

Apprendre le billard au RAHB

André Galère



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



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

Table des matières

1	Tenir sa canne	5
1.1	Position du joueur	6
1.1.1	Les pieds	6
1.1.2	Les jambes	6
1.1.3	Le tronc	6
1.2	Position des Mains	8
1.2.1	La main arrière	8
1.2.2	La main avant	8
1.3	L'effet : position de la canne	10
1.4	L'effet	13
1.5	Le coulé	14
1.6	Le rétro	16
1.7	Le 45°	18
1.8	Le 90°	20
1.9	Bosse sur la bille colleuse	22
1.10	Le 1 Bande	24
1.11	2 bandes retour par la bissectrice	29
1.12	Le coulé-bande	31
1.13	Le coulé-bosse	33
1.14	Le rétro-bande	35
1.15	Le petit coulé	37
1.16	Le petit rétro	39
1.17	Le trois bandes naturel	41
1.18	Rétro Bille-Bande naturel	43
1.19	Le Carrousel	45
1.20	Rappel par deux bandes	47
1.21	Le Point de Finesse	49
1.22	Le long coulé	51
1.23	Petit Rétro - Long Déplacement	54
1.24	Le Point Mouche	56
2	La technique	59
3	La queue levée	61
4	Les amortis	63

Chapitre 1

Tenir sa canne

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

1.1 Position du joueur

1.1.1 Les pieds

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

1.1.2 Les jambes

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

1.1.3 Le tronc

Le tronc est face à la direction choisie, fermement stabilisé, incliné vers l'avant. Idéalement, le menton, le nombril et la bille 1 devraient être parfaitement alignés. Seul un contorsionniste pourrait y arriver mais il faut tenter de s'en rapprocher. Dans ses conditions idéales, la vue du joueur est située à la verticale de cette droite (Figure 1.2).

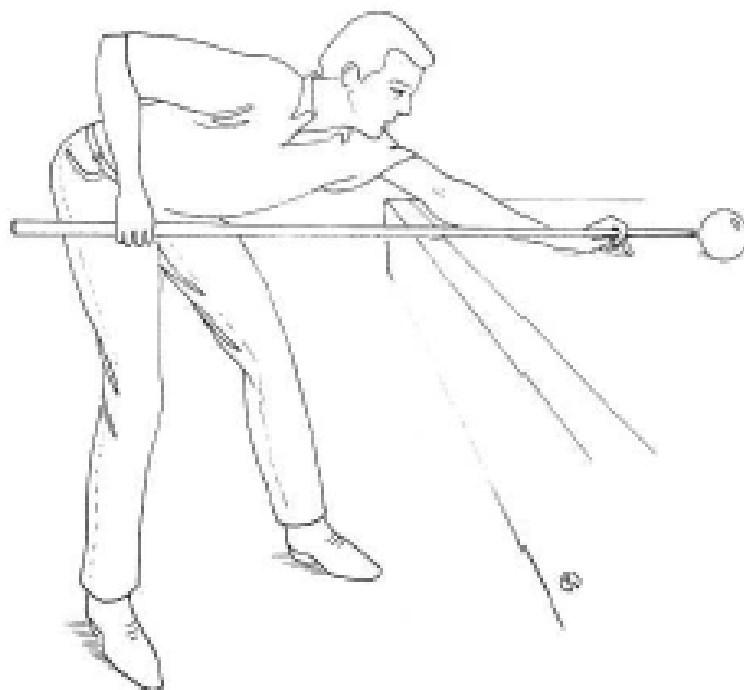


FIGURE 1.1 – Position du corps.

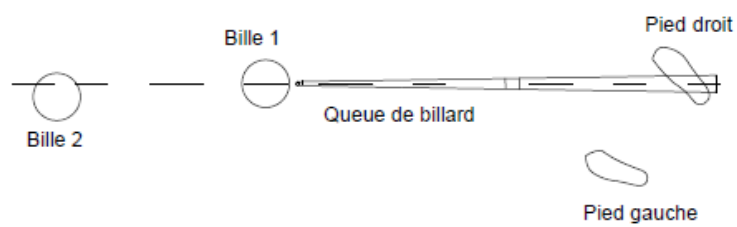


FIGURE 1.2 – Vue du dessus.

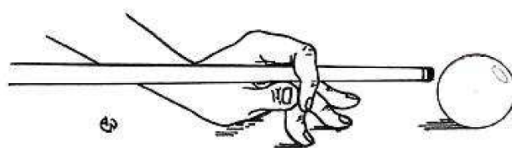


FIGURE 1.3 – Bille loin d'une bande.

1.2 Position des Mains

1.2.1 La main arrière

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

1.2.2 La main avant

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

- Posée sur le tapis, écarter bien franchement les trois doigts côté petit doigt, afin d'assurer une bonne assise parfaitement stable et solide (Figure 1.3). Le pouce sert d'appui à la canne pendant que l'index, replié par-dessus, figure un petit pont qui va servir de serre-joint à la canne, suffisamment ferme pour empêcher le flottement latéral et assez lâche pour permettre le coulisement sans retenue. De cette façon, on joue en position basse. Le rapprochement par arc de cercle des trois doigts de base fait passer le tir de la position basse à mi-hauteur puis à la position haute quand les doigts sont complètement repliés. Pour les joueurs « à petite main », la position haute ressemble à un poing fermé.
- Posée sur la bande ou le bois du billard (Figure 1.4) : lorsque la bille à frapper est trop près de la bande, empêchant de poser la main sur le tapis, poser la canne sur le bois du billard et poser l'index et son voisin de chaque côté de la flèche, doigts tendus. Serrer légèrement ces deux doigts de manière à empêcher toute oscillation latérale. Dans cette position, on ne peut jouer qu'en position haute.

Remarques :

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

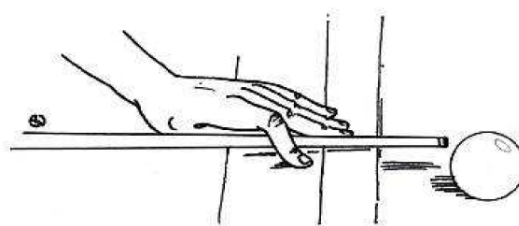


FIGURE 1.4 – Bille proche d'une bande.

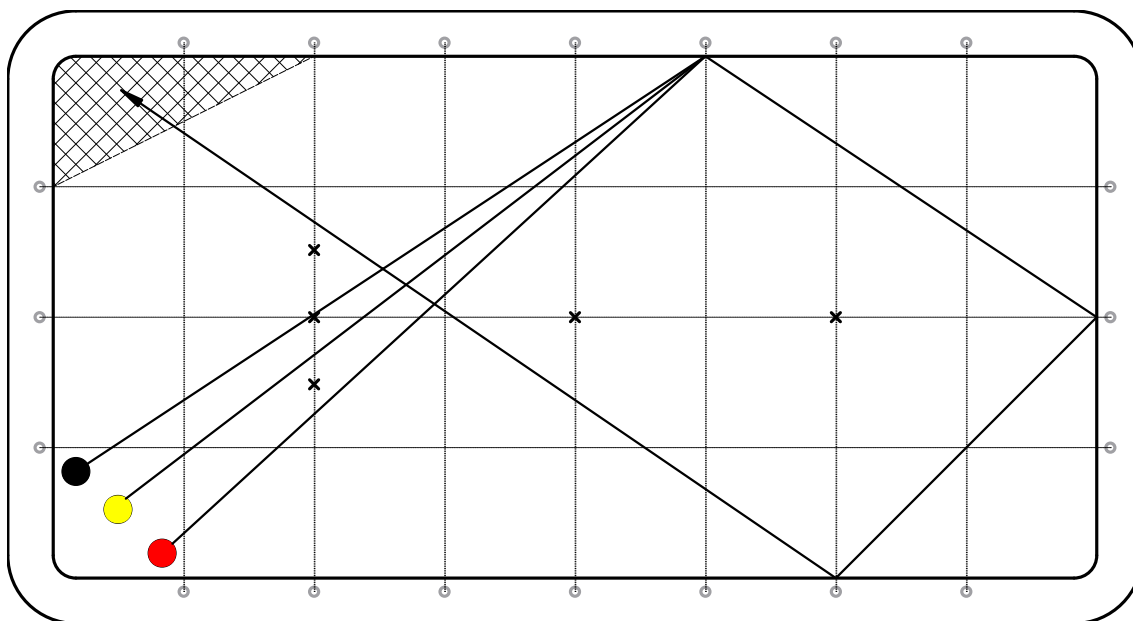


FIGURE 1.5 – Envoyer les trois boules dans le coin.

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

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

Pour vous entraîner (Figure 1.5), placer les trois billes dans un coin, et frappez les de manière à les envoyer dans le triangle hachuré en trois bandes. La dernière doit partir avant que la première ne s'arrête.

Un autre exercice (Figure 1.6) consiste à frapper la bille 2 pleine bille, pour que les deux billes se rencontrent après le rebond de la bille 2 sur la petite bande. Cela permet d'apprendre à frapper bien droit.

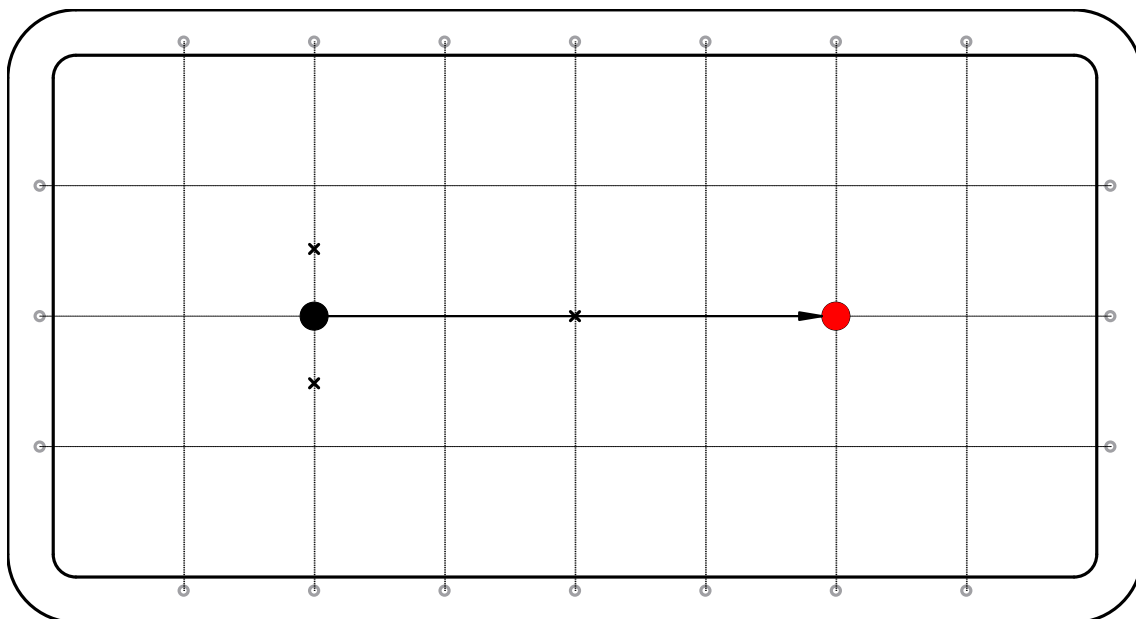


FIGURE 1.6 – Frapper droit.

1.3 L'effet : position de la canne

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

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

De manière à exécuter une carambole correspondant à une vision directe, il est important pour la majorité des points que la canne soit tenue le plus près possible de l'horizontale. Avant tout : limer. La précision est essentielle. Pour cela, il conviendra de repérer sur la bille, des endroits bien déterminés qui, avec un coup toujours le même, donnera un résultat, toujours le même (Figure 1.7). Si on partage la 1 par deux axes, l'un vertical et l'autre, horizontal, on partage le cercle visible de la bille en 4 zones ou secteurs. Nous dégageons ainsi, 9 prises de billes précises à savoir :

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

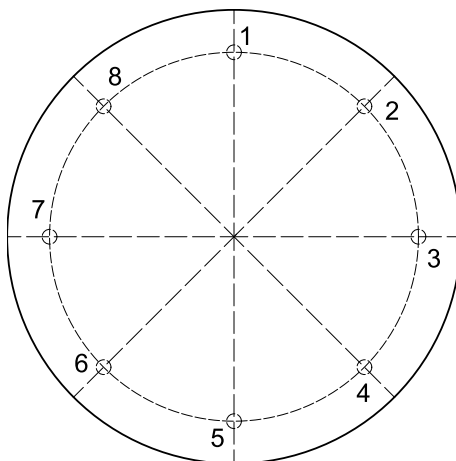


FIGURE 1.7 – Les positions de frappe sur une bille.

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

— Enfin, au milieu du secteur 3, l'effet porté sera très important.

— Les zones 2 et 4 sont équivalentes aux zones 1 et 3, l'effet est porté à droite.

Essayez l'exercice de la Figure 1.8.

— L'effet produit son « effet » seulement (ou à peu près) lorsqu'il rencontre un obstacle, par ex. la bande.

— On appellera « bon effet », celui qui a tendance à prolonger le mouvement de la bille où, après contact, la bille se rapproche de la bande.

— 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.

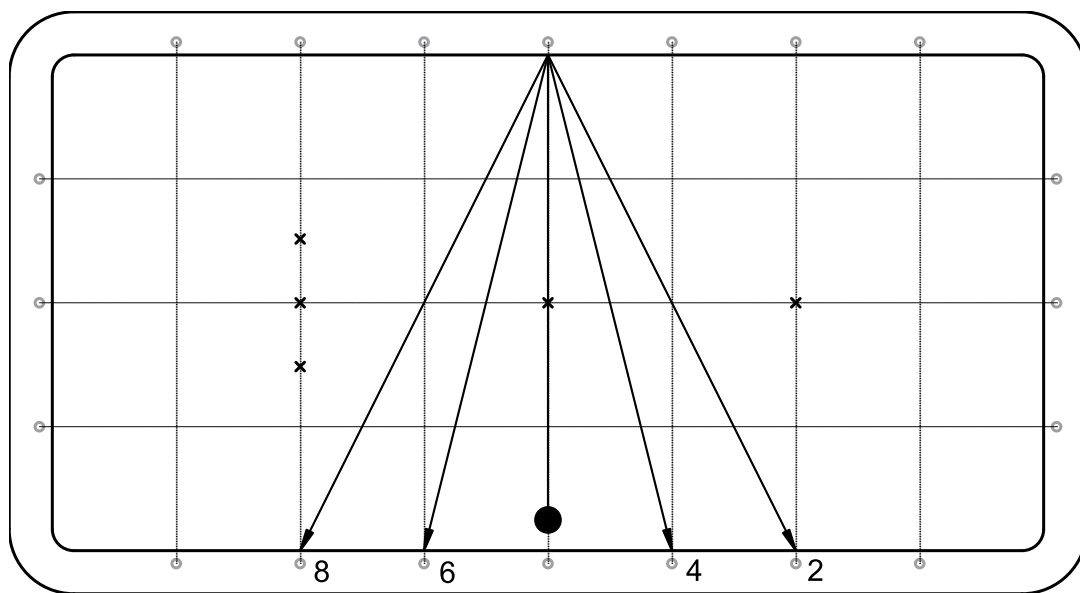


FIGURE 1.8 – Exercice sur l’effet à gauche et à droite. Essayez de doser l’effet latéral en partant du centre du billard et en suivant la perpendiculaire à la grande bande afin d’atteindre les points 2, 4, 6 et 8.

1.4 L'effet

Le « bon effet » prolonge le mouvement de la bille, l'« effet contraire » ralentit le mouvement de la bille, voir Figure 1.9. L'effet ne produit son effet qu'en rencontrant un obstacle. Les changements de direction dus à l'effet seront d'autant plus importants qu'on jouera bas de bille.

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

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

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

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

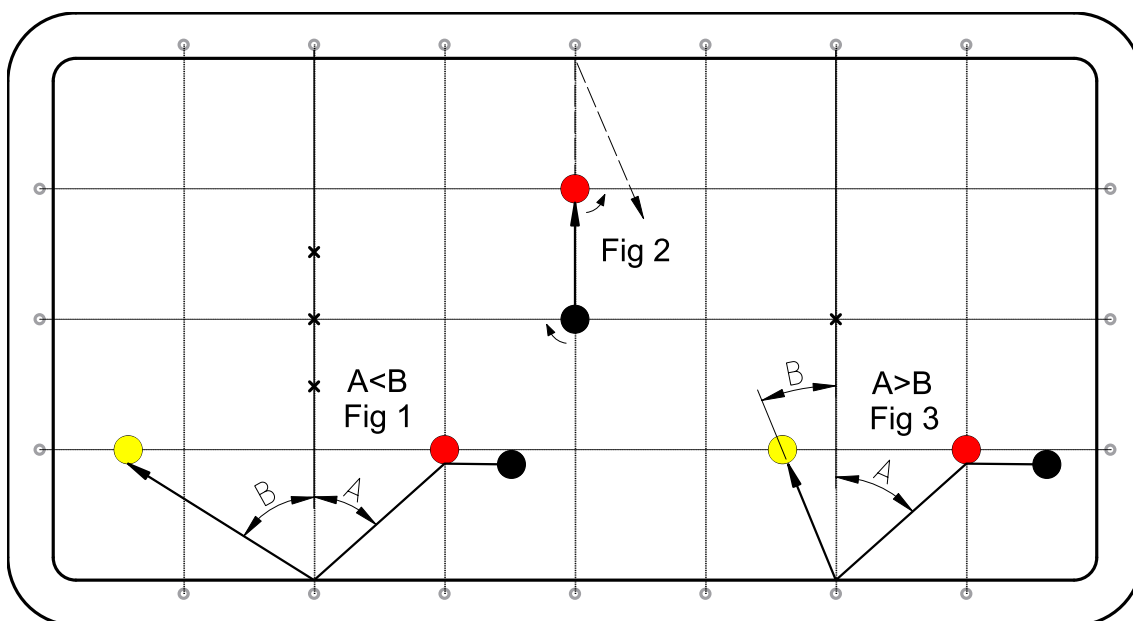


FIGURE 1.9 – Effet contraire, engrenage et bon effet.

1.5 Le coulé

Le coulé (Figure 1.10) est un des points de base du billard. Il permet de réaliser des caramboles dites «non naturelles».

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

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

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

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

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

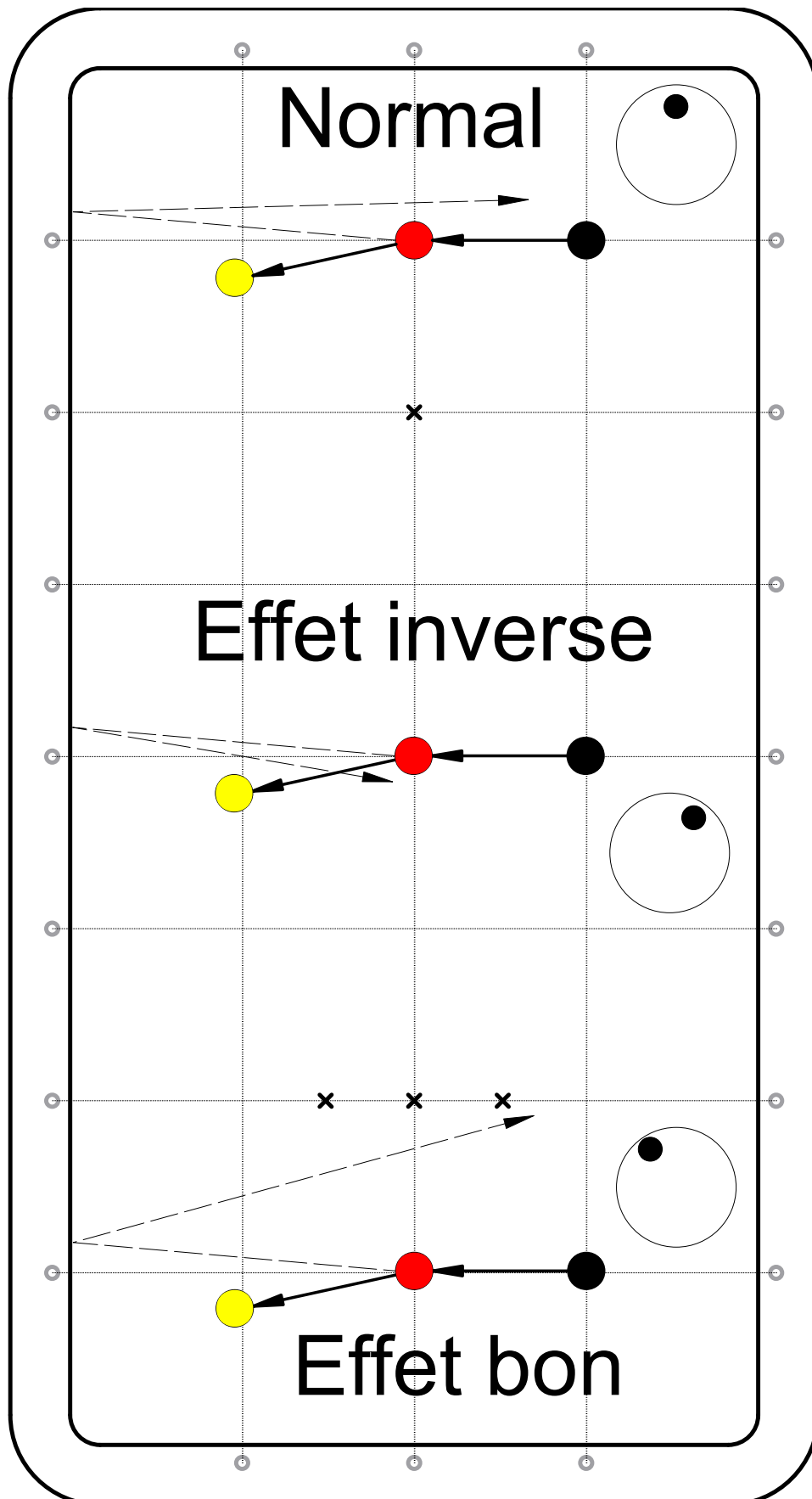


FIGURE 1.10 – Le coulé.

1.6 Le rétro

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

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

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

Merveille de la géométrie sphérique !

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

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

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

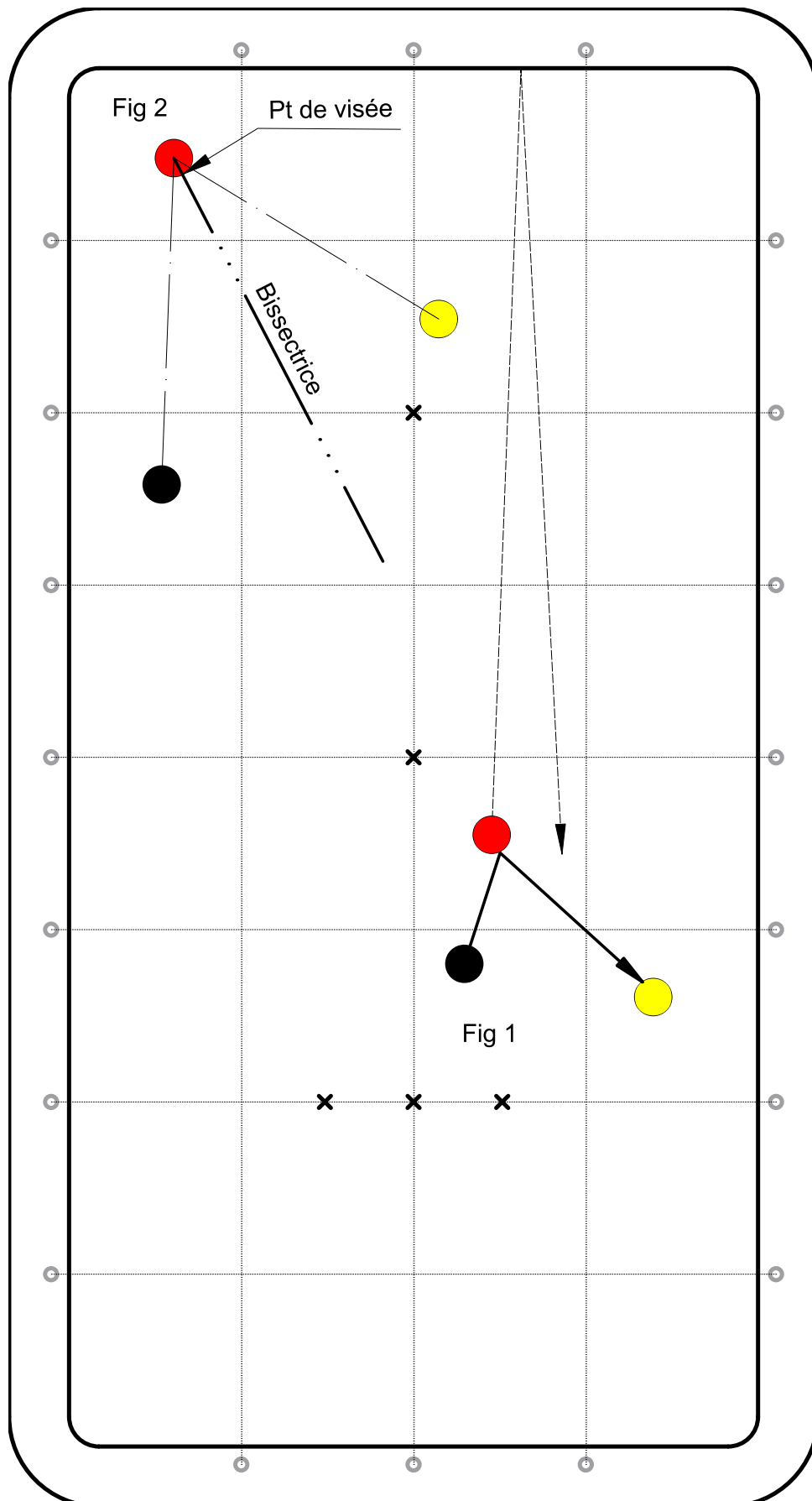


FIGURE 1.11 – Le rétro

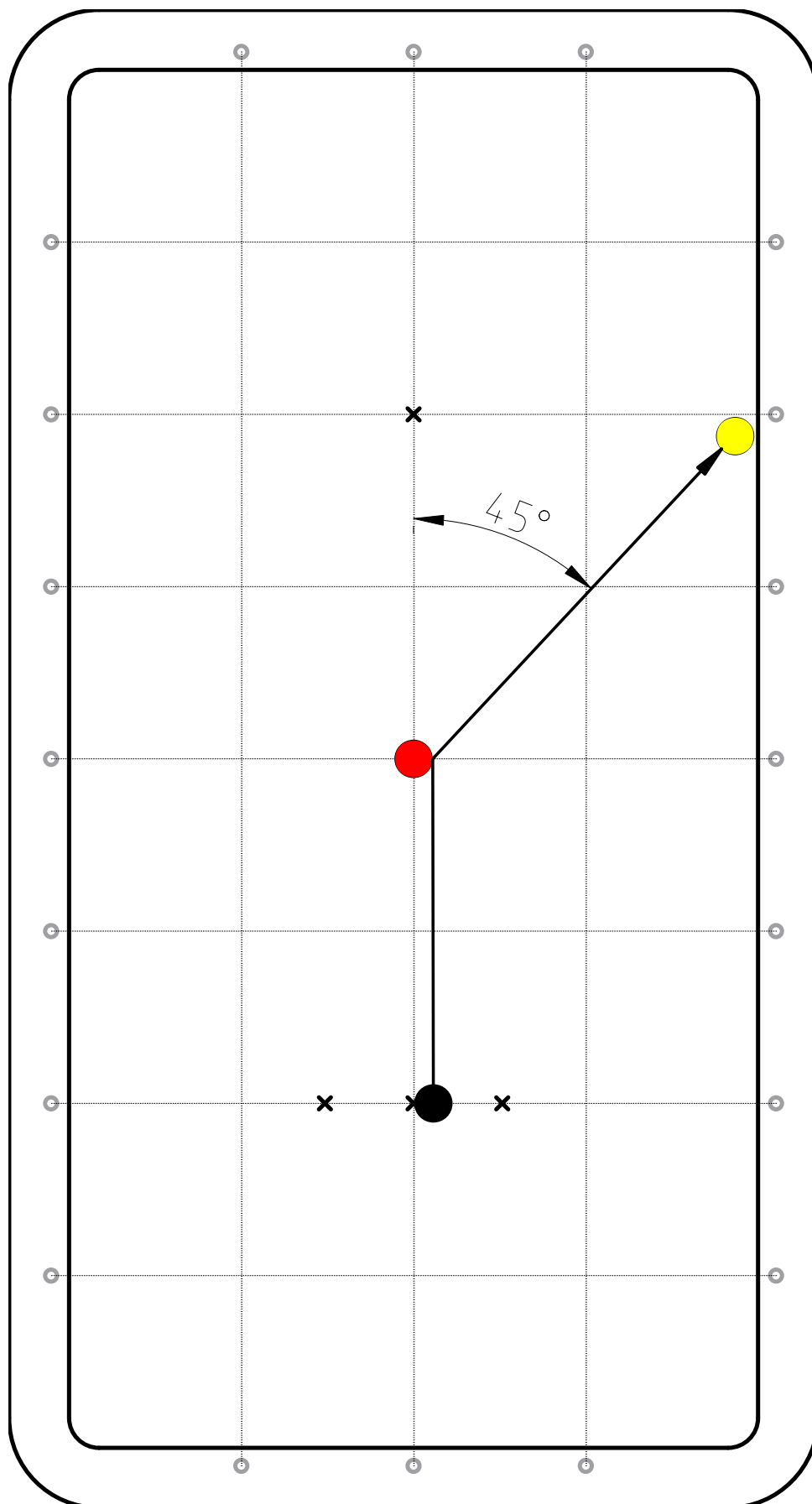
1.7 Le 45°

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

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

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

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

FIGURE 1.12 – $Le\ 45^\circ$

1.8 Le 90°

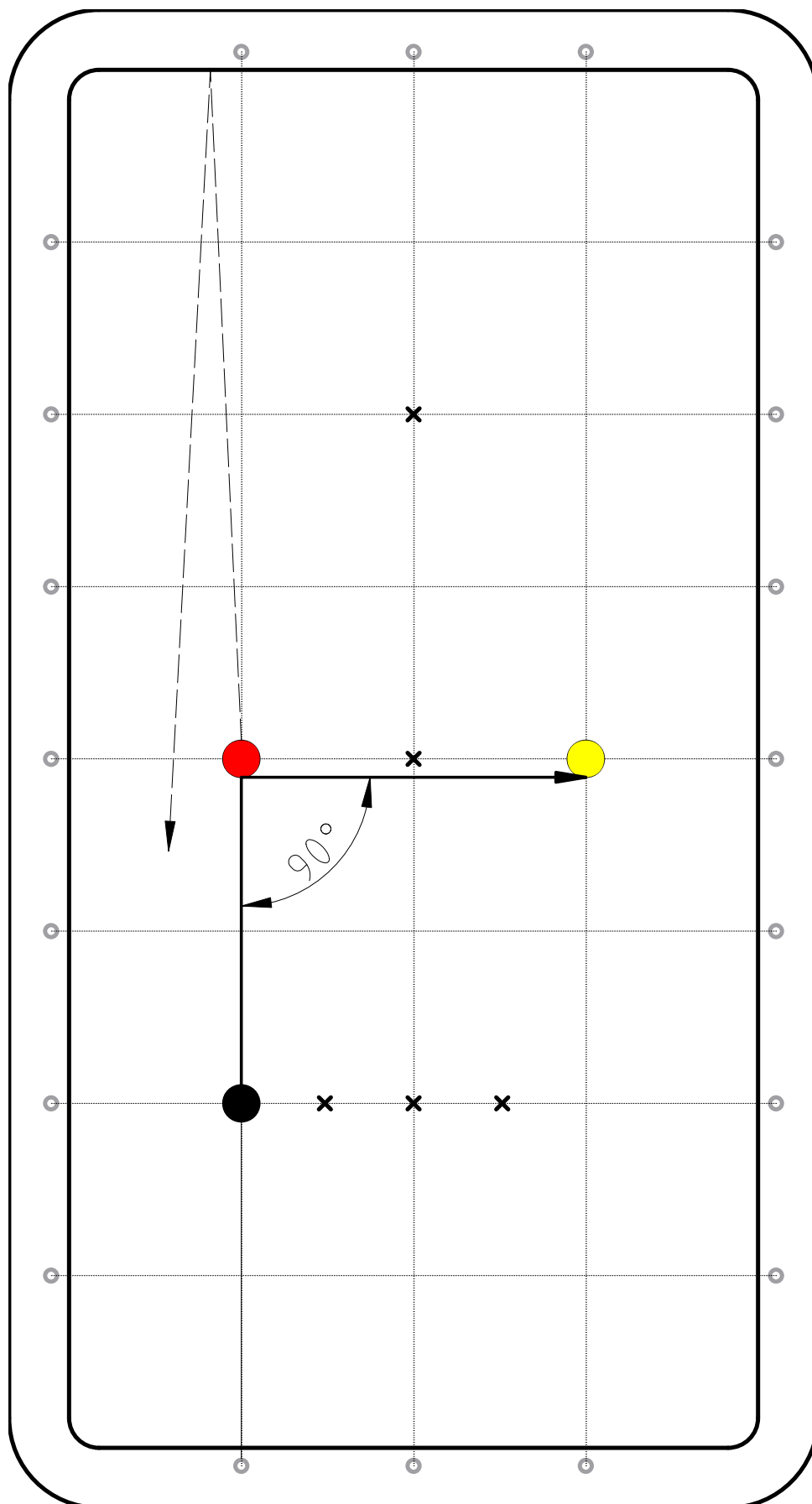
Le 90° ou angle droit constitue un pas important à franchir pour le débutant. Bien travaillé, ce point devient facile, croit-on... Méfiance, il est plein de nuance. Les « spécialistes » diront qu'on peut réaliser un angle droit aussi bien bon effet que contraire, qu'une prise de bille pleine ou fine,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

Nous choisirons de jouer le 90° par 3/4 bille, flèche basse, au milieu du secteur inférieur côté bille 3 ou bien milieu du demi-axe inférieur. Nous essayerons le milieu de secteur, l'expérience révélant que le joueur se rassure et est plus précis avec cette méthode. Le coup est moyennement allongé et souple. C'est un proche parent du rétro. Attention ! Il est faux de croire que l'effet aide à la réalisation. Contrairement à certaines idées reçues, l'effet rassure et vaut éventuellement pour la « rentrée » de la 2, c-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 1.13 – *Le* 90°

1.9 Bosse sur la bille colleuse

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

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

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

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

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

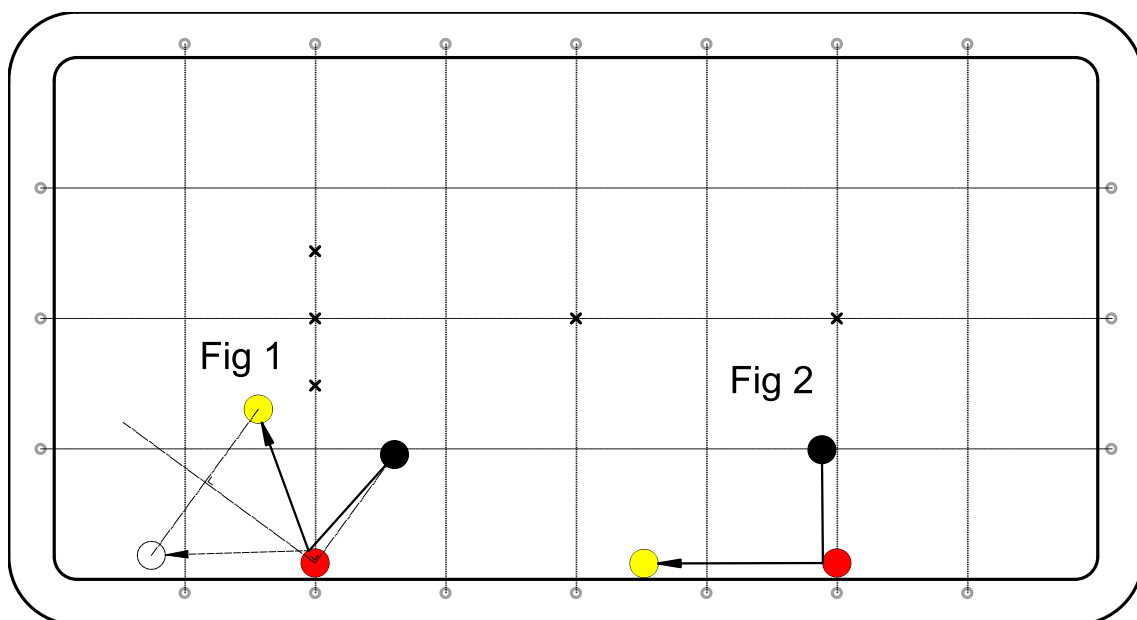


FIGURE 1.14 – Bosse sur la bille colleuse.

1.10 Le 1 Bande

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

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

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

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

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

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

Remarque :

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

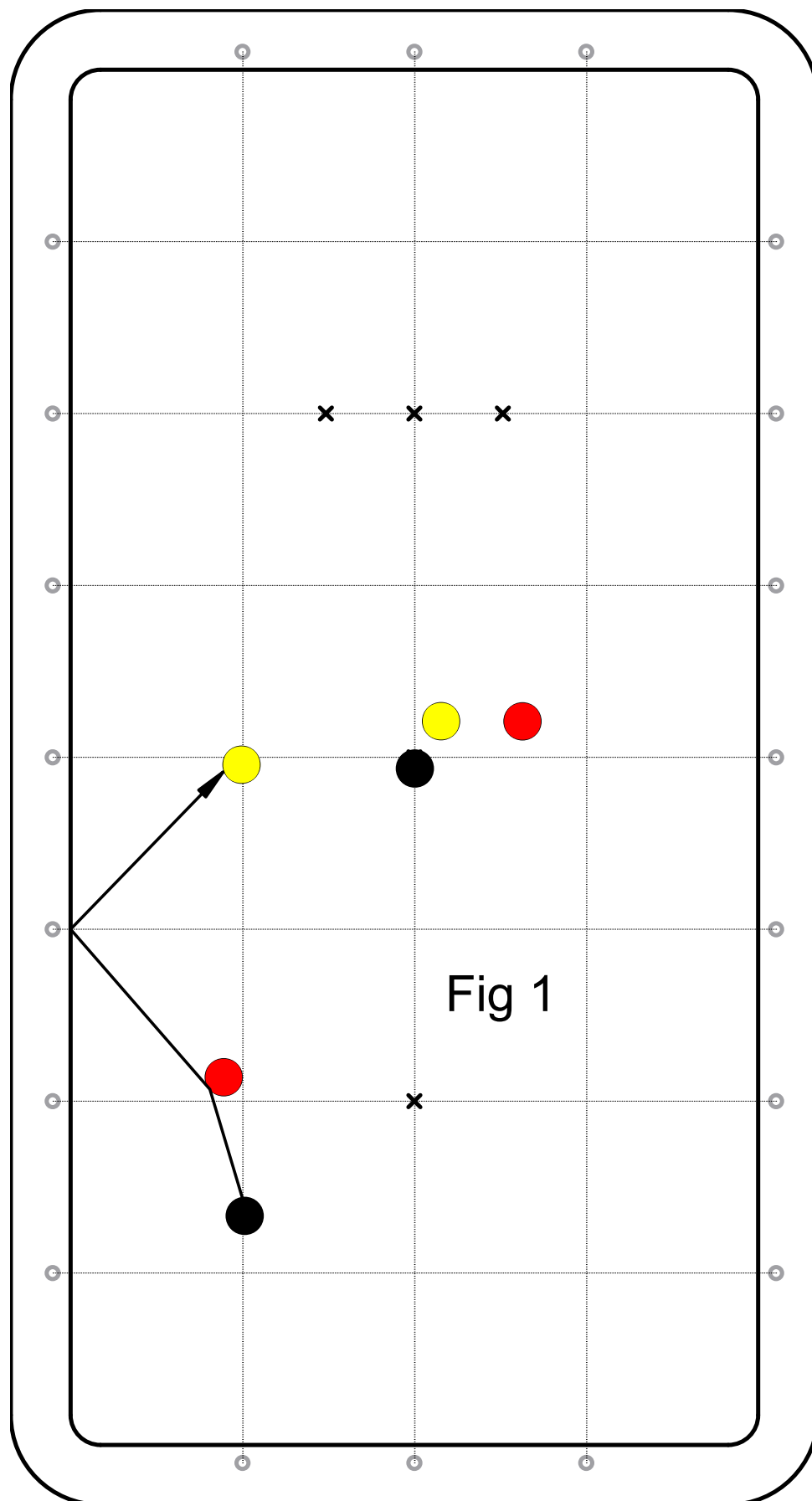


FIGURE 1.15 – Le 1 Bande

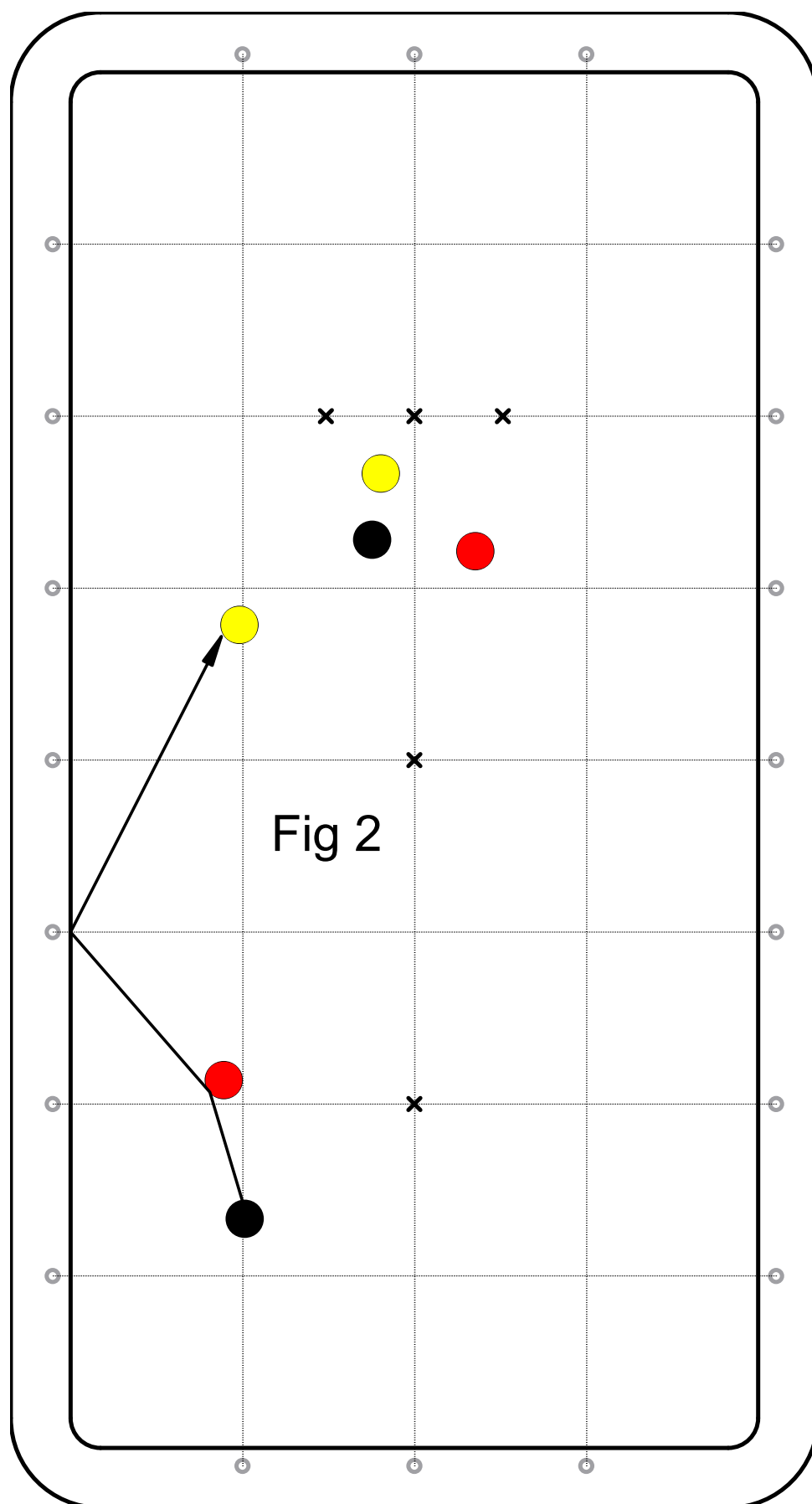


FIGURE 1.16 – Le 1 Bande

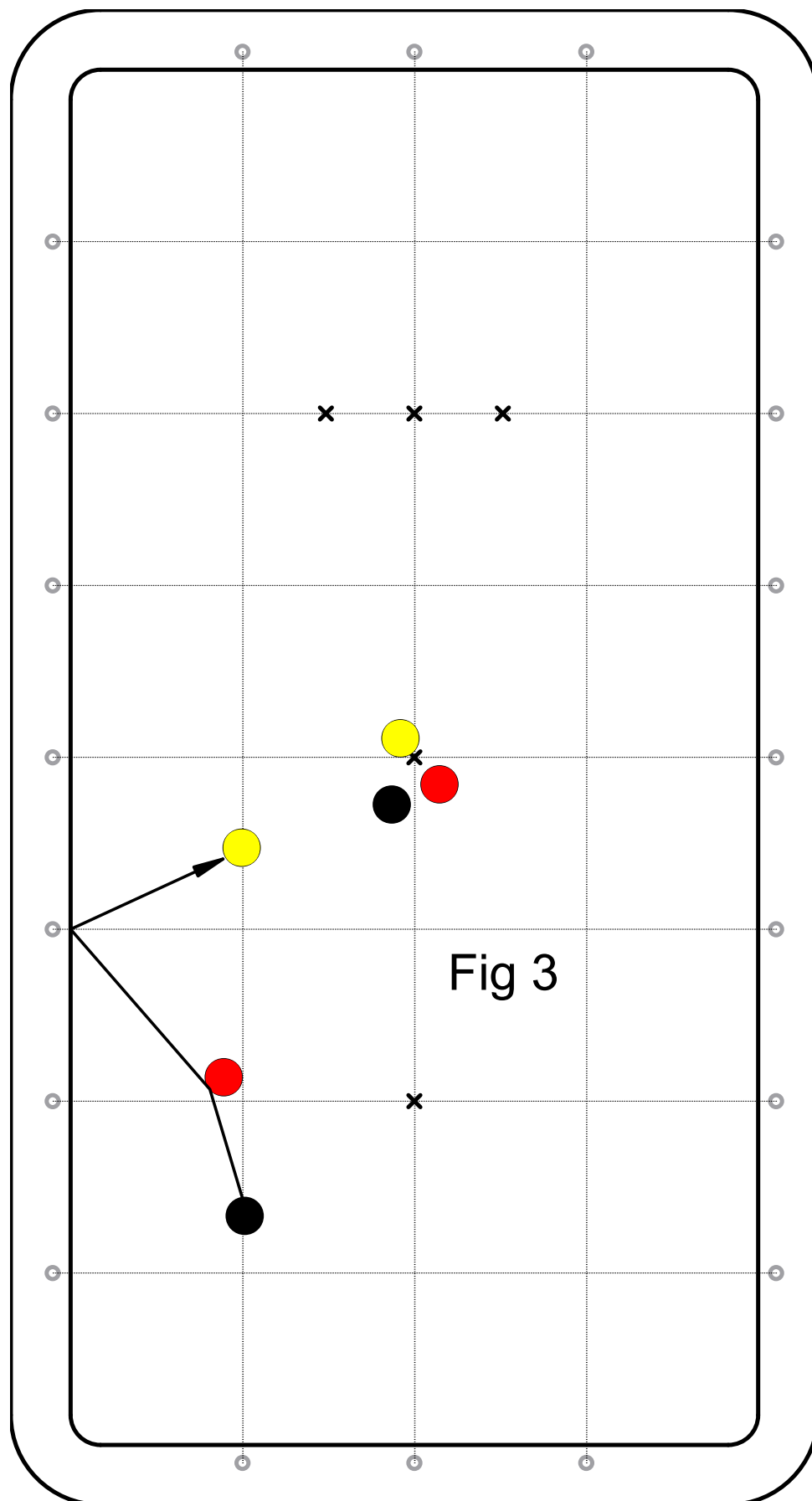


FIGURE 1.17 – Le 1 Bande

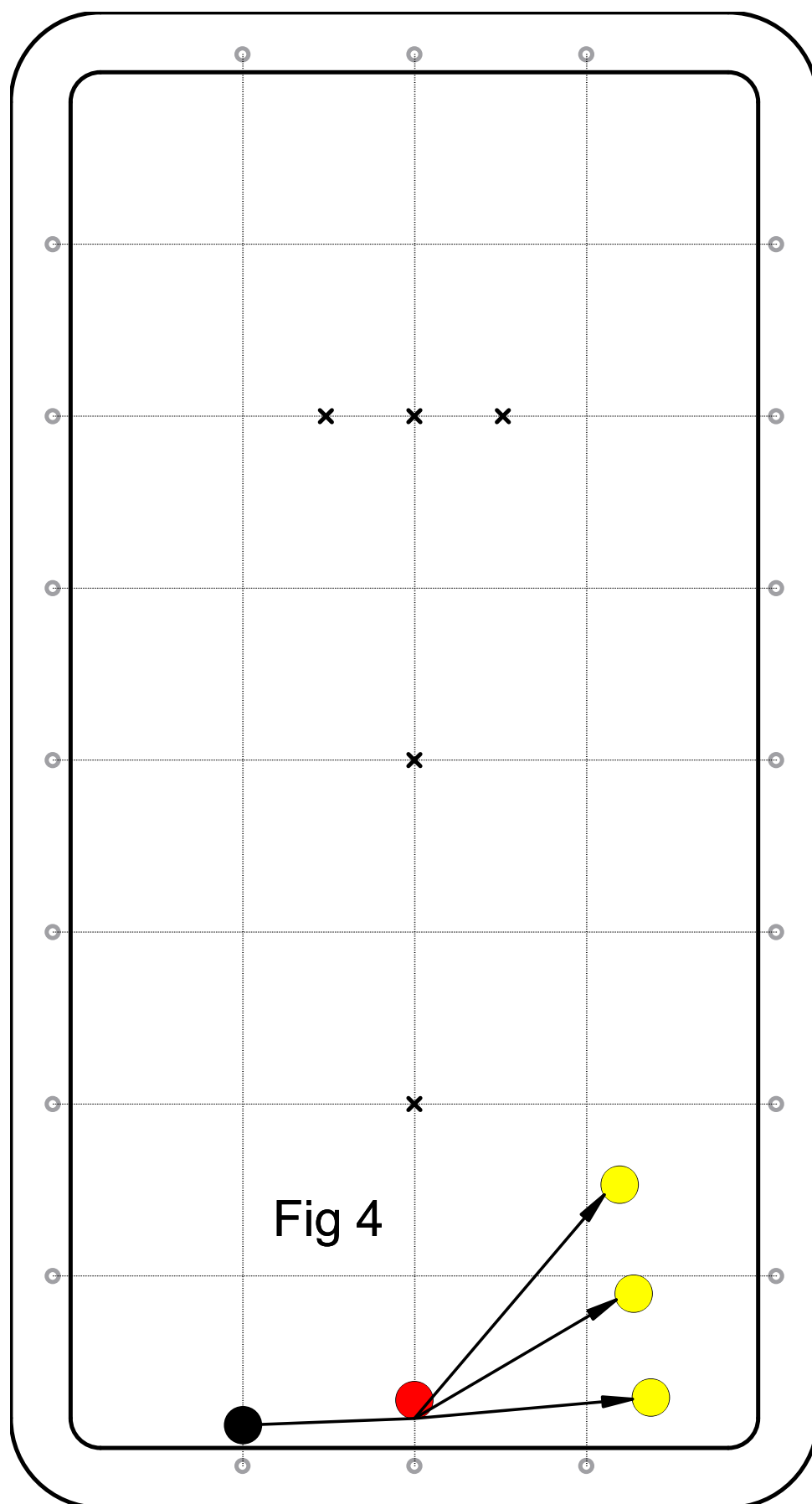


FIGURE 1.18 – Le 1 Bande

1.11 2 bandes retour par la bissectrice

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

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

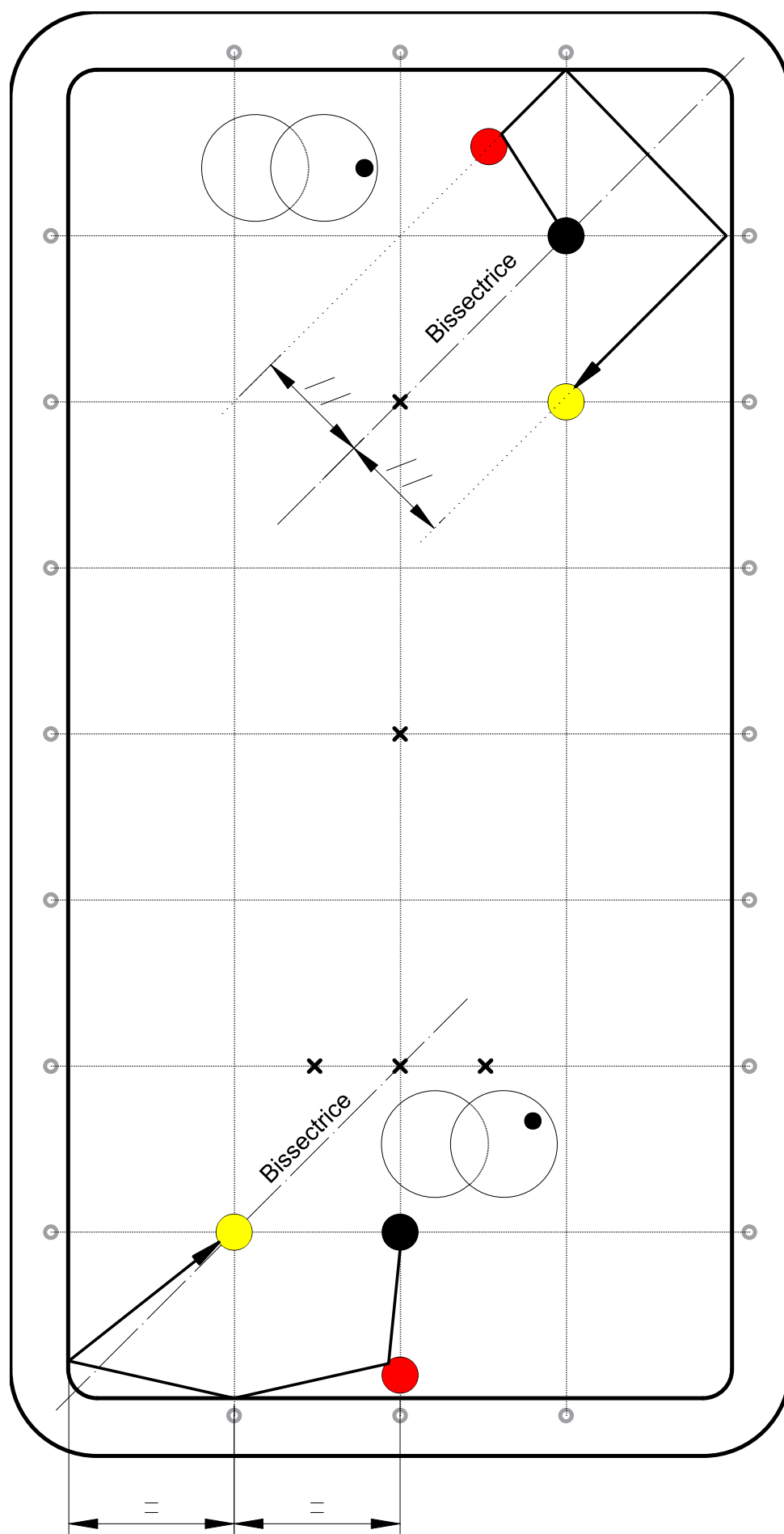


FIGURE 1.19 – 2 bandes retour par la bissectrice.

1.12 Le coulé-bande

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

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

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

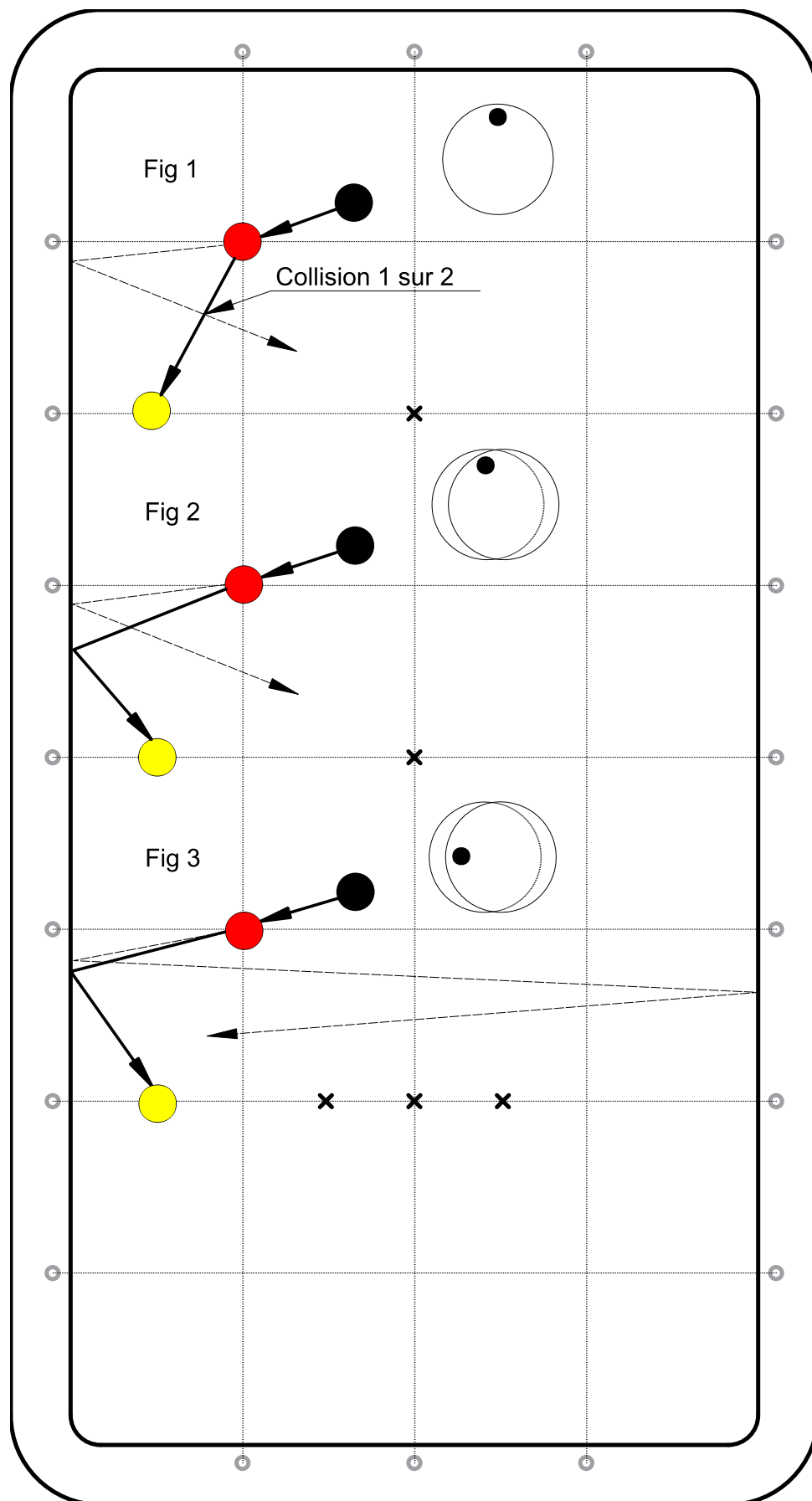


FIGURE 1.20 –

1.13 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.

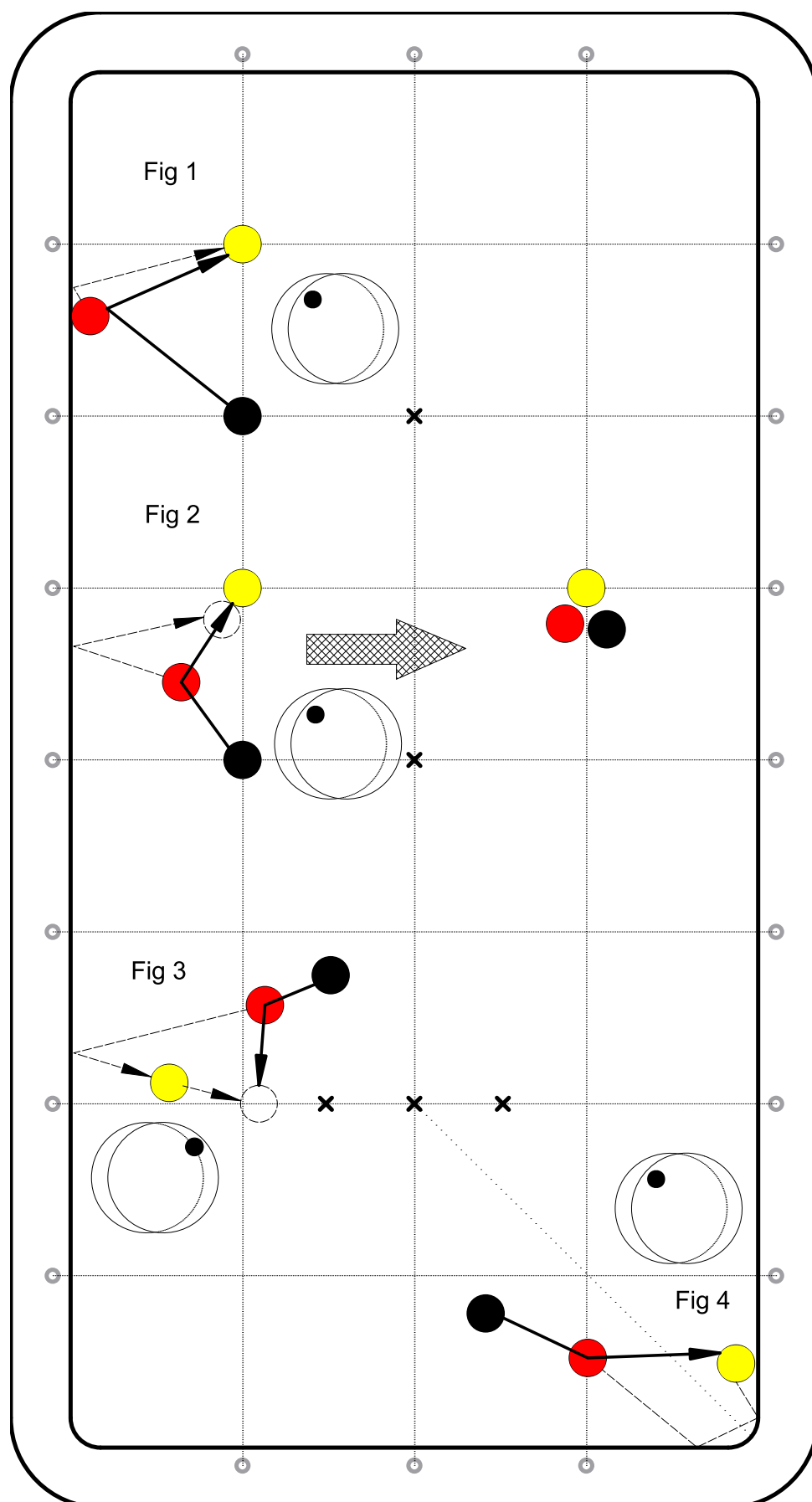


FIGURE 1.21 – Le coulé-bosse

1.14 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

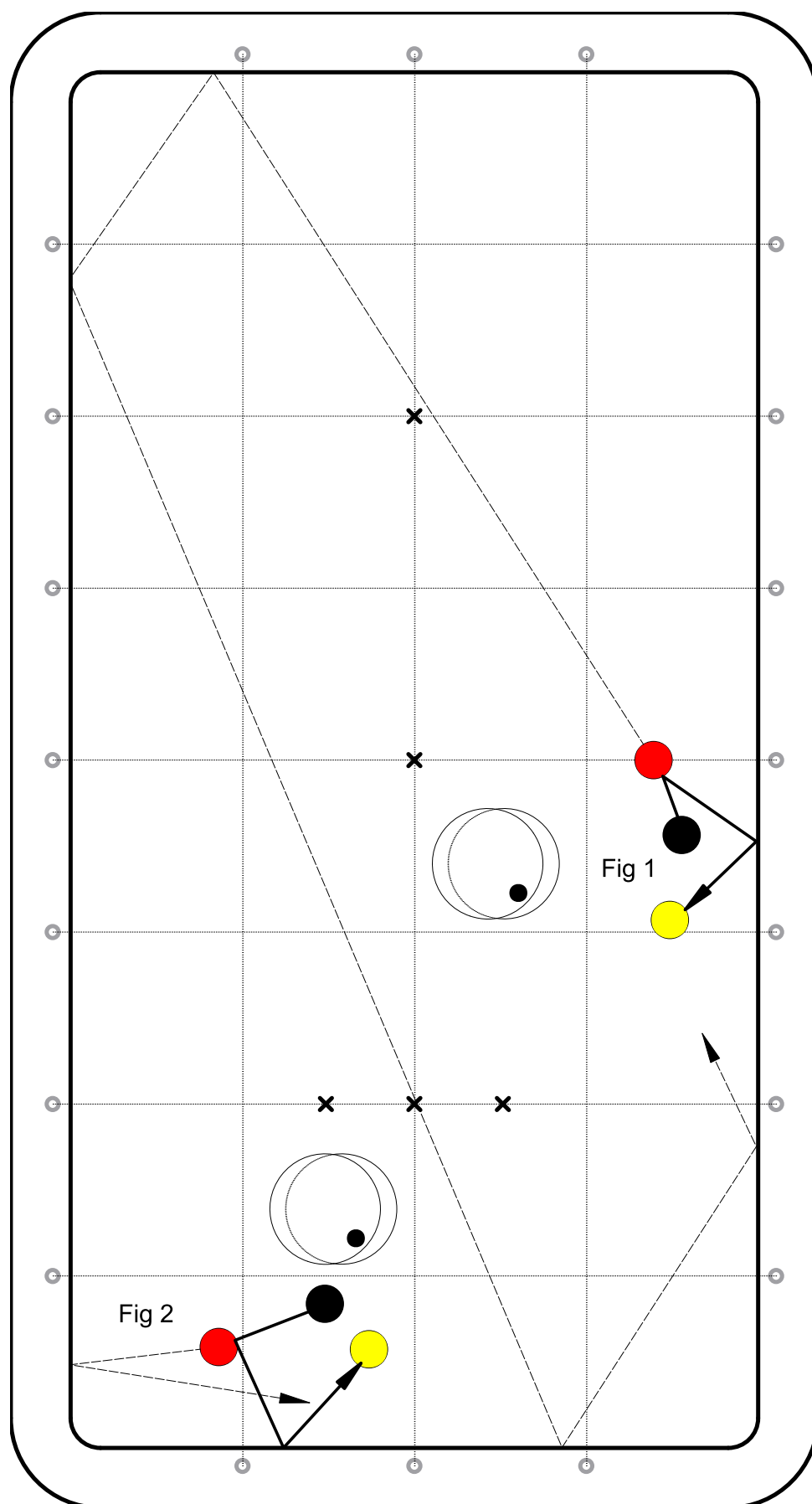


FIGURE 1.22 – Le rétro-bande

1.15 Le petit coulé

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

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

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

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

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

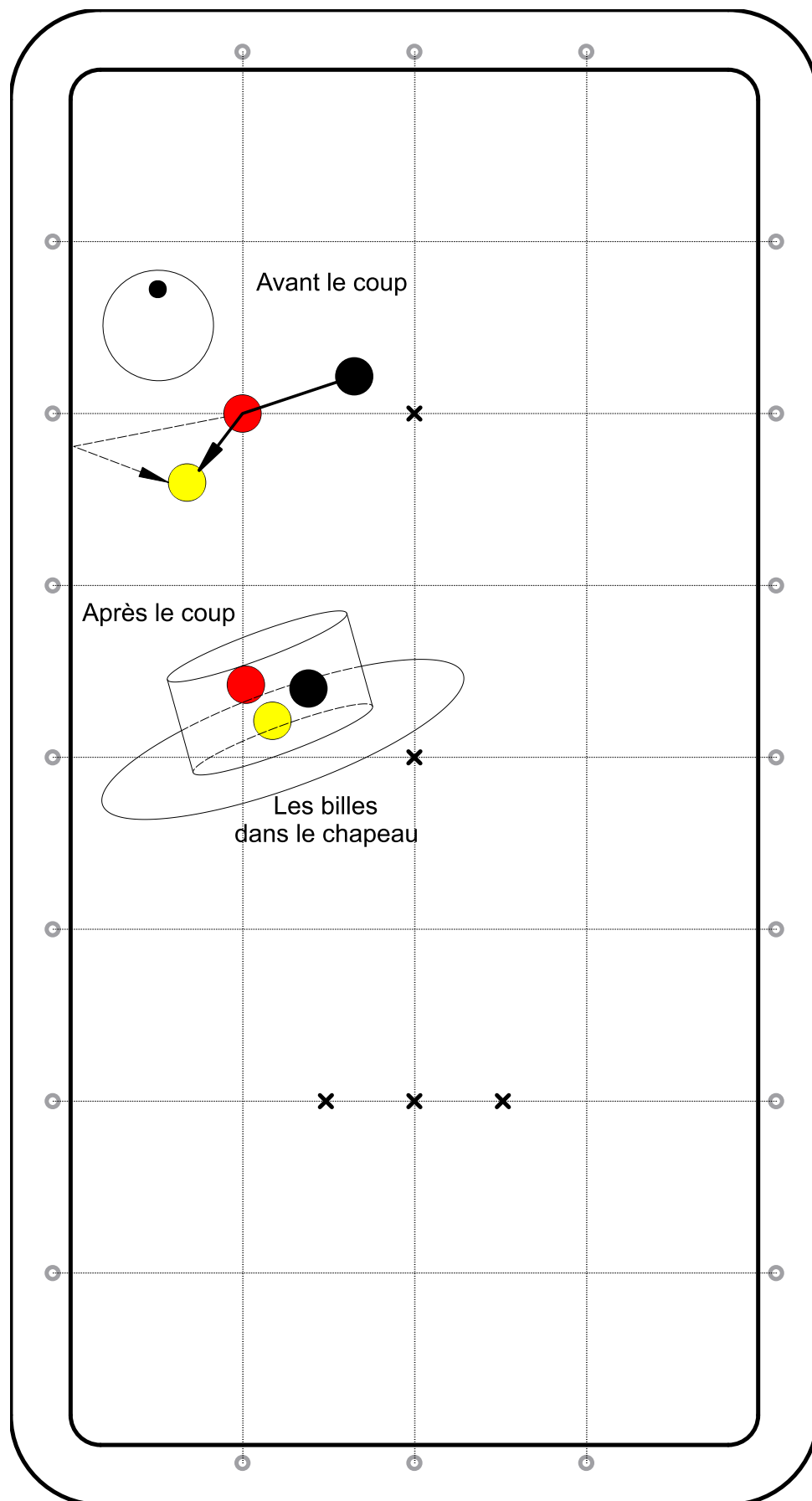


FIGURE 1.23 – Le petit coulé

1.16 Le petit rétro

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

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

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

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

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

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

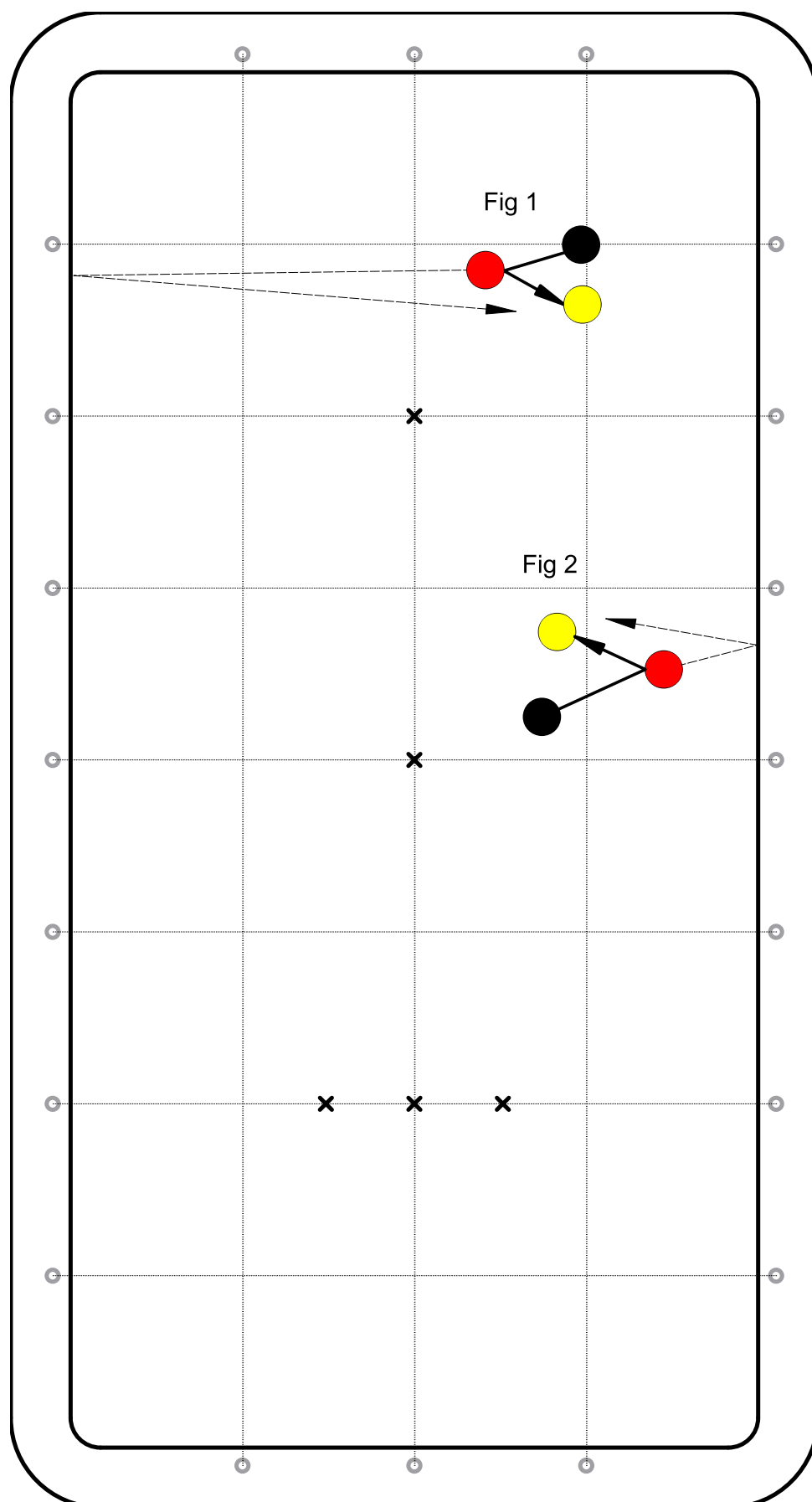


FIGURE 1.24 – Le petit rétro

1.17 Le trois bandes naturel

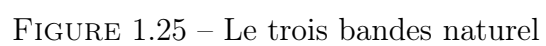
Le 3 bandes naturel est aisé de conception et ramène le jeu dans le coin. Les « vrais » joueurs de 3 bandes vous expliqueront qu'il faut calculer les « mouches » (points de partage dessinés sur les bandes de la table) et jouer précisément sur celles-ci si on veut faire le point. Attention, ici nous parlons 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 ».



1.18 Rétro Bille-Bande naturel

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

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

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

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

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

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

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

Deux solutions :

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

Entraînement :

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

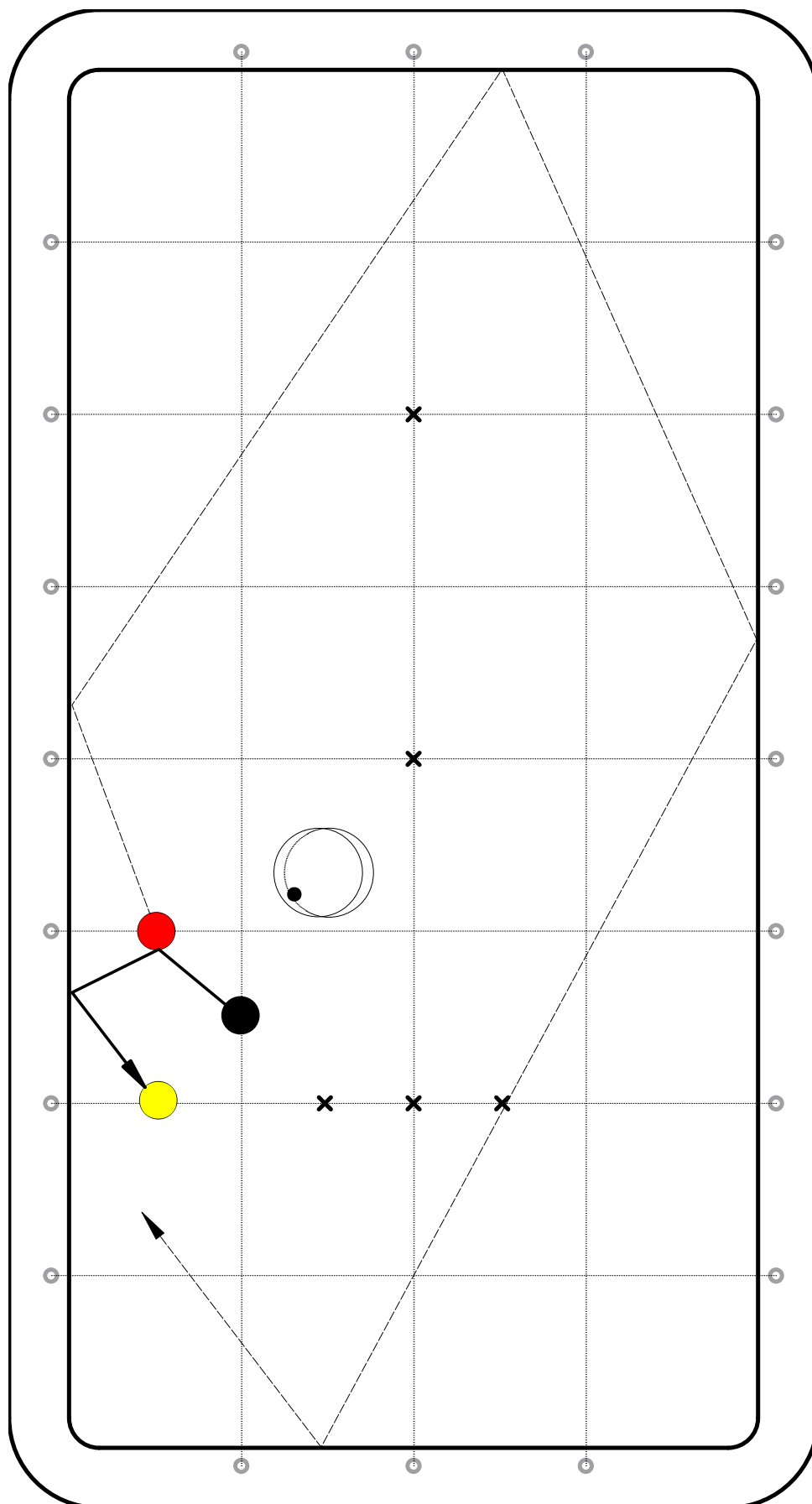


FIGURE 1.26 – Rétro Bille-Bande naturel

1.19 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 » càd 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, càd 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!!!

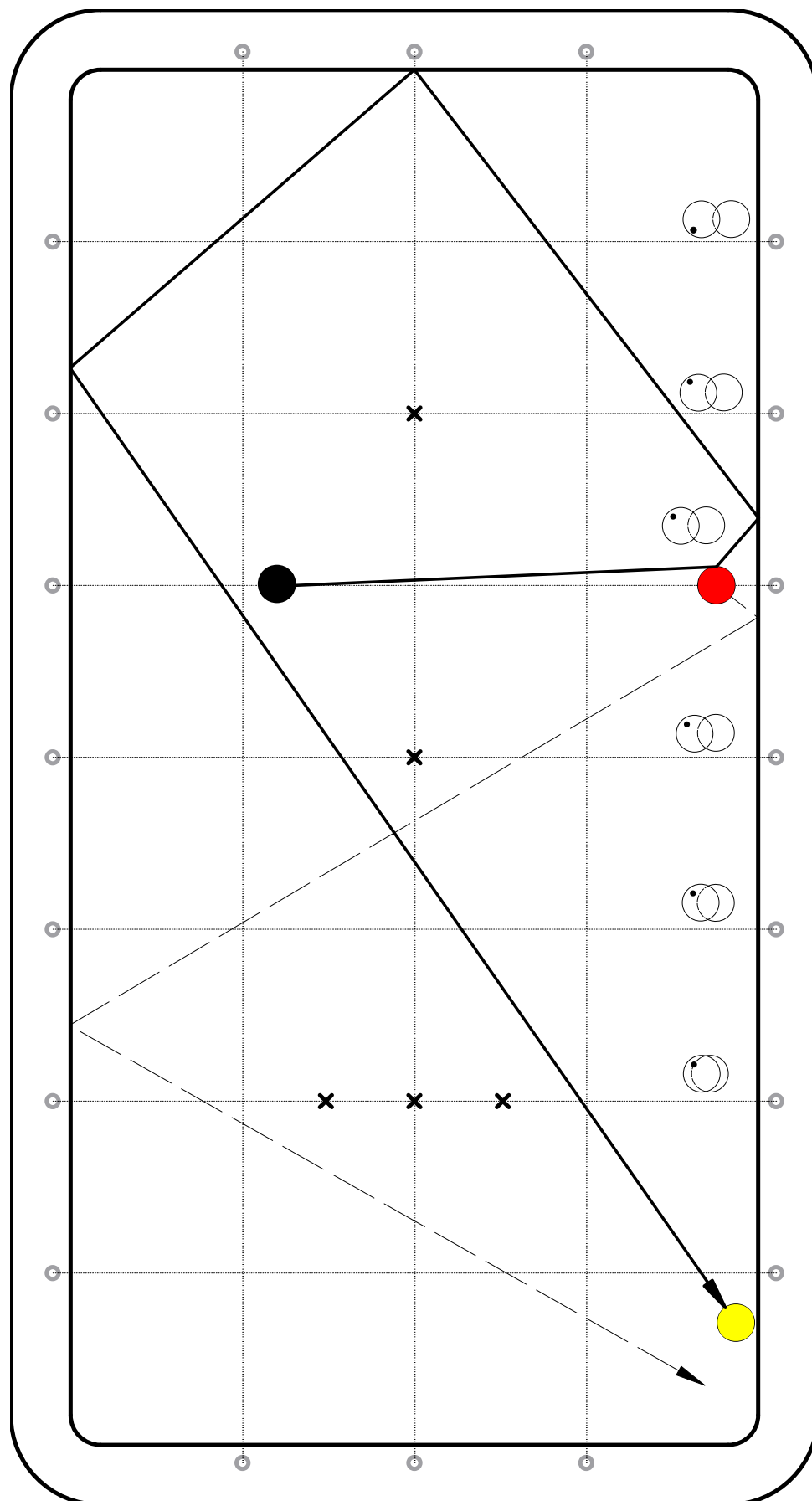


FIGURE 1.27 – Le Carrousel

1.20 Rappel par deux bandes

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

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

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

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

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

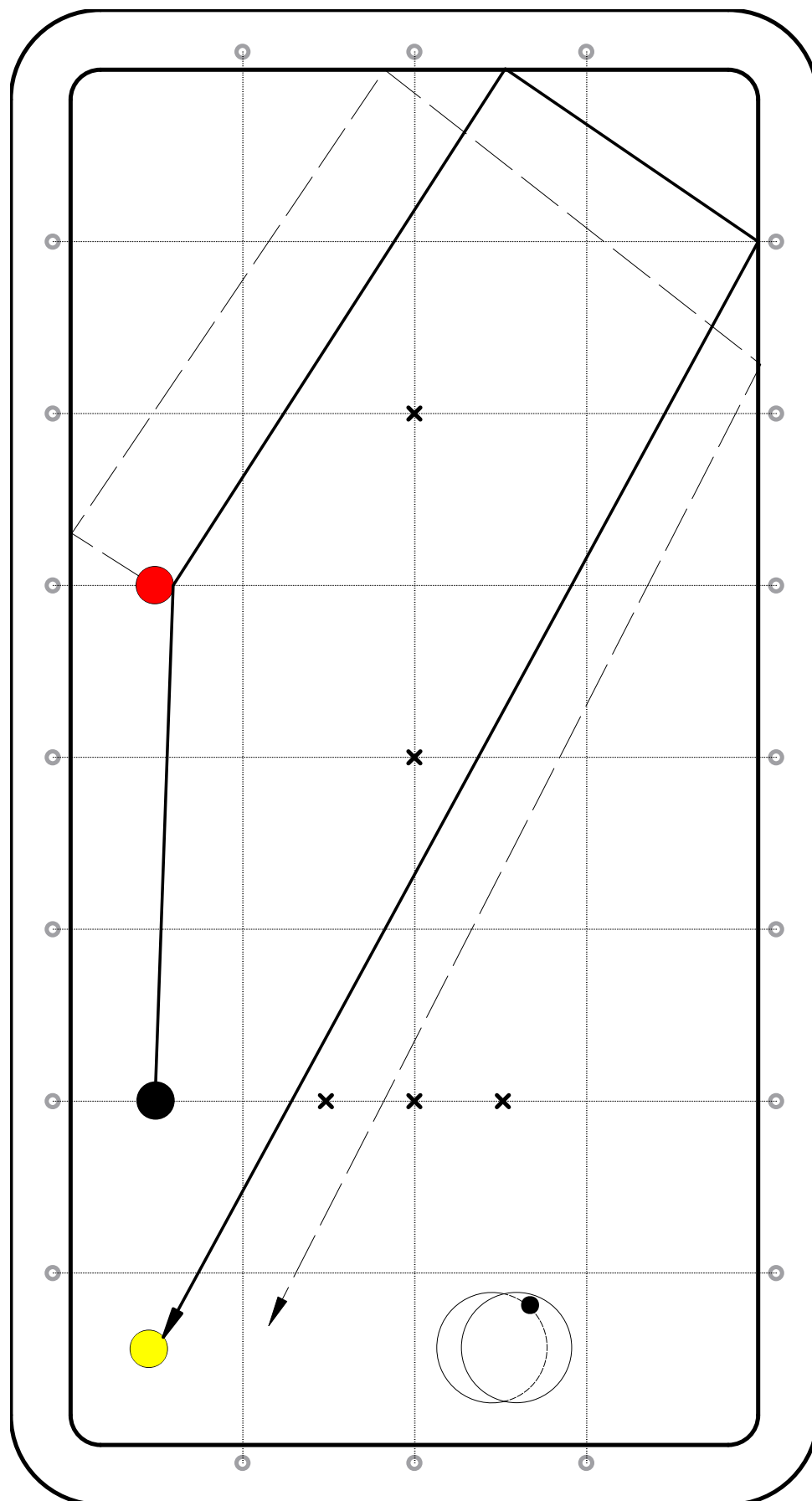


FIGURE 1.28 – Rappel par deux bandes

1.21 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 1 et 2 laisse la 3 bien visible ou bien la « coupe », laissant visible, par exemple, au moins une demi-bille à 30 cm. ou même moins, suivant la faculté du joueur. En fait, c'est vérifier qu'en jouant en ligne droite, sans que la 2 n'opère une déviation de la 1, la 3 serait touchée. Il faut bien se dire dans sa tête que la prise en finesse de la 2 est chose aisée. On s'attachera à jouer presque à côté de la 2, à la limite, visez avec un seul ?il pour « prendre » le millimètre qu'il faut et ... ne pas regarder la 3 ... et jouer doucement pour ne pas accentuer l'angle ... et ne pas mettre d'effet inutile ! On voit souvent des joueurs appliquer un effet côté 2 : attention ! ça agrandit l'angle. Cet effet convient lorsque vraiment trop proche de la 2, la poussée de la 1 risque de nous faire faire un queuté. Dans ce cas oui, l'effet « contraire » fait éviter le queuté. Mais attention, le bon effet provoque ce queuté car, lors d'un touché avec effet, le procédé reste en contact du côté opposé de l'effet appliqué le temps d'une légère déviation de la bille poussée, avant que celle-ci ne prenne la direction voulue, et on se trouve tout étonné lorsqu'un arbitre nous arrête pour ce que nous croyons être une injustice alors qu'en fait, nous avons devant nous, un arbitre rigoureux qui sanctionne notre distraction.

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

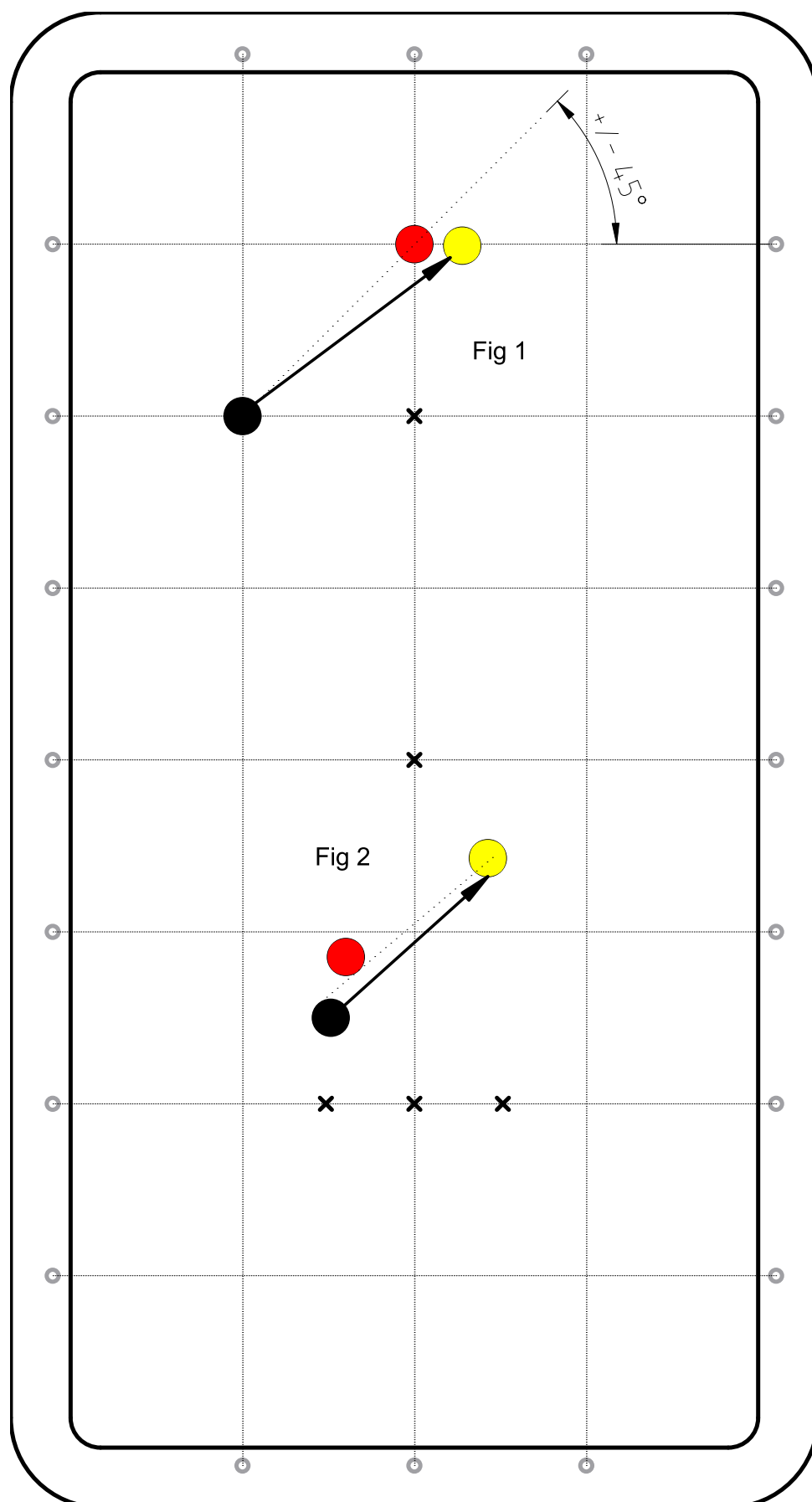


FIGURE 1.29 – Le Point de Finesse

1.22 Le long coulé

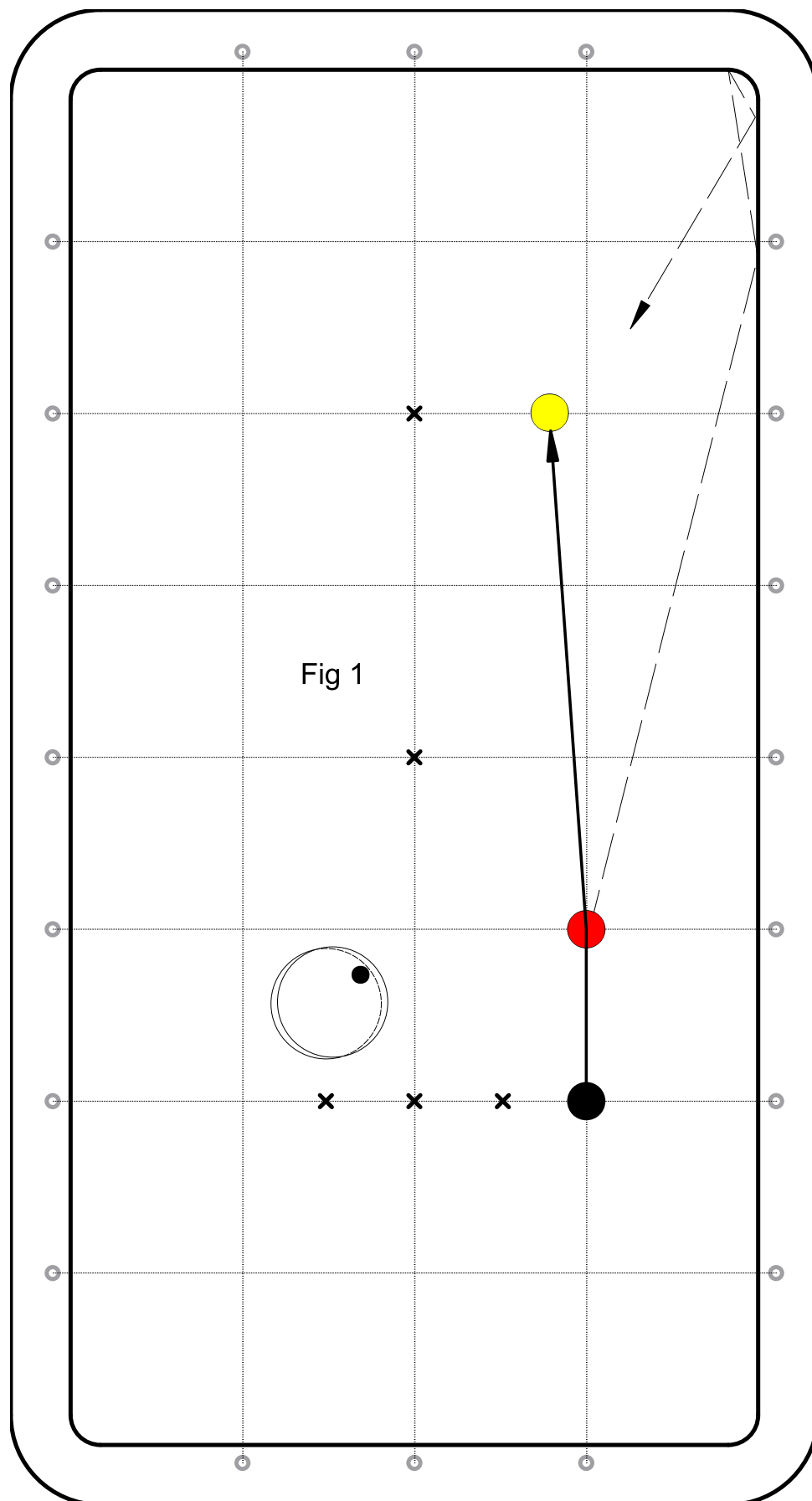
Le long coulé fait souvent peur et on a raison. Il demande une grande précision et une tenue de canne ferme et bien rectiligne parce que le coup porté est très violent. La moindre erreur est multipliée par un facteur incertain.

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.



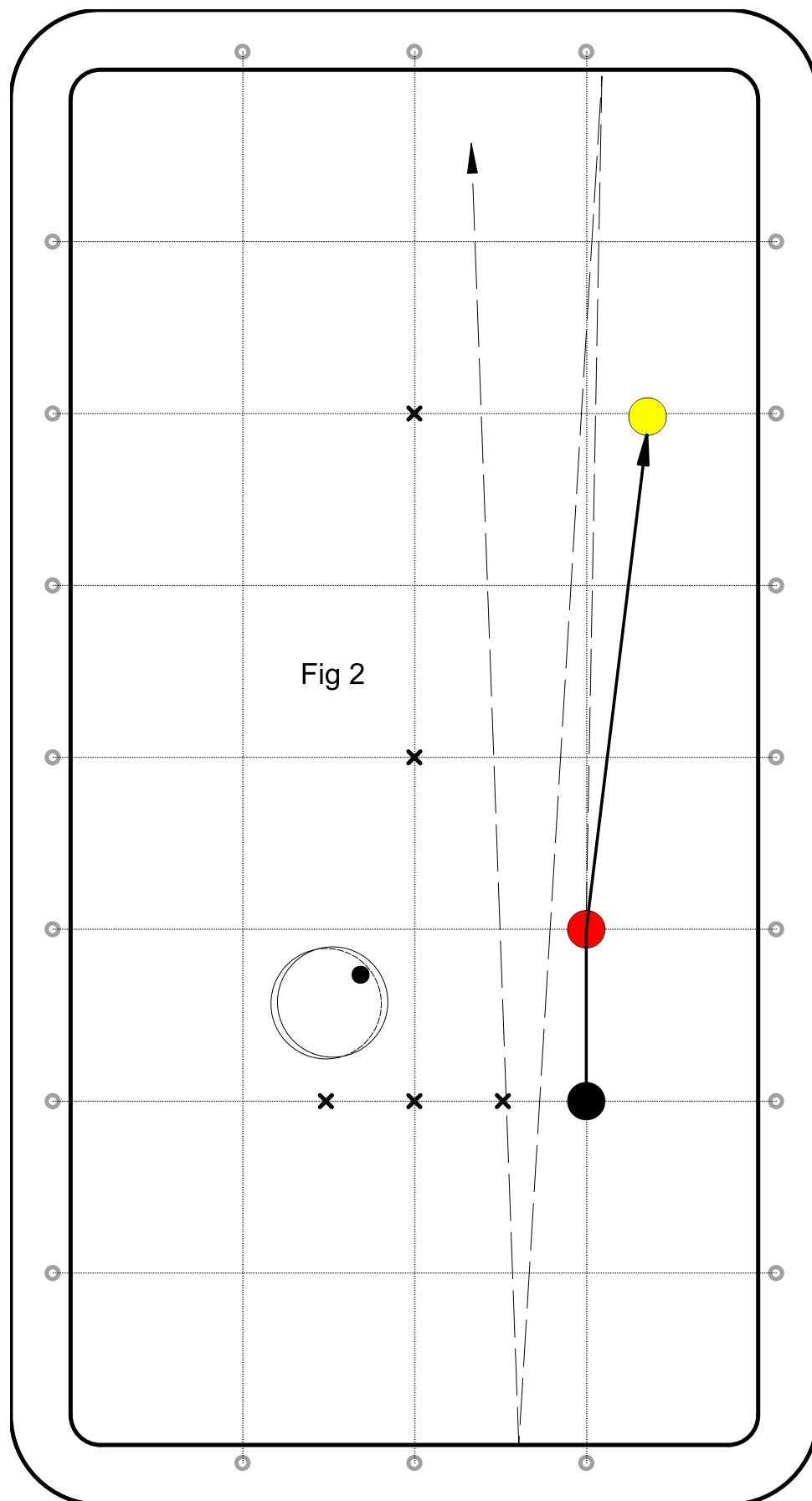


FIGURE 1.31 – Le long coulé

1.23 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.

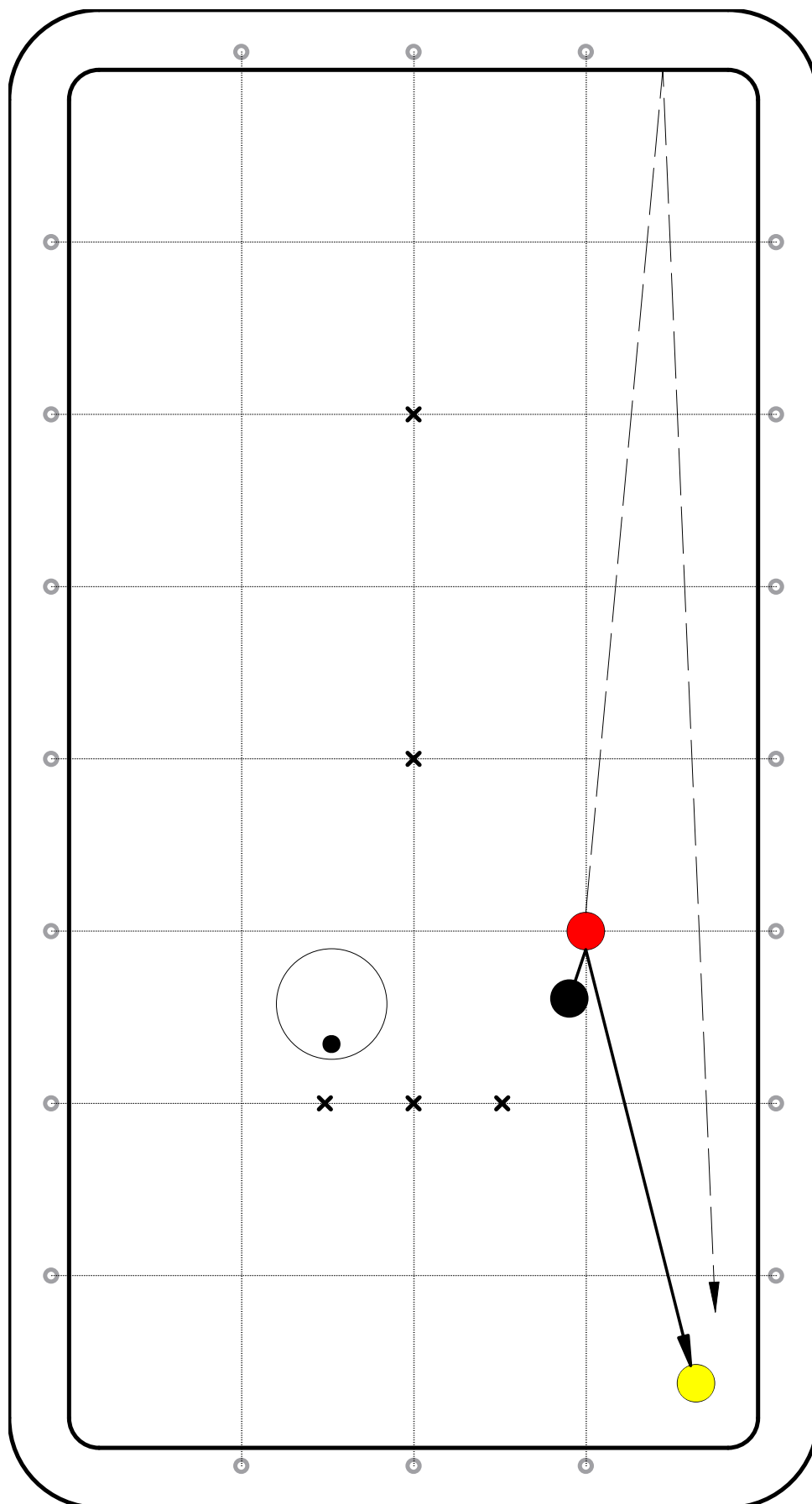


FIGURE 1.32 – Petit Rétro - Long Déplacement

1.24 Le Point Mouche

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

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

Bonne Chance !

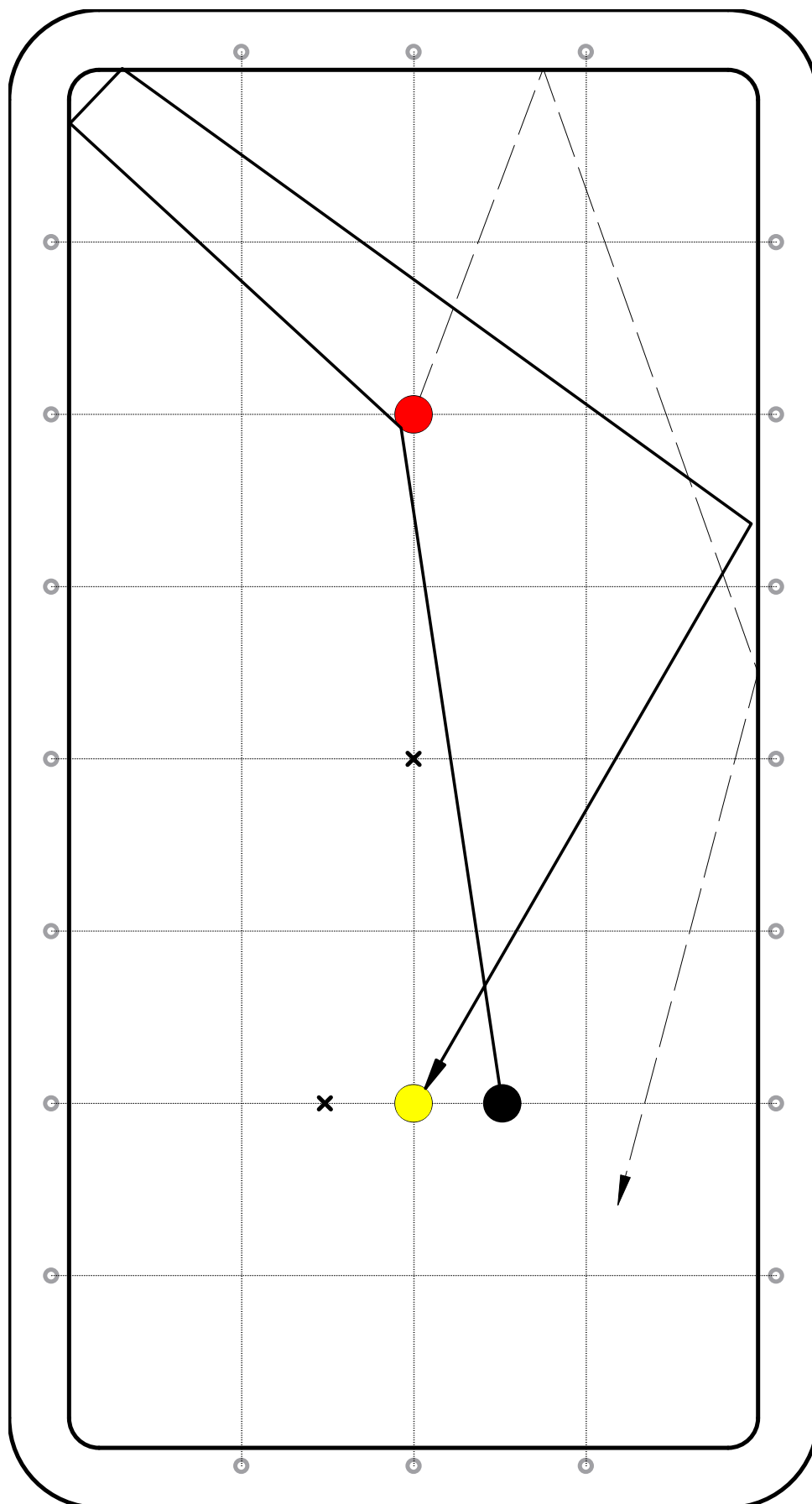


FIGURE 1.33 – Le Point Mouche

Chapitre 2

La technique

Chapitre 3

La queue levée

Chapitre 4

Les amortis

Chapitre 5

L'Américaine