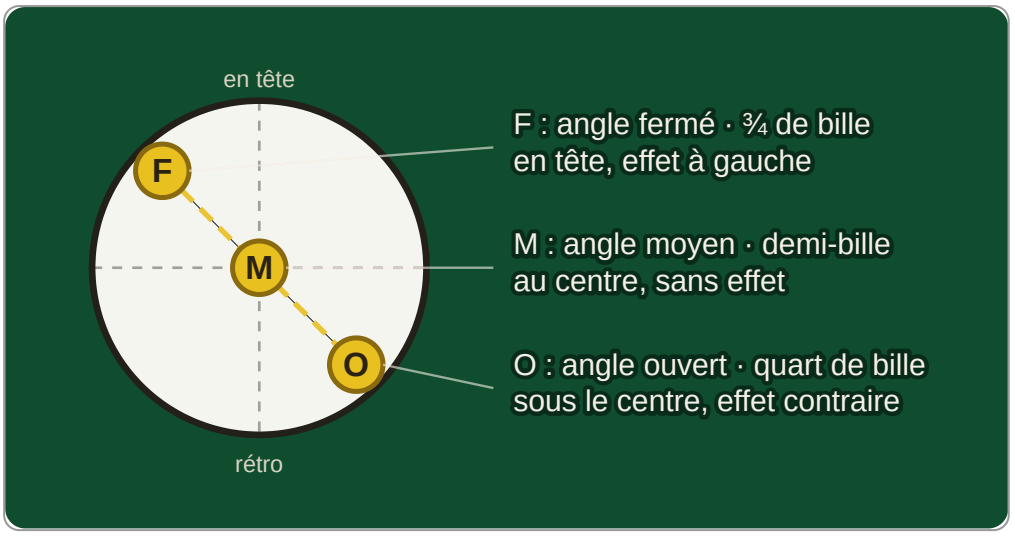
Points d'échelle — un coup gradué en trois angles

La position qui revient en série : bille 3 au coin, et un seul coup réglé de trois façons pour l'y rejoindre



La bille 2, vue de dessus : les trois points d'attaque alignés sur une même diagonale. Quand l'angle s'ouvre, on descend d'un cran.

LE PRINCIPE

La bille 3 est déjà dans une **zone de coin**. Tu attaques la bille 2 pour l'envoyer droit dans cette zone, pendant que ta bille part faire **le tour par les bandes** pour y revenir, elle aussi, retrouver la bille 3. L'angle sous lequel tu abordes la bille 2 fixe le réglage à prendre.

LES TROIS RÉGLAGES

Angle	Quantité	Effet	Geste
Fermé (coup naturel)	¾ de bille	à gauche	naturel
Moyen	demi-bille	sans effet	—
Ouvert	quart de bille	contraire, au max	appuyé

DANS L'ORDRE OÙ L'ANGLE S'OUVRE

- **Angle fermé** : la 2 part droit dans la zone, le coup naturel suffit à lancer ta bille dans son tour. Rien à corriger.
- **Angle moyen** : à la même attaque, ta bille sortirait trop large. Un cran de quantité en moins, attaque au centre, effet retiré.
- **Angle ouvert** : quantité la plus fine, donc double correction — l'effet contraire redresse ta bille, le geste appuyé rend à la 2 l'énergie qu'elle ne reçoit plus d'une attaque aussi fine.

QUAND S'EN SERVIR

Dès que la bille 3 est au coin et que tes deux autres billes sont au large : ce coup fait le point et range tout le monde dans la zone en un seul geste, pour continuer la série dedans.

« Points d'échelle » est le nom d'usage de ce coup, et la graduation en trois crans fait partie de son vocabulaire. Le tracé du tour de bande (schéma complet sur le cours en ligne) est illustratif, pas un calcul de mouches comme pour les systèmes à trois bandes de ce site.

Le cours complet, gratuit et hors-ligne : **www.espritbillard.com/echelle/**