

Renversés sur une bande

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Les renversés forment une catégorie de coups particuliers, pour laquelle les systèmes existants présentent peu d'intérêt (figure 1). Par ailleurs, les trajets apparemment assez voisins peuvent conduire à des réglages complètement différents.

Les figures 2 et 3 montrent deux situations extrêmes selon le besoin de « ressortir » plus ou moins de la troisième bande. Le lecteur est invité à s'entraîner régulièrement sur des situations intermédiaires pour améliorer progressivement sa sensibilité sur ce type de coup.

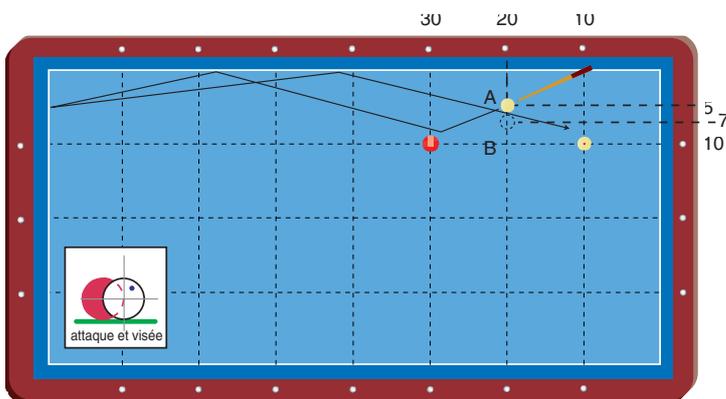


figure n°1

En "A", l'orientation des billes 1 et 2 n'est pas favorable à une trajectoire classique en quatre bandes qui réclame un réglage hauteur délicat, avec une arrivée "petite" sur la bille 3. Nous jouerons donc renversé sur la grande bande, afin de "grossir" l'arrivée sur la bille 3. La réalisation sera facilitée en s'appuyant doucement sur un peu de bille, avec pas mal d'effet, plutôt que de rechercher à diriger la bille 1 vers le coin, avec un réglage d'effet plus précis.

Dans la situation "B", représentée par la bille 1 en pointillé, une autre solution devra être envisagée (tourné par 4 bandes par exemple), car la touche de bille extrêmement fine de la trajectoire en renversé exige une précision trop importante.

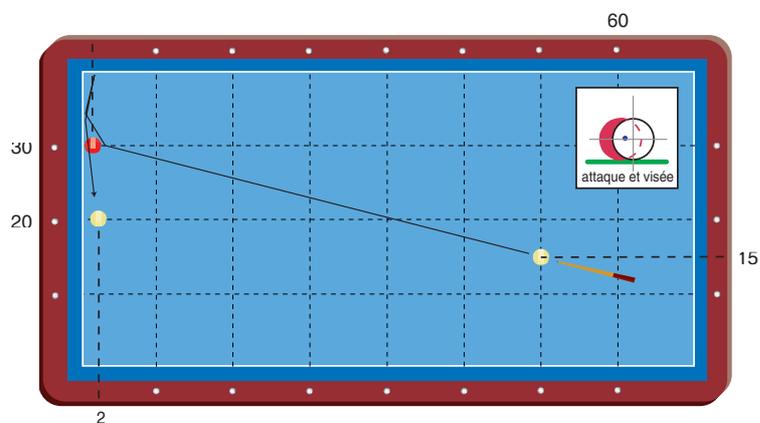


figure n°2

Etant donné l'orientation des billes 1 et 2 et l'emplacement de la bille 2 à proximité de la petite bande, le risque du renversé est de trop "ressortir" après la troisième bande.

Deux solutions sont alors envisageables pour limiter la courbe :

- prendre moins de bille en jouant un coulé classique.
- S'appuyer sur la bille 2

Nous retiendrons la deuxième solution. Le léger effet coulé est obtenu en jouant au centre, queue horizontale, avec l'intention de faire un coulé. Un maximum d'effet à gauche aide à ce que la bille 1 reste "plaquée" le long de la petite bande.

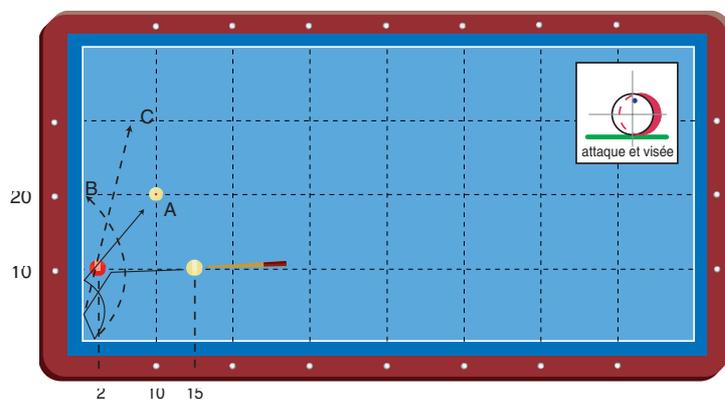


figure n°3

Nous devons à présent beaucoup "ressortir" de la petite bande. Jouer très en tête, horizontal, presque plein, avec au plus une pointe d'effet à droite. Pour que la courbe se fasse près du coin, le coup doit être réalisé en souplesse (trajet "A") et non en force (trajet "B").

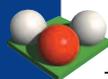
Attention également au fauchage latéral (probablement à droite), car un effet trop important annule toute chance de carambolage (trajet "C").

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10^e de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.

Par exemple, les coordonnées de la bille 1 en position "A" de la figure 1 sont:

20 sur la grande bande (2^e mouche)

5 sur la petite bande (1/2 mouche)



Les coups naturels

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

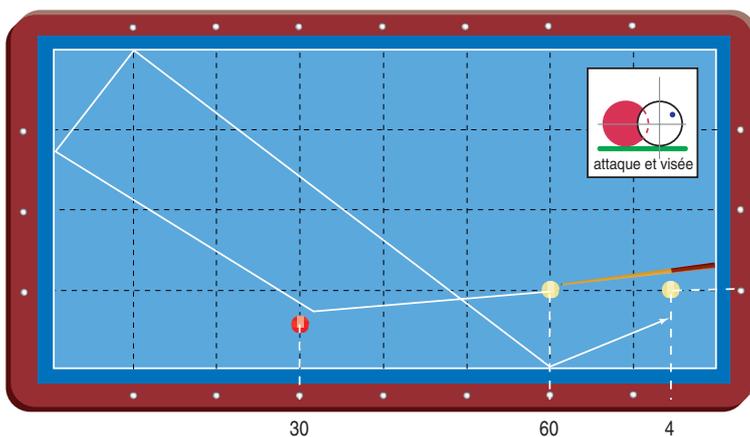


figure n°1

La première idée consiste à jouer à gauche de la rouge. Cette solution dite classique présente deux inconvénients : d'une part le risque de rater "trop court" dans le coin, d'autre part le risque de contre qui ne peut être évité que par des réglages sophistiqués de quantité de bille et de hauteur d'attaque.

On préférera le rejet naturel à droite de la rouge, au plus demi bille, sans forcer, avec un réglage d'effet à droite.

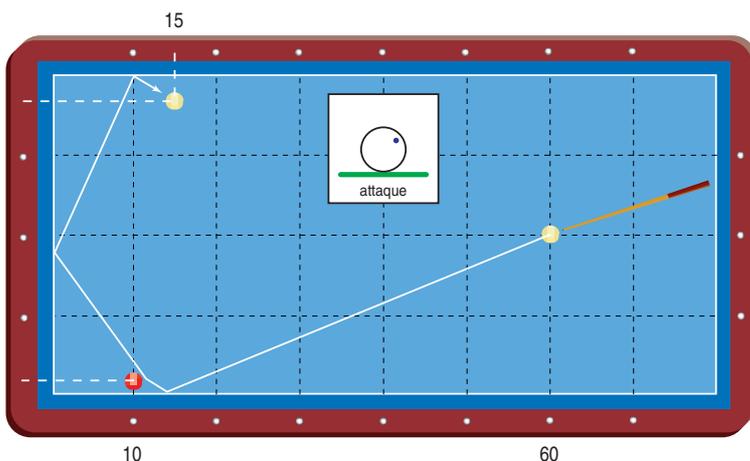


figure n°2

Du fait de l'orientation des billes 1 et 2, le trajet habituel dans le tiers de billard nécessite un réglage hauteur délicat en raison de la distance importante entre les deux billes.

On change l'angle d' "attaque" sur la bille 2, en jouant bande avant. Il faut se concentrer sur la touche de bille et profiter ainsi du rejet naturel.

S'entraîner sur différentes positions permet d'améliorer sa perception du rejet naturel par bande avant. Quand cela est nécessaire, il est possible de jouer plus fort pour "serrer" davantage.

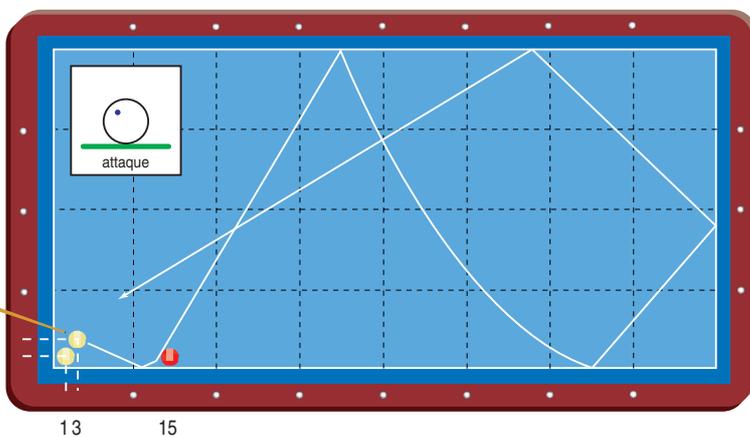


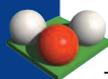
figure n°3

Un coulé trois bandes conduit probablement à un contre de la 2 sur la 3, et demeure très sensible aux petites variations de quantité.

Le parcours proposé peut sembler surprenant, mais résulte d'un rejet naturel sur la rouge.

On joue effet à gauche pour que la bille 1 reprenne un parcours classique à partir de la troisième bande et assez fort. La queue doit être très horizontale pour ne pas éclater exagérément sur la rouge et bénéficier d'une légère courbe en avant.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10ème de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.



Coups de réglage

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

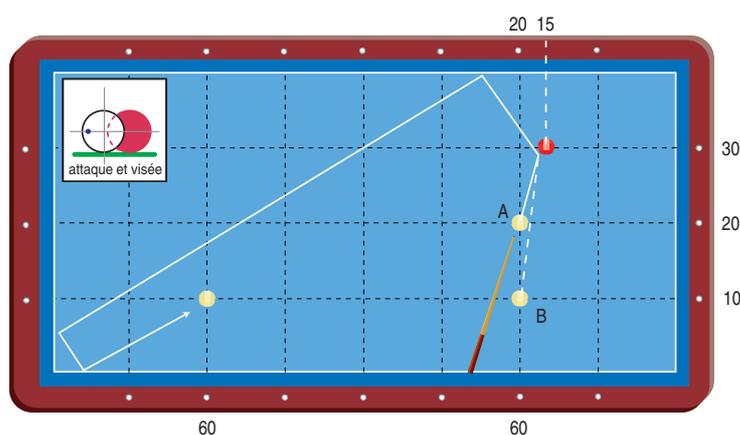


figure n°1

Il n'y a aucune solution en coup naturel ou développé, car les éclatements à 45° et 90° ne sont pas appropriés ici. Seul, convient le coup de réglage (hauteur et effet).

Attention à la distance bille 1-bille 2. Alors que la position A est assez simple, la position B, apparemment similaire, est en réalité bien plus compliquée. Dans ce cas, on jouera soutenu, en inclinant légèrement la queue pour éviter que la bille 1 ne reprenne sa rotation naturelle avant son contact avec la 2.

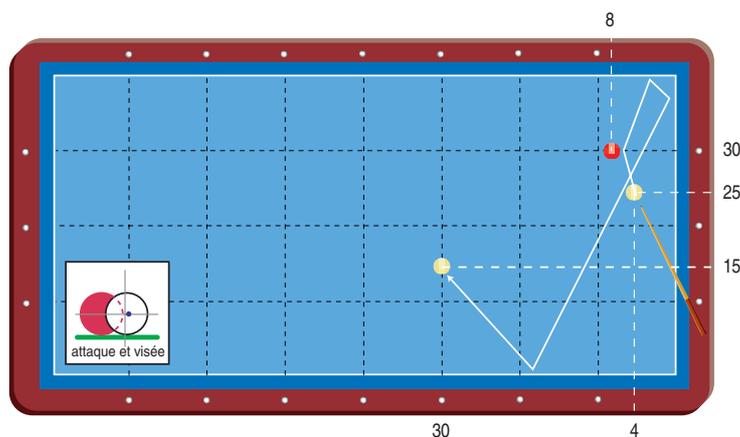


figure n°2

Le coup naturel sur la rouge, bien que possible, présente une sensibilité à l'effet latéral très importante. On préférera jouer peu de bille, avec un réglage hauteur et d'effet à droite.

Avec un peu d'entraînement, ce réglage augmente le pourcentage de réussite.

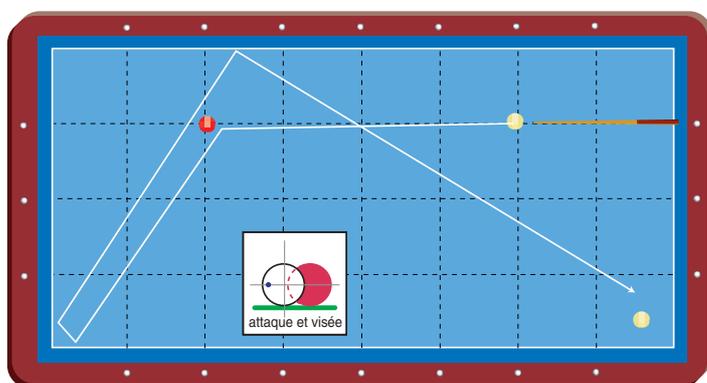


figure n°3

Il s'agit là d'un trajet classique, mais le coup naturel conduirait la bille 1 sur la petite bande.

La trajectoire s'obtiendra grâce à un dosage quantité de bille-hauteur d'attaque :

- Trop haut ou pas assez de bille : on prend la petite bande en premier
- Trop bas : le rétro nous fait rater; trop court
- Trop de bille : la 1 n'a plus l'énergie suffisante pour caramboler

Jouer de préférence assez "soutenu", mais toujours en souplesse, afin de ne pas dénaturer le coup de queue.

Assurément un excellent point d'entraînement !

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10ème de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.



Choisir le bon trajet

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

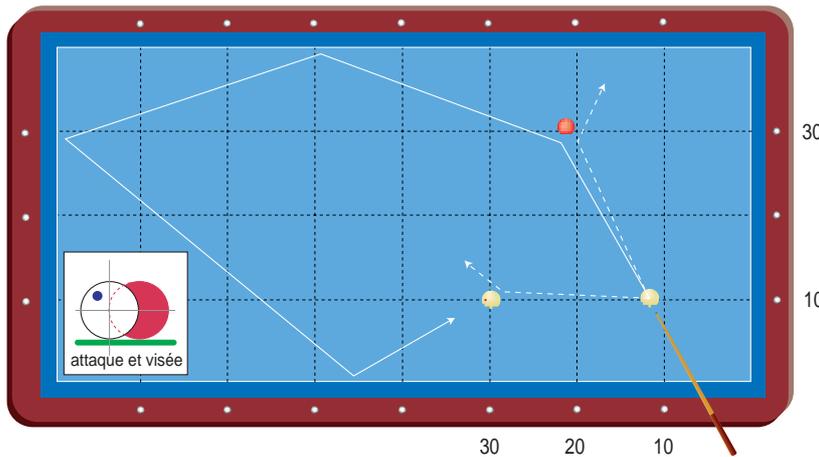


figure n°1

Les trajectoires à droite de la blanche et à droite de la rouge (représentées en pointillé) nécessitent un réglage en hauteur difficile, compte tenu des distances entre les billes 1 et 2.

La solution la plus fiable consiste à jouer à gauche de la rouge, en s'appuyant sur le rejet naturel avec un éventuel réglage d'effet.

Un entraînement sur différents angles de départ et d'arrivée permet d'améliorer sa connaissance du trajet de la bille 1.

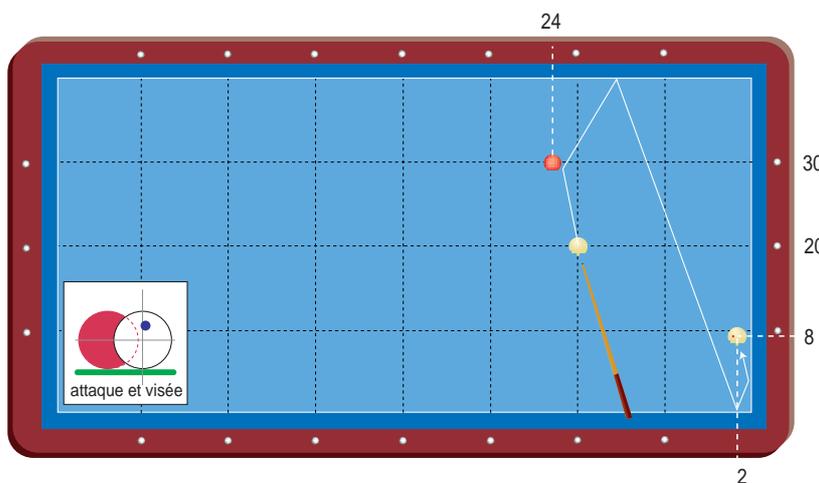


figure n°2

La solution à gauche de la rouge est rendue difficile de part l'orientation des billes 1 et 2. Nous serions alors contraint de jouer un réglage d'effet contraire trop précis.

Dans la trajectoire grande bande, grande bande, petite bande, la bille 3 est plus grosse qu'il n'y paraît. En jouant doucement, sans trop de bille et avec un réglage d'effet latéral, le pourcentage de réussite est important.

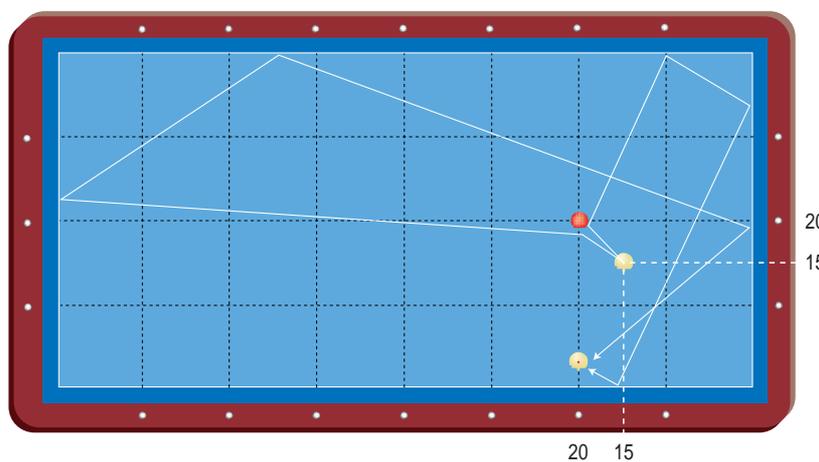


figure n°3

Le trajet à gauche de la rouge, en longueur (en bleu), aussi bien que la trajet à droite, en développé ne présentent pas de difficultés particulières.

Dans ces conditions, que choisir ?

Ce que vous sentez le mieux au moment de jouer fera l'affaire. L'important est ici de trancher nettement entre les deux solutions pour se concentrer sur le choix retenu.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10ème de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.



Le système des repères (Diamond System)

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques édités durant la saison 2002-2003, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Les systèmes sont des outils pour jouer des bandes avant ou obtenir des parcours de billes. Mais le passage du calcul mathématique à l'application sur le billard engendre fréquemment de mauvaises surprises et le pourcentage de réussite sur ce type de coup n'est pas très important. Voici quelques conseils qui vous seront utiles.

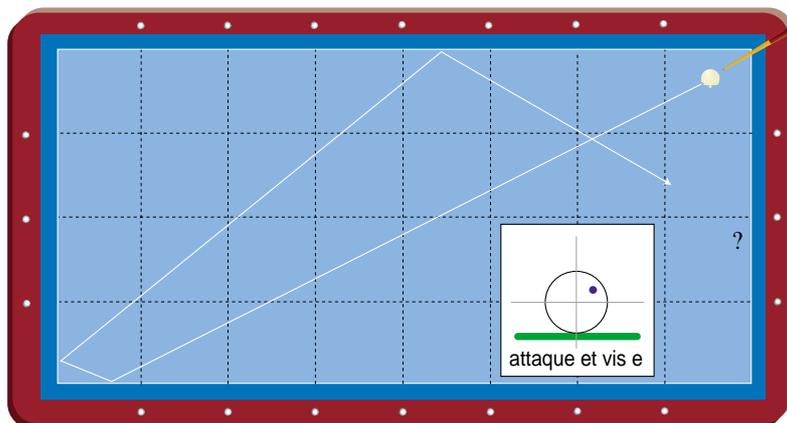


figure n°1

Après avoir parcouru plusieurs mètres, la bille 1 doit en général toucher la 2 du bon côté. Même si on ne rate jamais de très loin en trois bandes avant, la précision que réclame le carambolage est élevée.

Il faut donc avoir le plus de régularité possible dans le geste, en donnant un effet constant. Attention également à ne pas piquer, pour éviter que la bille 1 ne fasse une courbe avant de toucher la première bande. S'entraîner à jouer avec une bille le long d'une ligne particulière, par exemple 50 - 0, jusqu'à obtenir précisément et de manière permanente la même arrivée sur la 4^e bande. Cela est moins évident qu'il n'y paraît.

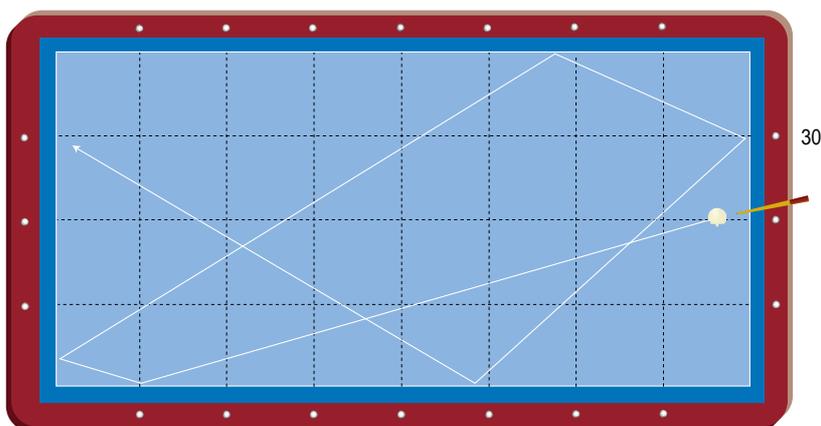


figure n°2

Une figure à connaître. Ce parcours sert souvent de repère dans les points par quatre ou cinq bandes.

32

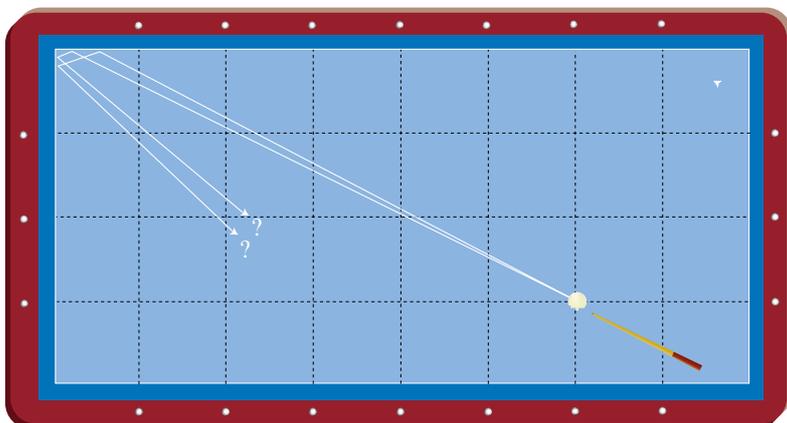


figure n°3

Tester les coins à l'échauffement.

Lorsque vous jouez à l'extérieur de votre club, il est important de connaître le rendement des coins. Essayez par exemple les trajectoires proposées sur cette figure.

Chaque billard a ses particularités, et les réactions du coin peuvent être sensiblement différentes d'un billard à l'autre.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10^{ème} de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.



Les contres

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques édités durant la saison 2002-2003, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Pour qu'il y ait un contre, il faut que les billes 1 et 2 soient au même endroit, au même moment.

Nous disposons donc de deux variables, l'une spatiale, et l'autre temporelle pour éviter le contre. Voyons comment analyser les situations suivantes.

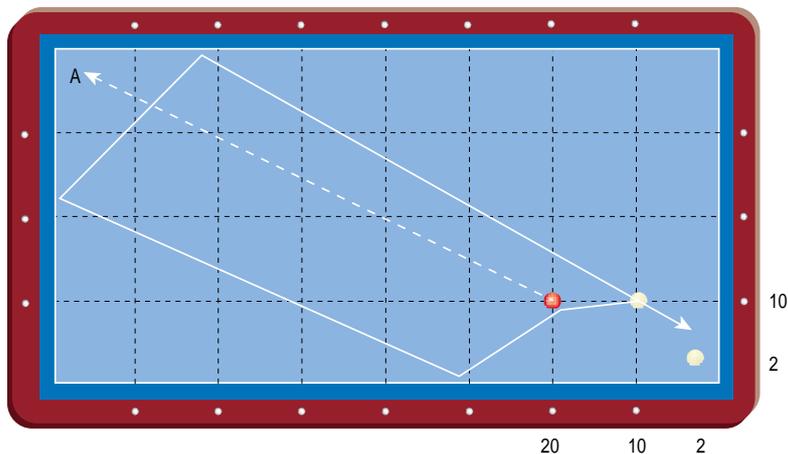


figure n°1

Sur cette figure, le risque est que les billes 1 et 2 prennent la même direction, auquel cas le contre est inéluctable.

Il faut jouer dans l'esprit d'empocher la bille 2 dans le coin "A", comme au billard américain. Pendant que la bille 2 se trouve dans la zone du coin "A", la bille 1 doit se situer entre la petite et la grande bande.

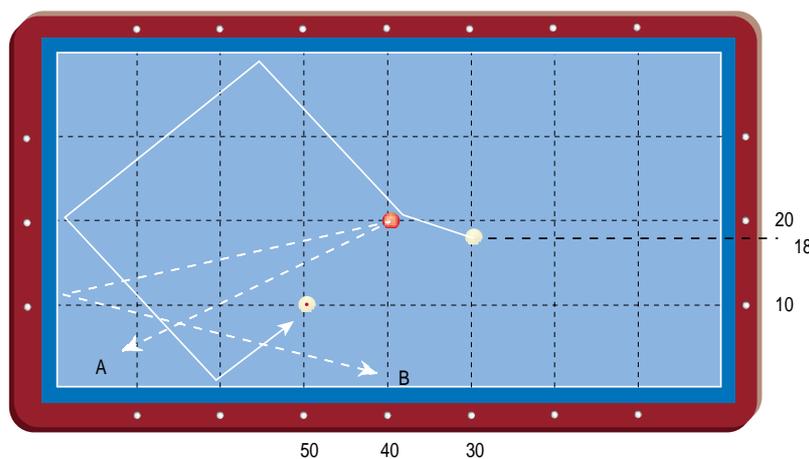


figure n°2

Suivant la position exacte des billes, on joue soit pour laisser la 2 dans le coin (solution "A"), soit pour passer derrière la bille 2 en prenant plus plein (solution "B").

Dans cet exemple, le rapport de forces engendré par la quantité de bille est primordial, et on joue plus sur la composante temporelle que sur une variation de direction des billes.

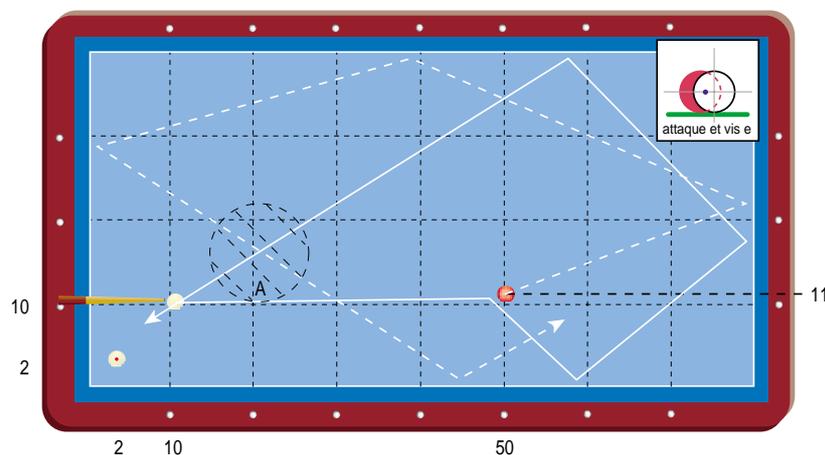


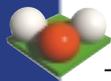
figure n°3

Ce contre est un classique du genre. Du fait qu'on ne peut pas empêcher les billes de se croiser, il faut impérativement que la 1 et la 2 ne se trouvent pas dans la zone "A" en même temps.

Pour cela, on va ralentir la bille 1 en jouant au centre (ou légèrement bas) et rectifier le parcours en mettant un peu plus d'effet que d'habitude.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10° de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10° de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.



Penser au point suivant

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Les distances parcourues par les billes sont en général importantes lors de la réalisation d'un point de 3 Bandes. Par conséquent, il paraît illusoire de vouloir caramboler la 3 selon une quantité déterminée. Le placement du point suivant est donc un processus aléatoire qui dépend du positionnement de la 2 et du carambolage sur la 3.

Jouer un placement consiste à optimiser la probabilité de recevoir un point favorable, et non pas chercher à obtenir (comme aux jeux de séries) un point précis.

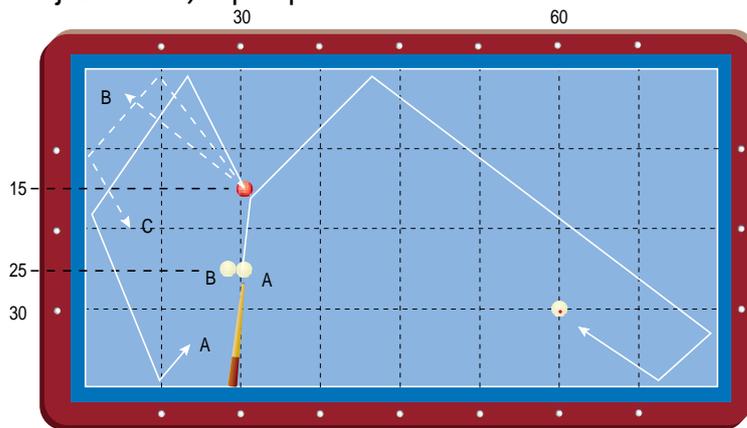


figure n°1

Dans cette figure, le positionnement de la 2 peut se faire dans la zone "A", ou dans le coin "B" suivant l'emplacement de la 1 (en "A" ou en "B"). En revanche, la zone "C" est défavorable, comme d'une manière générale le milieu de la petite et de la grande bande.

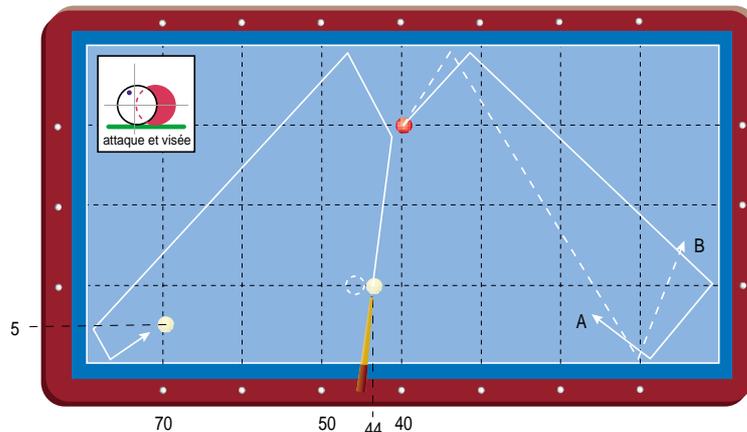


figure n°2

Les chances de carambolage sont équivalentes avec une petite variation de quantité qui amène la bille 2 dans la zone "A" ou dans la zone "B".

Après quelques essais, on constate que la zone "A" offre généralement une solution favorable pour le point suivant, quel que soit le carambolage sur la bille 3.

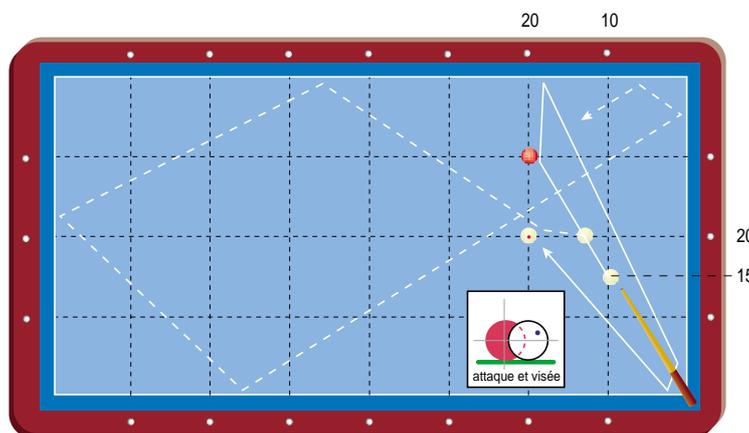


figure n°3

Pour les adeptes des "accordéons", cette position paraît immanquable. Pourtant les probabilités conduisent à un carambolage de la 3 du côté intérieur, et assez fort si l'on désire assurer le point. Dans ce cas, la bille 1 revient vers le bas de la table alors que les billes 2 et 3 se placent en haut.

Suivant l'emplacement de la bille 1, il vaut mieux jouer un 3 bandes ou un 5 bandes (trajectoire en pointillés) classique, et de préférence ne pas placer les billes "devant soi".

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10^e de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.

Quelques coups particuliers

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Parmi toutes les familles de points au 3 Bandes, il y a celle des points inclassables. Voici quelques morceaux choisis dans une liste longue et non exhaustive. Saurez-vous innover et trouver vous aussi des solutions singulières jugées épouvantables ?

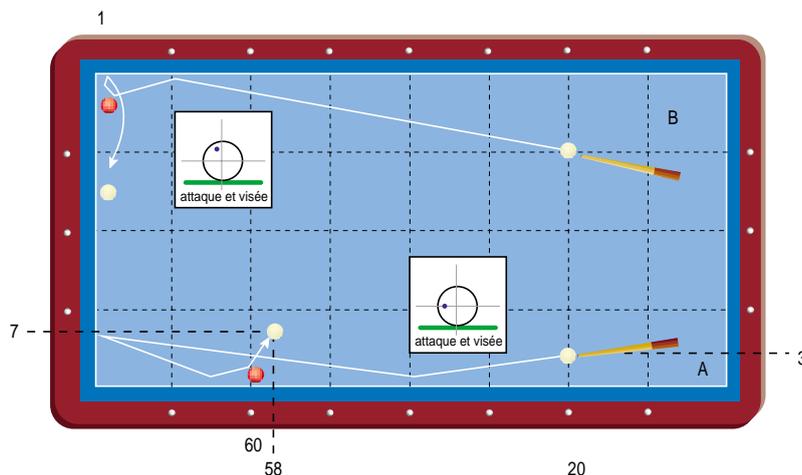


figure n°1

Situation "A" : trois bandes renversé. Mais bien sûr ! Situation "B" : renversé par bande avant ! Jouer très en tête, effet à gauche. La seule difficulté consiste à toucher la 2 entre 1/2 et 3/4 de bille.

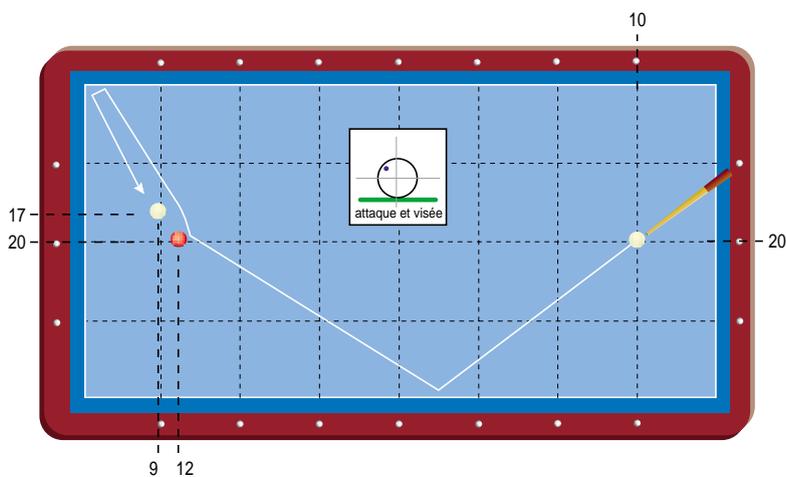


figure n°2

Une bande avant, effet à gauche, puis deux bandes dans le coin ! On peut toucher indifféremment la blanche ou la rouge en premier, ce qui grossit la position. Curieusement, c'est cette solution qui offre le meilleur pourcentage de réussite.

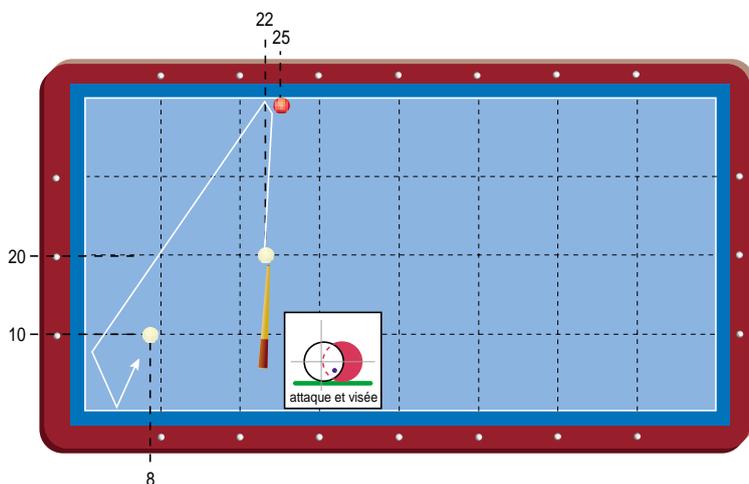


figure n°3

Fermer le parcours au maximum. Jouer environ 1/2 bille, très bas, beaucoup d'effet à droite et fort. La courbe après la première bande et l'effet contraire vont fermer l'angle après la troisième bande. Avec un peu d'entraînement, vous constaterez que ce point est presque inmanquable. Encore fallait-il y penser !

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10^e de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.