



# Le système des repères (Diamond System)

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques édités durant la saison 2002-2003, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Les systèmes sont des outils pour jouer des bandes avant ou obtenir des parcours de billes. Mais le passage du calcul mathématique à l'application sur le billard engendre fréquemment de mauvaises surprises et le pourcentage de réussite sur ce type de coup n'est pas très important. Voici quelques conseils qui vous seront utiles.

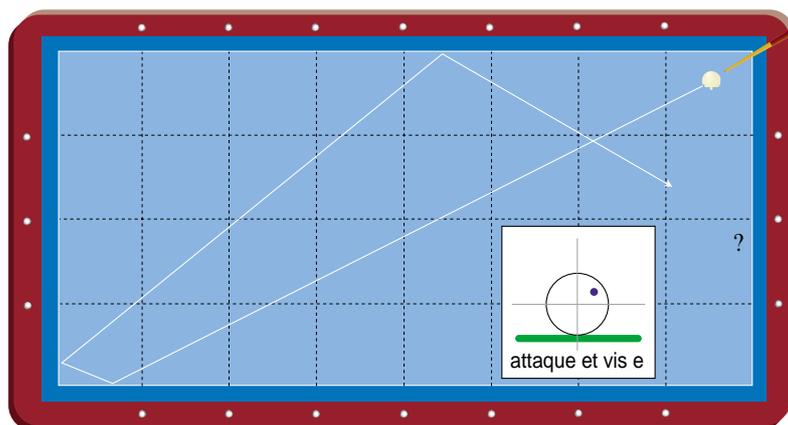


figure n°1

Après avoir parcouru plusieurs mètres, la bille 1 doit en général toucher la 2 du bon côté. Même si on ne rate jamais de très loin en trois bandes avant, la précision que réclame le carambolage est élevée.

Il faut donc avoir le plus de régularité possible dans le geste, en donnant un effet constant. Attention également à ne pas piquer, pour éviter que la bille 1 ne fasse une courbe avant de toucher la première bande. S'entraîner à jouer avec une bille le long d'une ligne particulière, par exemple 50 - 0, jusqu'à obtenir précisément et de manière permanente la même arrivée sur la 4<sup>e</sup> bande. Cela est moins évident qu'il n'y paraît.

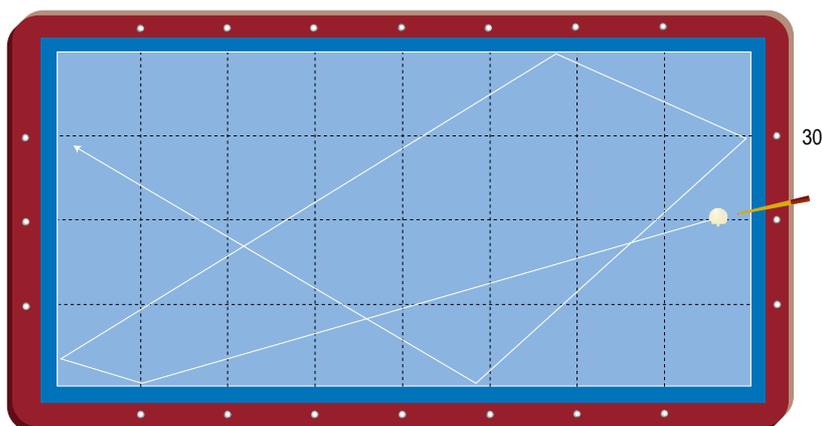


figure n°2

Une figure à connaître. Ce parcours sert souvent de repère dans les points par quatre ou cinq bandes.

32

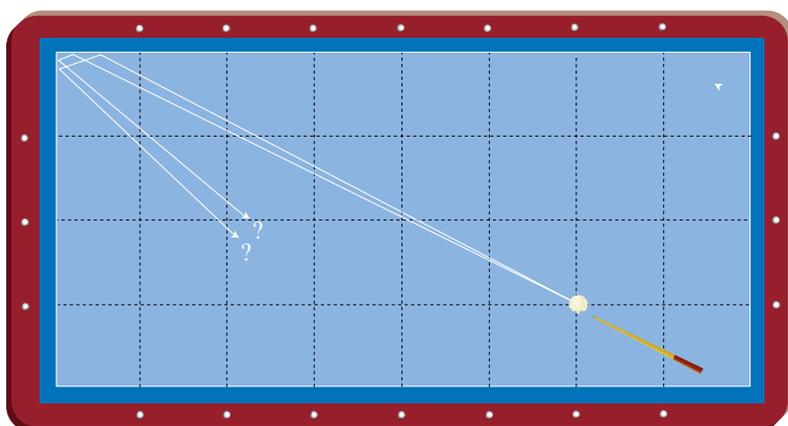


figure n°3

Tester les coins à l'échauffement.

Lorsque vous jouez à l'extérieur de votre club, il est important de connaître le rendement des coins. Essayez par exemple les trajectoires proposées sur cette figure.

Chaque billard a ses particularités, et les réactions du coin peuvent être sensiblement différentes d'un billard à l'autre.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10<sup>ème</sup> de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.