

Choisir le bon trajet

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0,400 à 0,600 de moyenne générale sur 2,80m, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

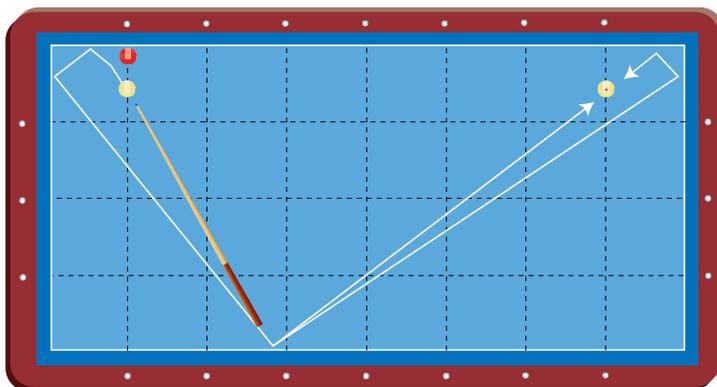


figure n°1

Dans cette situation, nous éviterons les solutions à droite ou à gauche de la bille pointée, trajets pourtant possibles et classiques, car la distance bille 1 - bille 2 est trop importante.

En revanche, le coup joué sur la bille rouge est plus fiable car celle-ci se trouve à proximité de notre bille rendant la réalisation plus aisée (notamment la touche de bille).

De plus, la bille 3, la bille pointée, est grosse car elle offre deux arrivées, l'une par 3 bandes, l'autre par 5 bandes (voir trajets dessinés sur la figure 1).

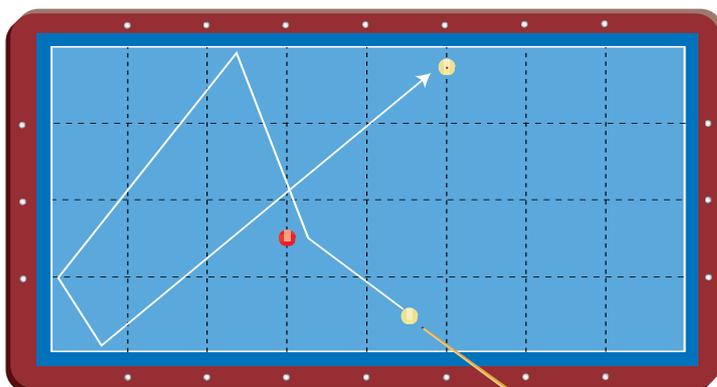


figure n°2

La situation de jeu proposée par la figure 2 offre également plusieurs solutions. Nous retiendrons le trajet dessiné sur le schéma jouant ainsi la bille "isolée" pour conclure le carambolage sur la bille "grosse".

La quantité de bille à jouer se situe entre demi et trois-quart de bille, attaque en haut.

Il existe une solution au moins à droite de la bille pointée et une autre à gauche de celle-ci, mais les trajets correspondants requièrent plus de précision et nous feraient conclure le point sur une bille 3 "petite".

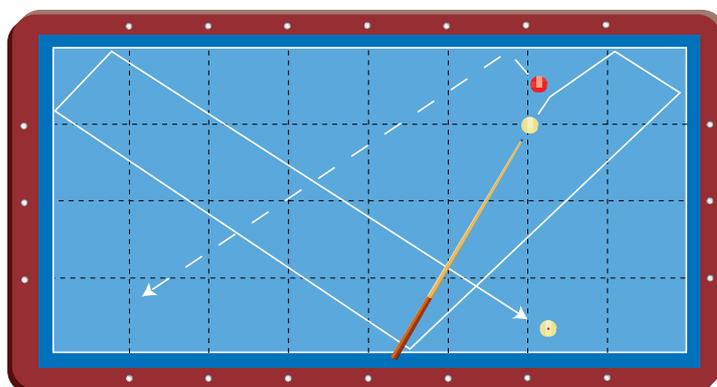
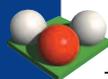


figure n°3

Deux trajets classiques s'imposent dans cette situation : trois bandes dans le tiers du billard par une finesse à gauche de la blanche et le coup par cinq bandes.

Cette dernière solution (trajet dessiné sur la figure 3) sera évidemment retenue car elle présente moins de difficulté de réalisation notamment en ce qui concerne la touche de bille compte tenu des distances. Il faut jouer peu de bille, avec suffisamment de puissance pour un trajet par cinq bandes au centre et bon effet (effet à droite dans ce cas).

Chaque situation de jeu offre, en général, plusieurs solutions et il est essentiel de pouvoir déterminer la plus adaptée. Il est conseillé de visualiser tous les trajets possibles (en jouant à droite ou à gauche des deux autres billes) afin de les évaluer. Jouer vers la bille la plus proche, conclure le carambolage sur une bille dite "grosse" sont des critères de choix fondamentaux.



Coup naturel et 3 bandes

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0,400 à 0,600 de moyenne générale sur 2,80m, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole) Voir page technique "le coup naturel - bases techniques" France billard n°123.

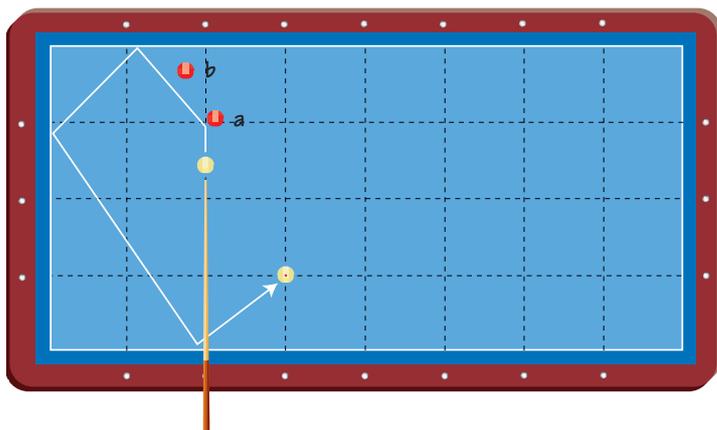


figure n°1

Situation de jeu avec la bille rouge en "A"

Ne bénéficiant d'aucune arrivée "grosse", nous choisissons une trajectoire pouvant être obtenue par la technique du coup naturel. Le coup à gauche de la bille rouge (trajet dessiné sur le schéma) offre cet avantage. Bien que d'apparence simple, la réalisation du carambolage sur cette famille de coups exige une appréciation précise du dosage de l'effet latéral et de la puissance du coup qui conditionnent respectivement la direction après la première bande et "l'angle de sortie" de la troisième bande.

Situation de jeu avec la bille rouge en "B"

Le coup naturel à gauche de la bille rouge n'étant plus possible, le trajet choisi précédemment ne peut se réaliser que par une finesse. En revanche, on pourra opter pour le coup de réglage à droite de la bille pointée avec maximum d'effet à droite qui offre une arrivée plus grosse.

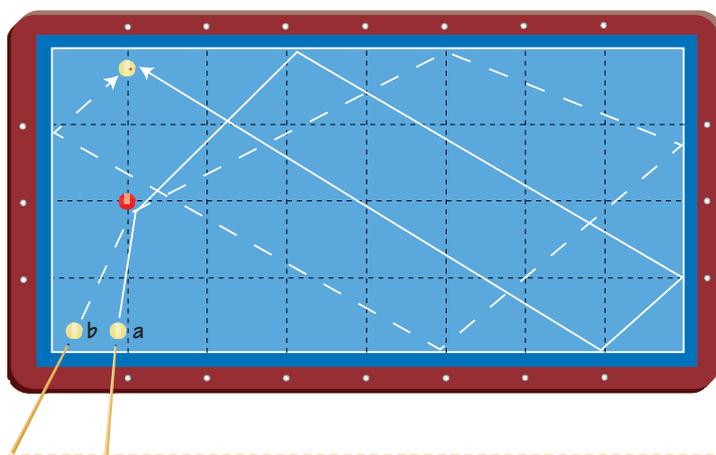


figure n°2

Les situations "A" et "B" de la figure 2 se caractérisent par une distance bille 1 - bille 2 assez importante ce qui nous incitera à chercher un trajet réalisable par un coup naturel. A la situation "A" correspond un trajet par trois bandes, à la situation "B" correspond un trajet par quatre bandes (voir schéma), conséquence directe du choix technique (coup naturel).

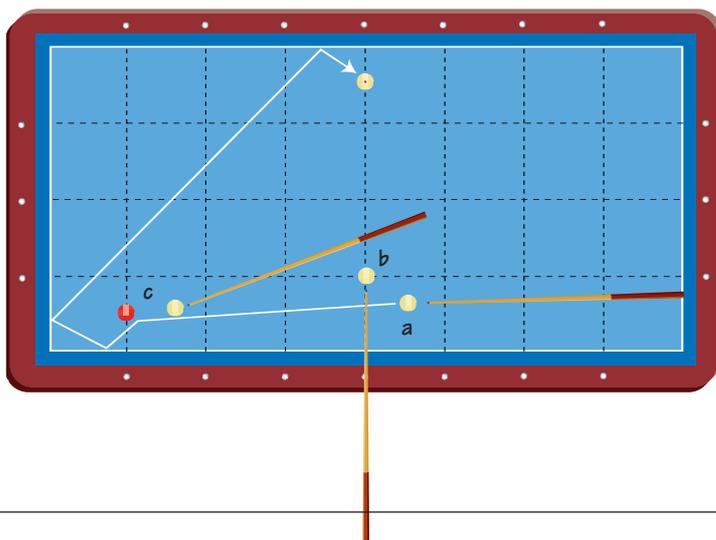
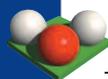


figure n°3

Sur la situation "A", nous choisissons le trajet dessiné sur la figure 3 réalisé en coup naturel à gauche de la bille rouge. Nous excluons le coup par trois bandes à gauche de la bille pointée imposant une finesse, délicate en raison de la distance entre les billes.

Si la bille 1 se trouve en "B", le choix sera inversé. Le trajet en jouant à gauche de la bille pointée se réalisera par un coup naturel, plus intéressant que la solution retenue précédemment.

Enfin sur la situation "C", nous reprendrons la première solution (à gauche de la bille rouge) réalisée cette fois par une finesse, accessible en raison de la proximité de la bille 2.



Coups de réglage et développés

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0,400 à 0,600 de moyenne générale sur 2,80m, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole) Voir page technique "le coup de réglage - bases techniques" France billard n°119.

La particularité du développé est d'animer la bille 1 d'un maximum d'effet latéral persistant durant toute la durée de son trajet. Le principe technique du coup consiste à attaquer la bille 1 avec un maximum d'effet latéral et une hauteur d'attaque proche du centre (équateur), en touchant une quantité de bille assez pleine. Ce dernier élément impose une certaine puissance et limite l'application des développés à des trajets de longueur raisonnable.

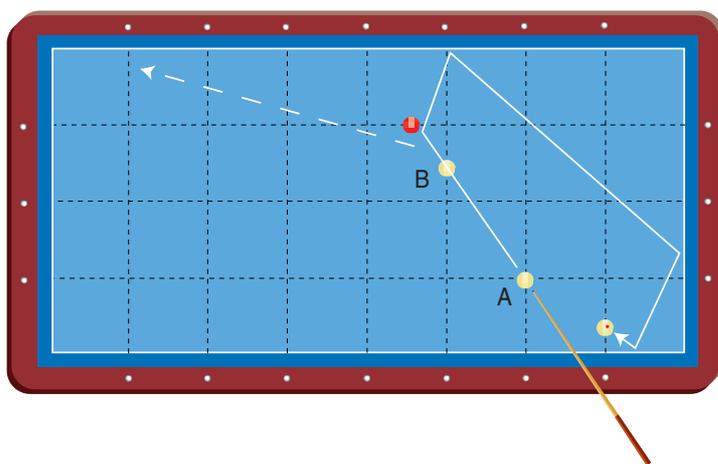


figure n°1

Situation avec bille 1 en "A"

Deux solutions sont envisageables, à droite et à gauche de la bille rouge. Compte tenu de l'orientation des billes 1 et 2, le coup naturel à gauche de la bille rouge donnerait une direction trop proche du coin (trajet en pointillé) rendant difficile le contrôle de la trajectoire. La solution à droite de la bille rouge (trajet en trait plein) nous impose un coup de réglage et la distance bille 1 - bille 2 nous incitera à utiliser le développé pour un meilleur contrôle. En effet, le développé présente l'avantage d'une quantité de bille "confortable" c'est à dire assez pleine, et permet de grossir l'arrivée sur la bille 3 grâce au maximum d'effet.

Situation avec bille 1 en "B"

En raison de la proximité des billes 1 et 2, le développé n'est plus indispensable car le coup de réglage devient plus facilement maîtrisable. On recherchera la meilleure combinaison quantité - hauteur d'attaque pour obtenir une direction précise en conservant le maximum d'effet.

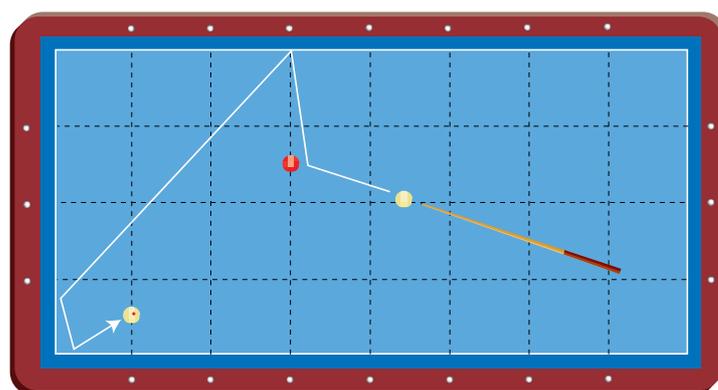


figure n°2

La trajectoire proposée n'est pas réalisable par coup naturel (nous éviterons l'utilisation de l'effet contraire) et le coup à gauche de la bille pointée présente un risque important de contre. La solution la plus rationnelle consiste à jouer un développé afin de faciliter le réglage quantité - hauteur et de grossir l'arrivée sur la bille 3.

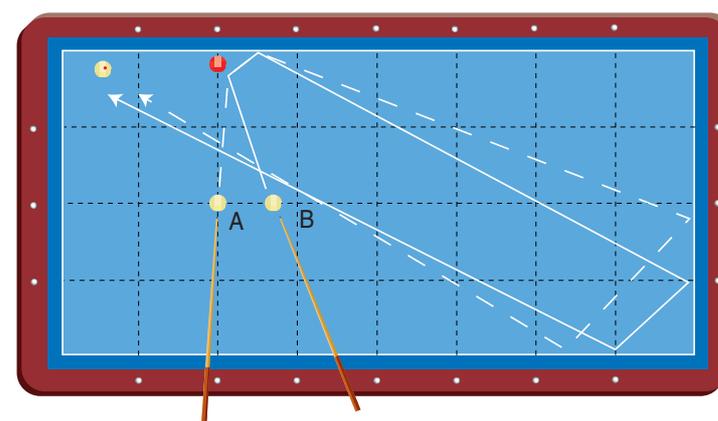


figure n°3

Sur la situation avec bille 1 en "A", on joue un coup de réglage classique (demi-bille attaque au centre) avec effet latéral (trajet en pointillé).

Sur la situation avec bille 1 en "B", nous sommes contraints de jouer le coup en développé pour retrouver la direction de la bille 3 après la troisième bande (trajet en trait plein). En effet, dans ce cas, il serait difficile de reproduire la trajectoire en pointillé.

Coups de finesse et 3 Bandes

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0,400 à 0,600 de moyenne générale sur 2,80m, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Le coup de finesse reste un coup technique délicat à réaliser et s'appuie sur l'adresse du joueur notamment lorsque la distance bille 1 – bille 2 est importante.

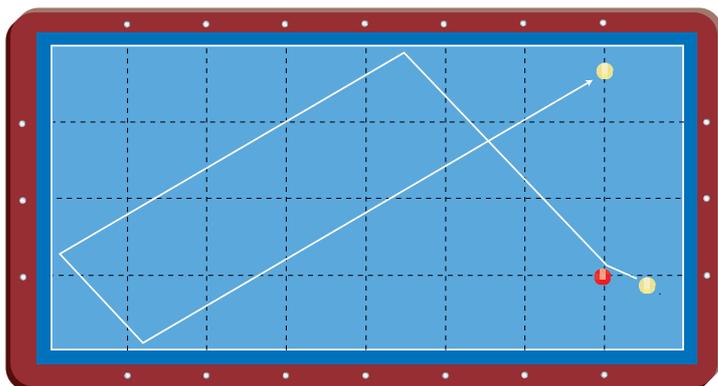


figure n°1

La situation proposée laisse entrevoir deux solutions, toutes deux à réaliser par une finesse. Le trajet dessiné sur le schéma sera retenu compte tenu de la distance bille 1 – bille rouge. Le coup de "tiers de billard" en jouant à droite de la bille pointée est faisable mais extrêmement difficile...

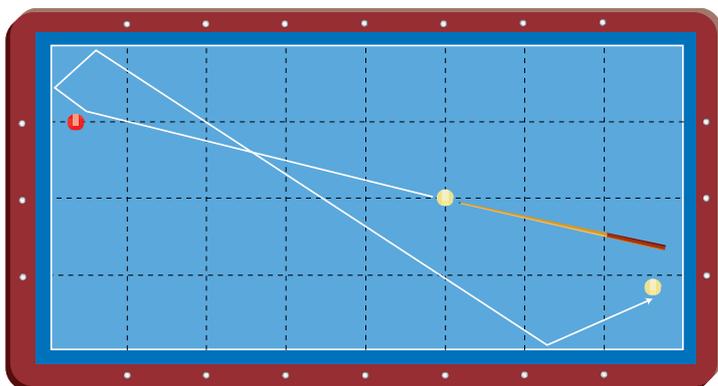


figure n°2

La figure 2 montre une situation de jeu pauvre en solutions. Il n'y a guère que la finesse à droite de la bille rouge à jouer, solution périlleuse (il est conseillé de jouer plutôt doucement). Ce coup constitue toutefois un excellent exercice d'entraînement.

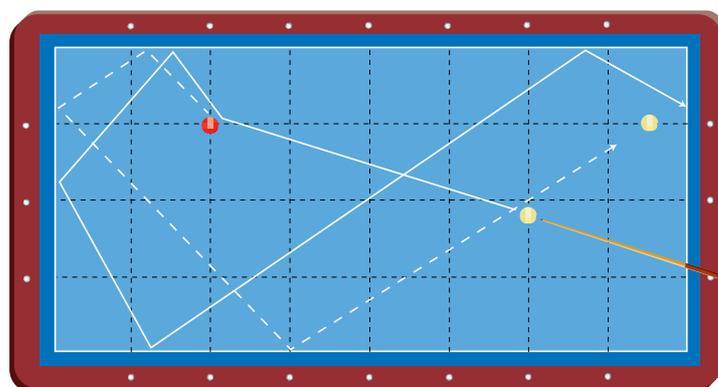
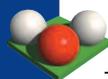


figure n°3

La trajectoire en pointillés est possible par un coup de finesse. Toutefois, la distance qui sépare la bille rouge de notre bille rend sa réalisation très difficile. Nous opterons donc pour l'autre solution (trajet en trait plein) permettant de jouer une quantité de bille plus "confortable" (coup naturel).

EN CONCLUSION

En conclusion, le joueur doit être capable de réaliser les coups par finesse même à grande distance de la bille 2, utiles lorsqu'il n'y a pas d'autres solutions. Mais son efficacité réside également dans sa capacité à choisir la solution la plus fiable pour réussir le point en analysant les trajets possibles, les techniques employées et les caractéristiques de chaque coup possible (distance bille 1 – bille 2, bille 3 grosse, etc...).



Les "contres"

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0.400 à 0.600 de moyenne générale sur 2,80m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Le risque de contre représente un obstacle fréquent dans le mode de jeu du 3 Bandes. Pour limiter ce risque, on doit prendre en compte les trajectoires et les vitesses respectives des billes 1 et 2. Pour autant, il convient d'éviter de compliquer exagérément le réglage, au risque de compromettre les chances de réussite du carambolage. Par ailleurs, certaines situations comportent un danger de contre trop important, il sera alors préférable de choisir une autre solution.

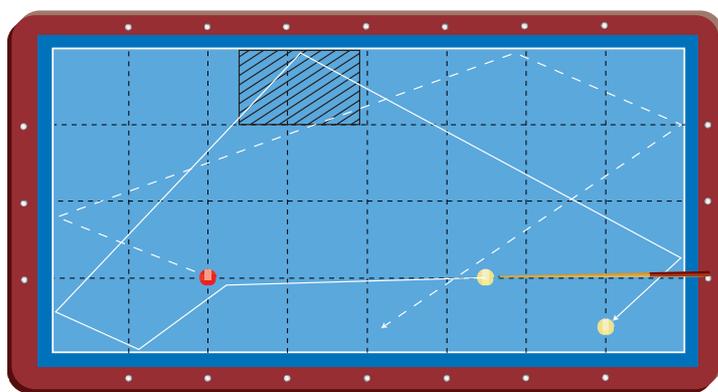


figure n°1

La trajectoire proposée se réalise par un coup naturel à gauche de la bille rouge.

En jouant demi-bille, la bille 1 risque de rejoindre la bille rouge dans la zone hachurée. Sans changer ni de solution, ni de technique, nous jouerons avec une quantité de bille plus pleine afin de toucher la troisième bande après le passage de la bille rouge.

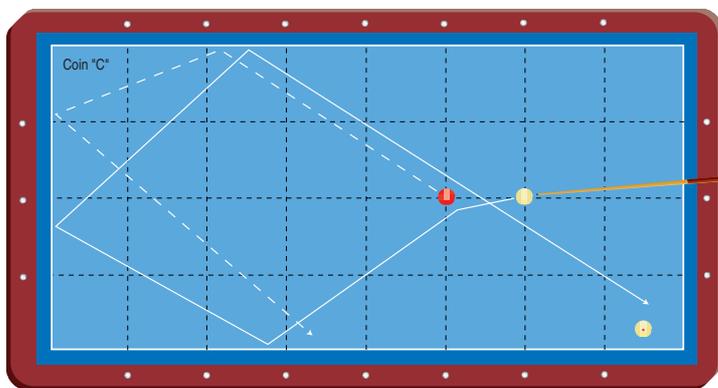


figure n°2

Sur cette situation, le " passage " du contre se fait par le contrôle de la direction précise de la bille rouge. Celle-ci se trouvera dans la zone du coin " C " pendant que la bille 1 passera de la deuxième à la troisième bande. Dans le cas d'une quantité de bille trop fine, la bille rouge ne serait pas dirigée vers le coin " C " et un contre pourrait survenir au niveau du contact de la bille 1 avec la troisième bande. A l'inverse, une quantité excessive ferait ressortir la bille rouge du coin au moment du passage de notre bille.

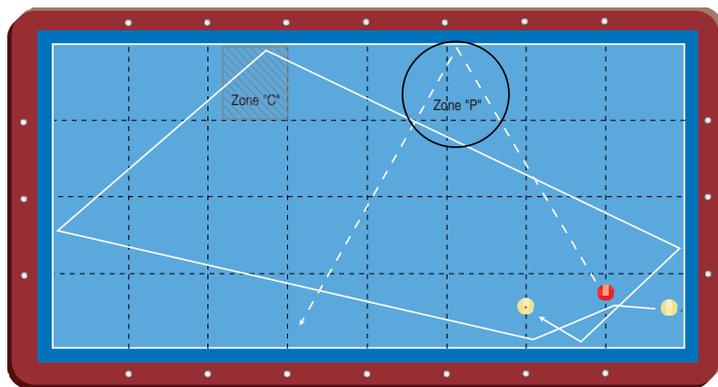
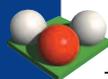


figure n°3

Le coup à gauche de la bille pointée est possible mais présente un danger de contre dans la zone hachurée (zone " C "). En jouant à gauche de la bille rouge, on réalise assez naturellement le trajet par cinq bandes (voir trajet en trait plein). De cette manière, on évite aisément le contre, la bille rouge ayant quitté la zone " P " avant le passage de la bille 1.



3 Bandes par une bande "avant"

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0.400 à 0.600 de moyenne générale sur 2,80m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Il est essentiel de connaître les solutions par "bande(s)-avant" car elles permettent une réalisation généralement assez facile du point sur des situations semblant souvent défavorables. En règle générale, un coup joué "en mesure" s'impose afin de contrôler la trajectoire.

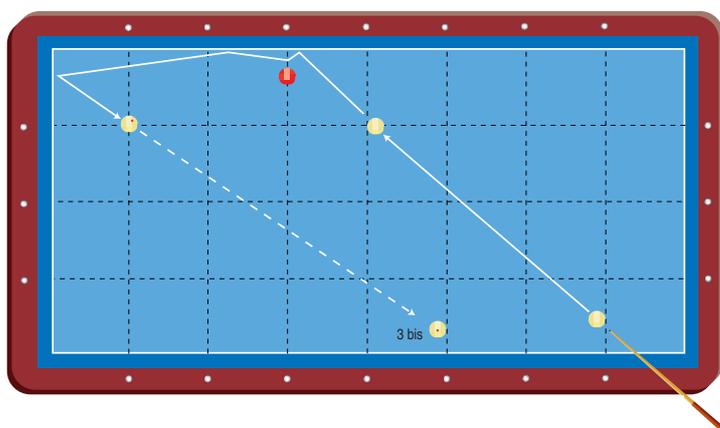


figure n°1

Cette figure montre un exemple classique de coup joué par une bande "avant". Il s'agira de toucher environ demi-bille en jouant avec effet latéral à gauche (dans ce cas). L'identification de ce même trajet sur des situations apparemment différentes permettra au joueur de progresser. Ainsi, la bille 3 peut être plus ou moins loin dans le prolongement de la trajectoire (voir bille 3 bis sur le schéma), la bille 1 également. Cette analyse engendre toute une gamme de situations de jeu se réalisant de la même manière, mais plus ou moins faciles à reconnaître en cours de partie.

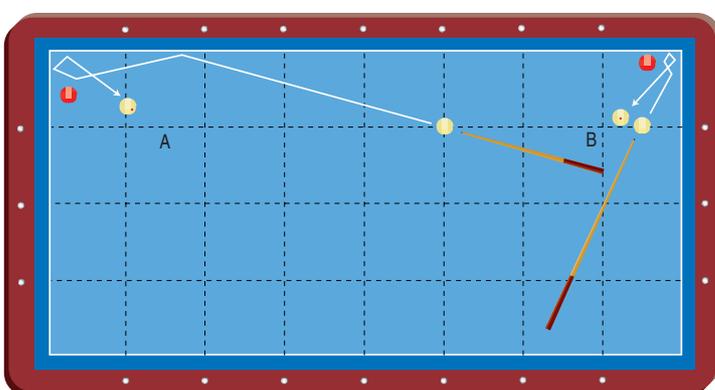


figure n°2

Ce deuxième exemple montre le coup classique (dit Schaefer) consistant à jouer une bande "avant" avec effet contraire (à droite dans les cas de la figure 2) pour obtenir une trajectoire par deux bandes après le choc sur la bille 2 (voir trajets sur le schéma). Ces coups nécessitent de la pratique et de l'expérience pour visualiser le contact adéquat avec la première bande. La configuration des situations jouées de cette manière peut varier mais restent envisageables si la distance entre la bille 2 et la première bande touchée est réduite (15 à 20 cm).

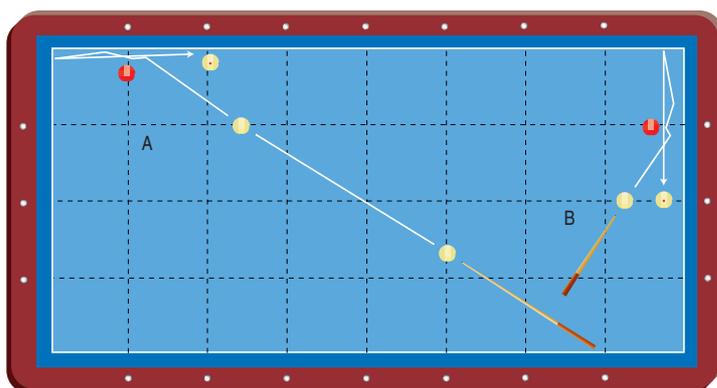


figure n°3

Les exemples proposés sur cette figure sont une combinaison des précédents. Il conviendra de jouer une bande "avant" avec effet contraire (à droite dans les cas présentés) pour "redresser" la trajectoire au contact de la troisième bande (la petite bande sur la situation "A", la grande sur la situation "B"). La quantité se situe vers 1/3 de bille afin de conserver une direction et une vitesse de la bille 1 adaptées. De la même façon, on pourra concevoir le même trajet sur des situations de jeu diverses qu'on peut imaginer en éloignant plus ou moins la bille 1 dans le prolongement de sa trajectoire initiale et la bille 3 dans le prolongement de la trajectoire finale.

Le système

Le système (appelé quelquefois Diamond System) est une base de repères s'appuyant sur les "mouches" incrustées dans le corps de bandes du billard (voir dessins). Ce système permet d'obtenir une "évaluation théorique" de la trajectoire d'une bille par trois, quatre ou cinq bandes et notamment le point à viser sur la première bande touchée.

Par conséquent, il existe une numérotation dite "d'arrivée" permettant le repérage de la bille 3 (ou des billes 2 et 3 dans le cas d'un coup par bandes avant) c'est à dire l'attribution d'une valeur chiffrée.

Une autre numérotation dite "de départ" donne une valeur à l'emplacement de la bille 1.

Enfin, une simple soustraction et une troisième numérotation dite "d'attaque" donnent le point de visée (théorique) sur la première bande.

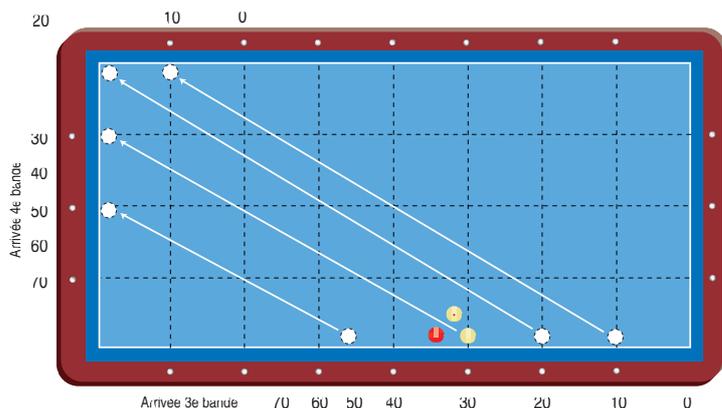


figure n°1

L'évaluation de l'arrivée se fait à l'aide d'une numérotation commune des 3e et 4e bandes comme le montre la figure 1. Des lignes imaginaires, appelées lignes de correspondances, relient la 3e à la 4e bande et tous les points sur une même ligne représentent la même valeur. Par exemple, la ligne 30 – 30 matérialise les emplacements où l'arrivée aura la valeur 30, ce qui permet d'évaluer une arrivée lorsque la bille 3 ou les billes 2 et 3 se trouvent au milieu du billard.

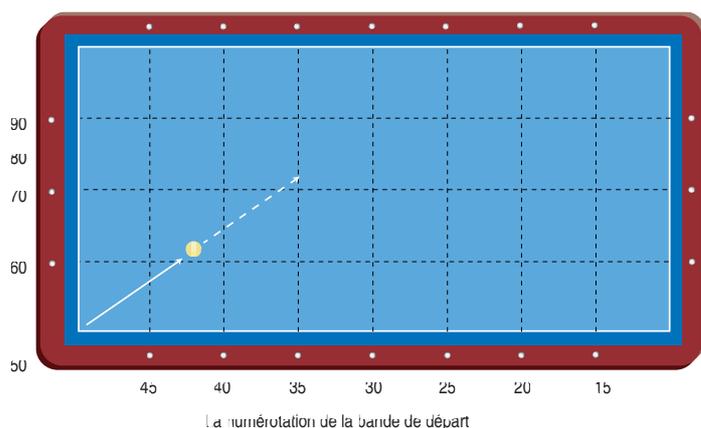


figure n°2

La figure 2 montre la numérotation permettant de donner une valeur au "départ", c'est à dire à la bille 1 sur un coup par bandes avant.

L'évaluation du départ est relativement simple lorsque la bille 1 se trouve près de la bande de départ (la grande ou la petite). Dans le cas contraire, cette évaluation se fera par " tâtonnements", la valeur juste permettra d'aligner la valeur du départ, la bille 1 et la valeur du point d'attaque (visée).

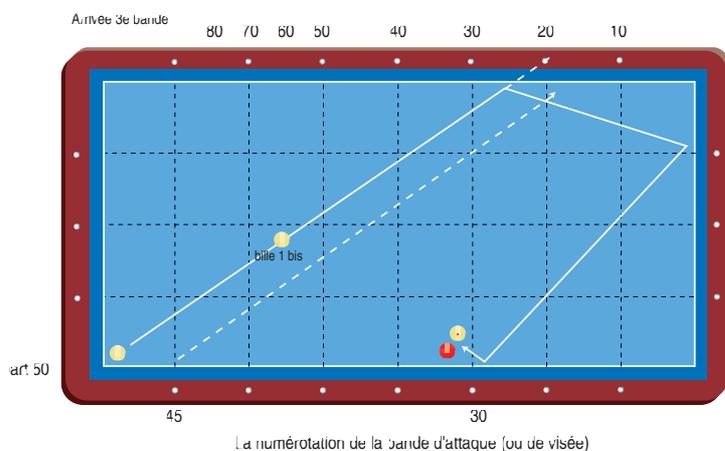


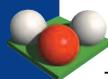
figure n°3

Le calcul de la valeur d'attaque (visée) consiste à soustraire la valeur d'arrivée de celle de départ, l'exemple montre arrivée 30, départ 50, ce qui donne une attaque en 20.

Lorsque la bille 1 se trouve éloignée des bandes (bille 1 bis), il faudra, comme indiqué plus haut, chercher le départ par évaluations successives. Par exemple, si nous avons donné la valeur 45 au départ (au lieu de 50) le calcul aurait donné $45 - 30 = 15$. On pourra constater que la bille 1 ne se trouve pas sur la ligne reliant la valeur 45 sur la grande bande de départ (bande du bas) et la valeur 15 sur la bande d'attaque (ligne en pointillé).

Quelques règles importantes

- Le système donne une valeur d'attaque à jouer avec bon effet.
- En général, il faut jouer avec une puissance moyenne (un coup trop lent entraîne une perte rapide de l'effet, un coup puissant "déforme" le rebond de la bille sur les bandes).
- La valeur trouvée à l'aide du système reste théorique et le joueur devra s'adapter à l'état du matériel.



Notion de placement

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0.400 à 0.600 de moyenne générale sur 2,80m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Le placement au 3 Bandes est une notion tactique dont l'objectif est d'améliorer la situation du coup suivant. En général, le placement se limite à diriger la bille 2 vers une zone favorable, qui peut être un coin ou la proximité d'une bande, et malgré les approximations de la spécialité, cette recherche peut se montrer efficace pour accroître les probabilités de réussite des coups suivants.

Cet objectif ne doit pas devenir une priorité, laquelle reste d'abord d'assurer le carambolage, et c'est seulement sur des situations où le coup ne présente pas de difficultés particulières (distance bille 1/bille 2 réduite, technique facile, bille 3 grosse, absence de contre) que l'on pourra porter son attention au placement éventuel de la bille 2.

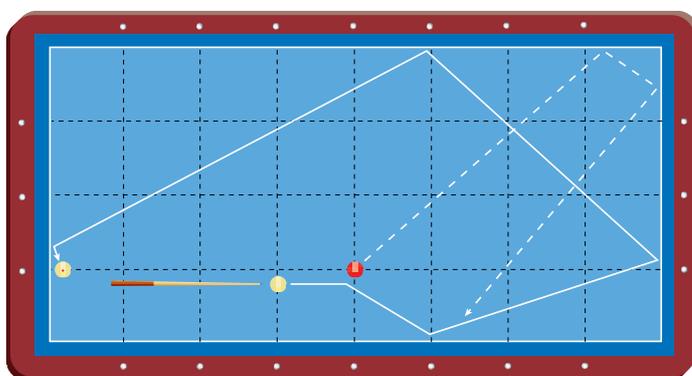


figure n°1

Les quatre conditions citées précédemment sont réunies sur cette situation. On peut donc rechercher la quantité de bille et la mesure adéquates au placement de la bille rouge près de la grande bande, en essayant de caramboler la bille 3 après quatre bandes. En présence de situations voisines mais plus délicates (distance bille 1/bille 2 plus grande, bille 3 petite) la recherche du placement sera délaissée au profit de la réussite du carambolage.

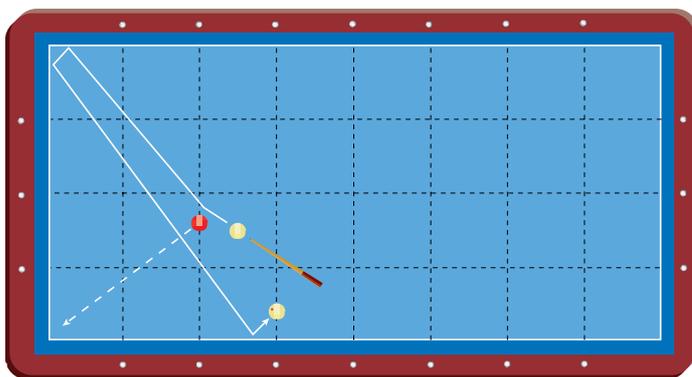


figure n°2

Cet exemple représente un coup de finesse qui permet le déplacement de la bille rouge dans la zone du coin. L'orientation du carambolage étant incertaine, le carambolage devra se faire avec une mesure adaptée augmentant ainsi les solutions sur le coup suivant (30 à 40 cm de la bille 3).

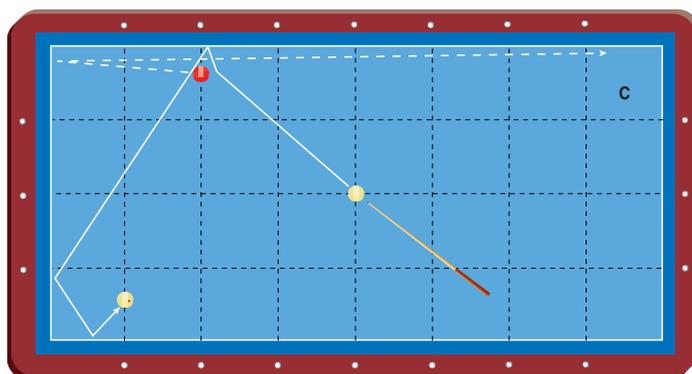


figure n°3

Le coup naturel à droite de la bille rouge offre une trajectoire en 3 bandes avec un éventuel réglage d'effet. En jouant demi-bille on peut diriger la bille rouge le long de la grande bande et la placer éventuellement dans la zone du coin "C". Les précautions, citées dans l'exemple précédent, sur le carambolage de la bille 3 seront applicables à ce type de situation, il est donc souhaitable de se retrouver à bonne distance de la bille pointée après carambolage quitte à ne pas placer idéalement la bille rouge.