

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

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

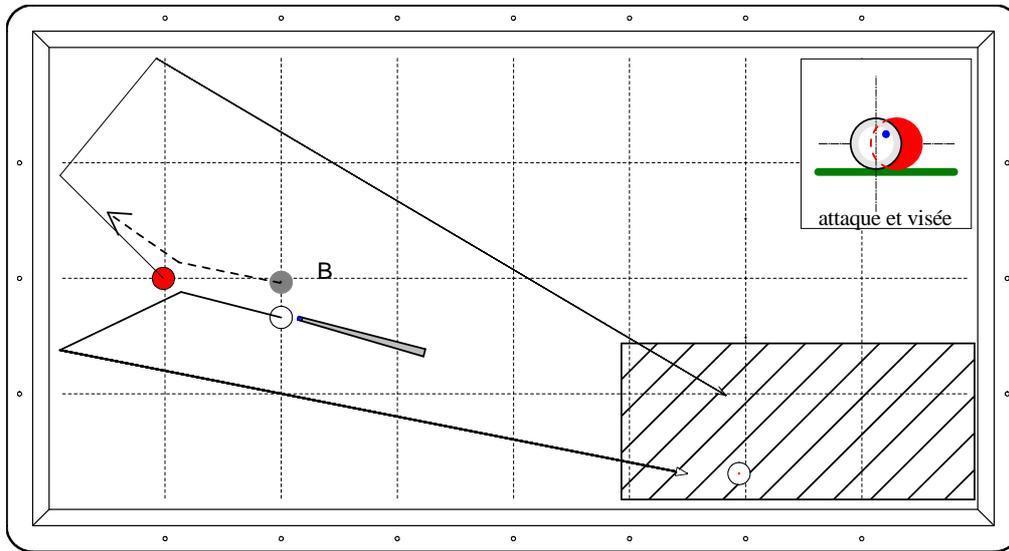


Figure 1

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

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

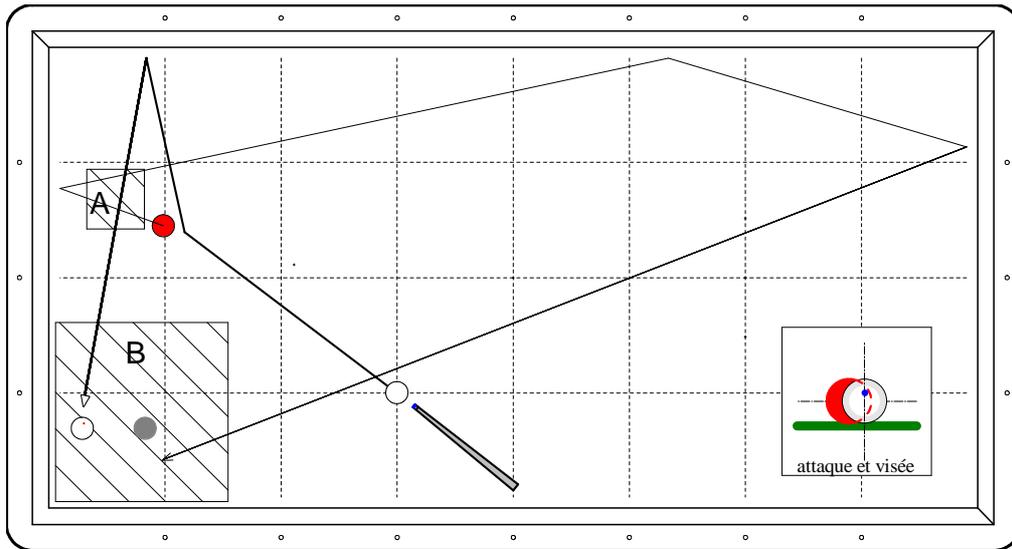


Figure 2

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

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

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

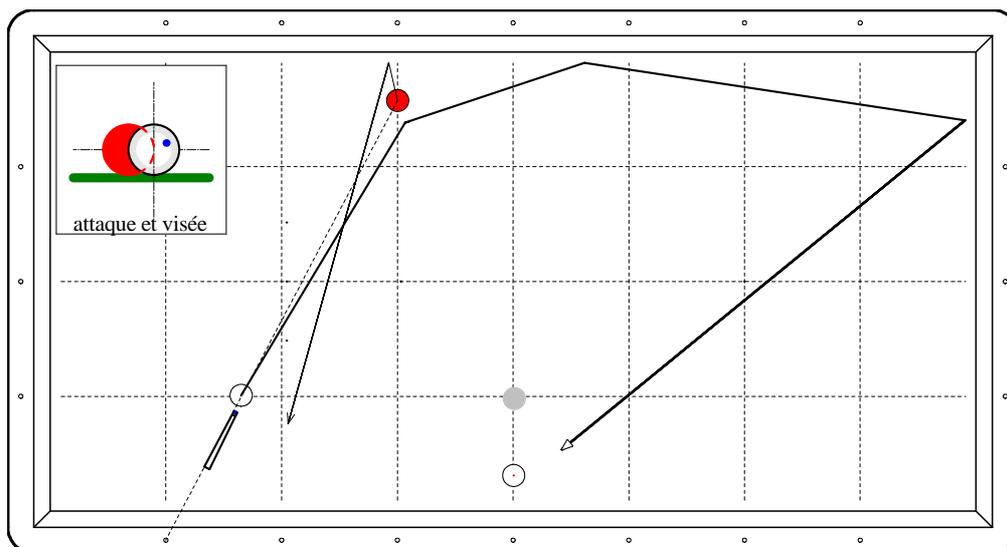


Figure 3

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

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

Objectifs et entraînement

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