

Trajectoires par 3 Bandes

"grande bande-petite bande-grande bande"

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2006-2007, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0.300 à 0.650 sur 2,80 m, voir aussi le "Programme d'Évaluation et d'Entraînement spécifique au 3 Bandes", téléchargeable sur www.ffbillard.org ou disponible auprès du secrétariat fédéral).

figure n° 1

Coup naturel avec variation d'effet latéral

Les trois situations proposées se différencient par l'emplacement de la bille 3. La technique de jeu, commune aux trois situations, repose sur l'utilisation du coup naturel*, qui permet d'obtenir une déviation relativement constante de la bille 1 après son choc sur la bille 2. La trajectoire de la bille 1 après l'impact sur la première bande dépend uniquement du réglage d'effet latéral (ici à droite). Absent sur la situation avec la bille 3 en "A", l'effet latéral augmentera progressivement avec la bille 3 en "B", pour atteindre son maximum avec la bille 3 en "C". Attention ! Cette dernière attaque doit être suffisamment haute pour conserver le rejet naturel. Éviter également de jouer avec une puissance excessive qui entraînerait un rejet plus important, ne faisant plus référence au coup naturel. L'encadré "attaque et visée" indique le réglage d'effet correspondant à la trajectoire avec la bille 3 en "A".

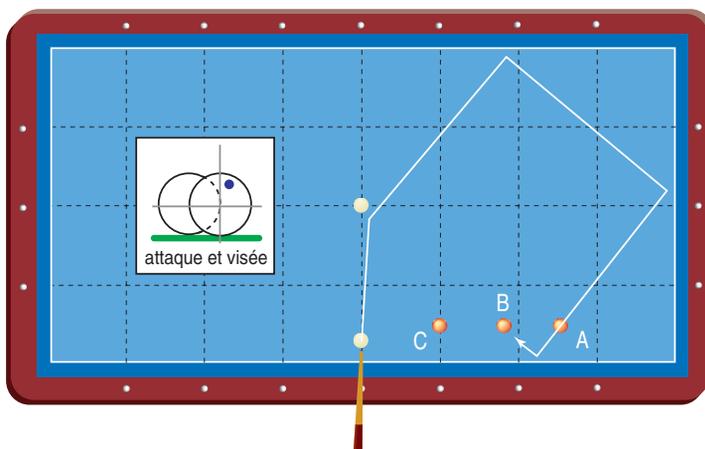


figure n° 2

Coup naturel, finesse ou coup de réglage

Les variations d'emplacement de la bille 3 sont telles que les nuances d'effet latéral à partir du coup naturel (correspondant à la bille 3 en "A") ne suffisent plus pour réaliser les trajectoires avec la bille 3 placée en "B" ou en "C". Avec la bille 3 en "B" (trajectoire en pointillés), il est obligatoire de jouer une finesse*, afin de réduire la déviation de la bille 1 au contact de la bande. Le coup se joue de préférence sans effet. La trajectoire correspondant à la bille 3 en "C" s'obtiendra par un coup de réglage*, en abaissant la hauteur d'attaque vers l'équateur et en jouant avec une puissance plus importante. Le coup se jouera avec un maximum d'effet. L'encadré "attaque et visée" indique le réglage d'effet correspondant à la trajectoire avec la bille 3 en "A". Nota : La situation avec la bille 3 placée en "B" : offre également la possibilité de choisir la trajectoire par 5 bandes à droite de la pointée. La technique de jeu correspondante sera voisine du coup de réglage proposé sur la situation "C", mais avec une puissance adaptée. Néanmoins, le risque de contre reste omniprésent sur ce type de trajectoire.

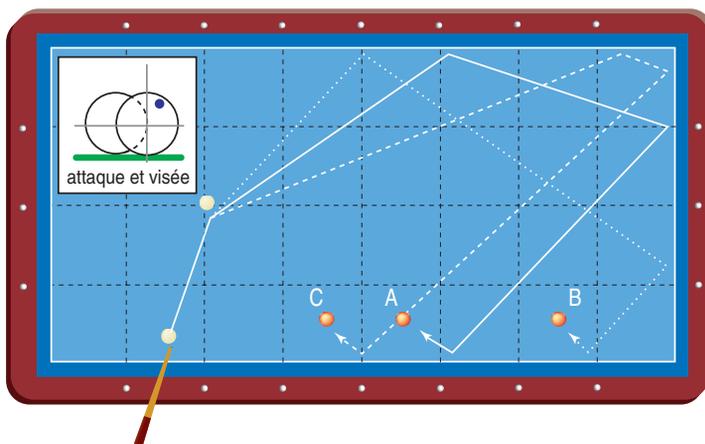
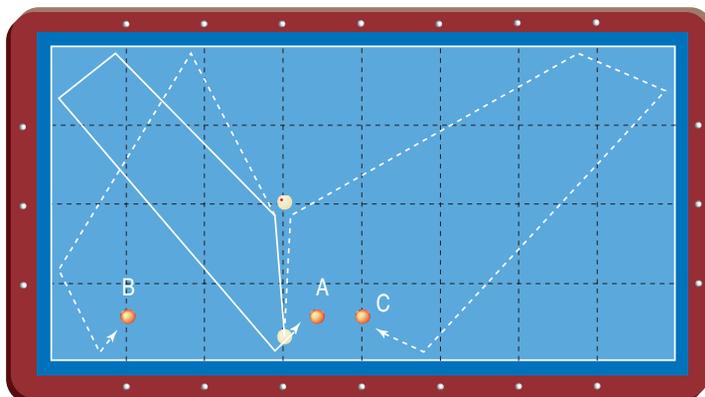


figure n° 3

Coup naturel, finesse ou coup de réglage

Les remarques précédentes s'appliquent sur les situations "A" et "B", sur lesquelles on pourra jouer respectivement un coup naturel avec maximum d'effet à gauche ou une finesse* sans effet. Avec la bille 3 positionnée en "C", la trajectoire à gauche de la pointée reste possible, mais difficile à maîtriser, compte tenu de la déviation, intermédiaire entre celles du coup naturel et du coup de réglage. De plus, il faudrait diriger la bille 1 très près du coin. Il sera alors préférable de jouer un coup de réglage* à droite de la pointée associé à un maximum d'effet.

* Se référer aux fiches techniques du "Programme d'Évaluation, d'Apprentissage et d'Entraînement au 3 Bandes"



Cette fiche technique constitue un support d'entraînement sur une des nombreuses familles de trajectoires classiques rencontrées au 3 Bandes. Le premier objectif est de se familiariser avec l'influence de l'effet latéral sur les trajectoires obtenues par coup naturel, pour apprécier en cours de jeu la quantité d'effet adéquate à une situation donnée. Le second est de se perfectionner sur les techniques de la finesse et du coup de réglage, afin de contrôler à terme les déviations désirées.