

Trajectoires par 3 Bandes "grande - grande petite bande" et "petite - grande - 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 2m80, voir aussi le "Programme d'Évaluation et d'Entraînement spécifique au 3-bandes", téléchargeable sur www.ffbillard.org ou disponible auprès du secrétariat fédéral).

Cette fiche technique présente 3 situations caractéristiques de ces 2 familles, dont la répartition totale avoisine 10 % des coups joués. Ce sont donc des situations de jeu assez rares, mais dans lesquelles les solutions proposées sont relativement fiables. L'objectif de cette fiche technique est de donner au pratiquant un support d'apprentissage et d'entraînement sur ces trajectoires réalisées par les techniques de base.

figure n° 1

Bille 1 en "A" : en s'appuyant sur la technique du coup naturel* et un réglage d'effet à gauche, la trajectoire proposée offre un taux de réussite intéressant, compte tenu de la complexité des autres solutions. Il s'agit essentiellement d'obtenir une régularité de rejet de la bille 1 sur la bille 2 et de jauger la quantité d'effet adéquate : un manque d'effet se traduit par un risque de passer dans le "couloir" entre la rouge et la petite bande, tandis qu'un excès d'effet conduirait la bille 1 sur la petite bande. Jouer en douceur, afin de ne pas exagérer le rejet de la bille 1 après son choc sur la 2.
Bille 1 en "B" : la même trajectoire s'obtiendra en diminuant nettement la quantité de bille avec un réglage d'effet à gauche. Cette technique de jeu, proche de la finesse* rend le coup plus difficile.
Bille 1 en "C" : la "trajectoire naturelle", en jouant sans effet, tend à diriger la bille 1 sur la petite bande. Pour cette raison, on devra jouer plus fort avec éventuellement de l'effet à droite. La trajectoire reste très sensible au rendement des bandes.
Dans la pratique, il conviendra de positionner la bille 1 entre les emplacements "B" et "C" pour reconnaître la technique de jeu adéquate.

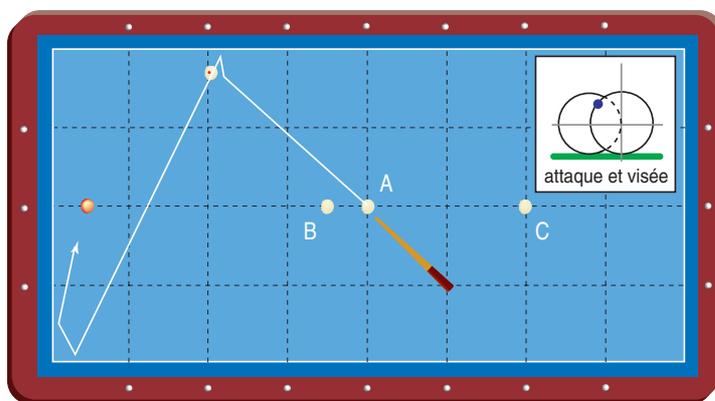


figure n° 2

Autre exemple dans lequel cette trajectoire offre une solution intéressante. L'effet à gauche est commun aux 3 emplacements de la bille 3 (principe du "renversé"), on varie principalement la quantité de bille pour modifier le rejet.
Bille 3 en "A" : coup naturel.
Bille 3 en "B" : "limite" du coup naturel en augmentant la quantité de bille et en attaquant au-dessus du centre avec maximum d'effet. La puissance du coup devra également être plus forte.
Bille 3 en "C" : finesse avec réglage d'effet.
Les mêmes remarques sur le rendement des bandes s'appliquent sur ce type de trajectoire. Sur un drap neuf, la trajectoire "s'allongera" après la 1^{re} bande (trajectoire "D.N.") et tendra au contraire à se "resserrer" sur un drap usagé (trajectoire "D.U.")

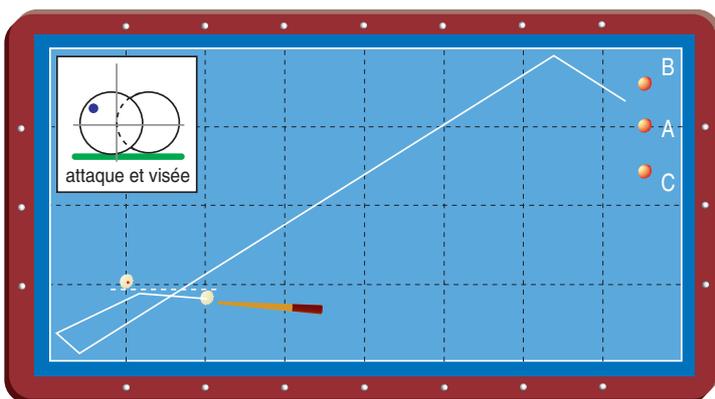
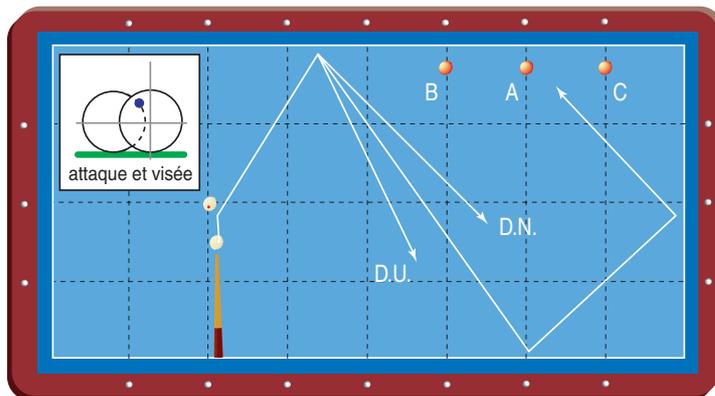


figure n° 3

Bille 3 en "A" : le coup naturel à gauche de la pointée avec effet à gauche permet de réaliser la trajectoire dessinée.
Bille 3 en "B" : La trajectoire s'obtient avec moins d'effet en diminuant éventuellement la quantité de bille.
Bille 3 en "C" : Limite du coup naturel pour augmenter la déviation. Le coup se joue relativement fort pour favoriser une trajectoire "serrée".
Remarque : les joueurs gauchers devront disposer les billes pour pouvoir exécuter le coup à leur main.

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