

## Renversé une bande-avant

### Paramètres d'exécution

**Prise de bille:**  $\frac{1}{2}$  bille

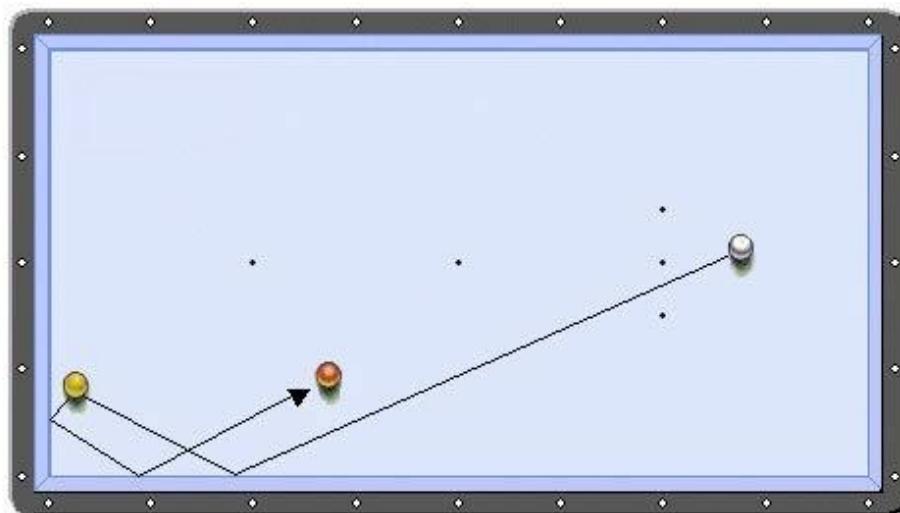
**Hauteur :** Centre

**Effet :** 1 à 2 procédés d'effet contraire

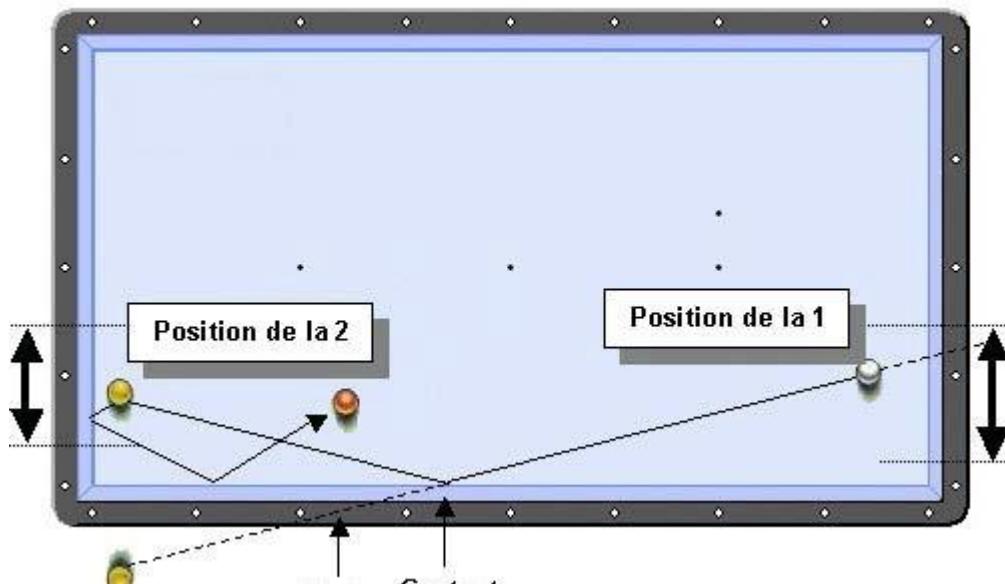
Limite de validité La méthode à utiliser dépendra de la position de la bille du joueur. De  $\frac{1}{2}$  à 1 mouche  $\frac{1}{2}$  sur la petite bande en partant du bas du billard on utilisera la méthode du miroir.

De 1 mouche  $\frac{1}{2}$  à 3 mouches on utilisera la méthode calculée. Pour la position de la 2, le domaine de validité du point se situe entre  $\frac{1}{2}$  et 1 mouche  $\frac{1}{2}$ .

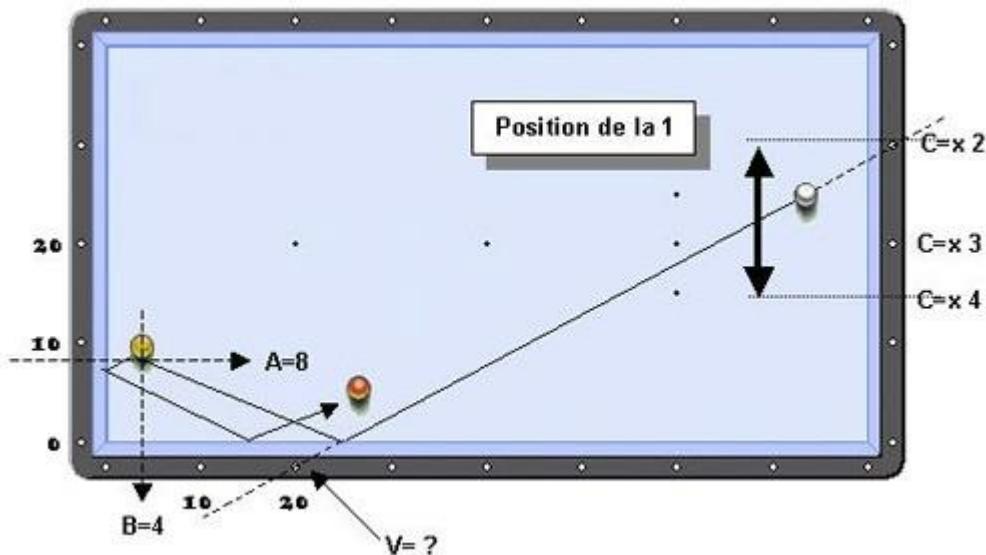
### Ce qu'il faut arriver à faire



- Déterminer la distance entre la grande bande et la bille N°2
- Reporter cette distance sur un point imaginaire du nez de bande vers l'extérieur du billard (comme par reflet dans un miroir placé sur le nez de la bande).
- En vous aidant de votre queue, trouver le point de visée passant par votre bille et ce point imaginaire



Dans l'exemple ci-dessous, il faudra viser environ 2 mouches  $\frac{1}{2}$  à travers la bande (point de contact avec la bande entre la 3ème et la 4ème mouche)



- Déterminer la valeur A donnée par la tangente à la 2 traversant la petite bande.
  - Déterminer la valeur B donnée par l'axe de la 2 traversant la grande bande.
  - Estimer à peu près le point V de visée sur la grande bande pour effectuer le point.
  - Déterminer le point C sur la petite bande de départ obtenu par le prolongement d'une ligne droite passant par la bille du joueur et par le point V.

La valeur V (point de visée sur la ligne des mouches et non point de contact avec le nez de bande) est obtenu par la formule :

$$V = C \times A + B$$

Dans notre exemple :

$$V = (2 \times 8) + 4 = 20$$

**Remarque :** ce point reste difficile et demande un certain réglage.