Page technique N°8 (NT 3)
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, 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).

rétros dans le tiers de billard avec placement (suite)

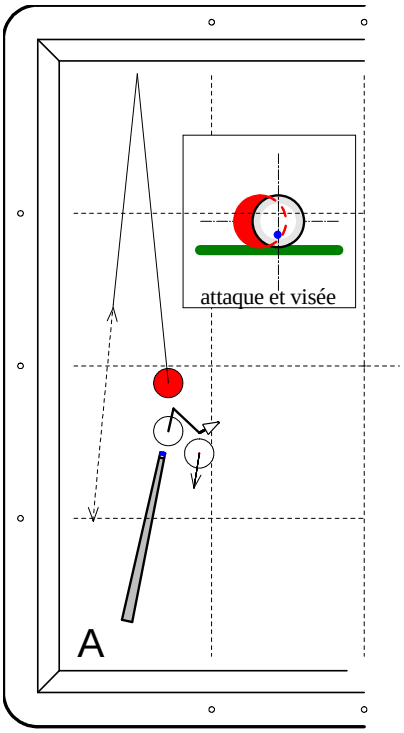

Figure 1
L'impossibilité de rappeler l'une des deux billes nous oriente vers la recherche d'un placement.. Par un rétro sur la rouge, le carambolage peut se faire en dominante sur la pointée, avec la possibilité d'un placement pour un rappel en largeur sur celle-ci.
Le déplacement de la bille 3 lors du passage (par une attaque basse) rend la réalisation du coup plus sûre.
L'angle fermé et la proximité des billes facilitent le carambolage en dominante.
La puissance nécessaire pour réaliser le trajet prévu pour la 1 (rétro-passage avec « léger » déplacement de la 3) doit permettre de laisser la 2 sur la ligne pointillée.
Attention ! la 2 ne doit en aucun cas terminer sa course dans le coin « A » (« masque »).

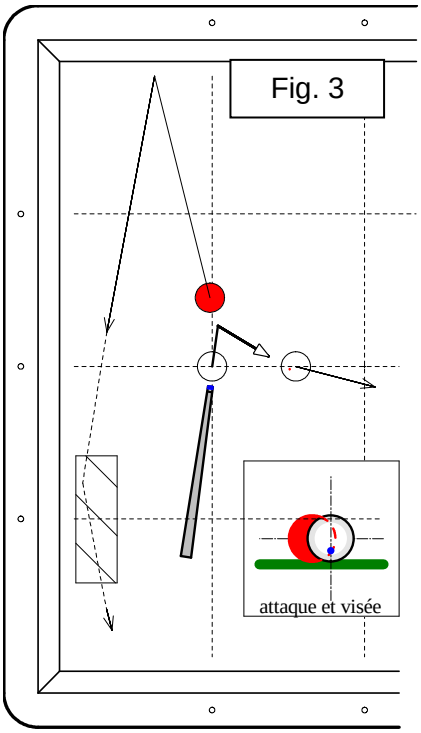

Figure 3
Le rétro sur la rouge maintient celle-ci à proximité de la petite bande. Le placement en longueur s'obtient par un carambolage vers le plein de la 3, avec une distance suffisante (entre 15 et 25 cm).
La zone hachurée représente l'emplacement idéal de la rouge, qui accroît l'éventail de rappels grâce à la possibilité de caramboler par l'intermédiaire de la grande bande (sur le coup suivant).
La reprise de dominante, telle que proposée par la figure 1, ne peut se faire que par un carambolage en finesse, trop incertain compte tenu de la distance entre les billes.
Une autre solution consiste à jouer un rétro sur la pointée, en recherchant un placement en largeur sur la rouge. Là encore, la probabilité de réussite est considérablement réduite par la difficulté du réglage quantité-hauteur qu'exige ce rétro et la précision du placement en largeur.

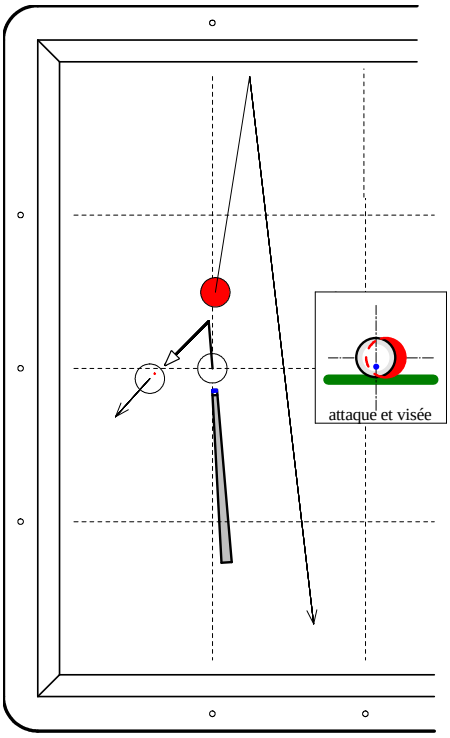

Figure 3
L'impossibilité de jouer un rétro (pour un joueur droitier) ou une finesse en une bande sur la pointée nous conduit à choisir le rétro sur la rouge. La perte de celle-ci vers le milieu du billard (inévitable, même en utilisant l'effet à droite) limite l'objectif tactique au placement sur la pointée (relativement aisé par le carambolage vers le plein de la 3) en vue d'un futur rappel par la petite bande, tout en dirigeant la rouge à proximité de la grande bande.

Objectif et entraînement

L'objectif de cette fiche technique est de se sensibiliser le pratiquant sur le choix du placement sur la 3 plutôt que celui du rappel de la 2. Abandonner la tentative du rappel d'une bille qui « rentre presque », au profit d'un placement sur la bille 3, symbolise un principe fondamental dans la conduite des enchaînements dans le tiers de billard. Les nuances d'emplacement des billes, parfois infimes, peuvent leurrer le joueur dans sa décision et d'autre part, le choix du rappel peut se révéler satisfaisant sur un essai, tout en présentant un taux de réussite bien trop faible pour garantir une réelle fiabilité.
L'entraînement sur les figures proposées se fait en référence à la technique du rétro, la maîtrise de la quantité de bille et de la mesure du coup étant essentielle pour obtenir un résultat satisfaisant. Une méthode peut consister à répéter régulièrement les différents exercices (une dizaine de fois par exemple), en vue d'atteindre progressivement un résultat convenable plusieurs fois de suite.