



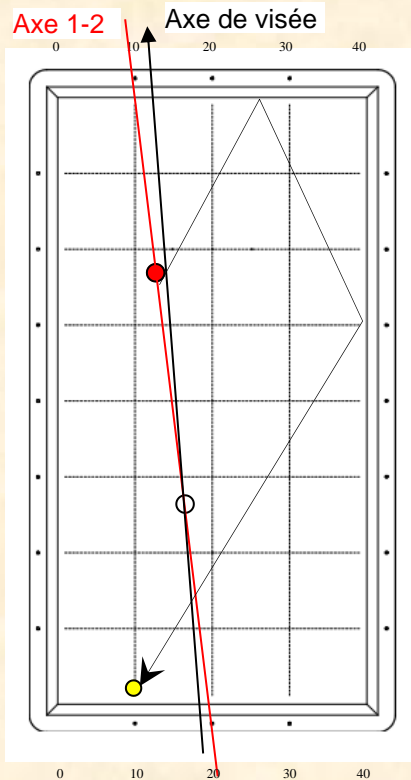
BILLARD CARAMBOLE

Points de soudure
& Systèmes

LES POINTS DE « SOUDURE »

A – Système par 2 (ou 3) bandes

1°) Système de base

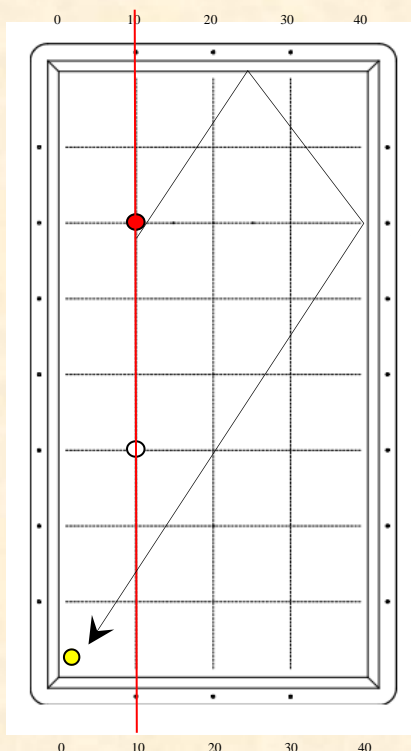


Conditions de base :

Par convention ; bille 1 = blanche - bille 2 = rouge - bille 3 = jaune

- L'axe 1 - 2 (blanche - rouge) passe par les petites bandes.
- La visée sur la bille 2 est 1/2 bille sans effet.
- Après rejet naturel de la bille 2, la bille 1 touche la petite bande.
- La bille 3 (jaune) est grosse.
- Les mouches sur la petite bande (coté bille 2) sont :
0 - 10 - 20 - 30 - 40 (le zéro est le coin le plus proche de la bille 2).
Idem coté bille 1.
- Ecart 1 - 2 est de trois mouches (nous verrons plus loin les variantes à 2 et 4 mouches d'écart).
- La force du coup est "appuyée"

2°) Calcul pour la réalisation du point

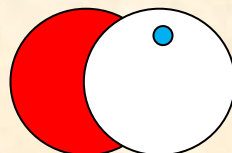


Règle générale :

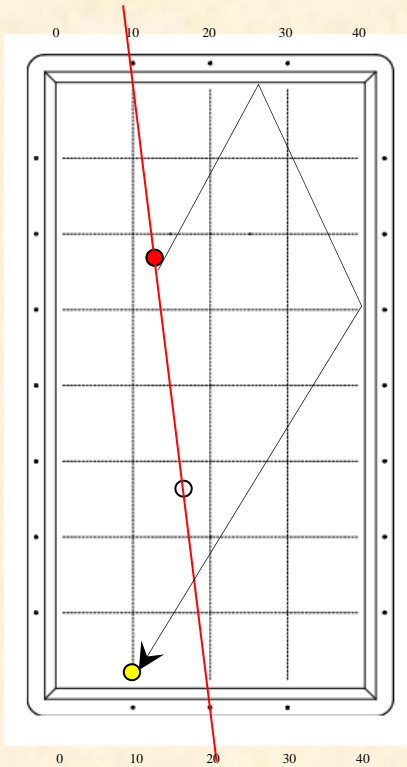
Mouche de départ (bille 1) moins la mouche de visée (bille 2) égal la mouche d'arrivée (bille 3).

Exemple 1 :

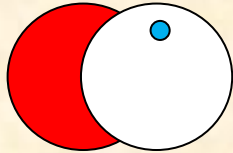
Bille 1 en 10 - Bille 2 en 10
 $10 - 10 = 0$ (position bille 3)



Demi bille sans effet



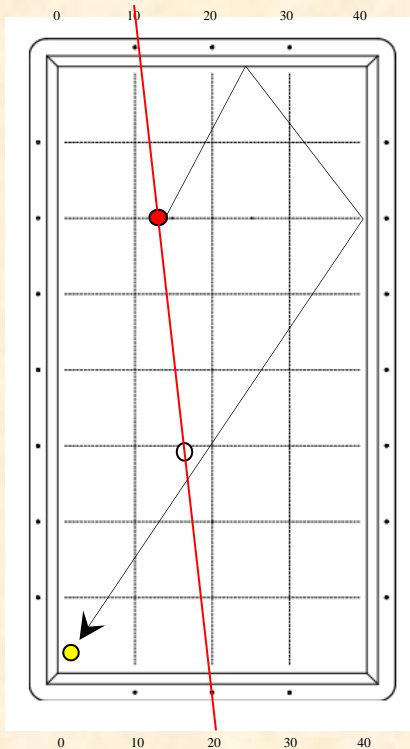
Exemple 2 :
 Bille 1 en 20 - Bille 2 en 10
 $20 - 10 = 10$ (position bille 3)



Demi bille sans effet

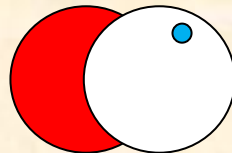
3°) Variante avec effet

3-1 Avec bon effet



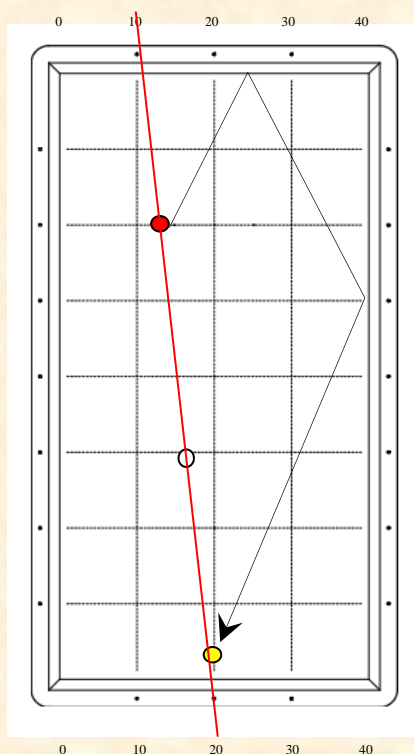
En règle générale, il faut ajouter 1 procédé de bon effet pour réduire de 10 la valeur de la mouche d'arrivée.

Exemple ci-contre :
 20 (bille 1) moins 10 (bille 2)
 Arrivée sans effet en 10
Or, nous devons arriver en 0
 Donc 1 procédé de bon effet retire 10 à la valeur arrivée soit : 20 (bille 1) - 10 (bille 2) = 10
 - 10 (1 procédé d'effet) = 0
 (2 procédés = 20, etc....).



Demi bille avec 1 procédé d'effet

3-2 Variante avec contre effet



Exemple ci-contre :

20 (bille 1) moins 10 (bille 2)

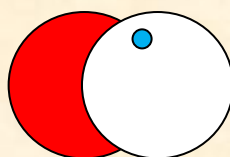
Arrivée sans effet en 10

Or, nous devons arriver en 20

Donc 1 procédé de contre effet ajoute 10 à la valeur arrivée soit : 20 (bille 1) - 10 (bille 2) = 10

+ 10 (1 procédé de contre effet) = 20

(2 procédés = 20, etc....).

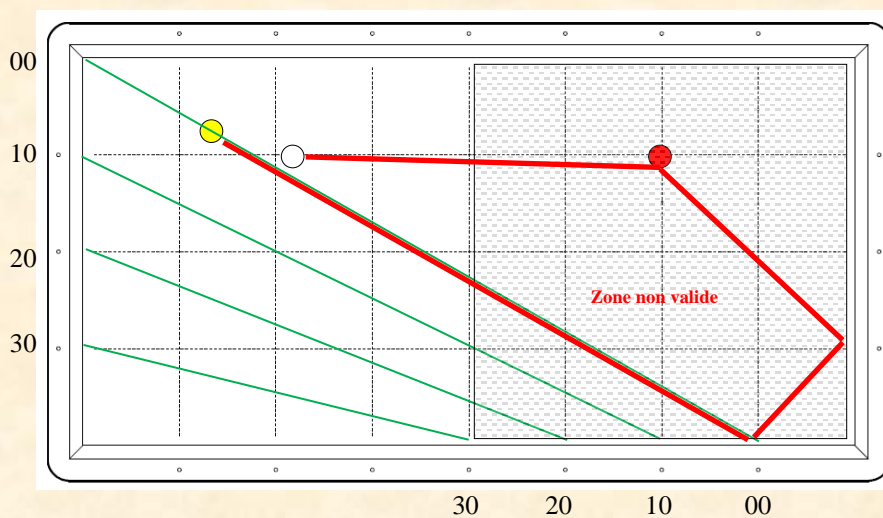


Demi bille avec 1 procédé de contre effet

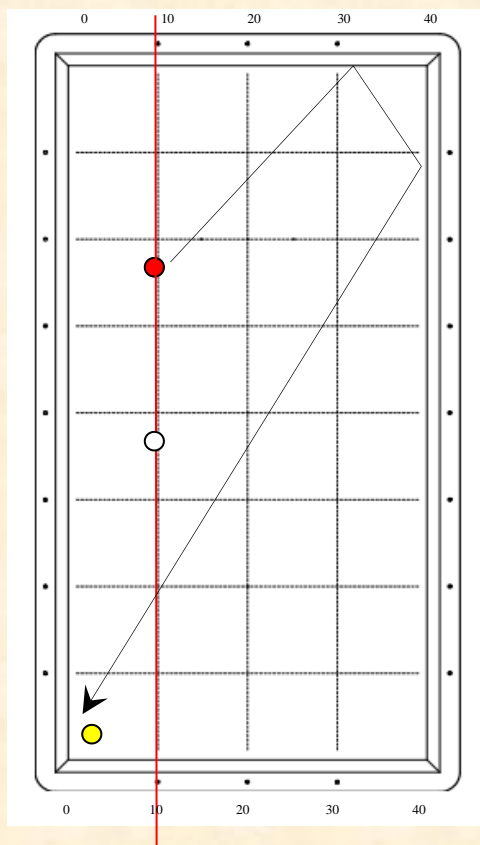
4°) Variante bille petite

Lorsque la bille 3 est petite (à plus de 7 cm de la bande), il faut donc visualiser l'axe d'arrivée sur la bille 3 avec les axes suivants (**ATTENTION** – Les axes sont valables que dans la moitié de billard où se trouve la bille 3).

La bille 3 se trouve sur l'axe 00 – 00
Axe 1-2 = 10 – 10 = 0 (voir calcul ci-dessus)



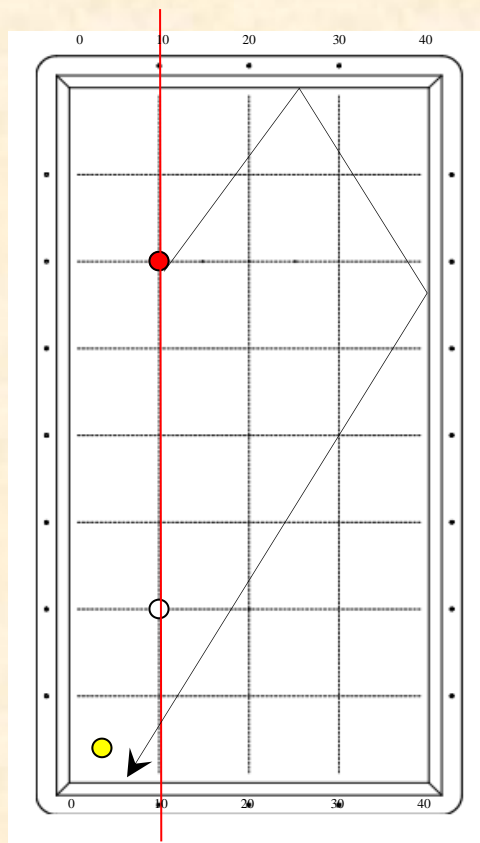
5°) Variante à 2 mouches



Lors d'une distance 1-2 de 2 mouches, l'éclatement étant plus prononcé, le retour vers la bille 3 sera plus "serré" de $\frac{1}{2}$ mouche.

Il faut donc apporter une correction, soit dans la quantité, soit dans l'effet (contre effet de $\frac{1}{2}$ procédé).

6°) Variante à 4 mouches



Lors d'une distance 1-2 de 4 mouches, l'éclatement étant moins prononcé, le retour vers la bille 3 sera moins "serré" de $\frac{1}{2}$ mouche.

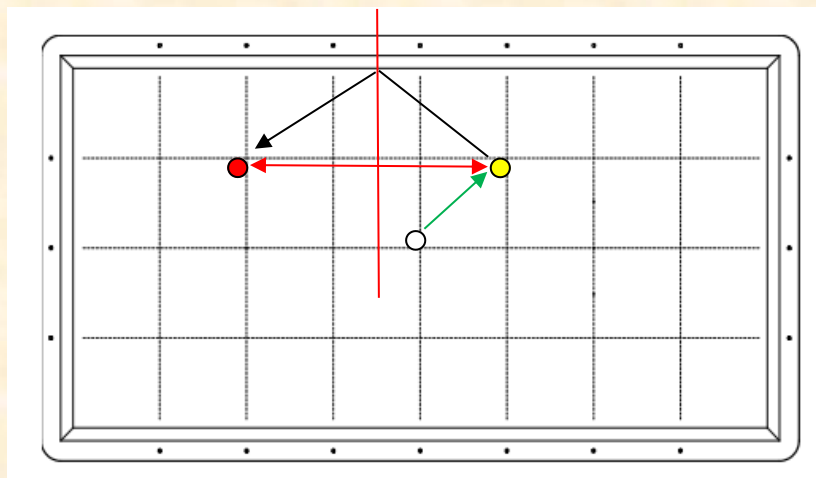
Il faut donc apporter une correction, soit dans la quantité, soit dans l'effet (bon effet de $\frac{1}{2}$ procédé).

B – Système par 1 bande

1°) Bille 2 et 3 sur la même ligne

La bille 2 est la plus proche de la bille 1.
Diviser l'axe 2-3 en 2 parties égales.
Repérer sur la bande la plus proche le point perpendiculaire à l'axe 2-3.

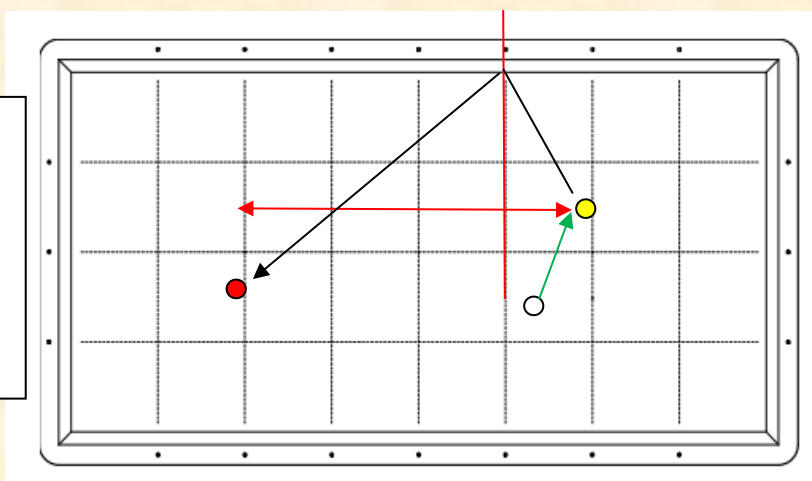
Coup de réglage – Adapter quantité, hauteur et effet en fonction de l'écart 2-3.



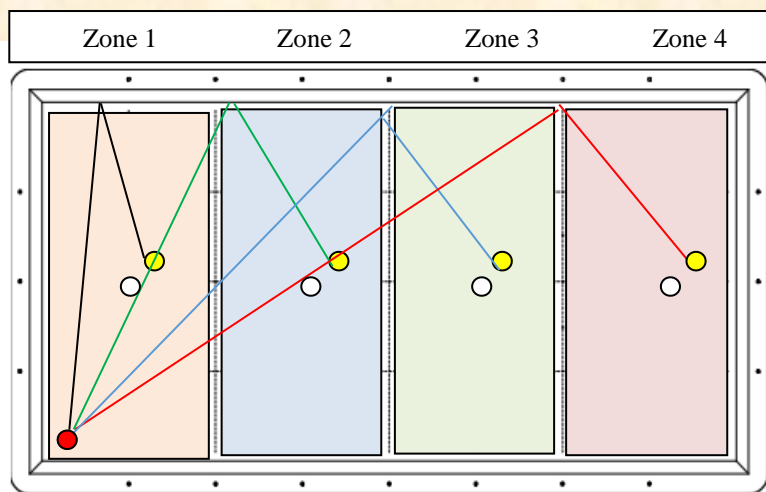
2°) Bille 2 et 3 en biais négatif

La bille 2 est la plus proche de la bille 1.
Diviser l'axe 2-3 en 4 parties égales.
Repérer sur la bande la plus proche le point situé au ¼ de la distance 2-3 à partir de la bille 2.

Coup de réglage – Adapter quantité, hauteur pour arriver sur le repère de la bande et **maximum** d'effet.



C – Système des 4 zones



Principe de base – Bille 3 grosse dans le coin
Bille 1-2 ; Environ 3 billes d'écart et angle 45°.

Zone1 – ½ bille en tête sans effet

Zone 2 – ½ bille au centre sans effet

Zone 3 – ½ bille max de bas sans effet

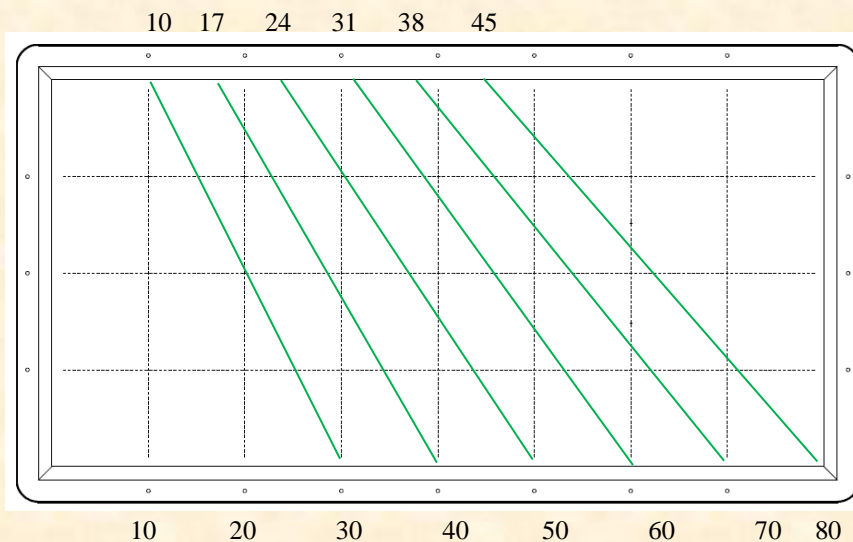
Zone 4 – ½ bille max bas et max effet

D – Système 30 – 10

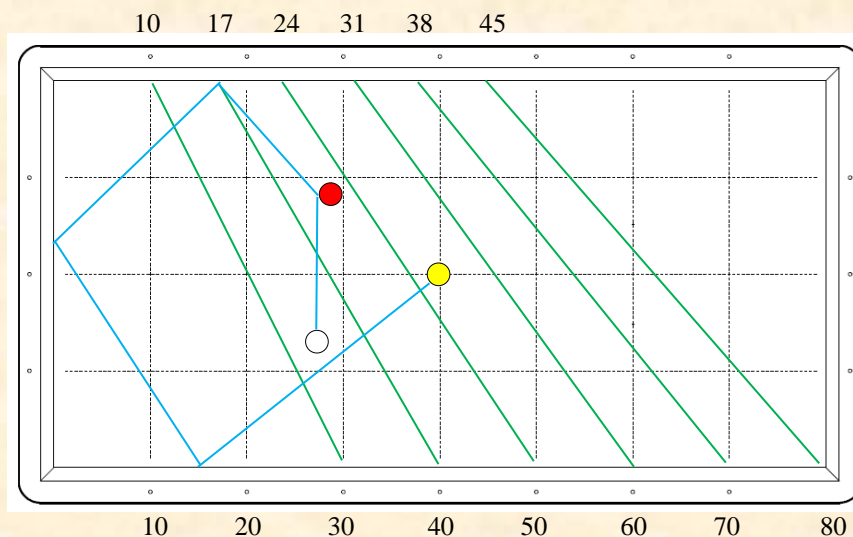
Axes de visées

1^{er} axe = 30-10 = quand on ajoute **10** à l'axe du bas, on ajoute que **7** à l'axe du haut

Soit = 30-10 , 40-17 , 50-24 , 60-31 , 70-38 et 80-45



Principe du système sur l'exemple ci-dessous ...
La bille 3 est **toujours** proche du centre du billard

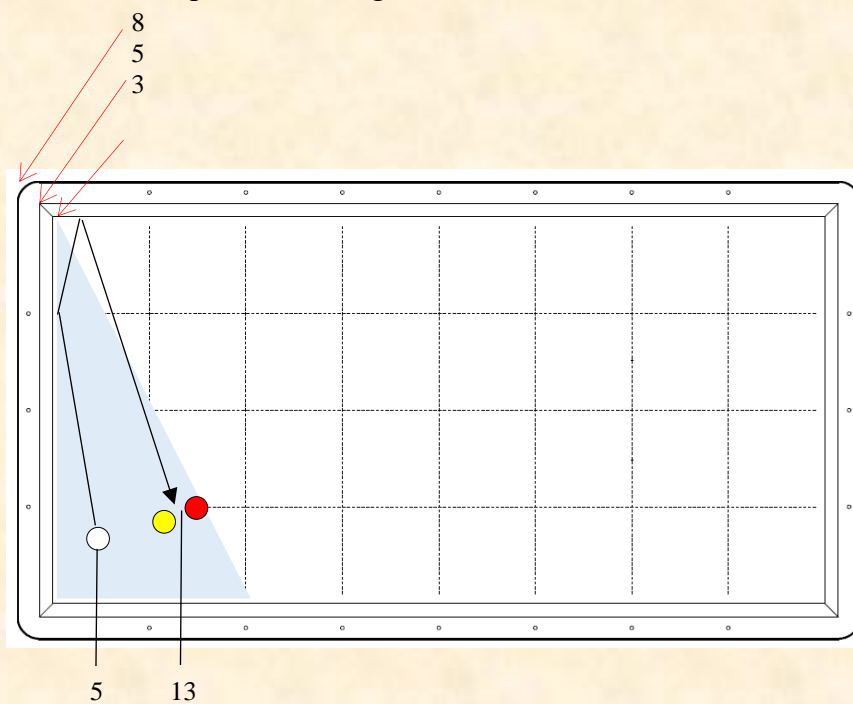


Sélectionner l'axe le plus à gauche de la bille 2, ici l'axe 40-17
Ajuster hauteur et quantité pour viser le repère 17 de la bande
La quantité d'effet dépend du "rendu" des bandes....

E – Système 3 – 5 - 8

Ce système se joue avec les 3 billes dans le triangle 2 mouches en bas et l'angle du tapis en haut.

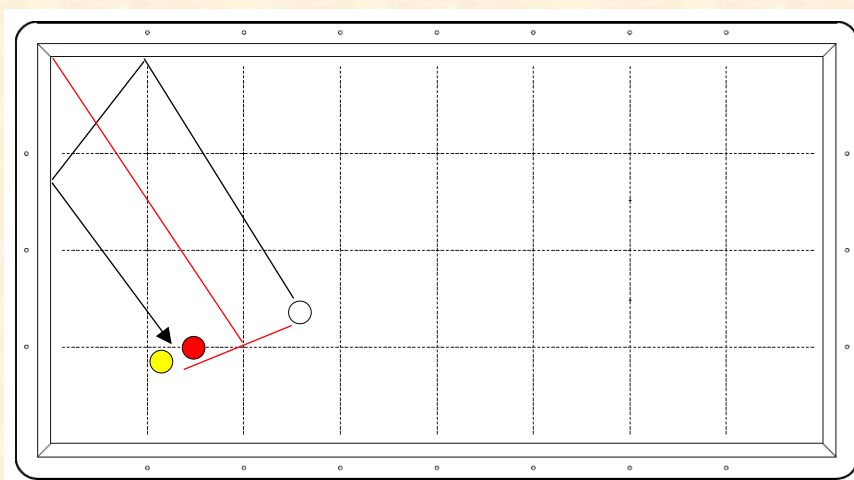
Le repère 3 est l'angle intérieur de la bande
Le repère 5 est l'angle extérieur du tapis
Le repère 8 est l'angle fictif extérieur de la table



La bille 1 est en 5 et le point d'arrivée entre les billes 2 et 3 est en 13 soit $13-5 = 8$
Je vise donc le repère 8 (angle extérieur de la table) en tête, sans effet.

F – Système 2 bandes

Les billes 1 – 2 – 3 sont alignées, difficile de masser ou de jouer 1 bande



Tracer une ligne x (rouge) partant bille 1 – point d'arrivée entre billes 2 et 3
Tracer une ligne y (rouge) partant du centre de la ligne x en direction du coin
Viser le point sur bande par une trajectoire parallèle à la ligne y
En tête – sans effet