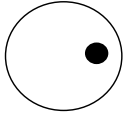


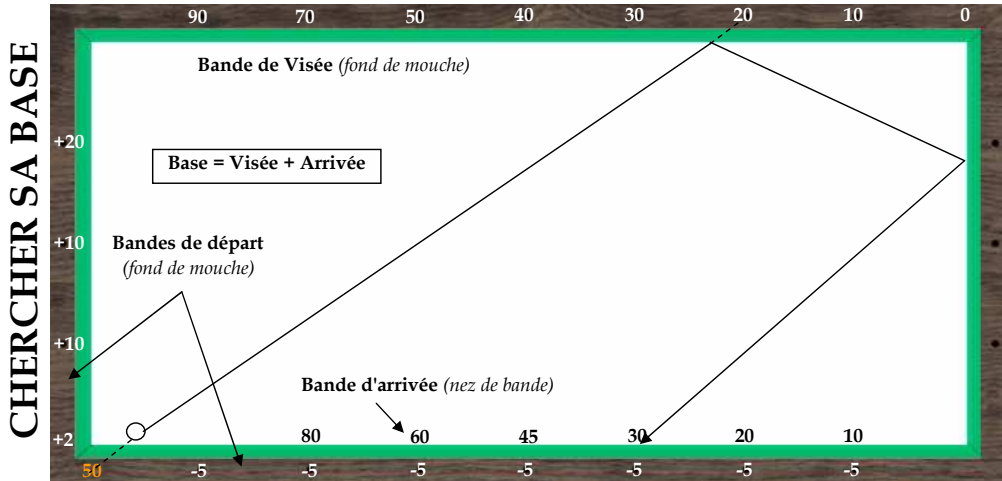
# SYSTEME VAN KUYK - VK10



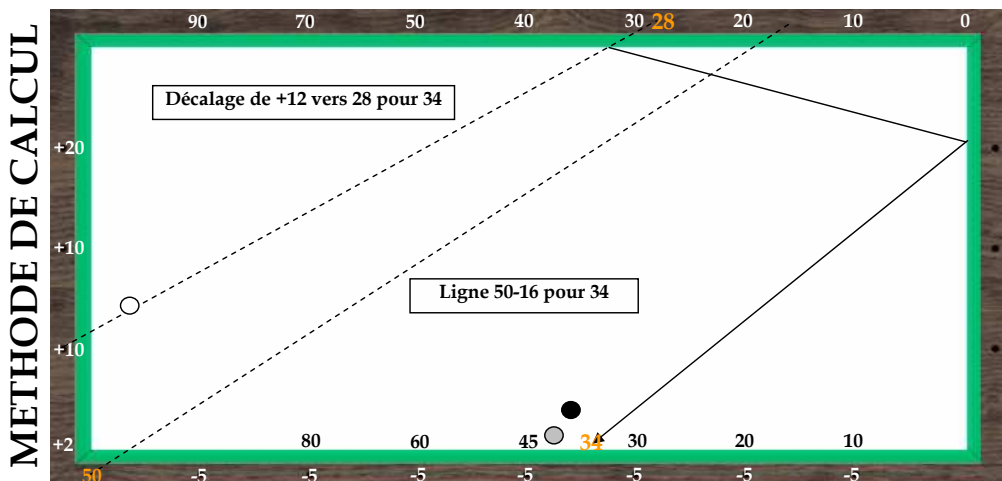
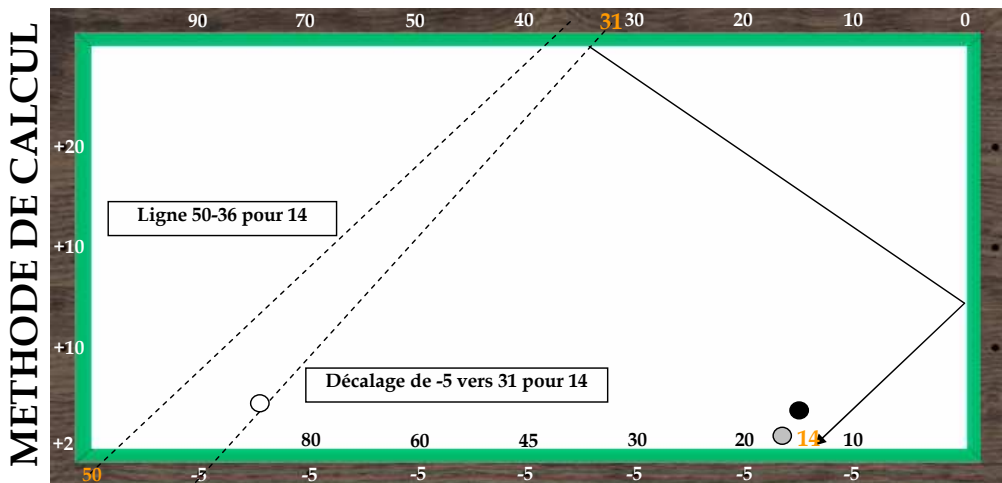
**Descriptif** Ce système, d'une grande précision, permet d'éliminer les discordances du système "Diamond". Toutefois, le système "Diamond" est à utiliser pour les points en choc de bille et non en bande-avant.

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<sup>ème</sup> bande, elle peut varier.

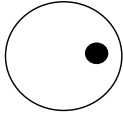
Si notre bille arrive à 29, alors la base sera 49 et si l'arrivée est à 32, la base sera de 52. Le départ est toujours calculé, non au centre de la bille mais au prolongement de l'attaque de bille soit du côté "bon effet".



**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.

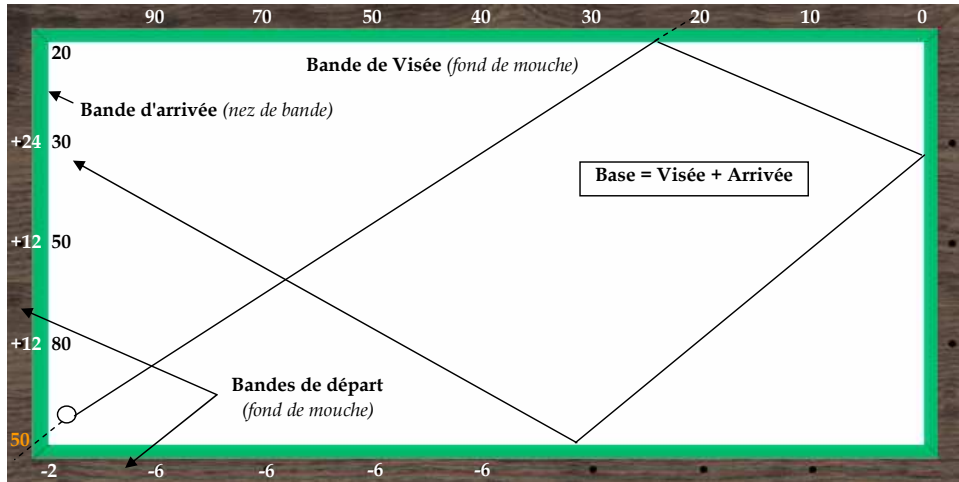


# SYSTEME VAN KUYK - VK12

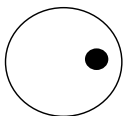
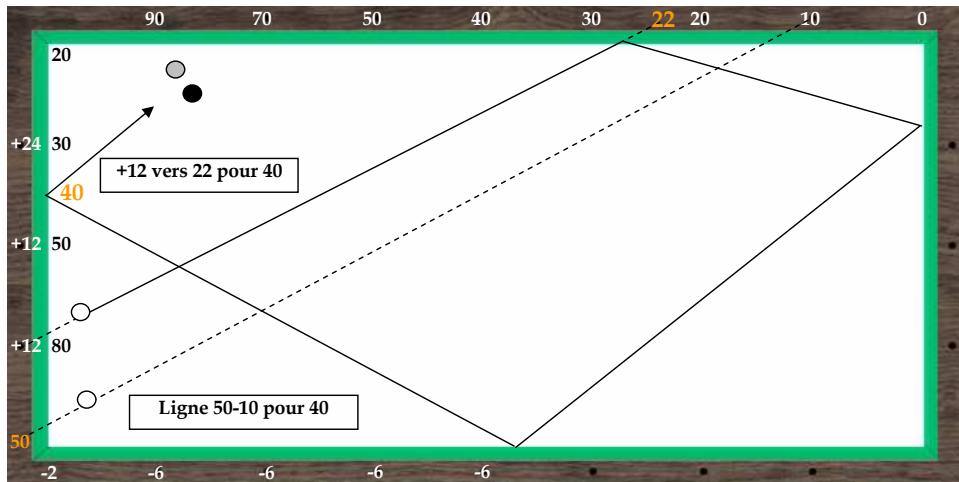


**Descriptif** Déclinaison du VK10, ce système permet l'arrivée sur la 4ème bande...  
Attention à la base qui est à la petite bande !

CHERCHER SA BASE

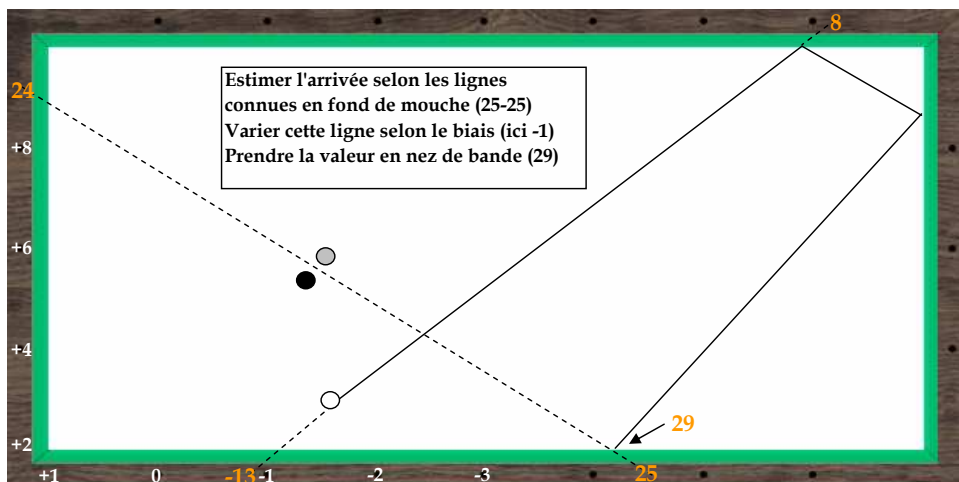


METHODE DE CALCUL

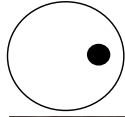


**Principe** Quand l'arrivée est au milieu du billard, il nous faut connaître les valeurs de biais selon le départ. Ces valeurs peuvent varier si le billard est long ou court. Selon l'éloignement entre les bandes, utiliser le VK10 ou le VK12.

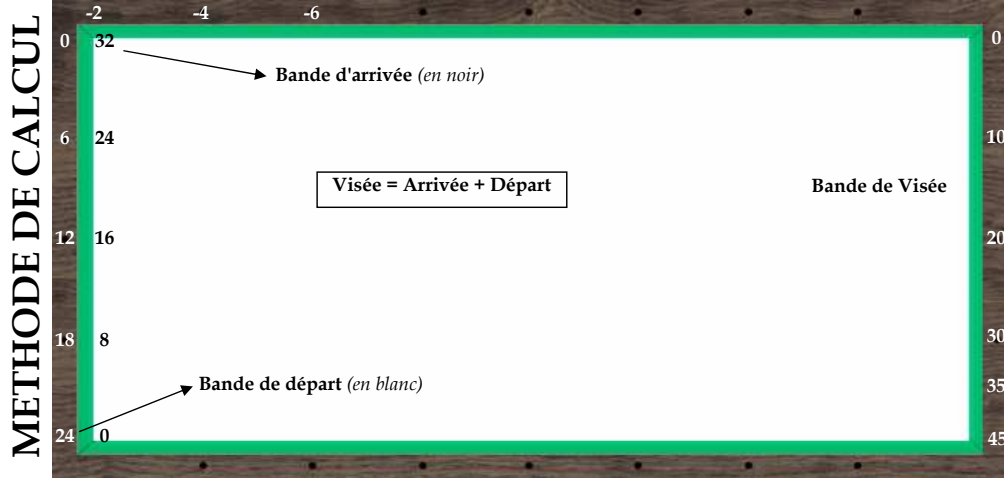
METHODE DE CALCUL



# 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.

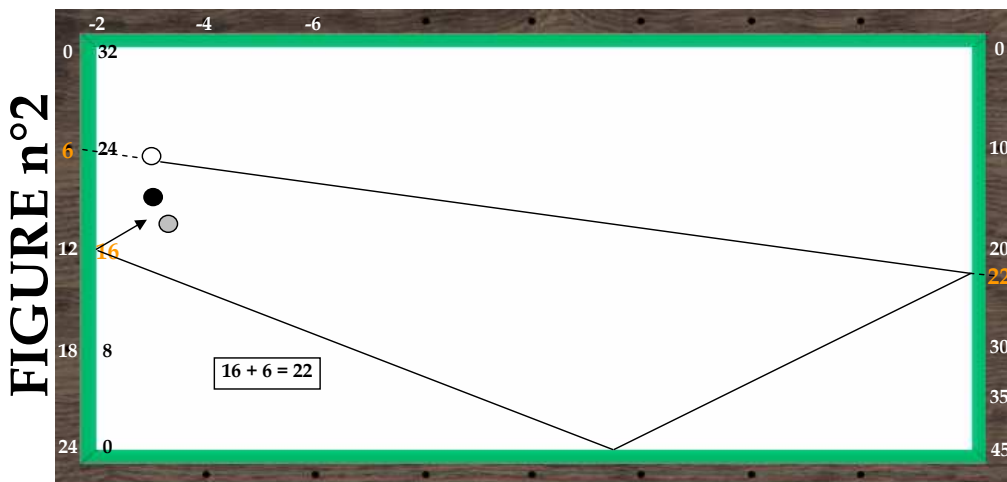
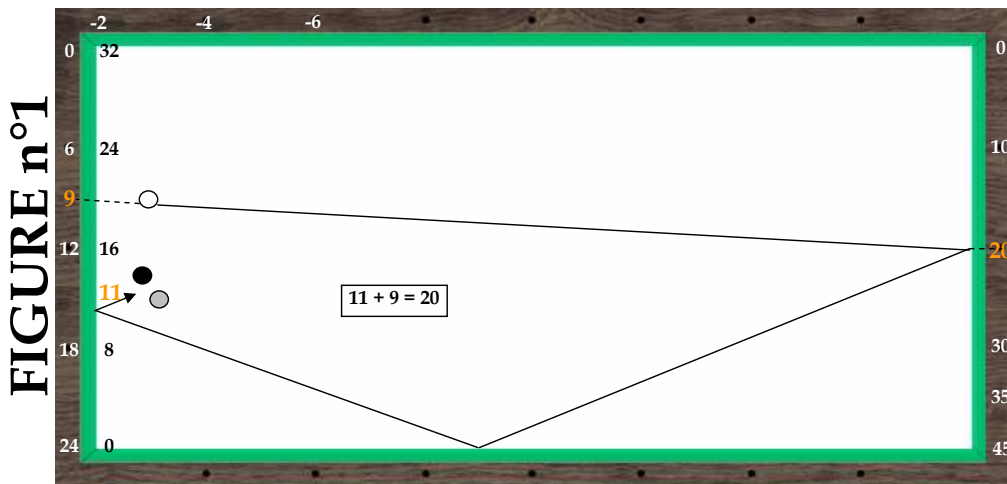
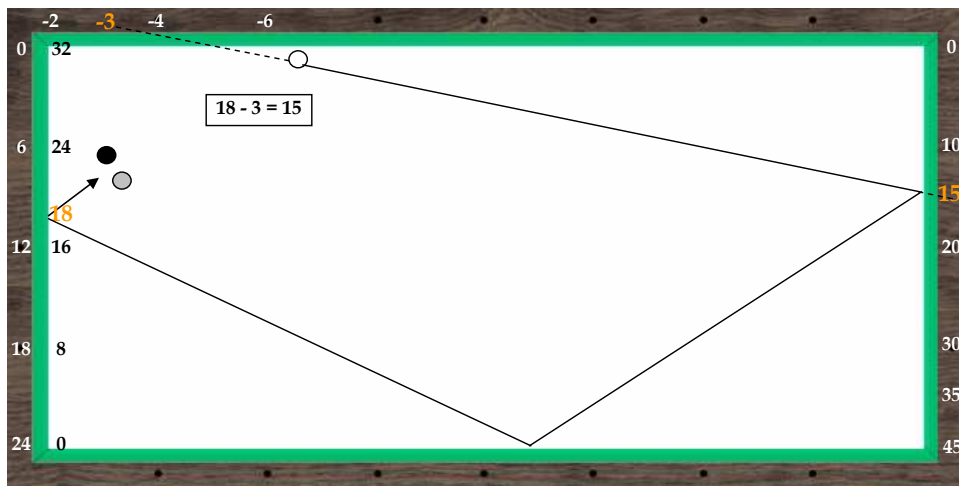
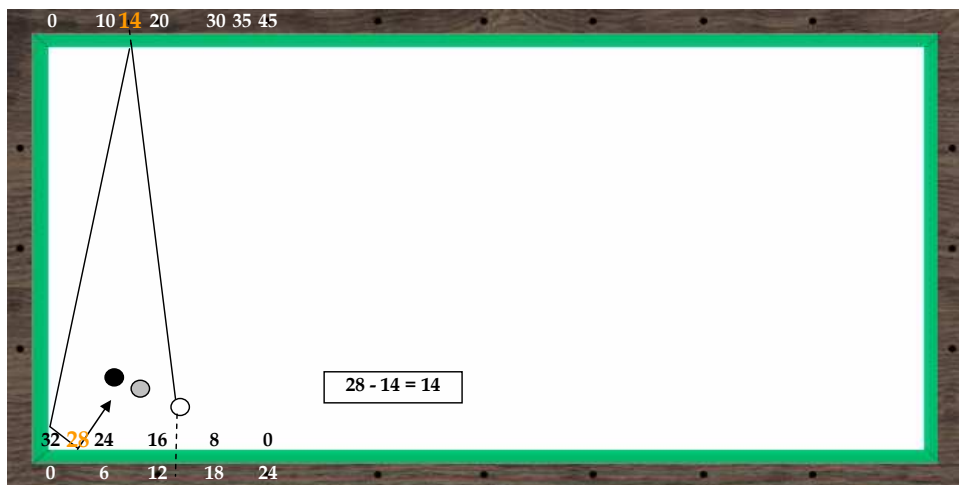


FIGURE n°3

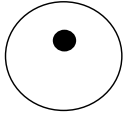


Descriptif Approche intéressante, rapporter le système dans le quart du billard...

FIGURE n°4



# TÜZÜL - SANS EFFET



**Descriptif** Le plus difficile est d'évaluer l'arrivée car notre bille sort après la 3<sup>ème</sup> bande avec plus ou moins d'effet.

FIGURE n°1

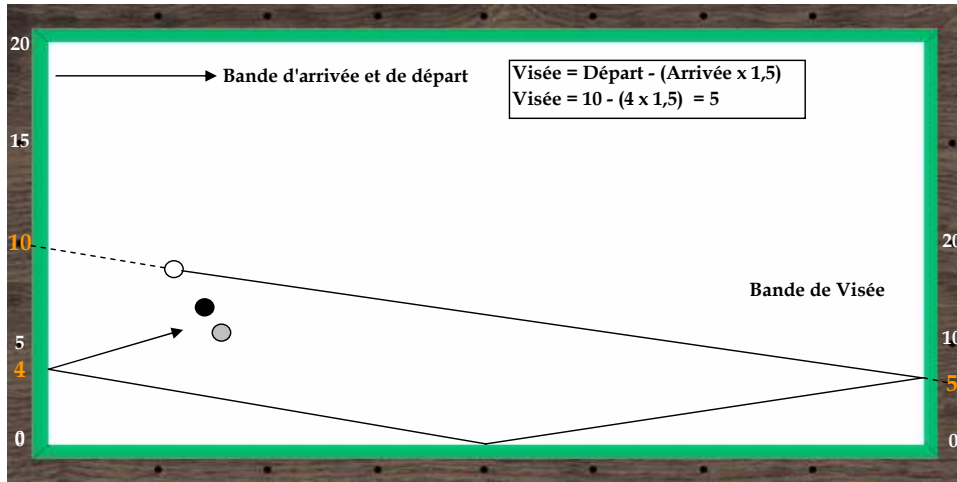
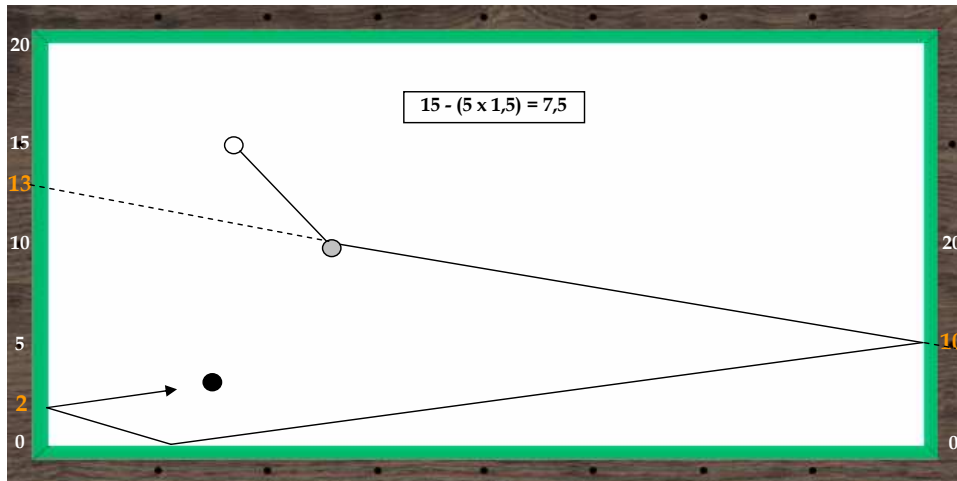
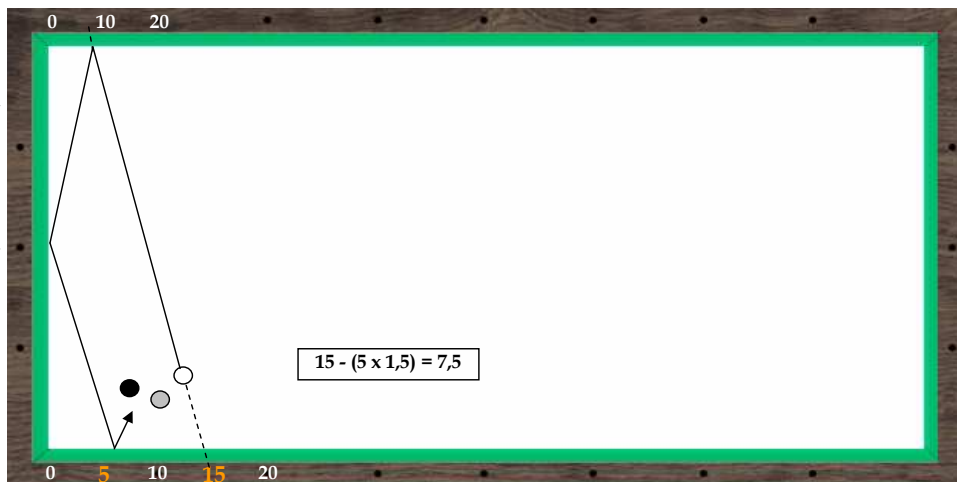


FIGURE n°2

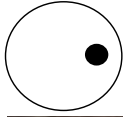


Et maintenant, dans le quart du billard, ...

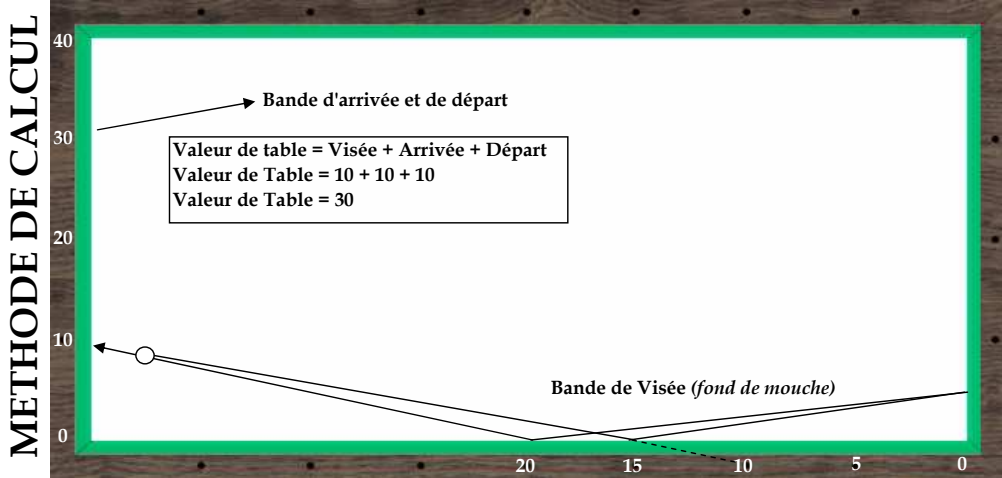
EXTENSIONS



# SYSTEME - RENVERSE

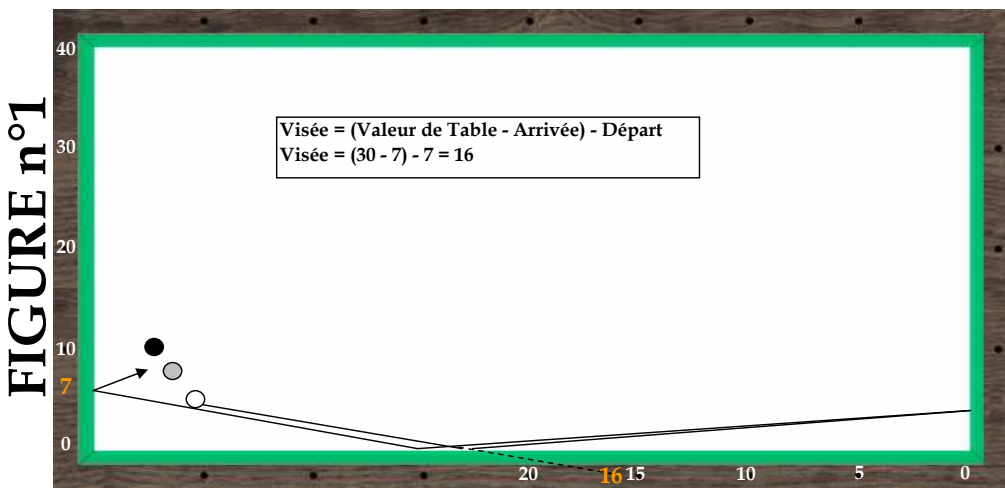


**Descriptif** Système utile et facile à apprendre, évaluer les valeurs d'arrivée et de départ par rapport au coin de la visée.

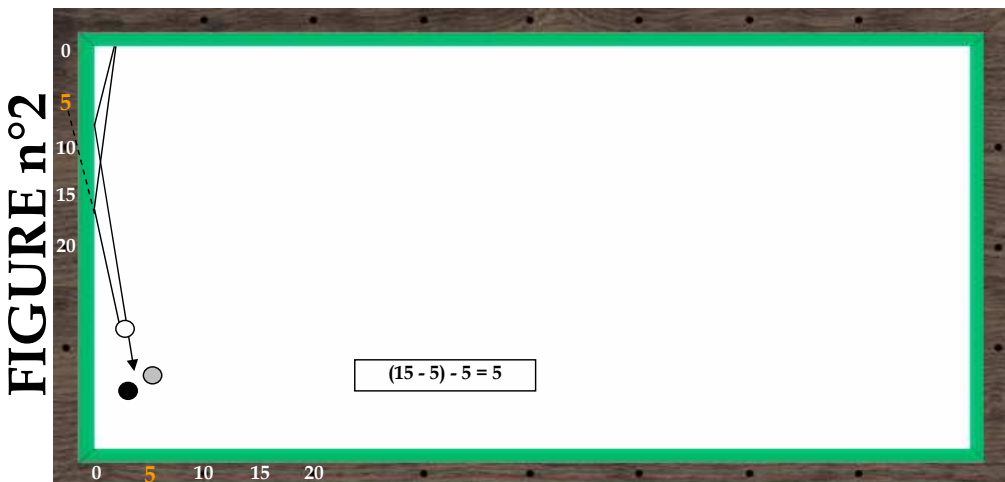


**Méthode de Calcul** La valeur de table moyenne est de 30, tester-la !

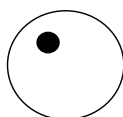
$$\text{Visée} = (\text{Valeur de Table} - \text{Arrivée}) - \text{Départ}$$



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

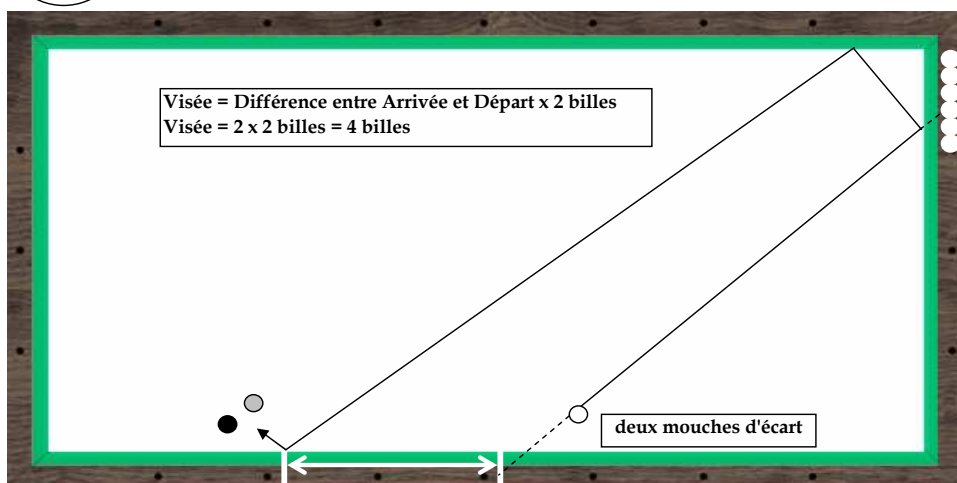


# SYSTEME "1 Mouche - 2 Billes"



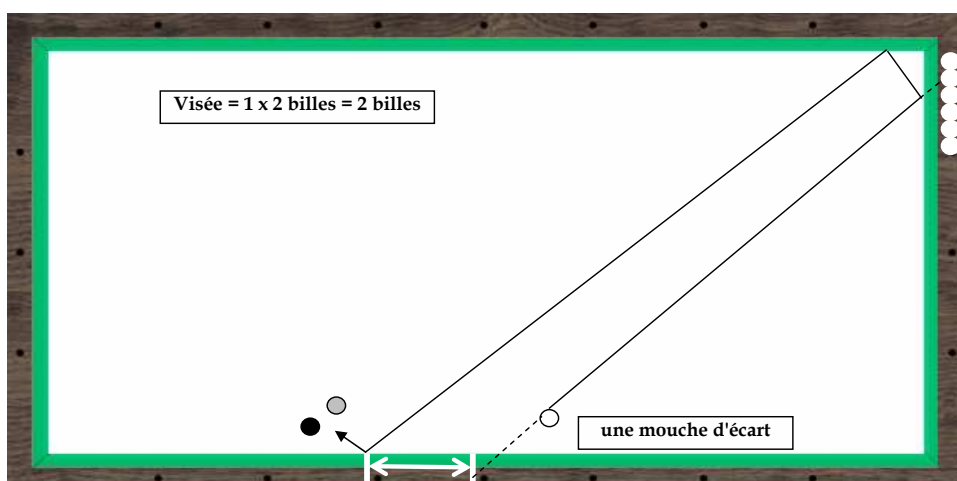
**Principe** Il n'y a aucun système fiable car l'angle d'arrivée dépend trop de l'angle de départ et du glissement des bandes. Ce système permet d'avoir une idée, le feeling affine la trajectoire.

METHODE DE CALCUL

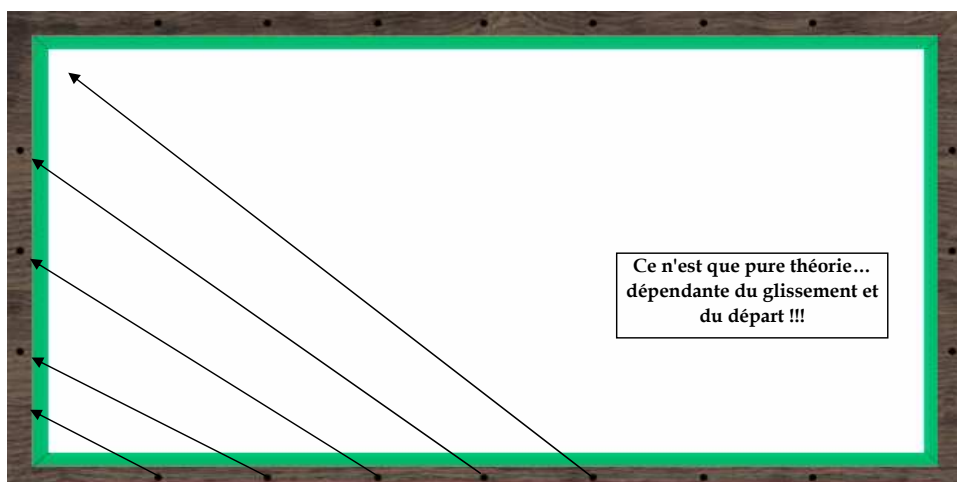


**Principe** Le départ est toujours calculé, non au centre de la bille mais au prolongement de l'attaque de bille soit du côté "bon effet". Une mouche vaut 6 billes.

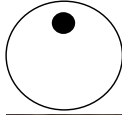
METHODE DE CALCUL



LES ARRIVEES

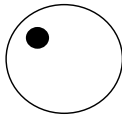
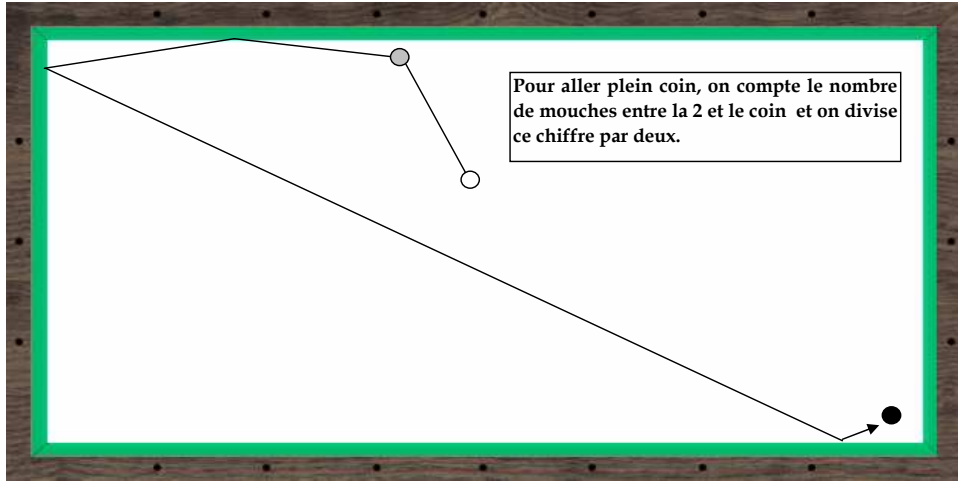


# TRUCS & ASTUCES



**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.

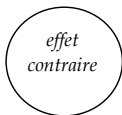
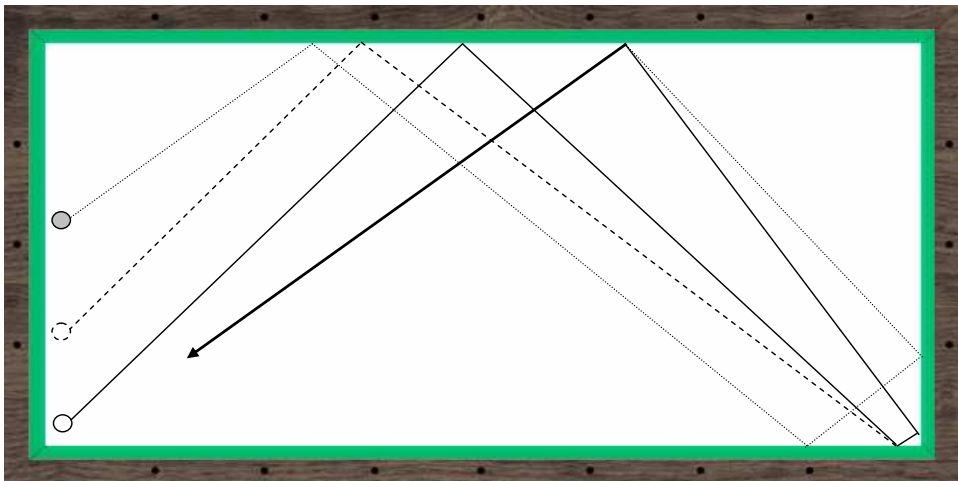
TRUC n°1



**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.

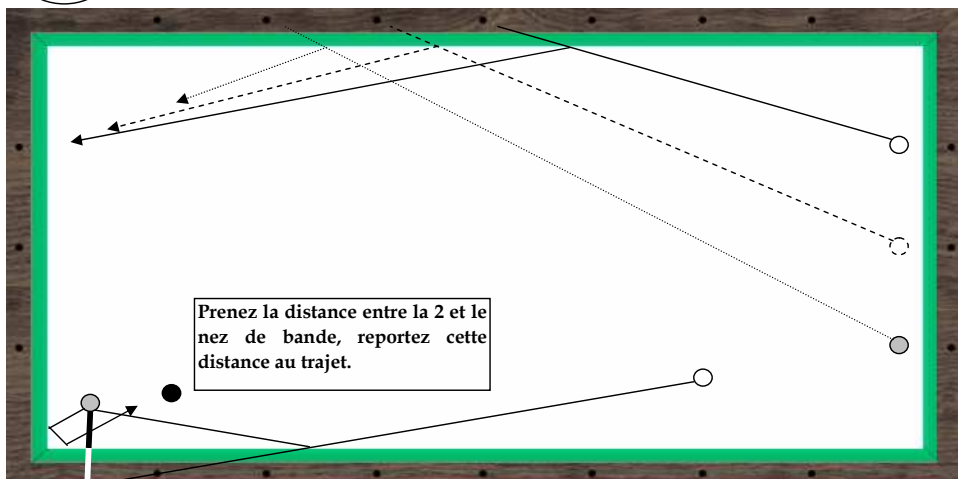
A partir du 1er repère de la petite bande, en se décalant d'une mouche, on retire une  $\frac{1}{2}$  mouche pour la visée. Le système de projection peut rendre un sérieux service.

TRUC n°2



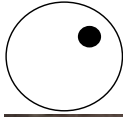
**Descriptif** Combiner ces deux astuces avec votre instinct en visualisant le point.

TRUC n°3



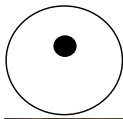
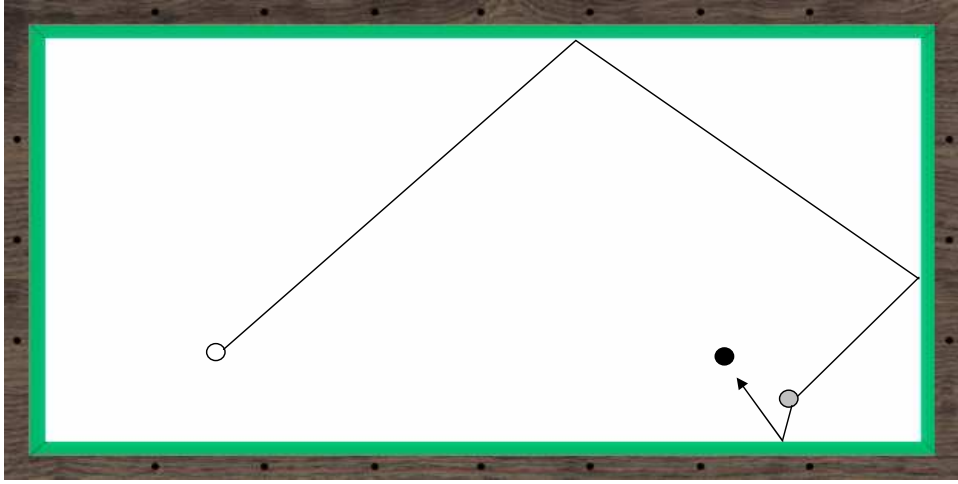






**Descriptif** Le "coup du prapluie" est un point de sensation mais on peut utiliser comme reconfort le système VK10.

**TRUC n°4**



**Descriptif** Petit système simple à retenir...

**TRUC n°5**

