

REJET NATUREL

SOMMAIRE :

COUP QUI PORTE

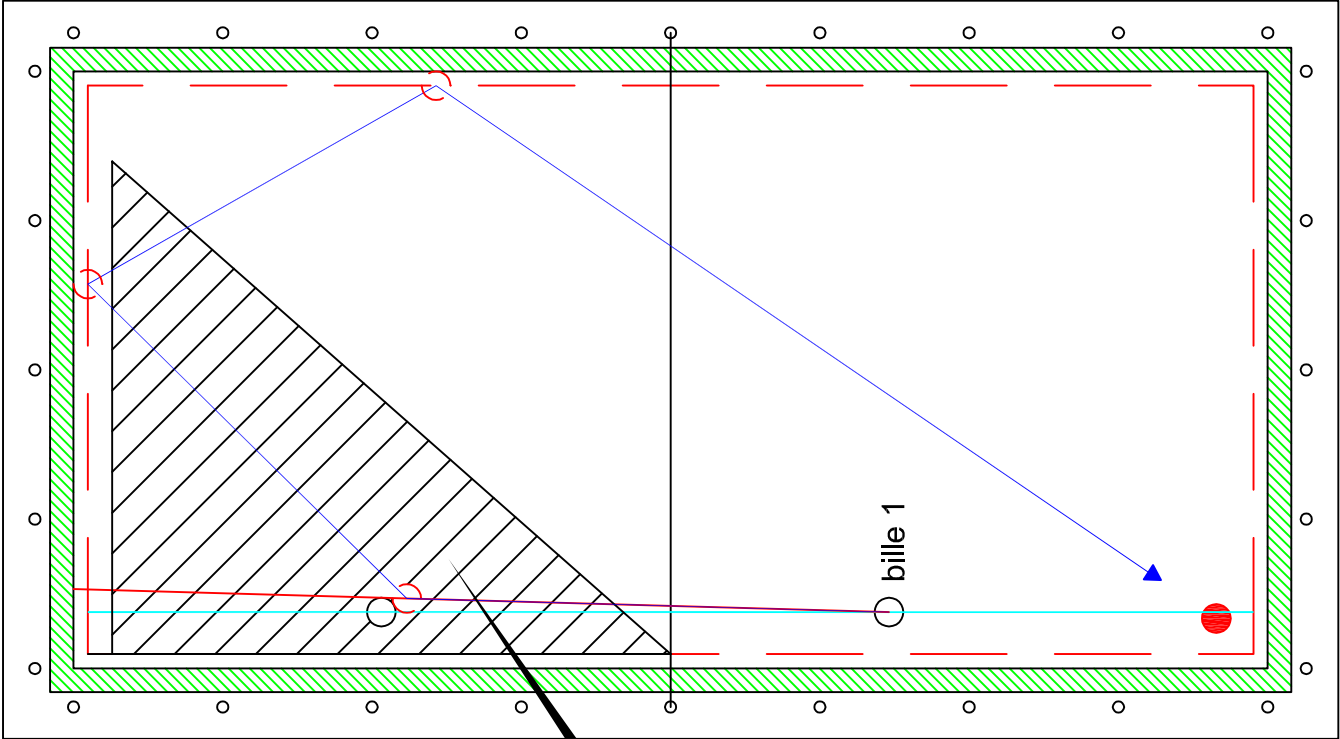
COUP QUI PORTE DANS LA LONGUEUR
(système P. DUPONT)

COUP QUI PORTE DANS LA LARGEUR
(système P. DUPONT)

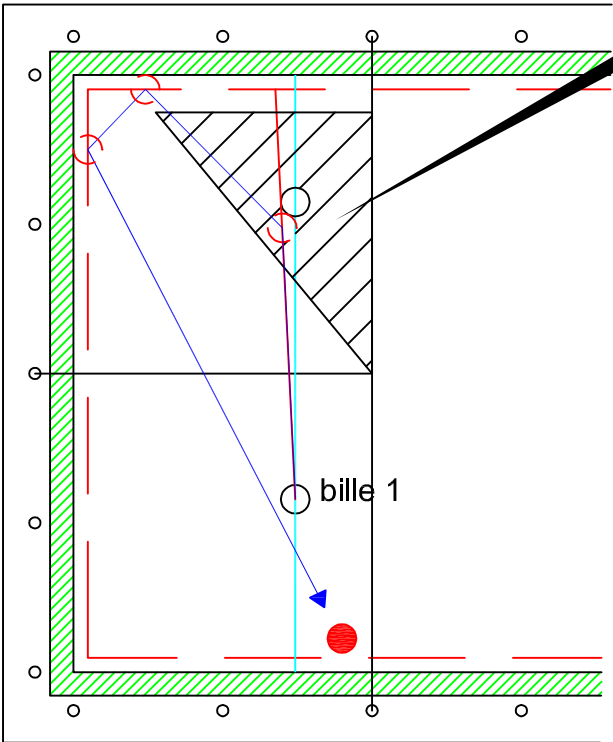
EXTENSION

BILLE 2 PRES DE LA BANDE

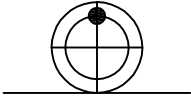
COUP QUI PORTE



Zone où la bille 2 doit se trouver

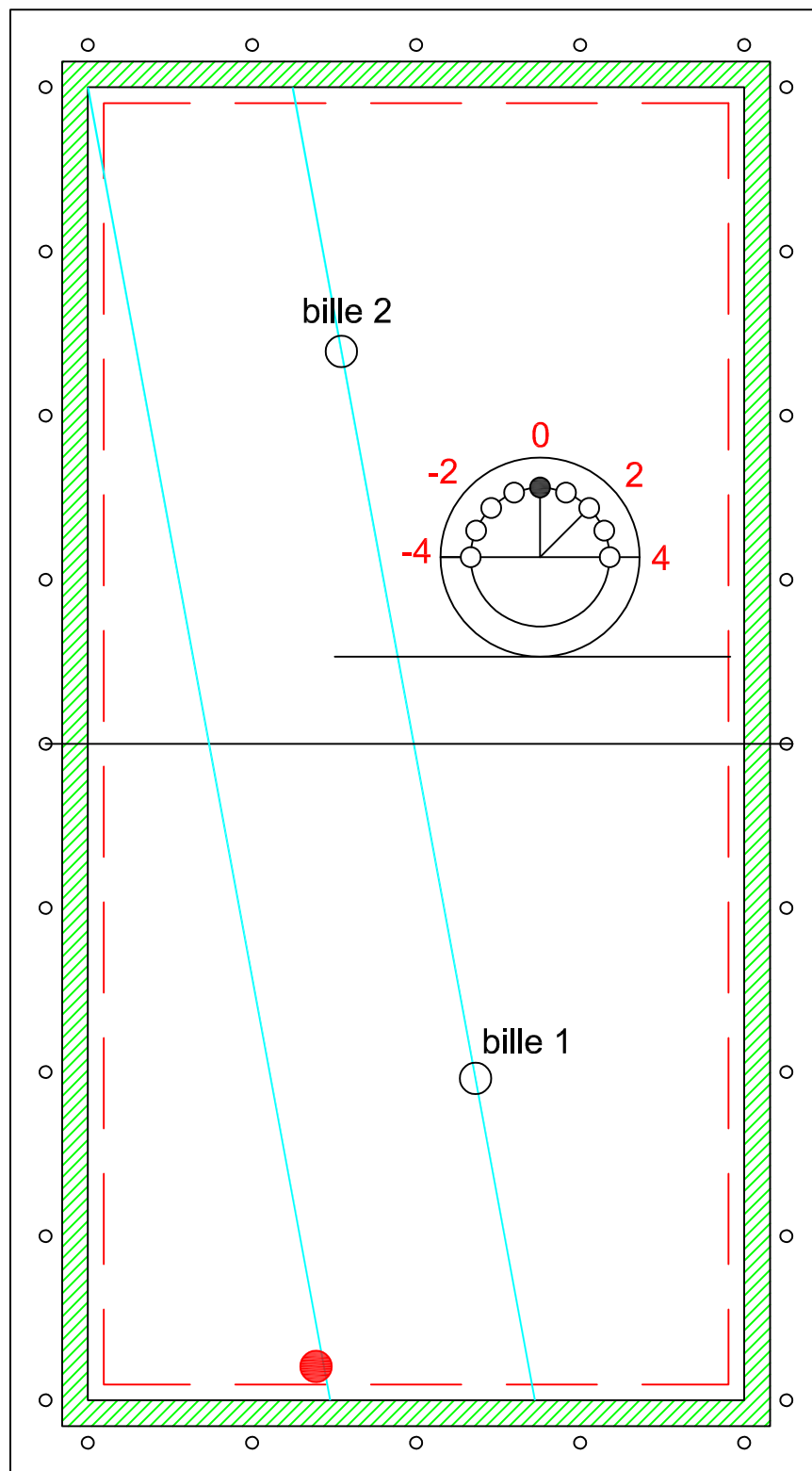


Attaque : demi-bille



la bille 1 est dans une moitié du billard ,
la bille 2 est dans l'autre moitié

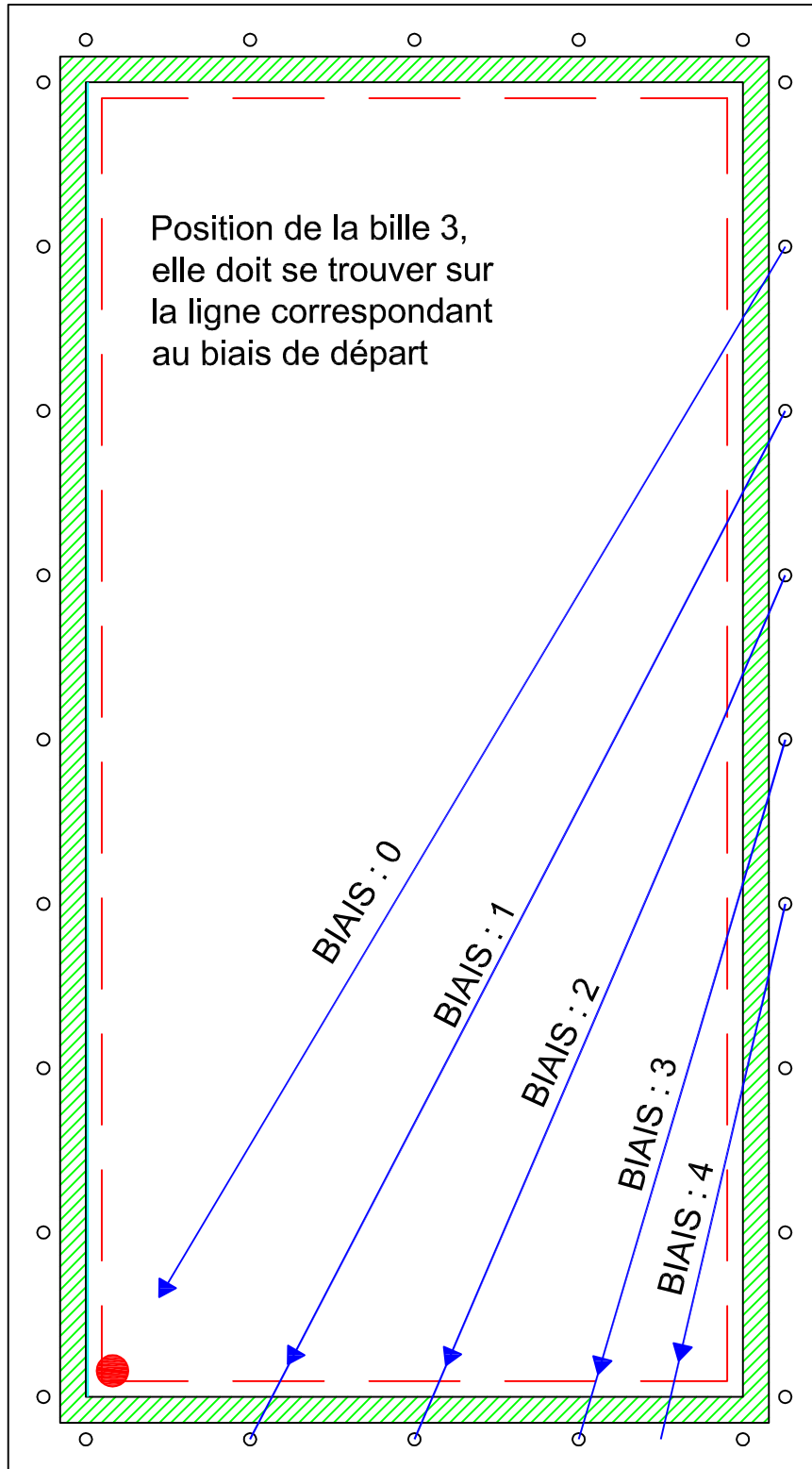
COUP QUI PORTE DANS LA LONGUEUR



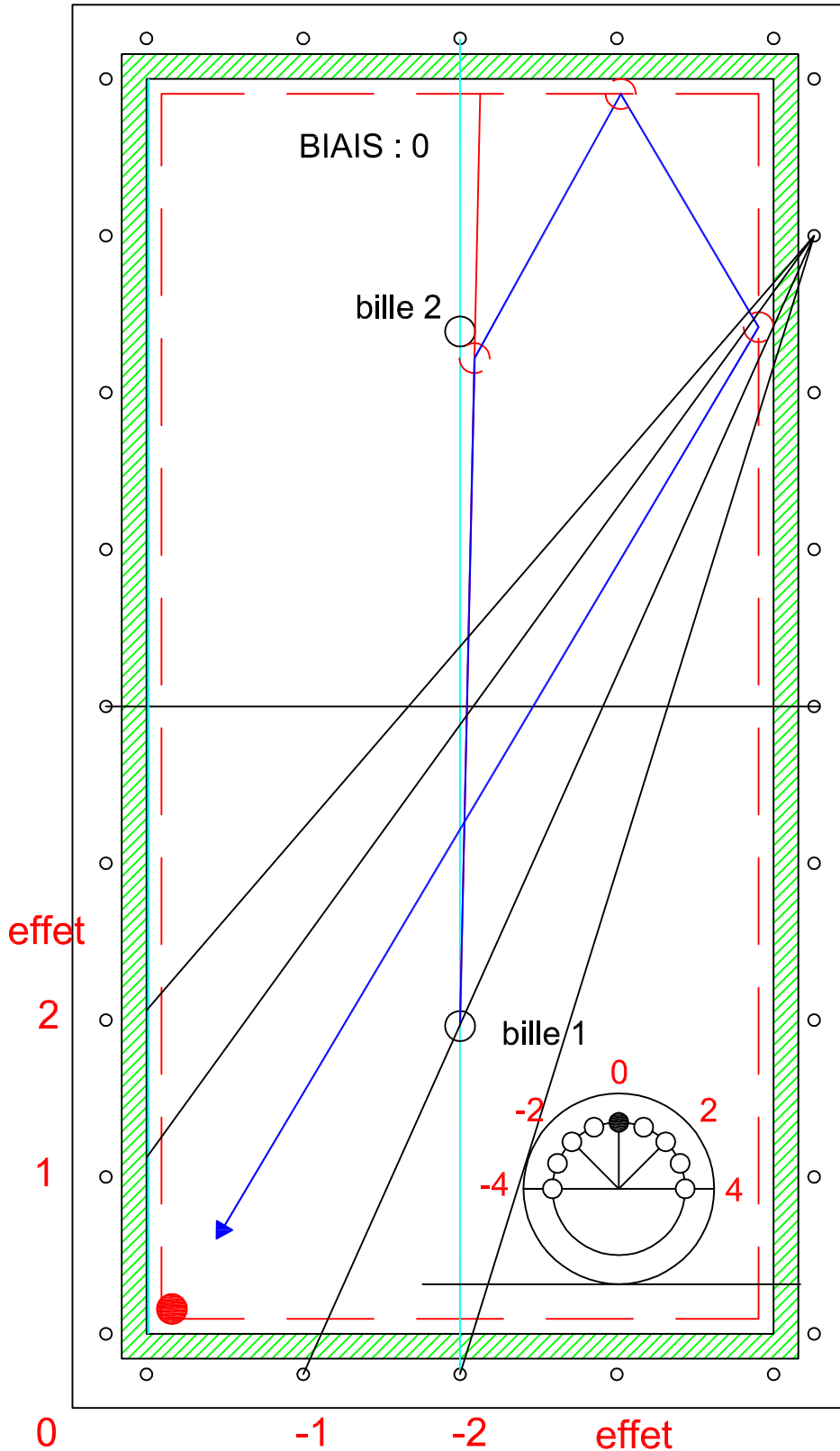
principe :

- la bille 1 est dans une moitié du billard , la bille 2 est dans l'autre moitié
- on trace une parallèle passant par le coin
- la bille 3 est près de cette parallèle
- on joue la demi-bille

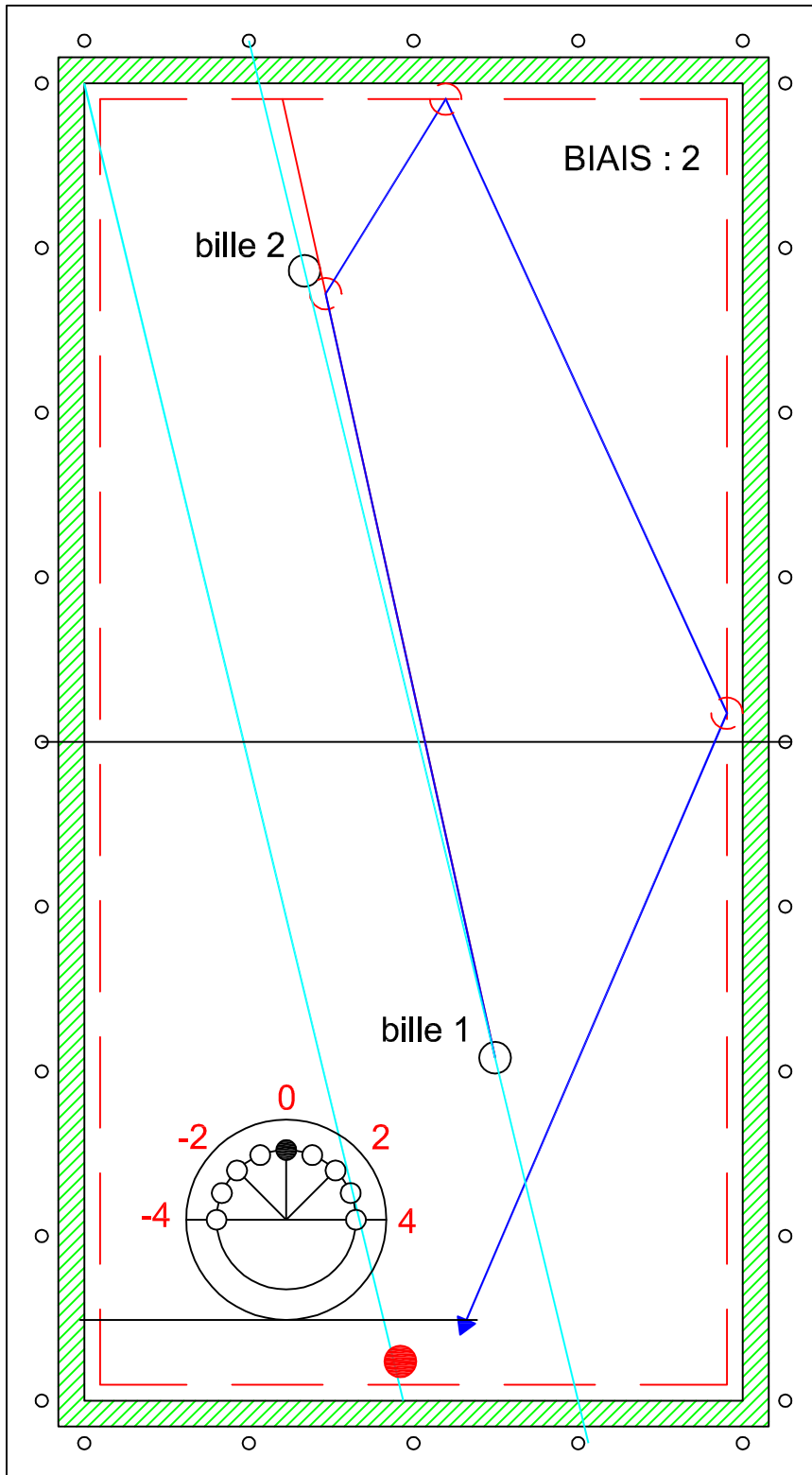
COUP QUI PORTE DANS LA LONGUEUR



COUP QUI PORTE DANS LA LONGUEUR

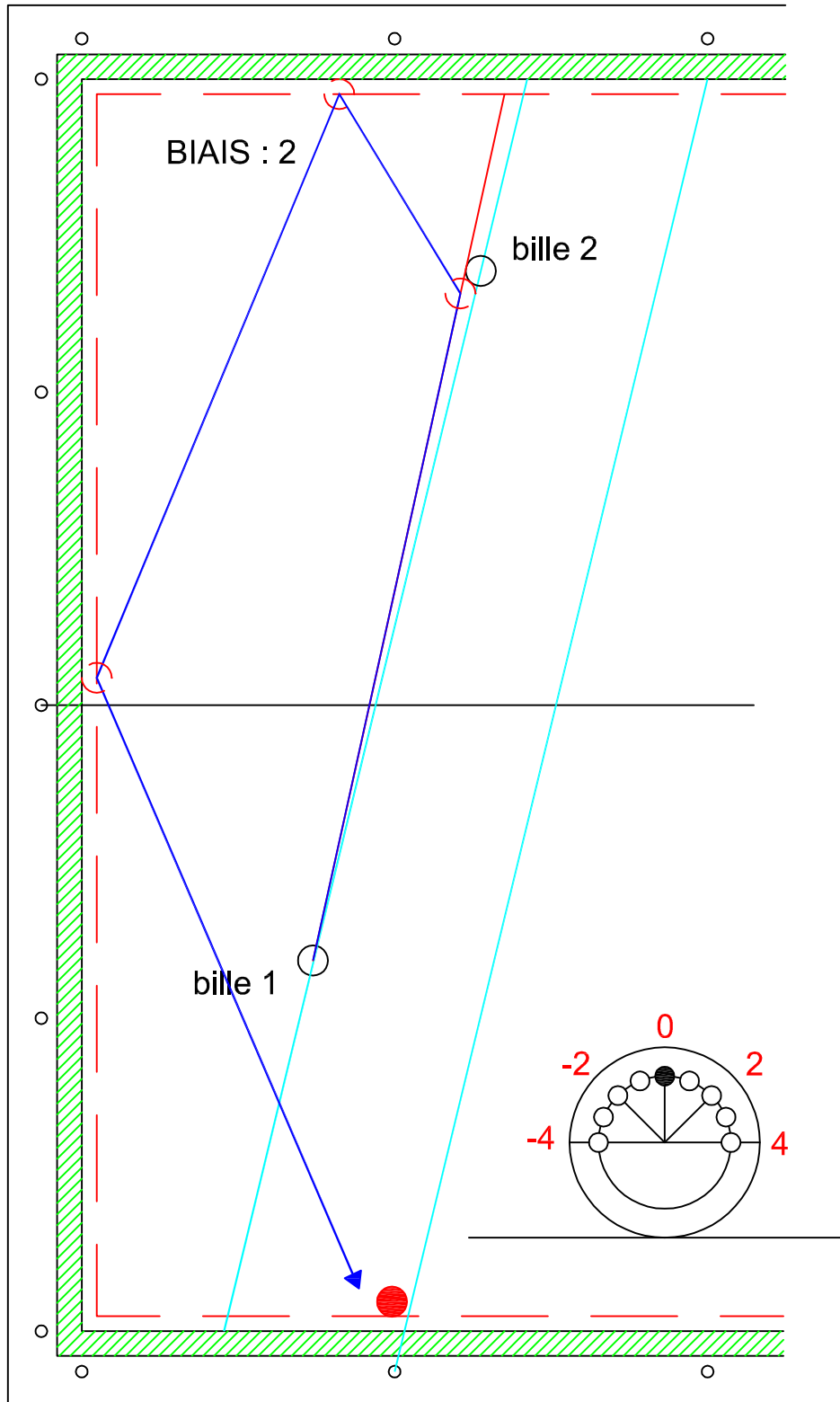


COUP QUI PORTE DANS LA LONGUEUR



effet 2 1 0 -1 -2

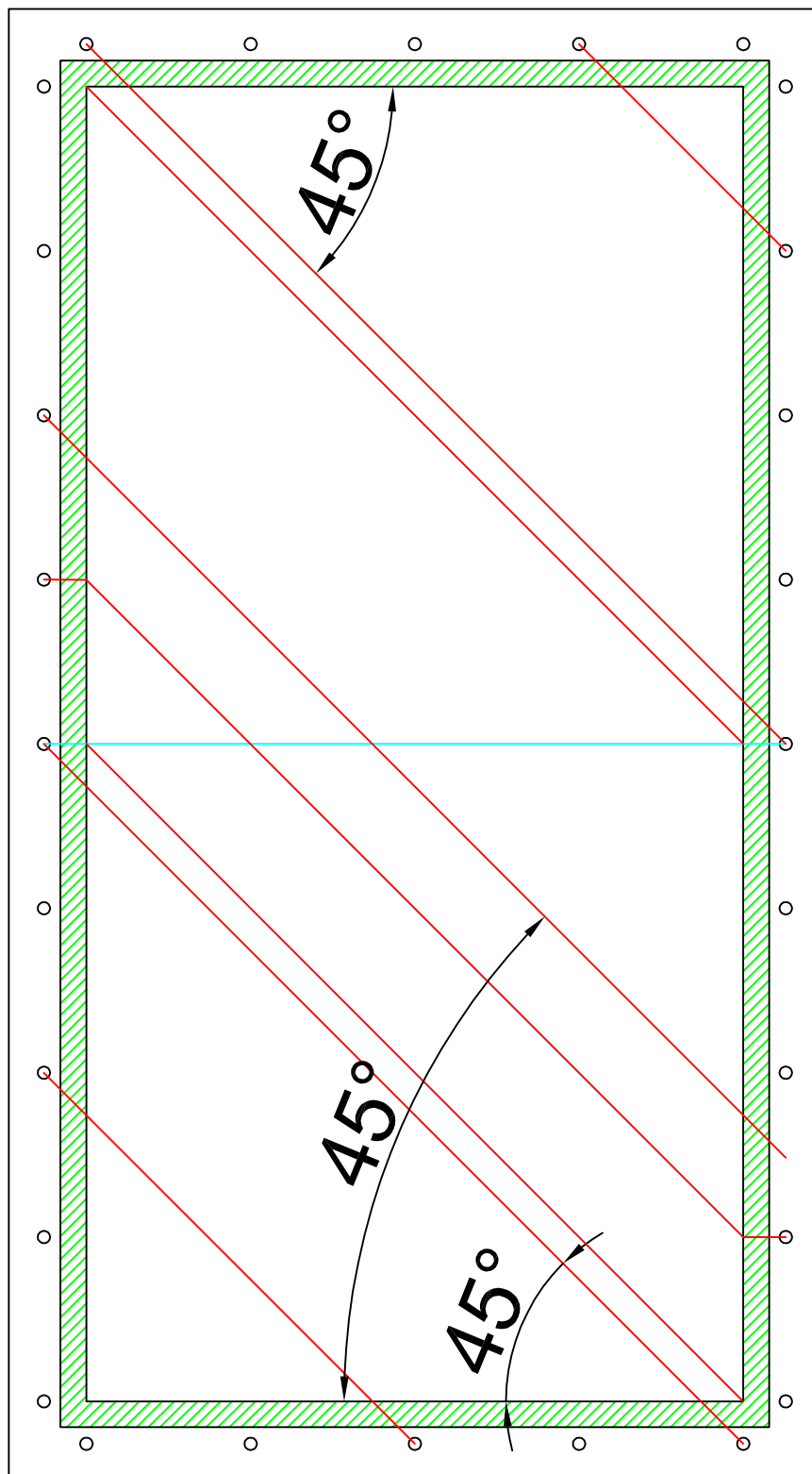
COUP QUI PORTE DANS LA LONGUEUR



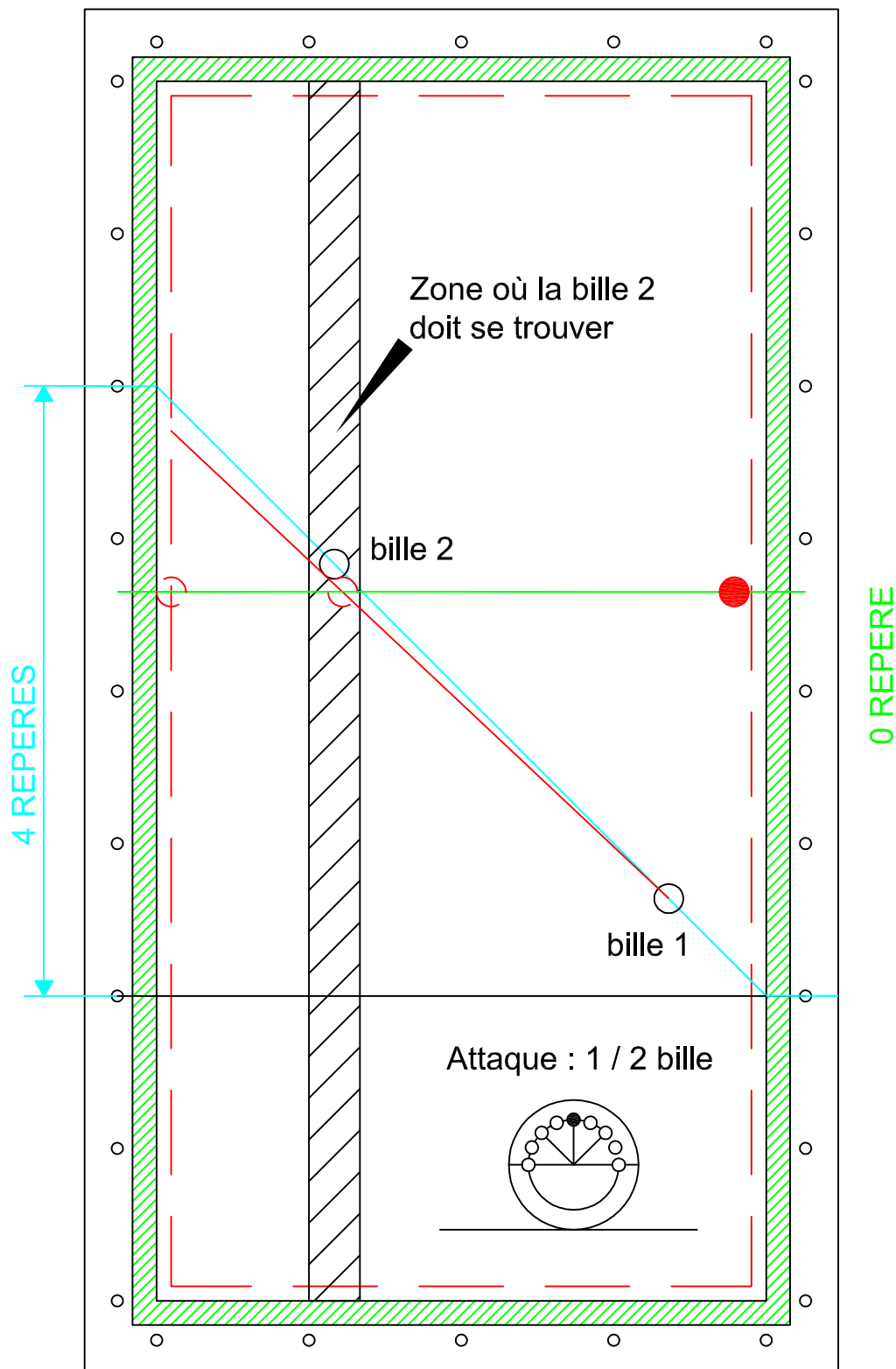
effet 2 1 0 -1 -2

principe : le même que dans la longueur

COUP QUI PORTE DANS LA LARGEUR



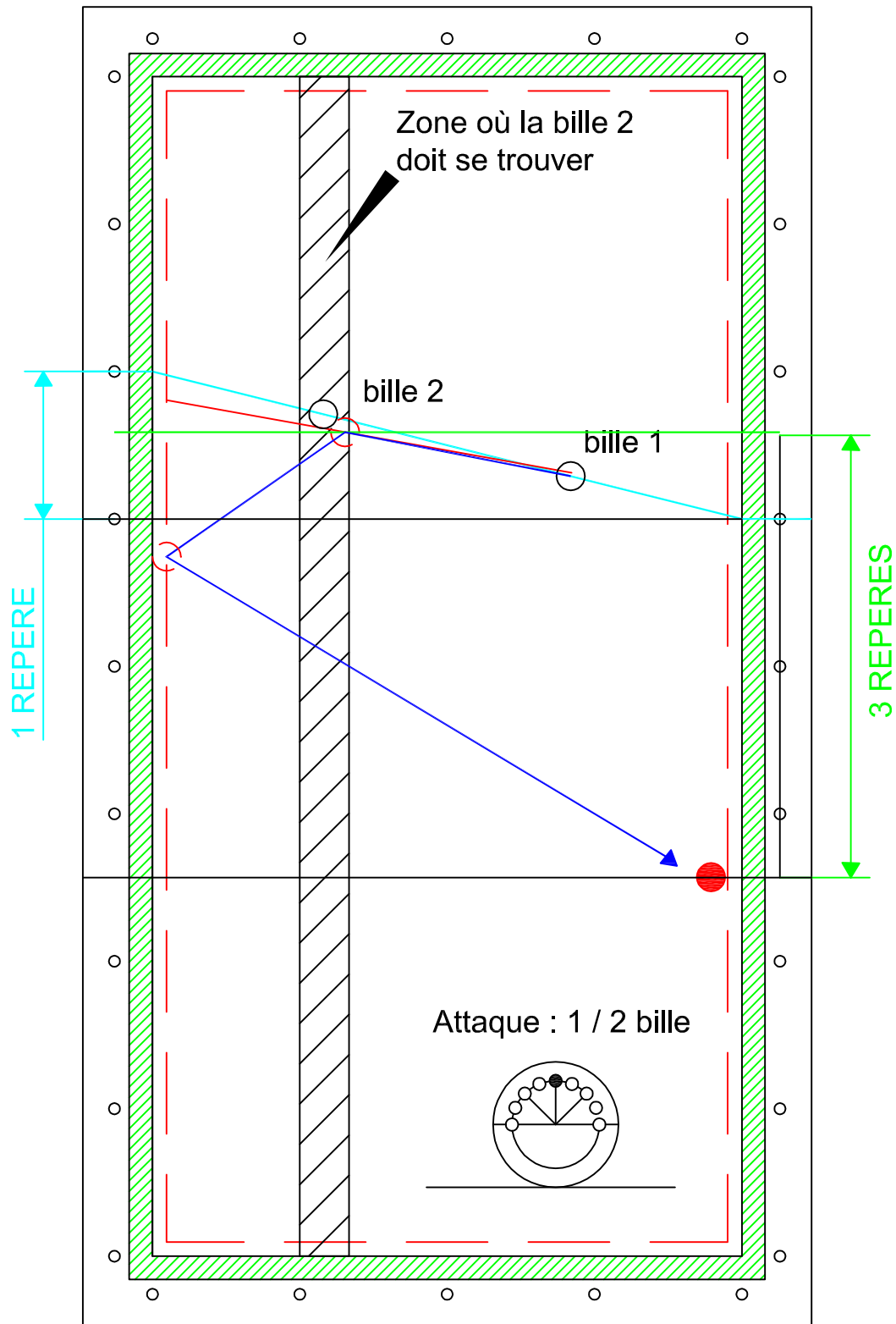
COUP QUI PORTE DANS LA LARGEUR



Arrivée = 4 - nombre de repères (entre la bille 1 et la bille 2)

$$0 = 4 - 4$$

COUP QUI PORTE DANS LA LARGEUR



Arrivée = 4 - nombre de repères (entre la bille 1 et la bille 2)

$$3 = 4 - 1$$

COUP QUI PORTE DANS LA LARGEUR

REMARQUES :

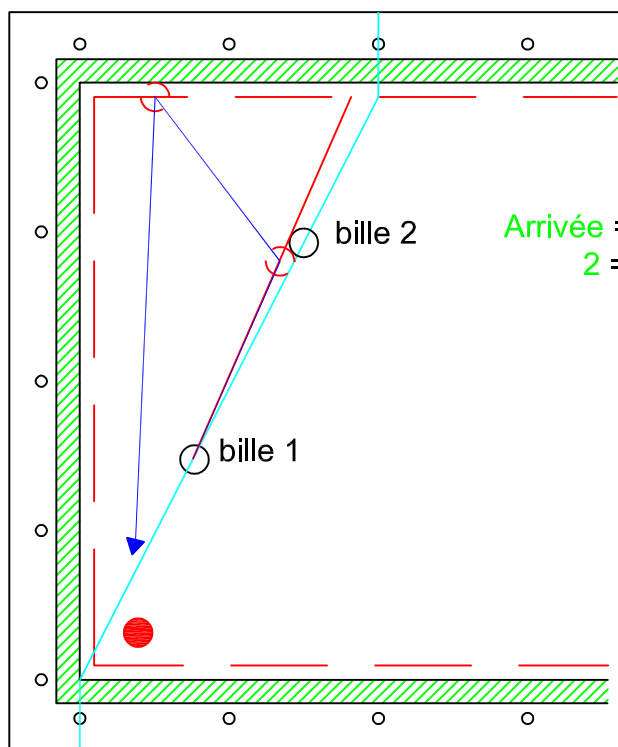
- 1 bon effet, on gagne 1 repère
- 2 doses de bon effet, on gagne 2 repères

- le coup de queue doit être lent et allongé

- la bille 2 se rapproche de la grande bande, la hauteur d'attaque descend pour se rapprocher du centre, le coup de queue est un peu plus rapide et allongé

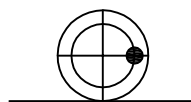
- la bille 2 s'éloigne de la grande bande (donc de la zone où elle doit se trouver), on met un demi de bon effet

COUP QUI PORTE DANS LA LARGEUR

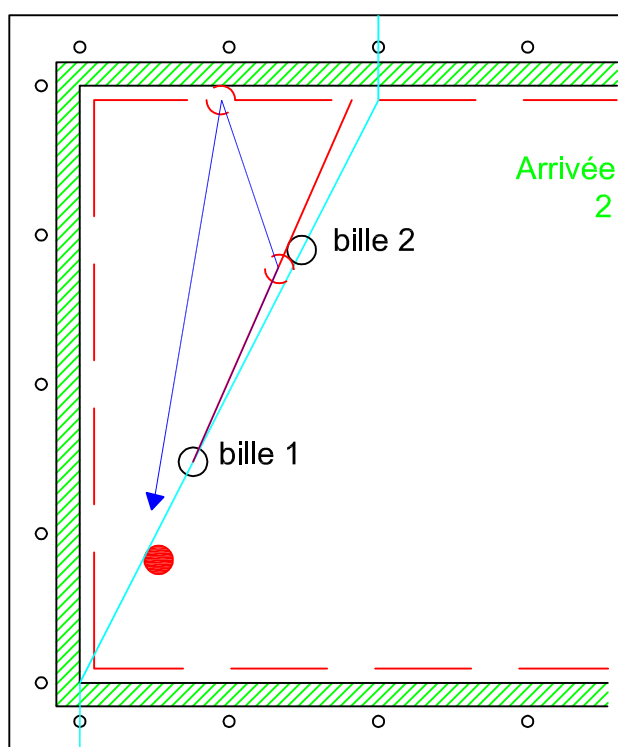


Arrivée = 4 - nombre de repères (entre la bille 1 et la bille 2)
2 = 4 - 2

Attaque : demi-bille

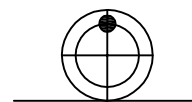


la bille 3 est "grosse"
la bille 1 vient mourir sur la bille 3



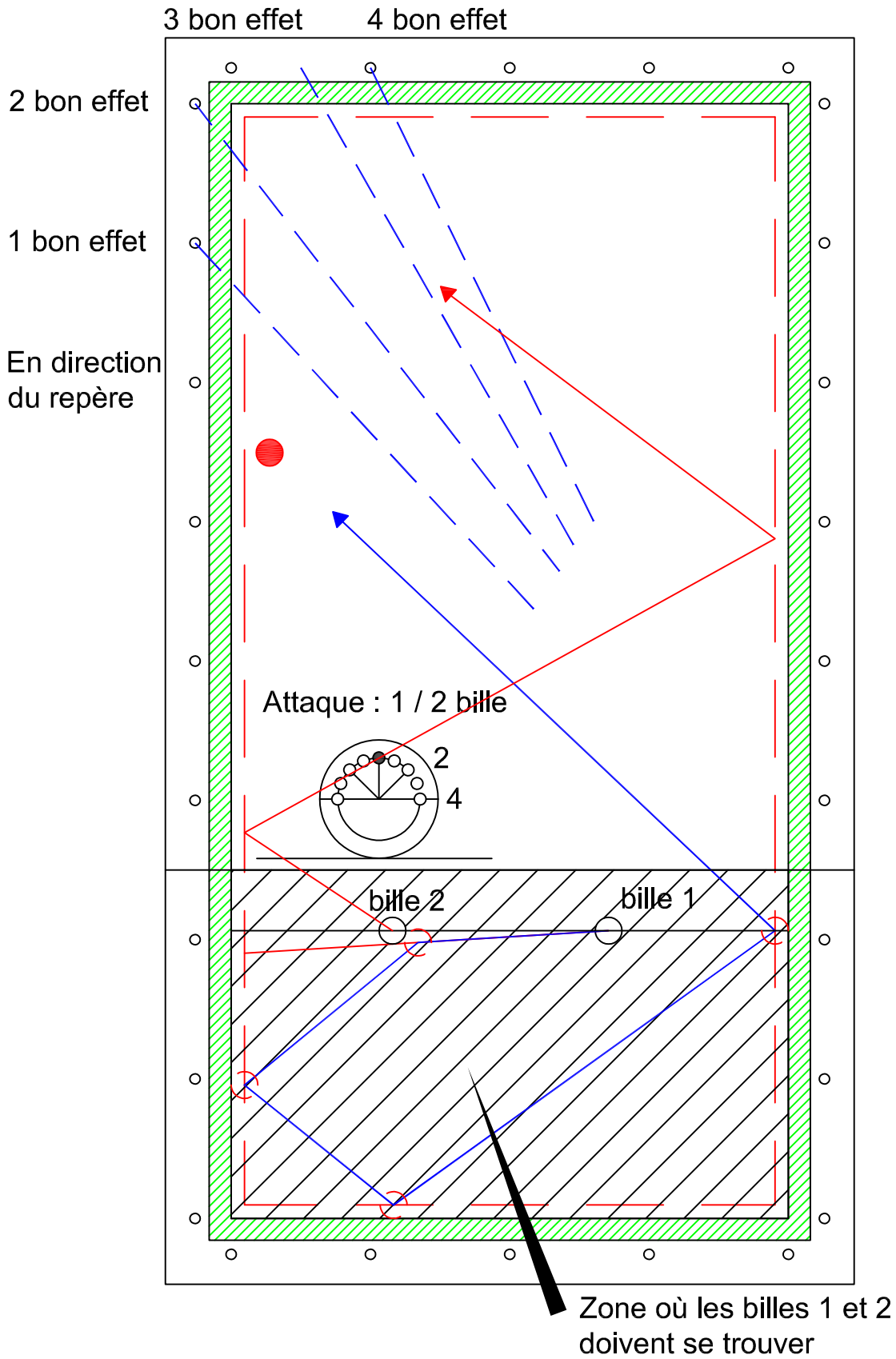
Arrivée = 4 - nombre de repères (entre la bille 1 et la bille 2)
2 = 4 - 2

Attaque : demi-bille



la bille 3 est "petite"
la bille 1 doit rouler

EXTENSION



BILLE 2 PRES DE LA BANDE

