

Le rétro

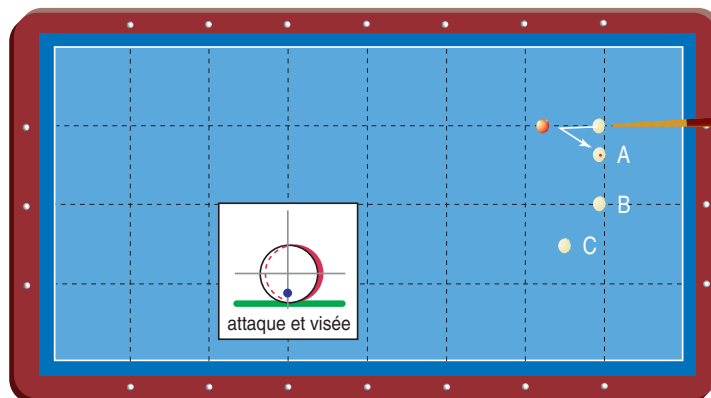
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2006-2007, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

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

figure n° 1

Direction de la bille 1

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



Chevalet conseillé

figure n° 2

Limites de coup

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

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

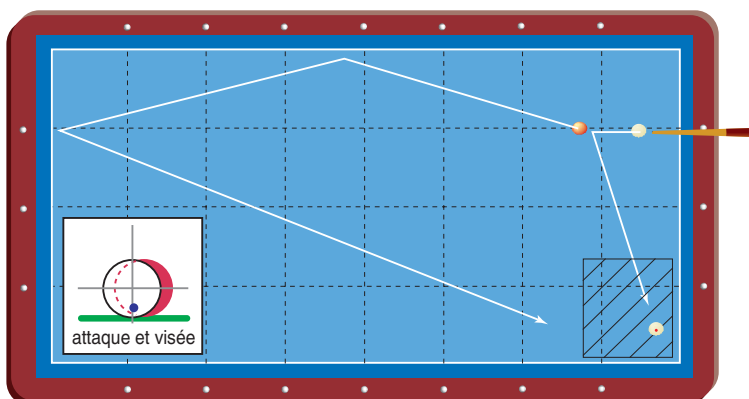
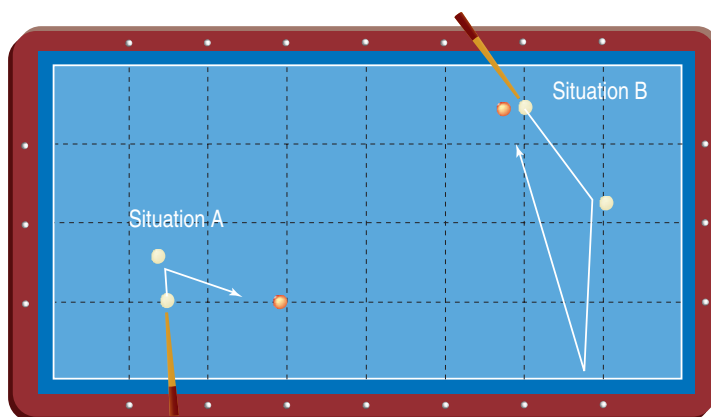


figure n° 3

Rappel de la bille 2

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