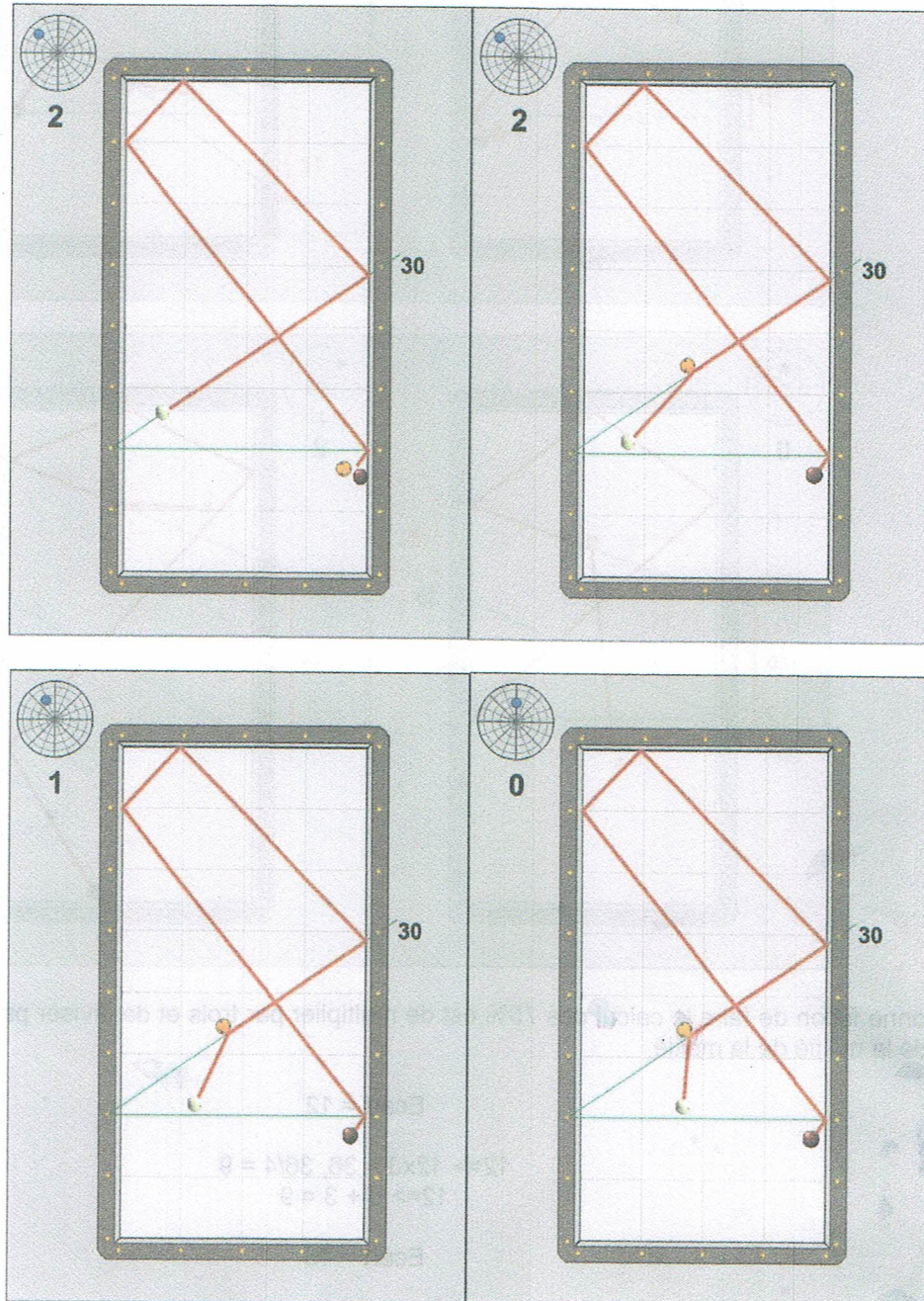


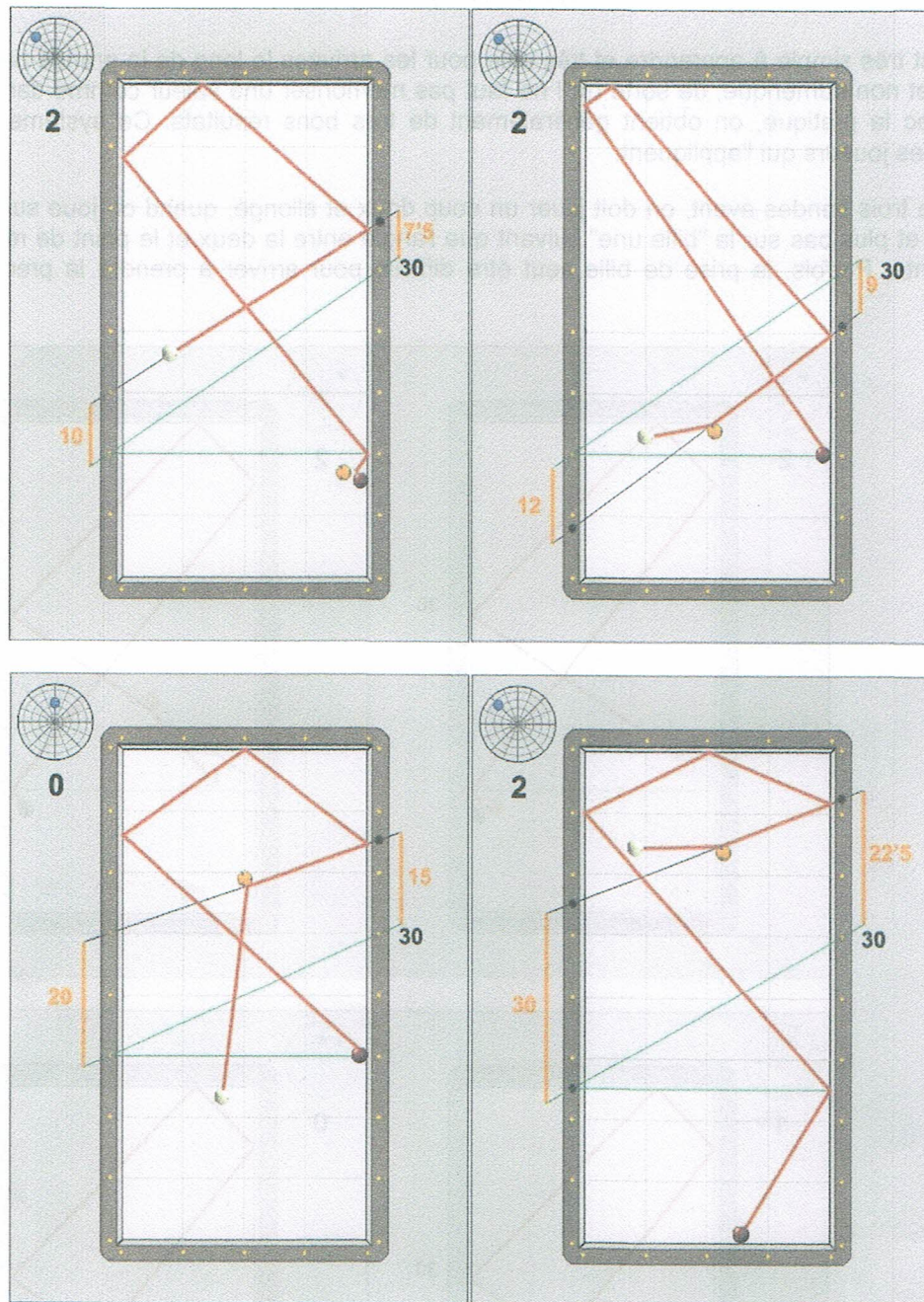
Système 30.

Le système est très simple à apprendre et très utile pour les arrivées le long de la grande bande. C'est un système géométrique, et non numérique, de sorte qu'il ne faut pas mémoriser une valeur comme dans la plupart des autres systèmes. Avec la pratique, on obtient généralement de très bons résultats. Ce système devient ainsi l'un des préférés pour les joueurs qui l'appliquent.

Quand on joue trois bandes avant, on doit jouer un coup doux et allongé, quand on joue sur la "bille deux", on doit jouer plus sec et plus bas sur la "bille une" suivant que l'angle entre la deux et le point de rencontre de la première bande augmente. Parfois, la prise de bille peut être difficile pour arriver à prendre la première bande à l'endroit exact.



Comme nous le voyons, pour un tir à partir de n'importe quel départ vers la mouche 30, on revient au même endroit, mais sur la bande opposée. Maintenant, nous allons voir si nous pouvons arriver à un endroit différent sur la bande opposée. Puisque nous visons la grande bande à partir du point de départ, la visée ne peut pas être 30, mais il sera toujours 75% de l'écart que nous avons au niveau de la bande de départ. Cela devient clair dans les exemples suivants :



Une bonne façon de faire le calcul des 75% est de multiplier par trois et de diviser par quatre, ou d'ajouter à la moitié la moitié de la moitié.

Ecart = 12

$$12 \Rightarrow 12 \times 3 = 36, 36/4 = 9$$

$$12 \Rightarrow 6 + 3 = 9$$

Ecart = 18

$$18 \Rightarrow 18 \times 3 = 54, 54/4 = 13'5$$

$$18 \Rightarrow 9 + 4'5 = 13'5$$

Quant à l'effet, plus l'éclatement à réaliser est important et moins il faudrait mettre d'effet. Ceci étant un avis personnel (J. Charlier) au vu des schémas présentés. C'est à vérifier au cours de l'entraînement.