

Empocher et replacer avec effet latéral (2)

Nous vous proposons une nouvelle fiche technique sur le thème du remplacement de la bille blanche avec effet, et en utilisant, cette fois-ci, une hauteur d'attaque en haut.

schéma n° 1

La situation proposée dans le schéma n° 1 ne permet pas un remplacement de la bille blanche en rétro. Celle-ci choquerait inévitablement une bille rouge et risquerait ainsi de provoquer un remplacement non désiré. Une empoche de la bille jaune, "à la mesure" laisserait la bille blanche trop éloignée de la seconde bille de but. Ce qui exige, sur le prochain coup, une visée très précise et une attaque puissante pour le remplacement sur la bille noire. Il est donc inévitable d'effectuer un remplacement par la petite bande du haut (on nomme petite bande du haut, la plus proche du point d'origine de la bille noire), grâce à l'exécution d'un coulé. L'utilisation d'un effet à droite permet de diriger la bille blanche vers la prochaine bille jaune. Si c'est la bille A, vous pourrez utiliser peu d'effet ; si c'est la bille B ou C, l'effet sera d'autant plus important. Notez que le remplacement idéal de la bille blanche, sur B et C, avoisine une quantité de bille proche du plein. Ainsi, vous pourrez exécuter un rétro pour un remplacement direct sur la bille noire. Un remplacement en quantité de bille pleine sur la bille A (emplacement barré sur le schéma) n'est pas judicieux. Un rétro dirigerait directement la bille blanche sur les billes rouges.

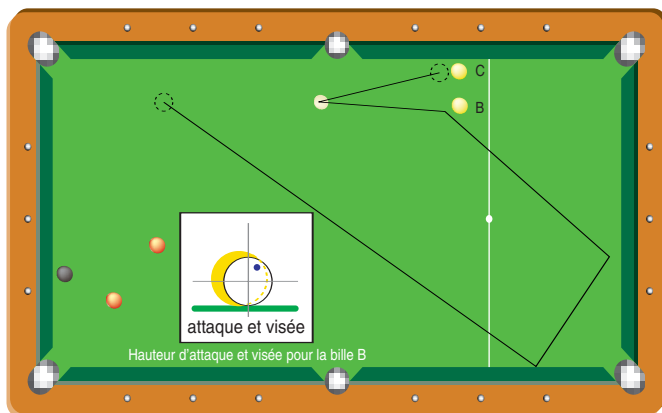
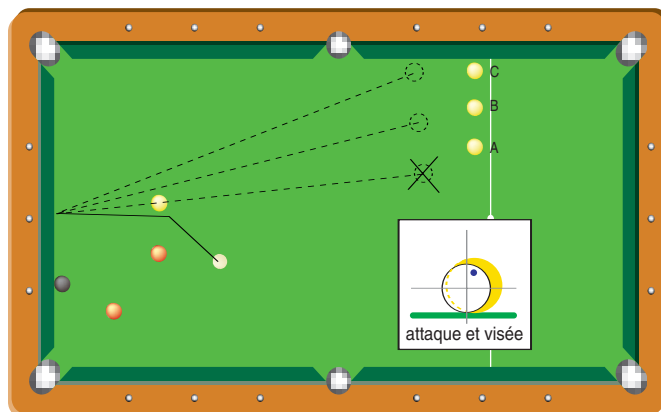


schéma n° 2

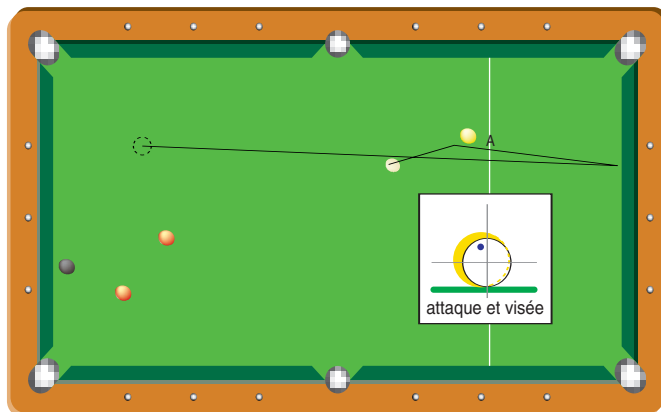
Le schéma n° 2 décrit une situation de remplacement possible sur les billes B et C, autre qu'une quantité de bille pleine.

Bille C : Si la quantité de bille est proche du trois-quarts, il est préférable d'exécuter un coup "à la mesure" et de repositionner la bille blanche près du point d'impact. L'empoche de la bille noire sera délicate, mais un coup plus puissant dirigerait la bille blanche vers la grande bande de gauche et provoquerait éventuellement un snook derrière les billes rouges. "Si la quantité de bille est inférieure à trois-quarts" vous devrez envisager un coup par bande ou un coup défensif.

Bille B : si la quantité de bille est proche du trois-quarts ou du demi-bille à droite, vous pouvez exécuter un coup en attaque haute avec effet à droite. Le remplacement sur la bille noire s'effectue ainsi en deux bandes. L'utilisation de l'effet permet de "développer" la trajectoire de la bille blanche.

schéma n° 3

Le schéma n° 3 décrit une situation où la bille blanche est remplacée en quantité de bille proche du plein à droite. Un coup joué en mesure, ou en rétro, provoquerait un snook. Vous devez donc envisager un coulé afin de propulser la bille blanche vers la petite bande du bas. S'il est joué sans effet, celle-ci se dirigera, après impact sur la bande, vers les billes rouges. Un effet à gauche "inverse" cette tendance et permet un remplacement adéquat sur la bille noire. Cet effet "inverse" nécessite une grande puissance du coup. Si vous remplacez la bille blanche en quantité de bille proche du plein à gauche, un rétro permet le remplacement sur la bille noire.



CONSEILS

Commencez cet exercice par la situation donnée dans le schéma 1, en remplaçant la bille blanche pour la bille A. Ce coup n'exige pas une utilisation trop importante de l'effet. Entraînez-vous en vous remplaçant sur la bille B puis C. Restez attentif à l'empoche qui doit rester prioritaire par rapport au remplacement. L'effet et la puissance du coup provoquent une visée moins précise. Si les situations proposées sont trop difficiles, n'hésitez pas à adapter la disposition des billes, de sorte à favoriser la réussite (réduire les distances bille de but - poche ou bille blanche - bille de but).