

Le billard sans peine ou presque.

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

A	Tenir sa canne	7
A.1	Position du joueur	8
A.1.1	Les pieds	8
A.1.2	Les jambes	8
A.1.3	Le tronc	8
A.2	Position des Mains	10
A.2.1	La main arrière	10
A.2.2	La main avant	10
A.3	L'effet : position de la canne	12
A.4	L'effet	15
A.5	Le coulé	16
A.6	Le rétro	18
A.7	Le 45°	20
A.8	Le 90°	22
A.9	Bosse sur la bille colleuse	24
A.10	Le 1 Bande	26
A.11	2 bandes retour par la bissectrice	28
A.12	Le coulé-bande	30
A.13	Le coulé-bosse	32
A.14	Le rétro-bande	34
A.15	Le petit coulé	36
A.16	Le petit rétro	38
A.17	Le trois bandes naturel	40
A.18	Rétro Bille-Bande naturel	42
A.19	Le Carrousel	44
A.20	Rappel par deux bandes	46
A.21	Le Point de Finesse	48
A.22	Le long coulé	50
A.23	Petit Rétro - Long Déplacement	53
A.24	Le Point Mouche	55
B	La technique	57
B.1	Le Deux Bandes	58
B.2	Anti-Rappel - Deux Bandes	60
B.3	Serrage dans le coin par 3 Bandes	62
B.4	3 billes dans le coin par le tour	64

B.5	3 bandes dans le carré	66
B.6	Rappel dans le coin par une Bande	68
B.7	Rappels extrêmes par une bande	70
B.8	Rappel à la petite bande	72
B.9	Rappel direct ou par la bande ?	74
B.10	Petit rétro avec long déplacement	76
B.11	Le rétro qui double	78
B.12	Le coulé qui double	80
B.13	La bricole simple	82
B.14	Bricoles avec effets	84
B.15	Bricoles deux et trois bandes	86
B.16	Rétro deux bandes	88
B.17	Rétro bille-bande effet rentrant	90
B.18	Rappel par le 8	92
B.19	Rappel par rétro amorti	94
B.20	Coulé amorti rappel par 3 bandes	96
B.21	Long rétro, petit déplacement	98
B.22	Rappel arrière par deux bandes	100
B.23	Coulés en Cascade	102
B.24	Rétro dans le tiers	104
C	La queue levée	107
C.1	Piqué de base et position du trépied	107
C.2	Le piqué le long d'une bande	108
C.3	Piquer sans queuter	108
C.4	Le piqué angle droit	109
C.5	Le rétro fouetté	110
C.6	Le rétro masqué	111
C.7	Coulé et coup droit serrage 2 bandes	112
C.8	Finesse, canne sur la main	112
C.9	Le massé	113
C.10	Masser de près sans queuter	114
C.11	Masser long	115
C.12	L'enveloppé	115
C.13	Piqué rentré	116
C.14	Piqué extériorisé	117
C.15	Le long piqué	118
C.16	Le super piqué	119
C.17	Serrage dans le coin effet contraire	119
C.18	Coulé, rappel de la 2 par 1B ou 2B	120
C.19	Rappel par la bosse	121
C.20	Rétro, rappel par 1B arrière	121
C.21	Masser le long d'une bande	122
C.22	Massé 1B ou 2B	123
C.23	Masser à angle droit	124
C.24	Massé détaché	124

<i>TABLE DES MATIÈRES</i>	5
D Les amortis	127
E L'Américaine	129
A Le mot de la fin	131
B Petit lexique	133

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

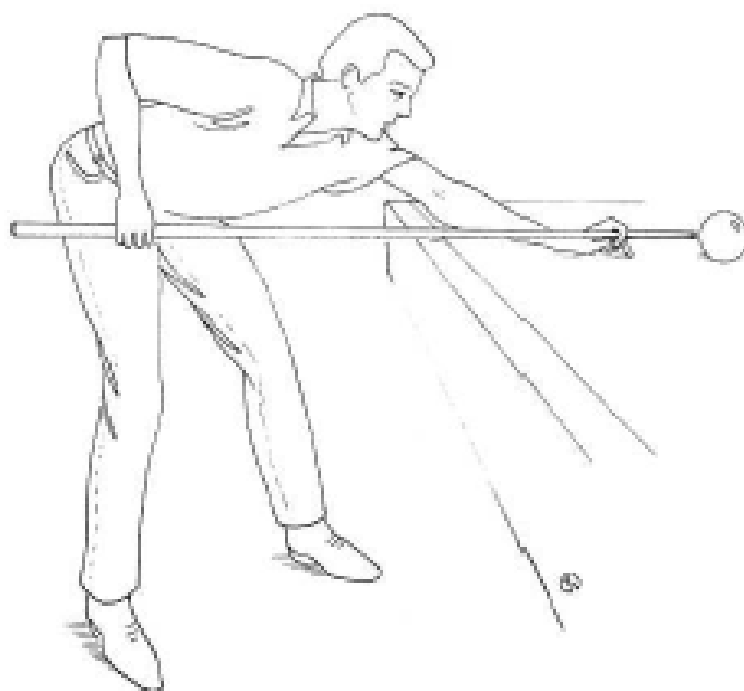
Les pieds doivent être stables, légèrement écartés de manière à assurer une surface au sol la plus large possible (Figure A.1a). Une bonne assise permet un bon équilibre sans dépense d'énergie inutile et un bon positionnement face au jeu.

A.1.2 Les jambes

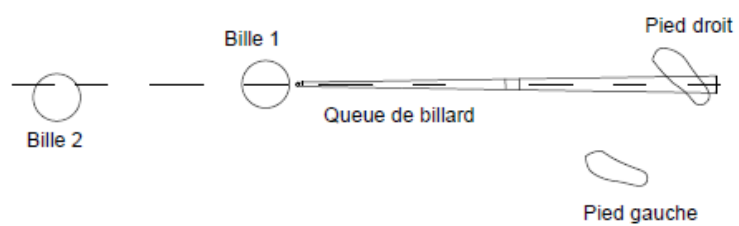
Également éléments de stabilité, elles doivent supporter le poids du corps uniformément. Jamais, une jambe seule ne doit supporter le poids du corps, sauf s'il est impossible de poser les deux pieds au sol ! Si on doit forcer sur une jambe pour garder l'équilibre, cela peut être une source d'imprécision 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.1b).



(a) Position du corps.



(b) Vue du dessus.

FIGURE A.1 – Position du corps

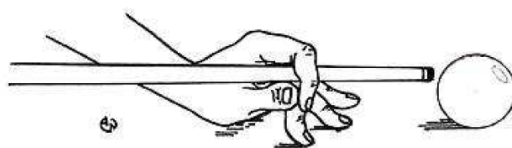


FIGURE A.2 – Bille loin d'une bande.

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.2). 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.3) : 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 l'arrière et poser la main avant classiquement comme sur le tapis (a-1).

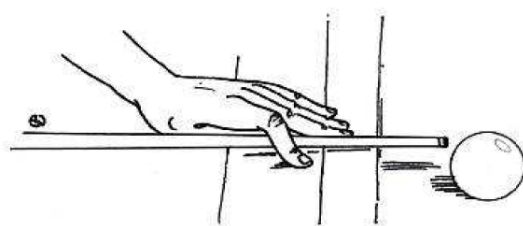


FIGURE A.3 – Bille proche d'une bande.

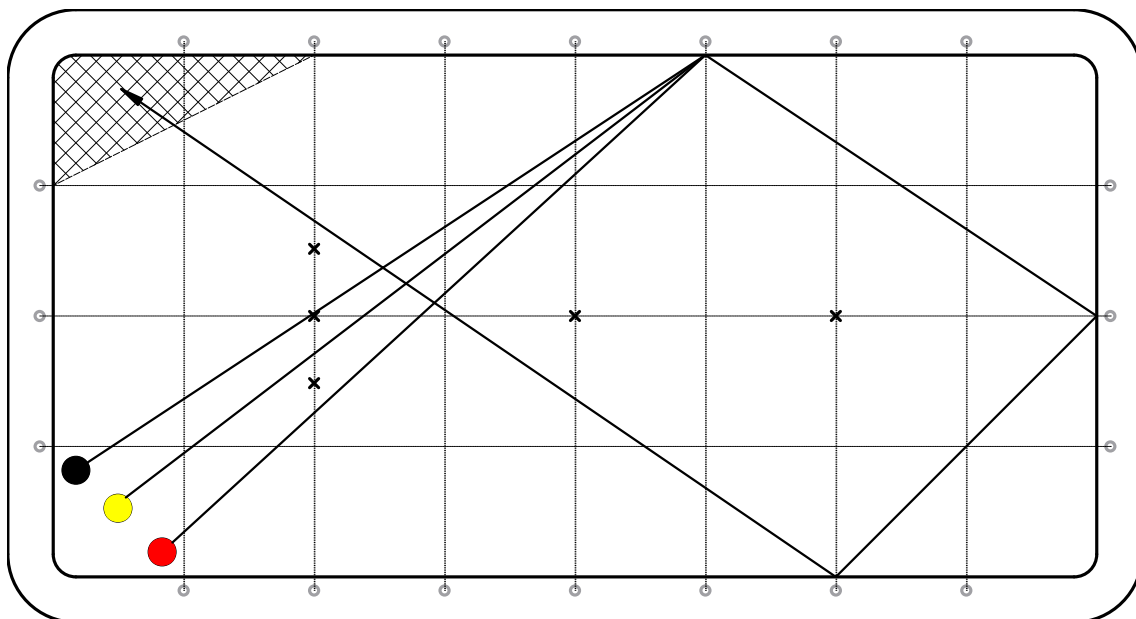


FIGURE A.4 – Envoyer les trois boules dans le coin.

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

Pour vous entraîner (Figure A.4), 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.5) 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.

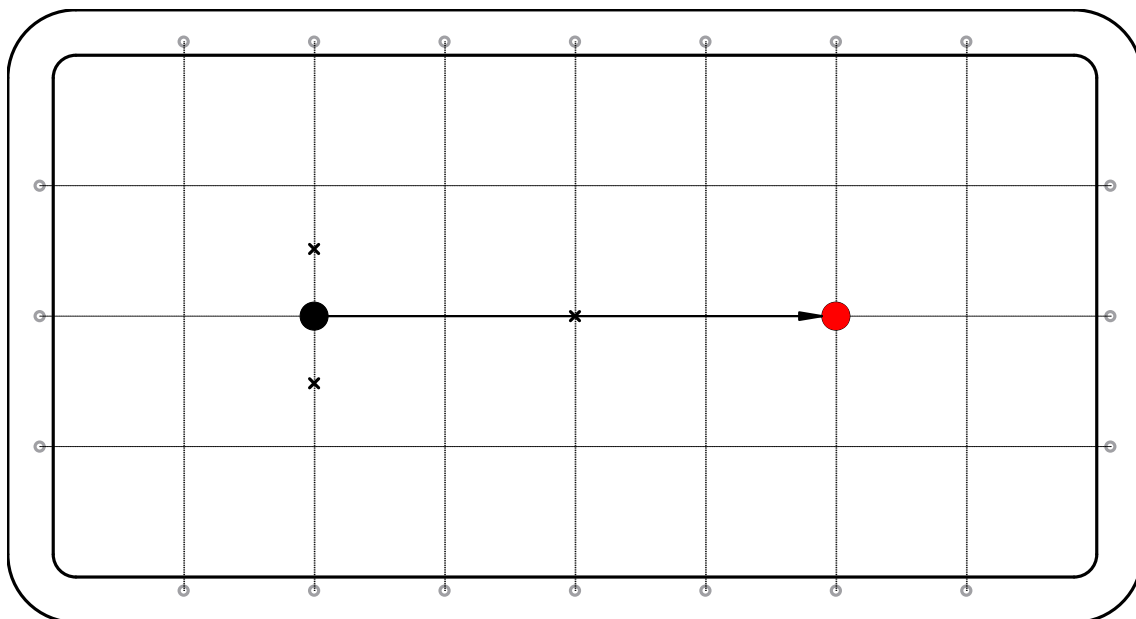


FIGURE A.5 – Frapper droit.

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.6). 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

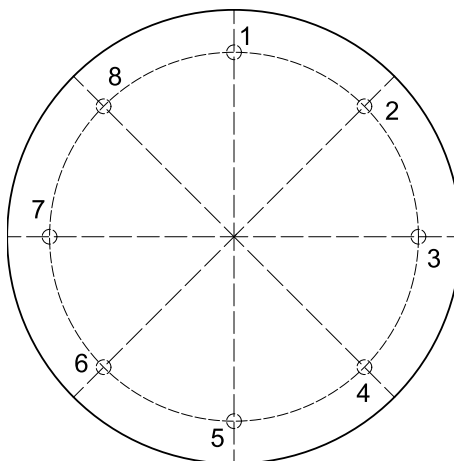


FIGURE A.6 – Les positions de frappe sur une bille.

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.7.

- 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.

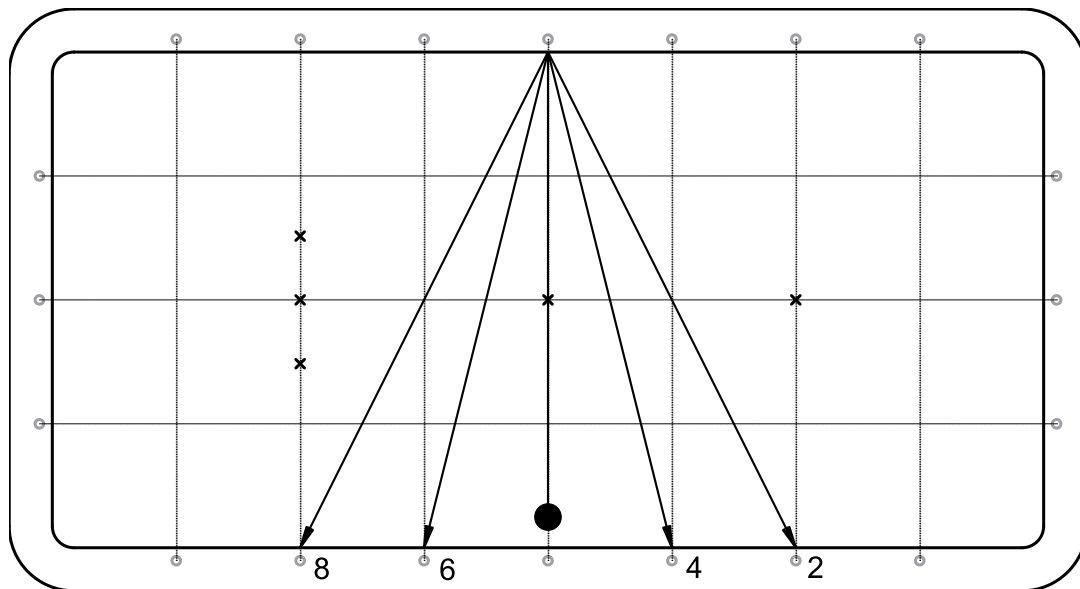


FIGURE A.7 – Exercice sur l'effet à gauche et à droite. Essayez de doser l'effet latéral en partant du centre du billard et en suivant la perpendiculaire à la grande bande afin d'atteindre les points 2, 4, 6 et 8.

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.8. 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.

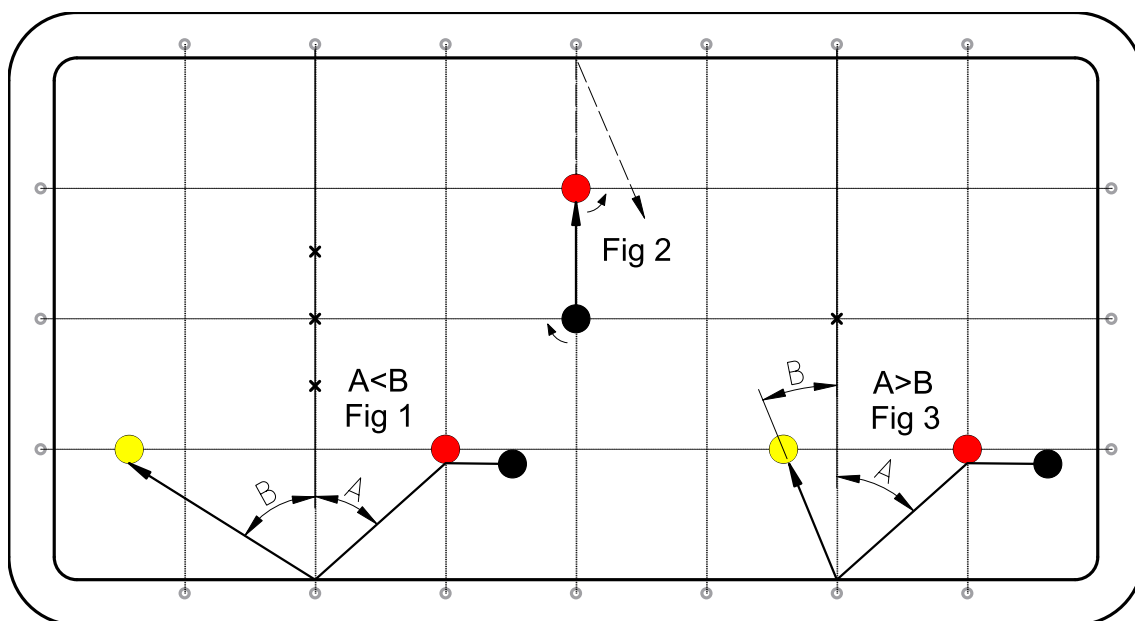


FIGURE A.8 – Effet contraire, engrenage et bon effet.

A.5 Le coulé

Le coulé (Figure A.9) 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.

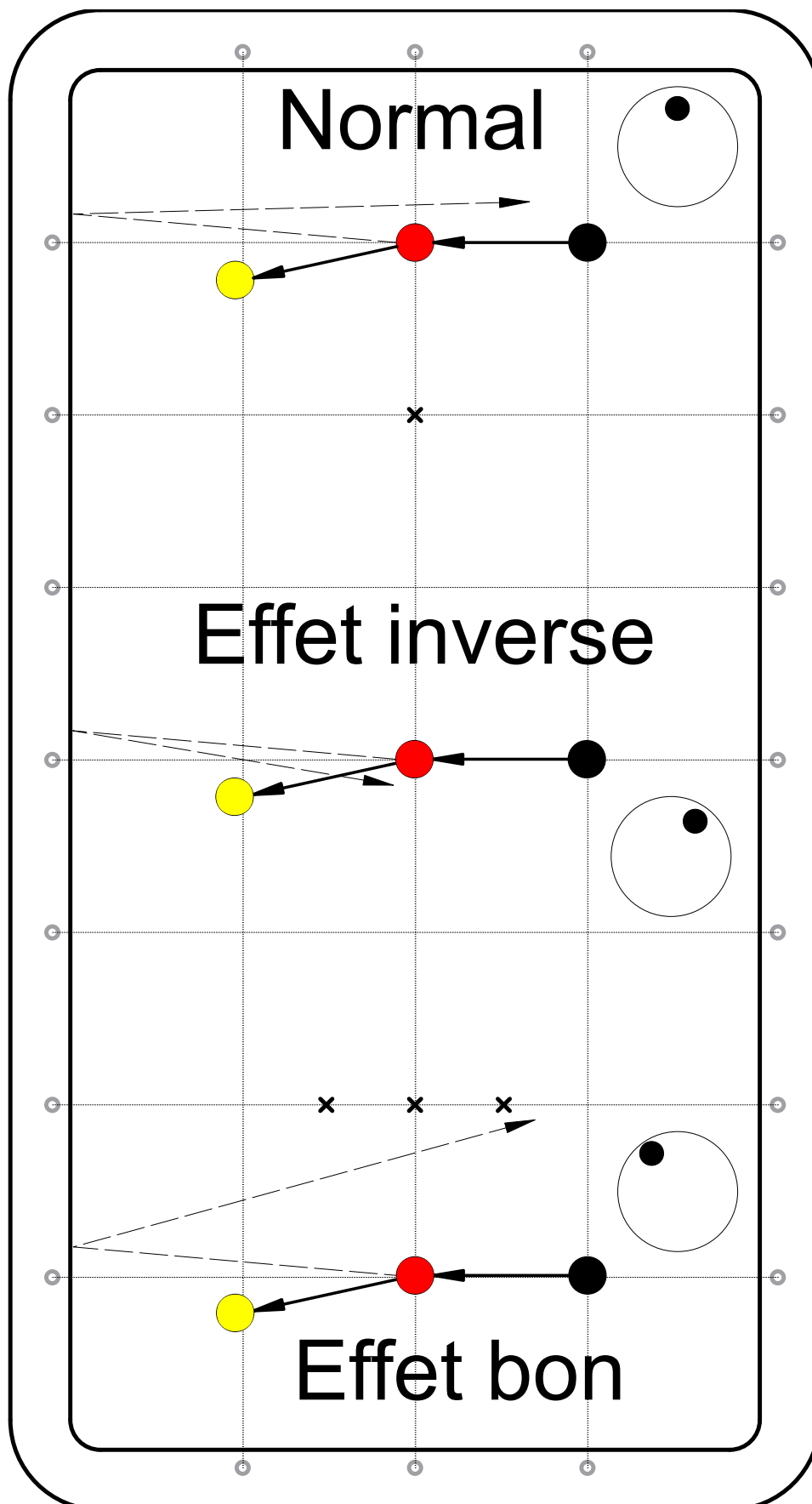


FIGURE A.9 – Le coulé.

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.

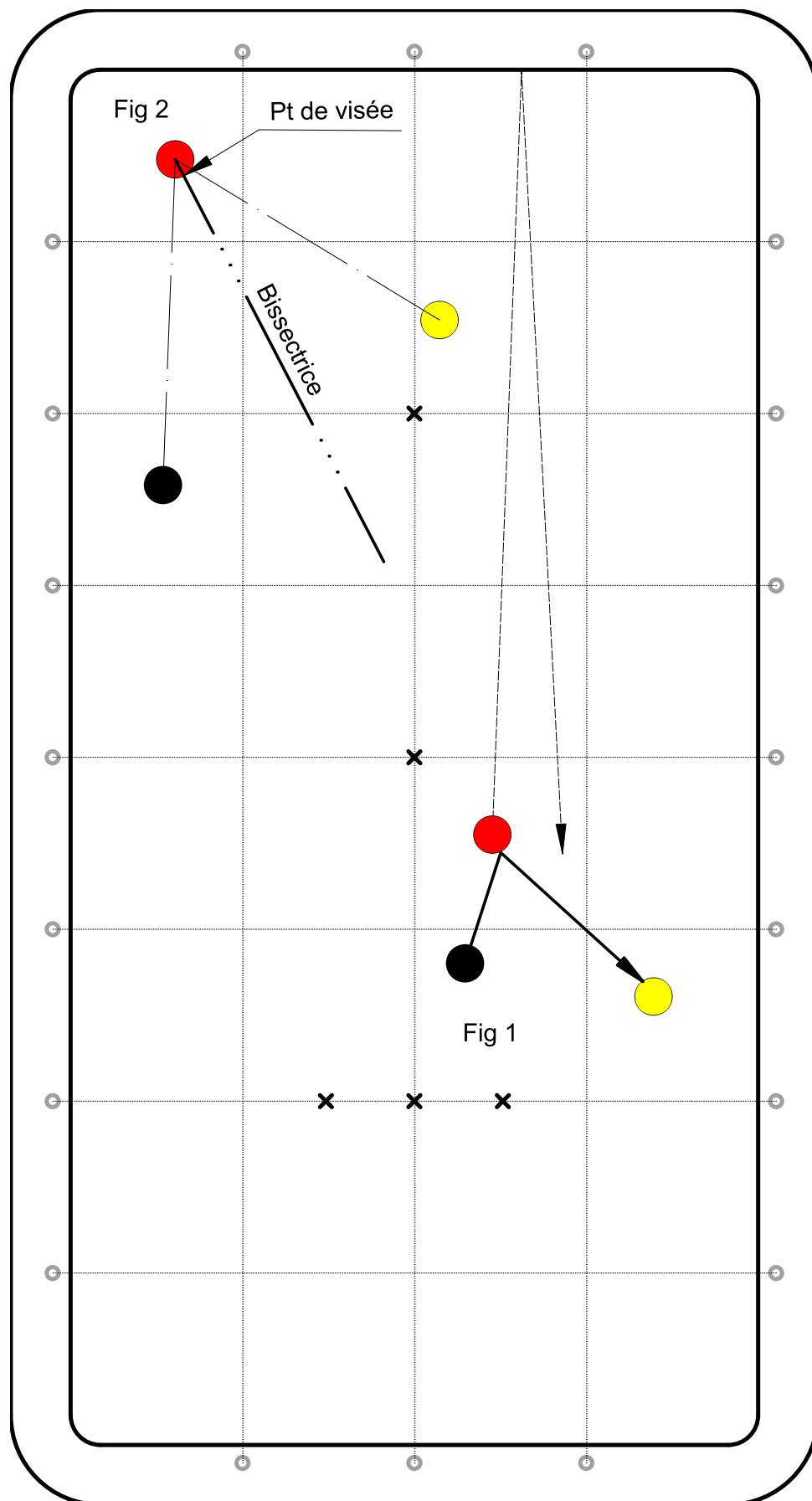


FIGURE A.10 – Le rétro

A.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.

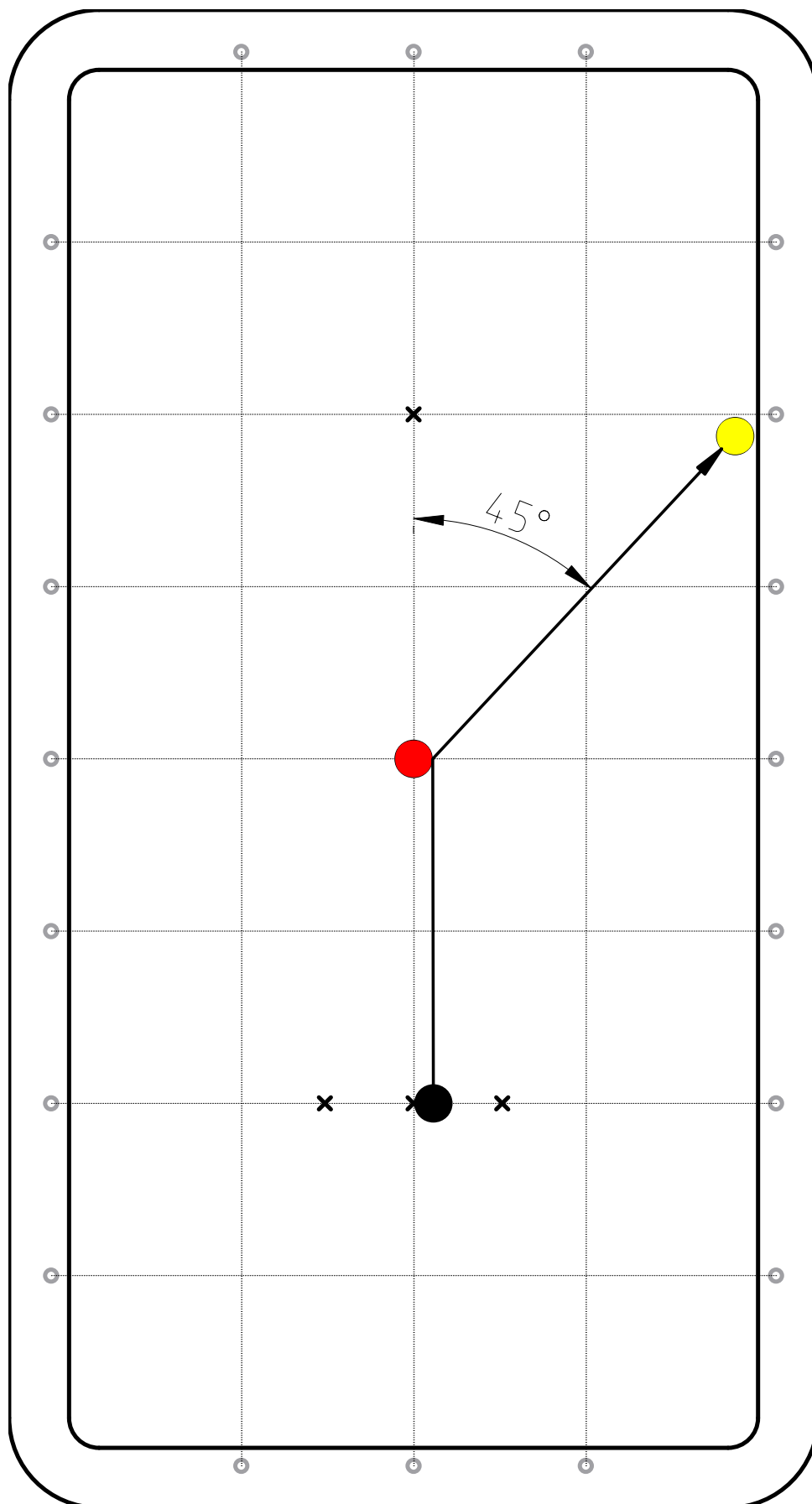


FIGURE A.11 – Le 45°

A.8 Le 90°

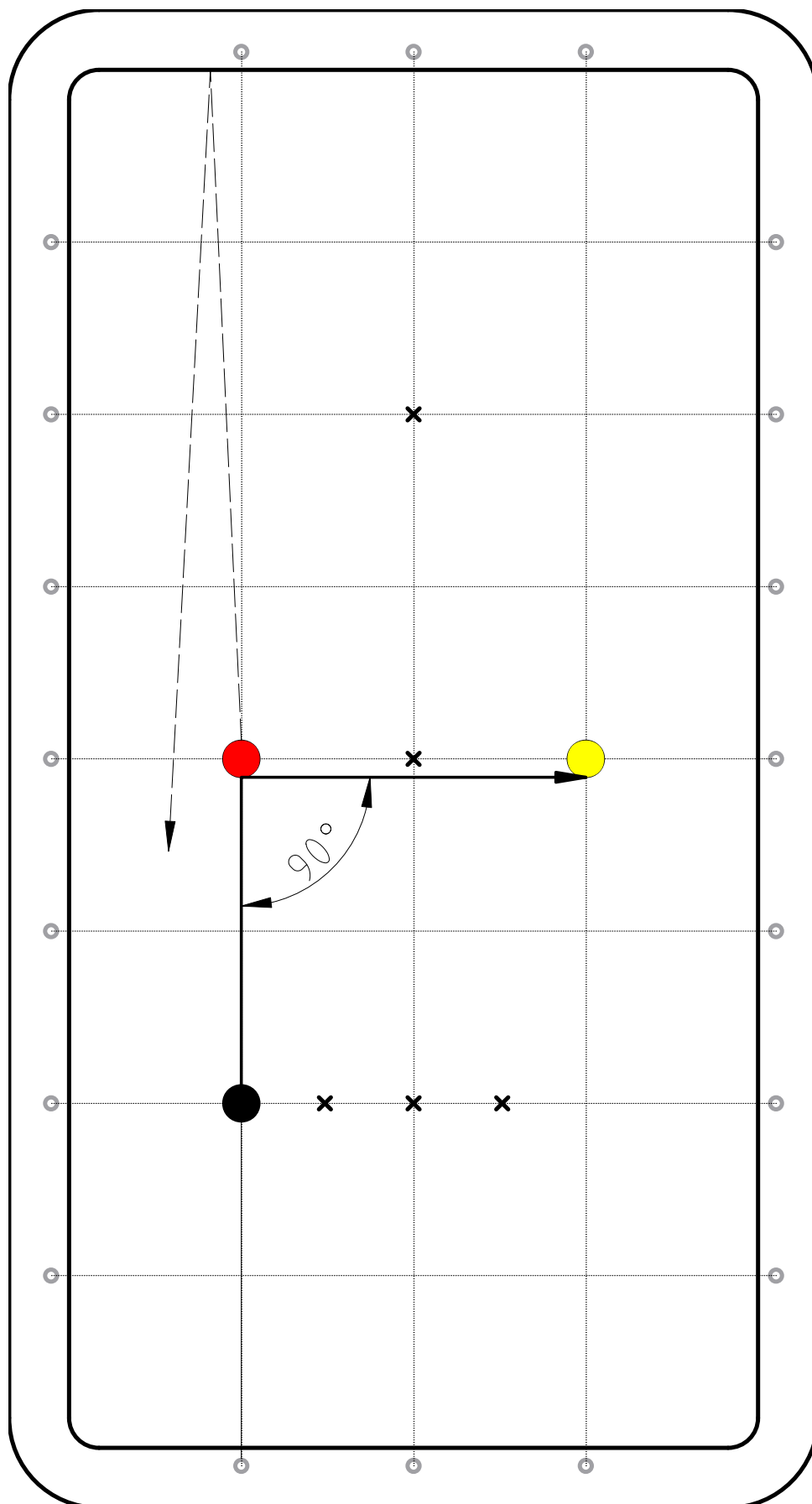
Le 90° ou angle droit constitue un pas important à franchir pour le débutant. Bien travaillé, ce point devient facile, croit-on... Méfiance, il est plein de nuance. Les « spécialistes » diront qu'on peut réaliser un angle droit aussi bien bon effet que contraire, qu'une prise de bille pleine ou fine, 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, c-à-d 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.12 – $Le\ 90^\circ$

A.9 Bosse sur la bille colleuse

Quoique ce point n'est généralement tenté que quand le 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.

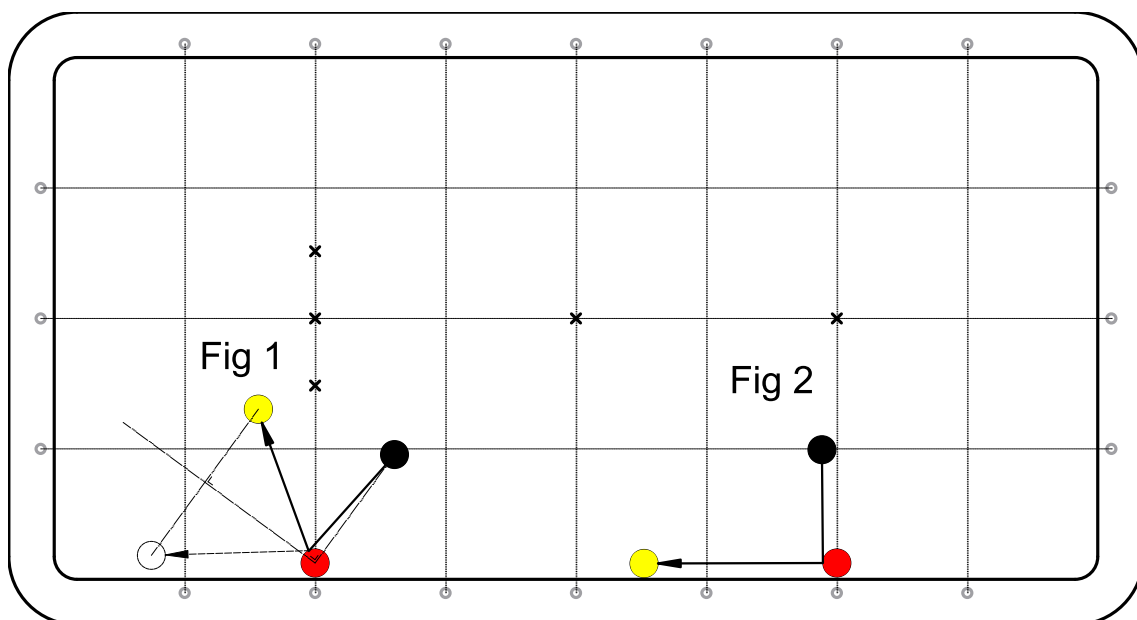


FIGURE A.13 – Bosse sur la bille colleuse.

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.

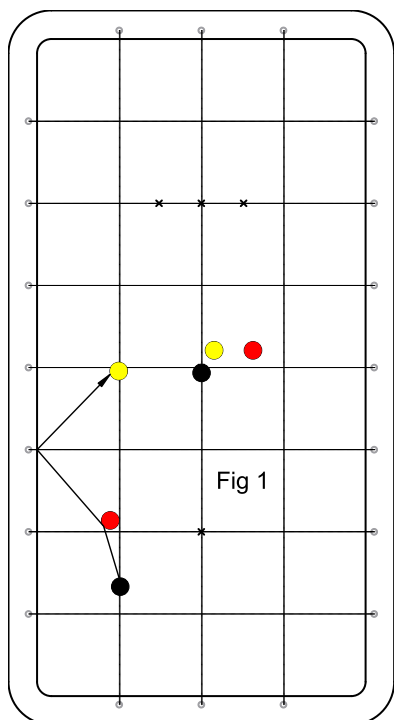
Fig.2 : La distance entre la 2 et la 3 est plus grande que le double de la distance de ces billes à la bande. La 2 pourrait être prise fine mais il est souvent préférable de la prendre un peu trop grosse de manière à faire avancer la 2 vers la 3 et de corriger par un bon effet.

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.

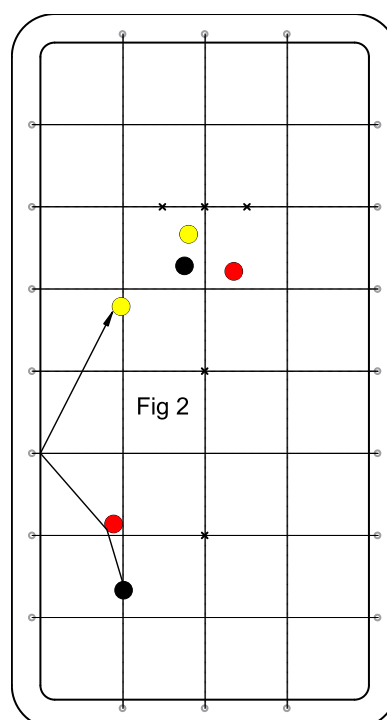
Fig.4 : Cas particulier : la 1 est à bande, et la 2 à une distance inférieure à une bille. Pour une prise en demi-bille jouée parallèlement à la bande, appliquons un bon effet pour un angle inférieur à 45° , pas d'effet pour un angle de 45° et effet contraire pour un angle supérieur à 45° . Le résultat, 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 :

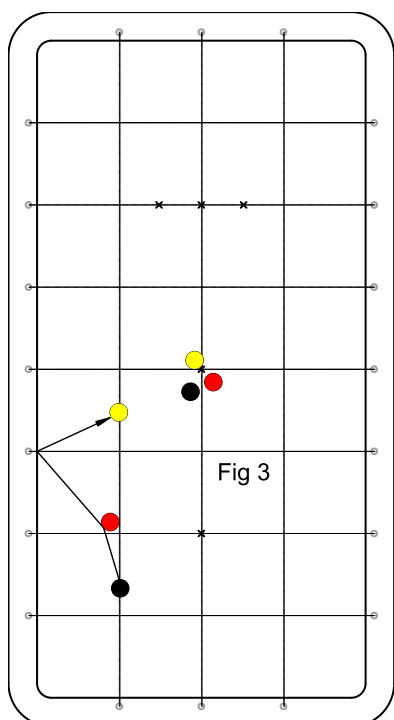
- Le point de base sera rapidement assimilé. L'entraînement conseillé est de s'acharner jusqu'à ce que à chaque réalisation, les 3 billes soient dans un « chapeau », assurant ainsi la suite de la série...



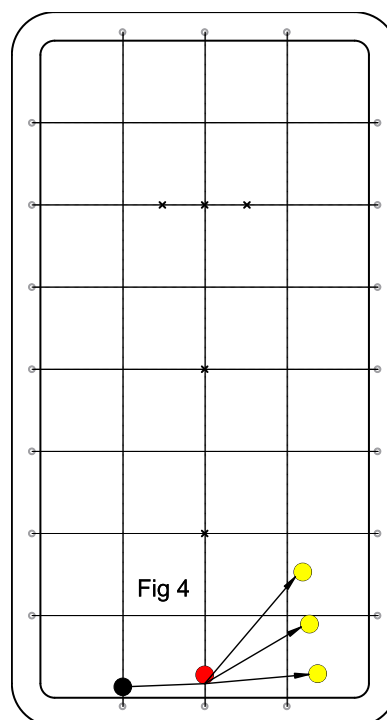
(a) Distance entre 2 et 3 $\approx 2 \times$ distance de ces billes à la bande.



(b) La 2 est plus éloignée de la 3.



(c) La 2 est plus proche de la 3.



(d) Cas particulier.

FIGURE A.14 – 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 ».

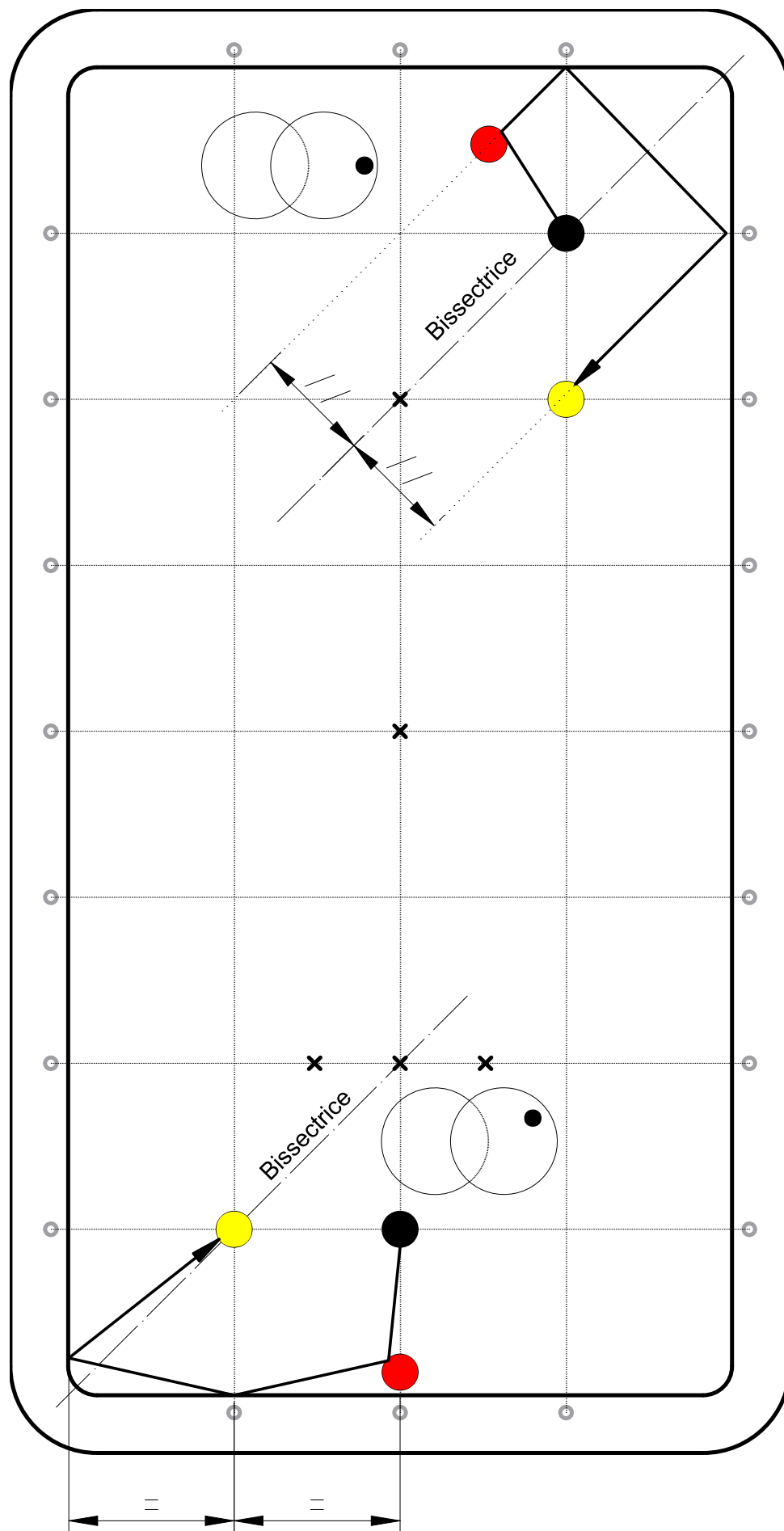


FIGURE A.15 – 2 bandes retour par la bissectrice.

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^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 càd 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...

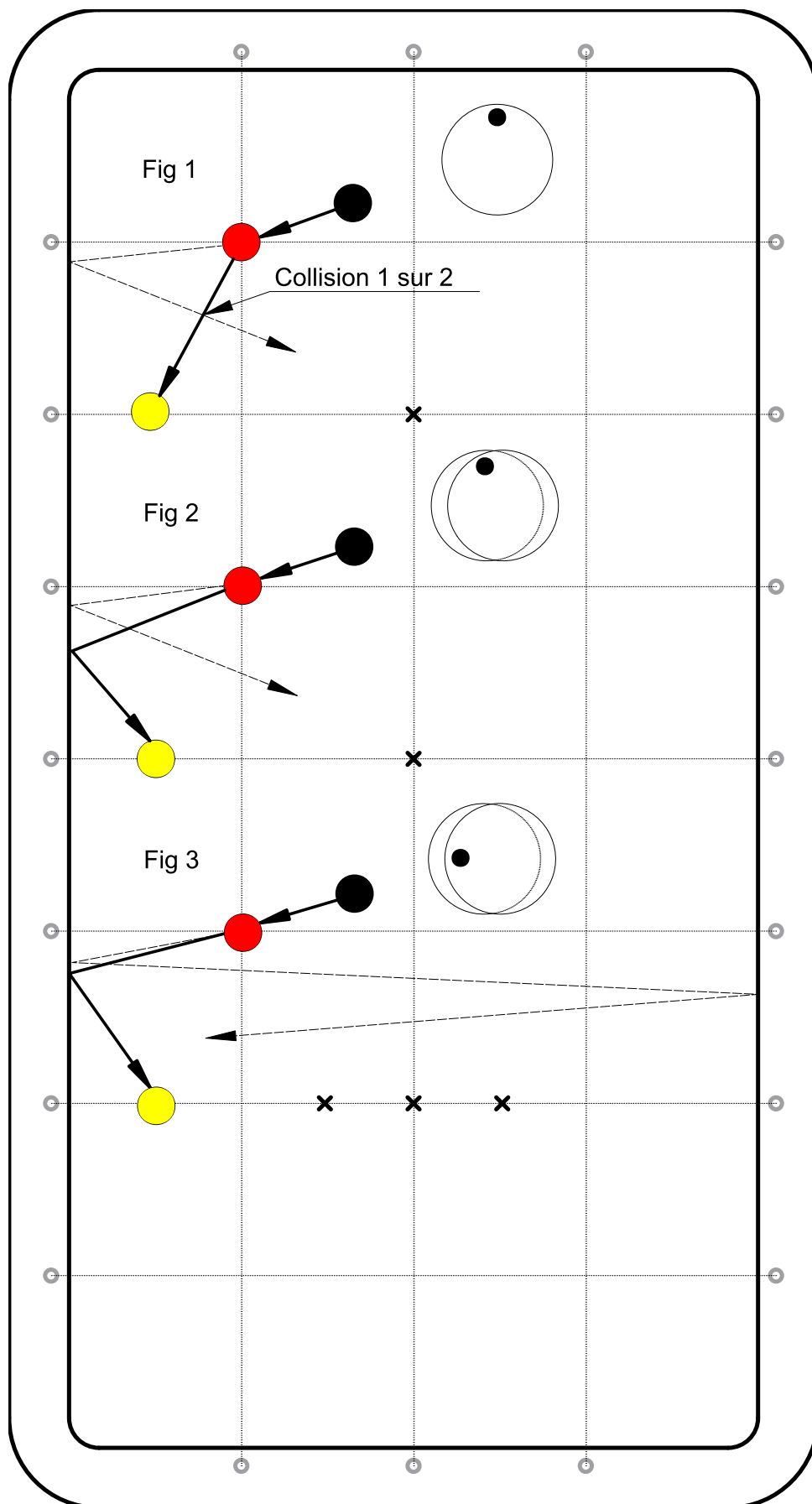


FIGURE A.16

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.

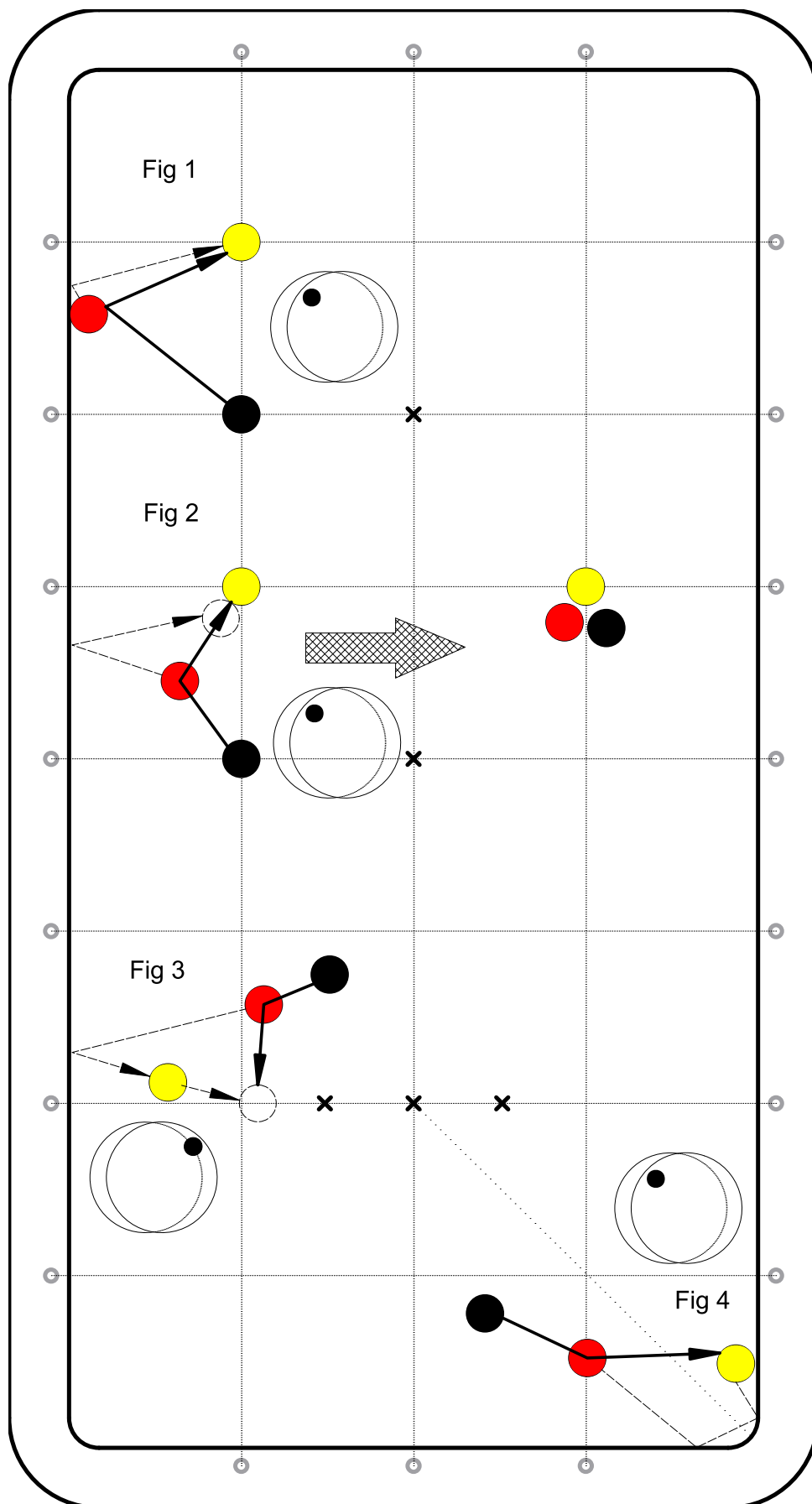


FIGURE A.17 – Le coulé-bosse

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

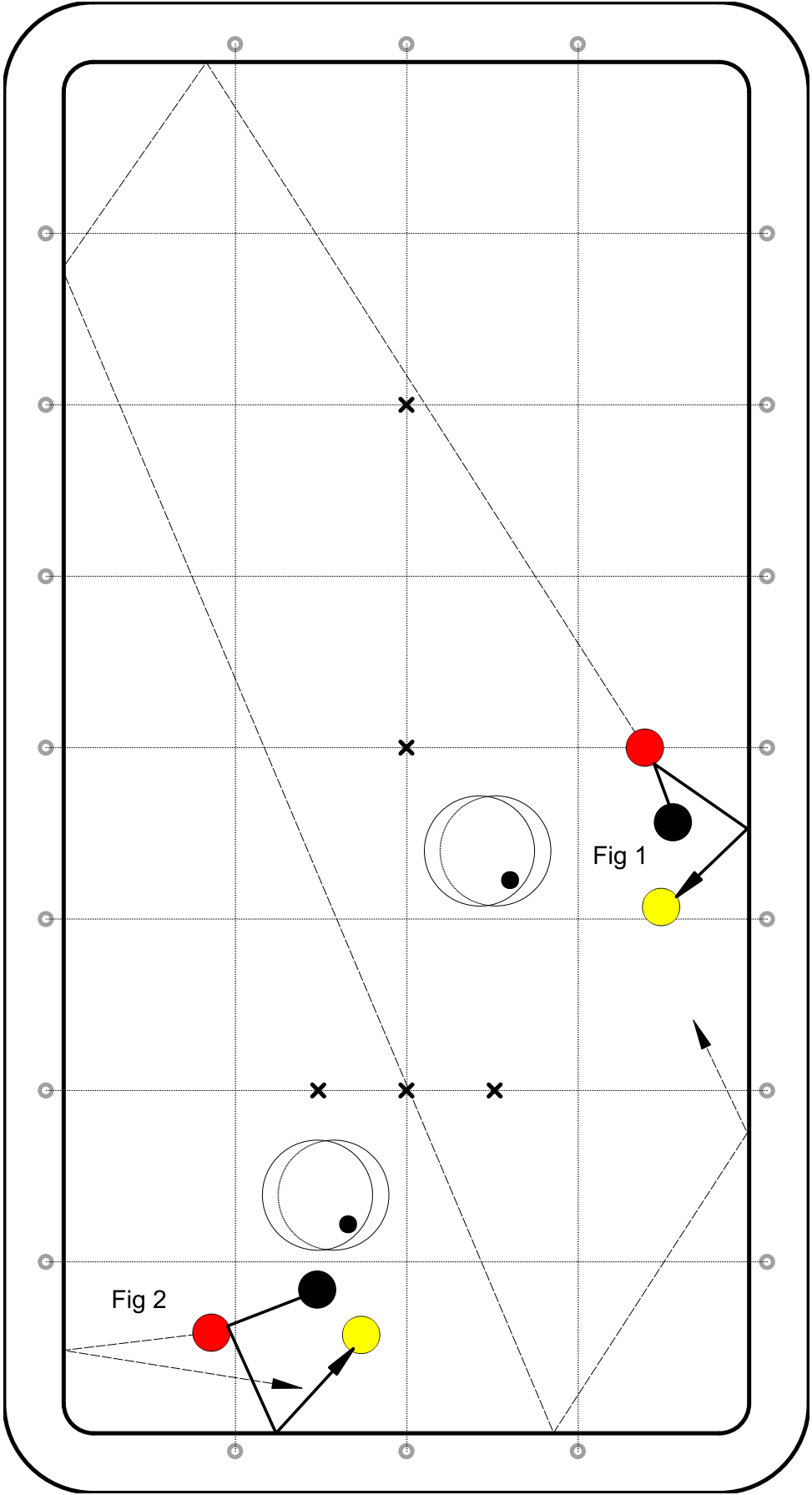


FIGURE A.18 – Le rétro-bande

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, c'est à dire 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, c'est à dire 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.

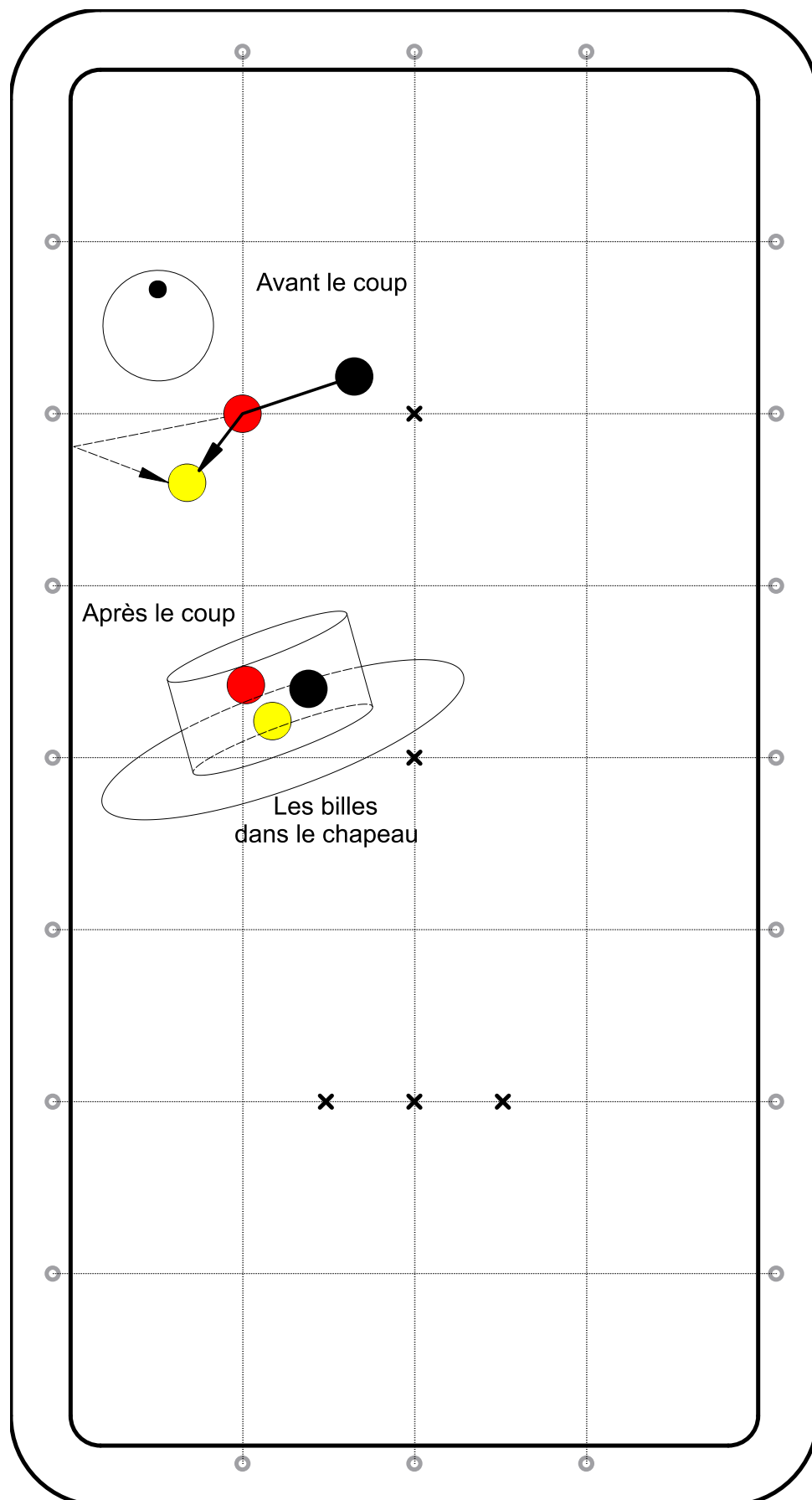


FIGURE A.19 – Le petit coulé

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 doucement.

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 !

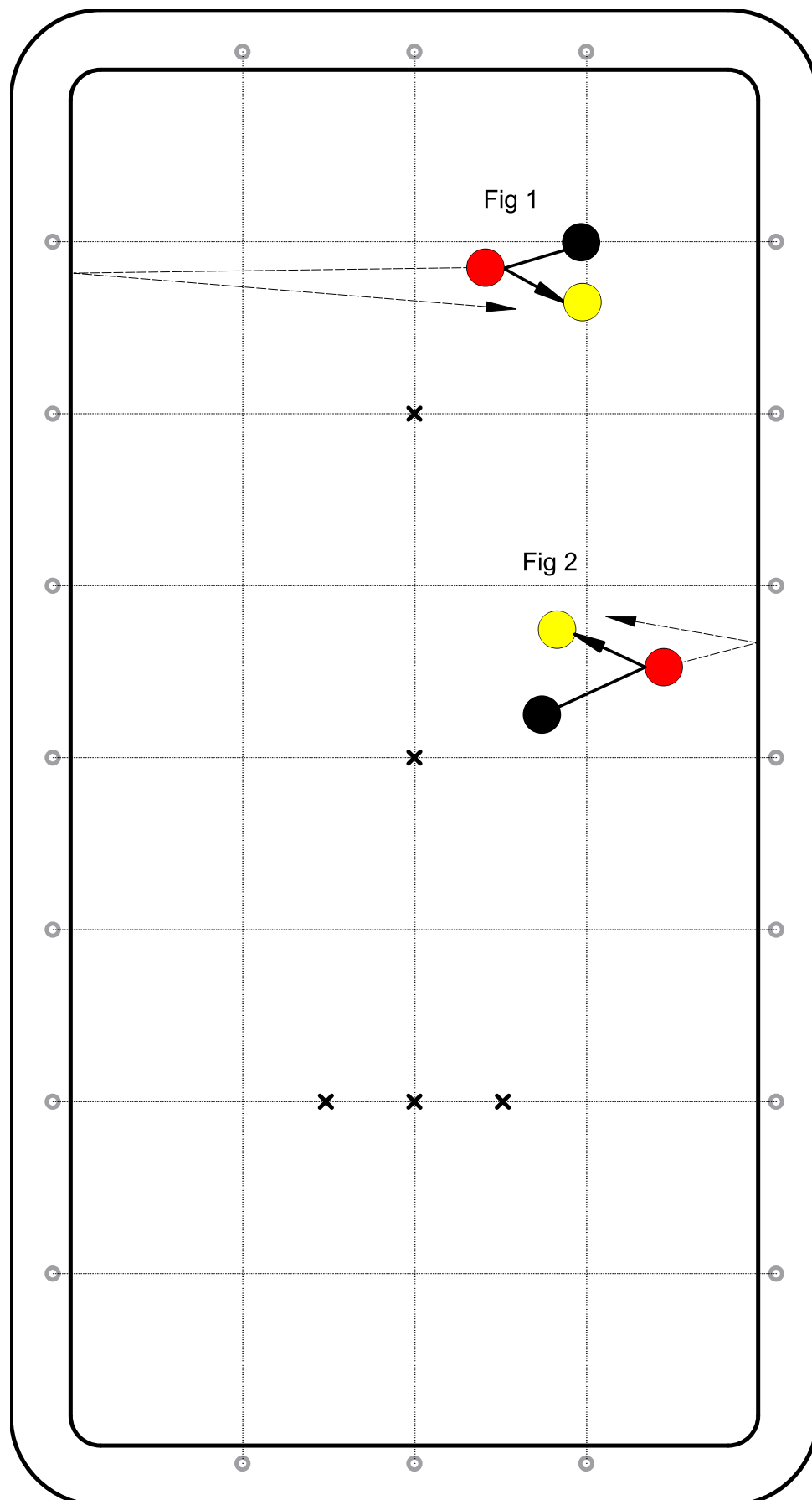


FIGURE A.20 – Le petit rétro

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 ».

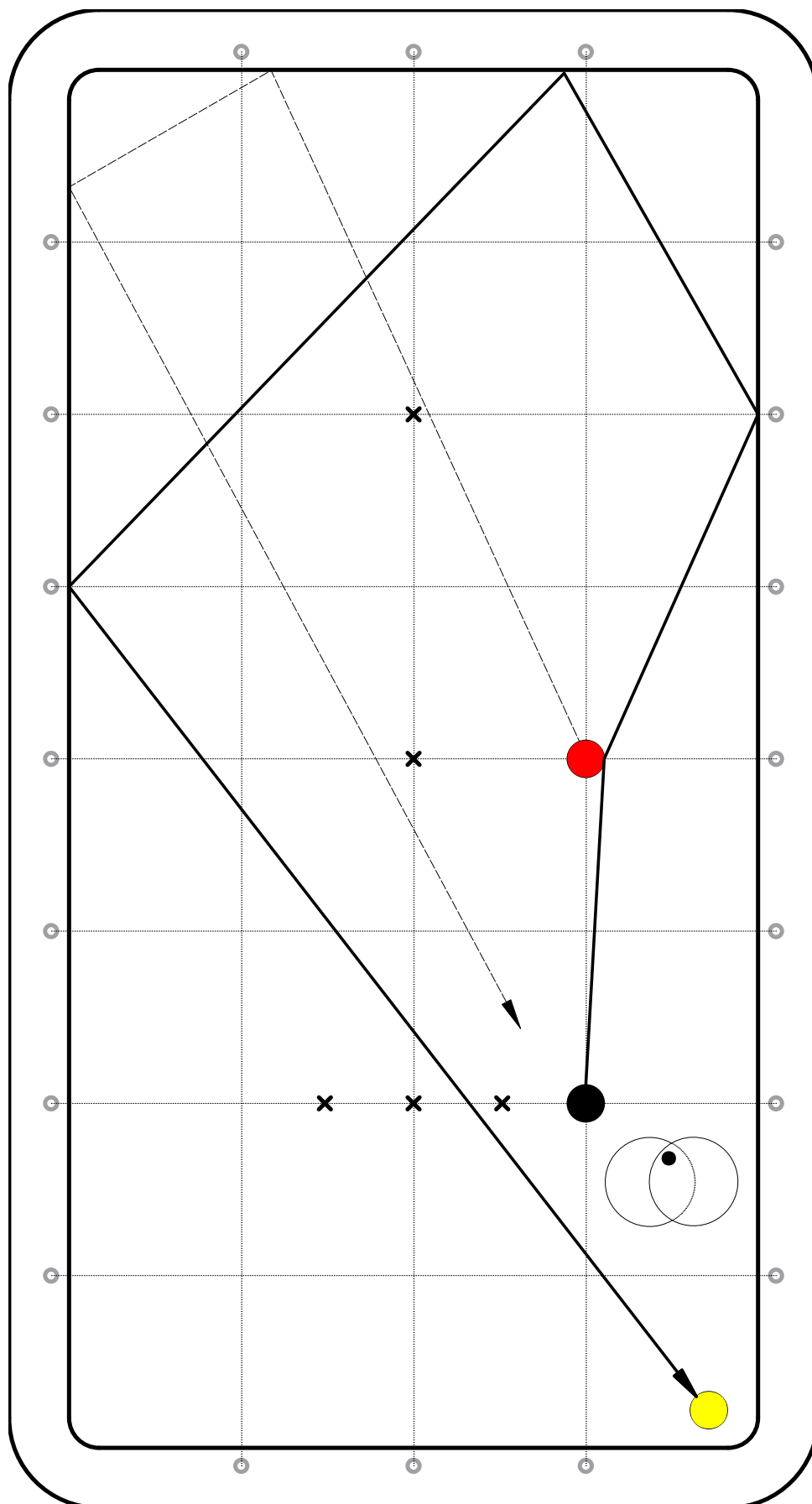


FIGURE A.21 – Le trois bandes naturel

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...

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-à-d 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-à-d 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 !!!**

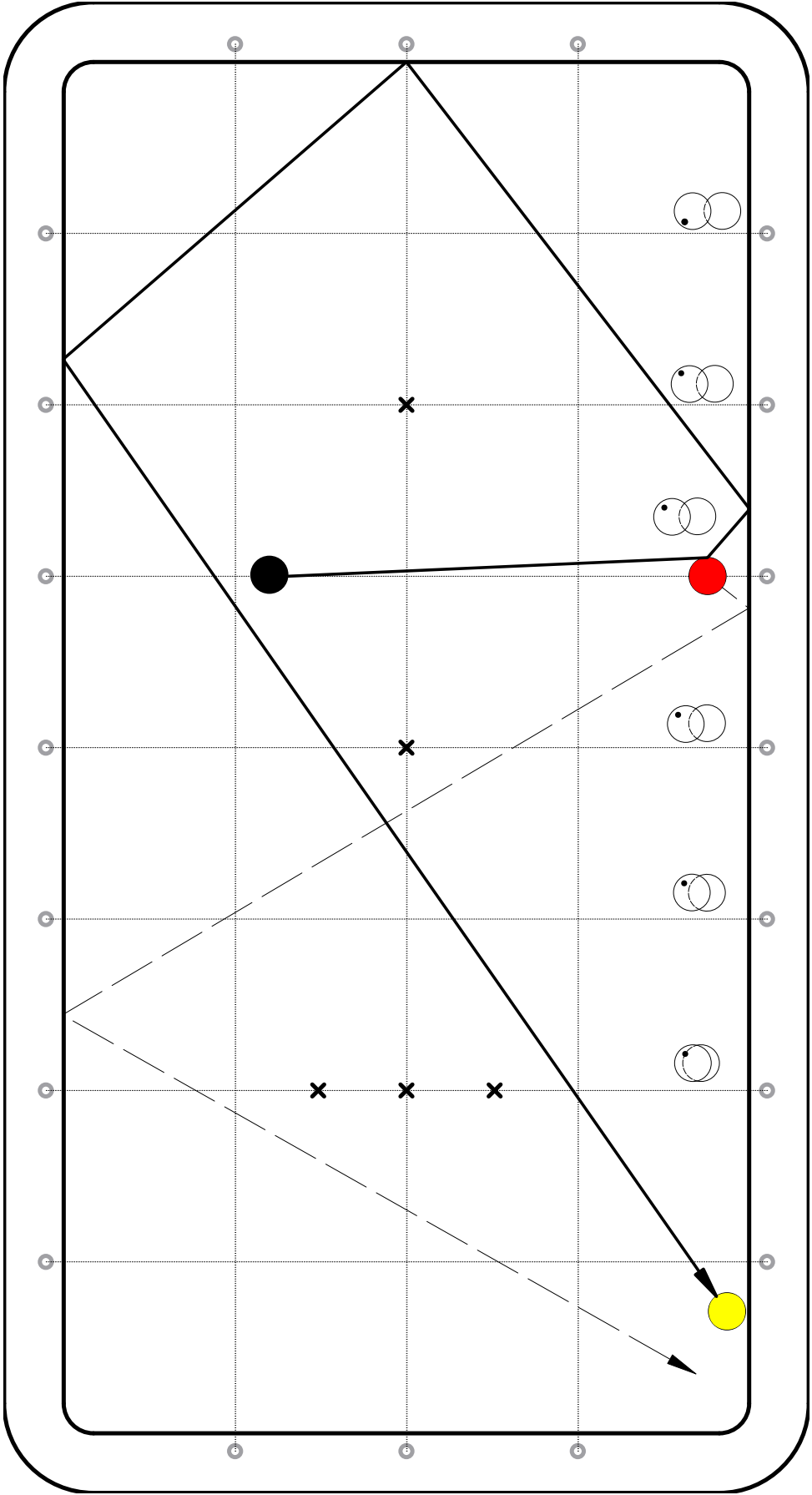


FIGURE A.23 – Le Carrousel

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.

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° et si les billes 2 et 3 ne se touchent pas, jouez un simple 45° , 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° 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° , 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 let 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 !

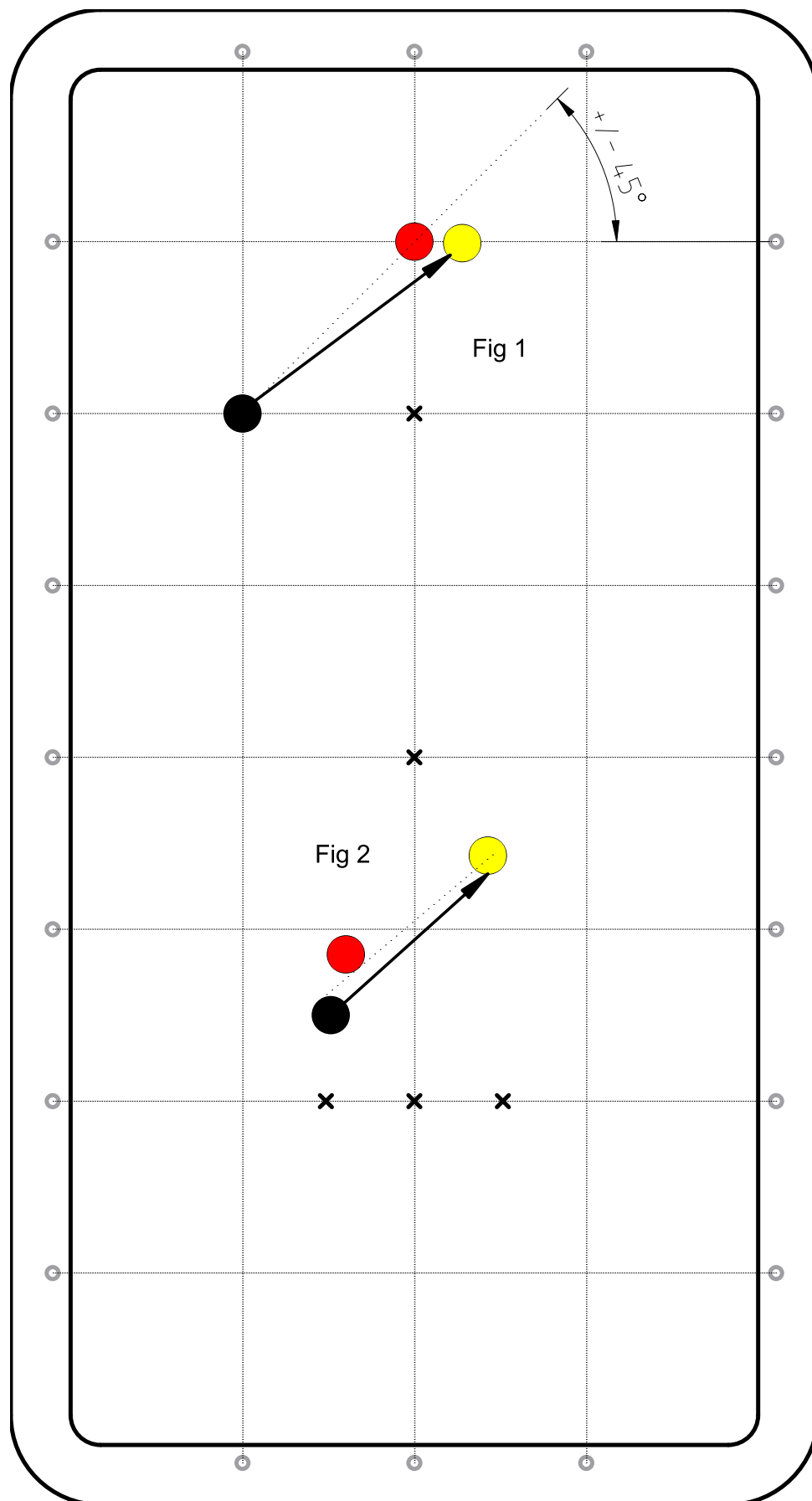


FIGURE A.25 – Le Point de Finesse

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.

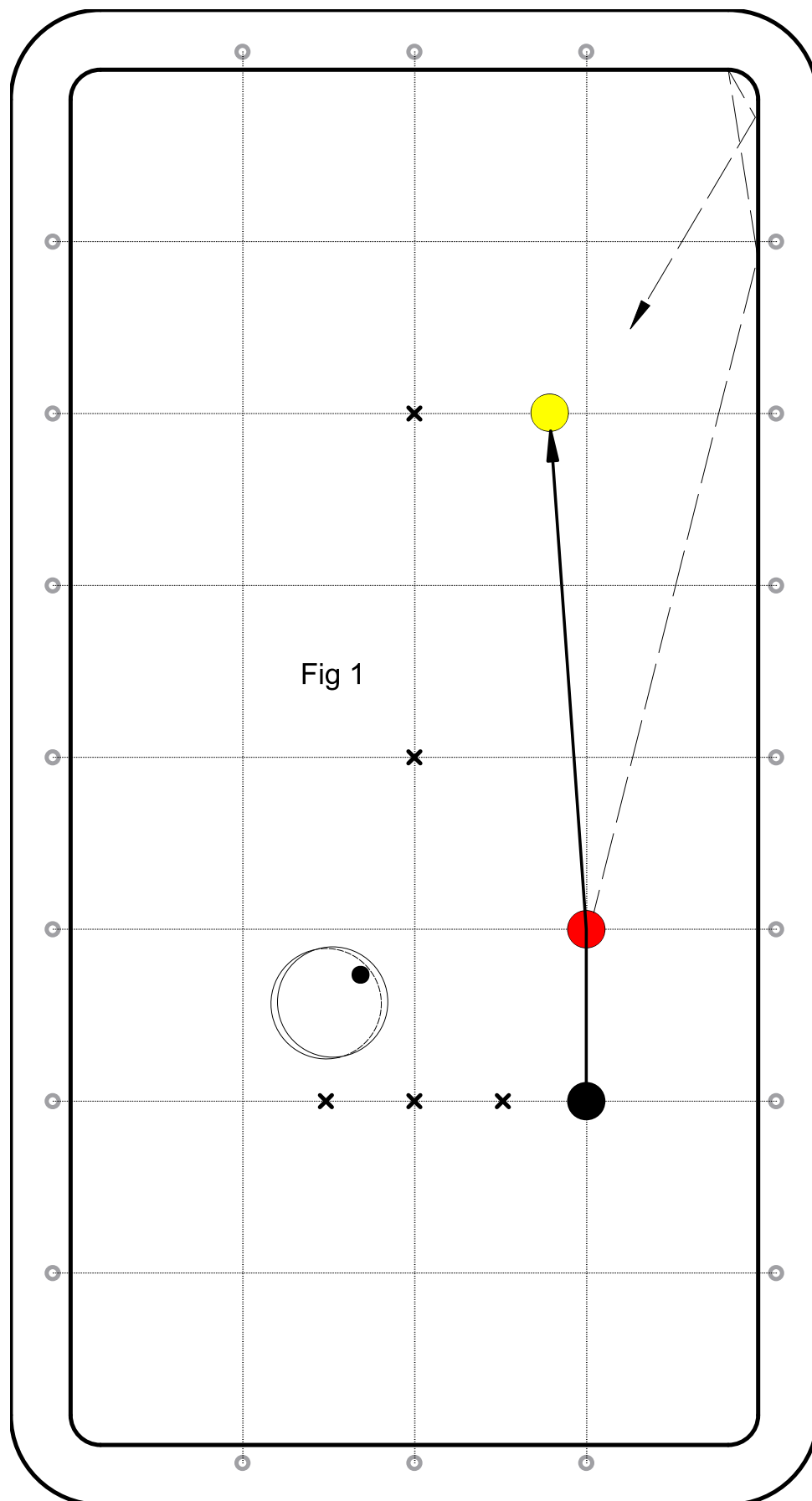


FIGURE A.26 – Le long coulé

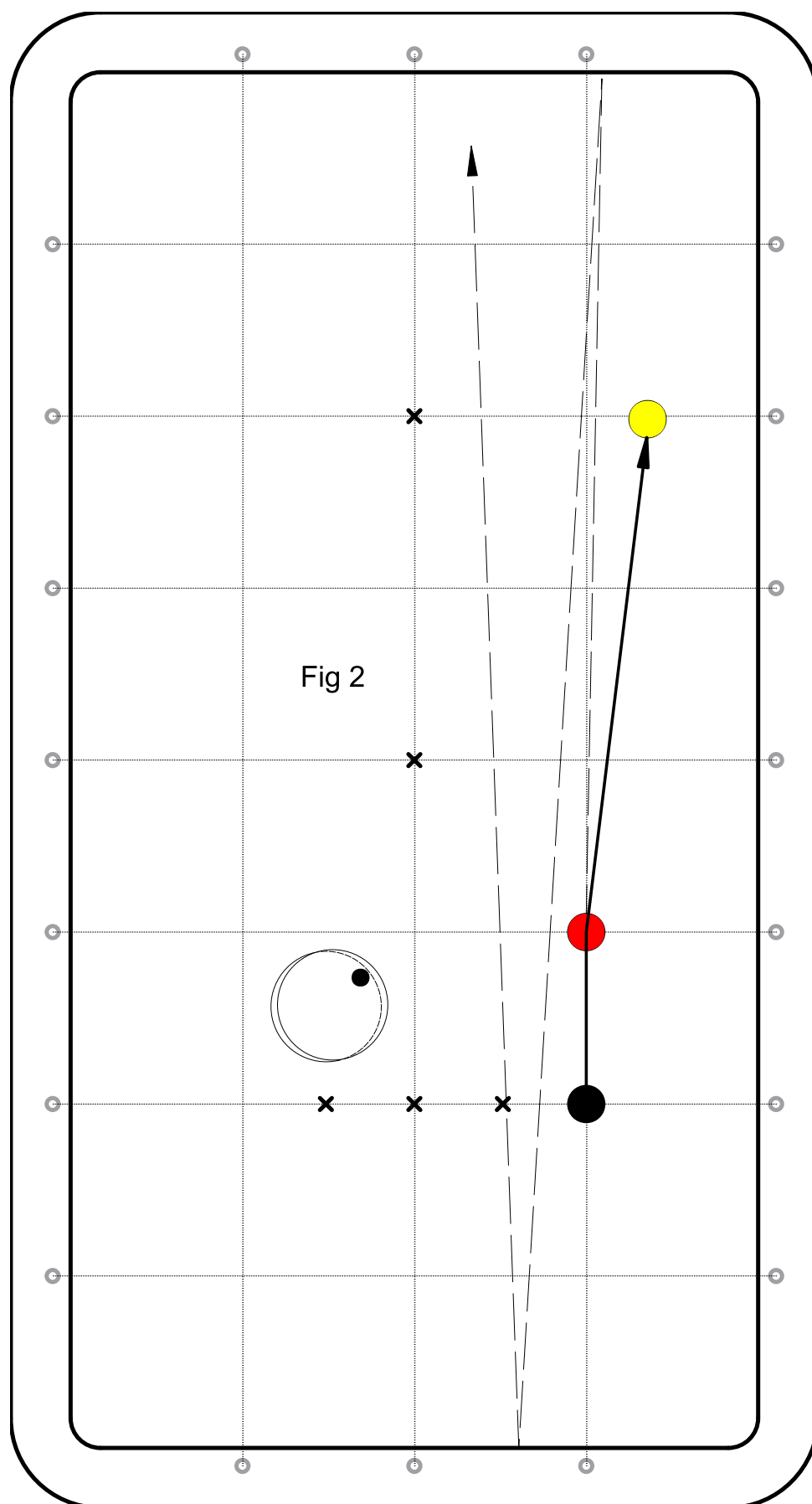


FIGURE A.27 – Le long coulé

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.

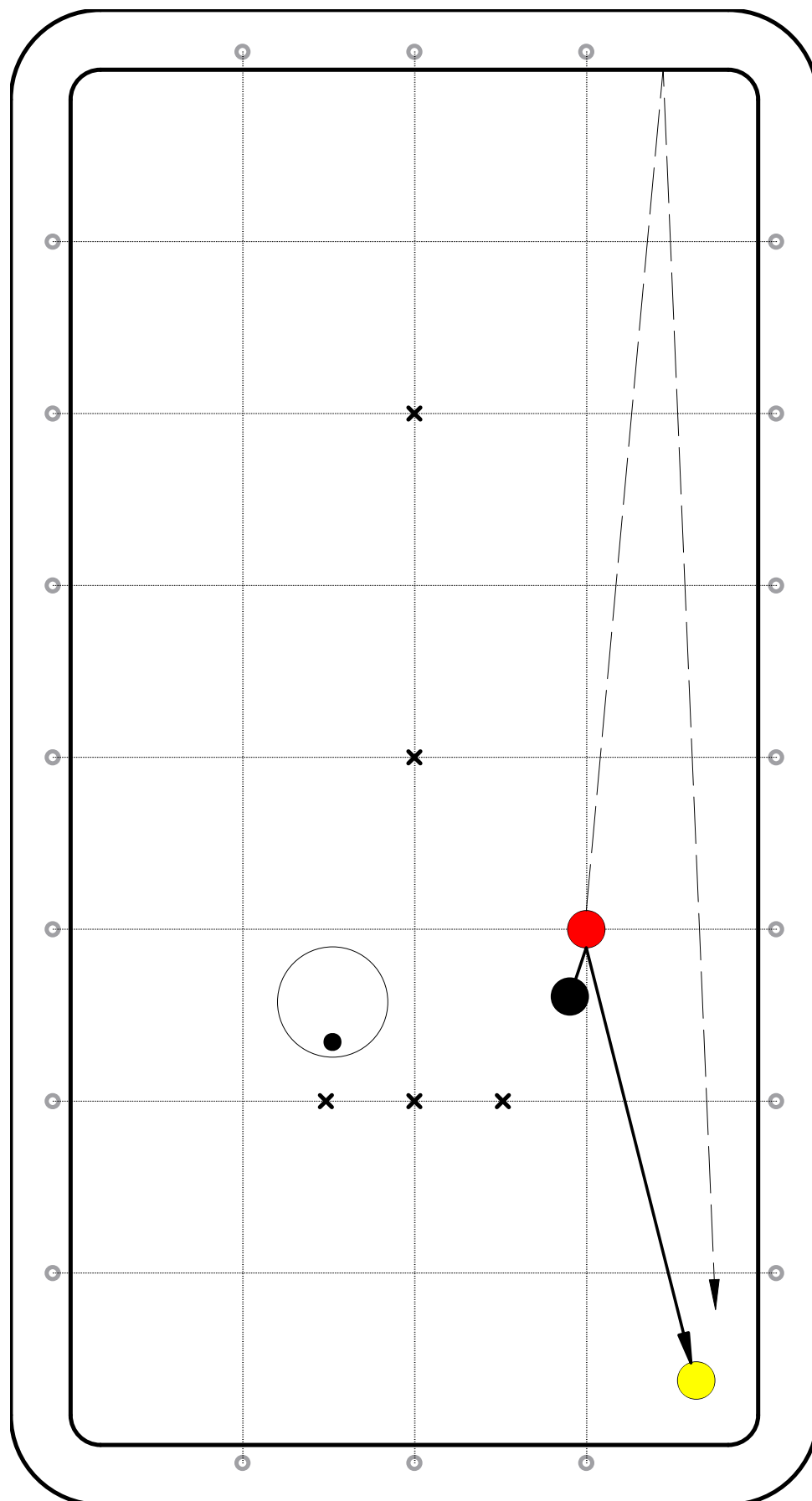


FIGURE A.28 – Petit Rétro - Long Déplacement

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, c'est-à-dire 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 doucement. 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 !

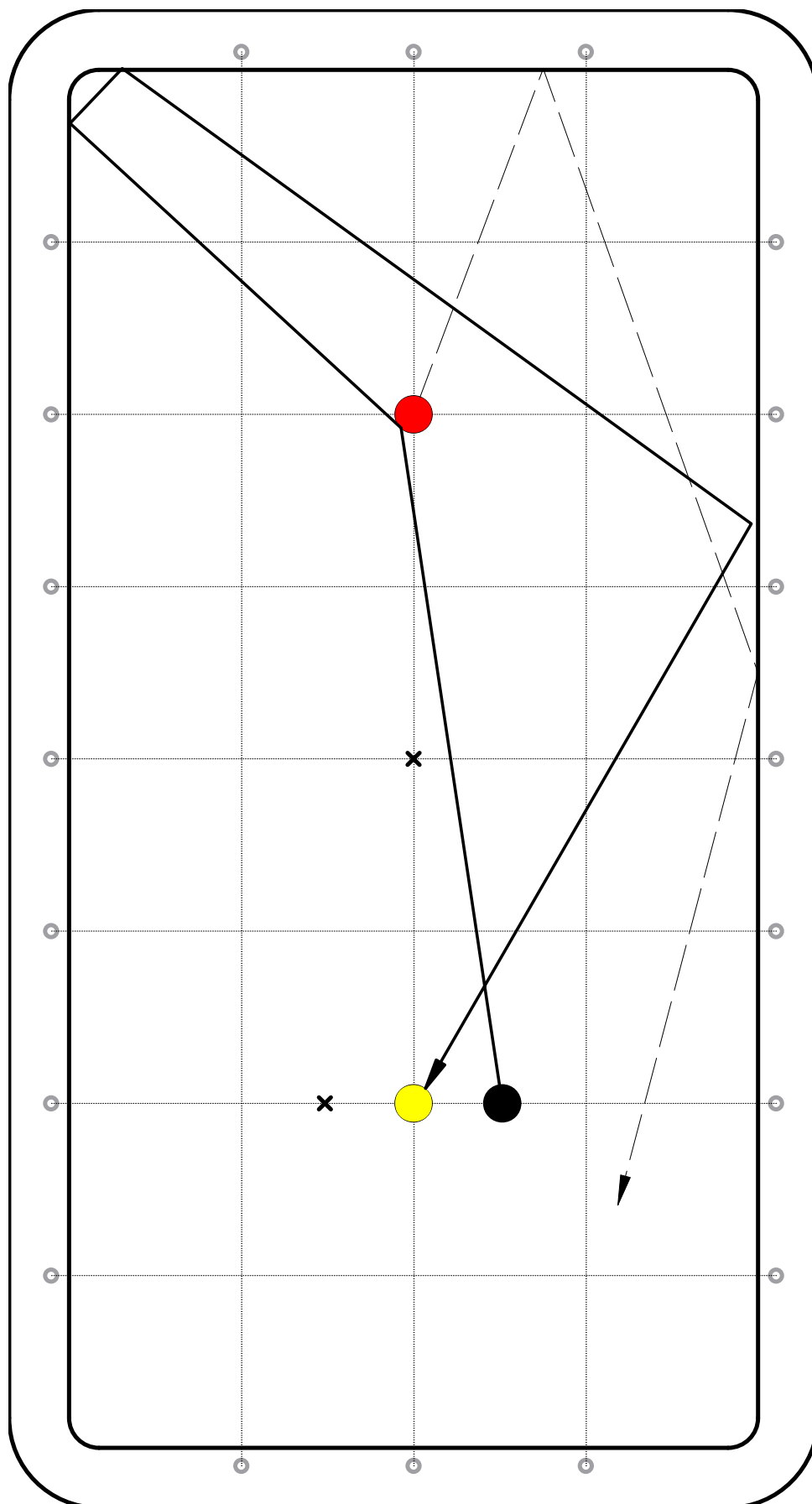


FIGURE A.29 – Le Point Mouche

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 c'est-à-dire 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 « intérieure », 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 d'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.

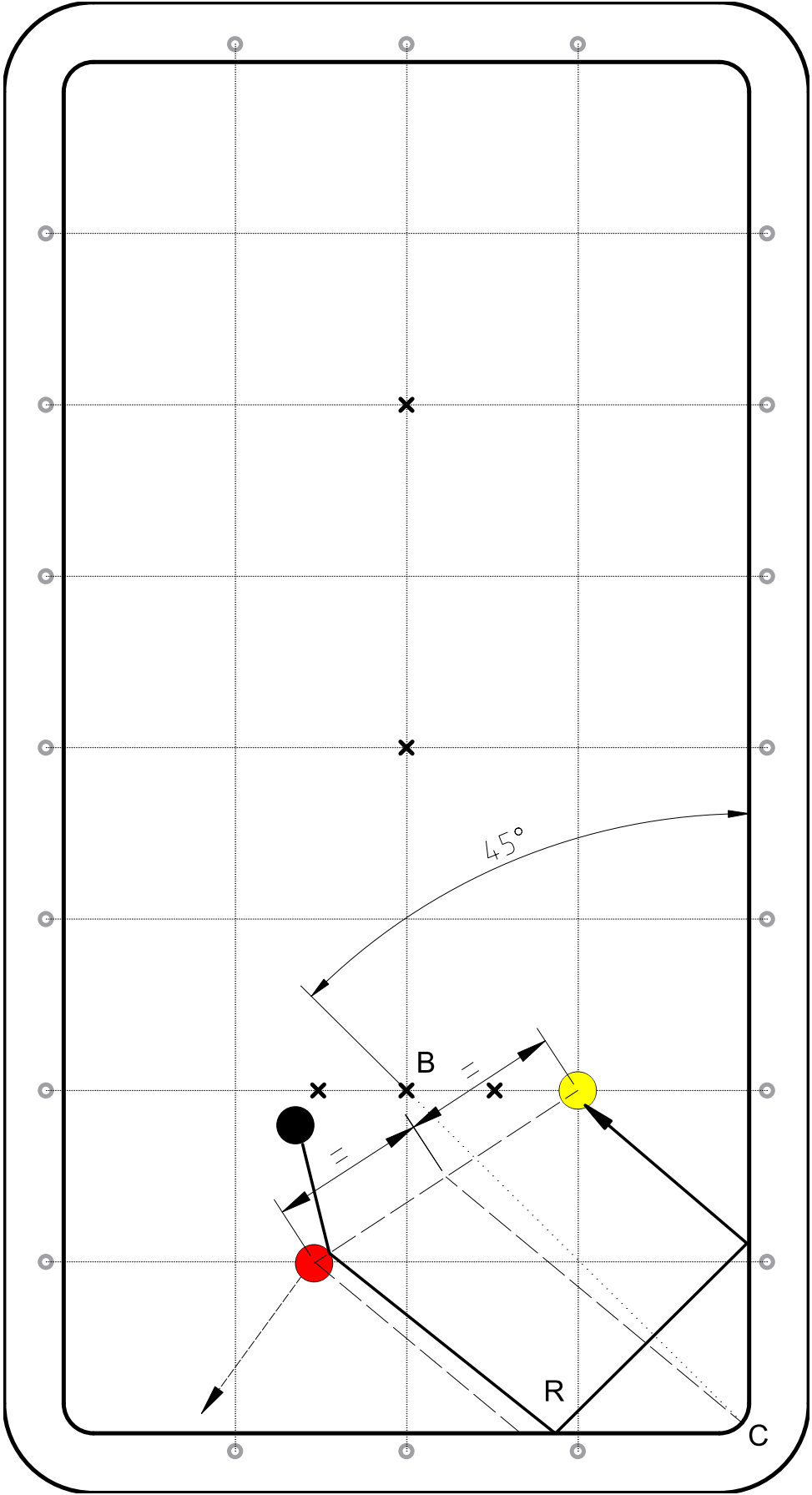


FIGURE B.1 – Le Deux Bandes

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.

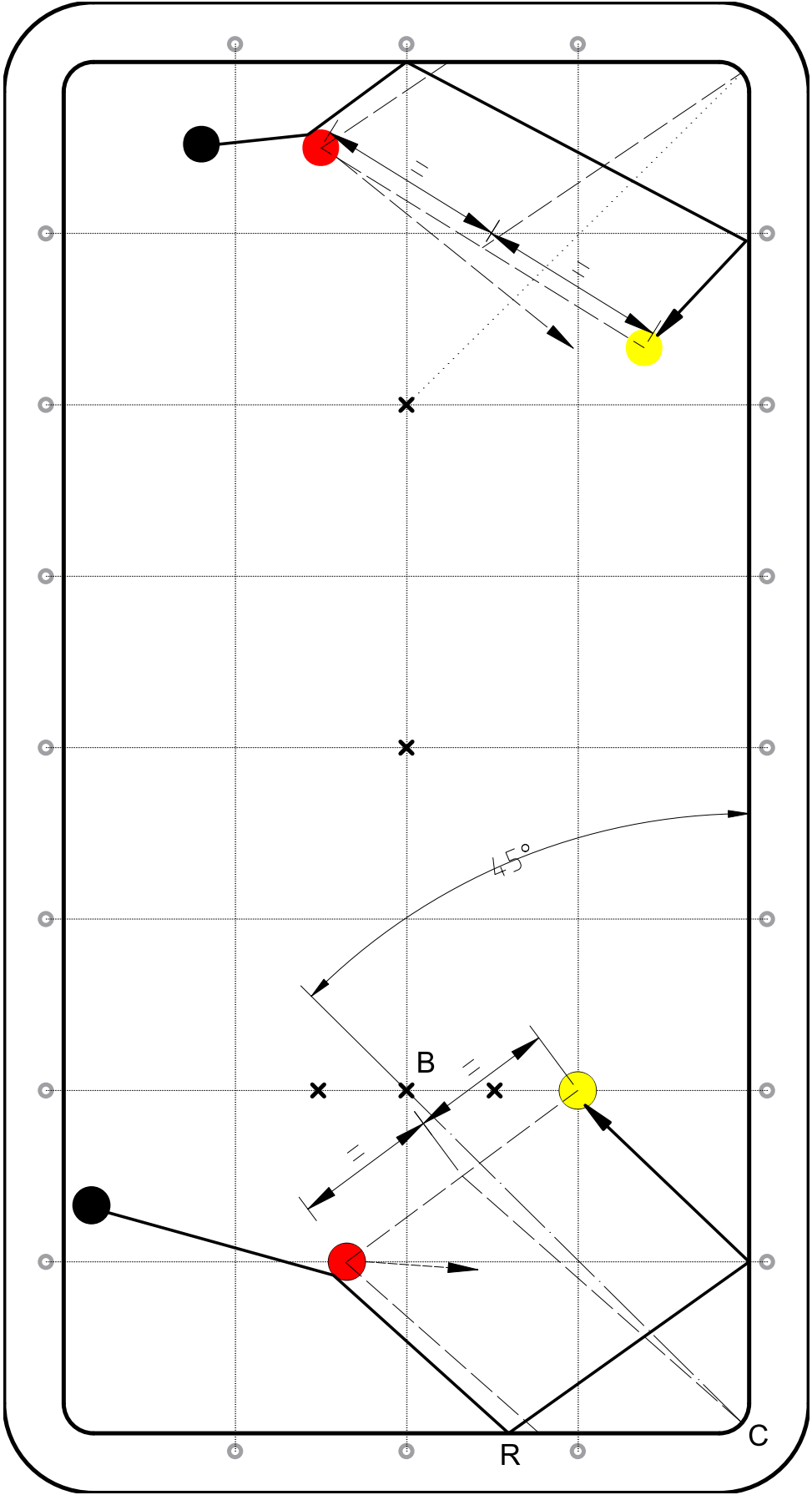


FIGURE B.2 – Anti-Rappel - Deux Bandes

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.

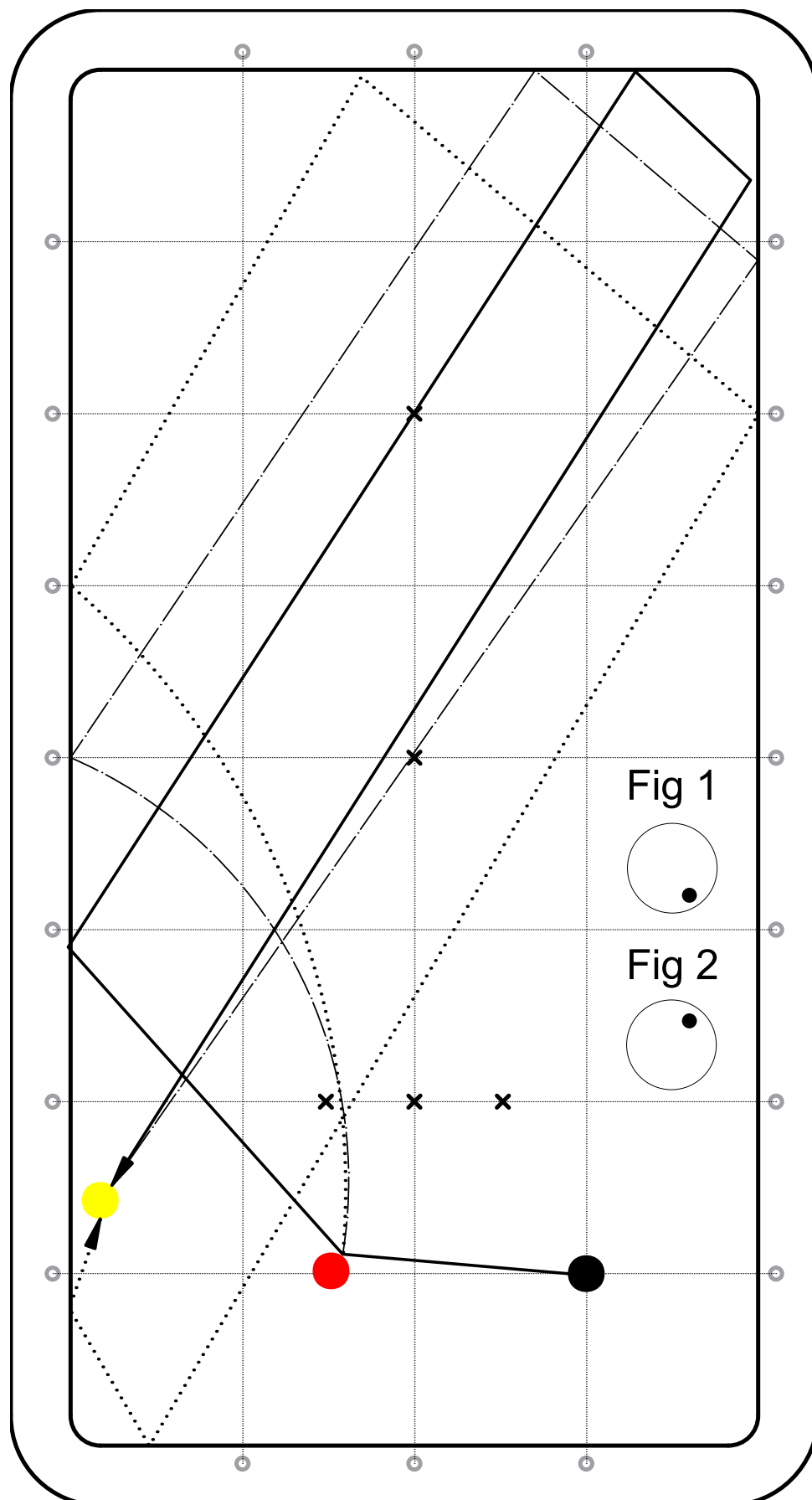


FIGURE B.3 – Serrage dans le coin par 3 Bandes

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^e 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^e 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.

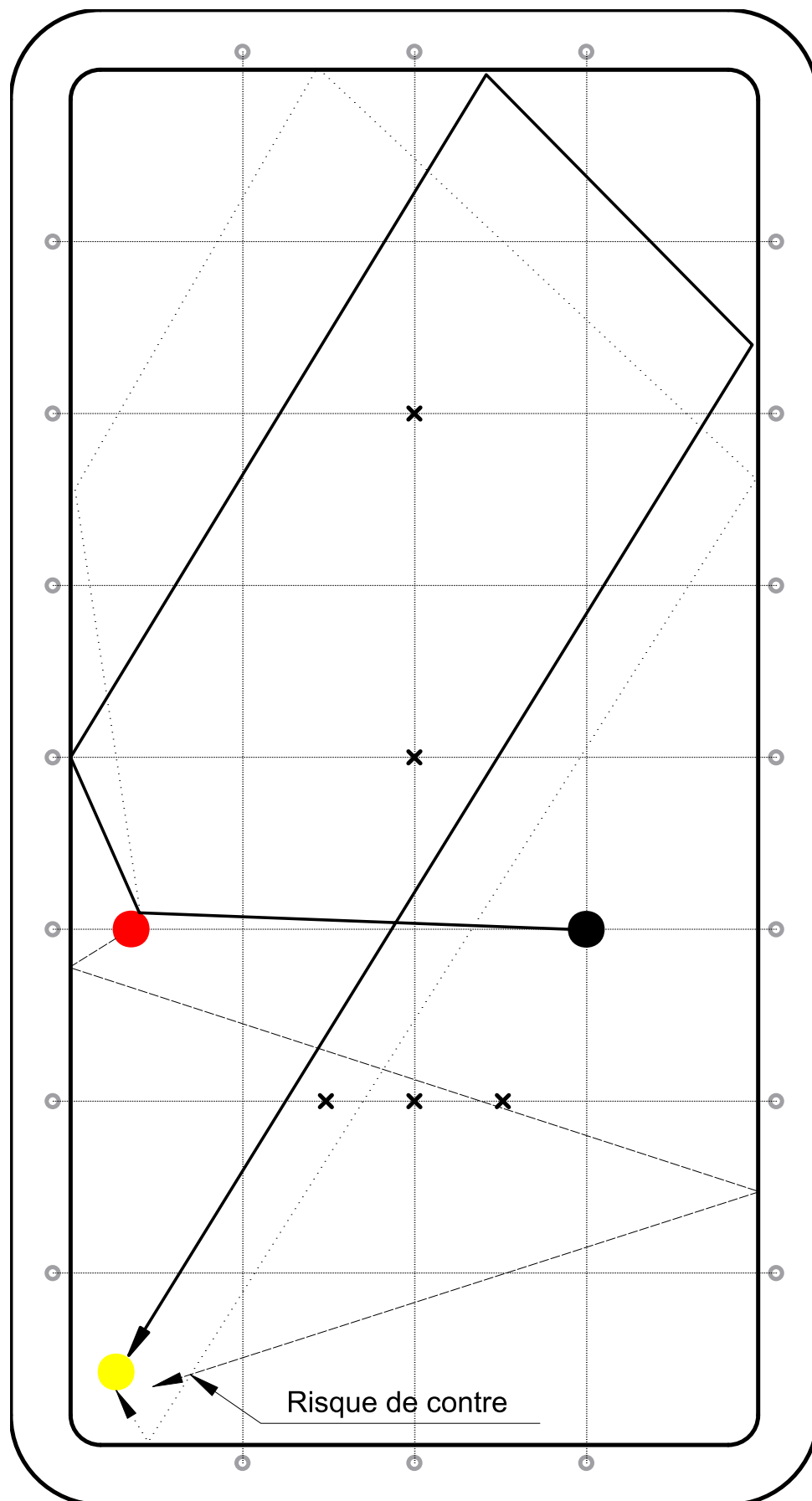


FIGURE B.4 – 3 billes dans le coin par le tour

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 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-ci 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...

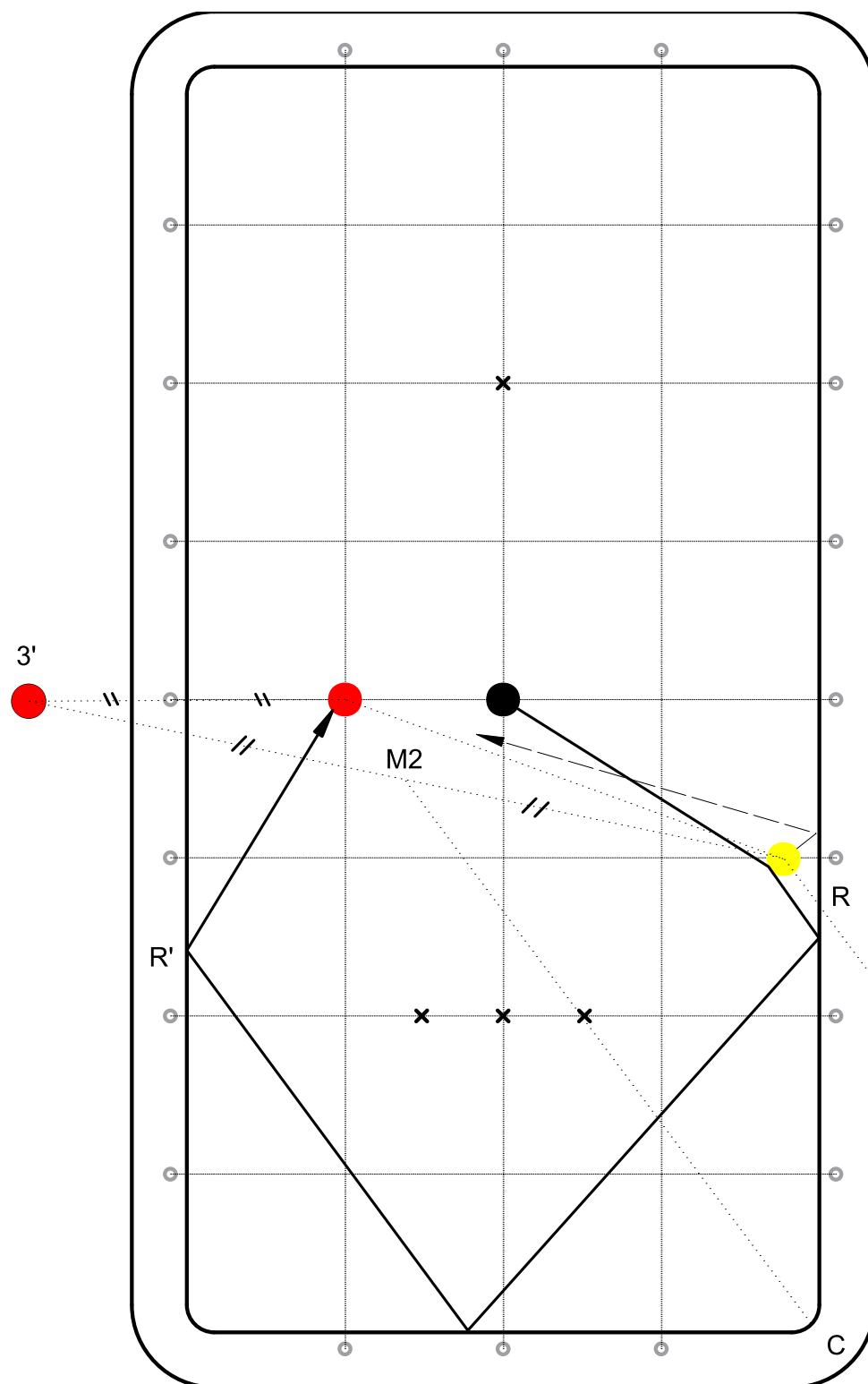


FIGURE B.5 – 3 bandes dans le carré

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° 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°, 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 (30°) 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°. 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° 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.

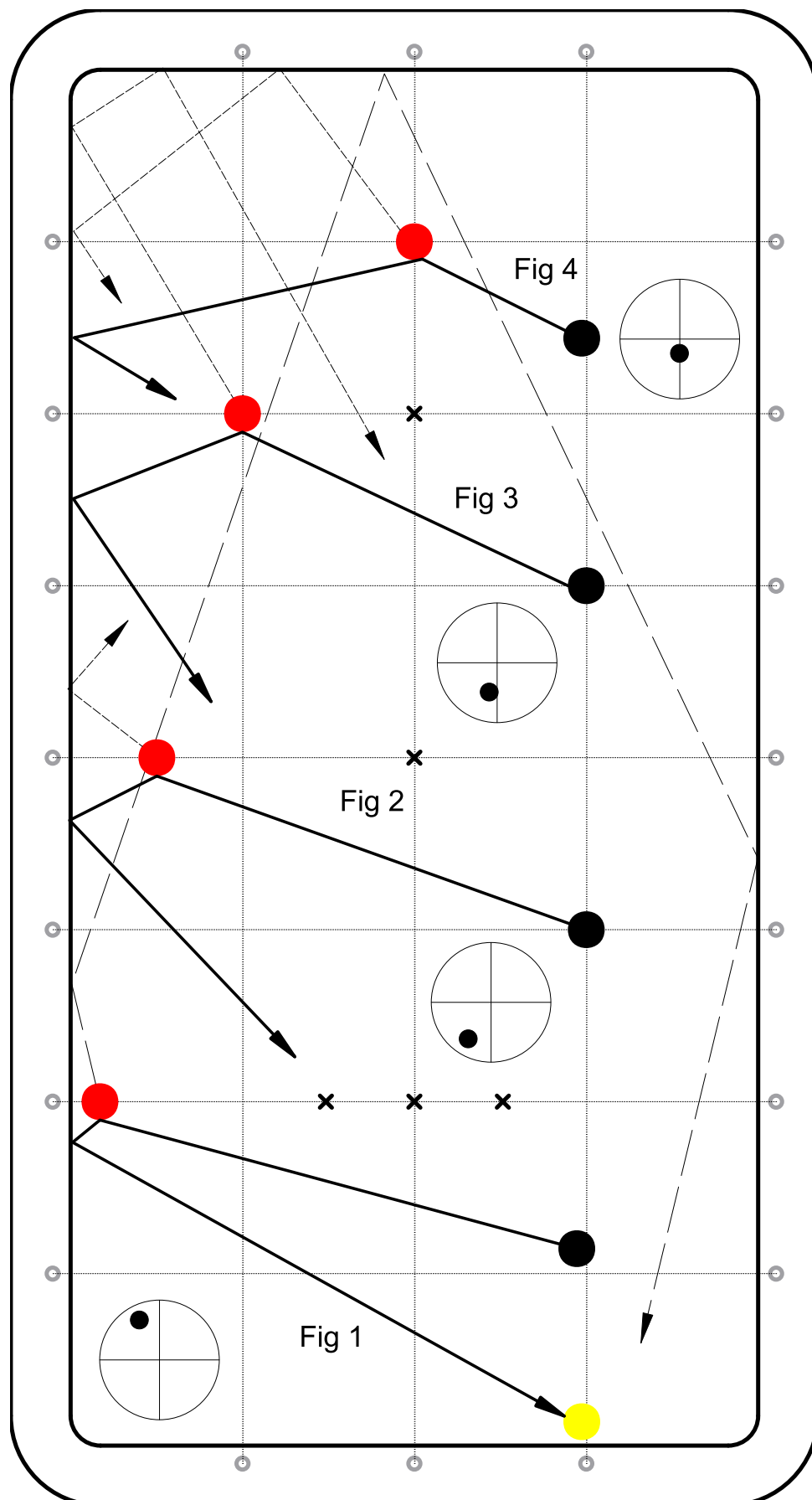


FIGURE B.6 – Rappel dans le coin par une Bande

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.

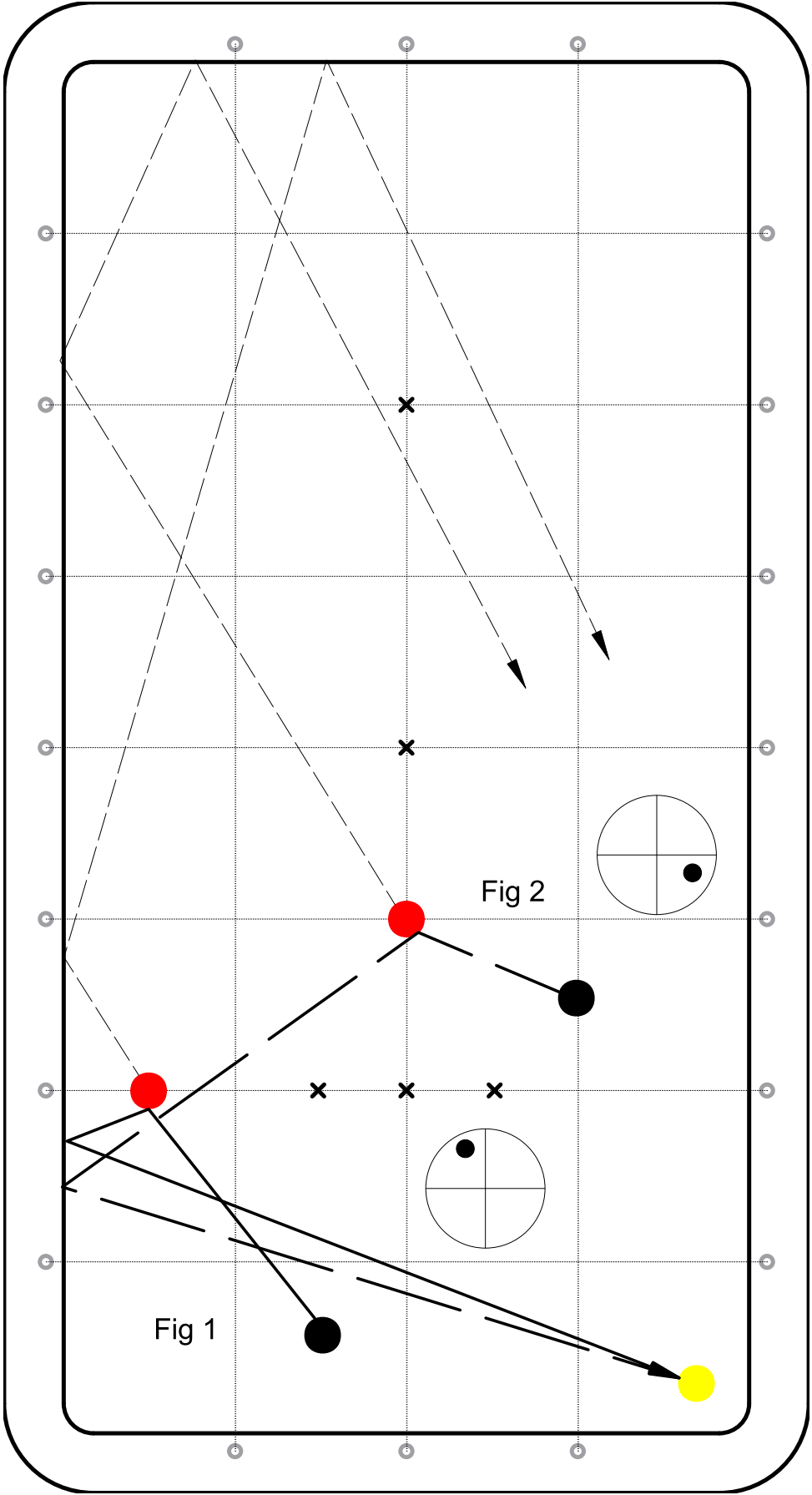


FIGURE B.7 – Rappels extrêmes par une bande

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.

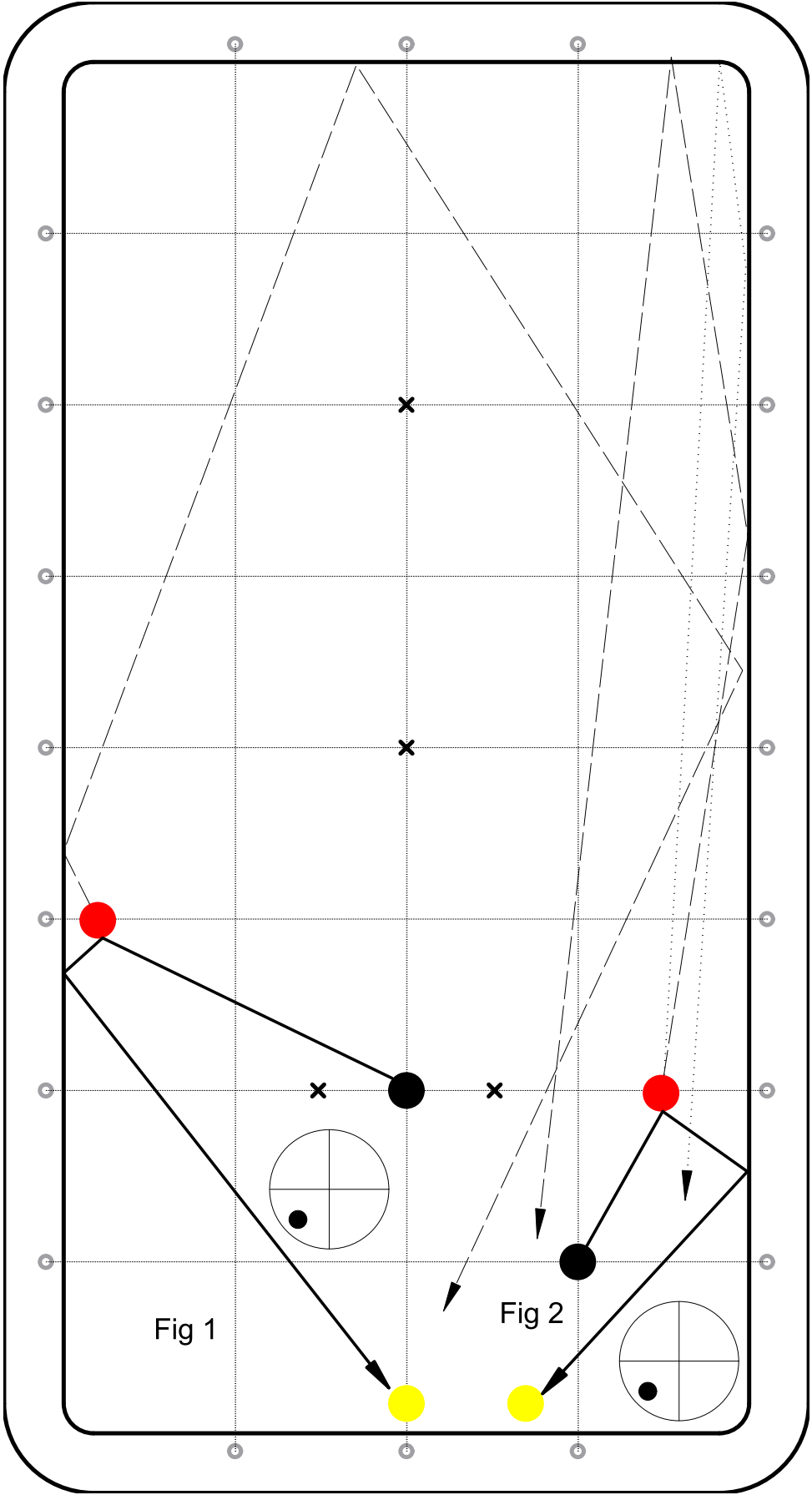


FIGURE B.8 – Rappel à la petite bande

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 doucement.
- 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^e 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, c'est-à-dire 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.

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° 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

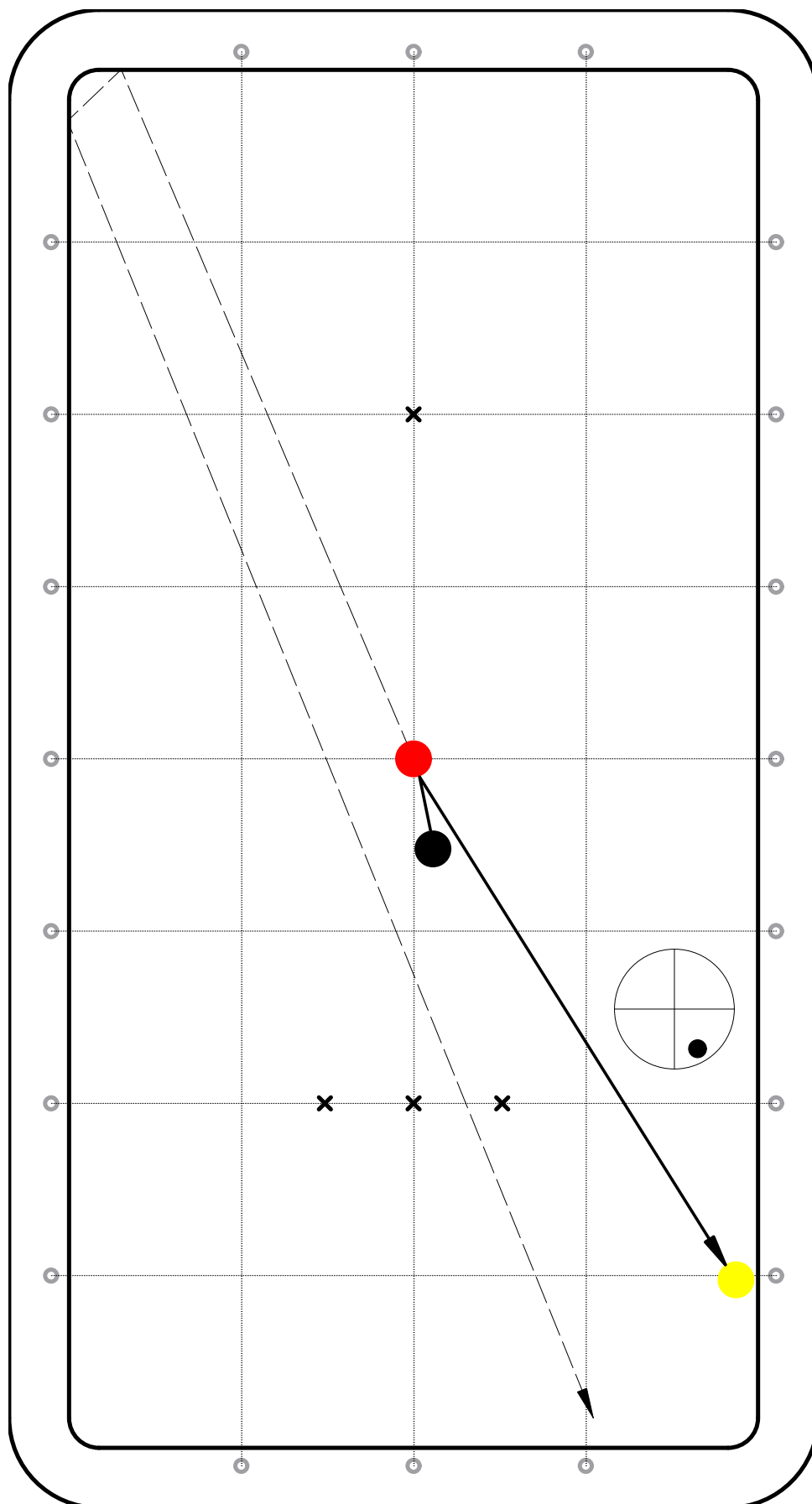


FIGURE B.10 – Petit rétro avec long déplacement

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.

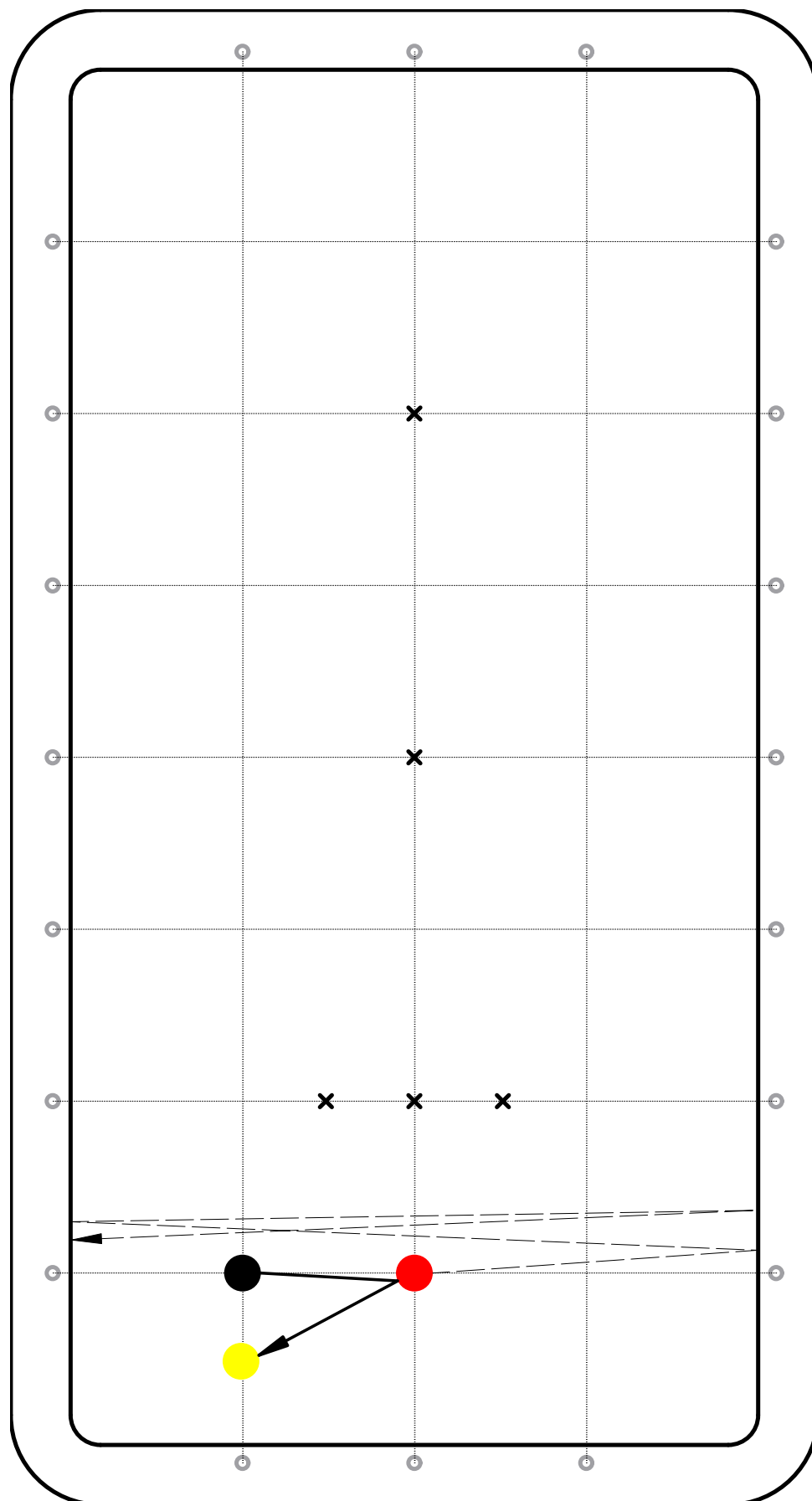


FIGURE B.11 – Le rétro qui double

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.

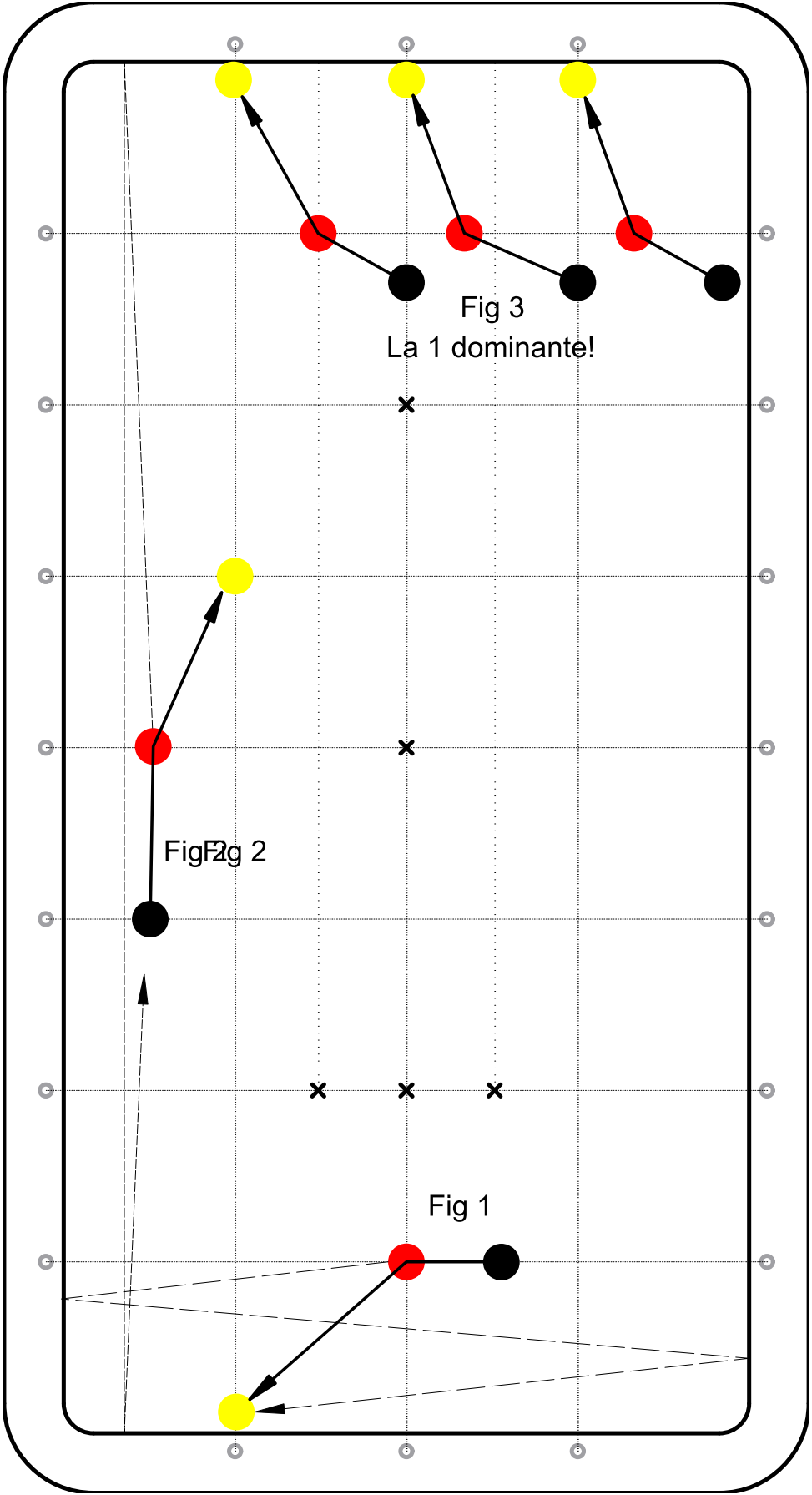


FIGURE B.12 – Le coulé qui double

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 Rc (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.

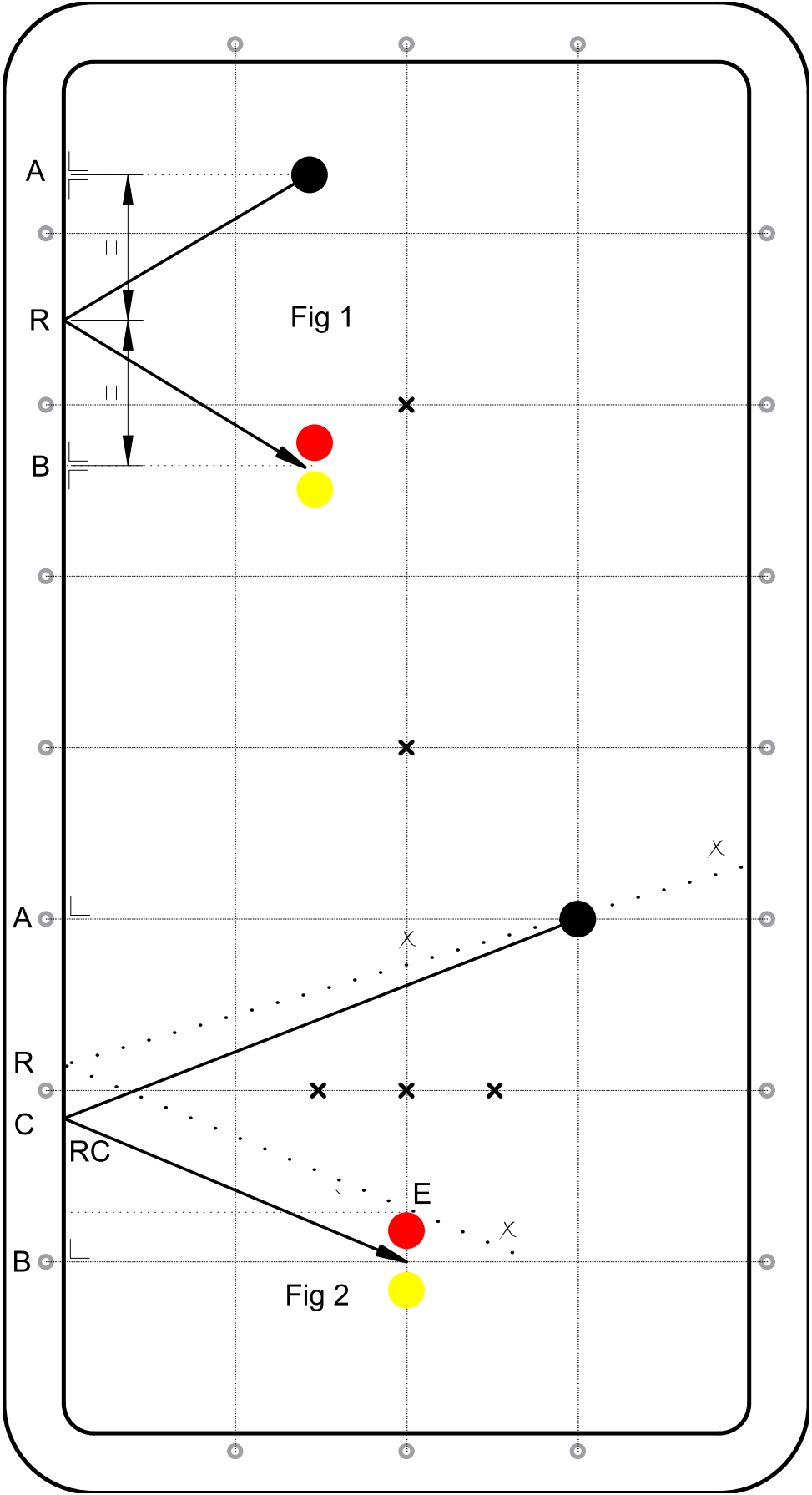


FIGURE B.13 – La bricole simple

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 !

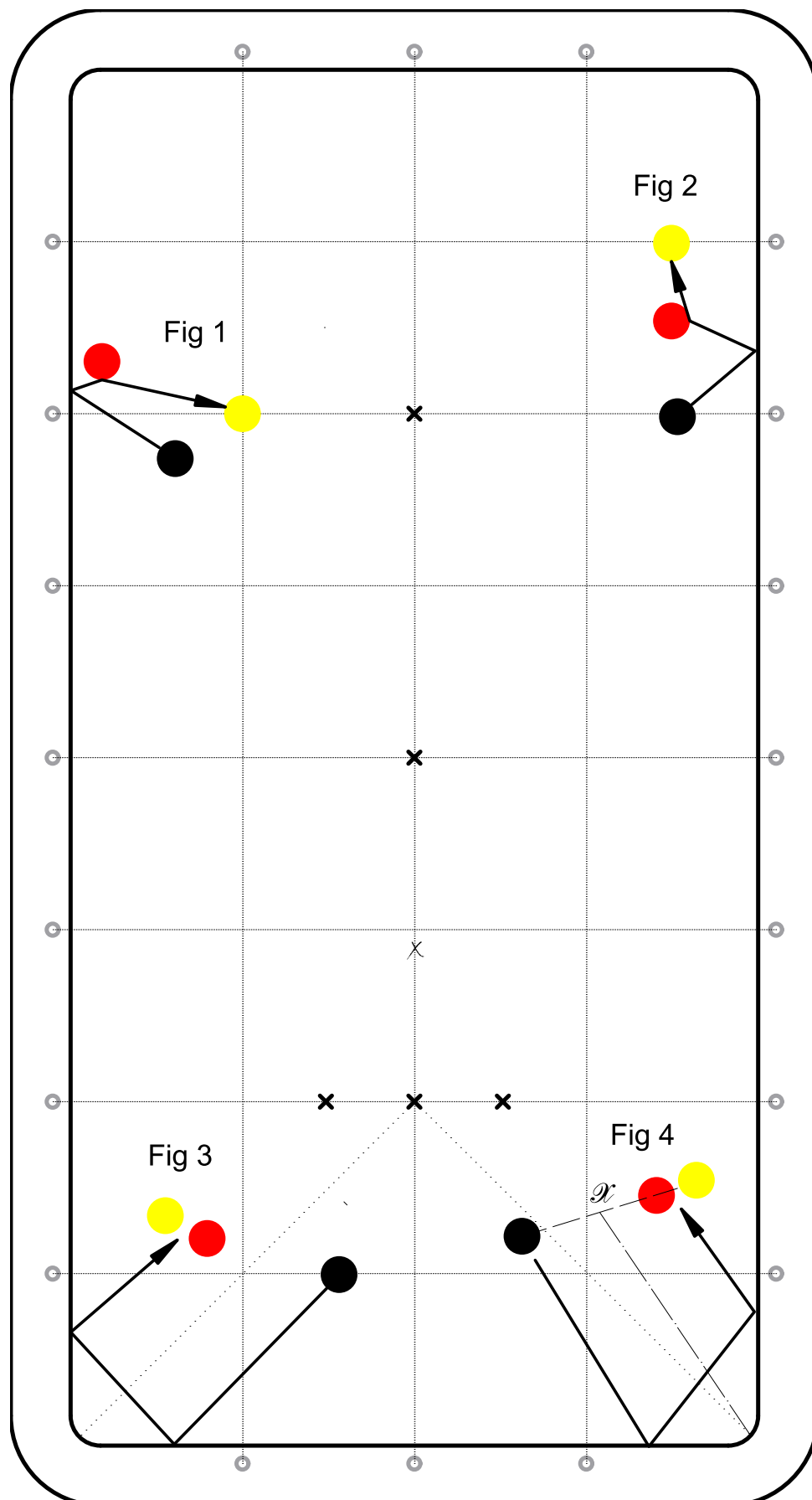


FIGURE B.14 – Bricoles avec effets

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^e 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...

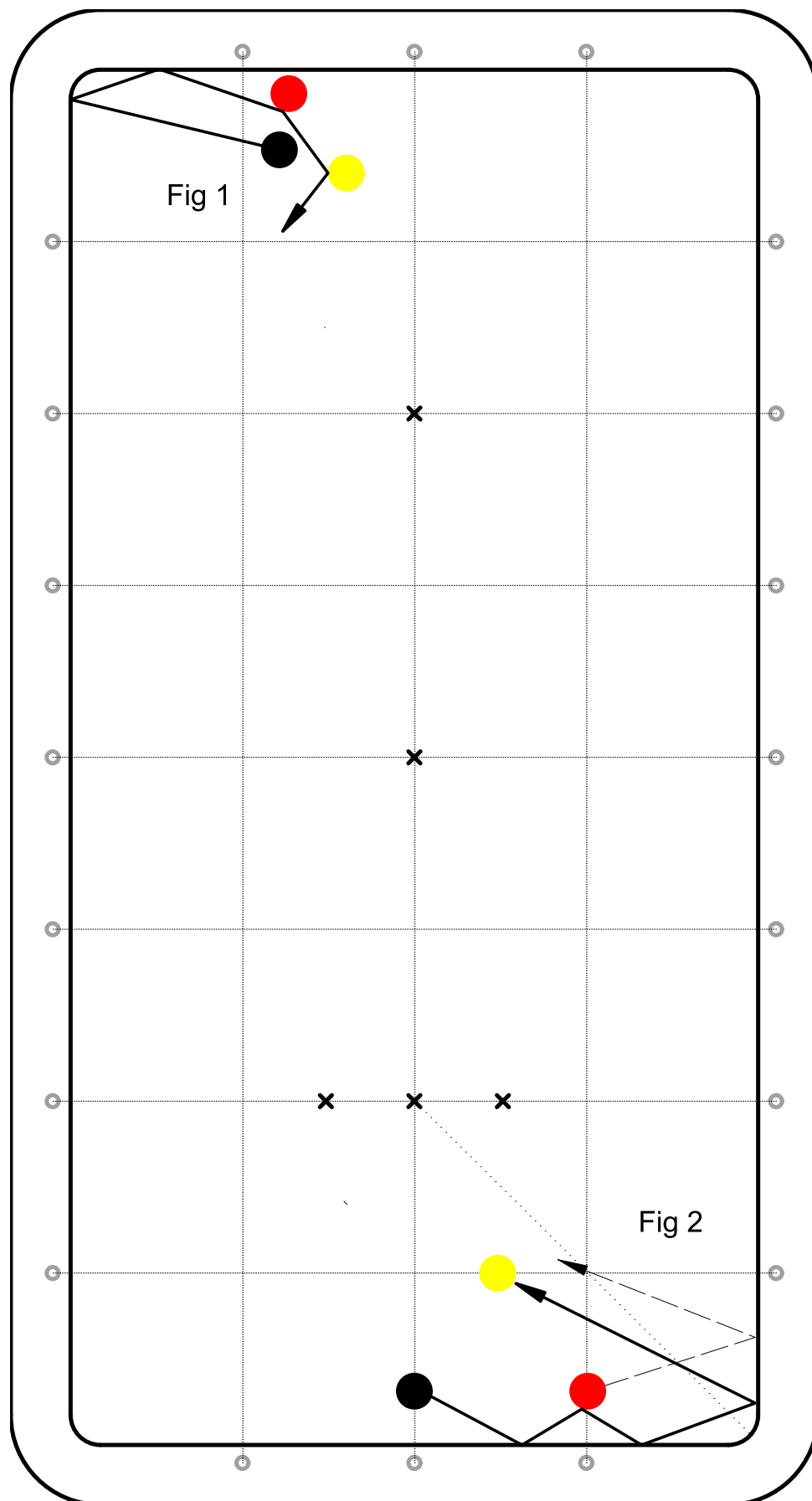


FIGURE B.15 – Bricoles deux et trois bandes.

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).

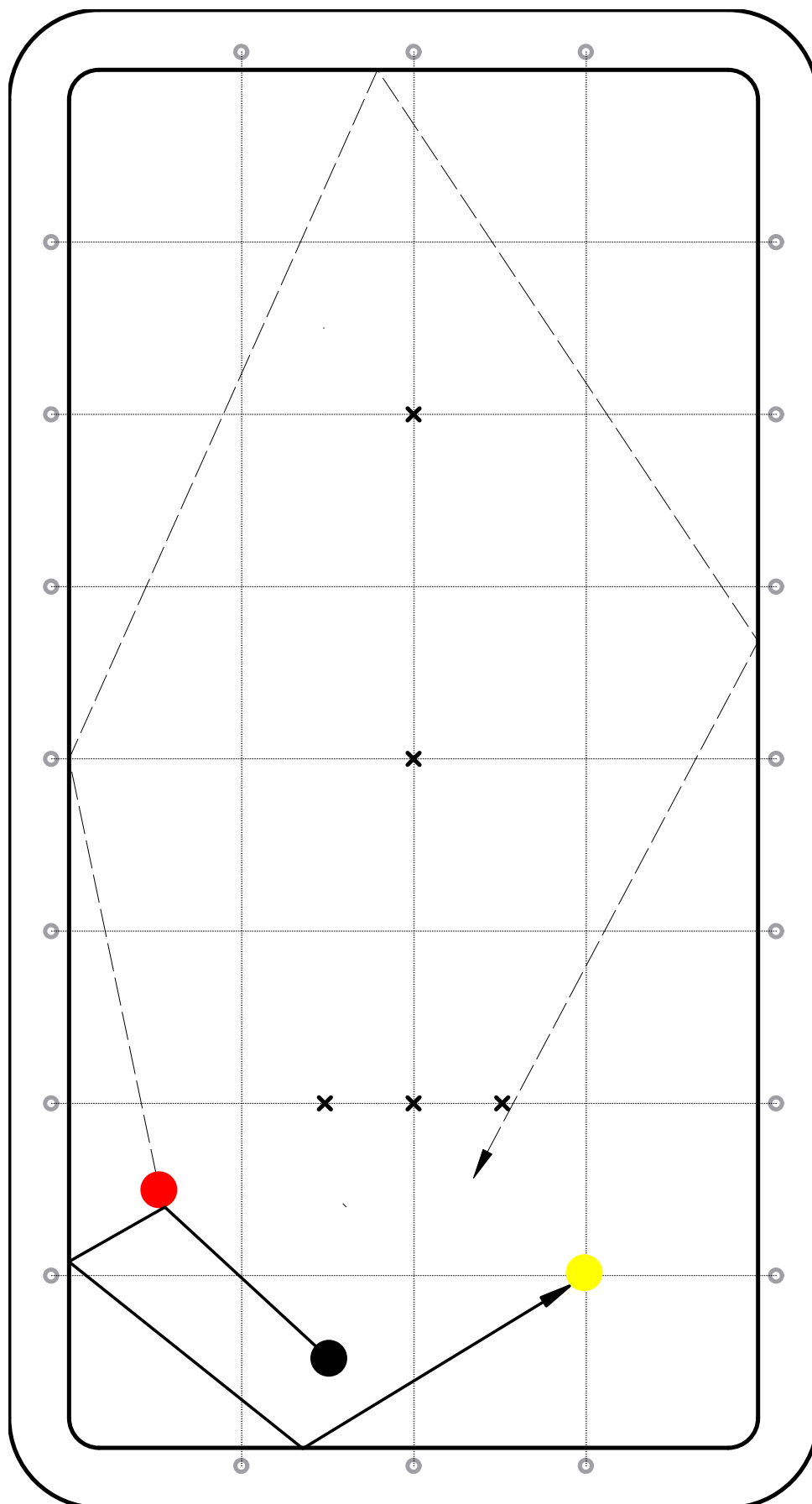


FIGURE B.16 – Rétro deux bandes.

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 !

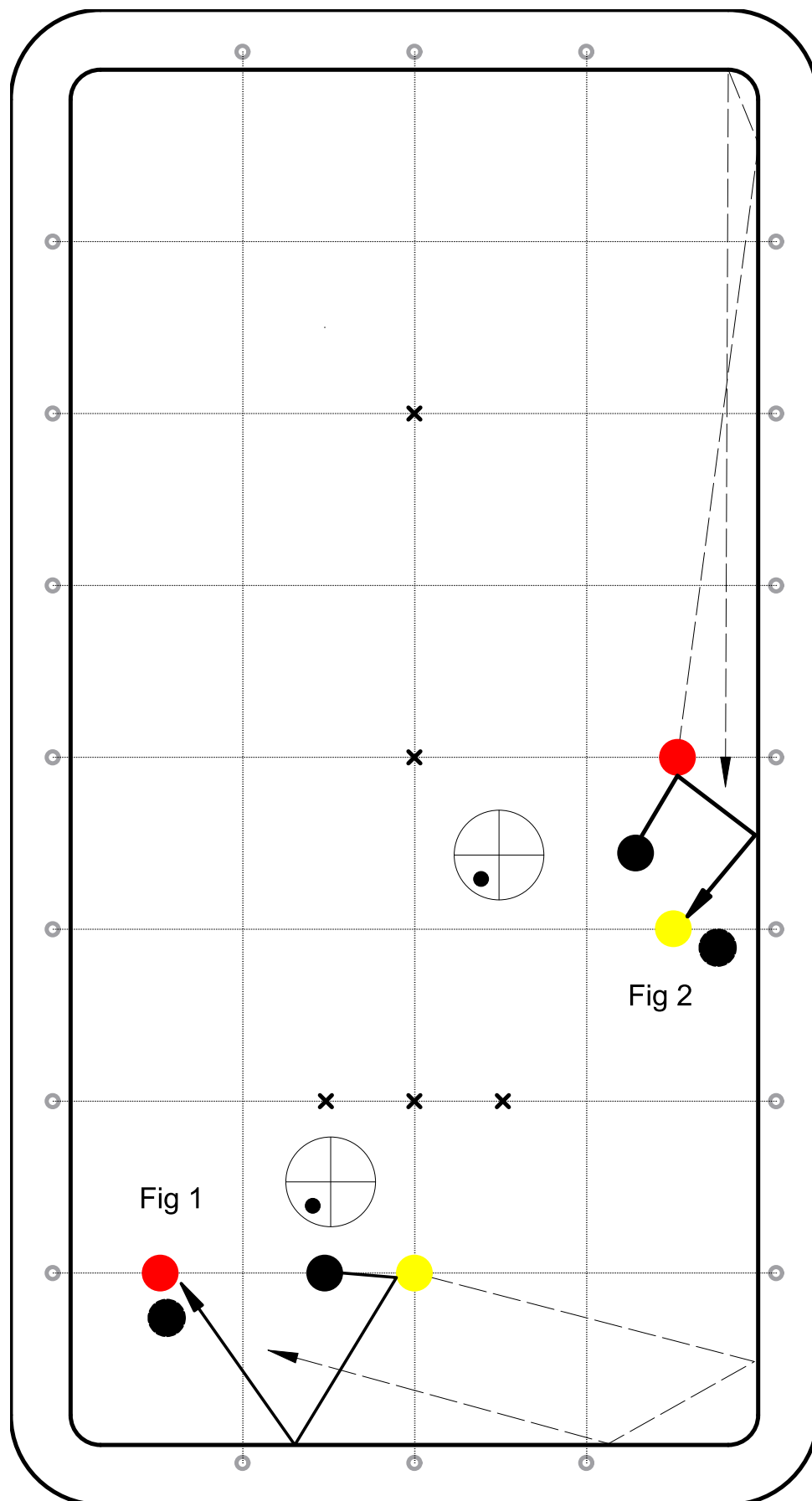


FIGURE B.17 – Rétro bille-bande effet rentrant.

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.

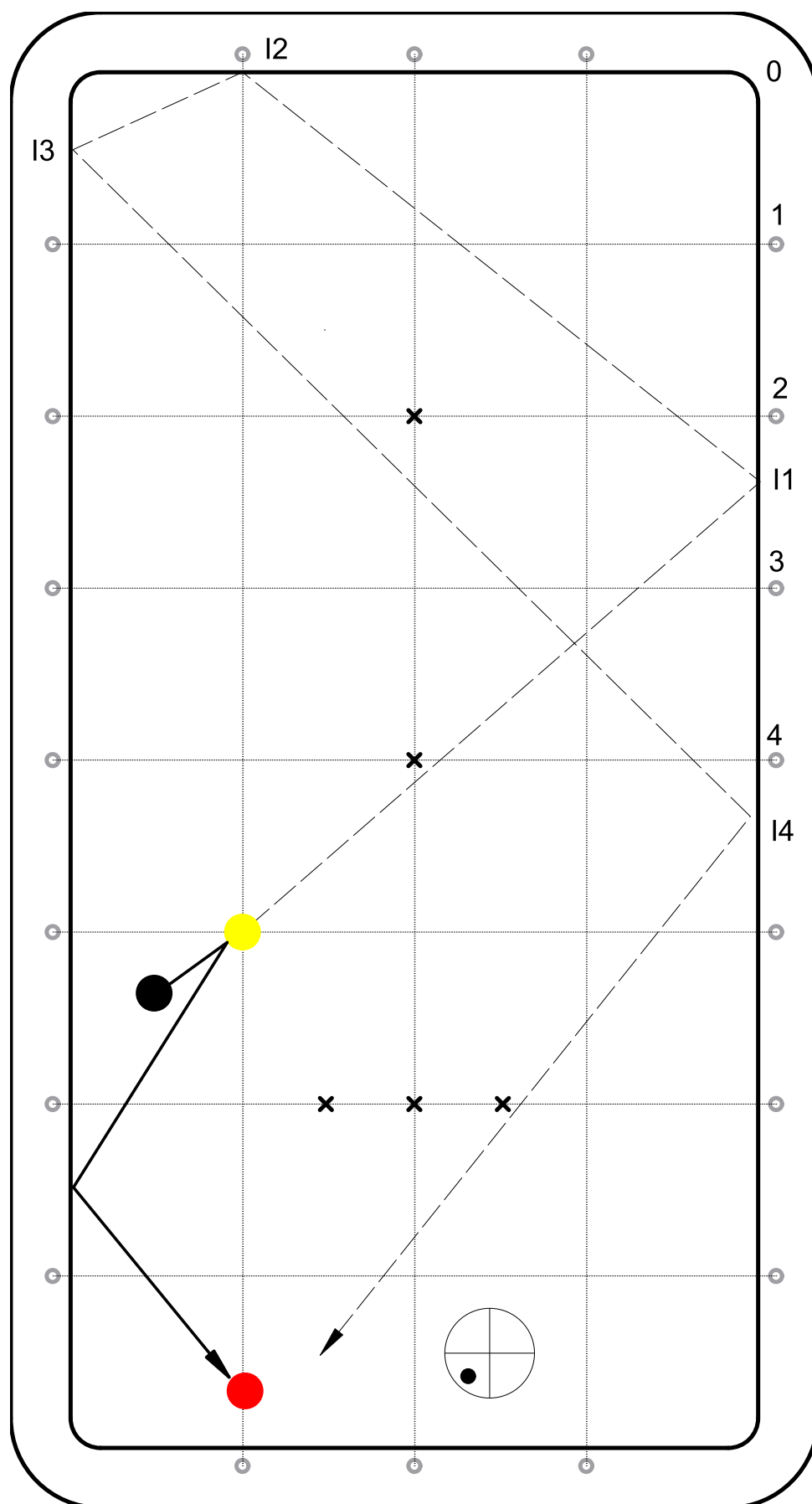


FIGURE B.18 – Rappel par le 8.

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, c'est-à-dire 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...

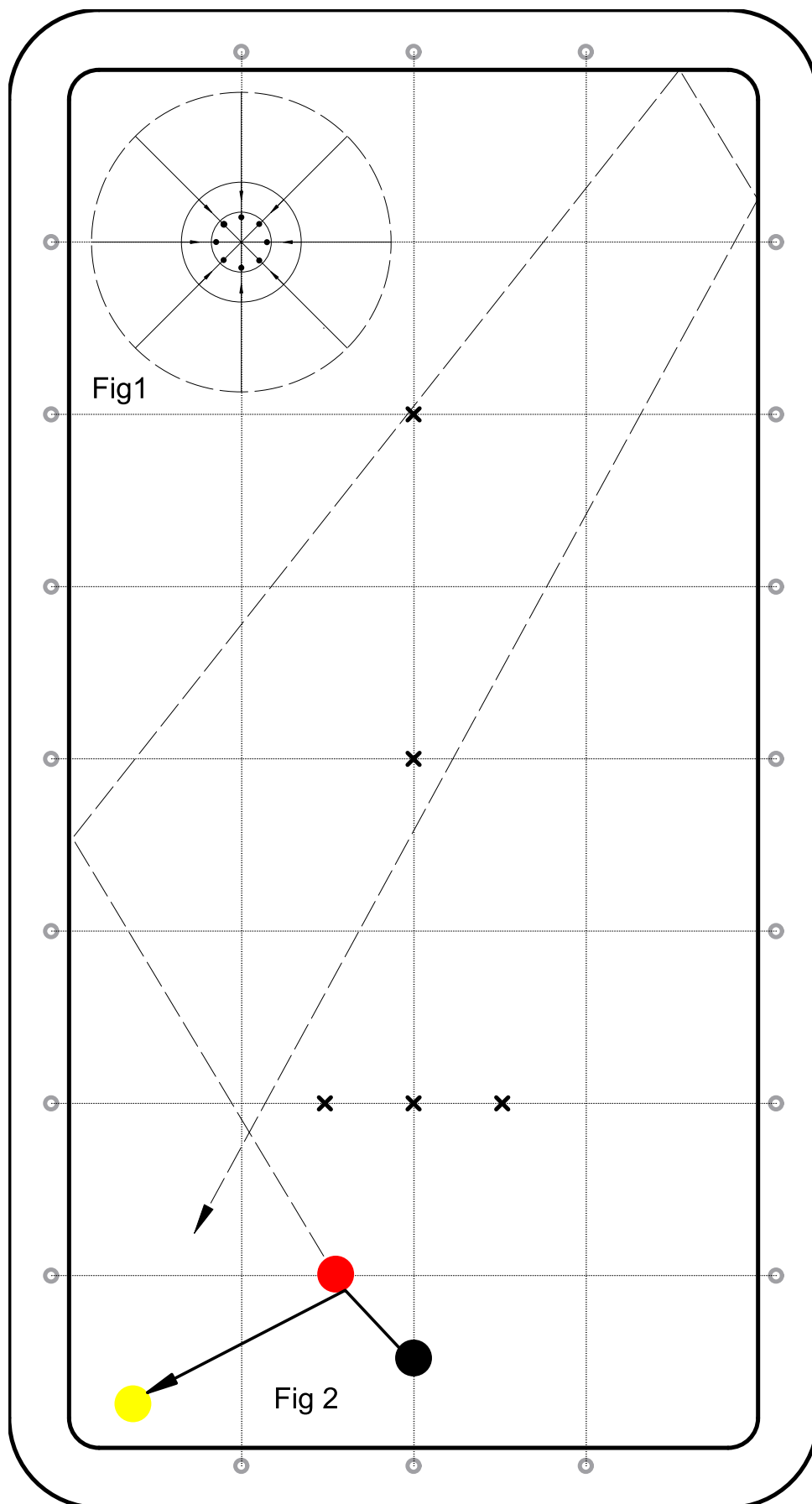


FIGURE B.19 – Rappel par rétro amorti.

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.

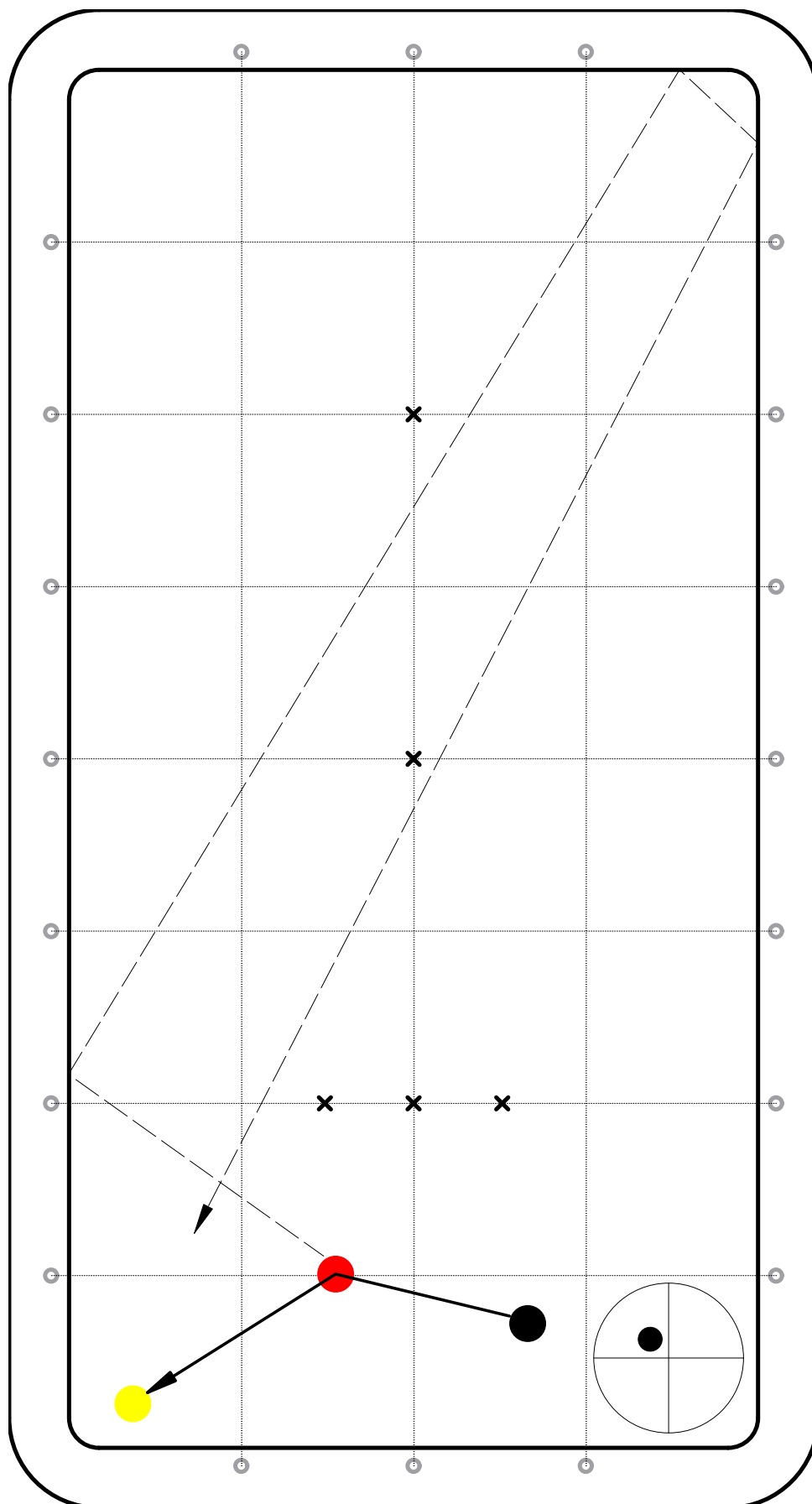


FIGURE B.20 – Coulé amorti rappel par 3 bandes.

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°, 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 càd 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 !

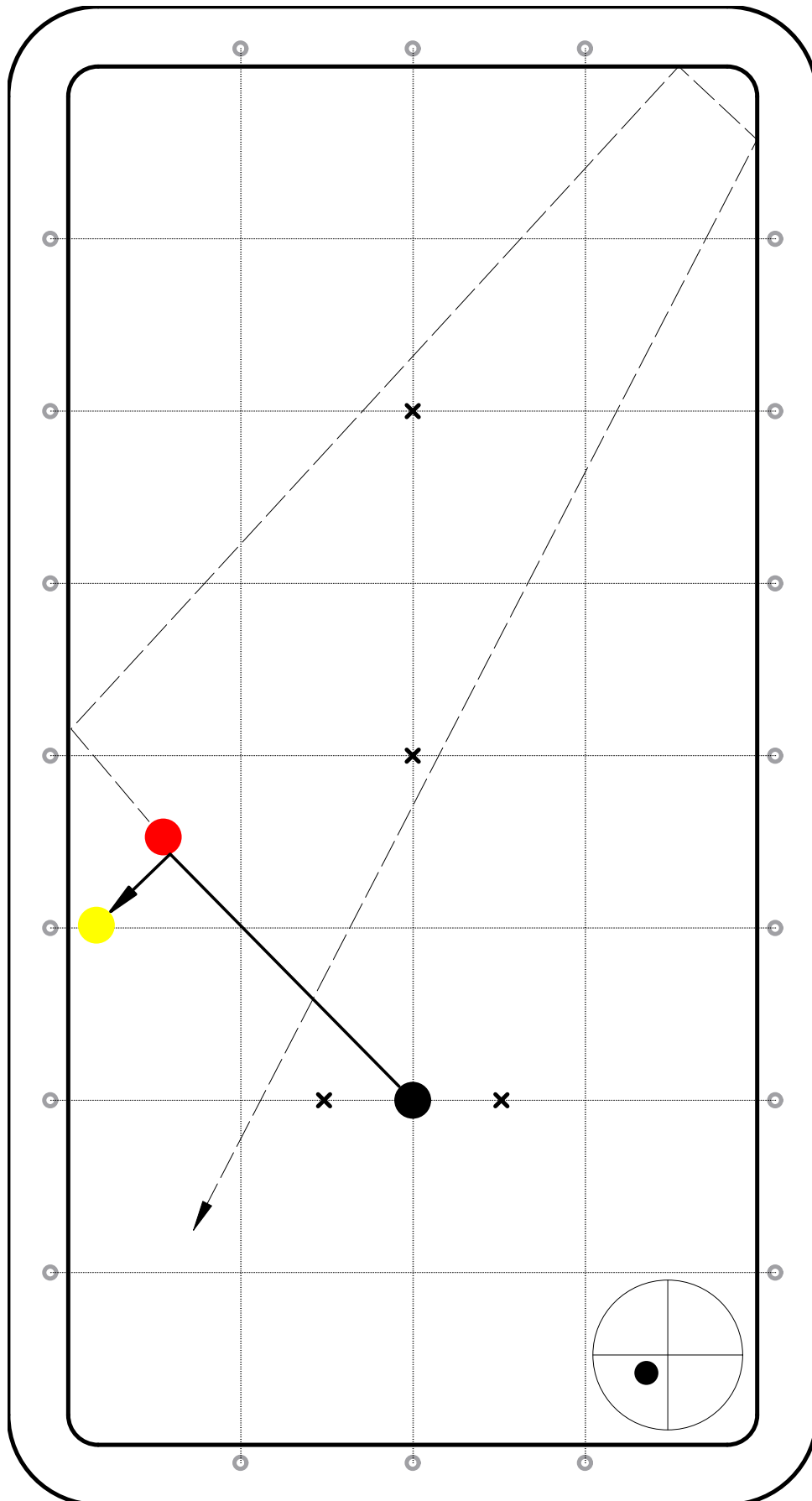


FIGURE B.21 – Long rétro, petit déplacement.

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° ... 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° 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...

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...

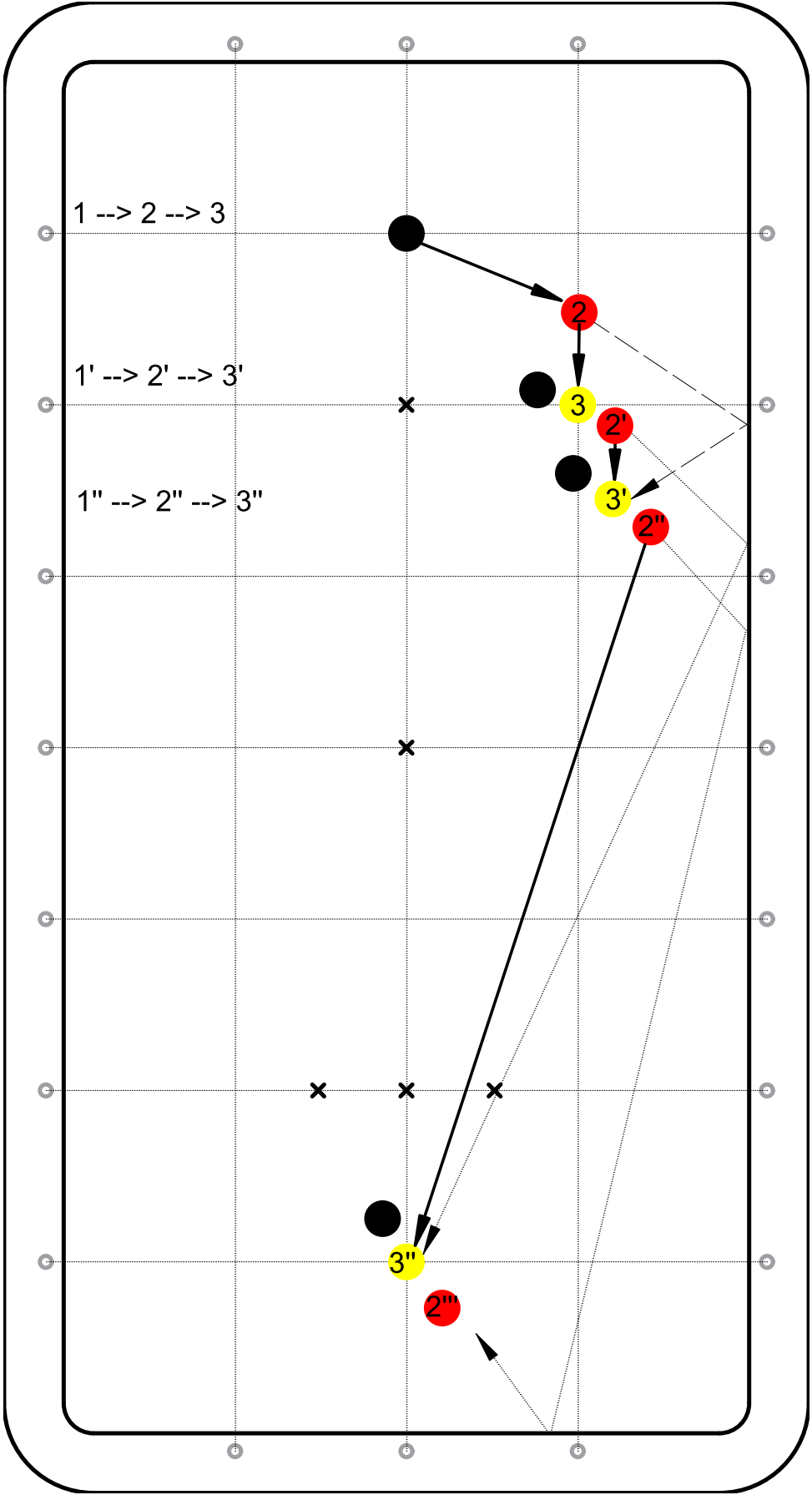


FIGURE B.23 – Coulés en Cascade.

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 » c-à-d 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 arrière de la table... C'est le contraire qu'il faut faire : soyez souple et pénétrant, amenez la légèreté pour combattre la lourdeur...

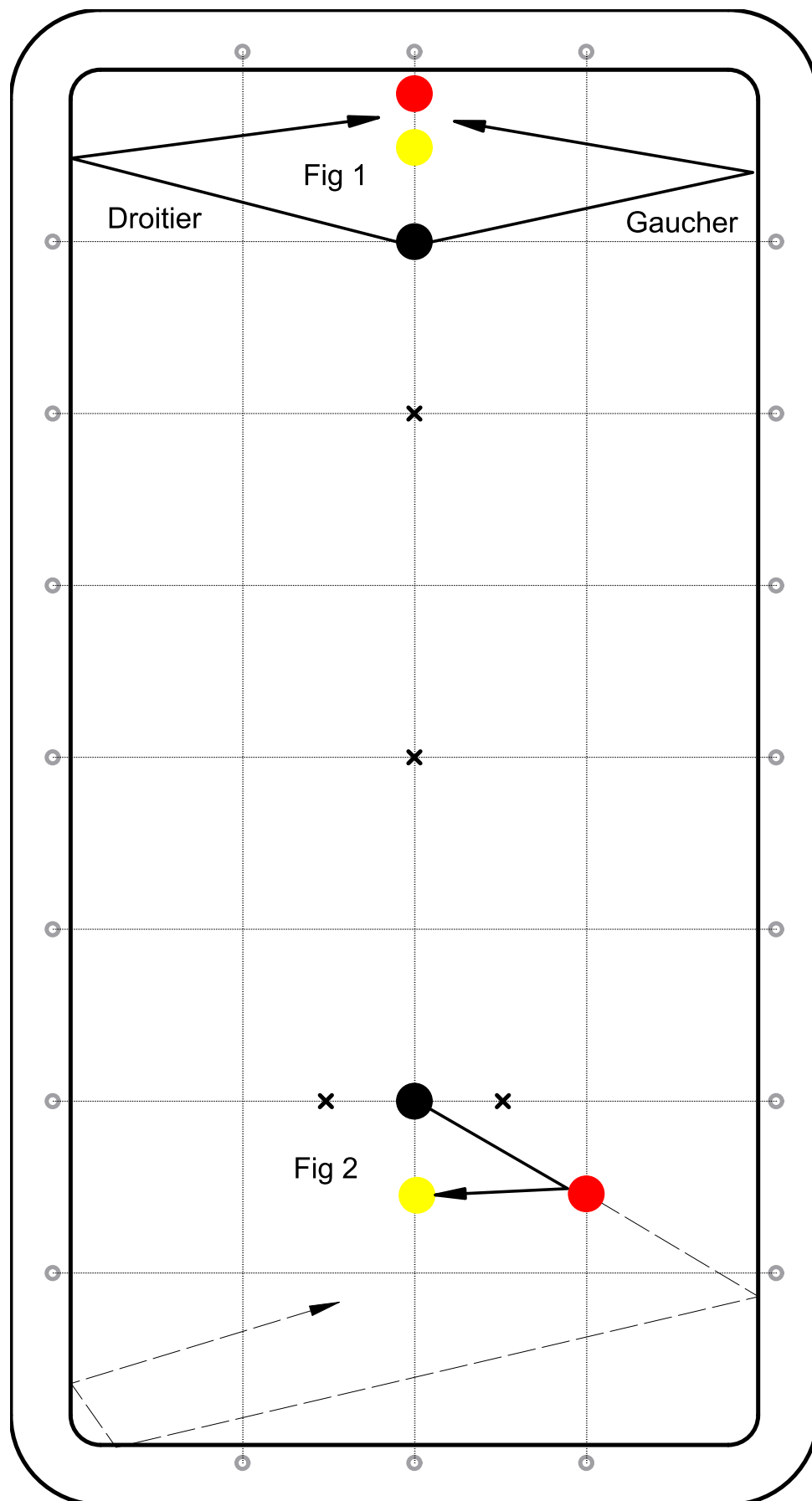


FIGURE B.24 – Rétro dans le tiers.

Chapitre C

La queue levée

C.1 Piqué de base et position du trépied

Cette troisième année sera consacrée aux « mains levées »... Ce sera fatigant ! Aussi, nous alternerons des séances plus reposantes. La technique de l'année précédente nous a déjà amené à un bon niveau de connaissance. Celle-ci v ? nous apprendre à conserver la main lorsque les billes sont malheureusement masquées ou bien nous empêchent de placer correctement la main.

Les piqués (et les massés) constituent une famille délicate où la position et la stabilité de la main sont primordiales pour la précision du coup et la sécurité du tapis. Comme le montre la figure, nous sommes en présence d'un rétro mais la 3 nous empêche de nous placer correctement. Nous voilà obligés de jouer par-dessus. On prendra donc la 1 « en-tête », la canne s'approchant de la verticale, sans effet, droit sur la 2. Un petit coup souple, chargé seulement du poids de la canne et c'est réussi. Facile à dire.

Pour la main au tapis, nous adopterons la position du trépied. Nommons les doigts de a,b,c,d et e en partant du petit doigt vers le pouce. Les doigts a, b et c constituent les pieds du trépied. Disposons-les en triangle, pointe au tapis, main dressée, de manière à former une base stable, Poussons légèrement sur les doigts afin d'assurer une bonne assiette à l'édifice. Replions le doigt d afin qu'il ne gêne pas le mouvement. Levons le doigt e, le pouce, tendu et le plus haut possible, toutefois sans se faire mal. Le plat de la main est tendu et fermement stabilisé. Le pouce tendu fait apparaître une petite pommelte entre lui-même et son voisin. A côté de cette pommelte apparaît un petit creux. La canne se posera sur le revers de la main et glissera dans ce creux.

Pour la main levée : Le talon de la canne est soutenu entre le pouce et l'index, sans forcer. Au moment du coup, la canne est accompagnée par la main sans donner plus de force que sa propre inertie. On peut dire que la main levée dirige et maintient plus qu'elle ne joue. Le choc est doux.

Remarque : Le piqué se présente comme un rétro levé. Qui dit rétro, dit prise en bas de bille. Exact ! Mais il convient d'apprécier ce bas de bille sur l'image que nous donne notre œil. Comme nous sommes « haut » devant notre bille, l'image qu'elle donne est presque horizontale. Nous apprécierons la partie basse comme étant celle la plus proche de notre corps. Pour un spectateur, il verra que nous jouons haut... mais nous, nous savons que nous piquons dans le « bas ».

ision du jeu n'est pas chose aisée. Jamais notre vil ne sera en face du jeu. On

s'approchera de la vérité en plaquant notre ail le plus près possible de la canne levée. Enfin, toutes les mains ne sont pas les mêmes et il faudra parfois composer...

Encore une fois : ne jamais forcer !

C.2 Le piqué le long d'une bande

Le piqué le long d'une bande ne permet pas de placer facilement la main d'assise correctement en position trépied. On déposera donc cette main sur la bande de la table mais dans une position de préférence moins haute. Deux techniques de poses sont ici présentées :

Figure 1 : La main est posée comme pour le piqué naturel mais les doigts de base sont joints au lieu d'être écartés. Le trépied devient un « unipied » à gros pied. Si on écartait les doigts, la position deviendrait très précaire et vous auriez du mal à garder la flèche dans l'espace de jeu.

Figure 2 : Comme le rebord de la table est déjà à une certaine hauteur par rapport au plan de jeu, la position du trépied n'est pas indispensable. En pliant la main à angle droit, tous les doigts sauf le pouce, peuvent avoir deux phalanges dos à plat sur le rebord, le pouce restant haut et arqué. La main est poussée vers le bas afin d'assurer une bonne stabilité : c'est la position en équerre. La canne viendra se poser sur le dos de la main, dans le creux pouce - pommette, comme pour le piqué naturel.

Remarque 1 : Révisons régulièrement notre faculté à plier la main. Tous les joueurs n'ont pas les doigts d'égale longueur. Souvent, il sera nécessaire de composer avec la théorie. Comme la stabilité de la main est indispensable, on devra parfois sacrifier une phalange ou 2 voire un doigt complet et gênant.

Remarque 2 : Si la bille 1 touche ou bien se trouve très près de la bande, on devra veiller à ce que le plan vertical déterminé par la canne et le sens du coup à porter ne coupe pas ladite bande, sinon il y a queutage ! Pour bien juger, l'arbitre doit se placer en face du joueur et regarder si la canne n'est pas inclinée vers cette bande. C'est là aussi qu'on reconnaît les bons arbitres. C'est là aussi qu'on reconnaît les joueurs malicieux qui profitent de la naïveté ou de l'ignorance de leurs juges volontaires pour la corvée... En effet, un bon queutage assure le point et la rentrée de la 2 à côté du paquet et non en ligne droite. En cas de triche, c'est l'adversaire assis qui râle et qui se promet de s'y mettre également, ce qui est bien dommage pour le jeu de billard.

Remarque 3 : Le piqué le long d'une bande offre une position confortable lorsqu'on est sur sa bonne main : le corps est bien dégagé et le jeu en face...

Si on est sur sa mauvaise main, le corps en gêne la pose. Un droitier posera sa fesse gauche sur le rebord de la table, la jambe gauche pliée et ballante, le pied sans appui, le pied droit, à plat au sol, assurant la stabilité du corps de manière à aligner celui-ci dans la vision du jeu. Pour un gaucher, c'est la même chose à l'envers...

C.3 Piquer sans queuter

Les piqués (et les massés) sont très délicats. Beaucoup de apparemment queutés ne le sont pas et beaucoup de apparemment propres le sont. L'appréciation du queuté est autant difficile au joueur qu'à l'arbitre. Aussi, voici quelques conseils au joueur afin de ne

pas mettre l'arbitre mal à l'aise et aussi quelques conseils de placement pour l'arbitre afin qu'il puisse juger plus sûrement. La connaissance du point et des positions à adopter est indispensable. C'est par là que tous pêchent, à tous niveaux, et il n'est pas rare que les esprits s'enflamment révélant au « connaisseur » la faiblesse de l'autre, mais comment le prouver si l'autre ne sait pas et comment être sûr qu'on a raison ? Pour ma part, lors d'une contestation, si je suis arbitre, je vérifie que ma position était correcte et propose même (vanité personnelle), mon explication après le match, non pas ce qui s'est passé mais ce que j'ai vu. (Il est rare qu'un joueur désire cette explication mais cela arrive parfois). Si je suis le joueur contestateur, je vérifie que l'arbitre était bien placé pour juger. Si c'est le cas, je râle probablement intérieurement mais je ne rouspète pas. Si ce n'est pas le cas, je rouspète et j'ai tort... Comme dans tous les sports, rouspéter ne fait jamais revenir l'arbitre sur sa décision et on s'énerve inutilement altérant la suite de son jeu.

Prenez garde au piqué : un vil vous regarde. Défendez votre connaissance et pas votre foi !

Figure 1 : Les billes 1 et 2 sont distantes d'au moins 6 cm. soit une épaisseur de bille. A moins de glisser, il n'y a pas de danger de queutage. La canne peut être inclinée comme on le désire.

L'arbitre se met de côté pour vérifier qu'on ne touche pas ou qu'on ne glisse pas...

Figure 2 : Les billes 1 et 2 sont distantes de là 2 cm. Le danger n'est pas grand mais il faut rester prudent. Veillez à ce que, lorsque vous prolongez l'image de la canne et de la 1 vers le tapis, cet espace ne coupe pas l'image de la 2, dès lors, il n'y a plus de danger même joué fort et même avec le « bruit » que certains brandissent comme preuve unique de la faute. Ce fameux bruit ne vaut que lorsqu'il confirme ce que l'œil a vu !

L'arbitre se met de côté et vérifie que la position du joueur telle que décrite ci-dessus est correcte. Attention, la position pourrait être incorrecte et le point valable si le joueur a joué très court. L'arbitre devra donc vérifier que la 1 ne « s'enfonce pas dans la 2 ».

Figure 3 : Les billes 1 et 2 sont distantes de 1 à 2 mm. Le danger est grand. Le point de face est possible mais très dangereux. Il serait prudent d'appliquer un détaché, point que nous verrons plus tard. Pour l'exercice, jouons de face avec la canne presque verticale.

L'arbitre se trouve de côté avec les mêmes règles que pour la figure 2. Il doit s'attendre à un queuté et bien vérifier que la 1 « enfonce » la 2 avant de sanctionner.

C.4 Le piqué angle droit

Une fois la position des mains bien assimilées et la stabilité de la main au tapis assurée, le piqué devient un point relativement « facile ». Au début on s'en étonne toujours.

Figure 1 : il s'agit d'un angle droit. Le piqué est intéressant dans la position proposée car il permet de garder la dominante et la 2 n'ira pas trop loin ce qui pourrait s'avérer dommageable si on appliquait un rétro.

La part de bille à viser est un peu comme si la 2 collait à une bande, comme dans le cas du point bosse, si vous vous souvenez bien, la 2 servant de miroir. Cela veut dire qu'on prendra de la bille 2, la moitié de ce qu'on prendrait si on appliquait un rétro normal.

Ainsi pour l'angle droit, nous prendrons la moitié de $3/4$ soit $3/8$ de bille, une petite moitié... Le mordant au tapis est suffisant pour une courbure de 90° .

Attention ! Pas d'effet ! L'influence de l'effet, même faible, serait surprenante. La canne doit être maintenue bien fixe dans sa direction. La moindre déviation de celle-ci imprimerait une courbure très aigue. Attention aussi à ne pas queuter ! La règle générale reste d'application. Si les billes 1 et 2 sont assez proches, on veillera à placer la canne de manière que son prolongement et l'image de la 1 ne coupent pas l'image de la 2... sinon le point devra être annulé ! Beaucoup d'arbitres s'y laissent prendre. Jouant de côté, le coup porte la confiance en lui. Pourtant, certains malins appliquent bel et bien un petit queuté qui ne fait pas de bruit, donnant ainsi une impulsion suffisante à la 2 pour la ramener à côté de la 3.

Remarque 1 : Ce queuté est faible et reste délicat à sanctionner. Cependant, le laisser passer n'avantagera peut-être pas ceux qui l'appliquent sans le savoir mais ravira les spécialistes du genre, en général, des catégories supérieures dont le statut les met à l'abri des sanctions d'arbitres moins forts qu'eux, donc hésitants...au grand dam de l'adversaire...

Remarque 2 : Je désirerais ici et en guise de dessert, revenir sur le piqué le long d'une bande. Voyez la figure 2. C'est le cas où les billes sont un peu éloignées de la bande qu'elles côtoient mais pas suffisamment pour glisser la main au tapis. Dans ce cas, on peut encore placer les doigts sur le rebord de la table, bien arquer le pouce et « tourner » la main de manière à amener la canne face aux billes. Cette position ne peut s'obtenir que sur « sa bonne main ».

C.5 Le rétro fouetté

Après avoir souffert des fiches << bien remplies », nous allons un peu nous reposer avec quatre petites positions un peu spéciales, ainsi le rétro fouetté qui est un point interdit parce que l'arbitrage en est très difficile et qu'il suscita dans le passé, des disputes à vous fendre le cour.

Voyons la figure : les billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre, de l'ordre du mm. Il suffit d'appliquer un rétro direct et tout rentre dans le chapeau ! Facile à dire. Le rétro doit être tenté fort, bas, très bas, effet obligatoirement contraire, avec une canne légère, sans serrer, à peine tenue. De plus la direction de la canne ne peut pas couper l'image de la 2 sinon ce sera compté queuté donc faute ! Donnez le coup en laissant travailler la canne d'elle-même, sans forcer.

Même bien placé, le queuté est dangereux. Si on a pris la bonne position pour la canne et qu'on queute, la 1 est projetée vers l'avant et le point sera raté. Si on ne queute pas, la 1 fait un bel arc de cercle arrière en accélérant d'abord avant de stabiliser sa vitesse.

Le queuté est évité dans la mesure où on n'a pas tenu sa canne au-delà de la frontière de la 2. En effet, la canne ne touche jamais la 1 que sur une courte distance quel que soit le coup. En laissant faire la canne, elle ne la maintenant pas, celle-ci s'arrête au moindre choc. La 1 revient en arrière en s'écartant et ne retouche donc pas le procédé. Bonne chance et surtout ... bon amusement.

Remarque : Ce point est interdit parce que trop difficile à juger. Il est cependant intéressant de le tenter à l'entraînement parce qu'il est un bon enseignement pour la

souplesse et la connaissance du queuté mais il ne sera évidemment pas tenté en compétition !

L'arbitre : très intéressant aussi pour s'habituer à juger le queuté. L'arbitre doit se placer en face du joueur de manière à voir si la canne ne coupe pas l'image de la 2 auquel cas il annoncera faute. Si la position est correcte, il appréciera le mouvement de la 1 pour annoncer faute ou non.

Remarque pour l'arbitrage : lorsque le joueur a raté le point en commettant une faute, il est utile que l'arbitre annonce faute d'abord puis compte le score plutôt qu'annoncer seulement le nombre de points réalisés avant d'inviter l'adversaire à la table. Par cette pratique il fait savoir aux deux joueurs, qu'il a vu la faute, qu'il la connaît. Les joueurs sont prévenus de la valeur de l'arbitre !

C.6 Le rétro masqué

Le rétro masqué serait un rétro « normal » si la 3 n'empêchait pas de placer correctement la canne. La bille 3 masque donc la vue et l'endroit où placer la main.

Adoptons la position de la main avant en trépied comme s'il s'agissait d'un piqué et tentons le point en jouant par-dessus la 3. Pour cela, levons la canne à l'arrière juste sous l'aisselle et appliquons un bas de bille. La 1 revient en rétro. Le point est donc simple. Il suffit de faire attention à la stabilité du trépied, à la souplesse et à la pénétration du coup porté. Pas si simple

Conseils :

- Ne jamais mettre d'effet ! Il occasionnerait une déviation fatale de la 1 après le choc à la 2.
- Visez bien bas de bille mais attention : avec le talon campé sous l'aisselle, l'image de la 2 est penchée à 45° par rapport au plan horizontal. Le bas de bille, pour un observateur extérieur se trouve au moins à mi-hauteur.
- Enfin, vérifiez bien, avant de jouer, que la distance entre les billes 1 et 2 est suffisante pour oser tenter ce coup sinon un piqué « normal » doit être appliqué...

Remarque :

Les positions masquées sont rarement favorables. Aussi, il faut les considérer comme des coups pour rester à la table. Bien sûr, on pourra choisir éventuellement le sens du point mais je vous conseille vivement de privilégier la réussite du coup plutôt que de sacrifier son tour pour une bonne position ratée. On aura tout de même l'avantage que la 3 ne s'éloignera pas trop de la 1. Dans l'exemple de la figure, la 2 revient par deux ou trois bandes.

L'arbitre :

Il se placera de côté en regardant bien que le joueur ne « touche » pas la 3 avec sa main ou sa canne ce qui arrive assez fréquemment. Il constatera aussi que la distance entre les billes 1 et 2 est suffisante pour tenter ce genre de coup sinon les règles de vérification du queuté, canne levée, restent d'application.

C.7 Coulé et coup droit serrage 2 bandes

Voici deux exemples de coup souvent négligés alors qu'une bonne réalisation permet souvent une bonne construction derrière...

Figure 1 : La 2 passe bien et revient dans le paquet : il n'y a pas à hésiter : coulons. Le coulé nous est devenu un point facile. La seule difficulté est la force du coup et l'effet imprimé. Arrivé à ce stade, nous allons nous attacher à être très précis et n'avoir de cesse tant que la position suivante ne soit en paquet avec dominance de la 1 ! Dans ce cas, un léger effet à droite va bien redresser la 2 après son touché à la petite bande, bille haute et coup très souple, bien accompagné et léger... La 1 doit sembler vraiment accompagner la 2 pour la mener là où elle désire. Nous recommencerons jusqu'à ce que les billes soient dans le chapeau dans 100% des cas avec dominance de la 1.

C'est une position de départ qui doit laisser augurer d'une série. L'exercice plus complet consistera après le coulé, à « écraser » les billes à la petite bande en quelques coups. Le tout est une question d'opiniâtreté et d'exigence de soi ! Plus vous serez parfait et plus vous serez récompensé.

Figure 2 : Les billes ne sont pas très favorables. La 2 ne passe pas. Le coulé est impossible. Tentez donc un deux bandes par derrière la 2, sans effet, haut de bille et coup droit. Soyez aussi exigeant que pour la position précédente. Le coup doit être doux, juste pour faire le chemin. Vous retrouverez les billes en chapeau mais en position contraire à la dominante. Un rétro pour suivre et le jeu est retourné ou bien la position ne le permettant pas, vous aurez probablement une possibilité pour couler et pousser le jeu à la petite bande opposée. Là aussi, l'exercice consistera à réaliser du 100% puis une fois la mécanique acquise, exigez de vous, de retourner la position et d'écraser le jeu à une petite bande.

Mon truc : la difficulté pour ce dernier coup est d'évaluer la grosseur de bille à prendre car les billards et leurs bandes sont parfois surprenantes. Pour ma part, j'ai un truc. S'il fonctionne une fois sur une table, il fonctionnera à 100% pour cette table. Je trace mentalement une droite passant par la 3 et le coin C que je me propose de « casser ». Je trace, toujours mentalement, une parallèle à cette première droite passant par la 2 et qui coupe la bande au point R (voyez la figure). Je détermine le milieu du segment C-R soit le point Rr, point de repère rapproché. Il ne reste plus qu'à jouer un coup droit haut et sans effet de la 2 vers le point Rr. Ce calcul est faux... mais il fonctionnera dans la grande majorité des cas, donnant une erreur plus petite que la tolérance du point...

Remarque : votre progression future pourrait bien être proportionnelle à votre exigence sur ce coup !

C.8 Finesse, canne sur la main

Voici un petit intermède. La tenue de la canne est différente selon les joueurs ou les modes de jeu. Tout le monde connaît maintenant le snooker au point d'y associer tous les joueurs qui avouent pratiquer le jeu de billard et par conséquence, beaucoup croient que la canne se pose seulement sur la main avant. Rien de plus faux bien que cette position puisse s'avérer intéressante en certaines circonstances bien spécifiques.

Le point de finesse est déjà connu depuis la première année. Nous allons le tenter

avec cette fameuse pose de la canne sur la main. On a vu souvent d'autres « experts » > poser la canne sur la main plutôt que la tenir. Cette technique est imprécise si le point doit être joué fort et d'une manière générale pour tous les points exigeant une participation des deux mains. En fait, la pose « dessus » oblige la main arrière à tenir les deux rôles.

Cette méthode peut, par contre, se révéler utile pour des points à vision rapprochée, des points légers, délicats. Elle permet de ne pas être masqué par sa propre main et d'avancer le corps vers l'avant, au-dessus des billes, donc d'améliorer la vision du jeu et par là, d'acquérir une meilleure maîtrise.

Méthode :

- La canne est posée sur l'arrière du pouce, main étalée, et coulisse entre le pouce et le long de la première phalange de l'index, lui-même replié. Les trois autres doigts sont tendus et écartés, bien à plat, en dehors du champ d'action.
- Ou bien... On ferme les trois doigts extérieurs comme en un poing, le pouce encore écarté car il est le porteur de la flèche.
- Ou bien... Carrément posez le poing sur le tapis. La canne coulisse entre le pouce et l'index bien serrés.

Remarque : Appliquant les trois méthodes décrites ci-dessus, nous obtenons des tenues idéales pour toutes les hauteurs de flèche. Chacun fera un peu comme il le sent. L'important sera le résultat.

L'entraînement :

1. Tentez la finesse comme dit plus haut et avancez bien le corps au-dessus des billes : vous serez étonné de vous-même (fig 1).
2. Essayez aussi le petit point de face à la bande en arrêtant votre bille en position rétro à un cm. de la 2... Pas si facile que cela (fig 2). Bon amusement...

C.9 Le massé

Le massé est un coulé main levée, càd canne se rapprochant de la verticale. Il fait faire une courbe à la 1 pour permettre de contourner la 2 lorsque celle-ci cache la 3 et empêche la finesse. Ce n'est pas facile. Le bras tendu vers le bas nous empêche de bien voir où nous allons et on ne sait pas toujours où frapper ni où viser. Cependant, une fois la position en trépied bien assimilée, le massé devient beaucoup plus facile et beaucoup s'en étonneront.

Différentes méthodes peuvent être appliquées. Chacun adoptera celle où il se trouve le plus à l'aise.

1. Visez la 2 en demi-bille. La bille 1 est frappée avec effet du côté de la courbe à effectuer, ici, à droite, secteur inférieur droit. La canne, penchée par exemple à 80°, est seulement soutenue par la main levée. Le coup porté est léger et souple. Le poids de la canne suffit ! Surtout, ne jamais forcer.
2. Ou bien... Visez la 3 en plein sans s'occuper de la 2. La canne est un peu plus écartée de la verticale et on applique un effet bas du côté de la courbe, ici, milieu du secteur droit. La réussite en ce cas est fonction de la pénétration et vaudra encore lorsque la 3 sera plus éloignée mais l'écartement des billes 1 et 2 doit être d'au moins 2 cm. pour être presque sûr de ne pas queuter.

3. Ou bien... Visez un point légèrement extérieur à la 2. Effet toujours droit, secteur inférieur droit mais un peu plus proche du centre bille. L'image perçue s'approche de l'horizontale, tout en rapprochant la canne de la verticale. La 1 passe à côté de la 2 avant de se rabattre juste derrière. Cette méthode vaudra pour les petits massés rapprochés, l'arc de cercle exécuté par la 1 étant de plus en plus court au fur et à mesure qu'on se rapproche de la verticale.

Remarque : Le tout est une question de position bien assimilée et d'entraînement. Abandonnez-vous avec confiance. Une finesse est généralement préférable à un massé, aussi ne l'appliquerons-nous que lorsque la finesse est impossible ou trop risquée.

Entraînement :

- Au début, placez la 1 à une distance de une bille de la 2 avec un angle de 45° par rapport à la direction des billes 2-3.
- Ensuite, réduisez l'angle jusqu'à environ 30°.

Si vous réalisez du 100% avec ces deux positions, ce sera déjà un début magnifique.

C.10 Masser de près sans queuter

Trop souvent, les joueurs se contentent de masser toutes les positions de la même façon parce qu'ils ont peur de rater le point. C'est d'ailleurs une bonne habitude à prendre pour les massés simples, maîtrisant ainsi les mouvements du corps, mais elle présente un danger si les billes 1 et 2 sont très proches, de l'ordre de 1 ou 2 mm. N'oublions pas que la position type nous invitait à viser une demi-bille sur la 2 ou bien la 3 sans tenir compte de la 2... Appliqué de près, le point risque d'être compté faute, si par malheur, l'arbitre est bon (!). Il est d'ailleurs conseillé à l'arbitre d'annoncer « libre » une position du genre, renseignant ainsi le joueur et son adversaire sur la chaise, qu'il connaît le point et le danger qu'il représente. Le joueur est ainsi prévenu et invité à la plus grande prudence. Il n'est pas rare de le voir jouer les « prudes effarouchées » après avoir été arrêté par peut être, le premier bon arbitre qu'il subit. Beaucoup de joueurs, et mêmes bien classifiés, possèdent une connaissance intuitive du queuté et affirment haut et fort leur pseudo connaissance en citant leur classification pour essayer d'influencer l'arbitre par la force. La prise en demi-bille sera systématiquement comptée faute car on joue alors les deux billes à la fois. Il sera donc nécessaire de jouer la 2 en finesse, massé ordinaire mais prudent.

L'angle imprimé à la 1 ou courbure serrée sera fonction de la verticalité de la canne. Plus la canne sera proche de la verticale, plus l'arc sera court et serré.

Il est difficile à l'arbitre d'apprécier un queuté de la sorte à vue. C'est pourquoi il a été convenu d'une règle à laquelle nous devons nous conformer et que le joueur appliquera à l'entraînement.

Après la réalisation d'un tel massé en finesse.... Si la 1 possède une vitesse supérieure à celle de la 2, le point sera déclaré valable et compté. Si 1 et 2 ont la même vitesse, il y a appréciation. Point souvent accordé mais sans obligation aucune ! Si la 1 possède une vitesse inférieure à celle de la 2, le point sera déclaré faute et annulé pour queutage, la 2 ne pouvant obtenir une énergie supérieure à celle de la 1 sans contact insistant.

Autrement dit, l'arbitre vérifiera que le point a été tenté en finesse et regardera la position des billes après réalisation :

- la 1 est plus loin que la 2 : valable.
- la 1 et la 2 sont sur la même ligne : appréciation.
- la 2 est plus loin que la 1 : fautive.

Remarque : Il arrive qu'après s'être écartée de la 2, la 1 opère une courbe et la retouche après le premier contact, mue par une énergie très pénétrante. Celle-la projette la 2 au-delà de la limite permise mais le point est évidemment valable.

Restons très attentifs et maîtres de notre argumentation et ne blâmons pas trop les arbitres qui se dévouent. Il est bien plus agréable de s'expliquer après... calmement.

C.11 Masser long

Si les trois billes ne sont pas sur une même ligne droite ou à peu près, le massé long se joue comme le massé court ordinaire sauf... qu'il faut un peu aider la canne à s'abattre sur la 1, un peu seulement ! Le poids de la canne suffit plus un petit quelque chose qui allonge la courbe de la 1 et qu'on aura pour objectif d'évaluer à l'entraînement.

Donc, évaluez une prise en demi-bille. Levez la canne et adoptez bien la position en trépied, effet contraire, secteur bas côté de la 2. Laissez tomber en aidant un peu... C'est ici que réside la difficulté du geste. Si nous sommes maintenant habitués à lever la main arrière, la force à appliquer nous est encore inconnue et celle-ci sera fonction de la distance à parcourir et ... de l'inclinaison de la canne par rapport à la verticale.

Si la courbe est trop longue, il faut jouer plus légèrement, et si la courbe est trop courte, moins légèrement. De même, si la courbe est trop longue, on peut rapprocher la canne de la verticale et si la courbe est trop courte, l'éloigner. De la combinaison de ces deux facteurs, naîtra votre assurance ou votre doute... Seul l'entraînement nous apportera la confiance.

Remarque 1 :

On peut, ici aussi, adopter la méthode de : je vise la 3 sans m'occuper de la 2. Attention qu'à ce moment la 2 va être projetée plus loin et qu'elle risquera, si elle est trop proche de la 3, de percuter celle-ci et d'empêcher le point. De plus, cette méthode demande elle aussi, une bonne habitude et il sera nécessaire de jouer plus fort pour que la 1 continue à avancer après le choc sur la 2

Remarque 2 : Si les trois billes sont alignées, la 2 risque de faire reculer la 3 avant que la 1 ne la rattrape et la courbe de la 1 pas assez incurvée pour attraper la 3. Nous verrons plus loin, comment quand même masser avec peu de risque de contre mais avec une autre méthode et ... pas facile, je dirais même très difficile.

C.12 L'enveloppé

L'enveloppé est un massé particulier qui permet de faire le tour de la 2 en la « pelotant », très près, très près. . .

Attention ! C'est un point très difficile, non pas pour une question de « coup » mais parce qu'il est très dangereux. De nombreux joueurs le queutent à l'aise sans s'en rendre compte et l'arrêt de l'arbitre les scandalise.

Visons très fin (voire juste à côté !), effet milieu du secteur bas (avec tendance à se rapprocher du centre bille), côté de la 2 avec la canne levée presque verticale. Le coup

doit être doux et pénétrant, d'une violence ou mieux d'une fermeté sûre mais douce. Parfois, une petite nuance du côté de la 2 aide. La 1 opère un arc de cercle très court et tourne autour de la 2 en la « léchant ». Les 3 billes sont dans un chapeau, tout à votre avantage : le rêve !

Danger : vous aurez tendance à encourager votre bille un peu trop ce qui vous amènera à une prise trop importante de la 2. Dès lors, le queuté est inévitable et l'arbitre vous le rappellera...

Face aux 3 billes, l'arbitre est toujours bien mis. Si la 1 pénètre directement dans la 2 pour presque prendre sa place, le point est queuté. En effet, la 1 enfonce la 2 parce que la canne était encore en contact au moment du choc, sinon la 1 n'aurait pas l'énergie suffisante pour la pousser. Attention que la 1 peut très bien toucher la 2, s'écarter et puis revenir dessus grâce à l'effet induit. Dans ce cas, la 1 enfonce la 2 mais au deuxième touché. Le point est donc valable. En conclusion, quand la 1 enfonce la 2, l'arbitre doit savoir si c'est en un seul mouvement, queuté, ou bien par un double touché : valable.

Entraînement :

- Placez la 3 en décalage $\frac{3}{4}$ par rapport à la direction 1-2 et exigez une réussite à 100%.
- Ensuite, placez un décalage de $\frac{1}{2}$ et une réussite à 90%.
- Insistez avec un décalage de $\frac{1}{4}$ et 80% de bon.
- Enfin, allez-y pour la ligne droite avec 70% de réussite.
- Soufflez quelques minutes puis tentez la ligne droite en prenant la 2 trop grosse de manière à queuter. Ce n'est pas pour apprendre à queuter mais pour vous rendre compte du mouvement d'enfoncement, qu'on ne sent rien et que la méconnaissance du point est l'origine des disputes... sur tapis vert.
- Soufflez encore puis reprenez le tout sur votre « autre » main.

Bon courage !

Petite remarque : lors de l'entraînement, ayez la prudence de déplacer vos billes de manière à ne pas marteler le tapis en un seul endroit.

C.13 Piqué rentré

Comme le montre la figure 1, la position de la 1 est parfois loin d'être idéale. Coincée entre les deux autres billes et sur une ligne inclinée à la petite bande, le piqué direct et droit écarte le jeu qu'on le tente sur la 2 ou la 3. C'est ici qu'il faut déjà commencer à tenir compte de notre bonne main. Si nous sommes gaucher, nous allons faire un rétro-bande sur la 3, quitte à prendre la position du trépied. Si nous sommes droitier, nous appliquerons un piqué-rentré. Selon notre choix, nous allons nous retrouver face au jeu sur notre bonne main ou la mauvaise (cela semble un détail mais il prendra toute son importance lorsque nous apprendrons le point à l'américaine).

Ainsi, nous allons piquer « normalement » la 2 mais décentrer au moins d'un quart de bille vers l'extérieur du jeu, ici vers la gauche de la 2. Cette prise aura pour effet de « rentrer » la 2 mais écarterait définitivement la 1 si nous n'appliquions un effet bas à droite, c'est-à-dire contraire au décalage de la prise. Dès que la 1 touche la 2, elle se met de côté et l'effet la ramène vers la 3. Ce n'est pas très facile. Il demande une certaine habitude qui vous imprimera dans l'esprit, la force à appliquer et l'inclinaison de la canne, qui, bien que levée, sera assez éloignée de la verticale.

La coquetterie pourrait vous pousser à tenter l'expérience face à une grande bande.... Donc sans appui de secours : chiche ! (figure2). La super coquetterie serait de la tenter, les billes assez éloignées, 30 cm par exemple, sur la longueur et les billes à 20 ou 30 cm de la grande bande... Alors là chapeau ! (figure3).

Enfin la figure 4 est une application magnifique pour le jeu de libre. La 2 est prise en demi-bille extérieure, effet bas contraire au décalage, assez fort, pénétrant et canne proche de la verticale. Si vous rentrez les trois billes au chapeau, bravo !

Remarque : cette fiche est difficile d'application mais si vous vous acharnez pour obtenir une rentabilité d'au moins 60% à ce stade toutes positions confondues, la suite vous sera grandement facilitée.

C.14 Piqué extériorisé

Le piqué extériorisé comme son nom l'indique, ne « fonce » pas délibérément sur la 2 mais l'évite pour ne pas queuter. Il est obligatoire lorsque les billes 1 et 2 sont trop proches ou qu'elles se touchent. Nous allons voir ces deux positions successivement.

Figure 1 : Nous sommes à « l'intérieur » du jeu et très proche de la 2. Le piqué normal sera probablement queuté et l'arbitre ne se privera pas de nous le rappeler. Le piqué sur la 3 est très difficile et ne ramène que si nous nous trouvons le long d'une bande ou bien chanceusement perpendiculaire à une bande. Les conditions d'acceptation de ce point sont décrites dans les règlements. Nous devons donc nous y conformer. L'arbitre, avant de valider le point, appréciera le mouvement de la 2. Si celle-ci est projetée à plus de 10 ou 20 cm selon le cas, il annulera, si elle parcourt 10 à 20 cm il y aura interprétation et enfin si la 2 ne parcourt qu'un petit chemin, le point sera validé car dans ce cas, tout au moins vis-à-vis des règlements sportifs, il n'y a pas queutage. C'est faux ! De manière absolue, il y a presque toujours queutage mais il ne faut pas le dire à n'importe quelle oreille... Attention, il s'agit d'une explication théorique ! Sur le tapis, la tolérance dépendra de la distance entre les billes 1 et 2 et aussi dans la manière d'attaquer la 2. Enfin, pour s'assurer la clémence du règlement, il conviendra de se placer en trépied, viser fin avec la canne dont le prolongement au moins, passe bien à l'extérieur de la 2 càd canne et bille extériorisées, effet bas arrière cad du côté de la 3, bonne pénétration avec souplesse et surtout sans forcer, juste soutenir le coup ! Les billes n'ont presque pas bougé mais nous sommes mieux mis. La 1 dessine une épingle de nourrice avant de prendre la direction de la 3 ! C'est beau et pas facile !

Figure 2 : La 1 touche la 3. Le point est plus facile à juger car la 3 ne pourra pas bouger quand la 1 décollera. Position trépied, extérieur de la 2, effet bas côté 2, bonne pénétration presque verticale. La 1 décolle de la 3, prend la 2 par l'extérieur et revient vers la 3. C'est beau à voir...

Remarque pour l'arbitre :

Le point est apparemment facile à juger puisque la 3 ne peut pas bouger au moment du décolllement mais il arrive que la 3 est appuyée sur la 1. Dès lors, lorsque la 1 décolle, la

3 bouge et c'est valable.

Comment s'y retrouver ? C'est tout simple :

— Si la 3 ne bouge pas, le point est valable.

- Si la 3 bouge et s'écarte dès le décollement, elle a été heurtée et le point sera compté faute.
- Si la 3 bouge en prenant la place de la 1 dès le décollement, cela signifie qu'elle était seulement appuyée et que le départ de la 1 lui a laissé la place : le point est valable.

Conseil à l'entraînement : faites-vous regarder par un ami arbitre...

C.15 Le long piqué

Lorsqu'on possède bien la technique de la pose en trépied, la réalisation de ce point devient facile.

Figure 1 : ce piqué est droit, sans effet, un peu appuyé. La difficulté est l'adoption d'une force correcte en restant bien droit. Le danger est de trop assurer le point en écartant trop la canne de la verticale donnant ainsi une force inadéquate aux billes. Il est alors difficile de les garder dans un même secteur. On veillera donc à approcher la canne de la verticale... sans l'atteindre. La 1 aura alors tendance à « aller chercher » la 2 pour la ramener dans le jeu. Le coup sera un peu appuyé ! La 1 freine avant de toucher la 2 pour adoucir le mouvement.

Si le coup est parfait, les trois billes vont se retrouver perpendiculairement à la grande bande alignées et très proches l'une de l'autre. Un petit détaché suffira pour retrouver une position de construction.

Si le coup n'est pas tout à fait droit, les billes 2 et 3 vont se retrouver l'une à côté de l'autre. La suite sera donc encore plus aisée.

Ce qui restera difficile, ainsi disposé au milieu de la grande bande, c'est la position du corps. A moins que vous soyez de grande taille et que vous puissiez étendre les bras, je vous conseillerais de replier la jambe correspondant à votre bonne main et de placer le genou sur le tapis avec le pied carrément enchâssé dans le fessier. Ce n'est pas élégant mais c'est confortable...

Figure 2 : le long piqué est placé le long d'une bande. La position du corps n'est plus un problème mais bon nombre de joueurs ne prennent pas attention au fait qu'ils peuvent très bien queu distraction sera sanctionnée.

- Le procédé de la canne touche le tapis lors de la réalisation : cela signifie que la bille 1 a été pincée et que la canne est restée en contact un certain temps, suffisamment pour « rouler » sur la bille : c'est queuté !
- Après le contact avec la 2, la 1 avance encore un peu pendant que la 2 va percuter la bande en face, revient et repousse la 1 vers la 3 : c'est queuté ! En effet, si la 1 a continué à avancer, c'est qu'elle était coulée. On a donc joué en haut de bille mais dans le cas d'un piqué, le haut de bille est dans la partie descendante de la bille par rapport au plan de la table : on a donc roulé sur la bille en descendant : c'est queuté !

Remarque : peu d'arbitres connaissent ses précisions et donc, ils acceptent le point. Ne râlez pas lorsque votre adversaire profitera de l'aubaine ni si l'arbitre vous arrête lorsqu'il est bon. Vous profiterez des mêmes avantages que votre adversaire... et il est si facile de s'expliquer... après.

C.16 Le super piqué

Lorsque la 1 colle à la bande, le rétro est souvent très difficile à réaliser car on ne peut aisément placer la canne correctement. On pourrait compenser le fait qu'on ne peut toucher la 1 en dessous de la ligne médiane en levant la canne à l'arrière mais si le rétro est trop long, même ce stratagème ne suffira pas. Dès lors, on adoptera le super piqué !

Figure 1 : la 2 rentrerait par un rétro direct mais nous sommes mal placés et l'écartement de la 3 est trop important pour être sûr de la précision du coup.

Super piqué ! Main en trépied sur le rebord de la bande. Visez la 2 en plein ! Visez plein parce qu'on va jouer fort et en piqué, donc c'est pour éviter les déviations parasites. Visez plein, bonne pénétration avec effet du côté de la 3. C'est cet effet seulement qui va faire faire un angle de retour à la 1. Avec un peu d'habitude, vous « sentirez » la pénétration nécessaire pour ce retour. Le coup doit être joué assez fort pour ramener la 2 dans le jeu. Vous l'aurez compris, le retour de celle-ci dépend de sa position. Comme on la jouera plein, on ne pourra pas moduler son trajet. Ce point restera donc un moindre mal et ne pourra pas constituer un point de référence mais plutôt un moyen de rester à la table.

Figure 2 : voilà un super piqué à appliquer dans un cas qui ramène. La 1 est bien collée et la 2 l'est aussi à la grande bande. Là encore on peut l'appliquer avec une bonne pénétration, effet contraire à la direction de la 3. Après le choc de la 2, la 1, nantie d'un effet important, se rue vers la bande proche et applique son effet, ramenant la 1 près de la 3. Vu la position de la 2, celle-ci remonte toute la table et revient dans le chapeau...

Remarque : le super piqué n'est pas facile. Il conviendra de l'utiliser seulement si nécessaire. Je conseillerais un entraînement où on mesurera la force du coup et de la pénétration plutôt que tenir des statistiques sur le nombre de réussites... Bon courage...

C.17 Serrage dans le coin effet contraire

Voici un excellent exercice de « serrage ». Très souvent, on voit jouer ce point en direct. De cette 7) manière, la réalisation est facile mais la 2 reste en route et pour peu que la direction 1-2 ne soit pas suffisamment inclinée, la 2 reste en chemin dans le coin opposé alors que les billes 2 et 3 sont 6 ensembles. A moins d'une réussite, il est devenu difficile de poursuivre la construction. Or il est facile d'éviter ce handicap en jouant apparemment st d'une manière illogique.

Figure : N'ayons donc pas peur de jouer « à l'envers ». L'habileté consistera à percuter la 2 de 4 manière à la diriger vers le coin où se trouve déjà la 3, la 1 voyageant du côté opposé au jeu, en mesurant seulement la grosseur de bille nécessaire... pour avancer la 2 jusqu'au coin de la 3 sans la percuter. Lorsqu'on a évalué cette grosseur de bille, il est facile d'observer le point de contact de la 1 sur la grande bande en face. 26 Généralement, ce point de contact est trop près du coin opposé pour revenir toucher la 3. Il suffit alors d'appliquer un effet contraire correspondant à la correction nécessaire pour redresser la 1. Cet effet sera haut de bille ou bas de bille selon qu'un peu ou beaucoup d'effet sera nécessaire. C'est plus facile à dire qu'à faire. Le rendu des bandes est différent de tables en tables. Une bande « mordante » donnera de meilleurs résultats qu'une bande « glissante »... quoique...

Remarque : on aura compris que ce point est loin d'être acquis. Il exige du joueur une confiance en lui, un ressenti de compétiteur et une bonne étude préalable. La récompense est le serrage dans un coin, position toujours favorable... De l'audace ... de l'audace réfléchie.

Entraînement :

- Placez les billes comme le montre la figure, la 2 à hauteur de la troisième mouche, partant du coin en bas.
- Acharnez-vous jusqu'à une réussite presque totale.
- Ensuite reculez la 2 jusqu'à hauteur de la quatrième mouche, milieu de la hauteur de la table.
- Renouvelez l'exercice. Vous constaterez que l'effet à appliquer est moins important que pour la position précédente.
- Reculez à nouveau la 2 et ainsi de suite jusqu'au haut de la table. Vous allez vous étonner vous même de votre taux de réussite au fur et à mesure que vous « montez ».
- Étonnement, le point vous semblera plus facile, plus il sera grand et, montant, l'effet de correction deviendra du « bon effet » sinon la 1 ne rattraperait pas le coin... (voir la figure en pointillé). Bon amusement avec ce point magnifique.

C.18 Coulé, rappel de la 2 par 1B ou 2B

Cette fiche convient très bien après la précédente : l'inclinaison 1-2 par rapport à la grande bande est un peu plus importante et ce point devient son contraire ou son complément au choix. En tous cas, elle est reposante et encourageante car, si vous réussissez facilement, le jeu de serrage va s'imposer à vous après celui du rappel...

Voyez la figure : disposé de la sorte, le point demande un coulé qui permettra de pousser les billes devant soi et vers le « chapeau ». De plus, on garde souvent la dominante face à la petite bande ce qui est toujours une promesse de série...

La tentation est grande d'essayer un direct normal mais alors, la 2 reste en chemin. Un coulé direct pousse le jeu au coin avec rappel de la 2 en une ou deux bandes. Prise en coulé, haut, souple et sans effet... quoiqu'on pourrait mettre de l'effet contraire si l'inclinaison 1-2 par rapport à la grande bande est trop faible et bon effet dans le cas contraire. C'est à sentir... et la différence est faible. Cette correction à l'effet intéressera particulièrement les puristes pour lesquels il sera encore possible de tenir compte de la position réelle de la 3 pour modifier la prise de la 2, allant même jusqu'à imposer parfois un 1B à la 1 pour pouvoir prendre la 2 plus grosse pour assurer sa rentrée.

Le point est facile mais le serrage moins...

Entraînement :

- il ressemble à celui de la fiche précédente : Placez la bille 2 en face de la mouche 1 et tentez la rentrée au chapeau à 100%...
- Ensuite, placez la 2 en face de la mouche 2 et ayez la même exigence.
- Remontez la 2 de mouche en mouche et vous constaterez de vous-même que pour ramener la 2 au coin de la 3, vous serez obligé de passer progressivement du coulé au rétro au fur et à mesure que vous vous rapprocherez du haut du billard.
- Un autre exercice combine les fiches C17 et C18. Il s'agit de faire varier l'inclinaison 1-2 et d'apprécier à quel moment, on doit appliquer le coulé (ou rétro) ou

le une bande bon effet (ou contraire).

- Voilà un double point facile de réalisation mais votre exigence doit viser le serrage... et prolongez votre essai en continuant la série avant de tenter la position suivante. Bon amusement.

C.19 Rappel par la bosse

Ce point est d'une simplicité exemplaire, ce qui ne veut pas dire qu'il est facile ! La 2 colle la grande bande et cela a fait peur à des générations de joueurs. Que de fois n'a-t-on pas assisté à une finesse en force, un coulé croisé parfaitement inutile ou pire encore, une chandelle en finesse sur la 3, priant le dieu du hasard qu'il nous épargne la vengeance de la bosse ! Et pourtant...

Il suffit de jouer un coulé simple, de $\frac{1}{2}$ à $\frac{3}{4}$ de bille selon l'inclinaison par rapport à la grande bande colleuse, effet contraire à la bande pour + « faire remonter la 2 ». La canne doit être bien horizontale avec un limage régulier sans à-coup. Voilà encore un exemple où le joueur doit « s'abandonner », jouer en « relâchement »... Il 3 doit faire confiance à son matériel et à une sorte de volonté des billes. C'est très difficile à supporter. Abandonner notre volonté, notre ;, sentiment de domination, nous met dans un état d'insécurité. Pourtant, si nous y arrivons, nous aurons l'impression d'une complicité avec les billes, nous les comprendrons, nous les 14 accepterons. Nous sentirons en nous, le trajet qu'elles vont faire même en contradiction avec nos calculs ou nos observations préalables. Le corps se prend en charge par devers l'esprit !... Comme il est bien concentré ! ... diront les observateurs...

Entraînement :

- Avec une bonne application, vous devez « sentir » au moment du coup, que vous êtes prêts à accompagner la 2 vers la 3, comme si vous la preniez vraiment par la main jusqu'au coin opposé.
- Lorsque vous serez un peu habitué, vous pourrez faire monter la 2 le long de la grande bande.
- Au fil des positions, vous constaterez que vous êtes obligé de « descendre » la canne pour la prise à tel point qu'arrivé au tiers supérieur, le coulé est devenu un rétro de plus en plus fin... (voir en pointillé sur la figure)
- L'important est de ramener la 2 au chapeau.

Remarque : Nombreux sont ceux qui possèdent le coup à l'entraînement sans le tenter en compétition. Audace et confiance en soi... vous feront plus progresser que prudence et calcul.

C.20 Rétro, rappel par 1B arrière

Avant de nous relancer dans une série de massés, proposons-nous un petit test de souplesse. La proposition de la figure n'est pas rare et souvent jouée pour rester sur le billard...

On pourrait tenter un rétro 1B par la grande bande à gauche de la 2 et même s'ajouter la petite bande en bas mais la 2 rentrera au coin opposé à la 3. Même problème avec

un rétro direct. Beaucoup plus délicat, il rentrerait également la 2 dans le « mauvais » coin.

Tentons donc en rétro 1B sur la petite bande arrière. Cela semble risqué et pourtant, sans être simple, ce point peut être considéré de difficulté moyenne.

Appliquons-nous en bas de bille, effet très pénétrant à gauche de manière à profiter d'un bon effet sur le retour à la petite bande. La 2, prise assez grosse pour heurter la grande bande avec un angle suffisant, reviendra au coin de la 3. La 1, nantie d'une bonne impulsion et avec son effet, « voit » la 3 grosse donc devient facile ! (hum !)

Ce point est intéressant car il rentre les billes. Le jeu devient constructible. D'une manière générale et plus on montera dans les catégories, plus il conviendra de penser à diriger les billes sur les bords de la table, préférant la petite bande à la grande, ce qu'on appellera « jouer dans le tiers » et préférant le coin au milieu de bande. Après viendra le serrage.

Entraînement :

- Vous pouvez vous exercer comme la figure le montre, montant la 2 jusqu'au tiers de la hauteur et la baisser jusqu'à 30cm de la petite bande.
- Après un bon taux de réussite, vous pourrez tenter la même position de l'autre côté de manière à exercer votre souplesse et votre pénétration tant à gauche qu'à droite

Remarque : il conviendra, évidemment, de placer une inclinaison 1-2 rendant cette méthode possible... et, avant de le tenter en compétition, attendez un bon rendement de votre part...

C.21 Masser le long d'une bande

Ce massé qui ne paye pas de mine doit être considéré comme très difficile. Pourtant, la pose de la main est facilitée par la présence de la bande. Si on se trouve sur sa bonne main, on n'aura pas de difficulté. Si on se trouve sur sa mauvaise main, il suffira de poser la fesse inverse à sa main sur le rebord de la table en veillant toujours à garder un contact au sol avec un pied. La main est posée en trépied ou doigts tendus ou main pliée : on a le choix (voir ou revoir les explications du piqué le long d'une bande : fiche C02).

La réalisation se fait par une prise en finesse, massé normal de près avec les prudences d'usage pour éviter un éventuel queutage, avec une bonne pénétration et une douceur de jeune premier...

Mais ! Si la 2 est prise trop grosse, la 1 risque de subir de sa part une bosse qui la repoussera trop loin de la bande et ainsi passera à côté de la 3. Le désir de prendre la 2 en finesse ou la crainte de la bosse, fera qu'on ratera la 2. Si la 3 est très rapprochée de la bande également, non seulement la 2 devra être prise fine, mais la 1 devra avoir une certaine énergie de manière à passer devant la 2 sans y rester accrochée pour se rabattre derrière, sinon celle-ci servira d'écran insurmontable et empêchera le contact entre la 1 et la 3. (Veillez bien à la presque verticalité de la canne)

Entraînement :

- Placez les billes comme la figure l'indique, donc la 1 à bande, la 2 à 12 cm de la bande et la 3 écartée de $\frac{3}{4}$ de bille par rapport à la direction 1-2. Placez ensuite la 3 avec un écartement de $\frac{1}{2}$ bille, puis $\frac{1}{4}$ et enfin la ligne droite.

- Recommencez les mêmes exercices avec la 1 et la 2 collant la bande.
- Terminez par les trois billes collant la bande.

Remarques :

C'est un entraînement fastidieux, fatigant... énervant. Je vous conseille d'essayer une position, pendant 5 minutes maximum, puis de jouer quelques autres points. Respirez, changez d'emplacement sur la table afin de ne pas faire un « trou » sur le lieu du travail et reprenez... Choisissez vous-même votre taux de réussite... Sachez qu'en match, vous n'aurez qu'un essai et votre taux de réussite sera à hauteur de votre exigence à l'entraînement.

Bon acharnement

C.22 Massé 1B ou 2B

Une fois la technique du massé bien en main, le massé 1B et 2B deviennent des jeux d'enfants...

Figure 1 : La bande nous sert de tremplin. Elle nous permet de jouer moins fort car la 1 roule avec un bon effet et elle prend de la vitesse à son contact. La 2 avançant moins vite, le jeu s'en trouve souvent plus serré. La prise est celle d'un massé normal, gros ou fin, c'est selon, visant sans forcer, un point rapproché sur la bande au tiers de la distance 2-3. Si les billes sont un peu éloignées de la bande, la canne devra s'écarter de la verticale pour « allonger » le mouvement de la 1.

Figure 2 : La 1 est très près de la bande avec un goulot étroit, laissé par la 2. Le queutage de la bande est dangereux. En effet, si l'image de la prolongation de la canne coupe la bande, sûr qu'on sera encore au contact au moment du heurt de la 2 sur celle-ci. Il y aura queutage de la bande. A fortiori, si la 1 touche ou presque la bande, la moindre inclinaison de la canne vers celle-ci est un danger de queutage. D'où l'importance de la position de l'arbitre qui doit bien se trouver en face pour juger. En cas de queutage le résultat pourrait être surprenant : la 1 fait un soubresaut, expédie la 2 par bosse et reste sur place ou bien « embarque » tout le monde...

L'arbitre jugeant de la direction de la canne levée doit bien regarder la mouche :

- Si la mouche est à l'intérieur du billard par rapport au talon, le point sera probablement valable.
- Si la mouche est à l'extérieur du billard par rapport au talon, le point sera probablement faute.
- Il attendra quand même la réalisation avant de s'exprimer.
- Attention aux petits malins qui liment correctement et se penchent au moment du shoot !

Figure 3 : La 2 et la 3 se touchent presque. La 1 « mord » la 2 si on joue en bricole simple sur la bande en face. Le massé répond aux règles de la parallèle à l'axe. La 3 est poussée et même coincée par la 2 à la bande. On ne peut plus rater !

Figure 4 : La 1 est trop près de la 2 pour espérer la croiser. Appliquons un massé 1B par derrière la 2 en insistant un peu ce qui donne une vitesse et un allongement qui provoque souvent une deuxième bande derrière la 3 avant de conclure. En théorie, ce point est très beau et rassurant mais il sera souvent préférable de masser en direct par l'autre côté de la 2... mais c'est plus difficile.

Remarque : Il ne faut pas abuser du massé deux bandes. Il est source de bosses, de masquages et de lignes droites qui énervent tout le monde. On peut encore s'amuser à tenter un massé trois bandes lorsque les billes sont bien positionnées pour un 3B classique mais la 1 et la 2 sont proches. A ne faire qu'en cas d'extrême nécessité. Amusez-vous en si vous le voulez...

C.23 Masser à angle droit

Ce n'est pas facile.

Déjà, il faut acquérir le coup. Ensuite il faut évaluer la distance à parcourir avant de « tourner »

Attaquons d'abord le coup ! La canne doit être presque verticale en pinçant un effet dans le secteur inférieur du côté où on veut tourner. Je rappelle que le secteur inférieur est celui qu'on voit de la position de l'œil du joueur. Un spectateur voit qu'on pique en haut de bille car il conçoit la bille avec ses secteurs en position verticale. Le joueur massant conçoit la bille avec ses secteurs presque horizontaux. Tentez d'abord le coup sans les billes 2 et 3 et constatez par vous-même si votre bille avance bien vers l'avant puis tourne d'elle-même. Lorsque vous y serez parvenu, ajoutez les billes 2 et 3 seulement à quelques centimètres, 5 cm par exemple, et tentez le coup.

Maintenant que le coup est acquis, reculez les billes 2 et 3 jusqu'à 10 cm, par exemple. Vous constaterez que votre bille 1 tourne avant le but, résultat de votre bon entraînement. Ne changez rien à votre position. Inclinez seulement un peu votre canne vers l'arrière de manière à donner une énergie supplémentaire << vers l'avant ». Avec l'habitude, vous sentirez bientôt la bonne inclinaison.

Remarques :

- Ne tentez pas une distance trop longue : vous vous décourageriez.
- Ne tentez qu'en cas de nécessité, par exemple dans le jeu de cadre pour vous assurer une position dite « à la ligne » mais n'y allez pas trop vite : si ce coup vous est nécessaire, vous êtes déjà arrivé bien « haut » en qualité.
- La fiche suivante montrera un cas de réelle nécessité au cadre.
- Celui qui tente et réussit ce coup en match mérite l'admiration du public mais ne le tentez pas sans le posséder. Faites un massé normal, c'est déjà bien et vous éviterez les quolibets de la foule... C'est vraiment très difficile !

C.24 Massé détaché

Le massé détaché est bien utile lorsque la 1 est près de la 3 au point de faire peur ou bien la colle. Comme dessert, je vous propose un massé qui ne se rencontre guère qu'au jeu de cadre, au haut niveau et chez quelques artistes en guise de spectacle...

Figure 1 : La 1 et la 3 collent. La 2 est cependant accessible par un détaché en contournant la 3. Nous allons donc masser en ayant soin de bien nous écarter de la 3 sans la faire bouger, aller chercher la 2 par le côté et grâce à la pénétration et à l'effet... du côté par lequel on désire revenir, la 1 revient doucement toucher la 3. C'est moins difficile qu'il n'y paraît.

L'arbitre vérifiera que la 3 ne bouge pas

dès que la 1 s'en détache (quoique, nous l'avons déjà vu : si la 3 bouge vers la place libérée, celle-ci était posée et il n'y a pas faute...).

Figure 2 : C'est un cas particulier. Les billes 1, 2 et 3 collent... et notre bille est au milieu. Ici encore nous allons détacher. Considérez la direction 2-3 et visez dans le vide perpendiculairement à cette direction. La canne est verticale et sans effet. La 1 doit s'écarter des deux autres billes sans les faire bouger et revenir sur ses pas pour cette fois, les toucher pour de bon.

Le joueur a tendance à exagérer la verticalité de sa canne et la pousse trop loin, au point que

la 1 ne s'écarter pas et rentre directement dans les autres billes. C'est un queuté total ! L'arbitre y fera bien attention car ce n'est pas toujours facilement visible, le déplacement vers l'avant étant parfois très court et donc valable.

Figure 3 : Pour terminer cette année en beauté, nous allons un peu nous amuser. Les billes 2 et 3 sont annoncées « dedans » par l'arbitre (jeu de cadre). Le jeu consiste à aller les chercher par l'arrière pour les mettre dans le cadre devant ! Il suffit de masser en contournant la 3 pour aller chercher la grande bande'et, nantie d'un effet rentrant, revenir balayer doucement les billes dans le dos. Vous pouvez même vous amuser à éloigner la 1 pour tester votre talent... Vous constaterez que nous sommes en présence de points très difficiles, comme presque tous ceux de cette année et que votre talent est encore limité. Cela fait du bien pour l'humilité mais même imparfaitement assimilés, tous ces points vous seront très utiles. Ne vous découragez surtout pas ! Comme les grimpeurs en montagne : si le sommet vous paraît encore bien loin, retournez-vous un instant pour apprécier le chemin déjà parcouru. Mais pas trop longtemps.

Chapitre D

Les amortis

Chapitre E

L'Américaine

Annexe A

Le mot de la fin

Envoi...

Je n'ai rien à ajouter sauf de féliciter celui qui arrive jusqu'ici... sans tricher. Les « petits formats » classent les joueurs en catégories inférieures (8°, 7° et 6°), moyennes (5°, 4° et 3°) et en supérieures (2°, 1° et Exc.). Vous avez maintenant le statut de « supérieur » (?) mais ne vous y trompez pas, c'est comme le vin : le supérieur ne vaut pas le premier cru et si vous n'êtes pas content de votre statut, il vous reste beaucoup de travail... autant que celui fourni pour ce cours. Sans compter qu'il existe d'autres modes de jeu que nous n'avons pas abordés : le 1bande, le cadre et le 3bandes qui sont autant de disciplines que vous apprendrez maintenant beaucoup plus facilement car vous pouvez affirmer que vous savez tenir une canne. Le passage au grand format est encore une épreuve à surmonter. La grandeur de celui-ci, nous refuse la moindre erreur : nous sommes tout de suite punis. Enfin, si l'ambition chez vous n'est pas encore tarie... Prenez un professeur de haut niveau. Comme vous l'avez sans doute remarqué, au fur et à mesure de la progression, nous avons cassé les schémas précédents pour gravir une marche. De même, votre nouveau professeur cassera ceux-ci pour vous amener au haut niveau.

Enfin, sachez que tout le monde peut s'installer professeur car ce n'est pas une profession protégée. Seule la matière l'est. Ainsi, on ne peut pas s'installer professeur de biologie si on n'a pas un diplôme en biologie mais vous pouvez vous installer professeur de pelage de pomme de terre car il n'existe pas de diplôme en cette matière. Il en va de même en billard. Aussi, soyez vigilant au choix du professeur. Préférez toujours celui qui explique le mieux à celui qui est le plus haut classé.

Quant à moi, je garde vaniteusement le titre car il m'a été prêté par ceux qui m'ont fréquenté. Outre ma vanité, j'éprouve autant de plaisir, quand un 6° catégorie devient 5° que quand un 1° devient Exc. Là sont mon plaisir et ma récompense. Pour terminer, sachez que ce cours constitue une méthode, ma méthode, mais qu'il en existe bien d'autres et qui sont très bonnes.

ANDRÉ GALÈRE

Annexe B

Petit lexique

Quelques mots rencontrés autour des tables de Billard ...

À cheval. Annonce de l'arbitre au cadre ou dans les coins coupés lorsque les billes semblent de par et d'autre de la ligne. En fait, le jugement est parfois difficile lorsque les billes sont sur la ligne. A cheval est une décision de l'arbitre qui libère le joueur. Si les billes 2 et 3 sont jugées sur la ligne, l'arbitre annonce entré... dans le cadre le plus éloigné de la 1. Si par malheur, les trois billes sont alignées sur une même ligne d'un cadre, l'arbitre annonce entré pour les deux cadres concernés.

Américaine. Système de jeu permettant de garder toujours les billes dans la même position le long d'une bande. Un joueur pourrait en théorie, ne jamais rendre la main... et ça arrive !

Amorti. Jouer dans un cercle d'environ 1 cm de diamètre autour du centre bille. Le coup doit être pénétrant, comme si on s'enfonçait dans la 2 qui prend beaucoup d'énergie pendant que

la 1 semble évoluer au ralenti. Toutes les nuances et tous les coups à queue plate sont possibles en amorti. Ce coup permet de conduire les billes à sa guise pour autant qu'on ait la mesure.

Arbitre. C'est le juge de la partie. Il juge de ce qu'il voit et non de ce qui est. Il est souverain. Même s'il se trompe, c'est lui qui a raison. Le joueur peut, s'il conteste la décision, demander de revoir le jugement. Notamment lorsque les billes touchent, un deuxième examen peut être nécessaire. Attention, en cas de contestation, le tapis ne peut pas avoir été touché par le contestataire sinon, même si les billes ne touchent pas ou plus, l'arbitre annoncera quand même « touche ! ». S'il n'a pas vu ou s'il hésite, il est conseillé à l'arbitre d'interrompre le joueur. Surtout au trois bandes, il arrive souvent qu'un arbitre n'accorde pas un point évidemment

fait... du au fait qu'il ne connaît pas ce coup ou bien, et c'est le cas le plus fréquent, qu'il est mal placé pour bien voir ! Le rapport entre joueur et arbitre doit rester correct en toute circonstance !

Artistique. Système de jeu où les figures sont imposées. Un nombre de points est accordé suivant la difficulté de réalisation. Le joueur a trois essais pour réussir. Cela demande un matériel adapté. Il est déconseillé de montrer à votre ami, le dernier coup d'artistique que vous avez appris, sur le matériel habituel de votre club. La flèche est grosse, jusqu'à 14 mm, et les coups violents peuvent abîmer votre tapis.

Attaque. Ou plutôt la hauteur d'attaque : c'est l'endroit où la queue attaque ou frappe la 1. Frappée en haut, on dira que la 1 est prise en tête. Frappée au centre, on dira qu'elle est prise au centre et frappée en

bas on qualifiera la frappe de prise basse.

Bague. Cercle anciennement en ivoire qui protège le haut du talon.

Bande. Rebord élastique qui garnit chacun des côtés intérieurs de la table. La bande est plus ou moins souple et est recouverte du tapis.

Bande avant. Jouer bande avant. Toucher une bande au moins avant de toucher la 2.

Bas de la table. Lorsque le joueur se trouve devant une petite bande, le bas de la table est la partie du billard la plus proche de lui. Pour la partie la plus éloignée, on dira haut de la table. Cette désignation dépend donc de la position du joueur.

Billard. C'est le nom du sport lui-même. Il s'agit de frapper une bille avec une canne de façon que celle-ci heurte les deux autres situées sur la table. Différentes règles contraignantes peuvent augmenter la difficulté pour la réalisation du point. Le billard désigne dans la bouche de certains, uniquement la table.

Billard qui allonge. Un billard n'est pas l'autre. Il n'en existe pas deux pareils. Ainsi, un billard qui allonge est une table où les billes en mouvement font des angles de réflexion plus grands que ceux auxquels on s'attend. On peut le constater en es-

sayant le billard avant de jouer son match en vérifiant « le tour » : la bille revient à la petite bande au lieu du coin.

Billard qui casse. Après avoir fait le tour, la bille touchant d'abord la grande bande, garde son effet induit et rend un angle de réflexion réduit à la petite bande.

Billard qui serre. Un billard qui serre est une table où les billes en mouvement font des angles de réflexion plus petits que ceux auxquels on s'attend. On peut le constater en essayant le billard avant de jouer son match en vérifier « le tour » : la bille revient à la grande bande au lieu du coin.

Bille. On distingue la rouge avec laquelle personne ne joue, la blanche jouée par le joueur qui « commence » la partie et la pointée, dévolue au second joueur. Récemment, la pointée est remplacée par une bille jaune. Il est indispensable que les billes soient en bon état d'entretien. Des billes sales troublent le jeu. Peu le savent mais les billes s'usent, se déforment, bref, elles vieillissent. Un jeu de bille intensivement employé devrait être changé tous les ans.

Bleu. La craie. Indispensable sur le procédé afin que celui-ci ne glisse pas sur la bille 1. C'est aussi un point qu'on ne réalise pas

comme on l'avait prévu.

Bois de la canne. Endroit de la canne où les mains se posent.

Bois de la table. Le rebord de la table est en partie recouvert du tapis. La partie extérieure fait apparaître le bois. Si une bille touche le bois, il y a faute. Par contre, si une bille saute sur le rebord recouvert du tapis sans toucher le bois, il n'y a pas faute.

Bosse. Deux billes qui se heurtent avant la réalisation du point. On dit aussi « contre ».

Bricole. Jouer bande avant, avant de toucher la première bille. Afin que le coup soit précis, il conviendra de jouer sans effet sauf dans des cas particuliers (voir le cours).

Brosse. Ce terme n'est plus souvent employé. Il renseignait que le joueur ne marquait aucun point. L'arbitre, au lieu d'annoncer zéro, disait « brosse ».

Buttage. Parfois, le plus souvent lors d'un essai de coulé, la 1 se heurte à la 2 comme devant un mur ou semble vouloir la grimper. Le mouvement de la 1 est perturbé, il se ralentit et dévie par rapport au coup espéré. La raison est soit une mauvaise prise de la 1, par exemple si le talon est plus bas que la flèche, soit les billes ne sont pas propres. Parfois de la craie reste collée à la bille, ce qui

provoque un écrasement du résidu de craie. Cette situation est incontrôlable. Après buttage, demandez poliment à l'arbitre de nettoyer les billes.

Caoutchouc. pièce placée en bout de talon, permettant de ne pas abîmer la canne lorsqu'on la repose à terre. C'est aussi une sorte de manchon que certains placent sur le bas du talon pour alourdir la queue ou bien pour avoir un repère pour le placement des mains... chacun essaye ce qu'il veut...

Cadre. Pièce de bois servant de mesure pour tracer les lignes sur le tapis, au jeu de cadre notamment mais aussi pour « couper » les coins.

Cadre. Système de jeu. Pour augmenter la difficulté, on a imaginé de tracer des lignes sur la table de billard en imposant au joueur de sortir au moins une bille du cadre suivant certaines règles. Ainsi on a tracé des lignes droites en divisant la petite bande en trois, à 38 cm pour le petit format et à 47 cm pour le grand format, et en traçant deux lignes parallèles aux petites bandes à 38 et 47 cm selon le format. Nous avons ainsi neuf cadres. Différentes disciplines ont ainsi vu le jour. Le cadre 38/2 et 47/2 autorisent le joueur à réaliser un point lorsque les billes 2 et 3 sont dans

un même cadre, pour lequel l'arbitre annonce « entré ». Le joueur peut encore jouer un point sans faire sortir les billes. L'arbitre annonce alors « dedans >> » signifiant qu'au moins une des billes non joueuses doit quitter le cadre quitte à ce qu'elle sorte puis rentre, sinon il arrête la série. Au cadre non intégral, on n'applique pas la règle dans le cadre central. Au cadre intégral, tous les cadres sont « au cadre ». Il existe encore d'autres cadres, ainsi celui qui coupe la table en deux sur la longueur et les parallèles à la petite bande qui sont à 57cm pour le petit format et 71 cm pour le grand. On y pourra jouer à deux coups, comme pour le cadre ordinaire, ou à un coup, c'est-à-dire que les billes ne sont jamais rentrées mais si elles sont dans un seul cadre, l'arbitre annonce toujours « dedans ». Enfin, le fin du fin est le cadre additionnel. Des petits carrés sont dessinés à cheval sur toutes les droites arrivant à une bande, c'est-à-dire au bas des droites, et adjacentes à la bande. Cette difficulté supplémentaire a été trouvée pour empêcher les joueurs de réaliser des séries « à cheval » sur les bas de ligne. C'est l'arbitre qui aura la plus grande difficulté car il doit annoncer successivement les billes rentrées ou dedans dans les cadres qui se chevauchent.

Calculer le point. Système de calcul, chaque mouche comptant pour un certain nombre, permettant de calculer l'emplacement d'un repère rapproché. Surtout employé aux 3B, on distingue différents systèmes permettant de calculer un point d'arrivée sur la grande ou sur la petite bande. On peut se renseigner auprès des spécialistes 3B. Un calcul plus simple que toutes ses méthodes est dit « par parallèles » : on vise un point sur une bande pour se rabattre sur un bande en un point déterminé, toutes les parallèles à la direction initiale se rabattant au même point... ce qui n'est pas tout à fait juste : c'est approximatif mais plus facile !

Canne. C'est la queue... Voir ce mot.

Carambole. Le point. C'est tout le mouvement que fait la 1 avant de réaliser le point. Certains désignent la rouge par ce mot.

Carrousel. Point particulier consistant à faire faire le tour de la table à la 1 à peu près située en face de la 2 placée le long de la grande bande. La 1 vient au coin par le tour. La 2 vient au coin par deux bandes et la 3 est au coin.

Casser le coin. Toucher les deux bandes formant un coin.

Casser les billes. Voir éclater...

Catégorie. Afin de ménager le suspense, on a rangé les joueurs selon leurs performances en catégories. Par exemple en libre petit format, cela va de la 8^e où on doit réaliser une moyenne de 1,00 environ jusqu'à l'Exc. (Excellence) où on doit jouer à peu près à du 20 de moyenne minimum. Lorsque deux joueurs de catégories différentes se rencontrent, on dit qu'il y a handicap.

Chaise. Meuble réservé au joueur sur lequel il est tenu de s'asseoir en attendant son tour. Par extension, faire de la chaise signifie que l'adversaire est en train de réussir une série importante et qu'on doit attendre patiemment son tour.

Chapeau. Symbole, fruit de l'imagination de l'auteur pour désigner les billes rassemblées dans un espace restreint. Les billes sont dans un chapeau si on peut les recouvrir d'une seule main.

Chasse. Liberté de course de la flèche laissée devant la main. On distingue donc une longue chasse et une chasse courte. On a cependant pris l'habitude de parler d'une chasse lorsqu'elle est longue et de petite flèche lorsqu'elle est courte.

Chevalet. Pièce spéciale possédant une forme permettant de poser la

canne dans des positions difficiles notamment pour jouer au-dessus des billes. Par extension, on désigne aussi la pièce en question et la grande canne spéciale qui complète l'attirail.

Coin. chacun des coins de la table. On y rencontre des expressions tel que « ramener au coin » ou « casser le coin », « tourner dans le coin », etc....

Coin coupé. Afin d'empêcher les joueurs de réaliser des grandes séries en profitant de billes coincées dans les coins, ceux-ci sont coupés c'est-à-dire qu'une ligne est tracée de la petite bande à la grande à une distance égale du coin formant un petit triangle isocèle, c'est le petit coin. Pour les catégories excellences et sur la grand format, les coins sont coupés en grand coin, la distance du coin au point d'intersection sur la grande bande étant plus grande que celle déterminée sur la petite bande, formant ainsi un triangle droit. Dans les triangles ainsi délimités, le jeu se poursuit comme au cadre. Donc, si les billes non jouées entrent dans le triangle, l'arbitre annonce « entré ». Le joueur peut jouer une fois sans faire sortir une bille et l'arbitre alors d'annoncer « dedans ». Dès lors, le joueur est obligé de faire sortir au moins une bille non jouée sinon il y a faute et l'arbitre doit arrêter la série.

Coller. Quand une bille est contre une autre bille ou contre une bande. On dira que la bille « colle » la bille ou la bande. Par extension on admettra, qu'une bille colle une autre lorsque le fait de jouer « dessus » provoquerait un queuté. Lorsque la bille colle la bande, l'arbitre doit se placer en face du joueur afin de vérifier qu'il ne joue pas sur la bande, c'est-à-dire que le talon n'est pas plus éloigné de la bande que la flèche.

Compensation. Correction appliquée par exemple lorsqu'on fabrique soi-même une erreur afin d'éviter une bosse ou de faire évoluer la 2 selon son désir et non suivant la nature.

Concentration. On entend souvent dire à des ignorants que le sport du billard est une affaire de concentration. Ces mêmes ignorants ignorent à quel point, le travail, la technique et même le style de jeu sont importants. A ceux-là je demanderais de trouver un sport où la concentration n'est pas nécessaire, indispensable même. Bien sûr que la concentration est indispensable au billard mais si elle était suffisante, la plupart des joueurs atteindraient l'excellence.

Contre. voir bosse.

Coulé. Prise haut de bille avec accompagnement du mouvement, canne lé-

gèrement inclinée. Après le heurt de la 1 sur la 2, la 1 prolonge son mouvement vers l'avant. Plus le coup est souple, plus la 1 prolonge son mouvement. Si la prise se rapproche du centre bille, la 1 prolonge son mouvement plus lentement.

Coup de queue. C'est la manière de frapper la 1. Enormément de cas peuvent se présenter. Le coup de queue dépend de la position du bras, de l'inclinaison de la canne, de la force du coup, de la manière de tenir la canne, lâche ou ferme, avec ou sans effet, allongé, court, etc.....

Coup amorti. Coup joué proche du centre bille qui permet de ralentir la 1 et de donner beaucoup d'énergie à la 2. Ce coup permet une bonne maîtrise du jeu. Avec l'habitude, on a l'impression qu'on place les billes où on le désire.

Coup droit. C'est un coup qui n'exige pas beaucoup de facteurs. Hormis effet et mesure, il se joue queue horizontale de préférence aux 34 haut de bille, sans à-coup, avec une prise à mesure.

Coup dur. Coup rude, cassant, qui souvent éclate le jeu et ne permet pas un mouvement proportionnellement long de la 1.

Coup lent. Coup porté lentement. Généralement, la canne doit être tenue légèrement avec un mouvement

d'arrière avant lent mais régulier ce qui provoque une douceur des chocs avec un déplacement plus long que le coup laisserait supposer.

Coup mou. coup lent raté : on n'a pas laissé aller le bras et les billes s'en trouvent ralenties.

Coup rapide. Coup donné après un limage rapide. Ce n'est pas forcément joué fort. Ce coup permet de donner une impulsion plus rapide à la 1.

Coup retenu. La main arrière a arrêté son mouvement trop tôt et le coup ne porte pas. Il arrive que la main avant bouge en même temps que la main arrière, même très peu. Très mauvais ! On ne peut pas maîtriser le mouvement des billes.

Coup sec. Ressemble au coup dur. On l'appelle sec par opposition à souple.

Coup souple. Le contraire du coup sec. La bille est accompagnée dans sa course en douceur. Pour un point même joué fort, la souplesse est de mise.

Courbes. Les courbes apparaissent lorsqu'on joue très doucement et de manière prolongée comme pour les rétros et les coulés. Pour obtenir une courbe, il conviendra de jouer assez fort. Ainsi en coulé, la 1 dévie sur le côté avant de poursuivre sa route. En rétro, la bille semble légèrement poussée vers l'avant avant de reprendre sa course

vers l'arrière. Méfiez-vous tout de même, car le calcul des courbes est très imprécis.

Craie. On l'appelle aussi le bleu. La craie doit s'étaler sur le procédé afin d'empêcher des glissades de la flèche sur la 1.

Crayon. Crayon blanc servant à tracer les lignes sur la table. Il peut aussi servir à tracer des repères sur le tapis pour marquer l'exact emplacement des billes lorsque l'arbitre les enlève

en plein match afin de les nettoyer.

Défense. Tactique de jeu consistant à laisser l'adversaire en difficulté. Les « défenseurs » sont tellement pris par leur méthode qu'ils en oublient souvent de construire pour eux. Le point « pour rester à la table » devient vite leur quotidien. Sans être naïf en prenant des risques inconsidérés, celui qui manque d'audace reste dans les catégories inférieures. Le jeu de 3B est cependant typique de cette tactique.

Dedans. Annonce de l'arbitre dans les coins ou au jeu de cadre. Il informe ainsi que le joueur doit faire sortir au moins une bille du coin ou du cadre.

Demi-bille. Prise de la 2 en demi-bille. La moitié de la masse de la 1 rencontre la moitié de la masse de la 2. Pour bien prendre

en demi-bille, il suffit de placer en visée, le côté de la bille 2 au milieu de l'image du procédé, lui-même placé sur la médiane verticale de la 1. Par extension, si on place l'image du procédé en tangence au côté de la 2 à l'extérieure, on joue petite demi-bille ou gros quart de bille donnant plus de vitesse à la 1 qu'à la 2, et tangente à l'intérieur, on joue grosse demi-bille ou petit trois quart de bille donnant plus de vitesse à la 2 qu'à la 1. C'est à bien étudier pour le partage de l'énergie.

Détacher. Coup destiné à écarter la 1 d'une bille colleuse sans faire bouger celle-ci. Souvent utilisé en piqué pour réaliser un point où la 1 et la 3 collent, la 1 étant détachée de la 3 pour aller toucher d'abord la 2 puis revenir à la 3.

Direct. Coup consistant à toucher les billes 2 et 3 sans aide d'aucune bande.

Dominante. Quand la 2 et la 3 sont du même côté, vers une petite bande, par exemple dans le tiers, et la 1 plus éloignée de la dite bande, celle-ci est appelée dominante. Ce placement est très intéressant car il permet d'envisager de conduire les billes 2 et 3 vers cette petite bande. Prendre ou garder la dominante devient une méthode de jeu permettant de conduire au serrage des billes et donc de favoriser la prise de la posi-

tion dite « à l'américaine ».

Doublement. Coup souvent rétro ou coulé, qui fait faire l'aller-retour deux fois de la 2. On « double » sa course.

Double touche. On n'a pas été prudent et notre procédé, trop emballé a rat-trapé la 1 avant

qu'elle ne s'éloigne : on a donc touché deux fois la 1. C'est une faute et l'arbitre attentif arrêtera le joueur.

Droitier. Celui qui place sa main droite à l'arrière de la canne càd sur le talon.

Eclater. Action de jouer assez fort sur les deux autres billes qui s'éloignent rapidement offrant ainsi une figure d'ouverture en gerbe. On dira aussi casser les billes. Le fait de jouer fort accentuera les angles de la 1 : donc, attention !

Effet appliqué. Celui qu'on applique en frappant la 1, donc celui désiré.

Effet au toucher. Au toucher de la bande, l'effet appliqué est peu modifié s'il s'agit de bon effet mais est fortement réduit s'il s'agit d'un effet contraire.

Effet bon. Affaire de convention, appelons bon celui qui « prolonge » le mouvement.

Effet contraire. Affaire de convention, appelons contraire, celui qui « retient » le mouvement.

Effet induit. Donnant un effet à la 1 càd la bille joueuse, au contact de la 2,

la 1 donne une partie de son effet appliqué à la 2. Cet effet est inverse à celui appliqué ce qui répond aux règles de l'engrenage et est plus faible.

Effet latéral. Effet imprimé à gauche ou à droite par la frappe de la queue. En haut, l'effet est faible, au centre, il est fort et en bas, il est maximum.

Effet naturel. La physique nous apprend que l'angle d'incidence est le même que l'angle de réflexion. Cependant, l'expérience nous montre que ce n'est pas exact pour une bille sur un billard. Ainsi, si nous plaçons une bille dans un coin et visons le milieu de la grande bande opposée, elle n'ira pas au coin après réflexion comme on devrait s'y attendre mais touchera la petite bande devant le coin. En fait, la bille écrase un peu la bande opposée et roule dans ce petit creux ce qui lui donne un léger effet : c'est l'effet naturel. De même, lorsque votre bille touche la 2, le heurt lui donne un léger effet correspondant au côté touché.

Effet prolongé. Effet obtenu en allongeant le coup et en le soutenant. L'effet ainsi produit est assez puissant.

Effet rétrograde. Effet produit par un coup bas et prolongé, typique des rétros. L'effet produit est à l'inverse du mouvement initial de la

bille qui s'arrête puis repart dans l'autre sens.

Effet spontané. C'est un effet induit par le frottement du drap. Lorsque la bille est poussée, elle fait d'abord un court trajet sans rotation, mue par la canne qui la pousse, puis, par frottement, elle se met à tourner dans le sens du mouvement. Cet effet est ordinairement faible.

Energie. C'est l'ensemble de l'énergie donnée pour réaliser le point. Le partage de cette énergie est important : il permet de décider de l'importance de la course de chaque bille. Principalement appliqué aux billes 1 et 2, le bon partage décide de la suite du jeu. Cette méthode n'est pas si facile ni possible. Elle demande une bonne habitude et de l'entraînement.

Entraînement. Comment s'entraîner ? Surtout, ne laissez pas les billes aller au hasard. Placez les billes selon un point à apprendre ou à perfectionner et répétez les essais. C'est fatigant mais payant.

Entré. Les billes 2 et 3 sont entrées dans un coin ou dans un cadre au jeu de cadre non intégral. En annonçant « entré », l'arbitre signale au joueur qu'il peut encore réaliser un point et un seul dans ce coin ou dans ce cadre, après quoi, l'arbitre annoncera « dedans » obligeant le joueur à sortir

au moins une bille.

Enveloppé frôlant. Massé consistant à tourner autour de la 2 en la

Extérioriser. Jouer en dehors de la bille de manière à « sortir » la 1 du champ du jeu pour revenir sur la 3. C'est une prudence à appliquer lorsque les billes 1 et 2 sont très proches afin d'éviter le queuté tout en mettant l'arbitre à l'aise dans son jugement. C'est surtout appliqué pour les points à queue levée.

Fantaisie. Système de jeu de figures imposées où un certain nombre de points est attribué selon la difficulté. Appelé aussi billard artistique, c'est difficile. Le joueur a trois essais pour chaque figure.

Faucher. Mouvement maladroit de la main arrière qui applique un mouvement latéral de la queue au moment de la frappe.

Faute. Annonce de l'arbitre arrêtant le joueur dans sa série. Les fautes sont multiples. Les queutages et se tromper de bille sont les fautes les plus fréquentes mais on peut aussi ne pas avoir un pied touchant le sol ou un pied posé sur le tapis ou jouer bande avant au point mouche ou ne pas avoir de procédé en bout de flèche, ou jouer avec touchette de la virole ou du bois, être absent au moment où l'arbitre invite le joueur à la table, rouler sa flèche sur

la 1, toucher une autre bille avec sa canne ou sa main ou un vêtement, ou faire bouger une bille toucheuse, ou refuser de monter à la table, ou montrer des attitudes anti-sportives, ou manifestement pratiquer l'anti-jeu, etc. Les fautes possibles sont nombreuses et les arbitres souvent trop gentils...

Feuille de match. Rapport de match où sont consignés les points obtenus à chaque reprise. C'est le travail du marqueur qui, une fois les calculs terminés, donne la feuille à l'arbitre qui signe puis fait signer le vaincu, puis le vainqueur, chacun pouvant ajouter des remarques concernant le déroulement de la partie.

Figure. Position des billes avant le coup...

Figures imposées. Les figures imposées se rencontrent en billard artistique. Le joueur a trois essais pour réussir. Les figures sont notées différemment selon leur degré de difficulté.

Finesse. Lorsque la bille 2 est prise fine, c'est-à-dire moins qu'un quart de bille.

Flèche. Partie avant de la queue qui se visse sur le talon. Généralement en bois, on en trouve aussi en aluminium.

Fouetté. Rétro de près, queue levée à l'arrière avec un petit coup de poignet ou horizontalement à ras du tapis avec la flèche en de-

hors de l'image de la 2. Ce coup est dangereux pour le queueur et est actuellement interdit. En fait, les arbitres sont incapables en majorité de le juger. On a donc choisi de l'interdire par facilité. Pourtant, l'arbitre pourrait vérifier qu'on n'embarque pas la 2. Souvent, lorsque le point est queueur, la 1 prolonge son mouvement vers l'avant et le point est raté.

Gant. Certains joueurs mettent un gant à la main avant spécialement conçu pour le joueur de billard, afin que la queue glisse bien, sans retenue.

Gaucher. Celui qui place sa main gauche à l'arrière de la canne càd sur le talon.

Grosueur de bille. Quantité de bille en contact de la 1 et la 2. On parlera de finesse, de quart, de demi, de trois quarts ou de bille pleine.

Handicap. Quand des joueurs de catégories différentes se rencontrent, le nombre de points à réaliser est différent pour chacun. On dit alors qu'il y a handicap.

Haut de la table. Lorsque le joueur se trouve devant une petite bande, le haut de la table est la partie du billard la plus éloignée de lui. Pour la partie la plus proche, on dira bas de la table. Cette désignation dépend donc de la position du

joueur.

Hauteur de bille. Position en hauteur de la flèche face à la 1. On parlera de haut de bille, de mi-hauteur, de centre, de mi-bas ou de bas de bille voire ras du tapis.

Jeu d'attaque. Consiste à prendre des risques pour tenter de ramener les billes sans tenir compte de ce qu'on laisse à l'adversaire en cas d'échec.

Jeu de défense. Consiste à ne pas prendre de risque et ne pas tenter des coups trop difficiles en veillant à laisser une table difficile à l'adversaire quand on lui rend la main.

Jouer aux quilles. Jouer trop fort. Les billes s'en trouvent souvent écartées l'une de l'autre et la table est « difficile ». On appelle cette méthode « jouer aux quilles » par dérision, comme si notre compétiteur se trompait de jeu.

Joueur. Le compétiteur ou chacun des adversaires. Leur attitude doit toujours être correcte, respectueuse de l'autre, de l'arbitre et des règles.

La 1. Par convention, la bille joueuse.

La 2. Par convention, la première bille touchée par la

La 3. Par convention, la deuxième bille touchée par la 1 qui ainsi, réalise le point.

Libre. Partie où tous les coups sont permis donc

libres... à l'exception des fautes évidemment...

Ligne (du cadre). Ligne tracée afin de délimiter le cadre.

Limage. Mouvement régulier de va et vient de la queue devant la 1, afin d'ajuster son coup avant de frapper.

Lunette. Position facile. La 1 en face des deux autres billes avec un angle à réaliser très facile. Rater une lunette est une honte pour un vrai joueur... enfin le croit-on !

Main à plat. Généralement la main avant, mise à plat sur le tapis avec trois doigts bien écartés. Cependant, on peut faire varier la hauteur de l'édifice en rapprochant ces trois doigts.

Main à angle droit. Manière de plier la main, revers de quatre doigts à plat sur le tapis ou sur la bande pour la réalisation des massés et des piqués. C'est moins bon que la position en trépied mais certains physiques ne peuvent pas faire autrement.

Main arrière. La main qui tient la canne à l'arrière, posée sur le talon. C'est elle qui désigne le joueur comme gaucher ou droitier.

Main avant. La main qui tient la flèche à l'avant. Elle fixe bien la direction de la canne sans la pincer, sans la freiner ni la retenir.

Main gauche. Il ne s'agit pas de la main d'un

gaucher mais de jouer de la main gauche si vous êtes droitier et de la main droite si vous êtes gaucher. Beaucoup trop de joueurs se trouvent démunis lorsqu'ils se trouvent contraints d'utiliser leur « mauvaise » main et s'excusent facilement de leur échec par cet aveu : c'était la main gauche. Entraînez-vous avant d'en avoir besoin !

Maître arbitre. Parfois un maître arbitre est désigné. Son rôle est de superviser les parties. Il peut intervenir lors de contestation ou d'erreur flagrante. C'est un rôle délicat. Installer un maître arbitre à côté d'un débutant est rassurant pour celui-ci... à côté d'un arbitre confirmé, ça le vexe et pour les joueurs, l'intervention d'une personne extérieure au jeu peut les troubler. De préférence, assister les débutants, c'est bien, faire les remarques après le match, c'est mieux.

Marque. Inscription discrète sur le tapis pour repérer la position des billes, par exemple quand l'arbitre doit les nettoyer. Ou bien, marque sous forme d'un petit point pour désigner la bille pointée. Ou bien marque sur la bande pour ainsi bien marquer un point de repère... mais c'est évidemment interdit comme laisser traîner nonchalamment sa craie au point de

repère. Il y a même des malins joueurs qui laissent leur craie à une certaine distance du point de repère, toujours la même, ou bien laissent traîner leur procédé sur le tapis pour y déposer de la craie et même certains, qui profitent d'une mauvaise position de l'arbitre pour prendre un point de repère sur lui, ce qui arrive notamment lors de bricoles simples, l'arbitre se plaçant bien en face du jeu : toujours faire un pas de côté svp ! C'est à l'arbitre d'être vigilant.

Masqué. Lorsqu'on ne « voit » pas le point de visée, une bille intercalée cachant ou « masquant » ce point de visée. Une autre solution doit être choisie.

Marqueur. C'est l'assistant de l'arbitre. C'est lui qui inscrit au fur et à mesure les performances annoncées sur la feuille de match. Cependant, il n'a pas de capacité pour juger et ne peut donc pas être consulté ni par l'arbitre, ni par un joueur, lors d'un doute ou d'une contestation, bien que cela arrive...

Massé. Le pendant du coulé, queue levée. La 1 est frappée en intérieur de manière à lui impliquer une courbe qui la fait toucher la 2 en extérieur, afin de la contourner pour aller chercher la 3 qui s'était cachée derrière la 2. Le limage est court car la canne repose sur

le dessus de la main placée en trépied et le coup est rapide mais sans forcer. Souvent le poids de la canne tenue légèrement, suffit.

Massé coulé. C'est un cas particulier de massé. Lorsqu'il est assez long, le joueur se place en position de masser mais en pensée, vise la 3 en négligeant la 2. Les billes 2 et 3 ne doivent pas être trop près sinon on risque le contre de la 2 sur la 3.

Massé de position. Très léger massé permettant de passer entre les billes 2 et 3 pour reprendre une position favorable,

Match. Comme dans tous les sports, c'est l'affrontement entre les protagonistes. On dira aussi « partie ». Bien qu'il s'agisse d'un combat, la correction sera toujours de mise et exigée. Par convention on peut jouer à reprises inégales c'est-à-dire que le premier qui arrive à son total de points imposé gagne ou bien à reprises égales : dans ce cas, si le joueur qui a commencé atteint son total imposé le premier, le deuxième joueur à encore la possibilité d'égaliser en débutant cette ultime reprise sur mouche.

Mesure du billard. Il ne s'agit pas de ses dimensions mais de maîtriser la force du coup afin que les billes exécutent exactement le mouvement désiré et qu'elles s'arrêtent bien là

où on le veut. Plus on joue fort, moins ce paramètre est maîtrisable.

Mouche (table).

Points de repères dessinés le long des bandes ce qui permet aux joueurs de trois bandes de calculer leur point de visée suivant certains procédés.

Mouche (canne). Le procédé.

Mouche (point). Point de départ de tout match. La rouge est au croisement des bissectrices des deux angles haut de table. Les deux autres billes sont sur des repères dessinés en bas de table, la pointée sur l'intersection des bissectrices des deux angles bas de table et la bille du joueur qui commence, à une distance de la pointée à gauche ou à droite et sur une parallèle à la petite bande, au choix de celui qui commence. Le joueur est tenu de d'abord toucher la rouge avant toute autre bille ou bande.

Mouche (remise sur ...). Lors de certaines circonstances, l'arbitre sera amené à remettre les billes sur mouche, par exemple, lorsqu'une ou plusieurs billes sautent du billard ou touchent le bois de la table, lorsque la bille du joueur touche une autre bille et que le joueur juge qu'il ne pourrait jouer sans faire bouger la bille colleuse ou bien que le point est trop difficile. Il peut alors demander à l'ar-

bitre de remettre les billes sur mouche. Les règles sont différentes au jeu de 3B...

Mouche (remise sur... aux 3B).

Aux 3B, la remise sur mouche est spéciale. En effet, le point mouche traditionnel serait un avantage pour un joueur de 3B. Aussi, il a été décidé qu'on ne remettait en place que les billes sauteuses ou colleuses. Ainsi, si une bille saute du billard, seul la bille sauteuse est remplacée sur la mouche centrale de la table. Si la rouge colle la bille du joueur, elle est remplacée sur sa mouche de départ et la 1, sur la mouche de départ de la pointée, soit le point central des trois points du bas de table. Si la blanche colle la 1, la bille du joueur est remplacée sur la mouche centrale de départ et l'autre blanche sur la mouche centrale de la table. Enfin, si la position de la bille restant sur la table ne permet pas d'opérer le remplacement (on dit que la position est occupée), s'il s'agit de la rouge, elle sera remplacée au centre de la table, s'il s'agit de la blanche, elle sera placée sur la mouche de départ de la rouge et s'il s'agit de la 1, elle retrouvera le centre de la table. Cas ultime, si les trois billes collent ou si elles ont toutes les trois sauté de la table, les trois billes sont remplacées en ligne droite, la rouge sur sa mouche, la joueuse sur la

mouche centrale de départ et l'autre blanche, au centre de la table.

Mourir à la bille. Arrêter la 1 tout tout près de la 2 ou de la 3.

Mouvement du bras du joueur.

Obligatoirement dans la ligne de prolongation de la queue. Idéalement le bras reste fixe par rapport à la direction voulue sans mouvement d'épaule. Seul l'avant-bras se meut. Si par malheur le bras « bouge », il peut pomper c'est-à-dire opérer un mouvement de bas en haut et de haut en bas (très mauvais) ou bien osciller c'est-à-dire opérer un mouvement de gauche à droite ou l'inverse (très mauvais).

Moyenne. Par convention, résultat de la division du nombre de points par le nombre de reprises. Scientifiquement parlant, ce résultat est faux car il faudrait considérer le nombre de coups réussis par rapport au nombre d'essais. Par exemple, si on fait 20 points en 10 reprises, la moyenne officielle est de 2,00, mais pour réaliser ces points on a eu 20 réussites et 10 échecs. On a donc réussi 20 points en 30 essais : la moyenne réelle est donc de 66,6 %. La même approximation est faite lors des totaux. Par convention, on décide que la moyenne réalisée est le résultat de la division de tous les points réalisés dans toutes les par-

ties divisés par le total des reprises. Un match mauvais est donc plus influant qu'un bon match. La vraie moyenne des moyennes serait le résultat de la division du total des moyennes par le nombre de matches... tout ceci n'étant qu'un avis puisque les règlements en ont décidé autrement.

Niveau. Chaque joueur possède son niveau et doit être respecté quelles que soient ses performances. Pour un joueur de bon niveau, il lui est facile de dépasser le niveau d'un joueur de classe inférieure. La réciproque n'est pas vraie. Un « petit >> joueur qui regarde l'apparente facilité avec laquelle le « grand » travaille, croit qu'il va le faire lui aussi, dès qu'il se lèvera. Quelle déception lorsqu'il s'y essaie : les billes ne lui obéissent pas ! En fait, le « petit » joueur, bien qu'il s'en défende, ne comprend pas ce qui se passe chez le « grand » et le « grand » ne comprend pas pourquoi le « petit >> joue « comme ça » ! Ayons à l'esprit que l'être humain est capable d'apprécier deux fois plus petit que lui et deux fois plus grand : pas au-delà. Ainsi par exemple, un joueur capable de réaliser du 4 de moyenne, considérera que jouer à du 2 de moyenne est déjà bien et il comprendra comment un autre pourrait réaliser du 8 ... Écouter les

plus forts et conseiller les plus faibles est aussi une marque de respect...

Nuance. Application très légère, très douce ou très fine d'un facteur du jeu, que se soit une nuance gauche ou droite, en pleine bille nuance latéral, une nuance d'effet, une nuance en correction etc.

Oscillation de la queue. Mouvement latéral de la queue au moment de la frappe : c'est très mauvais.

Partie. Voir match.

Passer la main. Le joueur a raté et « passe la main » à son adversaire c'est-à-dire que l'autre peut s'y essayer à son tour.

Peloter. C'est cajoler les billes, les toucher légèrement assurant une série de points « sur place » car les billes ne bougent presque pas.

Pénétration. Surtout appliqué lors de rétros ou d'amortis, c'est un coup souple et prolongé, accompagnant fermement la 1 dans son mouvement ce qui lui donne un effet rétrograde important proportionnel à la « pénétration ». Par exemple, lorsque la 1 ne « revient » pas lors d'un rétro, on dira que le coup manquait de pénétration.

Petite ligne. Système de jeu à l'américaine appliqué à une certaine distance de la bande, intérieure à la première ligne du cadre.

Petit jeu. Lorsque les billes sont proches l'une de l'autre. Quand les billes sont au champ et tout partout, c'est le grand jeu.

Pied. Chacun adopte sa position comme il le sent avec la ferme résolution d'équilibrer le corps afin d'utiliser le moins d'énergie possible pour la recherche d'équilibre. La position de la chaise (les deux pieds sont sur une même ligne perpendiculaire à la direction de visée) a été décrite dans le cours. Elle permet de bien se rendre compte de l'importance de la position non seulement des pieds et des mains mais aussi du corps entier. Cependant, cette position est souvent ressentie comme inconfortable, aussi beaucoup, si pas tous, avancent un pied pour assurer leur équilibre mais là, il faut bien avoir conscience de la façon qu'on avance le pied afin de ne pas créer une distorsion amenant une correction automatique, une mauvaise habitude prise qu'il sera bien malaisé d'éliminer. Ne jamais s'appuyer sur une seule jambe sauf cas de force majeure !

Pied à terre. En jouant, un pied au moins doit toucher le sol. La pointe suffit.

Pied levé. Parfois une jambe « gêne » pour jouer et on la lève. Celle-ci est parfois posée sur la table : attention que le pied ne peut

pas toucher le tapis ! Veillez aussi à lever la bonne jambe. On voit souvent des joueurs lever la jambe extérieure au jeu càd celle qui ne gêne pas et exécuter des contorsions bizarres pour approcher leur bon oeil du point de visée.

Piqué. Le pendant du rétro, queue levée. La 1 est frappée en bas de manière à lui impliquer un effet rétrograde qui la ramène à la 3. Comme pour le rétro, une prise de la 2 non pleine, imprime au retour un certain angle. Le limage est court car la canne repose sur le dessus de la main placée en trépied et le coup est rapide mais sans forcer. Souvent le poids de la canne tenue légèrement, suffit. Attention au jugement « bas de bille », car il faut juger à partir de l'image que l'on a sous les yeux, le plan de cette image étant presque horizontal. Un spectateur verra toujours jouer en haut car il voit la bille « verticalement ». Attention aussi à ne pas queuter. Veillez à ce que le prolongement de l'image de la 1 suivant la direction de la queue ne « coupe » pas l'image de la 2 : alors vous pouvez y aller. Veillez aussi à ce que votre procédé ne touche pas le tapis. Enfin adaptez-vous à la connaissance de l'arbitre, beaucoup jugeant du queuté au bruit seulement, bien qu'il doit juger de ce qu'il voit seulement, le bruit

pouvant confirmer ce qu'il a vu mais ne pouvant pas constituer une preuve. L'arbitre, dans son jugement, néglige souvent le mouvement de la 2 !

Piqué rentré. Piqué ex-tériorisé avec effet contraire permettant à la 2 de rentrer dans le jeu alors que celle-ci semblait s'échapper.

Placement. L'art de placer les billes devant soi et surtout, placer la 1 ... de préférence en dominante. L'art aussi de pousser une bille à bande et de ramener la 3 au coup suivant.

Pleine bille. Jouer plein. La 1 prend la 2 en plein, leur masse se confondent, parfois avec une légère nuance.

Plonger l'aisselle. Pénétrer la bille en levant la canne sous

Poids. Certains ajoutent des poids pour lesté le talon.

Point. Chaque figure à réaliser : faire le point. Chaque réussite rapporte aussi un point au joueur. C'est l'arbitre qui les compte, qui annonce le nombre de points réussis dès la première faute, passant la main à l'autre joueur.

Point de repère rapproché. Calcul ou observation permettant de déterminer un point de repère, souvent sur une bande qu'on appelle rapproché car le joueur alors, néglige pour viser, la position des billes

au profit d'une bille et de ce point ou de ce point seul.

Pompage. Mouvement du bras arrière au moment de la frappe de bas en haut et de haut en bas. C'est très mauvais. On ne touche pas la 1 à la hauteur envisagée. Cependant, on trouve des joueurs tellement habitués à pomper, qu'ils visent haut de bille pour un rétro et touchent bas et visent bas de bille pour un coulé et touchent haut. Il faut le voir pour le croire !

Pouce levé. Ce n'est pas pour montrer qu'on est d'accord ou pour féliciter... c'est une position trépied, le geste idéal pour former sur la main, un petit creux où poser la queue. C'est employé pour les coups à queue levée.

Pour match. Annonce de l'arbitre pour signifier qu'il s'agit du dernier point à réussir et qu'en cas de réussite, l'adversaire n'a plus le droit de monter à la table. Le match serait donc gagné par le joueur à la table.

Pour 1. Annonce de l'arbitre pour signifier qu'il ne reste plus au joueur qu'un point à réussir pour obtenir son quota mais son adversaire possède encore le droit d'essayer d'égaliser sur mouche.

Procédé. Le cuir sur la pointe de la flèche qu'on appelle aussi parfois : mouche.

Quantité de bille.

C'est la grandeur de la masse heurtée par la 1 sur la 2. C'est de grande importance car cette masse est un des paramètres qui détermine l'angle de réflexion de la 2. Ainsi, s'il n'y avait pas d'autres paramètres en jeu, les angles d'incidences seraient de 0° si on prend la bille pleine, de $167^\circ 5'$ si on la prend en 34, de 135° si on prend la 2 en demi, de $122^\circ 5'$ si on la prend en 1/4 et de 180° pour la finesse extrême (on peut aussi exprimer ces angles par leur complément : 180° , $22^\circ 5'$, 45° , $67^\circ 5'$ et 0° ; cela dépend comment on mesure l'angle). Nous savons que la quantité de bille n'est pas le seul facteur influant et la qualité du matériel et surtout le fait du frottement et que la 1 est en mouvement alors que la 2 est arrêtée au moment du choc, modifient cet angle à la baisse jusqu'à parfois 5° sauf pour la finesse extrême mais cela est dû à la difficulté de cette prise : il reste toujours un petit angle résiduel. Ajoutons que la manière de frapper est aussi un facteur déterminant...

Queue. Il en est de différentes qualités. Un débutant se contentera d'un « bois ». Il est inutile d'engager des frais si on n'est pas sûr de poursuivre l'aventure. Si on devient « bon », il est utile de posséder un matériel plus sûr.

Un talon dans le cœur du bois avec une flèche parfaitement rectiligne et la volonté de la garder en bon état. Ainsi n'ayons pas peur de la nettoyer et d'éviter des erreurs tel que déposer la canne contre un radiateur ou un mur ce qui la fait voiler. Au contraire, toujours dévisser la flèche quand on ne joue pas, et déposer la queue à plat. Généralement, la canne mesure de 1m30 à 1m50. On distinguera trois niveaux de queue. La queue normale pèse de 480gr à 510 gr avec un diamètre de flèche de environ 11 mm et vaut pour toutes les figures « normales ». La queue lourde qui pèse de 520 à 550 gr avec un diamètre de flèche de 12mm et vaut pour les coulés lourds et est particulièrement prise par les joueurs de trois bandes. Enfin, la queue super lourde qui peut aller jusqu'à 800gr avec des diamètres de flèches de 13 et 14 mm et qui est employée presque exclusivement pour les figures dites artistiques.

Queuter. Il y a queuté lorsque la queue est encore en contact avec la 1, alors que celle-ci heurte la 2. C'est la version officielle et théorique. En pratique de nombreux queutés ou non queutés sont presque impossibles à juger. Il faut alors se référer au règlement. Ainsi un fouetté, même correct, sera jugé queuté et un

entre deux fin sera jugé correct alors qu'il est toujours queuté. C'est difficile et tout le monde croit posséder la science infuse... Et si on se renseignait auprès des vrais connaisseurs ?

Queuter. quelques cas : En piqué ou en massé, veillez à ce que l'image de la 1 en direction de la queue ne coupe pas l'image de la 2. C'est déjà une bonne assurance. L'arbitre doit se placer de côté de manière à bien voir si la 1 ne « défonce » pas la 2. Si les billes 1 et 2 sont très proches, l'arbitre devrait annoncer « libre » de manière à prévenir le joueur qu'il y a risque de queuté et qu'il est vigilant. En piqué, un extériorisé est indispensable. En massé, l'extériorisé est utile mais si on exécute un massé en finesse de près, sachez qu'il sera toujours queuté mais on admet le point si la 2 ne fait pas un chemin plus long que celui de la 1. Attention à ne pas juger seulement au bruit. C'est la 1 levée au moment du heurt de la 2 qui provoque ce bruit, ce qui peut constituer une confirmation du queuté mais pas une preuve. Piquer en tête assez fort à 10cm de la 2 provoque le bruit mais le point n'est cependant pas queuté.

Queuter en rétro. En rétro, il arrive que le coup trop prolongé fait toucher la 1 deux fois par la queue.

La 1 avance, freine au moment du heurt. La queue retouche la 1 à l'insu du joueur ce qui fait avancer la 1 une deuxième fois puis enfin, revient grâce à son effet rétrograde. C'est queuté ou plutôt touché deux fois. L'arbitre pourra le constater facilement s'il est bien de côté.

Queuter spécialement ou bizarrement. On ne s'y attend pas mais si on joue bande avant alors que la 1 est très proche de la bande, il est à parier que la queue sera encore en contact au moment du heurt de la bande. C'est bien queuté. Si la 1 colle la bande et qu'on doit jouer le long de celle-ci, on queute si on met de l'effet du côté opposé à la bande. En effet, l'application de l'effet donne un petit déplacement de la bille du côté opposé à l'effet : il y a donc queuté sur la bande mais ce dernier cas est accepté car on le trouve trop tatillon. Trop tatillon aussi le piqué qui consiste à aller de l'avant après le heurt de la 2 comme un coulé. Cela signifie qu'on a joué haut de bille. Mais en piqué, le haut de bille est apprécié à l'horizontal dans la partie descendante de la bille : on a donc roulé dessus : c'est une faute... qu'on voit rarement et encore plus rarement condamner. Lors d'une queue levée, votre queue rebondit sur la 1 qui

s'échappe durement n'importe où. C'est un queuté de tapis mais le point ne sera jamais réussi avec un coup pareil. Enfin, si votre queue touche le tapis après un coup levé, il est fort à parier que vous avez coincé la 1 avant qu'elle ne s'échappe : il y a donc queuté de tapis.

Rail. Système de jeu à l'américaine consistant à pousser les billes par des coulés successifs. Les billes avancent très vite le long des bandes. Il faut compter qu'on fait deux fois moins de points au rail qu'à la ligne américaine traditionnelle pour la même distance parcourue mais cela permet de passer des endroits délicats ou des portions à mauvaise main, plus rapidement.

Ramener. Jouer de telle sorte que les billes se regroupent de préférence dans le tiers et dans un cha-peau...

Rappel. Méthode privilégiant l'éloignement de la 2 pour mieux la ramener.

Ras du tapis. Jouer queue horizontale le plus bas possible sans glisser. Les directions prises par la 1 lorsqu'on joue légèrement mais pénétrant au ras du tapis sont surprenantes et permettent des rappels dits impossibles.

Renversé. Jouer le long d'une bande en la touchant, puis toucher la bande au coin en face et, grâce à l'effet, revenir toucher une se-

conde fois la première bande touchée avant de réaliser le point. On peut aussi d'abord toucher la 2, puis renverser.

Rentré. Annonce de l'arbitre lorsque les deux billes non joueuses sont entrées dans un cadre au jeu de cadre non intégral ou dans un coin coupé, en libre. Le joueur peut encore faire un point avant de faire sortir au moins une bille.

Rétro. Prise de la 1 en bas de bille qui imprime un effet rétrograde. La 1 revient sur ses pas selon un angle fonction de la grosseur de bille et de la souplesse ou pénétration du coup.

Rétro coulé. Coup qui consiste à encore faire avancer la 1 vers l'avant après son heurt de la 2, avant de revenir sur ses pas par son effet rétrograde. C'est difficile.

Rouge. La bille avec laquelle on ne joue jamais ! Certains l'appellent aussi carambole.

Roulade de la canne. Il arrive que la queue, placée trop haut, roule sur la 1 plutôt que la pousser. La queue est donc restée en contact avec la 1. C'est une faute !

Secteur. Division virtuelle de la bille joueuse en huit parties en traçant mentalement des droites passant toutes par le centre de la 1. L'une est verticale, l'autre est horizontale et les deux dernières inclinées à

450. Chaque quartier ainsi déterminé constitue en son centre, un point de repère facile à viser.

Sentir le point. Les joueurs le disent : « Je le sens ». Faculté intuitive du joueur qui est persuadé qu'il est dans le bon. Cela donne un sentiment de confiance très utile. A ne pas confondre avec l'excès de confiance qui déconcentre et fait jouer n'importe comment.

Série. Le fait de réaliser plusieurs points d'affilée. La notion de série est subjective. Un 8^e catégorie considère déjà que 3 points constituent une série alors que pour un excellence, 40 points, c'est une série mais une petite...

Serrage des billes. Système de jeu qui consiste à ramener les billes dans le tiers puis les rapprocher et enfin les « coller » à la bande. C'est un système indispensable pour tout amateur de série américaine.

Serrage du billard. Par rapport à une mesure « normale », la bille voyageant subit des angles de réflexion « trop » > petits. Les mesures doivent alors être corrigées avant de tenter le coup. Cette situation est parfois troublante et est typique d'un matériel usé.

Souplesse. L'art de prolonger le coup avec douceur mais avec une bonne pénétration.

Table. Le meuble sur lequel les joueurs jouent. Un format dit de match mesure 2m84 X 1m42. Le format 2m55 X 1m27 n'est plus à l'ordre du jour. Le 2m30 X 1m15 est le petit format officiel tandis que le 2m10 X 1m05 est encore accepté. Il existe encore des formats d'entraînement comme le 1m42 X 0,71 qui sont spécialement conçus pour l'entraînement à l'américaine mais devenus rares. Avoir une table chez soi exige qu'on puisse placer sa canne. Il faut donc une assez grande surface. Ainsi pour le match il faut compter un espace libre de 5m60 X 4m20. Dès lors, le mini : format devient la table d'exercice facile à casser.

Talon. Partie arrière de la queue. C'est la partie importante. Un talon taillé dans le cœur de l'arbre offre un fil régulier dans le sens du coup. Un talon connexe offre un fil qui « sort » de la direction de la queue et provoque de petites déviations qui sont infimes pour le débutant mais peuvent s'avérer importantes lorsqu'on est capable du petit jeu.

Tapis. Pièce de tissu qui recouvre la table et les bandes. Il en est de différentes qualités. La fédération exige un modèle précis pour certaines compétitions.

Technique. Faculté de réalisation. La technique doit devenir une mécanique, une seconde nature, un lieu ou un espace où on se sent à l'aise.

Tiers. Divisant la table en trois parties égales par des droites parallèles aux petites bandes, on détermine ainsi trois rectangles. Un rectangle collant à une petite bande constitue le tiers du billard. Il y a donc deux tiers ! Jouer dans le tiers consiste à y ramener les billes.

Tir à bande. Avant de démarrer la partie les billes joueuses sont placées par l'arbitre à hauteur de leur mouche entre celle-ci et la grande bande proche. La rouge est placée sur sa mouche de départ. Les joueurs jouent ensemble en direction de la grande bande opposée et tentent de rapprocher au retour, leur bille le plus près possible de la grande bande bas de table. Celui qui est le plus près décide s'il démarre ou bien laisse commencer son adversaire. C'est donc une sorte de toast...

Tir à bande (les règles). Elles sont nombreuses. En voici quelques unes. On doit obligatoirement jouer avec le procédé en état. Si par exemple, on joue sans procédé, l'adversaire a systématiquement le choix. Si on joue avec le caoutchouc, l'adversaire a

le choix aussi : ne riez pas, je l'ai vu faire ! La bille du deuxième jouant, doit être en mouvement avant que la bille du premier jouant ne touche la grande bande opposée, sinon, on retire. La bille joueuse ne peut pas toucher la rouge ni l'autre blanche sinon, on retire. On ne peut pas doubler, sinon l'adversaire à le choix. On ne peut pas bousculer son adversaire, sinon on retire... ça arrive ! Au retour, la bille d'un joueur ne peut pas se retrouver dans le « camp » de l'autre sinon, on retire... Si les billes des deux joueurs sont à égale distance de la grande bande après le tir, on retire.

Tiré. Autre appellation pour désigner les points qui vont de l'angle droit au rétro. Par exemple, on « tire » la 2 sur une bande pour la

rappeler.

Tourniquet. voir carrousel

Trépied. Position de la main sur le tapis, plaçant trois doigts en trépied pour assurer l'équilibre, recroquevillant le quatrième et levant le pouce de manière à offrir un petit creux où poser la canne. Position type pour les massés et les piqués.

Trois bandes. Mode de jeu où la règle oblige le joueur à toucher trois fois les bandes au moins, une bande pouvant être touchée plusieurs fois, avant que le point ne soit compté.

Trou. Espace entre une bille et la bande proche. Passer dans le trou signifie que la 1 a contourné le but sans le toucher, en passant « derrière »... C'est parfois frustrant et énervant...

Une bande. Règle de

jeu, obligeant la 1 de toucher au moins une bande avant la réalisation du point.

Une, deux ou trois bandes. Nombre de bandes touchées avant la réalisation du point. Le plus spectaculaire est le six bandes... qui n'en possède d'ailleurs parfois que cinq et parfois aussi

Virole. Petite bague anciennement d'ivoire, sertissant le bout de la flèche, devant le procédé.

Vis. Vis en bois qui permet de fixer la flèche au talon.

Viser. Tenter de pousser sa bille vers le point de repère qu'on a déterminé avant de tenter le coup.

Zéro. Synonyme de brosse. C'est par le travail à l'entraînement qu'on évitera la cruelle destinée : la chaise !