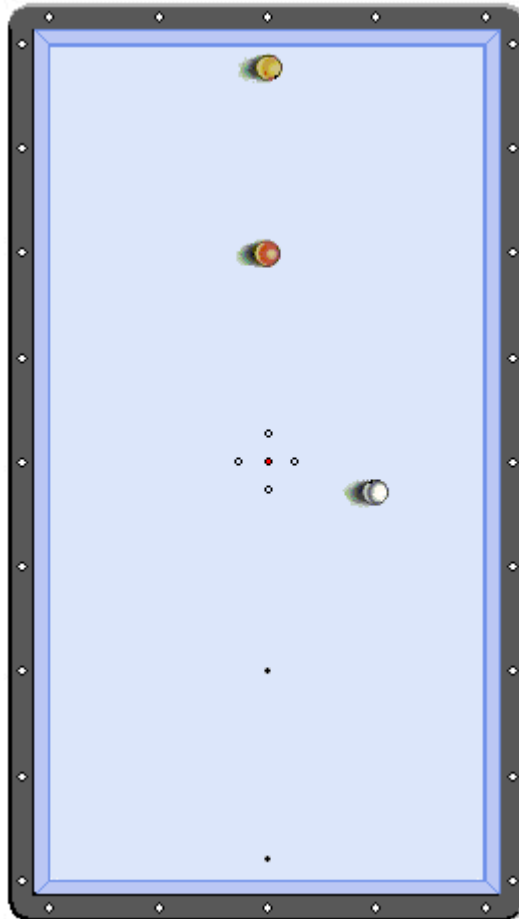


Ces documents ont été réalisés par Didier MOLLET webmaster du site du billard club de Sotteville-lès-Rouen.
Didier Mollet nous a malheureusement quitté en juin 2004.
Vous pouvez également les consulter sur le site du club : <http://bcs76.free.fr/cadre0.htm>

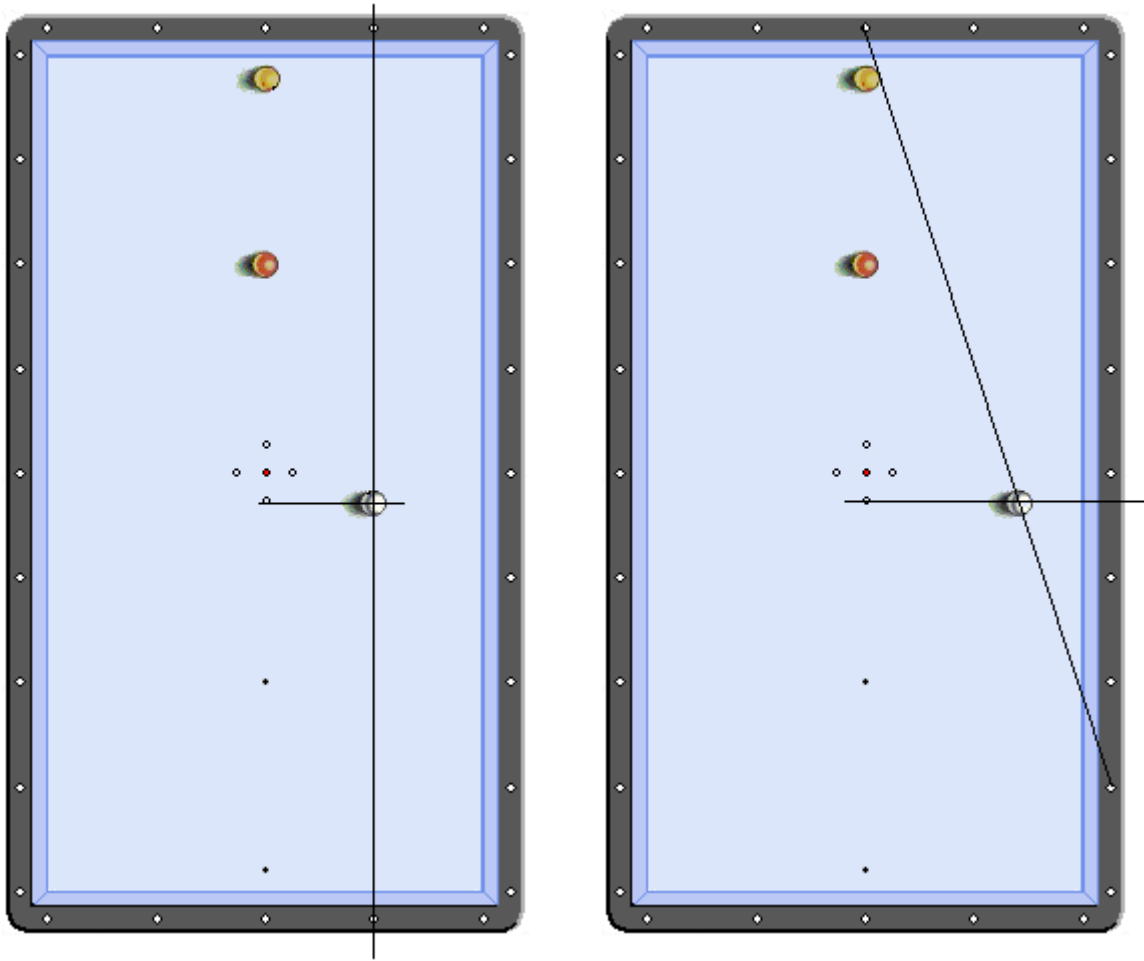
Début de partie. LE POINT DE DEPART

Les exemples donnés ci-dessous ne sont sûrement pas les seuls moyens de démarrer une partie mais sont des "classiques". Si vous en connaissez d'autres (fiables bien sûr), faites moi les parvenir, je les ajouterai en citant la source.



Préparation du coup

Il est important de toujours placer la bille d'attaque à la même place, voilà au moins un paramètre qui ne changera plus. Prenez des repères par rapport aux mouches qui vous permettront de placer votre bille à coup sûr.



Masque sur la longueur

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

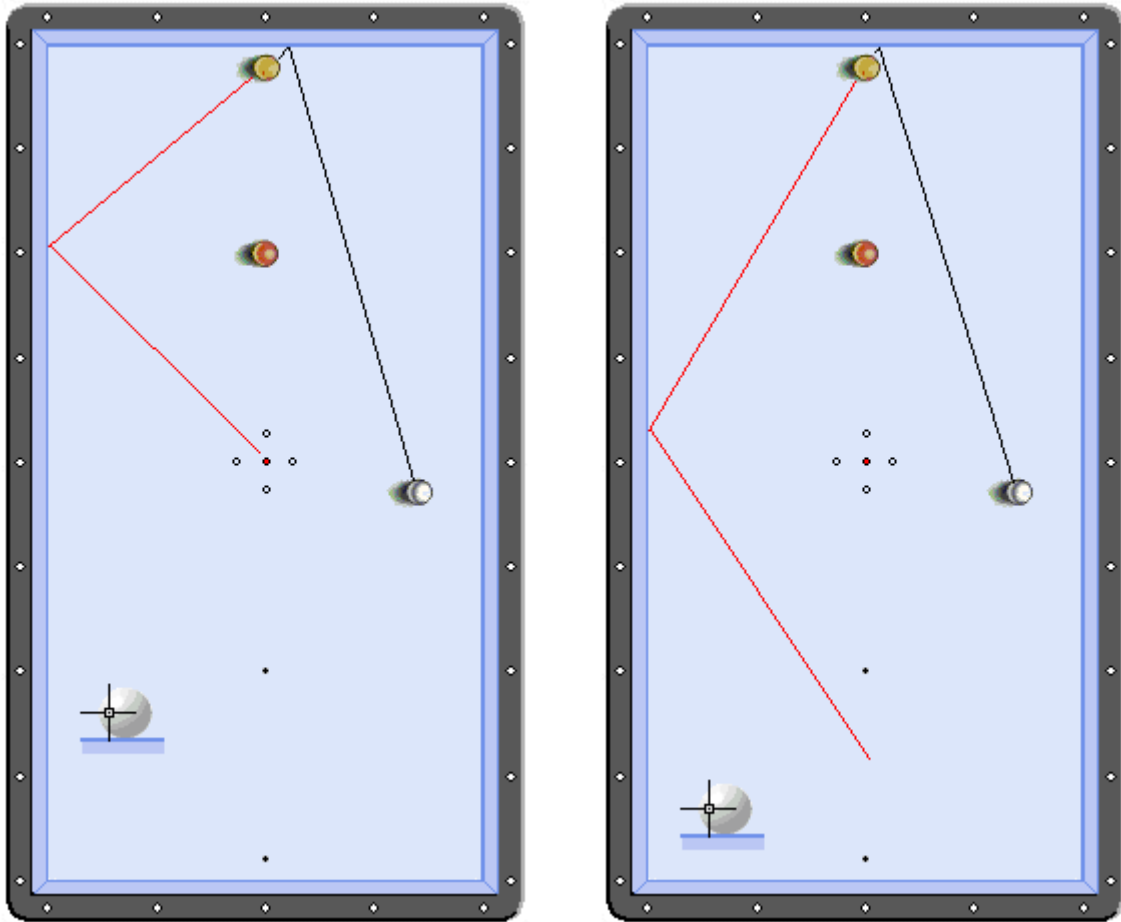
Force :

Entre plein et 3/4 plein par 1 bande avant.

Au dessous du centre.

Effet maximum

Coup mesuré



Attention, plus vous essayez de mettre la bille adverse près du château, plus le risque de rater le masque est important. Le coup parfait est de laisser la bille adverse dans le château à la place de la quille rouge (6 à 8 points et un masque difficile).

Masque sur la diagonale (1)

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

Force :

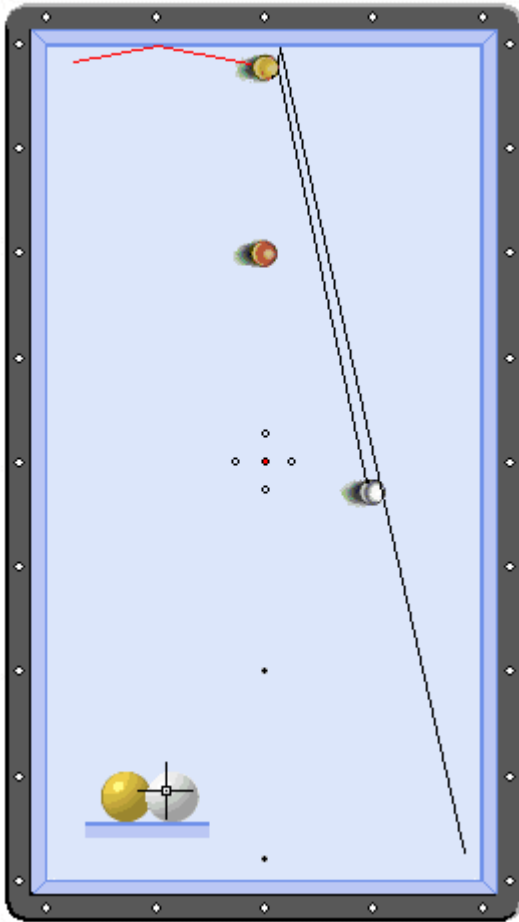
Finesse.

Au centre.

Léger effet contraire

Coup lent et mesuré

Le coup parfait permet de laisser la bille adverse



dans le coin haut du billard pendant que votre bille se place dans le coin opposé (0 point mais un masque difficile).

Masque sur la diagonale (2)

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

Force :

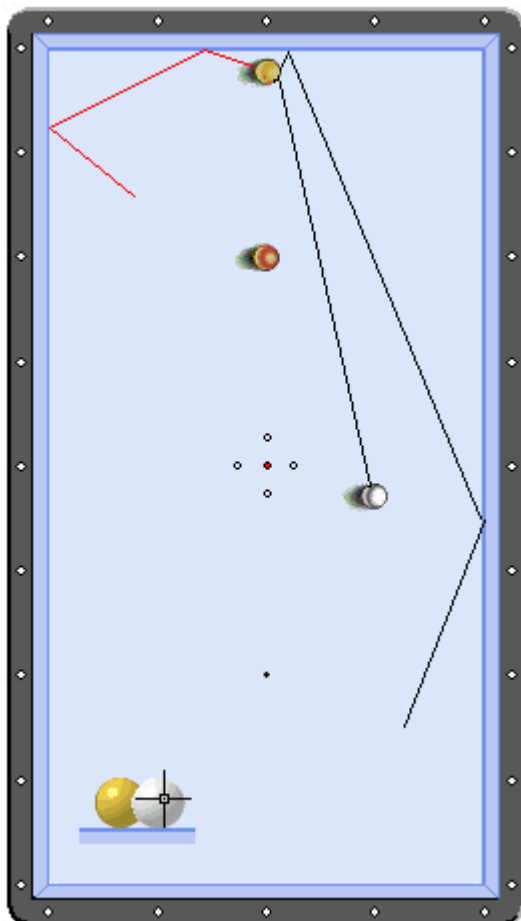
1/4 de bille.

Au centre.

Léger effet favorable

Coup lent et mesuré

Le coup parfait permet de laisser la bille adverse et votre bille à environ 70 cm du château, la bille rouge renforçant l'effet de masque (0 point mais un masque très difficile).



Erzegovine

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

Force :

1/2 bille.

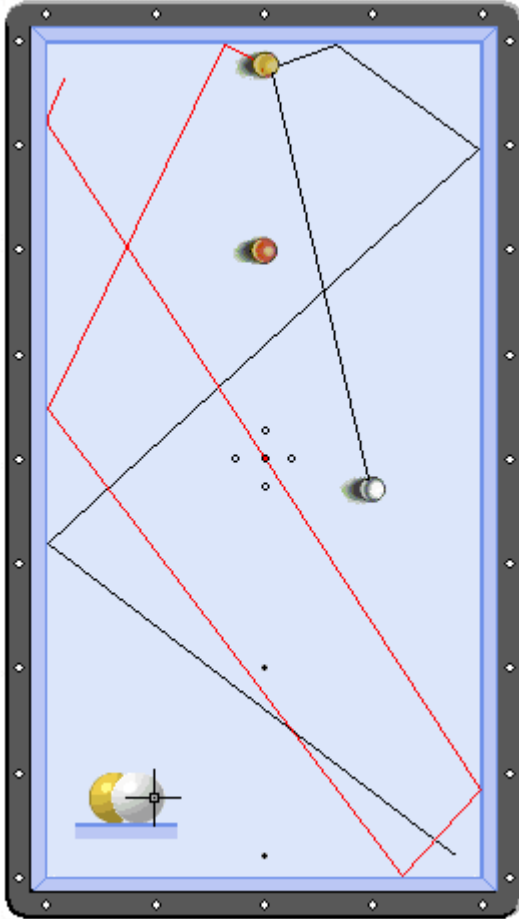
Légèrement au dessous du centre.

Effet favorable maximum.

Coup fort

Le coup parfait permet de laisser la bille adverse dans le coin haut du billard pendant que votre bille se place dans le coin opposé (8 points et le masque).

Attention ce coup est très difficile à réussir, le moindre erreur sur la prise de bille peut se



transformer en catastrophe et le masque demande une mesure difficile à doser sur un coup joué fort.

Filotto

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

Force :

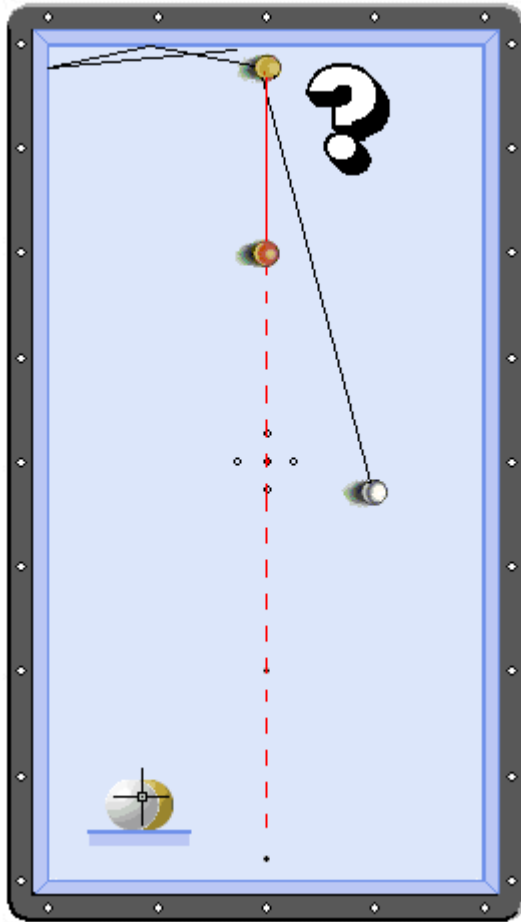
3/4 de bille.

Au dessus du centre.

Effet contraire.

Coup fort

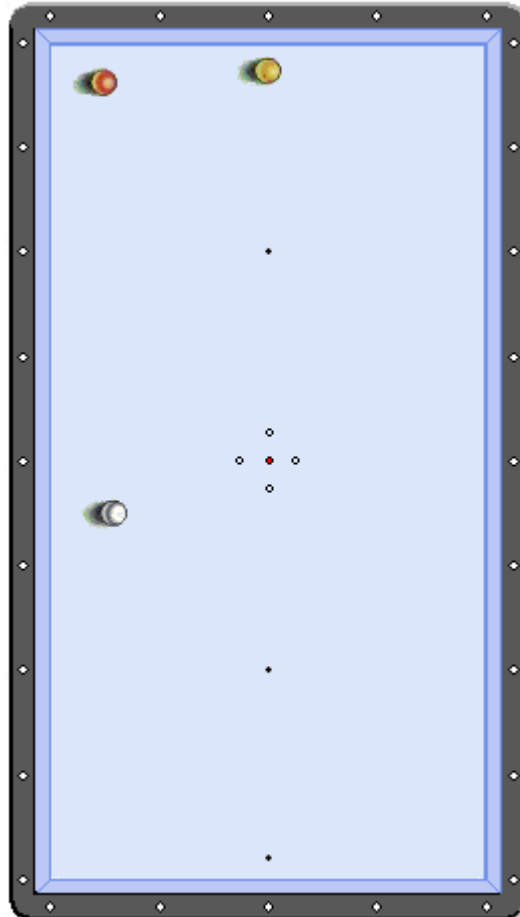
Le coup parfait permet de faire traverser le château par la bille rouge après qu'elle ait été carambolé par la bille adverse (11 points). Attention ce coup est très aléatoire car il est presque impossible de savoir où s'arrêtera la bille adverse.
Si les 3 points de casin sont relativement faciles à



prendre, les 11 points restent très difficiles à obtenir, et la position laissée risque de fournir à votre adversaire une position favorable...donc à éviter.

FILOTTO dans la longueur - 1^{ère} Partie

Le Filotto est un des points de base du jeu de 5 quilles. Dans cette première partie, nous allons étudier toute la gamme (est-ce possible?) de points lorsque la bille adverse est dans l'axe longitudinal du château, ainsi que les pièges à éviter.

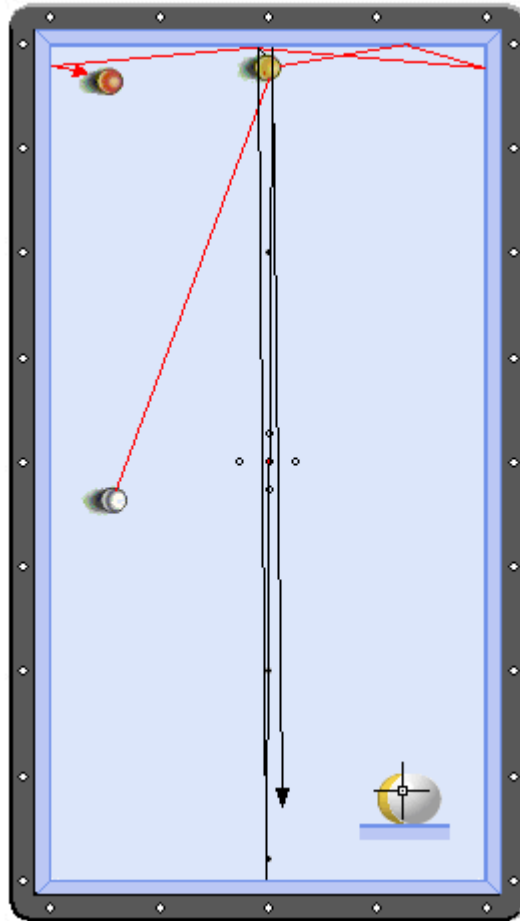


Définition

On parle de Filotto lorsqu'on fait tomber une ligne de 3 quilles (dans la longueur ou dans la largeur). Rassurez vous! Si vous faites tomber les 5 quilles, personne ne vous en voudra... sauf peut-être votre adversaire.

Point "sur mouche"

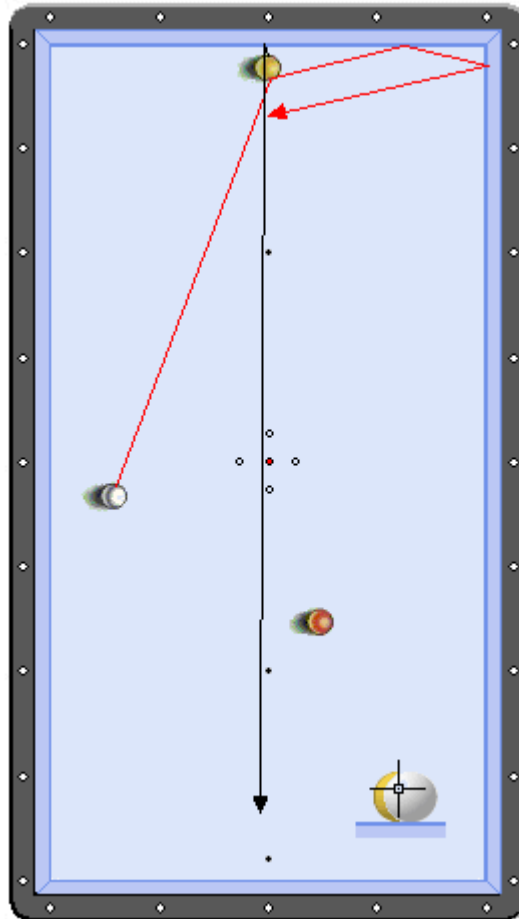
Si, après une faute de votre adversaire, vous décidez de "remettre sur mouche", 2 possibilités s'offrent à vous: jouer doucement ou jouer fort! C'est, comme souvent, la position de la rouge qui va être déterminante.



Dans l'exemple ci-dessus, le fait de jouer fort permet de plaquer votre bille sur la bande du haut. Tant mieux si vous prenez en plus les 4 points de la rouge. Attention de ne pas confondre jouer fort et massacrer les billes. Il est important de laisser la bille adverse en bas du billard pendant que la vôtre est en haut.

Avantages: plusieurs passages donc plusieurs chances de faire tomber des quilles. Masque possible en sortie.

Inconvénients: risque de retour château si vous lâchez un peu trop de bille... et de contre si vous en prenez trop.



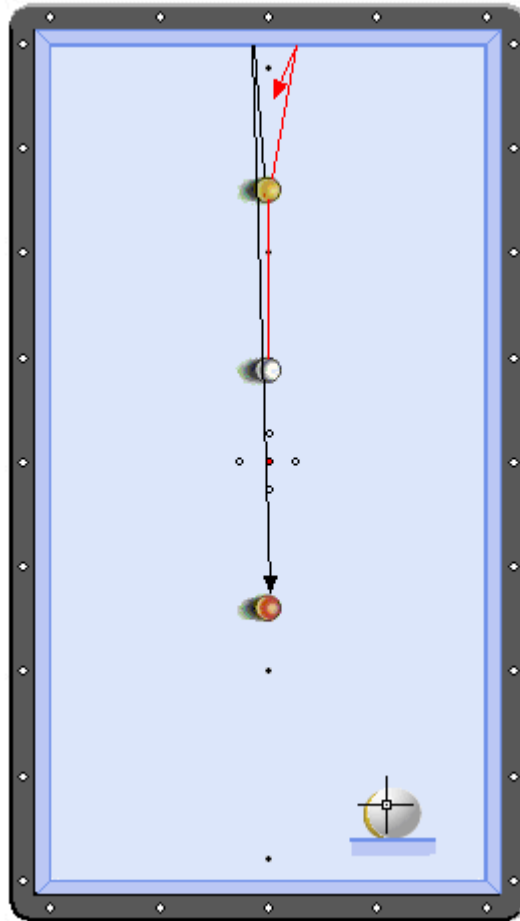
Si la rouge est positionnée sur un axe longitudinal proche de celui du château, il est tentant de jouer ce point en douceur. La prise de bille est fonction du côté où se trouve la rouge. Un peu moins de bille et moins fort si elle se trouve du côté opposé à la vôtre.

Avantages: bien joué, vous laissez à votre adversaire un masque très difficile, donc il refait une faute, donc vous remarquez des points, etc.... Mortel pour tout adversaire.

Inconvénients: point TRES difficile à jouer offrant un penalty à votre adversaire en cas d'échec. Un seul passage, donc une seule chance de faire tomber des quilles.

Bille 1 et 2 sur le même axe que le château

L'exécution de ce point repose sur le principe des engrenages. Vous savez tous bien sûr que lorsque l'on s'appuie sur beaucoup de bille, l'effet mis dans votre bille est communiqué à la 2 en s'inversant. Lâchez de la bille proportionnellement à l'effet que vous mettez dans votre bille. Si vous dégagez vers la droite, l'effet sera mis à gauche.

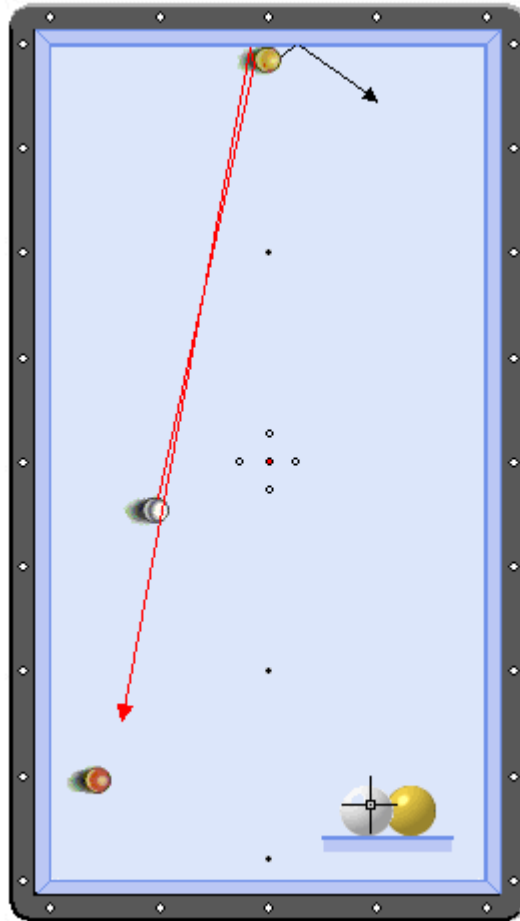


Avantages: bien exécuté, en dehors du fait de marquer 8 points, le masque probable en sortie sera parfait.

Inconvénients: impossible à réaliser sur un billard usagé. De par sa position, ce point est à réserver aux grands gabarits (tant mieux! C'est mon cas). Ne tentez pas ce point si la bille adverse est à moins d'une mouche de la petite bande. Le risque de bosse devenant trop important.

Bille 2 collée à la petite bande

N'espérez plus réaliser le Filotto, mais attendez vous au "Rimpallo" (bosse qui conduit votre bille dans le château). La solution: jouer peu de bille avec un soupçon d'effet contraire (vers la bille adverse) pour réaliser un masque dans la diagonale.

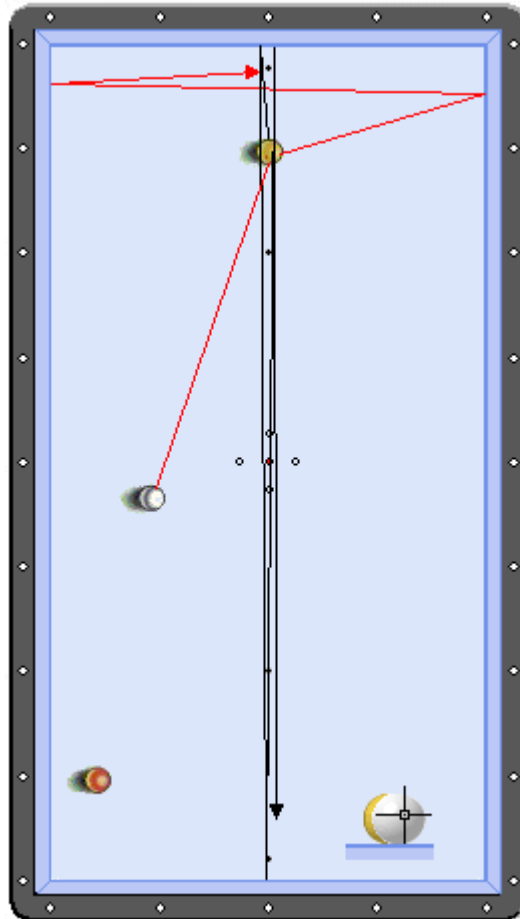


Ce point vérifie une des règles de base du 5 quilles. Sans certitude de résultat, privilégier la défense.

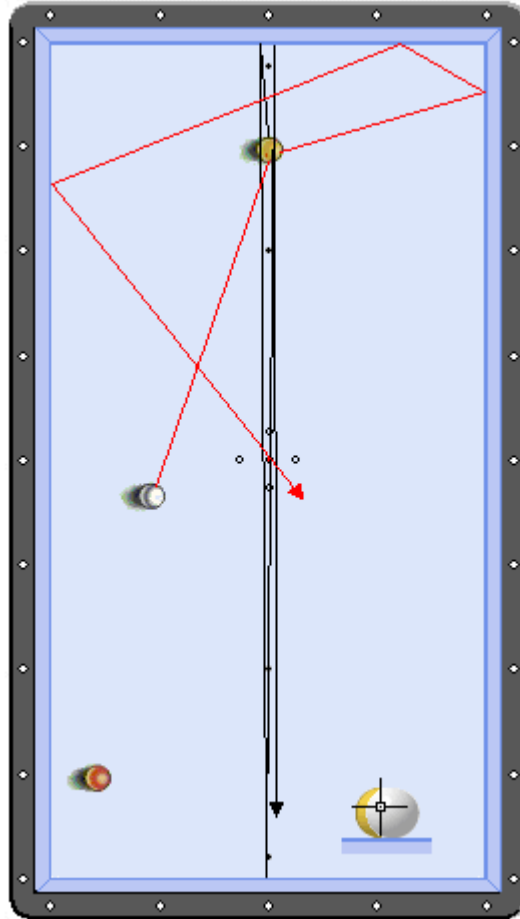
De quel côté mettre l'effet ?

De nombreux joueurs sont indécis sur l'effet à donner pour réussir le Filotto.... sans que leur bille ne voyage dangereusement vers les quilles restées debout. Il n'est alors pas question de malchance, mais de mauvais choix dans l'effet.

Il suffit simplement de savoir quelle sera la première bande atteinte par votre bille. Dans le cas ci-dessous, l'éclatement vous envoie sur la grande bande. En mettant suffisamment (mais pas trop) d'effet à droite, votre bille restera dans la partie haute du billard.



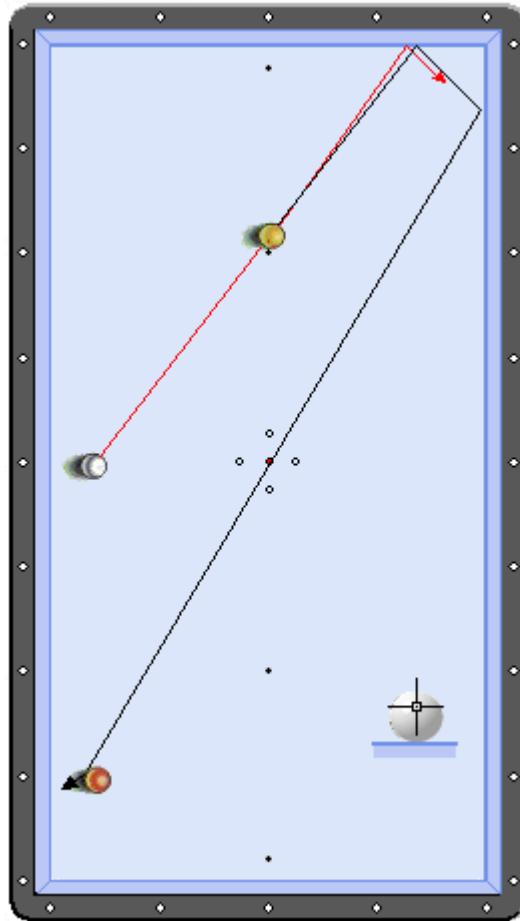
Avec la même position des billes, si vous mettez l'effet comme pour le point sur mouche, vous finirez inévitablement dans le château.



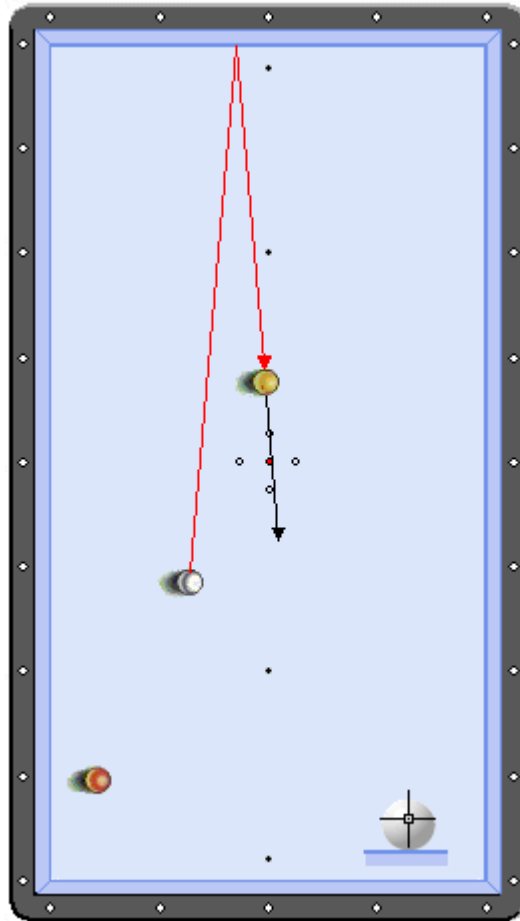
Remarque: la hauteur de l'attaque est aussi un paramètre TRES important qui permettra de bloquer ou au contraire de faire rouler votre bille. A vous de voir les meilleures combinaisons "effet / hauteur" selon les coups à jouer.

Limites d'exécution

Au 5 quilles, il est toujours préférable de "s'appuyer sur beaucoup de bille" (jouer plein plutôt que fin) pour maîtriser votre bille. Lorsque le biais est important, privilégiez L'ANGLE DIRECT déjà étudié dans nos pages. Plus facile à réaliser que le Filotto (dans cette configuration) et des possibilités de masque non négligeables.



Si la bille adverse est trop proche du château pour exécuter le Filotto, la CANDELA viendra à votre secours.



Prochainement, nous verrons comment réaliser le Filotto (toujours dans la longueur) lorsque la bille adverse n'est pas dans l'axe du château.

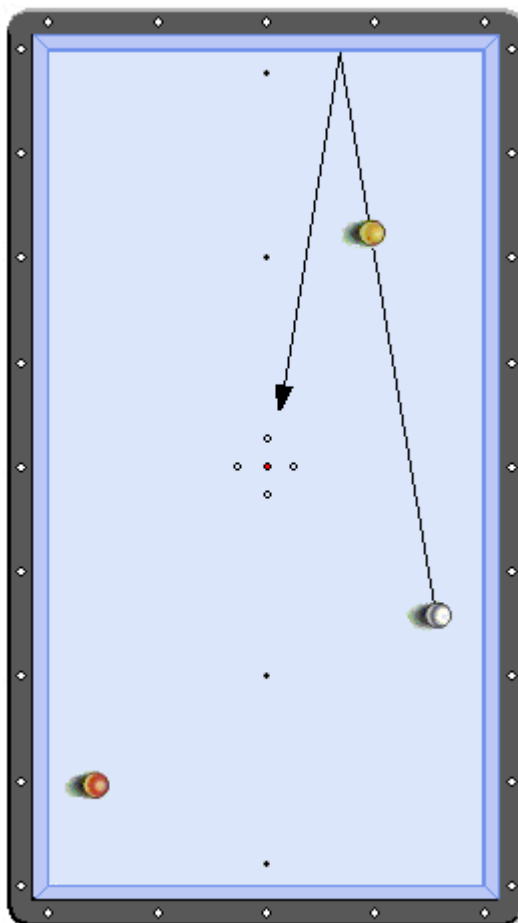
Une bande avant: "LA CANDELA"

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	Pleine
Hauteur :	Au centre.
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

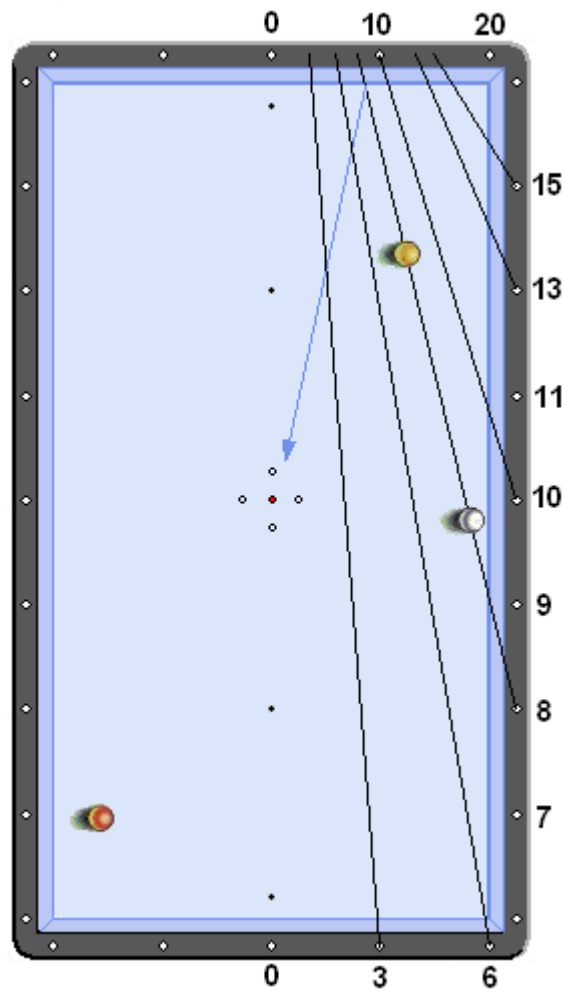
Domaine d'application

Ce coup est applicable pour les départs petite ou grande bande lorsque l'envoi de la bille adverse sur la petite bande aboutit dans le château.. Le carambolage de la bille adverse peut s'effectuer avant ou après le contact avec la bande. La CANDELA est équivalente au TRAVERSINO mais sur la longueur du billard.



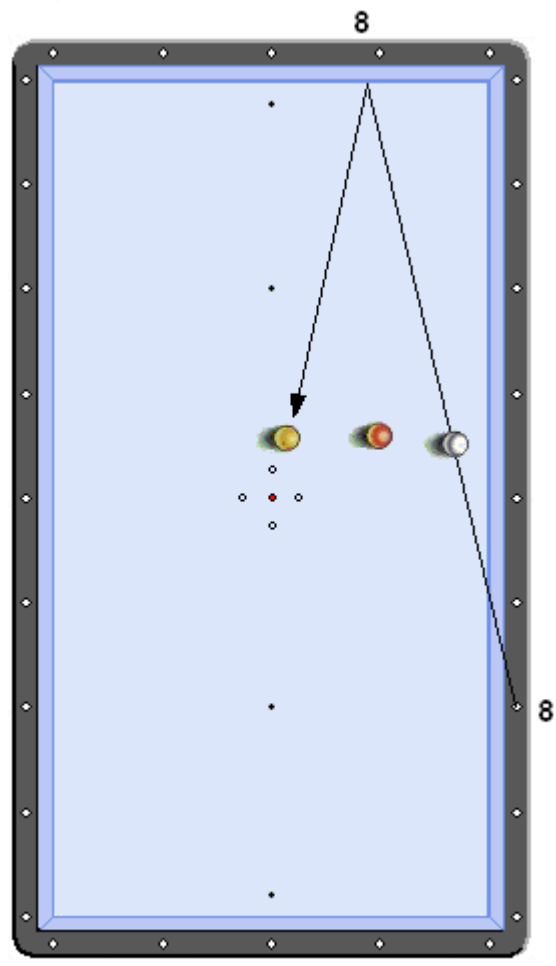
Correspondances

Les valeurs données sur le diagramme ci-dessous, correspondent à une ligne imaginaire passant par la bande de départ, la bille adverse et la bande de visée. Si votre bille se trouve elle aussi sur cette ligne, vous vous trouvez dans la meilleure position pour marquer des points et masquer votre adversaire.



Exemple par bande avant

Lorsque la situation l'exige (bille rouge intercalée par exemple), il est possible d'appliquer ce coup par une bande avant.



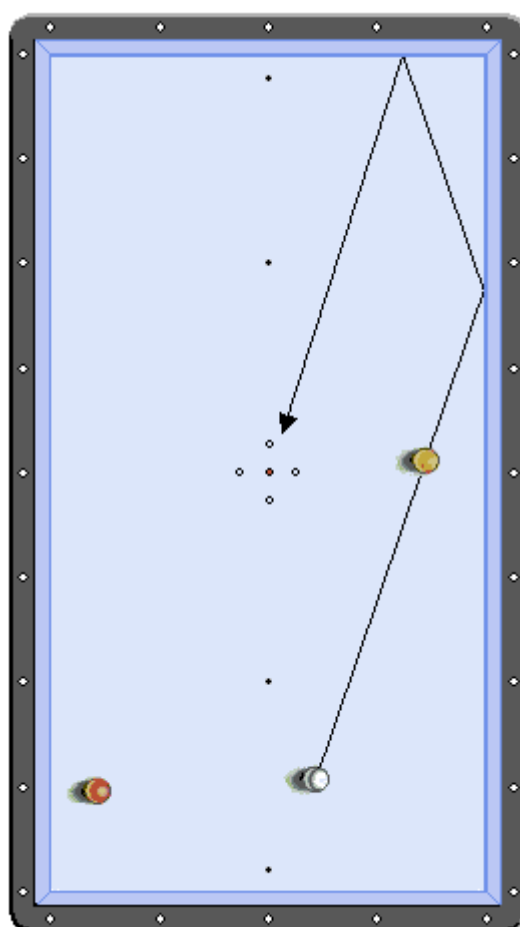
Grande bande - petite bande: "LO STRISCIO"

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	pleine
Hauteur :	Au centre ou au dessus
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

Domaine d'application

Cette méthode est applicable pour tous les points "grande bande – petite bande". Le carambolage de la bille adverse peut s'effectuer avant la première bande ou après la deuxième bande si la bille adverse est à proximité du château.



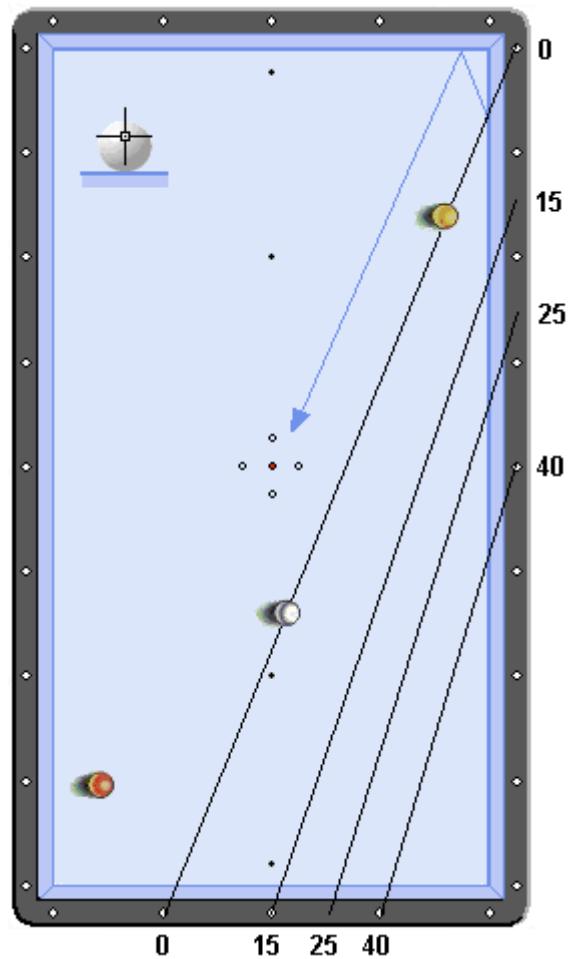
Si le coup est exécuté correctement (réglage de la hauteur de bille et mesure), le masque en diagonale est fort probable. Bien joué...

Correspondances

Les valeurs données ci-dessous, correspondent à une ligne imaginaire passant par la petite bande de départ, la bille adverse et la bande de visée. Si votre bille se trouve elle aussi sur cette ligne, vous vous trouvez dans la meilleure position pour marquer des points et masquer votre adversaire.

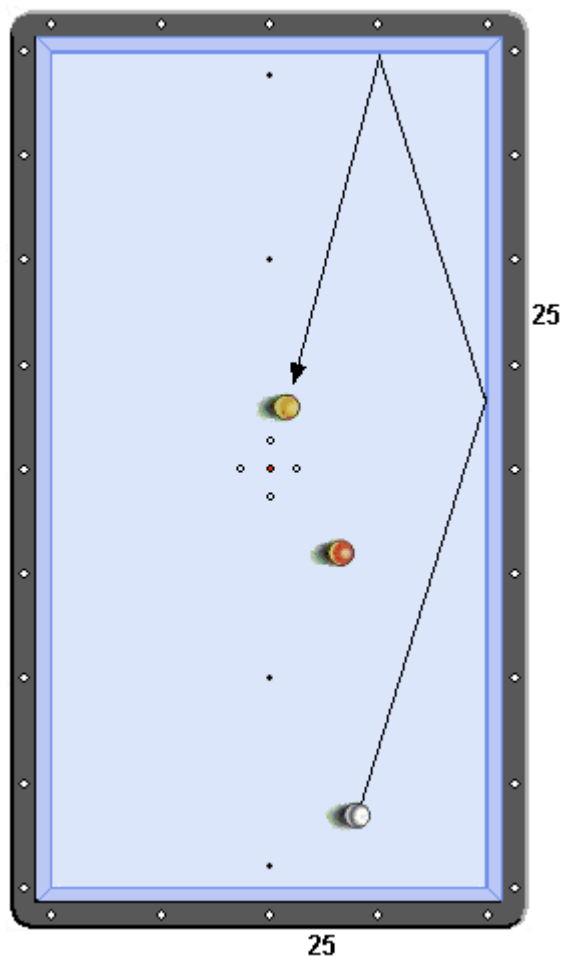
Valeur	Départ sur la petite bande	Visée sur la grande bande
0	1ère mouche	Mouche de coin

15	Mouche centrale	Entre la 1ère et la 2ème mouche
25	Entre la 2ème et la 3ème mouche	Entre la 2ème et la 3ème mouche
40	3ème mouche	4ème mouche



Exemple par 2 bandes avant

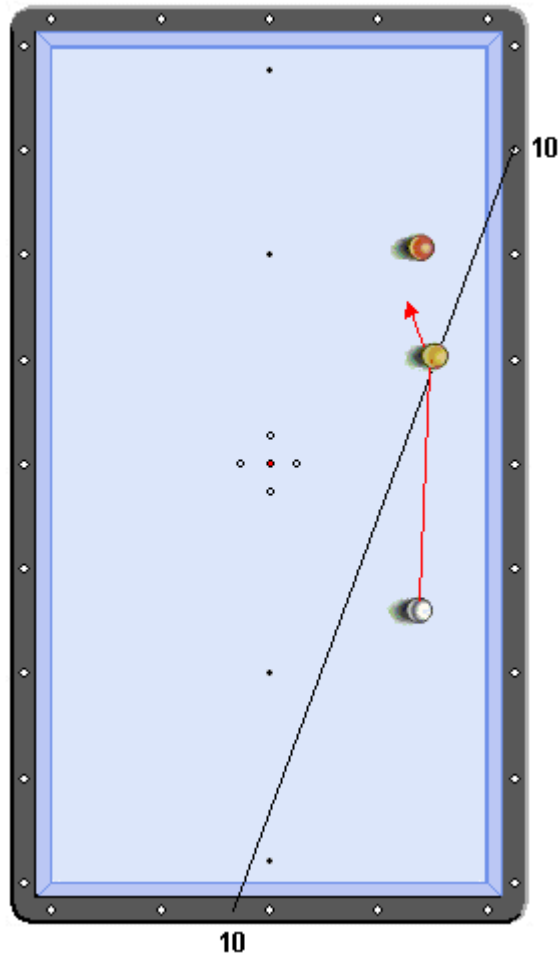
Dans l'exemple ci-dessous, le point de visée est 25. Il est important de ne pas confondre le point de visée sur la ligne des mouches (Entre la 2ème et la 3ème mouche) et le point de contact sur la bande (après la 3ème mouche).

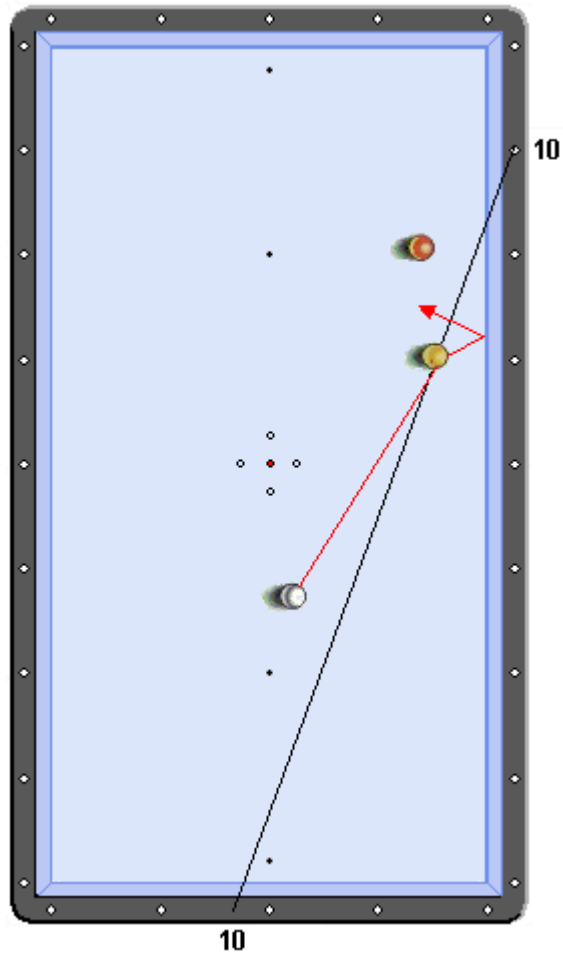


Remarque importante: la table de correspondance est donnée pour une arrivée sur la quille rouge au centre du château. Si la bille adverse est décalée, pensez à apporter une légère compensation en plus ou en moins pour effectuer le carambolage.

Risques à prendre en considération

Si votre bille n'est pas dans l'axe idéale de correspondance des bandes, il devient imprudent de jouer ce coup. En effet, vous devrez "lâcher de la bille" d'un côté ou de l'autre. Plus la bille adverse est proche du coin, plus le risque de bosse augmente.





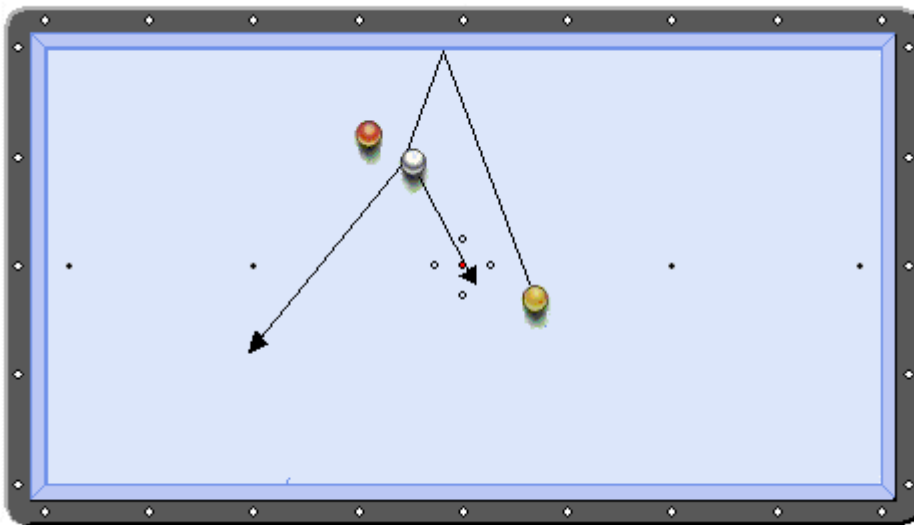
Une bande avant: "IL TRAVERSINO" – méthode III

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	pleine
Hauteur :	Au centre.
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

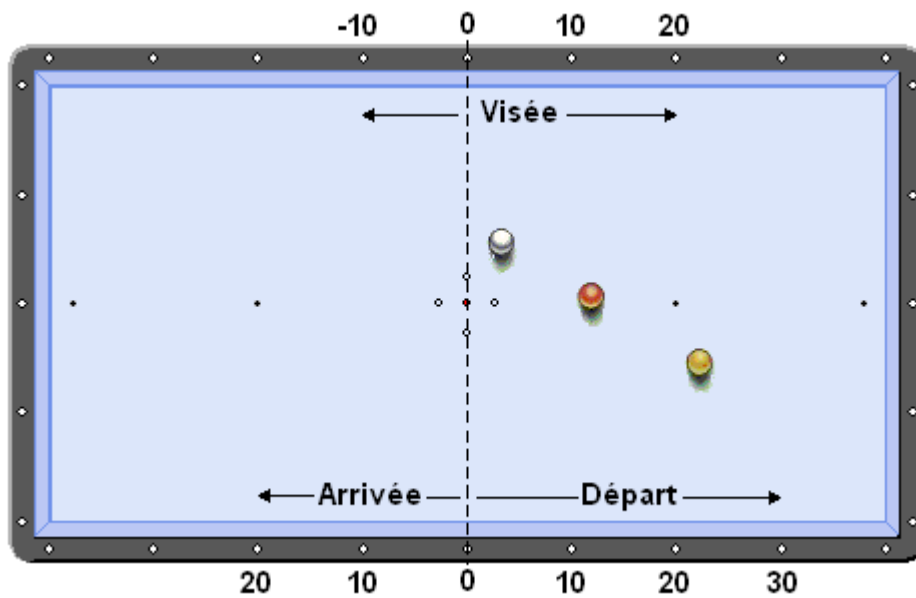
Domaine d'application

Cette troisième méthode est complémentaire de la précédente pour tous les "Traversinos" joués en bande avant lorsque la bille adverse est désaxée du château. Elle peut aussi permettre de confirmer la méthode visuelle si vous n'êtes pas trop sûr de vos repère visuels.

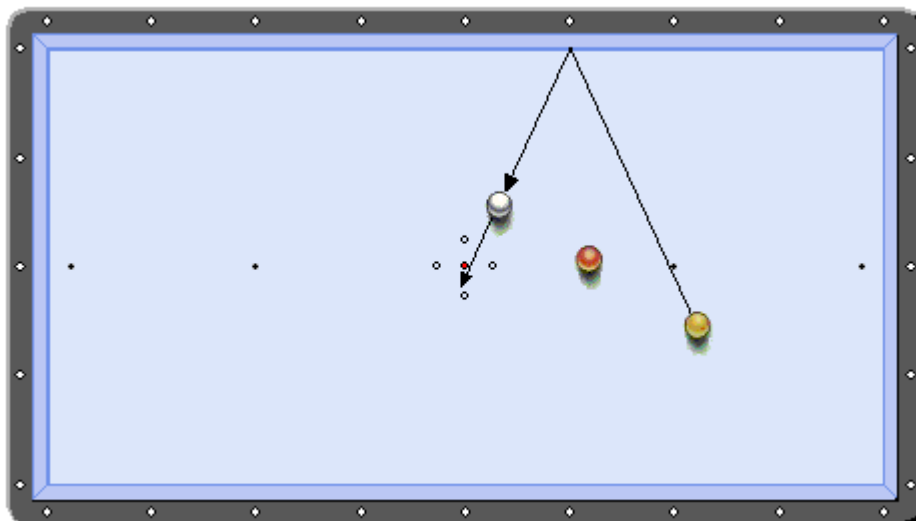


Correspondances

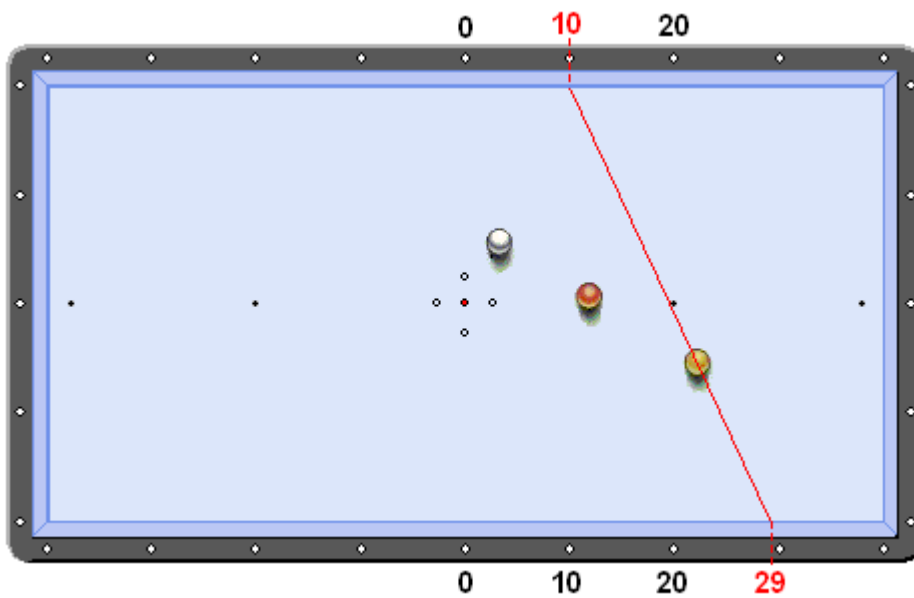
Les mouches des grandes bandes sont numérotées de 10 en 10. Les mouches centrales servent de point 0 (et d'axe de symétrie). Comme pour la 2^{ème} méthode, les mesures sont faites sur le "nez de bande" et non en "fond de mouche".



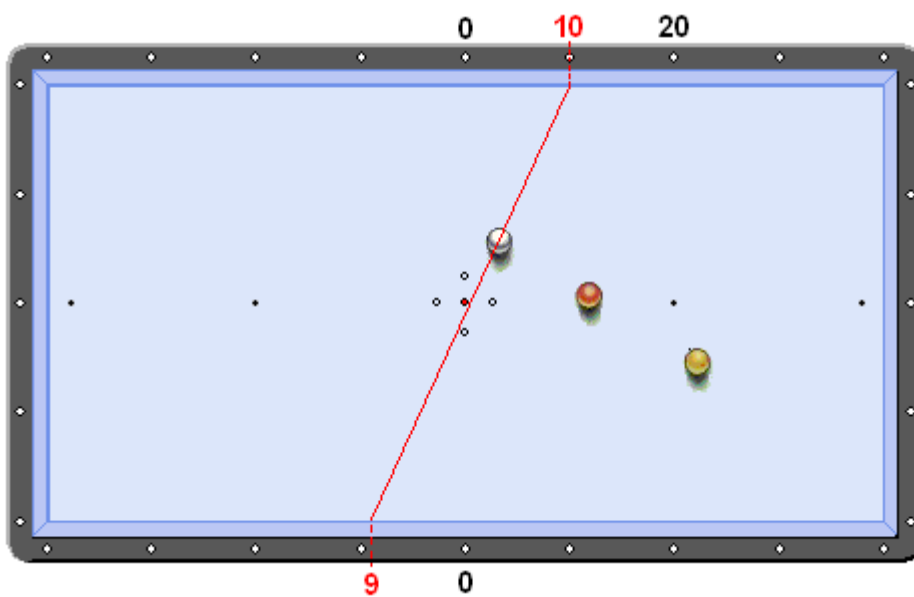
Méthode de calcul

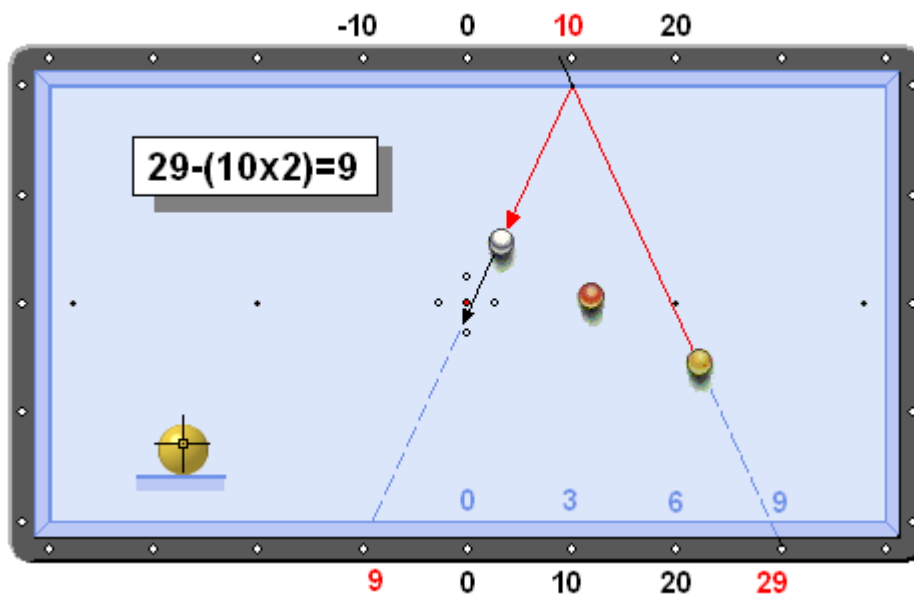


En premier lieu, il faut estimer le point de visée sur la grande bande pour carambola la bille adverse de façon à l'envoyer dans le château (feeling ou méthode II). La valeur estimée est **10**. La droite imaginaire traversant votre bille en son centre et coupant la bande de visée au point **10** correspond à une valeur de départ de **29**.



En appliquant la formule: **Départ** – (2 x **Visée**) = **Arrivée** on obtient **9** comme valeur d'arrivée calculée. Il suffit simplement de vérifier que la droite imaginaire reliant le point de visée au point d'arrivée traverse bien la bille adverse en son centre pour l'envoyer dans le château.

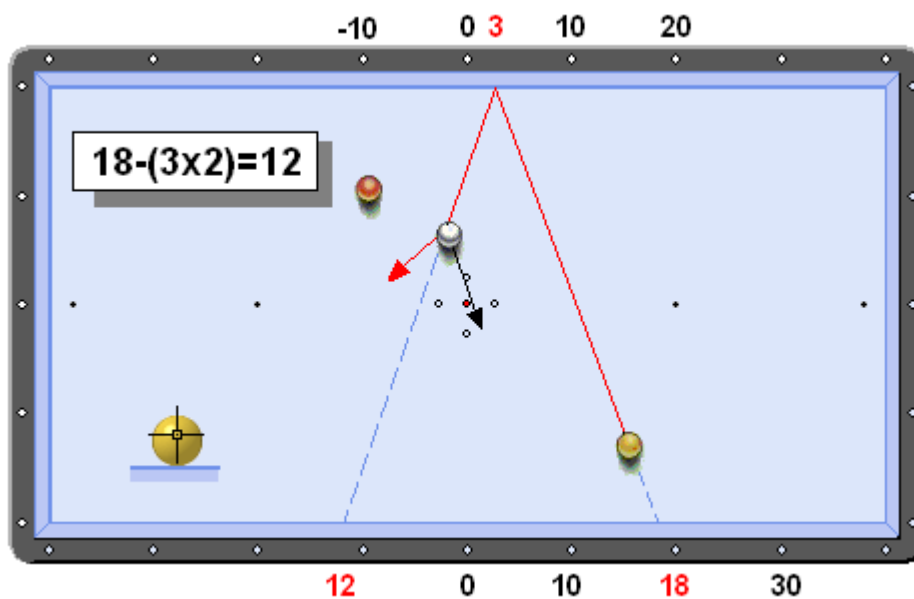




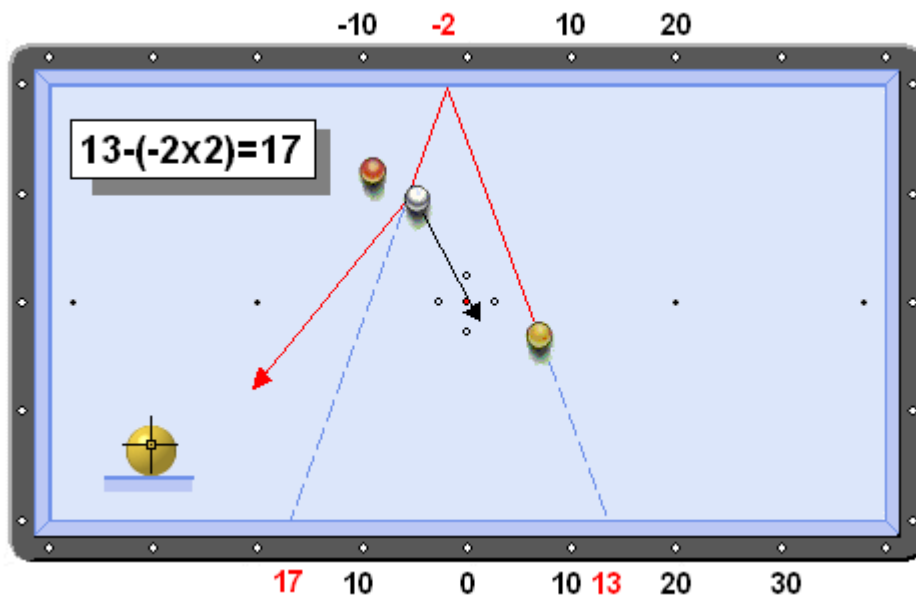
Dans l'exemple ci dessus, les numérotations bleues correspondent aux valeurs obtenues avec la 1^{ère} méthode. Dans le cas où la bille adverse se trouve sur la trajectoire du château, les deux méthodes de calcul sont utilisables (en plus de la méthode visuelle).

Bille adverse excentrée

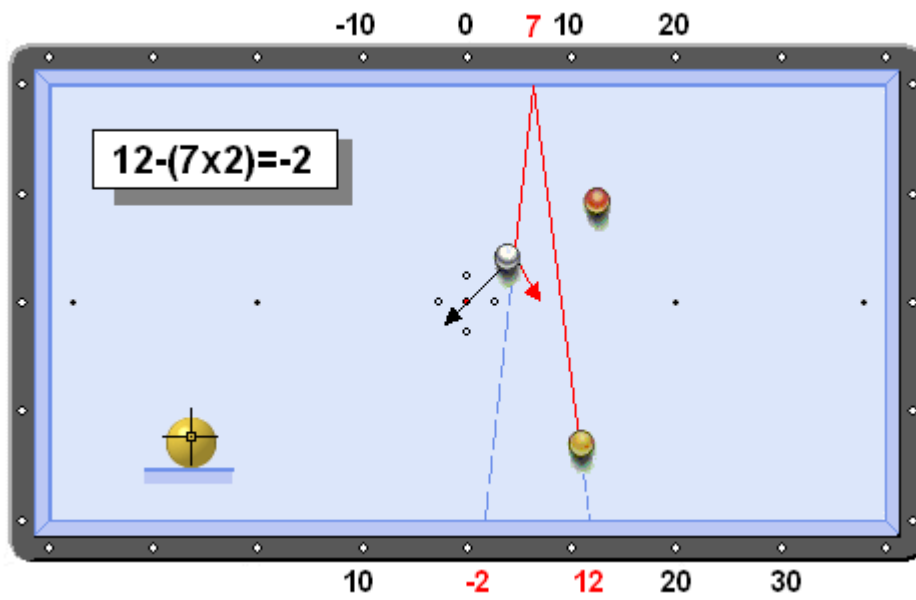
Lorsque la bille adverse est excentrée par rapport au château, une prise de bille pleine ne permet pas de l'envoyer au château. Il faudra donc assurer une prise de bille le permettant. Cette méthode permet de jouer la cas échéant des "finesses", ce qui serait plus délicat avec la méthode visuelle.



Il peut arriver, comme dans l'exemple ci-dessous, que la valeur de visée soit négative. Pas de problème, la formule est identique .



De la même manière, lorsque la bille adverse est "avant" le château, c'est la valeur d'arrivée qui peut-être négative



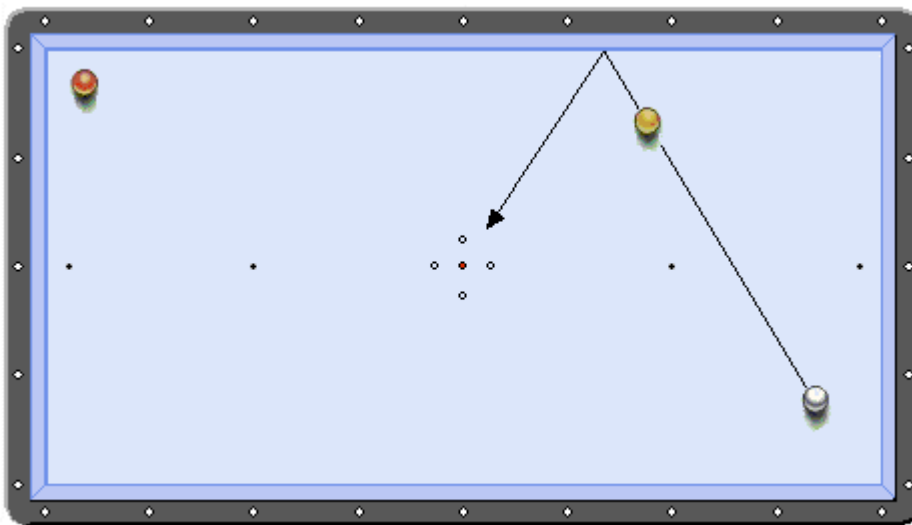
Une bande avant: "IL TRAVERSINO"

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	pleine
Hauteur :	Au centre.
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

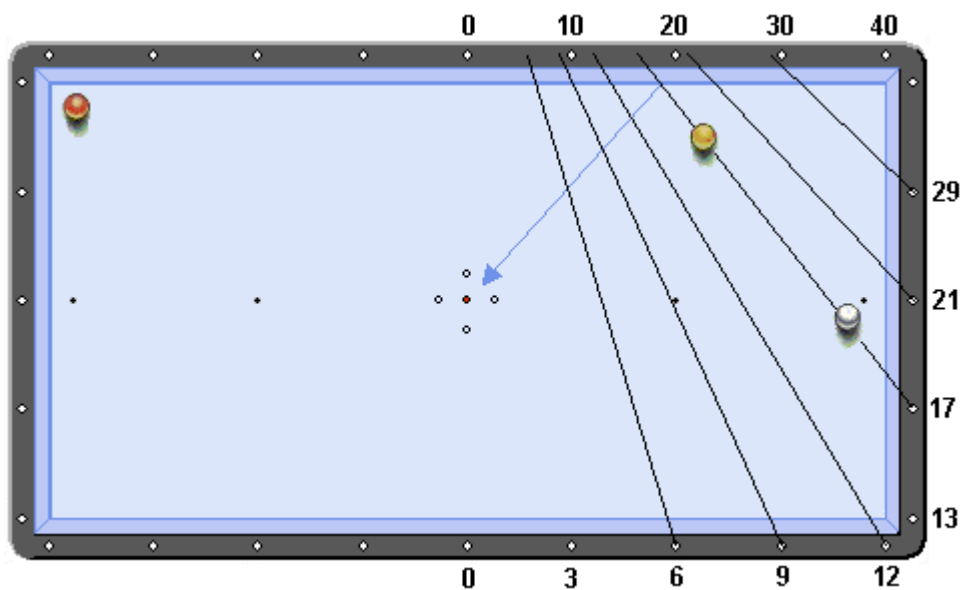
Domaine d'application

Ce coup est applicable pour les départs petite ou grande bande lorsque l'envoi de la bille adverse sur la grande bande aboutit dans le château.



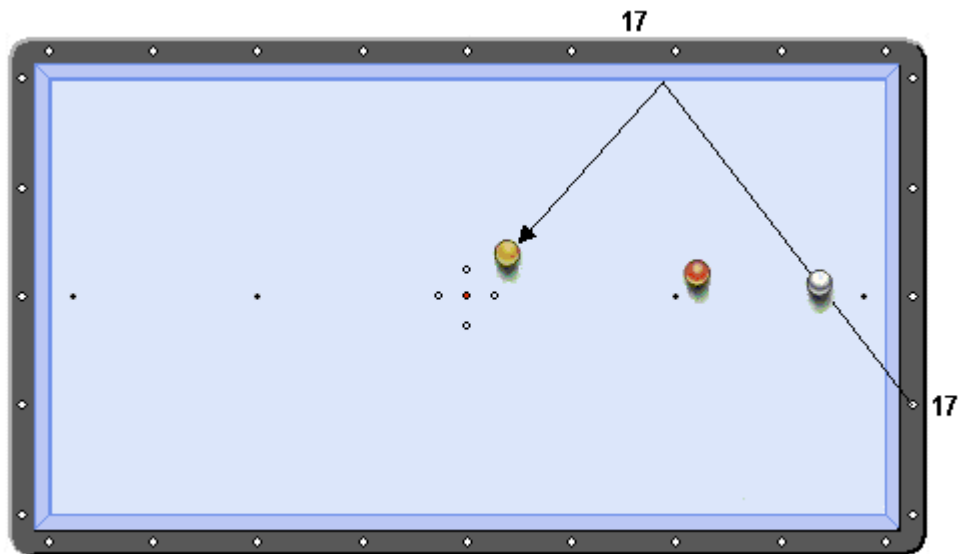
Correspondances

Les valeurs données sur le diagramme ci-dessous, correspondent à une ligne imaginaire passant par la petite bande de départ, la bille adverse et la bande de visée. Si votre bille se trouve elle aussi sur cette ligne, vous vous trouvez dans la meilleure position pour marquer des points et masquer votre adversaire.



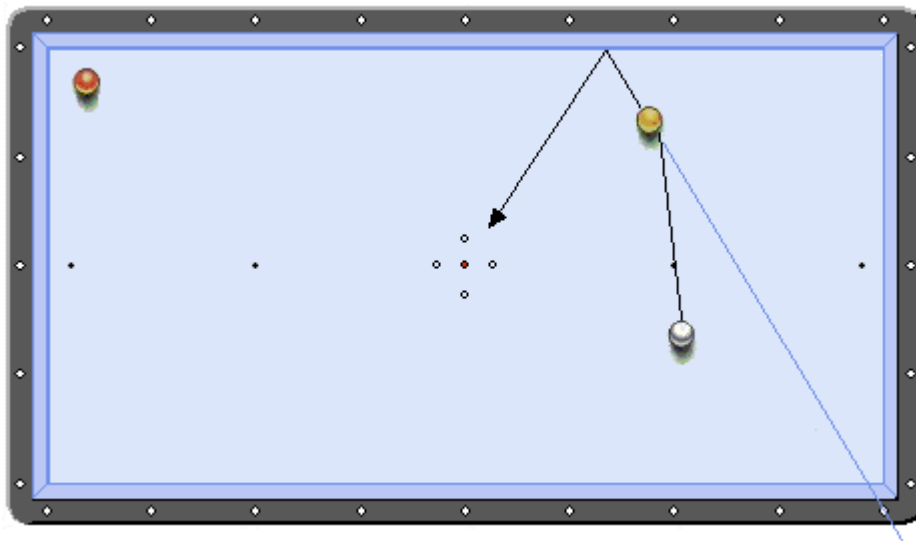
Exemple par bande avant

Lorsque la situation l'exige (bille rouge intercalée), il est possible d'appliquer ce coup par une bande avant.



Bille du joueur décalée

Si la bille du joueur n'est pas sur la ligne théorique du système (ligne bleue), le coup est tout de même applicable en "lâchant de la bille". Le point de contact à obtenir sur la bille adverse correspond alors à l'entrée de la ligne bleue sur la bille adverse (comme pour un coupé classique).



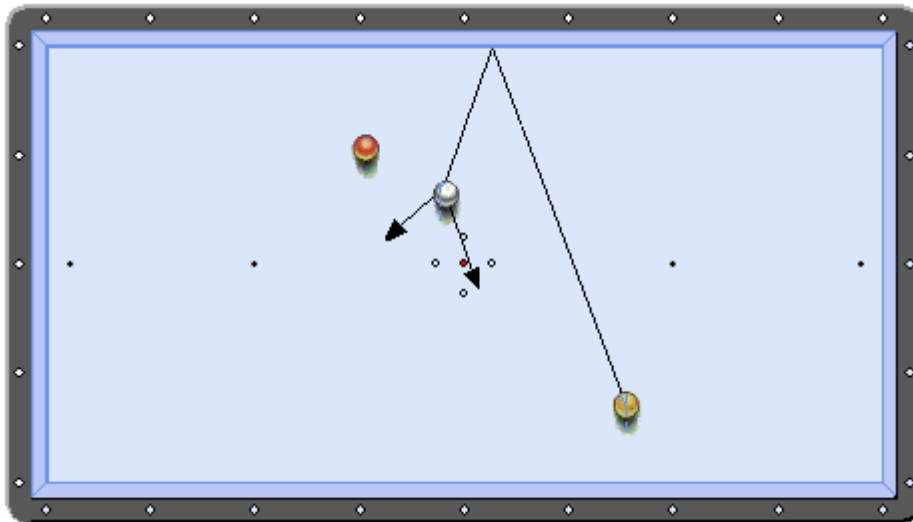
Une bande avant: "IL TRAVERSINO" – Méthode II METHODE VISUELLE

Paramètres d'exécution

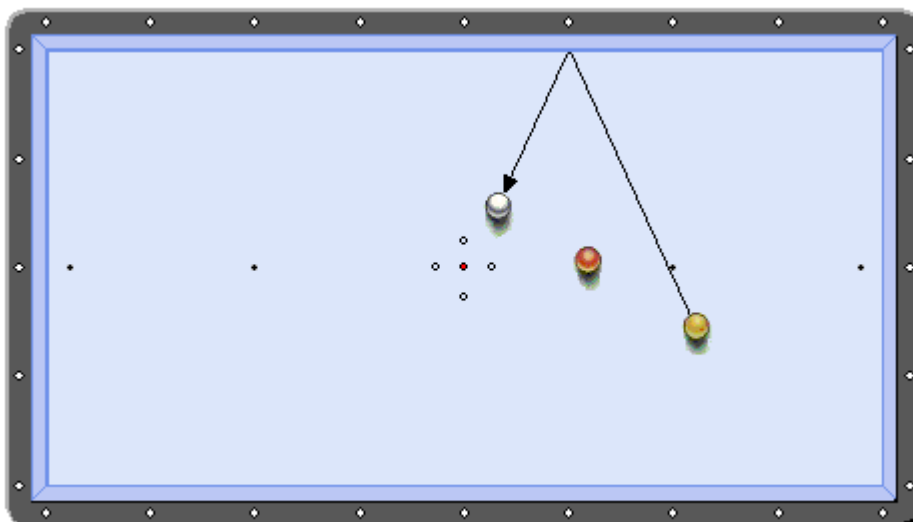
Prise de bille:	pleine
Hauteur :	Au centre.
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

Domaine d'application

Cette méthode est applicable pour tous les "Traversinos" (Traversini ???) joués en bande avant, même (et surtout) lorsque la bille adverse est désaxée du château. Elle est facile à mémoriser car elle ne fait référence à aucune numérotation, mais demande une bonne capacité d'extrapolation visuelle.

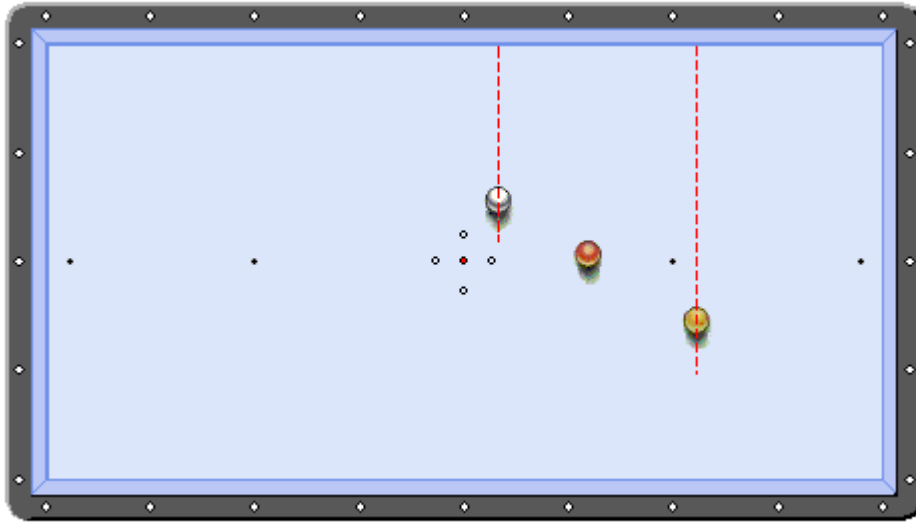


Pour des raisons de facilité et dans un premier temps, nous apprendrons la méthode avec la bille adverse dans l'axe du château. Vous pourrez ainsi facilement la comparer à la première méthode de calcul.

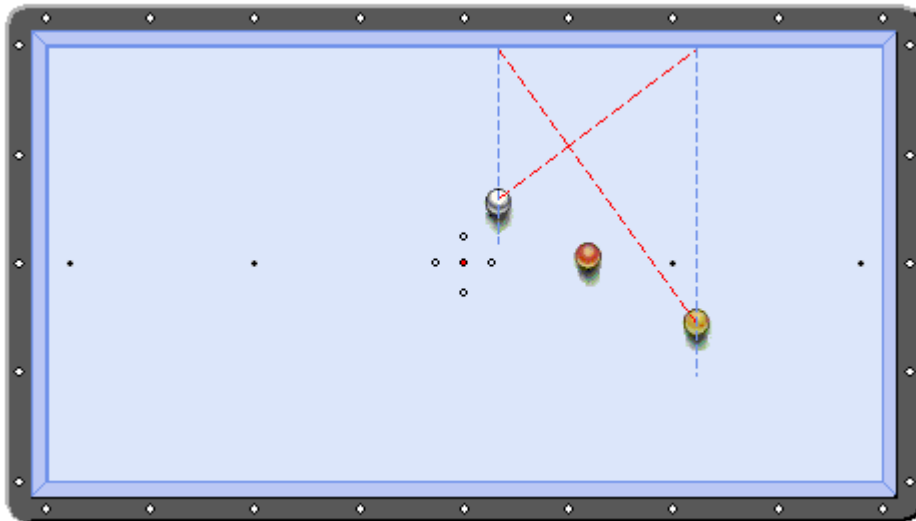


Méthode de détermination

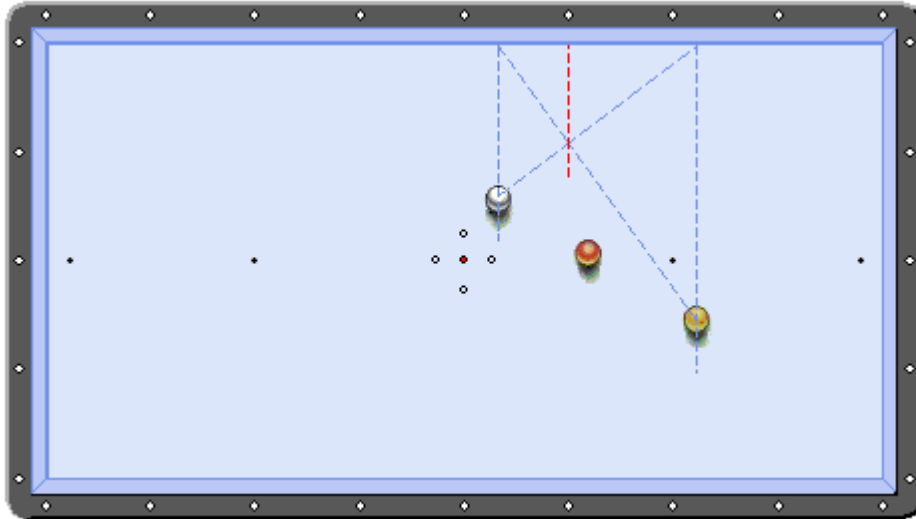
Trouver dans un premier temps les 2 points d'intersection avec la grande bande (de visée), projection des droites imaginaires, parallèles à la petite bande, passant par le centre des deux billes.



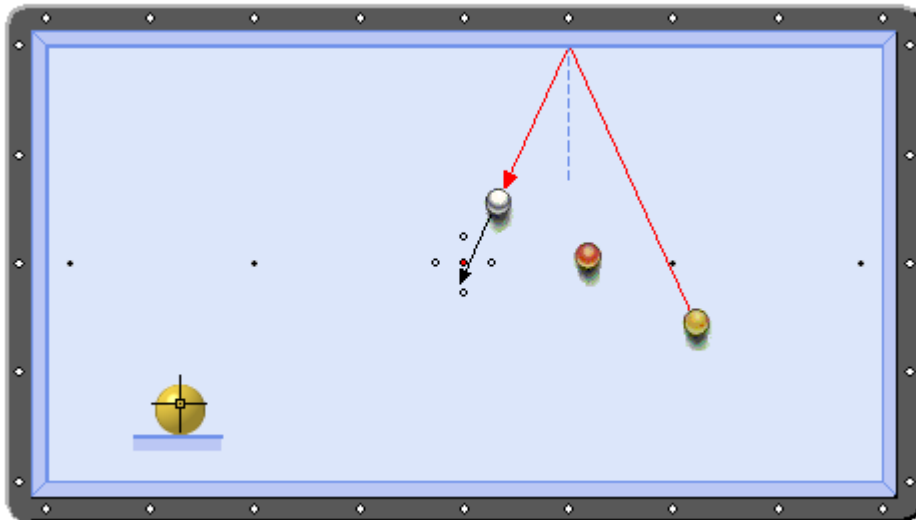
Relier en croix les points trouvés avec le centre des billes.



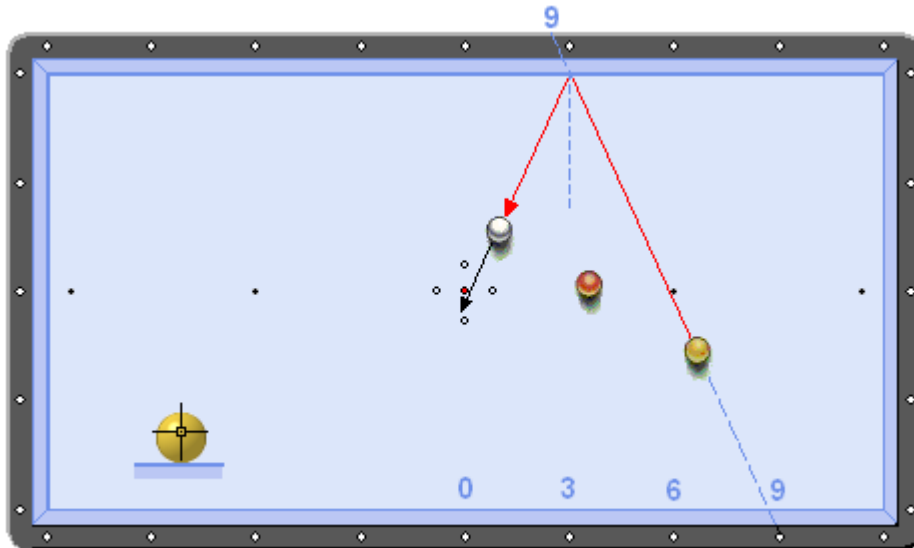
C'est à ce moment là que votre mémoire visuelle doit être efficace. La projection du point de croisement des deux droites sur la grande bande (toujours parallèle à la petite bande) vous donne avec précision le point de visée.



La difficulté réside dans le fait d'estimer un point de visée à partir de 5 droites imaginaires (!). Au début, je vous conseille de vous aider de 2 queues de billard pour figurer les projections croisées. Très vite, vous pourrez vous en passer, mais c'est une étape qui peut éviter de se décourager (à éviter en compétition).



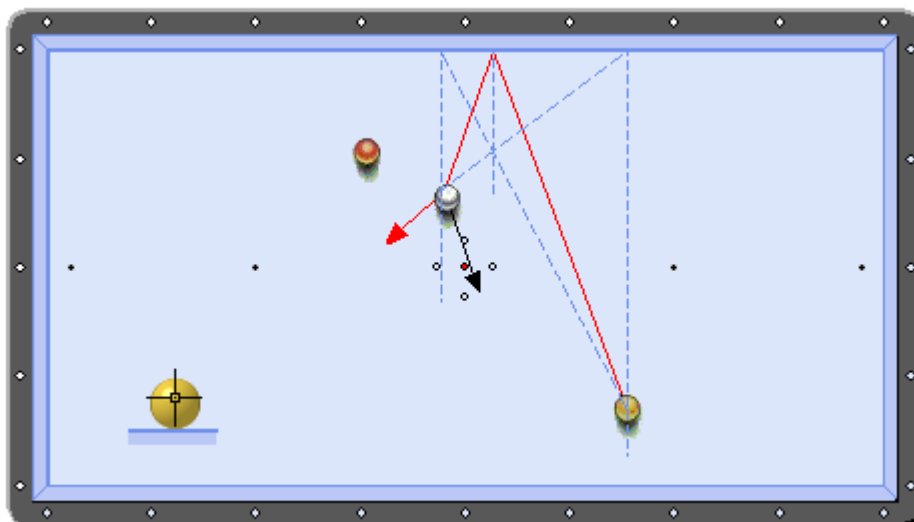
Pour vérifier le bien fondé de cette méthode, le schéma suivant superpose les deux méthodes de définition. En appliquant le calcul, Départ = 9, Visée = 9... Bingo c'est dans le château.



REMARQUE IMPORTANTE: contrairement à la plupart des systèmes déjà abordés, toutes les mesures se font sur le "nez de bande" et non en "fond de mouche".

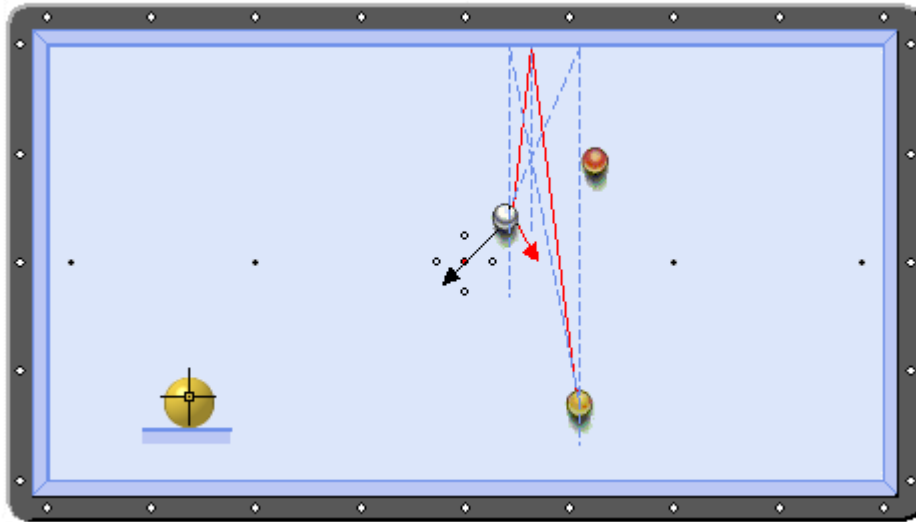
Bille adverse excentrée du château

Cette méthode de détermination trouve tout son intérêt lorsque la bille adverse n'est pas dans la trajectoire idéale du "Traversino". Dans l'exemple ci-dessous, la méthode de calcul est inapplicable, la bille adverse se trouvant "après" le château.



ATTENTION: pour effectuer le carambolage idéal et envoyer la bille dans le château, il est nécessaire de toucher l'extérieur de la bille adverse $\frac{1}{2}$ bille. Pour ce faire, dans votre estimation, la projection de la parallèle ne devra pas être prise au centre de la bille mais plus ou moins décalé vers la gauche par rapport à l'axe de la bille.

Inversement, dans l'exemple ci-dessous, la bille adverse est "avant" le château. L'angle de coupe impose de prendre la projection de la bille adverse décalée vers la droite.

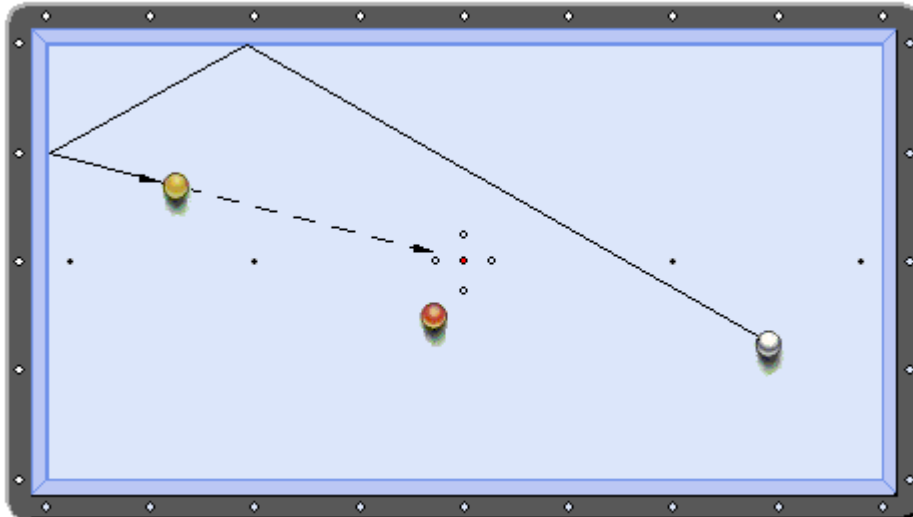


Bricole par 2 bandes avant avec effet retenu. LA PETITE GARUFFA

Paramètres d'exécution

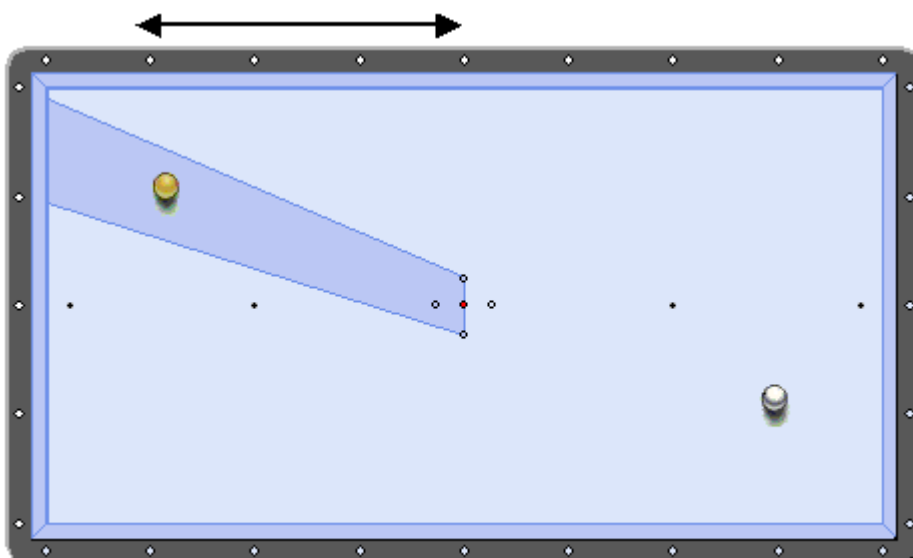
Prise de bille:
Hauteur :
Effet :

Pleine par 2 bandes avant.
Au dessus du centre.
1 procédé d'effet contraire



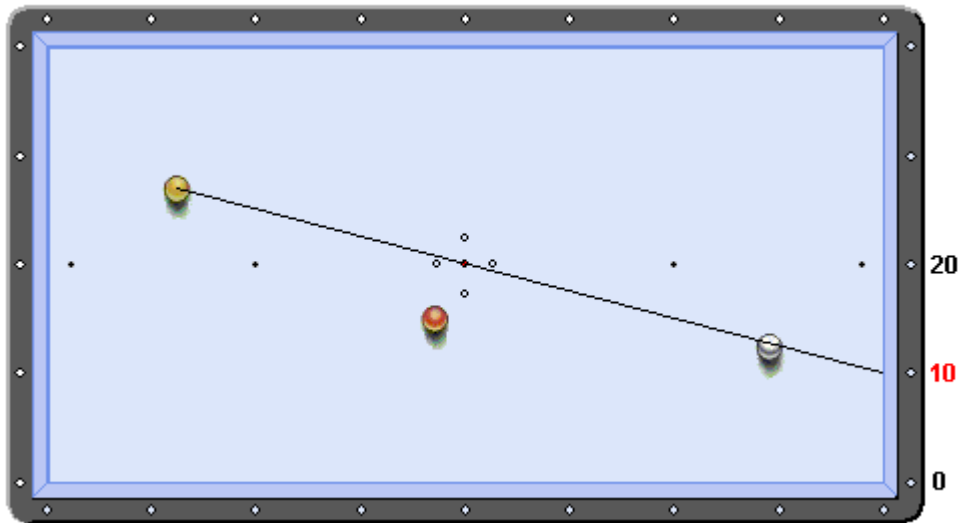
Limite de validité

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 d'angle et la 1ère mouche et le sommet par le château.

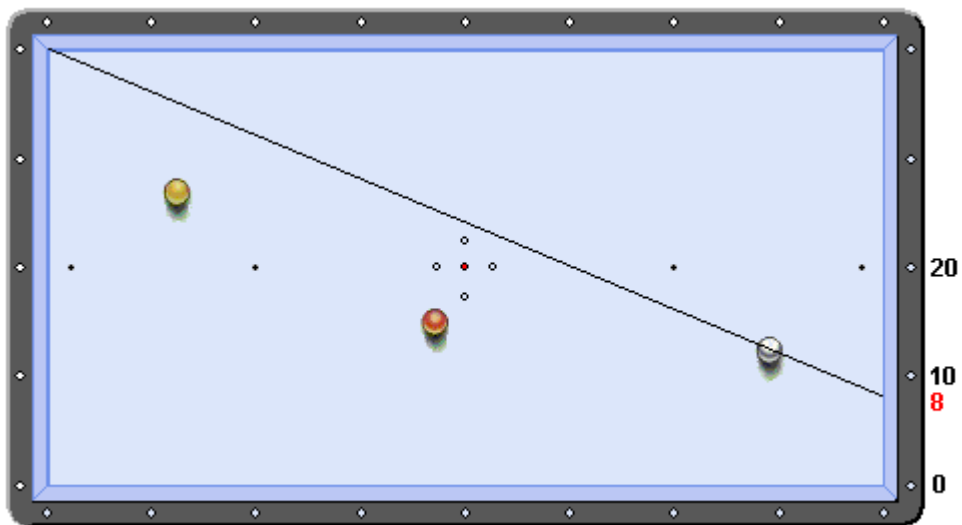


Méthode de calcul

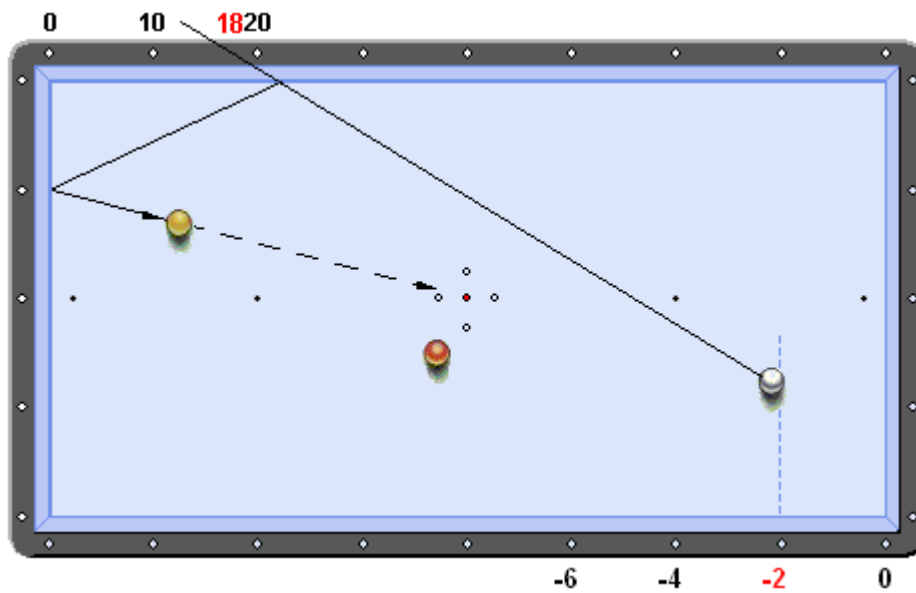
1) Trouver la valeur sur la petite bande (celle près du joueur) prolongeant une droite passant par la bille adverse et la quille rouge du château.



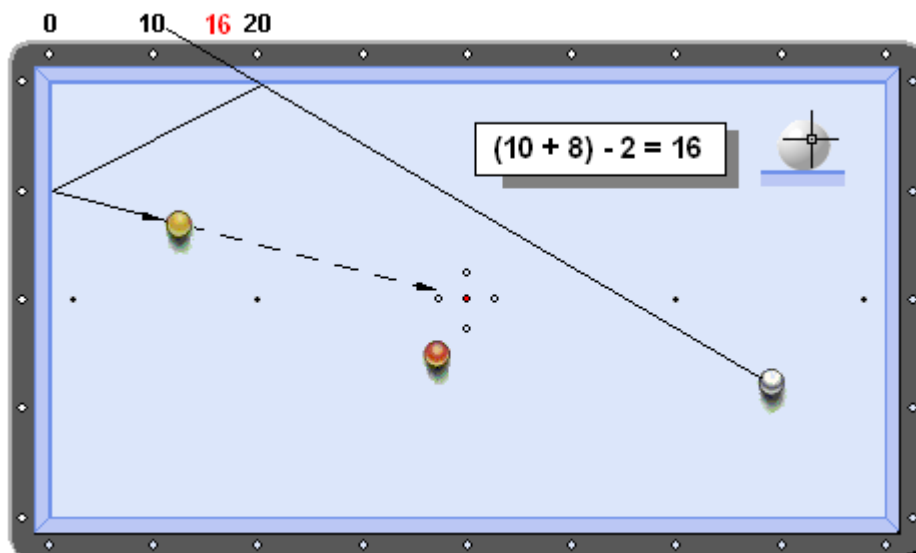
2) Trouver la valeur, toujours sur la petite bande, prolongeant une droite passant par la bille du joueur et le coin opposé du billard.



3) L'addition des deux valeurs donne le point de visée (sur la ligne des mouches) auquel il faut retrancher la compensation. Elle dépend de la position de votre bille par rapport à la petite bande : 0 auprès de la petite bande en diminuant de 2 points par mouche.



Ce calcul permet de réaliser la bricole avec un procédé d'effet contraire.



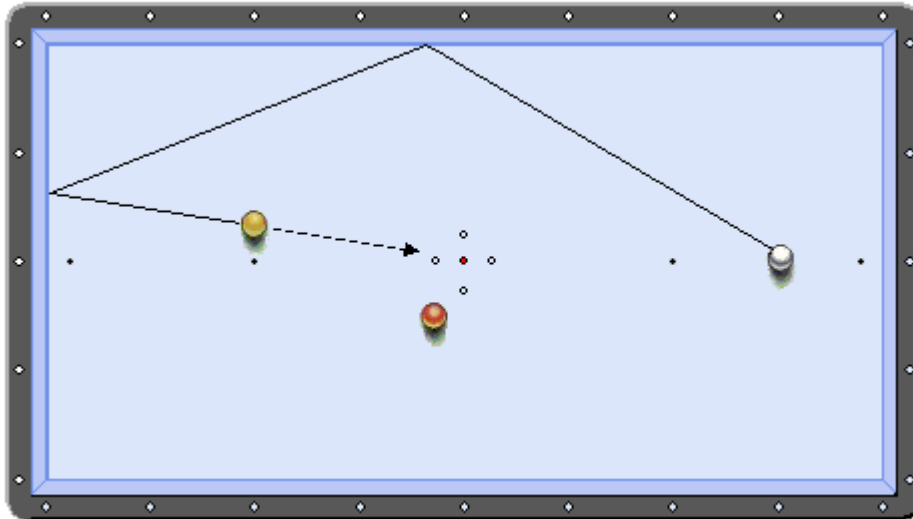
Remarque Importante : si le point d'impact calculé est compris entre le coin du billard et la 1ère mouche sur la grande bande, la garuffa se joue sans effet.

Bricole par 2 bandes avant avec effet retenu. LA GRANDE GARUFFA

Paramètres d'exécution

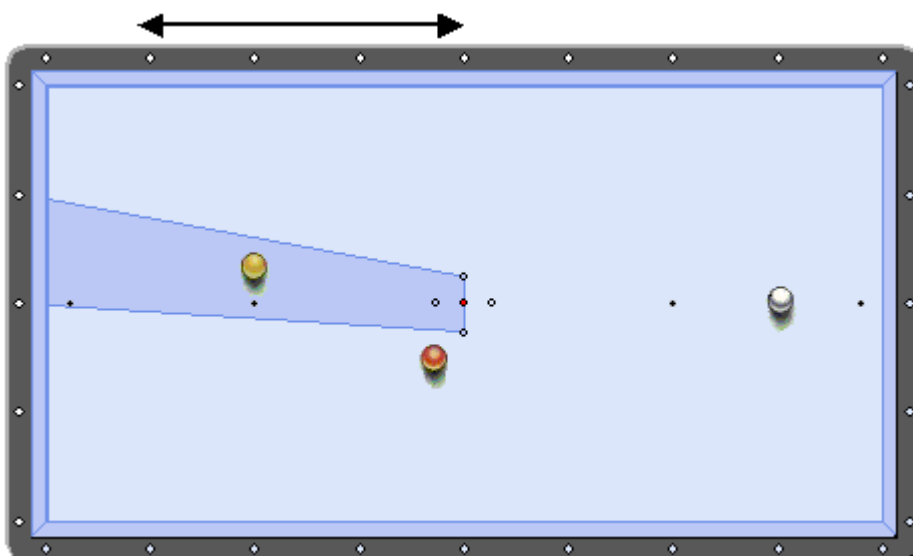
Prise de bille:
Hauteur :
Effet :

Pleine par 2 bandes avant.
Au dessus du centre.
Effet contraire maximum



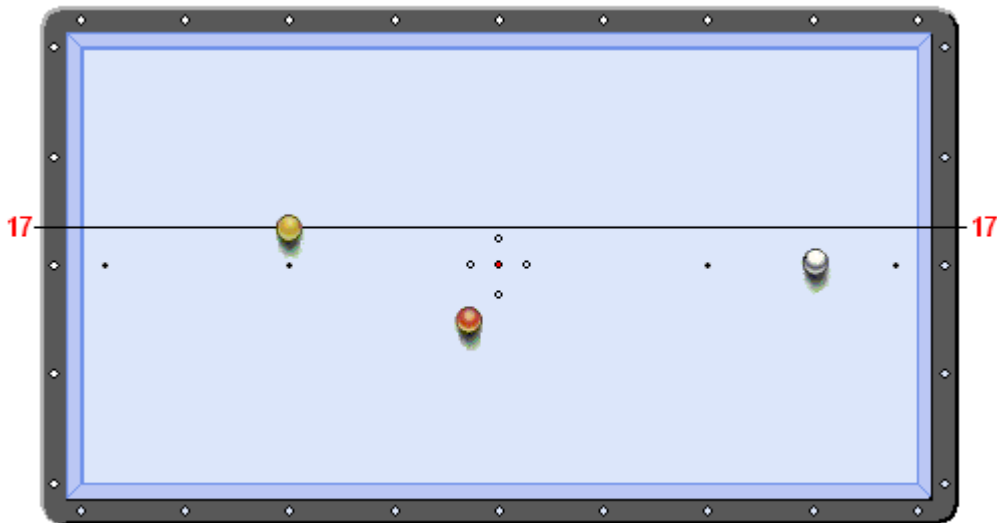
Limite de validité

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.



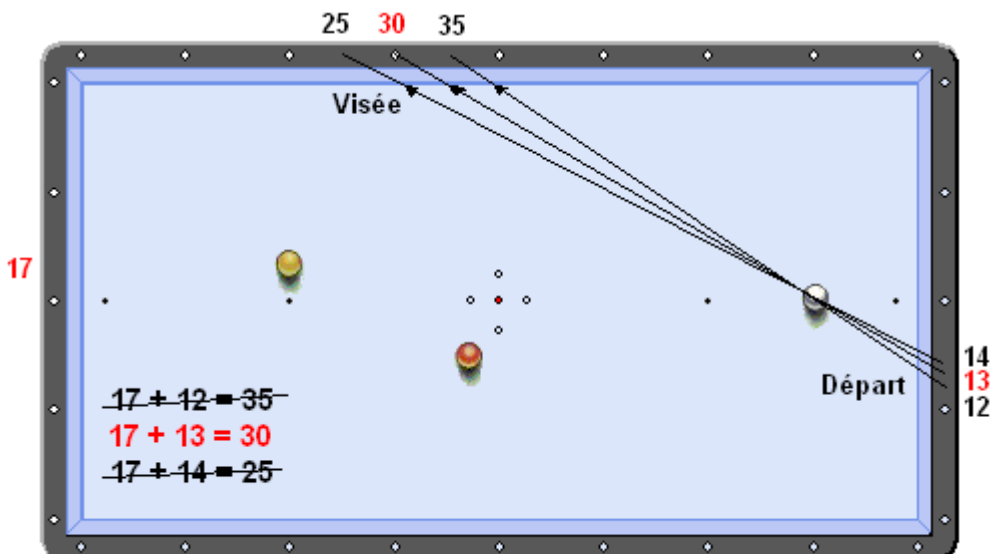
Méthode de calcul

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

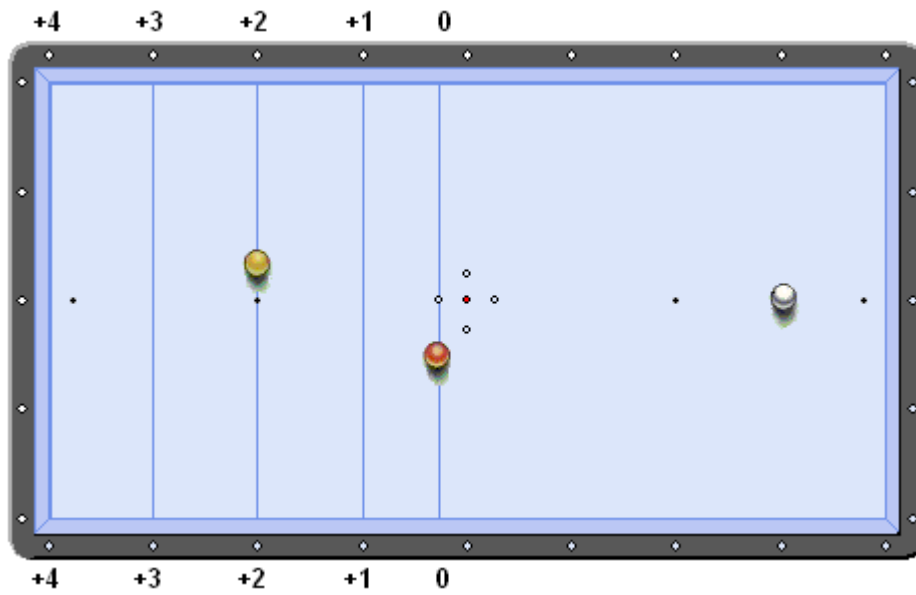


2) Trouver le point de visée sur la grande bande en vous aidant de votre queue de billard. La droite passant par l'axe de votre bille doit répondre à l'équation :

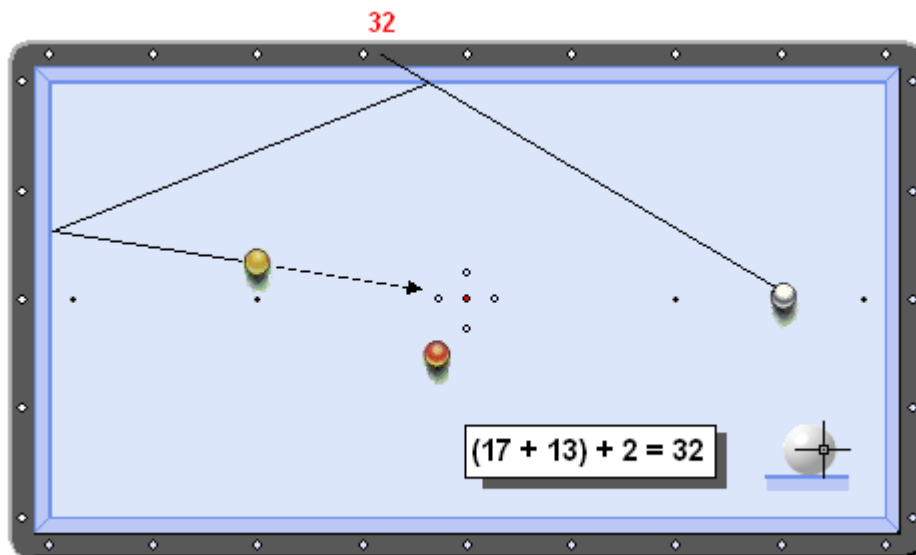
Valeur trouvée en 1) + Départ = Visée.



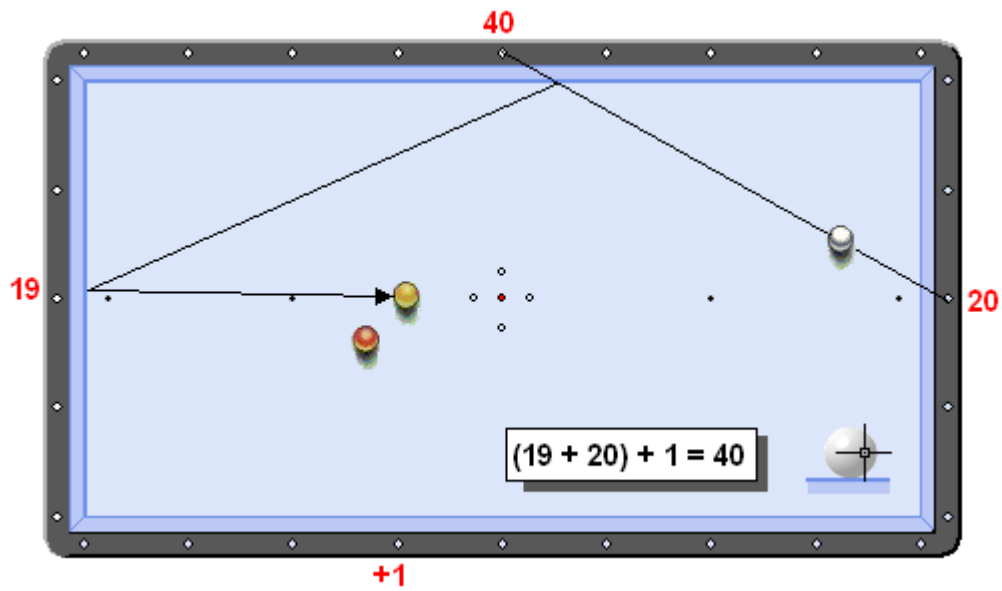
3) Appliquer la compensation éventuelle. Elle dépend de la position de la bille adverse par rapport à la petite bande opposée : +4 auprès de la petite bande en diminuant de 1 point par mouche.



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..

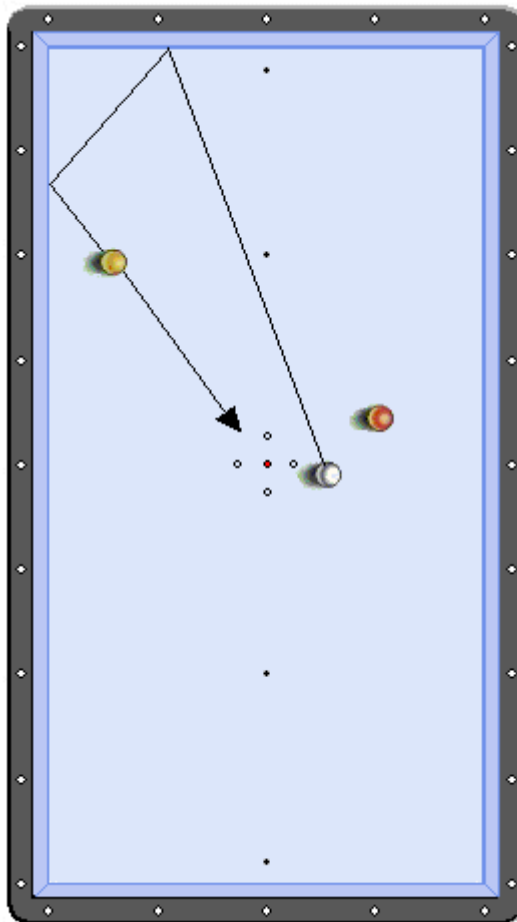
Bricole par deux bandes avant avec effet

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	Visée dans la bande
Hauteur :	Variable.
Effet :	Variable
Force :	Très lent

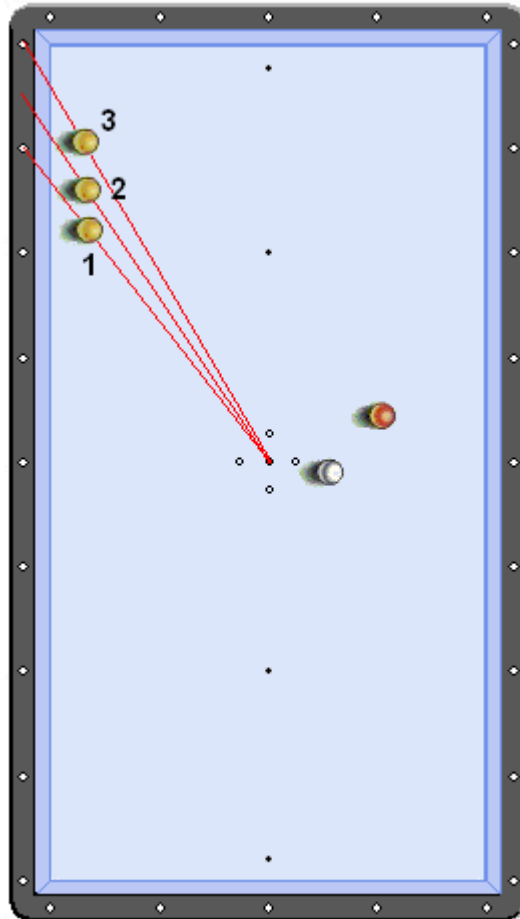
Domaine d'application

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.

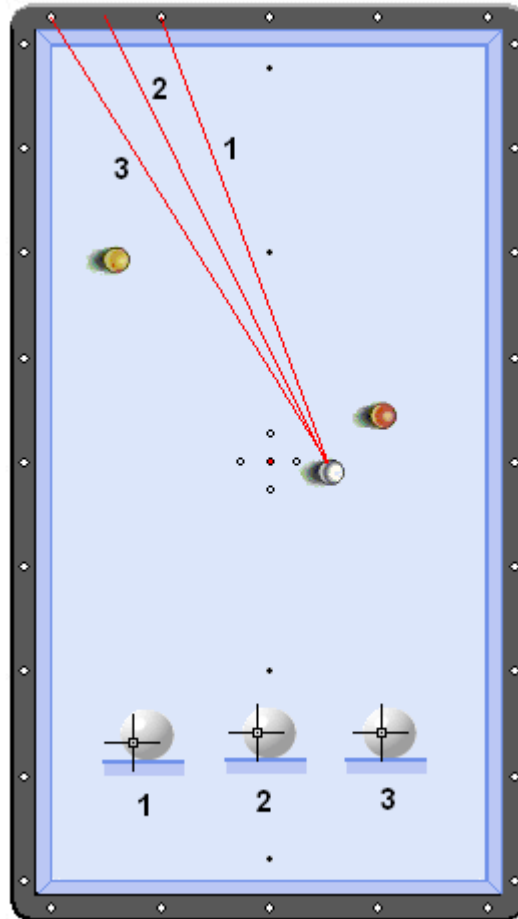


Méthode de calcul

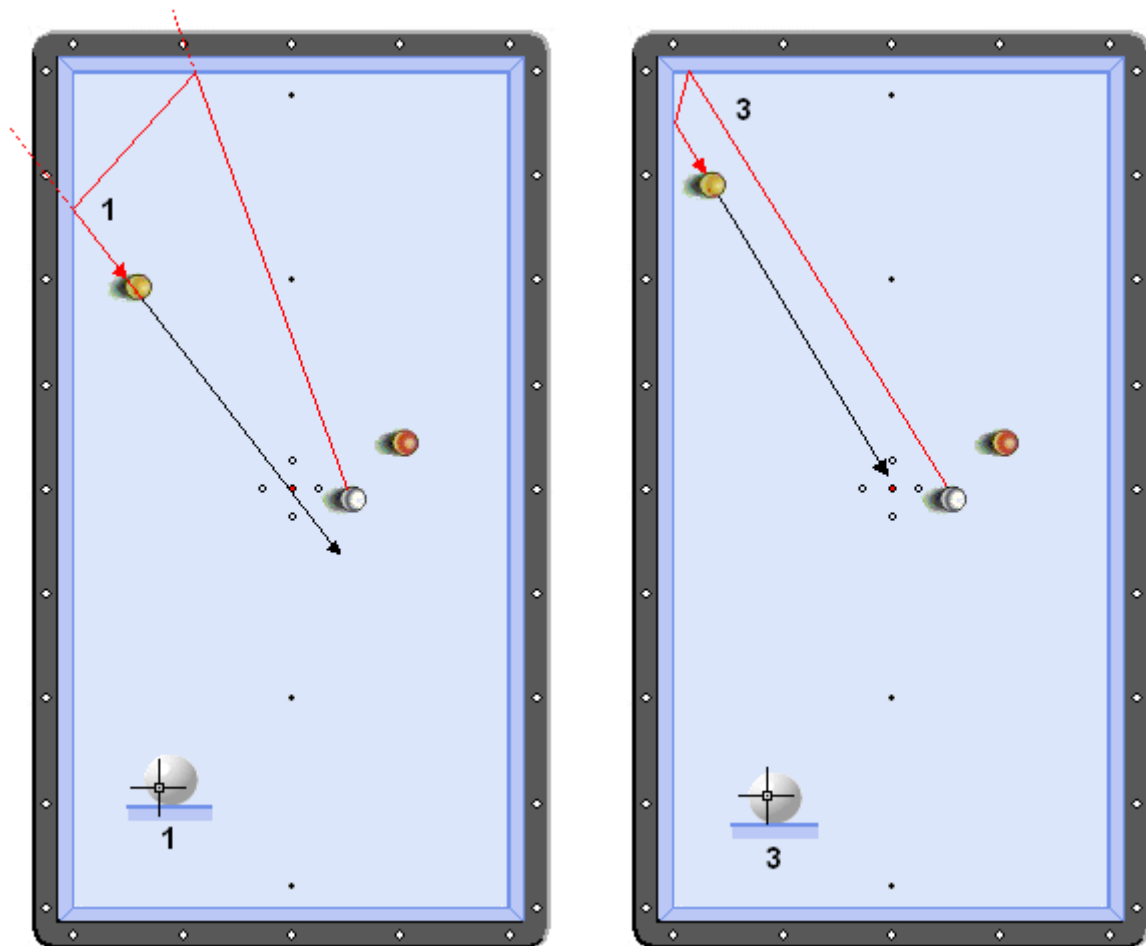
Repérer à quelle hauteur, la droite passant par la quille rouge et l'axe de la bille adverse coupe la grande bande (fond de mouche).



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.



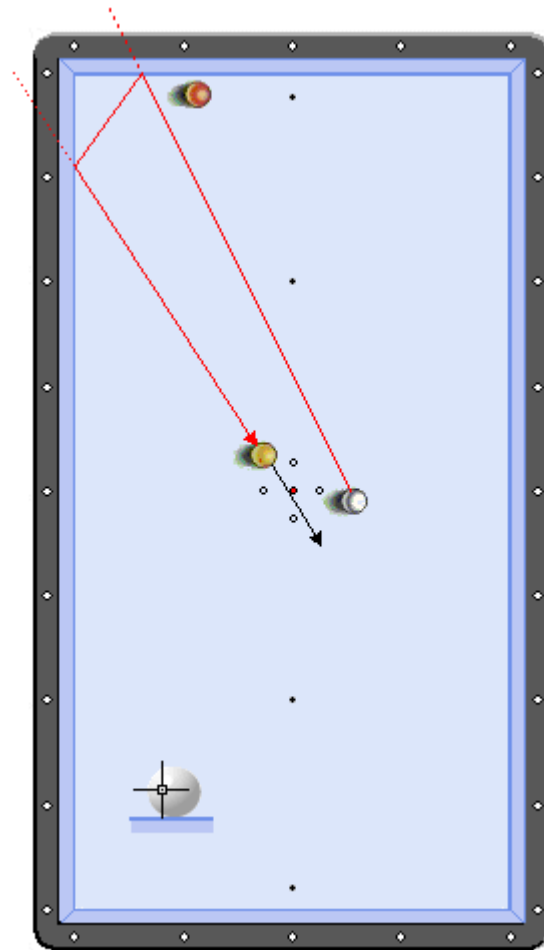
Si la visée est sur la première mouche (1), l'effet doit être maximum et au dessous du centre.
Si la visée est entre la première mouche et le coin (2), appliquer 2 procédés d'effet à l'équateur de la bille.
Si la visée est à proximité du coin (3), appliquer 1 procédé d'effet à l'équateur de la bille.



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.



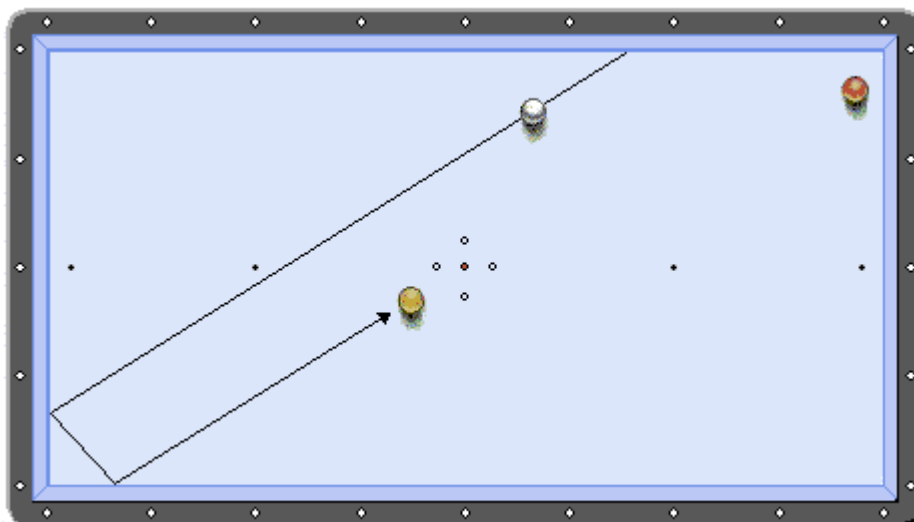
La position de la bille rouge interdit la visée de type 1, il vous reste donc les types 2 et 3 pour réussir un magnifique coup.

A vous de jouer.

Bricole par 2 bandes avant.

Paramètres d'exécution

Prise de bille: Pleine par 2 bandes avant.
Hauteur : Au dessus du centre.
Effet : 2 procédés d'effet favorable.



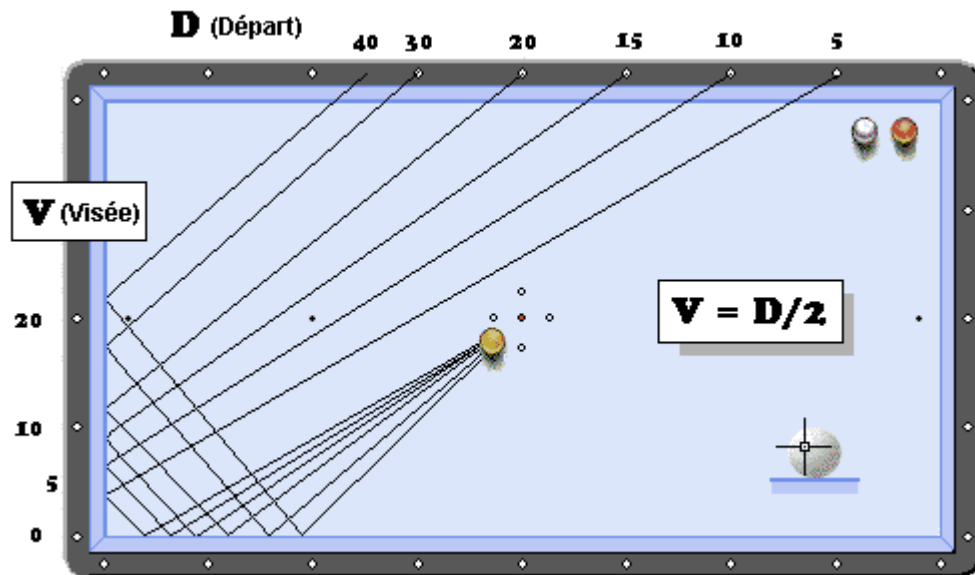
Limite de validité

La bille du joueur se trouve le long de la grande bande entre le repère 5 (première mouche) et le repère 40 (entre la 5^{ème} et la 6^{ème} mouche). Plus la bille adverse est éloignée du château, plus le coup est difficile.

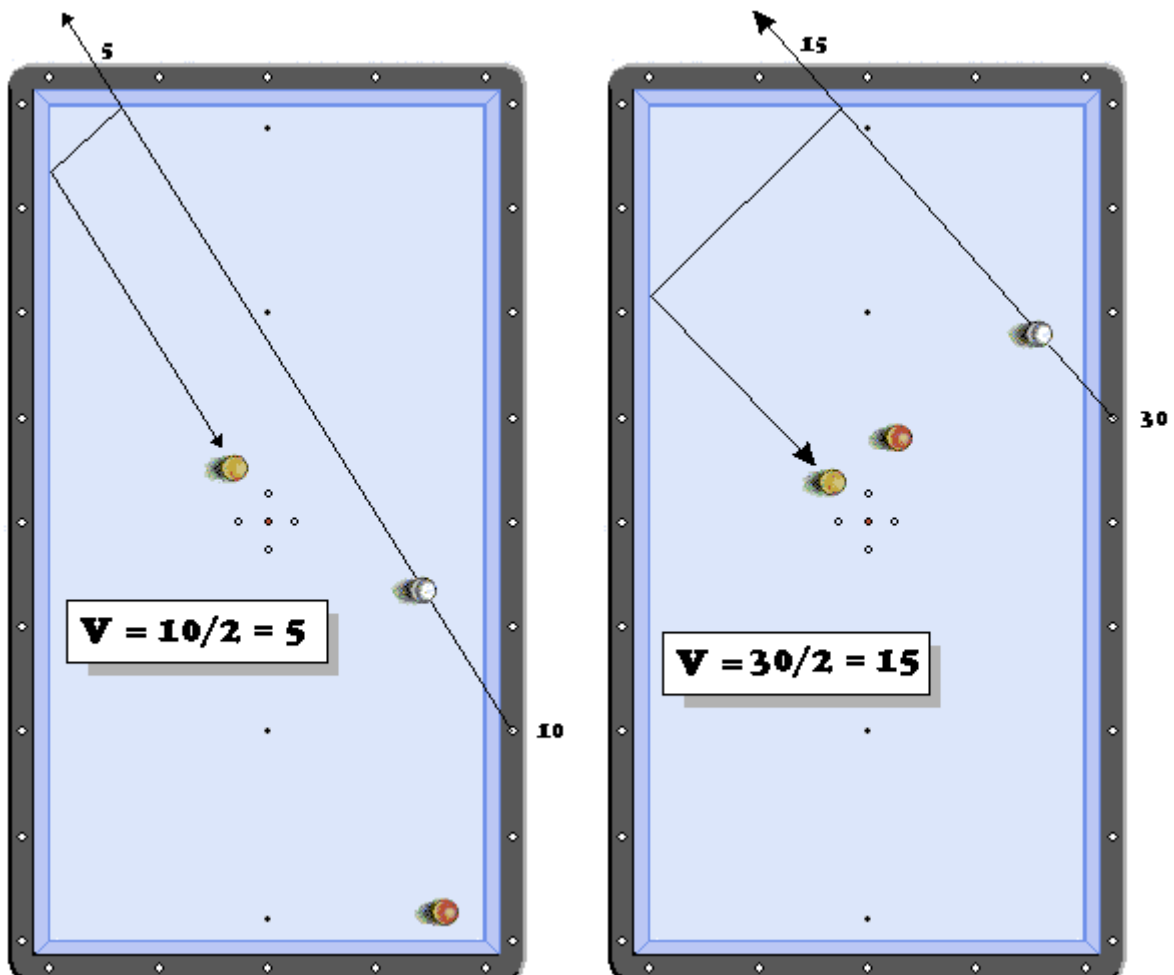
Méthode de calcul

Selon les repères notés sur le schéma ci-dessous, trouver la droite passant par la bille du joueur correspondant à la formule **Visée = Départ / 2** (pour cela, se servir de la queue et prendre votre bille comme axe de rotation).

Important : Les repères correspondent au point de visée sur la ligne des mouches et non au point de contact sur la bande.



Exemples de la méthode



Bricole par 2 bandes sans effet.

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Pleine par 2 bandes avant.

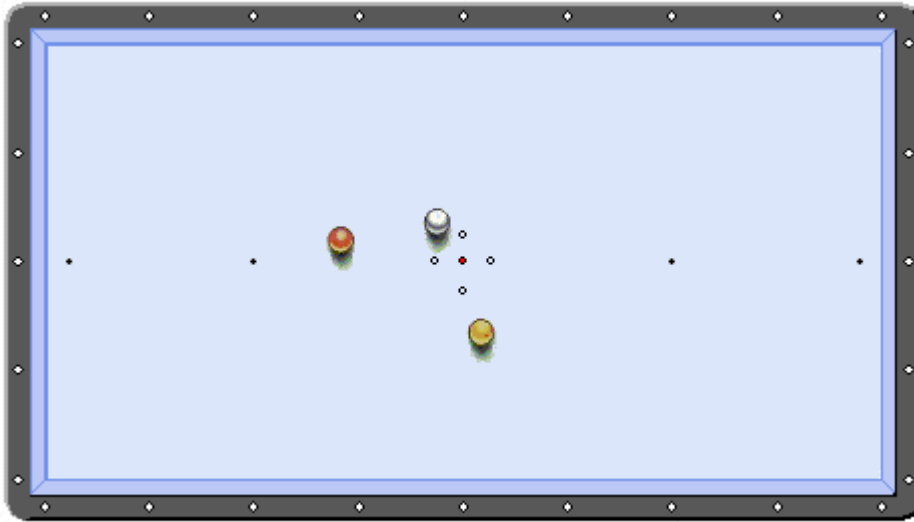
Hauteur :

Au centre ou légèrement au dessus.

Effet :

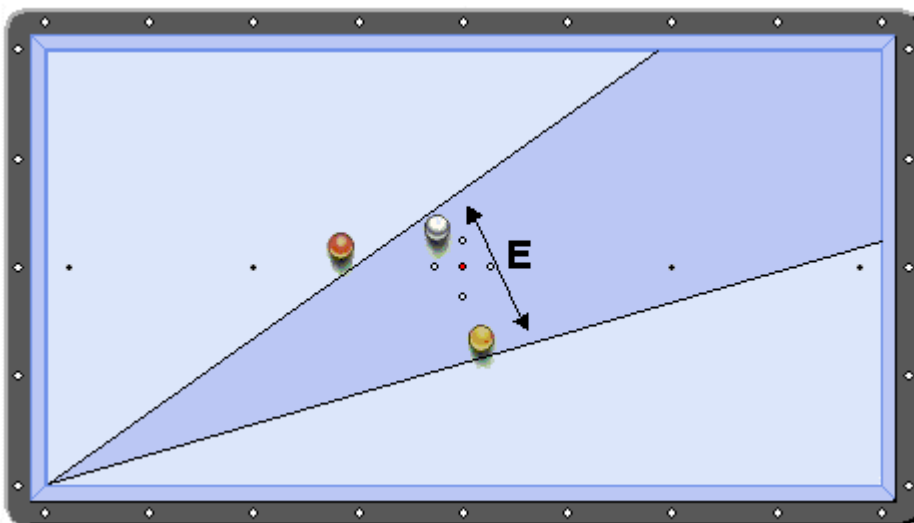
Sans effet

Contrairement à la précédente méthode de bricole par 2 bandes avant (avec effet), cette méthode est à utiliser lorsque la bille de votre adversaire n'est pas dans l'axe du château mais simplement masquée par celui-ci.



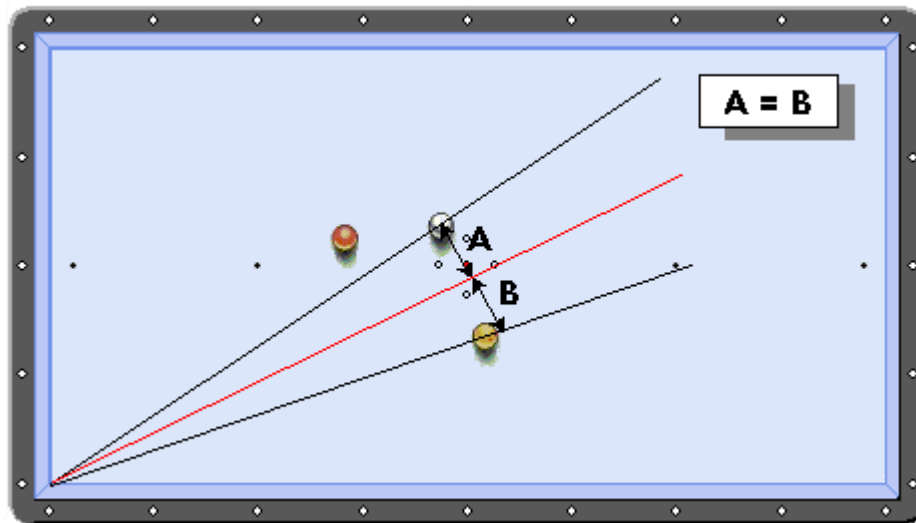
Limite de validité

Cette méthode est fiable lorsque le faisceau partant du coin et passant la bille d'attaque et la bille du joueur adverse à un écartement E inférieur à 40 cm à hauteur du château. Plus cet écartement augmente, plus la méthode devient hasardeuse.

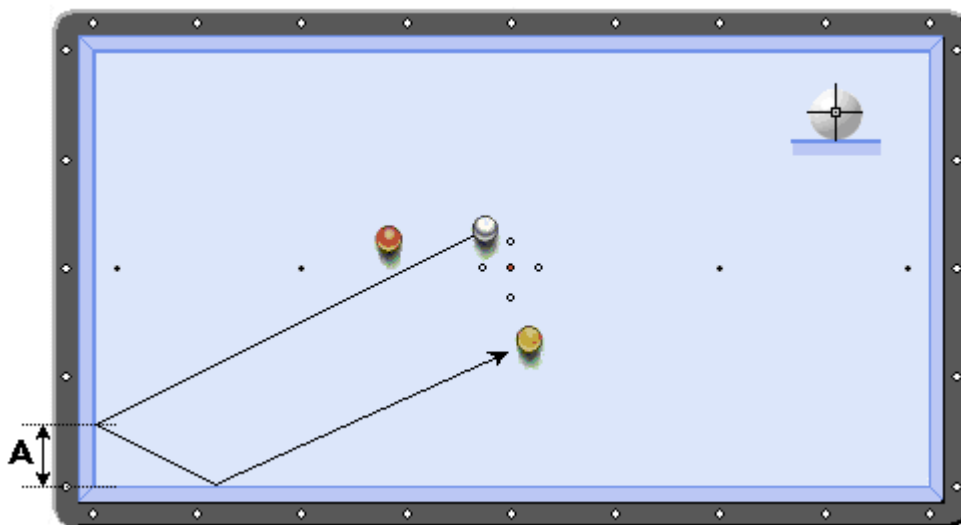


Méthode de calcul

1) A l'aide de votre queue de billard, déterminer l'axe passant par le coin opposé et séparant en deux parties égales (A et B) le faisceau formé par la bille d'attaque, le coin opposé et la bille adverse (noter que cet axe ne passe pas obligatoirement par l'axe du château).

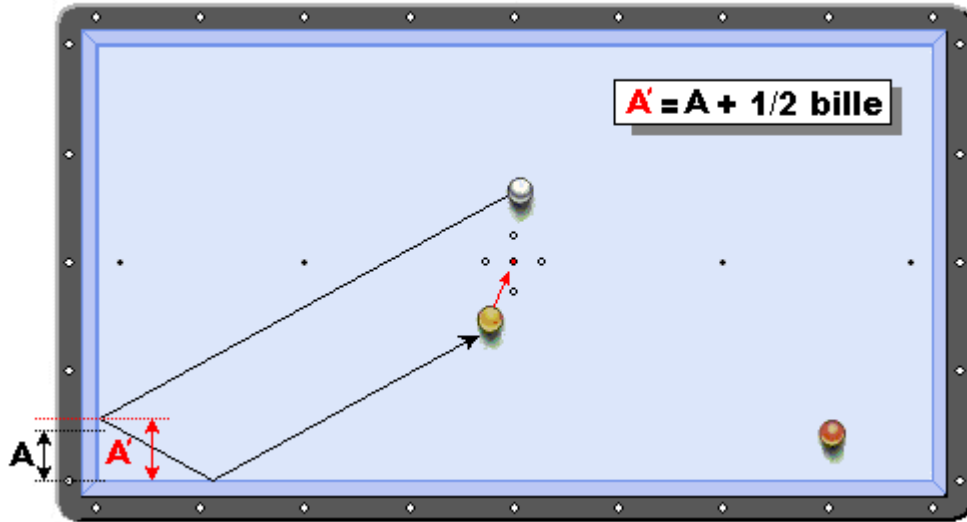


2) Reporter sur la petite bande (bande de visée), la valeur de A en partant du coin. Attaquez la bille sans effet, au centre ou légèrement au dessus. Le coup de queue doit être lent et mesuré.



Il est important de noter qu'il est préférable de se "tromper du bon côté". En effet, en visant plus près du coin (report d'une valeur inférieure à A), vous risquez la catastrophe et de finir dans le château après avoir carambolé la bille adverse.

Dans l'exemple ci-dessous, cette correction peut être utilisée pour réaliser le coup parfait et bloquer la bille adverse au milieu du château. Il suffit pour cela de décaler d'une demi-bille vers le centre de la bande le point de visée.



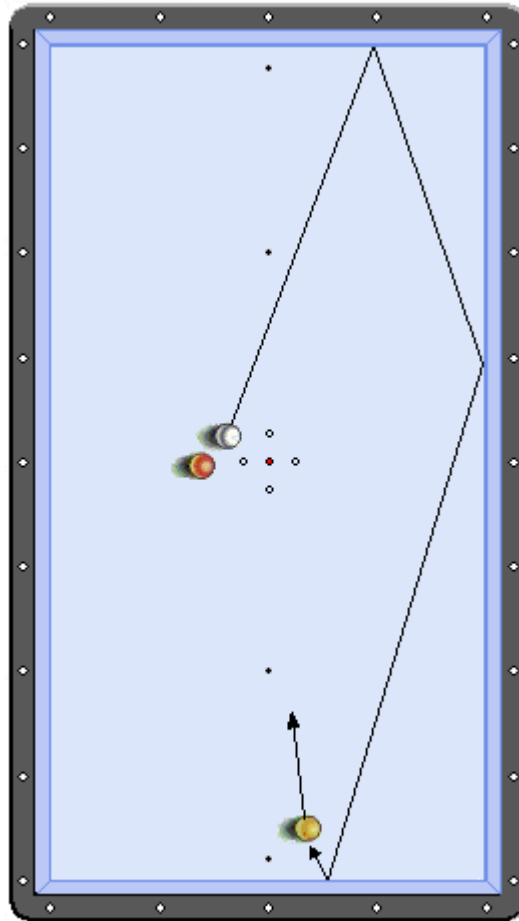
3 bandes dans la longueur sans effet

Départ petite bande (système TUZUL)

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	-
Hauteur :	Légèrement au dessus du centre
Effet :	Sans
Position de la queue :	La plus horizontale possible
Visée :	"Fond de mouche"
Force :	Coup allongé et pénétrant

Il arrive parfois que le 3 bandes vienne au secours du joueur de 5 quilles pour certains masques très difficiles. Le système de Murat Tüzül (voir rubrique "3 bandes"), peut vous aider à sortir d'une situation délicate pour laquelle il n'existe pas beaucoup d'autre solution.



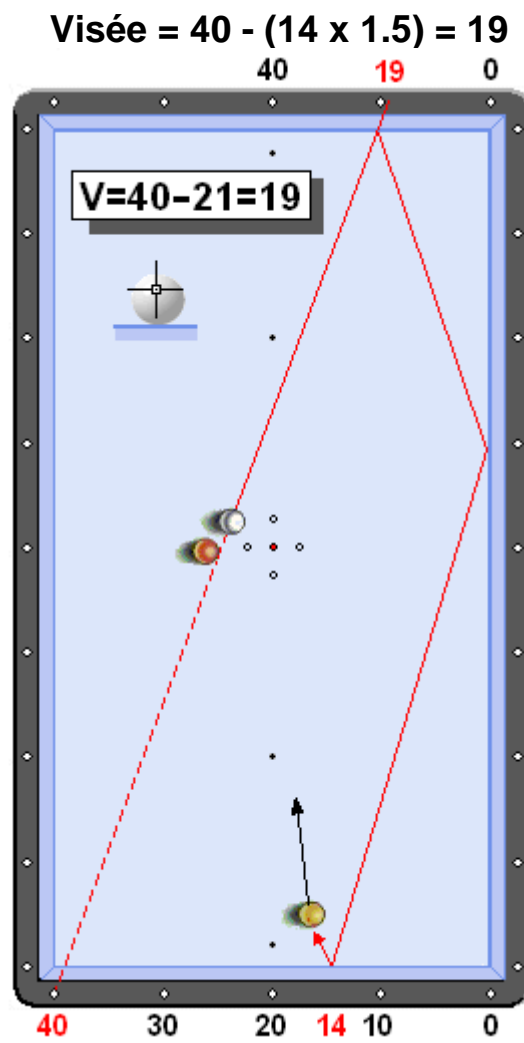
Méthode de calcul

- 1) Estimer la valeur d'arrivée sur la 3ème mouche pour effectuer le point (14 dans notre exemple).
- 2) Multiplier cette valeur par 1,5 (ou ajoutez la moitié ça marche aussi) ($14 + 7 = 21$).
- 3) Trouver la droite passant par l'axe de votre bille et répondant à la formule:

$$\text{Visée} = \text{Départ} - (\text{Arrivée} \times 1.5)$$

- 4) Viser la petite bande opposé en fonction du résultat obtenu SANS EFFET. Le coup doit être

allongé et pénétrant.



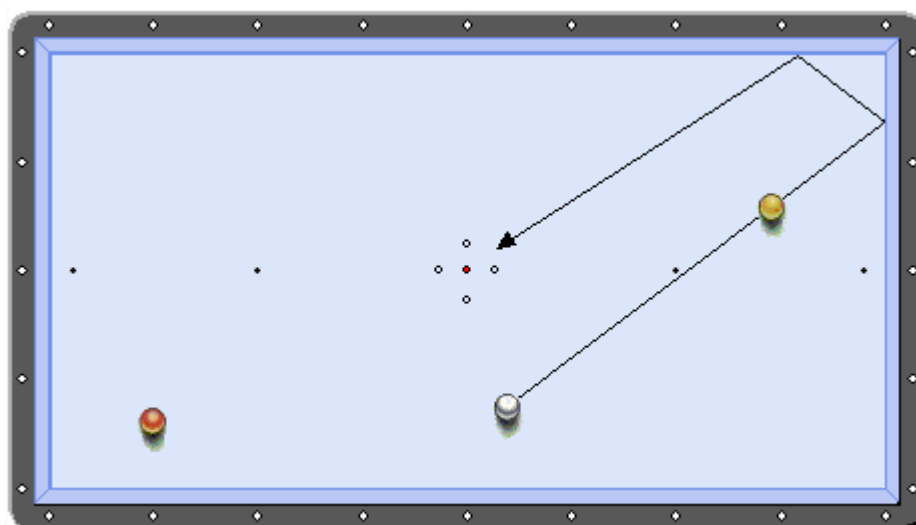
Petite bande - grande bande : "L'ANGLE DIRECT"

Paramètres d'exécution

Prise de bille:	pleine
Hauteur :	Au centre.
Effet :	Sans effet
Force :	Lent et mesuré

Domaine d'application

Cette méthode est applicable pour les points "petite bande – grande bande". Le carambolage de la bille adverse peut s'effectuer avant la première bande ou après la deuxième bande si la bille adverse est à proximité du château.



Correspondances

Les valeurs données ci-dessous, correspondent à une ligne imaginaire passant par la grande bande de départ, la bille adverse et la bande de visée. Si votre bille se trouve elle aussi sur cette ligne, vous vous trouvez dans la meilleure position pour marquer des points et masquer votre adversaire.

Valeur	Départ sur la grande bande	Visée sur la petite bande	Valeur
60	2ème mouche	Après la mouche du coin	2
50	3ème mouche	Entre la 1ère et la 2ème mouche	5
40	4ème mouche	Avant la 2ème mouche	7
30	5ème mouche	La 2ème mouche	10
20	6ème mouche	Entre la 2ème mouche et la mouche centrale	15
15	Entre la 6ème et la 7ème mouche	La mouche centrale	20

Cette méthode ne faisant pas référence à une numérotation traditionnelle, il est important de bien mémoriser les "couples départ /visée".

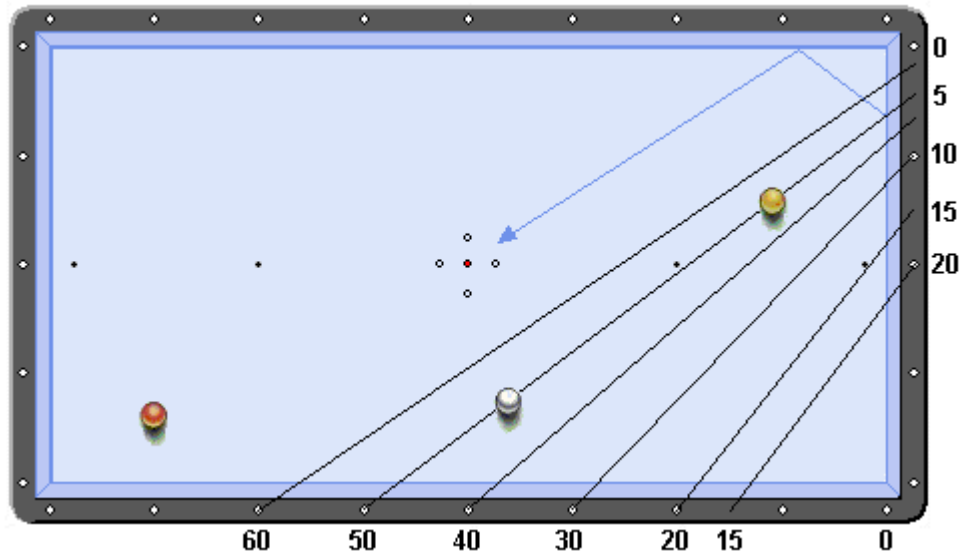
60 / 2

50 / 5

40 / 7

30 / 10

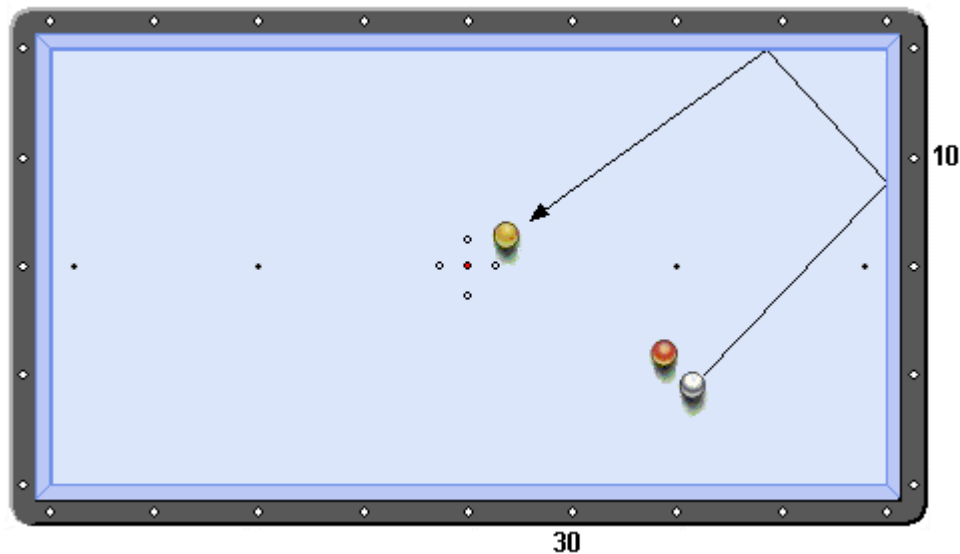
20 / 15



Important : comme souvent dans les méthodes de calcul, la visée s'effectue en reportant la valeur sur la ligne des mouches et non au point de contact avec la bande.

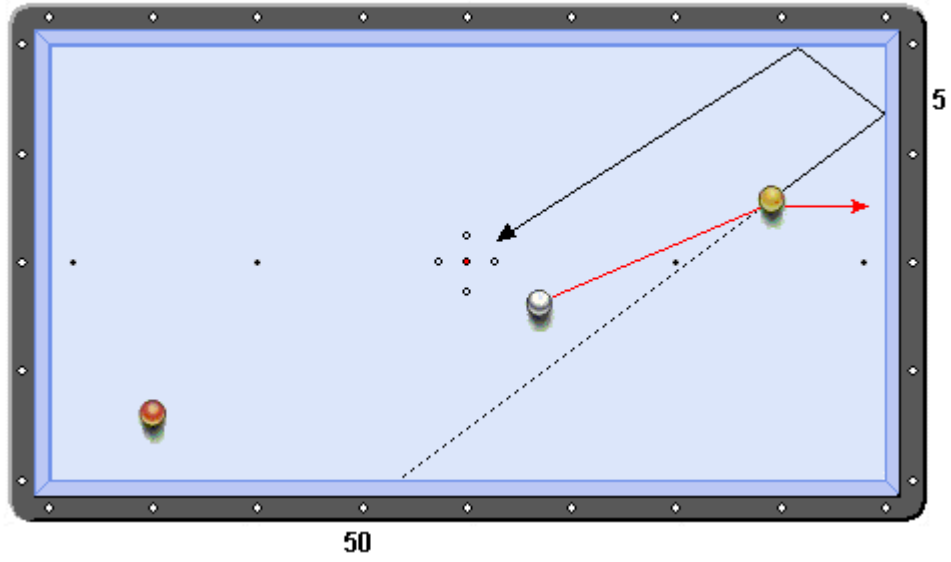
Exemple par 2 bandes avant

Dans l'exemple ci-dessous, la droite passant par votre bille et répondant au tableau de correspondance, donne le couple 30 / 10 (toujours sans effet).



La bille du joueur n'est pas sur l'axe idéal

Dans l'exemple ci-dessous, seul un "coupé" permet d'obtenir le couple 50 / 5 (la bille du joueur n'est pas sur la droite théorique). Attention, plus l'angle de coupe est important, plus la prise de bille s'éloigne du plein.... et plus votre bille "voyage". Les risques de "retour château", s'ajoutent à l'incertitude sur l'endroit où votre bille va s'arrêter. Méfiance!



Billes dans les angles opposés

Paramètres d'exécution

Prise de bille:

Hauteur :

Effet :

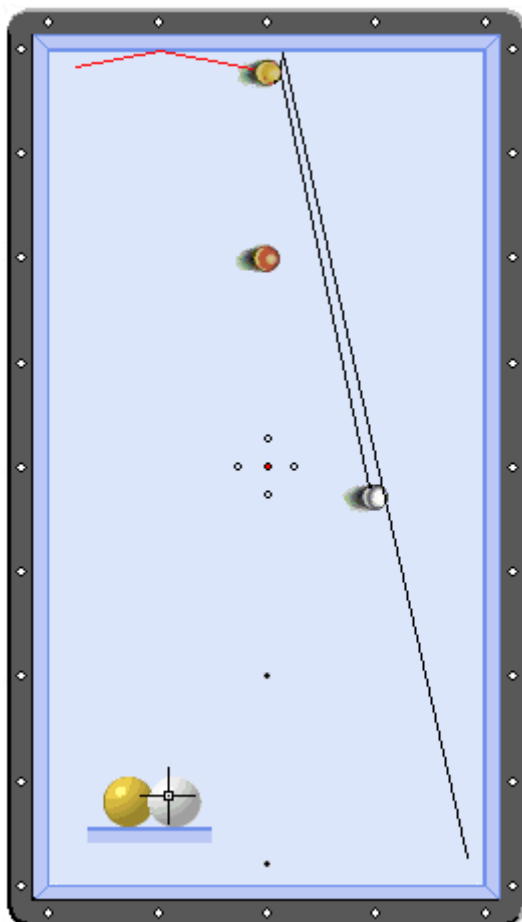
Force :

-

Au centre.

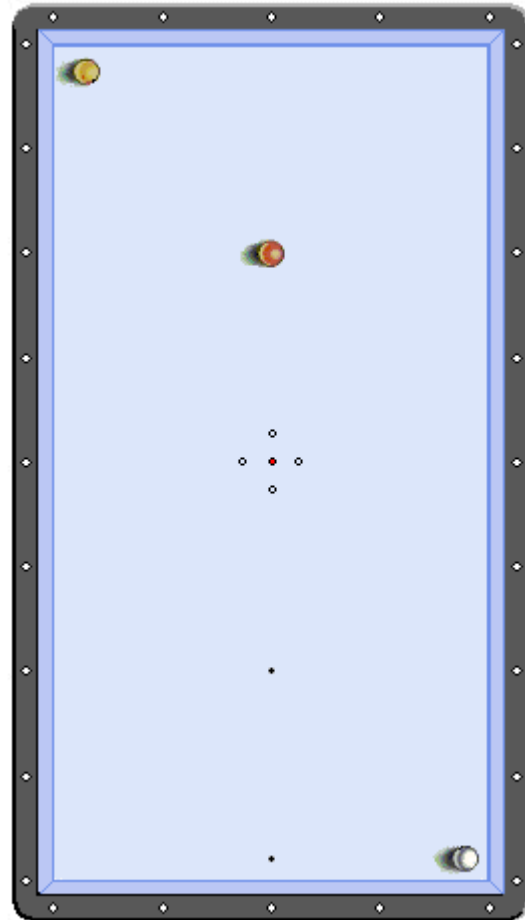
Effet maximum

Assez fort



Rappelez vous! Lors de l'exécution du point de départ. Votre adversaire (très fort) a réalisé le masque parfait en positionnant sa bille et la vôtre dans les deux coins opposés du billard.

...et voilà la position, pas très réjouissante, qu'il vous a laissé!

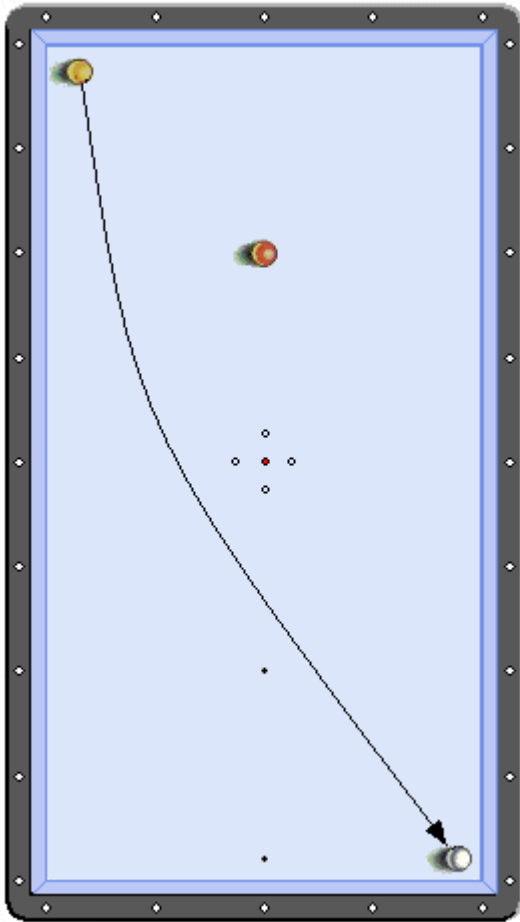


Première solution, effectuer un piqué de plus de 3m.

En dehors du fait que le piqué est un art difficile, la probabilité "d'accident" est très forte.

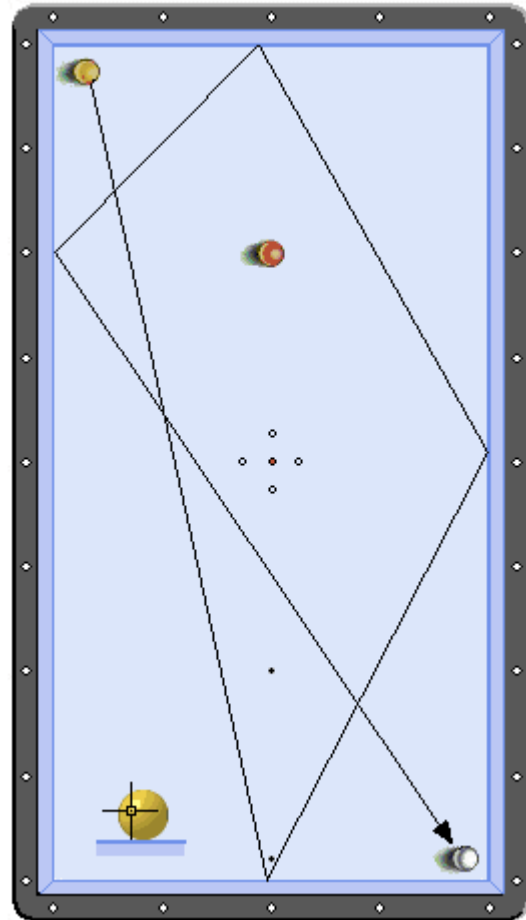
A l'aller si vous piquez trop.

Au retour, si vous ne piquez pas assez...



La solution, simple, est de viser la mouche centrale sur la petite bande opposée avec un effet maximum, en jouant suffisamment fort pour assurer le trajet.

La queue doit être tenue le plus plat possible, afin d'éviter de "creuser" la trajectoire avec la force du coup et de finir droit dans le château après la 4^{ème} bande.



Il est important de bien mémoriser le trajet complet de la bille d'attaque, et de confirmer que la bille rouge ne se trouve pas sur la trajectoire comme dans les quatre positions ci-contre (cela n'est pas aussi évident qu'il y paraît).

