

LE POINT D'ECHELLE

SOMMAIRE :

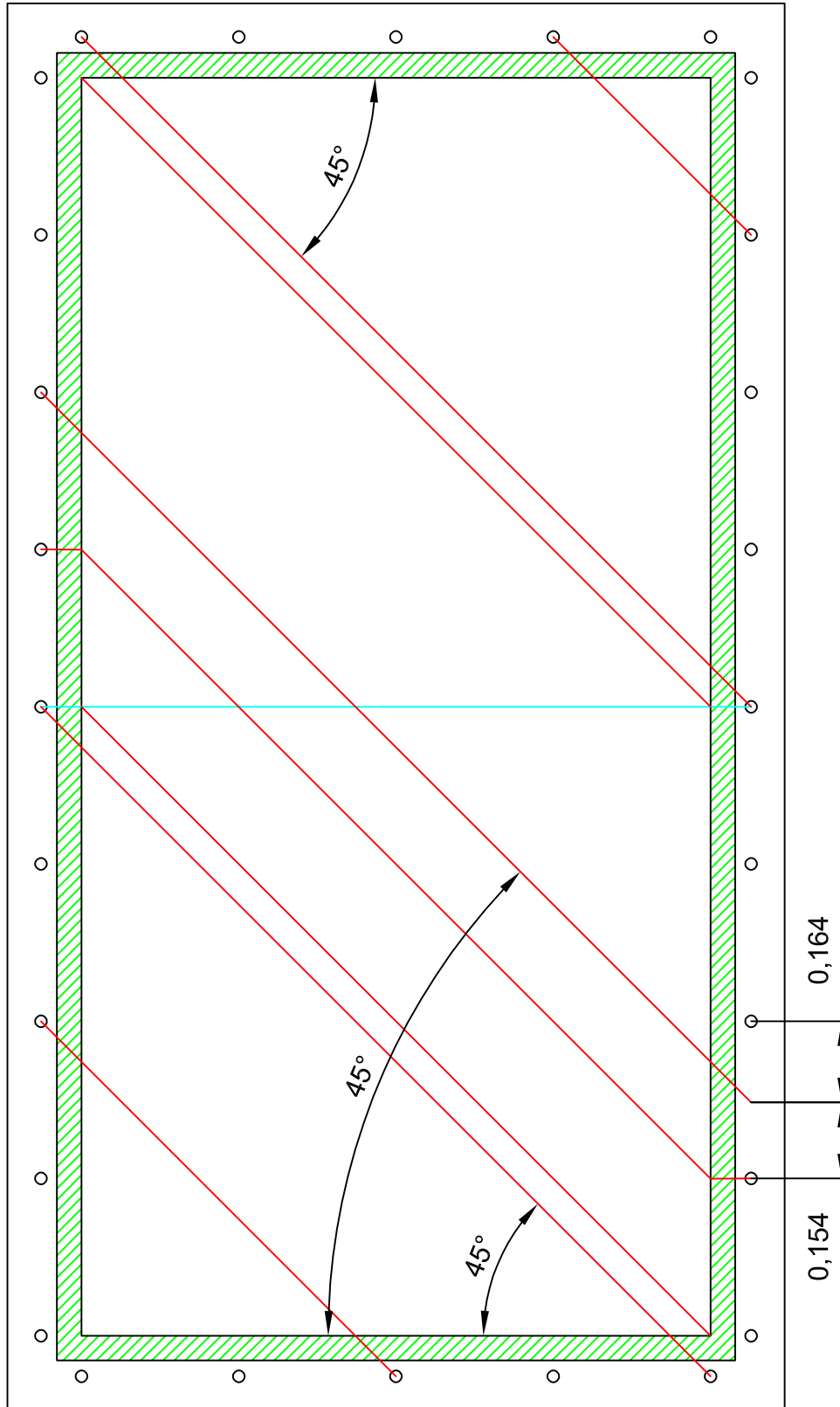
le 45°

le point d'échelle "Dufetelle"

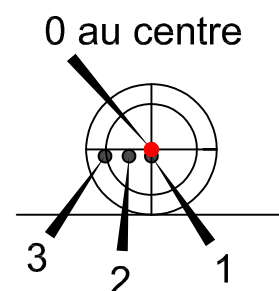
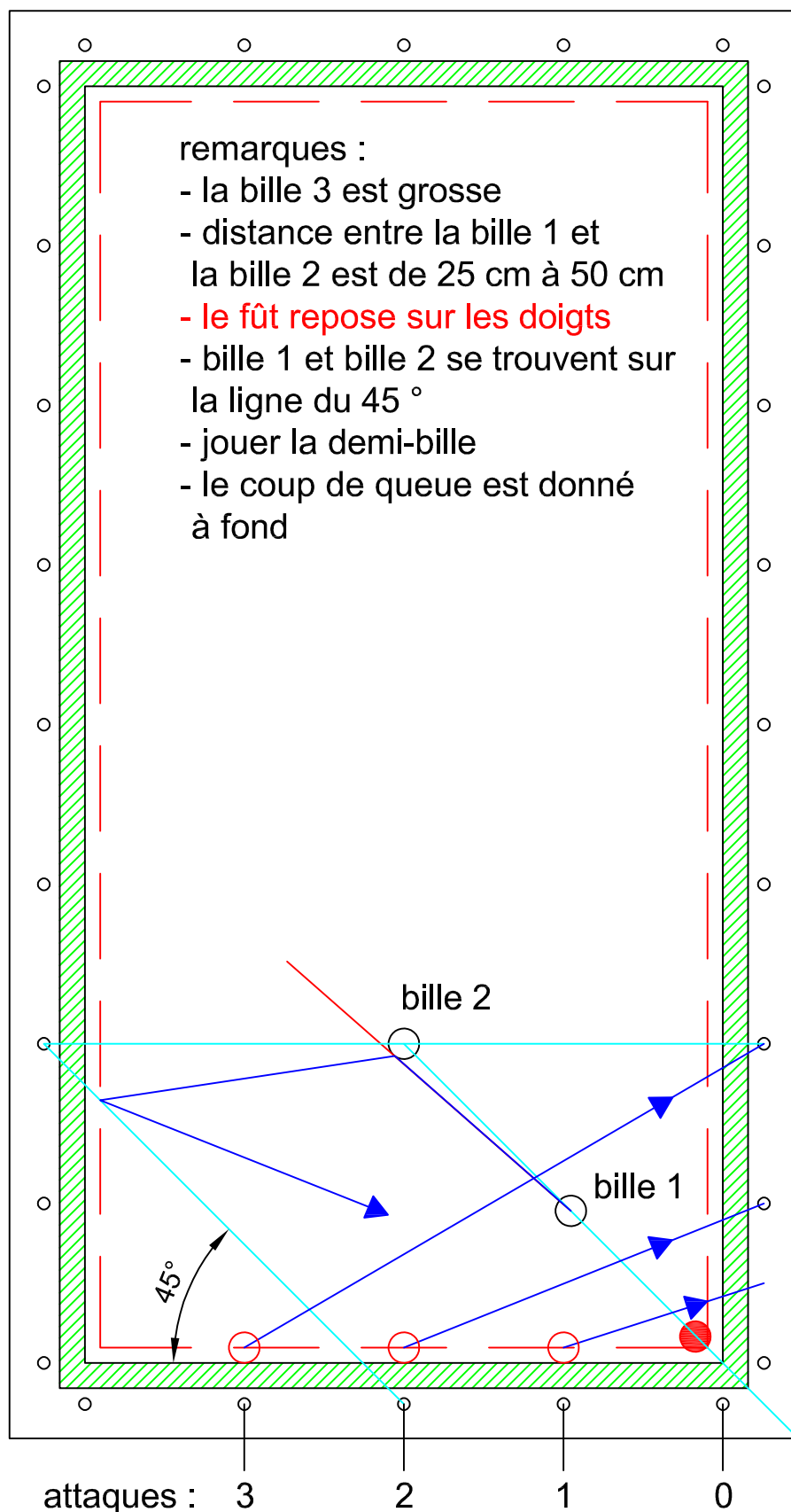
le point d'échelle martelé

correspondance

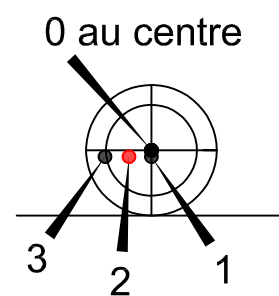
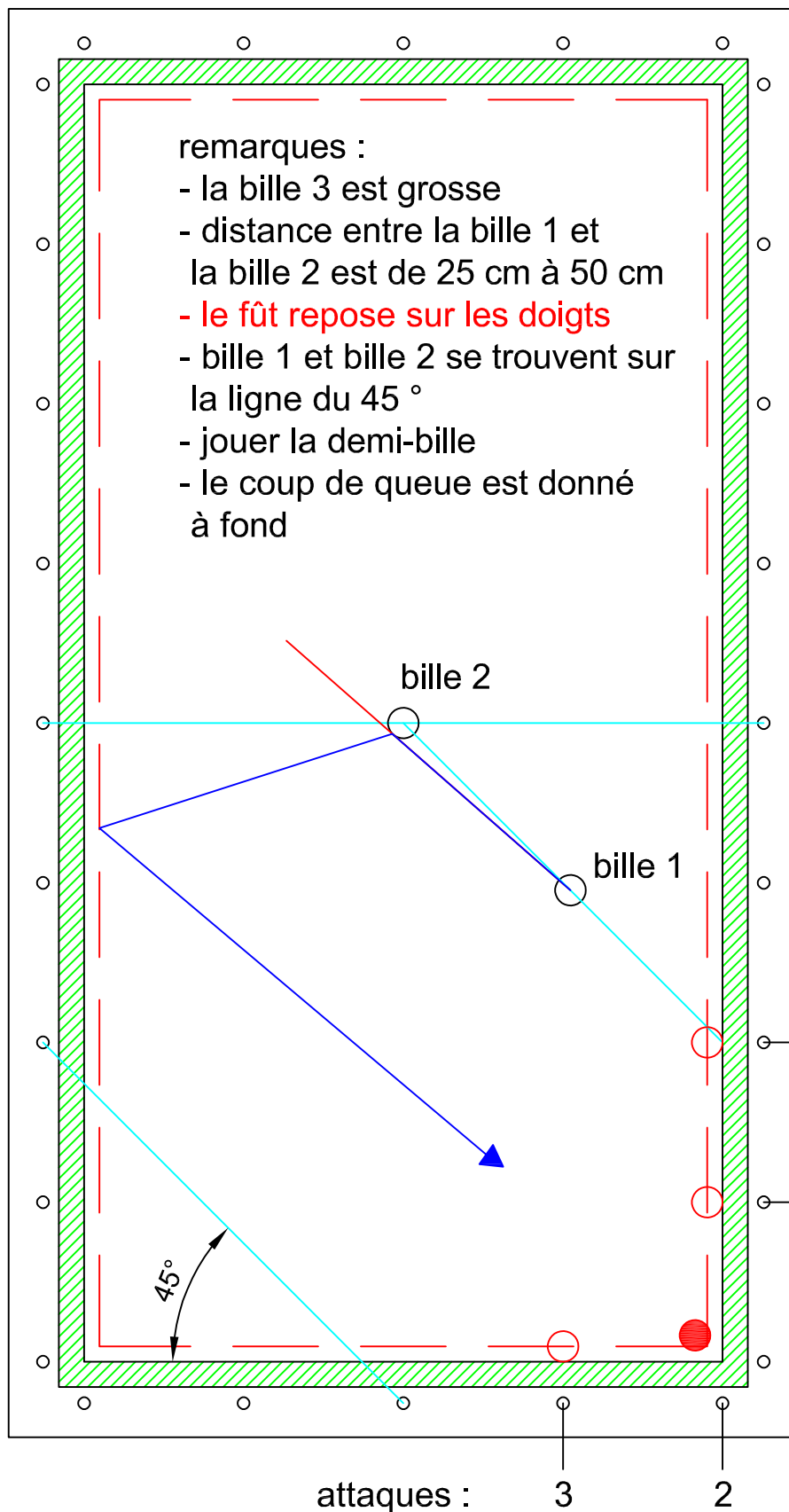
LE 45 °



LE POINT D'ECHELLE "DUFETELLE"

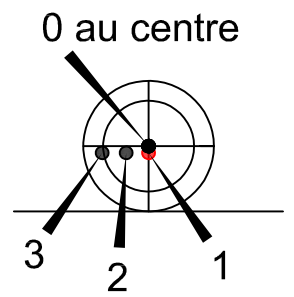
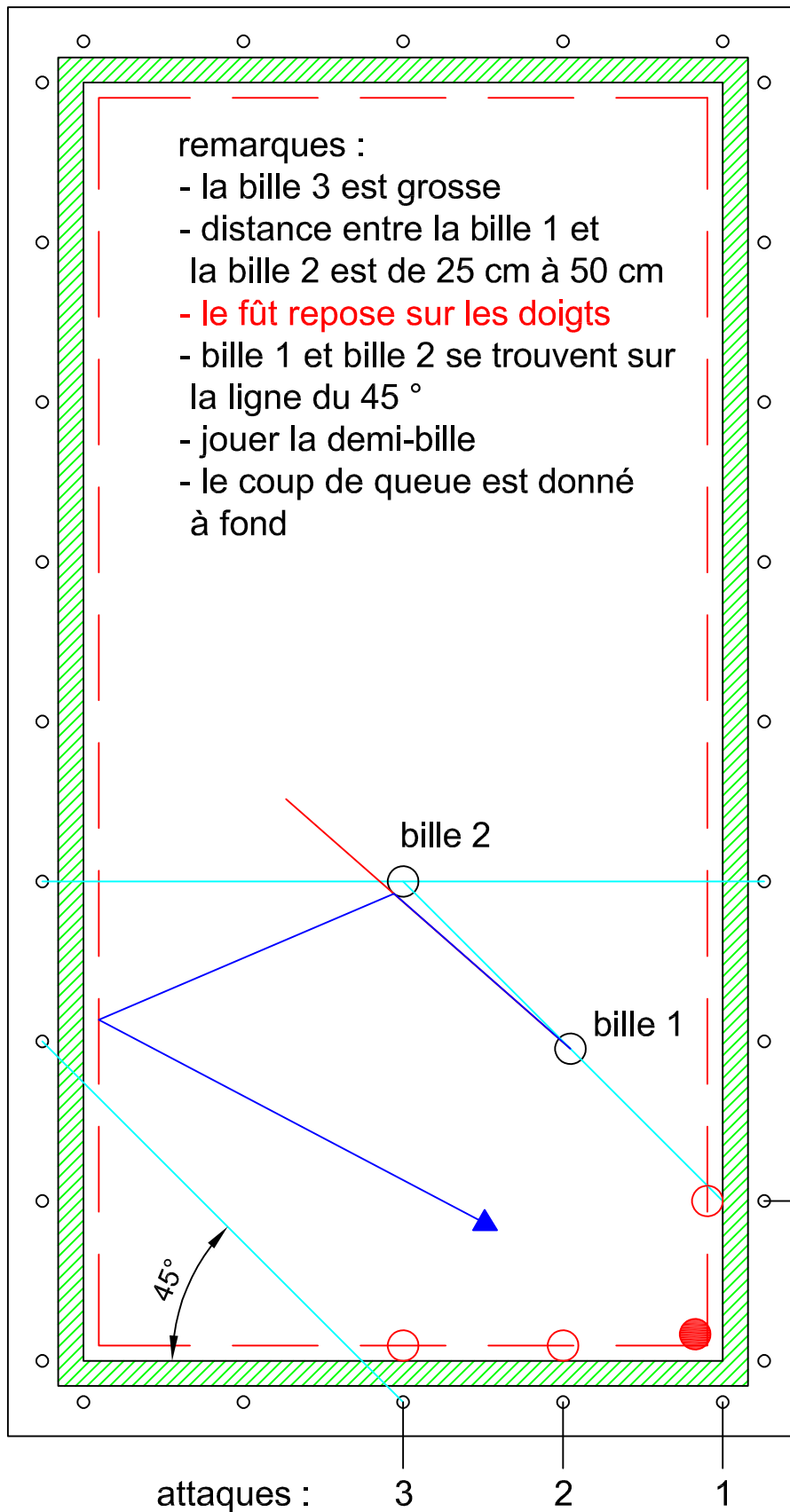


LE POINT D'ECHELLE "DUFETELLE"



attaques :

LE POINT D'ECHELLE "DUFETELLE"



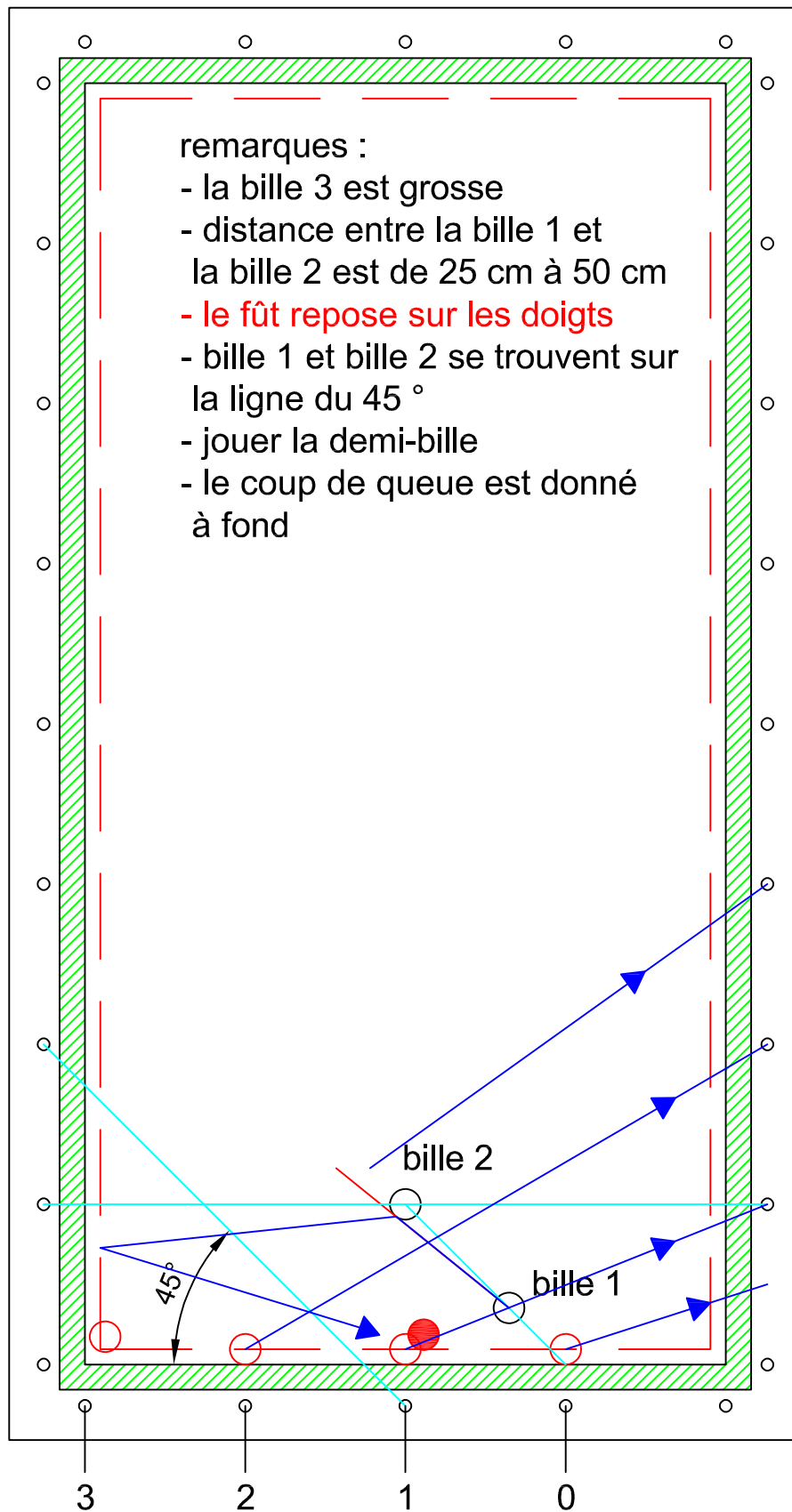
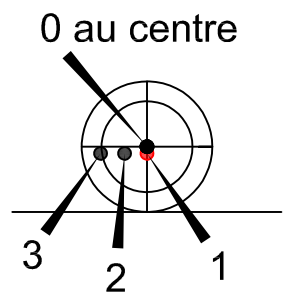
0

attaques :

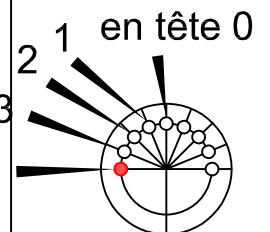
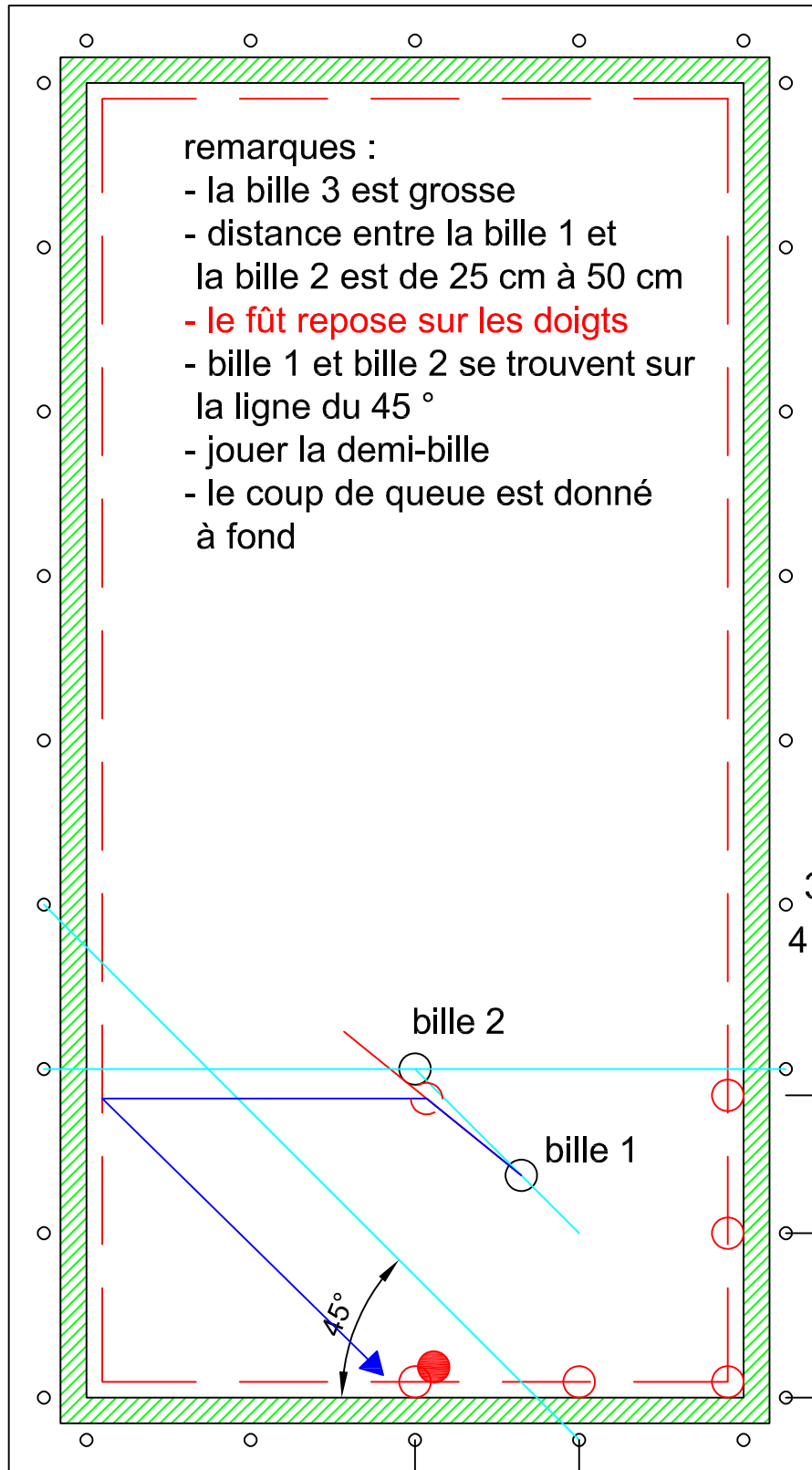
LE POINT D'ECHELLE "DUFETELLE"

remarques :

- la bille 3 est grosse
- distance entre la bille 1 et la bille 2 est de 25 cm à 50 cm
- le fût repose sur les doigts
- bille 1 et bille 2 se trouvent sur la ligne du 45°
- jouer la demi-bille
- le coup de queue est donné à fond



LE POINT D'ECHELLE "DUFETELLE" avec de l'effet

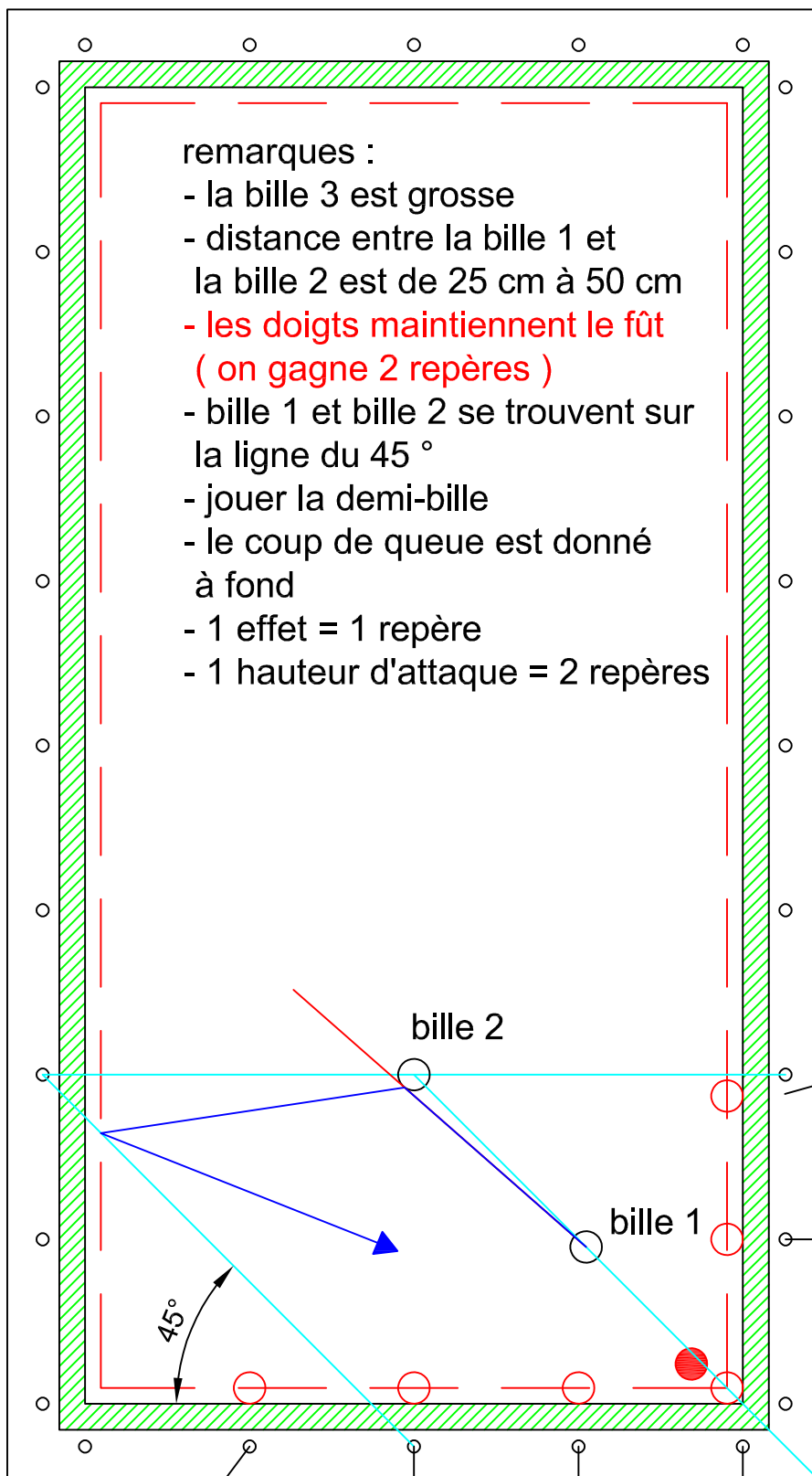


attaques :

4

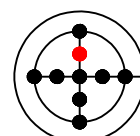
3

LE POINT D'ECHELLE MARTELE



remarques :

- la bille 3 est grosse
- distance entre la bille 1 et la bille 2 est de 25 cm à 50 cm
- les doigts maintiennent le fût (on gagne 2 repères)
- bille 1 et bille 2 se trouvent sur la ligne du 45 °
- jouer la demi-bille
- le coup de queue est donné à fond
- 1 effet = 1 repère
- 1 hauteur d'attaque = 2 repères



0 : en tête

1 : 1 bon effet

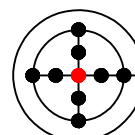
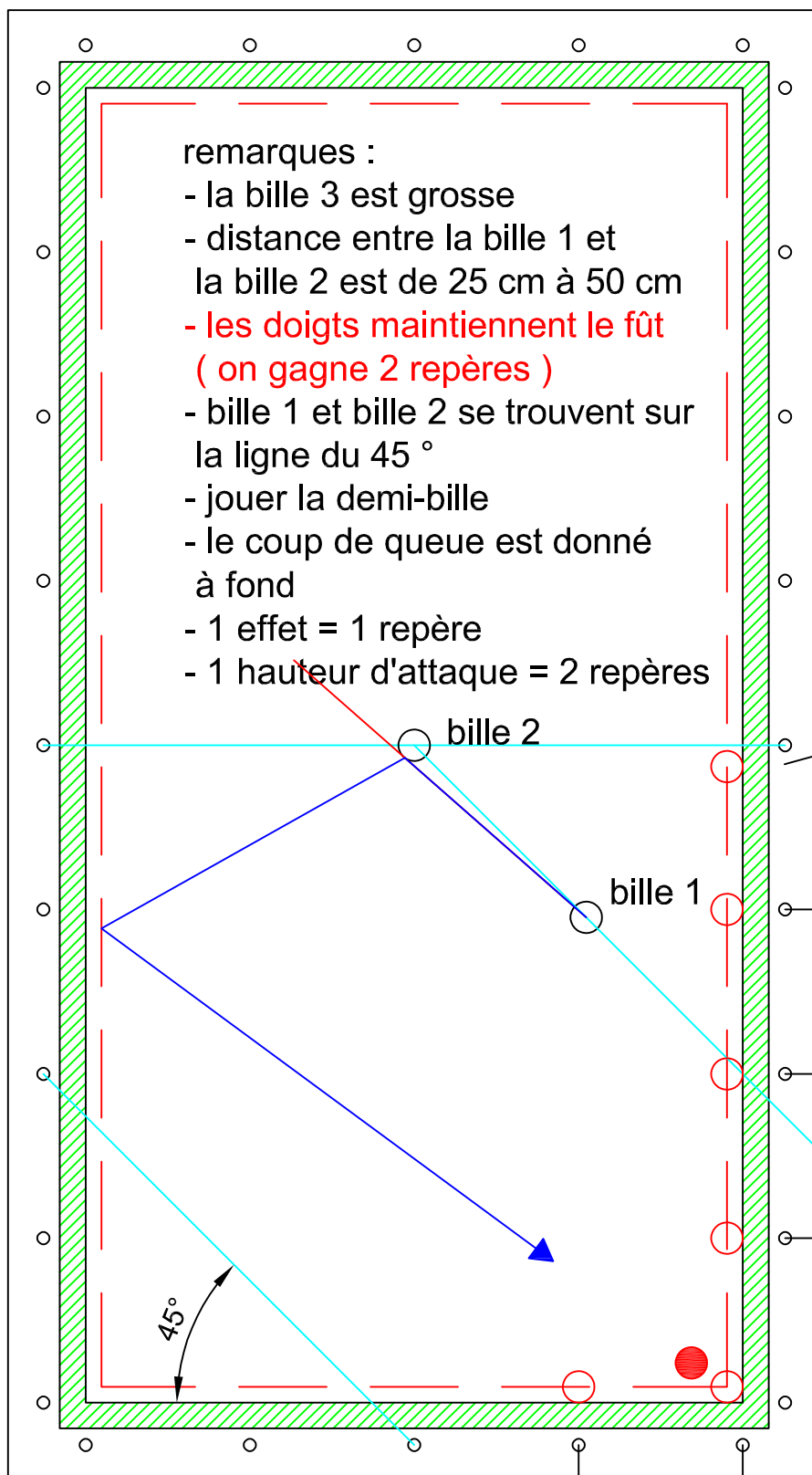
5 : au centre
+ 1 bon effet

4 : au centre

3 : mi-haut + 1 bon effet

2 : mi-haut

LE POINT D'ECHELLE MARTELE



0 : en tête

1 : 1 bon effet

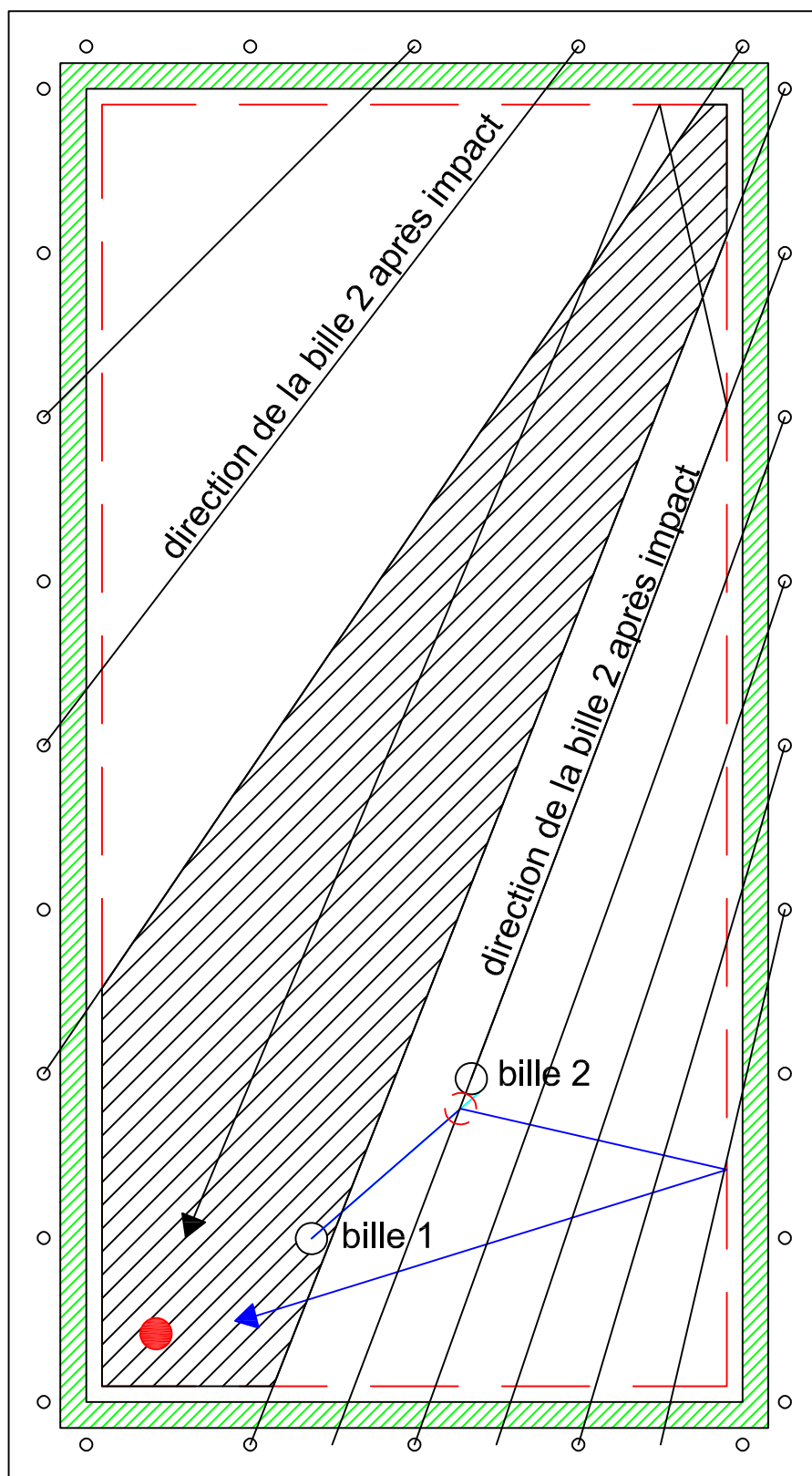
2 : mi-haut

3 : mi-haut + 1 bon effet

4 : au centre

5 : au centre + 1 bon effet

LE POINT D'ECHELLE "DUFETELLE" zone d'application



CORRESPONDANCE

