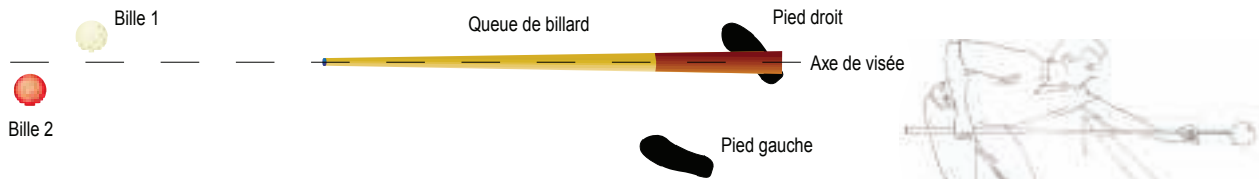


Posture et gestuelle

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole). (Toutes les indications relatives à la gestuelle s'entendent dans le cas d'un joueur droitier).

La posture revêt une grande importance dans l'exécution d'un coup, quel qu'il soit. Bien qu'elle dépende de la morphologie du joueur, de ses sensations ou du coup qu'il réalise, certaines constantes sont incontournables pour assurer une bonne orientation du corps, garante d'une visée correcte et produire un mouvement le plus rectiligne possible.



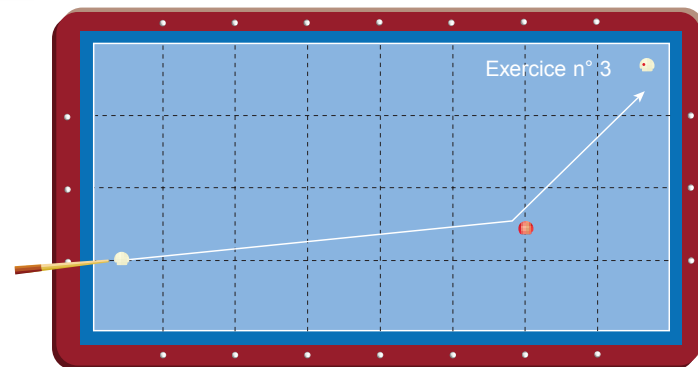
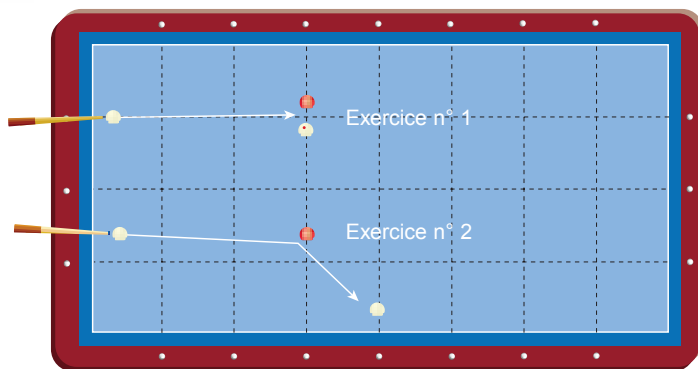
La stabilité et l'orientation du corps

Celles-ci sont conditionnées par un placement adéquat des pieds, les appuis, le pied droit dans le plan vertical contenant la queue (placé plus ou moins perpendiculairement à celle-ci), le pied gauche décalé à gauche de l'axe de la queue (voir dessins ci-dessous). L'espacement des pieds ainsi que leur orientation peuvent varier en fonction du joueur, mais aussi du coup qu'il joue (billes proches ou grand coup).



figure n° 2

La posture du joueur doit laisser libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le corps se décale légèrement sur la gauche de ce même axe, tandis que le joueur place sa tête au-dessus de cette ligne pour contrôler la visée. L'avant-bras se place naturellement vertical pour "se balancer" au-dessus du coude afin de propulser la bille 1 par l'intermédiaire de la queue, décrivant un mouvement rectiligne.



Exercices

Exercice n° 1 : Viser entre les deux billes pour réussir le carambole, veiller à placer la tête au-dessus de la queue de billard. Ensuite, même exercice éloignant les billes 2 et 3.

Exercice n° 2 : Apprendre à viser à droite de la bille 2.

Exercice n° 3 : Apprendre à viser à gauche de la bille 2. La distance entre les billes 1 et 2 augmente la difficulté du coup.

EN RÉSUMÉ

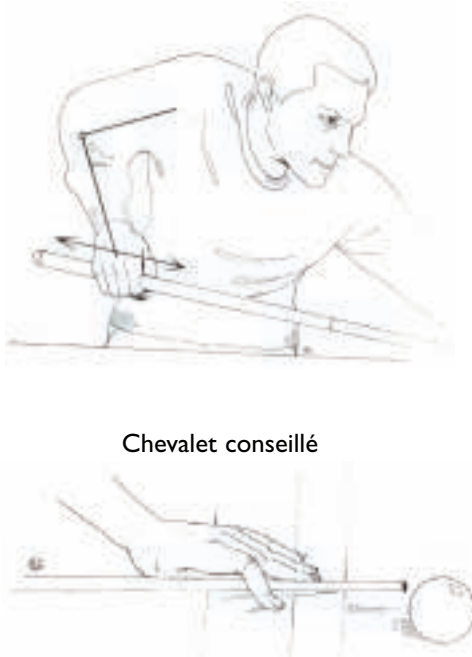
La posture sera adaptée si le plan vertical contenant la queue de billard comprend également la ligne de visée, le bras droit, l'œil directeur, ou l'axe des deux yeux, le tout passant au-dessus du pied droit. La pratique régulière automatise un certain nombre de ces éléments. Toutefois, le pratiquant devra rester constamment vigilant sur ce point. Défauts fréquemment observés :

- Les pieds excessivement rapprochés, compte tenu du coup à jouer, et les deux pieds dans l'axe de visée.
- La main droite placée trop en arrière sur le talon.
- L'inclinaison de la queue de billard.
- La tête placée à côté de la ligne de visée.

Le "coup de queue"

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole). Toutes les indications relatives à la gestuelle s'entendent dans le cas d'un joueur droitier).

figure n°1



Chevalet conseillé

Description : dans la fiche technique relative à la posture (fiche technique n°1), la description de la position de l'avant-bras, responsable du mouvement, nous indique que celui-ci se déplace par un balancement sous le coude. C'est ce mouvement de balancier que le joueur doit contrôler tandis que le reste de son corps observe stabilité et immobilité.

Le réglage de la puissance : en fonction de la puissance désirée, le joueur adapte le mouvement, c'est à dire l'amplitude et, éventuellement, la vitesse du balancement :

- Peu d'amplitude et peu de vitesse donnent peu de puissance.
- Une amplitude trop importante, une vitesse excessive, voire une accélération du mouvement, impliquent, le plus souvent, un coup joué trop fort.

La position de la main sur le talon de la queue favorise telle ou telle amplitude :

- Si la main droite se situe vers l'extrémité, l'amplitude sera naturellement importante, donc la puissance également.
- Si elle se rapproche du centre de gravité de la queue, l'amplitude du mouvement diminuera "presque" automatiquement. On pourra ainsi jouer doucement.

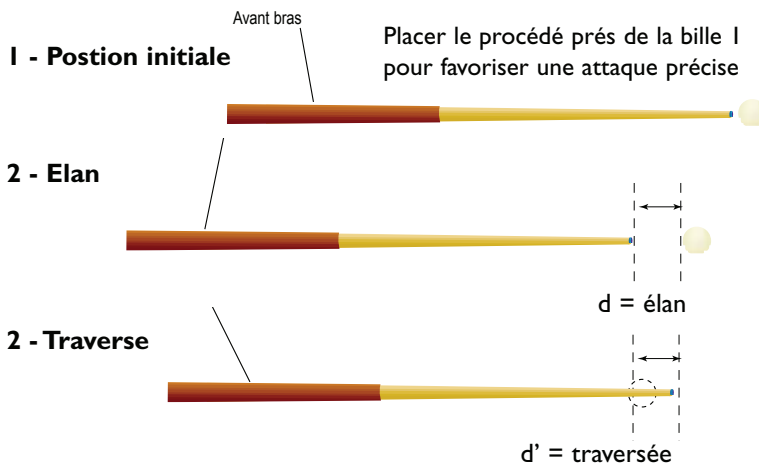
La main droite enrobe le talon de la queue sans le serrer. Le poignet, neutre, laisse la main dans le prolongement de l'avant-bras.

L'élan de préparation : c'est le (ou les) "mouvement(s) de balancier" que le joueur effectue avant de propulser la bille 1. Pour qu'il soit utile, l'élan de préparation doit être à l'image du mouvement requis par la puissance du coup à jouer. Le joueur pourra donc produire un élan de préparation avec une amplitude et une vitesse adaptées au coup qu'il a l'intention d'exécuter. "L'effet de balancier" est tel que, naturellement, la "traversée" dans la bille, c'est-à-dire la distance parcourue par le procédé après l'impact sur la bille, est égal au recul de la flèche par rapport à la bille (voir dessins ci dessous).

figure n°2

Les trois phases du mouvement :

La distance "d" représente le recul (ou élan) de la flèche par rapport à la bille, elle est égale à "d" définissant la "traversée" dans la bille 1.



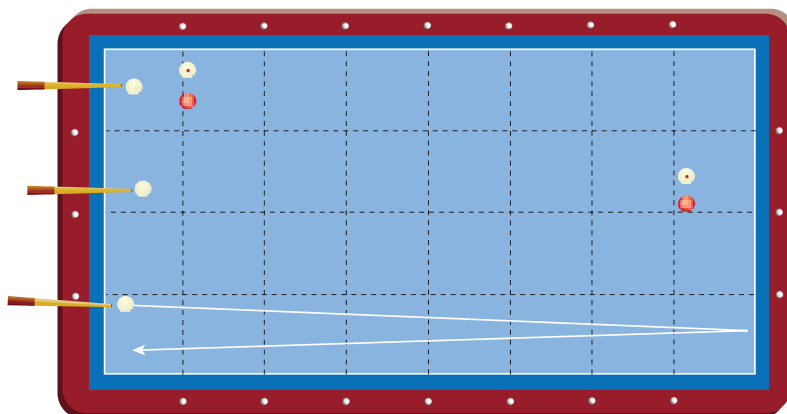
ENTRAÎNEMENT

Exercices n°1 et 2 : En adaptant la posture et l'élan de préparation à chaque situation, maîtrisez la puissance du coup pour réaliser le carambolage sans "dispenser" les billes 2 et 3. Surveillez également la vitesse de l'élan, souvent disproportionnée par rapport au coup joué.

Exercice n°3 : Selon le même principe, contrôlez la puissance du coup pour faire revenir la bille 1 le plus près possible de la petite bande "B"

Défauts fréquemment observés sur le coup de queue

- Un limage saccadé et trop rapide.
- Un coup de queue très accéléré à l'impact sur la bille 1
- Un temps d'arrêt du mouvement au recul de la queue (néfaste aux jeux de série).
- La main droite doit enrober le fût sans le serrer, évitant ainsi la contraction du bras, obstacle à un mouvement rectiligne.



Paramètres techniques

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

En terme de Billard, un coup technique se caractérise par une combinaison entre une quantité de bille et un état dynamique de la bille (rotation), obtenu par la hauteur d'attaque.

La quantité de bille

Elle se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du Billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille 1 sur la bille 2, suivant l'axe de visée.

Exemples :

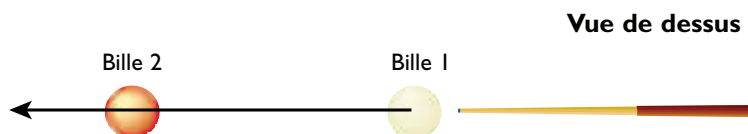
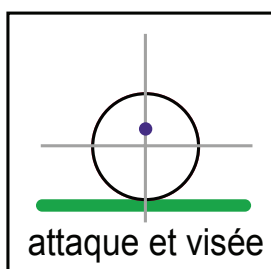


figure n° 1

Le "plein" ou "pleine-bille"

L'axe de visée superpose les centres des billes 1 et 2 (pour une attaque sans effet latéral).

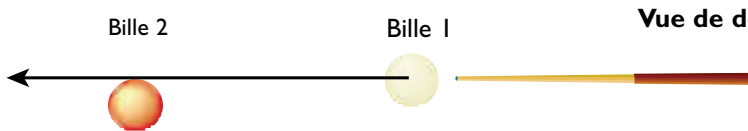
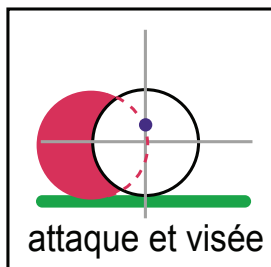


figure n° 2

Le "demi-bille"

L'axe de visée traverse la tangente de la bille 2. Le point de choc se situe donc au demi rayon de la bille 2, d'où le terme de demi-bille.

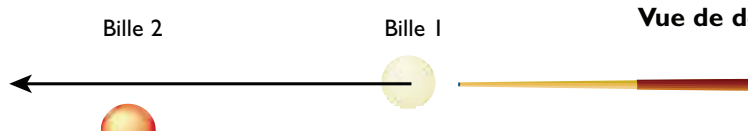
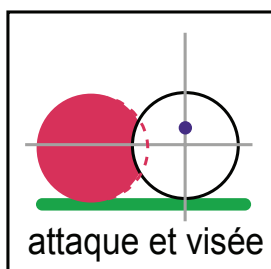


figure n° 3

La "Finesse"

Par rapport au "demi-bille", l'axe de visée traversant la bille 1 se décale vers l'extérieur de la bille 2. La bille 1 effleure plus ou moins la bille 2.



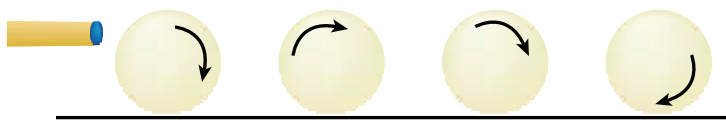
La hauteur d'attaque

Elle définit le point d'impact du procédé sur la bille. Le joueur choisit la hauteur d'attaque en fonction de la rotation qu'il veut communiquer à sa bille.

figure n° 4

Attaque en haut (ou "en tête") = Rotation "avant"

Dès l'impact, la bille 1 tourne en "avant", c'est-à-dire dans le sens du roulement. Chaque cercle représente la bille 1 à différents moments de son trajet.



Bille 1 en translation

Le coup naturel

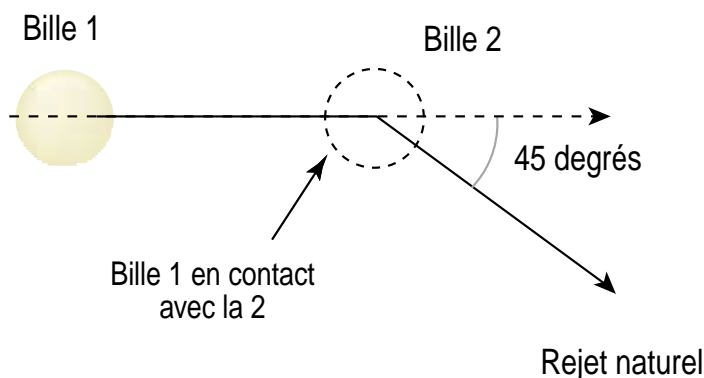
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

figure n° 1

Le **coup naturel** se caractérise par une quantité de bille voisine de "demi-bille" et une hauteur d'attaque "en haut" (ou "en tête").

Dans ces conditions, la direction obtenue après le choc de la bille 1 sur la bille 2, c'est à dire la déviation engendrée par le choc, est relativement constante et décrit un angle d'environ 45 degrés. Le terme "rejet naturel" désigne la déviation obtenue en jouant un coup naturel. Les quantités de bille voisines de "demi - bille" donnent une déviation assez proche.

L'angle de déviation obtenu sur un coup naturel est en réalité plus faible que 45 degrés. Cette référence se limite à donner au pratiquant débutant un premier repère angulaire.



ENTRAÎNEMENT

figure n° 2

A partir de l'exemple avec la bille 3 en "A" (obtenu en jouant demi-bille et en haut), variez les quantités de bille pour constater la relative constance du rejet. Pour manquer le carambolage, il faudrait jouer avec une quantité de bille se rapprochant du plein (coulé) ou de la finesse (trajectoire "B"). Observez également les faibles variations du rejet avec des puissances différentes. Enfin, abaissez la hauteur d'attaque en jouant assez fort pour remarquer l'augmentation du rejet (trajectoire "C").

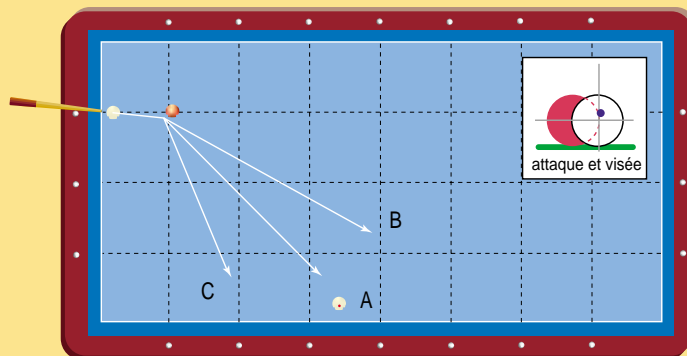
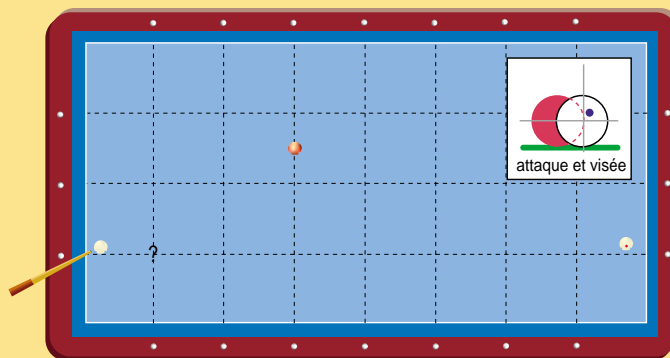


figure n° 3

Cet exercice offre une autre méthode pour apprendre à visualiser l'angle du rejet naturel. Après avoir placé les billes 2 et 3 comme indiqué, recherchez l'emplacement de la bille 1 favorable au coup naturel direct, puis vérifiez en jouant le coup. Les joueurs de niveau confirmé pourront également s'entraîner sur cet exercice et constater certaines différences entre leur appréciation instinctive et le rejet réel.



Le coup naturel sans effet

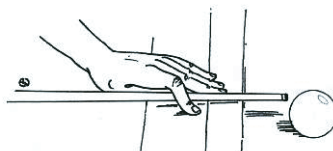
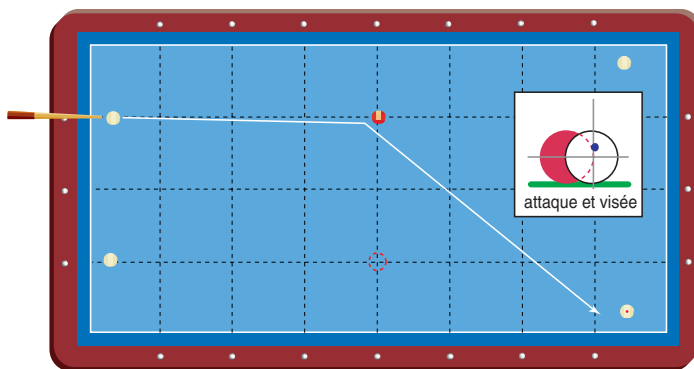
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole). Toutes les indications relatives au chevalet s'entendent dans le cas d'un joueur droitier.

figure n° 1

La trajectoire dessinée se réalise par un coup naturel (voir fiche technique n°4, numéro 176) à droite de la bille rouge. La principale difficulté du coup se situe dans la visée de la quantité de bille (demi-bille), en raison de la distance assez importante entre les billes 1 et 2. Avant de jouer, vérifiez votre posture par l'emplacement adéquat des pieds et de la tête au dessus de l'axe de visée, et concentrez-vous sur la rectitude du coup de queue. La puissance du coup de queue doit être assez faible, pour assurer la rectitude du geste. Une autre situation, symétrique à celle proposée, est représentée par la rouge en pointillés. A travers ces deux exercices, il s'agira de maîtriser la quantité de bille favorable au coup naturel (vers le demi-bille) en jouant des deux côtés de la bille 2.

Adaptation du chevalet à la situation de jeu

Quand la 1 se trouve à proximité de la bande, il suffit de poser la main à plat sur la bande à gauche de la flèche et ne faire passer que l'index au-dessus de celle-ci. Par conséquent, la flèche est guidée à gauche, par le pouce et le majeur, à droite, par l'index.



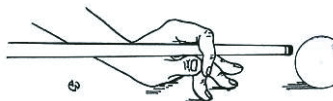
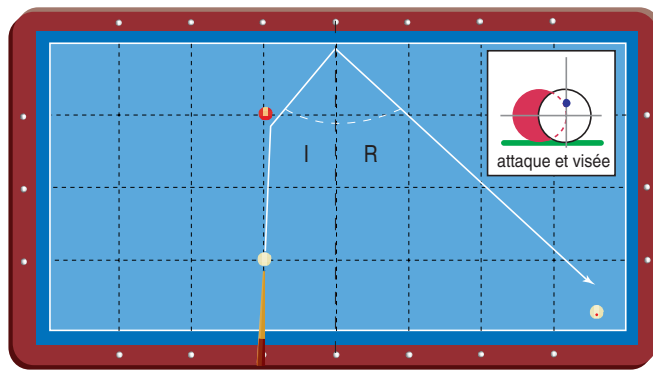
Chevalet conseillé

figure n° 2

La disposition des billes permet de réaliser cette trajectoire en utilisant, d'une part le rejet naturel et, d'autre part le rebond d'une bille sur une bande. Après le choc sur la bille 2, la trajectoire de la bille 1 provoque un angle d'incidence "I", sensiblement égal à l'angle de réflexion "R". Cette égalité n'est valable qu'à la condition d'une attaque "sans effet", comme le montre l'emplacement du procédé dans l'encadré "attaque et visée" (ni à gauche, ni à droite de la bille 1). Les chances de réussir le carambolage sont considérablement augmentées par l'emplacement de la bille 3 à proximité d'un angle du billard.

Adaptation du chevalet à la situation de jeu

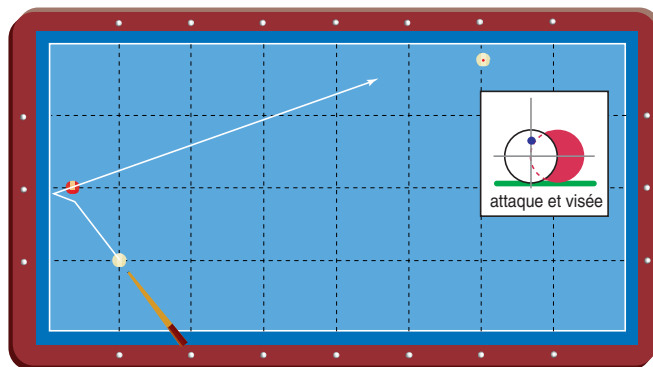
Lorsque la bille 1 se trouve éloignée de la bande, le chevalet précédent ne convient plus. Le côté externe de la main gauche repose sur la surface de jeu, tandis que l'auriculaire, l'annulaire, et le majeur (supportant la boucle index-pouce), stabilisent le chevalet. L'attaque en tête donne à la bille 1 une rotation "avant" (dans le sens du roulement) dès l'impact. Le pratiquant pourra rencontrer quelques difficultés pour acquérir ce chevalet et pourra utiliser un gant pour améliorer la glisse de la flèche. Le chevalet devant être très stable, il exige une attention particulière de la part du joueur pour ne pas le bouger au moment de l'impact (la main reste "collée au tapis").



Chevalet conseillé

figure n° 3

Autre exemple de coup naturel avec une ou deux bandes. Formez un chevalet identique à celui proposé dans l'exemple précédent pour garantir une attaque "en tête". Vérifiez la visée du bord gauche de la bille rouge (demi-bille) et l'attaque "sans effet". La puissance du coup de queue requise pour cette trajectoire étant assez faible, limitez la longueur de flèche (distance entre la main gauche et le procédé) entre 10 et 15 cm pour conserver la précision de l'attaque.



Le coup naturel par une bande avec ou sans effet

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole).

figure n° 1

Principe de l'effet latéral

L'effet latéral s'obtient par une attaque décalée à droite ou à gauche de l'axe vertical de la bille 1, dans le but d'imprimer une rotation latérale (voir dessins "attaque et visée"). L'effet latéral influe sur la trajectoire de la bille 1 au contact de la bande. La figure 1 montre trois exemples, le coup "A", joué sans effet, le coup "B" joué avec de l'effet à gauche et le coup "C" joué avec de l'effet à droite. Sur ces exercices, l'axe de visée doit rester identique (perpendiculaire à la petite bande). La direction de la bille 1 après la bande dépend de la quantité d'effet : peu d'effet modifie faiblement la trajectoire, le maximum d'effet étant limité par la zone de "fausse queue" (zone en grisé sur la bille 1). Notez que la hauteur d'attaque s'abaisse pour imprimer la rotation latérale.

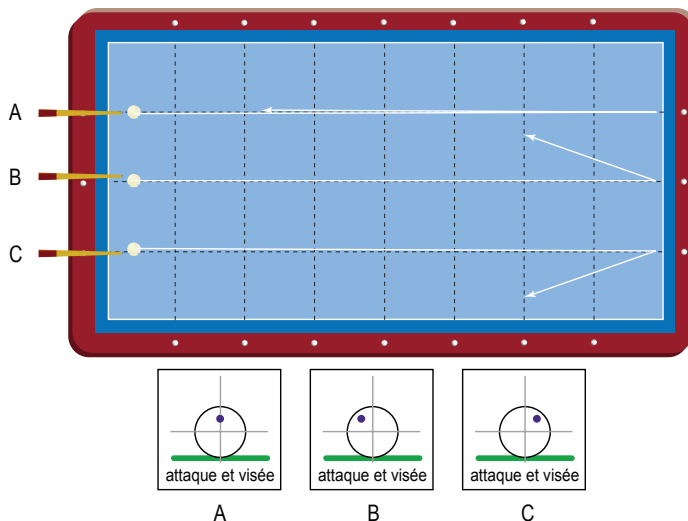


figure n° 2

La trajectoire "A" s'obtient par un coup naturel sans effet. Pour réaliser le carambolage avec la bille 3 située en "B", il faut imprimer un effet à gauche pour modifier la trajectoire de la bille 1 après son rebond sur la bande. Cette méthode permet de conserver la même technique de jeu (coup naturel), plutôt que de modifier l'angle de déviation de la bille 1 après le choc sur la bande 2. La principale difficulté pour le débutant sera de toucher la quantité de bille adéquate au coup naturel (vers le demi-bille), tout en imprimant l'effet à gauche. Notez que l'effet latéral ne modifie pas la déviation obtenue après le choc sur la bille 2.

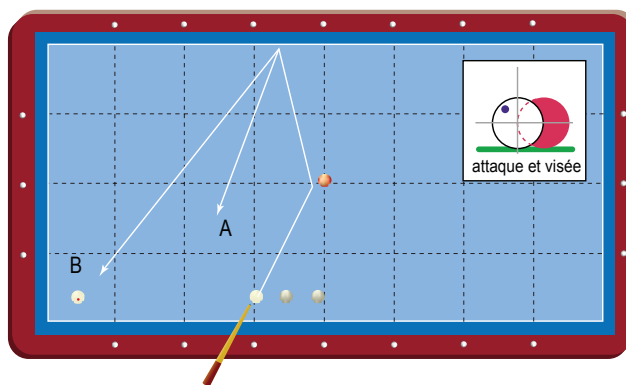
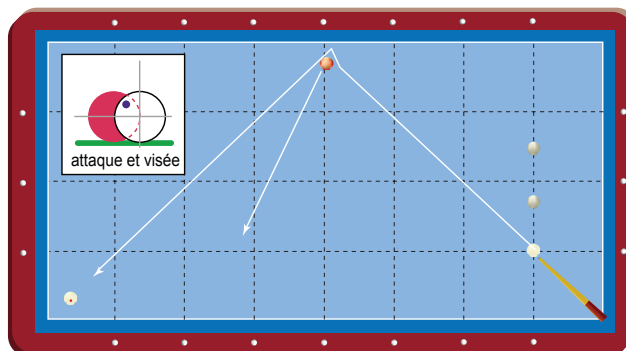


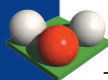
figure n° 3

Même principe que celui de la figure précédente. Dans un premier temps, on pourra placer la bille 1 proche de la bande pour simplifier le chevalet, puis placer la bille 1 comme indiqué sur la figure. Vérifiez alternativement la quantité de bille et l'attaque avec effet en respectant la stabilité du corps et du chevalet. La trajectoire "A" correspond au coup joué sans effet. Selon le rendement des bandes (réaction de la bande vis-à-vis de l'effet), la quantité d'effet peut varier. Sur cet exemple, la trajectoire peut imposer un maximum d'effet qui s'obtiendra en abaissant la hauteur d'attaque pour pouvoir imprimer une plus grande rotation.



ENTRAÎNEMENT

Si le principe du coup naturel appliqué aux coups par bande(s) est relativement simple, la reconnaissance du coup technique, la nécessité d'effet et surtout l'appréciation de sa quantité restent difficiles à maîtriser pour le débutant, et même pour le joueur confirmé. Un entraînement régulier est indispensable pour se familiariser avec ce type de coup et le reconnaître en situation de jeu. La gestuelle, encore irrégulière chez le débutant peut aussi fausser l'analyse du coup joué. Les défauts rencontrés dans l'exécution proviennent principalement d'une puissance exagérée et d'une attaque trop basse consécutive à un mouvement de "plongée" lors de la traversée. La visée avec effet latéral constitue également une difficulté. A partir des exemples proposés, disposez la bille 1 aux emplacements représentés en grisé, en vue d'apprécier les réglages d'effet appropriés à la situation. Sur les deux figures, ces situations voisines correspondent à des coups naturels joués avec moins d'effet.



Trajectoires en deux ou trois bandes par coup naturel avec réglage d'effet

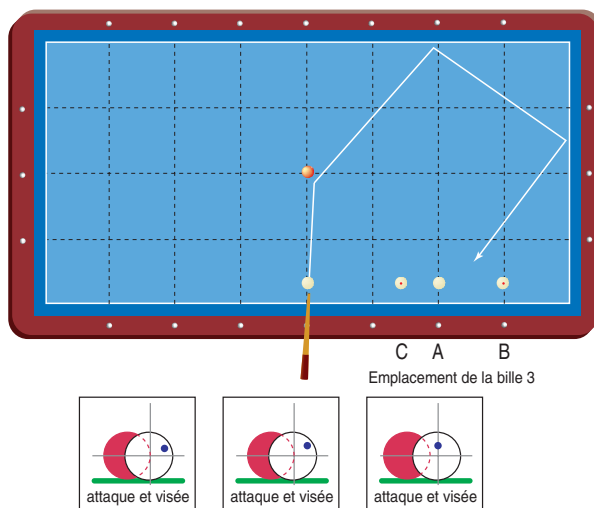
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

figure n° 1

Cette figure propose trois situations qui se différencient par l'emplacement de la bille 3. Le principe du coup, commun aux trois situations, consiste à utiliser la technique du coup naturel permettant d'obtenir une déviation assez constante de la bille 1 sur la bille 2 (attaque "en tête" et demi-bille). La trajectoire ne varie qu'après le rebond sur la première bande, en fonction des réglages d'effet latéral indiqués dans les encadrés "attaque et visée".

La trajectoire correspondant à la bille 3 en "C" réclame une attaque avec maximum d'effet, donc une attaque plus basse. La puissance du coup devra donc rester faible pour ne pas "dénaturer" le rejet de la bille 1 sur la bille 2.

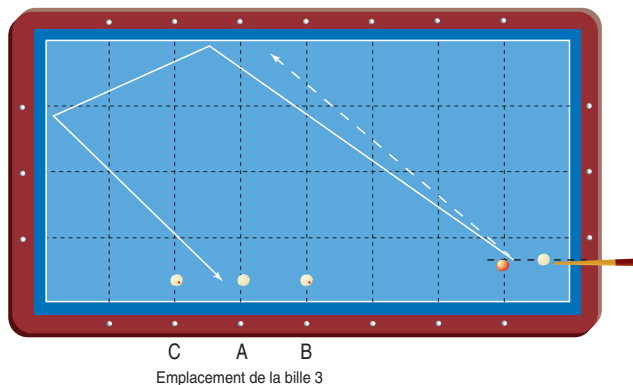
Malgré l'absence d'effet, la situation avec la bille 3 en "B" pourra nécessiter une quantité de bille inférieure à demi-bille, afin d'obtenir une déviation légèrement plus faible que celle correspondant au coup naturel.



Réglages d'effet et de quantité en fonction de l'emplacement de la bille 3

figure n° 2

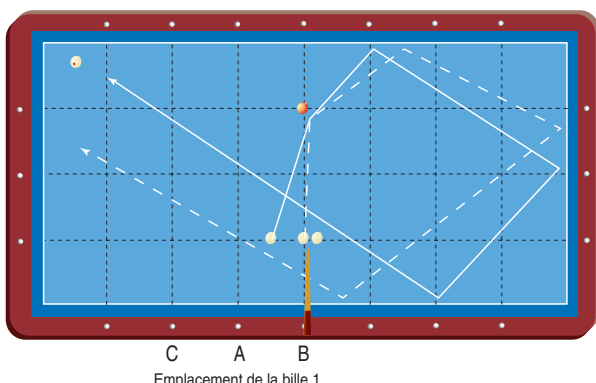
La situation avec la bille 3 en "A" propose un coup naturel avec effet à gauche. La trajectoire avec la bille 3 en "B" sera jouée avec une quantité de bille plus "fine" associée à un maximum d'effet, donc une attaque plus basse. Sur cette situation, soyez vigilant sur la puissance du coup qui doit rester modérée, afin de ne pas augmenter la déviation. Avec la bille 3 en "C", la déviation sera nécessairement plus grande (trajectoire en pointillés) et sera obtenue par une quantité de bille supérieure à demi-bille, une hauteur d'attaque vers l'équateur et une puissance assez importante.



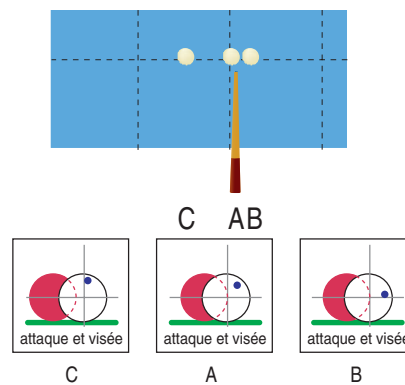
Réglages d'effet, de quantité et de hauteur en fonction de l'emplacement de la bille 3

figure n° 3

Bille 1 en "A": la trajectoire s'obtient par un coup naturel avec effet à droite. En "B", on optera pour un "réglage hauteur" afin d'augmenter la déviation. Enfin, en "C", on jouera avec "peu d'effet" et une quantité de bille plus "fine" pour éviter une trajectoire "trop longue" (représentée en pointillés).



Emplacement de la bille 1



Réglages d'effet, de quantité et de hauteur en fonction de l'emplacement de la bille 1

La finesse

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole).

Principe du coup : la technique de la finesse consiste à effleurer, plus ou moins la bille 2, par une faible quantité de bille (en dessous du quart de bille), afin d'obtenir une déviation minimale. La déviation obtenue est directement liée à la quantité de bille : plus celle-ci est faible, plus la déviation diminue. La principale difficulté de la finesse se situe dans la visée qui doit se faire à "l'extérieur" de la bille 2. L'éloignement entre les billes 1 et 2 ainsi qu'entre les billes 2 et 3 augmente également la difficulté du coup. La hauteur d'attaque se situe en général au voisinage du centre pour mieux apprécier la touche, mais à condition de jouer doucement. Si la trajectoire impose une puissance élevée, l'attaque sera plutôt haute ("en tête") pour obtenir une rotation "avant" et diminuer ainsi le rejet de la bille 1 sur la bille 2.

figure n° 1

Trois emplacements de bille 3 sont proposés sur cette figure. De l'emplacement "A" à l'emplacement "C", le degré de finesse diminue progressivement et rend le coup plus difficile. Jouez avec une puissance assez faible pour maîtriser la rectitude du coup de queue et éviter de créer une déviation trop importante par une puissance excessive.

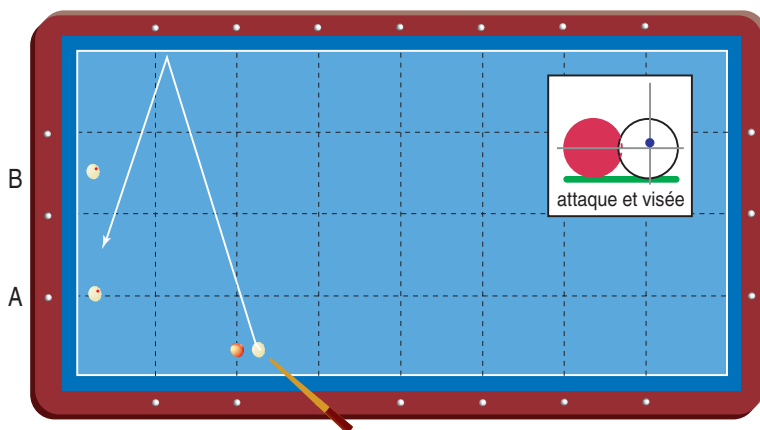
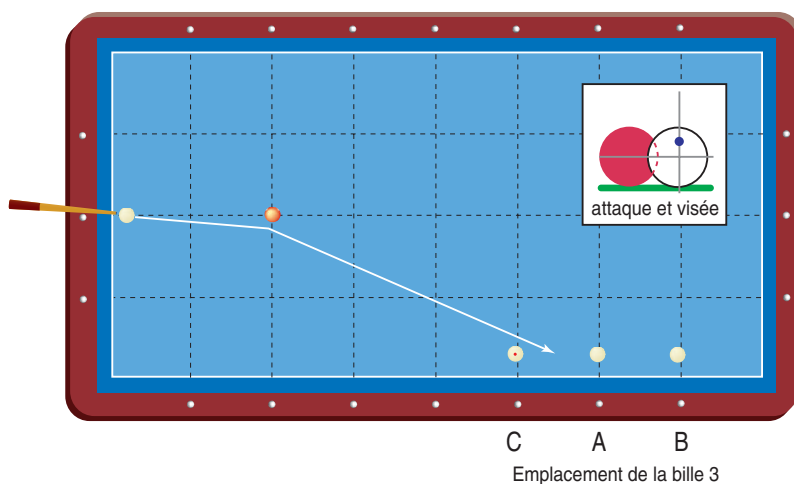


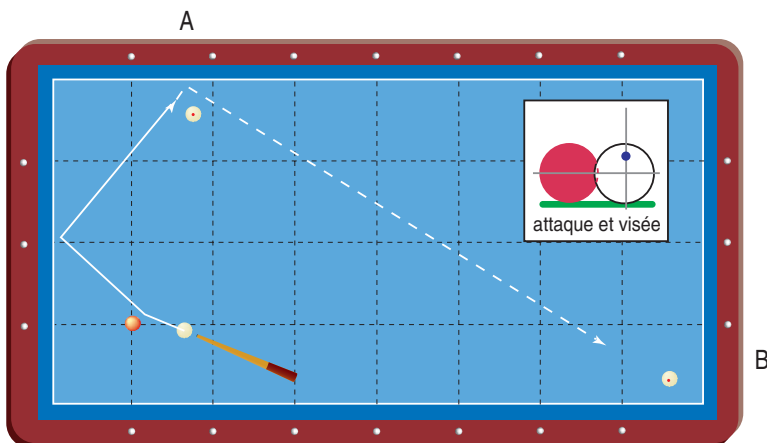
figure n° 2

Coup de finesse par une bande, avec ou sans effet

1. Bille 3 en "A" : le coup en une bande à droite de la rouge est possible en jouant une finesse. Compte tenu de la proximité des billes 1 et 2 et de la trajectoire, la finesse est relativement accessible.
2. Bille 3 en "B" : plutôt que de rechercher une finesse extrême afin de diminuer la déviation, il est préférable conserver le même degré de finesse et de modifier la trajectoire après le rebond de la bille 1 sur la bande par de l'effet à gauche.

figure n° 3

La distance bille 1-bille 2 rend plus difficile l'appréciation du degré de finesse adéquat à la trajectoire. Avec la bille 3 en "A", la faible puissance offre néanmoins une certaine tolérance dans la "touche" de bille. Lorsque la bille 3 occupe l'emplacement "B", la puissance (obligatoirement plus élevée pour réaliser la trajectoire) nous oblige à toucher "très fin", afin de garantir une déviation minimale.



Le coulé

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole).

Principe du coup : Le coulé se joue principalement sur des situations où les trois billes sont presque alignées. Pour permettre à la bille 1 d'avancer après son choc sur la bille 2, on attaque la bille 1 en haut (ou "en tête") pour imprimer une rotation "avant". La quantité de bille détermine la direction de la bille 1 après le choc sur la bille 2. Des distances assez réduites entre les billes conditionnent le taux de réussite sur les coulés : plus les distances entre les billes 1-2 et 2-3 augmentent, plus la quantité de bille devient précise pour maîtriser la direction de la bille 1. Néanmoins, l'écartement entre les billes 1 et 2 devra être suffisant (au moins 1 bille) pour éviter le "queutage" (multiples contacts entre le procédé et la bille 1 sanctionnés par l'arbitre). L'usage de l'effet latéral est déconseillé sur les coulés directs, car il complique l'appréciation de la quantité de bille favorable à la direction. La puissance du coup doit rester modérée, afin d'éviter un rejet trop important de la bille 1, immédiatement après le choc sur la bille 2.

figure n° 1

Trois emplacements de bille 3 sont proposés sur cette figure. Avec la bille 3 placée en "A", la quantité de bille sera très proche du "plein". Celle-ci diminue légèrement lorsque la bille 3 est située en "B", et avoisine le 3/4 de bille pour l'emplacement "C". Notez que cette 3^e situation pourra se jouer également par une finesse, probablement plus intéressante pour le coup suivant (billes moins dispersées). Soyez vigilant sur l'emplacement "A" qui doit permettre le passage de la bille 2. Poursuivez l'entraînement en positionnant la bille 3 dans les emplacements en pointillés, afin de maîtriser la quantité de bille, quel que soit le côté 2 joué : attention ! La trajectoire plus longue augmente la difficulté du coup !

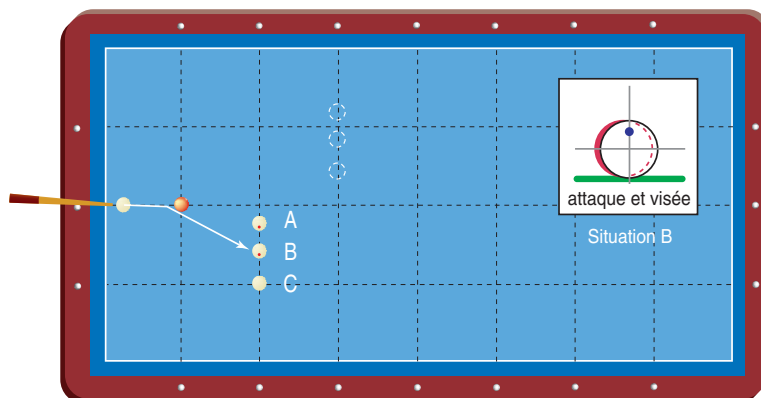


figure n° 2

Coulé ou coup naturel

Cette figure illustre le choix entre un coulé et un coup naturel. Avec la bille 3 en "A", on retient le coulé en raison des distances relativement réduites. Toujours possible avec la bille 3 en "B", le coulé devient néanmoins beaucoup plus précis et on optera logiquement pour le coup naturel à gauche de la rouge avec effet à droite, beaucoup plus fiable.

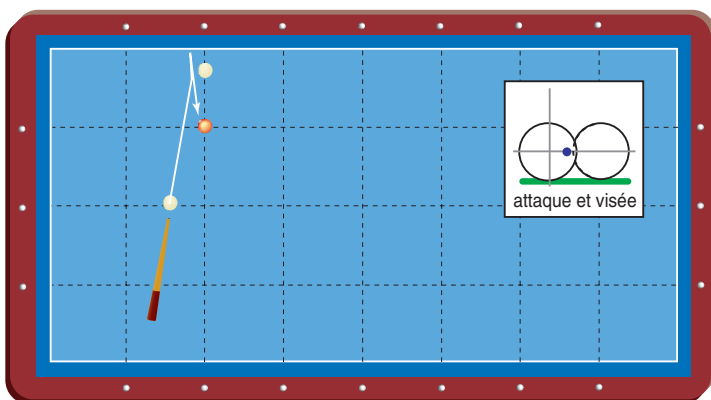
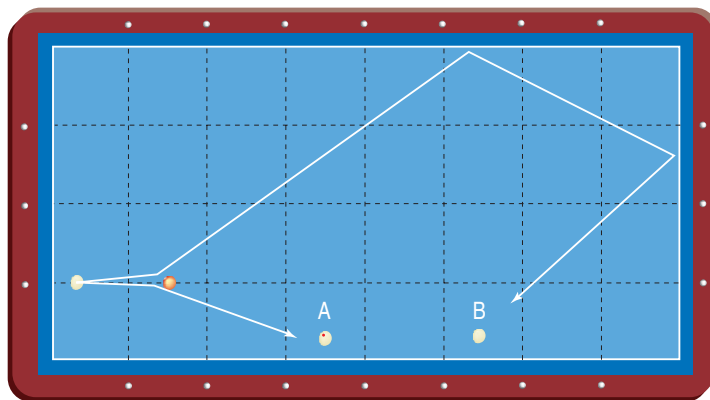


figure n° 3

Coulé ou finesse : le coulé sur la rouge est possible, mais disperse obligatoirement les billes. Sans être plus difficile, la finesse en 1 bande sur la blanche offre l'avantage de conserver les billes plus proches les unes des autres et de simplifier l'exécution du coup suivant, à condition d'une "mesure" adaptée.

AVERTISSEMENT

Assez rare en cours de jeu, le coulé nécessite un entraînement spécifique pour garantir un taux de réussite satisfaisant. L'apparente facilité du coulé (il est facile d'avancer) attire souvent le pratiquant dans ce choix, sans prendre suffisamment en compte la précision de la quantité de bille, liée aux distances entre les billes.

La qualité du coulé dépend également de la propreté des billes. Mal entretenues, elles favorisent le risque de "butage" (choc anormal de la bille 1 sur la bille 2 dû à l'absence de glissement à l'impact).

Le rétro

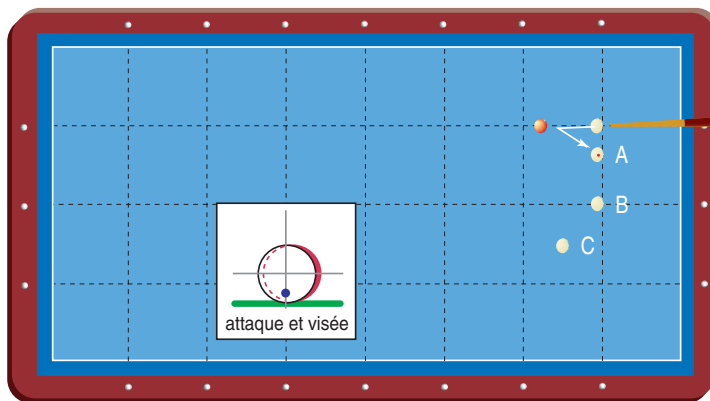
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2006-2007, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

Principe du coup : Le principe du rétro consiste à faire reculer la bille 1 après son choc sur la bille 2. Ce recul se produit si la 1 est animée d'une rotation "inverse" ou "arrière" lors du choc. On imprime cette rotation par une attaque basse, le coup de queue "traversant" la bille 1 sans trop de lenteur à l'impact. Par convention, il y a rétro lorsque la bille 1, jouée avec une attaque basse, décrit un angle de 0 à 90 degrés avec sa trajectoire initiale. Une des difficultés rencontrées dans l'apprentissage du rétro est de conserver l'attaque basse lors de l'impact du procédé sur la bille 1. Bien souvent, le débutant "remonte" l'attaque lorsqu'il donne le coup, par un mouvement de l'épaule et compense ce manque de recul par une puissance excessive qui tend à amplifier ce défaut.

figure n° 1

Direction de la bille 1

Trois emplacements de bille 3 sont proposés sur cette figure. Avec la bille 3 placée en "A", la quantité de bille sera très proche du "plein". Celle-ci diminue légèrement lorsque la bille 3 est située en "B", et avoisine le demi-bille pour l'emplacement "C". L'ouverture de l'angle représente une autre difficulté, la quantité de bille étant d'autant plus difficile à évaluer qu'elle s'éloigne du plein. Cet exercice nécessite un recul régulier de la bille 1, sans lequel la relation entre la direction et la quantité de bille ne peut être établie. Une absence d'effet est fortement conseillée, afin de garantir l'attaque basse et de mieux apprécier la quantité de bille. L'encadré "attaque et visée" indique le réglage quantité/hauteur correspondant au rétro avec la bille 3 placée en A.



Chevalet conseillé

figure n° 2

Limites de coup

Cette figure montre les limites du rétro, liées notamment aux distances entre les billes 1 et 2. Sur la situation "A", la distance entre la 1 et la rouge favorise la perte de rotation inverse de la bille 1 et impose donc une puissance élevée pour reculer. De plus, cet éloignement rend la quantité de bille très difficile à apprécier. Sur la situation "B", la proximité entre la bille 1 et la rouge rend le rétro très improbable. En effet, il sera très difficile de jouer suffisamment fort (pour reculer), tout en limitant la traversée de la 1 (risque de "queutage"*) Pour ces raisons, il vaudra mieux choisir une autre solution (un rétro direct sur la pointée dans la situation "A", ou un coup naturel en 1 bande dans la situation "B").

Queutage* : multiples contacts entre le procédé et la bille sanctionnés par l'arbitre.

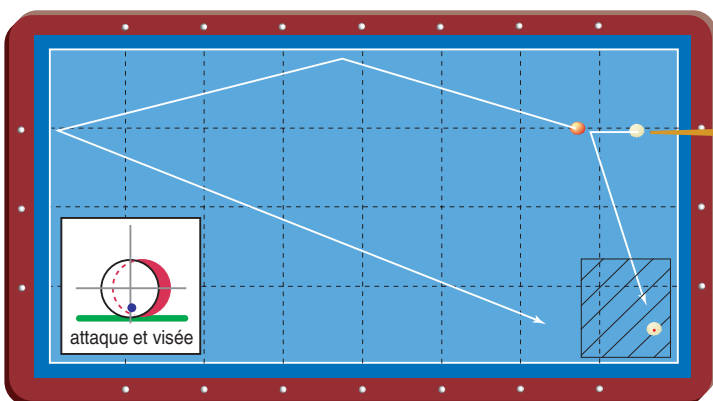
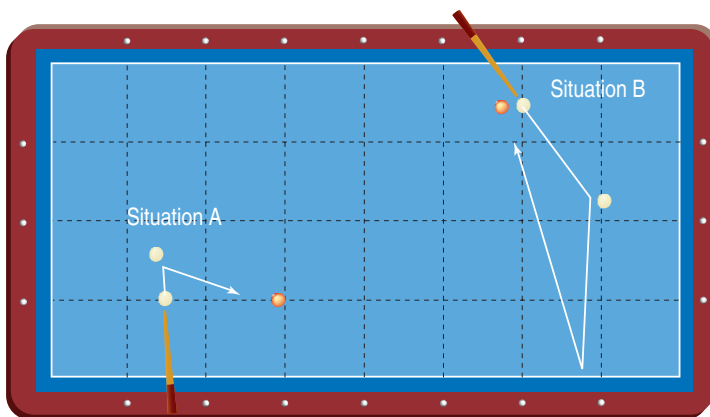


figure n° 3

Rappel de la bille 2

Cette figure propose un rétro avec rappel de la bille 2 par deux bandes dans la zone hachurée. La bille 3, "grosse" dans le coin, augmente les chances de caramboler, malgré la longueur de la trajectoire de la bille 1. Distinguez les objectifs : le carambolage résulte de la quantité de bille, le rappel dépend de l'orientation des billes 1 et 2 et de la mesure, c'est-à-dire la puissance du coup.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Coups naturels dans le tiers de billard avec rappel

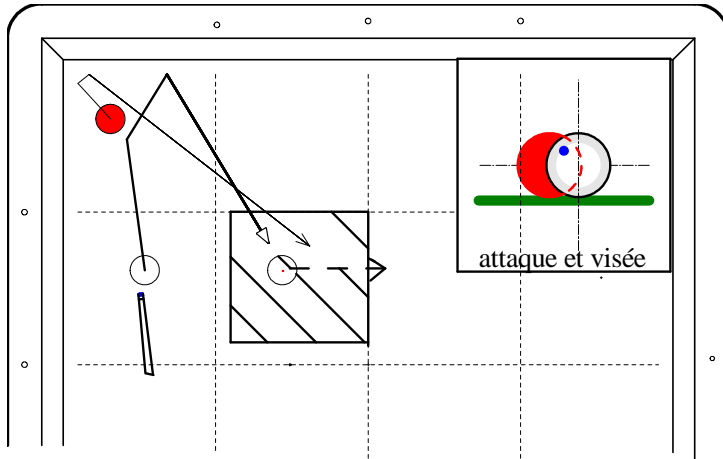


Figure 1

Cette figure propose une situation réalisable par coup naturel à droite de la rouge, avec un éventuel réglage d'effet latéral. Grâce à une quantité de bille et une mesure adaptées, le rappel de la rouge par deux bandes est possible dans la zone hachurée.

Variantes

- 1) Modifier progressivement l'emplacement de la bille pointée le long de la ligne fléchée en pointillé afin d'évaluer la quantité d'effet favorable au carambolage.
- 2) Rapprocher ou éloigner la bille 1 de la grande bande (ce qui modifie l'orientation des billes 1 et 2), pour apprécier les limites de possibilité de regroupement. Lorsque ce dernier n'est plus possible, l'objectif se limite au carambolage en mesure, avec un éventuel placement en longueur sur la pointée.

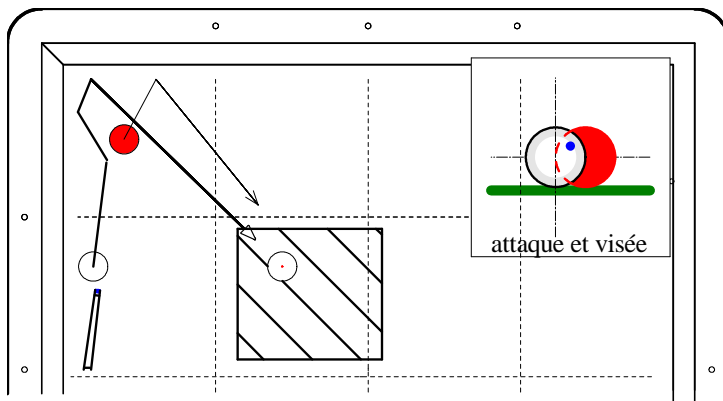


Figure 2

Cette situation se différencie de la précédente par l'orientation des billes 1 et 2, qui n'autorise plus le même choix (à droite de la rouge). En revanche, la trajectoire en deux bandes par coup naturel à gauche de la rouge offre une possibilité de rappel de celle-ci par une bande dans la zone hachurée. Le regroupement des billes dépend essentiellement de la quantité de bille et de la mesure qui conditionnent respectivement l'équilibre entre les vitesses des billes 1 et 2 et le déplacement de la bille 3.

Les variations d'effet (dans ce cas à droite) influent peu sur la direction de la bille 1 après le rebond des deux bandes mais modifient sensiblement sa vitesse. L'influence de l'effet rentre donc en compte dans l'équilibre entre les vitesses des billes 1 et 2.

Variantes

En éloignant légèrement la bille 1 de la grande bande, on rencontre une situation intermédiaire entre celles des figures 1 et 2. La trajectoire en deux bandes se réalise alors par une finesse de rouge, afin de réaliser le carambolage et d'éviter le contre, le regroupement n'étant plus possible.

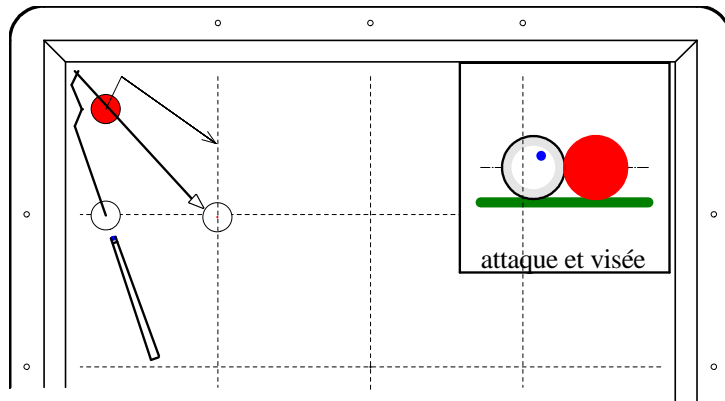


Figure 3

Cette dernière situation se caractérise par le faible écartement entre la rouge et la grande bande (environ 1 bille) et l'orientation des billes 1 et 2 perpendiculaire à la petite bande. Par ailleurs, l'emplacement de la pointée interdit le coup en 1 bande à droite de la rouge. La bande avant permet dans ce cas de retrouver une trajectoire par coup naturel avec effet à droite (impossible en jouant directement sur la rouge). La quantité de bille étant plus difficile à apprécier en raison de la bande avant, la tentative d'un regroupement aussi précis que celui des situations précédentes n'est pas souhaitable.

Entraînement

A partir des situations « types », représentées par les figures 1 à 3, modifier l'emplacement de la bille 3 afin d'apprécier la quantité d'effet latéral nécessaire au carambolage.

Variation l'orientation initiale des billes 1 et 2, en vue de reconnaître les limites du regroupement.

Cet entraînement a pour but de reconnaître, en situation de jeu, tel ou tel coup, et d'affiner les réglages de quantité de bille, d'effet latéral et de mesure favorables au carambolage et au rappel.

Les zones de regroupement délimitées par les surfaces hachurées peuvent paraître trop approximatives, en fonction de la situation initiale. Il s'agit d'accroître progressivement le taux de réussite des coups proposés (carambolage et rappel dans la zone) et non de se contenter d'un essai parfait, mais trop épisodique. Par ailleurs, une superficie de regroupement très réduite ne signifie pas toujours un coup suivant facile (masque, éventail), conditionné aussi par le carambolage sur la 3. A l'inverse, un carambolage favorable (placement) pourra donner l'illusion d'un coup bien exécuté, alors que le rappel possible s'est révélé mal réalisé.

N.B. Les trois figures sont disposées à l'attention de joueurs droitiers, les gauchers devront transposer les situations sur le côté droit du billard, afin de faciliter leur apprentissage.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Coups naturels dans le tiers de billard avec rappel

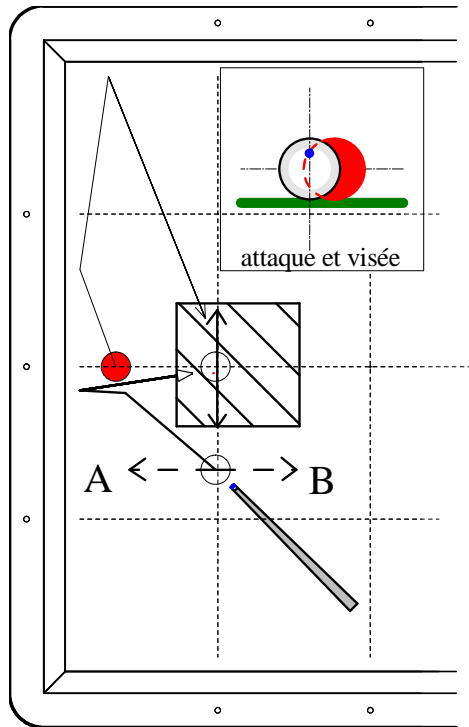


Figure 1

La figure 1 propose une situation fréquemment rencontrée dans le tiers de billard. Par un coup naturel à gauche de la rouge avec un éventuel réglage d'effet, le retour de celle-ci peut s'effectuer dans la zone hachurée. L'effet latéral définit la trajectoire de la 1 après le rebond sur la bande et la quantité de bille détermine l'équilibre entre les vitesses des billes 1 et 2.

La recherche d'un placement sur la blanche (en jouant une bande sur la rouge) présente trop d'incertitudes pour être retenu.

Varié l'emplacement de la 3 le long de la ligne fléchée afin d'apprécier les nuances d'effet pour caramboler. Modifier par la suite l'orientation des billes 1 et 2 en rapprochant la bille 1 des positions « A » ou « B » afin de repérer la limite technique du coup naturel et/ou l'impossibilité de rappeler la 2. En « B », on choisira le coup naturel direct sur la pointée avec un éventuel rappel en largeur de celle-ci.

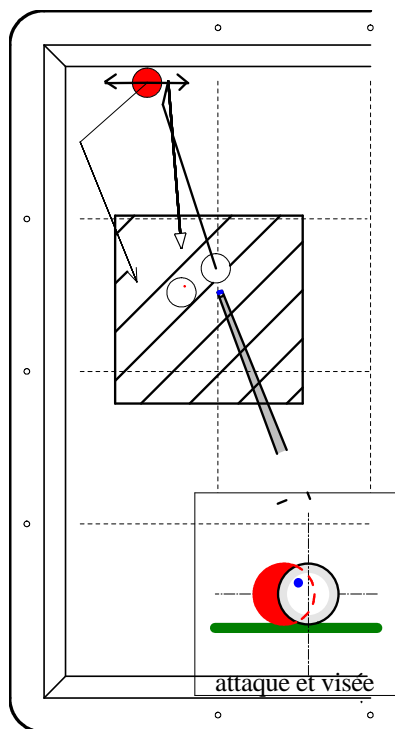


Figure 2

Cette 2^{ème} situation rejoint la précédente dans le principe tactique du coup. Le coup naturel à droite de la rouge, associé à un éventuel réglage d'effet pour caramboler offre l'avantage du retour de la rouge par 2 bandes. Cette solution est préférable au même coup joué par une finesse avec l'ambition d'un placement en largeur sur la pointée.

Varié l'emplacement de la rouge le long de la ligne fléchée pour apprécier les limites techniques (coup naturel) et tactiques (rappel) du coup proposé.

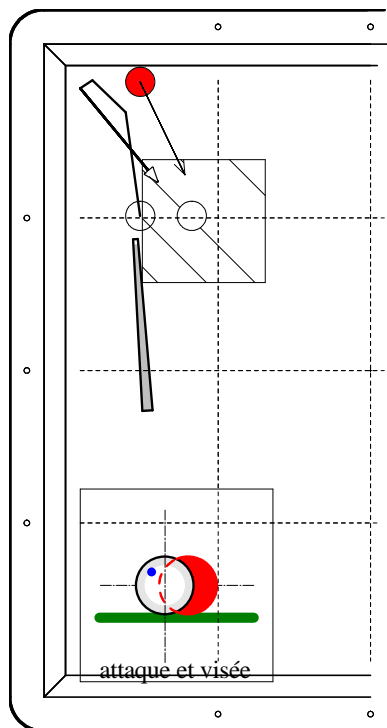


Figure 3

Cette figure présente une situation où les trajectoires des billes 1 et 2 sont inversées par rapport aux précédentes. La technique de jeu (coup naturel) et l'objectif tactique (rappel) restent identiques.

La recherche d'un rappel trop parfait de la rouge peut entraîner le contre de celle-ci sur la 3 avant le carambolage. Par ailleurs, certaines situations peuvent présenter un risque de contre de la 2 sur la 1 aussitôt après le choc. Dans les deux cas, il convient de limiter la quantité de bille.

Varié l'emplacement de la bille 1 en la rapprochant de la petite bande, afin d'apprécier les limites du coup naturel et du rappel.

Entraînement

A partir des situations « types », représentées par les figures 1 à 3, modifier l'emplacement des billes, afin d'apprécier la quantité d'effet latéral nécessaire au carambolage et de reconnaître les limites du regroupement.

Cet entraînement a pour but de reconnaître, en situation de jeu, tel ou tel coup, et d'affiner les réglages de quantité de bille, d'effet latéral et de mesure favorables au carambolage et au rappel.

Avertissement

Les zones de regroupement délimitées par les surfaces hachurées peuvent paraître trop approximatives, en fonction de la situation initiale. Il s'agit d'accroître progressivement le taux de réussite des coups proposés (carambolage et rappel dans la zone) et non de se contenter d'un essai parfait, mais trop épisodique. Par ailleurs, une superficie de regroupement très réduite ne signifie pas toujours un coup suivant facile (masque, éventail), conditionné aussi par le carambolage sur la 3. A l'inverse, un carambolage favorable (placement) pourra donner l'illusion d'un coup bien exécuté, alors que le rappel possible s'est révélé mal réalisé.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Coups naturels ou finesse dans le tiers de billard avec placement en longueur

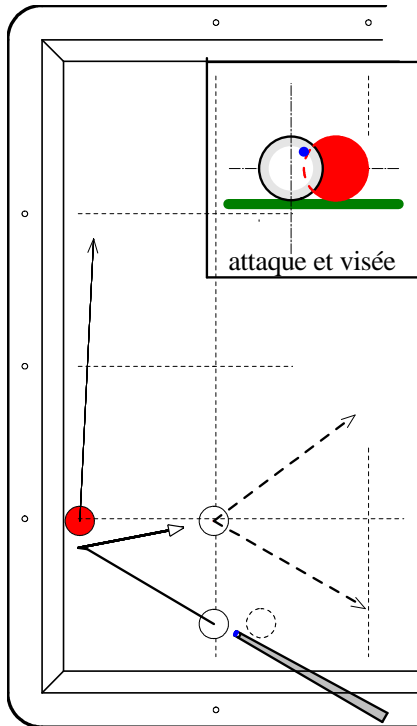


Figure 1

L'orientation des billes 1 et 2 est trop perpendiculaire à la petite bande pour rechercher le rappel de la rouge par deux bandes. Le coup naturel en une bande sur la rouge demeure la meilleure solution, avec la recherche d'un placement en vue d'un rappel en longueur sur la pointée. Compte tenu de l'approximation du placement, une orientation des futures billes 1 et 2 à l'intérieur des lignes fléchées sera satisfaisante, pourvu que la distance entre ces deux billes ne soit pas trop réduite (de 15 à 30 cm). Le déplacement de la rouge doit se faire le long de la petite bande, afin de bénéficier d'une bille 3 « grosse » lors du rappel.

L'effet latéral détermine la trajectoire de la 1 après le rebond sur la bande et la quantité de bille définit le déplacement de la rouge.

Si la bille 1 se trouve à l'emplacement en pointillé, le coup direct sur la pointée avec un éventuel rappel en largeur pourra être retenu.

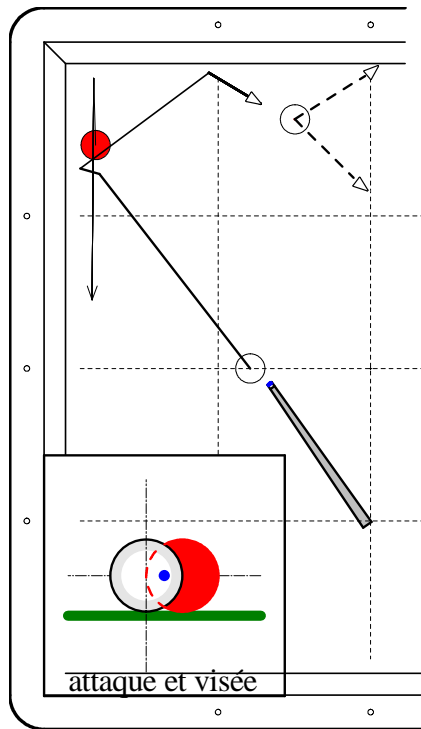


Figure 2

Cette figure propose une situation où deux solutions sont possibles. La trajectoire en une ou deux bandes à gauche de la blanche, ou celle en deux bandes à gauche de la rouge. Cette dernière sera logiquement retenue en raison de deux critères, le placement en longueur sur la pointée et l'emplacement de la rouge proche de la petite bande. La trajectoire pouvant nécessiter beaucoup d'effet à droite, la hauteur d'attaque se situe vers l'équateur (centre) afin d'obtenir un maximum d'effet. Cette attaque ne change pas la déviation du coup naturel, la distance 1-2 permettant à la 1 de retrouver une rotation naturelle lors du choc de la 1 sur la 2.

Les mêmes consignes citées plus haut concernant la mesure du carambolage doivent être respectées.

Le choix du coup à gauche de la pointée entraînera une trop grande distance entre les deux blanches pour rappeler aisément en longueur. De plus, le placement sur la rouge reste incertain, compte tenu du faible éventail de possibilités de rappels en largeur.

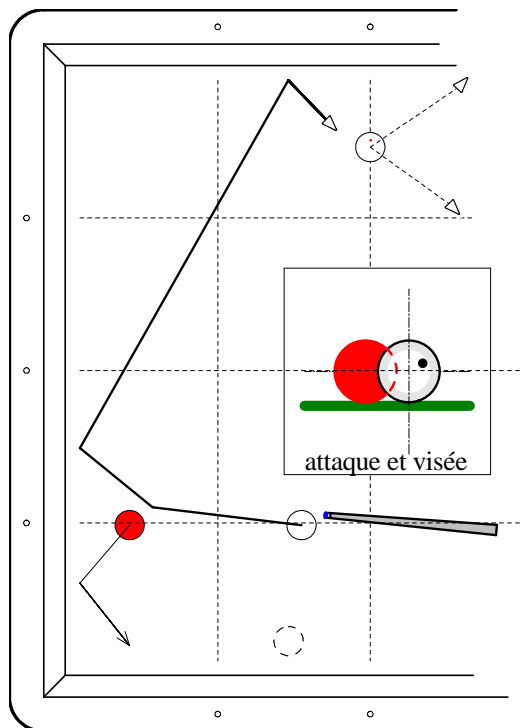


Figure 3

Dernière situation plus approximative de part la trajectoire plus longue de la 1. La trajectoire en deux bandes plutôt qu'une seule offre un meilleur taux de réussite. Là encore, le coup à gauche de la pointée reste possible, mais ne sera retenu qu'en cas d'impossibilité de jouer la rouge (cas de l'emplacement de la bille 1 en pointillé).

La quantité de bille devant rester faible pour laisser la rouge dans la zone du coin (grosse), la déviation peut se révéler insuffisante pour réaliser la trajectoire en deux bandes. L'attaque à l'équateur peut s'avérer nécessaire non pas pour augmenter la déviation, mais pour « imprimer » un maximum d'effet.

Les lignes en pointillé partant du centre de la bille 3 représentent l'éventail d'orientation du futur placement.

Entraînement

A partir de situations proposées par les figures 1 à 3, varier l'orientation initiale des billes 1 et 2, en vue d'apprécier les nuances d'effet latéral pour le carambolage et le placement éventuel.

Affiner les quantités de bille afin de bénéficier d'une bille 3 « grosse » lors du rappel.

Le placement restant approximatif, il convient de s'attacher d'avantage à la distance séparant les futures billes 1 et 2 par la recherche d'une mesure adaptée et à l'emplacement de la bille 2 (qui deviendra la 3) en vue de garder celle-ci « grosse ». Par ailleurs, il existe des situations résultantes où l'orientation du placement se trouve à l'intérieur même des lignes en pointillé, sans pouvoir pour autant rappeler convenablement la bille 2.

N.B. Les trois figures sont disposées à l'attention de joueurs droitiers, les joueurs gauchers devront inverser les situations pour une exécution plus confortable.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Coups naturels ou finesse dans le tiers de billard avec placement en longueur

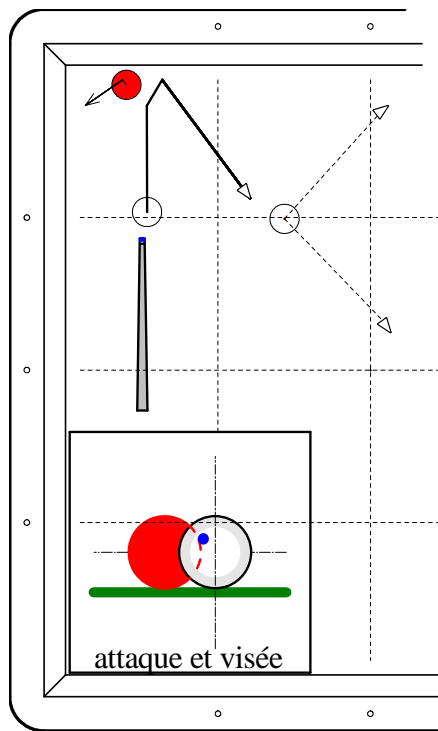


Figure 1

Le placement en largeur, obtenu par un carambolage en « dominante » sur la pointée peut sembler séduisant, en raison de l'intérêt tactique du rappel en largeur. Malheureusement, sa réussite reste très improbable, de part la précision du carambolage.

Le placement en longueur offre un plus grand éventail de rappels, délimité par les lignes pointillées partant du centre de la bille 3. La mesure du carambolage devant être approximative (entre 10 et 30 cm), la quantité de bille doit rester assez faible pour maintenir la rouge à proximité de la petite bande, afin de bénéficier d'une bille 3 « grosse ».

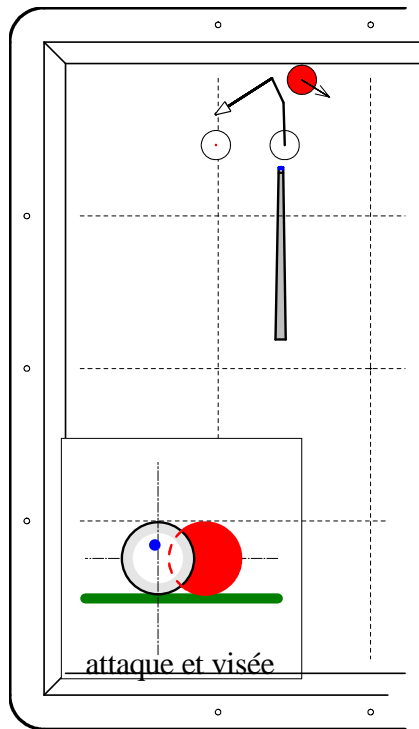


Figure 2

La facilité technique de cette situation conduit souvent à une exécution négligée, alors que trois impératifs doivent retenir l'attention. Le carambolage en mesure (en restant près de la 3) limite la trajectoire de la 1 lors du futur rappel. Une orientation de ce carambolage, de préférence perpendiculaire à la grande bande, nous permet de ne pas être gêné pour jouer la rouge le coup suivant. Enfin, la précaution de décoller la bille 2 de la bande accroît l'éventail de possibilités de rappels en longueur (directs ou par la bande).

Le placement (non intentionnel) en largeur sur la pointée peut laisser une hésitation dans le choix du rappel (largeur ou longueur). En raison de l'emplacement de la rouge à proximité de la grande bande, le rappel en largeur présente de grands dangers de masque le long de la bande, conduisant généralement à des situations très compromises. Ce choix ne sera retenu qu'en cas d'impossibilité de rappeler en longueur.

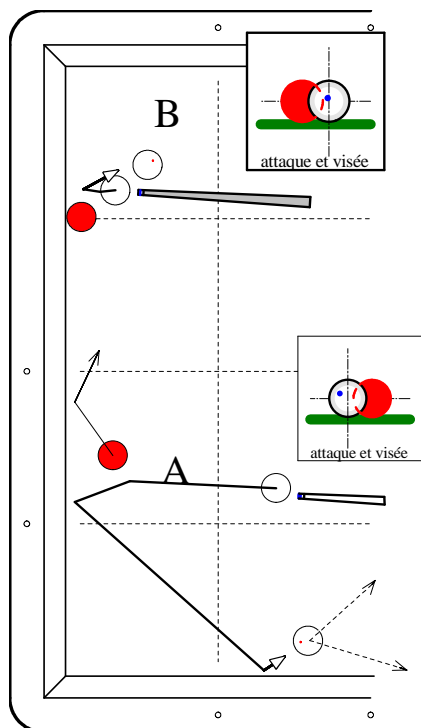


Figure 3

Situation « A »

L'emplacement symétrique de la bille 1 par rapport aux deux autres signifie que le coup peut se jouer indifféremment sur l'une ou l'autre bille (pour un joueur droitier). Cependant, la bille 1 se situera plus près de la 3 que de la 2 (après carambolage), à condition de jouer avec une mesure adaptée.

En raison de l'éloignement entre les billes rouge et pointée, il est préférable de jouer sur la rouge, en vue d'obtenir un placement en longueur dont l'orientation est délimitée par les lignes pointillées partant du centre de la bille 3. Le même coup joué sur la pointée rendrait plus difficile le rappel en longueur en raison des distances 1-2 trop importantes.

Grâce à une quantité de bille adaptée, la rouge devra se placer à environ une bille de la petite bande, dans le but de bénéficier d'une bille 3 « grosse » lors du rappel en longueur.

L'effet latéral détermine l'orientation du carambolage, qui se fera de préférence en deux bandes.

Situation « B »

La proximité des billes permet d'envisager un placement en largeur sur la rouge, en respectant les consignes préconisées pour la figure 2.

Entraînement

A partir des trois situations proposées, s'entraîner en vue d'acquérir les quantités de bille et les mesures adaptées au déplacement de la bille 2 et au carambolage sur la bille 3. Par la suite, varier les emplacements des billes 2 et 3 afin d'apprécier les nuances d'effet latéral.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Affiner la connaissance des trajectoire classiques par 1, 2, 3 bandes ou plus

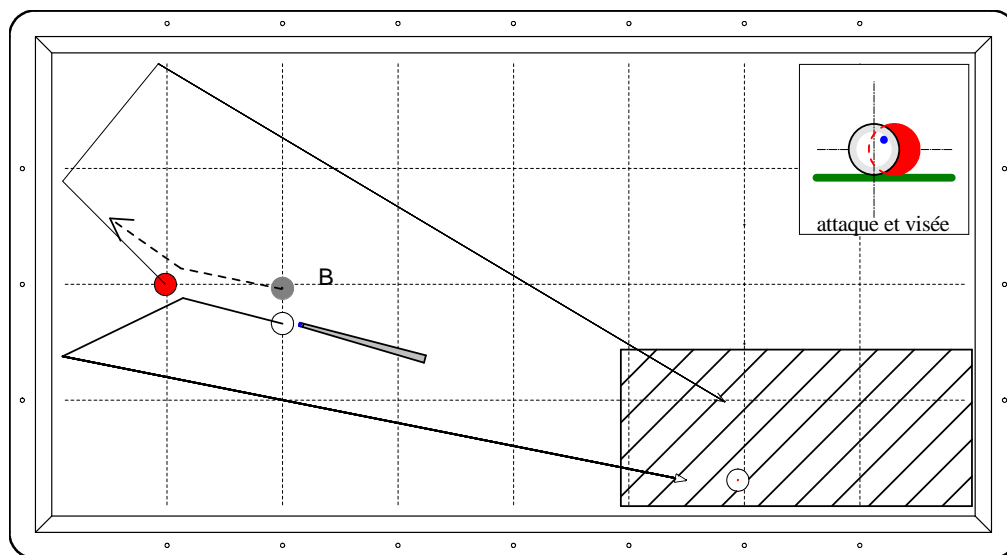


Figure 1

Deux situations sont proposées sur cette figure : la trajectoire dessinée représente un coup naturel à gauche de la rouge avec un réglage d'effet à droite. Par une quantité de bille adaptée (un peu plus de demi-bille), le retour par deux bandes de la pointée est possible dans la zone hachurée. Lorsque la bille 1 occupe l'emplacement « B » (en grisé), le coup sera joué en deux ou trois bandes à droite de la pointée, avec peu d'effet à droite, sans recherche de regroupement.

La première solution peut se révéler problématique sur drap neuf, car « l'effet contraire » n'agit plus suffisamment pour redresser la trajectoire de la 1 après la bande. Il faudra alors adopter un réglage « plus fin et plus d'effet » au détriment du regroupement.

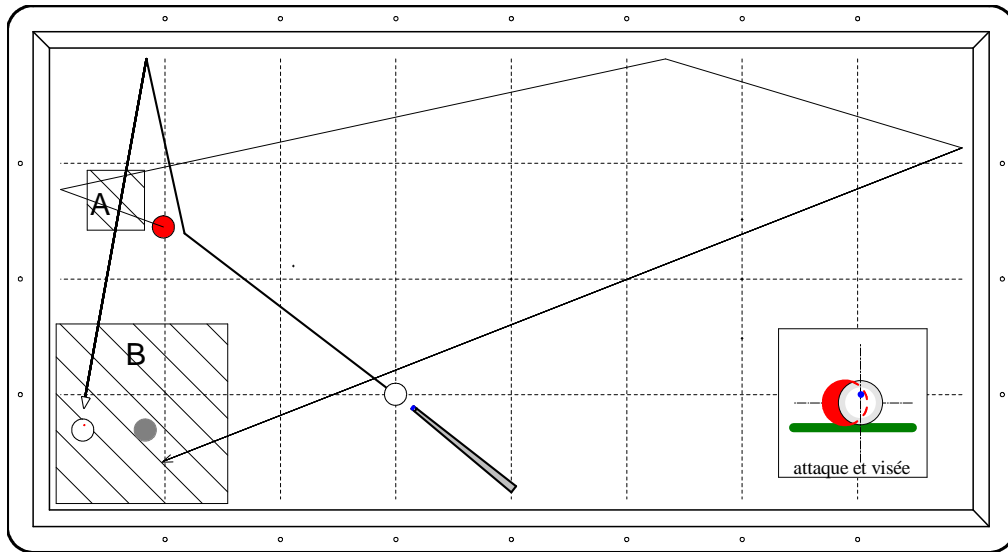


Figure 2

Par un coup naturel en une ou deux bandes à droite de la rouge et une quantité de bille adaptée (environ $\frac{3}{4}$ de bille), le retour de la rouge par trois bandes est possible dans la zone hachurée « B ». Suivant l'orientation des billes 1 et 2, le coup peut réclamer un réglage d'effet.

La crainte du contre dans la zone « A » incite souvent à délaisser cette solution, ou à prendre moins de bille. La 1 doit passer **après** la 2 dans cette zone.

Si la bille 3 est plus écartée de la petite bande, il conviendra d'évaluer la prise de risque que comporte cette solution. Dans le cas d'une bille à l'emplacement en grisé, un coup d'attente en une bande à droite de celle-ci sera plus raisonnable.

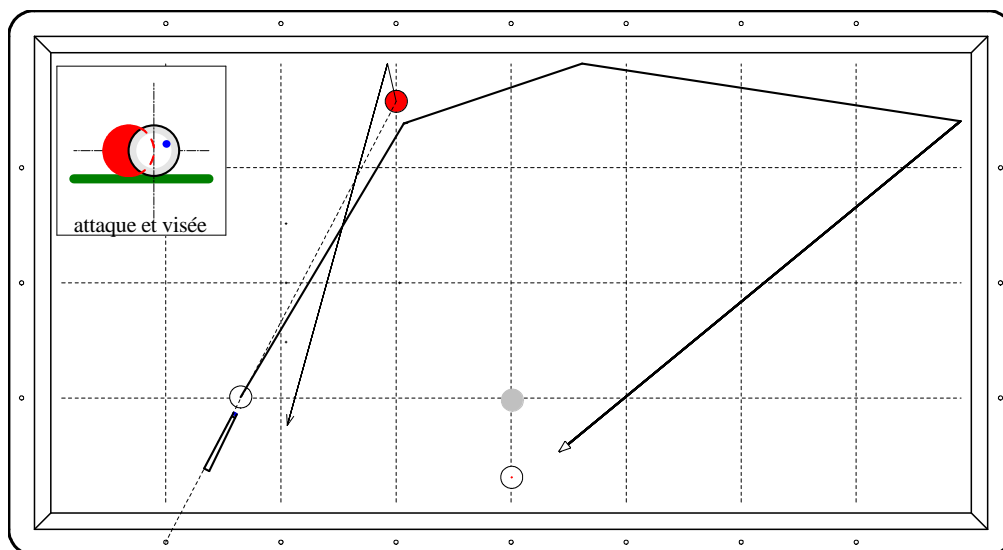


Figure 3

La bille pointée étant « grosse », la trajectoire en deux bandes à droite de la rouge offre la meilleure « arrivée ». La ligne en pointillé reliant la rouge à la première mouche de la grande bande définit l'orientation de billes 1 et 2 adéquate à la technique du coup naturel. Lorsque la bille 3 occupe l'emplacement en grisé, le coup se jouera en une ou deux bandes à gauche de la rouge (avec un réglage d'effet à droite), pour bénéficier d'une meilleure « arrivée ». Dans ce dernier cas, la quantité de bille devra se rapprocher de la finesse.

Ces deux situations n'offrant pas de regroupement possible, l'objectif tactique se limite au carambolage en mesure, avec un déplacement de la bille 3 d'environ 30 cm.

Objectifs et entraînement

L'entraînement sur les figures 1 et 2 a pour objectif d'améliorer les réglages de quantité de bille et d'effet latéral favorables au carambolage et au regroupement sur des situations bien particulières. La figure 1 « B » montre une situation intermédiaire, où aucun regroupement n'est possible. Enfin, la figure 3 met en évidence la priorité du carambolage et donc le choix de la trajectoire, qu'implique l'emplacement de la bille 3 (grosse ou petite). Ces diverses priorités ne s'arrêtent pas aux exemples proposés et devront être prises en compte en situation de jeu dans l'ensemble des situations « approximatives ».

Page technique N°6 (NT 3)

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Rétro : déplacement de la bille 3 ou réglage hauteur

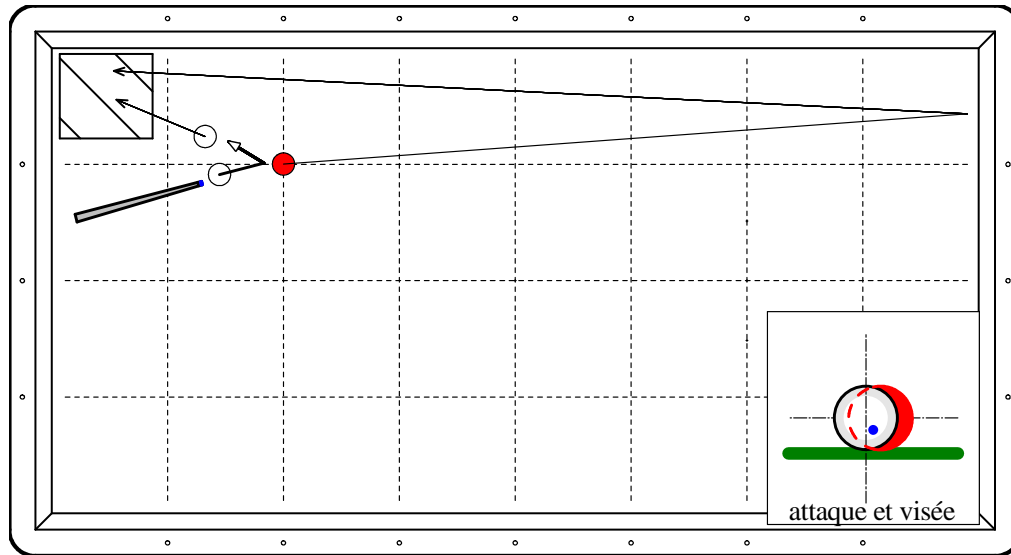


Figure 1

Cette situation se caractérise par un rétro dont la distance de recul est assez faible par rapport à celle du rappel de la 2. La bille 3 étant éloignée du coin, il est préférable de conserver un réglage simple en la bousculant vers le coin, plutôt que d'adopter un réglage hauteur en vue d'amortir. Cette dernière solution exigerait une mesure précise de la 2, et présenterait un danger de « masque » si la bille 2 terminait sa course dans le coin.

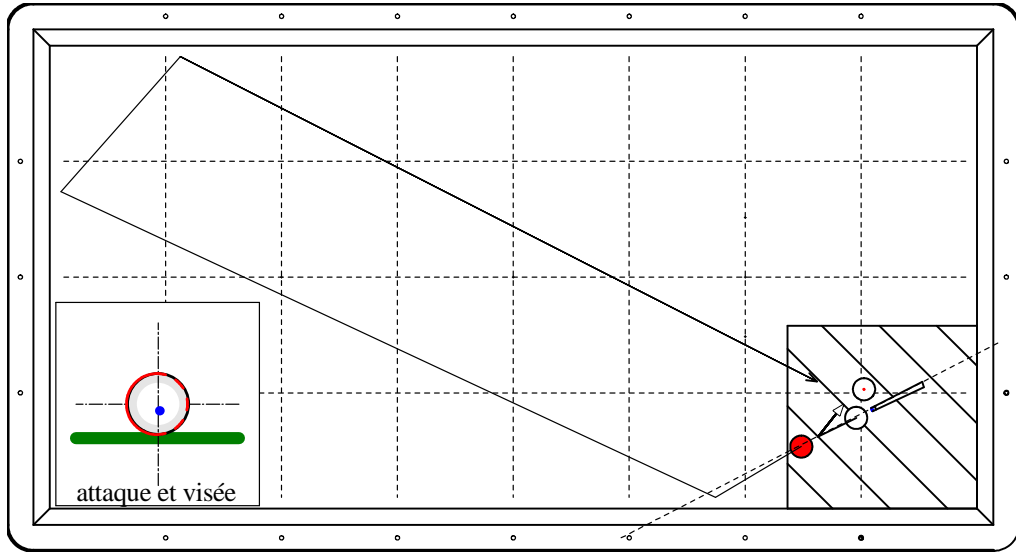


Figure 2

Le retour de la rouge se faisant vers le coin, il est indispensable d'amortir sur la 3, afin de conserver une zone de regroupement réduite. L'angle fermé du rétro et la distance du recul permettent ce choix tactique, qui s'obtient par un réglage hauteur (« pas trop bas ») et par une quantité de bille légèrement plus pleine que celle d'un réglage simple.

L'orientation des billes 1 et 2 favorable au retour de la rouge dans la zone du coin est définie par la ligne en pointillé.

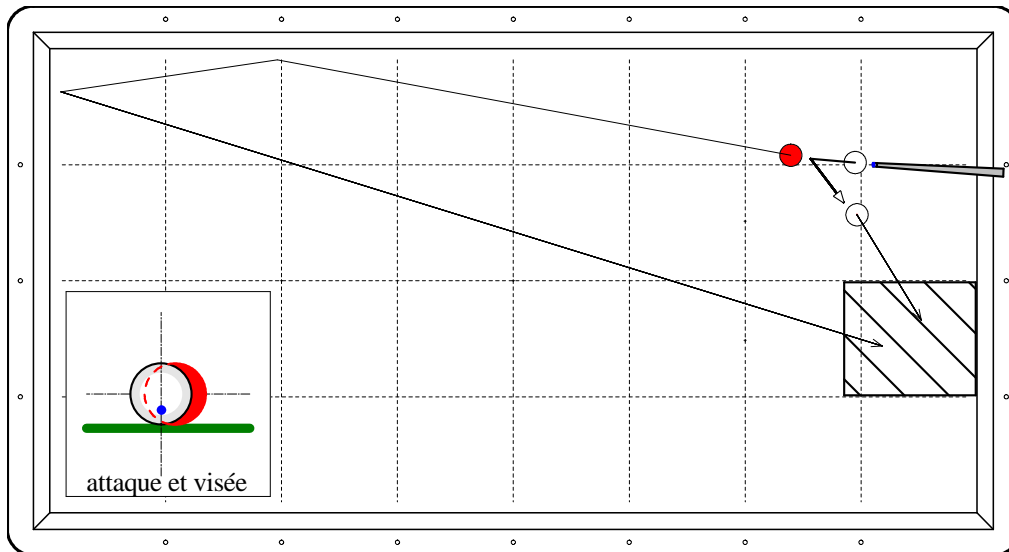


Figure 3

Similaire à la figure 1, cette situation présente un retour de la 2 par deux bandes. Le carambolage en dominante et le déplacement de la 3 s'obtiennent grâce à un réglage simple et tolèrent une mesure plus approximative que celle du même rappel avec amorti.

Entraînement

A partir des trois figures présentées, s'entraîner sur les rétros avec rappel en longueur afin d'améliorer la qualité du déplacement de la 3 ou de l'amorti. Varier par la suite l'orientation des billes 1-2 et l'angle du rétro pour déterminer les objectifs tactiques, en tenant compte des difficultés techniques du coup.

Le rétro amorti présente un certain danger, le degré de précision recherché (sur l'amorti ou le rappel) doit être en adéquation avec la configuration de la situation de jeu. En effet, le choix du réglage hauteur reste une prise de risque qu'il faut mesurer afin d'accorder les objectifs tactiques avec la réussite du carambolage.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

rétros dans le tiers de billard avec placement

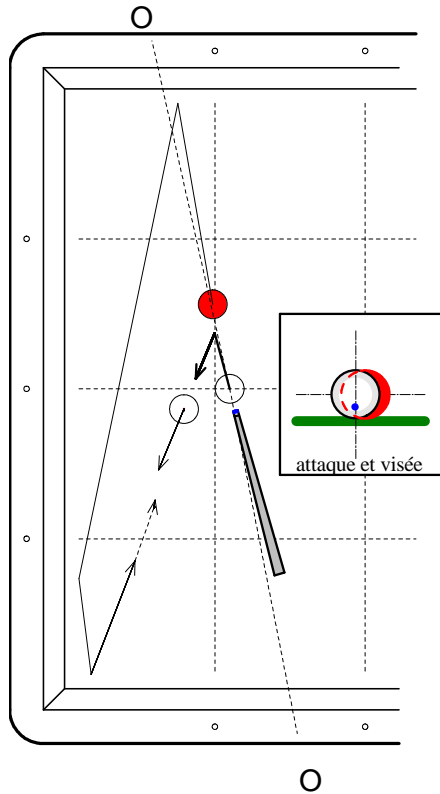


Figure 1 :

Deux objectifs peuvent être poursuivis sur cette situation : le rappel de la rouge par trois bandes et le carambolage en « dominante » sur la pointée. Compte tenu de la difficulté qu'engendre le rappel précis de la rouge en termes de direction et de mesure, le carambolage en dominante sur la 3 (placement approximatif en largeur), obtenu par un carambolage vers le plein de celle-ci, sera prioritaire.

Les précautions à prendre concernent la **distance** du placement (supérieure à une bille), qui doit laisser la possibilité de jouer le coup suivant par la petite ou la grande bande en cas de masque et la **mesure** du coup visant à éviter un retour trop rapide de la rouge, qui pourrait détruire le placement recherché.

Compte tenu des distances, l'utilisation de l'effet pour corriger éventuellement la trajectoire la bille 2 n'est pas envisageable.

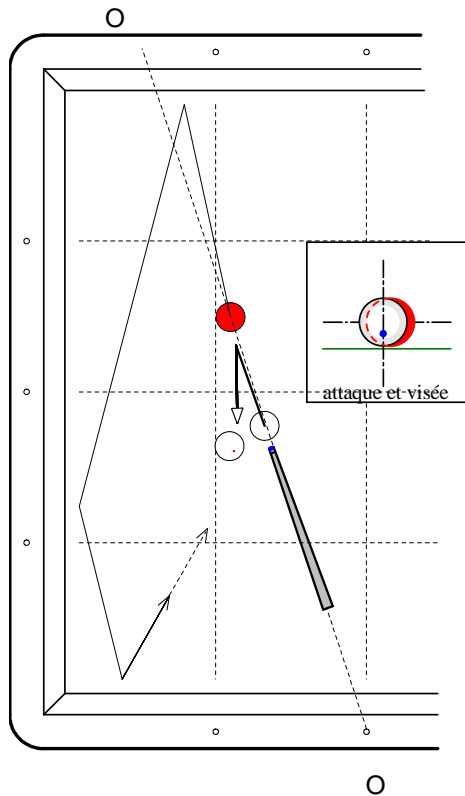


Figure 2 :

L'augmentation de la distance entre les billes 1 et 2 complique la réalisation du rétro et le carambolage vers le plein de la 3 ne garantit plus un placement satisfaisant. L'objectif se limite au contrôle de la mesure du coup, avec, si possible, un carambolage en dominante plus approximatif.

Nota : La ligne en pointillé « o » des figures 1 et 2 matérialise l'orientation des billes 1 et 2 et facilite le positionnement des billes sur le billard.

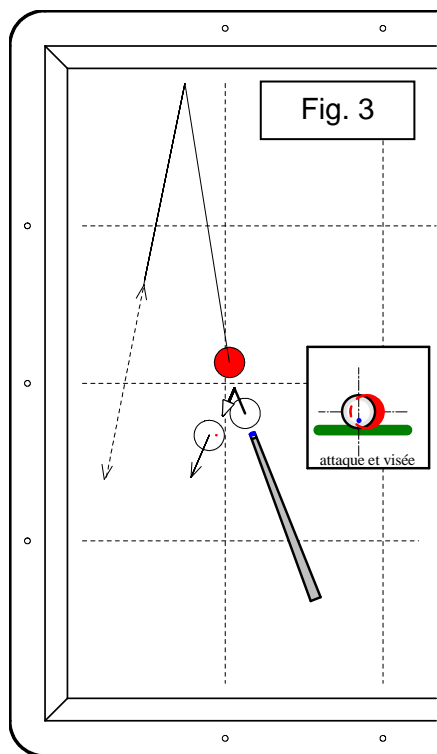


Figure 3 :

La distance du rétro, plus réduite que sur la figure 1, est favorable au retour de la rouge dans la zone délimitée par la ligne en pointillé. L'angle relativement fermé du rétro et le carambolage vers le plein de la 3 facilitent le placement.

La proximité des billes peut fausser l'appréciation de l'angle réel du rétro, plus ouvert que ne le laisse supposer l'angle formé par les trois billes. Respecter un réglage simple (attaque basse et quantité pour diriger la 1) est essentiel afin de garantir l'orientation et l'espace entre les billes 1 et 3, tout en maintenant la rouge à l'intérieur de la ligne en pointillé.

Le rappel par trois bandes ne sera envisageable que si la distance 1-2 est plus grande, car ce rappel présente des risques de « masque », inexistant sur la solution proposée.

Entraînement

A partir des figures 1 à 3, s'entraîner sur les rétros dans le tiers de billard, en vue d'acquérir les réglages de quantité de bille et la mesure favorables aux placements sur la 3.

Le carambolage (réussite du point) ne constitue pas la principale difficulté des situations proposées dans cet approfondissement. En revanche, obtenir régulièrement un résultat satisfaisant impose une analyse rigoureuse de la situation afin de définir les **références techniques** et les **objectifs tactiques** qu'elle permet.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

rétros dans le tiers de billard avec placement (suite)

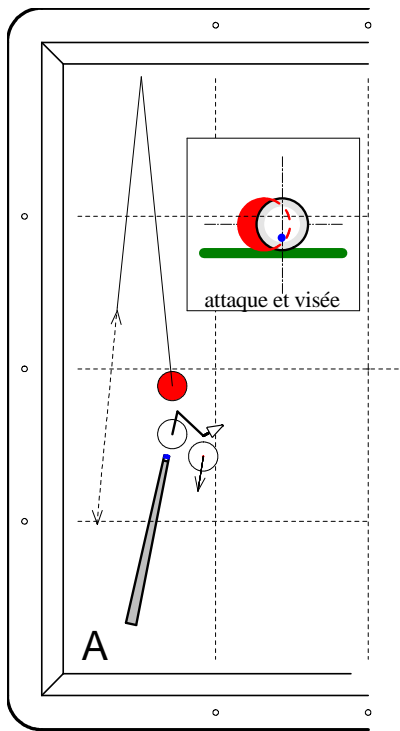


Figure 1

L'impossibilité de rappeler l'une des deux billes nous oriente vers la recherche d'un placement.. Par un rétro sur la rouge, le carambolage peut se faire en dominante sur la pointée, avec la possibilité d'un placement pour un rappel en largeur sur celle-ci.

Le déplacement de la bille 3 lors du passage (par une attaque basse) rend la réalisation du coup plus sûre.

L'angle fermé et la proximité des billes facilitent le carambolage en dominante.

La puissance nécessaire pour réaliser le trajet prévu pour la 1 (rétro-passage avec « léger » déplacement de la 3) doit permettre de laisser la 2 sur la ligne pointillée.

Attention ! la 2 ne doit en aucun cas terminer sa course dans le coin « A » (« masque »).

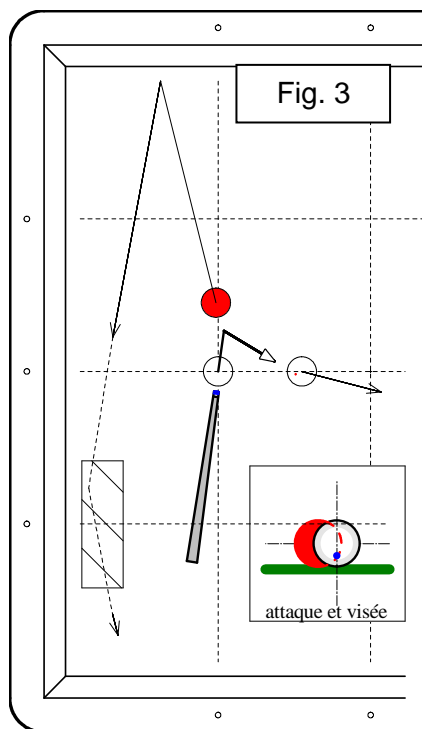


Figure 3

Le rétro sur la rouge maintient celle-ci à proximité de la petite bande. Le placement en longueur s'obtient par un carambolage vers le plein de la 3, avec une distance suffisante (entre 15 et 25 cm).

La zone hachurée représente l'emplacement idéal de la rouge, qui accroît l'éventail de rappels grâce à la possibilité de caramboler par l'intermédiaire de la grande bande (sur le coup suivant).

La reprise de dominante, telle que proposée par la figure 1, ne peut se faire que par un carambolage en finesse, trop incertain compte tenu de la distance entre les billes.

Une autre solution consiste à jouer un rétro sur la pointée, en recherchant un placement en largeur sur la rouge. Là encore, la probabilité de réussite est considérablement réduite par la difficulté du réglage quantité-hauteur qu'exige ce rétro et la précision du placement en largeur.

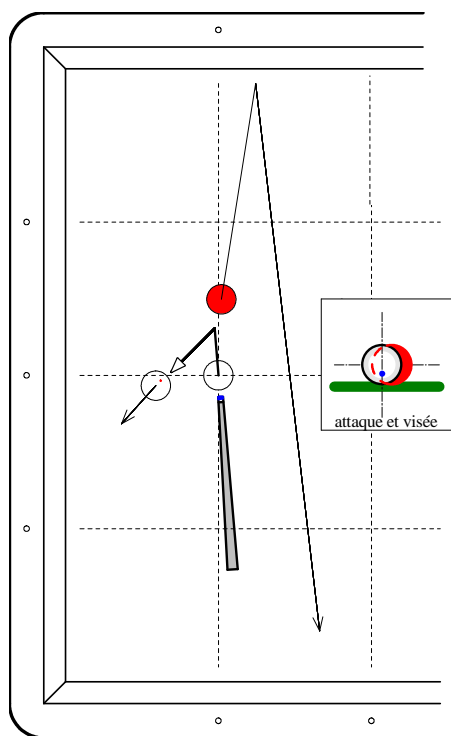


Figure 3

L'impossibilité de jouer un rétro (pour un joueur droitier) ou une finesse en une bande sur la pointée nous conduit à choisir le rétro sur la rouge. La perte de celle-ci vers le milieu du billard (inévitabile, même en utilisant l'effet à droite) limite l'objectif tactique au placement sur la pointée (relativement aisé par le carambolage vers le plein de la 3) en vue d'un futur rappel par la petite bande, tout en dirigeant la rouge à proximité de la grande bande.

Objectif et entraînement

L'objectif de cette fiche technique est de sensibiliser le pratiquant sur le choix du placement sur la 3 plutôt que celui du rappel de la 2. Abandonner la tentative du rappel d'une bille qui « rentre presque », au profit d'un placement sur la bille 3, symbolise un principe fondamental dans la conduite des enchaînements dans le tiers de billard. Les nuances d'emplacement des billes, parfois infimes, peuvent leurrer le joueur dans sa décision et d'autre part, le choix du rappel peut se révéler satisfaisant sur un essai, tout en présentant un taux de réussite bien trop faible pour garantir une réelle fiabilité.

L'entraînement sur les figures proposées se fait en référence à la technique du rétro, la maîtrise de la quantité de bille et de la mesure du coup étant essentielle pour obtenir un résultat satisfaisant. Une méthode peut consister à répéter régulièrement les différents exercices (une dizaine de fois par exemple), en vue d'atteindre progressivement un résultat convenable plusieurs fois de suite.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

S'initier à l'américaine (1^{ère} séance)

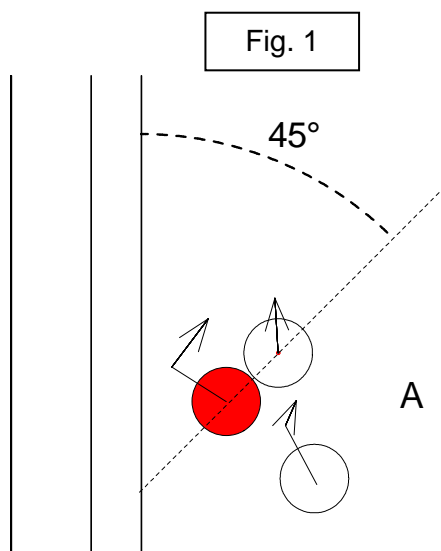


Figure 1

coup de « rail »

Cette situation se définit par une proximité des billes 2 et 3, orientées selon un angle voisin de 45° par rapport à la bande. L'emplacement de la 1 doit permettre, par un coup naturel, de caramboler en plein la bille 3, en vue de la maintenir à une distance constante de la bande. Enfin, un écartement entre la rouge et la bande (environ 1/2 bille) est indispensable à la bonne réalisation du coup de rail.

Le coup de rail consiste à rappeler la rouge tout en déplaçant la blanche grâce à une quantité de bille et une mesure adaptées, en vue de retrouver le coup suivant une situation analogue.

Suivant la disposition des billes, l'effet latéral peut améliorer le résultat. L'effet à droite favorise la reprise de dominante sur la 3, tandis que l'effet à gauche la réduit. La trajectoire de la 2 subit également plus ou moins les conséquences de l'effet latéral.

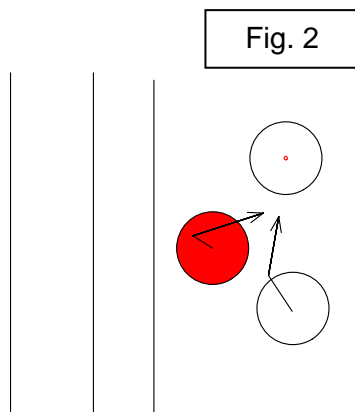


Figure 2

« double contre »

Cette situation se différencie essentiellement de celle du coup de « rail » par l'orientation des billes 1 et 2, favorable au retour de la 2 sur la 1. Le principe du coup consiste à bénéficier d'un **contre franc** au retour de la 2 sur la 1, afin de réduire le risque de collage. L'angle des trois billes permet de jouer avec le rejet naturel.

Les billes 2 et 3 sont ici écartées, mais ce coup peut s'envisager lorsque la 2 et la 3 sont plus proches l'une de l'autre, à condition d'un retour possible de la 2 sur la 1.

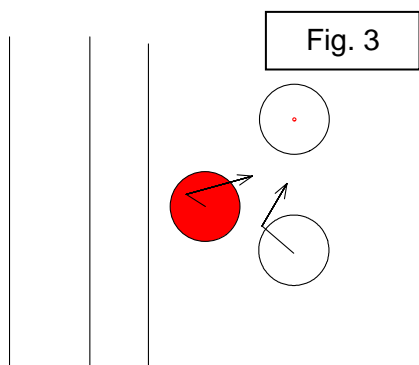


Figure 3

« rétro ou angle droit-contre »

Cette situation se différencie du « double contre » par la trajectoire de la bille 1, plus proche d'un angle droit, parfois d'un rétro. Le principe du coup s'apparente au « barrage », avec un retour impératif de la 2 sur la 1. Suivant l'orientation des billes 1 et 2, l'effet latéral peut améliorer le retour de la 2 sur la 1.

Entraînement

S'entraîner exclusivement sur le coup de rail dans un premier temps. Par la suite, s'entraîner sur les différentes situations proposées (exemple des figures 2 et 3), afin d'affiner les réglages adéquats. Le remplacement des billes doit être minutieux pour appréhender les nuances entre les différents coups et pouvoir les reconnaître en situation de jeu.

Avertissement

La série américaine impose la réalisation de coups précis et donc une gestuelle adaptée aux situations de « billes de près ». La position du corps relevée, la tenue du fût à proximité du centre de gravité de la queue et une longueur de flèche réduite conditionnent une posture cohérente, à laquelle s'ajoute la surveillance du limage et de l'amplitude de l'élan. La spécificité de chaque coup inclut la prise en compte de la puissance du coup, dont les nuances (parfois importantes) s'assurent en variant l'amplitude et la vitesse de l'élan.

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

S'initier à l'américaine (2^{ème} séance)

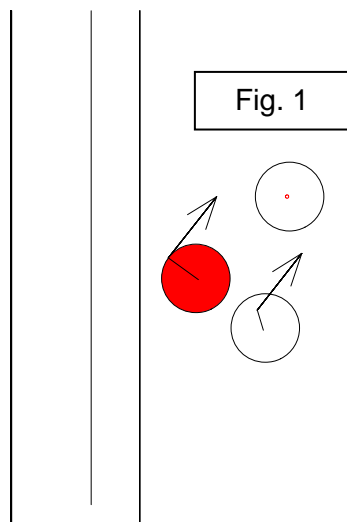


Figure 1

« **rétro-finesse** »

Quatre particularités caractérisent cette situation :

- La proximité entre les billes 1 et 2
- Un écartement entre la 2 et la bande
- L'orientation des billes 1 et 2 favorable au retour de la rouge vers la 3
- L'angle formé par les trois billes, voisin de l'angle droit

Dans ces conditions, la technique consiste à attaquer la 1 en dessous de l'équateur afin de « déborder » la 3, avec une quantité de bille réduite (moins de demi-bille), le rappel de la rouge s'effectuant vers la 3, en mesure.

Le réglage quantité-hauteur peut varier selon la disposition précise des trois billes. Le terme « rétro-finesse » implique la reprise de dominante sur la 3 et le retour en mesure de la 2 vers la 3, mais n'est pas toujours synonyme d'une finesse et d'une attaque très basse.

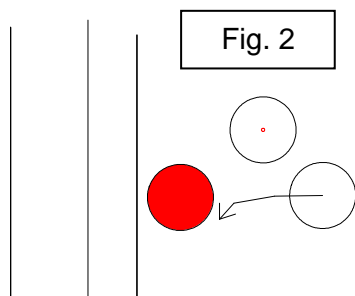


Figure 2

« **finesse-contre** »

La possibilité de caramboler vers le plein de la 3 et la proximité de la rouge à la bande garantissent le contre de la 1 sur la 3, réduisant ainsi le risque de collage. L'effet latéral peut s'avérer nécessaire afin d'obtenir la « dominante » adéquate sur la 3.

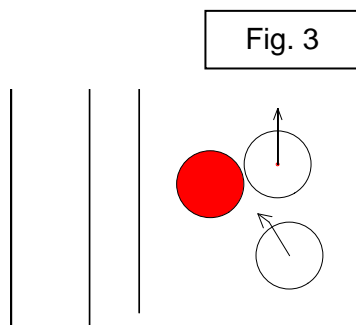


Fig. 3

Figure 3

« placement »

L'orientation des billes 2 et 3 et l'emplacement de la 1 ne permettent plus de jouer la rouge. Il convient alors d'avancer la blanche en restant à proximité de la rouge.

Résultante fréquente du coup de rail (due à un excès de quantité de bille), cette situation réclame une attention particulière sur la puissance du coup, beaucoup plus faible que celle du coup de rail. En rapport avec la puissance du coup, la quantité de bille doit permettre l'avancée de la blanche suivant la ligne fléchée, sans toutefois être excessive, afin de pouvoir entraîner la rouge près de la blanche le coup suivant.

Entraînement

L'apparente facilité du carambolage de la majorité des coups types d'américaine conduit imperceptiblement à une négligence dans l'exécution, entraînant ainsi une dégradation progressive des situations résultantes. Le pratiquant risque alors de se retrouver face à des situations trop approximatives qui dépassent largement le cadre de la série américaine, sans espoir tangible de récupération. Rectifier l'exécution d'un coup mal réalisé par de nouveaux essais s'avère donc indispensable pour rendre l'apprentissage de l'américaine efficace.

Avertissement

Tous les coups d'américaine, notamment les situations de « rattrapage », ne sont pas étudiés dans cette initiation. Cependant, les principaux coups sont abordés et se révèlent suffisants pour apprendre les bases de l'américaine et permettre des séries déjà importantes.

Une des difficultés rencontrées dans l'apprentissage de l'américaine consiste à reconnaître l'appartenance d'une situation à tel ou tel type de coup, ce qui risque d'inciter le pratiquant à céder à la tentation d'enchaîner sans réelle analyse (qui peut donner épisodiquement de bons résultats).