trajectoire qui permet de visualiser très simplement où envoyer la bille 2 sur la petite bande pour quelle revienne dans le coin en bas à droite.



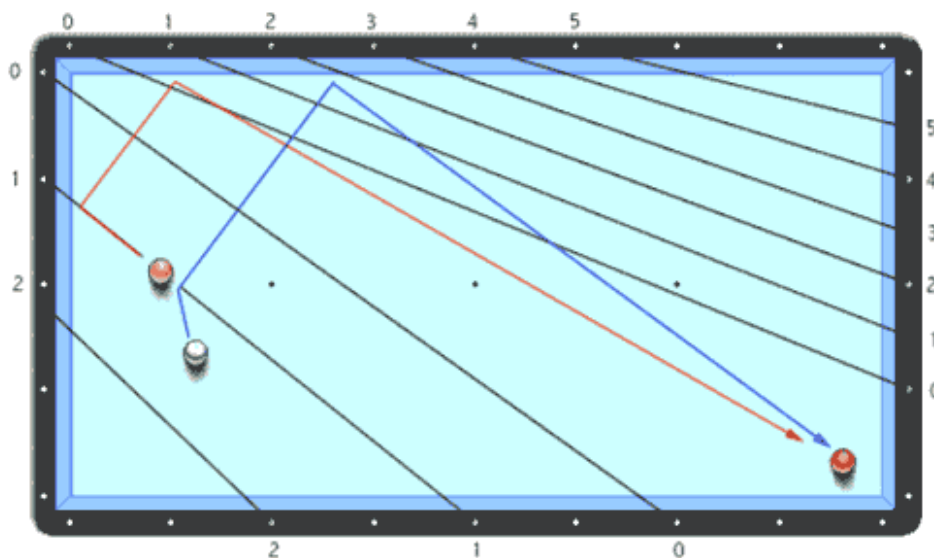
## Exemple de trajectoire de bille 2

La bille 2 est sur la trajectoire mouche 2 / mouche 2. Si au moment du choc bille 1 / bille 2, on l'envoie dans cette direction alors elle est rappelée dans le coin en bas à droite.

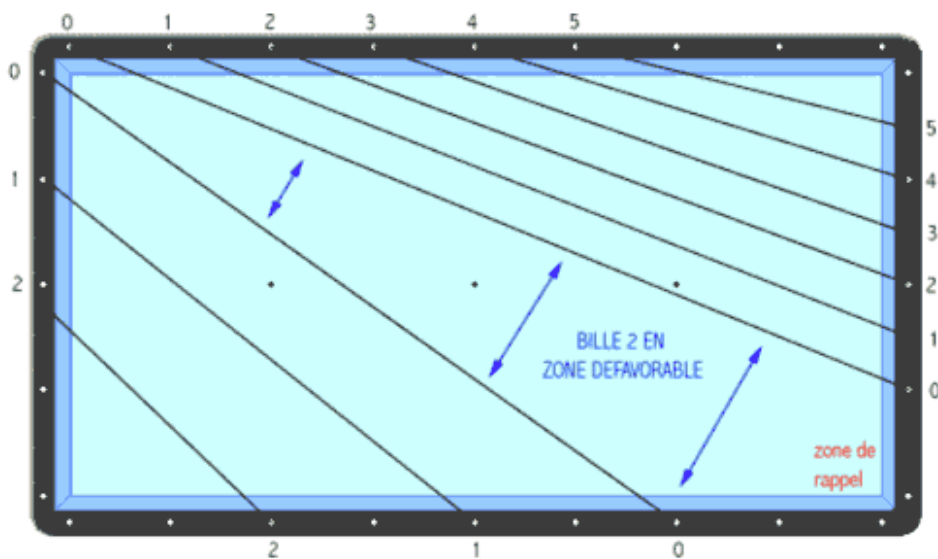


**Important** : la visée pour l'évaluation de la trajectoire de la bille 2 s'effectue en reportant la valeur sur la ligne des mouches et non au point de contact avec la bande.

## Exemple de point d'échelle



## Placement de la bille 2 pour préparer un point d'échelle



Nous voyons donc que pour se placer un point d'échelle avec rappel de la bille 2 dans le coin, il faudra préalablement vérifier que l'on ne positionnera pas la bille 2 dans une zone défavorable qui rende le rappel incertain voire impossible.

### Au travail

Si la zone de rappel se décale d'une ou deux mouches sur la petite ou sur la grande bande, les correspondances ainsi que la zone défavorable au placement de la bille 2 se décaleront également. Pour connaître ces décalages, il vous suffit de vous mettre sur le billard avec une bille, d'observer et de noter les différentes trajectoires en attaque et en retour avec une bille jouée sans effet ce qui vous permettra de mémoriser les différentes trajectoires.