



Trajectoires par une bande avant

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose la suite des fiches techniques, consacrées au 3-bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0,300 à 0,650 sur 2,80m, voir aussi le "Programme d'Évaluation et d'Entraînement spécifique au 3-bandes", téléchargeable sur www.ffbillard.org ou disponible auprès du secrétariat fédéral).

Bien qu'elle ne représente qu'environ 5 % de l'ensemble des coups joués, la famille des "une bande avant" regroupe des trajectoires assez diverses. Cette fiche technique se limite à la présentation de 3 situations caractéristiques, assez simples d'exécution, avec lesquelles le pratiquant devra se familiariser.

figure n° 1

La distance entre la pointée et la bande représente un peu plus d'une bille. La principale difficulté se situe dans l'évaluation du point de contact de la bille 1 avec la bande, qui conditionne la quantité de bille.

Avec la bille 1 positionnée en "A", le coup se joue en référence au coup naturel*, qui permet à la bille 1 de longer la petite bande après son choc sur la 2. La visée se fait dans "l'intervalle" entre la bande et la 2 avec de l'effet à droite pour garantir une quantité de bille voisine de demi-bille.

La bille grisée représente l'emplacement d'une bille 3 se trouvant dans le prolongement de cette trajectoire.

Sur les situations "B" et "C", il conviendra de jouer plus fort, dans la mesure où il devient plus difficile pour la bille 1 de s'incruster dans l'intervalle entre la bande et la 2.

Variantes : écartement de la bille 2 de la bande

L'écartement entre la 2 et la bande est fondamental, car il détermine pour une grande partie le degré de difficulté du coup. Si celui-ci est trop réduit (moins d'une bille), la bille 1 ne pourra pas s'incruster dans l'intervalle. Plus cet espace est grand, plus il sera difficile d'évaluer le point de visée et de faire revenir la bille 1 sur la bande.

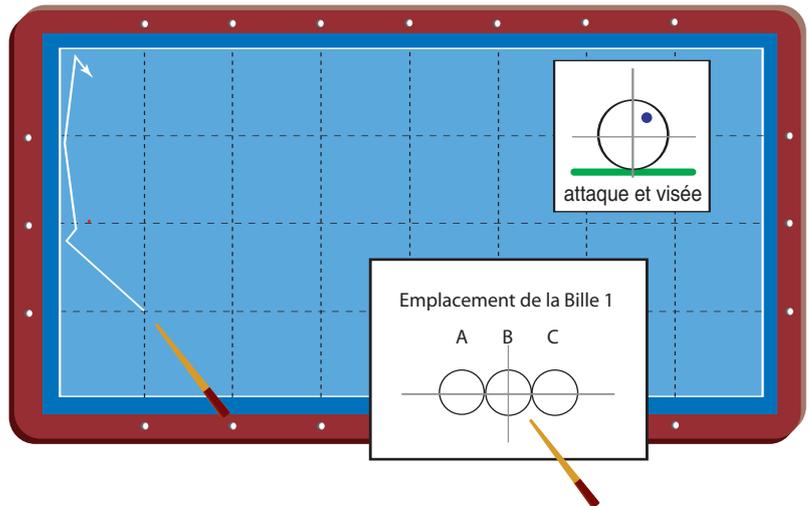


figure n° 2

"Schaefer"

Tirant son nom du célèbre champion américain, cette figure, telle qu'elle est positionnée sur le dessin, n'est pas difficile, à condition d'apprécier le point d'impact sur la bande pour toucher correctement la bille 2 et de jouer avec maximum d'effet à droite. Ne pas violenter le coup de queue pour éviter un renvoi anormal de la bande ainsi qu'un rejet trop important sur la bille 2. Varier l'emplacement de la bille 1 en "B" et "C" pour se familiariser avec la visée adéquate à la bonne touche de bille.

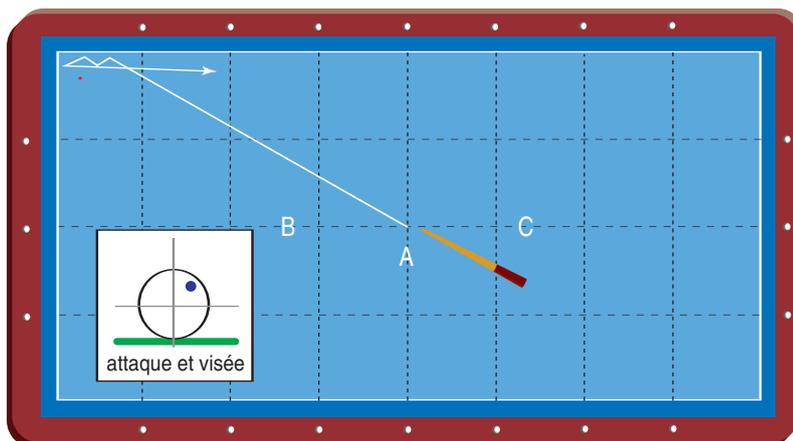
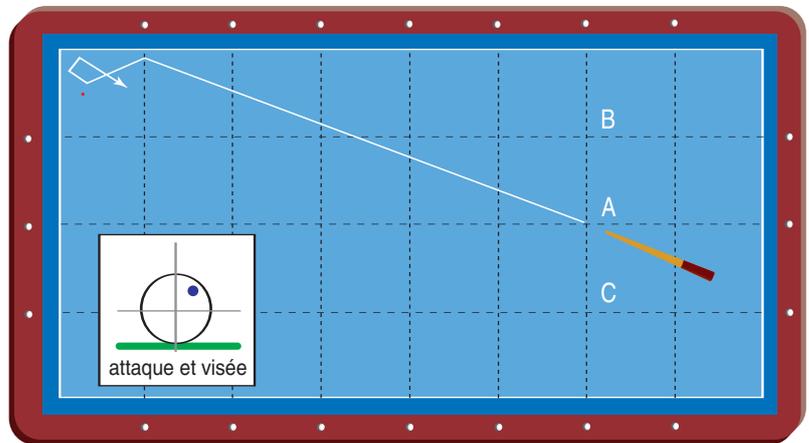


figure n° 3

Dernière variante où on utilise l'effet à droite pour maintenir la bille 1 le long de la grande bande.

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