

Nous proposons un algorithme qui prétraite un ensemble de disques unitaires disjoints pour être capable de calculer la triangulation d'un ensemble de n points, un dans chaque disque, en temps moyen $O(n)$. Par rapport à d'autres résultats similaires, notre algorithme permet également d'avoir effectivement un temps de calcul meilleur que les algorithmes classiques en $O(n \log n)$.