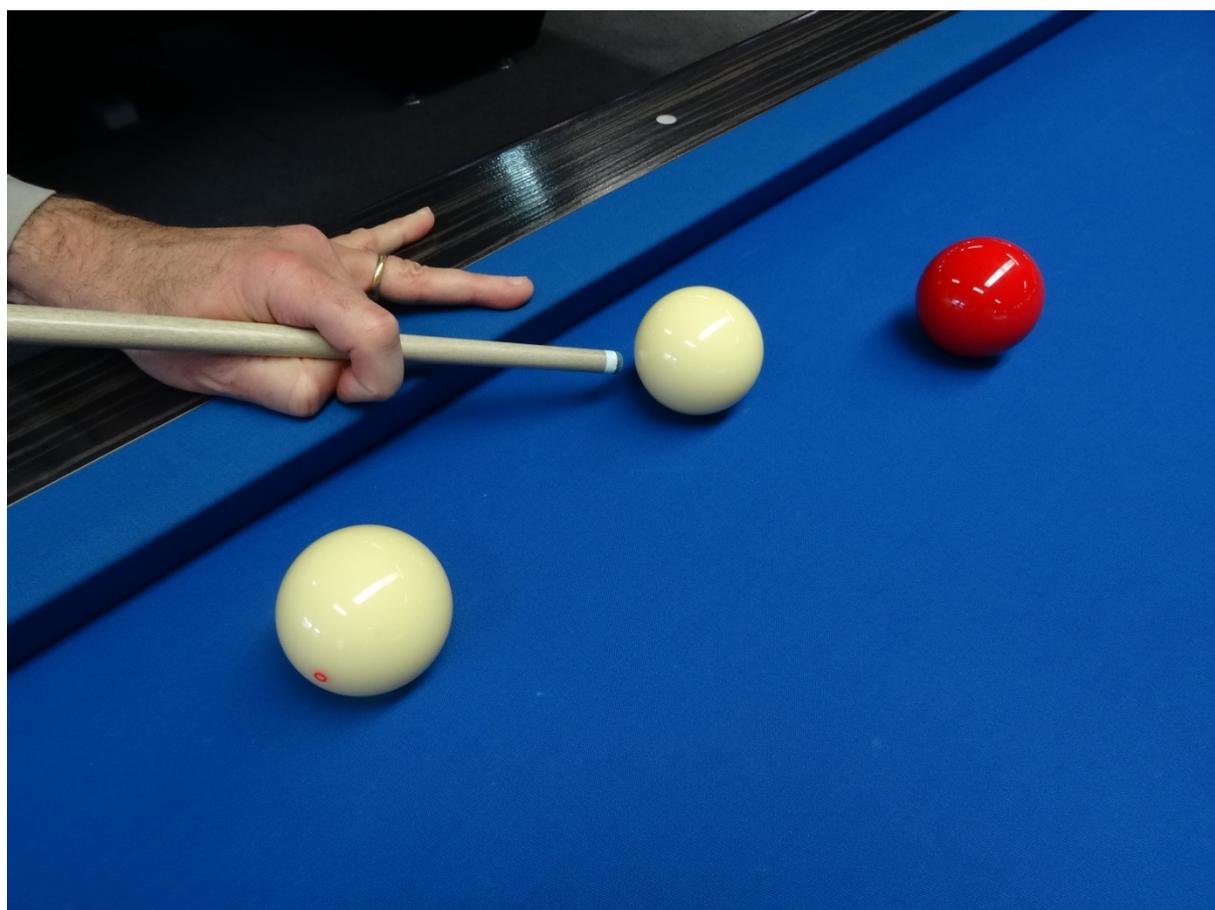


UNE BANDE ET PLUS SI AFFINITES



Petit essai sur le jeu de la bande au billard français

par Bernard CASSIAU

Je ne suis pas un champion, il s'en faut de beaucoup. J'ai gagné quelques finales régionales et fait 2 finales de championnat de France à la bande N1, sans grande réussite.

Dans ces conditions, qu'est-ce qui m'autorise à rédiger un livre sur le billard, et particulièrement sur un jeu compliqué comme la bande ? Tout simplement le manque actuel : à ma connaissance, seul Alain Remond s'y est essayé à ce jour.

Je donne des cours de billard depuis plus de 30 ans. Dans les années 90, mes élèves m'ont demandé de coucher sur papier ce que je leur enseignais. Il en est sorti un premier essai, le Manuel de Billard Français, rédigé sous le contrôle de mon professeur de l'époque, le regretté Jack Dupuy. Ce livre, aujourd'hui épuisé, a connu un certain succès. Je ne désespère pas de le voir ressortir un jour dans une version actualisée.

Ayant orienté mon jeu vers la bande, je donne depuis plus de 10 ans des cours appliqués à ce mode de jeu. Re-belote donc avec cet ouvrage qui, je l'espère, vous donnera envie de pratiquer ce jeu trop méconnu. Je ne prétends pas réinventer le jeu de la bande, loin de là. Je cherche au contraire à exposer des bases solides qui vous permettront de prendre goût à ce jeu magnifique. Pour en savoir plus, je conseille de se référer à la Chronique d'une bande annoncée, œuvre magistrale d'Alain Remond.

Avertissement : on utilise ici un certain nombre de systèmes qui sont détaillés en annexe. Je sais que beaucoup de professeurs et grands joueurs de billard sont anti-systèmes. Ils considèrent à juste titre qu'il faut s'entraîner jusqu'à ce que le coup d'œil et l'expérience suffisent. Cela ne fonctionne malheureusement pas pour tout le monde. Les systèmes 32 et 40-50-60-70 présentés en annexes 1 et 2 permettent d'aider la multitude de joueurs (dont je fais partie) qui ont des difficultés chroniques pour bien déterminer avec précision certains parcours des billes. Au cours des différents chapitres de ce livre, on fera souvent référence à ces systèmes mais leur utilisation n'est pas indispensable. Chacun fera comme il l'entend.

Ce livre est un premier essai. Avis, questions, commentaires, critiques, je prends tout pour le faire évoluer. A cet effet, vous pouvez m'envoyer un courriel à l'adresse suivante :

bernard.cassiau-soustra@wanadoo.fr

Bonne lecture !

SOMMAIRE

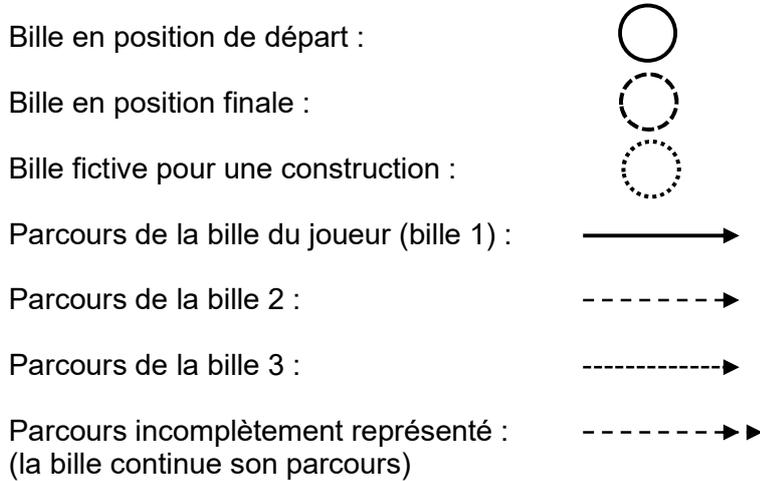
	page
I – Définitions et notations	5
II – Les bases techniques	7
1 – Les directions de base.....	7
1.1 – Le coulé naturel.....	7
1.2 – Le coup d'éclatement	8
1.3 – Le rétro bille basse	8
1.4 – Considérations sur les directions de rejet	9
2 – Principe de base des coups par une bande.....	12
3 – Application du principe de base – Entraînement	14
3.1 – Le coulé naturel.....	14
3.2 – Le coup d'éclatement	16
3.3 – Le rétro bille basse	18
4 – Application aux coups par bande avant sans effet	19
5.1 – Les coups par une bande avant.....	19
5.2 – Les coups par deux bandes avant	24
5 – Les compensations	28
5.1 – L'effet latéral.....	28
5.2 – La hauteur d'attaque.....	31
5.3 – Le coup de queue.....	33
III – Conception de base	37
1 – Les coups d'attente.....	38
1.1 – Le choix du coup	38
1.2 – Le placement de la 2	44
2 – Les coups de mi-distance.....	48
2.1 – Le choix du coup	48
2.2 – Les coups de rappel	49
2.3 – Les coups d'attente-placement.....	50
3 – Les pièges de la bande	65
4 – Eviter les contres	81
4.1 – La direction de la 2	81
4.2 – La vitesse de la 2 et le contre sur la 3.....	84
4.3 – Prévoir et éviter le contre sur la 1	86
IV – Quelques parcours naturels	95
V – Catalogue de rappels.....	105

VI – Retour vers le coin.....	125
1 – Les coupés – De l'éclatement au rétro	125
2 – Les coups d'échelles	137
3 – Autres coups	147
4 – Entraînement au retour vers le coin	154
VII – Piqués et massés.....	159
1 – Les différents paramètres.....	159
2 – Les piqués simples	162
3 – Les piqués rentrés.....	168
4 – Les massés coulés.....	171
5 – Les massés rétros.....	178
VIII – Coups à connaître – Trucs et astuces.....	181
1 – Des rétros dans la bande.....	182
2 – Des rétros avec courbe avant la bande	187
3 – Des rétros sans courbe.....	188
4 – Des rétros sur une bille collée à la bande	190
5 – Des coulés forcés avec redoublement de bande ou pas	192
6 – Des coulés amortis.....	196
7 – Des coups par bande(s) avant	199
8 – Des accordéons.....	211
9 – Quelques coups par 2 bandes	213
10 – Des changements d'aile.....	216
11 – Des renversés.....	219
12 – Des rencontres	223
13 – Etc.....	225
IX – Enchaînements et séries.....	235
1 – Le coin.....	235
1.1 – La position du coin.....	235
1.2 – Obtenir la position du coin	236
1.3 – Le jeu du coin	244
2 – L'américaine	259
2.1 – La position dite d'américaine	259
2.2 – Prendre la position.....	260
2.3 – Jouer la série.....	262
2.4 – Quitter l'américaine.....	266
3 – Autres enchaînements - Exercices	275

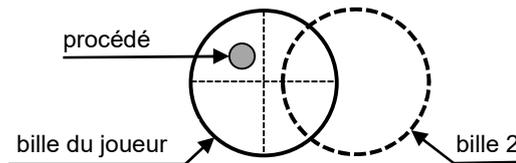
Annexe 1 : Coups qui portent – Système 32	279
1 – Le système de base.....	280
2 – Extension aux 2 et 3 bandes dans le tiers du billard.....	296
3 – Application du système dans la longueur du billard.....	300
4 – Système 32 – Fiche de synthèse.....	304
Annexe 2 : Coups d'éclatement - Systèmes 40, 50, 60 et 70.....	305
Annexe 3 : Quelques systèmes de 2 et 3 bandes	319
1 – Le Diamond system.....	320
2 – Le système de 3 bandes dit "Belge"	334
3 – Le système plus	337
4 – Le système X/2	339
5 – Autres systèmes.....	340
Annexe 4 : Tester le matériel.....	341
Annexe 5 : Schémas vierges	347

I - DEFINITIONS & NOTATIONS

Représentation sur le billard :

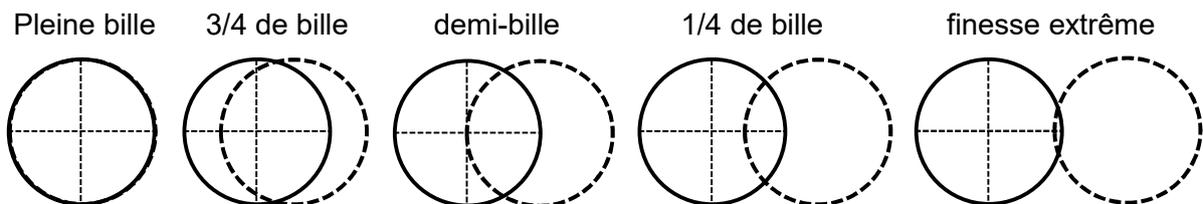


Attaque de bille et visée :

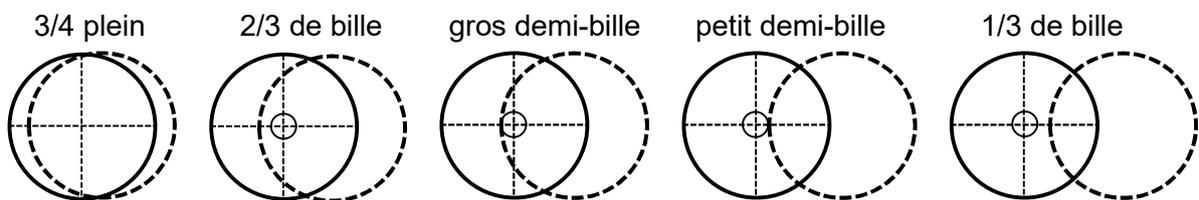


Les axes horizontal et vertical de la bille 1 sont représentés pour pouvoir situer avec précision la hauteur d'attaque et la quantité d'effet latéral.

Quantités de bille principales :



Quantités de bille intermédiaires :



Le 3/4 plein est la quantité intermédiaire entre 3/4 de bille et pleine bille.

Avec une attaque au centre sans effet :

- pour le 2/3 de bille, le procédé est nettement à l'intérieur de la bille 2
- pour le gros demi-bille (60% de bille), le procédé est tangent à l'intérieur de la bille 2
- pour le petit demi-bille (40% de bille), le procédé est tangent à l'extérieur de la bille 2
- pour le 1/3 de bille, le procédé est nettement à l'extérieur de la bille 2

Quantités d'effet et hauteurs d'attaque :

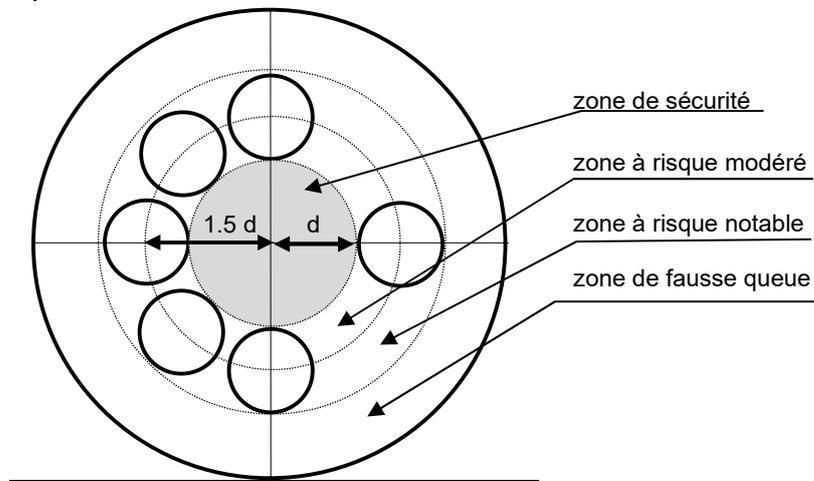
Par convention, 1 procédé d'effet latéral, un procédé au-dessus ou au-dessous de l'équateur de la bille représente un diamètre de procédé (soit environ 11 mm).

Attention, dans certains ouvrages, ou dans le langage de certains professeurs de billard, un procédé d'effet ne représente que le rayon du procédé !

Zone de fausse queue :

La figure ci-dessous représente le point à frapper pour mettre le maximum d'effet latéral, de bas ou de hauteur. C'est la limite de la zone de fausse queue. Entre un procédé et un procédé et demi du centre se situe la zone à risque modéré. Entre un procédé et demi et jusqu'à 2 procédés (et plus pour les meilleurs), le risque devient notable, surtout si on prend beaucoup de flèche. Dans cette zone, tout fauchage ou chevalet imparfait sera immédiatement sanctionné par une belle fausse queue. La limite de la zone sans risque, zone grisée ci-dessous, se situe à un procédé du centre.

Si d est le diamètre du procédé (11 mm environ), les procédés représentés ici se situent à la limite de la zone à risque notable.

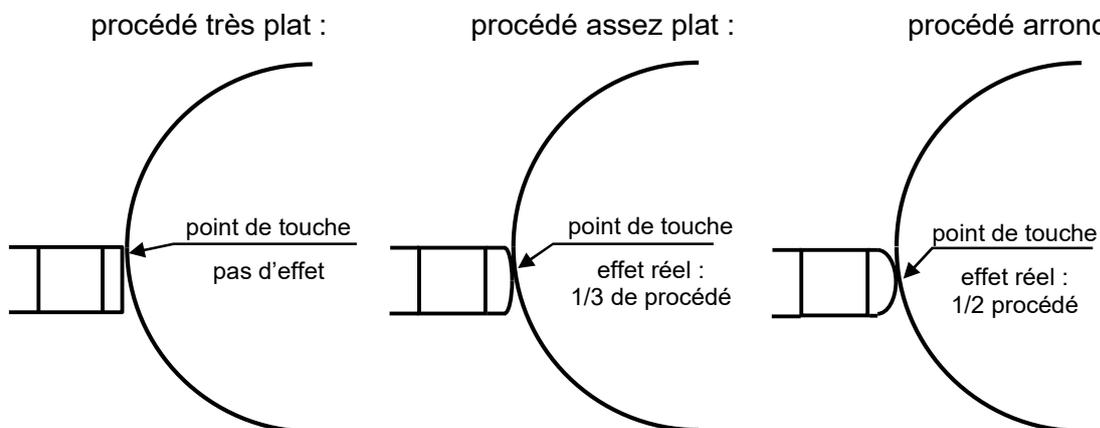


Ce schéma montre bien qu'un coup avec effet maximal ne peut être donné qu'avec une attaque à l'équateur de la bille. Pour une attaque en tête ou un rétro avec attaque basse, on ne peut pas sans risque mettre beaucoup plus d'un demi-procédé d'effet latéral.

Influence de la forme du procédé :

La forme du procédé influe notablement sur la hauteur réelle d'attaque et sur la quantité réelle d'effet communiquée à la bille, surtout pour les attaques proches du centre de la bille.

A titre d'illustration, voici en vue de dessus la quantité d'effet latéral communiquée à la bille lorsqu'on veut mettre un demi-procédé d'effet avec des procédés de formes diverses :



Nous préconisons la forme de droite : un procédé arrondi (elliptique pour les matheux), forme qui réduit les risques de fausse queue. Ne pas hésiter à casser les angles !

II - LES BASES TECHNIQUES

1 – Les directions de base

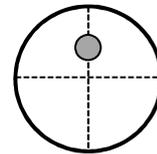
Nous allons ici rappeler les directions de base correspondant aux trois principaux coups de queue du billard français :

- le coulé naturel
- le coup d'éclatement
- le rétro bille basse

1.1 - Le coulé naturel

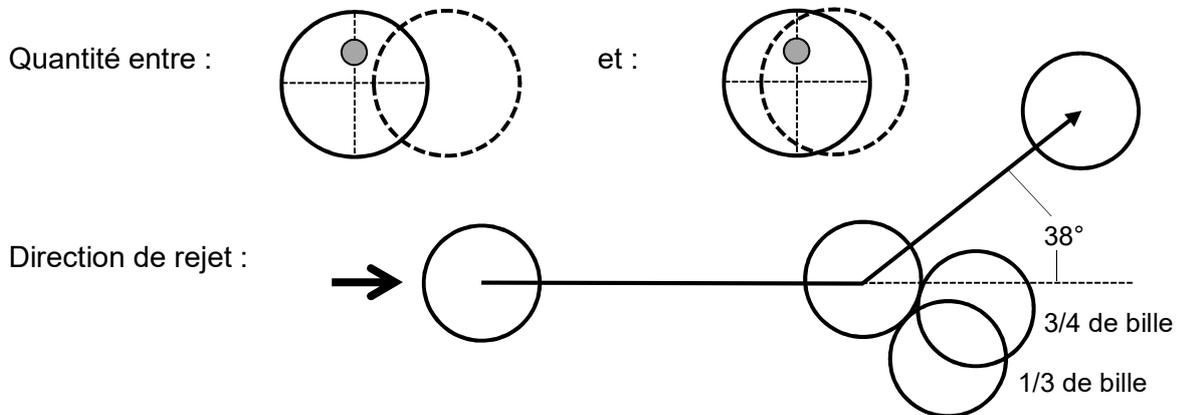
Le coulé naturel est caractérisé par :

- attaque un bon procédé au-dessus de l'équateur
- coup de queue allongé
- longueur de flèche de 10 à 15 cm
- tenue du fut souple, sans raideur
- limage assez lent, à vitesse constante
- la bille roule sans glisser



On distingue trois sortes de coulés naturels :

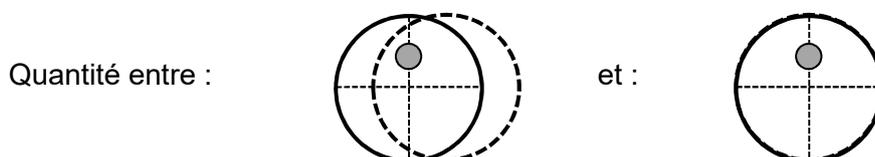
Le coup naturel est un coulé naturel obtenu avec une touche de bille comprise entre 1/3 de bille et 3/4 de bille. Dans cette plage de quantité de bille, l'angle de rejet de la bille du joueur est de 38° *par rapport à la direction du coup de queue.*



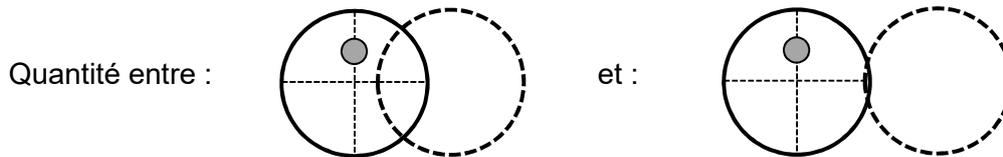
Définition : on appelle **coup qui porte** un coup naturel passant par une ou plusieurs bandes.

Le coulé est un coulé naturel obtenu avec une touche de bille supérieure à 3/4 de bille. Il permet d'obtenir un angle de rejet par rapport à la direction du cou de queue compris entre 0° et 38° en fonction de la quantité de bille touchée :

- angle de rejet 0° pour une touche pleine bille
- angle de rejet 25° pour une touche 3/4 plein



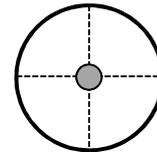
La finesse est un coulé naturel obtenu avec une touche de bille inférieure au tiers de bille. Elle permet elle aussi d'obtenir un angle de rejet compris entre 0° et 38° par rapport à la direction du coup de queue en fonction de la quantité de bille touchée.



1.2- Le coup d'éclatement

Le coup d'éclatement est aussi appelé coup de réglage ou glissé franc. Pour ne pas compliquer notre exposé, nous n'utiliserons ici que le terme coup d'éclatement. Il est caractérisé par :

- attaque au niveau de l'équateur ou très légèrement au-dessous
- coup de queue de vitesse, sans pénétration
- longueur de flèche de 6 à 10 cm
- limage vif et rapide
- le fut de la queue est porté plus que tenu*
- la bille glisse sans rouler



Nota * : certains joueurs ont une meilleure précision avec une tenue de fut plus ferme. A tester par chacun ! (voir annexe 2)

Si la bille 2 est éloignée de la bille du joueur, il faut soit abaisser l'attaque, soit jouer plus fort, pour compenser le roulement que prend progressivement la bille du fait du frottement sur le tapis.

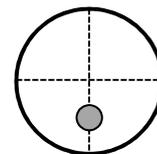
L'angle de rejet obtenu **par rapport à la direction du coup de queue** ne dépend que de la quantité de bille touchée :

- angle de rejet 45° pour une touche 1/4 de bille
- angle de rejet 60° pour une touche demi-bille
- angle de rejet 76° pour une touche 3/4 de bille
- arrêt sur place (carreau) pour une touche pleine bille. Un bon entraînement pour fiabiliser ce coup de queue consiste à réaliser des carreaux avec différentes distances 1-2.

1.3- Le rétro bille basse

Le rétro bille basse, aussi appelé grand rétro, est caractérisé par :

- attaque un procédé et demi au-dessous de l'équateur
- coup allongé, accéléré et pénétrant
- longueur de flèche de 6 à 15 cm
- limage souple et bien rythmé
- tenue du fut souple
- la bille a une rotation vers l'arrière



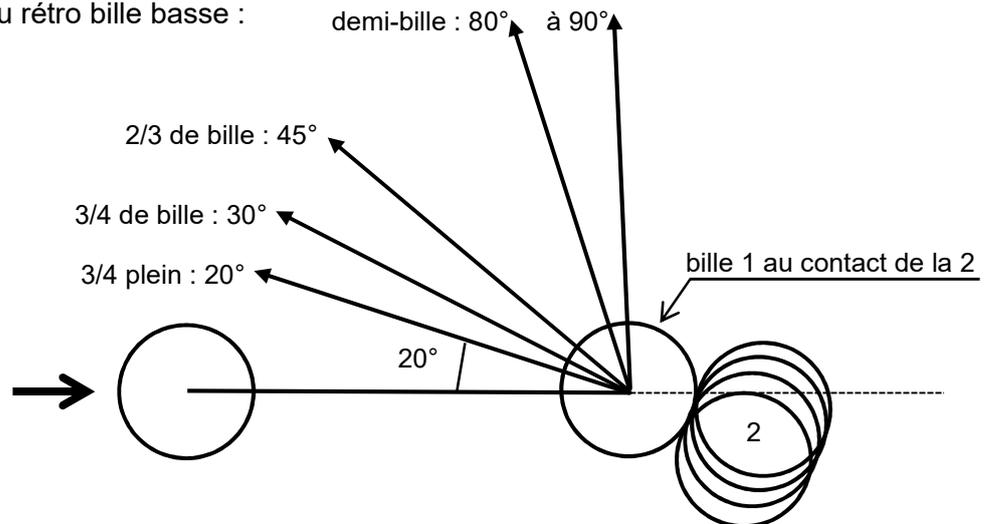
La direction de rejet de la bille du joueur dépend de la quantité de bille touchée, mais également de la distance 1-2 et de la force du coup. Plus la bille 2 est éloignée et plus il faut prendre de bille pour obtenir un même angle de recul.

Pour une distance 1-2 raisonnable (25 à 30 cm environ, variable selon la force du coup), on obtient les angles de recul suivants **par rapport à la direction du coup de queue** :

- angle de recul de 20° pour une touche 3/4 plein
- angle de recul de 30° pour une touche 3/4 de bille
- angle de recul de 45° pour une touche 2/3 de bille
- angle entre 80° et 90° pour une touche demi-bille (dépend notablement de la distance 1-2)

Ces directions de recul sont représentées sur le schéma page suivante. Elles peuvent varier légèrement d'un joueur à l'autre suivant la qualité du coup de queue. Le plus important est d'assurer à ce coup de queue une qualité constante.

Directions de rejet du rétro bille basse :



Attention, l'attaque du rétro bille basse étant assez proche de la zone de fausse queue, dès lors qu'on veut mettre plus d'un demi-procédé d'effet latéral, on ne peut plus attaquer aussi bas. Les directions de recul sont donc modifiées : pour obtenir une même direction de recul, il faut alors prendre un petit peu plus de bille, ce qui complique évidemment le coup.

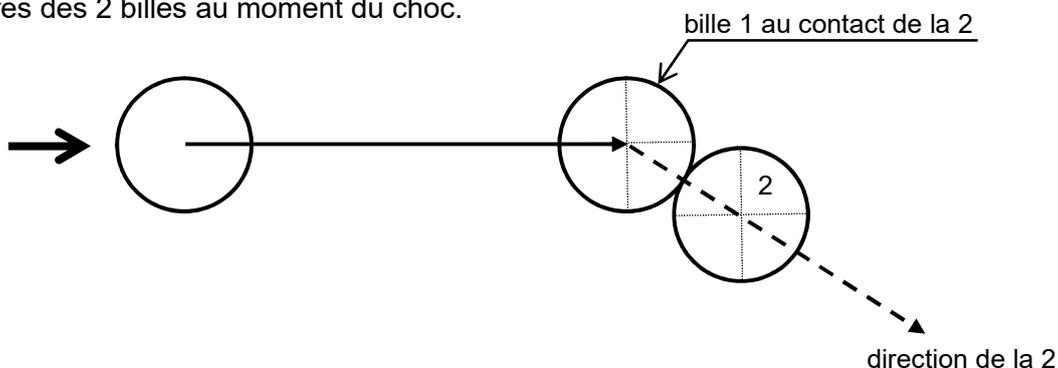
1.4 - Considérations sur les directions de rejet

On ne peut évidemment pas utiliser un rapporteur pour mesurer l'angle de rejet dont on a besoin. Il faut donc être capable de visualiser l'angle de rejet nécessaire – nous verrons plus loin comment y arriver – et d'y associer la quantité de bille nécessaire. Pour cela, une seule solution : **l'entraînement sur les coups directs**.

Les coups de queue du billard ne limitent pas aux seuls coulé naturel, coup d'éclatement et rétro bille basse, ce serait trop simple. Il y a de nombreux autres coups avec des variations de hauteur d'attaque, de vitesse, de force, d'inclinaison, etc. Ils seront décrits à la fin de ce chapitre et détaillés dès que nécessaire au fur et à mesure de l'ouvrage.

1.5 - La direction de la bille 2

La direction que prend la bille 2 après le choc ne dépend principalement que de la quantité de bille touchée : pour un coup joué sans effet, la bille 2 part dans la direction qui joint les centres des 2 billes au moment du choc.



Petite nuance : si la bille du joueur a de l'effet latéral, la direction de la bille 2 en est très légèrement modifiée ; nous y reviendrons.

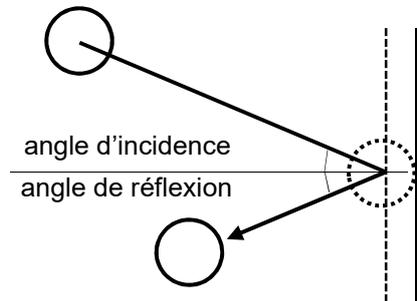
Remarque importante : pour un coup d'éclatement joué sans effet, les billes 1 et 2 partent dans des directions perpendiculaires entre elles.

2 – Principe de base des coups par une bande

Le principe de base est simple : **incidence = réflexion**

Autrement dit :

une bille sans effet latéral arrivant sur une bande avec un angle d'incidence repart de cette bande avec un angle de réflexion égal à l'angle d'incidence. On ne peut pas plus simple...



C'est très simple, mais c'est généralement faux. L'incidence n'est égale à la réflexion que lorsque la bille arrive sur la bande en glissant sur le tapis. Si elle a une rotation, elle va décrire une courbe après la bande qui va modifier sa direction. Pour un mouvement de rotation naturelle, plus l'angle d'incidence est grand, plus cette courbe est importante. On utilisera ces courbes dans de nombreux cas ; voir notamment le chapitre VIII sur les coups à connaître.

Lorsque l'angle d'incidence est relativement faible, si notre bille roule sur le billard sans glisser (mouvement de coulé naturel), la courbe est peu prononcée et on peut s'appuyer sur le principe de base.

Action de l'effet latéral sur la direction de rejet :

C'est presque une injure de dire au lecteur (mais on m'aurait certainement reproché de ne pas l'avoir signalé) que la présence d'effet latéral modifie l'angle de réflexion sur la bande :

- le bon effet augmente l'angle de réflexion
- l'effet contraire diminue l'angle de réflexion

On ne précise pas ici de combien l'angle de réflexion est modifié par la présence d'effet latéral, tant il est difficile de quantifier cette modification qui dépend de plusieurs paramètres. C'est au joueur de se constituer son expérience personnelle. On trouvera dans la suite de l'ouvrage quelques informations sur le sujet : système 32, systèmes 40 à 70, etc.

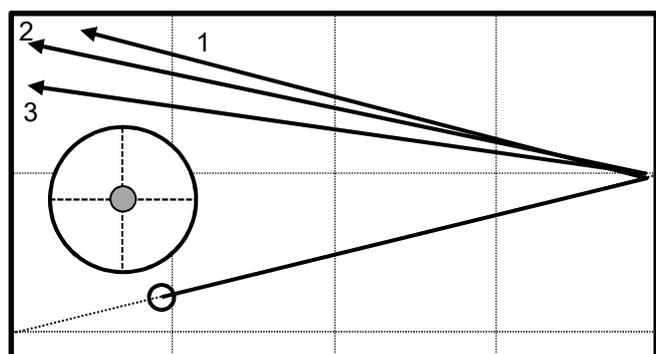
Action de la puissance du coup sur la direction de rejet :

Tant que la force du coup reste raisonnable, l'angle de réflexion reste à peu près constant. Pour un coup joué très fort, la bande a tendance à redresser la direction de sortie en réduisant l'angle de réflexion. Ceci n'est pas évident pour tout le monde ; les sceptiques pourront essayer cet exercice (sans effet) :

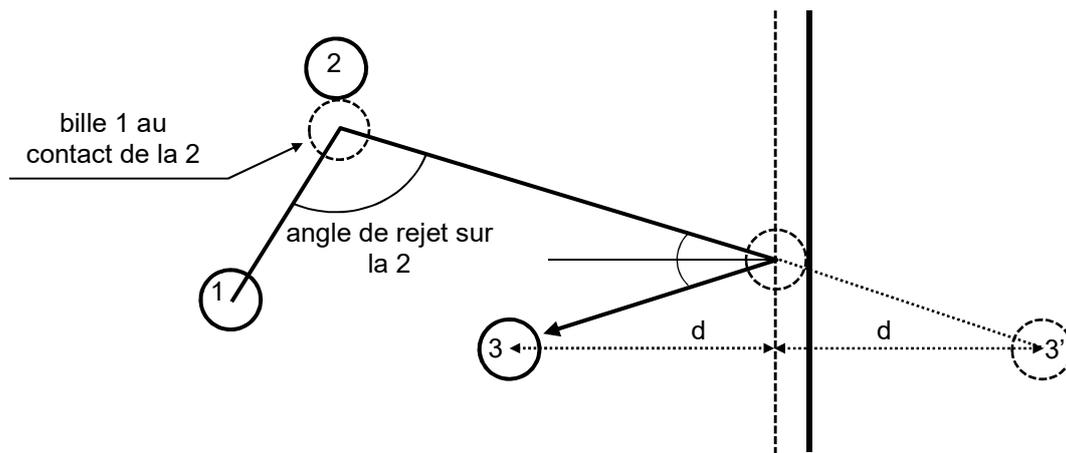
Trajet 1 : en mesure ; la bille arrive près du coin sur la petite bande.

Trajet 2 : fort ; la bille arrive près du coin sur la grande bande

Trajet 3 : très fort ; la bille arrive sur la grande bande, plus loin du coin



Appliquons maintenant le principe de base à un coup par une bande sans effet :



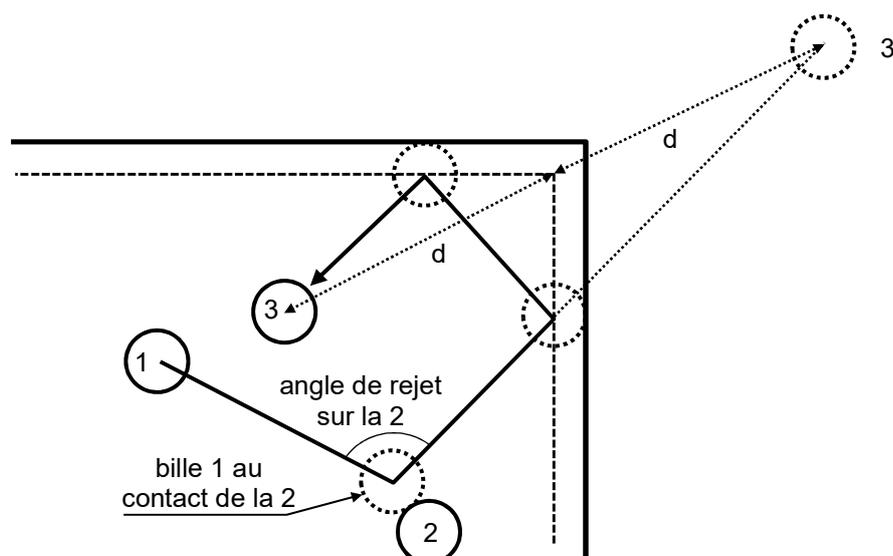
Ce coup par une bande revient à jouer le coup direct vers la bille 3', symétrique de l'arrivée recherchée sur la bille 3 par rapport à la ligne en trait pointillé située à un rayon de bille de la bande. Une méthode consiste à :

- 1) Mesurer avec la flèche de la queue la distance d entre la ligne pointillée et la bille 3
- 2) Reporter cette distance à l'extérieur du billard pour obtenir la position de la bille 3' à viser
- 3) Faire tourner la queue autour de la bille 3' pour viser la position de la bille 1 au moment du contact de la 2
- 4) Visualiser alors l'angle de rejet sur la bille 2 nécessaire pour réussir le carambolage sans effet. Certains préféreront visualiser le point que leur bille doit atteindre sur la bande ; les avis sont partagés. Personnellement, je préfère visualiser un angle de rejet.

Sur l'exemple proposé, on constate qu'on a besoin d'un angle de rejet légèrement plus ouvert que l'angle droit. On a donc le choix entre un coup d'éclatement sur 3/4 plein et un rétro sur un petit demi-bille.

Extension de la méthode de base aux coups par 2 bandes :

On peut adapter le principe de base aux coups par 2 bandes sans effet. La symétrie par rapport à 2 bandes successives revient à faire une symétrie par rapport au coin.

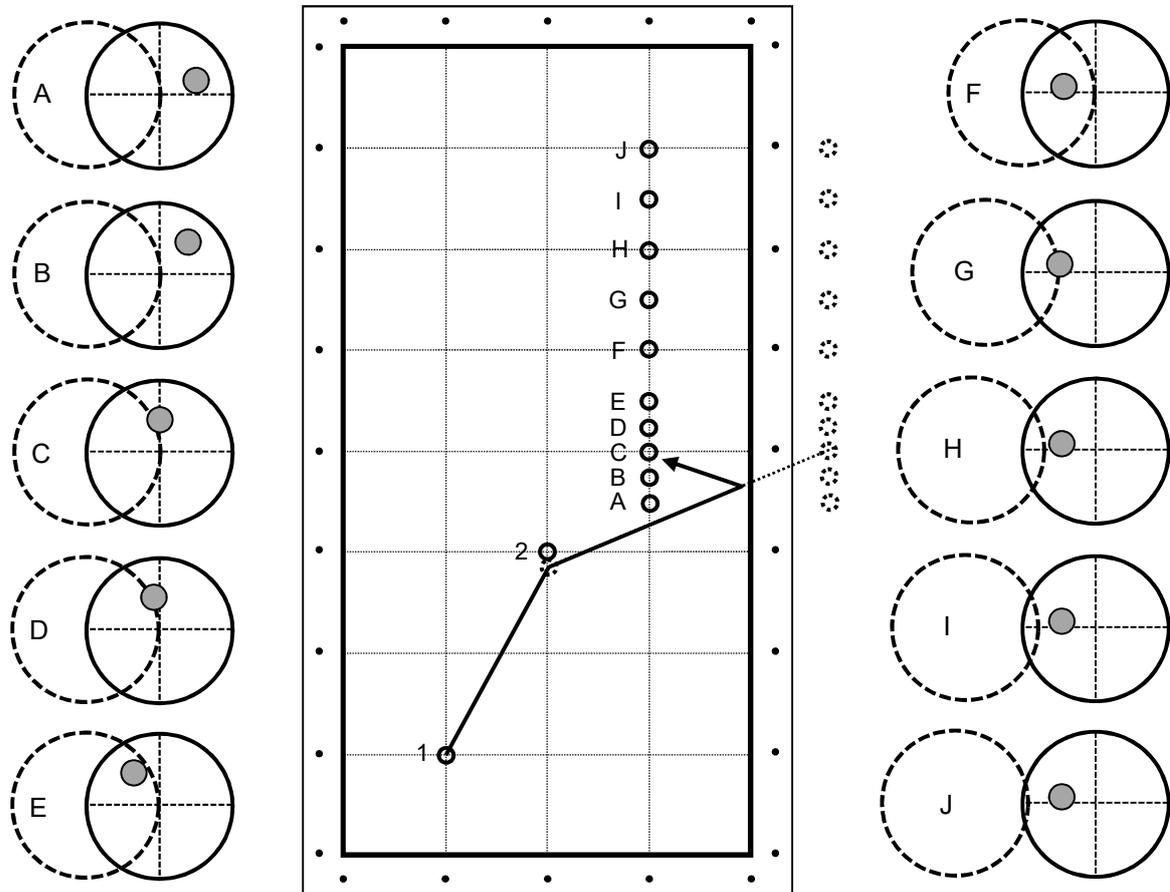


La méthode est donc la même que ci-dessus, avec une symétrie par rapport au coin.

3 – Application du principe de base - Entraînement

3.1 – Le coulé naturel

Voici un groupe de positions d'entraînement avec 10 possibilités pour la bille 3 :



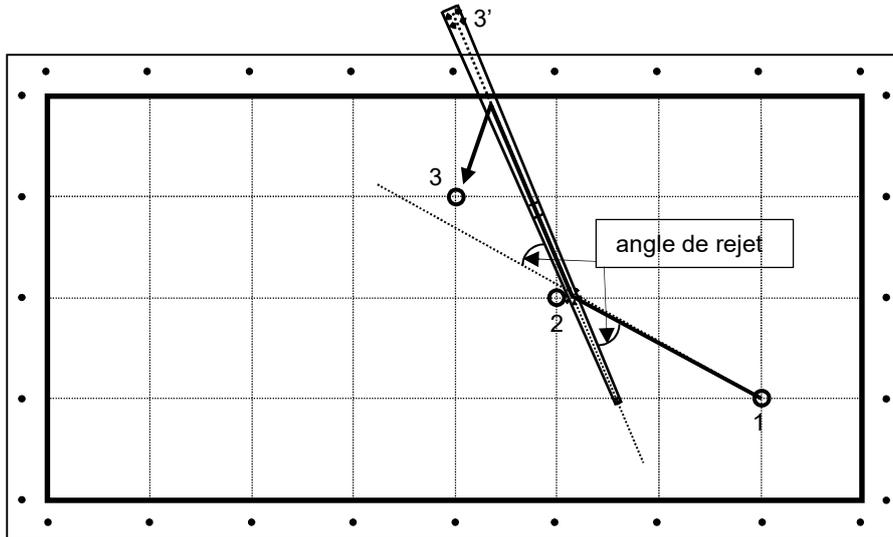
Dix positions pour la bille 3, repérées de A à J. On a représenté en traits pointillés ces mêmes positions symétriques par rapport à la ligne située à un rayon de bille de la bande.

Un œil exercé l'aura vite identifié : la bille 3 pour le coup naturel sans effet est en position C. Voyons maintenant les autres positions :

- position A : coup naturel avec effet maximum à droite, attaque juste au-dessus de l'équateur pour pouvoir mettre cet effet. Si les bandes glissent beaucoup, on appuie un peu plus le coup pour éclater un tout petit peu (coup assez délicat à exécuter)
- position B : coup naturel avec un procédé d'effet à droite
- position D : coup naturel avec 1/3 de procédé d'effet à gauche
- position E : coup naturel avec un procédé d'effet à gauche
- position F : coup naturel avec effet maximum à gauche. On attaque presque à l'équateur pour pouvoir mettre le maximum d'effet. L'allongement du coup assure tout de même le roulement de la bille à l'arrivée sur la 2 et par conséquent le coulé naturel.
- position G : le coup naturel n'est plus possible. On conserve l'effet maximum et on diminue la quantité de bille. On touche 1/4 de bille avec effet maximum
- position H : le coup reste possible avec une bonne finesse et l'effet maximum
- position I : encore plus fin avec effet maximum
- position J : le coup est encore possible en finesse extrême ; amusez-vous !

On remarque qu'on a toujours joué soit demi-bille en adaptant l'effet, soit avec effet maximum en adaptant la quantité de bille. **La simplicité, gage de réussite, consiste à ne régler qu'un seul paramètre à la fois**, quand c'est possible, évidemment !

Pour éviter une surcharge du schéma précédent, on n'a représenté que la ligne qui joint la position de la bille 1 au contact de la 2 et la position de la bille 3' qui représente la 3 à l'extérieur du billard. Une fois qu'on a "positionné" la bille 3' à l'extérieur du billard, on peut facilement visualiser l'angle de rejet nécessaire (pour un coup sans effet) en positionnant le fut de la queue au-dessus de cette position 3' et en faisant passer la flèche au-dessus de la position de la bille 1 à l'endroit du choc avec la 2, comme le montre le schéma ci-dessous.



Même lorsque l'angle de rejet nécessaire pour un coup sans effet ne correspond pas au coup joué – lorsqu'on a l'intention de mettre de l'effet, par exemple – cette manière de visualiser l'angle de rejet donne au joueur une bonne indication de la quantité de bille à prendre et/ou de l'effet à mettre. Le joueur habitué à la méthode peut éviter d'aller se placer de l'autre côté du billard pour positionner la bille 3' ; il lui suffit de placer la queue en sens inverse du schéma ci-dessus et de diriger sa flèche vers la position de cette 3'. Il visualise ainsi aisément l'angle de rejet nécessaire.

La manière proposée pour jouer les 10 coups précédents utilise deux principes très importants pour le billard en général et pour le jeu à la bande en particulier :

- 1) lorsque la bille 2 est éloignée – c'est déjà le cas ici – on privilégie le coup naturel lorsqu'il est possible. En effet, avec le coup naturel, pas besoin d'une grande précision sur la quantité de bille. C'est pour cette raison qu'on n'a pas fait varier la quantité de bille des coups A à F ; on s'est contenté de régler la quantité d'effet. On n'a réglé qu'un seul paramètre. On trouvera plus loin une méthode permettant d'estimer la quantité d'effet nécessaire (système 32 en annexe 1).
- 2) lorsque le coup naturel n'était plus possible – coups G à J – on a conservé l'effet maximum et on a réduit la quantité de bille. Là encore, on n'a réglé qu'un seul paramètre, la quantité de bille, l'autre étant fixé au maximum.

On retiendra ces deux principes :

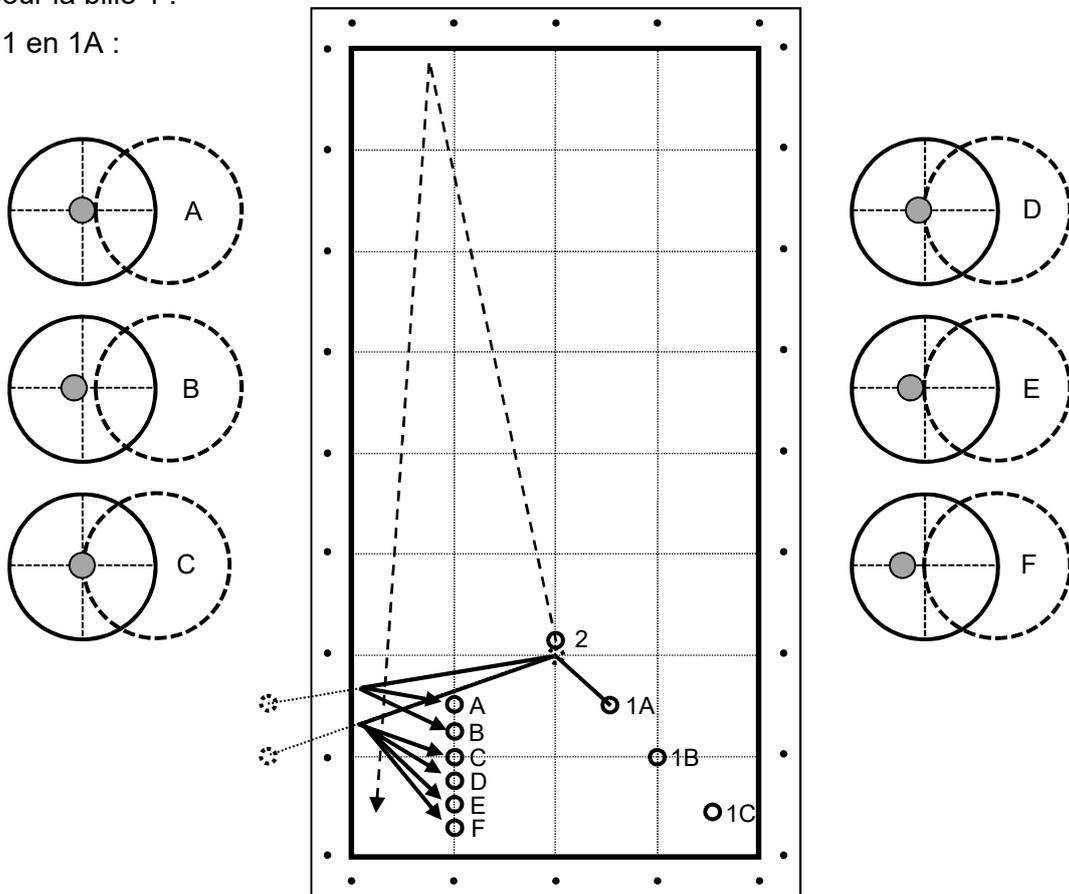
- lorsque la bille 2 est éloignée de la 1, privilégier les coups naturels
- en ne réglant qu'un seul paramètre, on peut simplifier beaucoup de coups délicats

Ces principes seront rappelés et développés dans le chapitre sur la conception.

3.2 – Le coup d'éclatement

Voici un groupe de positions d'entraînement avec 6 possibilités pour la bille 3 et 3 possibilités pour la bille 1 :

Bille 1 en 1A :



Six positions pour la bille 3, repérées de A à F, trois positions pour la bille 1, repérées de A à C.

Lorsque la bille du joueur est en 1A, assez proche de la bille 2 :

- on atteint la bille A par un coup d'éclatement avec attaque petit demi-bille sans effet
- on atteint la bille B par le même coup en rajoutant 1/3 de procédé d'effet à gauche. On a choisi de conserver la quantité de bille précédente car elle est facile à viser.
- on atteint la bille C par un coup d'éclatement avec attaque demi-bille sans effet
- on atteint la bille D par le même coup en rajoutant 1/4 de procédé d'effet à gauche. On a choisi de conserver la quantité de bille précédente car elle est très facile à viser.
- on atteint la bille E par le même coup avec 1/2 procédé d'effet à gauche
- on atteint la bille F par le même coup avec 3/4 procédé d'effet à gauche

Dans tous les cas, la force du coup est celle qui permet de rappeler la bille 2 dans le coin du bas à gauche.

Lorsque la bille du joueur est en 1B, on joue les mêmes coups en attaquant un demi-procédé au-dessous de l'équateur pour empêcher le roulement de la bille 1 jusqu'au choc sur la 2. On entre dans le domaine du coup de réglage.

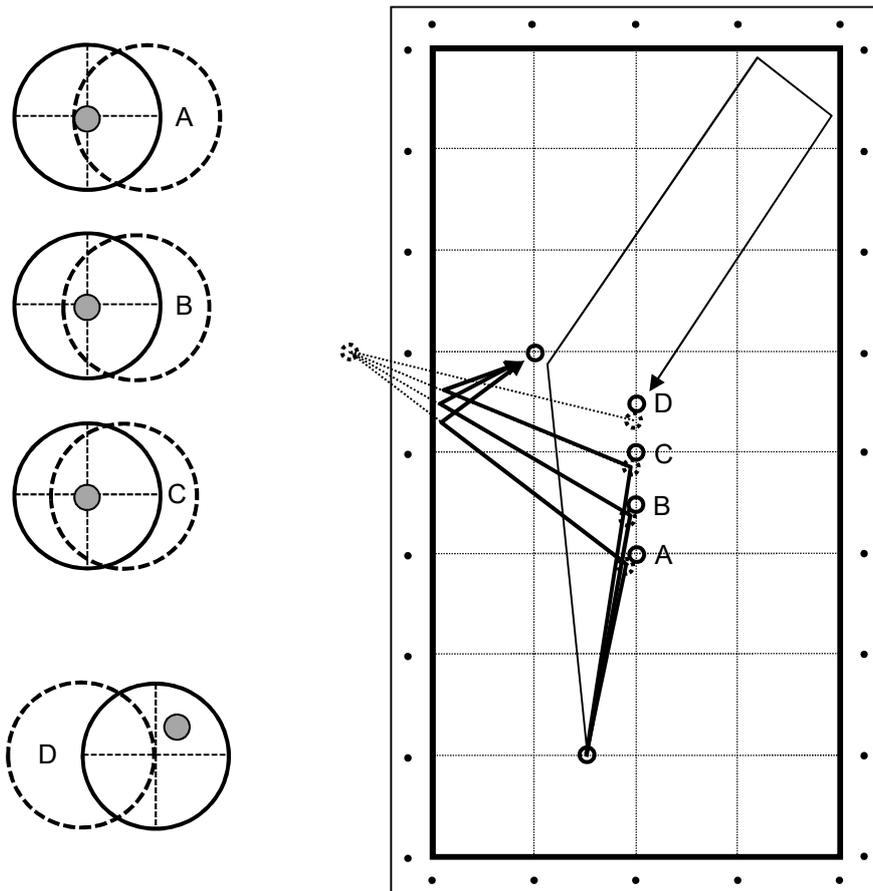
Lorsque la bille du joueur est en 1C, on peut jouer les mêmes coups en attaquant un procédé au-dessous de l'équateur.

La manière proposée pour jouer les 6 coups précédents utilise un nouveau principe très important : on privilégie les quantités de bille faciles à toucher. Ici on a privilégié :

- le petit demi-bille, facile à toucher car, pour un coup joué sans effet, le procédé tangente le bord de la bille 2
- le demi-bille, encore plus facile à toucher

On adapte ensuite la quantité d'effet à la direction finale recherchée après la bande. On trouvera plus loin une méthode permettant d'estimer la quantité d'effet nécessaire (systèmes 40 à 70 en annexe 2).

Entraînement : des coups difficiles qu'on rencontre trop souvent au jeu de la bande



Quatre positions pour la bille 2, repérées de A à D.

La bille 2 est relativement éloignée ; on attaque donc très légèrement au-dessous du centre, sans chercher à amortir le coup. C'est avant tout la vitesse de notre bille qui assure son glissement jusqu'à la bille 2. Cette fois-ci, pas le choix : il va falloir adapter la quantité de bille à chaque coup ; en gardant constants les autres paramètres :

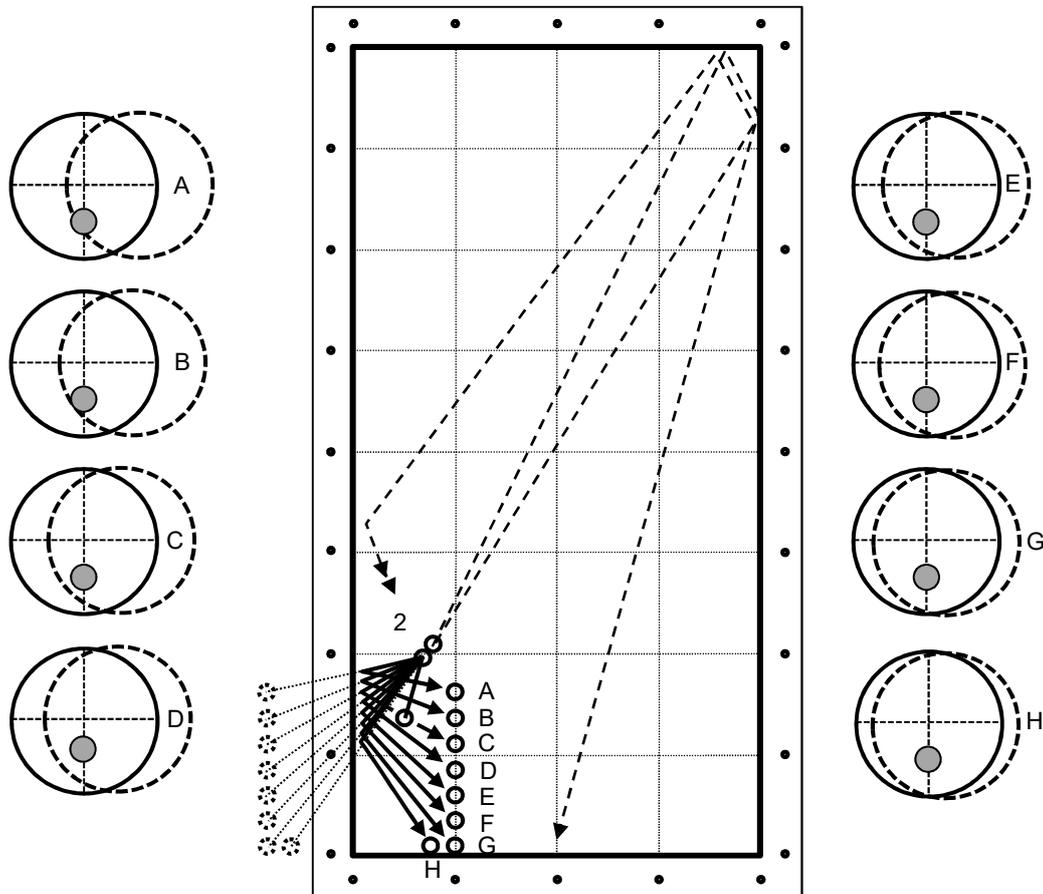
- position A : coup d'éclatement ; gros demi-bille
- position B : coup d'éclatement ; 2/3 de bille
- position C : coup d'éclatement ; 3/4 de bille
- position D : on serait trop proche de l'angle droit. Il faudrait jouer quasiment pleine bille avec une force qui interdirait toute précision. Il vaut mieux rechercher une autre solution. Un coup par 2 bandes sur l'autre bille (trajet en trait fin) est plus facile.

Encore une fois, pour les positions A, B et C de la bille 2, on n'a fait varier qu'un seul paramètre : la quantité de bille.

Pour la position D, on a privilégié un trajet plus long mais plus naturel.

3.3 – Le rétro bille basse

Voici un ensemble de positions d'entraînement au rétro une bande sans effet :



Huit positions pour la bille 3, repérées de A à H.

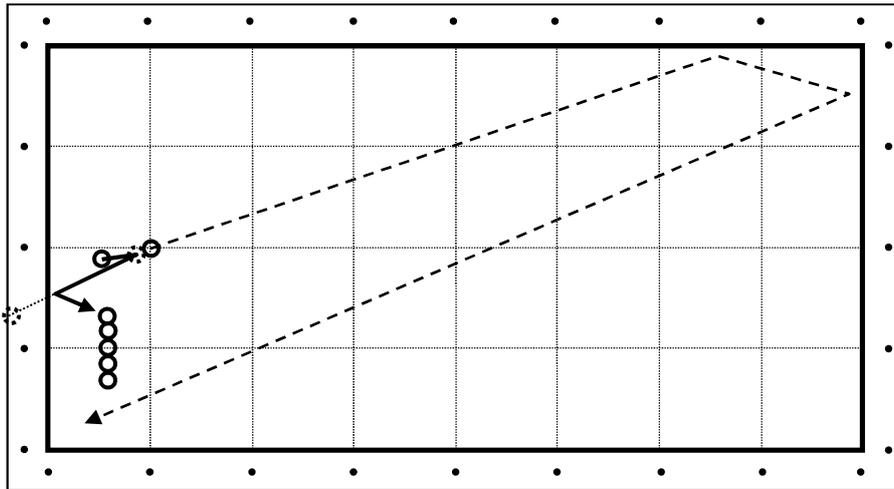
Pour chaque position, l'angle de recul nécessaire est visualisé aisément : c'est l'angle entre l'axe de la visée et la ligne pointillée qui joint la bille 1 au contact de la 2 et la bille 3', symétrique de la bille 3 par rapport à la bande. La quantité de bille adaptée pour réaliser le rétro bille basse sans effet en découle directement :

- gros demi-bille pour la position A
- 2/3 de bille pour la position B
- 3/4 de bille pour la position C
- un bon 3/4 de bille pour la position D
- entre 3/4 et 3/4 plein pour la position E
- un peu moins que 3/4 plein pour la position F
- 3/4 plein pour la position G
- un peu plus que 3/4 plein pour la position H

La difficulté consiste évidemment à associer la bonne quantité de bille à l'angle de recul souhaité, ou bien au point à atteindre sur la bande.

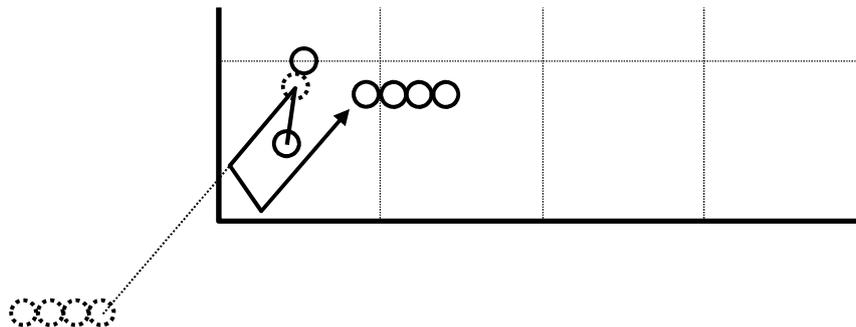
La force du coup doit permettre à la bille 2 de terminer son parcours près de la petite bande du bas de la figure en prenant le coin du haut dans un sens ou dans l'autre suivant la quantité de bille touchée..

Autre exercice de rétro bille basse par une bande :



A vous de trouver les bonnes quantités de bille !

Pour finir, un exercice de rétro bille basse par 2 bandes :



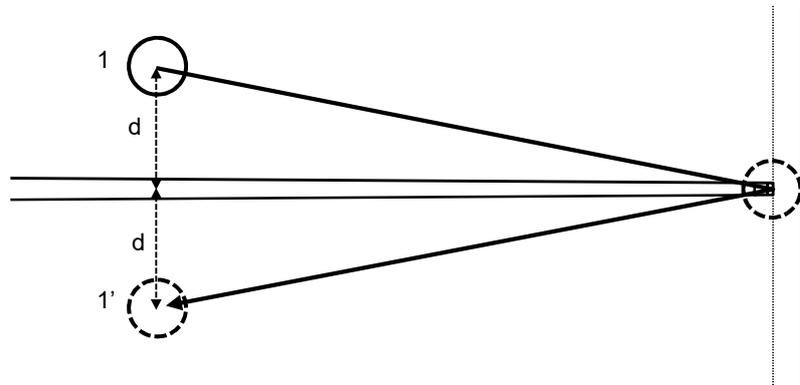
4 – Application aux coups par bande avant sans effet

4.1 - Les coups par une bande avant

Nous allons donner ici 3 méthodes pour déterminer le point à viser sur une bande pour réaliser un carambolage par bande avant sans effet. Toutes sont basées sur le principe de base maintenant bien connu : **incidence = réflexion**

Il est bien évident que la moindre trace d'effet latéral sur ces coups par une bande avant prévus initialement sans effet entraîne l'échec immédiat. Pour être certain de ne pas mettre d'effet involontairement, une méthode fiable consiste à prendre **la longueur de flèche la plus courte possible** (2 à 3 cm au maximum).

Méthode 1 : placer le procédé sur la ligne située à un rayon de bille de la bande, la queue étant perpendiculaire à la bande visée. La bille partant d'un point situé à la distance d de la queue et touchant la bande au niveau du procédé reviendra de l'autre côté de la queue à la même distance d de celle-ci, soit en $1'$.

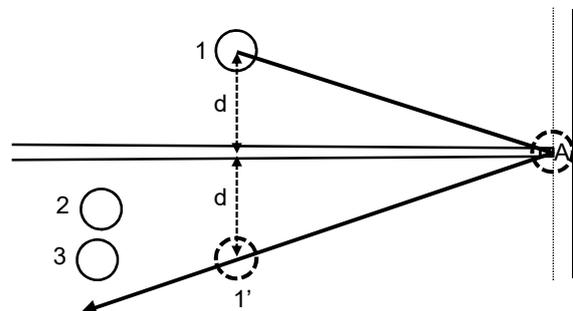


Ainsi, pour déterminer le point à viser sur la bande, on procédera de la manière suivante :

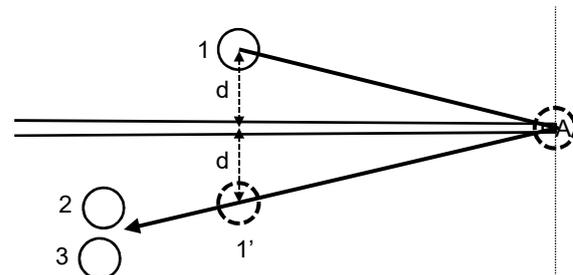
- 1) estimer approximativement le point A où la bille 1 doit toucher la bande
- 2) poser le procédé de la queue sur la ligne pointillée à cet endroit, la queue étant perpendiculaire à la bande en A
- 3) imaginer la position de retour de la bille 1 symétrique de sa position initiale par rapport à la queue
- 4) vérifier que le trajet partant du procédé et arrivant à cette position est bien celui désiré

Si le trajet de retour ainsi obtenu convient, le point de visée est bien le point A. Dans le cas contraire, modifier la position du point A et recommencer. Les schémas ci-dessous illustrent ces différentes étapes sur un exemple de point par une bande avant.

Première tentative : la trajectoire de retour passant par la bille $1'$, symétrique de la bille 1 par rapport à la queue passe au-delà des billes 2 et 3. Il faut donc remonter légèrement la position du point de visée A.



La deuxième tentative est la bonne. La trajectoire de retour passant par la position $1'$ permet bien de réaliser le carambolage.

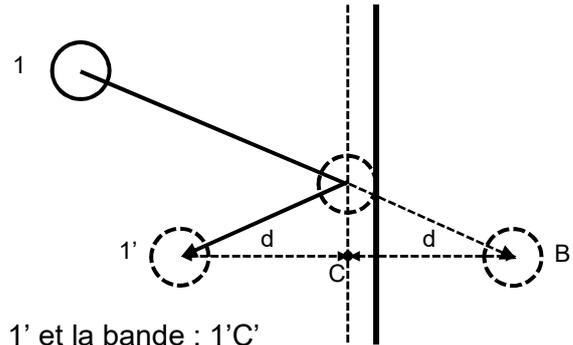


Dans cet exemple, nous n'avons eu besoin que d'un essai avant de déterminer le point de visée exact. Les nouveaux utilisateurs de la méthode auront peut-être besoin d'un ou 2 essais de plus. Avec un peu de pratique, la deuxième tentative est souvent la bonne.

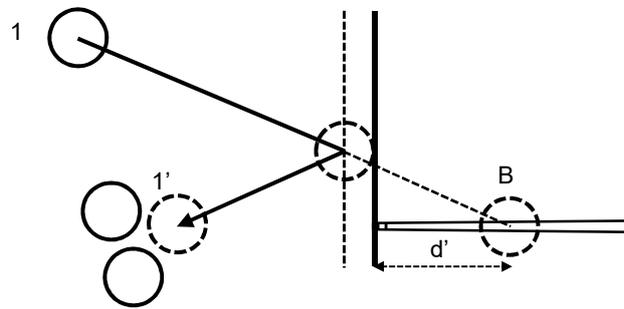
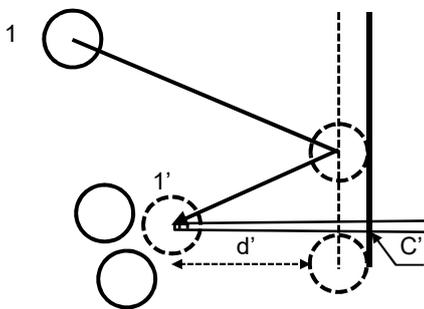
Cette méthode 1 est surtout utilisée pour les coups dans la largeur du billard, lorsque l'angle d'incidence par rapport à la bande est relativement petit. Elle est en effet difficile à mettre en œuvre lorsque la distance d est supérieure à 30 cm car on ne peut plus utiliser sa main pour repérer cette distance sur le billard.

Méthode 2 :

Pour arriver à la position 1' de la bille après une bande, il faut viser la bille imaginaire B, symétrique de la bille 1' par rapport à notre "miroir". Il suffit donc de reporter la distance $1'C = d$ de l'autre côté de la ligne pointillée. Cette ligne pointillée n'étant malheureusement pas tracée sur le billard, une méthode simple est représentée ci-dessous :



- 1) mesurer (avec la queue) la distance entre la bille 1' et la bande : $1'C'$
- 2) retirer à cette mesure le diamètre d'une bille
- 3) reporter la longueur d' ainsi obtenue de l'autre côté de la bande afin d'obtenir le point de visée
- 4) faire pivoter la queue autour de ce point de visée en direction de la bille 1 et obtenir ainsi le point de visée sur la bande.



Cette méthode pour déterminer le point de visée sur la bande pourrait être très précise. Malheureusement, elle comporte 2 gros inconvénients :

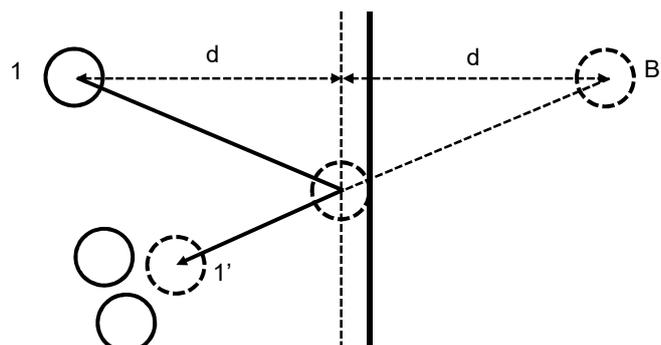
- il faut se déplacer pour aller du côté du billard opposé à celui d'où on va jouer le point. Il y a donc un risque de perdre de vue le point à viser.
- le principe de base (incidence = réflexion) est plus ou moins vrai. Lorsque notre bille arrive sur la bande en roulant (ce qui est le cas général), une partie de sa rotation vers l'avant subsiste après le choc sur la bande. Notre bille décrit alors une courbe plus ou moins prononcée suivant l'angle d'incidence, l'état du tapis et des billes.

Nous conseillons pour l'application de cette méthode :

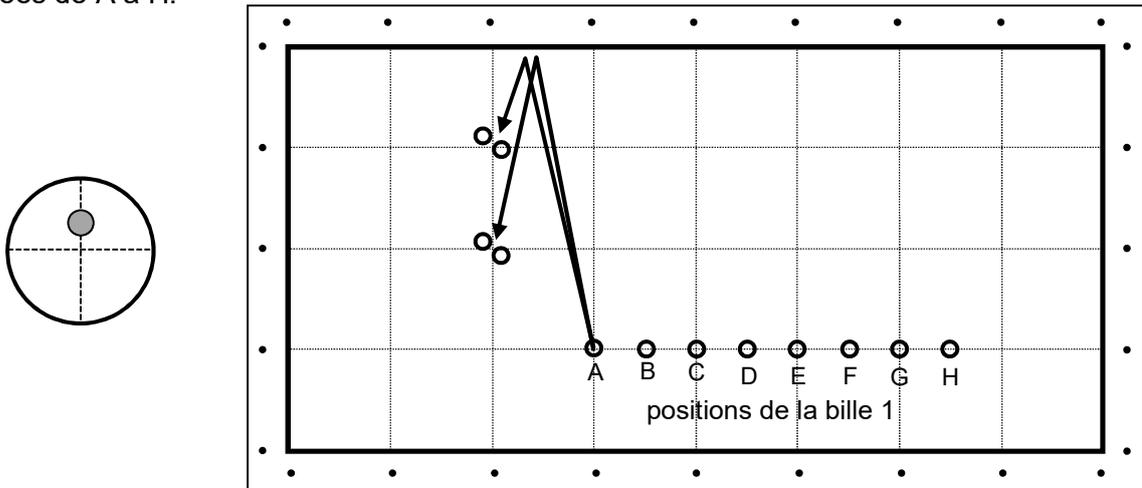
- bien se concentrer sur le point de visée déterminé en ne le quittant pas des yeux en retournant jouer le coup, en s'aidant des mouches si nécessaire
- une fois en place pour jouer, estimer la courbe que va faire la bille après la bande en fonction des circonstances, puis modifier le point de visée en conséquence. Seule la pratique vous permettra d'estimer la modification à apporter => **ENTRAINEMENT**.

Méthode 2bis :

Méthode équivalente : imaginer que l'on fait le point direct, en partant non pas de la position de la bille 1, mais de la position B symétrique de celle-ci par rapport à la ligne située à une demi-bille de la bande. L'intersection entre la ligne de retour de la bille B et la ligne pointillée détermine alors le point à viser.



Entraînement : placer les billes 2 et 3 côte-à-côte. Les diverses positions de la bille 1 sont repérées de A à H.



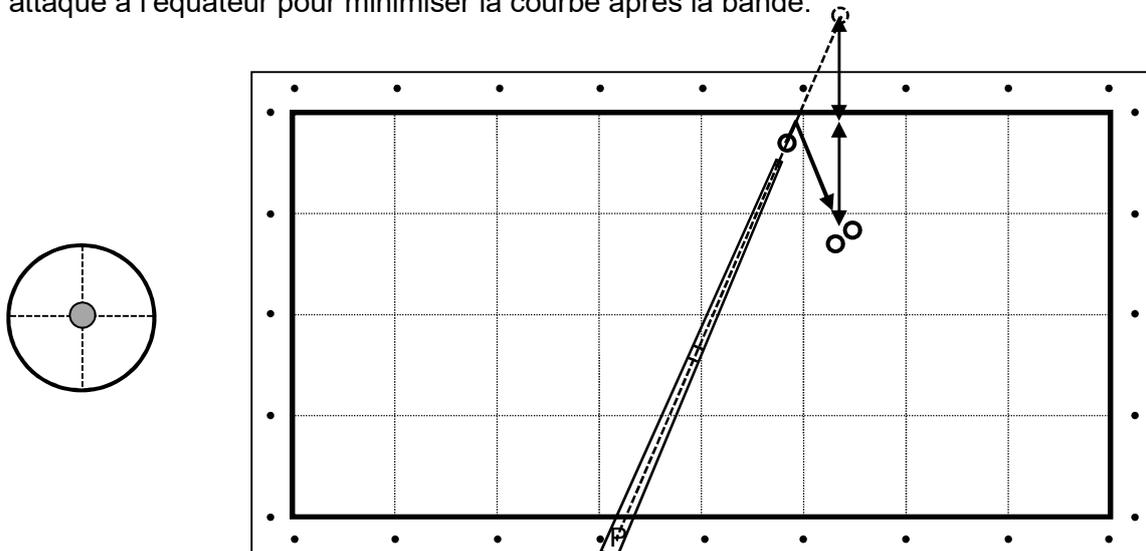
Pour tous ces coups, déterminez d'abord le point théorique de visée, puis effectuez la correction sur la visée en fonction de l'angle d'incidence. Pour les trois premières positions (A, B et C), vous constaterez qu'aucune correction n'est nécessaire, sauf peut-être sur tapis neuf. Dans tous les cas (sauf peut-être en A et B), c'est la méthode 2 qu'il faut utiliser. Il faut donc se déplacer de l'autre côté du billard pour déterminer le point de visée. Pensez à vous aider des mouches pour retrouver facilement votre point de visée une fois revenu de l'autre côté du billard.

Remarque : la correction en fonction de l'angle d'incidence variant notablement suivant l'état du billard, il importe de tester ce type de coups, surtout avant une partie à la bande.

Que faire si notre bille est très près de la bande et l'arrivée recherchée plus éloignée ?

Si la bille 1 est très proche de la bande, le point à viser sur celle-ci doit être touché avec une extrême précision. Dans le cas contraire, il s'en suivrait une grande erreur sur la direction de retour de la bille. Lorsqu'on a déterminé l'axe de visée (étape 4 de la méthode 2), l'astuce consiste à repérer non plus un point sur la bande de visée, mais un point P situé sur la bande opposée, sur le même axe. Il suffit alors, lorsque l'on est en place pour jouer le coup, de viser non plus en direction de la bande trop proche, mais de placer le talon de la queue au-dessus du point P ; on vise avec le talon de la queue. Les erreurs éventuelles sont alors fortement minimisées.

On attaque à l'équateur pour minimiser la courbe après la bande.



Méthode 3 : la seule utilisable dans la longueur du billard

L'application des deux méthodes précédentes serait trop imprécise pour un coup dans la longueur du billard. Dans ce cas, il faut utiliser les mouches.

On commence par faire une première estimation du point à viser. La méthode de la symétrie par rapport à la queue posée sur le billard est suffisamment précise. En prenant comme origine de numérotation un coin du billard ; le coin du côté de la bille 1 par exemple, et en comptant 10 pour une mouche, on obtient trois valeurs :

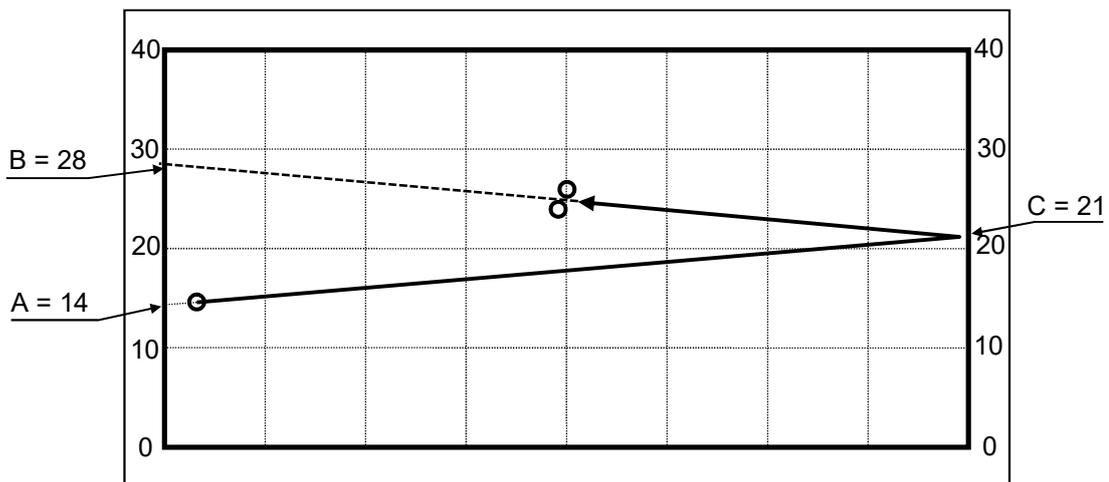
- A est la valeur associée à la bille n°1
- B est la valeur associée à l'endroit où l'on veut arriver sur la bille n°2
- C est le point de visée sur la bande avant

Ces trois valeurs doivent être liées par la relation : $C = (A + B) / 2$

Si les trois valeurs ne satisfont pas cette relation, l'hypothèse sur le point de visée doit être modifiée jusqu'à obtention du bon résultat.

Sur l'exemple ci-dessous :

- la bille 1 est en : $A = 14$
- l'arrivée souhaitée est en : $B = 28$
- la visée est donc en : $C = (14 + 28) / 2 = 21$



Quoi de plus simple ?

Attention à bien jouer ce coup sans effet ! Un bon truc est de prendre la longueur de flèche la plus courte possible, ce qui minimise les conséquences d'un éventuel fauchage.

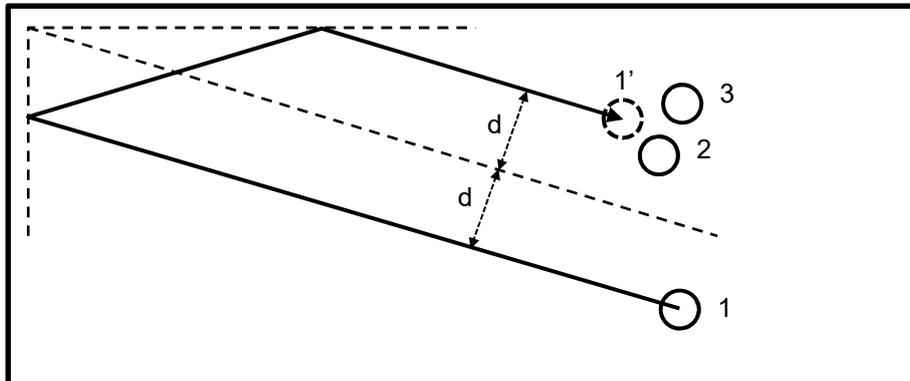
Remarque 1 : les valeurs de A, B et C doivent être repérées en face des mouches, au niveau de la ligne imaginaire située à une demi-bille de la bande.

Remarque 2 : sur le cas présenté, l'incidence est très proche de la perpendiculaire à la bande. Le glissement n'est donc pas significatif. Dans le cas contraire, il faudrait modifier légèrement la visée, surtout sur tapis neuf.

Remarque 3 : ce système a été illustré ci-dessus pour un coup de bande avant dans la longueur du billard. La méthode est bien évidemment valable sans modification pour une bande avant dans la largeur.

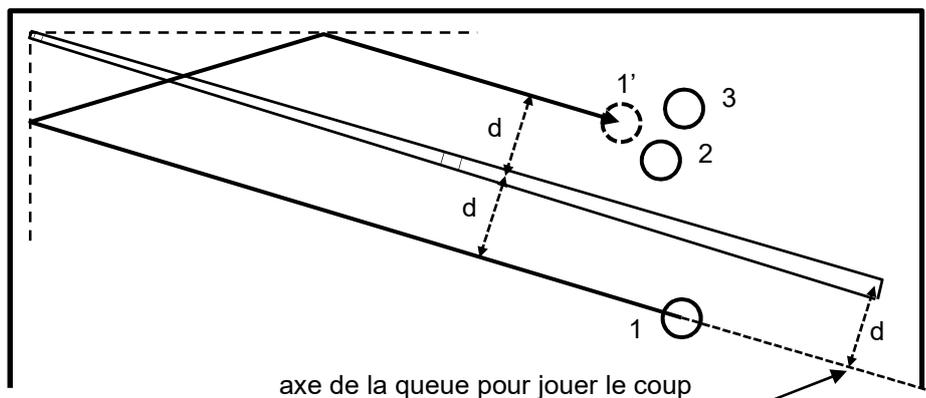
4.2 - Les coups par deux bandes avant

L'angle de réflexion étant (théoriquement) égal à l'angle d'incidence sur chacune des deux bandes, faisant entre elles un angle de 90° , on comprend aisément que la direction de retour du coin est parallèle à la direction d'arrivée. De plus, la ligne parallèle aux directions d'arrivée et de retour du coin, située à mi-distance entre ces deux lignes, arrive au coin.



On peut en déduire une méthode simple pour déterminer le point à viser pour faire deux bandes avant le point.

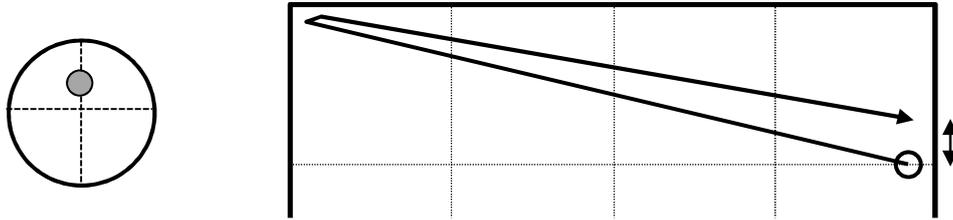
- 1) poser le procédé de la queue à une demi-bille du coin
- 2) faire une hypothèse sur l'angle d'incidence permettant d'atteindre l'arrivée souhaitée (1')
- 3) mesurer (avec la main par exemple) la distance d entre la position de la bille 1 et la queue
- 4) reporter cette distance de l'autre côté de la queue au niveau de l'arrivée souhaitée
- 5) si le point obtenu ne correspond pas à la position 1' souhaitée, faire pivoter la queue et recommencer. En général, on trouve la bonne orientation dès le deuxième essai.
- 6) lorsqu'on a déterminé le bon angle d'incidence, il ne reste plus qu'à décaler la queue parallèlement à la direction déterminée jusqu'à passer par la position de la bille 1. La seule difficulté de cette méthode consiste à bien rester parallèle à la direction déterminée. Pour ceux qui éprouvent des difficultés lors de cette dernière étape, une bonne méthode consiste à reporter la distance d déterminée précédemment au niveau du talon de la queue et de s'aider ainsi des mouches pour obtenir l'endroit où positionner le talon de la queue (voir schéma ci-dessous).



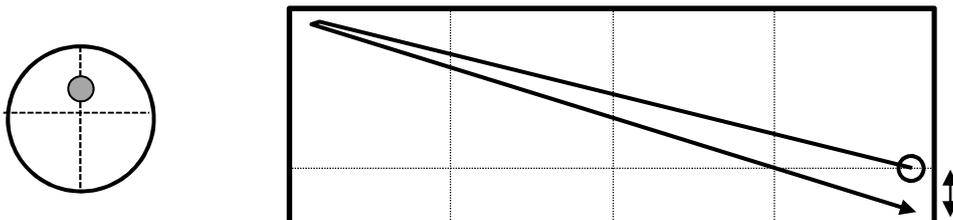
Cette méthode a l'avantage d'être assez simple mais elle a un inconvénient : si on l'applique sans correction, on manque le point. On le manque toujours du même côté : ceci peut être attribué au fait que notre bille prend toujours un peu d'effet au contact de la première bande, ce qui modifie légèrement la direction de rejet par la deuxième.

La correction à apporter dépend du billard. Avant de commencer une partie, on teste le billard de la manière suivante :

1) Grande bande en premier :



2) Petite bande en premier :

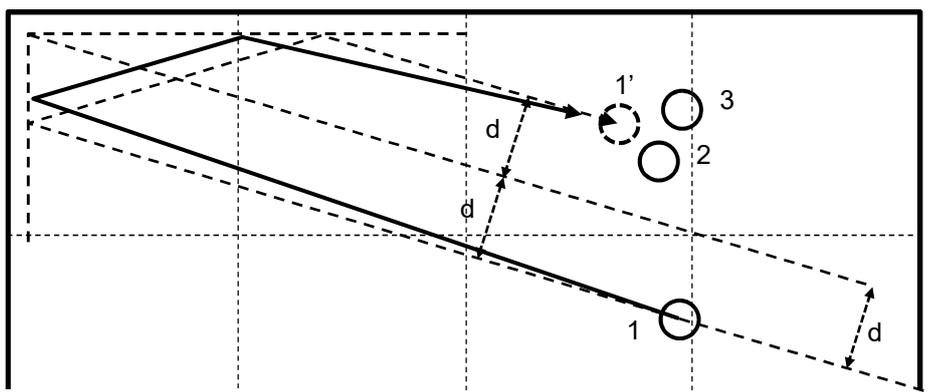


Dans les 2 cas, on remarque que la bille ne revient pas à sa position de départ, ce qui illustre bien le problème rencontré précédemment.

On note le décalage obtenu avec une mouche de biais par rapport à la petite bande. On obtient en général le même décalage dans les deux cas. Si ce n'est pas le cas, il faudra s'en souvenir. On effectue le même test avec 2 mouches de biais. On obtient le plus souvent un décalage double du précédent.

Le décalage obtenu pour une mouche de biais est généralement de l'ordre de 3 dixièmes de mouche ; souvent moins sur un tapis neuf mais on a quelquefois des surprises ; quelquefois plus sur un tapis en fin de vie ou avec des billes sales.

Après application de la méthode décrite page précédente, il suffit de rapprocher la visée du coin, en décalant l'axe de la queue d'une valeur égale à la moitié du décalage correspondant au biais du coup.



Ici, le biais est d'un peu plus d'une mouche. Si on a trouvé un décalage de 3 dixièmes de mouche en testant le billard, il va ici falloir décaler **l'axe du coup de queue** de la moitié de 4 dixièmes de mouche, soit 2 dixièmes. Cela représente ici environ 1.5 dixièmes de mouche pour la visée. Si cette méthode vous paraît (comme à moi) un peu fastidieuse, entraînez-vous sur ces coups suffisamment pour bien sentir le décalage nécessaire. Vous n'aurez alors plus à le calculer. Le test préalable du billard reste nécessaire.

Autre méthode utilisable dans la longueur du billard :

En repartant de la méthode 3 pour les coups par une bande avant, la formule précédente devient :

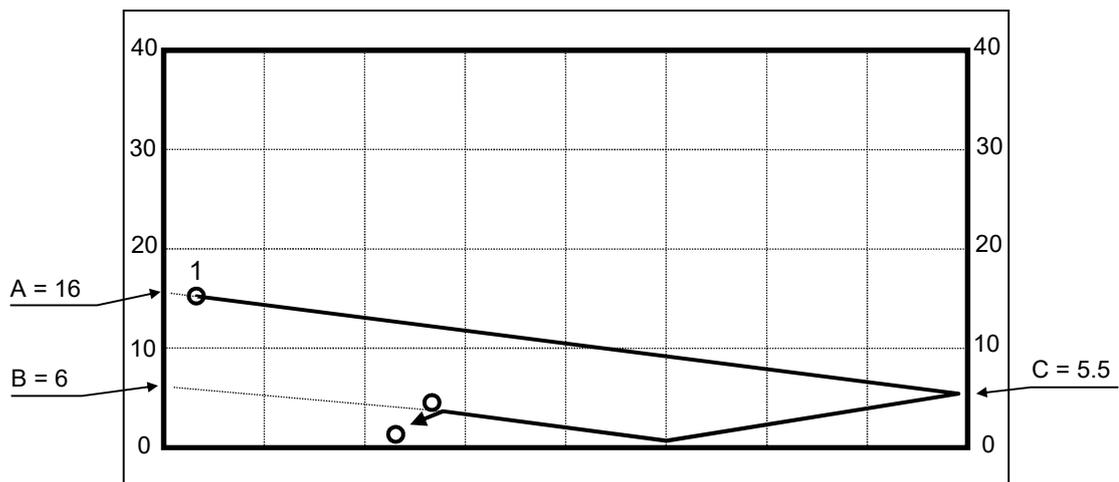
$$C = (A - B) / 2 + 1 - x$$

Cela se complique malheureusement un peu. Pas tant que cela en fait ! Tous ces termes figurent ici pour des raisons bien précises.

- le terme $(A - B) / 2$ résulte de la simple géométrie de base
- le $+ 1$ permet de tenir compte du fait que le centre de la bille ne va pas jusqu'à la grande bande ; la bille étant renvoyée au niveau de la ligne imaginaire située à un rayon de bille de la bande
- le $- x$ enfin est la correction calculée ou estimée précédemment

Dans le cas présenté ci-dessous :

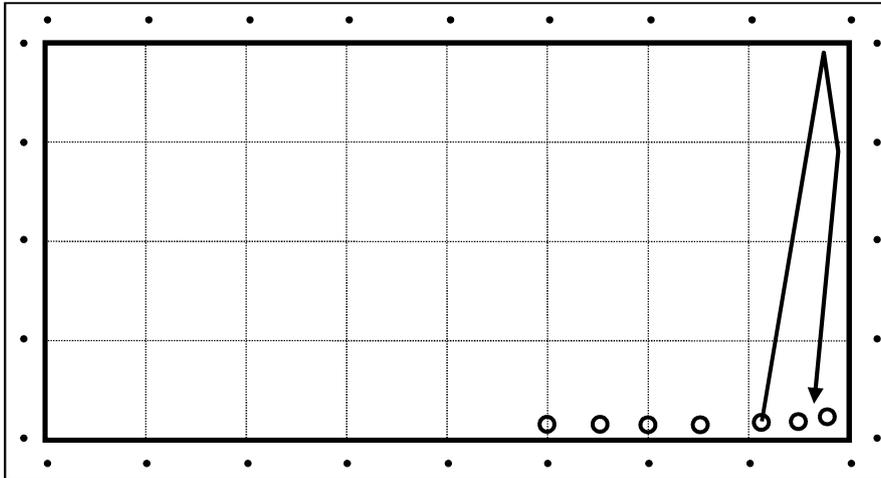
- la bille 1 est en : $A = 16$
- l'arrivée souhaitée est en : $B = 6$
- la correction estimée est : $x = 0.5$
- la visée est donc en : $C = (16 - 6) / 2 + 1 - 0.5 = 5.5$



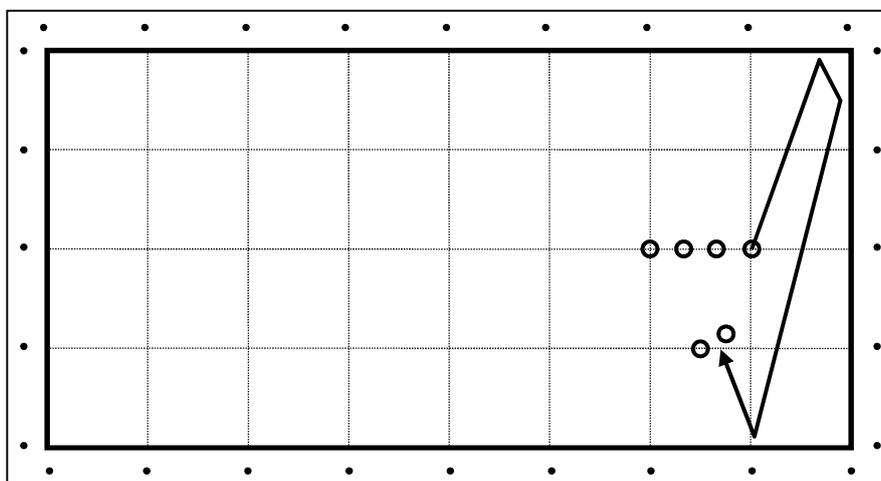
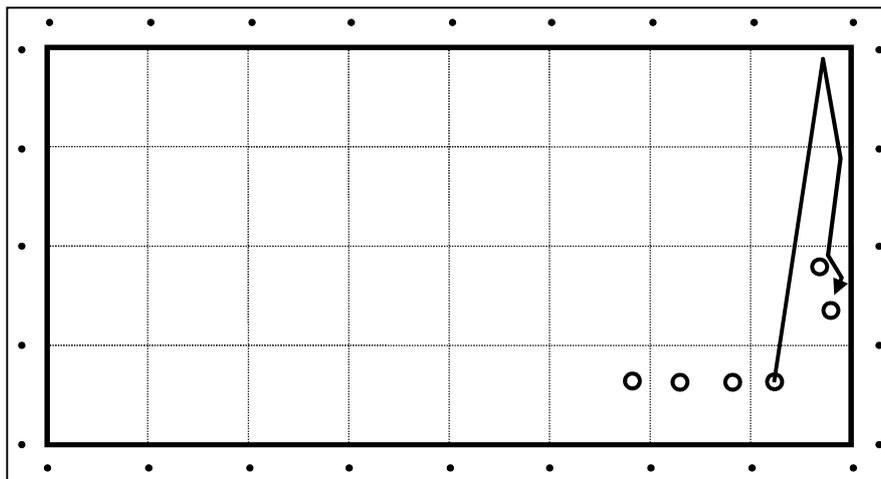
Remarque 1 : les valeurs de A, B et C doivent être repérées en face des mouches, au niveau de la ligne imaginaire située à une demi-bille de la bande.

Remarque 2 : ce système a été illustré ci-dessus pour un coup de bandes avant dans la longueur du billard. La méthode est bien évidemment valable sans modification pour deux bandes avant dans la largeur.

Entraînement : on jouera ce coup de préférence par deux bandes avant et non une seule. La raison en est que la principale cause d'erreur sur le une bande avant résulte de l'effet. Dans le cas du coup en deux bandes, une légère quantité d'effet (que l'on évitera évidemment de mettre) modifie plus faiblement la direction finale de la bille 1 que lors d'un coup par une bande avant. On choisira donc cette solution qui offre un léger droit à l'erreur. Placer la bille 1 en différents endroits pour bien ressentir la correction à apporter.



Pour finir, 2 coups de trois bandes par 2 puis 3 bandes avant :



Cette dernière figure n'est évidemment utile que si on joue au 3 bandes.

5 – Les compensations

Nous n'avons jusqu'à maintenant abordé que les trois coups de base du billard, à savoir le coulé naturel, le coup d'éclatement et le rétro bille basse.

Le joueur de billard dispose de nombreux outils pour modifier le parcours de sa bille en jouant sur les différents paramètres des coups :

- effet latéral
- hauteur d'attaque
- coup de queue :
 - longueur de flèche et limage
 - position de la main arrière sur le fut de la queue
 - tenue du fut
 - inclinaison de la queue
 - puissance

Nous allons examiner ces divers modes de compensation en indiquant les principales applications et difficultés associées. Nous ne rentrerons pas trop dans les détails car on pourrait écrire un livre entier sur cet unique sujet. Des détails supplémentaires seront introduits dans les différents chapitres de l'ouvrage.

5.1 – L'effet latéral

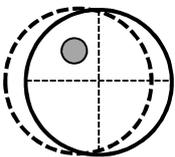
Il faut considérer l'effet comme une compensation ; il faut avoir compris (et assimilé) le sans effet avant de rechercher une compensation avec de l'effet lorsque les limites du sans effet sont atteintes.

Avant de parler de ses nombreux avantages, parlons des inconvénients de l'effet.

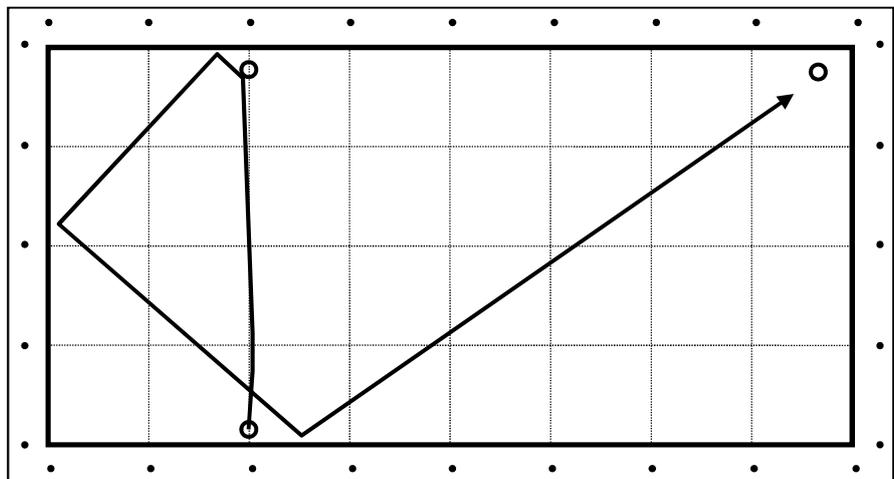
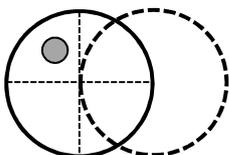
1) L'effet rend plus difficile la visée de la quantité de bille, car on ne vise plus le même point sur la 2, ou à côté de la 2, que dans le coup joué sans effet

2) L'effet modifie légèrement la direction de la bille 1 avant qu'elle n'ait rencontré le moindre obstacle (bille ou bande). La raison en est que la queue ne peut être rigoureusement horizontale et que l'on effectue un début de massé en mettant de l'effet. Ceci est particulièrement visible lorsque l'on doit communiquer de l'effet à une bille collée à la bande. Il faut alors corriger la quantité de bille visée en tenant compte de la déviation. Sur cet exemple, si on met un procédé d'effet à gauche, il faut viser légèrement à droite du plein de la bille 2 si on veut la toucher demi-bille à gauche. Sur le dessin ci-dessous, la courbe est volontairement exagérée pour bien illustrer le phénomène.

On vise :



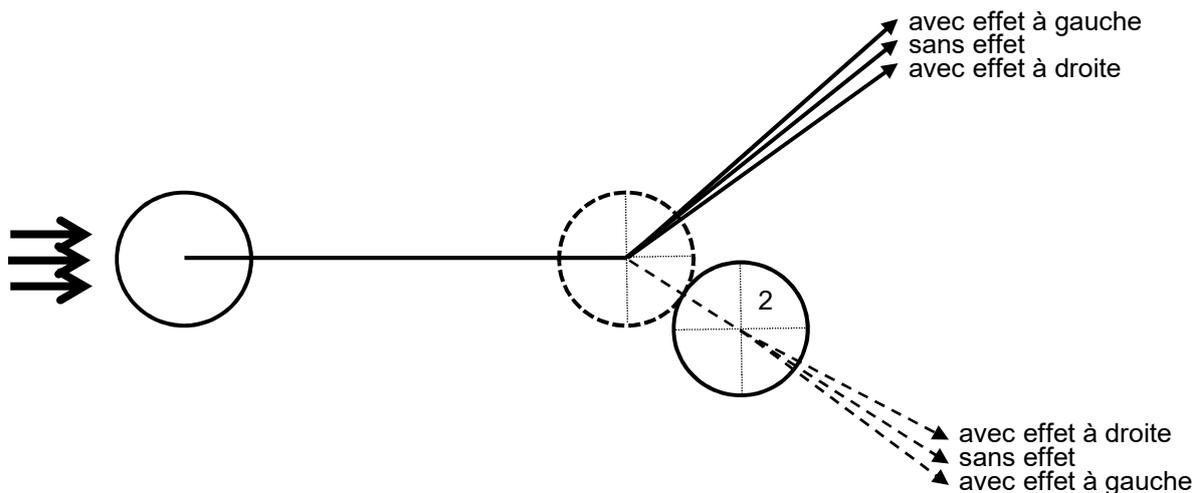
pour toucher :



3) L'effet modifie très légèrement la direction que prend la bille 1 après le choc sur la 2. L'effet du côté de la bille 2 qui subit le choc (aussi appelé effet du côté de la 3) défavorise le coulé et le rétro en favorisant l'éclatement. L'effet inverse (ou effet du côté de la 2) favorise le rétro et le coulé en défavorisant l'éclatement. Ce phénomène a été classé parmi les inconvénients, mais il peut aussi être utilisé par le joueur en cas de besoin, en particulier lorsque l'angle du coup naturel ne convient pas, mais de très peu.

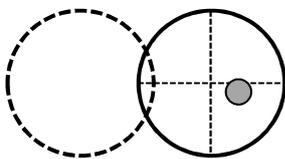
4) L'effet modifie très légèrement la direction que prend la bille 2 après le choc avec la 1. L'effet du côté opposé à la bille 2 qui subit le choc écarte cette 2 de la direction du coup de queue alors que l'effet inverse la rapproche de cette direction.

Le schéma ci-dessous illustre ces deux phénomènes dans le cas d'un coulé naturel sur touche demi-bille avec et sans effet :

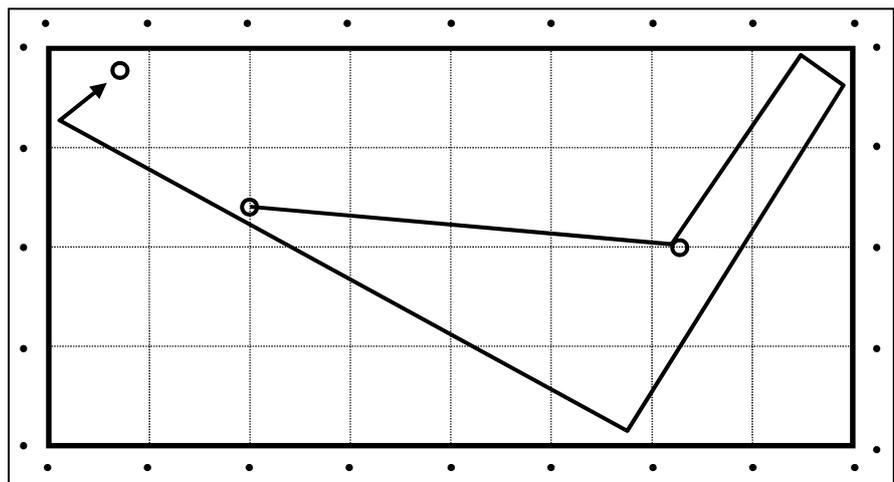
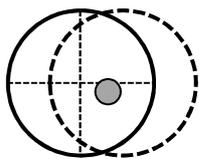


5) En cas de coup de queue très puissant, l'effet sur la bille 1 entraîne une flexion excessive de la flèche du côté de l'effet donné. Il s'ensuit une modification de la direction que prend la bille du côté inverse à l'effet. Il faut alors penser à corriger la visée en conséquence. Plus la flèche est flexible, plus ce phénomène est sensible. Sur l'exemple ci-dessous, ce trois bandes qui nécessite un coup de queue assez appuyé impose de toucher 3/4 de bille à gauche avec un procédé d'effet à droite. Avec une flèche de qualité courante, il faut alors décaler la visée de plus d'une bille vers la droite de la 2.

On vise :



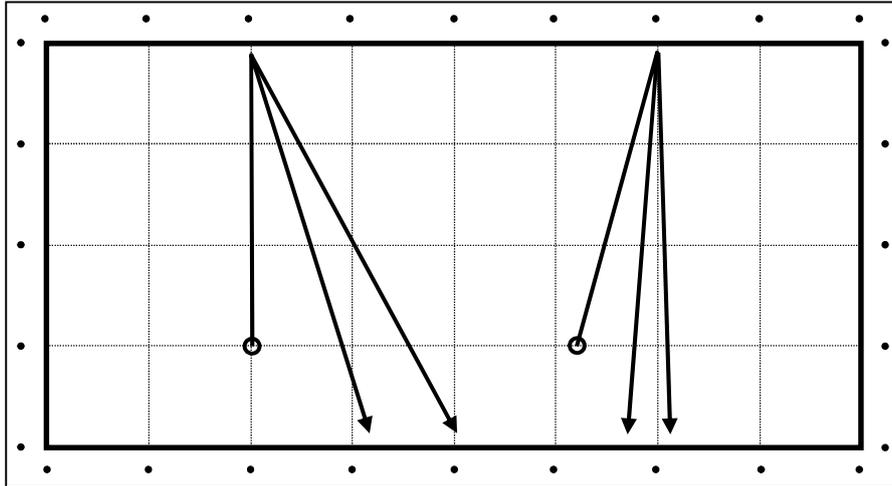
pour toucher :



Avec une flèche très rigide, il aurait suffi de viser pleine bille.

Voyons maintenant à quoi peut bien servir l'effet latéral :

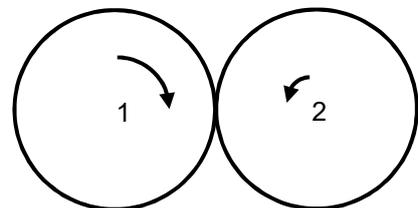
1) L'effet modifie la direction naturelle d'une bille rejetée par une bande. Une bille arrivant perpendiculairement à une bande, ayant été attaquée avec un procédé d'effet, repart de cette bande avec un angle de réflexion variable en fonction de l'état du matériel. Cet angle correspond à un peu plus d'une mouche dans la largeur pour du matériel neuf, et peut parfois atteindre 2 mouches ou plus pour du matériel usagé. Il importe donc de tester le matériel avant de commencer une partie. On testera également la réponse des bandes à l'effet contraire, généralement plus faible que pour une incidence perpendiculaire.



2) L'effet est une énergie supplémentaire de la bille qui peut permettre de lui redonner de la vitesse au contact de la bande.

3) Une partie de l'effet de la bille 1 se transmet à la 2 lors du choc. La bille 2 prend de l'effet de sens contraire à celui de la 1. Le phénomène résulte du frottement entre les deux billes lors du choc.

L'effet communiqué à la bille 2 est beaucoup plus faible que l'effet initial de la bille 1. Il est d'autant plus important que la touche de bille a été grosse. Il est maximal pour une touche pleine bille avec un coup de queue de vitesse.

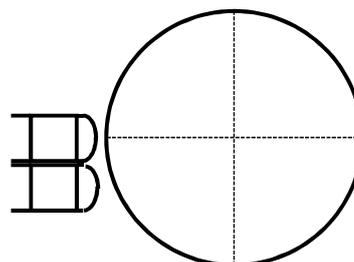


En résumé, l'effet est de nature à aider à contrôler le trajet des billes 1 et 2 ainsi que la vitesse de la 1.

Attention, après son choc sur la bille 2, la perte de vitesse de la 1 rend l'effet qui lui reste plus important qu'au départ, par rapport à la vitesse restante. Ce phénomène est exploité dans certains coups pour grossir la bille 3. C'est l'effet développé bien connu, notamment des joueurs de trois bandes. Correctement maîtrisé, ce phénomène permet d'augmenter notablement la sécurité de certains coups.

Si vous éprouvez des difficultés pour toucher la bonne quantité de bille avec de l'effet, une bonne méthode consiste à viser dans un premier temps la quantité de bille souhaitée sans effet, puis à décaler la queue **parallèlement à sa direction initiale** de la quantité d'effet désirée. Le schéma ci-dessous illustre cette méthode :

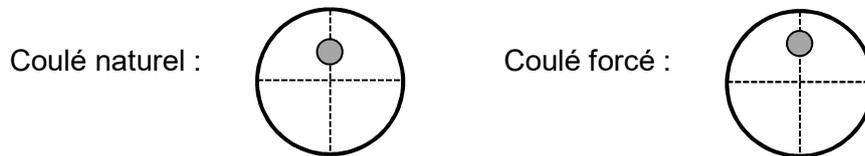
- 1) viser la quantité de bille sans effet
- 2) décaler de la quantité d'effet désirée (ici un procédé)



5.2 – La hauteur d’attaque

Sur la base du coulé naturel :

En remontant l’attaque pour arriver à un procédé et demi au-dessus du centre – on dit alors qu’on attaque “en tête” - on peut obtenir un coulé forcé. La bille arrive alors sur la 2 avec une rotation supplémentaire vers l’avant.



L’angle de rejet sur la 2 est alors légèrement inférieur à celui obtenu avec un coulé naturel. Nous verrons plus loin quelques utilisations de ce mécanisme augmenté.

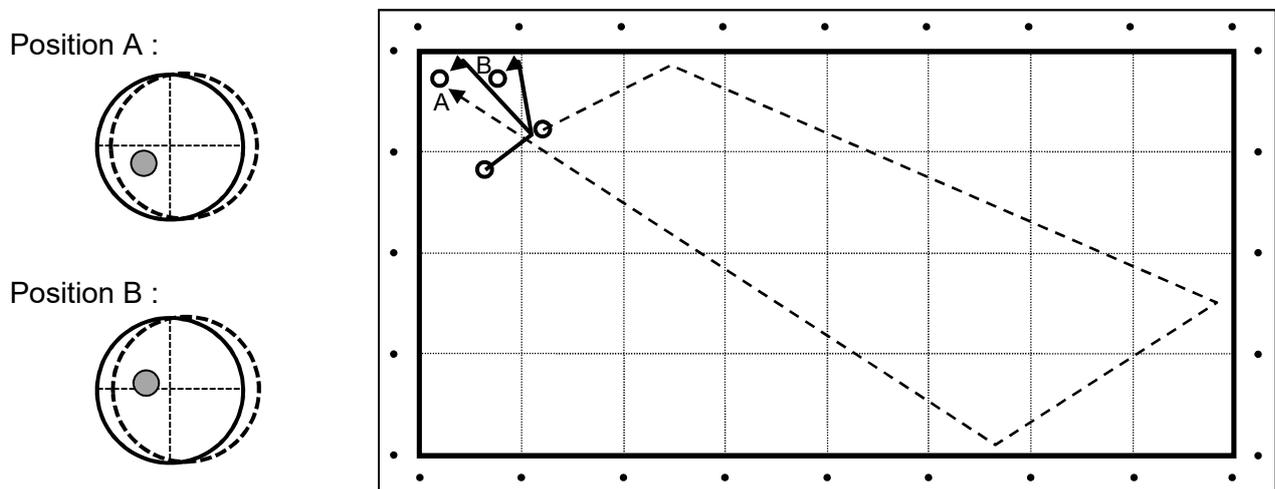
Attention, comme on est proche de la limite de la zone de fausse queue, on ne peut pas mettre beaucoup d’effet latéral sur ce type de coups.

Sur la base du coup d’éclatement :

Nous avons vu précédemment qu’il fallait abaisser l’attaque pour jouer un coup d’éclatement lorsque la bille 2 est assez éloignée. Cela permet de décaler vers l’avant l’endroit où notre bille commence à rouler.

On peut également abaisser l’attaque sur un coup d’éclatement pour ouvrir un peu l’angle de rejet sur la 2 ; pour ajouter un peu de rétro en quelque sorte.

On peut aussi remonter très légèrement l’attaque pour refermer un peu l’angle. C’est alors un coup très délicat qu’il faut suffisamment travailler avant de le tenter en match. La difficulté est que quelques millimètres au-dessus de l’équateur modifient considérablement la direction de la bille après le choc. Voici un exemple :



Sur cette position, la bille 2 revient parfaitement dans le coin à condition de jouer quasiment pleine bille, ce qui est parfait pour l’amorti sur la 3.

Si la bille 3 est en A, on joue le coup d’éclatement, presque plein à gauche, avec un procédé d’effet à gauche et un bon demi-procédé de bas pour obtenir un rejet légèrement supérieur au 90°.

Si la bille 3 est en B, on joue le même coup mais avec cette fois une attaque quelques millimètres au-dessus de l’équateur. Ce coup est beaucoup plus délicat que l’autre.

Dans tous les cas où on fait un réglage de hauteur sur un coup d'éclatement, il faut impérativement penser à débrancher 2 neurones de notre cerveau :

- celui qui associe attaque basse et coup de queue de rétro
- celui qui associe attaque au-dessus du centre et coup de queue de coulé

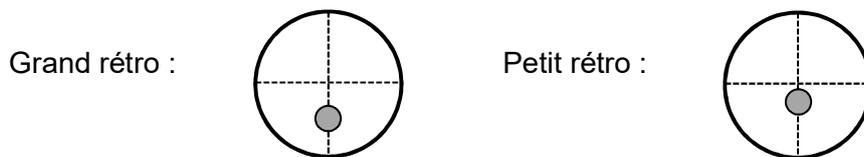
On trouvera dans le chapitre sur les coups particuliers plusieurs exemples de coulés amortis qui sont en fait des coups d'éclatement avec attaque au-dessus de l'équateur.

Sur la base du rétro :

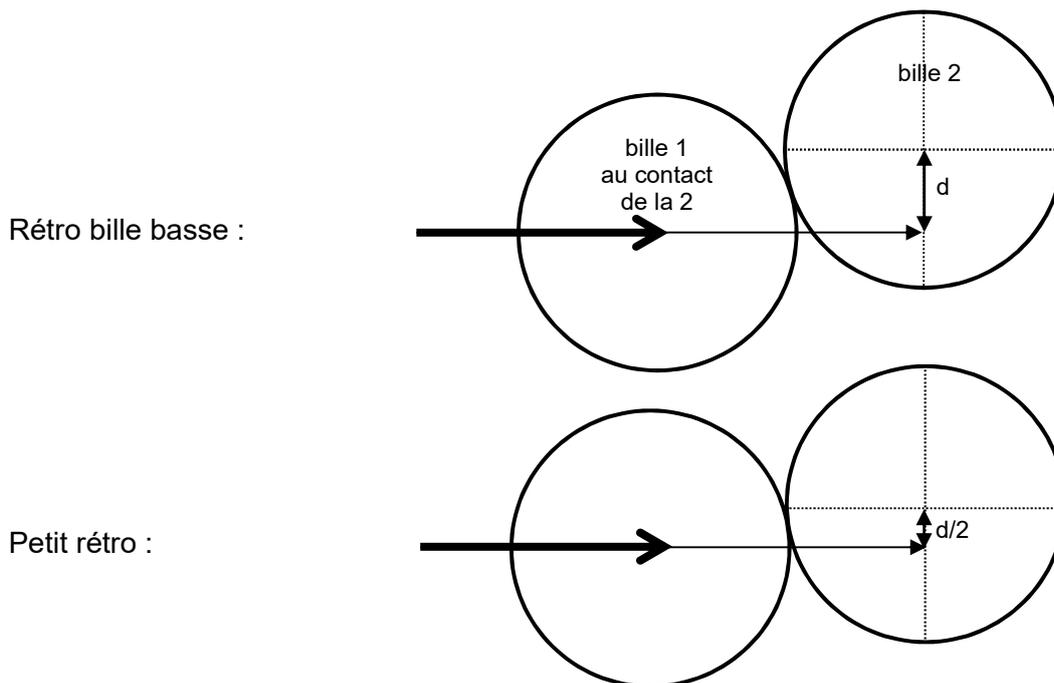
Au moins une chose est certaine : on ne peut pas abaisser l'attaque.

On peut par contre remonter la hauteur d'attaque tout en conservant la même direction de recul. On applique alors la recette : **plus plein, moins bas**.

On utilise le plus souvent l'attaque du petit rétro : un bon demi-procédé au-dessous du centre.



Lorsqu'on utilise la hauteur d'attaque du petit rétro, la quantité de bille se détermine facilement. Il suffit de prendre la quantité correspondant à la moitié de l'écart entre le plein et la quantité du rétro bille basse.



Attention, c'est bien un rétro. Il faut donc donner le bon coup de queue, le même que pour le rétro bille basse.

Cette compensation peut être utilisée pour différents objectifs :

- amortir notre bille
- modifier la direction de la bille 2
- "effacer" la courbe du rétro

On trouvera dans le chapitre VIII sur les coups particuliers plusieurs exemples d'application de cette compensation.

5.3 – Le coup de queue

Longueur de flèche et limage

L'amplitude, la vitesse et le rythme du limage sont le reflet du coup de queue à venir. Le limage doit exploiter toute la longueur de flèche. La longueur de flèche dépend donc directement du coup à venir.

- à coup de queue vif, limage rapide
- à coup de queue lent, limage lent
- à coup de queue court, limage court et petite longueur de flèche
- à coup de queue allongé, plus grande longueur de flèche

Position de la main arrière sur le fut ; le poids de la queue :

Sur la plupart des coups de mi-distance, la queue est tenue légèrement en arrière du point d'équilibre, à 10-15 cm de celui-ci. Plus on doit jouer fort et plus on recule la main. Pour les petits coups de près au contraire, on se rapproche du point d'équilibre.

Il faut toujours avoir en mémoire ce principe : **rappel en long, main au talon !**

Tenue du fut :

Sauf pour certains coups très particuliers, il est déconseillé de tenir trop fermement le talon de la queue. Le serrer introduit une raideur préjudiciable à la bonne exécution de la plupart des coups, et tout particulièrement les rétros et les massés. C'est pour cette raison qu'il est conseillé d'installer un caoutchouc sur le fut. Celui-ci permet de maintenir la queue dans la main sans glissement intempestif, sans qu'il soit nécessaire de serrer la prise.

Pour les tout petits coups de queue, comme pour l'américaine par exemple, on allège le plus possible en portant le fut de la queue sur un seul doigt, très près du point d'équilibre.

Les compensations sur le coup de queue :

Lorsqu'on passe d'un billard à un autre, il est quelquefois difficile de retrouver la mesure. On ne cherchera pas à jouer plus ou moins fort car le muscle n'est pas toujours très fiable. On se contentera :

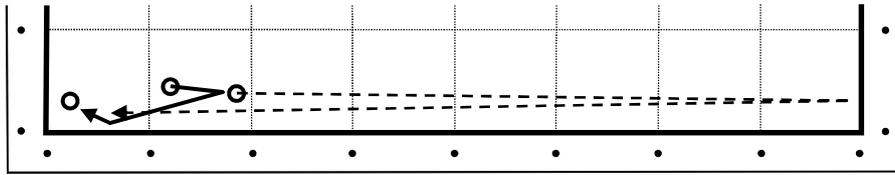
- de ralentir un peu le limage, de raccourcir un peu la longueur de flèche et surtout d'avancer un peu la main arrière si le billard est très roulant
- d'accélérer un peu le limage, d'allonger un peu la longueur de flèche et surtout de reculer un peu la main arrière si le billard ne roule pas beaucoup

Pour tous les coups "standards", pas besoin d'autre compensation. Par contre, quand la situation se complique, on peut être amené à modifier certains paramètres.

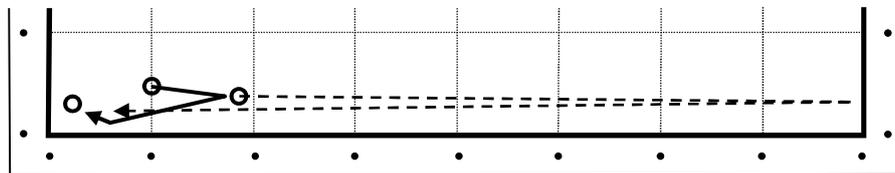
Prenons l'exemple d'un rétro avec rappel de la bille 2 par une bande dans la longueur du billard :

On admet habituellement que le rétro est "confortable" lorsque le recul nécessaire est d'environ un dixième du trajet total de la bille 2. Pour un rappel dans la longueur, le trajet total de la 2 étant de 5 à 6 m, notre bille peut reculer de 50 à 60 cm avec un rétro bille basse. Il faut pour cela que la distance entre les billes 1 et 2 soit suffisante pour permettre d'envoyer le coup, mais pas trop grande afin que le mécanisme de rétro se conserve intégralement jusqu'au choc sur la 2.

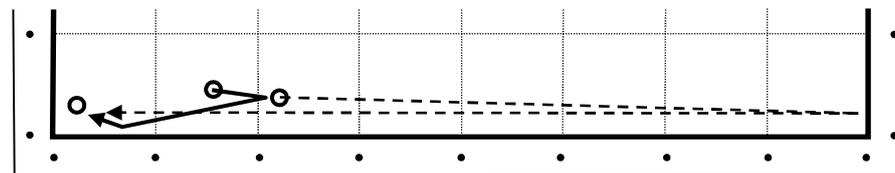
Une distance de 15 à 20 cm semble idéale pour ce type de coups :



Lorsque la distance 1-2 est plus grande, le rétro devient plus difficile. Les privilégiés du mécanisme peuvent exécuter le même rétro avec 25, voire 30 cm d'écart entre la 1 et la 2. Pour les besogneux – dont je fais partie – il existe une possibilité : on lève le talon de la queue sans modifier les autres paramètres du coup. Cette inclinaison d'une quinzaine de degrés permet de faire sauter imperceptiblement notre bille qui ne perd pas de mécanisme par frottement sur le tapis tant qu'elle ne le touche pas. On conserve alors notre mécanisme de rétro un peu plus longtemps. Cela permet de jouer ce rétro jusqu'à une distance de 30 cm environ.



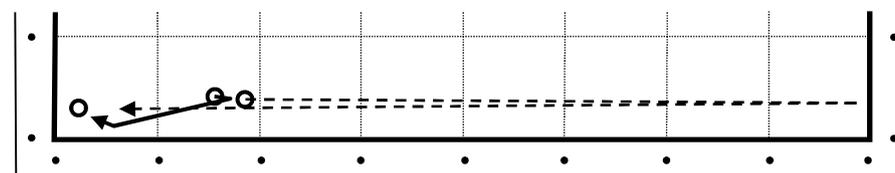
Cette méthode permettant de mettre un peu plus de mécanisme de rétro sans jouer plus fort permet également de reculer un peu plus lorsque la bille 2 n'est pas trop éloignée. Avec une distance 1-2 de 20 cm, on peut ainsi reculer de 70 à 80 cm au lieu de 50 à 60.



Au-delà, il faut chercher un autre coup, ou accepter que la 2 revienne beaucoup trop vite.

Lorsque la distance 1-2 se réduit, on modifie le coup de queue de la manière suivante :

- de 10 à 15 cm, on réduit la longueur de flèche et on augmente la vitesse du limage
- de 5 à 10 cm, on relève progressivement le talon de la queue et on remonte le chevalet en conséquence, tout en visant toujours un procédé et demi au-dessous du centre de la bille. On réduit encore la longueur de flèche et on utilise le chevalet du coulé.



Au-dessous de 5 cm, cela se complique. On trouvera une méthode spécifique dans le chapitre sur les coups particuliers et astuces.

Dans le cas d'un **coulé forcé** nécessitant beaucoup de mécanisme, on peut être amené à avancer la main sur le fut pour la rapprocher de l'équilibre. On met ainsi autant de mécanisme avec un peu moins de puissance. Le mécanisme devient alors plus important relativement à la vitesse de la bille. On retrouvera cette compensation pour les coups avec redoublement de bande dans le chapitre sur les coups particuliers.

Autre possibilité de compensation sur le coup de queue : **incliner la queue.**

On vient de voir que l'inclinaison pouvait aider à réaliser certains rétros.

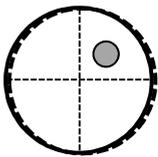
On peut également lever le talon de la queue et mettre de l'effet pour utiliser la courbe obtenue en réalisant un coulé naturel. Cette trajectoire courbe permet alors de jouer en mesure, ce qui ne serait pas possible avec un coup d'éclatement. Voici un exemple :

Pas de rappel possible ; tout juste un coup d'éclatement en demi-bille sur la bille de droite, pour un rappel par 3 bandes, en essayant de déborder l'autre bille par rapport au coin : difficile et aléatoire.

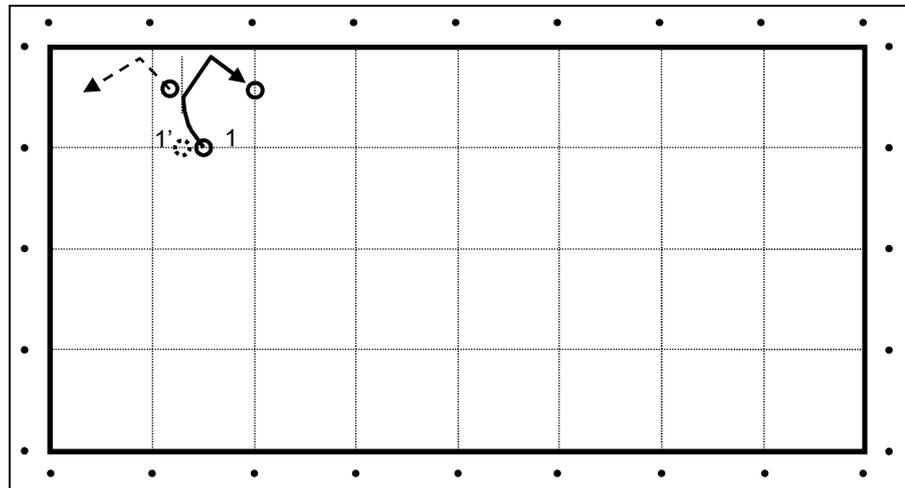
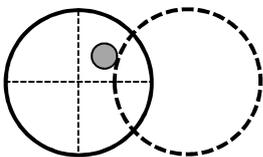
Si notre bille était en 1', pas de problème : on jouerait la bille de gauche 1/4 de bille en coulé naturel avec effet à droite. On pousserait cette bille vers le coin et on se placerait sur l'autre bille pour un rappel ; un coupé ou une variante.

On va faire comme si : on va mettre notre bille sur la bonne trajectoire en visant pleine bille avec un procédé d'effet à droite, en relevant le talon de la queue pour incliner celle-ci d'une vingtaine de degrés. Notre bille décrit alors une courbe qui va la placer sur la bonne ligne de touche de la 2.

Visée :



Touche :



Attention, il est important de bien pénétrer dans notre bille afin de la porter quasiment jusqu'à la 2. On risquerait sinon de tourner trop tôt et de la toucher trop fine.

Les possibilités offertes par ces coups courbés seront largement exploitées dans le jeu du coin que nous verrons plus loin. Ils sont délicats et méritent une bonne dose d'entraînement.

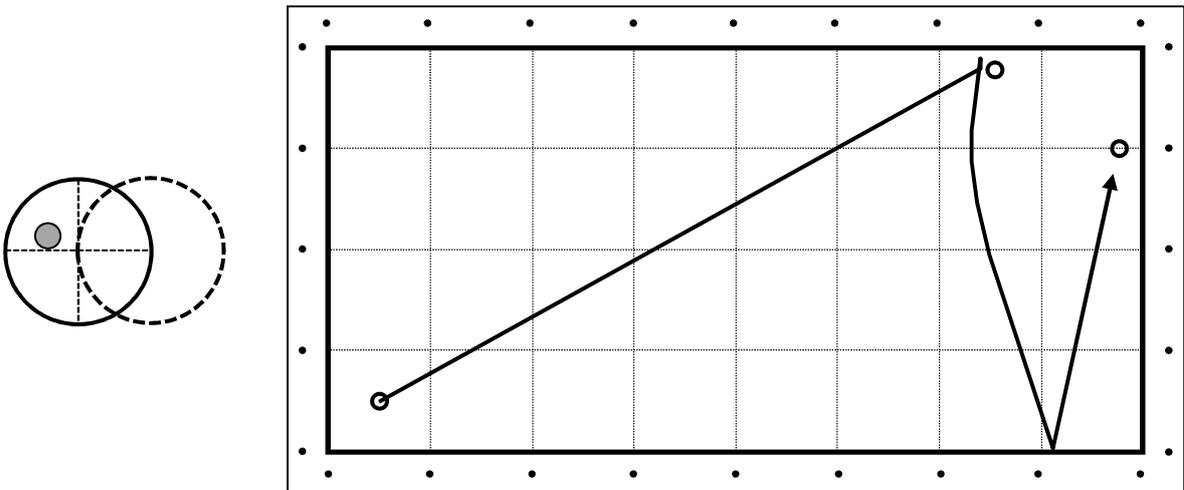
Enfin, lorsque lever le talon de la queue ne suffit plus, il est souvent possible d'obtenir la courbe nécessaire avec un demi-massé. La difficulté augmente alors ; entraînement indispensable !

Dernier mode de compensation que nous allons étudier maintenant : **la puissance du coup**

Sur les coups avec mécanisme, rétros et coulés (naturels ou forcés), mais aussi piqués et massés, la bille du joueur ne prend pas sa direction finale immédiatement après le choc, mais après un parcours dans la direction du coup d'éclatement correspondant à la quantité de bille touchée. La longueur de cette première partie de parcours dépend de deux facteurs principaux :

- la quantité de bille touchée : plus on prend de bille et plus elle est courte
- la force du coup : plus on joue fort et plus elle est longue

Dans certains cas, il faut minimiser cette courbe et retarder son apparition. En voici un exemple :



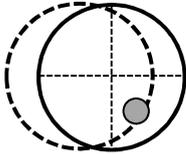
Pas de coup évident sur cette position.

On joue demi-bille, attaque proche de l'équateur avec maximum d'effet à gauche. On appuie vraiment le coup afin que la courbe ait lieu le plus tard possible. On attaque près de l'équateur pour minimiser cette courbe malheureusement inévitable du fait de la distance à parcourir avant de toucher la 2 et de la proximité de la bille 2 de la grande bande.

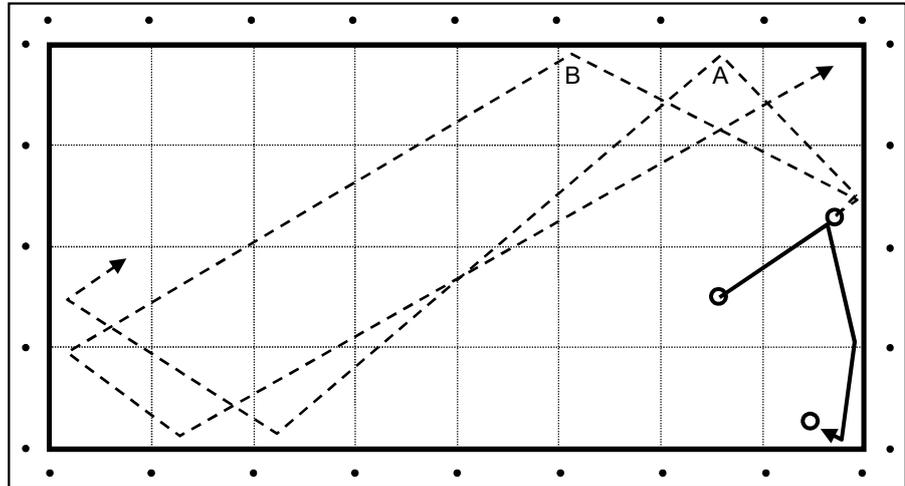
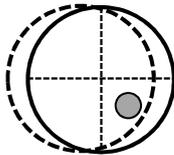
On trouvera dans le chapitre VIII Coups à connaître – Trucs et astuces un certain nombre d'exemples d'utilisation de ces courbes en liaison avec la force du coup.

Nous avons vu précédemment que le fait d'arriver très vite sur une bande réduit l'angle de réflexion. Au jeu de la bande, ce phénomène est rarement utilisé pour modifier le parcours de la bille 1, mais il peut servir pour diriger la 2. Dans l'exemple suivant, on l'utilise pour re-placer la 2 dans une zone favorable.

Coup A :



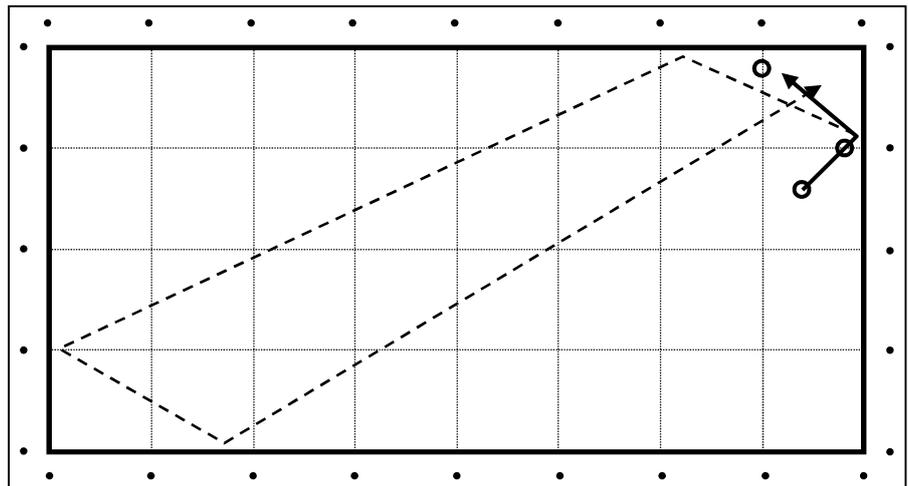
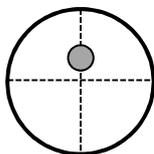
Coup B :



Si on joue ce coup de rétro bille basse par une bande sans compensation, on touche 3/4 de bille et la bille 2 décrit le parcours A pour s'arrêter de l'autre côté du billard.

Une simple compensation plus plein – moins bas (demi-rétro), ne modifierait pas suffisamment la direction de la 2. On va donc jouer un coup d'éclatement avec réglage de hauteur, presque plein avec beaucoup d'effet à droite, attaque un procédé au-dessous de l'équateur. On joue le coup nettement plus fort que pour la variante A. Le trajet de la bille 2 est redressé à la fois par la nouvelle quantité de bille, mais aussi et surtout par l'écrasement de la petite bande. Elle prend alors le coin du bas à gauche dans le bon sens et revient se placer dans le coin en haut à droite (trajet B). Comme notre bille est arrivée à peu près en mesure sur la 3, on a de bonnes chances d'avoir quelque chose d'intéressant à jouer au coup suivant.

Autre exemple :

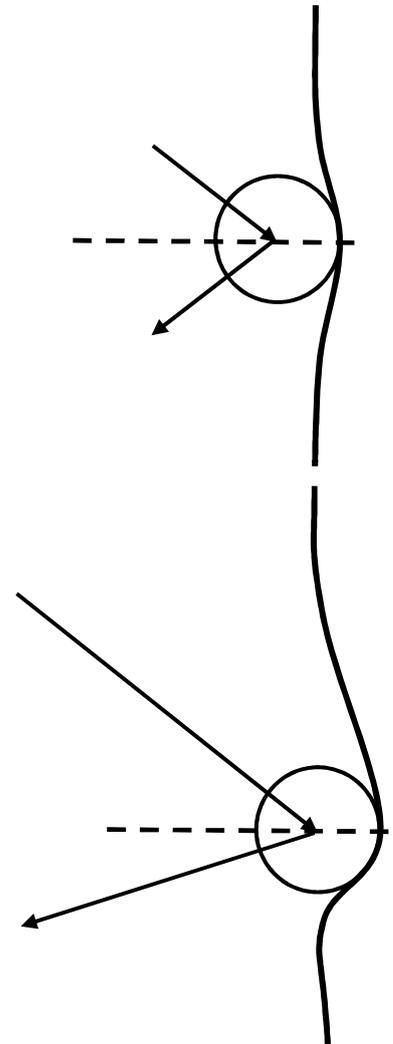


Coulé amorti, attaque un peu au-dessus du centre sans effet. Coup de queue d'éclatement pour amortir la 1. Si on jouait doucement, la bille 2 toucherait la 3. Comme on joue fort, la 2 écrase la bande et l'angle de réflexion est notablement inférieur à l'angle d'incidence. La différence suffit pour éviter la 3.

Pour les curieux, voici l'explication de la réduction de l'angle de réflexion lorsqu'une bille arrive très vite sur la bande.

Lorsque la bille arrive sur la bande avec une vitesse réduite, la bande est écrasée de manière symétrique.

La relation incidence = réflexion est respectée



Lorsque la bille arrive sur la bande à grande vitesse, la bande s'écrase de manière dissymétrique. Le bourrelet de caoutchouc ainsi créé renvoie la bille plus près de la perpendiculaire à la bande.

On a alors réflexion < incidence

III - CONCEPTION DE BASE

La série idéale

La partie vient de commencer.

Mon adversaire m'a laissé une position délicate.

Je tente le coup qui porte et je réussis le carambolage. Un deuxième point ; un troisième très difficile avec un contre évité de peu ; encouragements du public ; mon adversaire tapote sa flèche avec son bleu.

J'ai une position de rappel. Je l'exécute plutôt bien et j'ai les 3 billes dans le tiers du billard, mais je ne domine pas encore...

Un coup de placement bien joué avec un piège bien évité et j'obtiens une nouvelle position de rappel. Rappel bien exécuté et j'ai les 3 billes dans le même coin.

Je m'infiltrerai entre la 2 et la 3 et j'obtiens la position du coin.

Trois ou quatre points dans le coin et je me place un rappel ; américaine possible.

Rappel bien exécuté mais pas d'américaine ; je reprends mon jeu du coin.

Deux ou trois points de plus et placement d'un piqué rentré.

Parfait, j'ai l'américaine le long de la grande bande ; un peu large peut-être mais l'américaine quand-même !

Douze points plus tard, je m'infiltrerai entre les 2 billes et je domine de nouveau vers le coin.

Je pousse la 2 au coin et j'amortis sur la 3 : nouvelle position du coin.

Quelques points, nouveau placement pour un rappel dans la largeur et nouvelle américaine, parfaite cette fois-ci.

Etc.

Et pour cinq...

Cette série-là, nous l'avons tous réalisée... dans nos rêves.

Dans le monde réel, ces satanées billes ne font que ce qu'elles veulent. Avec la complicité du billard lui-même, elles nous tendent tous les pièges possibles. Une partie de bande est une bataille : contre un adversaire qui ne veut pas nous laisser jouer, contre des billes qui n'en font qu'à leur tête (c'est où la tête d'une bille ? Ah oui, en haut) et surtout contre nous-même.

Il faut dire que la bande n'est pas un jeu facile. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder sur le net quelques parties des plus grands joueurs. Ils rament presque autant que nous. Par contre, ils manquent beaucoup moins souvent. Evidemment, ils sont très adroits, mais c'est loin d'être la seule raison. Il y a la dose d'entraînement et une conception sans faille, le tout associé à une concentration et une exécution des plus rigoureuses.

Revenons à ces maudites billes. Il faut leur faire comprendre clairement qui commande !

A la libre et au cadre, il "suffit" de dominer les billes ; à la bande, il faut dominer les billes et les bandes. Nous allons maintenant passer en revue les différentes étapes du début de notre série idéale et donner quelques clés pour obtenir une conception solide. Nous aborderons successivement les sujets suivants :

- les coups d'attente
 - le choix du coup
 - le placement de la 2
- les coups de mi-distance
 - le choix du coup
 - les coups de rappel
 - les coups d'attente-placement
- les pièges
- les contres

1 – Les coups d'attente

1.1 - Le choix du coup

Sur de nombreuses positions des billes, le joueur est confronté à des choix. Plusieurs possibilités s'offrent à lui ; il a donc l'impression d'avoir le choix entre plusieurs solutions. Faire le bon choix n'est pas toujours évident. Voici quelques critères permettant de choisir la meilleure (quelquefois la moins mauvaise) solution.

Supposons que la position des billes ne permette de réaliser ni un regroupement, ni un placement satisfaisant. Voici un premier groupe de 3 critères de choix que nous désignerons par critères principaux :

Critère n°1 : il existe un parcours naturel permettant de réaliser le point. Nous entendons par parcours naturel celui qui correspond à un coup qui porte, avec ou sans effet. Le coup qui porte autorise en effet une certaine marge d'erreur sur la quantité de bille et ne nécessite pas un coup de queue particulièrement délicat. Il permet également de jouer en mesure. Il doit être privilégié lorsque la bille 2 est éloignée de la bille du joueur.

Critère n°2 : la bille du joueur est proche de l'une des deux autres. Il est donc plus aisé de toucher celle-ci avec une bonne précision sur la quantité de bille. On jouera donc de préférence sur cette bille.

Critère n°3 : l'une des deux billes adverses est grosse, c'est-à-dire proche d'une bande mais pas trop, ou mieux encore, proche d'un coin, sans qu'il existe un couloir important entre cette bille et la bande ou le coin. On choisira donc de jouer en premier l'autre bille avec le parcours adapté afin d'avoir une marge de sécurité importante lors de l'arrivée sur la bille 3.

Lorsqu'une solution satisfait simultanément les trois critères, il n'y a pas à hésiter, pas plus que si elle ne satisfait aucun des trois. On peut par contre se poser la question lorsqu'une solution ne satisfait qu'un ou deux des trois critères. Il faut alors savoir choisir.

Le premier exemple qui vient à l'esprit est le point de départ. Le seul critère satisfait est le parcours naturel ; et encore, pas sur tous les billards... Ce n'est donc pas un coup facile. Ce qui le simplifie un peu, c'est qu'on le connaît par cœur.

Critères supplémentaires :

Critère n°4 : le coup choisi doit si possible placer les billes 2 et 3 devant la bille du joueur.

Critère n°5 : le coup choisi doit autant que possible permettre à la bille du joueur de rester proche de la 3 afin d'offrir plus de possibilités au coup suivant (voir le critère n°2)

Critère n°6 : placement intéressant. Sur certains coups d'attente, on peut choisir de placer la bille 2 dans un endroit où elle sera grosse pour le coup suivant, tout en laissant la bille 1 près de la 3.

Critère n°7 : la défense. A certains moments d'une partie, on peut choisir de ne pas prendre le risque de laisser les billes à l'adversaire en position favorable en cas d'échec. Attention notamment si la bille 3 est la rouge !

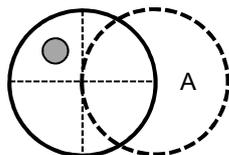
On pourrait encore définir de nombreux autres critères mais nous en resterons là. Les exemples qui suivent illustrent la mise en application des critères de choix du coup dans quelques cas particuliers.

Soulignons encore une fois (mais on ne le répète jamais assez) qu'il faut privilégier au maximum le coup qui porte lorsque les billes 1 et 2 sont éloignées l'une de l'autre. C'est le seul coup qui permette généralement de jouer en mesure et qui autorise de se tromper un peu sur la quantité de bille. On évitera (dans la mesure du possible) de jouer des rétros, des coups d'éclatement ou des coups de finesse lorsque la bille 2 est éloignée.

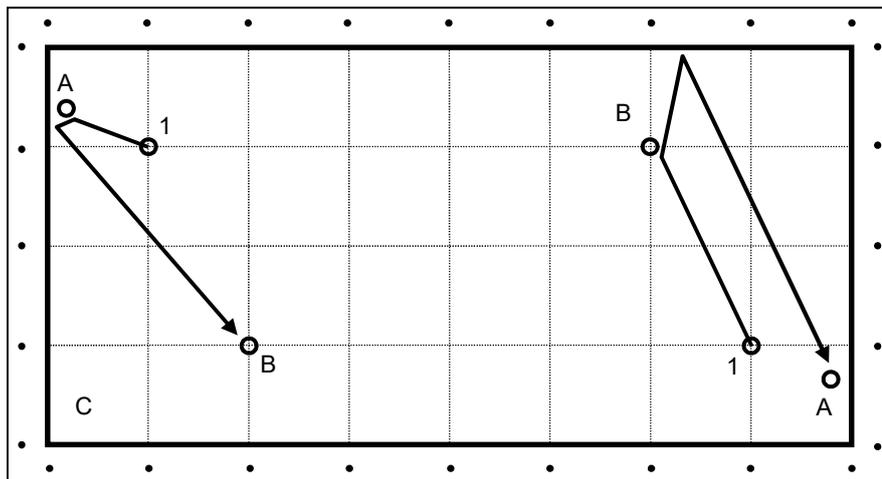
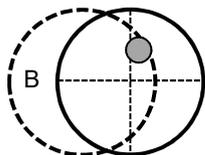
Voici quelques exemples d'application de ces critères dans le choix du coup.

Exemple n°1 :

Parcours de gauche :



Parcours de droite :



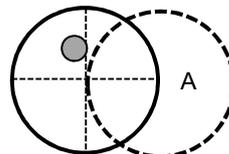
La bille A est proche de la bande. Il existe deux parcours naturels :

1) une bande par la bille A (parcours de gauche). Il faut toucher demi-bille avec un procédé d'effet à gauche. Deux critères sont satisfaits, mais le troisième ne l'est pas ; en effet, la bille B n'est pas grosse. Quelques essais vous convaincront de la difficulté de ce coup, d'autant plus que la position du corps à adopter n'est pas très confortable.

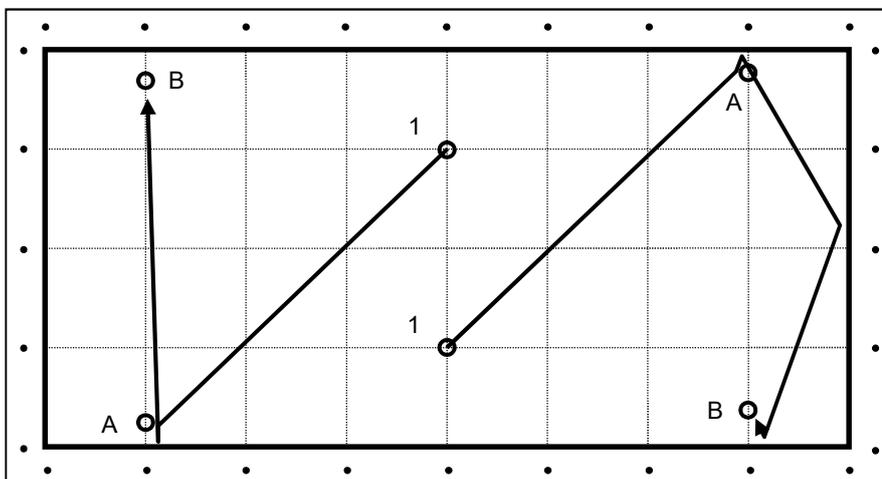
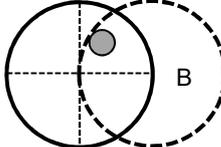
2) une bande par la bille B (parcours de droite). Le parcours est naturel et la bille A est grosse. La bille B est par contre assez éloignée mais on peut se tromper un peu sur la quantité puisqu'il s'agit d'un coup qui porte. On joue donc 2/3 de la bille B, avec un petit demi-procédé d'effet à droite. Cette quantité de bille nous permet de placer la bille B dans le coin C où, espérons-le, elle sera grosse pour le coup suivant, tout en laissant notre bille assez près de la 3.

Exemple n°2 :

Parcours de gauche :



Parcours de droite :



La bille A est près de la bande ; la bille B est à 10 cm environ de la bande.

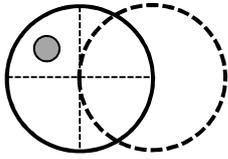
Il existe deux parcours naturels :

1) une bande par la bille A (parcours de gauche) ; coup qui porte sur demi-bille à gauche avec un demi-procédé d'effet à gauche. Pas de difficulté pour l'exécution, mais la bille 3 est minuscule. La bille 2 étant assez éloignée, un seul des trois critères est satisfait.

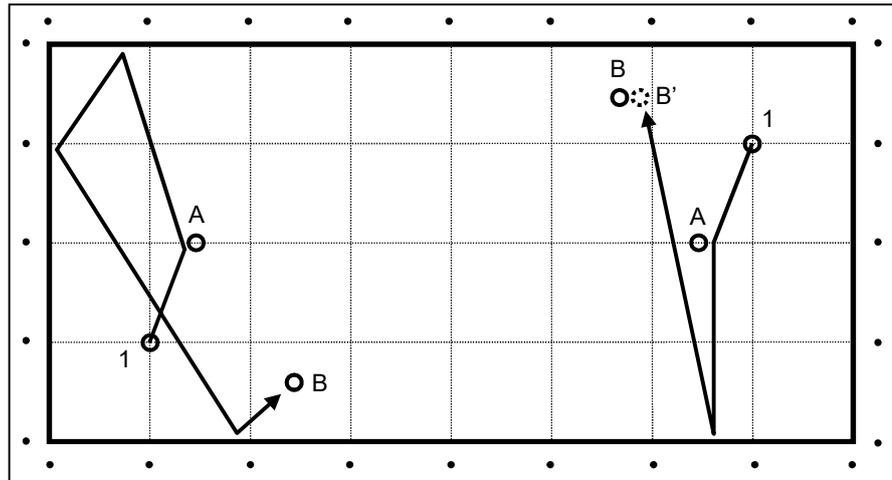
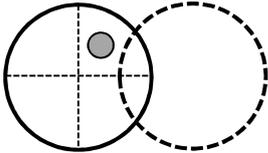
2) bille A demi-bille à gauche, un petit procédé d'effet à droite. Le parcours est naturel et la bille B est grosse puisqu'il est presque impossible de passer dans le couloir du fait de l'incidence d'arrivée de la 1 venant de la petite bande. Deux critères sont satisfaits. On retiendra donc cette solution.

Exemple n°3 :

Parcours de gauche :



Parcours de droite :



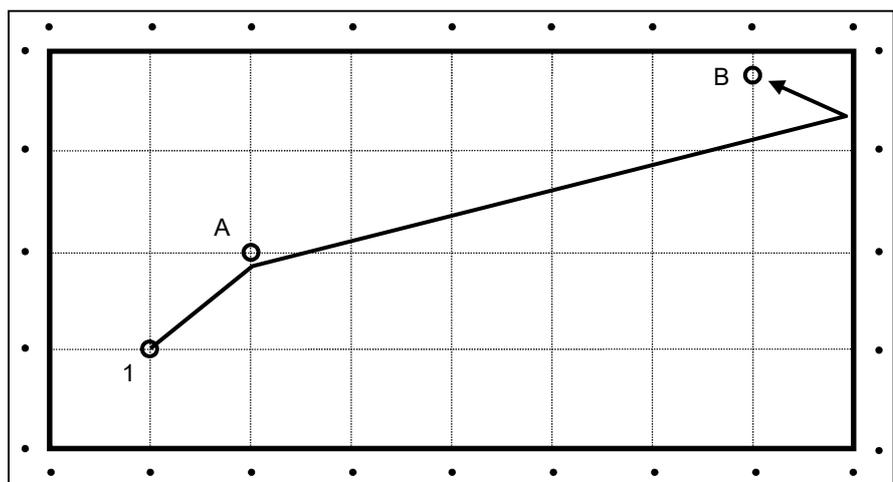
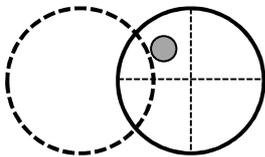
Apparemment, aucune bille n'est grosse.

Il existe un parcours naturel évident : la bille A puis 3 bandes dans le tiers du billard (parcours de gauche). Le seul problème est que la bille B est à 20 cm de la bande. Le couloir entre cette bille et la bande est énorme et difficile à éviter compte tenu la direction d'arrivée de la 1. On ne jouera donc ce coup que si la bille B est à moins de 10 cm de la bande (ou si on joue au 3 bandes).

En fait, la bille B est grosse à condition de bien choisir le parcours qui y conduit : celui de droite. On joue en premier la bille A à gauche, petit quart de bille avec un petit procédé d'effet à droite en cherchant à se tromper plutôt du bon côté. On vise donc non pas la bille B, mais une bille imaginaire B', autorisant ainsi une marge d'erreur à l'arrivée de part et d'autre de cette arrivée théorique. On se donne ainsi deux chances de réaliser le carambolage : par une ou deux bandes.

La première solution satisfait 2 des trois critères mais la bille 3 est petite. La deuxième solution satisfait 2 critères et la bille 3 est grosse, ce qui est tout de même plus sécurisant ; les choix de la quantité de bille et de l'effet constituent la difficulté du coup.

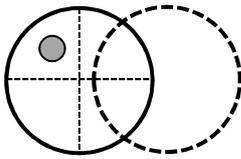
Exemple n°4 :



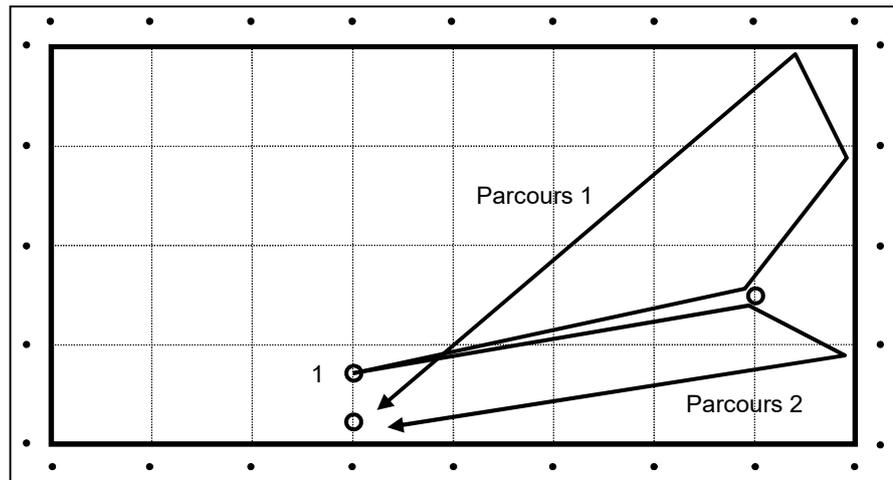
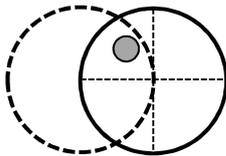
Sur cette position, il n'y a pas à hésiter, les trois critères étant simultanément satisfaits : la bille A est proche, la bille B est grosse et le parcours est naturel. On joue quart de bille à droite avec un procédé d'effet à gauche, coup de queue de coulé naturel.

Exemple n°5 :

Parcours 1 :



Parcours 2 :

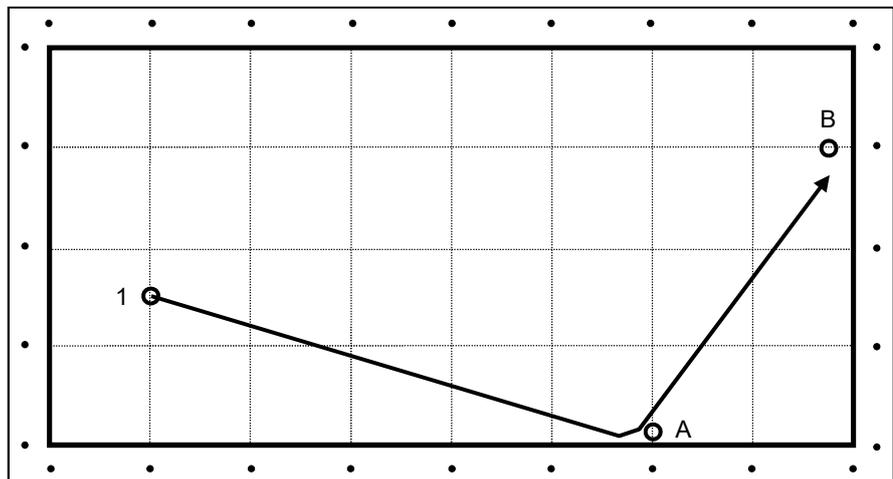
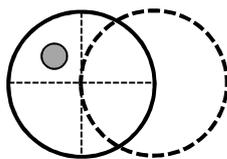


Sur cette position, il existe plusieurs parcours naturels, mais l'un d'entre eux semble plus naturel que les autres (parcours 1) : petit demi-bille à gauche avec un procédé d'effet à gauche. Le coup que nous proposons ne satisfait en apparence qu'un seul des trois critères alors qu'il existe d'autres coups satisfaisant deux critères, notamment en jouant sur l'autre bille. Nous privilégions la facilité d'exécution du fait qu'il s'agit ici d'un coup qui porte, qui ne nécessite donc pas une grande précision sur la quantité de bille.

Autre parcours possible (parcours 2) : demi-bille à droite avec un procédé d'effet retenu (à gauche) ; point par 1 ou 2 bandes ; la bille 2 revient par 2 bandes. Ici la bille 3 est grosse.

Le choix entre ces deux solutions dépend de la possibilité de rappel et de l'existence d'un couloir éventuel entre la bille 3 et la grande bande, ainsi que de l'état du tapis. En effet, le parcours 2 n'est pas réalisable en coup qui porte sur tapis neuf.

Exemple 6 :

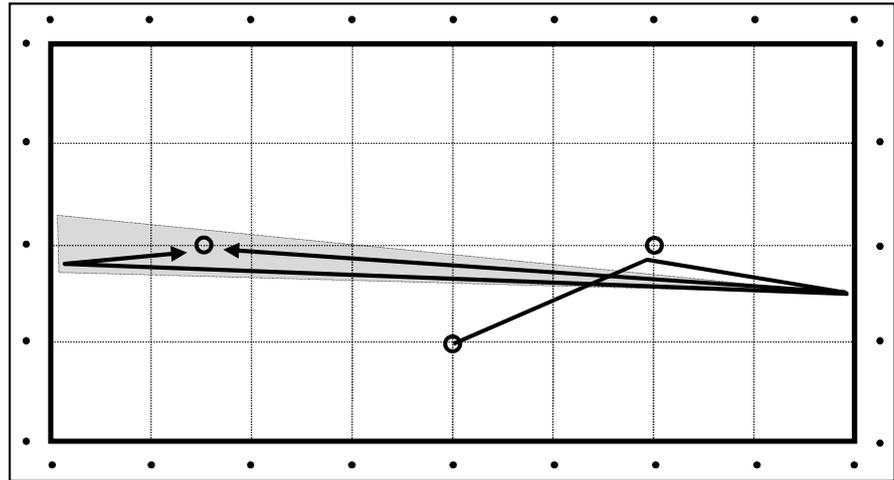
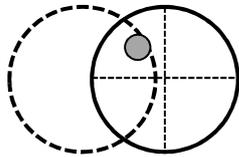


Le parcours naturel est la bande avant la bille A : demi-bille à gauche, coup qui porte avec un procédé d'effet à gauche qui va contribuer à grossir l'arrivée sur la bille 3. Pour toucher demi-bille avec précision, se reporter au § 7 du chapitre VIII Coups à connaître – Trucs et astuces.

Exemples n°7 et 8 : pour les rois de l'accordéon.

Etudier les coups d'accordéon n°2 et 3 du chapitre VIII Coups à connaître – Trucs et astuces.

Exemple n°9 :

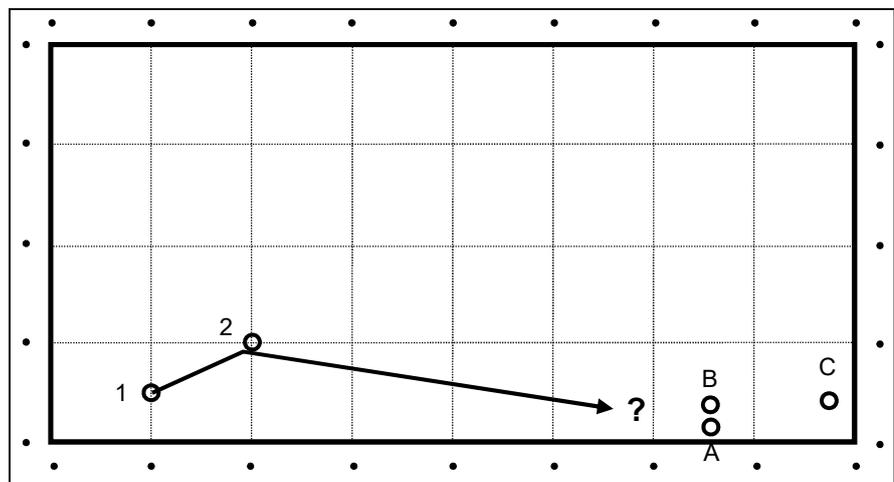
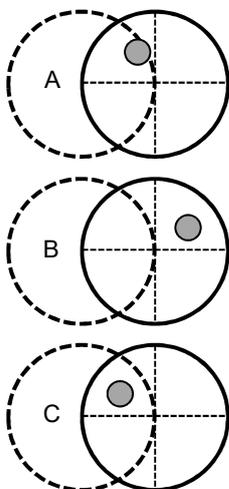


Dans cette position, ce ne sont pas les parcours naturels qui manquent. Par contre, il n'y en a qu'un seul qui offre une arrivée relativement confortable sur la bille 3. La zone grisée représente toute la plage des arrivées possibles.

Les effets de précaution et le choix de l'arrivée

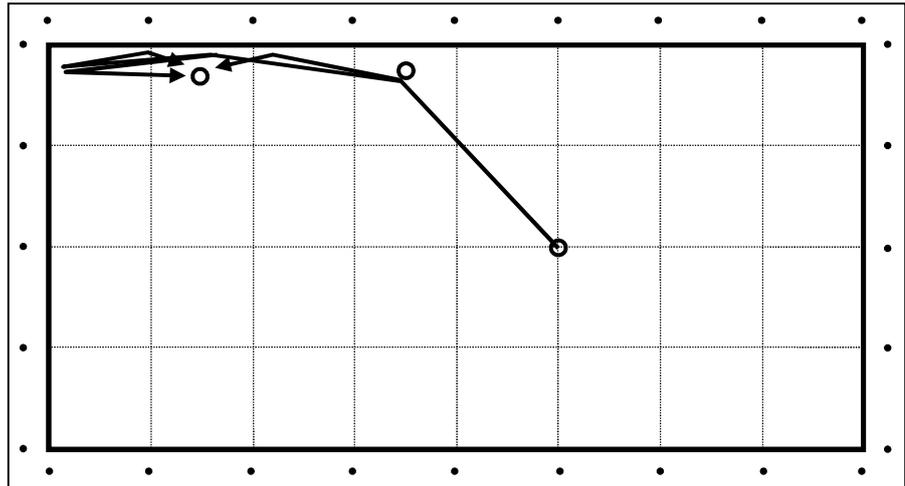
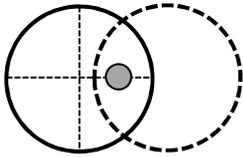
Sur de nombreux coups, la grosseur de la bille 3 dépend notablement de l'effet avec lequel on arrive en direction de cette 3. Il importe dans tous ces cas de bien choisir l'effet ou l'endroit de l'arrivée de la bille 1. Voici quelques exemples :

Sur ces positions, le coup naturel sans effet nous envoie en direction du coin.



- si la bille 3 est en A, on joue le coup qui porte avec un bon demi-procédé d'effet contraire (à gauche). On passe par la petite bande de droite atteinte près du coin. L'effet sert à orienter la bille du joueur vers la petite bande. Du fait de la longueur du trajet, il a disparu à son arrivée à cette bande.
- si la bille 3 est en B, on cherche la grande bande devant la bille. On joue comme le coup qui porte, mais on n'allonge pas le coup. On joue plus sur la vitesse pour ouvrir un peu l'angle de rejet. On met un procédé et demi d'effet à droite. Si la bille passe dans le couloir, elle reviendra après avoir touché la petite bande, puis éventuellement de nouveau la grande. On s'offre ainsi une seconde chance grâce à cet effet de précaution.
- si la bille 3 est en C, on joue comme le coup B mais avec cette fois un procédé et demi d'effet à gauche. Le développement de cet effet sur la petite bande permettra d'assurer le carambolage par 2 bandes si on ne l'a pas déjà fait par une bande.

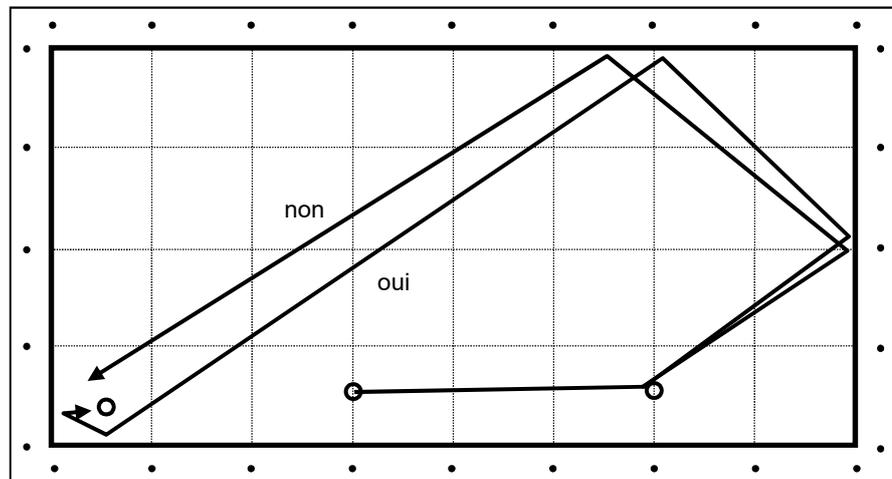
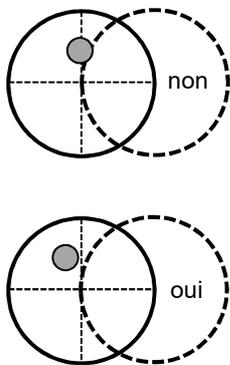
Autre exemple d'effet de précaution :



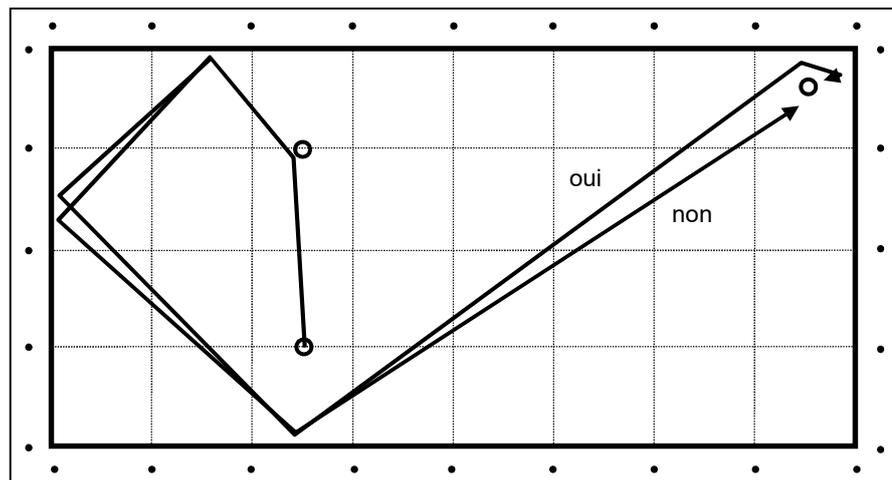
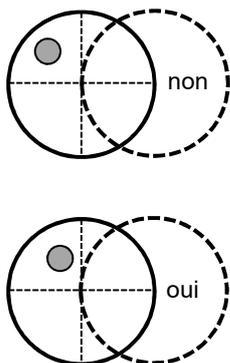
On s'offre une triple chance en mettant l'effet maximum à droite. Coup de queue du coulé naturel, attaque à l'équateur pour pouvoir mettre l'effet maximum.

Choix de l'arrivée : dans la position ci-dessous, la grosseur de la bille 3 dépend essentiellement du choix de l'arrivée pour notre bille :

- si on joue par deux ou trois bandes avec arrivée longue, si on manque la bille 3 par le haut (sur le schéma), le couloir nous tend les bras et le point est manqué
- si on joue par trois ou quatre bandes et si on manque la bille 3 par le bas (arrivée courte), l'effet à gauche nécessaire à la réalisation de la trajectoire referme l'angle à l'issue de la quatrième bande et empêche la bille de prendre le couloir. L'effet nécessaire à l'arrivée courte devient alors un effet de précaution.

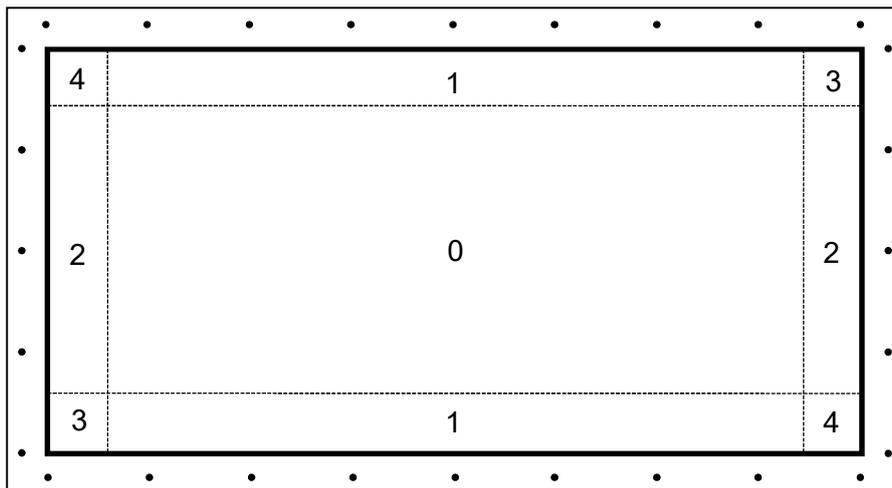


Autre exemple :



1.2 – Le placement de la 2

Sur les grands coups d'attente, il est important (lorsque c'est possible sans difficulté supplémentaire) de rester proche de la bille 3 qui sera souvent la future bille 2, tout en plaçant la bille 2 (future bille 3) dans un endroit où elle sera grosse pour le coup suivant. On ne connaît pas toujours à l'avance le coup à suivre, mais on peut définir des zones prioritaires pour le placement de la bille 2. Nous allons attribuer des notes de 0 à 4 aux différentes parties de la surface de jeu :



- dans la zone “désertique“ au milieu du billard, on sent bien que la bille 3 a peu de chances d’être grosse : 0 sur 4
- le long d’une grande bande, c’est déjà un peu mieux, à condition qu’elle ne soit pas collée à la bande : 1 sur 4
- le long d’une petite bande, c’est encore mieux, car on aura plus de possibilités en passant par les grandes bandes ou la petite : 2 sur 4
- les coins sont évidemment les zones à privilégier pour la future bille 3 car de nombreux trajets naturels y conduisent : 3 ou 4 sur 4.

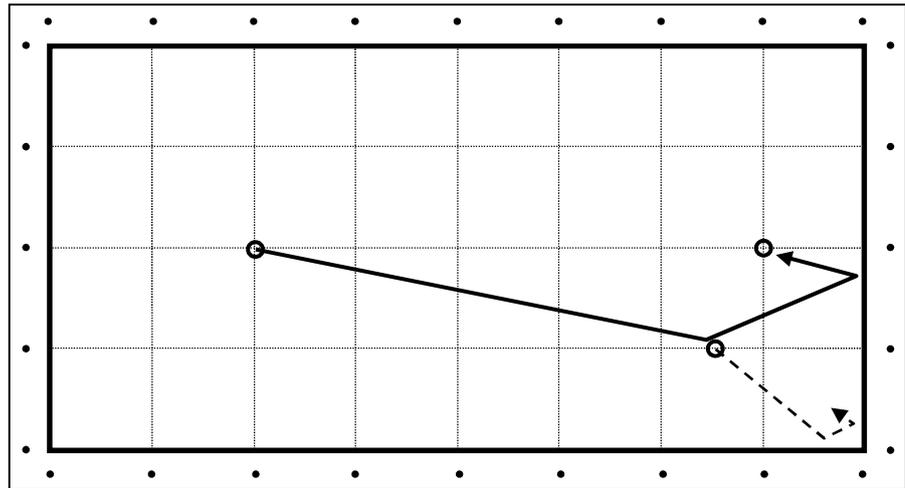
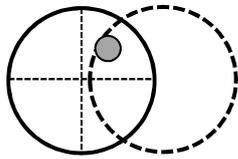
On remarque que deux coins méritent la note de 4 alors que les deux autres n’ont que 3. La raison en est simple : très peu de joueurs sont parfaitement ambidextres. On a représenté ici la notation des coins pour les joueurs droitiers. Pour les gauchers, il faut intervertir les notes 3 et 4.

Pour jouer la position du coin que nous verrons plus loin, le joueur droitier a plus de facilités pour se placer sur le côté de la petite bande pour les coins en haut à gauche et en bas à droite du schéma. Pour les deux autres coins, il devra jouer certains coups soit de la main gauche, soit en se tenant de l’autre côté du billard, ce qui complique considérablement les choses, surtout sur un billard de 3m10.

Rares sont les positions d’attente dans lesquelles le joueur a le choix du coin où va la bille 2. Dans tous les cas, on ne prendra jamais de risque inconsidéré pour envoyer la 2 dans un coin plutôt que dans un autre.

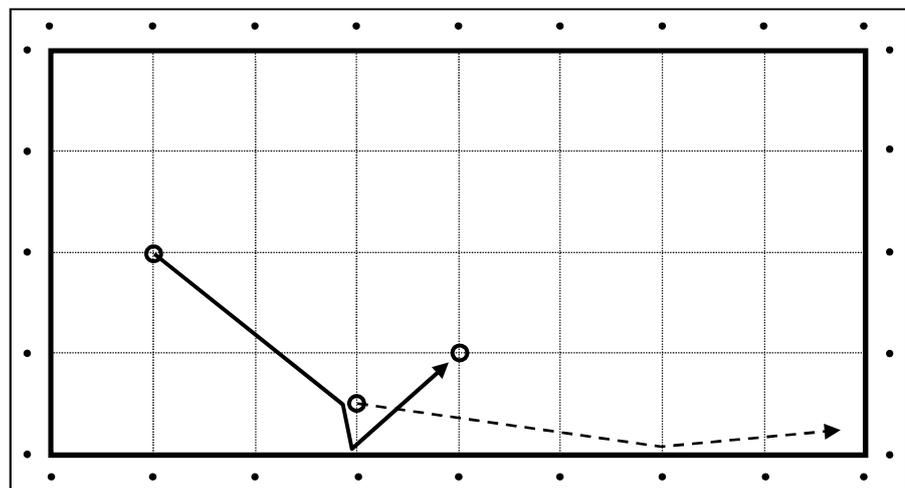
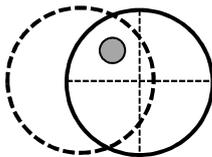
Voici quelques exemples de grands points où il faut penser à placer la bille 2, future 3. On pourrait évidemment multiplier presque à l’infini le nombre d’exemples.

Exemple n°1 :



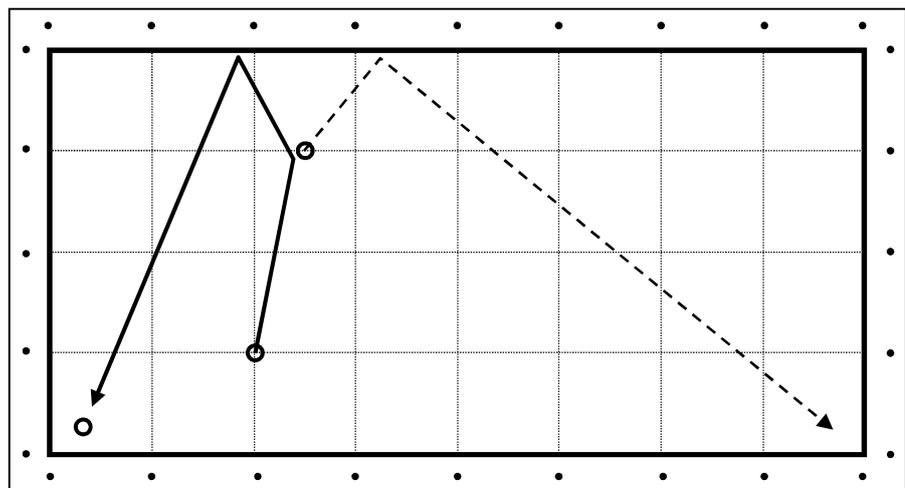
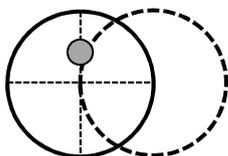
On pousse la bille 2 dans le coin et on arrive en mesure sur la 3.

Exemple n°2 :



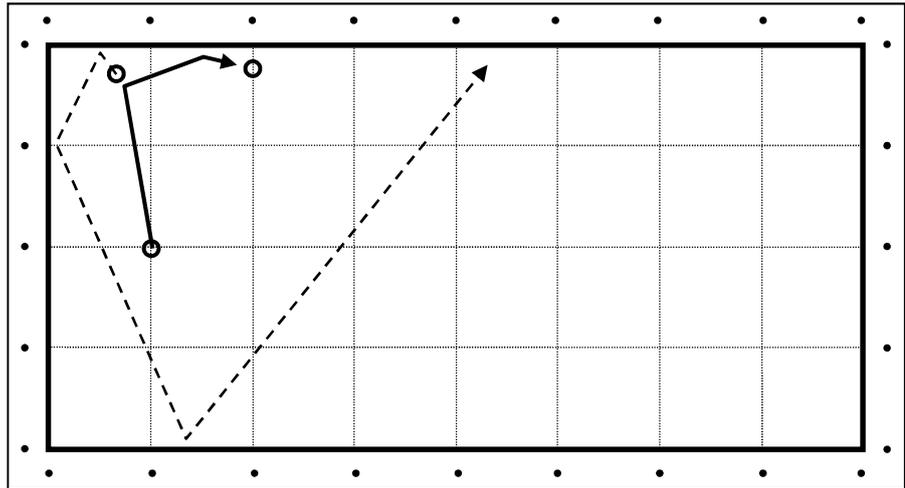
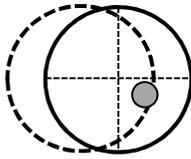
On pousse la bille 2 dans le coin et on arrive en mesure sur la 3.

Exemple n°3 :



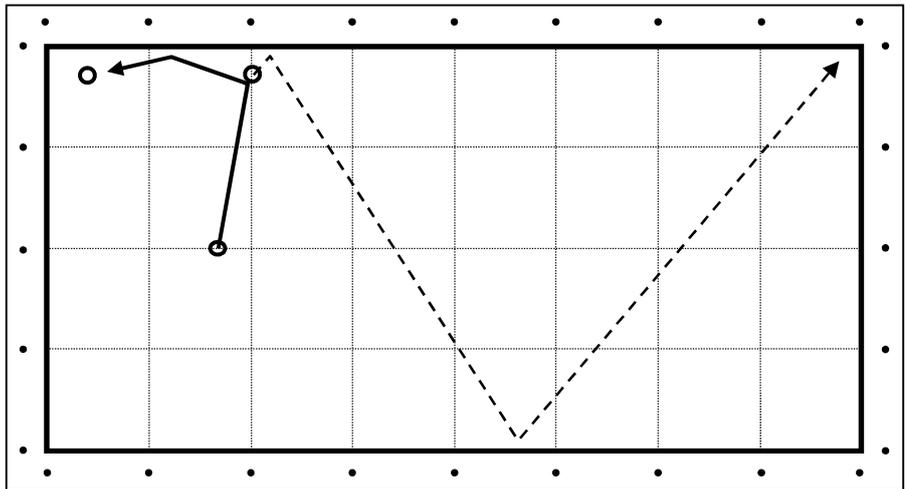
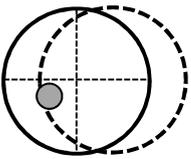
On pousse la bille 2 vers le coin. On ne recherche pas une trop grande mesure car on risquerait de coller la 3 au coin ou d'être trop près de celle-ci au retour du coin. On joue donc un peu plus fort que la mesure, ce qui convient ici au placement de la 2.

Exemple n°4 :



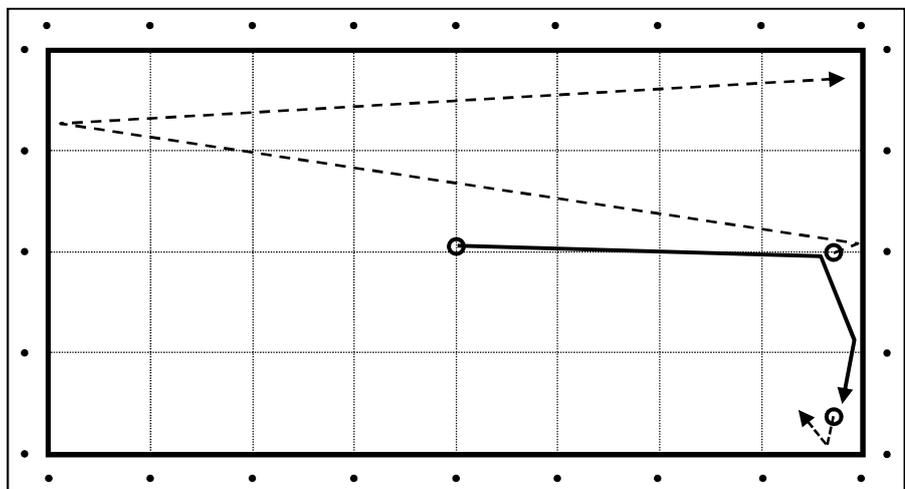
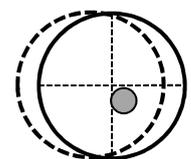
Coup d'éclatement sur 3/4 de bille, attaque un bon demi-procédé au-dessous de l'équateur pour compenser la distance 1-2 et obtenir le bon angle de rejet ; un procédé d'effet à droite. On envoie la bille 2 le long de la grande bande.

Exemple n°5 :



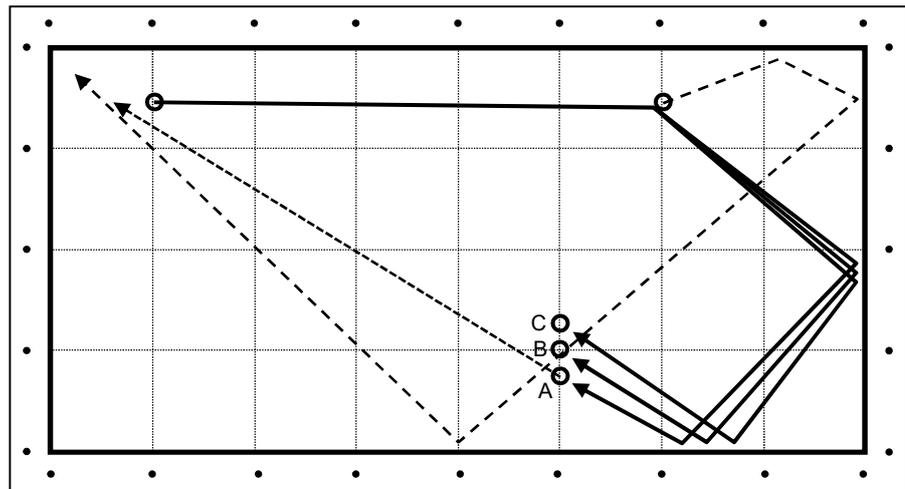
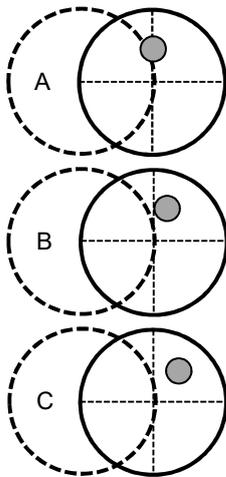
Coup analogue au précédent. On envoie la bille 2 vers la grande bande ou dans le coin opposé suivant la position initiale.

Exemple n°6 :



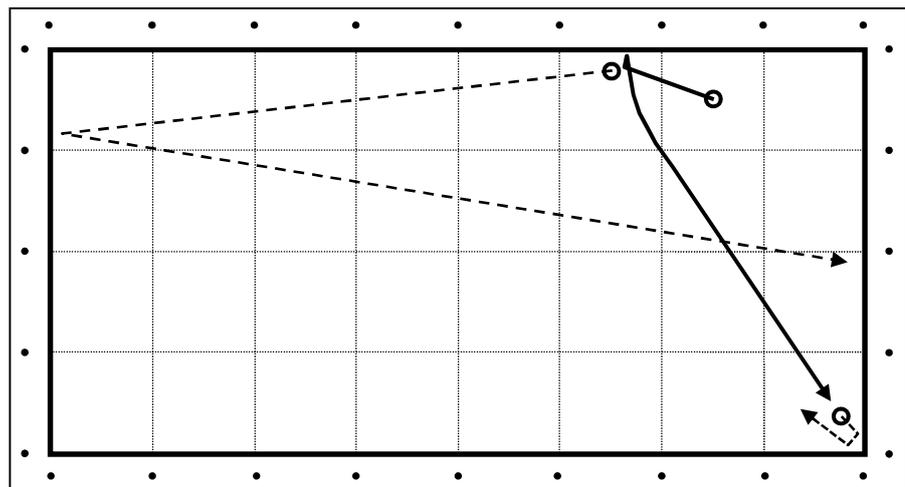
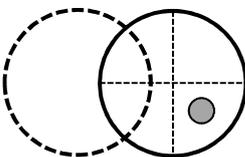
Coup analogue aux 2 précédents. Ne pas trop rechercher la mesure exacte sur la 3 ; on aura plus de chances d'avoir un placement intéressant si on la déplace un peu.

Exemple n°7 :



Ce coup joué en mesure laisserait les 3 billes dans la zone “désertique“ au milieu du billard. Autant jouer plus fort pour envoyer les deux billes adverses dans le même coin. L’effet dirige pour atteindre la 3. Ne pas prendre plus que demi-bille pour ne pas risquer le contre.

Exemple n°8 :



Ici, l’axe 1-2 ne permet pas de rappeler la bille 2 dans le coin de la 3. On va donc se contenter de la ramener le long de la petite bande, tout en ne recherchant pas l’amorti sur la 3 car l’axe de l’arrivée 1 vers 3 n’est pas favorable.

On joue un rétro bille basse sur tiers de bille avec autant d’effet que de bas. Cette manière de jouer le coup permet d’arriver avec suffisamment de vitesse sur la 3 pour l’écartier un peu.

Pour les grands coups d'attente, on retiendra :

Les critères principaux de choix du coup :

- le parcours naturel ; le coup qui porte si la 2 est loin
- jouer sur la bille la plus proche
- la 3 est grosse

Les critères secondaires de choix du coup :

- avoir les billes 2 et 3 devant soi
- l'amorti sur la 3
- le placement de la 2
- la défense

Grossir la 3 :

- se donner 2 chances – voire même 3 - quand c'est possible
- choisir l'arrivée pour éviter un couloir
- utiliser un effet de précaution

Et plus simplement : pour les grands coups d'attente, lorsqu'on est en "mode survie", on choisit le coup le plus simple, celui qui offre la plus grande probabilité de réussite. Ne pas se fixer d'autre objectif que la réussite du carambolage ; **il faut rester sur le billard**. Une partie de la force des grands joueurs réside dans leur capacité à simplifier les coups difficiles. En particulier, on s'efforce de ne régler qu'un seul paramètre ; nous avons déjà abordé ce point et nous y reviendrons.

On trouvera plus loin un catalogue de parcours naturels de base.

2 – Les coups de mi-distance

On a maintenant les billes dans une zone du billard plus réduite. La position des billes nous laisse un ou plusieurs choix de coups sans grande difficulté. Les conditions sont souvent idéales lorsque :

- la distance entre les billes 1 et 2, 50 cm au maximum, nous permet de maîtriser la quantité de bille touchée
- cette même distance 1-2 nous permet de diriger la bille 2 : au moins 10 cm
- cette même distance 1-2 est compatible avec le coup à jouer
- il existe une ou deux bandes à proximité, utilisable(s) pour faire le point

2.1 - Le choix du coup

Les critères de choix du coup restent à peu près les mêmes que pour les coups d'attente. On peut cependant rajouter un quatrième critère principal : la possibilité de regrouper les billes 2 et 3 dans une zone favorable : le tiers du billard, le long d'une bande, ou mieux encore dans un coin, idéalement quand celui-ci correspondant à la latéralité du joueur.

On n'a malheureusement pas toujours une position de rappel, loin s'en faut. Il faut donc savoir encore attendre que l'une d'elles se présente. Cela ne veut pas dire attendre passivement ; il faut savoir provoquer la chance. Nous utiliserons donc le terme de "coup d'attente-placement" pour tous ces coups où nous recherchons une position de rappel sans être certains de l'obtenir.

2.2 – Les coups de rappel

Le rappel consiste à faire parvenir les billes 1 et 2 là où se trouve la 3, tout en faisant le point, évidemment. Ceci sous-entend que l'on joue l'amorti, c'est-à-dire que la bille 1 arrive sur la 3 suffisamment doucement pour ne pas l'éloigner. Cette définition est celle du rappel précis. Lorsqu'on accepte de déplacer un peu la bille 3 sans avoir l'assurance de regrouper parfaitement les 3 billes, on parlera plutôt de rappel de zone. Il existe également des coups de regroupement qui permettent, comme leur nom l'indique, de regrouper les billes 2 et 3, mais pas forcément la 1 ; cela n'est déjà pas si mal dans de nombreux cas. Enfin, il faut se dire que toutes les positions ne permettent pas de regrouper les billes, loin s'en faut.

On doit savoir rester sur la table en attendant qu'une occasion réelle se présente.

Lorsqu'on observe une partie de billard dans laquelle les protagonistes jouent le rappel (c'est-à-dire qu'ils ne se contentent pas de jouer les points qui se présentent sans tenter d'influer sur ce qu'ils auront à jouer par la suite), à moins qu'il ne s'agisse d'une partie de haut niveau, on peut remarquer habituellement quatre types d'erreur concernant le choix des coups de rappel :

- le joueur ne connaît pas (ou ne voit pas) le coup de rappel qui s'offre à lui. On trouvera dans un chapitre spécifique un catalogue de coups de rappel.
- le joueur croit voir un coup de rappel, mais se trompe : erreur de direction pour la bille 2 (occasionnel) ou de vitesse relative des billes (beaucoup plus fréquent). Attention, il ne suffit pas que les billes 1 et 2 passent à l'endroit où se trouve la 3 ; il faut aussi qu'elles y terminent leur parcours.
- le joueur voit un rappel, possible certes, mais qui présente une difficulté de réalisation trop au-dessus de son niveau (quelquefois même au-dessus du niveau d'un champion). Il le manque le plus souvent.
- le joueur connaît le coup de rappel (accessible pour lui) mais le manque. Il ne l'a pas suffisamment travaillé. Le remède est simple...

Le principal piège réside en fait dans le troisième item. A chaque étape de sa carrière, le joueur doit être conscient de ses capacités. Il faut surtout bien comprendre que si l'on a réussi un jour un coup avec rappel parfait, ce n'est pas forcément ce qu'il fallait jouer. La réussite, cela existe, mais pas tous les jours. On voit pourtant de nombreux joueurs s'acharner à jouer des coups, possibles certes, mais tellement difficiles, tellement au-dessus de leurs moyens, alors qu'un petit coup d'attente sans risque ou un placement aurait si bien fait l'affaire.

Sur pratiquement toutes les positions du catalogue de rappels de base proposé nécessitant une touche de bille ou un coup de queue délicat, les billes 1 et 2 sont proches l'une de l'autre. Lorsqu'au contraire elles sont éloignées, il s'agit en général d'un coup qui porte.

En effet, on ne doit accepter de bricoler la quantité de bille, la hauteur d'attaque, l'effet, le coup de queue et j'en passe, que lorsque la bille 2 n'est pas trop éloignée, et surtout lorsque la bille 3 est suffisamment grosse pour que le carambolage soit assuré. Si on n'a pas au moins 3 chances sur 4 de faire le point, il ne faut pas tenter le rappel précis. Inutile de jouer pour l'adversaire !

Si au contraire le risque de manquer le carambolage est important, soit on choisit d'assurer le coup sans trop chercher le rappel, soit on amortit un peu moins le coup pour ne pas offrir une série à son adversaire.

A vous maintenant de vous exercer sur la soixantaine de coups du catalogue de rappels de base. Celui-ci n'a pas l'ambition d'être exhaustif, mais il y a déjà là de quoi voyager...

On trouvera également une petite soixantaine de coups de rappel ou simplement de sauvetage dans le chapitre VIII Coups à connaître – Trucs et astuces. Ces coups vous donneront une assurance supplémentaire, à condition de les travailler suffisamment.

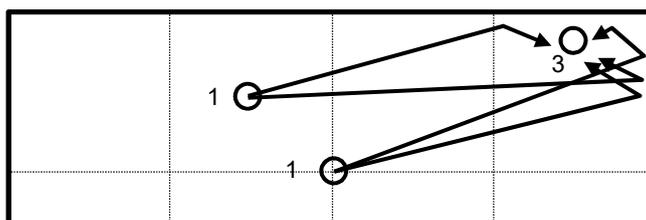
Enfin, le chapitre Retour vers le coin détaille les quelques coups de base très utilisés pour rappeler les billes dans un coin.

2.3 – Les coups d'attente-placement

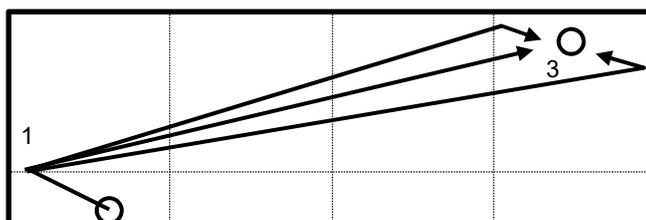
Où placer la 2 ?

En partant d'une position de mi-distance dans le tiers du billard, on peut être plus précis dans le placement de la bille 2 (future 3) qu'à partir d'un grand point. On va donc rechercher un placement de la bille 2 légèrement différent. Les coins resteront évidemment une destination privilégiée, mais il y a encore mieux : la position de la bille 3 qui offre en général le plus de possibilités se situe le long de la petite bande, à une demi-mouche environ du coin.

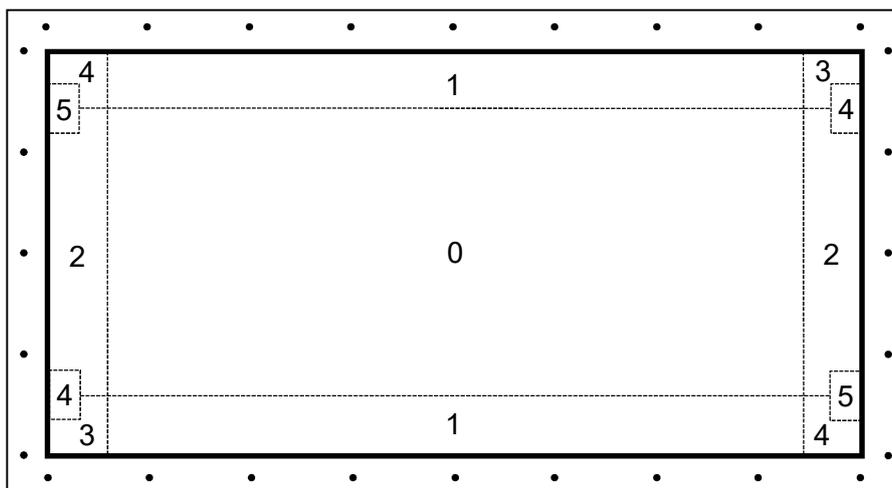
C'est en effet cette position qui offre le plus de possibilités de choix d'une arrivée pour un coup par une ou 2 bandes :



C'est également l'arrivée la plus grosse lorsque la bande est déjà faite.



En partant de cette constatation, nous pouvons affiner la notation des zones du billard que nous avons définie pour les grands points, de la manière suivante :

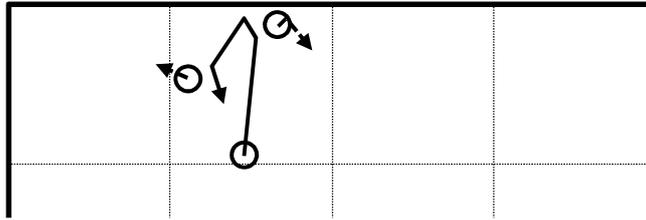


Nous avons ici encore représenté les notations des coins pour un joueur droitier. Les gauchers et les chanceux ambidextres rectifieront d'eux-mêmes.

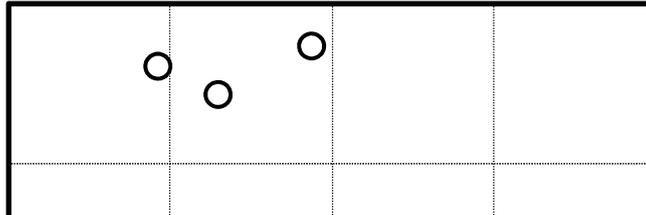
Où se placer sur la 3 ?

On voit souvent des joueurs optimistes tenter un placement en débordement de la bille 3 sur des coups de mi-distance. Voici un exemple souvent observé :

Coup par une bande :



Pour obtenir :



Le joueur obtient évidemment n'importe quoi ; il pense alors (quelquefois à haute voix) « j'ai raté mon placement ! ». Parfois même, il va s'asseoir car il a manqué le point. Pour réaliser ce très joli débordement-placement, il faut d'abord beaucoup de chance. Pour se convaincre de la difficulté, il suffit d'essayer 10 fois de suite... On verra en fin de paragraphe ce qu'il fallait jouer sur cette position.

En fait, dès que le parcours de la bille du joueur après le choc sur la 2 excède 20 cm (30 pour les plus adroits), il ne faut pas rechercher un placement particulier sur la 3. Il faut se contenter de rechercher une **arrivée sur le plein de la 3** et l'éloigner d'une distance compatible avec le coup suivant le plus probable, généralement de 10 à 15 cm.

Les règles générales du placement sur la 3 sont les suivantes :

Lorsque l'axe de l'arrivée de la 1 sur la 3 est favorable pour le coup suivant :

- la quantité de bille place la 2
- l'effet dirige la 1 sur le plein de la 3 après une (ou deux) bandes
- la force du coup pousse la 3 de 10 à 15 cm

Lorsque l'axe de l'arrivée sur la 3 n'est pas favorable, seule la force du coup est à adapter :

- soit on écarte un peu plus la 3 pour augmenter le nombre de possibilités à suivre
- soit on déborde la 3 par rapport à la bande **sans rechercher de placement particulier**
- soit on reste proche de la 3 si on peut placer la 2 pour pouvoir la rejouer au coup suivant

Le placement de secours

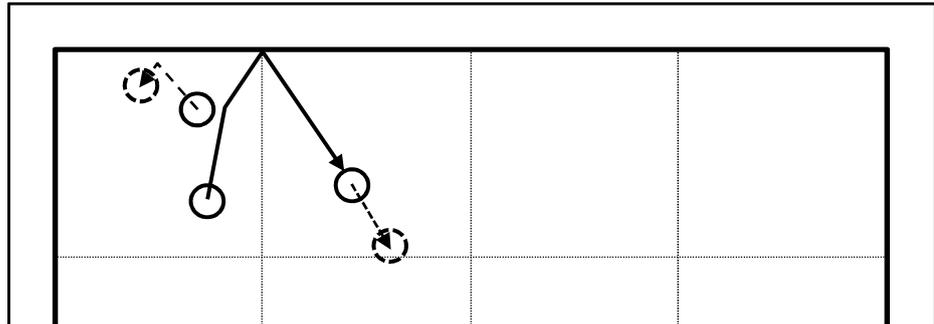
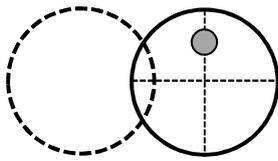
Le placement sur la 3 n'est jamais totalement assuré pour de multiples raisons. Nous ne sommes pas des machines ; de nombreuses erreurs sont possibles :

- mauvaise arrivée sur la 3 ; l'axe n'est pas bon
- pas d'écart suffisant ; on est presque collé à la 3
- on a mal placé la 2 et l'arrivée est trop petite
- etc.

En conséquence, il faut autant que possible prévoir une solution de secours. Le plus souvent, on peut s'accorder la possibilité de rejouer la même bille 2 au coup suivant.

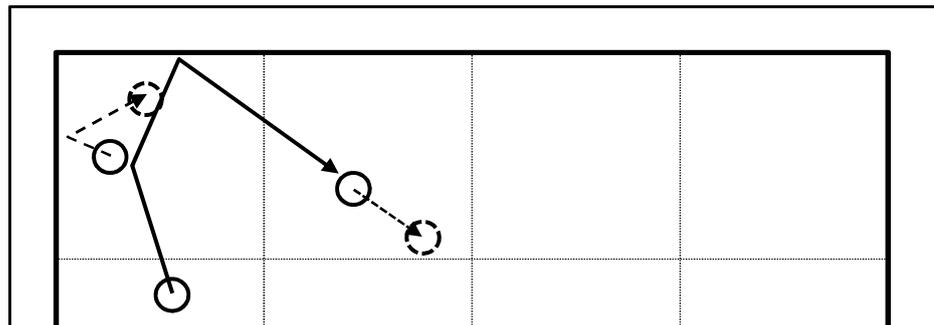
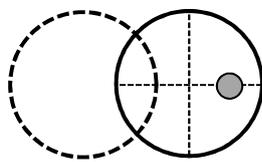
Voici maintenant quelques exemples de coups de mi-distance dans lesquels on recherche un placement sur la 3 tout en plaçant la 2 pour le coup suivant.

Exemple n°1 :



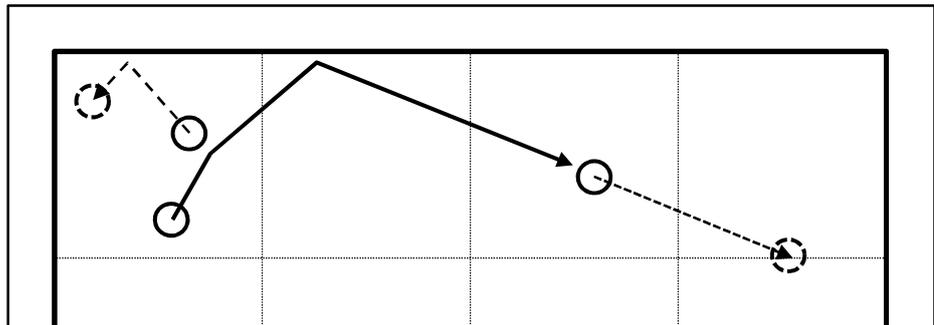
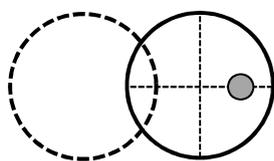
Une arrivée pleine bille devrait donner un coupé au coup suivant.

Exemple n°2 :



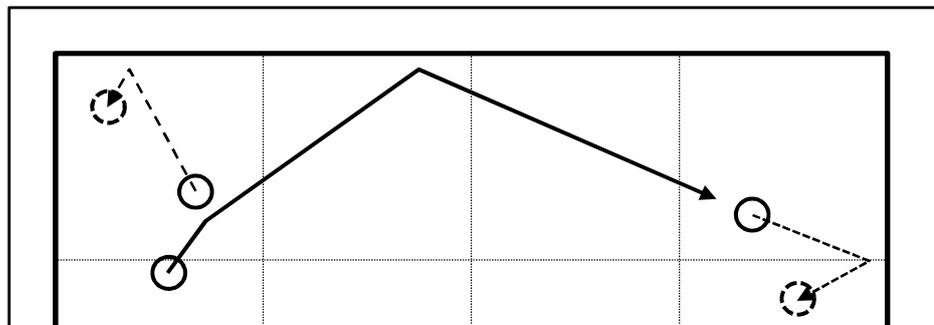
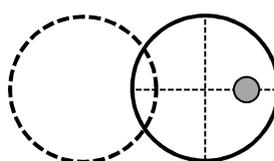
Une arrivée pleine bille devrait donner un coup d'échelle n°2 ou 3 à suivre.

Exemple n°3 :



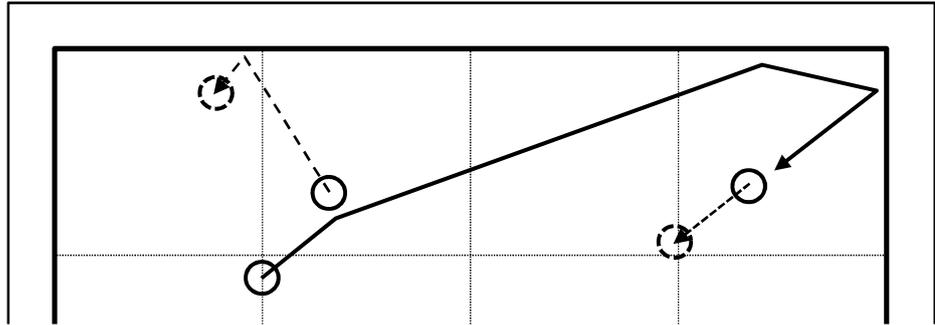
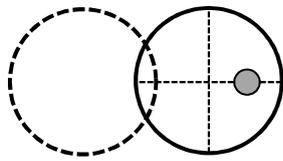
La direction d'arrivée sur la 3 n'étant pas favorable, on joue le coup un peu plus fort pour l'éloigner un peu, augmentant ainsi les possibilités de la diriger au coup suivant : l'éloignement crée le placement.

Exemple n°4 :

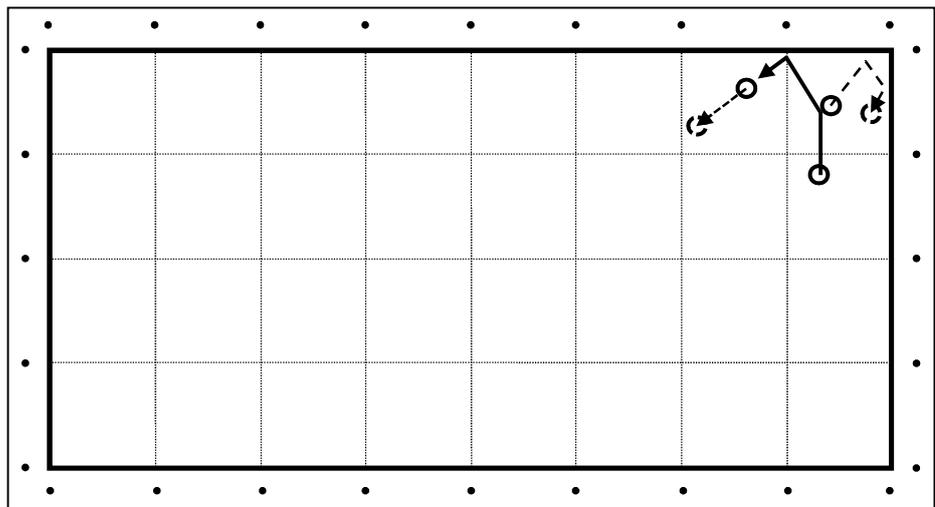
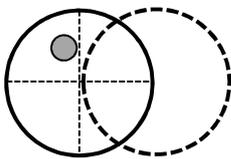


La direction d'arrivée sur la 3 n'est toujours pas favorable. On va ici profiter de la proximité de la grande bande pour réorienter le placement final. En jouant le coup un peu plus fort, on pousse la 3 qui au retour de la bande donne un placement de coup d'échelle ou de coupé.

Exemple n°5 :

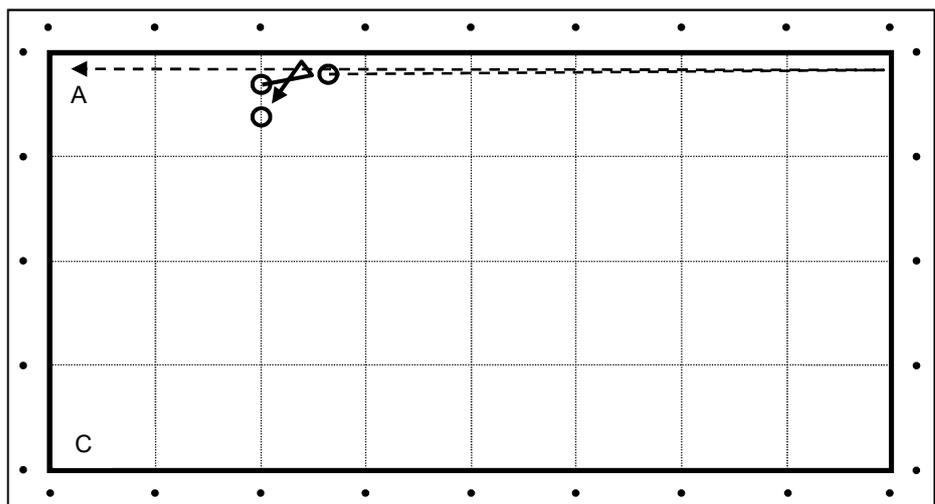
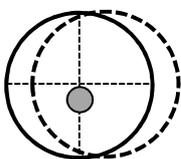


Exemple n°6 :



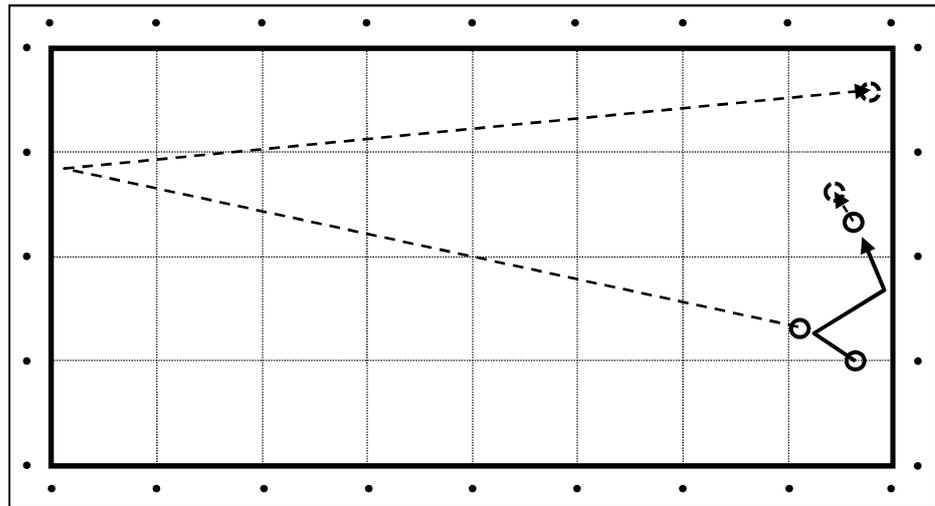
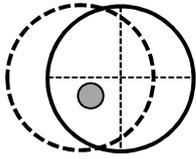
Attention, il faut toujours penser à ressortir la bille 2 du coin ! Si on n'a pas obtenu un bon placement sur la 3, on aura toujours une solution de secours dans le coin en passant par la gauche de l'autre bille. C'est pourquoi on prend ici pas mal de bille.

Exemple n°7 :



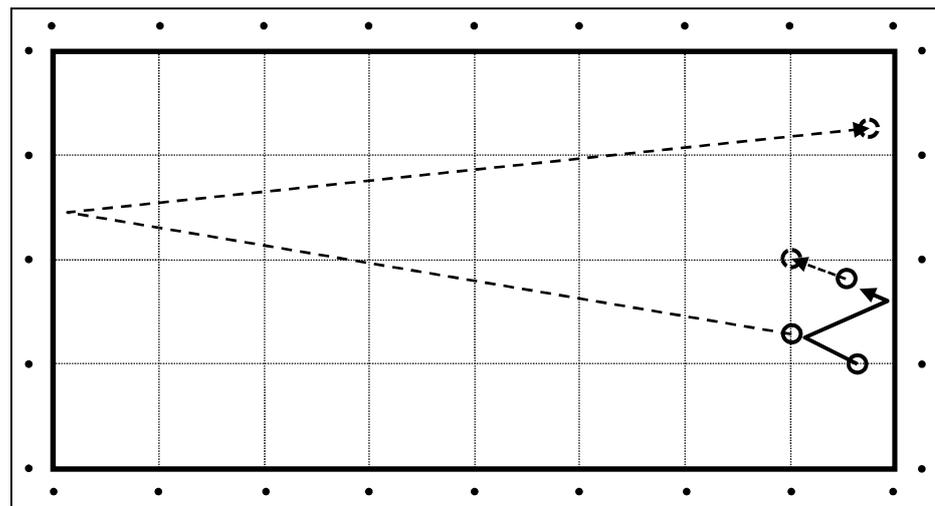
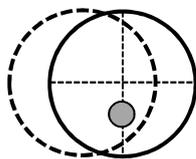
On choisit la quantité de bille 2 pour la maintenir le long de la grande bande. On choisit la hauteur d'attaque pour arriver dans le plein de la 3, idéalement dans la direction du coin C. On s'efforce de replacer la bille 2 dans le coin A.

Exemple n°8 :



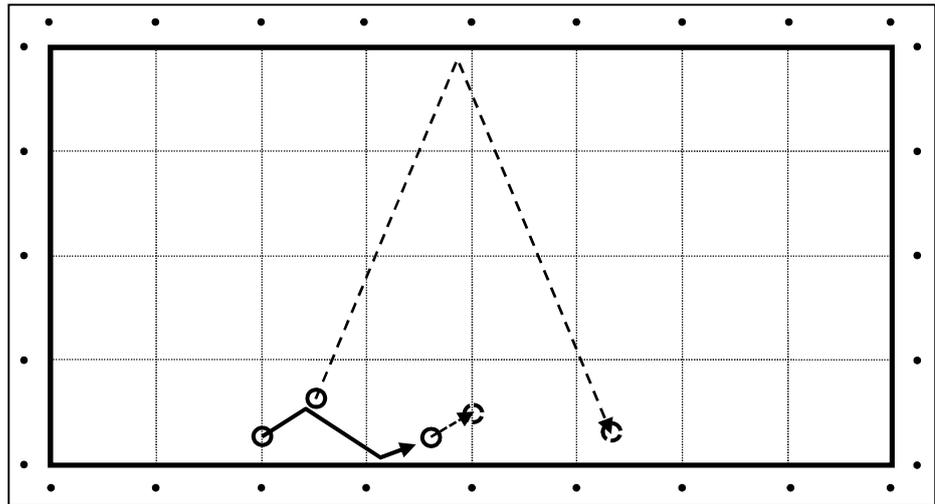
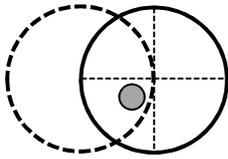
L'angle du rétro est assez ouvert ; on a donc peu de chances de se placer sur la 3 avec précision. On joue donc l'amorti pour pouvoir par la suite s'appuyer sur cette 3 sans trop la déplacer. La force du coup doit impérativement placer la 2 le long de la petite bande.

Exemple n°9 :



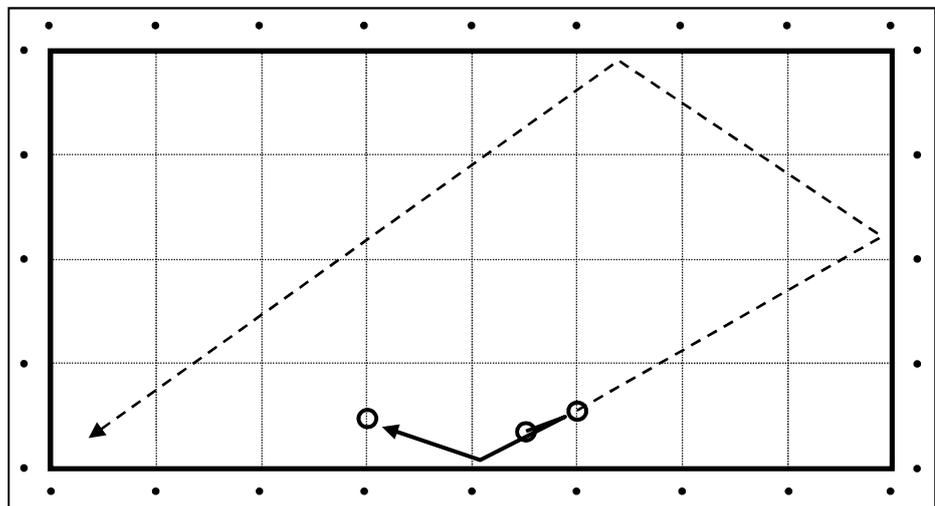
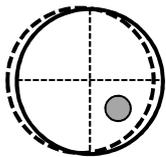
Cette fois, l'angle du rétro est plus fermé et on devrait pouvoir se placer sur la 3 pour un rappel en longueur. On ne cherche plus à amortir notre bille sur la 3 et on préfère jouer sans effet. La bille 2 doit toujours être ramenée le long de la petite bande.

Exemple n°10 :



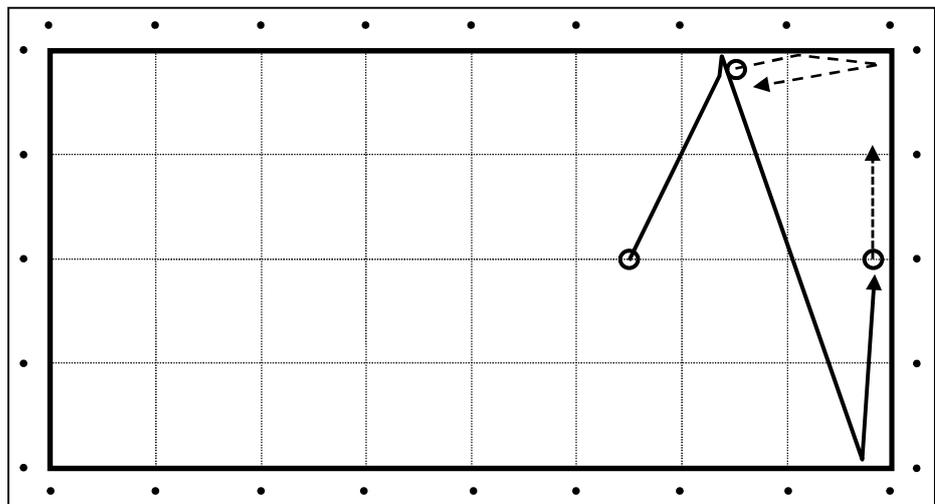
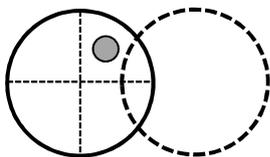
Il importe de bien exécuter cette gamme de coups car ils permettent en 2 étapes (éventuellement 3) de rassembler les billes 2 et 3 dans le coin de droite en bas.

Exemple n°11 :



On envoie la 2 dans le coin et on reste assez près de la 3.

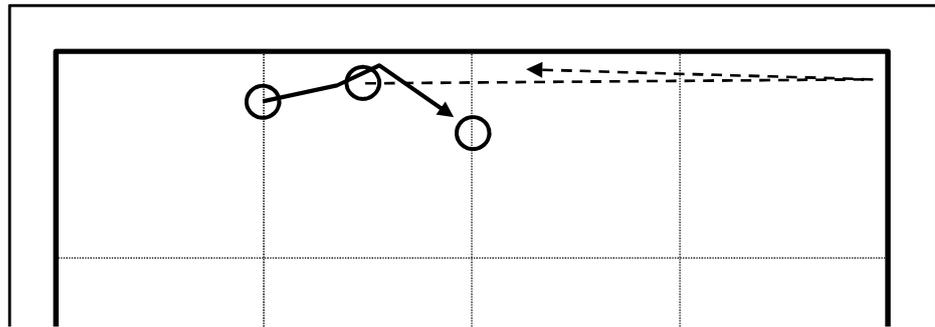
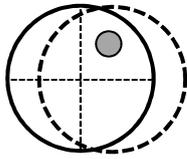
Exemple n°12 :



Ne pas jouer en mesure pour ne pas risquer de rester masqué derrière la 3. On en profite pour faire ressortir un peu la 2 du coin afin de ne pas risquer le masque complet.

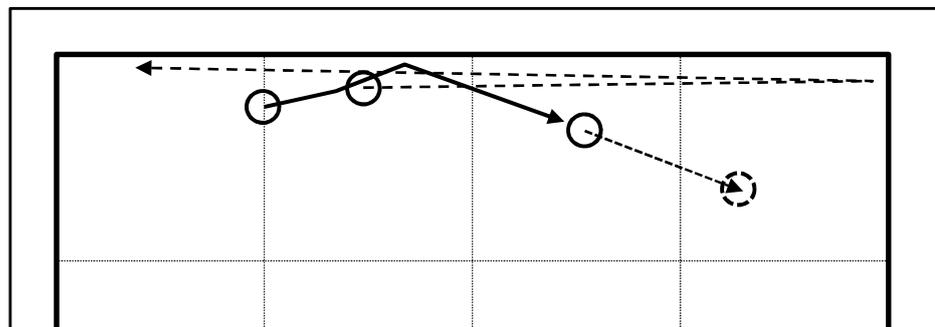
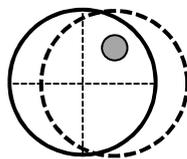
Cas particulier où la bille 2 se trouve déjà le long de la petite bande

Exemple n°1 :



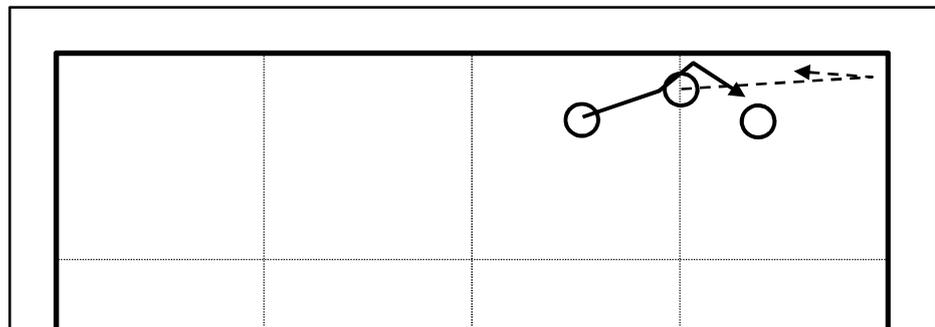
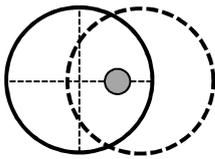
La quantité de bille maintient la 2 le long de la bande.
On est loin du coin. Puisque la position le permet, on laisse la 2 devant soi.

Exemple n°2 :



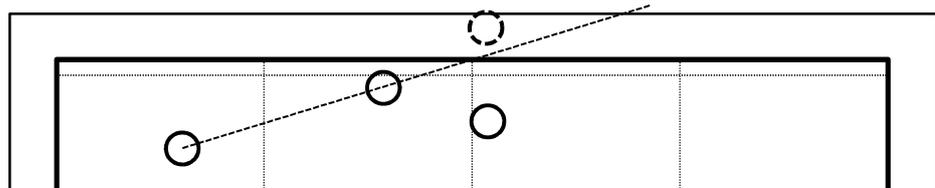
La quantité de bille maintient la 2 le long de la bande.
On est très loin du coin. Le coup est plus long que le précédent et on ne peut plus laisser la 2 devant soi. On la pousse donc plus vers le coin opposé et on écarte la 3 pour un rappel en longueur (axe défavorable : l'éloignement fait le placement).

Exemple n°3 :



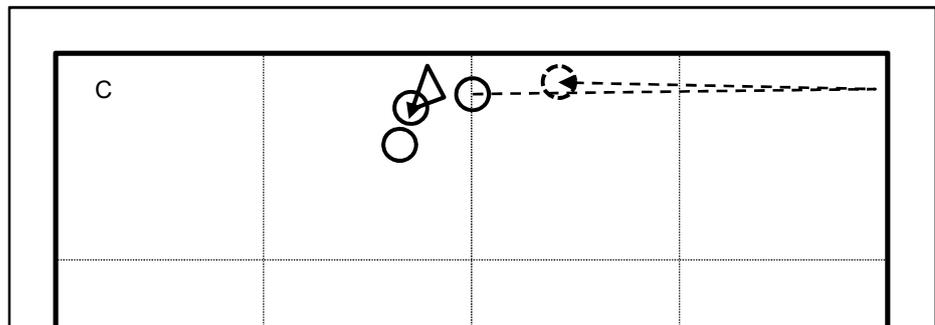
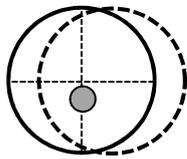
On a une position groupée près du coin. Si on peut laisser la 2 en avant de la nôtre et arriver sur le côté (et non sur l'arrière) de la 3, on pourrait bien prendre la position du coin au coup suivant. Coup lent avec effet maximum pour accélérer notre bille sur la bande.

Petit additif :



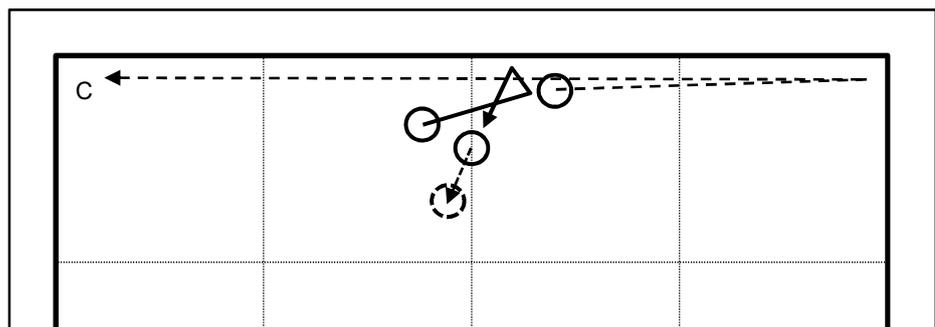
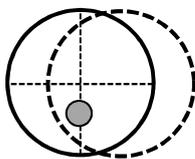
Pour ceux qui ont du mal à savoir si la bille 2 peut passer dans le trou sur ce type de coups, voici une astuce : si la bille imaginaire symétrique de la 3 par rapport à la ligne pointillée située à un rayon de bille de la bande se situe entièrement de l'autre côté de l'axe 1-2, ça passe. Sinon, il faut rechercher une autre solution.

Exemple n°4 :



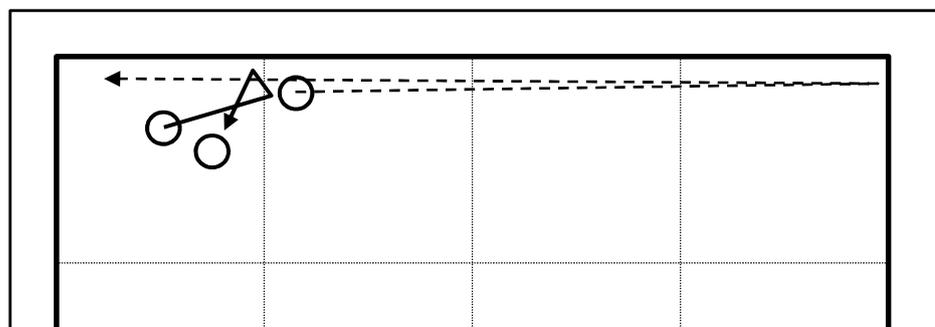
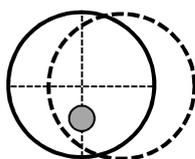
Les billes sont près du milieu de la petite bande. La quantité de bille maintient la 2 le long de la bande. Si le trajet de la 1 est suffisamment court, on peut laisser la 2 devant les 2 autres. Attention à ne pas jouer trop fort ! La 2 pourrait bien venir se placer entre la 1 et la petite bande – voir le chapitre sur les pièges. Si on n'est pas certain de laisser la 2 en route, il vaut mieux jouer plus fort et diriger la 2 vers le coin C, comme pour le coup suivant. En effet, il est toujours plus facile de jouer plus fort que moins fort. On pensera alors à écarter un peu la 3 pour pouvoir la diriger plus facilement au coup suivant.

Exemple n°5 :



Le trajet de la 1 est plus long ; on ne peut plus amortir la 2. On la pousse donc vers le coin C. On arrive sur le plein de la 2 et on s'efforce de la pousser un peu, tant pis s'il faut pour cela jouer plus fort. Tant que la bille 2 reste le long de la petite bande, pas de problème. La encore, on pousse un peu la 3.

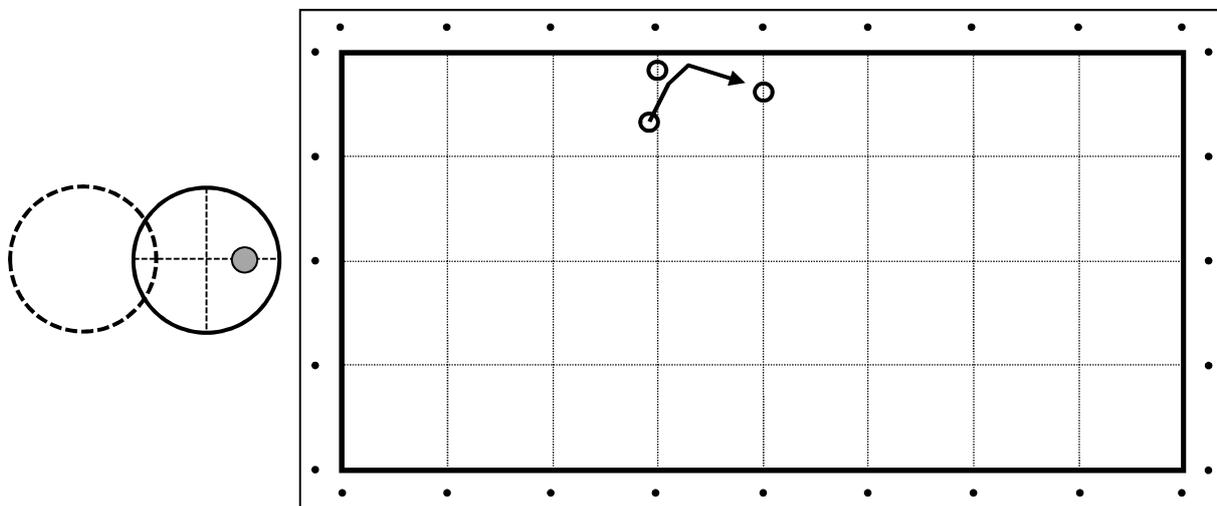
Exemple n°6 :



Même position relative des 3 billes, plus près du coin cette fois. On joue le même coup mais cette fois avec amorti sur la 3. C'est l'un des coups de prise de coin les plus fréquemment rencontrés.

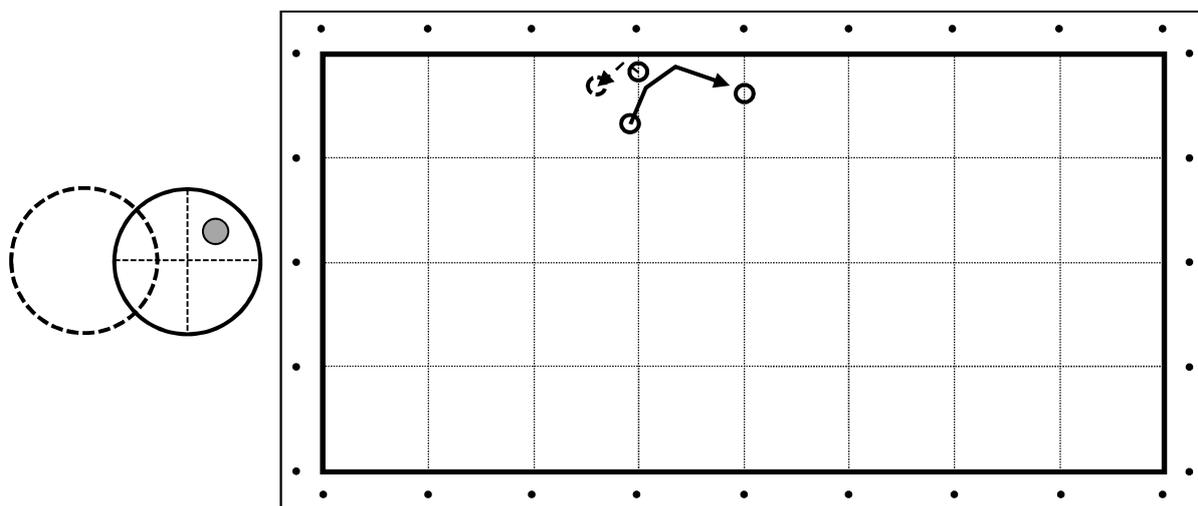
Placer la 2 pour avoir une bande à jouer au coup suivant

Voici une position sur laquelle les joueurs de bande novices font souvent la même erreur. Ce qu'il ne faut pas faire : jouer en finesse avec du bon effet, l'idée étant d'éloigner la bille 2 le moins possible. On arrive sur le plein de la 3 pour avoir ensuite un rétro par une bande.



Le problème est qu'en jouant le coup de cette manière, on colle la 2 à la grande bande, ce qui rend le coup suivant particulièrement délicat.

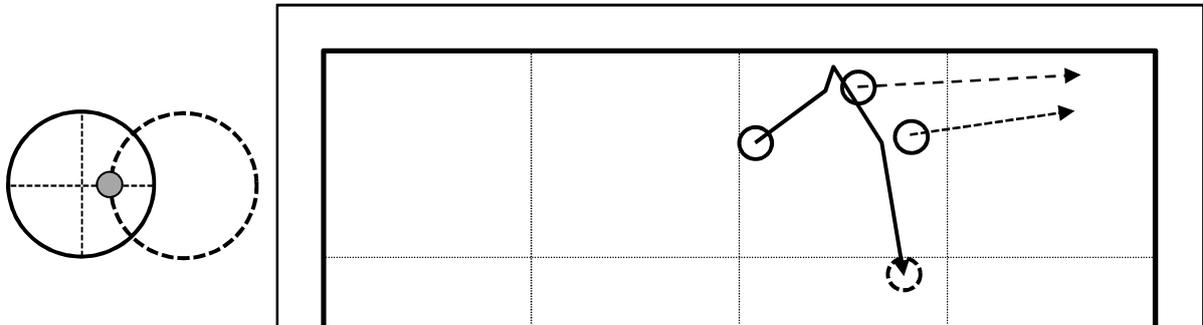
Il faut au contraire accepter d'éloigner un petit peu cette 2. On touche donc un peu plus de bille, avec moins d'effet pour toujours arriver sur le plein de la 3. On décolle ainsi la 2 (future 3) d'au moins une bille de la bande, ce qui rend le rétro à suivre beaucoup plus confortable.



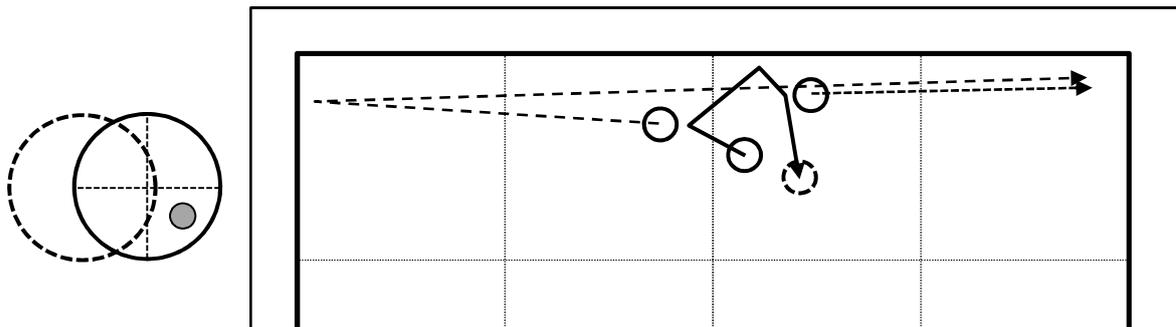
Amorti ou pas sur la 3 ?

Si les billes 2 et 3 étaient plus près du coin, on pourrait pousser la 2 dans ce coin et arriver en mesure sur la 3 pour obtenir la position du coin. Ici, la bille 3 est à plus d'une mouche de la grande bande et assez proche de la petite. On n'a donc aucun intérêt à rechercher ce trop grand coin.

On va profiter de la position pour pousser les billes 2 et 3 vers le coin. Notre bille va s'écarter un peu, mais on ne courra pas le risque d'être coincé derrière la 3.



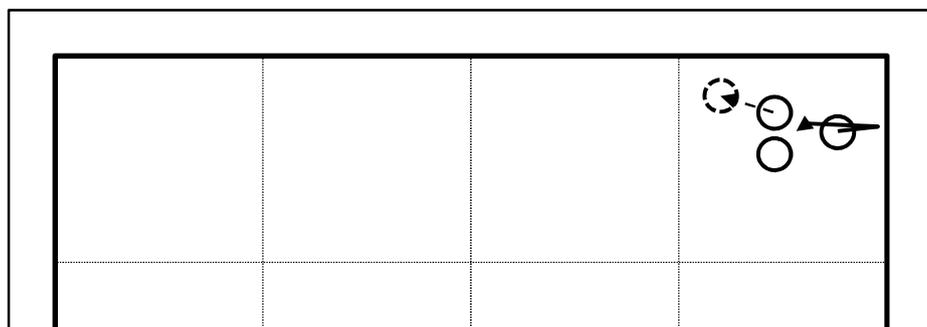
Dans le même esprit, inutile de chercher un amorti pour obtenir un regroupement aléatoire au milieu de la petite bande. Il est préférable d'envoyer les billes 2 et 3 dans le coin de droite qui offrira on l'espère pas mal de possibilités de continuer la série. Entraînement indispensable pour bien apprécier la quantité de bille permettant de déborder la 3 par rapport à la petite bande !



On peut aussi jouer ce coup dans la longueur du billard.

Bande avant, oui, mais sur quelle bille ?

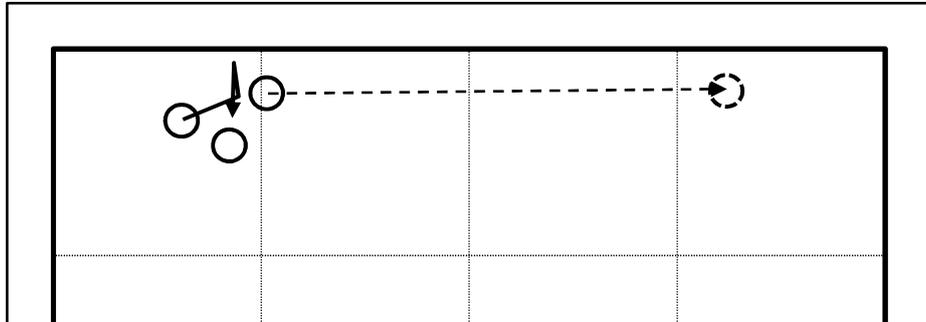
Pas de difficulté sur ce coup par bande avant. Il est impératif de toucher en premier la bille la plus proche de la petite bande. On la domine ainsi par rapport à cette petite bande au coup suivant.



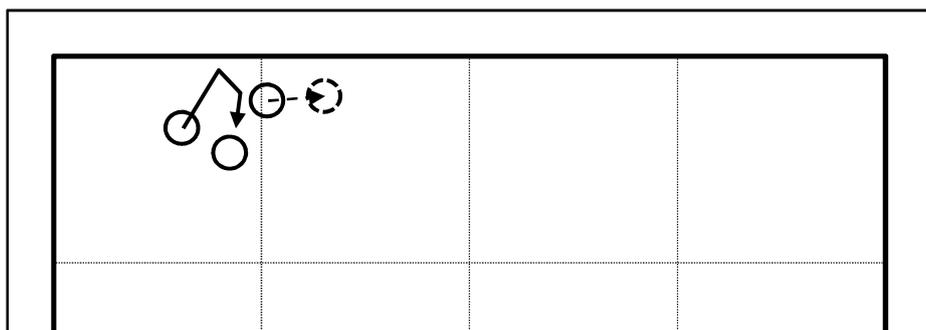
Bille bande, ou bande avant ?

Sur cette position, deux possibilités :

Soit on joue par une bande en poussant la 2 le long de celle-ci en direction du coin. On se place alors un rappel dans la longueur, probablement un coupé.



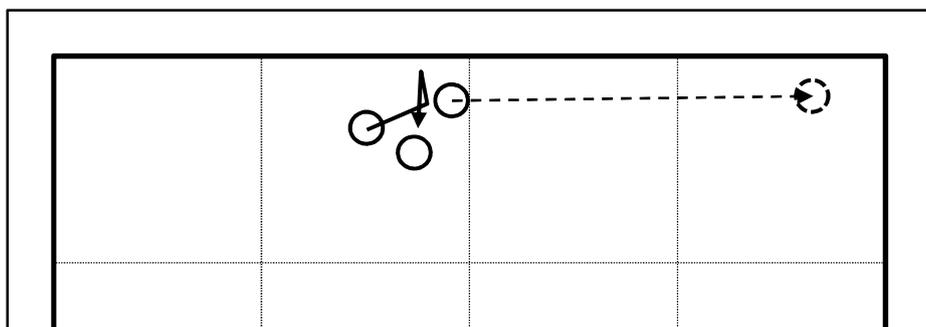
Soit on joue par bande avant et on se place en un ou deux coups un rappel par une bande dans la largeur.



Cette seconde solution permet de prendre la position du coin, un peu large certes, mais coin quand même, à condition d'accepter de jouer de la main gauche.

Les droitiers exclusifs préféreront certainement la première solution qui les envoie dans leur coin de prédilection.

Dans le cas d'une position similaire située plus loin des coins, seule la première solution est intéressante. En effet, il est préférable de rappeler les billes dans un coin, quel qu'il soit, plutôt qu'au milieu d'une petite bande.

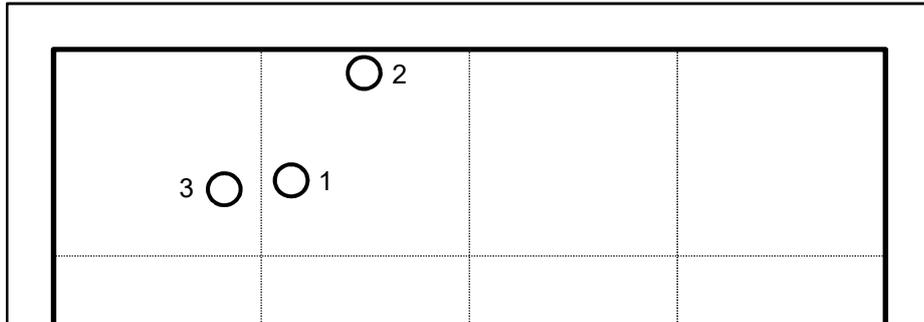


Coup de placement particulièrement important

Voici un cas qui se présente généralement plusieurs fois au cours d'une partie :

- la bille 2 est près de la petite bande, assez loin d'un coin
- la bille 1 est située à proximité
- la bille 3 peut être atteinte par un coup d'une bande, joué en mesure, sans autre mécanisme que celui du coup naturel

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours. **Exemple 1 :**

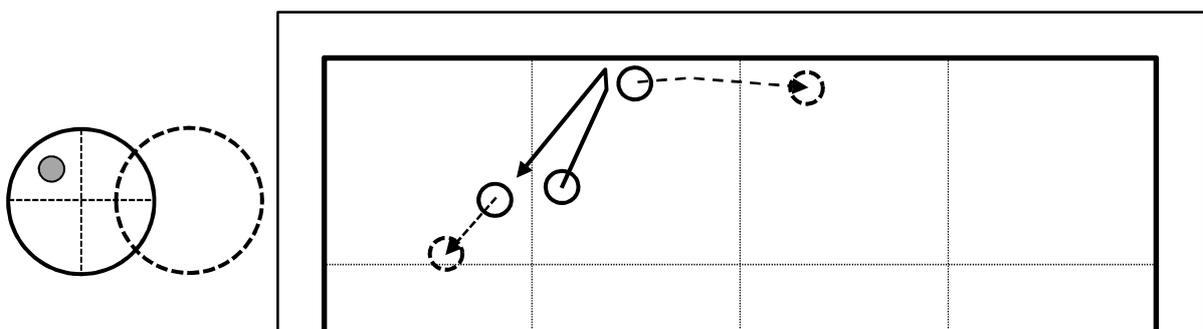


Nous allons réaliser ce coup par une bande avec les deux objectifs suivants :

- arriver sur la bille 3 avec une vitesse suffisante pour l'écarter de 2 à 3 billes et pouvoir ainsi la diriger au coup suivant
- maintenir la bille 2 proche de la petite bande pour qu'elle soit grosse au coup suivant. La distance idéale entre cette bille et la bande est de l'ordre d'une demi-bille, le maximum acceptable est un diamètre de bille.

La distance idéale est une demi-bille (3 cm) car cette future bille 3 est plus grosse que si elle était collée à la bande, et la distance entre la bande et cette bille ne permet pas à la bille du joueur de s'infiltrer dans le trou, risquant ainsi d'écarter cette 3 de la bande.

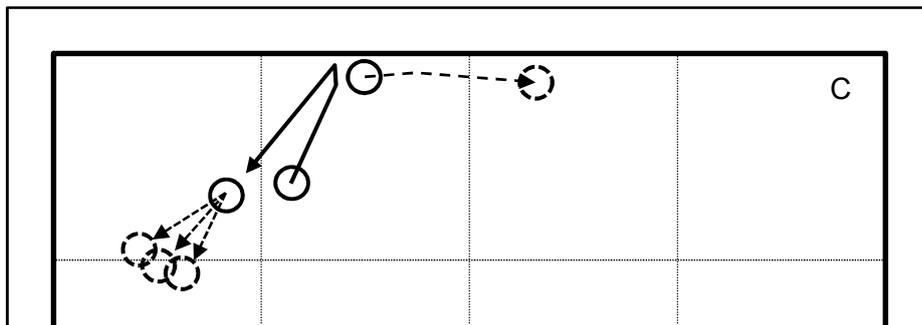
Nous jouons le coup en recherchant un placement du type coupé ou coup d'échelle :



Si pour certains ce coup ne pose pas de problème, d'autres auront des difficultés pour laisser la bille 2 proche de la petite bande. A ces derniers, nous allons proposer une méthode simple.

Nous avons déjà vu que sur un coup d'éclatement (glissé franc), les billes 1 et 2 partent dans deux directions perpendiculaires. Dans le cas d'un coulé naturel, l'angle que forment ces deux directions est légèrement inférieur à 90°. Lorsque c'est possible, nous allons donc choisir **la quantité de bille qui ferait ressortir notre bille perpendiculairement à la bande si on jouait le coup sans effet**. La bille 2 ira en conséquence légèrement vers la bande pour s'en décoller ensuite. Il ne reste plus alors qu'à rajouter la quantité d'effet permettant de réaliser le carambolage en arrivant sur le plein de la 3.

L'objectif de ce coup de placement est d'obtenir une position de rappel vers le coin C. On constate qu'il y a une tolérance dans l'arrivée sur la 3, à condition d'être suffisamment proche du plein.



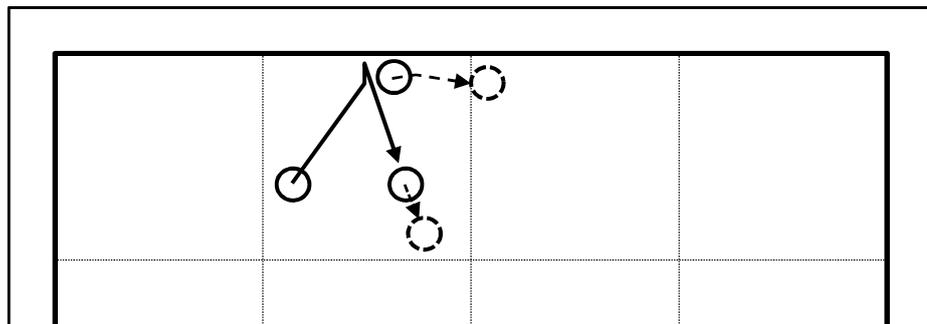
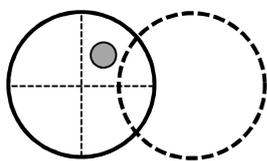
Le coup de placement ci-dessus se joue de la manière suivante :

- quantité de bille pour ressortir perpendiculairement à la bande : quart de bille
- effet pour arriver sur le plein de la 3 : un procédé à gauche
- force du coup : pour éloigner la 3 de 2 à 3 billes

Exemple 2 : placement en 2 coups lorsque la position ne permet pas de rapprocher suffisamment la 2 du coin en un seul coup.

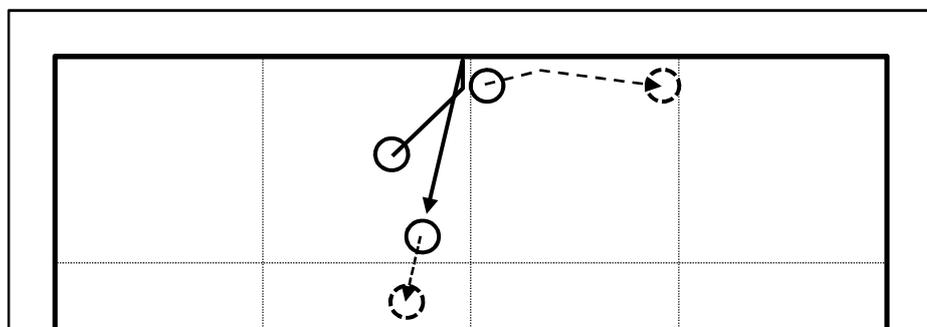
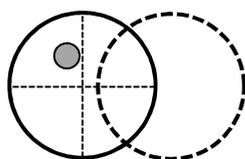
Premier coup :

- quantité de bille pour ressortir perpendiculairement à la bande : quart de bille
- effet pour arriver sur le plein de la 3 : 3/4 de procédé à droite
- force du coup : pour arriver en mesure sur la 3



Deuxième coup :

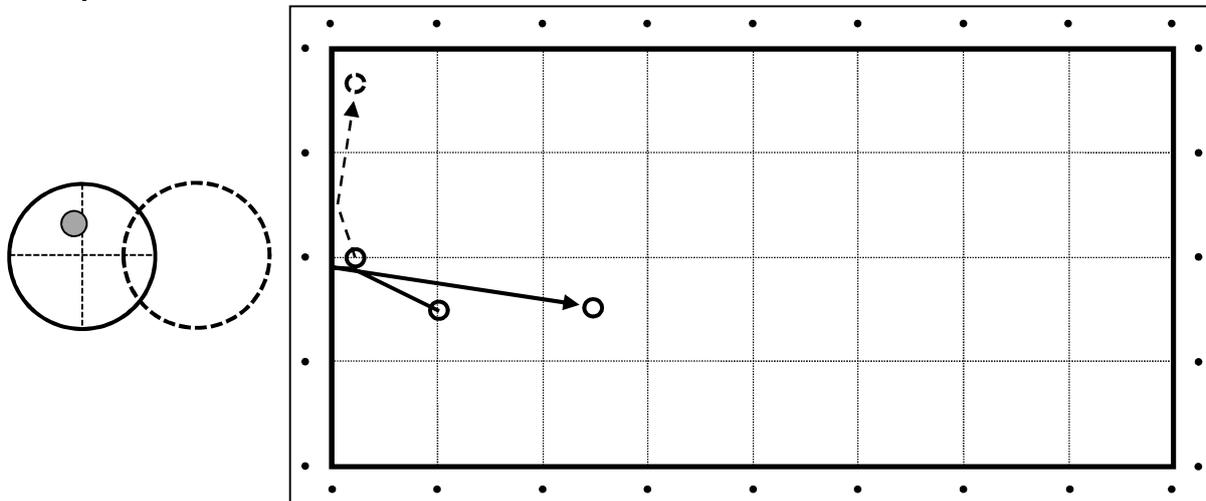
- quantité de bille pour ressortir perpendiculairement à la bande : petit demi-bille
- effet pour arriver sur le plein de la 3 : 1/2 procédé à gauche
- force du coup : pour éloigner la 3 de 2 à 3 billes



On peut se permettre de jouer cet enchaînement en deux coups parce que la bille 3 est assez proche de la petite bande. Si elle en était plus éloignée, on rechercherait évidemment un placement en un seul coup.

Remarque : des coups avec une bille 3 assez éloignée peuvent se jouer dans le même esprit que les coups de mi-distance précédents. On arrive en mesure sur la 3 et on espère un placement correct.

Exemple 1 :

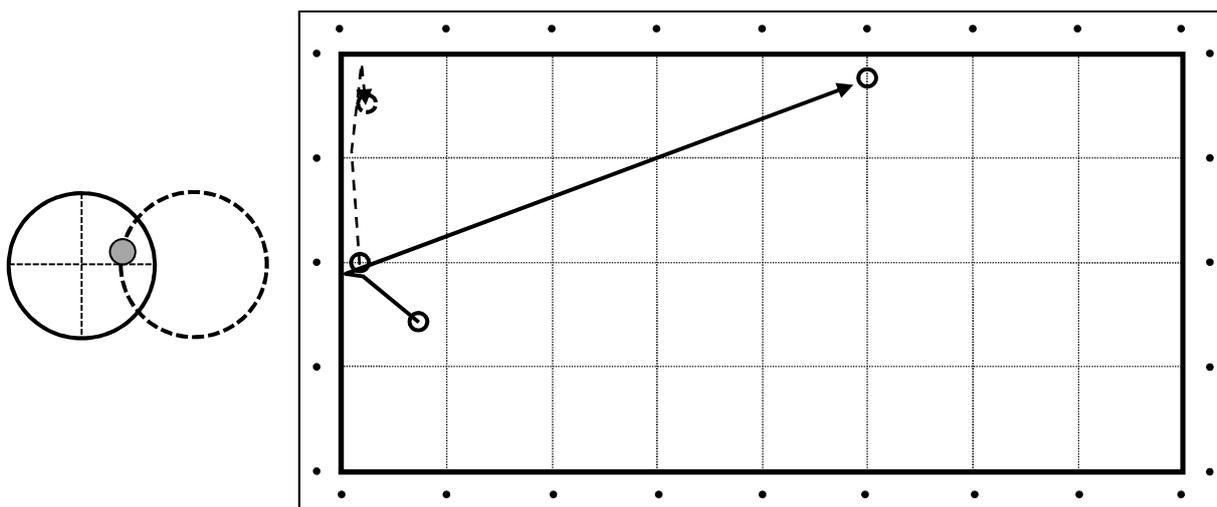


- quantité de bille pour ressortir perpendiculairement à la bande : petit quart de bille
- effet pour arriver sur la 3 : 1/3 de procédé à gauche

Ici, on se contente de prendre la quantité de bille qui permet de laisser la 2 le long de la petite bande. Si elle finit dans le coin, ce n'est pas grave.

Exemple 2 :

Ici encore, on choisit la quantité de bille pour laisser la bille 2 le long de la petite bande.

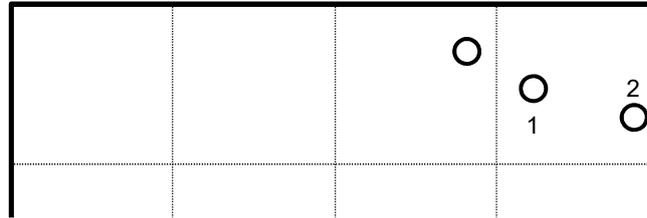


- quantité de bille pour ressortir perpendiculairement à la bande : petit quart de bille
- effet pour arriver sur la 3 : maximum à droite

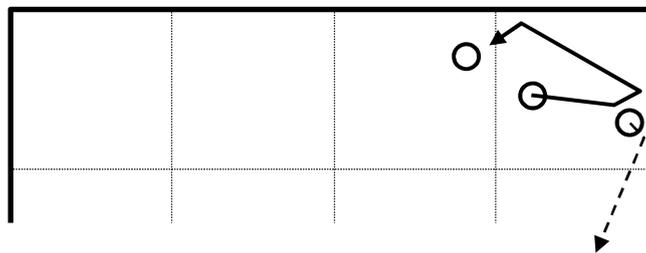
Une bande ou 2 ?

On a assez souvent le choix entre un coup par une bande et un coup par 2 bandes. En voici un exemple :

Une bande ou 2 ?



Le coup par 2 bandes est facile ; la position autorise une relative imprécision sur la quantité de bille.

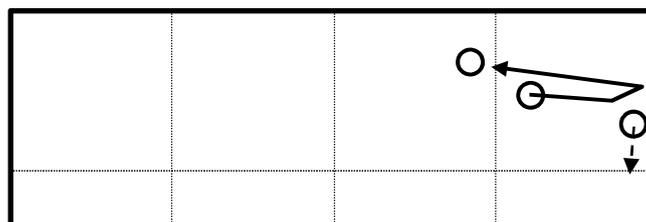


En revanche, cette manière de jouer le coup présente 2 inconvénients :

- il oblige à prendre un peu plus de bille, donc on éloigne la 2
- notre bille arrive de la petite bande et n'a que très peu de chances de déborder la 3 par rapport à cette petite bande

On va donc se retrouver avec une bille 2 assez éloignée et un couloir important entre la bille 3 et la bande. Deux conditions favorables pour manquer le coup suivant...

Le coup par une bande est un petit peu plus délicat car il nécessite une touche de bille en finesse, plus précise que par 2 bandes, avec éventuellement un peu d'effet contraire.



Les inconvénients du coup précédent se transforment en avantages :

- on prend moins de bille 2, donc on l'éloigne moins
- on arrive normalement en dominante de la 3 par rapport à la petite bande
- on peut obtenir un placement sur la 3 (le placement de secours qu'on a déjà évoqué)

Il n'y a donc pas à hésiter.

On retiendra surtout : **Le 2 bandes éloigne la 2 et ouvre le trou.**

Le 1 bande éloigne moins la 2 et referme le trou.

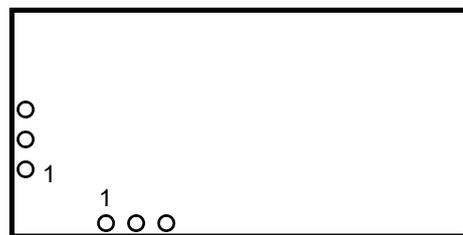
3 – Les pièges de la bande

Combien de fois dans une partie de billard, à la bande ou bien à un autre jeu, a-t-on la certitude d'avoir joué un point parfaitement, avec un beau rappel en mesure, mais malheureusement le point suivant est très difficile, voire quasiment impossible ?

On accuse alors la malchance, ou la mauvaise volonté évidente de la bille 2 qui va se placer exactement là où il ne faut pas... Si on assiste en direct (pour les chanceux) ou si on regarde des vidéos de parties jouées par les champions de la bande, on se rend compte que cela leur arrive assez rarement.

Si la malchance (ou plutôt le manque de réussite) peut intervenir de manière importante dans une partie, il ne faut pas non plus tomber dans le piège qui consiste à tout lui mettre sur le dos. Il existe au billard un certain nombre de positions types à partir desquelles, tout en ayant les billes relativement proches, le point à suivre est très difficile à réaliser. Ces positions sont nombreuses mais on s'aperçoit qu'on tombe souvent dans les mêmes pièges. Voici quelques problèmes qu'on rencontre souvent après une erreur (liste malheureusement non exhaustive) :

3 billes alignées le long d'une bande, grande ou petite :



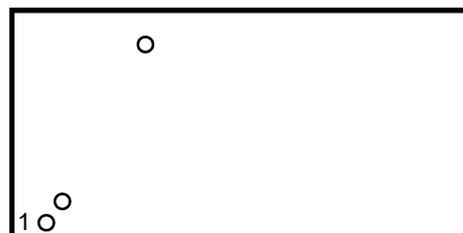
Billes 2 et 3 proches l'une de l'autre, proches de la bande, sans intervalle entre les deux :



Bille du joueur collée à la bande ou presque, le coup à jouer nécessitant un rétro :



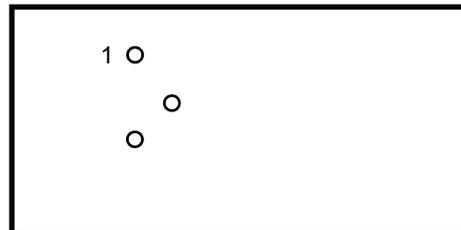
On ne peut pas jouer la bille qu'on avait prévu de jouer au coup suivant :



Billes 2 et 3 très proches du coin, sans bande immédiatement accessible :



Les billes 2 et 3 sont placées vers le milieu du billard, loin des bandes :



La bille 2 nous empêche de jouer la bande qu'on avait prévue :



On est trop près de la bille 2 pour pouvoir envoyer le coup :



Pas de répit à la bande : à chaque coup on doit réfléchir à ce qu'on aura à jouer au coup d'après ; pas forcément le coup exact, mais au moins quel genre de coup. Il faut également toujours apprendre de ses erreurs, rechercher pourquoi on est mal placé, identifier l'erreur commise. Le but de ce paragraphe est de sensibiliser les joueurs aux erreurs-types et leur fournir un guide d'apprentissage.

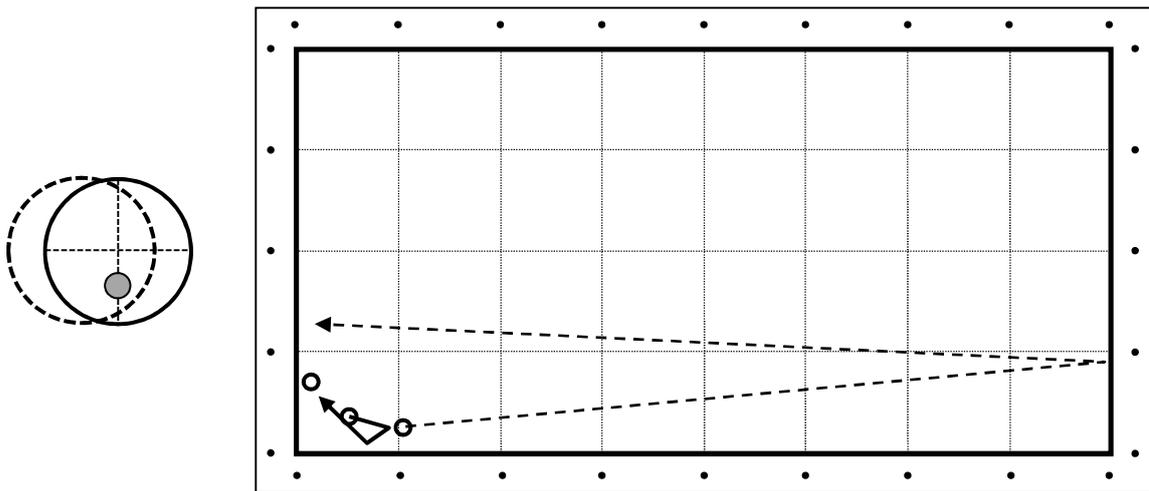
Nous allons maintenant donner quelques exemples de ces positions piégées. Une fois n'est pas coutume : nous allons quelquefois représenter précisément ce qu'il ne faut pas faire. Nous donnerons ensuite des pistes pour au contraire s'en sortir sans trop de dommages.

Le joueur consciencieux trouvera en annexe 5 des schémas vierges qu'il pourra imprimer et compléter avec ses propres expériences de pièges à éviter. Il pourra ainsi se constituer une base de données à consulter de temps à autres pour se rafraichir la mémoire.

Catastrophe n°1 : 3 billes alignées le long d'une bande

De nombreux coups peuvent conduire à une telle position. En voici quelques-uns.

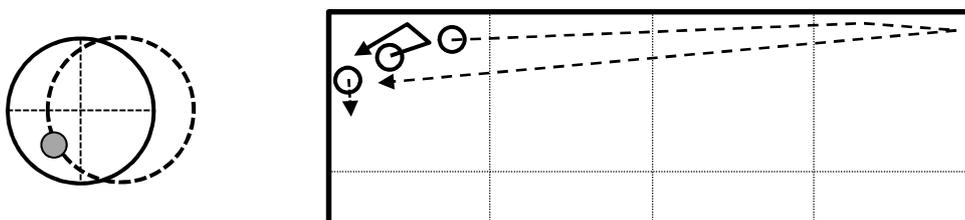
Position n°1 : on s'est placé un beau rappel dans la longueur qui va nous permettre de regrouper les billes. Attention ! Jouer ce coup par une bande sans précaution et en mesure assure un bel alignement le long de la petite bande. **Ce qu'il ne faut pas faire** :



En fait, il y a deux possibilités :

- soit on est **certain** de rappeler la 2 plus près du coin que la 3, et là pas de risque, on peut jouer en mesure, avec ou sans effet suivant la disposition des billes
- soit on n'en est pas certain, alors il ne faut pas jouer en mesure mais un petit peu plus fort pour ressortir la bille 2 de la petite bande. De plus on jouera le rétro avec de l'effet à droite par 2 bandes pour favoriser le débordement de la bille 3

Position n°2 : attention aux prises d'américaine ! Jouées sans précaution, la bille 2 vient se placer entre la 1 et la 3 et c'est la ligne assurée. De plus les 2 billes sont côte à côte et souvent collées à la bande, ce qui rend la bande avant très difficile. **Ce qu'il ne faut pas faire** :

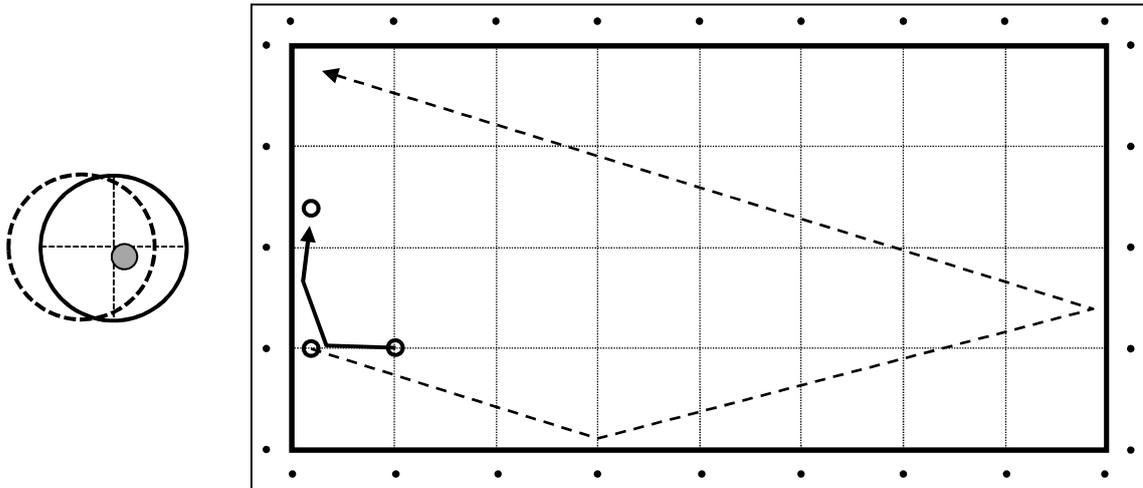


Il y a deux précautions à prendre **simultanément** :

- arriver en mesure sur la 3 pour ne pas créer le trou où la 2 ne manquera pas de s'infiltrer. On ne poussera pas la 3 de plus d'une demi-bille. Un rétro sans effet ou même avec un peu d'effet contraire (ici à droite) freinera notre bille, lui évitant ainsi de créer le trou.
- chercher à rappeler la bille 2 sur la 1 et non pas sur la 3. Ainsi, même si on se trompe d'une bille pour le retour de la 2, on ne sera pas masqué

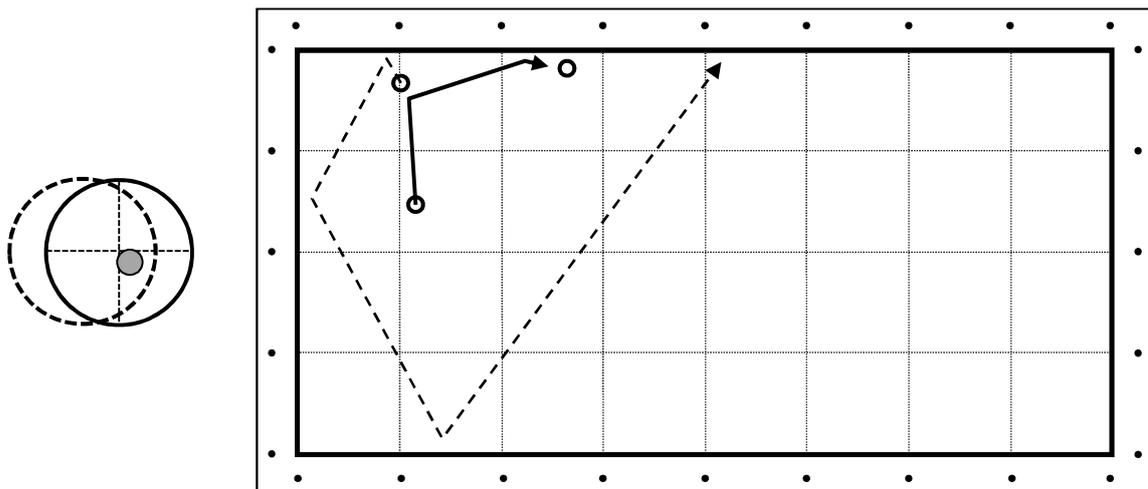
Position n°3 :

La bille 3 est loin du coin où va la 2. Jouer ce coup en mesure sur la 3 est suicidaire :



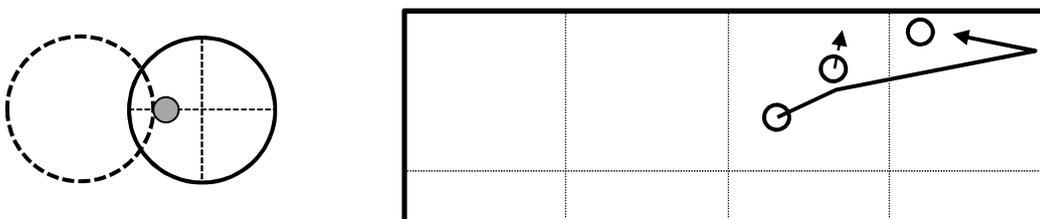
Il faut au contraire pousser la 3 là où va la 2. On s'aidera d'un peu d'effet à droite qui favorisera le débordement de la 3.

Position n°4 : coup analogue dans la largeur du billard. On a vite fait de s'aligner :



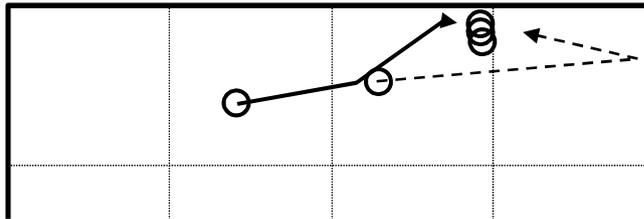
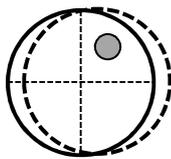
Ici on jouera un peu plus fort que la mesure et on mettra de l'effet à droite pour ne pas se cacher derrière la 3 mais au contraire favoriser son débordement.

Position n°5 : ce qu'il ne faut pas faire



Entre un coup bien joué et une catastrophe, la différence est minime : il suffit juste de jouer plus fort que la mesure pour retrouver une position très favorable : la bille 2 doit impérativement ressortir de la bande d'au moins une bille et demie. On joue pour pousser la 3 là où la 2 a touché la bande.

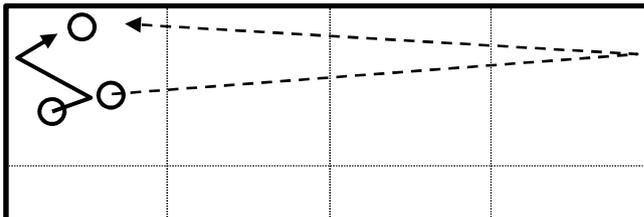
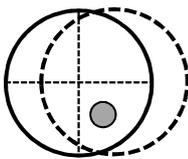
Position n°6 : jouer ce coup sans précaution, c'est l'alignement assuré !



Il y a 3 possibilités :

- si la bille 3 est collée à la bande ou presque, il n'y a pas de risque de s'aligner car l'effet à droite permet de déborder la bille 3 à coup sûr. La seule difficulté est de bien toucher la bande. Si on joue le coup en mesure, on peut même attendre le retour de la 2 dans un barrage et prendre l'américaine : ne pas le tenter sans s'être suffisamment entraîné.
- si la bille 3 n'est pas collée à la bande mais située à moins de 3/4 de bille de celle-ci, il faut absolument toucher la bande le plus loin possible de cette 2 pour ne pas rester derrière elle
- enfin si la bille 3 est à plus de 3/4 de bille de la bande (sans en être trop éloignée tout de même) il peut être intéressant de toucher la bande au plus près de cette 3, en mesure pour attendre dans le trou le retour de la bille 2 : américaine possible !

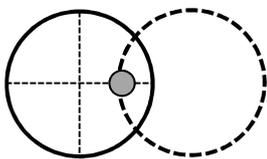
Position n°7 : ce qu'il ne faut pas faire



La seule solution pour ne pas aligner les 3 billes le long de la bande est de ne pas jouer en mesure mais nettement plus fort afin d'aérer la position finale. Il ne faut pas hésiter car il y a en général plusieurs contacts et contres en fin de roulement et il faut bien envoyer le coup afin de minimiser les risques d'alignement après l'arrêt des billes. Les joueurs plus précis pourront au contraire jouer en mesure et déborder la 3 par rapport à la grande bande.

Position n°8 :

Un des plus beaux pièges que nous tend le billard. **Ce qu'il ne faut pas faire :**



Qu'il est tentant d'essayer de prendre l'américaine sur cette position ! Il suffit de pousser un peu la 2 vers la bande et de pousser un peu la 3 à côté de l'endroit où la 2 va s'arrêter. On se retrouve alors invariablement avec l'ex-bille 2 trop près de la bande et on n'a plus rien à jouer.

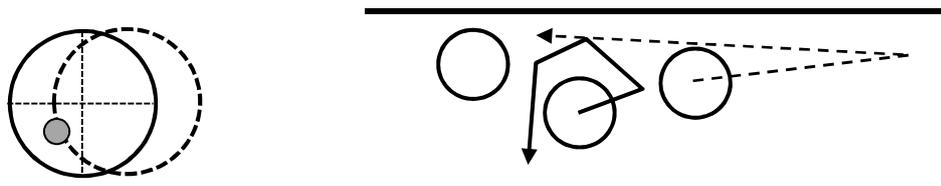
Il ne faut jamais être trop gourmand ! Ici, la bille 2 ne doit pas avancer de plus d'une bille. Il faut donc jouer très fin. Sur cette position, ne pas rechercher l'américaine est la meilleure façon de l'obtenir.

Catastrophe n°2 : billes 2 et 3 contre la bande sans intervalle

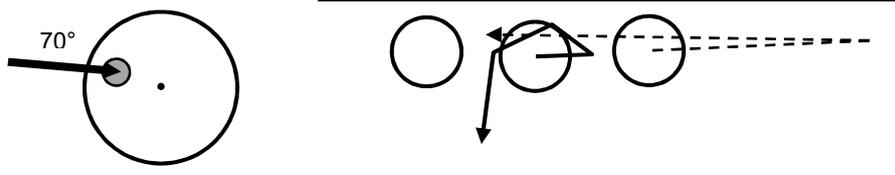
Plusieurs des positions précédentes auraient pu conduire à cette catastrophe. C'est pourquoi on a conseillé de jouer un peu plus fort que la mesure pour ressortir la bille 2 de la bande dans tous les cas où la bille du joueur débordait la 3.

De nombreux autres cas peuvent conduire à ce type de position défavorable, mais c'est souvent lié à un manque de réussite. Voici par contre un groupe de positions qu'on rencontre assez souvent dès qu'on commence à jouer de près, et qui peut facilement conduire à cette catastrophe n°2. Si cela vous arrive alors, c'est entièrement votre faute. Voici **ce qu'il ne faut pas faire** :

En rétro :



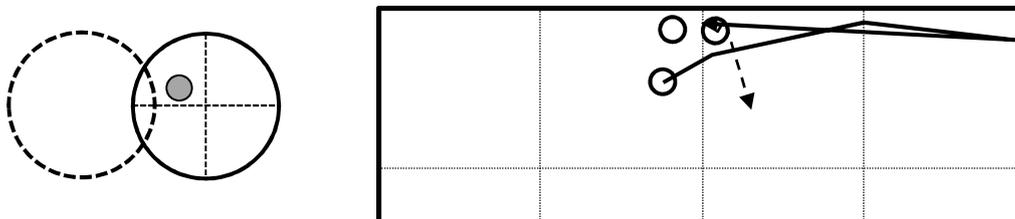
En piqué :



Sur ce type de positions, l'astuce consiste à faire la bande, mais pas le carambolage. On touche la 2 ; on va contre la bande et on attend le retour de la 2 qui nous pousse sur la 3. On conserve ainsi l'intervalle entre la 2 et la 3, ce qui va nous permettre de jouer le coup suivant. Cet intervalle est au moins égal au diamètre d'une bille (la nôtre).

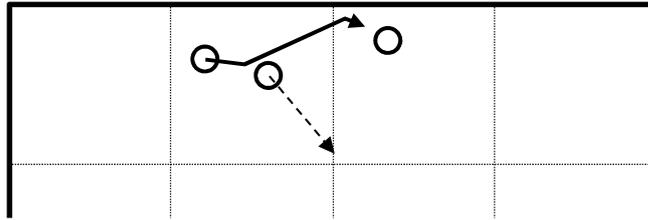
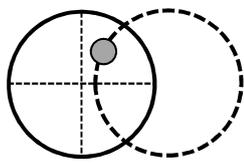
En piqué, on peut ainsi jouer 2 ou 3 coups de ce type avant que l'angle de l'axe 1-2 ne s'écarte de la parallèle à la petite bande et nous permette alors d'enchaîner sur autre chose.

A partir du moment où on a admis que le type de positions catastrophiques n°2 pouvait résulter d'un manque de réussite, il faut être capable de jouer sur des positions de ce type. On s'entraînera donc sur les coups renversés dans le tiers de billard, qui nous permettent le plus souvent de ne pas trop éloigner la bille 2 :



Catastrophe n°3 : bille du joueur collée à la bande

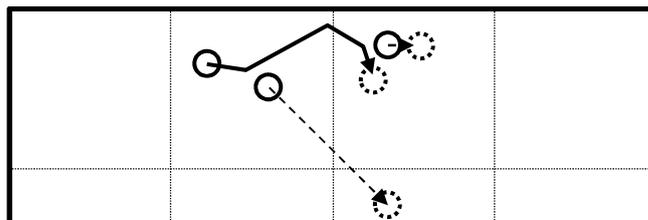
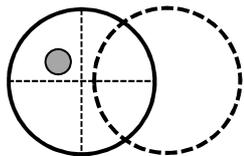
Position n°1 : voici un coup immanquable. Oui, mais après ?



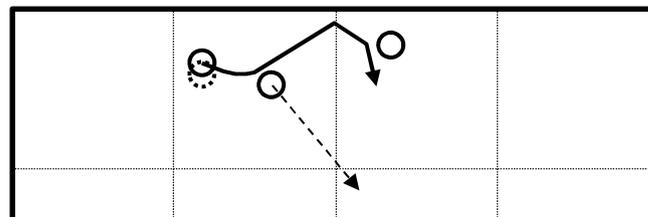
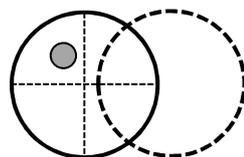
Jouée ainsi, la bille du joueur termine sa course contre la bande, interdisant toute attaque basse ou au centre.

Cette étude de cas est intéressante car la position peut nous offrir diverses possibilités en fonction de l'axe 1-2 mais aussi en fonction de la distance entre la bille 3 et le coin. Nous allons décrire 4 options :

Option 1 : on déborde la bille 3 pour pouvoir la rejouer par la suite. C'est la meilleure option car elle nous permet au coup suivant de placer cette bille le long de la bande tout en nous plaçant sur la 3 pour un rappel en longueur. Encore faut-il que la position le permette. On peut si nécessaire mettre de l'effet du côté de la bande pour ouvrir un peu l'angle de rejet sur la bille 2 :

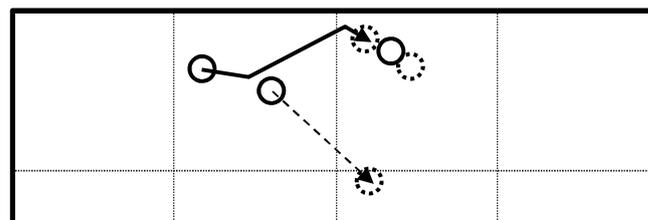
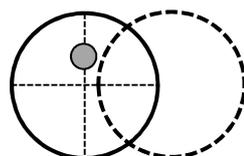


On peut même lever le talon de la queue pour courber la trajectoire si nécessaire :



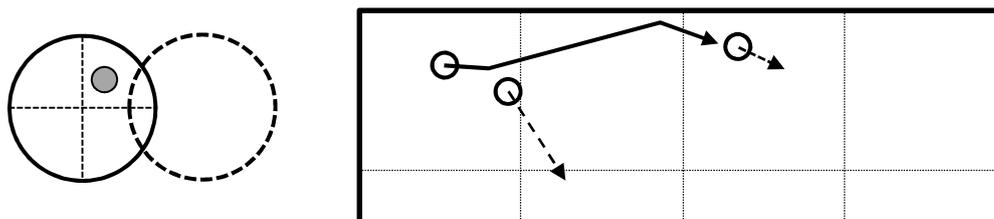
On vise pleine bille avec de l'effet à gauche en levant le talon de la queue. Notre bille décrit alors une courbe qui la ramène sur un petit demi-bille de la 2. Tout se passe comme si on avait joué un coup à plat à partir de la position en trait pointillé.

Option 2 : on avance la 2 et on reste près de la 3 pour obtenir un coup par bande avant



C'est une option assez originale à utiliser lorsque la position n'est pas trop aérée. **Si la bille 3 n'est pas trop proche de la bande**, on joue pour arriver en mesure sur celle-ci, en prenant suffisamment de bille pour bien avancer la 2. On obtient alors un coup par bande avant qui permettra par la suite de repousser la 2 vers la petite bande, comme pour l'option 1.

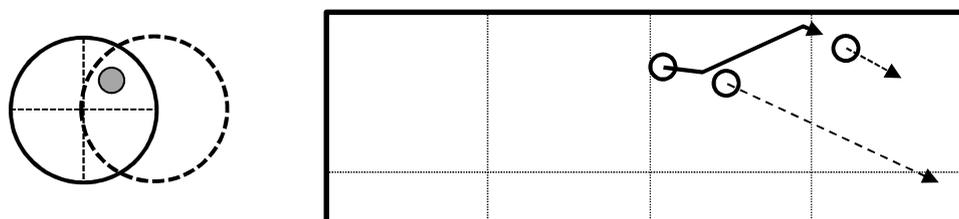
Option 3 : placer la bille 2 pour un coup de rappel



Si les billes 2 et 3 sont éloignées l'une de l'autre, il devient difficile de maîtriser l'arrivée sur la bille 3. Si la position de la bille 2 le permet, on peut alors rechercher un placement de cette 2 pour un coup de rappel ; ici un coup d'échelle.

On ne recherchera une trop bonne mesure sur la 3 car elle pourrait gêner l'exécution du coup de rappel si elle restait trop près de la 1. Si on peut la déborder un peu par rapport à la petite bande, il ne faut surtout pas s'en priver, cela réduit le couloir.

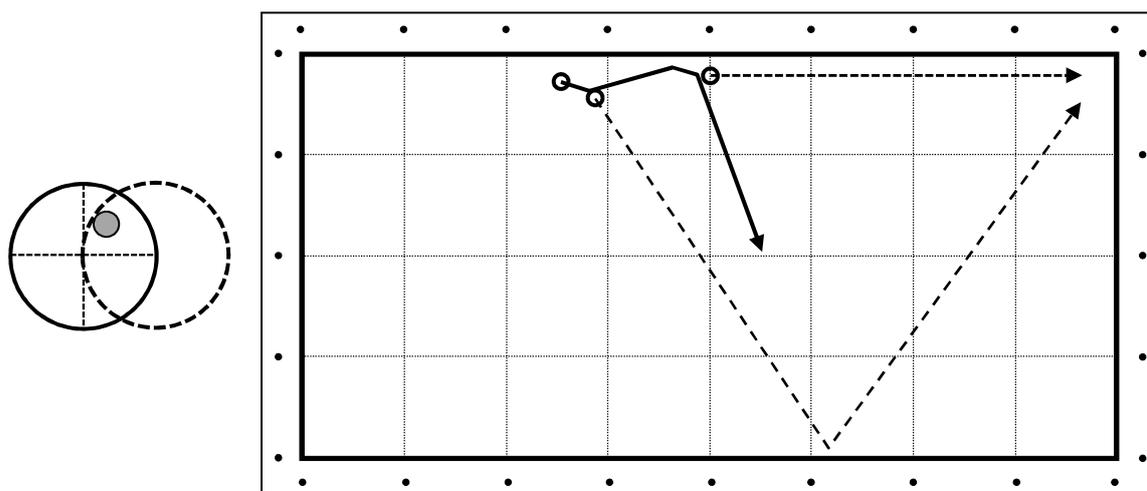
Option 4 : pousser les billes 2 et 3 vers la grande bande



On joue plus facilement ce coup si la bille 3 est à moins d'une mouche de la grande bande. Il faut pour cela prendre suffisamment de 2 **et surtout ne pas rester coincé derrière la 3** afin de pouvoir jouer ensuite la 2 là où elle s'est arrêtée.

Position 2 : la même position placée cette fois dans la longueur du billard

Si on est loin de la petite bande, même si la direction de l'axe 1-2 le permet, l'option 1 (déborder la 3 en mesure) n'offre pas beaucoup d'intérêt. Il est préférable dans ce cas de pousser les billes 2 et 3 dans le coin de droite.

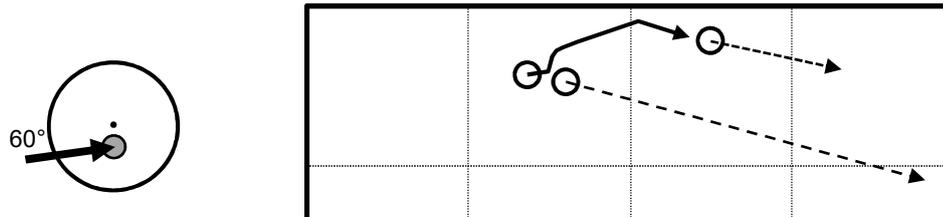


La quantité de bille dirige la 2 et la hauteur d'attaque associée à l'effet envoie la bille 1 du bon côté de la 3.

Position n°3 : semblable à la position n°1 mais le coup à jouer est un massé

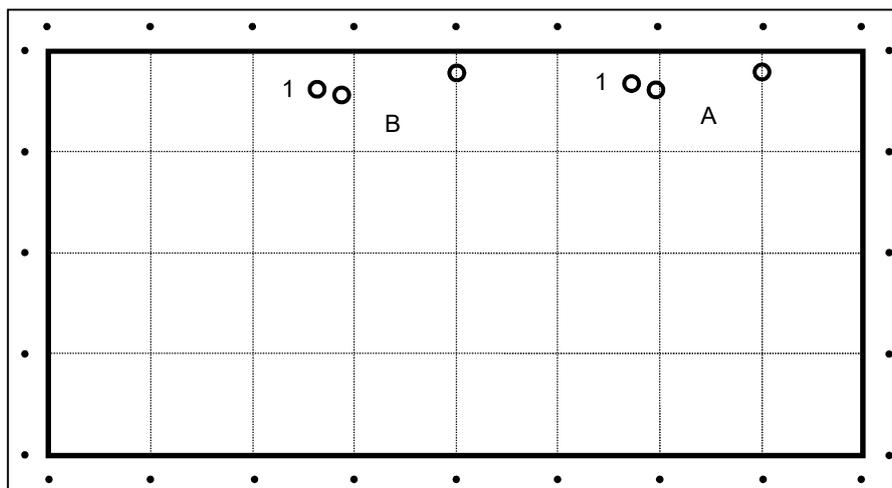
On pourrait croire qu'on dispose des mêmes 4 options que pour le coup à plat, mais c'est une erreur. Les options 1 (déborder la 3) et 2 (avancer la 2 et se placer un coup par bande avant) sont extrêmement délicates à réaliser en massé, surtout si la bille 3 est relativement éloignée. Il ne reste donc plus que 2 options :

- placer la bille 2 pour un futur coup de rappel (en général coup d'échelle ou coupé) et arriver en relative mesure sur la 3, pas trop près pour ne pas être gêné au coup suivant
- pousser les billes 2 et 3 vers la grande bande. C'est la solution à privilégier lorsque la distance entre les billes 1 et 2 est supérieure à une demi-bille. Attention à ne pas pousser trop la bille 3 pour ne pas la placer à côté de la 2 le long de la grande bande.



Sur la position ci-dessus, on joue le massé coulé sur demi-bille pour bien entraîner la 2 ; pas trop d'inclinaison car on n'a pas besoin d'une grande courbe.

Position n°4 : analogue à la précédente, cette fois dans la longueur du billard



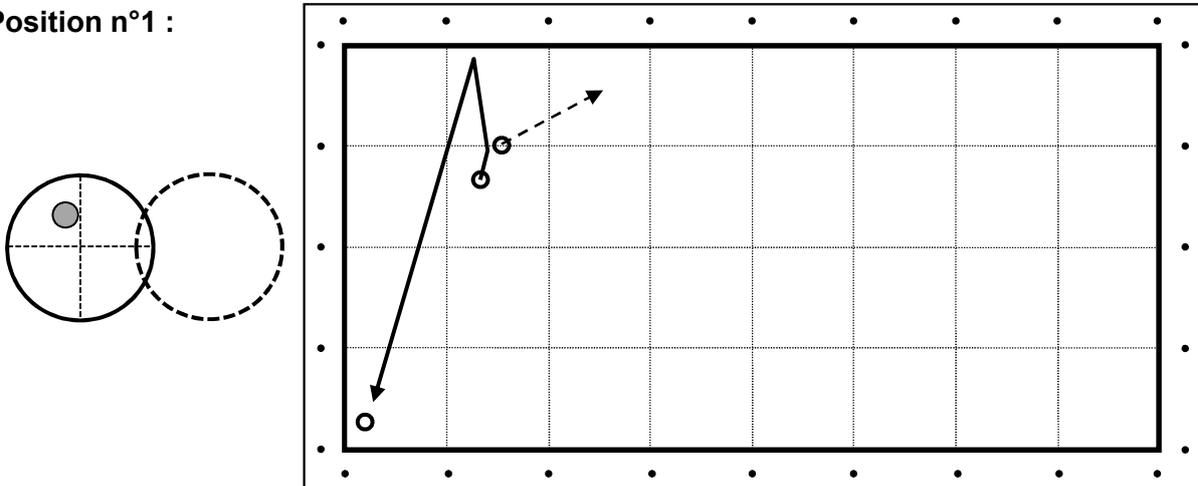
Version A : on est proche de la petite bande. Comme précédemment, on pousse les billes 2 et 3 vers la petite bande, avec les mêmes précautions que ci-dessus

Version B : on est loin de la petite bande. On entraîne un peu la bille 2 si elle n'est pas trop loin de la 1 (finesse sinon) et on arrive en relative mesure sur la 3 (écart 2 à 3 billes), si possible en la débordant par rapport à la grande bande, pour avoir ensuite un coup de 1 bande pas trop difficile.

Catastrophe n°4 : gêné par la 3, on ne peut pas jouer le coup initialement prévu

Ces cas de figure peuvent survenir lorsqu'on joue un coup de placement sur la bille 2. De multiples positions peuvent conduire à ce type de problème. On n'en montrera ici que quelques-unes mais le joueur de bande doit en permanence penser au coup suivant en se demandant ce qui pourrait l'empêcher de l'exécuter.

Position n°1 :

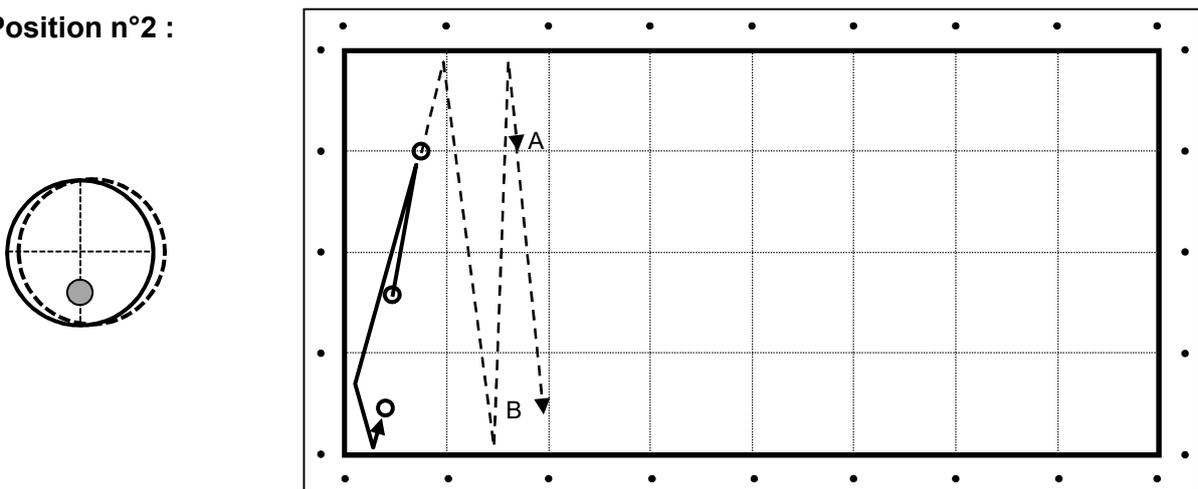


Sur cette position, la bille 3 est déjà dans le coin. On est donc tenté de jouer une finesse pour placer la bille 2 pour un coup d'échelle à suivre, et d'arriver en mesure sur la 3 puisqu'elle est déjà dans le coin.

Le problème est qu'on va à tous les coups (sauf coup de chance) se trouver gêné par cette bille 3 pour jouer le coup d'échelle, soit qu'elle soit trop proche de la nôtre, soit carrément devant elle.

En fait, il ne faut surtout pas arriver en mesure sur la 3 ; tant pis si elle s'écarte un peu du coin ! Il faut de plus s'efforcer d'arriver par 2 bandes, ce qui permettra le plus souvent à notre bille de déborder la 3. On aurait pu jouer le coup en mesure si la 3 avait été un peu plus loin du coin le long de la petite bande.

Position n°2 :



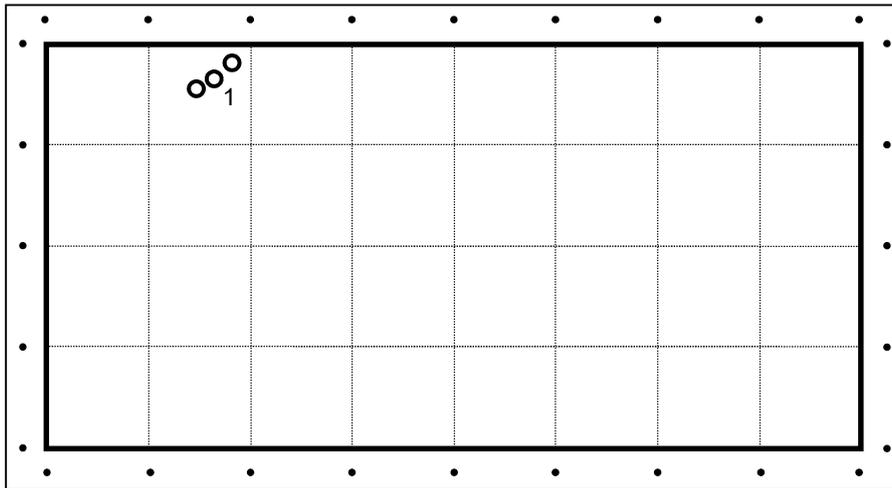
Ici encore, on aurait envie de placer la bille 2 dans la zone A pour un coup d'échelle et arriver en mesure sur la 3. Malheureusement, on est à peu près certain d'être masqué par la 3, surtout si on fait le point par 2 bandes.

Il est préférable d'envoyer encore un peu plus le coup pour ne pas rester sur la 3. La bille 2 revient alors dans la zone B. On n'est pas assuré d'avoir un coup facile, mais au moins on verra les 2 billes.

Position n°3 : fin d'enchaînement le long de la bande

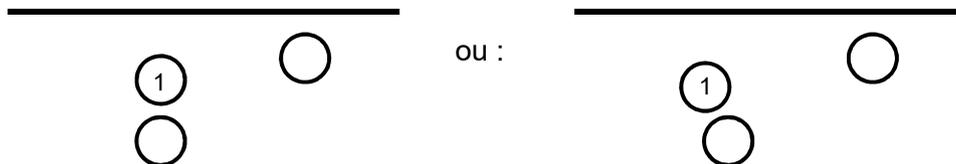
On a exploité une position de billes en paquet le long de la grande bande, et on arrive au coup qui va nous permettre de placer un rappel dans la longueur.

On sait où va se trouver notre bille pour le coup suivant : à côté de la position actuelle de la bille 3. On en déduit la distance à laquelle pousser la 2 pour avoir le bon placement, et donc la quantité de bille à prendre. Il ne reste plus qu'à doser la quantité d'effet pour arriver sur le plein de la 3. Le piège se trouve là : si on n'en met pas assez, on va se trouver collé à la 3, placé sur l'avant de celle-ci et on ne pourra pas jouer confortablement le rétro ou le coup de réglage nécessaire.

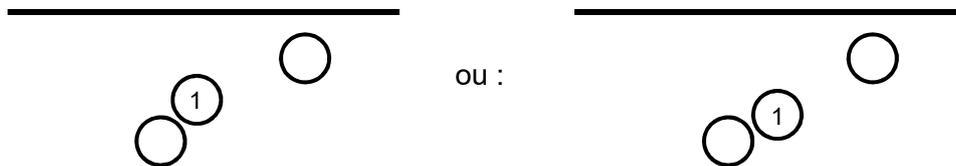


Il faut sur ce type de coups de placement forcer un peu sur l'effet pour être certain d'arriver dans le plein de la 3 ; ou légèrement sur son arrière, et la pousser un petit peu. On est alors assuré de pouvoir jouer confortablement le coup suivant.

Pour résumer, il faut impérativement obtenir :



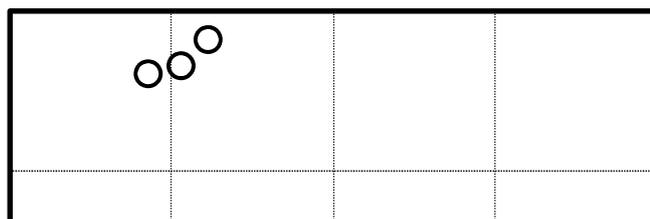
et surtout pas :



Cela peut paraître évident, mais on constate trop souvent ce genre d'erreurs dans les parties de bande. Il faut donc impérativement se concentrer sur l'arrivée sur la bille 3.

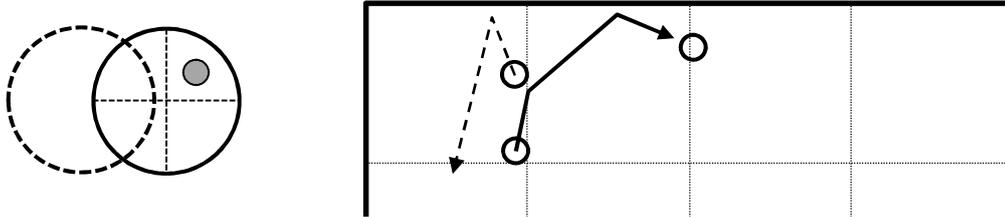
Variante :

A l'évidence, il faut prendre la même précaution pour les positions analogues le long de la petite bande.



Position 4 :

On cherche à se placer un coup d'échelle.



L'idée est bonne mais il y a 2 écueils à éviter :

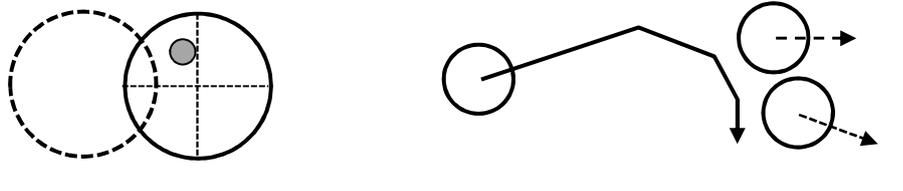
- chercher à déborder la bille 3, trop difficile et on risque de trop déborder ou de manquer
- jouer en mesure extrême sur la 3. Si on reste trop près de celle-ci, elle pourrait bien nous gêner dans l'exécution du coup d'échelle

On s'efforcera donc d'arriver dans le plein de la bille 3 et de l'écarter d'au moins 2 billes. Le couloir existe ; tant pis, il faudra faire avec !

Catastrophe n°5 : billes très proches du coin, sans bande accessible

Ces positions se retrouvent le plus souvent alors que les billes 2 et 3 sont déjà dans le coin, très près de celui-ci. Il faut donc se méfier, en particulier si notre bille est assez éloignée. Il ne faut surtout pas être trop gourmand !

Position n°1 : bande avant



A jouer petit sur ce coup, on risque fort de se retrouver avec les 2 autres billes collées aux bandes, sans aucune ouverture.

Sauf si la bille du joueur est suffisamment proche des 2 autres pour pouvoir maîtriser le positionnement final des 3 billes, il est préférable de jouer ce coup nettement plus fort afin de créer une ouverture entre les billes 2 et 3.

Un peu d'effet contraire limitera le débordement de notre bille.

Position n°2 : rencontre

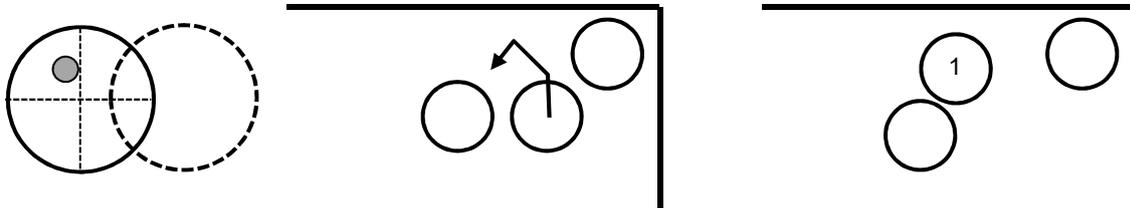


Là encore, il faut refuser la mesure et ouvrir la position.

Position n°3 : on a la position du coin ou on ne l'a pas ?

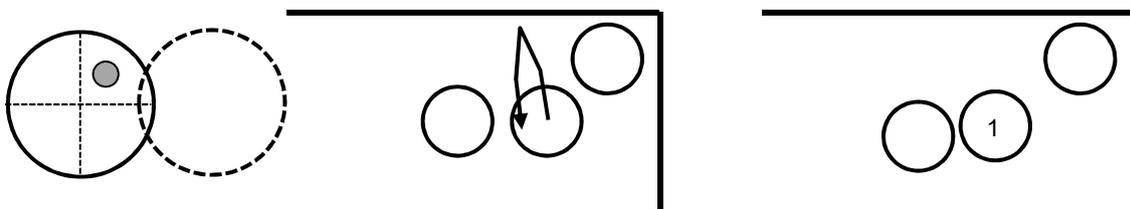
Ce qu'il ne faut pas faire, mais qu'on voit trop souvent :

pour obtenir :



Si on joue ce coup sans précautions, on arrive sur le plein de la 3 et on se retrouve plus près de la bande que la bille 3. On va alors devoir jouer des coups avec contre, toujours difficiles à maîtriser. Jouer ce coup plus fort ne ferait que rendre le coup suivant plus difficile.

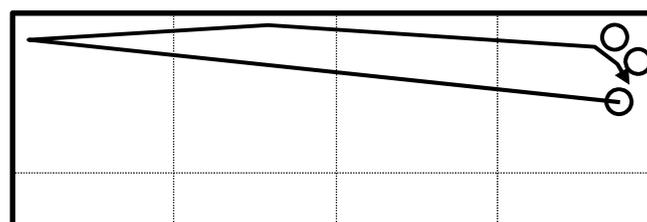
Il faut en fait jouer ce coup le plus fin possible, avec de l'effet à droite si nécessaire, pour ressortir légèrement devant la bille 3. On s'efforcera de ne pas coller la bille 2 à la bande de droite.



On pourra alors rejouer le même coup une, deux ou trois fois en écartant progressivement la position.

Si le billard est glissant, ou la finesse insuffisante, on devra jouer le premier point en demi-massé pour être certain de ressortir devant la 3.

Position n°4 : 2 bandes avant dans la largeur



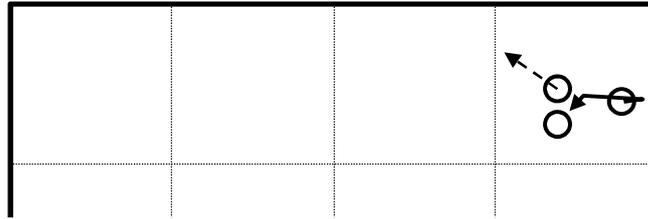
Les billes sont très près du coin et on aimerait bien les y laisser.

Erreur ! Il ne faut surtout pas jouer ce coup en mesure car on est presque certain de se retrouver coincé derrière la 3, avec aucune autre solution que de refaire un coup par une ou 2 bandes avant plus difficile que le précédent. On doit impérativement jouer ce coup un petit peu plus fort que la mesure afin d'ouvrir la position.

Catastrophe n°6 : billes “adverses” vers le milieu du billard

Position n°1 :

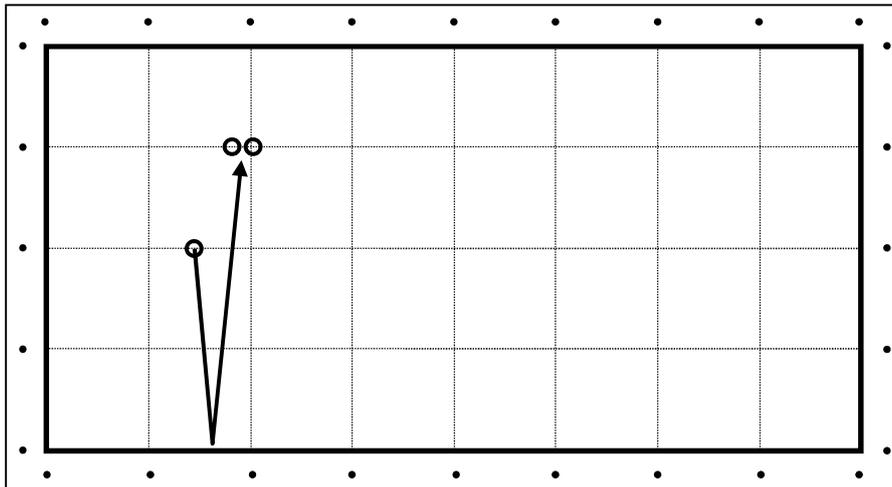
Une bande avant très facile, oui mais...



Il faut impérativement toucher en premier la bille la plus proche de la petite bande. On pourra la rejouer ensuite pour la rapprocher de cette bande et se placer un rappel dans la longueur du billard.

Position n°2 :

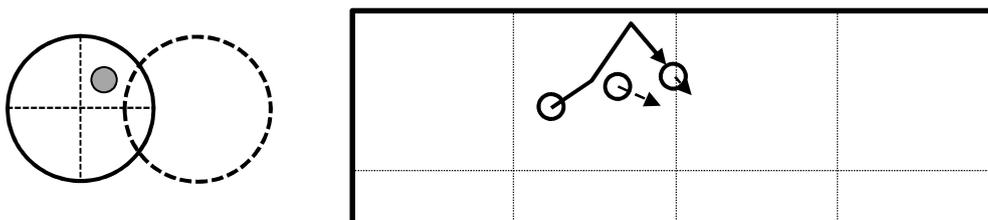
Encore une bande avant facile, oui, mais après ?



Le joueur de bande novice choisira probablement le trajet le plus court et la bande avant sur la grande bande du haut. Il faut au contraire jouer ici sur la grande bande du bas pour pousser les billes 2 et 3 vers la grande bande opposée. On aura alors devant nous 2 billes et une bande : que demander de plus ?

Position n°3 :

Lorsqu'on ne peut pas empêcher les billes 1 et 2 de s'évader vers le milieu du billard alors que la bille 1 reste du côté de la bande, on peut quelquefois s'en sortir en plaçant ces 2 billes côte à côte. On aura alors une bande avant facile. Exemple :



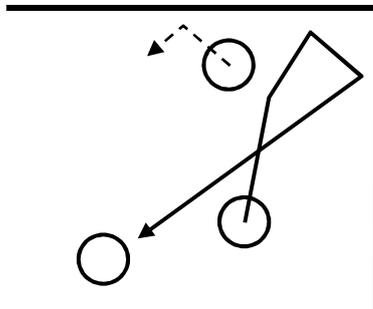
La même position le long de la grande bande se jouerait de la même manière.

Catastrophe n°7 : la 2 nous empêche d'atteindre la bande prévue

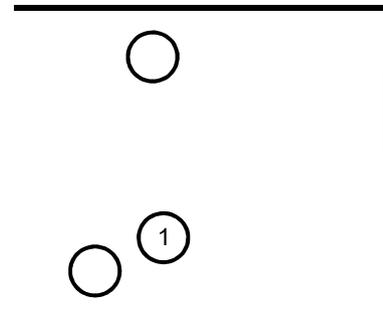
Position n°1 :

Sur cette position, le coup à jouer est évident : 2 bandes dans le coin. Oui mais...

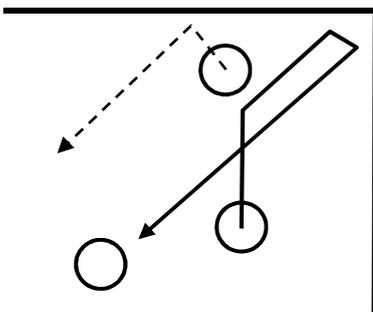
Si on joue la finesse avec effet pour ne pas trop éloigner la bille 2, on risque fort de se retrouver avec cette 2 entre la nôtre et la bande au coup suivant.



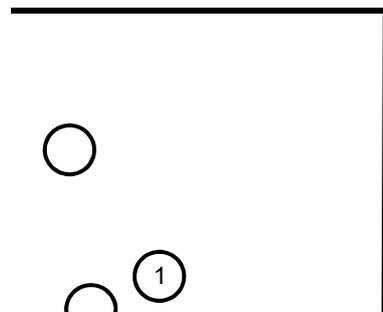
On obtient :



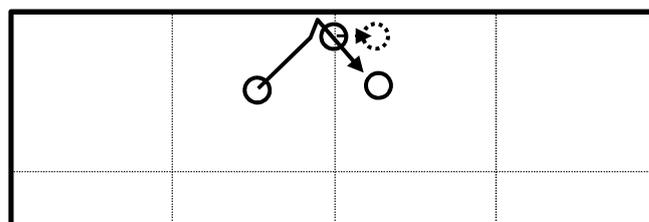
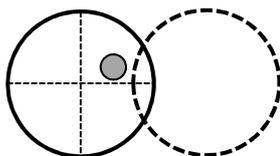
Il faut au contraire prendre de la bille pour décoller la 2 de la bande et "voir" cette bande au coup suivant.



Pour obtenir :

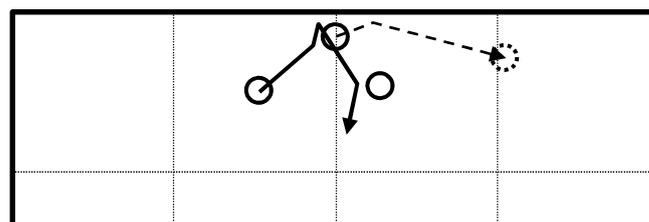
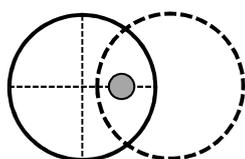


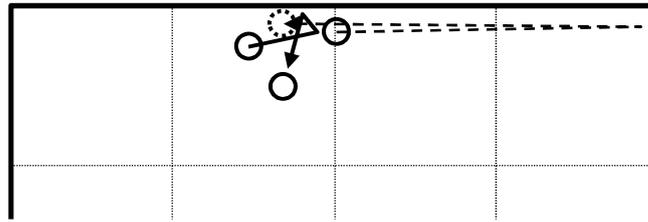
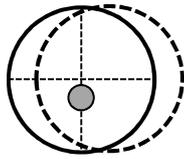
Position n°2 :



Sur cette position, on a envie de jouer la finesse pour maintenir la bille 2 le long de la bande. Attention, il ne faut pas que la quantité choisie pousse la 2 en face de la 3, sinon on ne pourra pas rejouer cette bande au coup suivant.

Dans le cas présent, il est préférable de renoncer à laisser la 2 le long de la bande. On prendra plus de bille, quitte à jouer un coulé si on ne peut plus jouer dans la finesse. On mettra l'effet maximum en attaquant à l'équateur. Si on peut déborder la 3, il ne faut surtout pas s'en priver !



Position n°3 :

La quantité de bille maintient la 2 le long de la petite bande.

Attention toutefois à ne pas trop bien rappeler la 2 ; il ne faut surtout pas qu'elle s'arrête en face de la 3. On ne pourrait alors pas rejouer sur la petite bande.

Il faut choisir entre jouer un peu moins fort et un peu plus fort, en gardant bien à l'esprit qu'il est toujours plus facile de jouer plus fort.

On a représenté ici un coup en demi-rétro, mais c'est évidemment applicable à tous les autres coups (rétros bille basse, coups d'éclatement et coulés naturels).

Catastrophe n°8 : on est trop près de la bille 2 pour pouvoir envoyer le coup

On ne donnera pas ici d'exemple car on peut avoir ce problème sur tous les coups d'attente ou de placement. Un seul remède : ne pas chercher une trop belle mesure sur ces coups. Il vaut mieux être un petit peu plus loin de la 2 que beaucoup trop près.

En mode sauvetage, lorsqu'on est trop près de la bille 2 pour pouvoir envoyer le coup normalement, on trouvera à la fin du chapitre VIII sur les trucs et astuces le moyen d'animer une bille 2 située très près de la 1. Il n'y a par contre pas moyen de régler la direction de la 2 lorsqu'elle est trop près.

Conclusion sur les pièges

Nous n'avons envisagé dans ce chapitre que les pièges principaux et quelques positions qui conduisent à ces positions catastrophiques. Il en existe tant d'autres...

La principale chose à retenir, à part ces positions à mémoriser, est qu'on fait tous des erreurs. Le plus important est de se poser **la bonne question** à chaque fois qu'on se retrouve avec une position quasi injouable alors qu'on "avait les billes" au coup d'avant :

« Quelle précaution aurais-je dû prendre pour ne pas obtenir cette m.... ? »

C'est aussi à vous de construire votre propre arsenal de défense contre les pièges !

Pendant vos entraînements, je vous engage à noter les coups qui ont conduit à des positions difficiles. Vous pouvez utiliser pour cela les schémas vierges proposés en annexe 5.

4 – Eviter les contres

Le contre est le principal ennemi des joueurs de 3 bandes, mais pas seulement. La différence entre un point de rappel parfaitement réussi et un contre retentissant tient souvent à peu de choses : un tout petit peu trop de bille ou pas assez, un peu de chance lors du croisement de la 2.

Quand on regarde jouer des grands joueurs de 3 bandes, on est souvent étonné de constater qu'ils ont très peu de contres. Mais comment font-ils ? Certains sont persuadés que seule la chance intervient ; ils ne sont pas près de progresser dans le domaine !

N'étant pas moi-même un grand joueur, je ne suis pas qualifié pour expliquer comment ils font. Ce dont je suis certain par contre, c'est qu'ils ont tellement répété tous les coups qu'ils savent quels sont les coups à risque et comment éviter le contre dans chaque situation : où va la 2, à quelle vitesse, si elle doit passer avant ou après la 1 dans la zone de conflit, etc.

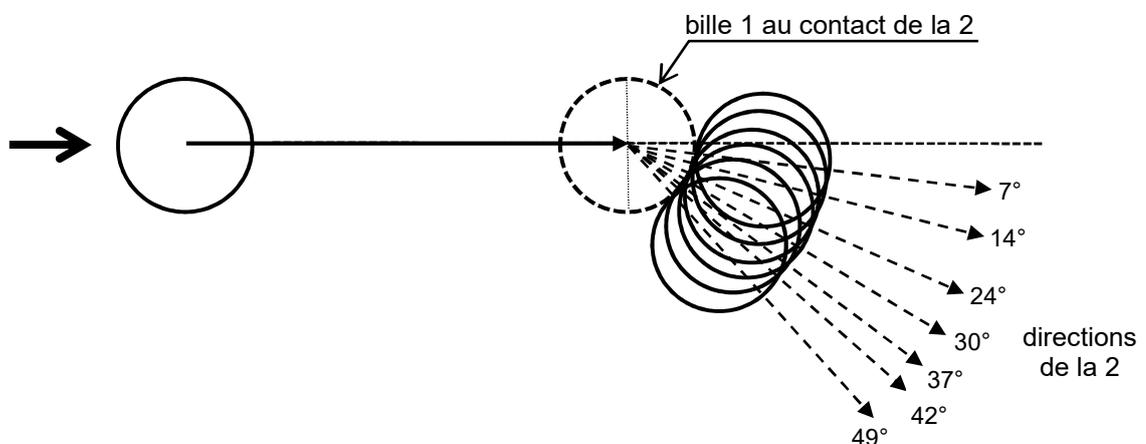
L'expérience est à coup sûr le meilleur moyen de limiter le nombre de contres à tous les modes de jeu. Le joueur de bande en particulier doit être capable de repérer et mémoriser toutes les situations au cours desquelles il a eu un contre. En général, ce sont très souvent les mêmes. Il doit alors travailler ces positions à l'entraînement suivant pour bien comprendre pourquoi il a eu ce contre et rechercher les moyens de l'éviter. Il pourra pour cela noter les positions en utilisant les schémas vierges proposés en annexe 5.

Nous allons maintenant donner quelques éléments qui doivent permettre de progresser dans la gestion des contres.

4.1 – La direction de la 2

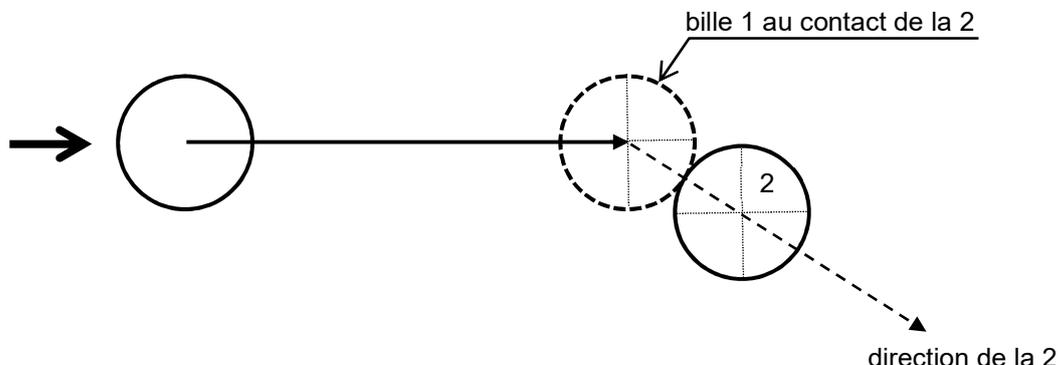
C'est enfoncer une porte ouverte que d'énoncer que la direction de la 2 ne dépend que de la quantité de bille touchée. Pour ceux qui ont on rapporteur dans la tête, on peut préciser que la direction que prend la 2 fait un angle **avec l'axe du coup de queue** de :

- 7° pour une touche 3/4 plein
- 14° pour une touche 3/4 de bille
- 24° pour une touche gros demi-bille
- 30° pour une touche demi-bille
- 37° pour une touche petit demi-bille
- 42° pour une touche tiers de bille
- 49° pour une touche quart de bille
- proche de 90° pour une touche en finesse extrême

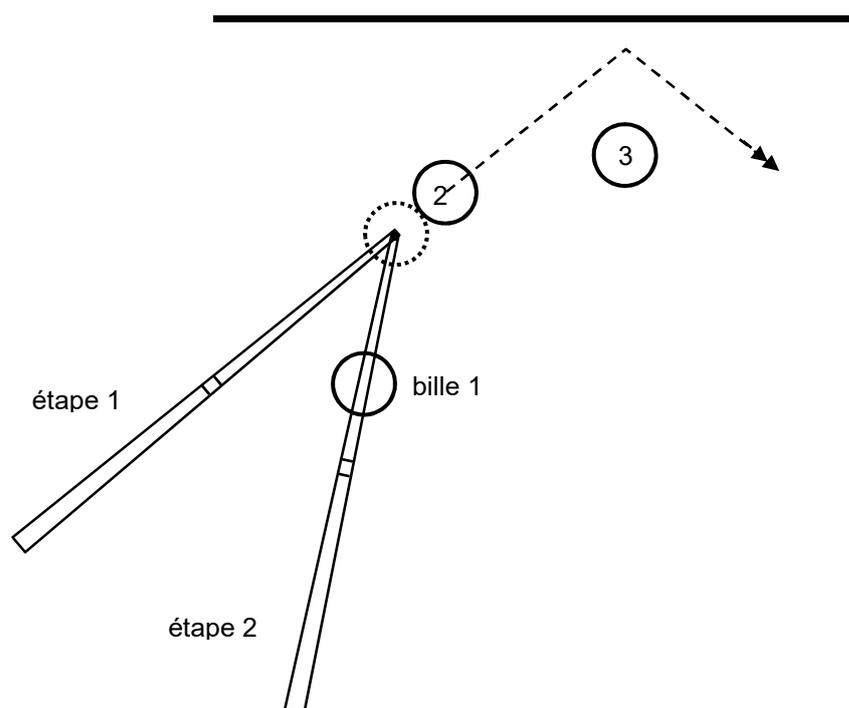


Des chiffres précédents, on peut déduire que dans le cas du coup naturel pour lequel on peut faire varier la quantité entre 1/3 et 3/4 de bille sans changer la direction de la 1 après le choc, la direction de la 2 varie entre 14 et 42° par rapport à l'axe du coup de queue. On exploitera évidemment cette particularité du coup naturel pour éviter de nombreux contres.

Autre moyen de déterminer la direction de la 2 : pour un coup joué sans effet, la bille 2 part dans la direction qui joint les centres des 2 billes au moment du choc.



Avec l'habitude, beaucoup de joueurs visualisent facilement la direction prise par la bille 2 en fonction de la quantité de bille touchée. Pour ceux qui ont des difficultés, voici une méthode pratique. Dans la configuration ci-dessous, on cherche à faire passer la bille 2 dans le couloir entre la 3 et la bande :

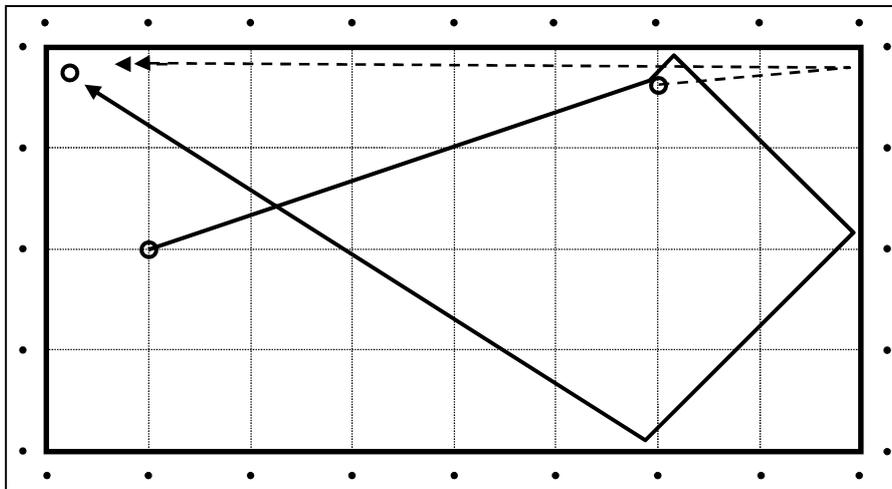


- 1) Placer le procédé sur le tapis à un rayon de bille de la 2, la queue étant orientée dans la direction souhaitée pour celle-ci. La bille en trait pointillé représente alors la position de la bille du joueur au moment du contact avec la 2
- 2) Faire tourner la queue autour du procédé (posé sur le tapis) pour la faire passer au-dessus de la bille 1. La direction obtenue est celle du coup de queue. On constate ici qu'il faut toucher tiers de bille.



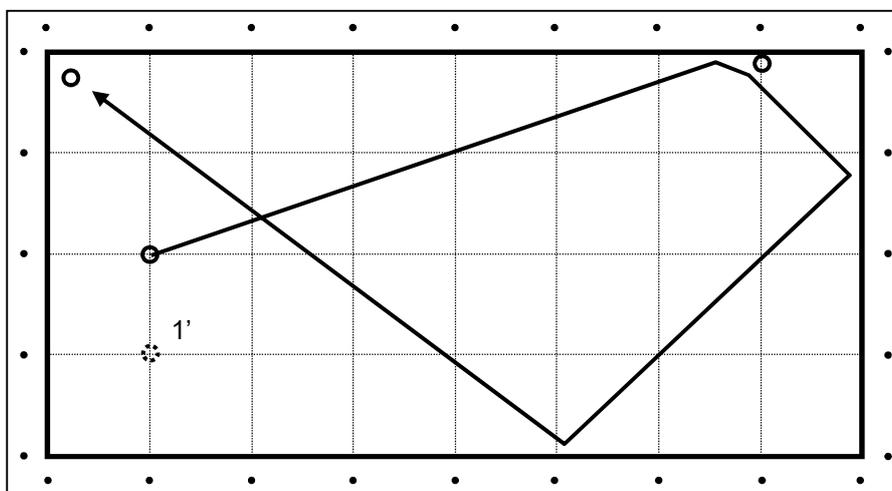
Cette méthode peut servir à déterminer la quantité de bille rouge à viser pour jouer un coup de cazin.

Voici une position piégée qui illustre bien les difficultés qu'on peut rencontrer lorsqu'on ne maîtrise pas la direction de la 2 :



Le coup par 3 bandes ne pose pas de difficulté, mis à part que la bille 2 a une fâcheuse tendance à arriver sur la 3 bien avant la bille du joueur s'il a touché trop de bille. Si pour éviter ce risque il prend trop peu de bille, sa bille risque fort de retoucher la 2 immédiatement après la première bande. Tout est dans la nuance de quantité de bille. A travailler !

Cette position ressemble à la précédente, mais cette fois la bille 2 est collée à la bande, ou presque collée.



Du fait de la proximité de la bande, on ne peut pas toucher la quantité de bille qui permettrait d'éviter le retour de la 2 sur la 3. On est donc obligé de trouver une autre solution. Sur cette position, on peut jouer la finesse par bande avant sans effet.

Si notre bille était en 1', la finesse pas bande avant nous donnerait une arrivée trop courte ; il faut donc encore trouver autre chose. Le coup dur (demi-bille avec un procédé d'effet à droite) sur la bille collée à la bande semble la solution la moins compliquée, à moins que la 2 ne soit pas collée à la bande, auquel cas le coup naturel sur quart de bille ferait l'affaire, à condition de bien gérer la courbe.

4.2 – La vitesse de la 2 et le contre sur la 3

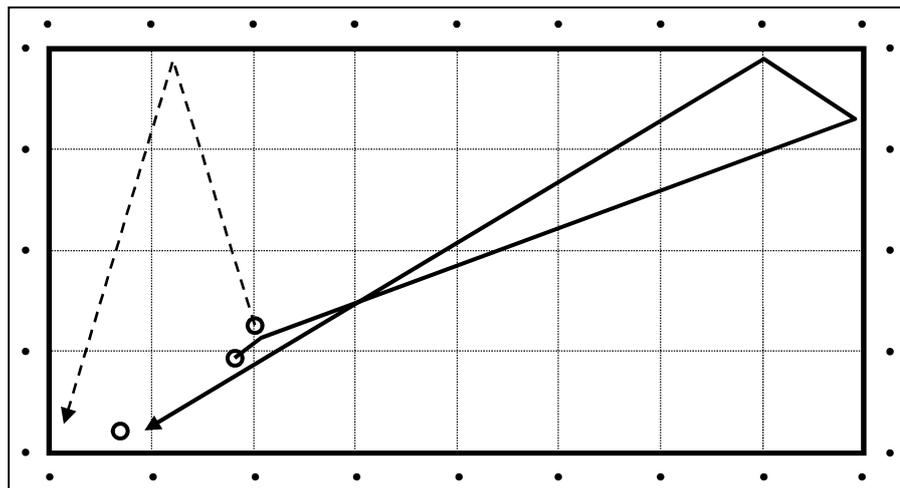
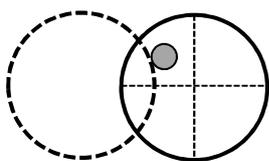
La vitesse de la bille 2 après le choc ne dépend que de la vitesse de la 1 au moment du choc et de la quantité de bille touchée.

Nous ne donnerons pas trop de chiffres car leur connaissance précise est inutile. Nous nous limiterons à quelques ordres de grandeur du rapport des vitesses des billes 1 et 2 après le choc dans le cas du coulé naturel :

- pour une touche 1/4 de bille, la bille 1 va 3 fois plus vite que la 2 ; elle parcourt donc 3 fois plus de chemin
- pour une touche 1/3 de bille, la bille 1 va 2 fois plus vite que la 2 ; elle parcourt donc 2 fois plus de chemin
- pour une touche demi-bille, les vitesses des 2 billes sont égales ; elles parcourent donc à peu près la même distance
- pour une touche 2/3 de bille, la bille 2 va 2 fois plus vite que la 1 ; elle parcourt donc 2 fois plus de chemin
- pour une touche 3/4 de bille, la bille 2 va 3 fois plus vite que la 1 ; elle parcourt donc 3 fois plus de chemin

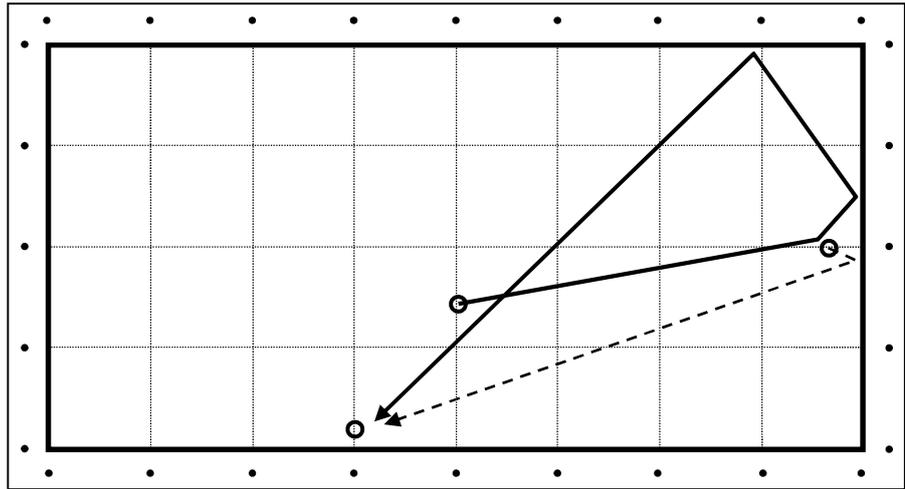
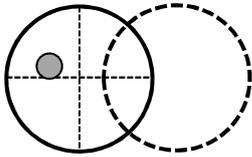
Le rapport des vitesses des billes 1 et 2 est un paramètre primordial du rappel, mais aussi du contre sur la 3. Dans la plupart des coups de rappel, les billes 1 et 2 se regroupent près de la 3, offrant ainsi une position souvent favorable pour le coup suivant. Le problème est que la bille 1 doit impérativement arriver sur la 3 avant la 2. Dans le cas contraire, tout peut arriver, y compris (et souvent) le pire. Dans les coups de rappel, il faudra donc s'assurer de la cohérence de vitesse des 2 billes avec leurs parcours respectifs afin que la bille 2 arrive près de la 3 après la bille du joueur. Si la quantité de bille choisie pour réaliser le carambolage ne permet pas d'assurer cet ordre d'arrivée, on ne doit pas tenter le rappel, ou alors modifier le coup quitte à ne pas obtenir un aussi bon regroupement des billes.

Exemple n°1 :



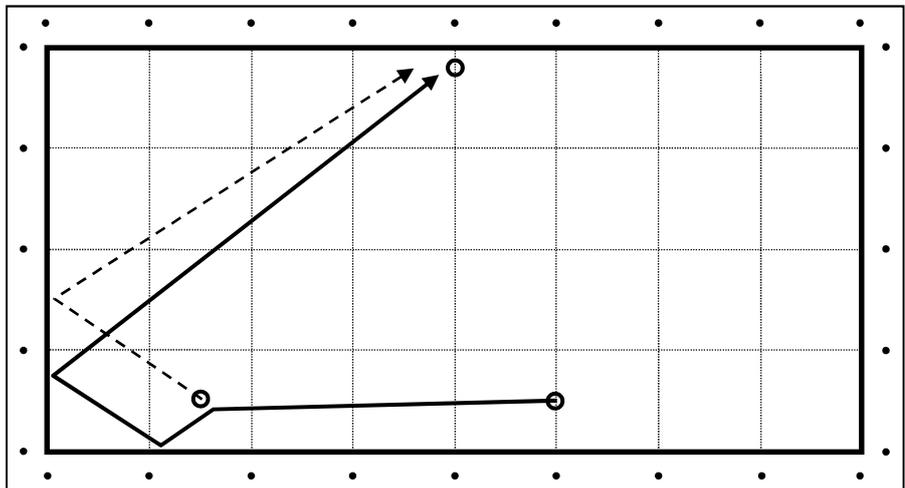
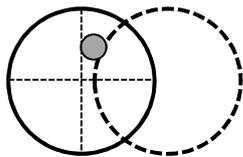
La longueur du trajet de la 1 est presque triple de celui de la 2. Il faut donc impérativement prendre moins que quart de bille.

Exemple n°2 :



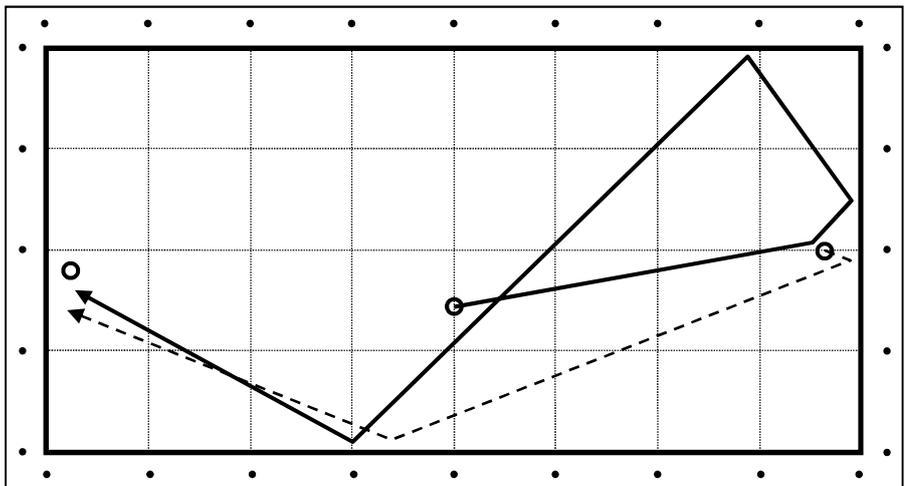
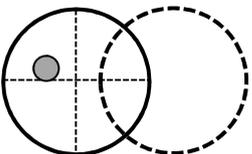
La longueur du trajet de la 1 est presque double de celui de la 2. Il ne faut donc pas dépasser le tiers de bille. Le bon effet nous redonne un peu de vitesse sur les bandes, et donc un peu d'avance.

Exemple n°3 :

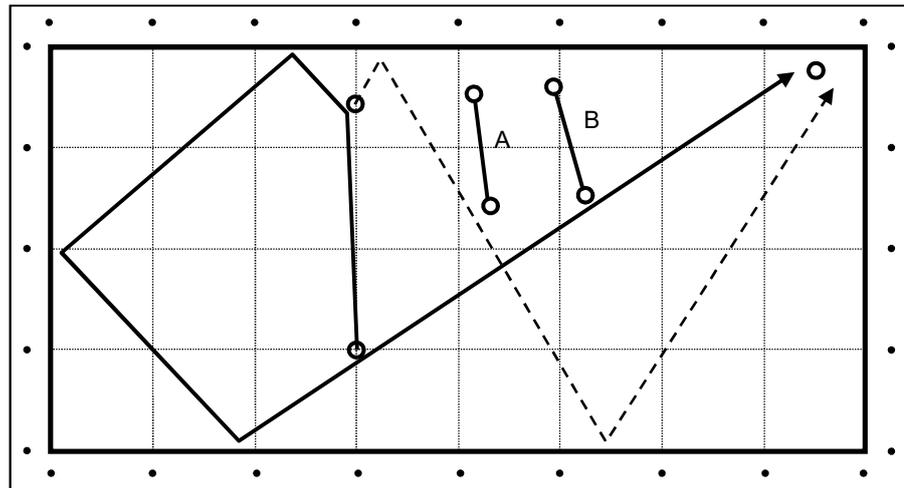
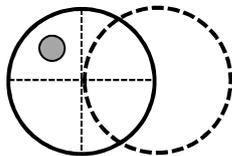


Le parcours de la 1 est un peu plus long que celui de la 2. Il faut donc prendre moins que demi-bille. L'effet accélère un peu la bille 1 et lui redonne un peu d'avance.

Exemple n°4 :



Le parcours de la 1 est environ une fois et demie celui de la 2. Pas de risque avec le tiers de bille, d'autant plus que l'effet accélère un peu la bille 1.

Exemple n°5 :

Le parcours de la 1 est inférieur à une fois et demie celui de la 2. On peut donc jouer un petit demi-bille.

Les variantes A et B sont possibles car l'axe 1-2 autorise de prendre moins de bille que sur la position de base. Ces deux variantes seraient trop risquées avec un axe 1-2 perpendiculaire à la grande bande.

4.3 – Prévoir et éviter le contre sur la 1

Les choses se compliquent !

Pour éviter que la 2 ne déplace la 3, nous avons tenu compte le plus souvent soit de la direction de la 2, soit de sa vitesse. Il va maintenant falloir tenir compte simultanément de ces deux paramètres.

Ici plus que jamais l'expérience du joueur est primordiale. Il doit savoir reconnaître les coups à risque et avoir une réponse toute prête au problème de l'évitement du contre. La meilleure stratégie consiste à identifier les coups avec contre et à les travailler à l'entraînement.

Sans entraînement, point de salut !

On peut tout de même indiquer quelques règles générales qui permettent d'éviter de fâcheuses surprises :

- éviter comme la peste tous les coups où la 1 et la 2 suivent le même chemin dans des directions opposées
- éviter (ou maîtriser) les trajets qui croisent plusieurs fois celui de la 2
- ne pas chercher à rappeler la 2 à tout prix si elle doit pour cela suivre à peu près le même chemin que la 1 en même temps qu'elle
- se méfier lorsque la bille 2 est située assez près d'un coin, sur la bissectrice de l'angle du coin

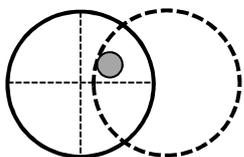
Cette liste n'est évidemment pas exhaustive ; sur un billard, tout peut arriver (c'est ce qui constitue l'un des charmes de ce jeu). Le joueur attentif remarquera tout de même que lorsqu'il a eu un contre, il a le plus souvent enfreint au moins l'une de ces règles.

Nous allons illustrer les grands principes précédents par quelques exemples.

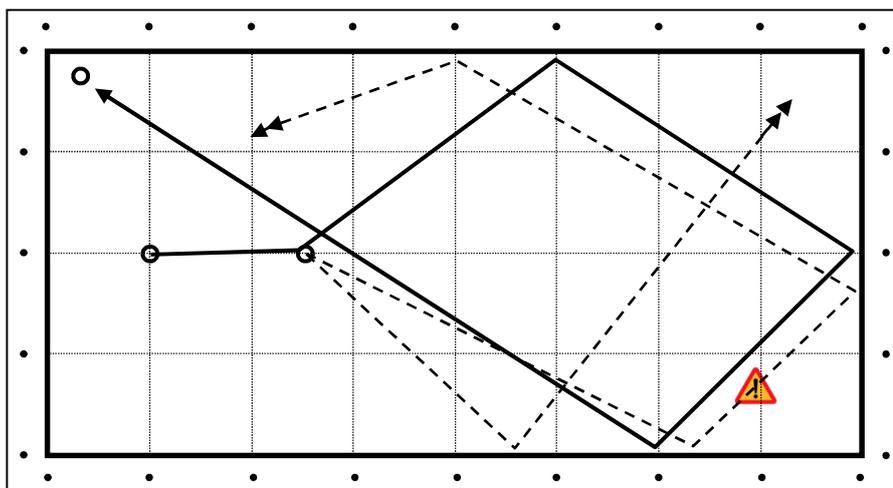
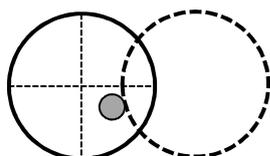
4.3.1 - La 1 et la 2 suivent le même chemin en sens inverse

Exemple n°1 :

Ne jouez pas :



Jouez plutôt :



Ce coup joué sans précaution, c'est le contre assuré.

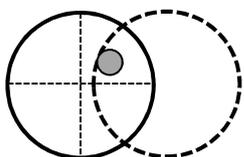
Si on joue entre le coup naturel et le coup de réglage, les billes 1 et 2 passent en même temps le long du même parcours, et en sens inverse. Eviter le contre tiendrait du miracle, et il y en a trop peu sur un billard.

Il ne faut donc pas jouer sur la base du coup naturel, mais plutôt un demi-rétro sur peu de bille qui enverra la 2 loin de la zone dangereuse.

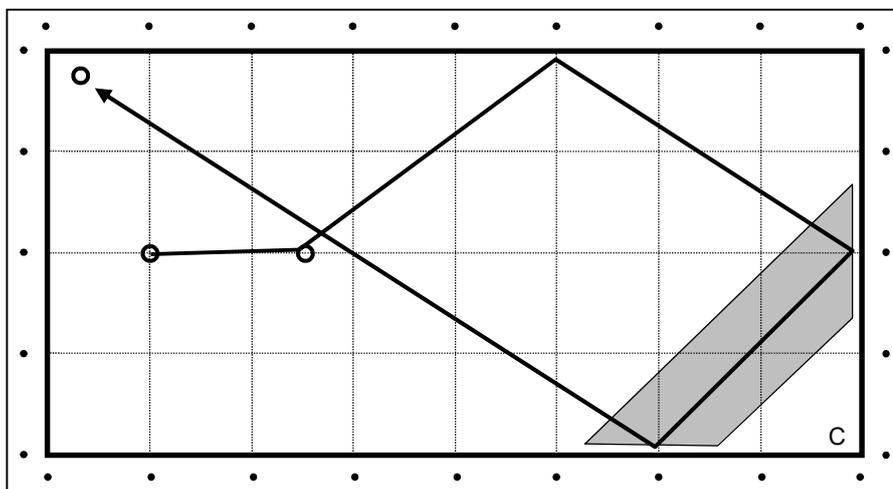
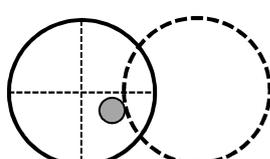
On ne cherche surtout pas à rappeler la 2 sur cette position.

Analysons un peu le choix de la quantité de bille sur la position précédente. Comme la bille 3 est dans le coin, on sait avec une bonne précision par où doit passer notre bille. D'après le Diamond System (voir ce système en annexe), on est sur une arrivée 20.

Ne jouez pas :



Jouez plutôt :

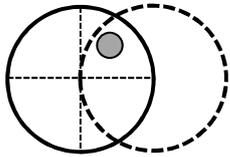


Départ 50, arrivée 20. On connaît donc la ligne d'arrivée : de la deuxième mouche après le coin C jusqu'à la 3. La petite bande est touchée à peu près à la même distance du coin C. On sait donc avec une bonne précision où passe notre bille autour du coin C. Il suffit alors de choisir la quantité de bille pour ne pas envoyer la 2 dans cette zone grisée. La hauteur d'attaque et le coup de queue s'en déduisent alors.

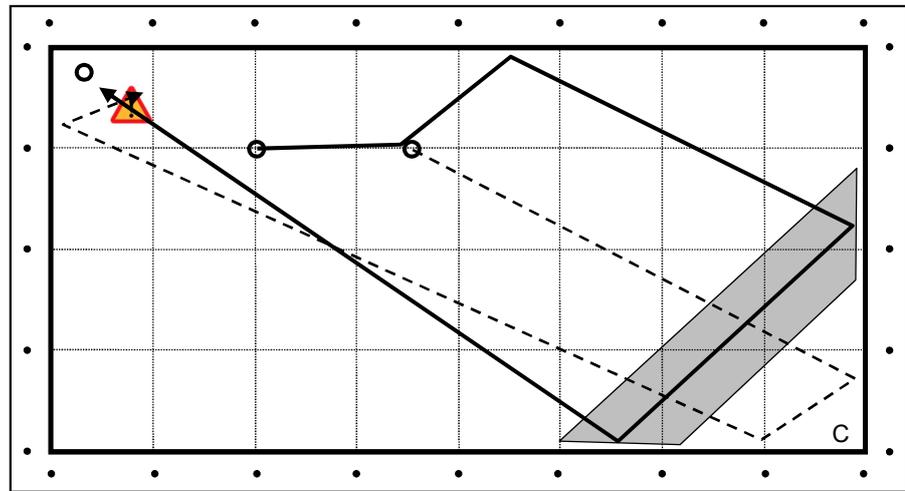
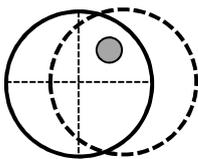
Sur cette position, on a choisi d'éviter cette zone en jouant peu de bille. On aurait aussi pu choisir de prendre beaucoup de bille pour envoyer la 2 sur la petite bande, dans la "zone libre" du coin C. Cette solution complique un peu le carambolage et la bille 2 roule beaucoup. Il est donc plus difficile de maîtriser l'intégralité de son trajet.

Exemple n°2 : une autre position du même type

Coup risqué :



Coup sans risque :

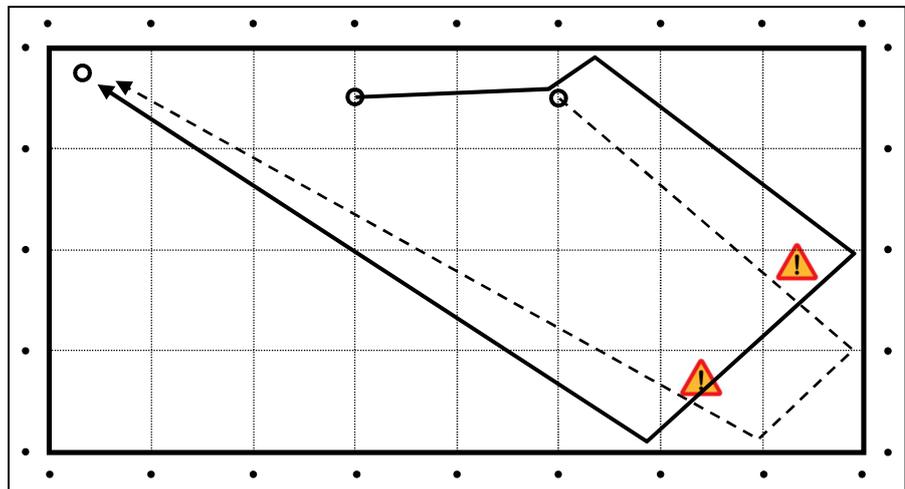
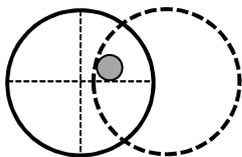


On pourrait être tenté de rappeler la 2 car on peut lui faire atteindre le coin C en dehors de la zone à risque. On y arrive souvent trop bien car la 2 peut alors arriver sur la 3 en même temps que la 1, voire même un peu avant. Les amateurs de sensations fortes peuvent s'y essayer.

Le coup sans risque est identique en prenant beaucoup plus de bille

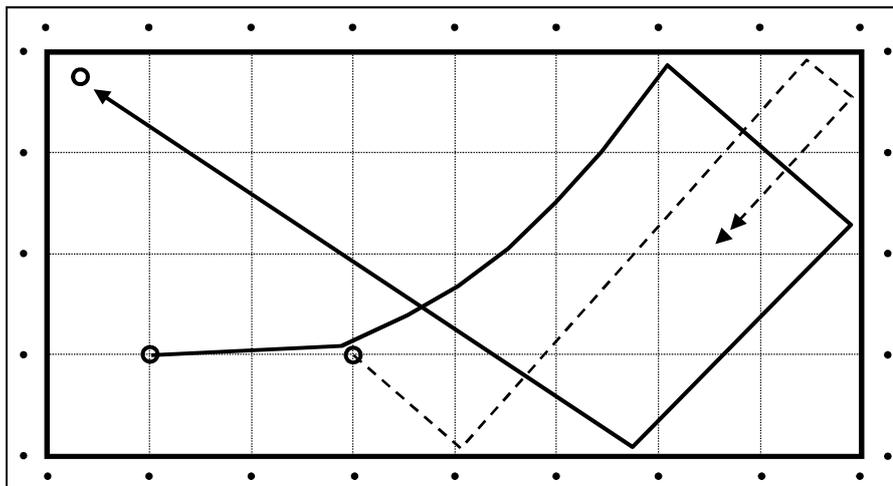
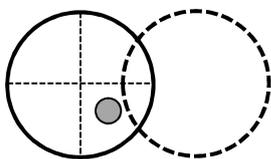
Bien qu'un peu simpliste, cette méthode d'évitement de la zone à risque peut suffire au joueur de bande. Les joueurs de 3 bandes qui cherchent à replacer la 2 pour le coup suivant ne s'en satisferont certainement pas. Ils pourront alors consulter les ouvrages spécialisés.

Exemple n°3 : encore une position du même type



Cette figure est de la même famille que les précédentes. Même si on fait passer la 2 plus près du coin que la 1, il subsiste deux croisements dangereux. On peut jouer le coup naturel un peu animé mais il faut bien choisir la quantité de bille. La longueur des parcours des deux billes jusqu'aux zones de croisement étant à peu près égales, on n'a pas le droit de prendre demi-bille. On choisira donc le petit demi-bille.

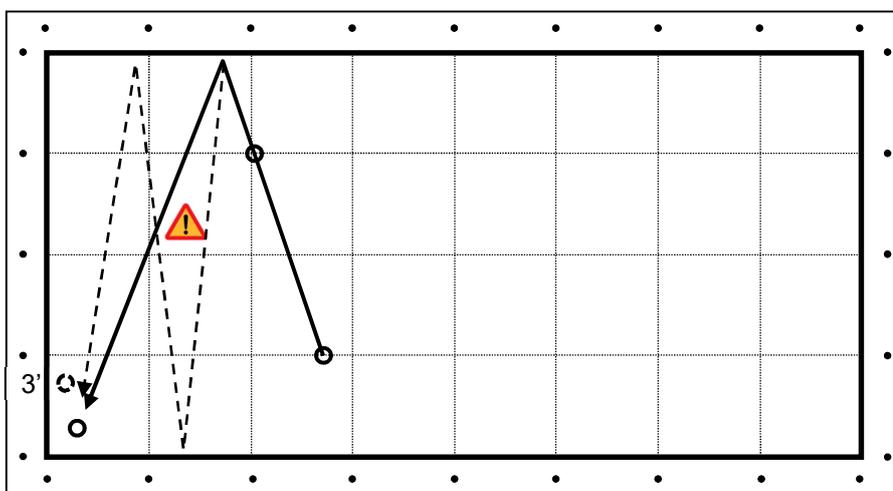
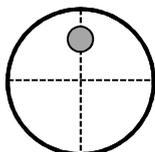
Exemple n°4 :



Ici encore, la meilleure manière d'éviter le contre est de jouer un retro en finesse.

4.3.2 - Les trajets des billes se croisent plusieurs fois et/ou au mauvais moment

Exemple n°1 :



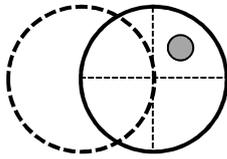
Croisement dangereux sur ce coulé forcé.

L'astuce consiste à jouer plus fort que nécessaire. Cela va accélérer la 2 et le petit temps d'arrêt de la 1 après le choc va permettre à la 2 de passer en premier la zone à risque. Dans tous les cas, le coup reste délicat.

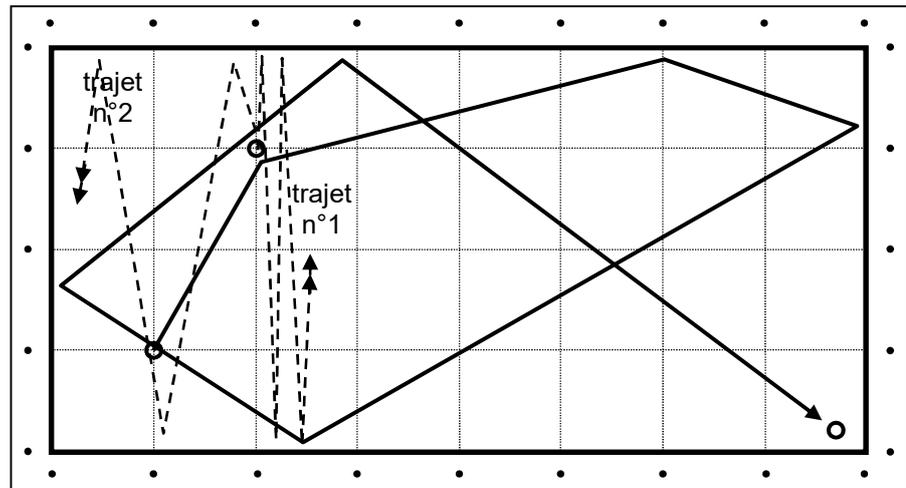
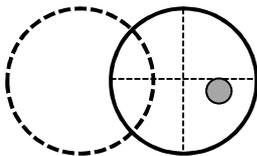
Si vous n'avez pas confiance, ou pas assez travaillé le coup, vous pouvez toujours vous rabattre sur la solution du 5 bandes par la gauche de la 2. Si par contre la 3 n'est pas grosse (3 en 3' par exemple), vous réduisez alors vos chances de faire le point.

Exemple n°2 :

Risque de contre :



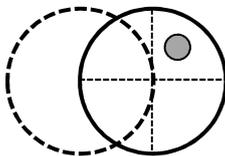
Moins de risque :



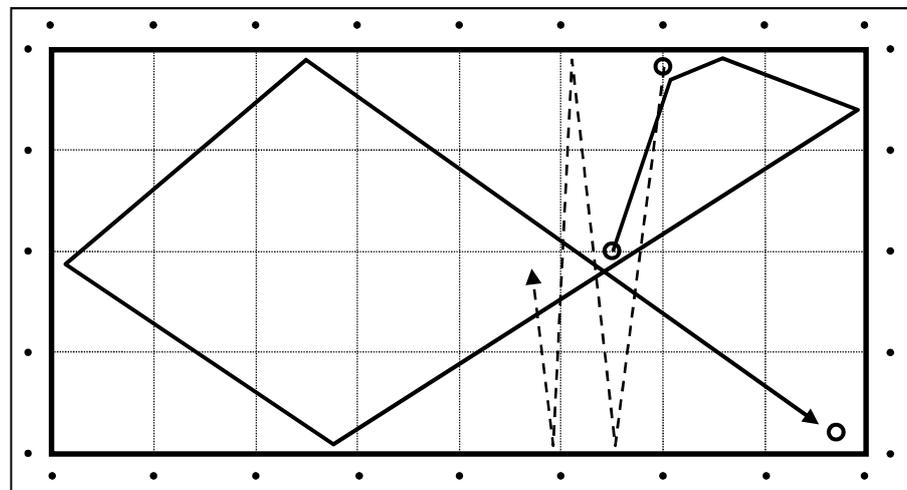
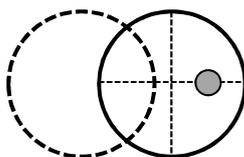
Le coup presque naturel est tentant. Le problème est que la bille 2 a beaucoup de vitesse et balaye la zone où notre bille doit passer deux fois (trajet n°1 de la bille 2). Si au contraire on joue un coup de réglage demi-bas sur quart de bille, on ne croise le parcours de la bille 2 (trajet n°2) qu'une seule fois. Le risque de contre est réduit.

Exemple n°3 :

Risque de contre :



Pas de risque :



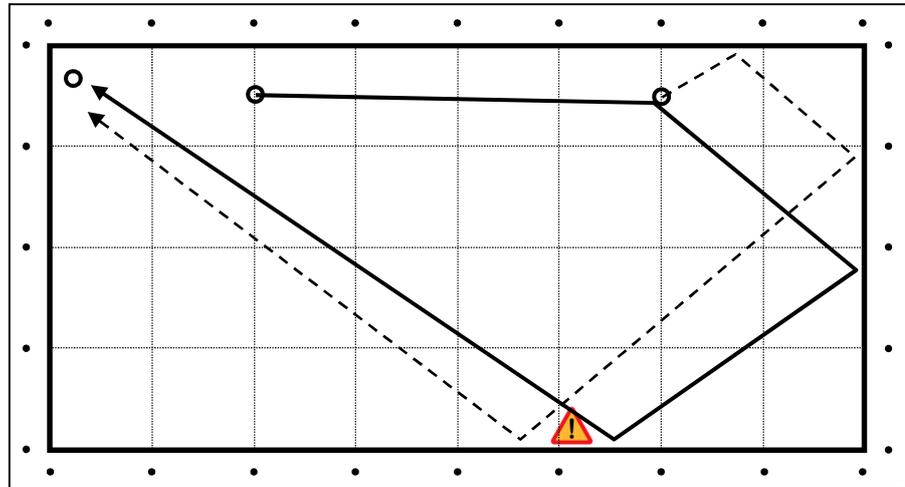
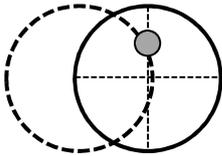
Sur le coup naturel, il y a un gros risque de contre.

On jouera plutôt à l'équateur sans trop allonger, en prenant un petit demi-bille.

On pourrait multiplier les exemples à l'infini. Comme ce n'est pas le sujet principal de cet ouvrage, je vous invite à consulter la littérature existante sur le 3 bandes.

4.3.3 - Les billes 1 et 2 se suivent pour un rappel parfait

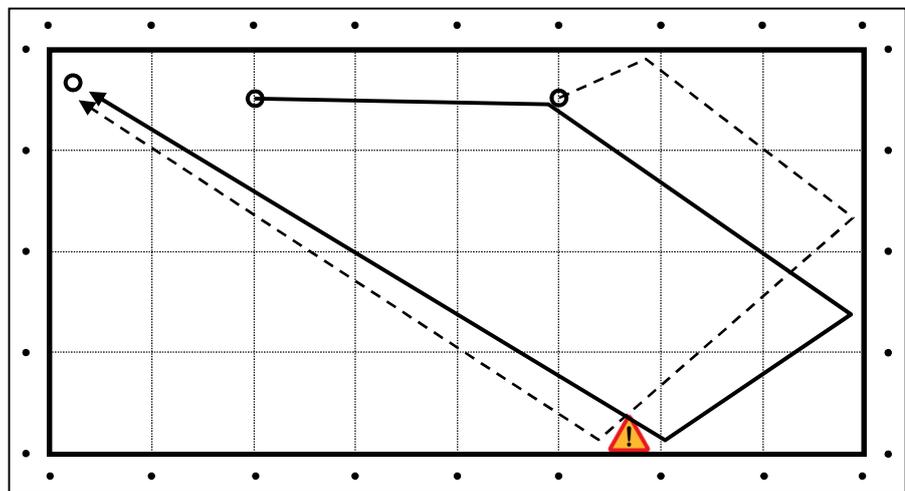
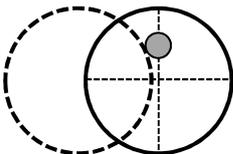
Exemple 1 :



Pas de problème pour cette position. Si on prend la bonne quantité de bille, la 2 suit la 1 pour un regroupement parfait sur la 3. Il faut juste éviter de prendre trop de bille pour ne pas se faire rattraper par la 2.

Variante 1 :

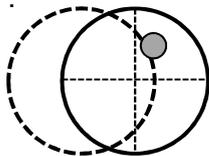
Ici, la bille 2 est plus loin de la petite bande opposée. Le risque de se faire rattraper est plus important si on cherche à bien rappeler la 2.



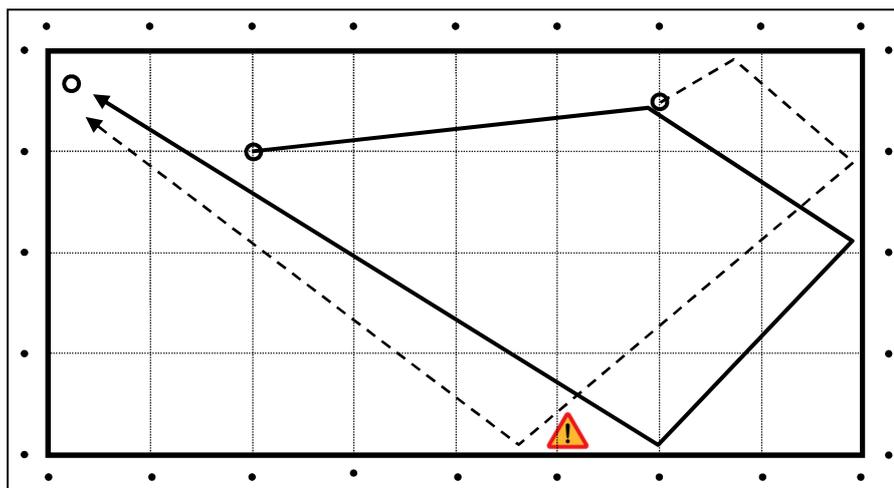
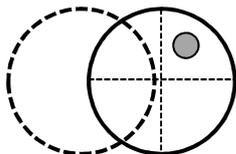
Il faut ici abandonner l'idée de rappel parfait. Le demi-bille sera la quantité maximum. Il est préférable de viser avec un peu moins de bille pour éviter toute mauvaise surprise. On jouera un peu plus fort pour rappeler tout de même la 2. On acceptera en conséquence de perdre un peu la mesure sur la 3.

Variante 2 : Que faut-il faire si la 2 est plus près de la grande bande que la 1 ?

Non :



Oui :

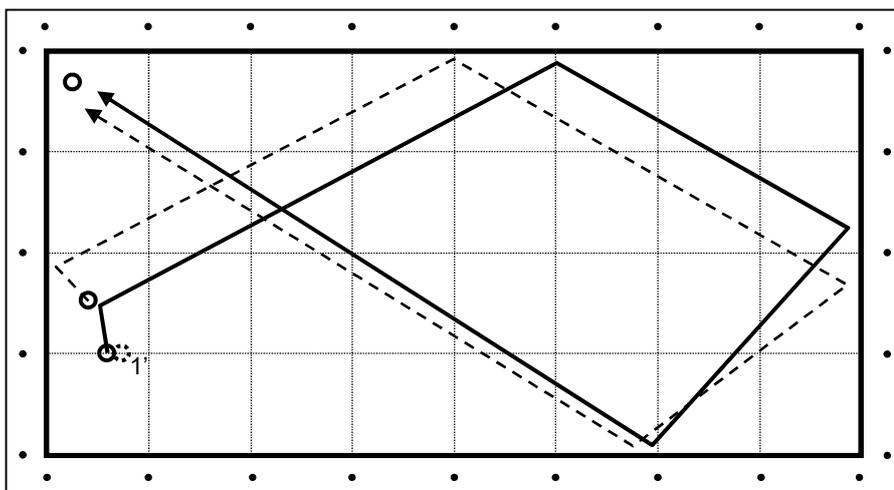
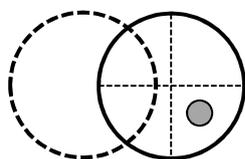


De nombreux joueurs prennent plus de bille pour rappeler tout de même la 2.

Le problème est que la 2 va alors plus vite que la 1 et finit souvent par la rattraper au second croisement des trajets. Cela peut passer, mais ça ne passe pas souvent.

En fait, il faut impérativement conserver la quantité du coup précédent, le demi-bille, et adapter l'effet à droite pour faire le point. Il ne faut surtout pas chercher à trop bien rappeler la 2.

Exemple n°2 :

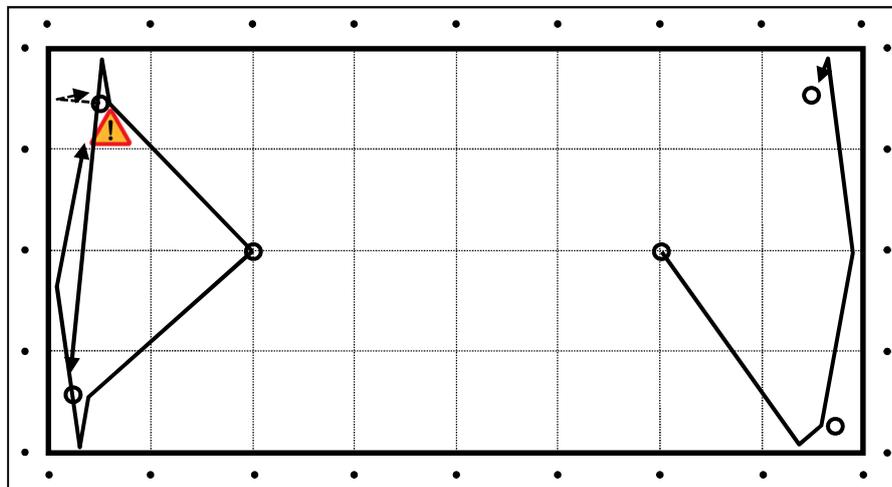


Sur ce très beau coup de rappel, la bille 2 suit la 1 de près, quelquefois même d'un peu trop près. Il ne faut jamais aller jusqu'au demi-bille sous peine de sanction immédiate.

En conséquence, dès que l'angle de l'axe 1-2 s'éloigne trop de la parallèle à la petite bande, il faut trouver une autre solution. Si la bille 1 est sur la position 1' en trait pointillé, on ne doit plus jouer le coup de rappel qui imposerait de toucher un bon demi-bille.

4.3.4 – La bille 2 est près d'un coin

Lorsque la bille 2 est près d'un coin, il est souvent difficile, voire impossible d'éviter le contre. En effet, les directions et vitesses relatives des 2 billes font que leurs parcours se croisent inévitablement au mauvais moment. Quand on modifie la quantité de bille, la seule chose qui change, c'est l'endroit où a lieu le contre. Voici un exemple :

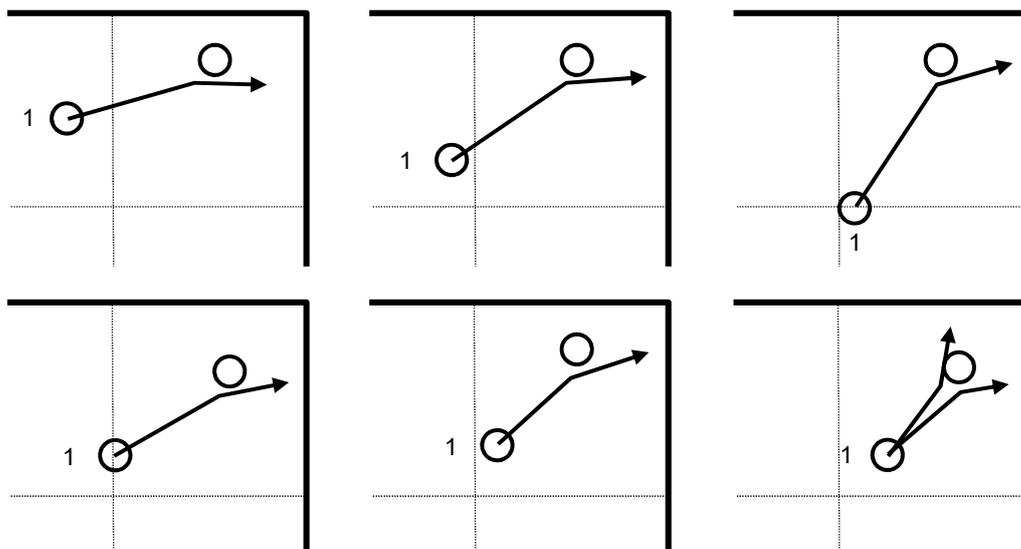


Sur cette position (à gauche), le joueur novice va jouer la bille du haut demi-bille et la sanction sera immédiate. Il va ensuite essayer avec plus ou moins de bille. Le résultat restera inchangé. Le seul changement est l'endroit où a lieu le contre.

Ce genre de situation se retrouve souvent lorsque la bille 2 est à proximité d'un coin, à peu près à égale distance des 2 bandes, et si la bille du joueur est elle-même à égale distance des 2 bandes. Plus la 2 est près du coin et plus le contre est difficile à éviter.

Dans ce cas, pas moyen de jouer cette bille, il faut jouer sur l'autre. Sur la position de gauche, il est relativement simple de jouer par la bille du bas. Sur la position de droite, on pourra jouer par bande avant.

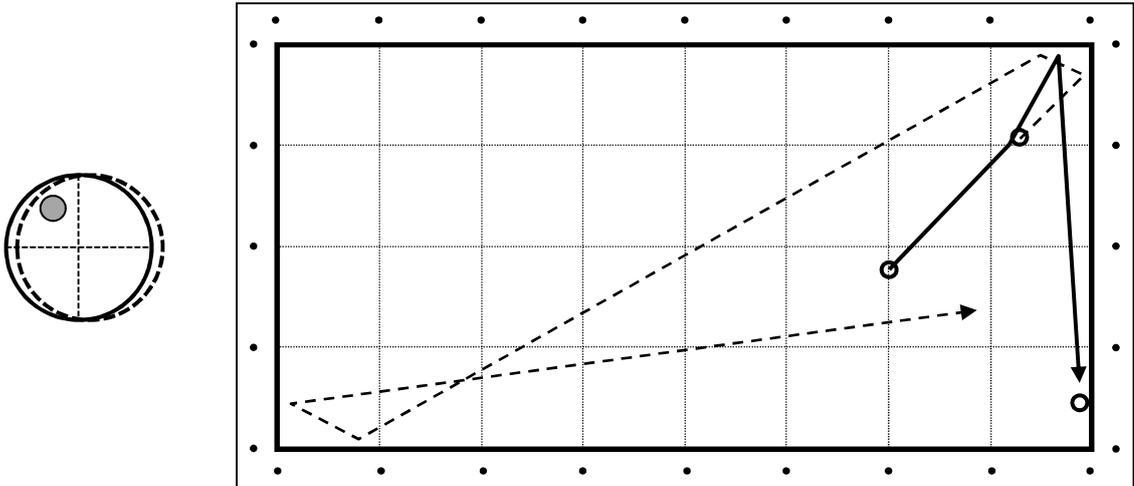
Pour bien ressentir les possibilités et surtout les impossibilités, on peut s'entraîner sur des positions relatives types des billes 1 et 2 : (travail avec 2 billes)



Etc.

On pourra également faire varier la distance de la 2 aux bandes et au coin.

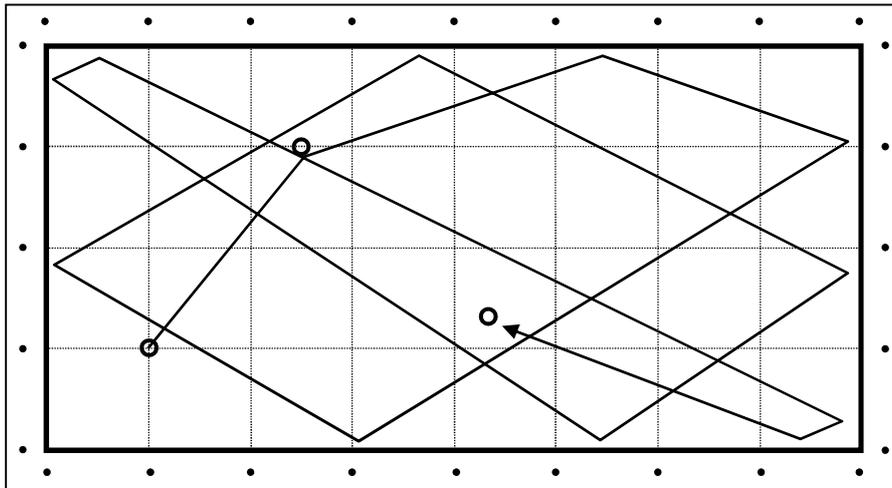
Voici à titre d'exercice une position particulièrement délicate :



Sur cette position, vous pouvez essayer toutes les quantités de bille, de la finesse (bon effet) au coulé en 3/4 plein, rien ne passe. La seule solution est le coulé forcé presque plein pour envoyer la 2 sur la petite bande d'abord. Le dosage d'effet reste délicat en fonction de l'état du billard. La 2 revient dans le tiers au cassé, ce qui ne gêne rien.

Pour conclure sur les contres : pendant vos parties amicales, je vous engage à noter les coups qui ont conduit à des contres, en particulier s'ils vous donnent une impression de déjà vu. Vous pouvez utiliser pour cela les schémas vierges fournis en annexe 5. Vous pourrez ensuite vous entraîner...

IV – QUELQUES PARCOURS NATURELS



Pour bien jouer au billard, il importe de connaître tous les parcours naturels possibles d'une bille afin de pouvoir choisir la meilleure solution adaptée à chaque position. Il faut avant tout bien comprendre ce qui est facile ou difficile (voire même impossible). De très nombreux parcours sont possibles, mais les difficultés d'exécution de certains coups imposent un choix.

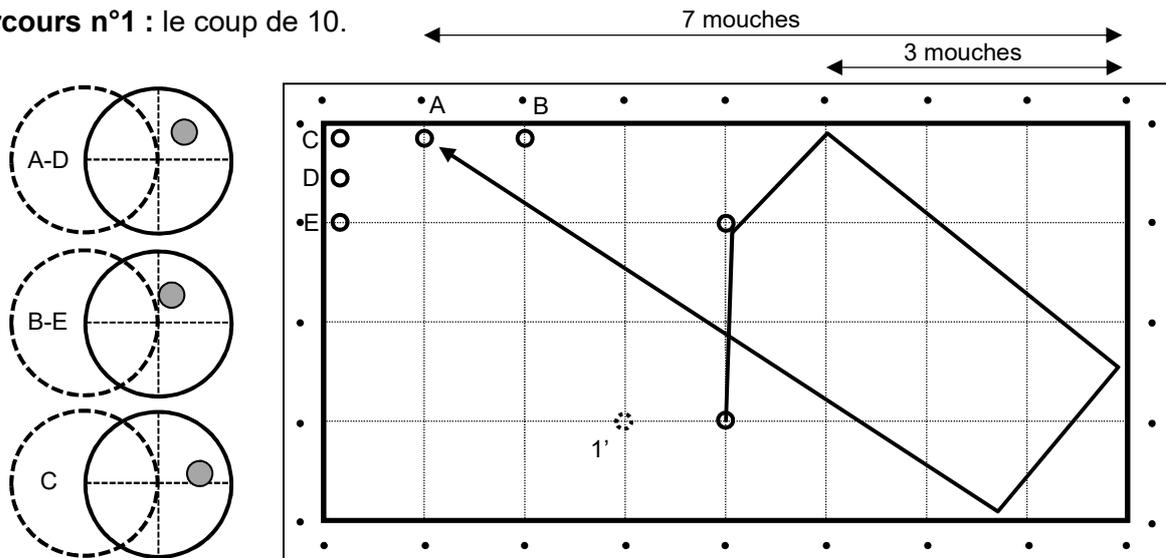
Encore une fois, rien ne remplacera l'expérience personnelle issue de l'entraînement, mais aussi l'observation des autres joueurs. Nous présentons ici quelques parcours assez courants qu'il convient de se mettre en tête afin de les identifier par la suite. La simple compréhension des phénomènes principaux devrait permettre au joueur réfléchi d'en trouver les variantes et les limites. La plupart de ces coups sont basés sur le coulé naturel, même si on est souvent obligé de bricoler un peu le coup de queue et la hauteur d'attaque.

Pour certaines figures, nous présentons également quelques variantes sur les positions des billes et indiquons une méthode simple de modification du coup de base pour réussir le carambolage. Pour les autres positions, à vous de jouer...

Il va de soi que si la bille 3 n'est pas placée à la position finale proposée, mais à un quelconque endroit du parcours de la bille 1, le coup peut être joué de la même manière.

Ah oui, j'ai failli oublier : le parcours du schéma ci-dessus est impossible !

Parcours n°1 : le coup de 10.

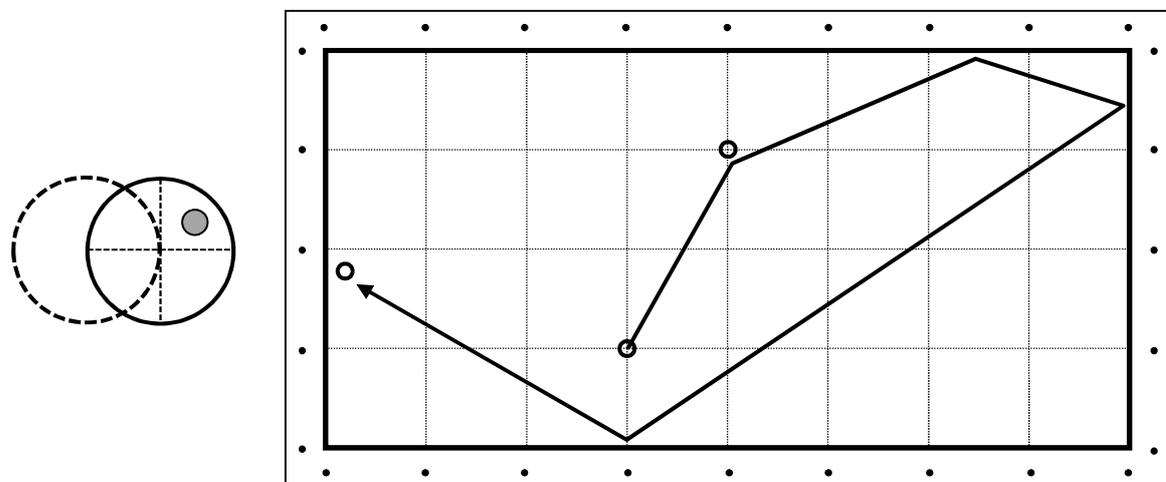


- si la bille 3 est en A (parcours de base) : coup qui porte sur demi-bille, attaque un procédé au-dessus du centre avec un procédé d'effet à droite, coup de queue allongé. C'est le coup de 10 type.
- si la bille 3 est en B : comme pour le coup de base, mais avec très peu d'effet (à peine un demi-procédé)
- si la bille 3 est en C : comme pour le coup de base, mais en attaquant à peine au-dessus de l'équateur pour pouvoir mettre l'effet maximum
- si la bille 3 est en D : jouer exactement comme pour le coup de base et faire le point par 4 bandes en passant par la position A
- si la bille 3 est en E : jouer comme si elle était en B et faire le point par quatre bandes en passant par la position B

Pourquoi le coup de base est-il appelé "coup de 10" ?

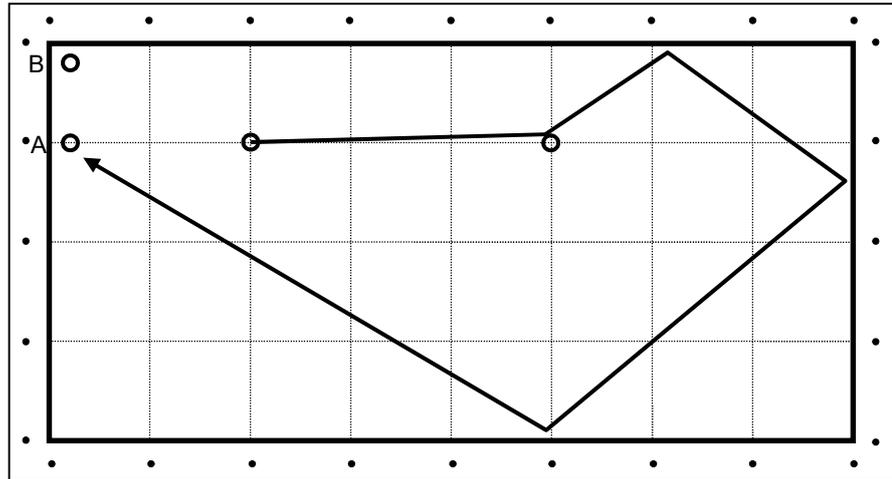
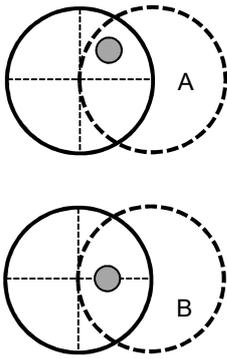
Sur le schéma ci-dessus, on constate qu'il y a 3 mouches entre le point de touche de la bille 1 sur la grande bande et le coin C, puis 7 mouches entre ce coin et la bille 3 en position A. On a alors $3 + 7 = 10$. Le coup est semblable avec $1 + 9$, $2 + 8$, $4 + 6$, etc. à condition que l'axe des billes 1-2 soit perpendiculaire à la grande bande.

Si la bille 1 était en 1', on pourrait obtenir les mêmes parcours en prenant simplement moins de bille. Ces coups deviennent alors beaucoup plus délicats car la touche de bille nécessaire est plus précise. Le parcours naturel à partir de la position 1' est le suivant :



Pour déterminer ce parcours, on pourra se référer au Diamond System (voir en annexe).

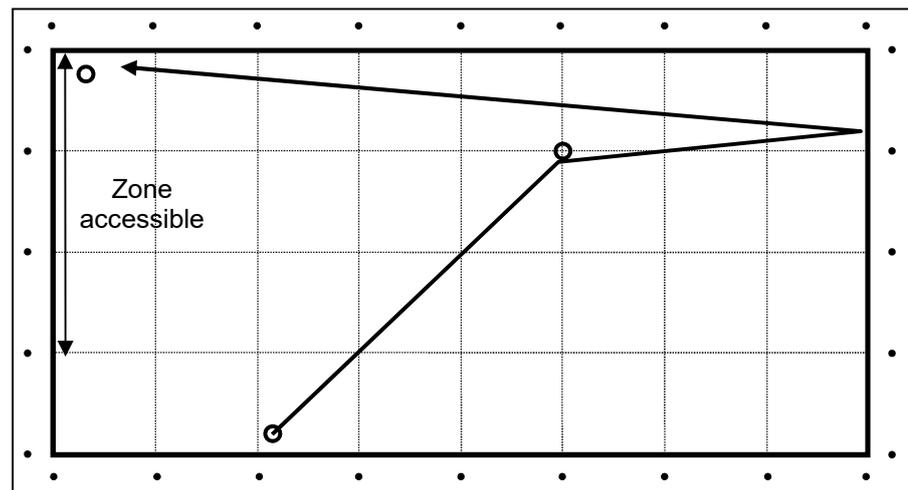
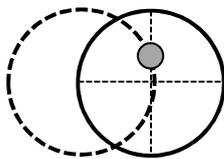
Parcours n°2 :



- si la bille 3 est en A (parcours de base) : demi-bille, coup qui porte avec un procédé d'effet à droite, coup de queue allongé.
- si la bille 3 est en B : comme pour le parcours de base, mais attaque à l'équateur et coup de queue plus rapide.

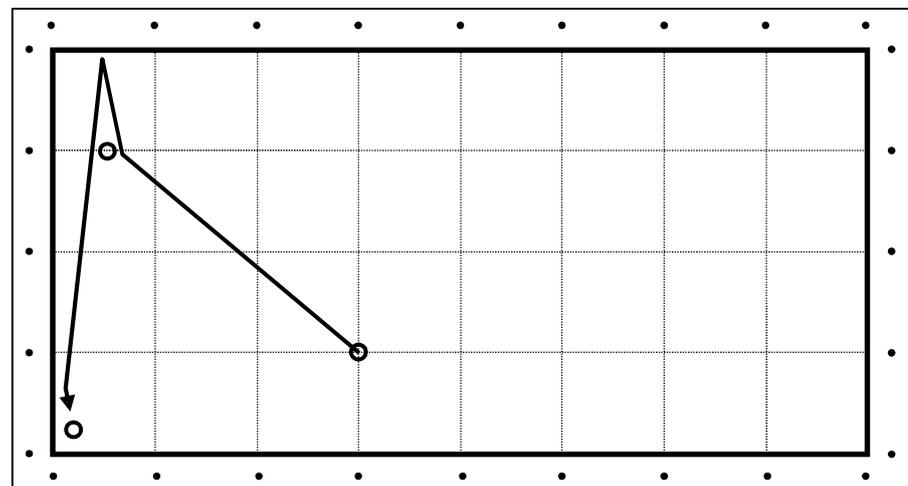
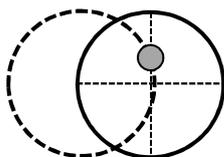
On trouvera en annexe 3 "Quelques systèmes de 2 et 3 bandes" une description plus détaillée de ces positions : le système Belge.

Parcours n°3 :



Si la bille 3 est dans le coin, coup qui porte sans effet. Si elle n'y est pas, on adapte l'effet. En réglant l'effet à gauche, on peut atteindre (par 2 bandes) presque tous les points de la petite bande de gauche.

Variante dans la largeur :



Méthode 2 = 2 : lorsqu'on arrive à peu près perpendiculairement à une petite bande, avec un procédé d'effet contraire, on obtient une "déviaton totale" de 4 mouches entre les deux petites bandes opposées. On peut ainsi écrire : $2 = 2$, mais aussi $1 = 3$ ou $0 = 4$. Cela marche aussi avec les décimales tant que total donne 4.

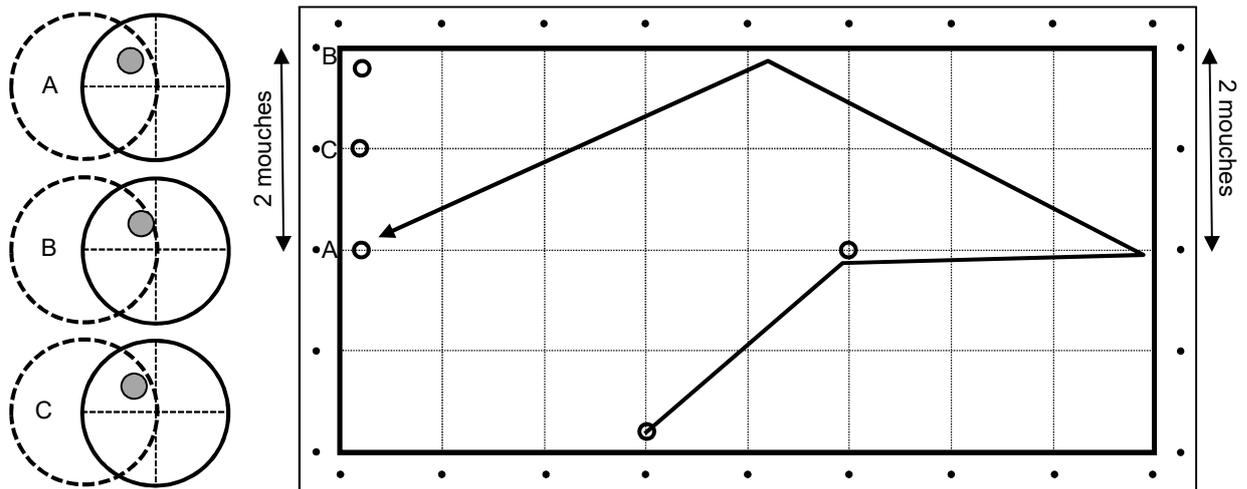
Si on n'a besoin que d'une déviaton totale de 2 mouches, un bon demi-procédé d'effet suffit.

Si on a besoin d'une déviaton totale de 3 mouches, il faut $3/4$ de procédé d'effet.

Etc.

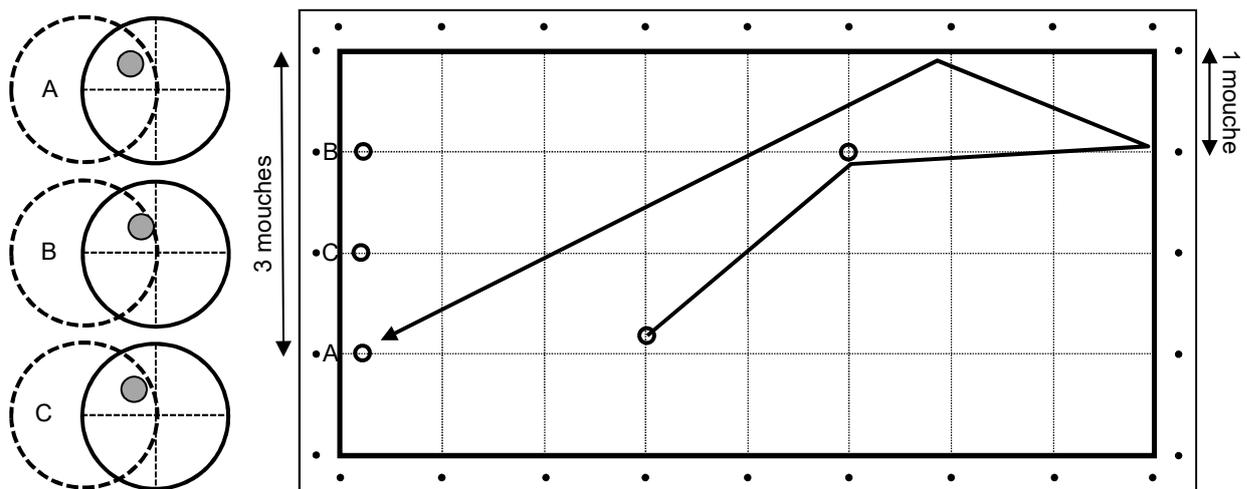
Voici 2 exemples d'utilisation de cette méthode :

Parcours n°4 : 2 = 2



- avec un procédé d'effet à gauche, on atteint la bille 3 en position A car on a besoin de 4 mouches de déviaton totale par rapport à la perpendiculaire à la petite bande.
- si la bille 3 est en B, on n'a besoin que de 2 mouches de déviaton : un bon demi-procédé d'effet suffit.
- si la bille 3 est en C, on a besoin de 3 mouches de déviaton : on mettra $3/4$ de procédé d'effet.

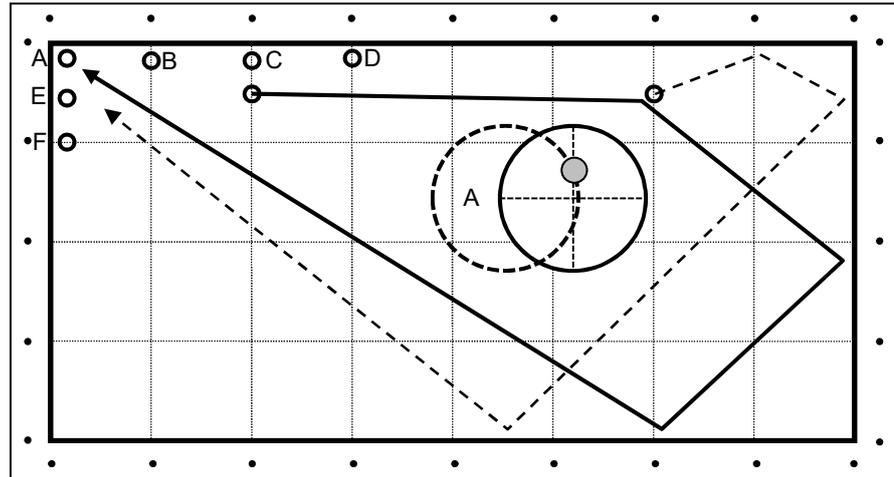
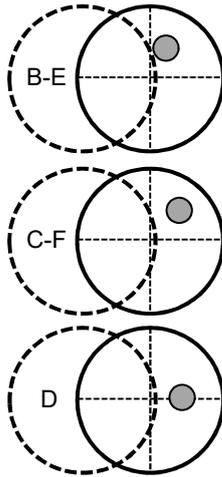
Parcours n°5 : 1 = 3



- bille 3 en A : 4 mouches de déviaton totale ; un procédé d'effet à gauche
- bille 3 en B : 2 mouches de déviaton totale ; un bon demi-procédé d'effet
- bille 3 en C : 3 mouches de déviaton totale ; $3/4$ de procédé d'effet

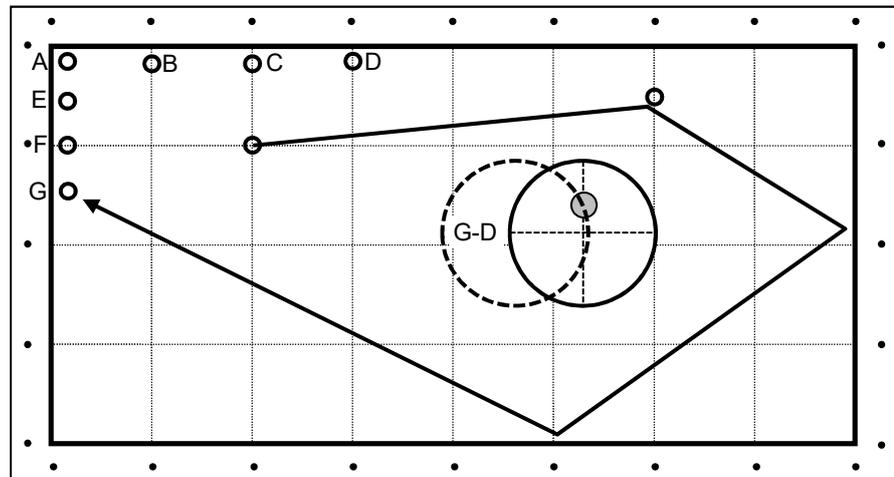
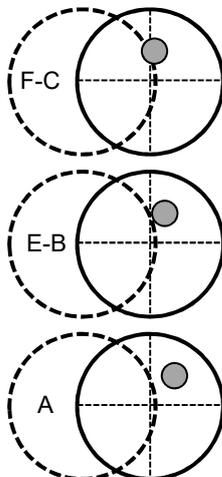
Attention, sur tapis neuf on peut avoir besoin d'un peu plus d'effet.

Parcours n°6 :



- si la bille 3 est en A (parcours de base) : coup qui porte, bon demi-bille, sans effet
- si la bille 3 est en B : comme pour la trajectoire de base, avec 1/2 procédé d'effet à droite
- si la bille 3 est en C : comme pour la trajectoire de base, avec un procédé d'effet à droite
- si la bille 3 est en E : on joue comme si elle était en B et on fait le point par quatre bandes
- si la bille 3 est en F : on joue comme si elle était en C et on fait le point par quatre bandes
- si la bille 3 est en D : si on mettait l'effet maximum sur un coup qui porte, celui-ci se développerait sur la deuxième bande et on obtiendrait à peu près le même résultat qu'avec un procédé d'effet. Il faut ici jouer le coup d'éclatement, attaque à l'équateur avec un procédé d'effet à droite et atteindre la petite bande près du coin.

Variante avec un biais qui allonge :



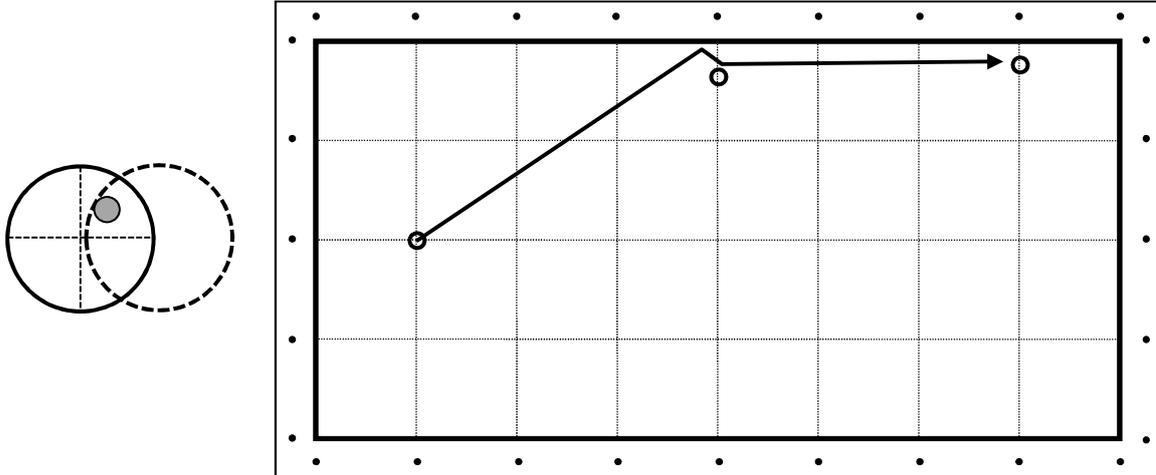
Avec une mouche de biais qui allonge, l'arrivée du coup qui porte sans effet (nouveau parcours de base) se trouve maintenant en G. On va donc privilégier les arrivées longues.

- si la bille 3 est en F, on l'atteint avec 1/4 de procédé d'effet à droite
- si la bille 3 est en E, on l'atteint avec un demi-procédé d'effet à droite
- si la bille 3 est en A, on l'atteint avec 3/4 de procédé d'effet à droite
- si la bille 3 est en B, on joue comme si elle était en E et on fait le point par 4 bandes
- si la bille 3 est en C, on joue comme si elle était en F et on fait le point par 4 bandes
- si la bille 3 est en D, on joue comme si elle était en G et on fait le point par 4 bandes

Attention : on ne cherchera surtout pas à prendre plus de bille 2 pour la rappeler malgré tout car le contre serait alors presque assuré.

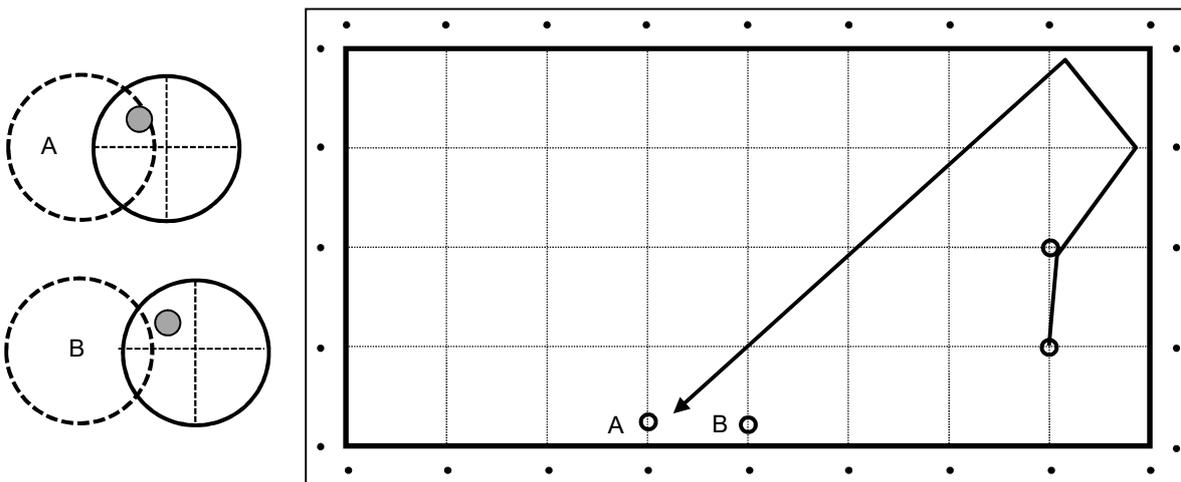
Pour déterminer la quantité d'effet nécessaire sur ces coups, on pourra se référer au système 32 décrit en annexe 1.

Parcours n°7 : coulé naturel, demi-bille par bande avant, avec un procédé d'effet à droite

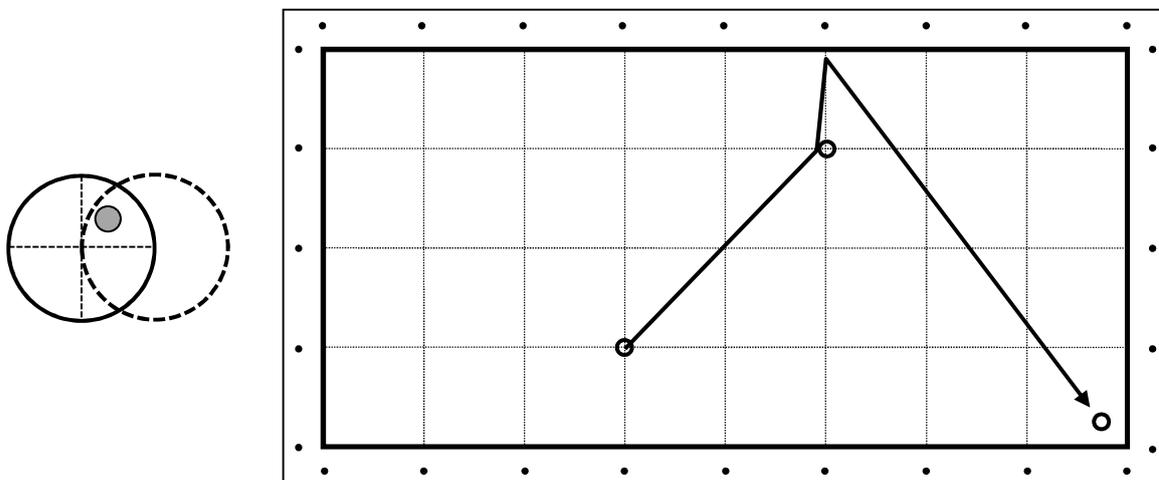


Parcours n°8 : si la bille 3 est en A (parcours de base), coulé naturel sur un petit demi-bille avec un procédé d'effet à gauche. Attention au contre si on prend trop de bille !

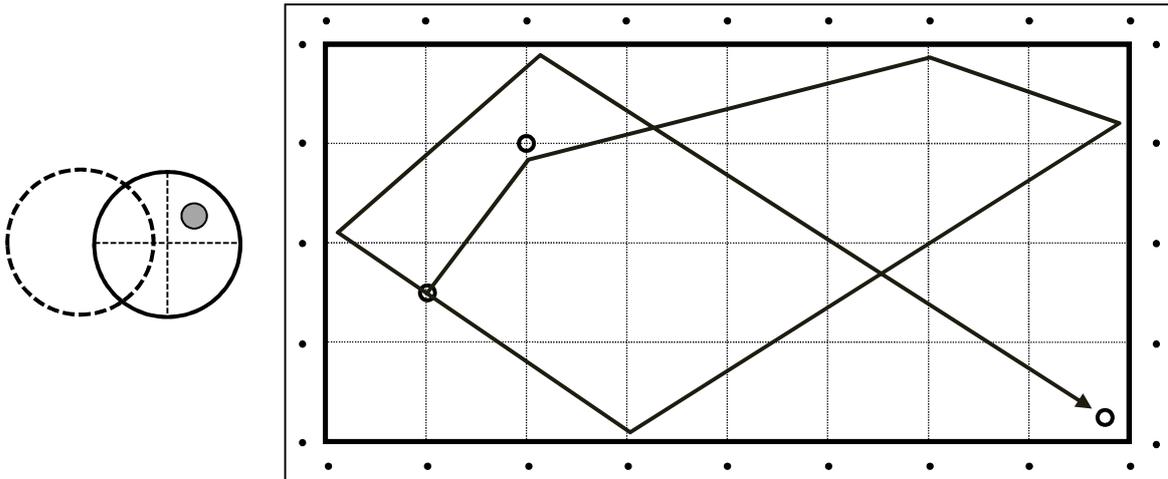
Si la bille 3 est en B, prendre simplement moins de bille pour atteindre la petite bande plus près du coin.



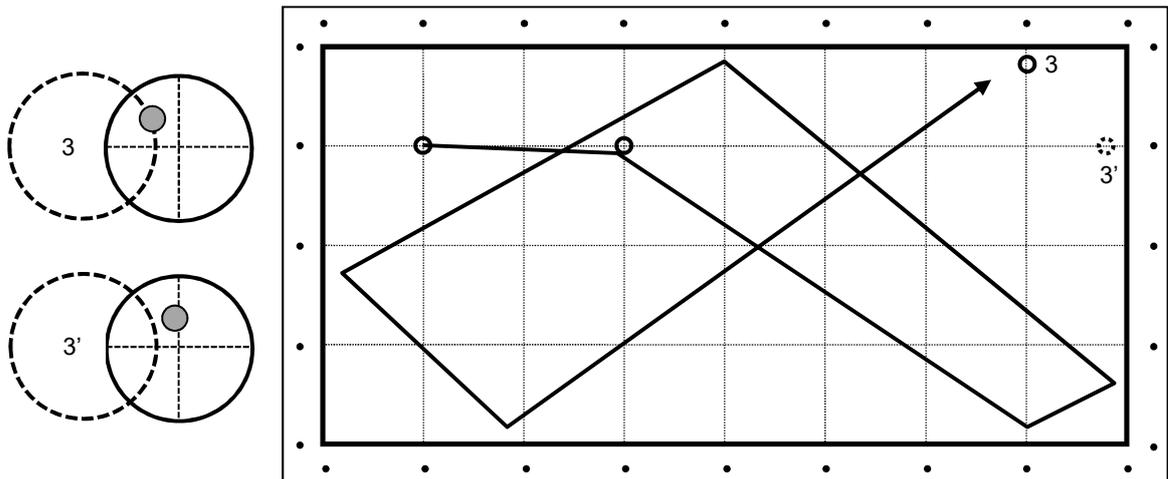
Parcours n°9 : coup qui porte sur demi-bille avec un procédé d'effet à droite.



Parcours n°10 : coup qui porte sur petit demi-bille avec un procédé d'effet à droite. Il faut bien envoyer le coup car il y a du chemin à parcourir.

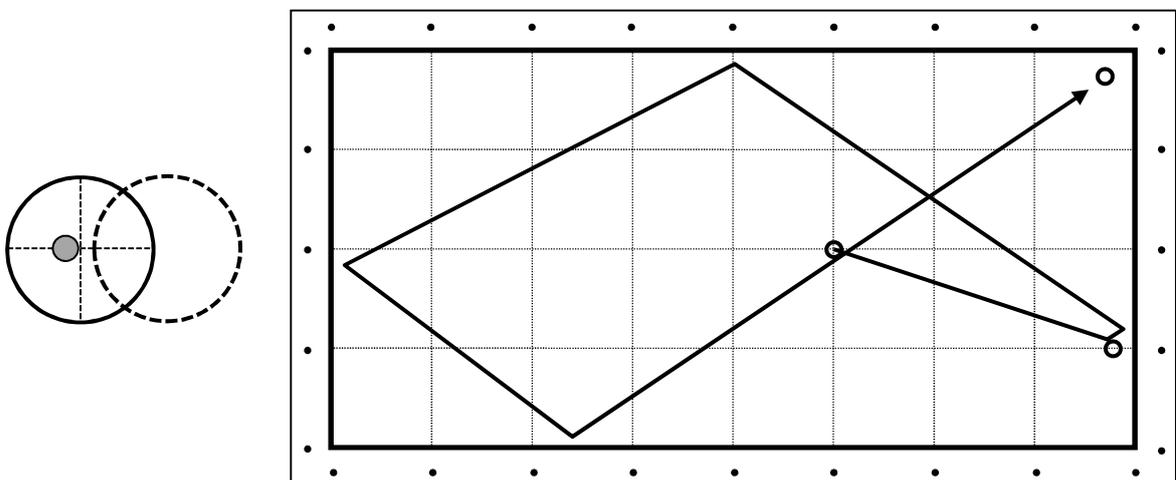


Parcours n°11 : encore un trajet assez long. Prendre tiers de bille, attaque un procédé au-dessus du centre avec un procédé d'effet à gauche, coup de queue de coulé assez appuyé.

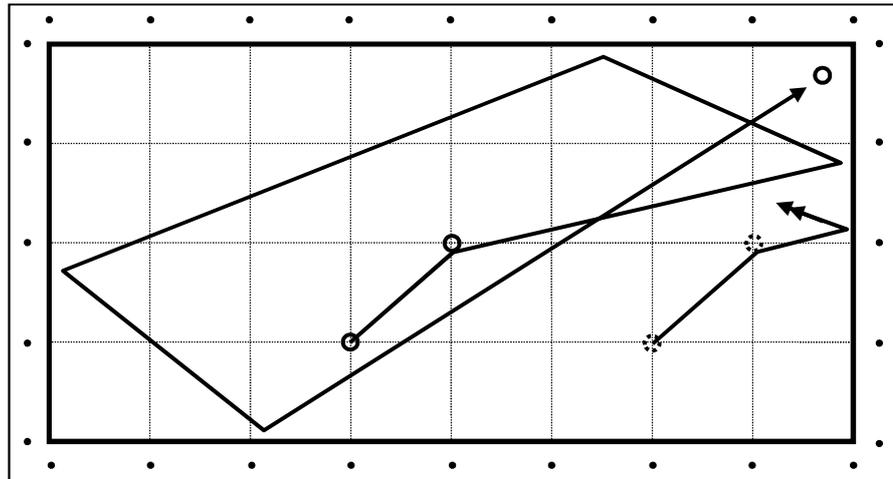
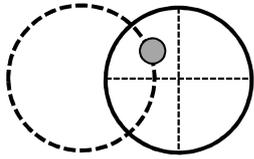


Si on veut obtenir une arrivée plus longue avec un trajet similaire, il suffit de mettre moins d'effet. En jouant avec très peu d'effet, on peut arriver sur la petite bande jusqu'à une mouche du coin (arrivée 3'). Un tapis neuf allongera encore plus l'arrivée.

Parcours n°12 : ce coup se joue en touchant un petit demi-bille, attaque à l'équateur avec un bon demi-procédé d'effet à gauche ; coup de queue d'éclatement.

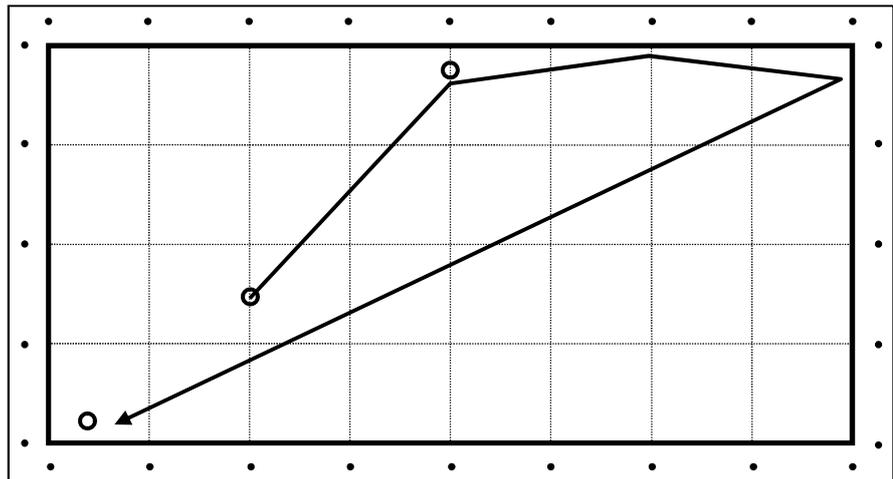
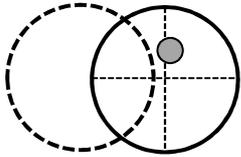


Parcours n°13 : prendre tiers de bille, attaque un procédé au-dessus du centre avec un procédé d'effet à gauche. Coup de queue de coulé naturel.

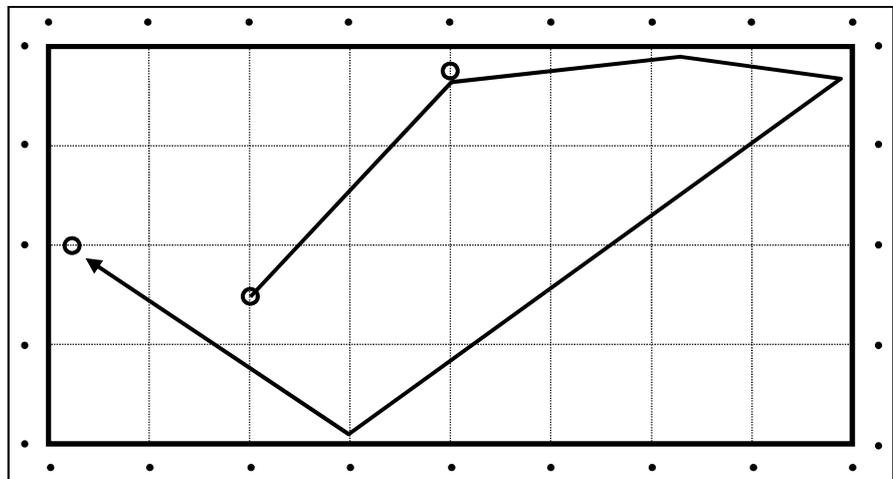
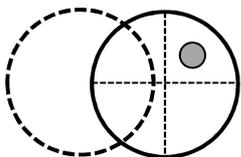


Le point analogue avec les billes 1 et 2 en traits pointillés se joue de même manière avec simplement un peu moins d'effet.

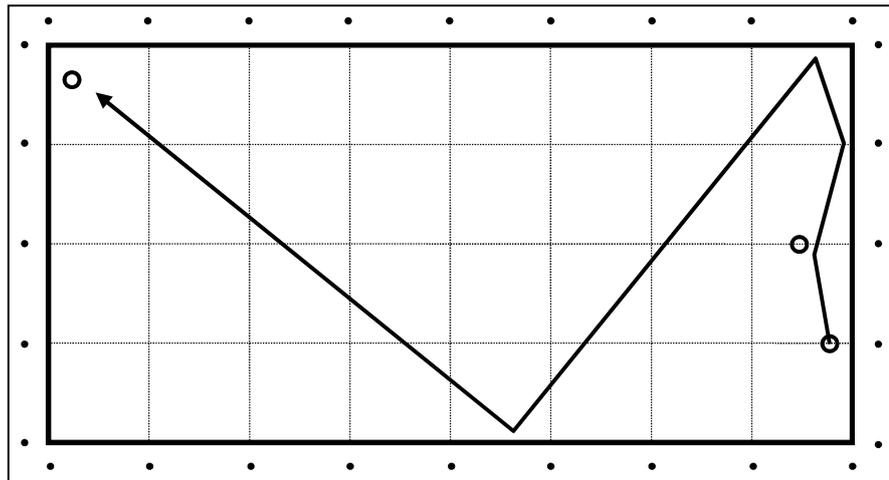
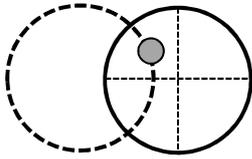
Parcours n°14 : coup qui porte sur petit demi-bille avec quelques millimètres d'effet à droite.



Parcours n°15 : même coup que ci-dessus mais avec un procédé d'effet à droite.

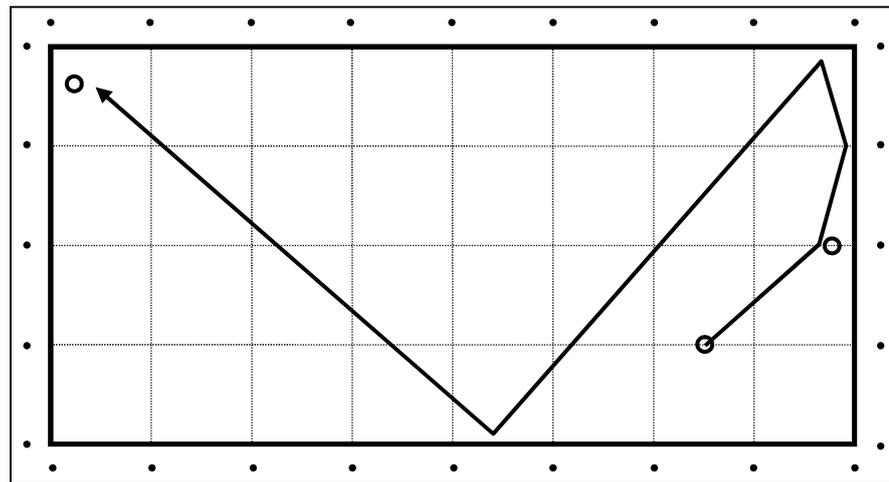
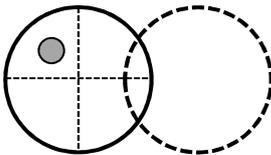


Parcours n°16 : coulé naturel, tiers de bille avec un procédé d'effet à gauche

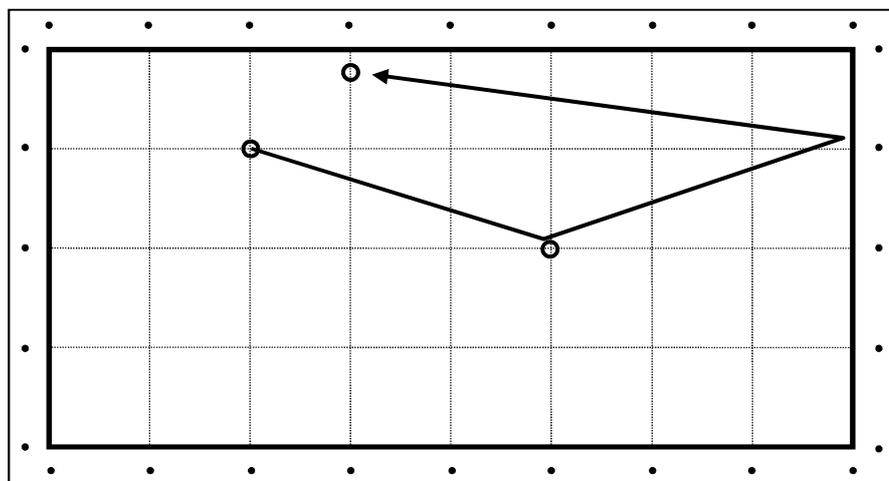
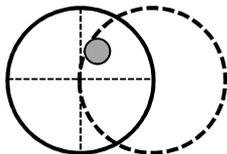


On pourra comparer ce coup au parcours n°8.

Parcours n°17 : coulé naturel, finesse avec un procédé d'effet à gauche

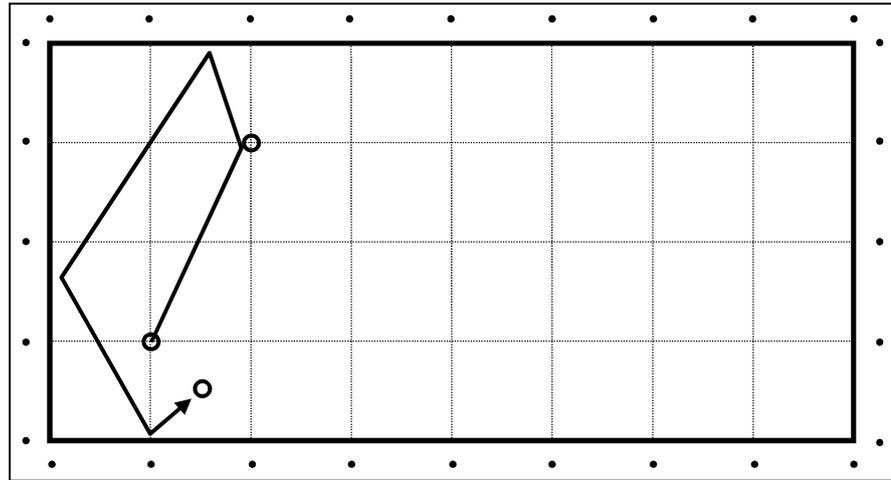
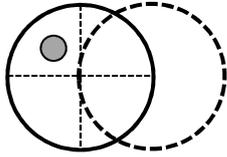


Parcours n°18 : coulé naturel sur demi-bille, un bon demi-procédé d'effet contraire (à droite)



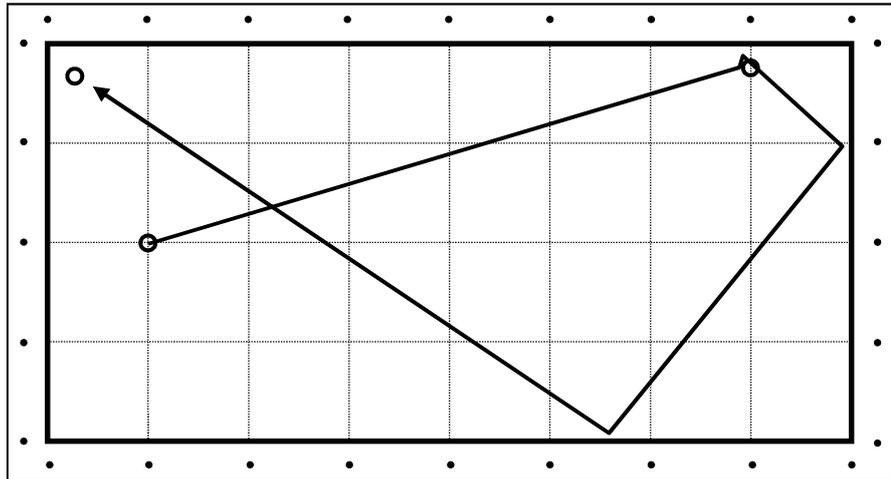
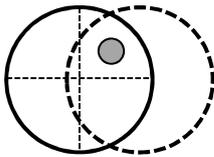
Pour déterminer la quantité d'effet nécessaire, on pourra utiliser le système 32, voir annexe 1.

Parcours n°19 : coup naturel dans le tiers de billard, demi-bille avec un procédé d'effet à gauche.



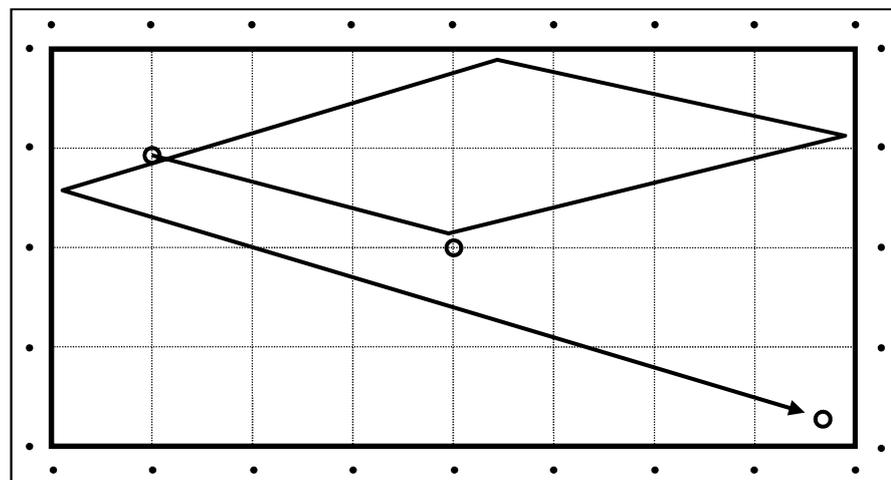
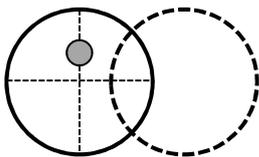
Pour déterminer la quantité d'effet nécessaire, on peut utiliser le système 32 ($19 + 16 + 15 = 50$)

Parcours n°20 : coulé naturel sur un gros demi-bille, effet maximum à droite.



Attention à ne pas prendre trop de bille, au risque d'envoyer la 2 sur la 3 !

Parcours n°21 : coulé naturel sur 1/4 de bille, pas d'effet.



V - CATALOGUE DE RAPPELS DE BASE

Nous décrivons dans les pages suivantes une petite soixantaine de coups de rappel parmi les plus courants. Il en manque, bien sûr, car leur variété est quasiment infinie. Ces coups constituent une bonne panoplie permettant de regrouper les billes dans de très nombreuses occasions.

Il s'agit de coups types. Des positions relatives des billes 1 et 2 assez différentes permettent d'exécuter des coups analogues. Dans certains cas, nous les avons signalées avec le symbole ci-dessous qu'il n'est pas besoin d'explicitier. Les paramètres du coup sont évidemment à adapter à la nouvelle situation.



Dans tous les cas, il appartient au joueur de rechercher par lui-même quelles sont les limites des différents coups et leurs variantes.

En règle générale, le coup de queue correspond directement à la hauteur d'attaque indiquée : coulé naturel pour une attaque au-dessus de l'équateur, coup d'éclatement pour une attaque à l'équateur, rétro pour une attaque au-dessous de l'équateur. On ne signalera que les écarts par rapport à cette règle générale.

Sur certaines figures, on a représenté deux variantes du même coup. Le choix de la variante est dicté par la position de l'arrivée sur la 3 en fonction des bandes disponibles.

Certains des coups figurant dans ce catalogue sont déjà décrits en détails dans une autre partie de l'ouvrage. Ils ne sont listés ici que pour mémoire.

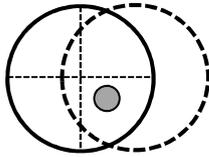
D'autres coups de rappel figurent dans le chapitre VIII Coups à connaître – Trucs et astuces.

Afin d'introduire ces coups dans un ordre logique, nous les avons classés en fonction tout d'abord du nombre de bandes touchées par la bille 1 puis de celui de la bille 2. Ainsi, 2 pour 3 signifie que la bille 1 fait 2 bandes pendant que la bille 2 fait 3 bandes.

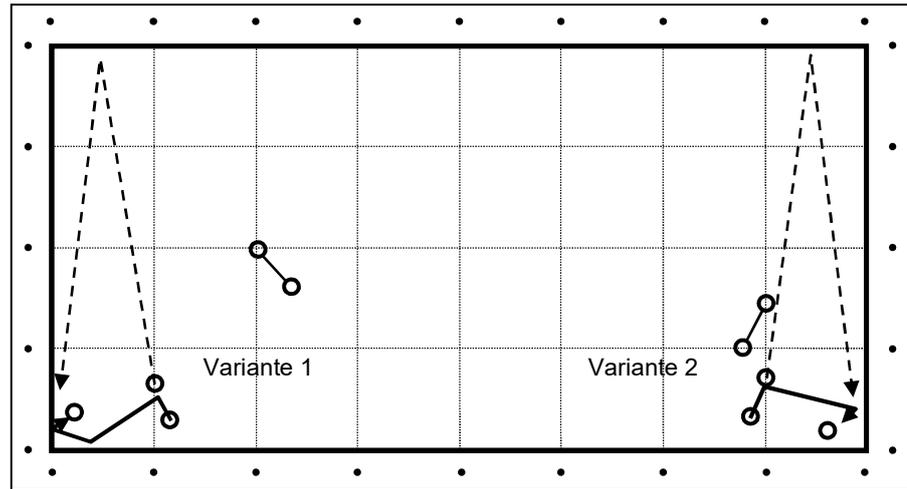
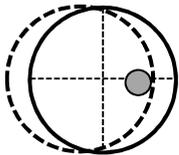
Rappel n°1 :

1 ou 2 pour 1

Variante 1



Variante 2

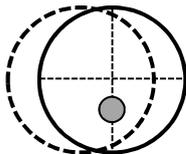


Variante 1 : jouer plutôt par 2 bandes pour éviter de se retrouver masqué le long de la bande
 Variante 2 : si possible, envoyer la 2 vers le coin pour laisser la 1 entre les deux autres

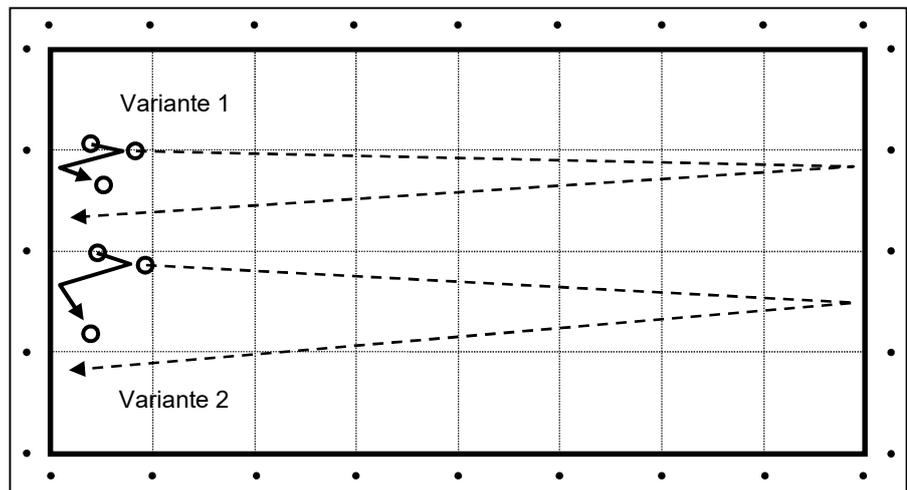
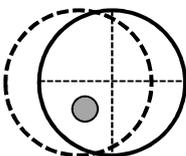
Rappel n°2 :

1 pour 1

Variante 1



Variante 2

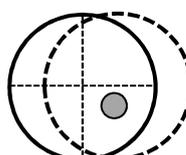


Variante 1 : sans effet. Amener la bille 2 près de la petite bande. Pousser un peu la 3 si possible
 Variante 2 : idem, avec effet pour avoir un rétro à angle fermé, limitant ainsi la courbe du rétro

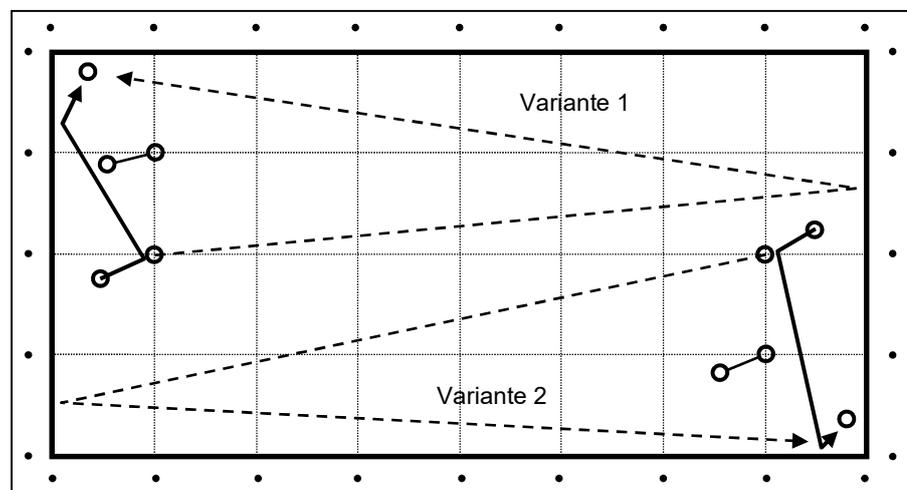
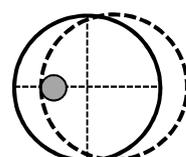
Rappel n°3 :

1 pour 1

Variante 1



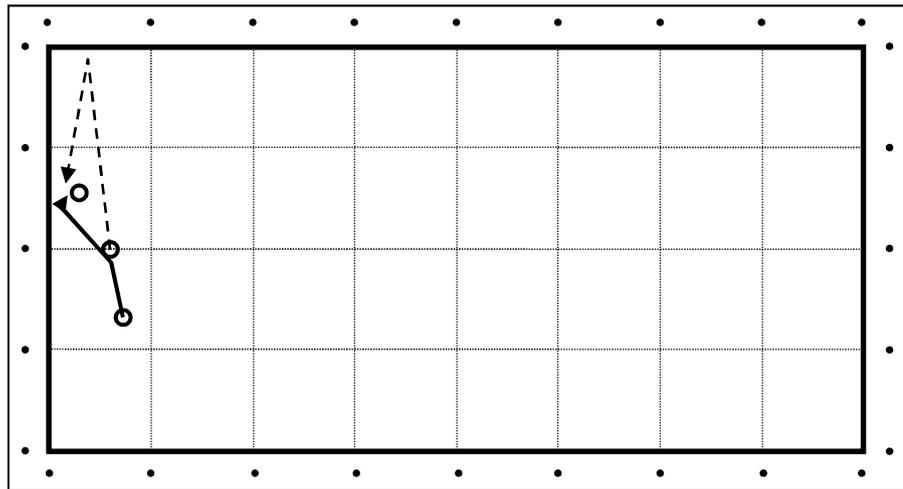
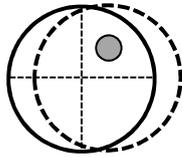
Variante 2



On choisit la bande en fonction de la grosseur de la 3.

Rappel n°4 :

1 pour 1

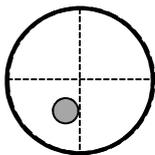


Le barrage doit avoir lieu sur la bille 1 qui doit impérativement s'arrêter à hauteur ou en avant de la 3. On joue le point pour presque passer dans le trou. Si on restait sur l'arrière de la 2, il pourrait bien ne pas y avoir de bande accessible au coup suivant.

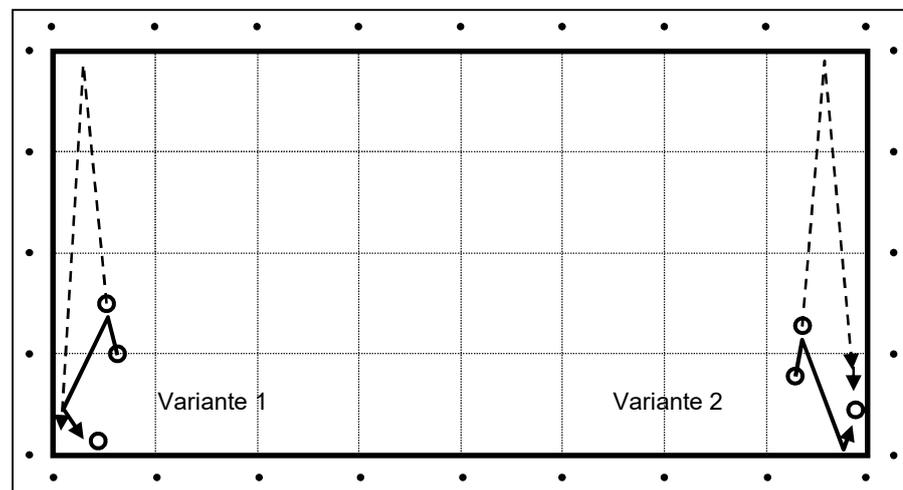
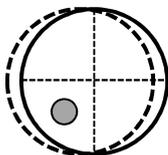
Rappel n°5 :

1 pour 1

Variante 1



Variante 2



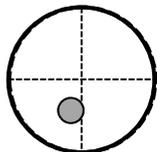
Variante 1 : piqué pleine bille dirigé à l'effet. Avec des positions respectives différentes des billes 1 et 2, on aurait aussi pu jouer un piqué sans effet ou un piqué rentré.

Variante 2 : rétro bille basse. La 2 revient très vite mais s'amortit dans le paquet 1-2.

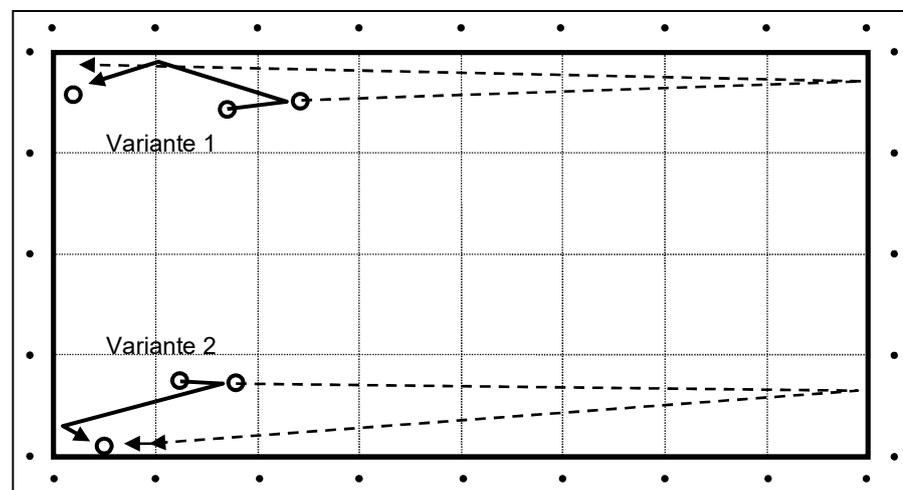
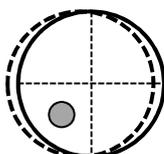
Rappel n°6 :

1 pour 1

Variante 1



Variante 2

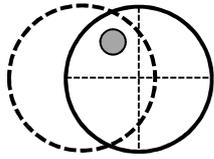


Coups analogues dans la longueur du billard. Pour le piqué, penser à moins incliner la queue.

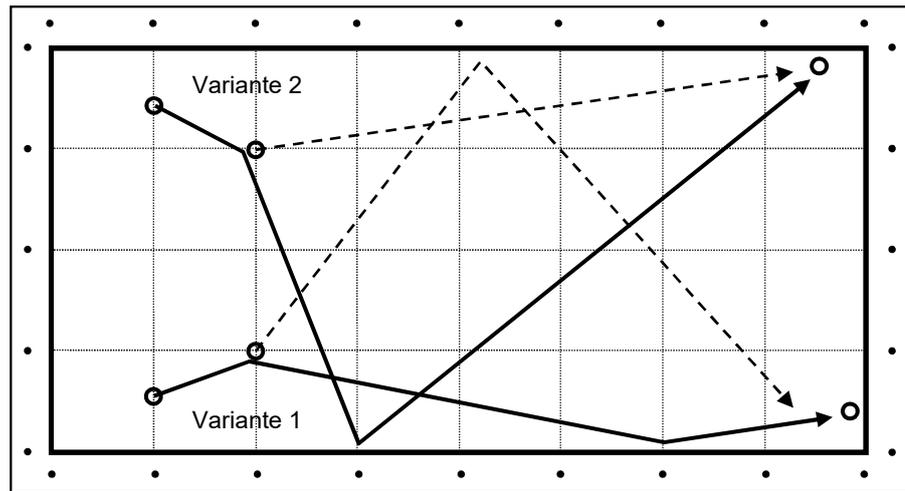
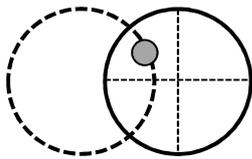
Rappel n°7 :

1 pour 1 ou 1 pour 0

Variante 1 : 1 pour 1



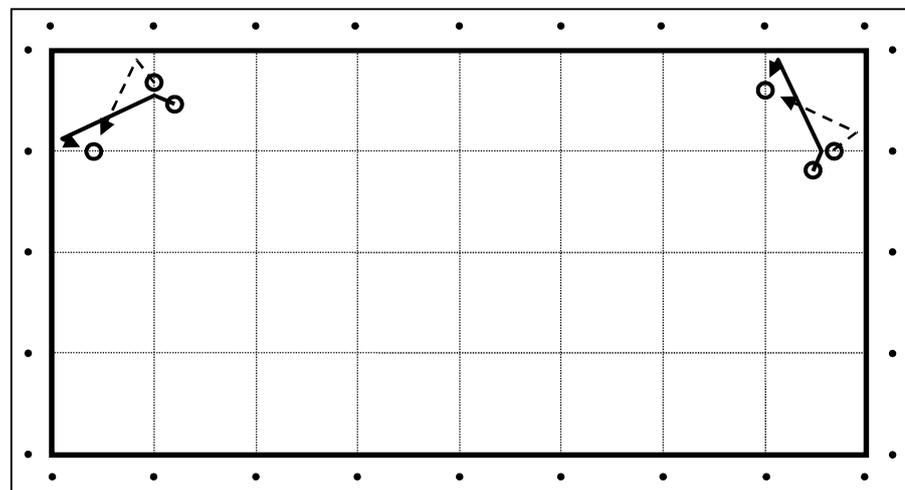
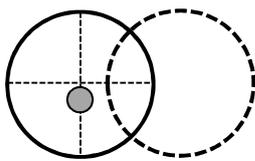
Variante 2 : 1 pour 0



Dans les deux cas, les longueurs relatives des parcours imposent la quantité de bille.

Rappel n°8 :

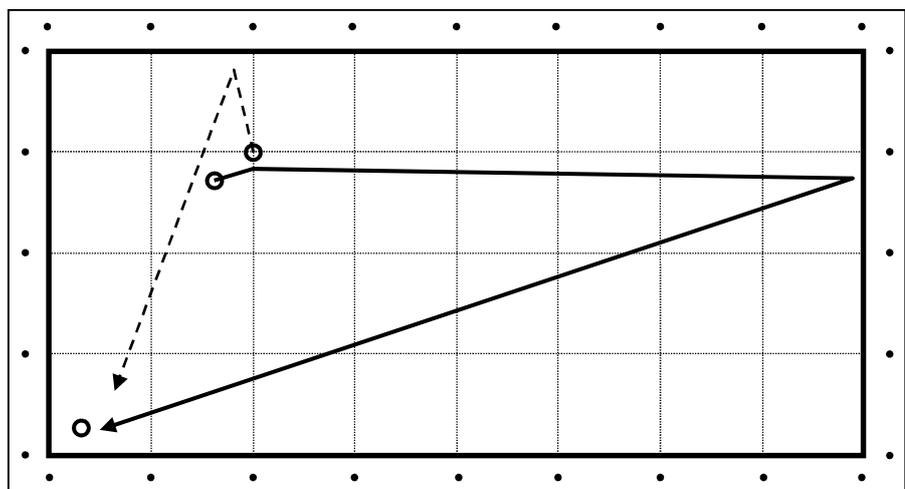
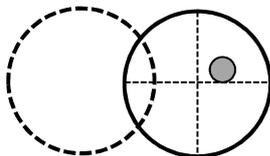
1 pour 1



Rassemblement obligatoire pour pouvoir enchaîner sur un coup par bande avant.

Rappel n°9 :

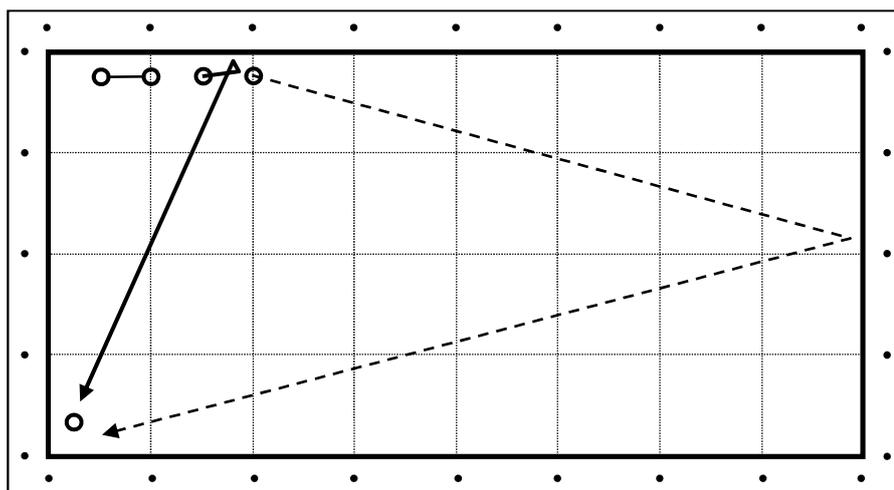
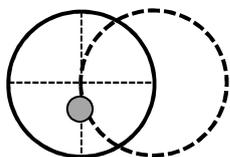
1 pour 1



Attention, la bille 1 doit impérativement arriver avant la 2. Il est préférable de laisser la 2 un peu en route afin de limiter les risques.

Rappel n°10 :

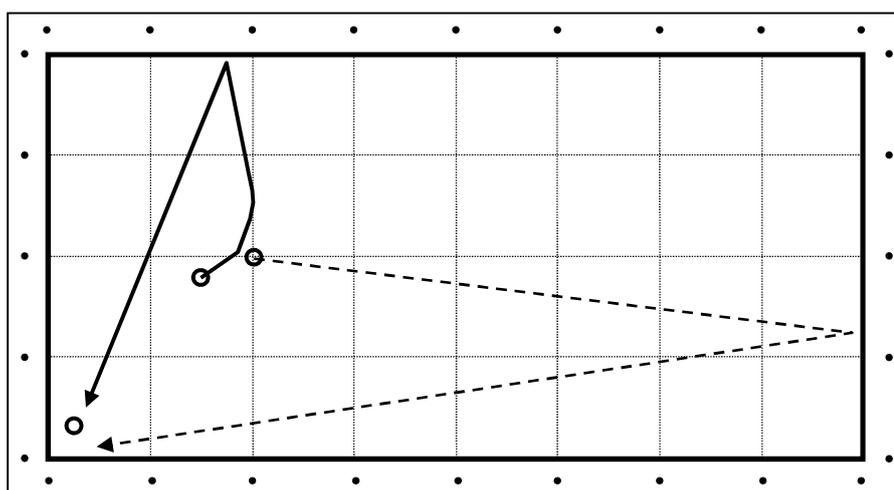
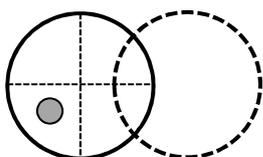
1 pour 1



Coupé en rétro bille basse sur demi-bille : voir le chapitre VI Retour vers le coin.
Un peu moins bas pour la variante.

Rappel n°11 :

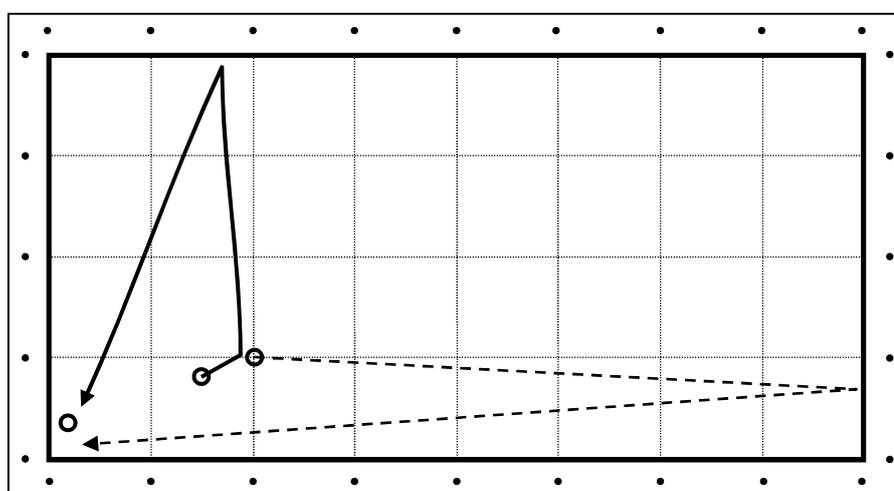
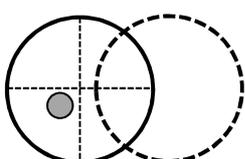
1 pour 1



Coupé en rétro bille basse : voir le chapitre VI Retour vers le coin.

Rappel n°12 :

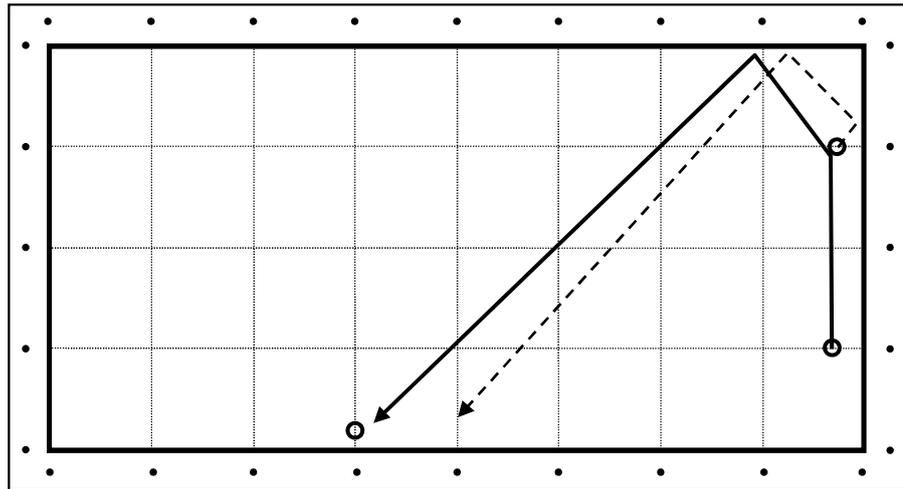
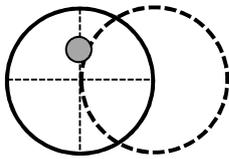
1 pour 1



Coupé en coup de réglage : voir le chapitre VI Retour vers le coin.

Rappel n°13 :

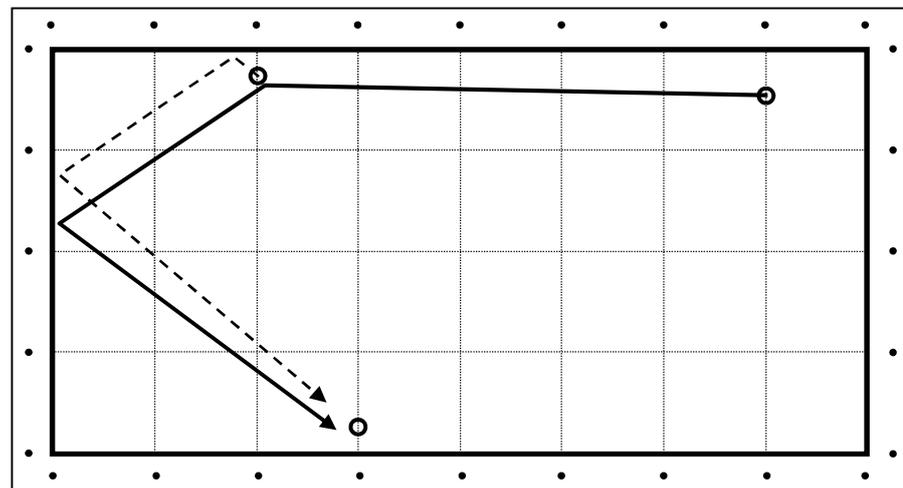
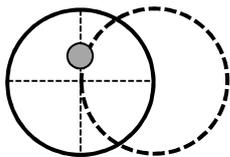
1 pour 2



En ajoutant de l'effet, on peut atteindre une portion assez étendue de la grande bande.

Rappel n°14 :

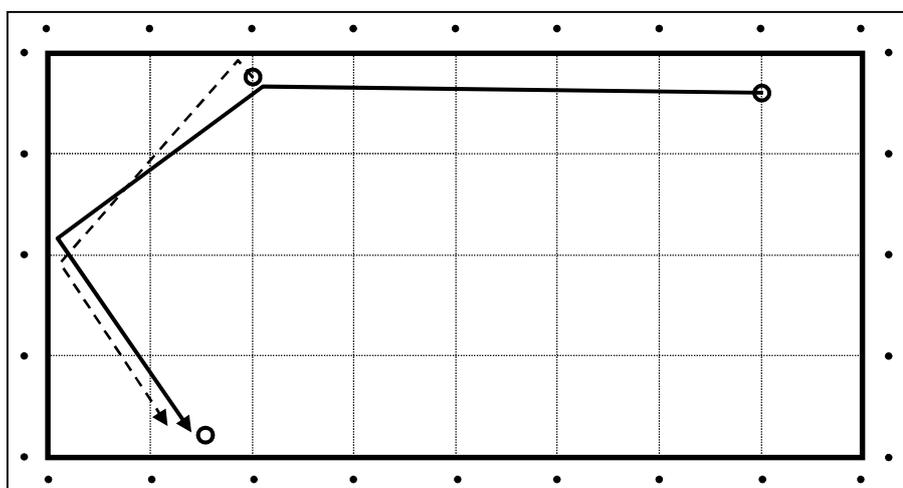
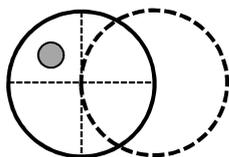
1 pour 2



Coup analogue au précédent, dans la longueur. Demi-bille maximum pour arriver avant la 2.

Rappel n°15 :

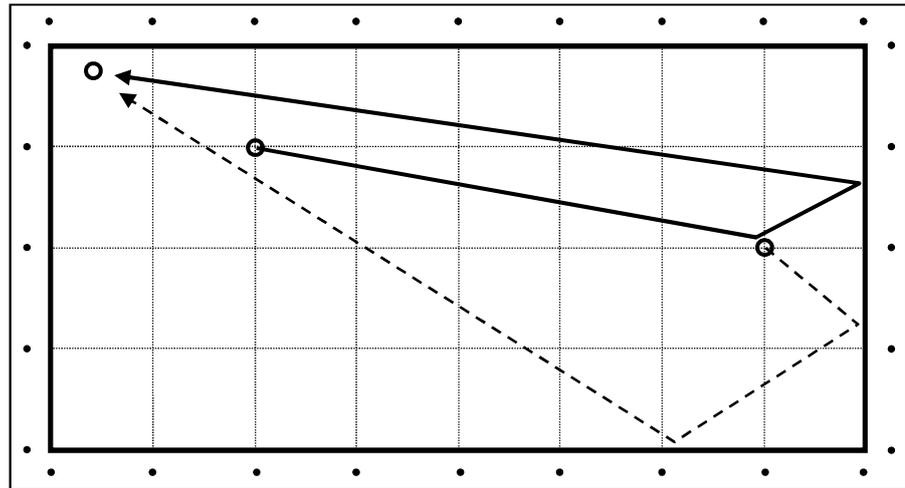
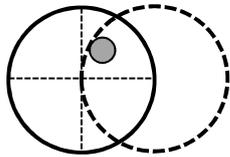
1 pour 2



Coup semblable au précédent, avec effet cette fois.

Rappel n°16 :

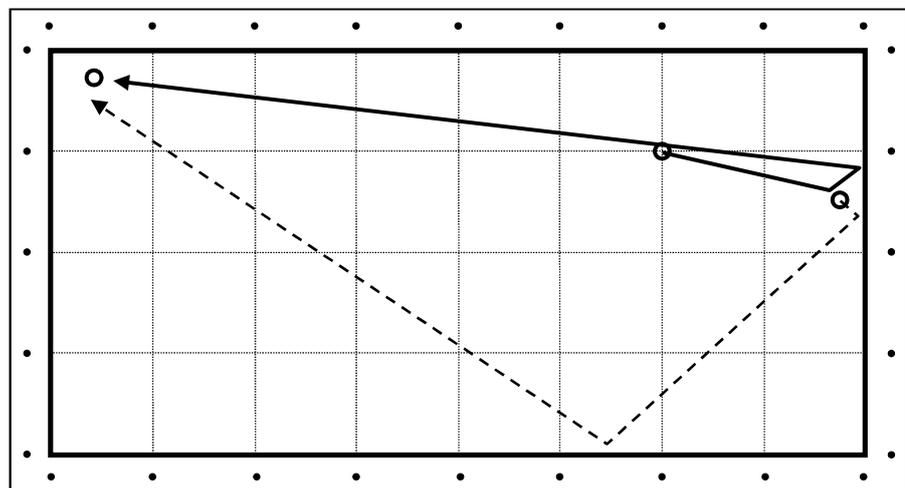
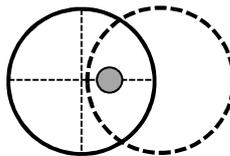
1 pour 2



On évite de jouer le coup de cette manière si la bille 2 est près de la petite bande car la courbe de la bille 1 après cette bande est quasiment impossible à maîtriser.

Rappel n°17 :

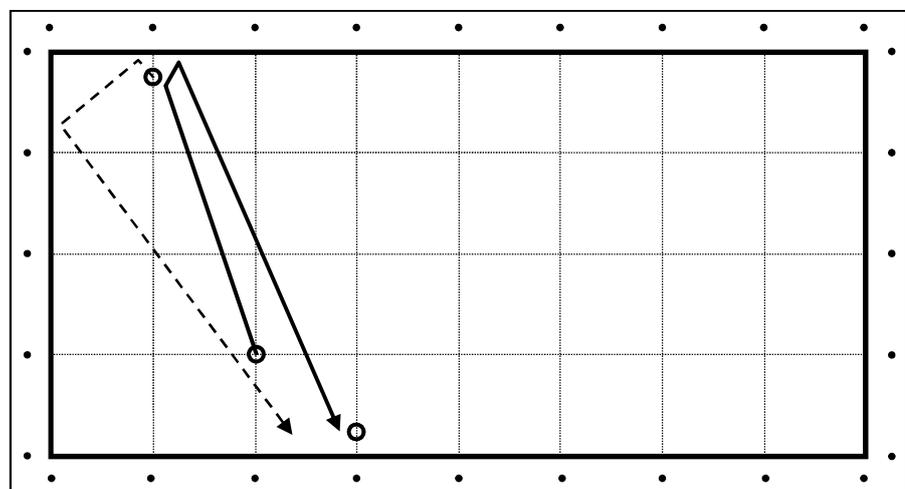
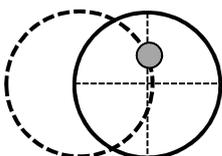
1 pour 2



Lorsque la bille 2 est près de la bande, il faut jouer le coup d'éclatement avec effet contraire, si la distance 1-2 le permet. Jouer un peu moins que demi-bille pour être certain d'arriver avant la 2.

Rappel n°18 :

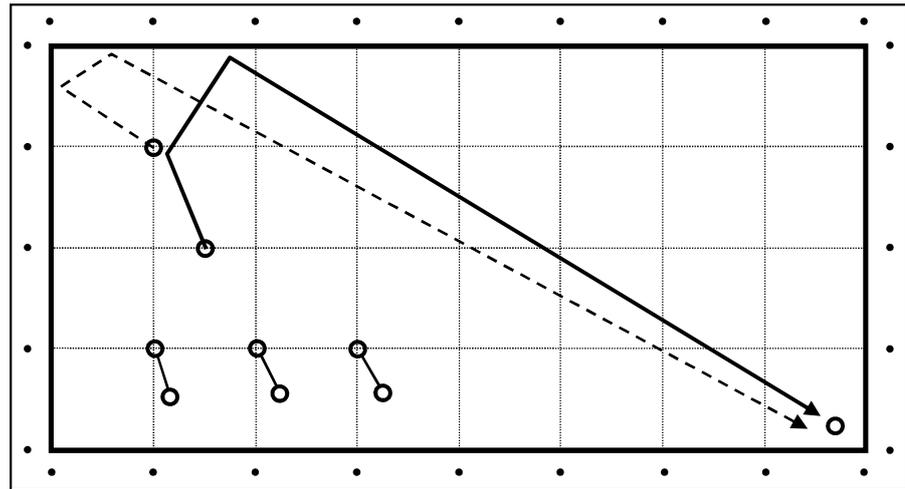
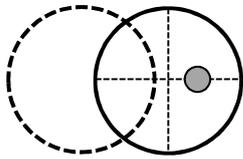
1 pour 2



Attention à ne pas prendre trop de bille ; risque de contre !

Rappel n°19 :

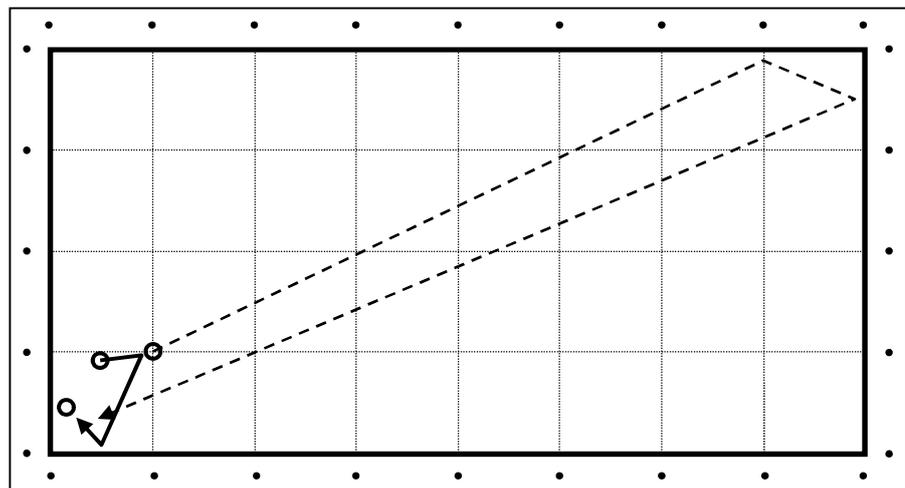
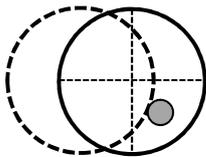
1 pour 2



Attention à ne pas prendre trop de bille ! La 1 doit impérativement arriver avant la 2.

Rappel n°20 :

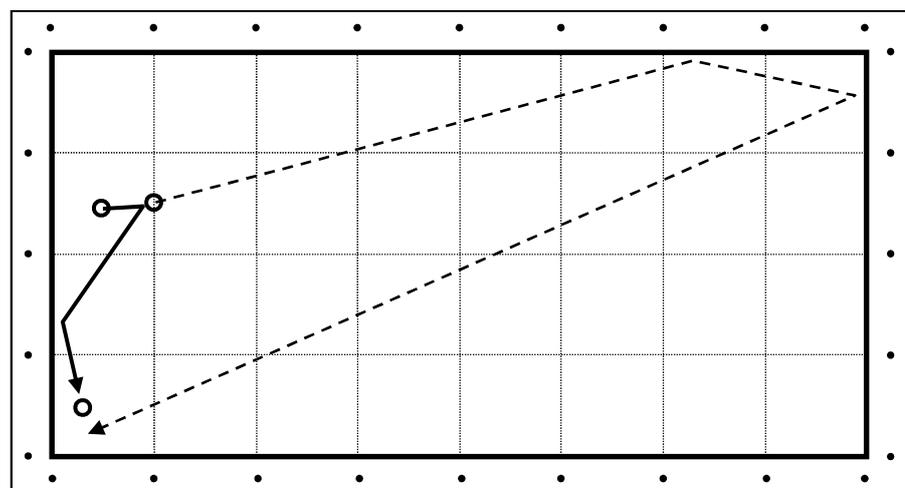
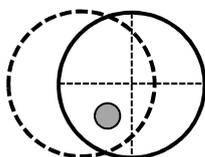
1 pour 2



L'effet à droite rend possible le retour de la 2.

Rappel n°21 :

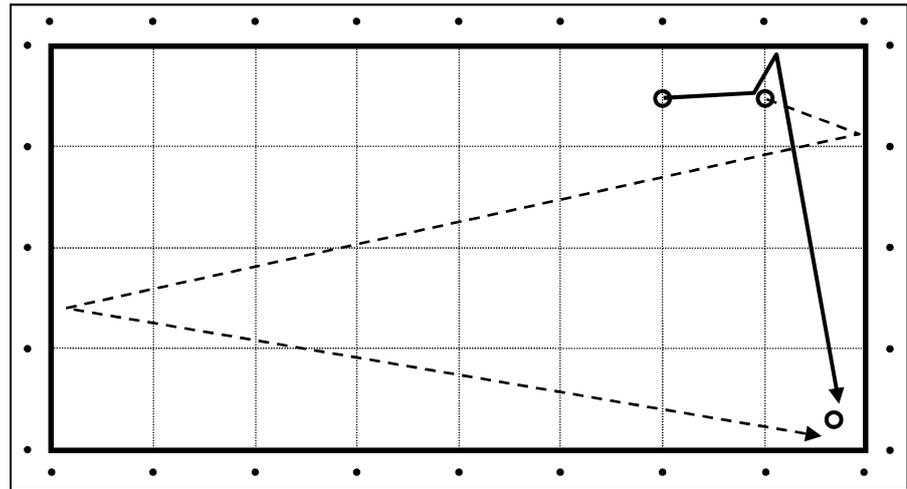
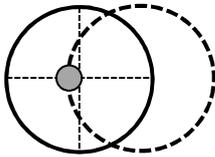
1 pour 2



L'effet à gauche rend possible le retour de la 2. Il permet également de prendre plus plein, limitant ainsi la courbe du rétro.

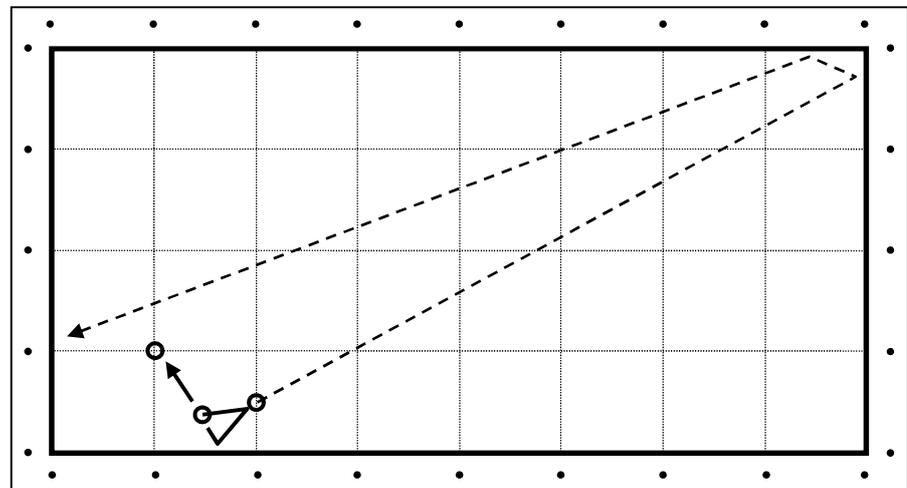
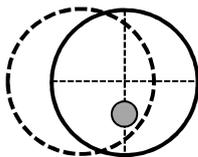
Rappel n°22 :

1 pour 2



Rappel n°23 :

1 pour 2

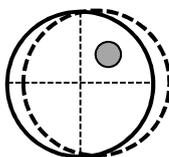


Préférer le sans effet lorsque la quantité pour le retour de la 2 le permet.

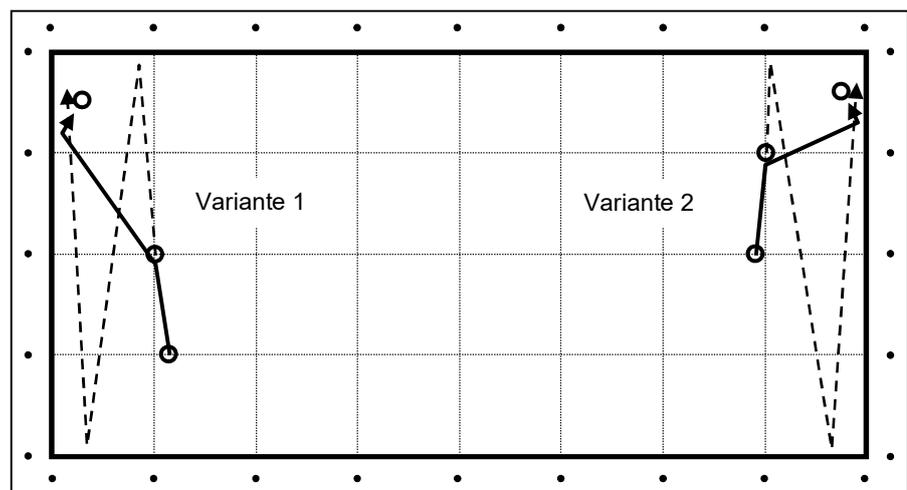
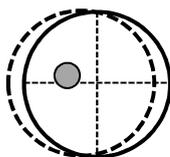
Rappel n°24 :

1 pour 2

Variante 1



Variante 2 :



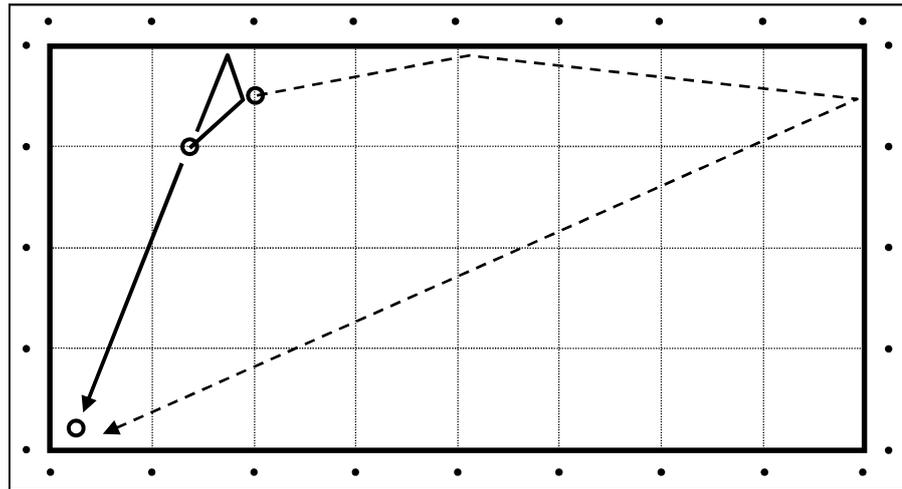
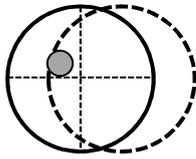
Variante 1 : coulé amorti ; presque plein, coup de queue d'éclatement pour amortir ; attaque un peu au-dessus de l'équateur. C'est la hauteur d'attaque qui dirige.

Variante 2 : coup d'éclatement ; presque plein ; attaque quelques millimètres au-dessus de l'équateur. C'est toujours la hauteur d'attaque qui dirige. Attention au contre !

Rappel n°25 :

1 pour 2

Coup d'échelle n°1

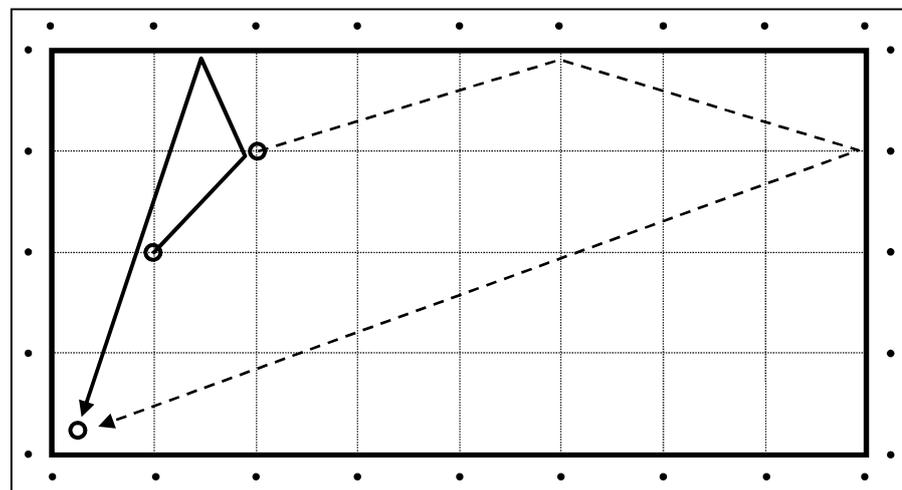
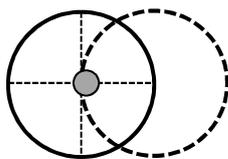


Coup de queue d'éclatement, attaque un demi-procédé au-dessus du centre ; effet à gauche.
Pour mémoire ; se référer au chapitre VI Retour vers le coin.

Rappel n°26 :

1 pour 2

Coup d'échelle n°2

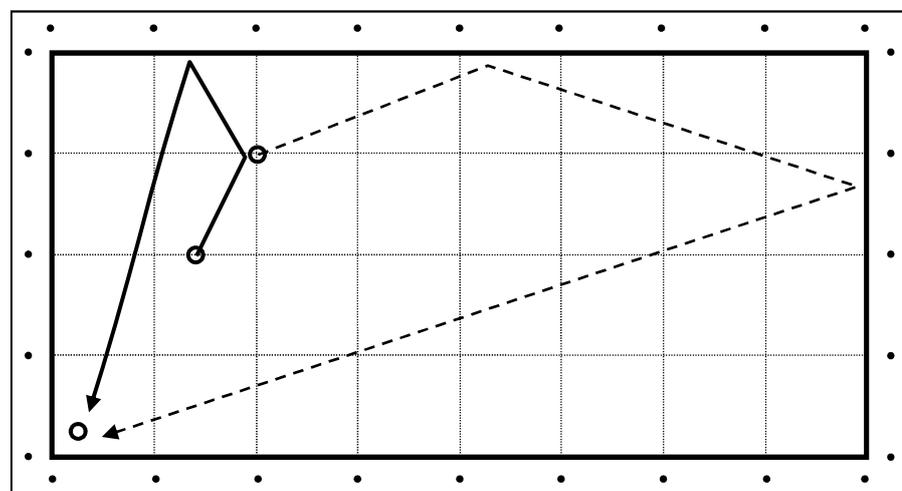
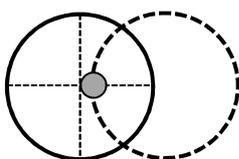


Sur tapis neuf, il faudra prendre un peu plus de bille pour rappeler la 2 dans le coin.
Pour mémoire ; se référer au chapitre VI Retour vers le coin.

Rappel n°27 :

1 pour 2

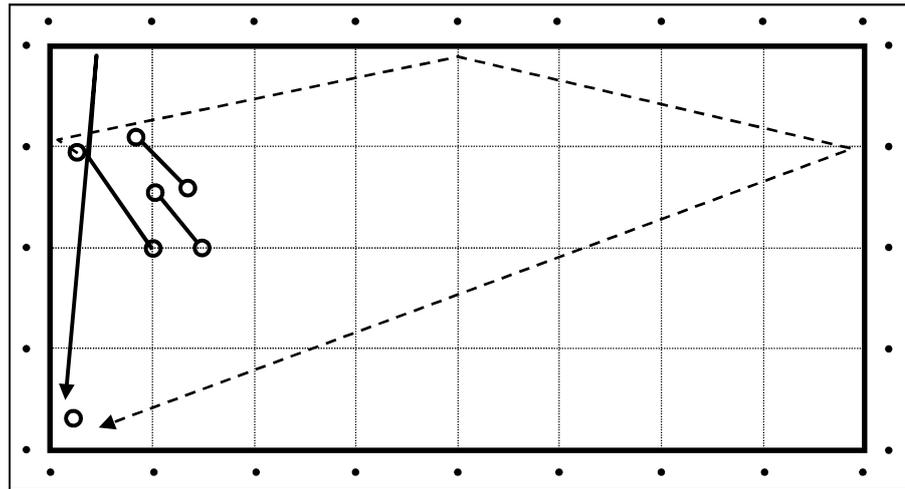
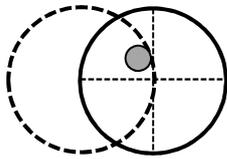
Coup d'échelle n°3



Pour mémoire ; se référer au chapitre VI Retour vers le coin.

Rappel n°28 :

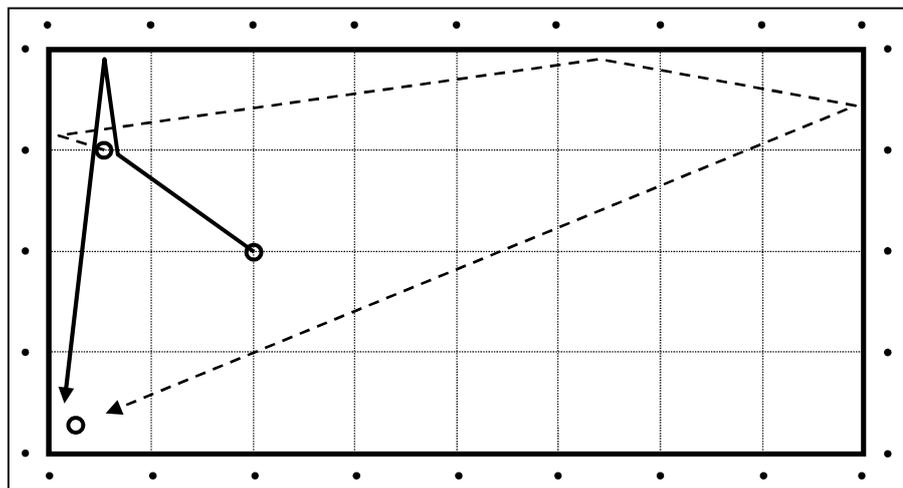
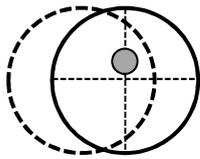
1 pour 2



Pour amortir un peu la 1, on abaisse l'attaque par rapport au coup qui porte ; on met un demi-procédé d'effet pour retrouver la direction de la 3 après la bande.

Rappel n°29 :

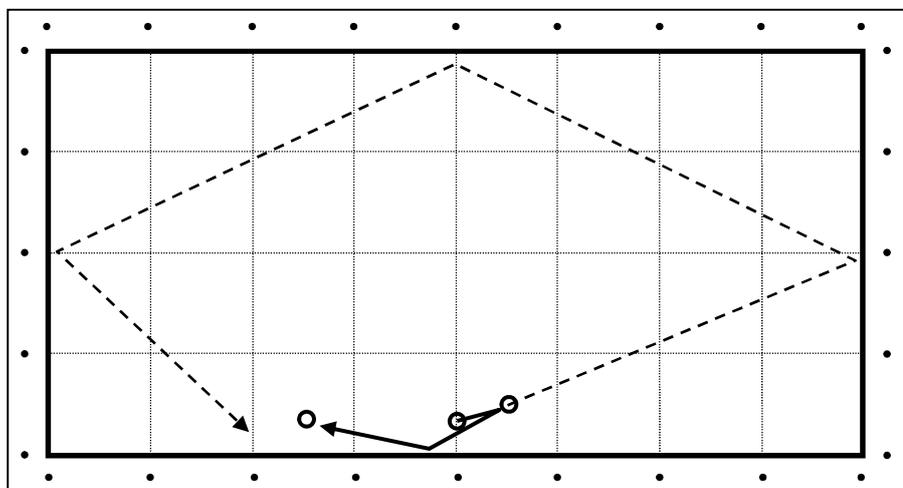
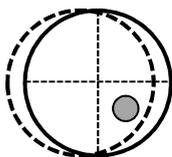
1 pour 2



Semblable au précédent mais il faut prendre plus de bille pour rappeler la 2. On abaisse encore l'attaque pour retrouver la bonne direction. Comme il s'agit d'une compensation assez délicate, on évitera de rajouter de l'effet, ce qui compliquerait encore plus le coup.

Rappel n°30 :

1 pour 3

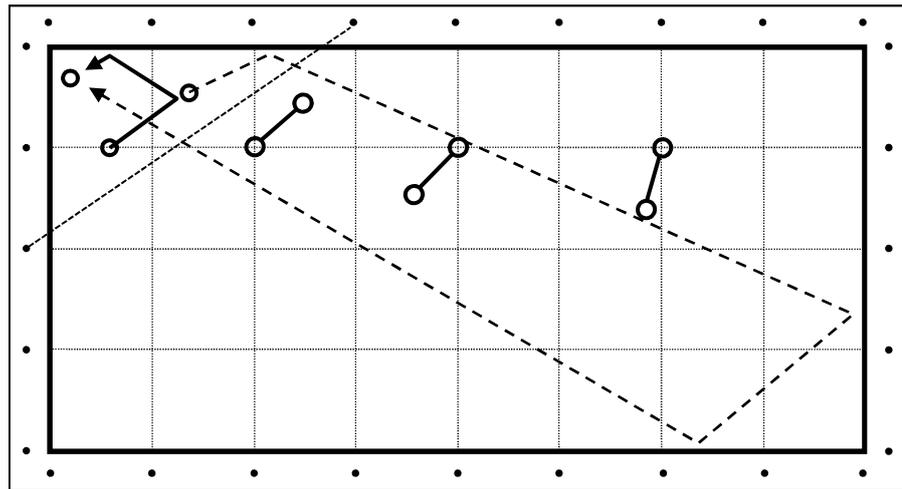
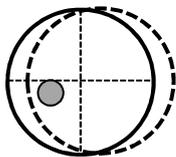


L'effet sert à favoriser le retour de la 3.

Rappel n°31 :

1 pour 3

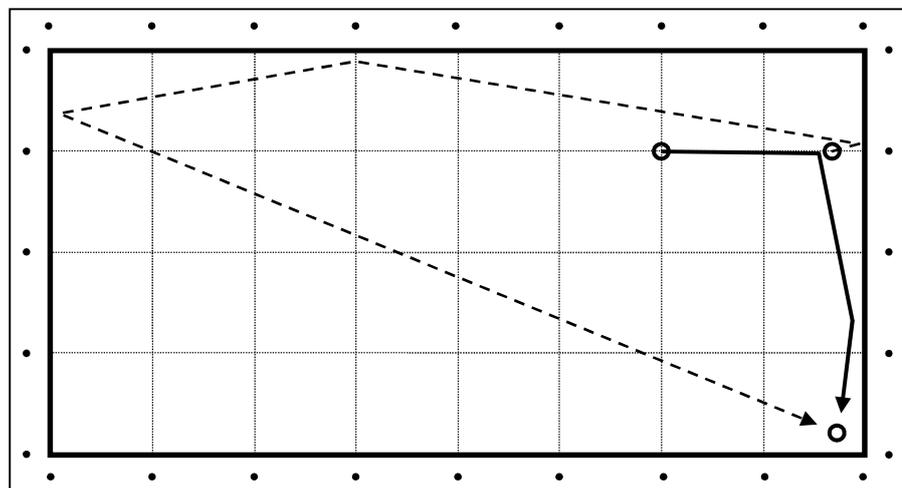
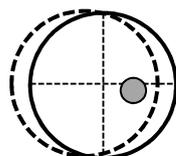
Rétro amorti



Position idéale pour le retour de la 2 et l'amorti sur la 3 près du coin : lorsque l'axe 1-2 est parallèle à la ligne qui joint les mouches 2 de la petite bande et 3 de la grande bande.

Rappel n°32 :

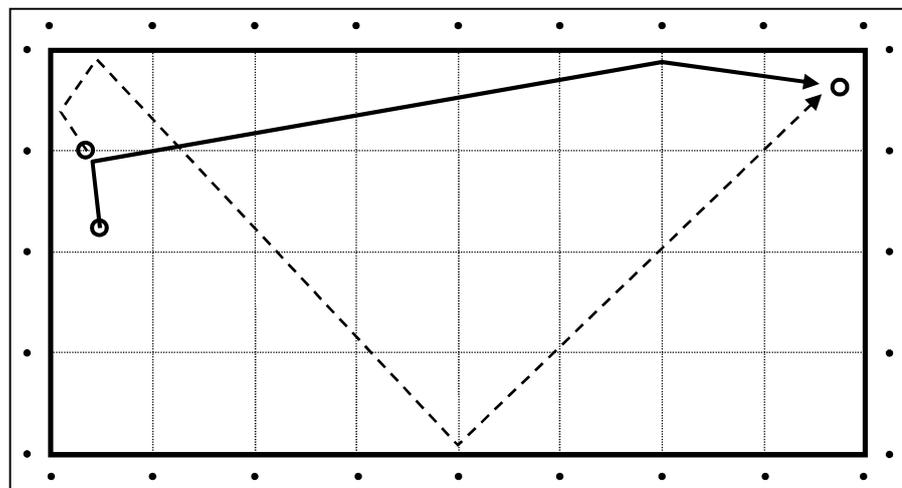
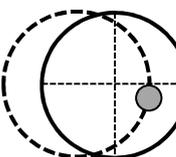
1 pour 3



Coup d'éclatement avec le maximum de bille compatible avec le risque de contre. Attaque 1/4 de procédé au-dessous de l'équateur.

Rappel n°33 :

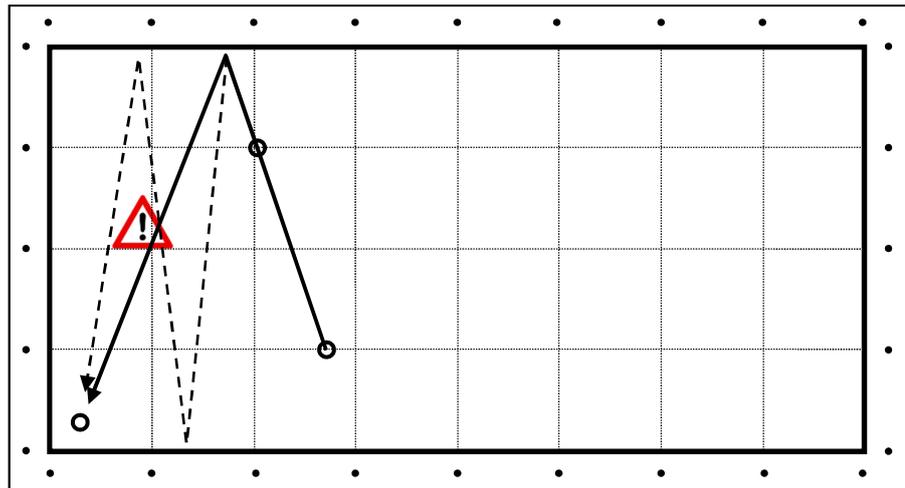
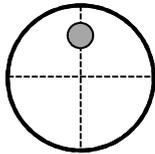
1 pour 3



Coup d'éclatement sur un petit 3/4 de bille, attaque un demi-procédé au-dessous du centre, effet maximum. Attention au contre !

Rappel n°34 :

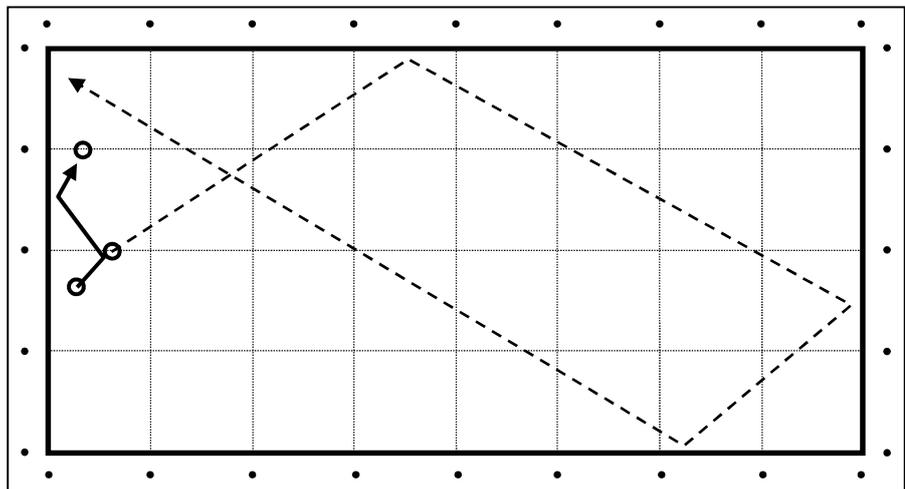
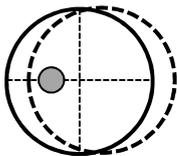
1 pour 3



Coulé forcé, attaque en tête, pleine bille. Il est conseillé de passer en premier au croisement dangereux, au risque d'un refus de priorité... Eviter les coups avec effet car ils sont très difficiles à maîtriser ! S'il est indispensable, ne mettre que très peu d'effet.

Rappel n°35 :

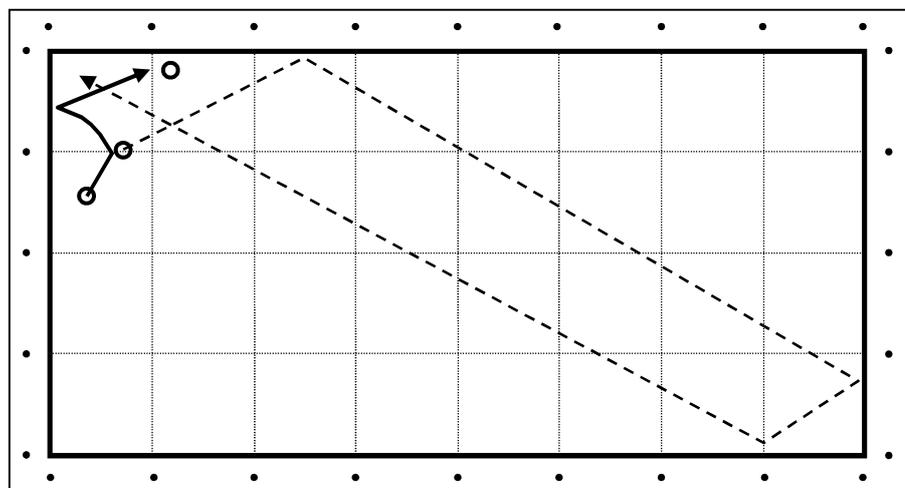
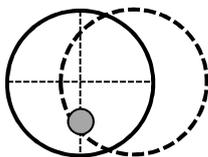
1 pour 3



Coup d'éclatement ; l'effet à gauche facilite l'amorti et le retour de la 2. Coup difficile lorsque la 3 est plus loin de la petite bande : à travailler !

Rappel n°36 :

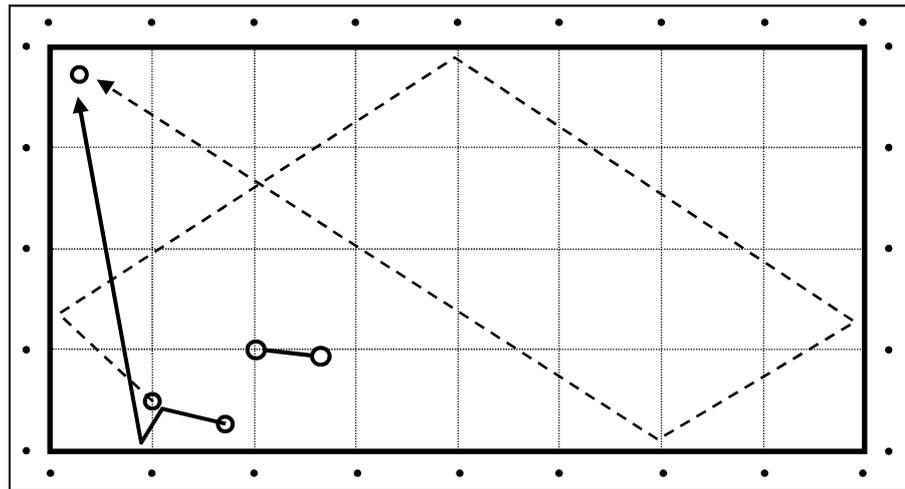
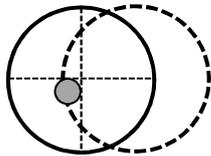
1 pour 3



Coup de sauvetage à connaître ; très délicat sur tapis neuf à cause de l'amplitude de la courbe du rétro. On peut si nécessaire s'aider avec un peu d'effet à gauche.

Rappel n°37 :

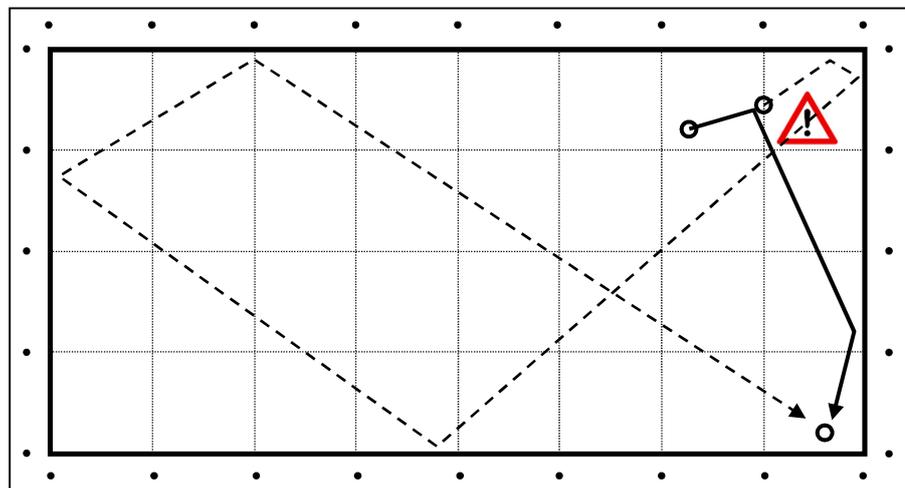
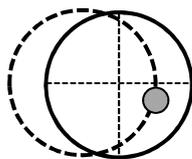
1 pour 4



Coup d'éclatement sur un gros demi-bille, attaque un demi-procédé au-dessous du centre avec un demi-procédé d'effet à gauche.

Rappel n°38 :

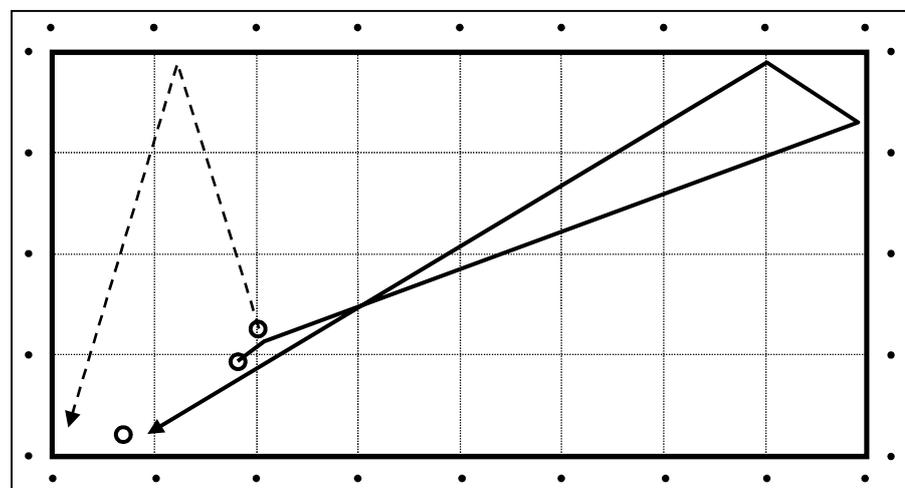
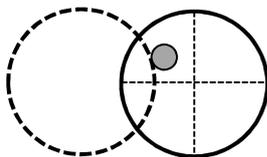
1 pour 5



Coup d'éclatement avec attaque un bon demi-procédé au-dessous du centre et effet maximum. Ne pas rechercher le parfait amorti car il faut passer la zone dangereuse avant la 2 !

Rappel n°39 :

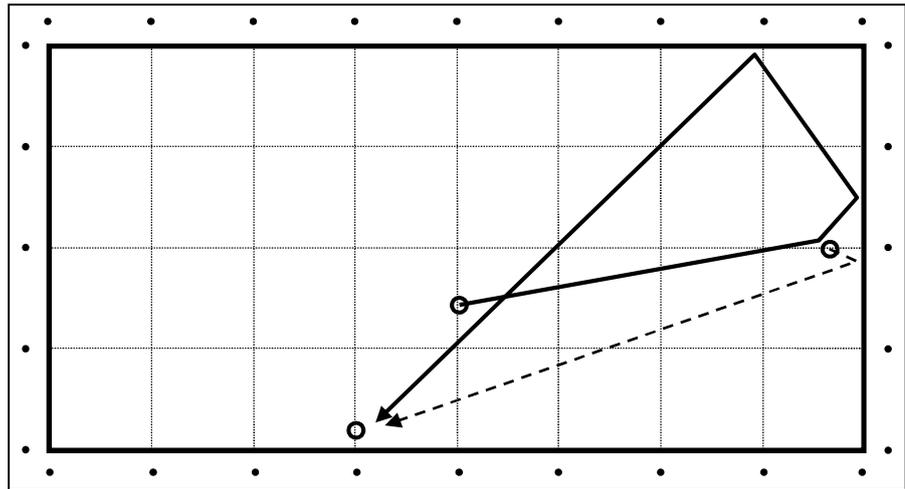
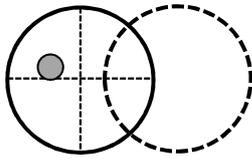
2 pour 1



Pour mémoire : coup décrit en détails au chapitre Retour vers le coin.

Rappel n°40 :

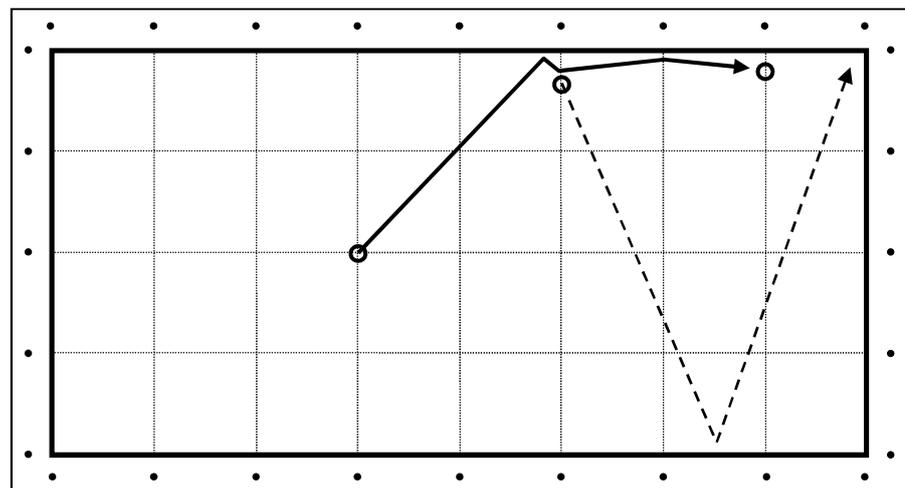
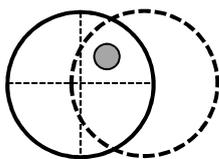
2 pour 1



Attention, il faut arriver avant la 2 : 1/3 de bille maximum.

Rappel n°41 :

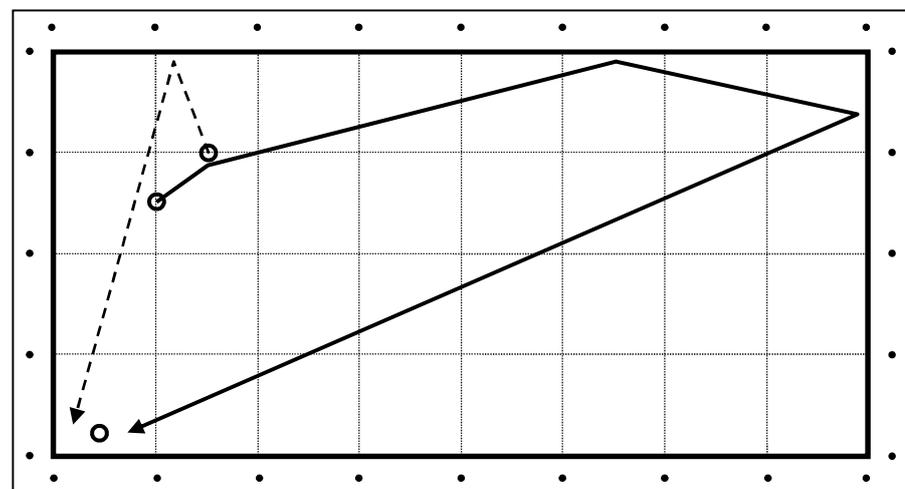
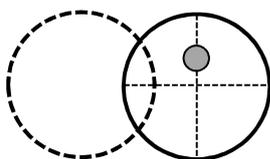
2 pour 1



On trouvera des variantes de ce coup dans le chapitre VIII Coups à connaître – Trucs et astuces.

Rappel n°42 :

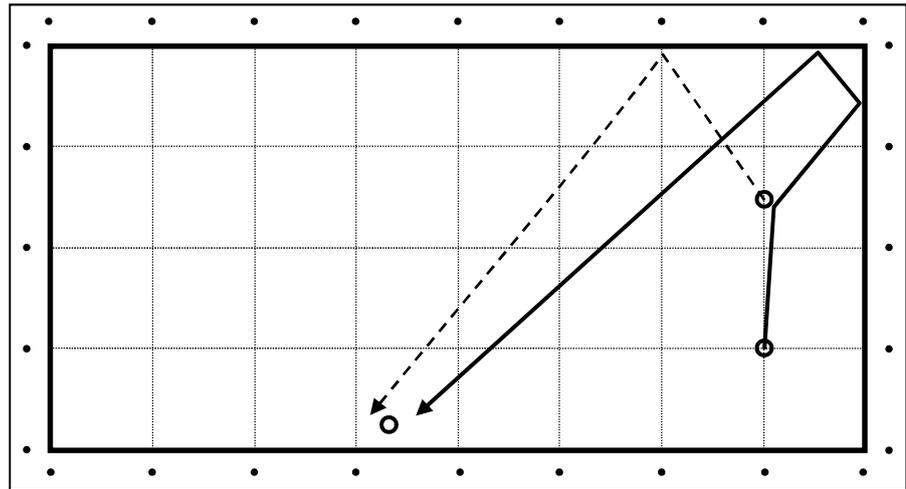
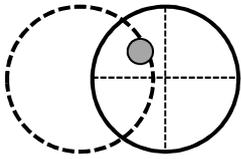
2 pour 1



Il faut impérativement toucher moins que 1/4 de bille pour être certain d'arriver avant la 2. Ce coup est expliqué en détails dans le chapitre VI Retour vers le coin.

Rappel n°43 :

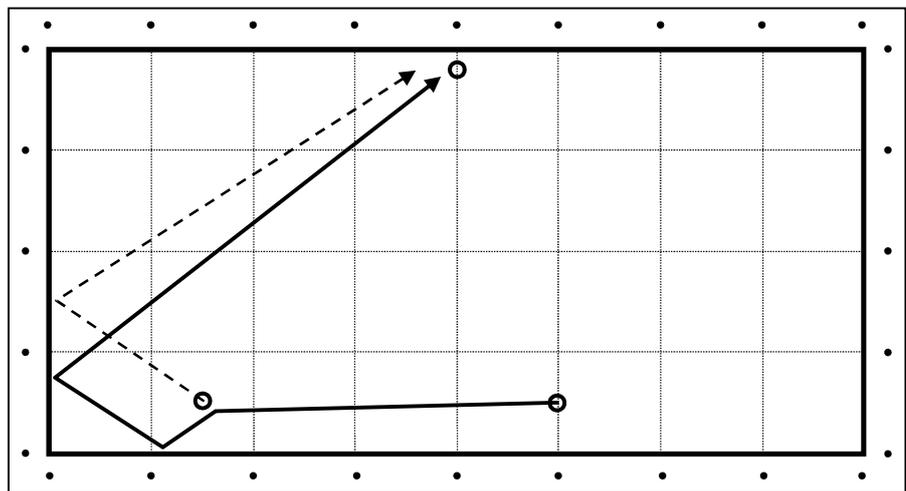
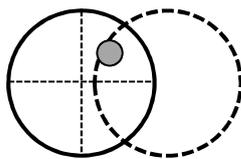
2 pour 1



Toucher moins que demi-bille pour arriver avant la 2.

Rappel n°44 :

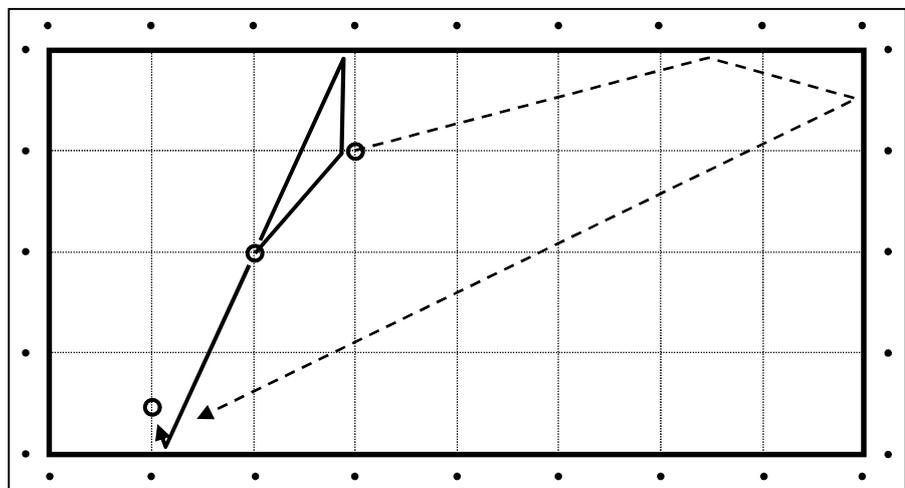
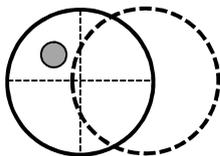
2 pour 1



Coup analogue de la petite bande vers la grande.

Rappel n°45 :

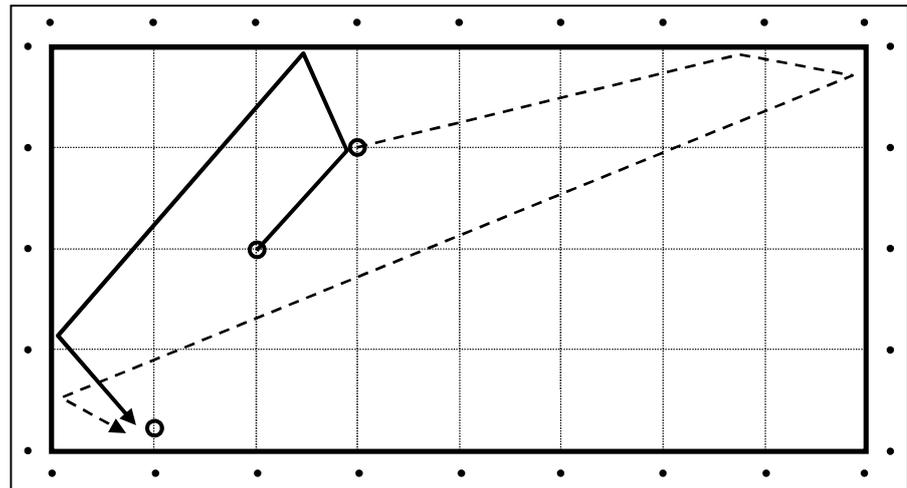
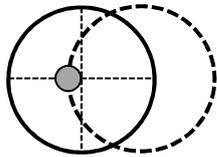
2 pour 2



Le couloir derrière la 3 est important. On grossit l'arrivée en jouant le 2 bandes dans la largeur. On pourra s'aider du système 32.

Rappel n°46 :

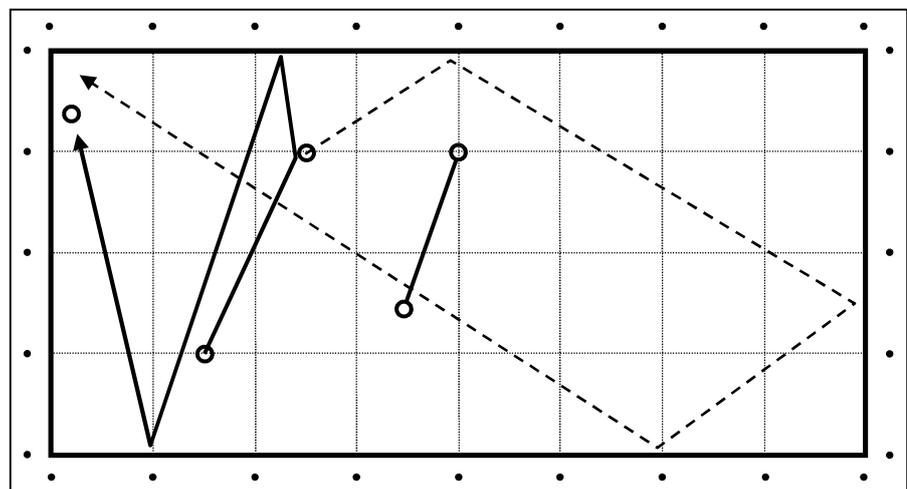
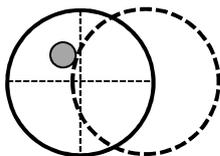
2 pour 3



La position ressemble à la précédente mais cette fois la bille 3 est proche de la bande. Il est alors plus sécurisant de jouer le coup d'éclatement par 2 bandes où l'effet grossit l'arrivée.

Rappel n°47 :

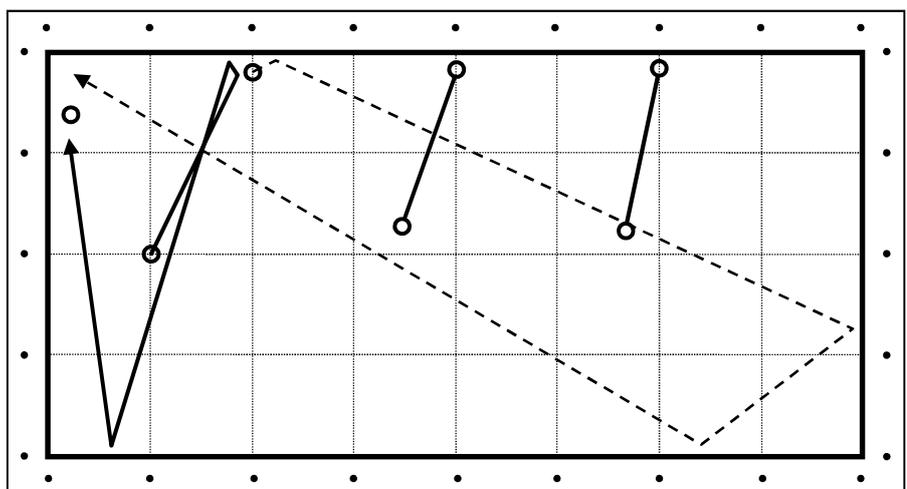
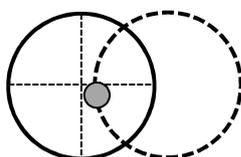
2 pour 3



On pourra s'aider du système 32 pour déterminer la quantité d'effet nécessaire.

Rappel n°48 :

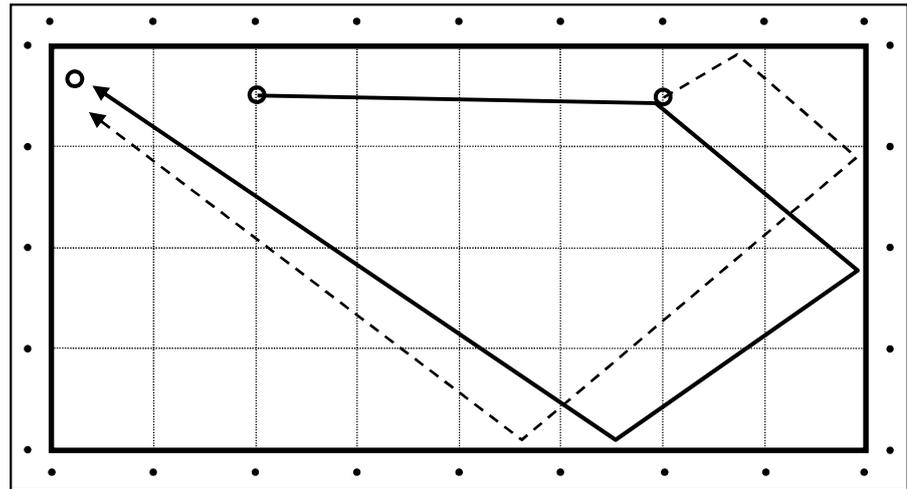
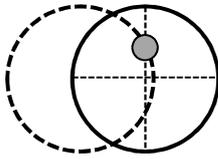
2 pour 3



Ce coup ressemble au précédent mais la bille 2 est proche de la bande. On doit cette fois jouer un coup d'éclatement pour éviter la courbe du coup qui porte après la bande. On pourra s'aider du système 50 pour déterminer la quantité d'effet contraire nécessaire.

Rappel n°49 :

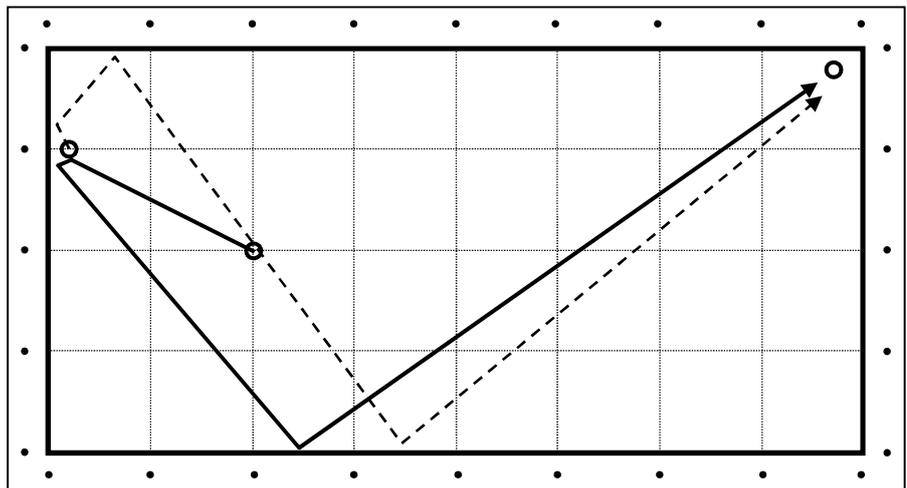
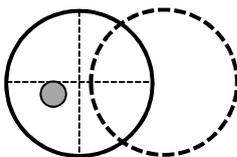
2 pour 3



S'il fallait n'en retenir qu'un, ce serait celui-là. Ce coup est expliqué en détails dans le chapitre IV Quelques parcours naturels. Attention au contre ! (voir aussi le chapitre sur la conception de base).

Rappel n°50 :

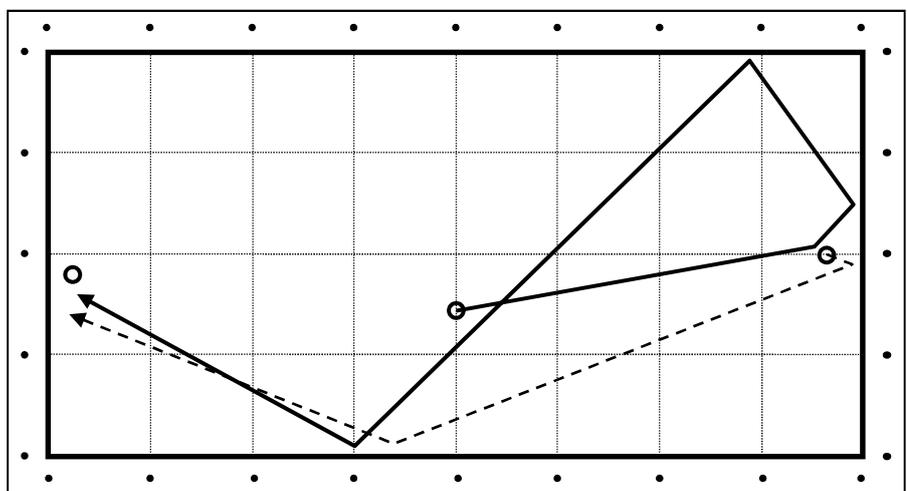
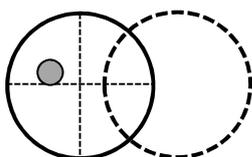
2 pour 3



Coup d'éclatement ; un peu moins que demi-bille, attaque un demi-procédé au-dessous de l'équateur.

Rappel n°51 :

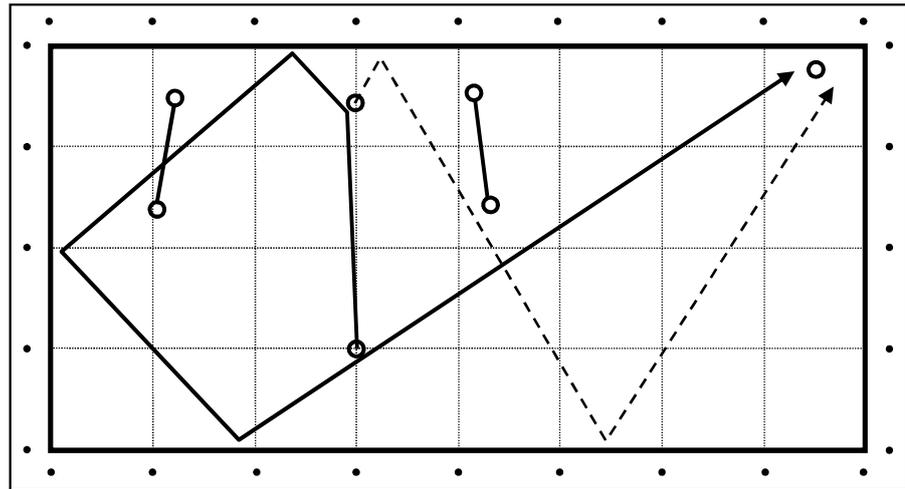
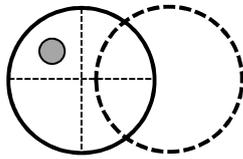
3 pour 1



Ce coup est le prolongement du rappel n°40. Il faut y penser !

Rappel n°52 :

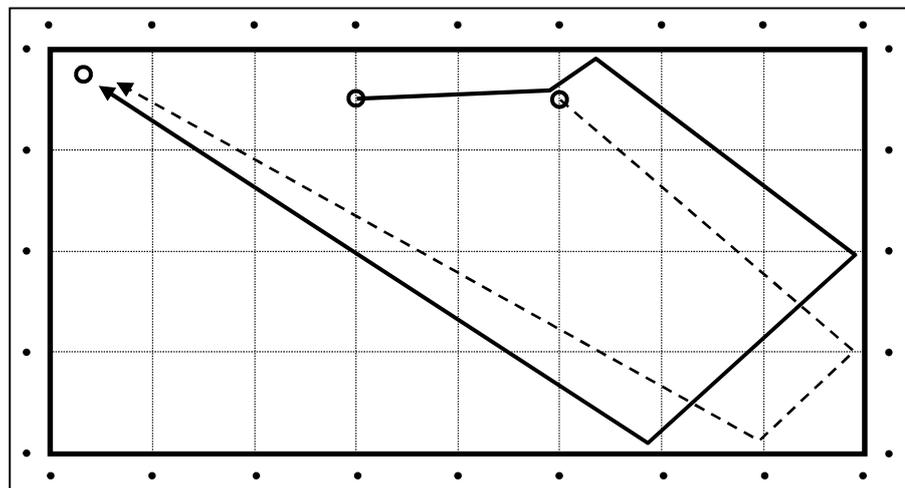
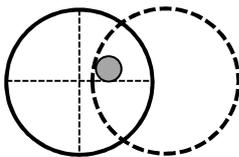
3 pour 2



Cette gamme de coups est expliquée en détails dans le chapitre IV Quelques parcours naturels, on doit arriver dans le coin avant la 2 ; cela impose de toucher moins que demi-bille.

Rappel n°53 :

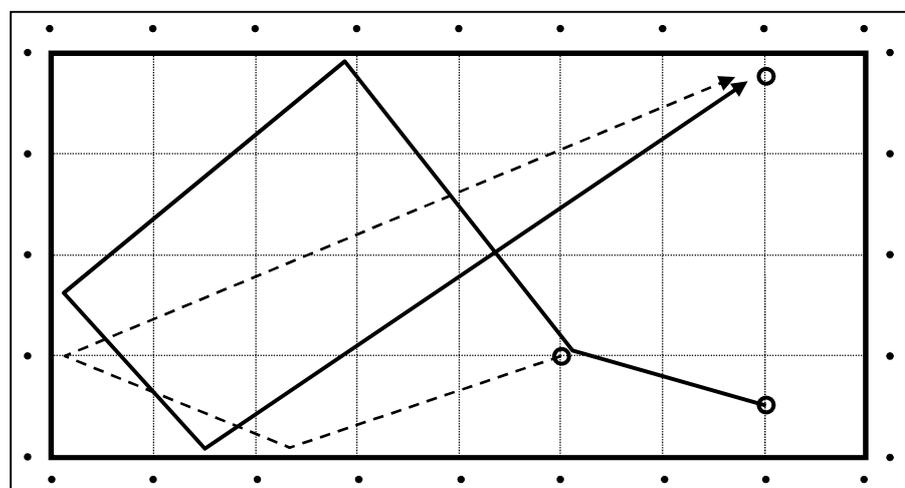
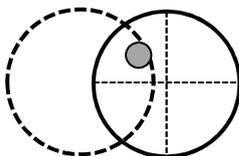
3 pour 2



Attention à bien envoyer la bille 2 assez près du coin pour ne pas avoir le contre !

Rappel n°54 :

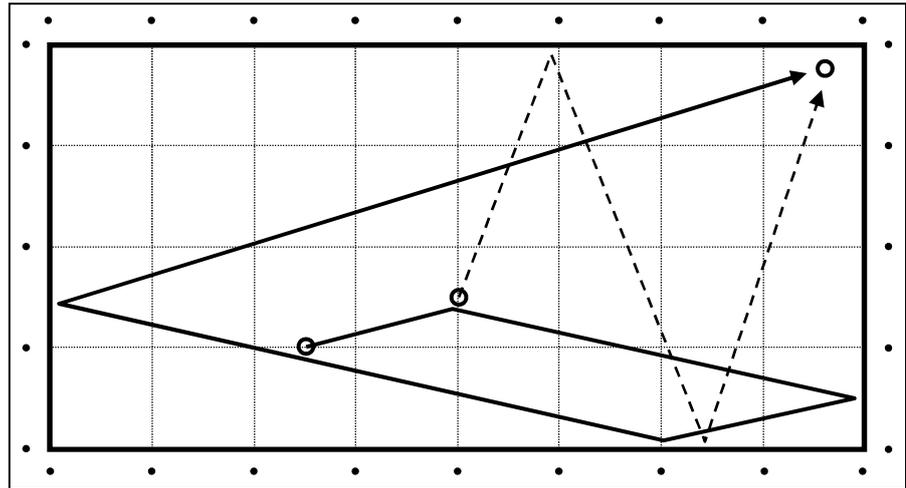
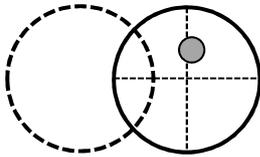
3 pour 2



La bille 2 doit passer avant la 1 au carrefour dangereux ; c'est ce qui impose la quantité de bille.

Rappel n°55 :

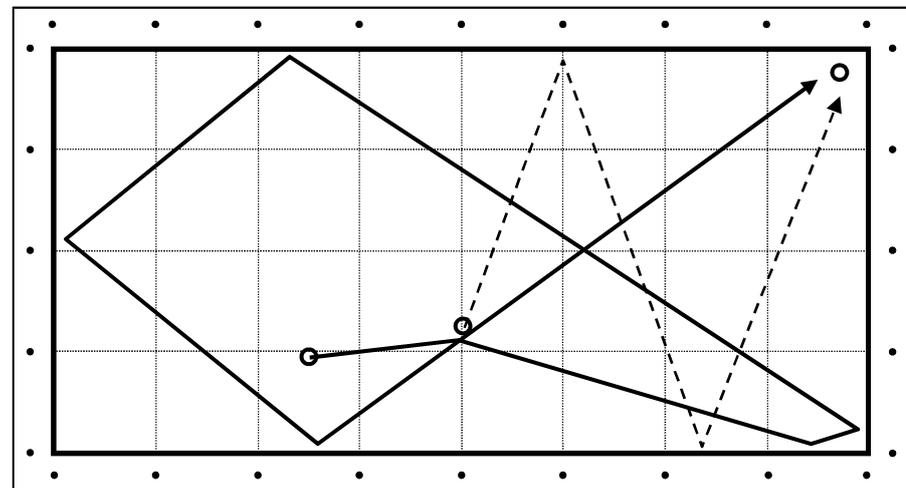
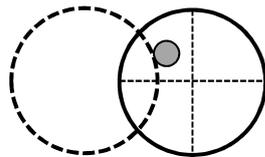
3 pour 2



Faut-il de l'effet ? Cela dépend de l'état du tapis et des billes.

Rappel n°56 :

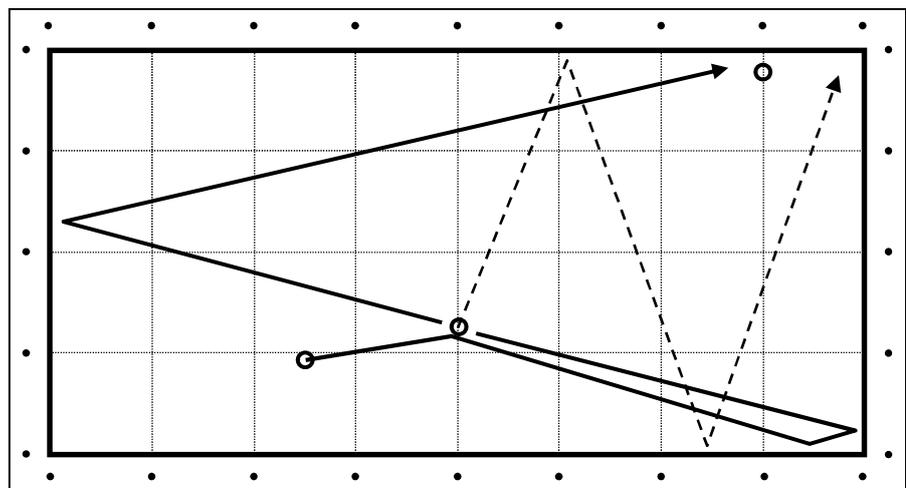
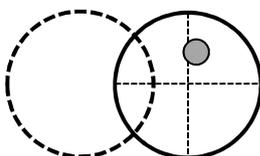
5 pour 2



Très proche du précédent mais il devient trop difficile de toucher la petite bande en premier. On profite du fait que la bille 3 est grosse dans le coin. Attention, la 2 doit arriver après la 1 !

Rappel n°57 :

3 pour 2



Même position que ci-dessus mais la 3 est petite si on joue le 5 bandes. On choisit plutôt le coup par 3 bandes avec effet légèrement retenu (sauf sur tapis neuf). Le dosage d'effet est délicat mais cette fois la bille 3 est grosse.

VI – RETOUR VERS LE COIN

Avertissement : dans ce chapitre, on utilise de nombreuses informations qui sont détaillées dans l'annexe 2 qui traite des directions d'éclatement et des coups par une bande dans la largeur basés sur l'éclatement. La lecture préalable de cette annexe, ou au moins de la fiche de synthèse qui la termine facilite la lecture du présent chapitre.

1 – Les coupés – de l'éclatement au rétro

Coupé : coup de 1 bande dans la largeur avec retour de la bille 2 par 1 bande dans la longueur.

Suite à un coup joué dans le tiers du billard, on a obtenu une position du type ci-dessous. On sent bien qu'on peut regrouper les 3 billes dans le coin par un coup de réglage, mais la quantité de bille, la hauteur d'attaque et la quantité d'effet ne sont pas intuitives pour tout le monde, loin s'en faut. Voici une méthode qui permet de déterminer avec précision ces trois paramètres.

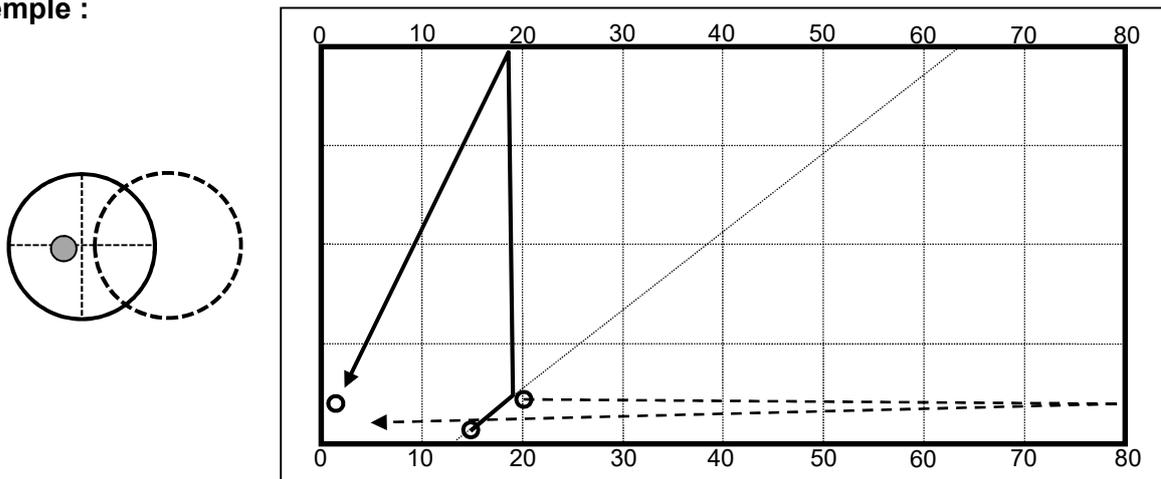
Méthode de base : on affecte à chaque paramètre un objectif et un seul.

- la quantité de bille sera déterminée pour le retour de la bille 2
- la hauteur d'attaque (avec le coup de queue associé) devra amener notre bille en direction de la grande bande avec un très léger angle favorable, ou au pire sur la perpendiculaire à cette bande
- l'effet devra ramener notre bille vers la 3

La force du coup devra être adaptée à la quantité de bille choisie afin de rappeler la bille 2 dans le coin.

Choix de la quantité de bille : on sait que sur un coup d'éclatement les billes 1 et 2 se dirigent dans des directions perpendiculaires après le choc. En conséquence, lorsque la bille 2 est proche de la grande bande du coin qui nous intéresse, il suffira pour rappeler la bille 2 de la toucher avec la quantité qui dirige notre bille vers la perpendiculaire à la grande bande opposée avec un coup d'éclatement.

Exemple :



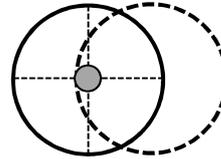
Biais de départ : 50. On va appliquer le système 50 des coups d'éclatement (petit demi-bille – voir l'annexe 2 sur les systèmes 40 à 70). On joue le coup d'éclatement en petit demi-bille, un tout petit peu au-dessous du centre de notre bille pour arriver sur la grande bande avec un très léger biais favorable. On ajoute 2 quantités d'effet à gauche, c'est-à-dire 2/3 de procédé, pour gagner les 2 mouches de biais qu'il nous faut ici pour atteindre la bille 3.

Plus la bille 2 est éloignée de la grande bande du coin qui nous intéresse, moins il va falloir prendre de bille 2. La règle est la suivante : à une mouche d'éloignement de cette bande correspond une quantité de bille à retirer :

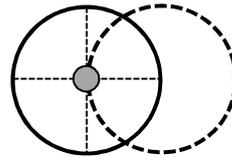
- si la bille 2 est à une mouche de la grande bande, on retire une quantité de bille
- si la bille 2 est à 2 mouches de la grande bande, on retire 2 quantités de bille
- si la bille 2 est à 3 mouches de la grande bande, on retire 3 quantités de bille

Les quantités de bille à prendre en compte pour ces déductions sont les suivantes :

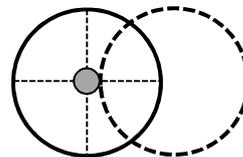
Gros demi-bille (système 70 pour l'éclatement)



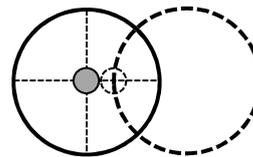
Demi-bille (système 60 pour l'éclatement)



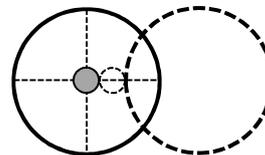
Petit demi-bille (système 50 pour l'éclatement)



Petit tiers de bille (système 40 pour l'éclatement)



On pourra même utiliser un petit quart de bille (soit environ 20% de quantité de bille) dans certains cas.



Il faut pourtant être bien conscient que pour les touches petit tiers et petit quart de bille, on ne peut pas obtenir un rappel aussi précis que pour les touches plus grosses car les vitesses des billes 1 et 2 ne sont alors plus du tout cohérentes. On doit dans ce cas jouer plus fort que la mesure pour rappeler tout de même la bille 2 dans le coin cible.

Choix de la hauteur d'attaque : au fur et à mesure qu'on réduit la quantité de bille, on abaisse la hauteur d'attaque de façon à retrouver la direction de la perpendiculaire à la grande bande. On rattrape le "manque" d'une quantité de bille en attaquant :

- 1/4 de procédé au-dessous du centre pour les touches 1/2 et gros demi-bille
- 1/3 de procédé au-dessous du centre pour les touches petit demi et petit tiers de bille
- 1/2 procédé au-dessous du centre pour une touche petit quart de bille

Attention, au fur et à mesure qu'on descend l'attaque, il faut bien penser à **pénétrer dans la bille pour reculer**. Ce n'est plus alors un coup d'éclatement mais un rétro. A travailler !

Choix de la quantité d'effet : comme pour les systèmes 40 à 70, on gagne un biais d'une mouche avec :

- 1/4 de procédé d'effet pour les touches 1/2 et gros demi-bille
- 1/3 de procédé d'effet pour les touches petit demi et petit tiers de bille
- 1/2 procédé d'effet pour une touche petit quart de bille

On a de la chance, effet et hauteur d'attaque se correspondent. On y reviendra !

Influence du tapis et des billes

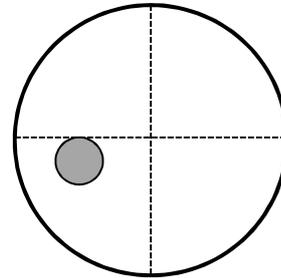
La plupart des joueurs sont perdus lorsqu'on vient de changer billes et tapis. En effet, les billes reculent "toutes seules" dès qu'on attaque un peu au-dessous du centre. Par contre, l'effet rend beaucoup moins sur la bande, en particulier l'effet contraire à l'incidence sur la bande.

Les grands joueurs ont trouvé la parade. Plutôt que de déterminer séparément effet et hauteur d'attaque, ils choisissent de jouer avec **autant d'effet que de bas**. Cette façon de réaliser les coups de rétro par une bande assure un résultat sensiblement constant quel que soit l'état du billard :

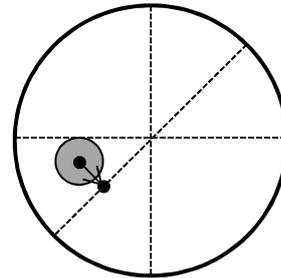
- sur tapis neuf avec des billes neuves, le rétro est plus efficace et compense le faible rendement de l'effet latéral sur la bande
- sur tapis usagé avec des billes en accord, l'effet est plus efficace et compense la moins bonne qualité du rétro

Comment déterminer la quantité d'effet et donc le bas de l'attaque dans ce cas ? Une méthode simple consiste à déterminer l'effet et le bas suivant la méthode expliquée page précédente, puis déplacer le procédé perpendiculairement au rayon de notre bille inclinée à 45° jusqu'à rejoindre ce rayon. Comme un bon dessin vaut mieux qu'un long discours ; voici un exemple :

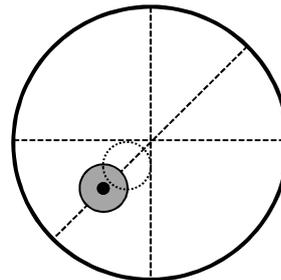
Attaque déterminée suivant la méthode de base :
1/2 procédé de bas et un procédé et demi d'effet



Déplacement du point d'attaque :



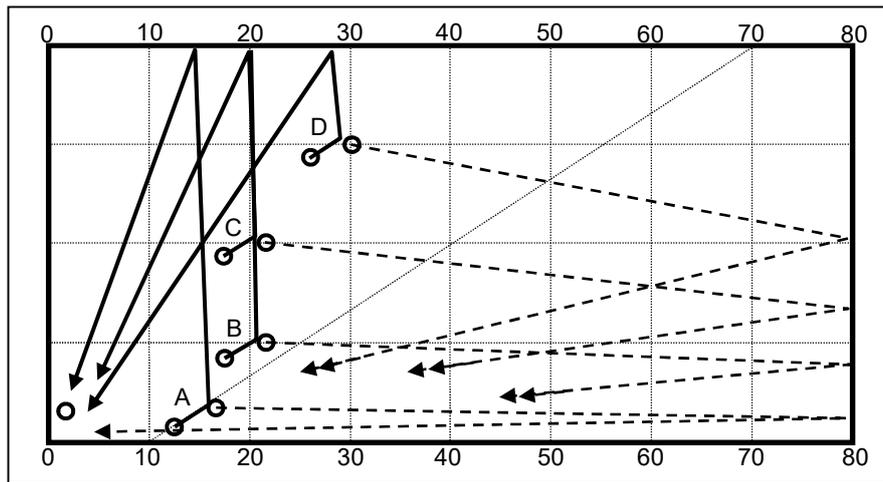
Attaque avec autant d'effet que de bas :
sur le rayon à 45° , à un peu plus d'un procédé du centre



Dans les exemples qui suivent, nous indiquons les attaques déterminées suivant les deux méthodes. A vous de choisir ! Il est fortement recommandé de maîtriser les deux méthodes et d'utiliser celle qui convient le mieux au matériel du moment.

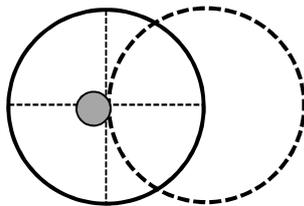
Attention : ne pas oublier de donner le coup de queue du rétro dès qu'on descend l'attaque à au moins un demi-procédé au-dessous du centre.

Sur les schémas qui suivent, certaines trajectoires des billes 1 et 2 seront tronquées afin de ne pas surcharger la zone d'arrivée. Le but final reste le regroupement des 3 billes dans le coin d'arrivée, au pire à une mouche du coin. Avec un peu d'entraînement, on peut faire beaucoup mieux, jusqu'à quelquefois être gêné pour trouver une bande à jouer pour le coup suivant... Toujours pour ne pas surcharger les schémas, seules les trajectoires de la bille 1 obtenues avec la méthode de base seront représentées.

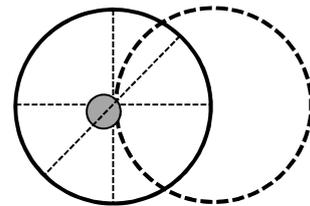
Biais de départ 60 (6 mouches de biais dans la largeur)**Position A :**

Biais 60 et bille 2 assez proche de la grande bande. On reste proche de l'éclatement en demi-bille.

Demi-bille, quelques mm de bas et une quantité et demi d'effet à gauche (un peu moins qu'un demi-procédé d'effet).

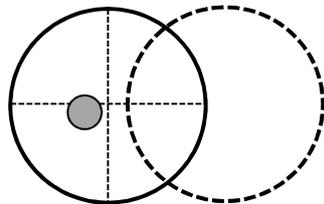


ou

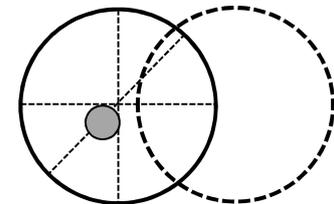


Position B : la 2 est à une mouche de la grande bande ; on retire une quantité de bille

Petit demi-bille, une quantité de bas (1/3 de procédé) et 2 quantités d'effet à gauche (2/3 de procédé).



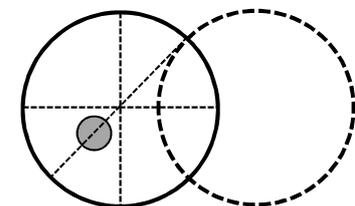
ou



Position C : la 2 est à 2 mouches de la grande bande ; on retire encore une quantité de bille.

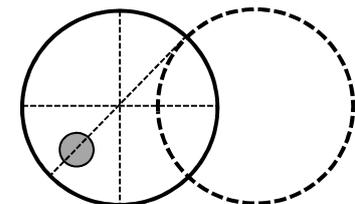
Petit tiers de bille, 2 quantités de bas (2/3 de procédé) et 2 quantités d'effet à gauche (2/3 de procédé).

Les 2 méthodes sont équivalentes dans ce cas

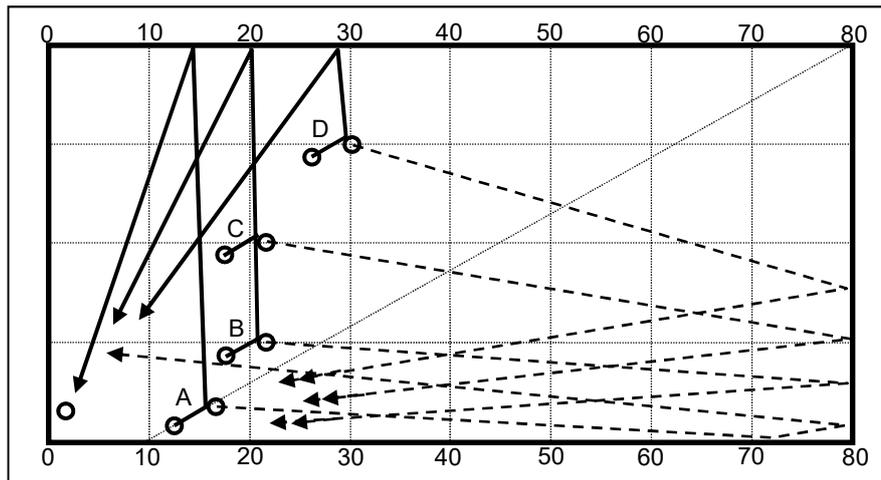


Position D : la 2 est à 3 mouches de la grande bande ; on retire encore une quantité de bille

Petit quart de bille, 3 quantités de bas et 3 quantités d'effet à gauche, soit un procédé et demi de bas et d'effet. Les 2 méthodes sont encore équivalentes. On joue plus fort que la mesure afin de rappeler la bille 2.

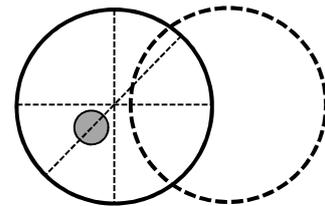


Ne pas oublier de bien donner le coup de queue du rétro dès lors qu'on descend l'attaque à un demi-procédé au-dessous du centre.

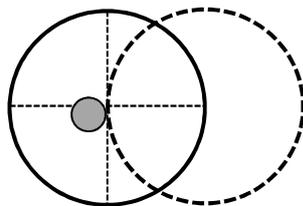
Biais de départ 70 (7 mouches de biais dans la largeur)**Position A :**

Biais 70 et bille 2 assez proche de la grande bande. Pour bien rappeler la 2, il faudrait jouer gros demi-bille. Malheureusement, les vitesses relatives des 2 billes conduiraient la bille 2 à arriver la première dans le coin de la bille 3, et d'en repartir, en ayant probablement déplacé la 3. La règle à retenir est simple : sur ce type de coups, **on ne doit pas toucher plus de demi-bille**.

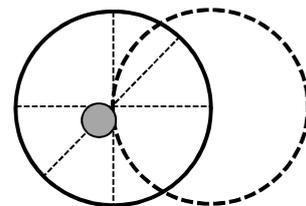
On va donc accepter de ne pas rappeler la 2 dans le coin d'arrivée. On joue petit demi-bille (système 50) avec deux quantités de bas ($2/3$ de procédé) et une quantité et demie d'effet à gauche ($1/2$ procédé). Pour simplifier le coup, on joue avec un bon demi-procédé d'effet comme de bas.



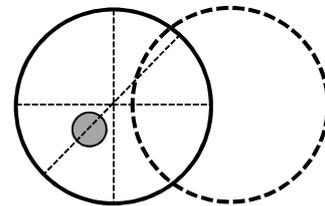
Position B : la 2 est à une mouche de la grande bande ; on retire une quantité de bille par rapport au gros demi-bille. On prendra donc demi-bille, une quantité de bas ($1/4$ de procédé) et 2 quantités d'effet à gauche ($1/2$ procédé).



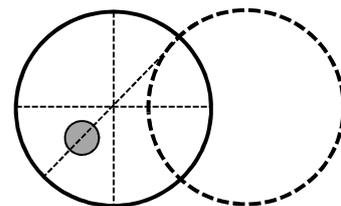
ou



Position C : la 2 est à 2 mouches de la grande bande ; on retire encore une quantité de bille. Petit demi-bille, 2 quantités de bas ($2/3$ de procédé) et 2 quantités d'effet à gauche ($2/3$ de procédé). Les 2 méthodes sont équivalentes dans ce cas.

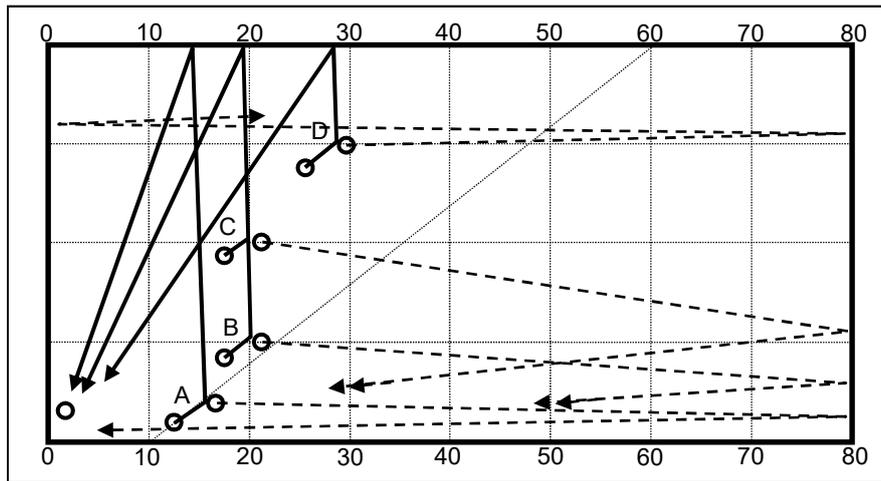


Position D : la 2 est à 3 mouches de la grande bande ; on retire encore une quantité de bille. Petit tiers de bille, 3 quantités de bas (1 procédé) et 3 quantités d'effet à gauche (1 procédé). Les 2 méthodes sont ici encore équivalentes.



Ne pas oublier de bien donner le coup de queue du rétro dès lors qu'on descend l'attaque à un demi-procédé au-dessous du centre.

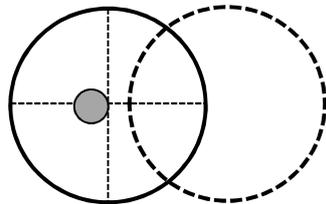
Biais de départ 50 (5 mouches de biais dans la largeur)



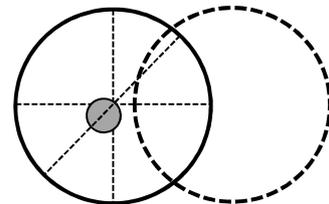
Position A :

Biais 50 et bille 2 assez proche de la grande bande. On reste proche de l'éclatement en petit demi-bille.

Petit demi-bille, quelques mm de bas et une quantité et demie d'effet à gauche (un demi-procédé).

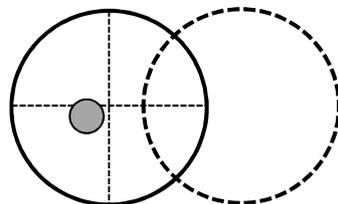


ou

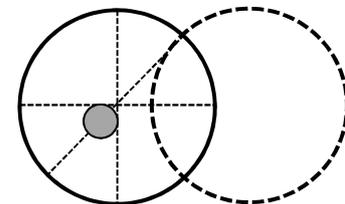


Position B : la 2 est à une mouche de la grande bande ; on retire une quantité de bille

Petit tiers de bille, une quantité de bas (1/3 de procédé) et 2 quantités d'effet à gauche (2/3 de procédé).

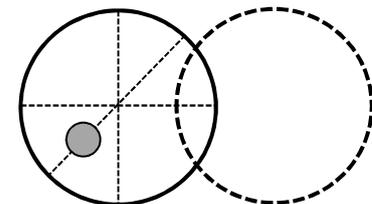


ou



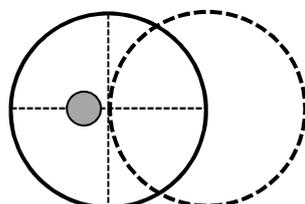
Position C : la 2 est à 2 mouches de la grande bande ; on retire encore une quantité de bille.

Petit quart de bille, 2 quantités de bas (un procédé) et 2 quantités d'effet à gauche (un procédé). On accepte d'arriver un peu vite sur la 3.

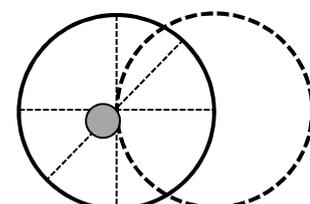


Les 2 méthodes sont équivalentes dans ce cas

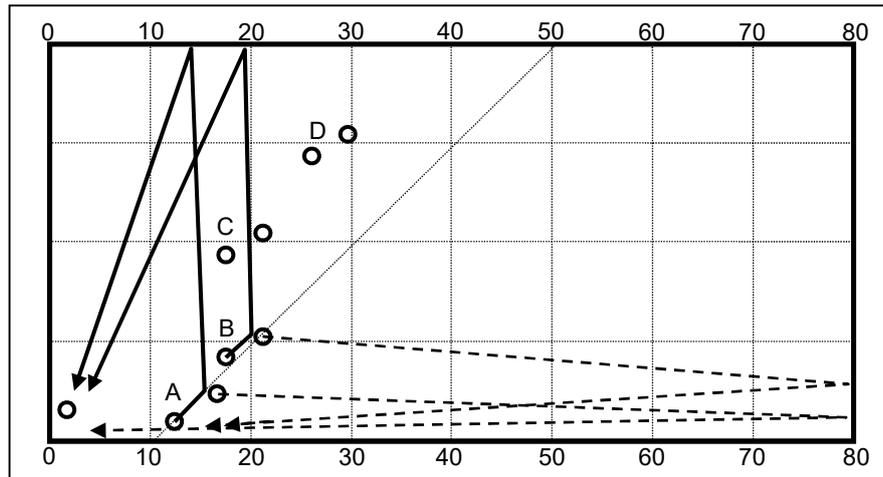
Position D : la 2 est à 3 mouches de la grande bande ; il faudrait retirer encore une quantité de bille pour faire revenir la bille 2 dans le coin, mais notre bille irait beaucoup trop vite. Il faut donc se contenter de ramener la bille 2 dans le tiers du billard en espérant une position de coup d'échelle ou équivalent. Demi-bille (système 60), coup d'éclatement au centre avec 3 quantités d'effet à gauche (3/4 de procédé).



ou



Biais de départ 40 (4 mouches de biais dans la largeur)



Position A :

Biais 40 et bille 2 assez proche de la grande bande. On reste sur l'éclatement en petit tiers de bille.

Petit tiers de bille, quelques mm de bas et une quantité et demie d'effet à gauche (1/2 procédé). On joue avec la force pour rappeler la bille 2 et on accepte d'arriver un peu vite sur la 3.



Position B : la 2 est à une mouche de la grande bande ; on retire une quantité de bille.

Petit quart de bille, une quantité de bas (un demi-procédé) et 2 quantités d'effet à gauche (un procédé).



On joue un peu plus fort que la mesure pour rappeler la bille 2 dans le coin, au risque d'écartier un peu la 3. Certains forts joueurs retrouvent un rapport de vitesses cohérents en jouant plus bas avec de l'effet contraire afin de ralentir la bille 1 après la bande, tout en respectant le principe autant d'effet que de bas. Cela demande une virtuosité certaine. Beaucoup d'autres joueurs ont essayé de les imiter ; ils ont eu des problèmes !

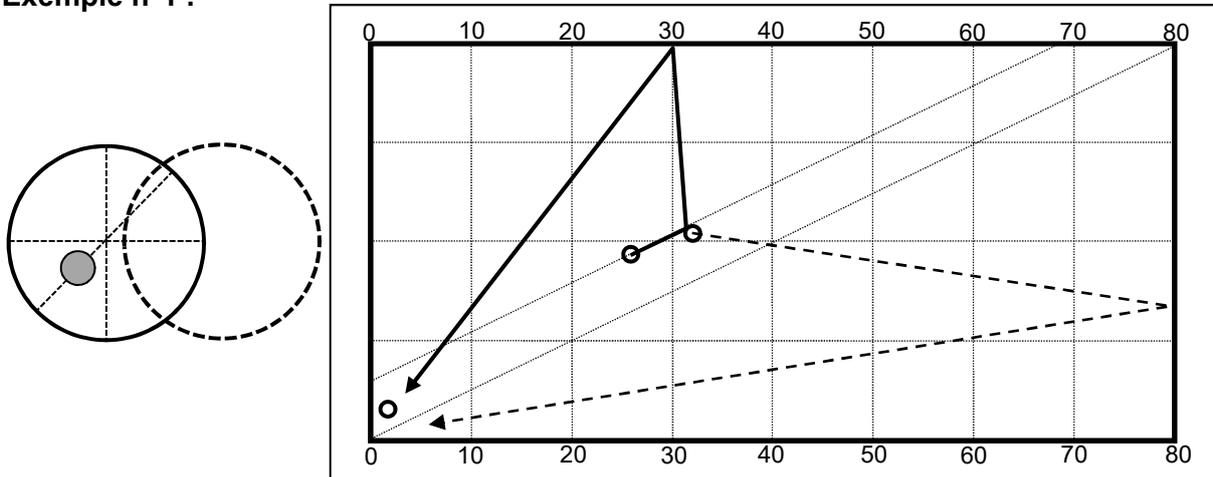
Positions C et D : rappel impossible par un coupé. On se rapproche des coups d'échelle ; voir plus loin.

Biais de départ inférieurs à 40 : on oublie les coupés et on pense aux coups d'échelle.

Biais de départ supérieurs à 70

Lorsque le biais de départ est supérieur à 70, on ne peut jouer un coupé suivant cette méthode que si la bille 2 est éloignée de la grande bande de départ. Dans le cas contraire, le rapport des vitesses ferait arriver la bille 2 bien avant la 1.

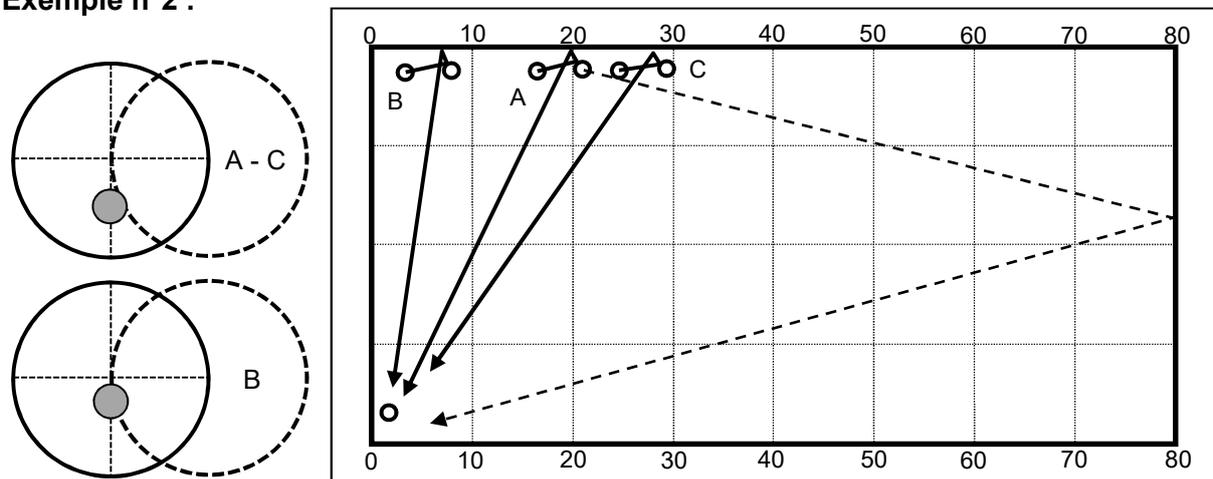
Difficultés supplémentaires : au-delà d'un biais de 70, il n'y a plus de correspondance simple entre une quantité, une hauteur d'attaque et une mouche de biais. Il va donc falloir s'entraîner afin de bien sentir les nuances. Voici quelques exemples.

Exemple n°1 :

Biais de départ : 80

Retour de la bille 2 par une touche en petit demi-bille.

Attaque 2 quantités et demie (un bon 3/4 de procédé) au-dessous du centre avec 2 quantités et demie (un bon 3/4 de procédé) d'effet à gauche.

Exemple n°2 :

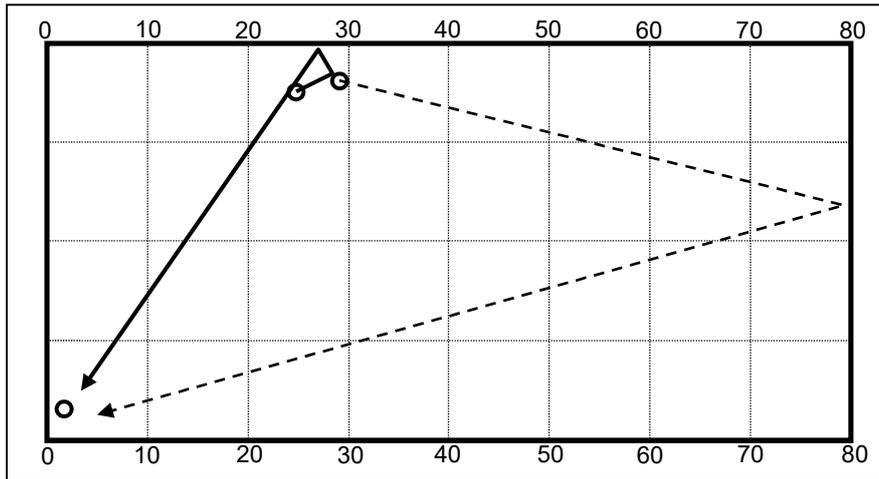
Biais de départ très important, difficilement quantifiable.

La position A doit être impérativement mémorisée par tous les joueurs de billard. Le coup se joue en rétro, attaque basse (un procédé et demi au-dessous du centre), touche en demi-bille sans effet.

La position B se joue de la même manière mais on attaque moins bas (un bon demi-procédé au-dessous du centre).

La position C se joue de la même manière que la A, mais en levant le talon de la queue afin de communiquer le maximum de rétro à notre bille.

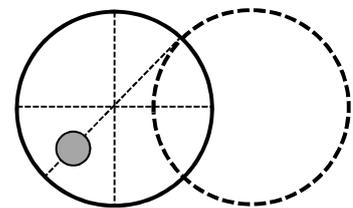
Exemple n°3 :



Biais de départ très important, difficilement quantifiable.

La bille 2 est rappelée par une touche petit tiers de bille.

On jouera donc petit tiers de bille, attaque basse avec un bon procédé d'effet à gauche.

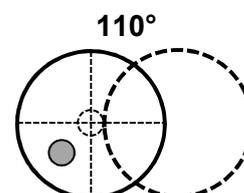
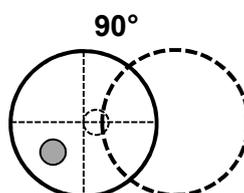
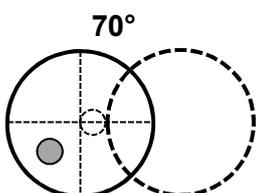
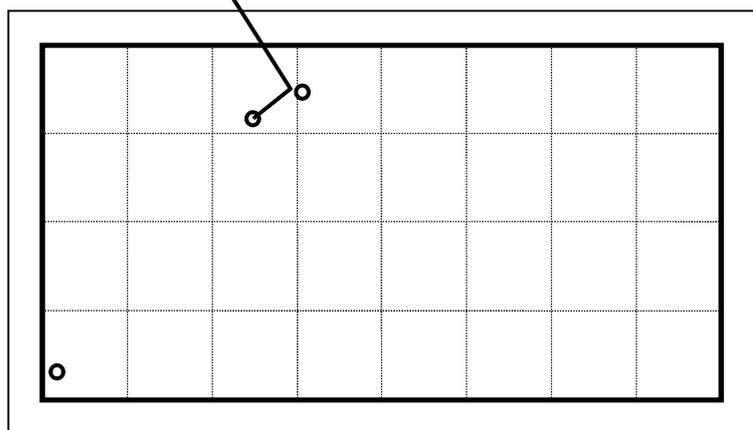


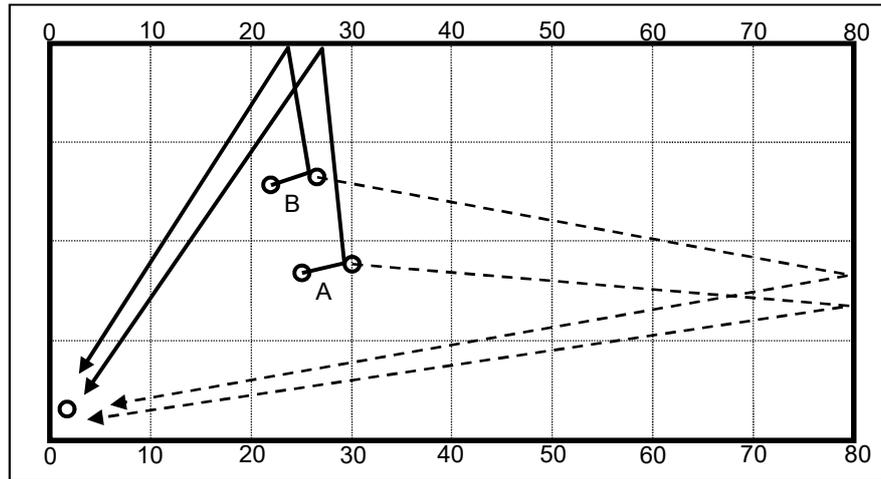
Pour ceux (comme moi) qui ont des difficultés pour déterminer les bonnes quantités de bille et d'effet ou la hauteur d'attaque, voici une méthode alternative simple qui permet d'assurer le point tout en rappelant à peu près la bille 2 :

3'

- 1) Imaginer la bille 3' symétrique de la 3 par rapport à la grande bande
- 2) Visualiser l'angle de rejet à obtenir pour effectuer le carambolage direct correspondant
- 3) Jouer le rétro correspondant avec attaque basse et un procédé et demi d'effet à gauche, avec la quantité de bille suivante :

- petit tiers de bille (30%) si l'angle est nettement inférieur à 90° (environ 70°)
- entre petit tiers et petit demi-bille (35%) si l'angle est égal à 90° . C'est le cas de l'exemple ci-contre.
- petit demi-bille (40%) lorsque l'angle est nettement supérieur à 90° (environ 110°)



Exemple n°4 :

Biais de départ très important, non quantifiable.

Dans la position A, la bille 2 rentre sur une touche 3/4 de bille. Il est clair qu'on ne peut pas obtenir l'harmonie des vitesses avec un coup joué à plat. On va donc utiliser le piqué dirigé à l'effet :

- 3/4 de bille
- Inclinaison de la queue à 45° environ ; ne pas hésiter à plier les genoux !
- attaque à l'équateur (presque comme pour un massé-coulé) pour faire courir notre bille et retrouver l'harmonie des vitesses
- 1 procédé d'effet à gauche environ

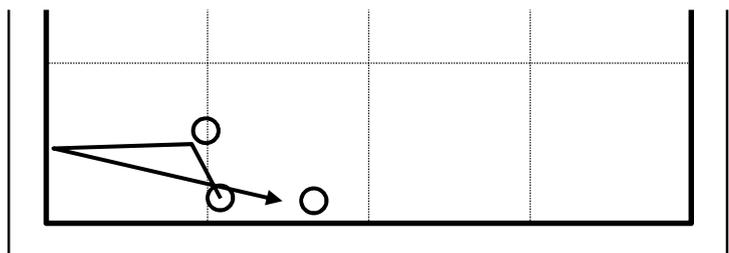
L'effet donne à la fois la direction de notre bille avant la bande, mais également l'angle de rejet par cette même bande. Il a donc une influence énorme sur l'arrivée. L'entraînement est indispensable pour bien arriver à sentir la dose d'effet nécessaire.

Dans la position B, la bille 2 rentre sur une touche demi-bille. Les autres paramètres du coup sont identiques à la position A.

Extension à un coup difficile, souvent mal joué et manqué :

Ces coups doivent impérativement être conçus suivant le même principe que les coups de retour vers le coin, c'est à dire :

- quantité de bille pour le retour de la 2
- hauteur d'attaque et coup de queue associé pour arriver perpendiculairement à la grande bande ou avec un léger biais favorable
- effet pour atteindre la bille 3

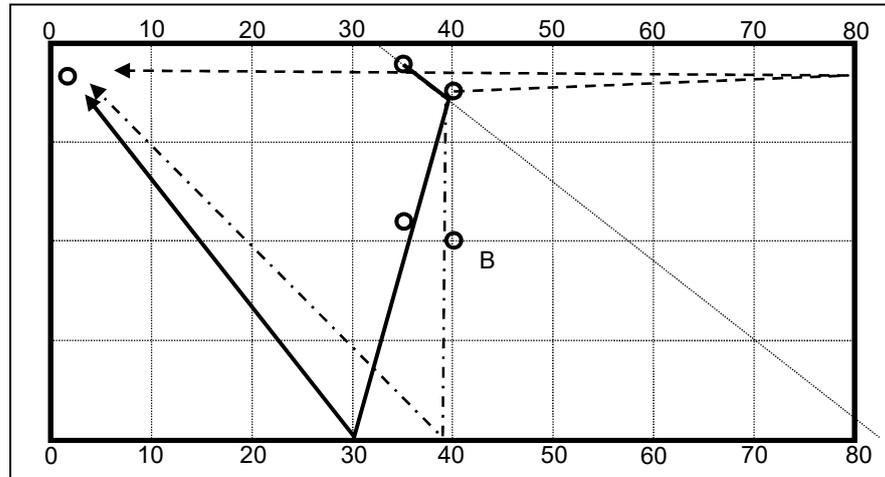


L'erreur commise couramment est de jouer ces coups avec l'effet maximum. Cet effet ne sert à rien si on arrive sur la bande avec un angle défavorable, et s'avère le plus souvent excessif si on arrive au contraire avec un angle favorable. L'effet n'est efficace et ne peut être déterminé avec précision que si on arrive sur la grande bande perpendiculairement ou avec un angle très légèrement favorable.

Dans le cas de l'exemple ci-dessus, on jouera un petit demi-bille avec un demi-procédé de bas et un demi-procédé d'effet à gauche. Attention, si notre bille est très près de la bande, il faut lever le talon et rentrer un peu (quelquefois beaucoup) dans l'ardoise. Il faut dans ce cas attaquer un tout petit peu plus bas pour obtenir le même recul que pour un coup joué à plat.

Que faire si l'effet de suffit pas ?

Dans l'exemple ci-dessous, il faudrait gagner 4 mouches avec l'effet à droite pour rejoindre le coin d'arrivée. Cela est impossible sur la grande majorité des billards. On va donc compenser en attaquant plus bas, remplaçant ainsi de l'effet par du rétro.



Biais de départ : 50.

La bille 2 est près de la grande bande. On attaquera donc avec la quantité de bille qui correspond au biais de départ de 50, soit petit demi-bille.

On a représenté en trait pointillé le trajet impossible de la bille 1 si on ne devait utiliser que l'effet pour gagner les 4 mouches qui nous manquent. On décide de gagner une mouche de biais en mettant une quantité de bas (1/3 de procédé). Comme cette quantité de bas nous fait gagner également une mouche sur le biais d'arrivée, il ne nous en manque plus que 2. On met donc 2 quantités d'effet à droite (2/3 de procédé).

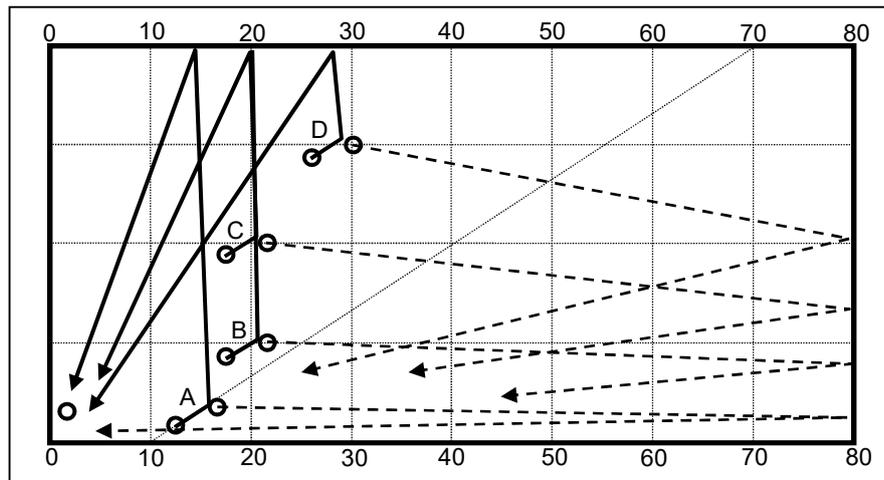
On jouera ce coup petit demi-bille avec 1/3 de procédé de bas, coup de queue du rétro, avec 2/3 de procédé d'effet à droite, ou bien avec 1/2 procédé d'effet et de bas.



En conclusion, lorsque l'effet seul ne suffit pas, on compense en attaquant suffisamment bas pour "rattraper" les mouches qui nous manquent.

Attention, plus la position de la bille 2 s'éloigne de la grande bande, et plus il faudra attaquer bas. En effet, si on gagne une mouche à l'aller et une mouche au retour lorsque la bille 2 est près de la grande bande de départ, on ne gagnera plus qu'une demi-mouche à l'aller (et toujours une mouche au retour) si par exemple la bille 2 est en position B sur la ligne médiane du billard.

Les coupés : fiche de synthèse



Méthode de base :

- la quantité de bille permet le retour de la bille 2
- la hauteur d'attaque doit mener la 1 vers la grande bande opposée avec un léger biais favorable vers le coin d'arrivée
- l'effet dirige la bille 1 vers la 3 après la bande

Si la bille 2 est proche de la grande bande de départ (et d'arrivée, position A), on prend la quantité de bille qui correspond au biais, en application des systèmes 40-50-60-70 (voir annexe 2). Pour chaque mouche d'éloignement de la bille 2 à cette grande bande (positions B, C, puis D), on retire une quantité de bille et on descend l'attaque d'une quantité de bas.

Les quantités de référence sont gros demi-bille, demi-bille, petit demi-bille et petit tiers de bille, éventuellement le petit quart de bille (respectivement 60%, 50%, 40%, 30% et 20% de bille).

Les quantités d'effet et de bas correspondent à :

- 1/4 de procédé pour les touches 1/2 bille et plus
- 1/3 de procédé pour les touches petit demi et petit tiers de bille
- 1/2 procédé pour la touche petit quart de bille

Coup de queue cohérent avec la hauteur d'attaque :

- coup d'éclatement pour les attaques au centre ou très légèrement au-dessous
- rétro pour les attaques plus basses qu'un tiers de procédé au-dessous du centre

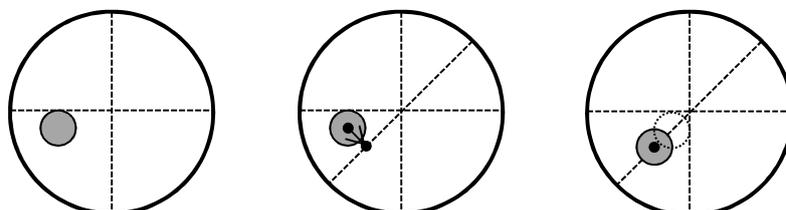
Cette méthode nécessite d'être testée et adaptée (hauteur d'attaque et effet) sur un billard inconnu ou neuf.

Méthode alternative qui permet d'effacer les différences entre les billards :

AUTANT D'EFFET QUE DE BAS

La quantité de bille est déterminée de la même manière que ci-dessus.

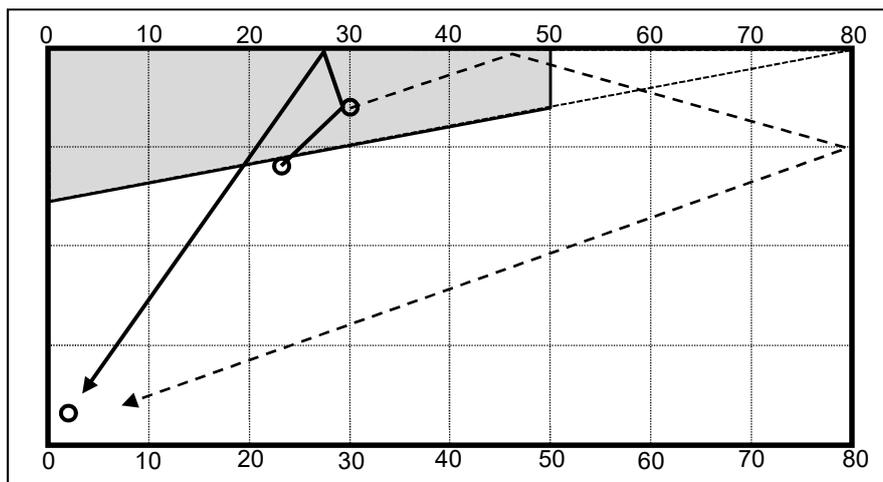
On pourra déterminer la hauteur d'attaque et l'effet suivant la méthode ci-dessus puis décaler le point d'attaque vers le rayon à 45° de notre bille, perpendiculairement à ce rayon.



2 – Les coups d'échelle

Coup d'échelle : coup de 1 bande dans la largeur avec retour de la bille 2 par 2 bandes dans la longueur. Ce type de coups permet un regroupement des 3 billes dans le coin de la 3 que nous appellerons le coin cible. Ils ne se jouent en mesure que lorsque la bille 3 est suffisamment grosse. Dans le cas contraire, on ne recherchera pas l'amorti parfait, à moins de vouloir gêner son adversaire.

Pour pouvoir jouer ce type de coups, la bille 2 ne doit pas être trop éloignée de la grande bande afin qu'on puisse l'envoyer sur cette grande bande suffisamment loin du coin opposé pour qu'elle ait une direction de sortie de ce coin qui la dirige vers le coin de la bille 3. Pour fixer les idées, on ne pourra jouer un coup d'échelle sans effet ou avec bon effet (ici à gauche) que si la bille 2 se situe approximativement dans le triangle tronqué grisé sur le schéma ci-dessous :



Pour les coups joués avec effet contraire, la zone favorable est beaucoup plus étendue vers le milieu du billard.

Méthode de base :

- la quantité de bille est déterminée pour le retour de la bille 2
- la hauteur d'attaque (avec le coup de queue associé) et l'effet donnent la vitesse nécessaire à la bille 1 ainsi que sa direction

La force du coup devra être adaptée à la quantité de bille choisie afin de rappeler la bille 2 dans le coin.

Choix de la quantité de bille :

Depuis longtemps, les coups d'échelle ont été classés en 3 groupes. Nous ne dérogerons pas à cette règle :

- dans un coup d'échelle n°1, la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche plus grosse que demi-bille
- dans un coup d'échelle n°2, la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche demi-bille
- dans un coup d'échelle n°3, la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche moins grosse que demi-bille

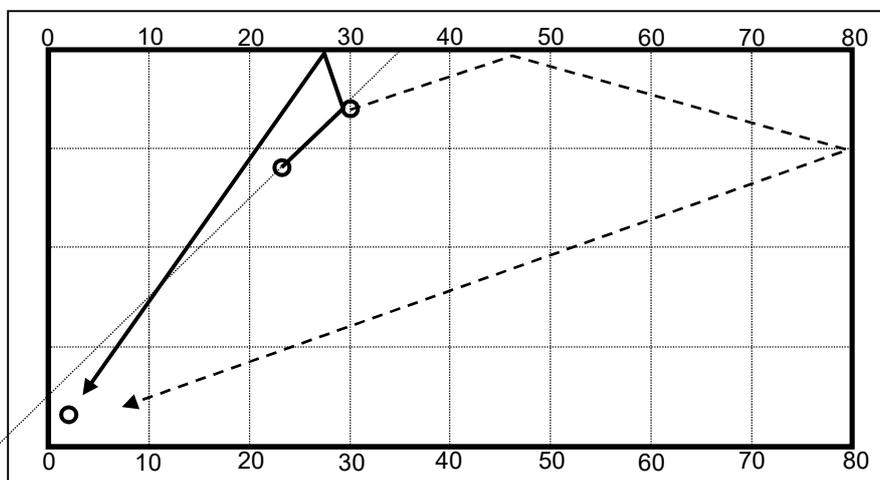
Nous allons commencer par étudier les coups d'échelle n°2.

2.1 – Les coups d'échelle n°2

Lorsque l'axe du coup de queue est orienté à environ 45° par rapport à la grande bande, la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche demi-bille, **à condition que la bille 2 ne soit pas trop éloignée de la grande bande**. On a alors un coup d'échelle n°2.

Exemple 1 :

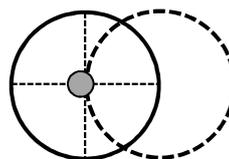
Echelle n°2 en coup d'éclatement (système 60)



Biais de départ : $35 + 5 = 40$

Biais d'arrivée : 27

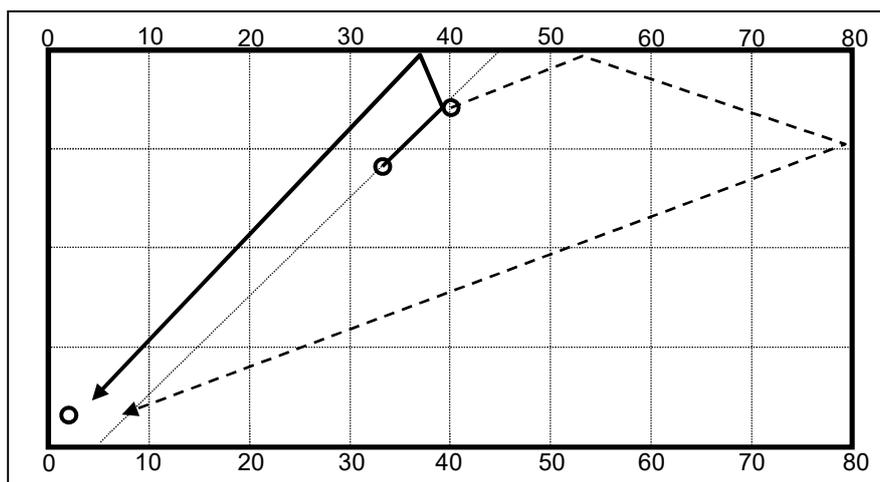
Biais total : $40 + 27 = 67$



Coup d'éclatement en demi-bille avec moins d'un quart de procédé d'effet à gauche.

Exemple 2 :

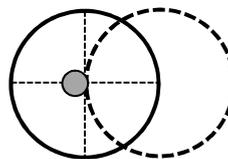
Echelle n°2 en coup d'éclatement (système 60)



Biais de départ : $45 - 5 = 40$

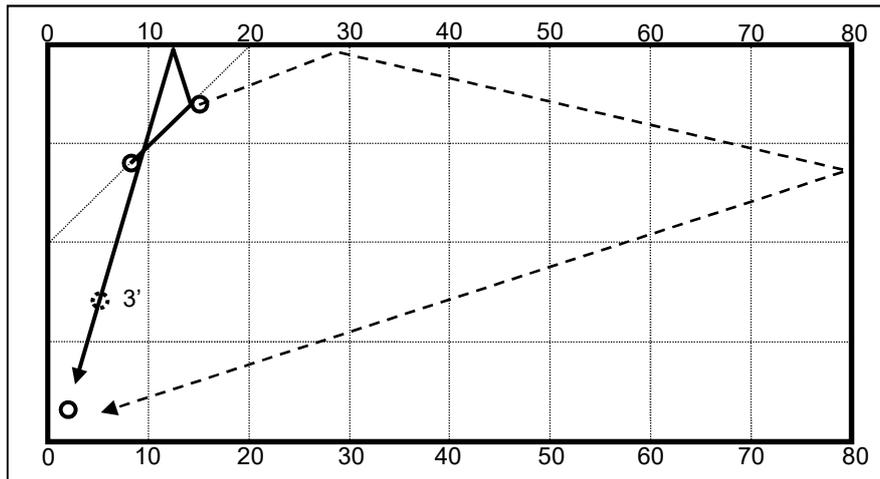
Biais d'arrivée : 37

Biais total : $40 + 37 = 77$



Coup d'éclatement en demi-bille avec presque un demi-procédé d'effet à gauche.

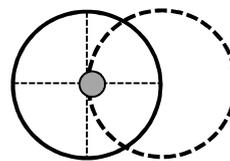
Exemple 3 : échelle n°2 en coup d'éclatement (système 60)



Biais de départ : 40

Biais d'arrivée : 13

Biais total : $40 + 13 = 53$

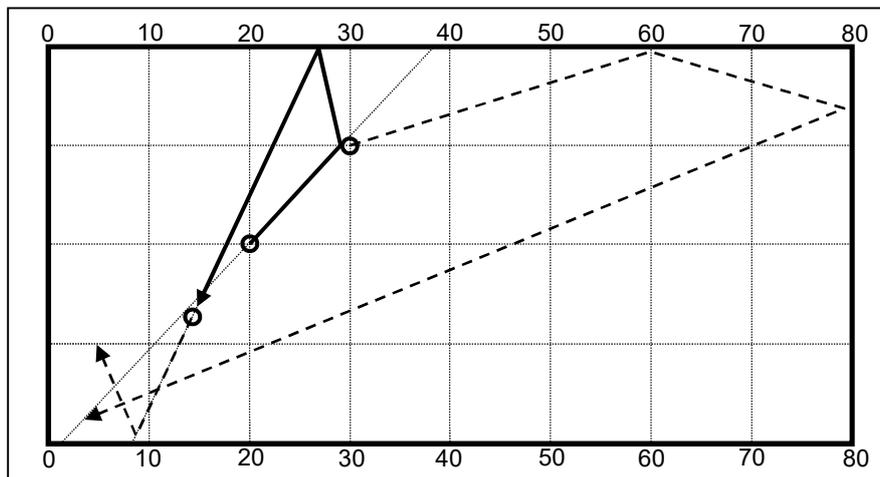


Coup d'éclatement en demi-bille avec un petit quart de procédé d'effet à droite.

Remarque : si la bille 3 n'est pas grosse, par exemple en 3', on préférera jouer le coup qui porte qui est plus précis. Tant pis pour la mesure !

Exemple 4 : coup qui porte apparenté au coup d'échelle (système 32 – annexe 1)

Dans cet exemple, la bille 3 n'est pas grosse. Ce n'est donc pas un coup d'échelle. On va alors assurer le carambolage en jouant le coup qui porte. On accepte alors d'arriver un peu vite sur la bille 3. On aura les 3 billes dans le tiers du billard et ce n'est déjà pas si mal !

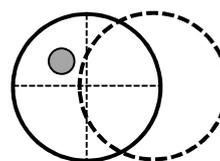


Biais de départ : $38 - 1 = 37$

La bille 1 touche la grande bande en 27

Biais d'arrivée : $27 - 9 = 18$

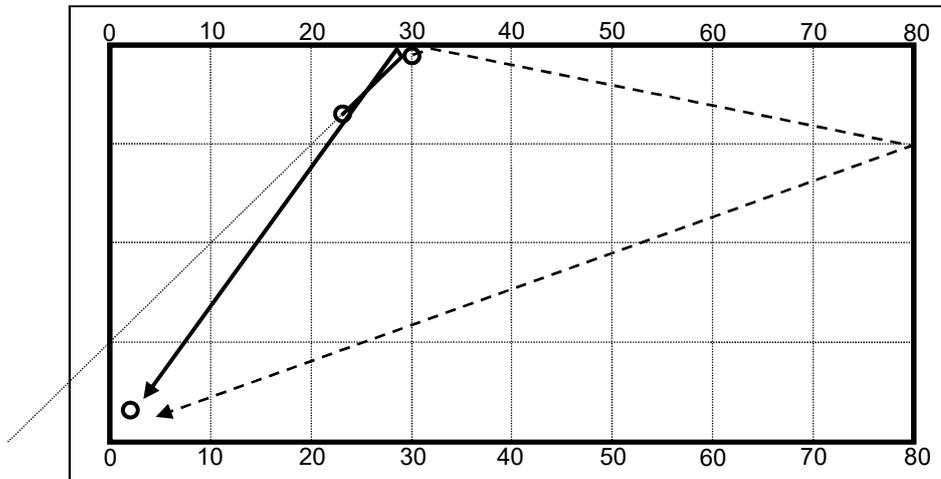
Biais total corrigé : $37 + 18 - 5 = 50$



Coup qui porte avec un procédé d'effet à gauche. On prend un tout petit peu plus que demi-bille pour bien assurer le retour de la 2.

Exemple 5 : ce coup ressemble fort à l'exemple 1 mais la bille 2 est collée à la bande.

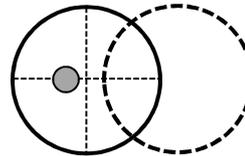
Dans ce cas, il faut prendre un peu moins de bille pour que la bille 2 revienne. En effet, lorsque celle-ci est collée à la bande, elle est en quelque sorte prise en sandwich entre la bille 1 et la bande. La bande est alors un peu plus écrasée lors du choc entre les 2 billes et renvoie la bille 2 plus près de la perpendiculaire à la bande. Il faut donc en prendre un peu moins pour la rappeler.



Biais de départ : $30 + 10 = 40$

Biais d'arrivée : 29

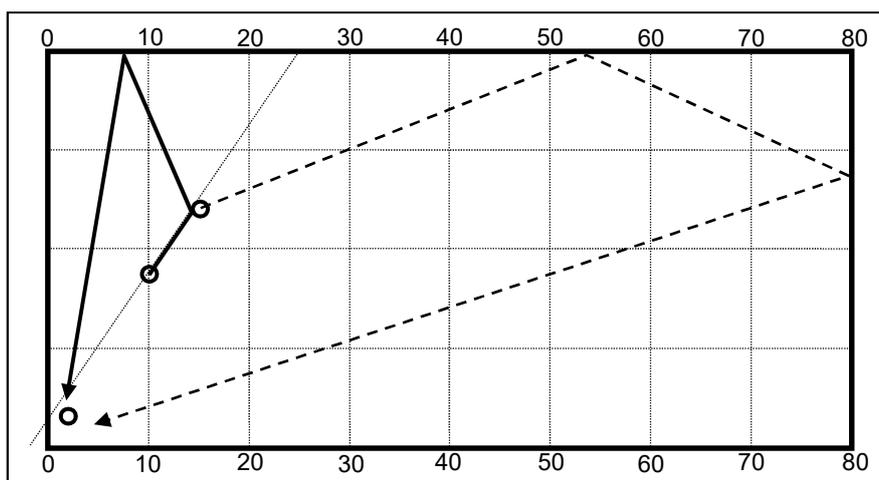
Biais total : $40 + 29 = 69$



Coup d'éclatement en petit demi-bille (système 50) avec 2/3 de procédé d'effet à gauche.

On peut aussi jouer des coups d'échelle n°2 lorsque la bille 2 est assez éloignée de la grande bande, mais on est souvent amené dans ce cas à jouer avec de l'effet contraire pour bien rappeler la bille 2 dans le coin cible. Dans ce cas, l'axe du coup de queue n'est plus orienté à 45° par rapport à la grande bande, mais se rapproche nettement de sa perpendiculaire (biais de départ très inférieur à 40). Illustration par l'exemple 6.

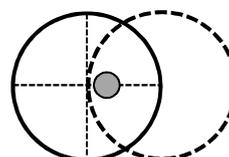
Exemple 6 : coup d'échelle n°2 en coup d'éclatement (système 60)



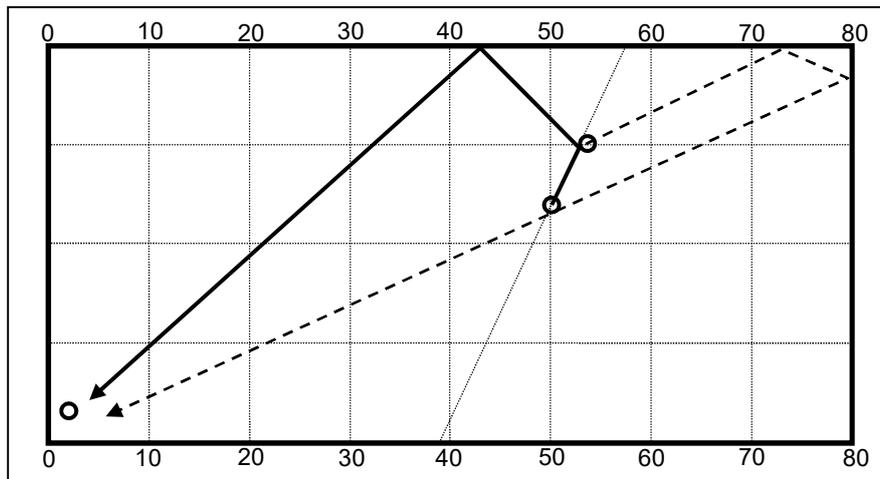
Biais de départ : $25 + 1 = 26$

Biais d'arrivée : 8

Biais total : $26 + 8 = 34$



Coup d'éclatement sur demi-bille avec 2/3 de procédé d'effet à droite.

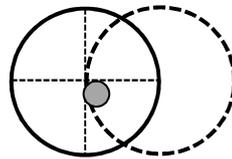
Exemple 7 : coup d'échelle n°2 avec réglage de hauteur, ou pas ?

Biais de départ : $57 - 39 = 18$

Biais d'arrivée : 43

Biais total : $43 + 18 = 61$

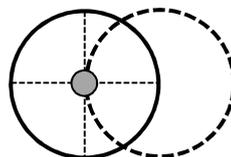
On sent bien que la bille 2 ne peut revenir dans le coin cible que si elle a un peu d'effet à gauche. Il nous faudrait donc jouer le coup avec de l'effet contraire et compenser par un peu de bas. On utiliserait de nouveau la règle "autant d'effet que de bas" en jouant un demi-procédé au-dessous du centre avec un demi-procédé d'effet contraire (ici à droite). On retrouverait la bonne direction finale en touchant demi-bille. Ne pas oublier de donner le coup de queue du rétro puisqu'on attaque au-dessous du centre.



Après avoir essayé plusieurs fois cette solution, on se rend mieux compte de sa difficulté. Elle nécessite en effet une rigueur absolue dans l'exécution et beaucoup de confiance.

Les joueurs les plus adroits obtiendraient peut-être un taux de réussite suffisant. Ils resteraient donc sur cette solution.

Les autres comprendraient que le mieux est l'ennemi du bien. Ils choisiraient alors de jouer le coup le plus simple : éclatement sans effet en demi-bille.



La bille 2 revient tout de même dans la zone, un peu plus loin du coin, certes, mais on reste sur le billard.

2.2 – Les coups d'échelle n°3

Pour les coups d'échelle n°2, la touche demi-bille en coup d'éclatement assure en général le bon rapport des vitesses respectives des billes 1 et 2, permettant un regroupement de celles-ci dans le coin cible.

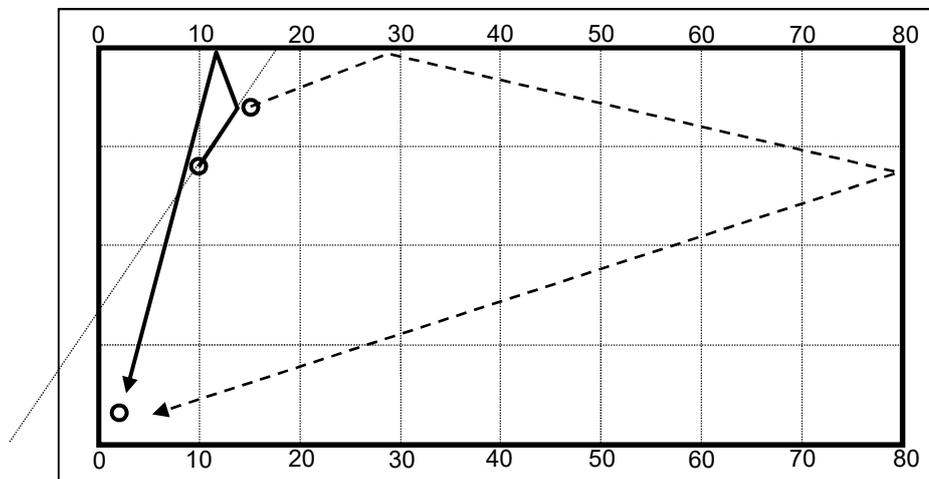
Dans le cas des coups d'échelle n°3, la touche de bille 2 inférieure au demi-bille accélère notre bille par rapport à la bille 2. Il faut alors jouer plus fort pour accélérer la 2. On doit dans le même temps ralentir notre bille.

Dans la plupart des cas, on ralentit la bille 1 en mettant de l'effet contraire à son incidence sur la grande bande. On peut même la ralentir encore plus si nécessaire avec une combinaison de rétro et d'effet contraire.

Dans certaines positions, il devient trop difficile de ralentir suffisamment notre bille et on admet alors de sacrifier l'amorti sur la 3.

Voici quelques exemples.

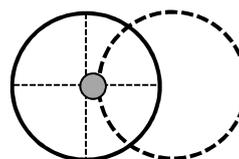
Exemple 1 :



Biais de départ : $18 + 8 = 26$

Biais d'arrivée : 12

Biais total : $26 + 12 = 38$



On joue un coup d'éclatement en petit demi-bille (système 50) avec un bon tiers de procédé d'effet contraire (à droite). Le freinage de la bille 1 par l'effet contraire sur la grande bande permet de retrouver un rapport de vitesses des 2 billes presque cohérent.

On va voir dans l'exemple suivant comment ralentir encore notre bille.

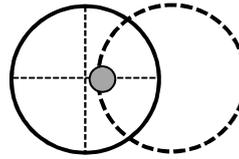
Exemple 2 :

Voici deux manières de jouer le même point.

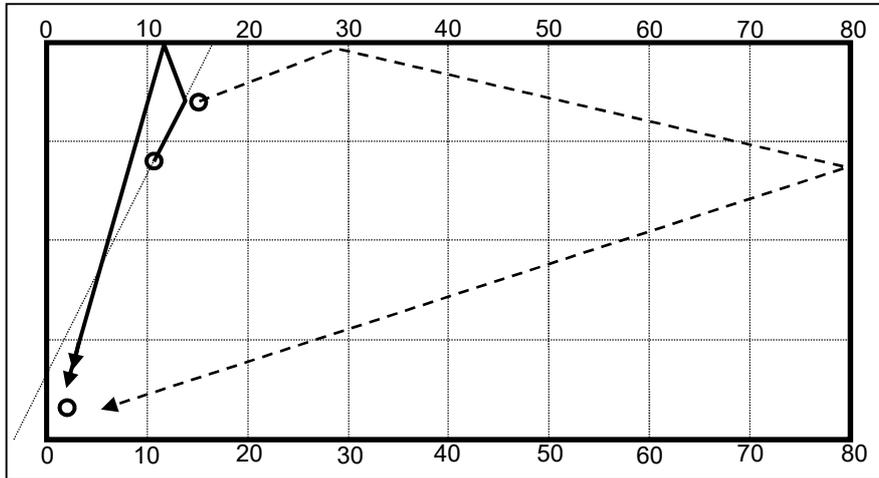
Biais de départ : $16 + 4 = 20$

Biais de retour : 12

Biais total : $20 + 12 = 32$

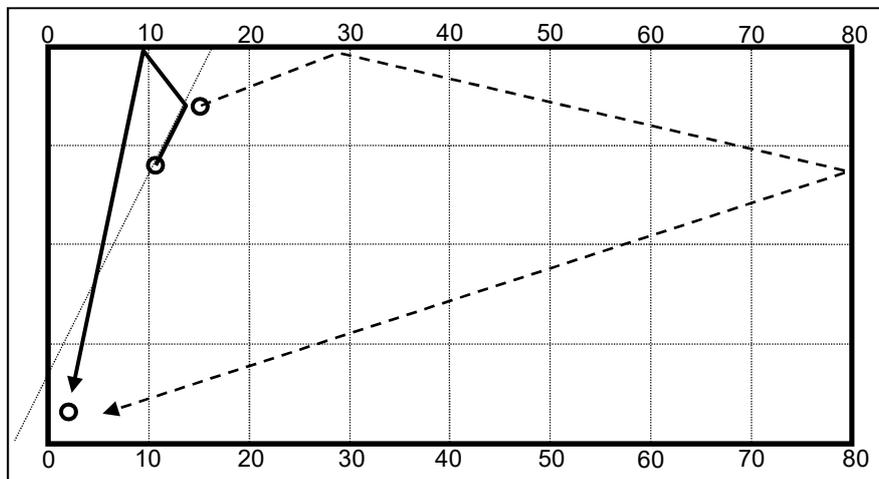


Première manière : coup d'éclatement sur un petit demi-bille (système 50) avec presque 2 quantités d'effet contraire, soit presque 2/3 de procédé d'effet à droite.

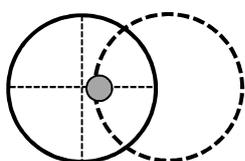


Le retour de la bille 2 est bon mais on arrive un peu vite sur la 3. Ce n'est qu'un rappel de zone.

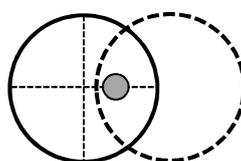
Si maintenant on met un peu de rétro et de l'effet contraire supplémentaire, on peut arriver en mesure sur la 3 et obtenir un rappel plus précis.



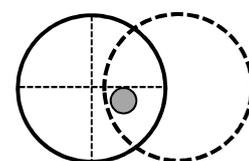
Compte tenu de la difficulté du réglage, il est ici fortement conseillé d'ajouter autant d'effet que de bas afin de ne pas avoir à faire un réglage supplémentaire pour tenir compte du billard. On va donc partir du réglage précédent, et ajouter un demi-procédé d'effet à droite et un demi-procédé de bas.



devient :



puis :



On jouera donc le rétro en petit demi-bille avec un demi-procédé de bas et un peu plus d'un procédé d'effet contraire (à droite). Attention à bien donner le coup de queue du rétro ! Un bon entraînement est indispensable avant d'utiliser cette compensation complexe.

2.3 – Les coups d'échelle n°1

Dans le cas des coups d'échelle n°1, la touche de bille 2 supérieure au demi-bille ralentit notre bille par rapport à la 2. Il faut alors jouer plus fort pour accélérer notre bille. Il faut dans le même temps ralentir la 2.

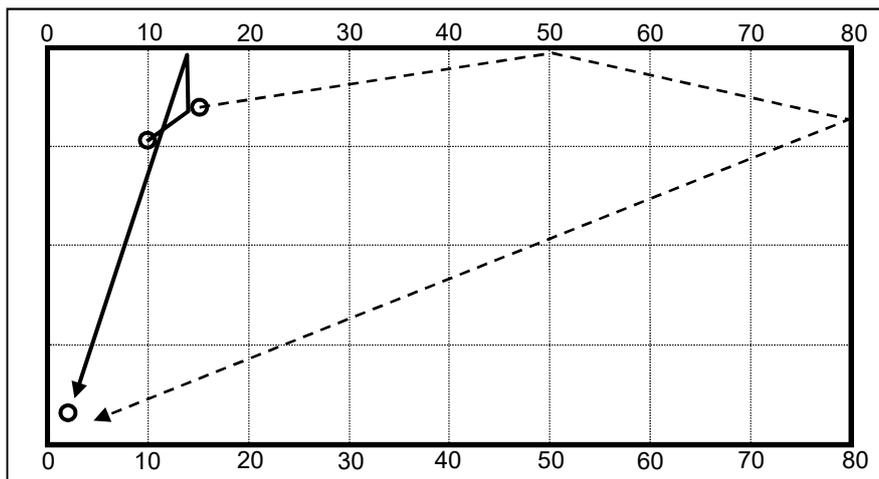
Dans la plupart des cas, on accélère la bille 1 en mettant du bon effet et en attaquant au-dessus du centre. Attention, ce réglage de hauteur combiné à de l'effet nécessite beaucoup d'entraînement car il faut bien sentir la direction de la 2 après le choc. Les systèmes 32 (coups qui portent) et 40-50-60-70 (coups d'éclatement) ne sont plus applicables. C'est le groupe des coups d'échelle les plus délicats.

Lorsque la bille 2 est à moins de 3 mouches de la petite bande du coin cible, on utilisera les critères suivants :

- quantité de bille pour le retour de la 2 (jusqu'au 3/4 de bille au maximum)
- hauteur d'attaque et coup de queue pour arriver perpendiculairement à la grande bande ou avec un angle légèrement favorable
- bon effet pour revenir dans le coin cible

Lorsque la bille 2 est à plus de 3 mouches de la petite bande du coin cible, il devient impossible d'harmoniser les vitesses des 2 billes. Il faut alors rechercher une autre solution. Le coupé est alors souvent utilisable.

Exemple 1 :

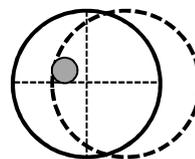


Quantité : 3/4 de bille pour le rappel de la 2

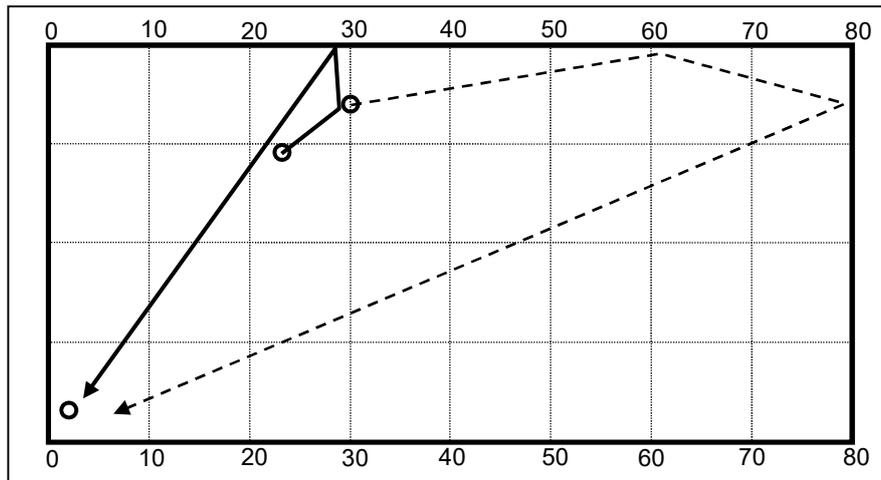
Hauteur d'attaque : 1/2 procédé au-dessus du centre

Coup de queue : coup d'éclatement

Effet : 3/4 de procédé à gauche



L'attaque au-dessus du centre et l'effet apportent le supplément de vitesse nécessaire pour obtenir le bon rapport des vitesses des deux billes. Attention à bien jouer un coup de vitesse sans allongement car le résultat serait alors catastrophique.

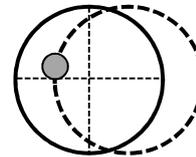
Exemple 2 :

Quantité : 3/4 de bille pour le rappel de la 2

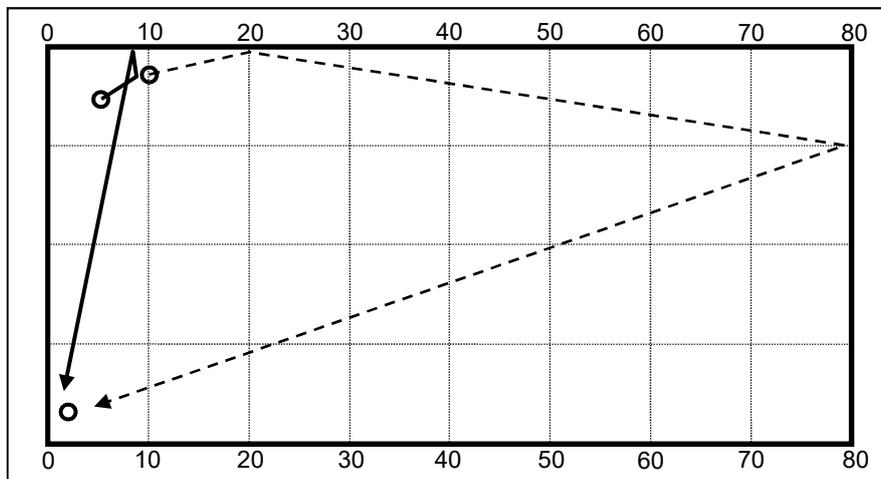
Hauteur d'attaque : 1/2 procédé au-dessus du centre

Coup de queue : coup d'éclatement

Effet : maximum à gauche



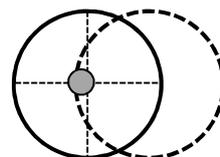
L'attaque au-dessus du centre et l'effet apportent le supplément de vitesse nécessaire pour obtenir le bon rapport des vitesses des deux billes.

Exemple 3 : coup d'échelle n°1 en éclatement sur un gros demi-bille (système 70)

Biais de départ : légèrement supérieur à 70

Biais de retour : 8

Biais total : 80

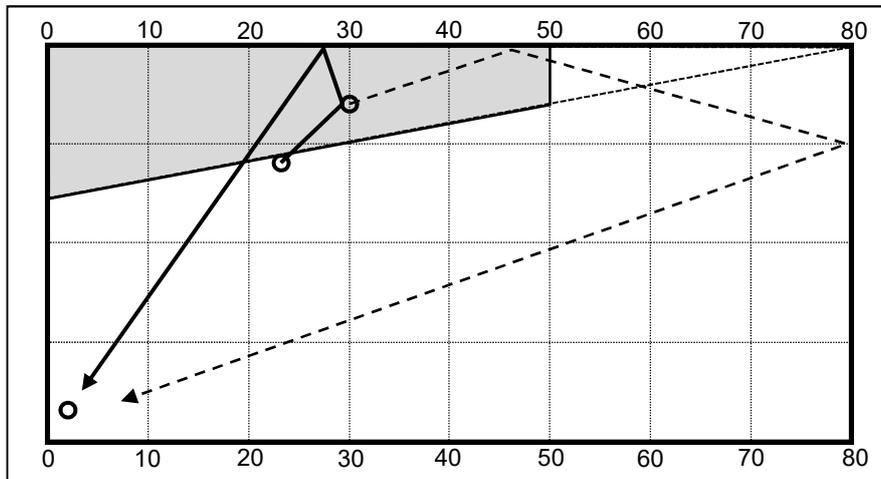


On jouera le coup d'éclatement sur un gros demi-bille avec 1/4 de procédé d'effet à gauche.

Le trajet de notre bille étant plus court que pour les exemples précédents, et celui de la bille 2 un peu plus long, ce coup d'éclatement offre un rapport de vitesses cohérent pour les 2 billes.

Les coups d'échelle : fiche de synthèse

Ces coups sans effet ou avec bon effet se jouent tant que si la bille 2 se situe dans la zone grisée ci-dessous.



Méthode de base :

- la quantité de bille est déterminée pour le retour de la bille 2
- la hauteur d'attaque (avec le coup de queue associé) et l'effet donnent la vitesse nécessaire à la bille 1 ainsi que sa direction

La force du coup devra être adaptée à la quantité de bille choisie afin de rappeler la bille 2 dans le coin. **La bille 3 doit être grosse.**

Echelle n°2 : la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche demi-bille

L'axe du coup de queue est orienté à environ 45° par rapport à la grande bande.

Le rapport des vitesses est en général correct pour un coup d'éclatement (système 60).

Echelle n°3 : la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche inférieure au demi-bille

Le rapport des vitesses est en général correct pour un coup d'éclatement (système 40 ou 50) à condition de mettre de l'effet contraire. Si nécessaire, on peut encore freiner notre bille en mettant plus d'effet contraire et un peu de rétro.

Echelle n°1 : la bille 2 revient dans le coin cible pour une touche supérieure au demi-bille

Le bon rapport des vitesses s'obtient en général par un coup de réglage de hauteur avec bon effet.

On utilisera les critères suivants :

- quantité de bille pour le retour de la 2 (jusqu'au 3/4 de bille au maximum)
- hauteur d'attaque et coup de queue pour arriver perpendiculairement à la grande bande ou avec un angle légèrement favorable
- bon effet pour revenir dans le coin cible

3 – Autres coups

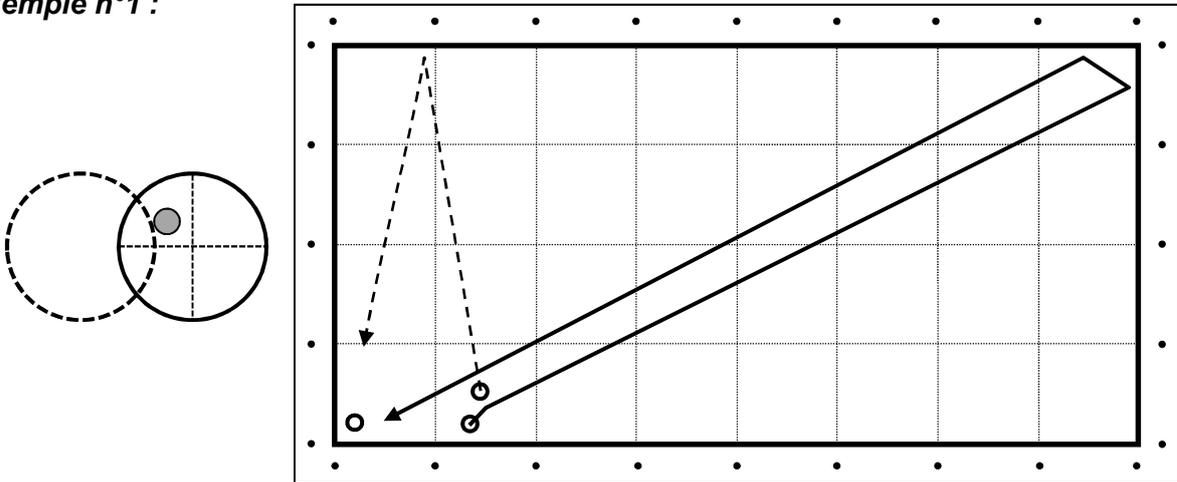
On verra au chapitre IX comment jouer dans un coin avec l'objectif de se placer un rétro 1 bande, un piqué simple ou un piqué rentré et récupérer ensuite les billes dans le coin, ou éventuellement mieux...

Malheureusement, comme tous les joueurs de billard (même les plus forts) le constatent presque à chaque partie, les billes n'en font qu'à leur tête. C'est particulièrement vrai au jeu par la bande, pour des raisons évidentes.

On se retrouve donc souvent avec des positions non souhaitées et il faut bien continuer de jouer. On a vu dans les paragraphes précédents deux familles de coups permettant de récupérer les billes dans le coin d'origine : les coupés et les coups d'échelle. On trouvera ici quelques autres positions qui permettent de récupérer les billes dans le coin initial. Certaines sont évidentes ; d'autres sont moins connues. Toutes méritent une bonne dose d'entraînement car elles peuvent rapporter gros.

Coup type n°1

Exemple n°1 :

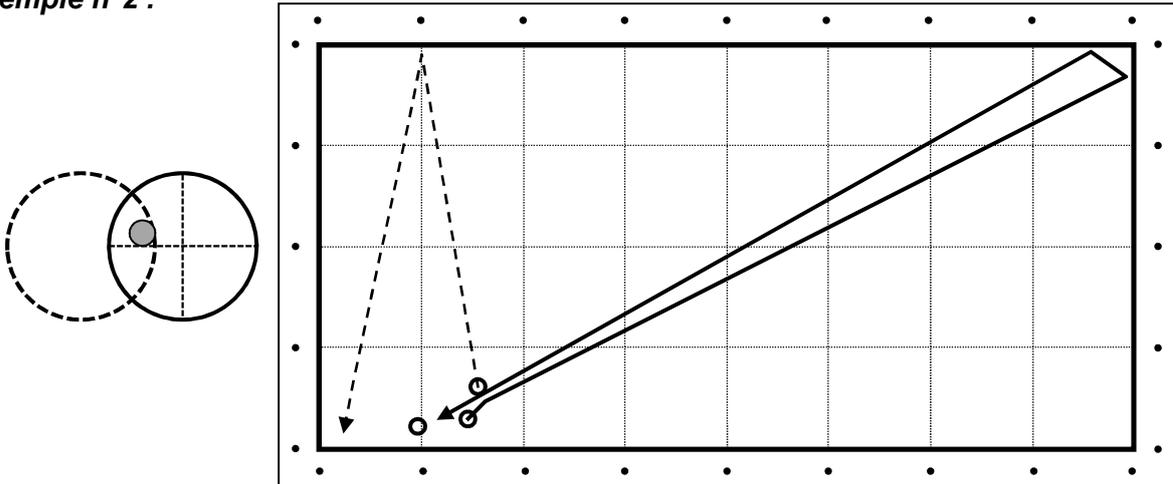


On règle les différents paramètres de ce coup de la manière suivante :

- quantité de bille pour le retour de la 2 dans le coin, en général un petit quart de bille
- hauteur d'attaque et coup de queue associé pour arriver à moins d'une demi-mouche du coin opposé
- effet pour revenir vers la 3, en général au moins un procédé d'effet contraire

Attention au piège : la 2 ne doit pas arriver sur la 3 avant notre bille ! Il ne faut surtout pas rechercher le rappel parfait. Comme le trajet total de notre bille est d'environ deux fois et demie plus long que celui de la 2, il faudra toujours prendre un peu moins que le quart de bille. On est donc amené à choisir une quantité de bille inférieure à celle qui donnerait le rappel parfait. A travailler impérativement !

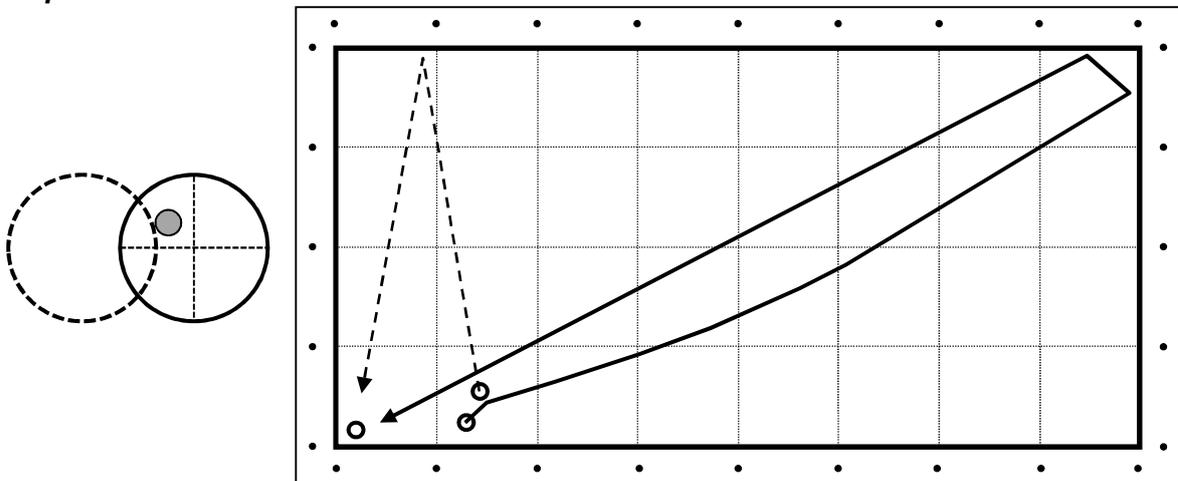
Dans l'exemple précédent, on joue un petit quart de bille, attaque un procédé au-dessus du centre, avec un procédé d'effet à gauche. Coup de queue allongé.

Exemple n°2 :

Ce coup ressemble fort au précédent mais la bille 3 est à une mouche du coin.

Par rapport au coup précédent, on va simplement mettre plus d'effet. Il est préférable de choisir l'arrivée courte car le risque de contre de la 2 est beaucoup plus élevé sur une arrivée longue. Comme on met beaucoup d'effet, on descend un peu l'attaque pour ne pas risquer la fausse queue.

On joue un petit quart de bille, attaque un demi-procédé au-dessus du centre, avec un procédé et demi d'effet à gauche. Coup de queue allongé. On peut ici toucher la quantité de bille exacte pour rappeler la 2 dans le coin puisque la 3 n'y est pas.

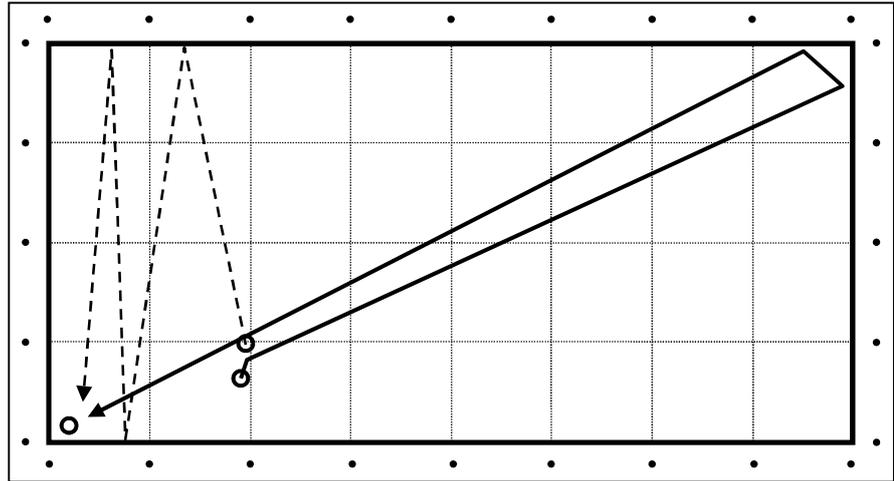
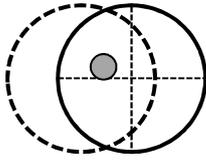
Exemple n°3 :

Ce coup ressemble encore aux deux précédents mais la finesse nécessaire à notre bille pour atteindre le coin opposé ne permettrait pas de faire courir la bille 2 suffisamment.

On conserve la quantité de bille qui permet de rappeler le 2, c'est-à-dire le petit quart de bille. On attaque au-dessus de centre de notre bille en levant le talon de la queue afin de décrire après le choc une petite courbe qui ramènera notre bille près du coin opposé.

On joue un petit quart de bille, attaque un procédé au-dessus du centre, avec un procédé d'effet à gauche et on lève le talon de la queue de 20 à 30 cm suivant la courbe nécessaire. Coup de queue allongé sans excès.

Variante :

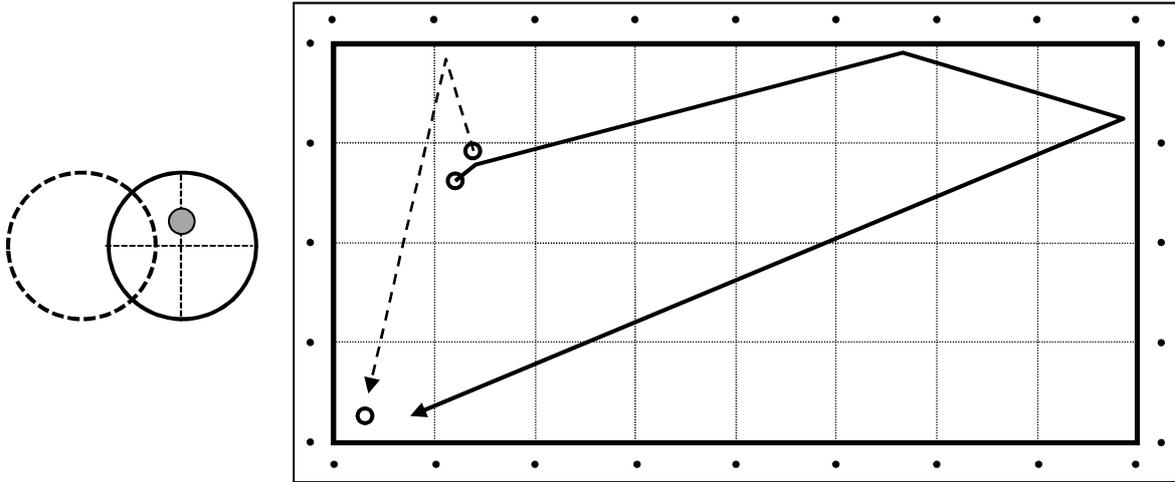


Jouer 2 bandes pour une est ici impossible car il faudrait prendre trop de bille pour atteindre le coin opposé, avec un mauvais rapport des vitesses et un gros risque de voir la 2 bousculer la 3. On va donc prendre le maximum de bille et doubler la bille 2 dans la largeur.

On conserve le principe général de réglage du coup précédent, à savoir :

- quantité de bille pour le retour de la 2 dans le coin
- hauteur d'attaque pour arriver à moins d'une demie-mouche du coin opposé
- effet pour revenir vers la 3, en général au moins un procédé d'effet contraire

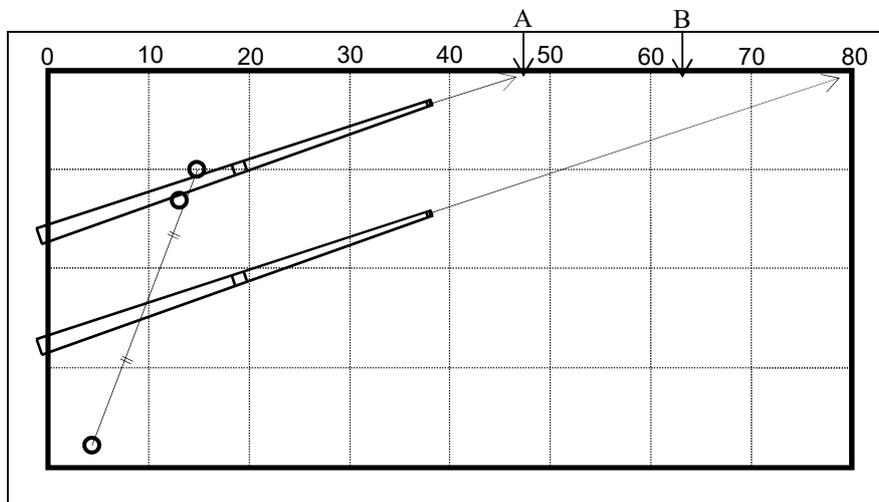
On joue $2/3$ de bille, attaque un demi-procédé au-dessus du centre avec un procédé d'effet à gauche. Coup de queue d'éclatement.

Coup type n°2 :

Attention, coup difficile et risqué ! On ne le joue que si l'arrivée sur la 3 est confortable. De plus, la bille 2 ne doit évidemment pas arriver dans le coin cible avant la 1. Il faut donc toucher relativement fin. On joue ce coup de préférence sans effet.

Pour déterminer où toucher la première bande, on peut utiliser la méthode suivante :

- 1) placer la queue au-dessus du billard en direction du coin opposé au coin cible. Le talon de la queue est à égale distance entre les billes 2 et 3.
- 2) déplacer la queue parallèlement à la direction définie dans l'étape 1 jusqu'à passer au-dessus du centre de la bille 1 lorsqu'elle sera au contact de la 2
- 3) la queue est alors dirigée vers un point de la grande bande. C'est ce point A que devra toucher notre bille pour réaliser le carambolage sur tapis neuf. Dans le cas présent le point A se situe à un peu plus de 3 mouches du coin.



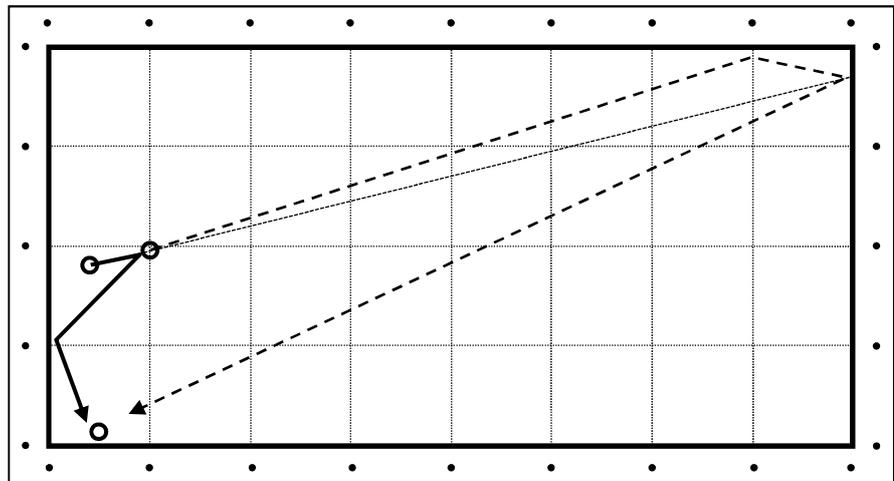
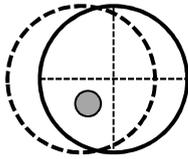
Sur un tapis usagé (quelques mois d'usage), le point à viser (B) se situe à peu près à mi-distance entre le point A précédent et le coin.

Si le tapis est dans un état intermédiaire, le point à toucher sur la grande bande est situé entre A et B, en fonction de l'état d'usure du tapis et des billes.

Si pour atteindre le point de la grande bande que nous venons de déterminer, nous devons prendre une quantité de bille trop importante, on peut alors envisager de prendre plus fin et compenser par un peu d'effet contraire. Cela est réservé aux virtuoses et/ou aux inconscients, et dans tous les cas à proscrire sans une bonne dose d'entraînement préalable.

Coup type n°3

Exemple 1 :



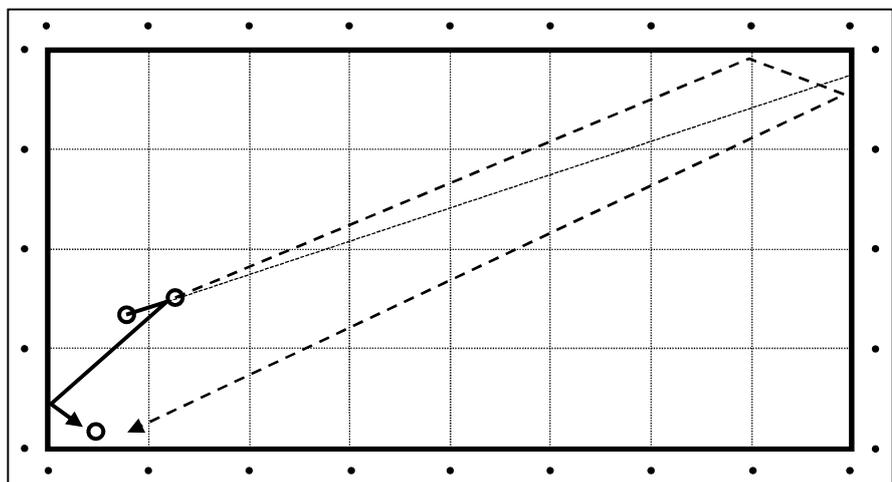
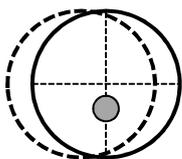
L'axe des billes 1 et 2 est dirigé vers la petite bande opposée, pas très loin du coin. La bille 3 est proche de la grande bande.

Pas de difficulté lorsque la 3 est grosse :

Rétro bille basse, un procédé d'effet à gauche.

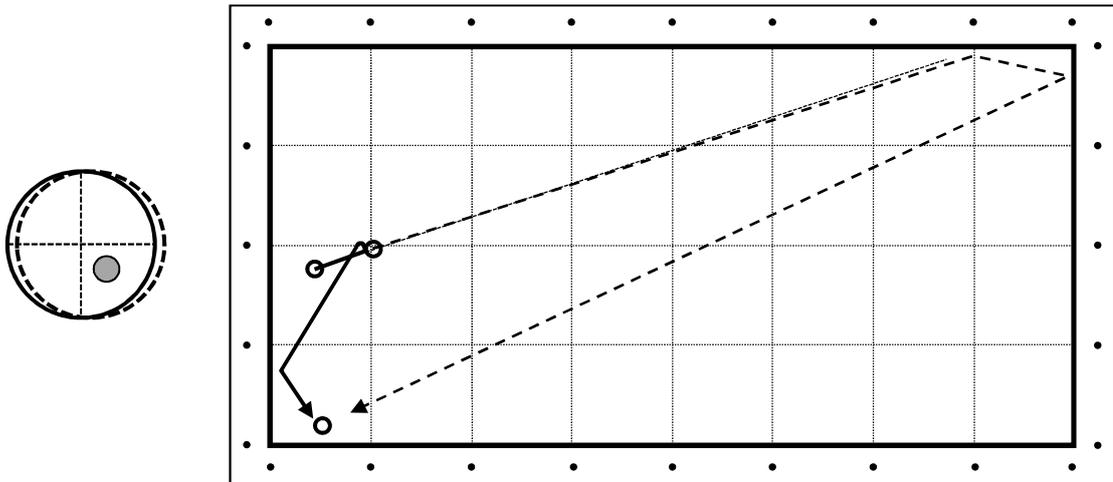
Quantité de bille adaptée à la direction recherchée ; ici un bon 3/4.

Exemple 2 :



La bille 2 est plus près de la grande bande du coin cible. Il faut donc jouer sans effet pour la rappeler avec précision

On joue le rétro bille basse, sans effet et on vise presque pleine bille.

Exemple 3 :

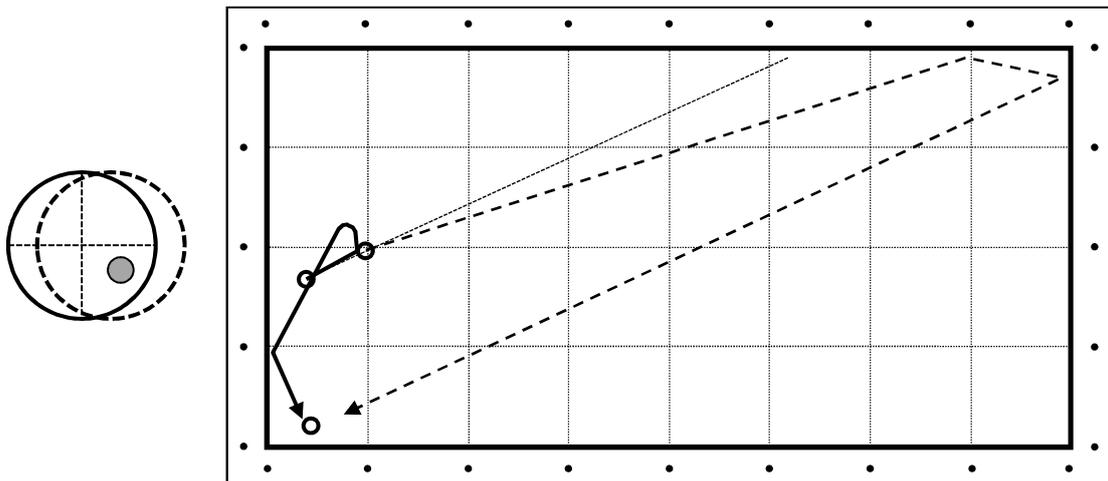
Cette position ressemble à l'exemple 1 mais l'axe des billes 1 et 2 est maintenant dirigé vers la grande bande opposée, pas trop loin du coin. La bille 3 est proche de la grande bande.

Les spécialistes du piqué rentré peuvent alors s'exprimer pleinement, de préférence lorsque la bille 3 est grosse.

Peu d'inclinaison (environ 45°) de manière à harmoniser les vitesses des 2 billes.

Touche de bille sur le presque plein.

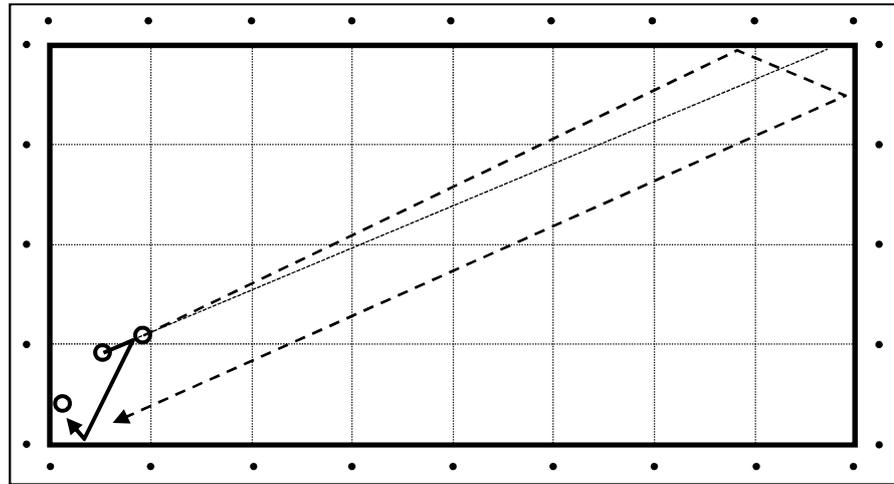
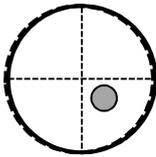
Les virtuoses du piqué rentré peuvent rechercher les limites de ce coup qui sont très éloignées. Malheureusement, plus l'axe 1-2 s'éloigne du coin opposé, moins il faut prendre de bille 2 et plus l'exécution du coup devient délicate.



Les limites de ce coup sont atteintes lorsque le coupé devient plus facile, ce qui est le cas de l'exemple ci-dessus, mais attention, on ne peut pas considérer que la bille 3 est grosse. Il vaut peut-être mieux revenir à un rétro sur la petite bande, quitte à moins bien rappeler la 2. Chacun choisira suivant ses aptitudes.

Coup type n°4 :

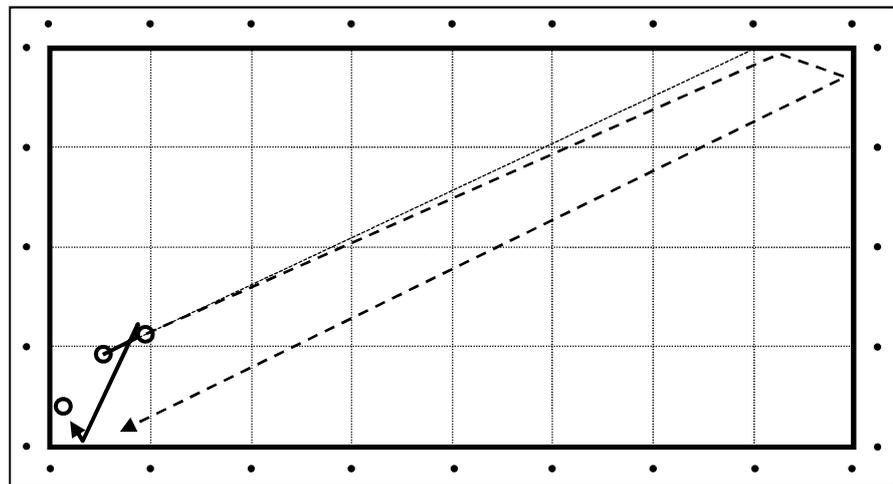
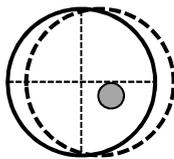
La position ressemble à l'exemple n°3 précédent mais l'axe des billes 1 et 2 est maintenant dirigé vers le coin opposé, éventuellement même vers la grande bande. La bille 3 est proche de la petite bande.

Exemple 1 :

Si on jouait le rétro normal, il serait impossible de rappeler correctement la bille 2, même en mettant de l'effet à droite.

L'astuce consiste à jouer le plein de la bille 2, rétro demi-bas en levant nettement le talon de la queue, et en mettant de l'effet à droite. C'est cet effet qui va diriger notre bille vers la grande bande grâce à l'inclinaison de la queue.

Il faut travailler ce coup suffisamment pour bien "sentir" la dose d'effet nécessaire.

Exemple 2 :

Cette position ressemble à la précédente mais l'axe des billes 1 et 2 est dirigé nettement vers la grande bande, assez loin du coin opposé. On ne peut plus jouer le rétro talon levé dirigé à l'effet et rappeler la bille 2 dans le coin.

On peut maintenant jouer un piqué rentré avec peu d'inclinaison (environ 45°) de manière à harmoniser les vitesses des 2 billes.

4 – Entraînement au retour vers le coin

Nous avons vu dans les trois premières parties de ce chapitre un certain nombre de coups qui permettent, à partir d'une position donnée dans le tiers du billard, de récupérer les 3 billes dans un coin, donnant ainsi les meilleures possibilités de continuer la série.

On ne peut pas se contenter d'attendre patiemment qu'une de ces positions se présente. Il faut impérativement reconnaître les positions qui permettent d'obtenir ces conditions favorables et s'entraîner afin d'assurer le bon placement au cours d'une partie.

On trouvera quelques exemples de ces positions dans les pages qui suivent. Un entraînement-type consiste à marquer une de ces positions, faire le point puis jouer le coup suivant pour rappeler (dans l'idéal) les 3 billes dans le coin. On recommencera de nombreuses fois car le placement exact n'est jamais assuré, et on pourra obtenir soit un coupé soit un coup d'échelle, soit une autre des positions indiquées précédemment, soit éventuellement une autre position de rappel.

Ce n'est que par la répétition de l'exercice qu'on pourra espérer obtenir un taux de réussite intéressant. Dans l'idéal, ce taux devrait être supérieur à 75% pour un rappel dans la zone du coin (à moins d'une mouche de distance) et supérieur à 50% pour un rappel précis dans le coin. Les joueurs les plus forts ne se satisferont certainement pas de taux aussi faibles...

Pour la réalisation du coup de placement qui est le plus souvent un coup naturel ou une finesse, on s'efforcera de toujours respecter les 3 grands principes suivants :

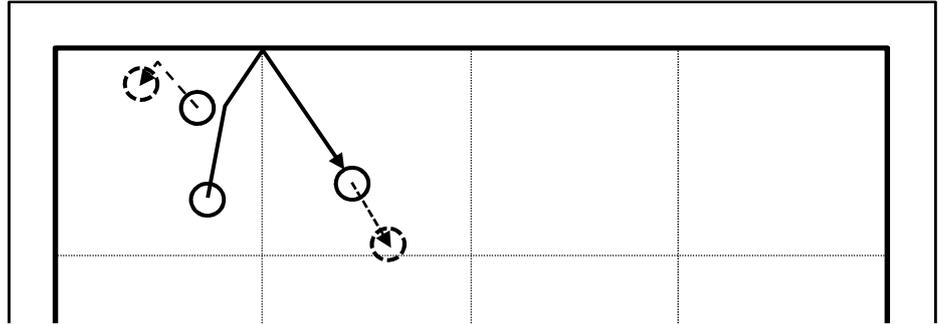
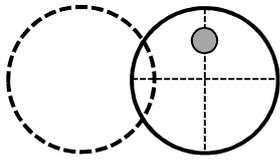
- choisir la quantité de bille pour placer la 2 dans un endroit où elle sera grosse près du coin (ou *a minima* près de la petite bande) pour le coup suivant
- adapter l'effet pour arriver dans le plein de la bille 3, future bille 2
- sauf cas particulier, toujours écarter la bille 3 de 2 à 3 billes (12 à 20 cm) afin de pouvoir facilement diriger cette future bille 2 au coup suivant

Voici des positions types à travailler. On pourrait multiplier presque à l'infini le nombre de ces positions. Elles ne sont pas forcément limitées au tiers du billard. La principale difficulté est d'arriver environ sur le plein de la 3 avec la bonne mesure.

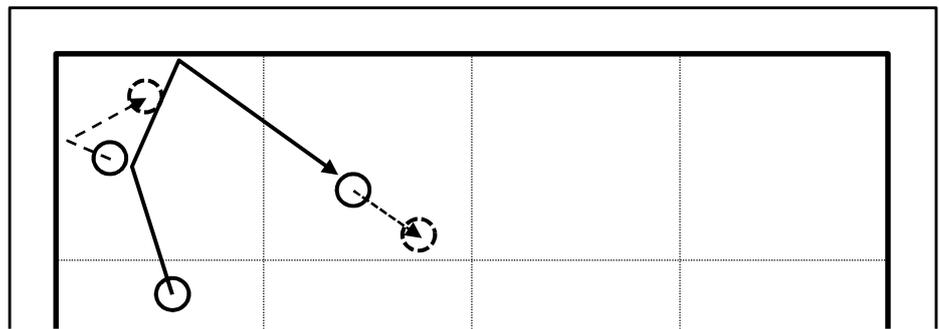
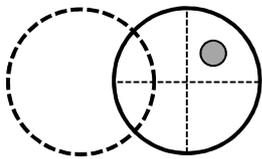
Attention, ne pas oublier de travailler ces positions des deux côtés du billard ; éventuellement de la "mauvaise main" lorsque c'est nécessaire !

Enfin, on notera que nombre des positions indiquées dans ce chapitre se jouent de la même manière à la partie libre ou aux jeux de cadre. L'entraînement correspondant n'est donc pas réservé au seul jeu de la bande.

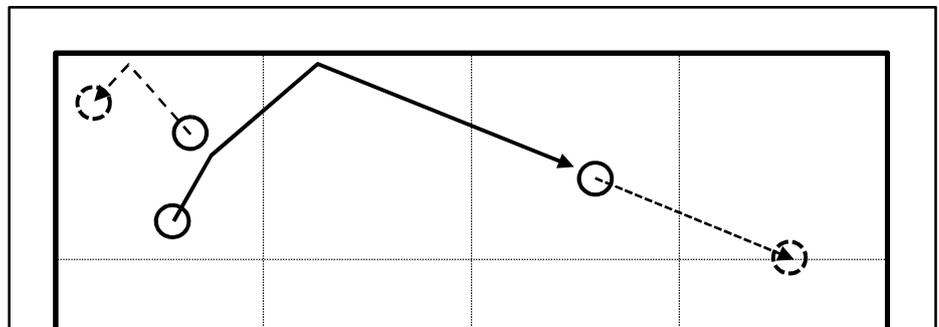
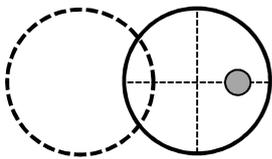
Position n°1 :



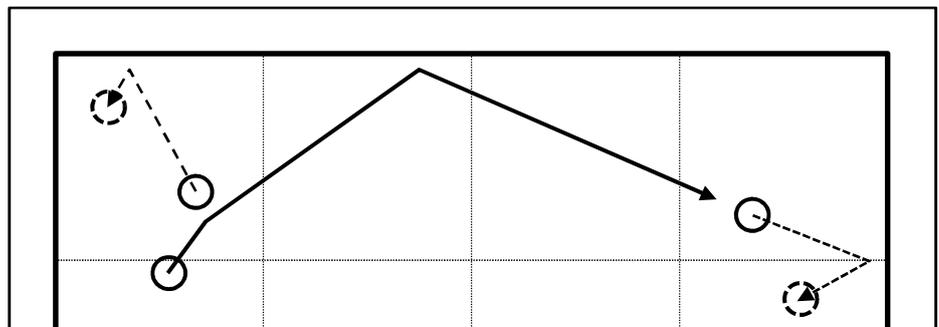
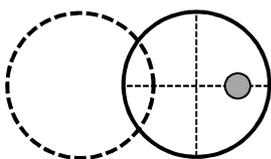
Position n°2 :



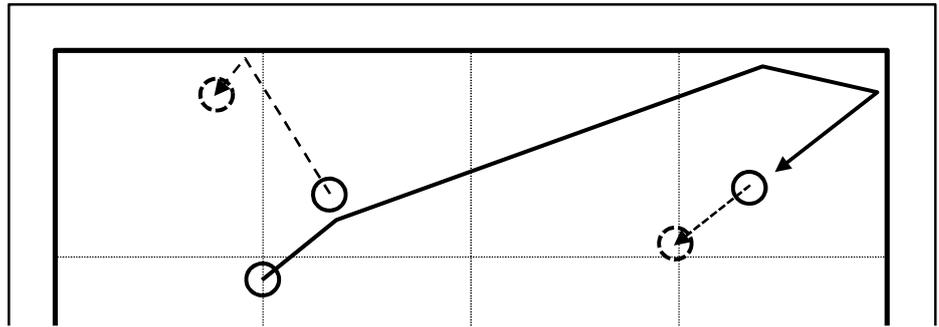
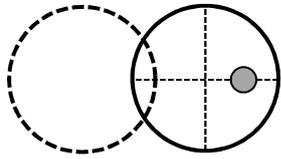
Position n°3 :



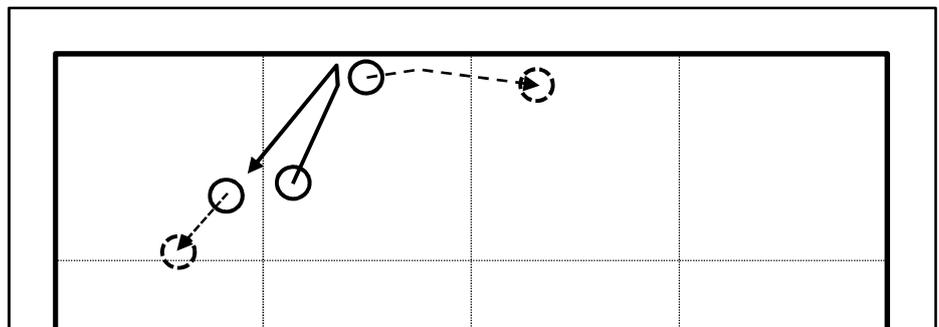
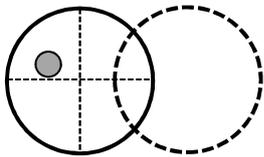
Position n°4 :



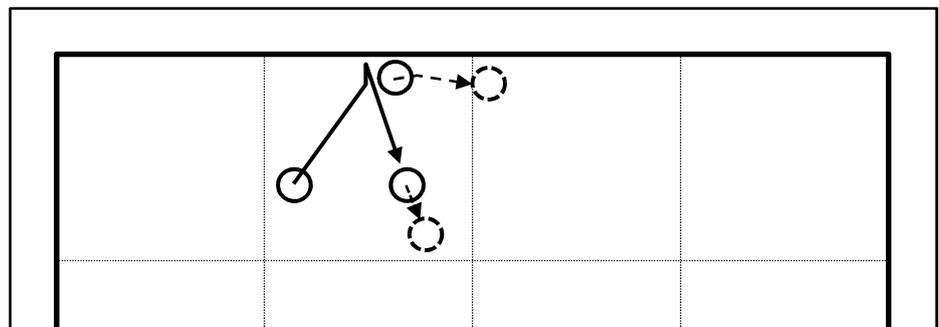
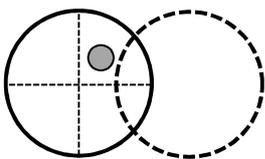
Position n°5 :



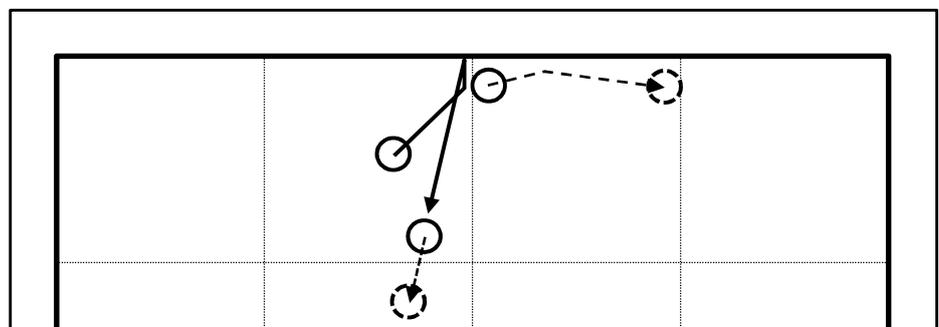
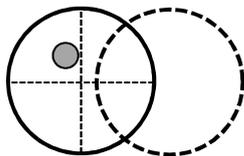
Position n°6 :



Position n°7 :



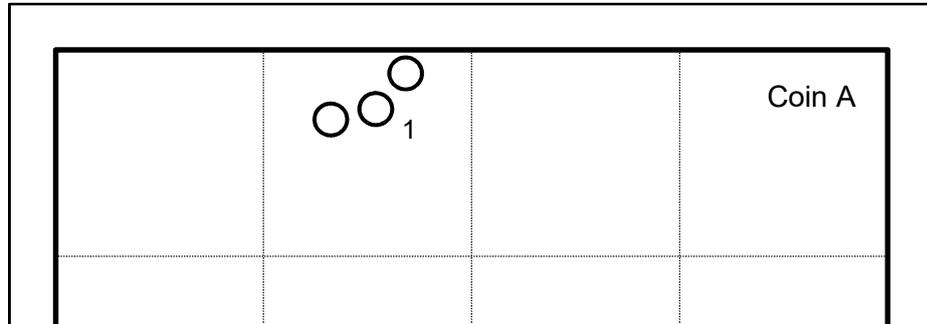
Suivi de :



Exercice : à pratiquer sans modération

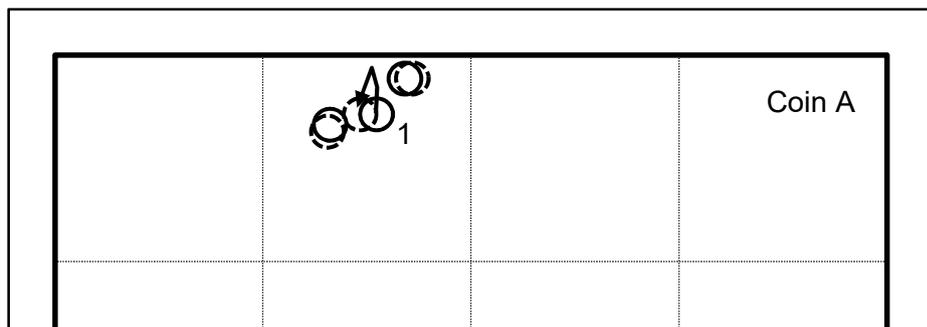
Voici une série en 3 parties : exploitation, placement puis rappel.

Partir d'une position proche de la petite bande et s'éloigner progressivement.



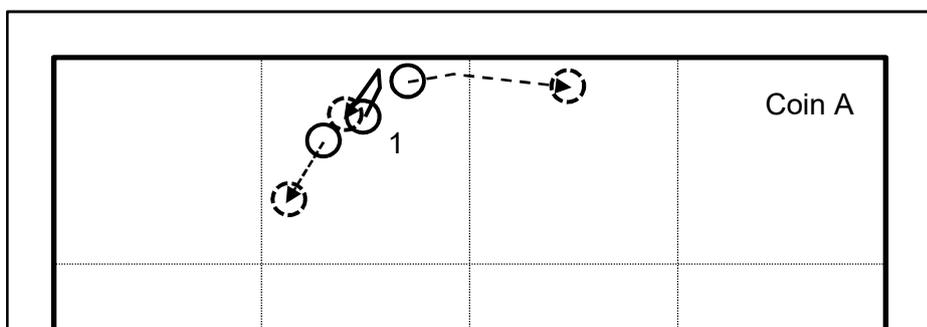
En 2, 3 ou 4 coups (plus avec de l'entraînement), se placer une position permettant de rappeler dans le coin A. Le ou les premiers points se feront en mesure sur la 3 ; seul le dernier coup de placement devra simultanément placer la bille 2 et écarter la bille 3.

Lors du premier ou des premiers coups, on s'efforcera d'arriver assez fin du côté de la 3 face à la 2. Cela permet de déplacer très peu les billes adverses et de recommencer une ou plusieurs fois. C'est la phase d'exploitation de la position.



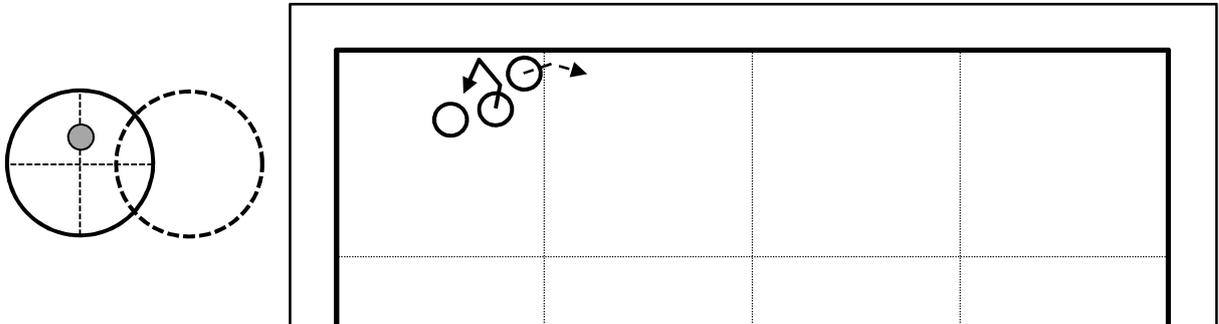
Attention à ne pas jouer le coup de trop avant le coup de placement final ! Si on a trop éloigné la bille 2, il devient impossible. Le but de cet exercice est d'apprendre à exploiter au maximum une position, **et** de se placer un rappel.

Si on n'a pas cherché à trop exploiter la position précédente, le coup de placement n'est plus qu'une formalité :



On obtient ici un coup d'échelle. On aurait également pu obtenir un coupé.

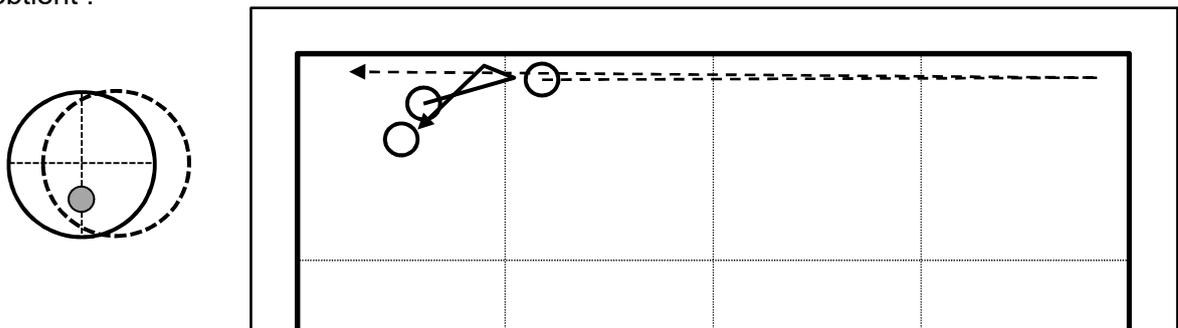
Remarque : si on avait eu à jouer la même position plus près du coin, on aurait joué différemment. En effet, la proximité du coin autorise un placement en un ou deux coups pour rappeler ensuite la bille 2 vers ce coin. Attention surtout à ne pas coller la bille 2 à la bande ; elle deviendrait alors beaucoup plus difficile à diriger au coup suivant.



Attention, il ne faut pas arriver trop en mesure sur la 3 afin d'obtenir un trou entre notre bille et la bande suffisant pour laisser passer la 2 vers le coin au coup suivant.

Sur ce placement, on sait où sera notre bille au coup suivant, puisqu'on va arriver dans le plein de la 3 et s'arrêter. La distance à laquelle la bille 2 doit se trouver pour le rétro à suivre en découle directement, ainsi que la quantité de bille à toucher.

On obtient :



Tout le monde dans le coin !

Les deux exercices précédents doivent être répétés jusqu'à ce que ces enchaînements deviennent automatiques. Il faut également les travailler de l'autre côté de la petite bande, donc de la main gauche pour l'exploitation et le placement.

VII - PIQUES ET MASSES

POUR LE JEU DE LA BANDE



Généralités

Nous supposons ici que les lecteurs de cet ouvrage sont capables de réaliser des piqués et des massés. Il nous paraît toutefois nécessaire de préciser certaines données dont la parfaite compréhension est indispensable.

Avant tout, quelles sont les différences entre ces 2 coups dont l'exécution est similaire ?

- avec un piqué, le joueur cherche à reculer après avoir touché la bille 2. La trajectoire de sa bille peut être rectiligne (s'il a touché pleine bille ou presque) ou courbe. Dans tous les cas, la trajectoire de la bille du joueur ne se courbe qu'après qu'elle ait touché la 2.
- avec un massé, le joueur cherche à contourner la bille 2. La trajectoire de la bille du joueur peut se courber avant ou après le choc avec la 2.

Attention, il ne faut jamais perdre de vue que dans l'immense majorité des piqués et massés :

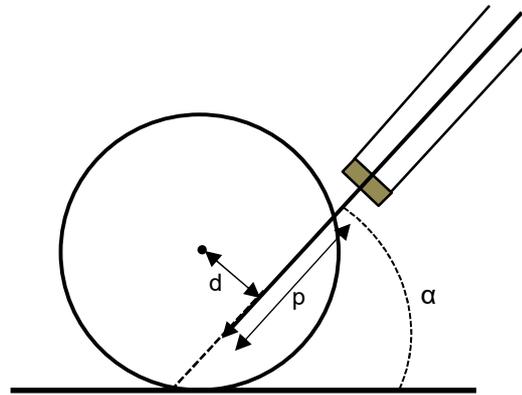
la bille ne tourne qu'une fois

soit avant, soit après avoir touché la 2, soit après avoir touché une bande.

1 - Les différents paramètres

Ces paramètres sont :

- l'inclinaison de la queue (angle α)
- l'attaque plus ou moins en arrière (d)
- l'effet latéral
- la pénétration dans la bille (p)
- la force du coup



Dans un piqué joué sans effet latéral, la direction finale de la bille du joueur ne dépend que de la quantité de bille 2 touchée et de l'inclinaison de la queue.

Dans un piqué joué avec effet latéral, la bille se comporte de la même manière que pour un massé ayant les mêmes paramètres.

Dans un massé, la trajectoire de la bille du joueur se décompose en 3 parties :

- 1) une partie sensiblement rectiligne
- 2) une courbe
- 3) une autre partie rectiligne

La direction de la première partie rectiligne est celle du coup de queue. Sa longueur est conditionnée par :

- la force du coup : plus on joue fort et plus cette partie rectiligne est longue
- l'attaque en arrière : plus on attaque en arrière de la bille (plus d est grand, jusqu'à un procédé et demi) et plus cette partie est longue
- l'inclinaison de la queue : plus la queue est proche de la verticale et plus cette partie est courte
- la pénétration : sur les petits massés, plus la pénétration p est importante et plus cette partie est longue, tout simplement parce qu'on pousse la bille plus longtemps et plus loin
- l'état des billes et du tapis : plus ils sont neufs et plus cette partie est longue

Si au cours de la première partie rectiligne de son trajet la bille 1 rencontre un obstacle (bille 2 ou bande), elle réagit en fonction soit de la quantité de bille (direction d'éclatement) soit de l'incidence sur la bande (réflexion = incidence éventuellement modifiée par l'effet) avant de prendre sa direction finale.

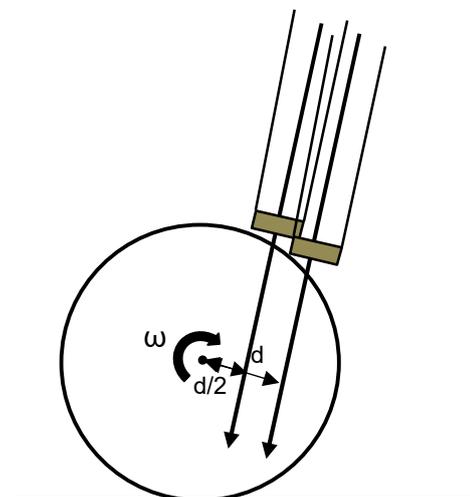
La nature et les dimensions de la courbe dépendent de tous les paramètres listés précédemment. Attention, avec du matériel neuf, ou simplement si on vient de mettre du produit sur les billes, l'amplitude de cette courbe est considérablement augmentée.

Vitesse de rotation : il est important de bien comprendre que, toutes choses égales par ailleurs, une attaque plus près du centre de la bille donne à celle-ci plus de rotation.

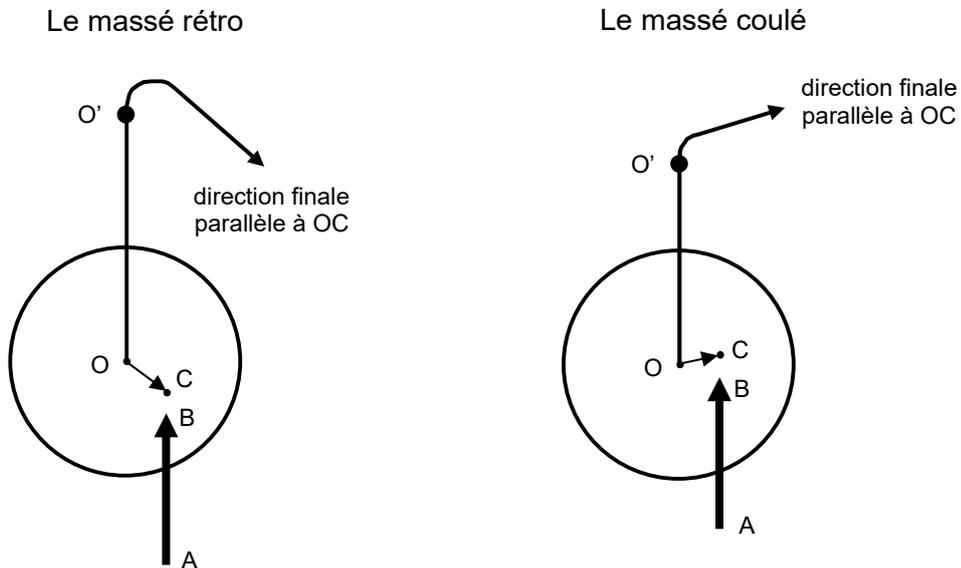
Ceux qui ont fait un peu de physique au lycée comprendront tout de suite la formule : $\omega = V/d$

V est la vitesse du procédé au moment de l'impact et d est l'écart entre l'axe du coup de queue et le centre de la bille.

La vitesse angulaire ω représente la rotation de la bille. On voit bien que pour une même vitesse V du coup de queue, on double ω en divisant par 2 la distance d.

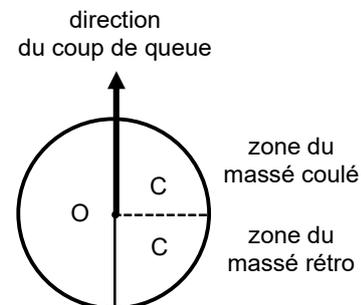


La direction finale du massé est parallèle à la ligne joignant le point de contact initial de la bille sur le tapis avant le coup et le point qu'atteindrait le procédé sur le tapis si on prolongeait le coup de queue jusque-là. L'assimilation de ce postulat est indispensable à une bonne maîtrise des massés. Il est illustré par les schémas ci-dessous :



- O est le point de contact de la bille au repos sur le tapis
- AB est la projection de la queue sur le tapis
- B est le point de contact du procédé sur la bille
- C est le point qu'atteindrait le procédé sur le tapis (s'il allait jusque là)
- OO' est la première partie (rectiligne) du trajet de la bille, dont la longueur dépend des paramètres indiqués page précédente.

On parle de massé rétro ou de massé coulé suivant que le point C (et non B) est en arrière ou en avant du point O suivant l'axe du coup de queue.



Il est indispensable de retenir que plus on attaque vers l'avant de la bille, et plus elle tourne tôt (plus la première partie de la trajectoire est courte). Il faudra donc en tenir compte si on veut entraîner la bille 2 (massé coulé), ou la laisser en route (massé rétro). En particulier, on privilégiera le massé rétro lorsque la bille 2 risque d'empêcher le carambolage par un contre.

Nous allons maintenant présenter quelques piqués et massés destinés au jeu de la bande en application des grands principes que nous venons d'expliquer.

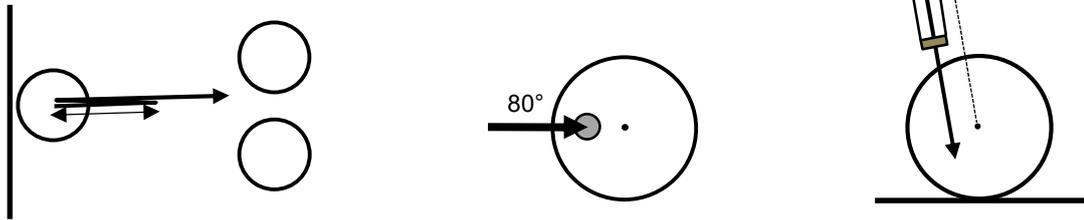
Pour chaque position, nous indiquerons l'inclinaison de la queue ainsi que la position du procédé au moment du contact sur la bille, celle-ci étant représentée en vue de dessus. L'inclinaison de la queue est donnée à titre indicatif car les joueurs n'ont pas tous la même qualité de massé, et les inclinaisons nécessaires peuvent être sensiblement différentes d'un joueur à l'autre.

Remarque : dans le cas des piqués pleine bille dirigés par l'effet, on se souviendra qu'on obtient la bonne direction finale pour notre bille en "dessinant" cette direction sur notre bille avec le procédé, comme pour un massé rétro.

2 - Les piqués simples

Ils sont dits simples par opposition aux piqués rentrés. Cela ne signifie malheureusement pas que leur exécution est toujours simple...

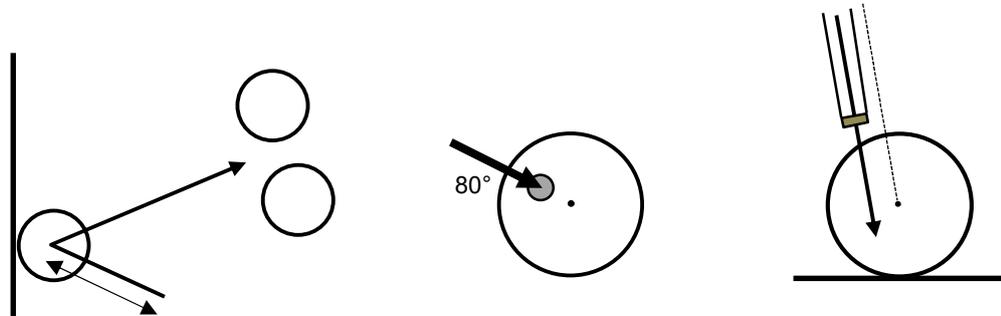
Coup type n°1 :



Piqué sans effet, très vertical. On pense à bien pénétrer pour bien écarter notre bille de la bande afin qu'elle n'ait plus de rotation arrière due au piqué lorsqu'elle retouche la bande. Si on ne prend pas cette précaution, notre bille va revenir à la bande et y rester.

Une forte inclinaison (ici 80°) est nécessaire. Si on incline de moins de 70° , il est impossible de revenir en arrière car la rotation arrière donnée par le piqué est insuffisante pour vaincre la vitesse vers l'avant prise par la bille.

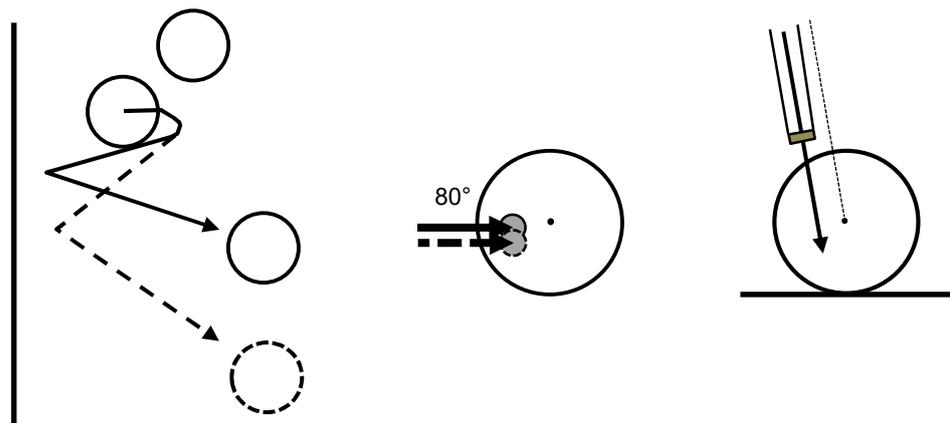
Variante :



L'arrivée est maintenant décalée. On pourrait jouer le même coup que ci-dessus avec un peu d'effet pour diriger notre bille mais c'est terriblement difficile à exécuter avec une précision suffisante. Il est plus facile de continuer à jouer sans effet.

On joue bien le même coup que ci-dessus mais en décalant cette fois la visée en utilisant une fois de plus la règle incidence = réflexion.

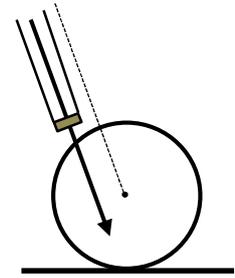
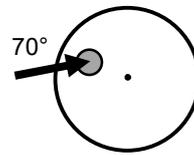
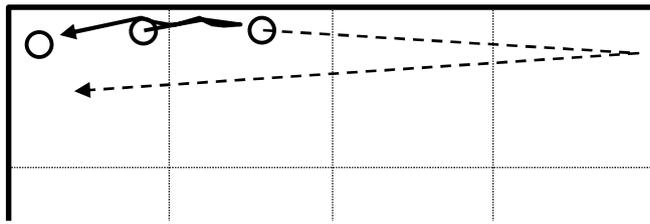
Coup type n°2 :



Piqué très vertical. On vise la finesse et on dirige le retour avec très peu d'effet à droite.

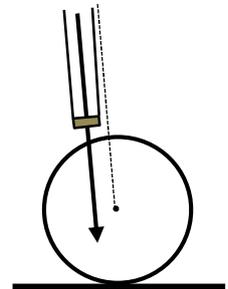
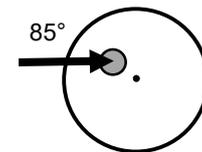
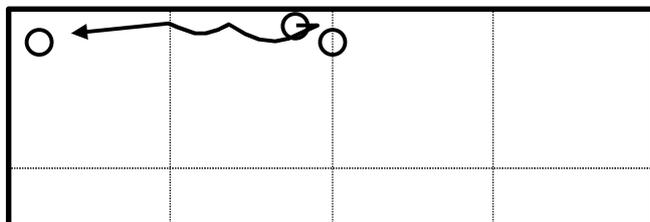
Variante en trait pointillé : on met juste un tout petit peu plus d'effet. Attention, on a souvent tendance à en mettre trop.

Sur ces coups, c'est l'effet qui dirige notre bille. Cette manière de les jouer par la finesse permet de ne pas trop éloigner la bille 2.

Coup type n°3 :

La bille 2 étant assez éloignée, la touche de bille précise pour un piqué sans effet serait délicate. L'astuce consiste ici à jouer par bande avant afin de toucher la bille 2 grosse (au moins 3/4 de bille). L'effet nous maintiendra ensuite sur la bande qu'on peut même redoubler en forçant un peu : pratique pour le 3 bandes !

On n'incline pas trop la queue de façon à pouvoir animer la 2 qui revient dans la largeur.

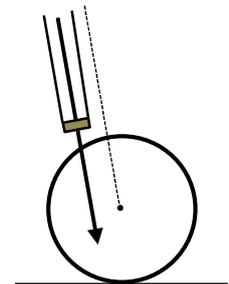
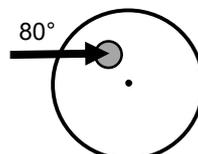
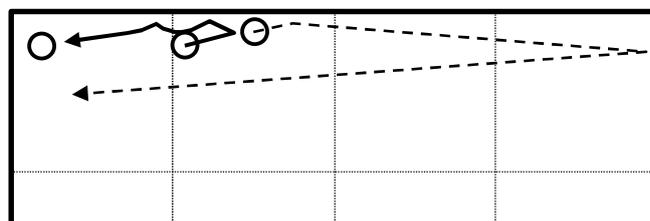
Variante 1 : piqué sauvetage

Rien de facile sur cette position !

On peut assurer le coup en jouant un piqué très vertical avec effet côté bande.

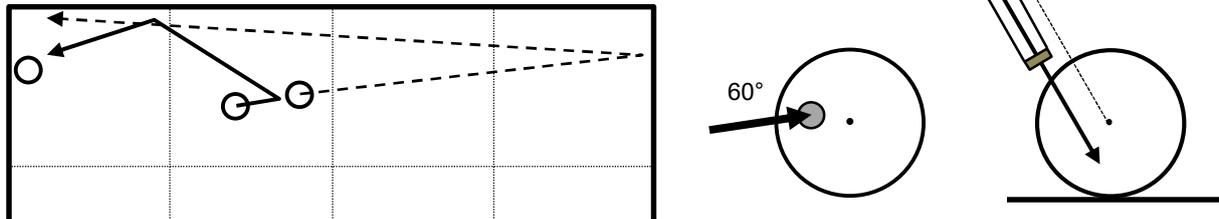
On vise entre la bille 2 et la bande mais la verticalité fait qu'on n'arrive pas très vite sur la bande. On joue près du centre de la bille pour maximiser sa rotation. L'effet nous ramène alors contre la bande et nous y maintient. On peut même faire 3 bandes sans trop forcer le coup.

Evidemment, on perd la 2, mais il faut bien faire le point...

Variante 2 :

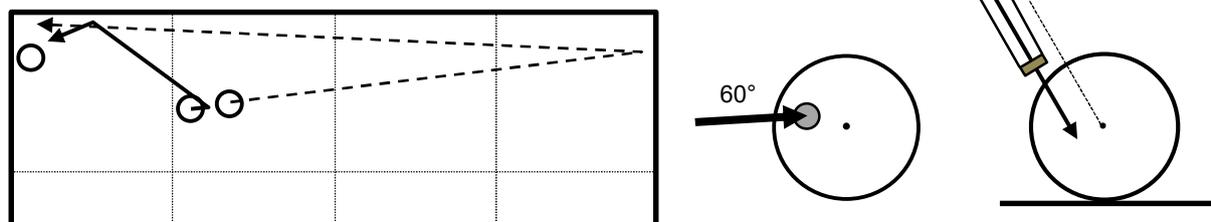
L'axe 1-2 n'est pas favorable au retour de la 2 et le point joué sans effet est difficile.

On peut forcer notre bille à rester le long de la bande en jouant pleine bille, très vertical avec beaucoup d'effet latéral du côté de la bande. On ne joue pas trop en arrière de la bille et on envoie bien le coup. La bille 2 ne rentre pas parfaitement, mais on ne la perd pas complètement non plus.

Coup type n°4 : piqué pleine bille dirigé par l'effet

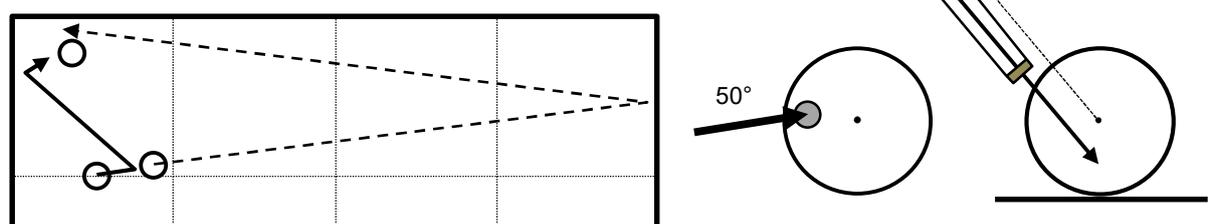
L'axe 1-2 permet de rappeler la bille 2 dans le coin à condition de prendre pleine bille. On ne peut donc pas jouer un piqué dirigé par la quantité de bille. On joue donc pleine bille et on met de l'effet à gauche pour retrouver la bonne direction.

On choisit l'inclinaison de la queue pour la bonne harmonie des vitesses des deux billes et on met l'effet pour diriger. Attention, la quantité d'effet nécessaire dépend de l'inclinaison de la queue. Un solide entraînement est donc nécessaire pour tout maîtriser. Correctement exécuté, ce coup permet de bien regrouper les billes.

Variante 1 :

Cette fois-ci, la bille 2 est très proche. On dirige encore notre bille avec l'effet. L'astuce pour ne pas laisser la bille 2 en route consiste à prendre le moins de longueur de flèche possible (environ 2 cm). On harmonise ainsi plus facilement les vitesses des 2 billes.

La bille 2 ne revient dans le coin que si l'orientation de l'axe 1-2 le permet. Dans le cas contraire, on acceptera de la laisser aller où elle veut.

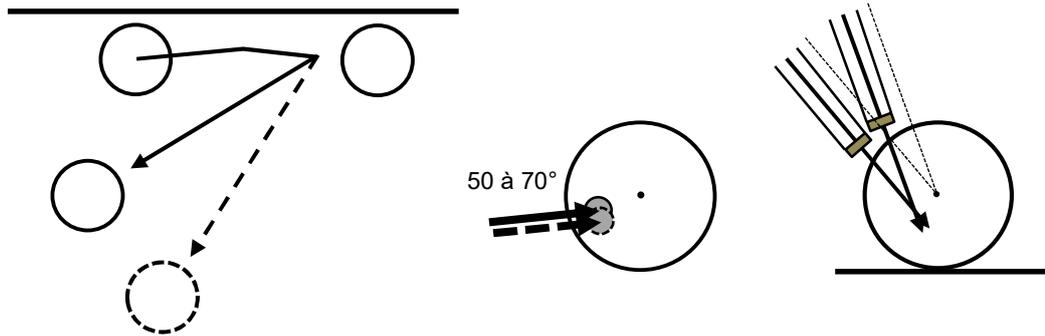
Variante 2 :

La bille 2 rentre encore parfaitement à condition de la toucher pleine.

Comme la bille 3 n'est grosse qu'à condition de passer par la grande bande, on va choisir cette arrivée. On ne joue ce coup que si la bille 3 est grosse.

Encore une fois, l'inclinaison de la queue donne l'harmonie des vitesses et l'effet dirige notre bille.

Coup n°5 :

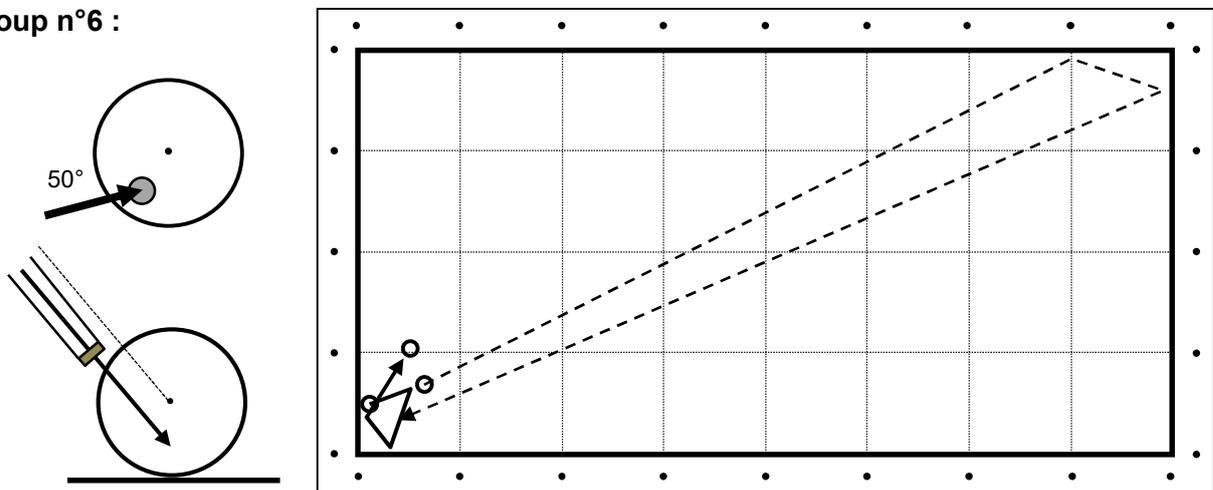


Si la bille 3 était plus près de la bande, on pourrait jouer un piqué rentré. Ici, elle en est trop éloignée. L'astuce consiste à jouer un piqué pleine bille par bande avant en dirigeant notre bille après le choc par de l'effet latéral (ici à droite).

L'inclinaison de la queue est choisie en fonction de la longueur du parcours de la 2.

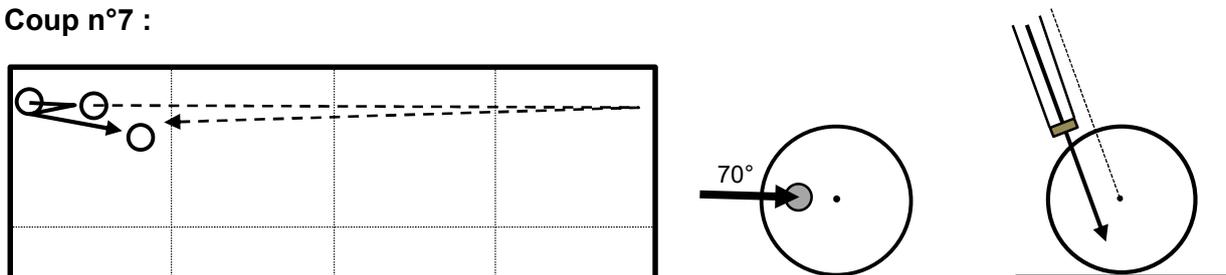
Variante en trait pointillé : on met juste un tout petit peu plus d'effet. Attention, on a souvent tendance à en mettre trop.

Coup n°6 :



Ce coup se joue impérativement pleine bille ; c'est encore une fois l'effet qui dirige. On incline assez peu la queue à la fois pour donner à la 2 la vitesse suffisante et pour ne pas commencer la courbe avant d'avoir touché celle-ci.

Coup n°7 :



On joue ce coup soit parce que notre bille est collée à la bande, soit parce qu'on ne pourrait amortir un rétro joué à plat. On joue presque pleine bille, **sans effet**. C'est la quantité de bille associée à l'inclinaison de la queue qui dirige.

Pour retrouver la mesure sur le coup équivalent joué dans la longueur, on jouerait avec beaucoup moins d'inclinaison, soit environ 45°.

Coup type n°8 :

Lorsqu'on est près de la bille 2 et près du coin, ce coup permet de ne pas trop éloigner la bille 2 car on joue un petit coup très vertical.

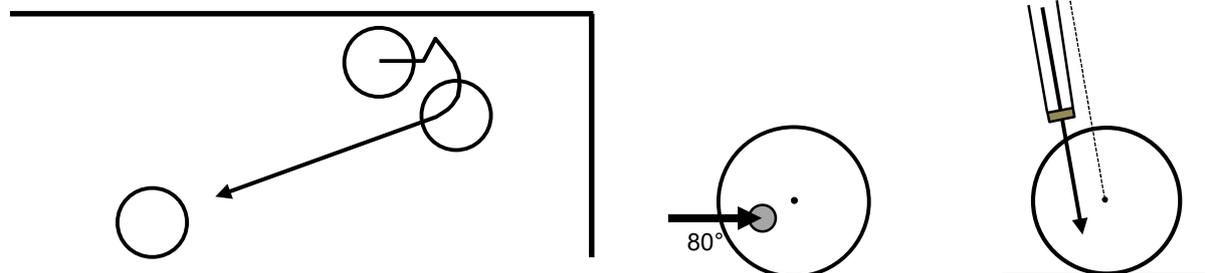
Si la bille 3 est près de la bande, on joue avec un peu d'effet à gauche

**Variante 1 :**

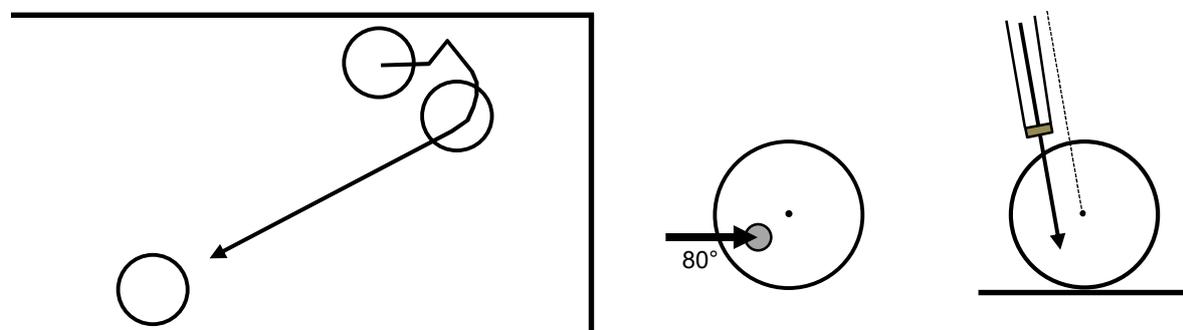
Si elle est un peu plus éloignée de la bande, on joue sans effet.

**Variante 2 :**

Enfin, on joue avec un peu d'effet à droite si elle est encore plus loin de la bande.

**Variante 3 :**

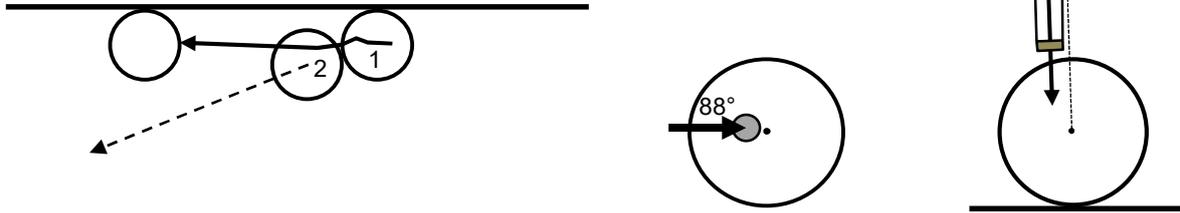
Plus elle est écartée de la bande et plus on met d'effet à droite.



Remarque : les 3 variantes présentées pourraient également se jouer en finesse avec effet, voir le coup type n°2. Dans ce cas, il faut penser à bien pénétrer dans la bille pour ne pas rester collé à la bande.

Et pour finir en apothéose sur les piqués dits simples, voici 2 coups magiques :

Coup n°9 :



On masse dans le vide pour s'écarter légèrement de la bille 2, on revient en arrière, on touche la 2 puis on coule pour aller rechercher la 3.

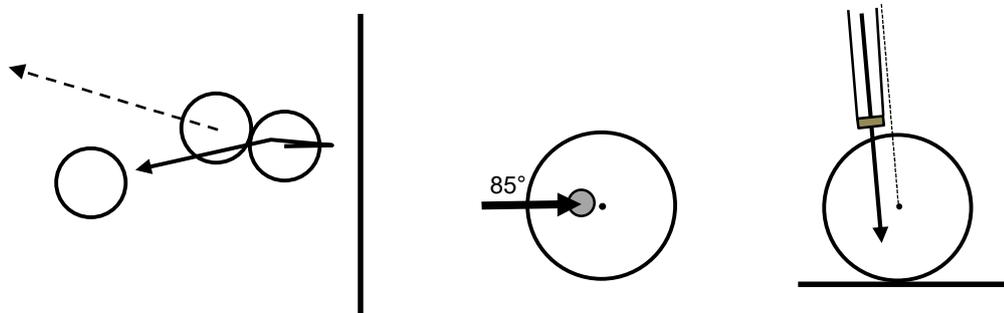
Pour que notre bille ait encore assez de rotation pour ne pas s'arrêter sur la 2, il ne faut pas qu'elle s'en soit beaucoup écartée (2 ou 3 cm au grand maximum) et elle doit avoir beaucoup de rotation.

Voici la recette :

- inclinaison maximale, proche du 90°
- attaque très près du centre de la bille pour avoir la rotation maximale
- pénétrer le moins possible dans la bille ; on appelle cela un coup d'épingle (comme si on voulait se piquer avec une épingle sans se faire mal)
- un peu d'effet du côté de la bande pour bien la longer

Il faut généralement pas mal d'entraînement avant d'y arriver avec régularité.

Coup n°10 :



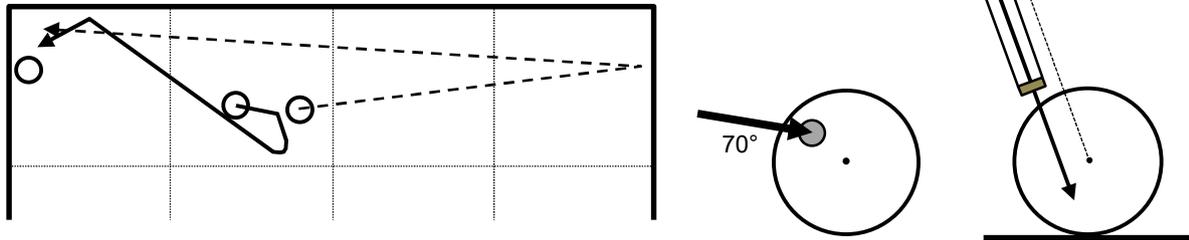
On pique dans la bande, queue très verticale, attaque très près du centre, avec un tout petit peu d'effet à gauche. La seule différence avec le coup précédent est la pénétration. Il faut bien pénétrer dans la bille pour qu'elle atteigne la bande en ayant conservé toute sa rotation.

Petit conseil : pour ces deux coups, la verticalité et la direction de la queue sont très importantes et assez difficiles à mettre en place ; le problème est qu'on ne se voit pas. Un bon truc pour vérifier sa position avant de jouer est de retirer la main du chevalet et laisser pendre la queue verticalement. On peut alors bien visualiser à la fois la direction et l'inclinaison de la queue, et rectifier si nécessaire.

3 - Les piqués rentrés

Ces coups sont plus difficiles à maîtriser ; ils nécessitent donc une bonne dose d'entraînement. De manière générale, la quantité de bille touchée doit être largement supérieure au demi-bille. Dans le cas contraire, une touche moins grosse implique une vitesse d'éclatement plus élevée, difficile à contrarier avec précision par la courbe du piqué.

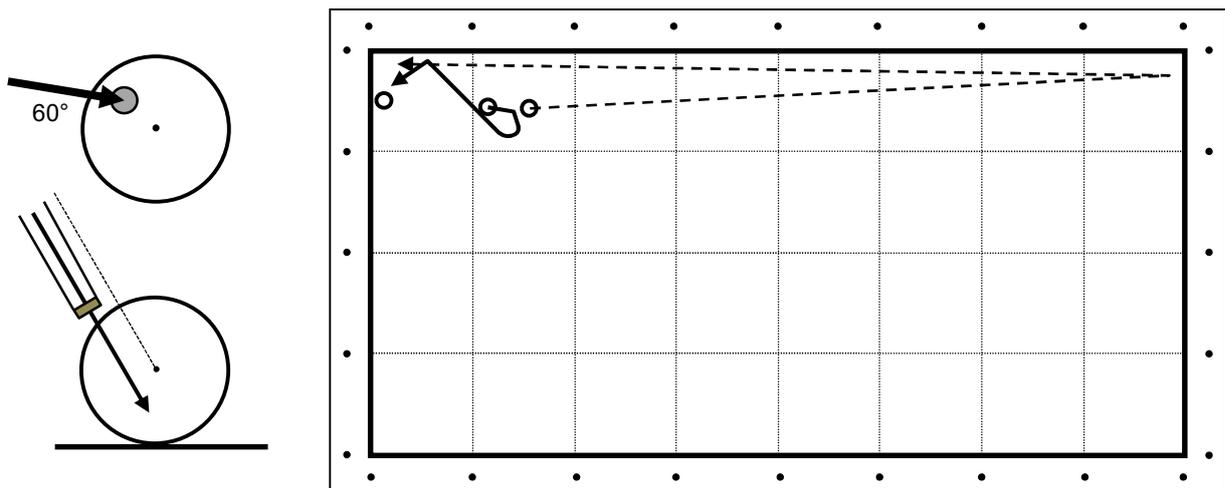
Coup type n°1 :



Commençons par le plus classique !

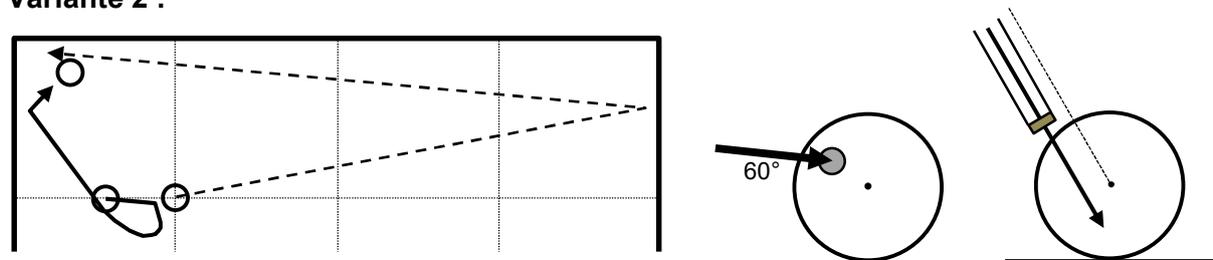
On va chercher la 2 sur son côté extérieur pour pouvoir la ramener dans le même coin que la bille 3. On vise la quantité de bille pour le retour de la 2, ici 2/3 de bille. On incline assez peu la queue à la fois pour ne pas commencer à tourner avant d'avoir touché la 2 et pour harmoniser les vitesses des 2 billes. L'effet dirige notre bille ; il est souvent proche du maximum. Il faut travailler ce coup pour être capable d'arriver en mesure du bon côté de la bille 3.

Variante 1 : le même dans la longueur



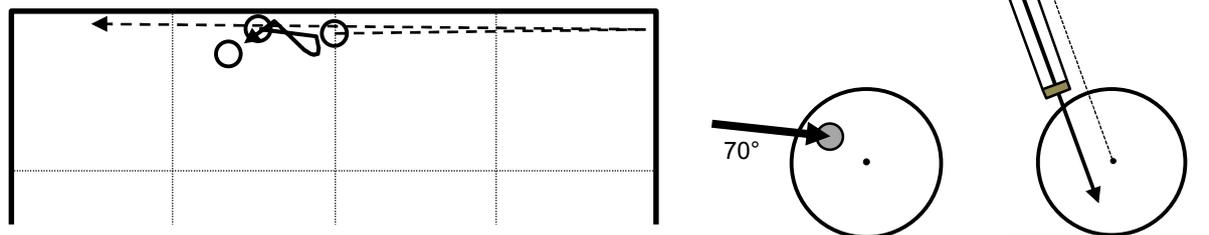
Le coup se joue de la même manière que dans la largeur. On incline simplement un peu moins la queue pour pouvoir animer suffisamment la bille 2.

Variante 2 :

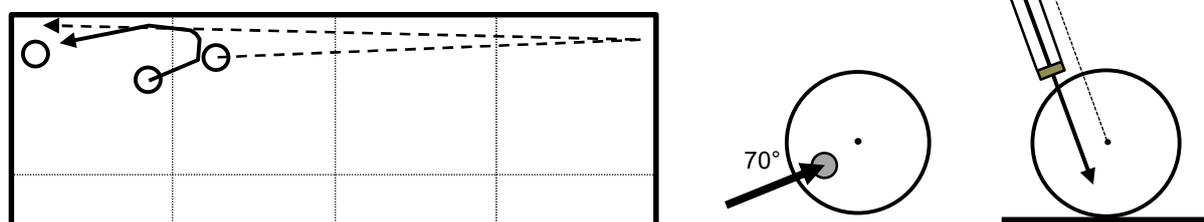


Comme la bille 3 n'est grosse qu'à condition de passer par la grande bande, on va choisir cette arrivée. On ne joue ce coup que si la bille 3 est grosse.

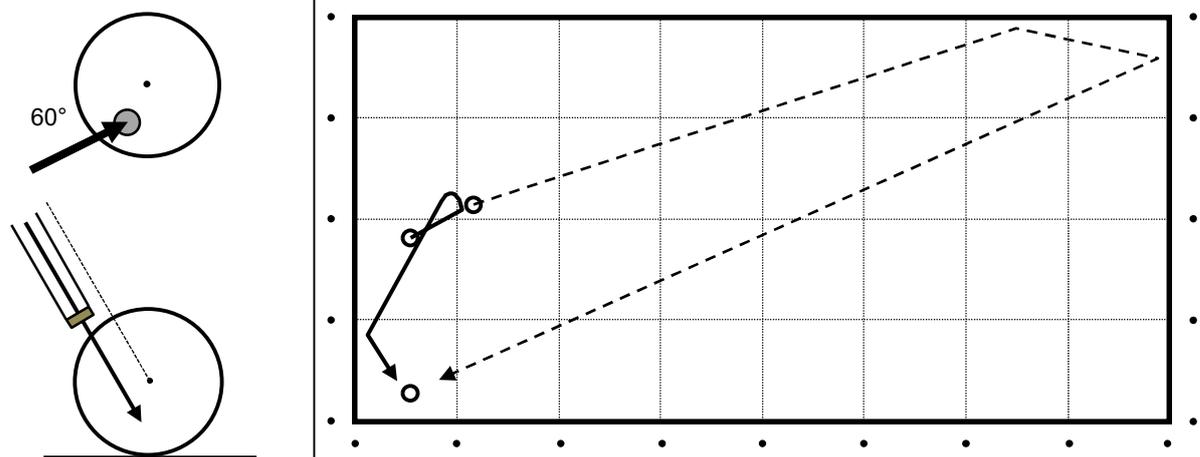
Encore une fois, l'inclinaison de la queue donne l'harmonie des vitesses et l'effet dirige la bille du joueur.

Coup n°2 :

Si on jouait un piqué dirigé à la quantité de bille, la bille 2 s'écarterait trop de la petite bande. On joue donc un piqué rentré qui nous permet de la conserver le long de la bande.

Coup n°3 :

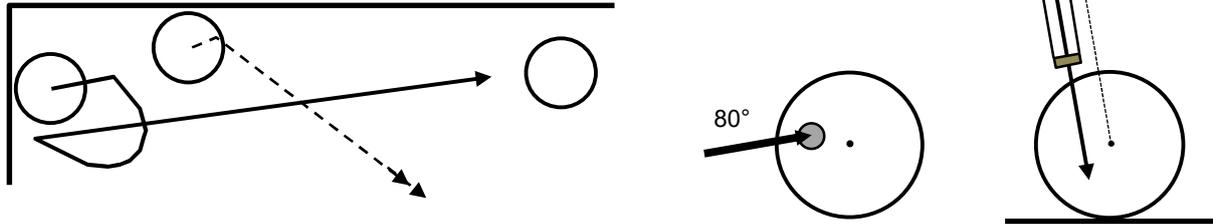
Pour revenir dans le coin, la bille 2 doit toucher la grande bande en premier. On exécute donc un piqué rentré par la droite de la 2. On pourrait même le qualifier de piqué ressorti. Attention, on a vite fait de faire le point direct car on a souvent tendance à mettre trop d'effet. C'est à ma connaissance le seul piqué rentré dans lequel on met très peu d'effet.

Coup n°4 :

On pourrait jouer un coupé mais l'arrivée sur la 3 ne serait pas grosse et le rapport des vitesses pas optimal.

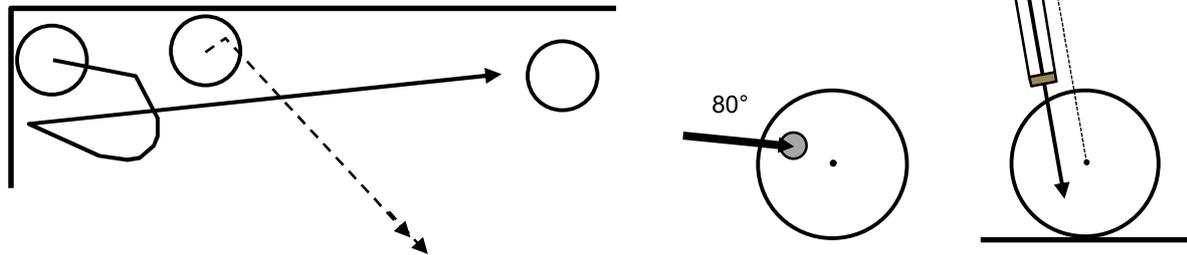
On peut alors jouer le piqué rentré : 3/4 plein à gauche avec effet à droite ; pas trop d'inclinaison pour bien animer la 2 sans revenir trop vite sur la 3.

Si la bille 3 est le long de la petite bande, on peut jouer le même coup en passant par la grande bande.

Coup n°5 :

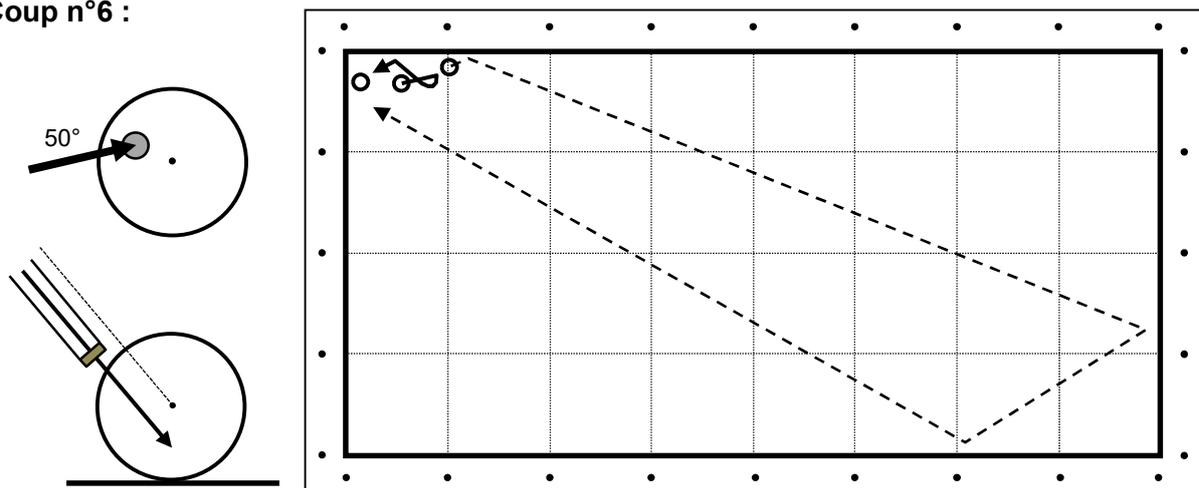
La bille 2 est collée à la bande ou presque.

On joue un piqué rentré sur 3/4 de bille à droite ; queue très verticale avec un peu d'effet à gauche.

Variante :

La difficulté consiste ici à se débarrasser de la bille 2 sans qu'elle ne bouscule la 3.

On joue le même piqué rentré que ci-dessus mais avec beaucoup moins de bille pour dégager la 2 : demi-bille à droite, très vertical avec pas mal d'effet à gauche pour compenser la vitesse d'éclatement vers la droite.

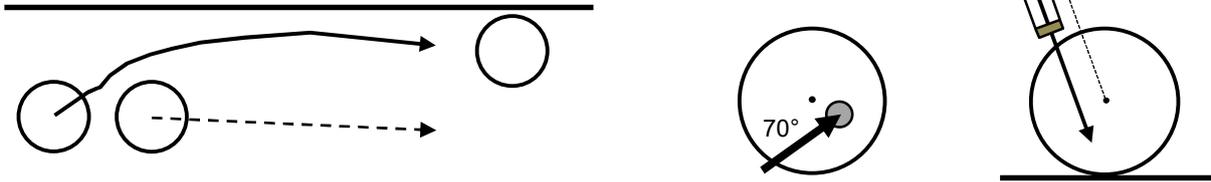
Coup n°6 :

L'axe 1-2 ne permet pas de rappeler la bille 2 par 3 bandes car il n'y a pas assez de biais par rapport à la grande bande. On retrouve ce biais grâce à un piqué rentré. On attaque un bon 3/4 de bille à droite avec effet à gauche. L'inclinaison de la queue est très faible pour pouvoir animer suffisamment la 2 : pour les grands, ne pas hésiter à plier les genoux.

4 - Les massés coulés

Coup type n°1 :

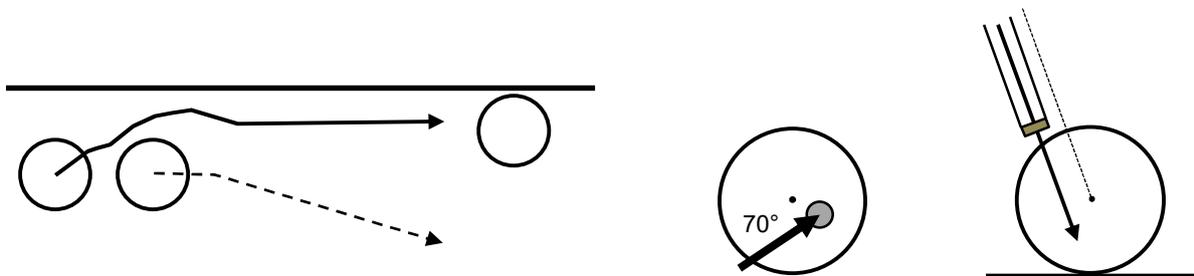
Le peu de place disponible entre la bille 2 et la bande impose le massé coulé. On en profite pour entraîner la bille 2.



On vise quart de bille avec beaucoup d'effet à droite, attaque un peu sur l'avant de la bille, coup de queue pénétrant pour ne pas tourner trop tôt.

Variante 1 :

Rejouer le même coup en rapprochant progressivement les billes 1 et 2 de la bande.

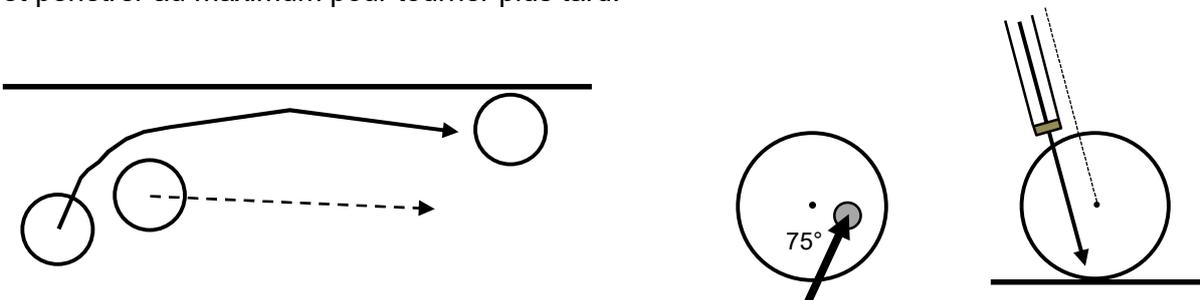


On a l'impression que cela ne va plus passer. Et pourtant... Il suffit de bien entraîner la bille 2 et c'est elle qui va repousser la bille du joueur vers la bande, permettant ainsi de réussir le carambolage. Si les billes sont trop près de la bande, cela devient impossible, mais avec une bonne demi-bille d'espace entre la bille 2 et la bande, cela passe toujours.

Variante 2 :

Par rapport à la position de base, la bille du joueur est un peu plus loin de la bande.

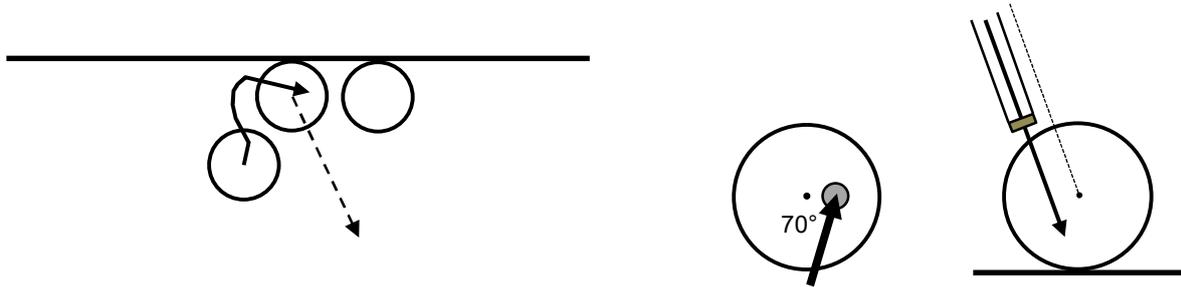
Le coup reste possible mais il faut prendre un peu plus vertical, viser la finesse de la bille 2 et pénétrer au maximum pour tourner plus tard.



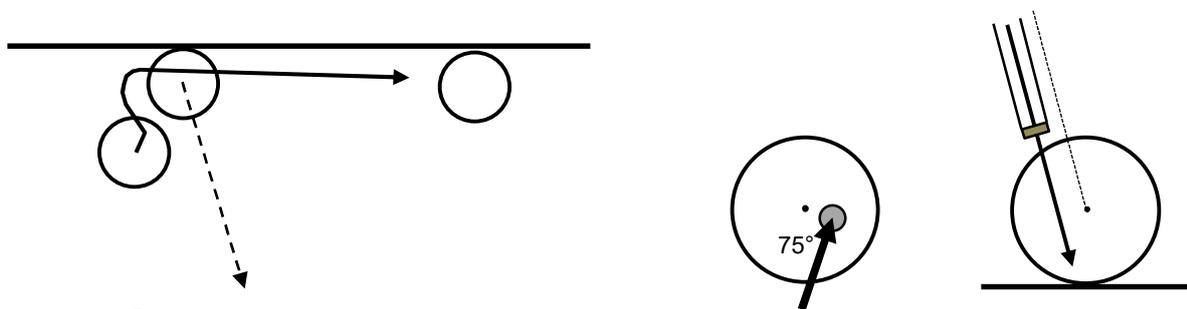
Ces coups sont relativement faciles lorsque la distance entre les billes 1 et 2 est faible (moins d'une bille). Si la bille 2 est plus éloignée, cela devient vite trop difficile, d'autant plus qu'il faut assurer la bande...

Coup type n°2 :

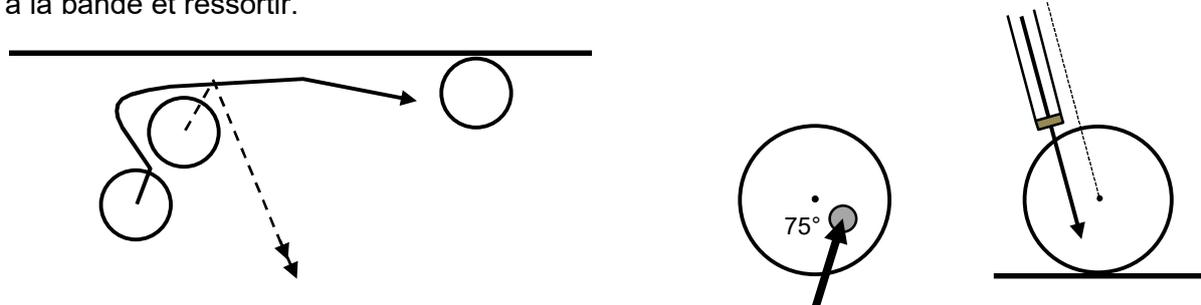
Ce coup épatera les novices qui ne croiront jamais que la bille 2 peut s'échapper. On vise demi-bille et on donne un coup bien pénétrant pour ne pas tourner trop tôt.



Variante 1 : la bille 3 est plus loin. Comme on est obligé de jouer un peu plus fort (plus de chemin à parcourir), on prend plus de bille et on incline un peu plus la queue afin de ne pas atteindre la bande avant d'avoir pris la direction finale. On jouera ici 2/3 de bille.

**Variante 2 :**

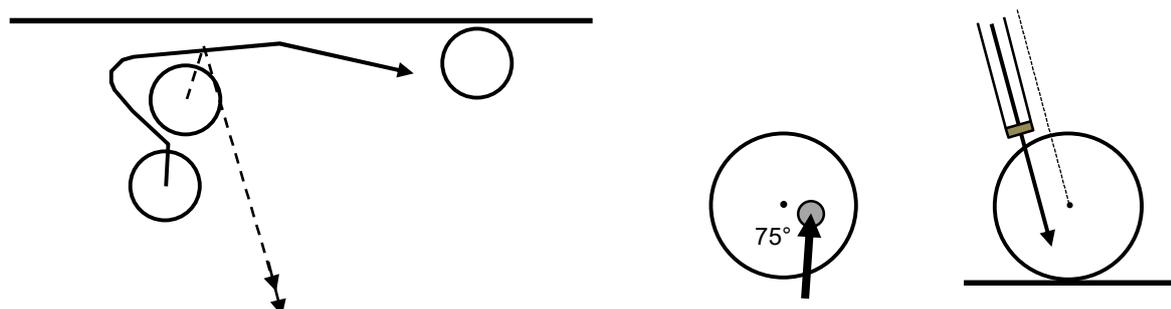
La bille 2 n'est plus collée à la bande. Il faut alors lui laisser un peu plus de temps pour aller à la bande et ressortir.

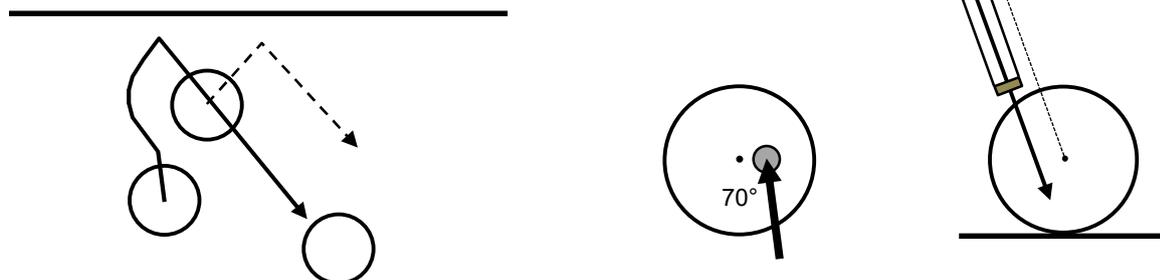


Par rapport à la variante 1, on joue un peu plus fort pour tourner un peu plus tard et laisser à la bille 2 le temps de ressortir. On attaque sur la ligne entre le massé coulé et le massé rétro.

Variante 3 :

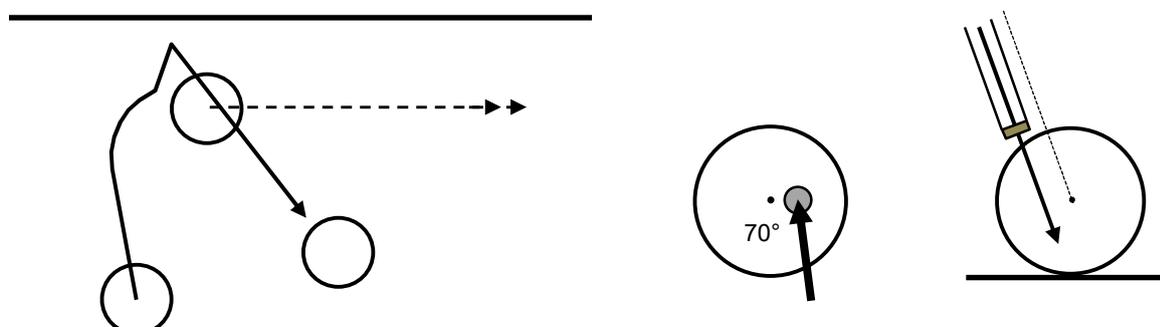
On augmente la difficulté ! On joue 3/4 de bille, plus fort que le précédent pour que notre bille tourne plus tard, permettant ainsi à la bille 2 de ressortir avant que notre bille passe. On attaque encore sur la ligne entre le massé coulé et le massé rétro.



Coup type n°3 :

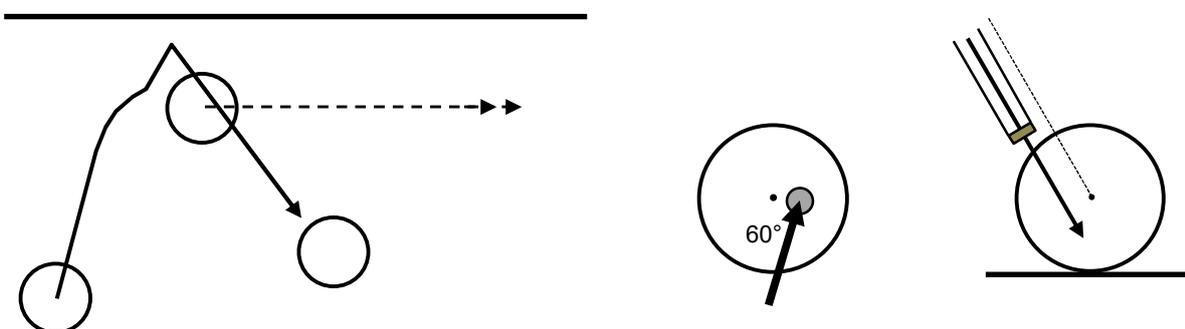
La bille 2 n'est pas collée à la bande. De plus elle est proche de la 1. La courbe doit avoir lieu après la 2 mais avant la bande. On vise quart de bille avec un procédé d'effet à droite.

Les virtuoses peuvent conserver la bille 2 le long de la bande en visant dans le vide pour contourner la bille 2, mais la courbe a lieu alors en partie avant la touche de la 2, ce qui rend le coup beaucoup plus délicat à exécuter.

Variante 1 :

Cette fois-ci, la bille du joueur est nettement plus éloignée de la 2. Si on cherchait à faire la courbe entre la 2 et la bande comme pour le coup précédent, il faudrait jouer beaucoup plus fort et prendre plus de bille. On va au contraire faire la courbe avant de toucher la 2.

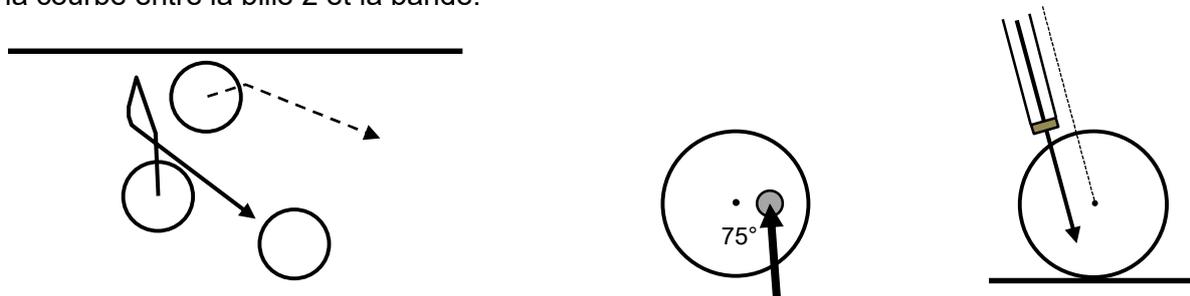
On vise à l'extérieur de la bille 2 mais la courbe ramène notre bille vers la 2 pour la toucher autour du demi-bille. L'effet fait le reste sur bande. La bille 2 reste le long de la bande.

Variante 2 :

Cette fois-ci, l'incidence de l'axe 1-2 est plus importante ; on sent bien qu'on a besoin de moins tourner. On va donc jouer le même coup que pour la variante 1, mais avec moins d'inclinaison.

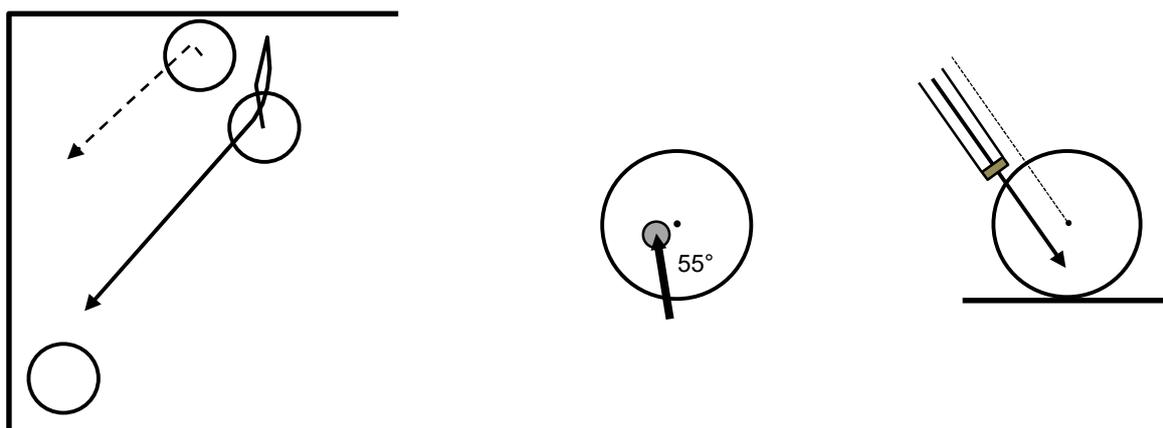
Coup type n°4 :

Cette gamme de coups ressemble à la précédente, mais cette fois la bille 2 est collée à la bande ou presque, en tout cas suffisamment proche de celle-ci pour qu'il soit difficile de faire la courbe entre la bille 2 et la bande.



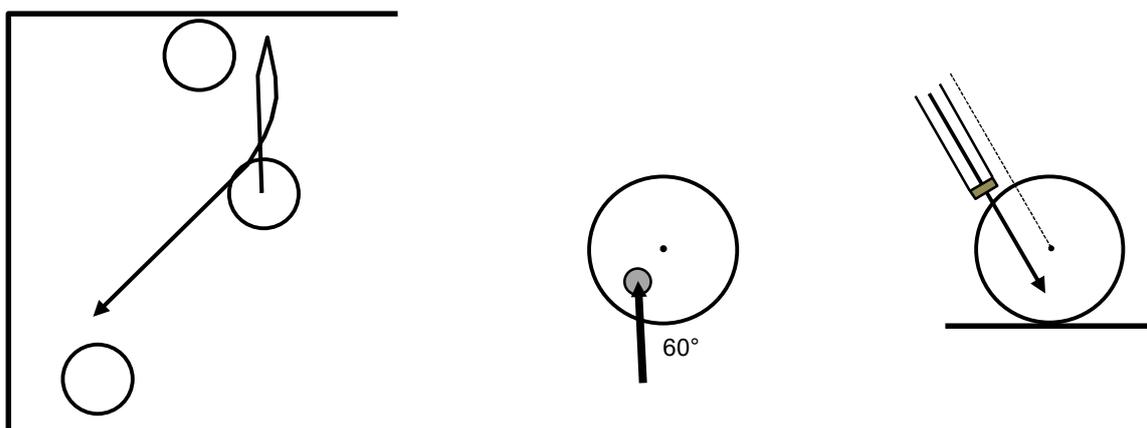
La bille 2 est quasiment collée à la bande et la 3 est assez loin de la 1. La courbe doit donc avoir lieu après la bande. On vise peu de bille et on joue le massé coulé avec beaucoup d'effet à droite. Comme on doit tourner beaucoup, on incline beaucoup la queue. On pénètre bien dans la bille pour être certain de ne pas commencer à tourner avant la 2.

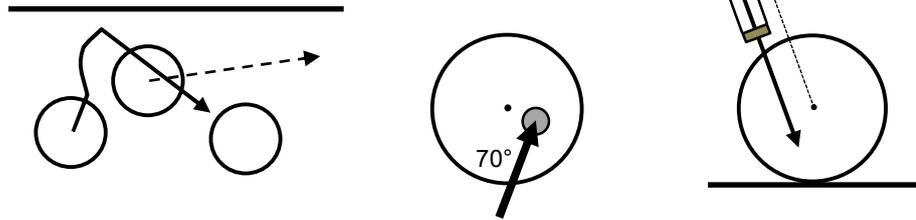
Variante 1 : ce coup est analogue au précédent, mais la bille 3 est plus éloignée. On jouera donc un peu plus fort, avec moins d'inclinaison.



Les virtuoses pourront prendre un peu plus de 2 pour l'emmener vers la 3, mais attention au contre ! Attention également à ne pas la placer trop près de la 3...

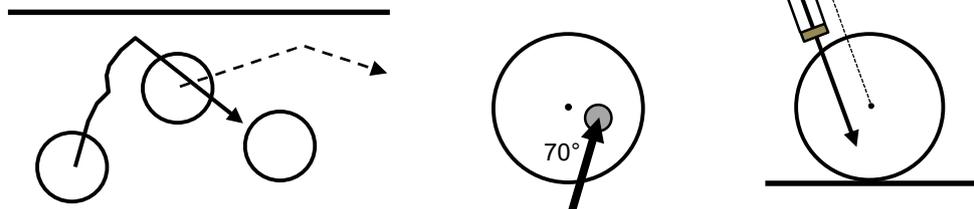
Variante 2 : les billes 1 et 2 étant plus écartées, il faut alors jouer un massé intermédiaire entre rétro et coulé pour ne pas tourner trop tôt. La correction de visée pour un pur massé coulé serait très importante et donc difficile à évaluer.



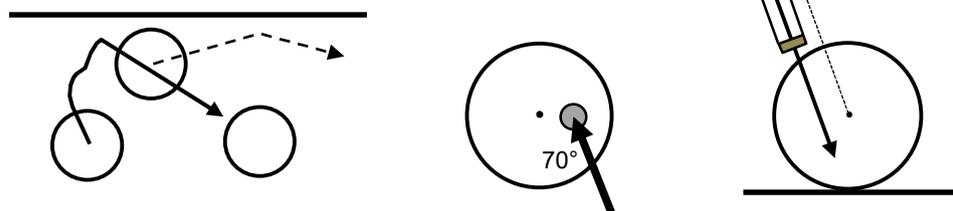
Coup type n°5 :

Cette position ressemble au coup type n°3 mais la bille 3 est plus près de la bande. Pour l'instant, pas de problème car la bille 2 passe dans le trou sans difficulté.

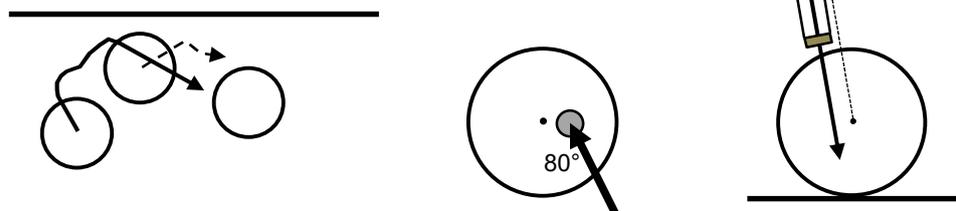
On vise 1/4 de bille (pas moins pour pousser suffisamment la 2) avec un procédé d'effet à droite. On pénètre bien dans la bille pour éviter qu'elle ne tourne trop tôt. Notre bille tourne après avoir touché la 2.

Variante 1 :

La bille du joueur est maintenant plus éloignée de la 2. Il faut jouer dans le vide et faire une partie de la courbe avant de toucher la bille 2.

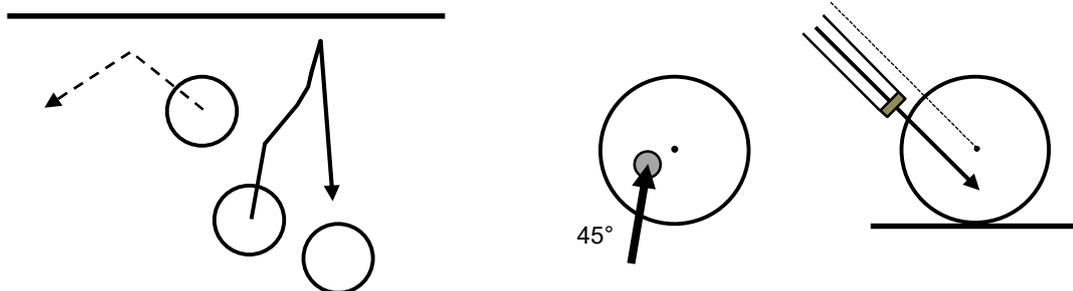
Variante 2 :

Ici, la bille 2 ne passe pas naturellement dans le trou. Il faut donc "tricher" et aller la chercher plus sur le côté, tout en la touchant plus que demi-bille pour bien la dégager. On joue loin dans le vide en pénétrant bien pour ne pas tourner trop tôt.

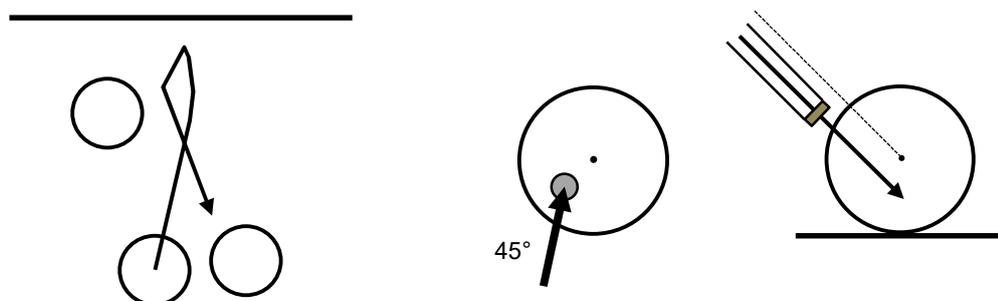
Variante 3 :

Ça se complique encore. Le trou est trop petit pour que la 2 puisse y passer.

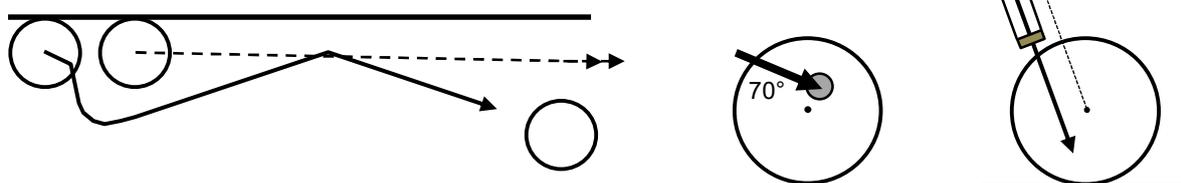
On peut encore s'en sortir : on vise très à l'extérieur de la 2, très vertical, avec un procédé d'effet et on attaque plus près du centre de notre bille pour lui communiquer plus de rotation. On va alors rattraper la bille 2 grâce à la rotation supplémentaire et la couler pour faire le point.

Coup type n°6 :

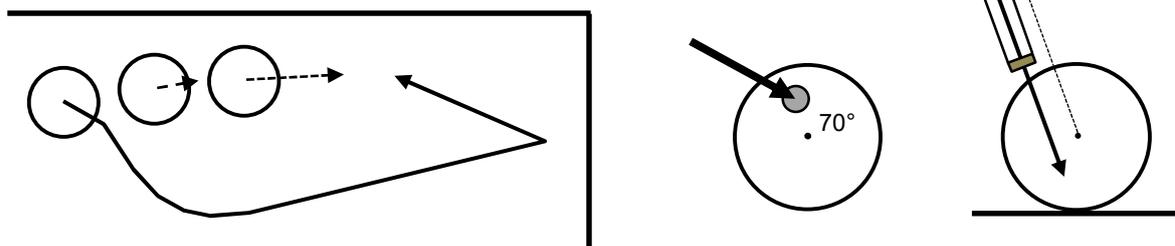
On est suffisamment proche de la bille 2 pour jouer un coup analogue au coup type n°3. On prend assez peu de bille et on donne bien le coup pour faire la courbe après la 2. Comme on a besoin de tourner assez peu, on incline peu la queue. Comme on a touché peu de bille, la 2 reste le long de la bande.

Variante :

Notre bille est maintenant plus éloignée de la 2. Si on voulait jouer le même coup que ci-dessus, il faudrait jouer assez fort, ce qui compliquerait le coup, surtout sur tapis neuf. Il reste la solution du petit massé par bande avant. **Massé rétro** pour ne pas tourner trop tôt. Peu d'inclinaison pour ne pas tourner trop.

Coup n°7 :

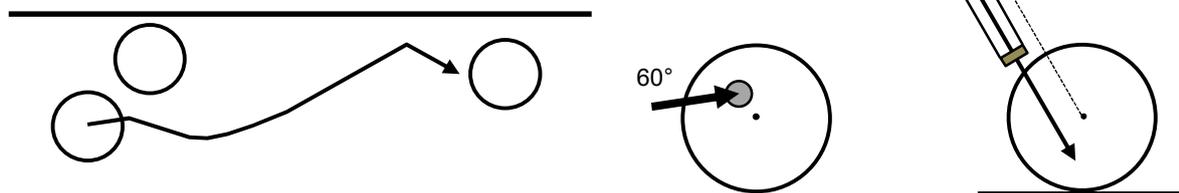
Comme la bille 2 est toute proche de la 1, pas de problème pour lui faire longer la bande. La seule difficulté est d'avancer vers la bande. C'est l'effet à gauche qui le permet. On joue assez fort car il y a pas mal de chemin à faire vers l'avant.

Coup n°8 :

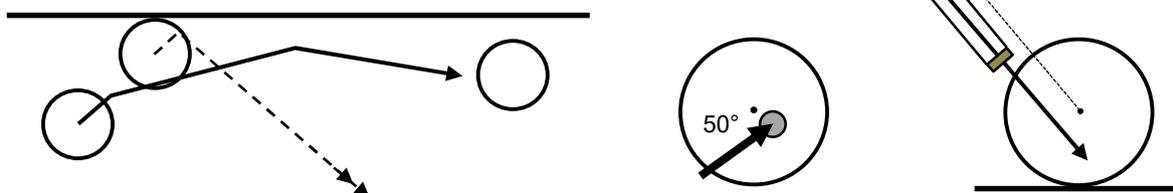
On peut imaginer d'innombrables figures de rencontre en massé. En voici une pour mémoire. Il faut juste savoir reconnaître les autres quand elles se présentent.

Coup type n°9 :

Il faut toucher fin et bien pénétrer pour que la courbe ait lieu bien après la bille 2. Sinon, gare au contre !

Variante 1 :

Notre bille est plus en arrière de la 2 qui est très proche de la bande. Attention au contre ! Il faut accentuer la pénétration et jouer un peu plus fort que le précédent pour retarder au maximum la courbe de notre bille.

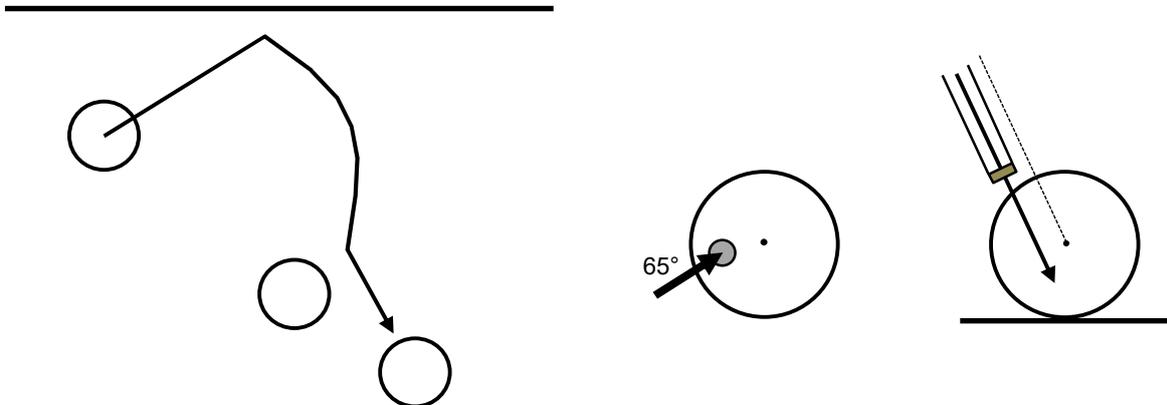
Variante 2 :

Passer par-devant la bille 2 sans avoir le contre devient excessivement difficile.

On préférera la solution du coup type n°2 en passant par derrière : Pleine bille pour ne pas aller tout de suite à la bande. On dirige avec l'effet ; pas trop vertical pour ne pas tourner trop tôt. La variante 2 n'en est donc pas une...

5 - Les massés rétros

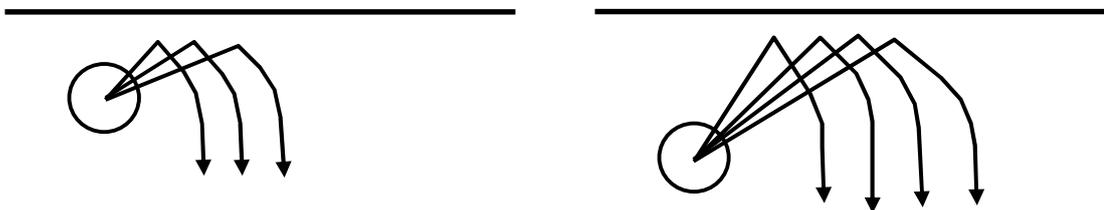
Coup type n°1 :



Massé rétro avec un demi-procédé d'effet du côté de la bande. On vise la bande à la hauteur de la bille 2 et on envoie bien le coup pour que la courbe se produise après la bande.

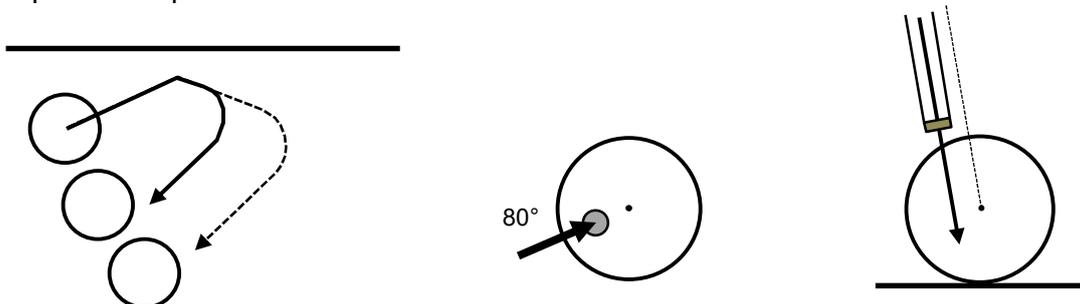
Ce coup assez délicat mérite une bonne dose d'entraînement. On peut s'entraîner d'abord avec une seule bille à différentes distances de la bande et avec différentes incidences

- l'inclinaison de la queue est réglée pour repartir perpendiculairement à la bande
- la force du coup est réglée pour que la courbe se produise immédiatement après la bande
- on met toujours un demi-procédé d'effet du côté de la bande

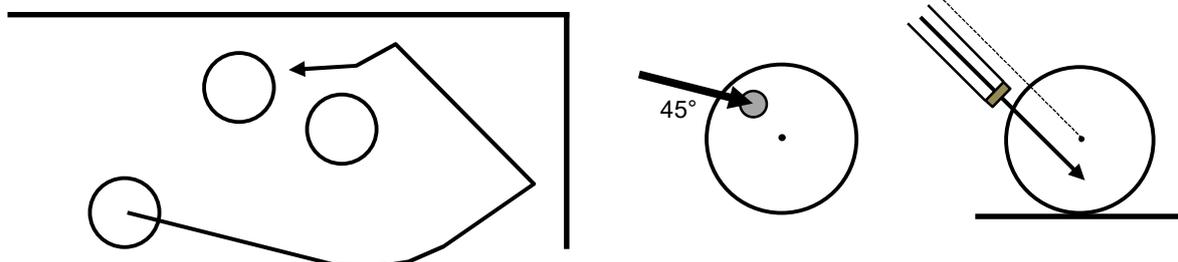


Coup n°2 :

Assez proche du précédent.



On vise cette fois dans la direction presque parallèle à l'arrivée souhaitée, sans effet et avec beaucoup d'inclinaison. On joue suffisamment fort pour que la courbe ne commence qu'après la bande. Plus l'arrivée est éloignée de la bande, et plus il faut jouer fort. A titre d'exemple, on obtiendrait la courbe en trait pointillé en jouant plus fort.

Coup n°3 :

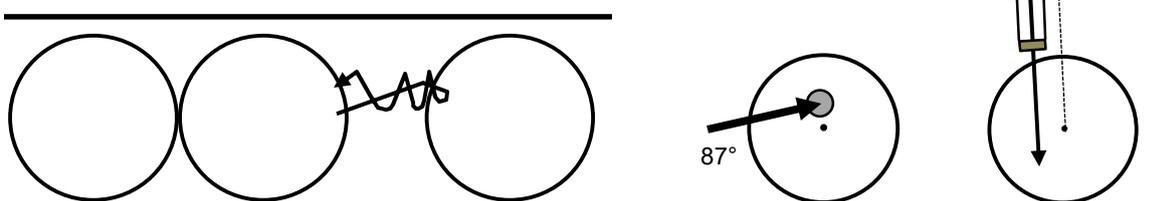
Massé par bande avant quand il n'y a pas d'autre solution simple.

On joue un massé rétro pour ne pas risquer de tourner trop tôt.

Remarque : on pourrait s'étonner du peu de massés rétros utilisés pour le jeu à la bande. La raison en est que le massé sert le plus souvent à contourner la bille 2. La plupart des coups que nous avons classés dans les piqués simples pourraient aussi être classés dans la catégorie des massés rétro.

Allez, par gourmandise, un petit dernier !

Le plus petit des 3 bandes (jusqu'à ce qu'on en trouve un plus petit...).

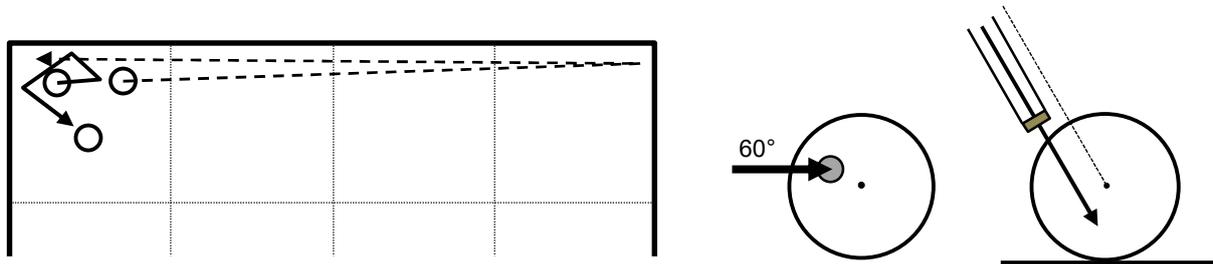


Pleine bille par bande avant, effet maximum à gauche, queue très verticale et attaque sur le côté de la bille, surtout pas en arrière. La bille semble folle, attirée par la bande. On peut faire 4 ou 5 bandes, plus si on a bien donné le coup.

Si par hasard vous avez ce coup à jouer en partie au 3 bandes, pensez à avertir l'arbitre de vos intentions, car s'il n'est pas très attentif, il pourrait manquer quelques bandes...

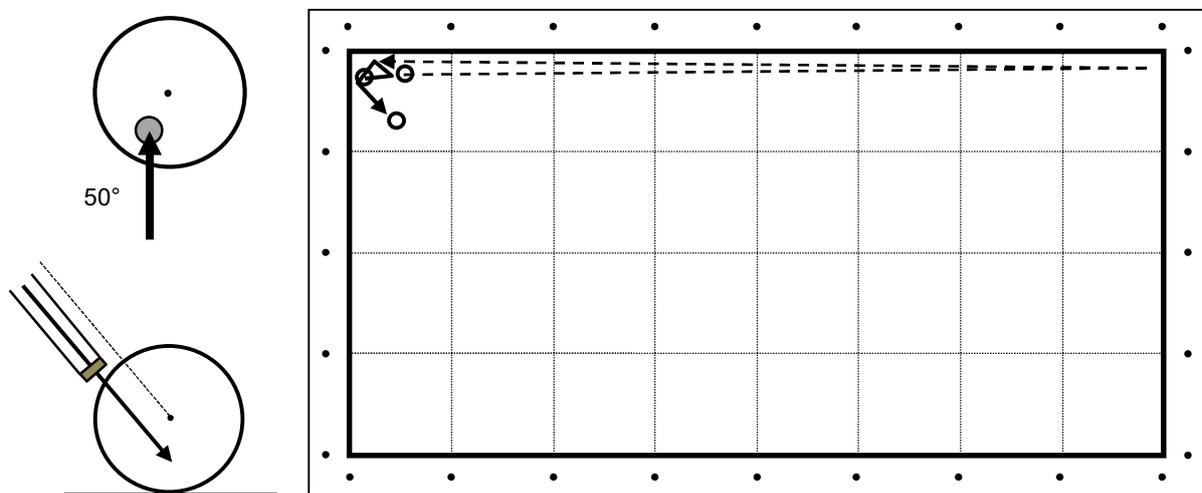
Comment, une remarque ? Ce n'est pas un massé mais un piqué !
Bien vu, mais il fallait bien que je finisse ma page !

Comme il n'est pas très élégant de terminer un chapitre par une page impaire, ce qui ferait une page blanche avant le chapitre suivant, voici quelques coups en bonus :

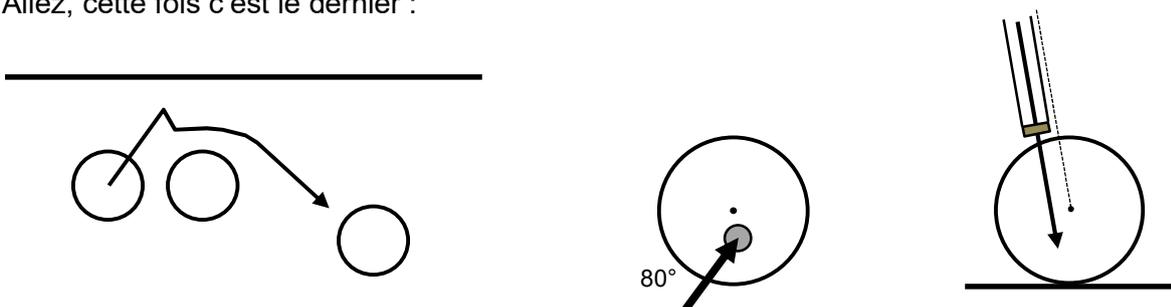


Le piqué pleine bille dirigé à l'effet permet de rappeler la bille 2 dans le coin.

Le même coup est évidemment possible dans la longueur du billard, en inclinant un peu moins la queue pour retrouver l'harmonie des vitesses.



Allez, cette fois c'est le dernier :



La bande avant en face serait hasardeuse. Il reste cette solution en massé par bande avant.

Il faut bien envoyer le coup et attaquer assez près du centre pour avoir pas mal de rotation. On touche la 2 pleine bille et c'est l'effet qui dirige notre bille après le choc.

En changeant cet effet, on peut aller à peu près n'importe où après le choc sur la 2. A vous de trouver toutes les variantes. Faites vos essais de préférence la veille du remplacement des tapis...

VIII - COUPS A CONNAITRE TRUCS ET ASTUCES

On trouvera dans ce chapitre une collection de plus de 120 coups peu connus de la majorité des joueurs, accompagnée de quelques recettes de cuisine utiles à connaître. Ces coups permettent de se sortir de bon nombre de situations délicates. Ils servent surtout pour le jeu de la bande, mais pas que...

Avoir ces coups dans sa panoplie est un **gros plus**.

On trouvera ici :

- des rétros dans la bande
- des rétros avec courbe avant la bande
- des rétros sans courbe, certains dirigés par l'effet
- des rétros sur bille collée à la bande
- des coulés forcés
- des coulés amortis
- des bandes avant
- des accordéons
- des coups par 2 bandes
- des changements d'aile
- des renversés
- des rencontres
- etc...

Les trajectoires obtenues ne sont pas toujours intuitives. Il faudra donc s'entraîner sur tous ces coups et en rechercher les limites avant de les essayer en match.

Le nombre de variantes de ces coups est quasiment sans limite. La bonne compréhension des mécanismes mis en jeu dans ces coups types vous permettra d'acquérir les sensations permettant ensuite d'imaginer des coups légèrement différents ; quelquefois même très différents.

La bande est un jeu où l'invention est permanente car les positions sont toujours différentes. C'est ce qui fait son charme...

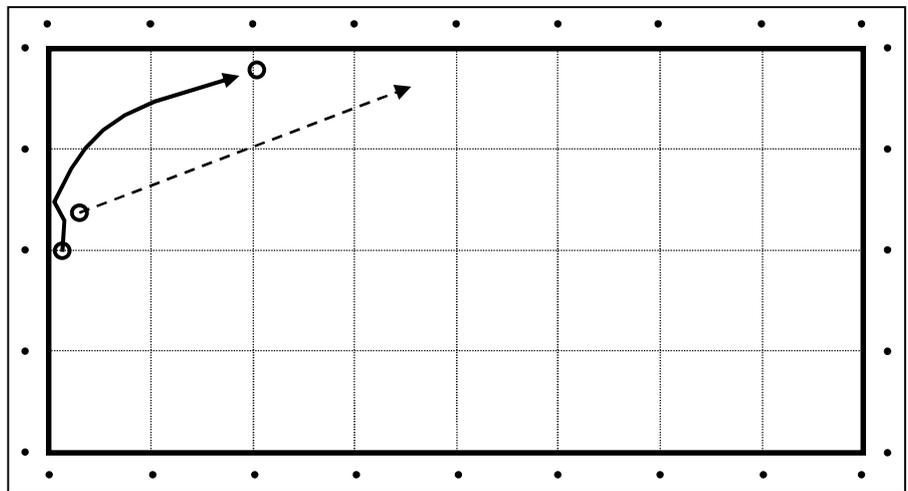
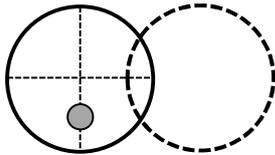
1 – Rétros dans la bande

Après le choc sur la bille 2, la bille n°1 qui possède du mécanisme de rétro décrit une courbe plus ou moins prononcée qui dépend de plusieurs paramètres : la quantité de bille touchée, la force du coup, le degré d'usure du tapis et billes, la propreté des billes, etc.

Lorsque la bille 1 possède du mécanisme de rétro à l'instant où elle touche une bande, elle décrit après cette bande une courbe qui dépend des mêmes paramètres. Si de plus elle a touché la bille 2 juste avant de toucher la bande, cette courbe est d'autant plus prononcée que la bille 1 a perdu de la vitesse au contact de la 2. Le mécanisme de rétro est alors plus important comparativement à la vitesse de bille qui "recule" donc plus que ce que la quantité de bille touchée laissait espérer.

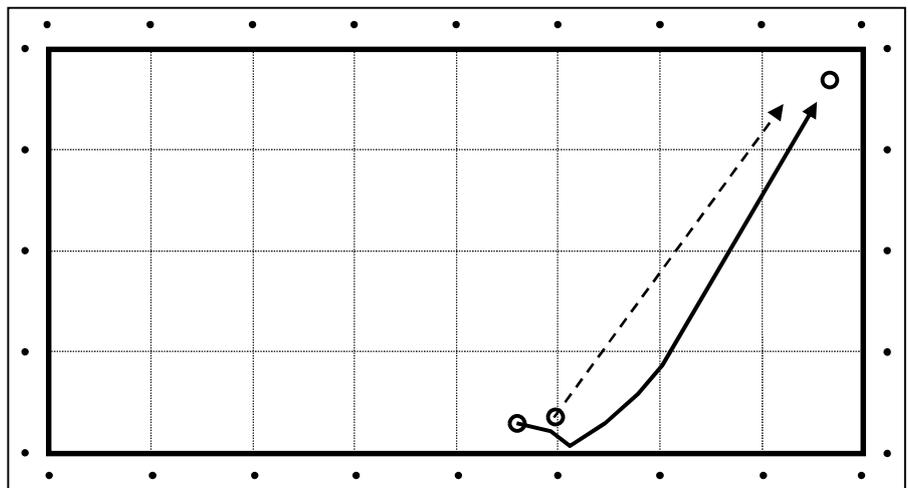
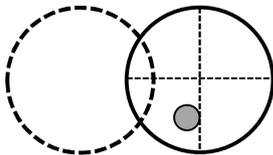
On peut utiliser ces courbes souvent spectaculaires pour se sortir de situations délicates. Voici quelques exemples. Pour chaque coup, déplacez légèrement les billes pour en rechercher les limites ; vous constaterez qu'elles sont beaucoup plus éloignées qu'on ne pense tant qu'on n'a pas essayé.

Coup n°1 :



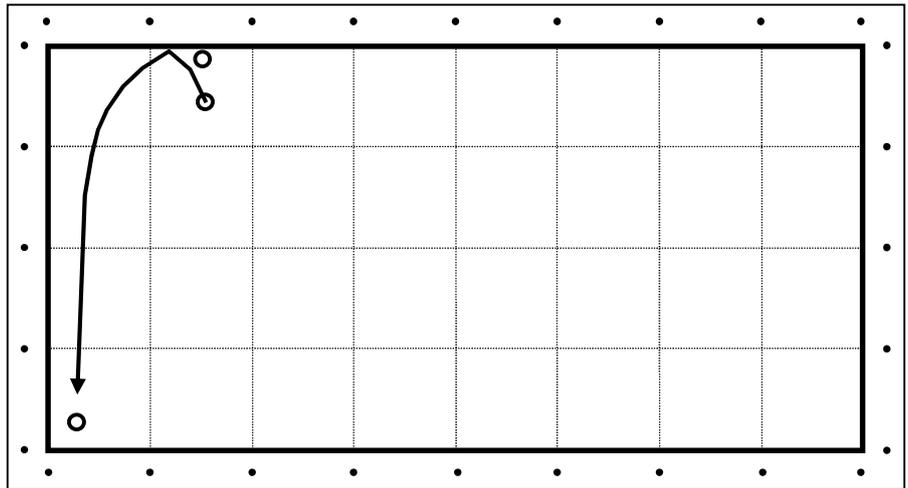
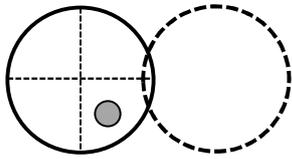
Rétro peu de bille sans effet. On peut jouer ce coup en mesure si la 2 est suffisamment proche de la bande. Les billes 1 et 2 se suivent alors pour un regroupement approximatif. Attention, on a souvent tendance à prendre trop de bille car on a peur de ne pas tourner suffisamment !

Coup n°2 :



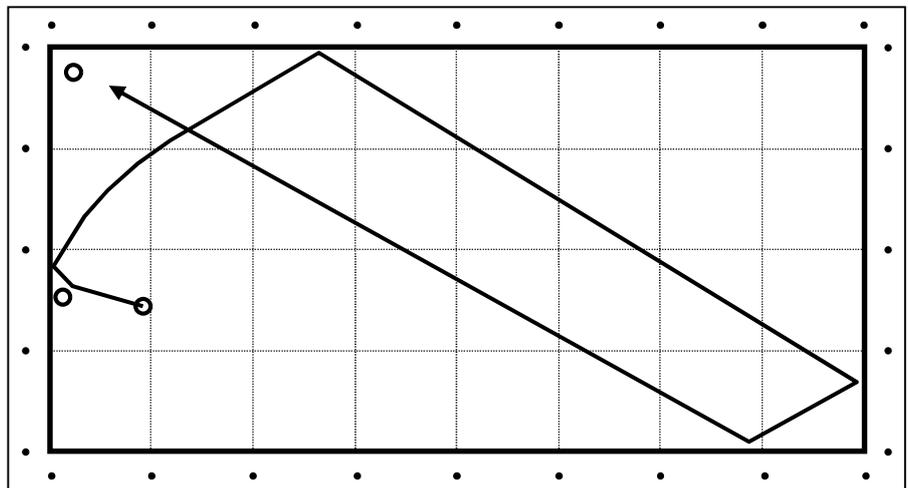
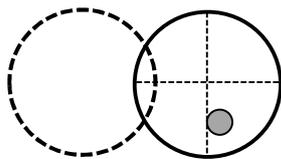
Variante du coup précédent. La quantité de bille dirige la 2 vers le coin et l'effet (si nécessaire) permet de retrouver la bonne direction de la 1 après la bande.

Coup n°3 :



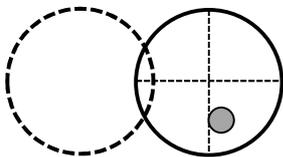
Réto le plus fin possible avec effet contraire. Bien pénétrer pour avoir le maximum de mécanisme de réto. Efforcez-vous de rechercher les limites de ce coup qui sont bien plus éloignées qu'on pourrait le croire.

Coup n°4 :

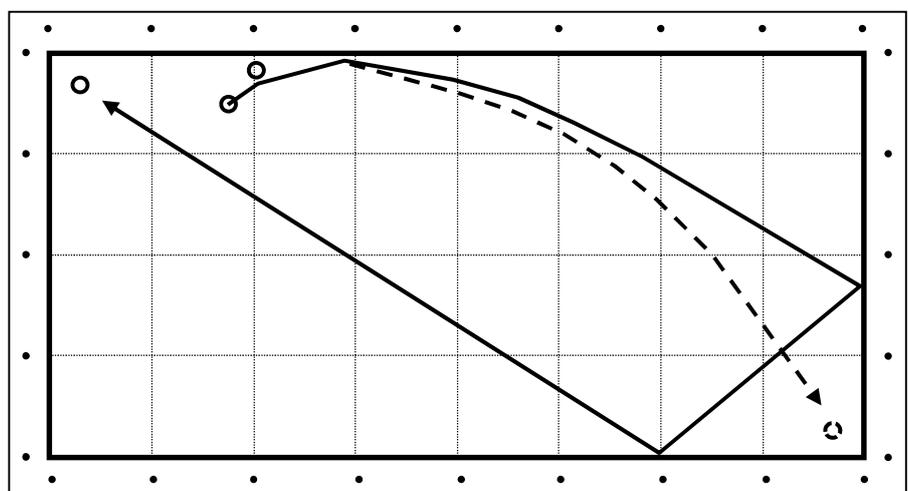
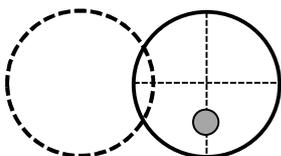


Réto finesse. Un peu de bon effet pour favoriser la fin du parcours de la bille 1.

Coup n°5 :



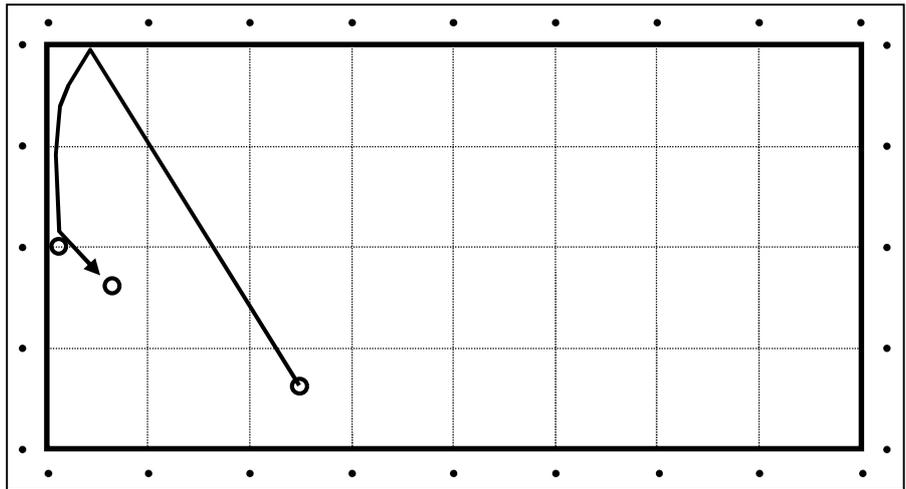
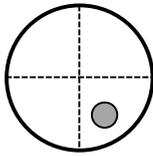
Variante :



Réto finesse. Un peu de bon effet pour favoriser le parcours de la bille 1.

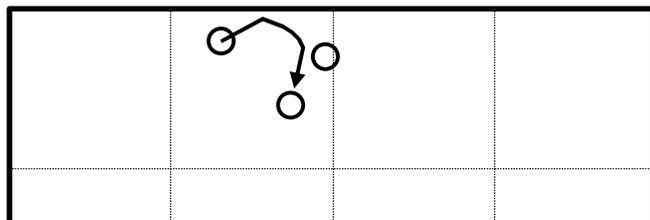
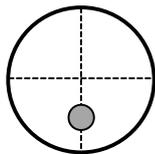
Variante en trait pointillé : même coup sans effet.

Coup n°6 :



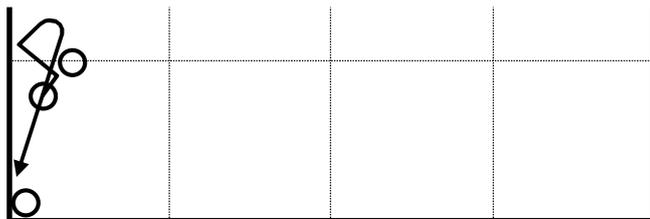
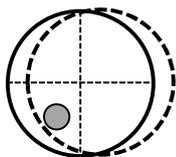
Rétro par bande avant avec courbe. Joué en coup naturel, ce point nécessiterait une arrivée de précision en finesse sur la 2. En jouant un rétro dans la grande bande avec effet contraire (ici à droite), la courbe nous redonne une arrivée en coup naturel sur la bille 2, par une ou 2 bandes avant, permettant ainsi une plus grande marge d'erreur sur la touche de bille 2. Ce coup m'a été montré par Alain Remond.

Coup n°7 :



Petit rétro dans la bande pour retrouver une touche avec assez peu de bille 2. Bien allonger le rétro pour "porter" la bille avec son rétro jusqu'à la bande.

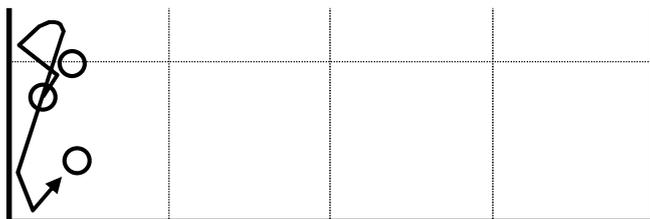
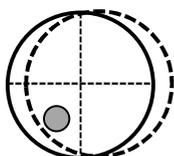
Coup n°8 :



Un point de fantaisie qui peut servir (ne serait-ce que pour s'amuser un peu).

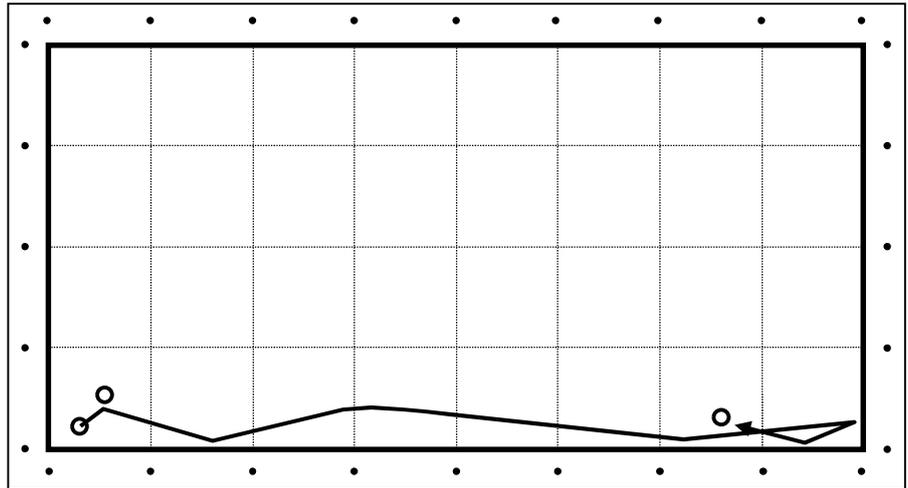
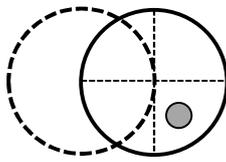
On prend très plein, rétro en levant le talon avec un procédé de bon effet (ici à gauche) et on envoie bien le coup. La bille peut sauter un peu, ce qui ne gêne pas. Ce coup permet d'assurer la bande qui ne serait pas bien évidente sinon. Comme on joue fort, la bille 2 revient dans le tiers au cassé.

Coup n°8 bis :



Le même coup pour les joueurs de 3 bandes.

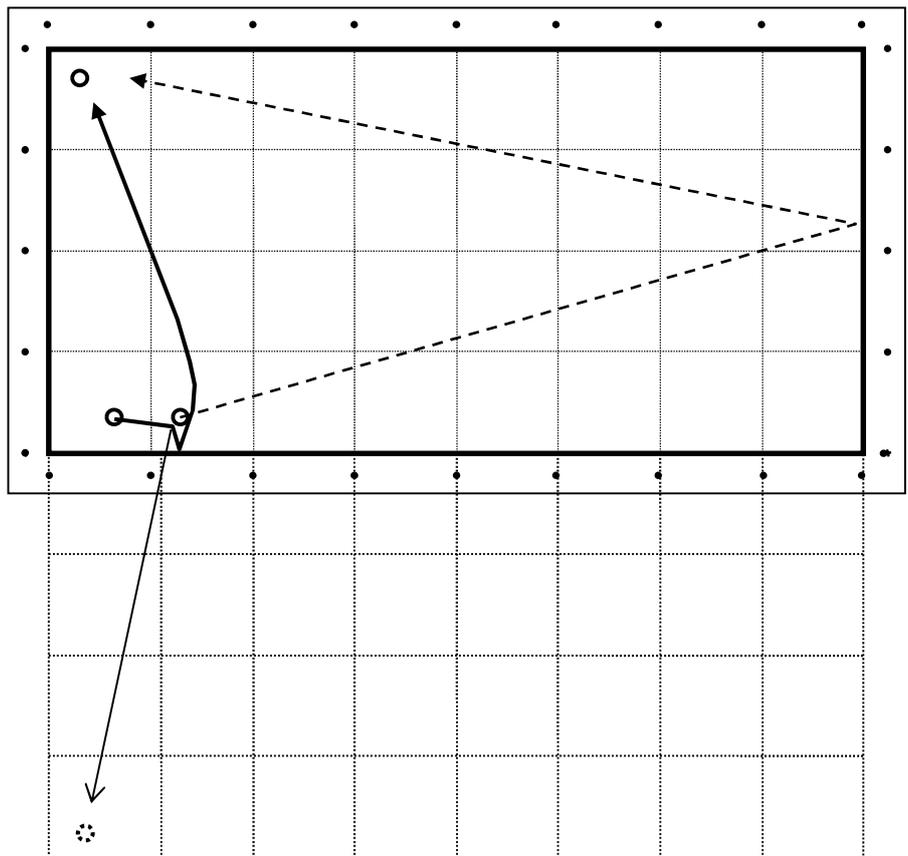
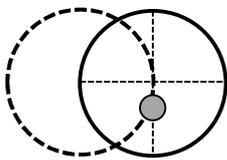
Coup n°9 :



Encore un coup de fantaisie sans grande difficulté qui offre deux chances au lieu d'une : rétro sur demi-bille en levant le talon de la queue, avec bon effet. La bille du joueur redouble la bande. Si elle passe dans le couloir, elle revient grâce à l'effet. Le coup se joue avec à peu près la même puissance que le précédent.

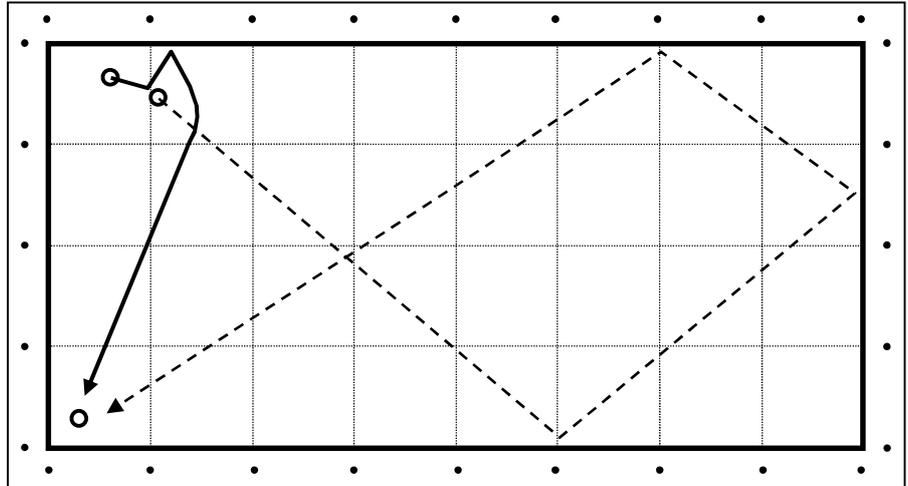
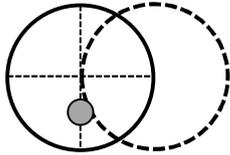
Pour finir sur les rétros avec courbe après la bande, voici quelques exemples de positions où la proximité de la 2 à la bande influe notablement sur la courbe obtenue.

Coup n°10 :



La construction ci-dessus montre qu'on a besoin d'un angle de rejet très légèrement supérieur à 90° , angle qu'on obtiendrait normalement avec un rétro bille basse et une touche demi-bille. On s'aperçoit en le jouant ainsi que notre bille recule trop. Ceci est dû au fait que notre bille touche la bande en ayant perdu une partie significative de sa vitesse, mais pas son mécanisme de rétro qui devient alors trop important. Il suffit dans ce cas de jouer le rétro un petit peu moins bas, sans changer la quantité de bille qui est imposée par le retour de la bille 2.

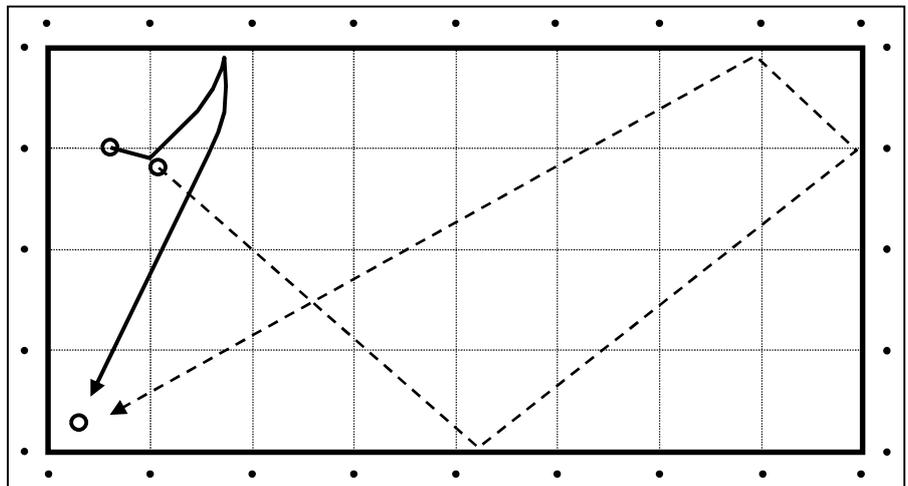
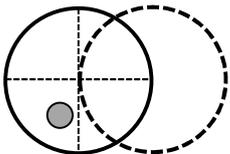
Coup n°11 :



Sur cette position, on se rappellera que le rapport des vitesses des 2 billes est optimal lorsque l'axe qui passe par le centre des billes 1 et 2 est à peu près parallèle à la diagonale du billard.

On a besoin d'un angle de rejet nettement supérieur à 90° qui imposerait de toucher un gros demi-bille avec attaque basse. En fait, comme notre bille ne prend son rétro qu'après la bande, la touche demi-bille est ici suffisante. Si le joueur n'est pas confiant dans son mécanisme sur ce coup, il pourra mettre quelques millimètres d'effet à gauche.

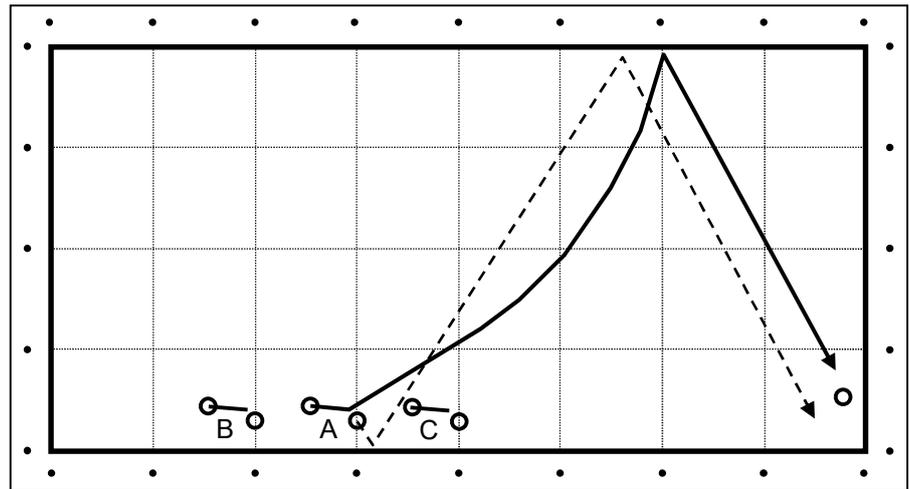
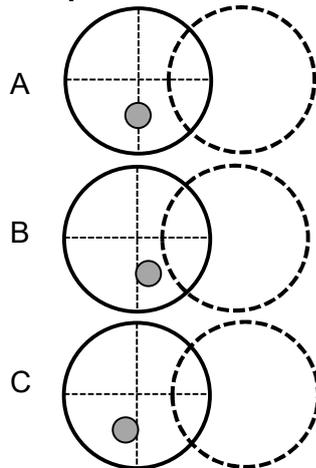
Coup n°12 :



Cette position ressemble beaucoup à la précédente ; l'axe formé par les billes 1 et 2 est parallèle à la diagonale du billard et l'angle de rejet nécessaire est identique. La seule différence est que la bille 2 est nettement plus loin de la grande bande. La courbe du retro commence avant la bande et se termine après celle-ci. Elle est donc comparativement moins importante que dans le coup précédent. Comme on souhaite conserver la touche demi-bille qui offre le bon rapport des vitesses des deux billes, on récupérera la bonne direction finale en mettant un bon demi-procédé d'effet à gauche.

2 – Rétros avec courbe avant la bande

Coup n°1 :



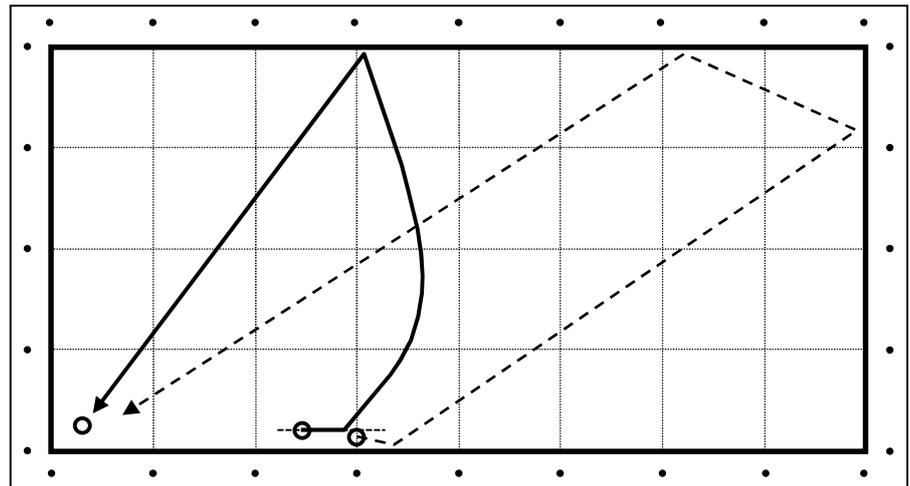
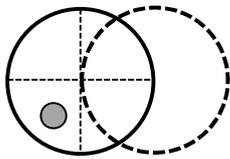
Coup A : rétro bille basse, bon quart de bille, sans effet.

Coup B : idem avec un peu plus de bille et un demi-procédé d'effet à droite

Coup C : idem A avec un peu moins de bille et un demi-procédé d'effet à gauche.

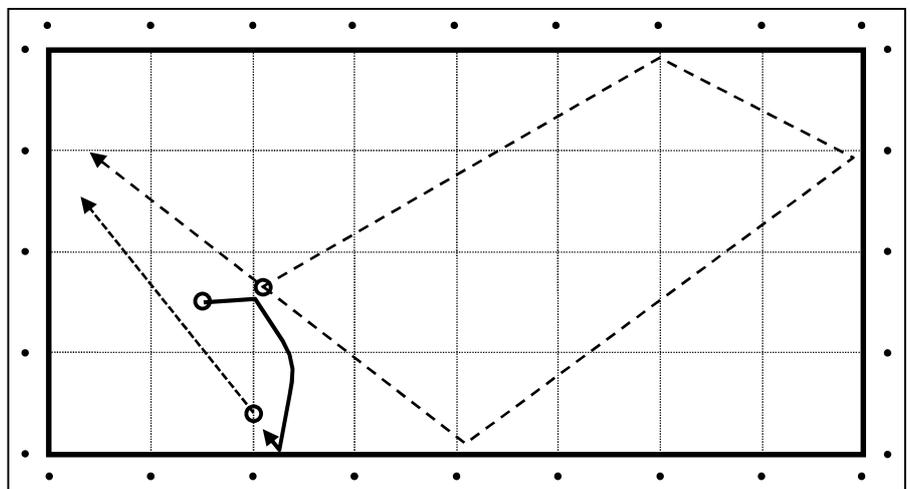
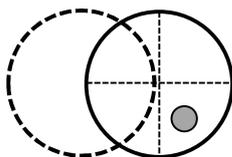
Ces coups se jouent de préférence lorsque la bille 3 est grosse. Contre possible, mais que jouer d'autre ?

Coup n°2 :



Rétro bille basse, demi-bille, un bon procédé d'effet à gauche. Ce coup m'a été montré par Stéphane Nole.

Coup n°3 :

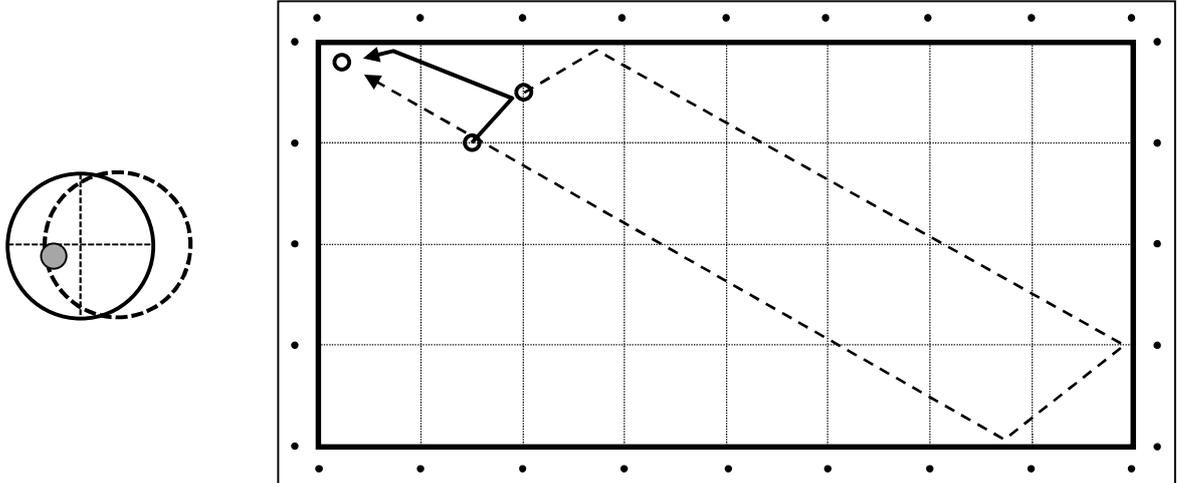


Avec un rétro sur demi-bille suffisamment appuyé, la bille du joueur contourne la 3 et revient vers elle après une belle courbe. Si on carambole la 3 pleine bille, on l'envoie là où va la 2.

3 – Rétros sans courbe

Sur certaines positions, on a besoin de reculer mais la courbe du rétro empêcherait de réaliser le carambolage, ou bien la quantité de bille nécessaire serait insuffisante pour le retour de la bille 2. Le remède est simple dans le principe, mais délicat dans la réalisation : il faut jouer plus plein et moins bas.

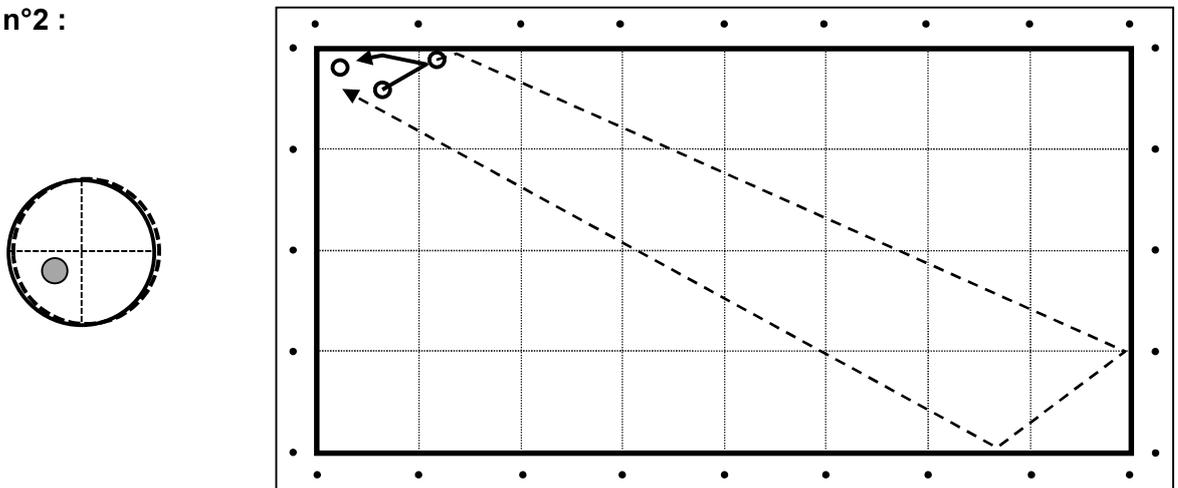
Coup n°1 : compensation simple plus plein moins bas



Sur cette position, la courbe du rétro bille basse ne nous gêne pas pour réaliser le carambolage mais la quantité de bille nécessaire (un gros demi-bille) ne permet pas de rappeler la bille 2 dans le coin.

On fait donc une compensation simple plus plein moins bas en jouant 3/4 de bille avec seulement un demi-procédé de bas, et un procédé d'effet à gauche pour grossir la 3. Pas de difficulté, c'est le B-A BA du joueur de billard.

Coup n°2 :

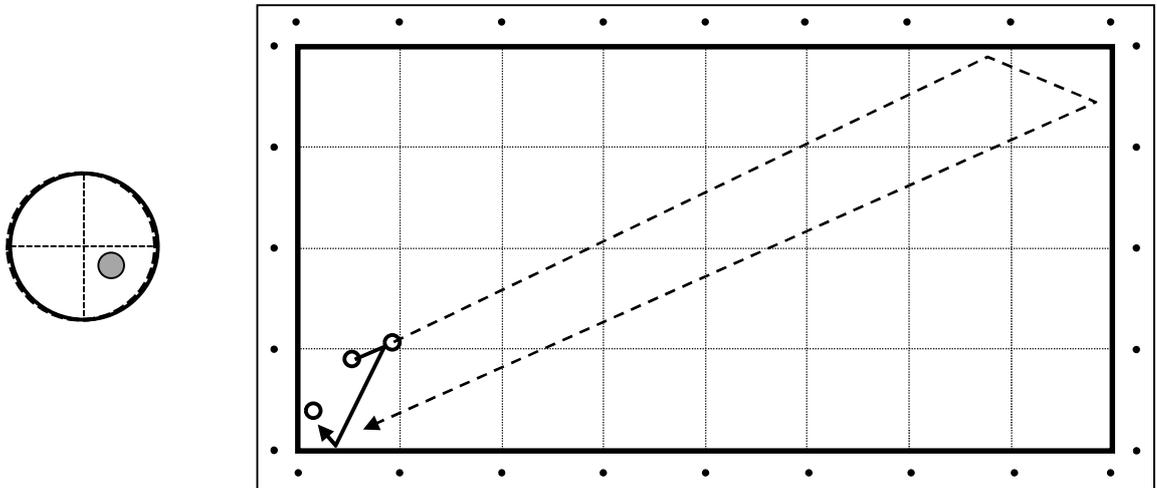


Ici la bille 2 est collée à la grande bande. Si on joue un rétro bille basse sans compensation, l'angle de recul nécessaire requiert une touche de bille de l'ordre du 3/4. Si on le joue ainsi, notre bille va toucher la bande avant d'avoir commencé à reculer, puis sans écarter un peu. Elle va ensuite faire une belle courbe mais trop tard, et va manquer la bille 3. On pourrait essayer de compenser en prenant 3/4 plein mais la courbe aurait toujours lieu trop tard, surtout si les billes sont bien propres ou si le billard est neuf.

En adaptant la compensation plus plein moins bas, on va prendre **pleine bille**, lever le talon de la queue de 30 cm environ et jouer un rétro avec attaque pas trop basse, en dirigeant notre bille avec l'effet du côté de la 3. C'est comme un piqué pleine bille dirigé à l'effet, mais avec beaucoup moins d'inclinaison. Plus on met d'effet, plus on ouvre l'angle du rétro.

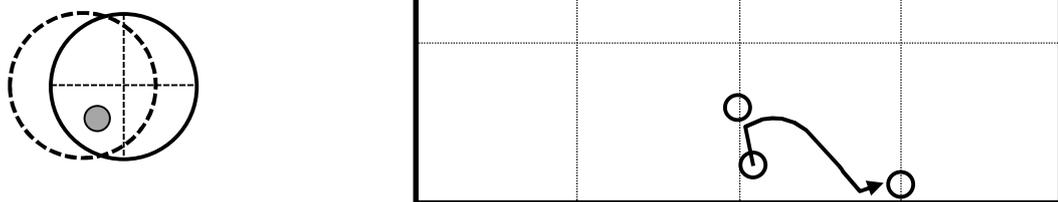
Coup n°3 : autre rétro talon levé dirigé par l'effet

Ce coup est présenté ici pour mémoire car il a déjà été décrit au chapitre retour vers le coin (autres coups).



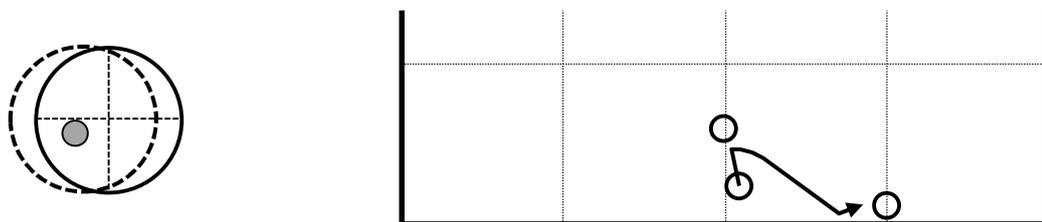
Pleine bille, rétro demi-bas en levant nettement le talon de la queue, avec effet à droite. C'est cet effet qui va diriger notre bille vers la grande bande grâce à l'inclinaison de la queue.

Coup n°4 : effacer la courbe du rétro



Sur cette position, le rétro bille basse (touche un bon 2/3 de bille) est très délicat car la courbe du rétro réduit considérablement la zone où notre bille peut toucher la bande et faire le point.

Nous allons effacer cette courbe en jouant plus plein et moins bas : touche 3/4 plein avec seulement un demi-procédé de bas, ce qui nous permettra également de mettre l'effet maximum.



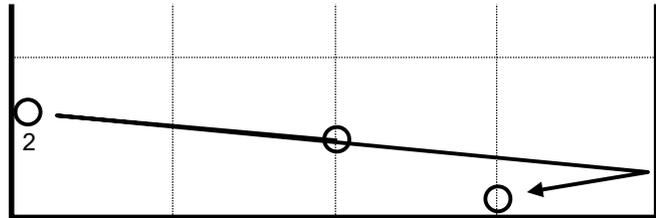
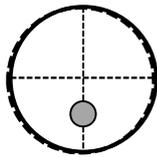
Attention à bien donner le coup de queue pénétrant du rétro ; sinon, gare au direct !

4 – Rétros sur une bille collée à la bande

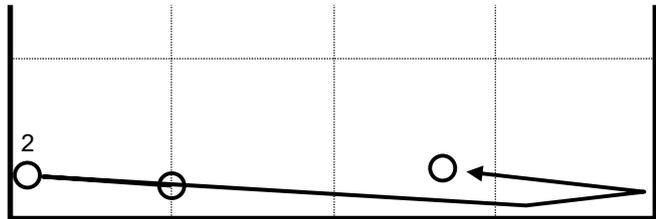
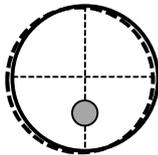
Rétros dans le plein de la bille 2

Lorsqu'on fait un rétro en touchant pleine bille une bille collée à la bande, si l'angle d'incidence du coup de queue est inférieur à 30° , notre bille revient dans la direction d'où elle est venue. Cette incidence correspond à environ 2 mouches de biais dans la largeur. Cela peut servir !

Coup n°1 :



Coup n°2 :

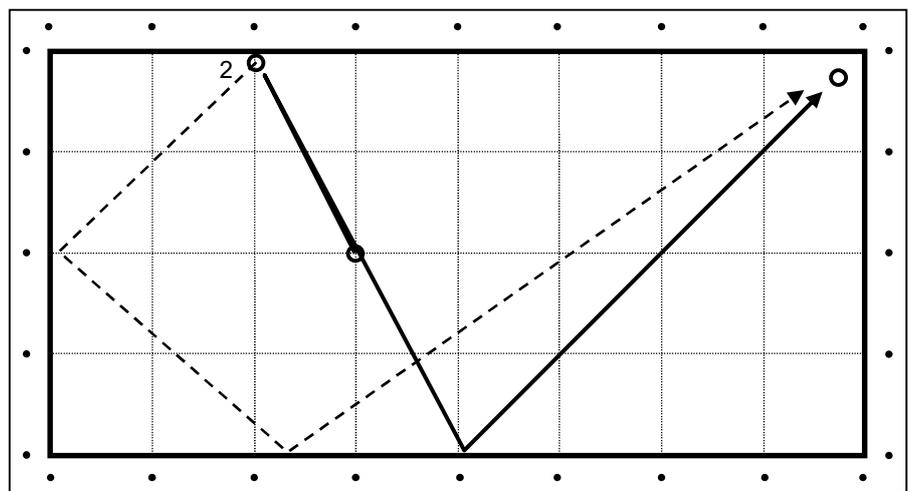
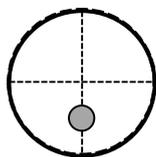


Ce coup sert assez souvent au jeu de la bande.

Rétro bille basse, pleine bille sans effet.

Si la bille 2 n'est pas parfaitement collée à la bande, on joue le même coup mais avec quelques millimètres de bille 2 en moins sur la droite. Attention, on a parfois tendance à oublier de donner le coup de queue du rétro dans ce cas et on manque le point !

Coup n°3 : sans intérêt dans le jeu courant, mais qui peut servir à épater la galerie dans une démonstration :

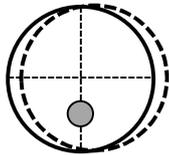


Ce coup est amusant car la bille 2 revient en mesure dans le même coin que les deux autres. On a ici le biais de 2 mouches dans la largeur qui constitue la limite de ce type de coups.

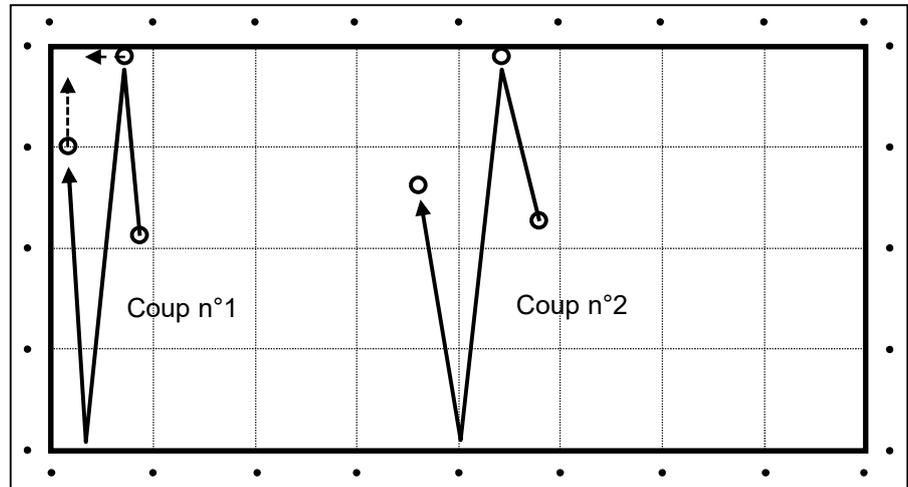
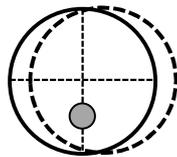
Rétros dans le presque plein de la bille 2

Il arrive qu'on se retrouve avec une de ces positions délicates où la bille 2 est collée à la bande, la bille 3 pas très loin mais le point par une bande sur la bille collée est impossible :

Coup n°1 :

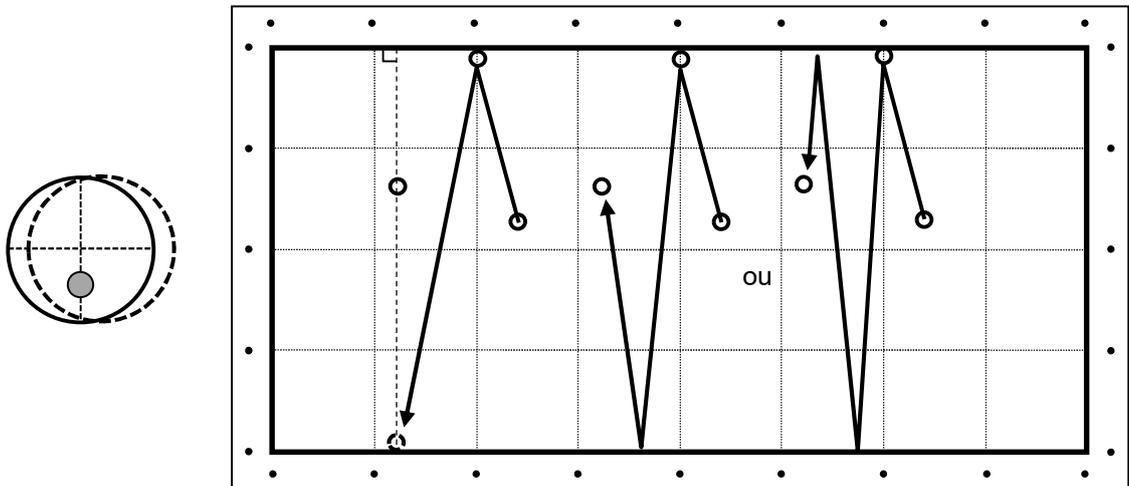


Coup n°2 :



L'angle étant plus ouvert, le coup n°2 nécessite un tout petit peu moins de bille que le n°1.

Dans ce type de coups, le coup dur amplifie le rétro que le joueur a mis dans son coup de queue. Voici une astuce pour déterminer la quantité de bille nécessaire : il faut prendre la quantité de bille du rétro qui permettrait reculer jusqu'au pied de la perpendiculaire à la grande bande passant par la bille 3, en supposant qu'il n'y ait pas de coup dur.



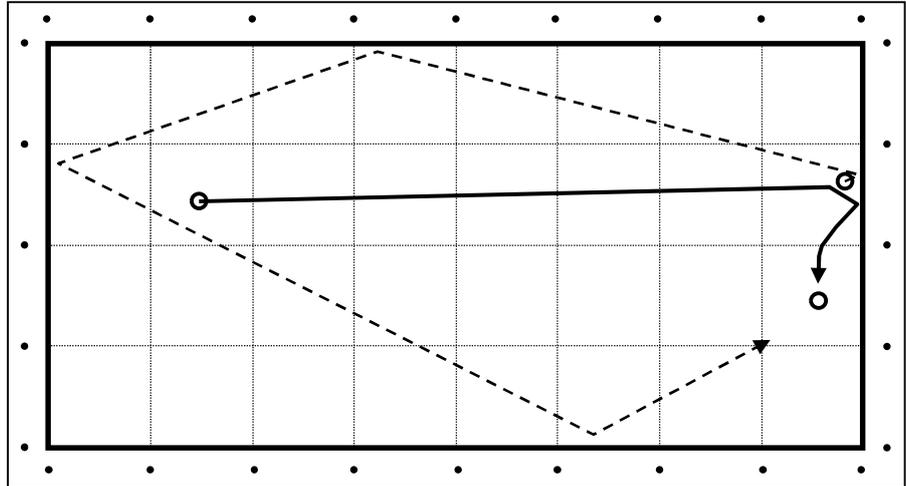
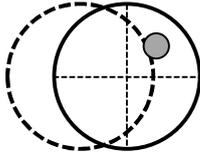
Pour s'offrir une chance supplémentaire de faire ce point, on peut même chercher à se tromper plutôt vers le trop plein, ce qui nous offrira une seconde chance au retour de la deuxième grande bande.

Si la bille 2 n'est pas collée à la bande mais cependant très proche (jusqu'à 1 cm), le coup ne change pas ou peu pour une faible incidence par rapport à la bande. Si par contre l'écart est plus important, le coup reste toujours possible mais devient trop délicat. Il vaut mieux alors rechercher une autre solution par 2 ou 3 bandes.

5 – Coulés forcés avec redoublement de bande (serpenteaux) ou pas

Tous les joueurs de billard ont observé et souvent subit les courbes que fait leur bille après avoir touché la bille 2 et la bande immédiatement après. Ces courbes sont particulièrement spectaculaires lorsque la bille possède un mécanisme de coulé. Nous allons apprendre à utiliser ces courbes **lorsque la bille 2 est au maximum à une bille de la bande.**

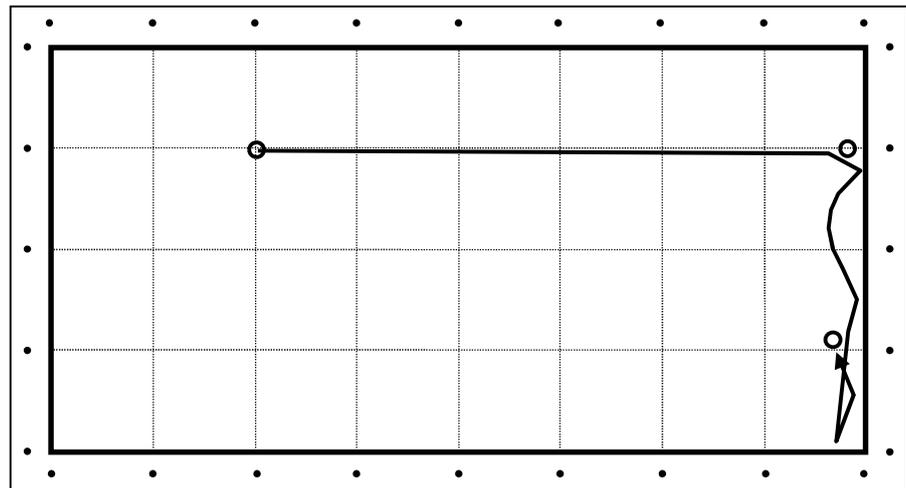
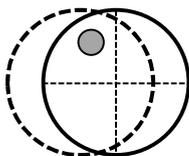
Coup n°1 :



Commençons par un coup simple qui n'est pas un coulé forcé mais un coup naturel qui va aider à la compréhension des coulés forcés. Jouer ce coup en éclatement serait suicidaire à cause de la distance 1-2.

On va au contraire jouer un coup naturel en privilégiant la quantité de bille : entre $2/3$ et $3/4$ de bille, avec un procédé d'effet à droite. On joue le coup avec la force nécessaire au retour de la bille 2 en mesure. La courbe nous donne le point. Plus la bille 3 est près de la bande et plus on prend de la bille, l'effet restant le même.

Coup n°2 :

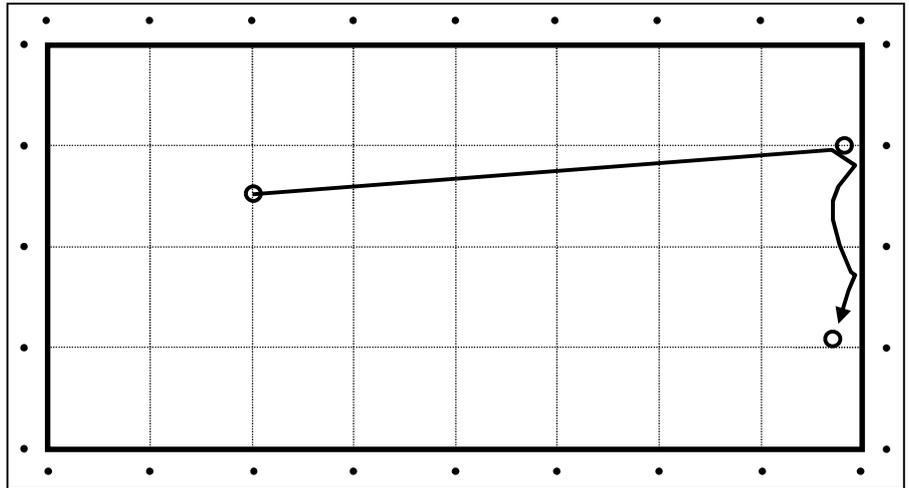
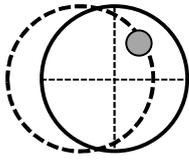


Ici, la bille 3 est beaucoup plus proche de la bande mais il subsiste un couloir. On va donc jouer avec un effet de précaution à gauche. On pourra alors faire le point par une, deux, trois ou quatre bandes.

Coulé forcé, bille en tête, $3/4$ de bille, un procédé d'effet à gauche.

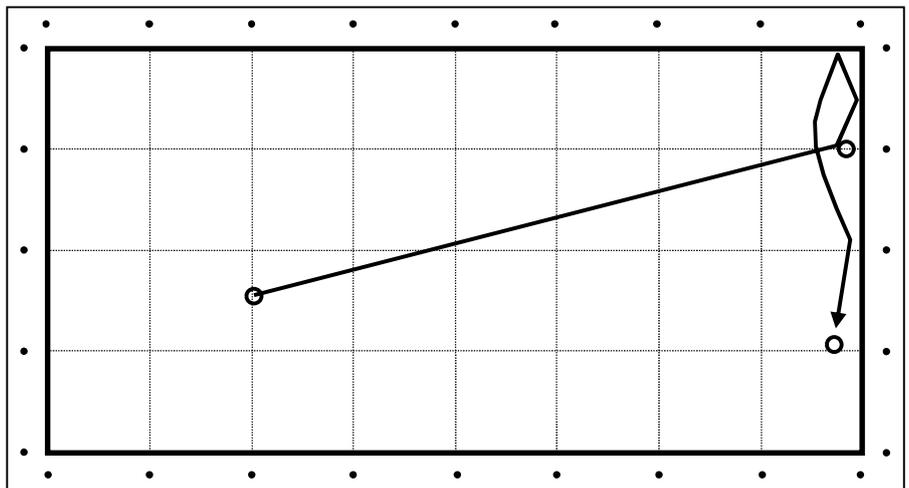
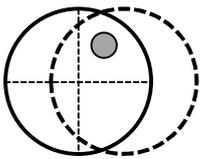
La mesure reste possible à condition d'avoir un mécanisme irréprochable. Commencer par bien envoyer le coup pour le sentir, puis réduisez progressivement la puissance pour identifier les limites. Avancez un peu la main arrière vers le point d'équilibre pour augmenter le mécanisme.

Coup n°3 :



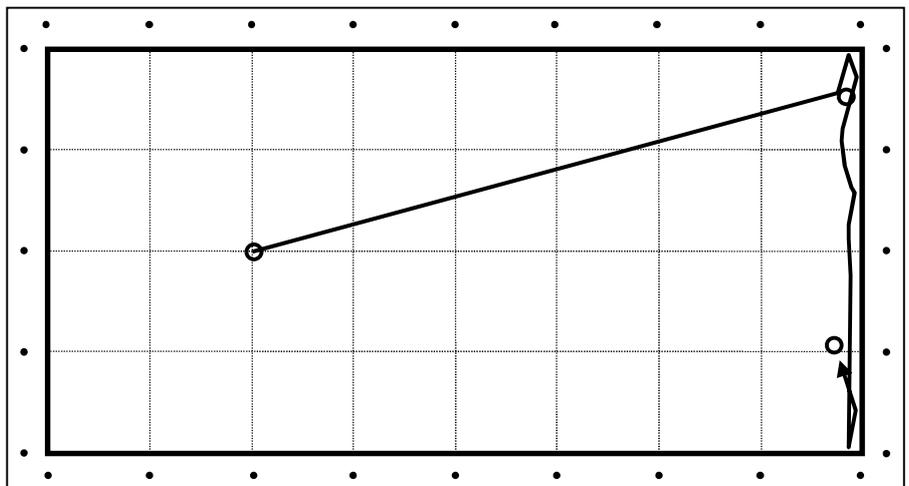
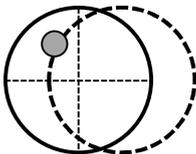
Le biais de départ étant défavorable, on ne peut plus utiliser l'effet de précaution, mais au contraire l'effet à droite qui oriente notre bille vers la 3 (ou vers le couloir...). Coulé forcé, bille en tête, 3/4 de bille, un procédé d'effet à droite.

Coup n°4 :



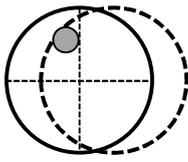
Le biais de départ est maintenant trop défavorable. On est obligé de passer par l'autre côté. Coulé forcé, bille en tête, 2/3 de bille, un procédé d'effet à droite.

Coup n°5 :

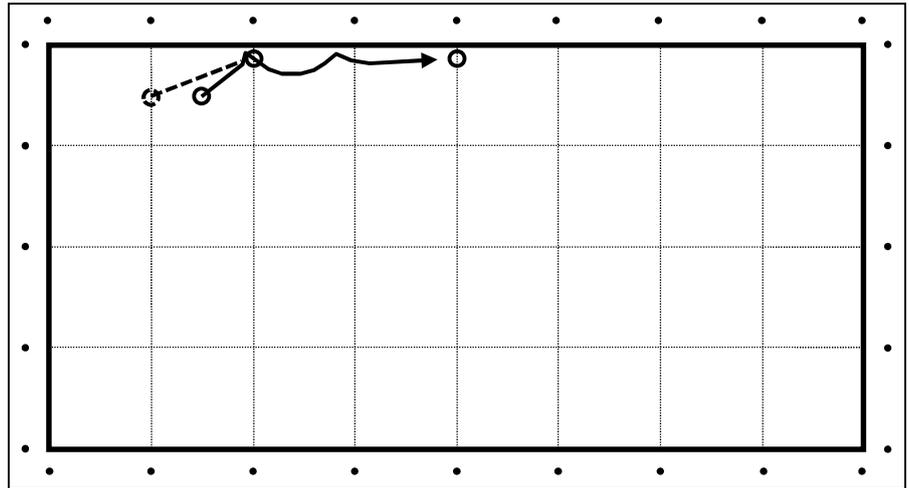
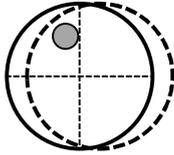


La bille 2 est maintenant près de la grande bande. On joue le même coup que ci-dessus mais cette fois avec de l'effet à gauche qui va nous aider à rester le long de la petite bande. On touche la grande bande d'abord. On retrouve ici une possibilité de retour même après le couloir.

Coup n°6 :

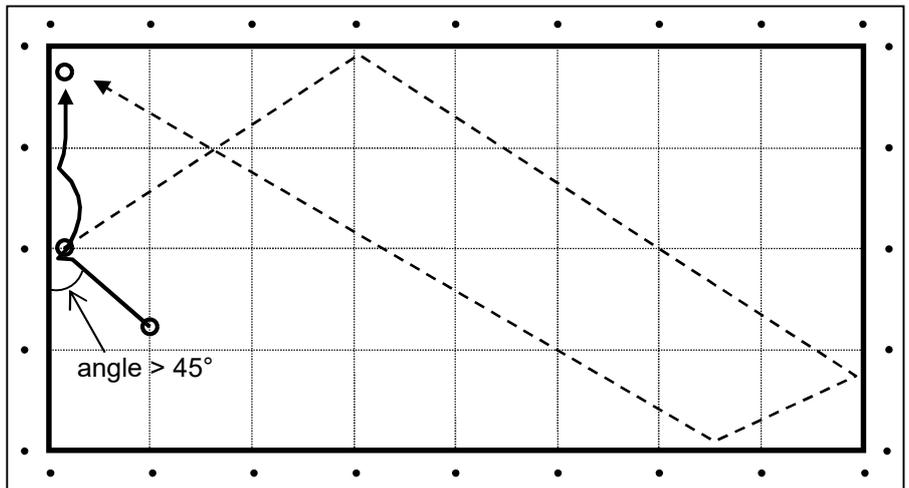
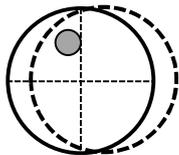


Variante :



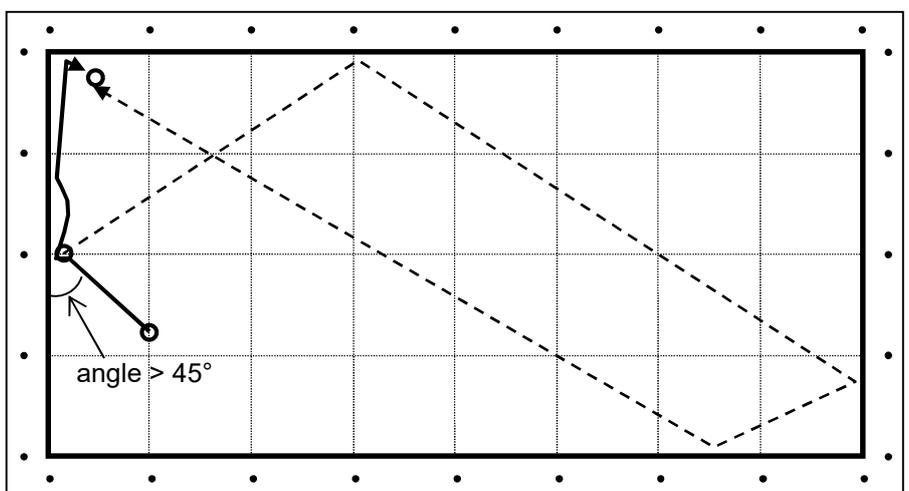
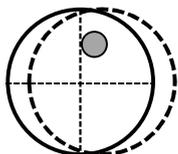
Coup de base : coulé forcé sur 3/4 de bille, 1/2 procédé d'effet à gauche qui aide à maintenir notre bille le long de la bande. Avec un bon mécanisme, on peut tripler la grande bande.
Variante en trait pointillé : beaucoup plus de bille et plus fort pour atteindre la bande avant de tourner.

Coup n°7 :



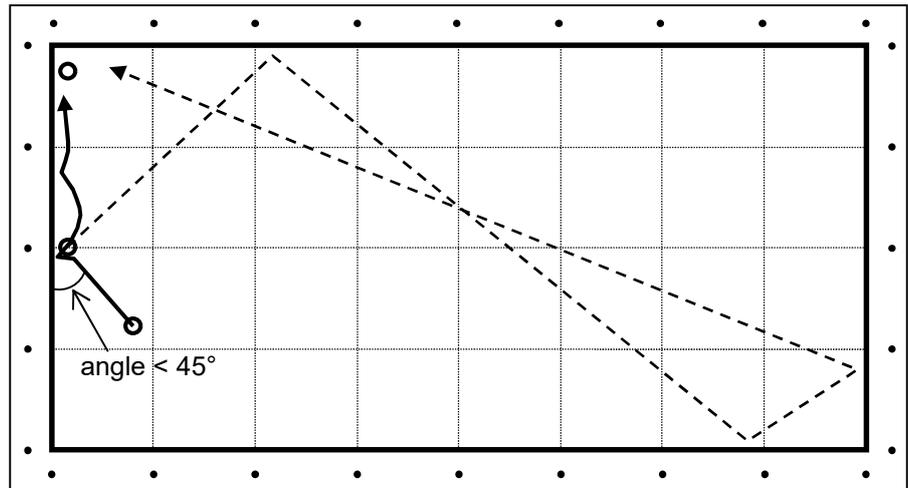
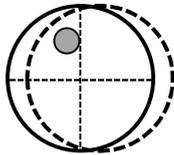
Joli coup de rappel lorsque la bille 3 est trop petite pour qu'on puisse assurer le coulé amorti. On joue un coulé forcé sur 3/4 plein, avec 1/2 procédé d'effet à gauche.

Coup n°8 :



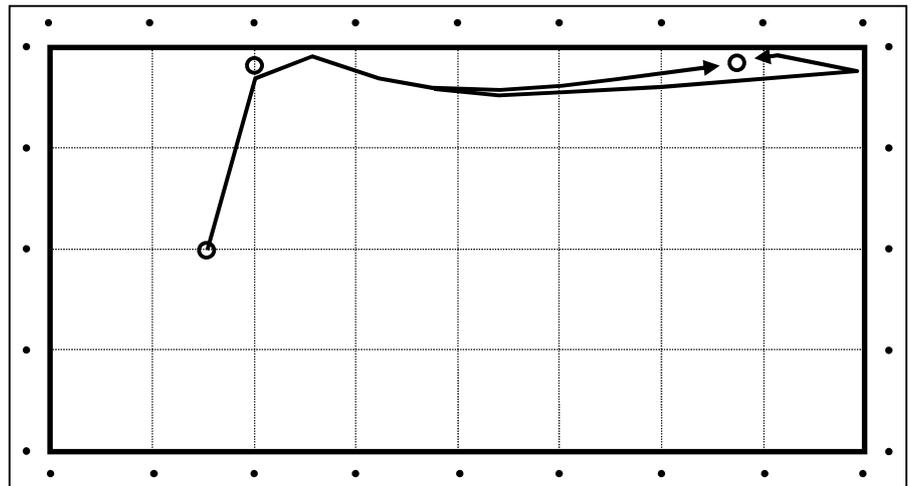
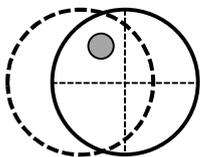
Cette position ressemble à la précédente mais la bille 3 est décollée du coin. On joue le même coup mais cette fois avec de l'effet à droite pour ressortir du coin. Le coulé amorti est également possible avec un mécanisme sans faille (voir plus loin).

Coup n°9 :



Lorsque l'angle entre l'axe du coup de queue devient inférieur à 45° , le coup n°7 précédent reste possible mais la bille 2 ne peut revenir qu'au cassé. Il faut alors franchement envoyer le coup, sinon elle reste en route. Les virtuoses pourront attaquer un peu moins haut pour amortir leur bille malgré tout.

Coup n°10 :



Encore un coulé forcé : on prend le maximum de bille compatible avec le risque de contre et on envoie bien le coup en tenant la queue près du point d'équilibre pour avoir le mécanisme maximum. On a une chance à l'aller et une autre au retour si on n'est pas passé trop loin à l'aller.

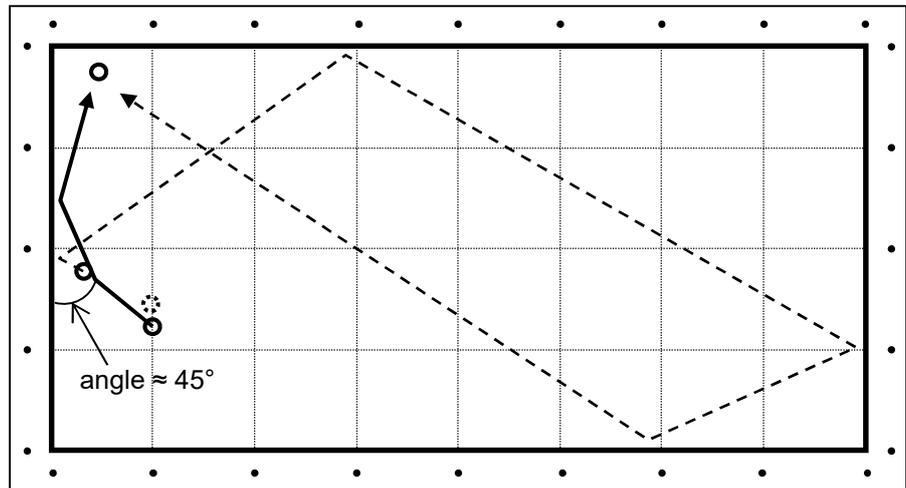
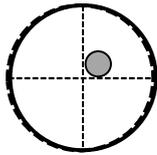
Distance entre la bille 2 et la bande :

Tous les coups que nous venons de voir peuvent se jouer lorsque la bille 2 est collée à la bande (sauf si le biais risque d'entraîner un coup dur) ou proche de celle-ci. La distance qui offre le plus de possibilités est un écart de l'ordre de la demi-bille. Si la bille 2 est située à plus d'une bille de distance de la bande, ces coups deviennent très difficiles car ils nécessitent de toucher plus de bille (risque de contre) et de jouer nettement plus fort, ce qui complique encore l'exécution.

6 – Coulés amortis

Pour amortir un coulé, on peut jouer sur la hauteur d'attaque et sur le coup de queue. Ces deux compensations limitent la vitesse de notre bille dans la direction du coulé en favorisant la direction d'éclatement. Ces compensations sont délicates, c'est pourquoi on s'efforcera de la limiter aux cas où la bille 3 est grosse (ou très proche de la 2) et lorsqu'on doit toucher la 2 pleine bille ou presque ; premier principe de l'amorti.

Coup n°1



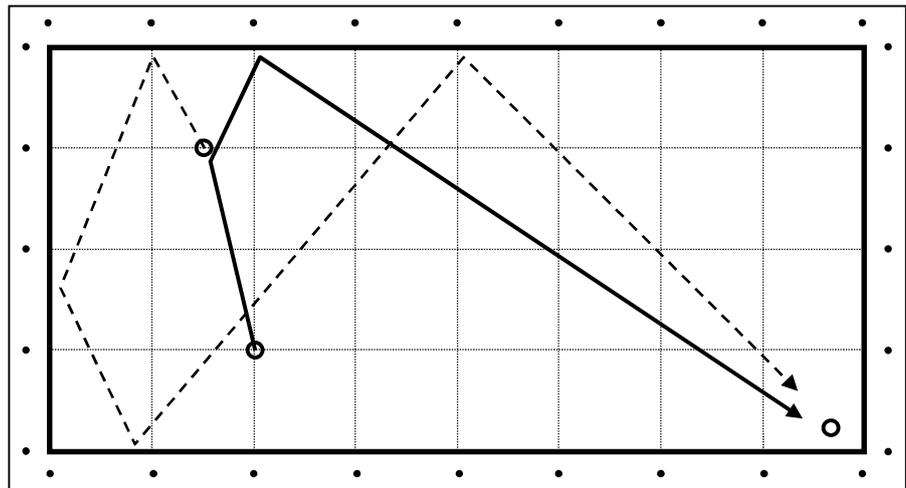
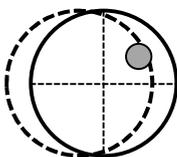
Cette position ressemble à celle du coulé forcé n°8 précédent, mais la bille 2 est plus éloignée de la petite bande.

On joue ce coup pleine bille ou pleine moins 1 mm à droite de la 2, un demi-procédé au-dessus du centre avec un demi-procédé d'effet à droite. Coup de queue d'éclatement sans exagération.

Si on a besoin d'ouvrir plus l'angle de rejet (bille 1 en position pointillée par exemple), il suffit de mettre plus d'effet sans rien changer d'autre. Dans ce coup, c'est l'effet qui dirige notre bille.

L'avantage de jouer le coup de cette manière est qu'on peut donner une grande vitesse à la bille 2, suffisante pour lui faire faire le tour du billard, tout en conservant une parfaite mesure de notre bille sur la 3.

Coup n°2

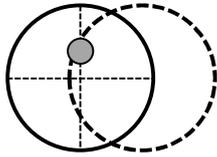


Ce coulé n'est que partiellement amorti car le parcours de notre bille est assez long.

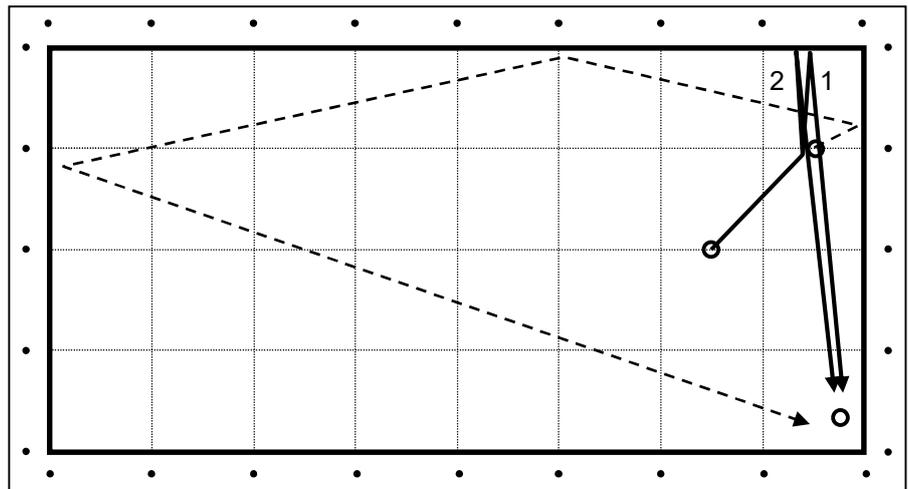
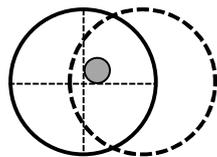
On touche 3/4 plein à droite, un procédé au-dessus du centre avec effet maximum à droite. On donne un coup de queue de coulé assez appuyé.

Coup n°3 :

Variante 1



Variante 2

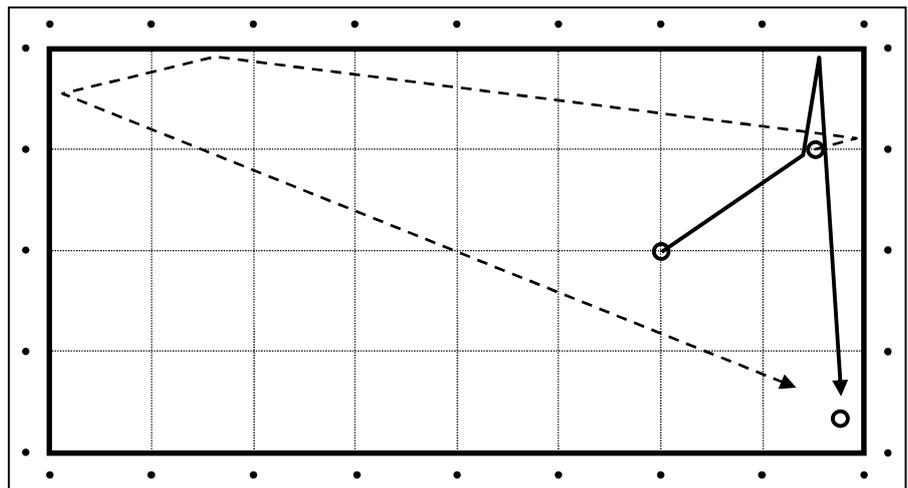
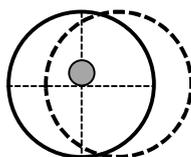


Ce coup assez connu peut se jouer de deux manières ; à vous de choisir !

Variante 1 : coup qui porte classique, un procédé au-dessus du centre sans effet, coup de queue de coulé, suffisamment appuyé pour que la bille 2 revienne par 3 bandes. Le seul problème est que le rapport des vitesses n'est pas bon ; la bille du joueur arrive trop vite sur la 3. Il faudrait amortir notre bille.

Variante 2 : même coup de queue, même quantité de bille, mais avec une attaque seulement 1/2 procédé au-dessus du centre. On récupère la direction finale en mettant 1/2 procédé d'effet à droite. Cette fois-ci, l'arrivée sur la 3 se fait avec une relative mesure mais le coup est plus délicat à exécuter.

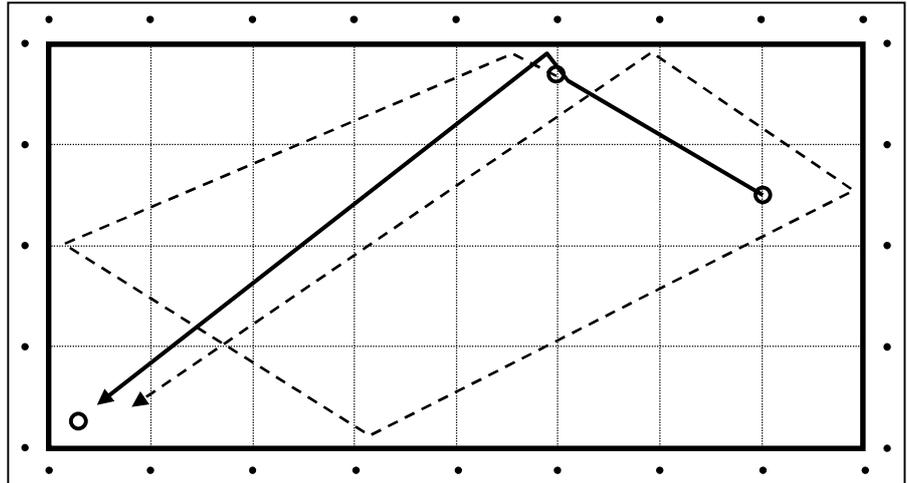
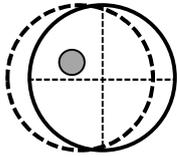
Coup n°4 :



L'angle entre l'axe du coup de queue et la petite bande était de l'ordre de 45° sur la position précédente. Lorsque cet axe se rapproche de la perpendiculaire à la petite bande, il faut simplement prendre plus de bille.

Sur cette position, on prendra 3/4 de bille, 1/2 procédé au-dessus du centre sans effet. Coup de queue de coulé.

Coup n°5 :

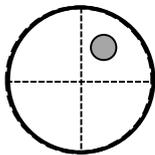


Très joli rappel de la bille 2 par 5 bandes.

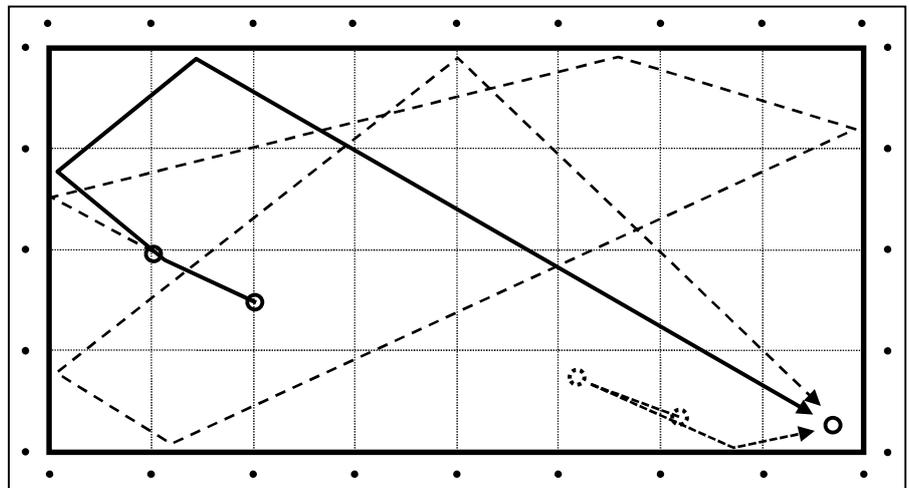
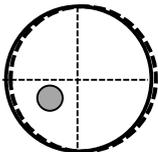
On prend 3/4 plein, un bon demi-procédé au-dessus du centre avec un bon procédé d'effet à gauche. Coup de queue d'éclatement ; l'attaque au-dessus du centre et la force du coup assurent l'avancée de la bille. L'arrivée en mesure avec un effet maximum grossit considérablement la bille 3.

Ce coup m'a été montré par Alain Remond.

Coup n°6 :



Variante :



Encore un joli rappel de la bille 2, par 6 bandes cette fois.

On prend pleine bille, attaque en tête avec un procédé d'effet à droite. C'est un coulé amorti car on ne cherche pas à trop allonger le coup de queue. C'est la hauteur d'attaque qui crée le coulé suffisant pour faire le parcours.

Sur la variante en trait pointillé, on jouera le trajet plus court pour notre bille en rétro amorti : plein moins quelques millimètres à gauche, attaque un bon demi-procédé au-dessous du centre avec un procédé d'effet à gauche, sans chercher à pénétrer dans la bille. C'est l'attaque basse associée au plein qui fait reculer notre bille.

Ces coups nécessitent une grande amplitude gestuelle ; on pensera donc à se relever un peu pour pouvoir bien les envoyer. Ils restent quasiment impossibles sur un tapis peu roulant.

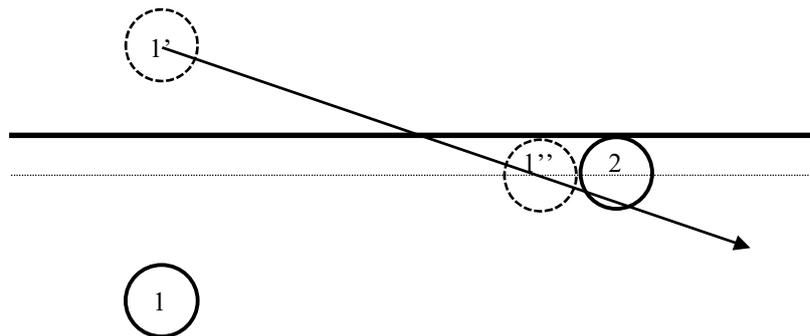
7 – Coups par bande(s) avant

Voici quelques considérations préliminaires :

Quantité maximale de bille par une bande avant

Si la bille 2 est collée à la bande, en fonction de la position de notre bille, il faut être bien conscient que certaines quantités ne peuvent pas être touchées par la bande avant. Pour s'en convaincre, il suffit d'essayer de toucher pleine bille par la bande avant une bille collée à la bande.

Supposons dans un premier temps que nous voulions toucher par bande avant une bille collée à cette bande par un coup joué sans effet. Pour visualiser la quantité maximale de bille qu'on peut toucher, il suffit de faire la construction suivante :



La ligne en trait pointillé est parallèle à la bande, à une distance d'un rayon de bille de celle-ci.

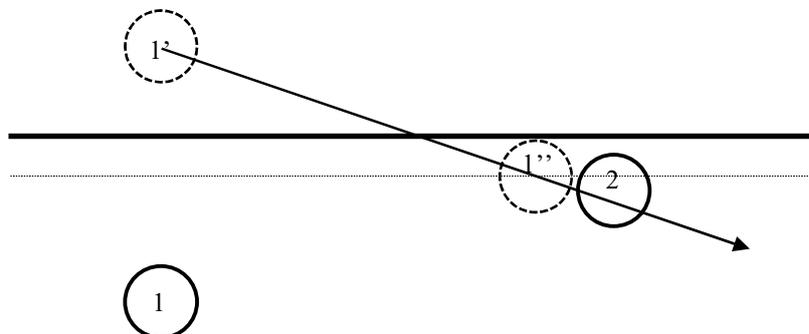
La bille imaginaire 1' est en position symétrique de notre bille par rapport à cette ligne.

La bille imaginaire 1'' est collée à la bande au contact de la bille 2.

La flèche qui passe par les centres des billes 1' et 1'' permet de visualiser la quantité maximale de bille 2 qu'on peut toucher par bande avant sans effet. Dans le cas présent, à peine plus du demi-bille.

Si maintenant le coup à jouer nécessite l'utilisation d'effet latéral, il est évident que l'effet du côté de la 2 (ici à droite) augmente légèrement la quantité de bille maximale qu'on peut toucher et que l'effet du côté de la bande la réduit légèrement.

La construction ci-dessus est utilisable également lorsque la bille 2 n'est pas collée à la bande : on visualise ci-dessous la quantité de bille maximale : ici un peu plus de 3/4 de bille.

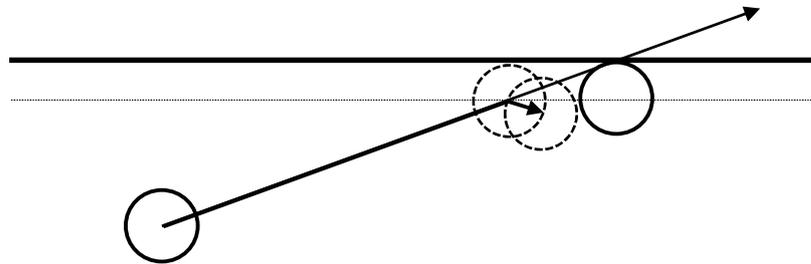


Chaque fois que le joueur a un doute sur la possibilité de toucher la quantité de bille qu'il souhaite par bande avant, il peut effectuer cette construction en s'aidant de la queue.

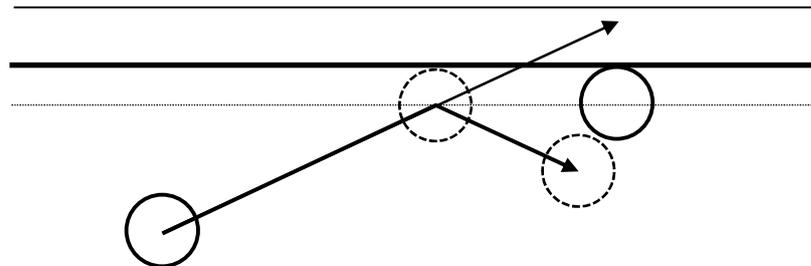
Méthode pratique pour toucher avec précision une bille par bande avant

Cette méthode est facile à comprendre si on repart de la construction précédente.

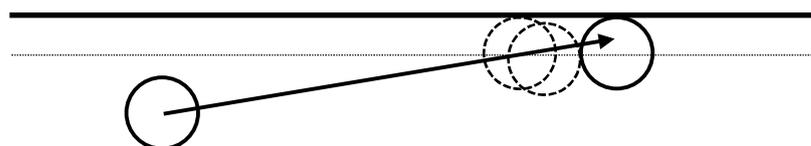
Si on veut toucher demi-bille par bande avant sans effet une bille collée à la bande, il suffit de viser le point de contact entre cette bille 2 et la bande.



Si on veut toucher très fine par bande avant sans effet une bille collée à la bande, il suffit de viser à l'extérieur du nez de la bande, à 3 cm (rayon d'une bille) en face du point de contact entre cette bille 2 et la bande. Comme la bande mesure 4 cm de largeur, il suffit de viser à 1 cm du bord extérieur de cette bande.

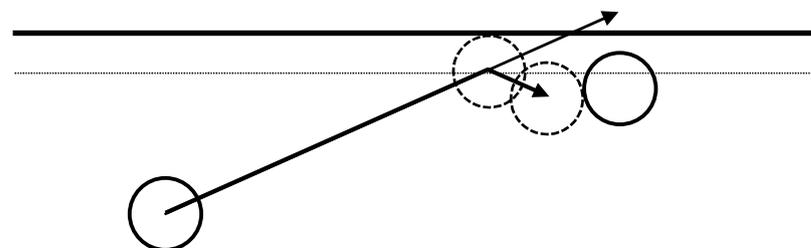


Si on veut toucher 3/4 de bille par bande avant sans effet une bille collée à la bande, il suffit de viser à 1,5 cm (demi-rayon d'une bille) en face du point de contact entre cette bille 2 et la bande, à l'intérieur du billard.



Etc.

Si la bille 2 n'est pas collée à la bande, il suffit de décaler la visée de la distance entre cette bille et la bande. Exemple pour une touche demi-bille :

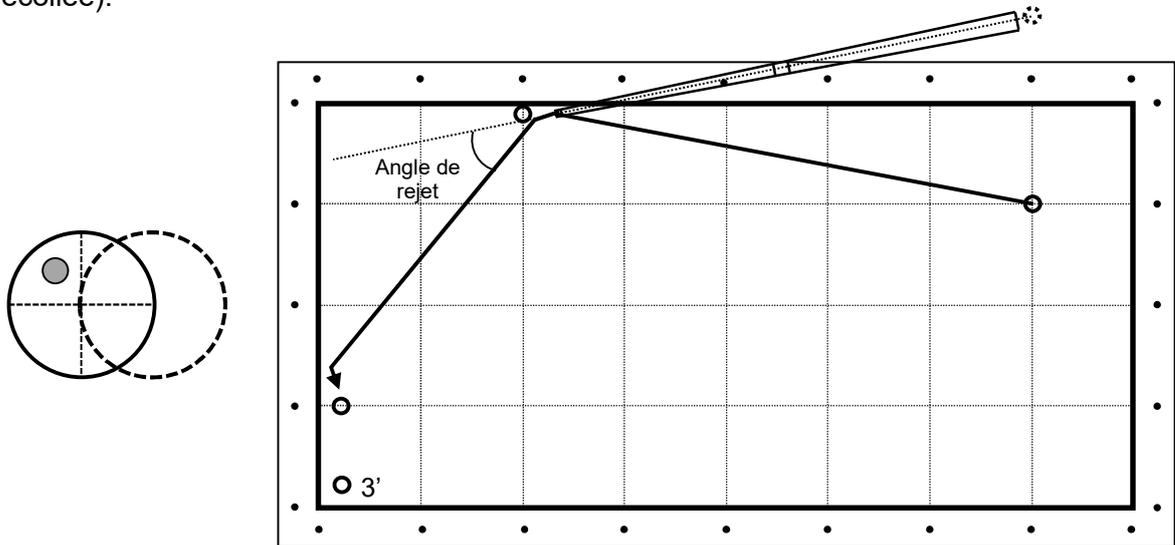


Enfin, si on a besoin de mettre de l'effet, le point de visée doit être légèrement modifié en conséquence.

Méthode pratique pour évaluer la quantité de bille nécessaire par bande avant lorsque la bille 2 est proche de la bande

Coup n°1 :

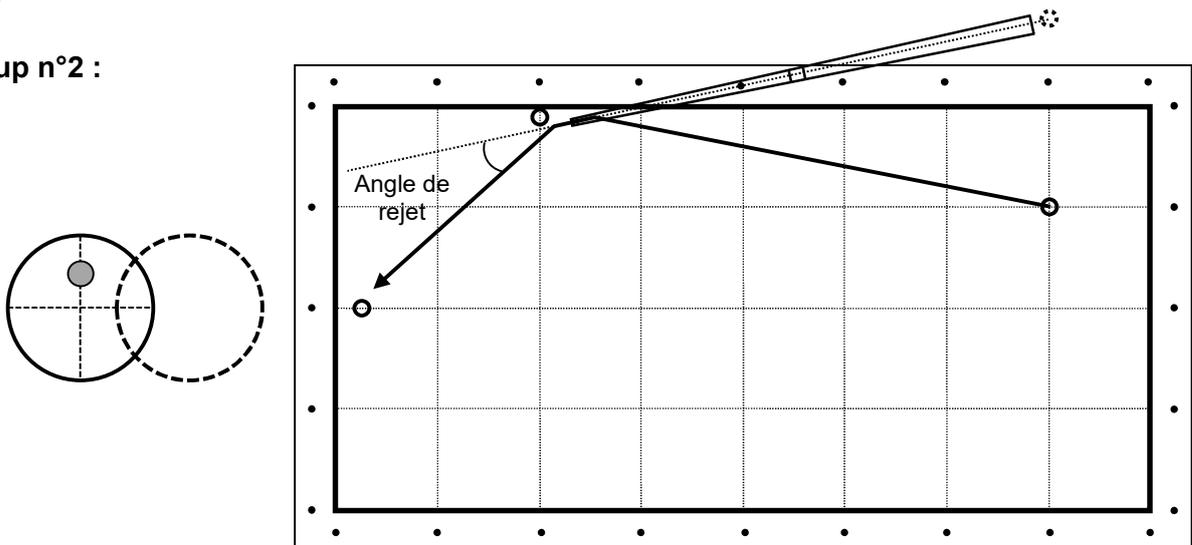
Supposons pour simplifier que la bille 2 soit collée à la bande (la méthode est la même si elle est décollée).



- 1) imaginer la bille (en trait pointillé) symétrique de la bille du joueur par rapport à la bande
- 2) placer le talon de la queue au-dessus de cette bille fictive et dirigez-la vers la bille 2 du côté où vous voulez la toucher
- 3) vous pouvez alors aisément visualiser l'angle de rejet nécessaire après le choc sur la bille 2
- 4) on voit ici que l'angle de rejet naturel conduit notre bille vers la petite bande, légèrement en avant de la bille 3. On met donc de l'effet à gauche qui ouvre très légèrement l'angle de rejet et grossit la bille 3. On joue un coup naturel en mesure en visant le point de contact entre la bille 2 et la bande pour toucher demi-bille.

Si la bille 3 était dans le coin, position 3', il suffirait d'appuyer un peu plus le coup pour éclater un peu sur la bille 2.

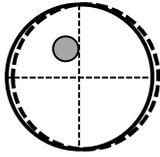
Coup n°2 :



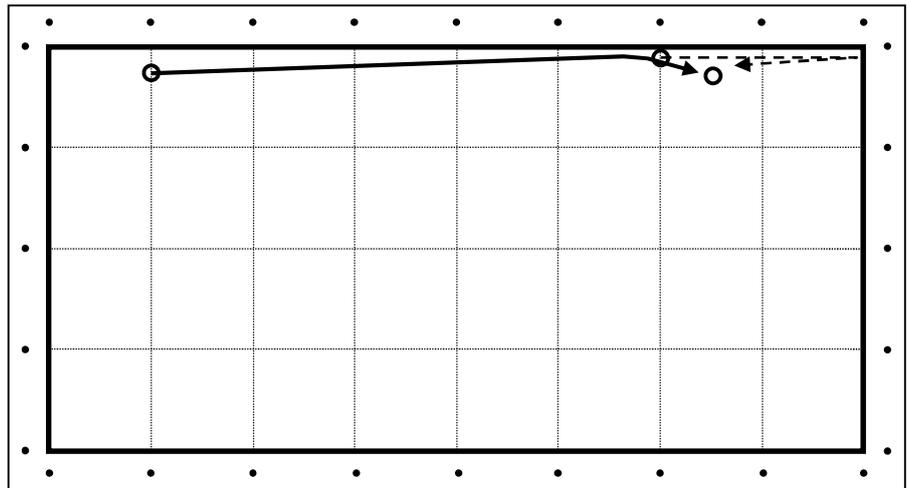
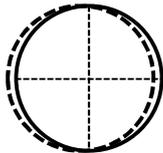
Sur cette position, la construction précédente montre que l'angle de rejet nécessaire est nettement plus fermé que le rejet naturel. Il faut jouer à peine quart de bille sans effet. On visera donc dans la bande, à un centimètre et demi du point entre la bille 2 et la bande pour toucher quart de bille.

Coup n°3 :

Visée :



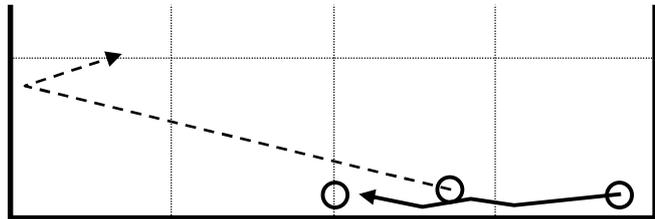
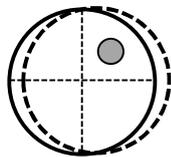
Touche :



Application directe de la méthode précédente : on veut toucher quasiment plein par bande avant. Comme l'incidence par rapport à la bande est rasante, on vise quelques millimètres à gauche du plein de la bille 2, ce qui permet de toucher la bande avant. On met un peu d'effet à gauche pour limiter au maximum l'éclatement sur la bille 2. On joue en mesure pour rappeler la bille 2 par une bande.

C'est la manière la plus simple de jouer ce coup à n'importe quel jeu de série, bien plus simple que le coup direct en finesse.

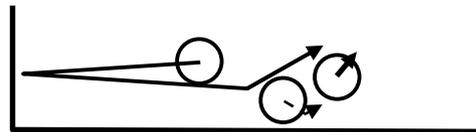
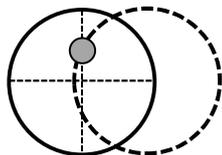
Coup n°4 :



A première vue, il n'y a pas la place derrière la 2 pour faire une bande avant. Et pourtant si !

Il suffit d'arriver dans le presque plein à gauche de la bille 2, en coulé naturel avec de l'effet à droite. La force nécessaire à la réalisation du carambolage en mesure permet de ressortir la bille 2 de la grande bande et d'offrir une option pour le coup suivant.

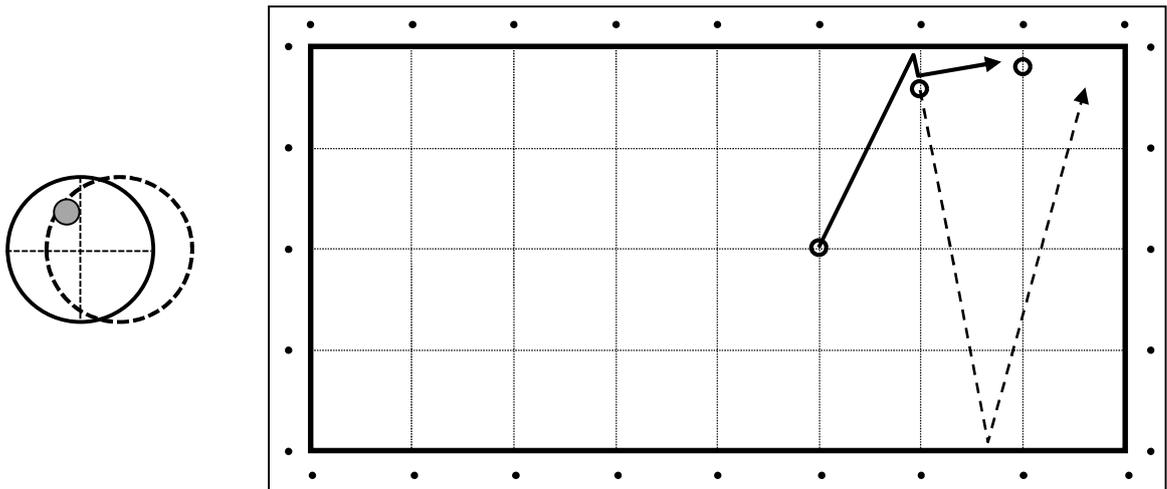
Coup n°5 :



Bande avant en finesse ? Trop difficile car la touche est très délicate ; on risque de manquer la 2 en recherchant cette finesse.

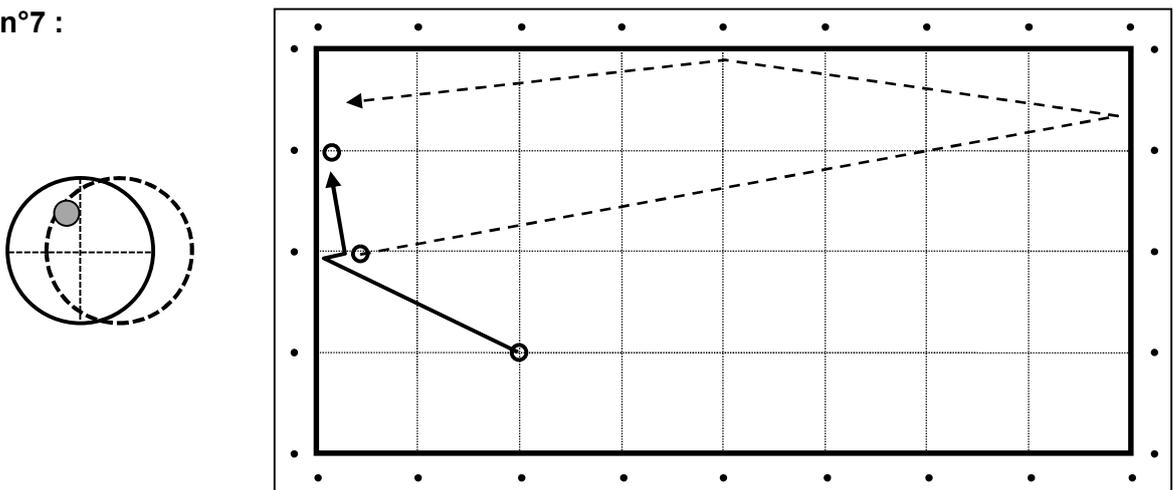
Il faut au contraire prendre de la bille. La 2 touche la bande puis écarte la 3 de celle-ci, permettant ainsi la rencontre et le carambolage.

Coup n°6 : transformation du coulé en demi-rétro par bande avant



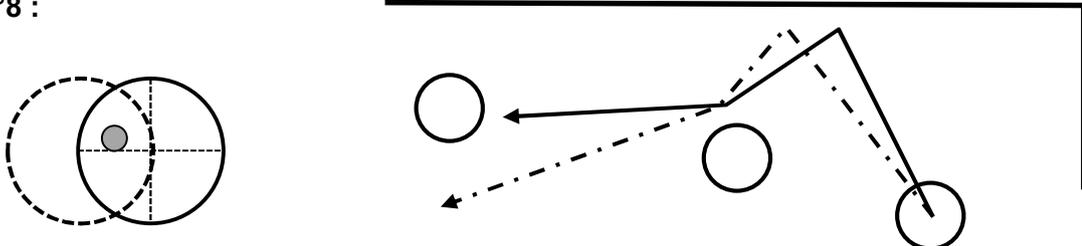
Lors du choc sur la bille 2, on a besoin d'un rejet à 90° environ. Il suffit de jouer un coulé avec un peu d'effet à gauche (effet contraire au biais sur la bande) et d'arriver assez gros sur la bille 2, autour du 3/4 de bille. La rotation vers l'avant de notre bille due au coulé subsiste en partie et se transforme alors en un peu de mécanisme de rétro.

Coup n°7 :



Même coup que ci-dessus, dans la longueur cette fois.

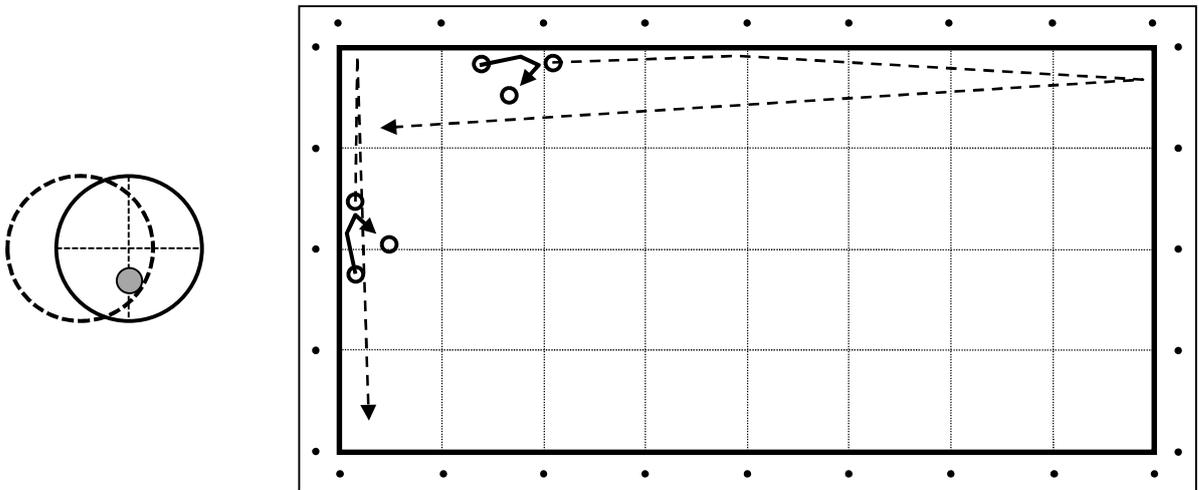
Coup n°8 :



Ce coup joué sans effet (trait pointillé) risque fort de nous faire manquer la 3.

Si au contraire on va chercher la bande avant plus en avant de la bille 2, en retrouvant la bonne direction grâce à un maximum d'effet à gauche, on modifie l'angle d'arrivée sur la 2, et on retrouve la bonne direction finale vers la 3.

Coup n°9 : rétro par bande avant dans la longueur ou la largeur du billard



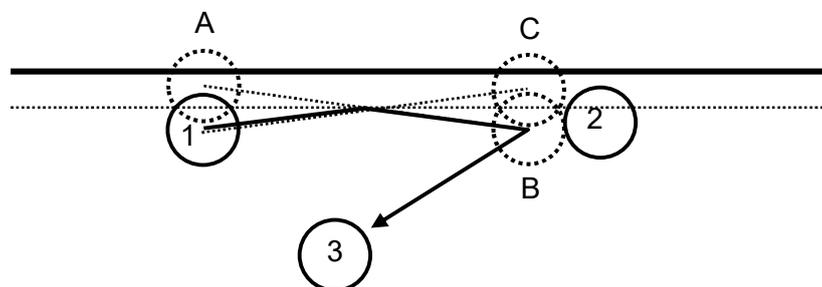
Ce coup se joue lorsque les billes 1 et 2 sont proches de la bande si le rétro par une bande est trop délicat, voire impossible car la quantité à toucher imposerait la bande avant, ou simplement parce qu'on perdrait la bille 2.

Rétro par bande avant sur 2/3 de bille, attaque basse sans effet.

Comment toucher avec précision la bille 2 en rétro par bande avant?

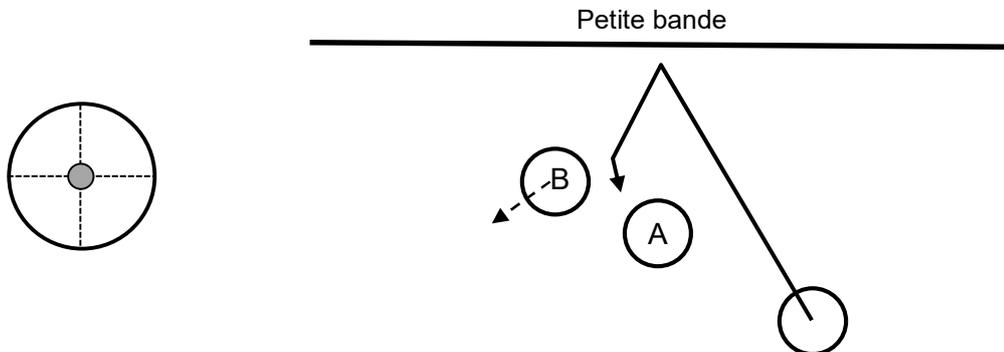
Voici une méthode simple et rapide avec un peu d'habitude :

- 1) imaginer que la bille 1 part de la position symétrique de sa position réelle par rapport à la ligne située à un rayon de bille de la bande (bille A)
- 2) déterminer la quantité de bille à toucher en venant de cette position A pour réaliser le rétro direct. On peut s'aider de la queue en la positionnant au-dessus de cette ligne de visée.
- 3) imaginer ensuite la position B de la bille 1 au contact de la 2 avec cette quantité de bille
- 4) imaginer la position C symétrique de cette dernière par rapport à la ligne située à un rayon de bille de la bande : c'est cette position qu'il faut viser pour réaliser le rétro.

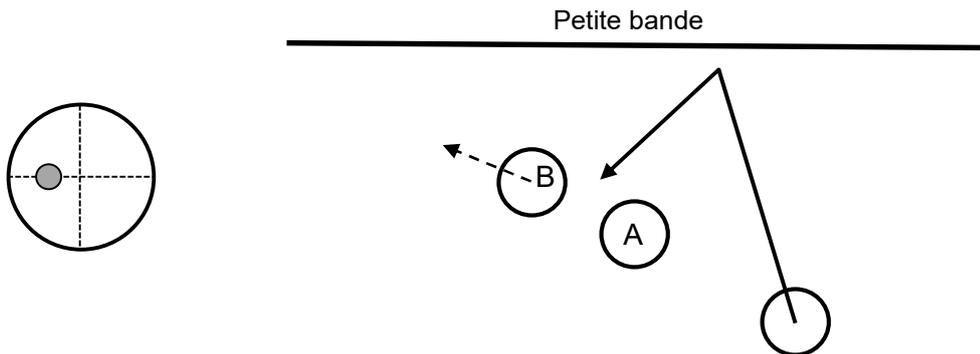


Coup n°10 : important à connaître pour récupérer la dominante par rapport à une bande

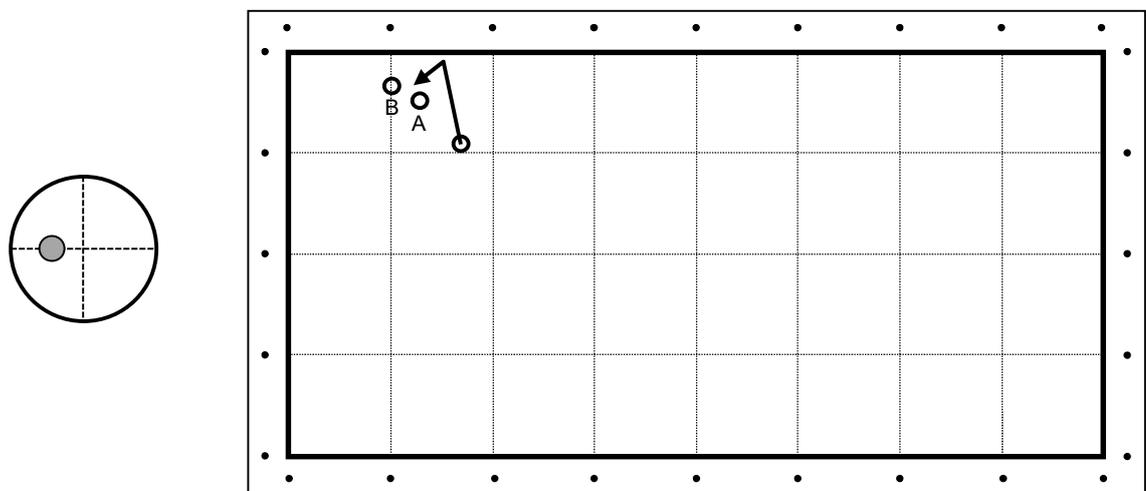
Si on joue ce coup par bande avant sans prendre de précaution particulière, on touche toujours la bille B en premier et on l'écarte de la petite bande. On se retrouve alors avec notre bille plus près de la petite bande que les 2 autres, ce qui ne facilite pas la poursuite de la série.



Si maintenant on attaque la petite bande plus loin des billes A et B avec un maximum d'effet à gauche pour retrouver la direction du point, notre bille va inévitablement s'infiltrer entre les 2 autres et déborder la bille B par rapport à la petite bande.



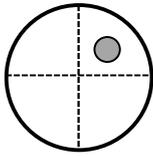
On peut également utiliser cette astuce pour déborder la bille B par rapport à la grande bande.



Au coup suivant, on pourra pousser la bille B vers le coin en recherchant un placement sur la bille A pour un retour dans la longueur.

Coups par 2 bandes avant avec effet

Pour réaliser ces coups avec une précision suffisante sur la touche de bille 2, il faut bien avoir en tête la direction de sortie de coin avec un procédé d'effet en fonction de l'incidence.



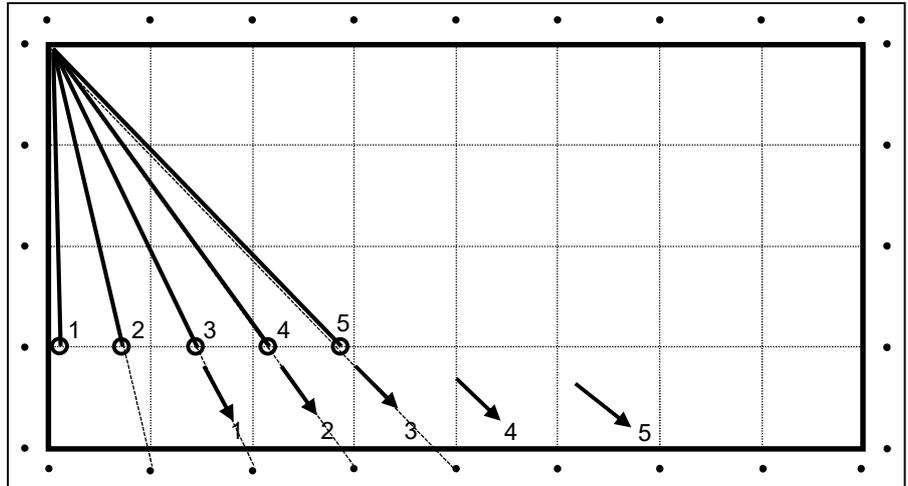
Incidence 0, sortie 20

Incidence 10, sortie 30

Incidence 20, sortie 40

Incidence 30, sortie 50

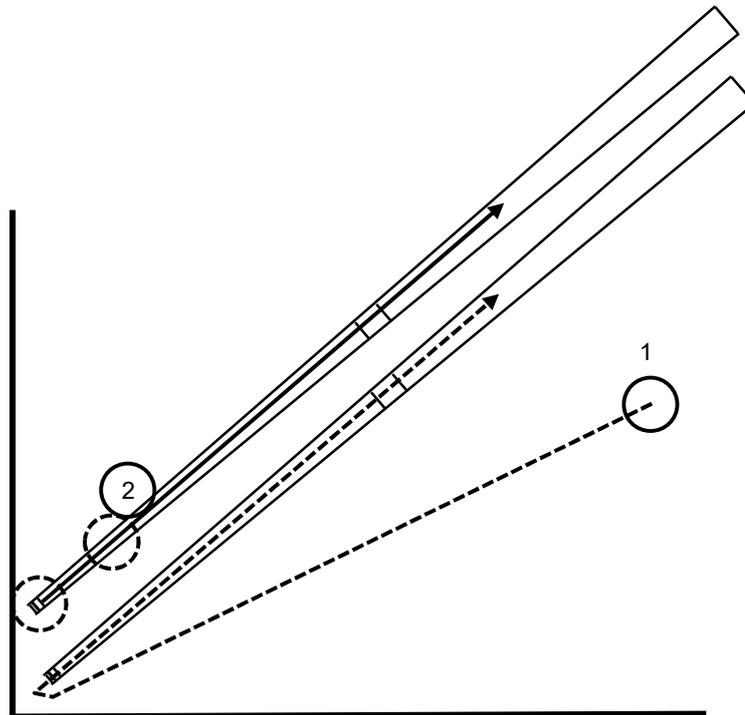
Incidence 40, sortie 60



Sur la majorité des billards, la sortie de coin est donc à +20 par rapport à l'incidence. Attention, sur tapis neuf ou presque, on est plutôt à +15.

Une fois qu'on a bien assimilé ces directions de sortie de coin, la méthode suivante permet de toucher avec précision une bille 2 située pas trop loin du coin.

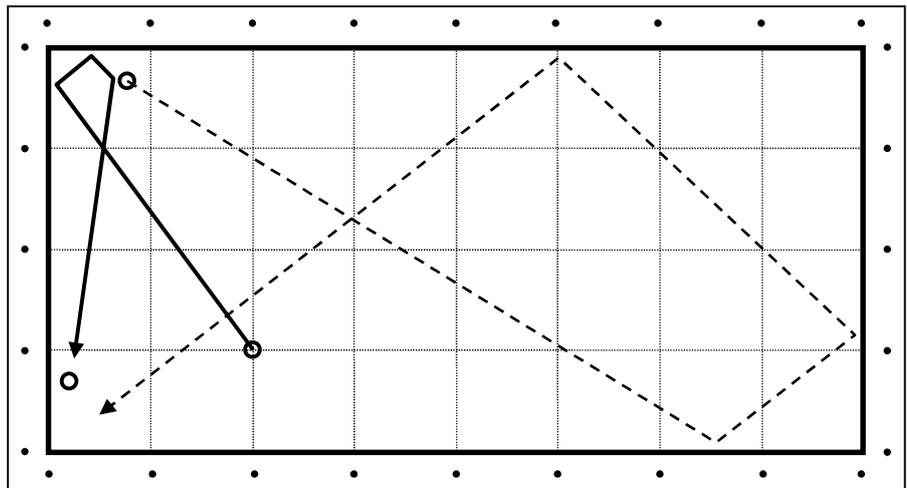
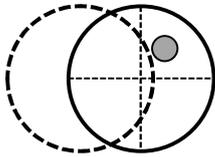
Supposons qu'on veuille toucher demi-bille la 2 située à proximité du coin.



- 1) en plaçant la queue au-dessus du billard, matérialiser la direction de sortie de coin de la bille avec un procédé d'effet à droite.
- 2) déplacer ensuite la queue parallèlement à cette direction jusqu'à passer par le milieu de la bille en trait pointillé qui représente la touche recherchée sur la 2 (demi-bille sur le schéma)
- 3) le point sur la grande bande que "montre" alors la queue est le point où la bille du joueur doit toucher la deuxième bande pour atteindre la bille 2 demi-bille
- 4) en déduire le point à viser sur la première bande. C'est le plus délicat de la méthode, mais on y arrive avec plus ou moins d'entraînement suivant les aptitudes du joueur.

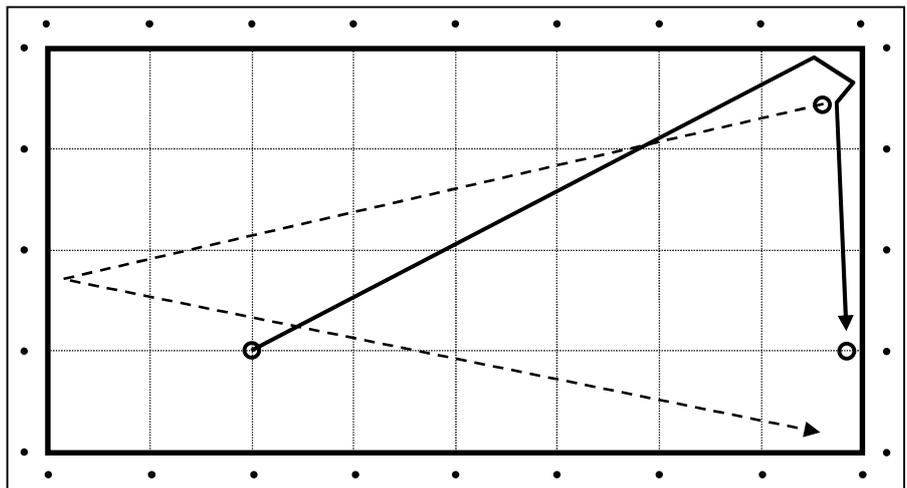
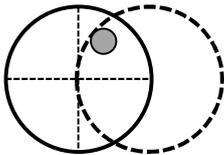
Voyons maintenant 3 coups pour lesquels on pourra appliquer cette méthode :

Coup n°11 :



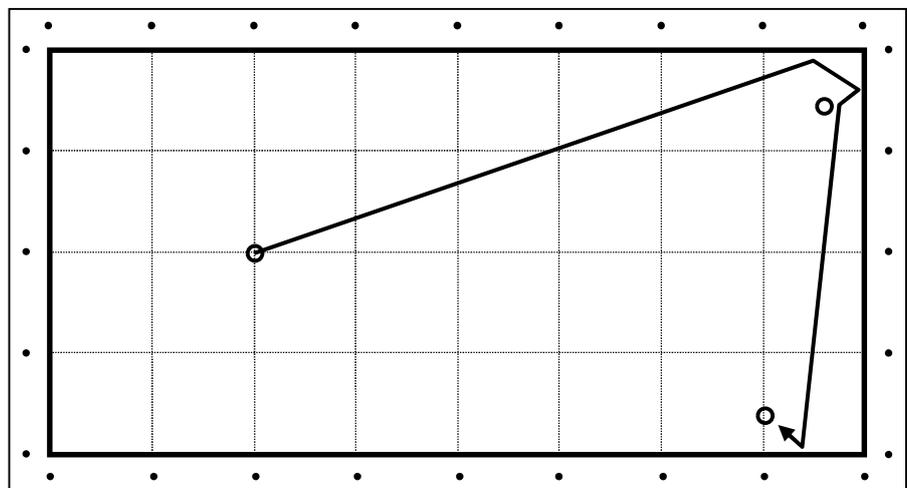
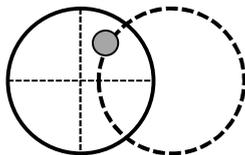
Gros demi-bille, un procédé d'effet à droite.

Coup n°12 :



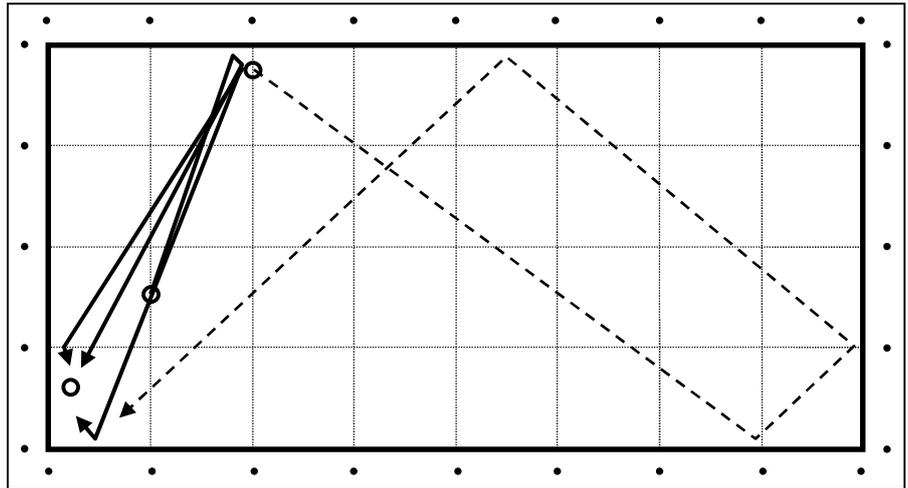
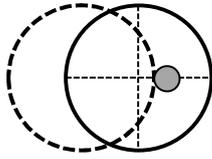
Demi-bille, un procédé d'effet à droite.

Coup n°13 :



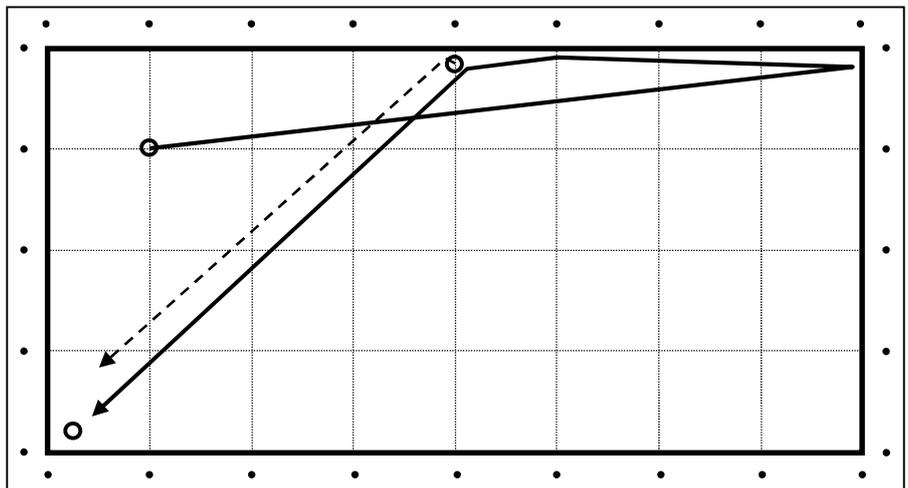
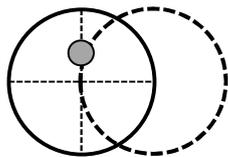
Cette variante du coup précédent intéressera surtout les joueurs de 3 bandes.
Petite demi-bille, un procédé d'effet à droite.

Coup n°14 :



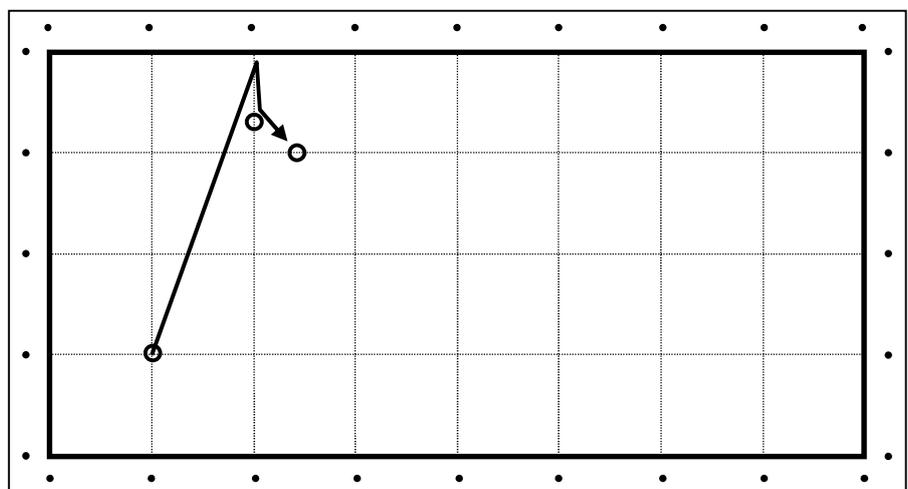
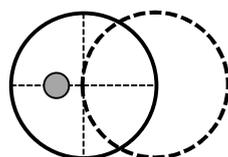
Ce coup par bande avant avec effet à droite est difficile à manquer, à condition toutefois de prendre suffisamment de bille. L'erreur commise le plus souvent est un manque de bille. Notre bille dispose de trois arrivées possibles sur la 3, ce qui la grossit considérablement. On prend un bon demi-bille, attaque à l'équateur avec un procédé d'effet à droite.

Coup n°15 :



Rien de facile sur cette position ! Pourquoi ne pas jouer la bande avant ? Il suffit de toucher environ demi-bille. On peut même entraîner la 2.

Coup n°16 :



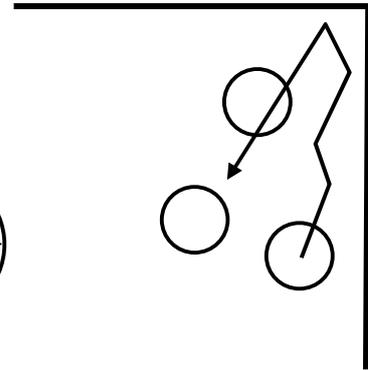
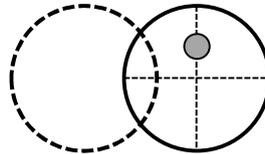
Ici, on peut retrouver un coup naturel grâce à une bande avant avec effet contraire.

Quelques coups de bande avant dans un coin :

Coup n°17 :

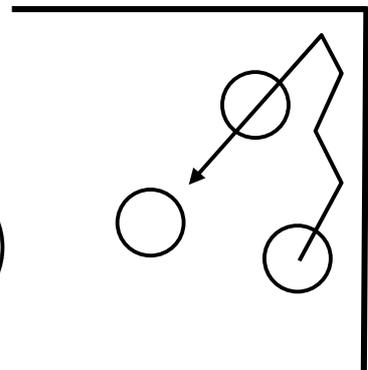
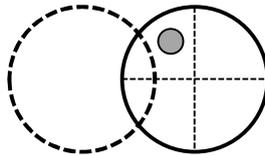
Une bande avant la bille 2 et 2 bandes après. On touche assez peu de bille, mais suffisamment pour écarter la 2.

Surtout pas d'effet !



Coup n°18 :

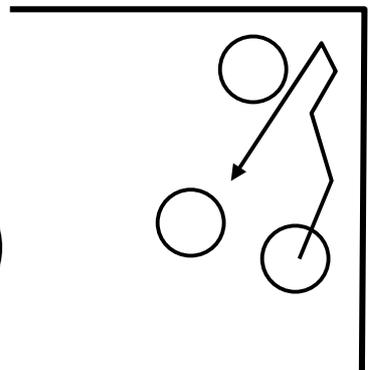
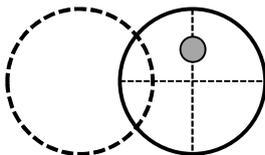
La bille 3 est plus loin de la petite bande. Il faut maintenant de l'effet à gauche pour s'écarter plus de la bande de droite.



Coup n°19 :

Les deux coups précédents restent jouables même si la bille 2 est plus près de la bande en face. Il suffit juste que notre bille puisse toucher la bande de droite avant celle du haut. On ne représente ici que le coup équivalent au 17.

Avec de l'effet à droite, on pourrait revenir plus près de la bande de droite.



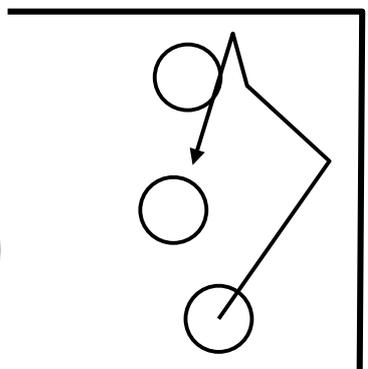
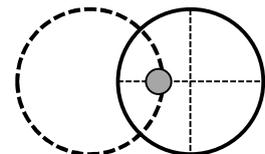
Coup n°20 :

Coup du parapluie.

Une bande avant et une bande après.

Effet maximum à gauche.

Attaque à l'équateur pour pouvoir mettre l'effet maximum.

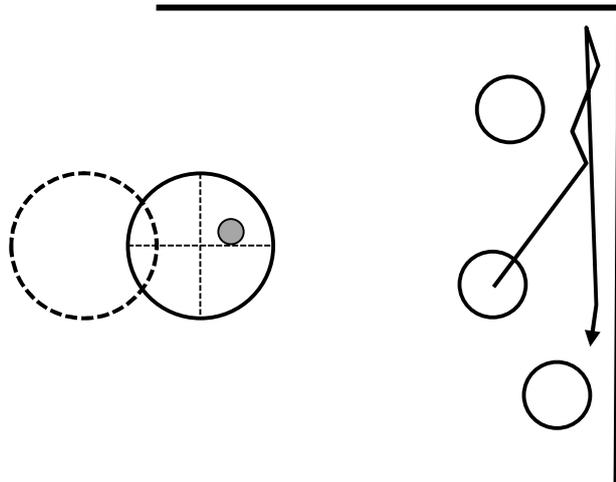


Coup n°21 :

Pas beaucoup de place entre la bille 2 et la bande !

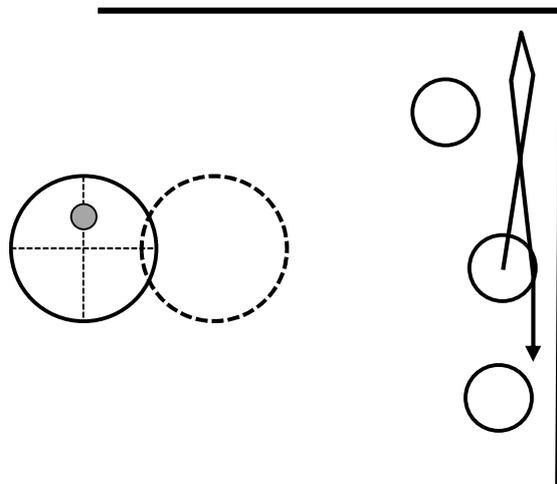
On joue un coup renversé par 3 ou 4 bandes.

Bande avant en finesse avec maximum d'effet à droite.

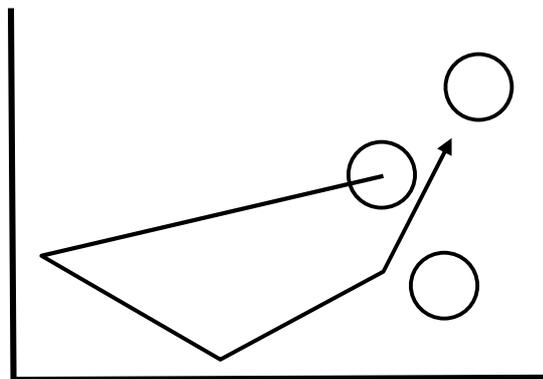
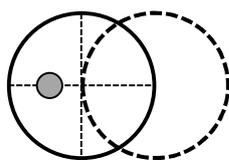


Coup n°22 :

Si notre bille est plus proche de la bande, et si on peut passer dans le trou, on peut alors jouer un 2 bandes avant sans effet et toucher la bille 2 très fine au retour du coin.



Coup n°23 :

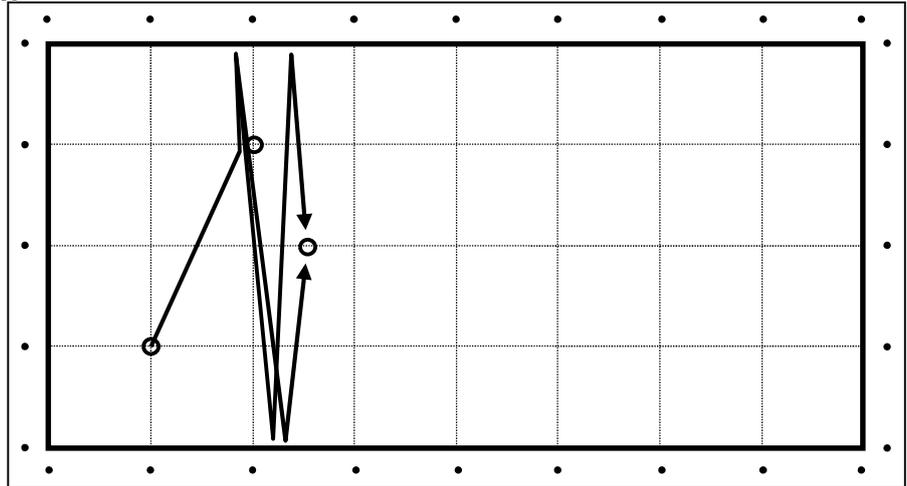
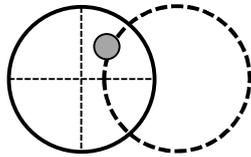


Sur cette position, on joue 2 bandes avant avec effet maximum pour retrouver une arrivée naturelle sur la bille 2.

Les coups précédents de bande avant dans le coin ont été représentés ici avec des billes assez proches du coin. Ils sont possibles avec des positions plus aérées, mais sont évidemment plus difficiles. Ils méritent d'être travaillés pour bien sentir les limites et faire le bon choix entre un 2 bandes et un coup par bande avant.

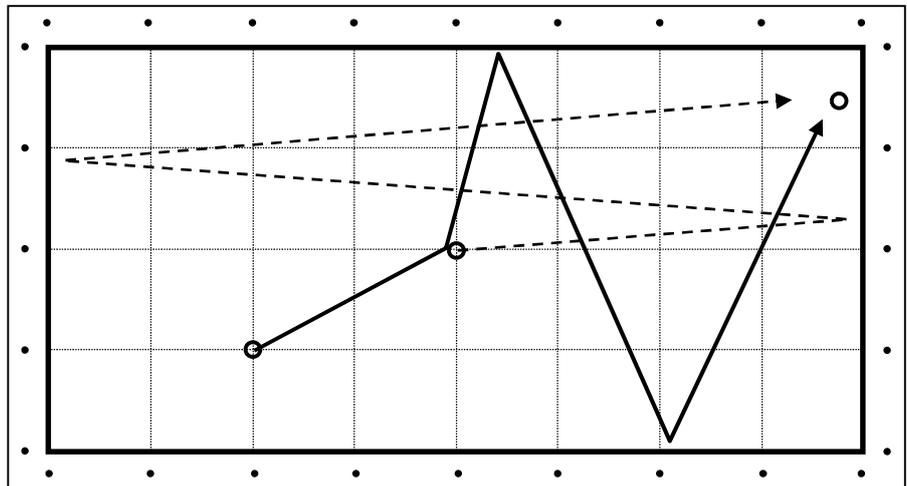
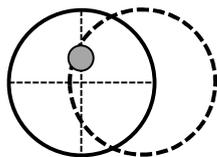
8 – Coups d' accordéon

Coup n°1 :



On pourrait jouer le coup par une bande mais, l'arrivée n'étant pas grosse, on préférera se donner 2 chances (voire même 3) en jouant le coup d'accordéon : tiers de bille, attaque en tête avec un procédé d'effet à droite. Il faut bien envoyer le coup avec un bon allongement.

Coup n°2 :

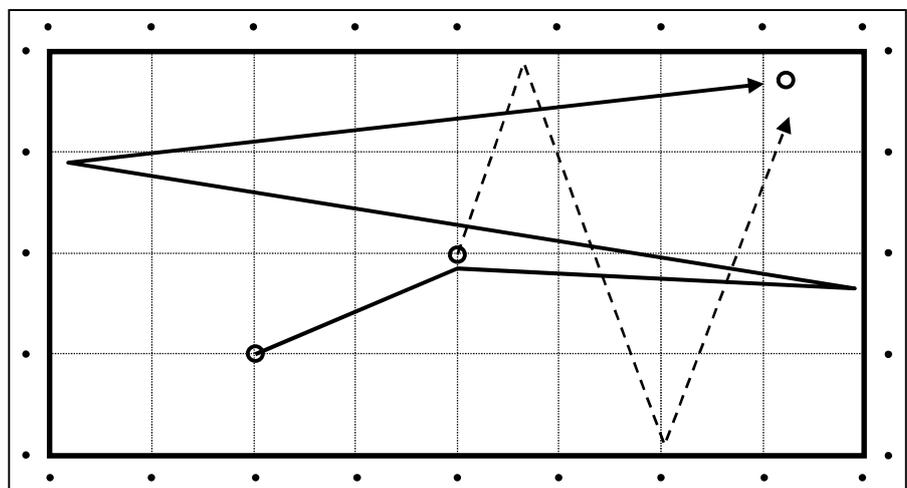
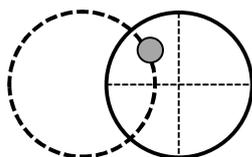


La bille 3 est grosse à condition d'arriver dans la largeur.

Biais de départ : 80. Biais résultant $80/2 - 20 = 20$ (méthode : voir annexe 1).

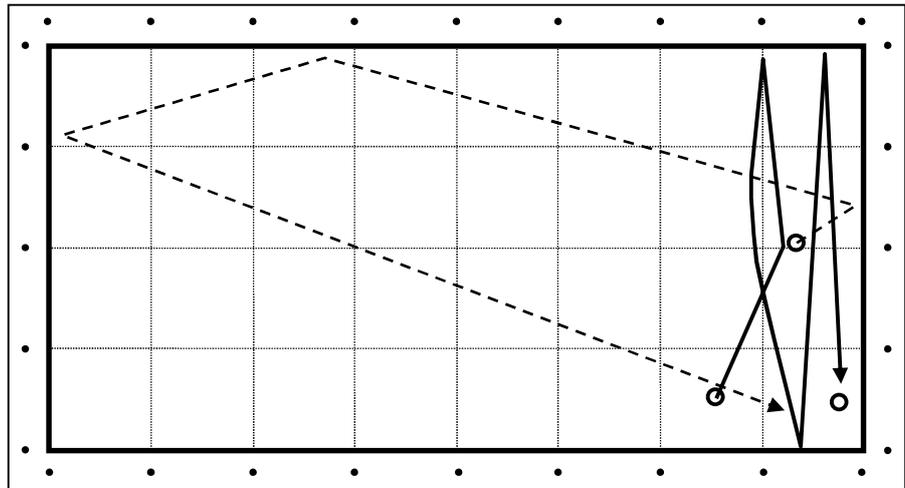
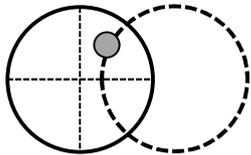
On joue un bon demi-bille, attaque un procédé au-dessus du centre (mais pas trop en tête pour éviter une courbe excessive, surtout avec du matériel neuf).

Coup n°3 :



La bille 3 est grosse à condition d'arriver dans la longueur. Tiers de bille à droite, en tête avec effet maximum à gauche.

Coup n°4

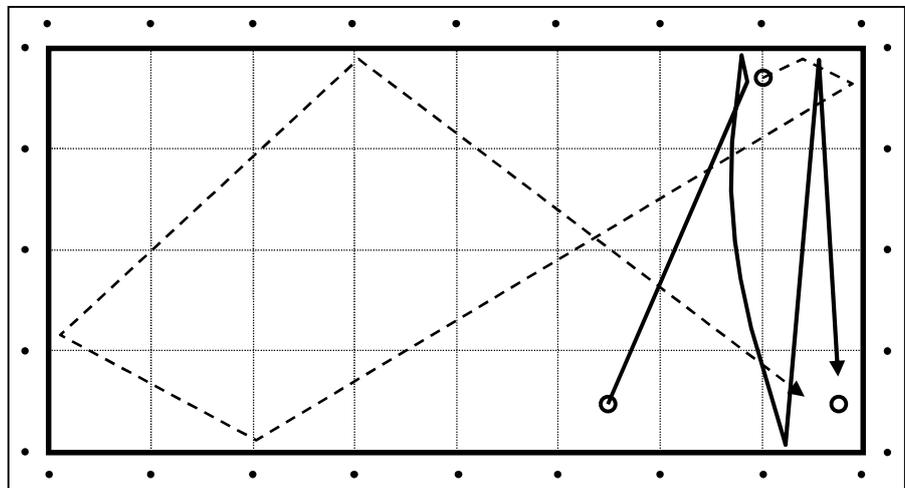
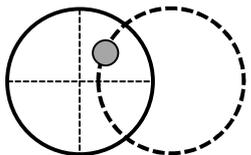


Ici l'accordéon est obligatoire pour harmoniser les vitesses des deux billes.

Tiers de bille, attaque en tête avec un procédé d'effet à droite ; coup de queue allongé et assez appuyé pour faire la courbe entre la première et la deuxième bande.

Ce coup se joue lorsque l'axe des billes 1 et 2 a un biais d'environ 2 mouches par rapport aux grandes bandes. Si on a 3 mouches de biais, il reste possible mais il faut évidemment mettre beaucoup moins d'effet.

Coup n°5



On a toujours 2 mouches de biais par rapport aux grandes bandes. Ce coup est une variante du précédent. Il se joue de la même manière, un peu moins haut toutefois.

La petite courbe supplémentaire par rapport au coup précédent est obtenue grâce à la proximité de la bille 2 et de la grande bande ; pour cette raison, on attaque un peu moins haut.

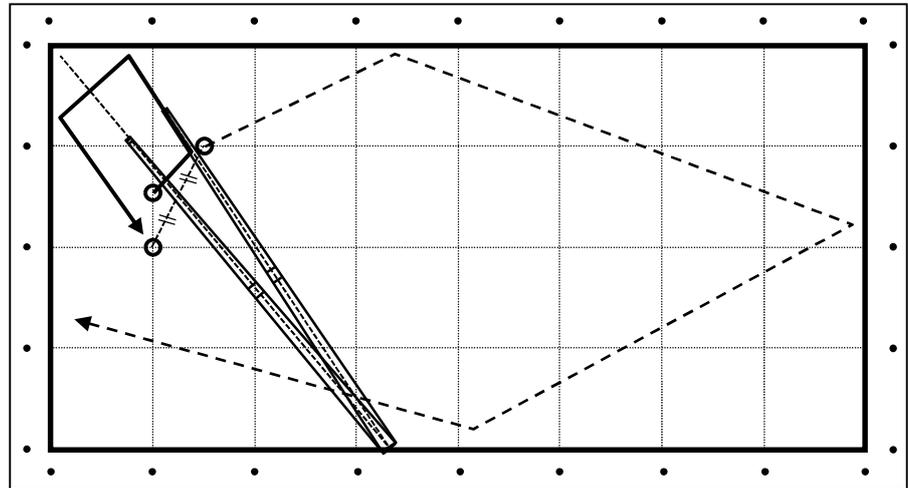
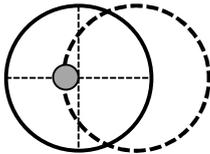
Avec 3 mouches de biais, on mettra moins d'effet. La 2 reviendra alors dans le tiers de billard par 3 bandes.

9 – Coups par 2 bandes

Voici trois méthodes empiriques simples permettant de réaliser des coups toujours délicats.

Coup d'éclatement par 2 bandes.

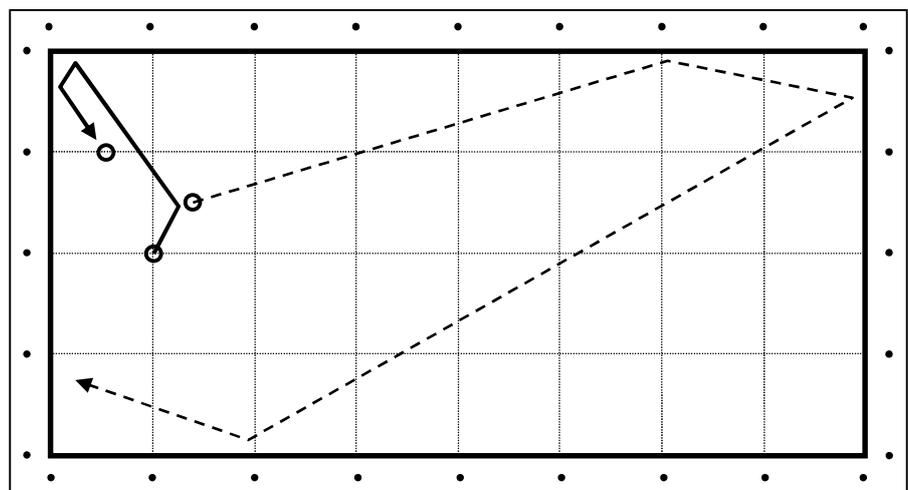
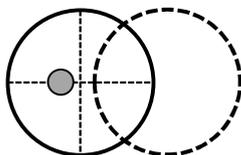
Coup n°1 :



- 1) placer la queue en direction du coin, le talon au-dessus du nez de la grande bande, la flèche à égale distance des billes 2 et 3
- 2) conserver la position du talon et faites pivoter la queue pour qu'elle passe par la position de la bille du joueur au moment du contact sur la bille 2
- 3) la direction montrée alors par la queue indique le point de la grande bande que la bille doit aller toucher
- 4) jouer le coup d'éclatement avec la quantité de bille qui convient pour toucher la bande à cet endroit, avec 2 quantités d'effet à gauche (voir systèmes 40-50-60-70 en annexe 2), c'est-à-dire un demi-procédé pour une touche demi-bille ou plus, et 2/3 de procédé pour une touche inférieure au demi-bille

Sur la position présentée ci-dessus, on joue un gros demi-bille avec 1/2 procédé d'effet à gauche.

Coup n°2 :



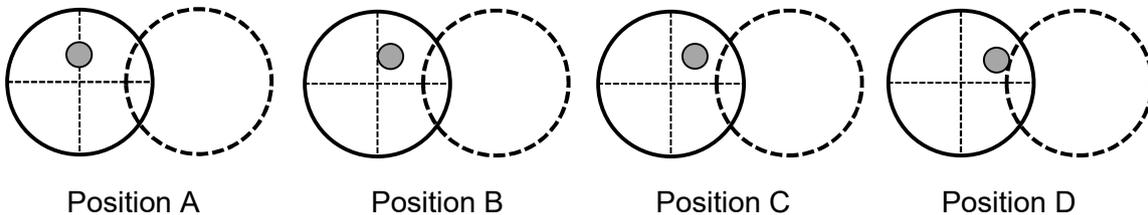
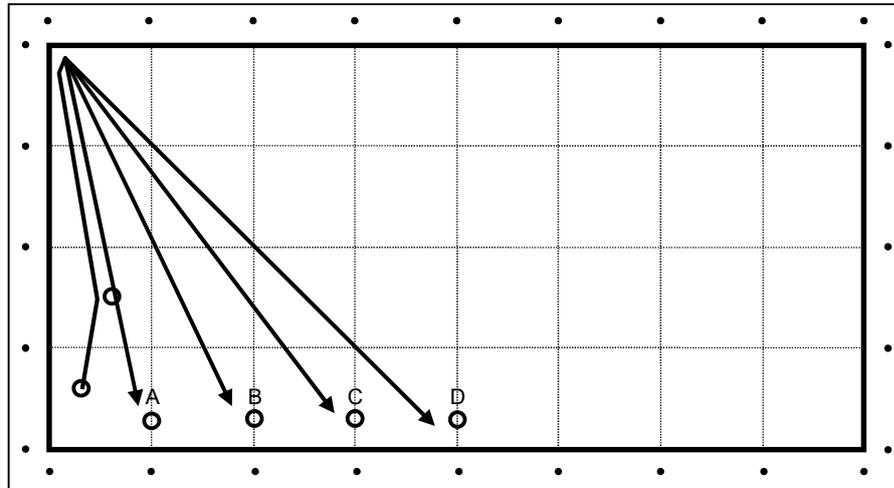
Même méthode que ci-dessus.

Coup d'éclatement sur un petit demi-bille, avec 2/3 de procédé d'effet à gauche.

2 bandes par derrière, avec ou sans effet

Voici une autre méthode empirique simple pour un autre type de coups délicats.

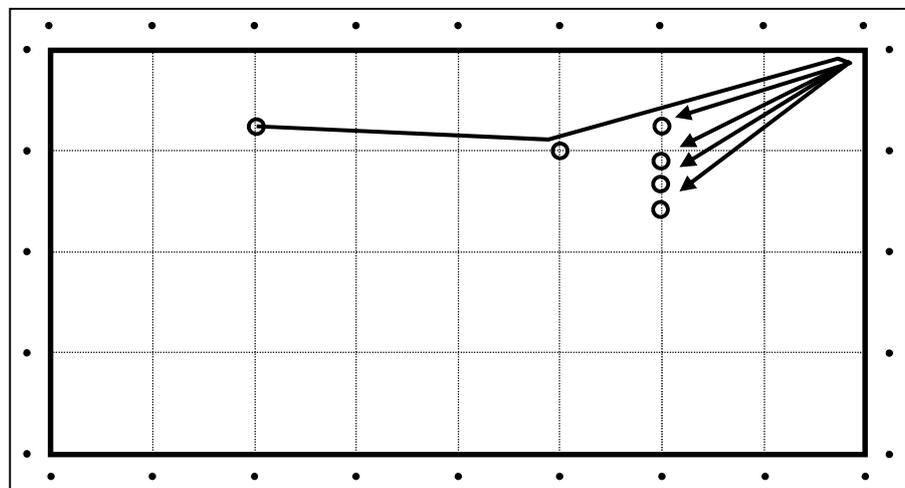
Gamme n°1 :



On remarque que sur un coup joué en finesse sans effet, si notre bille touche la grande bande près du coin, elle ressort parallèlement à sa direction d'arrivée, et repasse quasiment par le même chemin qu'à l'aller. En conséquence il suffit de doser l'effet contraire, ou éventuellement le bon effet, pour s'écarter de la direction d'origine. Sur la majorité des billards, un demi-procédé d'effet correspond à une mouche (sur tapis neuf, il faut un peu plus d'effet pour obtenir le même résultat) :

- on atteint la bille A en jouant sans effet
- on atteint la bille B avec 1/2 procédé d'effet à droite
- on atteint la bille C avec un procédé d'effet à droite
- on atteint la bille D avec un procédé et demi d'effet à droite
- au-delà de la position D, il faut commencer à bricoler la quantité de bille ou rechercher une autre solution

Gamme n°2 :

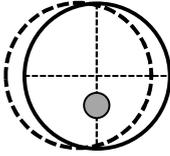


Dans la longueur du billard, la méthode s'applique encore mais, comme pour le système 32, pour un même nombre de mouches de décalage, il faut diviser par 2 la quantité d'effet.

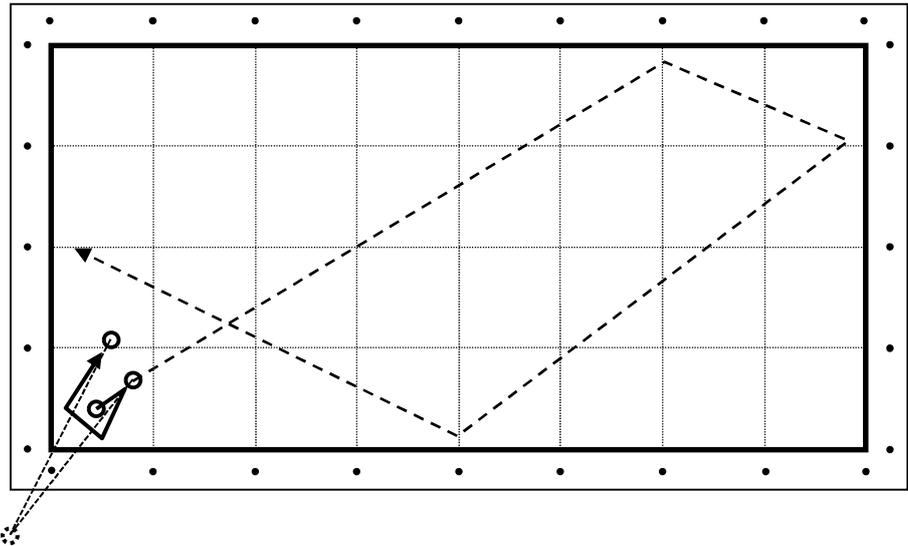
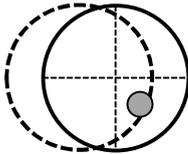
Rétro développé dans le coin

Coup n°1 :

Rétro sans effet :



Rétro développé :



Encore une méthode empirique pour déterminer la quantité de bille nécessaire :

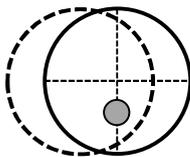
- 1) imaginer la bille en trait pointillé, symétrique de la bille 3 par rapport au coin
- 2) visualiser avec la queue la direction du rétro permettant de reculer vers cette bille fictive
- 3) en déduire la quantité de bille à toucher pour un rétro bille basse sans effet
- 4) prendre la quantité de bille immédiatement inférieure dans la liste des quantités qui va suivre
- 5) jouer le rétro bille basse sur cette quantité de bille avec un procédé d'effet à droite

Les quantités de bille de la liste sont les quantités habituelles : 3/4 plein, 3/4 de bille, 2/3 de bille, et gros demi-bille. On ne prendra jamais moins que le gros demi-bille sur ce type de coups à cause de la courbe du rétro qui rendrait le résultat trop aléatoire.

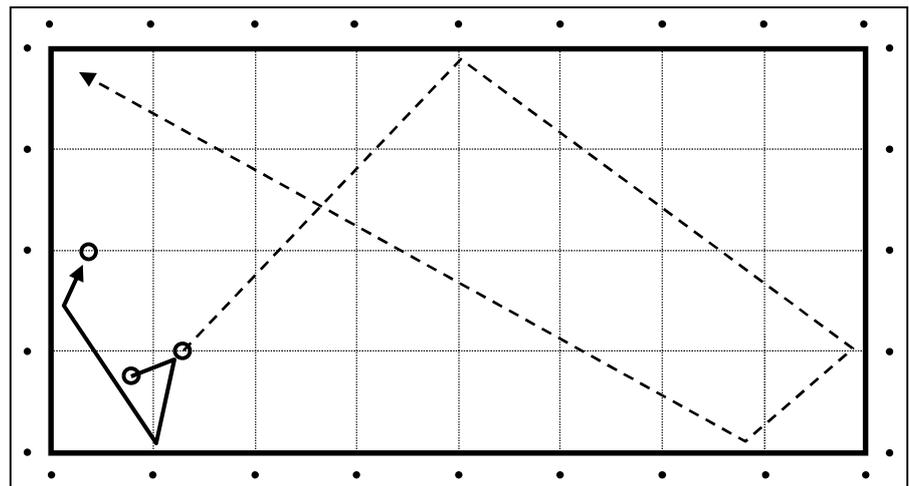
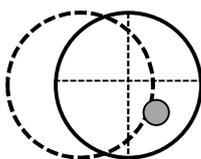
Sur la position ci-dessus, le rétro sans effet nécessiterait une touche 3/4 plein. On prendra donc 3/4 de bille, rétro bille basse avec un procédé d'effet à droite. On joue avec la force qui permet de ramener la bille 2 près de la petite bande afin qu'elle soit grosse pour le coup suivant.

Coup n°2 :

Rétro sans effet :



Rétro développé :



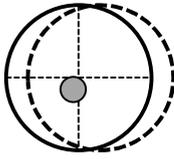
Le rétro sans effet nécessiterait une touche 3/4 de bille. On joue le rétro développé en 2/3 de bille, attaque basse avec un procédé d'effet à droite.

10 – Des changements d'aile

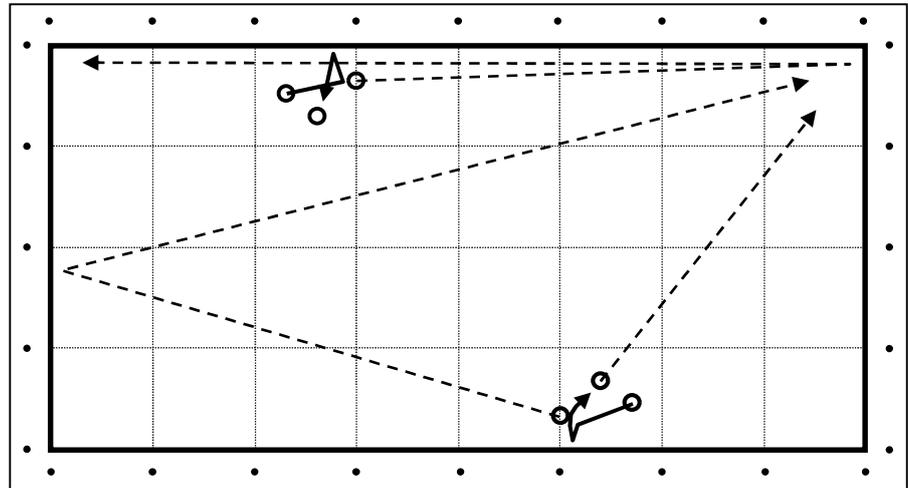
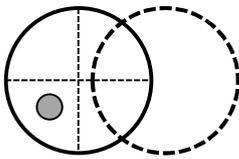
Ces coups ont l'avantage d'envoyer les billes 2 et 3 dans le même coin du billard. Leur principal inconvénient est que la bille du joueur se retrouve alors assez loin des 2 autres. Il faut donc être capable d'en user sans en abuser.

Coup n°1 :

Placement amorti :



Changement d'aile :

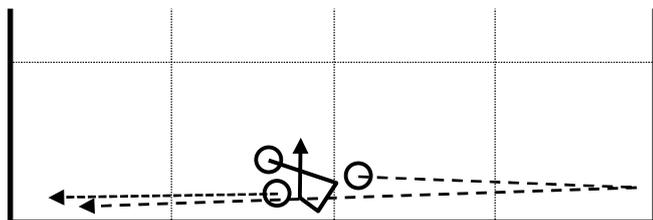
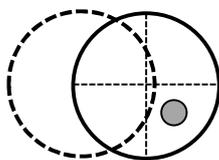


Sur cette position, deux écoles s'affrontent : beaucoup de grands joueurs jouent le coup de placement présenté en haut de la figure. D'autre à l'inverse jouent le changement d'aile présenté en bas. On pourrait ainsi opposer une école orthodoxe et une école belge... Ayant pris quelques heures de cours avec un grand joueur belge, et après pas mal d'entraînement sur les 2 figures, j'ai une préférence pour le changement d'aile mais je ne prétends pas détenir la vérité. Le mieux est de savoir exécuter les 2 coups et choisir en fonction du ressenti du moment.

Placement amorti : coup d'éclatement sur 3/4 plein, attaque légèrement au-dessous de l'équateur avec quelques millimètres d'effet à gauche si nécessaire.

Changement d'aile : rétro bille basse sur petit demi-bille avec effet maximum à gauche (autant d'effet que de bas). Attention à la courbe sur tapis neuf ! Il faut alors prendre un tout petit peu plus de bille.

Coup n°2 :

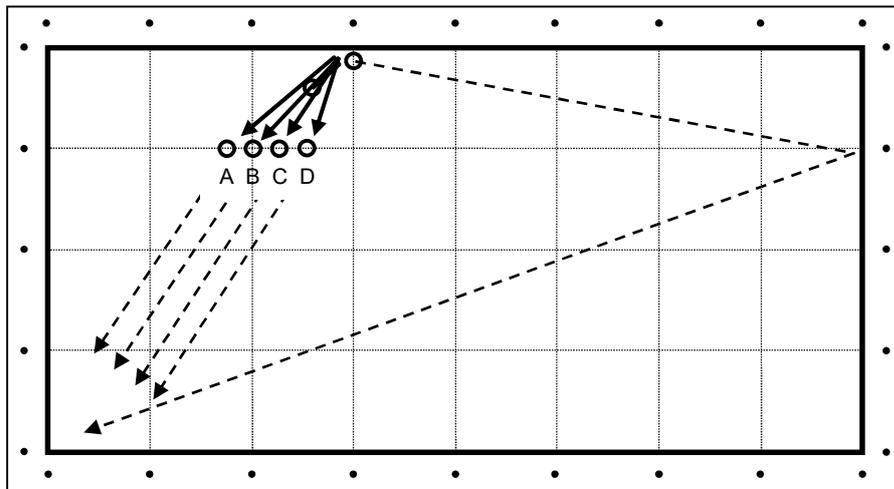


Voici un autre changement d'aile plus consensuel !

Inutile de chercher un amorti pour obtenir un regroupement aléatoire au milieu de la petite bande. Il est préférable d'envoyer les billes 2 et 3 dans le coin de gauche qui offrira on l'espère pas mal de possibilités de continuer la série. Ce coup peut également se jouer dans la longueur.

Rétro bille basse avec maximum d'effet et la quantité de bille pour déborder la bille 3 ; ici un bon demi-bille.

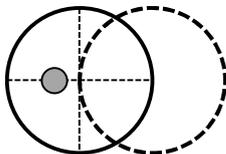
Coup n°3 :



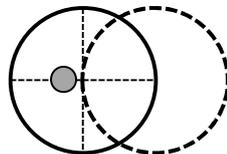
Sur ces positions, on choisit la quantité de bille pour rappeler la 2 dans le coin opposé et les autres paramètres pour y pousser la bille 3. La quantité de bille est en général comprise entre le petit et le gros demi-bille. La méthode la plus simple pour réaliser ces coups est de jouer des coups d'éclatement en réglant l'effet.

Sur les positions ci-dessus, la bille 2 étant collée à la bande, on prendra demi-bille. Les angles de rejet à obtenir après la bande sont 90° pour la position A, 80° pour la B, 70° pour la C et 60° pour la D.

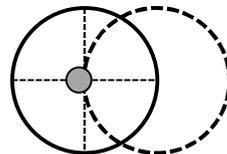
Position : A (90°)



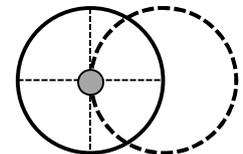
B (80°)



C (70°)



D (60°)



On retiendra :

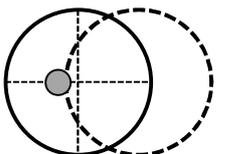
Le rejet à 60° s'obtient avec un coup d'éclatement sur demi-bille sans effet (voir système 60 en annexe 2).

Le 90° s'obtient avec un coup d'éclatement sur demi-bille avec un procédé de bon effet.

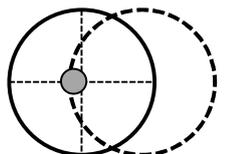
Les angles intermédiaires s'obtiennent avec des quantités d'effet intermédiaires.

Repartons des positions précédentes avec un petit décalage : on conserve les angles de rejet et l'axe 1-2 mais on décolle légèrement la bille 2 de la bande (disons d'une demi-bille). Il faut maintenant prendre un gros demi-bille pour rappeler la 2 dans le coin cible. On retrouve alors la même direction finale en retirant 1/4 de procédé de bon effet (comme pour les systèmes 60-70)

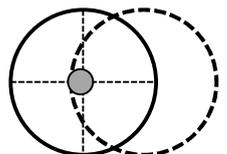
Position : A (90°)



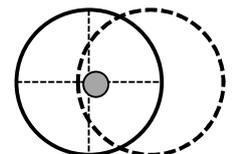
B (80°)



C (70°)

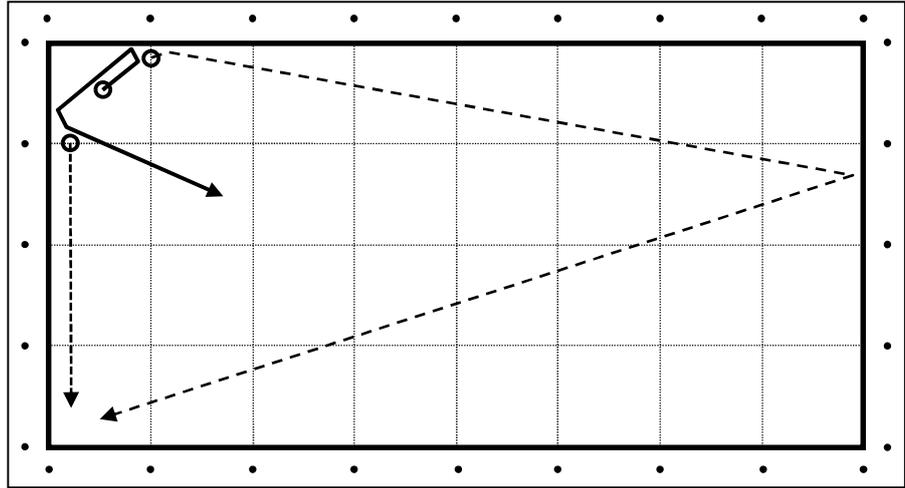
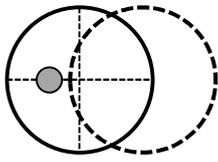


D (60°)



On remarque que la position D se joue alors avec 1/4 de procédé d'effet contraire.

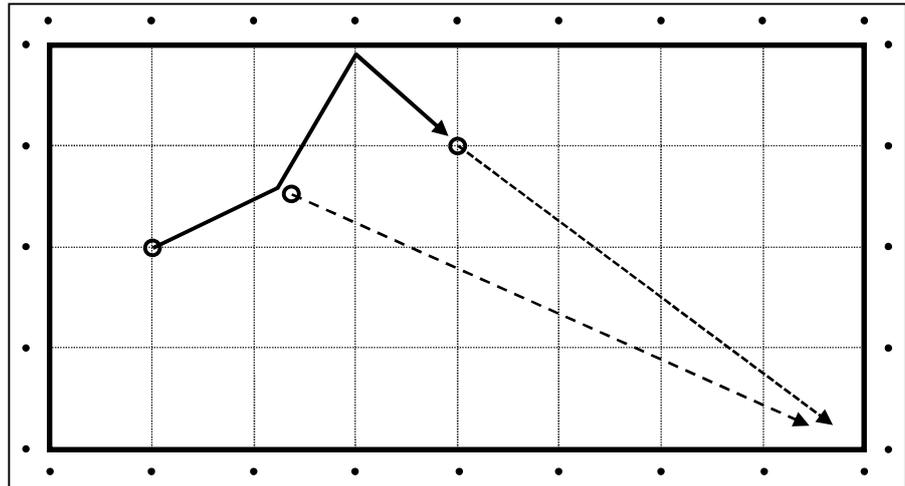
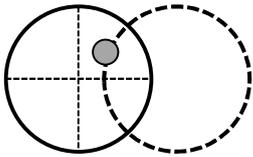
Coup n°4 :



L'axe des billes 1 et 2 est proche de 45° par rapport à la grande bande. La bille 3 doit impérativement être décollée de la grande bande, sinon il est trop difficile de la pousser vers le coin cible.

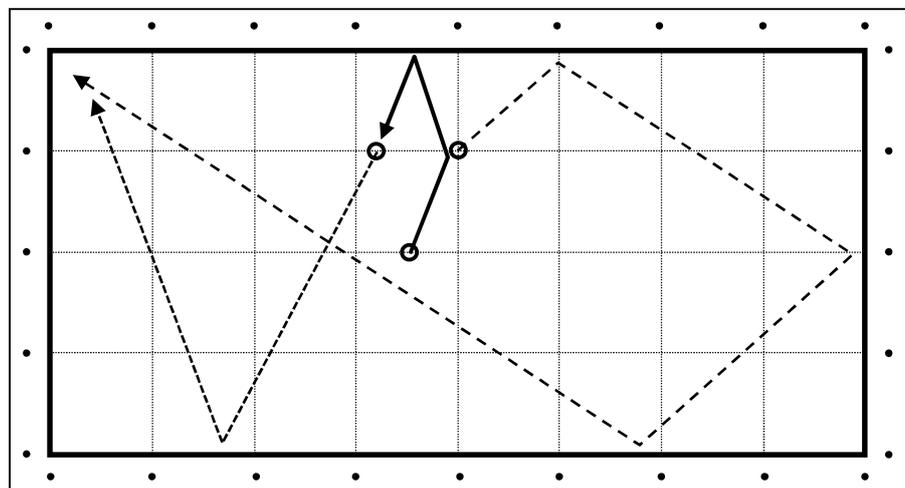
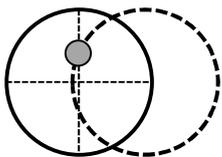
On touche un bon demi-bille et on dirige avec du bon effet pour faire impérativement 2 bandes et ressortir devant la 3.

Coup n°5 :



Quand la position s'y prête, on choisit la quantité de bille pour envoyer la bille 2 vers le coin et on dose l'effet pour arriver plein sur la 3. On envoie alors les 2 billes adverses dans le même coin.

Coup n°6 :

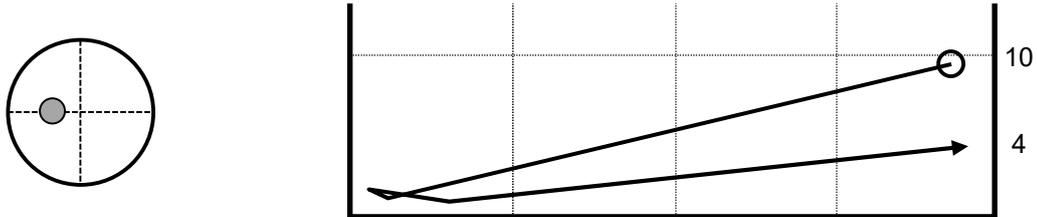


Et pourquoi pas un double changement d'aile pour les virtuoses !

11 – Des renversés

Pour une raison évidente que je ne vous ferai pas l'affront de détailler, les coups renversés sont beaucoup plus utilisés au 3 bandes qu'au jeu par la bande. Certains sont toutefois utiles à connaître.

Il existe plusieurs manières de régler la direction de sortie de coin de la bille du joueur, notamment en réglant le point de touche sur la première bande ou l'effet latéral. On se bornera ici à indiquer la plus facilement utilisable pour le jeu par la bande, à savoir celle du réglage par l'effet latéral. Il faut avant tout tester le billard sur lequel on joue de la manière suivante :



Placer une bille à une mouche du coin près de la bande et viser la petite bande au plus près du coin, attaque au centre avec un procédé d'effet à gauche. Donner un coup de queue franc et observer à quel point de la grande bande de départ notre bille revient.

Sur un billard "standard", elle revient à un peu moins d'une demi-mouche du coin de départ. On peut dire alors que le potentiel de déviation du billard pour un coup renversé est de 14 dixièmes de mouche (soit $10 + 4$).

Sur certains billards avec des tapis qui accrochent bien, on peut obtenir un peu plus (15 ou 16, très rarement plus). Sur un tapis neuf par contre, il est rare de dépasser 12. Pour la suite du paragraphe, on supposera que le tapis est standard.

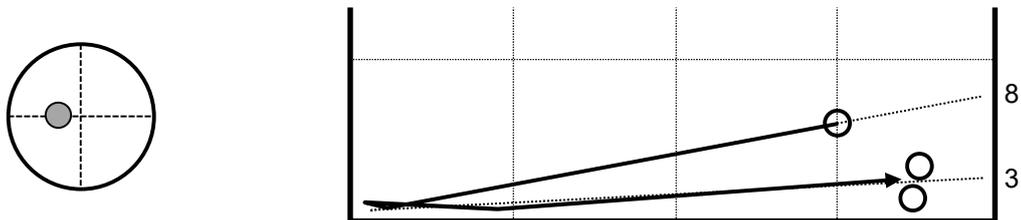
Pour réaliser un coup renversé par 3 bandes avant ou 3 bandes après une touche en finesse, il suffit de quantifier la déviation totale dont on a besoin :

$$\text{biais total} = \text{biais de départ} + \text{biais de retour}$$

puis de déterminer la quantité d'effet nécessaire par règle de 3 à partir du potentiel de déviation du billard.

Voici 4 exemples d'application utiles surtout au 3 bandes, mais pas que...

Coup n°1 :



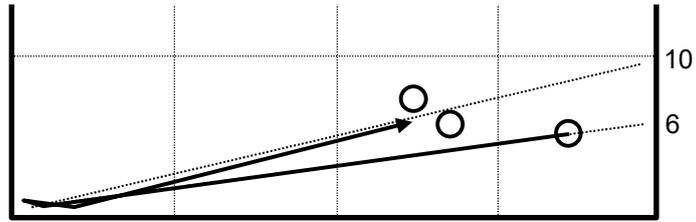
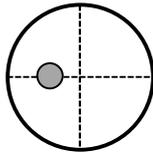
Biais de départ : 8

Biais de retour : 3

Biais total : $8 + 3 = 11$

Quantité d'effet à gauche nécessaire : $11/14 = 0.79$, soit un peu plus de $3/4$ de procédé.

Coup n°2 :



Cette fois, c'est la bille du joueur qui est plus près de la petite bande que les 2 autres. La méthode reste applicable sans modification.

Biais de départ : 6

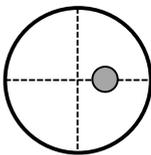
Biais de retour : 10

Biais total : $6 + 10 = 16$

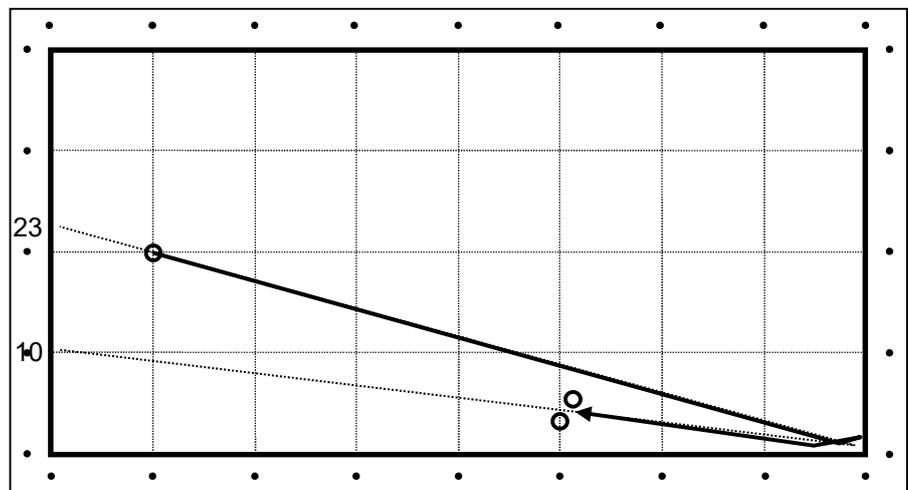
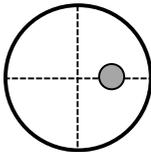
Quantité d'effet à gauche nécessaire : $16/14 = 1.14$, soit un peu plus d'un procédé.

Coup n°3 :

Coup animé :



Coup en mesure :



Dans la longueur du billard, la méthode reste applicable à condition de diviser par 2 la quantité d'effet calculée. Il faut également soit animer plus le coup de queue, soit rajouter un peu d'effet pour tenir compte de la perte d'effet pendant le long trajet.

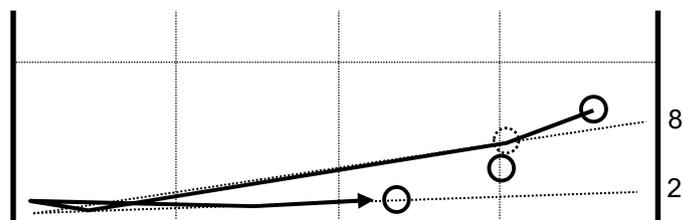
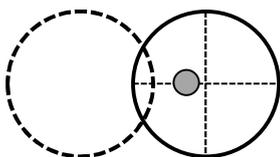
Biais de départ : 23

Biais de retour : 10

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $(23 + 10) / 2 = 16.5$

Quantité d'effet à gauche nécessaire : $16.5/14 = 1.18$, soit un peu plus d'un procédé. On essaiera les 2 possibilités : soit en animant un peu le coup avec un peu plus d'un procédé d'effet, soit plus en mesure avec un procédé et demi d'effet.

Coup n°4 :



Biais de départ : 8

Biais de retour : 2

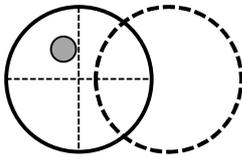
Biais total : $8 + 2 = 10$

Quantité d'effet à gauche nécessaire : $10/14 = 0.71$, soit un peu plus que $2/3$ de procédé.

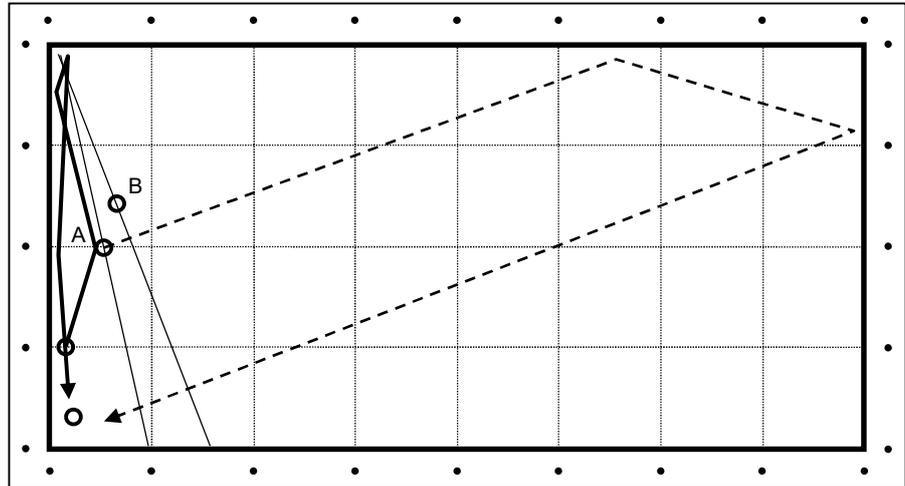
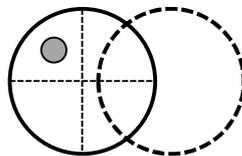
Coup n°5 :

La méthode précédente n'est plus applicable dès lors qu'on touche une quantité de bille significative, ce qui modifie considérablement la rotation de notre bille par rapport à sa vitesse. Pour les coups qui suivent, il faut donc avoir d'autres repères.

Position A :



Position B :

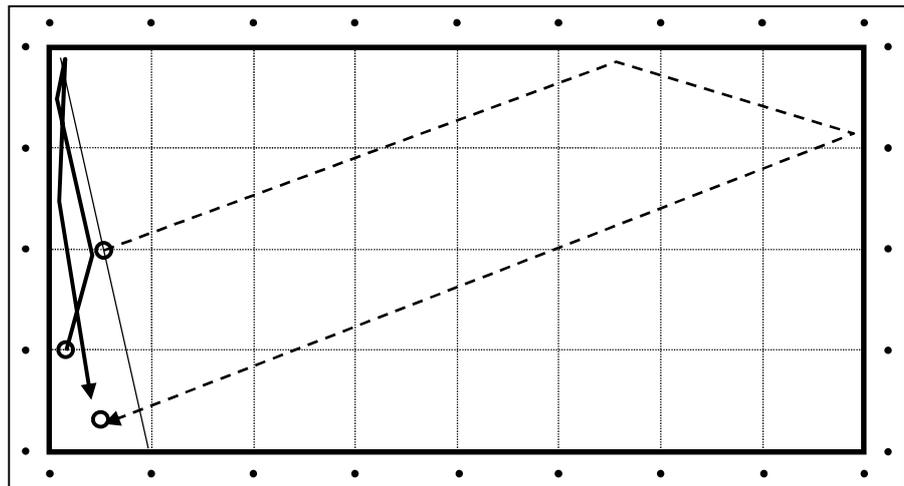
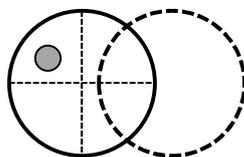


On peut jouer ce renversé en coup naturel tant que l'axe qui relie le coin à la bille 2 ne s'écarte pas de plus d'une mouche et demie du coin de départ.

- si cet axe s'écarte du coin d'une mouche (bille 2 en A ci-dessus), la bille du joueur revient dans le coin de départ avec un demi-procédé d'effet,
- si cet axe s'écarte du coin d'une mouche et demie (bille 2 en B ci-dessus), il faut mettre l'effet maximum,
- pour les autres axes (entre une demi-mouche et une mouche et demie) on adapte la quantité d'effet en conséquence.

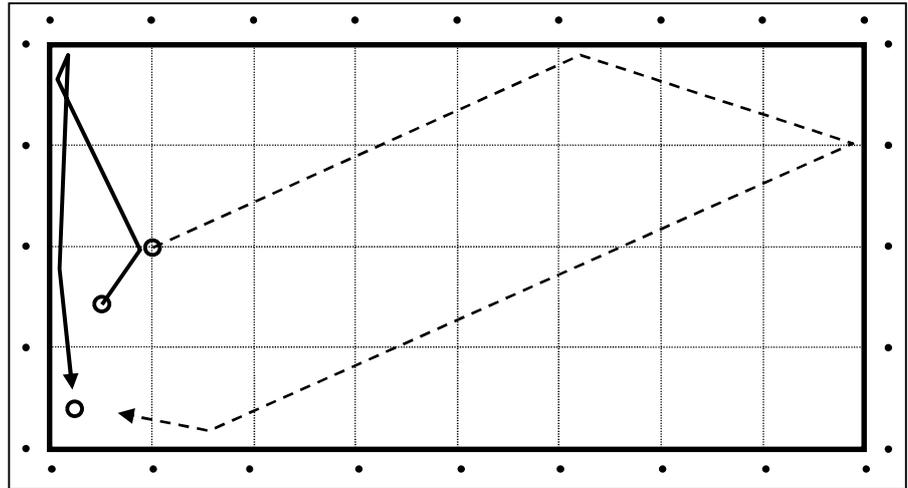
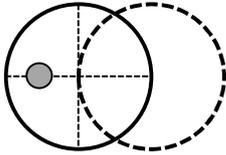
On choisit la quantité de bille entre petit demi-bille et gros demi-bille pour le retour de la bille 2.

Variante :



Si la bille 3 est à une demi-mouche du coin (bille 3') et si l'axe qui relie la bille 2 au coin s'écarte d'une mouche du coin de départ, on se retrouve avec une mouche et demie de déviation totale et on joue donc avec l'effet maximum.

Coup n°6 :



Si l'axe qui relie le coin à la bille 2 s'écarte de plus d'une mouche et demie du coin, et jusqu'à 2 mouches environ (cette limite dépend de l'état du tapis), on peut toujours réaliser le coup précédent, en jouant cette fois un coup d'éclatement, ce qui permet de communiquer beaucoup plus d'effet à la bille du joueur après le choc sur la 2.

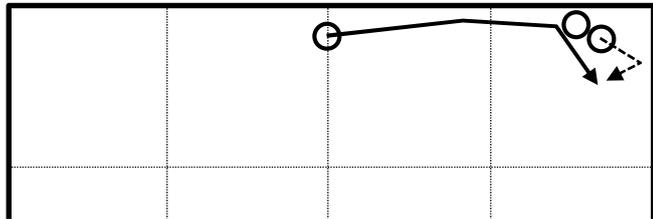
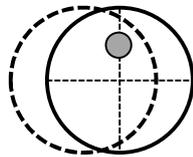
On choisit toujours la quantité de bille pour le retour de la 2 et on ajuste la hauteur d'attaque pour atteindre la petite bande pas trop loin du coin. On met ici l'effet maximal.

Sur le coup présenté ci-dessus, on aurait aussi pu jouer un coup d'échelle en coup naturel. L'avantage du renversé est qu'il permet d'arriver plus en mesure sur la bille 3. A vous de choisir en fonction de vos aptitudes !

12 – Des rencontres

Lorsque les billes 2 et 3 sont collées, la direction que prend la 3 après le choc de la 1 sur la 2 est la direction qui joint les centres des billes 2 et 3 avant le choc. Il suffit alors d'y envoyer la nôtre.

Coup n°1 :

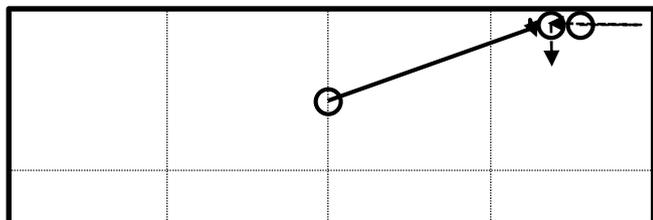
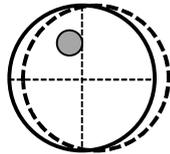


3/4 de bille par bande-avant sans effet.

Il faut ici impérativement jouer nettement plus fort que la mesure pour ouvrir un peu la position. Dans le cas contraire, on courrait le risque de ne pas avoir de bande "visible".

Si les billes 2 et 3 sont plus éloignées l'une de l'autre, le coup reste possible mais plus délicat car la direction que prend la bille 3 varie alors en fonction de la quantité de bille 2 touchée.

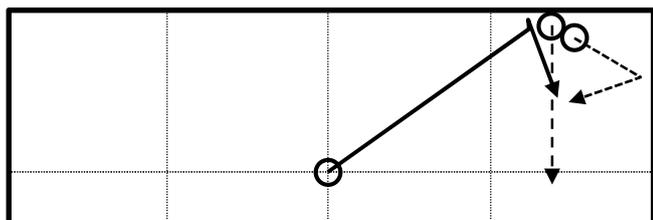
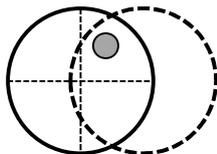
Coup n°2 :



L'axe des centres des billes 2 et 3 est parallèle à la bande. La bille 3 va donc longer la bande et revenir d'où elle est partie.

On joue presque plein avec un peu d'effet du côté de la bande. Notre bille touche la bande et y reste pour attendre la 3. Plus on est près de la grande bande, et plus il faut jouer fort pour décoller la 2 de la petite bande.

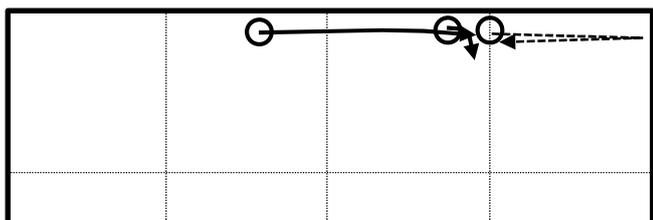
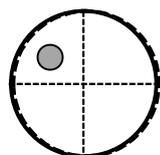
Coup n°3 :



Les billes 2 et 3 sont collées et la 2 est collée à la bande.

Demi-bille ou un peu plus, un procédé d'effet à droite. Surprenante, la direction que prend la 2 !

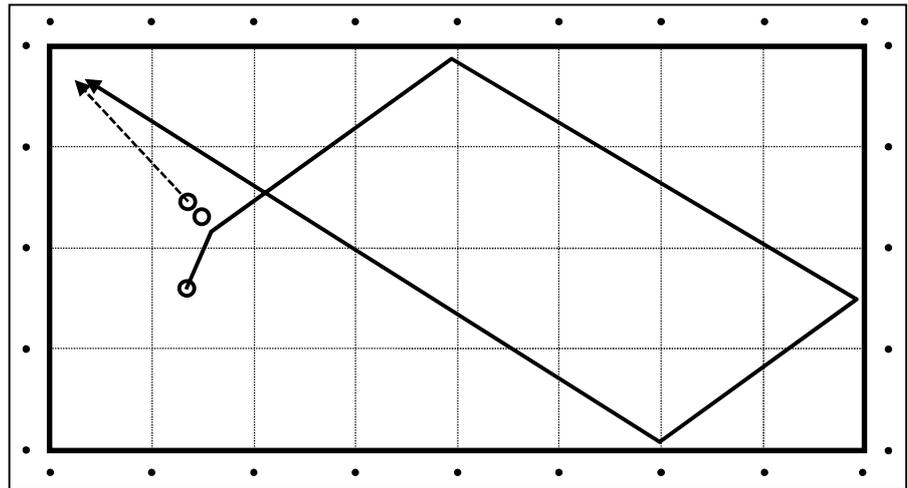
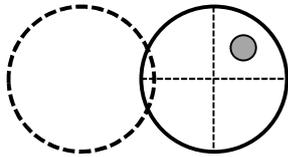
Coup n°4 :



Les 3 billes sont à la même distance de la bande, très proches de celle-ci.

Coulé pleine bille par bande avant, un procédé d'effet du côté de la bande pour aider la bille 2 à s'échapper. Penser à bien animer le coup pour décoller suffisamment la 2 de la bande.

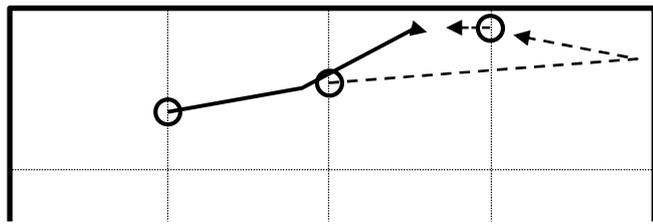
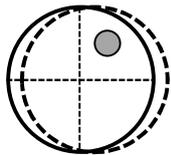
Coup n°5 :



La bille 2 pousse la 3 là où va la 1.

Dans certains cas, c'est la bille 2 qui va faire une bande puis revient nous donner le point.

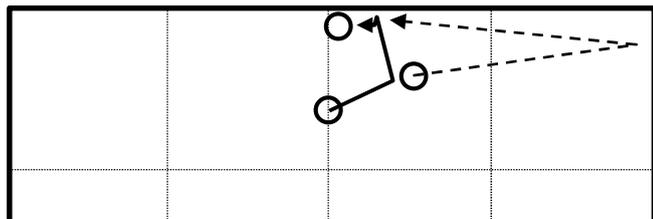
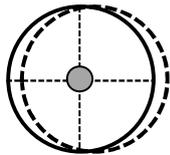
Coup n°6 :



Coulé rencontre : presque plein à gauche avec un procédé d'effet à droite.

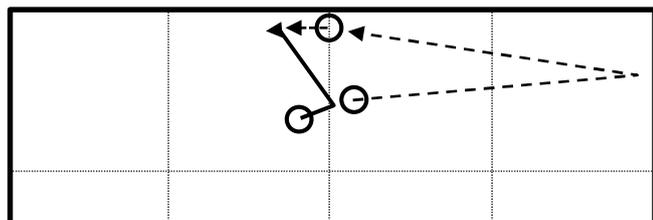
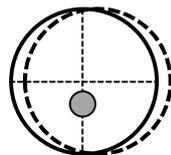
Deux difficultés : la quantité de bille 2 pour qu'elle pousse la 3, et la mesure pour rester assez près de la bande.

Coup n°7 :



Coup d'éclatement rencontre : presque plein à gauche, coup d'éclatement avec attaque au centre sans effet (ou avec si l'orientation 1-2 n'est pas parfaite).

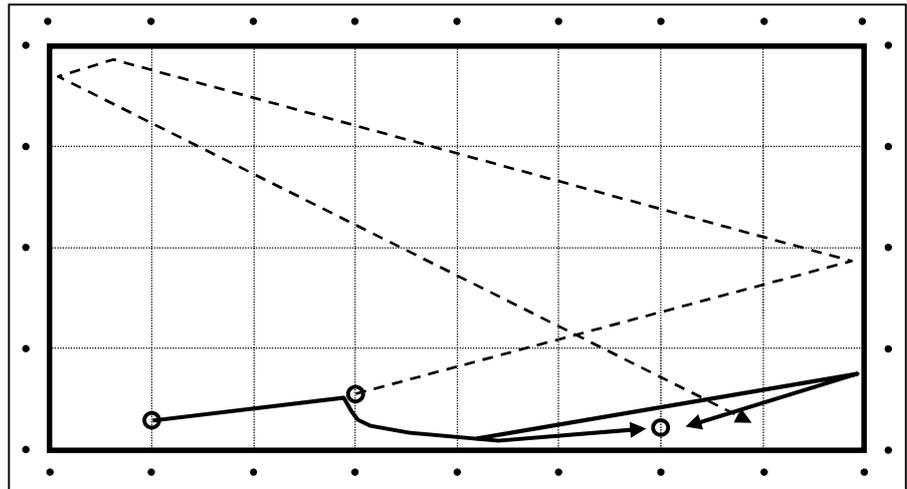
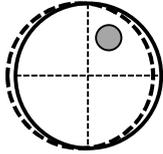
Coup n°8 :



Rétro rencontre : presque plein à gauche sans effet (ou avec si l'orientation 1-2 n'est pas parfaite). Attaque pas trop basse pour ne pas trop s'éloigner de la 3.

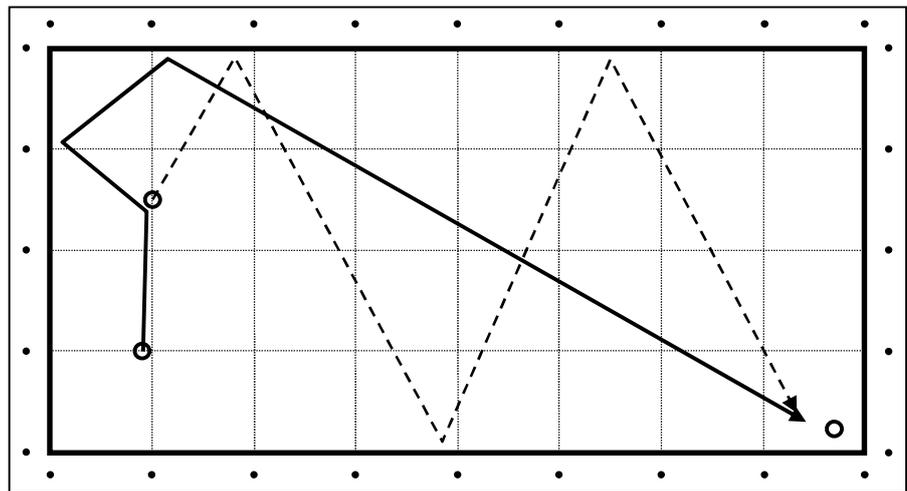
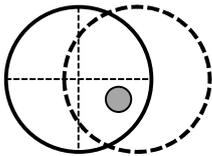
13 – Etc.

Coup n°1 :



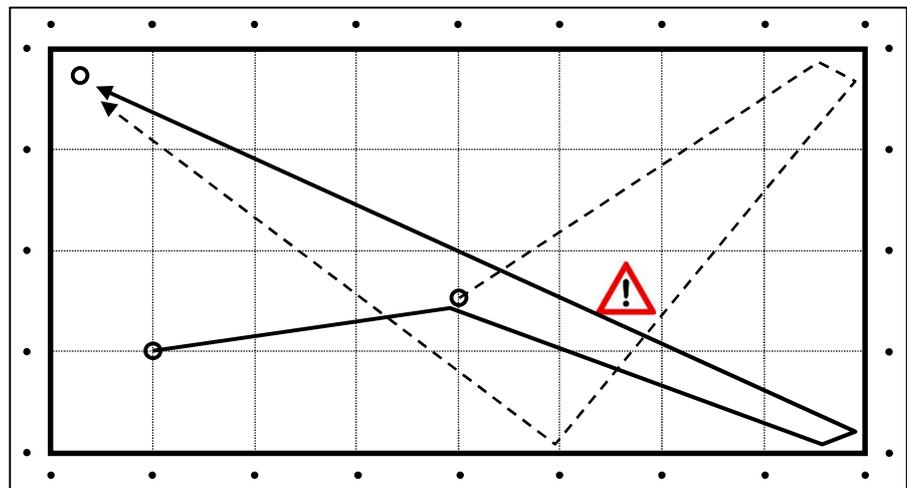
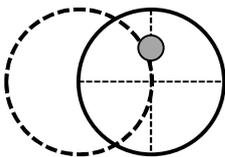
Coulé pleine bille moins quelques millimètres à droite, avec effet de précaution à droite.

Coup n°2 :



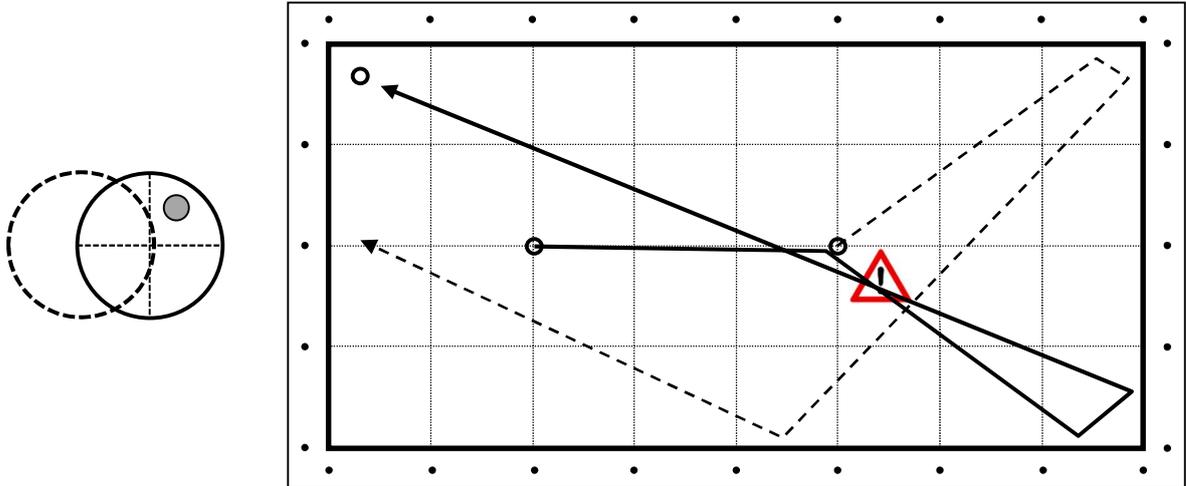
Coup d'éclatement : touche gros demi-bille, attaque un bon demi-procédé au-dessous du centre avec effet maximum.

Coup n°3 :



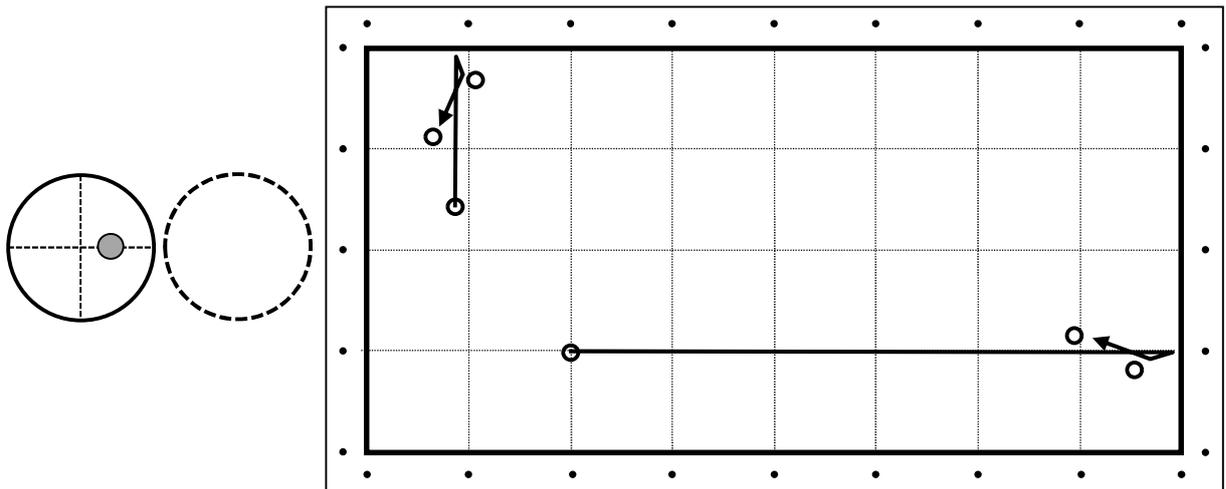
Coup naturel : demi-bille, attaque en tête sans effet. Pas plus que demi-bille pour passer au croisement dangereux avant la 2. Jouer un peu plus fort que la mesure pour rappeler la 2.

Coup n°4 :



Coup naturel : demi-bille, attaque en tête avec un procédé d'effet à droite.
Le retour de la 2 est un peu long mais c'est toujours mieux que rien...

Coup n°5 :



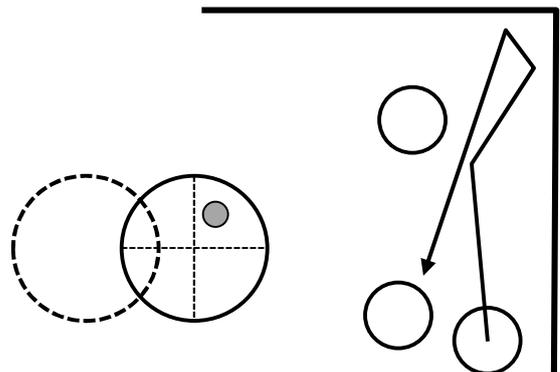
Si on veut toucher d'abord la bille la plus proche de la bande, puis la bande, puis revenir sur la 3, la touche est très délicate, surtout si notre bille est éloignée.
Lorsque la position le permet, on peut se rabattre sur la bande avant, avec ou sans effet (avec effet sur les exemples proposés ci-dessus). On frôle la 2 à l'aller et on dose l'effet pour la toucher au retour de la bande.

Coup n°6 :

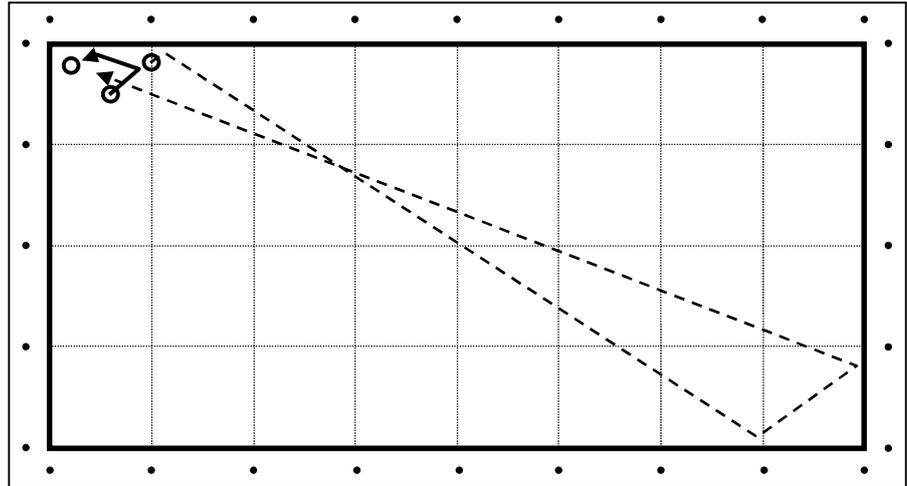
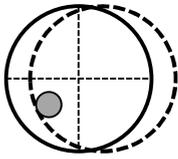
2 bandes avec bon effet pour redresser le retour vers la bande de droite.

Attention à ne pas prendre trop de bille car le coup devient impossible !

A travailler pour bien sentir la dose d'effet nécessaire. On a souvent tendance à en mettre trop.

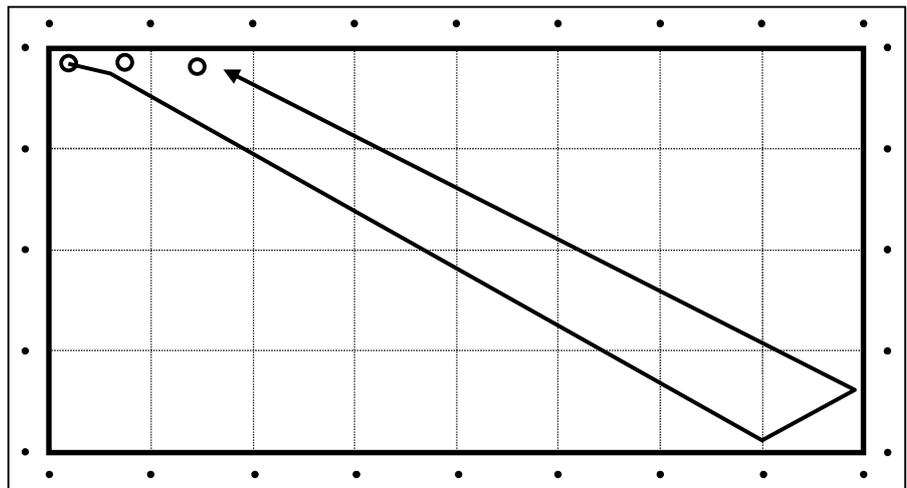
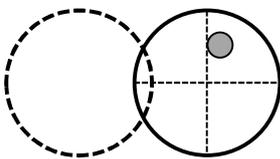


Coup n°7 :



Il arrive quelquefois qu'on ait mal jugé le trajet de la bille 2 qui atteint la mauvaise bande du coin opposé et reste en route. On se dit alors : « tiens, si j'avais joué plus fort... ». Lorsque le biais 1-2 par rapport à la grande bande ne permet plus à la bille 2 de prendre le coin opposé dans le bon sens, ou simplement si on a un doute, on peut jouer le retour au cassé. On prend beaucoup de bille avec bon effet et on joue beaucoup plus fort que le coup habituel : 3/4 plein, coup d'éclatement avec attaque un procédé au-dessous du centre et un procédé d'effet à gauche.

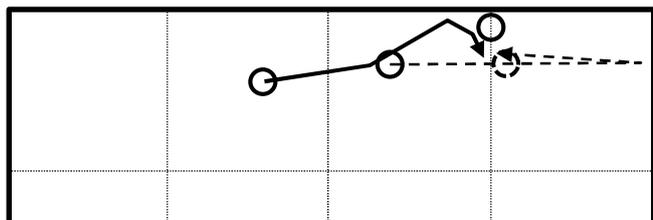
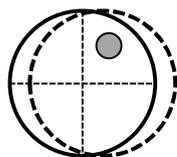
Coup n°8 :



Coup de sauvetage en mode survie : suffisamment peu de bille pour arriver sur la grande bande près du coin opposé, et un peu de bon effet pour redresser la sortie de coin. Attention, on a souvent tendance à mettre trop d'effet, surtout sur tapis neuf !

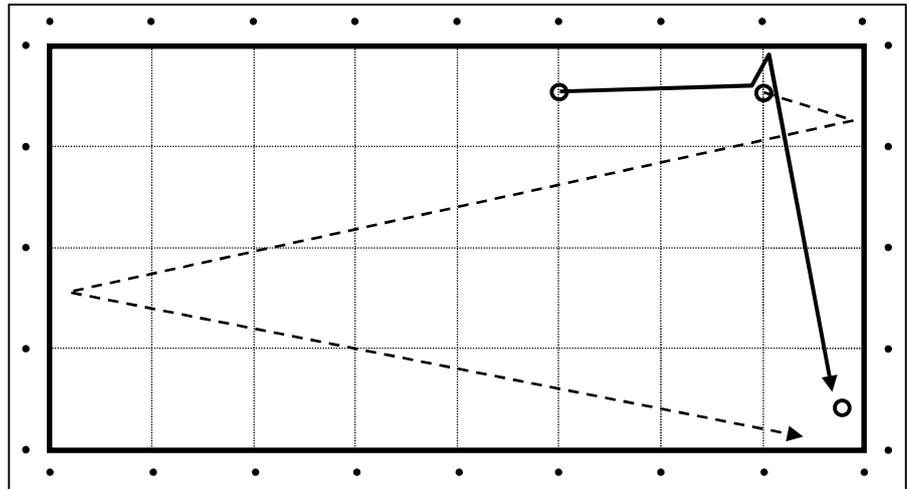
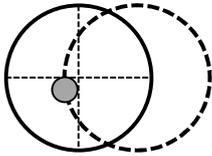
Coup n°9 :

Petit coup de tiers :



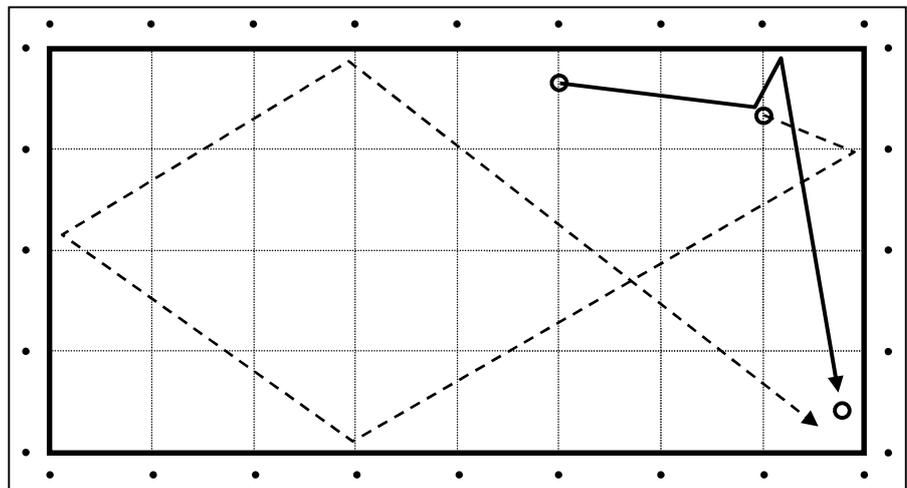
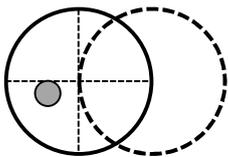
Coulé en mesure : on touche la bande bien avant la bille 3 et on attend le retour de la 2 **sur notre bille**. Bien réalisé, on peut obtenir la position d'américaine de la bande.

Coup n°10 :



Coup d'éclatement avec réglage de hauteur et d'effet : gros demi-bille, attaque à un demi-procédé au-dessous du centre avec un demi-procédé de bon effet.

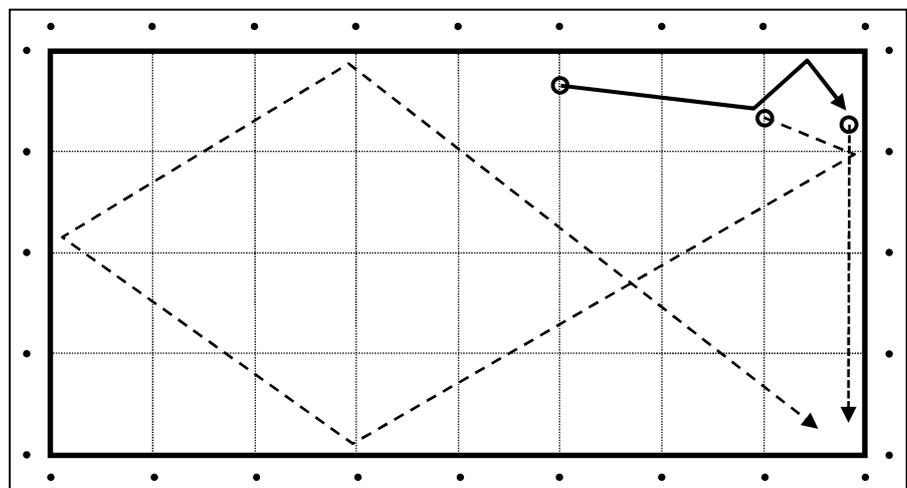
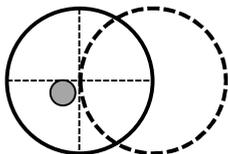
Coup n°11 :



Par rapport à la position précédente, on a un peu de biais. On peut alors faire tourner la bille 2. Encore un coup d'éclatement avec réglage de hauteur et d'effet : demi-bille, attaque à un demi-procédé au-dessous du centre avec un procédé de bon effet.

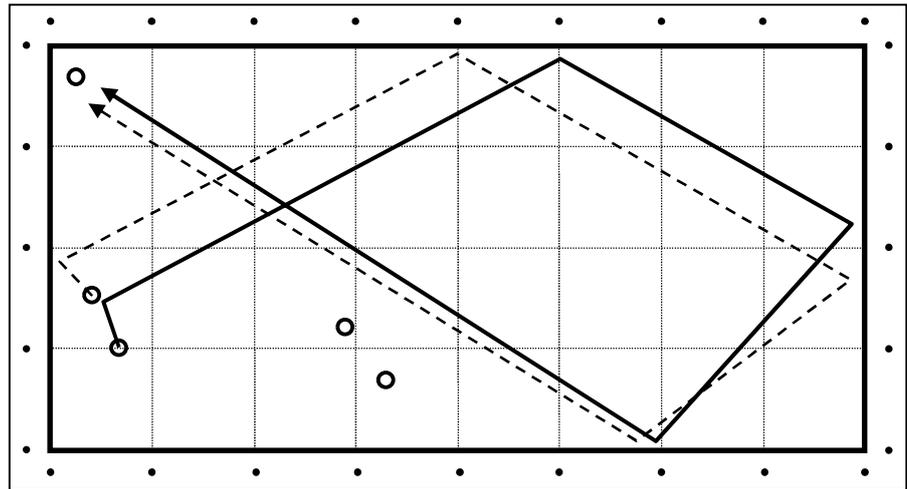
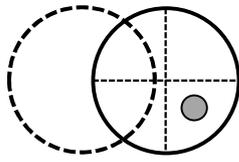
Coup n°12 :

Variante du précédent.



Ce coup ressemble à un changement d'aile. Il suffit de mettre un peu moins d'effet que pour le précédent. On pousse la 3 là où va la 2.

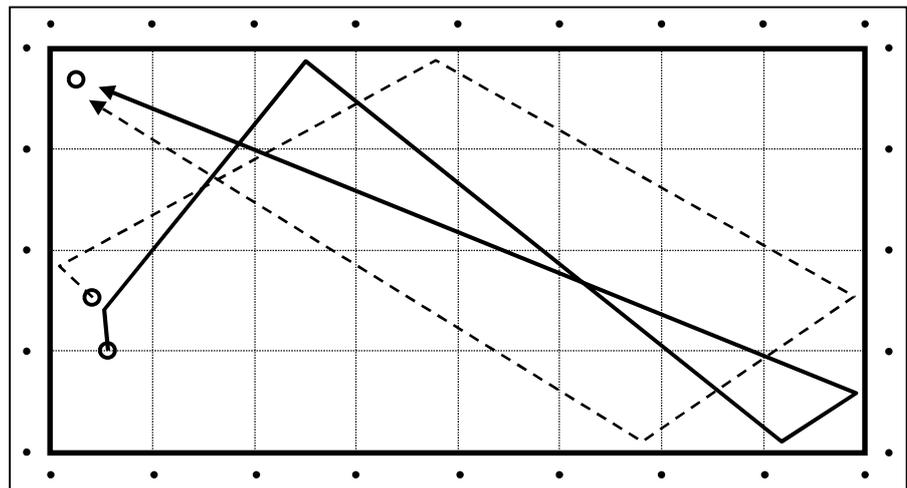
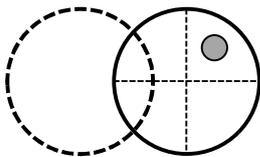
Coup n°13 :



Attention à ne pas prendre trop de bille, sinon c'est le contre assuré ! Rétro sur un peu moins que demi-bille, attaque basse avec un procédé d'effet à droite. Si l'orientation 1-2 vous impose de prendre demi-bille ou plus, il faut jouer autre chose.

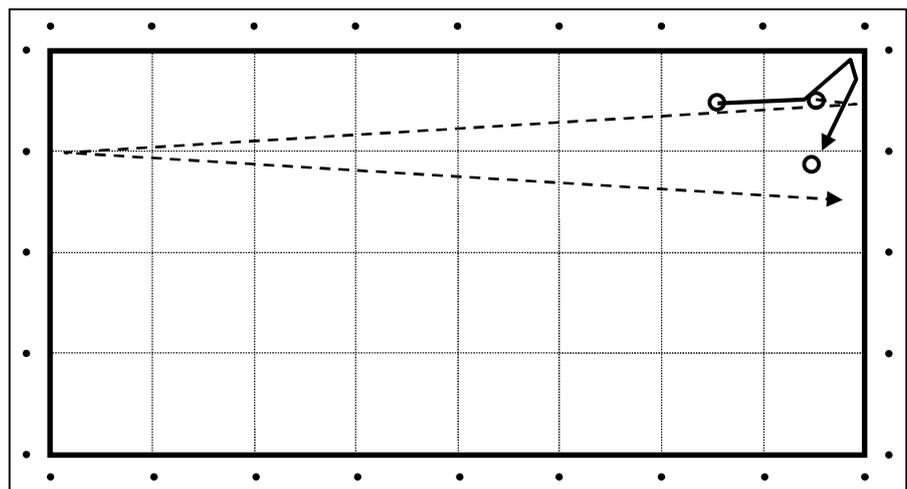
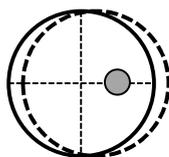
Sur la variante, on pourra s'autoriser un peu plus de bille car on a de l'avance sur la 2

Coup n°14 :



Pour retrouver un rapport de vitesses cohérent lorsqu'il faut prendre moins de bille et rappeler tout de même la 2, on peut jouer ce coup spectaculaire : quart de bille, attaque en tête avec effet maximum à droite. La bille du joueur revient au cassé à condition de bien envoyer le coup. Ce coup m'a été montré par Alain Remond.

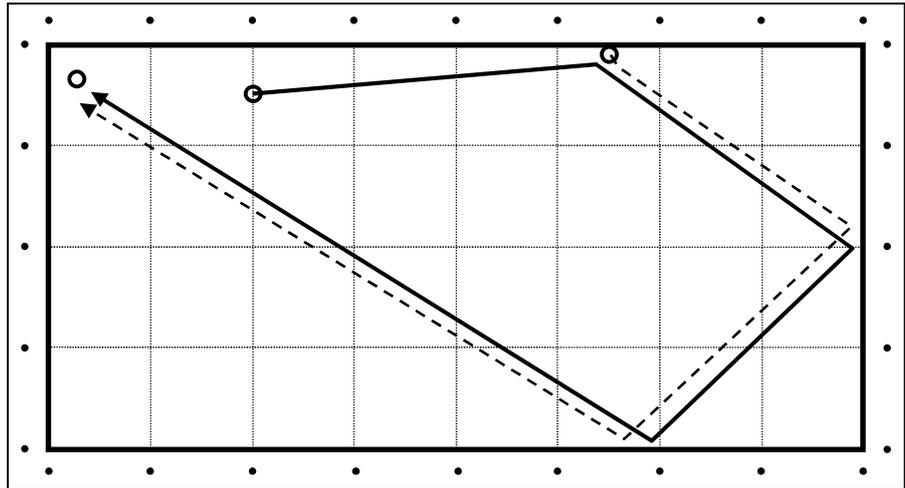
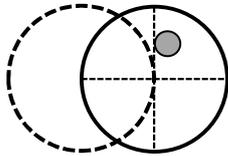
Coup n°15 :



Développé : coup d'éclatement, attaque à l'équateur avec effet maximum.

Coup n°16 :

Le demi-coup dur.

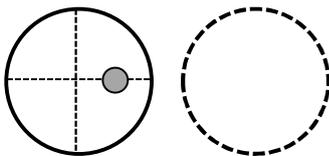


Lorsque la bille 2 est collée à la bande, on peut utiliser le coup dur à condition de toucher demi-bille avec un demi-procédé de bon effet. Attaquer en tête. Les 2 billes se suivent de très près. Si la bille 2 est à quelques millimètres de la bande, il faut prendre un tout petit peu plus de bille.

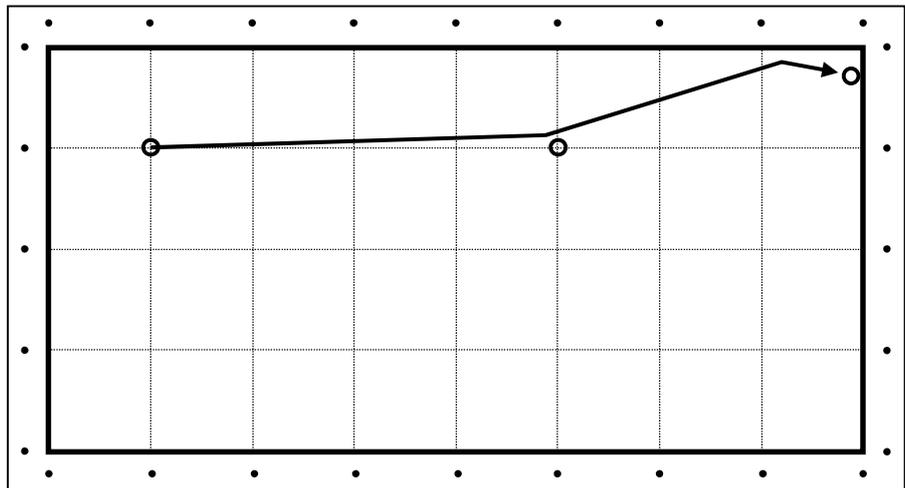
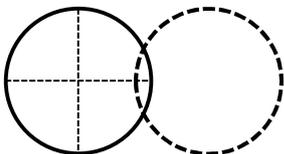
Coup n°17 :

Finesse de loin.

Visée :



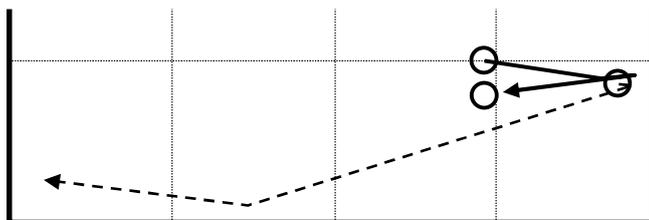
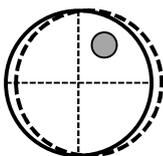
Touche :



Si on joue ce coup sans se méfier, on prend presque toujours trop de bille. La raison est que sur un coup joué avec beaucoup d'effet, la bille du joueur décrit une légère courbe dès le début de son parcours. Cette courbe la déporte du côté de l'effet. Pour vous en convaincre, essayez d'arriver pleine bille avec effet maximum. Plus la bille 2 est éloignée et plus il faut viser à l'extérieur de celle-ci.

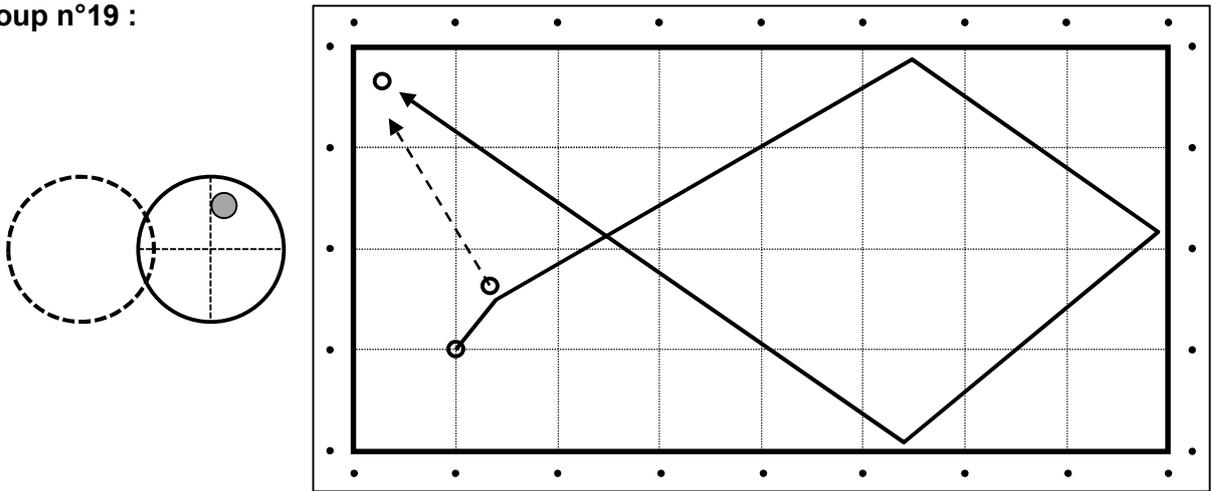
Pour réaliser le carambolage ci-dessus, il faut donc viser au moins 2 cm à gauche de la bille 2.

Coup n°18 :



Finesse quasi-impossible, surtout sur tapis neuf. Si on peut envoyer la 2 au-dessous de la 3, il faut penser au coulé : pleine bille moins quelques millimètres, un procédé d'effet à droite pour retrouver la bonne direction après la bande.

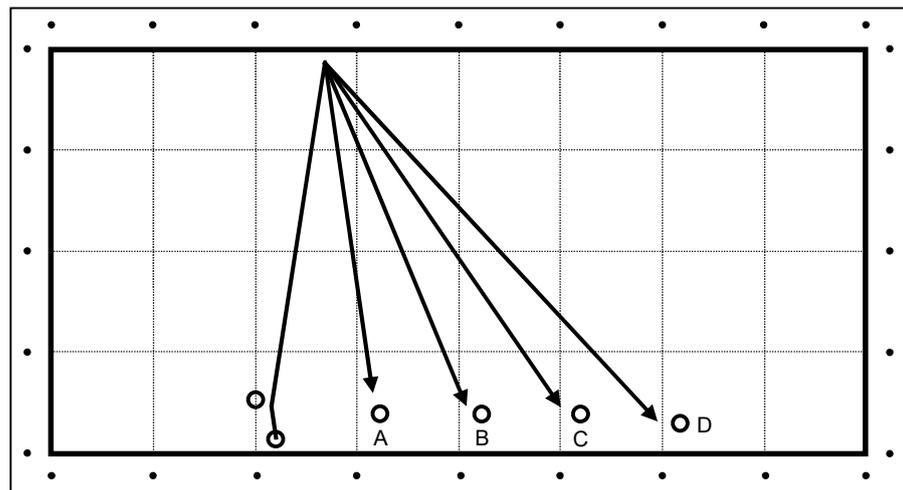
Coup n°19 :



Si on essaye d'appliquer le Diamond System à cette position, on arrive à une finesse quasi impossible à toucher : $55 - 20 = 35$ (voir le Diamond System en annexe 3).

Solution : on peut "raccourcir" l'arrivée en jouant plus haut avec moins d'effet : attaque en tête avec seulement 1/2 procédé d'effet à droite.

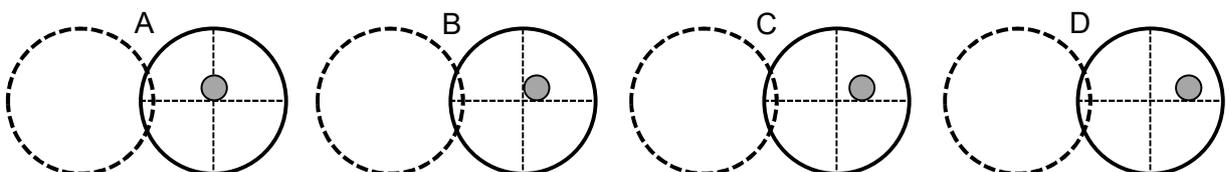
Coup n°20 :



La bille du joueur est presque collée à la bande ; pas de possibilité en rétro. En plus, il y a des couloirs partout !

On va profiter du fait que la 2 est proche pour jouer une finesse, mais pas n'importe laquelle. Plutôt que de faire varier la quantité de bille pour obtenir la bonne direction finale, on va toujours prendre très fin (facile puisque la bille 2 est proche) et on va adapter la quantité d'effet pour obtenir la bonne direction après la bande.

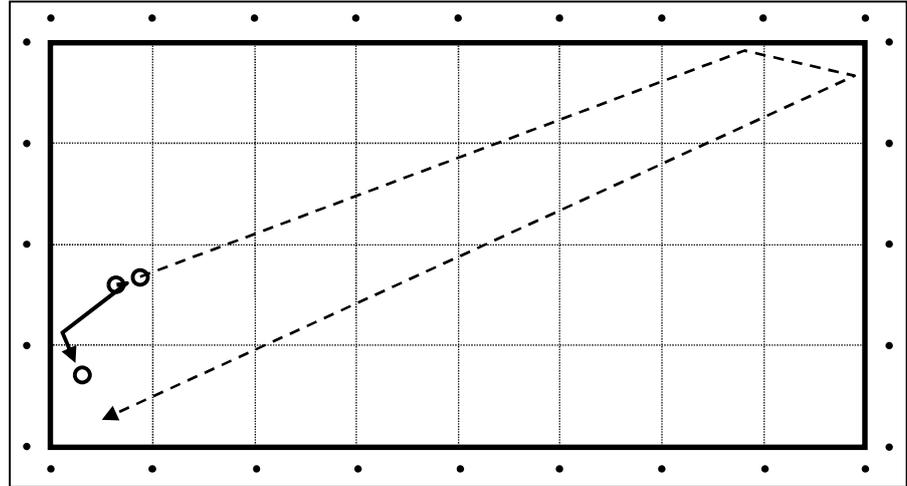
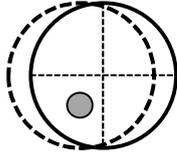
- on estime la direction de notre bille pour un coup joué très fin sans effet : position A de la 3
- avec 1/2 procédé d'effet à droite, on décale l'arrivée d'une mouche : position B de la 3
- avec un procédé d'effet à droite, on décale l'arrivée de 2 mouches : position C de la 3
- avec un procédé et demi d'effet à droite, on décale l'arrivée de 3 mouches : position D de la 3



Comment jouer fort lorsqu'on est très près de la bille 2 ?

Prenons l'exemple de la position ci-dessous. Suite à un coup de placement un peu timide, on se retrouve trop près de la bille 2 pour pouvoir la rappeler en jouant le rétro.

Coup n°21 :



Lorsque la distance 1-2 est supérieure à une bille et demie, pas de problème pour jouer un coup à plat. Lorsque la distance se réduit, on peut toujours jouer le rétro en levant le talon de la queue et en jouant le rétro "dans l'ardoise". Cette méthode a ses limites ; lorsque la distance devient inférieure à 4 cm environ, cela devient compliqué.

En appliquant la méthode proposée ici, on peut exécuter ce rétro et rappeler la bille 2 même si l'écart entre les 2 billes n'est que de 2 cm, voire moins avec de l'entraînement. Le principe est simple : il suffit de donner un coup de vitesse sans pénétrer dans la bille. Comme c'est à peu près impossible avec la position classique du corps, on modifie celle-ci de façon à physiquement empêcher cette pénétration. La position est illustrée par la photographie ci-dessous :

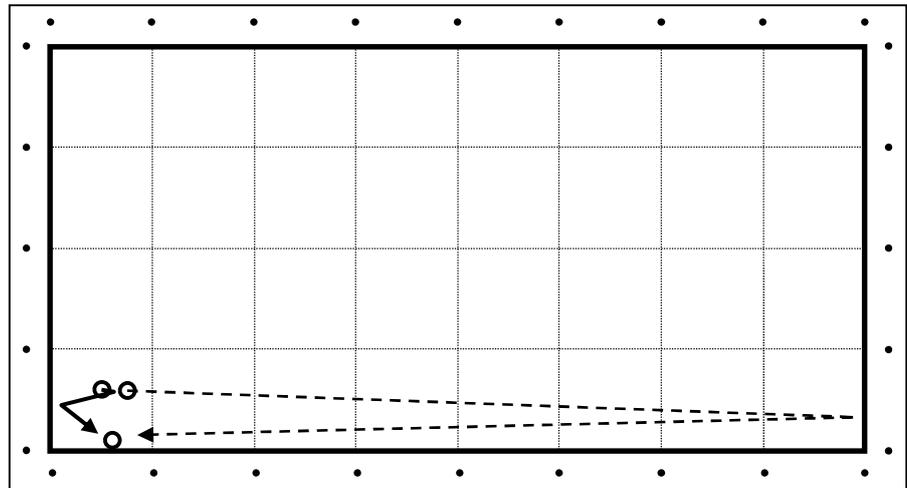
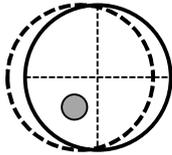


Le chevalet est celui d'un rétro standard ; le bras du chevalet est complètement tendu. La main arrière est au point d'équilibre pour un joueur de taille moyenne, quelques cm en arrière pour un joueur de grande taille, quelques cm en avant pour un joueur de petite taille. Le joueur est quasiment couché sur la queue. Le bras et le coude ne bougent pas ; seul l'avant-bras bouge. Dans ces conditions, lorsqu'on envoie le coup, la main arrière ne se déplace pas d'avant en arrière, ce qui entraînerait un pousse-tout, mais plutôt de bas en haut, s'arrêtant automatiquement dans la poitrine du joueur. Presque pas de pénétration, donc pas de faute ! La prise arrière n'est pas ferme ; on porte plutôt la queue qui sera arrêtée par la bille. Le caoutchouc sur le fut est donc recommandé. La longueur de flèche est de 8 à 10 cm ; le procédé ne va pas jusqu'à la bille lors du limage.

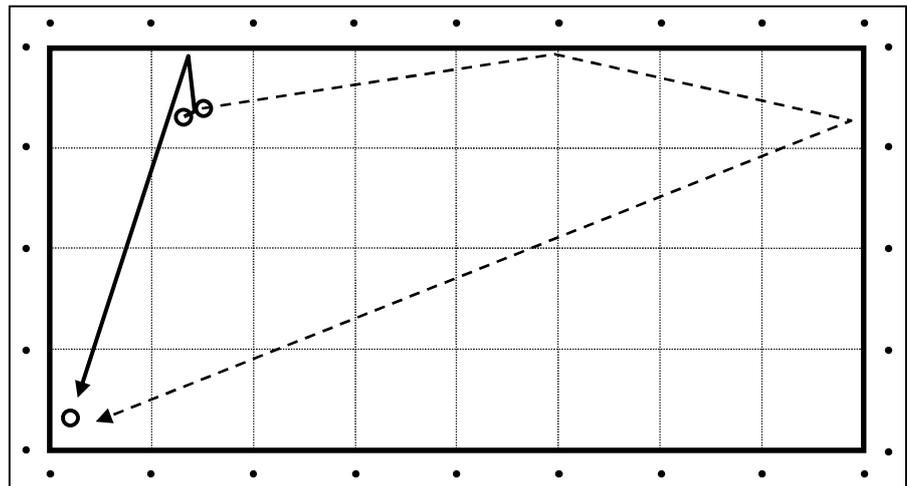
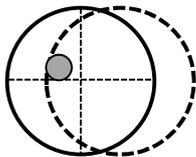
Commencez à vous entraîner avec un écart de 3 cm entre les billes, puis réduisez progressivement cet écart. Jusqu'à 2.5 cm d'écart (la dimension standard d'un bleu) c'est assez facile ; plus près cela se complique un peu et ne souffre plus aucune approximation, mais cela reste toujours possible jusqu'à environ 1.5 cm d'écart.

Coup n°22 :

Autre rétro.

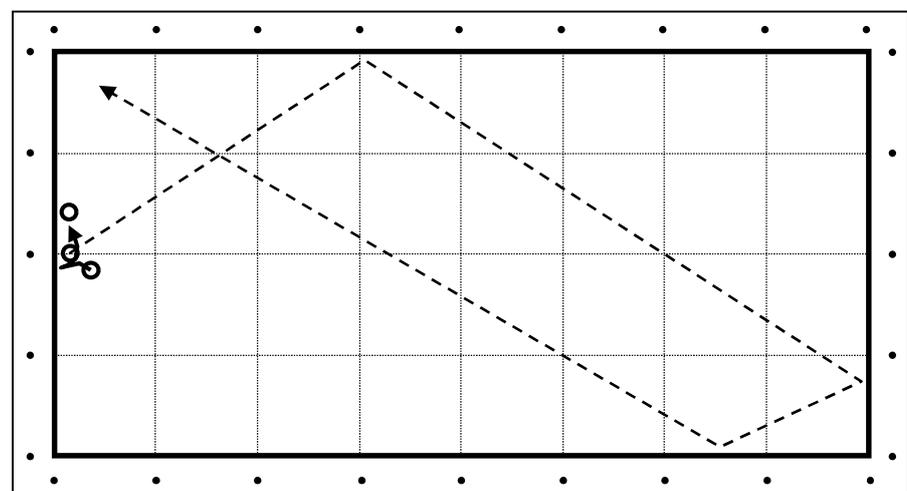
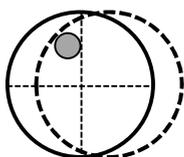


Coup n°23 :



La méthode est évidemment utilisable aussi pour les coups d'éclatement. On retrouve ici l'exemple 1 des coups d'échelle n°1.

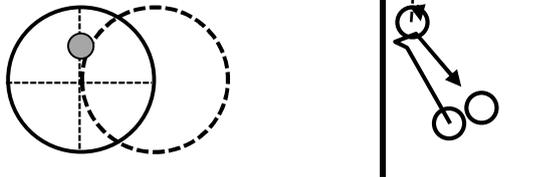
Coup n°24 :



Avec un peu d'habitude, on peut même faire des coulés forcés avec courbe. On peut par exemple doubler la bande sur ce coup.

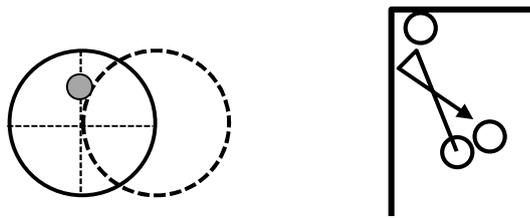
Coup n°25 : utilisation du contre

Ce tour de magie est décrit dans le détail parmi les coups de sauvetage du jeu du coin au chapitre suivant. Il est cité ici pour mémoire. On pousse la bille 2, vers la bande du haut, on touche la bande de gauche, on ressort et la 2 de retour de la bande du haut nous repousse vers la 3. Coup de queue : coulé naturel.



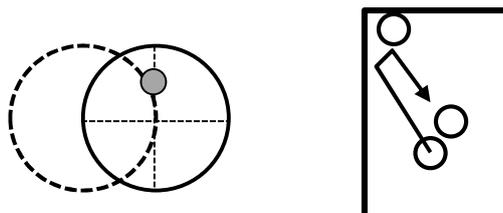
Coup n°26 : le coup dur

La bille 2 est collée à la bande. La seule possibilité est de jouer le coup dur. Ce coup est lui aussi décrit dans le détail parmi les coups de sauvetage du jeu du coin au chapitre suivant, et cité ici pour mémoire.



Variante :

Cette position ressemble étrangement à la précédente, mis à part que cette fois-ci, on ne “ voit ” pas le point de la bille 2 qu’on aimerait toucher.



Il reste la solution de jouer le même coup que précédemment, mais en passant par la bande avant. Ici aussi on a besoin de reculer un petit peu plus que pour un angle droit. On doit donc toucher la 2 demi-bille à droite.

Attention, l’entraînement est indispensable car la touche précise par bande avant est plus délicate...

IX – ENCHAÎNEMENTS ET SÉRIES

Une lapalissade de plus : si on veut faire beaucoup de points, il faut faire des séries !

Où peut-on faire des séries le plus facilement ?

Réponse : avant tout dans les coins du billard, mais aussi le long des bandes, à condition évidemment que les billes soient bien placées.

Nous allons donc présenter le jeu du coin et l'américaine de la bande qui sont les 2 principales positions génératrices de séries. Nous verrons enfin quelques enchaînements proposés sous forme d'exercices à travailler sans modération.

1 – Le coin

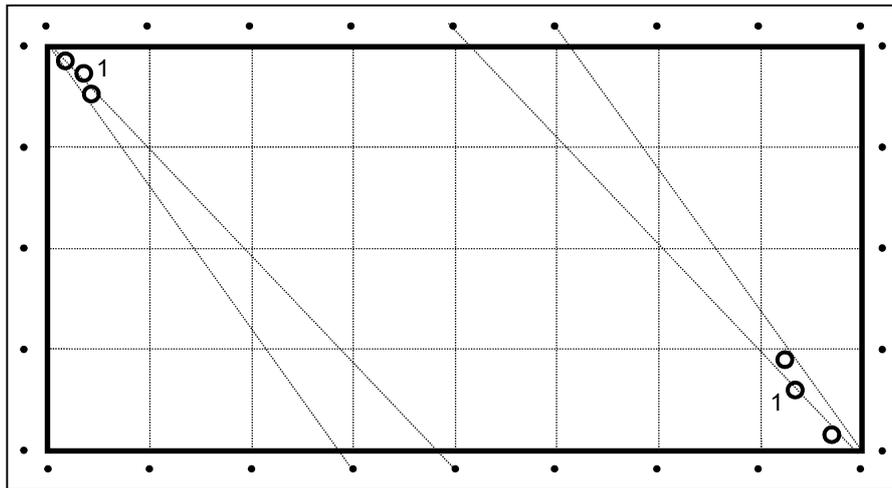
1.1 – La position du coin

Dans la position dite du coin :

- les billes sont idéalement dans un coin adapté à la latéralité du joueur (se référer au chapitre sur la conception de base),
- la bille 2 est proche du coin, dans une position qui permet à la bille du joueur de réaliser le carambolage **par un coulé naturel**,
- le centre de la bille 3 est situé entre les lignes qui joignent le coin et les 3^{ème} et 4^{ème} mouches de la grande bande opposée,
- la bille 1 est située entre les 2 autres, plus éloignée des bandes que la 2,

Plus les billes sont proches du coin et plus la position promet d'être prolifique si on ne commet pas d'erreur.

Voici deux positions du coin pour un joueur droitier, l'une très prometteuse (à gauche), l'autre un peu moins car déjà plus aérée (à droite).



La série type du coin consiste à jouer le maximum de points en touchant en premier la bille du coin, puis la grande bande, ou éventuellement la petite. Lorsque la bille 3 s'est éloignée de la grande bande, on cherche à se placer un coup de rappel dans la largeur du billard pour obtenir une nouvelle position du coin, ou mieux, la position américaine de la bande.

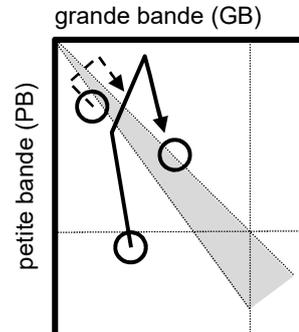
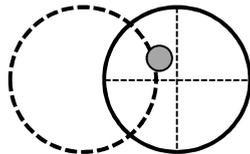
Quant à la distinction entre coin du gaucher et coin du droitier, nous laisserons aux virtuoses le soin de changer de coin à leur guise. Nous invitons tous les joueurs, droitiers, gauchers, ambidextres et manchots, à s'entraîner à jouer tous les coins qui se présentent, en acceptant d'être un peu moins précis (mais pas trop) lorsqu'ils ne sont pas à leur main.

1.2 – Obtenir la position du coin

Grace à un coup de rappel, nous avons réussi à placer les 3 billes dans le même coin. Si nous avons directement la position du coin, il s'agit généralement d'un coup de chance. On peut constater toutefois que cela arrive plus souvent aux grands joueurs qu'aux autres...

Voyons quelques situations qui permettent de prendre la position du coin à partir de positions proches du coin.

Prise de coin type n°1 :



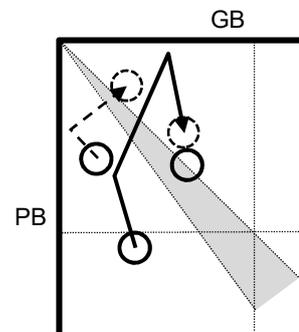
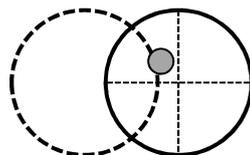
La bille 2 est plus près de la grande bande que la 3 ; c'est la position la plus favorable.

- si on a le choix de la quantité de bille, on en prend suffisamment pour placer la 2 par une ou 2 bandes. Si nécessaire, on met de l'effet pour réaliser le carambolage.
- si on est obligé de toucher en finesse, la 2 reste le long de la petite bande et on pourra la placer le long de la grande bande au coup suivant

Si la 3 n'était pas dans la bonne zone (grisée ici), mais plus près de la grande bande, on pourrait en profiter pour la pousser vers la zone favorable.

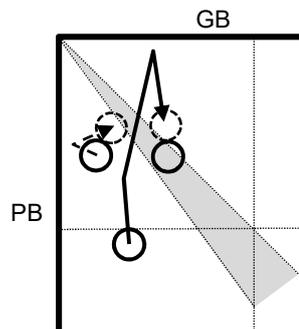
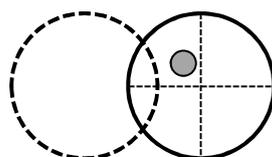
Prise de coin type n°2 :

Lorsque les billes 2 et 3 sont à peu près à la même distance de la grande bande, les choses se compliquent. Si la position nous permet de prendre de la bille, pas de problème. Il suffit de pousser la 2 vers le coin suffisamment pour qu'elle dépasse nettement la position finale de la 1 arrêtée par la 3.



Variante :

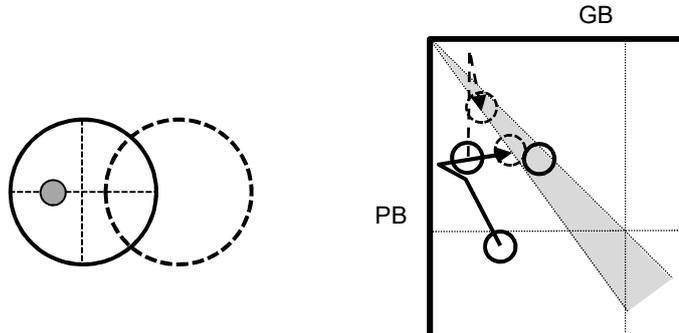
Si par contre on ne peut pas prendre suffisamment de bille pour bien pousser la 2 vers le coin, on risque fort de se retrouver en très mauvaise position si on joue le coup sans prendre de précautions :



Le résultat obtenu ainsi est souvent catastrophique. On a de la chance quand on peut s'en tirer avec un coup par bande avant

Que faut-il alors jouer sur une position de ce type ? Cela dépend de la position exacte, des quantités de bille possibles, de l'état des bandes (glissantes ou pas).

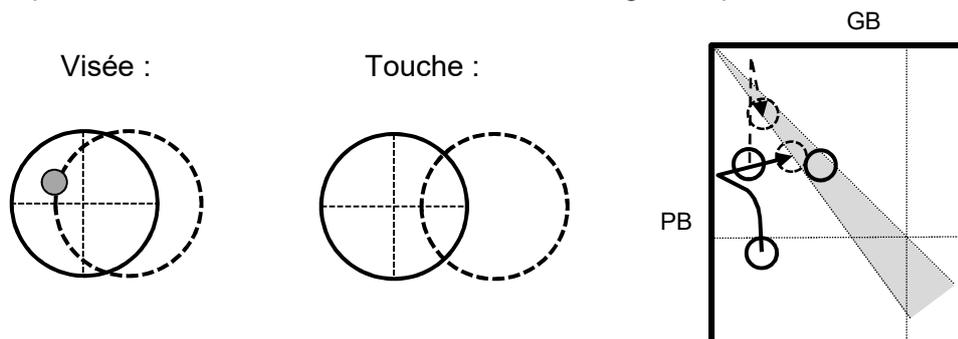
Si les bandes ne glissent pas trop, on peut envisager de passer par la petite bande :



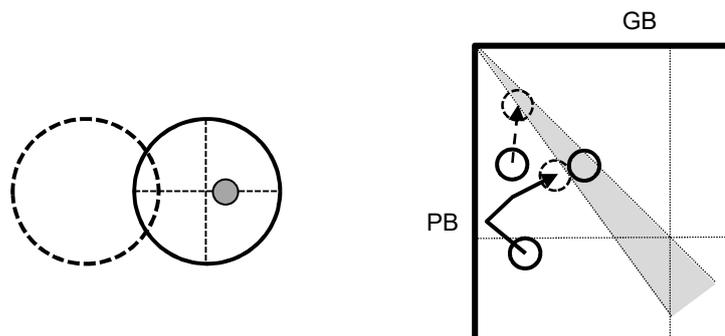
Il faut alors jouer en mesure à la fois pour ne pas pousser trop la 2 (et trop la ressortir du coin) mais aussi pour ne pas trop écarter la 3 de la petite bande. On n'a pas obtenu la position du coin, mais on peut la prendre au coup suivant.

Si les bandes sont glissantes ou si l'incidence par rapport à la bande est plus forte, il reste 2 solutions à sélectionner suivant vos aptitudes :

- jouer le même coup que ci-dessus en levant le talon de la queue pour décrire une courbe (coup courbé ; voir le chapitre sur les bases) ou éventuellement en demi-massé et retrouver la bonne quantité de 2 tout en maintenant celle-ci le long de la petite bande.



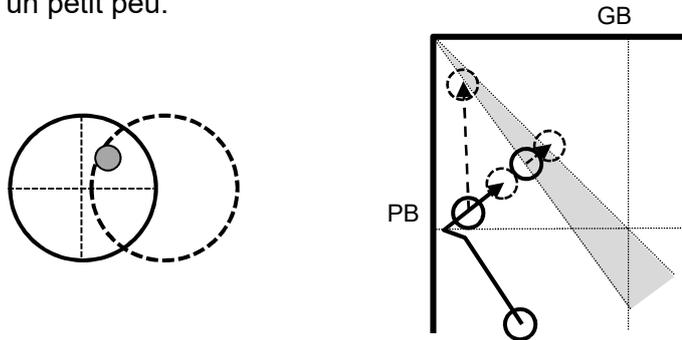
- jouer le coup par bande avant avec un peu de bon effet pour ouvrir l'angle d'arrivée



Attention, le coup est délicat : il faut toucher la 2 suffisamment fine pour ne pas aller se cacher derrière la 3.

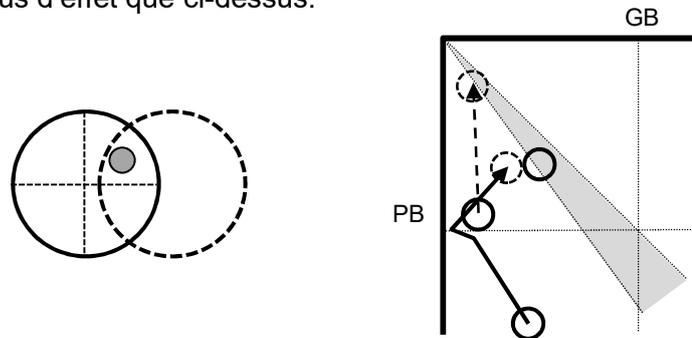
Prise de coin type n°3 :

Voici une position évidente, mais il y a tout de même un piège à éviter : il faut pouvoir jouer le coup suivant sur le côté de la 3 opposé à la petite bande. Si on arrive sur le plein de la 3, il faut pour cela la pousser un petit peu.



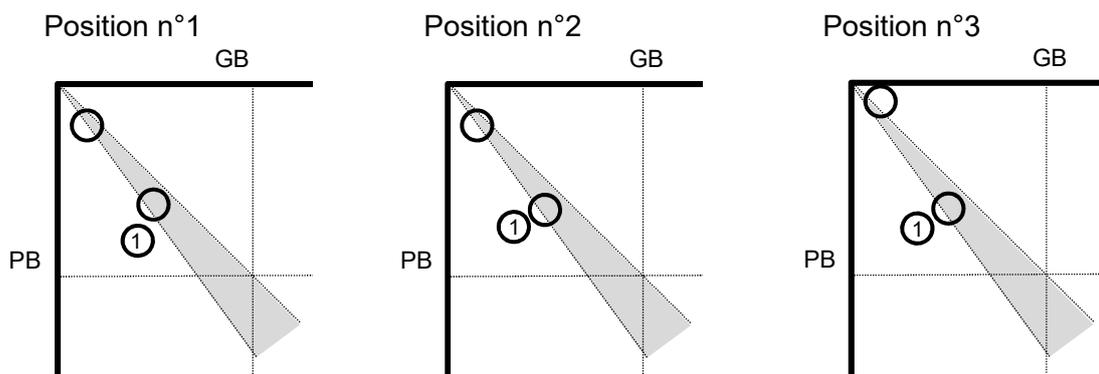
En arrivant un peu vite sur la 3, on l'a sortie de la zone idéale. On a assuré le placement mais on a aéré un peu la position. On a donc perdu deux ou trois points sur la série.

Il faut donc s'efforcer de jouer ce coup en mesure, et d'arriver sur le côté gauche de la 3. On met juste un petit peu plus d'effet que ci-dessus.



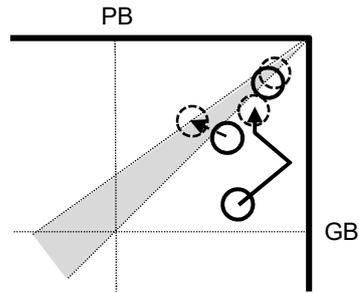
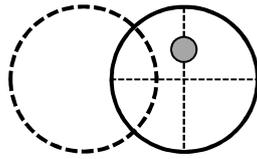
On peut alors se permettre d'arriver en mesure sur la 3 car on "verra" toujours le côté droit de l'autre bille.

Si on ne prend pas cette précaution, on court le risque d'obtenir une de ces trois positions, toutes aussi délicates les unes que les autres :



Dans le cas de la première position, on aura peut-être la chance de pouvoir jouer la bille la plus proche, toucher la petite bande et déborder la 3. Dans les deux autres cas, cela se complique car on ne "voit" pas le côté de la 2 qu'on aimerait jouer et on n'a pas de plan B sur l'autre bille.

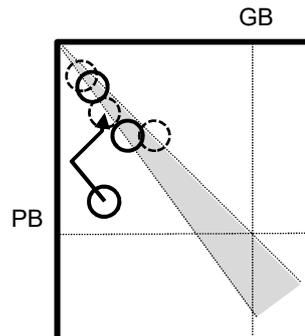
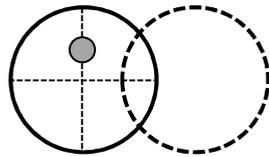
On verra plus loin comment se sortir de ces deux situations délicates.

Prise de coin type n°4 :

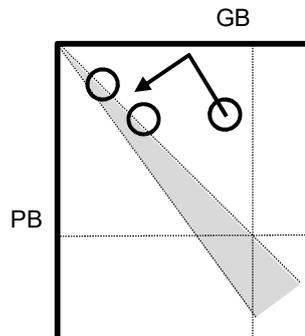
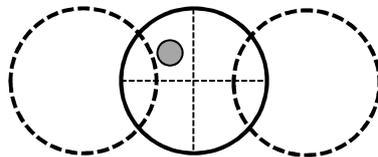
Grâce à la bande avant, on obtient la position du coin.

Il suffit juste de toucher la 2 du bon côté, ce qui est assez facile avec une position de billes proches comme celle-ci.

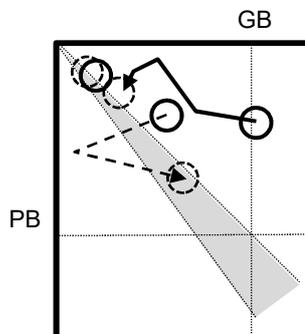
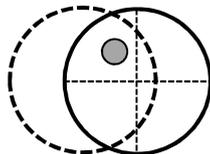
Le coup équivalent se joue vers la grande bande :



Lorsque les billes 2 et 3 sont proches l'une de l'autre, on met du bon effet sur la bande pour faciliter l'infiltration entre les deux billes et le débordement de la bille proche du coin. Dans ce cas, on vise une arrivée entre les 2 billes ; peu importe celle qu'on touche en premier.

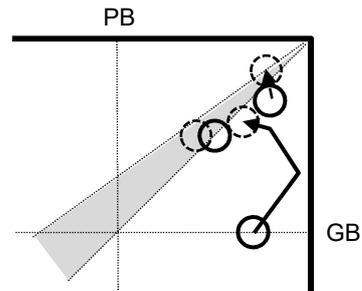
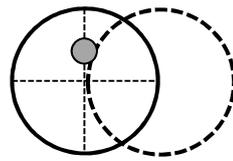


Le coup équivalent vers la petite bande se joue de la même manière.

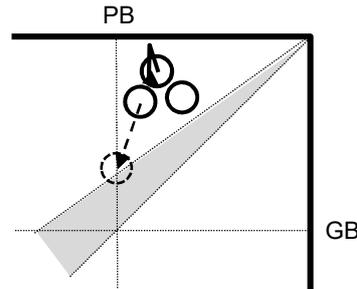
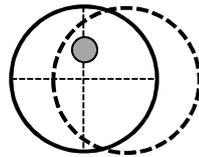
Prise de coin type n°5 :

Cette position ressemble à la précédente mais le trou entre 2 et 3 interdit la bande avant. On coule la 2 et on arrive en mesure sur la 3 **en la débordant par rapport à la grande bande.**

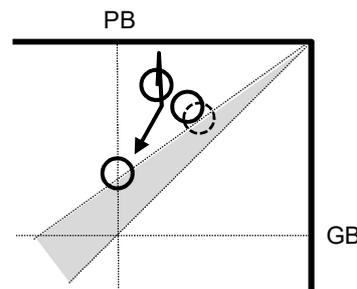
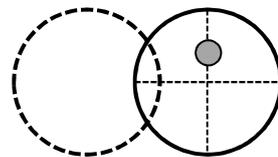
Le coup équivalent se joue de la petite vers la grande bande.

Prise de coin type n°6 :

Tant que le trou n'existe pas entre la 2 et la 3, on peut jouer cette bande avant. Inutile de prendre un risque en cherchant à amortir parfaitement ; si on joue un peu trop fort, la 2 va à la petite bande et revient.

Prise de coin type n°7 :

Par un coup de bande avant, pousser la bille la plus éloignée du coin d'au moins 2 billes et rester proche de l'autre. Au coup suivant, il n'y a plus qu'à toucher la 2 par bande avant en relative finesse pour obtenir la position du coin.



La réussite de cet enchaînement dépend essentiellement du positionnement de la 2 après le premier coup. Si on ne l'a pas poussée suffisamment, on a très peu de chances de déborder la bille proche du coin par la suite.

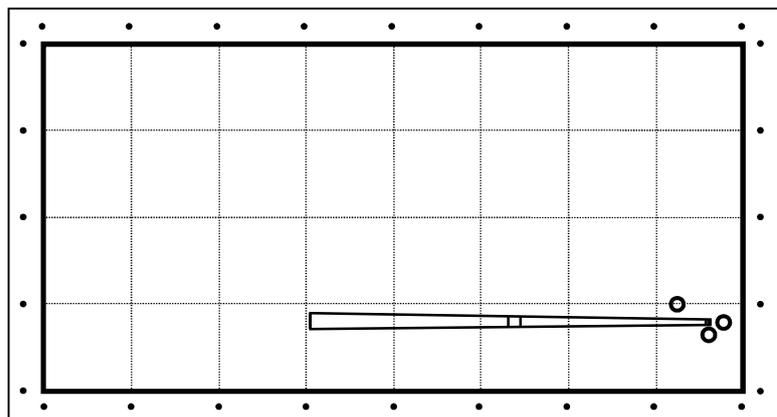
On peut jouer le même enchaînement sur la position similaire du côté de la grande bande.

Pour un joueur droitier, le coup de finesse qui permet de déborder la bille du coin se joue ici de la main gauche, en étant penché au-dessus du billard. Cela peut poser problème pour certains. Il existe une méthode pour fiabiliser la visée : on pose la queue sur le billard en position pour réaliser le coup en se plaçant sur la petite bande opposée.

Une fois la queue en place, on revient dans le coin pour jouer le point.

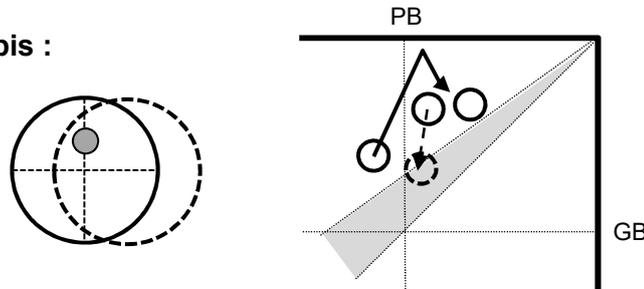
Une astuce pour conserver la direction de la queue consiste à mettre d'abord la main gauche sur le talon de la queue et le lever en laissant le petit doigt toucher le tapis. On sera alors certain de conserver la bonne direction.

Entraînement nécessaire !



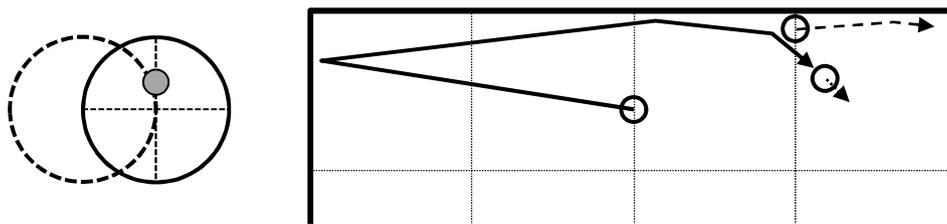
Il est inutile de jouer l'enchaînement précédent si on est à plus d'une mouche du coin ; on obtiendrait alors une position du coin beaucoup trop éloignée de celui-ci. Il vaut mieux dans ce cas exploiter la position par quelques coups de bande avant, puis s'infiltrer entre les 2 billes en s'efforçant toujours de déborder de préférence celle qui est la plus proche du coin. Il sera ensuite facile de l'y pousser et d'obtenir un coup de rappel vers le coin. Cet enchaînement est détaillé plus loin.

Prise de coin type n°7bis :



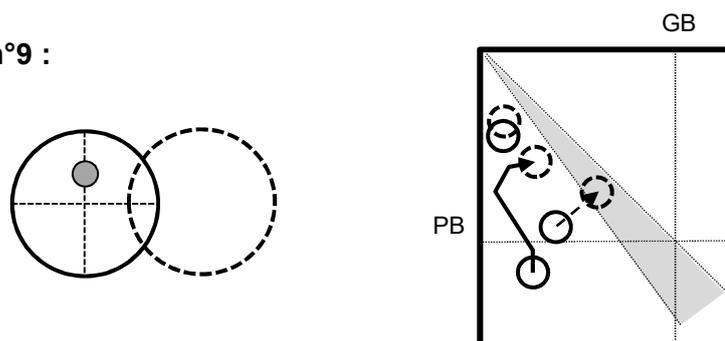
La position ne ressemble pas à la n°7 mais elle se joue de la même manière. On pousse la bille la plus éloignée de la grande bande d'au moins 2 billes, et on débord au coup suivant la bille du coin avec une finesse par bande avant.

Prise de coin type n°8 :



Deux bandes avant sans effet. La force du coup permet d'envoyer la 2 dans le coin. On pousse également un peu la 3 pour ne pas risquer de rester coincé derrière. Il vaut mieux jouer ce coup un peu trop fort que pas assez.

Prise de coin type n°9 :

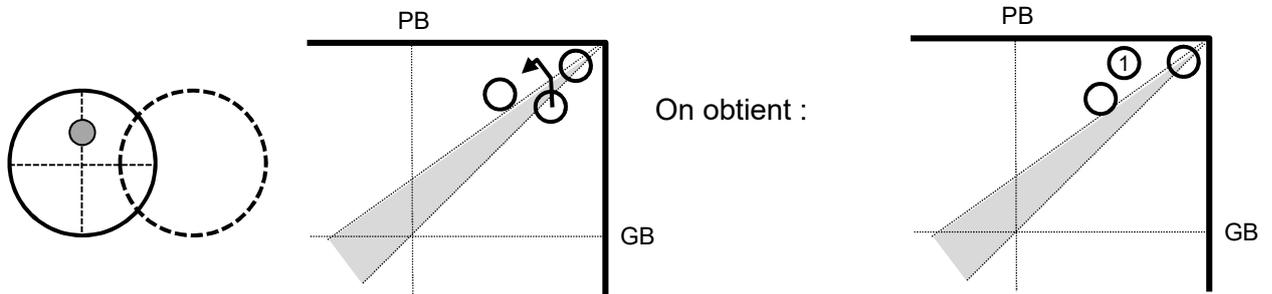


Lorsque c'est possible, il est préférable de jouer ce type de coups sans effet. On maîtrise ainsi mieux la direction de notre bille et on évite de trop déborder la 3. Attention, il ne faut pas arriver trop fin sur la 3 !

Variante : si on ne peut pas réussir ce coup par la finesse queue à plat, il est également possible de masser. Il faut alors s'efforcer de déplacer la 2 le moins possible pour ne pas trop l'éloigner de la petite bande.

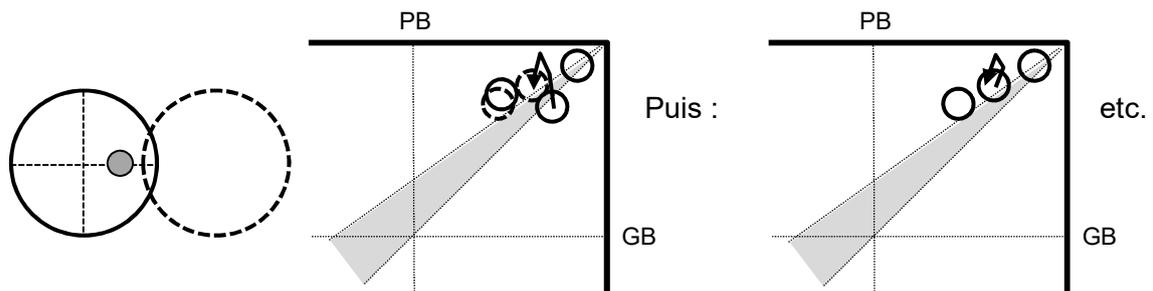
Prise de coin type n°10 :

Sur la position de gauche, si on passe par la petite bande sans prendre de précaution, on se retrouve avec la position de droite qui est exploitable, certes, mais ne nous emmène par facilement à la position du coin.

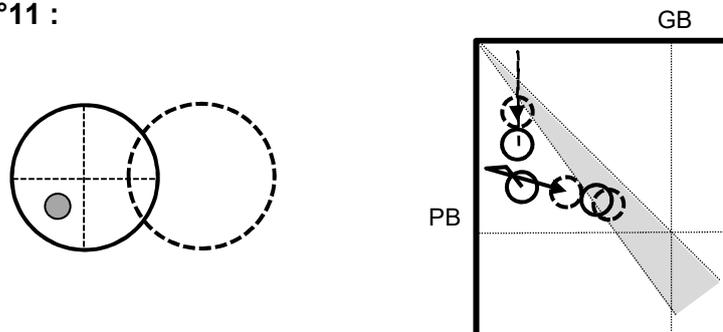


Même si on pousse la 3 pour l'écarter, notre bille reste près de la petite bande et on ne peut s'en sortir que par un petit massé qui va écarter tout le monde du coin.

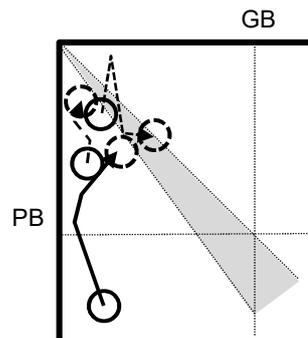
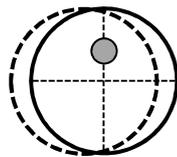
En fait, il faut jouer ce point en finesse et s'efforcer d'arriver sur le côté de la 3 le plus près de la grande bande dans le but de la déborder de nouveau. On peut alors rejouer le même coup une ou 2 fois afin d'écarter progressivement la 3 de la petite bande, jusqu'à ce qu'on puisse jouer le côté droit de la bille du coin. La position du coin n'est alors plus très loin, mais avec une bille 3 hors secteur. On ne pourra donc pas exploiter pleinement ce coin et il faudra rappeler assez rapidement.



Si nécessaire, sur tapis glissant par exemple, ou si la position des billes le nécessite, le premier coup peut se jouer en demi-massé pour ressortir devant la 3.

Prise de coin type n°11 :

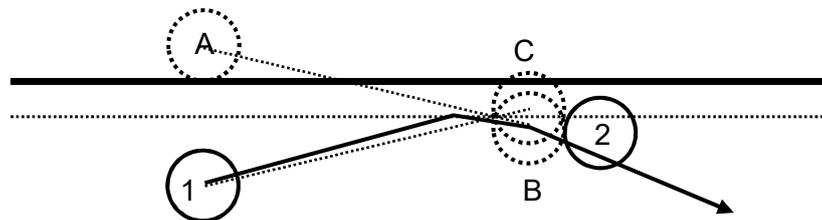
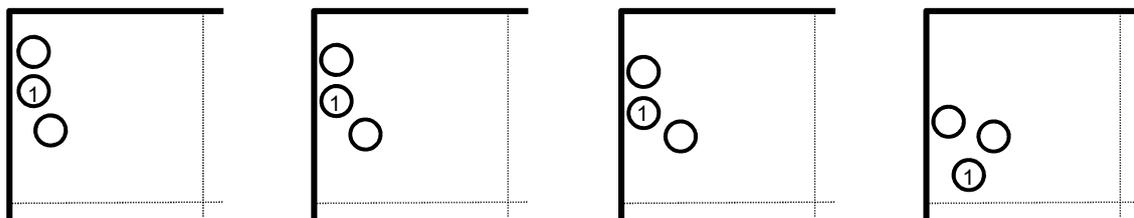
Rétro finesse avec bon effet. Attention à la direction de la 2 ; elle doit rester nettement plus près de la petite bande que la nôtre. On ne peut jouer ce coup que si la 3 est suffisamment loin de la petite bande ; sinon on ne verra pas le bon côté de la bille du coin pour le coup suivant.

Prise de coin type n°12 :

Voici une prise de coin amusante par bande avant et rencontre. Ici, il faut toucher un bon 3/4 plein pour que la rencontre ait lieu.

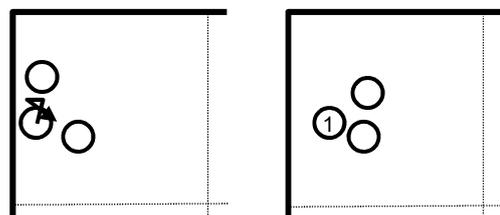
Pour tous ceux (comme moi) qui ont du mal à déterminer le point de la bande à viser pour arriver avec précision sur la 2, voici une méthode simple, rapide avec un peu d'habitude :

- 1) imaginer que la bille 1 part de la position symétrique de sa position réelle par rapport à la ligne située à un rayon de bille de la bande (bille A)
- 2) déterminer la quantité de bille à toucher en venant de cette position A pour réaliser la rencontre. On peut s'aider de la queue en la positionnant au-dessus de cette ligne de visée.
- 3) imaginer ensuite la position B de la bille 1 au contact de la 2 avec cette quantité de bille
- 4) imaginer la position C symétrique de cette dernière par rapport à la ligne située à un rayon de bille de la bande
- 5) viser la bande un tout petit peu en avant de cette position afin de tenir compte du glissement de notre bille sur la bande, d'autant plus important qu'on joue un coup assez lent.

**Prise de coin type n°13 :**

Sur cette position (de gauche), on joue un piqué dirigé à l'effet pour reculer et progressivement, en 2 ou 3 coups, piqués rentrés ou dirigés à l'effet, s'infiltrer entre la bande et la 3. Sur le dernier coup, on recule franchement dans le trou pour arrêter la 2 presque au niveau de la 3. On n'a plus alors qu'à se placer la position du coin suivant l'un des coups types précédents.

Si au cours des coups de préparation, on a trop écarté la 2 de la bande, on pourra toujours se rattraper en la replaçant à côté de la 3 (par un piqué rentré ou dirigé par l'effet) pour obtenir un ou plusieurs coups par bande avant et s'infiltrer entre les billes.



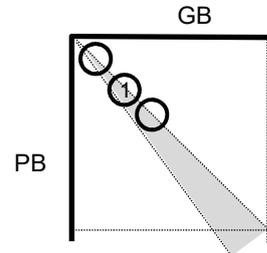
1.3 – Le jeu du coin

1.3.1 - Généralités

Revenons sur la position type du coin. Il convient de distinguer quelques nuances pour bien identifier les bonnes et les moins bonnes positions (voire même les positions catastrophiques). Voici par exemple quelques bonnes positions pour un début de série :

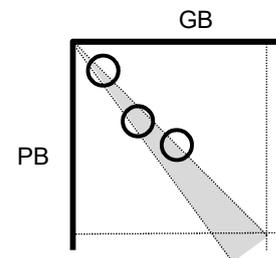
Position idéale :

- la 3 est dans la bonne zone
- la 2 est proche du coin
- on peut jouer par la grande ou la petite bande



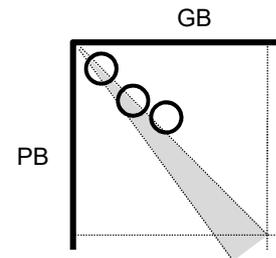
Très bonne position :

- la 3 est dans la bonne zone
- la 2 est proche du coin
- on ne peut jouer confortablement que par la grande bande



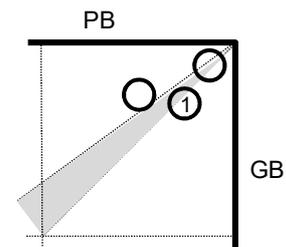
Très bonne position :

- la 2 est proche du coin
- on peut jouer par la grande ou la petite bande
- la 3 n'est pas dans la zone idéale mais on peut l'y pousser en un ou plusieurs coups en passant par la grande bande



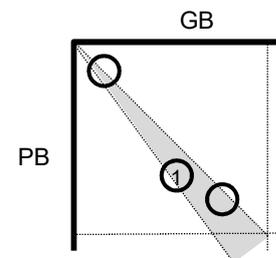
Assez bonne position :

- la 2 est proche du coin
- la 3 est trop proche de la petite bande mais on peut toujours exploiter la position



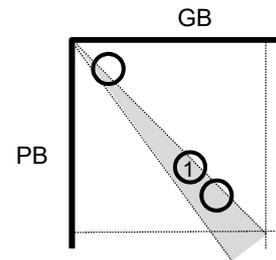
Assez bonne position :

- la 3 est dans la bonne zone
- la 2 est proche du coin
- on peut jouer confortablement par la grande bande
- on ne pourra pas faire beaucoup de points avant de rappeler car la 3 est déjà assez loin du coin

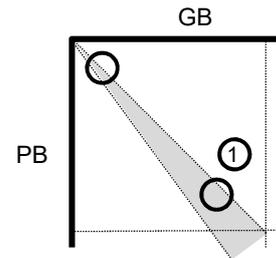


Voici maintenant quelques exemples de positions mauvaises, ou simplement moins confortables que les précédentes :

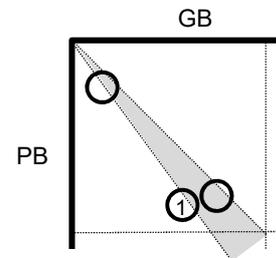
La position serait encore correcte, mais l'emplacement de notre bille collée à la 3 nous oblige à lever le talon de la queue. On a de plus besoin d'effet à droite, ce qui complique encore le coup du fait de la courbe décrite par notre bille avant de toucher la 2.



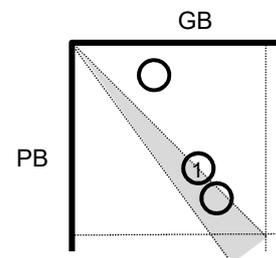
La bille 2 n'est pas ressortie du coin et la 3 est déjà loin du coin. On pourrait encore jouer par la grande bande si on était arrivé de l'autre côté de la 3 mais là, pas moyen. On a donc cumulé 2 erreurs : laisser la 2 au coin et arriver du mauvais côté de la 3.



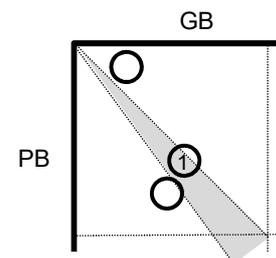
La bille 2 est près de la petite bande et un peu plus éloignée de la grande. On pourrait passer par la petite bande si on était placé de l'autre côté de la bille 3, mais là, pas moyen. Si on essaye de passer par la grande bande, on risque le contre.



On a trop remonté la bille 2 sur la grande bande. On obtient un coup de finesse difficile, d'autant plus qu'on est obligé de jouer par-dessus la 3.



La bille 3 n'est plus dans la zone favorable. Elle s'est trop rapprochée de la petite bande. Le coup à venir en finesse reste possible mais il sera quasiment impossible de ne pas laisser la 2 au coin.



On pourrait multiplier presque à l'infini les exemples de mauvaises positions. Dans ce domaine, l'imagination des billes est sans limite, surtout pour un joueur de coin novice. Nous verrons plus loin comment se sortir de certaines de ces situations délicates.

Il faut dans un premier temps garder en mémoire ces mauvaises positions et choisir les coups joués pour ne pas risquer de les obtenir. C'est plus facile à dire (et à écrire) qu'à faire, mais si, lors des séances d'entraînement, on s'efforce de repérer ces mauvaises positions et à chaque fois d'identifier l'erreur commise, on est déjà sur la bonne voie. La répétition des erreurs et leur identification est une des meilleures voies de progrès. On s'apercevra vite que la majorité des erreurs sont dues à une quantité de bille 2 insuffisante.

Stratégie générale de la série ; grandes règles à respecter :

On suppose ici que la bille 3 est dans la bonne zone.

Règle de base n°1 : lorsque la bille 3 n'est pas trop éloignée du coin, il faut toujours savoir de quel côté de cette bille 3 on va arriver et quel coup on aura à jouer ensuite. De ces 2 éléments résulte logiquement l'endroit où il va falloir replacer la bille 2.

Règle de base n°2 : lorsque la bille 3 est trop éloignée du coin pour qu'on puisse décider de quel côté de cette 3 on va arriver, il faut impérativement replacer la 2 dans un endroit qui permet de jouer le coup suivant **quelle que soit l'arrivée sur la 3**.

Les seuls paramètres qui nous permettent de maîtriser à la fois l'arrivée sur la 3 (quand elle n'est pas trop loin du coin) et le remplacement de la 2 sont la quantité de bille et l'effet latéral. Si le coup envisagé ne nous permet pas de replacer la 2 à l'endroit prévu, il faut rechercher une autre solution. On devra choisir entre un coup sans effet, un coup plus fin avec bon effet pour déplacer moins la bille 2, ou un coup plus gros avec effet contraire pour la déplacer plus.

Rappel : pour choisir la quantité de bille, on pourra encore une fois se souvenir des rapports quantité de bille-longueur des trajets après le choc :

- quart de bille si le trajet de la 1 est 3 fois plus long que celui de la 2
- tiers de bille si le trajet de la 1 est 2 fois plus long que celui de la 2
- demi-bille si les trajets des 2 billes ont la même longueur

Au cours de la série du coin, on peut être amené à jouer en enjambant la bille 3. La position à adopter n'est pas très confortable ; il faut la travailler à l'entraînement.

Position si on est suffisamment grand



Sur le côté du billard sinon



La position de gauche est plus intéressante car on n'a pas besoin de se pencher sur le côté pour avoir les yeux dans l'axe du coup. L'ensemble du corps est bien dans l'axe du coup, ce qui facilite grandement l'exécution. Les joueurs de petite taille sont donc désavantagés.

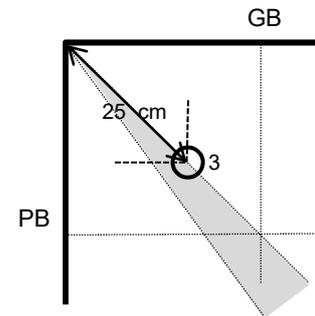
Nous allons arbitrairement décomposer la série du coin en 3 parties :

- première partie : la bille 3 est très proche du coin, jusqu'à une bonne demi-mouche de la grande bande
- deuxième partie : la 3 est plus loin du coin, jusqu'à une mouche de la grande bande
- troisième partie : la 3 est à plus d'une mouche de la grande bande

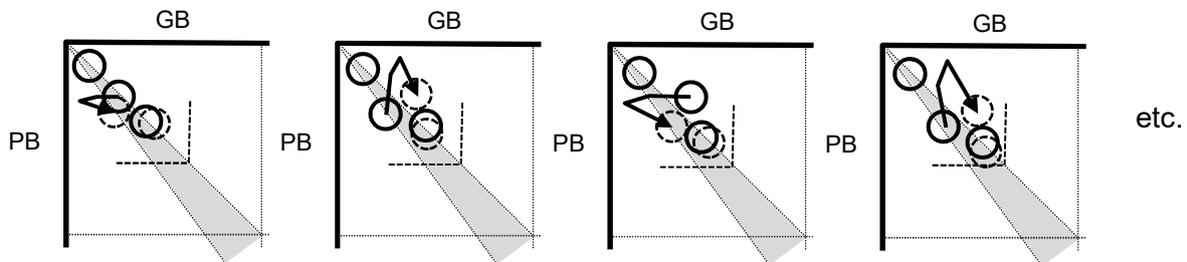
1.3.2 - Première partie de la série

La bille 3 est près du coin (25 cm ou moins, c'est-à-dire à au maximum une bonne demi-mouche des 2 bandes).

Tant que la 3 est proche du coin (jusqu'à une grosse demi-mouche de la grande bande), la réalisation du carambolage ne pose en général pas de difficulté. On peut donc exploiter au maximum la position par des coups joués en mesure. On peut soit alterner les coups par la grande bande et par la petite (option 1), soit jouer tous les coups en passant par la grande bande (option 2).



Option 1 : si on choisit d'alterner les points par la petite bande et par la grande, il faut laisser la bille 2 près du coin, **sans jamais la coller à une bande, et surtout pas au coin**. La 3 étant proche, on n'a pas besoin de trop s'appuyer sur la 2 et on peut donc facilement maîtriser son remplacement. On peut alors jouer successivement :



Avec de l'entraînement, on peut facilement faire 8 ou 10 points de cette manière (plus pour les virtuoses) à condition de bien arriver en mesure sur la 3.

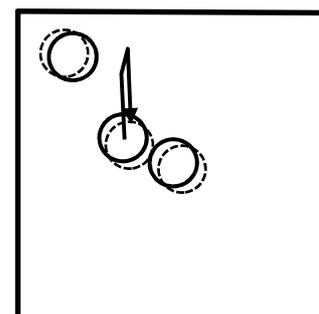
Avantages de l'option 1 :

- on arrive sur le plein de la 3 ; on sait donc de quel côté de cette 3 on va se trouver au coup suivant
- on n'est jamais gêné pour jouer ; pas besoin de passer par-dessus la 3
- on maintient facilement la 3 dans la bonne zone puisqu'on la pousse alternativement d'un côté puis de l'autre. Si la 3 n'est pas dans la bonne zone, on peut facilement l'y pousser soit en jouant un coup un peu plus fort, soit en jouant plusieurs fois de suite du même côté (à condition d'être très près du coin)
- on touche la 2 en relative finesse ; il est donc facile d'arriver en mesure sur la 3
- le remplacement de la 2 est facile car, en la touchant fine, on la laisse toujours près du coin

Inconvénients :

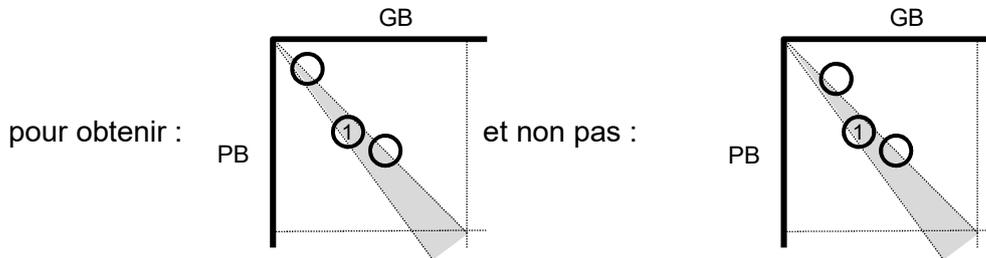
- on joue un coup sur deux de la "mauvaise main". Gauchers et droitiers exclusifs, s'abstenir !
- on se déplace à chaque fois entre deux coups successifs ; on n'a donc pas de rythme dans la série

Remarque : au cours de la série, on peut se retrouver dans une position où on peut jouer un coup sans déplacer les billes 2 et 3 ; en touchant la 2 en finesse et en arrivant en finesse sur la 3, ce qui la déplace moins qu'avec une arrivée pleine bille. Voir l'exemple ci-contre. On parle de coups gratuits car ils ajoutent un point à la série sans écarter la 3 du coin. Il ne faut surtout pas se priver de ces points, à condition de bien les avoir travaillés... Attention surtout à ne pas coller la 2 à la bande de gauche !

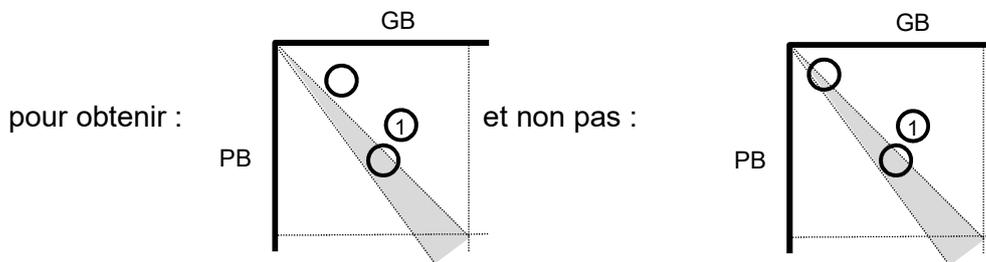


Option 2 : cette option de jeu consiste à toujours passer par la grande bande, en choisissant à chaque coup de quel côté de la 3 on arrive, afin de la maintenir dans la zone idéale. Attention dans ce cas au remplacement de la 2 !

Lorsqu'on arrive sur le côté de la 3 le plus proche de la petite bande, il faut laisser la 2 assez près du coin



A l'inverse, lorsqu'on arrive sur le côté de la 3 le plus éloigné de la petite bande, il faut impérativement ressortir la 2 du coin



Avantages :

- on joue tous les coups du même côté, ce qui est très sécurisant si on est à sa main ; pas besoin de se déplacer
- on peut donc jouer avec plus de rythme. Attention toutefois à ne pas se précipiter sur les coups !

Inconvénients :

- si on est arrivé trop plein sur la 3, on peut être obligé de jouer par-dessus cette 3, ce qui n'est jamais confortable
- on est censé maintenir la 3 dans la bonne zone en choisissant sur quel côté de cette 3 on arrive, mais c'est souvent plus facile à dire qu'à réaliser
- le remplacement de la 2 n'est pas toujours facile car on doit la placer en fonction de l'arrivée prévue sur la 3, en se laissant une marge d'erreur
- comme on ne joue pas systématiquement une quantité proche de la finesse, la mesure n'est pas toujours facile à trouver. Pour ne pas risquer d'être trop court, il faut par sécurité jouer certains coups un peu plus fort, et on écarte ainsi plus vite la 3.

Il y a plus d'inconvénients que d'avantages ; il ne faut pas pour autant négliger cette solution privilégiée par de nombreux champions. Etant plutôt à l'aise de la main gauche, j'ai tendance à préférer l'option 1. Quoi qu'il en soit, il importe de travailler les 2 options car les billes décident souvent à notre place...

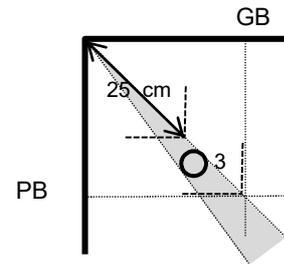
Avec un peu d'habitude et beaucoup d'entraînement, que l'on privilégie l'option 1 ou l'option 2, tout cela devient automatique, surtout quand on a bien assimilé les grands principes que nous venons d'exposer.

Remarque : comme pour l'option 1, on ne se privera pas des points gratuits.

1.3.3 - Deuxième partie de la série

La bille 3 est plus loin de la grande bande (de 25 cm jusqu'à une mouche)

Lorsque la 3 s'éloigne plus du coin (jusqu'à une mouche de la grande bande), on recherchera un peu moins la mesure car cela devient trop risqué sur des trajets plus longs.



Sur tous les coups, la bille du joueur touche la grande bande. En effet, si on joue trop de coups par la petite bande, ou un seul coup trop fort, la bille 3 va trop s'éloigner de cette petite bande et il sera plus difficile d'obtenir un placement pour un rappel dans la largeur du billard. Si on est contraint de passer par la petite bande, c'est en général suite à une erreur qui a conduit à envoyer la bille 2 le long de la petite bande. Nous verrons plus loin comment rectifier la position.

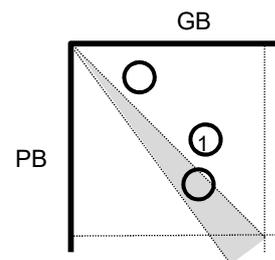
Lorsque la bille 3 n'est pas encore trop éloignée du coin, on peut choisir le côté d'arrivée sur cette 3 afin de la replacer ou la maintenir dans la zone favorable. Lorsqu'elle est à plus de 25 à 30 cm de la grande bande, cela devient trop difficile et on joue alors pour arriver sur le plein de cette 3.

Tant que la bille 3 est à moins d'une mouche de la grande bande : on cherche à arriver en relative mesure sur cette 3 pour ne pas l'écarter, afin d'exploiter au maximum la position. Attention à ne pas rechercher la mesure extrême, au risque d'être trop court ! Ce risque est plus important pour les coups où on doit prendre pas mal de bille. En effet, plus la quantité de bille augmente et plus la mesure exacte est délicate à obtenir.

Il est préférable que la 3 soit sur l'axe coin-4^{ième} mouche lorsqu'on est proche du coin. Au cours de la deuxième partie de la série, comme on arrive toujours du même côté de cette 3, elle va se rapprocher progressivement de l'axe coin-3^{ième} mouche, sans jamais atteindre l'axe coin-2^{ième} mouche, ce qui compliquerait trop le placement suivant. A chaque coup, il faut donc ressortir la 2 du coin suffisamment pour pouvoir la jouer ensuite en coup naturel. En conséquence :

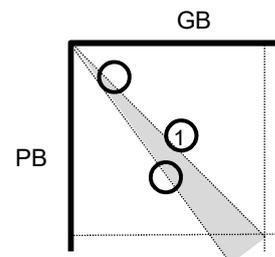
- si la 3 est sur l'axe coin-4^{ième} mouche, il faut éloigner la 2 de la petite bande pour obtenir :

Il faut en général prendre de la bille pour ce type de coups ; on ne recherchera donc pas la mesure exacte.



- si la 3 est sur l'axe coin-3^{ième} mouche, il faut laisser la 2 plus près du coin pour obtenir :

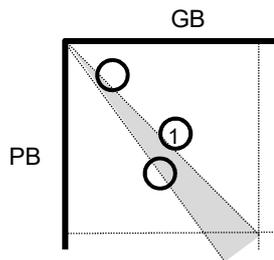
Le coup nécessite en général assez peu de bille ; on pourra donc sans trop de risques rechercher la mesure.



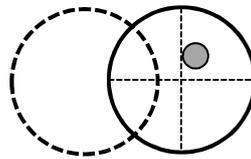
Il ne faut jamais laisser la 2 dans le coin. L'erreur commise le plus souvent est un manque de quantité de bille qui laisse cette 2 au coin.

Ici, la position est favorable. On s'efforce de la reproduire en replaçant la 2 au même endroit.

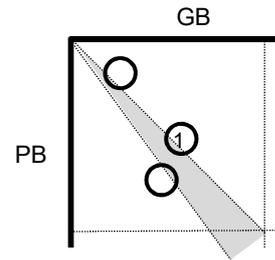
Position de départ



Coup joué

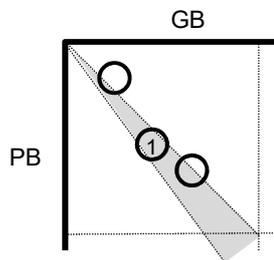


Résultat escompté

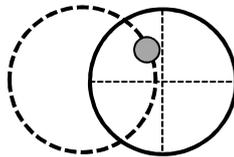


Ici, la bille 3 est sur l'axe coin-4^{ième} mouche et encore assez près de la grande bande. Il faut impérativement sortir la 2 du coin pour avoir un point d'appui au coup suivant. On prend donc de la bille et on compense avec un peu d'effet contraire. On ne recherche pas la mesure extrême car si on est placé, on va jouer le rappel dès maintenant.

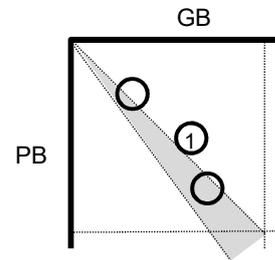
Position de départ



Coup joué



Résultat escompté



Remarque : si un coup gratuit se présente, on peut être tenté de le jouer. Attention toutefois à ne pas coller la 2 à la bande opposée ! En effet, comme le trajet de notre bille est plus long que précédemment, on va inévitablement déplacer un peu plus la bille 2.

On pourrait multiplier presque à l'infini le nombre de coups présentés. Cela serait vite fastidieux. De plus, tout a déjà été détaillé par Alain Rémond dans sa magistrale Chronique d'une bande annoncée, suivie de 120 sur mouches. J'invite donc tous ceux qui veulent approfondir leur connaissance du jeu du coin à s'y référer.

1.3.4 - Troisième partie de la série et rappel

La bille 3 est à une mouche ou plus de la grande bande

Quand la 3 s'éloigne encore (à partir d'une mouche de la grande bande), on s'efforce lorsque c'est possible de se placer une position de rappel dans la largeur du billard. Il faut alors sur ces coups :

- pousser la 3 d'au moins une bille pour pouvoir jouer confortablement le coup de rappel.
- écarter la 2 de la petite bande d'au moins une bille et demie pour pouvoir faire le point en passant par cette petite bande

Ces coups nécessitent une application maximale car on ne dispose en général que de 2 ou 3 tentatives de placement.

L'objectif est de se placer une position de rappel pour récupérer les 3 billes dans le coin, et si possible de prendre la position d'américaine de la bande que nous verrons plus loin.

Les principaux coups de rappel sont :

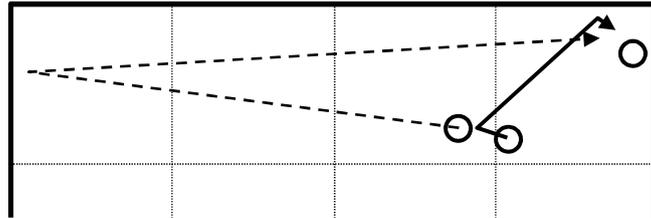
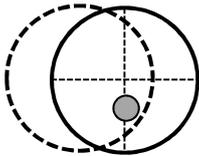
- le rétro
- le piqué dirigé par la quantité de bille
- le piqué pleine bille dirigé par l'effet
- le piqué rentré

Sur tous ces coups de rappel, on ne recherche pas la position américaine, mais on ne s'interdit pas de l'obtenir. Il faut donc en général :

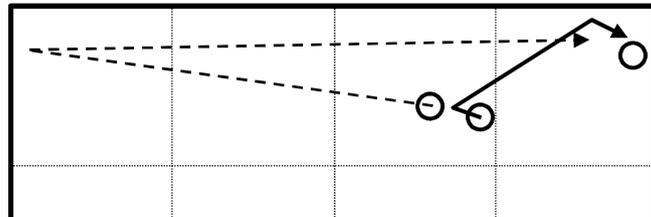
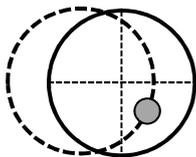
- terminer notre parcours le long de la grande bande
- ne pas éloigner la 2 de plus d'une demi-bille ; mesure obligatoire
- ne pas chercher à rappeler la 2 sur la 3 mais sur la 1, ce qui nous laissera une marge d'erreur. **En aucun cas la 2 ne doit revenir de l'autre côté de la 3.**

Rappels en rétro :

Rétro sans effet, en mesure.

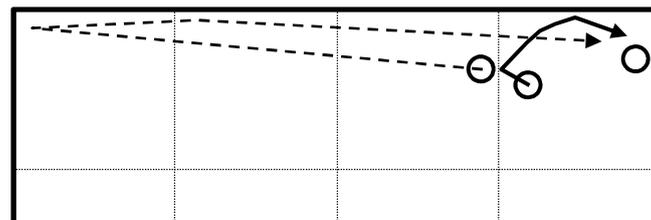
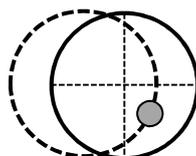


Rétro avec bon effet pour accélérer notre bille sur la bande.



Sur des positions proches des deux précédentes, la bille 2 peut également revenir par 2 bandes si l'axe initial 1-2 arrive sur la grande bande plus près du coin.

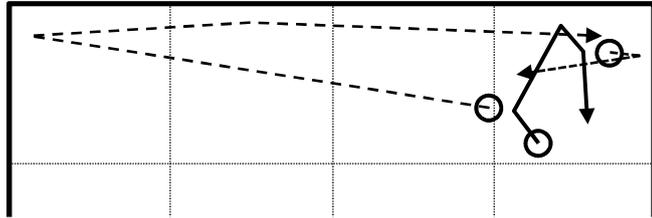
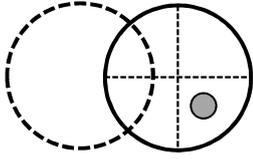
Rétro talon levé avec effet contraire.



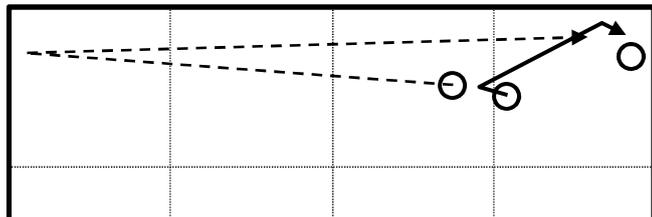
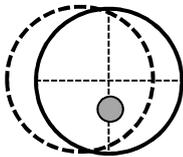
Dans cette position où la 2 a du mal à rentrer, la majorité des joueurs vont prendre moins de bille avec le maximum de bon effet pour lui faire toucher la grande bande en premier. Il en résulte que la 1, accélérée par le peu de bille et par l'effet sur la bande arrive trop vite sur la 3 et crée le trou fatal.

Il faut en fait jouer avec effet contraire, ici à gauche et relever nettement le talon de la queue. On modifie ainsi la direction du rétro en faisant une courbe. Ce genre de coups (rétro dirigé à l'effet avec talon levé) a déjà été expliqué dans le chapitre coups à connaître. Jouer de cette manière a deux autres avantages : notre bille est légèrement ralentie par l'effet contraire sur la bande, ce qui lui permet de retrouver la parfaite mesure, et la 2 revient dans le bloc 1-3, même si elle a touché la petite bande en premier, grâce à l'effet à droite qu'on lui a communiqué.

Dans cette position, on a trop de biais vers la petite bande. On prend quand-même le minimum de bille 2 afin de la rappeler dans le coin et on met le maximum d'effet. On déborde la 3 et on accepte de la pousser un peu. Le plus important étant de bien déborder cette 3 et de rappeler la 2 dans le coin.

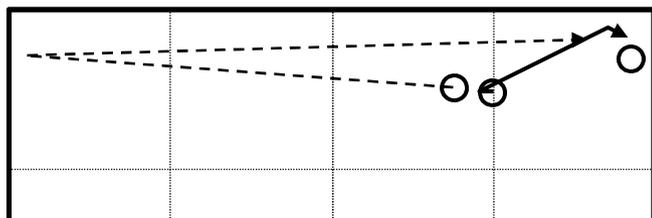
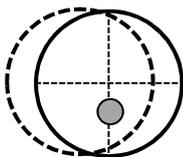


Rappel en piqué dirigé par la quantité de bille :

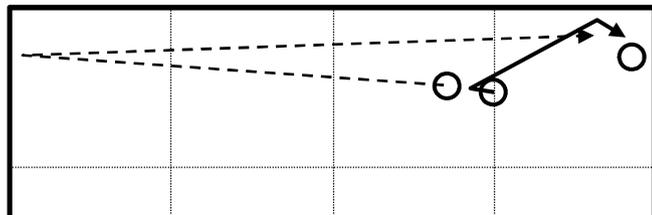
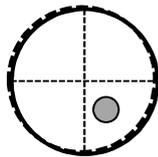


L'erreur commise le plus souvent est de jouer le coup avec trop d'inclinaison. Dans ce cas, le rapport des vitesses n'est pas bon : soit la 2 va rester en route, soit notre bille va bousculer la 3 et créer le trou dans lequel la 2 ne va pas manquer de se glisser. Sur la position présentée, une inclinaison de 45° est suffisante.

Sur la position suivante, quasi-identique à la précédente, les billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre. Dans ce cas, on risque fort de laisser la bille 2 en route. Une astuce consiste à réduire au maximum la longueur de flèche. On est alors mécaniquement forcé d'appuyer suffisamment le coup. Cette astuce m'a été montrée par Grégory Le Deventec.



Rappel en piqué pleine bille dirigé par l'effet :



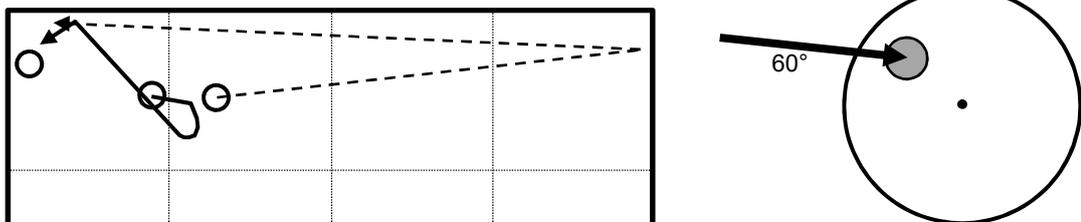
Lorsqu'on a le choix entre le piqué dirigé par la quantité de bille et le piqué pleine bille dirigé par l'effet, on retiendra cette seconde solution qui permet de grossir l'arrivée grâce à l'effet.

De même que ci-dessus, on réduira la longueur de flèche si les billes 1 et 2 sont trop proches l'une de l'autre.

Rappel en piqué rentré :

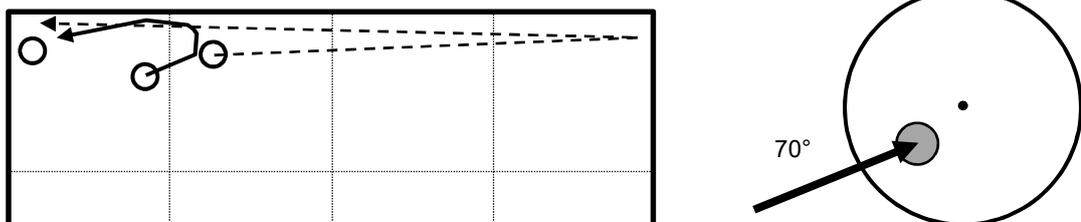
Le piqué rentré a déjà été décrit au chapitre sur les piqués et massés. On rappellera simplement les principales recommandations :

- pas trop vertical pour l'harmonie des vitesses
- bien pénétrer pour ne pas tourner trop tôt
- effet maximum ou presque



Sur la position présentée, on vise environ 2/3 de bille.

On peut aussi jouer un piqué rentré de l'autre côté, déjà décrit au chapitre sur les piqués et massés. A travailler car son exécution ne souffre aucune imprécision !

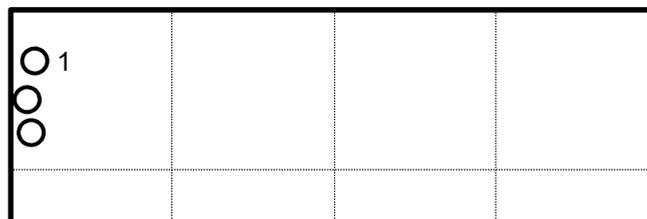


Sur la position présentée, on touche 2/3 de bille à gauche.

J'insiste sur le fait que les piqués rentrés ne sont pas destinés à obtenir la position américaine. Ils sont trop délicats à exécuter, sauf peut-être pour quelques virtuoses. Les seuls objectifs raisonnables sont :

- arriver à peu près en mesure sur la 3
- faire revenir la 2 plus près du coin que la 1

Lorsque ces objectifs ne sont pas atteints, on risque fort d'obtenir une position du genre :



Il ne reste plus que la bande avant.

Si une ou les deux billes adverses sont collées à la bande, bonne chance !

Il existe de nombreux autres coups de rappel ; voir le chapitre retour vers le coin.

1.3.5 - Coups de rattrapage :

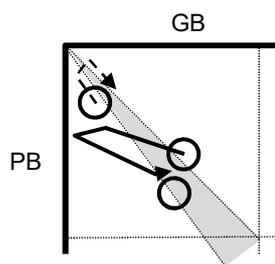
Type de coups n°1 : ramener la 2 sur la grande bande

Au coup précédent, on a touché la 2 trop grosse et on l'a poussée sur la petite bande. On va devoir passer par cette petite bande en jouant de la mauvaise main. Plusieurs cas peuvent alors se présenter :

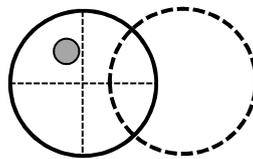
Cas le plus simple : la 2 est loin de la grande bande.

On peut alors prendre suffisamment de bille pour que la 2 touche la petite bande en premier, sans pour cela la ressortir trop du coin. Ici on va prendre tiers de bille et adapter l'effet pour faire le point. On ne cherche pas à arriver sur le plein de la 3, mais plutôt à la déborder un peu par rapport à la petite bande pour assurer le coup suivant.

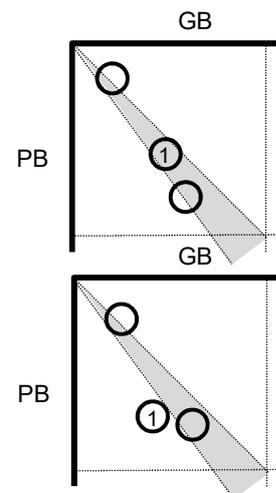
Position de départ



Coup joué



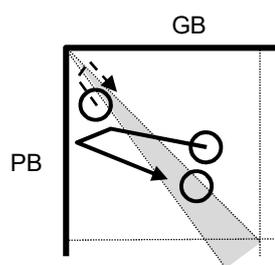
Résultat attendu



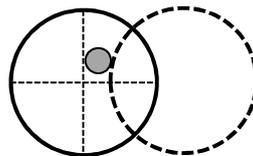
Si on n'avait pas pris la précaution de déborder la 3, on aurait obtenu la position ci-contre, beaucoup plus délicate à négocier par la suite.

Si la bille 3 avait été plus loin de la petite bande, sur l'axe coin-4^{ième} mouche par exemple, le coup aurait été plus simple car on aurait pu se contenter d'arriver sur le plein de la bille 3.

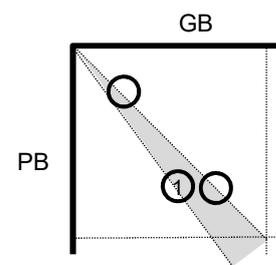
Position de départ



Coup joué



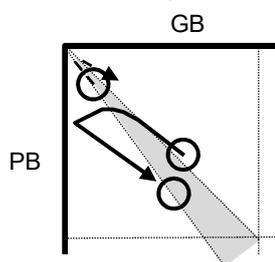
Résultat attendu



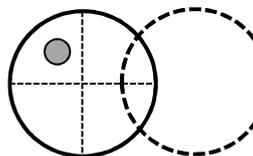
Cas problématique : la 2 est près de la grande bande

Ici, si on jouait un coup à plat, on serait obligé de prendre de la bille. Cela ressortirait trop la 2 du coin et nous interdirait de passer ensuite par la grande bande. On va donc devoir jouer un coup courbé en levant le talon de la queue, avec effet à gauche. On prend aussi peu de bille que possible compte tenu de la position, et on pousse un peu la 3 pour ouvrir l'angle du coup suivant.

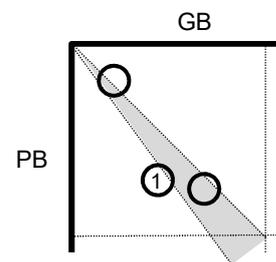
Position de départ



Coup joué



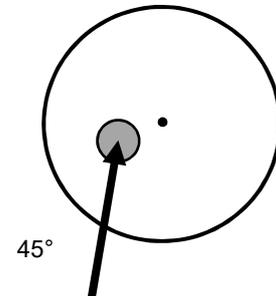
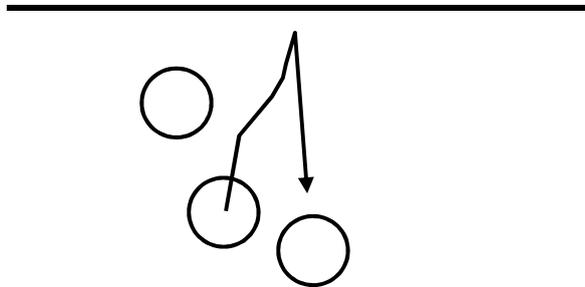
Résultat attendu



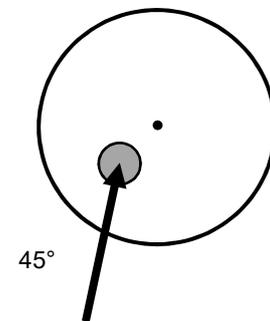
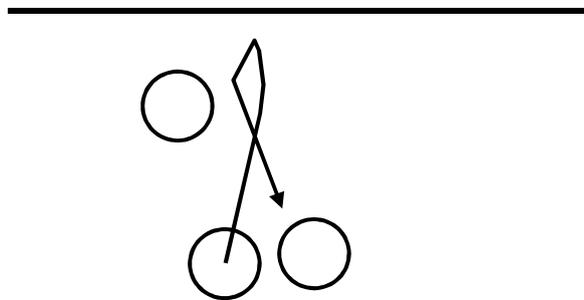
Type de coups de rattrapage n°2 : les massés

Ces coups ont déjà été décrits au chapitre sur les piqués et massés. On les rappelle ici pour mémoire :

Bille puis bande :



Bande avant :



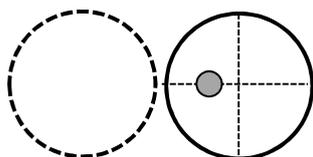
Le coin n'est pas représenté car ces coups peuvent se jouer des deux côtés du coin. Ils ne permettent pas en général de conserver une bonne position de coin sauf si la bille 2 est très proche de la 1. On ne les utilisera que si aucune autre solution simple, en bande avant par exemple, ne se présente.

Coup type n 3 : finesse par bande avant

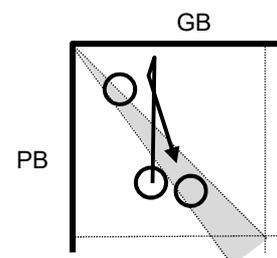
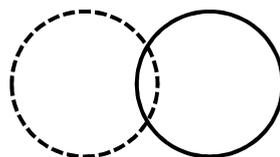
Le coup en finesse est délicat car il faut toucher très fin avec un peu d'effet à gauche.

La solution consiste à jouer par bande avant en rasant la bille 2 à l'aller, puis la toucher au retour. Il n'est plus alors nécessaire de toucher aussi fin. La difficulté consiste à adapter la quantité d'effet à l'état du matériel. Le coup est évidemment plus délicat avec du matériel neuf.

On vise



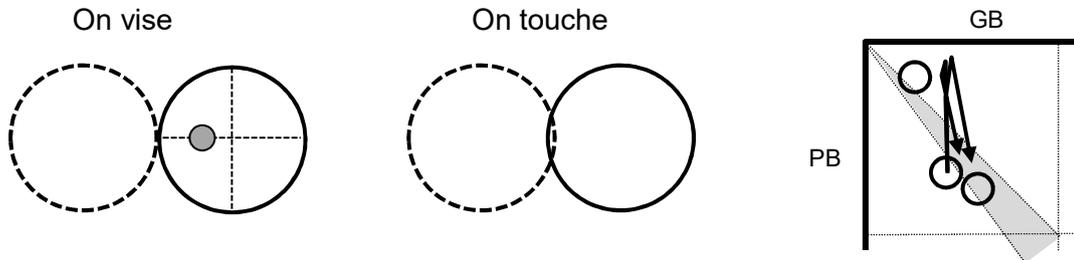
On touche au retour



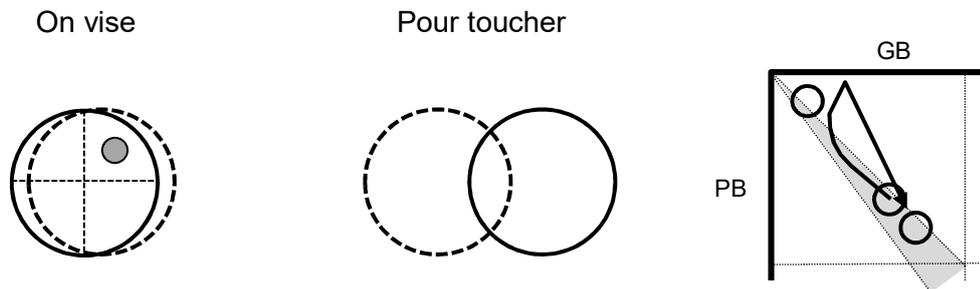
Attention, sur ce coup, la bille 2 se rapproche de la petite bande. Il ne faut pas qu'elle s'y colle, ce qui compliquerait notablement le coup suivant. Le seul paramètre sur lequel nous pouvons jouer est la force du coup. A travailler !

Coup type n°4 : finesse extrême, bande avant ou pas

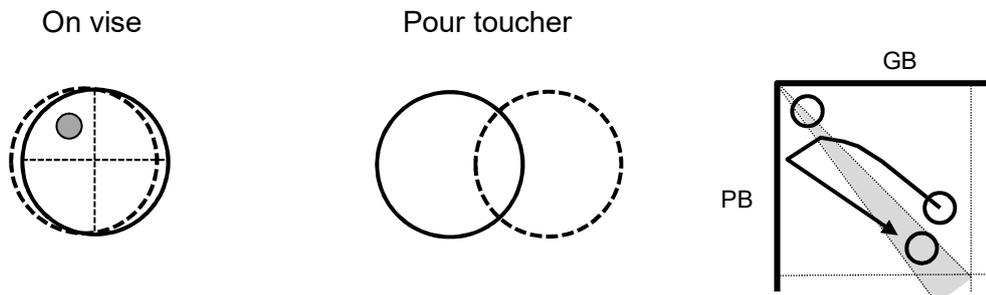
Par rapport à la position précédente, la bille 2 est plus proche de la bande et la touche de bille requise est encore plus fine. On peut alors jouer la finesse extrême avec effet à gauche, en acceptant de manquer la bille à l'aller. On joue le coup en ne sachant pas si on va toucher la 2 à l'aller ou au retour.

**Coup type n°5 : trajectoire courbée par l'effet**

Deux erreurs ont été commises au coup précédent : on a laissé la 2 très près du coin, et on a collé notre bille à la 3, l'axe 1-3 orienté vers le coin. On va donc devoir de nouveau jouer un coup courbé. On lève le talon de la queue, inclinaison autour de 20°, on vise beaucoup plus plein que ce qu'on veut toucher, voire même dans certains cas de l'autre côté de la 2, et on met de l'effet à droite pour créer la courbe. On pourrait dire qu'on joue un quart de massé. Les joueurs de grande taille pourront conserver la tenue standard du talon de la queue. Les autres devront passer à la prise des massés.

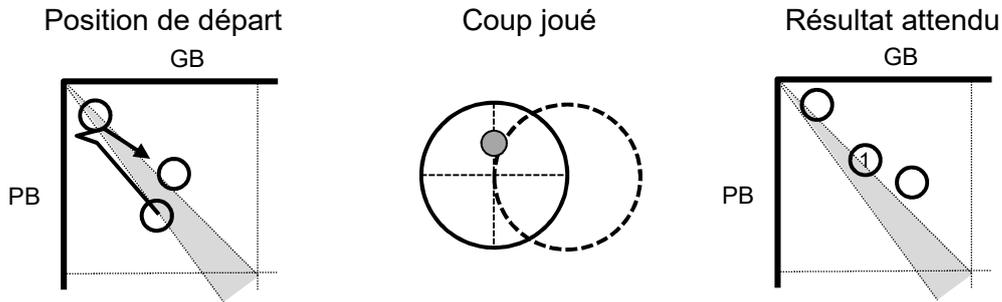


Autre exemple de coup courbé dans lequel on n'est pas gêné par la bille 3 mais par le risque de contre de la 2 :



Dans les deux cas, on s'efforce de toucher entre quart et tiers de bille pour ne pas risquer de trop ressortir la bille 2 du coin.

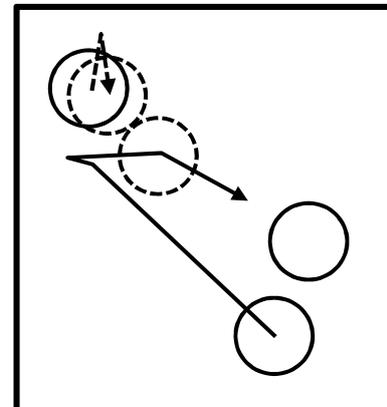
Ces coups peuvent également être utilisés pour toucher la 2 en finesse ; ils sont alors plus délicats que les coups précédents. Dans tous les cas, une bonne dose d'entraînement est indispensable.

Coup type n°6 : utilisation du contre

Voici un tour de magie qui surprend toujours ceux qui ne le connaissent pas. On pousse la 2, vers la grande bande, on touche la petite bande, on ressort et la 2 de retour de la grande bande nous repousse vers la 3. Coup de queue : coulé naturel.

Quelle quantité de bille faut-il toucher pour obtenir ce résultat ? Pour certains privilégiés, c'est intuitif. Pour tous ceux (comme moi) qui ne le sentent pas toujours, il suffit de comparer les longueurs des parcours des deux billes jusqu'à la rencontre.

Grossissons un peu la zone :



A l'instant de la rencontre, la 2 sera à peu près à la même distance de la grande bande qu'au départ. Elle aura donc parcouru environ 8 cm (4 à l'aller et 4 au retour). Dans le même temps, la bille du joueur doit aller à la petite bande (environ 2 cm) puis en ressortir de 8 cm environ. Elle aura donc parcouru environ 10 cm avant la rencontre.

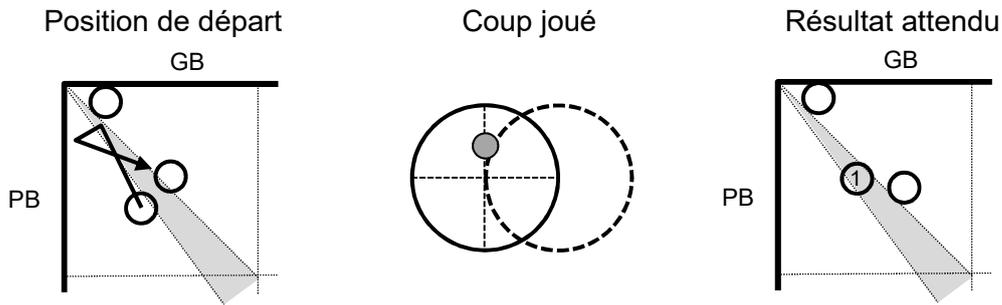
Nous avons vu précédemment (Conception de base – Les contres) comment associer quantité de bille et vitesses relatives des billes 1 et 2 pour le coup de coulé naturel. Pour mémoire, on rappelle ici les rapports quantité-trajet :

- quart de bille si le trajet de la 1 est 3 fois plus long que celui de la 2
- tiers de bille si le trajet de la 1 est 2 fois plus long que celui de la 2
- demi-bille si les trajets des 2 billes ont la même longueur
- 2/3 de bille si le trajet de la 2 est 2 fois plus long que celui de la 1
- 3/4 de bille si le trajet de la 2 est 3 fois plus long que celui de la 1

Dans l'exemple proposé, le trajet de notre bille avant le contre est un petit peu plus long que celui de la 2. Il faut donc prendre un petit demi-bille.

Ceux qui n'ont pas de décimètre dans la tête peuvent avoir des difficultés pour estimer en centimètres les longueurs des parcours des 2 billes. Ils pourront alors utiliser comme référence le diamètre des billes.

L'avantage de ce coup, outre qu'il permet de se sortir d'une situation délicate, est qu'il offre en général la parfaite position du coin. On peut jouer ce coup même si les billes sont plus éloignées du coin ; il devient évidemment plus difficile. On peut jouer le même coup de la grande bande vers la petite lorsque la position des billes s'y prête.

Coup type n°7 : le coup dur

Ici, la bille 2 est collée à la bande. Il nous reste la possibilité de jouer le coup dur. La seule difficulté consiste bien évidemment dans le choix de la quantité de bille.

Pour déterminer la quantité de bille nécessaire, il suffit de supposer que la bande sur laquelle la 2 est collée (ici, la grande bande) n'existe pas, et de choisir la quantité de bille qu'il faudrait toucher pour jouer le coup en rétro bille basse. On touchera alors cette quantité de bille en jouant le coulé naturel sans effet.

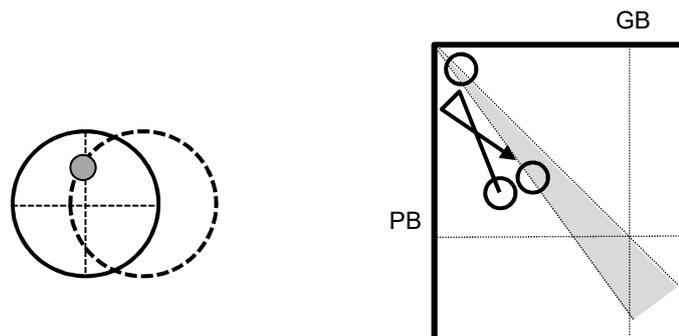
Sur la position présentée ici, on a besoin de reculer un petit peu plus que pour un angle droit. En l'absence de contre, il faudrait jouer le rétro sur demi-bille. On va donc jouer demi-bille en coulé naturel.

Comme le coup précédent :

- on obtient en général une parfaite position du coin,
- on peut jouer ce coup même si les billes sont plus éloignées du coin,
- il peut évidemment se jouer vers la grande bande si la position des billes s'y prête,

Complément : dans l'exemple présenté ci-dessus, la bille 2 reste collée à la grande bande mais cela n'est pas gênant pour la suite de la série. Dans le cas contraire, il existe un moyen de décoller la bille 2 de la bande. Il suffit de jouer un tout petit peu plus fort et de **mettre un peu d'effet du côté opposé à celui où on touche la 2 (effet contraire)**.

Variante :



Lorsque la bille 2 est légèrement décollée de la bande, les choses se compliquent. Il faut alors prendre un peu plus de bille que si elle était collée à la bande, afin de lui laisser le temps de faire l'aller et retour. Seul l'entraînement vous permettra de bien "sentir" la proportion de quantité de bille à rajouter.

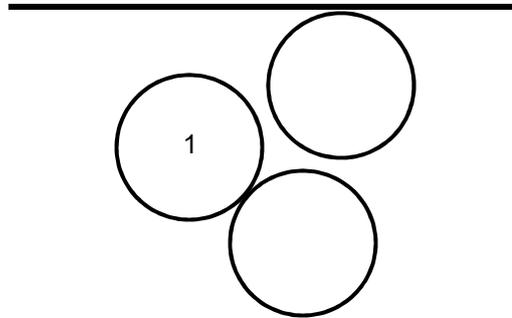
Lorsque la bille 2 est nettement décollée de la bande, cela se complique encore. On peut quelquefois utiliser le coup de sauvetage précédent.

2 – L'américaine

2.1 – La position dite d'américaine

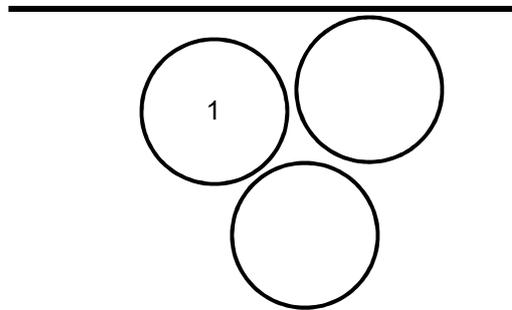
Les billes 2 et 3 sont très proches l'une de l'autre. La bille 2 est collée à la bande ou presque. L'axe 2-3 est assez proche de la perpendiculaire à la bande mais la 2 est légèrement en avance sur la 3. La bille 1 est très proche des deux autres.

Position idéale :



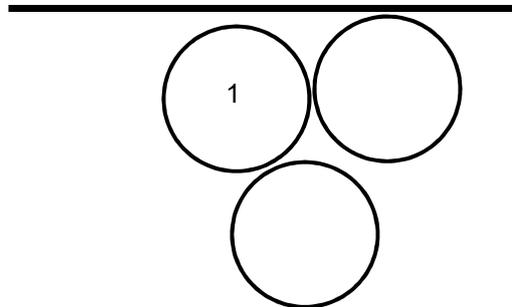
Position moins bonne :

La bille 3 est en retard.



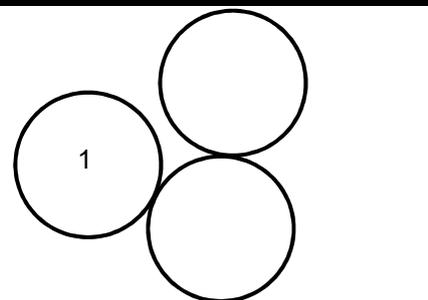
Mauvaise position :

La bille 3 est très en retard.



Position délicate :

La bille 3 est trop avancée.



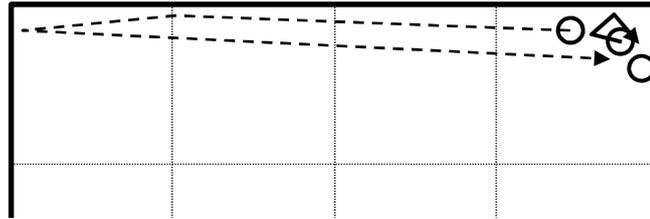
Nous reviendrons plus loin sur ces différentes positions pour expliquer en quoi elles sont bonnes ou non, et comment les exploiter.

2.2 – Prendre la position

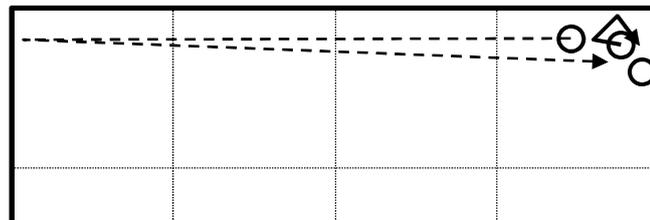
On n'obtient pas souvent la position américaine par hasard, dommage !

On peut prendre cette position grâce à un rappel dans la largeur du billard consécutif à l'exploitation de la position du coin. Ces rappels sont les rétros et les piqués dirigés par la quantité de bille ou pleine bille dirigés par l'effet (voir § IX-1.3.4). On ne recherchera pas cette position par un piqué rentré dont le résultat est souvent incertain, sauf pour quelques virtuoses.

On peut également obtenir la position d'américaine par un rappel dans la largeur sur la position suivante : rappel par 2 bandes

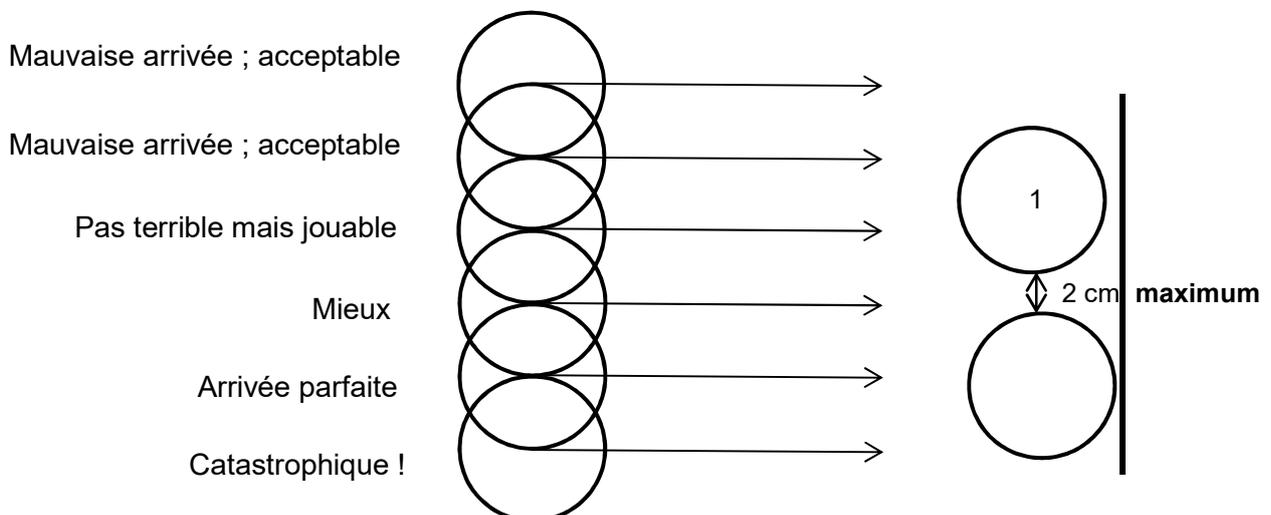


Ou si la position s'y prête, rappel par une bande



Dans les deux cas, il faut impérativement respecter les règles suivantes :

- arriver en mesure sur la 3. Si on crée un trou entre la 1 et la 3, la 2 ne manquera pas de venir s'y glisser
- arriver le long de la bande pour former le barrage le plus efficace possible
- jouer pour rappeler la 2 plutôt sur la 1. Si on se trompe un peu du côté de la 3, on aura obtenu la bonne position, et si on se trompe un peu de l'autre côté, on ne sera pas masqué
- ne pas rechercher la mesure parfaite pour la 2 ; c'est le meilleur moyen de la laisser en route. Si on a créé un barrage efficace, la 2 s'arrêtera dedans

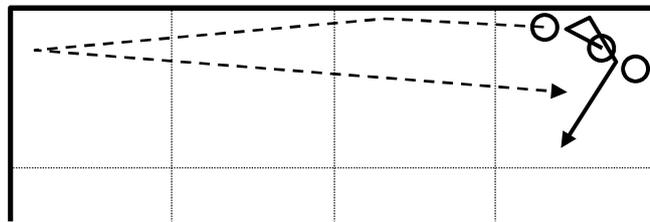


En observant le dessin précédent, on constate bien qu'il y a très peu d'écart entre l'arrivée idéale et la catastrophe. Il est donc suicidaire de rechercher à tout prix l'arrivée idéale. On cherchera à rappeler la 2 plutôt sur la 1 ou entre la 1 et la 2. On s'offre ainsi une marge d'erreur et on obtiendra la position parfaite si on s'est trompé du bon côté.

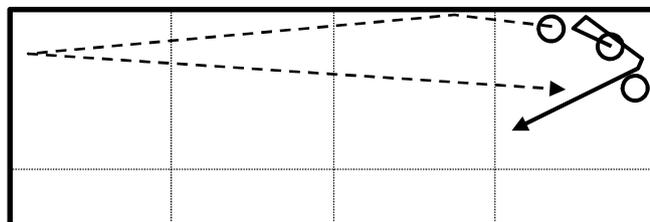
Le coup de rappel précédent nécessite le plus souvent un réglage hauteur + quantité de bille. Il est donc délicat et doit être abondamment travaillé. Dans l'ensemble, le bon effet est à proscrire car il favorise le débordement de la 3 par la 1 ; il sera donc plus difficile d'organiser un barrage efficace. L'effet contraire peut par contre être utilisé pour ralentir la 1 sur la bande et obtenir la bonne mesure sur la 3. A travailler !

Attention aux fausses positions ! Quand la bille 2 est collée à la petite bande, il est très difficile de la diriger. Si l'angle est bon, pas de problème ; dans le cas contraire, il faut abandonner l'objectif de prendre l'américaine.

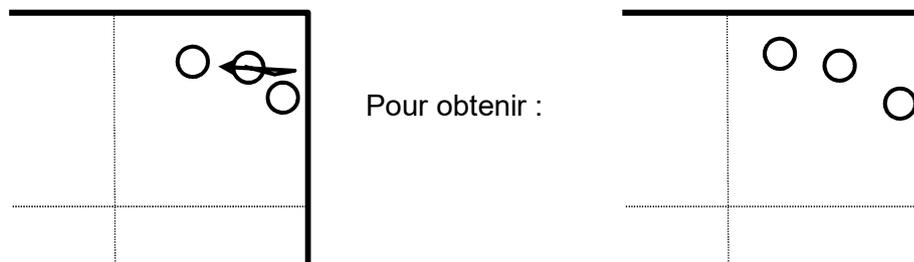
Lorsque l'axe 1-2 a trop de biais par rapport à la petite bande, on ne cherchera pas à bricoler les différents paramètres du coup pour maintenir l'objectif. Lorsque les distances ne sont pas trop grandes, on cherchera plutôt à déborder la 3 par une bande, avec l'espoir de re-dominer les billes 2 et 3 vers le coin.



Si les distances sont plus grandes ou si on n'arrive pas à maîtriser le coup précédent, on assurera la suite en jouant le coup par 2 bandes avec effet à droite.



Pour finir sur la prise de position américaine, voici un bon exercice d'entraînement :

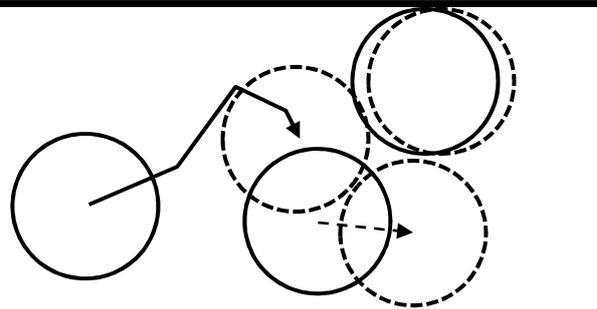


Par un coup de finesse, on cherche à doser l'effet (si nécessaire) pour arriver sur la 3 en légère dominante par rapport à la bande, et on la pousse d'une bille à une bille et demie.

Cet exercice est à répéter assidûment en modifiant légèrement la position initiale des billes. On joue le rappel dans la foulée et on note le résultat. Prendre l'américaine une fois sur 2 n'est déjà pas trop mal. Vous verrez, avec une bonne dose d'entraînement, c'est possible.

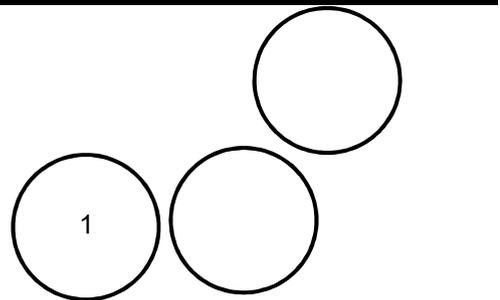
On peut se placer une position d'américaine à partir de positions plus regroupées. En voici 2 exemples :

Jouer au centre avec le maximum d'effet à droite ; prendre de la bille pour avancer la 2 au niveau de la 3.

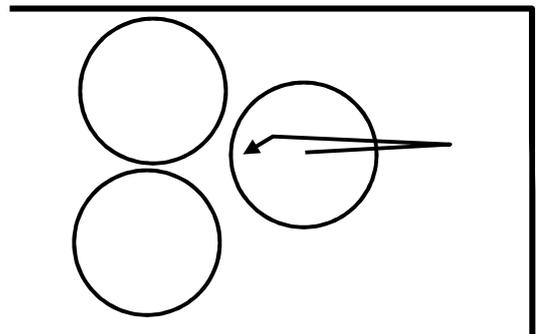


Même chose en demi-massé.

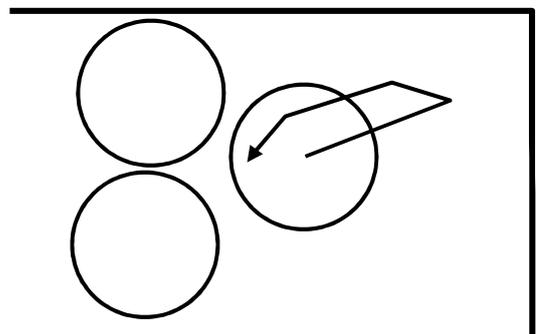
Jouer ce coup avec l'idée d'avancer légèrement la bille 3. Le résultat offre en général plus de possibilités.



Sur cette position, on est tenté de jouer une bande avant en essayant de toucher en premier la bille la plus proche de la bande afin de la pousser un peu plus que l'autre. C'est faisable mais la moindre erreur de quantité de bille va faire trop avancer la 2. De plus une mesure quasi parfaite est indispensable.



L'astuce consiste à jouer le coup par deux bandes avant, ce qui assure l'arrivée sur la bonne bille et permet de l'avancer un peu plus que l'autre.



2.3 – Jouer la série

L'américaine des champions

L'américaine des champions correspond à la position idéale ci-contre :

La tangente commune aux billes 1 et 2 est perpendiculaire à la bande et la bille 3 "déborde" légèrement par rapport à cette ligne, d'un centimètre environ.

La position permet donc de jouer la finesse extrême, sans effet, et de toucher la 3 également en finesse, le tout en mesure pour ne pas déplacer les billes.

Si on arrive à exécuter 2 ou 3 coups correctement, les billes 2 et 3 ne se déplacent plus ; on a l'impression qu'elles frémissent au passage de la 1, puis reviennent à leur place. C'est effectivement le cas ; les billes ont fait leur trou dans le tapis, de même que la 1 sur son trajet.

Les meilleurs joueurs peuvent ainsi faire plusieurs dizaines de points identiques, voire même des centaines pour certains. Il s'agit là de séries d'entraînement. En match, avec la pression, le trac éventuel, et la difficulté de se placer cette position précise, ces performances dégringolent. A ma connaissance, seul l'immense champion Francis Connesson a exécuté une série record (199 points) de cette manière lors d'un championnat.

Que cela ne vous dispense pas de vous y entraîner car cela vous permettra d'acquérir les automatismes pour exploiter au maximum une position d'américaine courante que vous ne manquerez pas de vous placer plus ou moins régulièrement.

Quelques conseils :

- le moins de longueur de flèche possible
- main arrière à l'équilibre
- la queue est portée, main ouverte
- pas d'effet si possible, sauf en rattrapage
- pas de bande avant si possible, sauf en rattrapage
- ne pas mettre de bleu, inutile tant qu'on joue sans effet

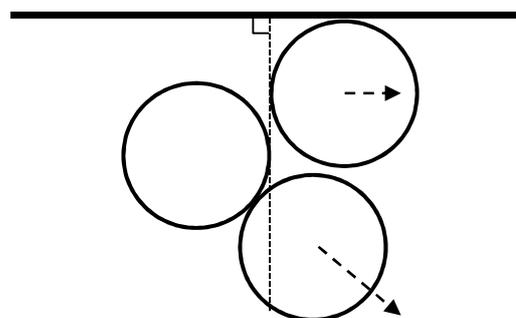
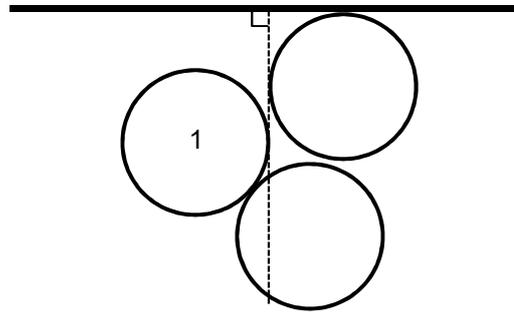
Et surtout, pour optimiser le nombre de carambolages réalisés, toujours surveiller :

- la tangente commune aux billes 1 et 2 qui doit se rapprocher au maximum de la perpendiculaire à la bande, sans jamais avoir de biais négatif
- la position de la 3 qui doit être en retard sur la 2 d'un centimètre environ

Si tout se passe bien, les billes 2 et 3 ne bougent pas. Ne rêvons pas, dans le monde réel elles finissent toujours par se déplacer un peu...

Comme on la touche toujours en finesse, la bille 2 longe la bande.

On arrive en finesse sur la 3, mais généralement un peu moins fin qu'on a touché la 1. La bille 3 s'écarte donc inexorablement de la bande, et on finit par perdre la position.



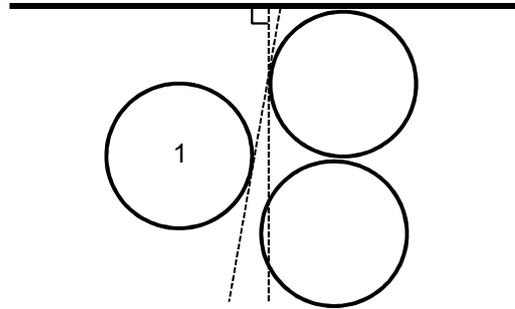
L'entraînement consistera donc pour nous, petits joueurs et joueurs en devenir, à retarder l'échéance le plus possible en exploitant au maximum la position avant de se placer la sortie d'américaine de notre choix (voir le paragraphe suivant).

Gestion des positions imparfaites :

Position n°1 :

Cette position diffère de la position idéale ci-dessus. La tangente commune aux billes 1 et 2 présente un léger biais par rapport à la perpendiculaire à la bande et la 3 est en avance sur la 2.

Il suffit de toucher un peu plus de 2 pour l'avancer d'environ 1 cm, avec un peu d'effet à droite pour retrouver la position idéale.

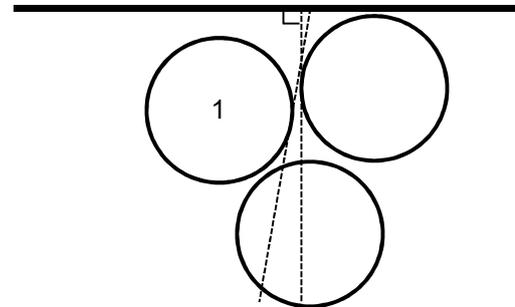


Position n°2 :

La bille 3 est très en retard ; pas moyen de l'avancer.

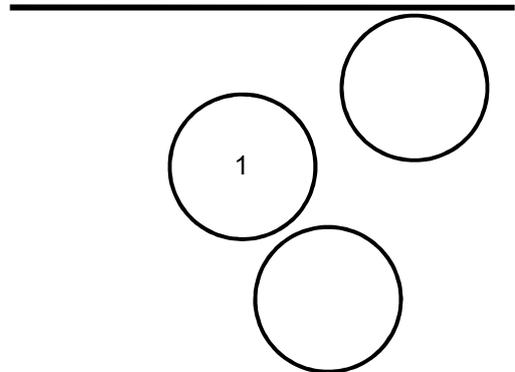
La tangente 1-2 est favorable. On va donc enchaîner les coups par bande avant.

Comme on arrive gros sur la 3, on ne peut pas jouer la mesure exacte. On va l'éloigner plus rapidement de la bande. On va probablement arriver à une position du type de celle qui suit.

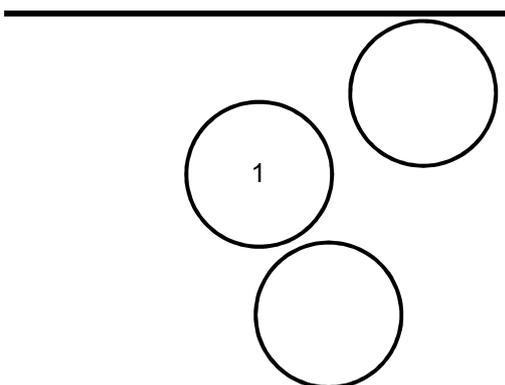


A ce moment, il faut jouer bille puis bande pour avancer progressivement la 2. Si on jouait par bande avant, on se retrouverait ensuite avec une tangente 1-2 de biais défavorable par rapport à la perpendiculaire à la bande, ce qui abrègerait la série.

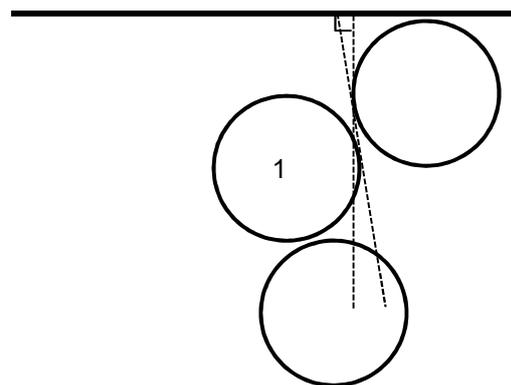
Voici les 2 résultats obtenus, à gauche par bille puis bande, à droite par bande avant.



Ici on peut continuer en bille puis bande



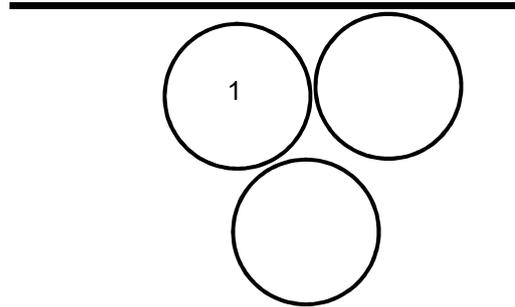
Là il faut masser. On va perdre quelques points.



Position n°3 :

La bille 3 est très en retard.

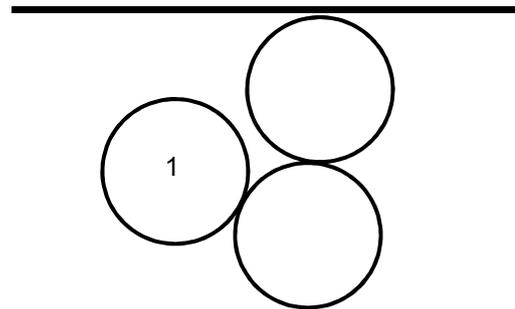
Contrairement à la position précédente, pas de risque de biais défavorable. On peut donc exploiter par bande avant jusqu'à la sortie prévue.

**Position n°4 :**

La bille 3 est en retard et le biais de la tangente 1-2 est légèrement défavorable.

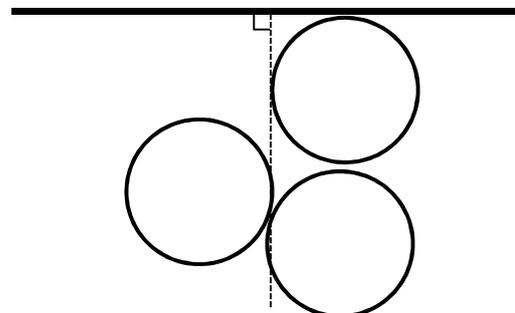
Si le tapis accroche bien, on peut jouer à plat en finesse avec effet. On ne joue pas trop fin car il faut impérativement avancer la 2.

Si le tapis est glissant, il faut faire un demi-massé. On risque d'écartier un peu les billes car le coup est plus délicat.

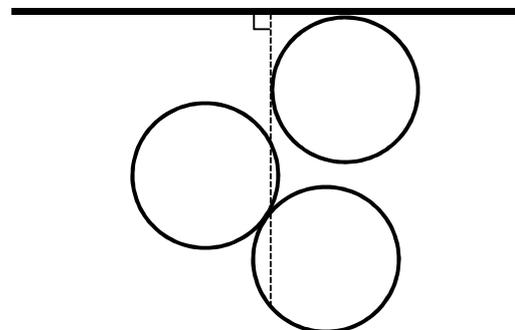
**En règle générale, quand faut-il mettre de l'effet ?**

On pourra mettre de l'effet, à droite évidemment, dans les cas suivants :

Lorsque la 3 est en avance sur la 2.



Lorsque la tangente commune aux billes 1 et 2 a un biais défavorable par rapport à la perpendiculaire à la bande. Il faut souvent dans ce cas jouer un demi-massé, et on perd très rapidement la position. Il faut donc impérativement rester du bon côté de la perpendiculaire à la bande.

**Quand faut-il jouer par bande avant ?**

Première réponse évidente : jamais si on joue dans la perpendiculaire à la bande. On joue par bande avant surtout lorsque la tangente commune 1-2 a du biais favorable par rapport à la perpendiculaire à la bande et seulement si on n'a pas besoin d'avancer la 2.

2.4 – Les sorties d’américaine

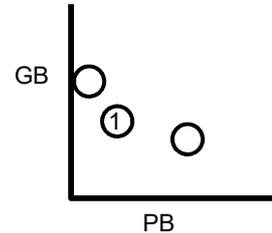
Les joueurs novices pensent qu’on joue l’américaine de la bande en l’exploitant au maximum tant que les billes ne sont pas trop éloignées. En général, ils font un ou deux points de trop, ce qui les conduit à devoir ensuite jouer une position trop aérée pour pouvoir être maîtrisée. Voici les principales stratégies de sortie d’américaine :

Sortie n°1 : la reprise d’américaine

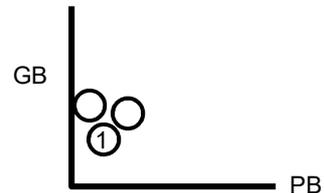
Lorsqu’on a l’américaine le long de la grande bande, suffisamment près de la petite bande dont on va s’éloigner, il est en général possible d’exploiter la position jusqu’à se placer une nouvelle prise d’américaine, par une position du type ci-contre :

Voici comment :

Au fur et à mesure de la série, la bille 2 a tendance à prendre de l’avance sur la 3 qui s’éloigne progressivement de la bande.

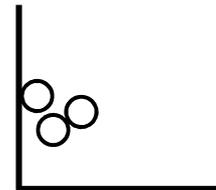


On commence par exploiter au maximum la position



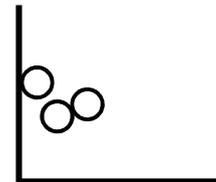
On continue l'exploitation

La 2 avance et la 3 s'écarte de la bande d'autant plus vite qu'on arrive de plus en plus plein sur cette 3



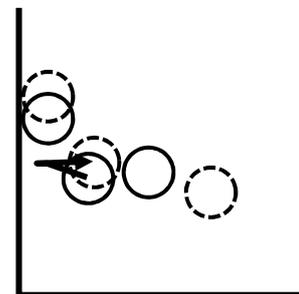
On continue

On n'hésite plus à bouger un peu les billes car on doit maintenant jouer par-dessus la 3, ce qui complique un peu les choses. Il ne faudrait surtout pas rester en route.



Prêt pour le coup de placement :

Finesse avec l'effet qu'il faut pour arriver sur le plein de la 3, en légère dominante par rapport à la petite bande. On pousse la 3 d'une bille à une bille et demie.



Si tout s'est bien passé, on obtient la position indiquée plus haut. *Il n'y a plus qu'à reprendre l'américaine, avec un retour de la bille 2 par une ou 2 bandes suivant l'orientation de l'axe des billes 1 et 2.* Facile à dire, évidemment !

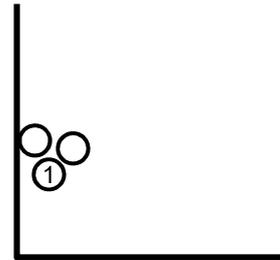
La fin de l'enchaînement étant quelque peu délicate, certains préféreront l'infiltration entre les deux billes que nous allons voir maintenant, qui permet de reprendre la position du coin.

Sortie n°2 : l'infiltration

On choisit cette sortie d'américaine lorsqu'on est situé à moins de 3/4 de mouche d'un coin, le long de la petite ou de la grande bande, lorsque la position s'éloigne du coin.

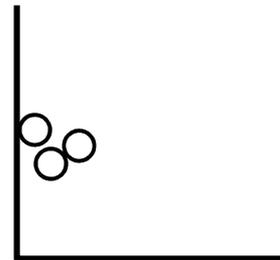
Au fur et à mesure de la série, la bille 2 a tendance à prendre de l'avance sur la 3. On ne cherche pas à exploiter la position jusqu'au bout, mais on s'efforce de limiter cette avance de la 2. On estime après chaque coup la taille du trou entre la 2 et la 3. Lorsque ce trou est suffisant, soit à peine plus que le diamètre d'une bille, on joue un coup par 2 bandes avant avec bon effet pour s'infiltrer dans ce trou et re-dominer les billes vers le coin.

Exploiter la position

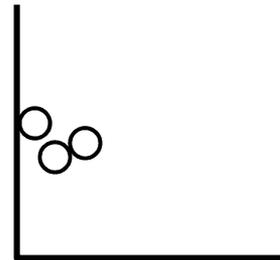


Continuer l'exploitation

La 2 avance et la 3 s'écarte de la bande d'autant plus vite qu'on arrive de plus en plus plein sur cette 3. On touche la 2 très fine pour la déplacer le moins possible.



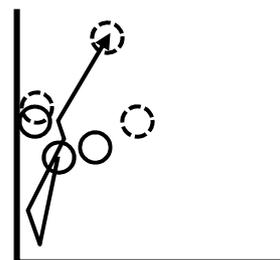
Le trou est encore insuffisant ; on continue



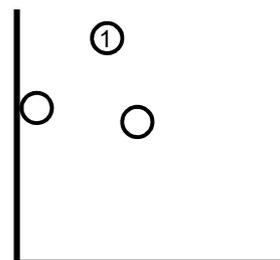
Le trou est juste suffisant :

2 bandes avant, effet à droite pour arriver à peu près perpendiculairement à l'axe des centres des billes 2 et 3.

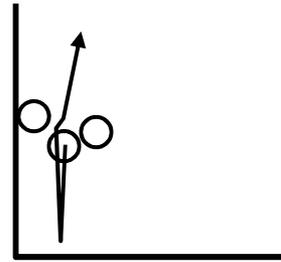
Si les billes sont bien placées, on peut toucher en premier indifféremment l'une ou l'autre bille et obtenir à peu près le même résultat : une dominante vers le coin. Comme il est difficile de maîtriser l'arrivée de notre bille après deux bandes avant avec effet, on appuie le coup un petit peu plus que nécessaire pour être certain de bien "forcer le blocus".



Résultat obtenu : dominante vers le coin



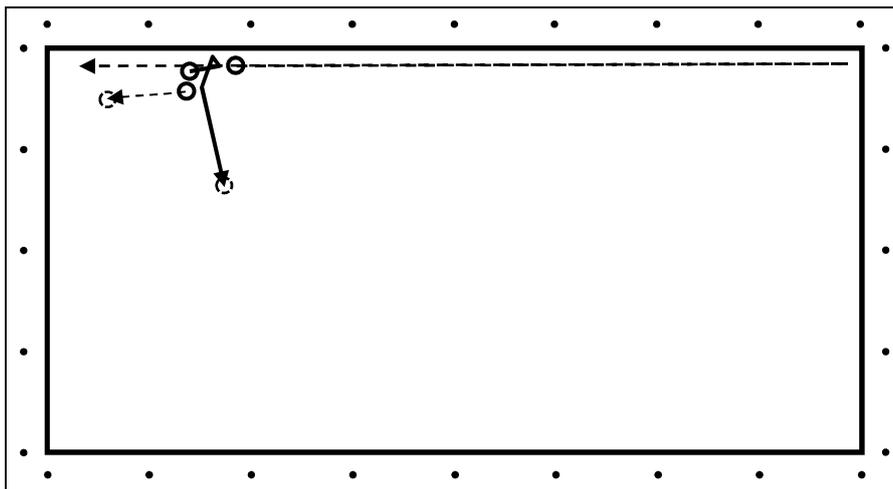
Remarque : on arrive quelquefois à une position où le trou est fait mais la bille 2 n'est pas trop avancée. On s'infiltrera alors par un coup en une bande avant sans effet, en s'efforçant de toucher en premier la bille proche de la bande.



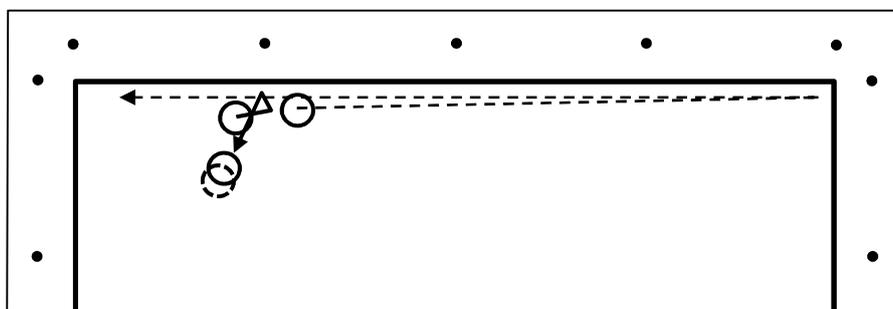
On pourrait penser qu'il n'y a aucune différence dans le déroulement de la série pour les sorties 1 et 2. En effet, avant le coup de placement final de la sortie n°1, les positions relatives des billes 2 et 3 sont quasiment identiques. La principale différence est que dans la fin de la série en vue de l'infiltration, on s'efforce d'avancer la 3 le moins possible, alors que ce n'est pas indispensable dans la fin de la série pour reprise d'américaine.

Sortie n°3 : retour vers le coin

On choisit cette sortie d'américaine lorsqu'on s'éloigne d'un coin situé à moins d'une mouche et demie (2 mouches pour les virtuoses) le long de la grande bande. On va s'efforcer de se placer une position qui permet de replacer la 2 dans le coin de départ tout en repoussant la 3 vers le même coin (dans l'idéal). On cherche donc à se placer :



Sur une position analogue le long de la petite bande, il est plus simple de ne pas chercher à pousser la 3, mais plutôt à arriver sur elle en mesure, ce qui redonne immédiatement une position du coin.



Attention à bien arriver sur le plein de la 3 ! Si on reste derrière, on pourrait bien ne pas voir la bande au coup suivant...

On pourrait penser qu'il est facile de se placer une position de ce type en jouant la série américaine comme si on recherchait une sortie de type 1 ou 2, puis lorsqu'on ne peut plus tellement exploiter la position, en poussant la 2 à la bonne distance le long de la grande bande. Le problème est que si on joue le placement de cette manière, la bille 2 va être collée à la bande, ou presque collée, et souvent assez éloignée. Dans ces conditions, il sera quasiment impossible de la diriger correctement au coup suivant.

Au contraire, sur les deux positions de rappel présentées ci-dessus, la bille 2 est à une demi-bille environ de la bande, et la 3 est à environ 2 billes de la bande pour la position dans la longueur du billard, un peu plus pour la position dans la largeur (il faut bien créer le trou pour le passage de la 2). L'écart entre la 2 et la bande est une condition indispensable pour pouvoir diriger avec précision cette bille 2, tout en réussissant le carambolage, évidemment.

Voici comment réaliser le placement recherché en 3 étapes clé :

On joue la série comme précédemment, jusqu'à obtenir une position de ce type :

On continue jusqu'à ce que la tangente commune aux billes 2 et 3 soit à peu près perpendiculaire à la bande :

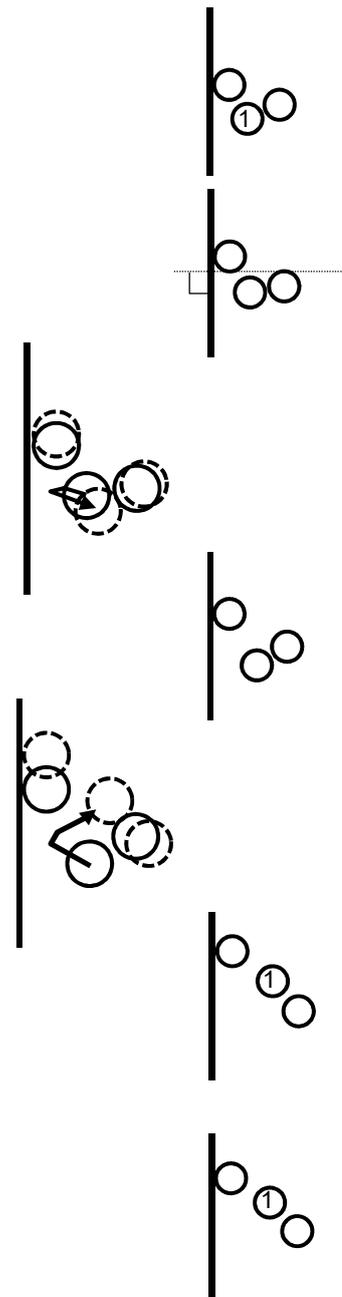
Point clé n°1 : on joue un coup avec bon effet pour déborder légèrement la bille 3 :

Position recherchée :

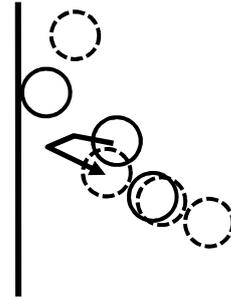
Point clé n°2 : on a obtenu le biais pour pouvoir s'infiltrer entre les 2 billes par bande avant, ici avec bon effet, en prenant de la 2 pour l'avancer un peu.

Position obtenue :

Si à cette l'étape on n'a pas suffisamment avancé la 2, on peut encore faire un ou deux points "gratuits" en finesse extrême avant de jouer le coup de placement.

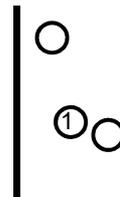


Point clé n°3 : cette position nous permet de prendre de la bille 2 pour la placer **en la décollant de la bande**, tout en arrivant sur le plein de la 3, en mesure pour un rappel en longueur, ou en la poussant un peu pour un rappel dans la largeur.

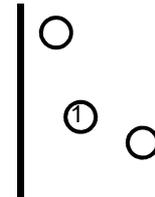


On a obtenu
le placement recherché :

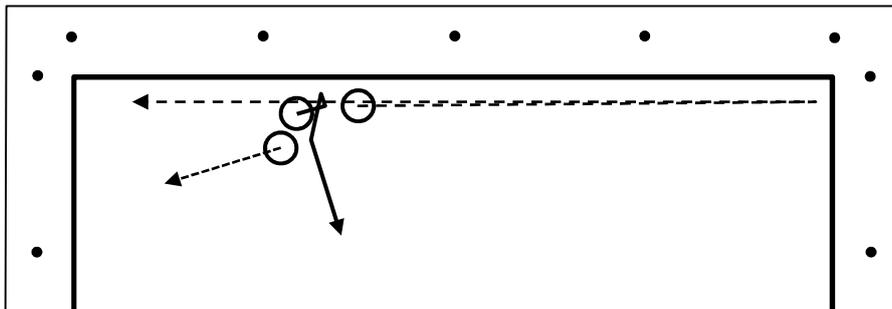
rappel en
longueur :



rappel en
largeur :



Remarque : si la position d'américaine sur la petite bande est située à plus d'une mouche du coin, il est préférable de se placer la même position que pour le rappel en longueur pour ensuite pousser la 3 vers la grande bande.



Si on avait joué pour rester sur la 3, on aurait retrouvé une position de coin trop éloignée de celui-ci.

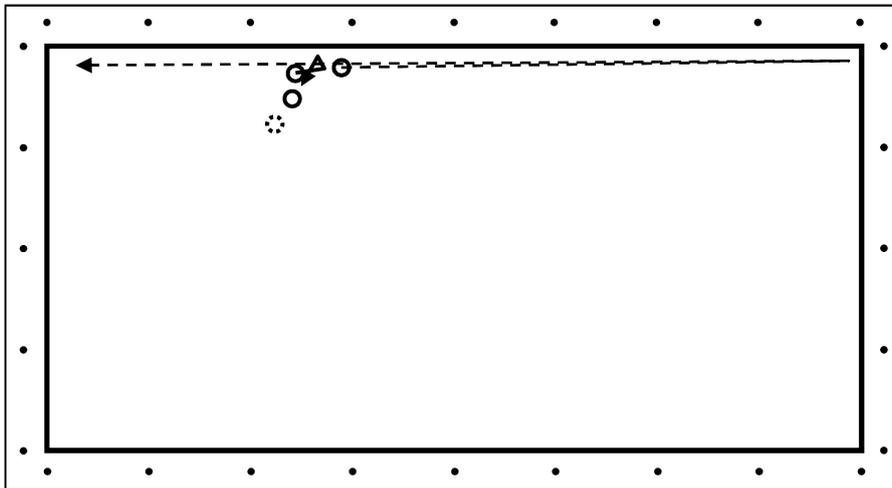
Sortie 3 bis : retour vers le coin en deux temps

A la fin de l'enchaînement précédent joué le long de la grande bande, on joue un coup dans lequel on s'efforce de pousser la 2 vers la petite bande d'où l'on vient, et plus particulièrement vers le coin. Il s'agit d'un coup délicat, à travailler sans modération, mais qui s'avère trop difficile voire impossible au fur et à mesure qu'on s'éloigne de la zone cible. La limite se situe à environ une mouche et demie de la petite bande. Au-delà de cette limite, on peut rechercher un placement pour une position de rappel dans la largeur.

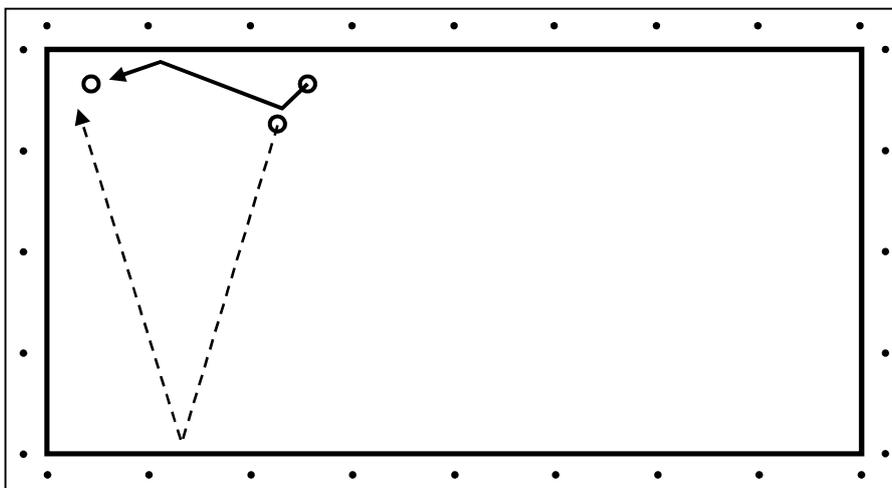
Si dans la sortie n°3 précédente (dans la longueur) il était indispensable de laisser la 3 le plus près possible de la grande bande pour qu'il soit plus *facile* de la pousser vers le coin, ce n'est plus nécessaire ici. Ici au contraire, dans le dernier point de placement, on pousse la 3 d'une à 2 billes environ, ce qui a 3 avantages :

- ouvrir l'angle du coup de rappel, ce qui offre plus de possibilités de diriger la 2
- éviter naturellement de trop déborder la 3
- créer le trou dans lequel il va falloir faire passer la 2

Dans un premier temps, on envoie la 2 dans le coin cible et on se place sur la 3 :



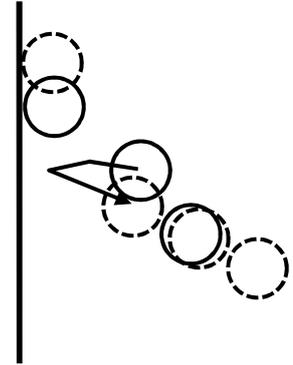
Si tout s'est bien passé, *il ne reste plus qu'à* rappeler tout le monde dans le coin :



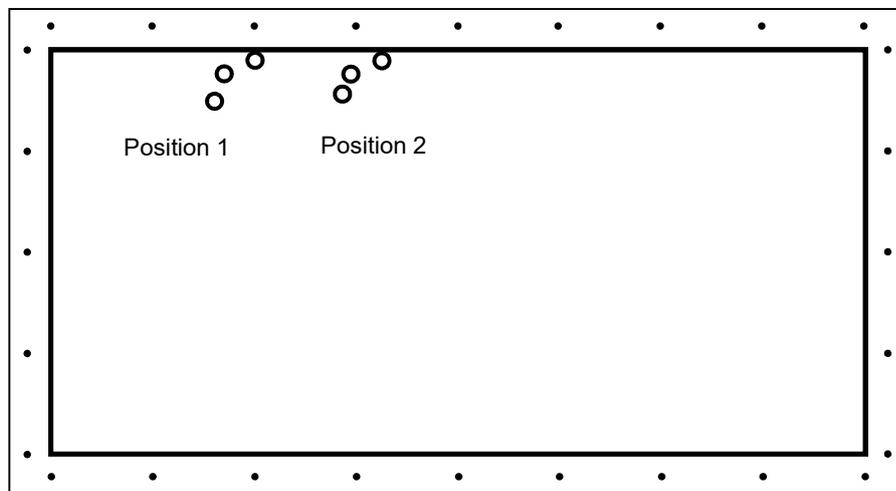
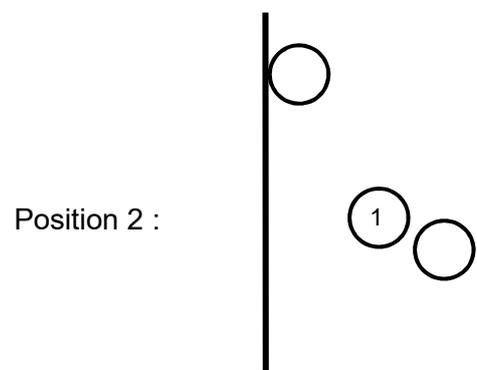
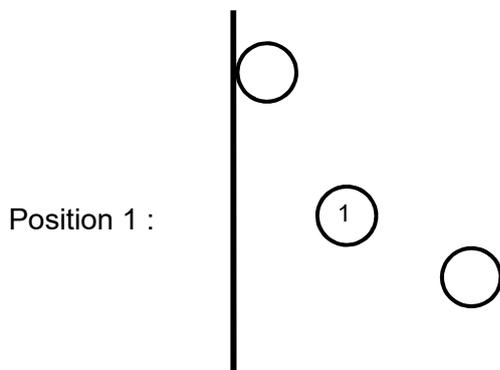
Sortie n°4 : changement d'aile

Lorsque le retour vers le coin (en un ou deux temps) vous envoie vers un coin qui ne correspond pas à votre latéralité, vous êtes en droit de préférer le changement d'aile.

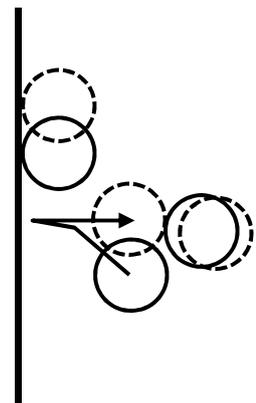
La série préparatoire peut être la même que pour le retour vers le coin (sortie n°3). La seule différence réside dans l'exécution du point clé n°3 : on ne déplace que très peu la bille 2 ; on peut même la laisser collée à la bande, et on arrive plein sur la 3 en la poussant de ce qu'il faut pour la placer dans la direction du coin cible pour le coup suivant.



On a ainsi placé notre changement d'aile



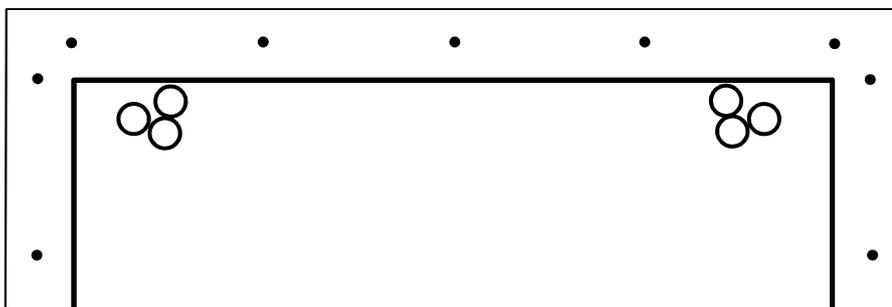
Remarque : les joueurs ayant certaines facilités pourront se placer la position de changement d'aile directement à partir de la position du point clé n°2 du retour vers le coin. Dans ce cas, pas besoin de passer de l'autre côté du billard pour le point clé n°3. Seul inconvénient : ils auront fait un point de moins.



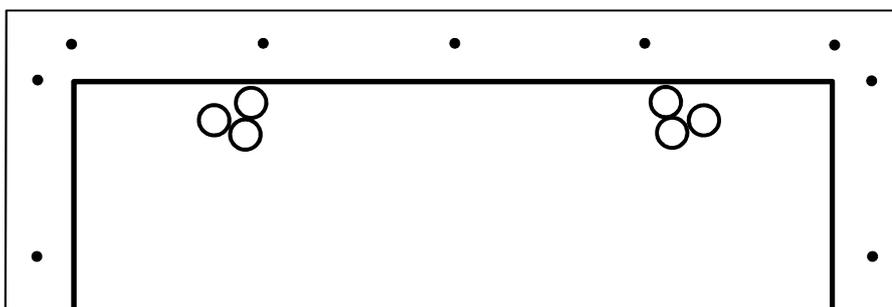
Comment choisir la bonne sortie d'américaine ?

Dans les pages précédentes, on a indiqué quelle sortie à chaque cas. Un petit rappel n'est pas inutile.

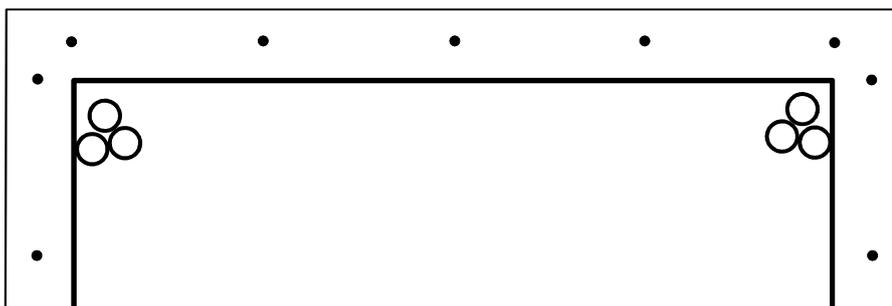
Infiltration :



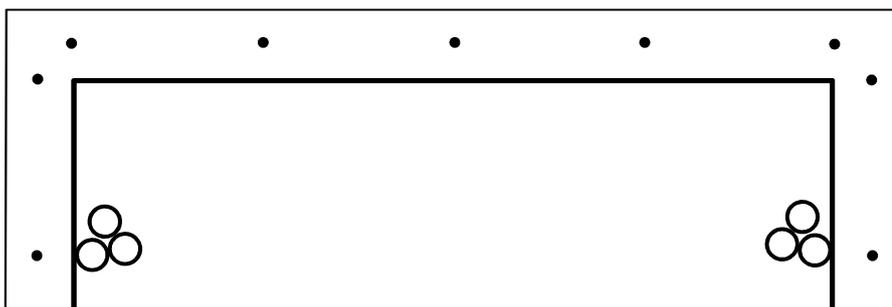
Retour vers le coin :



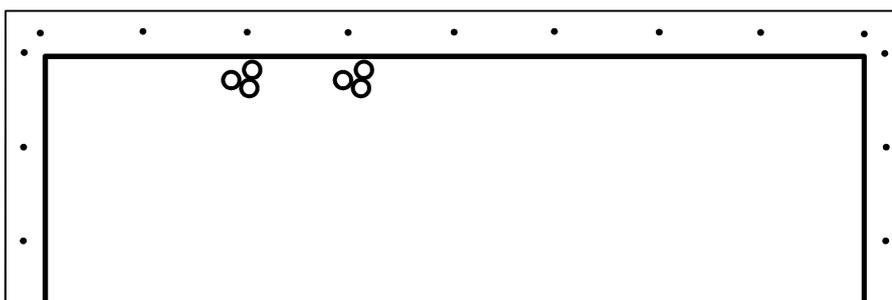
Infiltration ou reprise d'américaine :



Retour vers le coin :

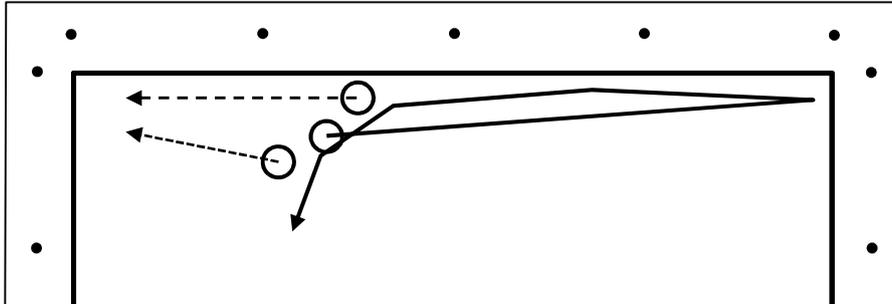


Retour vers le coin ou changement d'aile suivant latéralité :



Sortie sauvetage par 2 bandes avant

Lorsqu'on a mal exécuté un coup de placement de sortie d'américaine initialement prévu, il reste souvent la solution de se placer le coup par 2 bandes avant qui repousse les billes 2 et 3 dans le coin d'origine. On cherchera à arriver assez gros sur la 2.



Position d'américaine en direction d'un coin, à proximité de celui-ci

Jusqu'à maintenant, on n'a envisagé que des positions d'américaine dans lesquelles les billes s'éloignent du coin, à la fois pour la prise de la position et pour la sortie de la série.

En fait, les positions d'américaine dirigées vers le coin sont rares et résultent généralement d'un coup de chance. De plus, lorsqu'on a exploité la position, on obtient directement la position du coin, donc pas de problème, pas de stratégie particulière à adopter ; on se laisse vivre.

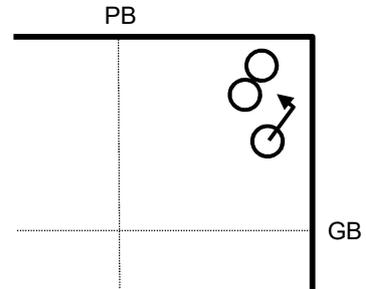
3 – Autres enchaînements- Exercices

Voici enfin quelques exercices pour s'entraîner à gérer une série sans trop subir le bon vouloir des billes. Leur pratique régulière permet d'assurer des séries de 10, 15, 20 points sans trop d'efforts et sans risque de surprise, à part sur quelques coups qu'il faut apprendre à maîtriser.

Enchaînement n°1 :

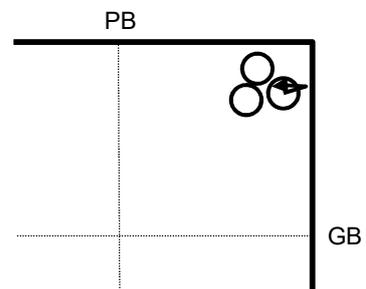
Etape 1 : préparation

Par une bande avant, arriver en mesure entre les 2 billes. S'efforcer de déplacer le moins possible les billes 2 et 3. Attention, il faut que la bille la plus proche de la petite bande soit à au moins une bille de la grande bande. Dans le cas contraire il serait quasi impossible de jouer la bande avant suivante car notre bille en serait trop proche.



Etape 2 : exploitation

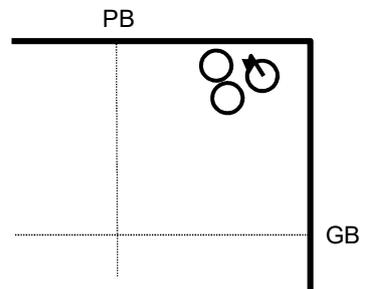
Par des coups de bande avant en mesure, essayer d'aligner les billes 2 et 3 sur une perpendiculaire à la petite bande. Il faut en général s'appuyer un peu plus sur la bille la plus proche de la petite bande. Pousser ensuite un peu plus cette bille, éventuellement par un coup de 2 bandes avant au lieu d'une, ce qui favorise son avancée. On finit par obtenir une position proche de l'américaine.



On constate bien que si la position de départ avait été située plus proche de la grande bande, on n'aurait pas pu jouer la première de ces bandes avant, notre bille serait restée collée à la grande bande.

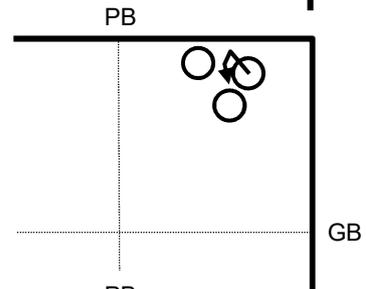
Etape 3 :

Exploiter la position d'américaine.



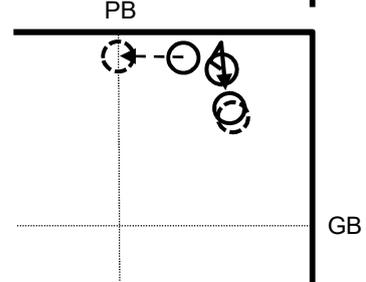
Etape 4 :

Progression entre les 2 billes, toujours par bande avant.



Etape 5 :

Placement pour le rappel en largeur. Penser à pousser un peu la 3 si nécessaire pour laisser la place du passage de la future 2 de retour de la petite bande opposée.



Etape 6 : retour vers le coin.

Bien exécuté, cet enchaînement peut rapporter 15 à 20 points ; plus pour les virtuoses...

Enchaînement n°2 :

On retrouve ici une position identique à une des prises de coin décrites précédemment, mais les billes sont ici situées plus loin de la grande bande. On va donc jouer un enchaînement légèrement différent.

Etape 1 : exploitation

Jouer quelques points par bande avant en mesure. Ne pas rechercher la mesure extrême car la moindre déviation ferait manquer le point.

On recherche une position de ce type. Les billes 2 et 3 sont distantes d'un tout petit peu moins d'une bille.

Il est préférable que la bille la plus éloignée du coin soit un peu plus loin de la petite bande.

Etape 2 : infiltration

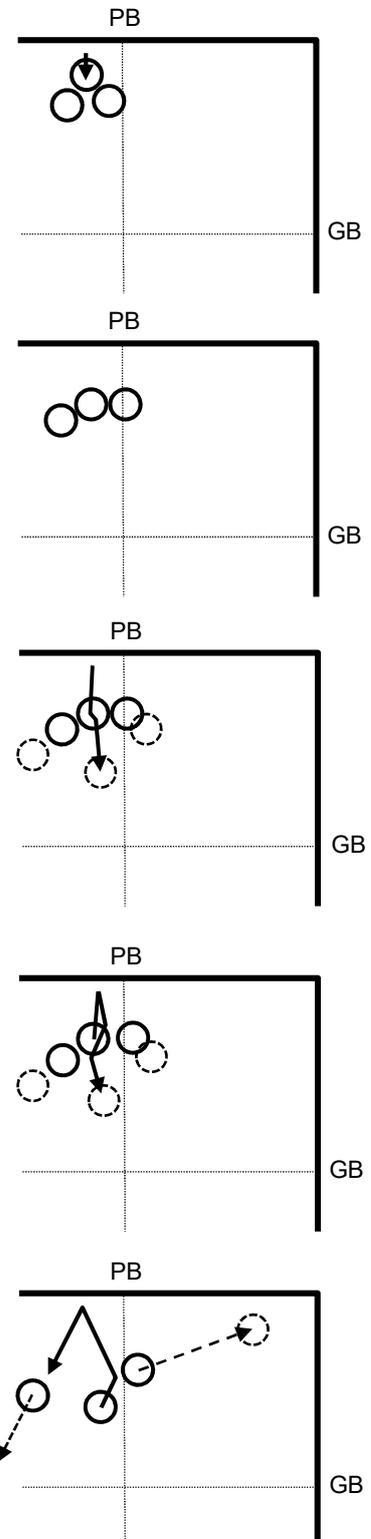
Si possible, passer entre les 2 billes en touchant la bille la plus éloignée du coin en premier. On assure ainsi le débordement de la future bille du coin.

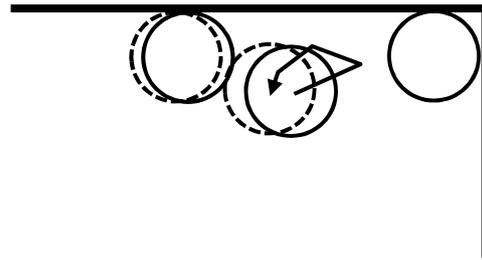
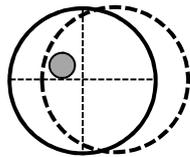
Si l'écart entre les billes est plus important, jouer la finesse par bande avant sur la bille la plus proche de la petite bande et s'infiltrer entre les 2 billes.

On jouera suffisamment fort (tout est relatif) pour être certain de bien déborder la future bille du coin.

Etape 3 : placement

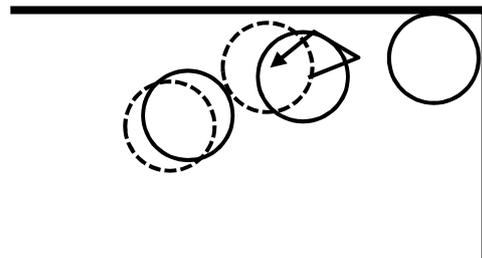
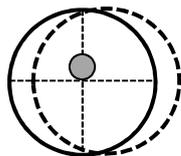
Pousser la bille de droite vers le coin (le mieux étant à 10 cm du coin environ) et arriver sur le plein de la 3. Pousser la 3 suffisamment pour pouvoir jouer un coup de rappel dans la longueur, probablement un coupé.



Exercice : Série sur bille collée dans le coin

Il arrive qu'on se retrouve entre 2 billes dont l'une est collée contre le coin et l'autre sur la bande. On peut alors enchaîner pas mal de points sur le coup dur avec effet du côté de la bande. Si on arrive en mesure, on peut retrouver une position quasi-identique à la précédente. Avec un peu d'entraînement, on peut arriver à jouer une dizaine de points sans trop pousser la 3. En match, on en fera peut-être un peu moins.

Lorsque la position commence à s'aérer dangereusement, on pourra jouer un (2 si nécessaire) coup(s) un peu plus fort avec l'effet de l'autre côté (ici à droite) pour décoller la bille du coin.

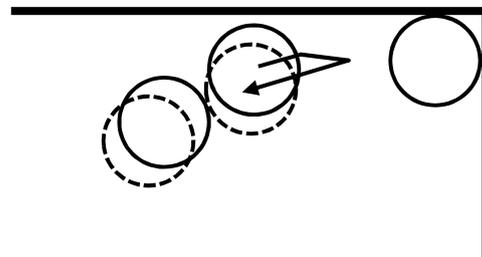
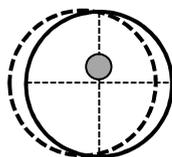
Exercice : Autre série sur bille collée dans le coin

Cette fois, la bille 3 est décollée de la bande.

On va maintenant jouer le contre sans effet. On maintiendra la 2 collée au coin tant qu'on n'aura pas créé un trou suffisant entre 2 et 3 avec une bille 3 plus éloignée de la petite bande. On s'efforcera donc d'arriver sur le côté de la 3 entre celle-ci et la bande.

Pour déterminer la quantité de bille à viser, on pourra s'aider de la méthode décrite précédemment pour un coup de sauvetage en coup dur sur bille collée à la bande (pour mémoire : jouer le coup naturel avec la quantité de bille du rétro s'il n'y avait pas de coup dur).

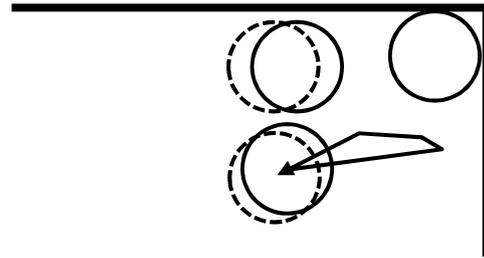
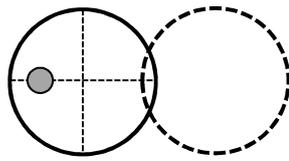
Lorsqu'on se retrouve trop près de la petite bande pour pouvoir toucher la quantité nécessaire, il faut jouer le coup par bande avant :



Contrairement à l'exercice précédent, ne pas rechercher une trop grande mesure sur ces coups qui sont un peu plus délicats. Une série de 4 ou 5 points sur cette position avant de chercher à décoller la bille du coin est déjà un bon résultat.

Pour décoller la bille du coin, on joue le coup un peu plus fort avec de l'effet contraire au côté de la bille qu'on touche.

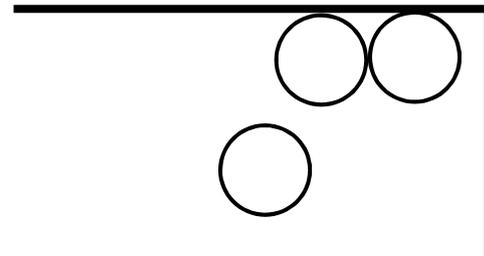
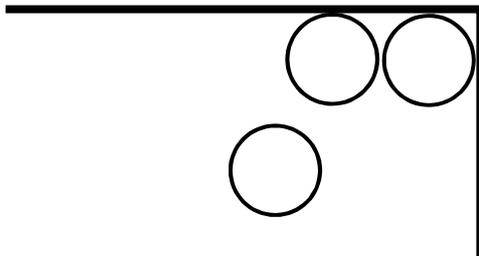
Exercice : créer le trou entre 2 et 3



Finesse extrême, attaque à l'équateur pour pouvoir mettre l'effet maximum. Ne pas jouer trop en mesure afin de ressortir un peu et retrouver si possible une incidence suffisante sur la bande.

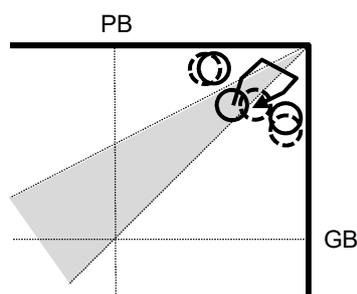
On ne recherche pas ici à exploiter au maximum la position ; il s'agit là de sauver sa peau. On s'efforce lorsque l'incidence le permet de toucher plus la 3 que la 2 afin de créer entre 2 et 3 le trou salvateur. Une fois le trou créé, on pourra peut-être jouer une série du type de la précédente.

Les masochistes pourront s'exercer en collant les 2 billes entre elles et à la bande, ou pire en s'éloignant un peu de la bande posée :

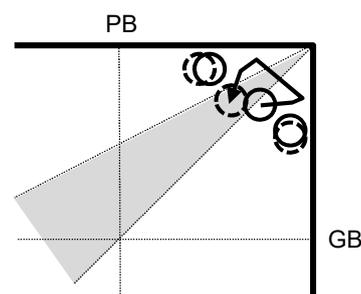


Il faut consacrer un temps d'entraînement suffisant sur toutes les positions où la bille 2 est collée à la bande ou au coin. En effet, ces positions arrivent inévitablement dans une partie. Il faut donc être bien au point pour pouvoir se sortir de ces positions particulièrement délicates. Cela passe encore une fois par l'entraînement.

Exercice : exploitation de la proximité d'un coin



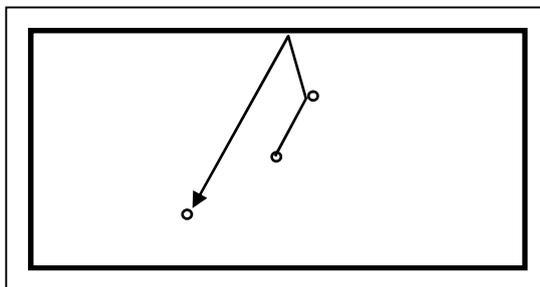
Puis :



En jouant la finesse avec bon effet, on peut arriver à faire une sorte de balayage des billes 2 et 3 sans qu'elles ne bougent beaucoup. Il faut simplement bien ressortir du coin à chaque fois pour pouvoir balayer un coup à droite, un coup à gauche. On peut arriver à faire 4 ou 5 points sans trop écarter les billes, avant de chercher un coup de placement.

Annexe 1 - SYSTEME 32

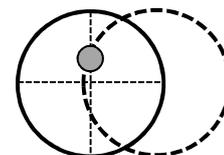
COUPS QUI PORTENT DANS LA LARGEUR DU BILLARD



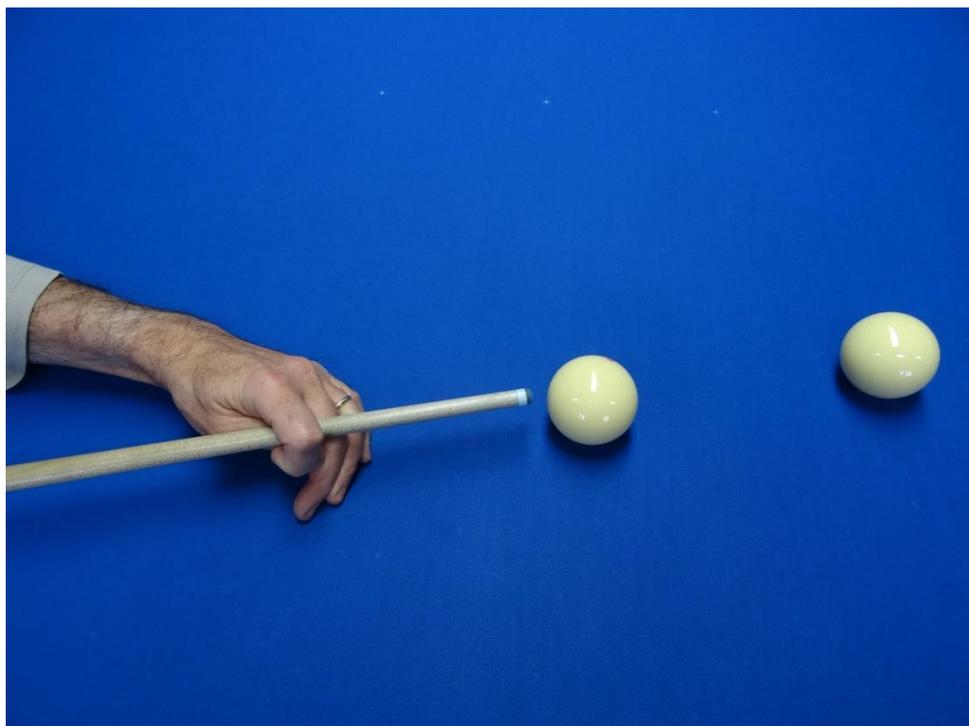
Pour tous ces coups en une bande dans la largeur du billard, la quantité d'effet de la bille 1 nécessaire à la réussite du carambolage n'est pas toujours facile à estimer. Pour les chanceux qui n'ont pas de problème avec ce genre de coups, inutile de s'encombrer la mémoire avec ce système ! Pour tous les autres joueurs (la grande majorité), il peut apporter une aide précieuse.

Ce système concerne les coups qui portent, c'est-à-dire :

- demi-bille, éventuellement un peu plus, **mais surtout pas moins**
- 1 procédé au-dessus du centre
- coup de queue allongé
- effet à définir en fonction du carambolage à réaliser

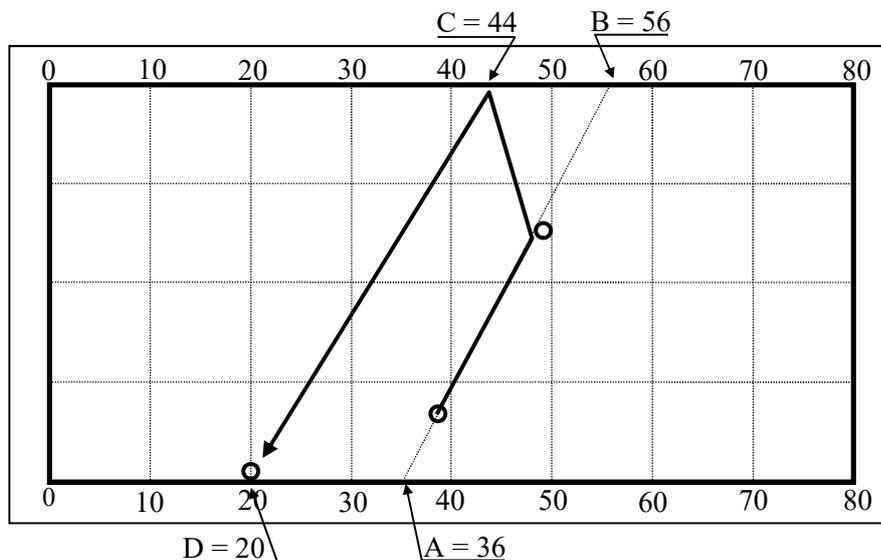


Chevalet conseillé :



1 – Le système de base

Nous allons utiliser une numérotation simple à mémoriser en utilisant les mouches des grandes bandes. L'origine de numérotation (le zéro) se situe du côté de la bille 1 par rapport à la 2. Les repères seront pris sur le nez de ces bandes, c'est-à-dire au bord de la bande, en face de la ligne des mouches :



Première étape : déterminer le biais de départ

- A est la valeur associée au talon de la queue lorsqu'on va jouer le coup ; ici $A = 36$
- B est la valeur associée à l'endroit où notre bille irait toucher la bande opposée si elle ne rencontrait pas la bille 2 ; ici $B = 56$

$B - A$ caractérise le biais de départ ; ici : $B - A = 56 - 36 = 20$

Deuxième étape : déterminer le biais d'arrivée

- C est la valeur associée à l'endroit où la bille 1 va effectivement toucher la grande bande opposée après avoir touché la bille 2 ; ici : $C = 44$
- D est la valeur associée à l'endroit où la bille 1 doit revenir sur la bande de départ ; ici $D = 20$

$C - D$ caractérise le biais d'arrivée ; ici : $C - D = 44 - 20 = 24$

Troisième étape : calculer le biais total qui est égal à la somme des biais de départ et d'arrivée.

Dans le cas de l'exemple proposé, le biais total vaut $20 + 24 = 44$.

Lorsque le biais de départ est compris entre 10 et 32 (entre 1 et 3,2 mouches de biais), c'est-à-dire dans la majorité des cas, le biais total, égal à la somme du biais de départ et du biais d'arrivée, vaut 32 pour un coup joué sans effet latéral.

Sur la majorité des billards :

- avec un demi-procédé de bon effet (ici à gauche), le biais total passe de 32 à 40
- avec un procédé de bon effet, le biais total atteint 50
- avec un procédé et demi de bon effet, le biais total atteint 60 à condition d'attaquer seulement un demi-procédé au-dessus du centre

et, lorsque le biais de départ est supérieur ou égal à 20 :

- avec un tiers de procédé d'effet contraire (ici à droite), le biais total passe de 32 à 24
- avec 2/3 de procédé d'effet contraire, le biais total descend à 14
- avec un procédé d'effet contraire, le biais total descend à 4

Si vous ne souhaitez pas trop vous encombrer la mémoire, contentez-vous de retenir ce qui vient d'être indiqué, qui couvre la grande majorité des cas.

Lorsque le biais de départ est compris entre 40 et 50, le biais total obtenu avec une certaine quantité d'effet vaut 5 de plus que pour un biais de départ compris entre 10 et 32. Une fois qu'on a déterminé le biais total nécessaire, il suffit alors de retirer 5 et d'appliquer la dose d'effet comme définie précédemment pour un biais de 10 à 32.

Pour les biais de départ compris entre 32 et 40, les corrections sont intermédiaires ; ainsi on retire 1 au biais total si le biais de départ vaut 34, 2 s'il vaut 36, etc.

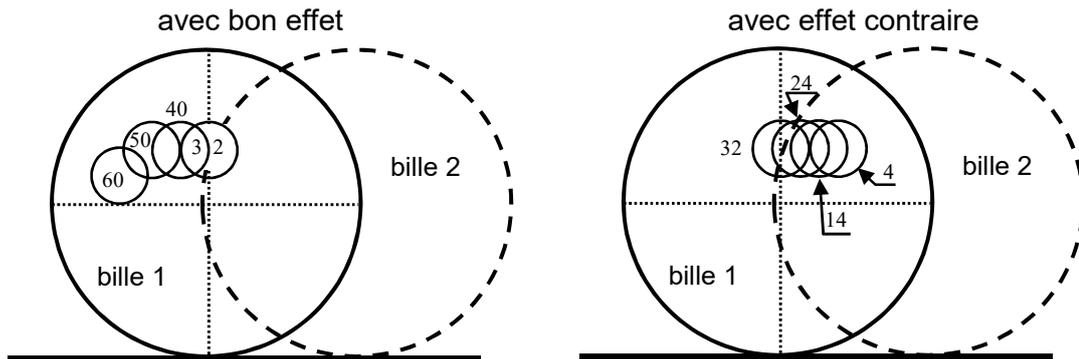
Pour les biais de départ inférieurs à 5, la méthode reste applicable mais la correction à appliquer dépend considérablement du billard. Il faudra donc la déterminer avant de commencer la partie. Pour les biais compris entre 5 et 10, la correction sera intermédiaire.

Pour les biais de départ supérieurs à 50, cette méthode n'est pas applicable. On trouvera plus loin une méthode de remplacement pour les biais supérieurs à 50.

Dans le cas de l'exemple précédent (biais de départ = 20), on jouera avec presque 3/4 de procédé d'effet à gauche puisque le biais total vaut 44.

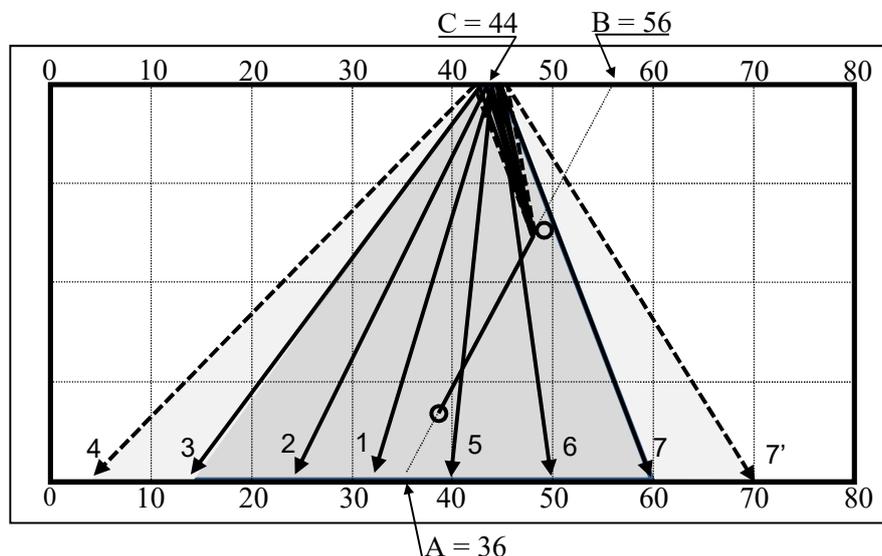
En résumé, il suffit de mémoriser les schémas ci-dessous

Biais total (éventuellement corrigé) obtenu :



En reprenant l'exemple précédent, le biais de départ étant égal à 20 ($56 - 36$) et le point de touche sur la bande en 44, on peut obtenir :

- trajet 1 : arrivée en 32 sans effet
- trajet 2 : arrivée en 24 avec un demi-procédé d'effet à gauche
biais total 40 ; biais d'arrivée $40 - 20 = 20$; bande en 44 ; arrivée en $44 - 20 = 24$
- trajet 3 : arrivée en 14 avec un procédé d'effet à gauche
biais total 50 ; biais d'arrivée $50 - 20 = 30$; bande en 44 ; arrivée en $44 - 30 = 14$
- trajet 4 : arrivée en 4 avec un procédé et demi d'effet à gauche et une attaque un demi-procédé au-dessus du centre
biais total 60 ; biais d'arrivée $60 - 20 = 40$; bande en 44 ; arrivée en $44 - 40 = 4$
- trajet 5 : arrivée en 40 avec un tiers de procédé d'effet à droite
biais total 24 ; biais d'arrivée $24 - 20 = 4$; bande en 44 ; arrivée en $44 - 4 = 40$
- trajet 6 : arrivée en 50 avec 2/3 de procédé d'effet à droite
biais total 14 ; biais d'arrivée $14 - 20 = -6$; bande en 44 ; arrivée en $44 + 6 = 50$
- trajet 7 : arrivée en 60 avec un procédé d'effet à droite
biais total 4 ; biais d'arrivée $4 - 20 = -16$; bande en 44 ; arrivée en $44 + 16 = 60$



On peut évidemment choisir l'arrivée dans toute la plage précédente, grisée sombre sur le schéma précédent, en modulant la quantité d'effet. Il est cependant délicat d'obtenir un biais total compris entre 50 et 60 car il faut adapter à la fois la hauteur d'attaque et l'effet.

Enfin, sur certains billards, l'effet est particulièrement efficace. La plage précédente peut être encore étendue car on peut atteindre un biais total de 60 (trajet 4) avec un effet à gauche maximum, et 7' avec un effet à droite maximum, tout en conservant la même hauteur d'attaque. Cette extension de plage est représentée ici en gris plus clair. Voir les commentaires et compléments plus loin.

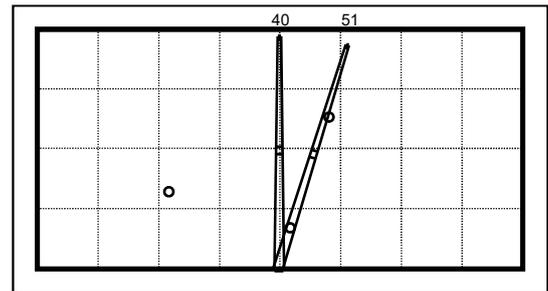
Méthode pratique pour déterminer le biais total

Les calculs précédents peuvent s'avérer fastidieux au cours d'une partie, même avec de l'entraînement. Voici une méthode simple pour déterminer rapidement la quantité d'effet nécessaire, en 4 étapes :

1) déterminer le biais de départ en positionnant la queue tout d'abord dans l'axe du coup puis perpendiculairement à la bande, comme indiqué :

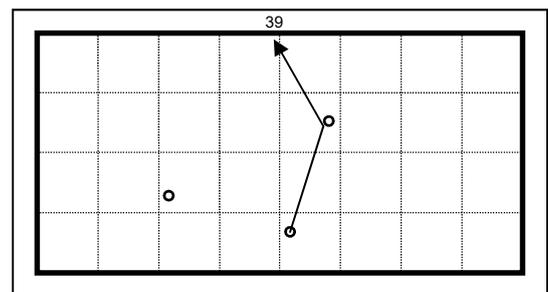
$$51 - 40 = 11$$

Avec un peu d'habitude, on n'a pas besoin de définir ces repères numériques, mais on visualise directement la différence entre les deux.

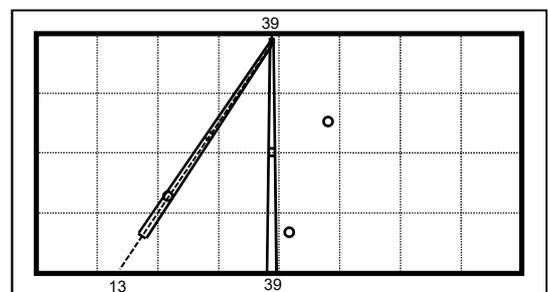


2) estimer l'endroit où la bille 1 va toucher la bande :
touche en 39

Ceux qui ont du mal à estimer ce point pourront utiliser la méthode page suivante.



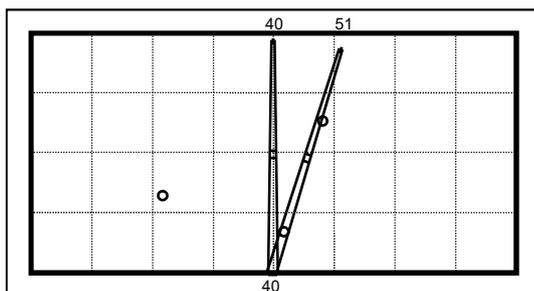
3) placer la queue perpendiculairement à la grande bande, le procédé posé sur le tapis (sans faire de marque) à l'endroit où la bille va toucher la bande. Faire ensuite pivoter la queue autour du procédé, sans le déplacer, jusqu'à ce qu'elle passe au-dessus de la bille 3. Le talon de la queue passe au-dessus de la grande bande du bas en 13.



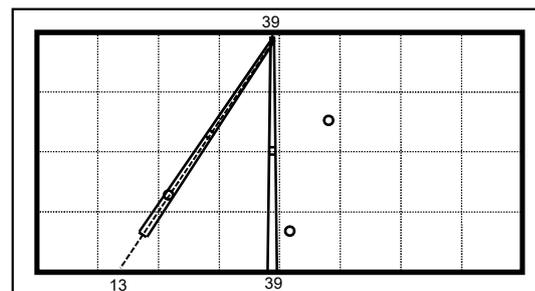
Ici encore, avec un peu d'habitude on n'a pas besoin de définir ces repères numériques, mais on visualise directement la différence entre les deux : $39 - 13 = 26$

4) Le biais total vaut donc $11 + 26 = 37$

Pour résumer :



+



= 37

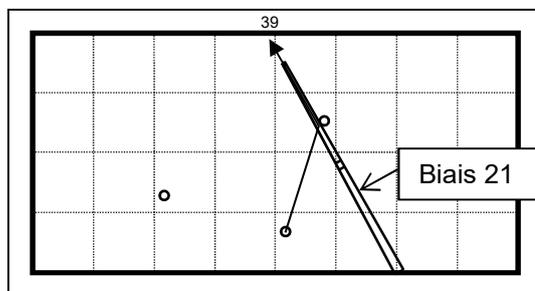
26

On va donc jouer ce coup avec un tiers de procédé d'effet à gauche.

Pour ceux qui ont du mal à déterminer le point où leur bille touche la bande, voici une méthode simple :

Dans le cas de l'exemple précédent, le biais de départ vaut 11. Le biais total du coup joué sans effet vaut 32. Le biais après le choc vaut donc : $32 - 11 = 21$.

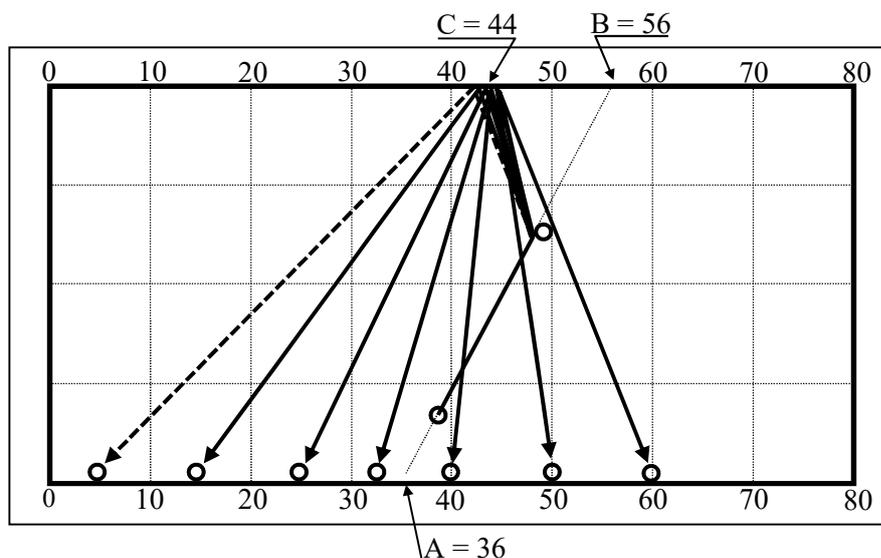
Il suffit de placer la queue au-dessus du billard, lui donner un biais de 21 et la faire passer au-dessus de l'endroit où notre bille touche la 2. La flèche de la queue coupe alors la bande à l'endroit où notre bille va la toucher.



Il va de soi que lorsque le biais de départ est supérieur à 32, il faut appliquer des corrections analogues à celles du système lui-même.

Entraînement préalable

Avant de commencer à calculer, il faut déjà être certain d'exécuter le coup de queue allongé le plus régulièrement possible. Je propose l'exercice d'entraînement suivant **sur un tapis ayant déjà vécu** :



A partir d'une même position des billes 1 et 2, biais de départ $36 - 56 = 20$, s'efforcer d'atteindre une bille 3 collée à la grande bande de départ dans les arrivées :

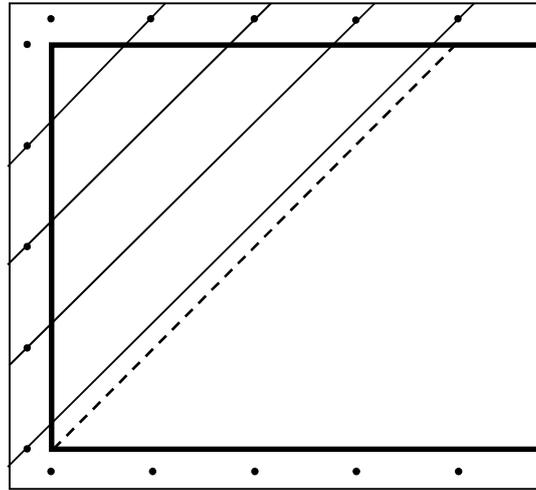
- 32 sans effet
- 24 avec un demi-procédé d'effet à gauche
- 14 avec un procédé d'effet à gauche
- 40 avec un tiers de procédé d'effet à droite
- 50 avec 2/3 de procédé d'effet à droite
- 60 avec un procédé d'effet à droite

Réalisez ces coups dans un premier temps en mesure, puis plus fort. Lorsque vous serez capables d'enchaîner les 12 carambolages, les 6 en mesure puis les 6 plus fort, vous pourrez considérer que vous avez assimilé le coup de queue.

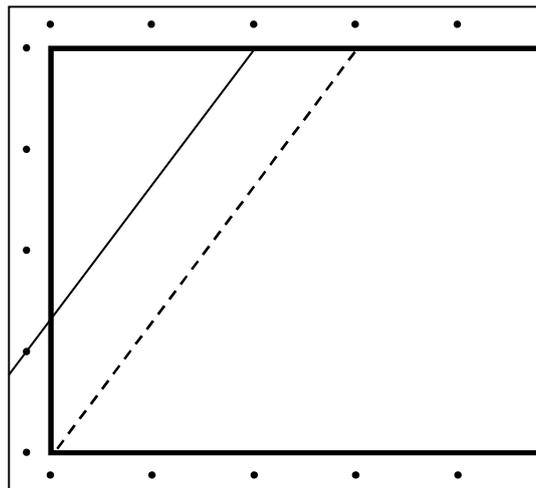
Vous pourrez alors travailler l'arrivée en 4 avec effet à gauche maximum et attaque moins haute.

Evaluation du biais de départ près d'un coin : quand on se situe près du coin, il faudrait pouvoir disposer d'une extension des bandes dans le vide pour retrouver une numérotation utilisable. Comme celle-ci manque, on pourra si nécessaire se référer à des lignes remarquables. Ces lignes sont les suivantes :

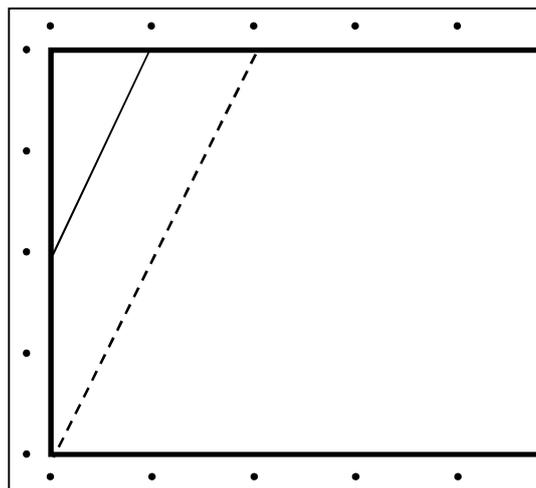
Lignes remarquables de biais 40 : les lignes qui relient les mouches correspondantes de la petite et de la grande bande sont parallèles à la ligne en traits pointillés de biais 40.



Ligne remarquable de biais 30 : la ligne qui relie la première mouche de la petite bande au nez de la grande bande en face de la deuxième mouche est parallèle à la ligne en traits pointillés de biais 30.



Ligne remarquable de biais 20 : la ligne qui joint le nez de la petite bande en face de la deuxième mouche au nez de la grande bande en face de la première mouche est parallèle à la ligne en traits pointillés de biais 20.



Compléments, remarques et limites du système

Quantité de bille : ces coups se jouent sur demi-bille. Prendre un tout petit peu plus de bille ne changera pratiquement rien alors qu'en prendre un petit peu moins peut conduire à des différences significatives, surtout si le coup de queue est un peu appuyé. On s'efforcera donc de toucher demi-bille plus quelques millimètres.

Les repères numériques : attention à bien prendre les repères sur le nez des bandes, et non pas sur la ligne des mouches. Dans le cas contraire, l'erreur peut être significative.

Forme du procédé : ne pas oublier que la forme du procédé utilisé influe notablement sur la quantité d'effet transmise. Un procédé très plat communique peu d'effet, contrairement à un procédé très bombé qui en communique nettement plus. Cette différence est surtout sensible pour les faibles quantités d'effet. Les quantités d'effet indiquées ici correspondent à un procédé de forme intermédiaire.

Hauteur d'attaque : elle nécessite une grande rigueur. 1 procédé au-dessus de l'équateur ; ni plus, ni moins.

Tapis neuf ou pas : le système doit être adapté à chaque tapis. En effet, tous les joueurs de billard ont constaté que sur un tapis neuf et avec des billes neuves, les bandes ne réagissent pas comme sur un tapis usagé. En particulier, si le biais d'arrivée de la bille sur la première bande n'est pas "dans le sens du point", l'effet ne changera presque rien à la direction finale. Il importe donc de tester puis adapter ce système à un billard inconnu. En règle générale, lorsque le biais total recherché est compris entre 30 et 45, tous les billards réagissent sensiblement de la même manière. Attention cependant si la bille 2 est située près de la bande ; voir plus loin.

Biais total inférieur à 32 : dans ce cas, le système conduit à utiliser de l'effet contraire. Attention, la méthode ne fonctionne plus lorsque le biais de départ est inférieur à 20. Sur un tapis neuf, la limite se situe plutôt vers un biais de départ de 25, quelquefois plus.

Tester le billard avant de chercher à dépasser 50 : sur la plupart des tapis, il ne faut pas chercher à dépasser 50 de biais total en mettant plus d'un procédé d'effet, à moins de modifier le coup de queue. Sur certains tapis, il est cependant possible d'aller jusqu'à 60 avec l'effet maximum et une attaque haute. Il est alors également possible d'atteindre un biais total négatif car l'effet contraire est très efficace. A tester impérativement avant la partie.

Mesure ou pas : ce système peut être utilisé avec des coups en mesure, c'est-à-dire juste la force nécessaire pour faire le point, ou plus fort si par exemple on veut faire revenir la bille 2. Il faut cependant que la bille 1 ait touché la bande après avoir pris sa direction finale, donc après la phase d'éclatement. Dans le cas contraire, notre bille décrirait une courbe après la bande, rendant le carambolage plus aléatoire. La force limite permettant d'appliquer ce système dépend donc de l'état du tapis (neuf ou pas) et de la distance entre la bille 2 et la bande. Seul l'entraînement peut vous permettre de ressentir cette limite.

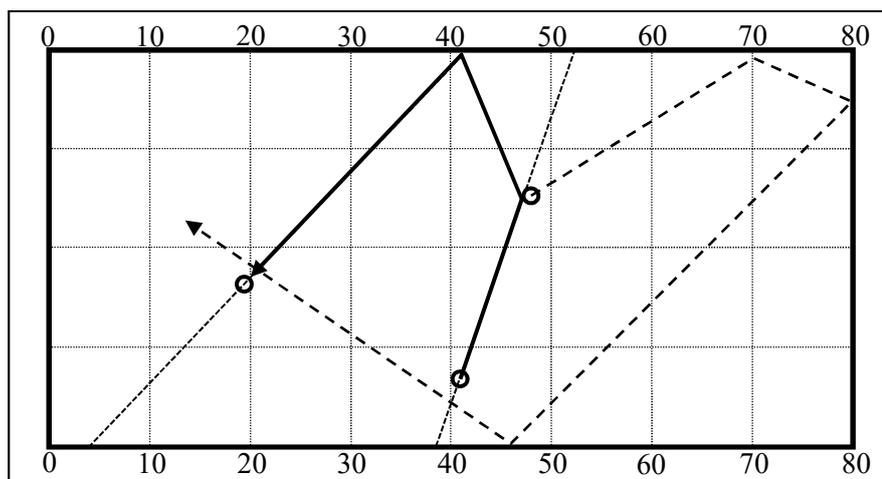
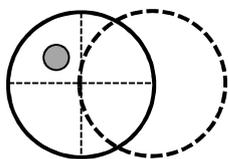
Bille 2 très près de la bande : dans ce cas, il faudra choisir entre :

- jouer en mesure si c'est possible
- estimer une correction de la quantité d'effet pour retrouver la bonne direction finale (estimation délicate qui dépend de l'état du tapis, de la force du coup et de la distance de la bille 2 à la bande)
- jouer un autre coup (coup d'éclatement toujours par une bande, ou autre trajet)

On trouvera des exemples plus loin.

Précision du système : ce système est très précis une fois qu'on a bien compris le billard sur lequel on joue. Attention toutefois : plus la bille 3 est loin de la première grande bande touchée, et plus elle est petite. Si elle est collée à la grande bande d'arrivée, une erreur de 2 unités (42 au lieu de 40 par exemple) fait manquer le carambolage.

Exemples d'application du système à un billard "standard"

Exemple n°1 :

Biais de départ : $52 - 39 = 13$

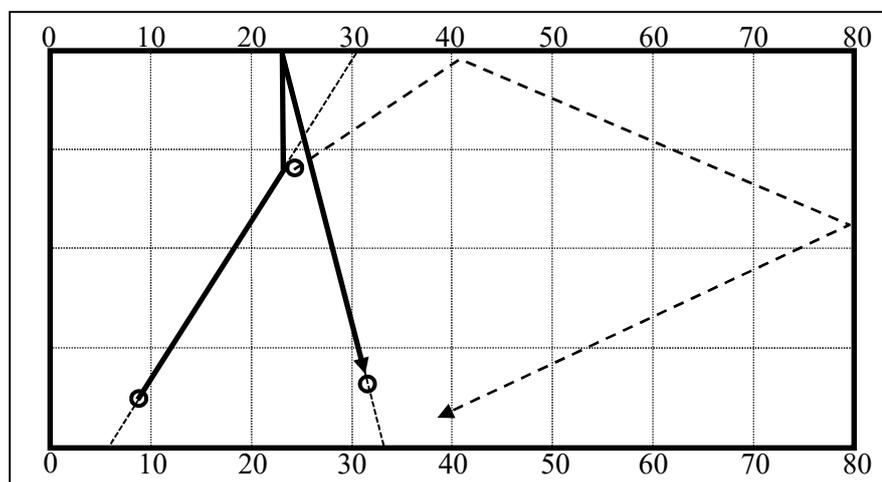
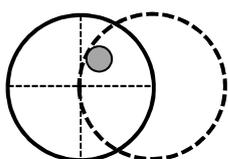
Touche de la bande en 41

Biais d'arrivée : $41 - 4 = 37$

Biais total : $13 + 37 = 50$

Coup qui porte avec 1 procédé d'effet à gauche et la vitesse pour ramener la bille 2 dans le tiers.

La bille 2 revient dans le tiers de billard par 3 bandes.

Exemple n°2 :

Biais de départ : $30.5 - 5.5 = 25$

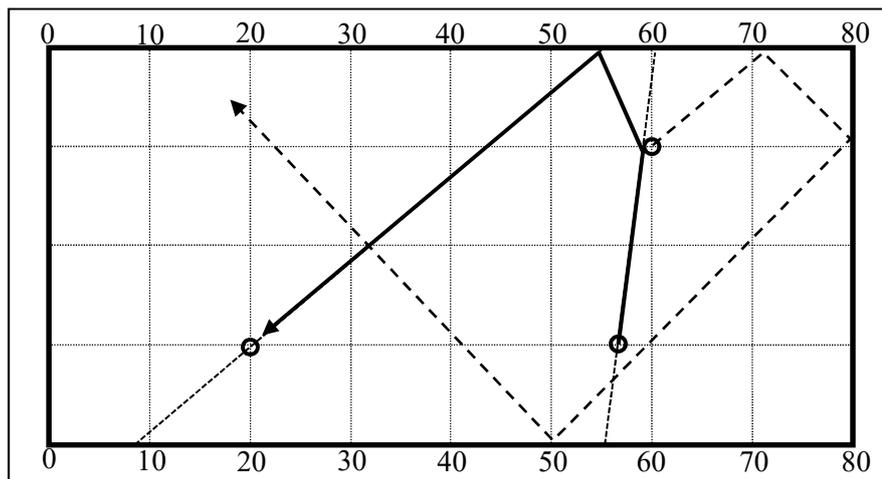
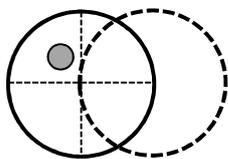
Touche de la bande en 23

Biais d'arrivée : $23 - 33 = -10$

Biais total : $25 - 10 = 15$

Coup qui porte en mesure avec un peu moins de 2/3 de procédé d'effet à droite.

La bille 2 revient dans la zone par 2 bandes.

Exemple n°3 :

On suppose qu'on a testé le billard et déterminé une correction de -5 pour les départs inférieurs à 5.

Biais de départ : $60 - 55 = 5$ (inférieur à 10 ; on corrigera donc le biais total en retirant 5)

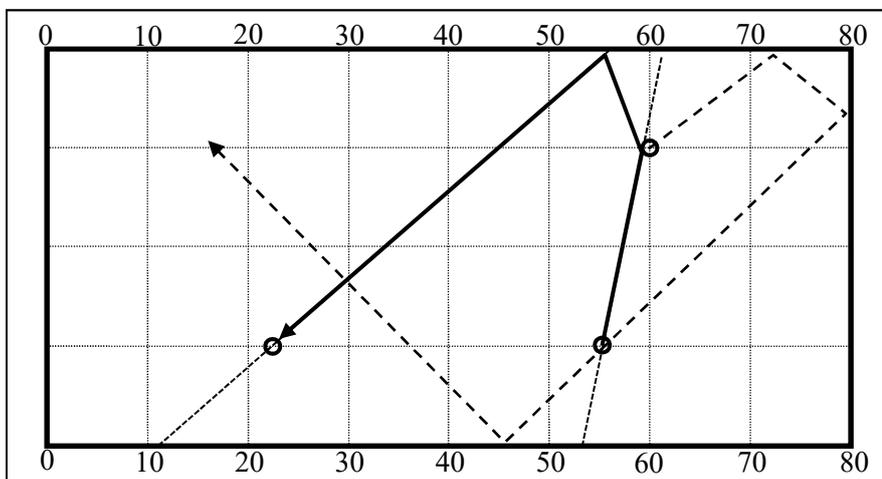
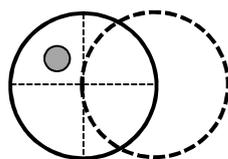
Touche de la bande en 55

Biais d'arrivée : $55 - 9 = 46$

Biais total : $46 + 5 = 51$

Biais de départ 5 ; on réduit le biais total de 5. Biais total corrigé : $51 - 5 = 46$

Coup qui porte avec un peu moins d'un procédé d'effet à gauche et la vitesse pour ramener la bille 2 dans le tiers de billard de gauche.

Exemple n°4 :

Sur le même billard que pour l'exemple n°3.

Biais de départ : $61 - 53 = 8$ (compris entre 5 et 10 ; on corrigera donc le biais total en retirant 2)

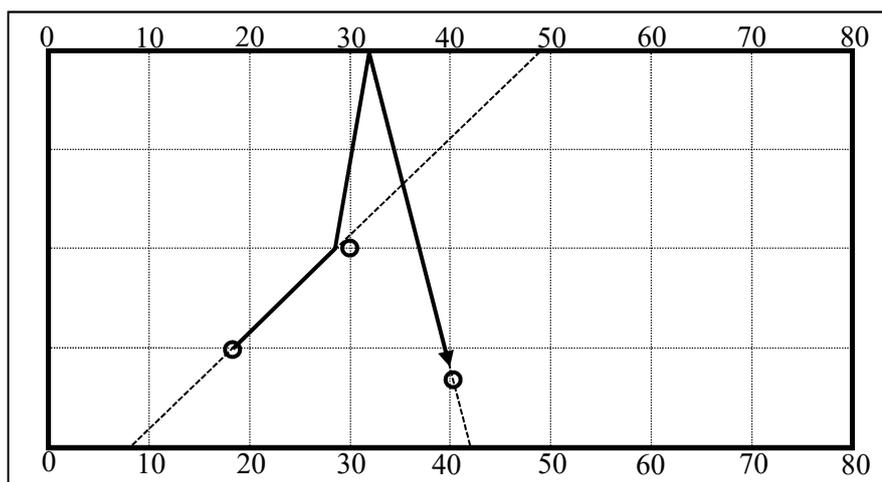
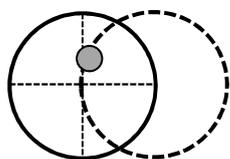
Touche de la bande en 56

Biais d'arrivée : $56 - 11 = 45$

Biais total : $45 + 8 = 53$

Biais total corrigé : $53 - 2 = 51$

Coup qui porte avec un bon procédé d'effet à gauche et la vitesse pour ramener la bille 2 dans le tiers de billard de gauche.

Exemple n°5 :

Biais de départ : $49 - 9 = 40$ (on corrigera le biais total en retirant 5)

Touche de la bande en 32

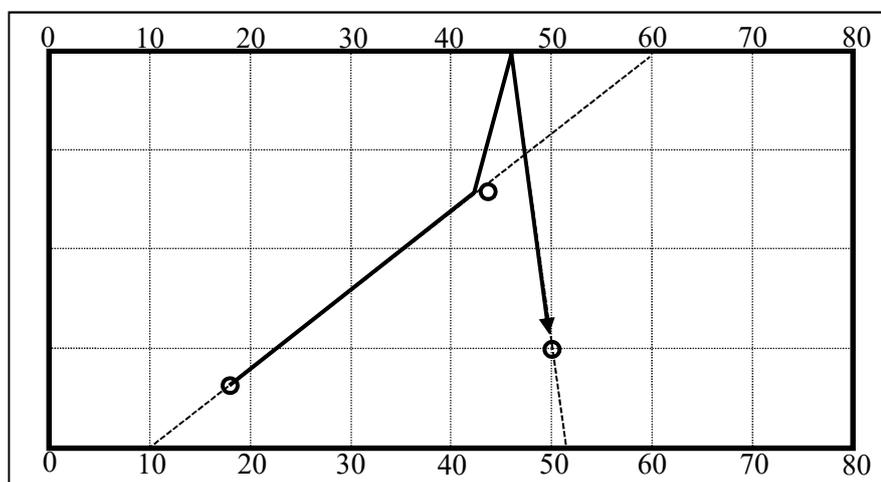
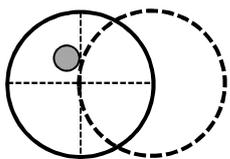
Biais d'arrivée : $32 - 42 = -10$

Biais total : $40 - 10 = 30$

Biais total corrigé : $30 - 5 = 25$

Coup qui porte avec petit tiers de procédé d'effet à droite.

On joue en mesure car la position ne permet pas de ramener la bille 2 dans la zone.

Exemple n°6 :

Biais de départ : $60 - 10 = 50$ (on corrigera le biais total en retirant 5)

Touche de la bande en 46

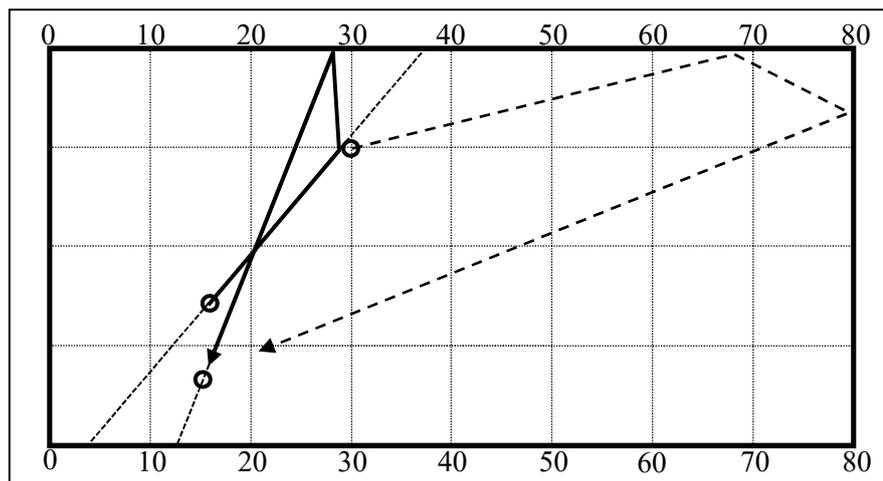
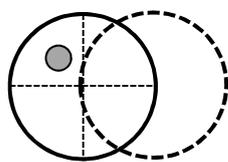
Biais d'arrivée : $46 - 51 = -5$

Biais total : $50 - 5 = 45$

Biais total corrigé : $45 - 5 = 40$

Coup qui porte avec un demi-procédé d'effet à gauche.

On joue en mesure car la position ne permet pas de ramener la bille 2 dans la zone.

Exemple n°7 :

Biais de départ : $37 - 4 = 33$

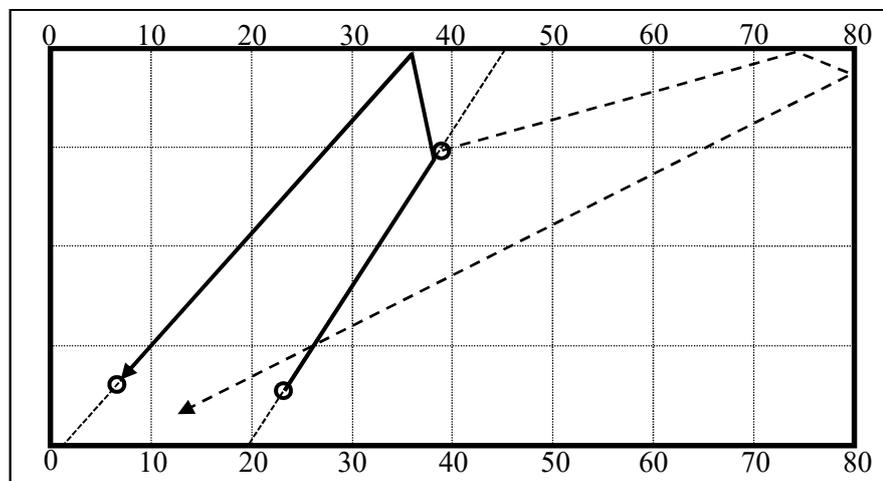
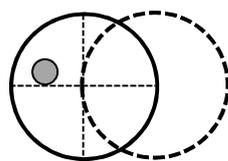
Touche de la bande en 28

Biais d'arrivée : $28 - 13 = 15$

Biais total : $33 + 15 = 48$

Coup qui porte avec presque un procédé d'effet à gauche.

Jouer le coup avec la force pour ramener la 2 dans le tiers de billard.

Exemple n°8 :

Biais de départ : $45 - 20 = 25$

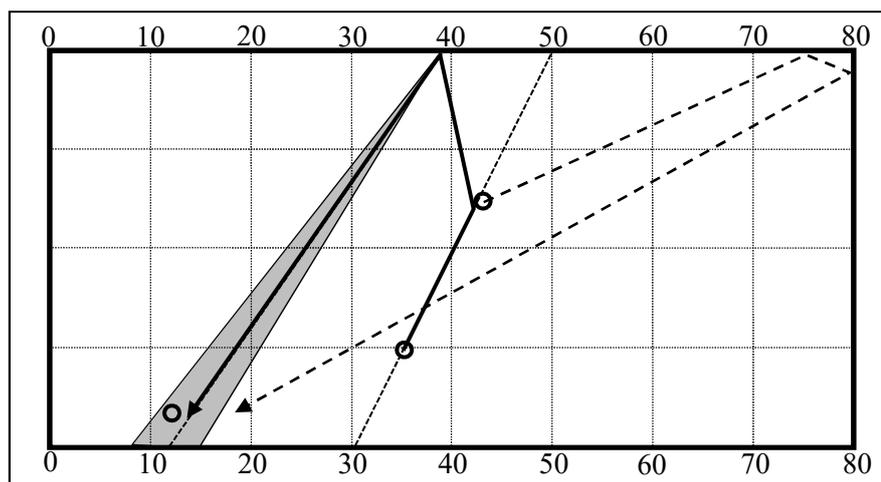
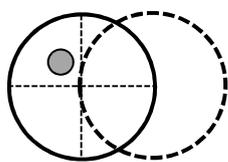
Touche de la bande en 36

Biais d'arrivée : $36 - 1 = 35$

Biais total : $25 + 35 = 60$

Coup qui porte avec un procédé et demi d'effet à gauche ; attaque un **demi-procédé** au-dessus du centre.

Jouer le coup avec la force pour rappeler la 2 par 2 bandes.

Exemple n°9 :

Biais de départ : $50 - 30 = 20$

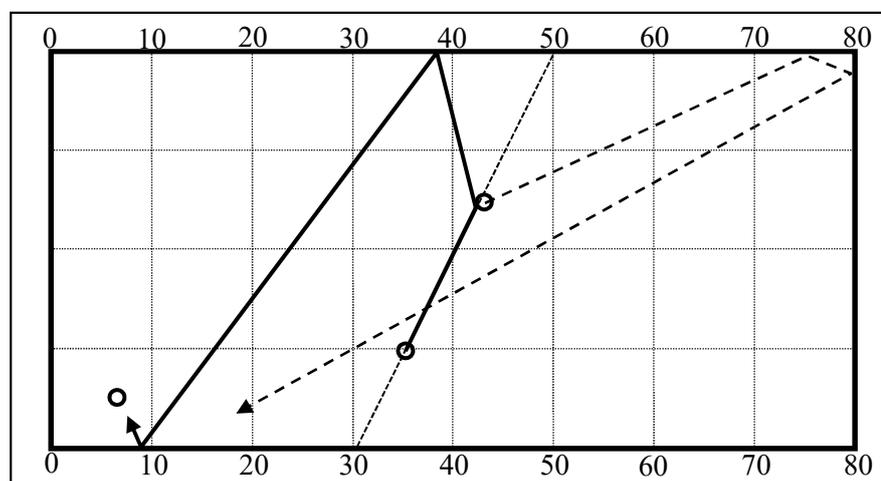
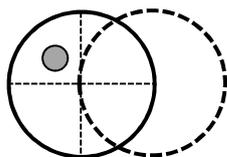
Touche de la bande en 39

La 3 étant située près de la bande, sans couloir possible, on choisit une arrivée au milieu de la plage favorable (zone grisée). Biais d'arrivée : $39 - 12 = 27$. Attention à bien tenir compte de l'état du billard pour l'estimation du risque de passer dans un couloir. En effet, certains couloirs impossibles deviennent possibles sur tapis neuf.

Biais total : $20 + 27 = 47$

Coup qui porte avec un peu moins d'un procédé d'effet à gauche.

Jouer le coup avec la force pour rappeler la 2 par 2 bandes.

Exemple n°10 :

Ce coup ressemble au précédent mais le couloir derrière la bille 3 est important. De plus, le biais total serait supérieur à 50 si on choisissait de jouer le point par une bande. On va donc estimer le point de touche de la bille 1 sur la deuxième bande (ici repère 9) et utiliser ce point pour déterminer le biais d'arrivée.

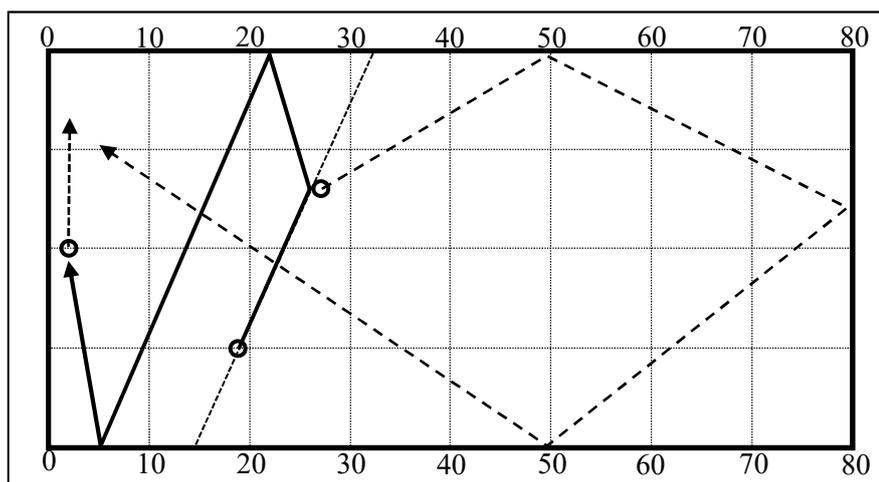
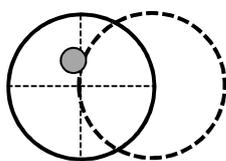
Biais de départ : $50 - 30 = 20$

Touche de la première bande en 39

Biais d'arrivée : $39 - 9 = 30$

Biais total : $20 + 30 = 50$

Coup qui porte avec un procédé d'effet à gauche et la force pour rappeler la 2 par 2 bandes.

Exemple n°11 :

On profite de la relative grosseur de la 3 pour jouer le rappel de la 2 par 3 bandes et, dans l'idéal, pousser la 3 vers le coin.

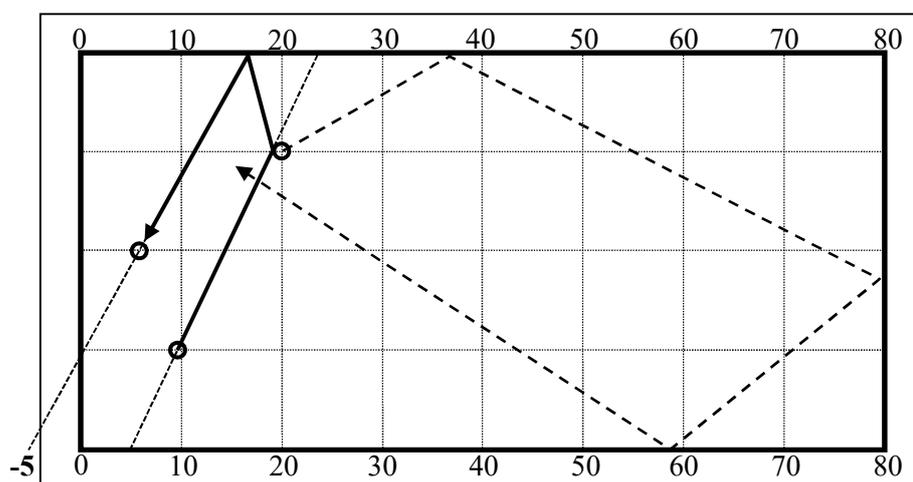
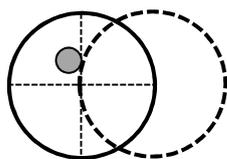
Biais de départ : $32 - 15 = 17$

Touche de la bande en 22

Biais d'arrivée : $22 - 5 = 17$

Biais total : $11 + 17 = 34$

Coup qui porte avec 1/4 de procédé d'effet à gauche et la vitesse nécessaire pour rappeler la bille 2 dans le coin par 3 bandes. Si la bille 2 était plus près de la grande bande du haut, il faudrait également tenir compte de la courbe qu'elle décrirait après la bande et rajouter un peu d'effet. Entraînement préalable indispensable ! Ce coup n'est pas réalisable sur tapis neuf avec des billes neuves car la courbe est alors quasiment impossible à gérer.

Exemple n°12 :

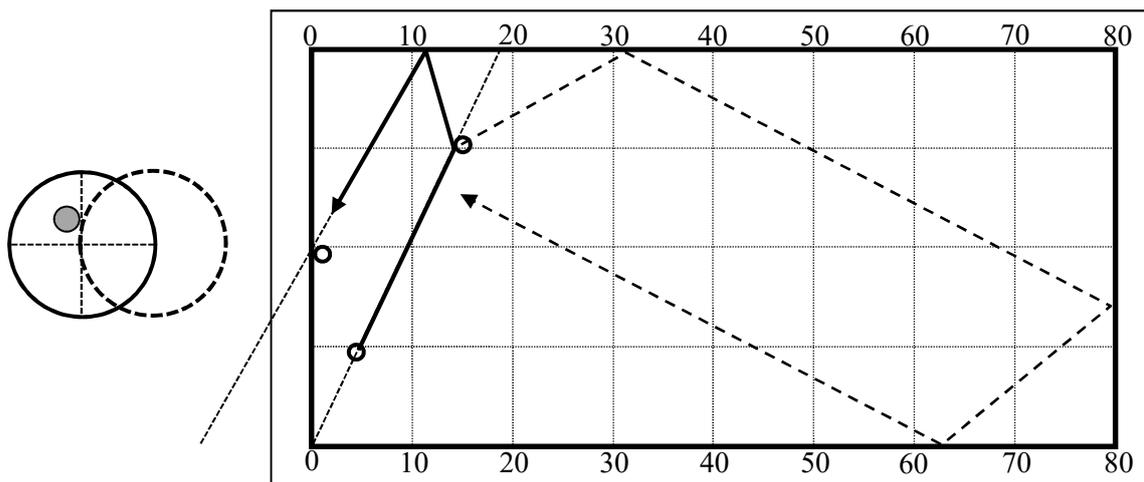
Biais de départ : $23 - 5 = 18$

Touche de la bande en 17

Biais d'arrivée : $17 + 5 = 22$. L'écart par rapport au coin (ici 5) est estimé assez facilement jusqu'à une distance d'une mouche du coin. Au-delà, on pourra s'aider des lignes parallèles remarquables indiquées précédemment.

Biais total : $18 + 22 = 40$

Coup qui porte avec un demi-procédé d'effet à gauche et la force qui permet de ramener la 2 dans le tiers du billard.

Exemple n°13 :

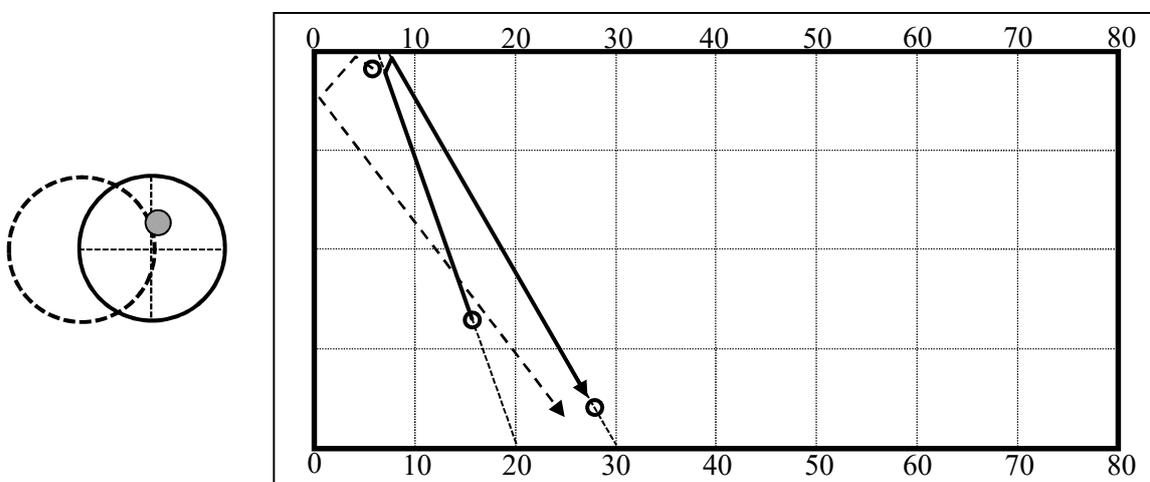
Biais de départ : $19 - 0 = 19$

Touche de la bande en 11

Biais d'arrivée : 22, légèrement supérieur à celui de la ligne remarquable de biais 20.

Biais total : $19 + 22 = 41$

Coup qui porte avec un bon demi-procédé d'effet à gauche et la vitesse pour ramener la bille 2 dans le tiers.

Exemple n°14 :

Aucune arrivée n'est confortable. On va donc jouer le coup le plus simple à exécuter.

Biais de départ : $20 - 6 = 14$

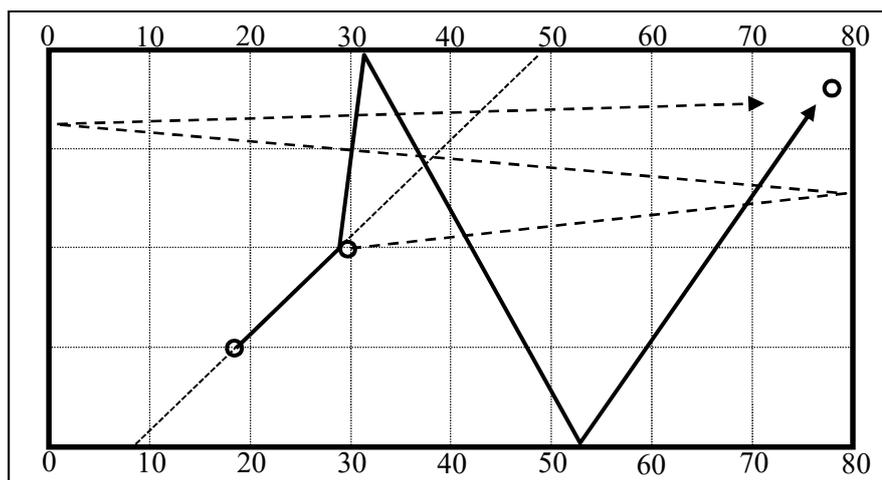
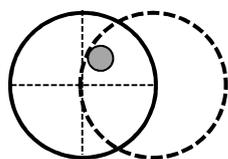
Touche de la bande en 8

Biais d'arrivée : $30 - 8 = 22$

Biais total : $14 + 22 = 36$

Coup qui porte en mesure avec un tiers de procédé d'effet à droite.

La 2 étant très proche de la bande, on jouera obligatoirement un coup en mesure pour minimiser la courbe. Attention à ne pas prendre trop de bille 2 qui risquerait alors d'arriver avant la 1.

Exemple n°15 :

On profite de la grosseur de la bille 3 dans son coin pour jouer cet accordéon.

Biais de départ : $49 - 9 = 40$ (on corrigera le biais total en retirant 5)

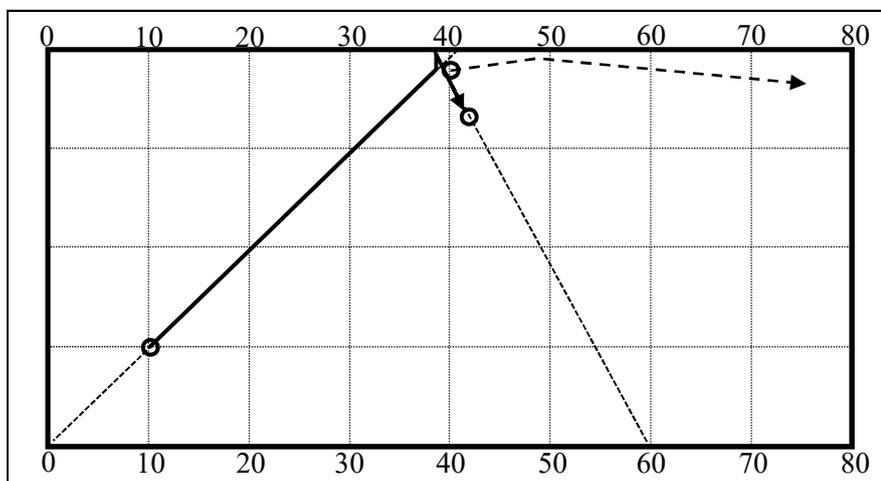
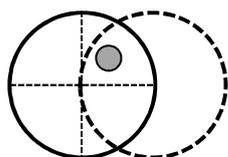
Touche de la première bande en 31.

Biais d'arrivée vers la deuxième bande : $31 - 52 = -21$

Biais total : $40 - 21 = 19$

Biais total corrigé : $19 - 5 = 14$

Coup qui porte avec 2/3 de procédé d'effet à droite. La vitesse nécessaire au carambolage permet également de ramener la 2 dans la zone.

Exemple n°16 :

Coup d'attente et de placement. On pousse la 2 vers le coin et on s'efforce de caramboler la 3 en dominante par rapport à la grande bande opposée.

Biais de départ : 41 (on corrigera le biais total en retirant 5)

Touche de la bande en 39

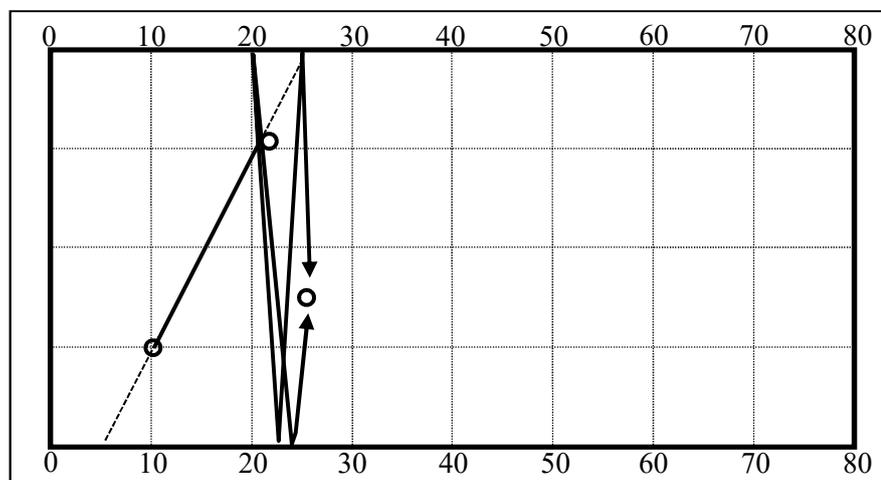
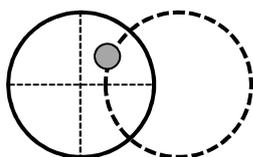
Biais d'arrivée : $39 - 60 = -21$

Biais total : $39 - 21 = 18$. Biais total corrigé : $18 - 5 = 13$

En application de la méthode, on devrait jouer un coup qui porte avec un bon 2/3 de procédé d'effet à droite. Comme on joue un coup en mesure sur une bille 2 assez éloignée, une partie de l'effet va se perdre pendant le parcours ; il faut donc en mettre un peu plus. On jouera ce coup avec un procédé d'effet à droite.

On pourrait multiplier le nombre d'exemples d'applications de ce système. Nous avons présenté ici des exemples-types. A vous de découvrir par vous-même la richesse de ce système. Attention toutefois à ne pas tomber dans le piège qui consiste à essayer de l'appliquer lorsque c'est impossible ou trop difficile. Voici quelques exemples de cas où il vaut mieux se tourner vers une autre solution.

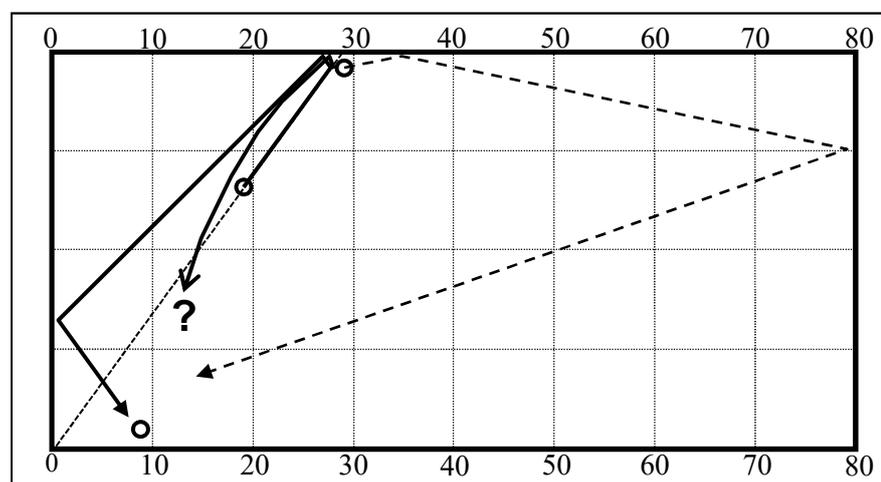
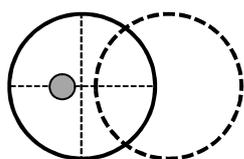
Contre-exemple n°1



Le biais de départ étant inférieur à 25, la méthode n'est pas applicable aux coups avec effet contraire. Comme la 3 n'est pas grosse, on va choisir un coup d'accordéon : tiers de bille, attaque haute avec un procédé d'effet à droite.

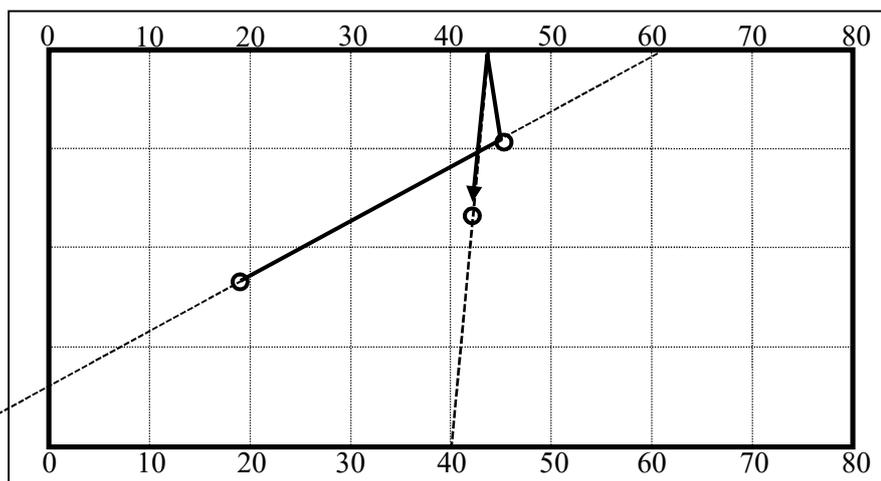
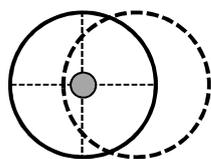
On joue le coup suffisamment fort pour faire 2 allers et retours dans la largeur, multipliant ainsi les chances d'accrocher la 3 au passage.

Contre-exemple n°2



On pourrait être tenté de faire le point par une bande et de rappeler la bille 2 par 2 bandes en appliquant le système 32. Malheureusement, la 2 est très proche de la bande. Si on jouait ce coup qui porte avec la bonne force pour ramener la 2, notre bille décrirait une grande courbe quasi-impossible à maîtriser. Comme de plus la bille 3 est petite, il faut choisir une autre solution.

On peut soit jouer le coup qui porte en mesure (qui reste délicat car on aura encore une petite courbe), soit jouer un coup d'éclatement par 2 bandes. Cette seconde solution est préférable et ne présente aucune difficulté ; on peut se référer à l'annexe 2 sur le système des coups d'éclatement (40-50-60-70). On joue ce coup d'éclatement sur un petit demi-bille, avec 2/3 de procédé d'effet à gauche.

Contre-exemple n°3

Le biais de départ (ici 70) est très supérieur à la limite du système qui est de 50. Le biais de retour vaut 4, et le biais total 74. On ne cherchera donc pas à bricoler la hauteur, le coup de queue ou la quantité de bille. On va là encore se tourner vers un coup d'éclatement (voir système 40-50-60-70). On joue ce coup d'éclatement sur un bon gros demi-bille, sans effet, attaque à l'équateur. On envoie le coup assez fort pour augmenter au maximum la phase de glissement (d'éclatement) et toucher la bille 3 pendant cette phase. Pas d'autre objectif ici que de réaliser le carambolage.

Méthode de remplacement pour les biais de départ supérieurs à 50

On utilisera dans ce cas la formule suivante : **Biais de retour = (biais de départ / 2) – 20**

Dans l'exemple ci-dessous, le biais de départ vaut 80. Pour un coup qui porte joué sans effet, le biais qui en résulte vers la bande et le biais de retour valent donc : $80/2 - 20 = 20$.

Biais vers la bande : $20 = 50 - 30$. La bille touche donc la bande en 50.

Biais de retour = 20. La bille atteint donc la deuxième bande en $50 + 20 = 70$.

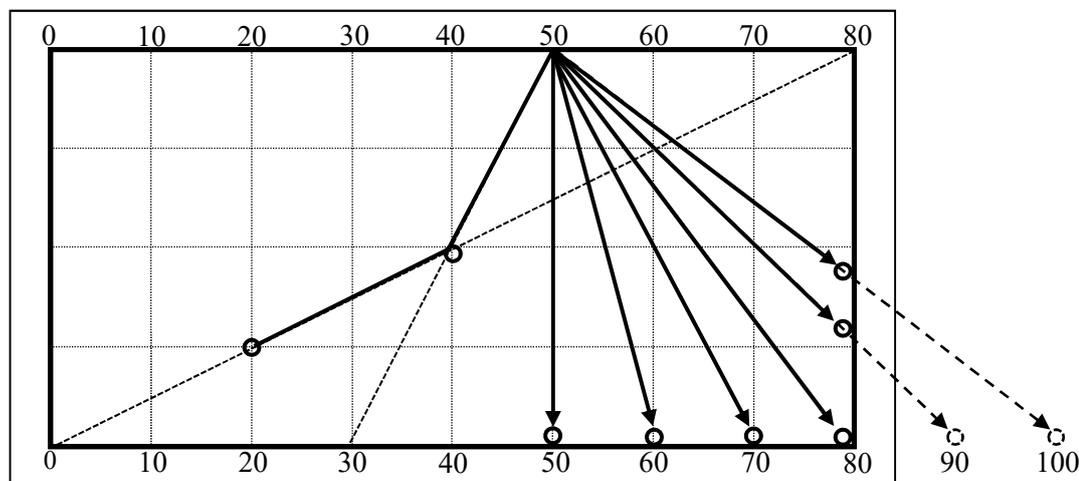
Avec un demi-procédé de bon effet (ici à gauche), on "gagne" une mouche pour arriver en 60.

Avec un procédé de bon effet (ici à gauche), on "gagne" 2 mouches pour arriver en 50.

Avec un tiers de procédé d'effet contraire (ici à droite), on "perd" une mouche pour arriver en 80.

Avec 2/3 de procédé d'effet contraire (ici à droite), on "perd" 2 mouches pour arriver en 90.

Avec un procédé d'effet contraire (ici à droite), on "perd" 3 mouches pour arriver en 100.

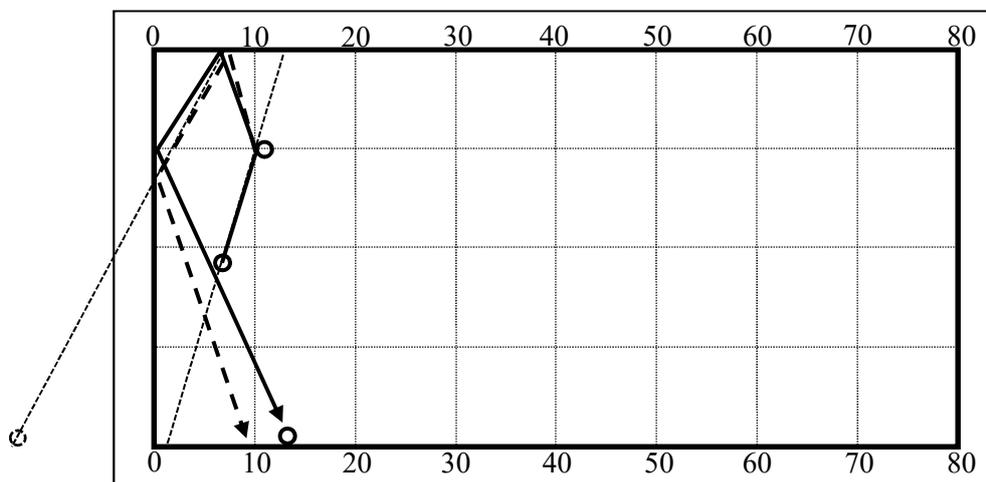


Gare au contre entre 80 et 90 !

On trouvera plus loin des exemples d'application de cette formule pour des points par 2 et 3 bandes.

2 - Extension aux 2 et 3 bandes dans le tiers du billard

Pour un coup par 2 bandes, on pourrait croire qu'il suffit d'appliquer la méthode précédente sans tenir compte de la deuxième bande, en supposant une arrivée symétrique par rapport à cette bande, comme représenté sur le schéma ci-dessous :

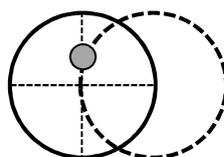


Biais de départ : $13 - 1 = 12$

Touche de la bande en 7

Biais d'arrivée : $7 + 13 = 20$

Biais total : $12 + 20 = 32$



Coup qui porte, sans effet : manqué. Notre bille est passée nettement à gauche de la 3 ; arrivée en 9 et non en 13 ; parcours en trait pointillé. D'où vient l'erreur ?

Tout est la faute de la deuxième bande. En effet, il y a un léger glissement sur cette bande qui ne rejette pas notre bille comme elle est arrivée, mais ouvre légèrement l'angle. De plus, notre bille a pris un petit peu de bon effet sur la 2 d'abord, sur la première bande ensuite, ce qui ouvre encore cet angle. On ne peut donc plus viser une arrivée symétrique de la bille 3 par rapport à la deuxième bande.

Pour ces coups de 3 bandes dans le tiers de billard, nous allons donc devoir introduire une correction du biais d'arrivée. **Cette correction consiste à rajouter la moitié de la distance entre le coin et l'endroit où l'on veut toucher la troisième bande.**

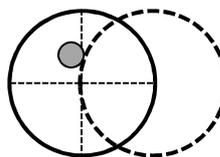
Le calcul devient alors :

Biais de départ : $13 - 1 = 12$

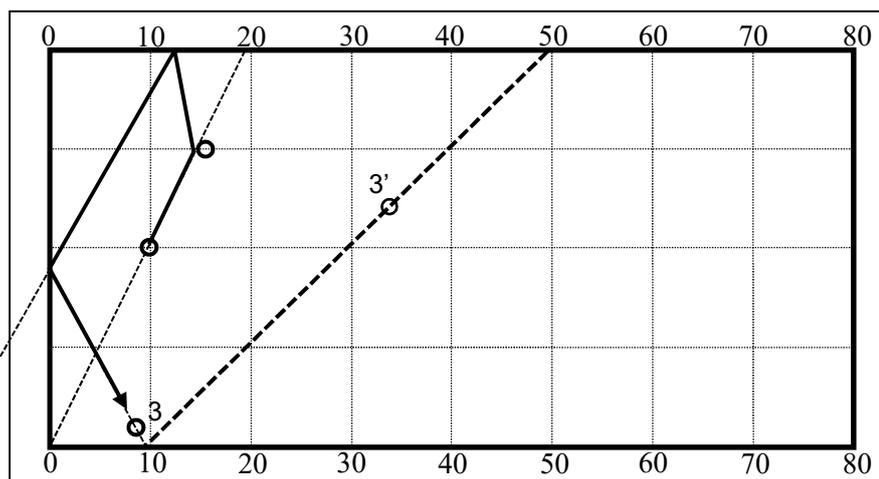
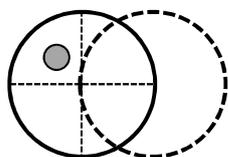
Touche de la bande en 7

Biais d'arrivée : $7 + 1.5 \times 13 = 26.5$

Biais total : $12 + 26.5 = 38.5$



On jouera donc ce coup qui porte avec presque un demi-procédé d'effet à gauche (l'effet qui nous a manqué lors de la tentative précédente) ; parcours en trait plein.

Exemple n°1

Biais de départ : $19 - 0 = 19$

Touche de la première bande en 12

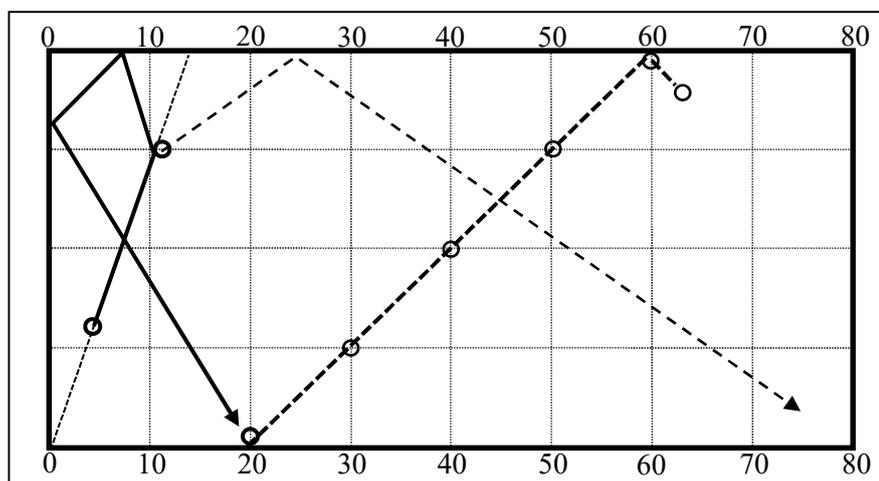
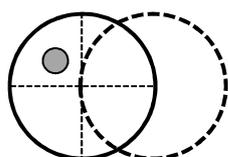
Biais d'arrivée : $12 + 1.5 \times 10 = 27$

Biais total sans correction : $19 + 27 = 46$

On joue donc le coup qui porte avec un bon $3/4$ de procédé d'effet à gauche.

Pour un coup par 3 bandes, il suffit d'estimer la direction que prend notre bille après la troisième bande. Dans le cas d'un coup joué avec un procédé de bon effet, elle part à 45° de cette troisième bande. Pour les coups joués avec moins d'effet, pas de règle précise : c'est au joueur d'estimer le point à atteindre sur la troisième bande.

Dans le cas de l'exemple ci-dessus, si la bille 3 avait été située en $3'$, le coup à jouer aurait été le même : coup qui porte avec un bon $3/4$ de procédé d'effet à gauche

Exemple n°2 :

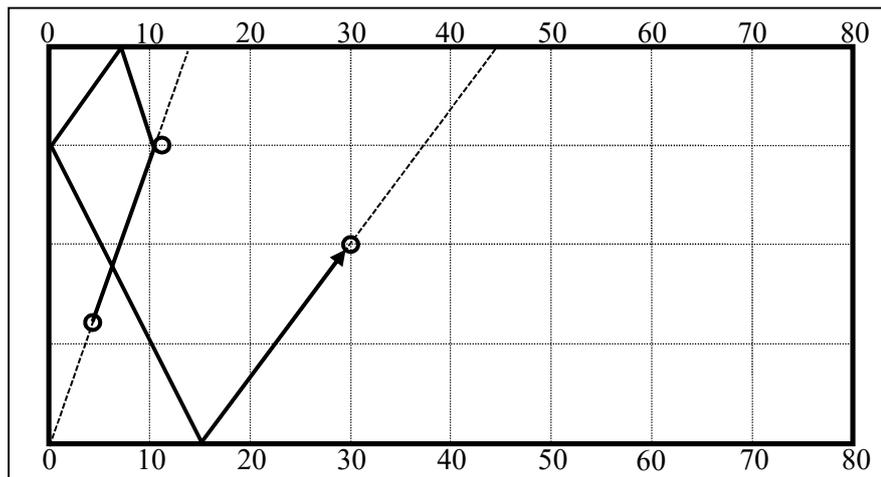
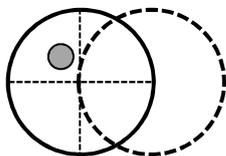
Biais de départ : $13 - 0 = 13$

Touche de la bande en 7

Biais d'arrivée corrigé : $7 + 1.5 \times 20 = 37$

Biais total : $13 + 37 = 50$

Coup qui porte avec 1 procédé d'effet à gauche ; coup en mesure. La bille 2 va se placer dans le coin en bas à droite où, on l'espère, elle sera grosse pour le coup suivant. Si la bille 3 avait été située sur la ligne en traits pointillés vers le repère 60 de la grande bande du haut (et même éventuellement un peu plus loin), on aurait joué le même coup en adaptant simplement sa force à la longueur du trajet.

Exemple n°3 :

Ce coup ressemble au précédent, mais la bille 3 est au milieu du billard. On suppose dans un premier temps qu'on va jouer avec environ un demi-procédé d'effet à gauche. Dans ce cas, on estime qu'il faudrait toucher la troisième bande en 15 pour atteindre la 3 sur la diagonale 15-45.

Biais de départ : $13 - 0 = 13$

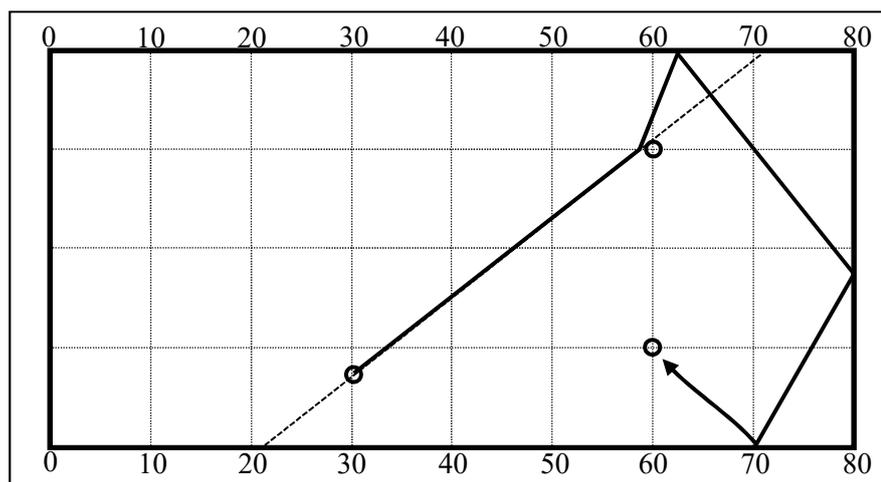
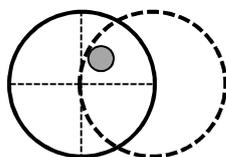
Touche de la bande en 7

Biais d'arrivée corrigé : $7 + 1.5 \times 15 = 29.5$

Biais total : $13 + 29.5 = 42.5$, ce qui correspond à 2/3 de procédé d'effet à gauche.

La méthode nous permet donc d'affiner notre estimation de la quantité d'effet nécessaire. Il va de soi qu'une bonne dose d'entraînement est indispensable pour bien estimer le point à toucher sur la troisième bande. Plus la bille 3 est éloignée de la troisième bande et plus cette estimation doit être précise.

On jouera de préférence en mesure de façon à avoir une bille proche de la nôtre au coup suivant.

Exemple n°4

Biais de départ : $71 - 21 = 50$ (supérieur à 35 ; on corrigera donc le biais total en retirant 5)

Touche de la première bande en 62

Biais d'arrivée corrigé : $(62 - 80) - 1.5 \times 10 = -18 - 15 = -33$

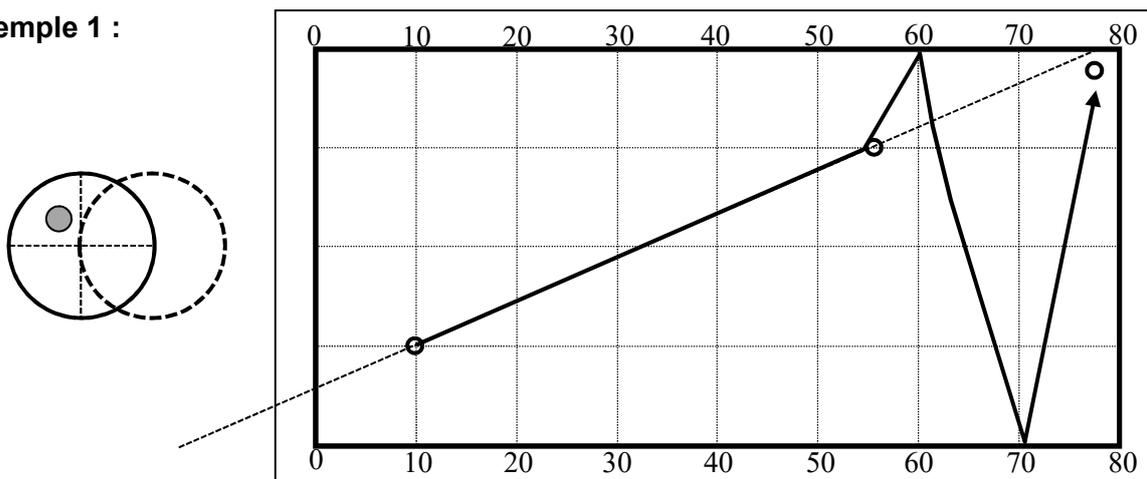
Biais total corrigé : $50 - 33 - 5 = 12$

On joue donc ce coup qui porte avec un peu plus de 2/3 de procédé d'effet à droite.

Méthode de remplacement lorsque le biais de départ est supérieur à 50

On utilisera de nouveau la formule : **Biais de retour = (biais de départ / 2) – 20**

Exemple 1 :

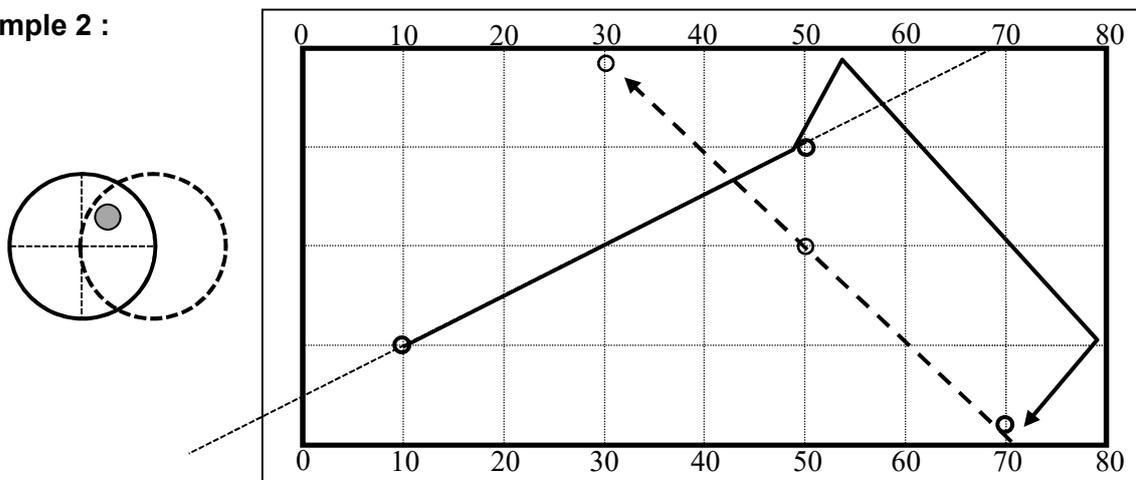


Biais de départ : 90. Notre bille touche la première bande en 60.

Le biais de retour sans effet vaudrait $90/2 - 20 = 25$. Sans effet, on atteindrait donc la deuxième bande en $60 + 25 = 85$ (si la petite bande n'était pas là...).

Il nous faut "gagner" une mouche et demie pour la toucher en 70. On devrait donc jouer le coup qui porte avec une quantité et demie d'effet, soit $3/4$ de procédé d'effet à gauche. On en mettra en fait un peu plus pour compenser la courbe de notre bille après la première bande, inévitable car il faut jouer le coup assez fort

Exemple 2 :



Biais de départ : 80. Notre bille touche la première bande en 54.

Le biais de retour sans effet vaudrait $80/2 - 20 = 20$. Sans effet, on atteindrait donc la deuxième bande en $54 + 20 = 74$.

Il nous faut alors déterminer la quantité d'effet pour allonger de 6 unités (jusqu'au coin) plus une mouche. Comme dans la méthode de base, il faut multiplier par 1.5 la distance entre l'arrivée recherchée et le coin, cela nous conduit à rajouter de l'effet pour allonger de : $6 + 1.5 \times 10 = 26$. Il faut donc mettre presque un procédé d'effet à droite.

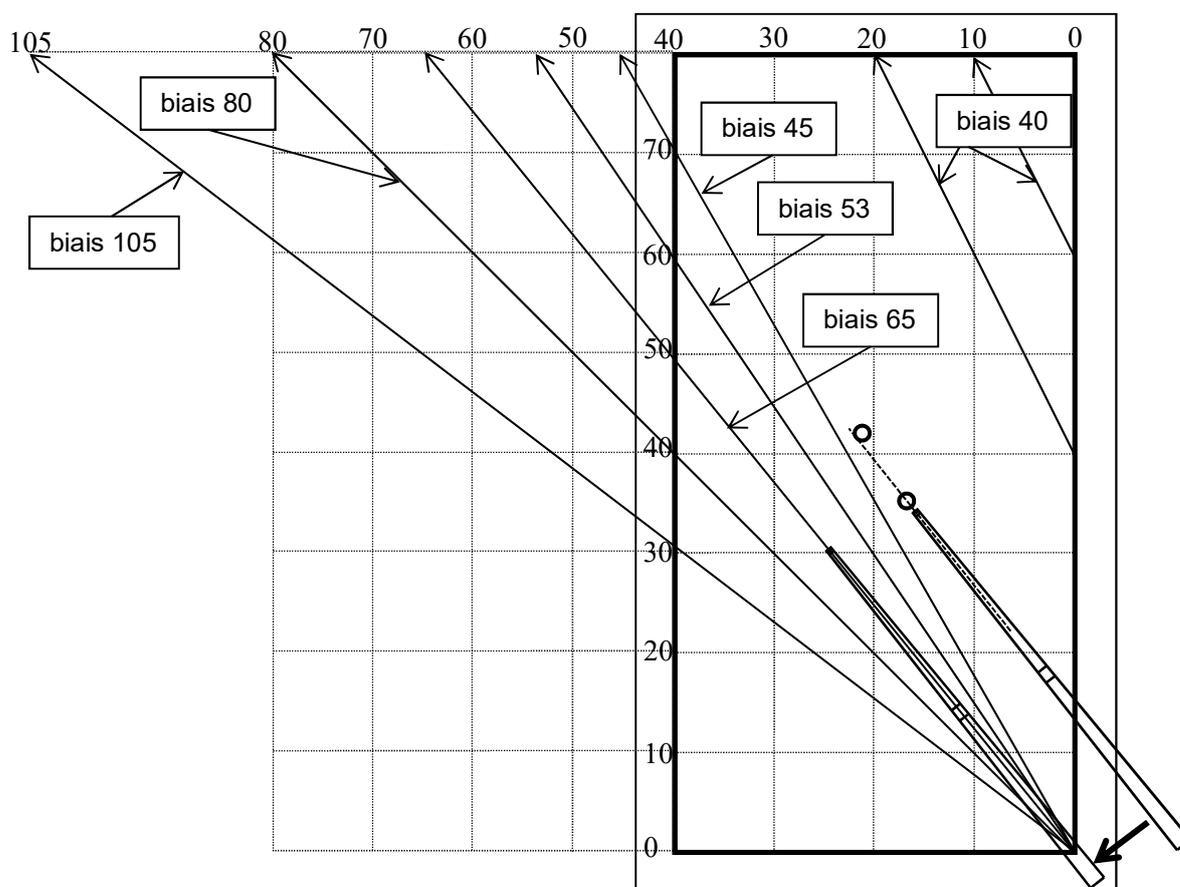
Compiqué, me direz-vous ? C'est vrai, mais qui a prétendu que le billard était simple ? Rassurez-vous, une fois qu'on a bien compris la méthode, cela va tout seul.

Remarque importante : après la troisième bande, comme notre bille a de l'effet "dans le sens du point", elle repart à 45° . On pourrait donc jouer le même coup (un peu plus fort) si la bille 3 était en face de la mouche 2 de la bande de départ, ou n'importe où sur la ligne pointillée entre la troisième et la quatrième bande.

3 - Application du système dans la longueur du billard

Le système 32 s'applique également à des coups qui portent dans la longueur du billard. L'évaluation des biais de départ et d'arrivée et du biais total s'effectue exactement de la même manière que pour les coups dans la largeur, en utilisant la numérotation sur les petites bandes. Une fois qu'on a calculé le biais total, il suffit de le diviser par 2 avant de déterminer la quantité d'effet nécessaire avec la même correspondance biais total/effet que pour les coups dans la largeur.

Évaluation des biais de départ et d'arrivée : en appliquant la méthode dans la longueur, on a quelquefois du mal à évaluer ces biais car une partie des repères se situe en dehors du billard. On peut ici encore se référer à quelques lignes remarquables.

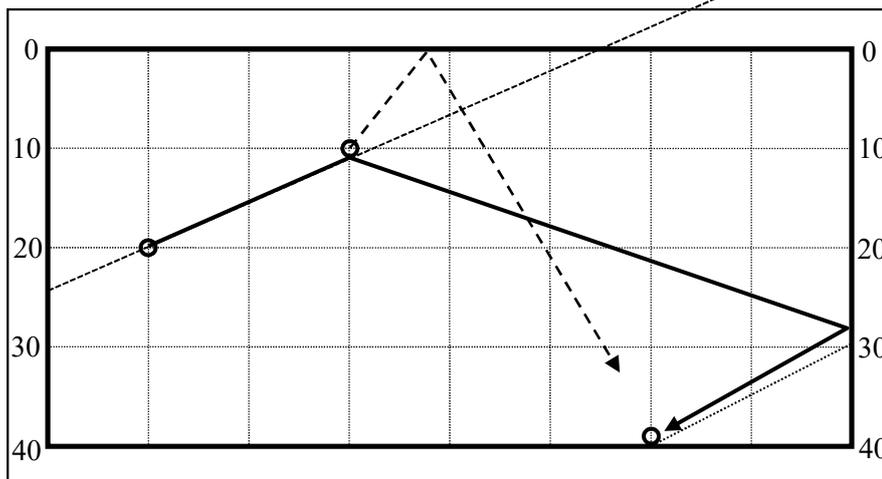
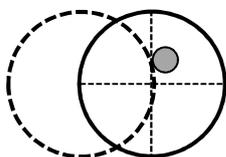


Petit effort de mémoire : il faut se rappeler de la suite **45 – 53 – 65 – 80 – 105**.

Ces valeurs correspondent aux biais respectifs des lignes qui joignent un coin aux mouches 70, 60, 50, 40 et 30 de la grande bande opposée.

Il suffit alors pour évaluer un biais supérieur à 40, de le visualiser avec la queue au-dessus du billard, puis de déplacer celle-ci en conservant sa direction jusqu'à ce que son talon passe au-dessus du coin. Dans le cas de l'exemple proposé, la queue est placée dans l'axe de la ligne qui joint le coin à la mouche 50 ; le biais vaut donc 65.

Cela se complique donc un peu, mais rassurez-vous, on peut le plus souvent estimer les biais de départ et d'arrivée en se référant seulement aux mouches des petites bandes comme on va le découvrir avec les exemples suivants. La mémorisation précédente est donc facultative (personnellement, je m'en passe, M. Alzheimer ne m'ayant pas permis de m'en souvenir).

Exemple n°1

Biais de départ : $24 + 11 = 35$

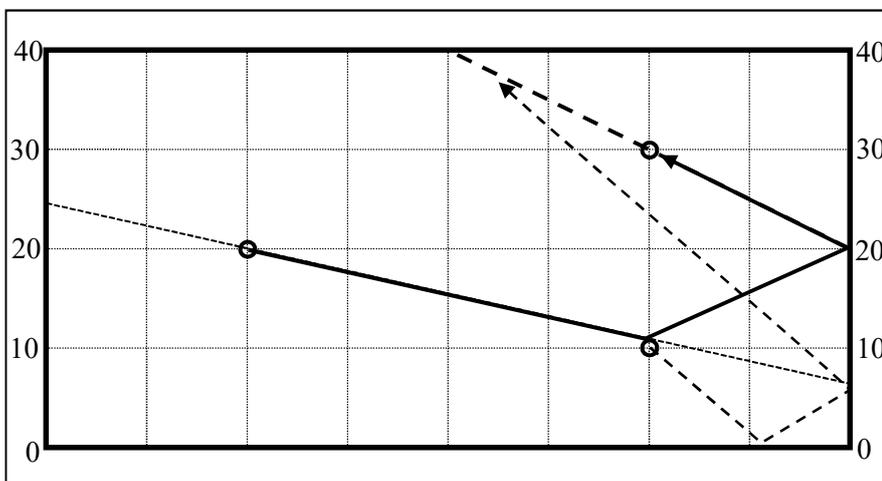
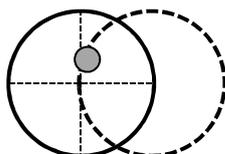
Touche de la bande en 28

Biais d'arrivée : 45, valeur estimée par rapport au biais de la ligne de biais 40 (représentée en trait pointillé) qui joint la première mouche de la petite bande à la deuxième de la grande bande.

Biais total : $35 + 45 = 80$

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $80 / 2 = 40$

On joue le coup qui porte en mesure, avec un demi-procédé d'effet à droite.

Exemple n°2

Biais de départ : $24 - 6 = 18$

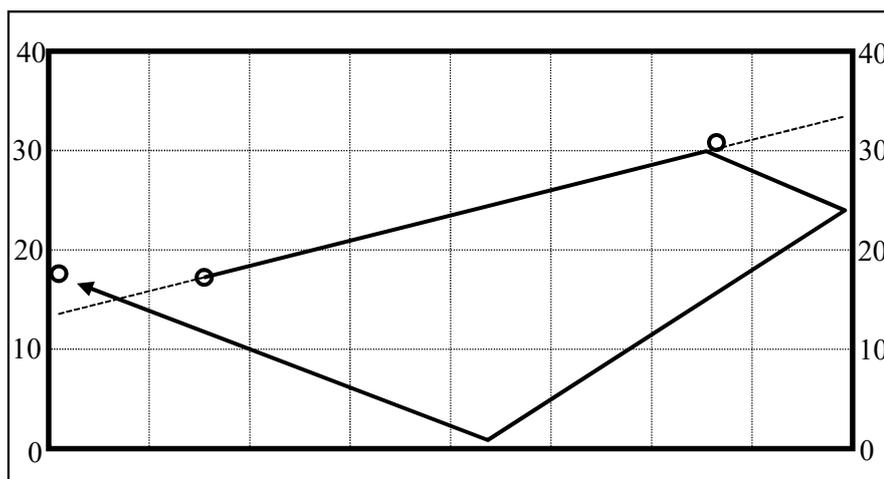
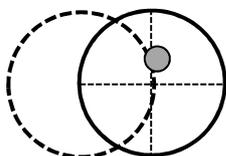
Touche de la bande en 20

Biais d'arrivée : 40 (2 mouches sur la petite bande pour 4 sur la grande)

Biais total : $18 + 40 = 58$

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $58 / 2 = 29$

On devrait alors jouer le coup qui porte avec un peu moins d'un quart de procédé d'effet contraire. Comme on joue en mesure, la bille 2 étant assez éloignée, un peu d'effet va se perdre avant que notre bille ne touche la bille 2. On va donc en rajouter un peu et jouer avec $1/3$ de procédé d'effet à droite. Entraînement spécifique nécessaire pour bien ressentir le phénomène !

Exemple n°3

Biais de départ : $33 - 14 = 19$

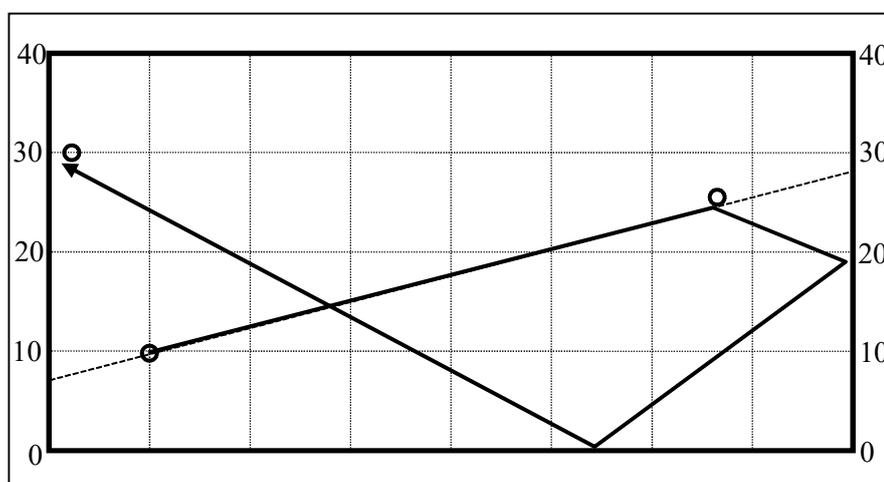
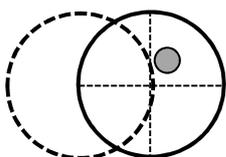
Touche de la bande en 24

Biais d'arrivée corrigé : $24 + 1.5 \times 18 = 51$

Biais total : $51 + 19 = 70$

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $70 / 2 = 35$

On jouera donc ce coup qui porte avec 1/4 de procédé de bon effet (à droite).

Exemple n°4

Biais de départ : $28 - 7 = 19$

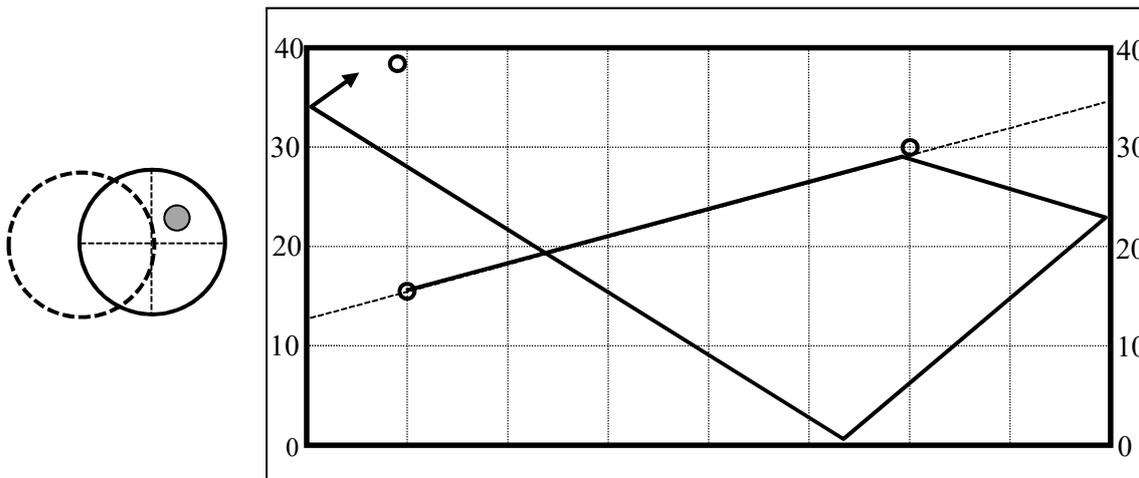
Touche de la bande en 19

Biais d'arrivée corrigé : $19 + 1.5 \times 30 = 64$

Biais total : $64 + 19 = 83$

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $83 / 2 = 41.5$

On joue le coup qui porte avec un bon demi-procédé d'effet à droite.

Exemple n°5

Biais de départ : $35 - 13 = 22$

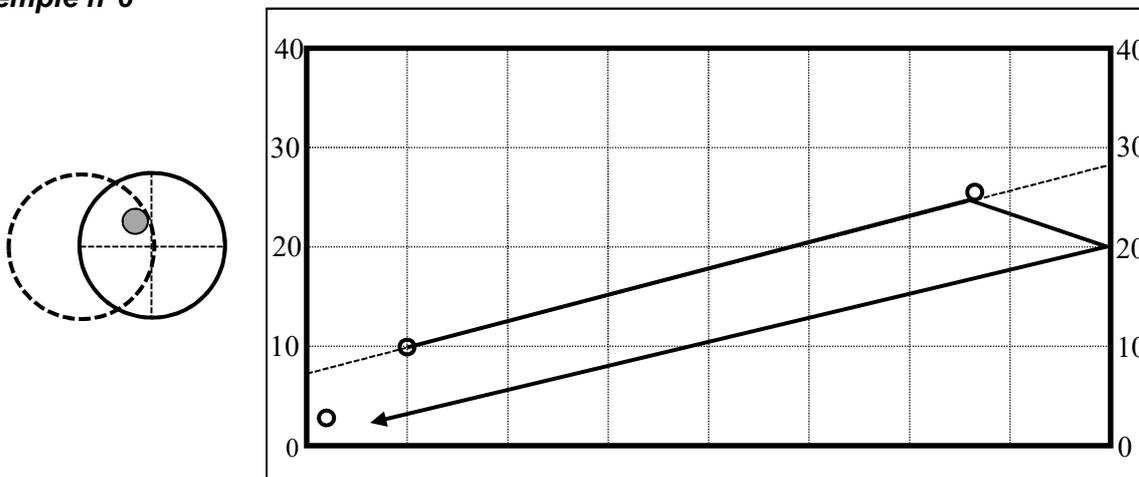
Touche de la bande en 23

Biais d'arrivée corrigé : $23 + 1.5 \times 34 = 74$

Biais total : $74 + 22 = 96$

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $96 / 2 = 48$

On joue le coup qui porte avec un procédé d'effet à droite. Le résultat du calcul nous donne un peu moins, mais comme la bille 2 est éloignée, une partie de notre effet va disparaître. On force donc un peu le trait.

Exemple n°6

Biais de départ : $28 - 7 = 19$

Touche de la bande en 20

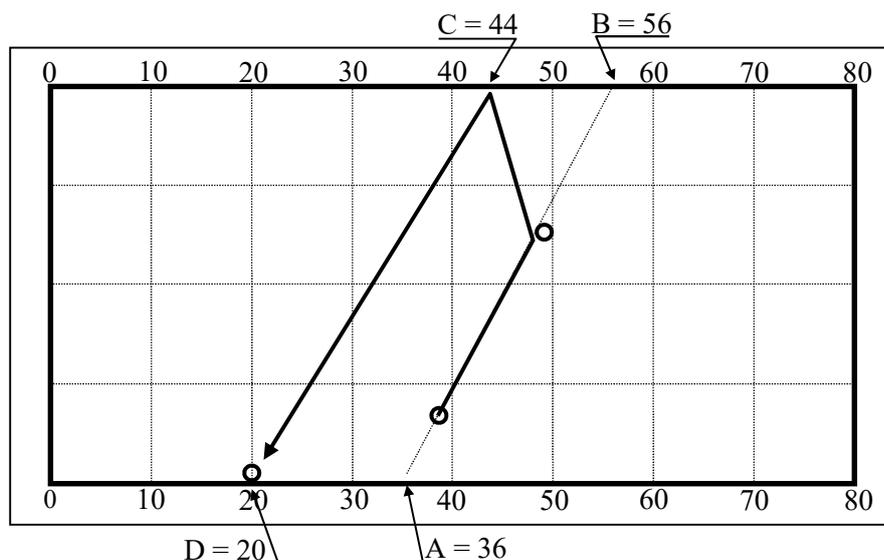
Biais d'arrivée : $20 + 0 = 20$

Biais total : $19 + 20 = 39$

Biais total équivalent pour un coup dans la largeur : $39 / 2 = 19.5$

On devrait alors jouer le coup qui porte avec un peu plus d'un demi-procédé d'effet à gauche. En pratique, comme le biais de départ est faible, on va forcer un peu sur l'effet. Il faut se rappeler que les coups à l'effet contraire demandent un biais de départ minimum de 20 dans la largeur, donc 40 dans la longueur. Comme la 3 est grosse, on peut quand-même jouer le coup, à condition de mettre un peu plus d'effet contraire, soit 2/3 de procédé. Sur tapis neuf, on préférera conserver la quantité d'effet déterminée par la méthode, soit 1/2 procédé, et attaquer petit demi-bille.

4 - SYSTEME 32 – Résumé



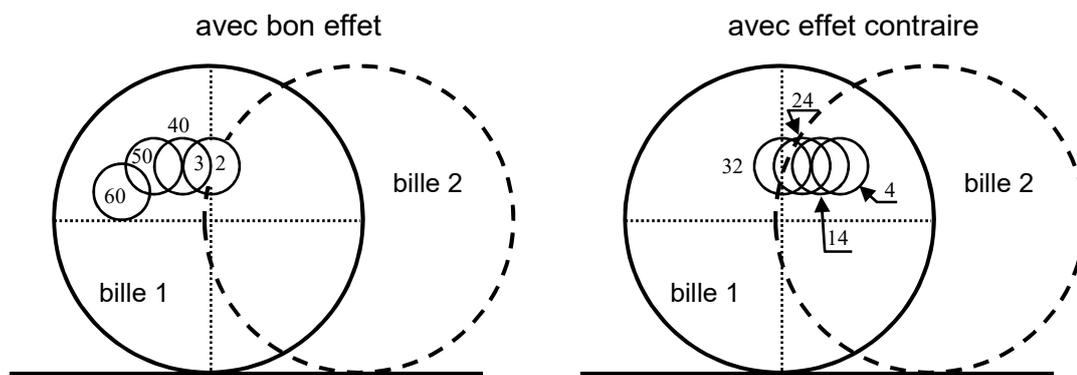
Biais de départ : $B - A$ (ici $56 - 36 = 20$)

Biais d'arrivée : $C - D$ (ici $44 - 20 = 24$). Il peut être négatif si la bille 3 est en $D > C$.

Biais total = biais de départ + biais d'arrivée éventuellement réduit de 5 si le biais de départ est supérieur à 40. Ici : $20 + 24 = 44$. Si le biais de départ est compris entre 33 et 40, on réduit le biais total de 1 (pour 34) à 4 (pour 38).

Si le biais de départ est inférieur à 10, il faut avoir testé le billard pour déterminer la correction à appliquer au biais total.

On joue un coup qui porte. La quantité d'effet nécessaire et la hauteur d'attaque en fonction du biais total sont définies sur les schémas ci-dessous :



Si on joue un coup par 3 bandes dans le tiers, il faut multiplier par 1.5 la distance entre le point d'arrivée sur la troisième bande et le coin.

Si on joue un coup dans la longueur, le biais total calculé doit être divisé par 2.

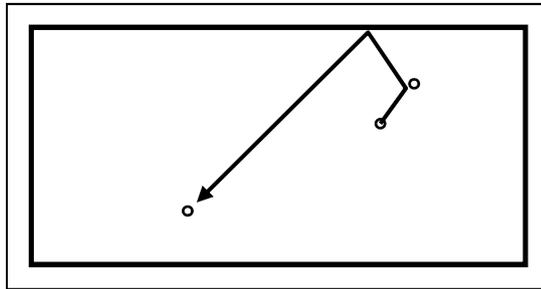
Si la bille 2 est proche de la bande, le coup en mesure est obligatoire, à moins de choisir de gérer la courbe.

Si le biais de départ est supérieur à 50, cette méthode n'est pas applicable. Il faut alors utiliser la formule : **Biais de retour = (biais de départ / 2) - 20**. On "gagne" ensuite une mouche par demi-procédé de bon effet et on en "perd" une par tiers de procédé d'effet contraire.

Si le tapis est neuf ou presque, il faut impérativement tester le billard et adapter le système.

ANNEXE 2 - SYSTEMES 40, 50, 60, 70

COUPS D'ECLATEMENT DANS LA LARGEUR



Une fois qu'on a choisi la quantité de bille, la quantité d'effet de la bille 1 nécessaire à la réussite du carambolage n'est pas toujours facile à estimer. Comme pour le système 32 (coups qui portent), vous n'avez peut-être pas besoin de ce système. A vous de voir...

Ce système concerne les coups d'éclatement (aussi appelés coups de réglage ou glissés francs), caractérisés par :

- attaque à l'équateur de la bille
- quantité de bille au choix, dans certaines limites
- effet à définir en fonction du carambolage à réaliser
- coup de queue de vitesse, **sans pénétration** dans la bille

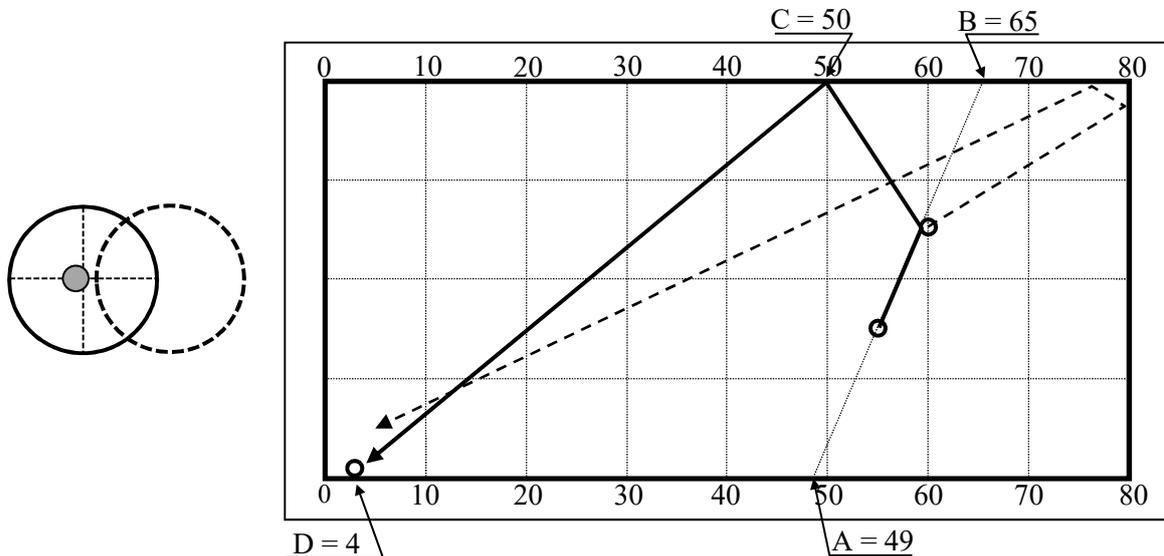
Chevalet conseillé :



La prise de main sur le talon de la queue peut faire débat. Mon premier professeur, le regretté Jack DUPUY, m'a enseigné le coup avec une prise ferme. Mes résultats n'étaient pas réguliers. J'ai depuis adopté une prise très différente, en portant la queue et en la jetant presque contre la bille ; mes résultats sont bien meilleurs. Il en est de même pour la plupart de mes élèves, à quelques exceptions près... Conclusion : la bonne tenue de queue sur ce coup est celle qui donne les meilleurs résultats ; à adapter par chacun.

Description de la méthode

Nous allons utiliser la même numérotation sur les bandes que pour le système 32. La méthode pour déterminer le biais total est identique à la méthode du système 32 des coups qui portent. Il est donc inutile de l'expliquer ici dans le détail.



Etape préliminaire :

Choisir la quantité de bille, de préférence une quantité standard facile à toucher : autour du demi-bille. Le système s'applique également jusqu'au 1/4 de bille, malheureusement moins facile à toucher. Pour l'exemple ci-dessus, on prendra petit demi-bille (voir page suivante), quantité qui permet de rappeler la bille 2 par 2 bandes.

Première étape : déterminer le biais de départ

- A est la valeur associée au talon de la queue lorsqu'on va jouer le coup ; ici $A = 49$
- B est la valeur caractérisant l'endroit où notre bille irait toucher la bande opposée si elle ne rencontrait pas la bille 2 ; ici $B = 65$

$$\text{Biais de départ : } B - A = 65 - 49 = 16$$

Deuxième étape : déterminer le biais d'arrivée

- C est la valeur caractérisant l'endroit où la bille 1 va effectivement toucher la grande bande opposée après avoir touché la bille 2 ; ici $C = 50$
- D est la valeur caractérisant l'endroit où la bille 1 revient sur la bande de départ ; ici $D = 4$

$$\text{Biais d'arrivée : } C - D = 50 - 4 = 46$$

Troisième étape : calculer le biais total égal à la somme des biais de départ et d'arrivée.

Dans le cas de l'exemple proposé, le biais total vaut $16 + 46 = 62$.

Pour réaliser le carambolage proposé en touchant un petit demi-bille, le système 50 permet de déterminer qu'il faut un bon tiers de procédé d'effet à gauche.

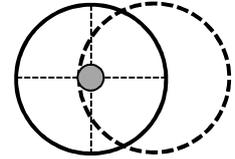
Quantité de bille :

Quel que soit l'état du billard, pour un coup d'éclatement joué sans effet, on obtient un biais total de :

- 70 pour une touche gros demi-bille (d'où le nom : système 70)

Cette touche correspond à environ 60% de quantité de bille.

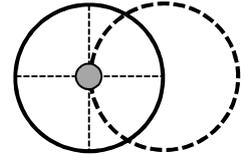
Pour une attaque sans effet, le procédé est entièrement à l'intérieur de la bille 2 et tangente celle-ci.



- 60 pour une touche demi-bille (système 60)

Cette touche correspond à 50% de quantité de bille.

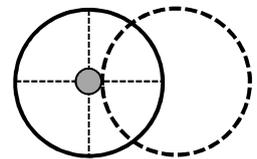
Pour une attaque sans effet, le milieu du procédé tangente la bille 2.



- 50 pour une touche petit demi-bille (système 50)

Cette touche correspond à environ 40% de quantité de bille.

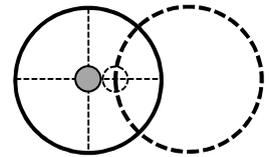
Pour une attaque sans effet, le procédé est entièrement à l'extérieur de la bille 2 et tangente celle-ci.



- 40 pour une touche petit tiers de bille (système 40)

Cette touche correspond à environ 30% de quantité de bille.

Pour une attaque sans effet, le procédé est situé à un diamètre de procédé à l'extérieur de la bille 2.

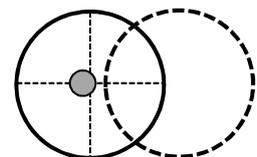
**Quantité d'effet :**

Sur la majorité des billards, on augmente ou on diminue de 10 (c'est à dire une mouche) le biais total en mettant une certaine quantité d'effet. Cette quantité vaut :

- 1/3 de procédé pour les touches petit tiers et petit demi-bille
- 1/4 de procédé pour les touches demi-bille et gros demi-bille

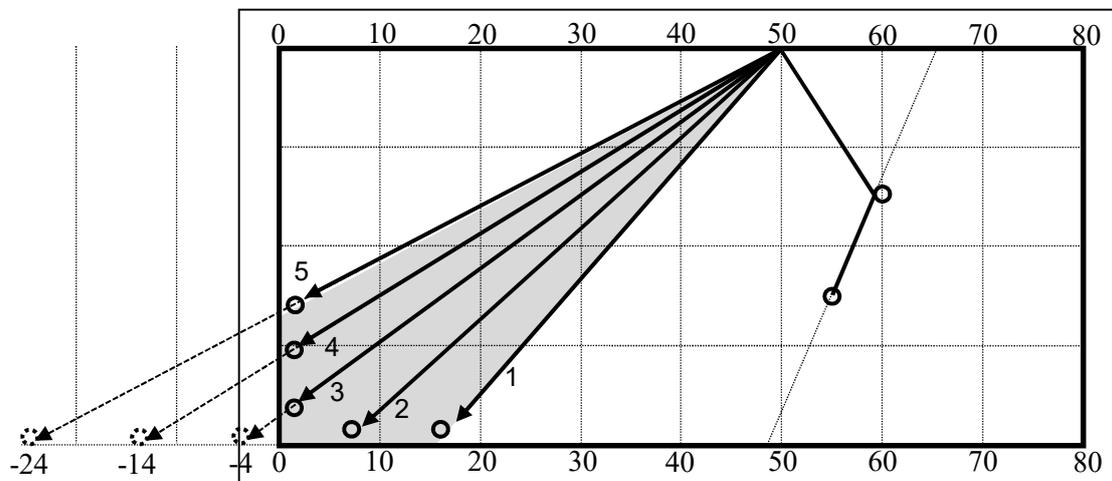
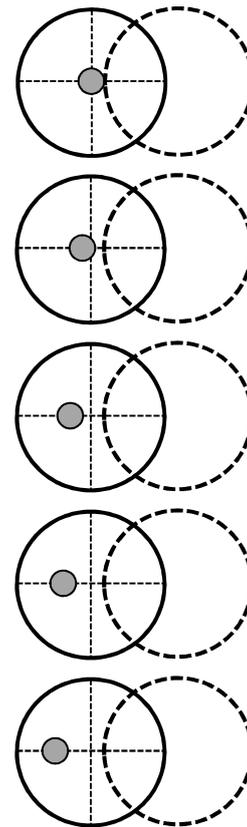
Remarque : il est amusant de constater que la direction finale après la bande avec un procédé d'effet contraire est la même qu'on ait attaqué petit demi-bille ou demi-bille.

Dans le cas de l'exemple de la page précédente, on utilise le système 50 (touche petit demi-bille). On jouera avec un peu plus d'un tiers de procédé d'effet à gauche puisque le biais total vaut 62.



En reprenant l'exemple précédent, le biais de départ étant égal à 16 (65 - 49) et le point de touche sur la bande en 50, on peut obtenir avec un coup d'éclatement sur petit demi-bille :

- trajet 1 : arrivée en 16
biais d'arrivée : $50 - 16 = 34$
biais total : $16 + 34 = 50$
coup joué sans effet
- trajet 2 : arrivée en 6
biais d'arrivée : $50 - 6 = 44$
biais total : $16 + 44 = 60$
une quantité (1/3 de procédé) d'effet à gauche
- trajet 3 : arrivée en -4
biais d'arrivée : $50 + 4 = 54$
biais total : $16 + 54 = 70$
2 quantités (2/3 de procédé) d'effet à gauche
- trajet 4 : arrivée en -14
biais d'arrivée : $50 + 14 = 64$
biais total : $16 + 64 = 80$
3 quantités (un procédé) d'effet à gauche
- trajet 5 : arrivée en -24
biais d'arrivée : $50 + 24 = 74$
biais total : $16 + 74 = 90$
4 quantités (un procédé et 1/3) d'effet à gauche



On peut évidemment choisir l'arrivée dans toute la plage précédente, grisée sombre sur le schéma ci-dessus, en modulant la quantité d'effet.

On pourrait de même arriver en 26, 36, 46 et 56 avec respectivement 1/3, 2/3 de procédé, 1 procédé et un procédé et 1/3 d'effet à droite mais, comme nous le verrons plus loin, les coups d'éclatement avec effet contraire sont plus délicats et doivent être réservés aux positions où la bille 3 est grosse.

On pourra se référer aux paragraphes suivants du chapitre sur le système 32 qui sont applicables également aux systèmes 40-50-60-70 :

- méthode pratique pour déterminer le biais total
- évaluation du biais de départ près d'un coin ; lignes remarquables
- extension aux 2 et 3 bandes dans le tiers du billard
- application de ces systèmes dans la longueur du billard

Compléments, remarques et limites du système

Quantité de bille : contrairement au système 32 (coups qui portent), la quantité de bille doit être touchée avec précision pour les coups d'éclatement. C'est pourquoi on choisira en priorité des quantités de bille faciles à viser (demi-bille, petit et gros demi-bille), en particulier si la bille 2 est éloignée.

Les repères numériques : comme pour le système 32, attention à bien prendre les repères sur le nez des bandes, et non pas sur la ligne des mouches. Dans le cas contraire, l'erreur peut être significative.

Forme du procédé : ne pas oublier que la forme du procédé utilisé influe notablement sur la quantité d'effet transmise. Un procédé très plat communique peu d'effet. Au contraire, un procédé très bombé en communique nettement plus. Cette différence est surtout sensible pour les faibles quantités d'effet. Les quantités d'effet indiquées ici correspondent à un procédé de forme intermédiaire.

Hauteur d'attaque : elle nécessite une grande rigueur. On attaque à l'équateur de notre bille. N'oubliez pas de donner un coup de vitesse, **sans mécanisme**.

Mesure ou pas : lorsque la bille 2 est proche de la 1, on a le choix ; la force du coup n'a pas d'incidence sur la direction finale de notre bille.

Si par contre la bille 2 est éloignée, on a le choix entre deux possibilités :

- jouer plus fort
- abaisser un peu l'attaque

En général, on choisira la force du coup pour le retour de la bille 2 et on adaptera la hauteur d'attaque en conséquence pour réaliser le carambolage. **Entraînement indispensable !**

Vitesses relatives des billes :

Sur un coup d'éclatement les vitesses des 2 billes après le choc sont assez voisines pour les touches entre petit demi et petit tiers de bille. Dans le cas d'une touche en demi-bille, la bille 2 va presque 2 fois plus vite que la 1. Attention, pour une touche en gros demi-bille, la bille 2 va presque 3 fois plus vite que la 1.

Direction prise par la bille 2 :

Après le choc sur un coup d'éclatement, la bille 2 part à 90° par rapport à la bille 1 pour un coup joué sans effet. Le bon effet augmente légèrement cet angle alors que l'effet contraire le réduit légèrement.

Tapis neuf ou pas : le système doit être adapté à chaque tapis. En effet, tous les joueurs de billard ont constaté que sur un tapis neuf et avec des billes neuves, les bandes ne réagissent pas comme sur un tapis usagé. En particulier, si le biais d'arrivée de la bille sur la première bande n'est pas "dans le sens du point", l'effet ne changera presque rien à la direction finale. Il importe donc de tester puis adapter ce système à un billard inconnu.

Biais total inférieur à la référence du système : les coups avec effet contraire doivent être réservés aux positions où la bille 3 est grosse. En effet, ces coups ne souffrent aucune imprécision dans le coup de queue, alors que les coups sans effet ou avec bon effet sont un tout petit peu plus tolérants.

Bille 2 près de la bande : contrairement aux coups qui portent, la proximité de la bille 2 à la bande n'a aucune influence. Dans ce cas, on est d'ailleurs souvent conduit à jouer un coup d'éclatement au lieu d'un coup qui porte afin d'éviter une courbe difficile à maîtriser.

Précision du système : ce système est assez précis une fois qu'on a bien compris le billard. Il nécessite cependant une plus grande rigueur dans l'exécution que le système 32 pour 3 raisons principales :

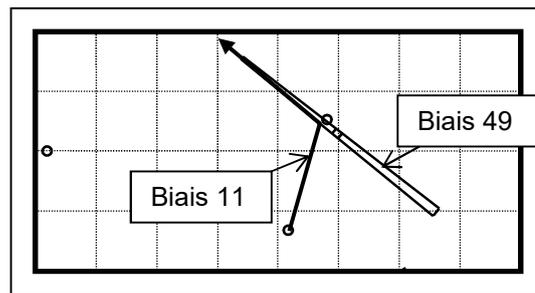
- le coup de queue est un peu plus délicat à réaliser
- la moindre erreur sur la quantité de bille modifie l'angle du rejet après le choc
- une même quantité d'effet modifie beaucoup plus la réflexion par la bande que pour un coup qui porte

Lorsque c'est possible, on privilégiera donc les coups qui portent quand la bille 3 est petite, et on réservera les coups d'éclatement aux positions où la bille 3 est assez grosse, ou éventuellement lorsqu'on n'a pas d'autre choix.

Point de touche sur la première bande : ceux qui ont du mal à déterminer le point où leur bille touche la bande peuvent utiliser la même méthode que pour le système 32.

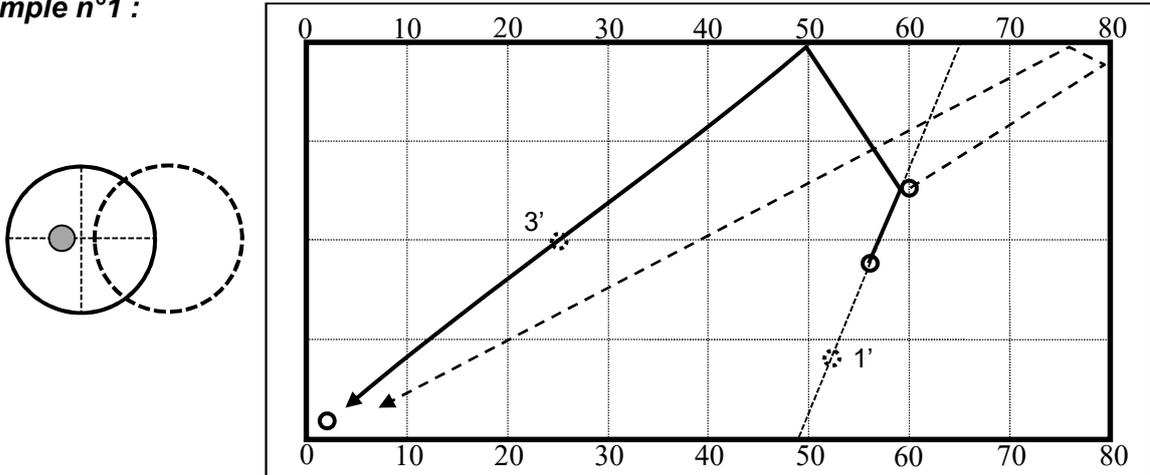
Dans le cas de l'exemple ci-dessous, le biais de départ vaut 11. Pour un coup d'éclatement donné sur du demi-bille, le biais total du coup joué sans effet vaut 60. Le biais après le choc vaut donc : $60 - 11 = 49$.

Il suffit de placer la queue au-dessus du billard, lui donner un biais de 49 et la faire passer au-dessus de l'endroit où notre bille touche la 2. La flèche de la queue coupe alors la bande à l'endroit où notre bille va la toucher.



Exemples de mise en œuvre du système

On trouvera quelques exemples dans les pages suivantes.

Exemple n°1 :

Pour rappeler la bille 2, il faut la toucher petit demi-bille. On utilise donc le système 50.

Biais de départ : $65 - 49 = 16$

Touche de la bande en 50

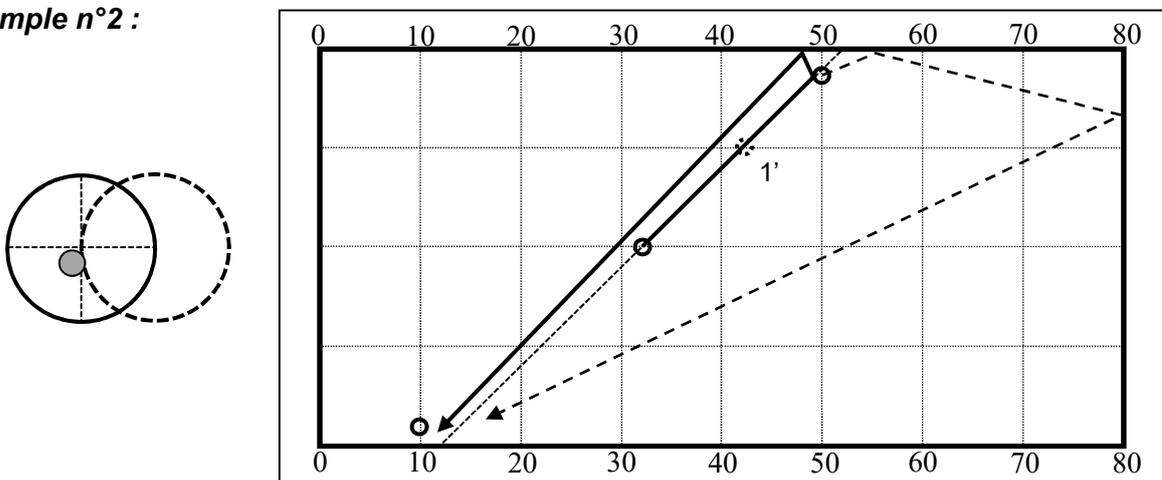
Biais d'arrivée : $50 - 0 = 50$

Biais total : $16 + 50 = 66$

Coup d'éclatement sur petit demi-bille avec un bon demi-procédé procédé d'effet à gauche. On joue le coup en mesure et la bille 2 revient par 2 bandes.

Si la bille 3 avait été en 3', donc beaucoup plus "petite", on aurait quand-même joué le même coup.

Si la bille 1 avait été en 1', donc un peu plus éloignée de la bille 2, on aurait joué le même coup en attaquant simplement 3 ou 4 mm plus bas.

Exemple n°2 :

Pour rappeler la bille 2, il faut la toucher demi-bille. On utilise donc le système 60.

Biais de départ : $52 - 12 = 40$

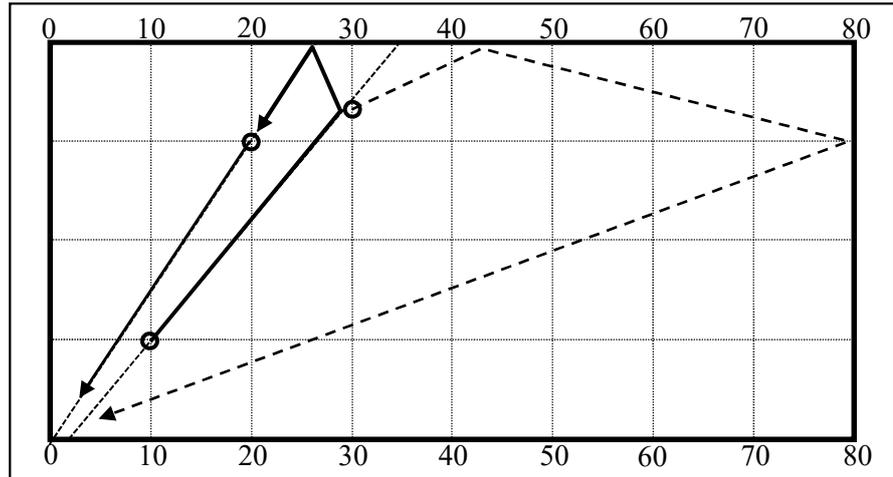
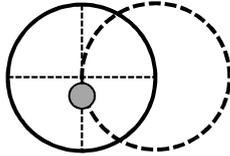
Touche de la bande en 48

Biais d'arrivée : $48 - 10 = 38$

Biais total : $40 + 38 = 78$

Coup d'éclatement sur demi-bille avec presque un demi-procédé d'effet à gauche ; attaque un demi-procédé au-dessous de l'équateur pour compenser la distance entre les billes 1 et 2. On joue le coup en mesure et la bille 2 revient par 2 bandes.

Si notre bille était située en 1', on attaquerait à l'équateur de la bille (à condition d'être assez grand pour jouer le coup...).

Exemple n°3 :

Changement d'aile à grande distance avec touche en demi-bille ; on utilise donc le système 60.

Biais de départ : $35 - 2 = 33$

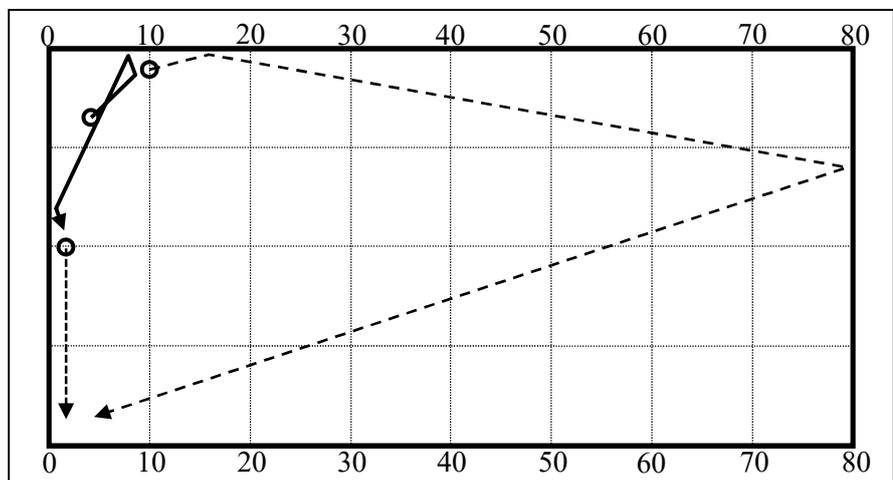
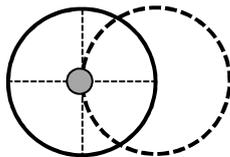
Touche de la bande en 27

Biais d'arrivée : $27 - 0 = 27$

Biais total : $33 + 27 = 60$

Coup d'éclatement en demi-bille sans effet, attaque $3/4$ de procédé au-dessous du centre pour compenser la distance entre les billes 1 et 2.

La bille 2 revient dans le tiers de billard par 2 bandes. Notre bille pousse la 3 vers le coin.

Exemple n°4 :

Changement d'aile par 2 bandes ; la bille 2 revient avec une touche demi-bille.

Biais de départ : 40

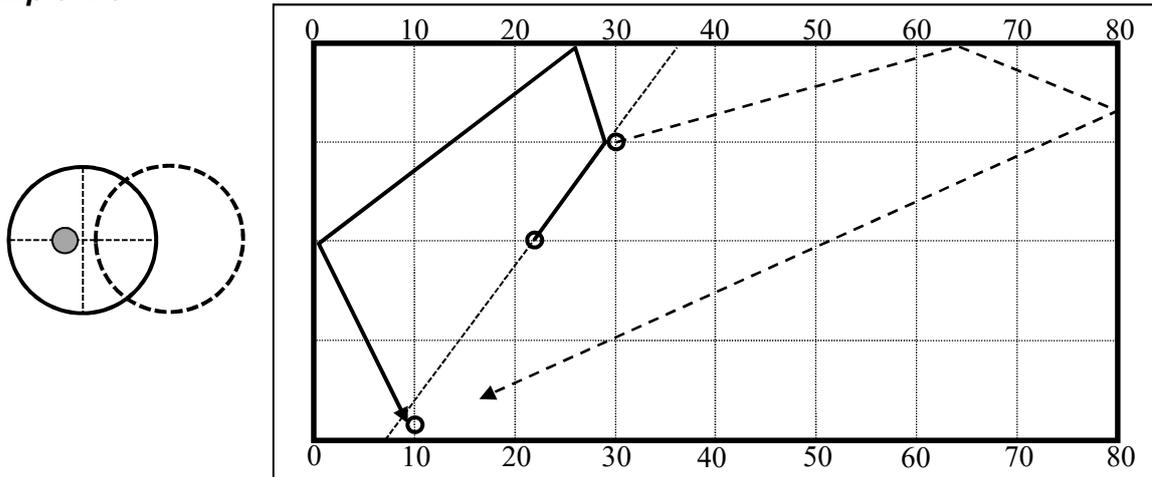
Touche de la bande en 8

Biais d'arrivée : 20

Biais total : 60

Coup d'éclatement en demi-bille, attaque au centre. On mettra quelques millimètres d'effet à gauche pour arriver plutôt par 2 bandes et pousser ainsi la bille 3 vers le coin.

La bille 2 revient dans le même coin par 2 bandes.

Exemple n°5 :

La bille 2 revient si on la touche petit demi-bille.

Biais de départ : $36 - 7 = 29$

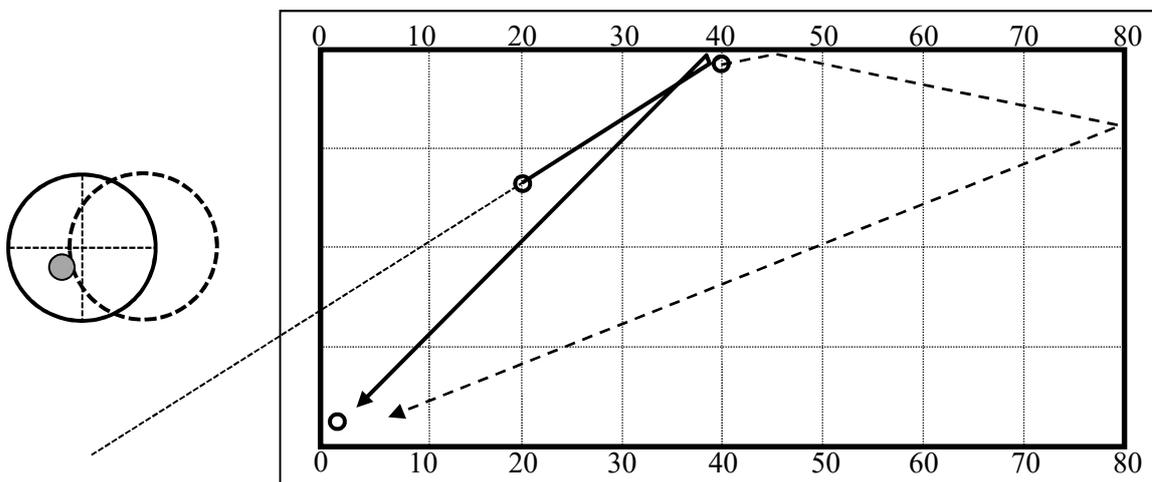
Touche de la bande en 26

Biais d'arrivée corrigé : $26 + 1.5 \times 10 = 41$

Biais total : $29 + 41 = 70$

Coup d'éclatement en petit demi-bille (système 50) avec 2 quantités d'effet à gauche, soit 2/3 de procédé d'effet.

Contrairement au point analogue du contre-exemple n°2 du système 32, on aurait également pu jouer le coup qui porte en une bande puisque la bille 2 est suffisamment éloignée de la grande bande. On aurait alors joué le coup avec presque un procédé d'effet à gauche ($29 + (28 - 10) = 47$).

Exemple n°6 :

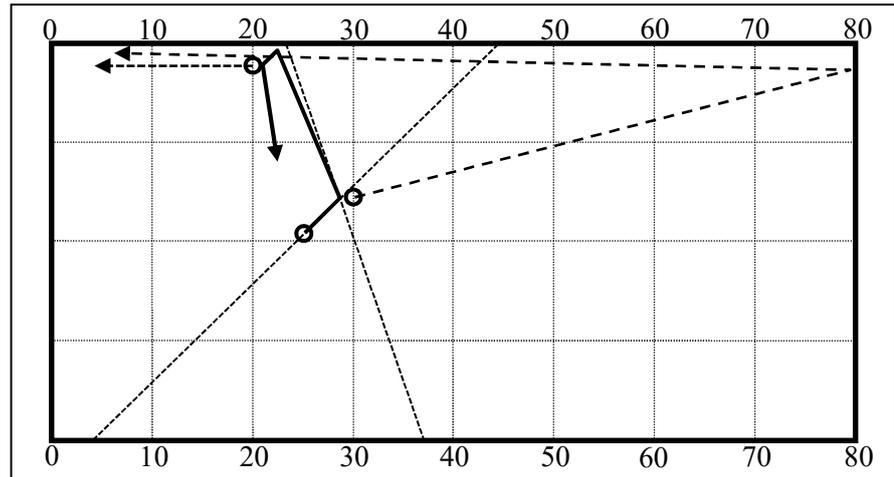
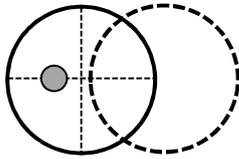
Biais de départ : 60 (parallèle à la ligne 3 mouches dans la longueur pour 2 dans la largeur)

Touche de la bande en 39

Biais d'arrivée : 39

Biais total : $60 + 39 = 99$

On joue le coup d'éclatement sur gros demi-bille (système 70) pour rappeler la 2 vers le coin, avec 3/4 de procédé d'effet à gauche. On attaque un bon demi-procédé au-dessous du centre pour compenser la distance entre la 1 et la 2.

Exemple n°7 :

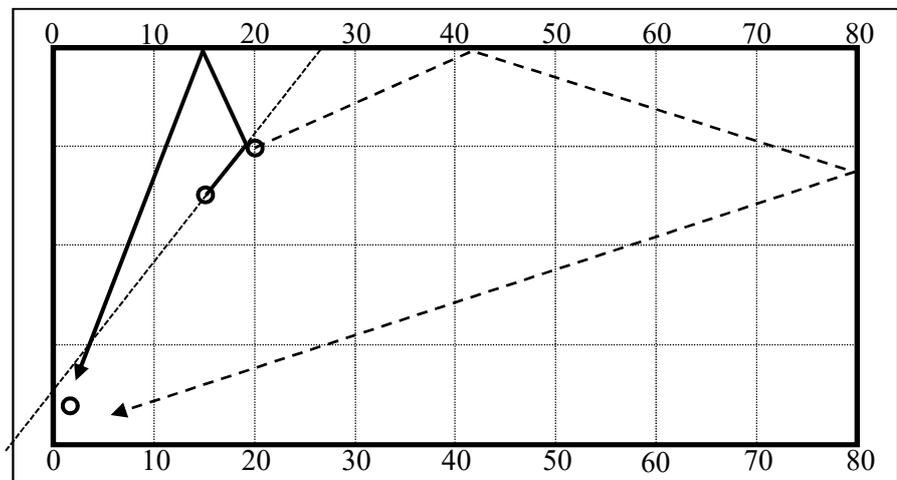
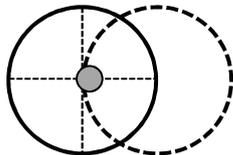
La bande n'est pas grosse, mais notre système permet de l'assurer. La bille 2 rentre à condition de la toucher environ petit demi-bille (système 50).

Biais de départ : $44 - 4 = 40$

Biais d'arrivée : $37 - 23 = 14$

Biais total : $40 + 14 = 54$

Coup d'éclatement sur un bon petit demi-bille avec un procédé d'effet à gauche. L'effet permet de grossir la bille 3 et de la diriger vers le coin où la 2 devrait la rejoindre si tout s'est bien passé.

Exemple n°8 :

On pourrait jouer un coup qui porte (en appliquant le système 32) puisque la bille 2 revient dans le coin avec une touche en demi-bille. L'inconvénient est l'incohérence des vitesses relatives des billes 1 et 2. Si on veut rappeler la 2, on va arriver un peu trop vite sur la 3. On va plutôt profiter que cette 3 est grosse pour jouer un coup d'éclatement qui nous permettra d'arriver plus en mesure.

Biais de départ : $26 + 4 = 30$

Touche de la bande en 15

Biais d'arrivée : 15.

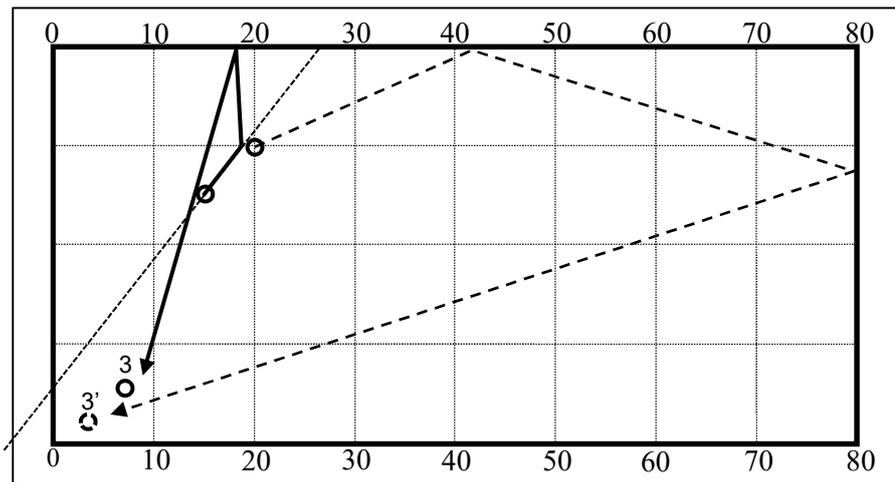
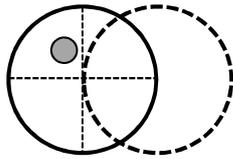
Biais total : $30 + 15 = 45$

Coup d'éclatement sur demi-bille (système 60) avec un bon tiers de procédé d'effet contraire (à droite).

Jouer le coup avec la force pour rappeler la 2 par 2 bandes.

Exemple n°9 :

(contre-exemple)



Cette position ressemble beaucoup à la précédente mais la bille 3 est trop petite pour qu'on puisse jouer un coup d'éclatement en sécurité. Le risque de passer dans le couloir derrière la 3 est très important. On va donc assurer en choisissant le coup qui porte (système 32) qui grossit considérablement la bille 3.

Biais de départ : $26 + 4 = 30$

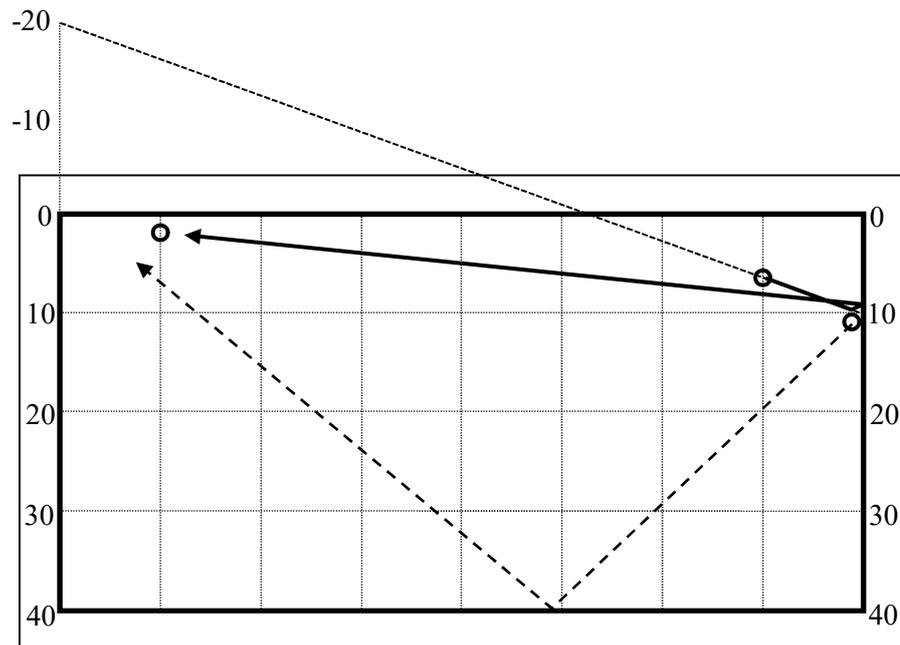
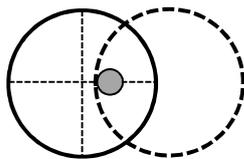
Touche de la bande en 19

Biais d'arrivée : $19 - 8 = 11$

Biais total : $30 + 11 = 41$

Coup qui porte avec un bon demi-procédé d'effet à gauche et la force pour rappeler la 2 par 2 bandes. On arrive un peu vite sur la 3, mais c'est toujours mieux que de passer à côté.

Si la 3 avait été en 3', donc plus grosse, on aurait pu jouer le coup d'éclatement en sécurité.

Exemple n°10 :

Joli point de rappel assez peu connu, avec une bille 2 collée à la bande.

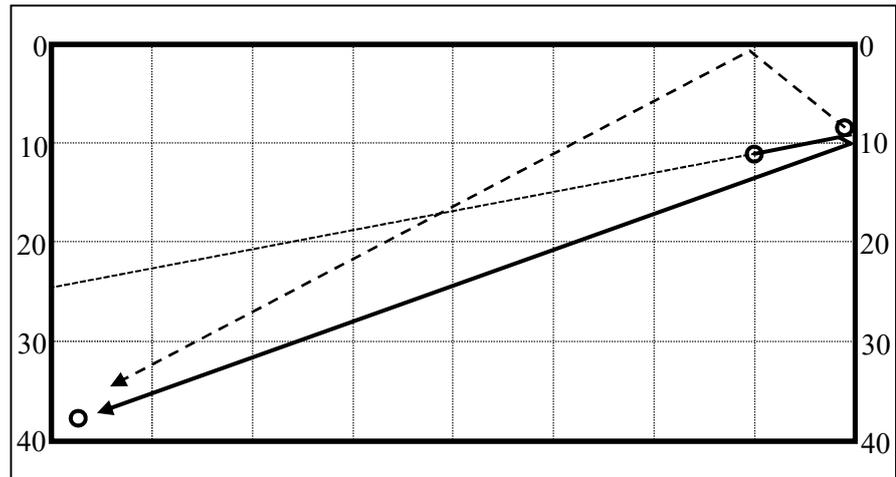
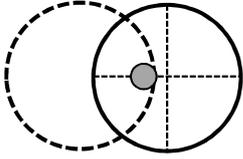
Biais de départ : $20 + 10 = 30$

Touche de la petite bande en 10

Biais d'arrivée : 10

Biais total équivalent pour un coup joué dans la largeur : $(30 + 10) / 2 = 20$

La bille 2 est collée à la bande. Elle revient si on la touche petit demi-bille. On jouera donc le coup d'éclatement en petit demi-bille (système 50) avec 3 unités d'effet contraire (à droite), c'est-à-dire un procédé. Si la bille 2 n'avait pas été collée à la bande, on aurait obtenu le même résultat en touchant un petit peu plus de bille sans toutefois atteindre le demi-bille qui ferait passer la 2 avant la 1 et entraînerait un risque de contre. On conserve la même quantité d'effet contraire (1 procédé).

Exemple n°11 :

Un autre joli point de rappel avec une bille 2 collée à la bande ou presque collée.

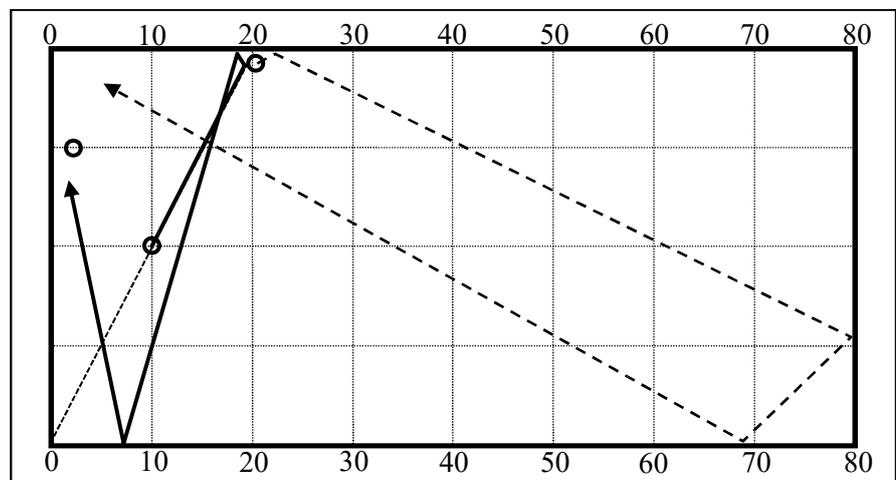
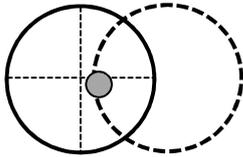
Biais de départ : $24 - 9 = 15$

Touche de la petite bande en 10

Biais d'arrivée : $40 - 10 = 30$

Biais total équivalent pour un coup joué dans la largeur : $(30 + 15) / 2 = 22.5$

La bille 2 revient avec une touche en petit demi-bille (système 50) avec un peu moins d'un procédé d'effet à gauche.

Exemple n°12 :

Lorsque la bille 3 est grosse, on peut jouer ce joli coup de rappel. La bille 2 revient si on la touche petit demi-bille.

Biais de départ : 20

Touche de la bande en 19

Biais d'arrivée : $19 - 7 = 12$

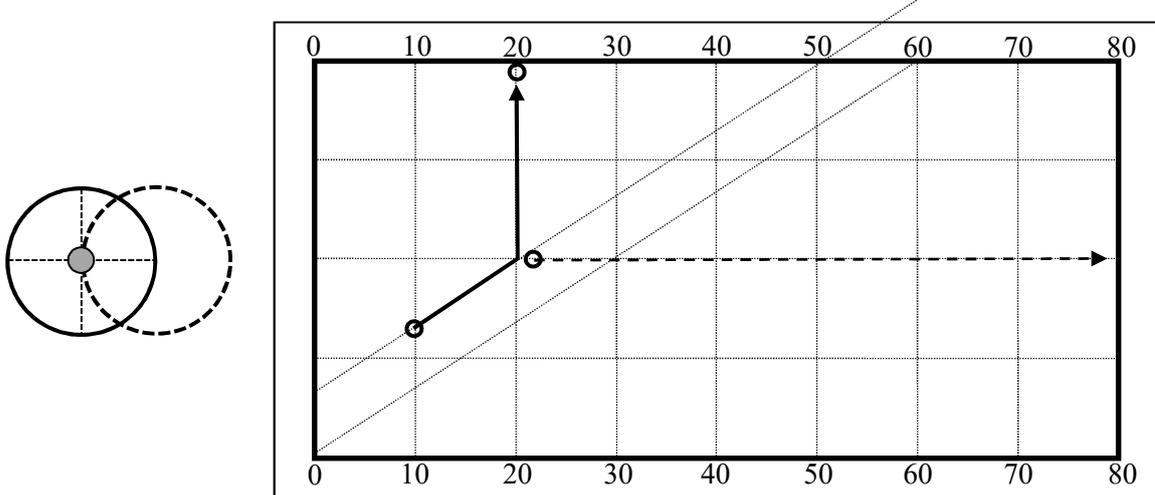
Biais total : $20 + 12 = 32$

Coup d'éclatement en petit demi-bille (système 50) avec 2/3 de procédé d'effet contraire (à droite) ; attaque très légèrement au-dessous du centre pour compenser la distance 1-2.

Entraînement

Avant de commencer à calculer, il faut être certain d'exécuter le bon coup de queue le plus régulièrement possible :

Premier entraînement : le coup de queue



Avec un biais de départ de 60, jouer l'éclatement sur demi-bille sans effet pour arriver sur la bille 3, perpendiculairement à la grande bande. On sait qu'on a touché la bonne quantité de bille lorsque la bille 2 atteint la mouche du milieu de la petite bande opposée. En effet, on rappelle que sur un coup d'éclatement, les billes 1 et 2 partent dans des directions perpendiculaires entre elles.

Rejouer le coup autant de fois que nécessaire pour obtenir au moins 90% de réussite.

Répéter ensuite l'exercice avec des biais différents :

- biais 70 et touche gros demi-bille
- biais 50 et touche petit demi-bille
- biais 40 et touche petit tiers de bille

Second entraînement : éloigner la bille 2

Répéter l'entraînement précédent en augmentant progressivement la distance entre les billes 1 et 2 pour estimer :

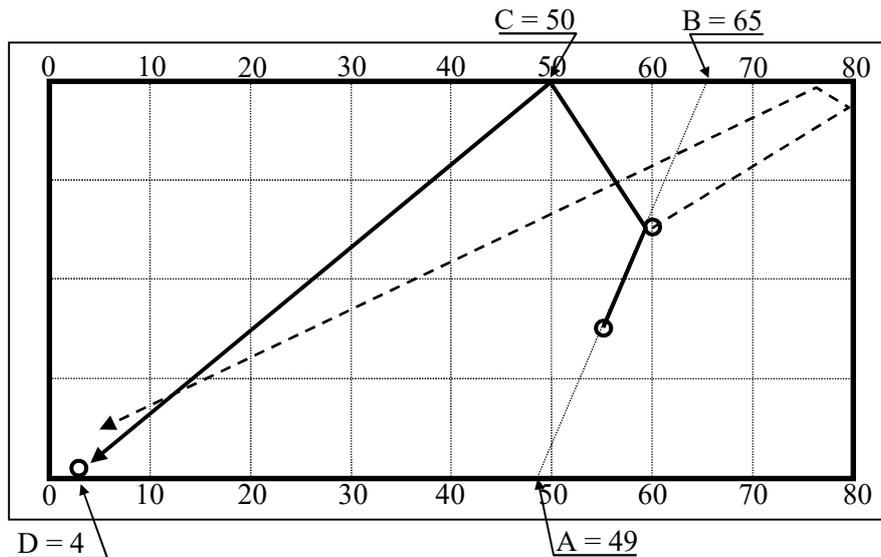
- soit de combien il faut abaisser l'attaque pour obtenir le bon résultat pour un coup joué avec la même force
- soit de combien il faut augmenter la force du coup pour ne pas avoir à abaisser l'attaque

Troisième entraînement : petit demi-bille avec bon effet

Répéter les 5 coups de l'exemple proposé au début de cette annexe.

Les coups avec effet contraire sont plus rarement utilisés. On en trouvera quelques exemples dans le chapitre sur les points clé de rappel vers le coin.

SYSTEMES 40-50-60-70 – Fiche de synthèse



Biais de départ : $B - A$ (ici $65 - 49 = 16$)

Biais d'arrivée : $C - D$ (ici $50 - 4 = 46$).

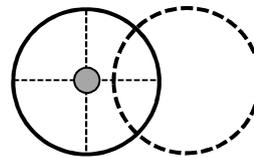
Biais total = biais de départ + biais d'arrivée. Ici : $16 + 46 = 62$.

On joue un coup d'éclatement. La quantité d'effet nécessaire est fonction du biais total et de la quantité de bille choisie :

Système 40 pour une touche petit tiers de bille :

Biais total sans effet : 40

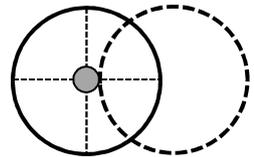
+10 ou -10 avec un tiers de procédé d'effet



Système 50 pour une touche petit demi-bille :

Biais total sans effet : 50

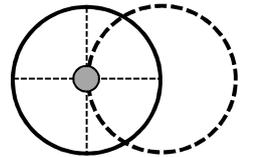
+10 ou -10 avec un tiers de procédé d'effet



Système 60 pour une touche demi-bille :

Biais total sans effet : 60

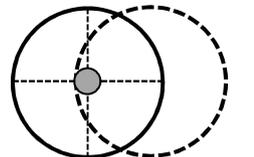
+10 ou -10 avec un quart de procédé d'effet



Système 70 pour une touche gros demi-bille :

Biais total sans effet : 70

+10 ou -10 avec un quart de procédé d'effet



Si la bille 2 est éloignée de la nôtre, on abaisse l'attaque en fonction de la distance 1-2 et de la force du coup.

Si on joue un coup par 3 bandes dans le tiers du billard, il faut multiplier par 1.5 la distance entre le point d'arrivée sur la troisième bande et le coin.

Si on joue un coup dans la longueur, le biais total calculé doit être divisé par 2.

Si le tapis est neuf ou presque, il faut impérativement tester le billard et adapter le système, en particulier pour les coups avec effet contraire à l'incidence sur la bande.

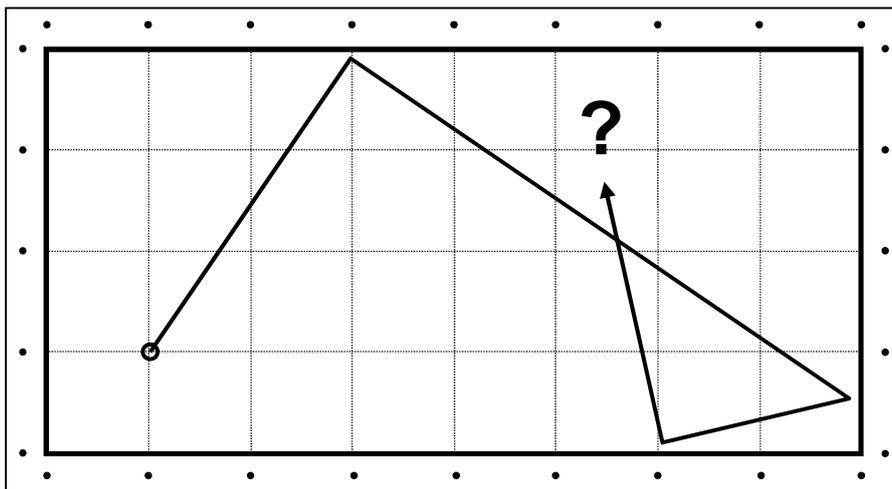
ANNEXE 3

QUELQUES SYSTEMES DE 2 ET 3 BANDES

Rares sont les privilégiés qui voient à l'avance les longs parcours des billes sans avoir besoin de se référer à des systèmes. Ils peuvent laisser cette annexe de côté.

Les autres trouveront ici quelques systèmes qui les aideront pour les grands points :

- le Diamond System
- le système de 3 bandes "Belge"
- le système plus
- le système X/2 (sans effet)
- etc.

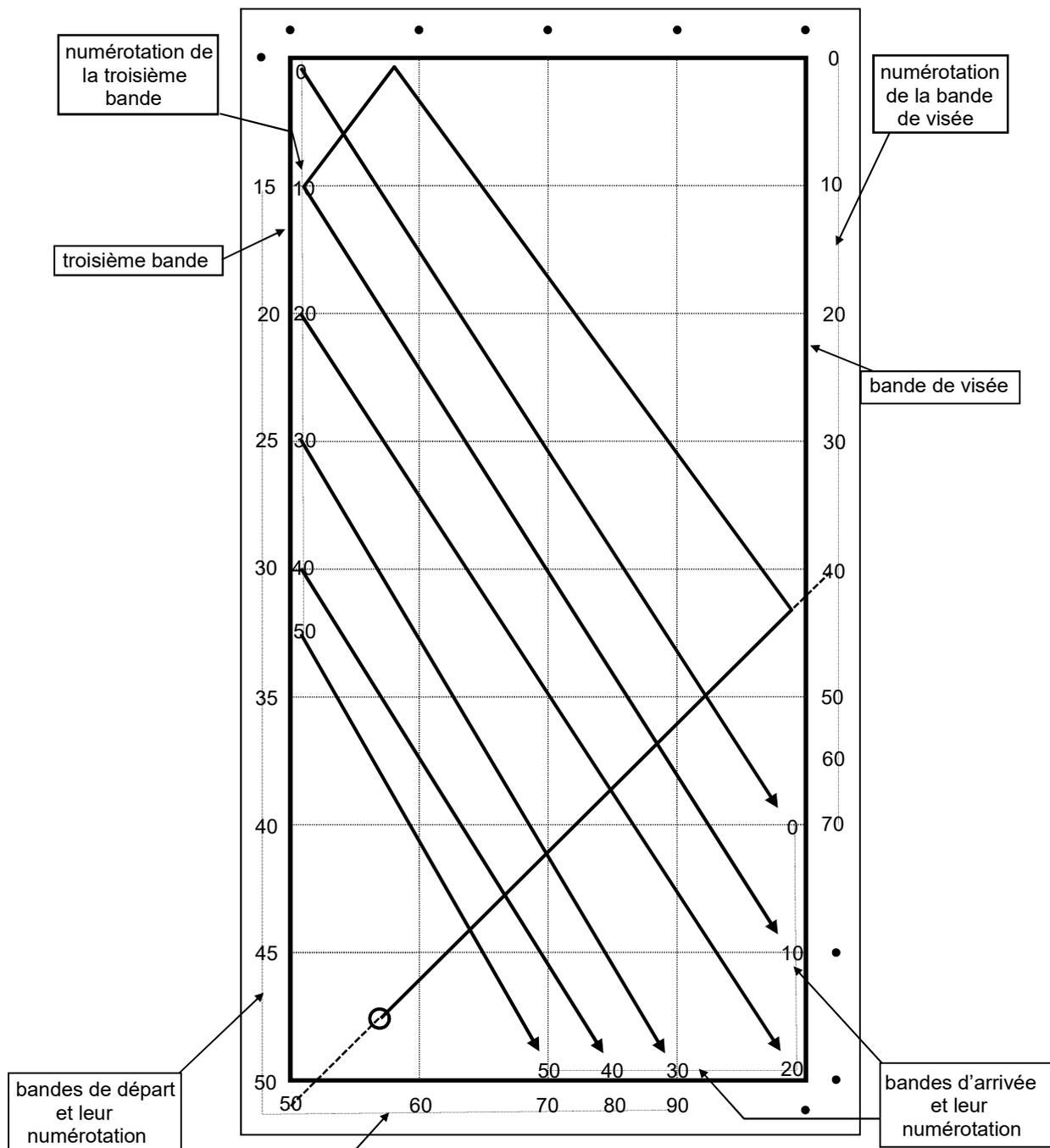


S'il ne fallait en retenir qu'un, ce serait le Diamond system.
Dommage, c'est le plus compliqué !

1 – Le Diamond System

Il s'agit ici d'un système avec attaque de la grande bande en premier puis la petite, puis la grande bande opposée à la première. Ce système est applicable pour trois bandes avant de toucher la bille 2, mais aussi pour trois bandes après avoir touché celle-ci. Il n'est pas le plus simple du point de vue du calcul, mais il permet grâce à quelques corrections de donner toujours le même coup de queue : coup de queue allongé et animé, attaque à l'équateur avec un procédé et demi de bon effet.

Ce système a le principal défaut de nécessiter la mémorisation d'une triple numérotation basée sur les mouches (*diamonds* pour les américains, d'où le nom du système). Le schéma ci-dessous rassemble ces numérotations



La bande de départ est celle d'où part la bille du joueur, celle au-dessus de laquelle passe le talon de la queue. Sur le schéma, il s'agit de l'une des bandes de gauche et du bas. Leur numérotation part de 15 à la première mouche du haut et augmente de 5 à chaque mouche (donc de 15 à 50), puis de 10 à chaque mouche au-delà du coin (de 50 à 70), et enfin de 20 entre la deuxième et la troisième mouche à partir du coin (de 70 à 90). Cette numérotation correspond à des points situés au niveau des mouches elles-mêmes. Pour cette raison, les mouches concernées ont été remplacées sur le schéma par leur numérotation. On remarquera qu'il existe deux mouches 50 ; nous verrons plus loin comment en tenir compte.

La bande de visée est celle en direction de laquelle le joueur envoie sa bille. Sur le schéma, il s'agit de la bande de droite. La numérotation est simple au début car elle correspond au numéro de la mouche (multiplié par 10 pour simplifier les calculs ultérieurs). Au-delà de la cinquième mouche, l'évolution de numérotation change : voir le schéma. Là encore, la numérotation (donc le point à viser) se situe au niveau des mouches elles-mêmes.

La ligne joignant le point de départ et le point de visée est appelée **ligne de visée**. Sur le schéma de la page précédente, le point de départ est en 50 et le point de visée en 40.

La troisième bande a une numérotation simple de 0 à 40 jusqu'à la quatrième mouche après le coin. Le 50 se situe entre la quatrième et la cinquième mouche après le coin. La numérotation de l'arrivée se situe au bord de la bande, à l'endroit où la bille va toucher cette bande.

Les bandes d'arrivée sont celles sur lesquelles la bille du joueur arrive après avoir touché trois bandes. Sur le schéma précédent, ce sont les bandes de droite et du bas. La numérotation de l'arrivée se situe au bord de la bande, à l'endroit où la bille va toucher cette bande.

- l'arrivée 0 est la deuxième mouche au-dessus du coin
- l'arrivée 10 est la première mouche au-dessus du coin
- l'arrivée 20 est au coin
- l'arrivée 30 est la première mouche à gauche du coin
- l'arrivée 50 est la deuxième mouche à gauche du coin
- l'arrivée 40 est au milieu de l'intervalle entre les arrivées 30 et 50.

La ligne joignant le point de touche sur la troisième bande et le point d'arrivée sur la quatrième est appelée ligne d'arrivée (ou plus brièvement **arrivée**).

Sur le schéma de la page précédente, nous avons représenté une ligne de correspondance entre les numérotations de la troisième bande et des bandes d'arrivée. Il faut absolument se méfier de cette correspondance dont l'utilisation abusive conduit souvent à des erreurs. La correspondance représentée n'est valable que pour un départ voisin de 50. Nous verrons plus loin pour quelle raison, et quelles sont les corrections à apporter.

On gardera bien en mémoire :

- les repères de la ligne de visée sont sur la ligne des mouches
- les repères de la ligne d'arrivée sont sur le nez de la bande, en face des mouches

Et maintenant, voici les deux formules magiques :

$$\text{Visée} = \text{Départ} - 3^{\text{ème}} \text{ bande} + \text{Corrections 1 \& 2}$$

$$\text{Visée} = \text{Départ} - \text{Arrivée} + \text{Corrections 1 à 4}$$

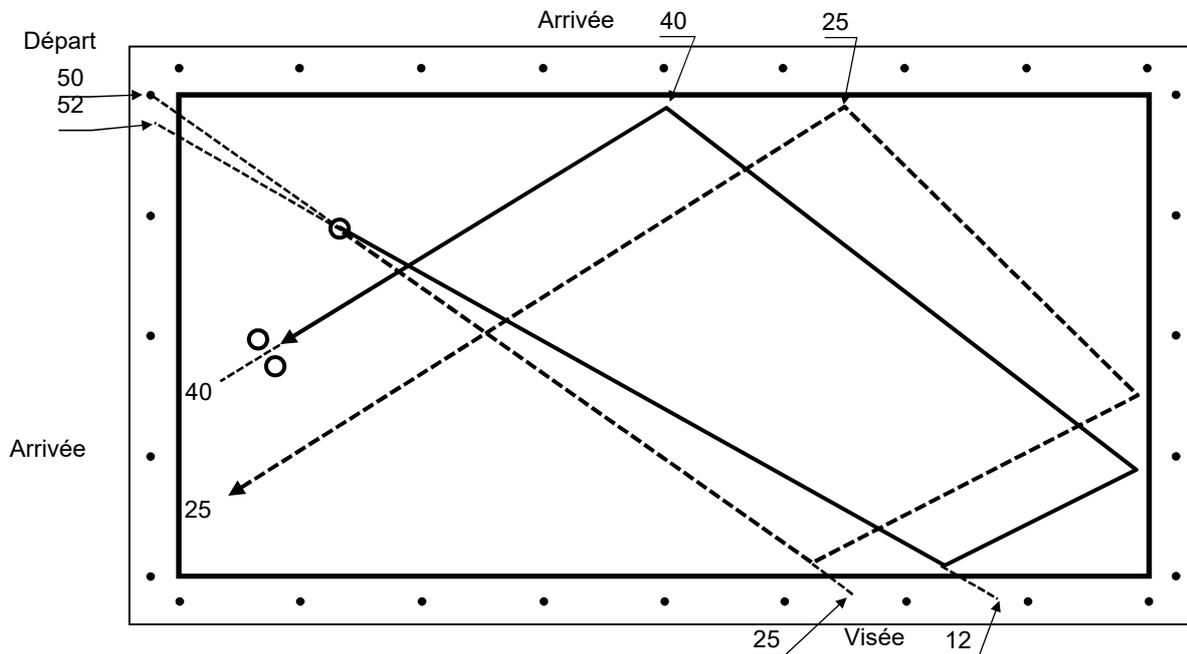
Et oui, il y a malheureusement des corrections, le contraire serait trop beau !

Sur le schéma de la page précédente :

- la bille du joueur est en 50 par rapport à la bande de départ
- la visée est en 40 sur la bande de visée
- l'arrivée est en 10
- les corrections sur un billard type sont nulles (nous en ferons le détail plus loin)

On vérifie bien, conformément aux deux formules : $40 = 50 - 10 + 0$

Avant d'introduire les corrections, mettons en application la méthode sur un coup sans correction afin de bien comprendre le principe. Sur la position ci-dessous, on souhaite faire trois bandes avant le carambolage :



On recherche l'arrivée qui mène de la quatrième mouche sur la troisième bande à l'arrivée 40 sur la quatrième. Il nous faut satisfaire à : $VISEE = DEPART - 40$

Supposons qu'il faille viser en 25 (erreur volontairement grossière pour bien illustrer la méthode) : le départ est alors en 50, et l'arrivée sera donc en $50 - 25 = 25$.

Ce n'est pas l'arrivée recherchée. On décale donc vers les visées inférieures. Passons sur les itérations successives qui permettent d'arriver au bon résultat :

$$\text{Visée} = 12 ; \text{Départ} = 52 ; \text{Arrivée} = 52 - 12 = 40.$$

Rassurez-vous, un joueur exercé (et vous le serez après quelques heures de pratique de ce système) ne fait en général qu'une itération avant de trouver le bon résultat.

Le billard par trois bandes, c'est facile, puisqu'il suffit de savoir compter !

Attaquons maintenant les corrections :

Il faut savoir que de nombreux joueurs de trois bandes (dont certains forts joueurs) jouent ce système a priori sans correction sur la visée, mais avec simplement une correction sur le coup de queue (parfois même sur la quantité d'effet). Cette méthode ne nous paraît pas parfaitement adaptée aux jeux de série, c'est pourquoi nous préférons définir des corrections sur la visée. Cette manière de procéder permet de toujours donner le même coup de queue avec la même quantité d'effet.

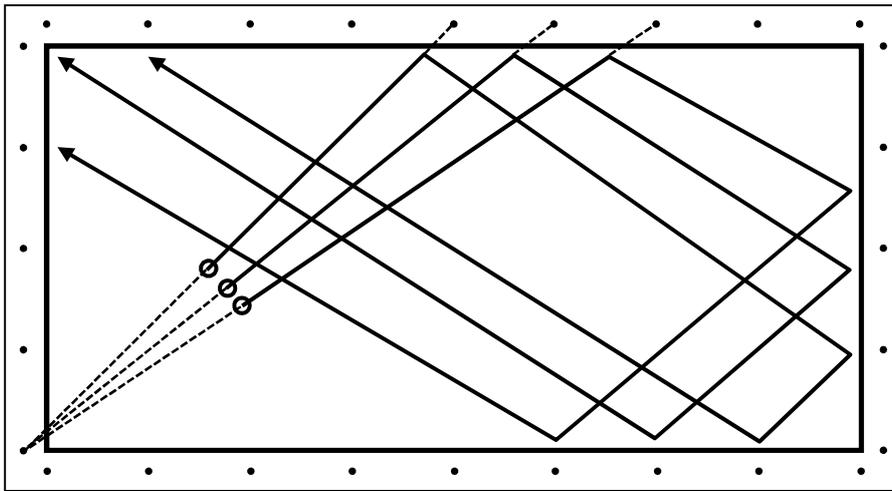
Les corrections que nous allons définir maintenant ont pour objectif de tenir compte :

- de l'état du matériel (tapis neuf ou usagé, billard qui "allonge" ou qui "serre", billes neuves ou non, produit sur les billes...)
- de la qualité du coup de queue, propre à chaque joueur
- de la position de départ de la bille du joueur
- de la position de la bille 3 sur la ligne d'arrivée
- du nombre de bandes à réaliser

Première correction : en fonction du matériel

Cette correction systématique est à effectuer sur tous les coups utilisant ce système. Il faut la déterminer avant de commencer une partie sur un billard que l'on ne connaît pas, mais également si on connaît le billard. En effet, l'humidité, le temps, la température, la propreté des billes, etc. influent notablement sur l'allongement du billard. Par exemple, un temps chaud et sec "allonge" les trajectoires, alors qu'un temps humide les "raccourcit". Pour vérifier le rendement du billard, on pourra par exemple tester trois arrivées de base à partir d'un départ 50 (sans correction) :

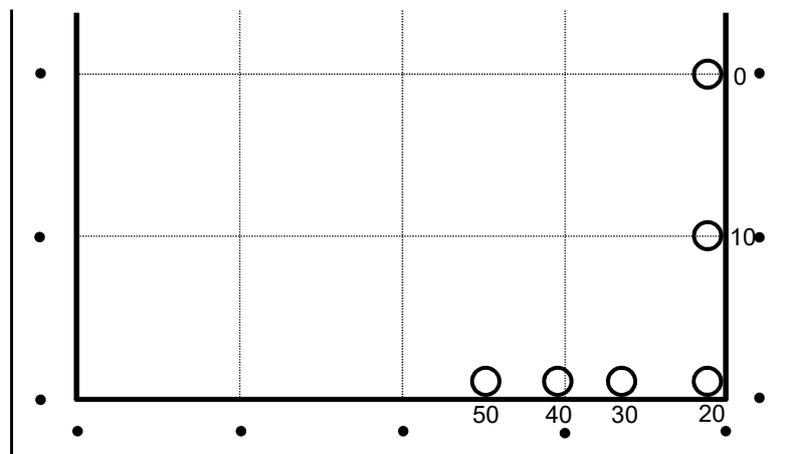
- $50 - 40 = 10$
- $50 - 30 = 20$
- $50 - 20 = 30$



On dit que le billard "allonge" lorsque l'arrivée réelle est supérieure à l'arrivée théorique. Il "serre" lorsque l'arrivée réelle est inférieure à l'arrivée théorique (cas le plus fréquent lorsque les tapis ne sont pas correctement entretenus ou lorsque l'atmosphère de la salle n'est pas idéale).

La différence entre l'arrivée réelle et l'arrivée théorique donne directement la correction à appliquer systématiquement à toutes les visées. Attention toutefois à certains billards pour lesquels la correction n'est pas la même pour les arrivées sur la petite bande.

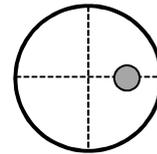
Attention : sur certains billards, les arrivées longues sont plus proches du coin que pour un billard "standard". On peut avoir une répartition du type de celle-ci. Il faut alors la mémoriser après avoir testé le billard.



Deuxième correction : en fonction du coup de queue

Si le coup de queue n'est pas bon (ou simplement pas adapté au système), l'arrivée est généralement plus courte que prévu. Pour une même ligne de visée, l'écart sur l'arrivée peut dépasser 5, ce qui constitue évidemment une erreur impardonnable. Il faut donc apporter une correction systématique en fonction du coup de queue. Cette correction est déterminée en même temps que celle liée à la qualité du matériel (deuxième correction).

Cette correction dépendant légèrement de la trajectoire souhaitée, il est évidemment fortement conseillé de s'entraîner pour acquérir le bon coup de queue, et annuler ainsi cette correction. Rappelons que le coup de queue doit être allongé, pénétrant et appuyé sans excès ; il faut un procédé et demi de bon effet.

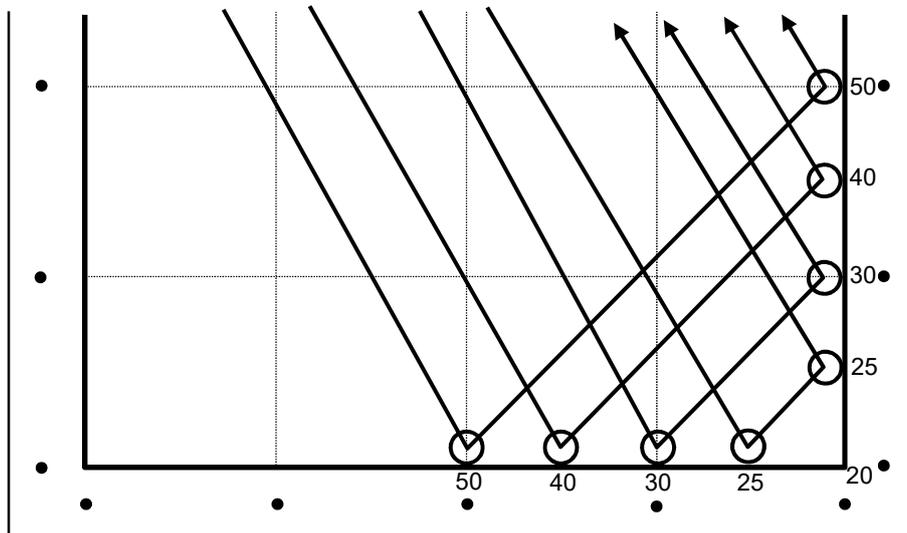


Ces deux premières corrections sont les seules à appliquer pour déterminer le point d'arrivée sur la troisième bande. On a donc :

$$\text{Visée} = \text{Départ} - 3^{\text{ème}} \text{ bande} + \text{Corrections 1 \& 2}$$

Troisième correction : si on veut faire plus de 3 bandes avec arrivée longue

Pour les arrivées supérieures à 20, on peut souhaiter que la trajectoire de la bille continue après la quatrième ou la cinquième bande. Il suffit alors de savoir que l'angle de rejet de la quatrième bande est toujours assez proche de 45°. En conséquence, les mouches de la quatrième et de la cinquième bande se correspondent deux à deux de manière simple, comme le montre le schéma ci-dessous.



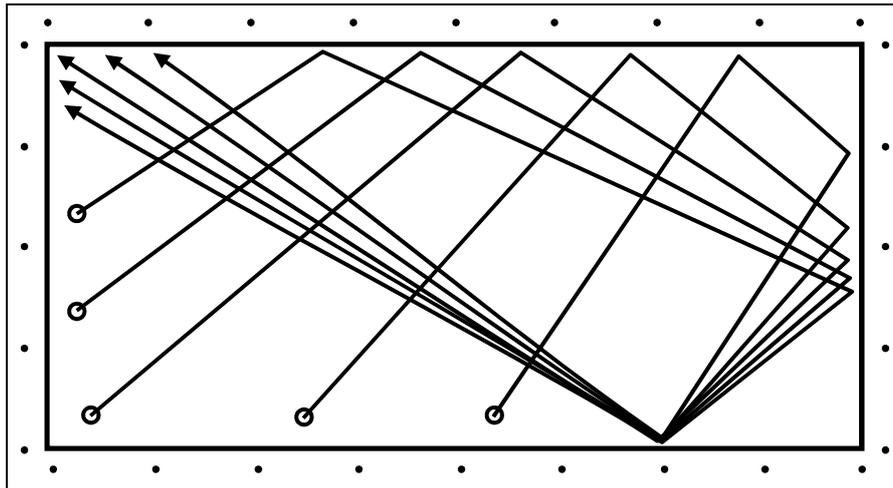
Pour tenir compte de la perte d'effet tout au long du trajet de la bille, on fera la correction suivante sur la visée :

- moins 1 pour un coup par quatre bandes
- moins 2 pour un coup par cinq bandes

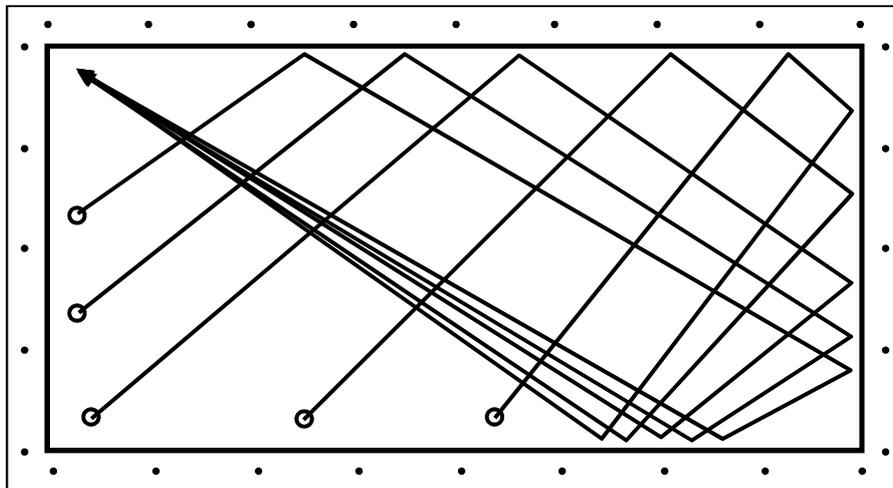
Quatrième correction : en fonction de la position de départ

Il est évident que toutes les billes qui touchent la troisième bande en un point donné, 20 par exemple, ne peuvent pas arriver dans le coin 20 de la quatrième bande. Il faut introduire une correction supplémentaire pour tenir compte de la position de départ de notre bille.

Le schéma ci-dessous illustre les différences d'arrivée pour une même touche en 20 sur la troisième bande et différents départs (30, 40, 50, 60 et 70).



Dans le même esprit, le schéma suivant met en évidence les différences de point de touche de la troisième bande pour une même arrivée 20 et les mêmes départs que ci-dessus.



Voici maintenant la valeur de la correction à appliquer sur la visée pour obtenir la bonne arrivée sur la quatrième bande.

Si le numéro de départ est inférieur ou égal à 50, c'est-à-dire si on part de la grande bande, la correction sur la visée est égale à -2 et encore -1 par mouche d'écart au coin 50.

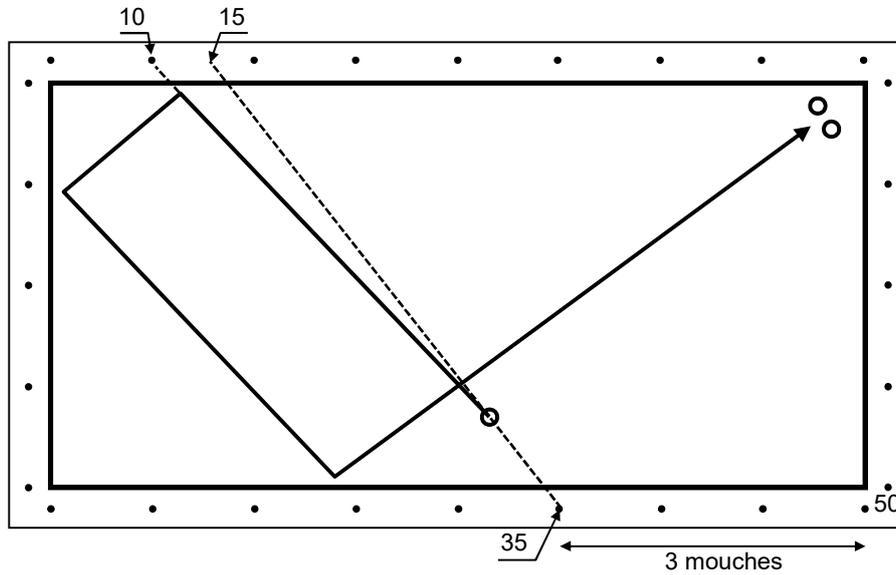
Le -2 sert à tenir compte de l'écart de position de la bille 1 entre les départs 50 côté grande bande et 50 côté petite bande.

Au contraire, si le numéro de départ est supérieur ou égal à 50, c'est-à-dire si on part de la petite bande, la correction sur la visée est égale à +1 par mouche d'écart au coin 50.

Exemple pour un départ de la grande bande :

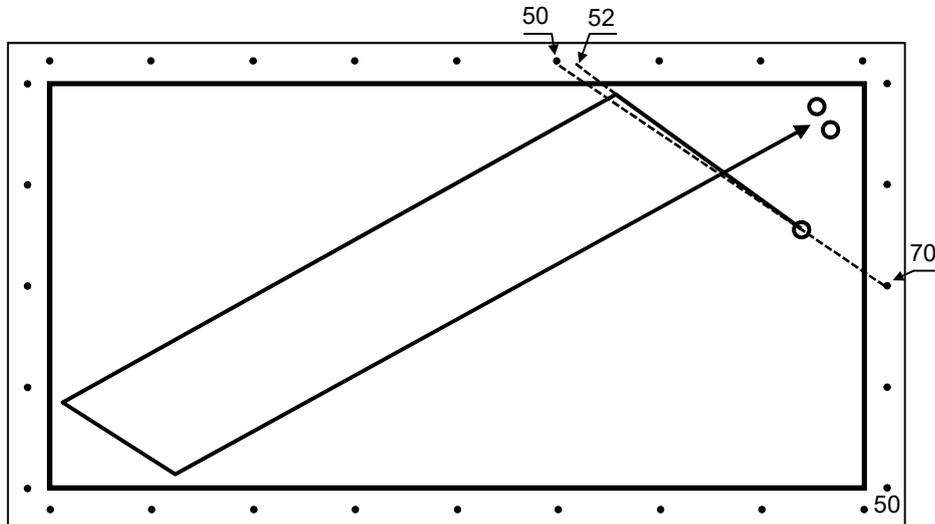
Arrivée 20 ; départ 35 ; visée sans correction : $35 - 20 = 15$

Pour un départ 35, la correction est égale à : $- 2 - 3 \times 1 = -5$; on vise donc $15 - 5 = 10$.

**Exemple pour un départ de la petite bande :**

Arrivée 20 ; départ 70 ; visée sans correction $70 - 20 = 50$

Pour un départ 70, la correction est égale à : $+2$; on vise donc $50 + 2 = 52$.



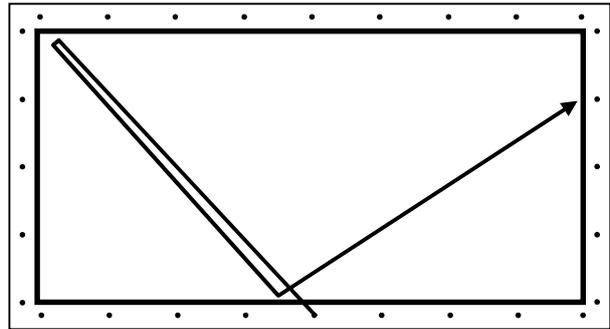
Attention, pour le départ de la grande bande, la correction est maximale pour le départ 35 ; elle vaut -5. A partir du départ 30 et au-dessous, on observe des variations importantes de la direction de retour en fonction de la distance entre le point de touche et le coin, incompatibles avec l'application du système. On ne continuera à faire la correction définie précédemment que si cela conduit à une visée supérieure ou égale à 10. Si la visée théorique est déjà inférieure à 10, il faudra réduire cette correction. Encore faut-il savoir de combien la réduire...

Une bonne méthode consiste à mémoriser les retours correspondant à des attaques au coin pour les différents départs. On modifie ensuite la visée de ces coups types en fonction du résultat recherché.

Départ 30 :

arrivée 35 sur la troisième bande
arrivée 30 sur la quatrième bande

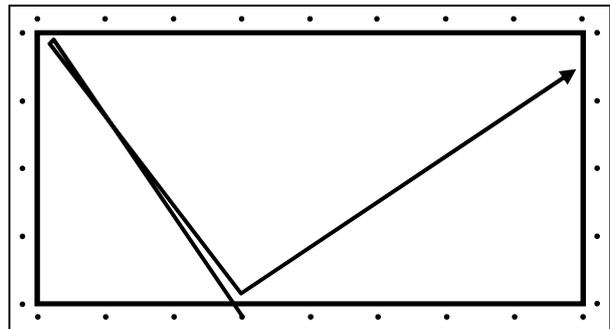
30 => 30



Départ 25 :

arrivée 30 sur la troisième bande
arrivée 25 sur la quatrième bande

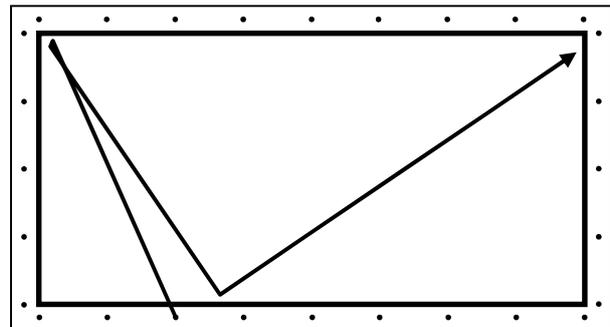
25 => 25



Départ 20 :

arrivée 27 sur la troisième bande
 arrivée 22 sur la quatrième bande

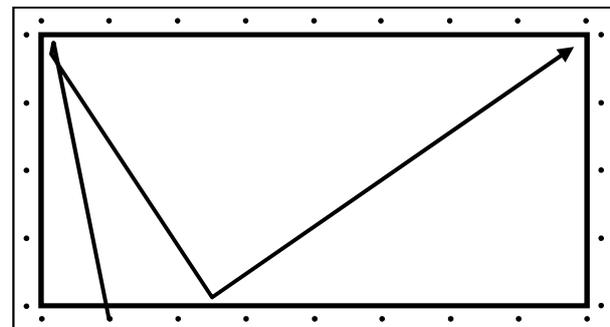
20 => 22



Départ 15 :

arrivée 25 sur la troisième bande
 arrivée 20 sur la quatrième bande

15 => 20



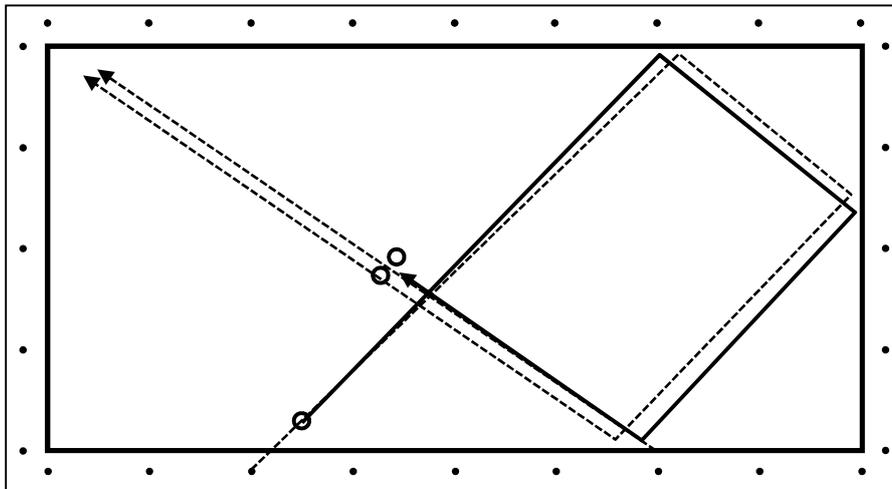
Sur tous ces schémas, attention à ne pas confondre la valeur de départ avec celle de l'arrivée sur la troisième bande, dont les numérotations sont différentes !

Application de la quatrième correction lorsque l'objectif à atteindre sur la ligne d'arrivée est situé loin des bandes :

Dans ce cas, la quatrième correction doit être appliquée au prorata de la distance de l'objectif à la troisième bande par rapport à la longueur de la ligne d'arrivée. Voici un exemple.

Arrivée théorique : 20 à partir de la deuxième mouche (arrivée en trait pointillé). Si on appliquait intégralement la quatrième correction, on viserait : $40 - 20 - 2 - 2 = 16$. On manquerait alors le point (trajet complet en trait pointillé).

Sur le schéma ci-dessous, l'arrivée est à mi-chemin entre les troisième et quatrième bande. On n'applique que la moitié de la quatrième correction fonction de la position de départ. On vise donc : $40 - 20 - (2 + 2)/2 = 18$



Résumé des corrections :

On pourrait arriver ici en étant saoulé par les corrections, en se disant qu'on n'arrivera jamais à tout mémoriser. Il n'y a en fait pas énormément de choses à mémoriser :

- correction constante à appliquer sur tous les coups (matériel + coup de queue). C'est la seule correction à appliquer si l'objectif à atteindre est proche de la troisième bande
- -1 pour un 4 bandes ; -2 pour un 5 bandes (arrivées longues)
- -2 - 1 x nombre de mouches d'écart par rapport au coin sur la grande bande de départ, correction à appliquer au prorata de la distance de l'objectif à la 3^{ème} bande sur la ligne d'arrivée
- + 1 x nombre de mouches d'écart par rapport au coin sur la petite bande de départ, correction à appliquer au prorata de la distance de l'objectif à la 3^{ème} bande sur la ligne d'arrivée

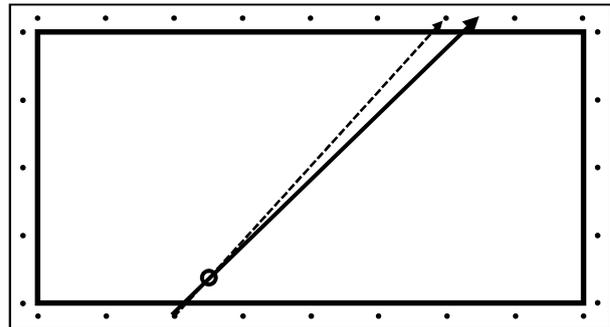
Ce n'est pas la mer à boire ! Une bonne tasse quand-même...

Comment appliquer la correction de la visée ?

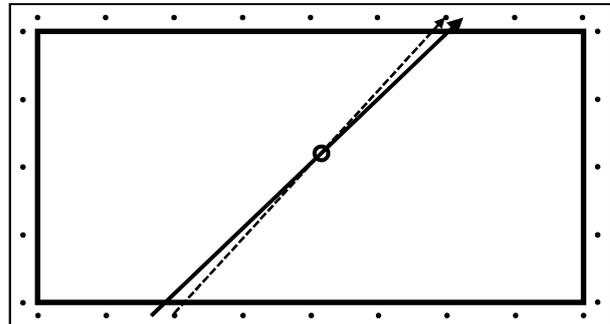
Toutes les corrections que nous avons indiquées jusqu'à maintenant viennent en augmentation ou en déduction de la visée. Il paraît évident que l'application intégrale de la correction ne peut pas être correcte si la bille 1 est près de la bande de visée. En effet, une correction de 2 ou 3 dans ce cas correspondrait à l'évidence à une modification beaucoup trop importante de la direction obtenue.

Il faut en fait considérer la correction déterminée précédemment comme une modification à appliquer non pas au seul point de visée, mais bien à la ligne de visée qui joint le point de départ de la bille 1 au point de visée. Ainsi, lorsqu'on a déterminé une correction de -5 (par exemple), c'est l'ensemble de la ligne de visée qui doit tourner afin que l'écart entre départ et visée augmente de 5. Les trois schémas ci-dessous illustrent ce point très important pour une ligne de visée théorique sans correction 40 => 20 (en traits pointillés) et une correction égale à -5.

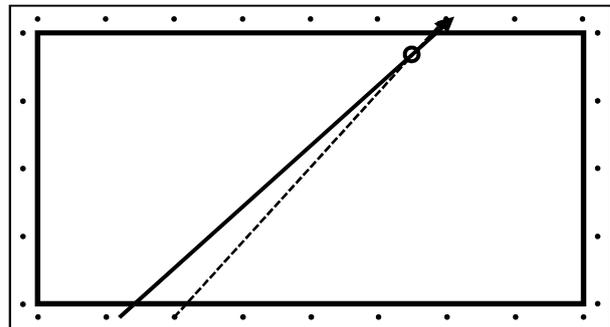
Premier cas : la bille 1 est proche de la bande de départ. Dans ce cas, la ligne de visée initiale 40 => 20 devient 40 => 15. En effet, l'axe de rotation de la ligne de visée est si proche de la numérotation de départ que celle-ci ne change pas (tout au plus change-t-elle de 1/4 d'unité). La totalité de la correction se fait donc sur la visée qui devient alors : $20 - 5 = 15$.



Deuxième cas : la bille 1 est à peu près à mi-distance entre la bande de départ et la bande de visée. Dans ce cas, la ligne de visée initiale 40 => 20 devient 42 => 17. En effet, l'axe de rotation de la ligne de visée étant situé au milieu du billard, le décalage sur la visée est à peu près égale au décalage sur le départ.



Troisième cas : la bille 1 est proche de la bande de visée. Dans ce cas, la ligne de visée initiale 40 => 20 devient 44 => 19. En effet, l'axe de rotation de la ligne de visée étant proche de la bande de visée, la presque totalité de la correction se fait sur la bande de départ. Pour viser la bonne direction avec précision, il est d'ailleurs préférable dans ce cas de se repérer grâce à la position du talon de la queue plutôt que de viser un point donné.



En première approximation, on pourra dire que la correction sur la visée est à faire :

- intégralement si la bille du joueur est proche de la bande de départ
- aux 3/4 si elle est à une mouche de la grande bande de départ (départs inférieurs à 50)
- aux deux tiers si elle est à deux mouches de la bande de départ (départs inférieurs à 50)

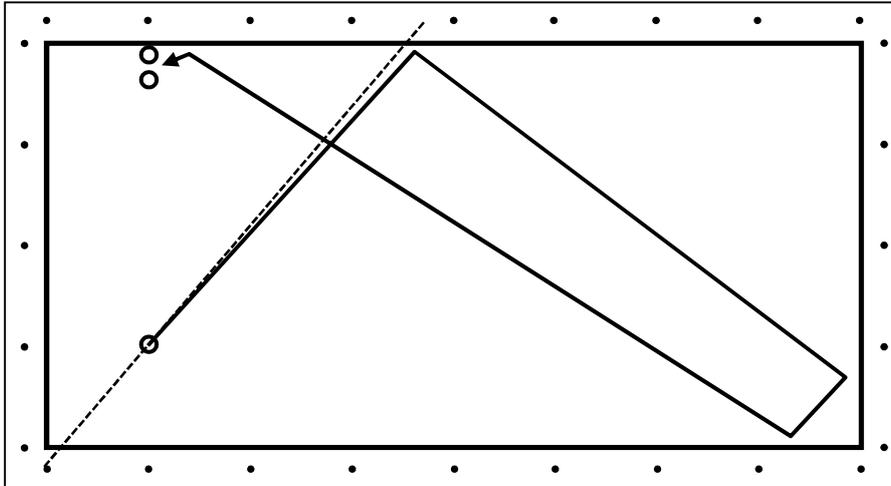
Lorsque la bille du joueur est plus proche de la bande de visée que de la bande de départ, il faut alors tenir compte de la rotation d'ensemble de l'axe de visée pour déterminer la bonne correction de la visée.

Exercices d'utilisation du système pour des coups par 3 bandes avant

Sur cette même position, nous allons réaliser la bricole de quatre manières différentes. Dans chaque cas, la ligne de visée avant correction est représentée en traits pointillés. Nous supposons que le billard et le joueur sont justes (corrections 1 et 2 nulles).

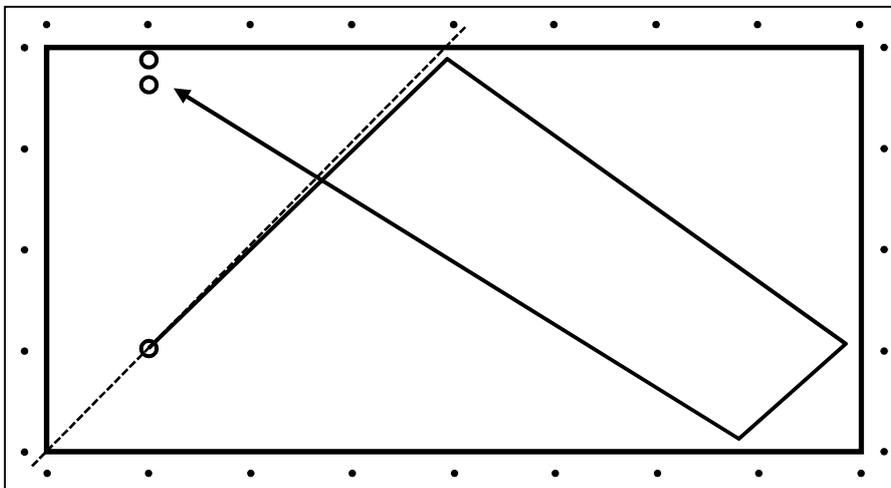
Première manière : 4 bandes avant avec arrivée sur la grande bande

- arrivée recherchée : 7
- départ : 50
- visée sans correction : $50 - 7 = 43$ (ligne en trait pointillé)
- correction théorique : -2 (départ côté grande bande)
- correction appliquée : -1.5 (car la bille 1 est à une mouche de la bande de départ)
- visée retenue : $50 - 7 - 1.5 = 41.5$



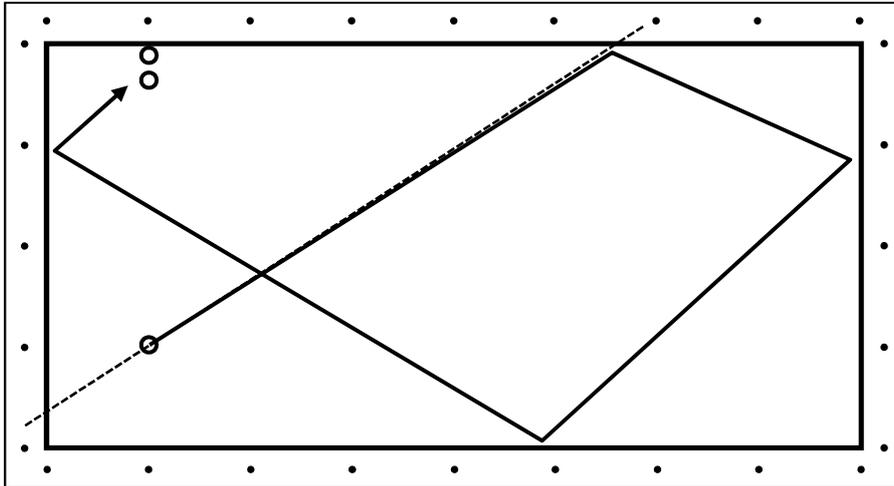
Deuxième manière : trois bandes avant avec arrivée entre les deux billes

- arrivée recherchée : 11
- départ : 50
- visée sans correction : $50 - 11 = 39$ (ligne en trait pointillé)
- correction théorique : -1 (départ plein coin)
- correction appliquée : -0.75 (la bille 1 est à une mouche de la bande de départ)
- visée retenue : $50 - 11 - 0.75 = 38.25$ (arrondie à 38)

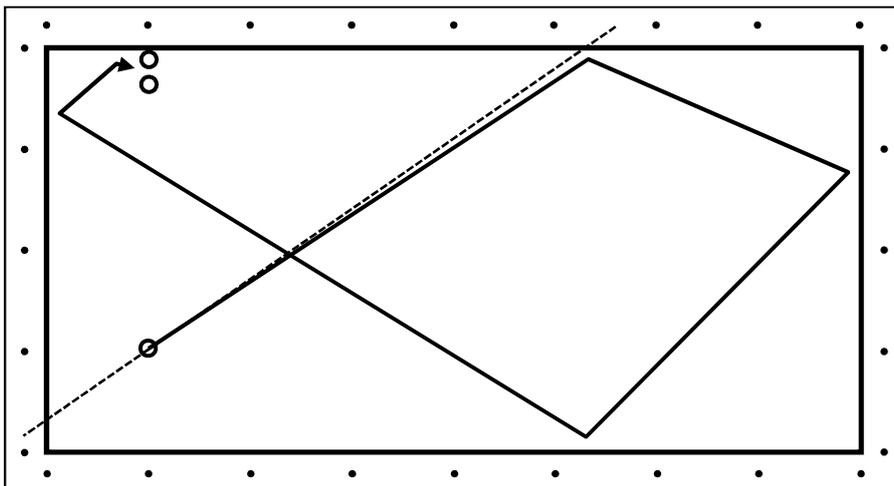


Troisième manière : 4 bandes avant et arrivée longue

- arrivée recherchée : 31
- départ : 52
- visée sans correction : $52 - 31 = 21$ (ligne en trait pointillé)
- correction théorique : -1 car on joue par quatre bandes
- correction appliquée : -1 (la bille 1 est proche de la bande de départ)
- visée retenue : $52 - 31 - 1 = 20$

**Quatrième manière : 5 bandes avant**

- arrivée recherchée : 27
- départ : 51
- visée sans correction : $51 - 27 = 24$ (ligne en trait pointillé)
- correction théorique : -2 car on joue par cinq bandes
- correction appliquée : -2 (la bille 1 est proche de la bande de départ)
- visée retenue : $51 - 27 - 2 = 22$

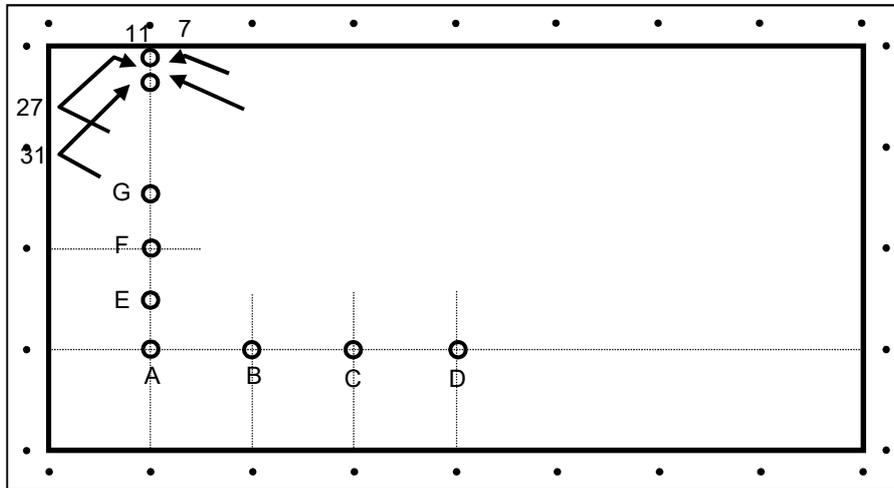


Un des rares exercices qu'on peut faire sur le papier

Nous vous conseillons tout de même de le faire ensuite sur le billard !

Rejouons les quatre coups précédents avec d'autres positions initiales de la bille 1.

A est la position précédente de la bille 1 (pour laquelle nous rappellerons les résultats précédents) ; B C D E F et G sont les nouvelles positions. Bon courage !



Départ A ; arrivée 7 ;	visée : $50 - 7 + 3/4 (-2) = 41.5$
Départ A ; arrivée 11 ;	visée : $50 - 11 + 3/4 (-1) = 38$
Départ A ; arrivée 27 ;	visée : $51 - 27 + 3/4 (-2) = 22.5$
Départ A ; arrivée 31 ;	visée : $52 - 31 + 3/4 (-1) = 20$
Départ B ; arrivée 7 ;	visée : $44.5 - 7 + 3/4 (-2 - 1) = 35$
Départ B ; arrivée 11 ;	visée : $45 - 11 + 3/4 (-2 - 1) = 31.5$
Départ B ; arrivée 27 ;	visée : $47.5 - 27 + 3/4 (-2 - 0.5 - 2) = 17$
Départ B ; arrivée 31 ;	visée : $48 - 31 + 3/4 (-2 - 0.5 - 1) = 14.5$
Départ C ; arrivée 7 ;	visée : $38.5 - 7 + 3/4 (-2 - 2.5) = 28$
Départ C ; arrivée 11 ;	visée : $39 - 11 + 3/4 (-2 - 2) = 25$
Départ C ; arrivée 27 ;	visée : $41.5 - 27 + 3/4 (-2 - 1.5 - 2) = 10.5$
Départ C ; arrivée 31 ;	visée : $42.5 - 31 + 3/4 (-2 - 1.5 - 1) = 8$
Départ D ; arrivée 7 ;	visée : $33 - 7 + 3/4 (-2 - 3.5) = 22$
Départ D ; arrivée 11 ;	visée : $33.5 - 11 + 3/4 (-2 - 3.5) = 18.5$
Départ D ; arrivée 27 ;	visée : $36 - 27 + 3/4 (-2 - 3 - 2) = 3.5 (< 10 ; \text{on visera plutôt } 5)$
Départ D ; arrivée 31 ;	visée : $36.5 - 31 + 3/4 (-2 - 2.5 - 1) = 1.5 (< 5 ; \text{on visera plutôt } 3)$
Départ E ; arrivée 7 ;	visée : $52 - 7 = 45$
Départ E ; arrivée 11 ;	visée : $53 - 11 + 0.5 = 42.5$
Départ E ; arrivée 27 ;	visée : $56.5 - 27 + (0.5 - 2) = 28$
Départ E ; arrivée 31 ;	visée : $57 - 31 + (1 - 1) = 26$
Départ F ; arrivée 7 ;	visée : $57 - 7 + 0.5 = 50.5$
Départ F ; arrivée 11 ;	visée : $58 - 11 + 1 = 48$
Départ F ; arrivée 27 ;	visée : $62 - 27 + (1 - 2) = 34$
Départ F ; arrivée 31 ;	visée : $63 - 31 + (1.5 - 1) = 32.5$
Départ G ; arrivée 7 ;	visée : $63 - 7 + 1.5 = 57.5$
Départ G ; arrivée 11 ;	visée : $64 - 11 + 1.5 = 54.5$
Départ G ; arrivée 27 ;	visée : $68 - 27 + (2 - 2) = 41$
Départ G ; arrivée 31 ;	visée : $68.5 - 31 + (2 - 1) = 38.5$

Pour les départs longs, on a appliqué intégralement la correction calculée pour 2 raisons :

- la numérotation sur la petite bande de départ est très resserrée
- la bille du joueur est près de cette bande de départ

Coup par trois bandes après avoir touché la bille 2

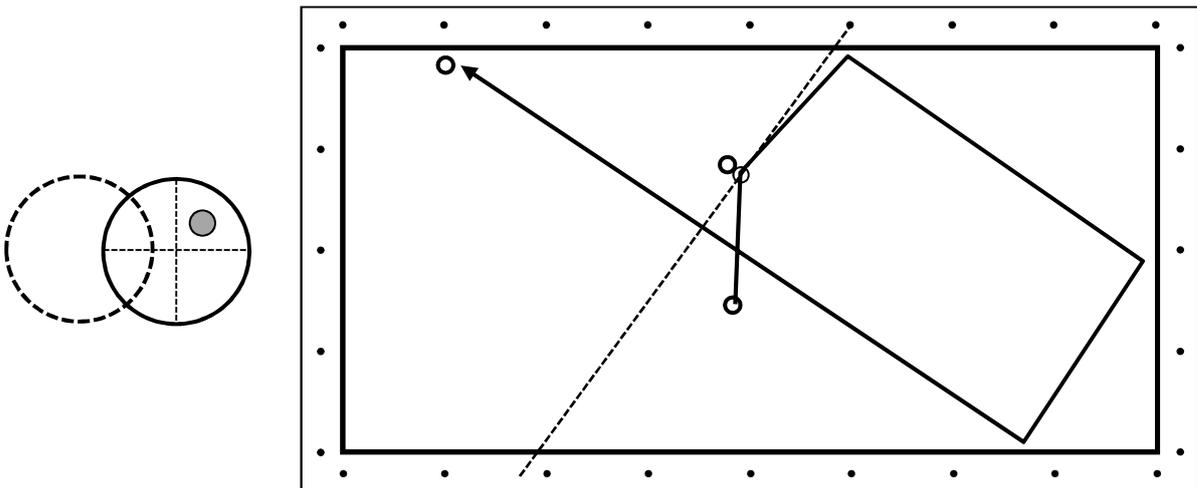
Toutes les figures précédentes ont présenté des coups par trois bandes avant. Ce système est applicable également à des coups par trois bandes après avoir touché la bille 2. Tout se passe comme si la bille 1 partait non pas de sa position initiale, mais de l'endroit où elle touche la 2. On s'autorisera cette fois à faire varier la hauteur d'attaque en fonction du point à toucher sur la première bande. Toutes les règles de calcul et les corrections sont identiques à une exception près : la quantité d'effet communiquée à la bille 1 doit tenir compte de sa perte de vitesse lors du choc sur la 2, et donc de l'augmentation de l'effet relativement à sa vitesse après le choc. En conséquence :

- pour une touche en finesse, on met toujours un bon procédé d'effet
- pour une touche demi-bille, on ne met plus qu'un procédé d'effet
- pour une touche 3/4 de bille, on ne met plus qu'un bon demi-procédé d'effet.

L'autre difficulté de cette méthode est évidemment qu'elle ne permet de déterminer que le point que la bille 1 doit atteindre sur la bande de visée après avoir touché la 2 ; encore faut-il toucher précisément ce point. Encore une fois, une bonne dose d'entraînement ne devrait pas manquer d'améliorer les résultats.

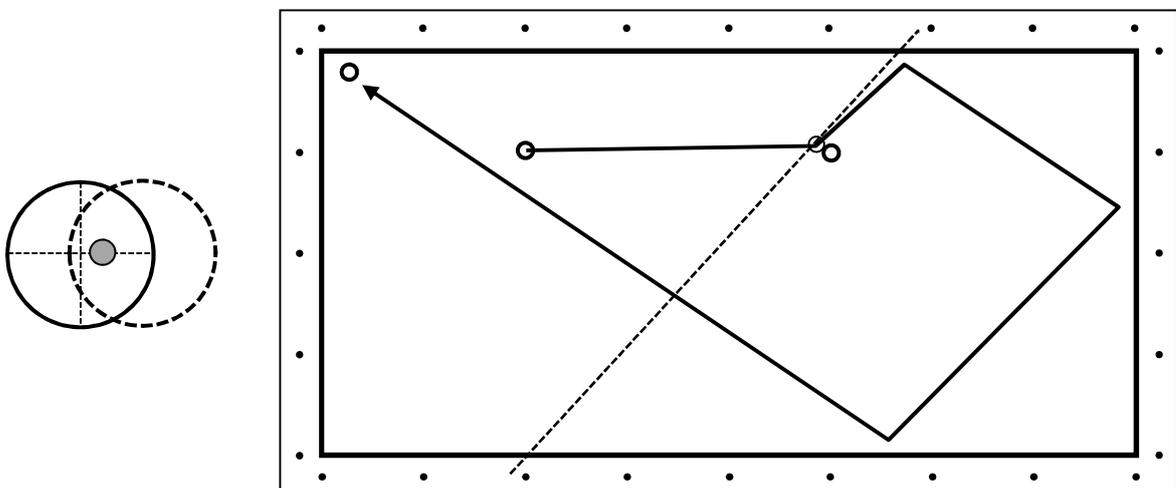
Exemple 1 : arrivée 11 ; départ 41 ; visée : $41 - 11 + 1/2 (-2 - 2) = 29$

Comme la quantité de bille permettant d'obtenir la bonne direction est le tiers de bille en coup naturel, on ne met qu'un procédé d'effet à droite.



Exemple 2 : arrivée 20 ; départ 41 ; visée $41 - 20 + 1/3 (-2 - 2) = 19.5$

Ce n'est pas tout à fait un coup qui porte. On joue un gros demi-bille avec attaque à l'équateur et on anime un peu le coup. On ne met qu'un petit procédé d'effet à droite.

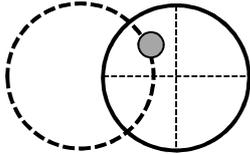


2 – Le système de 3 bandes dit "Belge"

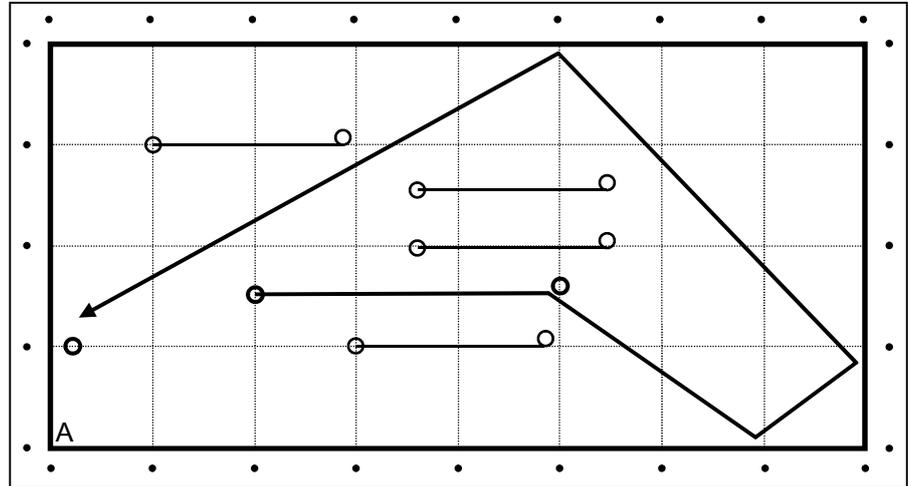
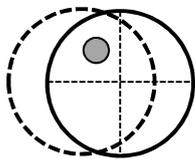
Voici un système reposant pour la tête. Pas de numérotation à mémoriser, et les billes vont toujours au même endroit, ou presque. La difficulté se présente lorsqu'on ne veut pas aller à cet endroit précis.

Position / coup de base :

Entre :



et :



Les caractéristiques de ce coup à retenir sont :

- axe du coup de queue parallèle aux grandes bandes
- la bille 2 n'est pas trop près de la grande bande (au moins une demi-mouche)
- attaque en tête (sauf s'il faut abaisser l'attaque pour atteindre la grande bande)
- touche entre 1/3 et 3/4 de bille (la quantité de bille est le plus souvent choisie pour éviter le contre)
- un procédé d'effet

Résultat : quelles que soient les positions des billes 1 et 2, le coup joué en respectant ces principes envoie notre bille à une mouche du coin A (arrivée 30 du Diamond System). Evidemment, si le billard allonge ou serre anormalement, ce résultat standard peut être modifié, comme pour le Diamond system. Il faut donc en tenir compte.

Que peut-on faire pour modifier cette arrivée ?

Comment allonger l'arrivée :

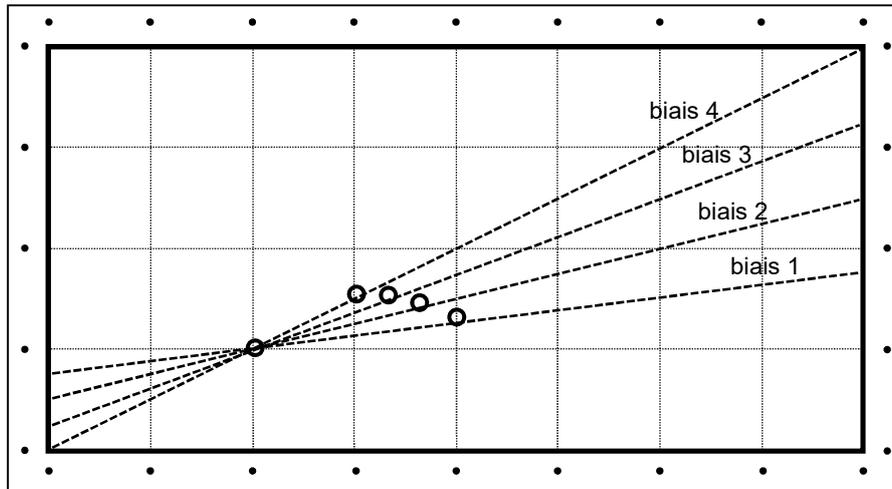
- on peut allonger au maximum d'une demi-mouche (arrivée 40 du DS) en appliquant les 4 corrections suivantes :
 - touche 1/4 de bille
 - effet maximum
 - attaque à l'équateur
 - coup de queue rapide

Comment raccourcir l'arrivée :

- on raccourcit l'arrivée d'une mouche sur la petite bande (donc arrivée au coin A) en ne mettant qu'un demi-procédé d'effet. Cela ne marche pas sur tapis neuf. On ne peut pas serrer plus grâce à l'effet à moins de modifier le coup de queue ou/et la hauteur d'attaque.
- on raccourcit également l'arrivée en attaquant la bille moins haut, en attaquant à l'équateur, éventuellement plus bas. Evidemment, dès qu'on abaisse l'attaque, le coup de queue doit être plus rapide. Les spécialistes du 3 bandes savent raccourcir et accélérer le coup de queue afin de raccourcir l'arrivée d'une mouche, 2 mouches, etc. Cela se travaille !

Systeme de 3 bandes Belge avec un biais qui allonge

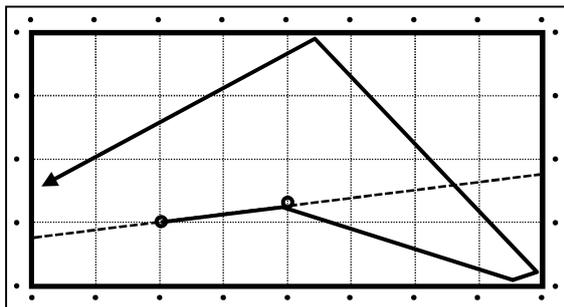
Comme pour le systeme 32 applique dans la longueur du billard, on quantifie le biais par le nombre de mouches d'ecart entre les points ou la ligne de visee rencontre les petites bandes :



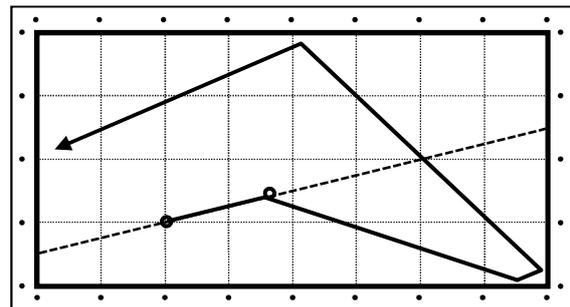
Une unite de biais sur la ligne de depart correspond a une demi-mouche a l'arrivee sur la petite bande.

Les arrivees deviennent alors :

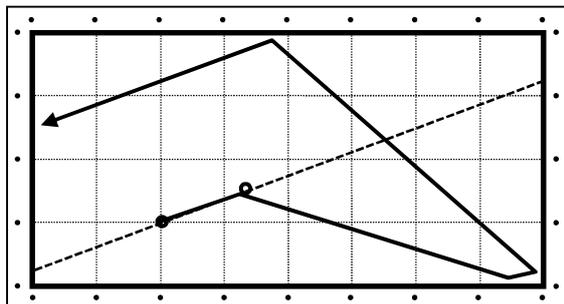
Biais 1



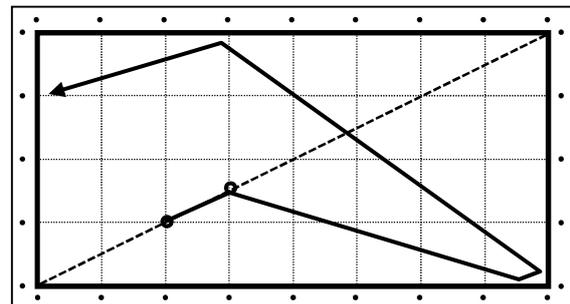
Biais 2



Biais 3



Biais 4



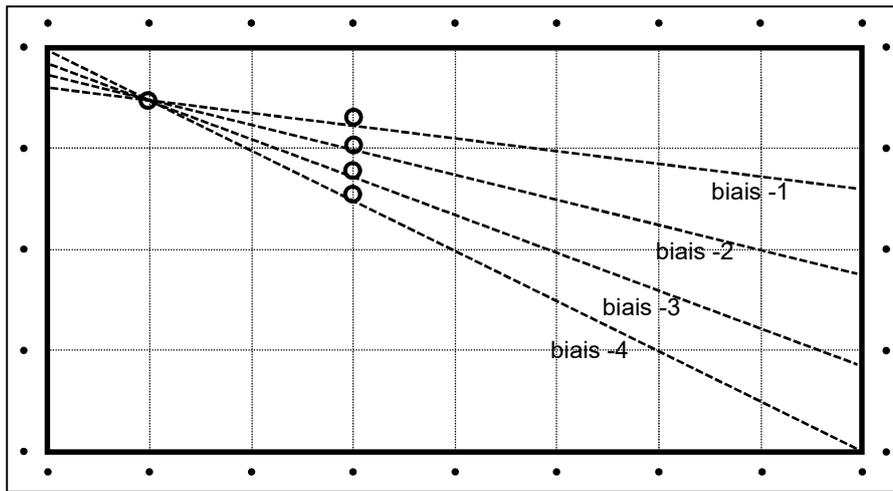
Il faut evidemment adapter la hauteur d'attaque et le coup de queue pour toucher la grande bande en premier.

On peut allonger au maximum d'une demi-mouche de la meme maniere que pour le biais 0 (voir page precedente), a la condition que le coup s'y prete. Ce n'est le cas ici que pour le biais 1.

On peut serrer l'arrivee a condition de modifier la hauteur d'attaque et le coup de queue. On pourra dans ce cas se referer au Diamond System.

Système de 3 bandes Belge avec un biais qui serre

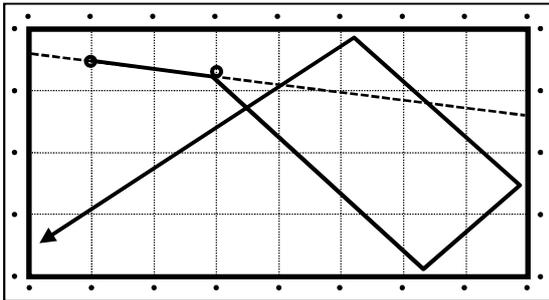
Le biais est toujours quantifié par le nombre de mouches d'écart entre les points où la ligne de visée rencontre les petites bandes :



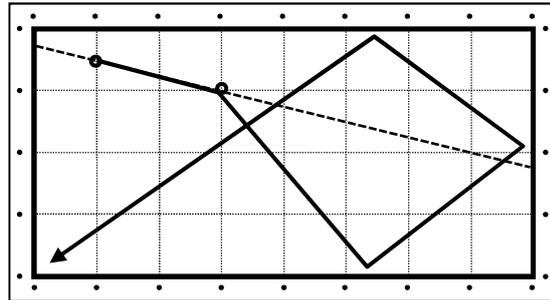
Une unité de biais sur la ligne de départ correspond à une demi-mouche sur la petite bande d'arrivée et à une mouche sur la grande bande d'arrivée.

Les arrivées deviennent alors :

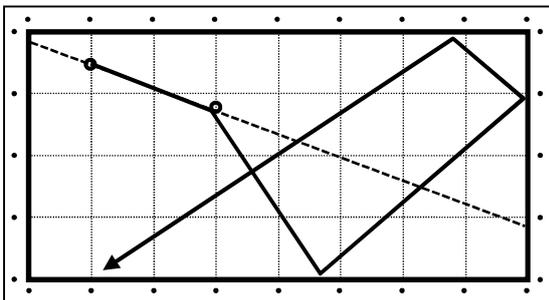
Biais -1



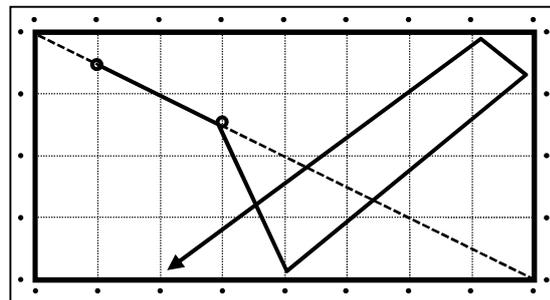
Biais -2



Biais -3



Biais -4

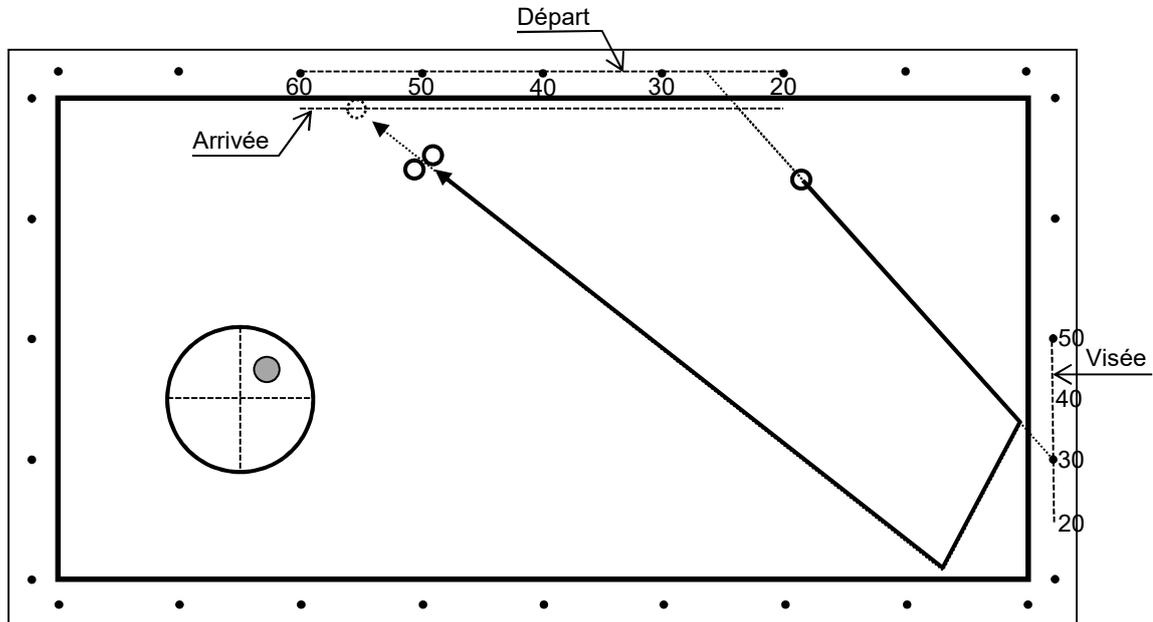


On peut allonger au maximum d'une demi-mouche de la même manière que pour le biais 0 (voir pages précédentes).

On peut serrer l'arrivée dans certaines limites à condition de modifier la quantité de bille. Je conseille là encore de se référer plutôt au Diamond System.

3 – Le système Plus

Voici un système assez simple applicable aux coups avec attaque de la petite bande en premier. Une seule numérotation à mémoriser, celles de la visée, celle de la ligne de départ et d'arrivée étant évidente (sauf vers la fin).



La ligne de visée (départ-visée) se fait au travers des mouches.

L'arrivée est mesurée au pied de la bande, en face des mouches.

Attaque : en tête avec un procédé de bon effet (ici à droite).

Coup de queue : allongé, sans vitesse excessive

La formule magique est très simple :

$$\text{Arrivée} = \text{Départ} + \text{Visée}$$

Ainsi, pour l'exemple présenté ci-dessus :

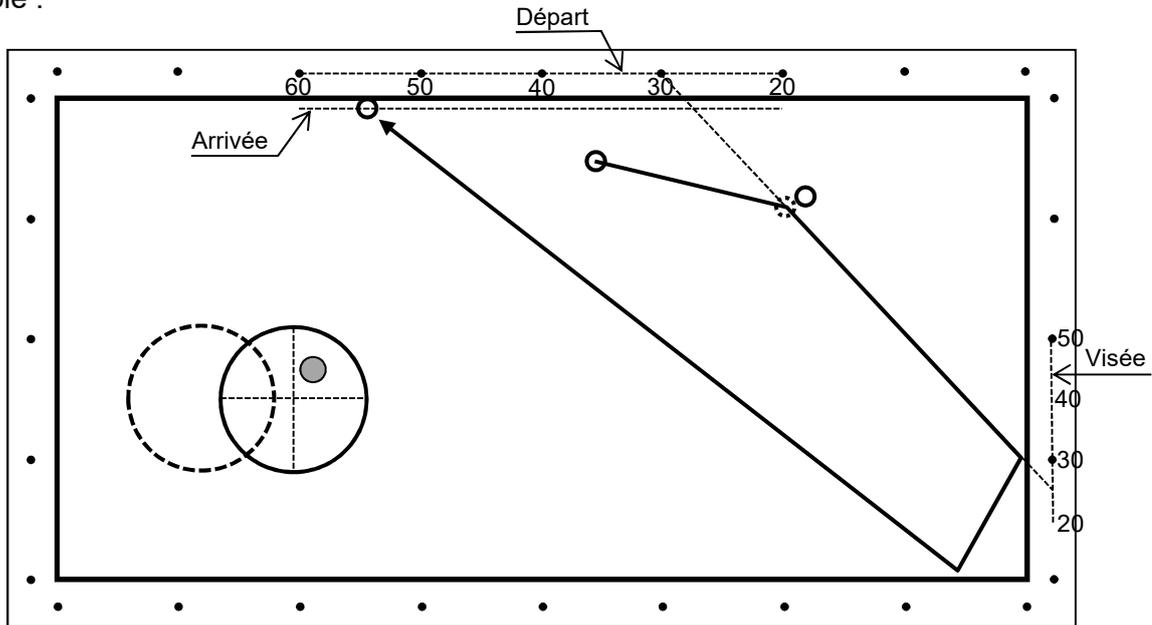
- départ : 26
- visée : 30
- arrivée : $26 + 30 = 56$

Gros avantage de ce système : pas de correction.

Inconvénient principal : il n'est utilisable qu'entre les deuxième et sixième mouches de la grande bande et pas pour les attaques trop près du coin.

Il existe d'autres systèmes Plus applicables à d'autres départs, d'autres trajectoires et d'autres arrivées mais ils sont surtout utiles pour le jeu par 3 bandes. Il faut à chaque fois mémoriser une autre numérotation de la bande de visée et des formules de calcul. C'est pourquoi nous avons choisi de ne présenter ici que le système Plus qui nous a paru le plus utile pour le jeu à la bande. Les passionnés peuvent faire une recherche internet (système plus 3 bandes) et ils trouveront d'autres systèmes Plus.

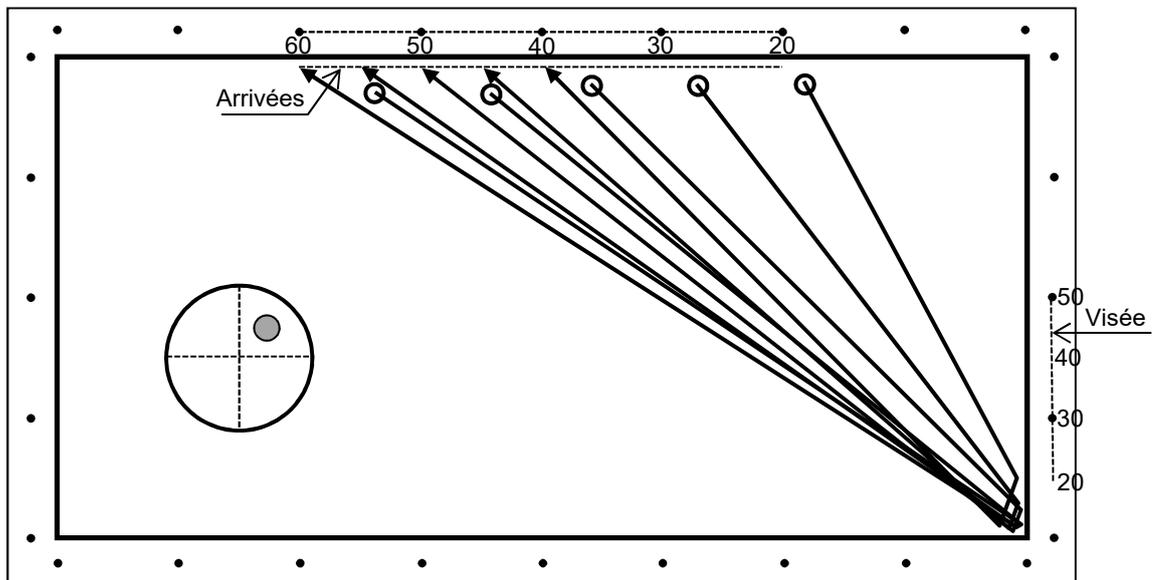
Ce système peut être utilisé soit pour faire 2 ou 3 bandes avant (comme pour l'exemple de la page précédente), soit pour 2 ou 3 bandes après avoir touché la bille 2. Il suffit simplement de faire passer la ligne de visée par la position de la bille 1 au contact de la 2. Voici un exemple :



Arrivée 55 ; départ 30 ; visée : $55 - 30 = 25$

Comme ici on touche tiers de bille, l'effet résiduel est plus important que pour une bande avant. Il faut donc mettre un peu moins d'un procédé d'effet.

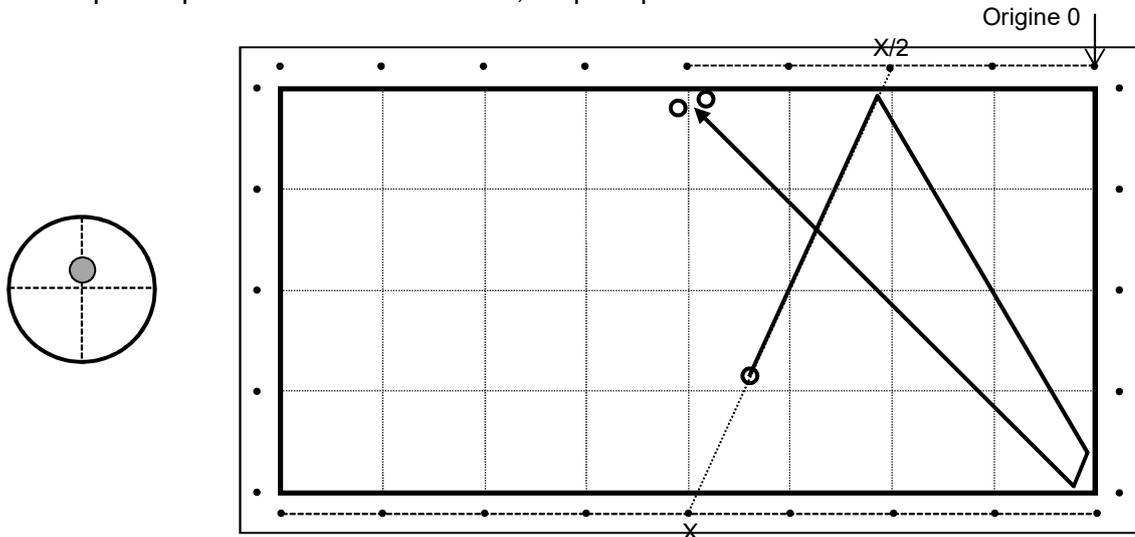
Il est frustrant de ne pas pouvoir utiliser ce système avec une visée plus près du coin. Pour ceux qui veulent élargir un peu les possibilités, il suffit de mémoriser les arrivées lorsqu'on vise la dernière mouche de la petite bande (mais pas plus près du coin) :



On retiendra qu'en visant la mouche du coin, on augmente de 20 pour le départ 20 (arrivée $20 + 20 = 40$), de 15 pour le départ 30 (arrivée $30 + 15 = 45$), de 10 pour le départ 40 (arrivée $40 + 10 = 50$), de 5 pour le départ 50 (arrivée $50 + 5 = 55$) et de 0 pour le départ 60 (arrivée $60 + 0 = 60$). Attention, ces arrivées dépendent légèrement de l'état du matériel !

4 – Le système X/2

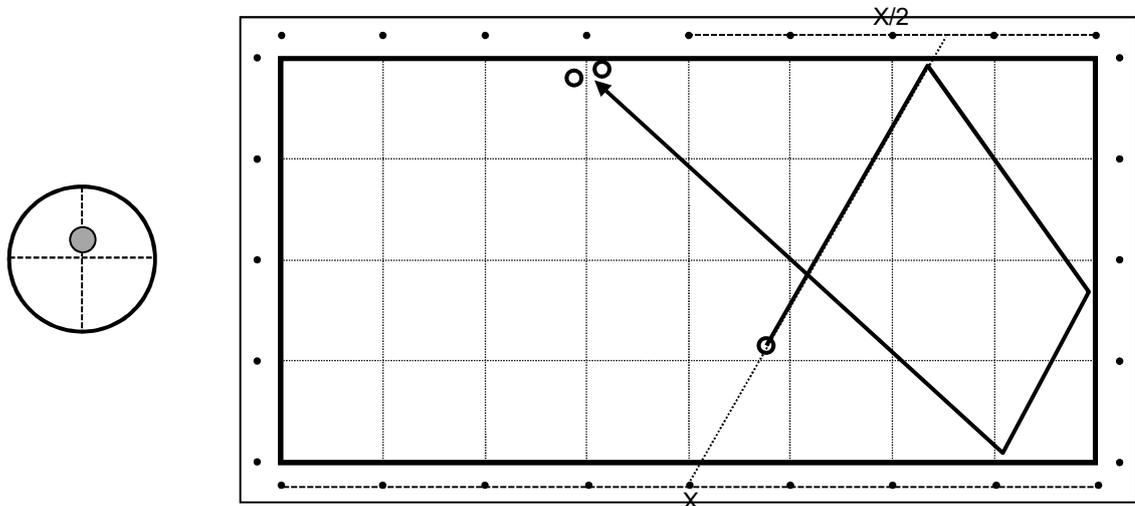
Le système le plus reposant : rien à mémoriser, ou presque !



Pour un coup joué sans effet, si on part de la position X prise sur la grande bande au niveau des mouches en visant X/2 sur la grande bande opposée (toujours au niveau des mouches), on revient sur la troisième bande en face de X.

Exemple ci-dessus : départ 40 ; visée $40/2 = 20$; arrivée en face de la mouche 40.

Si on décale la visée d'une demi-mouche, on décale l'arrivée d'une mouche, etc.



Ici on a décalé la visée d'une demi-mouche :

Départ 40 ; visée $40/2 - 5$; arrivée en face de la mouche $40 + 2 \times 5 = 50$

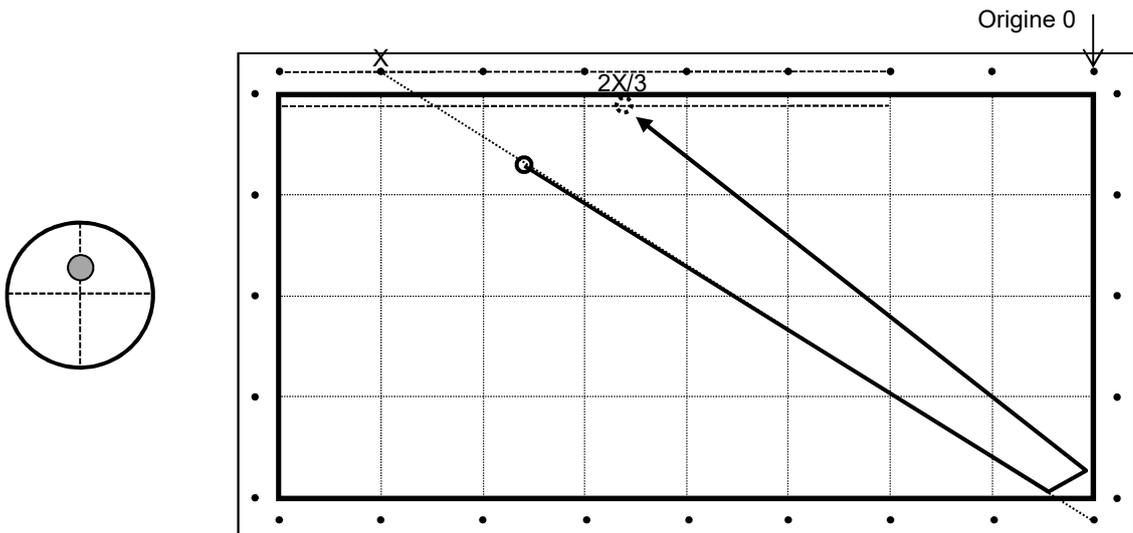
On peut utiliser ce système pour faire 2 ou 3 bandes avant, mais aussi après avoir touché une bille. Attention, il faut alors tenir compte du petit effet que prend notre bille lors du choc sur la 2.

Attention encore : les résultats peuvent varier sensiblement d'un billard à l'autre ; à tester !

5 – Autres systèmes

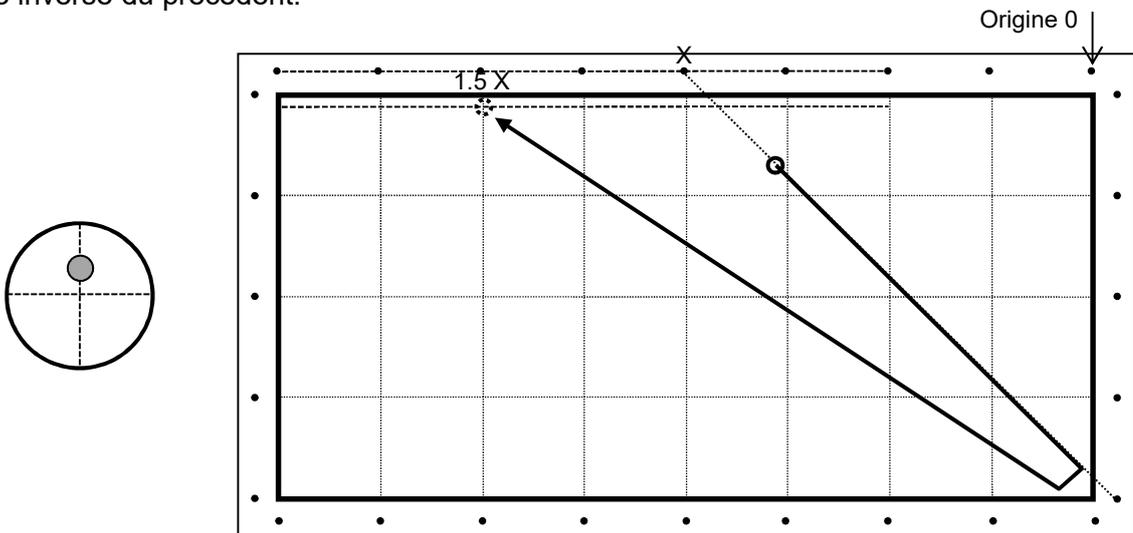
Il existe une multitude de systèmes utiles surtout pour le jeu par 3 bandes, mais qui peuvent également servir à la bande. Il ne nous paraît pas indispensable de s'encombrer la mémoire, au risque de tout mélanger. En voici 2 qui ont l'avantage d'être très simples à mémoriser, tellement simples qu'aucune explication n'est nécessaire.

Le système 2X/3 :



Le système 1.5 X :

Système inverse du précédent.



Attention, là encore les résultats peuvent différer notablement d'un billard à l'autre ; à tester !

ANNEXE 4 - TESTER LE MATERIEL

On peut être un très bon joueur dans son jardin (dans son club), sur un billard que l'on connaît parfaitement, avec des billes auxquelles on est habitué. Cela se gâte souvent quand on va disputer une compétition dans un autre club. On n'a alors que quelques minutes pour se préparer. Beaucoup de joueurs prennent cela pour un échauffement, une mise en route de la machine en quelque sorte. S'il est effectivement important de chauffer le bras, il est encore bien plus important de profiter de ces trop courts instants pour évaluer le matériel mis à notre disposition. Le billard roule plus ou moins bien ; il allonge un peu plus ou un peu moins que celui auquel on est habitué ; les billes reculent plus facilement ou au contraire éclatent un peu.

Cette précaution nous permettra par la suite de mieux anticiper les réactions des billes et du billard. Encore faut-il savoir comment tester efficacement le matériel.

Voici un certain nombre de coups et de tests qui permettent de bien mettre en évidence la qualité et les caractéristiques du matériel.

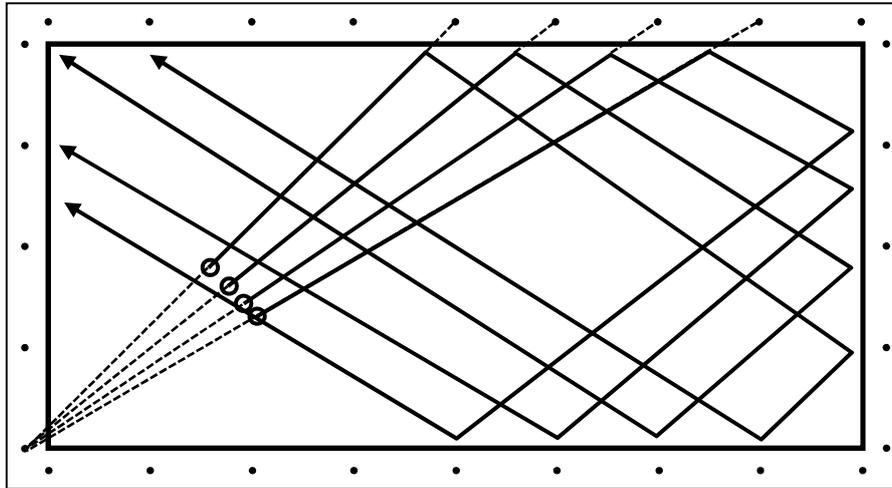
Tester les billes : à faire avant tout.

Réaliser un ou deux rétros directs à angle fermé (20 à 30°) en prenant la bille rouge comme bille n°2, et en visant le reflet de la bille 3 sur cette rouge. Les résultats vous indiqueront immédiatement les capacités de recul de ces billes. Jouer également un ou deux rétros à angle ouvert (autour de l'angle droit) pour bien apprécier l'amplitude des courbes de ces rétros.

Jouer un ou deux coulés à angle fermé (20 à 30° encore une fois) pour juger si l'éclatement n'a pas une part trop importante.

Enfin, réaliser quelques massés afin de bien estimer la longueur de la phase de glissement et l'amplitude de la courbe. En effet, l'état de surface des billes a une grande influence sur ces paramètres dont une mauvaise estimation initiale condamnerait toute tentative de massé en cours de partie. Sur tapis neuf en particulier, il conviendra de viser plus dans la bille 2 pour tous les coups où on doit la contourner, tout particulièrement sur les massés coulés pour lesquels on risquerait fort de dépasser la 2 avant de commencer à tourner.

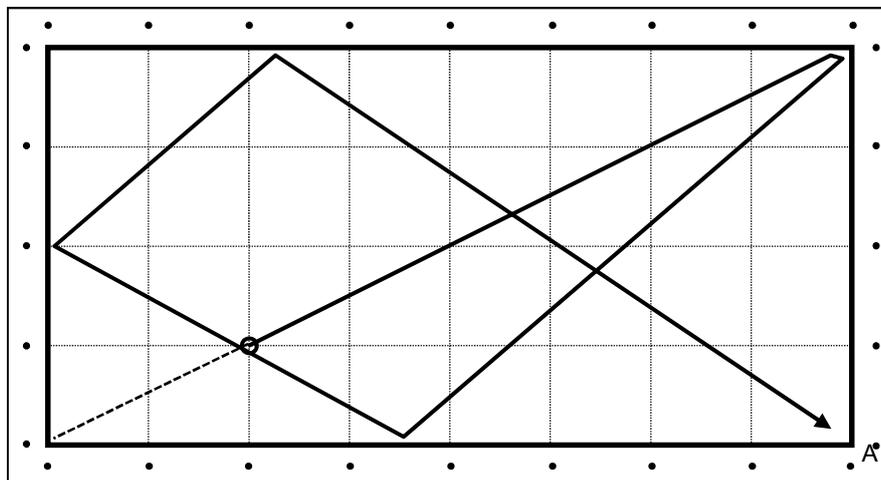
Tester l'allongement du billard : pour ce faire, on vérifie le comportement du billard par rapport au Diamond System (voir annexe 3). On teste les arrivées de base (10, 20, 30 et 40) à partir d'un départ 50 :



Les arrivées courtes (10 et 20) permettent de définir la correction générale due au billard.

Les arrivées 30 et 40 permettent de déceler un éventuel décalage des arrivées longues ; se référer au chapitre sur le Diamond System.

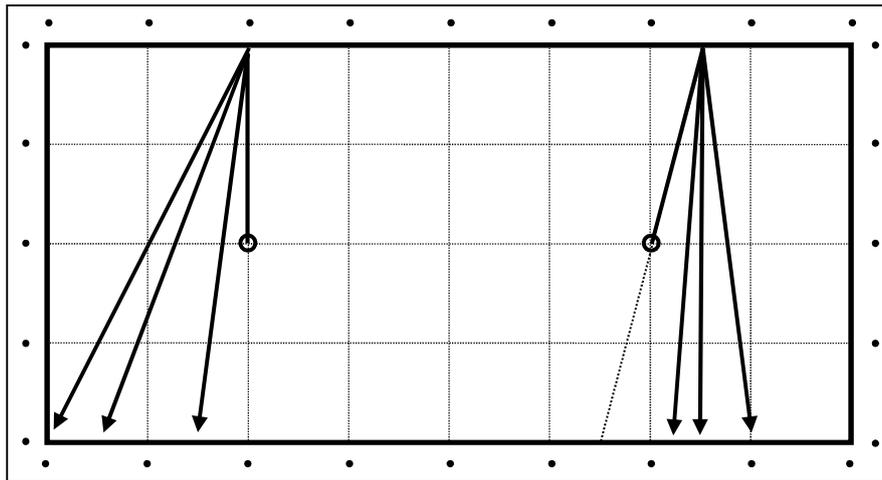
Il faut également tester l'allongement du billard sur des coups de 5 bandes. Départ 50 : viser le plus près possible du coin opposé (en tête avec un procédé et demi d'effet à droite), coup de queue allongé et assez appuyé. Un billard "juste" conduira la bille au coin A.



Tester la réponse des bandes à l'effet : bien qu'il soit indispensable de maîtriser les coups sans effet, il est tout aussi important de bien savoir comment les bandes vont réagir en fonction de l'effet latéral.

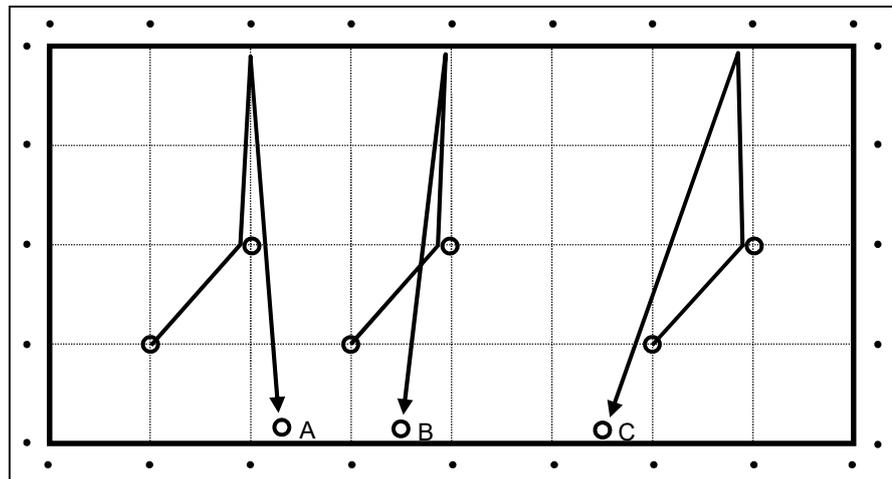
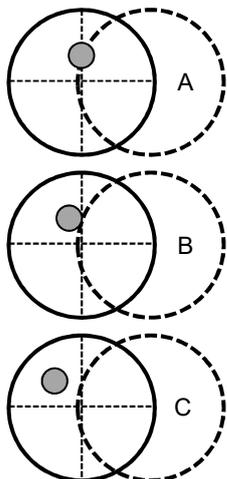
Réponse de la bande à l'effet avec une seule bille :

Placer la bille sur la mouche centrale de la position de départ. Jouer perpendiculairement à la grande bande avec successivement un demi-procédé, un procédé et un procédé et demi d'effet. Observer les déviations obtenues. On obtient habituellement des déviations respectives d'une demi-mouche, 1.4 et 2 mouches. Ces déviations sont beaucoup plus faibles sur tapis neuf.



Répéter le test avec maintenant une mouche de biais "négatif". On obtient en standard un retour perpendiculaire aux grandes bandes avec un procédé d'effet contraire.

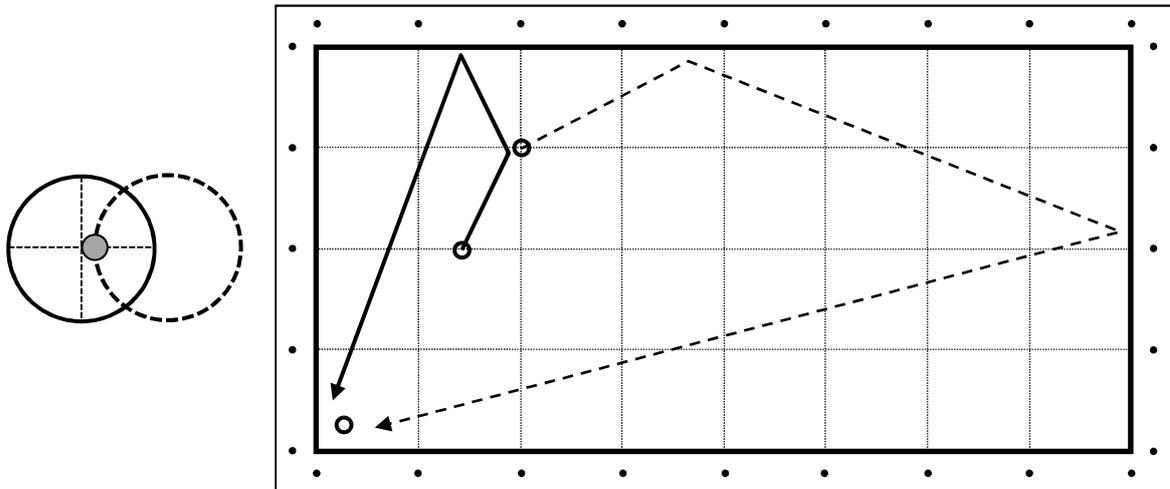
Réponse de la bande à l'effet sur un coup qui porte :



En application du système 32 :

- position A : $35 - 3 = 32$; pas d'effet
- position B : $35 + 5 = 40$; un demi-procédé d'effet à gauche
- position C : $35 + 15 = 50$; un procédé d'effet à gauche

Coup d'échelle avec effet contraire :



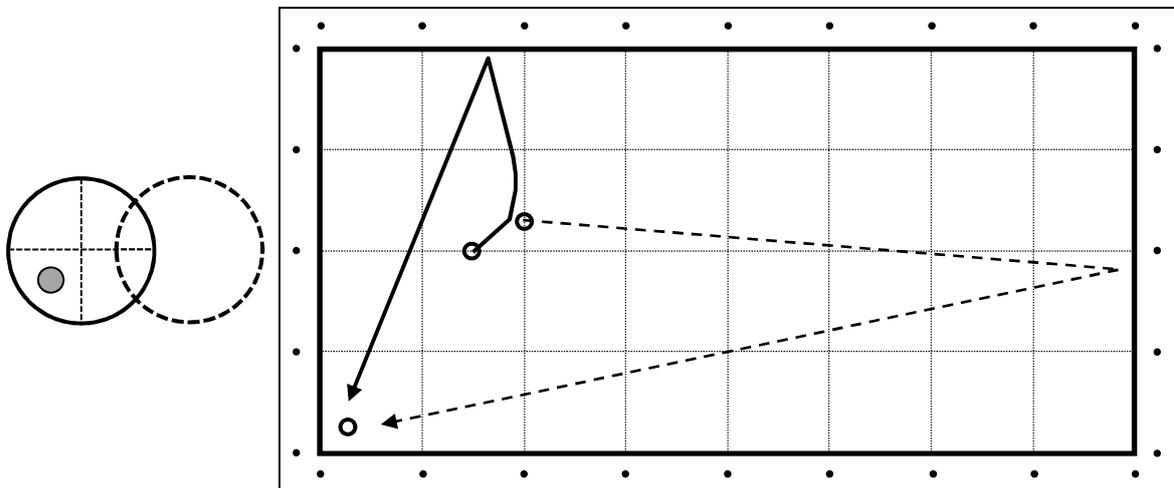
Touche petit demi-bille pour le retour de la 2.

Système 50 pour un coup d'éclatement :

- biais de départ : 20
- biais de retour : 15
- biais total : $20 + 15 = 35$
- système 50 ; une quantité et demie d'effet à droite, soit un demi-procédé

Sur tapis neuf, il faudra probablement mettre un peu plus d'effet contraire.

Coupé en rétro avec bon effet :



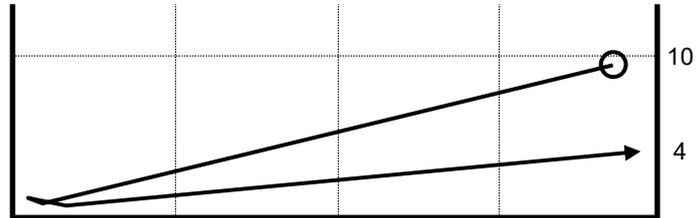
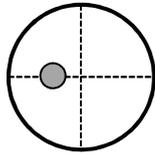
L'angle de rejet global (avec la bande) dont on a besoin est légèrement inférieur à 90° - voir le chapitre sur les coupés – on joue donc un rétro bille basse avec un bon procédé d'effet à gauche ; touche 1/4 de bille.

N'oubliez pas : mettre autant d'effet que de bas permet d'obtenir un résultat à peu près constant quel que soit l'état du matériel.

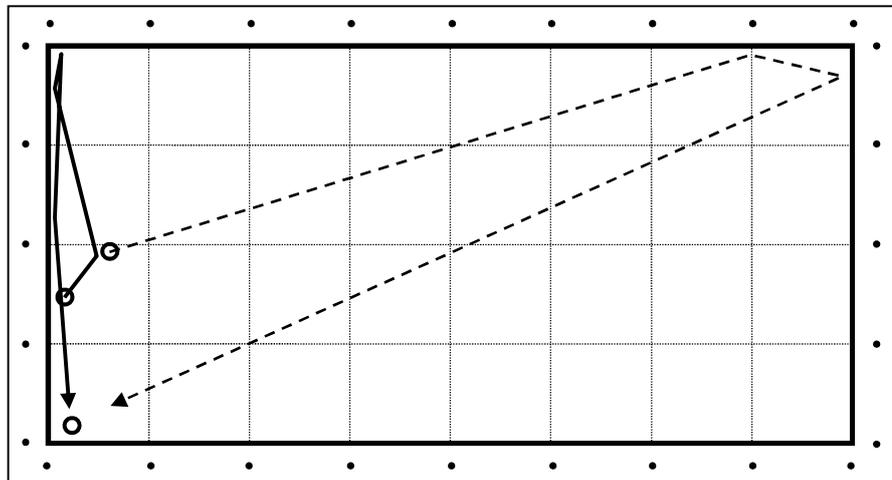
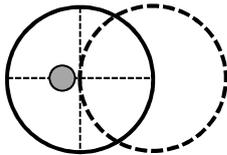
Réponse des bandes aux coups renversés :

Attaque à l'équateur, un procédé d'effet à gauche, coup de queue vif.

Sur un billard "standard", la bille revient à un peu moins d'une demi-mouche du coin de départ. On peut dire alors que le potentiel de déviation du billard pour un coup renversé est de 14 dixièmes de mouche (soit 10 + 4).

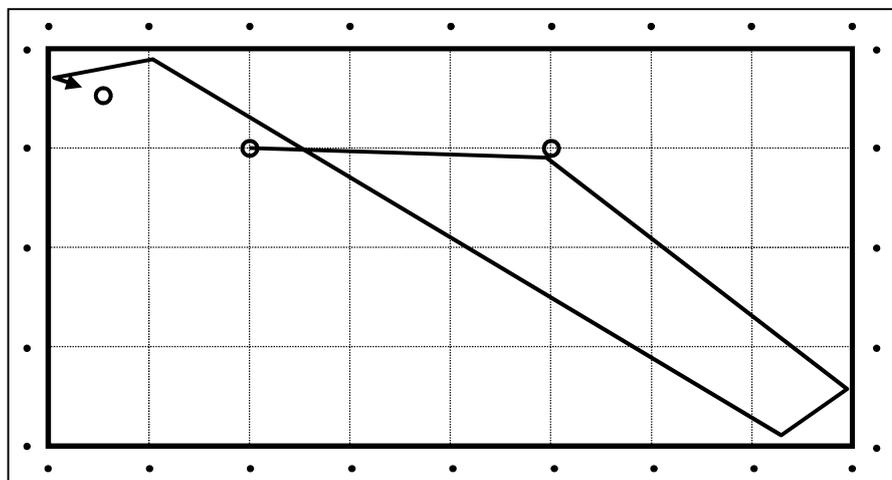
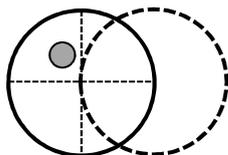


Renversé dans le tiers du billard : ce coup se joue normalement en éclatement sur demi-bille avec un bon demi-procédé d'effet à gauche. Sur tapis neuf ou glissant, il faudra probablement l'effet maximum.



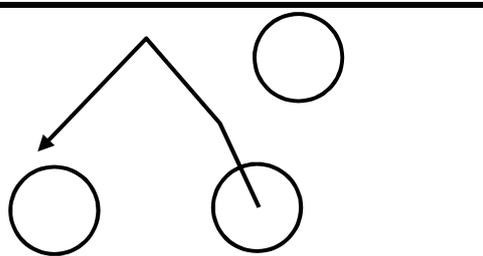
Tester la "carre" du billard :

Il faut impérativement tester comment la dernière bande (d'un quatre bandes par exemple) restitue l'effet contraire. Ceci est indispensable afin de savoir comment grossir une arrivée. On peut donc essayer un coup par quatre bandes avec arrivée courte.



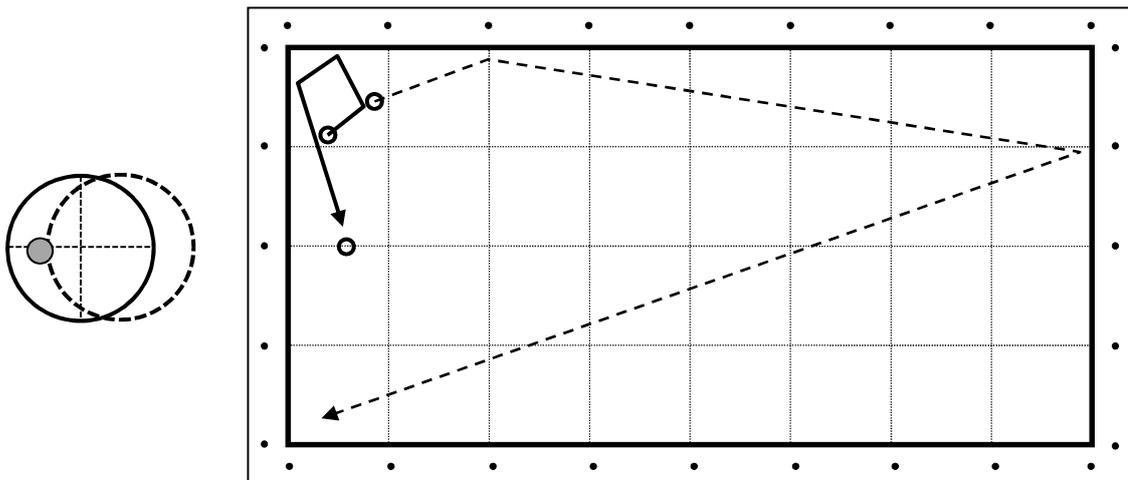
Finesse avec effet contraire :

Les billards peuvent se comporter de manières très différentes sur ce type de coups. Sur certains billards, il faut mettre très peu d'effet car on pourrait bien repasser devant la bille 3. Sur d'autres, le coup est pratiquement impossible queue à plat et on a l'impression que la bille 1 est aspirée par le couloir entre la bille 3 et la bande.



Coup avec un effet développé :

Ici encore, les réactions d'un billard peuvent être très différentes en cas d'effet extrême. On testera donc un ou plusieurs coups du type de celui illustré ci-dessous. Pour obtenir un bon développement de l'effet, il faut toucher au moins 3/4 de bille, jouer en mesure avec au moins un procédé d'effet. Il faut de plus éviter de serrer le talon de la queue. Si l'effet se développe correctement, la bille 1 doit aller en direction de la première mouche de la grande bande opposée.

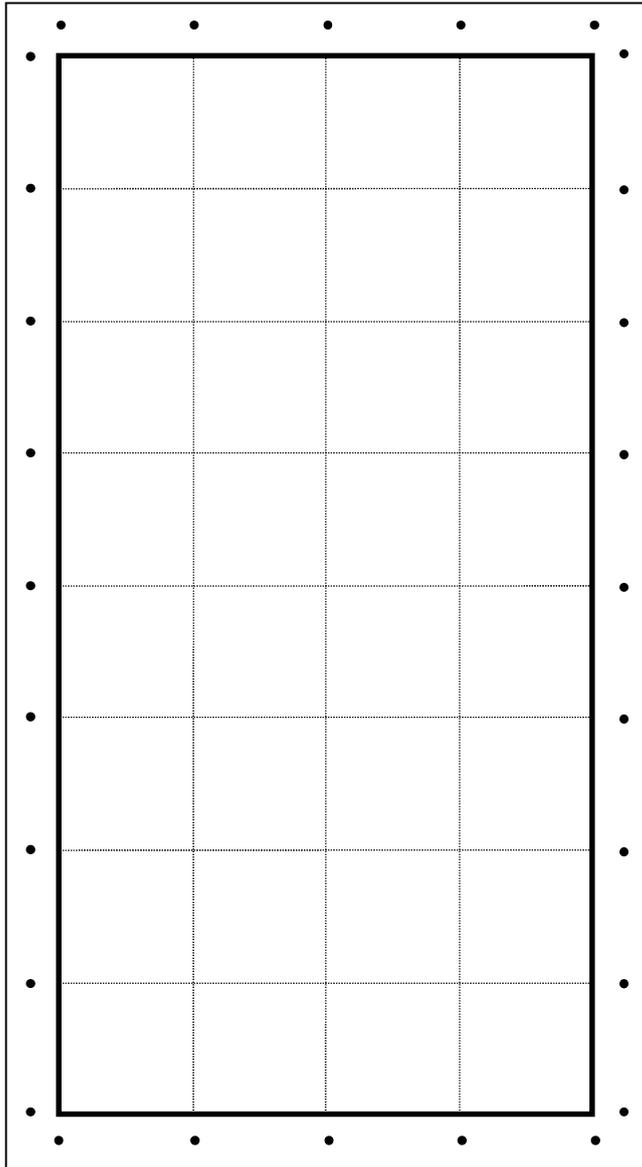


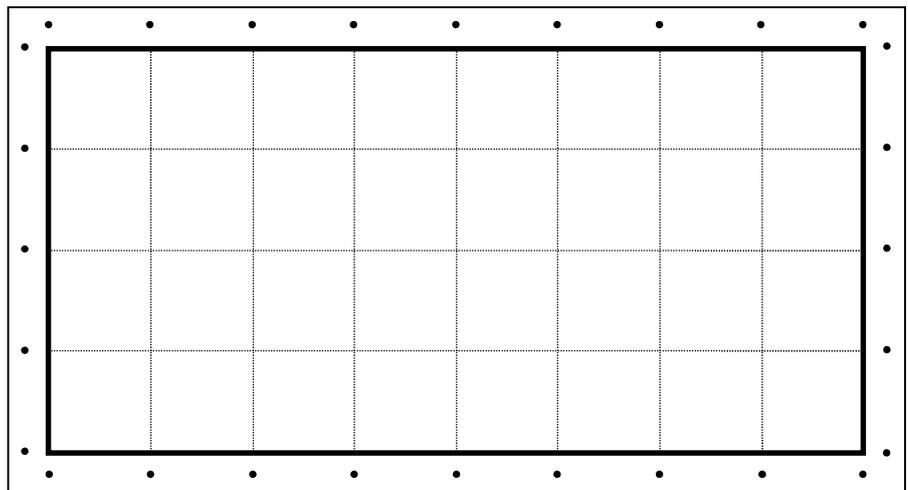
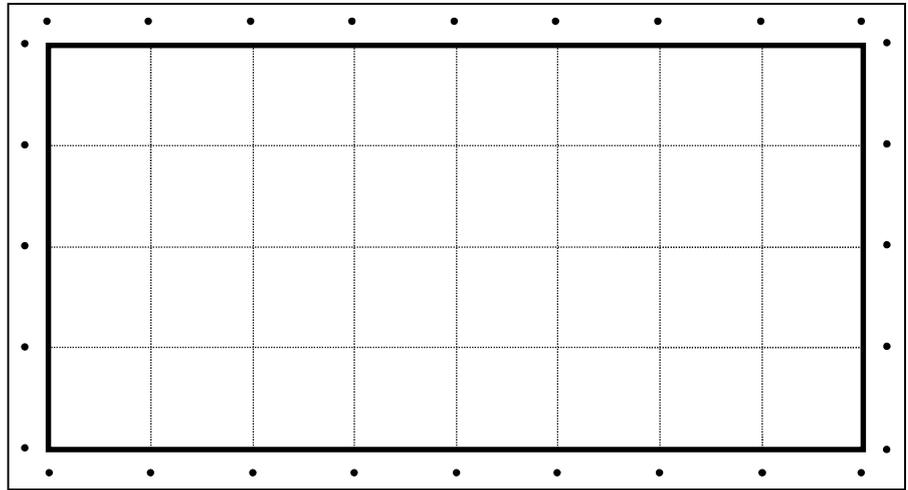
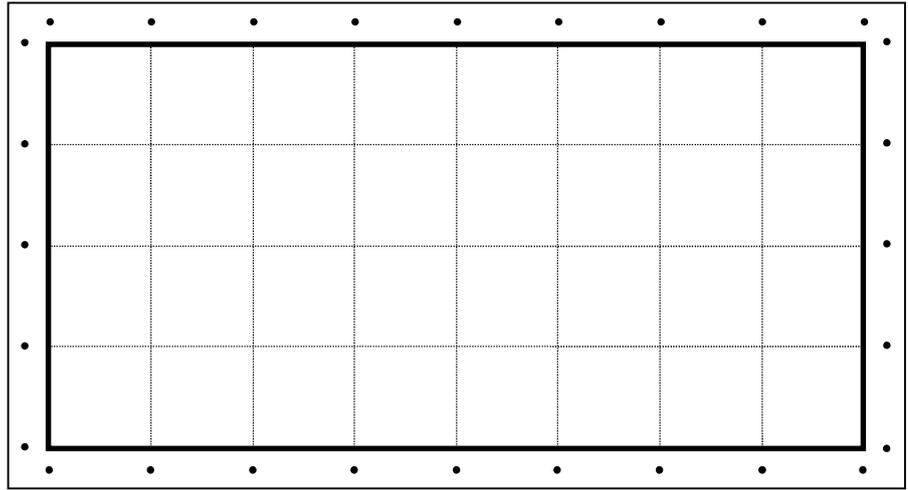
Le point de départ : il faut absolument le tester car on a de fortes chances de le jouer au moins une fois dans la partie. Le meilleur moment est quand l'arbitre annonce la fin de l'échauffement dans une minute ; ainsi il sera "tout frais" si vous commencez la partie.

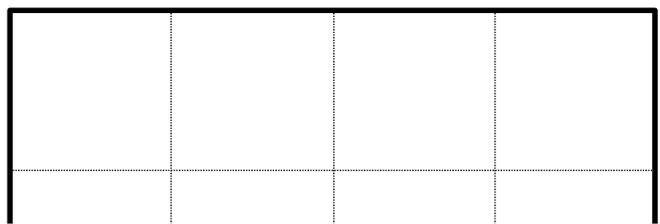
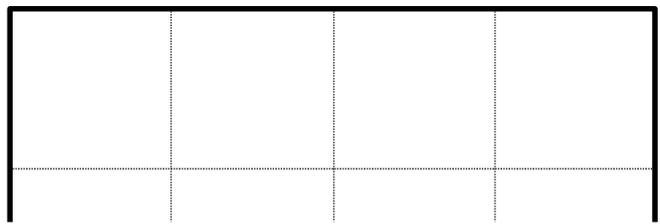
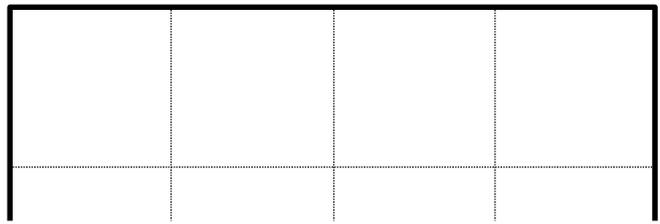
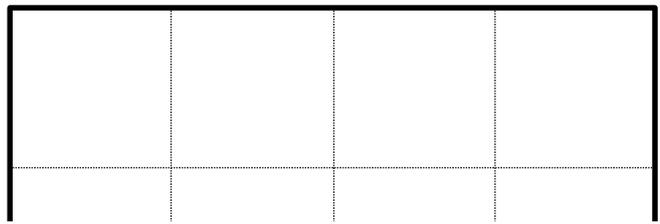
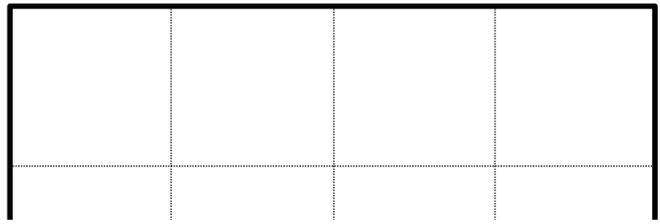
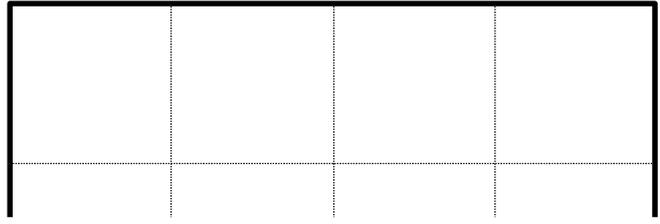
La quantité de bille à toucher est évidemment toujours la même (2/3 de bille), mais la quantité d'effet, la hauteur d'attaque et éventuellement la force du coup dépendent nettement du billard. Ce coup est traité en détails dans le chapitre sur les bases.

Le tirage à la bande : pour être précis à ce jeu, une seule recette : la bonne longueur de flèche et la bonne position de main sur l'arrière de la queue. C'est le poids de la queue, définie par la position de la main arrière, associée à la bonne longueur de flèche qui fait le travail.

On profitera de cet essai de tirage à la bande pour observer l'éventuelle déviation du billard dans la longueur. On pensera également à observer cette déviation éventuelle parallèlement aux deux petites bandes.







Et pour conclure, voici un cadeau de mon ami Michel RICHARD, poète à ses heures.

Va-t'on polémiquer au sujet du billard,
Du billard dit français, joué avec passion
Pour te dire, cher lecteur, que c'est là tout un art
Qui demande, on le sait, beaucoup d'application.

Quand, avec ses trois boules, un jongleur entreprend,
En verticalité, une grande prouesse ;
Le joueur de billard, avec la même adresse,
En fera tout autant, horizontalement.

Pourtant, lorsque vous-même, aux trois billes en dérive,
Vous cherchez à donner la bonne direction,
C'est encor bien pensif et dans l'expectative,
Que vous restez perplexe, avec vos illusions.

Vous pouvez être gros ou jouer la finesse,
Demander à la bande un peu plus d'à-propos,
Rien n'y fait, cependant, et votre maladresse
Vous oblige toujours à reprendre à zéro.

Alors on vous dira qu'il vous faut partager
La bille réceptrice en trois petits quartiers
Afin de s'assurer, d'un coup bien étudié,
La bille dominée qui tend à s'esquiver.

Certes l'on ignorait qu'il fallait de l'effet
Pour que le premier point, longuement attendu,
Soit, par un pur hasard, enfin réalisé
Et sans que pour cela on l'ait vraiment prévu.

Mais fort heureusement, il y a le master,
Champion de la série, du rétro, du piqué,
Qui, pour vous éviter un mal trop délétère,
Vous donne des conseils qu'il vous faut méditer.

Car Einstein lui-même y perdrait son renom
En voulant appliquer la physique quantique
Aux trois extravagantes, aux trois petits démons,
Qui osent défier toute loi mécanique.