

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

1	Tenir sa canne	5
1.1	Position du joueur	6
1.1.1	Les pieds	6
1.1.2	Les jambes	6
1.1.3	Le tronc	6
1.2	Position des Mains	8
1.2.1	La main arrière	8
1.2.2	La main avant	8
1.3	L'effet : position de la canne	11
1.4	L'effet	14
1.5	Le coulé	16
1.6	Le rétro	18
1.7	Le 45°	21
1.8	Le 90°	23
1.9	Bosse sur la bille colleuse	25
1.10	Le 1 Bande	27
1.11	2 bandes retour par la bissectrice	32
1.12	Le coulé-bande	34
2	La technique	37
3	La queue levée	39
4	Les amortis	41
5	L'Américaine	43

Chapitre 1

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.

1.1 Position du joueur

1.1.1 Les pieds

Les pieds doivent être stables, légèrement écartés de manière à assurer une surface au sol la plus large possible (Figure 1.1). Une bonne assise permet un bon équilibre sans dépense d'énergie inutile et un bon positionnement face au jeu.

1.1.2 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.

1.1.3 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 1.2).

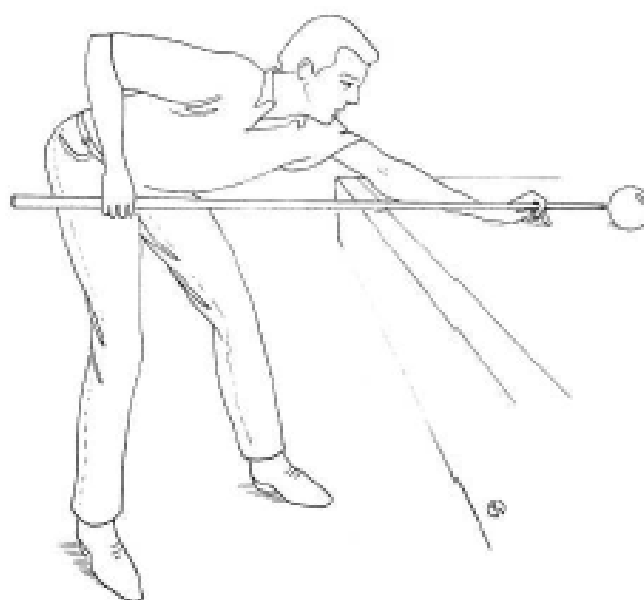


FIGURE 1.1 – Position du corps.

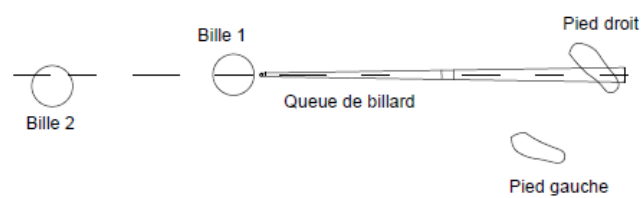


FIGURE 1.2 – Vue du dessus.

1.2 Position des Mains

1.2.1 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.

1.2.2 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 1.3). 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 1.4) : 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

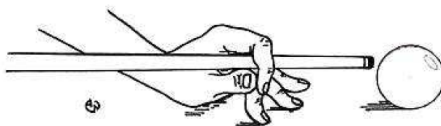


FIGURE 1.3 – Bille loin d'une bande.

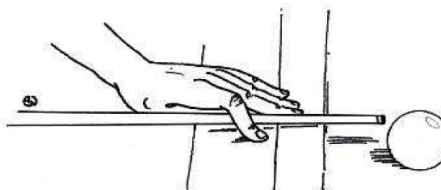


FIGURE 1.4 – Bille proche d'une bande.

(b-2). Cependant, s'il est nécessaire de jouer « en bas », on devra lever le talon à 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 1.5), 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 1.6) 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.

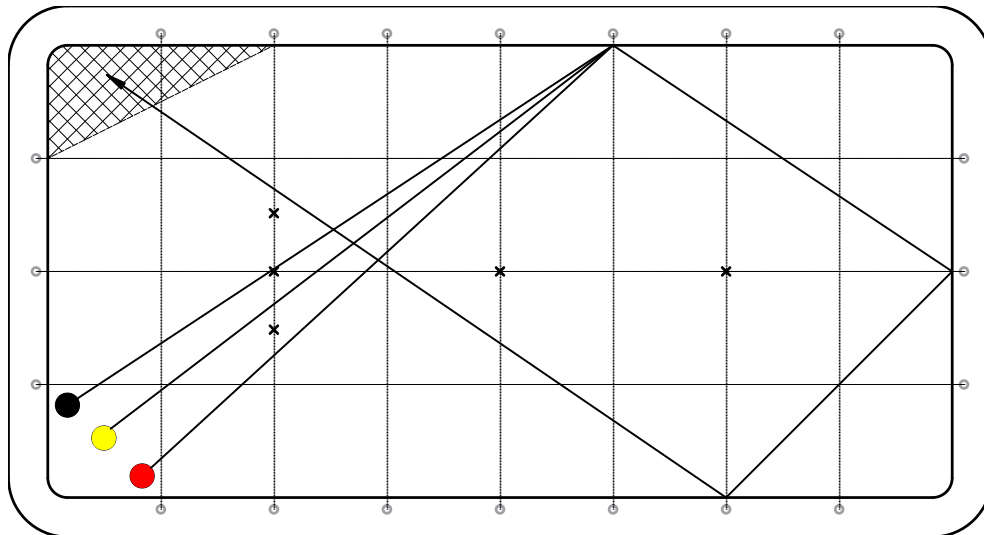


FIGURE 1.5 – Envoyer les trois boules dans le coin.

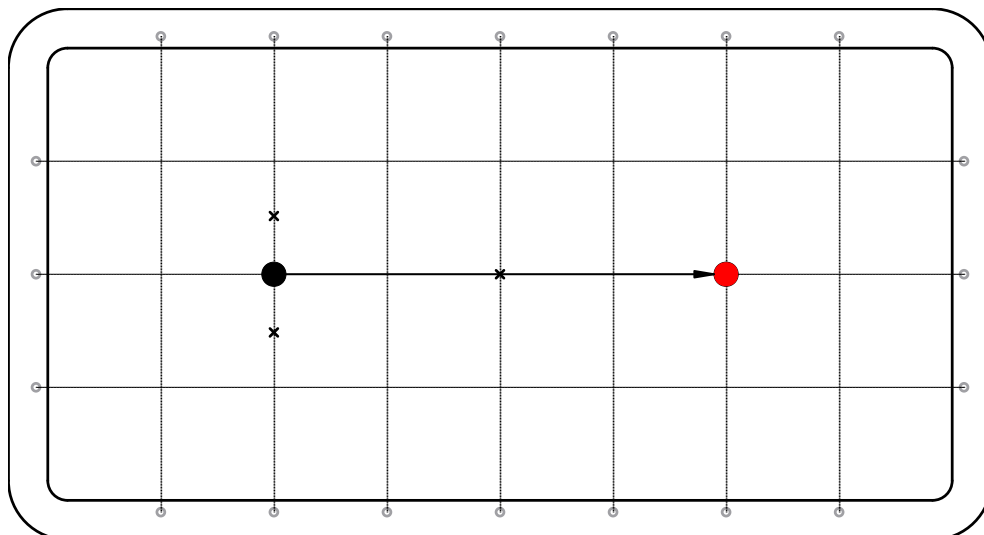


FIGURE 1.6 – Frapper droit.

1.3 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 1.7). 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 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 1.8.

- 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.

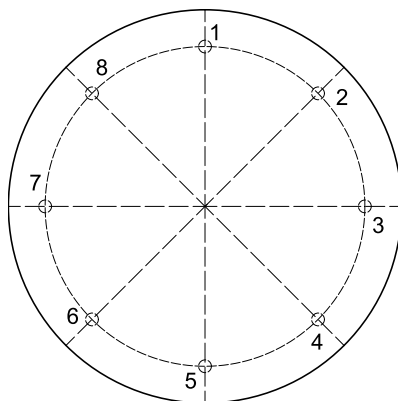


FIGURE 1.7 – Les positions de frappe sur une bille.

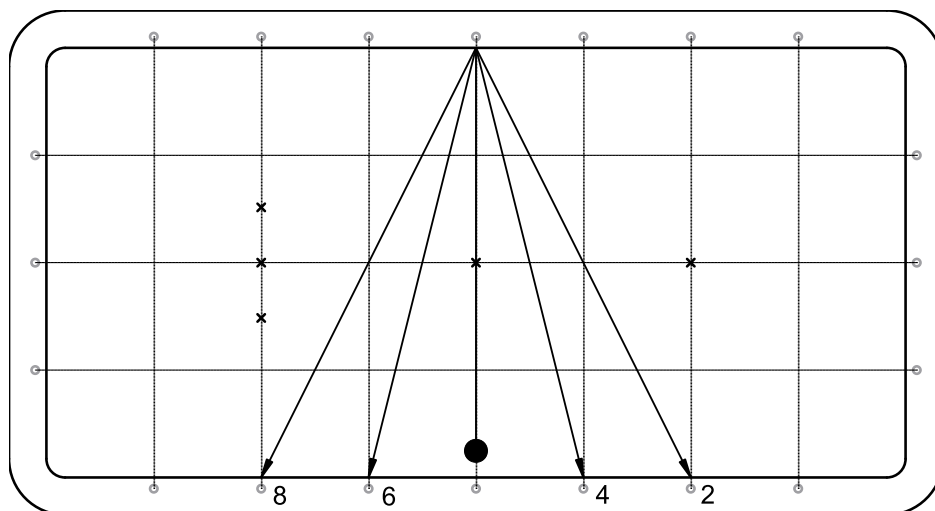


FIGURE 1.8 – Exercice sur l'effet à gauche et à droite. Essayez de doser l'effet latéral en partant du centre du billard et en suivant la perpendiculaire à la grande bande afin d'atteindre les points 2, 4, 6 et 8.

- 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.

1.4 L'effet

Le « bon effet » prolonge le mouvement de la bille, l'« effet contraire » ralentit le mouvement de la bille, voir Figure 1.9. 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.

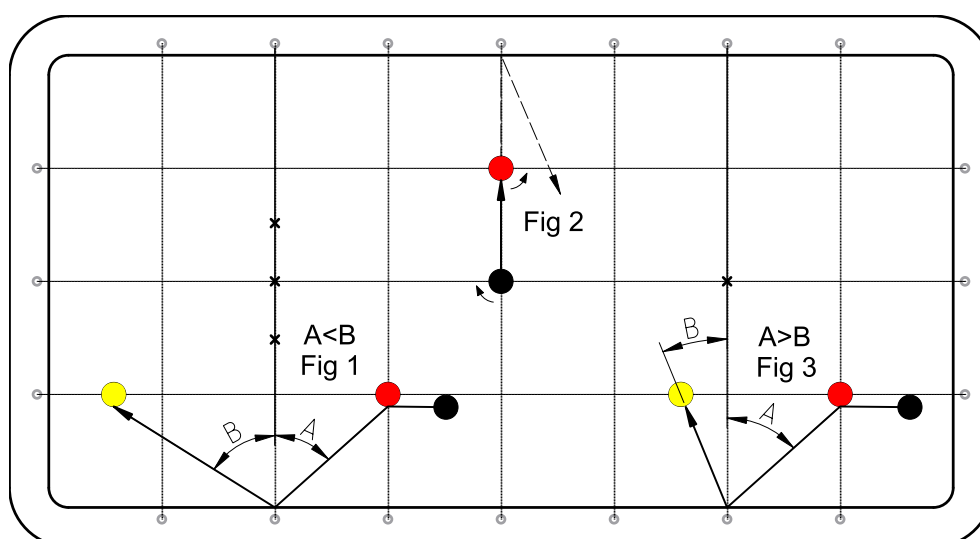


FIGURE 1.9 – Effet contraire, engrenage et bon effet.

1.5 Le coulé

Le coulé (Figure 1.10) 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.

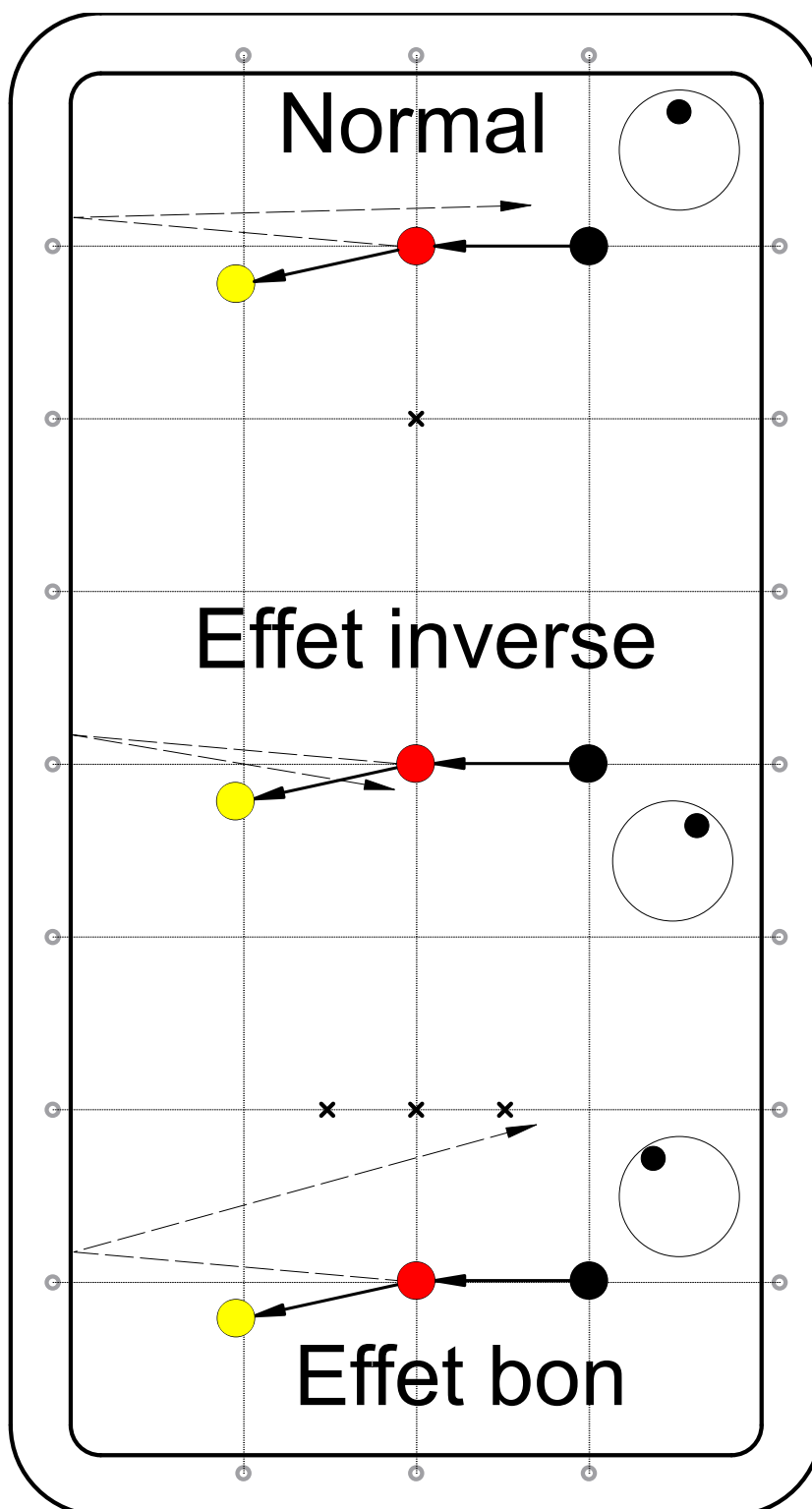


FIGURE 1.10 – Le coulé.

1.6 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.

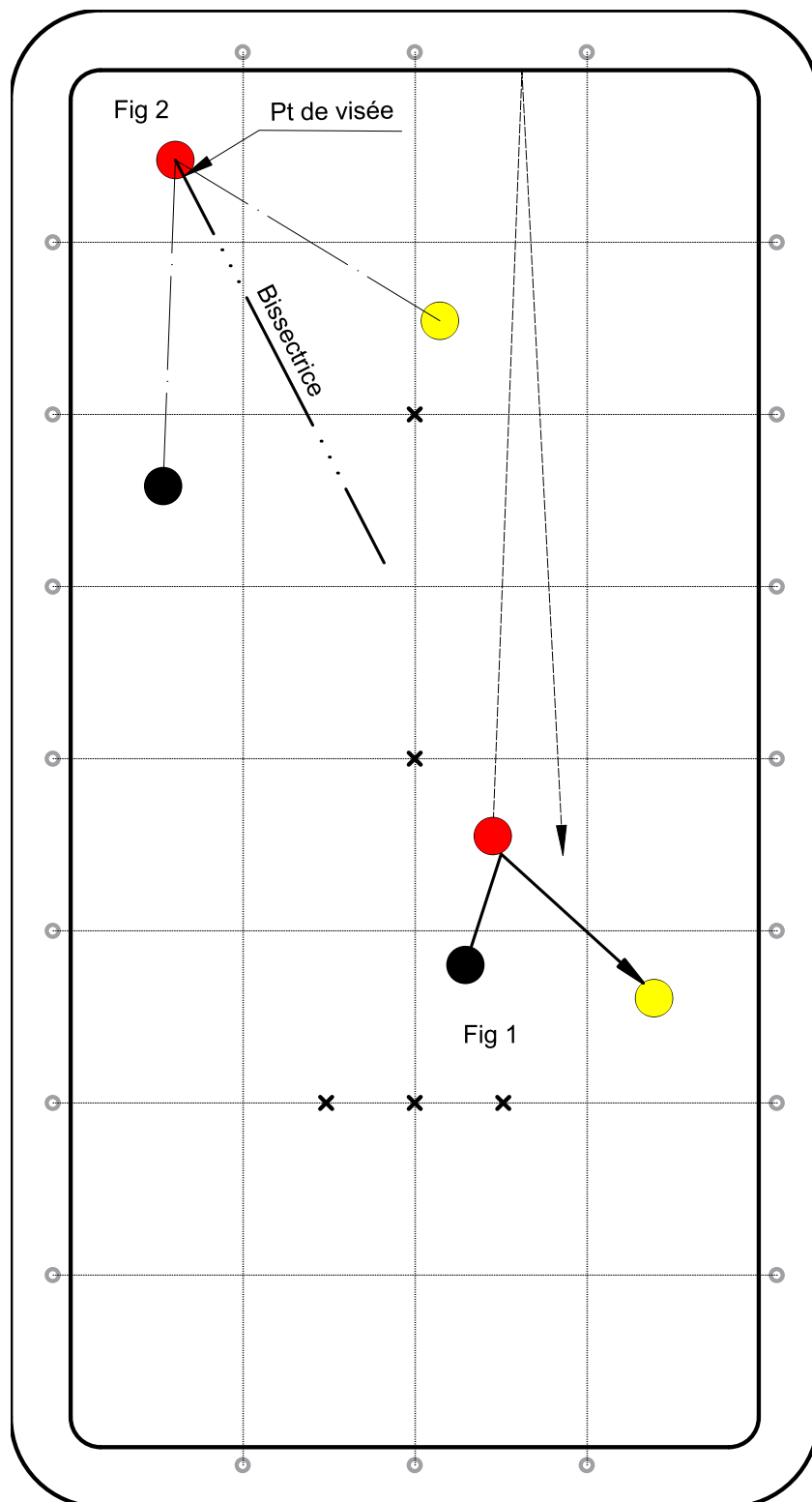


FIGURE 1.11 – Le rétro

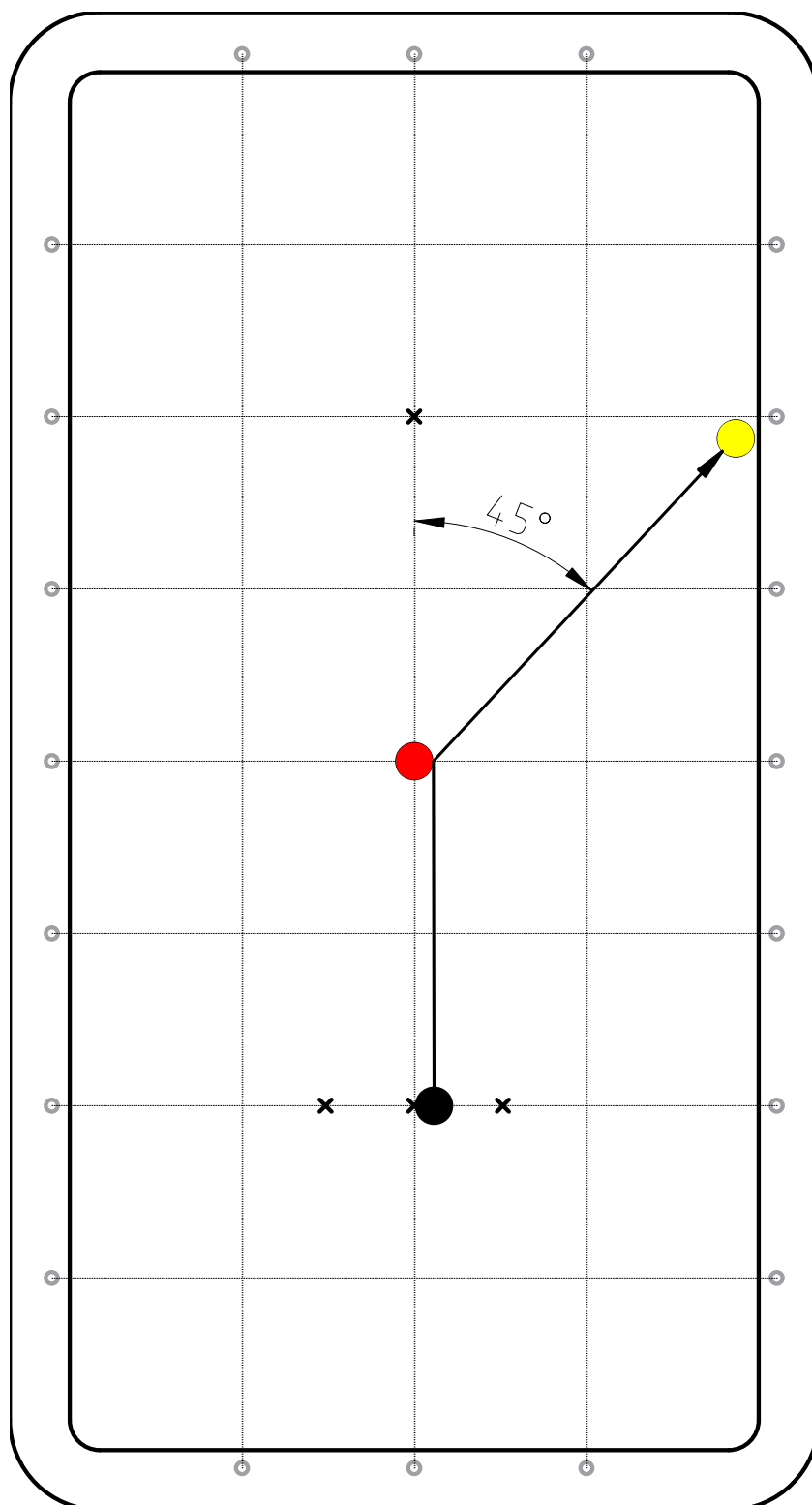
1.7 Le 45°

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° 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° si la canne est tenue haute comme pour couler et jusqu'à 50° si la canne est soutenue légèrement basse.

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

FIGURE 1.12 – Le 45°

1.8 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, c'ad 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 !

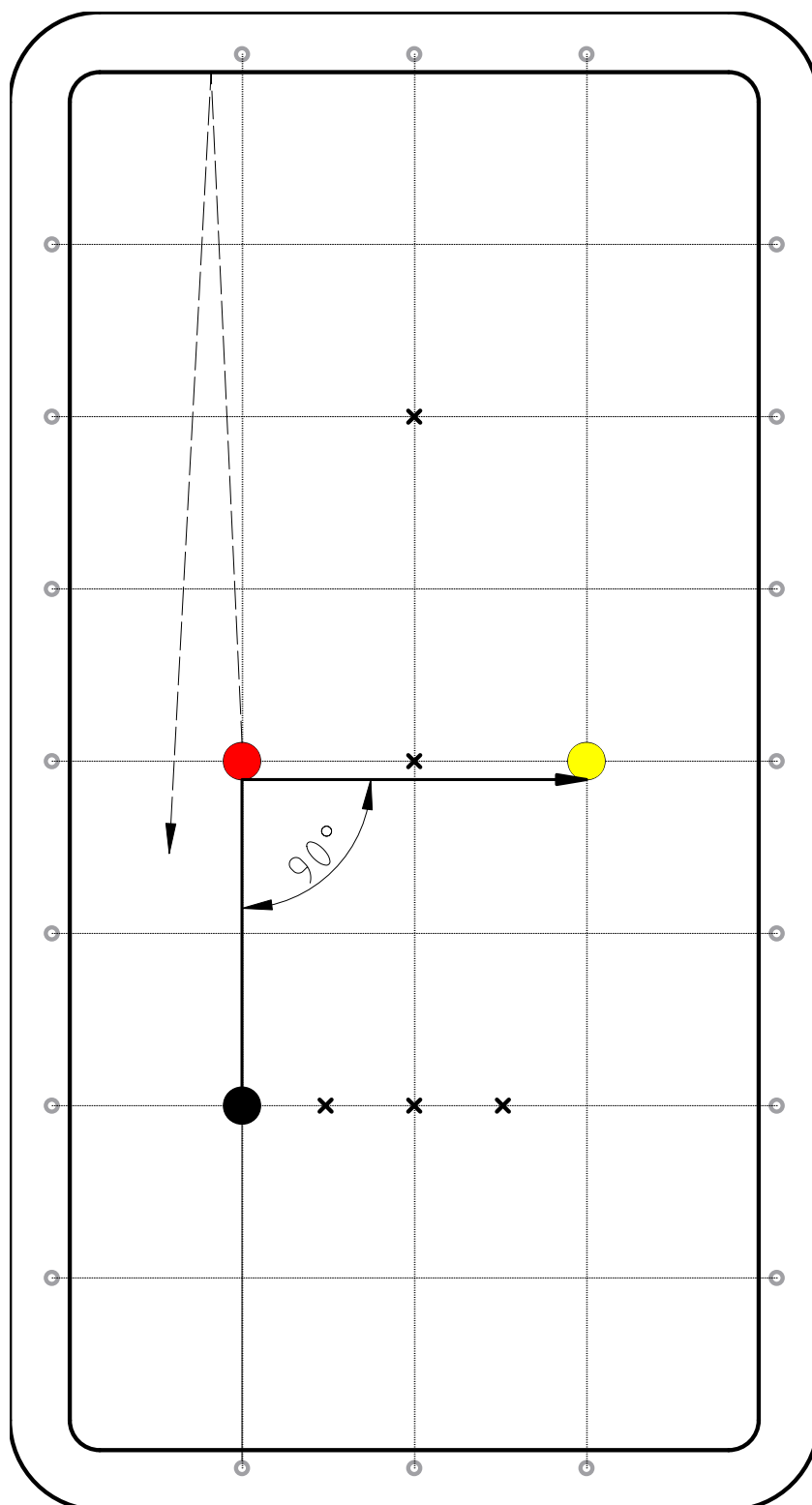


FIGURE 1.13 – Le 90°

1.9 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° .

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° , celui de retour sera de 90° . 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.

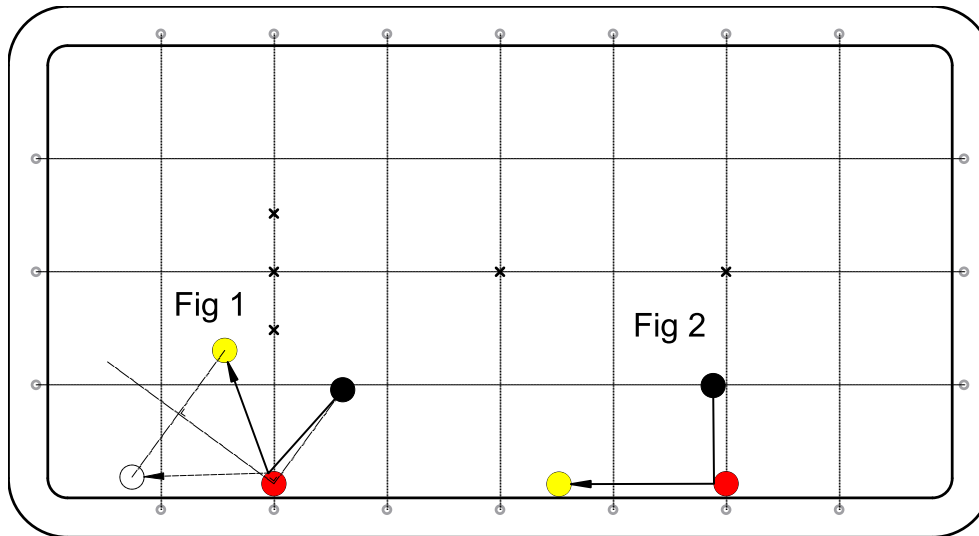


FIGURE 1.14 – Bosse sur la bille colleuse.

1.10 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° , pas d'effet pour un angle de 45° et effet contraire pour un angle supérieur à 45° . 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...

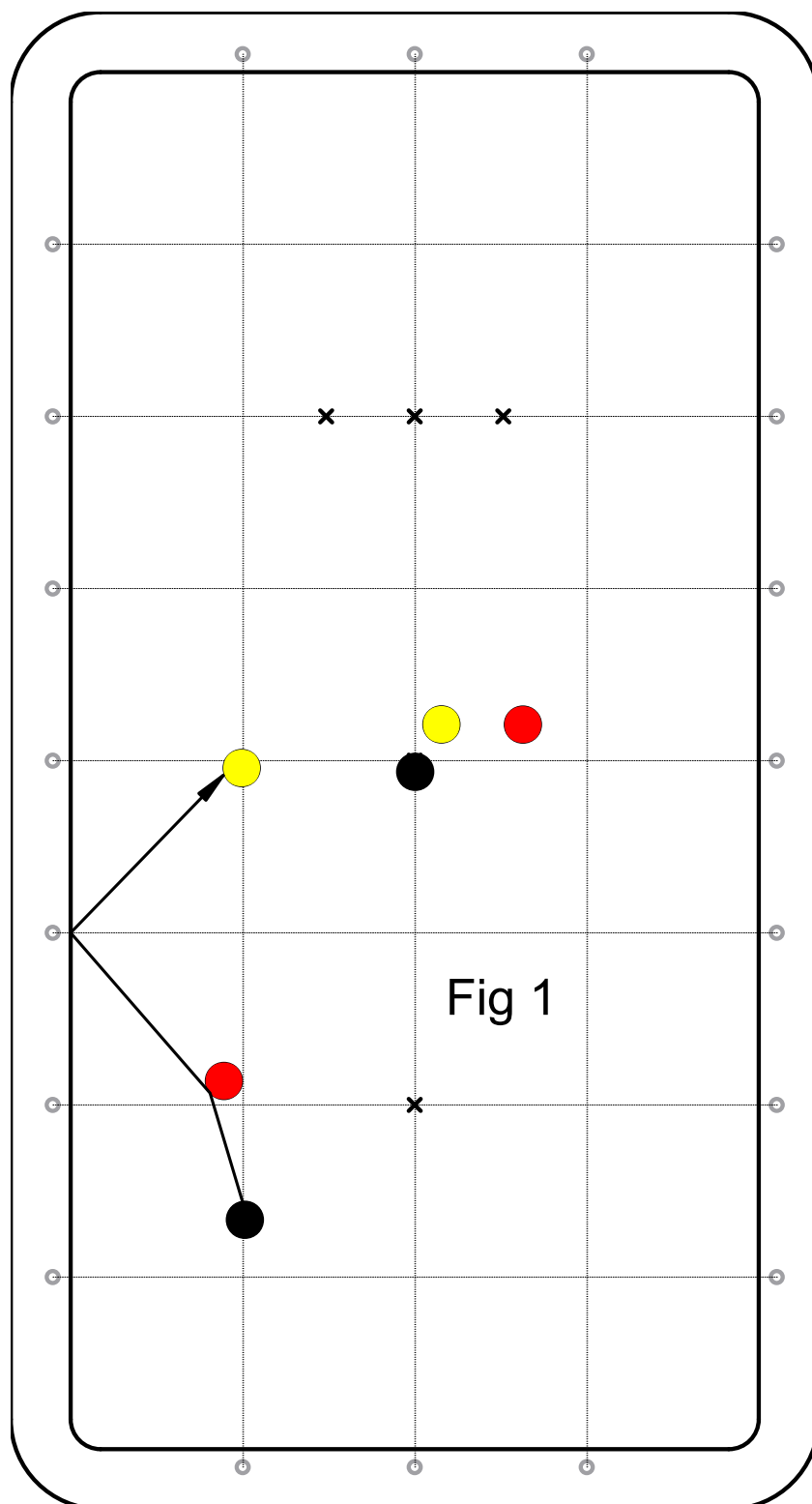


FIGURE 1.15 – Le 1 Bande

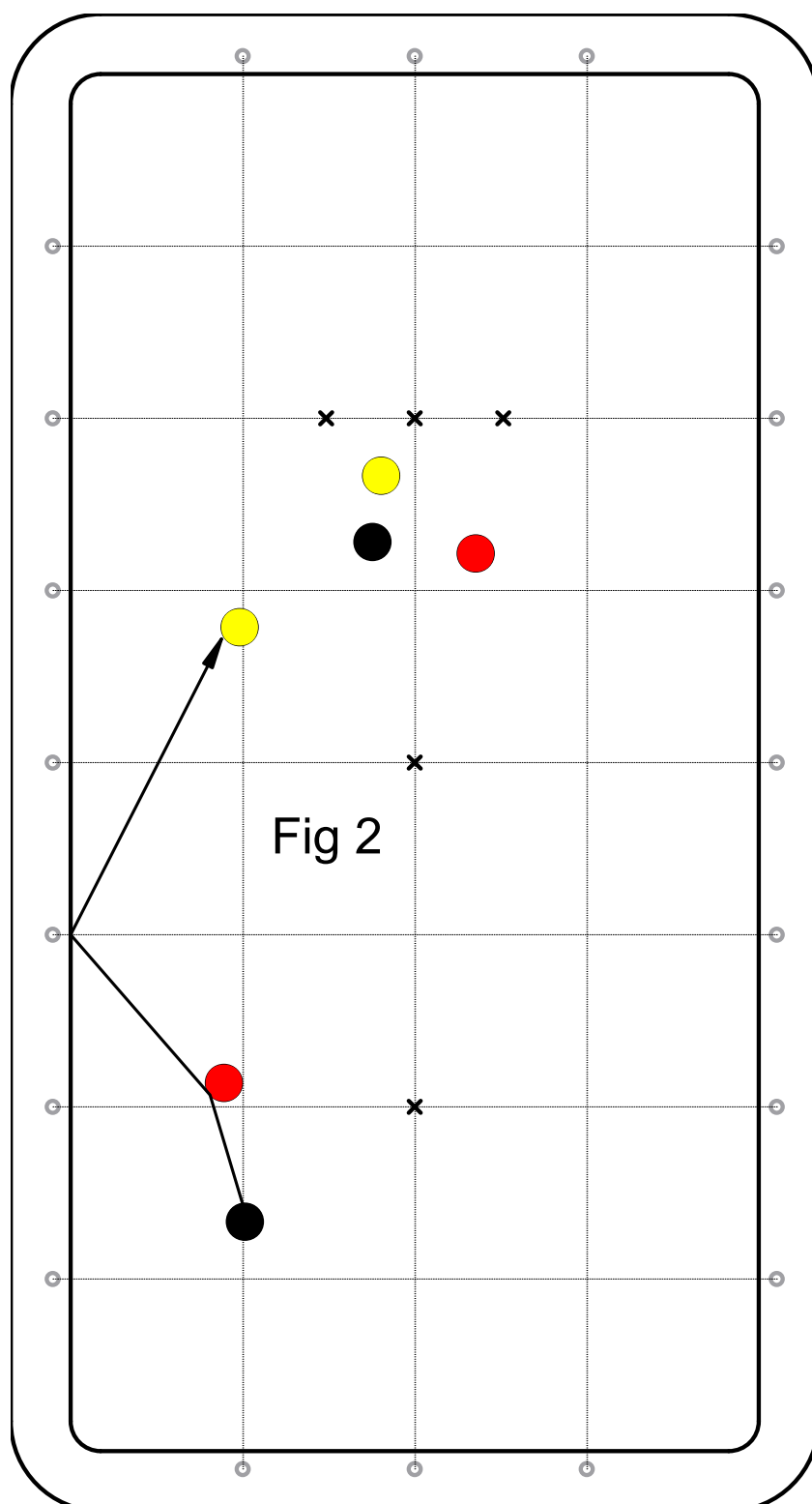


FIGURE 1.16 – Le 1 Bande

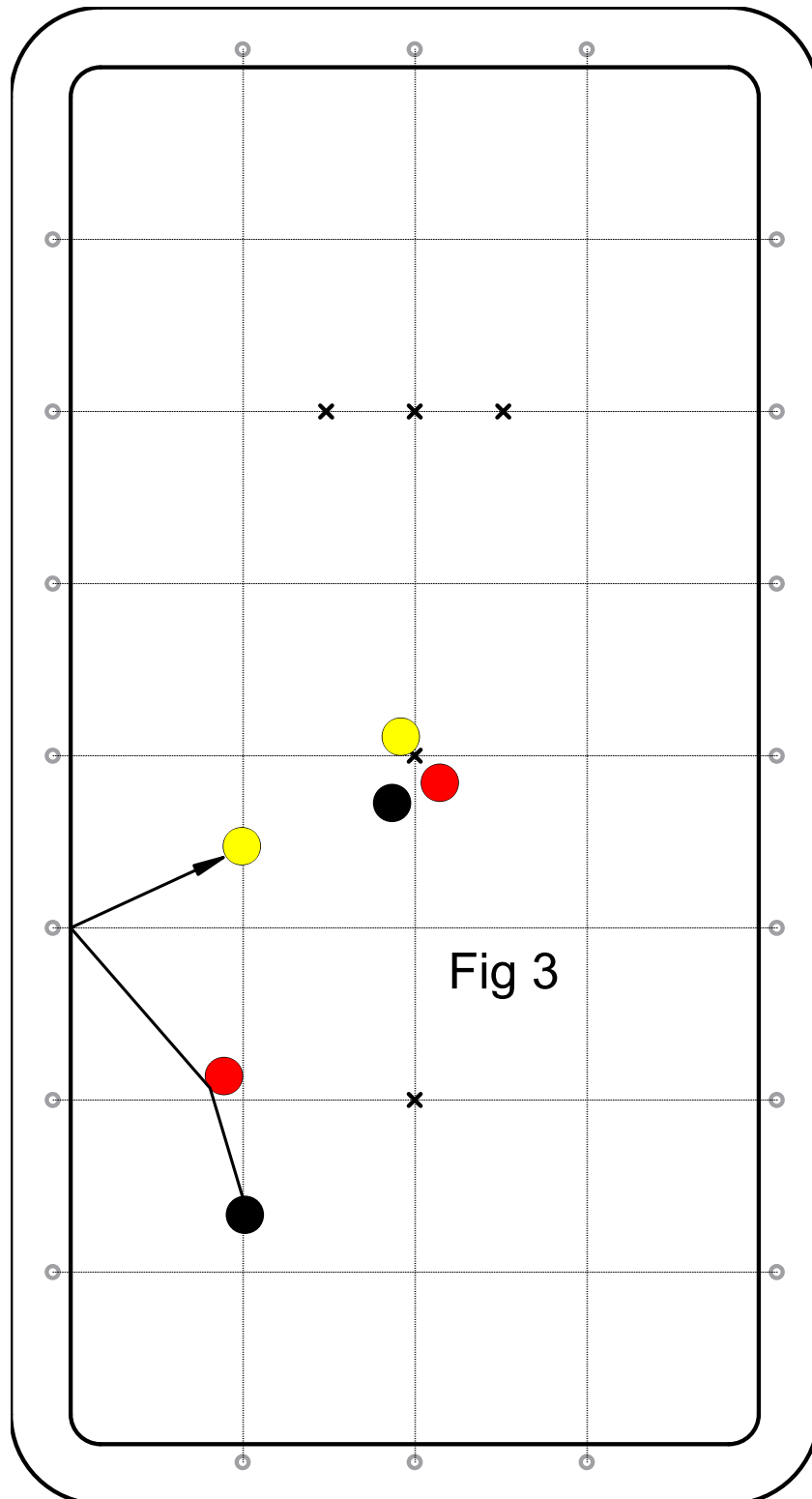


FIGURE 1.17 – Le 1 Bande

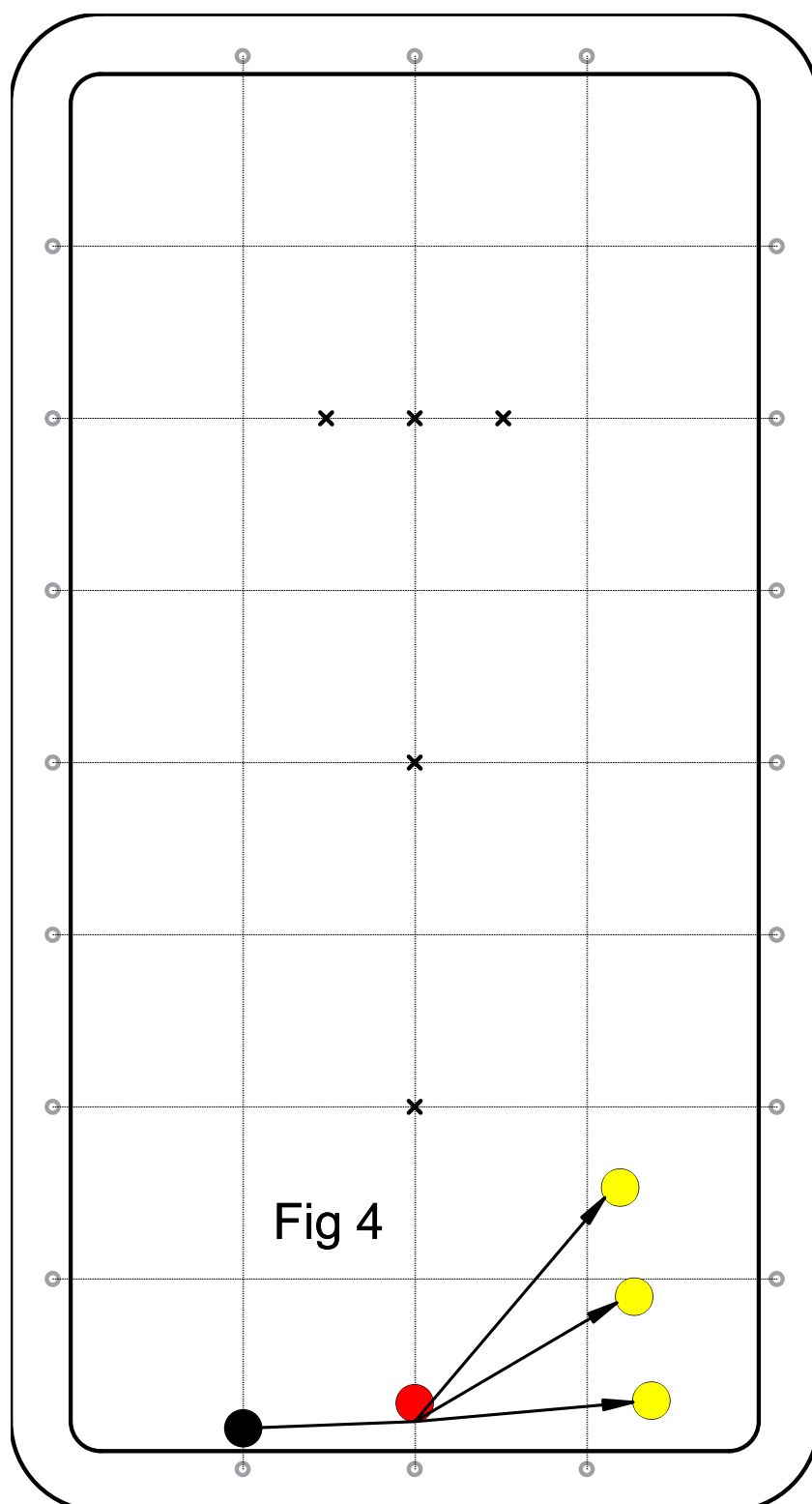


FIGURE 1.18 – Le 1 Bande

1.11 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 irratable !

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 ».

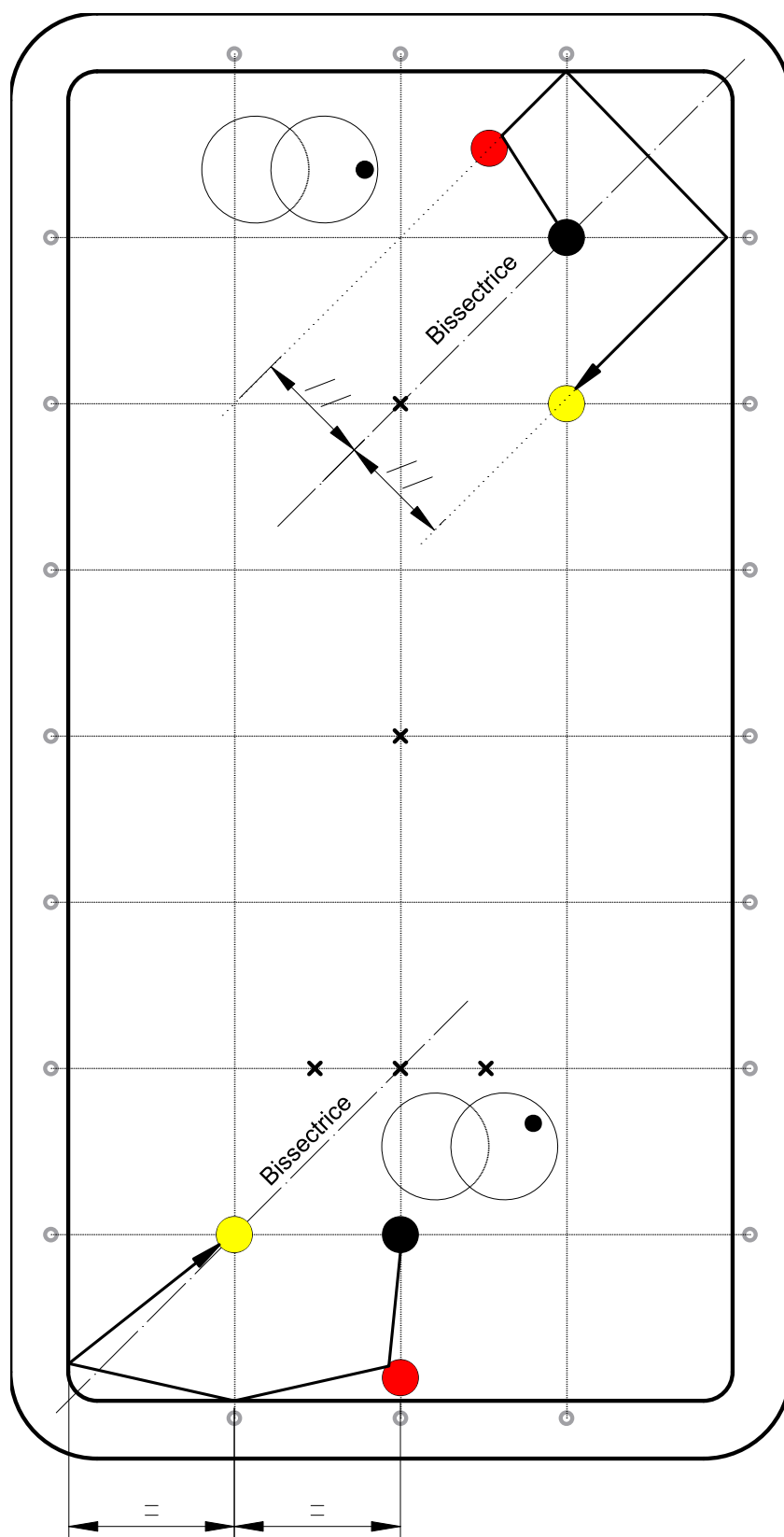


FIGURE 1.19 – 2 bandes retour par la bissectrice.

1.12 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^e 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-à-dire 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...

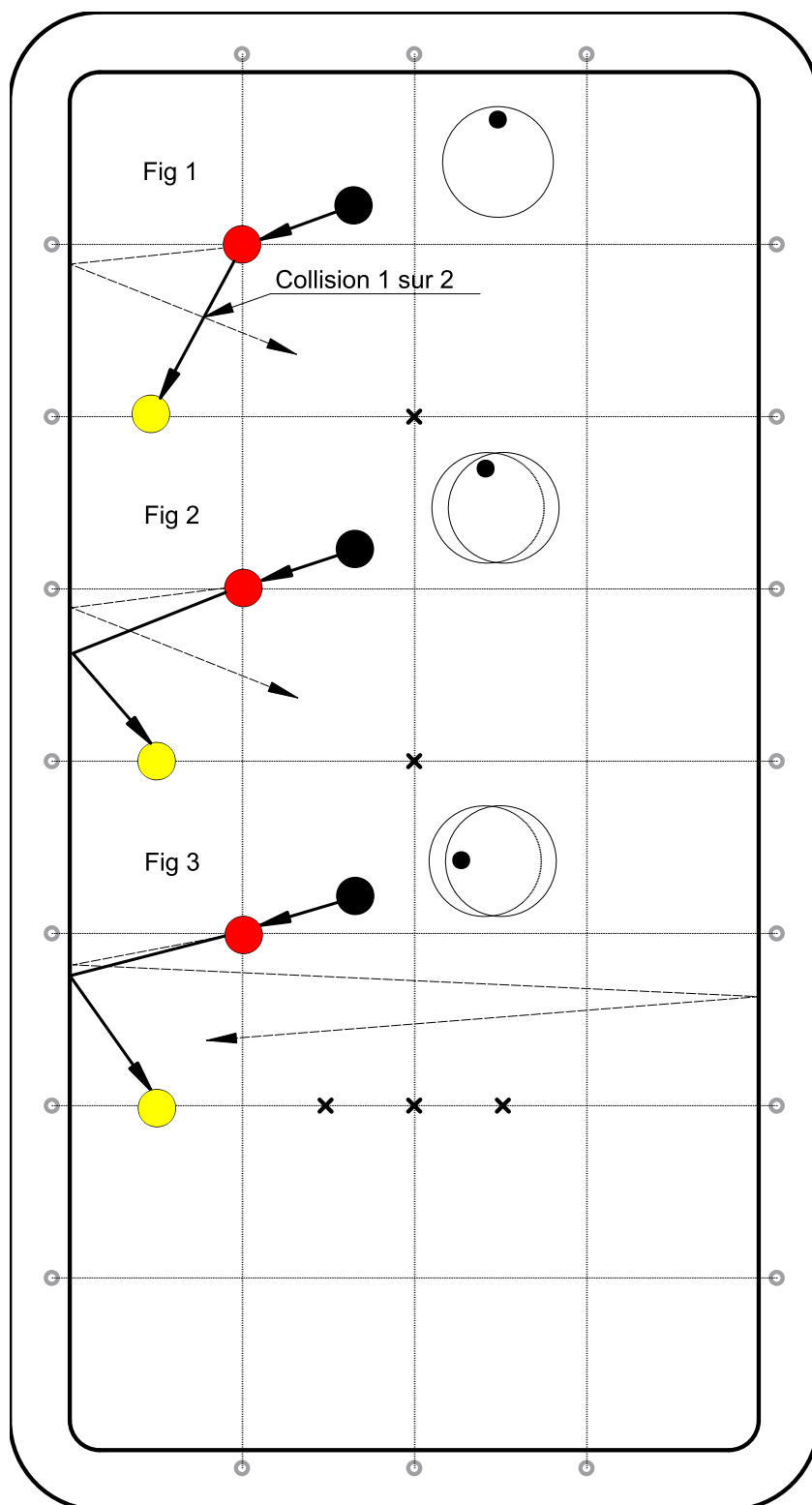


FIGURE 1.20 –

Chapitre 2

La technique

Chapitre 3

La queue levée

Chapitre 4

Les amortis

Chapitre 5

L'Américaine