

# Trajectoires en deux ou trois bandes par coup naturel avec réglage d'effet

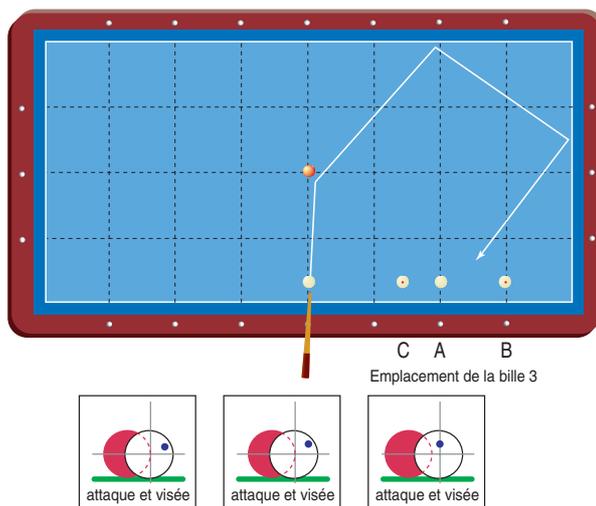
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

## figure n° 1

Cette figure propose trois situations qui se différencient par l'emplacement de la bille 3. Le principe du coup, commun aux trois situations, consiste à utiliser la technique du coup naturel permettant d'obtenir une déviation assez constante de la bille 1 sur la bille 2 (attaque "en tête" et demi-bille). La trajectoire ne varie qu'après le rebond sur la première bande, en fonction des réglages d'effet latéral indiqués dans les encadrés "attaque et visée".

La trajectoire correspondant à la bille 3 en "C" réclame une attaque avec maximum d'effet, donc une attaque plus basse. La puissance du coup devra donc rester faible pour ne pas "dénaturer" le rejet de la bille 1 sur la bille 2.

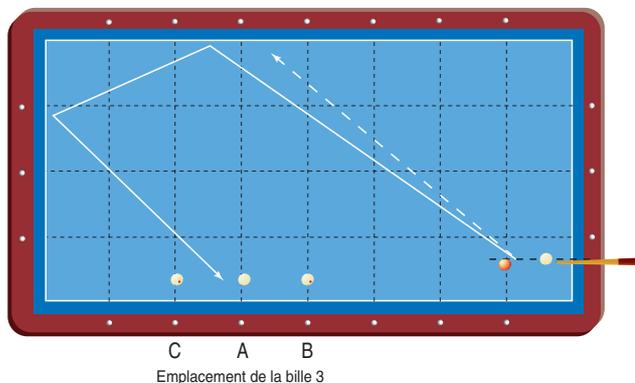
Malgré l'absence d'effet, la situation avec la bille 3 en "B" pourra nécessiter une quantité de bille inférieure à demi-bille, afin d'obtenir une déviation légèrement plus faible que celle correspondant au coup naturel.



Réglages d'effet et de quantité en fonction de l'emplacement de la bille 3

## figure n° 2

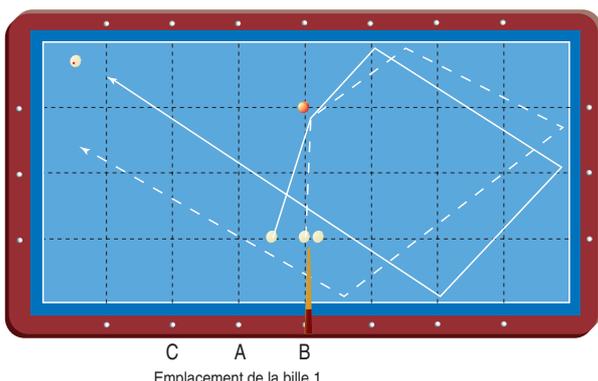
La situation avec la bille 3 en "A" propose un coup naturel avec effet à gauche. La trajectoire avec la bille 3 en "B" sera jouée avec une quantité de bille plus "fine" associée à un maximum d'effet, donc une attaque plus basse. Sur cette situation, soyez vigilant sur la puissance du coup qui doit rester modérée, afin de ne pas augmenter la déviation. Avec la bille 3 en "C", la déviation sera nécessairement plus grande (trajectoire en pointillés) et sera obtenue par une quantité de bille supérieure à demi-bille, une hauteur d'attaque vers l'équateur et une puissance assez importante.



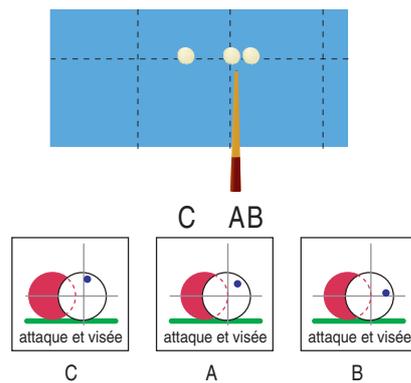
Réglages d'effet, de quantité et de hauteur en fonction de l'emplacement de la bille 3

## figure n° 3

Bille 1 en "A": la trajectoire s'obtient par un coup naturel avec effet à droite. En "B", on optera pour un "réglage hauteur" afin d'augmenter la déviation. Enfin, en "C", on jouera avec "peu d'effet" et une quantité de bille plus "fine" pour éviter une trajectoire "trop longue" (représentée en pointillés).



Emplacement de la bille 1



Réglages d'effet, de quantité et de hauteur en fonction de l'emplacement de la bille 1