

Page technique N°2 (NT 3)

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

Coups naturels dans le tiers de billard avec rappel

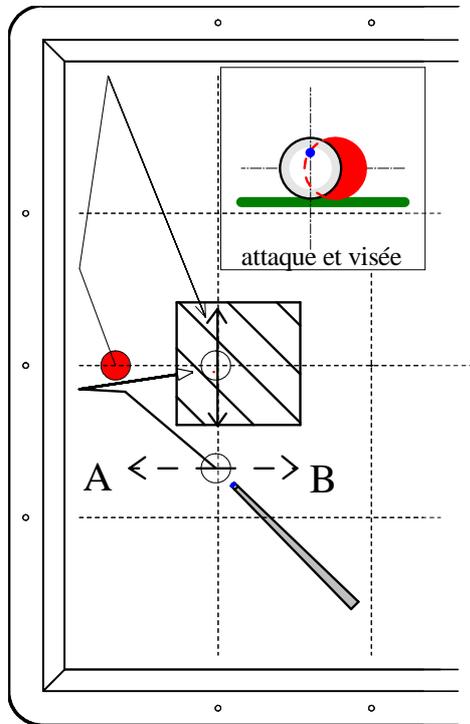


Figure 1

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

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

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

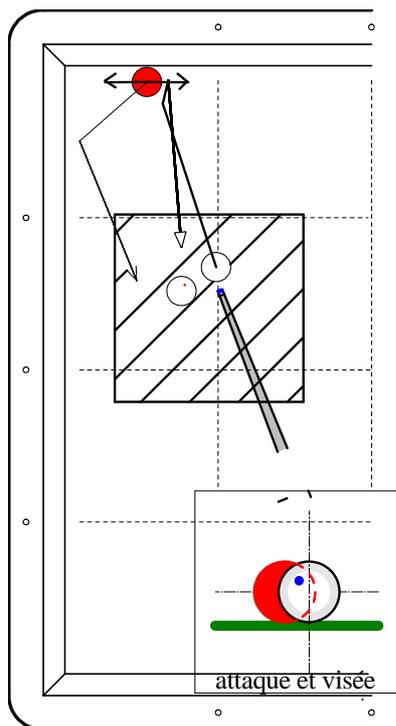


Figure 2

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

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

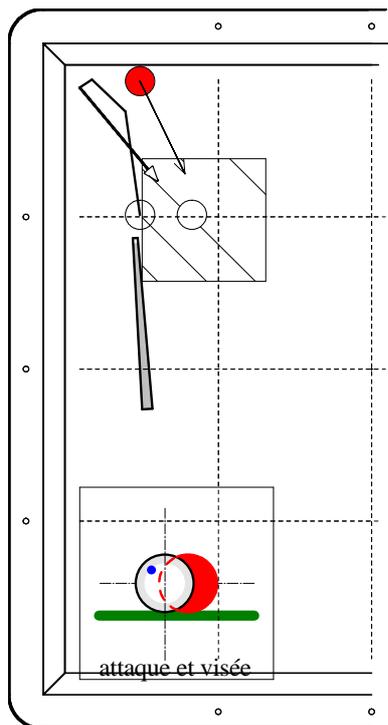


Figure 3

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

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

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

#### Entraînement

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

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

#### Avertissement

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