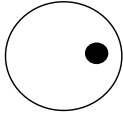


SYSTEME VAN KUYK - VK10

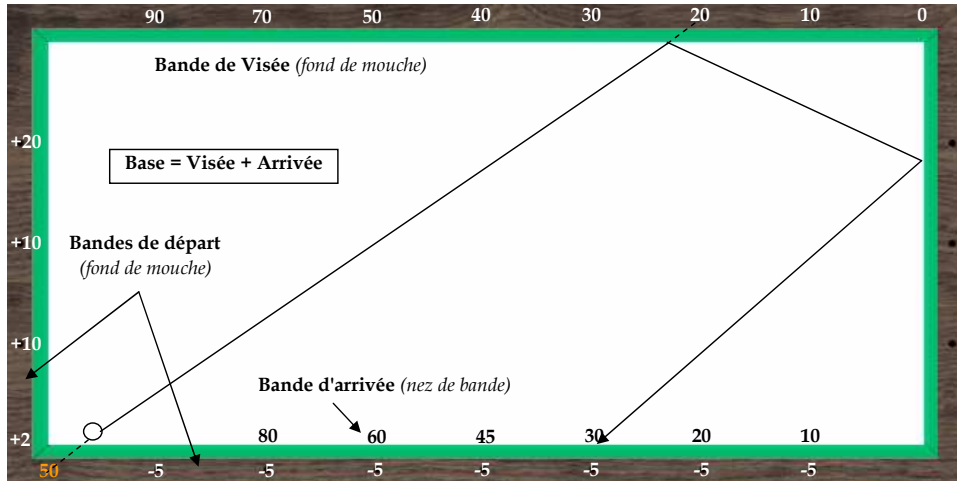


Descriptif Ce système, d'une grande précision, permet d'éliminer les discordances du système "Diamond". Toutefois, le système "Diamond" est à utiliser pour les points en choc de bille et non en bande-avant.

Pour utiliser ce système, il faut trouver sa base (différente d'un billard à l'autre). Ci-dessous, un trajet type pour connaître sa valeur. La base est idéalement "50", mais selon nos tests et l'arrivée sur le nez de la 3^{ème} bande, elle peut varier.

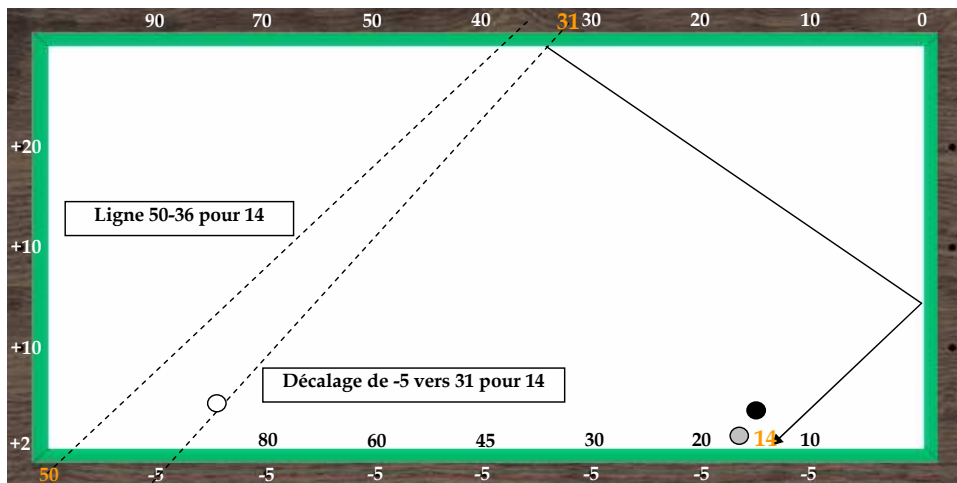
Si notre bille arrive à 29, alors la base sera 49 et si l'arrivée est à 32, la base sera de 52. Le départ est toujours calculé, non au centre de la bille mais au prolongement de l'attaque de bille soit du côté "bon effet".

CHERCHER SA BASE

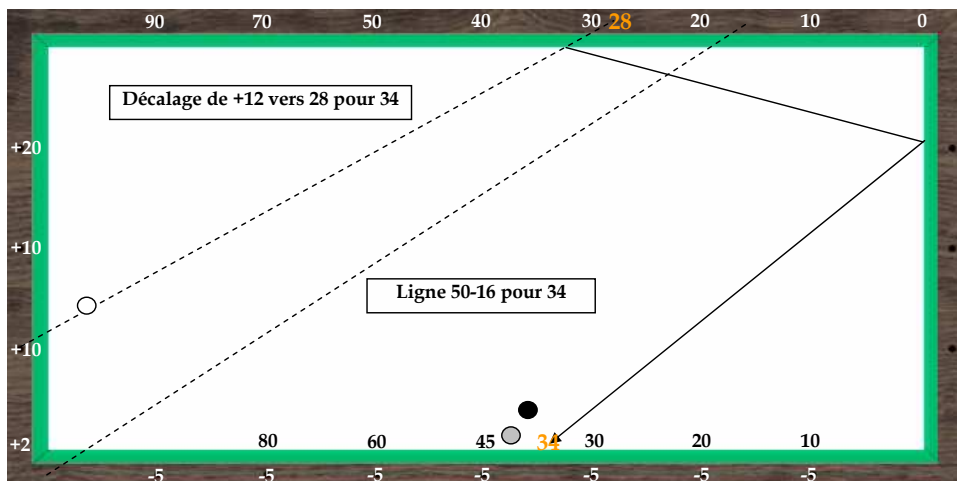


Principe Pour faciliter les calculs, nous prenons une base 50. Il suffit de déterminer l'arrivée et chercher la ligne entre le départ et la visée où la bille est située.

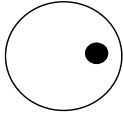
METHODE DE CALCUL



METHODE DE CALCUL

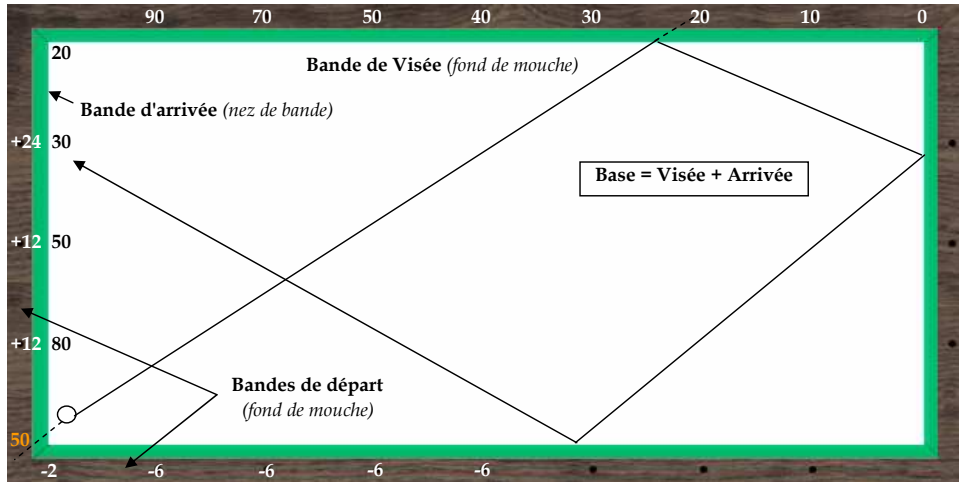


SYSTEME VAN KUYK - VK12

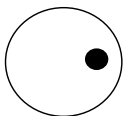
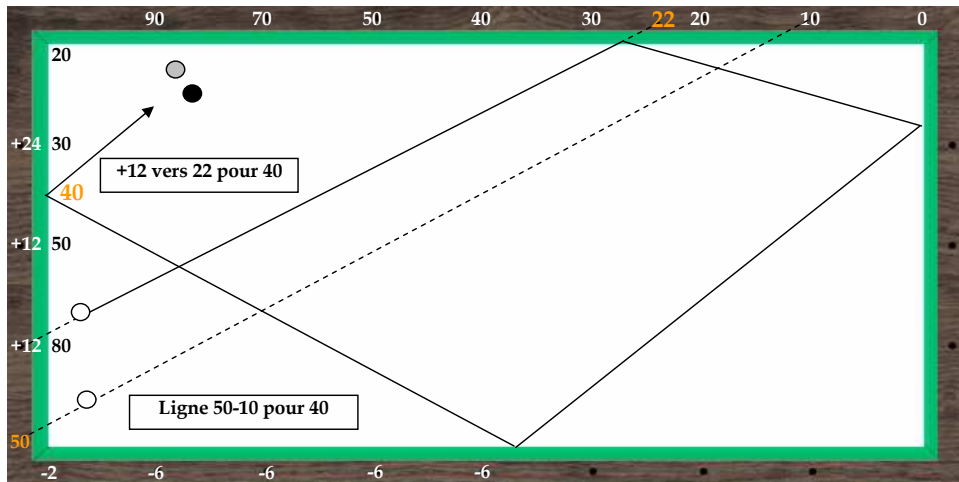


Descriptif Déclinaison du VK10, ce système permet l'arrivée sur la 4ème bande...
Attention à la base qui est à la petite bande !

CHERCHER SA BASE

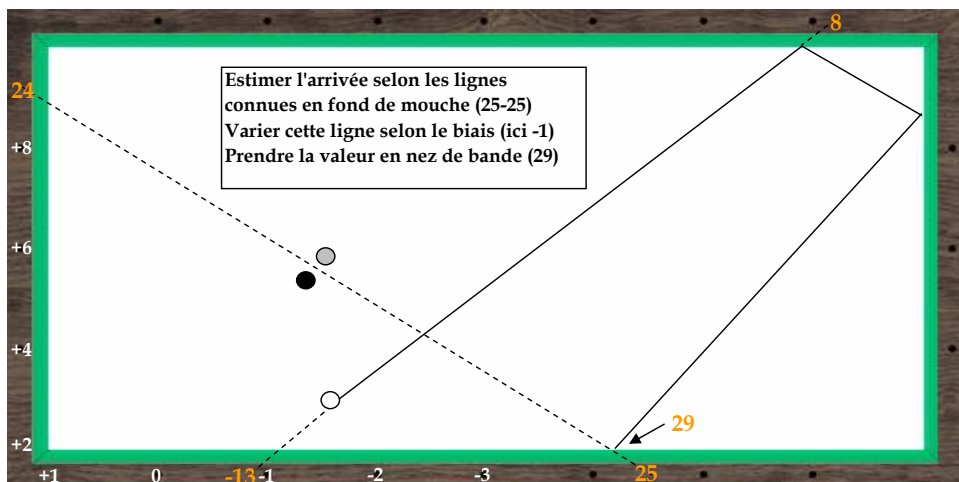


METHODE DE CALCUL

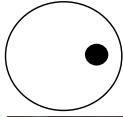


Principe Quand l'arrivée est au milieu du billard, il nous faut connaître les valeurs de biais selon le départ. Ces valeurs peuvent varier si le billard est long ou court. Selon l'éloignement entre les bandes, utiliser le VK10 ou le VK12.

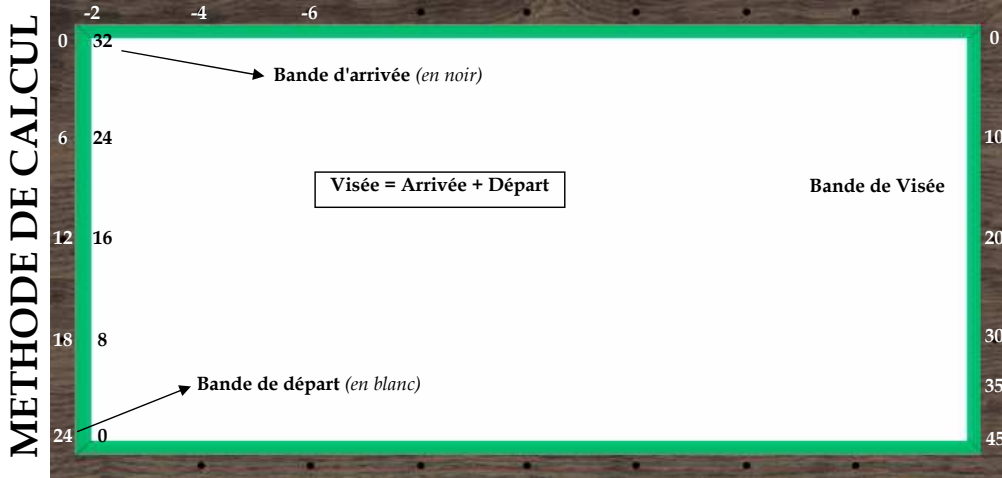
METHODE DE CALCUL



SYSTEME VAN KUYK - VKL



Descriptif Système remarquable à utiliser, notamment pour s'ouvrir le jeu, ses extensions sont extraordinaires. Attention une légère courbe se crée lors du parcours vers la bande de visée.



Le plus difficile, comme dans beaucoup de systèmes, est de déterminer l'arrivée de la troisième bande.

Attention à ne pas s'embrouiller avec les valeurs d'arrivée et de départ.

FIGURE n°1

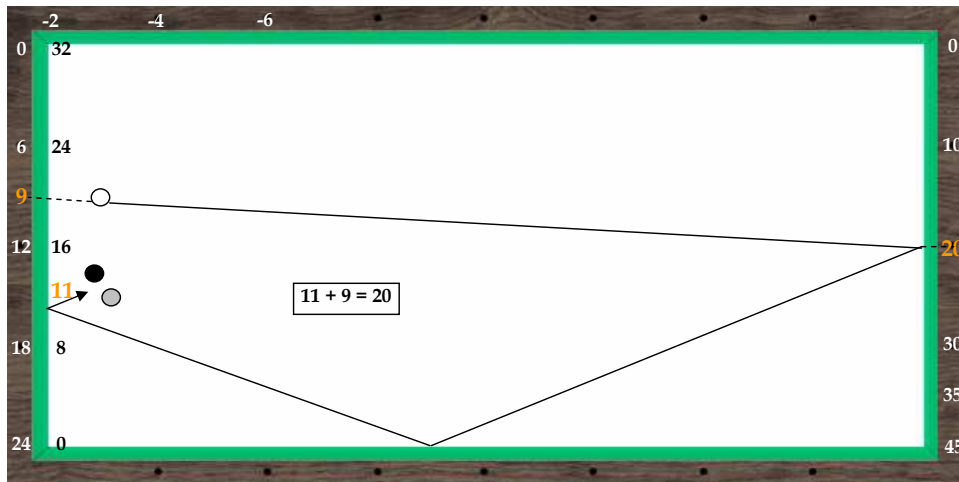


FIGURE n°2

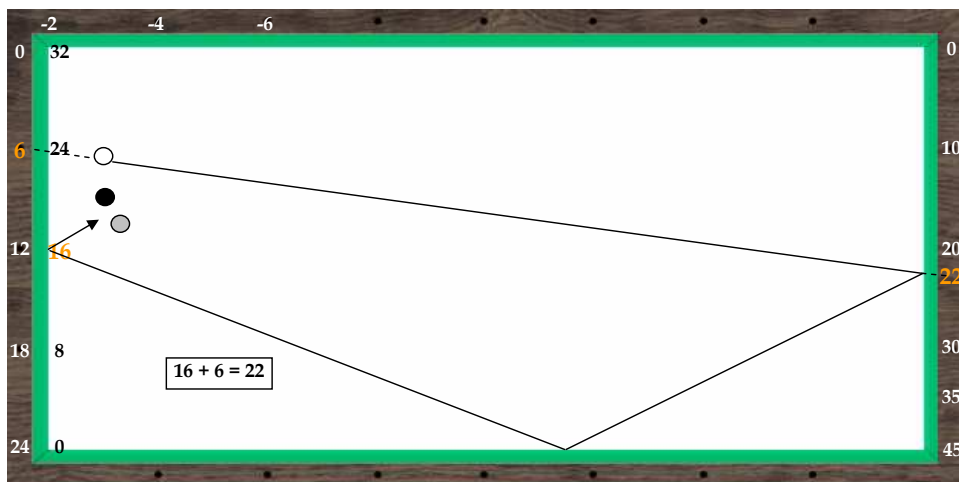
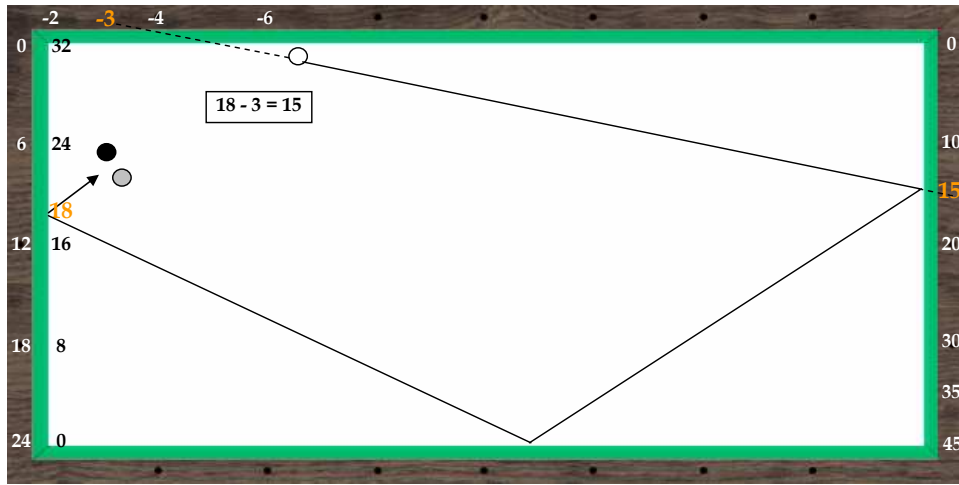
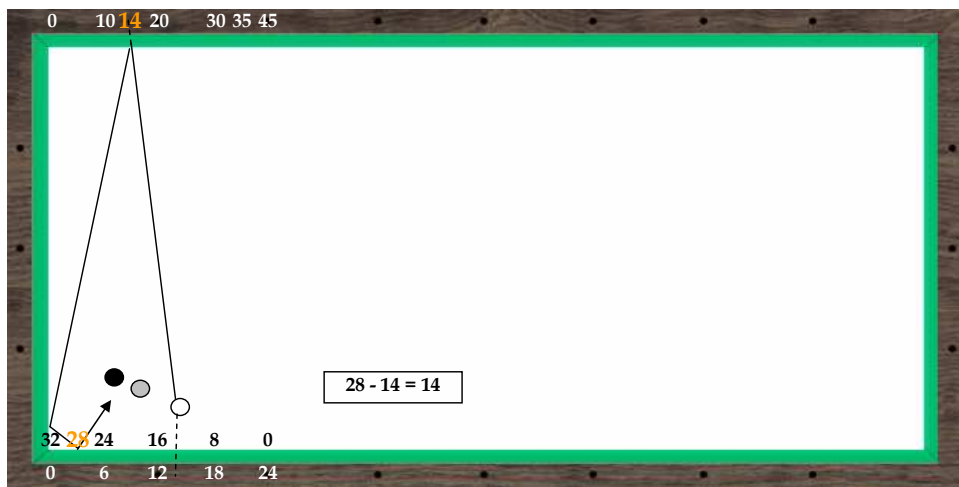


FIGURE n°3

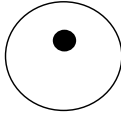


Descriptif Approche intéressante, rapporter le système dans le quart du billard...

FIGURE n°4



TÜZÜL - SANS EFFET



Descriptif Le plus difficile est d'évaluer l'arrivée car notre bille sort après la 3^{ème} bande avec plus ou moins d'effet.

FIGURE n°1

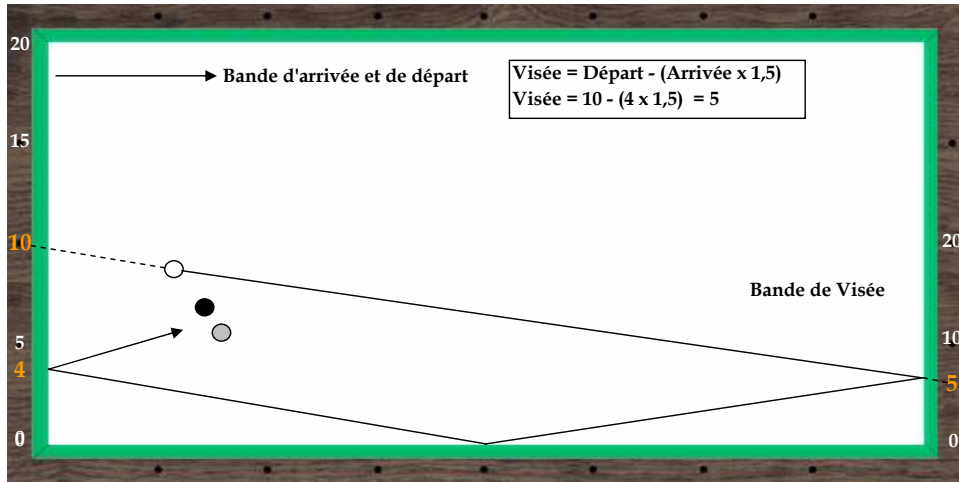
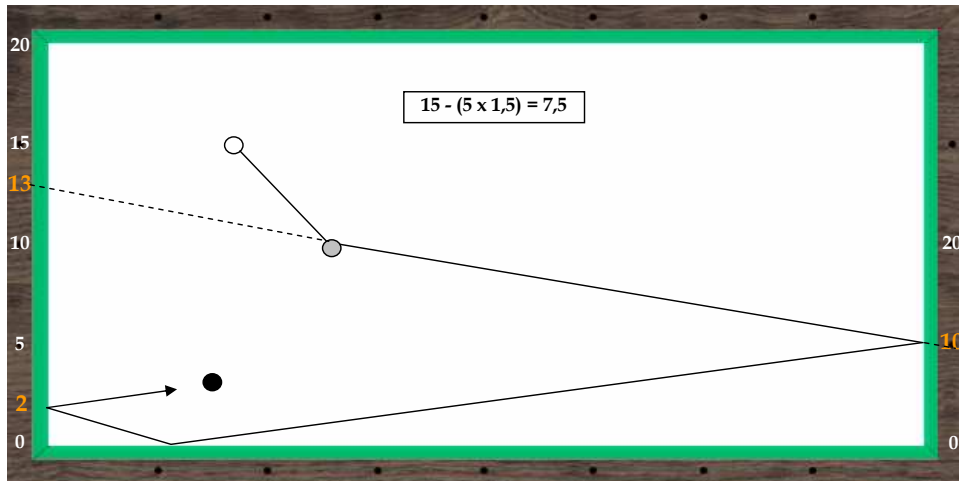
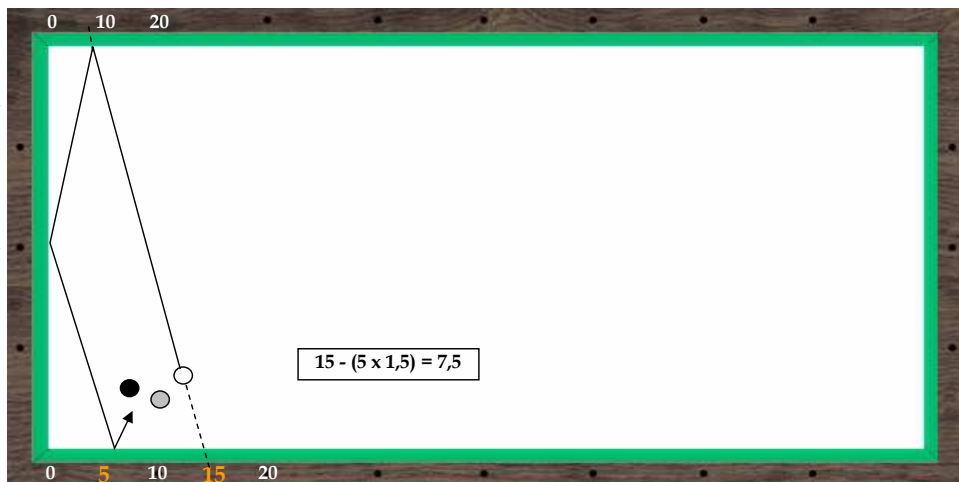


FIGURE n°2

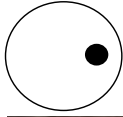


Et maintenant, dans le quart du billard, ...

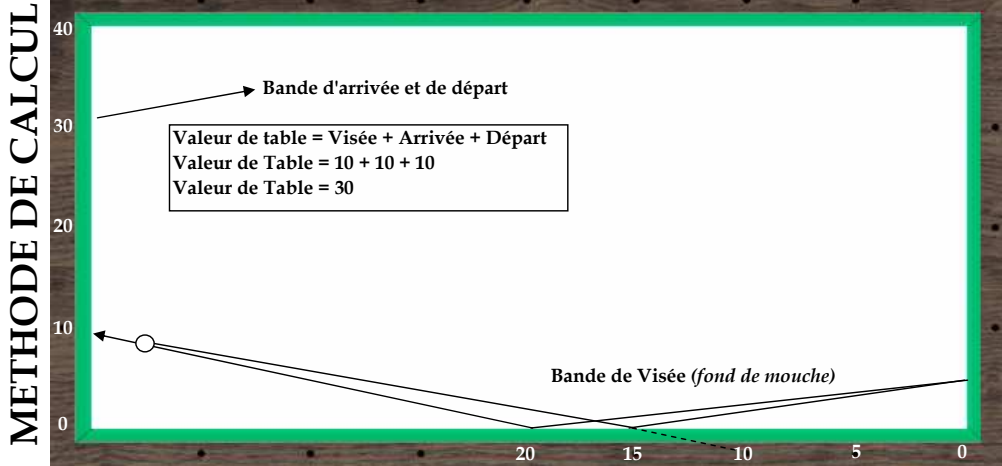
EXTENSIONS



SYSTEME - RENVERSE

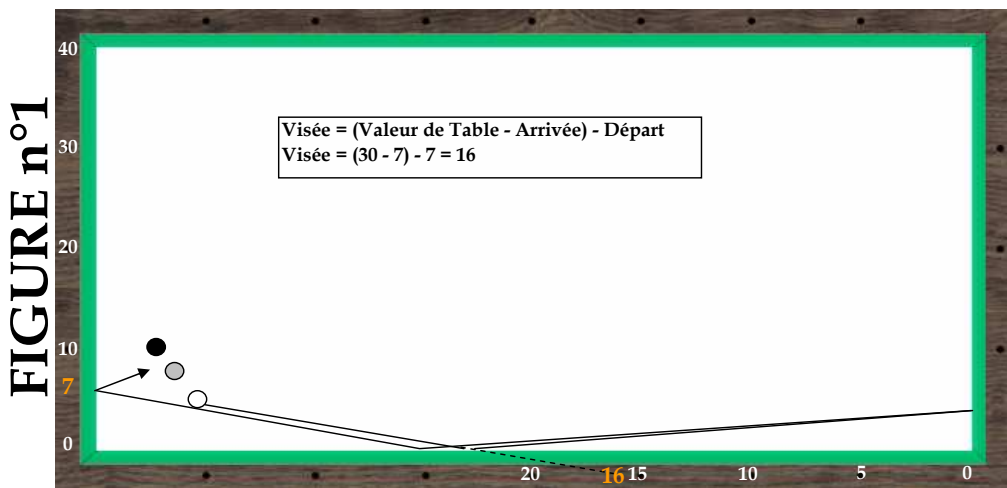


Descriptif Système utile et facile à apprendre, évaluer les valeurs d'arrivée et de départ par rapport au coin de la visée.

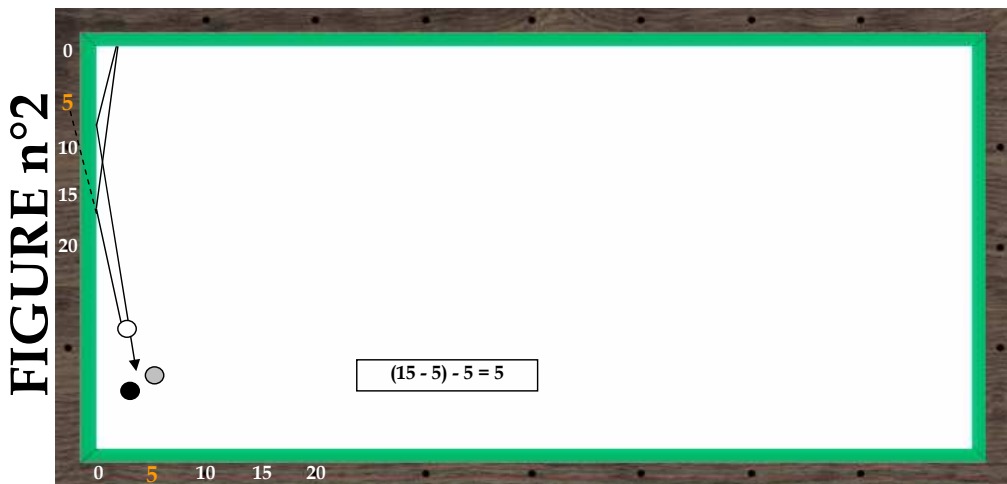


Méthode de Calcul La valeur de table moyenne est de 30, tester-la !

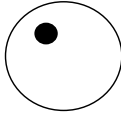
$$\text{Visée} = (\text{Valeur de Table} - \text{Arrivée}) - \text{Départ}$$



Descriptif Dans le quart du billard, retester le billard pour la valeur de table (ici, nous prenons la valeur moyenne de 15).

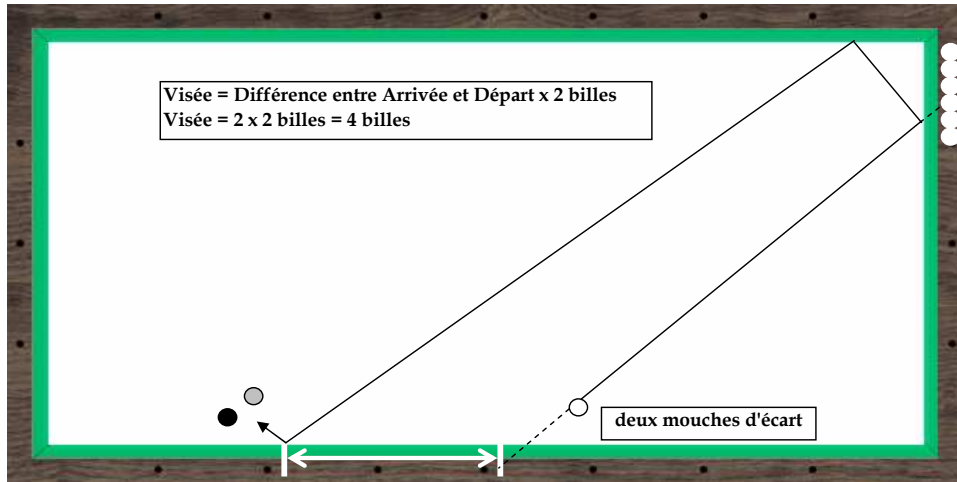


SYSTEME "1 Mouche - 2 Billes"



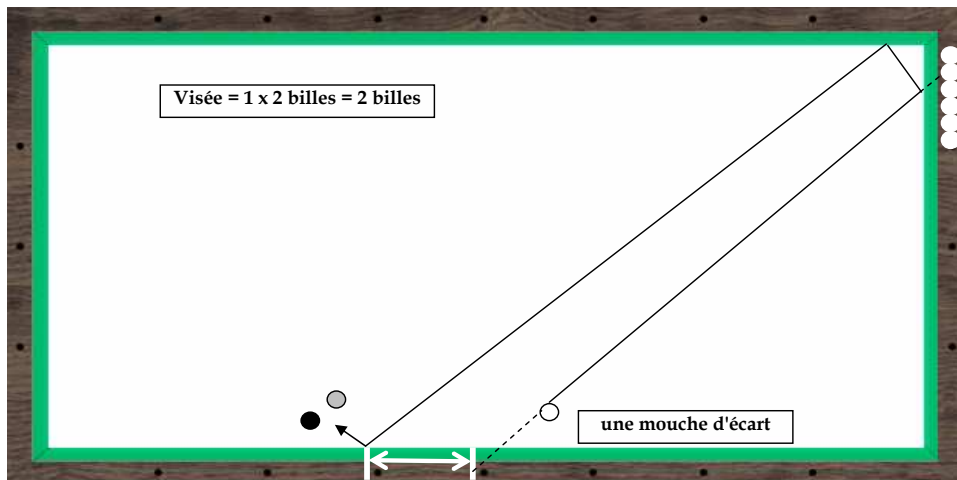
Principe Il n'y a aucun système fiable car l'angle d'arrivée dépend trop de l'angle de départ et du glissement des bandes. Ce système permet d'avoir une idée, le feeling affine la trajectoire.

METHODE DE CALCUL

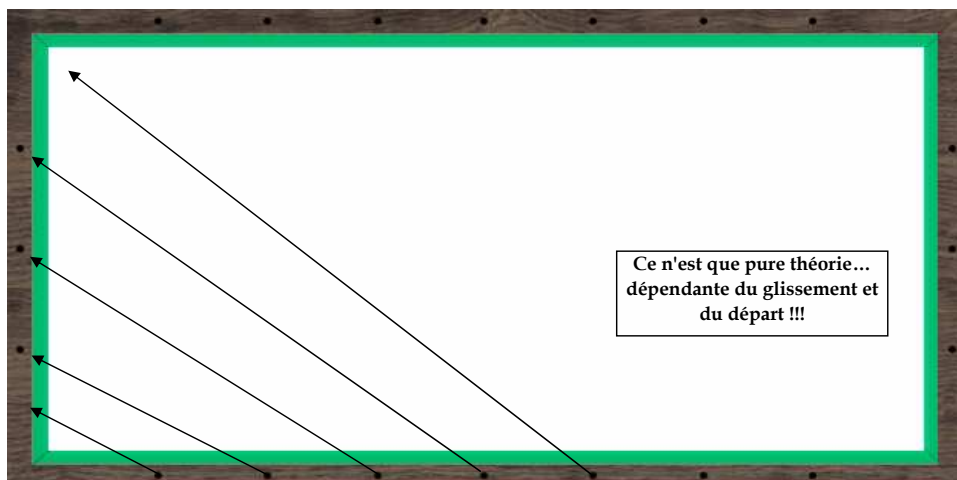


Principe Le départ est toujours calculé, non au centre de la bille mais au prolongement de l'attaque de bille soit du côté "bon effet". Une mouche vaut 6 billes.

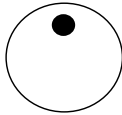
METHODE DE CALCUL



LES ARRIVEES

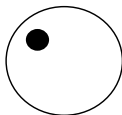
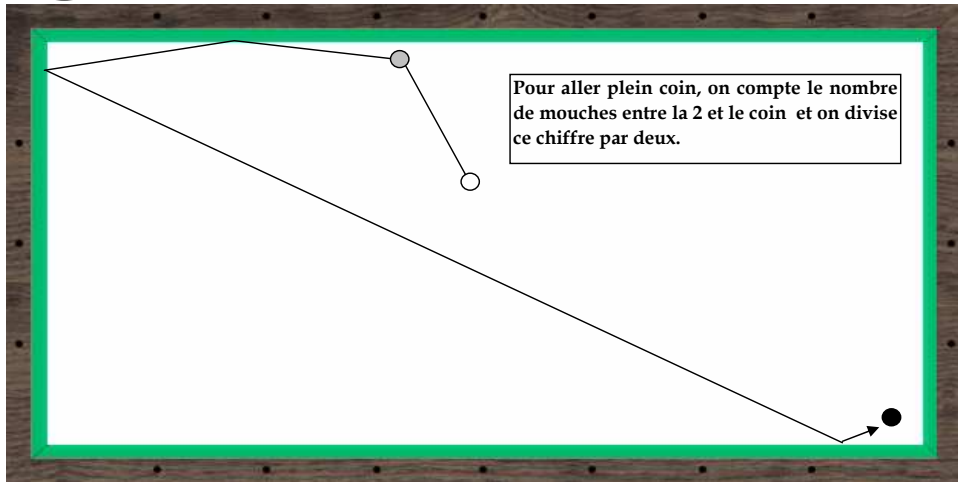


TRUCS & ASTUCES



Descriptif Afin de réaliser ce point, on adopte une attaque en coulé et un carambolage en mesure pour s'assurer du placement de la 2 en zigzag.

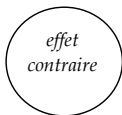
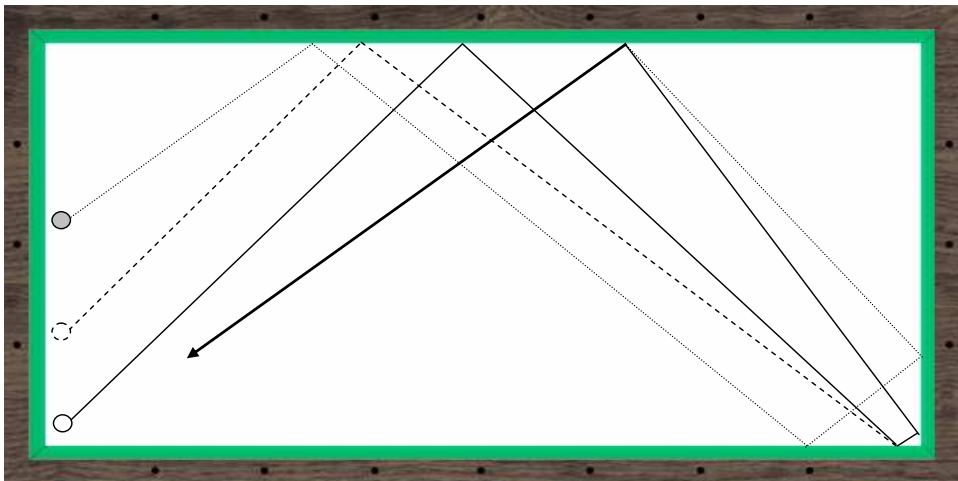
TRUC n°1



Descriptif Compte tenu du coin, avec une différence d'une mouche de la 1 (vers la petite ou la grande bande), nous visons avec aussi une mouche de différence.

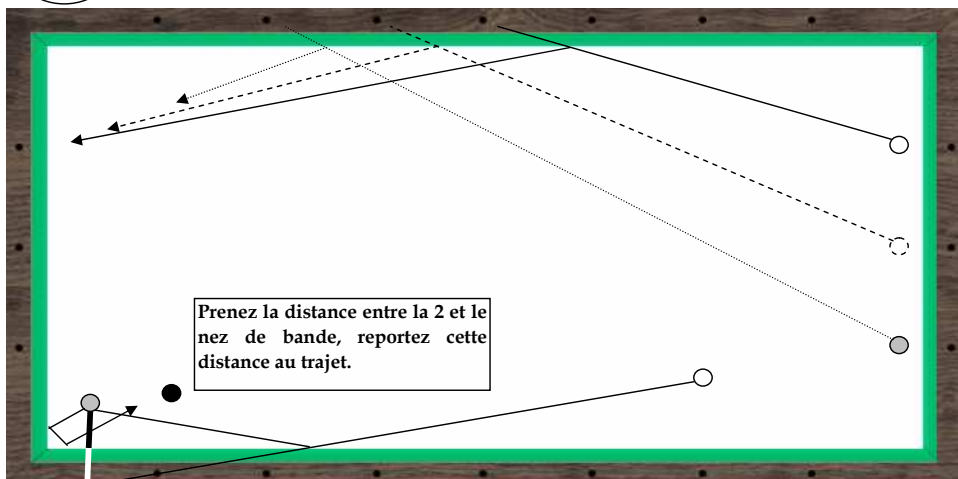
A partir du 1er repère de la petite bande, en se décalant d'une mouche, on retire une $\frac{1}{2}$ mouche pour la visée. Le système de projection peut rendre un sérieux service.

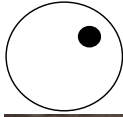
TRUC n°2



Descriptif Combiner ces deux astuces avec votre instinct en visualisant le point.

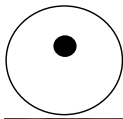
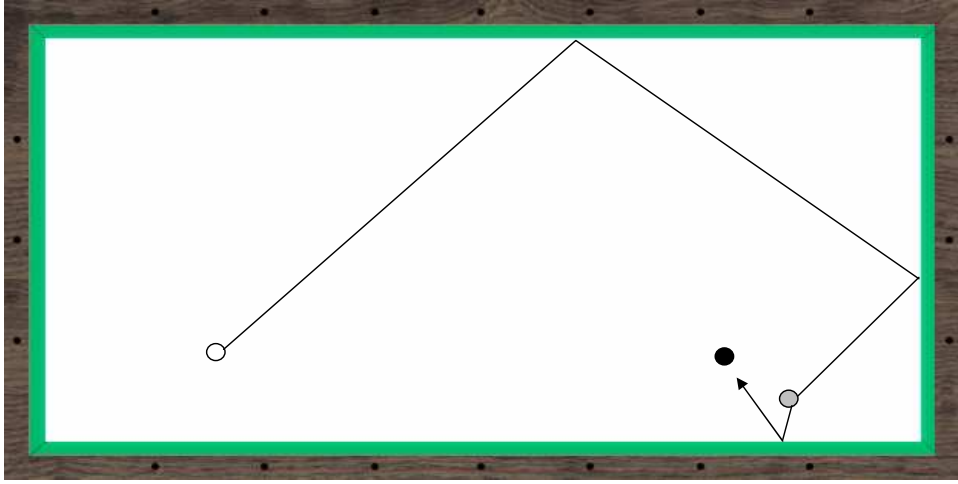
TRUC n°3





Descriptif Le "coup du prapluie" est un point de sensation mais on peut utiliser comme reconfort le système VK10.

TRUC n°4



Descriptif Petit système simple à retenir...

TRUC n°5

