

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

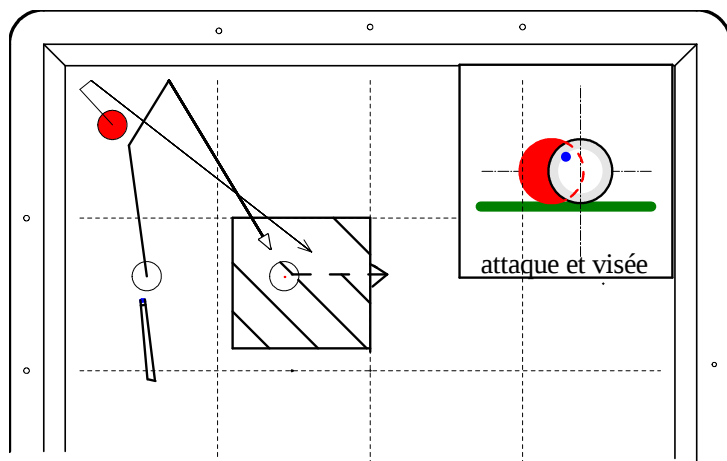


Figure 1

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

- 1) Modifier progressivement l'emplacement de la bille pointée le long de la ligne fléchée en pointillé afin d'évaluer la quantité d'effet favorable au carambolage.
- 2) Rapprocher ou éloigner la bille 1 de la grande bande (ce qui modifie l'orientation des billes 1 et 2), pour 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.

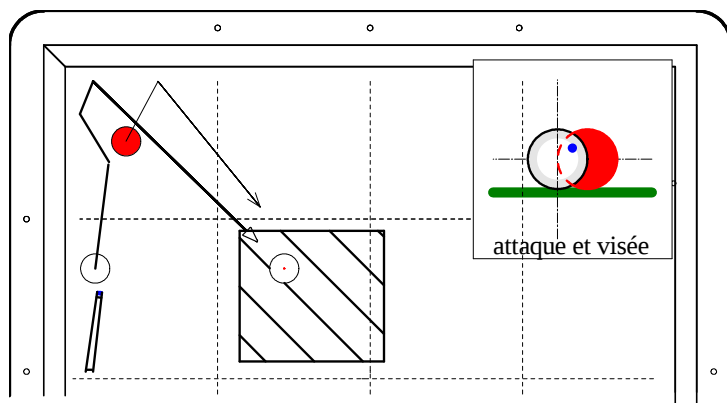


Figure 2

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'équilibre entre les 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 entre les 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.

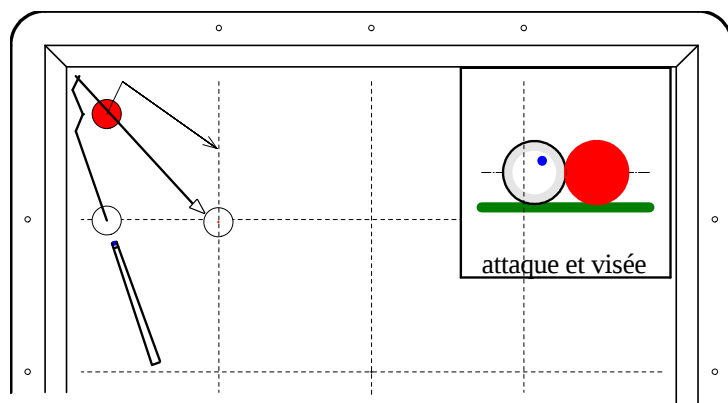


Figure 3

Cette dernière situation se caractérise par le faible écartement entre la rouge et la grande bande (environ 1 bille) et l'orientation des billes 1 et 2 perpendiculaire à la petite bande. Par ailleurs, l'emplacement de la pointée interdit le coup en 1 bande à droite de la rouge. La bande avant permet dans ce cas de retrouver une trajectoire par coup naturel avec effet à droite (impossible en jouant directement sur la rouge). La quantité de bille étant plus difficile à apprécier en raison de la bande avant, la tentative d'un regroupement aussi précis que celui des situations précédentes n'est pas souhaitable.

Entraînement

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

Varier l'orientation initiale des billes 1 et 2, en vue 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.

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.

N.B. Les trois figures sont disposées à l'attention de joueurs droitiers, les gauchers devront transposer les situations sur le côté droit du billard, afin de faciliter leur apprentissage.