

## Systeme effet marqué

par J. Sancho 20 Nov 2011

Ce système est très intéressant car il utilise l'effet marqué (certains nomment cela effet naturel). L'effet marqué s'obtient en alignant le bord du procédé avec la ligne verticale passant par le centre de la bille.

Par cette méthode, je souhaite rendre hommage au travail de Edouard HOREMANS (champion du monde professionnel en 1925-1926 et 1928-1929) qui à mon avis avait réalisé un travail remarquable au niveau de la compréhension des trajectoires en 3 bandes.

### **avantage de la méthode effet marqué:**

- ⌚ visée et touche de la bille 2 facile car proche du sans effet (moins de correction de visée qu'avec effet maximum).
- ⌚ partie de trajectoire 1 et 3 presque parallèle donc trajectoire globalement plus facile à visualiser. Ce point est très important car il permet une évaluation des points rapide sans comptage compliqué par la méthode des parallèles chères à nos amis Belges.
- ⌚ moins de risque de buttage par prise de bille à l'équateur (on pourrait presque dire que l'effet marqué met de l'huile dans le choc Bille 1 – Bille 2).
- ⌚ moins de courbe après le choc sur la bille 2.
- ⌚ moins de sensibilité au rendement du billard ou des billes que l'effet naturel ou maximum.

Cette méthode offre une alternative intéressante car elle permet d'apporter une solution complémentaire au delà du maximum d'effet ou de l'effet naturel (45°) par une trajectoire différente, une prise de quantité de bille 2 différente et donc amène une possibilité supplémentaire de placement de la bille 2.

Elle permet également, par la facilité de représentation des trajectoires attaque et arrivée pratiquement parallèles, la réalisation de points difficiles que l'on considère des fois comme injouables.

Cette méthode permet de jouer certains bandes avant (2bandes avant) de manière facile sans comptage et avec une sécurité accrue.

### **Base de la méthode:**

Pour obtenir le réglage correct de cet effet, il convient de s'entraîner de manière à obtenir un rendement constant. La planche 1 montre comment s'entraîner à jouer avec de l'effet marqué. Dans la longueur, on joue le coin sur la petite bande en partant de la mouche 3 et on doit normalement faire revenir la bille vers cette mouche 3. Dans la largeur, on fait de même en plaçant sa bille à 1 mouche et demi du coin.

Une fois que l'on maîtrise cette arrivée, il suffit de décaler sa bille à gauche ou à droite (mouche 1, 2 et 4 pour la longueur) et de voir que l'effet marqué permet de faire revenir la bille là où elle est partie, ce qui permet ensuite de simplifier son jeu et sa conception.

### **Points importants:**

1. le point à viser ne correspond pas au coin des bandes mais au centre de la bille qui serait collée dans le coin et ce en permanence. Ce n'est pas important quand on est proche d'une trajectoire à 45° par rapport à la bande, mais c'est très important quand la trajectoire est proche de la bande. Erreur d'une demi bille à l'arrivée.
2. Le fait de ne pas jouer à l'équateur modifie la réponse de la première bande sur les bandes avant, surtout pour une trajectoire plutôt parallèle à la bande.
3. Le système "petite bande / petite bande" est juste quelle que soit la position de la bille 1 sur la petite bande. Le système "grande bande / grande bande" est juste pour une position de la bille 1 sur la grande bande entre le coin et la mouche 2.
4. Quand la bille 2 est très proche de la bille 1, il ne faut pas mettre d'effet car le choc crée l'effet naturel de lui même. C'est à calibrer en fonction du coup de queue.
5. Ce système ne permet pas de revenir au delà de la position de la bille 1 à moins d'augmenter l'effet (mais alors ce n'est plus un système effet marqué !!)

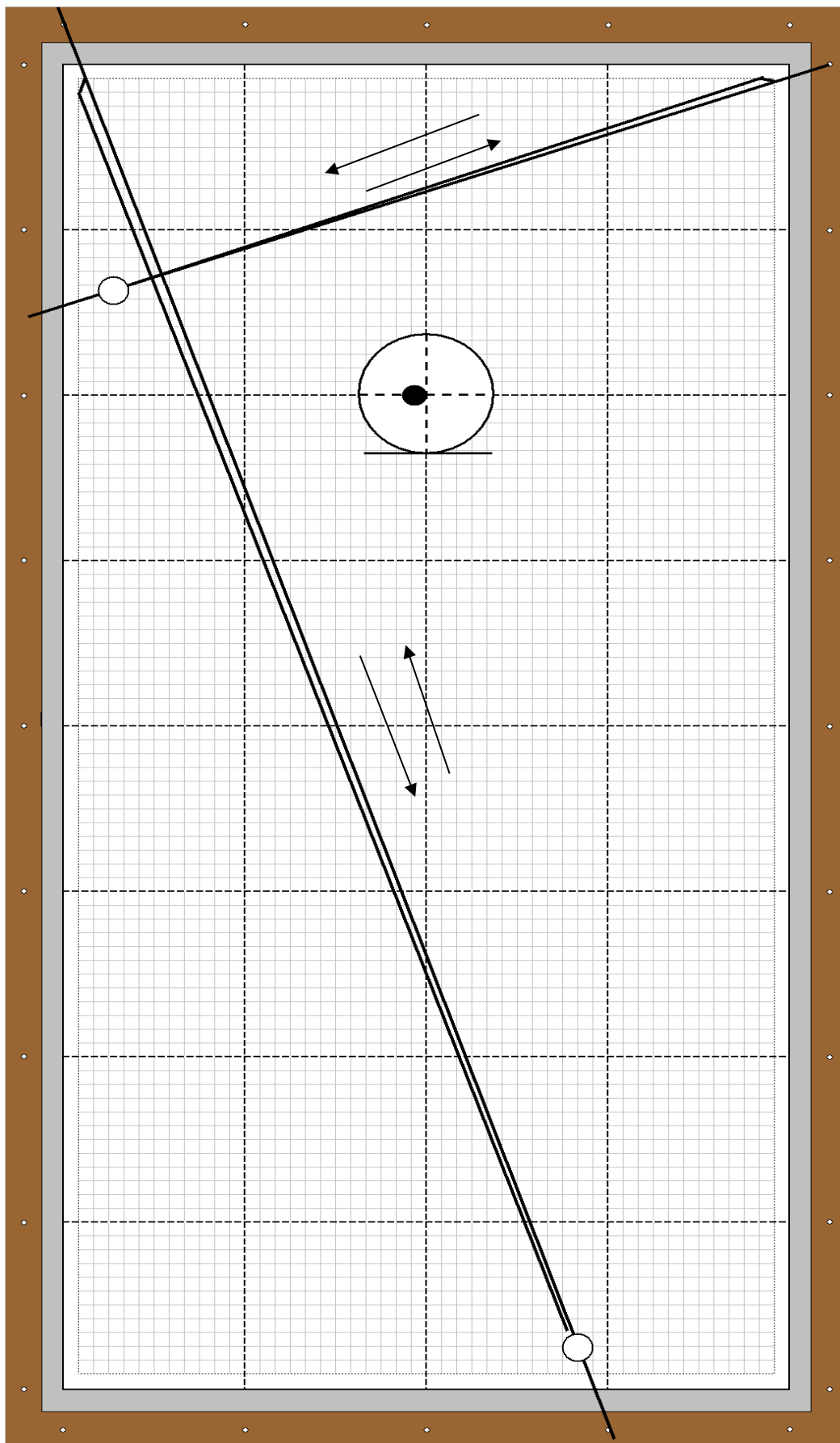


Planche 1

## Utilisation de l'effet marqué dans le «Tiers de billard»

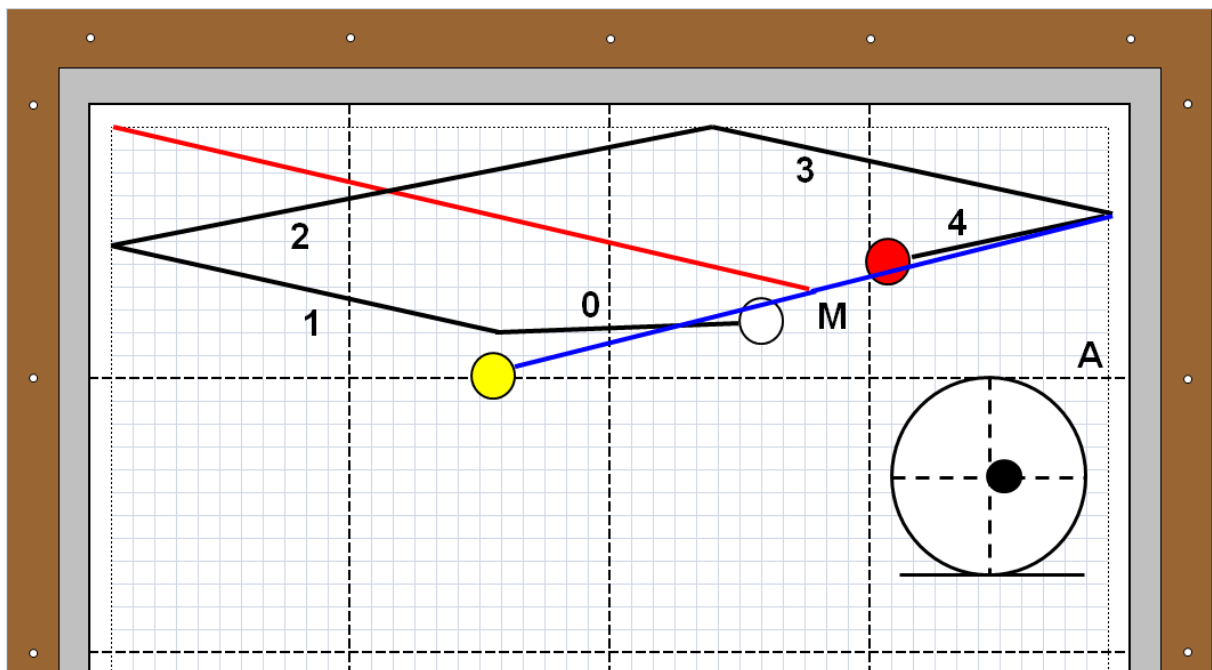
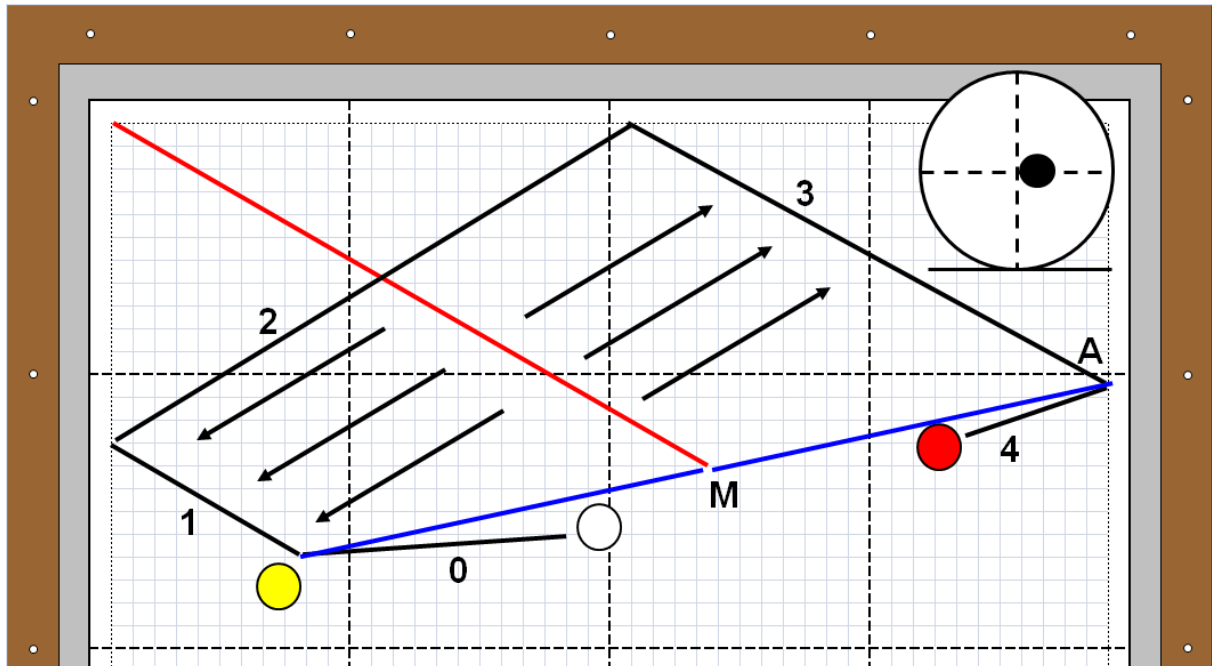
**1<sup>ère</sup> étape:** visualiser le point d'arrivée (**point A**) sur la troisième bande

**2<sup>ème</sup> étape:** tracer la ligne entre le point A et la bille 2 (ligne bleu)

**3<sup>ème</sup> étape:** prendre la moitié de cette distance (**point M**) et tracer une droite entre le point M et le coin (ligne rouge)

**4<sup>ème</sup> étape:** visualiser la quantité de bille qui permet de sortir après le choc sur la bille 2 avec une direction parallèle à la ligne rouge et jouer le point

Curieusement si l'on joue développé avec maximum d'effet le point d'attaque sur la première bande est le même que pour l'effet marqué. Seule change la quantité, sachant qu'il faut prendre beaucoup plus dans le plein pour développer.



## Utilisation de l'effet marqué dans les «Points coupés»

**1<sup>ère</sup> étape:** visualiser le point d'arrivée (**point A**) sur la troisième bande

**2<sup>ème</sup> étape:** tracer la ligne entre le point A et la bille 2 (ligne bleu)

**3<sup>ème</sup> étape:** prendre la moitié de cette distance (**point M**) et tracer une droite entre le point M et le coin (ligne rouge)

**4<sup>ème</sup> étape:** visualiser la quantité de bille qui permet de sortir après le choc sur la bille 2 avec une direction parallèle à la ligne rouge et jouer le point

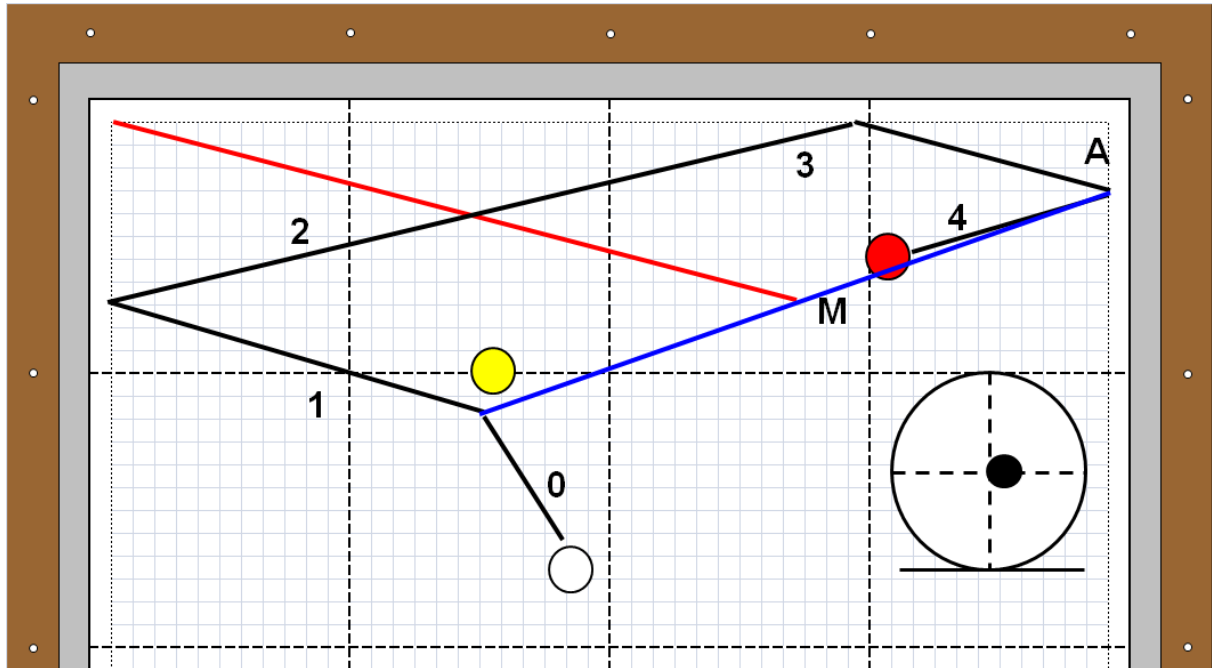


Planche 4

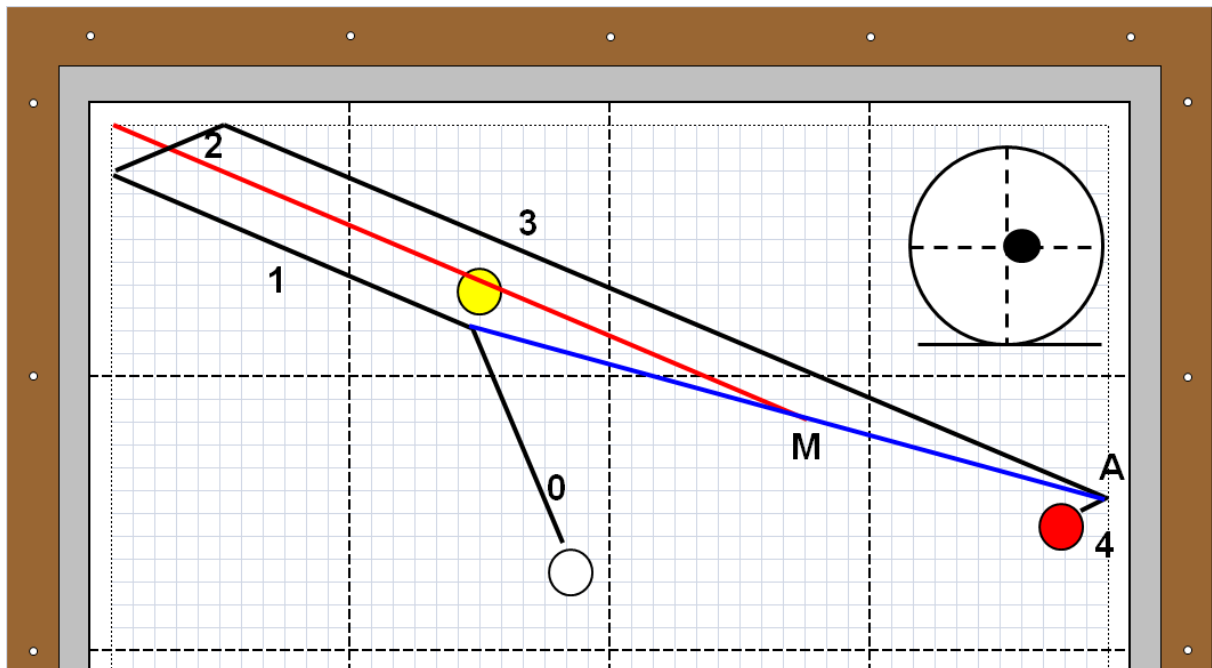


Planche 5

Dans certains cas, si la touche de bille est trop fine en effet marqué, alors on décale l'attaque sur la première bande et on augmente l'effet. Dans tous les cas, cela ajoute une possibilité qui permet de choisir la meilleure solution pour placer la bille 2 pour le point suivant

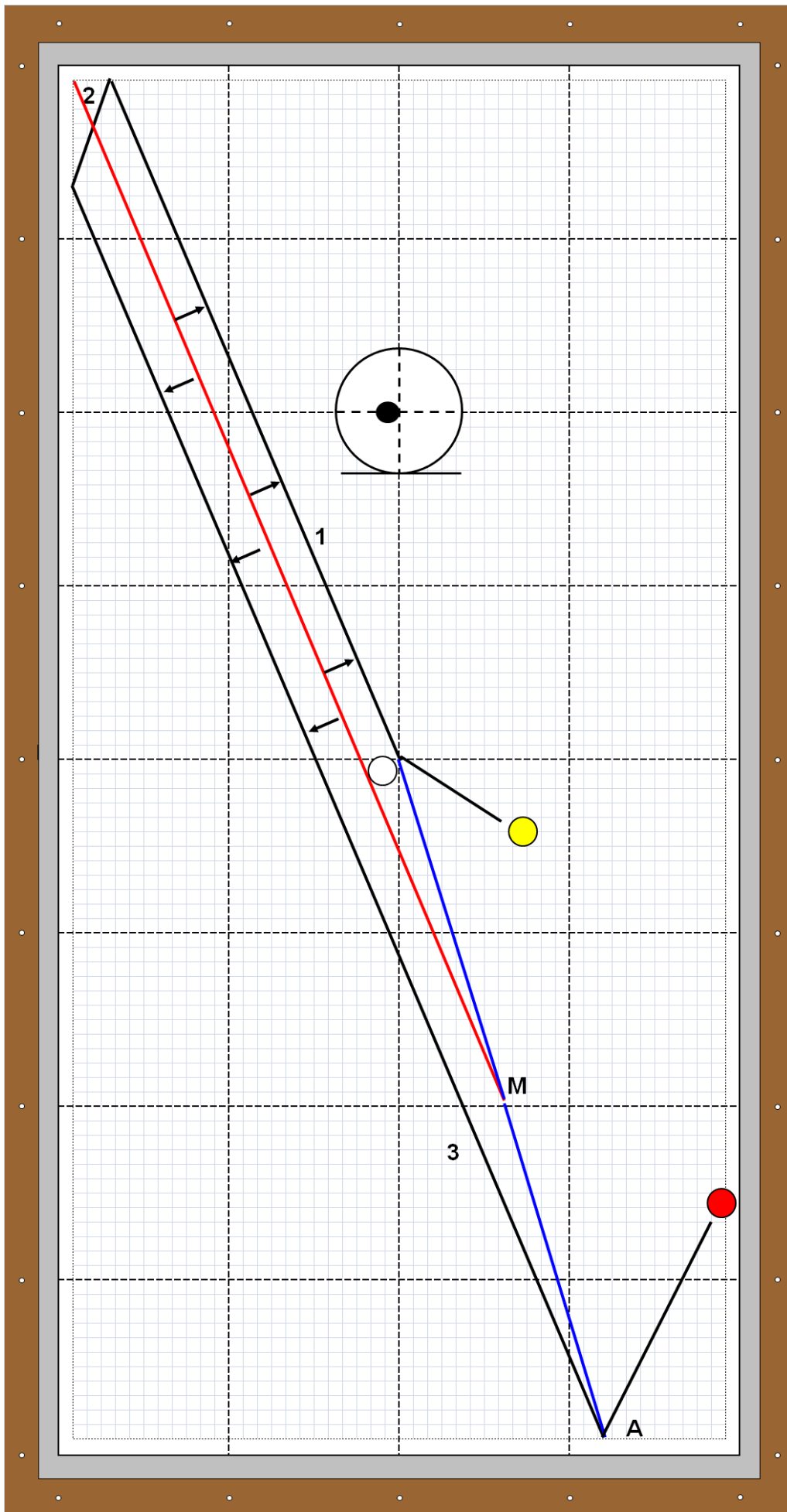


Planche 6

## Utilisation de l'effet marqué dans les «2 bandes avant»

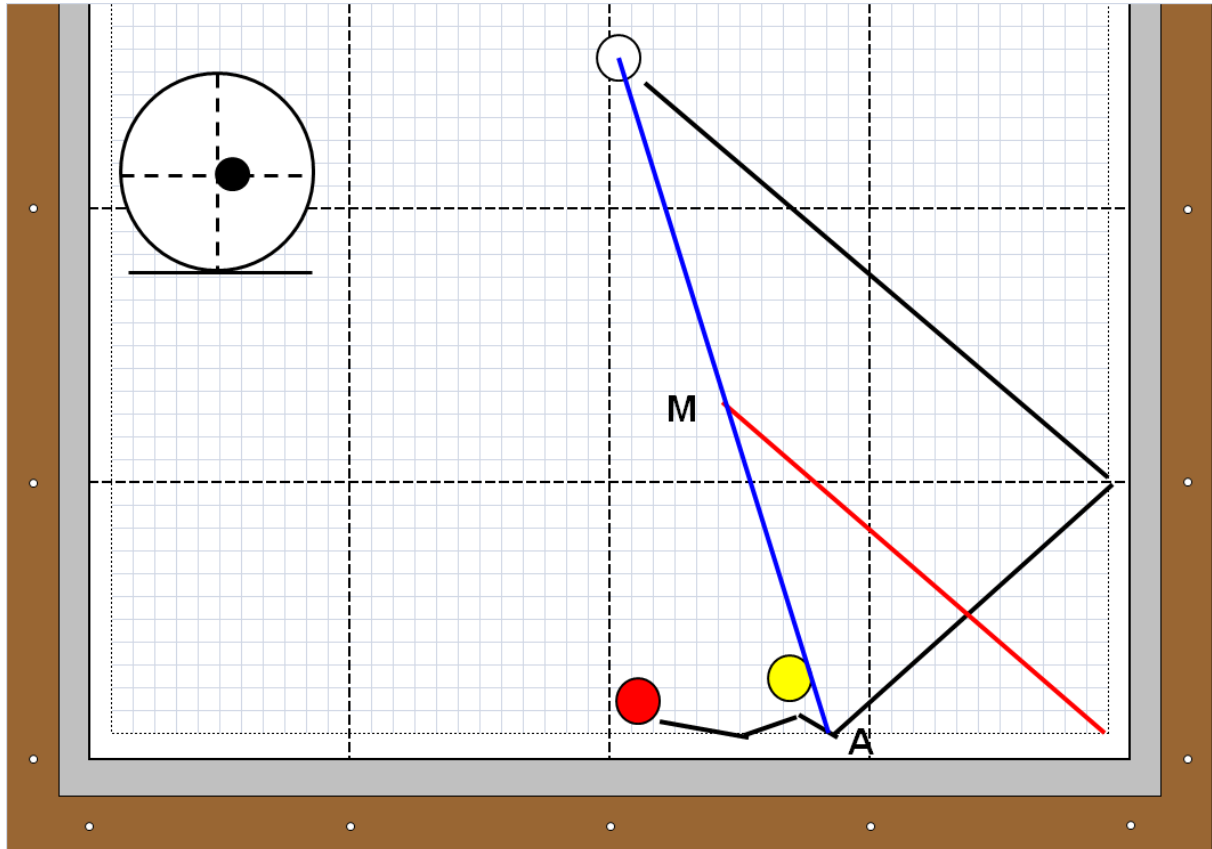
**1<sup>ère</sup> étape:** visualiser le point d'arrivée (**point A**) sur la deuxième bande ou sur la bille 2

**2<sup>ème</sup> étape:** tracer la ligne entre le point A et la bille 1 (ligne bleu)

**3<sup>ème</sup> étape:** prendre la moitié de cette distance (**point M**) et tracer une droite entre le point M et le coin (ligne rouge)

**4<sup>ème</sup> étape:** visualiser la direction d'attaque sur la bande parallèle à la ligne rouge et jouer le point

Planche 7



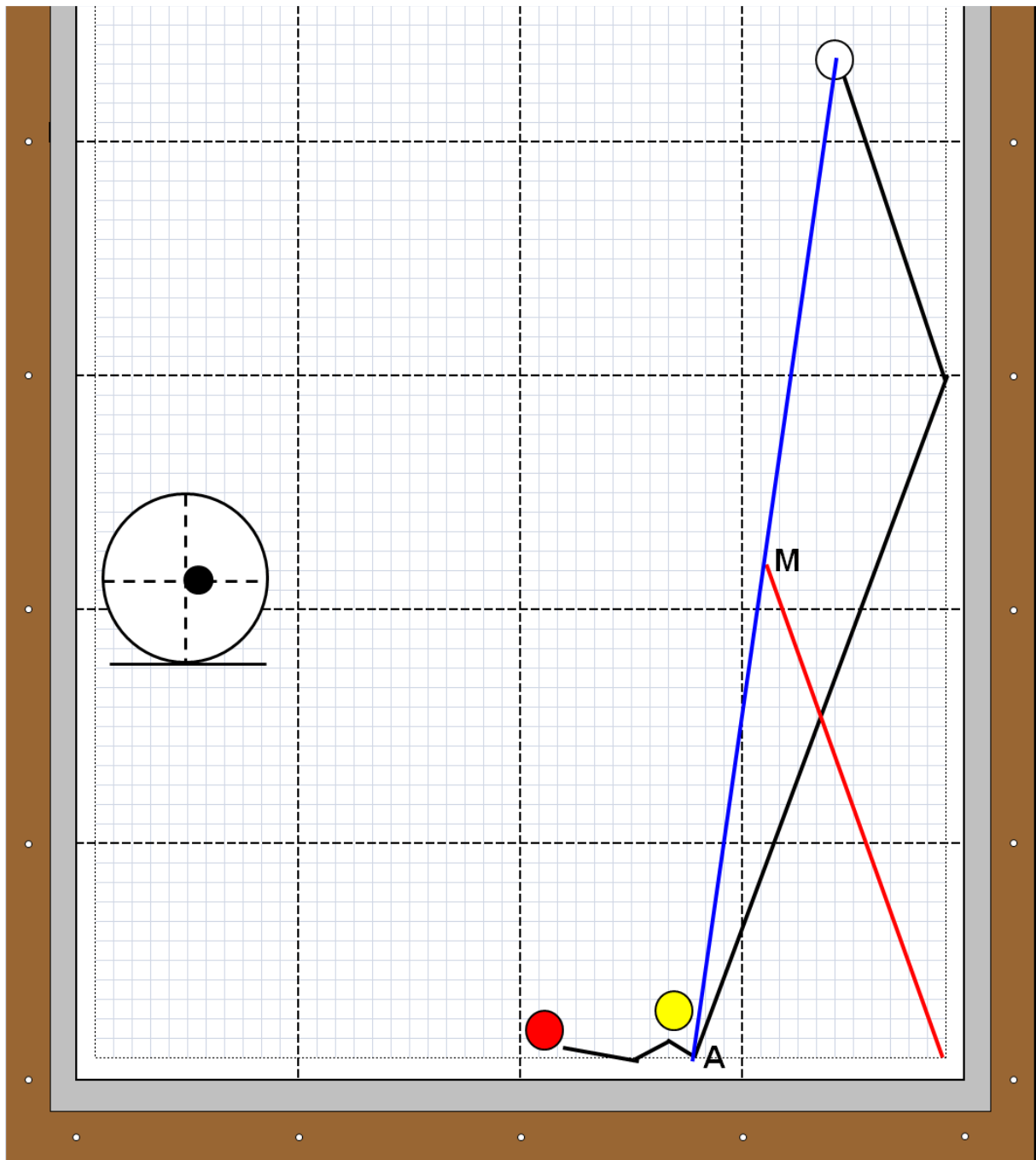
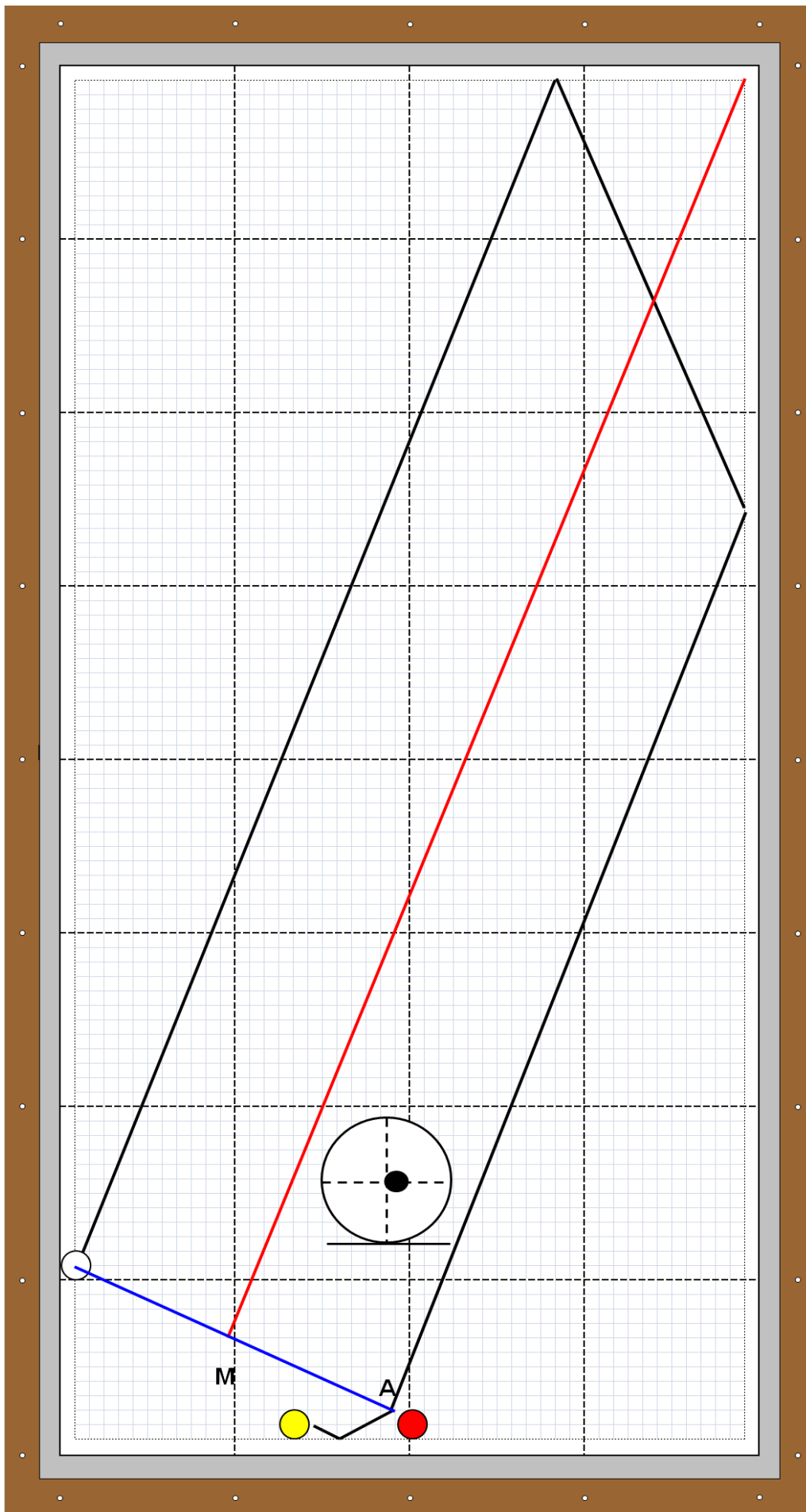


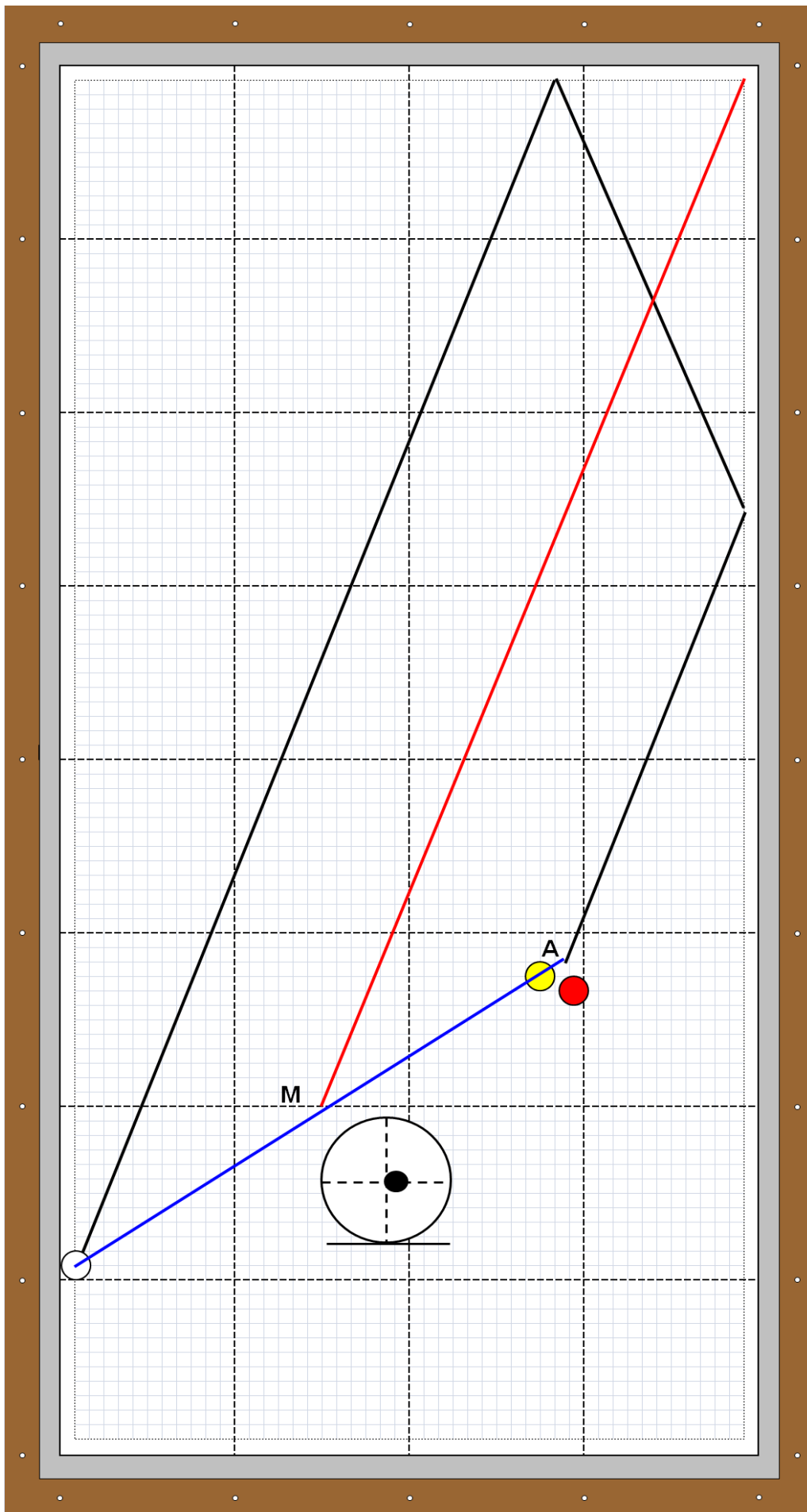
Planche 8



**Planche 9**

Système bien pratique en cas de position très délicate où l'on est mal placé contre la bande pour jouer l'accordéon





**Planche 10**

Système important à la bande pour aller chercher des billes au milieu du billard sans se tromper

## Utilisation de l'effet marqué dans les «3 bandes avant»

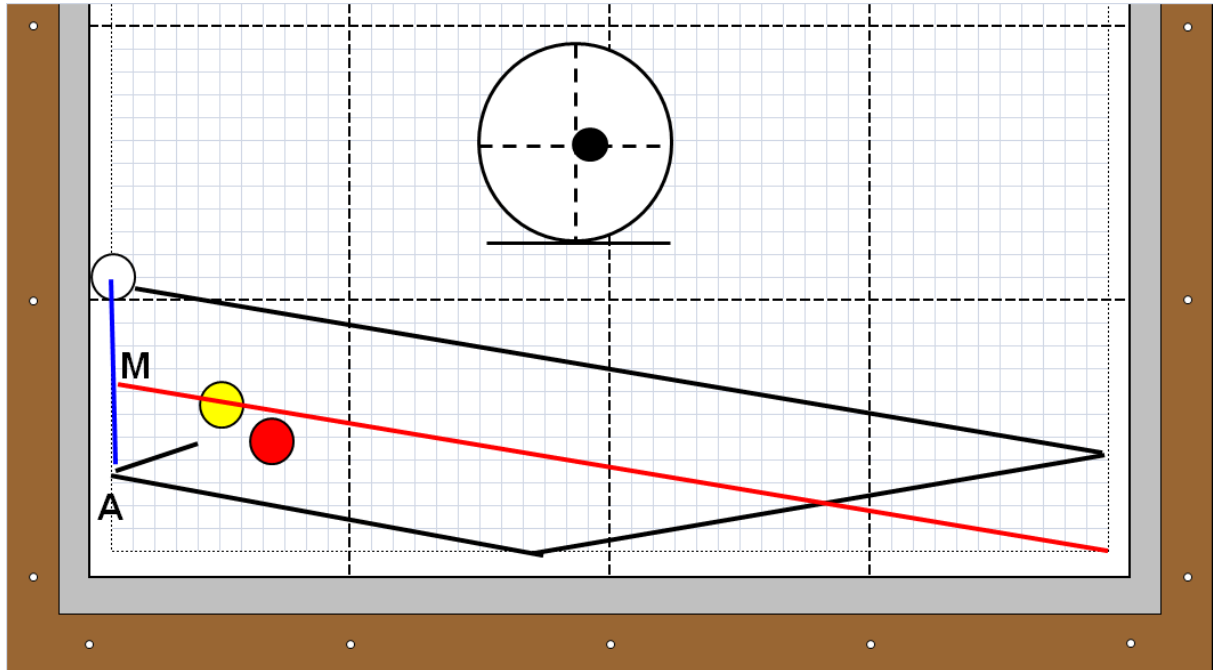
**1<sup>ère</sup> étape:** visualiser le point d'arrivée (**point A**) sur la troisième bande

**2<sup>ème</sup> étape:** tracer la ligne entre le point A et la bille 1 (ligne bleu)

**3<sup>ème</sup> étape:** prendre la moitié de cette distance (**point M**) et tracer une droite entre le point M et le coin (ligne rouge)

**4<sup>ème</sup> étape:** visualiser la direction d'attaque de la bande parallèle à la ligne rouge et jouer le point

Planche 11



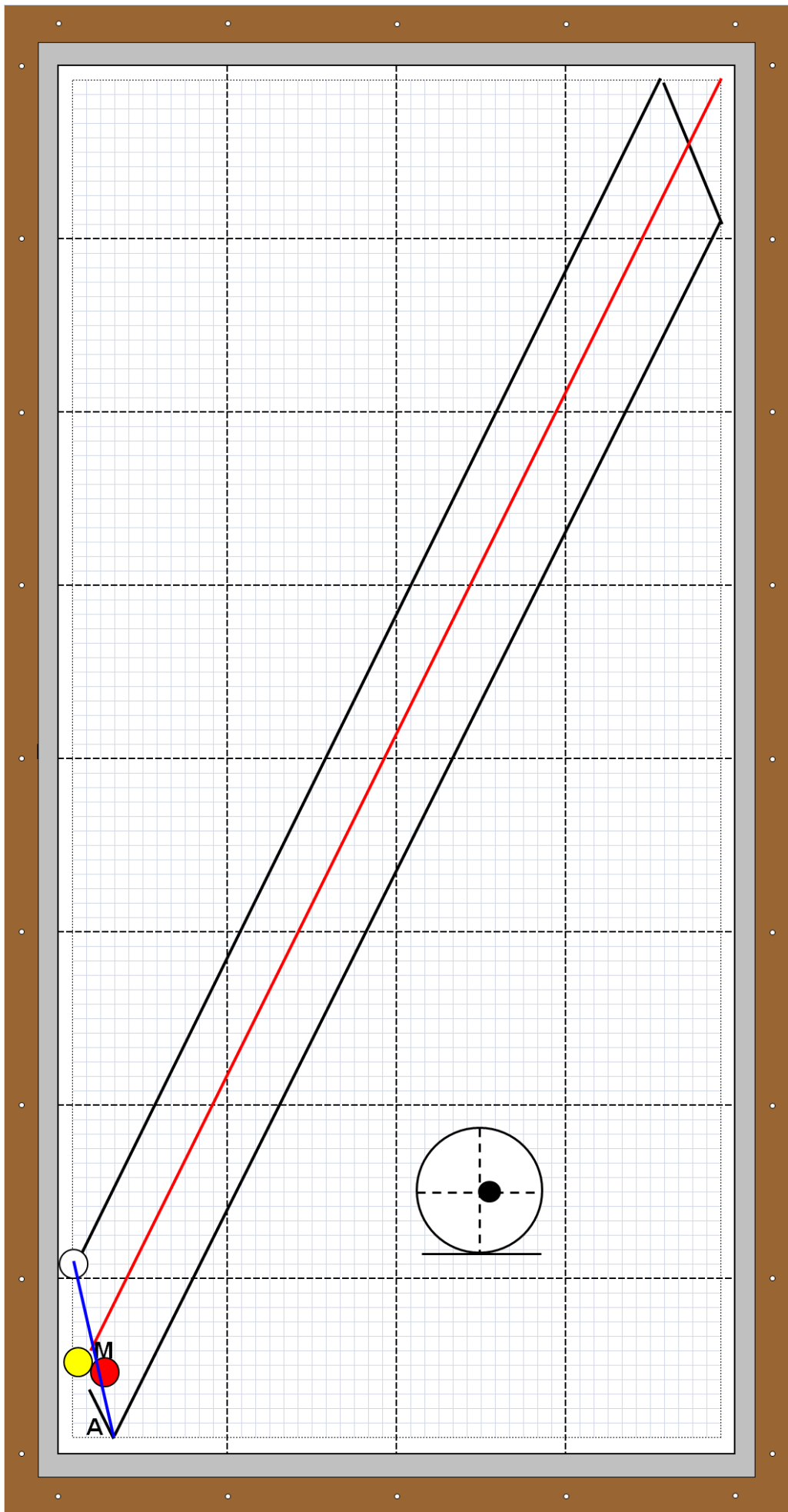


Planche 12

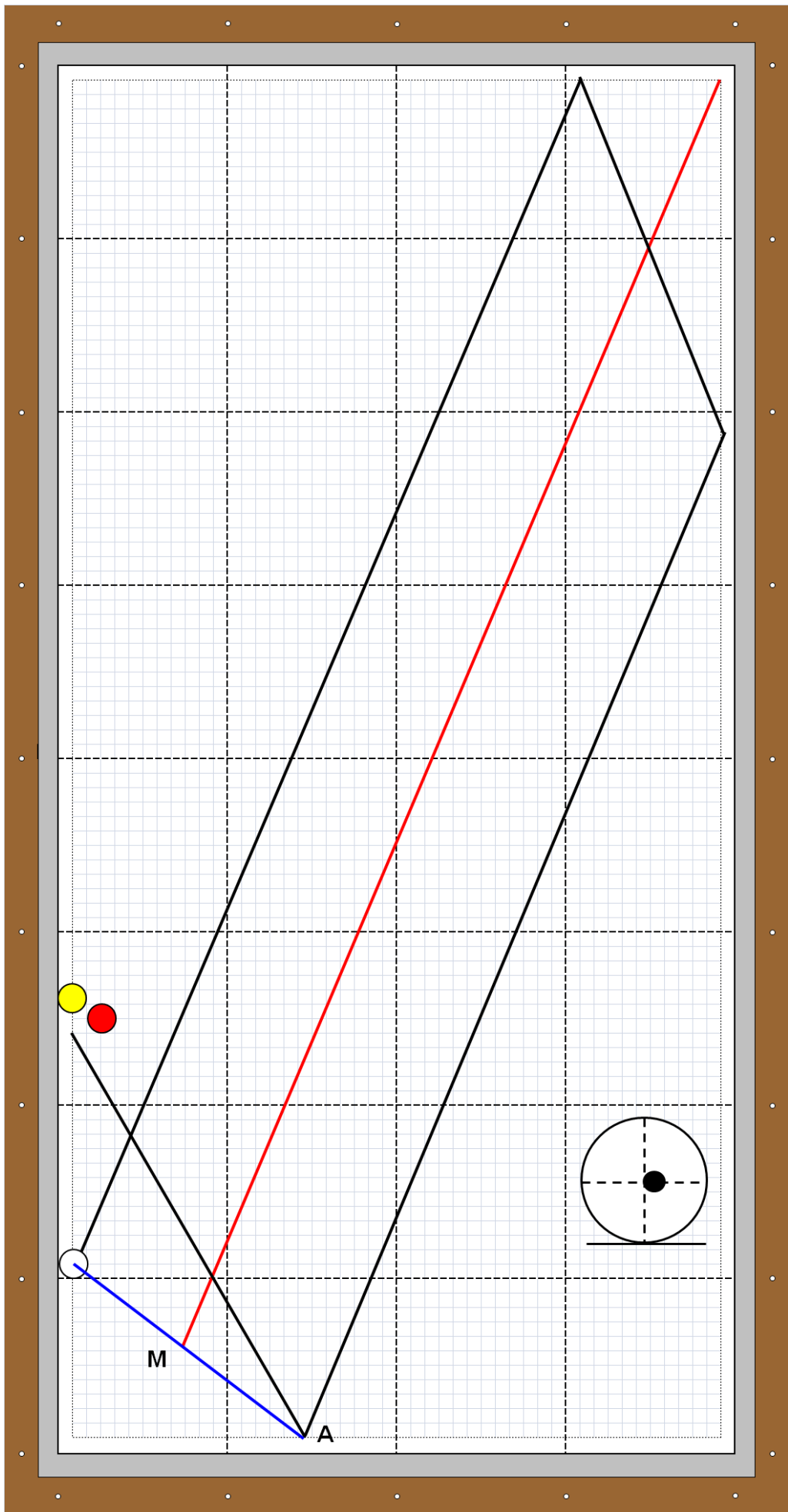


Planche 13

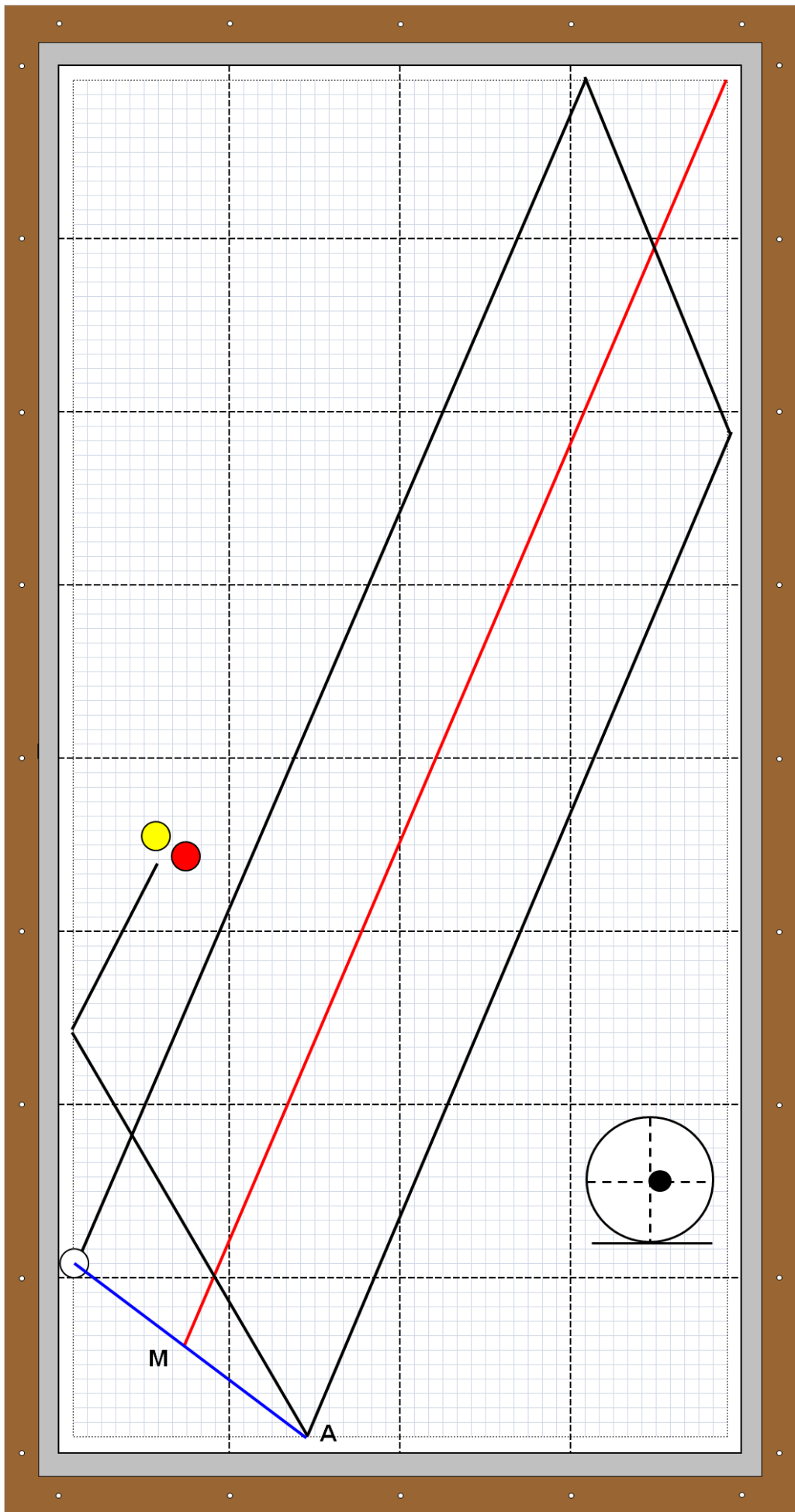


Planche 14

# Coup droit dans la longueur effet marqué

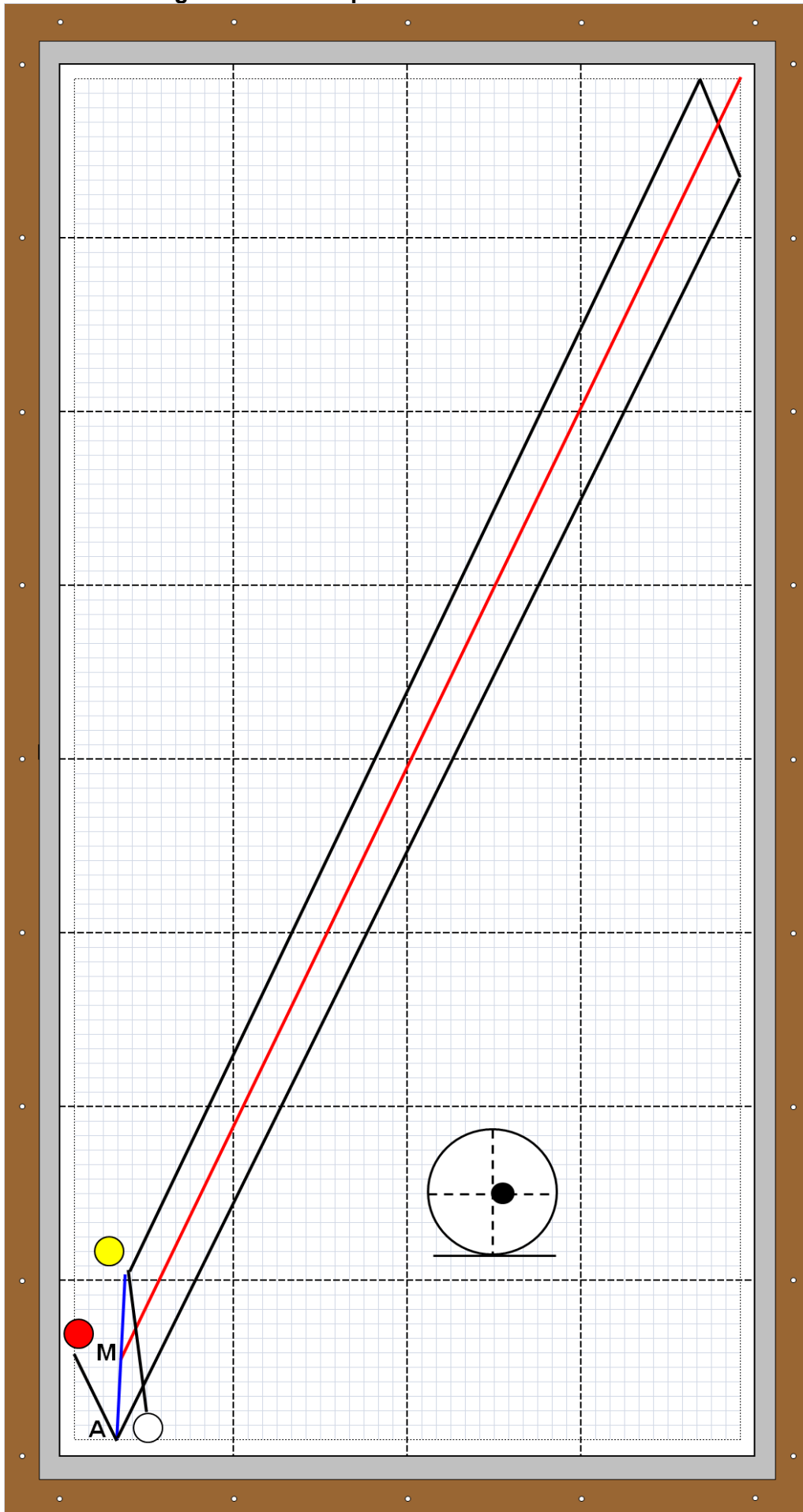


Planche 15

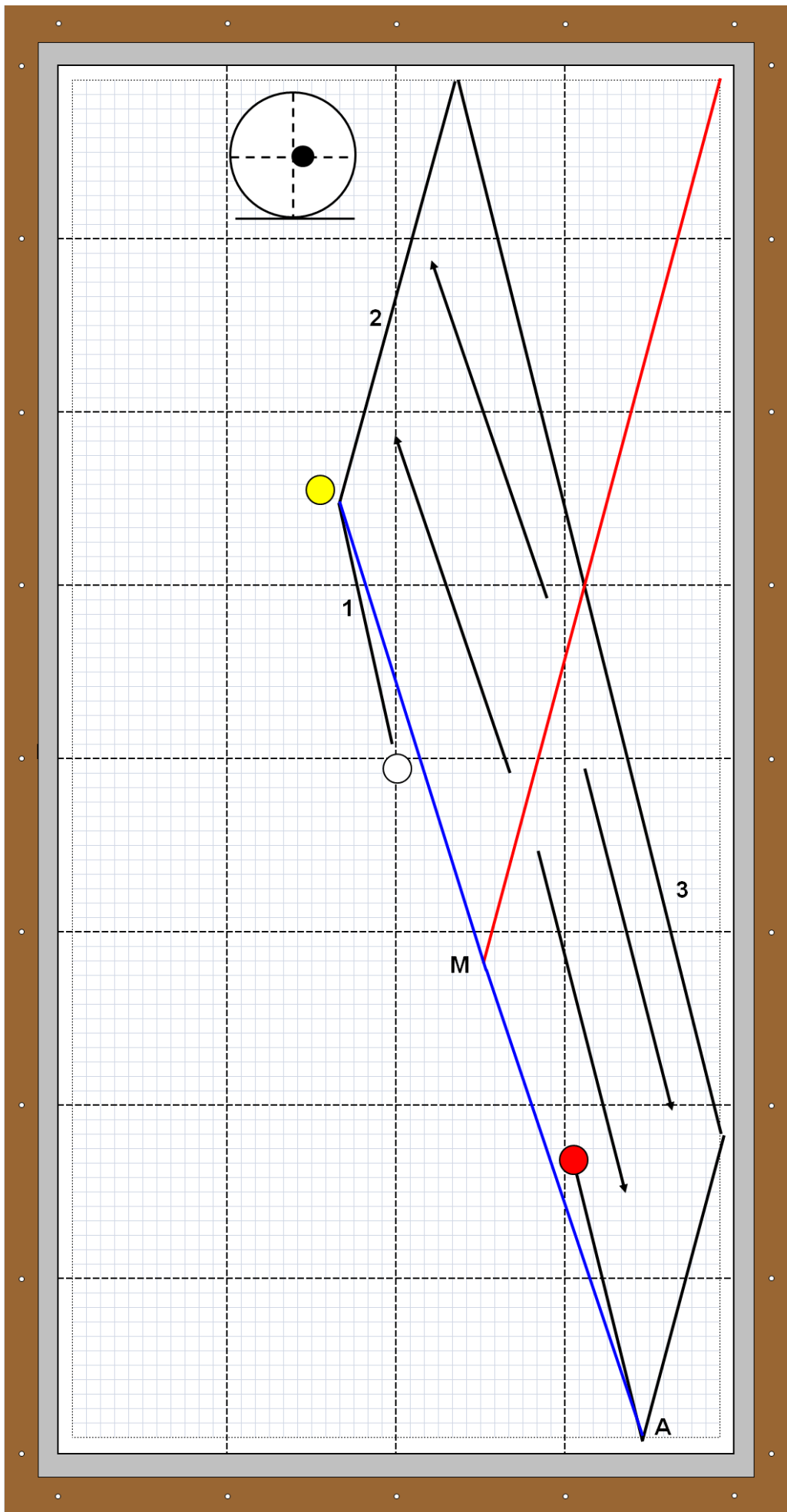


Planche 16

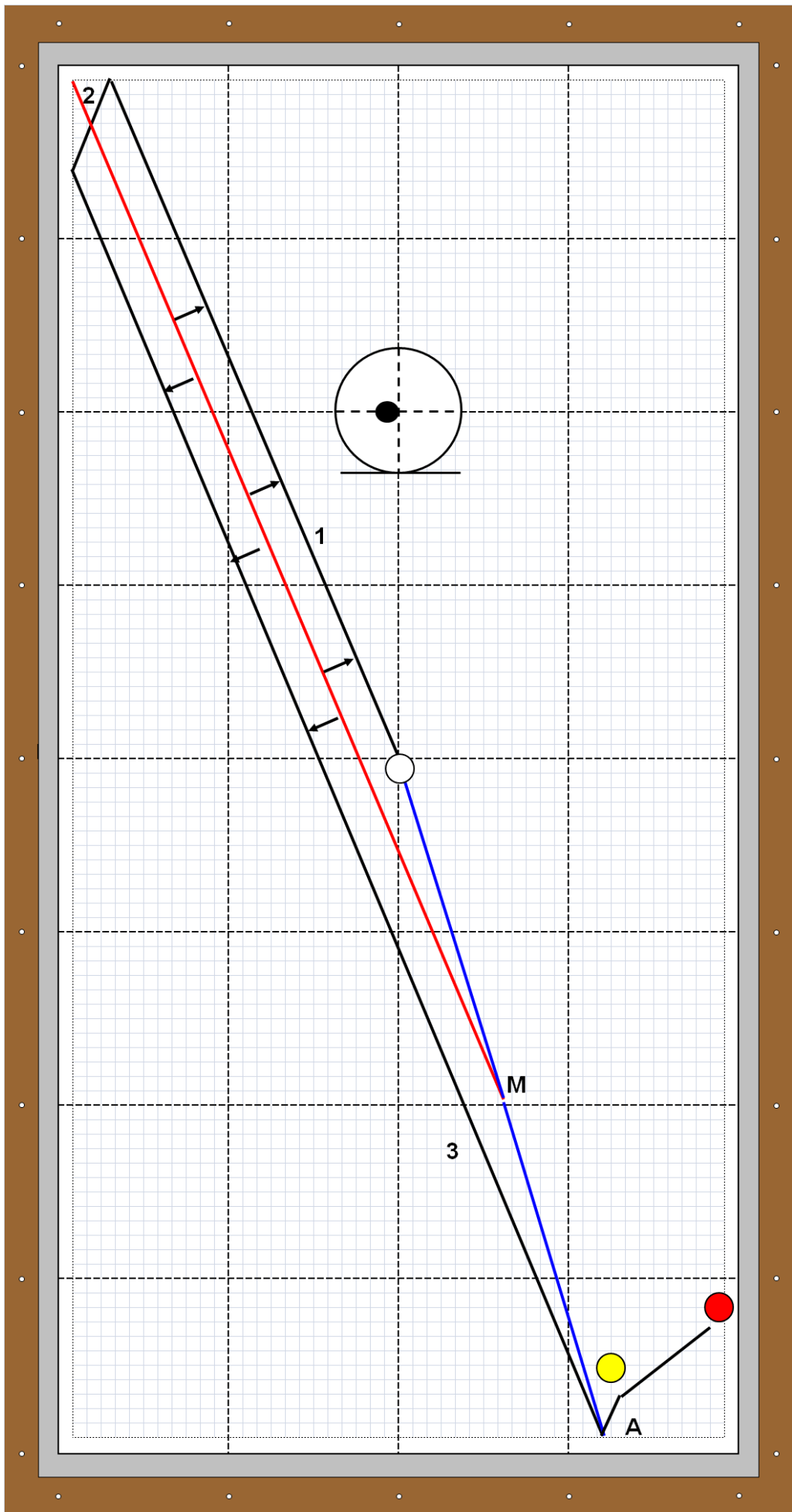


Planche 17



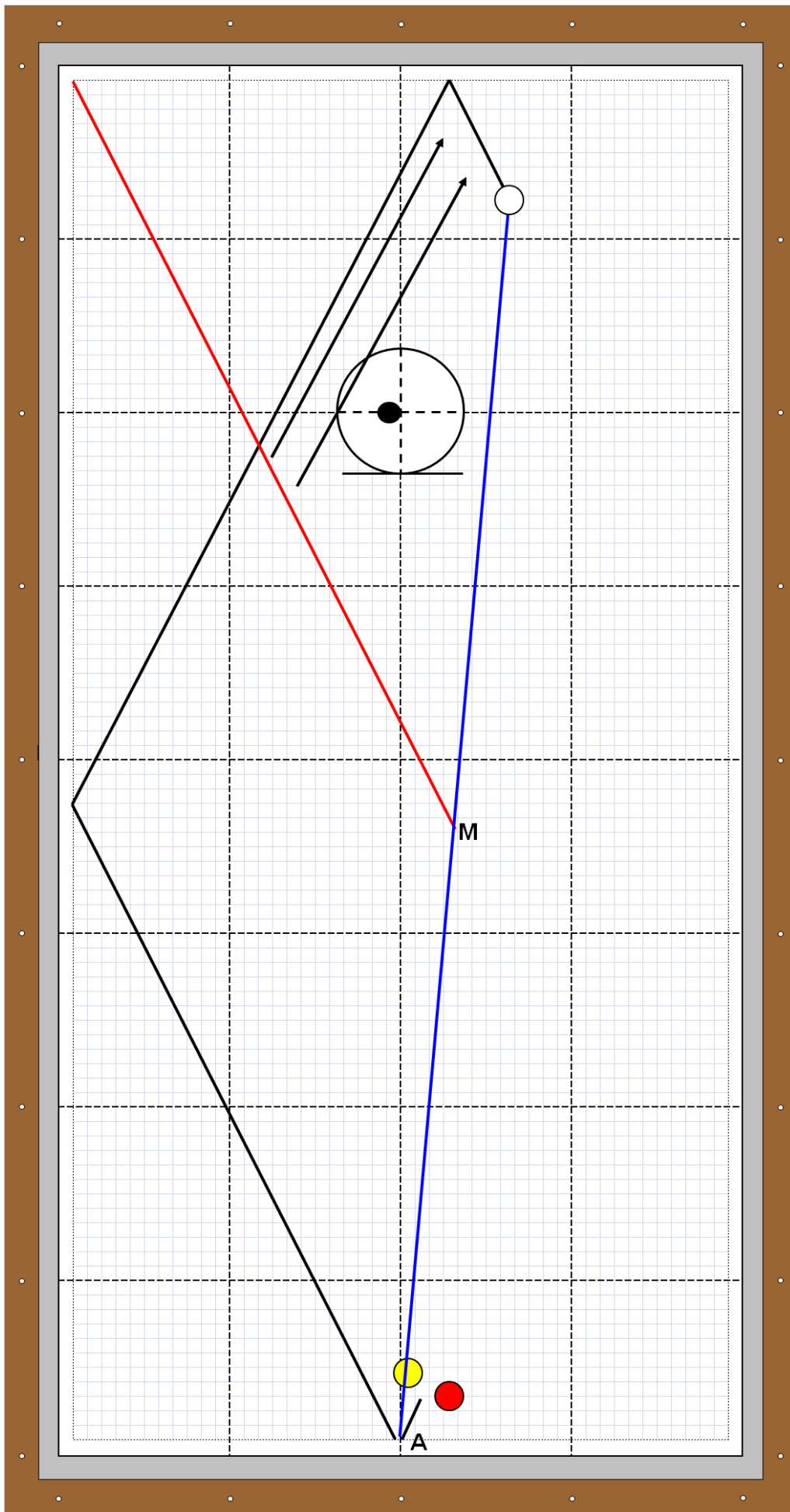


Planche 18