

POINT EN UNE BANDE

SOMMAIRE :

le principe

la méthode du croisé

la méthode du miroir

application

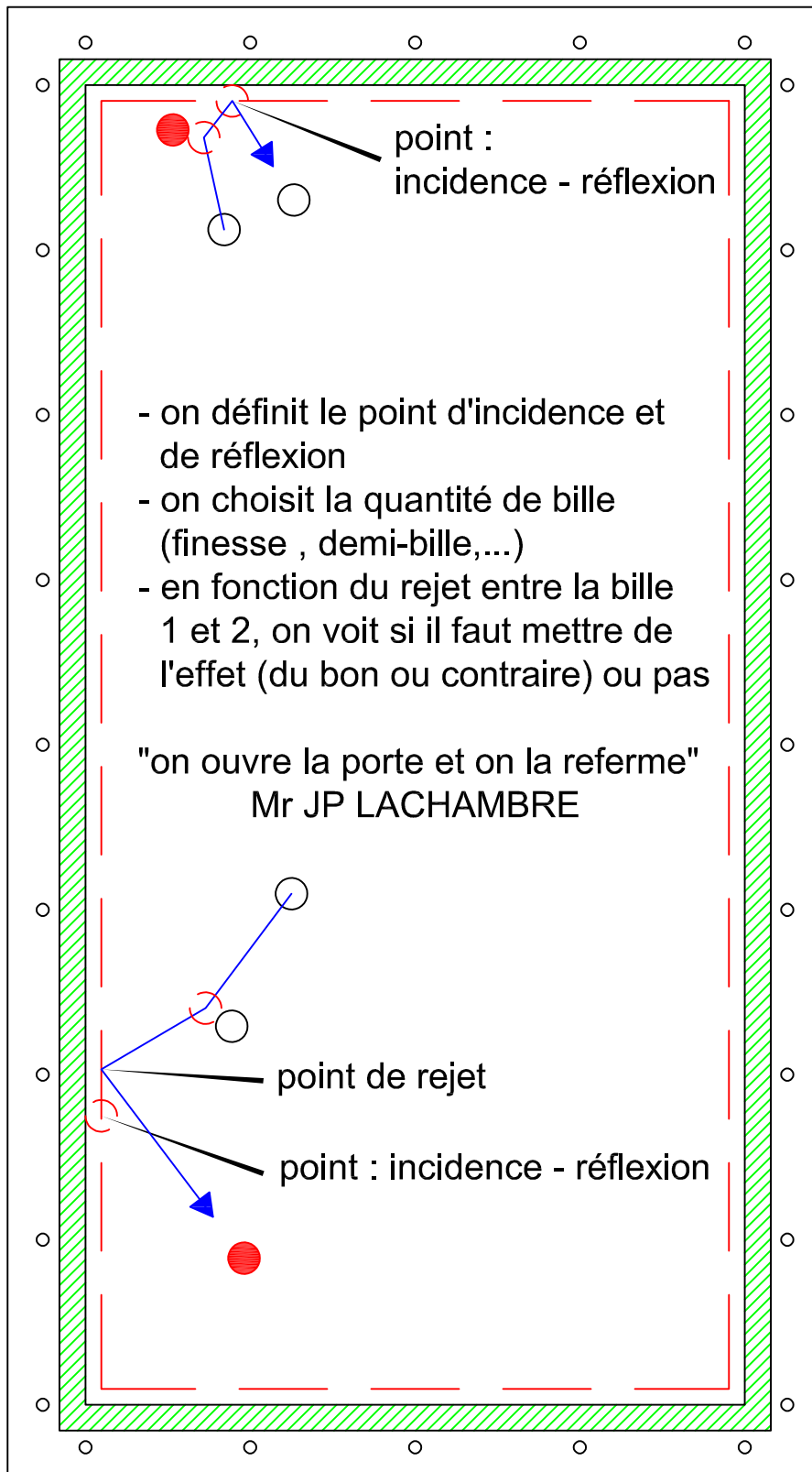
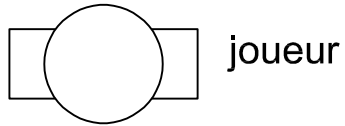
la méthode des parallèles

la bande avant

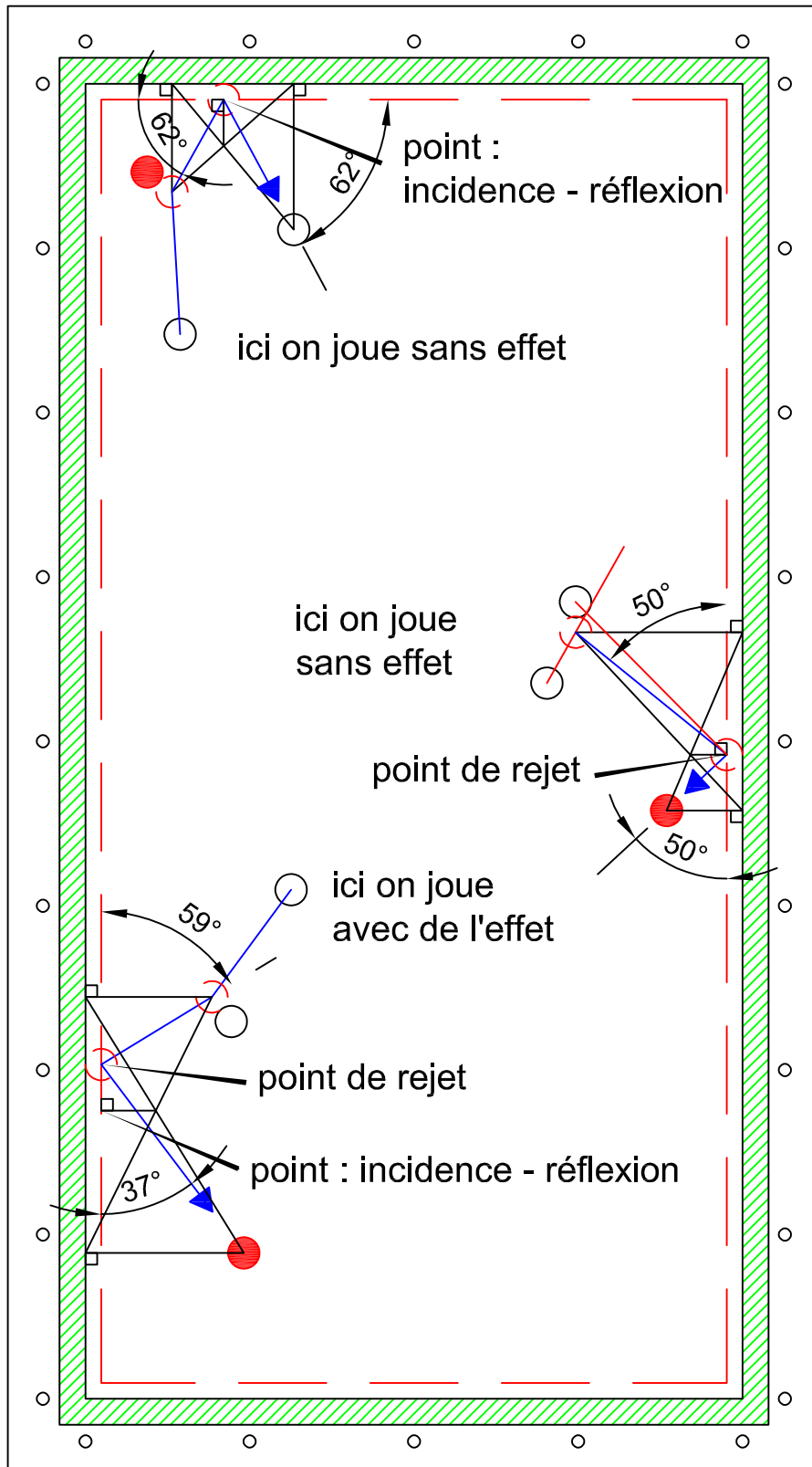
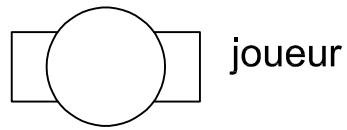
exercices

LE PRINCIPE

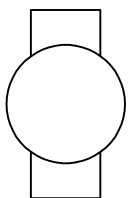
on vient se placer devant la bande pour analyser le point



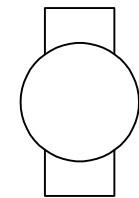
LA METHODE DU CROISE



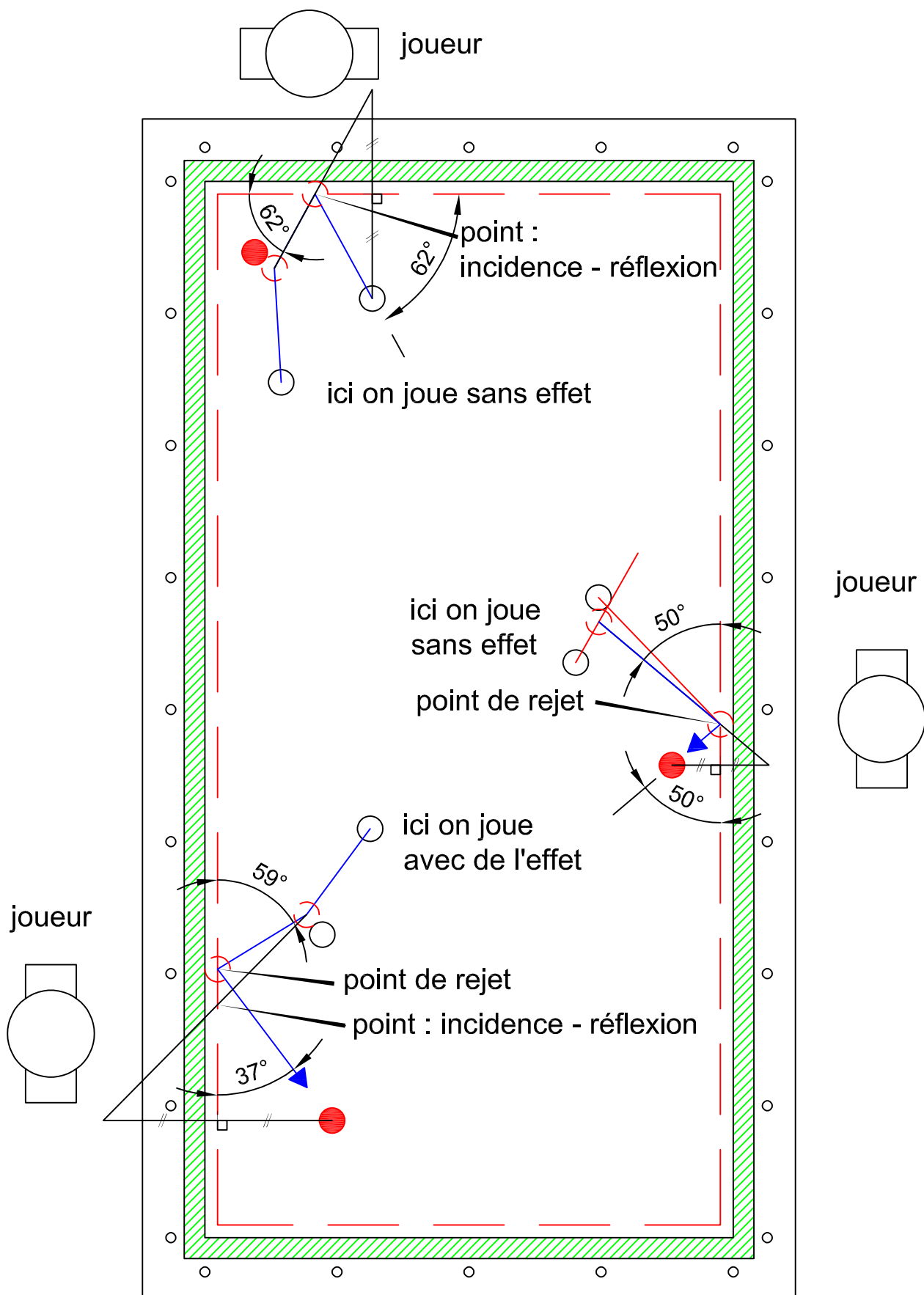
joueur



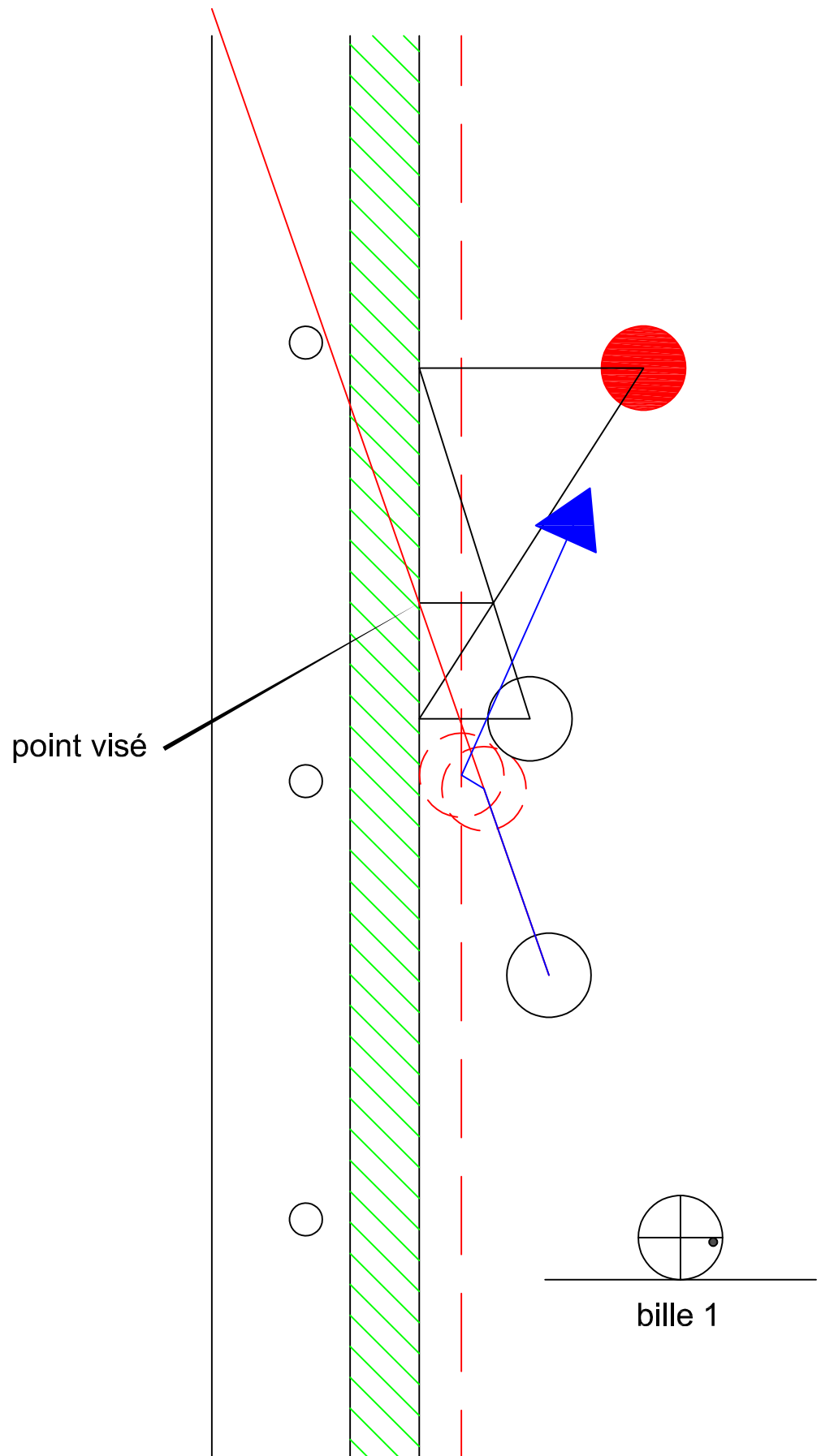
joueur



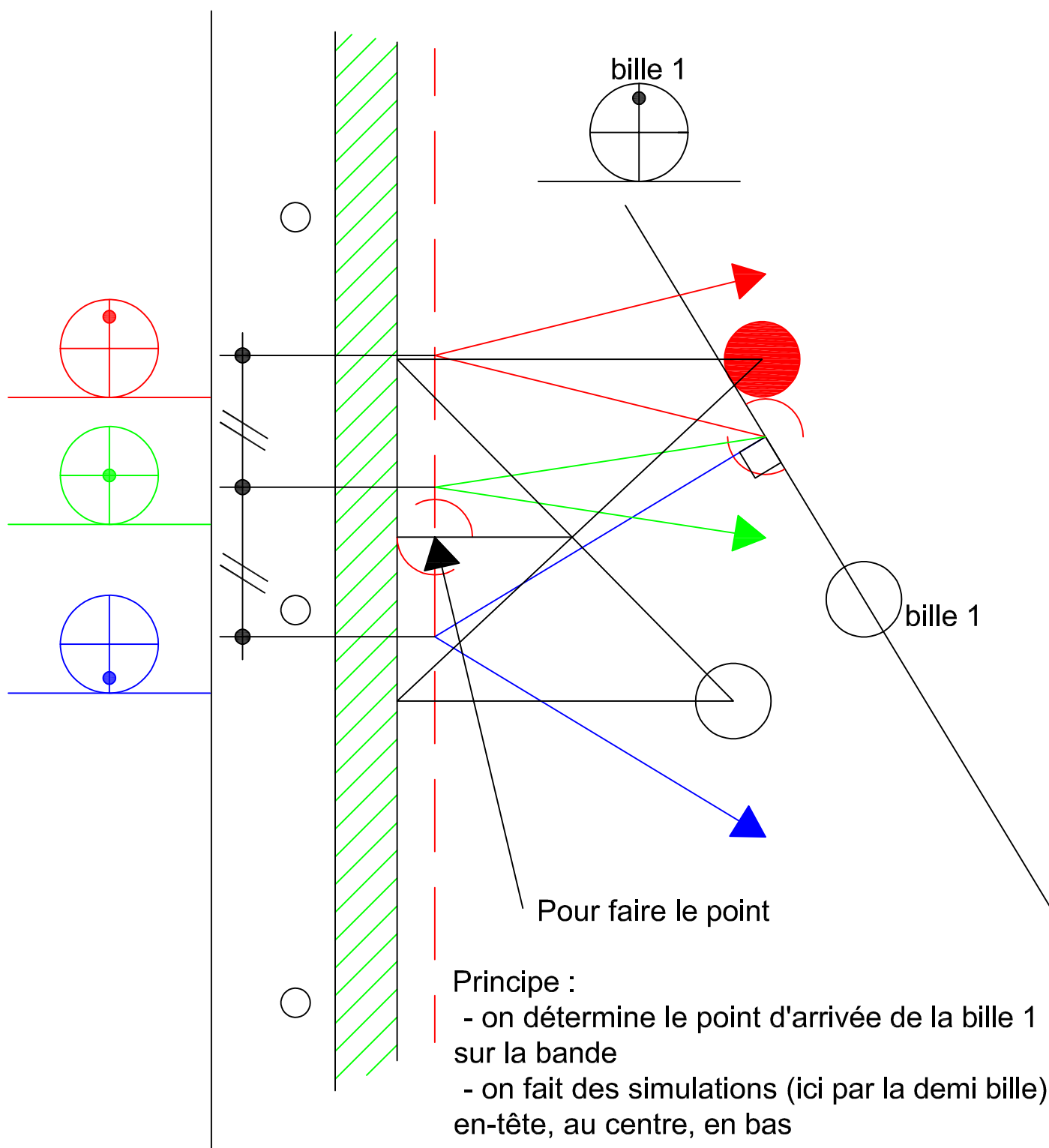
LA METHODE DU MIROIR



APPLICATION



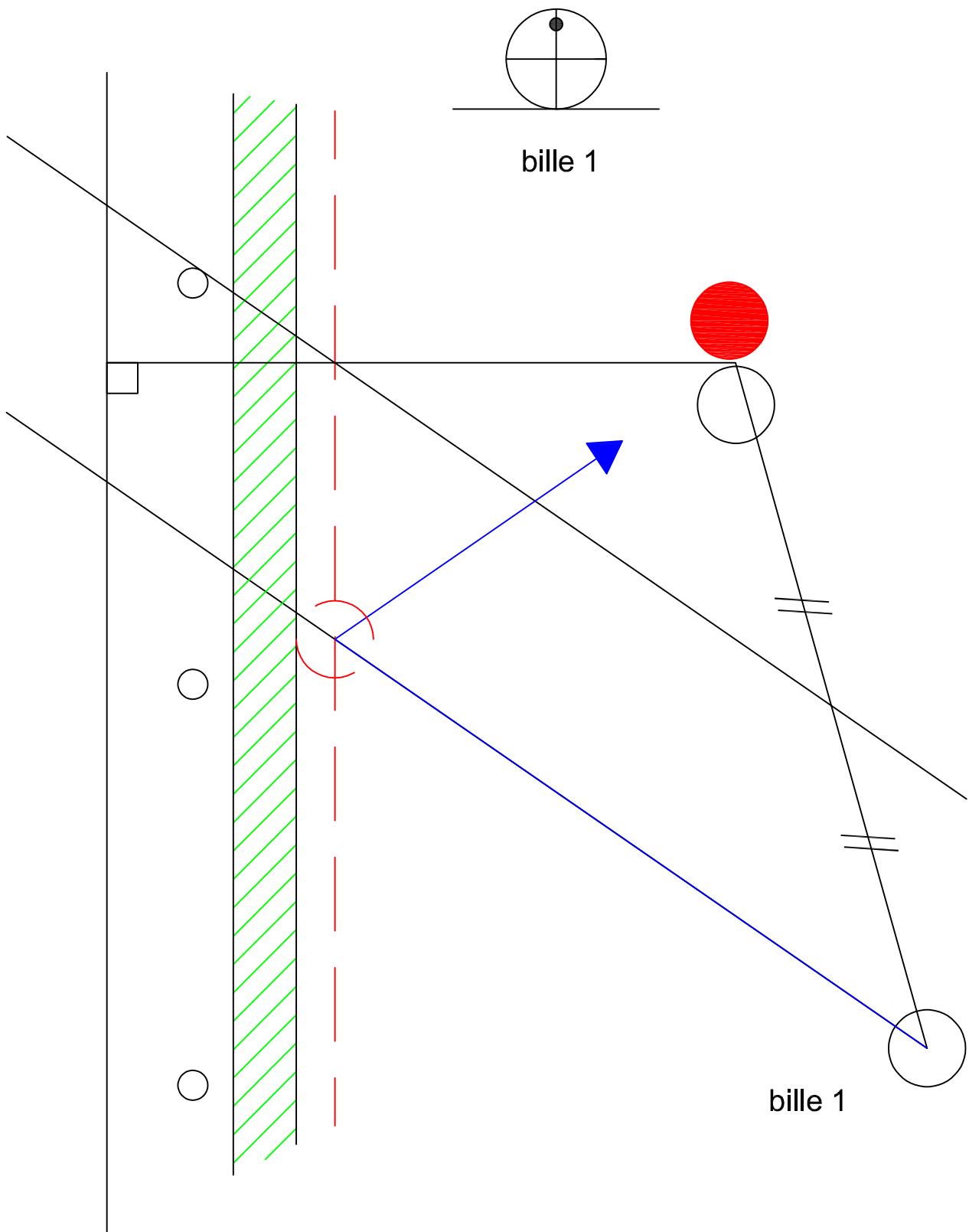
APPLICATION



Principe :

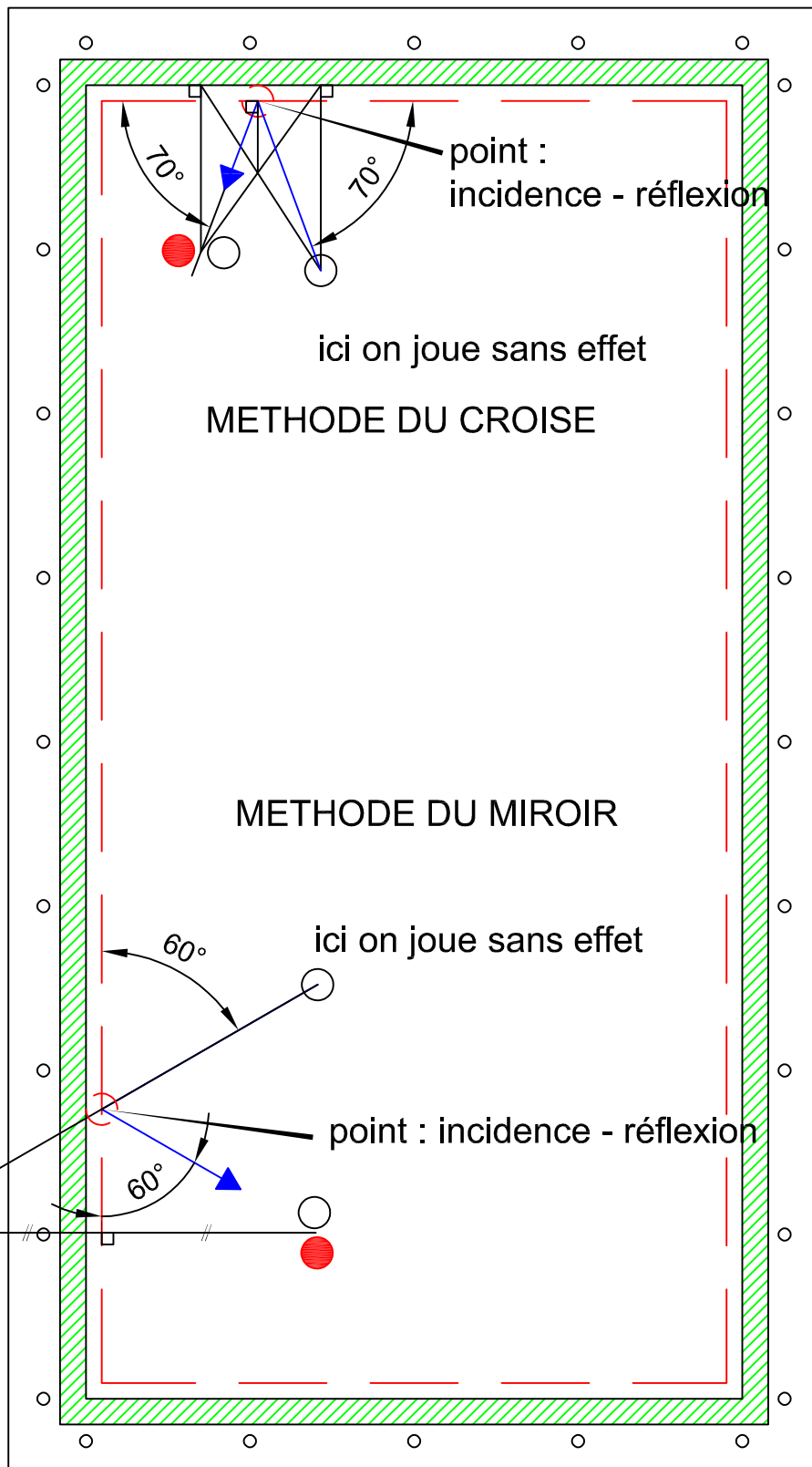
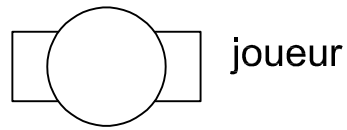
- on détermine le point d'arrivée de la bille 1 sur la bande
 - on fait des simulations (ici par la demi bille), en-tête, au centre, en bas
- Ici on voit que la hauteur d'attaque est entre le centre et le bas
- la quantité de bille (1 / 2, 3 / 4 ou plein) en fonction du trajet que l'on veut faire à la bille 2
 - on peut mettre de l'effet

LA METHODE DES PARALLELES

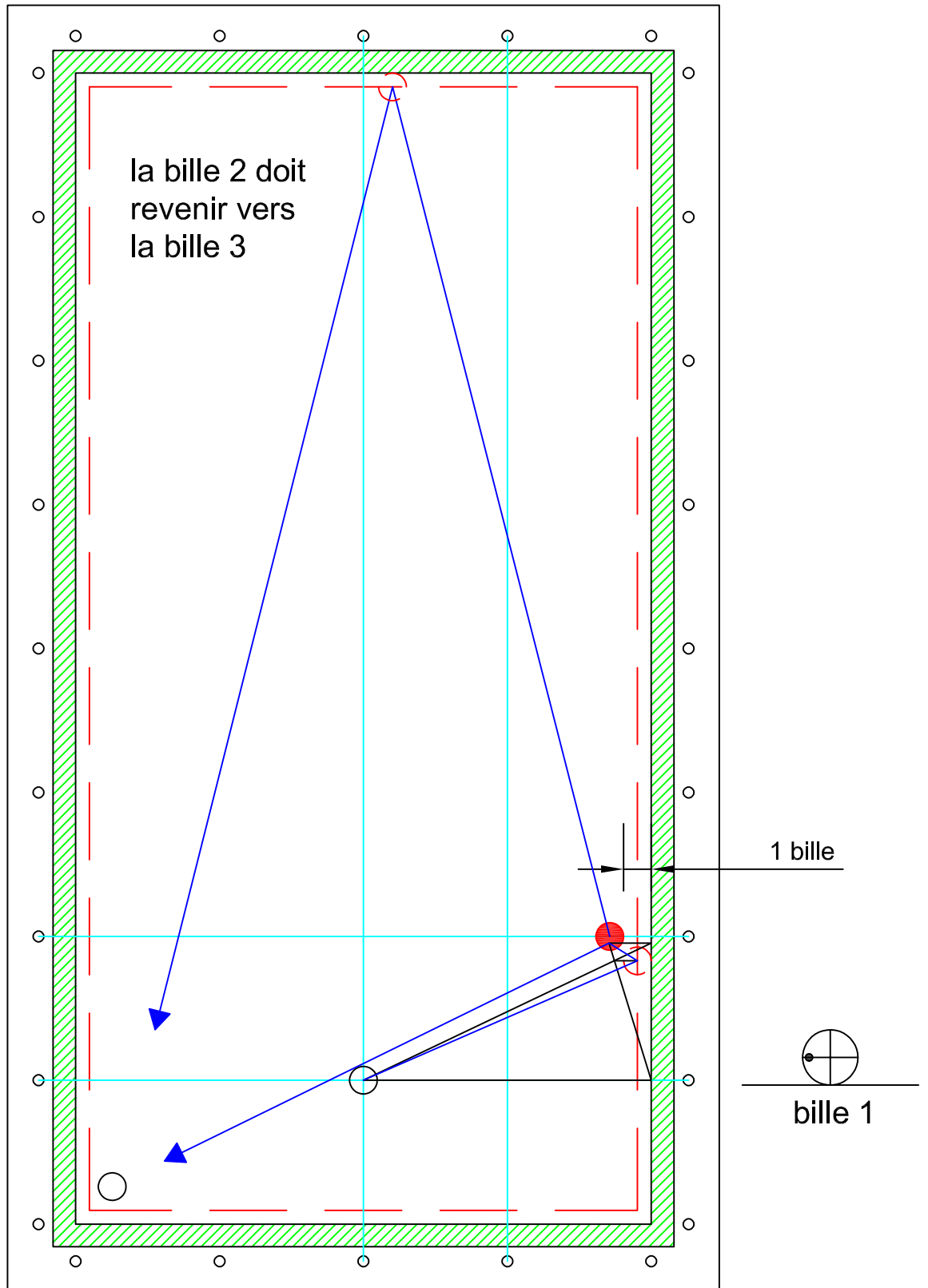


bille 1

LA BANDE AVANT

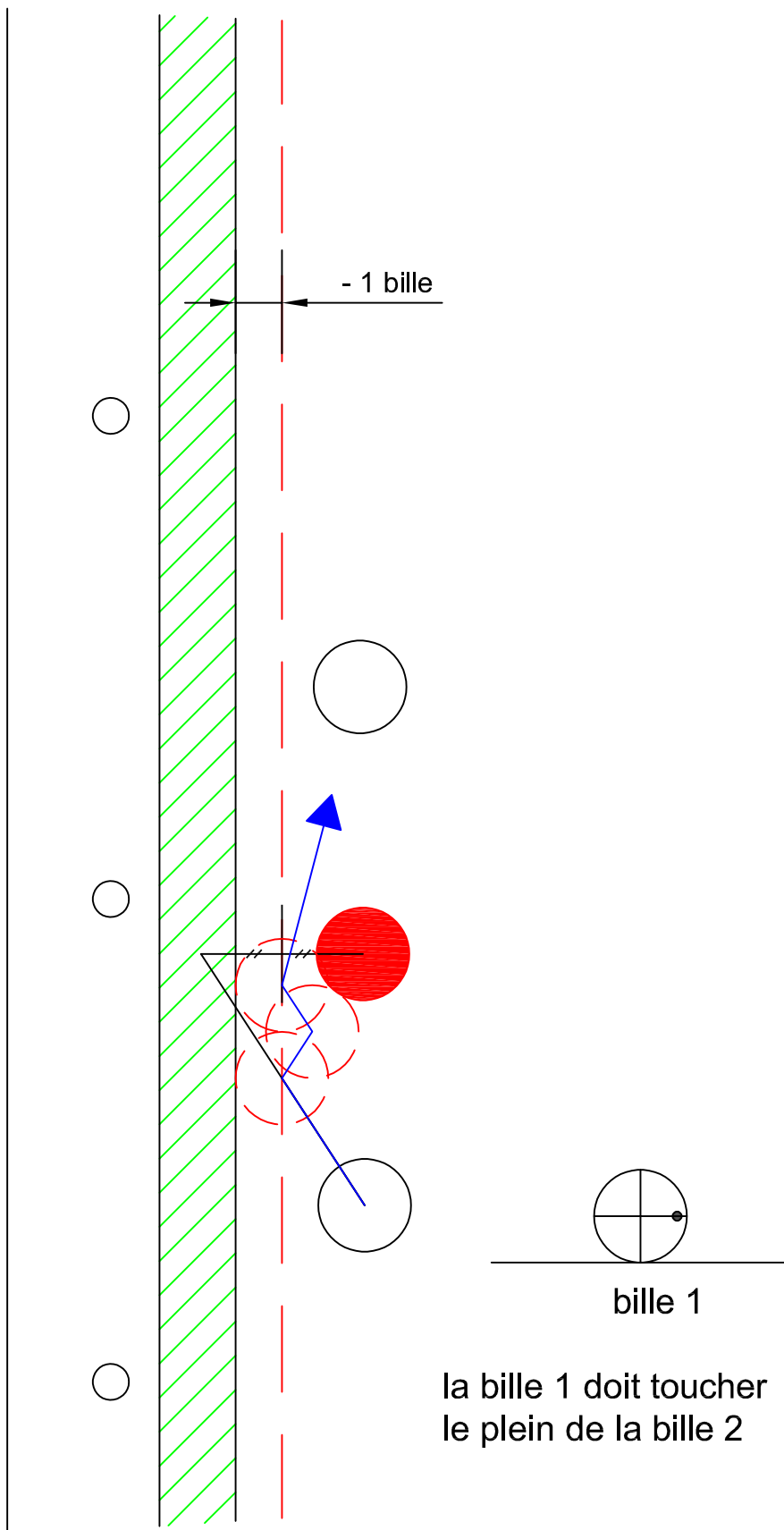


LA BANDE AVANT



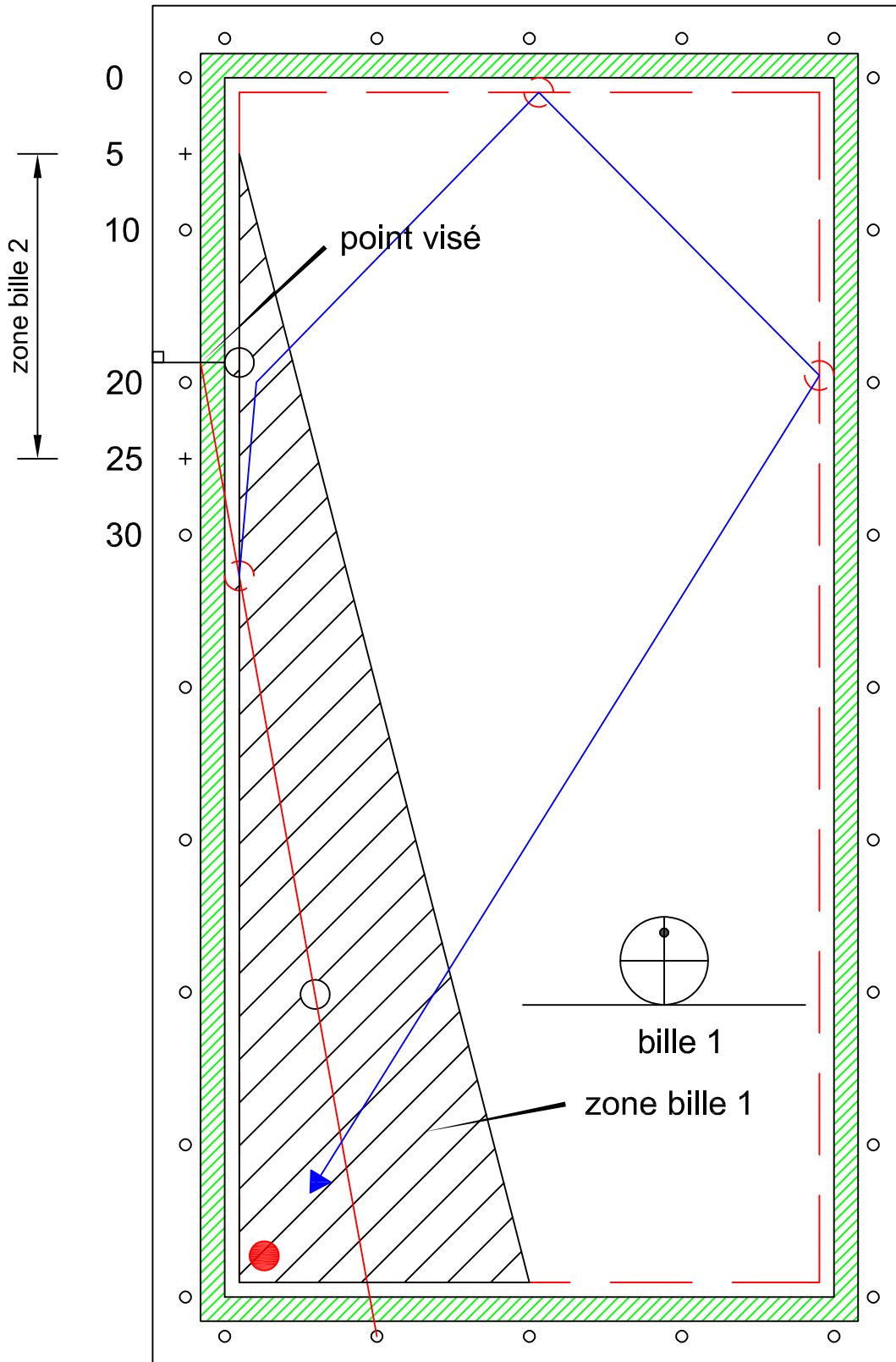
bille 3 doit être "grosse"

LA BANDE AVANT



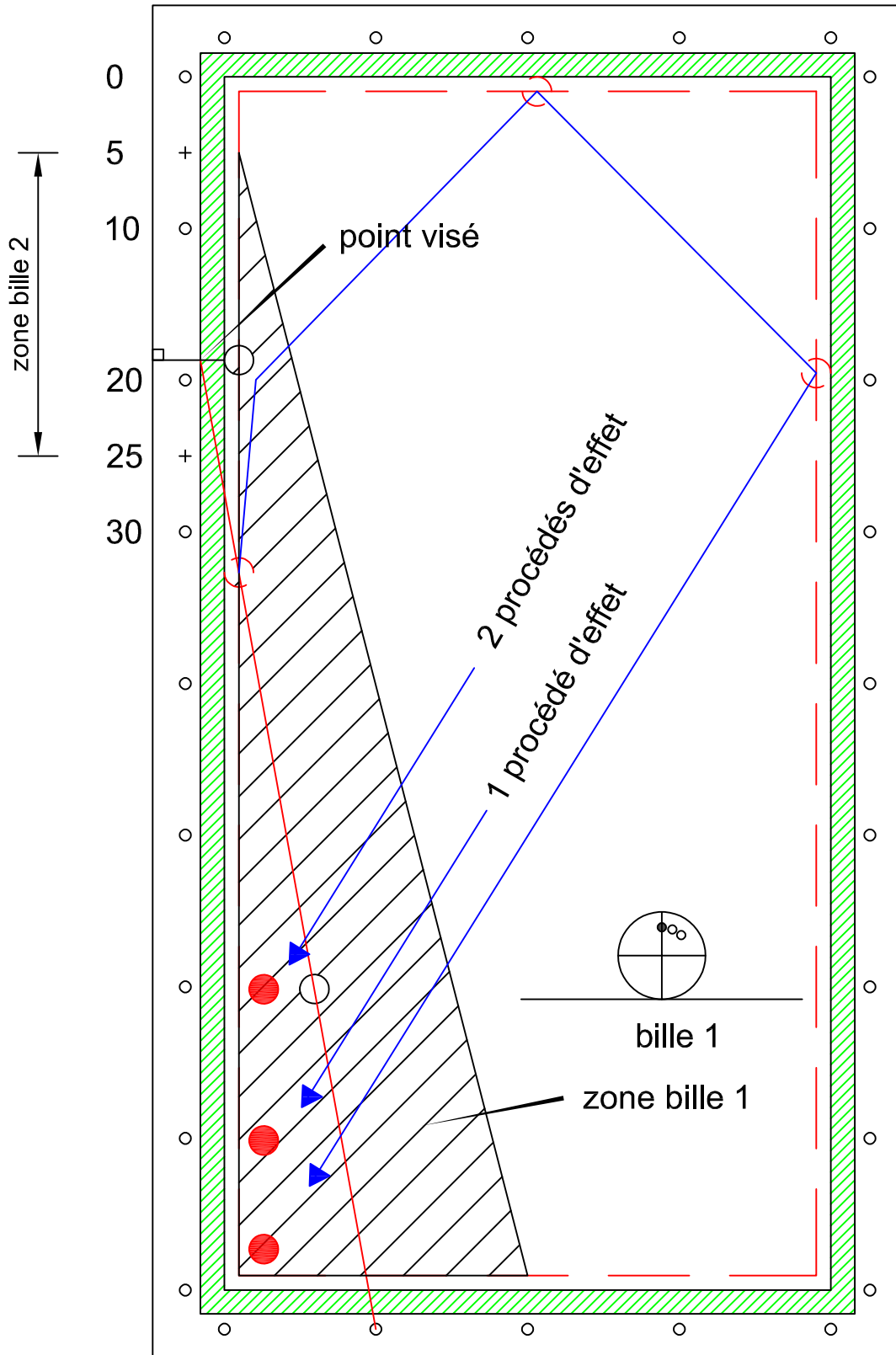
LA BANDE AVANT

Bande avant sur bille 2 collée



LA BANDE AVANT

Bande avant sur bille 2 collée



EXERCICES

Remarques :

- ne pas communiquer à la bille 1 le moindre effet
- coup de queue rectiligne

