

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2002-2003, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

Coups naturels ou finesse dans le tiers de billard avec placement en longueur

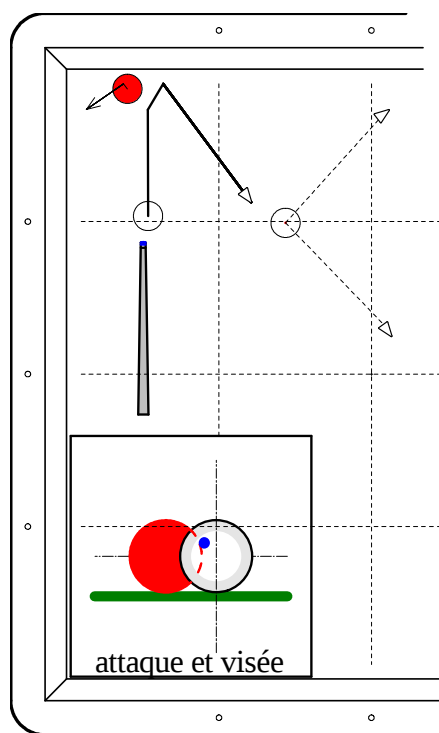


Figure 1

Le placement en largeur, obtenu par un carambolage en « dominante » sur la pointée peut sembler séduisant, en raison de l'intérêt tactique du rappel en largeur. Malheureusement, sa réussite reste très improbable, de part la précision du carambolage.

Le placement en longueur offre un plus grand éventail de rappels, délimité par les lignes pointillées partant du centre de la bille 3. La mesure du carambolage devant être approximative (entre 10 et 30 cm), la quantité de bille doit rester assez faible pour maintenir la rouge à proximité de la petite bande, afin de bénéficier d'une bille 3 « grosse ».

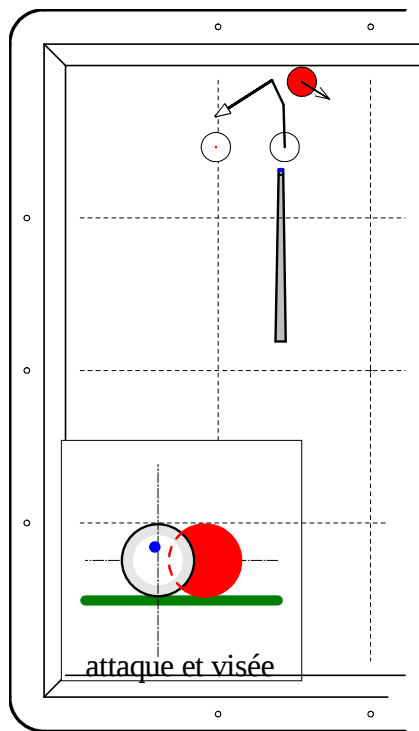


Figure 2

La facilité technique de cette situation conduit souvent à une exécution négligée, alors que trois impératifs doivent retenir l'attention. Le carambolage en mesure (en restant près de la 3) limite la trajectoire de la 1 lors du futur rappel. Une orientation de ce carambolage, de préférence perpendiculaire à la grande bande, nous permet de ne pas être gêné pour jouer la rouge le coup suivant. Enfin, la précaution de décoller la bille 2 de la bande accroît l'éventail de possibilités de rappels en longueur (directs ou par la bande).

Le placement (non intentionnel) en largeur sur la pointée peut laisser une hésitation dans le choix du rappel (largeur ou longueur). En raison de l'emplacement de la rouge à proximité de la grande bande, le rappel en largeur présente de grands dangers de masque le long de la bande, conduisant généralement à des situations très compromises. Ce choix ne sera retenu qu'en cas d'impossibilité de rappeler en longueur.

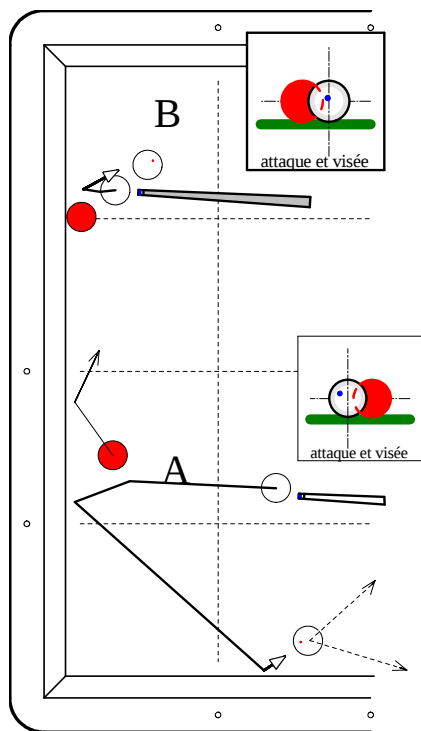


Figure 3

Situation « A »

L'emplacement symétrique de la bille 1 par rapport aux deux autres signifie que le coup peut se jouer indifféremment sur l'une ou l'autre bille (pour un joueur droitier). Cependant, la bille 1 se situera plus près de la 3 que de la 2 (après carambolage), à condition de jouer avec une mesure adaptée.

En raison de l'éloignement entre les billes rouge et pointée, il est préférable de jouer sur la rouge, en vue d'obtenir un placement en longueur dont l'orientation est délimitée par les lignes pointillées partant du centre de la bille 3. Le même coup joué sur la pointée rendrait plus difficile le rappel en longueur en raison des distances 1-2 trop importantes.

Grâce à une quantité de bille adaptée, la rouge devra se placer à environ une bille de la petite bande, dans le but de bénéficier d'une bille 3 « grosse » lors du rappel en longueur.

L'effet latéral détermine l'orientation du carambolage, qui se fera de préférence en deux bandes.

Situation « B »

La proximité des billes permet d'envisager un placement en largeur sur la rouge, en respectant les consignes préconisées pour la figure 2.

Entraînement

A partir des trois situations proposées, s'entraîner en vue d'acquérir les quantités de bille et les mesures adaptées au déplacement de la bille 2 et au carambolage sur la bille 3. Par la suite, varier les emplacements des billes 2 et 3 afin d'apprécier les nuances d'effet latéral.