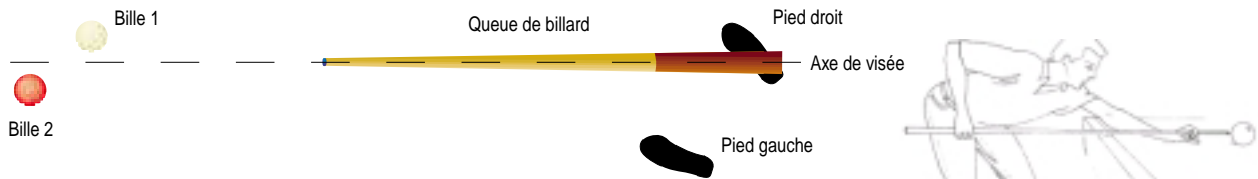


Posture et gestuelle

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole). (Toutes les indications relatives à la gestuelle s'entendent dans le cas d'un joueur droitier).

La posture revêt une grande importance dans l'exécution d'un coup, quel qu'il soit. Bien qu'elle dépende de la morphologie du joueur, de ses sensations ou du coup qu'il réalise, certaines constantes sont incontournables pour assurer une bonne orientation du corps, garante d'une visée correcte et produire un mouvement le plus rectiligne possible.



La stabilité et l'orientation du corps

Celles-ci sont conditionnées par un placement adéquat des pieds, les appuis, le pied droit dans le plan vertical contenant la queue (placé plus ou moins perpendiculairement à celle-ci), le pied gauche décalé à gauche de l'axe de la queue (voir dessins ci-dessous). L'espacement des pieds ainsi que leur orientation peuvent varier en fonction du joueur, mais aussi du coup qu'il joue (billes proches ou grand coup).

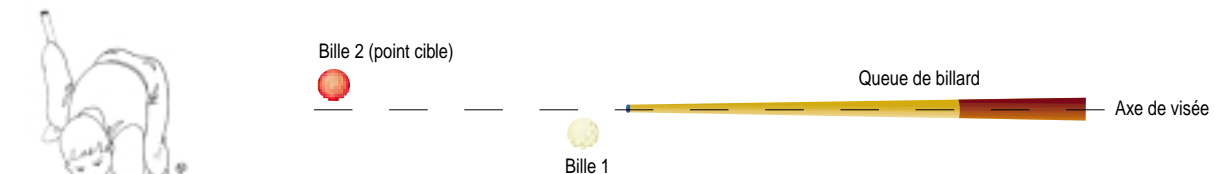
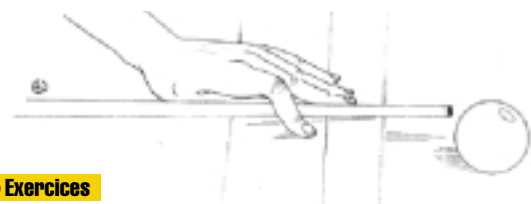
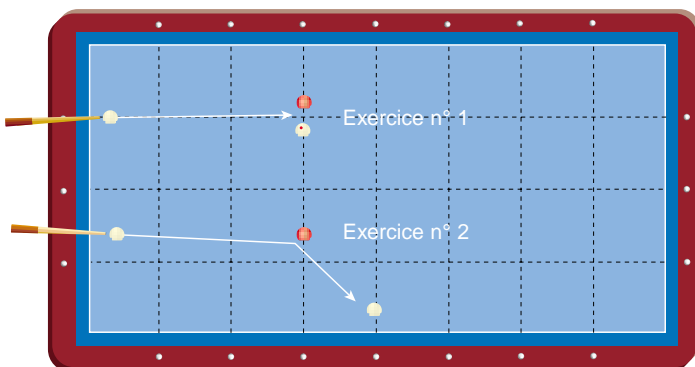


figure n° 2

La posture du joueur doit laisser libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le corps se décale légèrement sur la gauche de ce même axe, tandis que le joueur place sa tête au-dessus de cette ligne pour contrôler la visée. L'avant-bras se place naturellement vertical pour "se balancer" au-dessus du coude afin de propulser la bille 1 par l'intermédiaire de la queue, décrivant un mouvement rectiligne.



Exercices

Exercice n° 1 : Viser entre les deux billes pour réussir le carambole, veiller à placer la tête au-dessus de la queue de billard. Ensuite, même exercice éloignant les billes 2 et 3.

Exercice n° 2 : Apprendre à viser à droite de la bille 2.

Exercice n° 3 : Apprendre à viser à gauche de la bille 2. La distance entre les billes 1 et 2 augmente la difficulté du coup.

EN RÉSUMÉ

La posture sera adaptée si le plan vertical contenant la queue de billard comprend également la ligne de visée, le bras droit, l'œil directeur, ou l'axe des deux yeux, le tout passant au-dessus du pied droit. La pratique régulière automatise un certain nombre de ces éléments. Toutefois, le pratiquant devra rester constamment vigilant sur ce point. Défauts fréquemment observés :

- Les pieds excessivement rapprochés, compte tenu du coup à jouer, et les deux pieds dans l'axe de visée.
- La main droite placée trop en arrière sur le talon.
- L'inclinaison de la queue de billard.
- La tête placée à côté de la ligne de visée.

Le coulé

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole).

Principe du coup : Le coulé se joue principalement sur des situations où les trois billes sont presque alignées. Pour permettre à la bille 1 d'avancer après son choc sur la bille 2, on attaque la bille 1 en haut (ou "en tête") pour imprimer une rotation "avant". La quantité de bille détermine la direction de la bille 1 après le choc sur la bille 2. Des distances assez réduites entre les billes conditionnent le taux de réussite sur les coulés : plus les distances entre les billes 1-2 et 2-3 augmentent, plus la quantité de bille devient précise pour maîtriser la direction de la bille 1. Néanmoins, l'écartement entre les billes 1 et 2 devra être suffisant (au moins 1 bille) pour éviter le "queutage" (multiples contacts entre le procédé et la bille 1 sanctionnés par l'arbitre). L'usage de l'effet latéral est déconseillé sur les coulés directs, car il complique l'appréciation de la quantité de bille favorable à la direction. La puissance du coup doit rester modérée, afin d'éviter un rejet trop important de la bille 1, immédiatement après le choc sur la bille 2.

figure n° 1

Trois emplacements de bille 3 sont proposés sur cette figure. Avec la bille 3 placée en "A", la quantité de bille sera très proche du "plein". Celle-ci diminue légèrement lorsque la bille 3 est située en "B", et avoisine le 3/4 de bille pour l'emplacement "C". Notez que cette 3^e situation pourra se jouer également par une finesse, probablement plus intéressante pour le coup suivant (billes moins dispersées). Soyez vigilant sur l'emplacement "A" qui doit permettre le passage de la bille 2. Poursuivez l'entraînement en positionnant la bille 3 dans les emplacements en pointillés, afin de maîtriser la quantité de bille, quel que soit le côté 2 joué : attention ! La trajectoire plus longue augmente la difficulté du coup !

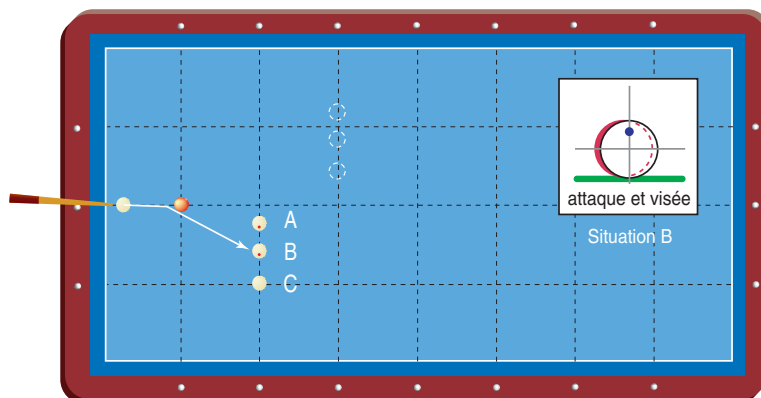


figure n° 2

Coulé ou coup naturel

Cette figure illustre le choix entre un coulé et un coup naturel. Avec la bille 3 en "A", on retient le coulé en raison des distances relativement réduites. Toujours possible avec la bille 3 en "B", le coulé devient néanmoins beaucoup plus précis et on optera logiquement pour le coup naturel à gauche de la rouge avec effet à droite, beaucoup plus fiable.

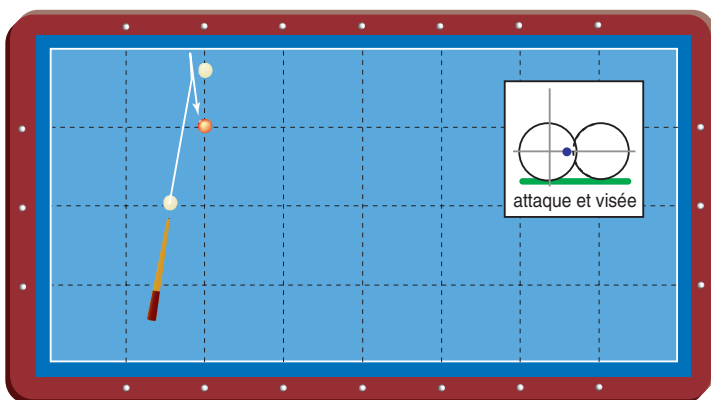
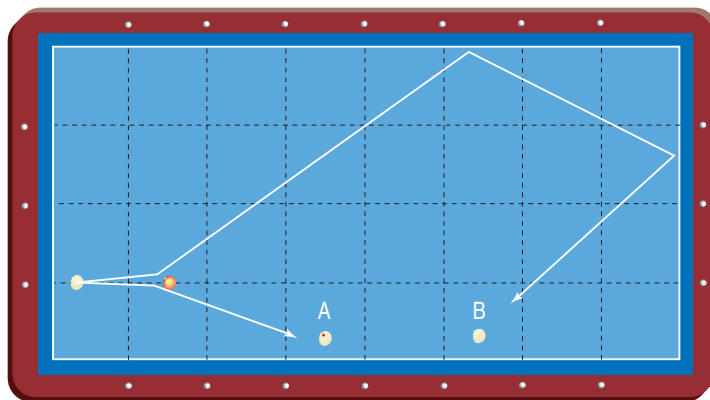


figure n° 3

Coulé ou finesse : le coulé sur la rouge est possible, mais disperse obligatoirement les billes. Sans être plus difficile, la finesse en 1 bande sur la blanche offre l'avantage de conserver les billes plus proches les unes des autres et de simplifier l'exécution du coup suivant, à condition d'une "mesure" adaptée.

AVERTISSEMENT

Assez rare en cours de jeu, le coulé nécessite un entraînement spécifique pour garantir un taux de réussite satisfaisant. L'apparente facilité du coulé (il est facile d'avancer) attire souvent le pratiquant dans ce choix, sans prendre suffisamment en compte la précision de la quantité de bille, liée aux distances entre les billes.

La qualité du coulé dépend également de la propreté des billes. Mal entretenues, elles favorisent le risque de "butage" (choc anormal de la bille 1 sur la bille 2 dû à l'absence de glissement à l'impact).

Rétros dans le tiers de billard avec placement (suite)

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, 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 FFB pour le billard carambole).

figure n°1

Fig. 1 : L'impossibilité de rappeler l'une des deux billes nous oriente vers la recherche d'un placement. Par un rétro sur la rouge, le carambolage peut se faire en dominante sur la pointée, avec la possibilité d'un placement pour un rappel en largeur sur celle-ci.

Le déplacement de la bille 3 lors du passage (par une attaque basse) rend la réalisation du coup plus sûre.

L'angle fermé et la proximité des billes facilitent le carambolage en dominante. La puissance nécessaire pour réaliser le trajet prévu pour la 1 (rétro-passage avec "léger" déplacement de la 3) doit permettre de laisser la 2 sur la ligne pointillée. Attention ! La 2 ne doit en aucun cas terminer sa course dans le coin "A" ("masque").

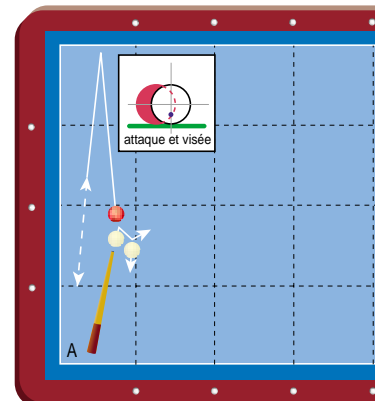


figure n°2

Fig. 2 : Le rétro sur la rouge maintient celle-ci à proximité de la petite bande. Le placement en longueur s'obtient par un carambolage vers le plein de la 3, avec une distance suffisante (entre 15 et 25 cm).

La zone hachurée représente l'emplacement idéal de la rouge, qui accroît l'éventail de rappels grâce à la possibilité de caramboler par l'intermédiaire de la grande bande (sur le coup suivant).

La reprise de dominante, telle que proposée par la figure 1, ne peut se faire que par un carambolage en finesse, trop incertain compte tenu de la distance entre les billes.

Une autre solution consiste à jouer un rétro sur la pointée, en recherchant un placement en largeur sur la rouge. Là encore, la probabilité de réussite est considérablement réduite par la difficulté du réglage quantité-hauteur qu'exige ce rétro et la précision du placement en largeur.

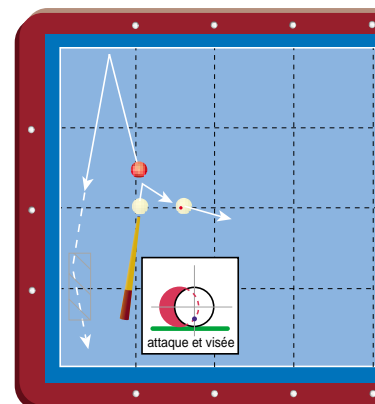
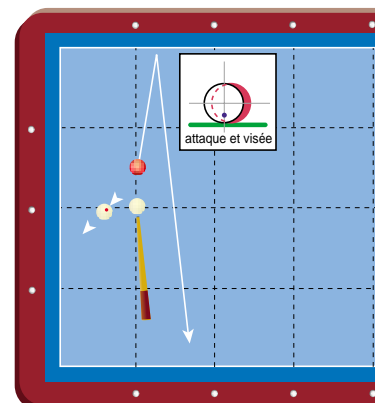


figure n°3

Fig. 3 : L'impossibilité de jouer un rétro (pour un joueur droitier) ou une finesse en une bande sur la pointée nous conduit à choisir le rétro sur la rouge. La perte de celle-ci vers le milieu du billard (inévitable, même en utilisant l'effet à droite) limite l'objectif tactique au placement sur la pointée (relativement aisé par le carambolage vers le plein de la 3) en vue d'un futur rappel par la petite bande, tout en dirigeant la rouge à proximité de la grande bande.

OBJECTIF & ENTRAÎNEMENT

- L'objectif de cette fiche technique est de sensibiliser le pratiquant sur le choix du placement sur la 3 plutôt que celui du rappel de la 2. Abandonner la tentative du rappel d'une bille qui "rentre presque", au profit d'un placement sur la bille 3, symbolise un principe fondamental dans la conduite des enchaînements dans le tiers de billard. Les nuances d'emplacement des billes, parfois infimes, peuvent leurrer le joueur dans sa décision et d'autre part, le choix du rappel peut se révéler satisfaisant sur un essai, tout en présentant un taux de réussite bien trop faible pour garantir une réelle fiabilité.
- L'entraînement sur les figures proposées se fait en référence à la technique du rétro, la maîtrise de la quantité de bille et de la mesure du coup étant essentielle pour obtenir un résultat satisfaisant. Une méthode peut consister à répéter régulièrement les différents exercices (une dizaine de fois par exemple), en vue d'atteindre progressivement un résultat convenable plusieurs fois de suite.



Rétro : déplacement de la bille 3 ou réglage hauteur

La DTN de la FFB 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 FFB pour le billard carambole).

figure n°1

Fig. 1 : Cette situation se caractérise par un rétro, dont la distance de recul est assez faible par rapport à celle du rappel de la 2. La bille 3 étant éloignée du coin, il est préférable de conserver un réglage simple en la bousculant vers le coin, plutôt que d'adopter un réglage hauteur en vue d'amortir. Cette dernière solution exigerait une mesure précise de la 2 et présenterait un danger de "masque" si la bille 2 terminait sa course dans le coin.

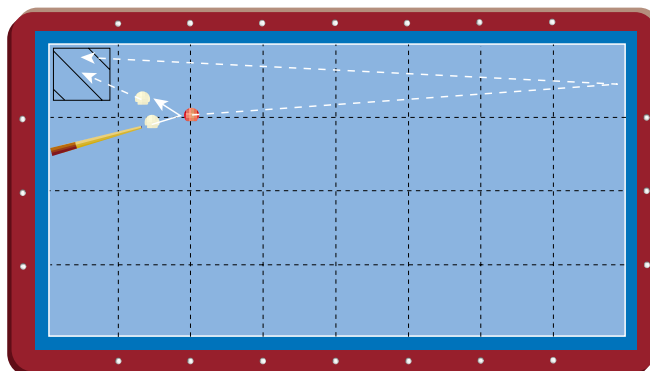


figure n°2

Fig. 2 : Le retour de la rouge se faisant vers le coin, il est indispensable d'amortir sur la 3, afin de conserver une zone de regroupement réduite. L'angle fermé du rétro et la distance du recul permettent ce choix tactique, qui s'obtient par un réglage hauteur ("pas trop bas") et par une quantité de bille légèrement plus pleine que celle d'un réglage simple.

L'orientation des billes 1 et 2 favorable au retour de la rouge dans la zone du coin est définie par la ligne en pointillés.

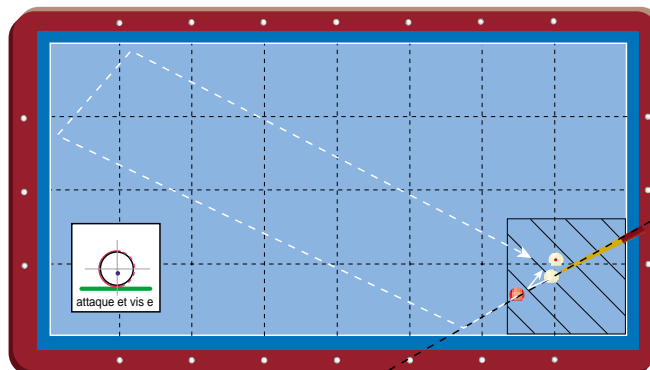
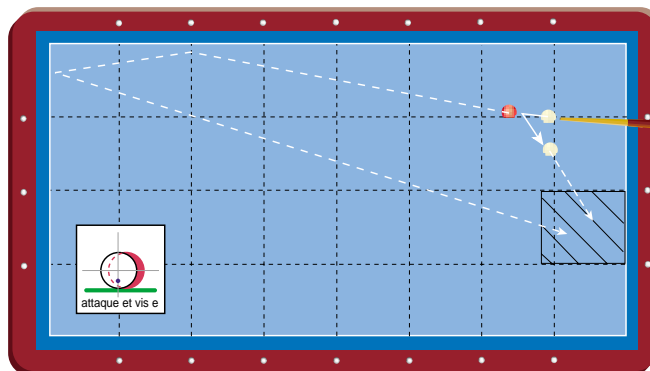


figure n°3

Fig. 3 : Similaire à la figure 1, cette situation présente un retour de la 2 par deux bandes. Le carambolage en dominante et le déplacement de la 3 s'obtiennent grâce à un réglage simple et tolèrent une mesure plus approximative que celle du même rappel avec amorti.



ENTRAÎNEMENT

- A partir des trois figures présentées, s'entraîner sur les rétros avec rappel en longueur afin d'améliorer la qualité du déplacement de la 3 ou de l'amorti. Varier par la suite l'orientation des billes 1-2 et l'angle du rétro pour déterminer les objectifs tactiques, en tenant compte des difficultés techniques du coup. Le rétro amorti présente un certain danger, le degré de précision recherché (sur l'amorti ou le rappel) doit être en adéquation avec la configuration de la situation de jeu. En effet, le choix du réglage hauteur reste une prise de risque qu'il faut mesurer afin d'accorder les objectifs tactiques avec la réussite du carambolage.

N.B. Les figures 1, 2 et 3 sont disposées à l'attention de joueurs droitiers, les joueurs gauchers devront inverser les situations pour une exécution plus confortable.

Affiner la connaissance des trajectoires classiques par 1, 2, 3 bandes ou plus

La DTN de la FFB 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 FFB pour le billard carambole).

figure n°1

Fig. 1 : Deux situations sont proposées sur cette figure : la trajectoire dessinée représente un coup naturel à gauche de la rouge avec un réglage d'effet à droite. Par une quantité de bille adaptée (un peu plus de demi-bille), le retour par deux bandes de la pointée est possible dans la zone hachurée. Lorsque la bille 1 occupe l'emplacement "B" (en grisé), le coup sera joué en deux ou trois bandes à droite de la pointée, avec peu d'effet à droite, sans recherche de regroupement.

La première solution peut se révéler problématique sur drap neuf, car "l'effet contraire" n'agit plus suffisamment pour redresser la trajectoire de la 1 après la bande. Il faudra alors adopter un réglage "plus fin et plus d'effet" au détriment du regroupement.

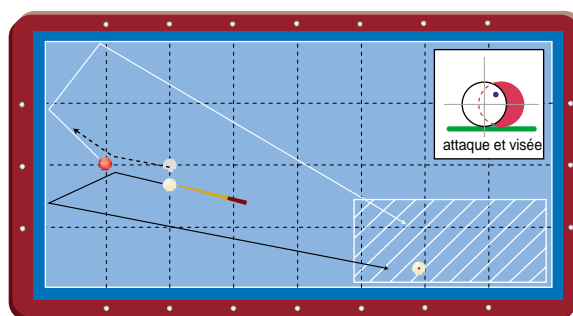


figure n°2

Fig. 2 : Par un coup naturel en une ou deux bandes à droite de la rouge et une quantité de bille adaptée (environ 3/4 de bille), le retour de la rouge par trois bandes est possible dans la zone hachurée "B". Suivant l'orientation des billes 1 et 2, le coup peut réclamer un réglage d'effet.

La crainte du contre dans la zone "A" incite souvent à délaissier cette solution, ou à prendre moins de bille. La 1 doit passer après la 2 dans cette zone.

Si la bille 3 est plus écartée de la petite bande, il conviendra d'évaluer la prise de risque que comporte cette solution. Dans le cas d'une bille à l'emplacement en grisé, un coup d'attente en une bande à droite de celle-ci sera plus raisonnable.

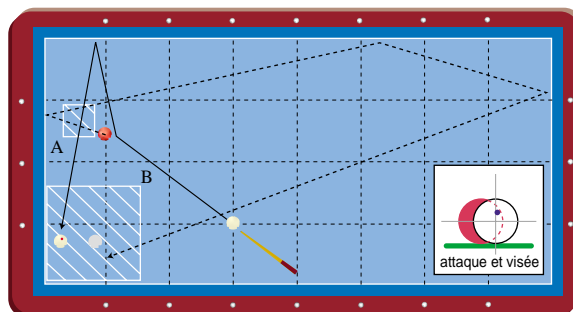
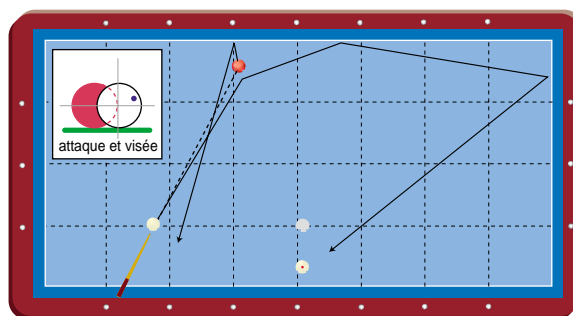


figure n°3

Fig. 3 : La bille pointée étant "grosse", la trajectoire en deux bandes à droite de la rouge offre la meilleure "arrivée". La ligne en pointillés reliant la rouge à la première mouche de la grande bande définit l'orientation des billes 1 et 2 adéquate à la technique du coup naturel. Lorsque la bille 3 occupe l'emplacement en grisé, le coup se jouera en une ou deux bandes à gauche de la rouge (avec un réglage d'effet à droite), pour bénéficier d'une meilleure "arrivée". Dans ce dernier cas, la quantité de bille devra se rapprocher de la finesse.

Ces deux situations n'offrant pas de regroupement possible, l'objectif tactique se limite au carambolage en mesure, avec un déplacement de la bille 3 d'environ 30 cm.



ENTRAÎNEMENT

- L'entraînement sur les figures 1 et 2 a pour objectif d'améliorer les réglages de quantité de bille et d'effet latéral, favorables au carambolage et au regroupement sur des situations bien particulières. La figure 1 "B" montre une situation intermédiaire, où aucun regroupement n'est possible. Enfin, la figure 3 met en évidence la priorité du carambolage et donc le choix de la trajectoire, qu'implique l'emplacement de la bille 3 (grosse ou petite). Ces diverses priorités ne s'arrêtent pas aux exemples proposés et devront être prises en compte en situation de jeu dans l'ensemble des situations "approximatives".

N.B. Les figures 1 et 2 sont disposées à l'attention de joueurs droitiers, les joueurs gauchers devront inverser les situations pour une exécution plus confortable.

Paramètres techniques

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

En terme de Billard, un coup technique se caractérise par une combinaison entre une quantité de bille et un état dynamique de la bille (rotation), obtenu par la hauteur d'attaque.

La quantité de bille

Elle se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du Billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille 1 sur la bille 2, suivant l'axe de visée.

Exemples :

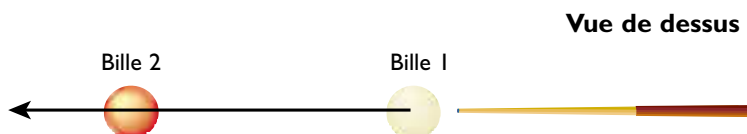
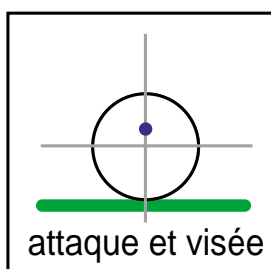


figure n° 1

Le "plein" ou "pleine-bille"

L'axe de visée superpose les centres des billes 1 et 2 (pour une attaque sans effet latéral).

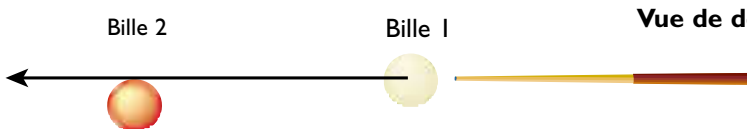
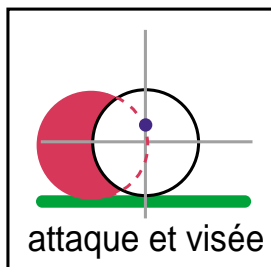


figure n° 2

Le "demi-bille"

L'axe de visée traverse la tangente de la bille 2. Le point de choc se situe donc au demi rayon de la bille 2, d'où le terme de demi-bille.

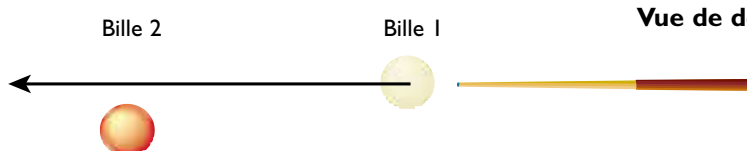
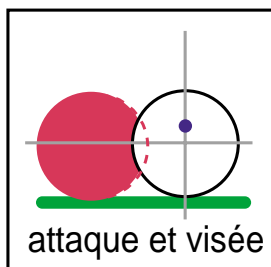


figure n° 3

La "Finesse"

Par rapport au "demi-bille", l'axe de visée traversant la bille 1 se décale vers l'extérieur de la bille 2. La bille 1 effleure plus ou moins la bille 2.



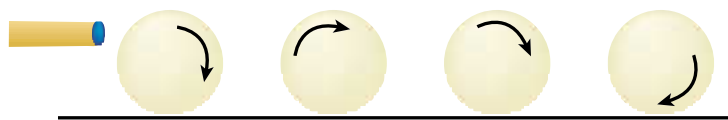
La hauteur d'attaque

Elle définit le point d'impact du procédé sur la bille. Le joueur choisit la hauteur d'attaque en fonction de la rotation qu'il veut communiquer à sa bille.

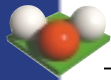
figure n° 4

Attaque en haut (ou "en tête") = Rotation "avant"

Dès l'impact, la bille 1 tourne en "avant", c'est-à-dire dans le sens du roulement. Chaque cercle représente la bille 1 à différents moments de son trajet.



Bille 1 en translation



Le "coup de queue"

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole). Toutes les indications relatives à la gestuelle s'entendent dans le cas d'un joueur droitier).

figure n°1



Chevalet conseillé



Description : dans la fiche technique relative à la posture (fiche technique n°1), la description de la position de l'avant-bras, responsable du mouvement, nous indique que celui-ci se déplace par un balancement sous le coude. C'est ce mouvement de balancier que le joueur doit contrôler tandis que le reste de son corps observe stabilité et immobilité.

Le réglage de la puissance : en fonction de la puissance désirée, le joueur adapte le mouvement, c'est à dire l'amplitude et, éventuellement, la vitesse du balancement :

- Peu d'amplitude et peu de vitesse donnent peu de puissance.
- Une amplitude trop importante, une vitesse excessive, voire une accélération du mouvement, impliquent, le plus souvent, un coup joué trop fort.

La position de la main sur le talon de la queue favorise telle ou telle amplitude :

- Si la main droite se situe vers l'extrémité, l'amplitude sera naturellement importante, donc la puissance également.
- Si elle se rapproche du centre de gravité de la queue, l'amplitude du mouvement diminuera "presque" automatiquement. On pourra ainsi jouer doucement.

La main droite enrobe le talon de la queue sans le serrer. Le poignet, neutre, laisse la main dans le prolongement de l'avant-bras.

L'élan de préparation : c'est le (ou les) "mouvement(s) de balancier" que le joueur effectue avant de propulser la bille 1. Pour qu'il soit utile, l'élan de préparation doit être à l'image du mouvement requis par la puissance du coup à jouer. Le joueur pourra donc produire un élan de préparation avec une amplitude et une vitesse adaptées au coup qu'il a l'intention d'exécuter. "L'effet de balancier" est tel que, naturellement, la "traversée" dans la bille, c'est-à-dire la distance parcourue par le procédé après l'impact sur la bille, est égal au recul de la flèche par rapport à la bille (voir dessins ci dessous).

figure n°2

Les trois phases du mouvement :

La distance "d" représente le recul (ou élan) de la flèche par rapport à la bille, elle est égale à "d" définissant la "traversée" dans la bille 1.

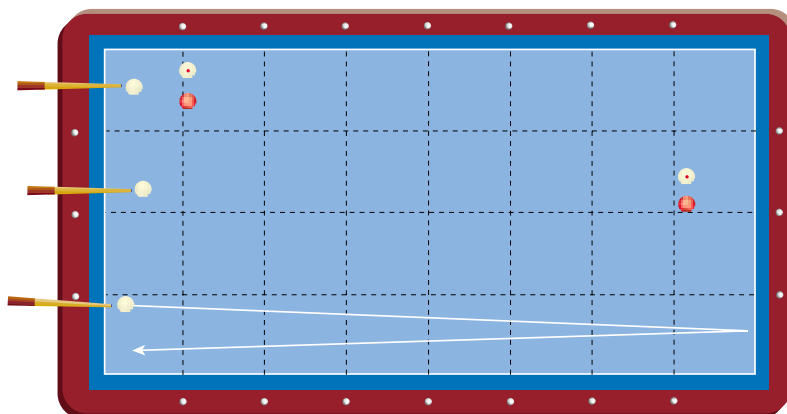
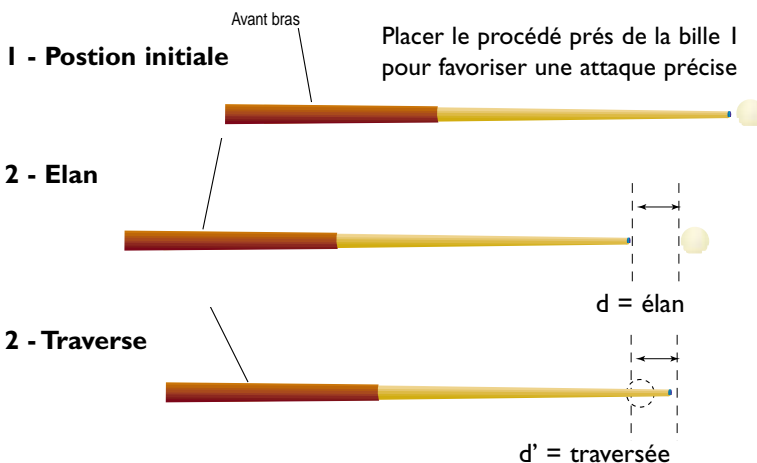
ENTRAÎNEMENT

Exercices n°1 et 2 : En adaptant la posture et l'élan de préparation à chaque situation, maîtrisez la puissance du coup pour réaliser le carambolage sans "dispenser" les billes 2 et 3. Surveillez également la vitesse de l'élan, souvent disproportionnée par rapport au coup joué.

Exercice n°3 : Selon le même principe, contrôlez la puissance du coup pour faire revenir la bille 1 le plus près possible de la petite bande "B"

Défauts fréquemment observés sur le coup de queue

- Un limage saccadé et trop rapide.
- Un coup de queue très accéléré à l'impact sur la bille 1
- Un temps d'arrêt du mouvement au recul de la queue (néfaste aux jeux de série).
- La main droite doit enrober le fût sans le serrer, évitant ainsi la contraction du bras, obstacle à un mouvement rectiligne.



Le coup naturel

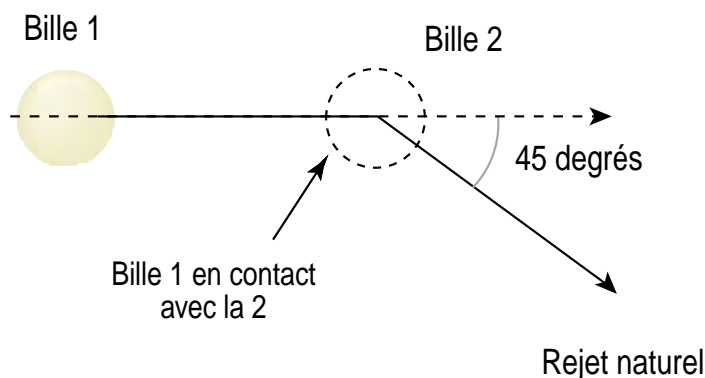
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

figure n° 1

Le **coup naturel** se caractérise par une quantité de bille voisine de "demi-bille" et une hauteur d'attaque "en haut" (ou "en tête").

Dans ces conditions, la direction obtenue après le choc de la bille 1 sur la bille 2, c'est à dire la déviation engendrée par le choc, est relativement constante et décrit un angle d'environ 45 degrés. Le terme "rejet naturel" désigne la déviation obtenue en jouant un coup naturel. Les quantités de bille voisines de "demi - bille" donnent une déviation assez proche.

L'angle de déviation obtenu sur un coup naturel est en réalité plus faible que 45 degrés. Cette référence se limite à donner au pratiquant débutant un premier repère angulaire.



ENTRAÎNEMENT

figure n° 2

A partir de l'exemple avec la bille 3 en "A" (obtenu en jouant demi-bille et en haut), variez les quantités de bille pour constater la relative constance du rejet. Pour manquer le carambolage, il faudrait jouer avec une quantité de bille se rapprochant du plein (coulé) ou de la finesse (trajectoire "B"). Observez également les faibles variations du rejet avec des puissances différentes. Enfin, abaissez la hauteur d'attaque en jouant assez fort pour remarquer l'augmentation du rejet (trajectoire "C").

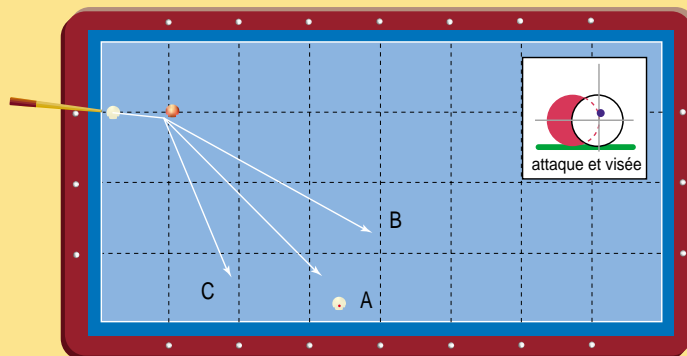
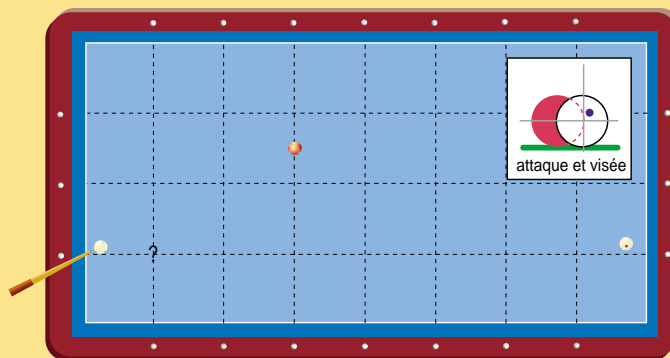
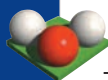


figure n° 3

Cet exercice offre une autre méthode pour apprendre à visualiser l'angle du rejet naturel. Après avoir placé les billes 2 et 3 comme indiqué, recherchez l'emplacement de la bille 1 favorable au coup naturel direct, puis vérifiez en jouant le coup. Les joueurs de niveau confirmé pourront également s'entraîner sur cet exercice et constater certaines différences entre leur appréciation instinctive et le rejet réel.





Trajectoires en deux ou trois bandes par coup naturel avec réglage d'effet

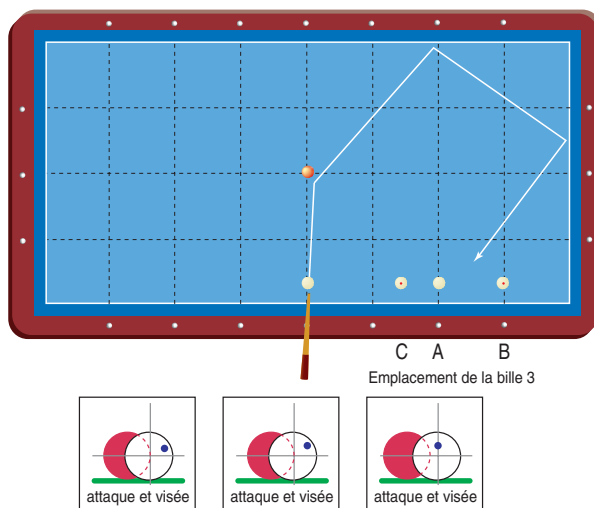
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole).

figure n° 1

Cette figure propose trois situations qui se différencient par l'emplacement de la bille 3. Le principe du coup, commun aux trois situations, consiste à utiliser la technique du coup naturel permettant d'obtenir une déviation assez constante de la bille 1 sur la bille 2 (attaque "en tête" et demi-bille). La trajectoire ne varie qu'après le rebond sur la première bande, en fonction des réglages d'effet latéral indiqués dans les encadrés "attaque et visée".

La trajectoire correspondant à la bille 3 en "C" réclame une attaque avec maximum d'effet, donc une attaque plus basse. La puissance du coup devra donc rester faible pour ne pas "dénaturer" le rejet de la bille 1 sur la bille 2.

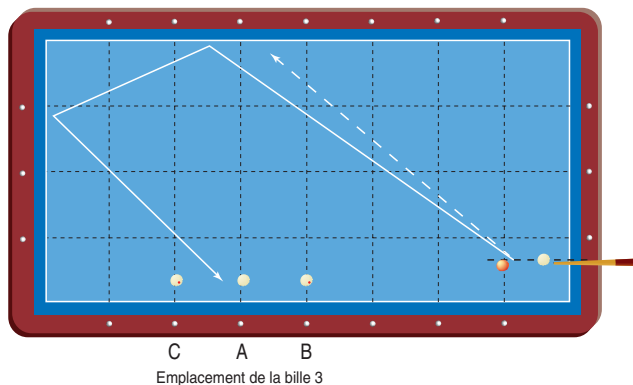
Malgré l'absence d'effet, la situation avec la bille 3 en "B" pourra nécessiter une quantité de bille inférieure à demi-bille, afin d'obtenir une déviation légèrement plus faible que celle correspondant au coup naturel.



Réglages d'effet et de quantité en fonction de l'emplacement de la bille 3

figure n° 2

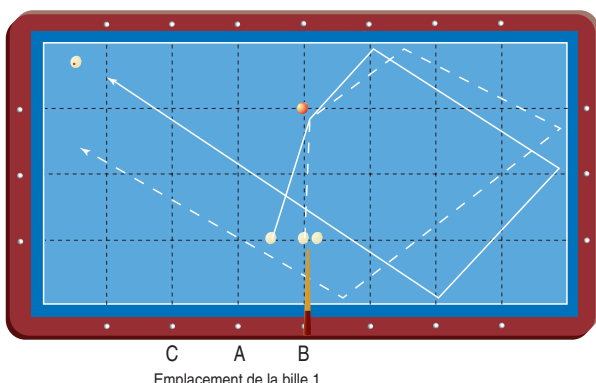
La situation avec la bille 3 en "A" propose un coup naturel avec effet à gauche. La trajectoire avec la bille 3 en "B" sera jouée avec une quantité de bille plus "fine" associée à un maximum d'effet, donc une attaque plus basse. Sur cette situation, soyez vigilant sur la puissance du coup qui doit rester modérée, afin de ne pas augmenter la déviation. Avec la bille 3 en "C", la déviation sera nécessairement plus grande (trajectoire en pointillés) et sera obtenue par une quantité de bille supérieure à demi-bille, une hauteur d'attaque vers l'équateur et une puissance assez importante.



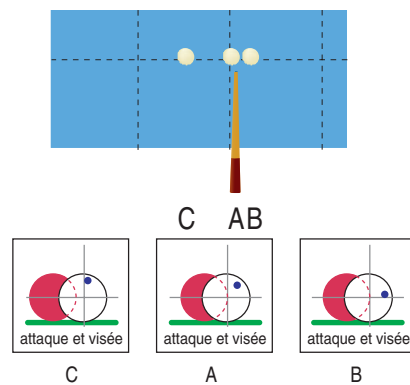
Réglages d'effet, de quantité et de hauteur en fonction de l'emplacement de la bille 3

figure n° 3

Bille 1 en "A": la trajectoire s'obtient par un coup naturel avec effet à droite. En "B", on optera pour un "réglage hauteur" afin d'augmenter la déviation. Enfin, en "C", on jouera avec "peu d'effet" et une quantité de bille plus "fine" pour éviter une trajectoire "trop longue" (représentée en pointillés).



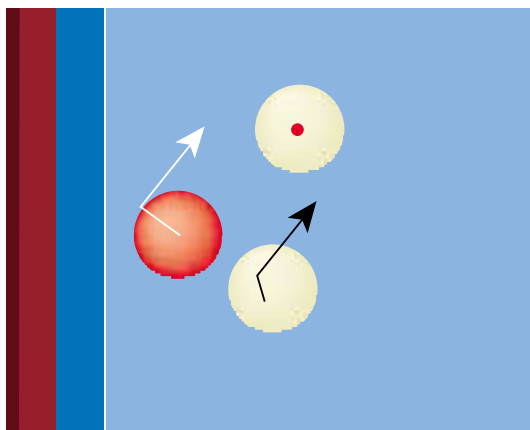
Emplacement de la bille 1



Réglages d'effet, de quantité et de hauteur en fonction de l'emplacement de la bille 1

S'initier à l'américaine (suite)

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, 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).



◉ figure n°1

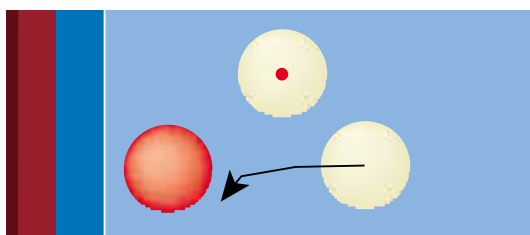
“Rétro-finesse”

Quatre particularités caractérisent cette situation :

- La proximité entre les billes 1 et 2
- Un écartement entre la 2 et la bande
- L'orientation des billes 1 et 2 favorable au retour de la rouge vers la 3
- L'angle formé par les trois billes, voisin de l'angle droit.

Dans ces conditions, la technique consiste à attaquer la 1 en dessous de l'équateur afin de “déborder” la 3, avec une quantité de bille réduite (moins de demi-bille), le rappel de la rouge s'effectuant vers la 3, en mesure.

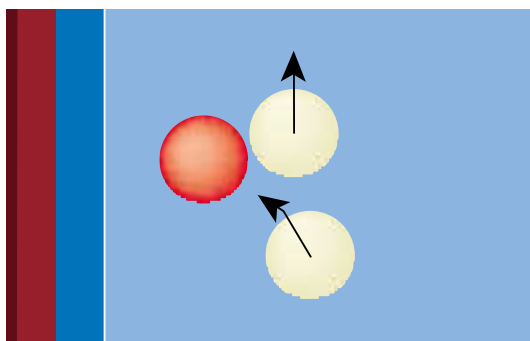
Le réglage quantité-hauteur peut varier selon la disposition précise des trois billes. Le terme “rétro-finesse” implique la reprise de dominante sur la 3 et le retour en mesure de la 2 vers la 3, mais n'est pas toujours synonyme d'une finesse et d'une attaque très basse.



◉ figure n°2

“Finesse-contre”

La possibilité de caramboler vers le plein de la 3 et la proximité de la rouge à la bande garantissent le contre de la 1 sur la 3, réduisant ainsi le risque de collage. L'effet latéral peut s'avérer nécessaire afin d'obtenir la “dominante” adéquate sur la 3.



◉ figure n°3

“Placement”

L'orientation des billes 2 et 3 et l'emplacement de la 1 ne permettent plus de jouer la rouge. Il convient alors d'avancer la blanche en restant à proximité de la rouge.

Résultante fréquente du coup de rail (due à un excès de quantité de bille), cette situation réclame une attention particulière sur la puissance du coup, beaucoup plus faible que celle du coup de rail. En rapport avec la puissance du coup, la quantité de bille doit permettre l'avancée de la blanche suivant la ligne fléchée, sans toutefois être excessive, afin de pouvoir entraîner la rouge près de la blanche le coup suivant.

■ ENTRAÎNEMENT

• L'apparente facilité du carambolage de la majorité des coups types d'américaine conduit imperceptiblement à une négligence dans l'exécution, entraînant ainsi une dégradation progressive des situations résultantes. Le pratiquant risque alors de se retrouver face à des situations trop approximatives qui dépassent largement le cadre de la série américaine, sans espoir tangible de récupération. Rectifier l'exécution d'un coup mal réalisé par de nouveaux essais s'avère donc indispensable pour rendre l'apprentissage de l'américaine efficace.

■ AVERTISSEMENT

• Tous les coups d'américaine, notamment les situations de “rat-trapage”, ne sont pas étudiés dans cette initiation. Cependant, les principaux coups sont abordés et se révèlent suffisants pour apprendre les bases de l'américaine et permettre des séries déjà importantes. Une des difficultés rencontrées dans l'apprentissage de l'américaine consiste à reconnaître l'appartenance d'une situation à tel ou tel type de coup, ce qui risque d'inciter le pratiquant à céder à la tentation d'enchaîner sans réelle analyse (qui peut donner épisodiquement de bons résultats).