

BILLE 1

SOMMAIRE :

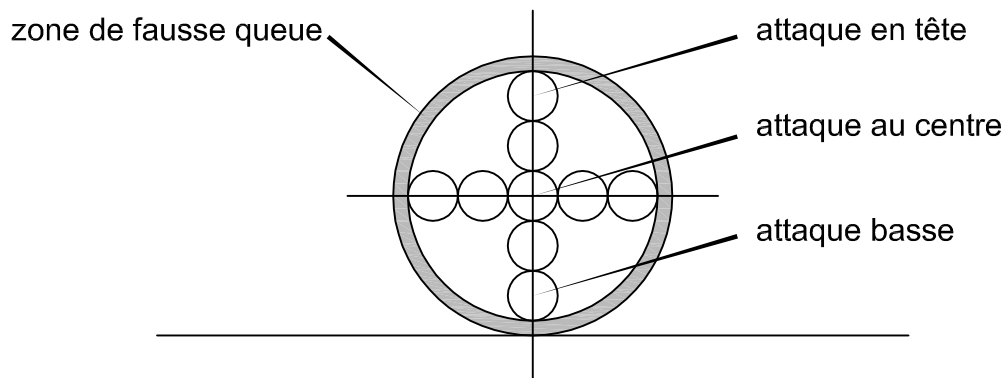
attaque bille 1

l'effet

trajectoire

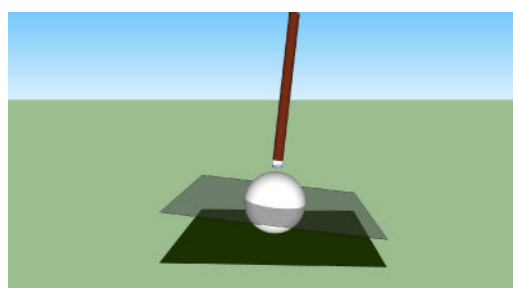
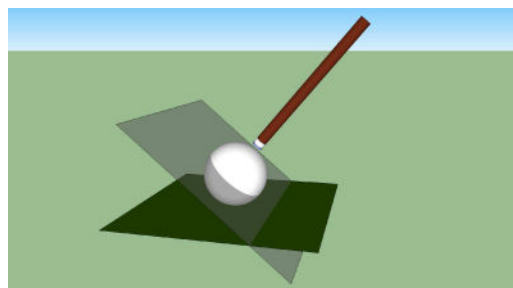
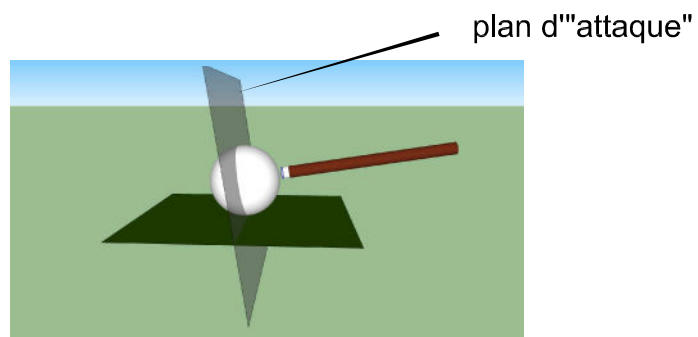
courbe

ATTAQUE BILLE 1

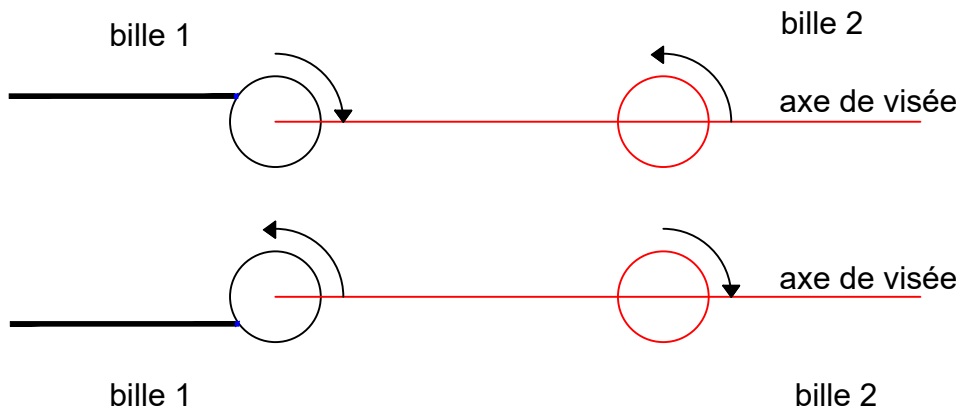


remarques:

- le plan d'"attaque" et la queue forment un angle droit
- lorsqu'on lève la queue, le plan d'"attaque" pivote aussi"



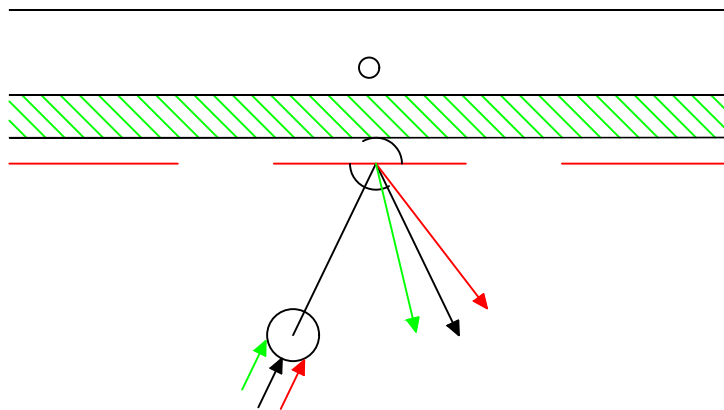
L'EFFET



remarques:

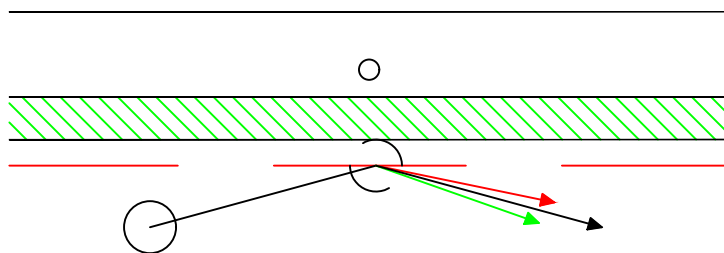
- Lorsque l'on met de l'effet, la queue est parallèle à l'axe de visée (donc le placement du corps doit se faire en fonction)
- La transmission de l'effet est maximum lorsque l'attaque de la bille 2 est dans le 3 / 4 de bille
- L'effet modifie le trajet de la bille 1 et de la bille 2 si celles-ci touchent une bande
- Pour les petits points, l'effet modifie le trajet de la bille 1 au contact avec la bille 3
- On peut augmenter l'effet si on lève la queue
- L'effet est une énergie supplémentaire transmise à la bille 1 qui peut lui redonner de la vitesse au contact de la bande ou de la freiner

L'EFFET



remarque :

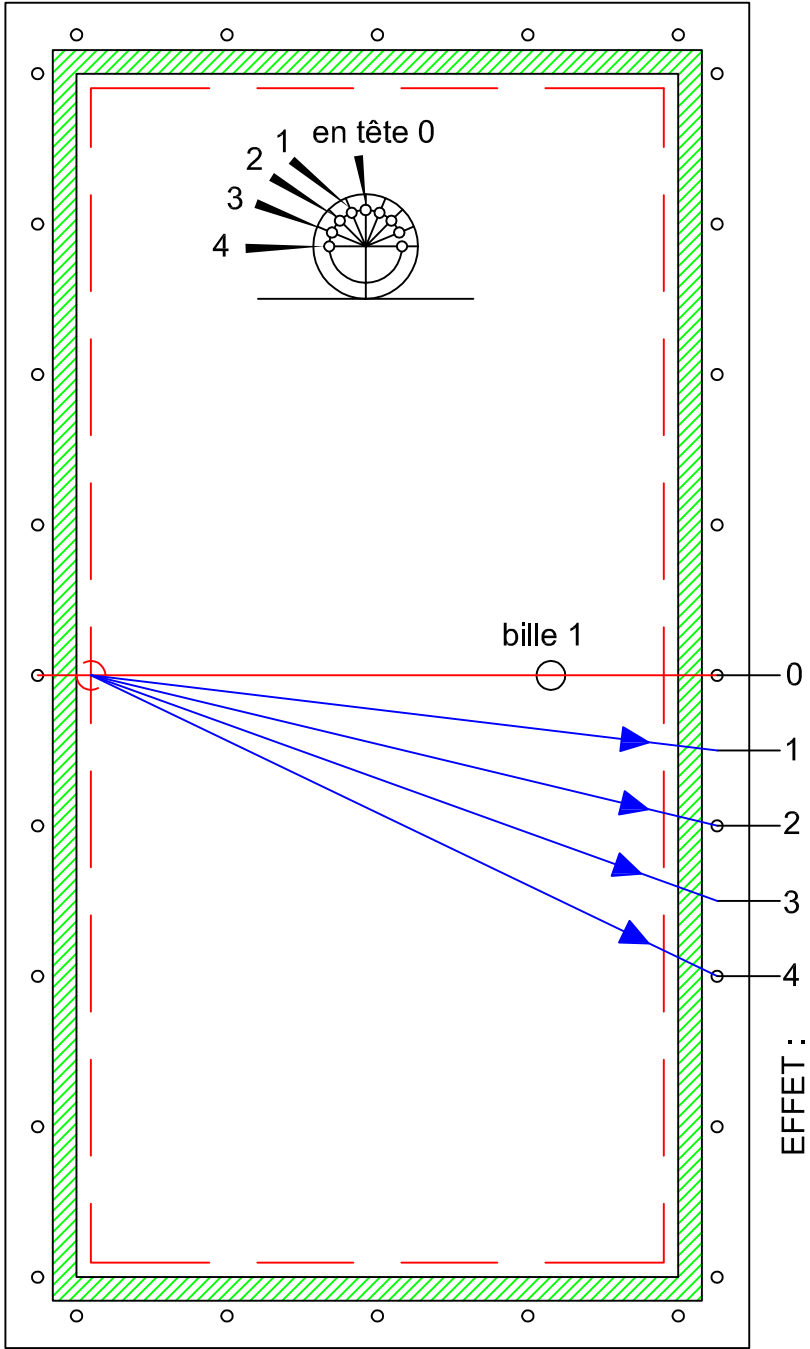
- le **bon effet** : ouvre l'angle de rejet
- l'**effet contraire** : ferme l'angle de rejet



remarque :

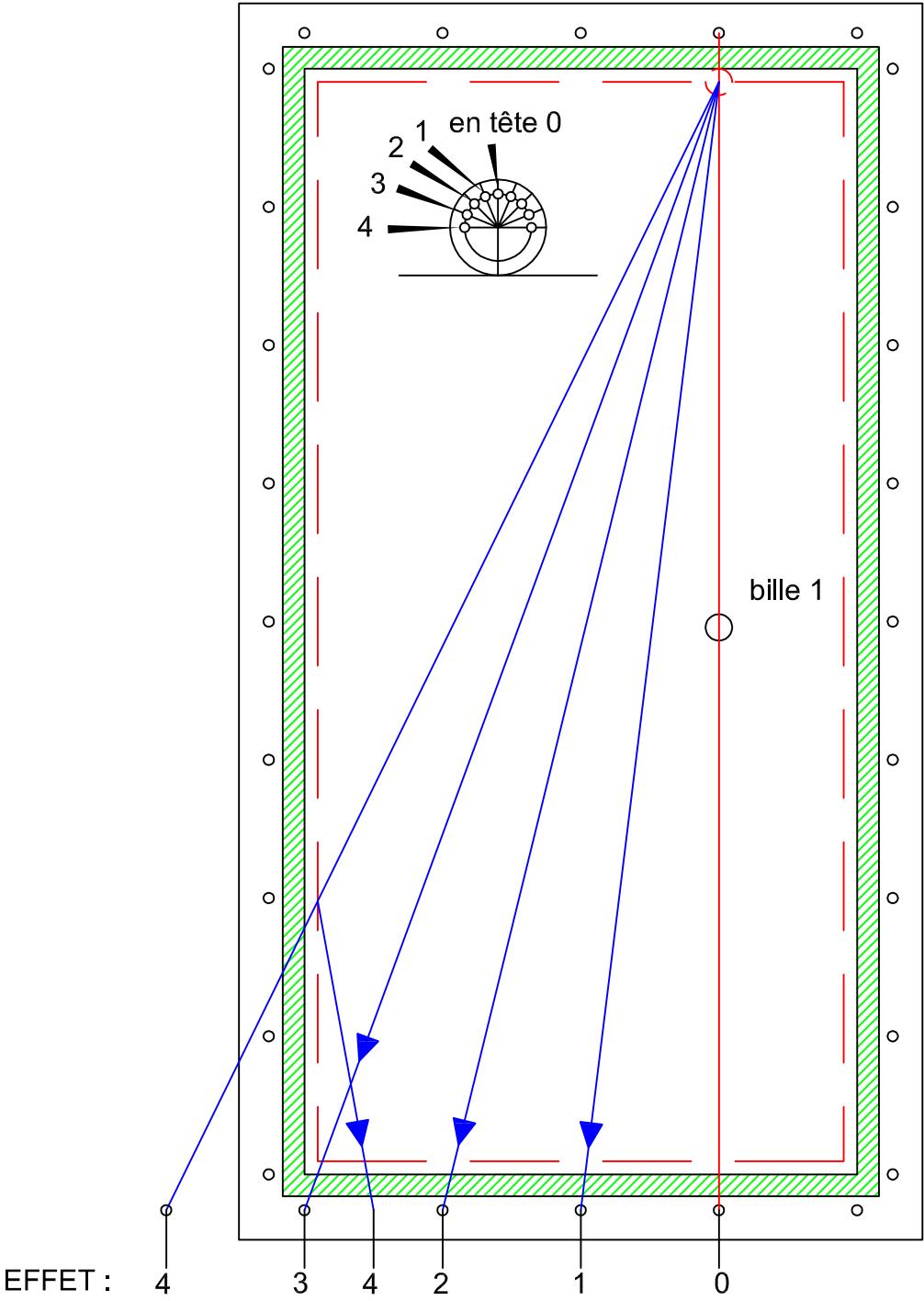
- l'effet aura beaucoup moins d'influence

TRAJECTOIRE



EFFET :

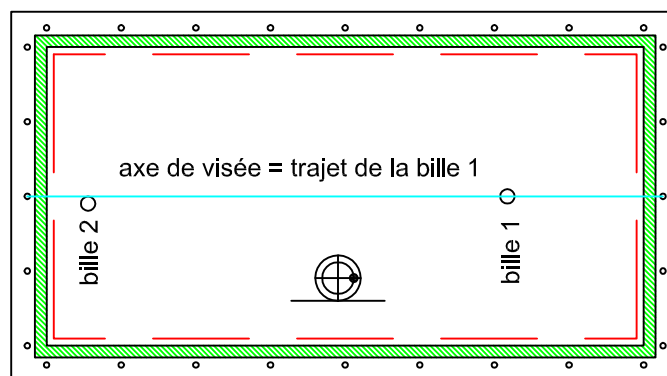
TRAJECTOIRE



COURBE

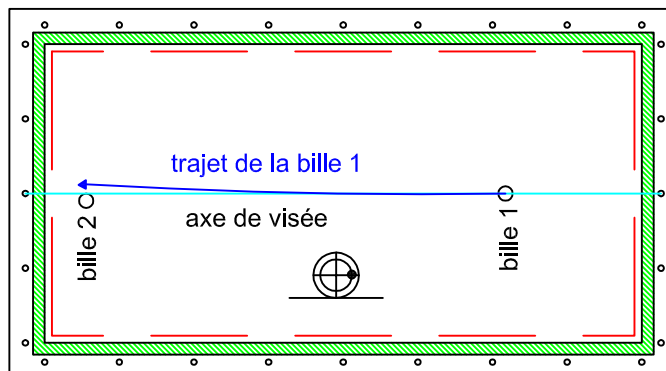
Lorsque l'on joue avec de l'effet, si les billes 1 et 2 sont éloignées, une courbe se produit en fonction de la position de la queue.

On joue la queue parallèle au tapis (horizontale):

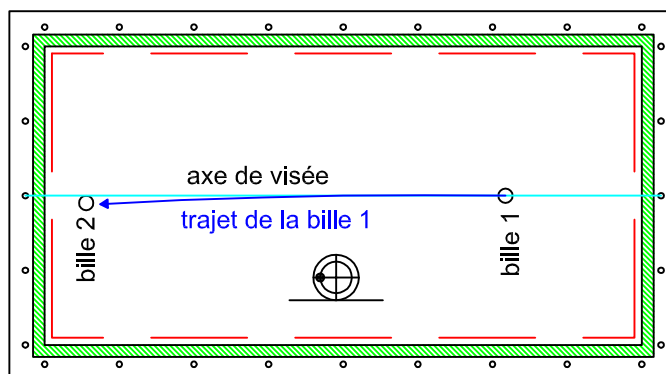


COURBE

On joue avec la queue inclinée vers le haut:



Remarque : pour toucher le demi bille, on vise le plein de la bille 2 environ.



Remarque : pour toucher le demi bille, on vise la finesse de la bille 2 environ.