Page technique N°3 (NT 3)

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle 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 finesses dans le tiers de billard avec placement en longueur

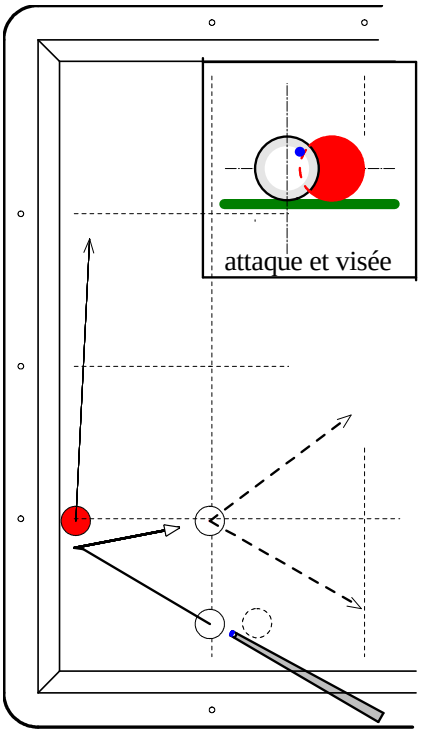


Figure 1

L'orientation des billes 1 et 2 est trop perpendiculaire à la petite bande pour rechercher le rappel de la rouge par deux bandes. Le coup naturel en une bande sur la rouge demeure la meilleure solution, avec la recherche d'un placement en vue d'un rappel en longueur sur la pointée. Compte tenu de l'approximation du placement, une orientation des futures billes 1 et 2 à l'intérieur des lignes fléchées sera satisfaisante, pourvu que la distance entre ces deux billes ne soit pas trop réduite (de 15 à 30 cm). Le déplacement de la rouge doit se faire le long de la petite bande, afin de bénéficier d'une bille 3 « grosse » lors du rappel.

L'effet latéral détermine la trajectoire de la 1 après le rebond sur la bande et la quantité de bille définit le déplacement de la rouge.

Si la bille 1 se trouve à l'emplacement en pointillé, le coup direct sur la pointée avec un éventuel rappel en largeur pourra être retenu.

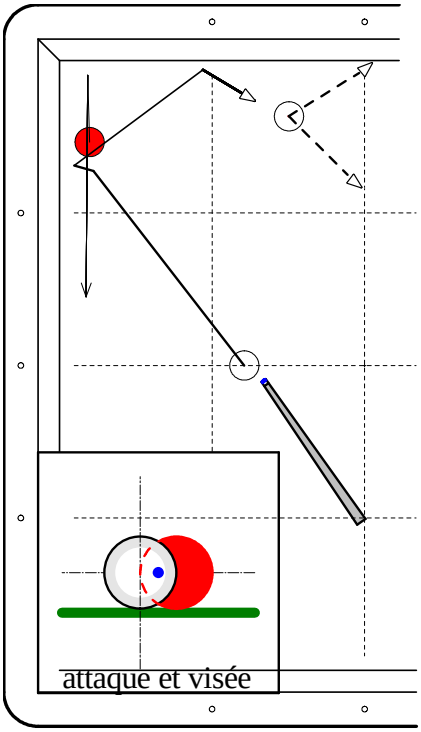


Figure 2
Cette figure propose une situation où deux solutions sont possibles. La trajectoire en une ou deux bandes à gauche de la blanche, ou celle en deux bandes à gauche de la rouge. Cette dernière sera logiquement retenue en raison de deux critères, le placement en longueur sur la pointée et l'emplacement de la rouge proche de la petite bande. La trajectoire pouvant nécessiter beaucoup d'effet à droite, la hauteur d'attaque se situe vers l'équateur (centre) afin d'obtenir un maximum d'effet. Cette attaque ne change pas la déviation du coup naturel, la distance 1-2 permettant à la 1 de retrouver une rotation naturelle lors du choc de la 1sur la 2.
Les mêmes consignes citées plus haut concernant la mesure du carambolage doivent être respectées.

Le choix du coup à gauche de la pointée entraînera une trop grande distance entre les deux blanches pour rappeler aisément en longueur. De plus, le placement sur la rouge reste incertain, compte tenu du faible éventail de possibilités de rappels en largeur.

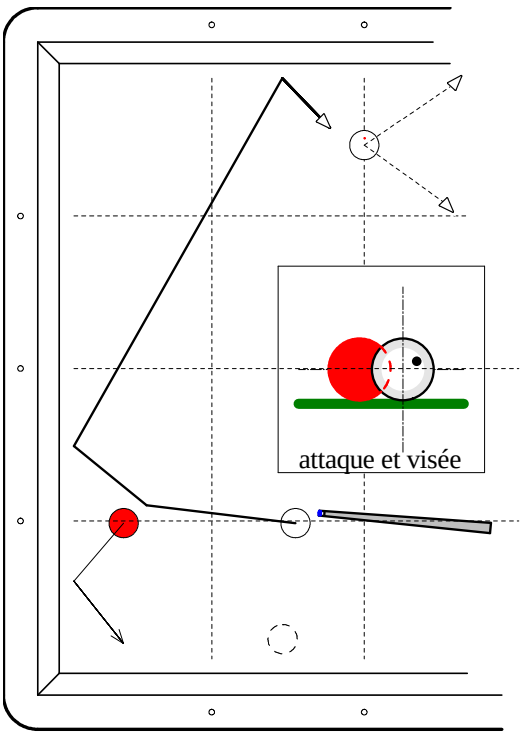


Figure 3
Dernière situation plus approximative de part la trajectoire plus longue de la 1. La trajectoire en deux bandes plutôt qu'une seule offre un meilleur taux de réussite. Là encore, le coup à gauche de la pointée reste possible, mais ne sera retenu qu'en cas d'impossibilité de jouer la rouge (cas de l'emplacement de la bille 1 en pointillé).
La quantité de bille devant rester faible pour laisser la rouge dans la zone du coin (grosse), la déviation peut se révéler insuffisante pour réaliser la trajectoire en deux bandes. L'attaque à l'équateur
peut s'avérer nécessaire non pas pour augmenter la déviation, mais pour « imprimer » un maximum d'effet.
Les lignes en pointillé partant du centre de la bille 3 représentent l'éventail d'orientation du futur placement.

Entraînement
A partir de situations proposées par les figures 1 à 3, varier l'orientation initiale des billes 1 et 2, en vue d'apprécier les nuances d'effet latéral pour le carambolage et le placement éventuel.
Affiner les quantités de bille afin de bénéficier d'une bille 3 « grosse » lors du rappel.
Le placement restant approximatif, il convient de s'attacher d'avantage à la distance séparant les futures billes 1 et 2 par la recherche d'une mesure adaptée et à l'emplacement de la bille 2 (qui deviendra la 3) en vue de garder celle-ci « grosse ». Par ailleurs, il existe des situations résultantes où l'orientation du placement se trouve à l'intérieur même des lignes en pointillé, sans pouvoir pour autant rappeler convenablement la bille 2.

N.B. Les trois figures sont disposées à l'attention de joueurs droitiers, les joueurs gauchers devront inverser les situations pour une exécution plus confortable.