

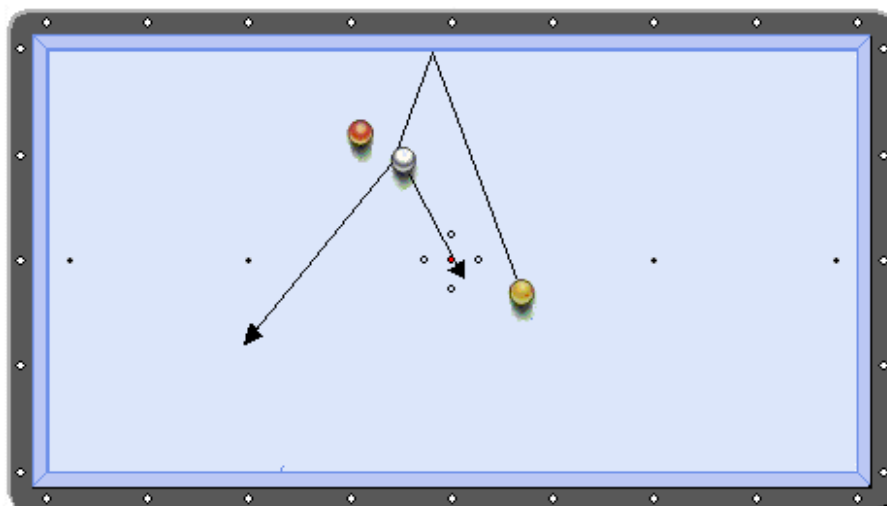
Une bande avant : « IL TRAVERSINO » - Méthode III

Paramètres d'exécution

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

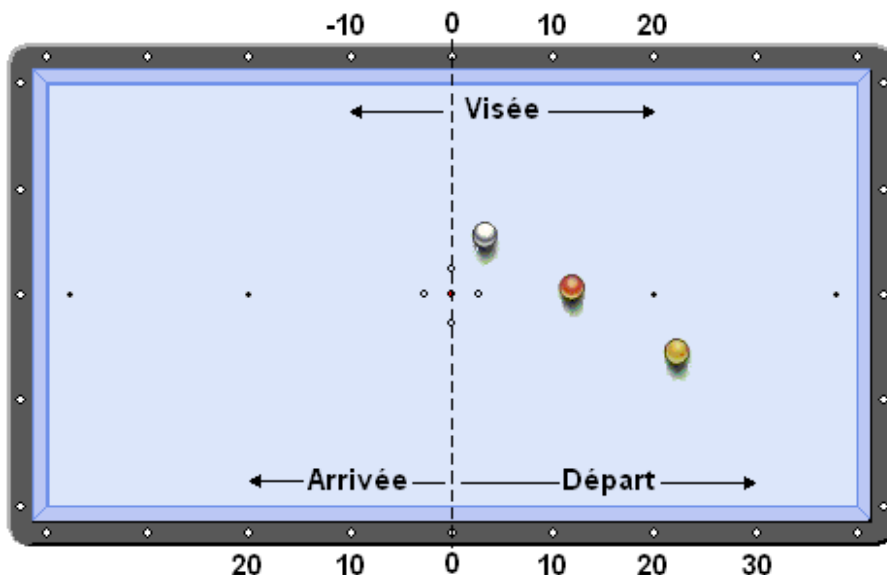
Domaine d'application

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 repères visuels.

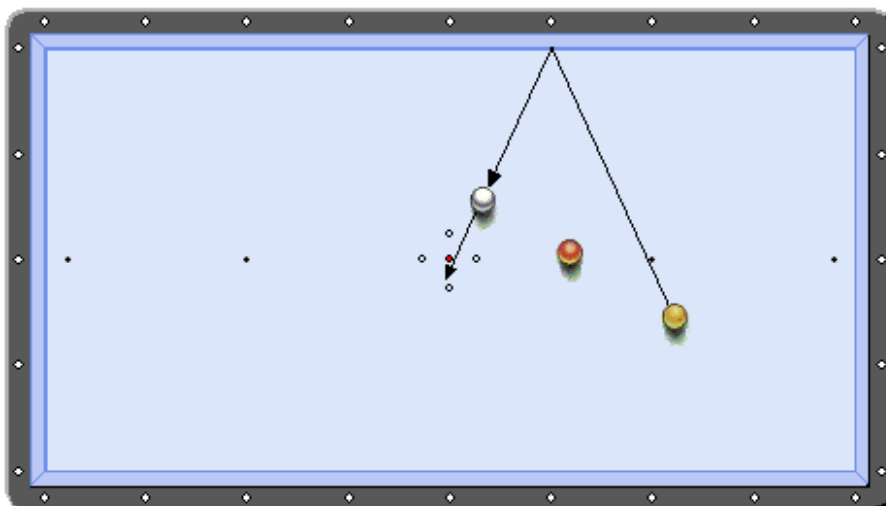


Correspondances

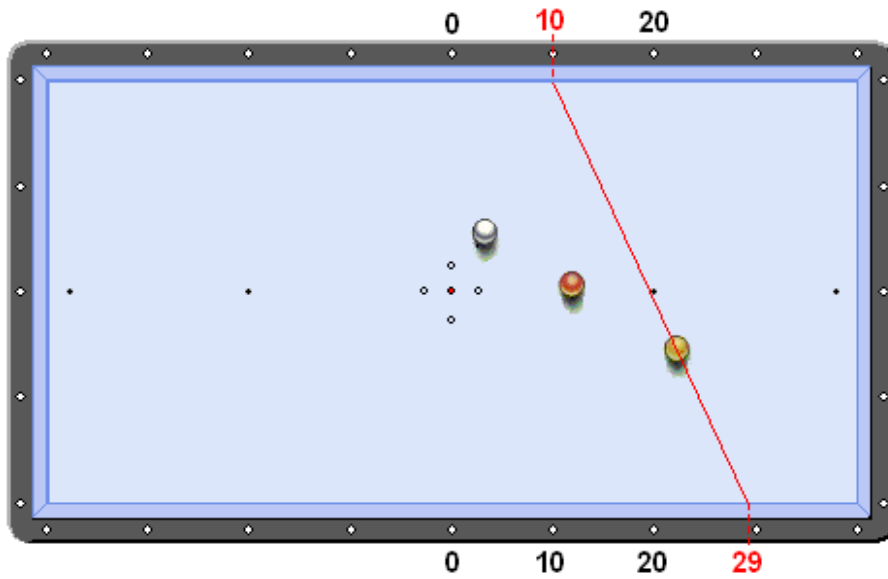
Les mouches des grandes bandes sont numérotées de 10 en 10. Les mouches centrales servent de point 0 (et d'axe de symétrie). Comme pour la 2^{ème} méthode, les mesures sont faites sur le "nez de bande" et non en "fond de mouche".



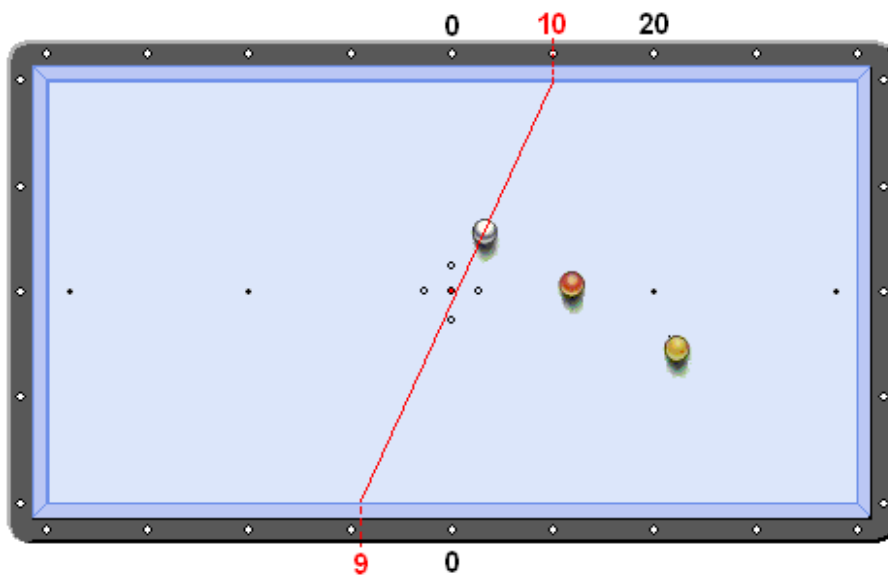
Méthode de calcul

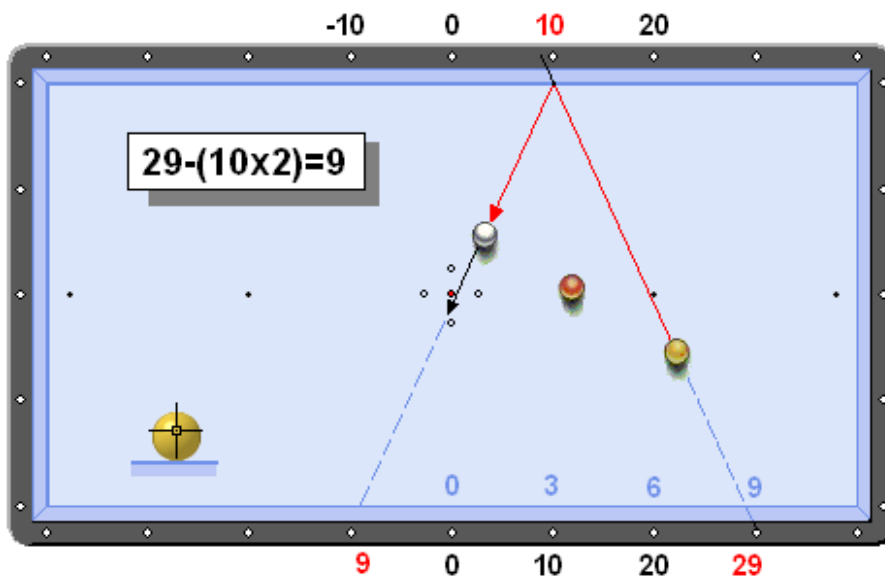


En premier lieu, il faut estimer le point de visée sur la grande bande pour caramboler la bille adverse de façon à l'envoyer dans le château (feeling ou méthode II). La valeur estimée est **10**. La droite imaginaire traversant votre bille en son centre et coupant la bande de visée au point **10** correspond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

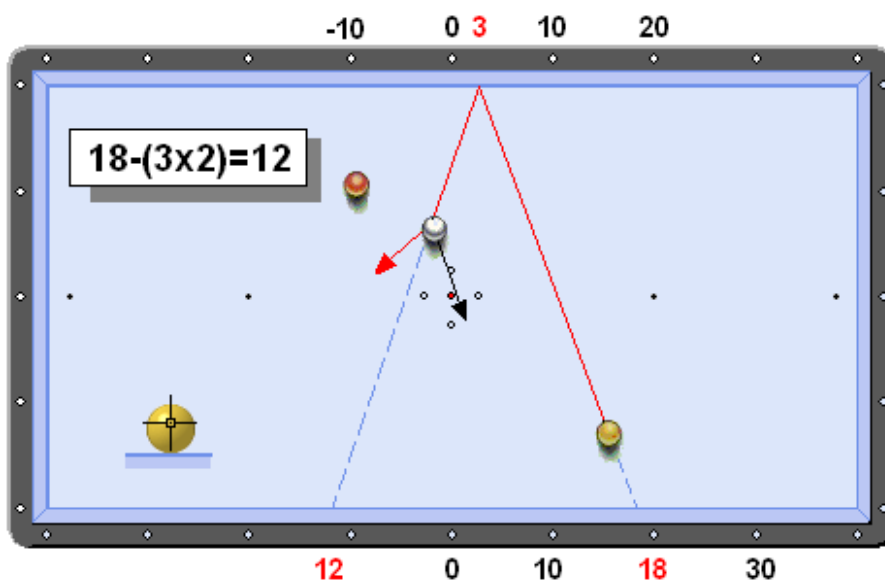




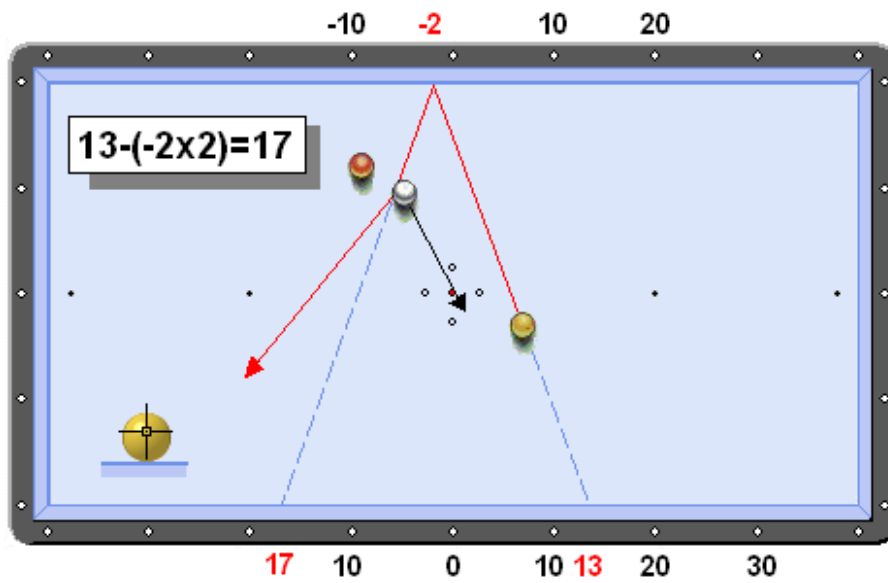
Dans l'exemple ci dessus, les numérotations bleues correspondent aux valeurs obtenues avec la 1^{ère} méthode. Dans le cas où la bille adverse se trouve sur la trajectoire du château, les deux méthodes de calcul sont utilisables (en plus de la méthode visuelle).

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

