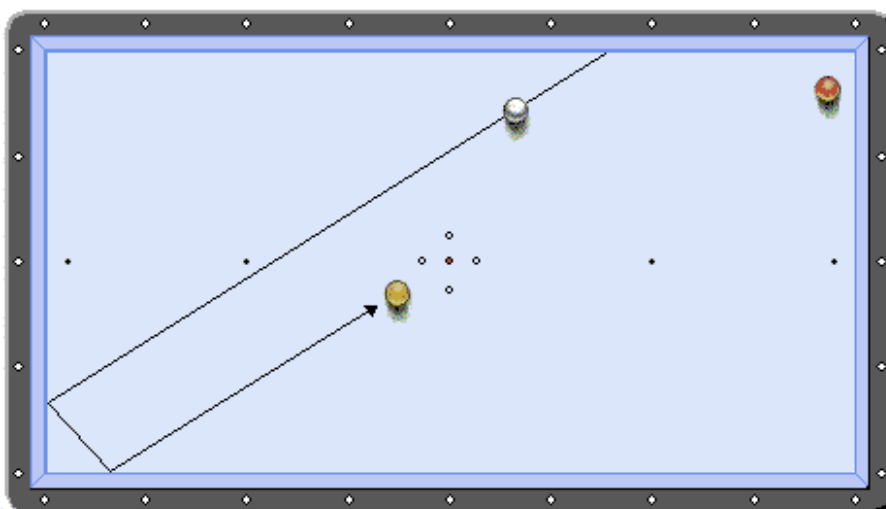


## Bricole par 2 bandes avant

### Paramètres d'exécution

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



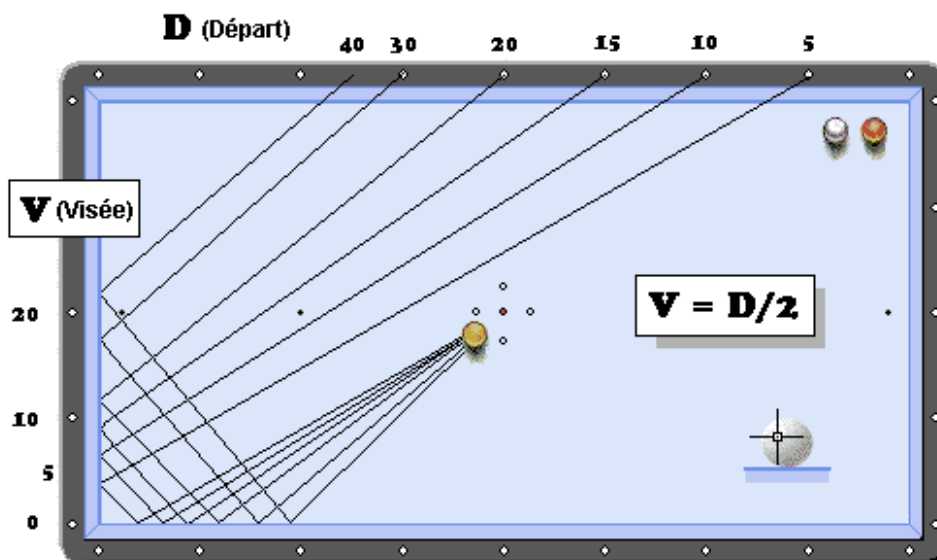
### Limite de validité

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<sup>ème</sup> et la 6<sup>ème</sup> 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

