

# Apprendre le billard au RAHB

André Galère



*Le Billard constitue l'Art supérieur de l'anticipation. Il ne s'agit pas d'un jeu mais d'un sport artistique complet qui nécessite une bonne condition physique, le raisonnement logique du joueur d'échecs et le toucher du pianiste de concert. Albert Einstein.*



Images : Pascal Allegro.  
Edition : Bertrand Cornélusse.  
Avril 2023.

# Table des matières

<b>A</b>	<b>Tenir sa canne</b>	<b>5</b>
A.1	Position du joueur . . . . .	6
A.1.1	Les pieds . . . . .	6
A.1.2	Les jambes . . . . .	6
A.1.3	Le tronc . . . . .	6
A.2	Position des Mains . . . . .	8
A.2.1	La main arrière . . . . .	8
A.2.2	La main avant . . . . .	8
A.3	L'effet : position de la canne . . . . .	10
A.4	L'effet . . . . .	13
A.5	Le coulé . . . . .	14
A.6	Le rétro . . . . .	16
A.7	Le 45° . . . . .	18
A.8	Le 90° . . . . .	20
A.9	Bosse sur la bille colleuse . . . . .	22
A.10	Le 1 Bande . . . . .	24
A.11	2 bandes retour par la bissectrice . . . . .	29
A.12	Le coulé-bande . . . . .	31
A.13	Le coulé-bosse . . . . .	33
A.14	Le rétro-bande . . . . .	35
A.15	Le petit coulé . . . . .	37
A.16	Le petit rétro . . . . .	39
A.17	Le trois bandes naturel . . . . .	41
A.18	Rétro Bille-Bande naturel . . . . .	43
A.19	Le Carrousel . . . . .	45
A.20	Rappel par deux bandes . . . . .	47
A.21	Le Point de Finesse . . . . .	49
A.22	Le long coulé . . . . .	51
A.23	Petit Rétro - Long Déplacement . . . . .	54
A.24	Le Point Mouche . . . . .	56
<b>B</b>	<b>La technique</b>	<b>59</b>
B.1	Le Deux Bandes . . . . .	60
B.2	Anti-Rappel - Deux Bandes . . . . .	62
B.3	Serrage dans le coin par 3 Bandes . . . . .	64
B.4	3 billes dans le coin par le tour . . . . .	66

B.5	3 bandes dans le carré . . . . .	68
B.6	Rappel dans le coin par une Bande . . . . .	70
B.7	Rappels extrêmes par une bande . . . . .	72
B.8	Rappel à la petite bande . . . . .	74
B.9	Rappel direct ou par la bande ? . . . . .	76
B.10	Petit rétro avec long déplacement . . . . .	78
B.11	Le rétro qui double . . . . .	80
B.12	Le coulé qui double . . . . .	82
B.13	La bricole simple . . . . .	84
B.14	Bricoles avec effets . . . . .	86
B.15	Bricoles deux et trois bandes . . . . .	88
B.16	Rétro deux bandes . . . . .	90
B.17	Rétro bille-bande effet rentrant . . . . .	92
B.18	Rappel par le 8 . . . . .	94
B.19	Rappel par rétro amorti . . . . .	96
B.20	Coulé amorti rappel par 3 bandes . . . . .	98
B.21	Long rétro, petit déplacement . . . . .	100
B.22	Rappel arrière par deux bandes . . . . .	102
B.23	Coulés en Cascade . . . . .	104
B.24	Rétro dans le tiers . . . . .	106
<b>C</b>	<b>La queue levée</b>	<b>109</b>
<b>D</b>	<b>Les amortis</b>	<b>111</b>
<b>E</b>	<b>L'Américaine</b>	<b>113</b>

# Chapitre A

## Tenir sa canne

En préambule, je tiens à signaler que le cours que j'ai conçu, s'adresse aux débutants et ne constitue qu'une méthode. Il y en a bien d'autres. Mon but est d'aider les amateurs de billard à améliorer leurs performances, quelles que soient la hauteur de celles-ci. Si d'aventure, quelque doué voulait atteindre les « hautes sphères » il conviendrait de poursuivre au-delà avec un autre cours plus spécialisé et un autre professeur. Ce cours devrait permettre de passer de « rien » à excellence petit format au maximum et ne permet pas de tâter certaines disciplines comme la bande et le trois bandes.

## A.1 Position du joueur

### A.1.1 Les pieds

Les pieds doivent être stables, légèrement écartés de manière à assurer une surface au sol la plus large possible (Figure A.1). Une bonne assise permet un bon équilibre sans dépense d'énergie inutile et un bon positionnement face au jeu.

### A.1.2 Les jambes

Également éléments de stabilité, elles doivent supporter le poids du corps uniformément. Jamais, une jambe seule ne doit supporter le poids du corps, sauf s'il est impossible de poser les deux pieds au sol ! Si on doit forcer sur une jambe pour garder l'équilibre, cela peut être une source d'imprécision voire d'erreur de jugement. Les jambes doivent être légèrement fléchies, comme si on était prêt à s'asseoir sur une chaise. Cette position permet une orientation correcte du tronc. Au début, elle semblera un peu pénible. Avec le temps, il sera possible d'aménager des corrections de confort sans altérer le jugement du joueur : avancer un pied, s'aplatir le tronc sur la canne ou raidir une jambe. À chacun de voir, mais retenons qu'une assise souple est toujours préférable à une assise raide.

### A.1.3 Le tronc

Le tronc est face à la direction choisie, fermement stabilisé, incliné vers l'avant. Idéalement, le menton, le nombril et la bille 1 devraient être parfaitement alignés. Seul un contorsionniste pourrait y arriver mais il faut tenter de s'en rapprocher. Dans ses conditions idéales, la vue du joueur est située à la verticale de cette droite (Figure A.2).

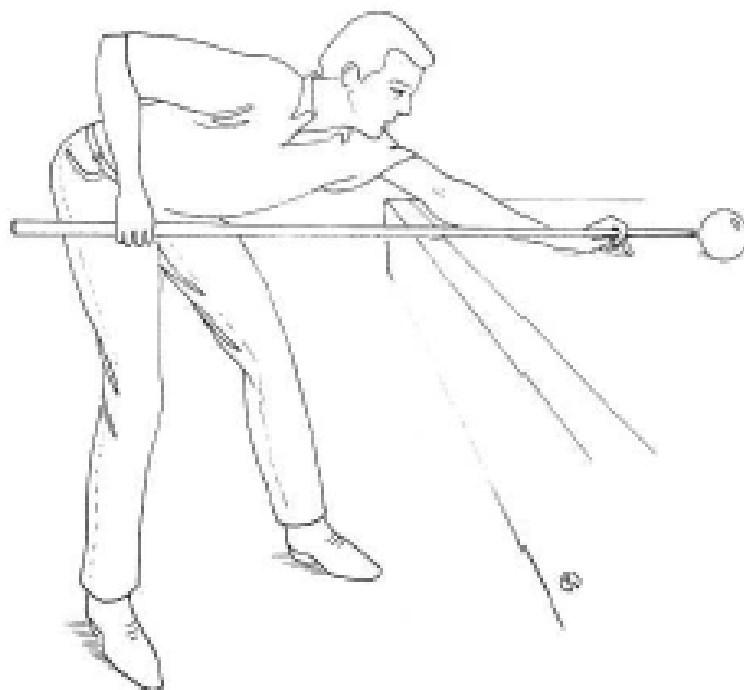


FIGURE A.1 – Position du corps.

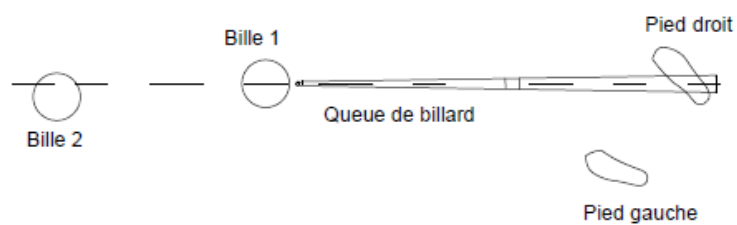


FIGURE A.2 – Vue du dessus.

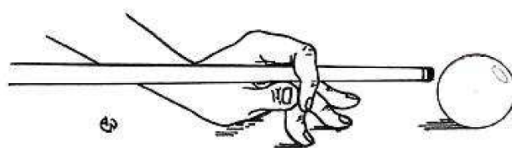


FIGURE A.3 – Bille loin d'une bande.

## A.2 Position des Mains

### A.2.1 La main arrière

C'est elle qui joue ! Un gaucher a la main gauche à l'arrière, un droitier, la main droite. Elle sert principalement à soutenir la canne, sans la presser, sans la retenir, sans la serrer. C'est cela qu'il convient d'avoir en tête au début. Plus tard, nous verrons que la tenue arrière possède une palette de coups et de positions. Pour l'heure, contentons-nous de bien retenir que la main arrière soutient la canne, la fait coulisser d'avant en arrière et d'arrière en avant (limage), avant de porter le coup dans un mouvement régulier, souple, et rectiligne, bien dans le prolongement de la canne, afin d'ajuster le tir exactement, sans balancement latéral ni vertical. Le plus souvent possible, la canne sera mise en mouvement le plus horizontalement possible.

### A.2.2 La main avant

La main avant sert à stabiliser, sans la retenir, le talon de la canne, de manière que celui-ci puisse coulisser sans retenue et sans jeu latéral. La main avant ne joue pas ! Elle ne peut pas bouger quand on porte le coup ! Elle soutient la flèche.

- Posée sur le tapis, écarter bien franchement les trois doigts côté petit doigt, afin d'assurer une bonne assise parfaitement stable et solide (Figure A.3). Le pouce sert d'appui à la canne pendant que l'index, replié par-dessus, figure un petit pont qui va servir de serre-joint à la canne, suffisamment ferme pour empêcher le flottement latéral et assez lâche pour permettre le coulisement sans retenue. De cette façon, on joue en position basse. Le rapprochement par arc de cercle des trois doigts de base fait passer le tir de la position basse à mi-hauteur puis à la position haute quand les doigts sont complètement repliés. Pour les joueurs « à petite main », la position haute ressemble à un poing fermé.
- Posée sur la bande ou le bois du billard (Figure A.4) : lorsque la bille à frapper est trop près de la bande, empêchant de poser la main sur le tapis, poser la canne sur le bois du billard et poser l'index et son voisin de chaque côté de la flèche, doigts tendus. Serrer légèrement ces deux doigts de manière à empêcher toute oscillation latérale. Dans cette position, on ne peut jouer qu'en position haute.

Remarques :

- Les deux doigts tendus sur le bois interdisent une position basse (b-2). Cependant, s'il est nécessaire de jouer « en bas », on devra lever le talon à



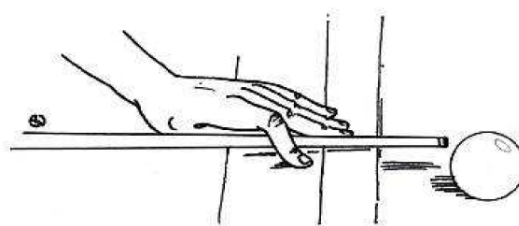


FIGURE A.4 – Bille proche d’une bande.

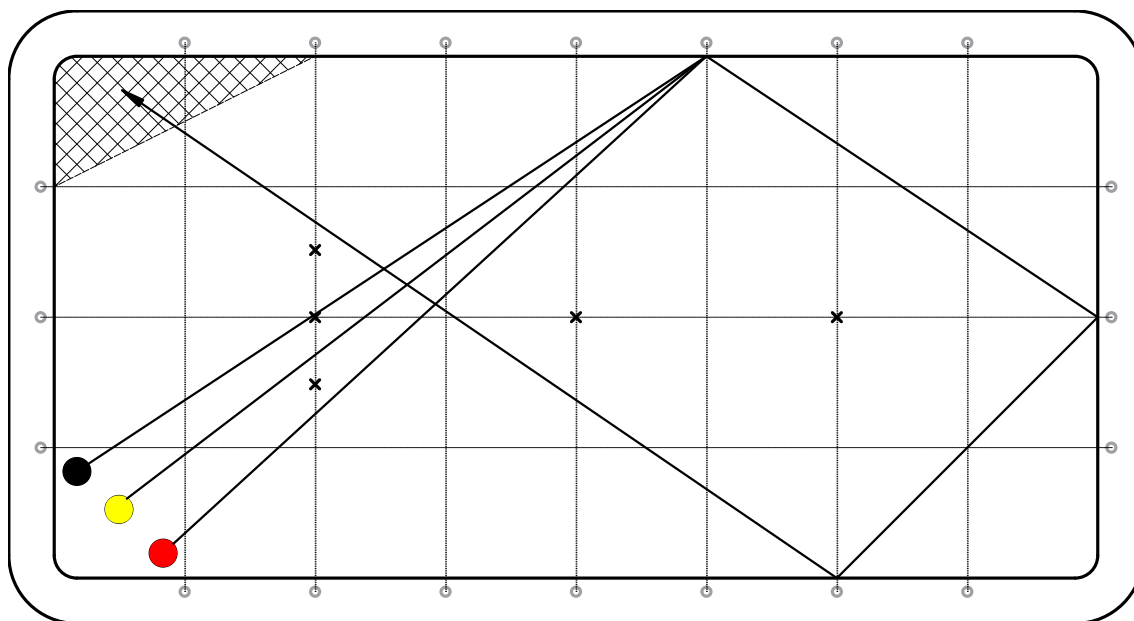


FIGURE A.5 – Envoyer les trois boules dans le coin.

l’arrière et poser la main avant classiquement comme sur le tapis (a-1).

— D’autres positions, moins fréquentes ou plus spéciales, seront expliquées ultérieurement.

Pour vous entraîner (Figure A.5), placer les trois billes dans un coin, et frappez les de manière à les envoyer dans le triangle hachuré en trois bandes. La dernière doit partir avant que la première ne s’arrête.

Un autre exercice (Figure A.6) consiste à frapper la bille 2 pleine bille, pour que les deux billes se rencontrent après le rebond de la bille 2 sur la petite bande. Cela permet d’apprendre à frapper bien droit.

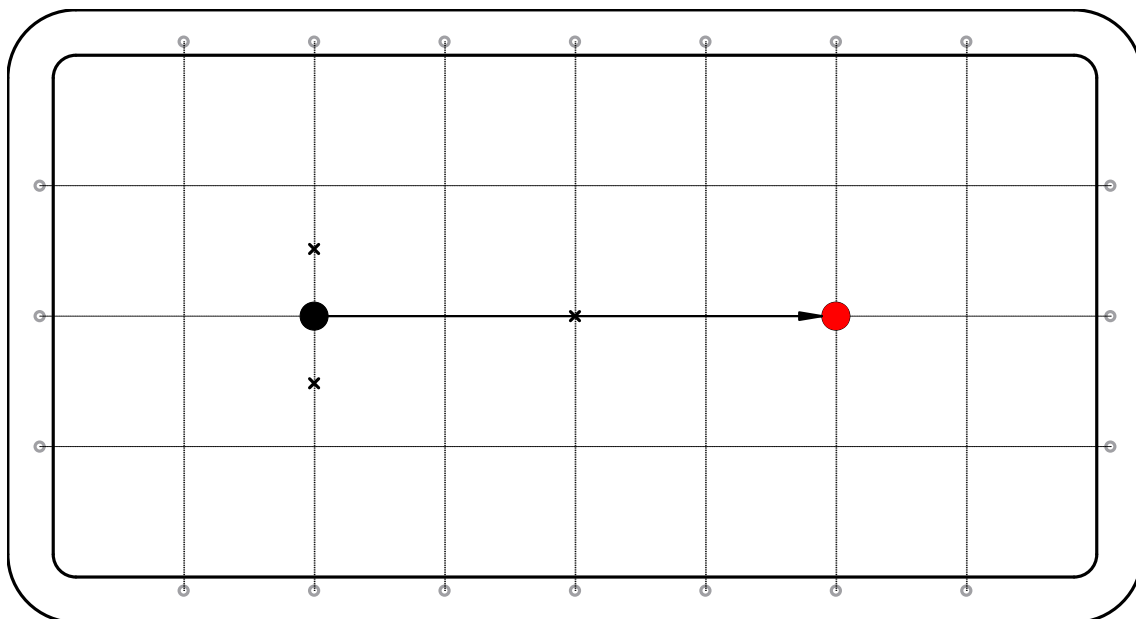


FIGURE A.6 – Frapper droit.

### A.3 L'effet : position de la canne

La canne est composée principalement d'un talon, d'une flèche, d'une vérole et d'un procédé. Nous jouons en projetant le procédé (le cuir) sur la bille. La 1 est la bille avec laquelle nous jouons, la 2, celle qui sera percutée la première par la 1 et enfin la 3, la dernière touchée par la 1. Le jeu consiste, en « libre », à frapper la 1 avec le cuir de notre flèche de manière qu'elle aille percuter les deux autres billes.

Chaque « coup » réussi est compté un point par l'arbitre et permet de continuer le jeu tant qu'on réussit, pouvant ainsi « marquer » plusieurs points avant de passer la main. Si on rate au premier essai, l'arbitre compte zéro et on doit passer la main à l'adversaire directement. Une partie se joue en un certain nombre de points à réaliser allant de la huitième catégorie (30 points) à l'excellence (300 points).

De manière à exécuter une carambole correspondant à une vision directe, il est important pour la majorité des points que la canne soit tenue le plus près possible de l'horizontale. Avant tout : limer. La précision est essentielle. Pour cela, il conviendra de repérer sur la bille, des endroits bien déterminés qui, avec un coup toujours le même, donnera un résultat, toujours le même (Figure A.7). Si on partage la 1 par deux axes, l'un vertical et l'autre, horizontal, on partage le cercle visible de la bille en 4 zones ou secteurs. Nous dégageons ainsi, 9 prises de billes précises à savoir :

- Au croisement des deux axes précités ou centre bille ou au milieu de la distance entre le centre et le haut ou au milieu de la distance entre le centre et le bas, soit sur l'axe vertical : on joue sans effet (la bille ne tourne pas sur elle-même pendant sa translation).
- Jouant au centre de la zone 1, on imprime un effet à gauche faible. Pendant sa translation, la bille tourne sur elle-même faiblement dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le coup porté au milieu entre le centre et l'extrémité gauche (ou au milieu

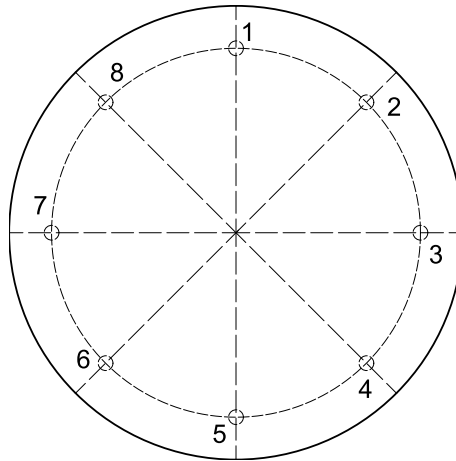


FIGURE A.7 – Les positions de frappe sur une bille.

entre le centre et l'extrémité droite, donc sur l'axe horizontal, imprimera un effet important.

- Enfin, au milieu du secteur 3, l'effet porté sera très important.
- Les zones 2 et 4 sont équivalentes aux zones 1 et 3, l'effet est porté à droite.

Essayez l'exercice de la Figure A.8.

- L'effet produit son « effet » seulement (ou à peu près) lorsqu'il rencontre un obstacle, par ex. la bande.
- On appellera « bon effet », celui qui a tendance à prolonger le mouvement de la bille où, après contact, la bille se rapproche de la bande.
- On appellera « effet contraire », celui qui a tendance à contrecarrer le mouvement de la bille, où, après contact, la bille se rapproche de la perpendiculaire à la bande.
- Cette désignation de bon effet ou effet contraire est pure convention pour cet exposé. D'autres désignent les choses autrement : question de convention afin de se comprendre par la suite.

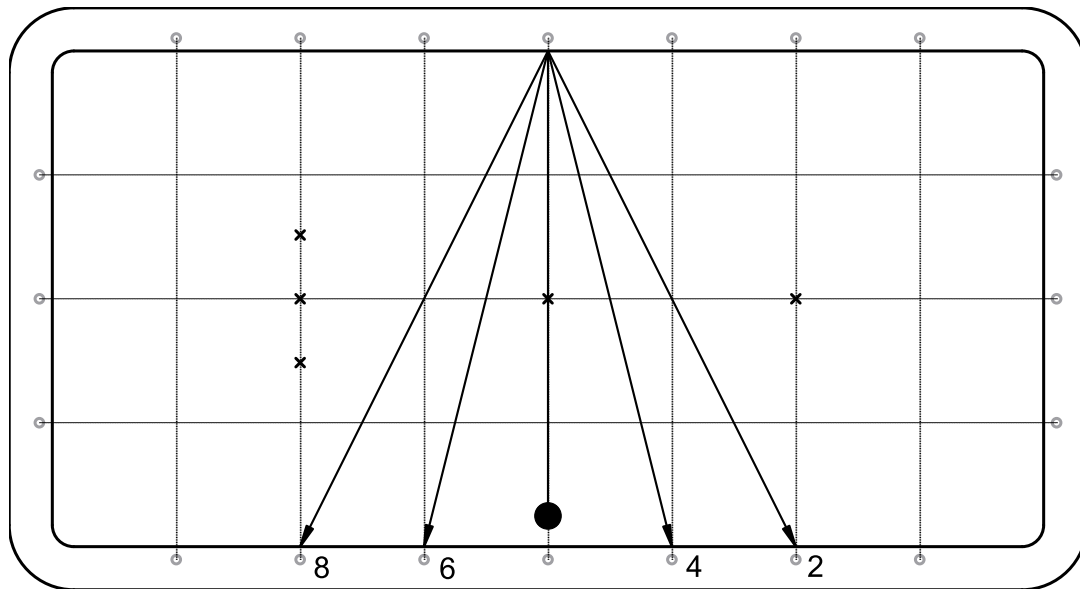


FIGURE A.8 – Exercice sur l’effet à gauche et à droite. Essayez de doser l’effet latéral en partant du centre du billard et en suivant la perpendiculaire à la grande bande afin d’atteindre les points 2, 4, 6 et 8.

## A.4 L'effet

Le « bon effet » prolonge le mouvement de la bille, l'« effet contraire » ralentit le mouvement de la bille, voir Figure A.9. L'effet ne produit son effet qu'en rencontrant un obstacle. Les changements de direction dus à l'effet seront d'autant plus importants qu'on jouera bas de bille.

Fig 1 : L'effet est contraire sur la bille 2 et bon sur la bande : la 1 aura tendance à s'étendre le long de la bande donc à s'écarter de la perpendiculaire au point d'impact sur la bande, ou, si l'on préfère : l'angle de réflexion sera plus grand que l'angle d'incidence.

Fig 3 : L'effet est bon sur la bille 2 et contraire sur la bande. La 1 aura tendance à retenir son mouvement donc à se rapprocher de la perpendiculaire à la bande au point d'impact : l'angle réfléchi sera plus petit que l'angle d'incidence.

Fig 2 : Cette figure montre le phénomène d'engrenage de l'effet. Tout se passe comme si les billes étaient des roues dentées. Quand la 1 rencontre la deux, elle lui donne une partie de son énergie sous forme de rotation dont le sens sera inverse à celui d'origine ... comme avec les engrenages.

- Ainsi, si nous imprimons à la 1 une rotation gauche, au moment de l'impact avec la 2, elle imprimera à celle-ci une rotation droite. L'effet de la 2 sera plus faible que celui d'origine mais pas du tout inexistant. On constatera le phénomène de deux façons : la 2 est légèrement déviée dans le sens de l'effet de la 1 et au toucher de la première bande, elle aura une déviation correspondant à l'effet inverse de la 1.
- C'est en « soutenant » bien son « coup » qu'on imprimera une part plus importante d'effet à la 2. Ce phénomène d'engrenage est capital pour rappeler des positions qui sans cela, seraient perdues. La bonne compréhension de ce phénomène facilitera grandement l'étude du jeu de rappel.

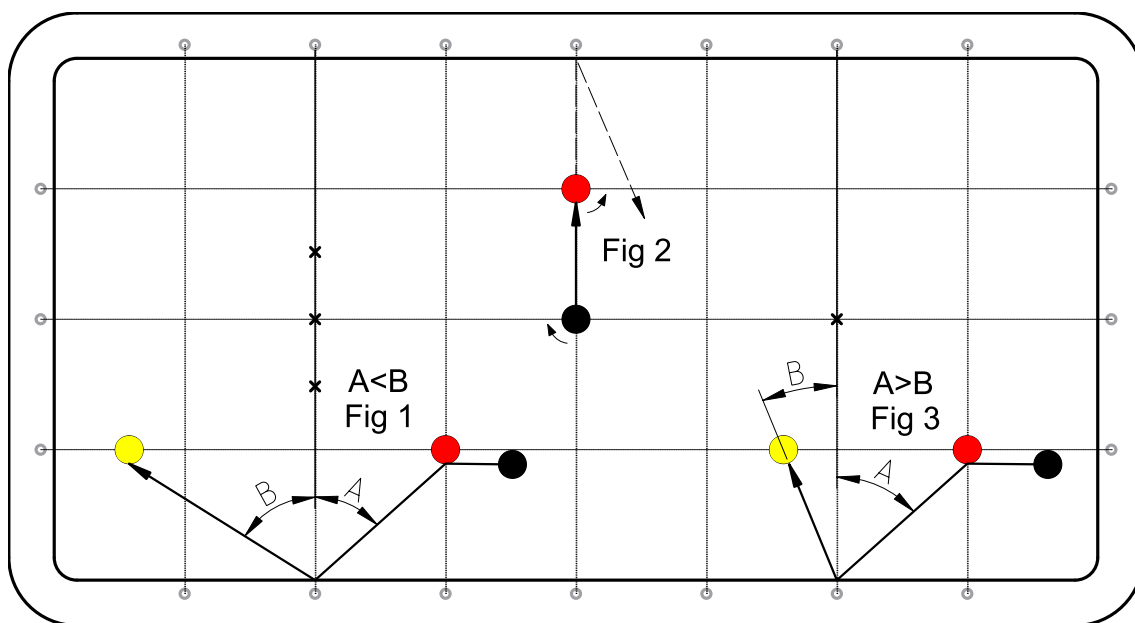


FIGURE A.9 – Effet contraire, engrenage et bon effet.

## A.5 Le coulé

Le coulé (Figure A.10) est un des points de base du billard. Il permet de réaliser des caramboles dites «non naturelles».

La bille 2 est placée de telle sorte que la finesse est impossible ou très difficile. D'abord examinez si le coulé est possible. Celui-ci consiste à faire prolonger le mouvement de la 1 vers l'avant après avoir heurté la 2, parfois presque la même direction comme si la 1 voulait suivre la 2. Mais pour que le point soit possible, la direction 1-2 ne peut pas « couper » l'image de la 3, sinon après le coup, la 2 risque de toucher la 3 et l'écarter empêchant ainsi la 1 de réaliser le point. Pour vérifier cela : tracez une ligne imaginaire tangente aux billes 1 et 2, côté de la 3 et si cette ligne ne rencontre pas la 3, le point est possible.

Le coulé « normal » se joue presque plein sur la 2, coup prolongé, haut de bille, coup accompagnant la 1 dans son mouvement. Le décalage de la prise de la 1 se situe du côté de la 3. La masse non prise de la 2, correspond à la touche qu'on aurait dû négocier si on avait tenté la finesse. Autrement dit, il faut prendre « toute » la 2 moins ce qu'on aurait pris en finesse. Une légère déportation sera donc appliquée du côté de la 3. Lorsque la prise de la deux est particulièrement proche de la bille pleine, on parlera d'une nuance droite pour une déportation vers la droite et d'une nuance gauche pour une déportation vers la gauche.

Le coup « normal » se porte sur l'axe vertical, donc sans effet. Beaucoup de joueurs croient faciliter le coulé en appliquant un effet inverse à la déportation. Cela est pure légende. L'effet impliqué jouera dans le cas où nous coulons vers la bande ou bien imprimera un effet inverse à la 2. L'effet n'influence pas le mouvement de la 1 ... ou si peu.... Il rassure, c'est tout. En fait, l'effet inverse rapproche la 2 du champ de la 3, l'effet du bon côté l'écarte.

Nous allons nous servir de cette qualité. Si la tangente citée plus haut « mord » un peu la 3, sans exagération, il sera encore possible de réaliser le coulé. On appliquera un effet du côté de la déportation et la 2 s'écartera du chemin de la 3 (à essayer).

Si la tangente passe trop près du centre, la déviation de la 2 ne sera jamais suffisante pour éviter le choc avec la 3. Il conviendra dès lors de choisir une autre solution.

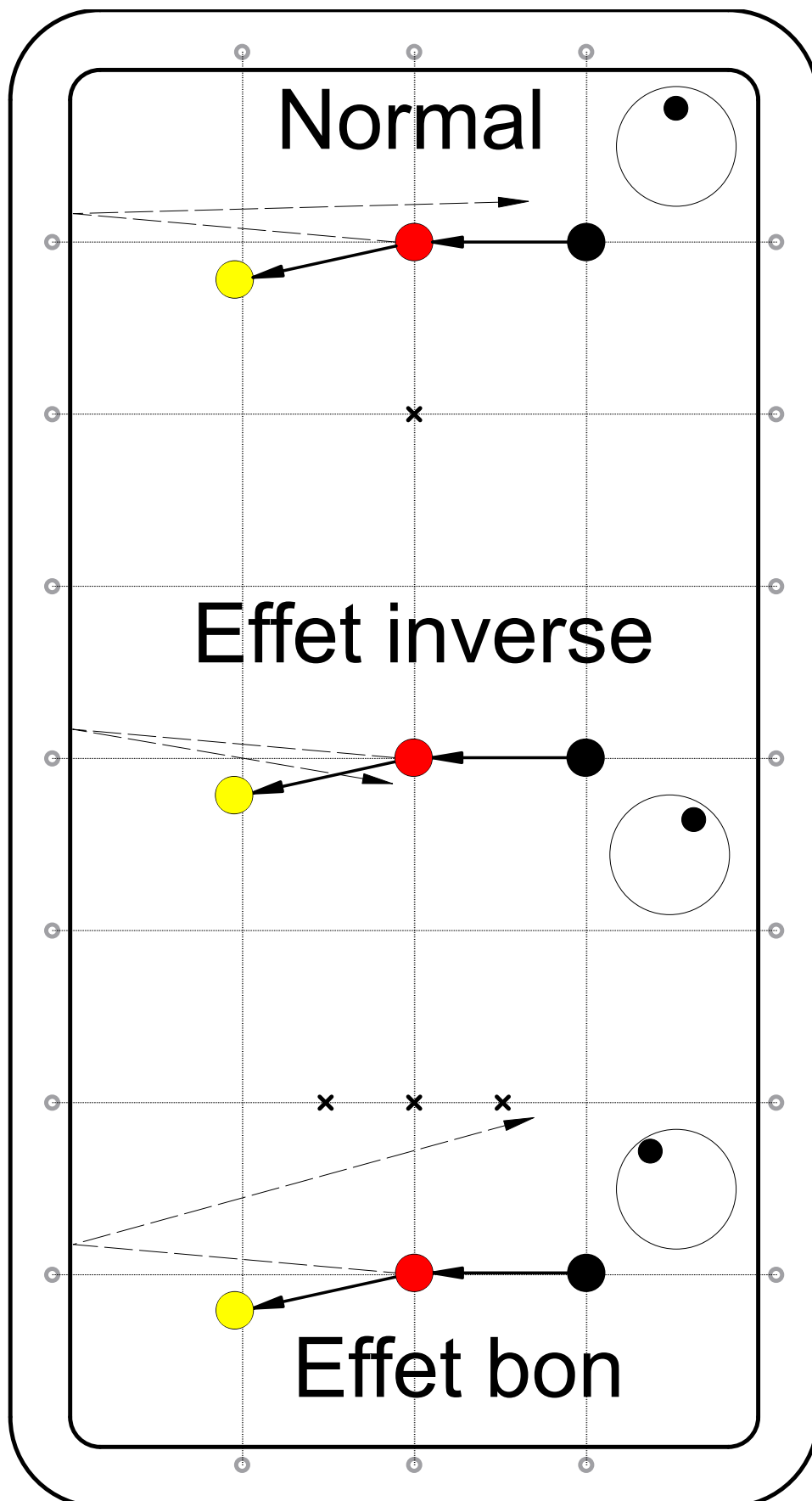


FIGURE A.10 – Le coulé.

## A.6 Le rétro

Le rétro est aussi un point de base au billard. Sa réalisation est facile pour un joueur aguerri mais ardu pour un débutant. Il faudra s'acharner jusqu'à ce que la « mécanique » devienne une « évidence ».

Le rétro est le contraire du coulé. La bille 1 revient sur ses pas en direction de la 3, après avoir touché la 2. Il se joue bille basse, coup allongé et même accompagnant, lâche et sans forcer. La main avant est ferme et laisse une flèche courte pour les petits déplacements et une flèche longue pour les longs. La main arrière ne serre pas le talon et se place le plus loin possible pour les longs déplacements et se rapproche de l'équilibre de la canne pour les petits points. La grosseur de bille est la même que pour le coulé mais on y voit bien plus mal. Son estimation ne sera pas chose aisée aussi, nous allons utiliser un truc.

Considérons la fig 2 et voyez l'angle formé par les billes 1, 2 et 3, sommet en 2... Traçons la bissectrice de cet angle qui coupe la surface de la 2 au point I. Il suffit (hum...) de jouer sur ce point I et le tour est joué. Facile à dire car le point I est le point de touche et pas celui de la visée mais rien n'est perdu car les billes sont des miroirs sphériques donc si nous nous positionnons pour jouer un rétro, nous allons voir dans la 2 l'image de la 3 ... et en visant cette image, nous allons toucher au point I recherché.

Merveille de la géométrie sphérique !

Nous n'avons donc plus besoin de nous torturer pour mesurer la grosseur de bille ... si la 2 est la rouge. Nous voyons bien l'image et même si la 3 est éloignée, son image est encore un petit point qu'on peut apercevoir. Malheureusement, si la 2 est la blanche, nous ne voyons plus l'image de la 3. Il conviendra de s'entraîner ferme pour se « mettre dans l'œil » cette fameuse grosseur de bille. Tout ceci est un truc et n'est valable seulement que si on ne fait pratiquement intervenir que les masses des billes càd : bille basse, sans effet, pénétration moyenne ; force moyenne et main arrière en position moyenne.

Attention ! la position et la tenue de la canne par la main arrière sont capitales. Afin d'assurer un bon retour de la 1, la main arrière ne doit que soutenir la canne, sans la presser. Pour ce coup, à la limite, on pourrait se passer de cette main, elle est presque inutile. Il ne s'agit pas d'une contradiction : la main arrière est indispensable mais elle doit se faire légère.... presque gracieuse...

Remarque : Il y d'autres trucs mais c'est celui-ci que je préfère... Il a l'avantage, je crois, de forcer le joueur à toujours produire le même coup ce qui, plus tard, lui permettra de bien le dominer, donc de le varier et de lui permettre de dominer le mouvement de la 2 autant que celui de la 1, donc de « construire » son jeu.



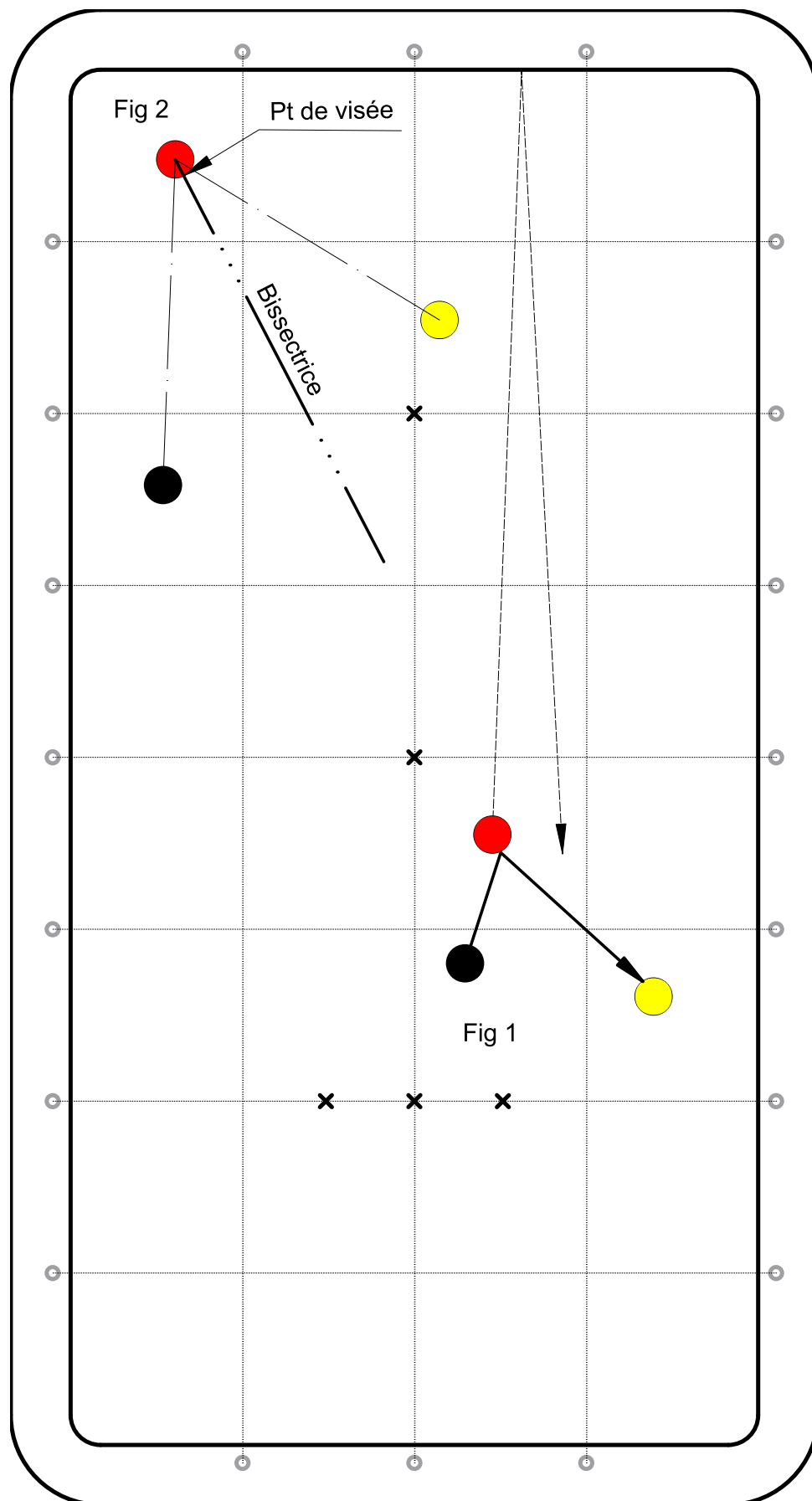


FIGURE A.11 – Le rétro

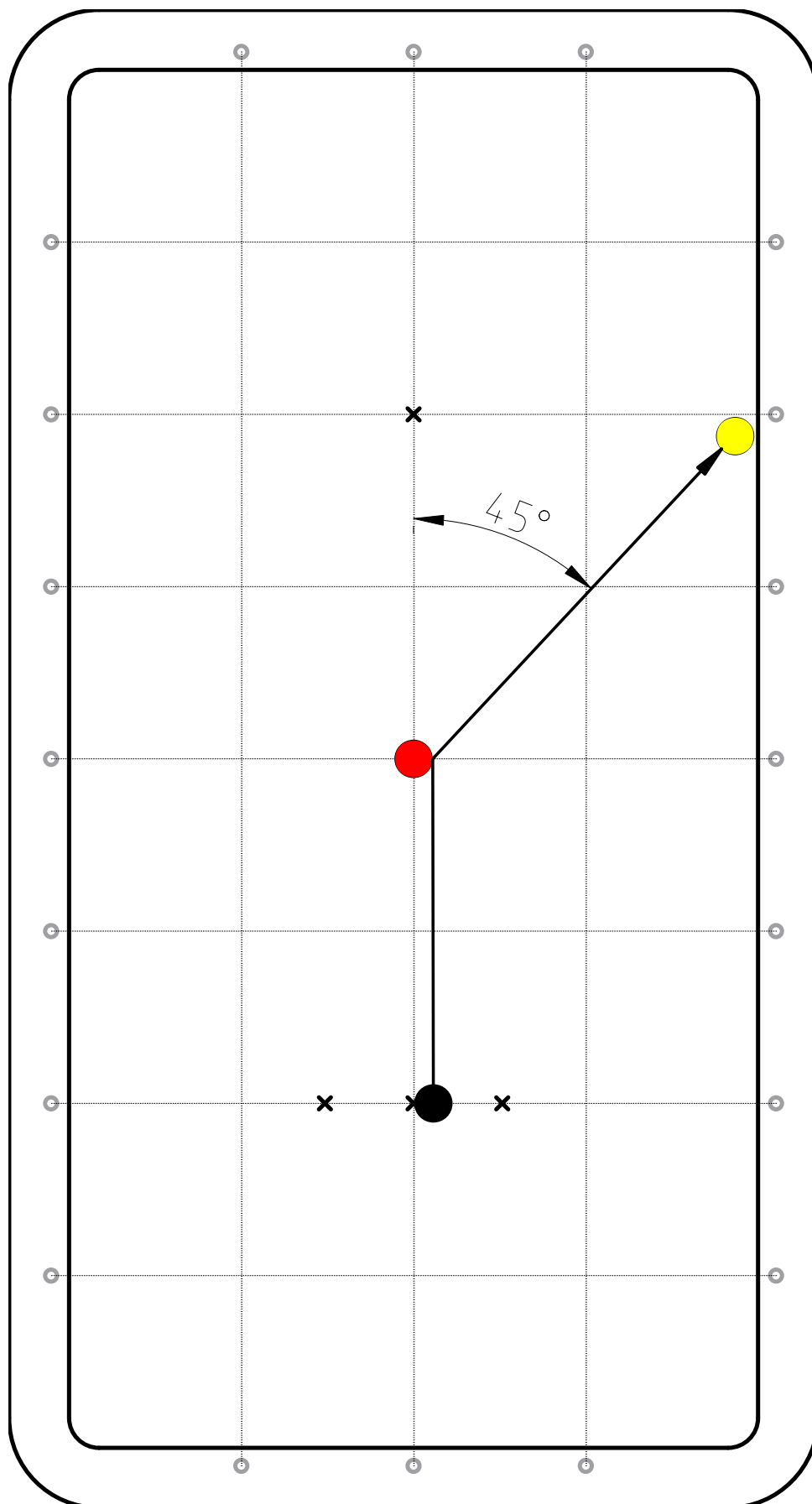
## A.7 Le $45^\circ$

Ce point est particulièrement important dans la mesure où il constitue une référence pour beaucoup de figures. Une fois acquis, il ne peut plus être raté (!). Il est facile. En cas d'échec, notre ?il ou notre position est responsable, voire notre distraction...

Il suffit de jouer en demi-bille la 2 du côté de la 3. « Prendre » une demi-bille, c'est pousser la 1 en direction de la 2 de manière que, dans son mouvement, la moitié de la masse de la 1 coïncide avec la moitié opposée de la masse de la 2... Pour une visée précise, la 1 est prise au centre bille, avec comme point de visée, la tangente à la 2. Il suffit pour cela, une fois bien positionné, de placer dans « sa visée », le bord de la 2 au milieu de l'image de la mouche de la flèche.

Après l'impact, la 1 ferait un angle de  $45^\circ$  si nous étions dans un espace à trois dimensions et sans frottement et si les billes 1 et 2 étaient en mouvement libre l'une vers l'autre et à vitesse égale. Mais comme nous sommes avec des volumes glissant sur un plan et qu'en plus le mobile percuteur est en mouvement quand il s'écrase sur sa cible fixe et ... qui va se dérober, l'angle est un peu inférieur, jusqu'à  $40^\circ$  si la canne est tenue haute comme pour couler et jusqu'à  $50^\circ$  si la canne est soutenue légèrement basse.

Retenons qu'une demi-bille a pour résultat un angle de  $45^\circ$ . Il y a une erreur mais petite. En plus avec l'habitude, la merveilleuse mécanique humaine va ajuster sans peine, ces petites différences.

FIGURE A.12 –  $Le\ 45^\circ$

## A.8 Le 90°

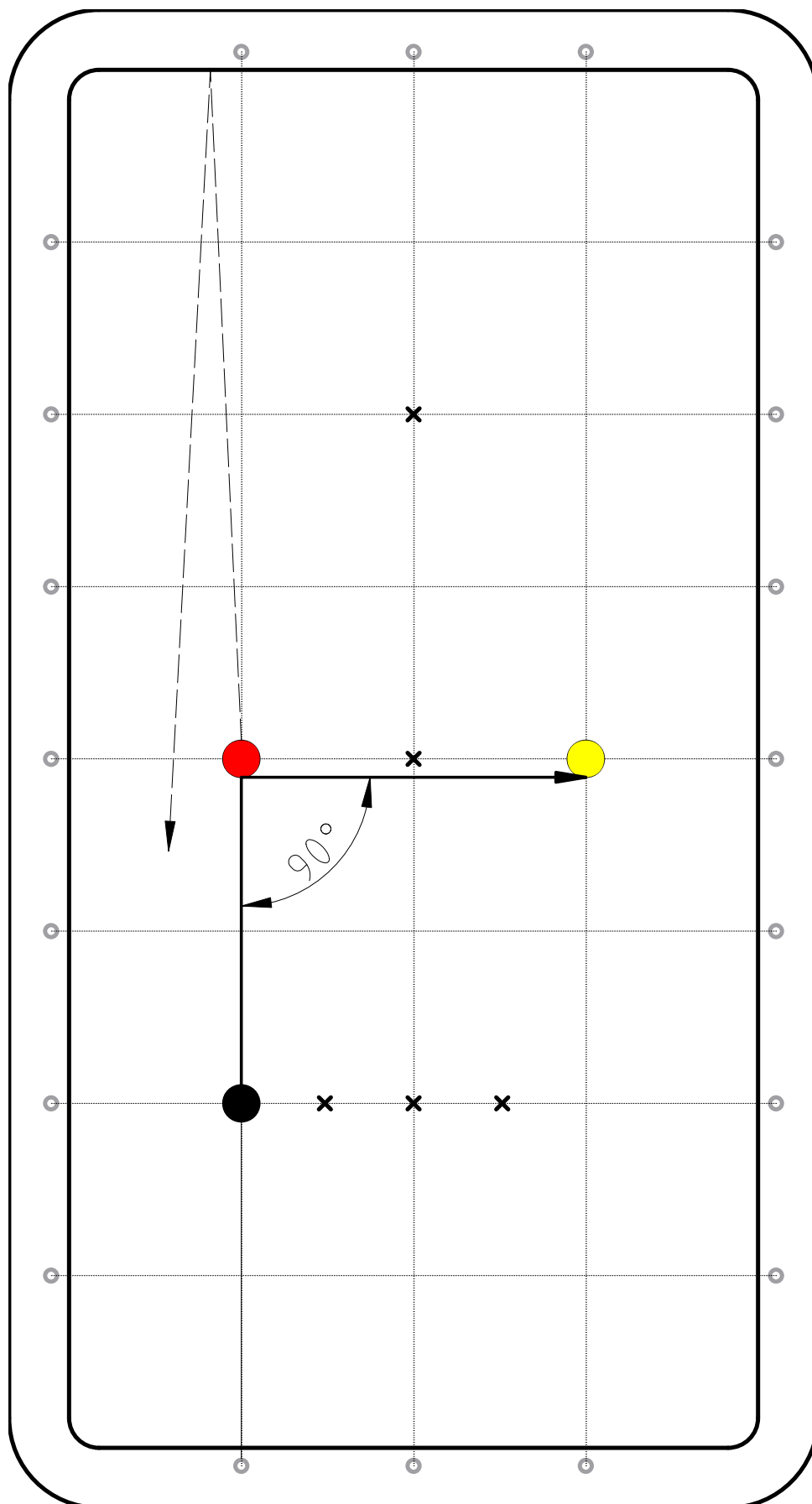
Le 90° ou angle droit constitue un pas important à franchir pour le débutant. Bien travaillé, ce point devient facile, croit-on... Méfiance, il est plein de nuance. Les « spécialistes » diront qu'on peut réaliser un angle droit aussi bien bon effet que contraire, qu'une prise de bille pleine ou fine, voire superfine. Nous nous bornerons ici, à une méthode, laissant pour le futur, les particularités et les coups d'éclat...

Nous choisirons de jouer le 90° par 3/4 bille, flèche basse, au milieu du secteur inférieur côté bille 3 ou bien milieu du demi-axe inférieur. Nous essayerons le milieu de secteur, l'expérience révélant que le joueur se rassure et est plus précis avec cette méthode. Le coup est moyennement allongé et souple. C'est un proche parent du rétro. Attention ! Il est faux de croire que l'effet aide à la réalisation. Contrairement à certaines idées reçues, l'effet rassure et vaut éventuellement pour la « rentrée » de la 2, càd pour remettre la 2 dans une position rapprochée.

Nous nous entraînerons de cette manière. La description précédente est cependant une position moyenne. Les limites de la prise de la 2 sont étendues. Si on prend seulement un peu plus qu'une demi-bille, le coup sera souple et allongé et un peu plus bas comme un véritable rétro. Si on prend un peu plus que 3/4, on jouera un peu plus haut sur l'axe central tout en restant sous le centre ou bien on se rapprochera du centre si on avait choisi le secteur. Si on prend la 2 pleine, avec seulement une nuance du côté où on veut déporter, le coup sera un peu plus rude, plus court et la flèche se rapprochera du centre bille.

Remarques :

- Le conseil est de d'abord essayer la méthode du « secteur », après il sera encore temps de tenter des choses plus difficiles.
- Plus la bille 2 sera prise grosse, plus le mouvement de la 1 sera ralenti et celui de la 2, accéléré. Plus la bille 2 sera prise fine, plus le mouvement de la 1 sera rapide et celui de la 2, ralenti.
- Le « transfert » d'énergie entre les billes 1 et 2 est proportionnel aux masses en contact dans le couloir de percussion et à la hauteur de la prise de la 1.
- C'est en dosant ces différents éléments qu'on se ménage des positions favorables ou non. N'oublions pas que l'effet sert (presque) seulement à diriger la 2 !

FIGURE A.13 –  $Le\ 90^\circ$

## A.9 Bosse sur la bille colleuse

Quoique ce point n'est généralement tenté que quand la 1 bande est difficile ou impossible, il constitue maintenant un bon exercice de maîtrise qui nous servira et nous suivra même jusqu'en cinquième année où il va contribuer à l'apprentissage du point dit « à l'Américaine >> car il donne le pouvoir de bien contrôler la 2 le long d'une bande.

La 2 collant la bande fait corps avec elle. Elle va nous servir de rebond pour la 1. Comme la 1 rencontre une forme circulaire au point d'impact (de même mesure qu'elle), l'angle de réflexion sera le double de l'angle d'incidence. Pour évaluer la grosseur de bille « à prendre », on peut appliquer la règle du rétro (image de la 3 dans la rouge). On peut aussi calculer cette prise en L 3 imaginant une petite construction : Tracer mentalement une droite reliant les billes 1 et 2. Tracer une perpendiculaire à cette droite passant par le centre de la 2. Considérer la bille 3', image symétrique de la 3 par rapport à la perpendiculaire citée. Ne regardons plus maintenant la 3 mais la 1, la 2 et la 3'... Il ne reste plus qu'à appliquer un simple coulé. Cette technique semble très compliquée sur le papier mais l'est beaucoup moins sur le tapis... Elle donne cependant une légère erreur mais insuffisante pour rater le point tant que l'angle de réflexion n'excède pas  $45^\circ$ .

Attention : jouer sans effet ! (fig. 1) Précaution : malgré l'attention qu'on y apporte, la 2 colle rarement la bande. Le moindre espace modifie la donne. Il sera prudent d'appliquer une nuance plus pleine ou bien un petit effet contraire. À essayer sur place !

Si on applique un effet quelconque, la trajectoire de la 1 peut s'en trouver très changée.

- Effet à gauche : prendre la 2 un peu plus fine : celle-ci « avance » vers le jeu.
- Effet à droite : prendre la 2 un peu plus grosse : celle-ci se décolle sans avancer.
- Prise de bille haute : la 2 reste « écrasée » (collée) sur la bande. Le mouvement de la 1 est ralenti.
- Prise de bille basse : la 2 se décolle. Le retour de la 1 est rapide.
- Figure 2 : c'est un angle droit. Appliquons un angle de  $45^\circ$ , celui de retour sera de  $90^\circ$ . A cause de « l'écrasement de la 2 sur sa bande, la pratique montrera qu'une prise un peu plus grosse que la demi-bille assure mieux...
- Dernier cas : si la 2 ne colle pas la bande : Ne visez plus l'image de la 3 dans la rouge mais bien un point plus proche du centre de la 2. Ce point devrait être calculé en partant de ladite image et en entre la distance de la 2 à sa bande proche. Attention, si cette distance porte le point de visée au-delà du centre, le point-bosse n'est plus possible. Il faut choisir une autre solution.

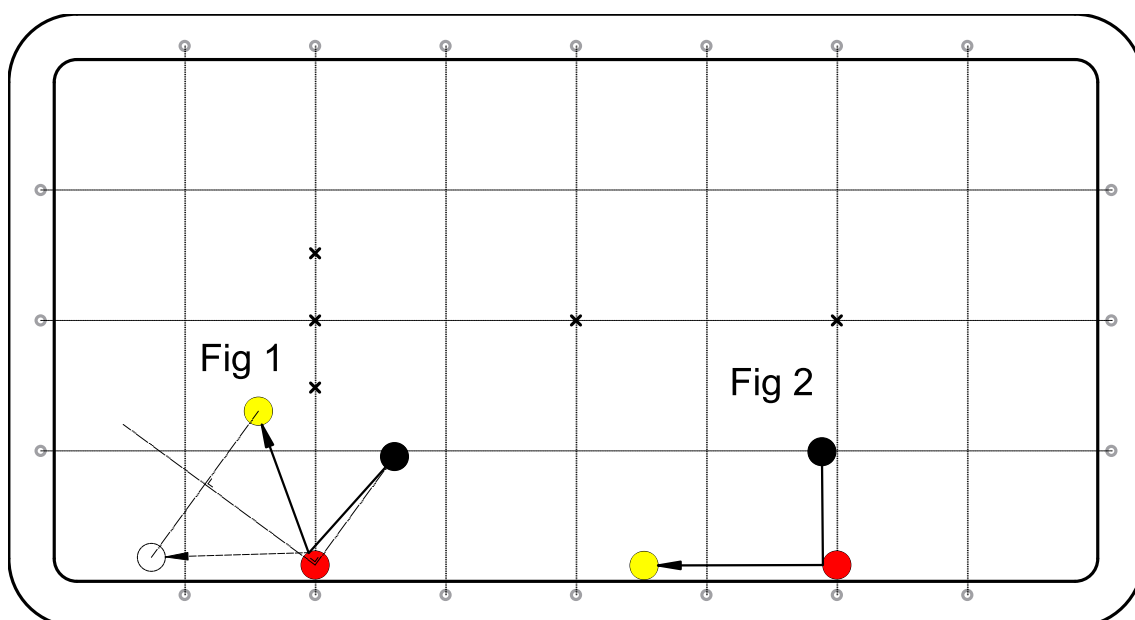


FIGURE A.14 – Bosse sur la bille colleuse.

## A.10 Le 1 Bande

Le 1 bande est un point très fréquent. Nombreux sont ceux qui se contentent d'exécuter ce point seulement pour ne pas perdre leur tour. C'est là, négliger la position éventuellement à exploiter.

En théorie, il suffit de toucher la 2 de manière à percuter la bande au milieu du segment de bande obtenu en projetant l'image des billes 2 et 3 perpendiculairement sur lui, la 2 et la 3 déterminant une parallèle à ladite bande. Si la direction 2-3 n'est pas parallèle à la bande, il faut s'imaginer le mouvement de « retour » de la 1 pour appliquer une correction à la théorie. Avec l'habitude, cette correction « sautera » aux yeux. Contentons-nous, pour cette première approche, de cas où les billes 2 et 3 sont sur une droite parallèle à la bande.

Fig.1 : La distance entre la 2 et la 3 est à peu près le double de la distance de ces billes à la bande. La théorie s'applique. Prendre la 2 en demi-bille de manière à percuter la bande au milieu du segment comme décrit plus haut.

Fig.2 : La distance entre la 2 et la 3 est plus grande que le double de la distance de ces billes à la bande. La 2 pourrait être prise fine mais il est souvent préférable de la prendre un peu trop grosse de manière à faire avancer la 2 vers la 3 et de corriger par un bon effet.

Fig.3 : La distance entre la 2 et la 3 est plus petite que le double de la distance à la bande. En jouant la 2 grosse, on risque que celle-ci percute la 3 avant l'arrivée de la 1. Il conviendra de jouer trop fin et d'apporter une correction par l'effet contraire.

Fig.4 : Cas particulier : la 1 est à bande, et la 2 à une distance inférieure à une bille. Pour une prise en demi-bille jouée parallèlement à la bande, appliquons un bon effet pour un angle inférieur à  $45^\circ$ , pas d'effet pour un angle de  $45^\circ$  et effet contraire pour un angle supérieur à  $45^\circ$ . Le résultat, en douceur, est surprenant. Si la distance 2-bande est inférieure à une demi-bille sans être « masquante », on peut encore passer mais prudence : le coup peut se faire masquer par la 2. Si la distance 2-bande est supérieure à une demi-bille, l'effet contraire sera plus souvent nécessaire.

Remarque :

- Le point de base sera rapidement assimilé. L'entraînement conseillé est de s'acharner jusqu'à ce que à chaque réalisation, les 3 billes soient dans un « chapeau », assurant ainsi la suite de la série...



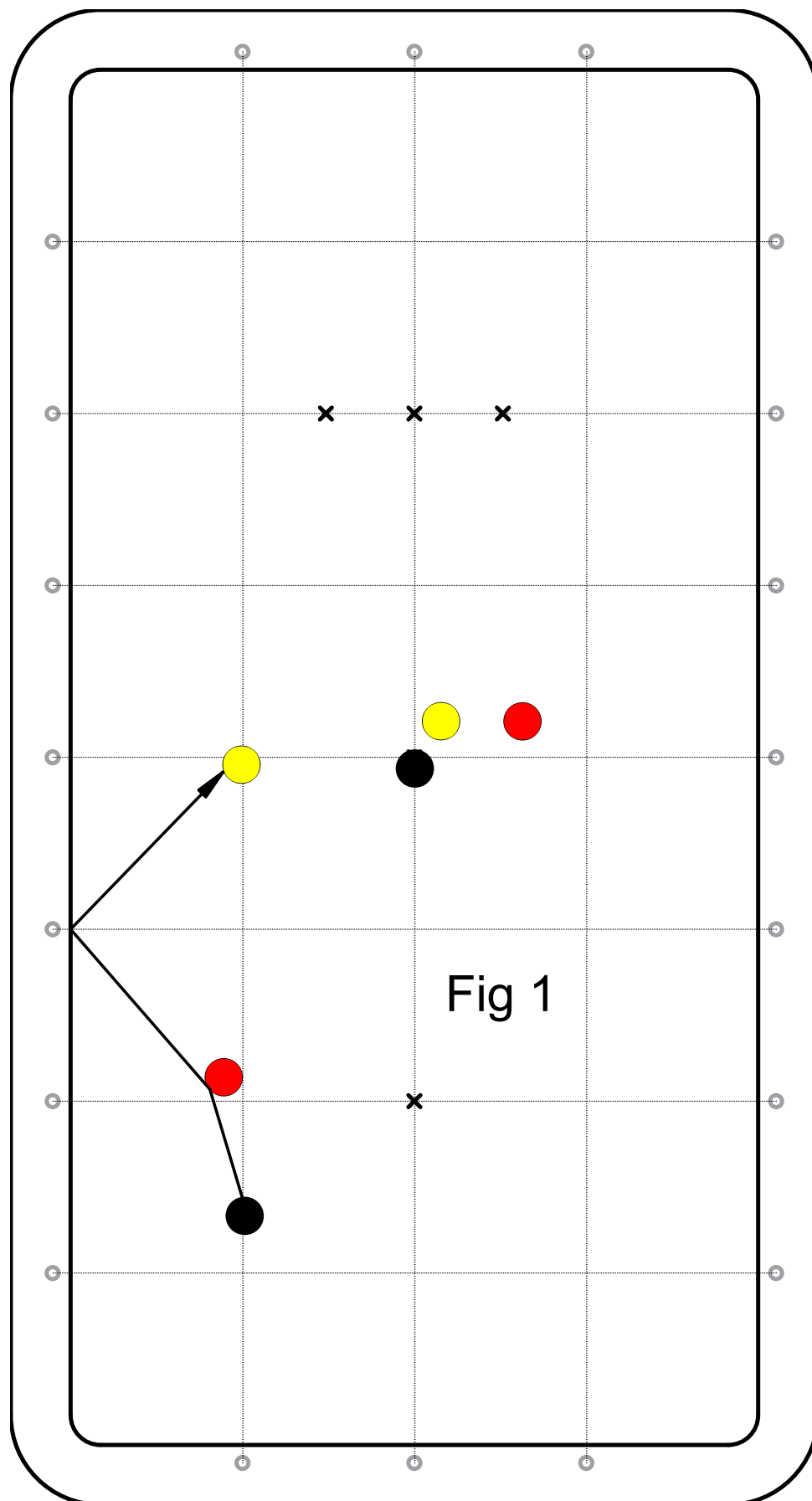


FIGURE A.15 – Le 1 Bande

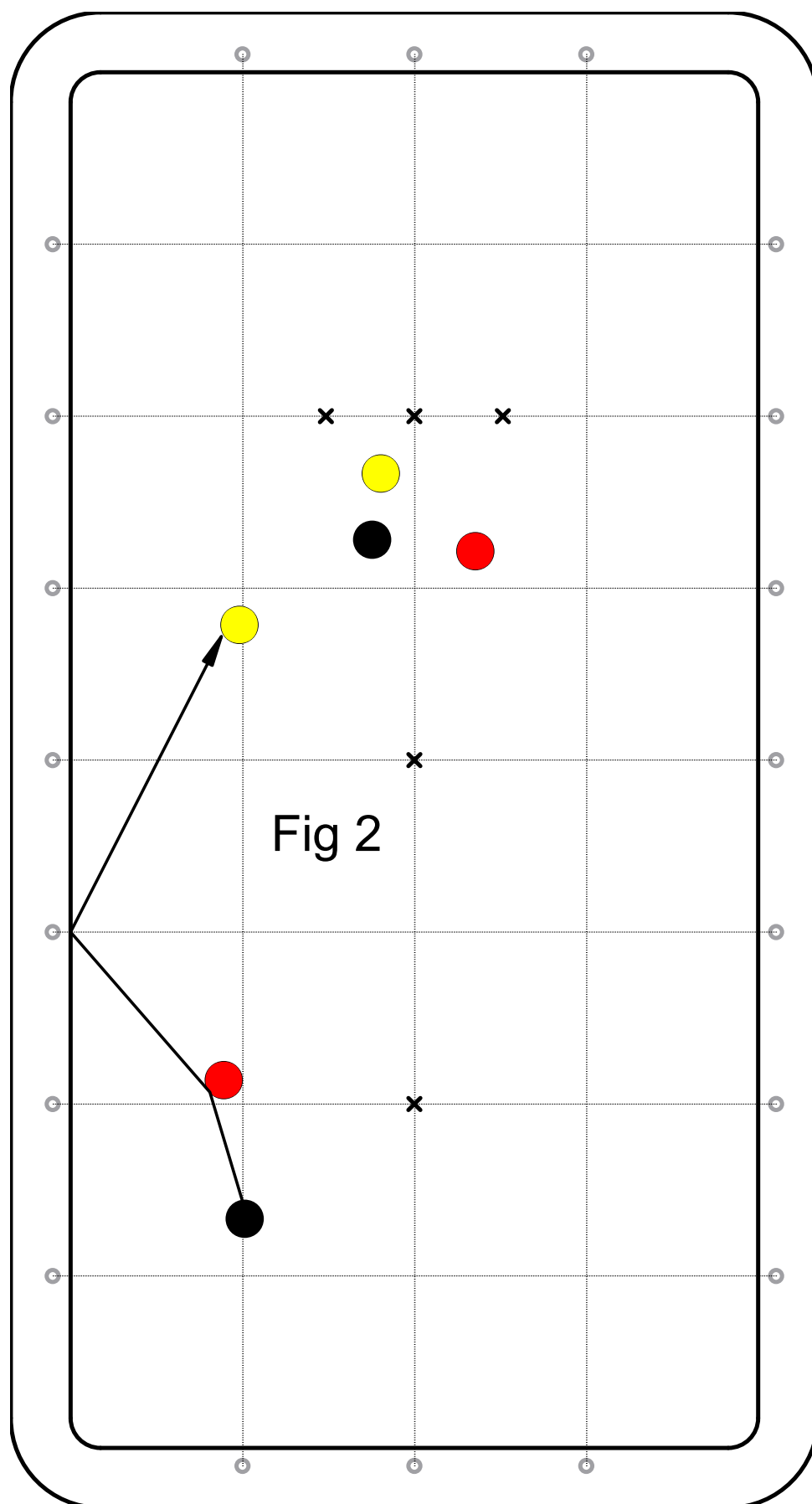


FIGURE A.16 – Le 1 Bande

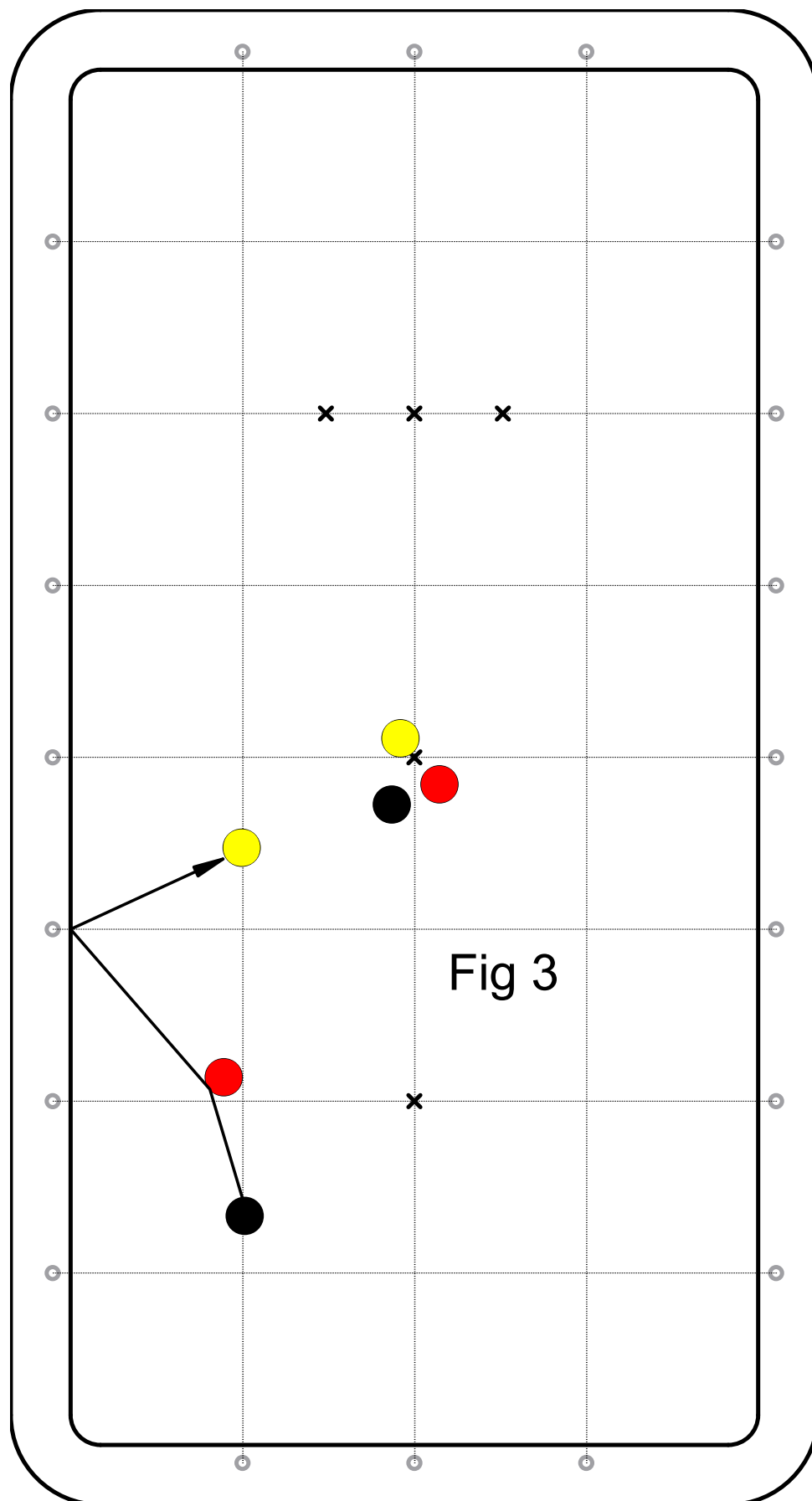


FIGURE A.17 – Le 1 Bande

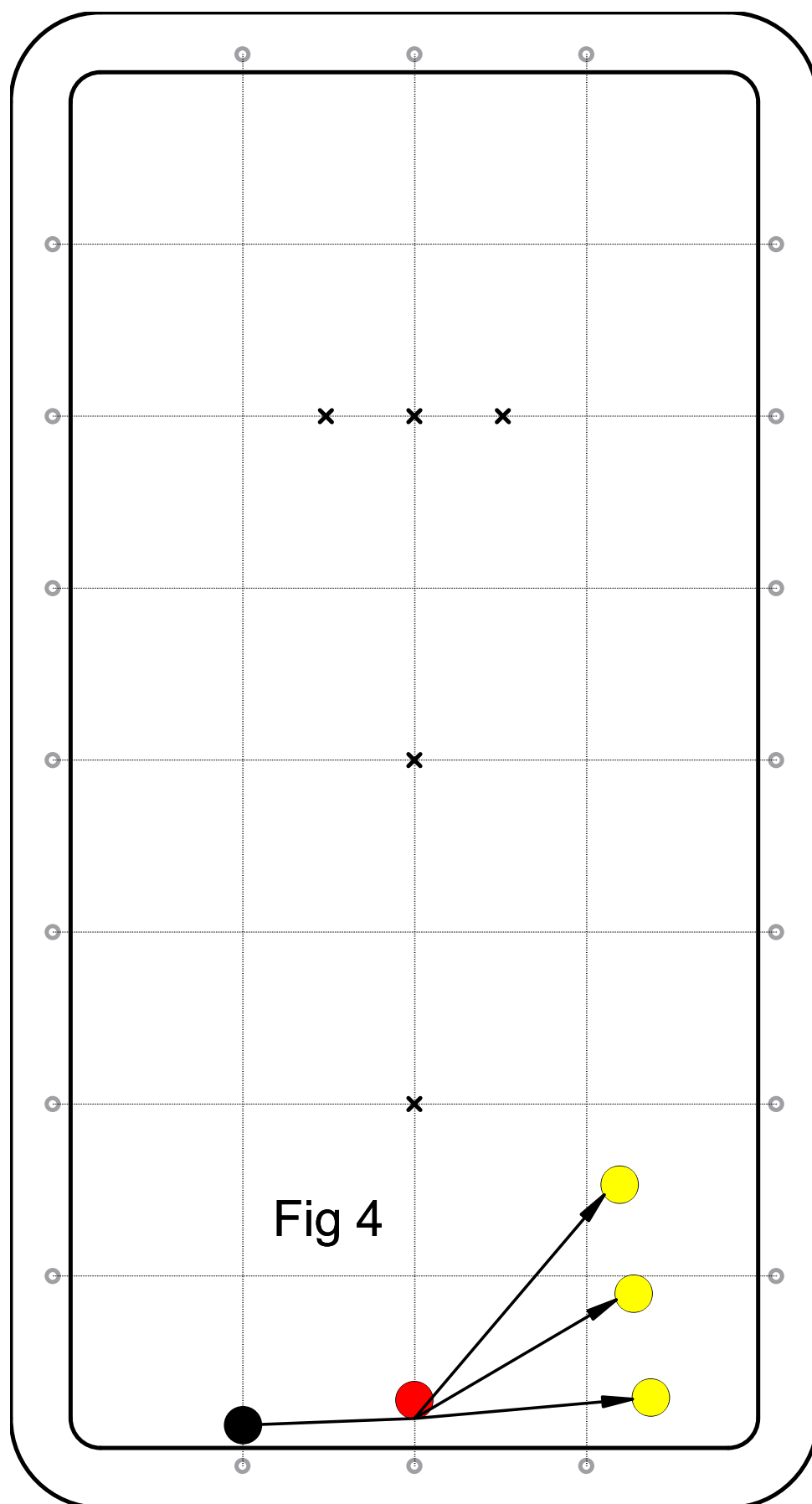


FIGURE A.18 – Le 1 Bande

## A.11 2 bandes retour par la bissectrice

La bissectrice de l'angle de coin offre la particularité « d'attirer » les billes en rendant leur mouvement parallèle à elle : ce n'est évidemment pas vrai ! Il s'agit d'une tendance seulement et dans certains cas, cette tendance nous sera bien utile. Si une bille roule parallèlement à la bissectrice, mue d'un effet normal mais favorable, elle reviendra parallèlement à cette bissectrice, symétriquement au premier mouvement (ou presque).

Figure 1 : Cette figure illustre cette particularité. Bien que lorsque nous aurons atteint un certain niveau nous n'y penserons plus, il est intéressant de s'exercer à ce point. Les billes 2 et 3 sont situées sur des parallèles de chaque côté et équidistantes de la bissectrice. N'hésitons pas ! Prenons la 2 de telle sorte que le trajet de la 1 soit parallèle à la bissectrice et mue d'un effet favorable. La 1 revient par le coin, parallèle et symétrique à son premier trajet par rapport à la bissectrice : le point, d'apparence délicate, est devenu inratable !

Figure 2 : Ceci illustre seulement une tendance qu'il conviendra de se rendre familière. La 3 est située sur la bissectrice de l'angle de coin et la 2 près d'une bande (ici la petite mais le problème est valable sur la grande aussi mais la position des billes est alors rarement aussi intéressante car la grande bande « écarte le jeu » et la petite « ramène »). Prendre la 2 en visant le milieu de la portion de bande entre la 2 et le coin, effet favorable, haut de bille. Je dis bien viser et pas toucher ! En effet, vu la dimension de la bille, celle-ci touchera un peu avant le milieu si le point est court (distance 2-coin courte) et assez bien avant, si le point est long (distance 2-coin longue).

Remarque :

- Ce point est plus à « sentir » qu'à calculer.
- Certains billards allongent et d'autres « cassent ». Il faudra en tenir compte.
- Un effet bas de bille « rabat ». Pour « soulever », il faut viser la bande, plus près de la 2 que du coin, pour rabattre, plus près du coin.
- Attention, si la 2 est écartée de la petite bande de plus de dix centimètres environ, il conviendra de viser plus près du coin, etc.

Il existe donc beaucoup d'adaptations à ce point qui seront volontiers proposées lors de la présentation « sur le terrain ».

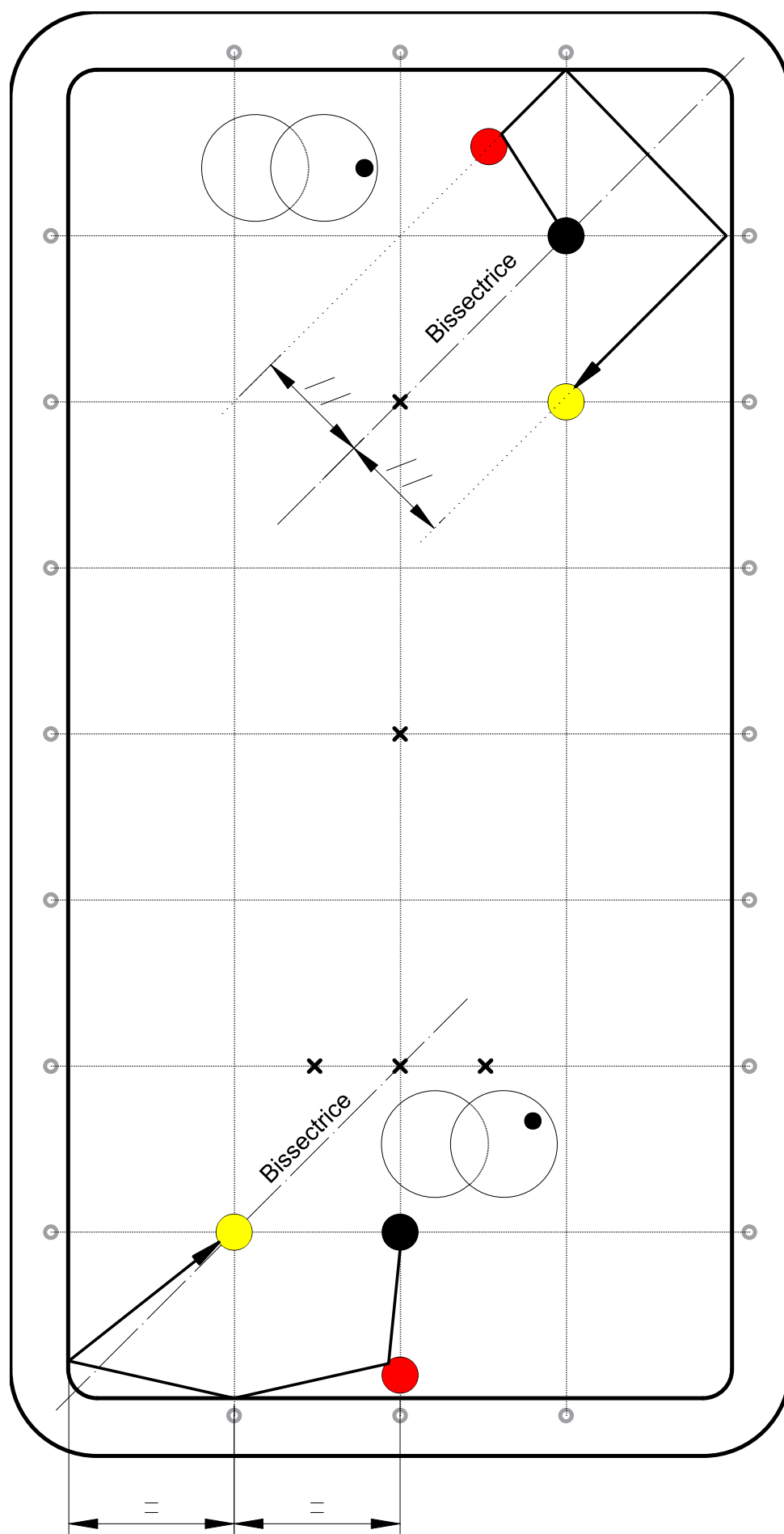


FIGURE A.19 – 2 bandes retour par la bissectrice.

## A.12 Le coulé-bande

Nous avons déjà vu le coulé simple. Ici, une difficulté supplémentaire apparaît : de par la disposition des billes, la 1 sera empêchée par une bosse avec la 2.

Figure 1 : Cette figure illustre le cas où la 2, après le choc d'avec la 1, percute la bande puis vient se mettre dans le chemin de la 2. Une autre solution devra être trouvée, si possible une finesse, un massé (voir 3<sup>e</sup> année - les planches «C»), un 1 bande sur une autre bande ou même carrément une carambole dans les cas les plus difficiles. Cette solution alternative permet de rester au billard mais donne rarement une position de << construction >>.

Figure 2 : On peut pallier l'inconvénient du contre en coulant « droit devant » avec un maximum d'effet contraire par rapport à la 2. Celle-ci, imprimée d'un effet contraire, s'écarte de la perpendiculaire à la bande et évite la 3 et surtout aussi, la 2 au retour comme l'indique le pointillé. La 1, maintenant, a le champ libre et fonce sur la bande droit devant mue d'un effet important (effet toupie), favorable à une déviation vers la 3. Les billes 1 et 2 ont donc un mouvement de désolidarisation. La 1 reste en position dominante, face aux billes 2 et 3, chassées du même côté. Porté moyennement fort, le coup donne suffisamment d'énergie pour permettre à la 2 de revenir dans le jeu par doublage. Ce point demande une bonne précision mais si on joue absolument droit c'est absolument plein sur la 2 avec le « plein > effet, la réussite est certaine !

Figure 3 : Vu la situation, on aurait pu tenter un direct modéré ce qui pourrait donner au coup suivant, un rétro « rentrant » les billes dans le « tiers ». Cependant, si on se sent bien, appliquant un « coulé-bande » comme pour la figure 2, le coup est sans danger et chasse immédiatement les billes dans le tiers. Cette solution donne souvent plus de chance de « serrage » du jeu.

Remarque : si on parvient à couler en « descendant » dans la 1, l'effet imprimé sera très important et nous permettra de réaliser des angles très « étalés » au rebond, voire, comme on dit parfois, faire des angles « impossibles ». Acharnons-nous : la droiture du corps et la position ferme de la main doivent être parfaites...

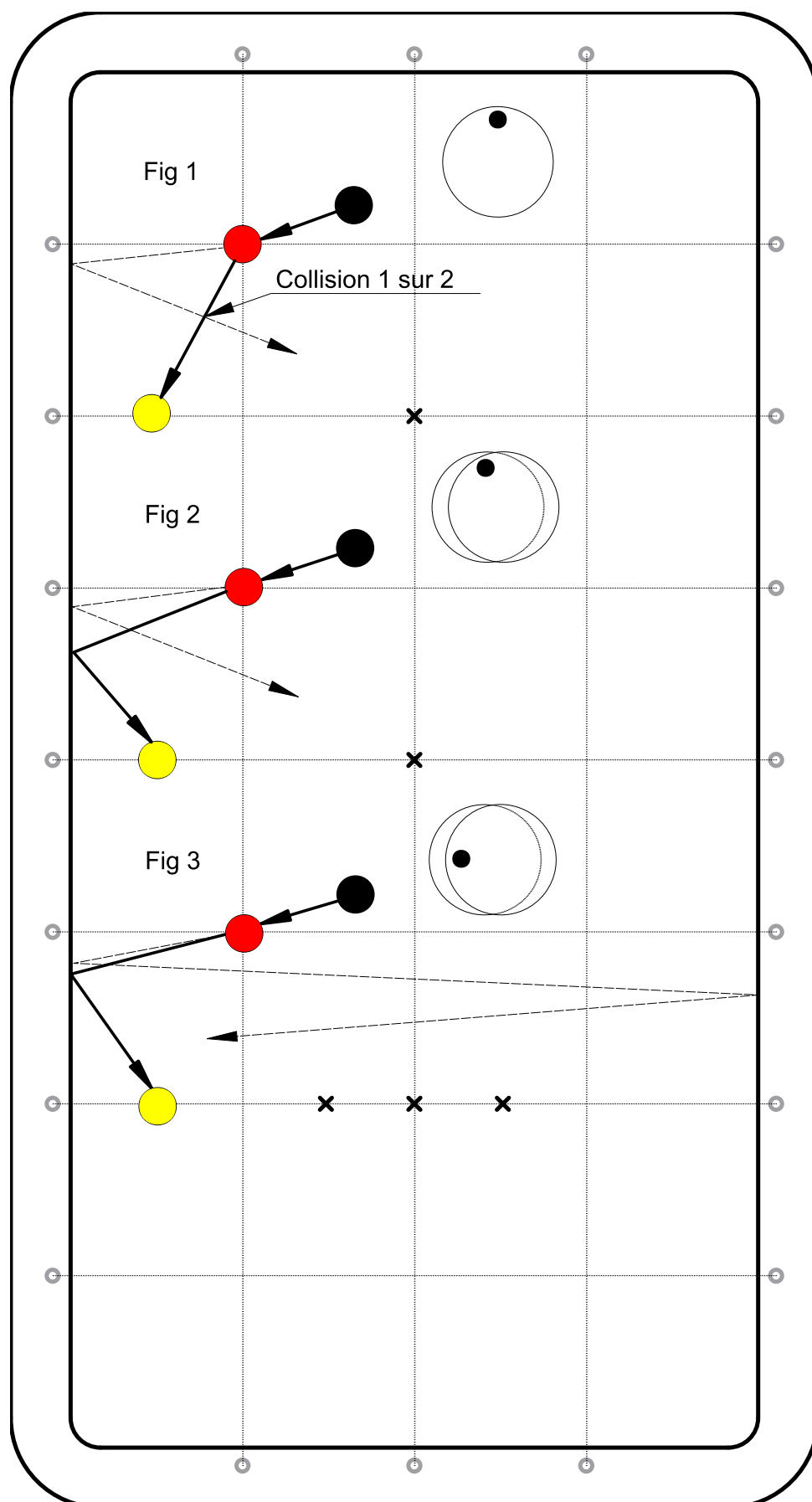


FIGURE A.20 –



## A.13 Le coulé-bosse

Le coulé simple est aisément appris, même par un débutant. Le coulé bande est un peu plus difficile. Le coulé bosse l'est encore davantage. La « bosse » fait peur. Une fois cette peur vaincue, le point devient plus facile. Encore une fois, la confiance en soi travaille pour la réalisation du point.

Figure 1 : La 2 colle la bande. Viser une moitié de bille du rétro (pour un angle inférieur au droit), prise en tête (haut de bille) et avec effet contraire maximum. Faisant corps au moment du choc, les billes 1 et 2 se détachent ensemble pour venir en jeu serré à la 3. Une possibilité de série s'annonce...

Figure 2 : La 2 ne colle pas. La prise de la 2 est la même que celle pour la figure 1 mais peut-être un peu plus grosse, comme si on jouait pour effleurer l'intérieur de la 3. La bosse de la 2 en retour sur la 1 repousse celle-ci vers l'extérieur de la 3. Ici encore, le jeu se serre et annonce une série possible...

Figure 3 : On peut réaliser ce point avec ou sans bosse. Avec bosse, appliquer un effet inverse au sens du jeu. Le coulé est direct en visant comme si la 3 se trouvant « devant » elle-même. La bosse de la 2 au retour de la bande sur la 3, pousse la 3 sur la 1, éventuellement pour la seconde fois si la 1 avait déjà percuté la 3. On espère que la bosse de la 3 sur la 1, permet à l'axe 2-3 de ne pas se masquer à la 1 sinon : c'est la ligne droite : une hantise pour les amateurs de billard. Sans bosse : mettre l'effet dans le sens du jeu. Cette prise exige une plus grande précision dans la force à appliquer : la 2 ne rencontrant plus le barrage au retour, risque de s'écarter loin du jeu ou de rester en deçà et d'offrir encore une fois, trois billes alignées. L'idéal serait que la 2 vienne à hauteur de la 3 ou s'écarte légèrement. En tous cas, il ne faut pas tenter ce coup pour subir une bosse non désirée, le résultat serait imprévisible.

Figure 4 : C'est une variante de la figure précédente. Nous ne sommes plus face à la bande mais bien au coin. La 2 revient par deux bandes avec des trajectoires parallèles à l'axe. L'effet doit toujours être favorable et la bosse arrière presque toujours évitée.

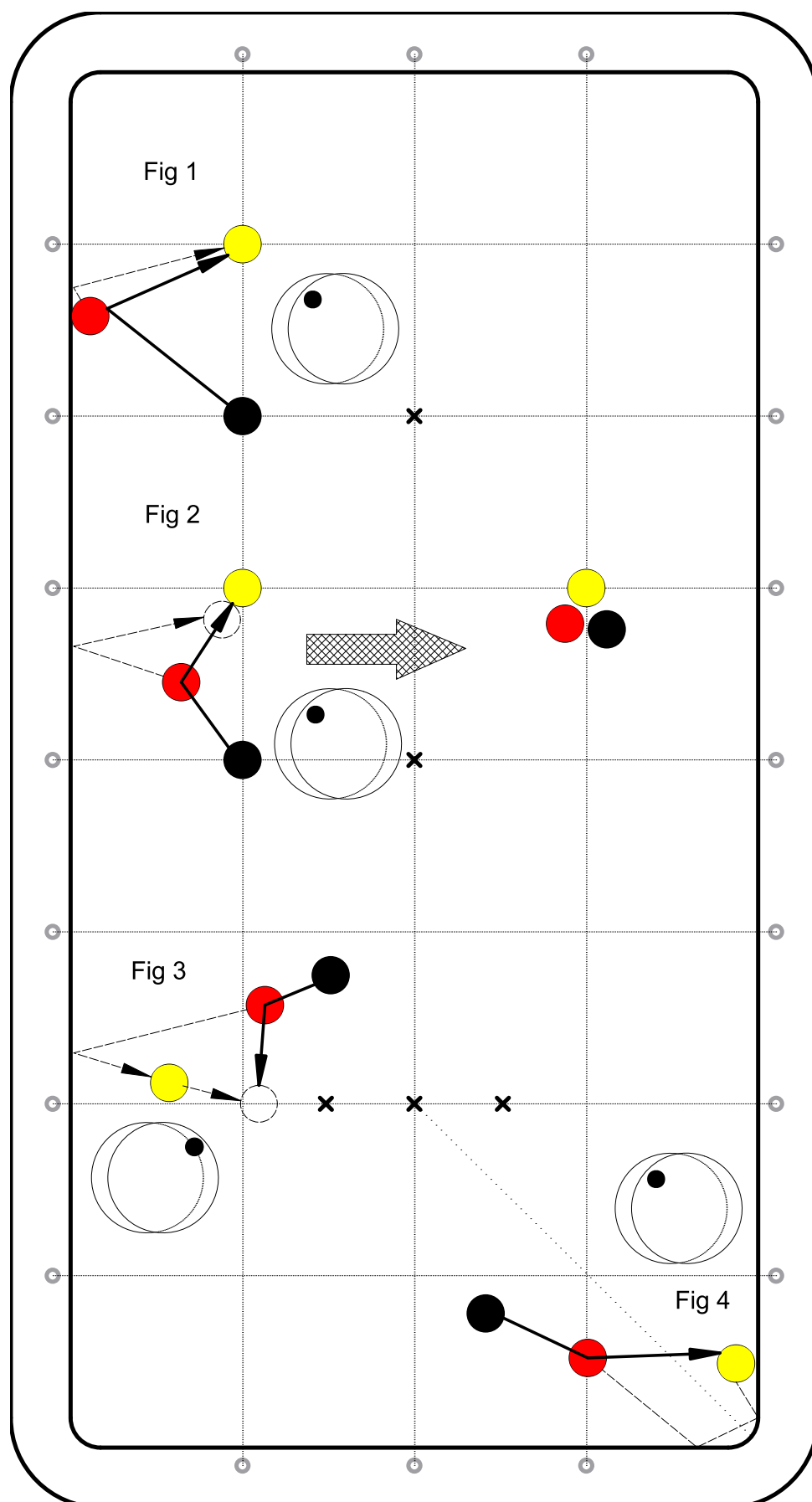


FIGURE A.21 – Le coulé-bosse

## A.14 Le rétro-bande

Une fois la technique du rétro bien en main, on s'habitue facilement à ce coup. Le ramené ou rappel est plus ou moins sûr. Cependant, là où le rétro direct ne ramène pas directement, il est parfois possible de s'assurer une rentrée convenable en s'aidant de la bande, se figurant une bille 3 virtuelle placée de l'autre côté de la bande qui lui est proche symétriquement à la 3 réelle (donc en dehors de la table). En voici deux exemples :

Figure 1 : Le rétro direct est une solution mais il entraîne la 2 hors de la rentrée. La 2 toucherait la petite bande trop loin du coin opposé et elle s'écarterait irrémédiablement. Pour minimiser cet écart : prendre la 2 en rétro de préférence basse, effet droit si la direction 1-2 est loin du coin et effet gauche si la direction 1-2 est trop près du coin et jouez comme si la 3 était située symétriquement de l'autre côté de la bande qui lui est proche (3'). Idéalement, la 2 tournera via la petite bande supérieure, la grande bande opposée, la petite bande inférieure, la grande bande proche et vient s'arrêter dans le barrage formé par la 1 et la 3.

Figure 2 : Ce point est tout en délicatesse. Un rétro simple ferait d'abord toucher la petite bande à la 2 qui ne pourrait plus rentrer. Si la direction 1-2 coupe la petite bande mais très « haut », on peut encore jouer rétro direct avec effet ras du tapis maximum et contraire : la 2 ne s'écartera pas ou peu. Si la direction 1-2 coupe trop bas ou bien trop haut sur la grande bande (à apprécier), il est encore possible de serrer le jeu en appliquant un rétro bande effet contraire maximum. En restant près de la 3, la 1 constitue un barrage au retour de la 2.

Remarque : Ces deux exemples montrent des applications assez simples du rétro. Cependant, il ne faut pas s'y tromper et restons prudents. Ils demandent un sérieux entraînement avant d'être possédés, non seulement pour la précision du coup mais aussi et surtout pour la force nécessaire

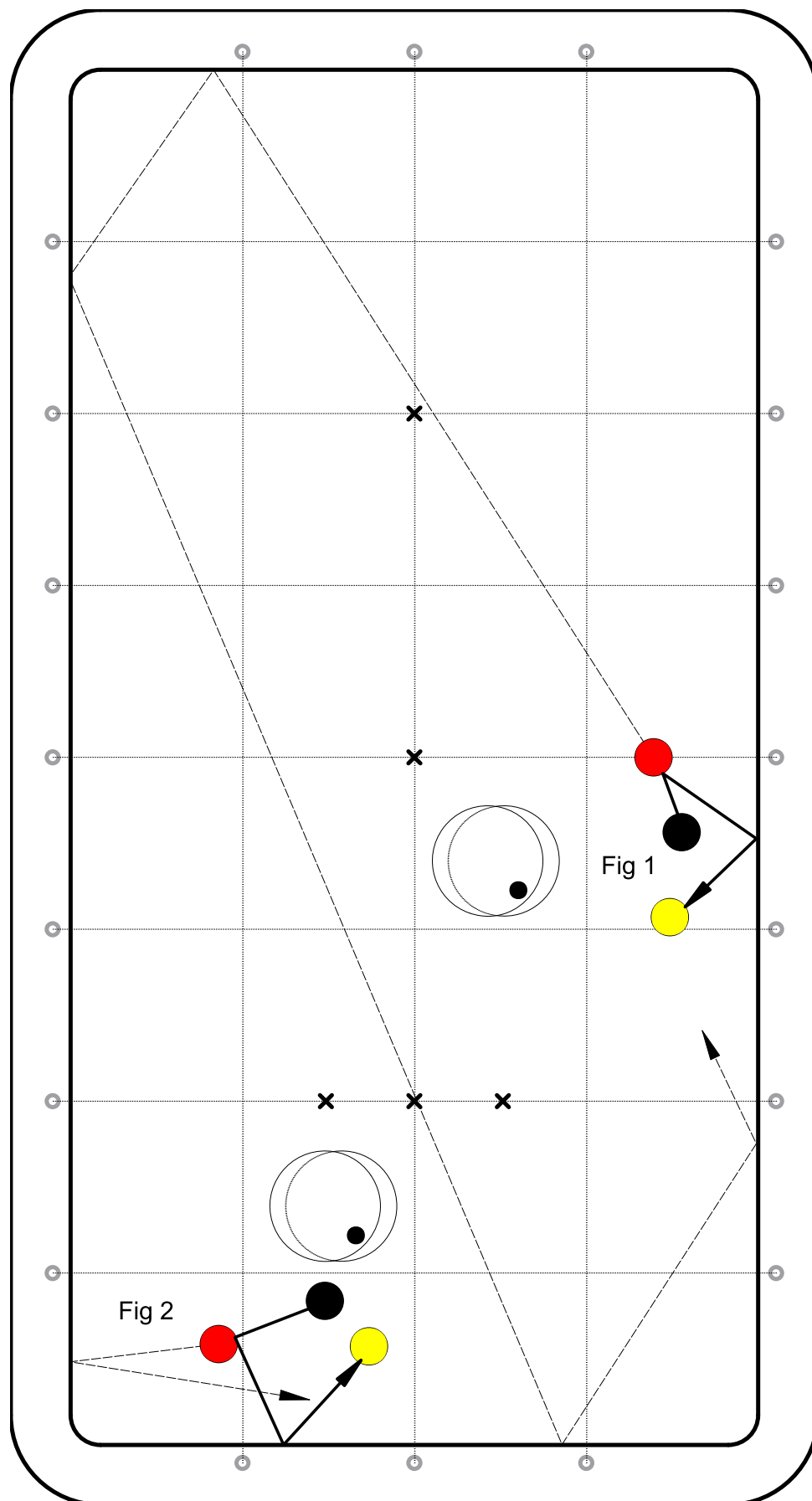


FIGURE A.22 – Le rétro-bande

## A.15 Le petit coulé

Sans trop de danger, le petit coulé est possible jusqu'à une distance de 1 centimètre entre les billes 1 et 2. Il demande une grande souplesse, de la prudence et de la délicatesse. A une distance plus courte, le queuté est dangereux, càd que la canne, selon la théorie, serait encore en contact de la 1 lorsque cette dernière percuterait la 2 ce qui constitue la définition officielle du queuté.

Bien que cette théorie soit exacte, en pratique, la vérité est souvent différente. En fait, pour exécuter un coulé, il faut allonger, càd accompagner la 1 dans son mouvement. Fort bien, mais accompagner ne signifie pas rester en contact sinon le procédé a frotté, la bille a roulé en se frottant : c'est une faute qui est visible lorsque la flèche « roule » sur la bille. En réalité, le procédé reste en contact très peu de temps. La 1 subit une accélération qui la détache directement du procédé mais subit un ralentissement au choc avec la 2 avant d'accélérer à nouveau sous l'impulsion de l'effet longitudinal produit par l'accompagnement de la canne. C'est ce ralentissement qui fait danger car la canne dans son mouvement avance encore... et risque de rattraper la 2 à ce moment : queuté ! Ce queuté est facile à dépister pour l'arbitre car les billes 2 et 3 auront tendance à se mouvoir en même temps et à la même vitesse. Les « anciens >> appellent cette faute : « une charrette ». L'arbitre, bien placé sur le côté de la direction des billes doit annoncer « faute » et passer la main à l'autre joueur.

Le point se joue comme un coulé traditionnel, canne horizontale, mouvement léger et prolongeant en veillant à retenir la canne avant que la 1 ne percute la 2. Si la distance est vraiment trop courte, on peut relever légèrement la flèche dès le coup porté. Cela rassure sur la validité du point mais plus tard, il sera préférable de ne pas le faire pour une meilleure maîtrise du jeu serré. Ce point fait peur. Beaucoup lui préfère un massé.

Comme entraînement, je conseillerais de placer les billes 1 et 2 à 5 cm. l'une de l'autre et de réaliser le coulé en rassemblant les 3 billes dans un « chapeau » (les 3 billes doivent pouvoir être couverte par une main ouverte). Exécuter des séries de 10 essais jusqu'à une série réalisée à 100% de réussite (!). Ensuite placer les billes 1 et 2 à une distance de 4 cm. Recommencer les séries. Puis placer les billes à 3 cm. 2 et enfin 1 cm.

C'est fastidieux... mais ce sera payant. Il conviendra de s'armer de patience et d'obstination. Il faut prendre le temps nécessaire de bien posséder cette étape.

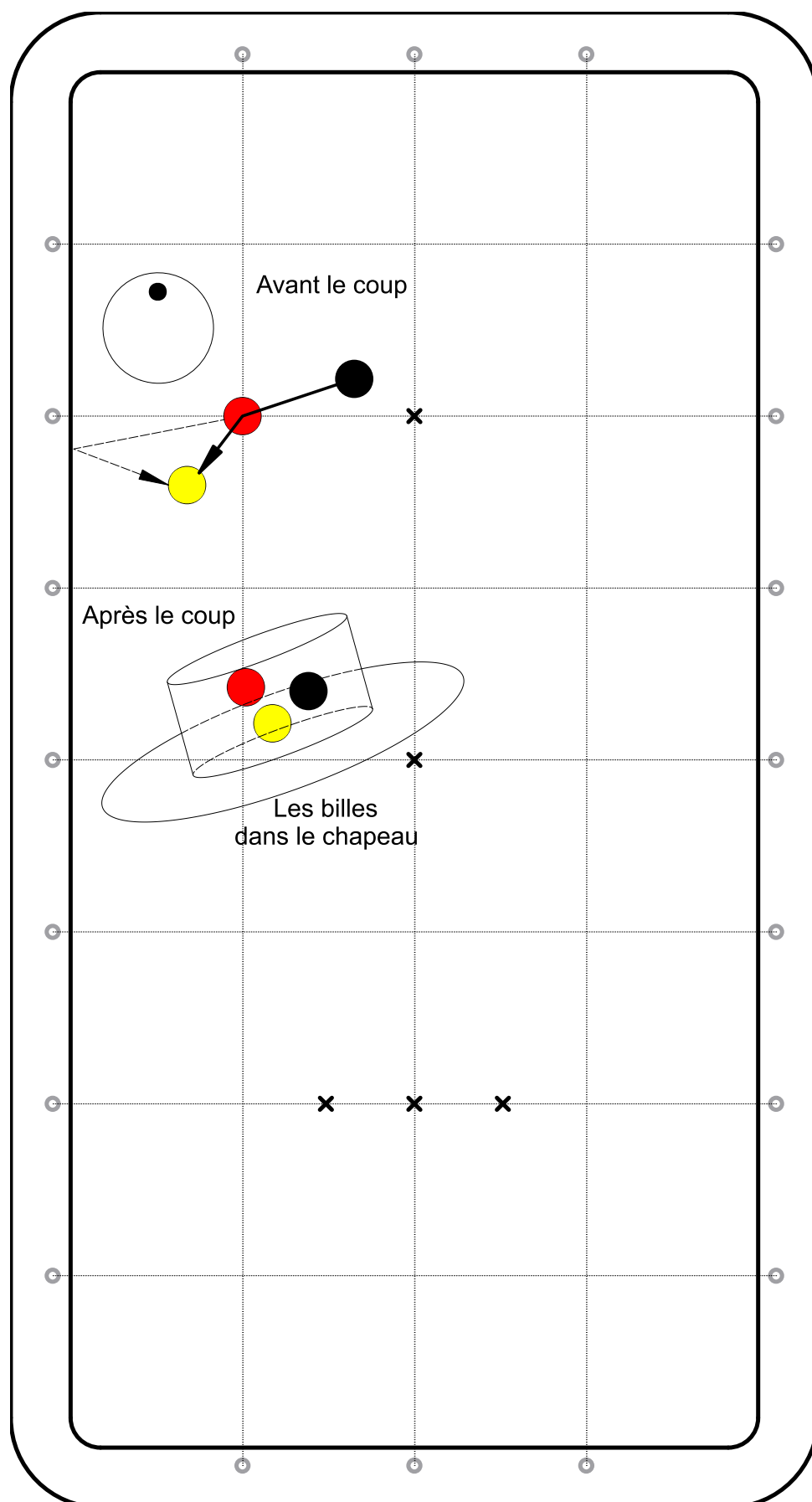


FIGURE A.23 – Le petit coulé

## A.16 Le petit rétro

Le petit rétro est un point d'une délicatesse et d'une souplesse de toute première importance pour la construction des séries. Plus tard, par la justesse du coup, il permettra de bien maîtriser le retour de la 2 « dans le paquet » et le maintien du « serrage ». Il est surtout à employer lorsque les billes sont proches l'une de l'autre.

Les billes sont à ce point rapprochées qu'on pourrait jouer fin ou gros, le point est inratable. Il serait réussi mais pas pour autant, bien choisi. En effet, du choix dépendra la suite de la série. La position de la 2 est à soigner particulièrement.

Figure 1 : pour l'entraînement, nous placerons les billes 1 et 2 à environ 5 cm. l'une de l'autre. Nous exécuterons le rétro de manière que la 2 revienne dans le « chapeau ». Quand nous aurons réussi 10 fois de suite, placer les billes 1 et 2 à 4 cm. d'intervalle. Recommencez la même série d'essais puis placez les billes 1 et 2 à 3, à 2 et enfin à 1 cm d'écart. Pour cet exercice, la main arrière doit se rapprocher du point de déséquilibre de la canne sans la presser. Nous veillerons à appliquer éventuellement un effet pour assurer le retour de la 2 dans le paquet. Une fois cet épuisant exercice réussi à 100 % (!), passez à la figure 2.

Figure 2 : Les billes sont proches de la bande, la 2 en étant la plus proche. Appliquez le résultat de votre précédent exercice et veillez à ce que la 2 revienne en percutant doucement la 1 qui fait barrage : sans le savoir, vous venez déjà de toucher aux prémices de la série dite « à l'Américaine ».

Pour affiner votre coup, prendre la 2 la plus grosse possible tout en veillant à la réalisation du point, appliquer l'effet qui assure le retour de la 2 vers la 1 en barrage (bon effet si la 2 est trop avancée, contraire si la 2 est en retard). La main arrière doit être rapprochée jusqu'au point de rupture de l'équilibre de la canne. Ne pas jouer fort mais souplement.

Remarque : ce point paraît facile. Qu'on ne s'y trompe pas, il ne l'est pas. De sa bonne exécution dépend la série. Il est vraiment une des bases de la série américaine, grande ennemie du manque de souplesse. Attention ! On perd souvent la position pour avoir joué trop fin !

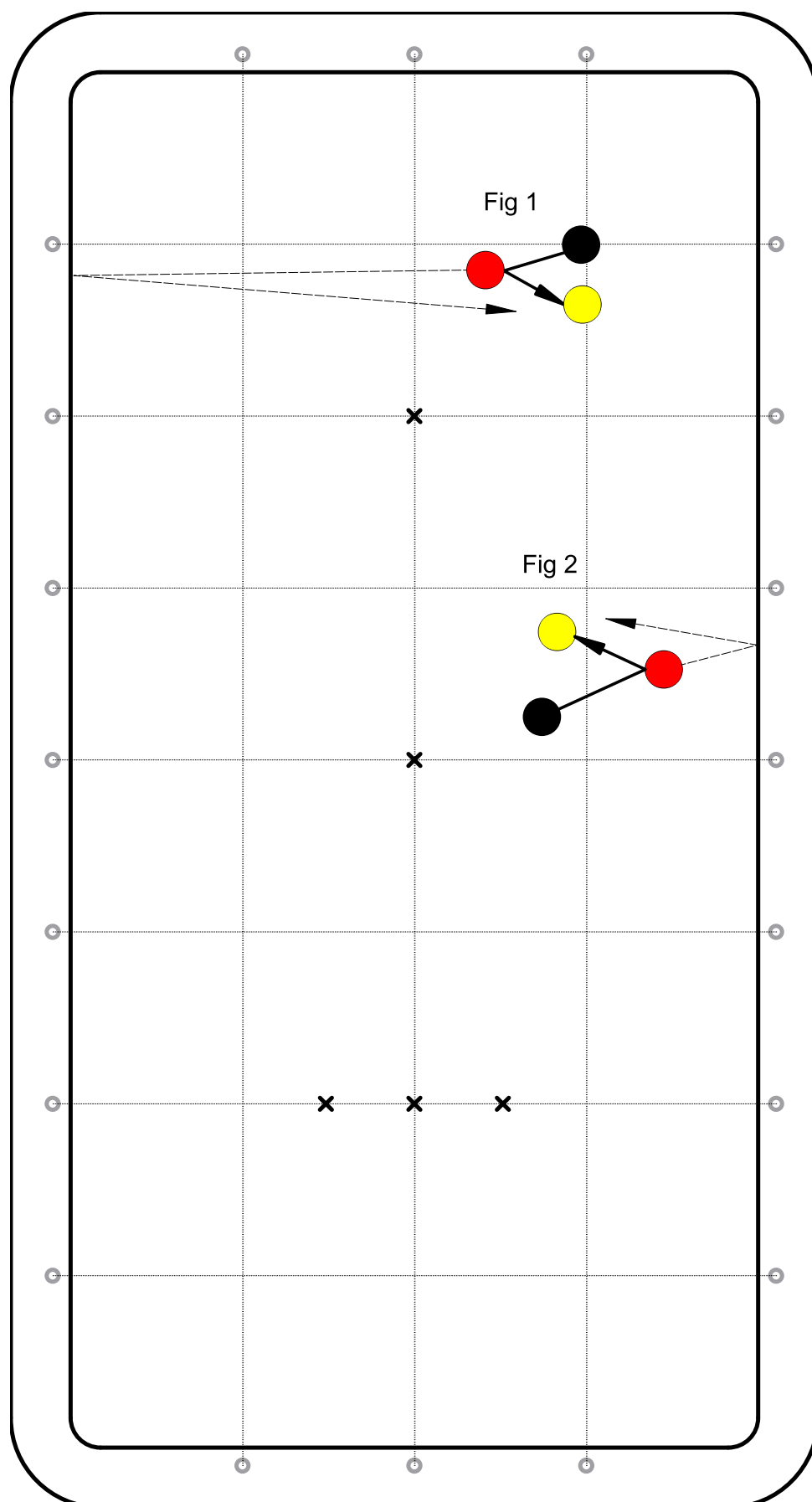


FIGURE A.24 – Le petit rétro



## A.17 Le trois bandes naturel

Le 3 bandes naturel est aisé de conception et ramène le jeu dans le coin. Les « vrais » joueurs de 3 bandes vous expliqueront qu'il faut calculer les « mouches » (points de partage dessinés sur les bandes de la table) et jouer précisément sur celles-ci si on veut faire le point. Attention, ici nous parlons du jeu de libre ! Si le calcul des « troisbandistes » (joueurs spécialisés au jeu de 3 bandes) est exact, il ne nous intéresse ici que très secondairement et de toute façon, il est beaucoup trop tôt pour s'y intéresser. Nous allons tenter de réaliser en ramenant la 2 dans le coin. Il y aura un risque de contre, conséquence de ce ramené.

Comme présenté sur la figure, on prend la 2 en demi-bille, coup prolongé mais pas trop fort, léger effet favorable sur la première bande. La force du coup doit assurer le chemin, sans plus ! Parfois, on peut affiner le point par une prise un peu plus grosse, de manière à entraîner la 2 à la suite de la 1, quitte à corriger la trajectoire de la 1 par un effet un peu plus soutenu. Variante : prendre la 2 par la gauche en deux tiers coulés, effet haut éventuel à gauche. Attention, cette méthode est souvent mal appliquée ; la 2 prise trop fine, reste en « chemin ». D'une manière générale mais non exclusive, si la 1 est plus proche ou également proche de la bande voisine que la 2, on préférera tenter le 3B (3 bandes) dit naturel. Si la 1 est à égale distance ou bien plus éloignée de la bande proche que la 2, on choisira de préférence le 2B par l'avant (ici par la gauche).

Remarque : le contre de la 2 sur la 1 guette. Il suffira de jouer un peu plus gros avec effet compensatoire ou bien un peu coulé pour l'éviter.

Entraînement : placer les billes comme sur la figure, la 1 en face de la troisième mouche en comptant à partir du coin supérieur (la partie supérieure de la table est la partie la plus éloignée du joueur lui-même placé sur un petit côté. Selon la position du joueur, le haut et le bas de la table s'inversent). Placer la 1 en face de la première mouche, à partir du bas. La 3 est dans le coin. La 1 et la 2 à 30 cm. de la grande bande. Exécuter donc ce point avec un taux de réussite d'au moins 70% la 2. Ensuite, faites varier la position de la 2, face aux trois mouches supérieures, hormis le coin, puis faites varier la position de la 1 en la plaçant à 25cm. ou à 35 cm. de la grande bande.

En avant pour des séries d'essais ! Fameux entraînement que celui-là. C'est très fatigant... et amusant car les billes << voyagent ».

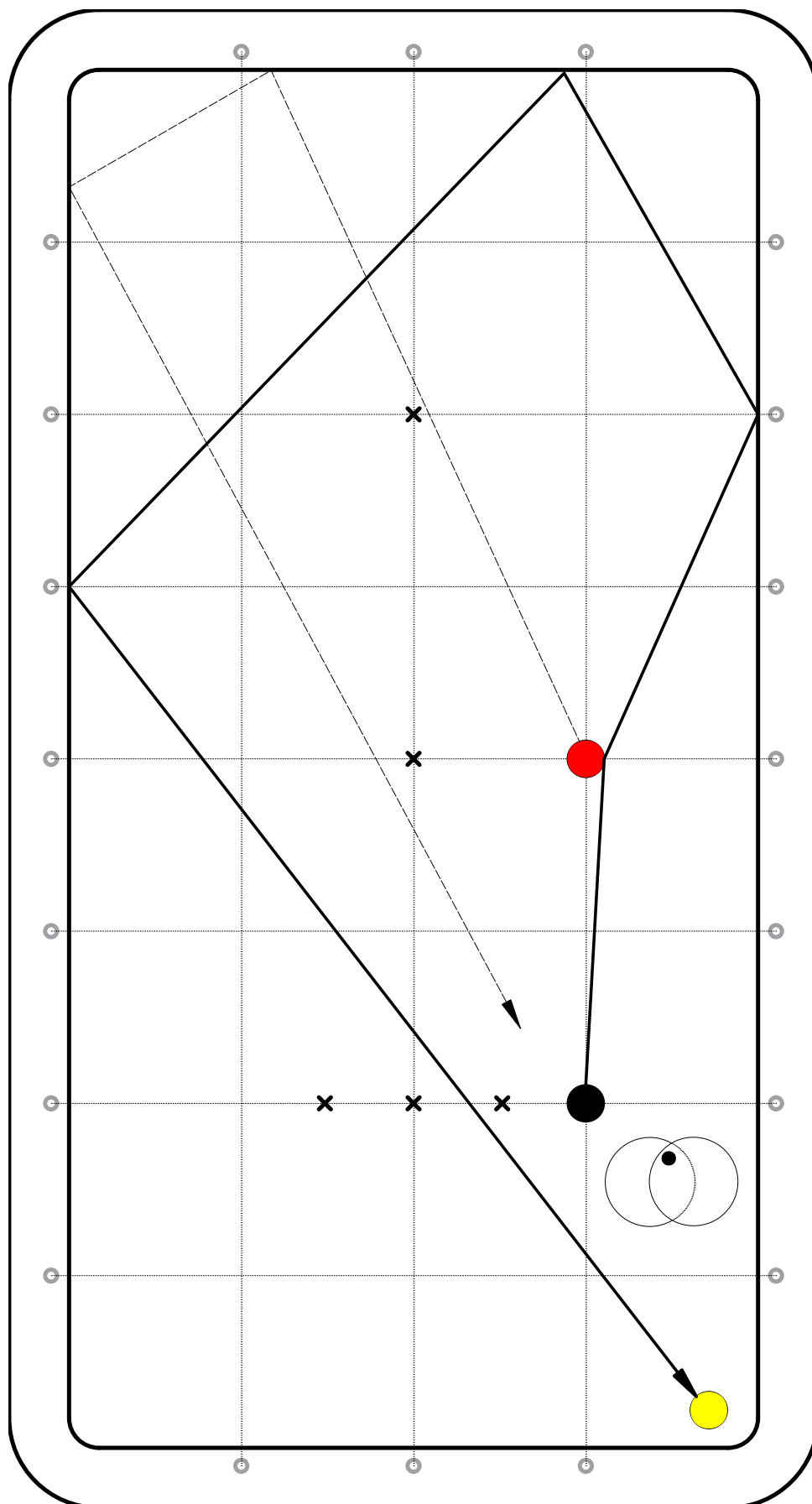


FIGURE A.25 – Le trois bandes naturel

## A.18 Rétro Bille-Bande naturel

Cette position est très fréquente. Elle permet souvent de ramener la 2 dans « le tiers » et même dans le « chapeau ».

Figure : imaginons une bille virtuelle 3' placée à l'extérieur de la table symétriquement opposée à son homologue, la bille 3 par rapport à la grande bande proche. Ne pensons plus à la 3. Considérons maintenant les billes 1, 2 et 3'. Appliquons un rétro direct. La 1 est jouée basse mais pas trop, de manière à donner une bonne énergie à la 2 qui doit faire le tour de la table alors que la 1 doit s'arrêter à la 3! On peut mettre un effet à gauche pour assurer le retour de la 1. La bande coupe le retour de la 1 pour la dévier de sa trajectoire de la 3' vers la 3. L'effet, plus ou moins appliqué, peut obliger à viser plutôt le dessus de la 3'. L'application de l'effet bon ou contraire sera fonction de l'angle 1-2 / grande bande. La principale difficulté sera la force de la frappe permettant de ramener la 2 dans, un chapeau, aux environs de la 3.

L'angle 1-2 / grande bande doit être apprécié avant l'essai. Quelques exemples :  
a - L'angle en question présenté sur la figure est idéal. Prise basse en trois quarts, peut-être un léger effet favorable. Le coup est moyen et de force moyenne. Cette position est la plus favorable. Ce n'est pas toujours le cas.

b- L'angle est assez faible (moins de 30°). Appliquez un rétro direct. La 2 revient en 3 bandes ou 4.

c - L'angle est encore plus petit (10°...). Appliquez un rétro bande, effet contraire. La 2 revient en une bande voire deux en s'écartant un peu de la grande bande mais pas trop.

d - L'angle est encore plus petit, voire presque nul. Ce sera à voir sur place. Selon le cas, on appliquera le c - ou bien un rétro direct, toujours effet contraire qui permettra à la 2 de peu s'éloigner de la grande bande au retour.

e - Cas spécial : l'angle est trop grand, trop large... et apparemment ne permet plus de faire tourner la 2. Attention à bien interpréter ce cas spécial. La 2 va toucher la grande bande opposée avant la petite bande supérieure, nous le « sentons ».

Deux solutions :

- Appliquer un rétro direct sur la 3. Le jeu n'est plus ramené mais les billes sont devant nous et permettent d'envisager à nouveau une construction de l'autre côté de la table.
- Tentons le diable en appliquant un rétro bande comme dans le cas général mais assez haut sur la 1, en dessous du milieu de la bille parce qu'il s'agit d'un rétro et assez haut pour empêcher une trop grande vitesse de la 1 au retour. La 2 est percutée assez violemment, prend le coin supérieur en effet contraire et revient dans le chapeau! (Pas facile)

Entraînement :

- Tenter chaque cas des exemples : 100 % pour le cas général, 90% pour les autres.
- L'exemple e : regardons-le comme un cas singulier mais tout de même : essayons...

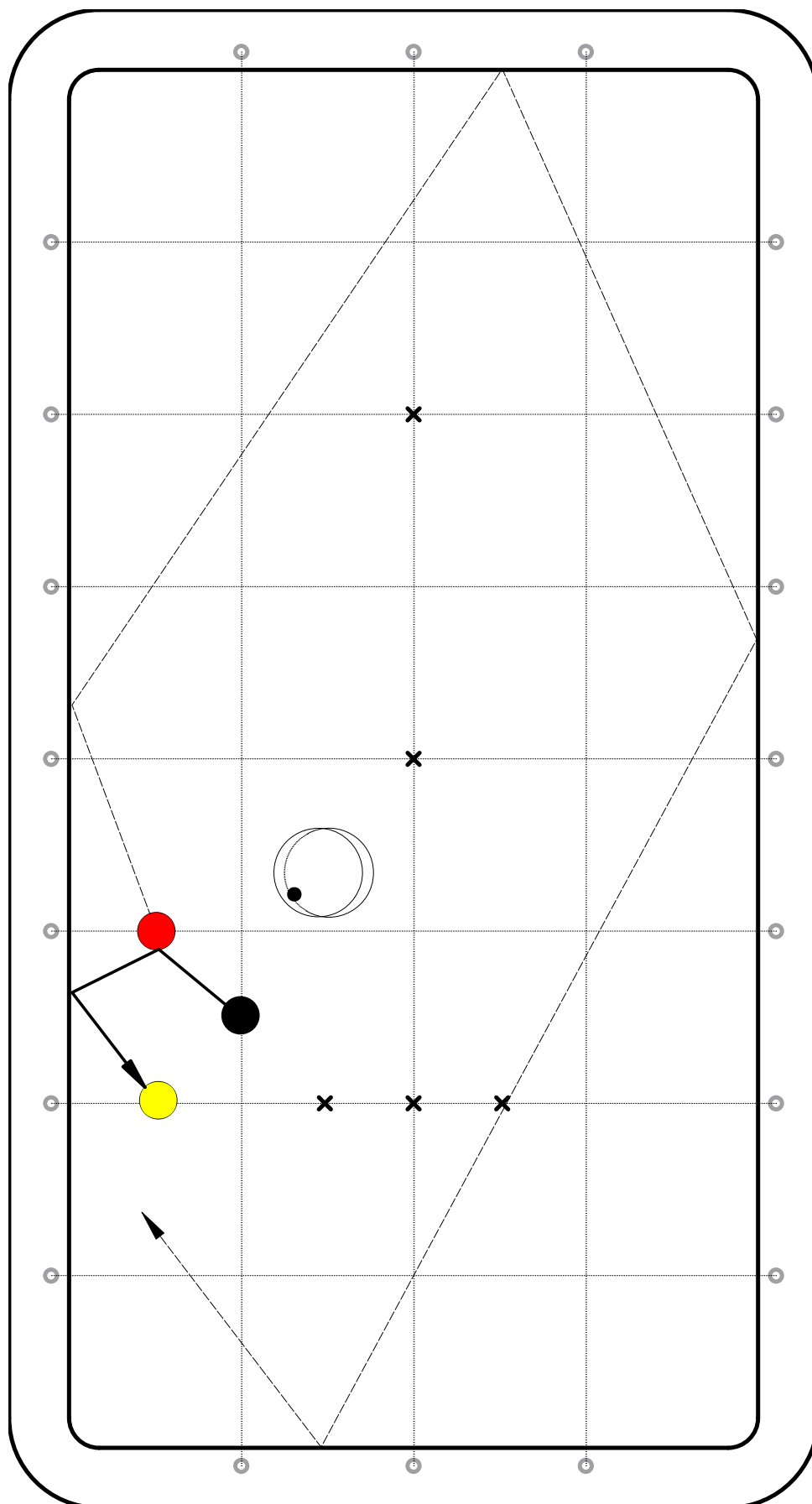


FIGURE A.26 – Rétro Bille-Bande naturel

## A.19 Le Carrousel

Le carrousel est un point assez facile. Il est aussi appelé le « tourniquet ». La principale difficulté est de faire rouler la 1 afin qu'elle tourne sans effort. Ce n'est pas si facile... Il conviendra de « limer » c'ad de préparer le coup en faisant glisser la canne d'avant en arrière et d'arrière en avant de manière absolument régulière, sans à-coup, non seulement d'une complète rectitude mais aussi avec un abandon total de sa personne. Cela signifie que le joueur doit s'abandonner à son matériel, lui faire confiance. Au dernier limage, le coup est porté avec la même fluidité qu'au limage, un simple prolongement au dernier moment. Si nous réussissons ce « ne rien mettre d'autre dans sa canne », la 1 va rouler avec une fluidité et une régularité qui vont jusqu'à lui assurer une plus grande distance parcourue... et avec une chance accrue d'éviter le contre.

La figure : au niveau de la mouche « c », prendre la bille en demi, un peu d'effet à droite et haut de bille. Si on a le contre, jouer un rien plus fin, ou un rien plus d'effet ou .... Et c'est souvent là qu'il faut regarder : voyez la fluidité du coup porté. On veillera à vérifier que la 2 rentre bien dans le coin avec la 3. Remarque : le contre est moins dangereux si on réalise le point en 3B sèches, c'ad toucher la 3 par devant.

Variantes : Plus la 2 est dans le « bas » de la table, plus on « grossira » la prise. Ainsi face à la mouche « d », prendre une bonne demi-bille, face à e, prendre six dixièmes et face à g, deux tiers. On vérifiera que la 2 touche bien la grande bande opposée avant de revenir vers le coin de la 3. Si la 2 devait toucher d'abord la petite bande, il faut, en général, choisir une autre solution. Plus la 2 est dans le « haut » de la table, jouer de plus en plus fin : attention, jouant trop fin, la 1 ne tourne plus. Face à la mouche « b », un tiers de bille est suffisant pour ramener la 2 mais il faut assurer un bon effet pour faire « descendre » la 1.

Cas particulier :

- Face à la mouche « a », le carrousel fluide n'est plus de mise. Cependant il est encore possible de réussir en prenant seulement un cm. de la 2, ras du tapis, bille bien poussée, effet fort et coup du rétro. Le résultat est surprenant et on voit peu de joueur le tenter.
- Si la 2 n'est pas en face de la 1 : si la 1 est en arrière de une mouche, prendre la 2 comme si elle se trouvait deux mouches supérieures. Si la 1 est en avance de une mouche, considérer la mesure comme si la 2 était deux mouches plus basses.
- Enfin, si la 2 n'est pas à bande mais à bonne distance, 20 ou 30 cm., ajouter « une mouche » dans votre appréciation et dans le sens de la position de la 1.

Entraînement : Simple : placer la 2 et la 1 perpendiculairement à la grande bande et successivement face aux différentes mouches. Ensuite faire varier l'inclinaison 1-2 et enfin ajouter la difficulté de placer la 2 à environ trente cm. de la grande bande.

**Coup capital pour la tenue de la canne!!!**

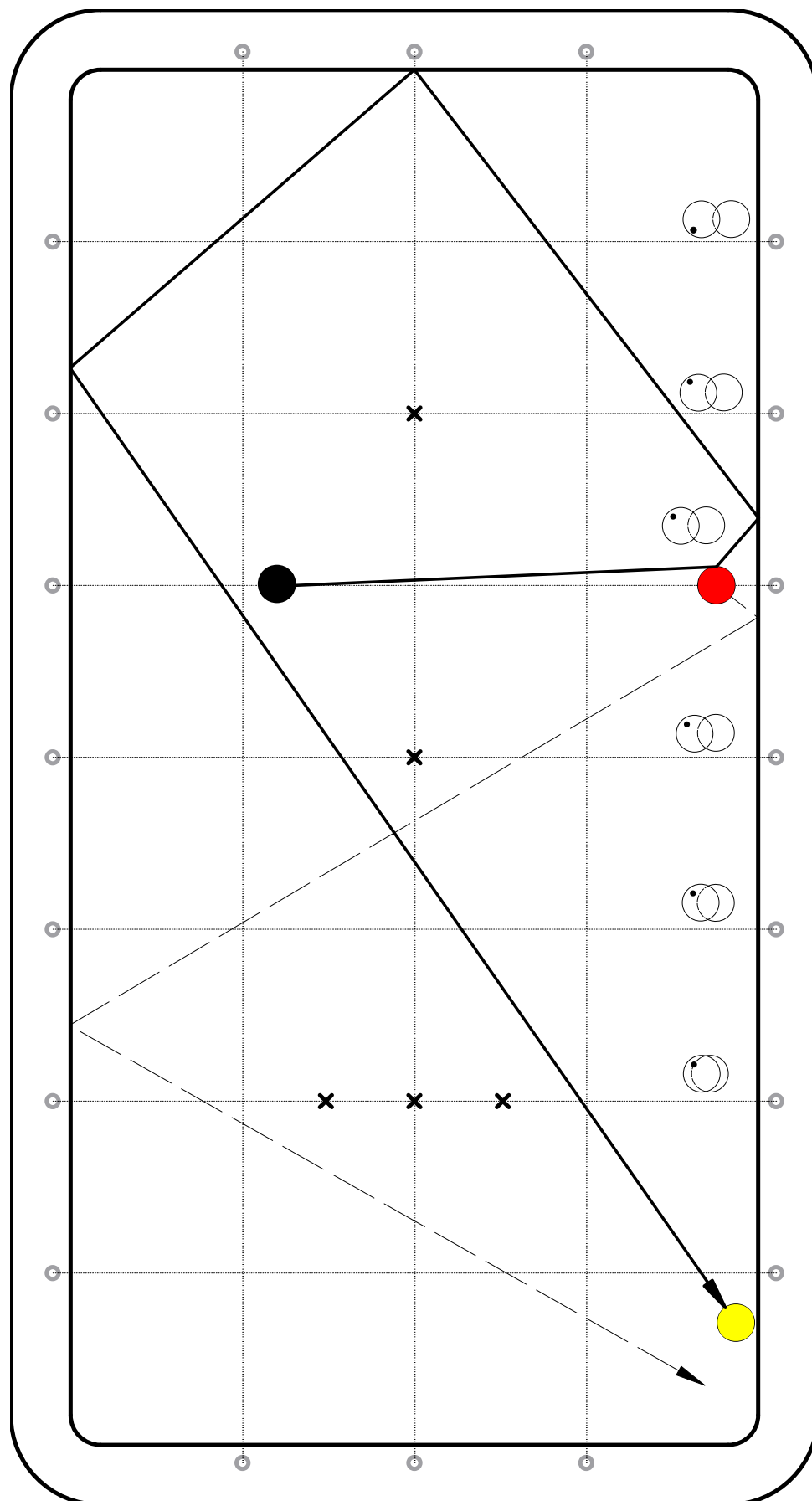


FIGURE A.27 – Le Carrousel

## A.20 Rappel par deux bandes

Ce point semble facile et il l'est. Cependant, pour ramener la 2 dans le « chapeau », il demande une grande attention et un bon tour de main. Le danger vient de la bosse possible de la 2 sur la 1, après deux bandes.

Figure : le point se joue en trois quarts coulé, coup allongé et très accompagné, peu ou pas d'effet favorable. La difficulté est la juste prise de la 2. Prise trop fine, la 2 reste en chemin et ne rentre pas. Prise trop grosse, la 2 risque de percuter la 1 en deux endroits : voyez les croisements de trajectoires, particulièrement le deuxième. Une bonne allonge, donne un peu plus de vitesse à la 1 et permet de ramener sans bosse.

Le tout est une question de mesure et ... d'entraînement.

Entraînement : Comme sur la figure, je conseille de commencer avec la 2 en face de la mouche 3. C'est cet emplacement qui est le plus dangereux pour la bosse. Une fois cette position acquise, essayez des séries avec la 2 en face de la mouche 2, puis en face de la mouche 1. Vous constaterez par vous-même que plus la 2 est située « haut », moins grosse (mais au moins une demi-bille) doit-elle être prise pour assurer le point mais alors, la 2 rentre moins bien ! Pour quand même rentrer la 2, il y a deux solutions, soit allonger un peu moins ou jouer plus sec : Ces dernières nuances sont difficiles d'application surtout si on ajoute que pour assurer le retour de la 2, la 1 arrive plus rapidement et risque de ne pas rester dans le secteur, voire d'éclater la 3. Après ces brillants essais, on peut encore tenter le coup avec la 2 en face de la mouche 4. C'est difficile et il ne faut pas descendre au-delà. Il s'agit d'un vrai coulé sans effet, avec la 1 qui doit absolument passer devant la 2 avant de toucher la petite bande opposée.

Cas particulier : Si la 3 est située à une mouche du coin, le même coup est encore possible avec un léger effet contraire haut de bille : plus facile qu'il n'y paraît.

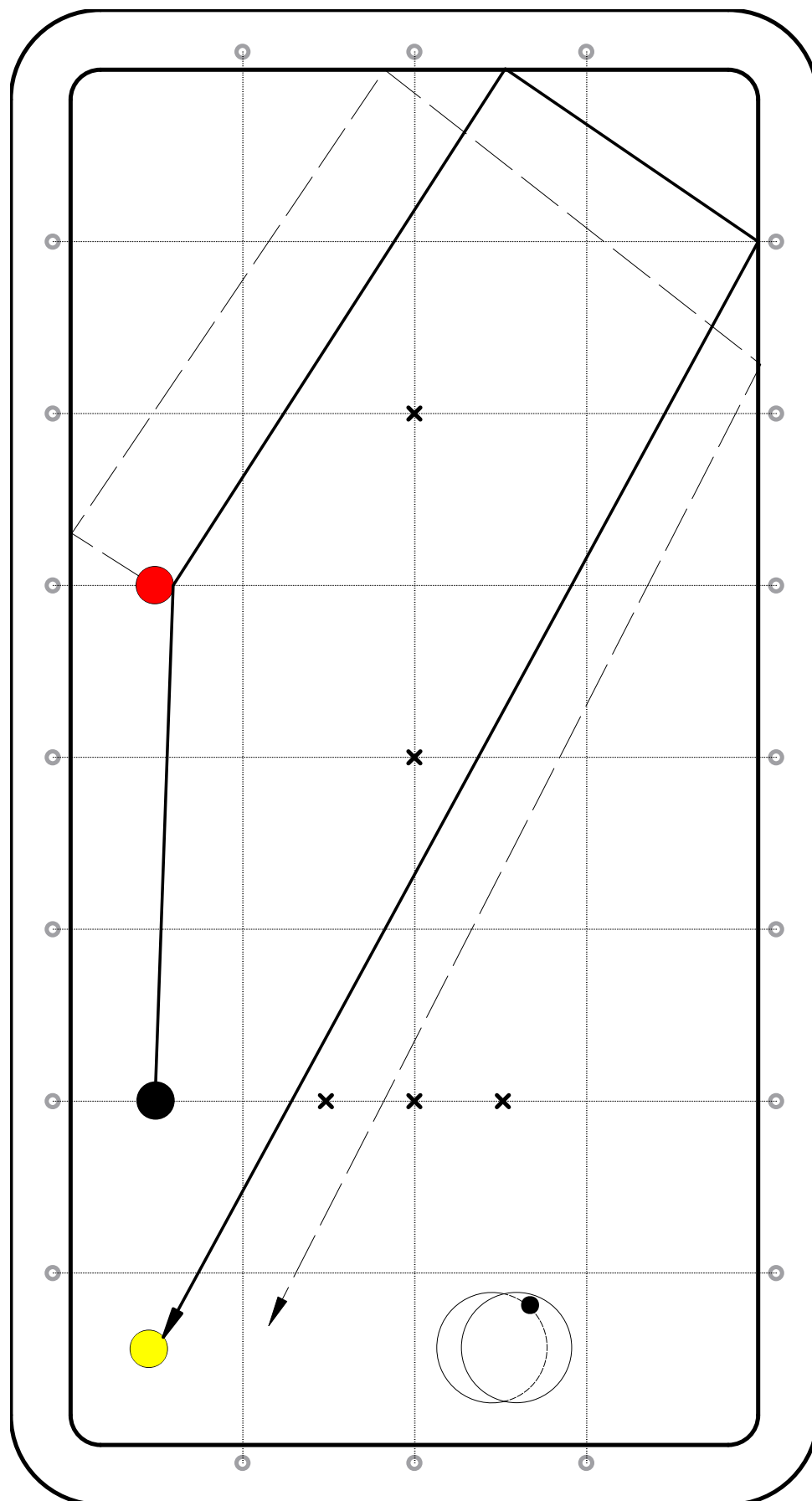


FIGURE A.28 – Rappel par deux bandes



## A.21 Le Point de Finesse

Le point de finesse fait souvent peur. Quelques << trucs » peuvent aider à se donner confiance. Deux « grands cas » peuvent se présenter :

Figure 1 : Les billes 2 et 3 sont très proches l'une de l'autre et la 1 est éloignée :

- Examiner attentivement l'angle formé par les directions 2-3 et 1-2. Si cet angle est supérieur, égal ou légèrement inférieur à  $45^\circ$  et si les billes 2 et 3 ne se touchent pas, jouez un simple  $45^\circ$ , càd en demi-bille. En effet, il s'agit ici d'une fausse finesse. Si les billes faisaient les mêmes angles en étant éloignées l'une de l'autre, vous n'hésiteriez pas. Vous n'y verriez pas une finesse : n'en faites donc pas !
- Si l'angle précité est de  $45^\circ$  ou légèrement inférieur, vous pouvez jouer une demi-bille sur la 3 (!). Et oui, en visant une demi-bille sur la 3, la 1 touchera la 2 au passage. Votre fixation sur la 3 écartera la peur de viser sur la 2 ... (c'est un truc). Aucune inquiétude à avoir. L'expérience le prouvera.
- Si l'angle précité est nettement inférieur à  $45^\circ$ , on peut encore repérer la portion de la 3 à toucher de manière à frôler la 2 au passage : donc encore repérer sur la 3.

Figure 2 : Les billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre. Examiner d'abord, si la tangente commune intérieure aux billes 1 et 2 laisse la 3 bien visible ou bien la « coupe », laissant visible, par exemple, au moins une demi-bille à 30 cm. ou même moins, suivant la faculté du joueur. En fait, c'est vérifier qu'en jouant en ligne droite, sans que la 2 n'opère une déviation de la 1, la 3 serait touchée. Il faut bien se dire dans sa tête que la prise en finesse de la 2 est chose aisée. On s'attachera à jouer presque à côté de la 2, à la limite, visez avec un seul ?il pour « prendre » le millimètre qu'il faut et ... ne pas regarder la 3 ... et jouer doucement pour ne pas accentuer l'angle ... et ne pas mettre d'effet inutile ! On voit souvent des joueurs appliquer un effet côté 2 : attention ! ça agrandit l'angle. Cet effet convient lorsque vraiment trop proche de la 2, la poussée de la 1 risque de nous faire faire un queuté. Dans ce cas oui, l'effet « contraire » fait éviter le queuté. Mais attention, le bon effet provoque ce queuté car, lors d'un touché avec effet, le procédé reste en contact du côté opposé de l'effet appliqué le temps d'une légère déviation de la bille poussée, avant que celle-ci ne prenne la direction voulue, et on se trouve tout étonné lorsqu'un arbitre nous arrête pour ce que nous croyons être une injustice alors qu'en fait, nous avons devant nous, un arbitre rigoureux qui sanctionne notre distraction.

Remarque : Le point de finesse nous invite à jouer un point de visée sur une bille en négligeant l'autre bille. Jouez doucement, de manière à ne pas évaser l'angle au moment du toucher ! Et surtout : ne pas avoir peur !

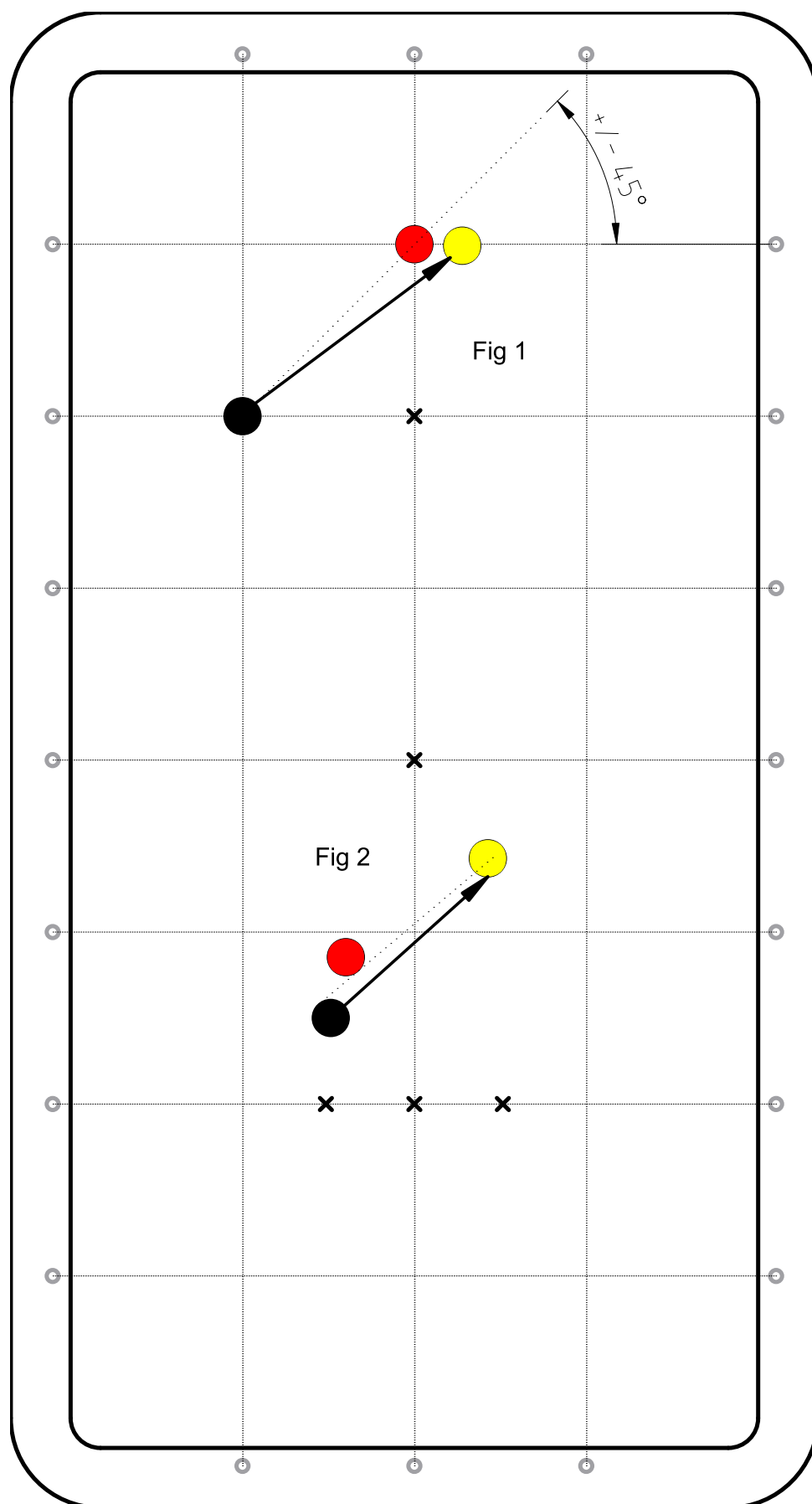


FIGURE A.29 – Le Point de Finesse

## A.22 Le long coulé

Le long coulé fait souvent peur et on a raison. Il demande une grande précision et une tenue de canne ferme et bien rectiligne parce que le coup porté est très violent. La moindre erreur est multipliée par un facteur incertain.

Figure : dans ce cas, le coup est haut, très allongé et très fort, violent même. L'effet est de préférence à droite avec une prise pleine, avec seulement une nuance à droite. L'effet écarte un peu la 2 de la trajectoire d'un contre éventuel et la force du coup permet le rappel en doublé de la 2. Si la position des billes le permet, on peut aussi appliquer un effet à gauche qui aura pour résultat de mieux serrer la 2 vers le jeu. Cependant, vu la difficulté du point, il est souvent préférable de lui choisir un effet côté grande bande proche, ici à droite. On augmente nos chances de réussite. Celui-là fait s'écarter la 2 et si nous ne sommes pas tout à fait droit, deux cas peuvent encore se présenter et nous sauver :

1 - : La 1 passe à gauche de la 3. Grâce à l'effet à droite, la 1 va « casser » le coin derrière par petite bande, grande bande et revient sur la 2. La mise est sauvée.

2- ; La 1 passe à droite de la 3. Grâce à l'effet à droite, la 1 exécute un renversé derrière la 2 par la grande bande, petite bande et re-grande bande avant de toucher la 2 par derrière. La mise est encore sauvée.

Remarque : grâce à l'effet, nous assurons une seconde chance de réussite si la 1 passe à côté de la 2. C'est une double chance. Nous jouons avec la possibilité que les probabilités nous donnent. Ce point si difficile devient un point de difficulté moyenne. Il ne faut cependant pas trop tenter le diable. Si l'erreur est trop grande, la 1 ne se rattrapera pas ... et la 2 non plus.

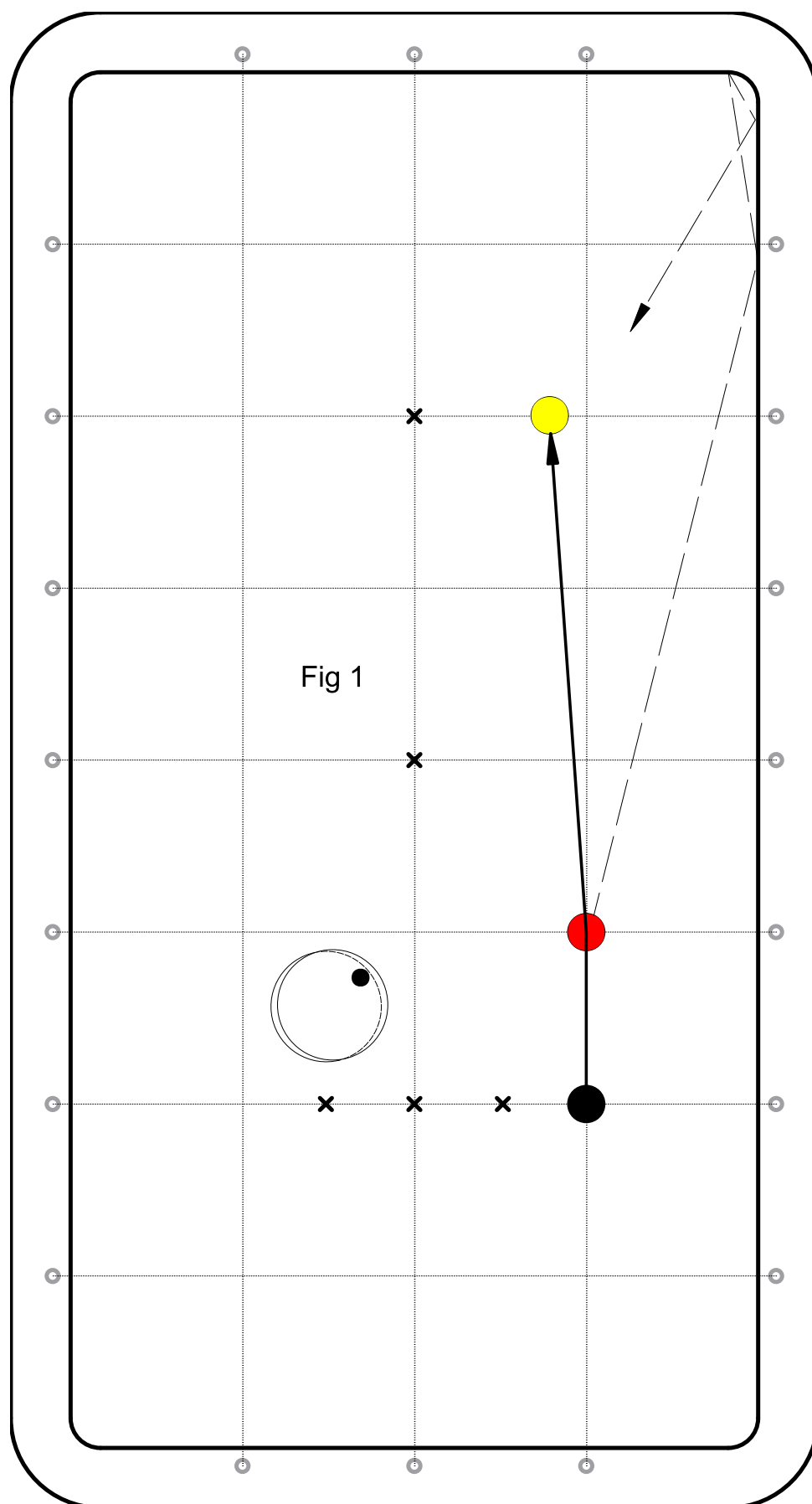


FIGURE A.30 – Le long coulé

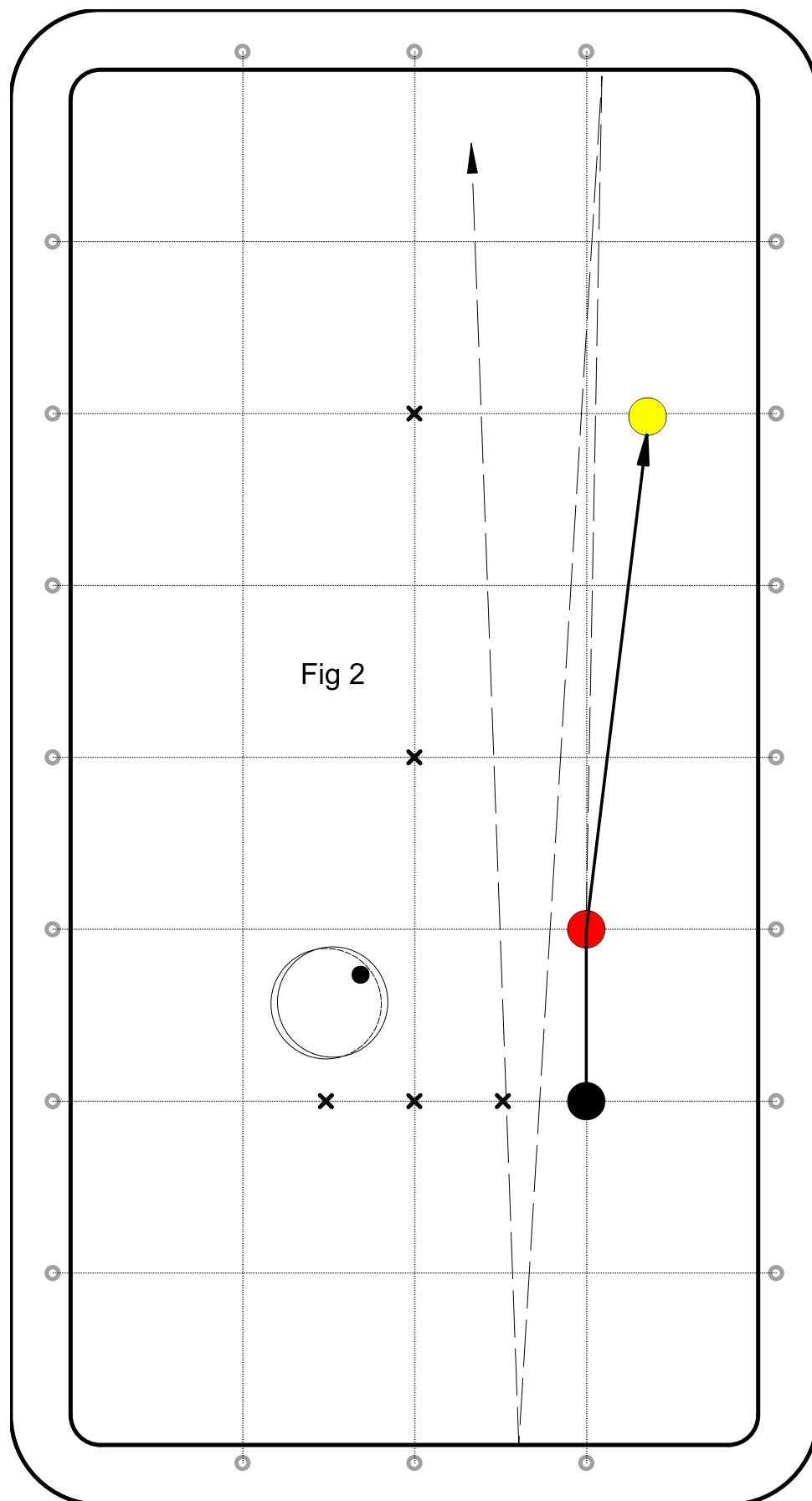


FIGURE A.31 – Le long coulé

## A.23 Petit Rétro - Long Déplacement

Ce petit point demande une bonne souplesse et une bonne confiance en soi. La prise est celle d'un rétro classique. Une règle ou bien un truc à bien assimiler : plus la 2 est proche de la 1, plus la flèche sera courte, plus la 3 est éloignée, plus la main arrière est loin... Ce n'est évidemment pas une règle absolue et vous verrez à l'usage, qu'il est possible de la transgresser avec un bon résultat. Cette règle doit vous aider à placer les mains sur la canne. La portion de la canne comprise entre les mains et celle au-delà de la main arrière constituent un rapport calculable proportionnel à l'énergie donnée au départ à la 1. C'est donc très important mais pour l'heure, nous appliquerons la règle que j'ose répéter : Petit déplacement : petite flèche et long Rétro : main arrière loin... C'est ce qu'il faut appliquer ici, on l'aura compris. On veillera à « bien laisser travailler » la canne elle-même, presque comme si les mains n'étaient pas là, comme si elles étaient là uniquement pour soutenir la canne dans la bonne direction sans la serrer ! Nous laissons travailler la canne (hum!)... Quand on possède ce coup, le rythme de la 1 est assez spectaculaire, comme si elle démarrait seule, comme si elle avait une volonté. Avec l'habitude et pour certains, le moelleux du mouvement charmera le spectateur.

Entraînement : Placer la 2 à 5 cm de la 1, puis 4, puis 3, puis 2, puis 1 et la 3 à 30 ou 40 cm à l'arrière de la 2. Essayer des séries de 10 à chaque distance jusqu'à une rentrée en « chapeau » réussie à 90%. Essayer le retour à gauche et à droite. C'est fastidieux mais ce sera payant. Remarque : Le queutage est très dangereux. En fait, il y a rarement queutage mais bien double touche. Que risque-t-il de se passer ? Au moment du toucher, la canne reste très peu de temps en contact avec la 1, le temps de parcourir 2 ou 3 millimètres, tout au plus, rester plus longtemps serait d'ailleurs considéré comme faute. Au contact de la 2, la 1 subit carrément un arrêt avant d'effectuer le rétro. Si la canne n'a pas été arrêtée à temps, celle-ci re-percute la 1 en bas de bille et la soulève. La 1 retouche alors la 2 sans avoir les « pieds au sol » avec ce bruit caractéristique bien connu des joueurs qui croient que ce seul bruit constitue la preuve de la faute. Cela va très vite et souvent, le joueur lui-même ne sent pas le double coup.

Et l'arbitre ? : L'arbitre doit se placer de côté, de manière à bien voir le mouvement de la 1. Ne pas se fier au bruit seulement ! Le bruit doit constituer une confirmation de ce que l'arbitre a vu et ne constitue pas seul, une preuve. Ce bruit provient du fait que la 1 est soulevée. Après le choc de la 1 sur la 2, si la 1 s'arrête, redémarre vers l'avant, s'arrête à nouveau, puis seulement effectue son mouvement arrière, il y a faute. En général, si le point est très court et fautif, la 1 se soulèvera au deuxième contact de la canne. C'est très visible vu de côté. Le placement de l'arbitre est donc capital et les avis des spectateurs experts qui se trouvent parfois loin de l'aire de jeu sont souvent sans valeurs ; on les dépistera facilement au fait qu'ils affirment mais n'ont pas d'argumentation... Soyez ferme si vous avez ou croyez avoir vu. Dans la majorité des cas, il y aura toujours discussion et ... matière à discussion.

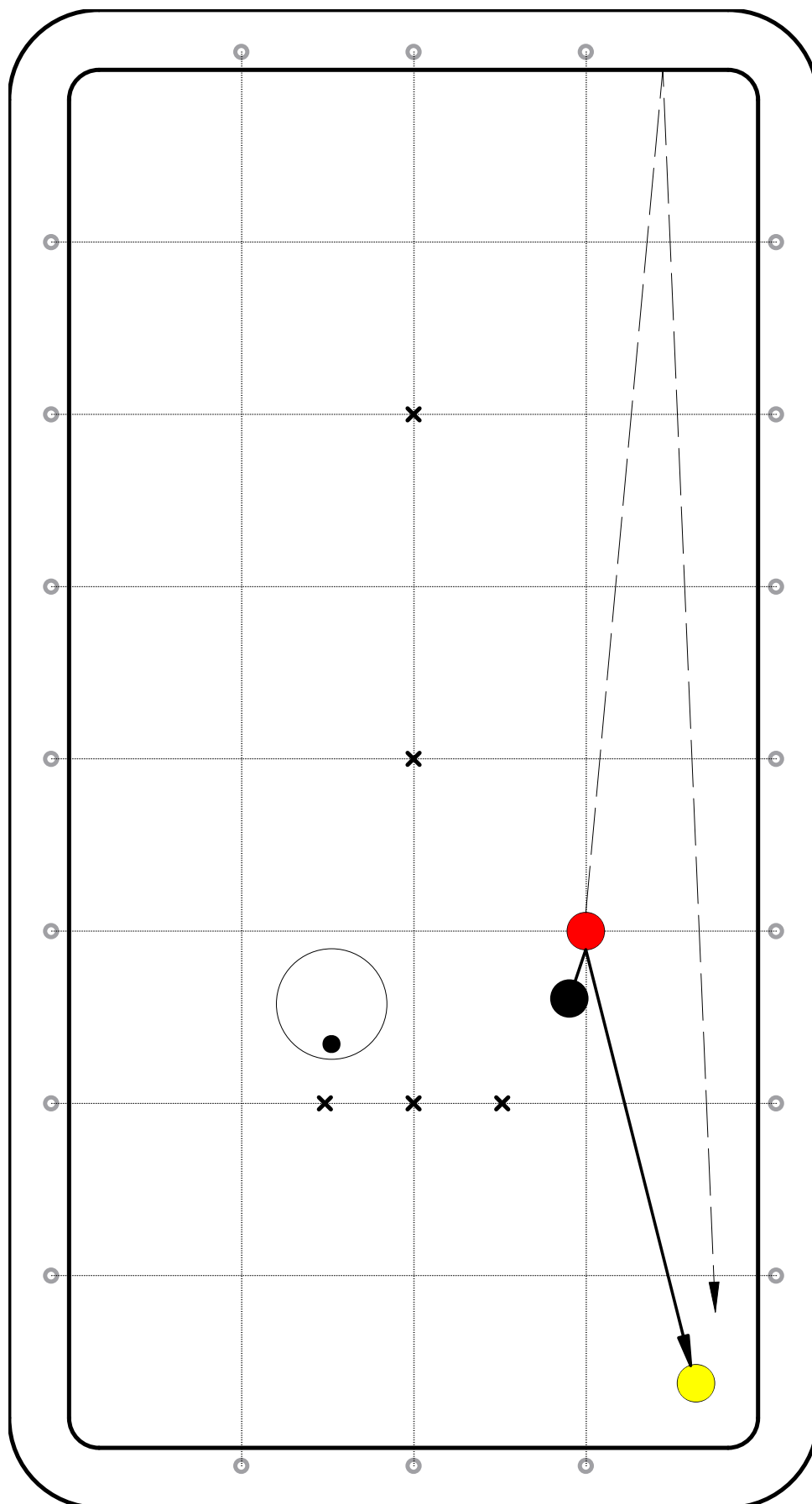


FIGURE A.32 – Petit Rétro - Long Déplacement

## A.24 Le Point Mouche

Dans tous les matches et à tous les modes de jeu, excepté l'artistique, ce point est le premier à réaliser. La 1 doit obligatoirement percuter la rouge en direct, càd sans l'aide d'une bande. Le joueur peut décider de faire placer sa bille de départ sur la mouche gauche ou droite par l'arbitre. Une partie commence par le « tiré » à bande. L'arbitre place les billes des joueurs au niveau des mouches de départ. Les deux joueurs « tirent » vers la petite bande opposée. Au retour des billes, le joueur qui possède la plus proche de la petite bande peut choisir s'il commence ou s'il laisse la place à son adversaire. Attention, dès que le « tiré » est lancé, la partie est commencée. Si le « tiré » n'est pas correct, l'arbitre le fait recommencer. Les raisons d'incorrection sont multiples : la bille d'un des deux joueurs a touché la petite bande opposée avant que la bille de son adversaire ait démarré ou bien les deux billes se sont heurtées ou bien une bille a touché une grande bande ou bien une des billes n'a pas touché la petite bande opposée, etc. Par contre si un « fantaisiste » trouve bien de « doubler » sa bille, le choix revient à son adversaire. Après le tiré, l'arbitre essuie encore une fois les billes, les place sur mouche et déclare la partie commencée... Bien que ce point soit le seul qu'on est certain de rencontrer, il est souvent raté...

Le point mouche est difficile mais bien réussi, il donne déjà une possibilité de série. Aux trois bandes, il se joue un peu fort de manière à allonger les trois billes le long d'une grande bande. Aux autres modes de jeu, il se joue plus doux, plus souplement. Il faut toujours l'essayer avant une partie pour reconnaître les caractéristiques du billard. Laissons le trois bandes aux spécialistes. C'est un coulé ! En théorie, prendre la 2 en trois-quarts coulé. La 1 casse le coin gauche et revient par trois bandes. La 2 s'arrête en bas du billard. Le point se joue en trois bandes « sèches » car, une fois la 3 manquée, la 1 ne reviendra jamais. Il y a risque de contre entre la 1 et la 2 le long de la grande bande droite. Ce contre est la preuve qu'on avait pris la 1 correctement mais nous devons passer la main ! Ajoutez une nuance haute ou basse selon qu'on a contré par devant ou par derrière. En fait, il faut essayer selon la table ! De même, si on passe au-dessus de la 3, allonger un peu, si on passe en dessous de la 3, allongez moins. Mon truc : Je vise la 2 y plaçant dans ma visée la pointe de ma flèche en tangence intérieure côté gauche. Ensuite, je fais glisser ma canne parallèlement à sa position de départ jusqu'à pointer au centre du secteur supérieur droit de la 1. Selon le résultat après l'essai, je vais rapprocher la flèche du centre de la bille ou bien du diamètre horizontal ou les deux... Une fois le résultat correct, je mémorise la position de ma flèche par rapport à la bille 1 et l'intensité de pénétration (allongement). Ce point demande beaucoup d'entraînement jusqu'à ce que la 1 percute la 3 doucement .... (juste le chemin) et que la 2 se blottisse à la petite bande. Composer avec tous les paramètres en présence n'est pas chose aisée. Un long et acharné travail sera très utile.

Bonne Chance !



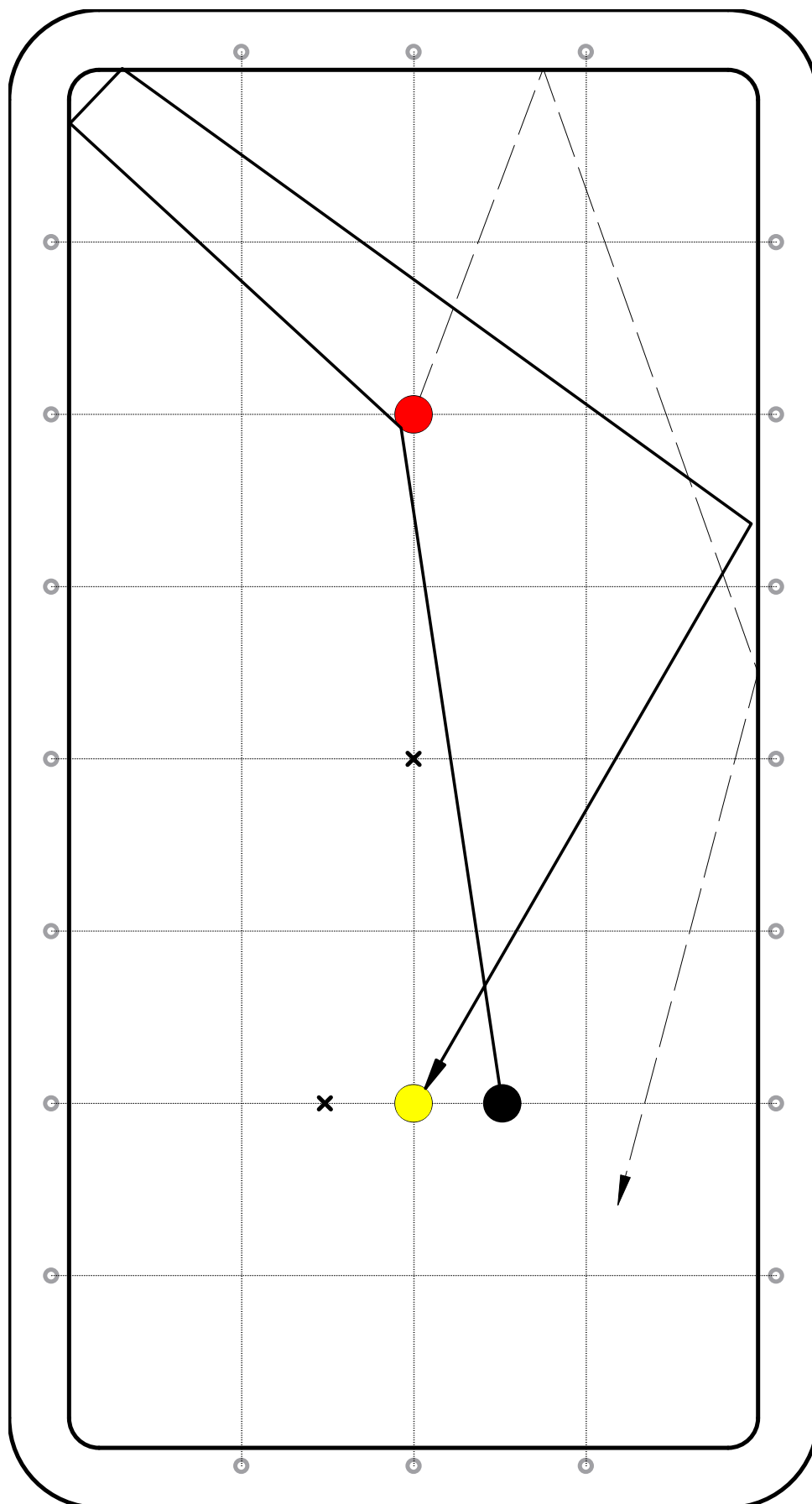


FIGURE A.33 – Le Point Mouche



# Chapitre B

## La technique

## B.1 Le Deux Bandes

Ce point se présente souvent lors du déroulement d'une partie. Il est de première importance car il présente souvent une position de rappel en deux coups. Quoique de réalisation facile, il est souvent mal exécuté voire raté. Ne le négligez pas. N'ayez pas peur de prendre votre temps et de bien réfléchir avant de porter le coup.

Examinez la figure ci-contre. Nous sommes en 1, « en dehors » des billes 2 et 3 càd que je « vois » les deux autres billes... qui sont réparties de part et d'autre de la bissectrice de l'angle du coin. 1 - Repérez le point « B » situé à égale distance des billes 2 et 3 ou si on préfère une autre formulation : considérez le milieu du segment de droite reliant la 2 et la 3. 2 - Tracer mentalement une droite passant par le point B que nous venons de déterminer et le coin «C». 3 - Tracer une droite tangente intérieure à la 2 et parallèle au segment BC. 4- Cette dernière droite coupe la petite bande au point R. Ce point R devient notre point de repère rapproché. 5 - Il reste à réaliser le point. Ne considérons plus la bille 3 mais bien le point R comme étant le côté extérieur de la 3, celle-ci imaginée située en direction de l'axe du coin C et tangente au point R. On a donc transformé un deux bandes en une « lunette ». On ne regardera plus la 3, pour se concentrer uniquement sur la 1 et le point R. Le coup est porté avec un effet favorable haut de bille sur la première bande touchée. Le coup aura la force suffisante pour repousser la 3 de 5 à 10 cm de manière à nous procurer une position souvent de rétro qui nous permet un regroupement bas de table. 6 - La nouvelle position obtenue sera généralement un rétro direct ou un rétro bande.

Précaution : Les billes 2 et 3 doivent être de part et d'autre de la bissectrice de l'angle du coin sinon le calcul devient négatif et les résultats tout à fait faux. La 1 doit être à « l'extérieur » des billes 2 et 3, quoique le calcul reste bon mais si la bille est « intérieur », le coup droit doit être changé pour un rétro et la portée de l'effet modifie le calcul. Contentons-nous de ceci pour le moment.

Remarques : Ce truc n'est géométriquement pas exact. Il offre une erreur de une bille pour une demi table. Il n'est donc plus valable si les billes occupent le bas et le haut de la table.

Encouragement : Le calcul semble bien compliqué. À l'usage, vous constaterez que sur le terrain, il vous paraîtra beaucoup plus évident. Bien en possession de cette technique, vous y serez rapide et ce point, devenu inratable, vous amènera de l'assurance.

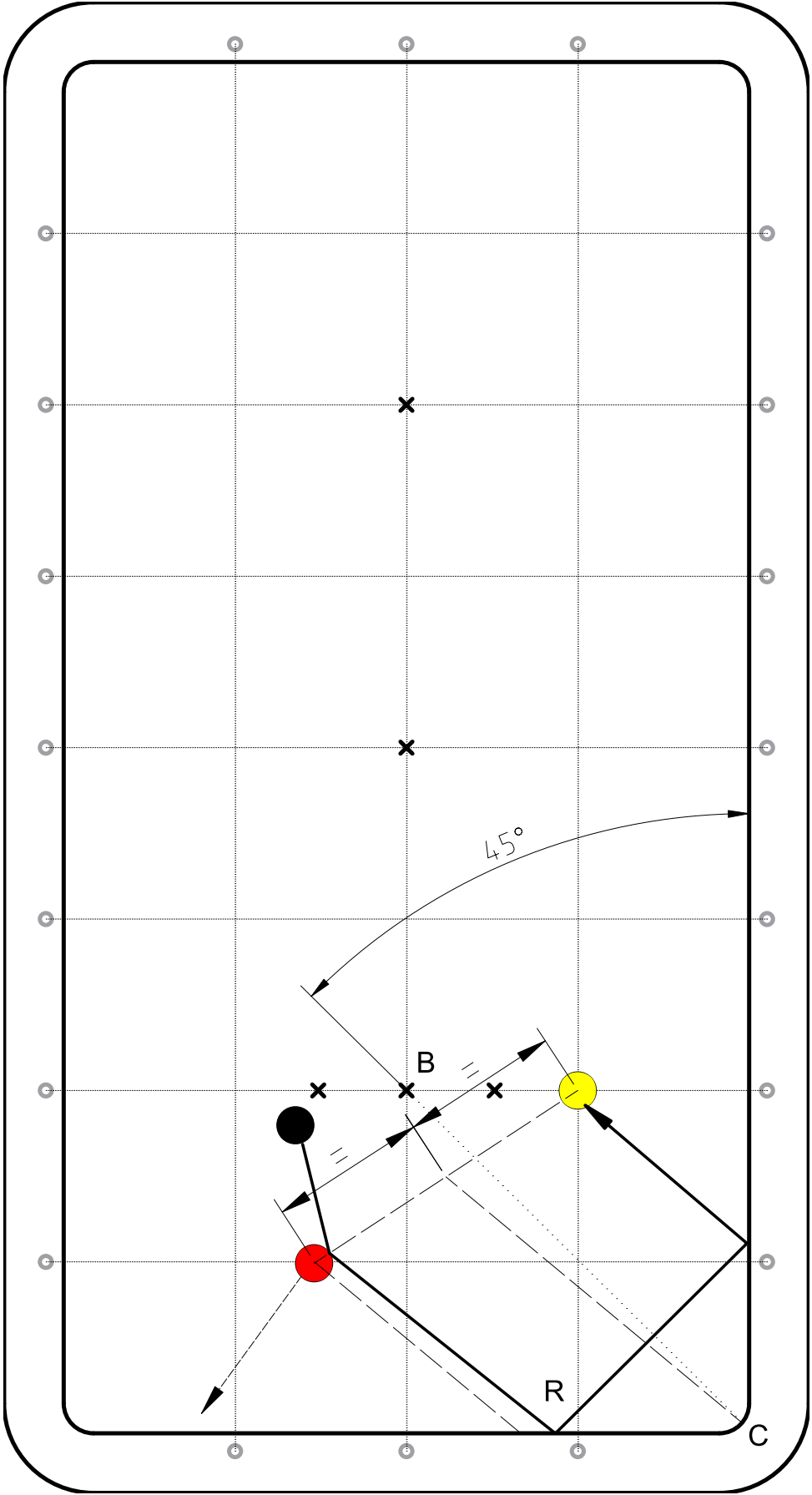


FIGURE B.1 – Le Deux Bandes

## B.2 Anti-Rappel - Deux Bandes

Attention : ce point ressemble au précédent (B01) mais il n'est pas le même. Je l'appelle anti-rappel parce que le repositionnement n'est pas sûr et la 1 non dominante, se place souvent au milieu des deux autres billes. Bien que le jeu s'en trouve serré, on devra faire très attention si une autre solution n'était pas plus profitable, un direct ou un coulé par exemple...

Voyez la figure : Comme pour B01, estimez le milieu du segment qui joint les billes 2 et 3. Soit le point A. Tracez une droite passant par A et le coin voisin. Tracez une droite parallèle à celle-ci et passant par la bille 2, soit b qui coupe la bande au point R. Ce dernier devient le point de visée rapproché. La 1 se touche en tête, effet favorable à la première bande, de manière à « tanger » le point R (toucher juste devant). Si la bille 2 est trop proche de la petite bande, il y a risque de contre de la 1 sur la 2 qu'il est possible d'éviter en tentant un 1 bande ou un deux bandes, même prise de bille mais effet inverse (voir figure en pointillé). Si la bille 2 empêche le passage, on réalisera un direct, trois-quarts coulé, effet inverse à la bande.

Ce rappel des billes donne une position non dominante c-à-d que la 1 se trouve du côté de la petite bande et les deux autres billes sont situées du côté champ ; le jeu « monte ». Il reste à juger de cette nouvelle position avant de choisir, soit un rétro vers la petite bande opposée, remplaçant une position dominante, soit un rétro vers la grande bande opposée, remplaçant une position dans le tiers de la table. Il arrive aussi qu'un simple « passage » donne directement la dominante. Ces choix dépendent, évidemment, de chaque situation tant des billes adverses que de la facilité à manœuvrer sa propre bille.

Cas particulier :- Si la 2 colle la petite bande ou presque et que la 1 est plus éloignée de ladite petite

bande que la 2, on peut appliquer un coup dur par trois-quarts coulé, effet côté petite bande. La 2 se voit entraînée par le mouvement de la 1. Nous sommes en présence d'un coup bosse classique.

- Si les billes 1 et 2 collent la petite bande ou presque et sont en alignement presque parfait le long de cette bande, il faut doubler la 2 par un coulé direct en force avec effet du côté inverse à la petite bande de manière à éviter le contre de la 2 sur la 1 à son retour.

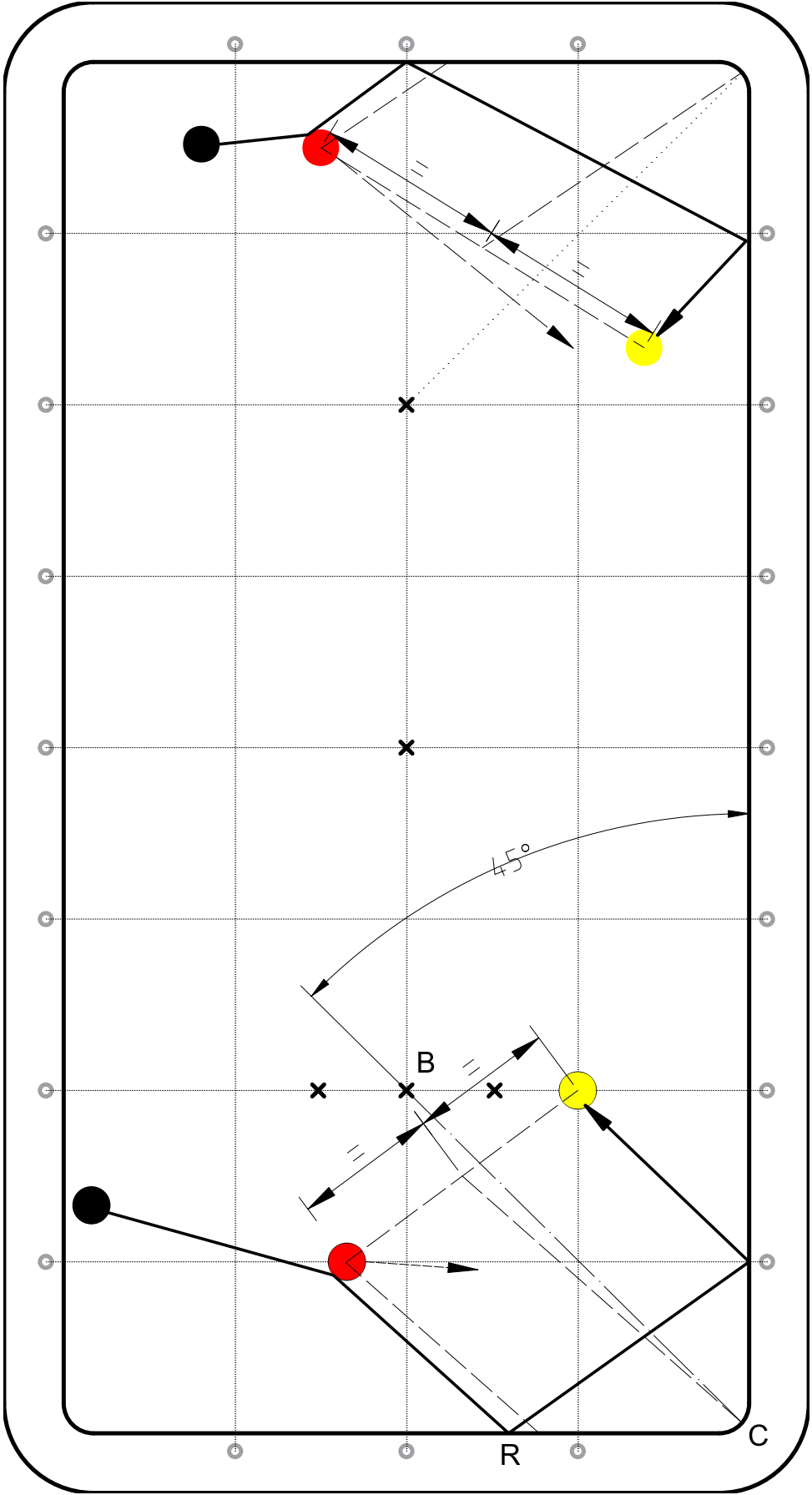


FIGURE B.2 – Anti-Rappel - Deux Bandes

## B.3 Serrage dans le coin par 3 Bandes

Voilà une position qui est assez fréquente. L'alignement des billes est telle qu'une finesse ne peut pas être tentée et un 1 bande par la grande bande, c'est pratiquement impossible. Le coulé direct fait partir la 3 ou bien permet le point mais la 2 ne reste pas ou contre la 1. Bref, ce point est bien récalcitrant. C'est un traître point... et pourtant.

Ne jamais tenter un 1 bande par la gauche via la petite bande. La 2 se perd dans la nature. On casserait la possibilité de ramener le jeu dans le tiers. On pourrait le tenter si la 3 était assez proche du coin mais alors, il s'agirait d'une autre position que celle exposée ici.

Eventuellement, à condition de s'en sentir capable, on peut choisir un massé par la droite. Nous n'avons pas encore parlé du massé. Ce sera pour l'année prochaine mais sachez qu'il est intéressant, si les billes ne sont pas trop éloignées, mais reste un point difficile même pour les joueurs aguerris.

Je vous propose deux solutions plus faciles et surtout plus constructives. 1 - Celle que je préfère est un 3 bandes sèches (!) par la droite. Surtout, ne pensez pas aux calculs du 3bandes que certains vous expliqueront à renfort de preuves. Il s'agit de ramener le jeu et non de faire un 3B n'importe comment. Négociez une finesse sur la droite de la 2 de manière à ne pas permettre à celle-ci de s'évader du coin. Plus la prise sera fine, plus elle conviendra pour réussir à garder la 2 mais plus il faudra appliquer d'effet à droite afin d'aller chercher le coin diamétralement opposé. Souvent, l'effet bas de bille sera nécessaire. Attention.... Il est important d'être souple afin d'avantager la vitesse de la 1 plutôt qu'utiliser la force. Au moment de réaliser et en position pour jouer, ne pensez qu'à une chose : « Je veux aller chercher le coin... » 2 - On peut aussi appliquer un coulé en force après avoir vérifié que la 2 ne percutera pas la 3 dans

arse folle et que la finesse choisie au point précédent offre trop de difficulté. Exécutez donc un coulé en force et en souplesse en trois-quarts ou quatre cinquièmes ou même plus gros encore avec effet à droite très imprimé. Comme le montre la figure, la 1 revient en 3 bandes sèches ou en 4 bandes. Si possible, nous choisirons le 3 bandes car le 4 bandes offre un danger de contre de la 1 avec la 2 voyageant au fond. A l'entraînement, nous vérifierons bien que la 1 effectue une courbe avant de tourner... C'est la preuve d'un coulé souple, fort et réussi...

Ces deux solutions donnent souvent une position dominante ou une possibilité de rappel direct. A choisir, faites la finesse ; on y maîtrise mieux le mouvement des billes.



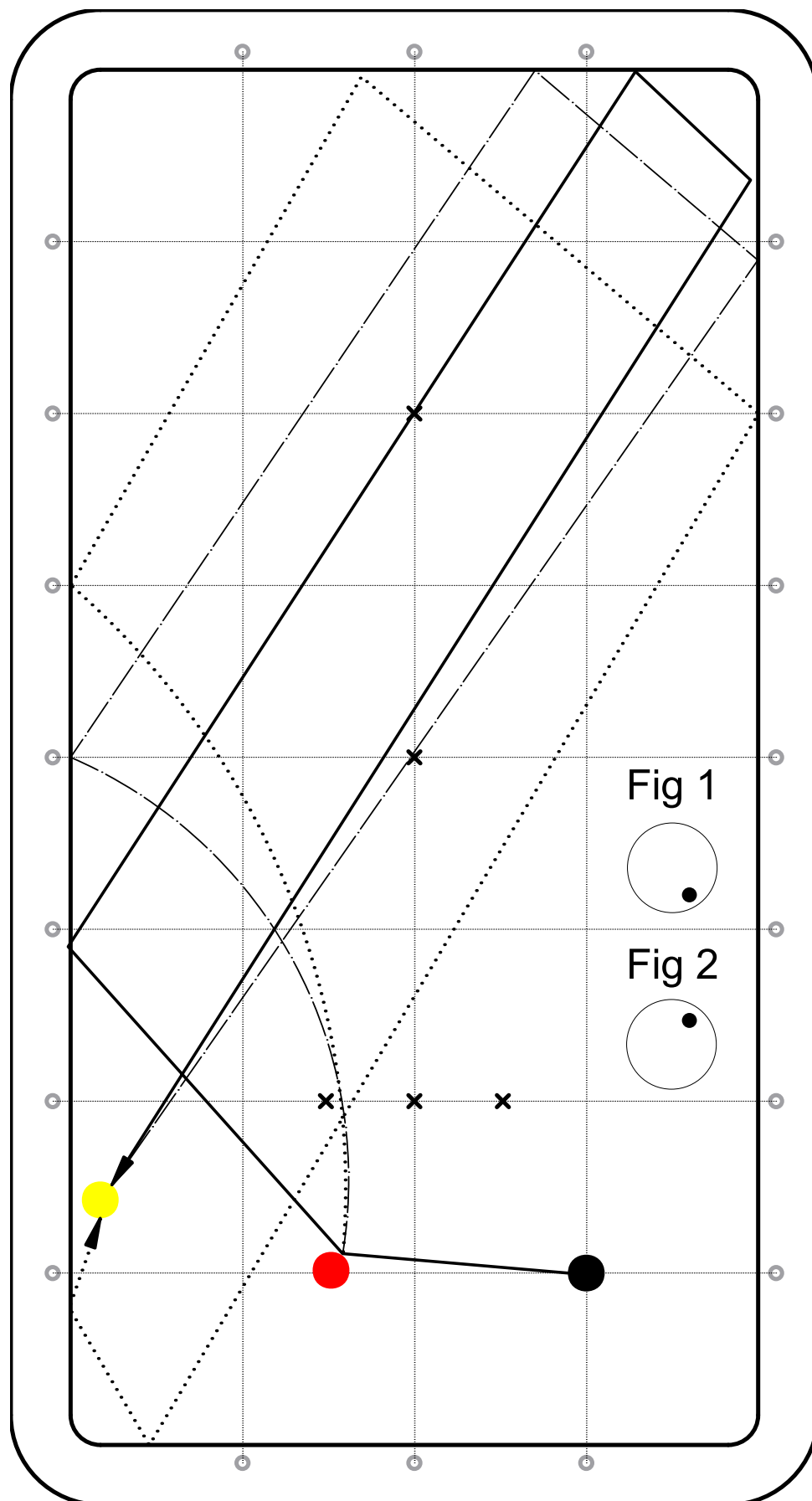


FIGURE B.3 – Serrage dans le coin par 3 Bandes

## B.4 3 billes dans le coin par le tour

Ce coup doit être considéré comme facile car il offre une tolérance d'erreur importante. Il y a cependant un danger de contre en bas de la table, si on joue en quatre bandes.

Comme le montre la figure, c'est un trois quarts coulé, effet à droite en-tête, souple et allongé. La difficulté, afin de ne pas jouer trop fort et que la 1 fasse bien le chemin nécessaire, est de faire confiance à son matériel... faire coulisser la canne de manière très régulière, le coup porté résultant d'un limage plus long et non d'un véritable coup porté. C'est plus facile à dire qu'à faire ! Donner confiance à un bout de bois et perdre ainsi une part de contrôle de nos gestes nous est presque insupportable. Et pourtant, le bon coup résulte d'un certain « abandon » de soi. Nous devons savoir que cet abandon n'est pas une renonciation mais l'aboutissement d'un travail constant qui fait passer la « mécanique » dans les doigts comme un geste que nous faisons régulièrement sans réfléchir et qui pourtant, est le geste juste.

Afin de perfectionner ce point, il conviendra de s'exercer à rentrer la 2 dans le coin à côté de la 3.

Corrections éventuelles :

La 2 ne rentre pas au coin mais reste haut sur la table : jouer plus fin. La 2 touche la petite bande et remonte trop

haut : toucher plus gros et allonger un peu. - La 1 touche la petite bande (4<sup>e</sup> bande) trop loin du coin : si la 2 ne rentre pas, on a joué trop

gros ; si la 2 rentre, il faut jouer plus doucement. La 1 touche la grande bande (4<sup>e</sup> bande) trop loin du coin : si la 2 ne rentre pas, on a joué trop fin ; si la 2 rentre, jouer plus doucement, plus « abandonné »...

Remarque : ce coup fait penser au « carrousel » (A-19). On peut effectivement le considérer comme un perfectionnement du carrousel. La grande différence est que le carrousel se calcule et que les trois billes dans le coin par le tour se sentent... C'est un état d'esprit qui s'installe. Ce ramené est très intéressant. Il permet de serrer dans le coin des situations s'étalant sur plus de la moitié de la table c'est-à-dire que sur plus de la moitié de la grande bande, le jeu peut être ramené dans le tiers, voire le coin.

Figure : en trait continu, le 3B sec... en pointillé, le 4B.

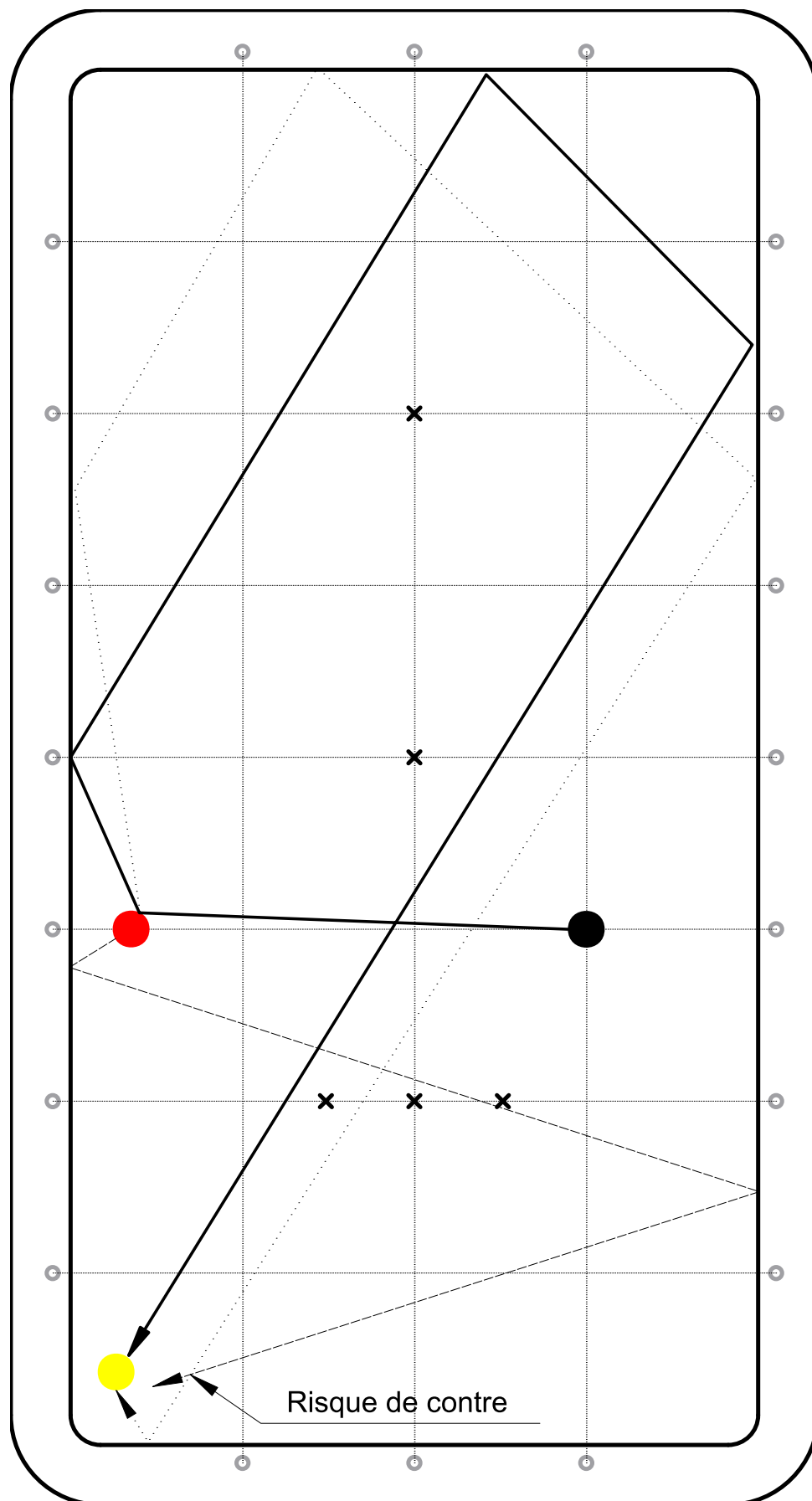


FIGURE B.4 – 3 billes dans le coin par le tour

## B.5 3 bandes dans le carré

Ce point se calcule comme le deux bandes par le coin (B01), excepté qu'il ne faut pas considérer la bille 3 là où elle se trouve mais bien la 3', bille imaginaire et symétrique de la 3 par rapport à la grande bande proche. Pour que le calcul soit exact, les restrictions sont les mêmes que pour un deux bandes par le coin à savoir : les billes doivent se trouver dans un demi billard sinon l'erreur devient trop grande, et les billes 2 et 3 doivent se trouver de part et d'autre de la bissectrice de l'angle du coin.

Considérez la figure :

- Imaginez-vous bien la bille 3

symétrique de la 3. - Prenez le milieu du segment 2-3' désigné od

ici en M2. Tracez une droite passant par M2 et le coin C. Tracez une droite parallèle à la précédente passant par la 2. Celle-la coupe la grande bande au point R qui devient notre point de repère rapproché. Il reste à réaliser la lunette 2-R ... en n'oubliant pas l'effet favorable haut de bille.

Autres méthodes :

Le point M2 étant difficile à fixer, dans la mesure où il est interdit de placer des repères sur le billard, tout calcul devant se figurer dans l'espace et notre vil n'étant pas toujours fidèle, on peut appliquer la méthode de la fiche B01, puis « reculer » le point M1, milieu du segment 2 3 d'autant que la distance de la 3 à la grande bande proche (la moitié d'un segment est égale à la somme des moitiés des segments qui le compose) On peut aussi évaluer l'endroit de la grande bande, R' où notre bille 1 devrait toucher pour réaliser et appliquer entre ce point R' et la 2, la théorie du B01.

Remarques :

- Ce point constitue un « rester sur le billard » plutôt qu'un serrage. Bien que pas très

intéressant, il peut donner des positions d'attente favorables. - En général, choisissez comme « 2 » la bille la plus proche du coin, quoique si la 2 est trop

proche, on devra faire attention au « contre » de la 2 sur la 1. Lorsque la bille 2 est trop « haute », il y a aussi risque de contre de la 2 sur la 3 et même parfois, barrage à la 1. Enfin, pour que le calcul soit exact, il conviendra que la 1 ne soit pas trop près de la petite bande du bas, en dehors du « jeu » 2 et 3 ... car un rétro serait alors nécessaire et l'effet du rétro se marque beaucoup plus fort... Enfin, chacun choisira sa méthode, pourvu que le résultat soit bon...

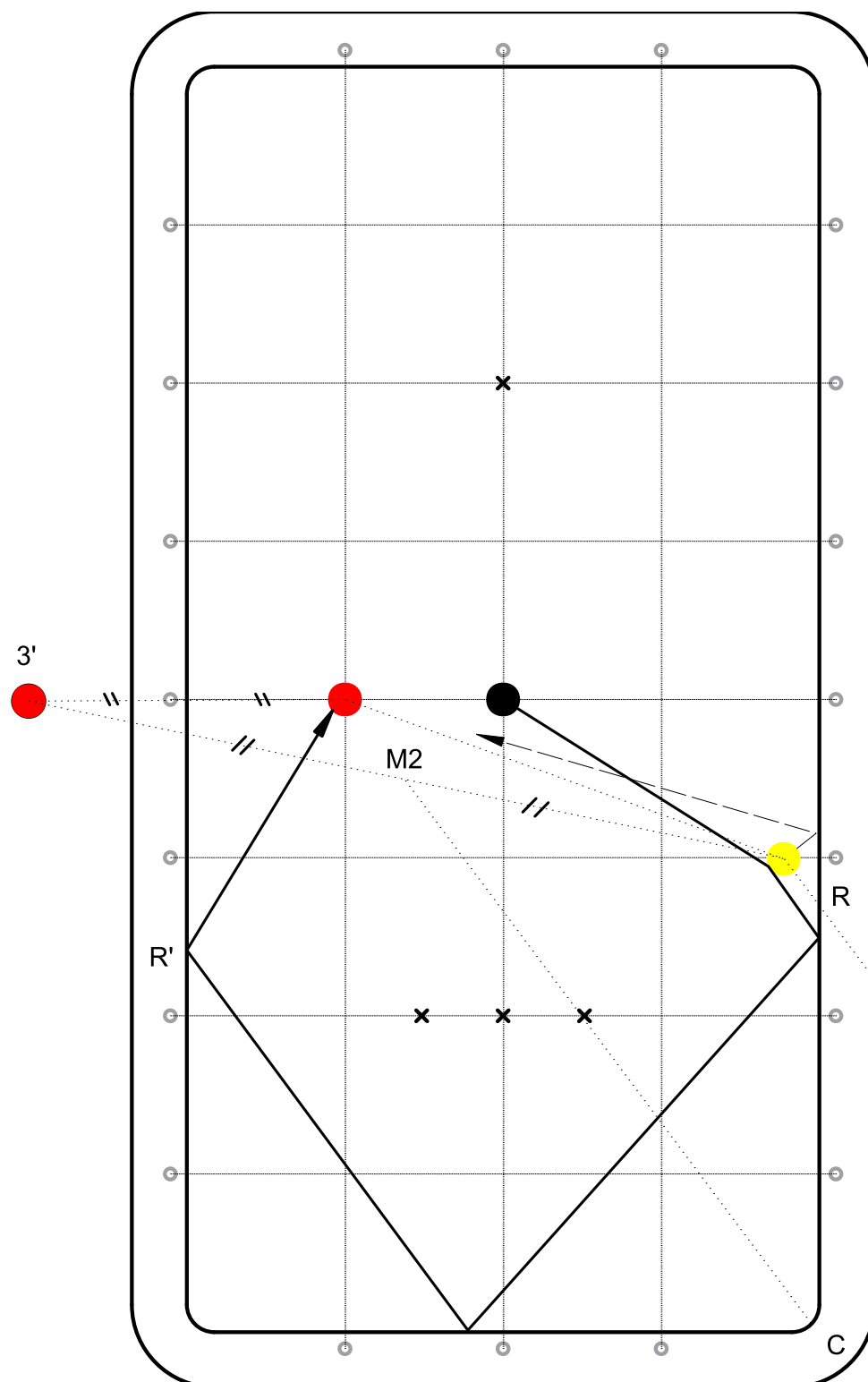


FIGURE B.5 – 3 bandes dans le carré

## B.6 Rappel dans le coin par une Bande

Voici une série de positions qui se présentent très souvent, dont la réalisation est facile et la manière importante pour la suite du jeu. Le principal objectif est de ramener la 2 dans le coin à côté de la 3.

Figure 1 : c'est la position type. Avec une inclinaison 1-2 de  $30^\circ$  environ par rapport à la petite bande, prendre la 2 en demi-bille, allonger comme un coulé et appliquer un peu ou pas de bon effet. La canne doit être absolument horizontale : cela permet de donner de l'énergie à la 2 et de revenir au coin sans trop de vitesse.

Figure 2 : La 2 est assez haut le long de la grande bande opposée au joueur. Au fur et à mesure que la bille 2 « monte », il conviendra de baisser la prise de la 1 même jusqu'au bas de bille avec un effet plus important. Si l'angle 1-2 / petite bande est trop grand, au-delà de  $40^\circ$ , il ne sera plus possible de « revenir » par le simple effet. Il conviendra de baisser la visée jusqu'au rétro ou demi rétro en ayant toujours en tête la grosseur de bille à prendre pour assurer un retour de la 2 dans le coin où se trouve la 3.

Figure 3 : La 2 a dépassé le milieu de la grande bande et se trouve en haut du billard. Par chance la 1 n'est pas loin de la 2 et forme avec elle le même angle (309) avec la petite bande du bas. Rétro bille bande, souplesse et coup régulier sans heurt : l'énergie se partage entre la 2 et la 1 et celles-ci reviennent au coin comme se tenant par la main.

Figure 4 : La 2 est haute et s'est déplacée vers le milieu de la table. La 1 l'a suivie avec un angle plus petit que celui de base. Pas d'effet, légèrement sous le centre bille. Poussez la 2 sur la petite bande le plus près possible du coin opposé à celui de la 3 et touchez la grande bande avec un angle d'environ  $45^\circ$ . Cela veut dire que le coup est un peu rétro et un peu « contraire ». C'est un point magnifique qui transforme une position apparemment perdue en un coup de construction.

Entraînement : Cela va de soi : il conviendra de faire des séries d'essais avec la 2 qui monte le long de la grande bande opposée et s'écarte vers le milieu, arrivée en haut. Au départ, la 1 est comme sur la figure 1. Au fur et à mesure que la 2 monte le long de la grande bande, elle s'en rapproche en veillant à l'angle de  $30^\circ$  et le diminue quand la 2 vire au milieu en s'approchant de la petite bande opposée. Ces essais sont d'une importance capitale pour le jeu de rappel « dans le tiers ». On exigera une réussite à 100 % pour le point de base et 90% pour les points du haut de table.

Remarque : attention ! ce point est à essayer avant toute compétition car il permet de juger si les bandes glissent ou pas. L'angle résultant d'une bande glissante est surprenant. Pour réduire cette « glissade », visez moins haut sur la 1 ou rapprochez la visée du centre de la bille.

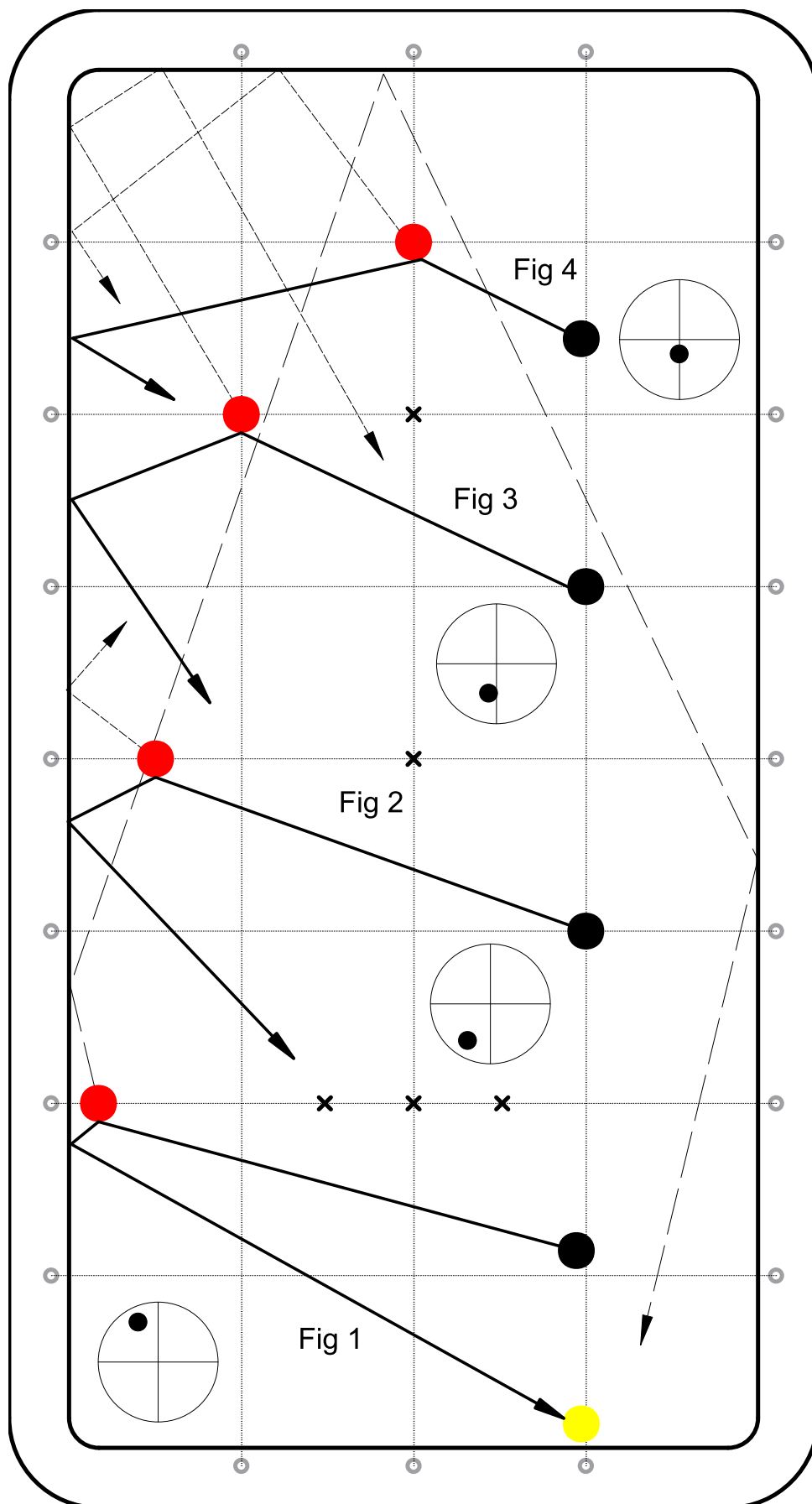


FIGURE B.6 – Rappel dans le coin par une Bande

## B.7 Rappels extrêmes par une bande

Le B06 nous a montré toute une série ou plutôt une famille de positions très fréquemment rencontrée et souvent négligée. On pense souvent réaliser le point sans envisager de construire. Sans doute fera-t-on moins de « brosses » (moins de zéros) mais on réalisera aussi moins de séries. Si vous voulez progresser, il faut négliger les petites reprises et la crainte de laisser une bonne position à l'adversaire. Si ce dernier est en forme, votre défense se retournera contre vous et s'il n'est pas en forme, même une bonne position ne l'avantagera pas. Je conseille donc toujours, de tenter une rentrée dès qu'elle représente une chance de réussite sans toutefois essayer des coups presque impossibles. Il ne faut pas non plus être naïf à l'extrême. Un point d'attente, ça existe.

Figure 1 : Les billes 1 et 2 sont inclinées fortement sur la petite bande. Le 1B traditionnel semble impossible à rentrer. Cependant, appliquez un trois quarts coulé bon effet très imprimé et coup très souple et prolongé. Le bon effet de la 1 imprime l'effet contraire à la 2. Il faut veiller et bien vérifier avant de jouer que la 2 va toucher la grande bande proche. L'effet imprimé à la 2 la fait dévier à la petite bande du haut vers le coin de la 3. L'effet coulé de la 1 la fait revenir au coin. C'est un coup assez surprenant pour qui ne le connaît pas. Il conviendra de vérifier que le tapis ne « glisse » pas sinon, il faut baisser dans la 1 voire parfois, hélas... abandonner cette solution.

Figure 2 (en pointillé) : C'est le contraire de la figure 1. Les billes 1 et 2 sont trop peu inclinées sur la petite bande et un 1B traditionnel ramènerait la 2 dans le coin opposé à la 3. Ici encore nous pouvons rentrer la 2 en appliquant un coup droit ou légèrement rétro avec un peu d'effet contraire de manière à redresser la 1 au moment du contact avec la grande bande opposée. Attention, l'effet contraire ne doit pas être trop important sinon la 1 ne rentre pas au coin. L'effet de la 1 imprime un effet contraire à la 2 qui la redresse au contact de la petite bande du haut et la ramène, espérons, dans le coin de la 3.

Remarque : ces deux positions sont un peu délicates. Il conviendra de bien s'entraîner afin de ne pas obtenir trop de déchets dans leur réalisation. En cas de raté « bien joué », l'adversaire profitera de votre cadeau.



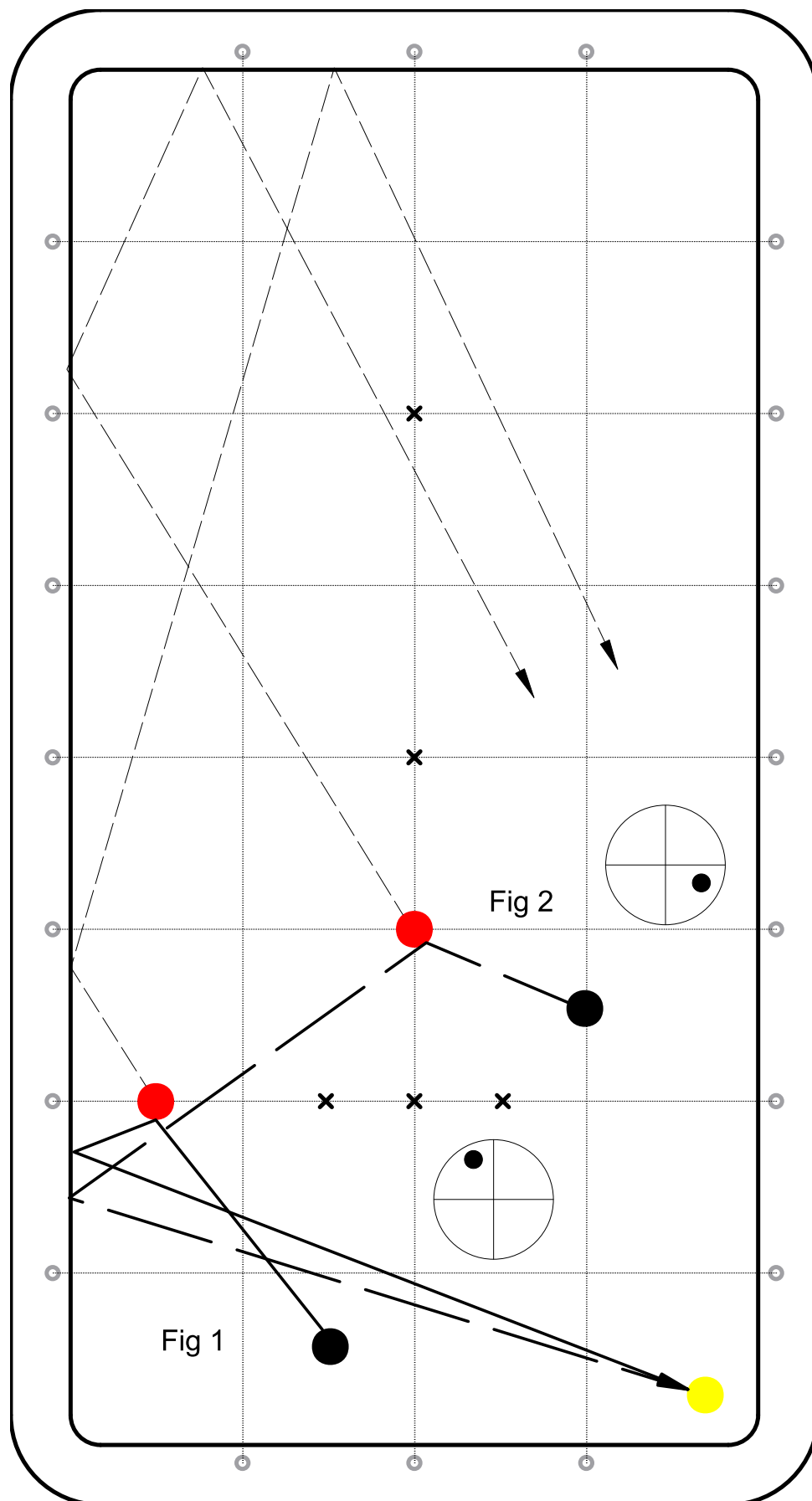


FIGURE B.7 – Rappels extrêmes par une bande

## B.8 Rappel à la petite bande

Voilà encore un point qui se présente très fréquemment. On peut aussi le rencontrer le long de la petite bande ou bien dans le champ, la 3 n'étant pas proche d'une bande.

Figure 1 : c'est le cas la plus courant. C'est un rétro angle droit appuyé, effet favorable. La 1 touche une bande ou parfois deux et la 2 se rappelle par trois bandes. Si l'inclinaison est trop faible sur la grande bande de la direction 1-2, il sera peut-être préférable d'attaquer la 2 plus grosse pour assurer sa rentrée dans le chapeau. Il conviendra alors de jouer un peu plus haut sur la 1 tout en restant sous le milieu de la hauteur. Dans le même ordre d'idée, si l'inclinaison 1-2 sur la grande bande semble trop imposante, il sera préférable d'attaquer la 2 moins grosse avec une prise de la 1 un peu plus basse et ça, toujours pour s'assurer la rentrée au chapeau.

Figure 2 : L'inclinaison 1-2 sur la grande bande est faible et un 1B tel que pour la figure 2 enverrait la 2 dans le coin opposé loin de la 3 et un rétro direct ne permettrait pas un retour de la 2. On peut encore tenter un 1B mais sans effet, voire effet contraire. La 2, faiblement écartée de la grande bande, ne possède alors aucun effet qui favoriserait son éloignement. La tentative avec effet contraire est cependant assez difficile et une bonne habitude sera nécessaire.

Remarques :

Plutôt que de risquer de voir la 3 « soulevée » par la deuxième bande de la 2, il sera souvent préférable de tenter un 1B sec qui écrasera la 3 sur la petite bande, l'empêchant de se sauver du chapeau. La 3 se trouvant dans le tiers central de la petite bande, il conviendra avant l'essai, de bien estimer le retour de la 2. Il serait dommage que le 2 rentre au coin derrière le jeu pendant que vous restez au milieu de la bande avec la 3. Enfin si la taille du point dépasse un tiers de la table, la réalisation devient difficile et les retours plus aléatoires.

A l'entraînement, il sera intéressant d'essayer le bon effet, le sans effet et l'effet contraire sans changer la position des billes au départ. Vous vous rendrez compte très facilement des différents résultats et cela vous aidera dans vos choix futurs.

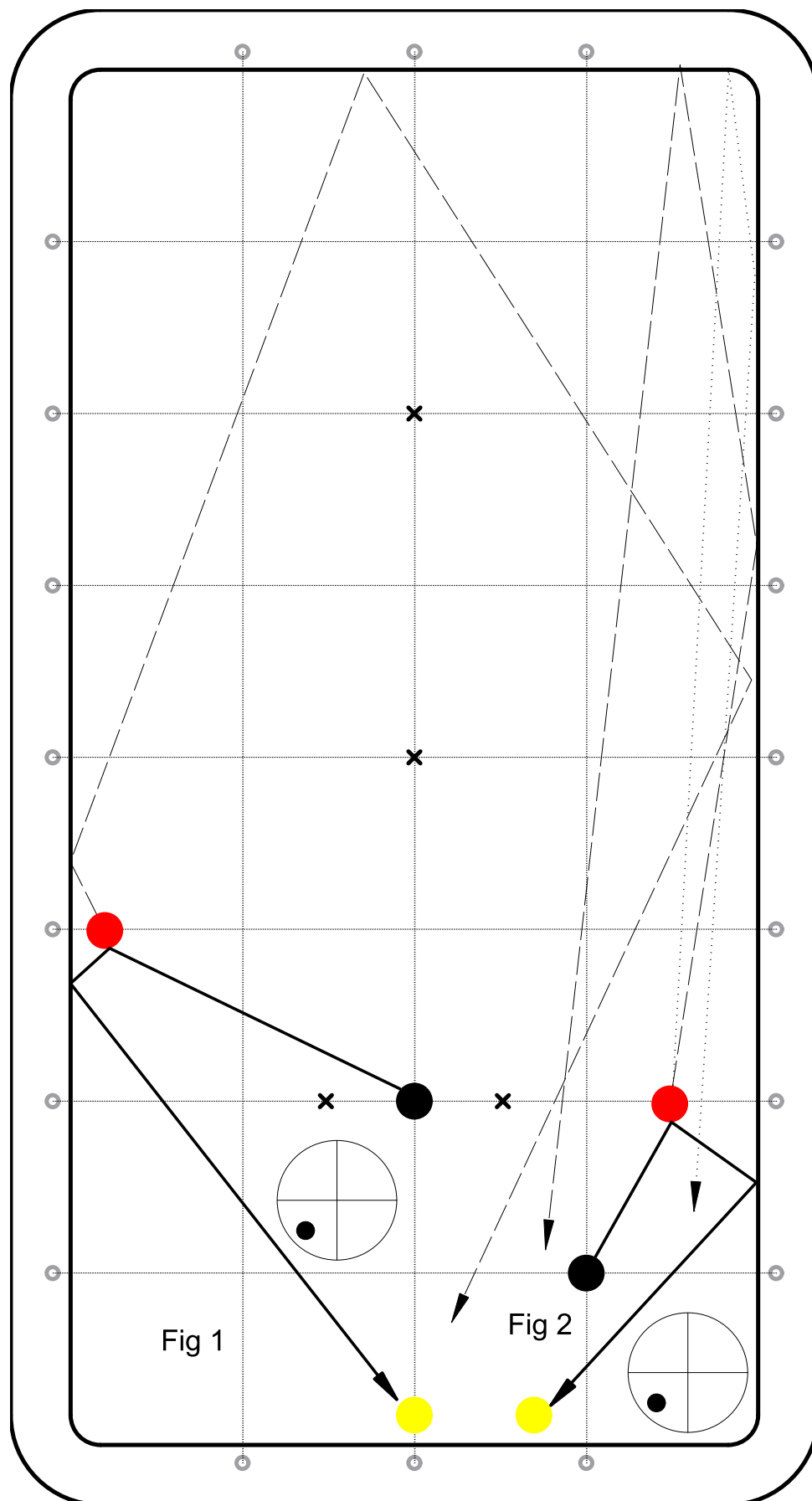


FIGURE B.8 – Rappel à la petite bande

## B.9 Rappel direct ou par la bande ?

Les joueurs voient en ce point, l'occasion d'une série mais ils négligent souvent la manière de le réaliser. Comme le rappel est presque une évidence, le manque de précision n'apparaît pas au premier coup d'ail. Il conviendra non seulement de bien garder la 3 dans le coin mais aussi d'y ramener la 2 dans le fameux chapeau.

Comme montré sur la sous figure 1 de la Figure B.9, il s'agit très souvent d'un rétro direct tout à fait normal. Nous aurons le soin de ne pas jouer trop loin du centre bille tout en gardant la position rétro. En approchant la flèche du centre et en laissant bien aller la canne avec le coup comme si on « s'affaissait » dans la 2, la 1 revient doucement sans éclater la 2 au retour et l'effet imprimé aide la 2 à « bien tourner ». Si l'angle formé par la direction 1-2 et la grande bande proche empêche la 2 de d'abord toucher la petite bande opposée avant de revenir, la 2 ne reviendra pas ! Dès lors, il vaut mieux s'aider d'un rétro bande afin de forcer le toucher de la 2 sur cette petite bande quoique... si on s'en sent capable, on peut encore jouer direct si la 2 touche la grande bande opposée avant la petite bande mais pas trop loin du coin en prenant soin de forcer le coup ; la 2 revient alors en « < cassant » le coin avec son effet devenu contraire. (Ce rappelé est assez spectaculaire et souvent apprécié du spectateur y voyant un coup contre nature...

Remarques :

- Si le rétro est un peu long, il faudra plus d'allonge, on jouera plus bas et plus souplement.
- Si le rétro est court, relevez un peu la flèche vers le centre bille tout en restant dans la partie inférieure de la bille. Le rétro court permet un mouvement court de la 1 avec un mouvement long de la 2.
- Si la 3 est proche de la petite bande et un peu écartée du coin, un deux bandes sera parfois préférable. Si on a pris la 2 bien grosse et pas trop bas, l'effet imprimé est d'une telle force qu'en touchant la petite bande, la 1 reprend vigueur et se « couche » sur la petite bande.

Lorsqu'on sera bien habitué à cette technique, on passera facilement à celle de l'amorti qui permet d'encore mieux dominer le mouvement des billes (4<sup>e</sup> année).

Sous figure 2 de la Figure B.9 : L'angle formé par la direction 1-2 et la grande bande proche est vraiment trop faible. Si le une bande bon ou mauvais effet n'est pas possible, la 2 s'éloignant trop du coin où rappeler, on peut encore appliquer un direct ... un peu spécial... Il faut lever le talon avec la main arrière jusqu'à l'aisselle et plonger un ou deux millimètres à l'extérieure de la 2, càd vers le milieu de la table avec un effet de l'autre côté. La 2 accentue l'angle à la bande à cause du décalage et la 1 effectue un arc de cercle rentrant avant de toucher la 3. Difficile... à utiliser seulement si on s'est bien habitué à ce coup.

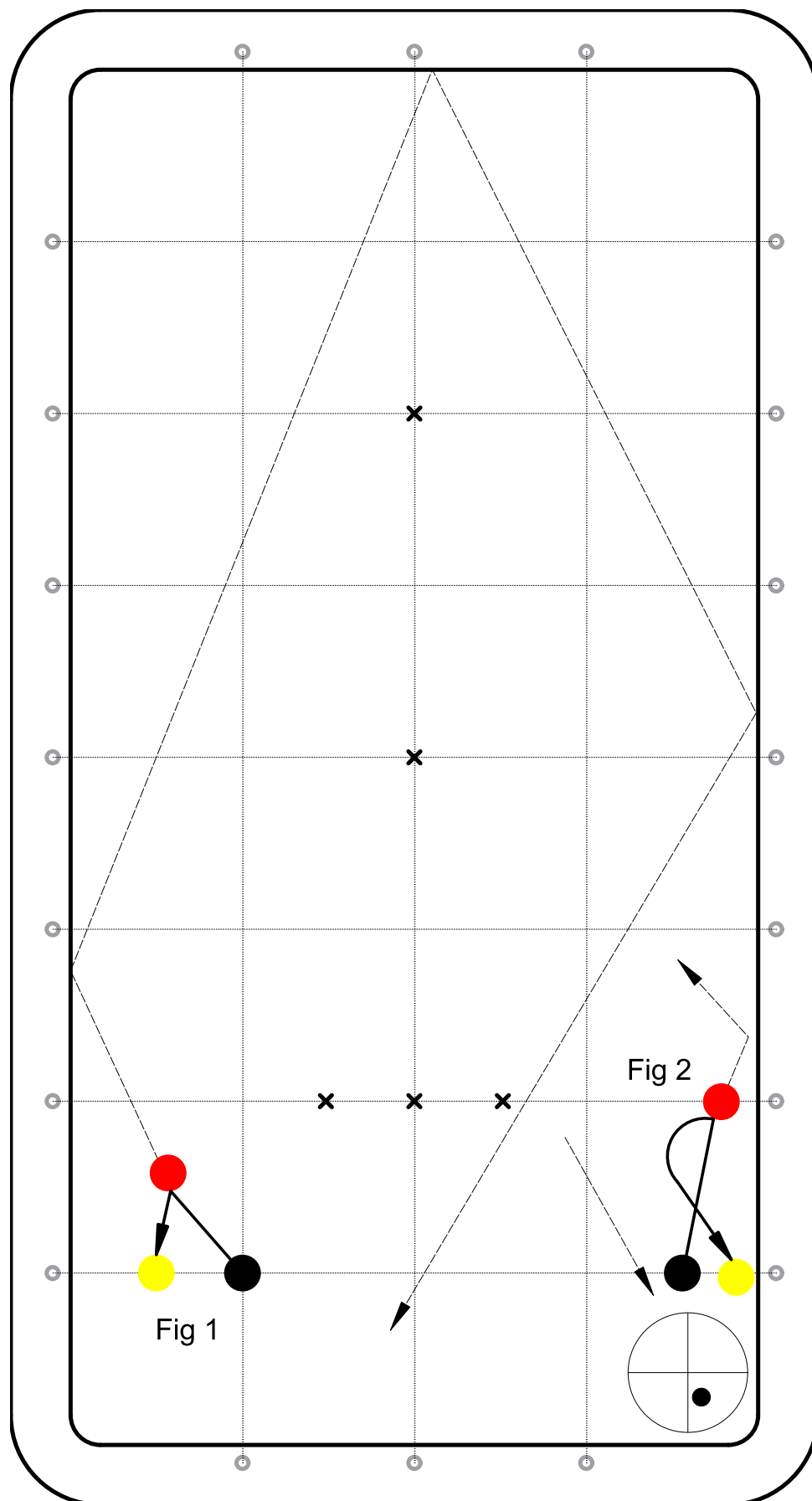


FIGURE B.9 – Rappel direct ou par la bande ?

## B.10 Petit rétro avec long déplacement

Ce point est assez difficile. Il demande une grande souplesse et une bonne maîtrise du rétro. Il conviendra de bien s'entraîner sur cette figure afin de gagner en confiance et de sentir déjà les trois billes dans le coin avant de jouer.

Comme le montre la figure, notre position au « milieu du jeu de quilles » est très inconfortable. Seule la bille 3 occupe une position favorable. N'allons pas trop vite. Examinons bien avant de prendre notre décision. Remarquons que la direction 1-2 coupe le haut de la table aux environs du coin diamétralement opposé à la 3, disons dans le carré du coin : nous sommes sauvé. Appliquons un rétro direct, petite flèche, main arrière loin sur la canne, coup très souple et pas trop fort, effet à droite avec tenue légère. Si la 2 touche la petite bande du haut, l'effet favorisera sa rentrée, si elle touche la grande, l'effet retiendra son écartement. Dans les deux cas, la 2 rentrera dans le coin de la 3.

Deuxième solution : un 1B via la grande bande à notre gauche (en pointillé sur la figure) est possible. Il s'agit d'un angle de  $80^\circ$  environ, petite flèche, main arrière loin sur la canne, effet à gauche bas de bille, coup souple et pas trop fort. Cette solution est plus rassurante mais plus difficile. Elle demande une grande souplesse et la grosseur de la prise sera fonction de la direction à donner à la 2 afin qu'elle rentre au coin de la 3.

Remarques :

- si la position est favorable, donnez la préférence au rétro. C'est le meilleur moyen de maîtriser les billes .... À condition de bien maîtriser le rétro !
- si la direction 1-2 coupe la petite bande opposée un peu loin du coin, 30, 40 cm, tentez le 1B souple.
- si la direction 1-2 coupe la petite bande ou la grande trop loin du coin, choisissez une autre solution car le rappel deviendrait vite impossible

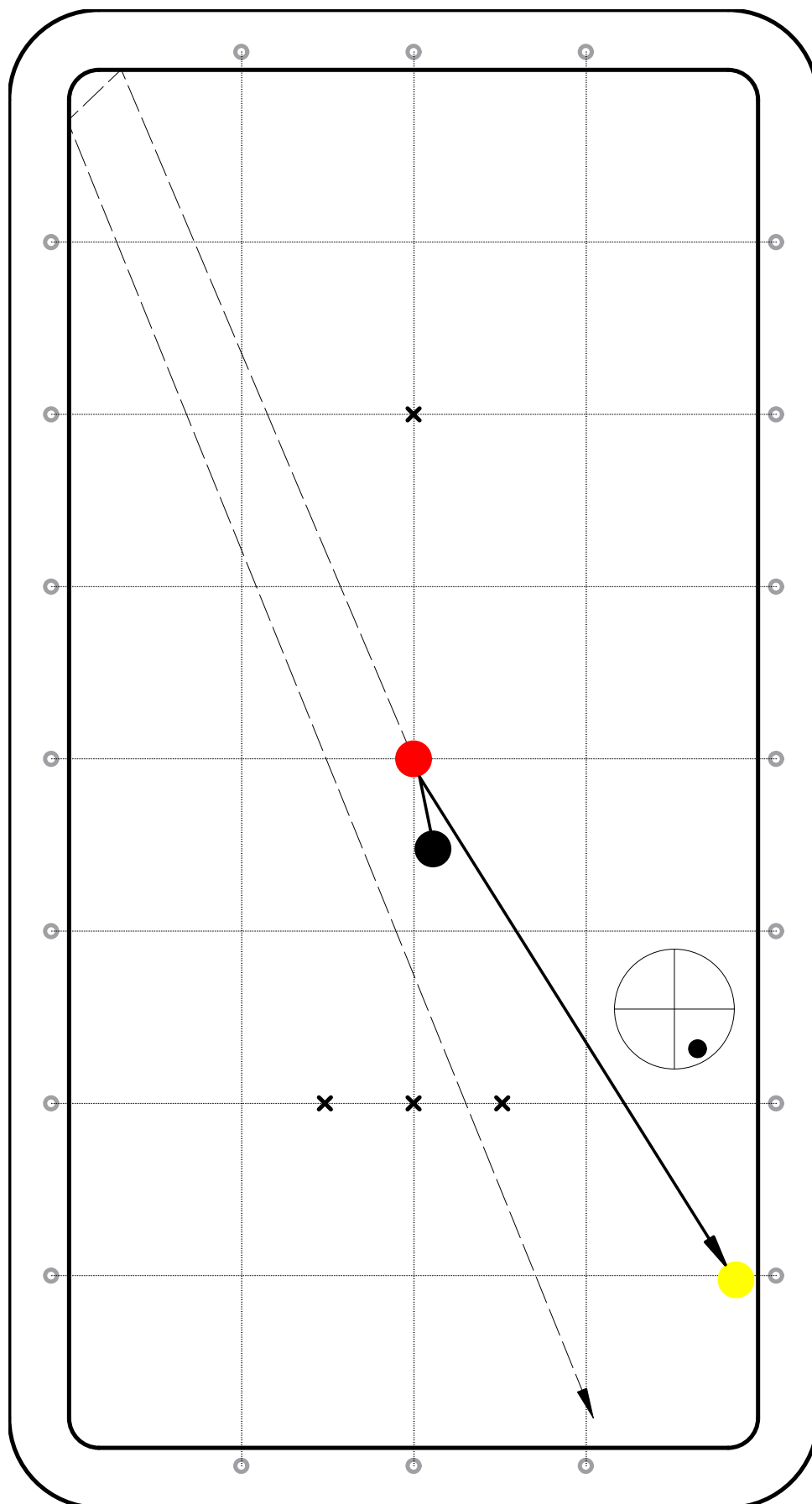


FIGURE B.10 – Petit rétro avec long déplacement

## B.11 Le rétro qui double

C'est un rétro violent qui faut utiliser avec discernement. Avec un rétro normal, nous sentons que la 2 nous échappe, elle s'écarte ou bien nous ne parviendrons pas à jouer suffisamment doucement pour à la fois faire le point et ramener et garder la 2 près de la 3. Avant de choisir ce coup, vérifions tout de même que la 2 ne s'échappe pas trop loin.... En fait, celle-ci rentre presque sinon, la doubler nous la fera perdre définitivement.

Prendre la 2 en rétro pas trop bas en force, afin de donner un mouvement de retour relativement lent à la 1 pendant que la 2 prend l'énergie suffisante pour parcourir 4 fois la largeur de la table. On espère que la 2 reviendra dans le jeu, l'effet appliqué, contraire à sa fuite, devant la forcer à y rester.

Remarque : Il sera prudent de vérifier que la 2 ne vient pas percuter la 1 avant de doubler, auquel cas, le résultat deviendrait aléatoire. Si tel devait être le cas, on aurait dû choisir un rétro simple, profitant de la bosse pour ralentir la 2 et conserver une chance de regroupement. Si la 2 rentre difficilement dans le jeu même après deux retours, il sera prudent avant toute décision, de vérifier si un B simple sur la 3 n'est pas possible en attendant une position plus favorable.

Réfléchissons avant de tenter ce coup... il semble facile quand on est bien stable et horizontal mais la rentrée convenable est souvent imprécise. Ce point constitue souvent un point d'attente et non de construction.



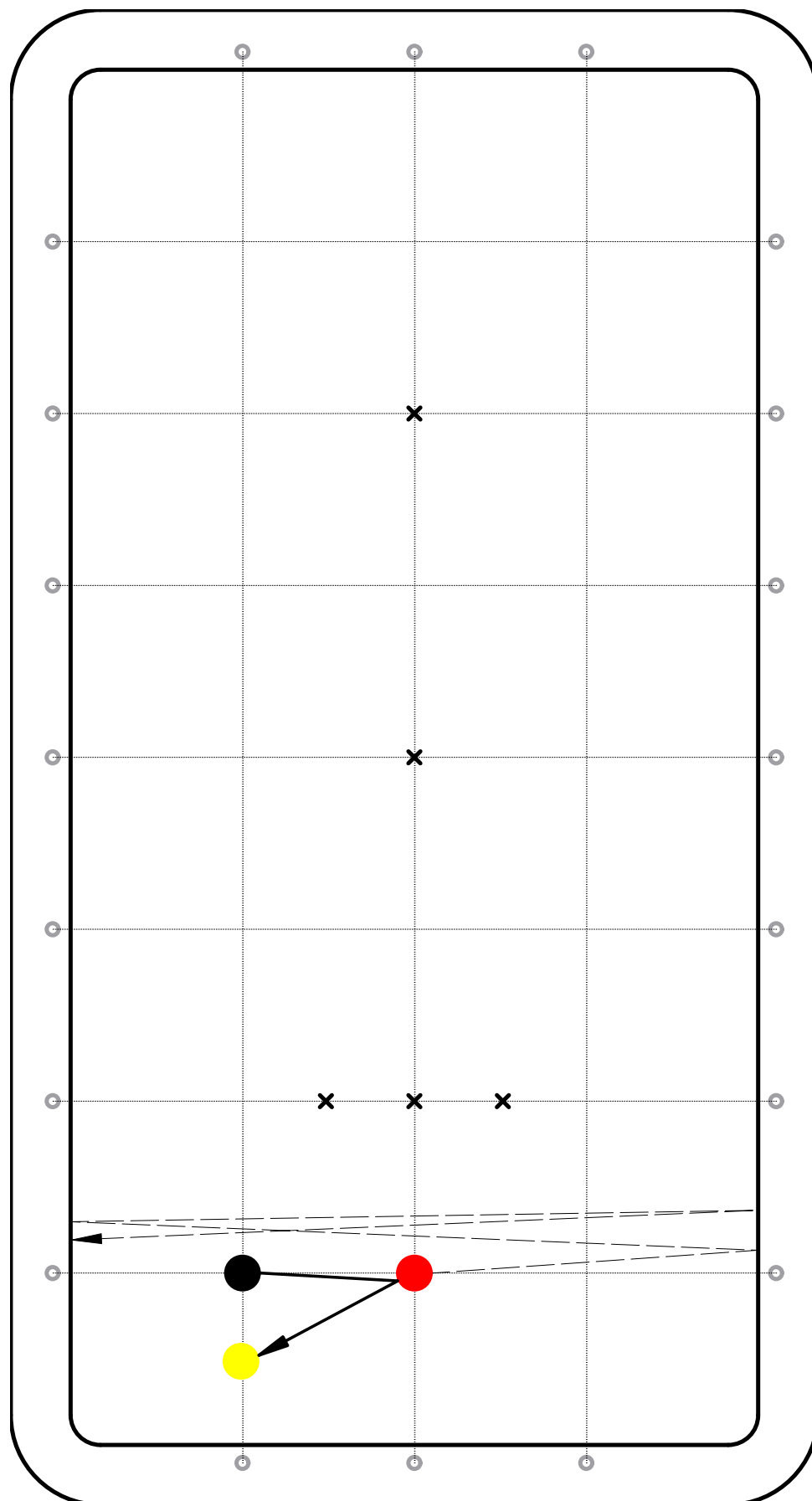


FIGURE B.11 – Le rétro qui double

## B.12 Le coulé qui double

Les billes sont disposées de telle sorte qu'un direct est souvent possible. Cependant, si nous avons la chance d'avoir la 1 en position dominante, un coulé qui double ramène les billes dans le chapeau.

Figure 1 : Un coulé simple est possible mais nous risquons de rester au milieu du jeu avec la 2 dans notre dos. Appliquons donc un coulé pas trop haut pour donner une bonne énergie à la 2 avec effet permettant la rentrée ici, effet à droite. La 1 voyage assez lentement et s'arrête à la 3, rejointe bientôt par la 2. Le seul danger est le risque de contre de la 2 sur la 1 si l'inclinaison 1-2 sur la petite bande est trop importante. Afin d'éviter ce danger, on peut viser plus bas sur la 1 et jouer plus durement, obligeant la 2 à passer avant la 1. Cependant, je le déconseille surtout aux non avertis car on risque en même temps de jouer trop court avec la 1 et trop long avec la 2 ! On peut aussi jouer plus doucement, un rien plus fin sur la 2. On augmente ainsi la vitesse de la 1 ce qui lui permet de passer la première. On réalise alors le point en touchant éventuellement la bande devant la 3 et la 2 rentre moins bien. Enfin, on peut aussi mettre l'effet contraire et la 2 alors s'échappe un peu du jeu mais reste accessible.

Figure 2 : Cas particulier : si la 2 et la 1 sont alignées le long d'une bande, coulez directement avec effet côté extérieur à la bande proche. La 2 revient en « s'écrasant » à la bande. La 1 passe à côté du retour de la 2 pour aller faire le point. La 2 revient par doublé... une merveille !

Entraînement : Ce point est un exercice magnifique pour la maîtrise du jeu. C'est le moment de coupler le coulé qui double au rétro qui double. Figure 3 : J'ai figuré les différentes positions des billes 2 et 3, la 3 voyageant le long de la petite bande et la 2 voyageant le long de la première ligne de cadre. Placer successivement la 2 en A, A' et A'' avec la 3 en position B. Ensuite recommencer avec les mêmes positions de la 2 après avoir placé la 3 en B' et enfin encore une série avec la 3 en B''. Vous constaterez vous-mêmes au cours de l'exercice que vous passez du rétro au coulé et inversement et que vous allez être amenés à viser la 1 plus près du centre que d'habitude si vous essayez de bien rentrer les billes dans le chapeau. Cet exercice devient l'antichambre de l'amorti qui sera repris plus amplement en quatrième année. Avec des séries de 5 essais sur chaque emplacement, exigez 100 % de réussite ! Cela demandera quelques heures, le temps de mettre la mécanique dans les mains mais ça payera. Vous vous servirez de cette maîtrise acquise en de nombreuses occasions.

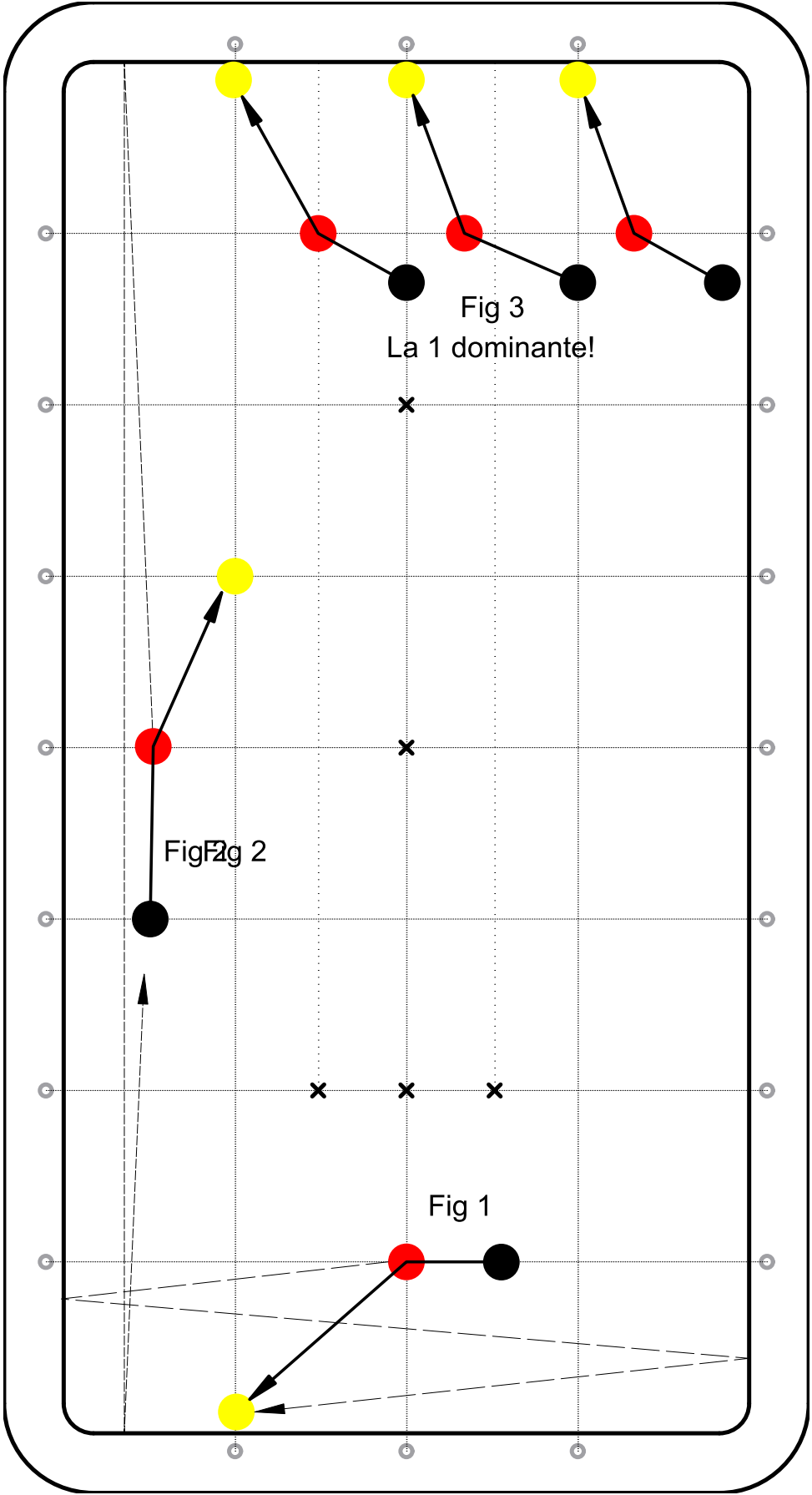


FIGURE B.12 – Le coulé qui double

## B.13 La bricole simple

La bricole, même simple est un point angoisse FL pour beaucoup de joueurs. Cependant le calcul est facile même si la figure paraît compliquée.

Figure 1 : Les billes sont à peu près à la même distance de la bande choisie pour tenter le coup, une finesse étant trop difficile ou impossible. Par le centre de la 1, abaisser une perpendiculaire sur la bande face aux billes 2 et 3, la coupant au point A. Du milieu du segment 2-3, abaisser une perpendiculaire sur la même bande la coupant au point B. Le milieu du segment A-B, soit le point R, -

constitue le point de repère rapproché, soit le point R. Il ne nous reste plus qu'à viser ce point sans effet  $R^*$  et de préférence bille en-tête pour pallier à une éventuelle mini erreur de prise sans effet.

Figure 2 : Ce serait trop beau si les bricoles à réaliser étaient toujours aussi bien disposées. Ici, la 1 n'est pas à la même distance que les billes 2 et 3. Il conviendra donc d'appliquer une correction au calcul. Procédons d'abord comme expliqué pour la figure 1. Abaissons les perpendiculaires pour déterminer les points A, B et R. Si nous visons ce repère R, nous obtiendrions une trajectoire erronée soit la droite «x». Traçons une parallèle à la grande bande passant par les centres des billes 2 et 3 coupant la droite x en un point soit E. Abaissons la perpendiculaire du point E vers la bande soit le point d'intersection C. On a ainsi reporté sur la bande, l'erreur commise par notre construction initiale. Le milieu du segment R-C devient notre point de repère rapproché  $R_c$  (repère corrigé).

Remarque : L'habileté du bricoleur consiste à bien fixer le point de repère à viser. Comme il n'est pas autorisé d'utiliser les règles et les équerres, outils bien utiles en l'occurrence, la réussite réside dans la faculté d'imaginer dans l'espace le tracé expliqué plus haut. Il ne faut pas hésiter à utiliser sa canne afin de projeter des directions imaginaires seulement perçues par le jo verra que des arabesques et autres démonstrations spectaculaires mais nous, on s'en fiche ! La figure 2 comprend plus d'éléments que ceux réellement utilisés, ceci afin de montrer une construction complète pour les géomètres exigeants. La réalisation « sur le terrain » est plus aisée que sur le papier. Quand on aura acquis un peu d'habitude à l'entraînement, on pourra aisément se passer des intermédiaires. On se placera à la bande face aux billes pour en apprécier directement l'emplacement du point de repère rapproché même avec correction incorporée. Enfin, si les billes 2 et 3 sont un peu écartées ou inclinées, c'est au joueur d'apprécier l'endroit où il doit toucher pour réaliser et par là faire varier l'emplacement du repère.

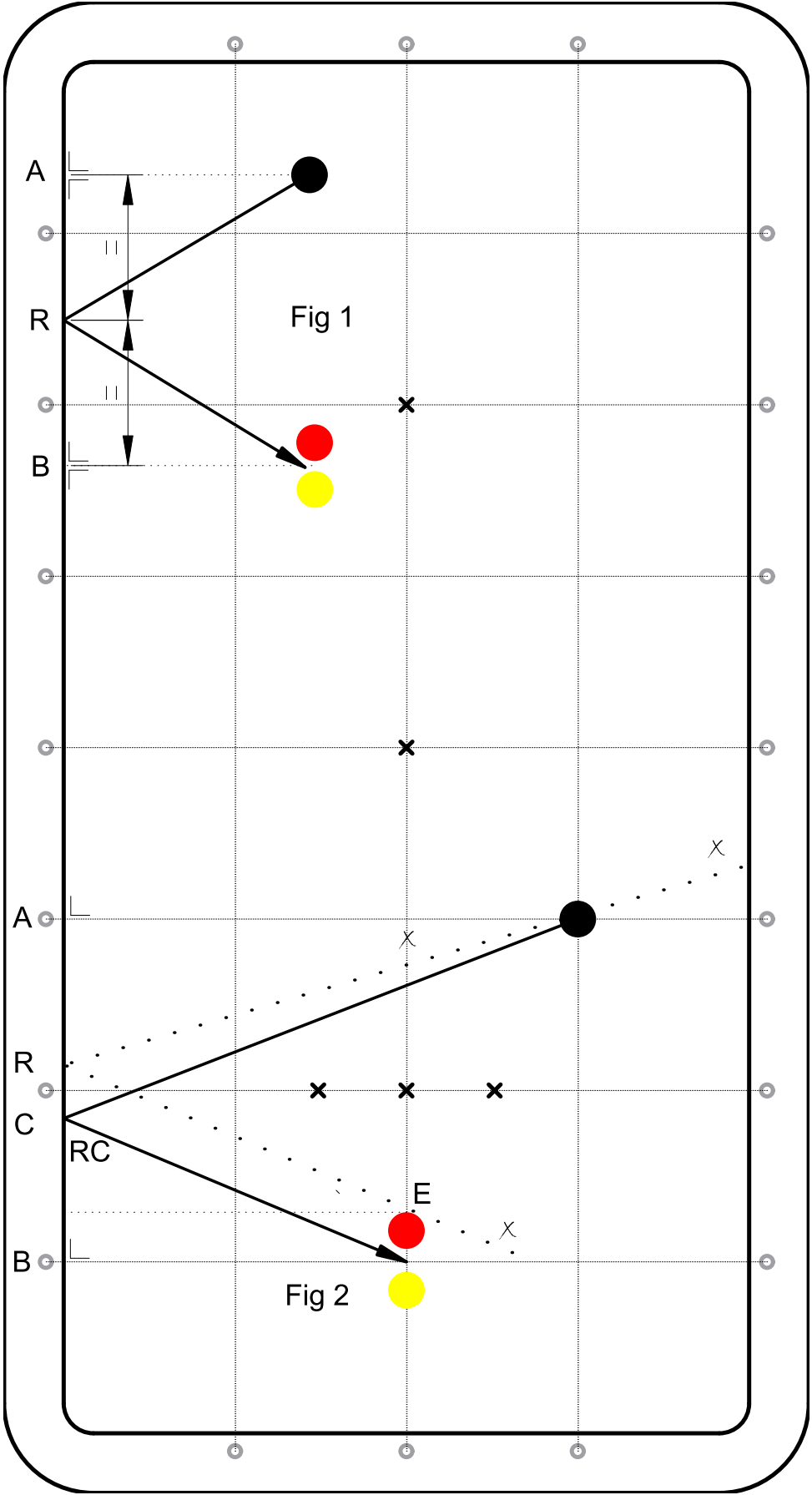


FIGURE B.13 – La bricole simple

## B.14 Bricoles avec effets

Les bricoles avec effet sont très délicates. Elles demandent une bonne maîtrise. Le jugement en est difficile et la réalisation tout autant. En voici quelques exemples.

Figure 1 : On peut jouer autrement qu'en bricole, par exemple en rétro direct ou en 1B. Cependant la 2 risque de ne pas revenir si l'inclinaison 1-2 sur la grande bande est trop importante. Dès lors, la bricole effet contraire devient la meilleure solution car la 2 s'écarte peu de la grande bande et la 1, mue de son effet contraire, s'arrête en face ce qui permet un rétro sur la longueur et de prendre la dominance.

Figure 2 : Nous sommes masqués. En attendant de connaître le massé, jouons « en face » avec bon effet. C'est un point d'attente. Nous restons sur le billard. Si 2 et 3 sont l'une très près de l'autre on peut aussi bricoler en face de 2 et 3 avec effet contraire. Le point est à juger sur place mais attention ! L'effet haut de bille est généralement difficile à jauger. L'angle de retour dépend de l'impulsion donnée, de l'imprégnation opérée par le joueur et du coefficient « d'accroche » du tapis de la bande. Bon nombre d'échecs vous guettent...

Figure 3 : La bricole deux bandes face à un coin est une proche parente du 2B traditionnel. Les billes 2 et 3 sont proches de l'axe du coin et la 1 est en face à la même distance. Celle-ci est donc symétrique à l'impact espéré sur les billes 2 et 3 par rapport à la bissectrice. Jouez haut de bille pour opérer une parallèle à l'axe avec du bon effet. Attention, cette méthode n'est vraiment valable qu'au voisinage de l'axe (10 cm.). Elle crée une petite erreur qui dépasse une demie bille dès qu'on s'écarte.

Figure 4 : La 1 n'est plus symétriquement disposée. Une autre solution est parfois possible comme un 1B sinon, en désespoir de cause, on peut encore tenter un 2 bandes bricolé mais cela devient très délicat. Un truc est de se placer face au coin, de repérer le milieu du segment  $[1 - 2/3]$ , soit le point X. Tracez mentalement une droite passant par le coin et X. Ensuite appliquez une parallèle bon effet à cette droite imaginée feil-coin] ... très délicat... à ne sortir qu'en cas de dernière nécessité ou en cas de jour de grâce...

Remarque : Toutes ces positions sont beaucoup plus délicates qu'il n'y paraît. La réussite dépendra non seulement de l'expérience et de la maîtrise du joueur mais aussi de l'état et des caractéristiques de la table sur laquelle on s'exerce. Un entraînement soutenu permettra de s'habituer à bien juger et à posséder une fois pour toute la touche adéquate. Bon travail !

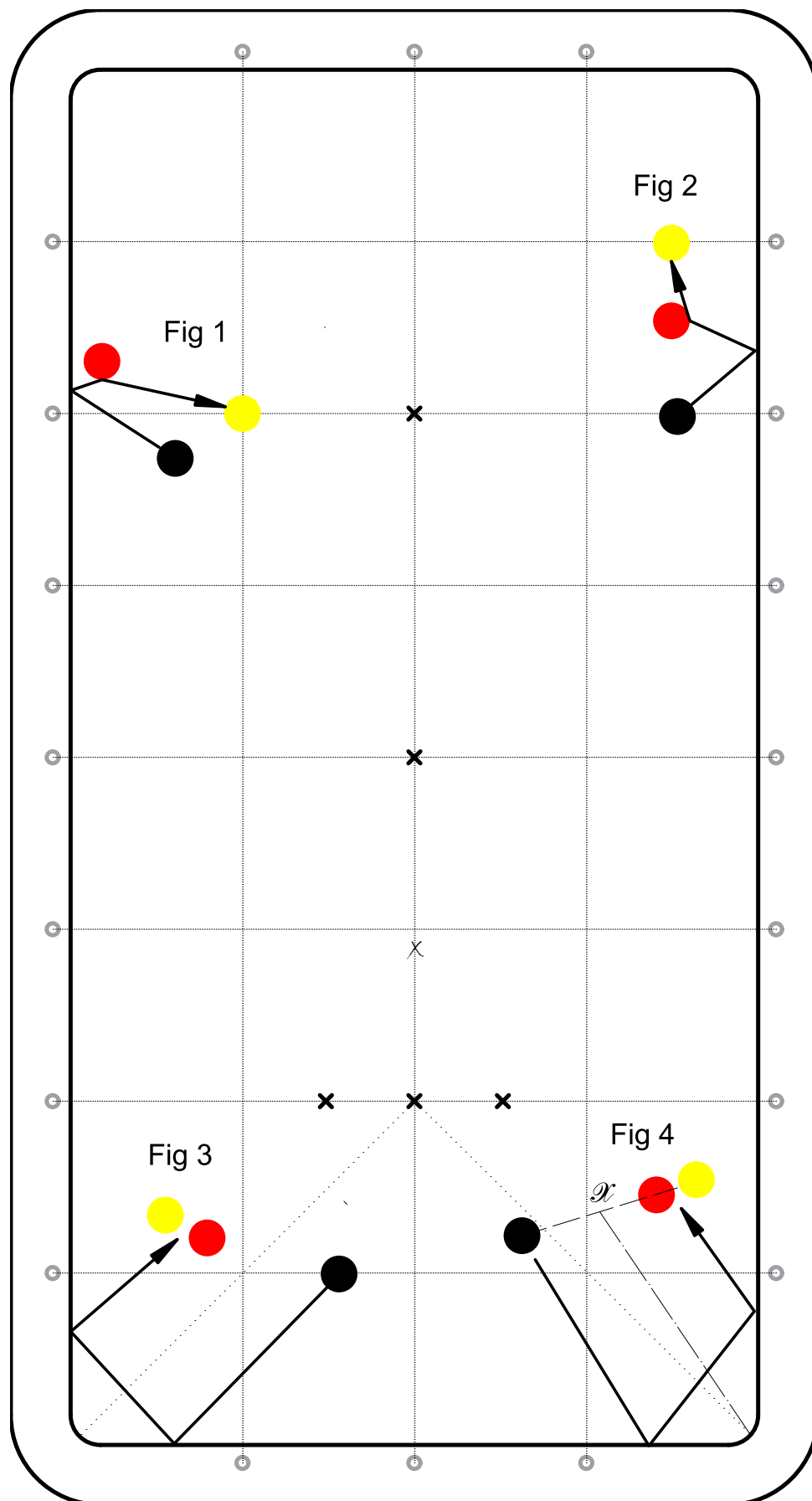


FIGURE B.14 – Bricoles avec effets

## B.15 Bricoles deux et trois bandes

Ce sont deux bricoles différentes mais bien utiles et si souvent négligées au profit d'un 1B qui laisse la 1 au milieu des deux autres billes.

Figure 1 : On s'est empêtré à la petite bande en tentant de rentrer les billes 2 et 3. Un petit 1B ne serait pas une mauvaise solution mais elle impose de nouveau un rétro 1B à suivre et laisse la 1 avec une prise de dominante difficile. Tentez donc une bricole 2B comme dessiné bille en tête sans effet et viser pour toucher la 2<sup>e</sup> bande juste devant la 2. La 1 aura tendance à prendre la dominante en un seul coup. Si par malheur ce n'est pas parfaitement réussi, la situation ne sera pas détériorée par rapport à la situation précédente.

Figure 2 : La position de la 3 est telle que son rappel est très difficile voire impossible. Un 1B sur la 3 donne un résultat très aléatoire. On devrait jouer assez fort et la 3 reviendrait au coin pendant que la 2 change de côté. Un 1B sur la 2 est sans doute le point le plus facile mais il donne une position très inconfortable. Serrez donc en un coup. Si la 2 n'est pas trop éloignée de la petite bande, appliquez une bricole deux bandes par l'arrière, mi-hauteur ou mi-haute, assez grosse et bon effet bien dosé. Les billes se retrouvent dans le chapeau au croisillon du cadre. Au deuxième coup, vous aurez l'embarras du choix pour « tourner » le jeu.

Remarques :

- Une prise fine amène la 1 entre la petite bande et la bissectrice.
- Une prise moyenne amène vers la bissectrice.

Une prise grosse amène aussi vers la bissectrice avec une tendance à la dépasser mais attention : pas beaucoup. Pour ramener la 1 plus près de la grande bande, il conviendra de bricoler bille basse avec un bon effet maximum, presque coup du rétro... - Le point est plus facile lorsque la 3 est un peu plus près de la petite bande que la grande...

Notez bien : quel que soit l'essai, la position suivante sera presque toujours favorable au jeu constructif. Ceci est un point typique du jeu de cadre. Il demande une petite habitude pour jauger de la grosseur de bille et l'évitement de la bosse (pas toujours défavorable) de la 1 sur la 2 après 3 bandes...



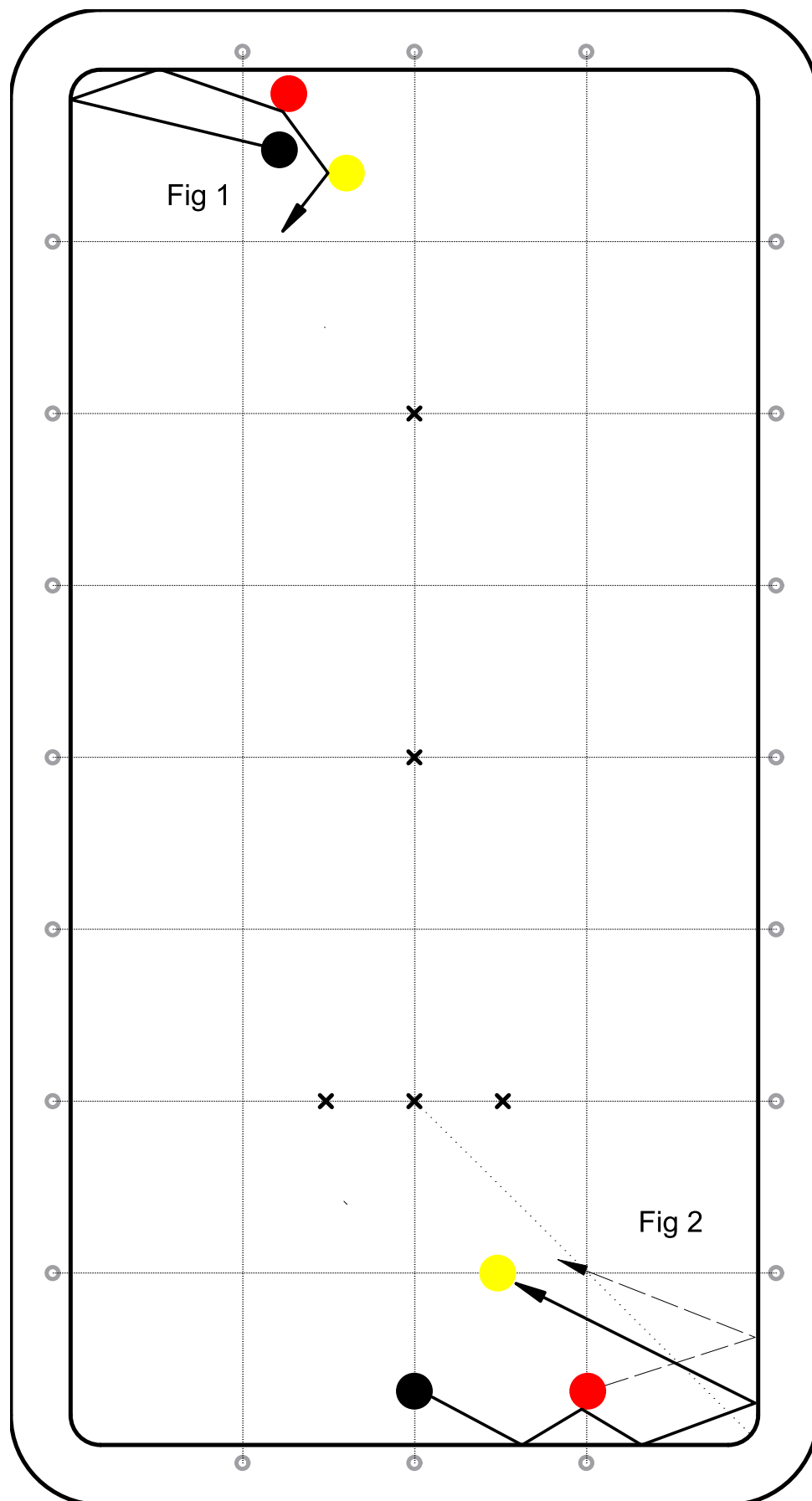


FIGURE B.15 – Bricoles deux et trois bandes.

## B.16 Rétro deux bandes

Le rétro deux bandes peut sauver des situations qui se dégradent.

Comme le montre la figure, la 1 est face au coin et le jeu est en expansion, càd qu'il s'éloigne vers le milieu de la table. Aucun rétro direct n'assure une rentrée convenable.

Dans certains cas un 1B sans effet vers la grande bande voisine peut assurer une rentrée de la 2 mais le coup est assez délicat avec ce que nous sommes supposés déjà maîtriser. Nous le garderons en mémoire pour l'appliquer éventuellement plus tard.

L'exercice du jour consiste à s'habituer à appliquer un rétro 2 bandes, bille basse, assez grosse, effet favorable. La principale difficulté réside dans le choix du point de repère rapproché sur la petite bande. D'une manière générale, prenons l'habitude de l'évaluer au tiers de la distance 3-grande bande à abaisser sur la petite bande lorsque les billes 2 et 3 sont à peu de chose près à la même distance de cette petite bande et que nous tentons un rétro « normal ». La bonne estimation du point d'impact de la 1 sur la petite bande est important. La bille possède un effet important qui rend l'angle de réflexion assez évasé. Il sera prudent de tester avant de consommer ! Les tables et les tapis possèdent des « rendus » différents. Dès que nous avons bien repéré le point d'impact de la 1 à la petite bande, dans notre tête, nous avons transformé un 2B en un 1B ! Si les billes 2 et 3 ne sont pas parallèles à la petite bande, il faudra bien estimer le point de repère rapproché, à l'œil. Enfin, ce point de rappel donne rarement un serrage et encore moins souvent une position dominante mais il ne dégrade pas la situation et permet souvent un positionnement favorable à la construction.

Remarques :

- le même point est jouable sur la grande bande, donc sur le côté.
- Un deux bandes peut être appliqué « à l'envers » càd sur la 3 vers la grande bande opposée. Essayez-le comme dessert. Il est moins difficile qu'il y paraît et il rentre la 3. (voir en pointillé sur la figure).

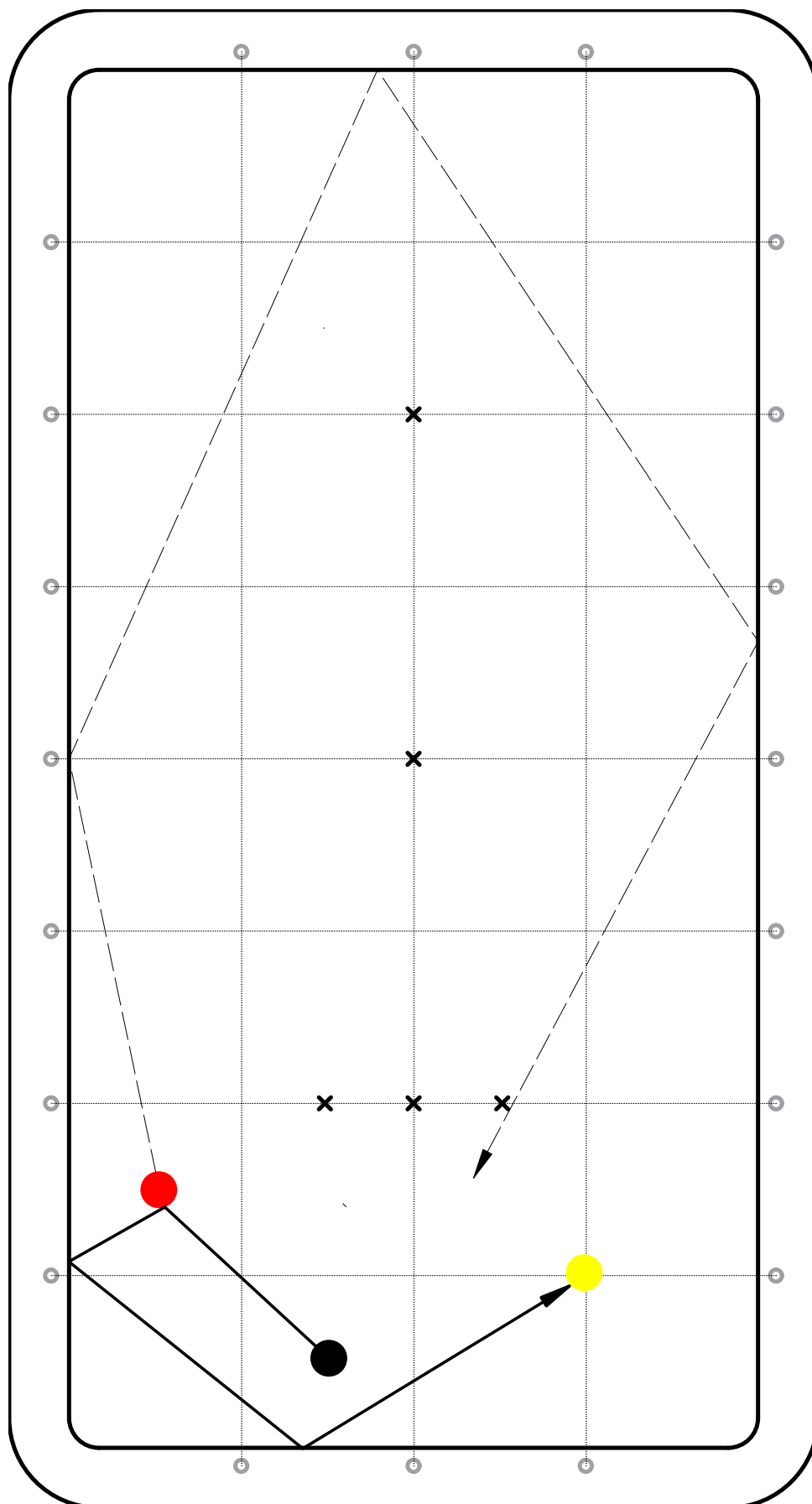


FIGURE B.16 – Rétro deux bandes.

## B.17 Rétro bille-bande effet rentrant

Voici deux exemples pour vous permettre d'un peu respirer. Les plaques précédentes sont un peu lourdes et demandent beaucoup de travail. Ici, nous exposons des cas de « finesse » de jeu. On voit très rarement ces points joués de cette façon et pourtant dans certains cas, ils seront très utiles.

Figure 1 : Il s'agit d'un rétro bille très basse, souple et effet contraire sur la petite bande avec une tenue de canne légère. C'est un point assez sophistiqué. Il est dangereux car il est difficile de maîtriser l'effet contraire. L'exercice nous aidera au moins pour cela. L'effet contraire imprime à la 2 un effet inverse la rabaisant vers la bande. La 1 venant se coincer entre la 3 et la bande offre un barrage au retour de la 2. Il n'est pas rare que la nouvelle position offre une possibilité d'américaine. Il est également prisé dans le jeu de 1B. On aurait pu jouer un rétro direct ce qui est une bonne solution aussi mais le retour de la 2 le long de la bande doit s'arrêter à la 3. Trop court, le jeu de rappel continue et trop long, on risque d'être masqué !

Figure 2 : C'est plus un rappel qu'une nouveauté. Lorsque vous aurez pris l'habitude de manipuler l'effet contraire sur la bande proche, ce coup vous deviendra familier et utile. Constatez que la direction 1-2 « coupe » la grande bande assez haut sur la table càd avec un angle très petit. Un rétro direct effet contraire ne rentre pas la 3 mais l'éloigne peu. C'est donc bien jouer. Cependant, si vous appliquez la théorie de la figure 1 en étendant le coup pour toucher la grande bande devant la 3, vous serrez d'autant le point et la 3 rentre plus près et même dans certains cas, carrément dans le chapeau. Donc même principe : rétro bille basse, souple, effet contraire et canne légère.

Remarque : on appliquera cette technique uniquement dans le but de serrer le jeu et à condition de se retrouver sur sa « bonne » main après la réalisation. La notion de bonne main reviendra plus tard. Beaucoup ont une bonne main et une autre main plus que mauvaise, carrément minable. Vous aurez toujours une meilleure main que l'autre mais parfois il est triste de devoir la passer avec une position facile mais « mal mise ». Essayez donc de jouer de temps en temps avec votre « mauvaise » main. Elle ne deviendra pas meilleure que l'autre mais au moins, vous ne la perdrez plus face à une position facile. Trop souvent, un joueur possède une mauvaise main parce qu'il ne s'en sert qu'en match !

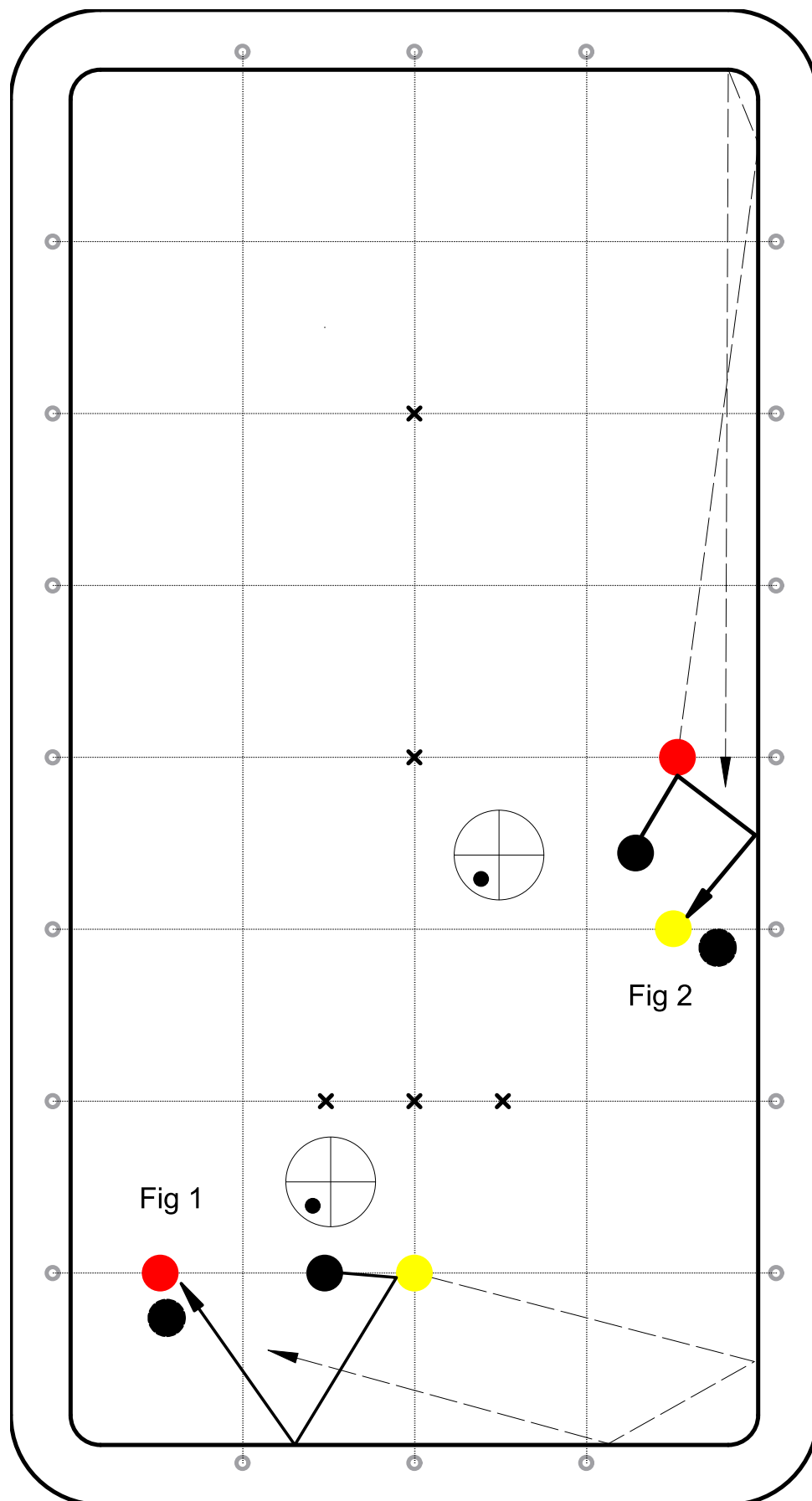


FIGURE B.17 – Rétro bille-bande effet rentrant.

## B.18 Rappel par le 8

Le rappel par le 8 est une appellation amusante inspirée du dessin que tracent les billes 1 et 2. Ce point est très spectaculaire et il attire l'admiration du spectateur. Joué fort, avec les billes qui roulent et voilà la 2 qui rentre doucement : ça épate. Cependant, le coup est d'une difficulté très moyenne pour qui s'est un peu entraîné.

C'est un rétro violent, effet contraire et très soutenu. La 1 revient à petite vitesse sur la grande bande arrière. Elle reprend vigueur à son contact grâce à son effet puissant et assure tranquillement le chemin à parcourir en une ou deux bandes jusqu'à la 3. Quant à la 2, son cheminement paraît curieux bien que logique. Suivant le positionnement 1-2, elle sera projetée violemment sur la grande bande opposée entre les mouches 1 et 3, soit à peu près à une distance de 30 à 90 cm du coin supérieur, soit le point d'impact 11. Vu l'effet contraire induit, sa course se redresse c'est-à-dire qu'elle se rapproche de la perpendiculaire à la grande bande en 11. Elle coupe la petite bande au point 12. Si on a frappé fort assez, elle conserve encore de l'effet contraire à ce moment mais va le perdre après l'impact sur la grande bande soit 13. La voilà nantie d'un nouvel effet qui devient contraire en retrouvant la première grande bande, faible il est vrai, mais suffisant pour un dernier redressement vers le chapeau.

Remarques :

- Avant de tenter l'essai, on vérifiera que le point 12 est bien situé sur la petite bande moitié gauche comme la figure le montre (moitié droite si les billes sont placées de l'autre côté). Si jamais le point 12 devait être situé sur la grande bande, la 2 ne reviendrait jamais !
- Il est difficile d'amener les 3 billes dans le chapeau à chaque coup mais la nouvelle position gagnée sera toujours plus favorable que la précédente.

Entraînement : Exercez-vous à placer les billes 1 et 2 à différentes hauteurs, en restant de préférence dans la moitié inférieure de la table avec différentes inclinaisons. Cela vous habituera non seulement à la justesse du coup mais aussi à juger des frontières à ne pas dépasser. Enfin, on peut aussi monter les billes 1 et 2 au-dessus du milieu de la table mais la rentrée deviendra de plus en plus difficile au fur et à mesure que vous vous approchez de la petite bande supérieure. Vous trouverez cet entraînement instructif et divertissant.

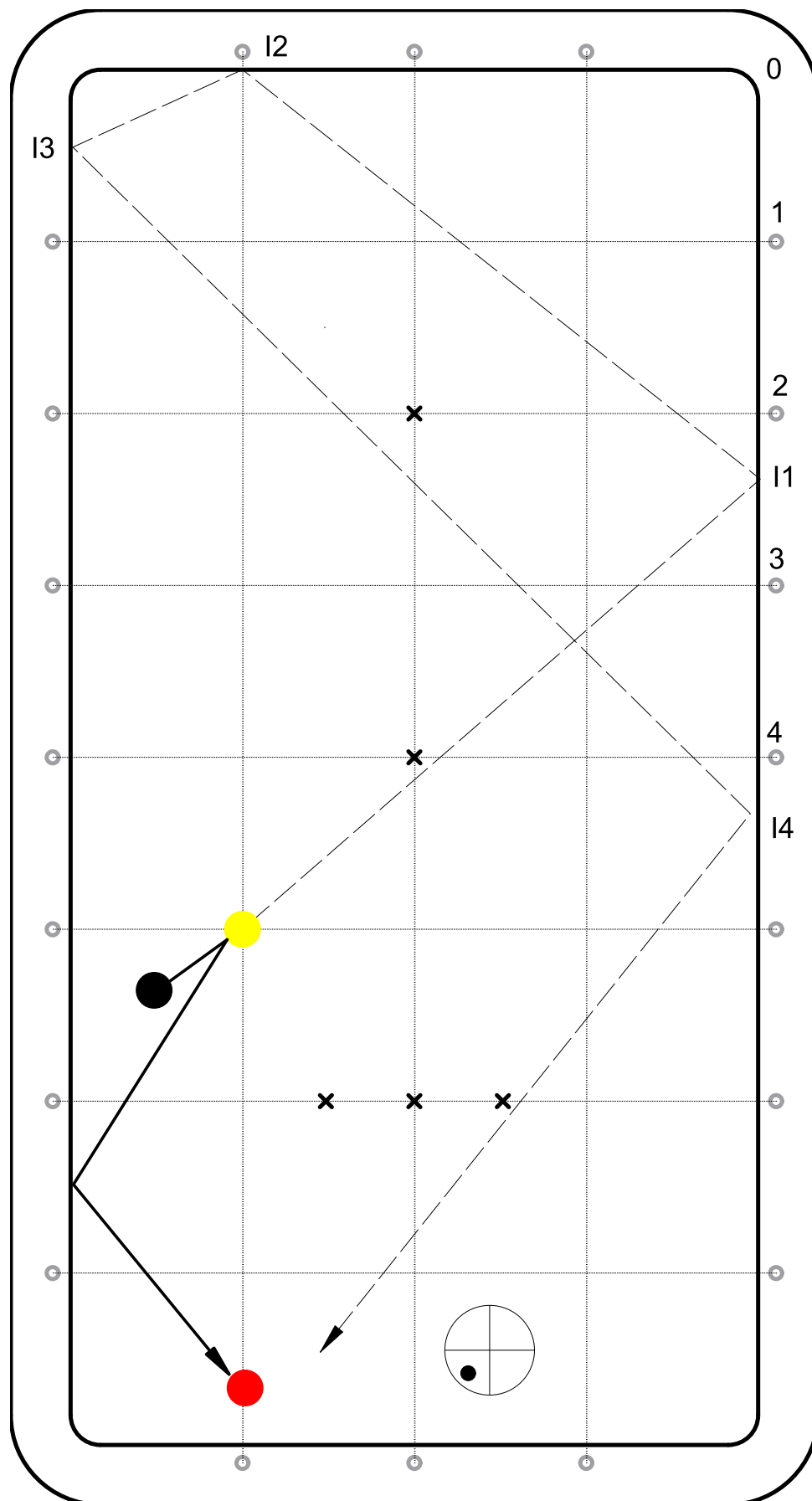


FIGURE B.18 – Rappel par le 8.

## B.19 Rappel par rétro amorti

Voici deux exemples d'amortis avec les deux plaquettes B19 et B20. C'est un avant-goût de ce qui vous attend en quatrième année.

Figure 1 : Nous avons vu en première année, les points de visée qui peuvent être précisément déterminés sur la bille 1. Une bille fait un peu plus de 6 cm. de diamètre. Pour que la flèche ne glisse pas, nous sommes amenés à la frapper dans un cercle inscrit au centre bille de environ 3 cm. de diamètre. Imaginez un cercle au centre bille de seulement 1 cm de diamètre. Ramenez mentalement tous les points de visées déjà connus vers le centre bille en suivant les rayons par lesquels ils passent et arrêtez ces points dès qu'ils sont dans ce fameux cercle de 1 cm de diamètre. Les points de visées dessinent la même figure mais celle-ci est plus petite. Vous avez maintenant de quoi jouer droit, coulé ou rétro de la même façon mais pour récolter les mêmes résultats, vous devrez jouer plus gros, plus souple, plus fluide, sans à-coup. Vous devrez pénétrer (!) au lieu de frapper. La 2 aura une direction plus proche de celle de la 1 dans son premier tronçon, qui, elle, aura un mouvement plus lent car la 2 aura récolté la grosse part de l'énergie donnée. Enfin la 2, avec une déviation moins grande, moins éclatée, « rentrera » des positions jusqu'ici « incontrôlables »,

Figure 2 : C'est un angle droit incliné à 45°. L'exécution d'un rétro habituel tel que nous l'avons vu, ramènerait la 2 au mieux, au milieu de la petite bande pendant que la 1 et la 3 seraient à la grande bande. Prenez donc la 2 pleine moins un petit morceau (un chêche) et visez, comme pour un angle droit, le centre du secteur gauche inférieur, attention, celui dans le cercle de 1 cm. au centre bille. Si vous parvenez à bien vous abandonner dans votre acte, faisant confiance à votre matériel, càd en ne forçant pas votre volonté de domination dans votre coup, vous serez étonné du résultat, d'autant plus que cela aide à la concentration et que vous allez avoir l'impression que vous et votre canne ne faites plus qu'un ! Vous aurez l'impression que vous avez acquis le pouvoir de décider que les billes se positionnent là où vous désirez qu'elles soient. C'est grisant !

Remarque : L'abandon de soi est chose difficile. C'est une abnégation de sa propre personne. C'est faire confiance sans que nous ne puissions intervenir même si nous savons que c'est nous qui l'avons produit. C'est « ne rien mettre dans sa canne ». Ne mettre aucune intention, faire le vide, ... ou toute autre expression décrivant un état de dépendance nous est naturellement insupportable. Nous nous sentons à la merci du premier venu... Pourtant, désolé pour les joueurs qui n'accepteront pas ou qui ne parviendront pas à l'accepter, il n'y aura pas d'accès aux catégories supérieures pour les rebelles...



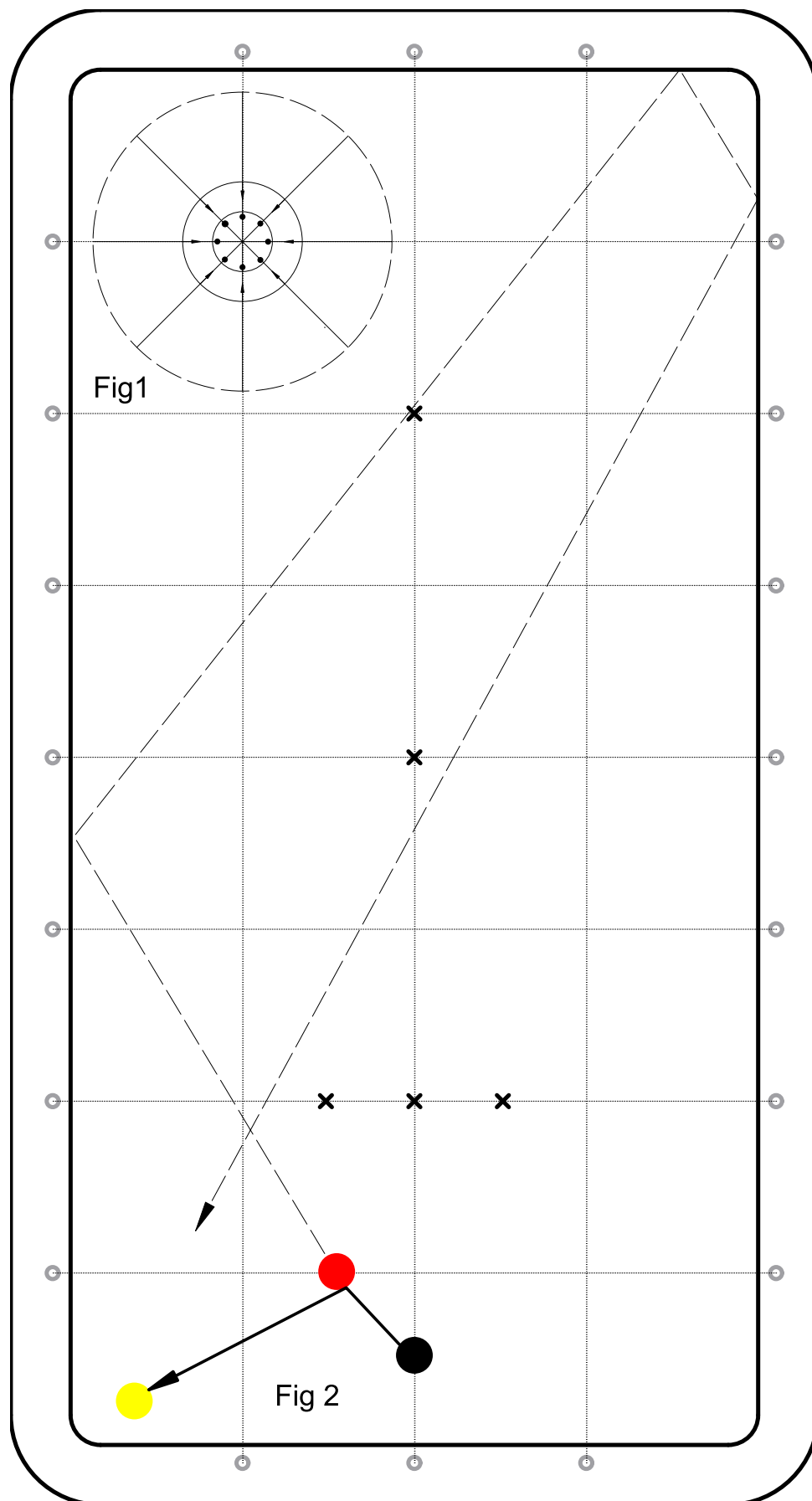


FIGURE B.19 – Rappel par rétro amorti.

## B.20 Coulé amorti rappel par 3 bandes

Ce point demande non seulement une bonne maîtrise du coulé mais aussi de l'amorti. Bien que nous reverrons l'amorti en quatrième année, il est intéressant de nous tester maintenant sur nos facultés à nous « détacher » de nous-mêmes. Comme pour la plaquette précédente, nous devons nous « identifier » à notre matériel. Ce n'est pas moi qui joue, c'est ma canne...!?

Voyons l'exemple de la figure. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, nous n'allons pas d'abord regarder ni la grosseur ni la hauteur de bille à prendre pour réussir le point !

examiner quelle grosseur de la 2 doit être prise pour que celle-ci fasse le tour de la table et vienne se positionner dans le « chapeau » lorsque nous la prendrons en coulé. Quand nous avons bien fixé cette grosseur, voyons si, en touchant la 2 de cette manière, nous réalisons le point. Si oui, ne changez rien et coulez normalement, peut-être avec une prise pas trop haute de manière à ralentir la 1, qu'elle ne percute pas la 3 pour la faire se sauver !... Si non, ne faites pas varier cette grosseur de bille mais bien la distance entre le point de touche sur la 1 et son centre. Vous allez ainsi faire varier l'angle et la vitesse de la 1. Vous constaterez rapidement que vous entrez dans « la famille » des amortis car vous vous rapprochez du centre bille... Maintenant, tout devient mental ! Vous devez faire le vide autour de vous. Vous entrez dans votre canne et dans un élan harmonieux, vous pénétrez dans la 2 comme si vous y enchâssiez votre procédé... Le coup porté n'est qu'un limage plus long et non une frappe ! Vous vous sentez transporté avec la 1. Le jeu est à vous et les billes vont où vous désirez qu'elles aillent... On rêve...

Remarque :

Par extension, on comprendra que ce coup est d'une importance capitale. Il ne sert pas seulement à faire tourner la 2. Il peut être employé pour la faire « rentrer » en une ou deux bandes dans des positions que nous avons l'habitude de faire en coups droits, coulés ou rétros normaux et qui ne suffiraient pas pour une rentrée. L'effet ici induit grâce à la pénétration est d'une telle importance qu'il permet des rentrées apparemment impossibles. Nous en verrons plusieurs applications plus tard. Quoi qu'en disent ceux qui savent ou qui croient savoir, ce coup est difficile. A ce stade de notre étude, il ne sera pas nécessaire d'être parfait mais si le simple rétro rentrant par trois bandes et le coulé rentrant par trois bandes pouvaient être acquis, cela nous facilitera la tâche.

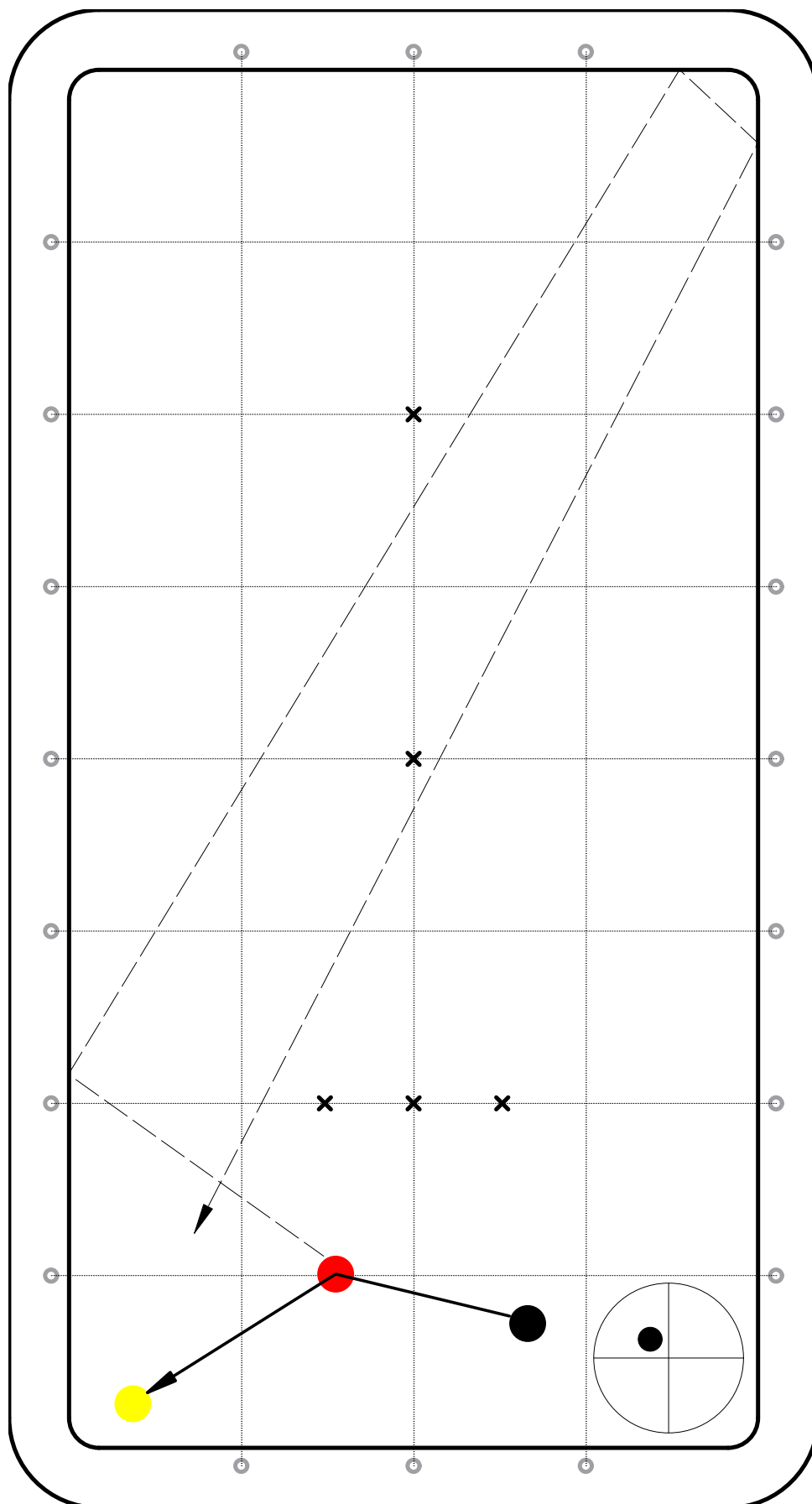


FIGURE B.20 – Coulé amorti rappel par 3 bandes.

## B.21 Long rétro, petit déplacement

Cette position fait partie des tentations dangereuses. Il serait si rassurant de faire un petit direct et d'engranger déjà un point. C'est vrai, mais il est trompeur. L'angle 1-3-2 est évasé et un simple direct n'est pas si simple. Pour peu qu'on soit obligé de forcer ou de tenter un  $90^\circ$ , nous resterions avec un point d'attente, au mieux, un coup de rappel qui nous laisserait encore au milieu de la table. Beaucoup de joueurs tentent même un 1B en touchant d'abord la 3. Quel désappointement lorsque leur bille rate l'arrière de la 2, laissant de surcroît, une position dominante à l'adversaire.

Il est temps de commencer à penser tactique. \* Pousser les billes devant soi les révèle. C'est déjà bien. Les pousser à la grande bande en plus, c'est mieux.

Enfin les pousser à la petite bande tout en gardant la dominante c'est que la 1 est plus près du milieu de la table que la 2 et la 3 : c'est le pied !

À partir de maintenant, ayons toujours en tête qu'il faut ramener les billes à une petite bande et prendre la dominante. C'est le secret des commencements de série. Nous ne pouvons pas déjà prétendre serrer le jeu tout le temps ni que chaque position le permet mais le fait d'y penser, de chercher, d'essayer, vos séries vont commencer à grandir... sans qu'on ne s'en aperçoive. Et ne pensez pas à ce que vous laissez à l'adversaire : si vous êtes plus fort, avec ou sans « jeu », vous gagnerez plus souvent que vous ne perdrez... la réciproque étant vraie.

La figure : flèche un peu longue, canne légère mais ferme, main arrière loin sur le talon et coup de rétro pas trop bas et de force soutenue mais sans violence, effet à gauche. La 1 revient en direct sur la 3 lentement pendant que la 2 fait le tour de la table. A notre bonne surprise, nous avons pris la dominante. Avec un peu de chance, le jeu se poursuit par un coulé direct ou un 1B par l'arrière de la 3... et nous voilà ramenés à la petite bande tout en gardant la dominante. C'est merveilleux.

Remarques :

- La prise grosse ramène la 2 haut.
  - La prise fine la ramène basse.
  - Suivant l'inclinaison 1-2, l'effet à droite redresse la 2 mais émousse son énergie.
- Nous avons la main mise sur le chemin que va emprunter la 2.

Il est préférable d'avoir la dominante même un peu difficile plutôt qu'un serrage mal foutu !



## B.22 Rappel arrière par deux bandes

Au début de cette année, nous avons déjà vu un deux bandes (B01). Celui-ci fut expliqué à force de constructions géométriques et il semblait bien compliqué. L'expérience nous a montré que la réalité du terrain était moins difficile que la compréhension du dessin.

Nous voici avec le même deux bandes mais la 1 se trouve à l'intérieur du jeu càd plus près du coin envisagé pour le calcul que les deux autres billes. Nous n'avons donc pas les billes devant la 1 et nous n'avons pas la dominante. Nous sommes apparemment dans une position défavorable, de destruction...

Nous allons commencer par faire le même tracé géométrique que pour la fiche B01. Apprécions le milieu du segment 2-3, soit le point X. Traçons mentalement une droite passant par X et le coin, soit la droite y. Traçons une parallèle à cette droite passant par le centre de la 2 soit z. Cette parallèle coupe la bande au point R qui devient notre point de repère rapproché. Il nous suffit maintenant de jouer un coup direct en rétro, effet favorable normal...2-R-3 ... Pas si vite! Le calcul est exact mais l'effet induit en bas de bille est trop puissant naturellement et à notre désappointement, la 1 va passer en bas de la 3... Il sera donc indispensable d'appliquer une correction. Pour cela, chacun a son truc... Je vous livre le mien quitte à choisir le vôtre pourvu que ça marche. Cette parallèle qui détermine le point R, avec la bille 2 pour centre, je la fais pivoter vers le haut de la table, donc en s'éloignant du coin, d'un angle d'environ  $15^\circ$ ... déterminant ainsi un point de repère corrigé, soit Rc... Il nous reste à appliquer le rétro normal, déjà cité plus haut, considérant maintenant le point 2-Rc-3. Ne jouez pas trop fort : juste pour faire le chemin.... La 2 va faire le tour de la table et revenir gentiment dans le chapeau.

Remarque : Vous n'êtes pas tiré d'affaire car vous n'avez pas la dominante mais le point est maintenant beaucoup plus facile et un jeu de construction est envisageable. Celui qui maîtrise bien ce point a l'avantage de réduire les risques d'un jeu éclaté.

Entraînement : Laissez la 3 comme sur la figure et faites varier la hauteur de la 2 entre les mouches 1 et 3. Placez la 1 de manière à être amené à devoir exécuter un angle supérieur, puis égal et enfin inférieur à  $90^\circ$  en n'oubliant pas de prendre la 2 en rétro même en finesse s'il le faut. Quand vous parviendrez à 100% de réussite, votre moyenne montera au moins de 1. La joie...

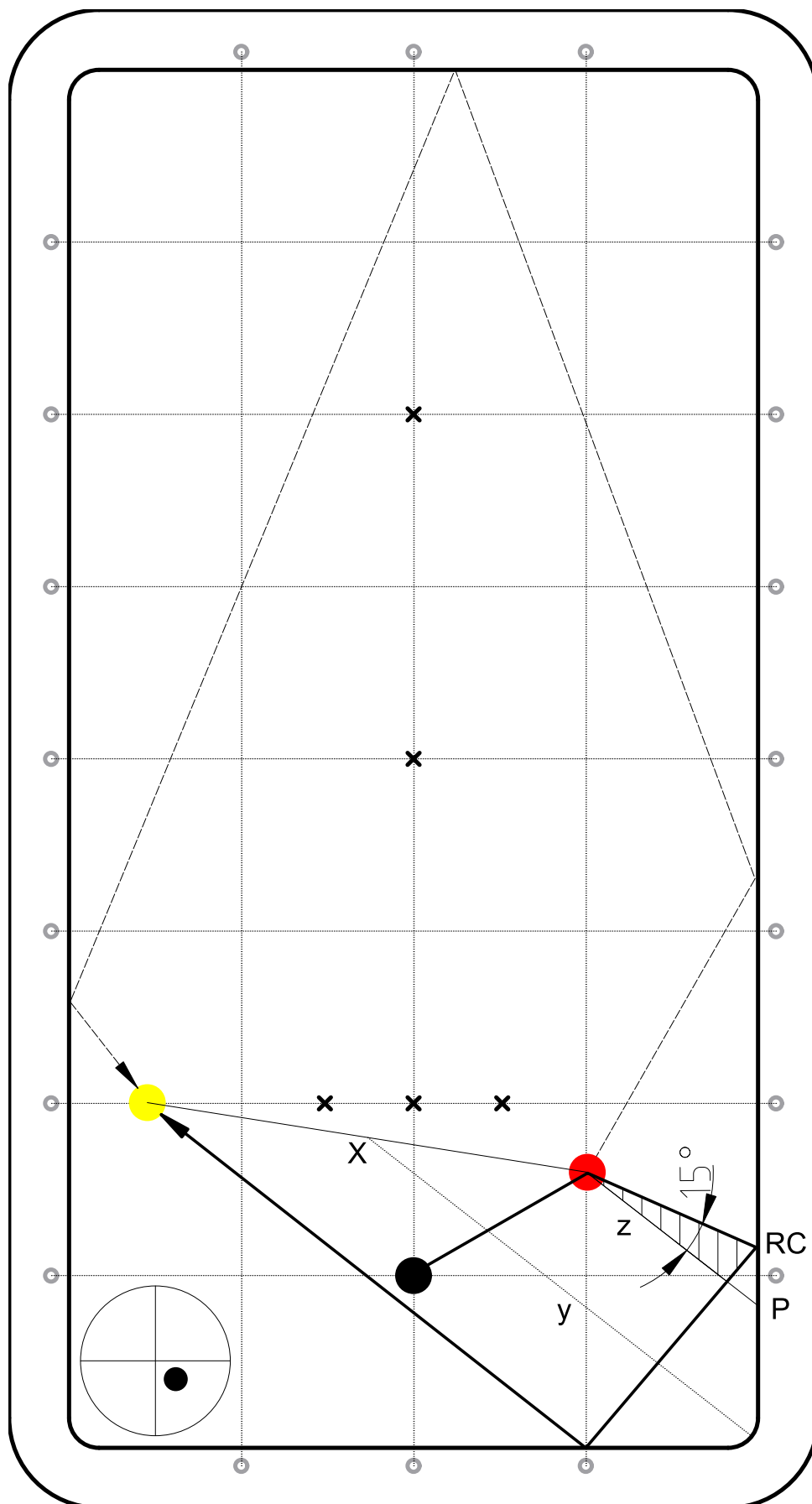


FIGURE B.22 – Rappel arrière par deux bandes.

## B.23 Coulés en Cascade

Le coulé en cascade n'est pas un point en soi mais une tactique, une méthode pour gagner le tiers du billard tout en gardant une position dominante. Elle a pour but de ramener les billes près de la petite bande en les laissant groupées.

Voyez la figure : au départ, nous sommes dans une position favorable de construction mais au milieu du jeu de quilles. Examinez bien la situation. Nous avons l'embarras du choix quant à la manière de jouer :

- Tenter une finesse assure le point mais nous place non seulement au milieu des deux autres billes mais encore nous laisse au milieu de la table. Avec de la chance nous serons peut-être bien placés pour opérer un rétro réparateur et récupérer la dominante que nous aurons perdu : en général, ce sera une mauvaise solution.
- Si nous la « voyons », nous pouvons faire un rétro sur la 3. Nous prenons la dominante de l'autre côté de la table mais le serrage du jeu est loin d'être assuré. Cette solution est donc meilleure mais perfectible.

Un coulé est tellement plus prometteur... Position 1-2-3 : Appliquez un coulé simple. Evidemment, le jeu ne se serre pas d'un coup mais pour peu qu'on maîtrise bien sa force et sa précision, l'ensemble se rapproche de la petite bande et nous restons en dominante. Position 1'-2'-3', résultat du coup précédent : re-coulé qui nous rapproche encore du fond de la table en faisant tourner légèrement la figure. Position 1"-2"-3" : c'est le coulé auquel on rêve, celui qui regroupe, qui serre. On profite même du barrage près de la petite bande. C'est une promesse de série qui s'annonce.

Remarque : Expliqué de la sorte, nous sommes dans le rêve, dans l'idéal. La réalité sera souvent plus prosaïque et la dentelle figurée moins régulière. On devra parfois jouer plus dur, ou plus amorti ou même transformer un coulé en rétro. Il conviendra de bien choisir à chaque étape. L'important est de garder le principe en tête.

Entraînement : Placer les billes en position de construction comme le montre la figure et essayer d'exécuter la cascade jusqu'à ce que le raisonnement sur papier devienne une mécanique dans les mains. Ce sera gagné lorsque vous parviendrez à amener les 3 billes à la petite bande dans un chapeau tout en gardant la dominante. Bon courage...



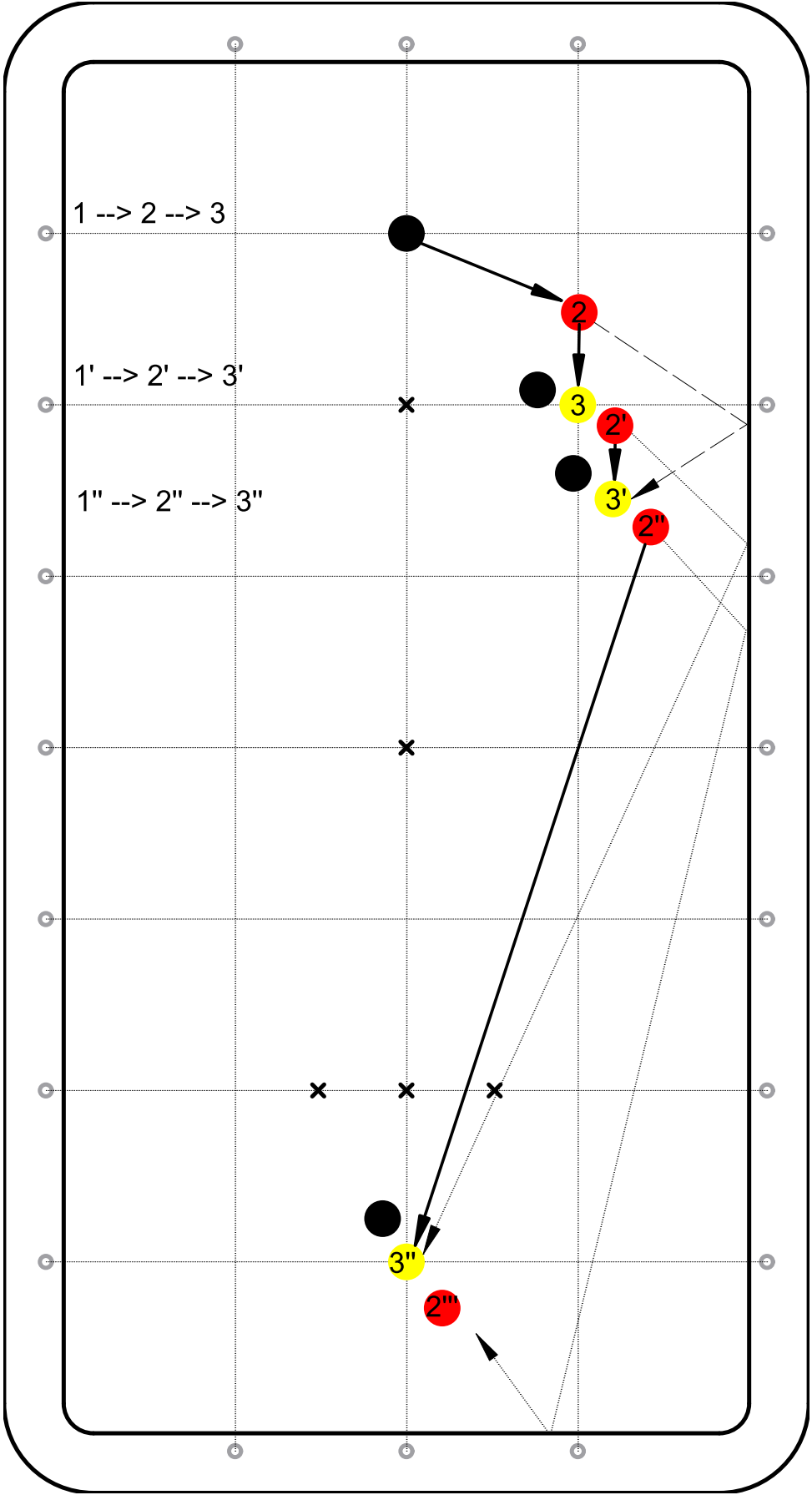


FIGURE B.23 – Coulés en Cascade.

## B.24 Rétro dans le tiers

Ayez toujours dans la tête qu'il faut rabattre les billes à la bande si on veut progresser dans le jeu de série. Il est préférable de jouer rabattu à la grande bande plutôt que dans « tout » le billard et il est préférable de rabattre à la petite bande plutôt qu'à la grande. Amener les billes dans le « bas » du billard est ce qu'on appelle « jouer dans le tiers ». Plus tard, nous verrons qu'il est encore plus « fin » d'amener le jeu sur sa « bonne main » càd celle qui permet un positionnement du corps sans problème. Par exemple, voyez la figure 1. Nous sommes amené à bricoler d'un côté ou l'autre selon qu'on est gaucher ou droitier. Vous constaterez par vous-même que si vous avez mal choisi, votre corps se heurtera à la table au coup suivant. Par contre si votre choix est judicieux, au coup suivant, votre corps sera parfaitement dégagé.

Figure 2 : D'apparence facile, ce point demande une bonne précision. Réalisé parfaitement, il assure une possibilité de serrage à la petite bande en quelques coups et constitue même un point de base au cadre car il permet aussi un serrage à la ligne. En libre, l'important sera de veiller à garder la dominante puis d'écraser le jeu sur la petite bande. Appliquons donc un simple rétro en veillant à garder la dominante sur la 3. La force du coup doit ramener la 2 dans la vision du jeu mais plus proche de la petite bande. Si le rétro est court, il conviendra de le durcir, sinon, s'il est long, de l'assouplir. L'expérience nous le fera appliquer systématiquement. Comme le montre l'exemple de la figure, la 2 tourne dans le fond de la table et revient dans le champ inférieur du jeu. Si 1-2 est peu incliné, favorisez le « tour >> en ajoutant du bon effet, trop penché, du contraire. Pour un bon retour de la 2, il est préférable qu'elle touche la petite bande en deuxième bande mais si cela n'était pas possible, il est préférable de garder la dominante plutôt que forcer la petite bande à la 2, pourvu qu'elle reste dans le bas du jeu.

coulé ou un rétro sur la 3 (devenue la 2) dans le même état d'esprit. Que le premier coup. Si par malheur, le jeu se retourne et que l'on perde la dominante, n'ayez pas peur de repousser le jeu dans le haut de la table et de recommencer la même tactique. Rien que chercher la dominante et de ramener dans le tiers va vous amener des séries...

Remarque de fin de deuxième année : beaucoup de joueurs se plaignent d'un billard « qui ne roule pas ».... Il est vrai que la texture même du revêtement, la poussière accumulée dans le tapis, les billes sales, froides ou humides sont autant de facteurs qui durcissent le jeu. Cependant, les joueurs plaignants adoptent la résolution de serrer la canne avec la main arrièr de la table... C'est le contraire qu'il faut faire : soyez souple et pénétrant, amenez la légèreté pour combattre la lourdeur...

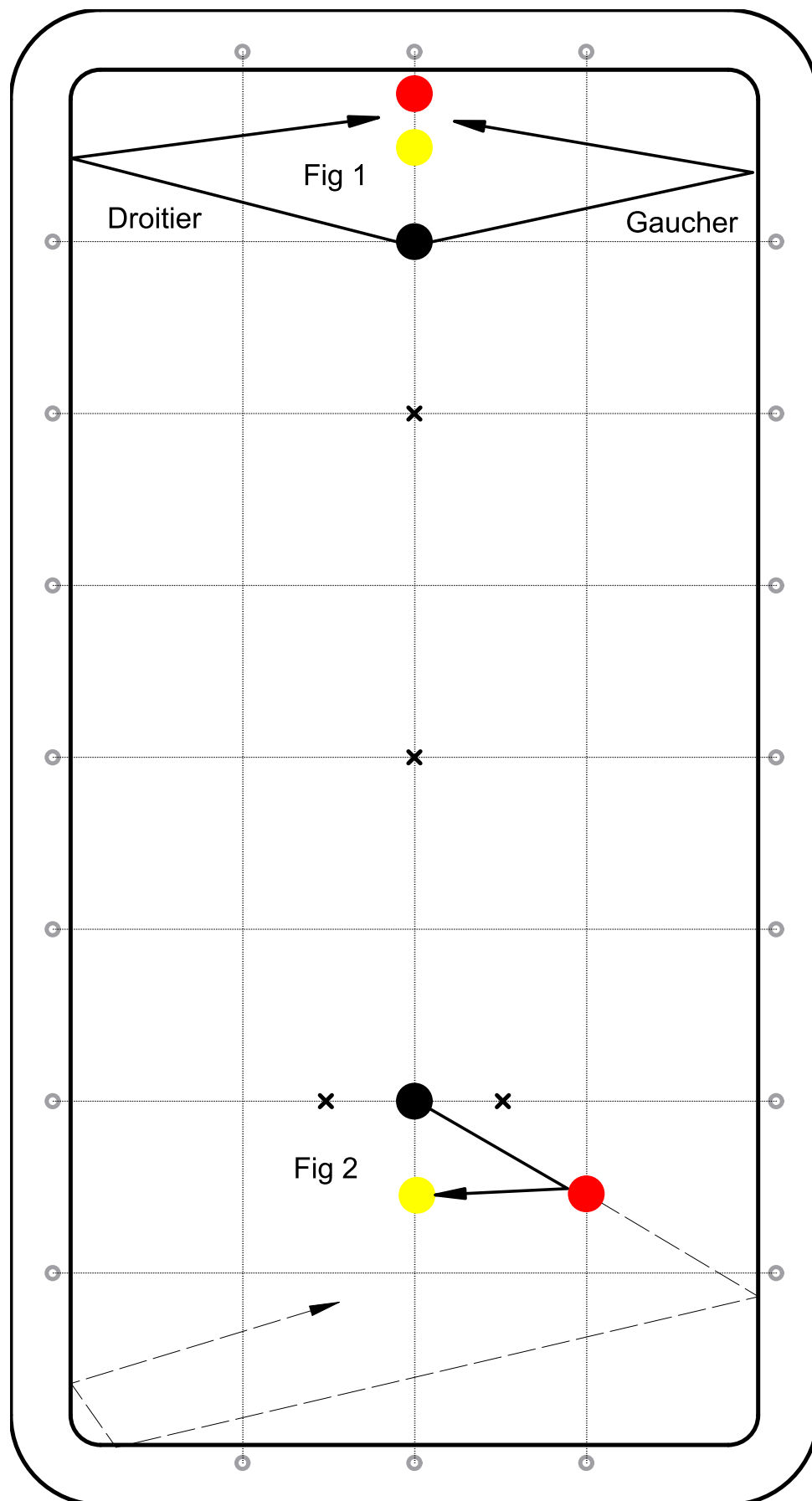


FIGURE B.24 – Rétro dans le tiers.



# Chapitre C

## La queue levée



# Chapitre D

## Les amortis





## Chapitre E

### L'Américaine