

Calcul de bandes : quel système choisir ?

Quatre systèmes, **deux questions** : « où arrive ma bille ? » ou « où l'envoyer ? »



Ils donnent l'arrivée

Tu sais où tu vises, le système te dit où la bille arrive : le **Système 4** et le **Système une bande**.

Ils donnent la visée

Tu choisis l'arrivée, le système te dit où envoyer la bille : le **Conti** et le **Diamond**.

	Système 4	Une bande	Conti	Diamond
Question	Où arrive ma bille ?	Où arrive ma bille ?	Où l'envoyer ?	Où l'envoyer ?
Coup concerné	Une bande, coup naturel, après la bille 2.	Traversée de la largeur, la bille 2 frôlée à demi-bille.	Trois bandes : grande, petite, grande bande.	Trois bandes, en secours du Conti.
Formule	écart + report = 4	$CD = 4 - AB$	départ - arrivée = visée	visée = arrivée - départ
Ce que tu lis	L'écart entre deux bandes, en mouches.	La distance AB de la bande de départ à la bille 2.	Un départ et une arrivée sur quatre échelles de chiffres.	Un départ entre la 2 ^e et la 7 ^e mouche de la grande bande.
Effet	Sans effet.	Sans effet ; chaque dose ajoute une mouche.	Attaque en tête avec le maximum de bon effet.	Bille prise au centre, 2 procédés de bon effet.
Réglage à ta table	Table régulière suffisante.	Vérifier tes positions à ta table.	Quatre coups-tests pour mesurer ta table.	Valeurs théoriques, à vérifier.

Ta situation	Le système	Pourquoi
Tu débutes avec les mouches	Système 4	Une règle simple, une bande, aucun effet : la meilleure porte d'entrée.
Le coup traverse la largeur en frôlant la bille 2	Une bande	Une seule ligne, $CD = 4 - AB$, pour deviner où la bille arrive en face.
Tu veux faire ton point à trois bandes, arrivée choisie	Conti	Tu fixes l'arrivée, une soustraction donne la visée. À régler à ta table.
Le Conti ne passe pas, une bille est sur la ligne	Diamond	Mêmes principes, autres repères : utile en secours.
Trois billes groupées dans un coin, à y garder	Points d'échelle	Un coup réglé selon l'angle, pas un calcul de bandes.

Dans quel ordre les apprendre

1. **Système 4** : lire les mouches, prévoir une arrivée.
2. **Système une bande** : mêmes réflexes dans la largeur.
3. **Conti** : pour jouer à trois bandes, après avoir testé ton billard.
4. **Diamond** : en complément, quand le Conti ne passe pas.

À retenir

- Tous se comptent en **mouches**, les repères des bandes.
- Ils ne tiennent que si le coup est **répété à l'identique** : même attaque, même vitesse.
- Ce sont des **valeurs théoriques** : vérifie-les à ta table.

Le détail, les calculateurs et les exemples de chaque système sont sur la page du cours.

Le cours complet, gratuit et hors-ligne : www.espritbillard.com/calcul-de-bandes/