

Le système

Le système (appelé quelquefois Diamond System) est une base de repères s'appuyant sur les "mouches" incrustées dans le corps de bandes du billard (voir dessins). Ce système permet d'obtenir une "évaluation théorique" de la trajectoire d'une bille par trois, quatre ou cinq bandes et notamment le point à viser sur la première bande touchée.

Par conséquent, il existe une numérotation dite "d'arrivée" permettant le repérage de la bille 3 (ou des billes 2 et 3 dans le cas d'un coup par bandes avant) c'est à dire l'attribution d'une valeur chiffrée.

Une autre numérotation dite "de départ" donne une valeur à l'emplacement de la bille 1.

Enfin, une simple soustraction et une troisième numérotation dite "d'attaque" donnent le point de visée (théorique) sur la première bande.

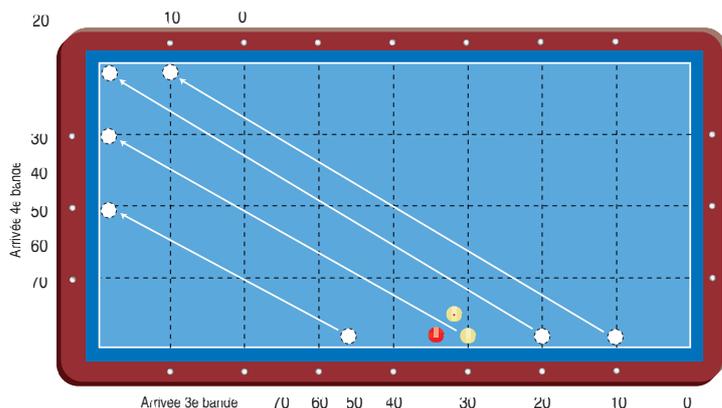


figure n°1

L'évaluation de l'arrivée se fait à l'aide d'une numérotation commune des 3e et 4e bandes comme le montre la figure 1. Des lignes imaginaires, appelées lignes de correspondances, relient la 3e à la 4e bande et tous les points sur une même ligne représentent la même valeur. Par exemple, la ligne 30 – 30 matérialise les emplacements où l'arrivée aura la valeur 30, ce qui permet d'évaluer une arrivée lorsque la bille 3 ou les billes 2 et 3 se trouvent au milieu du billard.

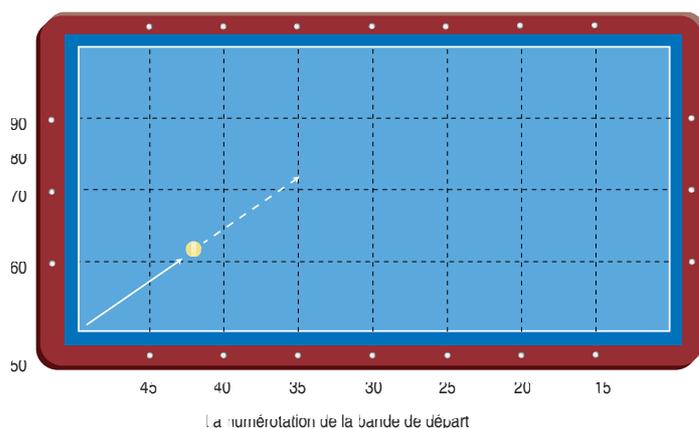


figure n°2

La figure 2 montre la numérotation permettant de donner une valeur au "départ", c'est à dire à la bille 1 sur un coup par bandes avant.

L'évaluation du départ est relativement simple lorsque la bille 1 se trouve près de la bande de départ (la grande ou la petite). Dans le cas contraire, cette évaluation se fera par "tâtonnements", la valeur juste permettra d'aligner la valeur du départ, la bille 1 et la valeur du point d'attaque (visée).

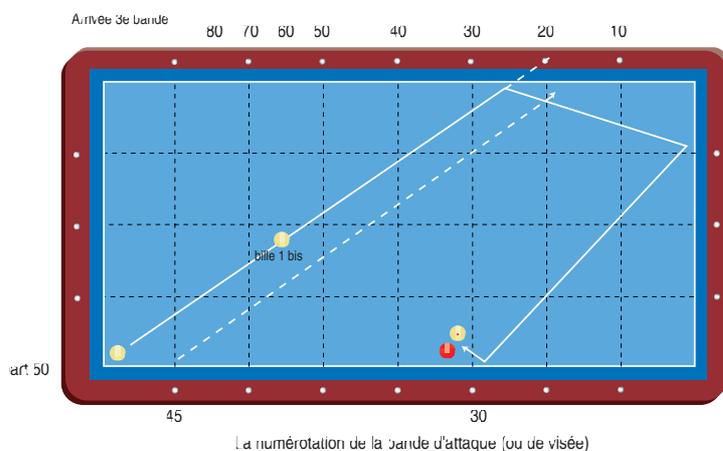


figure n°3

Le calcul de la valeur d'attaque (visée) consiste à soustraire la valeur d'arrivée de celle de départ, l'exemple montre arrivée 30, départ 50, ce qui donne une attaque en 20.

Lorsque la bille 1 se trouve éloignée des bandes (bille 1 bis), il faudra, comme indiqué plus haut, chercher le départ par évaluations successives. Par exemple, si nous avons donné la valeur 45 au départ (au lieu de 50) le calcul aurait donné $45 - 30 = 15$. On pourra constater que la bille 1 ne se trouve pas sur la ligne reliant la valeur 45 sur la grande bande de départ (bande du bas) et la valeur 15 sur la bande d'attaque (ligne en pointillé).

Quelques règles importantes

- Le système donne une valeur d'attaque à jouer avec bon effet.
- En général, il faut jouer avec une puissance moyenne (un coup trop lent entraîne une perte rapide de l'effet, un coup puissant "déforme" le rebond de la bille sur les bandes).
- La valeur trouvée à l'aide du système reste théorique et le joueur devra s'adapter à l'état du matériel.