

Trajectoires par 3 Bandes "grande bande-petite bande-grande bande" (suite)

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).

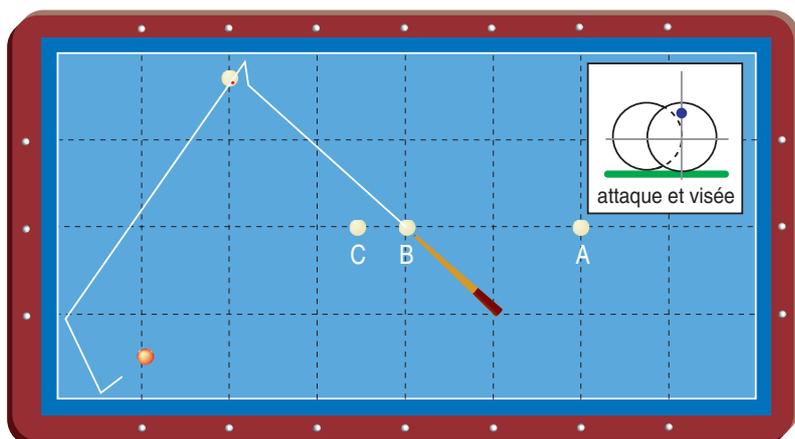


figure n° 1

Coup naturel* avec variation d'effet latéral

La technique de jeu est commune aux trois situations de la bille 1 et consiste à utiliser le coup naturel* afin d'obtenir un rejet de la bille 1 sur la bille 2 assez constant, malgré de légères variations de quantité de bille. En appliquant cette technique, la trajectoire de la bille 1 après son rebond sur la première bande dépend surtout du réglage d'effet latéral (ici à gauche). Avec la bille 1 disposée en "A", le coup sera joué sans effet. En déplaçant la bille 1 en "B" puis en "C", on augmentera progressivement l'effet latéral pour réaliser le carambolage. L'encadré "attaque et visée" indique le réglage d'effet correspondant à la situation avec la bille 1 en "A" (sans effet).

figure n° 2

Coup naturel, finesse* ou coup de réglage*

Les différents emplacements de la bille 3 nous imposent d'adopter une technique spécifique à chacun d'entre eux.

Avec la bille 3 en "A", le coup naturel avec réglage d'effet convient. En déplaçant la bille 3 en "B", il faudra jouer une finesse avec maximum d'effet. Sur ce 2^e exemple, la difficulté sera de jauger le "degré de finesse" correspondant à la déviation désirée. Avec la 3 en "C", le coup naturel sans effet engendre un contre de la bille 1 sur la bille 2 pratiquement inévitable. La solution consiste à choisir un coup de réglage avec maximum d'effet (principe du développé) pour éviter le contre et "grossir" l'arrivée sur la bille 3.

L'encadré "attaque et visée" indique le réglage d'effet correspondant à la situation avec la bille 1 en "A" (coup naturel avec réglage d'effet)

Nota : La bille 2 se place sur la mouche du point de départ. Les joueurs gauchers devront inverser les situations de jeu pour une exécution plus confortable.

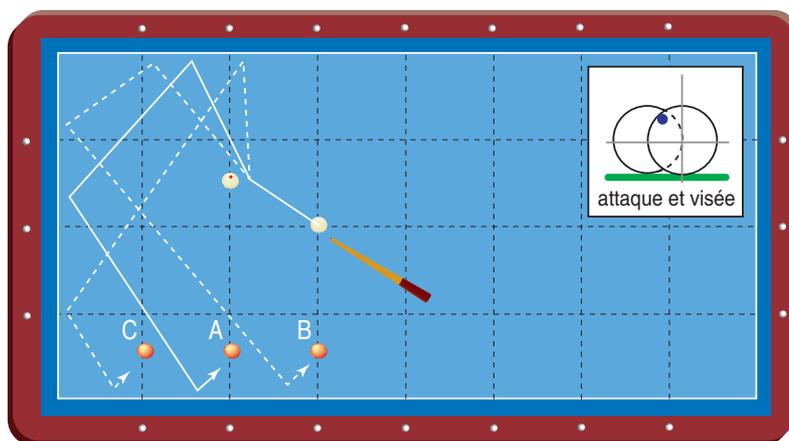


figure n° 3

Choisir la bonne trajectoire et reconnaître la technique de jeu appropriée

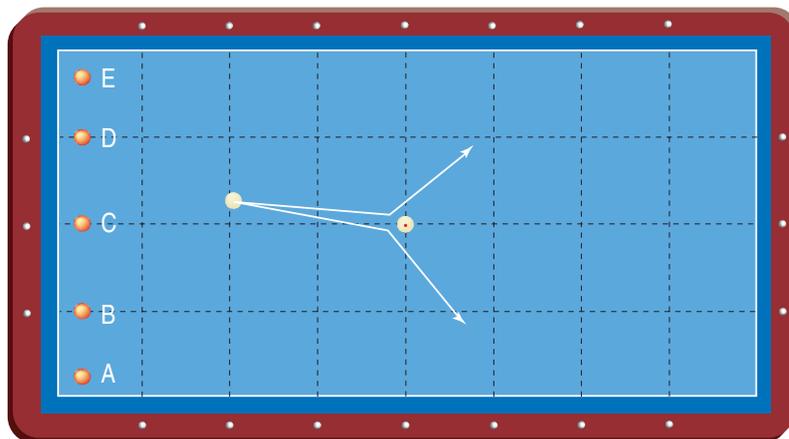
Bille 3 en "A" : coup naturel à droite de la pointée, en dirigeant la bille 2 sur la petite bande.

Bille 3 en "B" : même trajectoire obtenue par une finesse.

Bille 3 en "C" : coup naturel à gauche de la pointée

Bille 3 en "D" : limite coup naturel/coup de réglage à gauche de la pointée : attaque au-dessus du centre avec une puissance élevée.

Bille 3 en "E" : coup de réglage à gauche de la pointée en dirigeant la bille 2 sur la grande bande, assez près du coin.



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