

Le remplacement en rétro

Le remplacement doit toujours tenir compte de la quantité de bille imposée pour empocher et de la disposition précise des billes. Cette fiche décrit les replacements possibles à partir d'une certaine disposition où seul l'emplacement de la blanche est modifié. Les exemples proposent différents replacements en rétro, avec des quantités de billes variant entre "trois quarts" et "plein".

Avant de vous exercer sur les exemples ci dessous, vous noterez les emplacements de la bille noire (près d'une bande et éloignée de la poche) et des billes jaunes qui peuvent constituer une difficulté supplémentaire au remplacement de la bille blanche. Les commentaires accompagnant chaque exemple vous guideront essentiellement sur le remplacement idéal pour jouer la bille noire, et sur le contournement des billes adverses.

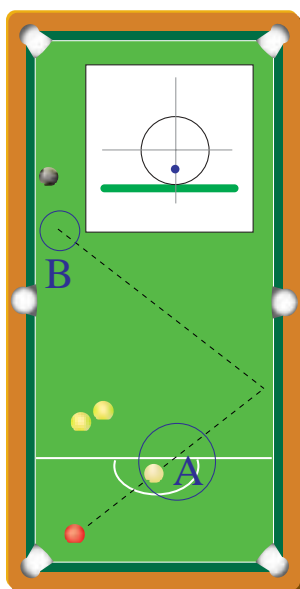


schéma n°1

Sur cette situation, le coup sera exécuté avec une quantité de bille "pleine". Le choix de la hauteur d'attaque sera en bas (rétro). En effet, une attaque au centre laisserait la bille blanche derrière les deux billes jaunes en position de snook, et une attaque haute (coulé) risquerait d'empocher la bille blanche, ou de la replacer trop loin de la bille noire.

Un rétro pourrait être effectué afin de replacer la blanche dans la zone "A" (voir schéma) qui offre une certaine marge d'erreur sur le remplacement mais qui laisse la blanche trop éloignée de la bille noire. Le remplacement de la blanche se trouve dans la zone "B", qui est plus réduite, mais plus proche de la bille noire. Pour y replacer la blanche, un rétro plus puissant sera effectué sans effet. C'est sur ce type de situations que le choix du joueur est déterminant : soit on exécute un rétro avec une certaine sécurité sur le remplacement mais avec une bille suivante délicate à pocher, soit on choisit une solution plus contraignante pour faciliter l'exécution du coup suivant.

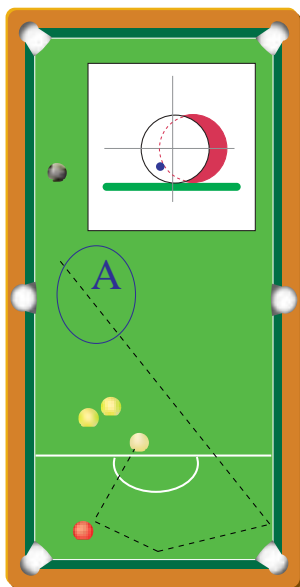


schéma n°2

Dans cette situation, le coup sera joué avec une quantité de bille "trois quart" et en rétro sans effet (le coulé est à proscrire car il laisserait la bille blanche en bas de la surface de jeu). Le point de contact de la blanche avec la bande doit se situer de préférence au delà des deux billes jaunes et avant la poche du milieu. Si la blanche prend appui sur la bande avant le passage des billes jaunes, elle risque de se replacer derrière celles-ci (position de snook) ou juste devant, ce qui laisse un chevalet difficile pour le coup suivant. Néanmoins, il convient d'éviter la poche du milieu. Vous pouvez vous reporter à la fiche technique n°2 (viser un point d'impact sur la bande).

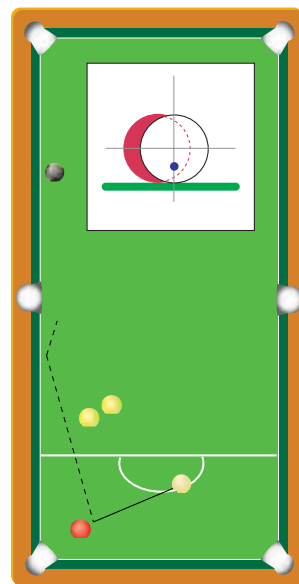


schéma n°3

Un coup comme celui-ci pourrait être exécuté en coulé avec effet à droite. Mais le risque de voir la bille blanche snookée par les billes jaunes ou trop éloignée de la noire est évident. Il est donc préférable de choisir le rétro avec, cette fois-ci, un effet latéral à gauche qui permet de contourner les billes jaunes et offre une zone de remplacement relativement large. Grâce à l'effet latéral, la blanche garde un meilleur roulement au contact des bandes. Sa trajectoire étant également modifiée après son impact sur la petite bande, elle roulera en direction de la bille noire.

CONSEILS

Vous pouvez vous exercer sur des situations différentes et qui présentent les mêmes conditions d'attaque et de remplacement. Ne "forcez" pas vos coups. Le trajet de la bille blanche sera fonction de l'amplitude et de la vitesse de votre geste. Ne concentrez pas tous vos efforts sur le remplacement car la visée est déterminante pour empocher (surtout lors d'une attaque avec effet latéral).