



PROGRAMME D'APPRENTISSAGE ET D'ENTRAINEMENT

NIVEAU TECHNIQUE 3

Billard Carambole (Jeux de série)





PROGRAMME
D'APPRENTISSAGE ET D'ENTRAINEMENT

NIVEAU TECHNIQUE 3

Billard carambole

(Jeux de série)

C.F.J. / D.T.N.

EDITION 2003

Macro dessins billards Jean-Claude LEVIVIER

AVANT-PROPOS

Depuis plusieurs années, la Fédération Française de Billard s'efforce d'aménager un dispositif d'accueil et d'initiation pour les débutants, de perfectionnement et d'entraînement pour les compétiteurs.

Le tableau « Organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation à la FFB (pour le billard carambole) », que vous trouverez en annexe du présent document, définit notamment les publics ciblés et les intervenants qualifiés pour ces actions. La formation des formateurs et les outils mis à leur disposition restent les éléments primordiaux pour assurer l'efficacité et la qualité de la démarche.

Après l'édition du « Cahier technique du débutant » et du « Programme d'apprentissage et d'entraînement NT2 », constituant les premiers supports pour les pratiquants « débutants » ou « confirmés » et les formateurs correspondants, ce « **Programme d'Apprentissage et d'Entraînement** » (**niveau technique 3**) constitue la suite logique des deux précédents.

Par conséquent, ce document cible les joueurs et les formateurs concernés par ce niveau de jeu.

Ce programme constitue un approfondissement des techniques de base, ciblé sur les jeux de série correspondant à ce niveau de jeu, ainsi qu'une initiation aux techniques plus élaborées telles que le massé ou le piqué.

Les objectifs visent au développement de la capacité d'analyse du joueur intégrant de nouveaux critères techniques et tactiques.

Les « références techniques » rappellent dans l'introduction de chaque « chapitre » les bases techniques des sujets déjà abordés en initiation ou en perfectionnement dans le « Cahier technique du débutant » ou le « Programme NT2 ».

En conclusion de chaque thème, un encadré redéfinit les objectifs et propose une méthode d'entraînement, qui respecte la complémentarité d'un apprentissage de techniques nouvelles proprement dites (savoir) avec l'amélioration de la « capacité à réaliser » (savoir-faire), afin d'obtenir une progression harmonieuse du joueur. Parallèlement, il aborde le caractère plus ou moins fondamental du thème étudié (très variable d'un sujet à un autre), resitué dans la progression générale. En outre, les différentes situations de jeu proposées sur les dessins constituent une gamme d'exemples illustrant chaque thème. Il existe, bien sûr, d'autres situations comparables. L'intervenant pourra les évoquer et le pratiquant les reporter dans ses « notes personnelles ».

Pour information, on trouvera également, en annexe, la définition des objectifs du programme de niveau technique 4.

SOMMAIRE

Avant-propos	3
Sommaire	5
Définition des objectifs (niveau technique 3)	7
Approfondir la technique du coup naturel	9
Approfondir la technique de la finesse	21
Approfondir la technique du rétro	27
Approfondir la technique du coulé	37
Se perfectionner sur l'angle droit	45
Se perfectionner sur le coup de réglage	57
Se perfectionner sur le massé	63
S'initier au piqué	67
S'initier à l'américaine	71
Annexes	77
Définition des objectifs du niveau technique 4	79
Tableau « Organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation »	81

Niveau Technique n°3
(Carambole – Jeux de série)

(2,5 à 5 de moyenne générale à la partie libre)

Définition des objectifs du programme

En approfondissement

Sur le coup naturel

- Affiner la réalisation de ces coups dans le tiers du billard (regroupements plus précis et placements plus précis)
- Affiner la connaissance des trajectoires classiques par 1, 2 ou 3 bandes

Sur la finesse

- Améliorer la réalisation de ces coups dans le tiers de billard (placements)
- Se familiariser avec les trajectoires classiques par 2 ou 3 bandes

Sur le rétro

- Aborder la notion de relation entre les distances respectives du rétro et du rappel (déplacement de la bille 3 ou réglage de hauteur)
- Adapter la notion de placement aux situations de jeu dans le tiers du billard

Sur le coulé

- Appliquer la notion d'amorti
- Reconnaître les différents cas de coulés–rencontres

En perfectionnement

Sur l'angle droit

- Reconnaître les limites du coup
- Savoir effectuer un choix technique approprié entre l'angle droit et le rétro
- Evaluer les différents degrés de l'amorti
- Concevoir le barrage

Sur le coup de réglage

- Développer la capacité à faire un choix approprié entre le coup naturel et le coup de réglage

Sur le massé

- Savoir repérer et évaluer les situations de jeu correspondantes
- Améliorer la mesure et le déplacement de la bille 2 sur les situations simples

En initiation

Sur le piqué

- Etudier le principe du coup
- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques

Sur « l'américaine »

- Etudier les coups de base
- Adapter la notion de mesure aux situations de billes de près

Objectifs :

- Améliorer la réalisation des rappels dans le tiers de billard
- Percevoir les situations favorables ou défavorables au regroupement
- Affiner la réalisation des placements dans le tiers de billard
- Se familiariser avec les nouvelles trajectoires par plusieurs bandes
- Mieux connaître l'ordre de passage des contres sur certaines situations approximatives

Références techniques :

Bases techniques du « coup naturel » : voir Cahier technique du débutant (édition 2001, page 27) et Programme NT2 (édition 2002, page 9)

Coups naturels dans le tiers du billard avec rappel

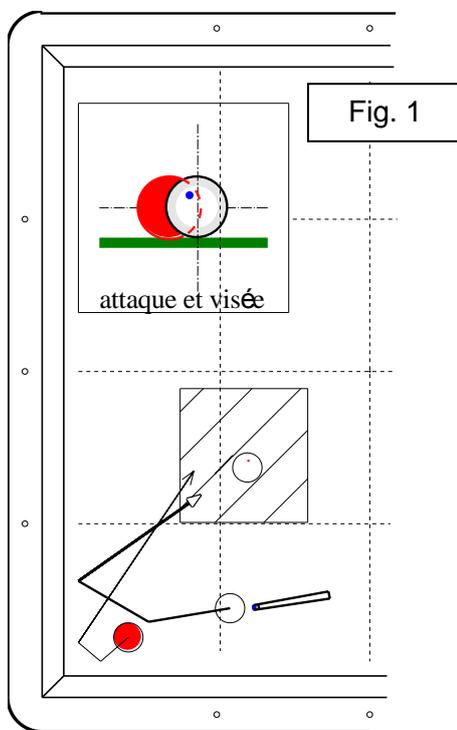


Figure 1

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 :

Rapprocher ou éloigner la bille 1 de la grande bande (ce qui modifie l'orientation des billes 1 et 2), pour évaluer la quantité d'effet latéral favorable au carambolage et 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.

Tenter un regroupement trop précis peut entraîner un contre de la 2 sur la 1 pouvant gêner le carambolage. La quantité de bille doit donc rester limitée (vers le demi-bille).

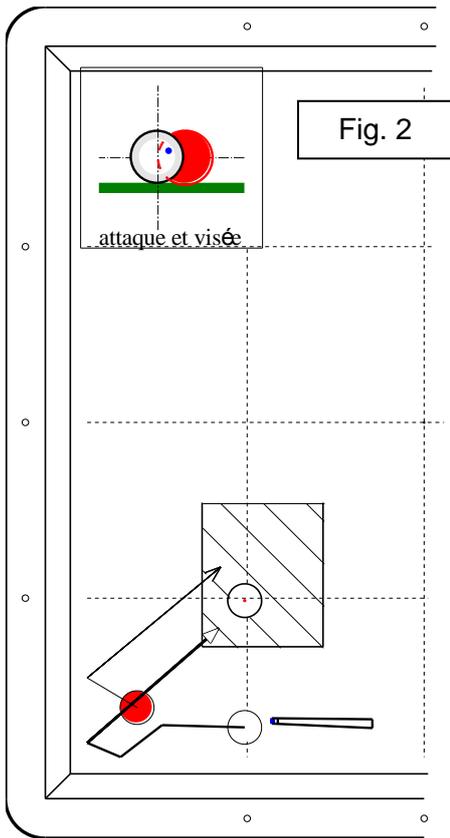


Figure 2

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'harmonie des 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 des 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.

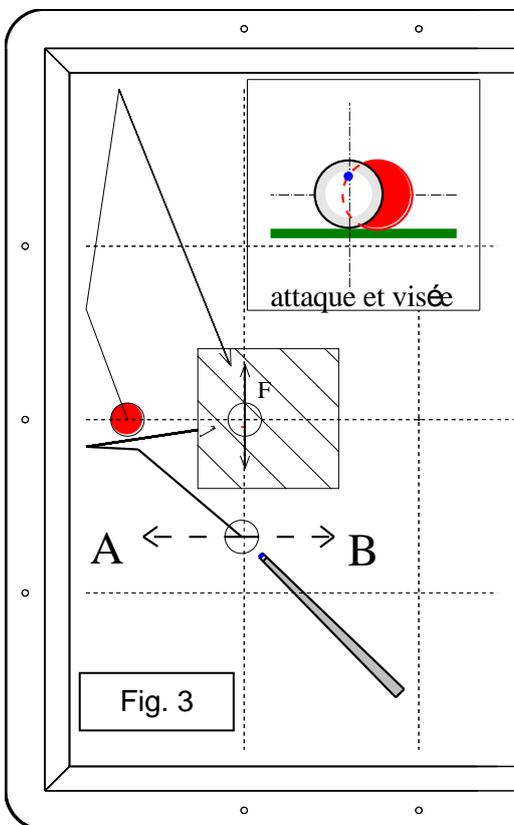


Figure 3

La figure 3 propose une situation fréquemment rencontrée dans le tiers du 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 des vitesses des billes 1 et 2.

Plus fiable, le regroupement des billes par le rappel de la rouge est toujours privilégié par rapport au placement sur la bille 3. On retiendra cette solution lorsque le retour de la rouge ne sera plus envisageable.

Variantes :

Modifier l'emplacement de la 3 le long de la ligne fléchée « F » afin d'apprécier les nuances d'effet pour caramboler. Transformer par la suite l'orientation des billes 1 et 2 pour repérer, d'une part, la limite technique du coup naturel (lorsque la 1 se rapproche de la position « A ») et, d'autre part, la possibilité de jouer le coup direct sur la pointée avec le rappel de celle-ci par une ou deux bandes (lorsque la 1 se rapproche de l'emplacement « B »).

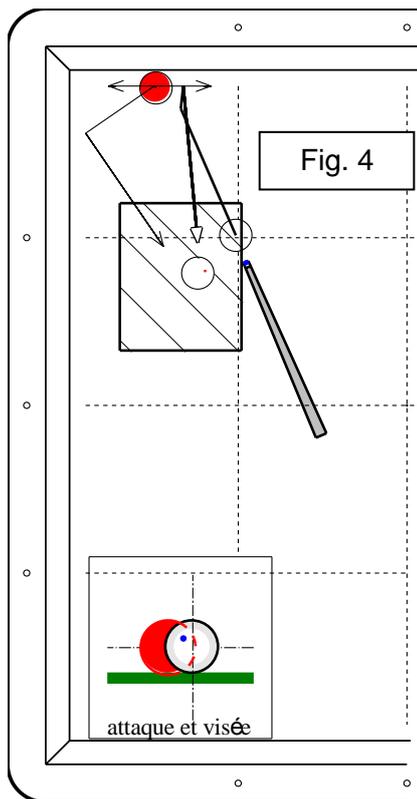


Figure 4

Cette figure est comparable à la précédente par les trajectoires respectives des billes 1 et 2. 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 deux bandes. Ici encore, le placement sur la pointée (bille 3) ne peut pas être la priorité si le regroupement est possible.

Variantes :

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

Cette 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 une combinaison « plus fin et plus d'effet ».

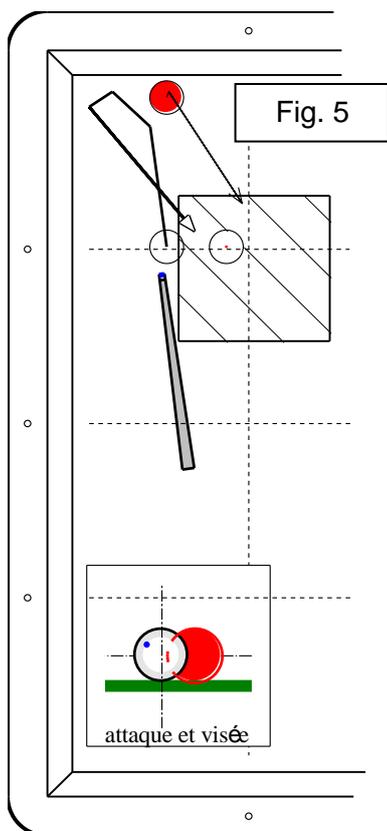


Figure 5

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

La recherche d'un rappel de la rouge trop parfait peut entraîner le contre de celle-ci sur la 3 avant de caramboler. Certaines situations peuvent présenter aussi 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.

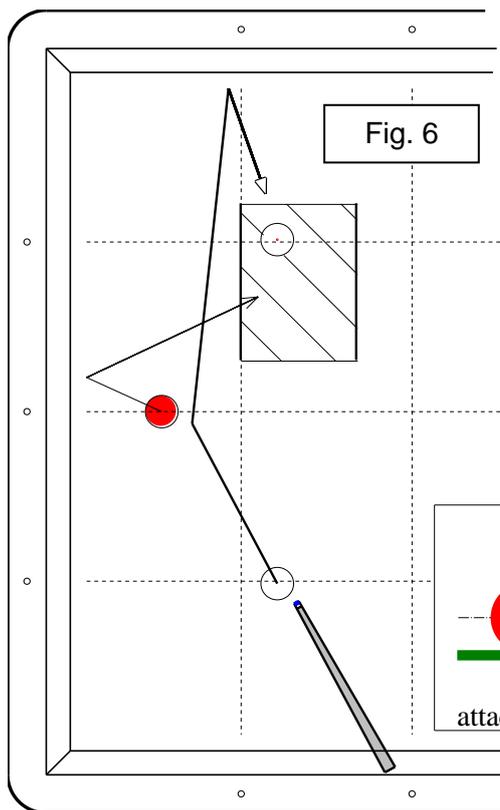


Figure 6

Le coup en une bande à gauche de la rouge reste possible, mais interdit tout rappel de celle-ci. De plus, le coup direct impose un réglage hauteur difficile compte tenu de la distance 1-2. La trajectoire proposée s'obtient par un coup naturel (avec réglage éventuel d'effet), qui favorise le retour de la rouge par une bande. Une quantité de bille excessive peut entraîner un contre de la rouge sur la 3 avant le carambolage.

Seule une distance 1-2 relativement courte (10 à 15 cm) permettrait la réalisation du coup direct dans de bonnes conditions par un coup de réglage (cf « coups de réglage »).

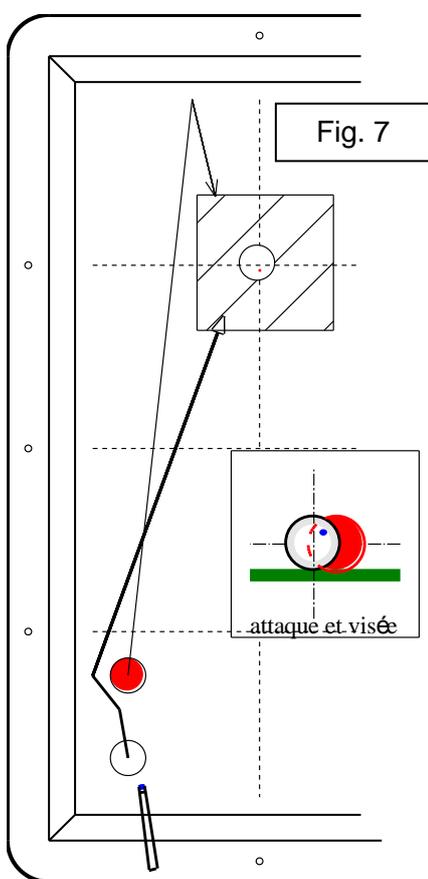


Figure 7

Cette situation propose une trajectoire par coup naturel en une bande à gauche de la rouge. En raison du risque de contre de la rouge sur la 3 lié à l'orientation des billes 1 et 2, cette solution est souvent écartée au profit d'une finesse par une bande ou d'un coulé direct. Dans les deux cas, la technique utilisée est plus difficile et le regroupement est beaucoup plus approximatif.

Coup naturel dans le tiers du billard avec placement

Figure 8 « A »

Situation sans possibilité de rappel : le coup naturel par deux bandes sur la rouge permet d'obtenir un placement approximatif pour un futur rappel en longueur. Les lignes pointillées représentent l'éventail possible de l'orientation du placement et la distance adéquate à obtenir entre les billes 1 et 3, offrant ainsi un plus large choix de rappels en longueur. En outre, la quantité de bille choisie déplacera la rouge parallèlement à la petite bande afin de profiter d'une bille 3 « grosse » lors du rappel (flèche « F »).

Lorsque la trajectoire nécessite 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 un mouvement naturel au moment du choc sur la 2. Cette trajectoire offre un meilleur taux de réussite que celle en une seule bande.

Le coup en une ou deux bandes sur la pointée est également possible, mais entraînerait une situation beaucoup plus défavorable.

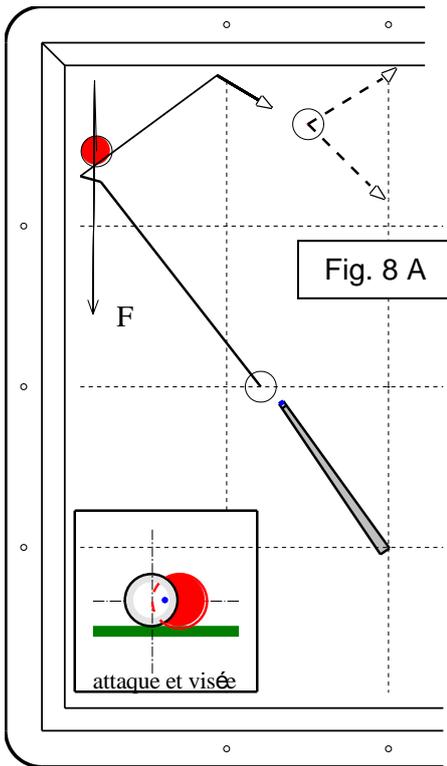
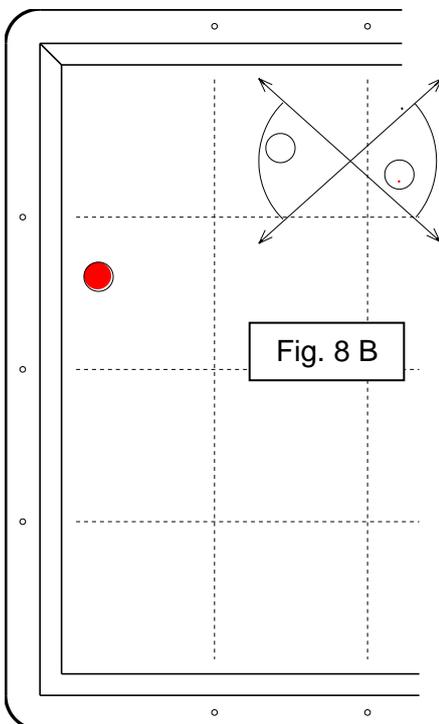


Figure 8 « B »

Résultante possible du coup précédent, les billes blanche et pointée se trouvent à l'intérieur des lignes fléchées qui représentent les limites d'orientation du placement.



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

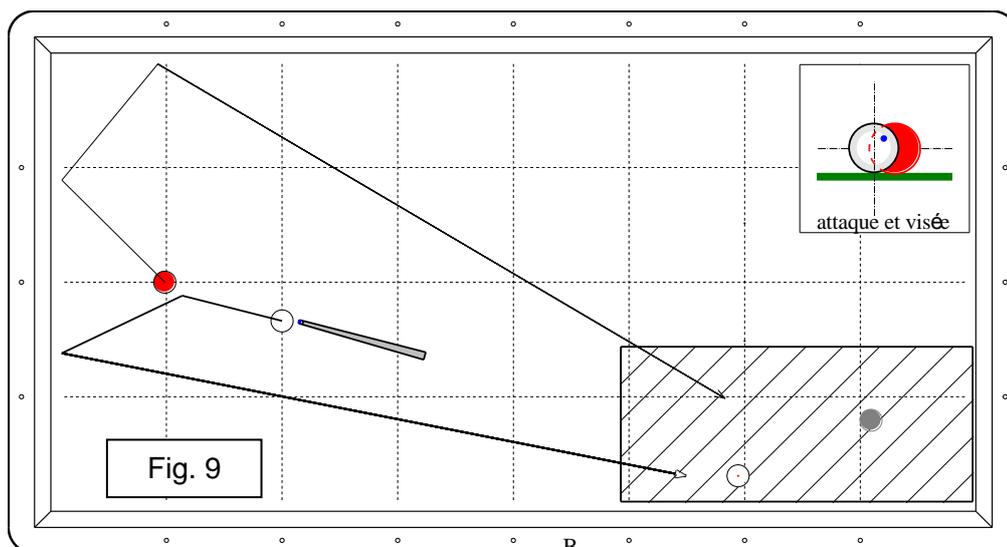


Figure 9

La trajectoire proposée 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 rouge est possible dans la zone hachurée. L'emplacement de la bille 3 (grosse) facilite la réussite du carambolage.

Cette 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 une combinaison « plus fin et plus d'effet » au détriment du regroupement.

Si la bille 3 occupe l'emplacement en grisé, le coup se jouera par deux ou trois bandes (avec l'appui de la grande bande « B »), sans rechercher un regroupement aussi précis.

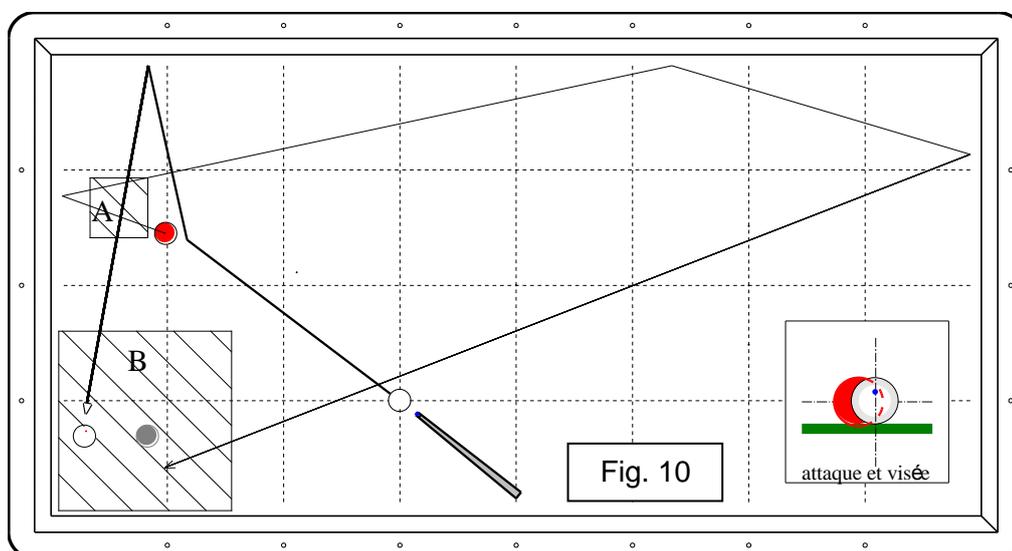


Figure 10

Par un coup naturel en une ou deux bandes à droite de la rouge et une quantité de bille adaptée (entre $\frac{1}{2}$ et $\frac{3}{4}$ 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. Cette solution n'est retenue que dans le cas d'une bille 3 « grosse ». Si celle-ci se trouve à l'emplacement en grisé, le coup se jouera par une bande à droite de la bille pointée.

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

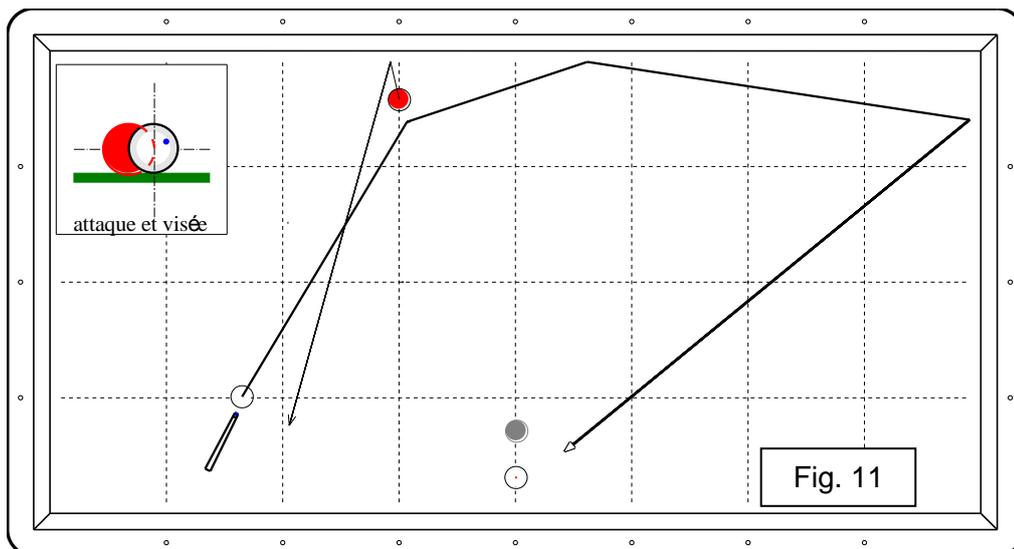


Figure 11

La bille pointée étant « grosse », la trajectoire en deux bandes à droite de la rouge offre la meilleure « arrivée ». De plus, l'orientation des billes 1 et 2 permet d'employer 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 effet à droite, pour bénéficier d'une meilleure « arrivée ».

Ces deux situations n'offrant pas de regroupement intéressant, l'objectif tactique se limite au carambolage en mesure.

Nota : la notion de « mesure » est relative aux distances que parcourent les billes. Sur cet exemple, déplacer la bille 3 d'environ 30 cm lors du carambolage convient.

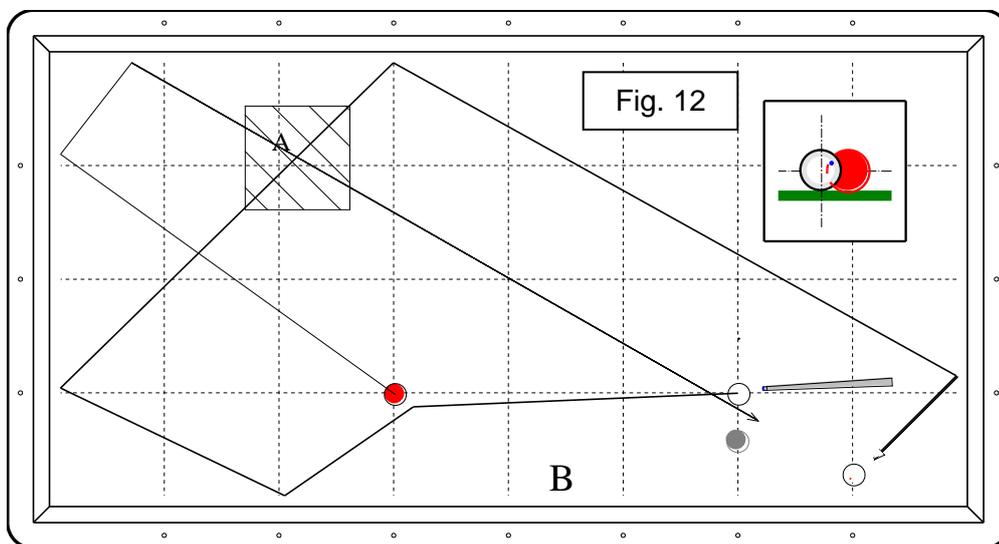


Figure 12

Cette figure propose une trajectoire en quatre bandes, réalisable par coup naturel. Le contre s'évite en faisant passer la bille 1 **avant** la bille 2 dans la zone hachurée « A », ce qui limite la quantité de bille.

Pour autant, celle-ci doit être suffisante pour assurer le retour de la rouge dans le tiers du billard.

Lorsque la pointée se trouve à l'emplacement en grisé (« petite »), le même coup reste possible, mais comporte un plus grand risque. Le coup par une bande (grande bande « B ») à droite de celle-ci sera sûrement plus fiable, l'objectif tactique se limitant au carambolage en mesure.

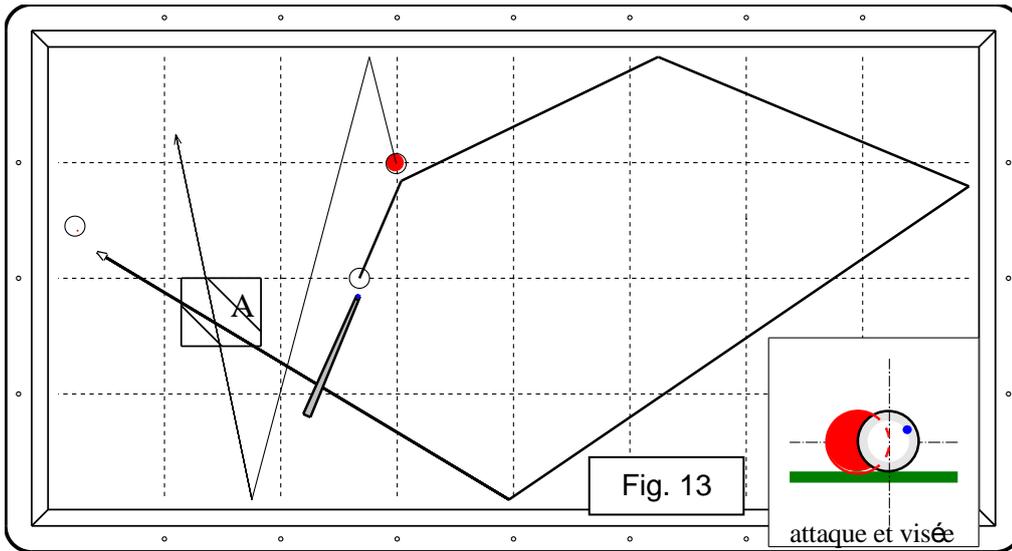


Figure 13

Assez simple à réaliser par coup naturel, cette trajectoire par trois bandes comporte un grand risque de contre qui s'évite en faisant passer la bille 1 **après** la bille 2 dans la zone hachurée « A ».

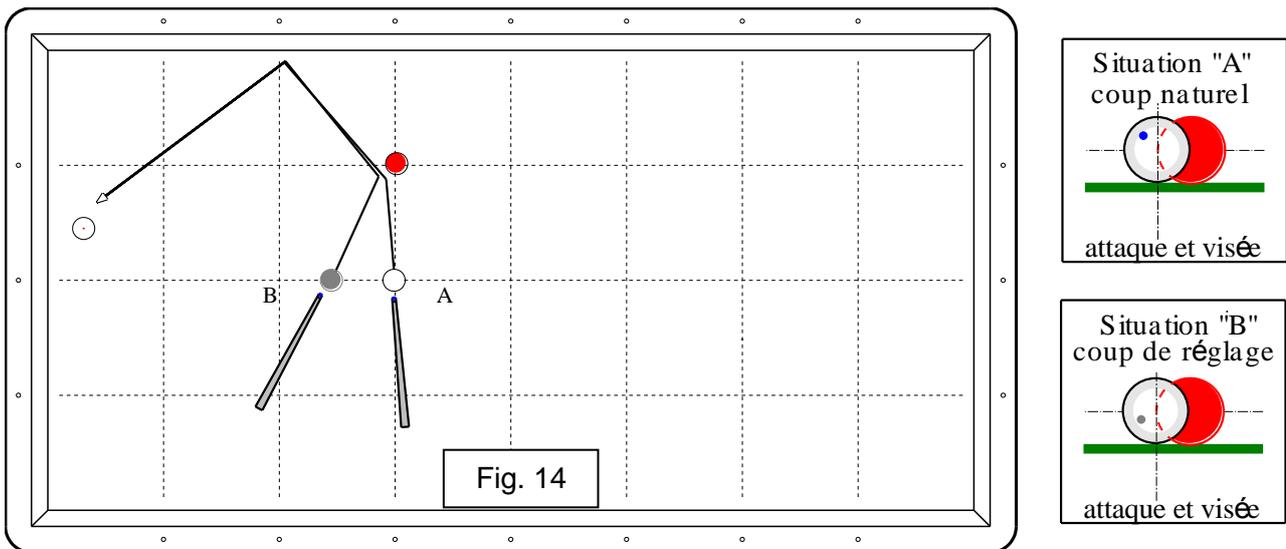


Figure 14

Deux variantes de la figure 13, où la trajectoire précédente présente de grandes difficultés techniques. En « A », on choisit le coup naturel en une bande avec une mesure relative, afin de rester à proximité de la 3. En « B », cette trajectoire s'obtient par le coup de réglage avec un éventuel regroupement (très approximatif étant donné l'incertitude d'un carambolage précis et l'impossibilité d'amortir).

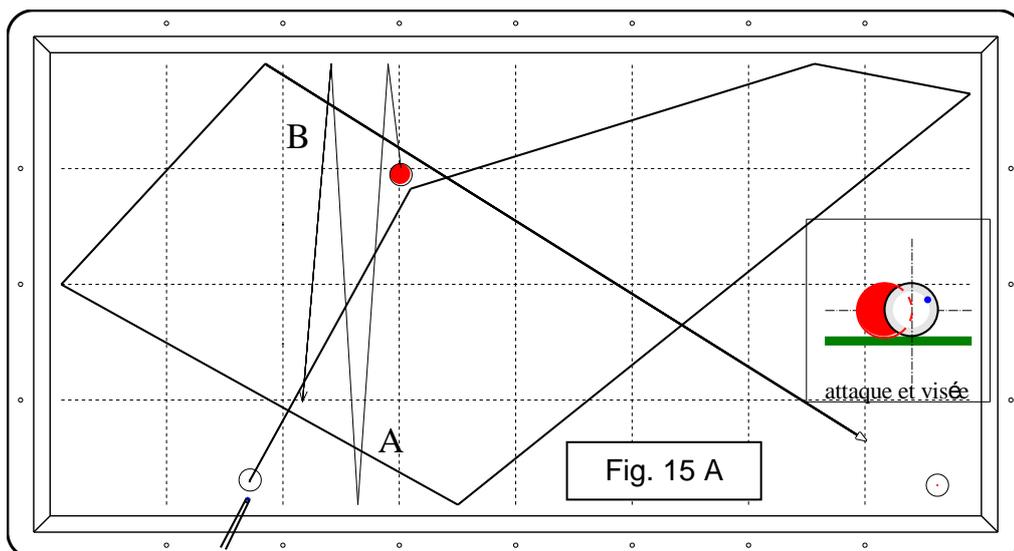


Figure 15 « A »

Cette trajectoire trouve son intérêt dans l'emplacement de la 3 (« grosse ») et dans la technique de jeu utilisée. La quantité de bille étant assez importante pour assurer la trajectoire et réduire le risque de contre, la puissance du coup fait appel à un élan suffisant, autorisé par une longueur de flèche adaptée (entre 15 et 20 cm).

Les lettres « A » et « B » définissent les zones de contre dans lesquelles la 1 doit passer **après** la 2.

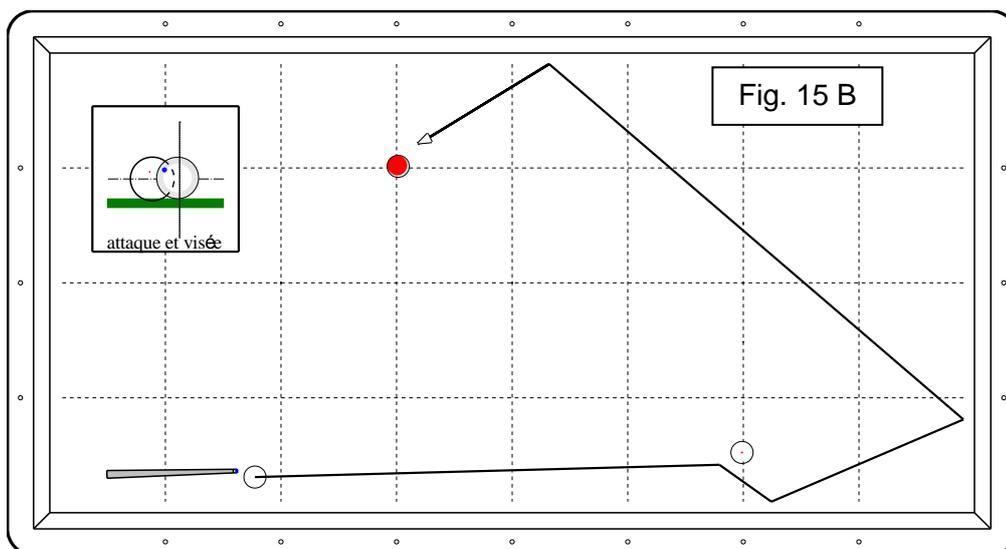


Figure 15 « B »

La trajectoire précédente présente l'inconvénient d'une bille 3 « petite » et le deux bandes à droite de la rouge exige une finesse. Dans ces conditions, on recherchera une solution sur la pointée. Sur cet exemple, la trajectoire par coup naturel en trois bandes à droite de la pointée garantit le meilleur taux de réussite.

Entraînement

Objectifs :

Sur les rappels dans le tiers du billard :

- Affiner les réglages de quantité de bille adaptés à l'harmonie des vitesses des billes 1 et 2
- Rechercher la mesure adéquate au regroupement
- Reconnaître les situations « limites » au-delà desquelles le regroupement n'est plus possible

Sur les placements en longueur :

- Apprécier les nuances d'effet précisant les trajectoires favorables au placement
- Rechercher la mesure adéquate (distance 1-3)
- Adapter la quantité de bille pour garder, sur le coup suivant, une bille 3 « grosse »

Sur les « grands points » :

- Distinguer les situations favorables ou défavorables au regroupement
- Prendre en compte l'emplacement de la bille 3 (« grosse » ou « petite ») et la technique de jeu dans le choix d'une trajectoire
- Apprécier l'approximation des zones de regroupement en fonction des situations
- Appréhender l'ordre de passage des billes 1 et 2 dans les « zones de contre » (exemples des figures 10, 12, 13 et 15 « A »)

Méthode :

Un entraînement méticuleux, mais limité à quelques essais par figure, semble se montrer le plus efficace pour l'apprentissage. Mémoriser les différents paramètres lors de la préparation du coup est indispensable afin de pouvoir les corriger lors de l'essai suivant, après une analyse entre chaque essai. Il s'agit d'accroître progressivement le pourcentage de résultats satisfaisants, sans se limiter à un essai parfait, mais trop épisodique.

Avertissement :

Les aires de regroupement délimitées par les zones hachurées peuvent paraître de trop grande superficie. Là encore, le but ne consiste pas à réunir de temps en temps les trois billes parfaitement, mais de les rassembler le plus fréquemment possible dans la zone proposée.

En outre, l'analyse d'un coup joué ne se limite pas à la simple observation de la situation de jeu suivante (qu'elle soit favorable ou défavorable). En effet, sur une situation de jeu aléatoire, un coup parfaitement exécuté peut donner un résultat, c'est-à-dire une situation des billes, problématique, ou au contraire, une situation objectivement inespérée. En conséquence, un certain recul s'impose dans l'analyse d'une résultante plus ou moins intéressante.

La possibilité de regroupement dépend, dans tous les cas, de la disposition précise des billes et aussi de la technique de jeu choisie. L'emplacement de la bille 3 (grosse ou petite) et la longueur des trajectoires sont également des critères déterminants dans les choix.

Enfin, l'état du drap et le « rendement » des bandes peuvent conduire à des réglages d'effet ou de quantité de bille assez éloignés de ceux proposés sur les figures. Le compétiteur, amené à pratiquer sur un matériel inhabituel, risque d'être perturbé par la différence de rendement et devra profiter de l'échauffement avant le match, pour retrouver ses marques.

Les figures 1, 2, 3, 8, 9, et 10 sont disposées à l'attention de joueurs droitiers ; les joueurs gauchers devront inverser les situations pour une exécution plus confortable.

NOTES PERSONNELLES

A large rectangular grid for personal notes. It features a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided by dotted lines into a grid of 8 columns and 3 rows.

A smaller rectangular grid for personal notes, identical in style to the larger one. It has a double-line border with small circles at the corners and midpoints. The interior is divided by dotted lines into a grid of 2 columns and 3 rows.

A second smaller rectangular grid for personal notes, identical in style to the first one. It has a double-line border with small circles at the corners and midpoints. The interior is divided by dotted lines into a grid of 2 columns and 3 rows.

NOTES PERSONNELLES

A large rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at each of the four corners. The interior is divided into a grid of 8 columns and 4 rows by dashed lines.

A vertical rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at each of the four corners. The interior is divided into a grid of 2 columns and 4 rows by dashed lines.

A vertical rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at each of the four corners. The interior is divided into a grid of 2 columns and 4 rows by dashed lines.

Objectifs

- Se familiariser avec les situations caractéristiques dans le tiers du billard (placements)
- Améliorer la connaissance des trajectoires par 2 bandes ou plus

Références techniques :

Bases techniques de la « finesse »: voir Cahier du débutant (édition 2001, page 49) et Programme NT2 (édition 2002, page 27)

Finesses dans le tiers du billard avec placement en longueur

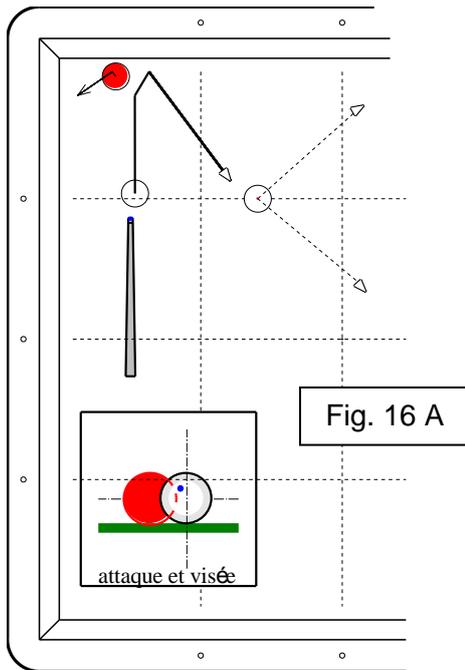


Figure 16 « A »

La recherche du placement en largeur tente bon nombre de joueurs. Pourtant, sa réalisation reste beaucoup plus aléatoire que la solution du placement en longueur. Celui-ci offre, en effet, un plus grand choix de possibilités, délimité par les lignes en pointillé passant par le centre de la bille 3. La mesure du carambolage devant être approximative (entre 10 et 30 cm), la quantité de bille doit rester faible afin de laisser la rouge à proximité de la petite bande.

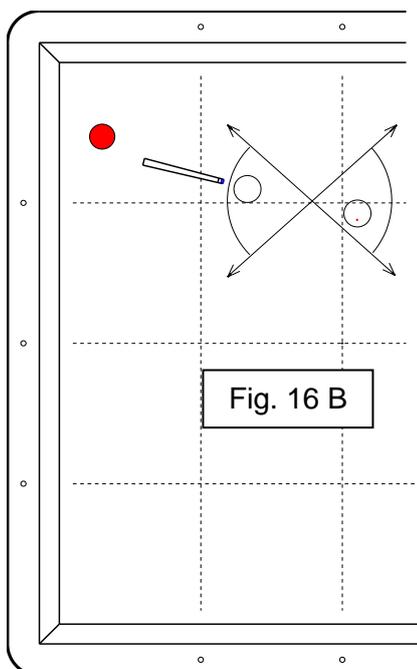


Figure 16 « B »

Résultante possible du coup précédent, les billes blanche et pointée se trouvent à l'intérieur des lignes fléchées qui représentent les limites d'orientation du placement.

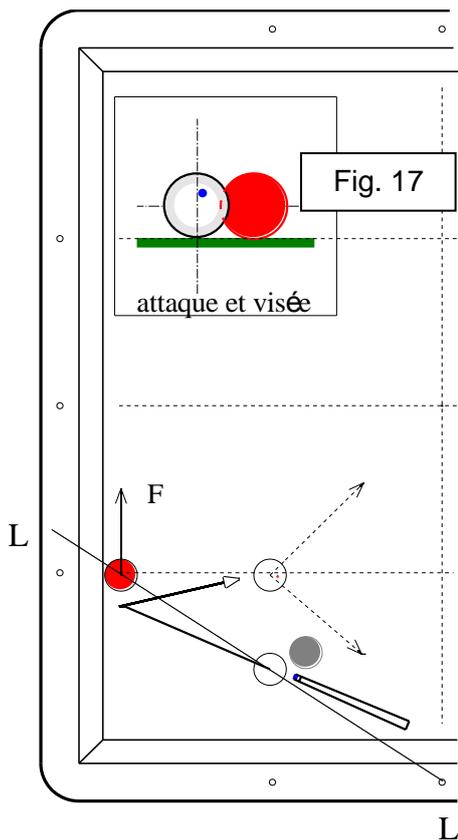


Figure 17*

Contrairement à la figure 3, la disposition des billes 1 et 2 n'autorise pas le rappel de la rouge par deux bandes. Par une finesse en une bande sur la rouge, il s'agit de rechercher un placement en longueur sur la pointée. La quantité de bille doit permettre le déplacement de la rouge le long de la petite bande (ligne fléchée « F »), afin de garder une bille 3 « grosse » lors du rappel en longueur. La mesure du coup doit rester approximative (entre 15 et 25 cm), pour profiter d'un plus large éventail de rappels.

Si la bille 1 se trouve à l'emplacement grisé, le coup direct sur la pointée devient intéressant avec le rappel en largeur de celle-ci.

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

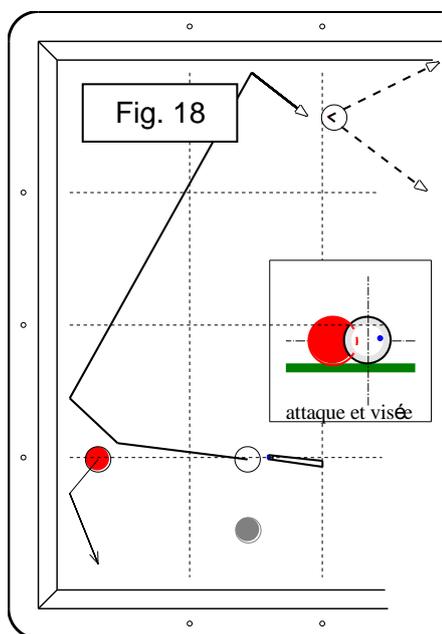


Figure 18

La figure propose un placement approximatif en jouant un coup par deux bandes sur la rouge. Même si le coup en 1 bande est possible, la trajectoire en 2 bandes offre un taux de réussite plus important.

La quantité de bille devant rester faible pour laisser la rouge « grosse » dans la zone du coin, 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.

Le coup en une ou deux bandes à gauche de la pointée pourrait être retenu en cas d'impossibilité de jouer la rouge (cas de l'emplacement de la 1 en grisé).

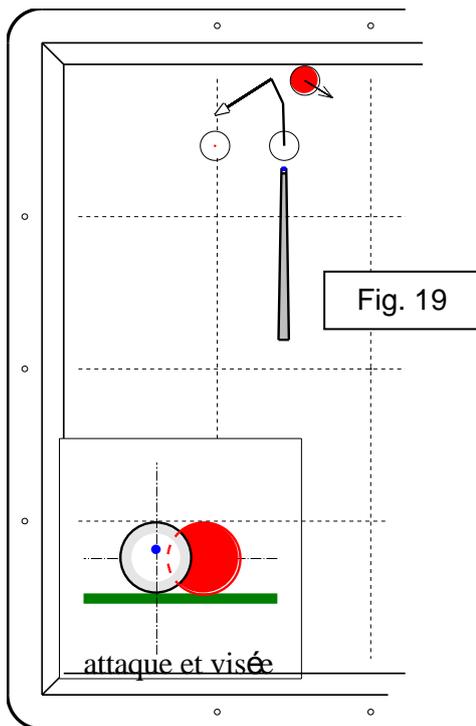


Figure 19

La facilité technique de cette situation conduit souvent à une exécution négligée, alors que trois impératifs doivent retenir notre attention. Le carambolage en mesure limite la trajectoire de la 1 lors du rappel suivant. 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 grande bande accroît l'éventail des possibilités de rappels en longueur.

Le placement (non intentionnel) obtenu sur la pointée peut laisser une hésitation dans le choix du rappel (en longueur ou en largeur ?). En raison de l'emplacement de la rouge à proximité de la grande bande, le rappel en largeur présente un risque de masque le long de la bande. Ce choix ne sera retenu qu'en cas d'impossibilité de rappeler en longueur.

Trajectoires par finesse en deux bandes ou plus

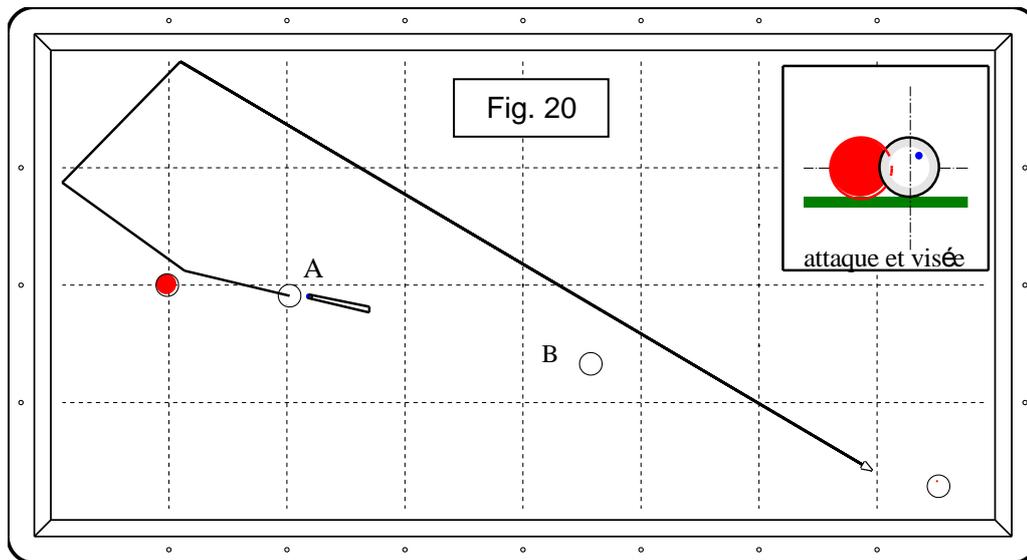


Figure 20

Bille 1 en « A » : aucune solution par coup naturel n'est possible sur la rouge. Grâce à la distance assez réduite entre les billes 1 et 2, la trajectoire proposée, obtenue par la technique de la finesse avec peu d'effet à droite n'est pas très difficile. Le déplacement de la bille 2 restant obligatoirement limité par la finesse, le regroupement n'est pas possible.

Bille 1 en « B » : l'augmentation de la distance entre les billes 1 et 2 rend le coup plus délicat. Suivant l'orientation précise des billes 1 et 2, le coup se jouera à droite ou à gauche de la rouge, en fonction du « degré » de finesse des deux trajectoires. En général, un des deux côtés offre une finesse plus tolérante.

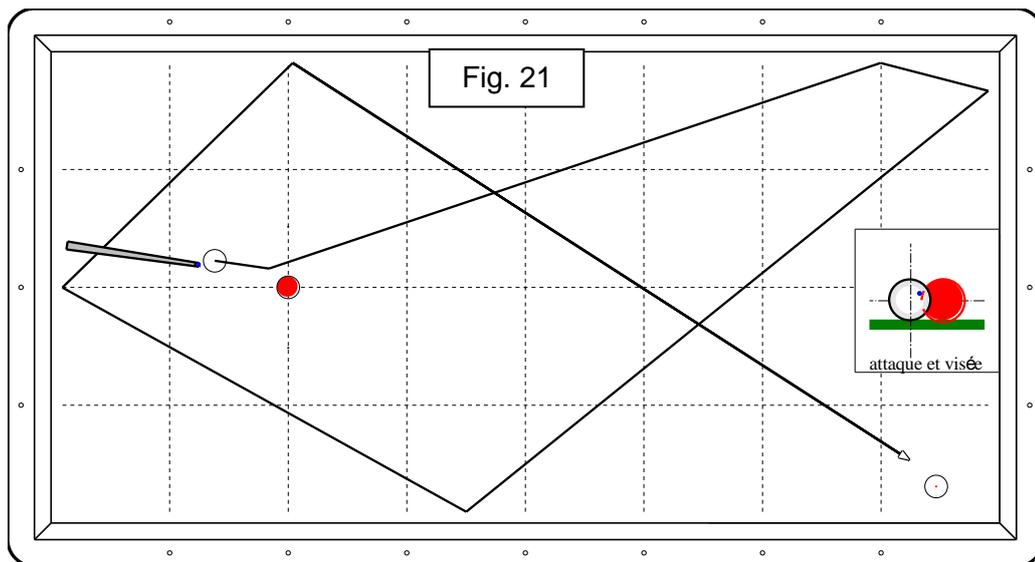


Figure 21

Peu de solutions sont envisageables sur cette situation, les trois billes étant alignées. Grâce à une quantité de bille assez faible pour diriger la bille 1 près du coin et une puissance suffisante, la trajectoire en cinq bandes offre une solution assez fiable dans la mesure où la 3 est grosse.

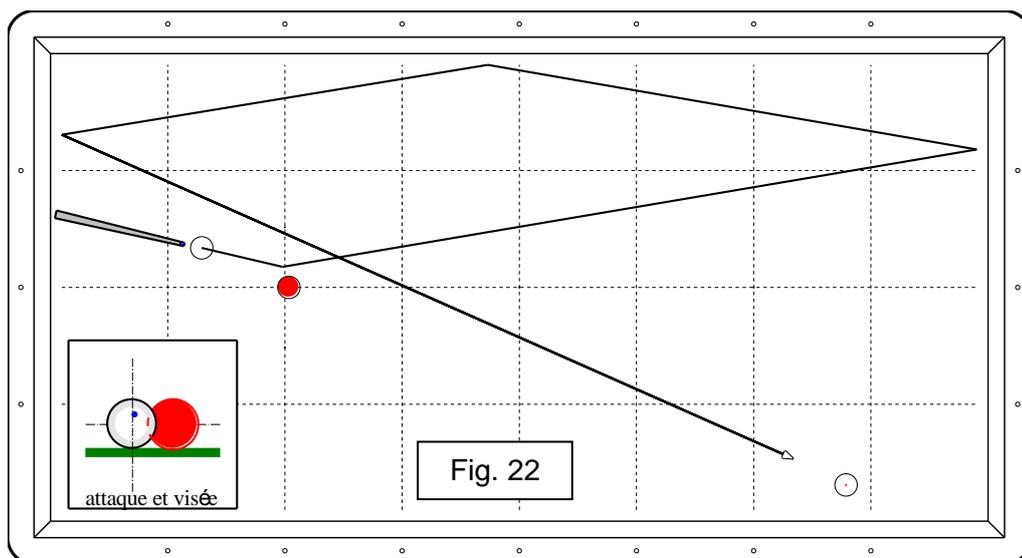


Figure 22

Situation comparable à la précédente, avec une trajectoire en trois bandes.

Entraînement

Objectifs :

Sur les placements en longueur :

- Apprécier les réglages d'effet favorables au placement sur la bille 3
- Rechercher la mesure adéquate (distance 1-3)
- Adapter la quantité de bille pour bénéficier, sur le coup suivant, d'une bille 3 « grosse »

Sur les grands points :

- Se familiariser avec les nouvelles trajectoires réalisables par finesse
- Prendre en compte le degré de finesse imposé par la situation

Méthode :

Concernant les placements en longueur, l'entraînement peut se porter, dans un premier temps, sur les figures présentées en rectifiant après chaque essai, les erreurs de quantité de bille, d'effet et de mesure. Par la suite, de légères modifications dans la disposition des billes permettront d'aborder les situations voisines, plus fréquemment rencontrées en cours de jeu. Ces dernières devront faire l'objet d'une analyse rationnelle sur les difficultés techniques qu'elles présentent, ainsi que sur les objectifs tactiques qu'elles permettent.

Sur les grands points joués par finesse, l'entraînement se limite à quelques essais sur les différents exercices, en se concentrant essentiellement sur la visée permettant d'apprécier les quantités de bille adaptées aux trajectoires.

Avertissement :

La marge de progression sur les coups joués en finesse, indéniablement limitée, et la rareté des situations rencontrées expliquent en partie les lacunes constatées dans cette famille de coups. Sur les placements en longueur, la quantité de bille est souvent négligée, n'intervenant pas directement sur le carambolage, dans la mesure où le joueur privilégie souvent le réglage d'effet pour diriger sa bille. Ce manque de rigueur généralement constaté dans l'exécution de ce type de coups tend à rendre encore plus difficile la réalisation du carambolage sur les situations plus approximatives. Bien que cette technique de jeu reste délicate, une certaine recherche de précision s'impose sur ce type de coups pour permettre au pratiquant d'améliorer l'appréciation du « degré » de finesse imposé par chaque situation.

NOTES PERSONNELLES

A large rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 8 columns and 4 rows by dashed lines.

A vertical rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 2 columns and 3 rows by dashed lines.

A vertical rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 2 columns and 3 rows by dashed lines.

Objectifs :

- Maîtriser le carambolage vers le plein de la bille 3
- Reconnaître les situations favorables au déplacement de la bille 3
- Affiner le réglage hauteur sur les rétros amortis
- Améliorer les placements sur les rétros dans le tiers du billard

Références techniques :

Bases techniques du rétro : voir Cahier du débutant (édition 2001, page 79) et Programme NT2 (édition 2002, page 15)

Définition de l'amorti : voir Programme NT2 (édition 2002, page 31)

Déplacement de la bille 3 ou réglage hauteur

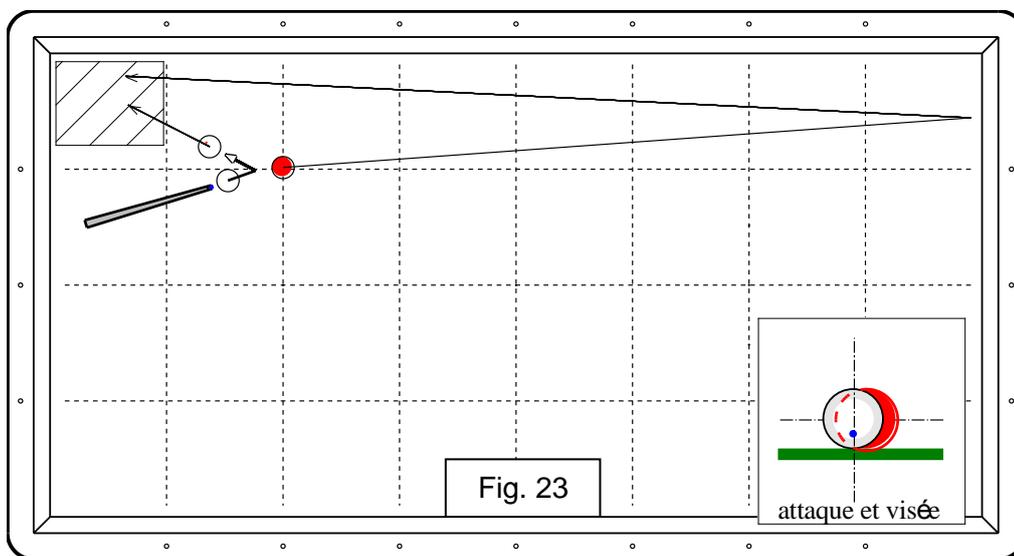


Figure 23

Cette situation se caractérise par un rétro dont la distance de recul est assez courte par rapport à celle du rappel de la 2. La bille 3 étant éloignée du coin, il est préférable de conserver un réglage simple (attaque basse) en la bousculant vers cet angle, 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.

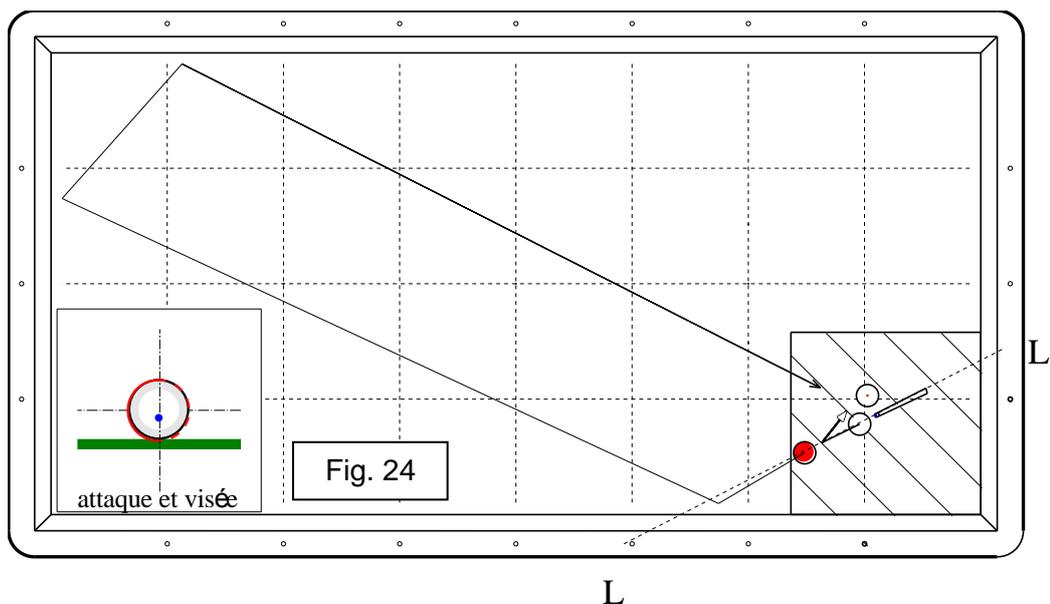


Figure 24*

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.

Le placement sur la 3 n'est pas, dans ce cas, prioritaire, l'objectif se limitant à l'amorti (à environ une bille).

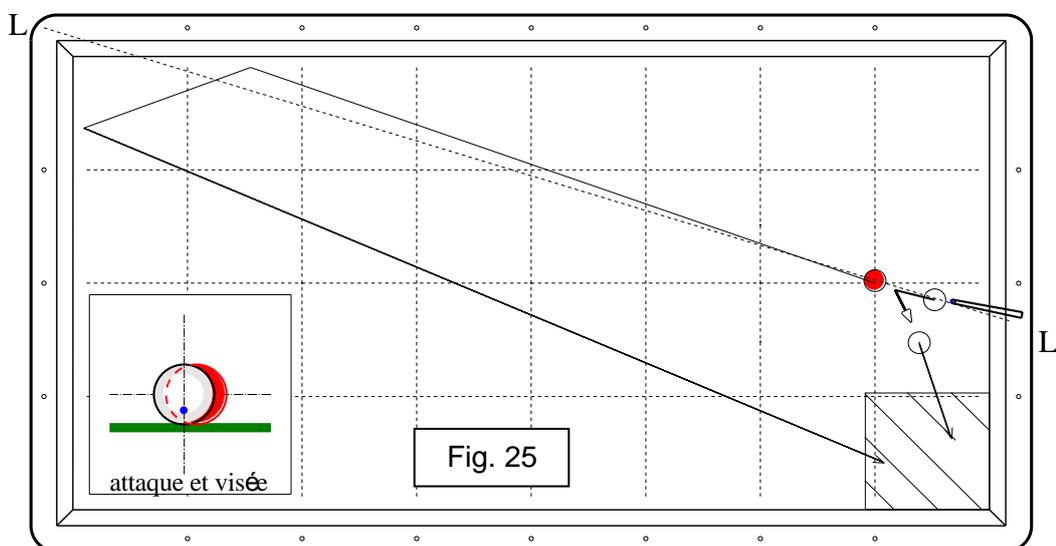


Figure 25*

La bille revenant vers le coin sur ce rappel, il est préférable de déplacer la bille 3 vers la zone de retour de la 2 pour éviter une situation délicate. Cette solution rejoint celle proposée par la figure 23, qui consiste également à déplacer la bille 3.

*Nota : La ligne en pointillé « L » matérialise l'orientation des billes 1 et 2 et facilite le positionnement des billes.

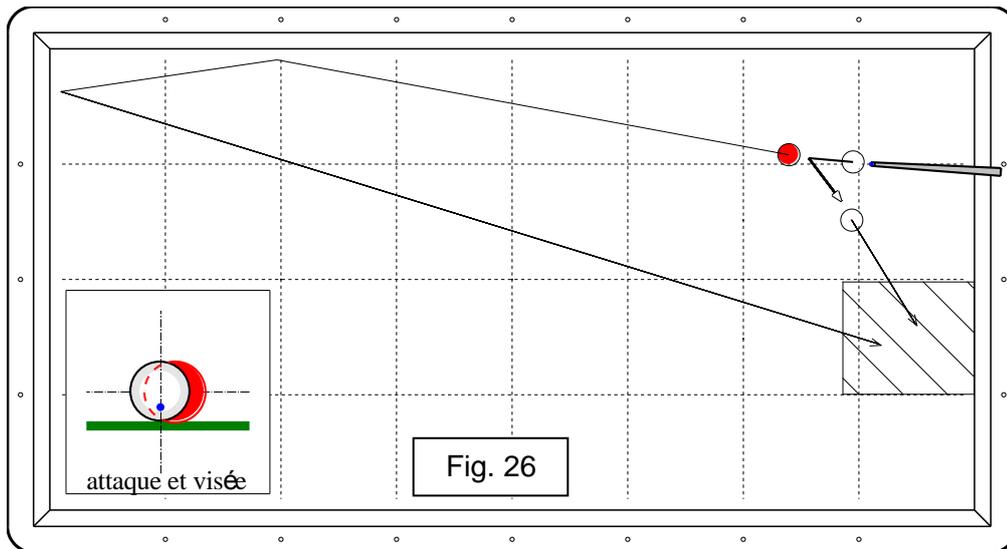


Figure 26

Similaire aux figures 23 et 25, cette situation présente un retour de la 2 par deux bandes. Le carambolage en dominante et le déplacement de la 3 tolèrent une mesure plus approximative que celle du même rappel avec amorti.

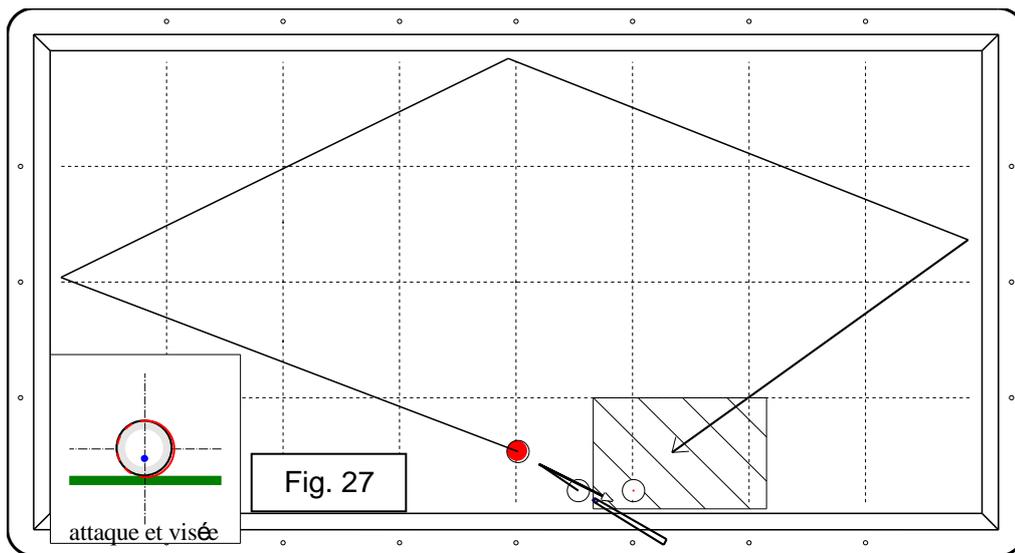


Figure 27

Même principe tactique que celui de la figure 24, mais avec une trajectoire différente. Le carambolage avec amorti se fait de préférence par l'intermédiaire de la bande, afin de limiter le risque de masque le long de la grande bande. L'amorti doit être « relatif », la bille 1 ne doit pas venir se « coller » à la 3.

Rétros dans le tiers de billard avec placement

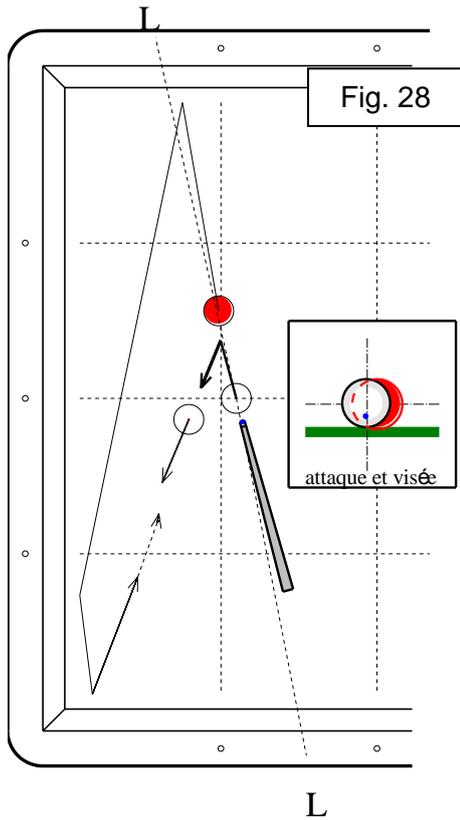


Figure 28*

Deux objectifs peuvent être visés dans 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), 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 de la bille 2 n'est pas envisageable.

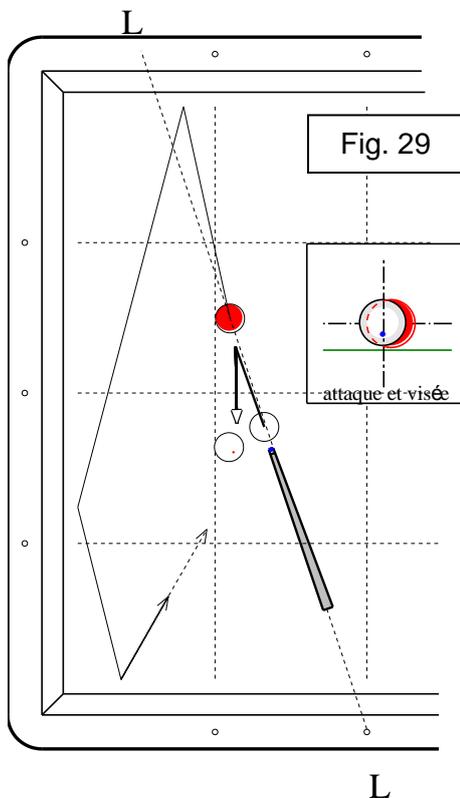


Figure 29*

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 « L » matérialise l'orientation des billes 1 et 2 et facilite le positionnement des billes.

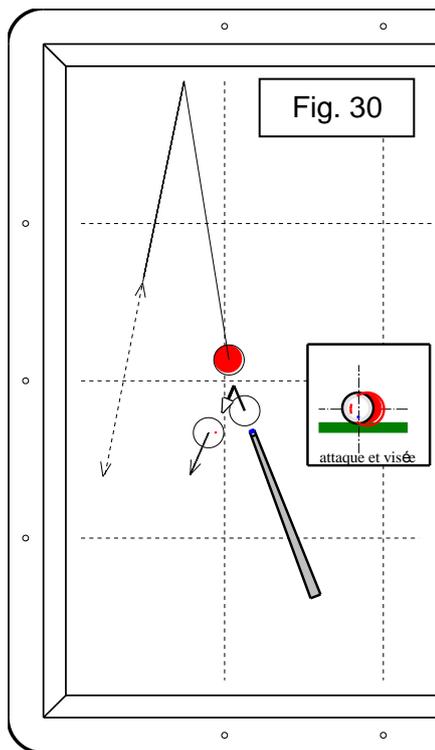


Figure 30

La distance du rétro, plus réduite que sur la figure 29, 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 dans la solution proposée précédemment.

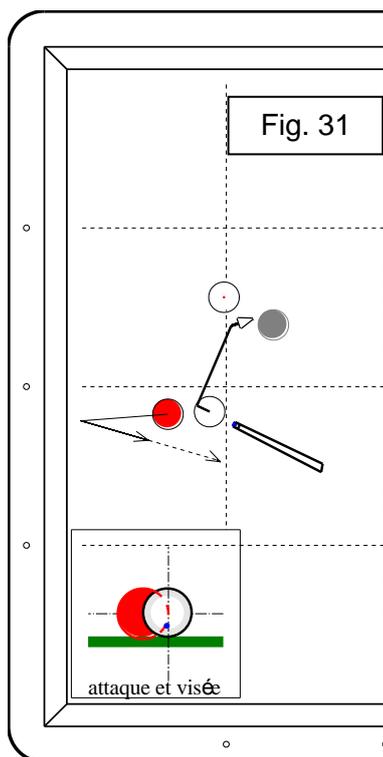


Figure 31

L'impossibilité de rappeler l'une des deux billes nous oriente vers la recherche d'un placement. Celui-ci peut s'obtenir par un rétro sur la rouge, avec un carambolage en dominante sur la pointée. Ne correspondant pas à un carambolage vers le plein de la 3, ce placement est plus approximatif que dans le cas précédent.

Après son retour de la petite bande, l'arrêt de la rouge sur la ligne en pointillé peut constituer un placement « refuge » dans le cas où le placement obtenu sur la pointée ne conviendrait pas (emplacement de la bille 1 en grisé).

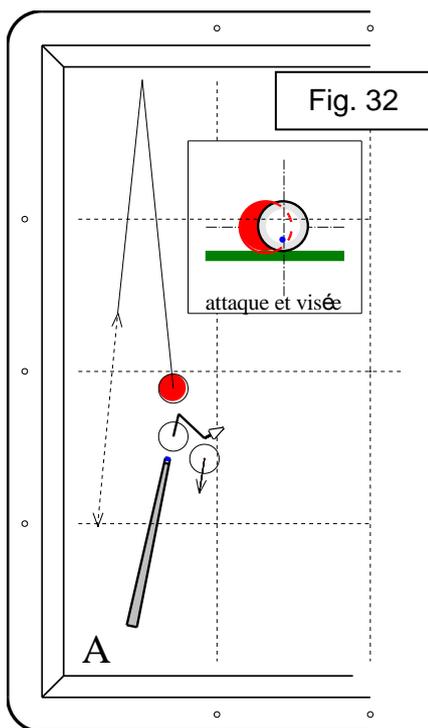


Figure 32

Situation similaire à la précédente par l'absence de rappel. Par un rétro sur la rouge, le carambolage peut se faire en dominante sur la pointée, avec la possibilité d'un placement en dominante 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 »).

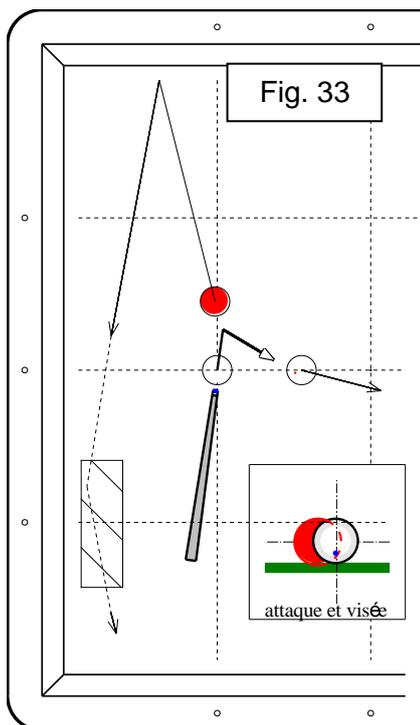


Figure 33

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 32, 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.

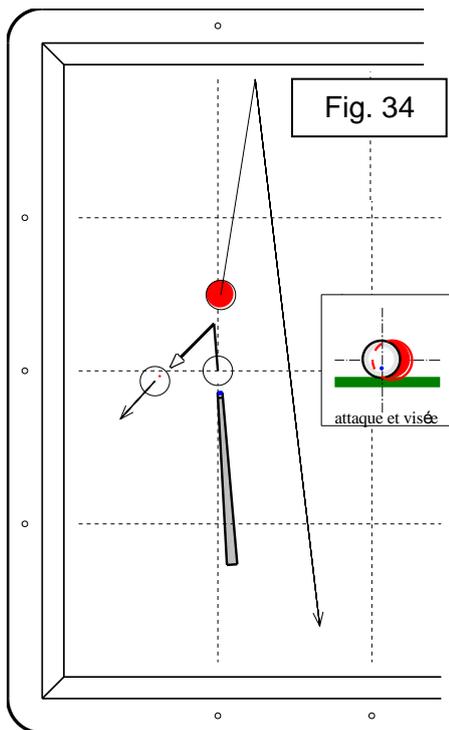


Figure 34

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 (inévitable, même en utilisant l'effet à droite) limite l'objectif tactique au placement sur la pointée en vue d'un futur rappel par la petite bande tout en dirigeant la rouge à proximité de la grande bande.

Entraînement

Objectifs :

Sur les rétros avec rappel en longueur :

- Affiner les réglages de quantité de bille favorables au bon carambolage de la 3
- Affiner le réglage hauteur sur les rétros amortis
- Reconnaître les situations favorables ou défavorables au déplacement de la 3
- S'initier aux compensations

Sur les rétros dans le tiers du billard :

- Affiner les réglages de quantité de bille adaptés au carambolage de la 3 recherché
- Améliorer la mesure adéquate au placement sur la 3 et à la trajectoire de la bille 2

Méthode :

A partir des figures 23 à 27, s'entraîner sur les rétros avec rappel en longueur afin d'améliorer la qualité du déplacement de la 3 ou de l'amorti.

Varié l'orientation des billes 1-2 et l'angle du rétro pour déterminer les objectifs tactiques, en tenant compte des difficultés techniques du coup.

A partir des figures 28 à 34, 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.

Avertissement :

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.

L'exécution proprement dite demande également une vigilance permanente sur les aspects gestuels (position du corps et de la main droite adaptées à la puissance du coup, élan égal à la traversée). La longueur de flèche, en général exagérée, complète ces dispositions, notamment sur les réglages hauteur des rétros amortis et des compensations.

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

Assimiler une nouvelle technique à l'entraînement ne doit pas diminuer l'attention lors de l'exécution de cette technique en situation de jeu. Le taux de réussite d'un coup peut être amélioré par la répétition des essais à l'entraînement et engendrer, par excès de confiance, une exécution négligée en cours de série.

Même si l'entraînement génère des automatismes, le joueur ne peut se passer de l'analyse particulière de la situation qui se présente à lui et de la rigueur indispensable dans la réalisation du coup.

NOTES PERSONNELLES

A large rectangular grid for personal notes. It features a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 8 columns and 3 rows by dashed lines.

A smaller rectangular grid for personal notes, identical in style to the larger one. It has a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 2 columns and 3 rows by dashed lines.

A smaller rectangular grid for personal notes, identical in style to the larger one. It has a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 2 columns and 3 rows by dashed lines.

NOTES PERSONNELLES

A large rectangular grid for notes. It features a double-line border with small circles at each corner. The interior is divided into a grid of 8 columns and 4 rows by dashed lines.

A smaller rectangular grid for notes, identical in style to the larger one, with a double-line border, small circles at the corners, and a grid of 2 columns and 4 rows of dashed lines.

A smaller rectangular grid for notes, identical in style to the larger one, with a double-line border, small circles at the corners, and a grid of 2 columns and 4 rows of dashed lines.

Objectifs

- Aborder la notion de coulé amorti
- Reconnaître les différents cas de coulés-rencontres

Références techniques :

Bases techniques du « coulé » : voir Cahier du débutant (édition 2001, page 37) et Programme NT2 (édition 2002, page 23)

Notion de coulé amorti

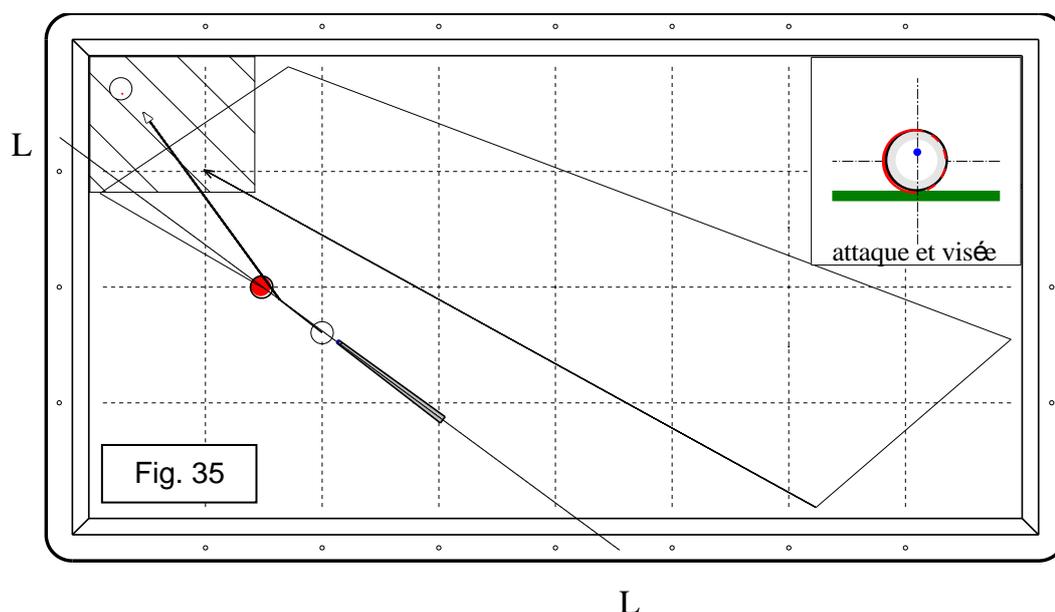


Figure 35 *

La trajectoire courte du coulé n'est pas compatible avec celle du rappel par quatre bandes, et la puissance nécessaire au rappel entraîne un carambolage trop brutal, risquant de chasser la 3 hors de la zone de regroupement. La solution consiste à effectuer un réglage hauteur, afin de diminuer la rotation « avant » de la 1 et, par conséquent, sa vitesse après le choc sur la 2, tout en jouant avec une puissance suffisante pour le rappel.

Comme pour le rétro, des distances limitées entre les billes et un angle fermé conditionnent, en général, le choix du coulé amorti, ce qui n'est pas tout à fait le cas dans la situation décrite. Toutefois, l'emplacement de la 3 « grosse » dans le coin rend le coulé amorti très accessible.

*Nota : La ligne en pointillé « L » matérialise l'orientation des billes 1 et 2 et facilite le positionnement des billes.

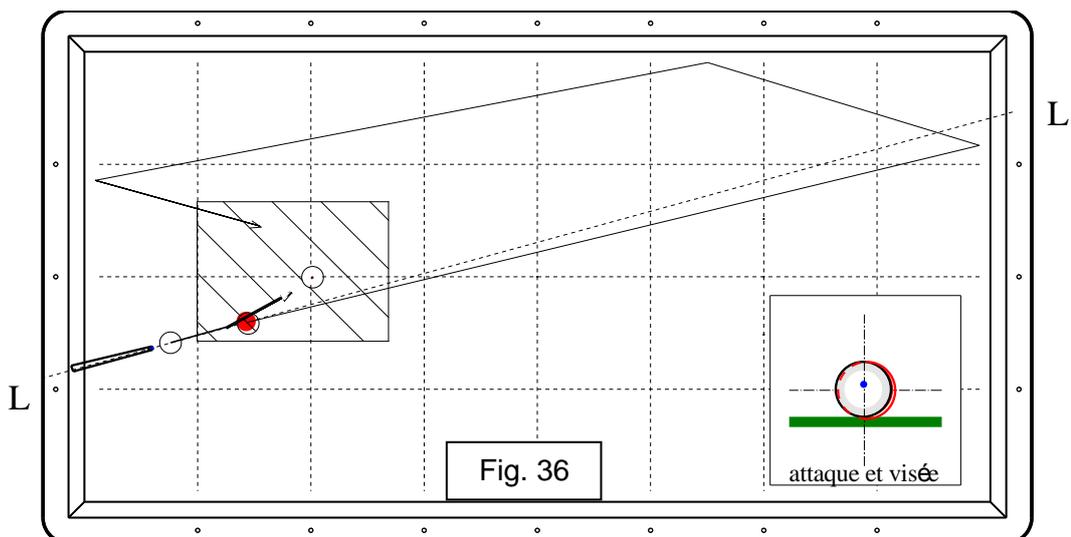


Figure 36*

Autre situation caractérisée par une 3 « petite », mais avec des distances raisonnables entre les billes et un angle assez fermé pour choisir le coulé amorti.

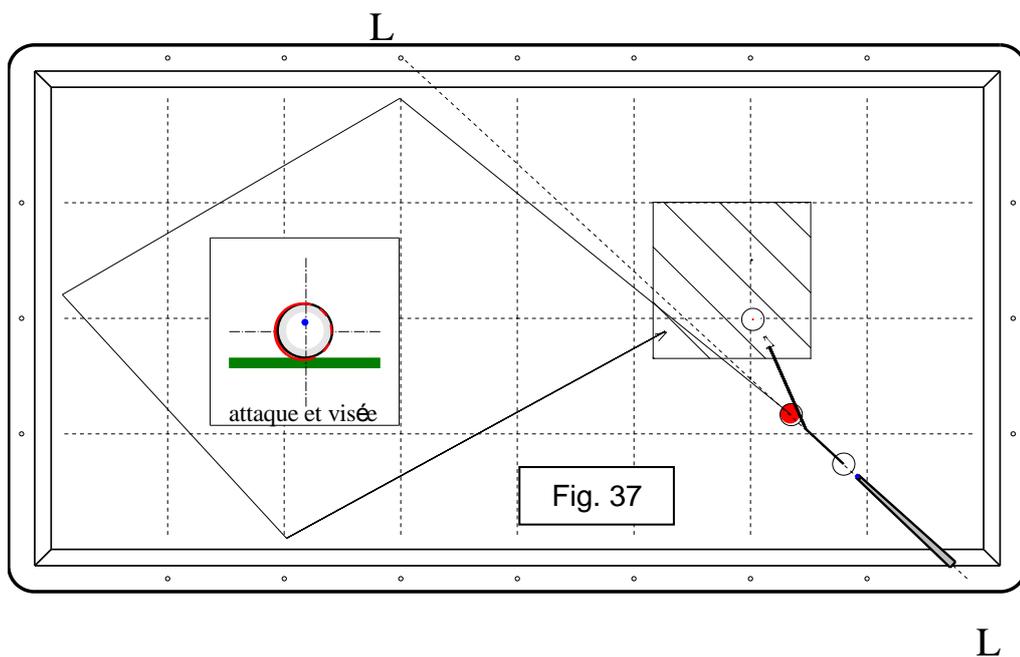


Figure 37*

Situation similaire à la précédente, avec une orientation différente.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes.

Coulés-rencontres

Le coulé-rencontre offre une solution assez fiable aux situations de masque où les trajectoires bille-bande ou bande-avant sont incertaines et où la distance 1-2 rend le massé incontrôlable. Dans la mesure où la situation est adaptée, le coulé-rencontre peut offrir également un meilleur résultat que le bande-avant. L'exposé se limite à présenter les situations caractéristiques des coulés-rencontres qui se différencient essentiellement par l'orientation des billes 1-2 et 2-3.

L'évaluation de la difficulté des coulés-rencontres se fait à partir de certains critères :

- La distance entre la bille 3 et la bande
- L'orientation des billes 1 et 2 par rapport à la bande
- L'orientation des billes 2 et 3 par rapport à la bande
- L'espace entre les billes 2 et 3

Seuls les trois premiers critères seront pris en compte dans l'étude des coulés-rencontres.

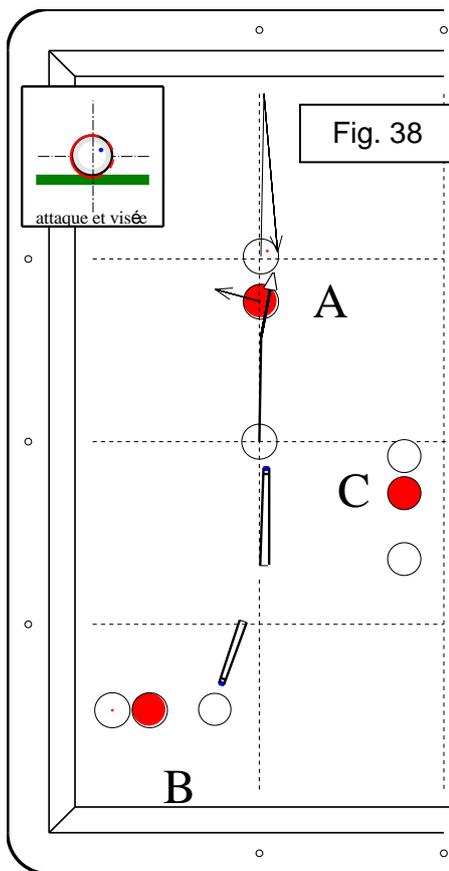


Figure 38

Situation « A »

L'orientation des trois billes est perpendiculaire à la grande bande. Le principe du coup consiste à utiliser l'effet d'« engrenage » du côté où l'on souhaite caramboler (ici à droite), afin de décaler légèrement le retour de la 3 vers la droite tout en dégageant la 2 vers la gauche. La quantité de bille doit être assez pleine afin de limiter le déplacement de la 1 sur la droite.

Situation « B »

Si la 3 se trouve à proximité de la bande, la rouge risque de rester entre la 1 et la 3 et d'empêcher le carambolage. La solution du coulé-rencontre ne peut alors s'envisager que si les billes 2 et 3 sont suffisamment espacées (environ une bille).

Situation « C »

La trajectoire nettement plus longue de la 3 rend le coulé-rencontre difficilement contrôlable.

Les situations « B » et « C » seront donc jouées de préférence par bande-avant.

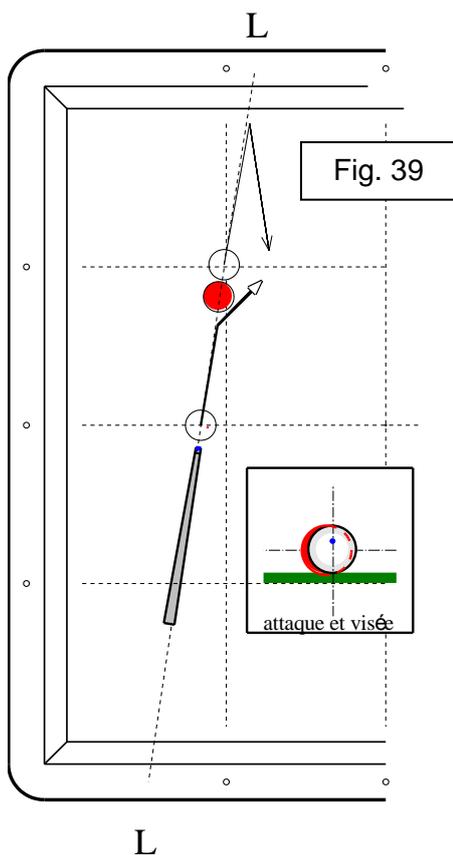


Figure 39*

Les trois billes sont alignées avec un léger « biais », matérialisé par la ligne en pointillé « L ». Il s'agit de prévoir la trajectoire de la 3 après son rebond sur la bande (défini par l'orientation 2-3), et de diriger la 1 sur cette trajectoire.

L'erreur fréquente est de ne pas prendre suffisamment « plein », ce qui entraîne un trop grand déplacement de la 1.

Contrairement à la situation « B » de la figure 38, la proximité entre la 3 et la bande n'est pas un obstacle au carambolage, pourvu que le « biais » soit suffisant.

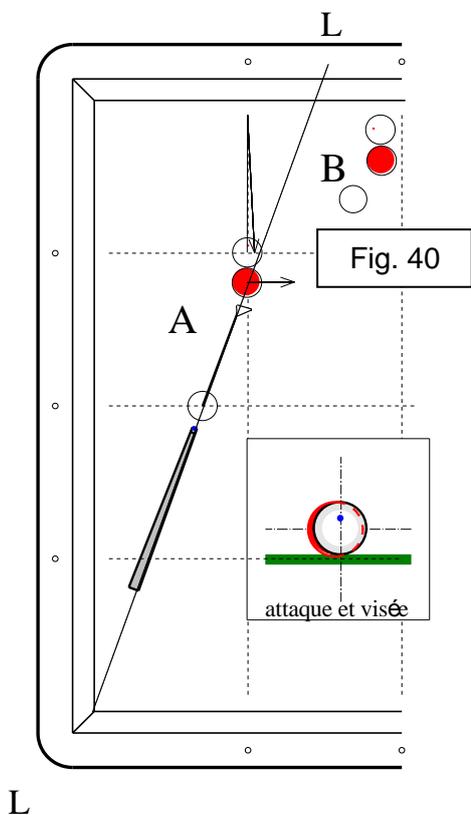


Figure 40*

Situation « A »

Les billes 2 et 3 sont perpendiculaires à la grande bande, tandis que l'orientation des billes 1 et 2 est en « biais ». La bille 1 doit rester « bloquée » sur la trajectoire de retour de la 3 (en jouant plein).

Situation « B »

La solution du coulé-rencontre peut aboutir à une position d'« américaine », ou de « petite ligne », à la condition d'un « biais » des billes 1 et 2 suffisant pour laisser la rouge se dégager.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes.

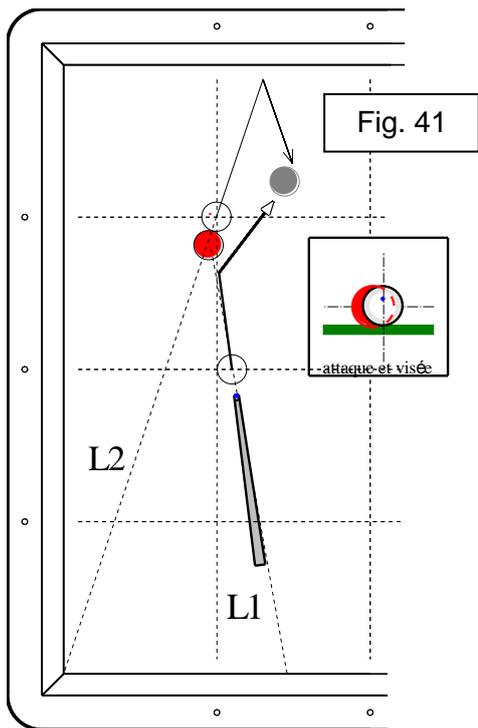


Figure 41

Les lignes L1 et L2 définissent les orientations respectives des billes 1-2 et 2-3. Le principe du coup reste identique à celui de la figure 39.

La bille grisée représente une 3 imaginaire que l'on souhaiterait caramboler.

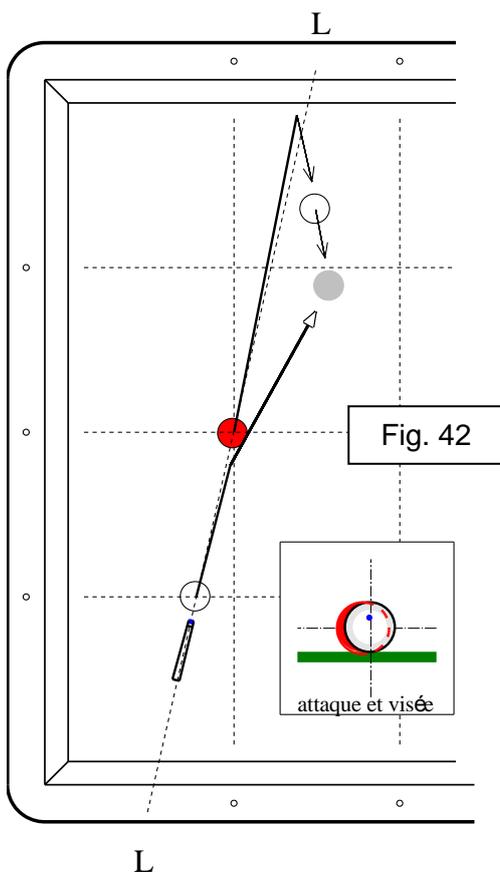


Figure 42*

La longueur du coulé ne peut éviter le contre de la 2 sur la 3 avant le carambolage. L'orientation des billes 1-2 ainsi que l'emplacement de la 3 favorisent le contre de la 2 sur le plein de la 3.

La bille grisée représente une 3 imaginaire que l'on souhaiterait caramboler.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

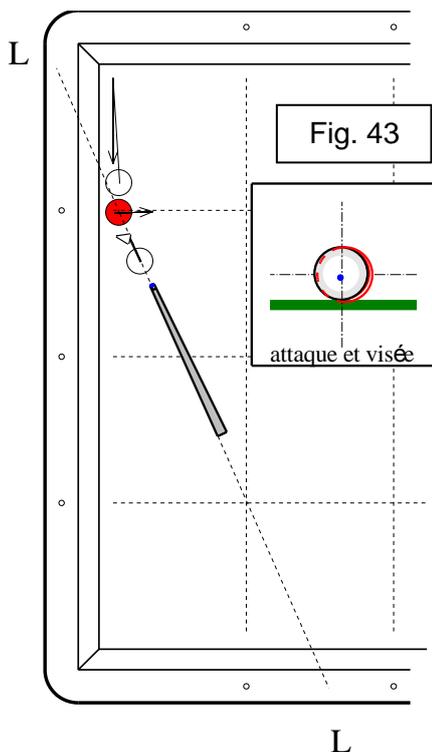


Figure 43*

Situation voisine de celle de la figure 40, avec les billes 2 et 3 proches de la bande.

Afin que la 1 ne gêne pas le dégagement de la rouge lors de son retour de la petite bande, la hauteur d'attaque se situe vers l'équateur pour produire le « carreau ». En jouant un coulé, la 1 risquerait de maintenir la rouge le long de la bande, ce qui empêcherait le carambolage.

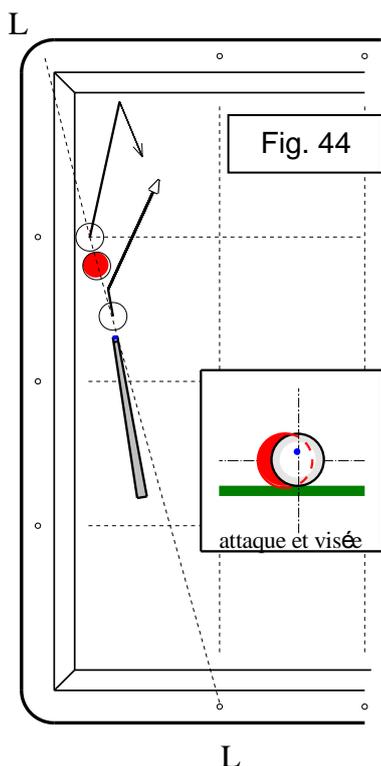


Figure 44*

Autre exemple de coulé-rencontre, avec une trajectoire en deux bandes de la 3.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

Entraînement

Objectifs :

- Affiner les réglages quantité-hauteur sur les coulés amortis
- Distinguer les différents cas de coulés-rencontre

Méthode :

Même si les **coulés amortis** ne constituent pas une famille de coups fréquemment rencontrée en situation de jeu, il convient d'en maîtriser la réalisation, d'une difficulté non négligeable. Par conséquent, une certaine connaissance des réglages quantité-hauteur demeure indispensable, car dans bien des cas, le coulé amorti permet de retrouver une situation assez favorable. (proximité 1-3 et regroupement).

L'erreur fréquente provient d'une quantité de bille insuffisante, la puissance du coup entraînant un « déport » de la 1 aussitôt après le choc sur la 2 plus important que sur les coulés classiques. Le réglage hauteur, probablement plus délicat que sur les rétros amortis, implique une rectitude gestuelle, facilitée par une longueur de flèche assez réduite.

Les situations de **coulés-rencontres** offrent généralement la possibilité d'un autre choix (souvent un bande-avant ou un massé), qui est d'ailleurs plus souvent retenu par le pratiquant, celui-ci étant davantage attiré par une solution apparemment plus familière qu'une solution nouvelle et inconnue. Les coulés-rencontres demandent en conséquence un entraînement spécifique, qui doit s'inscrire dans la durée, en commençant l'apprentissage sur des situations simples (exemple des figures 39 et 40 « B »), pour aborder par la suite les situations plus complexes (exemple de figures 38, 40 « A », etc.). Enfin, le pratiquant pourra approfondir cette famille de coups en étudiant par exemple les situations « limites », liées à l'écartement entre les billes 2 et 3.

Avertissement :

Le choix du **coulé amorti** implique une analyse de la situation, en particulier la distance entre les billes, l'angle formé par les trois billes, l'emplacement de la bille 3 (« grosse » ou « petite ») et la possibilité de regroupement. Les consignes concernant les risques liés au choix de cette solution restent identiques à celles indiquées sur les rétros amortis.

Une des difficultés des **coulés-rencontres** concerne l'appréciation de la trajectoire de la bille 3, directement dépendante de l'orientation des billes 2 et 3, mais aussi de leur **écartement**. Lorsque ce dernier compromet l'appréciation de la trajectoire de la 3, il conviendra de comparer la difficulté du coulé-rencontre avec celles d'autres solutions (bande-avant, bille-bande ou massé).

Sans toutefois les négliger, ces types de coups ne représentent pas des fondamentaux. Ils complètent cependant la connaissance et le savoir-faire de la technique du coulé. Le temps d'entraînement qu'on y consacre doit être tout à fait relatif.

NOTES PERSONNELLES

A large rectangular grid for personal notes. It features a double-line border with small circles at the corners and midpoints of each side. The interior is divided into a grid of 8 columns and 4 rows by dashed lines.

A smaller rectangular grid for personal notes, identical in style to the larger one, with a double-line border, small circles at the corners and midpoints, and a grid of 2 columns and 4 rows.

A smaller rectangular grid for personal notes, identical in style to the larger one, with a double-line border, small circles at the corners and midpoints, and a grid of 2 columns and 4 rows.

Objectifs

- Aborder les limites techniques du coup (« compensations »)
- Savoir effectuer un choix technique approprié entre l'angle droit et le rétro
- Evaluer les différents degrés de l'amorti
- Concevoir le « barrage »

Références techniques :

Définition du coup technique « angle droit » : voir Programme NT2 (édition 2002, page 31)

Bases techniques du rétro : voir Cahier du débutant (édition 2001, page 79) et programme NT2 (édition 2002, page 15)

Définition de l'amorti : voir Programme NT2 (édition 2002, page 31)

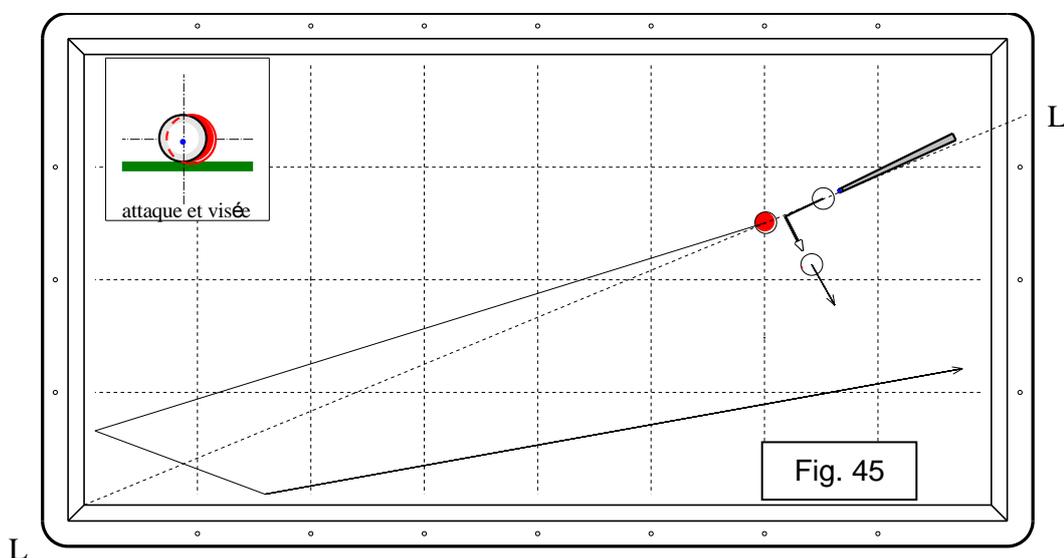


Figure 45*

La figure 45 présente une situation type réalisée par la technique de l'angle droit, c'est-à-dire un coup joué avec une attaque proche du centre et une quantité de bille presque pleine.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

Limites du coup technique (compensations)

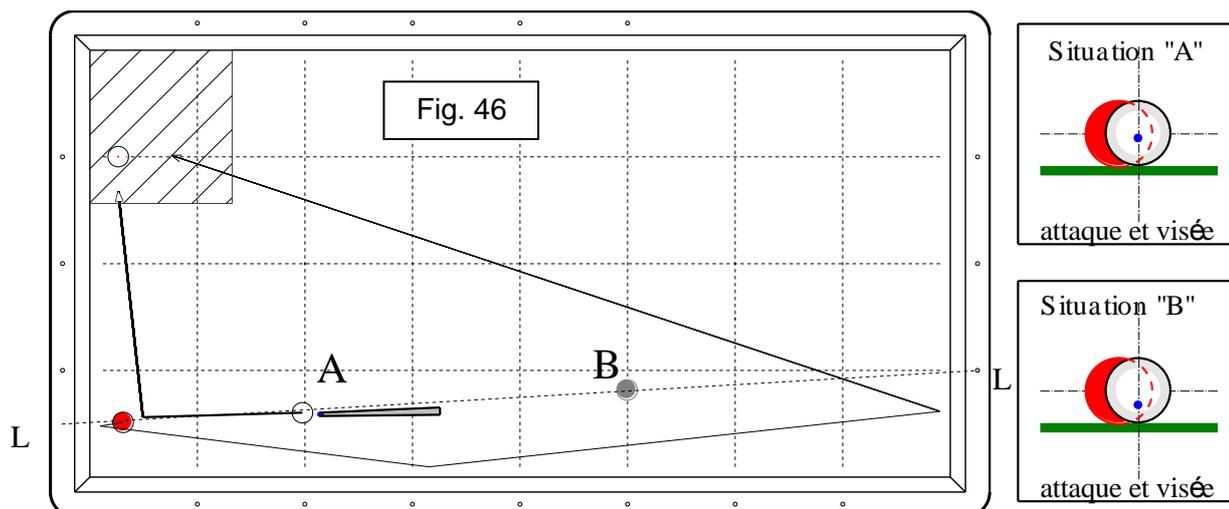


Figure 46*

Cette figure montre les limites du coup technique (distance 1-2 élevée).

Situation « A » : la trajectoire décrite par la bille 1 forme un angle droit. Toutefois, les distances bille 1-bille 2 et bille 2- bille 3 imposent une « compensation ». En effet, la hauteur d'attaque sera un peu plus basse avec une puissance du coup assez élevée pour compenser la distance bille 1-bille 2 et la quantité de bille un peu moins pleine pour s'adapter à la distance bille 2-bille 3 (le carambolage peut se réaliser en coup direct ou par la petite bande).

Situation « B » : (avec la bille 1 en gris) : l'augmentation de la distance 1-2 entraîne le même type de compensation avec une attaque plus basse afin d'éviter la reprise de rotation naturelle engendrée par le frottement sur le tapis. En outre, elle permet de conserver la même puissance.

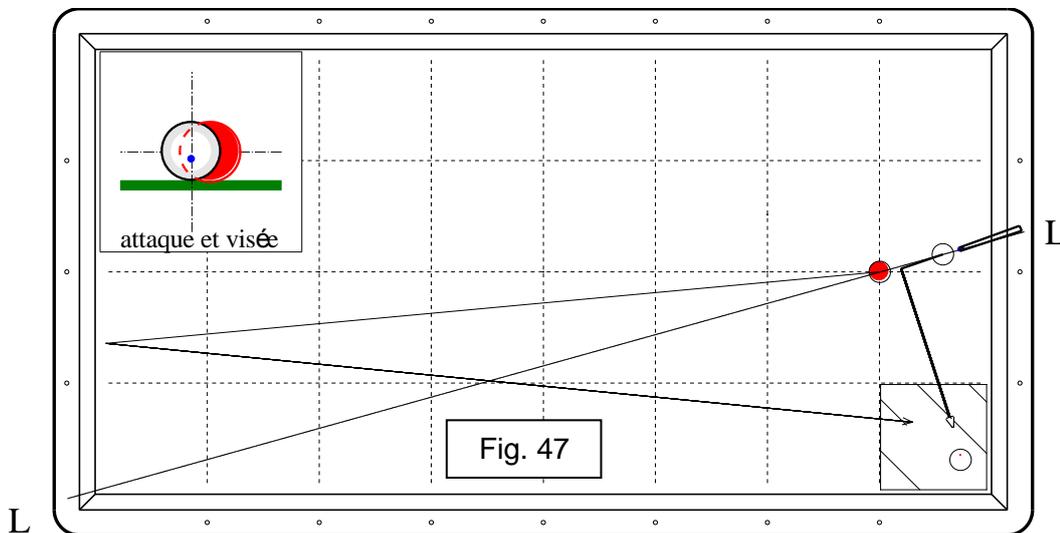


Figure 47*

Par rapport à la figure 45, la situation ci-dessus nous impose une quantité de bille moins pleine compte tenu de la longueur de la trajectoire entre les billes 2 et 3. On compensera par une hauteur d'attaque plus basse pour décrire la trajectoire en angle droit.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

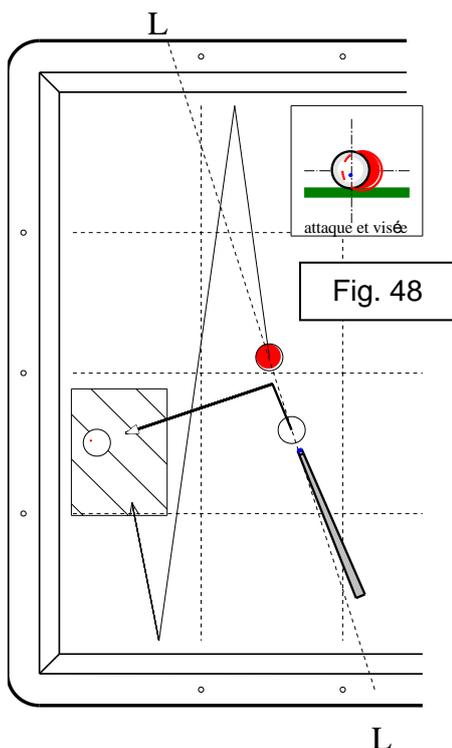


Figure 48 *

La compensation sera de même nature que sur l'exemple de la figure 47.

On observe que le « biais » des billes 1 et 2, matérialisé par la ligne en pointillé « L », n'est pas suffisant pour rappeler la rouge par une seule bande. Les billes 2 et 3 étant suffisamment écartées l'une de l'autre, le rappel de la rouge par deux bandes (« doublé ») peut s'envisager.

La quantité de bille doit être suffisamment importante pour assurer le retour de la rouge, sans toutefois entraîner le contre de celle-ci sur la 1 avant le carambolage. Le réglage hauteur se fait en fonction de cette quantité de bille et de la distance 1-2.

Il faut quand même interdire le retour de la bille sur la petite bande (masque possible).

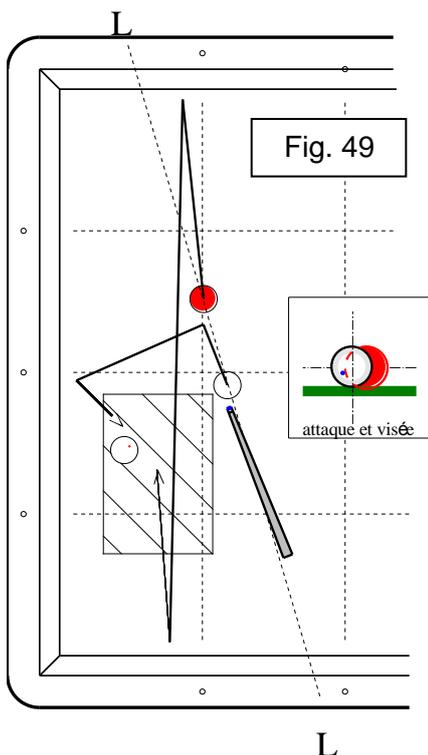


Figure 49 *

La compensation sera de même nature que sur l'exemple précédent.

En raison de la distance importante entre les billes 1 et 2 et de leur orientation, le rétro direct comporte un grand risque de contre. La trajectoire en angle droit avec une bande et un éventuel réglage d'effet réduit ce risque, sans nuire au rappel de la rouge en « doublé ».

* **Nota** : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

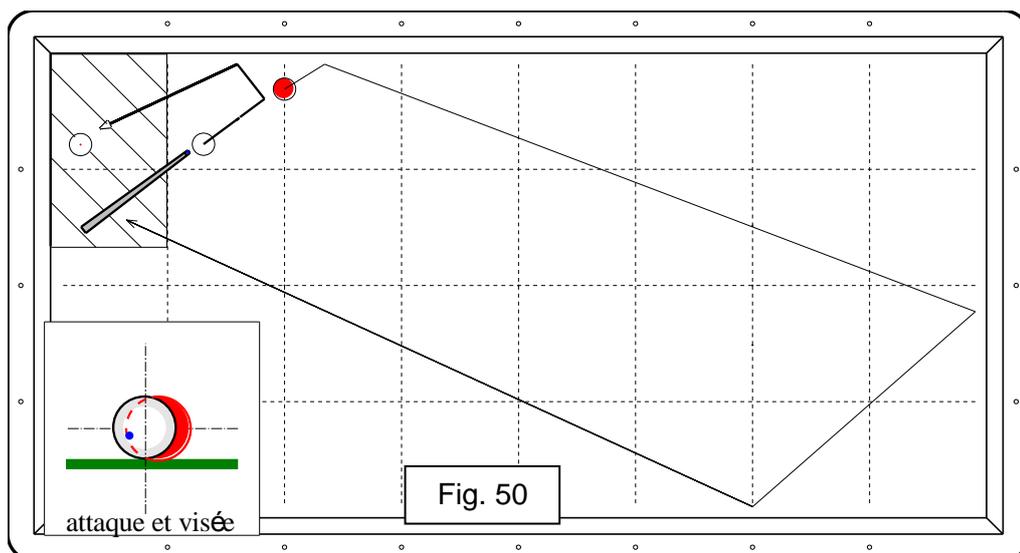


Figure 50

Autre exemple de compensation de même nature.

Le coup par une ou deux bandes avec une trajectoire en angle droit après le choc garantit la réussite du carambolage.

Le rétro direct, bien que possible, offre une marge d'erreur beaucoup moins intéressante sur l'arrivée de la bille 3.

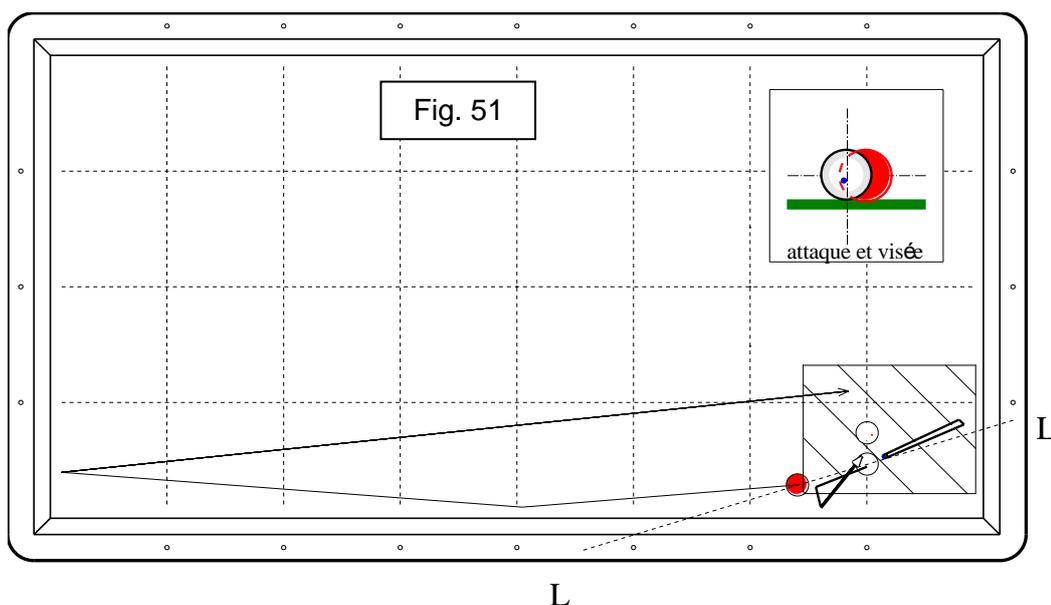


Figure 51*

Le rétro direct est possible, mais l'orientation des billes 1 et 2 n'est pas favorable au rappel de la rouge. La trajectoire en angle droit après le choc et par une bande (avec un éventuel réglage d'effet) permet le rappel de la rouge par deux bandes.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

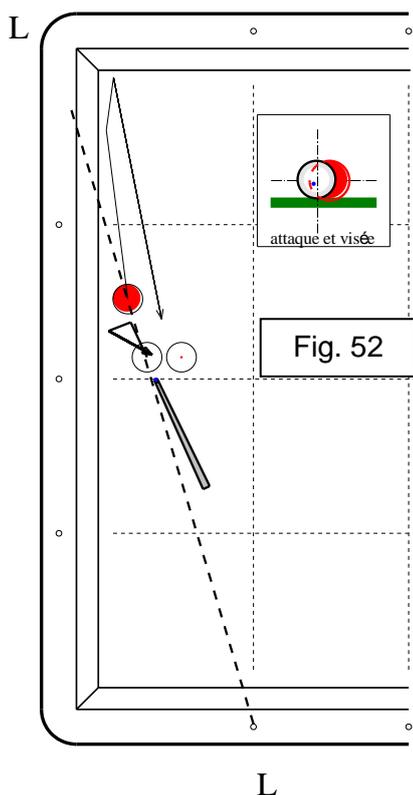


Figure 52

Autre exemple, similaire au précédent, dans la largeur du billard.

Trajectoires en angle droit et rétro

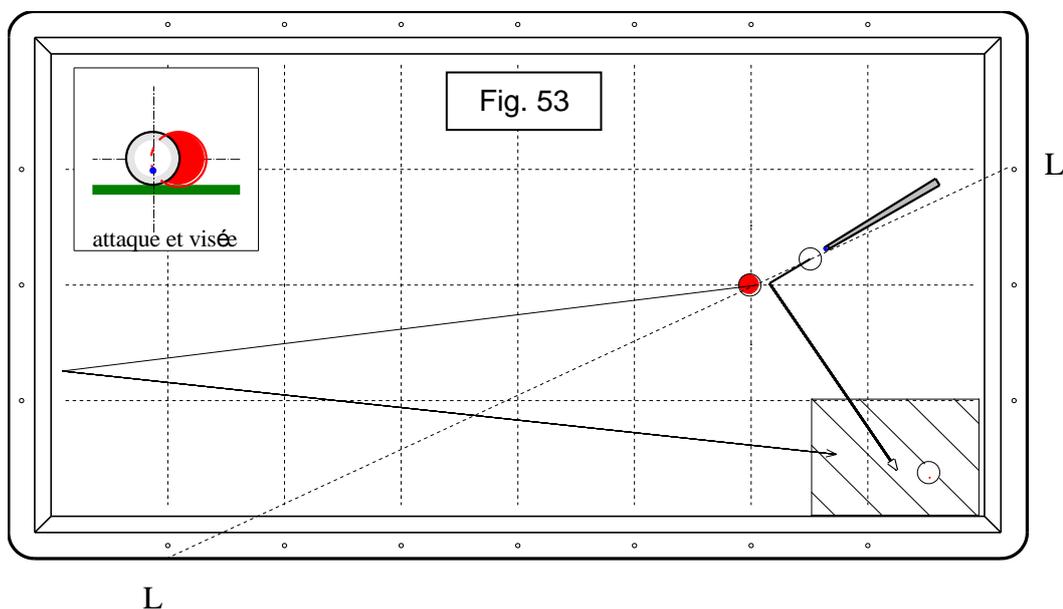


Figure 53*

La longueur de la trajectoire de la bille 1 et la quantité de bille favorable au retour de la bille 2 vers le coin n'autorisent plus le réglage « presque plein, bille au centre ». Pour ces deux raisons, la solution consiste à réaliser un rétro (environ demi-bille et attaque basse).

Le carambolage peut se faire direct ou par la bande (petite ou grande), ce choix étant directement lié à la quantité de bille adéquate au rappel de la bille 2.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

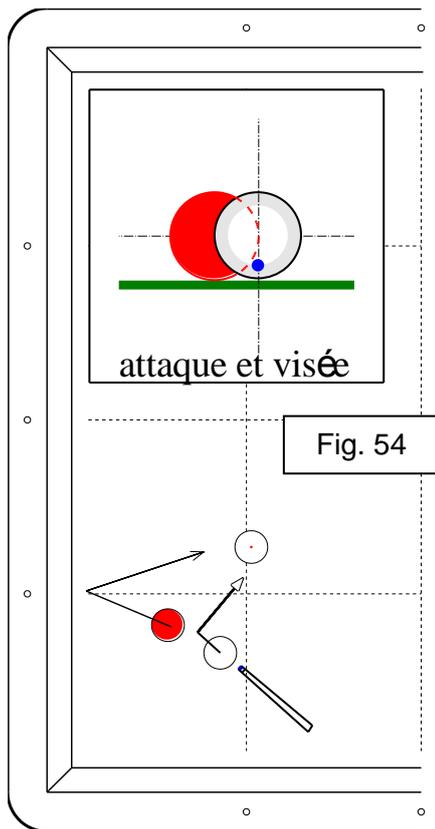


Figure 54

Situation comparable à la précédente. Compte tenu de la longueur des trajectoires respectives des billes 1 et 2, la technique du rétro est plus adaptée pour ce petit rappel, la bille 1 décrivant une trajectoire en angle droit.

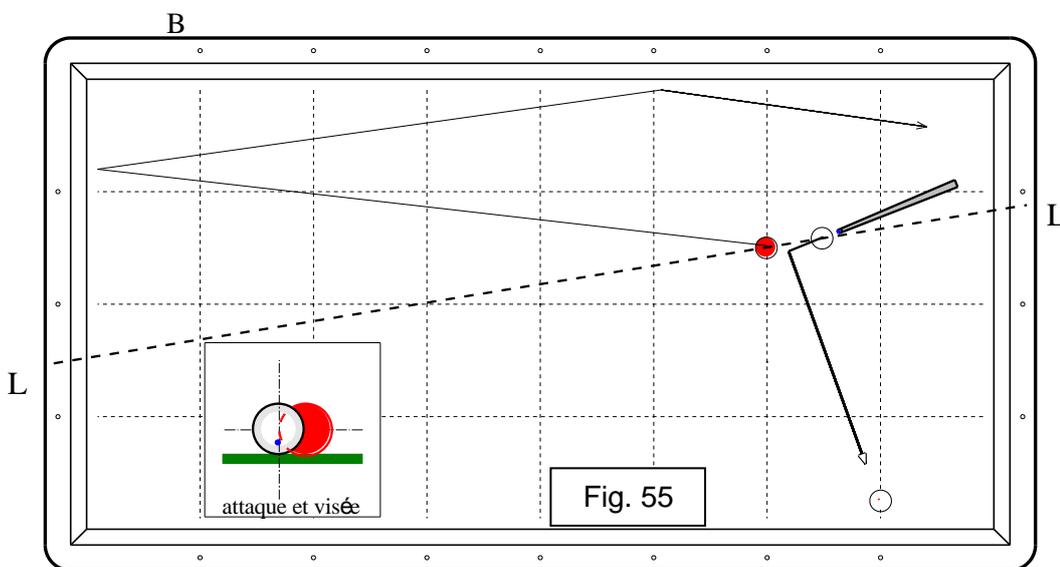


Figure 55*

Cette situation montre l'impossibilité de concilier le carambolage avec le rappel. En effet, compte tenu de la longueur de la trajectoire de la bille 1 et l'orientation des billes 1 et 2, la technique de l'angle droit, le rétro, ou un autre réglage intermédiaire (« compensation ») ne peuvent permettre de rappeler la bille 2 par la petite bande.

De plus, la quantité de bille adéquate au rétro ne peut diriger la bille 2 sur la grande bande « B » pour rappeler la rouge par deux bandes.

Dans la pratique, il faudra comparer l'intérêt de cette solution avec le coup par une ou deux bandes sur la pointée.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

Degrés d'amorti

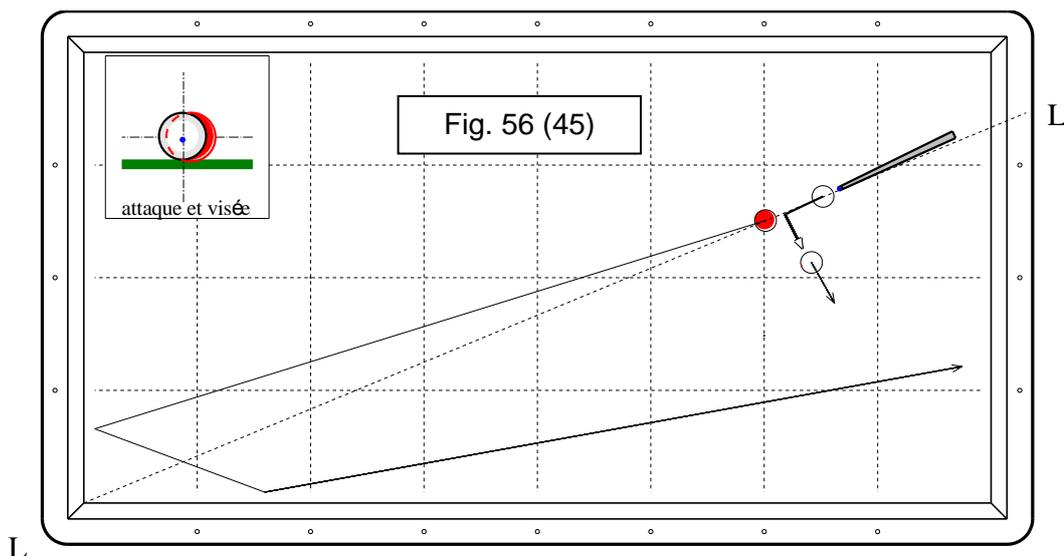


Figure 56 (45)*

La technique de l'angle droit permet de rechercher l'objectif tactique du **placement**. La trajectoire en angle droit permettant de caramboler en plein la bille 3 et l'amorti relatif sur la 3 (distance 1-3 après carambolage d'une valeur d'une à deux billes) aboutissent à un placement sur la 3.

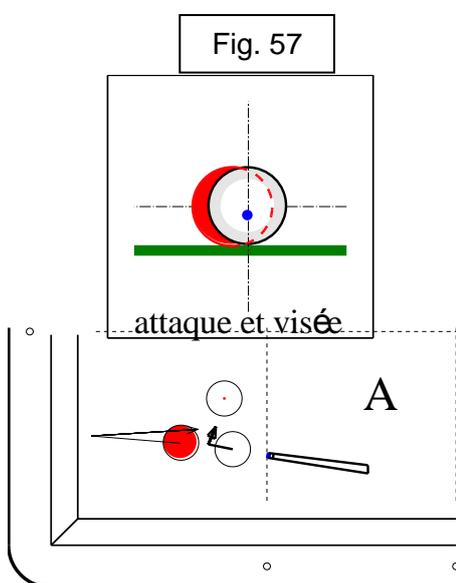


Figure 57

Cette figure propose une situation de jeu réalisée avec la technique de l'angle droit. L'amorti recherché sera beaucoup plus précis (distance 1-3 après carambolage d'une valeur d'une demi-bille maximum), afin d'obtenir un regroupement des billes précis.

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

Notion de « barrage »

Le principe du « **barrage** » consiste à aménager la réception de la bille 2 lors du rappel en plaçant les billes 1 et 3 perpendiculairement à la trajectoire de retour de la bille 2, sans créer d'espace important entre les billes 1 et 3 après carambolage (voir figure 58 « B »), afin d'éviter le risque de « masque ».

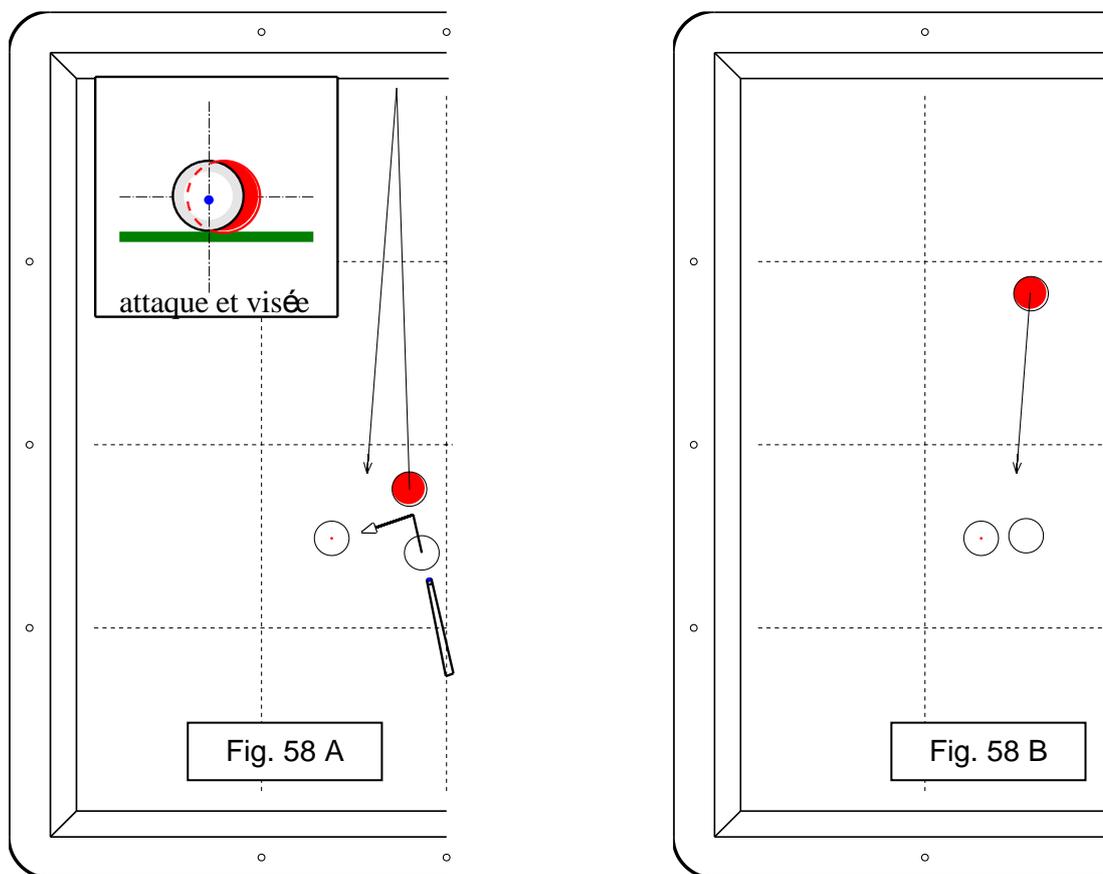


Figure 58 « A » et « B »

Sur la figure 58 « A », l'orientation des billes 1 et 2 par rapport à la bande permet d'envisager un rappel précis de la rouge. On réalise le carambolage par la technique de l'angle droit avec amorti sur la 3 et réception de la rouge dans le barrage ainsi formé (figure 58 « B »).

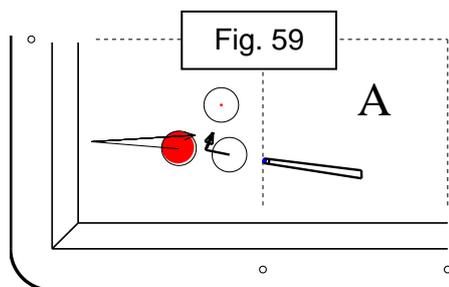
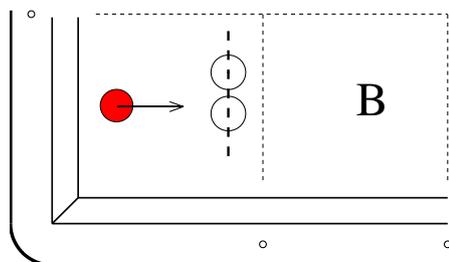


Figure 59

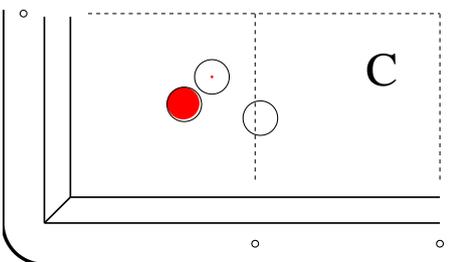
Situation « A »

Situation comparable à la précédente qui se caractérise également par des distances encore plus réduites entre les trois billes et une trajectoire très courte pour le rappel. Dans ces conditions, la certitude du retour de la 2 sur la 1 garantit un meilleur résultat et diminue la précision de la mesure du rappel.



Situation « B »

Cette situation représente les billes 1 et 3 après carambolage et pendant le retour de la rouge. Ce carambolage sur la 3 se fait « naturellement » à « égalité » (suivant la ligne en pointillé).



Situation « C »

Cette situation représente la résultante possible de la situation « A ». La bille 2 s'est appuyée sur la 1, pour s'arrêter près de la 3.

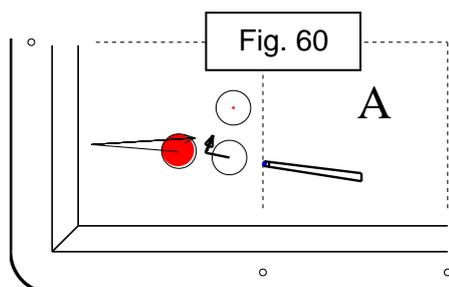
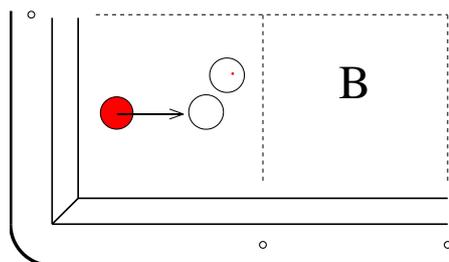


Figure 60

Situation « A »

L'emplacement de la bille 3 se situe à présent plus en « arrière », correspondant à un angle plus fermé. L'angle droit ne permet plus de caramboler la 3 à « égalité ». Toutefois, un carambolage légèrement en avant de la 3 est plutôt favorable à la réception de la bille 2 sur la 1.



Situation « B »

Cette situation montre le carambolage plus en « avant » de la 3, qui permet à la 1 de mieux réceptionner la bille 2 lors du contre. Cependant, un carambolage « trop en avant » de la bille 3 peut interdire le regroupement parfait des billes 2 et 3.

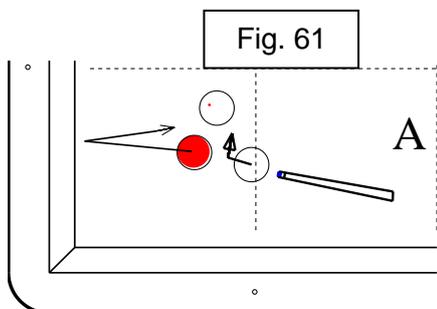
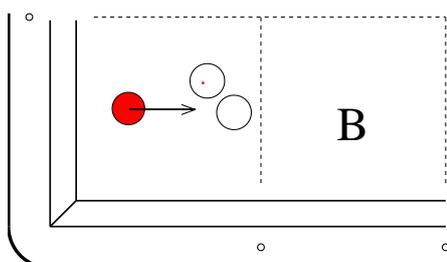


Figure 61

Situation « A »

Contrairement à la précédente, cette situation fait apparaître un angle plus ouvert. Par l'angle droit, le carambolage se fait obligatoirement en « arrière » de la 3.



Situation « B »

En raison du carambolage en « arrière » de la bille 3, le retour de la 2 se fait inévitablement sur la 3. Le coup se jouera, par conséquent, en mesure, afin d'obtenir un résultat satisfaisant.

L'obtention d'un « barrage » identique à la figure précédente à l'aide d'un réglage de coulé ne sera pas retenu, car trop difficile à maîtriser.

Nota : sur ces situations de jeu présentant une relative proximité des billes, l'utilisation de la technique de l'angle droit, c'est-à-dire la recherche de l'« absence » de rétro et de coulé, permet de maîtriser relativement facilement la mesure de la bille 2.

Entraînement

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise de la technique de l'angle droit
- Affiner et adapter la réalisation de l'amorti
- Faire un choix approprié entre la technique de l'angle droit et celle du rétro, avec ou sans « compensation »
- Apprécier les « compensations » adaptées aux distances 1-2 et 2-3 sur les rappels approximatifs
- Se familiariser avec la notion de « barrage » sur les rappels précis

Méthode :

A partir des figures 56 à 61, s'entraîner sur des situations réalisées par la technique de l'angle droit, en recherchant un « degré » d'amorti adapté à chaque situation.

A partir des figures 46 à 52, faire varier les distances entre les billes 1-2 et 2-3 pour développer la capacité à adapter la compensation nécessaire.

A partir des figures 53 et 54, apprendre à reconnaître la technique de jeu appropriée à la situation (trajectoires en angle droit réalisées par le rétro).

A partir des figures 57 à 61, s'entraîner sur les angles droits avec « barrage », pour se perfectionner sur les rappels précis. Leur réalisation implique l'acquisition progressive des nuances de mesure, de quantités de bille, voire d'effet.

Avertissement :

La technique de l'angle droit repose essentiellement sur la maîtrise de la hauteur d'attaque permettant de « neutraliser » la bille 1 (absence de rotation avant ou arrière). La longueur de flèche doit donc être adaptée afin de limiter toute imprécision d'attaque (ou de quantité de bille) due à la gestuelle (fauchage,...).

Une trajectoire en angle droit n'implique pas obligatoirement l'utilisation de la technique de l'angle droit (près du plein et au centre). Le choix technique ne peut se limiter à l'observation de la trajectoire de la bille 1, mais doit prendre en compte les distances respectives à faire parcourir aux billes 1 et 2, éventuellement la direction de la bille 2.

Le « barrage » se conçoit sur des situations précises et impose, par conséquent, des distances réduites entre les billes.

Les barrages, c'est-à-dire les rappels précis, nécessitent un apprentissage, donc un entraînement minutieux tant les nuances sont nombreuses. La marge de progression est considérable et se contenter d'un résultat approximatif sur ce type de situation compromettrait l'élévation du niveau de jeu.

L'effet ne doit être utilisé que si nécessaire, notamment dans les coups d'angle droit par bande(s).

NOTES PERSONNELLES

Objectifs

- Développer la capacité à faire un **choix approprié** entre le coup naturel et le coup de réglage
- Se familiariser avec les trajectoires en deux bandes par coup de réglage

Références techniques :

Bases techniques du « coup de réglage » : voir Programme NT2 (édition 2002, page 33)

Dans ce domaine, le choix que le joueur est amené à effectuer trouve son fondement dans la hiérarchie des priorités. La trajectoire choisie pour la bille 1 (direct, une ou plusieurs bandes) et la technique employée (coup naturel ou coup de réglage) doivent permettre d'obtenir le taux de réussite du coup le plus élevé. Dans le même temps, le choix retenu pourra également permettre un regroupement des billes ou, au moins une amélioration de la situation de jeu, ce qui constitue la seconde priorité.

En outre, ce choix s'appuie sur des critères plus ou moins nombreux suivant les situations et dont la combinaison oriente le choix :

- L'emplacement de la bille 3 ou l'arrivée envisagée sur celle-ci (bille 3 grosse)
- La distance bille 1-bille 2 plutôt adaptée tantôt au coup de réglage, tantôt au coup naturel
- La proximité de la bille 2 avec la bande
- L'orientation des billes 1 et 2 par rapport à la première bande touchée

De plus, l'analyse du **résultat obtenu** doit s'appuyer sur les éléments précédents en prenant en compte la qualité de la réalisation. En tout état de cause, ces coups restant approximatifs, la qualité du résultat pourra dépendre du regroupement relatif des billes **et non** de la configuration précise de la situation obtenue (un coup bien joué peut donner une situation délicate ou défavorable)

Emplacement de la bille 3

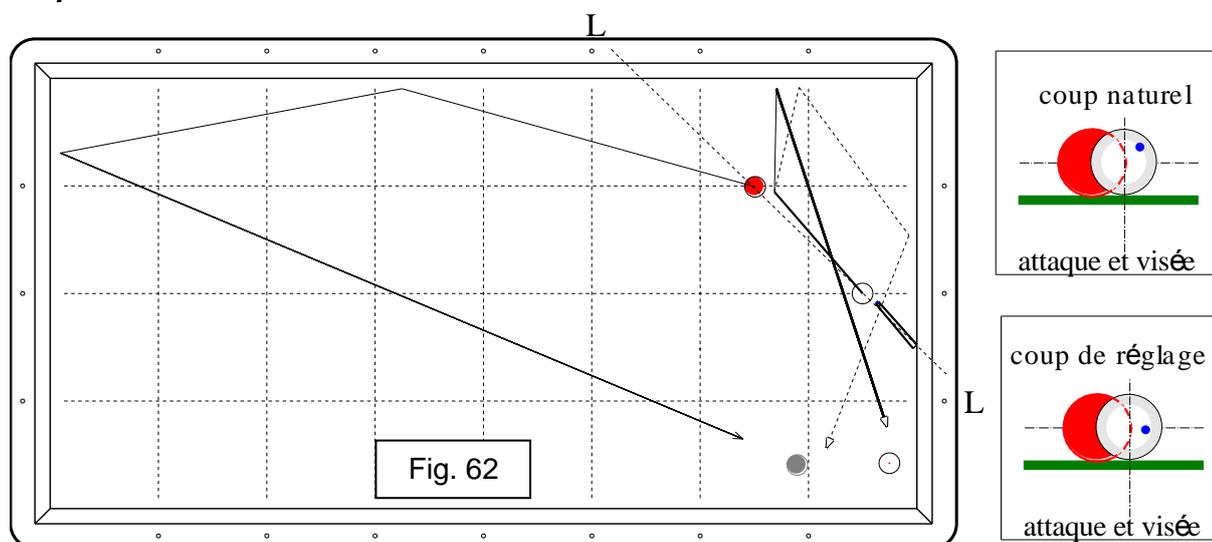


Figure 62*

Lorsque la bille 3 se trouve dans le coin (« grosse »), on peut réaliser le coup, ou en coup naturel, ou en coup de réglage, la distance 1-2 étant déterminante à cet égard. Dans les deux cas, le rappel se fait suivant la trajectoire proposée.

Avec la 3 à l'emplacement grisé, le coup naturel en une bande reste possible, mais implique une grande précision dans l'appréciation de la quantité d'effet latéral. En conséquence, le coup de réglage par deux ou trois bandes (représenté en pointillé) sera logiquement retenu en raison d'une meilleure arrivée (bille 3 plus « grosse »).

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

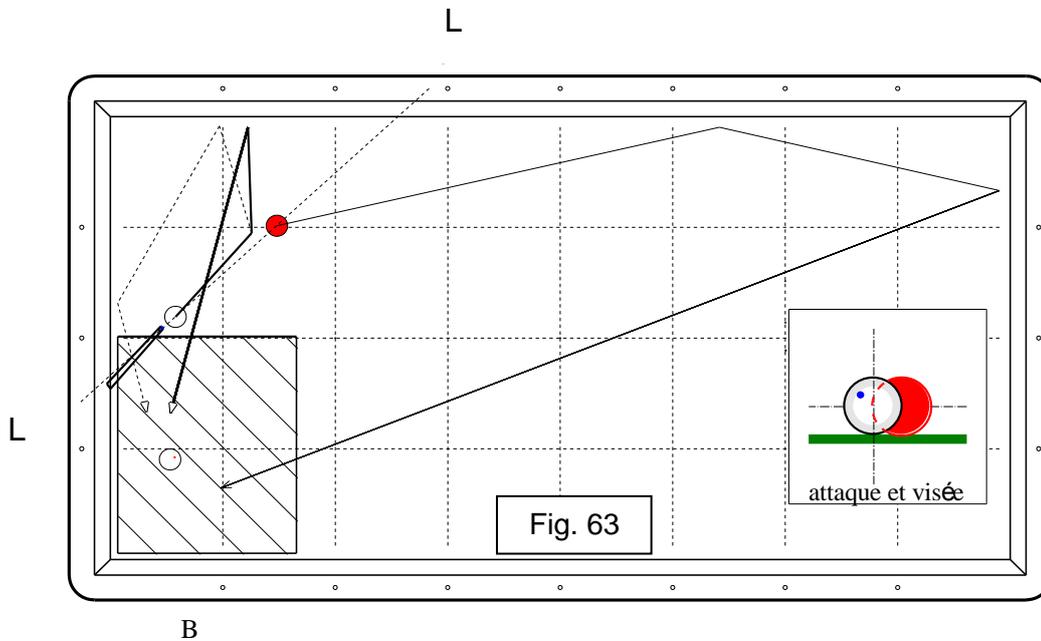


Figure 63*

Situation comparable à celle de la figure précédente, mais avec une bille 3 « petite ». Le coup naturel en une bande est plus simple à réaliser que le coup de réglage en deux bandes (trajectoire en pointillé) en raison d'une meilleure arrivée (par le recours à la grande bande « B »).

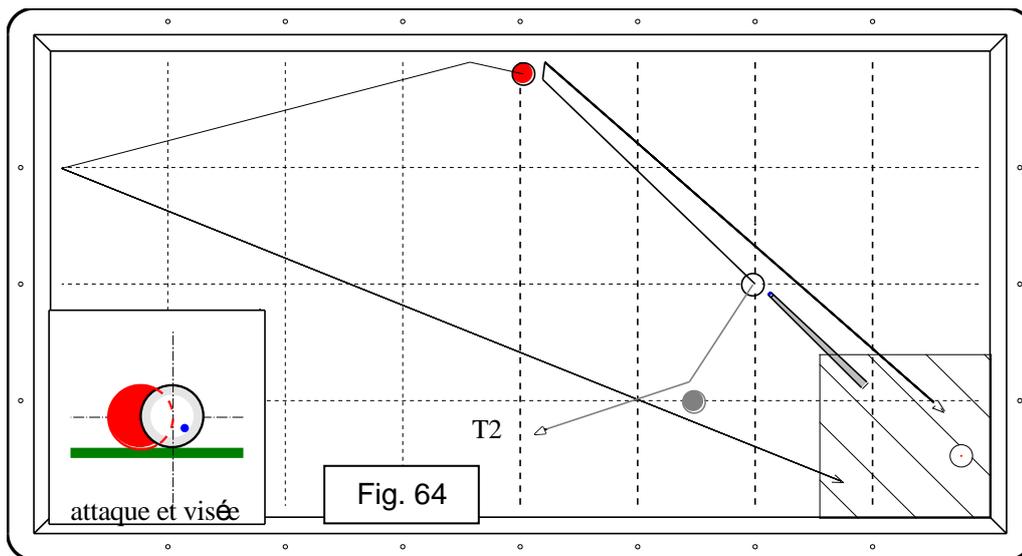


Figure 64

L'orientation 1-2 et l'emplacement de la rouge en face du 4^e repère de la grande bande impose un réglage hauteur accompagné d'effet à droite pour assurer la trajectoire proposée. Si la bille pointée se trouve à l'emplacement en grisé (petite), on maîtrisera mieux la trajectoire en deux ou trois bandes à droite de celle-ci, la bille 3 étant « grosse » (trajectoire T2).

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

Orientation des billes 1 et 2

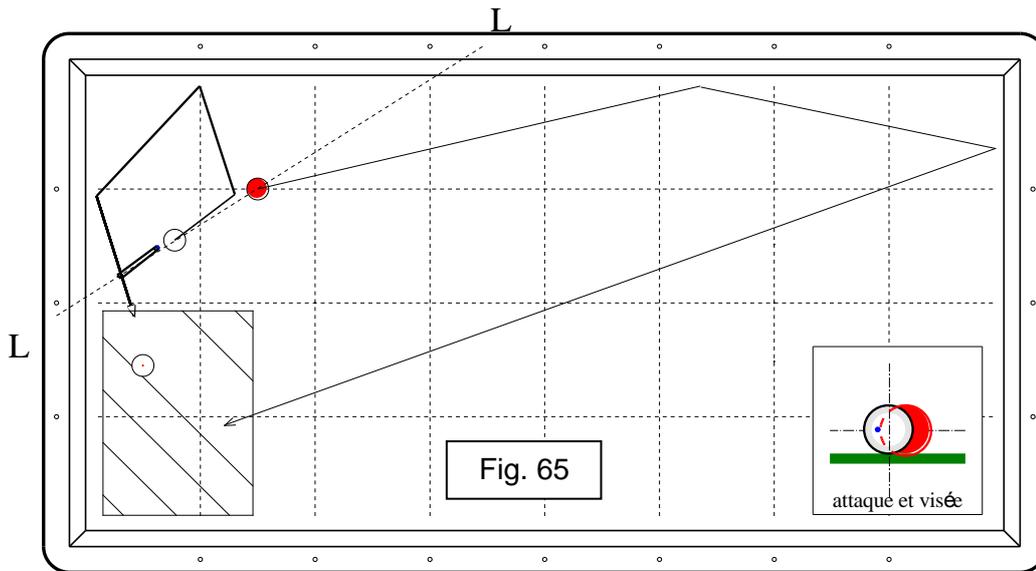


Figure 65*

L'orientation des billes 1 et 2 et l'emplacement de la 3 rendent irréalisable le coup naturel en une bande à gauche de la rouge. Le coup de réglage (proche de l'angle droit) en deux bandes reste la solution la plus fiable. Un maximum d'effet (ou « développé ») est préférable pour permettre à la 1 de conserver sa vitesse au contact des bandes et pour bénéficier d'une 3 plus « grosse ».

La trajectoire en une seule bande à gauche de la rouge engendre un réglage quantité-hauteur-effet trop complexe pour être envisagé.

Proximité bille 2-bande

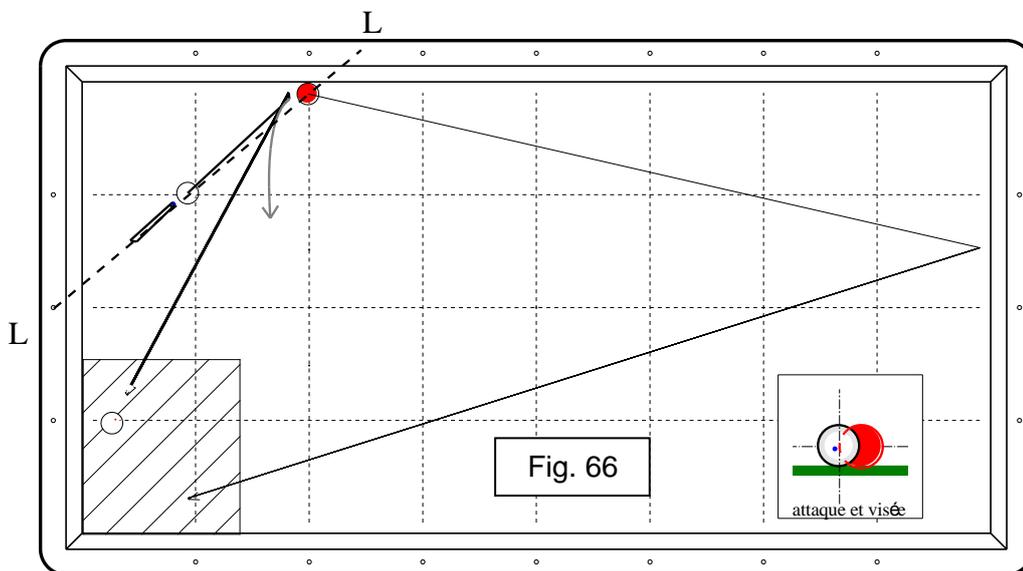


Figure 66*

Autre variante, avec la 2 proche de la bande. Cette proximité nécessite un réglage hauteur afin d'éviter la courbe après la bande, que l'attaque en tête entraînerait (trajectoire en grisé).

* Nota : la ligne en pointillé « L » permet une disposition plus aisée des billes 1 et 2.

Distance bille 1-bille 2

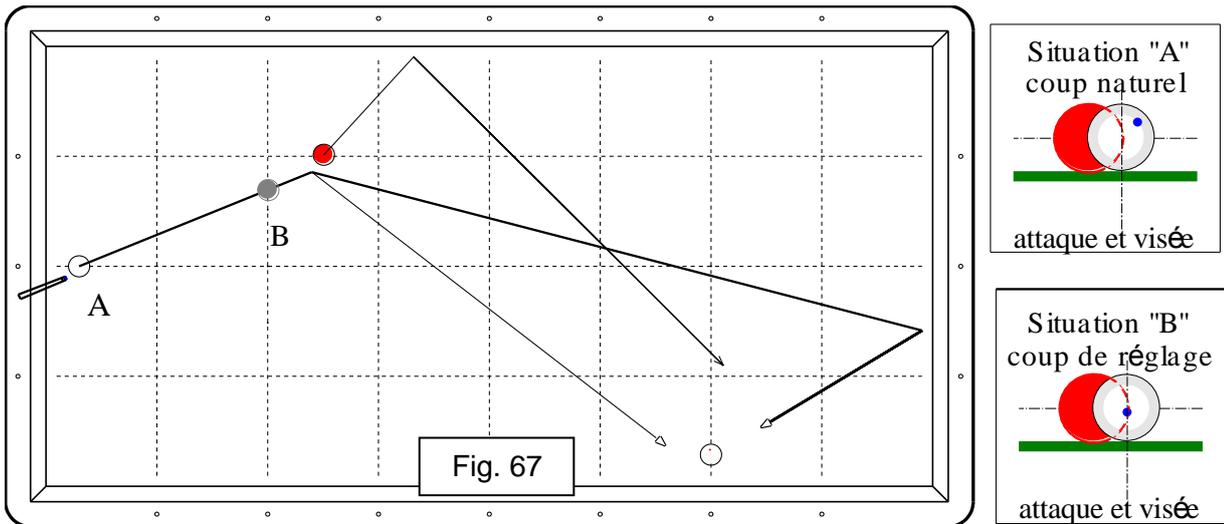


Figure 67

Bille 1 en « A » : la trajectoire en une ou deux bandes avec réglage d'effet à droite respecte la technique du coup naturel qui n'est pas influencée par la distance 1-2.

Bille 1 en « B » : la distance 1-2 étant plus réduite, il devient possible de choisir la trajectoire directe (ou par la grande bande) à l'aide d'un coup de réglage.

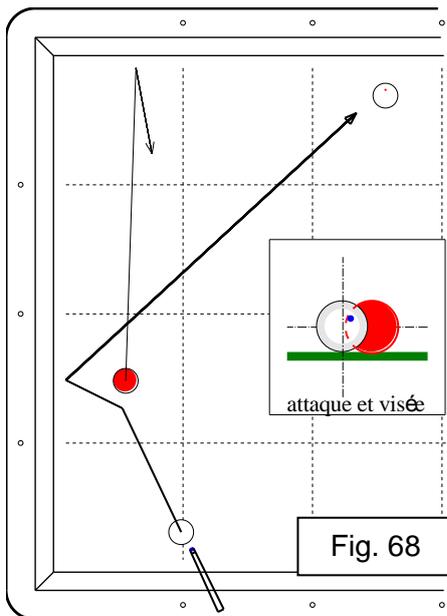


Figure 68

La déviation du coup direct ne peut s'obtenir que par un réglage hauteur. La distance 1-2 complique ce choix, pourtant séduisant par le regroupement qu'il peut engendrer. Le coup naturel en une ou deux bandes à gauche de la rouge est plus simple à réaliser et sera retenu, malgré l'absence de rappel.

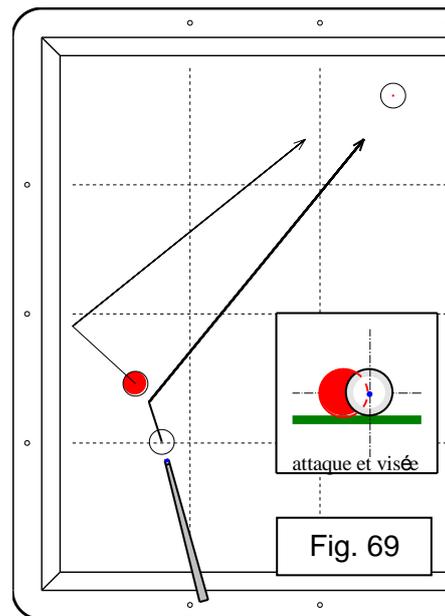


Figure 69

La distance entre les billes 1 et 2 autorise le coup direct avec réglage hauteur et possibilité de rappel de la rouge par une bande.

Entraînement

Objectifs :

Combiner le choix d'une trajectoire avec le choix technique en tenant compte notamment de :

- l'emplacement de la bille 3 (grosse ou petite)
- la distance entre les billes 1 et 2
- l'angle formé par l'orientation de billes 1 et 2 et la bande
- la possibilité de regroupement

Méthode :

Les situations de jeu proposées dans ce chapitre peuvent se décliner en :

« gammes de coups » ou « familles de coups »

Une « gamme de coups » est constituée de situations de jeu voisines les unes des autres (exemple des figures 62, 63, 65, et 66).

Une « famille de coups » est constituée de situations pouvant être différentes ou placées dans différentes configurations, mais se réalisant avec la même technique de jeu (exemple des figures 62, 63, 67 « A » et 68, réalisées par coup naturel, ou des figures 64, 65, 66, 67 « B » et 69, réalisées en coup de réglage).

Un entraînement alternant ces deux approches permet une efficacité satisfaisante en favorisant notamment l'observation (amélioration de la connaissance des situations de jeu par l'analyse) et les répétitions suffisantes pour améliorer la maîtrise des divers réglages.

Avertissement :

Le choix de la trajectoire à réaliser en coup naturel ou en coup de réglage fait appel à une analyse complexe prenant en compte différents critères. Dans ce domaine, un coup ne peut donc pas être appris et reproduit systématiquement.

La stricte application des priorités ne peut éviter la notion de « prise de risque », en particulier sur les situations n'offrant aucune solution simple.

Le coup naturel n'est pas plus facile que le coup de réglage, il demande donc autant de rigueur. Il constitue seulement une technique adaptée à certaines situations.

Même si un entraînement sérieux et régulier sur ce thème contribue indéniablement à la progression de chaque joueur, le temps qu'on y consacre doit être relatif, la marge de progression sur ces situations de jeu étant plus limitée que sur d'autres (billes proches).

NOTES PERSONNELLES

Objectifs :

- Savoir repérer et évaluer les situations correspondantes
- Améliorer la mesure et le déplacement de la 2 sur les situations simples

Références techniques :

Bases techniques du massé : voir Programme NT2 (édition 2002, page 35)

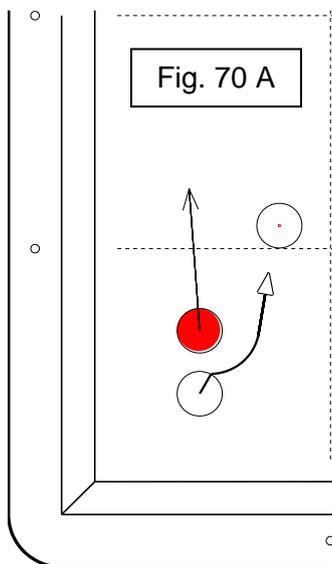


Figure 70 « A »

Le degré de difficulté du massé s'évalue d'après les critères de distance entre les billes 1 et 2, de proximité ou d'éloignement des billes 2 et 3 et d'importance de la courbe à produire.

Compte tenu de ces éléments, le massé présenté sur cette figure n'est pas très difficile. Il devient alors possible de se fixer des objectifs tactiques complémentaires au carambolage. Dans le cas de la figure 70 « A », il convient « d'entraîner » la 2. La quantité de bille et la puissance déterminent le déplacement de la 2, tandis que la verticalité définit l'accentuation de la courbe.

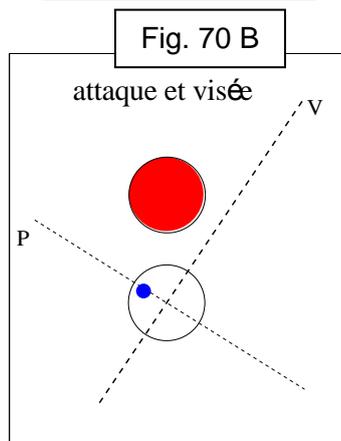


Figure 70 « B »

La ligne « V » représente la visée, proche de la finesse. La ligne « P », perpendiculaire à « V », définit l'équateur par rapport au plan d'inclinaison de la queue. L'attaque se situe sur cette ligne, afin de bénéficier d'un maximum d'effet, donc de rotation.

La puissance influe aussi sur la quantité de bille : trop de puissance accroît la « projection » de la 1 (période de glissement sur le tapis), qui engendre une touche de bille trop « fine ». Inversement, une puissance trop faible génère une courbe plus instantanée, qui se traduit par une quantité de bille plus importante. L'énergie de la bille 1 risque alors de ne plus être suffisante pour caramboler.

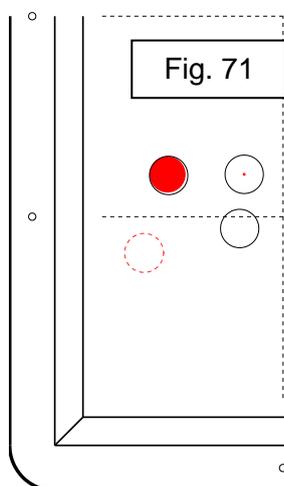


Figure 71

Résultante possible du massé précédent.

La bille en pointillé représente l'emplacement consécutif à une quantité de bille trop « fine ».

La recherche d'un carambolage en dominante est plus difficile à maîtriser que l'entraînement de la bille 2.

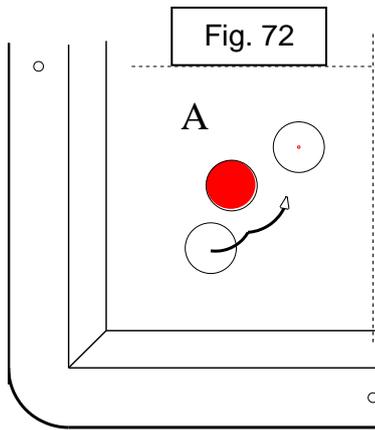
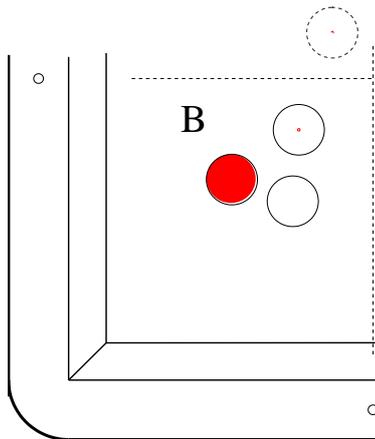


Figure 72

Situation « A »

Les billes 2 et 3 étant proches, il n'est pas indispensable d'entraîner la 2. En revanche, le carambolage doit se faire en mesure afin de ne pas bousculer la bille 3.

La courbe doit être suffisante pour éviter le masque.



Situation « B »

Résultante du massé avec un carambolage en mesure. La bille en pointillé représente une 3 trop bousculée.

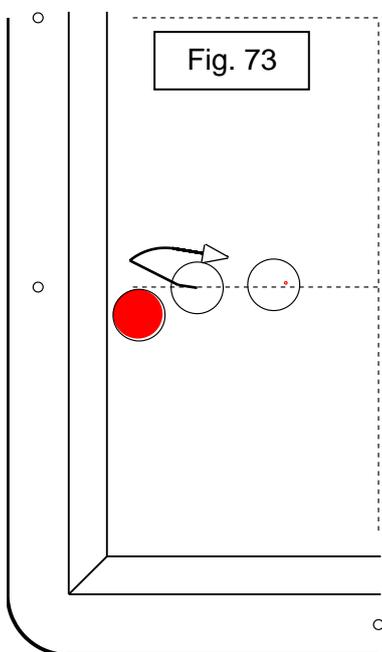


Figure 73

Un joueur droitier se trouve en position inconfortable pour réaliser le piqué sur la rouge. A condition que les billes 1 et 2 soient proches l'une de l'autre, le massé par la bande peut s'envisager.

Limites du coup

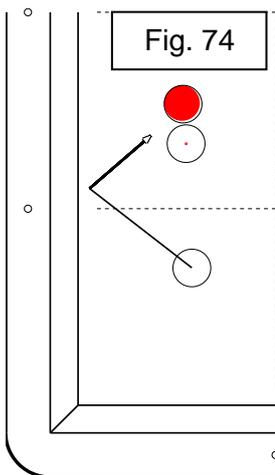


Figure 74

Cette figure met en évidence la difficulté du massé liée aux distances 1-2 et 2-3 ainsi qu'à l'alignement des billes. La puissance et la visée adéquates sont plus difficiles à maîtriser. Le « bande-avant » ou le « coulé-rencontre » constitue en général une solution préférable.

Ces dernières solutions peuvent se révéler problématiques lorsque l'orientation et/ou l'écartement des billes 2 et 3 n'offrent pas une arrivée « grosse ». Dans ce cas, il conviendra de comparer la difficulté du coup par bande ou du coulé-rencontre avec celle du massé.

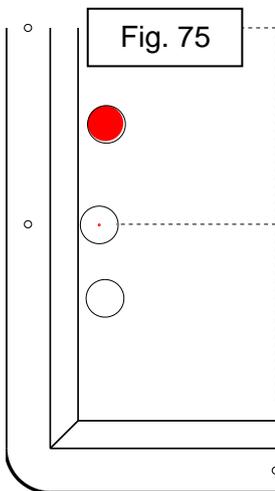


Figure 75

En jouant le massé, la proximité de la 2 avec la bande impose une quantité de bille proche de la finesse, rendue délicate par l'écartement entre les billes 1 et 2.

Il s'agit de rechercher d'autres solutions éventuelles (coulé, coulé-rencontre, ou bande-avant) et de comparer leurs difficultés avec celle du massé.

Fréquente résultante d'un rappel avec la 3 proche de la bande, cette situation met en évidence les précautions indispensables à prendre dans l'exécution de ce type de rappel (orientation du carambolage et/ou mesure).

Entraînement

Objectifs :

- Fixer des objectifs tactiques en fonction des situations
- Apprécier les limites du coup

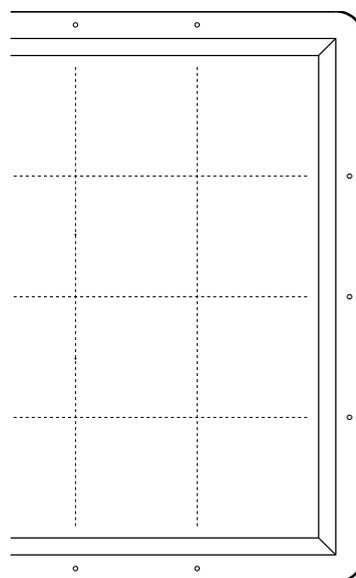
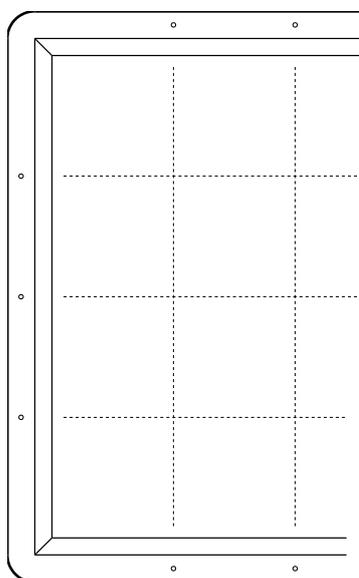
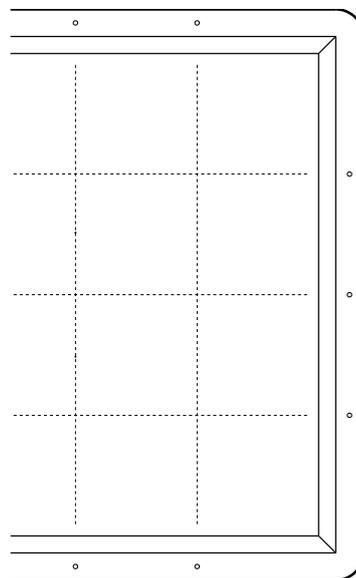
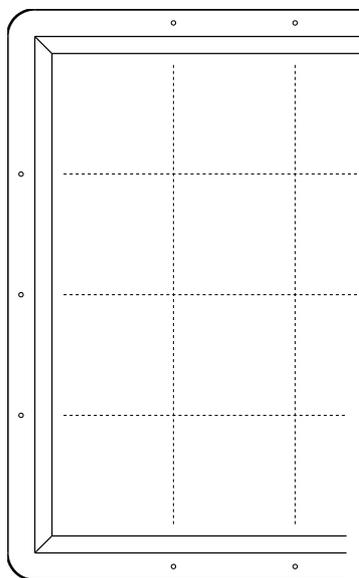
Méthode :

A partir des figures 70 « A » et 72, s'entraîner sur les massés en vue d'apprécier le déplacement de la bille 2 ou la mesure du coup. Apprécier les limites du coup au-delà desquelles une autre solution sera retenue, en essayant successivement des coups de difficulté croissante.

Avertissement :

Le choix du massé prend en compte les différents critères de difficultés définis dans ce perfectionnement. Il s'agit davantage d'améliorer l'exécution des situations simples, plutôt que de se focaliser sur des situations difficiles, dont le pourcentage de réussite et la marge de progression restent très limités.

NOTES PERSONNELLES



Objectifs

- Etudier le principe du coup
- Se familiariser avec les situations caractéristiques

Principe du « piqué-rétro »

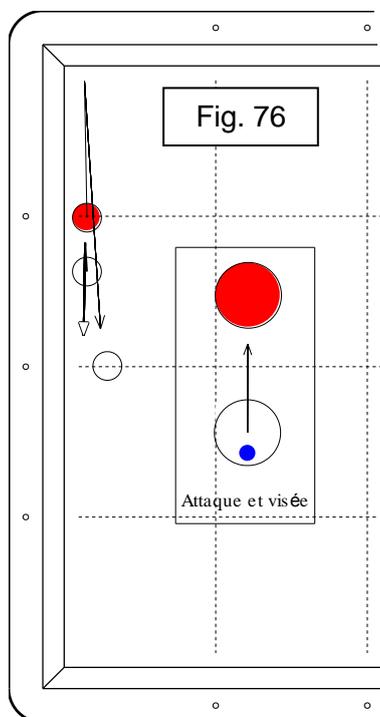


Figure 76

Apparenté au rétro par le recul de la bille 1, le principe du « piqué-rétro » consiste à utiliser l'inclinaison de la queue afin d'augmenter la rotation arrière, permettant ainsi d'accroître la vitesse de recul de la bille 1, sans transmettre davantage d'énergie à la bille 2.

La figure 76 présente une situation où le rétro provoque obligatoirement un retour trop rapide de la rouge. Le piqué permet de diminuer la vitesse de la 2, en provoquant le recul nécessaire au carambolage, tout en jouant moins fort que sur le rétro. L'inclinaison de la queue conditionne le rapport entre la vitesse de recul de la 1 et celle du retour de la 2 : plus cette inclinaison est accentuée, plus ce rapport augmente.

L'angle du piqué étant très fermé, la quantité de bille reste voisine du plein (comme pour le rétro), avec une attaque en « **arrière** » et **sans effet**.

L'emplacement de la bille 1 favorise la mise en place d'un chevalet sur la bande, pour bénéficier d'un élan suffisant.

Le fauchage (générant un effet latéral parasite, en général à gauche pour les droitiers) et la mauvaise visée (fausse appréciation de la quantité de bille lorsque la queue est inclinée) sont les principaux défauts rencontrés dans l'apprentissage du piqué. En outre, l'inclinaison de la queue est souvent exagérée.

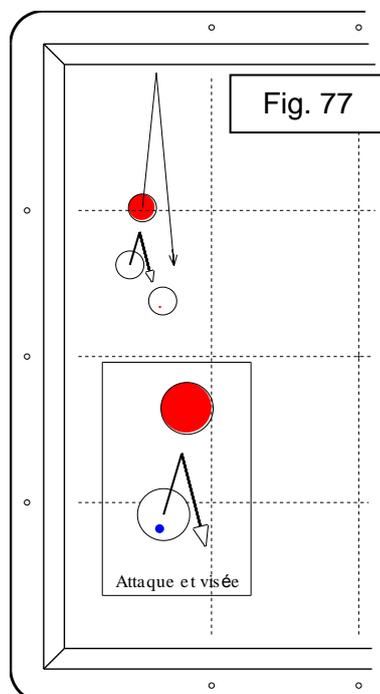


Figure 77

Autre exemple de piqué avec un angle légèrement ouvert. La technique de jeu reste similaire à celle du rétro, la quantité de bille définissant l'angle du recul. L'inclinaison et la mesure du coup sont les deux facteurs déterminants pour rappeler convenablement.

Principe du « piqué rentré »

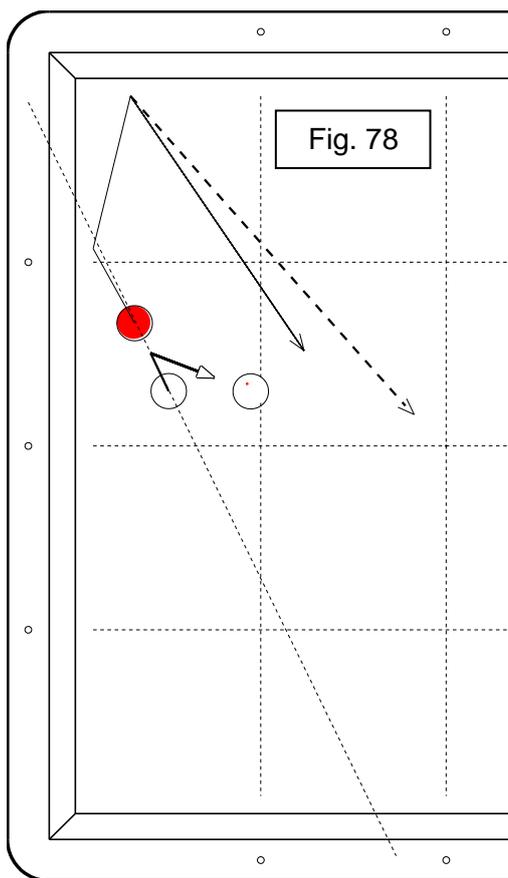


Figure 78

Le « piqué rentré » se caractérise par une situation de jeu où les billes forment un angle plus ouvert que celui du « piqué rétro ». Le principe du coup consiste à diriger la bille 1 non plus par la quantité de bille, mais par l'effet latéral.

L'excès de verticalité est fréquent sur ce type de coup et complique la réalisation du carambolage.

La trajectoire de la 2 représentée en pointillé est celle obtenue par la technique du rétro. La 2 a plus de vitesse et tend à se diriger vers le milieu du billard.

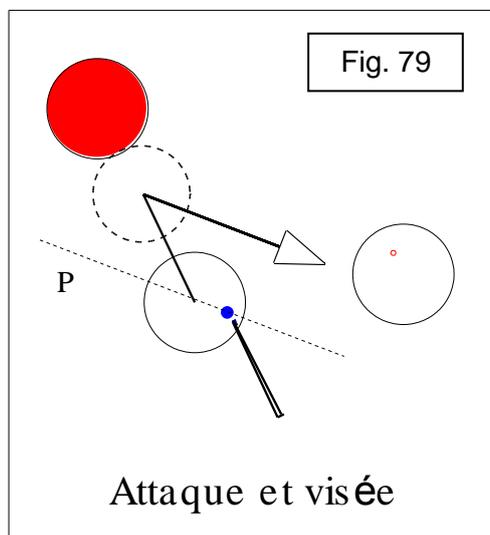


Figure 79

Le réglage du « piqué rentré » est défini par :

- La quantité de bille toujours voisine du plein
- L'attaque latérale déterminant la direction de la 1 après le choc sur la 2
- L'inclinaison de la queue dont dépend le rapport de vitesses

La ligne en pointillé « P », parallèle à la trajectoire souhaitée pour la bille 1, permet de situer l'attaque.

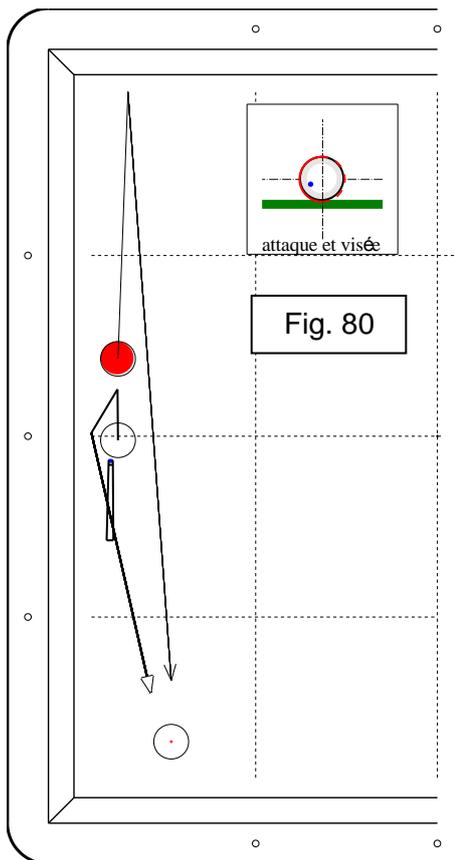


Figure 80

Cette figure propose un piqué pouvant se jouer suivant les deux techniques citées précédemment.

La distance 2-3 étant considérable, le piqué direct implique une grande précision dans l'appréciation de la quantité de bille, avec une gestuelle très rectiligne, alors que la trajectoire en une bande (obtenue selon le principe du piqué rentré) comporte une tolérance plus grande dans l'évaluation de la quantité d'effet latéral (bille 3 plus « grosse »).

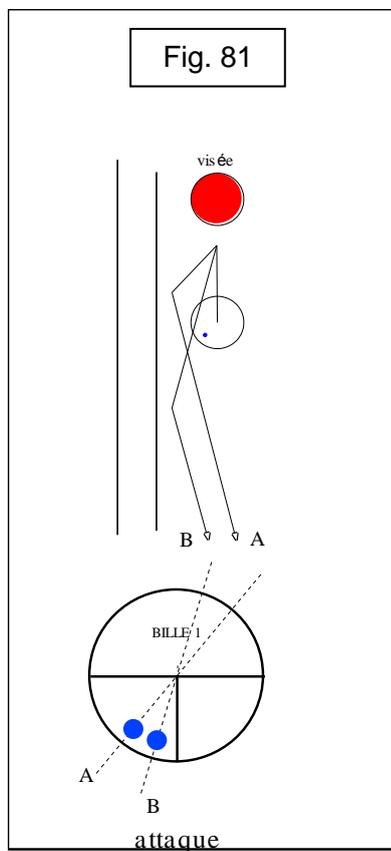


Figure 81

Les attaques situées sur les lignes en pointillé « A » et « B » sont définies suivant le repère indiqué sur la figure 76.

La variation d'effet latéral influe peu sur la trajectoire de la 1 après son rebond sur la bande, rendant le piqué par la bande plus simple à exécuter que le piqué direct.

Entraînement

Objectifs :

- Acquérir la technique du piqué-rétro et du piqué-rentré
- Se familiariser avec les situations caractéristiques

Méthode :

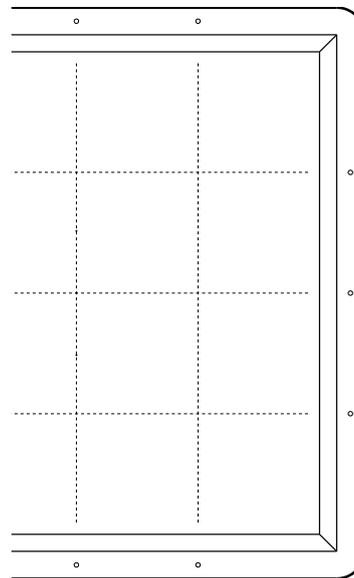
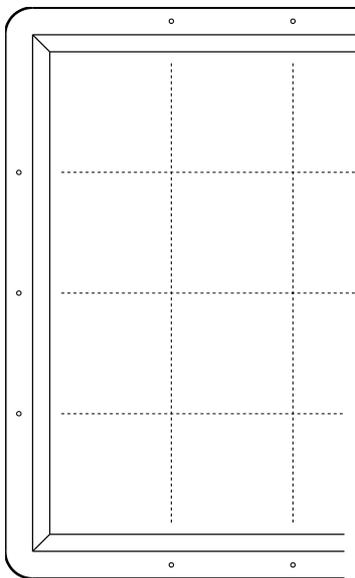
A partir des figures 76, 77, 78 et 80, s'entraîner sur des situations simples en vue d'acquérir progressivement la technique et la gestuelle spécifiques du piqué, en limitant le temps d'entraînement en début d'apprentissage. En effet, la gestuelle du piqué étant inhabituelle, elle entraîne rapidement une fatigue musculaire interdisant l'amélioration de l'exécution des coups après quelques essais.

Avertissements :

Techniquement plus simple dans son principe, le « piqué-rétro » fait appel à une gestuelle plus rigoureuse que celle du massé. **La visée adéquate** associée à l'inclinaison et **la rectitude du geste** (absence d'effet latéral), fondamentales pour maîtriser la direction du recul, demeurent plus difficiles à assurer que sur le massé, plus tolérant dans la combinaison exacte des divers paramètres techniques.

L'excès de verticalité altère l'appréciation de la trajectoire de la bille 1 sur les piqués. Ce défaut est présent chez bon nombre de joueurs et compromet un taux de réussite satisfaisant sur ce type de coup.

NOTES PERSONNELLES



Objectifs :

- Etudier les coups de base
- Adapter la notion de mesure aux situations de billes de près

Etudier les coups de base

Cette étude se limite à présenter les coups fondamentaux de la série américaine. Les principales caractéristiques de chaque coup sont indiquées afin de pouvoir différencier les situations, et de les reconnaître en situation de jeu.

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'ajoutent la surveillance du limage et l'amplitude de l'élan.

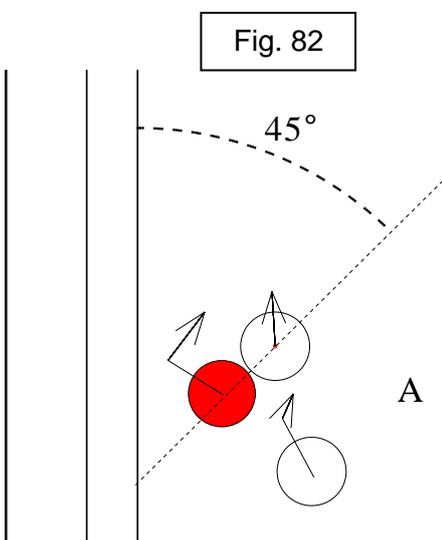


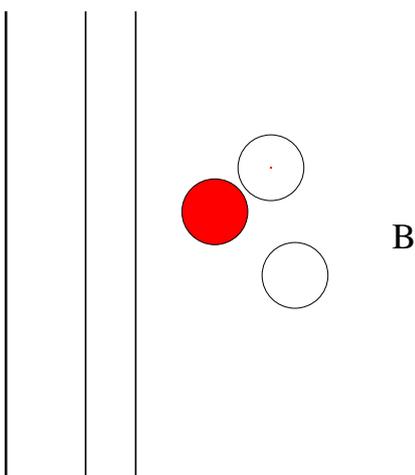
Figure 82
coup de « rail »

Situation « A »

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 carambola 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.

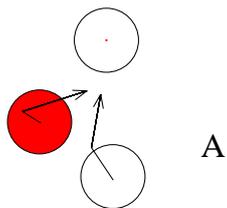
Suivant la disposition des billes, l'effet latéral peut améliorer le résultat. L'effet à droite favorise la reprise de dominante sur la 3, tandis que l'effet à gauche la réduit. La trajectoire de la 2 subit également plus ou moins les conséquences de l'effet latéral.



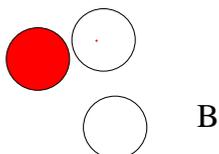
Situation « B »

Résultante recherchée du coup de rail, qui doit permettre de rejouer un coup de rail.

Fig. 83



A



B

Figure 83

« **double contre** »

Situation « A »

Cette situation se différencie essentiellement de celle du coup de « rail » par l'orientation de 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.

L'effet latéral peut s'avérer nécessaire pour favoriser le retour de la 2 sur la 1.

Situation « B »

Résultante possible du coup précédent. La situation proposée implique un « placement ».

Fig. 84

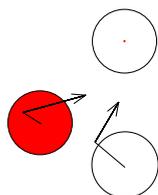
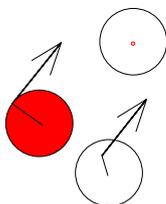


Figure 84

« **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.

Fig. 85



A

Figure 85
« rétro-finesse »

Situation « A »

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.

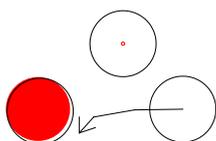
Situation « B »

Résultante possible du « rétro-finesse », qui s'apparente à la figure 83 « B ».

Suivant la dominante obtenue sur la 3, le « rétro-finesse » peut aussi aboutir au coup de « rail ».

B

Fig. 86



A

Figure 86
« finesse-contre »

Situation « A »

La possibilité de carambola 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.

Situation « B »

Résultante possible du coup précédent.

Suivant l'angle formé par les trois billes, la résultante peut se rapprocher du « double contre » ou d'un « angle droit-contre ».

B

Fig. 87

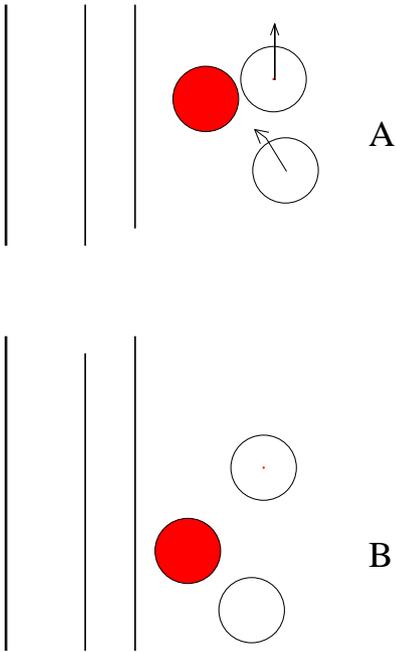


Figure 87

« placement »

Situation « A »

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.

Situation « B »

Résultante possible du coup précédent, qui se rapproche, sur cet exemple, du « double contre ».

Entraînement

Objectifs :

- Reconnaître les différents « coups types »
- Acquérir les réglages correspondants
- Adapter la posture aux billes de près
- Les variantes des situations étudiées sont nombreuses et l'exposé proposé n'est pas exhaustif. Le but est d'inciter le pratiquant à engager une réflexion personnelle en fonction des situations rencontrées.

Méthode :

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 83 à 87), 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.

Parallèlement, l'entraînement peut s'effectuer par un enchaînement, pour acquérir quelques automatismes, notamment sur la gestuelle. Lorsque la situation se dégrade, il s'agit de reprendre la position précédente en vue de corriger son exécution et non de poursuivre l'enchaînement en quittant le répertoire proposé de l'américaine.

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.

La première difficulté rencontrée 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).

Par ailleurs, la facilité du carambolage occulte la précision des réglages quantité-hauteur-effet appropriés à chaque situation, tendant à limiter les rectifications d'un coup mal réalisé par de nouveaux essais, pourtant indispensables en vue d'un apprentissage plus rapide. Le pratiquant risque alors de se retrouver progressivement face à des situations trop approximatives qui dépassent largement le cadre de la série américaine, sans espoir tangible de récupération.

Enfin, une gestuelle adaptée reste indispensable pour acquérir une gestuelle régulière sur la série américaine. 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.

ANNEXES

Niveau Technique n°4
(Carambole – Jeux de série)

(5 à 20 de Moyenne Générale à la partie libre sur 2,80m)

Définition des 4 registres de situations de jeu

Nous avons défini 4 registres de situations de jeu pour permettre d'analyser chacune d'elles et de trouver une solution adaptée.

Ces 4 registres sont qualifiés de « très approximatif », « approximatif », « précis » et « très précis ».

Les objectifs stratégiques, les principes tactiques et les techniques de jeu seront envisagés en tenant compte du registre auquel appartient la situation de jeu concernée, définissant notamment un degré de précision rationnel pour la réalisation de chaque coup.

Par exemple, le degré de précision correspondant à un rétro avec rappel dans le tiers du billard sera supérieur à celui d'un rétro avec rappel en longueur ou encore à celui d'un coup naturel avec regroupement des billes (voir figures ci-dessous).

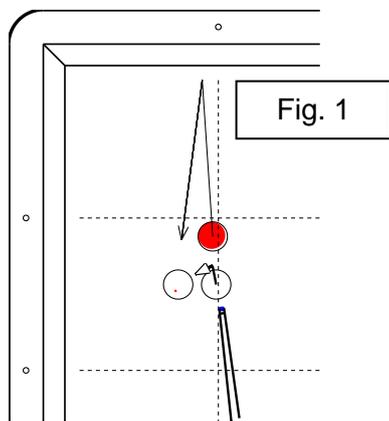


Figure 1

Rétro dans le tiers de billard avec rappel en « barrage » de la bille rouge : grâce à la proximité des billes, le rappel doit conduire à une situation résultante très précise.

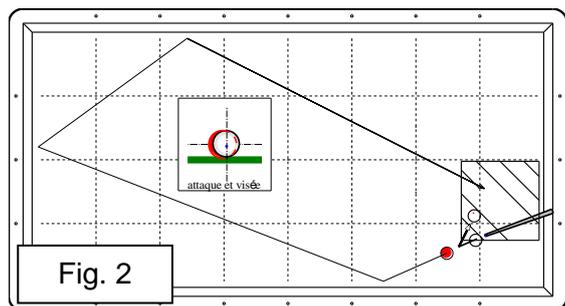


Figure 2

Rétro amorti avec rappel en longueur : La zone de regroupement recherchée doit prendre en compte la longueur de la trajectoire de la bille 2.

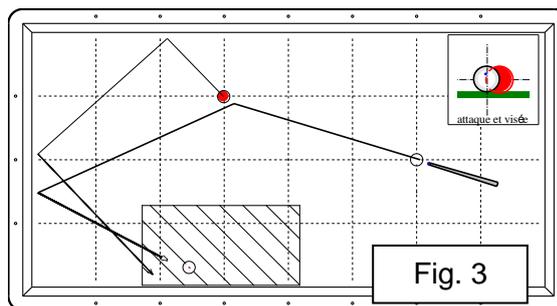


Figure 3

Sur ce coup naturel par une ou deux bandes, l'objectif de regroupement doit rester très approximatif.

Définition des objectifs du programme

1. Sur le registre des situations de jeu **très approximatives**

- **Elaborer les bases de l'analyse des « grands points »** établie sur certains critères en tenant compte des objectifs stratégiques aux jeux de série

2. Sur le registre des situations de jeu **approximatives**

- **Affiner l'évaluation de la difficulté** de la situation pour définir les objectifs du coup correspondant : regroupement ou placement, et choix technique
 - Choix technique sur les coups de bande
 - Choix des réglages sur les rétros

3. Sur le registre des situations de jeu **précises**

- Etudier les choix techniques et tactiques sur les situations de jeu déterminantes dans le tiers du billard
- Approche des enchaînements de base à la partie libre et au cadre
- Perfectionnement du piqué

4. Sur le registre des situations de jeu **très précises**

- Perfectionner la série américaine
- Etudier le virage des petits et grands coins sur le billard de 2,80m

Organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation à la FFB (Billard carambole)

Structure	Publics	Niveaux Techniques		Intervenants	Diplômes	Nature de la formation	Outils	Compétitions	Ressources
		Jeux de série	3-bandes						
CLUBS Établissements scolaires Responsables formation du club	DÉBUTANTS Jeunes Adultes Féminines	n°1 0 à 1 MG		Animateurs de club (bénévoles)	BF 1	Accès à la pratique Initiation Entraînement	Cahier à l'usage des animateurs de club Cahier du débutant	Moins de 21 ans Diplômes fédéraux d'aptitude sur figures imposées Tous: Partie à 4 billes	Budget de formation du club
DISTRICTS COMITES DEPARTEMENTAUX. Responsables formation	CONFIRMES	n°2 1 à 2,5 MG		Animateurs de ligue (bénévoles)	BF 2	Premier perfectionnement Entraînement	Cahier à l'usage des animateurs de ligue Programme d'apprentissage et d'entraînement NT 2	Moins de 21 ans 60 points fig. imposées 40 pts classique adultes Compétitions dép. classiques	Budget de formation du district ou du département
LIGUES CFJ de la ligue	RÉGIONAUX	n°3 2,5 à 5 MG	n°1 0,300 à 0,600 (2m80)	Moniteurs nationaux Entraîneurs de ligue (Emploi jeune) (salié) (vacataire)	BEES 1	Approfondissement Entraînement Détection	Programmes techniques Programme d'apprentissage et d'entraînement NT 3	Moins de 21 ans 80 pts classique Adultes compétitions rég. Classiques	Budget de formation de la ligue
FÉDÉRATION Commissions CFJ et CHN DTN	NATIONAUX cadets juniors juniors élite INTERNAT. HN seniors	n°4 5 à 20 MG n°5 10 à 25 (3,10) n°6 10 à 20 (47/2) n°7 + 20 (47/2)	n°2 0,500 à 0,750 (3m10) n°3 + de 0,750 (3m10)	Entraîneurs nationaux (Emploi jeune) (salié) (vacataire)	BEES 1 (Masters) BEES 2	Entraînement des espoirs nationaux Préparation à la compétition des équipes de France	Programmes techniques	Compétitions nationales et internationales cadets juniors féminines seniors	Budget CFJ jeunes espoirs formateurs Budget CHN équipes de France



Direction Technique Nationale de la FFB

E-mail : dtn@ffbillard.com

Secrétariat Fédéral

CS 42202 03202 Vichy cedex

Tél : 04.70.96.01.01

E-mail : ffb@ffbillard.com – site internet : www.ffbillard.com