

Xaviergretillat.com

# L'apprentissage du Billard français



## Jeux de séries

Ecrit et réalisé par Xavier Gretillat

Tous droits réservés - 31090114049

“ Le chemin qui conduit à la maîtrise du billard est aussi long et difficile que l’apprentissage de la vie... ”

Tous droits réservés - 31090114049



Je tiens à dédier cet ouvrage à toutes celles et ceux qui, d'une manière ou d'une autre, ont subi le manque de temps et de disponibilité lié à ma passion pour le billard.

Merci aussi à ceux qui m'ont aidé dans la réalisation de cet ouvrage, notamment Roger, François et Antonio.



Tous droits réservés - 31090114049

# *TENU GLOBAL*

**INTRODUCTION** . . . . . 9

TABLES DES MATIÈRES . . . . . 10
LE BILLARD, C'EST QUOI ? . . . . . 12
BREF HISTORIQUE... . . . . 17
LES RÈGLES DE BASE . . . . . 19
LES RÈGLES DE JEU OFFICIELLES . . . . . 25

**1ère PARTIE : TECHNIQUE** . . . . . 40

TABLE DES MATIÈRES . . . . . 41
LA POSITION DU CORPS . . . . . 45
LA POSITION DU CHEVALET . . . . . 54
LES PARAMÈTRES (QUANTITÉ DE BILLE, HAUTEUR D'ATTAQUE, EFFETS, ÉNERGIE) . . . . . 61
LE MÉCANISME . . . . . 86
TRANSMISSION D'ÉNERGIE ET DE ROTATION ENTRE BILLES . . . . . 102
LES TRAJECTOIRES DES BILLES . . . . . 105
LES POINTS PAR LA BANDE . . . . . 130
LE PIQUÉ ET LE MASSÉ . . . . . 144
LE POUSSÉ ET LE COLLAGE . . . . . 162

**2ème PARTIE : CONCEPTION** . . . . . 166

TABLE DES MATIÈRES . . . . . 167
LA CONCEPTION, C'EST QUOI ? . . . . . 174
LES PRINCIPES DE LA SÉRIE . . . . . 176
LES RAPPELS DE LONG . . . . . 182
LES RAPPELS DE LARGE . . . . . 252
LES PLACEMENTS . . . . . 272
LE BARRAGE . . . . . 282
LE PRINCIPE DE LA DOMINANTE . . . . . 285
LA MARGE D'ERREUR . . . . . 296
LA GESTION DES RISQUES . . . . . 305
LA PARTIE LIBRE (PRISE D'AMÉRICAINE, AMÉRICAINE, PASSAGE DU COIN, PETITE LIGNE) . . . . . 317
SÉRIE À LA PARTIE LIBRE . . . . . 376
LE CADRE 47/2 (PRISE DE LIGNE, LA LIGNE, L'ANCRE ET LA CROIX) . . . . . 418
SÉRIE DE 100 POINTS AU CADRE 47/2 . . . . . 462
LA BANDE . . . . . 513
SÉRIE DE 100 POINTS A LA BANDE . . . . . 546

Tous droits réservés - 31090114049

**3ème PARTIE : PSYCHOLOGIE** . . . . . 598

TABLE DES MATIÈRES . . . . . 599
PSYCHOLOGIE . . . . . 600

**4ème PARTIE : ENTRAINEMENT** . . . . . 631

TABLE DES MATIÈRES . . . . . 632
INTRODUCTION . . . . . 634
PARCOURS PÉDAGOGIQUE . . . . . 635
EXERCICES ET SCHÉMAS . . . . . 651
PRINCIPES D'ENTRAINEMENT . . . . . 685

**GLOSSAIRE** . . . . . 693

**TABLE DES MATIÈRES GLOBALE** . . . . . 698

**BONUS A VENIR**
LE CADRE 71/2
LA SÉRIE DE 100 AU CADRE 71/2
LE CADRE 47/1
LA SÉRIE DE 100 AU CADRE 47/1

Tous droits réservés - 31090114049

# PRÉFACE

Pour les uns ce fut considéré comme de la chance, pour les autres comme de la malchance, pour moi ce fut tout simplement en adéquation avec ma personnalité… c'est ainsi que j'ai appris à jouer au billard tout seul, sans bénéficier des conseils avertis d'un vrai professeur. Tout en pouvant garder ma totale indépendance de réflexion, je me suis abreuvé depuis toujours de tout ce que les joueurs de billard pouvaient faire autour de moi, des forts comme des moins forts, en ne jetant jamais rien et en faisant moi-même le tri de ce que je pensais être bon ou mauvais.

En plus de cette expérience sans limite, acquise sur le dos des autres, j'ai naturellement utilisé de nombreux ouvrages consacrés au billard français. Et force est de constater, peut-être parce que je suis trop exigent dans ce domaine, que je n'ai jamais trouvé LE livre qui aurait pu m'épauler lors de toutes les étapes de ma progression… Ils avaient tous quelque chose de bien et apparaissaient le plus souvent comme complémentaires les uns aux autres. Pourtant, en vrai passionné, je restais sans cesse sur ma faim… trop simpliste ou au contraire trop compliqué, pas assez complet, pas de réponses à mes questions techniques, conceptuelles ou psychologiques. Aujourd'hui encore, je n'ai pas décelé celui qui contient toutes les informations dont j'avais besoin, tant à mes débuts à la partie libre que plus tard lorsque j'abordais toutes les autres disciplines des jeux de série… C'est pour donner suite à cette dernière constatation qu'a germé l'idée de créer un ouvrage…

Ma volonté était donc de concevoir le livre le plus complet possible, rendant accessible à tout un chacun le maximum de renseignements utiles autant pour le joueur de billard débutant que pour le compétiteur avancé. En essayant d'expliquer le plus simplement possible ces connaissances, même celles qui semblent très compliquées. Malgré tout, le billard français est très technique et terriblement vaste, il est souvent une affaire de millimètres, de sensations difficilement descriptibles mélangées à des sentiments très subtiles et, pour ces raisons, vouloir expliquer sur papiers la totalité des connaissances billardistiques ne serait que pure utopie.

Toute l'ambition de ce projet résidait donc dans cette ambiguïté insoluble et irréalisable : tenter d'être complet et de rester simple.

Cet ouvrage n'est pas une histoire traditionnelle qui se dévore page après page, avec un début et une évolution qui amène le lecteur vers une fin. Ce n'est pas non plus une œuvre littéraire intéressante pour ses prouesses en langue française, tout simplement parce qu'elle est trop technique et nécessite un langage adéquat. Et même si les thèmes sont introduits de façon logique et évolutive, l'ouvrage n'a rien de pédagogique non plus et ne permet pas au lecteur de progresser au fil des pages puisqu'autant des notions de base que d'autres plus complexes peuvent se côtoyer dans un même chapitre.

Ce que vous tenez dans vos mains est tout simplement un recueil de connaissances structuré, se situant entre un vade-mecum encyclopédique et un guide pratique illustré.

Tous droits réservés - 31090114049

Remplis d'illustrations, de schémas et de photos, tous les chapitres regroupent explications et renseignements liés au sujet en question, utiles autant pour le néophyte que pour le joueur confirmé. Des connaissances peuvent d'ailleurs se retrouver plusieurs fois dans des chapitres différents.

Tous ces chapitres sont structurés au sein de plusieurs parties:

- ⇨ En entrée, le lecteur retrouve une très brève ***introduction*** contenant diverses informations sur le billard en général, mais essentiellement sur les règles du jeu et le matériel.

- ⇨ Puis figurent les trois piliers fondamentaux de la connaissance billardistique, répartis logiquement en trois parties:

  - ❑ ***technique***,
  - ❑ ***conception*** et
  - ❑ ***psychologie***.

- ⇨ Au terme se trouve une partie consacrée à l'***entraînement*** du joueur de billard, représentant au passage pour le débutant le seul outil qui lui permettra de parcourir ces pages de façon pédagogique.

Comme tous les ouvrages de cette taille, il dispose également d'une ***table des matières globale*** et d'un ***glossaire***. Ces instruments sont indispensables pour voyager dans ce livre à la recherche d'informations précises. Pour vous y aider, chaque partie possède sa propre table des matières. Au bas de chaque page, le lecteur trouve la partie et le chapitre dans lequel il se situe, avec la numérotation des pages concernées.

Les trois axes principaux de ce livre sont donc les parties consacrées à la technique, à la conception et à la psychologie. Ces domaines sont les fondations sur lesquelles s'appuie le joueur de billard pour exercer son art à chaque point. Développés séparément pendant l'apprentissage, ces piliers s'avèrent être totalement dépendants les uns des autres dans la pratique : au billard, tout n'est que technique, conception ou psychologie.

***La technique*** est indispensable pour diriger la bille du joueur. La position du corps et du chevalet assure un bon mouvement du bras et donc un bon geste. Accompagné des bons paramètres que sont la quantité de bille, la hauteur d'attaque, l'effet et l'énergie, le mécanisme gestuel permet de mouvoir la bille tel que le joueur le souhaite. D'autres connaissances techniques liées par exemple à la dynamique des billes, des chocs entres elles et avec les bandes, ainsi que des piqués, massés, sont également importantes, notamment pour choisir avec précision les paramètres en question.

Tous droits réservés - 31090114049

***La conception*** permet de définir de quel type de point il s'agit, de choisir entre placement et rappel. Elle décide aussi dans quelles directions le joueur veut diriger les trois billes et vers quels objectifs il souhaite les mener. Elle définit la stratégie liée aux différents modes de jeu (libre, cadres, bande, 3 bandes) et pour lesquels elle apparaît à chaque fois bien différente. Dans le raisonnement fort compliqué qui accompagne le choix du point interviennent par exemple la connaissance des rappels de long et de large, des placements, divers principes tels que la dominante, le barrage, l'estimation des marges d'erreurs, les différents risques à gérer, etc.

***La psychologie*** regroupe tout ce qui se passe à l'intérieur de la tête du joueur. Chaque action du joueur, de la mise en place à l'exécution finale, est directement commandée par le cerveau. Toutes les réflexions, les questions et les décisions émanent de lui et sont influencées par une quantité de sensations extérieures et de multiples sentiments. La psychologie est un domaine trop ignoré par les joueurs de billard alors qu'il est pourtant responsable de la grande majorité de leurs erreurs.

Fait assez rare pour le signaler, la conception de tous les modes de jeu de série est passée en revue dans cet ouvrage. La conception de chacun des modes de jeu est illustrée par une série de 100 points, non pas théorique mais au contraire tout à fait réelle.

Technique, conception et psychologie... Voilà ma façon de concevoir le billard. Mais il nous faut aussi beaucoup d’assiduité et de persévérance à l’entraînement, à vous et à moi, pour avancer dans le long et difficile apprentissage du billard... Et j’espère sincèrement que ce livre constituera un outil supplémentaire pour vous y aider.

Xavier Gretillat





# Introduction



Tous droits réservés - 31090114049

# TABLE DES MATIÈRES

**LE BILLARD, C'EST QUOI ?** . . . . . 12
1 Le carambole ou billard français . . . . . 13
2 Le pool ou billard américain . . . . . 14
3 Le snooker ou billard anglais . . . . . 15
4 Le 5 quilles ou le billard italien . . . . . 16

**BREF HISTORIQUE...** . . . . . 17

**LES RÈGLES DE BASE** . . . . . 19
1 Généralités . . . . . 19
2 But du jeu . . . . . 19
3 Tirage à la bande . . . . . 20
4 Point de départ . . . . . 20
5 Fin de partie . . . . . 21
6 Les différents modes de jeu . . . . . 22
*6.1 La partie libre* . . . . . 22
*6.2 Le cadre 47/2* . . . . . 23
*6.3 Le cadre 71/2* . . . . . 23
*6.4 Le cadre 47/1* . . . . . 23
*6.5 La bande* . . . . . 24
*6.6 Le 3 bandes* . . . . . 24
*6.7 Le billard artistique* . . . . . 24

**LES RÈGLES DE JEU OFFICIELLES** . . . . . 25
1 Instruments de jeu . . . . . 25
*1.1 Billards - bandes - draps* . . . . . 25
*1.2 Billes - craies* . . . . . 26
2 Queue de billard - râteau . . . . . 26
3 Eclairage . . . . . 27
4 Nouveaux matériels . . . . . 27
5 Règles communes à toutes les disciplines . . . . . 27
*5.1 La partie* . . . . . 27
*5.2 Tirage à la bande* . . . . . 27
*5.3 Position de départ - bille de jeu* . . . . . 28
*5.4 Carambolage* . . . . . 28
*5.5 Pause en cours de partie* . . . . . 29
*5.6 Abandon / exclusion en cours de partie* . . . . . 29
*5.7 Billes en contact* . . . . . 29
*5.8 Billes sautant hors du billard* . . . . . 30
*5.9 Fin de la partie* . . . . . 30
*5.10 Les fautes* . . . . . 31
*5.11 Fautes volontaires* . . . . . 32
*5.12 Fautes non constatées - fautes non imputables au sportif* . . . . . 32

Tous droits réservés - 31090114049

6 Règles spéciales à chaque mode de jeu . . . . . 32
*6.1 Dénomination des billes* . . . . . 32
*6.2 Zones d'interdiction à la partie libre et aux différents cadres* . . . . . 32
*6.3 Position des billes dans les zones d'interdiction* . . . . . 33
*6.4 Faute de zone* . . . . . 33
7 La partie libre . . . . . 33
*7.1 Définition* . . . . . 33
8 Les jeux aux cadre . . . . . 34
*8.1 Définition* . . . . . 34
*8.2 Cadres et ancres* . . . . . 34
*8.3 Cadre 47/1, 47/2 et 71/2* . . . . . 34
9 Le jeu par la bande . . . . . 34
*9.1 Définition* . . . . . 34
10 Le jeu par trois bandes . . . . . 35
*10.1 Définition* . . . . . 35
*10.2 Billes sautant hors du billard ou billes en contact* . . . . . 35
11 Billard artistique . . . . . 35
*11.1 Définition* . . . . . 35
12 Dessin no 1: repérage des mouches . . . . . 36
13 Dessin no 2: zones d'interdiction à la partie libre . . . . . 36
14 Dessin no 3: tracé du cadre de 47 cm . . . . . 37
15 Visualisation des zones d'interdiction au cadre 47 cm . . . . . 37
16 Dessin no 4: tracé du cadre de 71 cm . . . . . 38
17 Visualisation des zones d'interdiction au cadre 71 cm . . . . . 38
18 Dessin no 5 : Explication visuelle des positions . . . . . 39
*18.1 Remarques :* . . . . . 39

Tous droits réservés - 31090114049

# LE BILLARD, C'EST QUOI ?

Le billard est autant un jeu qu'un sport. L'important n'est pas la façon dont on le considère, mais que chaque joueur puisse trouver ce qu'il y recherche.

Le billard peut être pratiqué de temps en temps pour s'amuser entre amis. Il peut aussi être pris plus au sérieux, le joueur s'entraînant pour améliorer ses performances. Ou alors, le billard peut être considéré comme un art ou comme un sport de compétition, qui nécessite un entraînement constant.

Le billard développe des qualités comme la concentration, l'application, la maîtrise de soi et de ses nerfs, la réflexion, la logique, la mémoire visuelle, la souplesse du corps et des doigts, l'assiduité, la persévérance, l'humilité, voire aussi un certain nombre de défauts comme l'individualisme et l'égoïsme.

Un sport ? Certes, on ne retrouve pas la performance physique que l'on peut développer dans d'autres sports comme le football ou la course à pied, mais c'est la seule et unique différence. Les efforts, les sacrifices et l'entraînement nécessaires à l'apprentissage du billard sont les mêmes que dans tous les autres sports.

Par contre, le billard a une singularité supplémentaire que peu de sports connaissent. Il s'agit de la diversité de ses disciplines et, plus particulièrement au billard français, de la complexité conceptuelle.

Au billard français, les sept disciplines sont complètement différentes les unes des autres et représentent toutes un nouveau défi. Chacune requiert une conception du jeu qui lui est propre. La complexité s'approche de celle rencontrée dans les échecs, avec en plus la difficulté liée à la réalisation.

La recherche de la maîtrise du billard est une tâche très difficile qui nécessite un travail assidu durant de nombreuses années. L'acquisition de toutes les qualités nécessaires à la pratique du billard, la maîtrise des billes et de leurs trajectoires, l'apprentissage de toutes les connaissances liées à la conception de chaque jeu est une longue route parsemée de satisfactions et de déceptions, de réussites et d'échecs. .. Mais quelle belle route !

Quelle que soit la façon dont on pratique le billard, qu'il soit considéré comme un jeu ou comme un sport, que ce soit au billard français, américain, anglais, italien ou autre, tous les joueurs ont un point commun: le virus que provoque le plaisir du jeu.

**********

Tous droits réservés - 31090114049

Le billard se pratique à deux, sur une table de billard, avec des billes et une queue de billard.

La table de billard est une surface plane, composée de plaques d'ardoise posées sur un châssis lui-même monté sur des pieds. Ladite surface est entourée de bandes dont l'extrémité intérieure est en caoutchouc. La surface et les bandes sont recouvertes d'un tapis, généralement vert.

Les billes, dont le nombre, la taille et le poids varient selon le genre de billard pratiqué, se trouvent sur la surface de jeu. Les bandes leur permettent de rebondir et de rester sur la table.

La queue de billard est utilisée par le joueur pour mettre en mouvement une bille, et ce dans un but dépendant du type de billard pratiqué.

La queue de billard est une canne de forme conique, généralement en bois. Longue d'environ 150 cm., elle est souvent en deux parties, lesquelles se vissent l'une dans l'autre. Au bout de la queue, du côté fin, se trouve un petit bout de cuir appelé "procédé". Le poids, l'équilibre, la longueur, le bois, la souplesse, la taille du procédé diffèrent en fonction du genre de billard.

Il existe donc plusieurs genres de billard, dont les principaux sont le billard français, le billard américain, le billard anglais et le billard italien.

# 1 *LE CARAMBOLE OU BILLARD FRANÇAIS*



Le présent ouvrage est entièrement consacré au billard français.

Le billard français se pratique sur une table sans trous et avec trois billes, deux blanches et une rouge. Le joueur doit avec sa queue de billard animer sa bille pour qu'elle touche les deux autres billes. La bille du joueur et celle de son adversaire sont définies en début de partie et leur restent attribuées durant toute la partie. Lorsque sa bille touche les deux autres,

Tous droits réservés - 31090114049

c'est un carambolage. A chaque carambolage, le joueur garde la main et peut continuer à jouer. Lorsque le carambolage est raté, le joueur adverse prend la main.

Il existe plusieurs modes de jeu plus ou moins difficiles: la partie libre, les cadre 47/1, 71/2, 47/1, la bande, le trois bandes et l'artistique. Chacun de ces jeux a, en plus de la règle de base concernant le carambolage, d'autres règles plus ou moins contraignantes.

# 2 LE POOL OU BILLARD AMÉRICAIN



Le billard américain se pratique sur une table de billard qui possède six poches ou trous, dont quatre poches dans les coins de la table et deux au milieu des grandes bandes.

La partie se joue avec une bille blanche et quinze autres billes numérotées, toutes de couleur et de motif différents. Au début de la partie, les quinze billes sont positionnées dans un certain ordre, et regroupées en forme de triangle.

Le joueur anime au moyen de sa queue de billard la bille blanche afin de mettre une bille de couleur au moins dans une des poches. S'il y arrive, le joueur conserve la main et peut continuer à jouer.

Il existe plusieurs modes de jeu au billard américain :

Dans le jeu de la 8, un des joueurs doit mettre les billes de couleur "pleines" dans les poches, alors que le second joueur doit empocher les billes de couleur "striées". Dès que le joueur a empoché toutes ses billes, il doit mettre la bille no 8 dans un des trous pour gagner la partie.

Dans le jeu de la 14/1, le joueur peut empocher n'importe quelle bille, dans n'importe quel ordre et dans n'importe quelle poche. Il garde la main tant qu'il empoche des billes. Il répète l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une bille à empocher. En cas d'échec, c'est bien entendu son adversaire qui reprend la main.

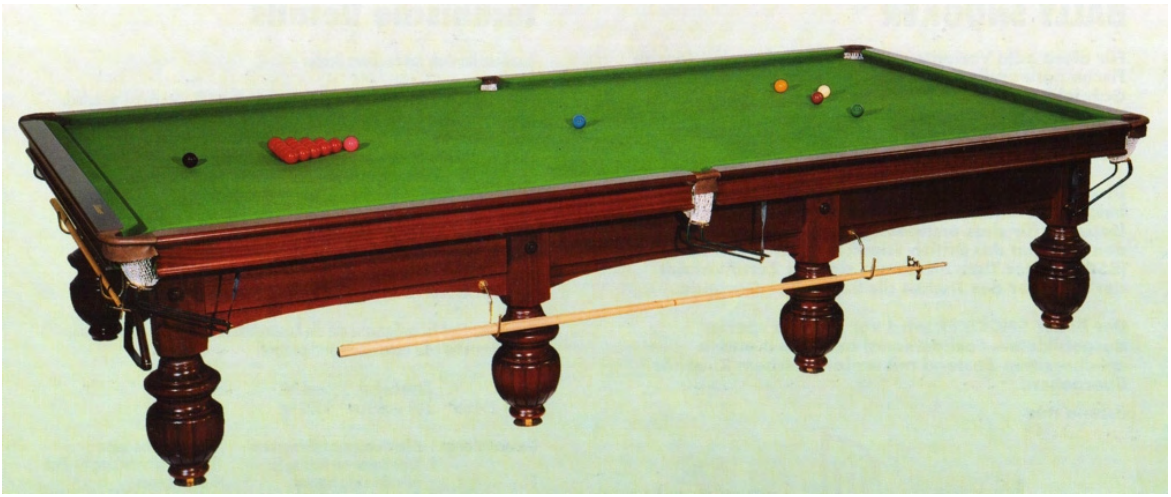
Tous droits réservés - 31090114049

Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule bille à rentrer sur la table, les 14 autres billes sont replacées dans leur emplacement de départ, en forme de triangle. Le joueur qui a la main continue alors à empocher les billes présentes sur la table, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une, et ainsi de suite. Chaque bille empochée vaut un point. Le gagnant est celui qui atteint en premier le nombre de points fixé au début de la partie.

Dans le jeu de la 9, on place les neuf premières billes à leur emplacement de départ. Le joueur doit les empocher dans leur ordre numérique, soit en commençant par la 1, puis la 2, etc. La bille joueuse doit obligatoirement toucher en premier la bille dont le numéro est le plus petit. Le gagnant de la partie est le joueur qui rentre la bille no 9 dans un trou.

Au billard américain, il existe également une discipline artistique qui s'appelle le Trickshot. Il s'agit d'exécuter des figures spectaculaires. Le joueur est noté en fonction de la difficulté de la position, de sa réussite ou de son échec, ainsi que du spectacle fourni aux spectateurs. Le vainqueur est celui qui emmagasine le plus de points.

# 3 LE SNOOKER OU BILLARD ANGLAIS



Le snooker est le billard anglais. Il se pratique sur une table semblable à celle du billard américain, mais en beaucoup plus grand. La table de snooker mesure près de 3,8 mètres de longueur. Elle dispose également de 6 poches ou trous, situés dans les quatre angles et au milieu des grandes bandes. On joue avec une bille blanche, quinze billes rouges et six billes de couleur (jaune, verte, brune, rose, bleue et noire). Les billes de snooker sont plus petites que celles utilisées pour le billard américain.

Le but du jeu consiste à mettre en mouvement la bille blanche pour qu'elle percute et envoie une autre bille dans une poche. Tant que le joueur rentre une bille dans un trou, il garde la main et obtient le droit d'empocher une autre bille.

Le joueur est obligé d'empocher une bille rouge pour empocher ensuite une bille de couleur. Tant qu'il reste des billes rouges sur la table, la bille de couleur est ressortie du trou et remise à son emplacement original. Dès que toutes les billes rouges sont empochées, les billes de couleur doivent être empochées dans un ordre bien précis.

Tous droits réservés - 31090114049

Chaque bille rouge empochée vaut un point. Les billes de couleur ont des valeurs différentes en fonction de leur couleur. Lors d'une série de billes empochées, l'arbitre compte le nombre de points correspondants. La partie est gagnée lorsque le joueur atteint en premier le nombre de points fixé au début du jeu.

# 4 LE 5 QUILLES OU LE BILLARD ITALIEN

Le billard italien se joue sur une table de billard français, sans trous, avec seulement trois billes (deux blanches et une rouge). On ajoute au milieu de la table cinq ou neuf petites quilles, disposées en forme de croix au milieu de la surface de jeu. Elles sont disposées de manière symétrique en forme de croix. Toutes les quilles sont blanches, sauf la quille centrale qui est rouge.

Comme au billard français, une bille blanche est attribuée à chaque joueur qui doit la mettre en mouvement pour qu'elle percute la bille de son adversaire, soit la deuxième bille blanche pour que celle-ci fasse tomber le maximum de quilles. Chaque joueur joue un coup et laisse ensuite la main à son adversaire.

Les quilles ont des valeurs différentes en fonction de leur couleur et de leur emplacement. A chaque coup, le joueur compte le nombre de points correspondant aux quilles tombées. La partie est gagnée pour le joueur qui atteint en premier le nombre de points fixé au début du jeu.

Tous droits réservés - 31090114049

# BREF HISTORIQUE...

La diversité des façons de pratiquer le jeu du billard dans les différentes régions de notre continent conduit à penser que le tronc commun se situe à l'époque des croisades, entre le XIIème et le XIVème siècle.

Au début, le billard était pratiqué à même le sol avec boules, arceaux et bâtons recourbés. A ce moment-là, il était très populaire et pratiqué par les populations de presque tous les villages. Leurs accessoires semblables laissent à penser que les jeux de billard et de croquet ont des origines communes. Le désir de s'y adonner à l'abri des intempéries et en toutes saisons a conduit ce jeu à l'intérieur.

C'est en effet vers la fin du XVème siècle qu'il va monter sur une table dont le premier modèle connu, datant de 1469, est attribué au maître ébéniste-menuisier Henri de Vigne, qui l'aurait conçu et réalisé sur commande du roi Louis XI pour sa résidence parisienne préférée, le Château de la Bastille.

A Paris, comme dans la plupart des grandes villes françaises, le billard sur table entre désormais dans les salles renommées dans lesquelles se côtoient le peuple et la noblesse, ainsi qu'un nombre égal de femmes et d'hommes qui rivalisent d'adresse. Devant le succès remporté par le billard pratiqué sur table, les rois de France des XVIème et XVIIème siècles légiférèrent pour autoriser l'augmentation du nombre de tables payant patente.

Des tables anciennes, artistiquement sculptées et décorées, chefs d'oeuvre d'artisans et compagnons, reflets de styles, ornent encore musées, châteaux et résidences bourgeoises, gardant pieusement le souvenir d'illustres personnages qui se sont penchés sur elles pour y trouver détente, amusement et oubli.

Tous les rois de France depuis Louis XI, de nombreux souverains étrangers, des papes, des chefs d'Etat, des artistes, des écrivains jouèrent au billard. L'histoire, en effet, a souvent rencontré le billard. Grâce aux voyageurs, découvreurs, ambassadeurs ou conquérants qui en emportaient le principe dans leurs bagages, ce jeu séduira toute l'Europe, l'Amérique et l'Asie en moins de deux cents ans. Selon l'inspiration et l'imagination des joueurs, le billard et ses règlements subiront des adaptations diverses correspondant aux us et coutumes des sociétés dans lesquelles il s'implante.

Les arceaux ou passes sont remplacés par des quilles en nombre variable, on installe des poches autrefois appelées belouzes ou blouses, le nombre de billes utilisées et les dimensions des tables sont variables, chaque pays et chaque région détermine ses propres spécificités.

Entre 1820 et 1850, alors que l'ivoire a déjà été substitué au chêne pour la confection des billes, d'intéressantes inventions vont se succéder modifiant ainsi le matériel utilisé et révolutionnant l'art de la pratique.

Tous droits réservés - 31090114049

Parmi ces transformations, une des premières et la plus universelle fut celle qui toucha l'instrument avec lequel le joueur anime les billes. Ce dernier portait le nom de "billard" (signifiant "bout de bois courbe" et donna son nom au meuble et au jeu lui-même). Il devint ensuite la "crosse". La crosse courbe fût abandonnée pour une canne rectiligne portant désormais le nom de "queue", qui permit un développement sensible de la technique du jeu.

En 1823, un officier le l'armée impériale du nom de Mingaud, reconverti dans le civil comme professeur de billard, a imaginé et réalisé le "procédé" (petite rondelle de cuir) qu'il fixa à l'extrémité de la queue. L'invention du procédé et l'usage du "bleu" (craie généralement bleutée dont on enduit le procédé) vont permettre de multiplier les rotations imprimées aux billes et permettre le rétrograde jusqu'alors impossible.

Les techniciens de la firme Brunswick & Compagnie en Amérique remplaceront les plans de roulement, généralement en bois et plus rarement en pierre, par ceux en ardoise épaisse et soigneusement polie. En 1853, Marc Phelan, joueur et chercheur, découvre et met au point la bande en caoutchouc élastique qui remplace la garniture de cuir équipant les rebords des meilleurs meubles anciens.

Nues pour la plupart d'entre elles, les tables ainsi aménagées vont toutes se couvrir d'un drap ou tapis vert, finement tissé qui, tout en facilitant le roulement des billes, en amortira le bruit.

Les billards n'achèveront cependant leur transformation qu'en 1925 lorsque, pour éliminer l'humidité du tapis, des résistances électriques supprimeront la traditionnelle cérémonie de l'allumage des lampions, des lampes à pétrole, puis des lampes à gaz.



Tous droits réservés - 31090114049

# LES RÈGLES DE BASE

Les règles de jeu officielles du billard français seront expliquées en détails dans le chapitre suivant "Règles de jeu officielles".

Toutefois, ce chapitre répond au lecteur profane qui souhaite se faire une première idée des règles de base du billard français.

## 1 GÉNÉRALITÉS

Le billard français se joue avec trois billes:

- une bille de couleur rouge,
- une bille de couleur blanche,
- et une bille de couleur blanche différenciée de la précédente par un point (bille pointée).

De nos jours, la bille pointée est souvent remplacée par une bille jaune.

Une partie se joue entre deux joueurs. Un des joueurs a la bille blanche, le second joue avec la bille pointée. Chacun d'eux garde la même bille durant toute la partie.

Une partie porte sur une distance de points et/ou éventuellement un nombre de reprises maximum qui sont fixées avant la partie.

## 2 BUT DU JEU

Le but du jeu est le carambolage qui se produit lorsque la bille du joueur a touché les deux autres billes.

Le joueur doit exécuter autant de carambolages que possible dans la limite de la distance de la partie.

Chaque carambolage compte pour un point et donne au joueur le droit de continuer. Lorsqu'il rate, il revient à son adversaire de jouer avec sa propre bille, sur la position qui lui a été laissée.

Tous droits réservés - 31090114049

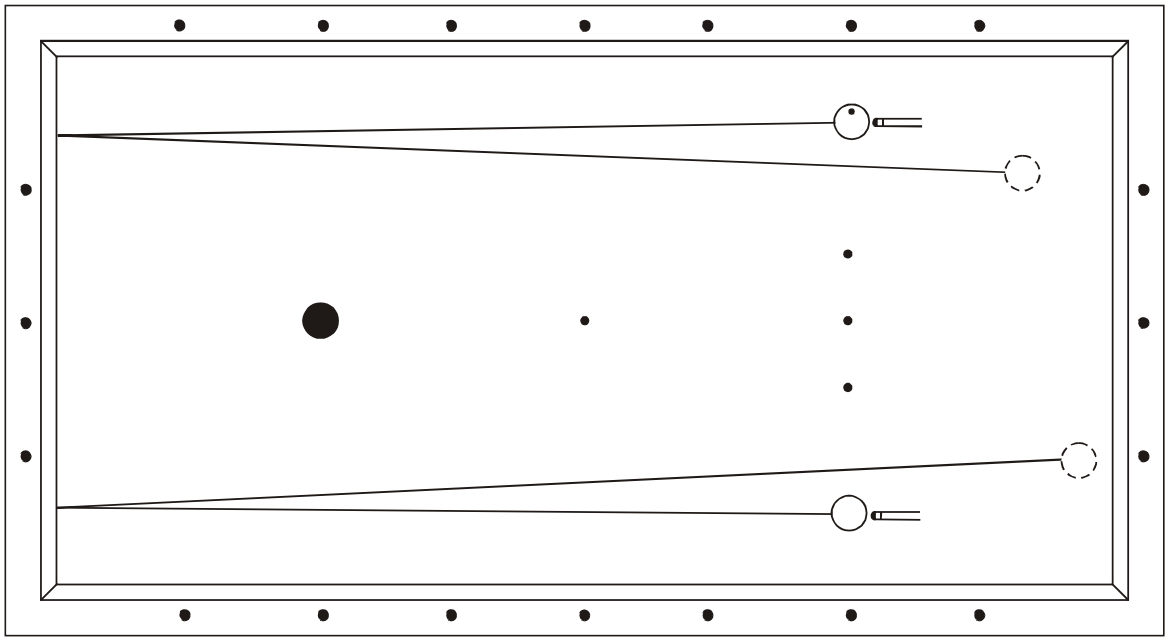
# 3 TIRAGE À LA BANDE

Le tirage à la bande permet de désigner le joueur qui commence la partie.

Les deux billes blanches sont placées sur la ligne de départ, de part et d'autre de la ligne des trois mouches de départ, à environ 30 cm. de chaque grande bande. La bille rouge est placée sur la mouche haute.

Les joueurs tirent en direction de la bande du haut. La bille frappe cette bande et revient vers la bande du bas. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de cette bande a le choix. Il peut commencer la partie, ou laisser son adversaire commencer.

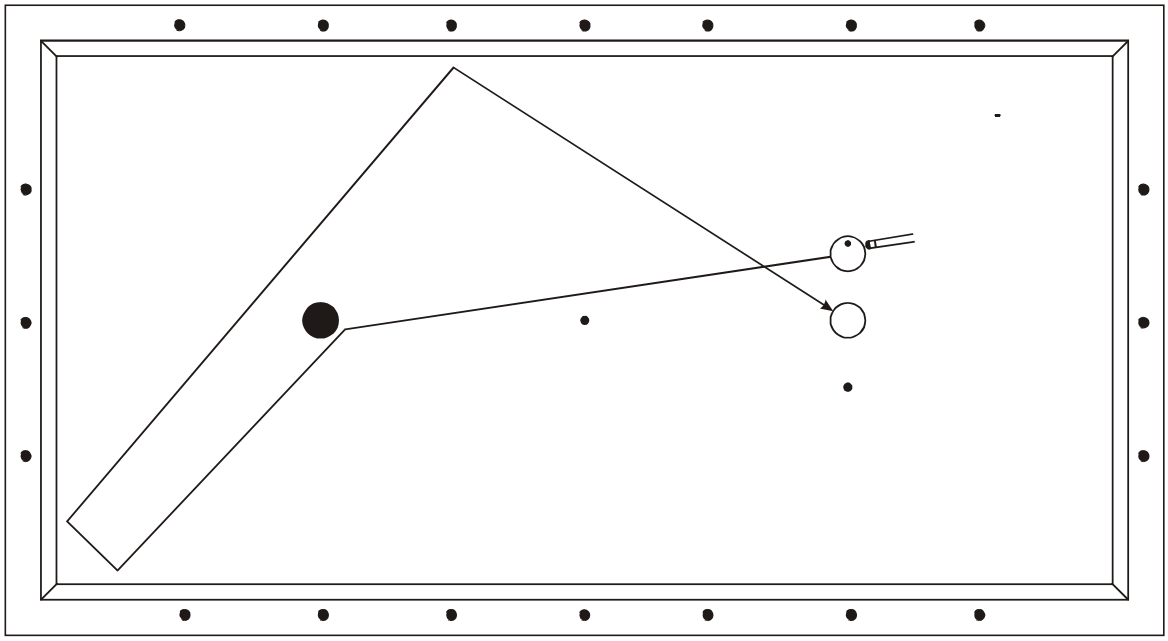
Dans l'exemple illustré ci-dessous, le joueur qui a tiré la bille blanche a envoyé celle-ci plus près de la petite bande que le joueur ayant tiré la bille blanche pointée. Le premier nommé a donc la possibilité de choisir de commencer ou de laisser commencer son adversaire.



# 4 POINT DE DÉPART

Le joueur qui entame la première reprise d'une partie joue en principe avec la bille blanche. Les billes sont placées par l'arbitre:

Tous droits réservés - 31090114049



- la bille rouge sur la mouche haute,

- la bille blanche pointée du partenaire sur la mouche basse,

- la bille du joueur au gré de ce dernier sur l'une des deux mouches de départ.

Le carambole de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge.

En général, le point d'entrée se joue tel qu'il est représenté ci-dessus. Une description plus détaillée de ce point se trouve dans le chapitre qui lui est réservé.

# 5 *FIN DE PARTIE*

La partie est terminée lorsque qu'un des joueurs a atteint le nombre de points fixés, ou lorsque le nombre de reprises a été joué.

Si le joueur qui atteint en premier le nombre de points à réaliser est celui qui a commencé, les billes sont remises sur la position de départ et son adversaire a le droit de jouer jusqu'à l'égalité du nombre de points. Ainsi, les deux adversaires ont joué un nombre égal de fois.

Deux joueurs de force inégales peuvent jouer ensemble avec les mêmes chances de gagner, en fixant à chacun un nombre de points correspondant à sa force. Cette différence de points représente le handicap pour le joueur le plus fort. Le joueur le plus fort peut même jouer à un mode de jeu plus difficile.

Tous droits réservés - 31090114049

# 6 LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

Il existe sept modes de jeu. Du plus facile au plus compliqué, il s'agit de:

- la partie libre
- le cadre 47/2
- le cadre 71/2
- le cadre 47/1
- la bande
- le trois bandes
- le billard artistique

Les *jeux de série* englobent la partie libre, les trois différents modes du cadre et la bande. Ces jeux sont dits de série parce que leurs règles ne sont pas assez contraignantes pour empêcher le joueur d'effectuer de longues séries de carambolages effectuées logiquement.

*Le trois bandes* est le mode de jeu suprême dont les difficultés sont telles qu'elles rendent la succession des carambolages réussis très difficile.

Dans l'histoire du billard français, ces disciplines ont été inventées pour donner des difficultés supplémentaires aux joueurs qui maîtrisaient parfaitement les modes de jeu plus faciles, réduisant ainsi considérablement l'intérêt pour leur pratique.

Chacun de ces modes de jeu possède ses difficultés à surmonter et ses problèmes à résoudre. C'est ce qui fait le charme du billard français: la diversité. Elle est telle que chacun peut trouver un jeu qui lui convient.

## 6.1 LA PARTIE LIBRE

Ce mode de jeu est la forme la plus simple du billard français. C'est par là que les débutants apprennent à connaître les principes élémentaires.

Un point est obtenu lorsque la bille joueuse a touché les deux autres billes, et ce quelle que soit la manière (avec ou sans bande(s), d'abord la rouge ou d'abord la blanche, etc.).

Tous droits réservés - 31090114049

Il n'existe à ce jeu qu'une seule restriction: les coins. Dans chaque angle de la table, un petit triangle appelé "coin" est dessiné grâce à une ligne tracée sur le tapis (voir dessin no 2 du chapitre "Règles de jeu officielles").

Lorsque les deux billes à caramboler se trouvent dans le coin, elle sont dites "entrées". Il est possible d'exécuter un point en les laissant à l'intérieur du coin: elles sont alors dites "dedans". Le point suivant n'est valable que si au moins une des deux billes à caramboler sort du coin.

Lorsque les deux billes à caramboler se trouvent de part et d'autre d'une même zone, elles sont dites "à cheval".

## *6.2 Le cadre 47/2*

Neuf zones sont tracées à 47 cm des bandes sur le billard: 6 carrés et 3 rectangles. Huit petits carrés appelés "ancres" sont encore tracés à chaque intersection d'une ligne avec une bande (voir dessin no 3 du chapitre "Règles de jeu officielles").

Dans chacune des zones et des ancres s'applique la même règle que pour les coins de la partie libre.

## *6.3 Le cadre 71/2*

Six zones sont tracées à 71 cm des bandes sur le billard: 4 carrés et 2 rectangles. Six petits carrés appelés "ancres" sont encore tracés à chaque intersection d'une ligne avec une bande (voir dessin no 4 du chapitre "Règles de jeu officielles"),

Dans chacune des zones et des ancres, la règle concernant les coins de la partie libre est applicable.

## *6.4 Le cadre 47/1*

Neuf zones sont tracées à 47 cm des bandes sur le billard: 6 carrés et 3 rectangles. Huit petits carrés appelés "ancres" sont encore tracés à chaque intersection d'une ligne avec une bande (voir dessin no 3 du chapitre "Règles de jeu officielles").

Lorsque les deux billes à caramboler se trouvent à l'intérieur d'une zone ou/et d'une ancre, les billes sont immédiatement dites "dedans". Le point suivant n'est valable que si au moins une des deux billes à caramboler sort de la zone.

Lorsque les deux billes à caramboler se trouvent de part et d'autre d'une même zone, elles sont dites "à cheval".

Tous droits réservés - 31090114049

## 6.5 LA BANDE

Pour que le point soit valable, la bille joueuse doit toucher au minimum une bande avant de toucher la seconde bille à caramboler.

## 6.6 LE 3 BANDES

Pour que le point soit valable, la bille joueuse doit toucher au minimum trois bandes avant de toucher la seconde bille à caramboler.

## 6.7 LE BILLARD ARTISTIQUE

Le billard artistique est une sorte de parcours composé d'environ 68 figures imposées et choisies pour leur beauté. Chaque joueur dispose de trois essais pour chaque figure. Toutes ces figures sont exécutées les unes après les autres. Chacune d'elles possède un coefficient de difficulté allant de 4 à 11. On comptabilise le coefficient correspondant au point en cas de réussite, ainsi que le nombre d'essais utilisés.

Tous droits réservés - 31090114049

# LES RÈGLES DE JEU OFFICIELLES

Les règles de jeu qui sont retranscrites ci-après sont en partie extraites des règlements de la Confédération Européenne de Billard que vous pouvez retrouver sur le site www.eurobillard.org. Il faut noter que ces règlements sont assujettis à de fréquentes mises à jour, et que certaines règles sont donc susceptibles d'être modifiées.

## 1 INSTRUMENTS DE JEU

### 1.1 BILLARDS - BANDES - DRAPS

**1.** Le billard est une table dont la surface supérieure est rectangulaire, rigoureusement plane et horizontale. Le positionnement du billard doit être assuré, même si le sportif le prend comme appui.

**2.** La surface de jeu est constituée d'ardoises (max. 3 pièces) d'une épaisseur minimale de 45 mm, ou de toute autre matière approuvée par l'assemblée générale.

**3.** La délimitation de la surface de jeu se fait par l'apposition de bandes en caoutchouc dont la hauteur au bec de bande est de 37 mm. Une tolérance de plus ou moins 1 mm est admise.

**4.** Les dimensions de la surface libre de jeu sont de 2,84 m sur 1,42 m. Une tolérance de plus ou moins 5 mm est admise.

**5.** Les bandes en caoutchouc sont fixées sur toute la longueur à un cadre extérieur d'une largeur de 12,5 cm dont la surface supérieure est entièrement lisse et de teinte uniforme. Une tolérance de plus ou moins 1 cm est admise.

**6.** La surface supérieure qui entoure les bandes devra recevoir des marques indélébiles (diamants) situées à intervalles réguliers correspondant au 1/8 de la longueur de la surface de jeu. Ni la marque du constructeur ni aucune autre indication ne pourra être apposée sur la surface supérieure de ce cadre entourant les bandes.

**7.** Les draps recouvrant la surface de jeu et les bandes devront, au début du tournoi, être neufs, de même qualité, de couleur verte ou de toute autre couleur agrée. Ils devront être tendus au maximum, sans plis ni obstacle, sur l'ardoise et les bandes. Les draps doivent être agréés par la CEB et seront définis par la CEB pour les championnats et tournois officiels.

**8.** La hauteur de billard, mesurée du sol à la surface supérieure qui encadre les billard, doit se situer entre 75 et 80 cm.

**9.** Les billards destinés à un tournoi officiel seront pourvus d'un dispositif de chauffage électrique éliminant toute humidité des ardoises et des draps. Ce dispositif sera mis en action,

avec thermostat, dès le placement du billard et pendant toute la durée de la compétition afin d'assurer le meilleur roulement possible des billes.

**10.** Après la pose, le drap doit être pourvu des repères de positionnement visibles suivant schéma A. Les repères doivent être tels qu'ils ne gênent pas le cours des billes et qu'ils ne gênent pas la vision. La pose d'autocollants est défendue.

**11.** Tous les championnats et tournois autorisés doivent se dérouler avec du matériel agréé par la CEB. L'agrégation est du ressort du comité.

## *1.2 BILLES - CRAIES*

**1.** Les billes doivent être confectionnées avec une matière agréée par la CEB. Deux de ces billes doivent avoir la teinte blanche, la troisième est teintée en rouge. Une des billes blanches sera pourvue aux extrémités d'un même diamètre d'une marque indélébile. En outre sont agréées trois billes des couleurs blanche, jaune et rouge. Dans ce cas la bille blanche n'a aucune marque. Pour certaines disciplines, par exemple l'artistique et le trois bandes, les deux billes blanches ou une blanche/une jaune peuvent avoir, pour rendre plus visible la rotation, des marques de grande surface agréées par la CEB.

**2.** Les billes seront rigoureusement sphériques et leur diamètre sera compris entre 61 et 61,5 mm. La tolérance entre les billes d'un même jeu (trois billes) ne devra être plus grande que 0,25 mm.

**3.** Le poids d'une bille sera compris entre 205 et 220 grammes. La différence entre la bille la plus lourde et le plus légère ne pourra toutefois excéder deux grammes.

**4.** L'emploi des billes aux championnats et tournois officiels est soumis à l'agrégation de la CEB.

**5.** La craie ne devra pas salir de manière excessive la surface de jeu et les billes. Elle devra avoir une bonne adhésion au procédé.

# *2 QUEUE DE BILLARD - RÂTEAU*

**1.** Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument de jeu en bois ou de toute autre matière appelé "queue de billard". La queue de billard peut être d'une seule pièce ou se diviser en plusieurs parties. La section de la queue diminue vers l'avant et a surface plane et ronde munie d'une rondelle appelée "procédé". Le sportif doit uniquement se servir du procédé pour frapper la bille. Le sportif utilise une ou plusieurs queues de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre. Il peut changer de queue au courant d'un championnat/tournoi.

**2.** La queue ne peut être pourvue d'éléments techniques pour faciliter ou changer le coup du sportif ou avoir une influence quelconque sur le cours de la bille.

Tous droits réservés - 31090114049

**3.** Le sportif a le droit de se servir du “râteau” petit chevalet statique et rigide destiné à remplacer la main dans certaines positions difficiles.

# 3 ECLAIRAGE

**1.** La lumière projetée sur le billard ne peut, pour des championnats ou tournois CEB, être inférieure à 520 lux sur toute sa surface.

**2.** Les sources de lumière sont à fixer de telle façon que les sportifs ne soient pas gênés lors du jeu et ne pas être éblouis en cours de jeu normal.

**3.** La distance entre les sources de lumière et la surface de jeu doit être au minimum de 0,80m. Si de telles sources de lumière individuelles sont prévues, elles doivent être fixées de façon que l’on puisse, le cas échéant, les déplacer pour le coup du sportif.

**4.** La salle de jeu ne doit pas être dans l’obscurité totale, mais doit être éclairée pour permettre aux spectateurs de voir sans problème.

# 4 NOUVEAUX MATÉRIELS

Avant que la CEB n’accepte officiellement un nouveau matériel, celui-ci sera testé suffisamment par des fédérations nationales. Seulement au cas où ces résultats seraient positifs, il pourra être décidé d’une agrégation.

# 5 RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES DISCIPLINES

## 5.1 LA PARTIE

**1.** Une partie porte, selon les règles spécifiques de la discipline, ou bien sur un nombre élevé de points à égalité de reprises (evt. prolongation au système KO) ou en sets sur un nombre réduit de points sans égalité de reprises.

**2.** Lequel des systèmes (pleine distance ou sets) sera mis en application, sera décidé en accord avec l’organisateur ou l’assemblée générale précise entièrement ou partiellement.

## 5.2 TIRAGE À LA BANDE

**1.** L’arbitre place les deux billes blanches (ou la blanche et la jaune) pour le tirage à la bande sur la ligne de départ et de part et d’autre du point de départ, à environ 20 cm de chaque grande bande. La bille rouge sera placée sur la mouche haute.

Tous droits réservés - 31090114049

**2.** Le sportif, dont la bille, après un retour sans faute, s'arrête le plus près de la courte bande (bande de départ) a gagné le tirage à la bande. Le coup est également valable, si la bille au retour touche la courte bande basse et rentre dans l'aire de jeu.

Le sportif qui gagne le tirage à la bande décide si lui-même ou bien l'adversaire commence la partie.

Le sportif qui débute la partie commence avec la bille totalement blanche. Ils conservent leur bille tout au long de la partie. Même si, entre-temps un nouveau tirage à la bande ou une prolongation a dû s'effectuer.

**3.** Les deux sportifs tirent simultanément sur la bande du haut. Les deux billes doivent être en mouvement avant que l'une d'entre elles n'atteigne la bande du haut. Si tel n'est pas le cas, le tirage est répété. Le sportif provoquant deux fois une telle répétition, perd le choix. Le tirage par doublé (deux fois aller-retour) n'est pas admis.

**4.** Si dans leur trajet les deux billes se heurtent, le sportif fautif (celui dont la bille a quitté la ligne droite et a provoqué la rencontre) perd le tirage.

**5.** Si dans leur trajet les billes se sont heurtées et qu'il est impossible de déterminer un fautif ou si les deux billes s'arrêtent à la même distance, l'arbitre fait recommencer le tirage à la bande.

**6.** Si la bille d'un sportif heurte la bille rouge ou la grande bande, ce sportif perd le tirage à la bande. Si tel est le cas pour les deux sportifs, le tirage est répété.

**7.** Le sportif commençant la partie le fait avec la bille totalement blanche et il la garde pour toute la partie, même si un nouveau tirage ou des prolongations sont nécessaires.

## *5.3 POSITION DE DÉPART - BILLE DE JEU*

**1.** Les billes sont placées par l'arbitre: la bille rouge sur la mouche haute, la bille de l'adversaire sur la mouche centrale basse, la bille du sportif débutant la partie, d'après son choix, sur un des points de départ (gauche ou droit).

**2.** La partie commence par le tirage à la bande. Des touchés de bille non permis sont ceux commis après la mise en position de début de partie.

**3.** Le carambole de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge, puis par n'importe quel chemin, avec au moins une bande (trois bandes - trois), toucher la bille de l'adversaire.

**4.** Si le point de départ est valable, le sportif reste dans le jeu et il peut continuer sa série selon les règles de la discipline concernée.

Tous droits réservés - 31090114049

## 5.4 CARAMBOLAGE

**1.** Le but du jeu consiste à réussir autant de points/carambolages que possible selon les règles de la discipline en question jusqu'à la distance prescrite. Cela vaut également au cas où on joue des reprises ou un temps limités.

**2.** Le carambolage est réussi, lorsque la bille, mise en mouvement par le coup de queue, entre en contact avec les deux autres billes, eu égard aux prescriptions spécifiques de chaque mode de jeu, et que les trois billes soient à l'arrêt.

**3.** Chaque carambolage compte pour un point.

## 5.5 PAUSE EN COURS DE PARTIE

**1.** Si un des sportifs demande une pause vers le milieu de la partie auprès de l'arbitre, elle doit lui être accordée. Il ne peut demander cette pause que si l'adversaire a commis une faute et qu'il doit lui-même entrer en jeu. La pause est également valable pour l'adversaire qui ne peut plus en demander une lui-même.

**2.** A la partie par sets, une pause peut être demandée après le deuxième (2.) et le quatrième (4.) Set.

**3.** La pause ne peut en aucun cas être accordée, ni au cours d'une série, ni avant une reprise de prolongation.

**4.** La pause ne devra pas durer plus de 5 minutes.

**5.** Dans des cas particuliers (télévision) la direction du tournoi peut, en accord avec le délégué de la CEB, régler la pause autrement.

## 5.6 ABANDON / EXCLUSION EN COURS DE PARTIE

**1.** Un sportif qui quitte sa place sans autorisation de l'arbitre perd la partie. En cas de force majeure au cours d'un championnat, le délégué officiel de la CEB décide.

**2.** Le sportif qui, après injonction de l'arbitre, ne reprend pas le jeu ou ne joue pas immédiatement a perdu la partie.

## 5.7 BILLES EN CONTACT

**1.** Lorsque la bille du joueur est en contact avec une des deux billes, ou avec les deux, les droits du sportif, à tous les modes de jeu, exception faite de la partie libre où la remise sur mouches est obligatoire, sont les suivants:

a) remettre sur mouches selon les règles spécifiques par l'arbitre,

b) jouer par la bille qui n'est pas en contact, ou par bande avant,

Tous droits réservés - 31090114049

c) ou encore par le massé détaché, mais à condition de ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.

**2.** Lorsque la bille du sportif est en contact avec une bande, ce sportif n'a pas le droit de jouer directement par cette bande.

**3.** En cas de remise sur mouches, les billes seront placées de la façon suivante:

a. à la partie libre, au cadres et à la bande: comme pour le point de départ de la partie,

b. au jeu par trois bandes, seules les billes en contact sont remises sur mouches comme dans le cas de billes sautant hors du billard.

## *5.8 BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD*

Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard (touchent la surface supérieure de l'encadrement même si elle(s) réintègrent la surface de jeu), toutes les billes seront remises sur mouche et l'adversaire est en jeu.

## *5.9 FIN DE LA PARTIE*

**1.** Sans limitation du nombre de reprises

a. Une partie consiste en un certain nombre de carambolages/points à effectuer (distance de jeu).

b. Toute partie commencée doit être jouée jusqu'au dernier carambolage/point. Une partie est terminée dès que l'arbitre a annoncé "bon" le dernier point à exécuter, même si l'on constate après coup que le sportif n'a pas effectué le nombre de carambolages/points requis.

c. Lorsque le dernier carambolage de la partie aura été exécuté par le sportif ayant à son actif une reprise de plus que son adversaire, celui-ci a l'obligation d'égaliser le nombre de reprises en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ. Dans une partie jouée en sets, cette règle ne s'applique que lorsque le sportif commençant la partie, finit dans la première reprise. Sinon, en sets, il n'y a pas d'égalité de reprises.

d. Pour être déclaré vainqueur d'une partie, le sportif doit avoir réalisé la distance fixée, sous réserve que l'adversaire n'en ait pas fait autant, à égalité de reprises.

e. En cas de match nul à la fin de la partie, les dispositions des règlements spécifiques sont d'application.

**2.** Avec limitation du nombre de reprises

a. Une partie consiste en un certain nombre de carambolages/points (distance de jeu) à effectuer en un nombre maximal de reprises limité.

Tous droits réservés - 31090114049

b. Toute partie commencée doit être jouée jusqu'à la dernière reprise accordée, à moins que l'un des sportifs ait atteint la distance de jeu.

c. Si le dernier point de la partie est réalisé par le sportif qui a une reprise en plus à son actif, l'adversaire devra égaliser le nombre des reprises en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ.

d. Lorsque le sportif ayant commencé la partie a atteint la limite du nombre de reprises accordées, son adversaire devra commencer sa dernière reprise en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ.

e. Pour être déclaré vainqueur d'une partie comprenant une limitation de reprises, le sportif devra avoir réussi le nombre le plus élevé de carambolages respectivement la distance complète à l'issue du nombre de reprises limite.

f. En cas de match nul à la fin de la partie, les dispositions des règlements spécifiques sont d'application.

## *5.10 LES FAUTES*

Il y a faute et la main passe:

**1.** Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par "dehors").

**2.** Si le sportif joue avant que les billes soient immobiles (indiqué par " en mouvement").

**3.** Si le sportif fait usage d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par "procédé").

**4.** Si le sportif, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une des billes ou touche deux fois la bille de jeu (indiqué par "touché"). Dans un tel cas la bille touchée reste à la place qu'elle vient d'occuper.

**5.** Si le sportif touche ou déplace une bille pour enlever un corps étranger, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par "touché").

**6.** Si la queue, la bille de jeu et la bande ou la bille 2 sont en même temps en contact (indiqué par "queuté").

**7.** Si au moment où le sportif frappe la bille, il ne touche pas le sol avec un pied au moins (indiqué par "pied pas au sol").

**8.** Si le sportif fait sur la surface de jeu, la bande ou l'encadrement des points de repère ou utilise comme repère un objet (craie) (indiqué par "marque").

**9.** Si à la reprise ou en cours de série, l'arbitre ou l'adversaire remarque que le sportif ne joue pas avec sa bille (indiqué par " mauvaise bille").

Tous droits réservés - 31090114049

**10.** Si le sportif ne respecte pas les règles particulières des divers modes de jeu (indiqué selon les règles en question).

### *5.11 FAUTES VOLONTAIRES*

Si la faute indiquée à l'article précédent est commise volontairement, le sportif non fautif qui reprend la main, peut demander à l'arbitre de replacer la ou les billes dans la position, aussi exacte que possible, qu'elles occupaient avant l'incident pour autant qu'il juge cette position plus avantageuse pour lui.

Il y a également faute volontaire lorsque le sportif temporise excessivement après que l'arbitre l'eut invité à jouer; le sportif aura alors au maximum 30 secondes pour jouer avant que l'arbitre ne fasse passer la main pour "non joué").

### *5.12 FAUTES NON CONSTATÉES - FAUTES NON IMPUTABLES AU SPORTIF*

**1.** Si un carambolage est fait après celui où la faute a été commise mais non constatée, le carambolage reste acquis et le sportif conserve la main.

**2.** Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement des billes, n'est pas imputable au sportif. Dans ce cas les billes sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupé.

## *6 RÈGLES SPÉCIALES À CHAQUE MODE DE JEU*

### *6.1 DÉNOMINATION DES BILLES*

On distingue, d'une part, la bille de jeu et, d'autre part les billes cibles appelées bille 2 et bille 3. Au cinq quilles on différencie entre la bille de jeu, la bille 2 et la bille rouge.

### *6.2 ZONES D'INTERDICTION À LA PARTIE LIBRE ET AUX DIFFÉRENTS CADRES*

Schémas des chapitres 13, 14 et 16

**1.** Le nombre et la superficie des zones d'interdiction (zones à réglementation spéciale) sont définis dans les règles spécifiques. Ces zones sont délimitées par des lignes blanches ou jaunes tracées le plus finement possible.

**2.** Dans chacune de ces zones d'interdiction, le sportif ne pourra, au cours de sa série, exécuter que le nombre de carambolages autorisé par le mode de jeu en question.

Tous droits réservés - 31090114049

## 6.3 POSITION DES BILLES DANS LES ZONES D'INTERDICTION

**1.** La position "entrée" s'obtient:

Quand les billes 2 et 3 s'arrêtent dans une même zone alors qu'elles étaient, avant le coup de queue, dans une autre zone ou dans deux zones différentes, ou dans cette même zone mais que l'une ou les deux billes adverses en sont sorties pour la réintégrer (indiqué par "entrée").

**2.** La position "dedans" s'obtient:

a) quand un carambolage est exécuté après la position "entrée" sans qu'aucune des billes 2 et 3 sorte de la zone (indiqué par "dedans").

b) dans le Cadre 47/1 la position "entrée" est la position "dedans".

**3.** La position "à cheval" s'obtient:

Quand les billes 2 et 3 s'arrêtent près d'une ligne de zone, mais chacune dans une zone différente (indiqué par "à cheval")

**4.** La bille 2 ou 3 située exactement sur la ligne de zone est jugée au désavantage du sportif.

**5.** L'une ou les deux billes 2 et 3 peuvent réintégrer immédiatement la zone dont elles sont sorties, formant ainsi à nouveau la position "entrée" ou "dedans".

**6.** La position par rapport au cadre s'annonce avant celle se rapportant à l'ancre. Si les deux positions sont les mêmes, l'annonce ne se fait qu'une fois, suivie de "partout".

## 6.4 FAUTE DE ZONE

Quand un carambolage est fait en partant de la position "dedans" et qu'aucune des billes 2 et 3 ne sort de la zone, il y a faute (indiqué par "resté dedans").

# 7 LA PARTIE LIBRE

## 7.1 DÉFINITION

Le but de la discipline est de toucher avec la bille de jeu, selon les règles, les billes 2 et 3 aussi souvent que possible. Les zones d'interdiction sont à respecter, sinon il n'y a pas de contrainte.

Tous droits réservés - 31090114049

# 8 LES JEUX AUX CADRE

## 8.1 DEFINITION

Le jeu de cadre donne lieu à plusieurs sortes de parties selon qu'il est joué à un ou à deux coups dans les zones d'interdiction et selon les dimensions et le nombre des cadres.

## 8.2 CADRES ET ANCRES

**1.** Sur la surface de jeu on trace, le plus finement possible, en blanc ou jaune, des lignes qui forment des quadrilatères appelés cadres. (zones d'interdiction)

**2.** En outre on trace à l'extrémité de chacune de ces lignes, et symétriquement à cheval sur celles-ci, des petits carrés additionnels dont l'un des côtés se confonde avec le bord intérieur de la bande. Ces petits carrés s'appellent des ancres.

**3.** Les prescriptions du chapitre 6, applicables pour les lignes de cadre et les cadres, sont également valables pour les lignes d'ancre et les ancres.

## 8.3 CADRE 47/1, 47/2 ET 71/2

**1.** La surface de jeu est divisée en cadres et ancres selon les dessins de l'annexe (chapitres 14 et 16).

**2.** Pour les disciplines 47/2 et 71/2 les règles des zones d'interdiction de l'article 6.3 sont valables et pour le 47/1 est valable la réglementation de l'article 6.3 2b.

# 9 LE JEU PAR LA BANDE

## 9.1 DÉFINITION

Dans le jeu par la bande, la bille de jeu doit avoir pris contact, au moins avec une bande, avant de toucher la bille 3, sinon il y a faute (indiqué par "pas de bande").

Tous droits réservés - 31090114049

# 10 LE JEU PAR TROIS BANDES

## 10.1 DÉFINITION

Dans le jeu par trois bandes, la bille de jeu doit avoir pris contact, au moins trois fois avec une ou plusieurs bandes, avant de toucher la bille 3, sinon il y a faute (indiqué par “pas de bande” ou “une bande” ou “deux bandes”).

## 10.2 BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD OU BILLES EN CONTACT

**1.** Si une ou plusieurs billes sautent hors de la surface de jeu, seulement les billes qui sont sorties sont remises sur mouches, dans les positions suivantes:

a) la bille rouge, sur la mouche haute,

b) la bille de jeu, sur la mouche centrale de la ligne de départ,

c) la troisième bille, sur la mouche du milieu du billard.

**2.** Si la mouche correspondant à la bille est occupée ou masquée, la bille sera placée sur la mouche correspondant à la bille qui occupe ou masque la mouche.

**3.** Au cas où les trois billes sautent hors du billard, elles seront placées selon les indications du point **1.**, a, b, c et non dans la position initiale de départ.

**4.** Si la bille de jeu est en contact avec la bille 2 ou 3 ou avec les deux, le sportif peut continuer à jouer ou faire mettre, par l’arbitre, sur mouches les billes en contact comme si elles étaient sorties hors du billard.

# 11 BILLARD ARTISTIQUE

## 11.1 DÉFINITION

Le but du billard artistique consiste à réussir des carambolages, lors de positions des billes définies par un règlement spécifique.

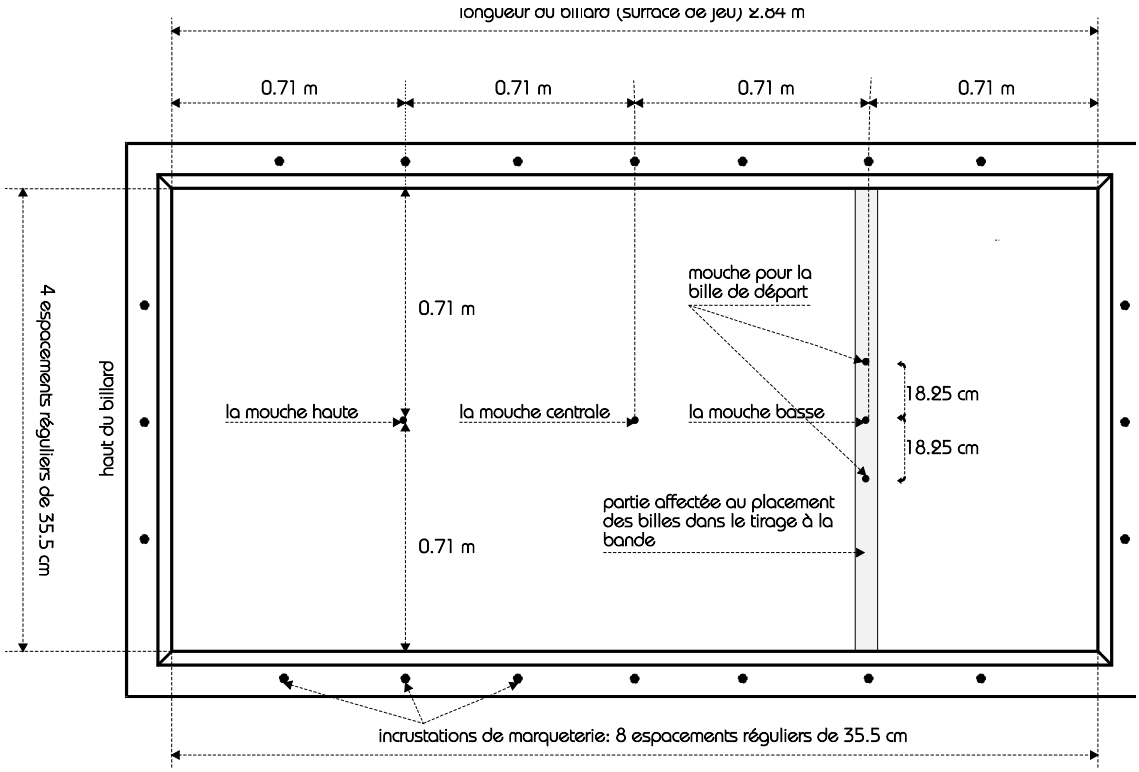
Le sportif a droit à trois essais pour réussir chaque coup.

Chaque coup a un coefficient de points adapté au degré de difficulté.

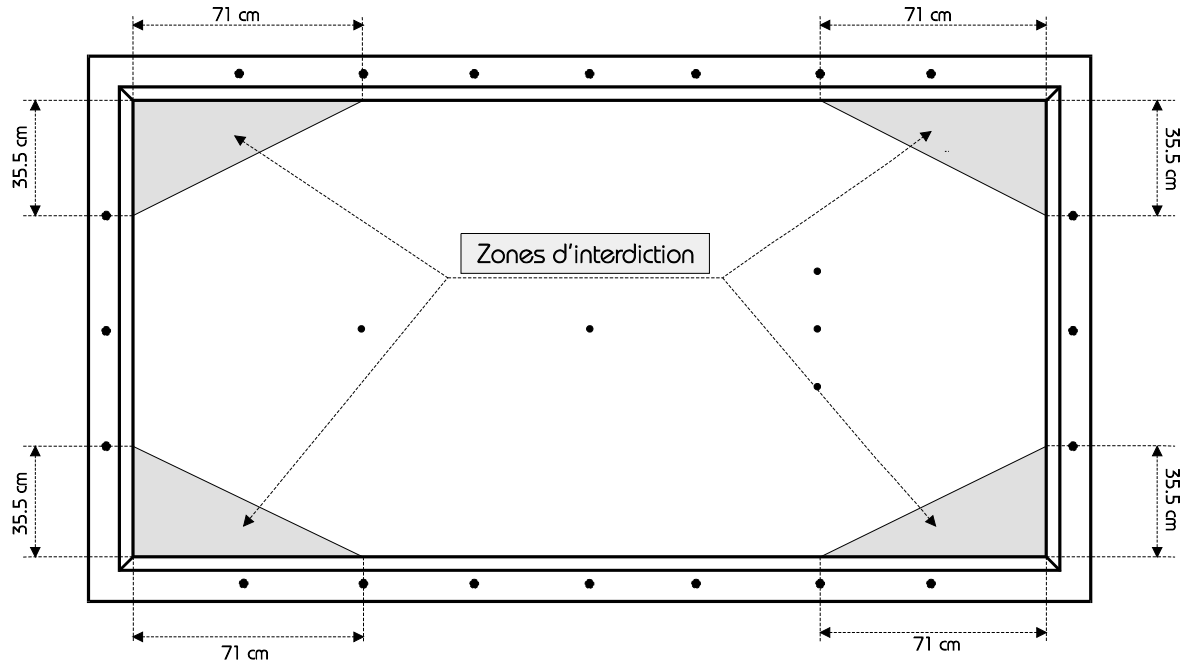
Un règlement spécifique définit toutes les autres dispositions.

Tous droits réservés - 31090114049

# 12 DESSIN NO 1: REPÉRAGE DES MOUCHES

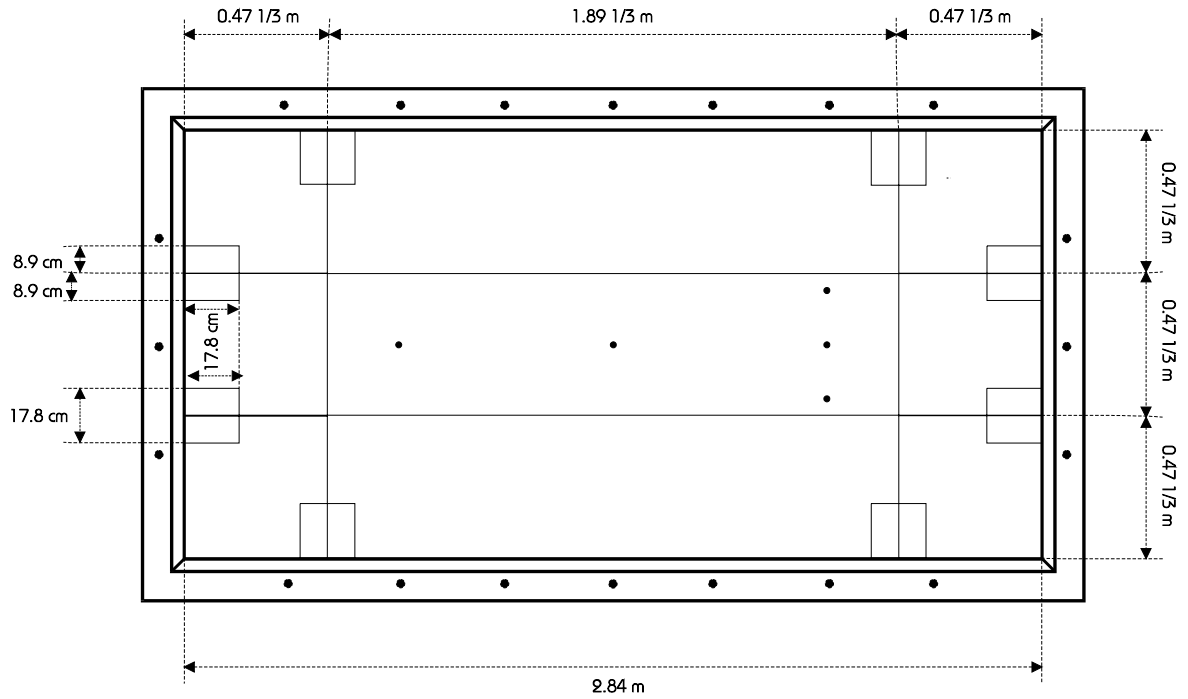



# 13 DESSIN NO 2: ZONES D'INTERDICTION À LA PARTIE LIBRE

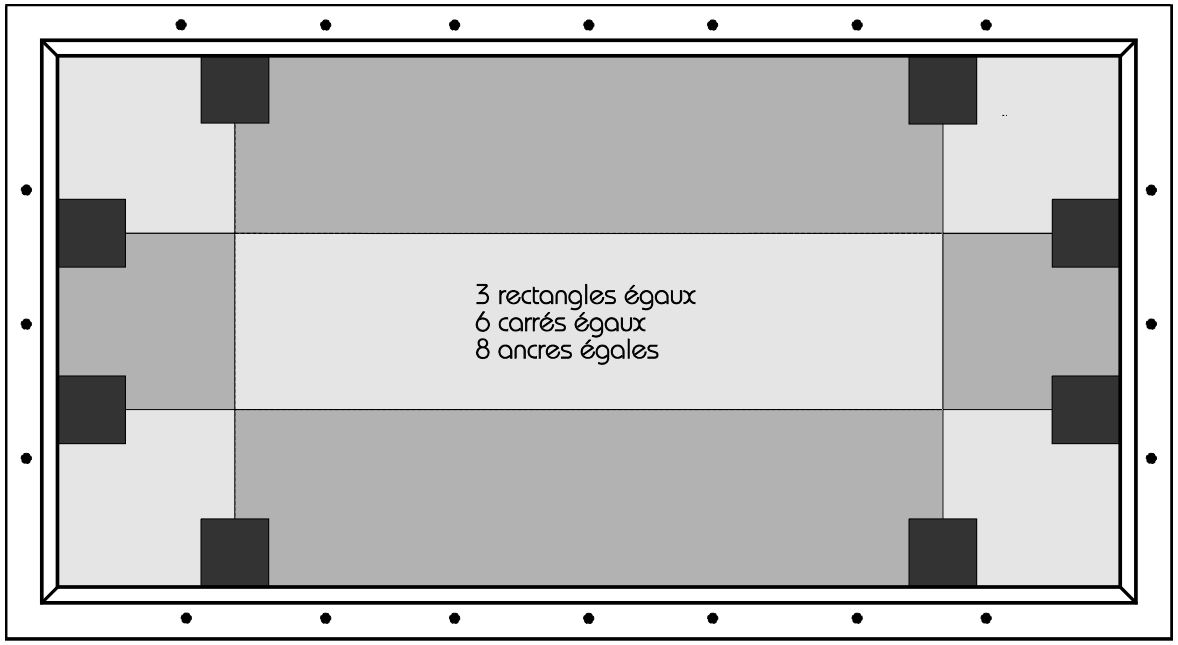


Tous droits réservés - 31090114049

# 14 Dessin no 3: tracé du cadre de 47 cm

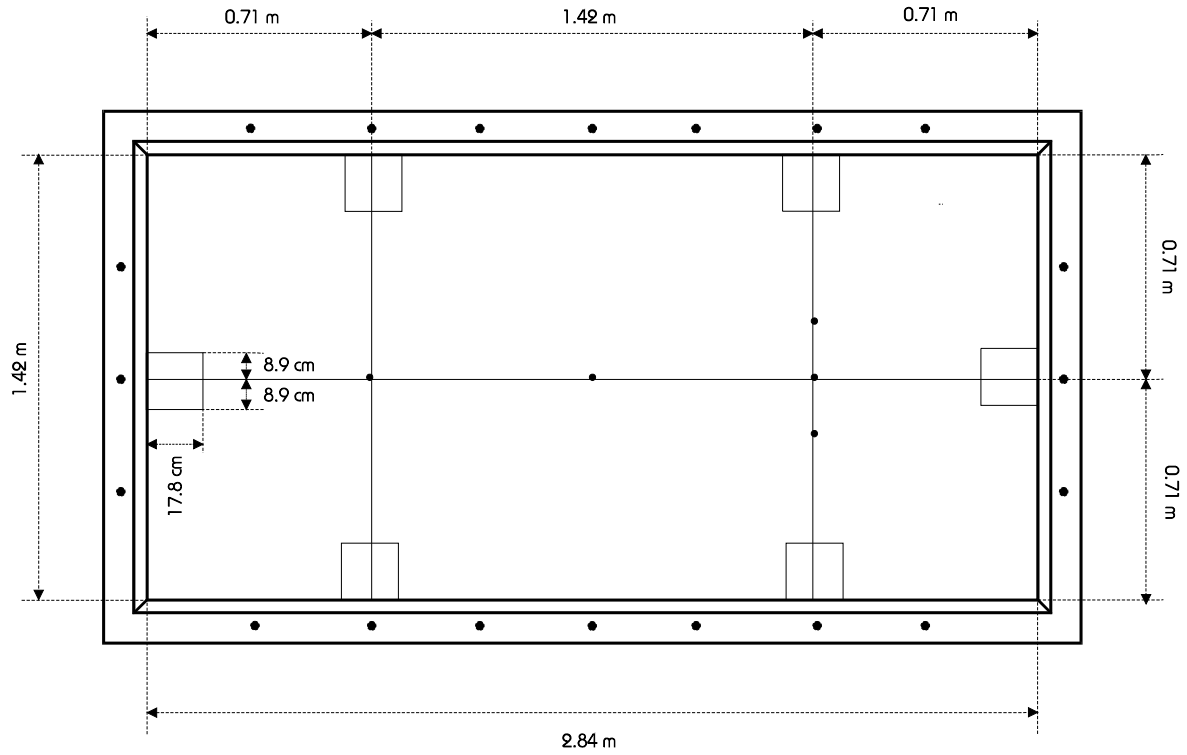



# 15 Visualisation des zones d'interdiction au cadre 47 cm

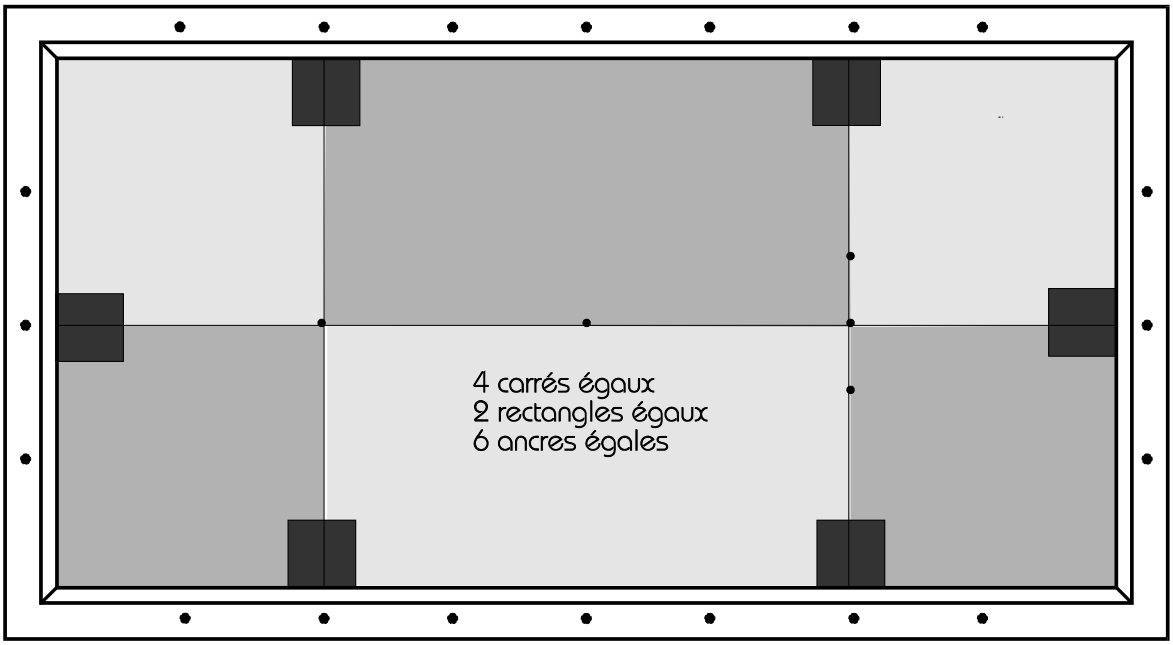


Tous droits réservés - 31090114049

# 16 DESSIN NO 4: TRACÉ DU CADRE DE 71 CM




# 17 VISUALISATION DES ZONES D'INTERDICTION AU CADRE 71 CM



Tous droits réservés - 31090114049

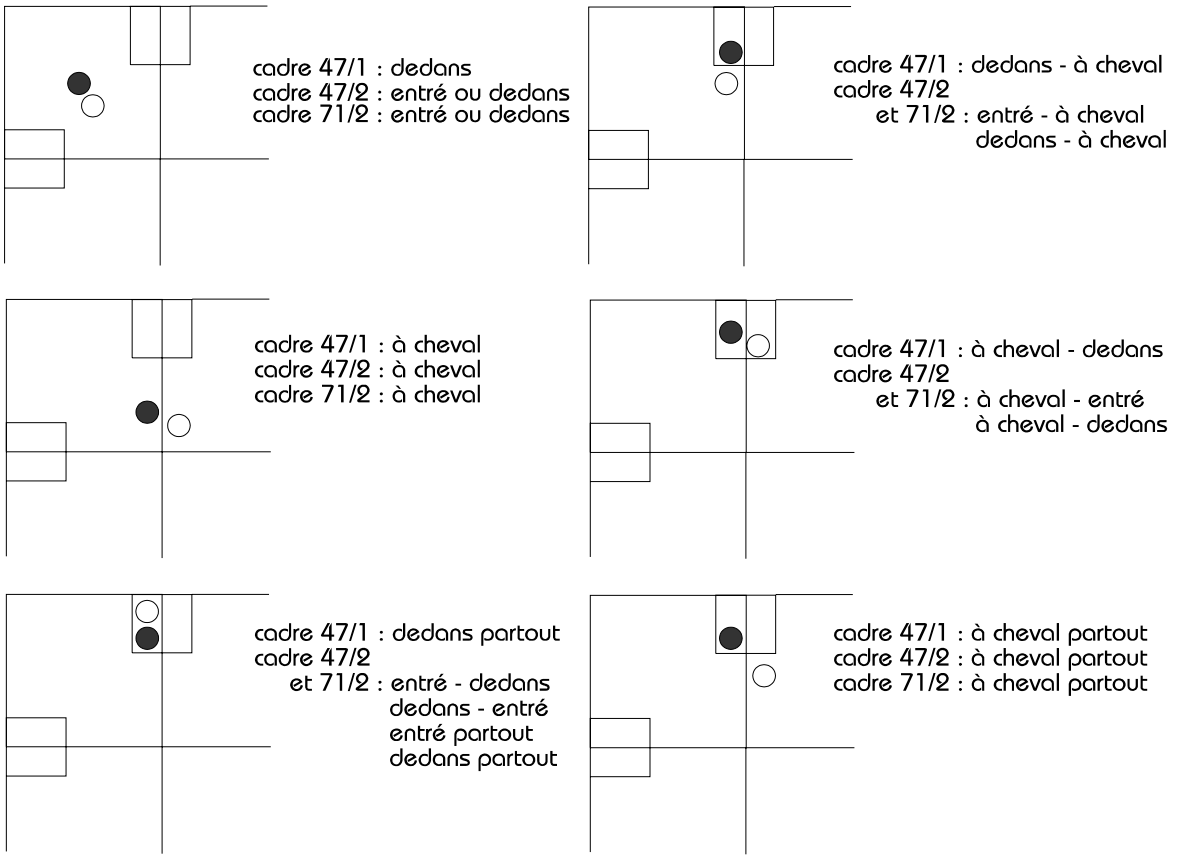
# 18 DESSIN NO 5 : EXPLICATION VISUELLE DES POSITIONS

## 18.1 REMARQUES :

Si les billes adverses se trouvent dans le même cadre et la même ancre, la position par rapport au cadre est annoncée en premier

Au cadre 47/1, la position entré n'existe pas.

Si le joueur ne peut voir dans quel cadre les deux billes adverses se trouvent, l'arbitre le lui indique par un petit mouvement de la main





Xaviergretillat.com

# Technique



## 1ère partie

Tous droits réservés - 31090114049

# TABLE DES MATIÈRES

**LA POSITION DU CORPS** . . . . . 45
1 LES ÉLÉMENTS IMPORTANTS . . . . . 45
*1.1 se sentir à l'aise et avoir une stabilité parfaite.* . . . . . 45
*1.2 Pas de crispations musculaires.* . . . . . 45
*1.3 Angle d'environ 90 ° entre le bras et l'avant-bras.* . . . . . 46
*1.4 Paramètres du point définis avant de se mettre en position.* . . . . . 46
2 EXEMPLES DE POSITIONS "STANDARDS" . . . . . 47
*2.1 La main qui tient le talon de la queue* . . . . . 50
3 AUTRES POSITIONS DU CORPS . . . . . 51
4 REMARQUES . . . . . 53

**LA POSITION DU CHEVALET** . . . . . 54
1 CARACTÉRISTIQUES . . . . . 54
2 EXEMPLES DE CHEVALETS . . . . . 55

**LES PARAMÈTRES** . . . . . 61
1 DÉFINITION D'UN PARAMÈTRE . . . . . 61
*1.1 Remarques* . . . . . 61
2 LA QUANTITÉ DE BILLE . . . . . 62
*2.1 Quantité de bille: plein* . . . . . 63
*2.2 Quantité de bille: ¾ de bille* . . . . . 64
*2.3 Quantité de bille: 2/3 de bille* . . . . . 65
*2.4 Quantité de bille: ½ bille* . . . . . 66
*2.5 Quantité de bille: 1/3 de bille* . . . . . 67
*2.6 Quantité de bille: ¼ de bille* . . . . . 68
*2.7 Quantité de bille: finesse* . . . . . 69
3 HAUTEUR D'ATTAQUE . . . . . 70
*3.1 Généralités* . . . . . 70
*3.1.1 Remarques* . . . . . 71
*3.2 Le rétro* . . . . . 72
*3.3 Le coulé* . . . . . 75
4 L'EFFET À GAUCHE ET À DROITE . . . . . 78
5 L'ÉNERGIE . . . . . 82
*5.1 Généralités* . . . . . 82
*5.2 La force* . . . . . 83
*5.3 La vitesse* . . . . . 83
*5.4 Force et vitesse: liées mais dissociables* . . . . . 84

**LE MÉCANISME** . . . . . 86
1 DÉFINITION . . . . . 86
2 LA PRÉPARATION . . . . . 87
*2.1 Définition* . . . . . 87
*2.2 La préparation* . . . . . 87

*2.3 Remarques* . . . . . 88
3 Le geste . . . . . 89
*3.1 Définition* . . . . . 89
*3.2 Description* . . . . . 89
4 Schéma du mécanisme . . . . . 90
*4.1 Remarques* . . . . . 90
5 Schéma du geste . . . . . 91
6 Erreurs et défauts gestuels . . . . . 92
*6.1 Le fauchage* . . . . . 93
*6.2 Le piochage* . . . . . 94
*6.3 Geste forcé ou lâché* . . . . . 95
*6.3.1 Exemples:* . . . . . 95
*6.4 Influences psychologiques* . . . . . 96
*6.5 Rapidité d'exécution* . . . . . 97
*6.6 Queue ou avant-bras ?* . . . . . 98
*6.7 Les coups de queue* . . . . . 99
*6.8 Allonge et pénétration* . . . . . 100

**TRANSMISSION D'ÉNERGIE ET DE ROTATION ENTRE BILLES** . . . . . 102
1 Transmission d'énergie . . . . . 102
2 Transmission de rotation . . . . . 103

**LES TRAJECTOIRES DES BILLES** . . . . . 105
1 Trajectoire de la bille joueuse jusqu'à la bille 2 . . . . . 105
*1.1 Comment donner de l'effet sans changer la trajectoire de la bille joueuse ?* . . . . . 106
*1.2 Quelle est l'influence de l'inclinaison de la queue dans la trajectoire de la bille joueuse ?* . . . . . 107
2 Trajectoire de la bille 2 . . . . . 109
*2.1 Remarques* . . . . . 112
3 Trajectoire d'une bille qui carambole une bande . . . . . 112
*3.1 Sans effet* . . . . . 112
*3.2 Avec effet latéral* . . . . . 113
*3.3 Plus ou moins fort: l'angle de réflexion peut changer* . . . . . 116
*3.4 Coulé ou rétro: l'angle de réflexion peut changer* . . . . . 117
4 Trajectoire de la bille joueuse après le choc de la bille 2 . . . . . 119
*4.1 Trajectoires en ne variant que la quantité de bille* . . . . . 119
*4.2 Trajectoires en ne variant que la hauteur d'attaque* . . . . . 121
*4.3 Trajectoires en ne variant que l'effet* . . . . . 121
*4.4 Trajectoires en ne variant que l'énergie* . . . . . 122
*4.5 L'incertitude liée aux quatre paramètres* . . . . . 123
*4.5.1 Comment diminuer l'incertitude* . . . . . 123
*4.5.2 Remarque* . . . . . 124
*4.6 Systèmes de repères: trajectoires en rétro et angles droits* . . . . . 124
*4.6.1 Angle de déviation: 0°* . . . . . 124
*4.6.2 Angle de déviation: 20-25°* . . . . . 125
*4.6.3 Angle de déviation: 30°* . . . . . 125
*4.6.4 Angle de déviation: 45°* . . . . . 125
*4.6.5 Angle de déviation: 65-70°* . . . . . 126
*4.6.6 Angle de déviation: 90° (angle droit)* . . . . . 126

Tous droits réservés - 31090114049

*4.6.7 Angle de déviation: 45°* . . . . . 127
*4.6.8 Angle de déviation: 90° (angle droit)* . . . . . 127
*4.7 Visualisation de la trajectoire de la bille joueuse* . . . . . 128

**LES POINTS PAR LA BANDE** . . . . . 130
1 PRINCIPES DE BASE . . . . . 130
*1.1 réaction incertaine de la bille sur une bande* . . . . . 130
*1.2 Pourquoi définir le point de contact sur la bande ?* . . . . . 130
2 RAISONNEMENT ET VISUALISATIONS . . . . . 131
*2.1 1ère étape: choix du point* . . . . . 132
*2.2 2ème étape: choix temporaire d'une partie des paramètres* . . . . . 132
*2.3 3ème étape: choix du point de bande: visualisation du minimum et du maximum* . . . . . 133
*2.4 4ème étape: choix du point de bande: visualisation des directions depuis les différents points de vue* . . . . . 134
*2.5 5ème étape: choix du point de bande: tenir compte de la marge d'erreur* . . . . . 134
*2.6 6ème étape: choix du point de bande: ne pas viser le point de contact !* . . . . . 135
*2.7 7ème étape: définition du dernier paramètre, mise en place, exécution du point* . . . . . 136
3 LE BANDE-AVANT . . . . . 137
*3.1 Marche à suivre pour déterminer le point de bande* . . . . . 139
*3.1.1 Détermination de la bille d'arrivée* . . . . . 139
*3.1.2 Projection sur la bande de la bille 1 et de la bille d'arrivée* . . . . . 140
*3.1.3 Définition de l'intersection* . . . . . 140
*3.1.4 Projection sur la bande de l'intersection* . . . . . 140
*3.1.5 Différence entre point de bande a toucher et a viser* . . . . . 141
4 SYSTÈMES DE REPÈRES . . . . . 141
*4.1 Par une bande* . . . . . 142
*4.2 Par deux bandes* . . . . . 142

**LE PIQUÉ ET LE MASSÉ** . . . . . 144
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 144
2 POSITIONS DU CORPS ET DU CHEVALET . . . . . 144
3 LE PIQUÉ . . . . . 151
4 LE PIQUÉ RENTRÉ . . . . . 154
5 LE MASSÉ . . . . . 156
*5.1 Trajectoires de la bille joueuse en massé* . . . . . 157
*5.1.1 En ne changeant que l'inclinaison* . . . . . 157
*5.1.2 En ne changeant que la hauteur d'attaque* . . . . . 158
*5.1.3 En ne changeant que l'effet* . . . . . 158
*5.1.4 En ne changeant que la force* . . . . . 159
*5.1.5 Plusieurs courbes possibles pour une même arrivée* . . . . . 159
*5.2 Exemples pratiques les plus courants* . . . . . 160
*5.2.1 Massé avec la courbe après la bille 2* . . . . . 160
*5.2.2 Massé avec la courbe avant la bille 2* . . . . . 160
*5.2.3 Massé avec la courbe avant et après la bille 2* . . . . . 161
*5.2.4 Massé conceptuel* . . . . . 161

**LE POUSSÉ ET LE COLLAGE** . . . . . 162

Tous droits réservés - 31090114049

1 Le poussé . . . . . 162
*1.1 1er cas de figure* . . . . . 162
*1.2 2ème cas de figure* . . . . . 163
*1.3 3ème cas de figure* . . . . . 163
*1.4 4ème cas de figure* . . . . . 164
*1.5 Remarques* . . . . . 164
2 Le collage . . . . . 165

Tous droits réservés - 31090114049

# LA POSITION DU CORPS

Une bonne position du corps est nécessaire pour optimiser le mécanisme et la gestuelle du joueur. Malheureusement, il est très difficile de définir cette posture, d'une part parce qu'elle change en fonction du type de point, d'autre part parce qu'elle évolue en même temps que les progrès du joueur débutant, et finalement parce qu'elle varie en fonction de la morphologie de chacun.

Toutefois, les éléments de ce chapitre permettent de mieux cerner une position plus ou moins "idéale". Mais le joueur n'est pas forcé de s'identifier totalement à cette posture. Il est tout à fait possible d'imaginer deux personnes positionnées différemment et réaliser le même point aussi bien l'un que l'autre, sans qu'une posture soit meilleure que l'autre.

Les positions du corps pour les piqués et les massés figurent dans le chapitre concerné.

## 1 LES ÉLÉMENTS IMPORTANTS

### 1.1 SE SENTIR À L'AISE ET AVOIR UNE STABILITÉ PARFAITE.

Le joueur débutant doit rechercher une position dans laquelle il est à l'aise. Cette posture peut être différente de celle décrite au point 2 de ce chapitre. L'important n'est pas de se conformer aux autres joueurs, mais simplement d'être à l'aise.

Un élément capital de la position du corps est la stabilité. Pour cela, tout le poids du joueur repose sur trois points d'appui, tel un trépied. Il s'agit de la main (chevalet) et des deux pieds.

Selon les différentes situations, il est possible de modifier la répartition du poids et ainsi s'appuyer plus ou moins sur l'un ou l'autre des points d'appui.

Si besoin est, la stabilité peut être améliorée en fléchissant plus ou moins les jambes, en changeant l'angle de 90° formé par les pieds, ou encore en déplaçant légèrement le pied gauche.

### 1.2 PAS DE CRISPATIONS MUSCULAIRES.

Toute crispation musculaire est à bannir. Le joueur de billard a suffisamment de tensions à surmonter sans en rajouter. Au niveau de la position du corps, des crispations peuvent apparaître lorsque le bras gauche est trop tendu, ou encore lorsque la main droite serre trop la queue.

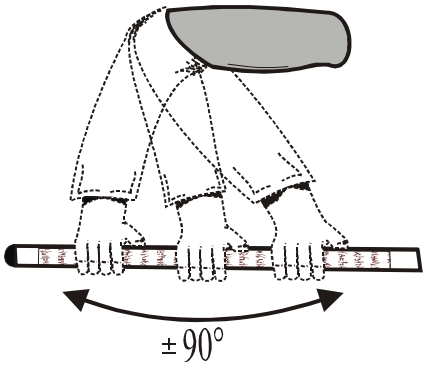
Il arrive également qu'un joueur en position se déplace légèrement sans bouger ses points d'appui pour effectuer des corrections dans la direction de la queue. Cette position n'est plus

Tous droits réservés - 31090114049

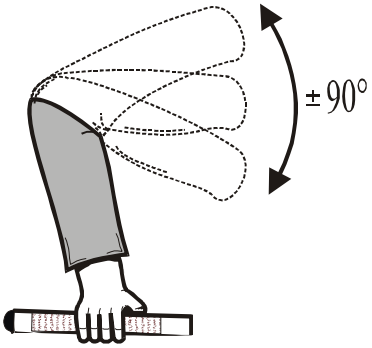
naturelle et les muscles doivent travailler pour maintenir l'équilibre. Dans un tel cas, le joueur doit se relever et se remettre en place en tenant compte des corrections qu'il désire faire.

## 1.3 ANGLE D'ENVIRON 90 ° ENTRE LE BRAS ET L'AVANT-BRAS.

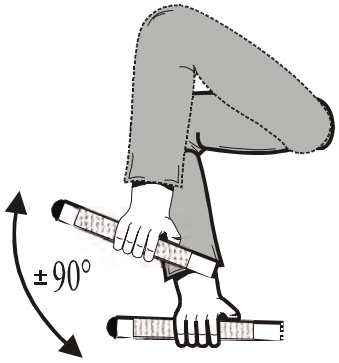
Bien que beaucoup d'éléments peuvent modifier la qualité du geste et du limage, seulement un élément de la position du corps est concerné. Il s'agit de l'angle entre le bras et l'avant-bras. Cet angle devrait être d'environ 90 degrés, voire un peu moins.
Avec un angle d'environ 90° entre le bras et l'avant-bras, ce dernier peut produire un mouvement de balancier optimum, donc un limage et un geste adaptés à la situation présente. Pour modifier cet angle, trois solutions sont possibles. Les influences de ces solutions sur la qualité du geste et du limage sont mises en évidence dans le chapitre réservé au mécanisme:




Le bras reste à l'horizontale, alors que la main augmente ou diminue l'angle en se déplaçant sur le talon de la queue.




L'avant-bras reste à la verticale et le coude reste à la même hauteur, alors que l'épaule est plus ou moins haute et modifie ainsi l'angle.




On peut aussi garder l'épaule à la même hauteur, mais piquer légèrement en inclinant la queue et ainsi modifier cet angle.

## 1.4 PARAMÈTRES DU POINT DÉFINIS AVANT DE SE METTRE EN POSITION.

C'est une condition que beaucoup de joueurs débutants ont tendance à oublier, et c'est la cause de bien des erreurs. Vu qu'il n'est pas possible de voir tous les détails une fois en position, il est important de regarder correctement la position des billes avant de se mettre en place. Ainsi, le joueur aura pu enregistrer des informations importantes qu'il n'aurait peut-être pas vues une fois en place et qui modifieront peut-être certains éléments de sa position.

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 EXEMPLES DE POSITIONS "STANDARDS"

C'est malheureusement impossible de définir une position du corps susceptible de convenir à tous les joueurs. Nous sommes tous différents et il est normal que chacun trouve une position adaptée à sa personne. Malgré tout, il est important de donner quelques conseils au débutant. Les éléments qui suivent se retrouvent auprès d'un grand nombre de joueurs:

1. La queue est placée dans la direction où la bille joueuse sera dirigée.

2. La main droite enrobe le talon de la queue. Il ne faut toutefois pas la serrer trop fortement, sans quoi il s'ensuit des crispations inutiles.

3. Le pied droit se trouve approximativement sous la main droite.

4. Les deux pieds forment entre eux un angle d'environ 90°. Le pied gauche se trouve à un endroit permettant un bon équilibre.

5. L'avant-bras forme avec le reste du bras un angle d'environ 90°, au maximum, ce pour permettre un bon mouvement de balancier.

6. Le poignet ne devrait pas former de cassure avec la main droite et devrait être dans la continuité de l'avant-bras.

7. Les jambes sont souples, donc plus ou moins fléchies.

8. L'oeil "visant", et tout le bras droit (bras, avant-bras, main et poignet) se trouvent dans le même plan vertical que la queue. Les deux yeux ne voient pas forcément autant l'un que l'autre. C'est pourquoi "l'oeil visant" ne se trouve pas toujours entre les deux yeux.

9. Le bras gauche est relativement tendu, sans pour autant engendrer des crispations inutiles.

Que ce soit l'angle entre les pied, le fléchissement des jambes, l'angle droit entre le bras et l'avant-bras, l'alignement de tous les éléments avec le plan de la queue, tous les points cités ci-dessus peuvent être observés sur les photos suivantes.



Tous droits réservés - 31090114049





Tous droits réservés - 31090114049





Tous droits réservés - 31090114049



## 2.1 *LA MAIN QUI TIENT LE TALON DE LA QUEUE*

La photo de gauche représente la main droite lorsqu'elle enrobe la queue. On voit que celle-ci repose simplement sur le bout des doigts.
Dans la photo de droite, la main serre plus fermement le talon de la queue, sans toutefois engendrer des crispations musculaires.





Tous droits réservés - 31090114049

# 3 AUTRES POSITIONS DU CORPS

Souvent, en fonction de la position des billes et du choix du point, le joueur ne peut pas prendre une position standard pour exécuter le point. Ce qui compte, si c'est encore possible, c'est que la position du corps soit stable et qu'elle permette l'alignement dans le plan de la queue de tous les éléments (l'organe de visée, bras, avant-bras, main).

Les photos ci-dessous illustrent à quel point le joueur peut être forcé de prendre une position moins agréable et plus difficile que la position standard. Il faut souvent faire preuve d'une grande souplesse.





Tous droits réservés - 31090114049









Tous droits réservés - 31090114049

# 4 REMARQUES

Un joueur débutant doit avoir un minimum de qualités dans sa position pour lui permettre de commencer à travailler. Pour cela, il peut se référer aux éléments expliqués précédemment. Mais inévitablement, on peut déjà y repérer quelques défauts.

Paradoxalement, ce n'est pas le plus important. On ne peut pas demander à un débutant d'avoir la position parfaite, puisque d'une part il n'existe pas qu'une seule position parfaite mais au contraire plusieurs positions adaptées à chaque joueur, et que d'autre part la position du corps évolue au fur et à mesure de la progression.

Si le joueur réalise le point comme il l'avait désiré, cela signifie que la position de son corps était adaptée à la situation présente. Aucun changement n'est donc nécessaire.

Au fur et à mesure de l'évolution du joueur, des difficultés apparaîtront et parfois certaines modifications dans la position du corps seront nécessaires pour résoudre ces problèmes.

Les principales difficultés sont celles qui sont liées au mécanisme, à la qualité du limage et du geste : un manque de précision sur le point d'attaque de la bille, des erreurs gestuelles telles que piochage ou fauchage, un manque de vitesse dans un rétro, ou effectuer un geste spécial dans une situation qui le nécessite, etc.

Mais modifier certains éléments de la position de son corps est laborieux, car ce qui nous était accessible jusqu'alors devient subitement plus compliqué. Nombre de joueurs renoncent à fournir l'effort. D'une part parce que cela demande tout de même du travail, et d'autre part parce que ce travail a souvent une influence négative sur les résultats avant que le jeu puisse en bénéficier réellement.

Tous droits réservés - 31090114049

# LA POSITION DU CHEVALET

“Chevalet” est le terme utilisé pour définir la main (gauche pour un droitier) qui repose sur le tapis et qui sert de "support" à la queue.

Bien souvent, le chevalet définit également la distance de la main gauche à la bille joueuse.

## 1 CARACTÉRISTIQUES

- Le chevalet sert de troisième pilier. tout le poids du corps est réparti entre les trois points d'appui que sont les deux pieds du joueur et son chevalet.

  Selon le genre de point, le poids du corps peut être réparti différemment sur les points d'appui.

- Le chevalet doit être parfaitement stable. Pour cela, la plus grande partie possible de la main est en contact avec le tapis.

  Le joueur peut également s'appuyer plus ou moins sur le chevalet, et obtenir ainsi une meilleure stabilité.

- Le chevalet ne serre pas trop la queue et permet d'effectuer un limage régulier et libre. Dans la plupart des situations, le chevalet est bouclé. Toutefois, dans certains cas, il se peut qu'un chevalet débouclé soit plus adapté.

  Un chevalet débouclé est souvent utilisé pour les petits points, ou des points plus grands qui nécessitent une précision toute particulière. Pour les points qui nécessitent une force assez importante, l'utilisation d'un chevalet bouclé est conseillé.

- La distance de chevalet, soit la distance de la main à la bille, n’a pas d'influence directe sur la force ou sur un autre paramètre du point.

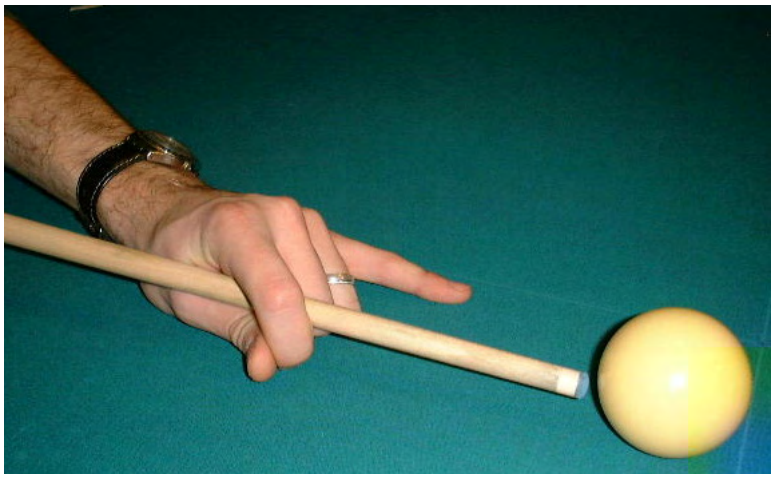
  L'important n'est pas la distance de chevalet, mais celle du limage. Et ces deux éléments ne sont pas forcément liés. On peut très bien imaginer un chevalet relativement long pour une distance de limage plus courte. Par contre, l'inverse n'est pas possible.

- La position de la main droite peut aussi devenir un repère visuel pour la longueur du limage, de telle manière que ce dernier soit défini en fonction de la distance du chevalet.

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 EXEMPLES DE CHEVALETS

Le nombre de positions différentes pour le chevalet est considérable. Toutes les photos et descriptions qui suivent ne sont que des exemples parmi tant d'autres, présentant au débutant une palette assez large de positions de chevalets.
Les chevalets pour les points en piqué et en massé figurent dans le chapitre concerné.



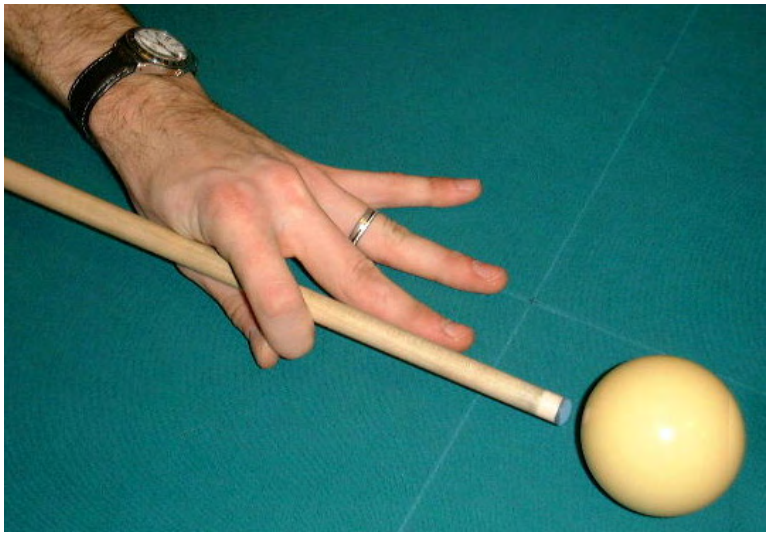
Chevalet bouclé permettant une attaque de bille très basse.

La queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l'index. L'annulaire et le majeur sont repliés. L'auriculaire reste tendu pour augmenter la stabilité.



Même position que la précédente, vue sous un angle un peu différent.

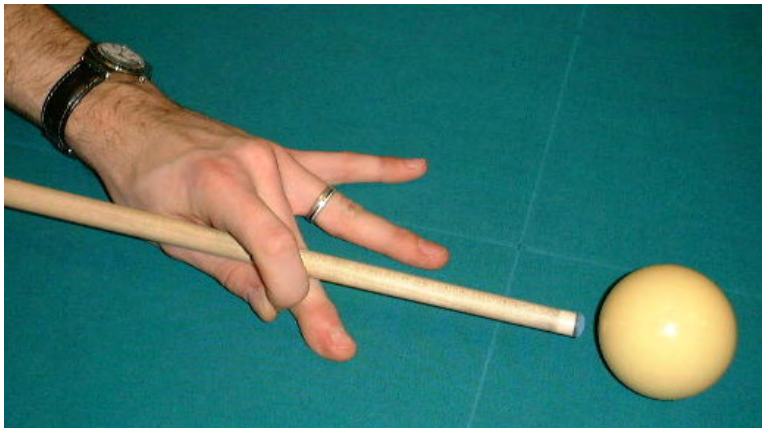
On voit qu'elle permet une attaque de bille très basse.



Chevalet bouclé permettant une attaque de bille très basse.

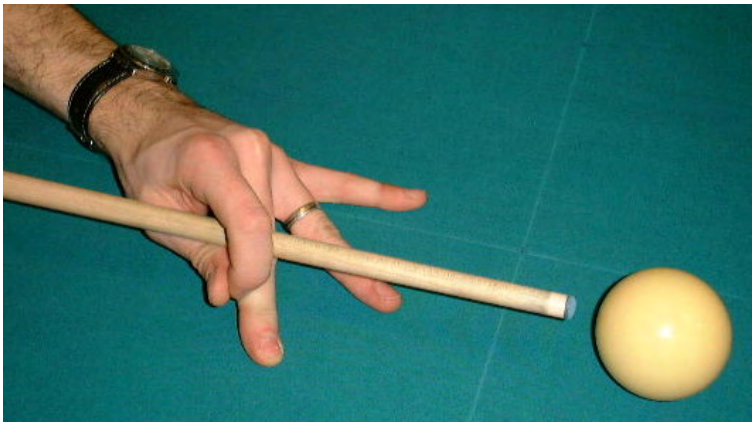
La queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l'index. L'annulaire, le majeur et l'auriculaire restent tendus pour une parfaite stabilité.

Tous droits réservés - 31090114049



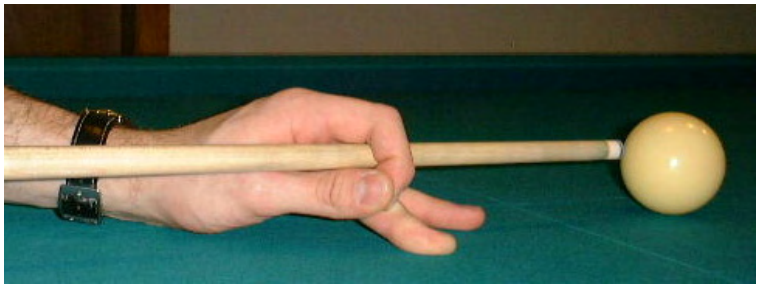
Chevalet bouclé permettant une attaque de bille basse.

La queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l'index. Le majeur est tendu et passe sous la queue. L'annulaire et l'auriculaire sont tendus pour la stabilité.

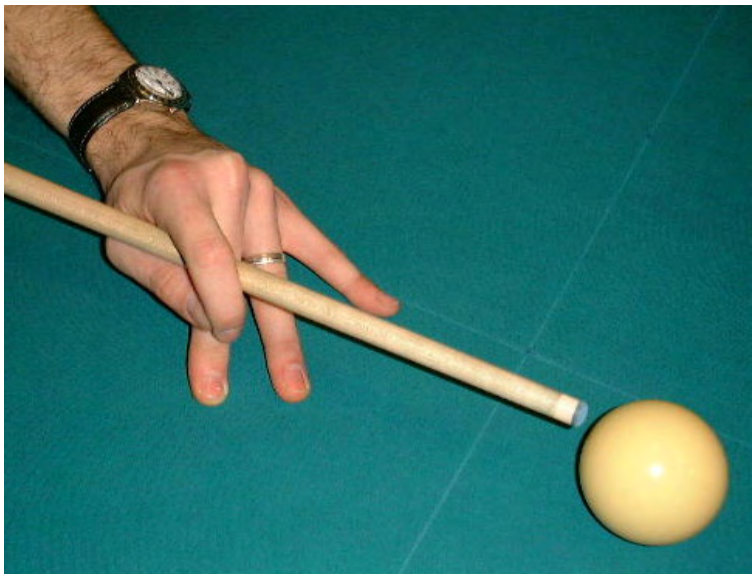


Chevalet bouclé permettant une attaque de bille vers le centre.

La queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l'index. Le majeur est tendu et passe sous la queue de façon à hausser l'attaque de bille. L'annulaire et l'auriculaire sont tendus pour la stabilité.



Même position que la précédente, vue sous un angle un peu différent.



Chevalet bouclé permettant une attaque de bille haute.

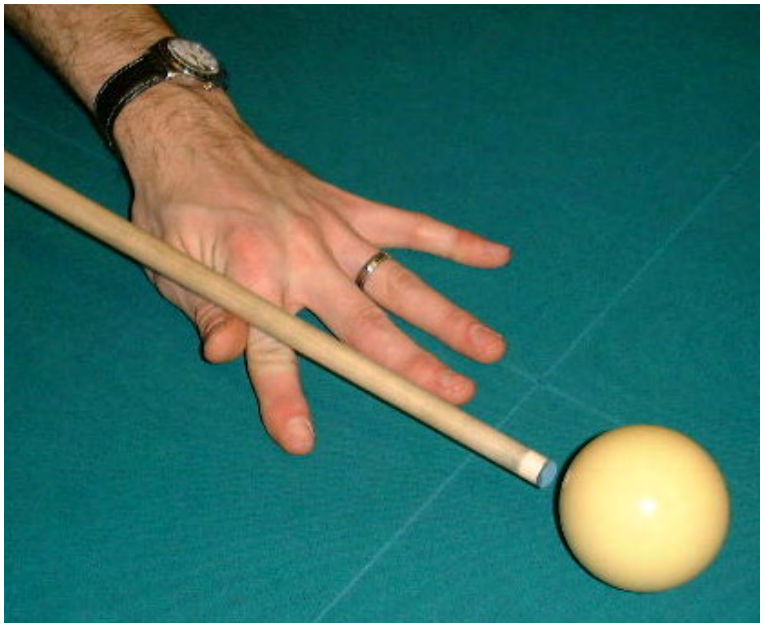
La queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l'index. Le majeur est tendu et passe sous la queue de façon à hausser un maximum l'attaque de bille. L'annulaire et l'auriculaire sont tendus pour la stabilité.

Tous droits réservés - 31090114049



Même position que la précédente, vue sous un angle un peu différent.

On remarque qu'elle permet une attaque de bille très haute.



Chevalet débouclé permettant une attaque de bille basse.

La queue repose sur le pouce. L'index est tendu et passe sous la queue. Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire restent tendus pour la stabilité.



Chevalet débouclé permettant une attaque de bille haute.

La queue repose sur le pouce. L'index est tendu et passe sous la queue, de façon à monter l'attaque de bille. Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire restent tendus pour la stabilité.

Tous droits réservés - 31090114049



C’est une position pour attaquer une bille qui est proche d’une bande.

Tous les doigts sont tendus. Le pouce et l’auriculaire écartés pour la stabilité. La queue est maintenue entre le majeur et l’index.



C’est la même position que la précédente.

Sauf que cette fois, la stabilité est améliorée par le pouce qui s’appuie sur le bord de la table.



La différence avec la position précédente, c’est que la queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l’index et guidée par le majeur. L’annulaire et l’auriculaire sont tendus.

En fonction de la hauteur d’attaque, la queue est plus inclinée qu’avec la position précédente.



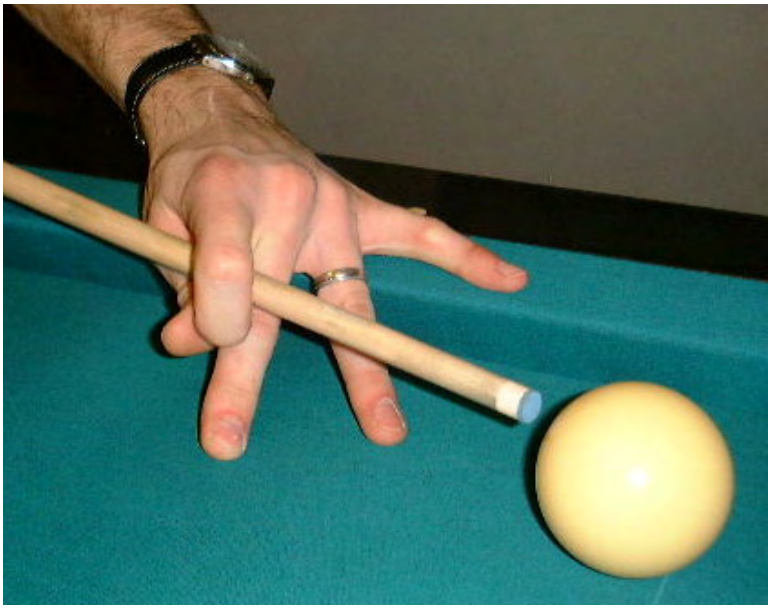
Cette position est utilisée pour attaquer de biais une bille très proche de la bande.

La queue repose sur le pouce. Elle est bouclée par l’index. Les autres doigts sont tendus.

Tous droits réservés - 31090114049



C’est la même position que la précédente, vue sous un angle différent.



Encore une position du chevalet pour attaquer une bille proche de la bande.

Cette fois, la main repose autant sur le tapis que sur la bande. La queue est maintenue par le pouce et l’index. Le majeur et l’annulaire servent d’appui sur le tapis. L’auriculaire est tendu sur la bande pour la stabilité.



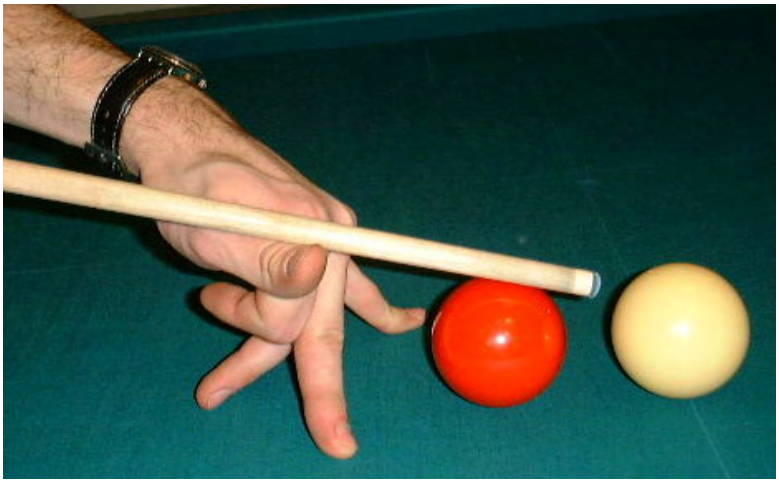
Cette position permet une attaque de bille haute, avec une queue plate et un limage le plus long possible.

La queue est bouclée par le pouce et l’index. Seuls les trois autres doigts reposent sur la table, tendus. La stabilité est moindre.

Tous droits réservés - 31090114049

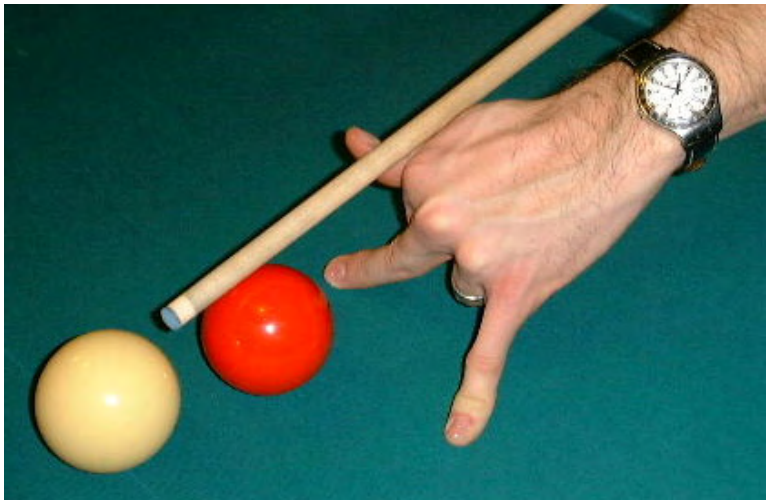


C’est la même position que la précédente, vue sous un autre angle.



Cette position est utilisée pour attaquer la bille joueuse par dessus une autre bille.

Le chevalet repose uniquement sur un trépied formé de l’auriculaire, de l’annulaire et du majeur. La queue n’est pas bouclée. Elle est guidée par le pouce. L’index est replié et ne sert à rien.



C’est la même position que la précédente, vue sous un autre angle.

Tous droits réservés - 31090114049

# LES PARAMÈTRES

## 1 DÉFINITION D'UN PARAMÈTRE

Après avoir tenu compte de tous les éléments conceptuels propres au mode de jeu et de tous les risques encourus par chacune des options, le joueur choisit ce qu'il estime être la meilleure solution. Il se doit alors de définir les différents paramètres du point avant de se mettre en position pour jouer. Si les paramètres sont définis correctement et que son mécanisme lui permet d'exécuter le point comme il l'a décidé, les billes suivront les trajectoires souhaitées.

C'est seulement une fois que tous les paramètres théoriques du point sont définis que le joueur peut se mettre en position de jeu et entamer les différentes étapes du mécanisme. Il faut noter que les paramètres peuvent être légèrement ajustés pendant les quelques limages de préparation. Mais seulement quelques petits ajustements, sans quoi le joueur devrait se relever et refixer à nouveau les paramètres litigieux.

**Un paramètre modifie directement la trajectoire de la bille joueuse.**

Il s'agit uniquement de:

- **la quantité de bille,**
- **la hauteur d'attaque,**
- **l'effet,**
- **l'énergie (force et vitesse).**

L'inclinaison de la queue est également déterminante dans la trajectoire de la bille. A ce titre, elle devrait figurer parmi les paramètres indiqués ci-dessus. Toutefois, pour des raisons de simplification, l'inclinaison de la queue ne sera pas inclue dans ceux-ci. Sauf si le contraire est mentionné, la queue sera toujours considérée comme étant horizontale.

### 1.1 REMARQUES

Lorsqu'un point est raté, c'est toujours parce que l'un ou l'autre de ces paramètres était faux. Il n'y a aucune autre erreur possible.

Donc, pour analyser d'éventuelles erreurs d'un point raté, il convient d'abord de trouver le ou les paramètres erronés. Ensuite, on peut se demander pourquoi le ou les paramètres en question étaient faux et trouver les causes indirectes. Peut-être était-ce un manque de réflexion au moment de fixer les paramètres, peut-être était-ce une erreur gestuelle, etc.

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 LA QUANTITÉ DE BILLE

La quantité de bille est, comme son nom l'indique, la quantité de la bille 2 carambolée par la bille 1.

La quantité de bille exprime en fait la portion de bille 2 (zone grise) que la bille 1 englobe dans sa direction.

**Point de visée (V)**

Pour chaque quantité de bille, on distingue différents points de visée. Le point de visée est le point sur la bille 2 visé par le centre de la bille 1. Le point visé est pris sur le diamètre de la bille 2, ou sur son prolongement extérieur. Le diamètre se trouve perpendiculaire à la direction qui part du centre de la bille 1 et qui va sur le point de visée.

**Point de contact (C)**

Les billes étant sphériques, il est logique que le point de visée ne soit pas le même que le point de contact. Pour chaque quantité de bille (sauf pour le plein), le point de contact entre la bille 1 et la bille 2 est différent du point de visée. Ce point de contact est très difficile à déterminer en pratique, et n'est utilisé que pour visualiser la direction de la bille 2 après le carambolage de la bille 1.

**La quantité de bille: un étalonnage**

Il existe bien entendu une infinité de points de contact possibles entre la bille 1 et la bille 2, et donc autant de points de visée. La quantité de bille sert d'étalon de mesure pour savoir où viser sur la bille 2. Il faut prendre ce paramètre comme une règle de référence qui nous permet de varier la quantité de bille 2 de façon rationnelle et toujours identique.

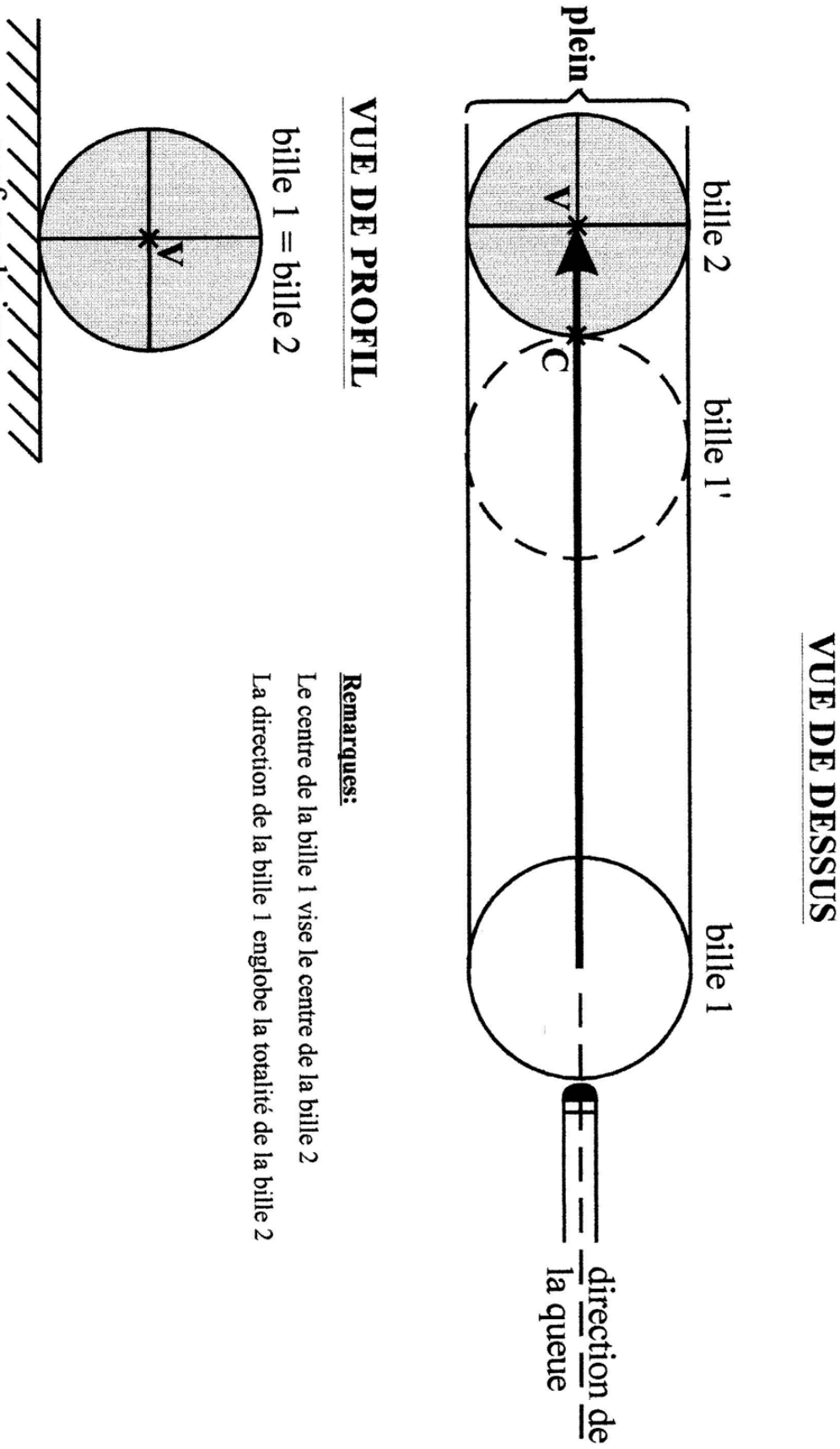
Etant donné qu'il existe une infinité de quantités de bille possible, notre règle se divise donc en sept quantités de bille principales. En étant capable de visualiser et de toucher ces sept quantités de bille, nous pourrons effectuer toutes les variations de quantité de bille nécessaires.

**Légendes des représentations des quantités de bille**

| | | |
|---|---|---|
| bille 1 | : | bille joueuse |
| bille l' | : | bille joueuse au moment du choc avec la bille 2 |
| bille 2 | : | bille visée |
| point V | : | point visé, toujours sur le diamètre de la bille 2 ou son prolongement |
| point C | : | point de contact entre les bille 1 et 2 |
| zone grise | : | quantité de bille 2 englobée par la direction de la bille 1 |

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.1 QUANTITÉ DE BILLE: PLEIN

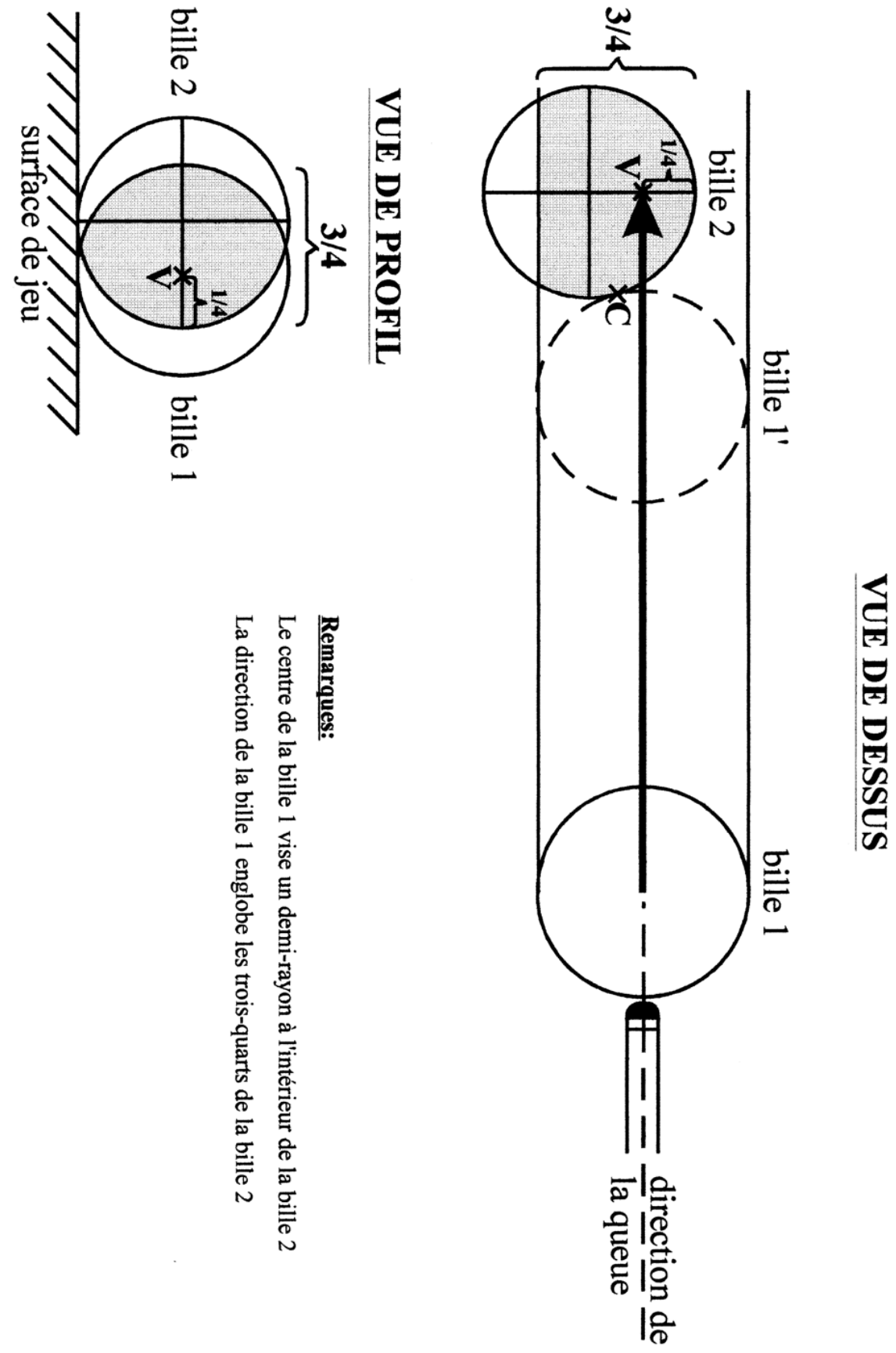



**Remarques:**

Le centre de la bille 1 vise le centre de la bille 2

La direction de la bille 1 englobe la totalité de la bille 2

## 2.2 QUANTITÉ DE BILLE: ¾ DE BILLE



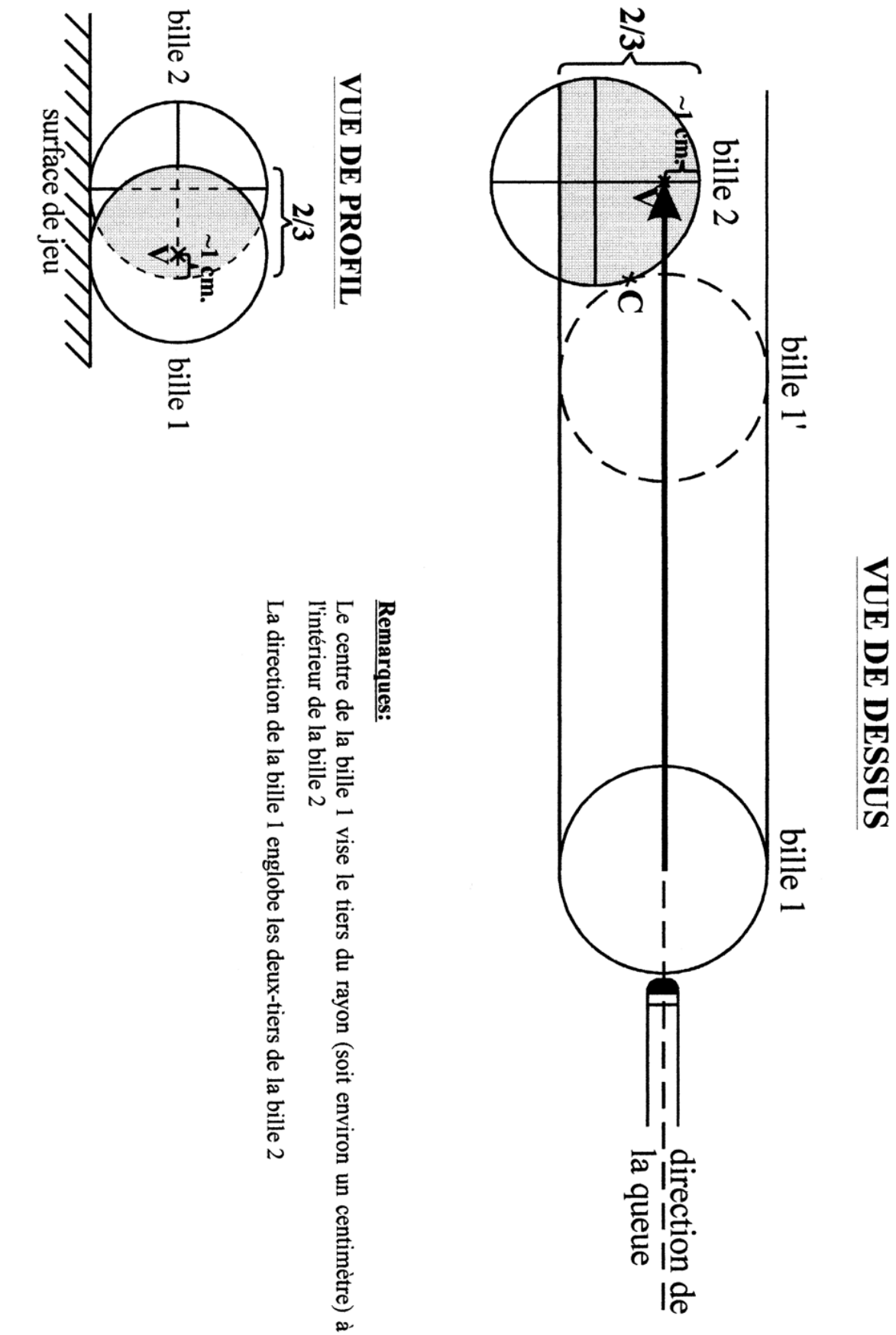

**Remarques:**

Le centre de la bille 1 vise un demi-rayon à l'intérieur de la bille 2

La direction de la bille 1 englobe les trois-quarts de la bille 2

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.3 QUANTITÉ DE BILLE: 2/3 DE BILLE



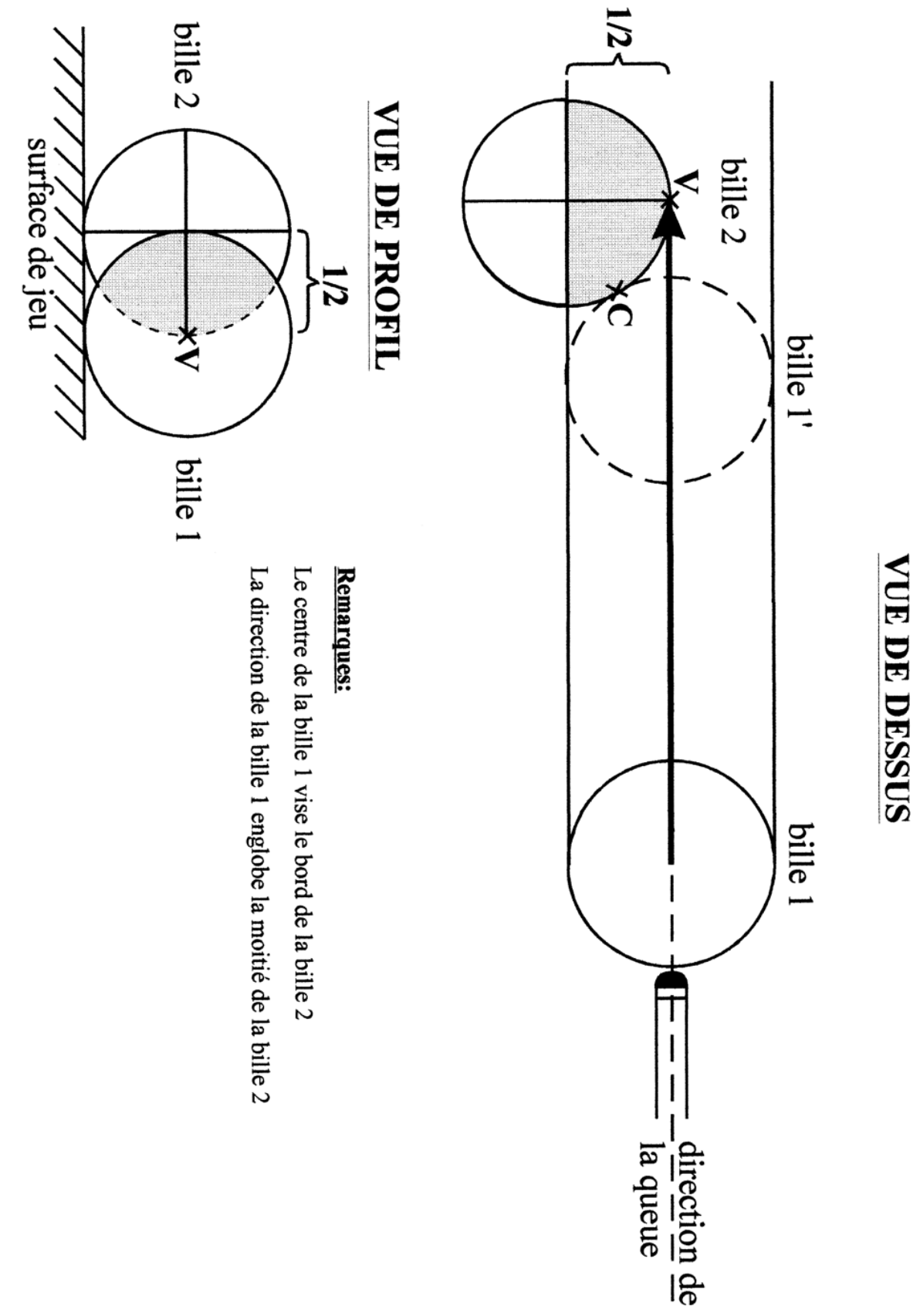

**Remarques:**

Le centre de la bille 1 vise le tiers du rayon (soit environ un centimètre) à l'intérieur de la bille 2

La direction de la bille 1 englobe les deux-tiers de la bille 2

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.4 QUANTITÉ DE BILLE: ½ BILLE

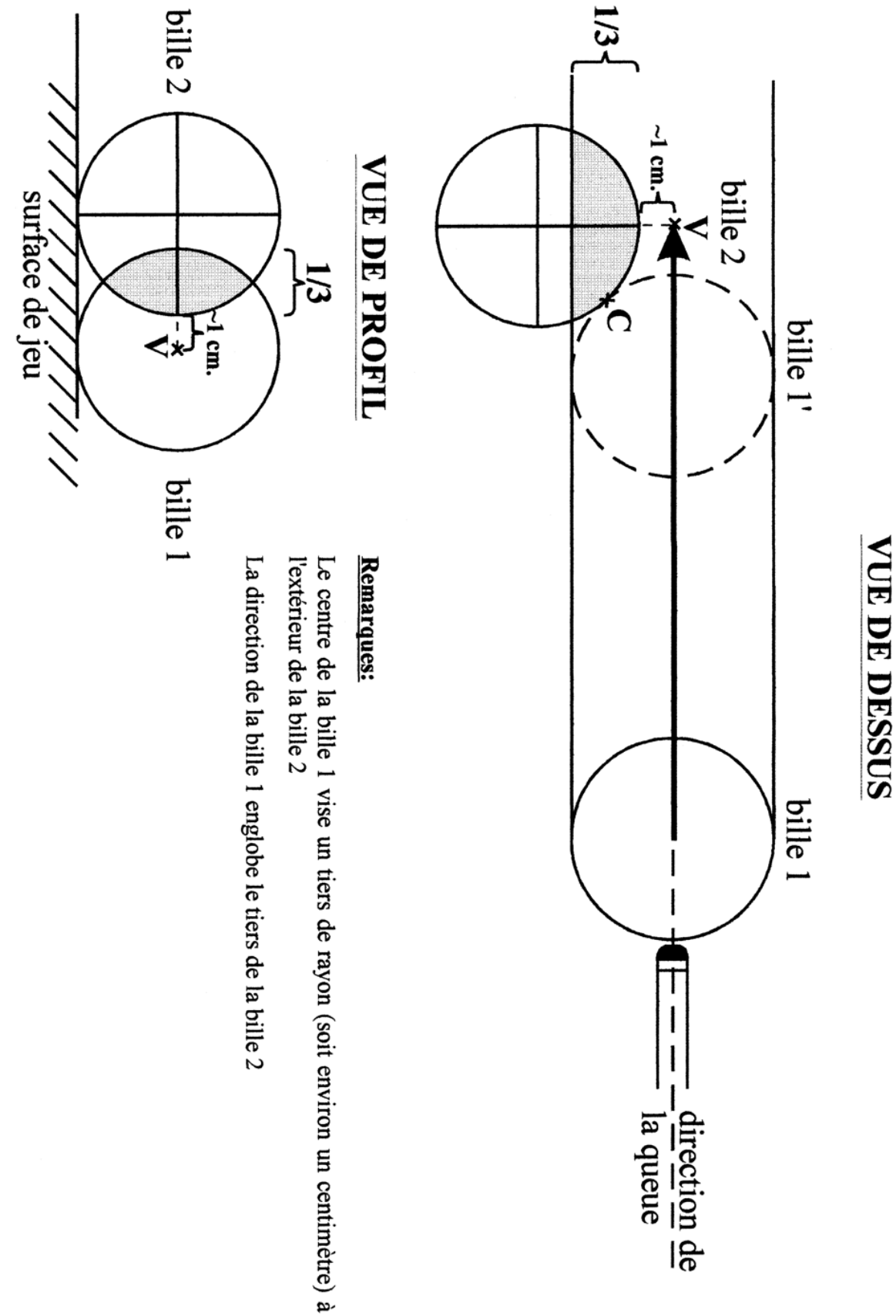



**Remarques:**

Le centre de la bille 1 vise le bord de la bille 2

La direction de la bille 1 englobe la moitié de la bille 2

## 2.5 QUANTITÉ DE BILLE: 1/3 DE BILLE

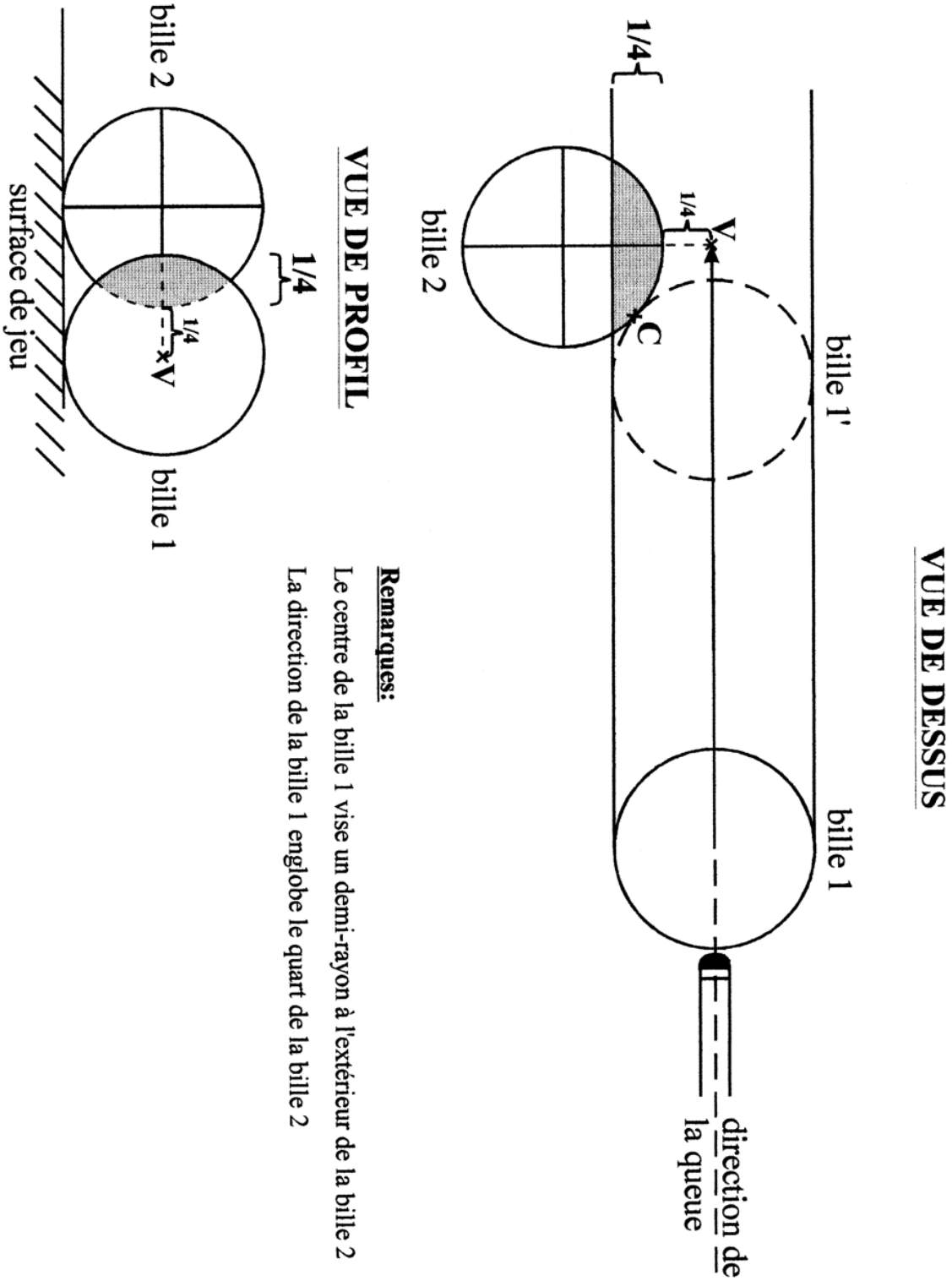



**Remarques:**

Le centre de la bille 1 vise un tiers de rayon (soit environ un centimètre) à l'extérieur de la bille 2

La direction de la bille 1 englobe le tiers de la bille 2

## 2.6 QUANTITÉ DE BILLE: ¼ DE BILLE



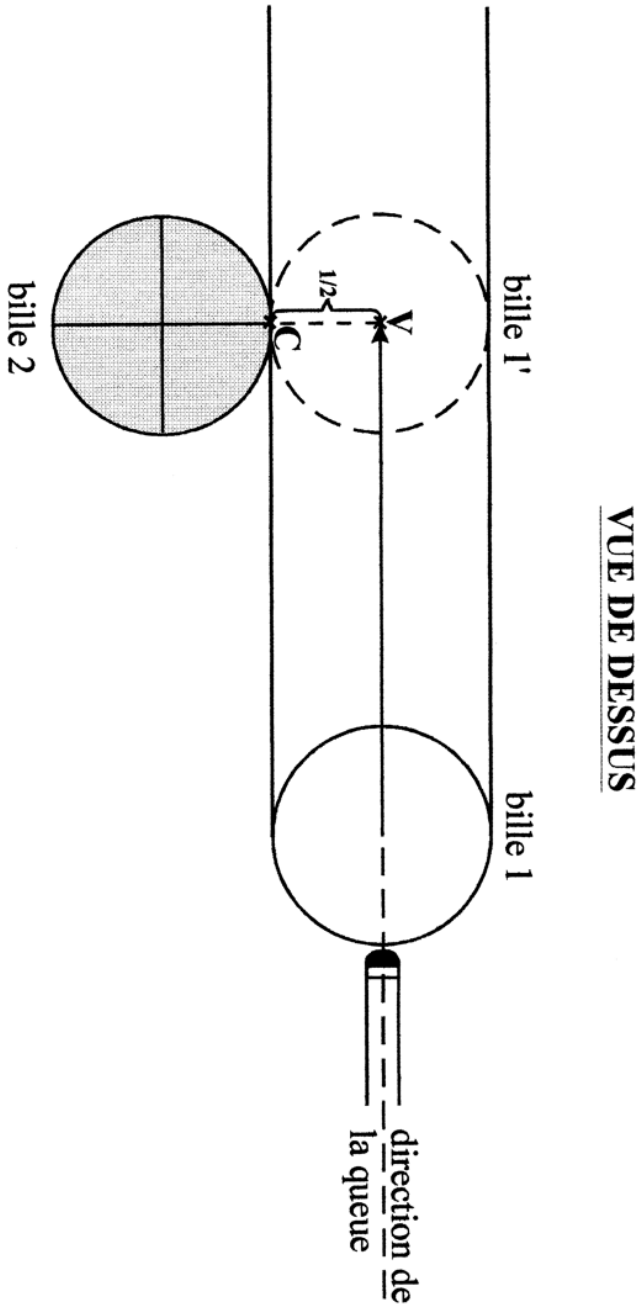

**Remarques:**

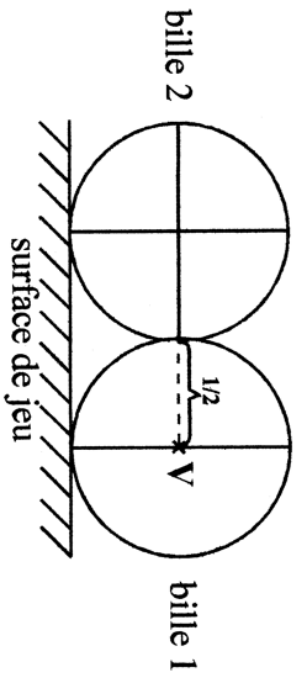
Le centre de la bille 1 vise un demi-rayon à l'extérieur de la bille 2

La direction de la bille 1 englobe le quart de la bille 2

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.7 QUANTITÉ DE BILLE: FINESSE




**Remarques:**

Le centre de la bille 1 vise un rayon à l'extérieur de la bille 2

La direction de la bille 1 n'englobe que la finesse de la bille 2

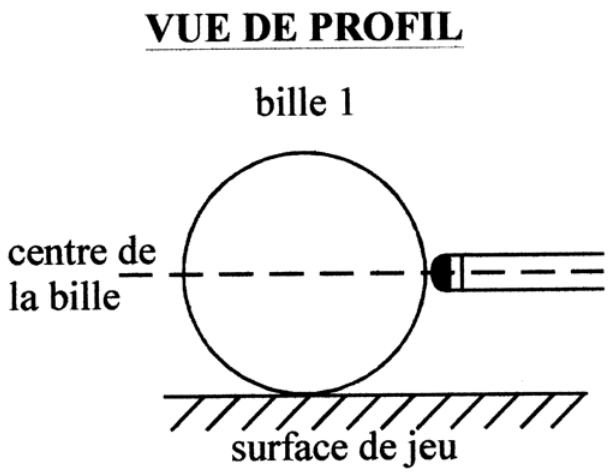
Tous droits réservés - 31090114049

# 3 HAUTEUR D'ATTAQUE

La hauteur d'attaque est la hauteur à laquelle la bille 1 est attaquée par la queue.

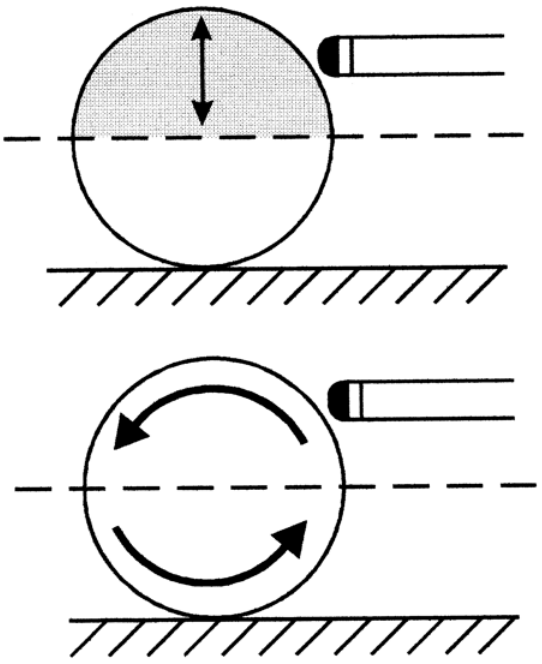
Le point de contact entre le procédé et la bille 1 définit le genre et l'importance de la rotation dite verticale (rétro ou coulé), par opposition à la rotation dite horizontale (effet gauche ou droite).

## 3.1 GÉNÉRALITÉS




La référence de base de la hauteur d'attaque est toujours le **centre de la bille**.

En attaquant la bille au centre de celle-ci, **aucune rotation** ne sera transmise.



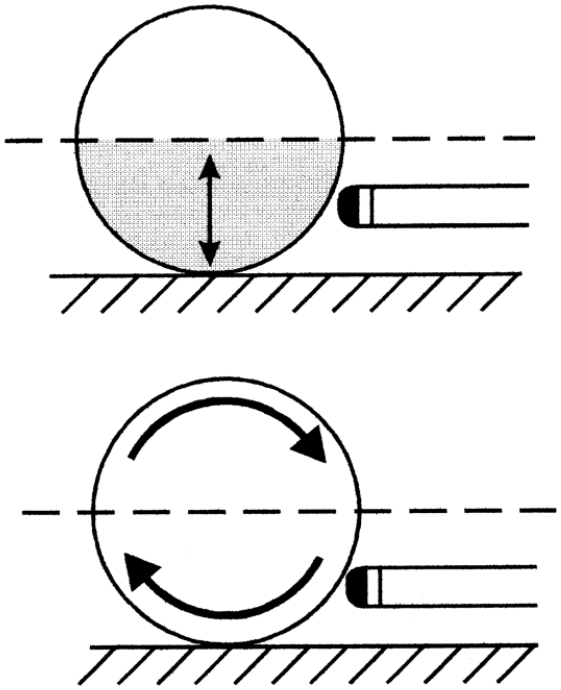
Il est également possible d'attaquer la bille **au-dessus de son centre** (zone grise).

Quel que soit l'endroit attaqué dans cette zone, la bille sera imprégnée d'une rotation.

Cette rotation, représentée ci-contre par les flèches, est appelée **coulé**.

Le sens de la rotation coulé est contraire à celui de la rotation rétro.

Tous droits réservés - 31090114049



Il est également possible d'attaquer la bille au-dessous de son centre (zone grise).

Quel que soit l'endroit attaqué dans cette zone, la bille sera imprégnée d'une rotation.

Cette rotation, représentée ci-contre par les flèches, est appelée rétro.

Le sens de la rotation rétro est contraire à celui de la rotation coulé.

### *3.1.1 REMARQUES*

① La rotation est dite verticale car la bille tourne verticalement autour d'un axe horizontal passant par le centre de la bille.

② Si le procédé percute la bille en-dessous de son centre, il transmet à cette dernière une rotation rétro.

③ Si le procédé percute la bille en dessus de son centre, il transmet à cette dernière une rotation coulé.

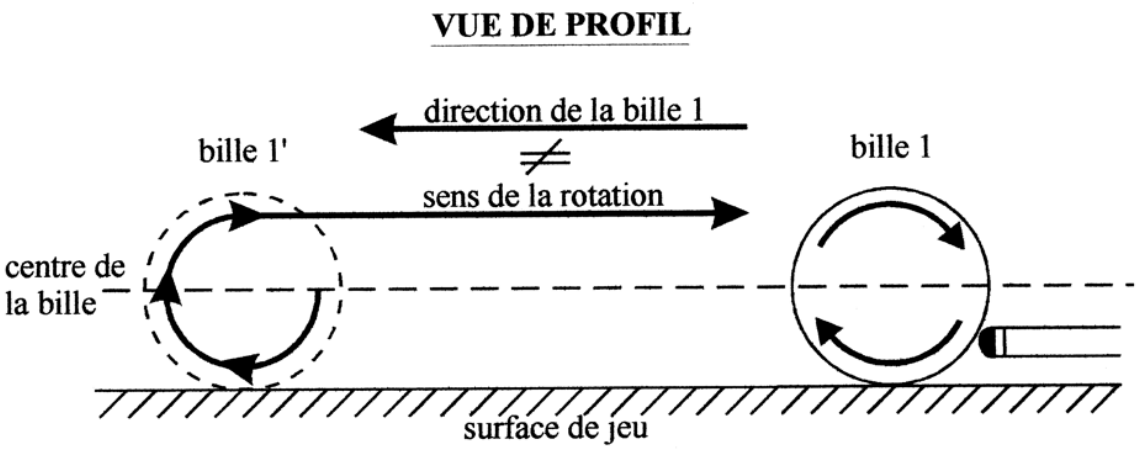
④ Si le procédé percute le centre de la bille, cette dernière n'aura pas de rotation verticale, ni rétro, ni coulé.

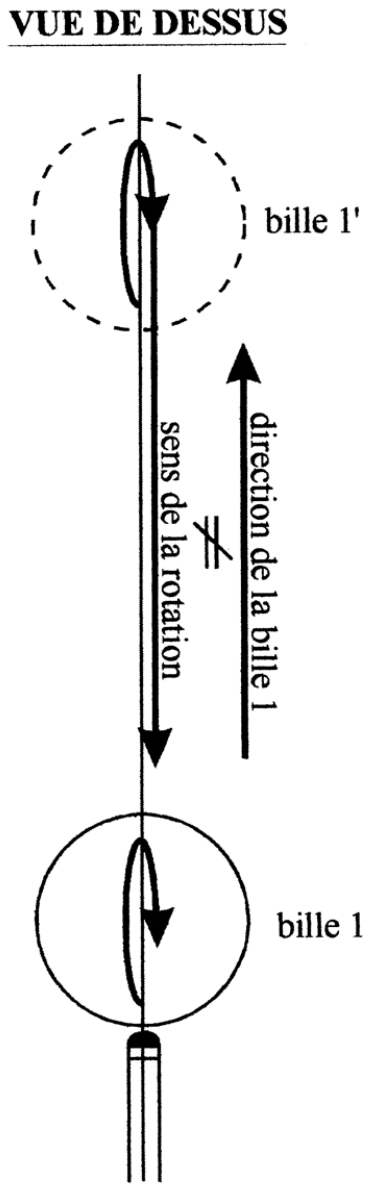
⑤ Plus le point d'impact du procédé sur la bille est proche de son centre, moins la bille a de rotation.

⑥ Plus le point d'impact du procédé sur la bille est proche de son bord, plus la bille a de rotation.

Tous droits réservés - 31090114049

## 3.2 *LE RÉTRO*



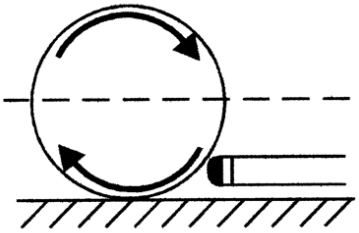




Lorsque le procédé percute la bille en-dessous de son centre, il transmet à cette dernière une rotation inverse à la direction de la bille: c'est **1e rétro** (dessins ci-dessus et ci-contre).

Plus le point d'impact entre la bille et le procédé est proche du bord, plus la bille aura de rotation. La hauteur d'attaque, ainsi que l'énergie (force et vitesse), déterminent donc la **quantité de rotation** de la bille.

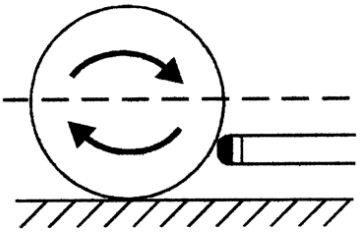
Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Quantité de rotation:
⇨ maximum



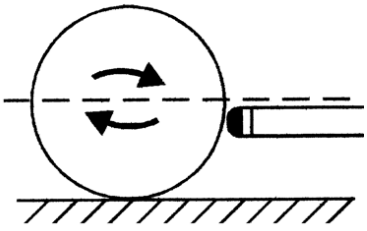
Hauteur d'attaque:
⇨ moyennement basse

Quantité de rotation:
⇨ moyenne



Hauteur d'attaque:
⇨ peu basse

Quantité de rotation:
⇨ minime

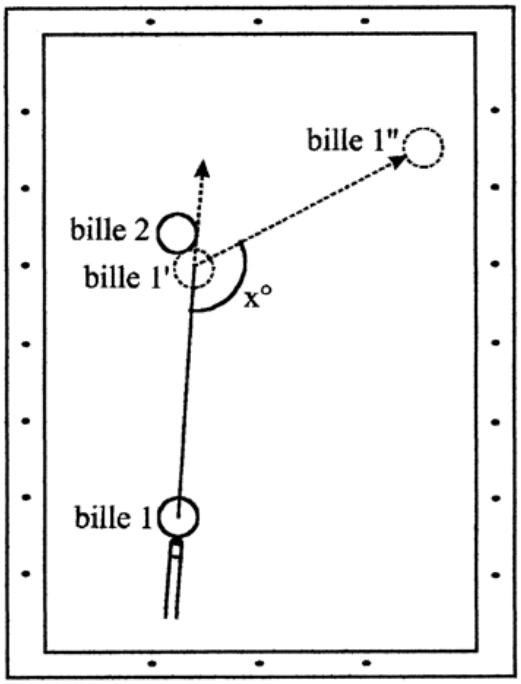


(pour autant que les trois autres paramètres restent inchangés)

Tous droits réservés - 31090114049

Que se passe-t-il si une bille imprégnée de rotation rétro percute une autre bille ?
Sans entrer dans des détails qui sont par ailleurs expliqués dans les chapitres concernés, la bille 1 repart après le choc de la bille 2 sous un angle inférieur à celui qu'elle aurait eu sans rotation... pour autant que tous les autres paramètres (quantité de bille, effet, énergie) soient identiques dans les deux cas. Les deux schémas ci-dessous illustrent la différence.

Bille 1 : bille joueuse
Bille 2 : bille visée
Bille l' : bille joueuse au moment du choc avec la bille 2
Bille 1" : bille joueuse après le choc de la bille 2



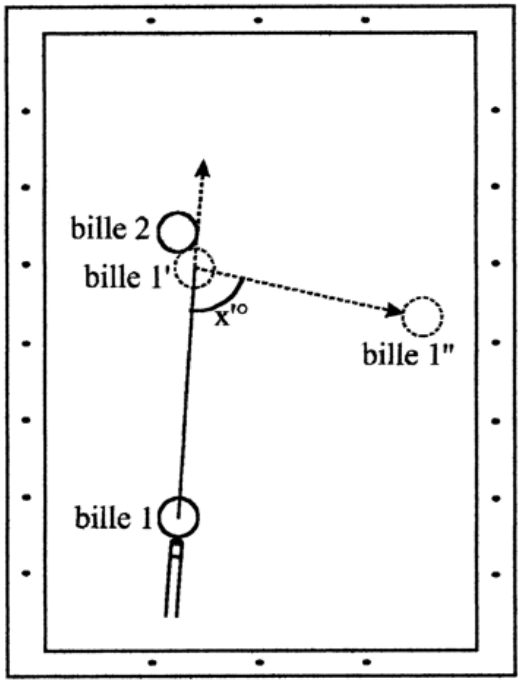

**<u>Hauteur d'attaque:</u>**
⇨ **<u>au centre (aucune rotation)</u>**

Quantité de bille:
⇨ 1/2 bille

Effet:
⇨ aucun

Energie:
⇨ normale

En jouant de cette manière, la bille 1 dévie de sa trajectoire initiale sous un certain **angle de x°**.




**<u>Hauteur d'attaque:</u>**
⇨ **<u>basse (rotation rétro)</u>**

Quantité de bille:
⇨ 1/2 bille

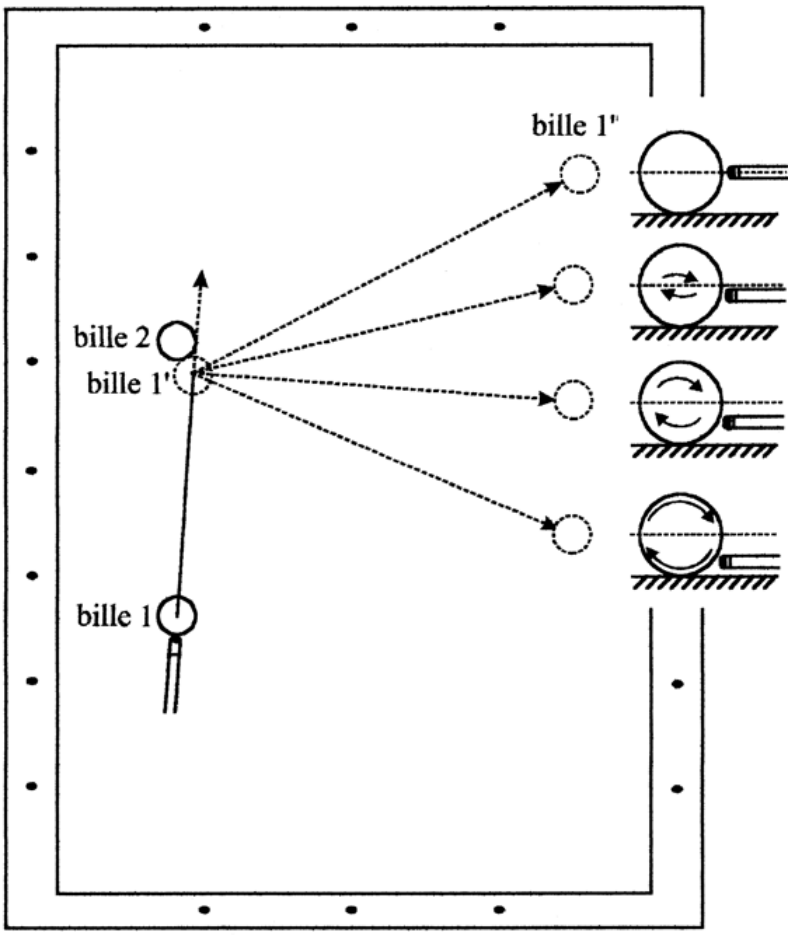
Effet:
⇨ aucun

Energie:
⇨ normale

En jouant de cette manière, la bille 1 dévie de sa trajectoire initiale sous un certain **angle de x'°**, lequel est inférieur à l'angle x pris sans rotation.

Tous droits réservés - 31090114049

Plus la bille 1 a de rotation rétro au moment du choc de la bille 2, plus l'angle est fermé en comparaison avec l'angle quelle prendrait sans rotation... pour autant que tous les autres paramètres (quantité de bille, effet, énergie) soient identiques dans les deux cas:




**Hauteur d'attaque:**

⇨ attaque au centre
**aucune rotation**

⇨ attaque peu basse
**rotation rétro minime**

⇨ attaque basse
**rotation rétro moyenne**

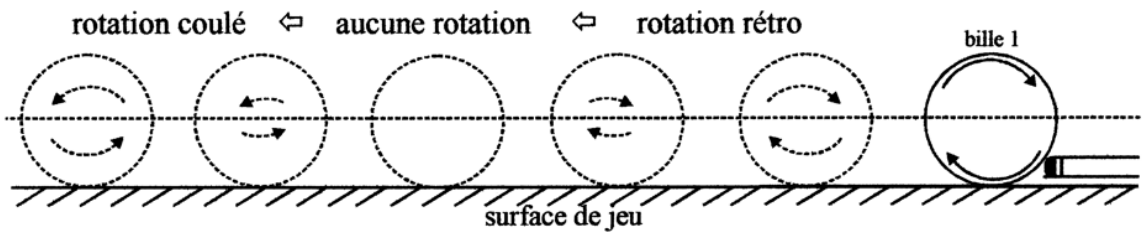
⇨ attaque très basse
**rotation rétro maximum**

Quantité de bille:
⇨ 1/2 bille

Effet:
⇨ aucun

Energie:
⇨ normale

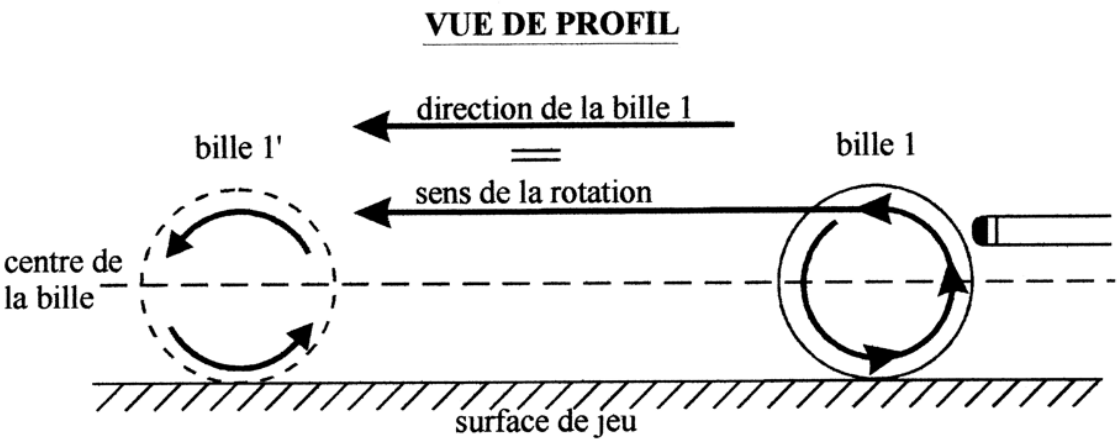
En frappant la bille, le procédé fera partir cette dernière dans une certaine direction. Or la rotation transmise à la bille est contraire à cette direction. A cause des frottements entre la bille et le tapis, la rotation va se perdre au fur et à mesure que la bille avance... jusqu'au moment où la bille n'aura plus aucune rotation, avant de reprendre une rotation naturelle (coulé).

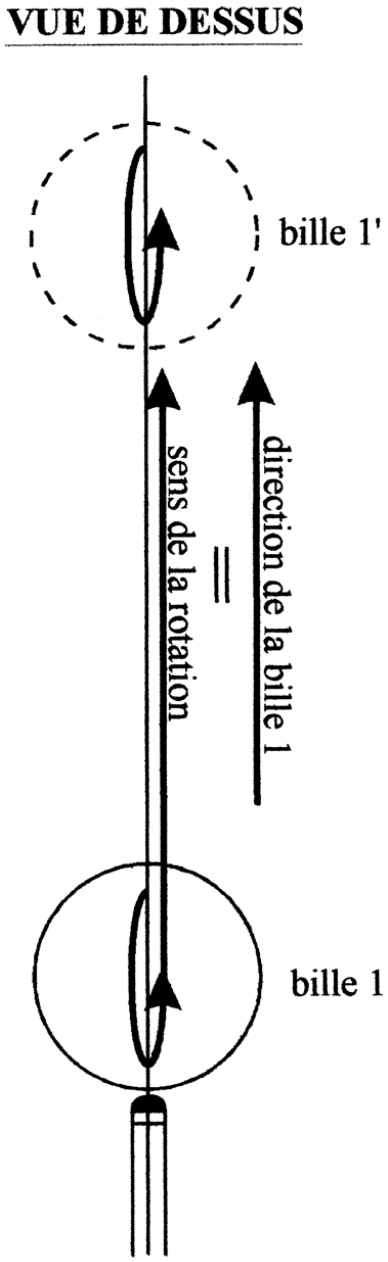



Les frottements entre le drap du billard et la bille sont toujours les mêmes. Donc plus la bille a de rotation rétro au départ, plus il lui faudra un grand parcours avant que sa rotation rétro ne se transforme en rotation coulé. Le schéma ci-dessus ne tient pas compte de cette distance et ne représente que la transformation de la rotation.

Tous droits réservés - 31090114049

## 3.3 *LE COULÉ*



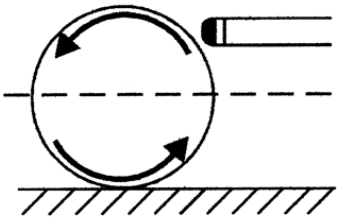




Lorsque le procédé percute la bille en-dessus de son centre, il transmet à cette dernière une rotation naturelle dans le sens de la direction de la bille: c'est **le coulé** (dessins ci-dessus et ci-contre).

Plus le point d'impact entre la bille et le procédé est proche du bord, plus la bille aura de rotation. La hauteur d'attaque, ainsi que l'énergie (force et vitesse), déterminent donc **la quantité de rotation** de la bille.

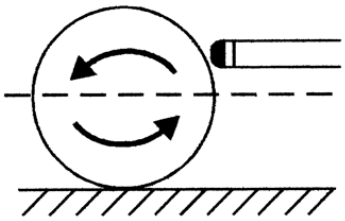
Hauteur d'attaque:
⇨ très haute

Quantité de rotation:
⇨ maximum



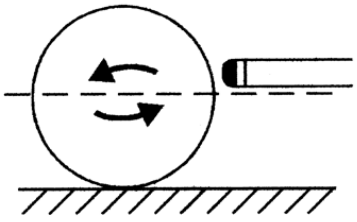
Hauteur d'attaque:
⇨ moyennement haute

Quantité de rotation:
⇨ moyenne



Hauteur d'attaque:
⇨ peu haute

Quantité de rotation:
⇨ minime

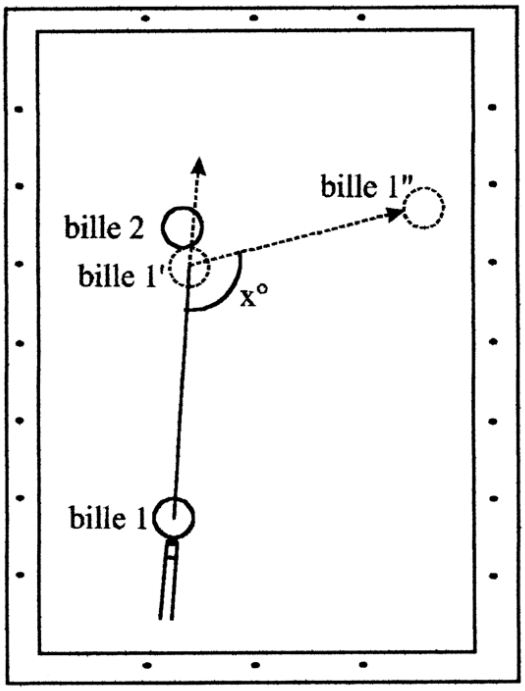


(pour autant que les trois autres paramètres restent inchangés)

Tous droits réservés - 31090114049

Que se passe-t-il si une bille animée de rotation coulé percute une autre bille ?
Sans entrer dans des détails qui sont par ailleurs expliqués dans les chapitres concernés, la bille 1 repart après le choc de la bille 2 sous un angle supérieur à celui quelle aurait eu sans rotation... pour autant que tous les autres paramètres (quantité de bille, effet, énergie) soient identiques dans les deux cas. Les deux schémas ci-dessous illustrent la différence.

Bille 1 : bille joueuse
Bille 2 : bille visée
Bille l' : bille joueuse au moment du choc avec la bille 2
Bille 1" : bille joueuse après le choc de la bille 2



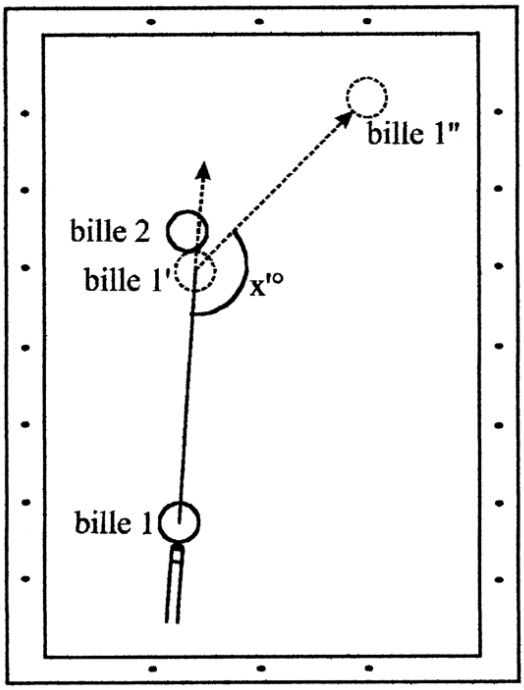

**<u>Hauteur d'attaque:</u>**
⇨ **<u>au centre (aucune rotation)</u>**

Quantité de bille:
⇨ ¾ de bille

Effet:
⇨ aucun

Energie:
⇨ normale

En jouant de cette manière, la bille 1 dévie de sa trajectoire initiale sous un certain **angle de x°**.




**<u>Hauteur d'attaque:</u>**
⇨ **<u>haute (rotation coulé)</u>**

Quantité de bille:
⇨ ¾ de bille

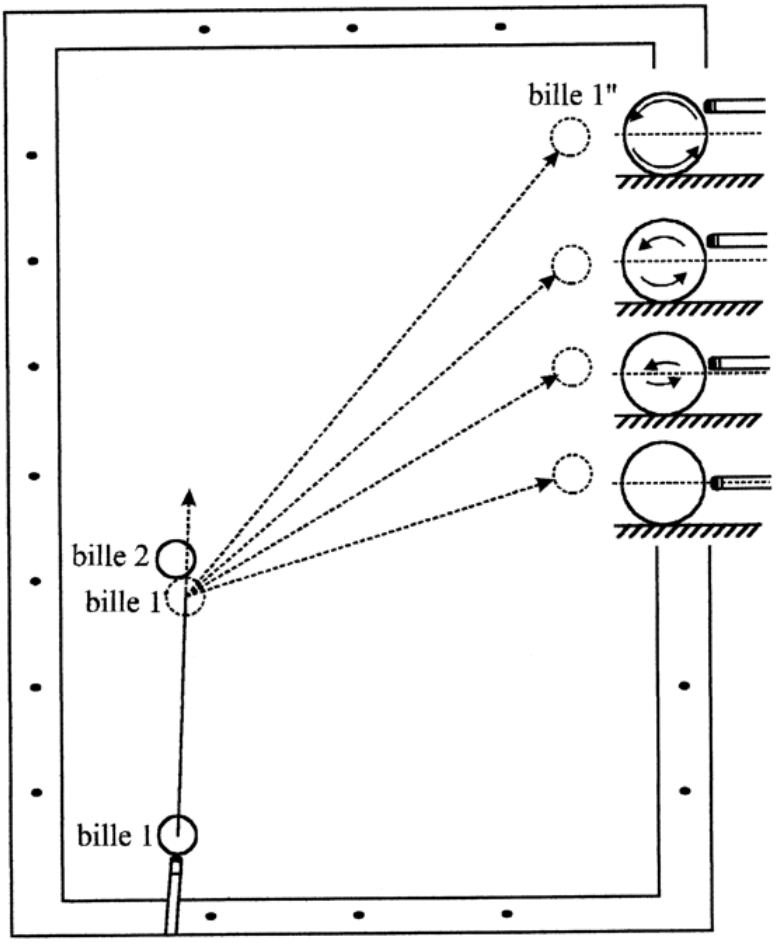
Effet:
⇨ aucun

Energie:
⇨ normale

En jouant de cette manière, la bille 1 dévie de sa trajectoire initiale sous un certain angle de x'°, lequel est supérieur à l'angle x pris sans rotation.

Tous droits réservés - 31090114049

Plus la bille 1 a de rotation coulé au moment du choc de la bille 2, plus l'angle est ouvert en comparaison avec l'angle qu'elle prendrait sans rotation... pour autant que tous les autres paramètres (quantité de bille, effet, énergie) soient identiques dans les deux cas:




**Hauteur d'attaque:**

⇨ attaque très haute
**rotation coulé maximum**

⇨ attaque haute
**rotation coulé moyenne**

⇨ attaque peu haute
**rotation coulé minime**

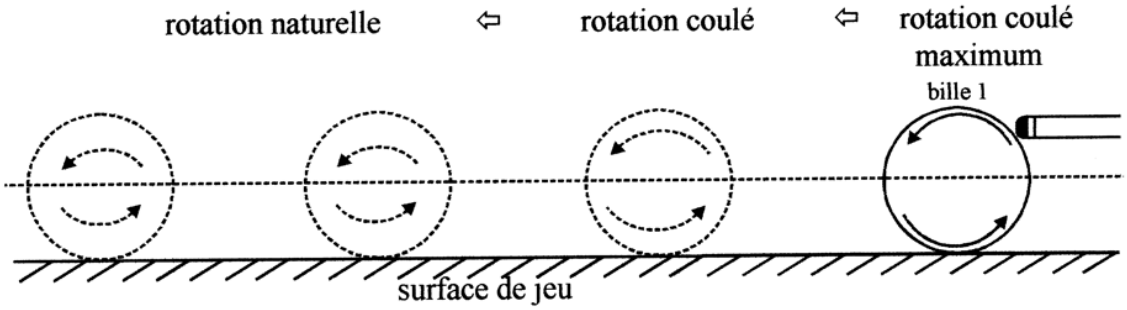
⇨ attaque au centre
**aucune rotation**

Quantité de bille:
⇨ ¾ bille

Effet:
⇨ aucun

Energie:
⇨ normale

En frappant la bille, le procédé fait partir cette dernière dans une certaine direction. La rotation coulé transmise à la bille est naturelle: elle va dans le même sens que la direction de la bille. A cause des frottements entre la bille et le tapis, la rotation se perd au fur et à mesure que la bille avance... jusqu'au moment où la bille reprend une rotation naturelle.



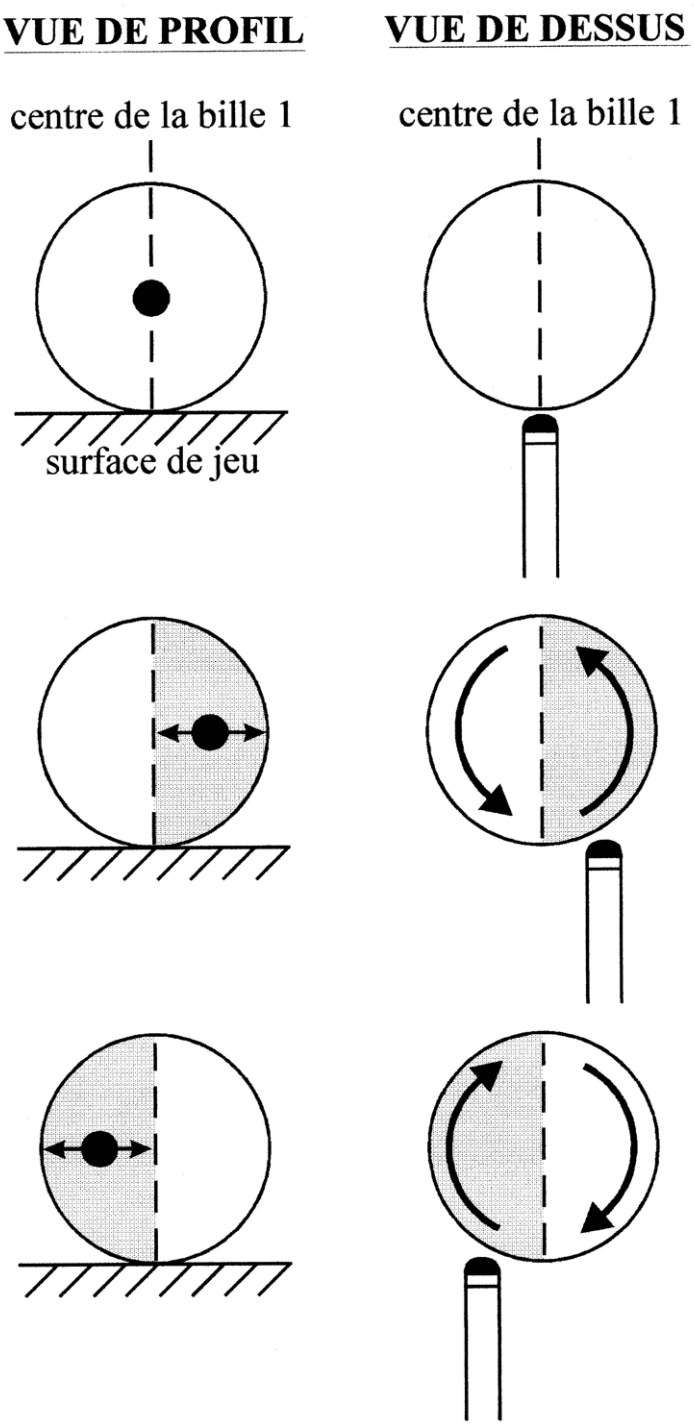

Les frottements entre le drap du billard et la bille sont toujours les mêmes. Donc plus la bille a de rotation coulé au départ, plus il lui faudra un grand parcours avant que sa rotation coulé ne se transforme en rotation naturelle. Le schéma ci-dessus ne tient pas compte de cette distance et ne représente que la transformation de la rotation.

Tous droits réservés - 31090114049

# 4 L'EFFET À GAUCHE ET À DROITE

L'effet à gauche ou à droite est une rotation dite horizontale car la bille tourne horizontalement autour d'un axe vertical passant par le centre de la bille.

Que ce soit du côté gauche ou droite de l'axe vertical, la quantité de rotation sera définie par le point d'impact du procédé sur la bille.




La référence de base de l'effet est toujours le **centre de la bille**.

En attaquant la bille au centre de celle-ci, **aucune rotation** ne sera transmise.

Il est également possible d'attaquer la bille **sur la droite** (zone grise).

Quel que soit l'endroit attaqué dans cette zone, la bille sera imprégnée d'une rotation.

Cette rotation, représentée ci-contre par les flèches, est appelée **effet à droite**.

Il est également possible d'attaquer la bille **sur la gauche** (zone grise).

Quel que soit l'endroit attaqué dans cette zone, la bille sera imprégnée d'une rotation.

Cette rotation, représentée ci-contre par les flèches, est appelée **effet à gauche**.

Tous droits réservés - 31090114049

① si le procédé percute la bille à gauche de son centre, il transmettra à cette dernière un effet à gauche,

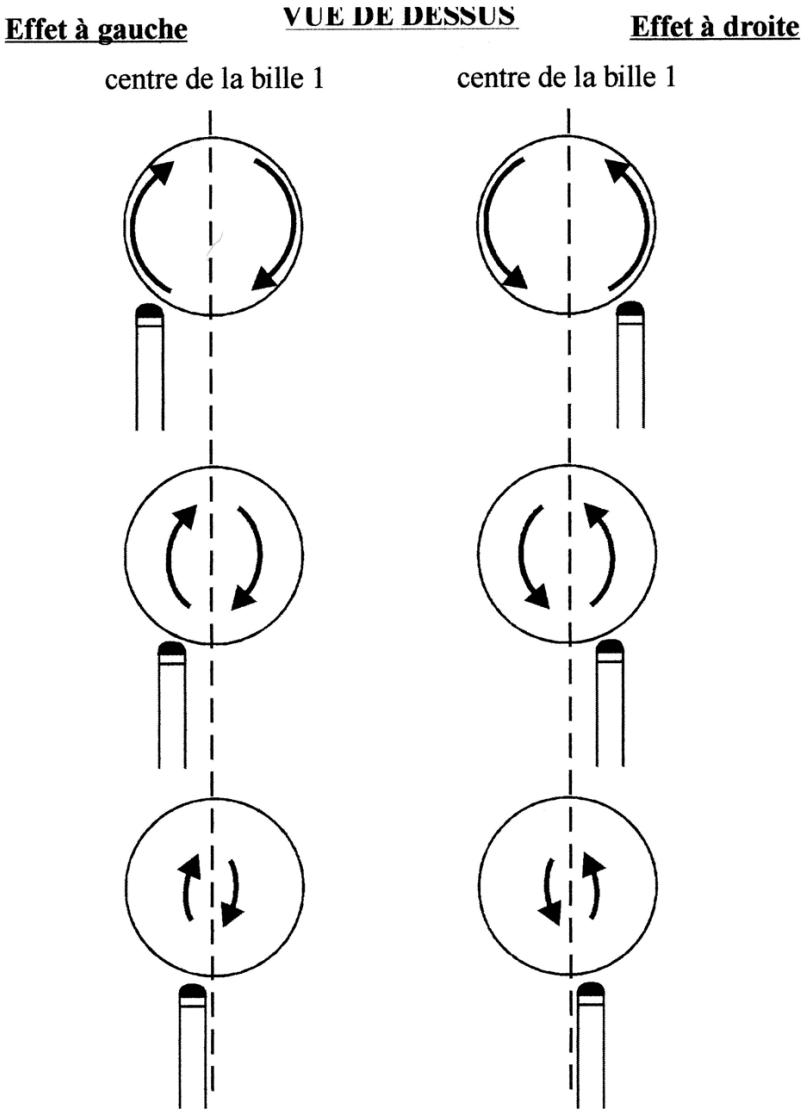
② si le procédé percute la bille à droite de son centre, il transmettra à cette dernière un effet à droite,

③ si le procédé percute le centre de la bille, cette dernière n'aura pas d'effet, aucune rotation ni à gauche, ni à droite,

④ plus le point d'impact du procédé sur la bille est proche de son centre, moins la bille aura de rotation,

⑤ plus le point d'impact du procédé sur la bille est proche de son bord, plus la bille aura de rotation.

Plus le point d'impact entre la bille et le procédé est proche du bord, plus la bille aura de rotation. Le point d'impact du procédé, ainsi que l'énergie (force et vitesse), déterminent la quantité de rotation de la bille.




Effet:
⇨ maximum d'effet
Quantité de rotation:
⇨ maximum

Effet:
⇨ moyennement d'effet
Quantité de rotation:
⇨ moyenne

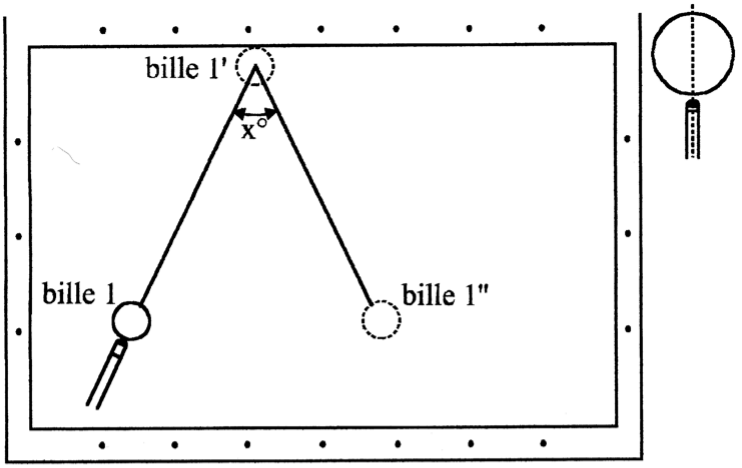
Effet:
⇨ peu d'effet
Quantité de rotation:
⇨ minime

(pour autant que les trois autres paramètres restent inchangés)

Tous droits réservés - 31090114049

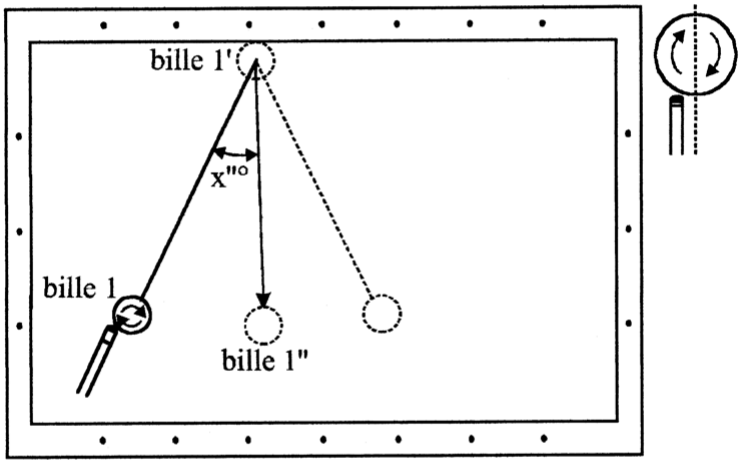
La principale utilité de l'effet (à gauche ou à droite) est la déviation de la trajectoire de la bille après que celle-ci ait carambolé une bande. Lorsqu'une bille animée d'effet gauche ou à droite rencontre une bande, la trajectoire qu'elle prend après le carambolage de la bande n'est pas la même que celle qu'elle aurait prise sans effet.

Bille 1 : bille joueuse
Bille l' : bille joueuse au moment du choc avec la bande
Bille 1" : bille joueuse après le choc de la bande



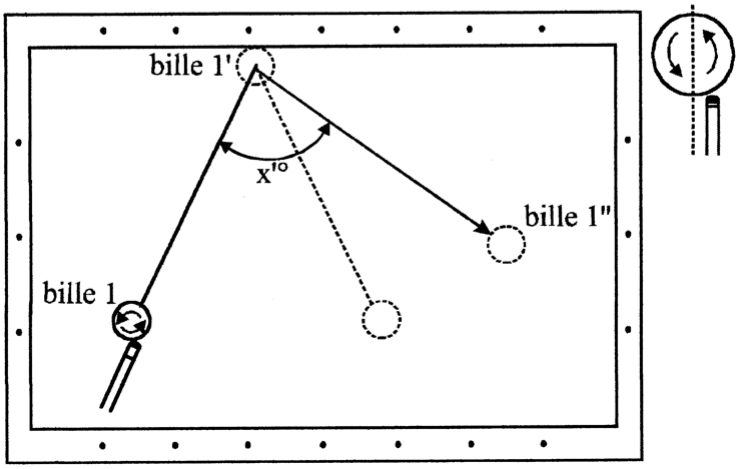

Effet:
⇨ au centre (aucune rotation)

En jouant de cette manière, la bille 1 carambole la bande et continue sous une certaine trajectoire (angle de x°).




Effet:
⇨ à gauche

En jouant de cette manière, la bille 1 carambole la bande et continue sous une certaine trajectoire (angle de x''°). Celle-ci se trouve à gauche de la trajectoire initiale prise sans effet.



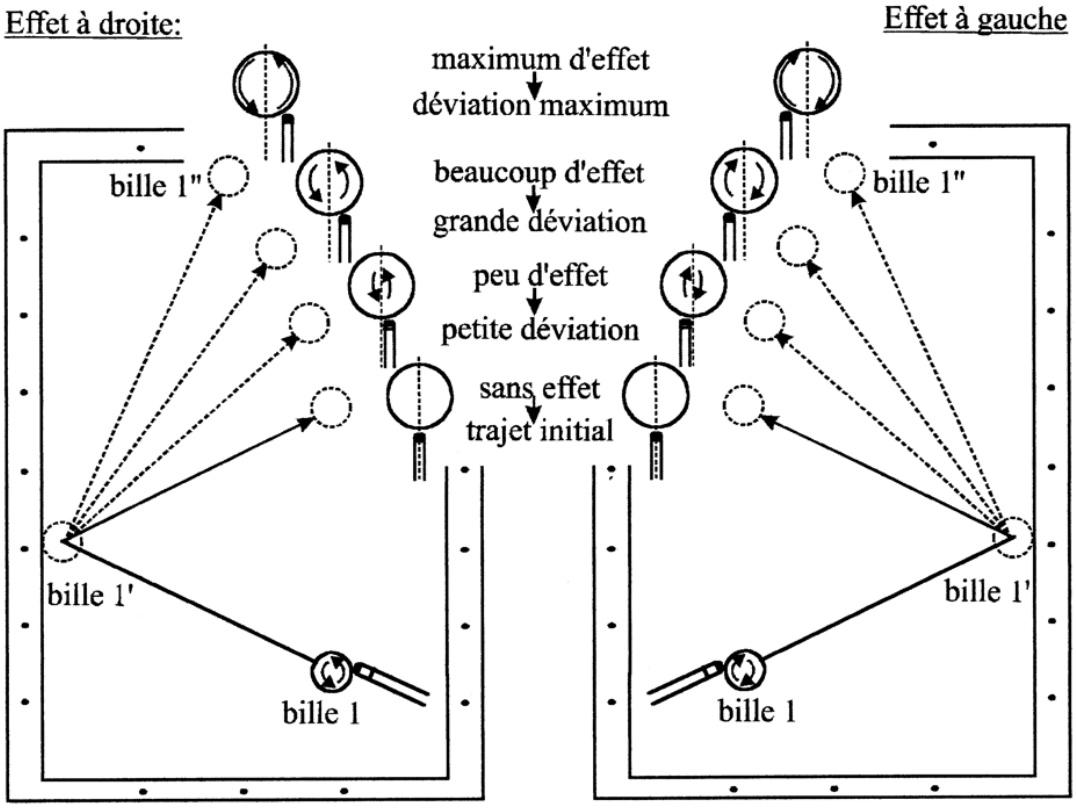

Effet:
⇨ à droite

En jouant de cette manière, la bille 1 carambole la bande et continue sous une certaine trajectoire (angle de x'°). Celle-ci se trouve à droite de la trajectoire initiale prise sans effet.

(Tous les autres paramètres demeurent identiques)

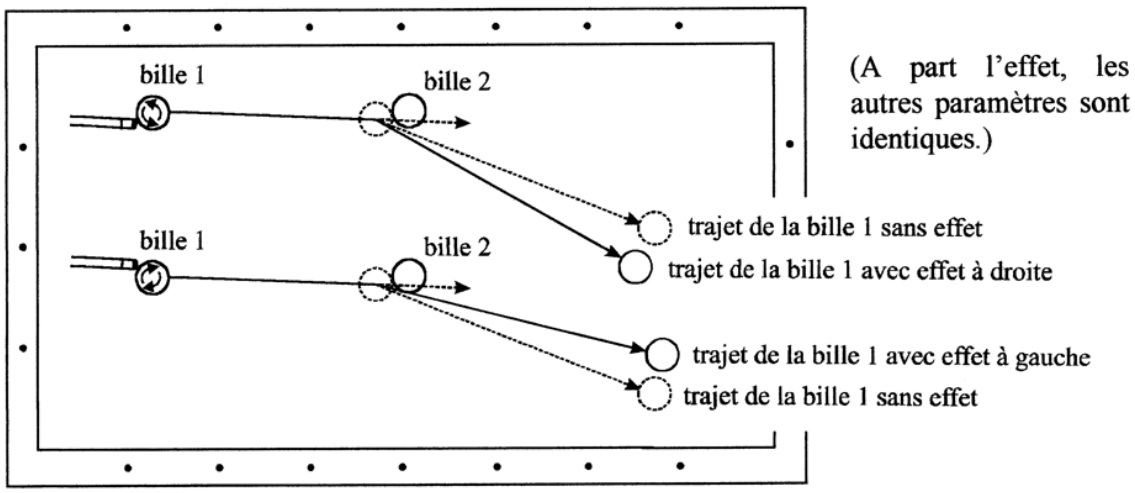
Tous droits réservés - 31090114049

Plus la bille 1 a d'effet à gauche ou à droite au moment du choc de la bande, plus la déviation de la trajectoire initiale qu'elle aurait prise sans effet est importante, pour autant que tous les autres paramètres demeurent identiques.




Lorsqu'une bille imprégnée d'effet à gauche ou à droite rencontre une autre bille, la trajectoire qu'elle prend après le carambolage n'est pas tout à fait la même que celle qu'elle aurait prise sans effet. La différence de trajectoire est assez faible, et difficilement perceptible pour un joueur débutant. Elle existe toutefois et est couramment utilisée pour effectuer de légères corrections sur les trajectoires. Elle est représentée ci-dessous, en plus exagéré.

**Exemple de déviation en coulé**: la trajectoire avec effet ou sans effet n'est pas identique. Bien qu'il s'agisse d'un exemple en coulé, la déviation existe quelle que soit la hauteur d'attaque.

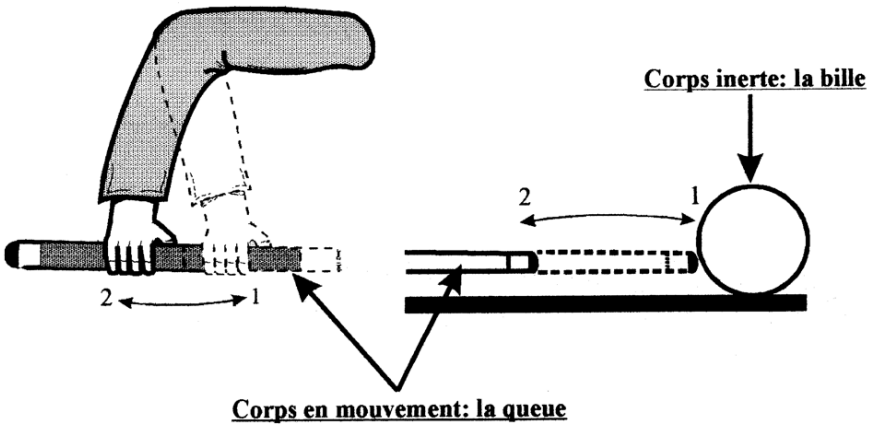


Tous droits réservés - 31090114049

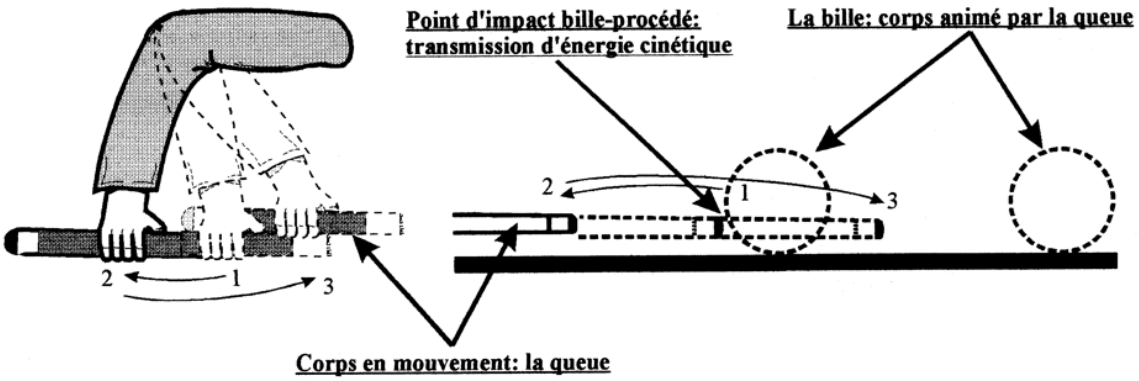
# 5 L'ÉNERGIE

## 5.1 GÉNÉRALITÉS

Lorsqu'un corps en mouvement rencontre un corps inerte, il y a transmission d'énergie cinétique.
Au billard, la bille du joueur (le corps inerte) est percutéde par le procédé de la queue de billard (corps en mouvement), il y a donc transmission d'énergie cinétique: la queue transmet de l'énergie à la bille.




Dans le geste final, la queue est le corps en mouvement. Il effectue les derniers limages, guidés par le bras du joueur. Une fois que tous les derniers réglages sont effectués, la queue rentre naturellement en contact avec le corps inerte: la bille.




Au moment même où le procédé de la queue touche la bille, il y a transmission d'énergie. Le corps inerte (la bille) devient alors animé par l'énergie qu'il a reçu du corps en mouvement (la queue).

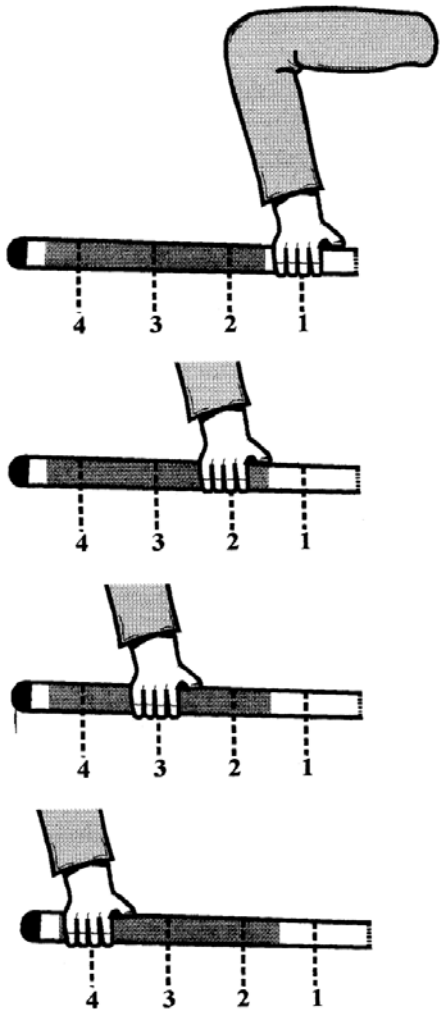
Sans entrer dans des considérations physiques qui échappent de toute manière au joueur de billard, on peut tout de même préciser que l'énergie cinétique est égale à la moitié de la masse multipliée par le carré de la vitesse. L'énergie cinétique s'obtient donc par le mélange d'une masse et d'une vitesse.

Au billard, on se représente ces deux composants par la force et la vitesse.

Tous droits réservés - 31090114049

## 5.2 LA FORCE

Le paramètre de la force se modifie essentiellement avec deux éléments: le poids de la queue et la force musculaire.




En bougeant la main droite sur le talon de la queue, l'équilibre de la queue, et donc la masse entrant dans la bille, s'en trouve modifié.

L'idée est donc d'étalonner le talon de la queue de 1 à 4 afin de gérer le paramètre de la force.

Force 1: faible
Force 2: moyen
Force 3: fort
Force 4: très fort

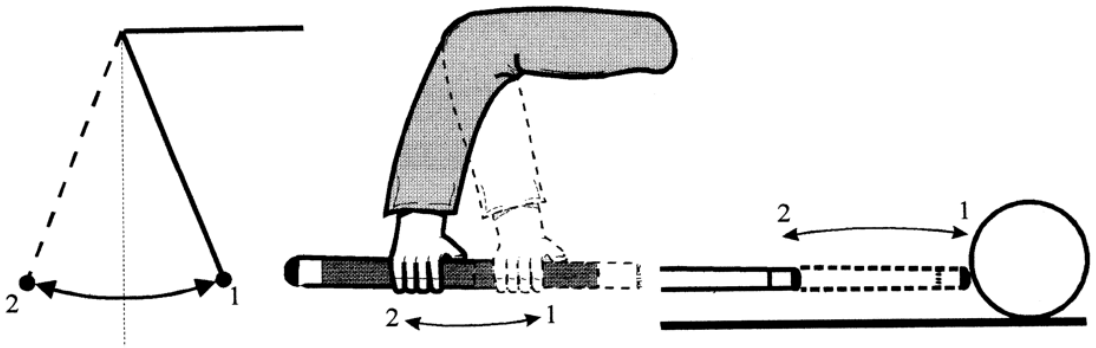
L'étalonnage de 1 à 4 se base sur le point d'équilibre de la queue. Ce point serait le point 0 et se situe naturellement plus en avant du point 1.

Il est donc important de définir le point d'équilibre de sa queue. En tenant la queue juste sur un doigt, on trouve le point d'équilibre lorsque la queue ne bascule ni d'un côté ni de l'autre.

En n'utilisant que le poids de la queue, le paramètre force est limité. En effet, comment jouer un grand point où les billes doivent parcourir un très grand trajet, seulement avec les 500 grammes de la queue. Pour les grands points, le joueur dispose encore de sa force musculaire pour augmenter le paramètre de la force.

## 5.3 LA VITESSE

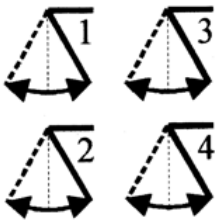
Le paramètre vitesse représente en fait la vitesse de la queue au moment de son choc avec la bille. Pour modifier la vitesse, le joueur va changer la rapidité de son geste, donc de son mouvement de balancier. Le mouvement de balancier et le limage sont indissociables. Leur rapidité est toujours identique.



Tous droits réservés - 31090114049

La longueur du limage (préparation, mouvement de va-et-vient de la queue) entre également dans la composition du paramètre vitesse.

- ⇨ Plus le mouvement de balancier est rapide, plus la queue entre rapidement dans la bille.
- ⇨ Plus le mouvement de balancier est lent, plus la queue entre lentement dans la bille.
- ⇨ Plus la longueur du limage est grande, plus il est difficile d'avoir un mouvement de balancier rapide.
- ⇨ Plus la longueur du limage est courte, plus il est facile d'avoir un mouvement de balancier rapide.




Pour des questions visuelles, les symboles ci-contre seront utilisés pour définir la vitesse à laquelle la queue doit pénétrer dans la bille.

Vitesse 1: lente
Vitesse 2: normale
Vitesse 3: rapide
Vitesse 4: très rapide

## 5.4 *FORCE ET VITESSE: LIÉES MAIS DISSOCIABLES*

La force et la vitesse sont très étroitement liées: elles forment ensemble l'énergie.

En jouant avec une certaine force, la bille joueuse va caramboler la bille 2 et lui transmettre tout ou partie de sa force. Le quota de transmission de force dépend de la quantité de bille. Après le carambolage des deux billes, la bille joueuse va continuer son parcours avec la force qu'il lui reste.

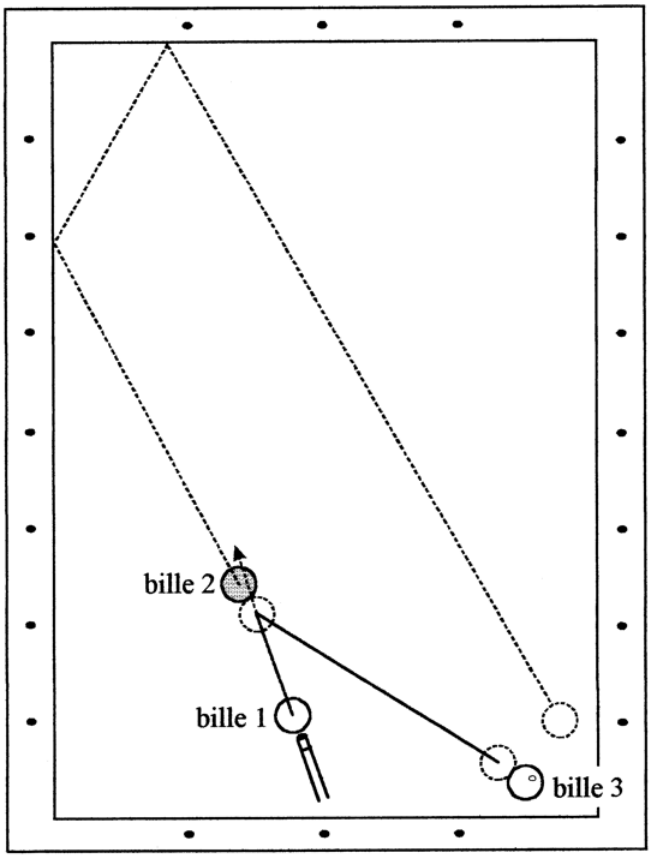
Quant à la vitesse de rotation de la bille joueuse, elle ne se transmet que très peu à la bille 2. Cela signifie qu'après le carambolage de celle-ci, la bille joueuse conserve la quasi totalité de sa rotation.

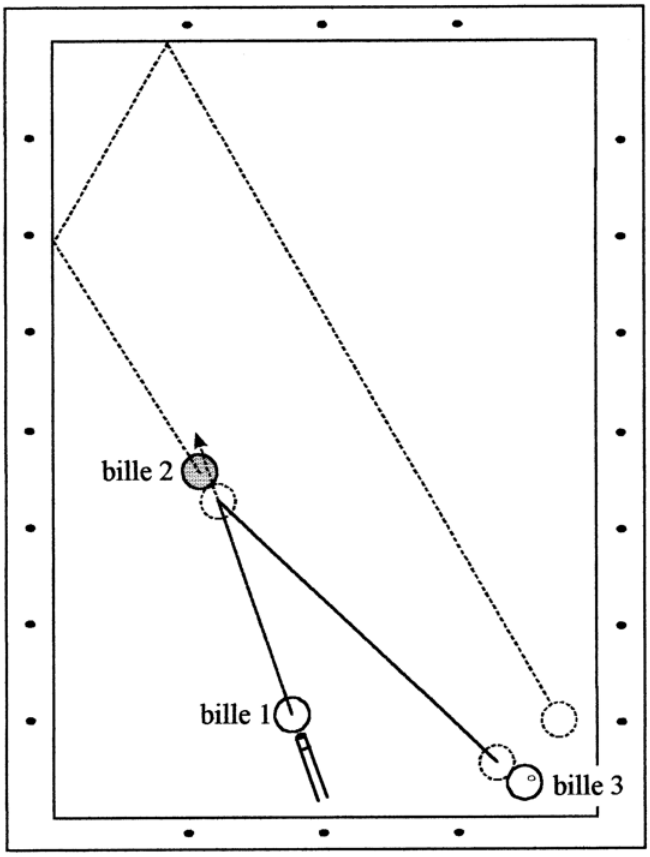
Par contre, la vitesse de rotation se perd avec le frottement de la bille sur le tapis. Donc, la quantité de rotation transmise par la queue se perd sur le trajet qui la mène à la bille 2, et continue à se perdre jusqu'à la bille 3.

Après le carambolage de la bille 2, la vitesse de rotation de la bille 1 va venir s'ajouter à la force restante de celle-ci pour former l'énergie de la bille joueuse après le choc de la bille 2.

Si la force et la vitesse de rotation forment ensemble l'énergie de la bille, il n'en reste pas moins qu'elles sont parfaitement dissociable. Pour exprimer de façon pratique les liens existants entre la force et la vitesse, citons l'exemple suivant:

Tous droits réservés - 31090114049




Imaginons le point ci-contre: un rappel 2 bandes en rétro direct. La bille 1 carambole la 2 avec de l'effet rétro. Après le choc de la bille 2, elle revient sur la bille 3. La bille 2 va toucher la grande bande, puis la petite bande et revient près des billes 1 et 3.

Les paramètres pourraient être les suivants:

Quantité de bille: ¾ de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: aucun
Energie: normale

Maintenant, imaginons que la bille 1 et 3 restent au même endroit, mais que la distance entre la bille 1 et 2 soit plus grande.

Les conséquences de ce changement sont les suivantes:

⇨ La bille 2 devra parcourir un trajet plus court, et devra donc avoir moins d'énergie.
⇨ Par contre, la bille 1 devra parcourir plus de trajet avant et après la bille 2. Elle doit donc avoir plus d'énergie !

**Comment peut-on donner moins d'énergie à la bille 2. et dans le même temps plus d'énergie à la bille 1 ?**

⇨ Il faut donc transmettre à la bille 1 **moins de force**, puisqu'elle doit en transmettre moins à la bille 2.
⇨ Mais il faut transmettre **plus de vitesse de rotation** à la bille joueuse, donc plus de rétro pour parcourir le trajet jusqu'à la bille 3.

La bille 1 parcourt ainsi ce trajet en compensant la diminution de force par l'augmentation de la vitesse de rotation.

.

Tous droits réservés - 31090114049

# LE MÉCANISME

## 1 DÉFINITION

Au départ, le joueur doit observer et situer les billes, évaluer les différentes solutions, réfléchir aux difficultés et aux différents risques de chaque solution, fixer de façon préliminaire les paramètres du point, imaginer des trajectoires, fixer des points à toucher sur les bandes, etc.

Le joueur réfléchira autour de la table le temps qu'il faudra pour définir le mieux possible la solution.

Par la suite, une fois que la solution est choisie, il y a la phase de la mise en place. Le joueur se positionne (position du corps et du chevalet) par rapport aux billes en fonction du point qu'il a choisi d'exécuter.

Enfin, la phase finale est celle du mécanisme, soit tout ce qui se passe dès le premier mouvement de la queue jusqu'à l'arrêt complet de cette dernière après le choc de la bille.

On décompose le mécanisme en deux opérations, soit dans l'ordre:

- **la préparation,**
- **et le geste.**

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 LA PRÉPARATION

## 2.1 DÉFINITION

Imaginez que vous désiriez lancer un objet à un endroit bien précis quelques mètres devant vous. Vous allez d'abord effectuer quelques mouvements d'essais avant de lancer l'objet.

Au billard, ces essais s'appellent "limages". Il s'agit de mouvements de va-et-vient de la canne.
Essentielle, la préparation se compose de limages et sert à préparer le point avec la plus grande précision. Elle précède le geste final qui mettra la bille en mouvement.

## 2.2 LA PRÉPARATION

Une fois que le joueur est en position devant les billes, la phase initiale d'observation est terminée, une solution a été choisie et les paramètres du point déjà préalablement établis.

Toutefois, la vision des billes n'est pas la même debout devant elles, qu'une fois en position devant elles. Il est donc impossible de définir avec précision les paramètres sans que le joueur ne se soit mis en place devant les billes. Il ressent alors le point différemment et il peut modifier millimètre par millimètre les paramètres en fonction des sensations qu'il a à cet instant.

Par conséquent, il est nécessaire d'attendre quelques mouvements d'essais (limages) pour fixer définitivement et avec précision tous les paramètres, soit :

- la hauteur d'attaque,
- la quantité d'effet,
- la quantité de bille,
- l'énergie (force et vitesse).

Le mouvement de limage préparatoire est une sorte de feeling indispensable, qui d'une part indique au joueur si les paramètres qu'il a définis debout sont corrects, et d'autre part permet d'affiner le plus possible la précision des paramètres en question.

Ces limages peuvent être saccadés ou réguliers, ce n'est pas important. Par contre, ils nécessitent une grande précision et donc une attention toute particulière, surtout sur le point d'attaque. Le procédé revient toujours très près de la bille et toujours au même endroit.

Tous droits réservés - 31090114049

La longueur du limage est particulièrement importante. La vitesse et la force, composants de l'énergie transmise à la bille, en dépendent directement.

Selon les difficultés du point et les compétences du joueur, cette phase de préparation est parfois très courte (une seconde), mais parfois assez longue (dix secondes, ou même plus...). Mais la notion de durée n'est pas importante lorsqu'il s'agit d'éliminer un dernier doute.



**A la fin de cette phase préparatoire, tous les paramètres sont définis avec précision.**

## *2.3 REMARQUES*

Si pour une raison ou pour une autre, il y a doute ou hésitation sur un des paramètres, le joueur se relève et recommence la phase initiale d'observation afin de refixer le paramètre en question.

Malgré tous les efforts fournis, il arrive parfois que le joueur ne soit pas certain que les paramètres fixés lui permettent de réaliser le point comme il le souhaite. Paradoxalement, ce n'est pas le plus important. Ce qui compte avant tout, c'est de faire tout son possible pour décider de la nature des paramètres. Si des erreurs subsistent, il pourra les déceler facilement et en profiter par la suite.

Si les paramètres n'ont pas été définis précisément, les erreurs ne peuvent pas être définies avec précision. Or, si dans le cas d'une erreur, il n'est pas possible d'en trouver la cause exacte, l'erreur en question sera répétée au prochain cas similaire.

Aucun joueur ne peut garantir à 100% et sur tous les points si ce qu'il va jouer est juste. Il y a donc chez tous les joueurs des points incertains, mais ce ne sont bien entendu pas les mêmes chez un débutant que chez un joueur confirmé.

Tous droits réservés - 31090114049

# 3 LE GESTE

## 3.1 DÉFINITION

Le geste est le mouvement de la canne qui va transmettre à la bille l'énergie qui lui sera nécessaire pour réaliser le point. Il s'agit de la phase finale, celle qui permettra, ou ne permettra pas, à la bille d'aller caramboler les deux autres.

## 3.2 DESCRIPTION

Dès que la préparation est terminée, que tous les paramètres sont définis avec précision, le joueur arrête de limer, le procédé revient sur le point d'attaque, et un temps d'arrêt d'une seconde est marqué. Ensuite, le joueur effectue le geste proprement dit.

Le joueur commence alors à limer une fois, deux fois, trois fois, mais guère plus en général, puis laisse partir la queue à travers la bille. Le nombre de ces limages varie souvent en fonction de la difficulté du point.

Pour que la queue puisse être lancée correctement dans la bille, le ou les limages doivent être:

- très précis: Le procédé revient toujours très près de la bille et toujours exactement sur le point d'attaque visé.
- très régulier: La queue ne marque aucun temps d'arrêt à aucun moment. Le mouvement doit être très fluide et surtout pas saccadé.
- très cadencé: La cadence, ou la rapidité du limage, est la même à tous moments. Elle est exactement la vitesse à laquelle la queue percutera la bille.

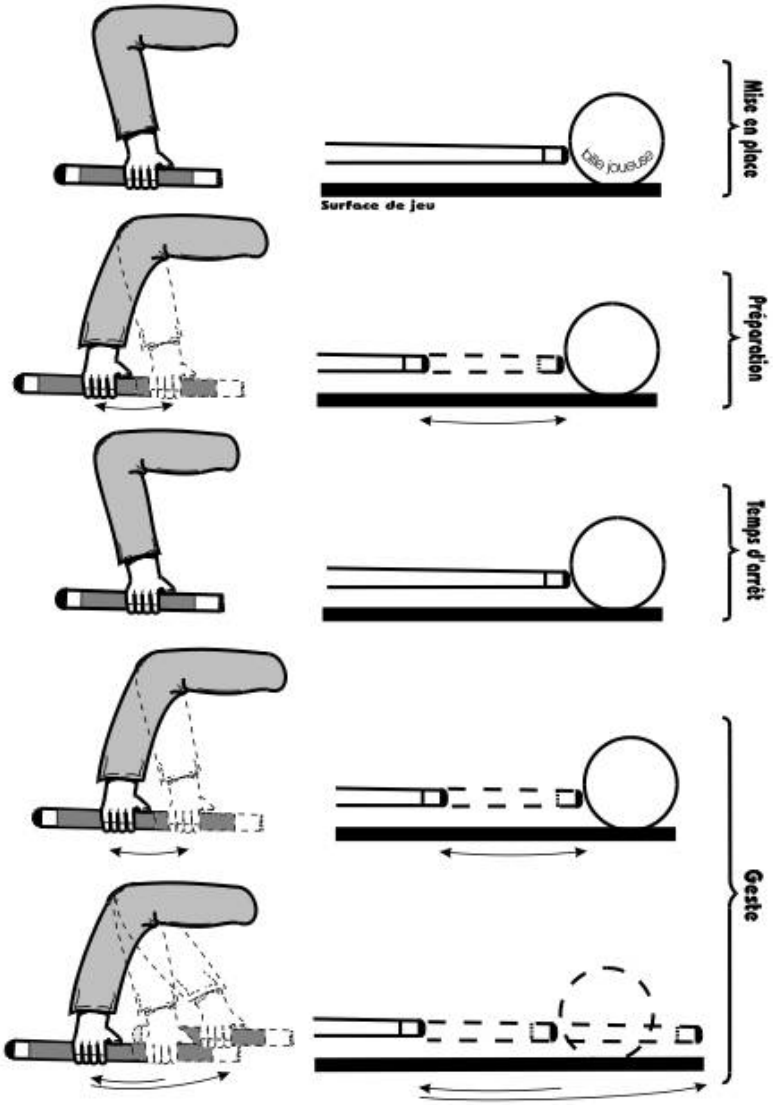
Ces quelques limages et le mouvement final qui transmettra l'énergie à la bille sont exactement les mêmes. Il n'est pas question de limer d'une certaine manière, puis au dernier moment de frapper la bille d'une autre manière.

Toute la difficulté du geste est là. Si le joueur est capable d'appliquer les phases décrites ci-dessus, il attaquera la bille exactement dans la direction voulue (quantité de bille), au point voulu (hauteur d'attaque et effet) et la vitesse voulue (énergie).

Et ce doit être la seule qualité du geste. Un geste est parfait lorsqu'il permet au joueur d'attaquer ce qu'il a décidé d'attaquer. Et ce n'est pas simple du tout, beaucoup d'erreurs ou défauts peuvent apparaître.

Tous droits réservés - 31090114049

# 4 SCHÉMA DU MÉCANISME




Une fois que la solution a été choisie, les paramètres du point définis, le joueur se met en position.

Avec quelques mouvements de limage précis, le joueur fixe définitivement tous les paramètres

Suite à ces quelques limages, un temps d'arrêt est marqué. Le procédé s'arrête sur le point d'attaque.

Le joueur effectue ensuite une série de limages précis, réguliers et cadencés.

Puis dans le même mouvement que ces derniers limages, le joueur laisse partir la queue à travers la bille.

## 4.1 REMARQUES

Les phases des mouvements de limage préparatoires, du temps d'arrêt, et des mouvements finaux du geste, ne sont pas toujours effectuées comme elles le sont décrites ci-dessus. Avec l'entraînement, certains points deviennent moins difficiles, et ne nécessitent plus l'application stricte de toutes ces phases. Certaines peuvent être réduites, accélérées, ou parfois même supprimées.

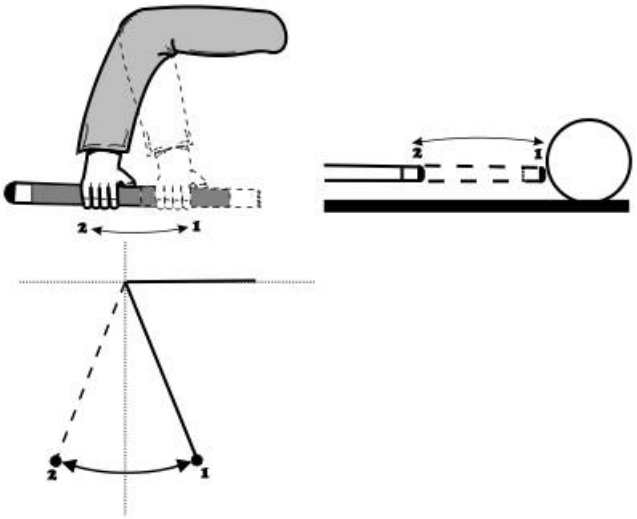
Par exemple, on imagine mal l'application stricte de toutes ses phases pour des séries de petits points telles que l'américaine à la partie libre. Pour que les séries restent fluides, qu'elles ne soient pas trop lentes et fatigantes, on peut accélérer ou raccourcir toutes les phases. Mais attention, le joueur doit quand même être capable de fixer les paramètres justes, et cela ne doit en aucun cas affecter la qualité de son geste.

Tous droits réservés - 31090114049

# 5 SCHÉMA DU GESTE

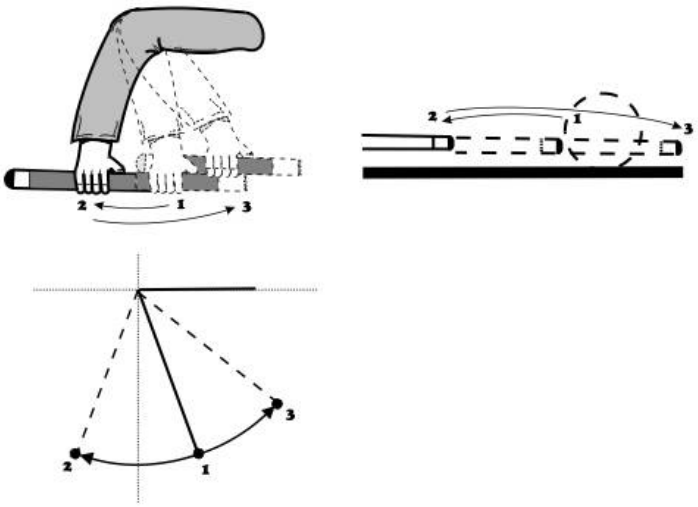
Comme il a déjà été expliqué au point 3.2 de ce chapitre, le geste est parfait lorsqu'il permet au joueur d'attaquer ce qu'il a décidé d'attaquer. Avec un geste parfait, le joueur attaquera la bille exactement dans la direction voulue (quantité de bille), au point voulu (hauteur d'attaque et effet) et la vitesse voulue (énergie).

Le schéma ci-dessous essaie de représenter plus en détail le geste tel qu'il devrait être. Il est important de bien le comprendre, afin de saisir la différence avec les "mauvais" gestes décrits au point 6 de ce chapitre.




1 Le joueur vient de se mettre en place, le procédé est très proche de la bille afin de viser au mieux possible le point d'attaque.

1-2 Le limage se représente comme un parfait mouvement de balancier:
- seul l'avant-bras bouge,
- le procédé revient toujours exactement, sur le point d'attaque,
- limage fluide et régulier,
- la cadence est toujours la même.




Les quelques mouvements de limage (1-2) ont permis d'effectuer tous les derniers réglages, surtout l'énergie qui sera transmise à la bille.

Dès que tout est réglé et sans marquer d'arrêt avec les limages, le joueur laisse partir naturellement la queue à travers la bille (2-3).

Grâce à la régularité de ces mouvements de balancier où seul l'avant-bras est actif, la bille est attaquée exactement dans la direction voulue (quantité de bille), au point voulu (hauteur d'attaque et effet) et la vitesse voulue (énergie).

Tous droits réservés - 31090114049

# 6 ERREURS ET DÉFAUTS GESTUELS

Un geste est parfait lorsqu'il permet au joueur d'attaquer sa bille comme il a décidé qu'il fallait l'attaquer.

Lorsque le joueur n'a pas réussi à réaliser le carambolage comme il le souhaitait, les genres d'erreurs suivants en sont la cause:

- ⇨ Les paramètres fixés (quantité de bille, hauteur d'attaque, effets, énergie) étaient justes, mais le geste était mauvais,
- ⇨ Le geste était bon, mais les paramètres fixés n'étaient pas corrects,
- ⇨ Le geste était mauvais, les paramètres étaient faux.

Le soin avec lequel le joueur a fixé ses paramètres devient déterminant lorsque ceux-ci se révèlent faux. En effet, comment serait-il possible de déterminer exactement l'erreur ou les erreurs liées aux paramètres si le joueur ne les a pas, au préalable, déterminés avec précision.

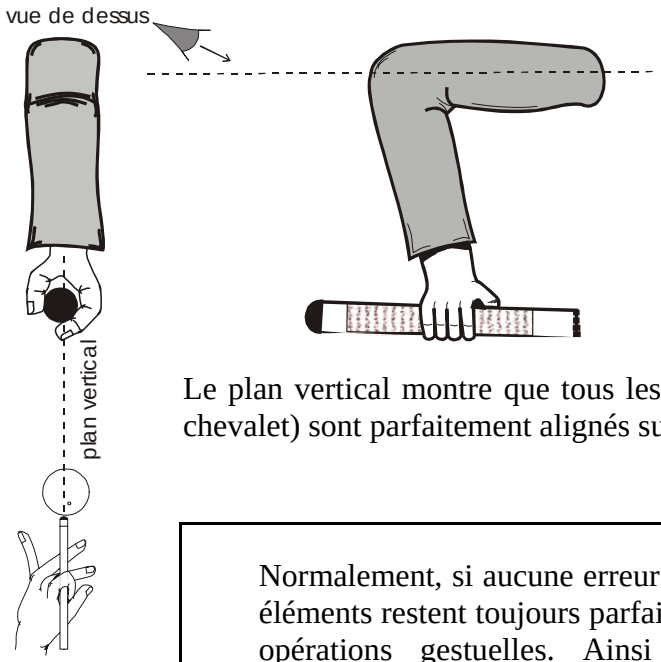
Hors, repérer une erreur est capital pour ne pas commettre une seconde fois la même faute. Seul le joueur qui a pu déterminer précisément ses erreurs pourra en tirer profit pour la suite.

Dans ce chapitre, seules les imperfections propres au geste nous intéressent. Deux options s'offrent au joueur pour expliquer une erreur gestuelle:

- ⇨ le point visé sur la bille joueuse n'a pas été touché à l'endroit voulu (fauchage, piochage),
- ⇨ le point visé sur la bille a été touché à l'endroit voulu, mais l'énergie transmise à la bille n'était pas la même que les mouvements de limage précédant l'impact (lâché ou forcé).

Tous droits réservés - 31090114049

## 6.1 LE FAUCHAGE

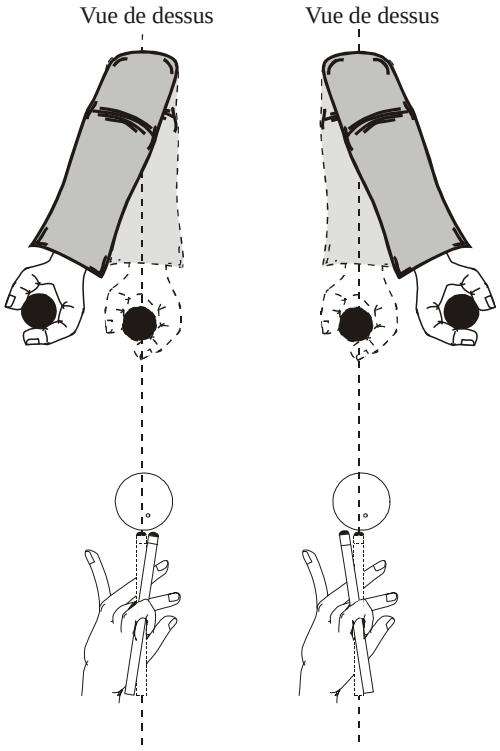



Le schéma de droite montre le bras, l'avant-bras, la main et la queue vus de face. Le schéma de gauche montre la même position vue de dessus.

Le plan vertical représente en fait la direction initiale de la queue.

Le plan vertical montre que tous les éléments (bras, avant-bras, main, queue, chevalet) sont parfaitement alignés sur le même plan.

> Normalement, si aucune erreur gestuelle n'est commise, tous les éléments restent toujours parfaitement alignés pendant toutes les opérations gestuelles. Ainsi la queue percutera la bille exactement sur le point visé.




L'erreur gestuelle du fauchage, schématisée ci-contre, est en fait un déplacement horizontal de l'avant-bras et/ou du bras par rapport au plan vertical.

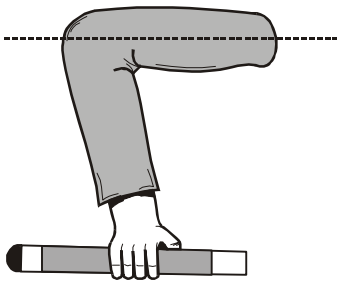
Lors du fauchage, la queue, le bras, l'avant-bras et la main sortent du plan vertical.

Concrètement, on remarque que si l'avant-bras se déplace sur la gauche du plan vertical, le procédé se déplacera sur la droite du point visé, et vice-versa. Le résultat est simple: le point visé n'est pas celui touché.

Une irrégularité gestuelle telle que le fauchage est le plus souvent un défaut de débutant. Dans ce cas, le seul moyen pour ne plus commettre cette faute est le travail répété du geste pour que plus aucune irrégularité n'empêche le joueur de toucher la bille au point visé.

Tous droits réservés - 31090114049

## 6.2 LE PIOCHAGE

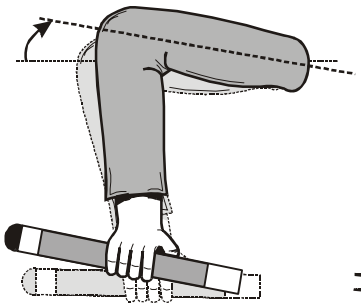


Le schéma ci-contre représente le bras, l'avant-bras, la main et la queue tels qu'ils devraient être au moment de l'impact du procédé sur la bille.

Normalement, si aucune erreur gestuelle n'est commise, le bras ne bougera pas de son axe. Seul l'avant-bras effectuera le mouvement de balancier.



De cette manière, la queue percutera la bille exactement sur le point visé.

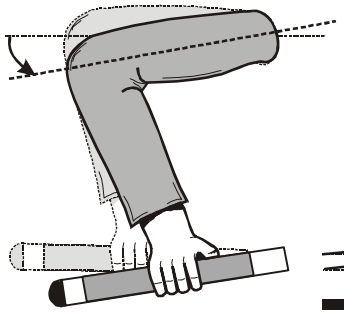


On remarque sur le schéma ci-contre qu'au moment de l'impact du procédé sur la bille, le bras a dévié vers le haut de son axe d'origine.
La déviation du bras au-dessus de son axe d'origine provoque une inclinaison involontaire de la queue. Concrètement, cela aura pour conséquence de toucher la bille au-dessous du point visé.



Lorsque le point visé se trouve déjà au-dessous du centre de la bille (comme pour un rétro), toucher au-dessous du point visé risque de provoquer une fausse-queue (car le point d'impact sera tellement sur le bord de la bille que le procédé n'aura plus d'adhérence).

On remarque sur le schéma ci-contre qu'au moment de l'impact du procédé sur la bille, le bras a dévié vers le bas de son axe d'origine.



La déviation du bras au-dessous de son axe d'origine provoque une inclinaison involontaire de la queue. Concrètement, cela aura pour conséquence de toucher la bille au-dessus du point visé.



Lorsque le point visé se trouve déjà au-dessus du centre de la bille (comme un coulé), toucher au-dessus du point visé risque de provoquer un fausse-queue.

Tous droits réservés - 31090114049

## 6.3 GESTE FORCÉ OU LÂCHÉ

Ces erreurs gestuelles ne sont pas visibles et ne peuvent pas être traduites par des schémas. On ne s'aperçoit de l'erreur en question qu'une fois l'énergie transmise à la bille, car le forcé et le lâché sont des erreurs gestuelles liées directement à ce paramètre.

Un geste est dit forcé lorsque l'énergie transmise à la bille est supérieure à l'énergie que le joueur avait prévu de lui transmettre.

Un geste est dit lâché lorsque l'énergie transmise à la bille est inférieure à l'énergie que le joueur avait prévu de lui transmettre.

Pour qu'il y ait erreur gestuelle, il faut que l'énergie transmise à la bille ne corresponde pas à celle que le joueur voulait transmettre.

Il y a erreur de jugement, et non pas erreur gestuelle, lorsque l'énergie transmise à la bille correspond exactement aux souhaits du joueur, mais que cette énergie est fausse et ne permet pas la réalisation correcte du point.

La théorie pour ne pas forcer ou lâcher le geste semble simple: il suffit de laisser partir la queue dans la bille le plus naturellement possible, exactement dans le même mouvement que les derniers limages. Ainsi, l'énergie des derniers limages correspondra parfaitement à l'énergie transmise à la bille.

Seulement en pratique, laisser partir la queue naturellement dans la bille n'est pas toujours si simple. Parfois, le joueur change involontairement l'énergie au dernier moment, et ainsi l'énergie transmise ne correspond plus à celle qu'il aurait voulu transmettre. Alors pourquoi forcer ou lâcher le geste au dernier moment ?

D'abord parce que laisser partir la queue naturellement dans la bille n'est pas si facile que ça, et que cela peut même s'avérer très difficile pour un débutant. Seul le travail répété du geste lui permettra d'améliorer la situation.

Ensuite pour des questions d'ordre psychologiques. Si le joueur n'est pas totalement sûr des paramètres du point, si des doutes subsistent à leurs sujets, il arrive fréquemment que le joueur corrige inconsciemment au dernier moment en forçant ou en lâchant le geste.

### 6.3.1 EXEMPLES:

Prenons le cas d'un rétro où le joueur pense que la hauteur d'attaque pourrait être trop basse. Que se passerait-il si effectivement la hauteur d'attaque était trop basse ? La bille joueuse reculerait trop et ne toucherait peut-être pas la troisième bille: le point risque d'être manqué. Conscient de ce risque, le cerveau modifie au dernier moment l'énergie pour éviter de trop reculer et de rater le point: c'est le lâché.

Prenons un autre cas: il s'agit d'un rappel en amorti où la bille joueuse et la bille 2 doivent avoir les bonnes forces. Le joueur hésite sur la quantité de bille: un bon rappel nécessiterait une quantité de bille très pleine, mais dans ce cas la bille joueuse

Tous droits réservés - 31090114049

risquerait de ne pas arriver à la bille 3. Le joueur doute toujours, mais décide de jouer quand même. Conscient du risque, le cerveau corrige lui-même les données du point: il force le geste pour éviter que la bille joueuse manque d'énergie.

Si la théorie pour avoir un bon geste semble simple, la pratique nous montre qu'il y a beaucoup de pièges à éviter. Fixer précisément tous les paramètres du point, pour que plus aucun doute ne subsiste, est une condition indispensable pour éviter toute correction inconsciente au dernier moment.

## 6.4 *INFLUENCES PSYCHOLOGIQUES*

Les erreurs gestuelles telles que le fauchage ou le piochage sont essentiellement des erreurs commises par des joueurs débutants dont le mécanisme n'est pas encore bien forgé. Effectuer un geste parfaitement droit et naturel n'est pas facile et demande passablement de travail. Il est donc bien normal que des erreurs se produisent lorsqu'il s'agit de joueurs débutants.

Par la suite, une fois que le joueur a acquis un certain mécanisme, les erreurs gestuelles ne sont commises que pour des points techniquement difficiles, soit des points nécessitant une très grande énergie, ou une énergie spéciale comme par exemple donner beaucoup de rotation sans jouer fort, ou alors des points demandant une très grande précision sur le point d'attaque ou la quantité de bille. Et même si en progressant, les limites propres à chaque joueur sont repoussées, il y aura toujours des points qui resteront techniquement difficiles à exécuter... et pour ces points, commettre une faute gestuelle reste toujours possible.

Mais il arrive aussi que des erreurs gestuelles soient commises sur des points techniquement "faciles". Dès lors, pourquoi un joueur capable de reproduire neuf fois sur dix un geste parfait sur une situation donnée, commet-il une erreur gestuelle ? Ce n'est en tout cas pas parce que son mécanisme est mauvais ou défaillant puisque celui-ci a permis de donner neuf gestes parfaits avant de commettre une faute. Alors pourquoi ? Le plus fréquemment, la cause est d'ordre psychologique: le doute ou parfois même la peur.

Les paramètres en cause liés au fauchage sont la quantité de bille et l'effet, le paramètre lié au piochage est la hauteur d'attaque. Alors que le geste lâché ou forcé est beaucoup un problème d'ensemble lié à l'énergie. Il arrive souvent que lorsque ces paramètres ne sont pas définis correctement, le joueur les corrige inconsciemment au dernier moment. Ou alors ces paramètres sont clairement définis pour le joueur, mais les doutes qu'ils pourraient être faux et la peur des conséquences au cas où ces paramètres seraient faux, provoquent l'erreur dans le geste final.

En théorie, la solution à ces problèmes est simple. Certain que tout a été fait pour déterminer au mieux tous les paramètres du point, et conscient que de toute manière un paramètre peut toujours être faux et que personne n'est infaillible, le joueur ne devrait plus avoir de doutes, et encore moins peur du résultat et de ses conséquences.

Tous les paramètres doivent être clairement définis avant la phase finale du geste. Après, le joueur doit absolument exécuter ce qu'il a décidé précédemment....

Tous droits réservés - 31090114049

## 6.5 RAPIDITÉ D'EXÉCUTION

Comme il a déjà été répété de nombreuses fois dans ce chapitre, il faut pour avoir un bon geste des qualités techniques qui s'acquièrent avec du travail, il faut aussi qu'aucun doute ne subsiste quant à la définition des paramètres du point, et il faut également éviter toutes craintes liées à une éventuelle erreur.

Avec beaucoup de travail et d'entraînement, l'enchaînement des points dans la série est de plus en plus fluide et rapide. Les connaissances et les capacités techniques du joueur augmentent au fil du temps, et certains points qui semblaient difficiles autrefois ne le sont plus aujourd'hui. Pour les points "faciles", le joueur ne fixe plus aussi méticuleusement qu'avant les paramètres du point. Cette procédure n'est plus nécessaire car le joueur possède une capacité visuelle telle qu'il voit tout de suite comment jouer le point... c'est le fruit du travail. Cela permet d'effectuer des séries de points beaucoup plus fluides et rapides, ce qui est fort appréciable dans certaines situations. Imaginez que le joueur réfléchisse à tous les paramètres de chaque point sur une série américaine ou sur une série de ligne... ce serait extrêmement long, fastidieux, ennuyeux et épuisant.

Mais pour que le joueur se permette de jouer rapidement sans forcément fixer tous les paramètres du point, il faut bien entendu qu'il soit capable de réaliser le point ainsi. Si le joueur rate le point en question, c'est qu'il n'était pas capable de le jouer aussi rapidement, qu'il a joué ce point trop vite et qu'il aurait mieux valu prendre quelques secondes de plus pour fixer un ou deux paramètres supplémentaires.

Prenons un exemple concret lorsque le joueur exécute des points de ligne au jeu du cadre. Ce joueur, déjà d'un certain niveau, joue les points de ligne avec une certaine aisance. Il ne réfléchit plus vraiment à tous les paramètres dans le sens où il connaît exactement tous les cas de figure pour se placer un bon rappel de ligne, et qu'il sait jouer le rappel en mesure et dans la bonne direction.

Tout se passe bien pour autant que tous les points rencontrés ne sortent pas de l'ordinaire: on peut comparer cette situation à une forme de pilotage automatique dans un avion. Si tout à coup il rencontre dans ses points de ligne un placement ou un rappel un peu différent des cas de figure habituels (comme par exemple la distance entre les billes est plus petite ou plus grande que d'habitude), il doit arrêter tout de suite le pilotage automatique et doit prendre le temps nécessaire pour analyser la situation.

Dans le cas où le joueur ne prend pas les secondes nécessaires pour fixer les paramètres litigieux, deux situations se produisent:

- le cerveau ne remarque rien et joue ce point de ligne spécial comme il a l'habitude de jouer les autres points de ligne classiques;

- le cerveau remarque que le point est différent, mais le point est quand même exécuté aussi rapidement qu'un point classique.

Dans les deux cas, le cerveau manque d'informations pour exécuter correctement le point et des erreurs comme par exemple le lâché ou le poussé seront commises.

Il est donc très important pour un joueur qui peut se permettre d'enclencher le pilotage automatique lors d'une série, que toute son attention reste en alerte au cas où un point spécial se présente.

## *6.6 QUEUE OU AVANT-BRAS ?*

Le schéma du sous-chapitre no 4 représente le mécanisme sous deux aspects absolument indissociables.

Le mécanisme est, selon la définition établie au début du sujet, le mouvement de la queue, du début jusqu'à la fin des opérations.

Par conséquent, cela ne fait théoriquement aucune différence de considérer le mécanisme selon le mouvement de la canne devant la bille, ou selon le mouvement de balancier de l'avant-bras.

Et de toutes façons, la canne est animée par l'avant-bras du joueur. Les deux mouvements sont donc absolument égaux.

Pourtant, il existe une différence pratique pas facile à saisir que je vais tenter d'expliquer.

La queue est mise en mouvement par l'avant-bras. Le mouvement de balancier de ce dernier est ordonné par le cerveau.

Le cerveau a donné cet ordre en utilisant les informations à sa disposition, à savoir tous les paramètres définis dans les phases précédentes et les informations qui lui parviennent directement de ce que voit le joueur sur le moment. Le feeling permet au cerveau de faire un condensé de ces informations et d'envoyer un ordre cohérent à l'avant-bras.

Et la différence se trouve là. Le cerveau utilise ce que voit le joueur... hors ce dernier ne voit pas le mouvement de balancier qui se passe derrière, mais bel et bien le mouvement de la queue qui se passe devant lui. Bien... et alors ?

Alors c'est une différence importante de considérer la gestuelle à travers le mouvement de la canne plutôt qu'à travers le mouvement de balancier.

Cela signifie que l'avant-bras n'est pas responsable en cas d'erreur. Et c'est bien évident car il n'effectue que ce que le cerveau lui demande d'effectuer.

Cela revient à dire qu'une erreur gestuelle est due à un mauvais fonctionnement du cerveau, et non de l'avant-bras...

Hors le cerveau ne tient compte que des éléments définis lors des phases précédentes et des informations qu'il recueille en direct à travers les yeux. Cela signifie donc qu'une erreur gestuelle est due à un manque d'information ou à une mauvaise interprétation des informations recueillies.

D'où l'énorme importance de perfectionner l'acuité visuelle, et surtout de tirer profit de ce que voit le joueur.

Un bon geste n'est pas un don tombé du ciel... il se travaille au fil des heures, il se sent aussi avec le temps, mais avant tout il se réfléchit. Réfléchir sur le geste, cela signifie utiliser les connaissances théoriques et pratiques du joueur, mais aussi utiliser une étonnante vision des mouvements... une capacité visuelle qui ne peut se développer que si l'on en connaît l'importance.

Pour obtenir un bon geste, il ne faut pas seulement éduquer l'avant-bras... il faut surtout éduquer le cerveau, approfondir ses propres connaissances, apprendre à utiliser ce que l'on sait, augmenter et accélérer la capacité de réflexion, développer l'acuité visuelle, et apprendre à tirer profit de ce que l'on voit.

L'avant-bras n'est qu'un exécutant, il ne fait que ce que le cerveau lui a demandé de faire... rien d'autre.

## *6.7 LES COUPS DE QUEUE*

Hormis quelques rares exceptions, le terme du "coup de queue" ne devrait pas apparaître dans ce livre ailleurs que dans ce chapitre. C'est un choix délibéré pour la simple et bonne raison que je n'aime pas ce terme. Ce n'est pas un mot que j'apprécie parce qu'il est évocateur: dans "coup de queue", il y a le mot "coup"... et au billard, c'est très mauvais de chercher à donner un coup ! C'est pourquoi je préfère utiliser un terme qui n'évoque pas un défaut dans l'esprit des joueurs, particulièrement ceux des débutants: le geste.

Mais comme beaucoup d'ouvrages de billard parlent de coups de queue, il m'était particulièrement difficile de ne pas en parler du tout. Aussi, ce chapitre est destiné à tirer un trait d'union entre les deux terminologies que sont le coup de queue et le geste...

Dans le fameux livre de Monsieur Roger Conti "Le Billard, Cet Inconnu", M. Conti nous explique que le mécanisme est l'ensemble des coups de queue qui permettent de réaliser toutes les phases du jeu. Il dénombre 6 coups de queue différents: le coup de queue du rétro normal, le coup de queue des rétros de ligne, le coup de queue des placements, le coup de queue des coulés, le coup de queue des bandes et le coup de queue des billes en lunettes.

Au travers le dialogue avec son élève et par le biais d'exemples, M. Conti nous décortique tous les coups de queue les uns après les autres et nous explique les différences qu'il y a entre eux. Sans entrer dans les détails, il nous explique comment faire varier les paramètres (allonge, pénétration, vitesse, force, positionnement de la main droite sur la queue, etc.) en fonction des différents types de points que sont le coulé, les rétros, les billes en lunettes,... et il a adapté un coup de queue modèle pour chacun de ces genres de points.

Même si au bout du compte cela amène au même résultat, mon approche de la question est complètement différente. Je considère que le mécanisme est l'ensemble des opérations du premier mouvement de la queue jusqu'à l'arrêt complet de cette dernière après le choc de la bille. Je considère que l'on peut diviser le mécanisme en deux phases: la préparation et le geste. Je considère qu'il n'y a qu'un seul type de geste pour presque tous les types de points. Et enfin je considère que chaque type de point nécessite une adaptation différente des paramètres.

Tous droits réservés - 31090114049

Les joueurs avancés se rendent compte que les deux manières de considérer la question reviennent au même en finalité. Mais pour les joueurs débutants, je trouve beaucoup plus simple de leur expliquer qu'il n'y a qu'un seul geste, et plusieurs paramètres qu'il convient d'adapter en fonction des différents types de points.

Vous pouvez vous en donner une idée à la lecture de ce chapitre et le vérifier dans la pratique du jeu, apprendre à effectuer un bon geste est suffisamment difficile pour ne pas devoir apprendre à donner plusieurs coups de queue différents.

## *6.8 ALLONGE ET PÉNÉTRATION*

On parle généralement d'allonge ou de pénétration pour indiquer la distance que parcourt le procédé après son impact avec la bille.

D'un point de vue assez simpliste, la pénétration est le résultat physique du choc entre la queue et la bille: plus la queue a d'énergie et de force en rencontrant la bille, plus la pénétration après la bille sera naturellement longue. Au contraire, moins la queue a d'énergie et de force en rencontrant la bille, moins elle aura tendance à aller loin après son choc avec la bille.

Lorsque le point est raté, ou qu'il est très mal réalisé, certains joueurs n'hésitent pas à penser que la cause se trouve dans une mauvaise allonge. Ils sont absolument certains qu'une meilleure pénétration leur aurait permis de réaliser le point correctement.

Pour couper court à ces fausses certitudes, reprenons en détail le déroulement des opérations:

Lorsque la bille est percutée par le procédé, elle reçoit l'énergie, qui combinée aux autres paramètres devrait lui permettre d'aller toucher les deux autres billes. Dès qu'elle a été touchée par le procédé, la bille s'en va immédiatement... quelle que soit la distance que parcourt le procédé après son impact avec la bille.

Cela signifie que cette distance parcourue après le choc n'a absolument aucune incidence sur la bille, puisque que cette dernière est déjà partie. Que le procédé continue sa course sur 10 centimètres ou sur 30 centimètres, cela ne changera absolument rien pour la bille car l'énergie est déjà transmise.

Donc si l'allonge n'a aucune incidence sur l'énergie transmise à la bille, cela signifie qu'il ne s'agit pas d'un paramètre. Contrairement aux quatre paramètres (quantité de bille, hauteur d'attaque, effet, énergie) qui permettent ou ne permettent pas la réalisation du point, la pénétration n'est pas une source d'erreur pour la réalisation du point car elle n'a aucune influence sur la bille.

Par contre, et c'est probablement de là que provient le malentendu, l'allonge influence psychologiquement le joueur. Pour ce dernier, penser à l'allonge va modifier automatiquement les composants du paramètre énergie. Par exemple, si le joueur pense à allonger après la bille, il jouera sans le savoir avec un geste plus lent; alors que si au contraire il pense à ne pas allonger après la bille, il aura tendance automatiquement à jouer avec un geste plus rapide.

Tous droits réservés - 31090114049

Mais si le joueur modifie sans le savoir la lenteur ou la rapidité de son geste, il n'en reste pas moins que pour les raisons mentionnées plus haut, l'allonge n'est pas un paramètre et qu'elle n'a aucune incidence directe sur la réalisation du point.

Au lieu de penser à allonger après la bille pour que sans le vouloir le joueur effectue un geste plus lent, il est beaucoup plus rationnel de penser directement à jouer un geste plus lent.

Jan Van der Steen

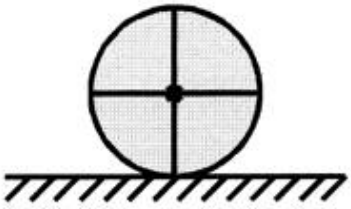
Tous droits réservés - 31090114049

# TRANSMISSION D'ÉNERGIE ET DE ROTATION ENTRE BILLES

## 1 TRANSMISSION D'ÉNERGIE

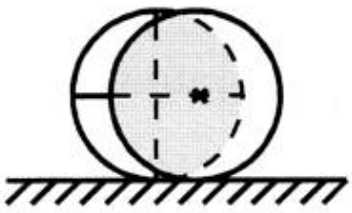
Lorsque une bille carambole une autre bille, la première transmet toute ou partie de son énergie à la seconde.
L'énergie se compose de force et de vitesse. Dans la pratique, on constate que la vitesse de rotation de la bille 1 ne se transmet pratiquement pas à la bille 2. Par contre, la force se transmet en fonction de la quantité de bille.

- ⇨ Plus la bille 1 carambole plein la bille 2, plus elle transmet de force.
- ⇨ Plus la bille 1 carambole fin la bille 2, moins elle transmet de force.
- ⇨ En carambolant la bille 2 en plein, la bille 1 transmet toute sa force.
- ⇨ En carambolant la bille 2 en fin, la bille 1 conserve toute sa force.



**Quantité de bille: plein**

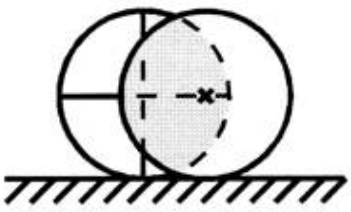
⇨ La bille 1 transmet toute sa force à la bille 2.



**Quantité de bille: 3/4 de bille**

⇨ La bille 1 transmet le ¾ de sa force à la bille 2,

⇨ La bille 1 conserve le ¼ de sa force.

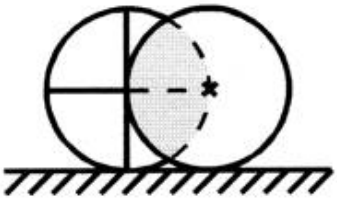


**Quantité de bille: 2/3 de bille**

⇨ La bille 1 transmet le 2/3 sa force à la bille 2,

⇨ La bille 1 conserve le 1/3 de sa force.

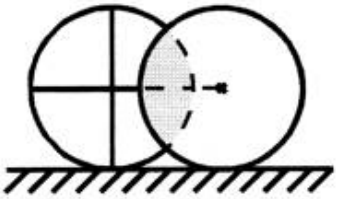
Tous droits réservés - 31090114049



**Quantité de bille: ½ de bille**

⇨ La bille 1 transmet la moitié de sa force à la bille 2,

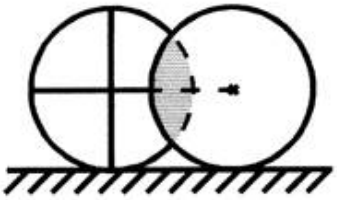
⇨ La bille 1 conserve la moitié de sa force.



**Quantité de bille: 1/3 de bille**

⇨ La bille 1 transmet le 1/3 sa force à la bille 2,

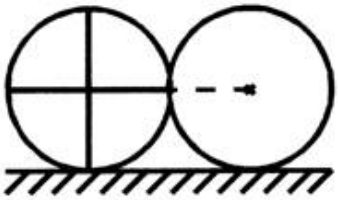
⇨ La bille 1 conserve le 2/3 de sa force.



**Quantité de bille: ¼ de bille**

⇨ La bille 1 transmet le ¼ de sa force à la bille,

⇨ La bille 1 conserve le ¾ de sa force.



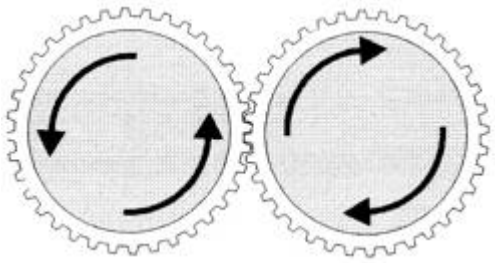
**Quantité de bille: finesse**

⇨ La bille 1 transmet pratiquement la totalité de sa force à la bille 2.

Cela va de soi que cette transmission de force n'est pas seulement valable entre la bille 1 et la bille 2, mais entre n'importe quelle bille.
Des explications plus approfondies sur les quantités de bille se trouvent dans le chapitre traitant des paramètres.

## 2 *TRANSMISSION DE ROTATION*

Lorsque une bille carambole une autre bille, la première transmet une partie de sa rotation à la seconde.



En théorie, cela fonctionne comme un système d'engrenage mécanique. La bille carambolée prend la rotation inverse de celle qui la carambole.

Tous droits réservés - 31090114049

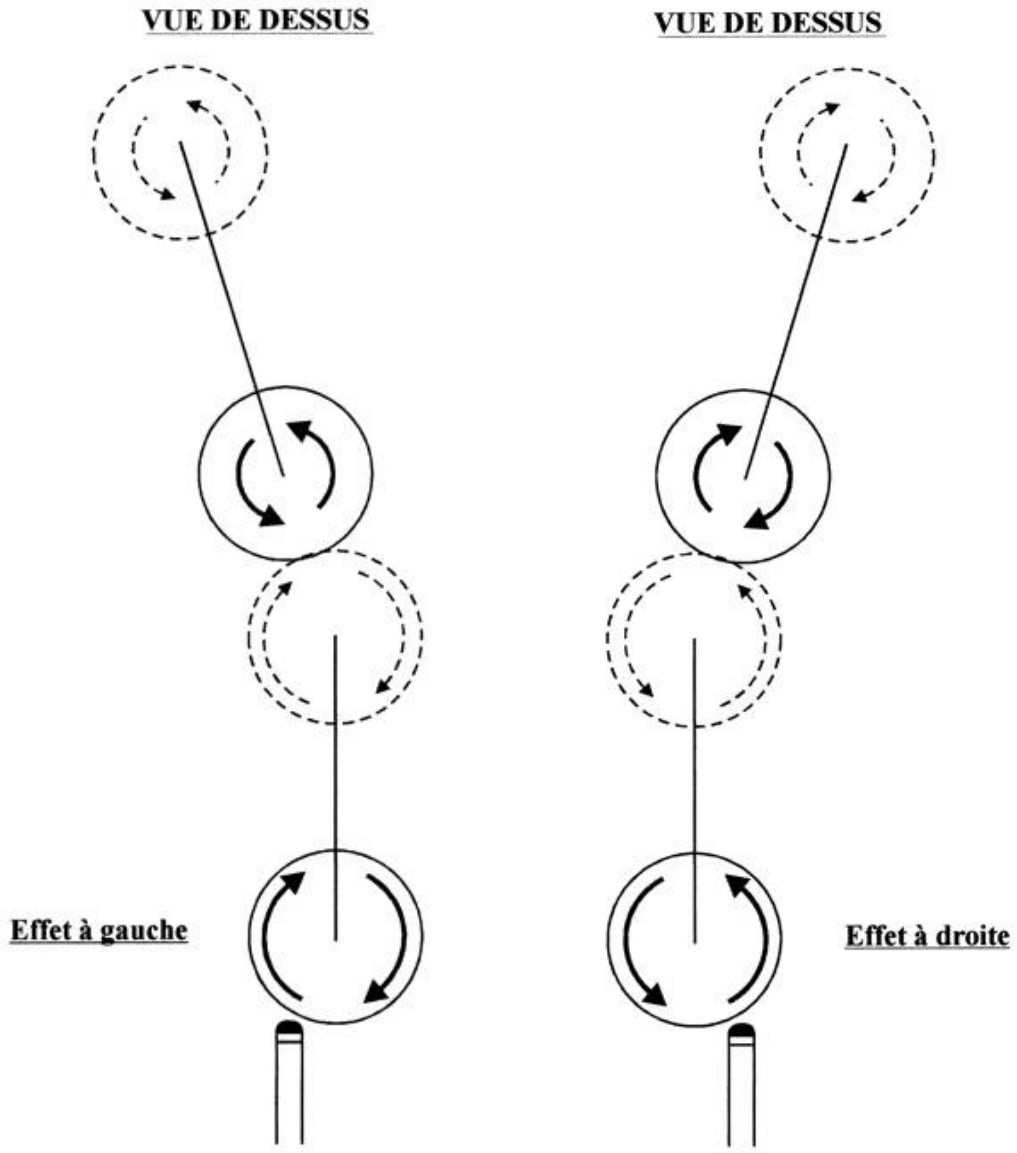
⇨ Lorsqu'une bille animée d'effet à gauche carambole une autre bille, cette dernière prend l'effet à droite.

⇨ Lorsqu'une bille animée d'effet à droite carambole une autre bille, cette dernière prend l'effet à gauche.

La bille 2 prend l'effet contraire de la bille 1. Toutefois, la quantité de rotation prise par la bille 2 est assez faible par rapport à la quantité de rotation de la bille 1.

Plus la quantité de bille est proche du plein, plus la rotation transmise à la bille 2 est importante.

Lorsque la bille 1 est animée de rotation rétro ou coulé, la bille 2 devrait théoriquement, par système d'engrenage, prendre la rotation contraire. Toutefois, dans la pratique, la bille 2 prend toujours une rotation coulé, quelle que soit celle de la bille 1.



Jan Van der Steen

Tous droits réservés - 31090114049

# LES TRAJECTOIRES DES BILLES

## 1 TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE JUSQU'À LA BILLE 2

La question qui se pose est la suivante: comment envoyer la bille joueuse dans la direction désirée. Cette question peut paraître complètement futile pour un joueur de billard, mais pour le néophyte ce n'est pas aussi facile.

Le débutant se trouve devant sa bille, la queue à la main, et doit envoyer cette bille avec la queue dans une certaine direction. Tout ceci peut déjà constituer une difficulté.

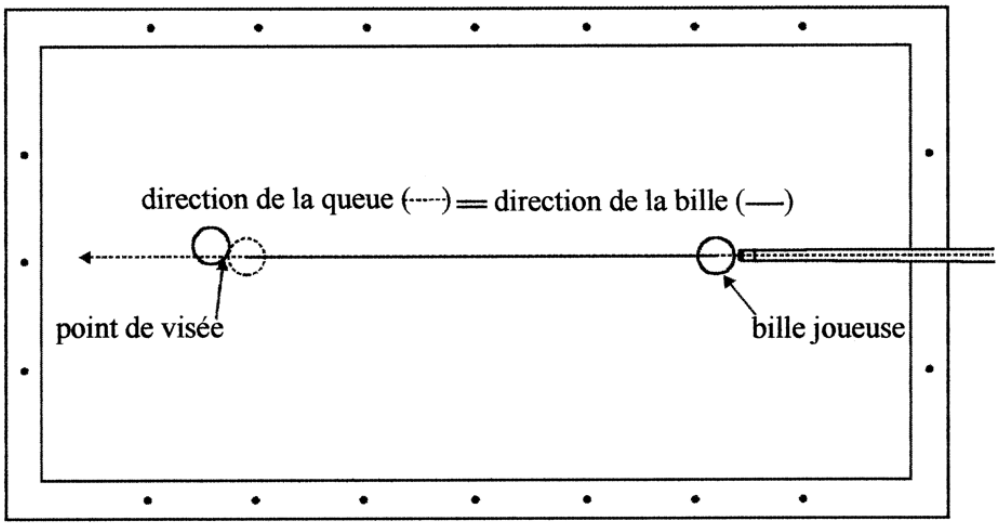
Tout d'abord, nous avons **la bille joueuse**: premier élément du puzzle.

Ensuite, nous avons l'endroit où nous voulons envoyer cette bille: **le point de visée**. Ce dernier peut aussi bien être un point sur une bande qu'un point sur une bille. C'est ce dernier cas de figure que nous retenons pour l'exemple. Le point de visée se trouve donc sur la bille 2.

Puis, fort de ces deux renseignements élémentaires, le joueur se met en position pour exécuter le point. Il lui faut encore savoir que:

> ⇨ la bille joueuse ne peut se diriger que dans la direction de la queue, pour autant que cette dernière soit horizontale.

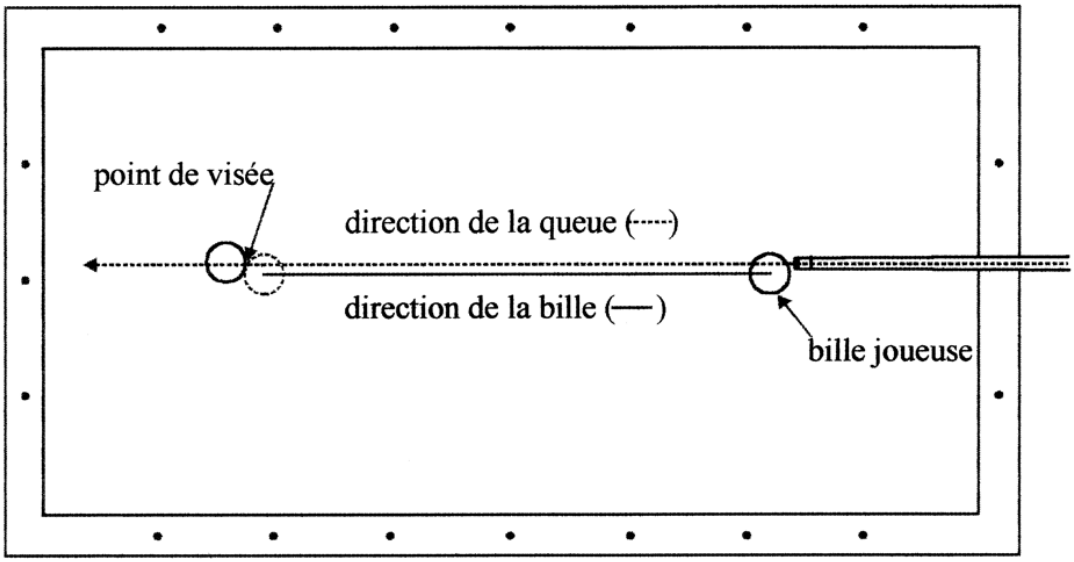
Sachant cela, le joueur place la queue dans la même direction que celle où il souhaite diriger la bille.
De cette manière donc, la bille joueuse se dirigera dans la direction souhaitée.



Tous droits réservés - 31090114049

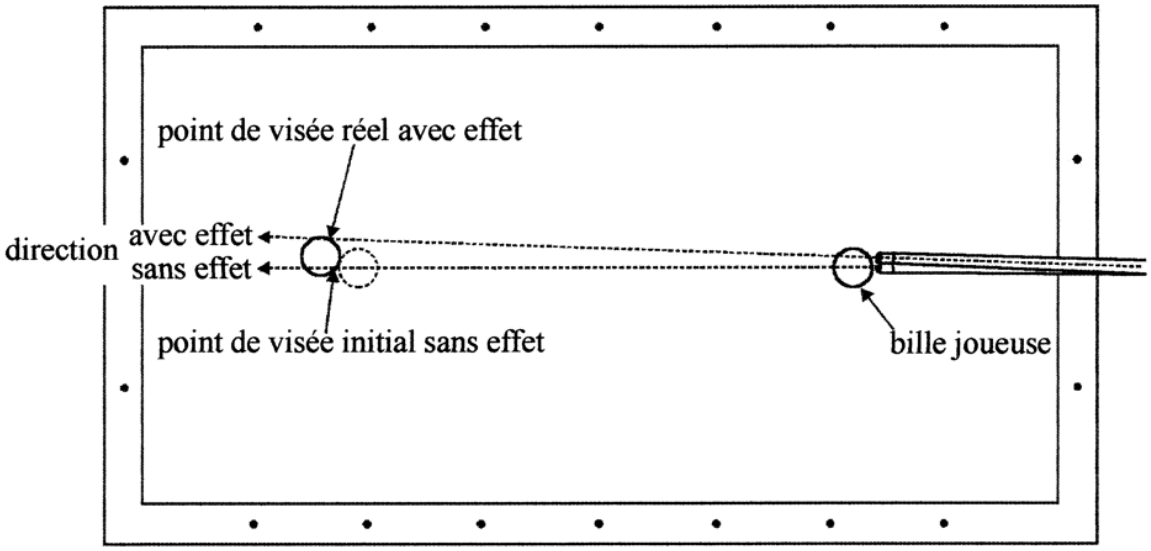
## 1.1 COMMENT DONNER DE L'EFFET SANS CHANGER LA TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE ?

Si le joueur désire donner de l'effet à la bille, il faut toujours que la queue soit dans la même direction que celle où il souhaite diriger la bille, pour autant que la queue reste horizontale. Deux moyens sont possibles. Une des solutions consiste à viser d'abord sans effet, puis ensuite à déplacer la queue parallèlement pour mettre de l'effet. La seconde solution consiste à viser directement avec l'effet.




Une des erreurs classique du débutant est de viser sans effet dans la direction voulue, puis ensuite mettre de l'effet sans déplacer toute la queue parallèlement. De ce fait, la direction de la queue n'est plus identique à celle où la bille devrait se diriger.

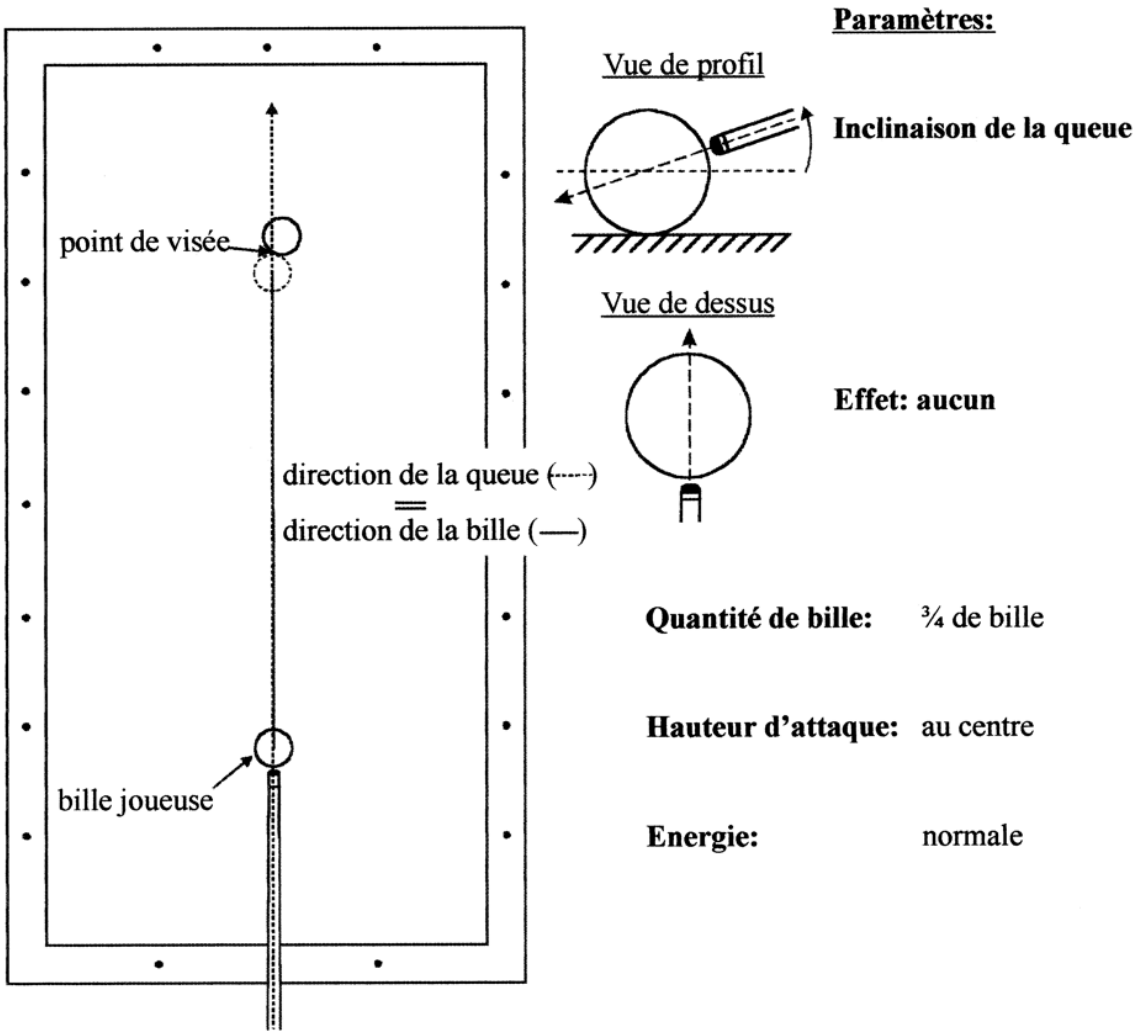
Illustrée par le schéma ci-dessous, cette façon de faire n'est pas correcte. Si pour mettre de l'effet, le joueur décide de viser dans un premier temps sans effet, il doit ensuite déplacer la queue parallèlement pour mettre de l'effet.



Tous droits réservés - 31090114049

## 1.2 *QUELLE EST L'INFLUENCE DE L'INCLINAISON DE LA QUEUE DANS LA TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE ?*

Si la queue est inclinée et que la bille 1 est jouée sans effet, la direction de la bille sera la même que la direction de la queue.



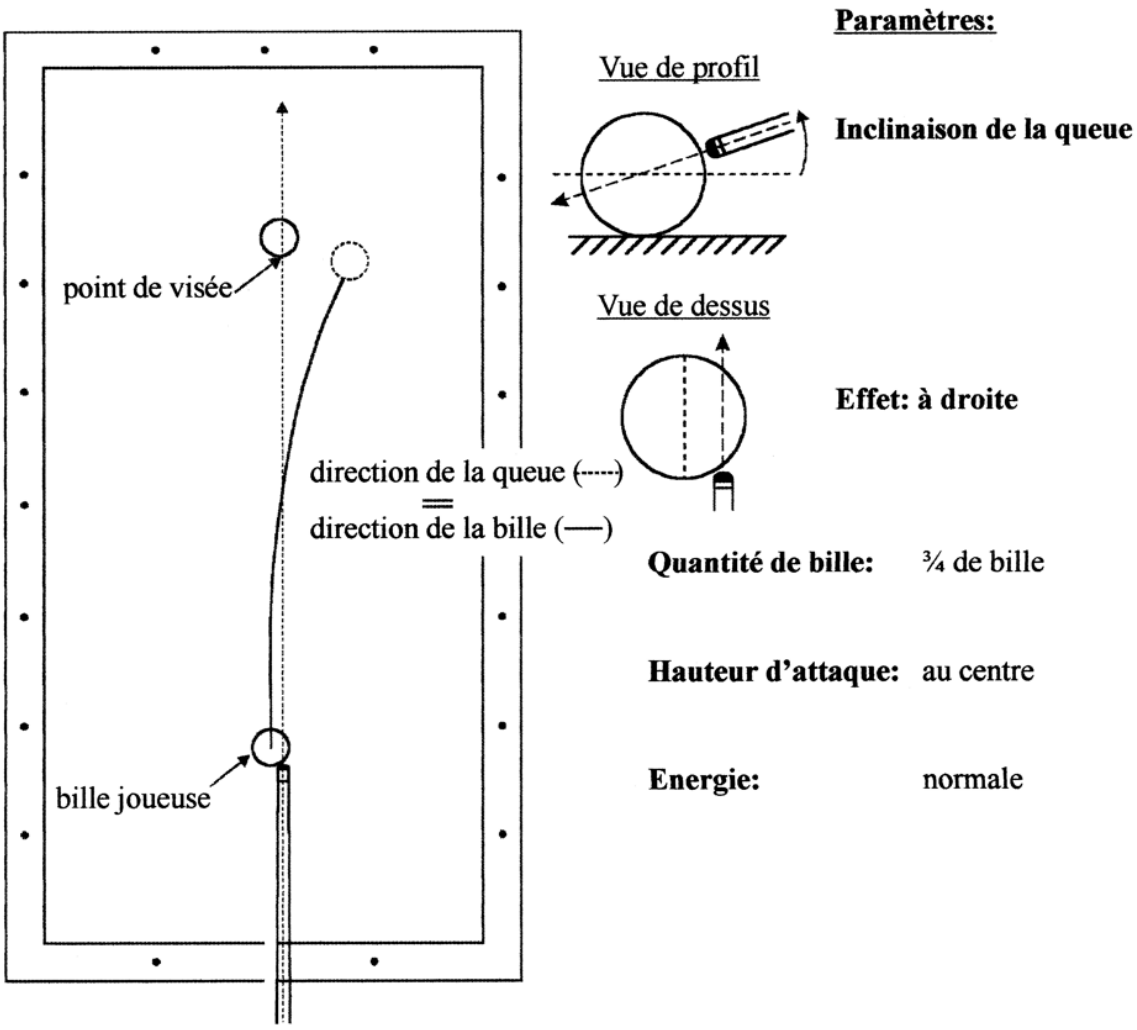

La quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'énergie sont définis ainsi afin de comparer l'influence de l'effet sur la trajectoire de la bille lorsque la queue est inclinée.

Tous droits réservés - 31090114049

Si la queue est inclinée et que la bille 1 est jouée avec de l'effet, la direction de la bille n'est plus la même que la direction de la queue.

En réalité, la bille exécute une courbe et dévie de sa trajectoire initiale du côté droit si l'effet a été donné à droite, ou gauche si l'effet a été donné à gauche.

L'importance de la courbe dépendra des paramètres utilisés. Les influences de ceux-ci sur la courbe de la bille sont décrits dans le chapitre réservé aux massés et aux piqués.




La quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'énergie sont définis ainsi afin de comparer l'influence de l'effet sur la trajectoire de la bille lorsque la queue est inclinée.

Une autre erreur souvent commise par le débutant est de jouer sans s'en apercevoir avec une queue légèrement inclinée. Il suffit donc qu'il y rajoute un peu d'effet à gauche ou à droite et sa bille ne se dirigera plus dans la direction voulue: la bille 1 ne touchera plus la bille 2 sur le point de visée. Rares sont les débutants qui penseront que cette erreur de direction provient simplement de l'inclinaison de la queue.

Tous droits réservés - 31090114049

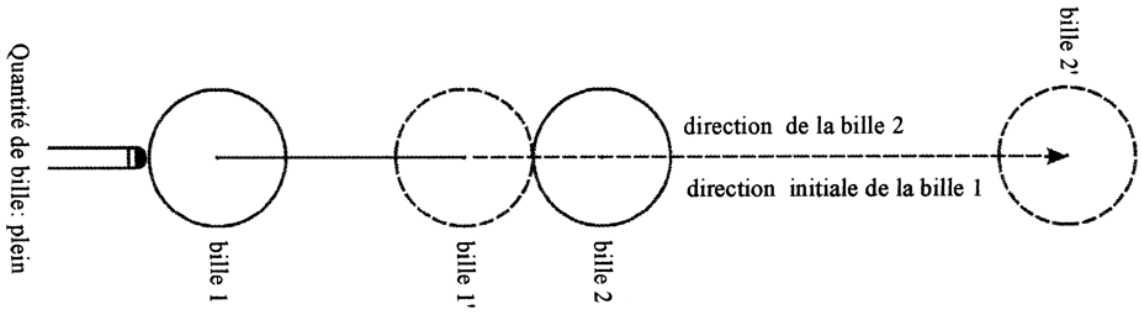
# 2 TRAJECTOIRE DE LA BILLE 2

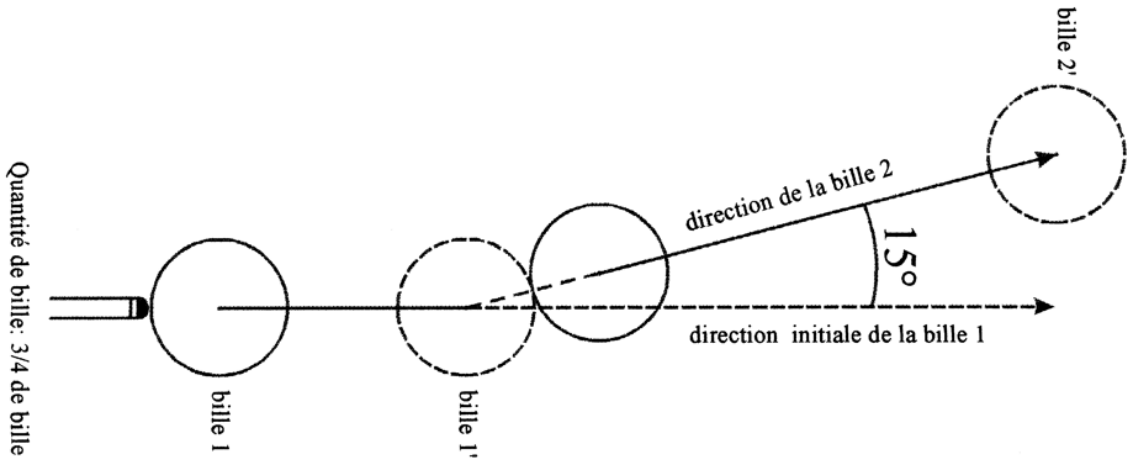
La trajectoire de la bille 2 dépend essentiellement de la quantité de bille.

Si une photo pouvait être prise au moment du choc de la bille 1 et de la bille 2, on pourrait observer les deux billes en contact telles qu'elles sont représentées ci-contre. Il suffit dès lors de relier les centres des deux billes pour connaître la direction de la bille 2. La déviation est celle entre la direction de la bille 2 et la trajectoire de la bille joueuse jusqu'à la bille 2.

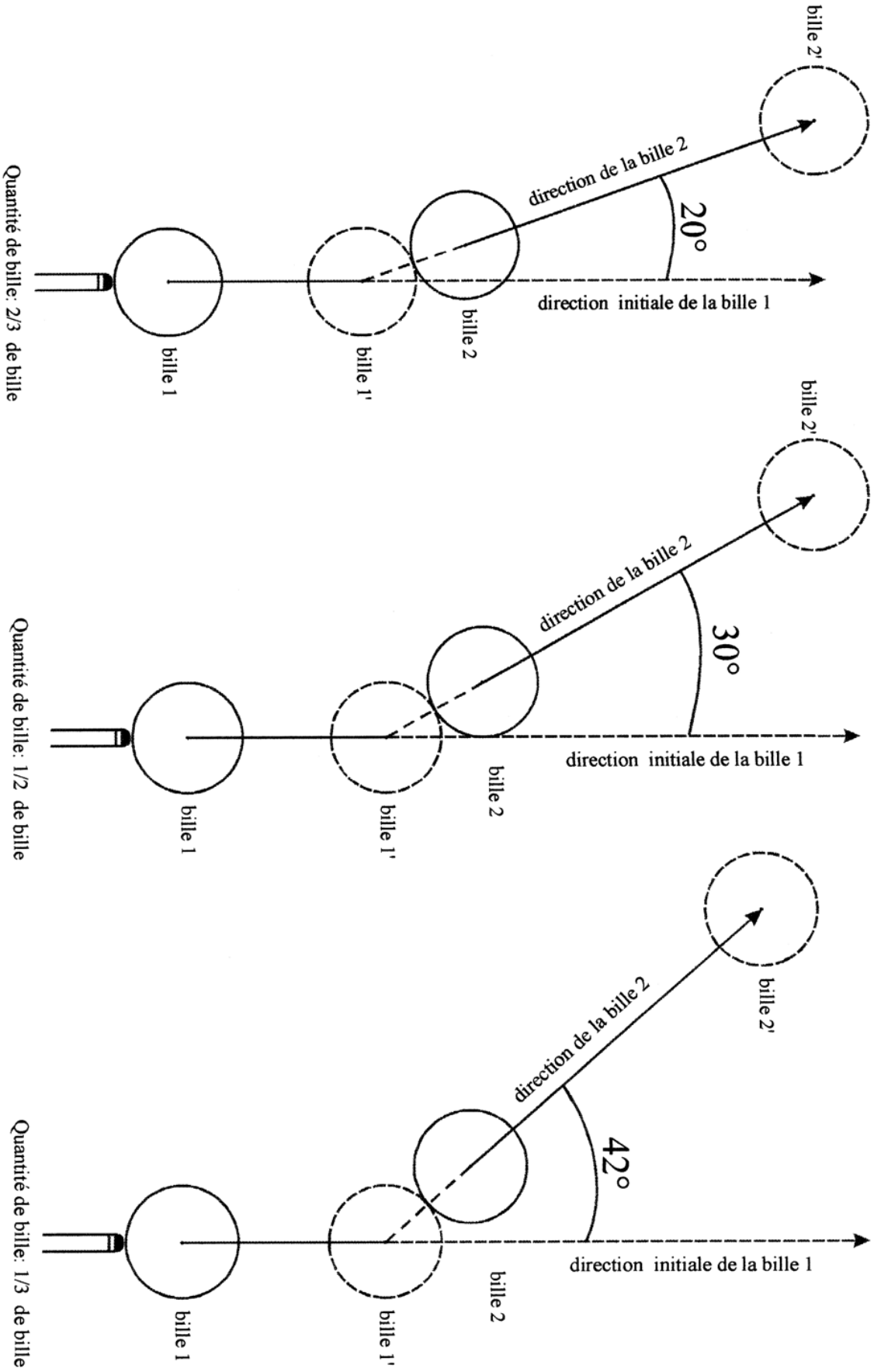
D'une manière générale, on constate que:

- ⇨ Si la quantité de bille est pleine, la direction de la bille 2 est identique à la trajectoire de la bille joueuse jusqu'à la bille 2.
- ⇨ Plus la quantité de bille est pleine, plus la direction de la bille 2 est proche de la trajectoire de la bille joueuse jusqu'à la bille 2.
- ⇨ Plus la quantité de bille est fine, plus la direction de la bille 2 s'éloigne de la trajectoire de la bille joueuse jusqu'à la bille 2.
- ⇨ Si la quantité de bille est la plus fine possible, la direction de la bille 2 est perpendiculaire à la trajectoire de la bille joueuse jusqu'à la bille 2.

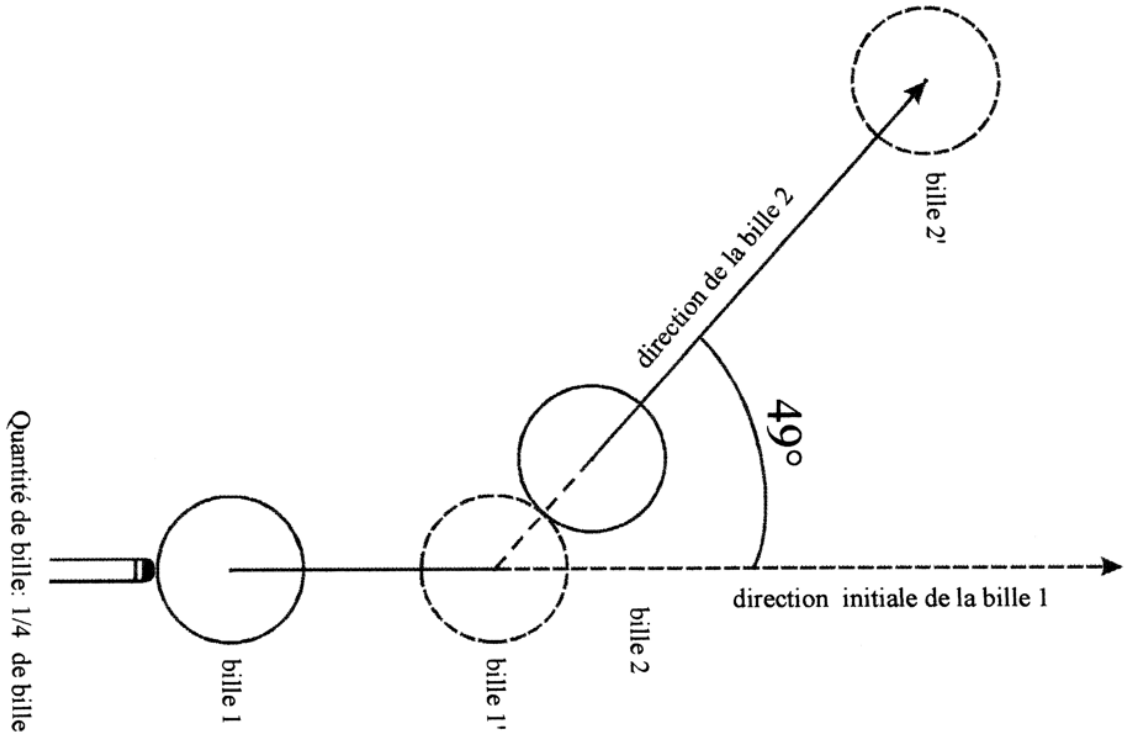


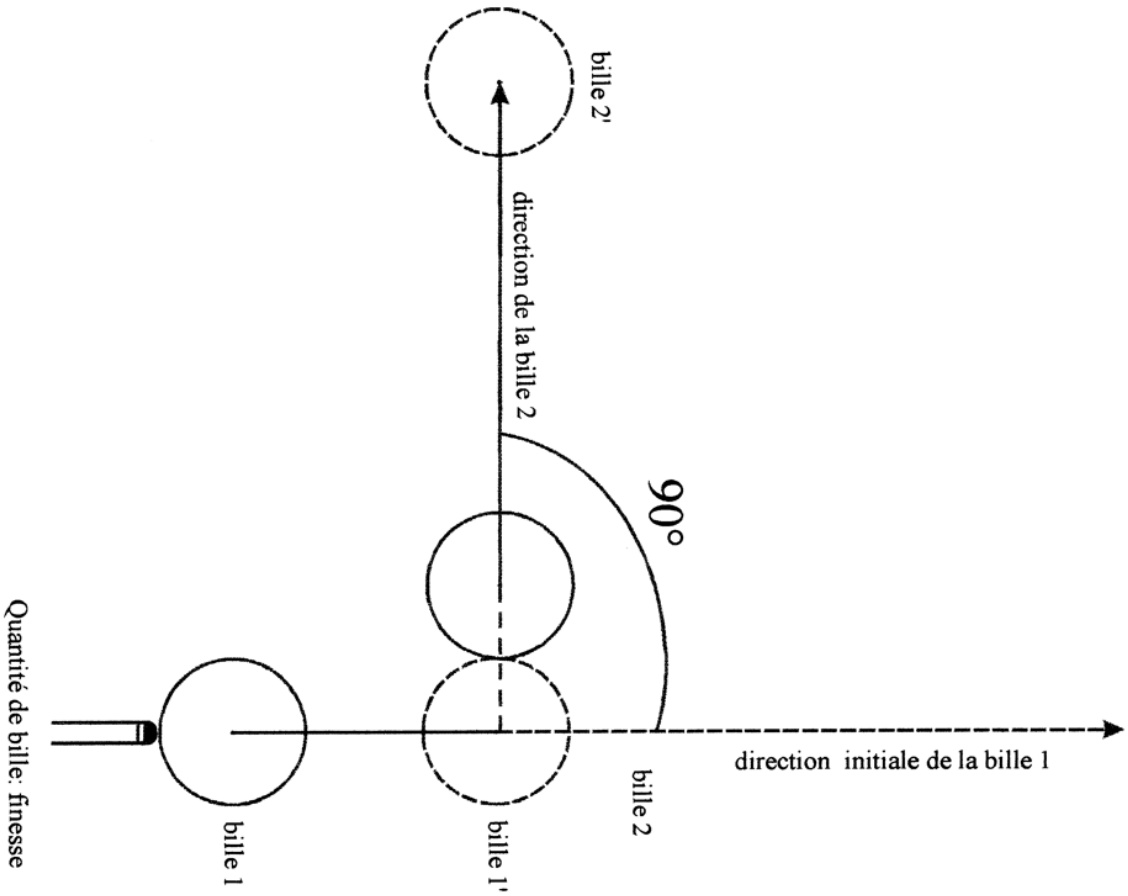



Tous droits réservés - 31090114049



Tous droits réservés - 31090114049



Tous droits réservés - 31090114049

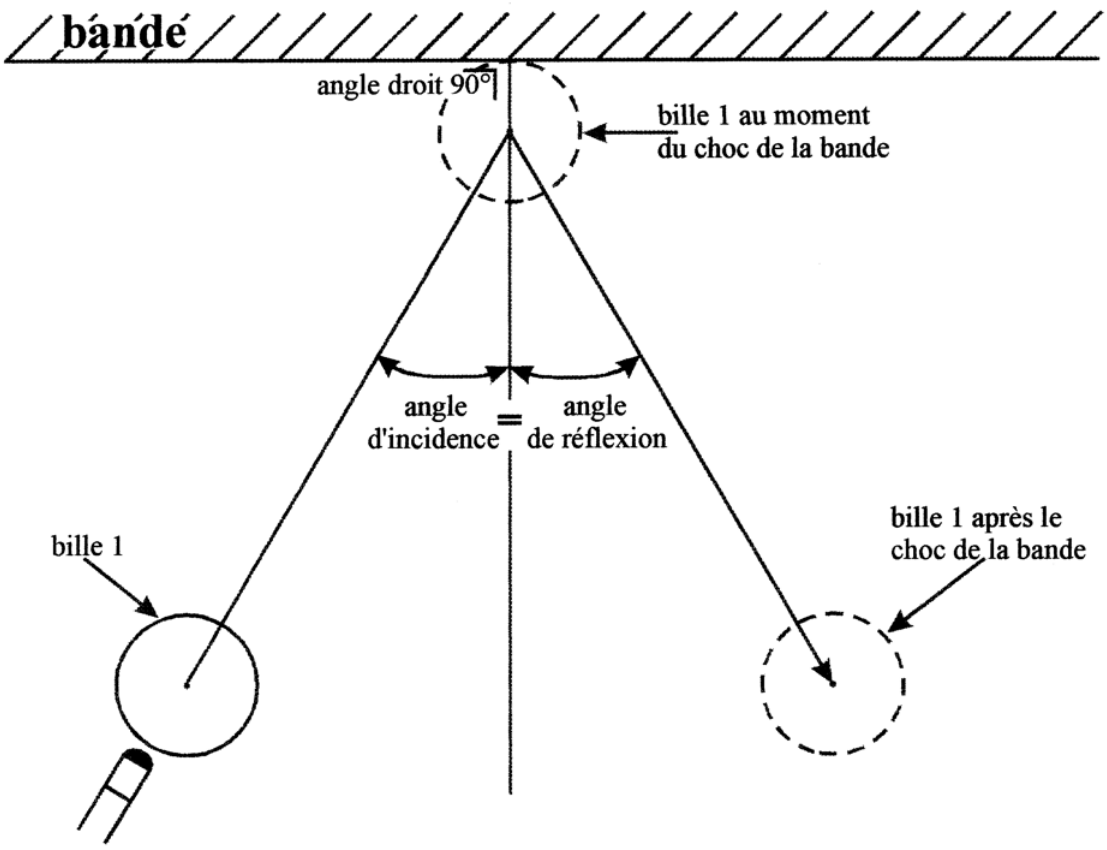
## 2.1 REMARQUES

La trajectoire de la bille 2 peut également varier légèrement en fonction d'autres paramètres tels que l'effet à gauche ou à droite de la bille 1, ainsi que la force de celle-ci.
Dans le premier cas, la transmission de l'effet à gauche ou à droite fonctionne comme un engrenage entre les deux billes et provoque, selon la quantité de bille, une légère déviation de la bille 2 par rapport à la trajectoire qu'elle aurait prise sans effet.
Dans le deuxième cas, lorsque la bille joueuse carambole la bille 2 avec une très grande force, il se produit un écrasement entre les deux billes. Cela provoque une légère déviation de la bille 2 par rapport à la trajectoire qu'elle aurait prise avec une force normale.

# 3 TRAJECTOIRE D'UNE BILLE QUI CARAMBOLE UNE BANDE

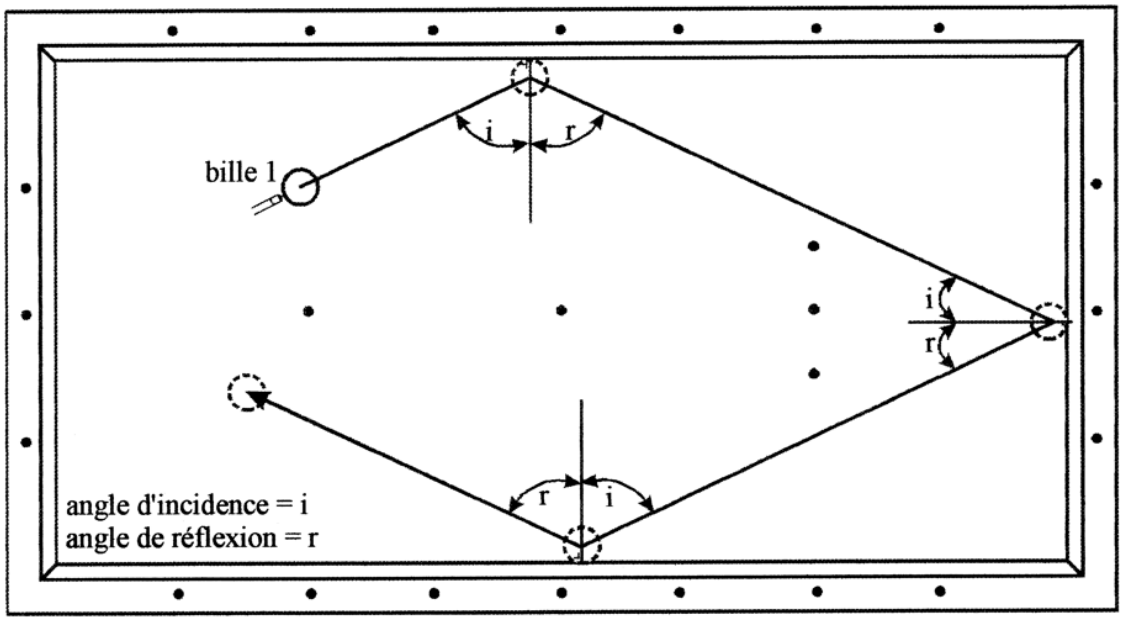
## 3.1 SANS EFFET

Lorsqu'une bille carambole une bande sous un certain angle, elle repart de celle-ci sous le même angle. **L'angle d'incidence est égal à l'angle de réflexion**.



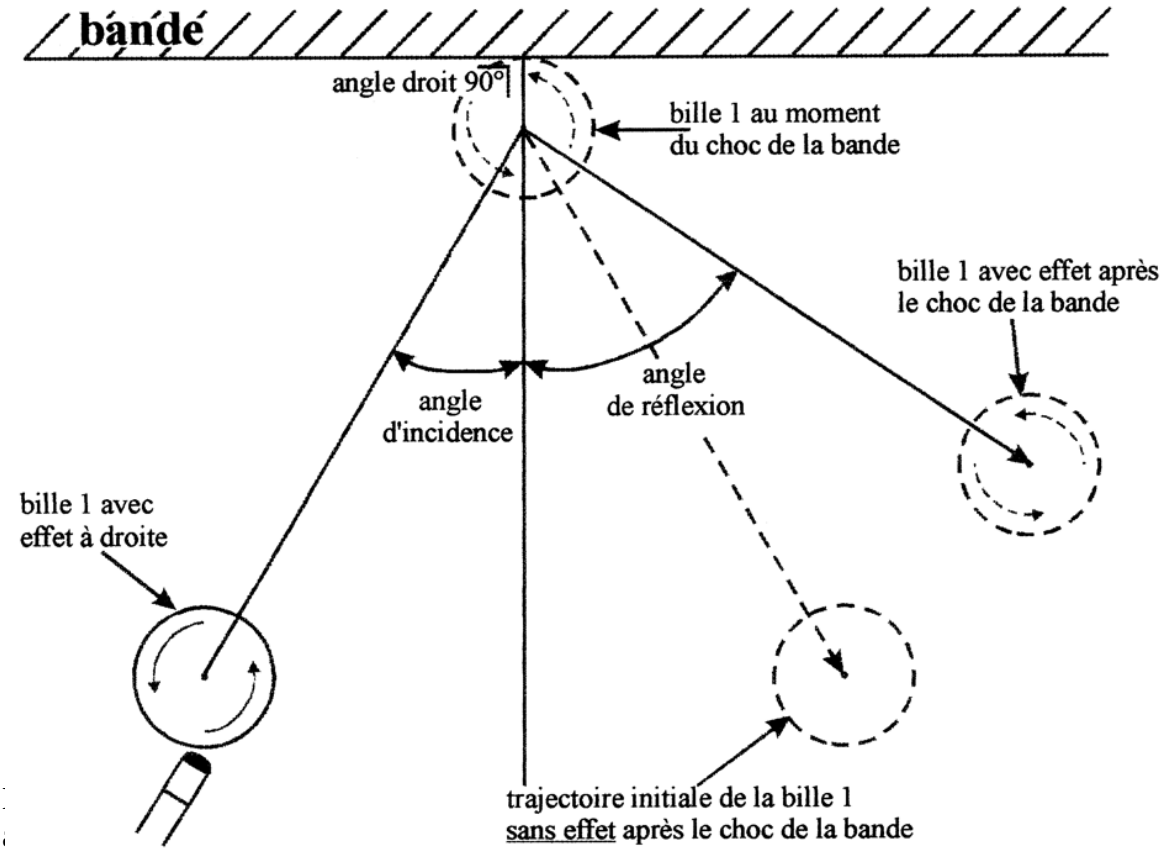

A chaque fois qu'une bille qui n'a pas d'effet percute une bande, elle rebondit sous un angle identique à celui d'arrivée. Donc si la bille rencontre plusieurs bandes sur son trajet, la même règle est à chaque fois applicable.

Tous droits réservés - 31090114049

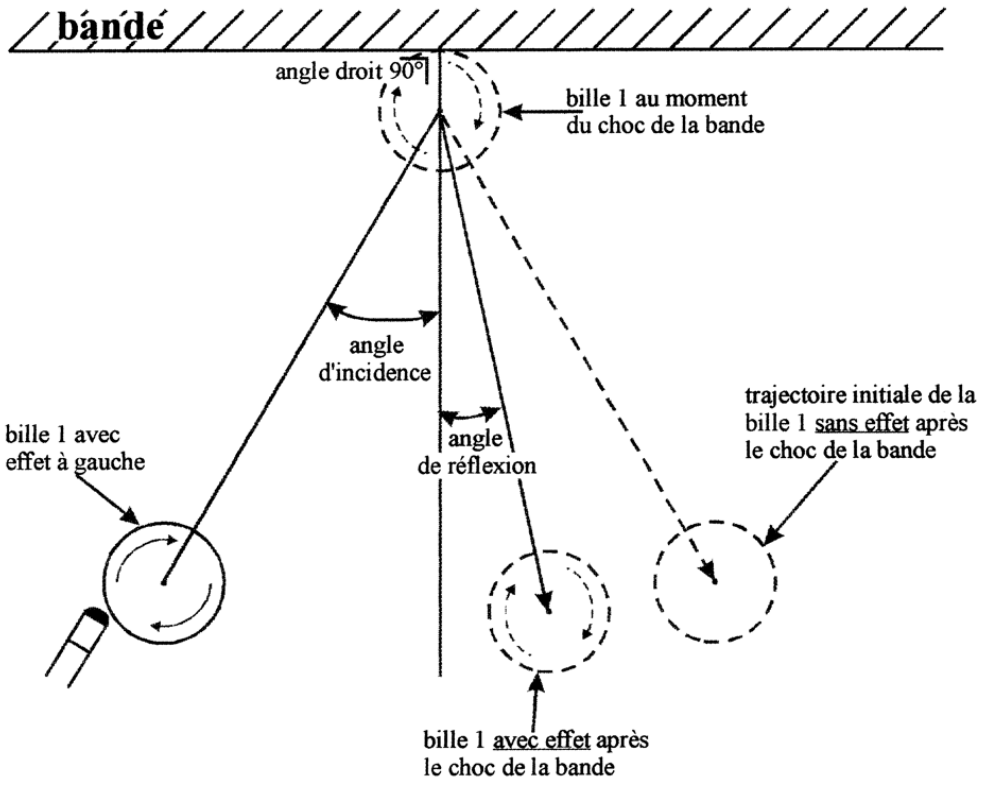



## 3.2 AVEC EFFET LATÉRAL

Lorsqu'une bille imprégnée d'effet à gauche ou à droite carambole une bande sous un certain angle, elle repart de celle-ci sous un angle différent. L'angle d'incidence n'est plus égal à l'angle de réflexion.



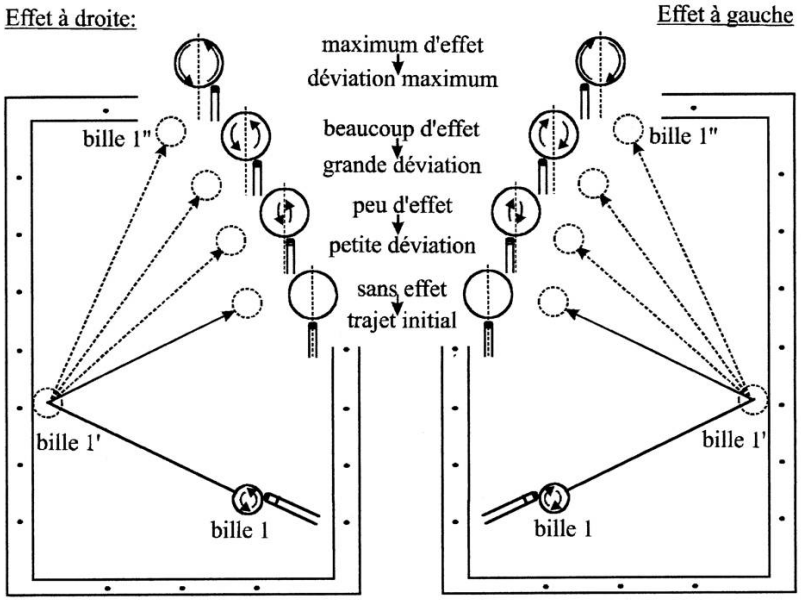
Tous droits réservés - 31090114049




Dans le schéma ci-dessus, la bille 1 est jouée avec de l'effet à gauche. La trajectoire de la bille après le choc de la bande se trouve à gauche de la trajectoire qu'aurait pris la bille sans effet.

Il est impossible pour le joueur de billard de chiffrer exactement l'angle de réflexion d'une bille qui, animée d'effet, vient de caramboler une bande. Seuls des physiciens pourraient mesurer la quantité de rotation de la bille, l'élasticité de la bande, les divers frottements, etc. et ainsi trouver l'angle de réflexion. Cela n'apporterait de toute façon rien au joueur de billard, qui utilise plus sa mémoire visuelle que sa calculatrice.

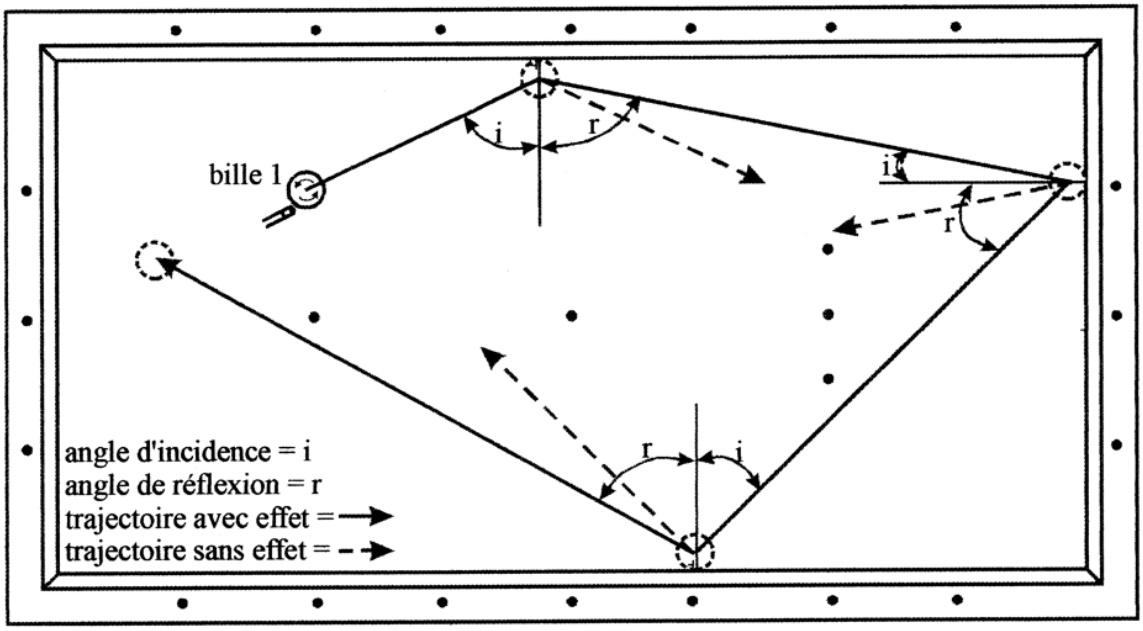
Plus la bille 1 a d'effet à gauche ou à droite au moment du choc de la bande, plus la déviation de la trajectoire initiale qu'elle aurait prise sans effet est importante. Pour autant que tous les autres paramètres demeurent identiques.

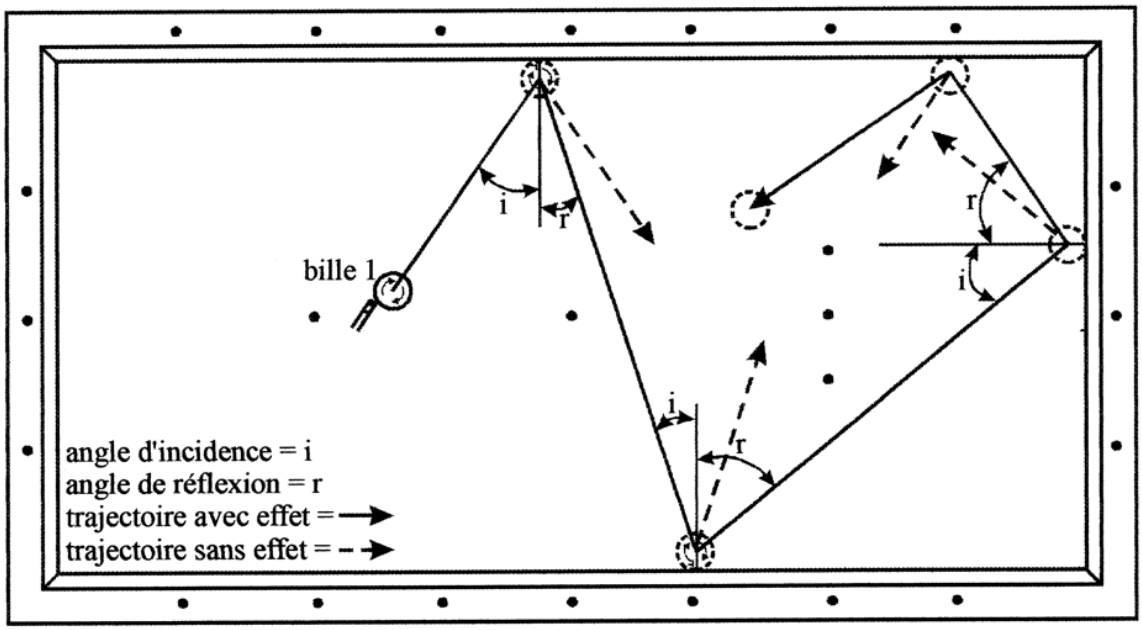


Tous droits réservés - 31090114049

L'effet à gauche ou à droite n'est rien d'autre qu'une rotation horizontale de la bille autour de son axe vertical. Cette rotation diminue avec le frottement de la bille sur le tapis. Donc une bille qui possède au départ un maximum de rotation, perd sa rotation par frottement.
Raison pour laquelle la quantité d'effet que possède une bille lorsqu'elle percute une bande n'est plus la même une, deux, trois ou quatre bandes plus tard... jusqu'au moment où la bille n'aura plus d'effet du tout.

Dans les deux schémas ci-dessous, la bille est imprégnée au départ d'une certaine quantité d'effet latéral et carambole plusieurs bandes à la suite.
La trajectoire de la bille après chaque carambolage de bande n'est pas la même que la trajectoire qu'elle aurait prise sans effet.
Signalons également qu'au bout d'un certain nombre de bandes, la bille ne posséderait plus d'effet et dès lors l'angle d'incidence serait à nouveau égal à l'angle de réflexion.



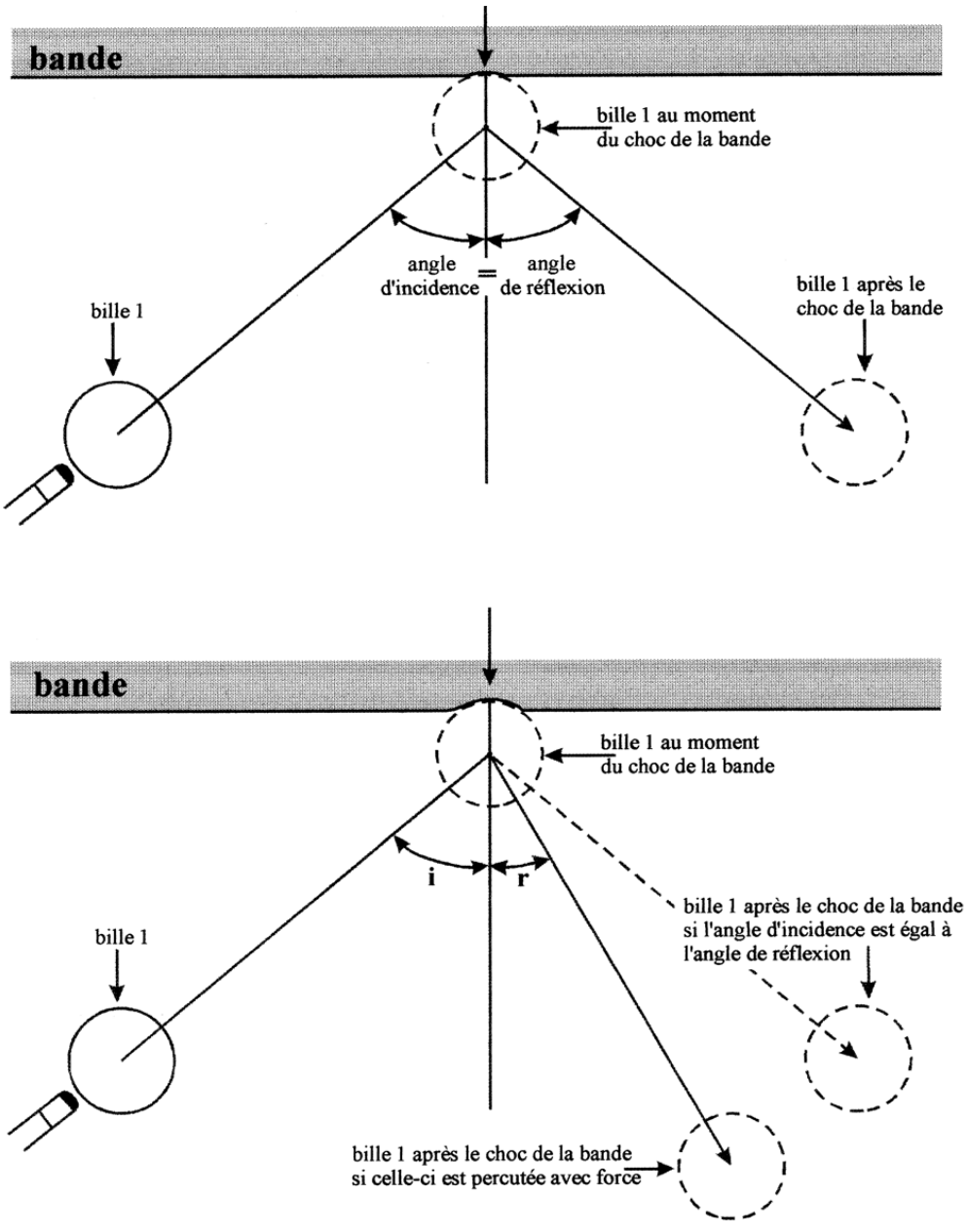



Tous droits réservés - 31090114049

## 3.3 PLUS OU MOINS FORT: L'ANGLE DE RÉFLEXION PEUT CHANGER

La bande du billard étant en caoutchouc, elle possède une certaine élasticité. Lorsque la bille arrive dans la bande, celle-ci s'écrase sous la force de la bille. Tant que la force est raisonnable, cela ne change pas grand chose à l'angle de réflexion qui reste toujours plus ou moins égal à l'angle d'incidence.

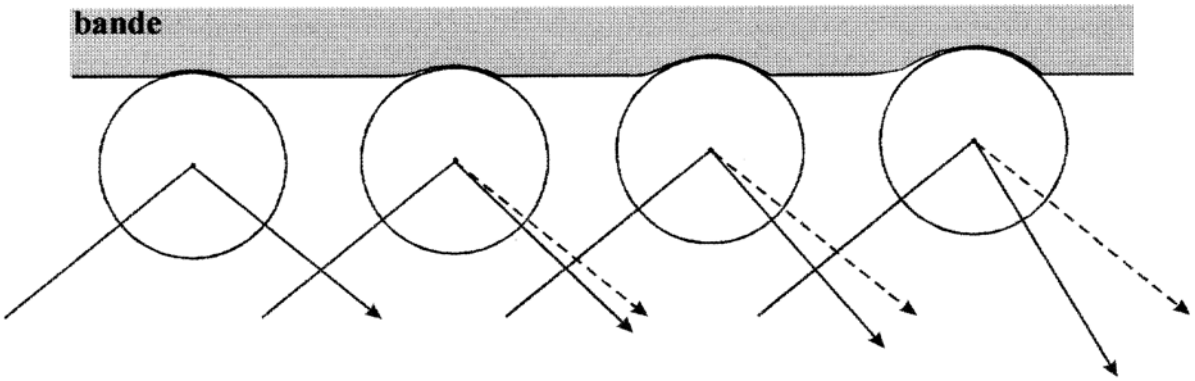
Au moment de l'impact, la bille s'écrase contre la bande avant de rebondir. C'est l'élasticité du caoutchouc de la bande qui fait que celle-ci se déforme.




Si la bille arrive avec une force élevée, elle s'écrase de façon assez importante sur la bande. Celle-ci se déforme plus et renvoie la bille sous un angle inférieur à la normale. Plus la bille s'écrase dans la bande, plus l'angle de réflexion est fermé.

Tous droits réservés - 31090114049

En plus grand, on pourrait représenter l'écrasement de la bande en fonction de la force de la façon suivante. Plus la bille a de force au moment de son impact avec la bande, plus la déformation du caoutchouc est grande, et plus l'angle de réflexion est modifié.




L'importance de l'écrasement de la bille sur la bande en fonction de la force, ainsi que l'angle de réflexion exact d'une bille qui s'écrase plus ou moins sur une bande, sont des questions physiques dont seuls des spécialistes en la matière peuvent s'étendre en théories.

Le joueur de billard ne peut pas dire si en jouant telle force, sa bille aura tel angle au lieu de tel angle. Et cela n'a d'ailleurs aucune importance pour son jeu.

Ce qui compte pour le joueur, c'est de savoir que cela existe. Savoir que lorsqu'une bille arrive très fort contre une bande, elle s'écrase sur celle-ci et repart sous un angle de réflexion plus fermé que la normale.

## 3.4 COULÉ OU RÉTRO: L'ANGLE DE RÉFLEXION PEUT CHANGER

Le coulé et le rétro sont des rotations verticales autour de l'axe horizontal de la bille. La rotation rétro est contraire au sens de marche de la bille, alors que la rotation coulé est dans le même sens que la direction de la bille. Les détails concernant ces rotations figurent dans le chapitre traitant des paramètres.

Si après avoir touché la bande, la bille dispose d'une très grande rotation, celle-ci par frottements avec le drap va provoquer une courbe dans la trajectoire de la bille. La direction de celle-ci n'est plus rectiligne, mais au contraire devient courbe.

- ⇨ L'énergie de la bille est composée de vitesse et de force. Il faut que la bille possède beaucoup de vitesse de rotation et relativement peu de force pour que la courbe soit importante.
- ⇨ Plus la bille a de vitesse de rotation, plus la courbe est prononcée.
- ⇨ Moins la bille a de force, plus la courbe due à la vitesse de rotation est prononcée.

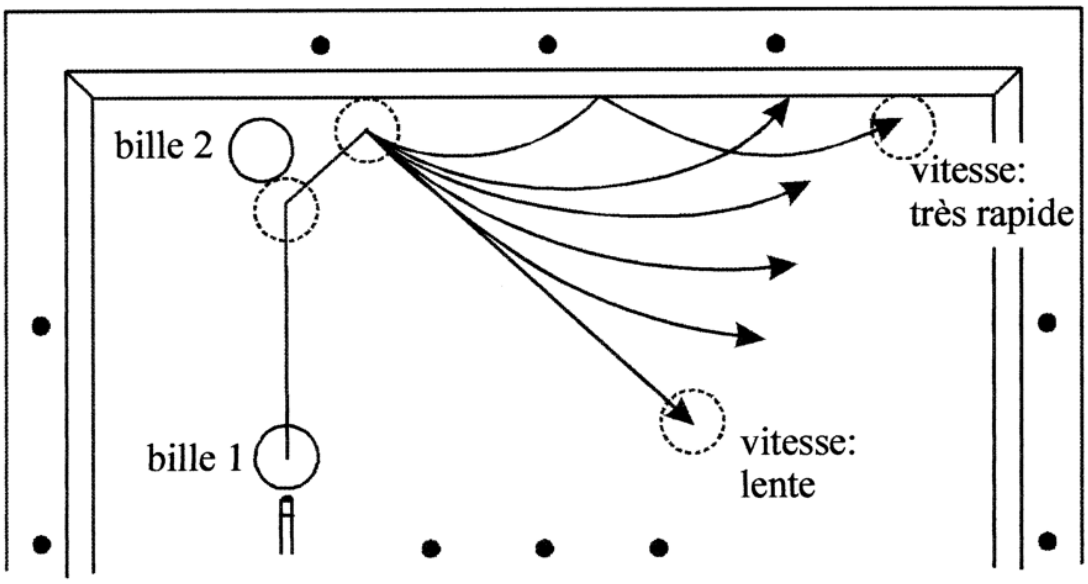
Tous droits réservés - 31090114049

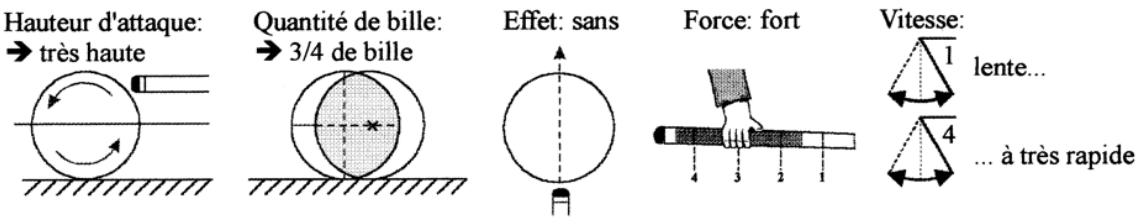
L'exemple le plus flagrant est représenté ci-dessous:

La bille 2 est relativement proche de la bande. La bille 1 est attaquée avec un coulé maximum. Lorsque la bille 2 est carambolée relativement pleine (par exemple ¾ de bille) par la bille 1, celle-ci conserve une petite partie de sa force. Par contre, elle garde pratiquement toute sa vitesse de rotation, même après le carambolage de la bande.

Donc après avoir touché cette dernière, la bille 1 développe sa rotation qui lui reste par effet de frottements avec le tapis.

Plus il reste de rotation, plus la bille va courber. Il est même possible que la bille touche plusieurs fois la même bande, et donc courbe plusieurs fois.




De tous les paramètres cités ci-dessus, seul la vitesse change. Plus la vitesse de rotation est rapide, plus la trajectoire de la bille sera courbe.

Même si l'exemple ci-dessus ne concerne que l'effet coulé, la rotation rétro peut également provoquer des courbes dans la trajectoire de la bille. Les mêmes règles sont applicables. Par contre, les exemples pratiques où les courbes dues à ce type de rotation sont peu fréquents, et surtout les courbes sont moins prononcées.

Tous droits réservés - 31090114049

# 4 TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE APRÈS LE CHOC DE LA BILLE 2

La trajectoire de la bille joueuse après le carambolage de la bille 2 ne dépend que des quatre paramètres, à savoir:

- ⇨ Quantité de bille
- ⇨ Hauteur d'attaque
- ⇨ Effet
- ⇨ Energie: force et vitesse

Cette trajectoire peut également être influencée par l'inclinaison de la queue, mais celle-ci doit toujours être aussi horizontale que possible... excepté bien sûr dans les piqués et les massés. Un chapitre leur est d'ailleurs réservé. Donc, l'inclinaison de la queue ne fait pas partie des paramètres.

Seuls ces quatre paramètres changent, chacun à leur manière, la déviation de la bille 1 après le carambolage de la bille 2. L'angle de déviation est l'angle entre la direction de la bille 1 jusqu'à la bille 2 et la direction de la bille 1 après le carambolage de la bille 2.

Les paramètres exprimés dans les exemples ci-dessous le sont toujours au moment du choc de la bille 2.

## 4.1 TRAJECTOIRES EN NE VARIANT QUE LA QUANTITÉ DE BILLE

⇨ **Paramètres fixes:**

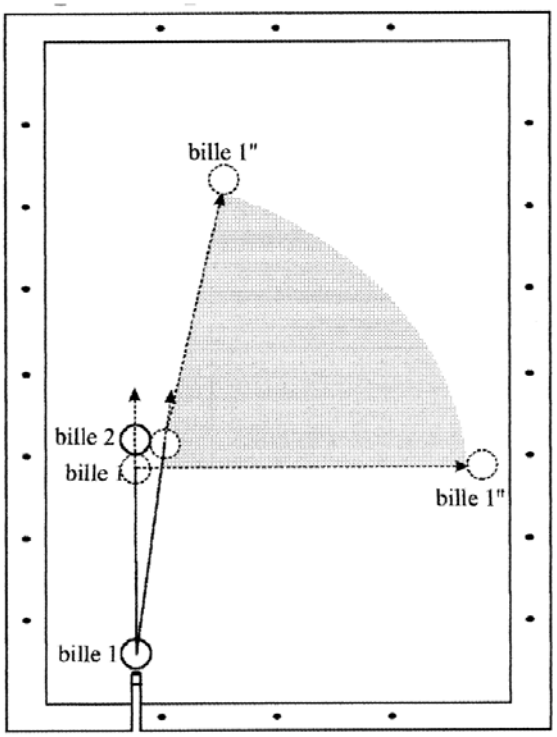
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: normale

⇨ **Paramètre variable:**

Quantité de bille: de plein ... à finesse

⇨ **Constatations:**

- Plus la quantité de bille est pleine, plus l'angle de déviation est faible et se rapproche de 90°.
- Plus la quantité de bille est fine, plus l'angle de déviation est important et se rapproche de 180°.



Tous droits réservés - 31090114049

Dans le cas où la quantité de bille est complètement pleine, la bille 1 reste sur place après le carambolage de la bille 2 parce qu'elle a transmis toute sa force à la bille 2 (puisque la quantité de bille est pleine) et qu'elle n'a aucune rotation (puisque la hauteur d'attaque est au centre).
Dans le schéma ci-dessus, pour des questions de visibilité, elle parcourt tout de même un trajet après le carambolage de la bille 2.

⇨ **Paramètres fixes:**

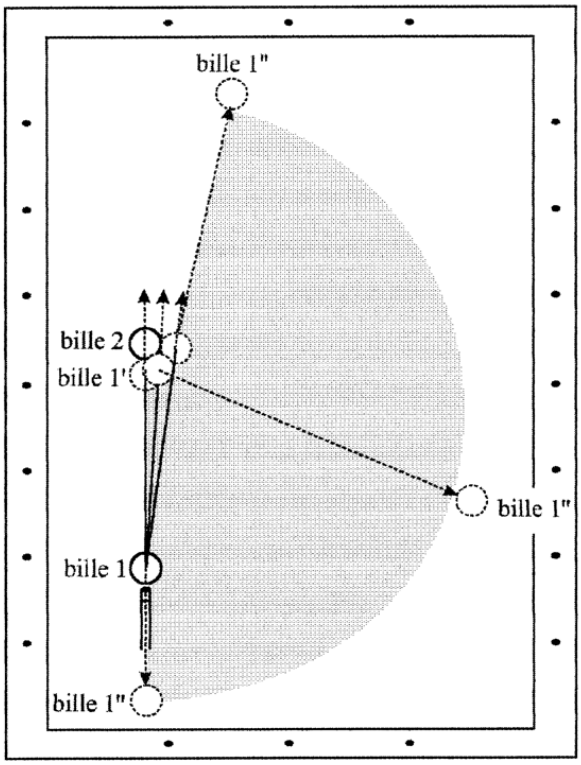
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: normale

⇨ **Paramètre variable:**

Quantité de bille: de plein ... à finesse

⇨ **Constatations:**

- Plus la quantité de bille est pleine, plus l'angle de déviation est faible et proche de 0°.
- Plus la quantité de bille est fine, plus l'angle de déviation est important et proche de 180°.




⇨ **Paramètres fixes:**

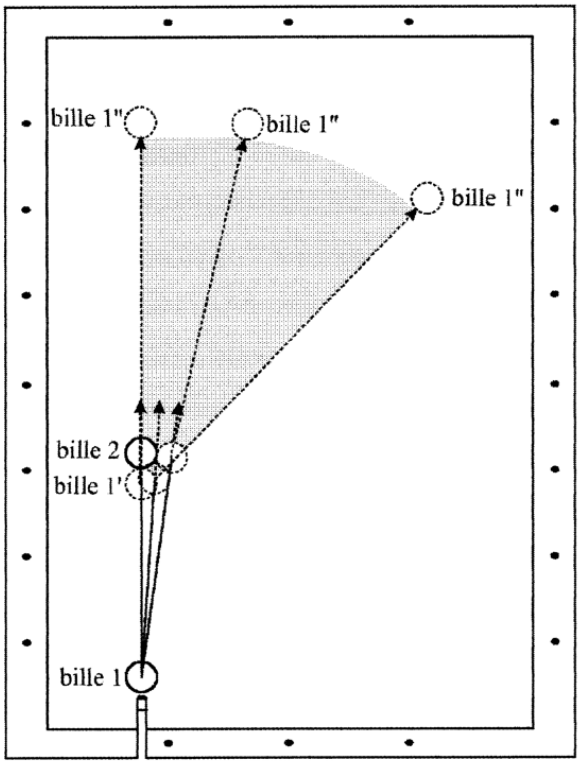
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: normale

⇨ **Paramètre variables:**

Quantité de bille: de plein ... à finesse

⇨ **Constatations:**

- Plus la quantité de bille est pleine, plus l'angle de déviation est important et s'approche de 180°.
- Plus la quantité de bille est proche de 1/2 bille : plus l'angle de déviation est faible et s'approche de 135°.
- Plus la quantité de bille est inférieur à 1/2 bille, plus l'angle de déviation est important et s'approche à nouveau de 180°.



Tous droits réservés - 31090114049

Les déviations suivent une règle un peu particulière lorsque la bille possède une rotation coulé. Si la quantité de bille est pleine, l'angle de déviation est de 180°. Si la quantité de bille est fine, l'angle de déviation est également proche de 180°.

## 4.2 TRAJECTOIRES EN NE VARIANT QUE LA HAUTEUR D'ATTAQUE

⇨ **Paramètres fixes:**

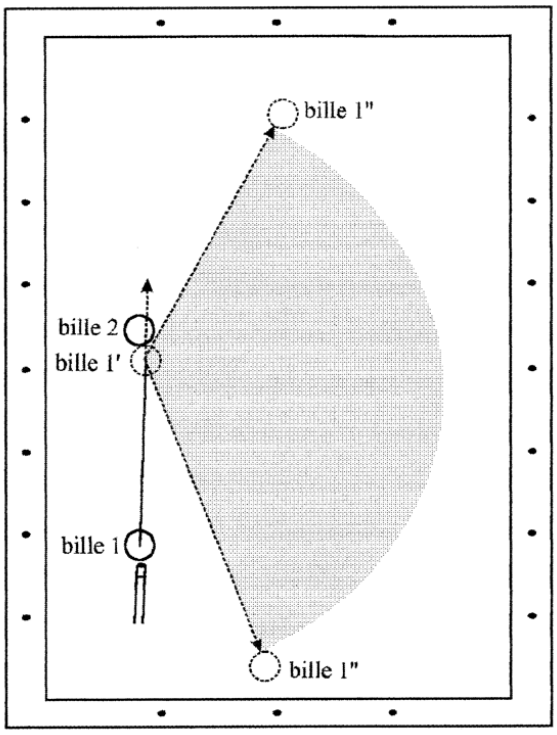
Quantité de bille: ¼ de bille
Effet: sans effet
Energie: normale

⇨ **Paramètre variable:**

Hauteur d'attaque: de basse ... à haute

⇨ **Constatations:**

- Plus la hauteur d'attaque est basse, plus l'angle de déviation est faible.
- Plus la hauteur d'attaque est haute, plus l'angle de déviation est important.




## 4.3 TRAJECTOIRES EN NE VARIANT QUE L'EFFET

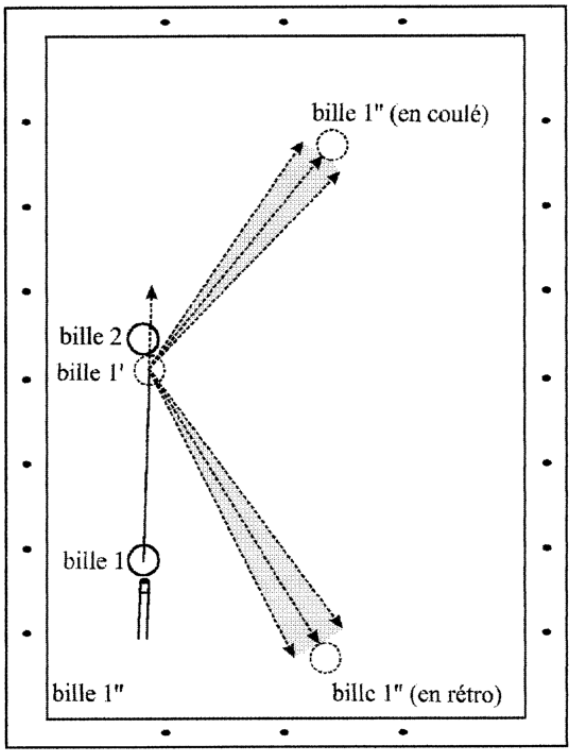
⇨ **Paramètres fixes:**

Quantité de bille: ¼ de bille à droite
Hauteur d'attaque: haute ou basse
Energie: normale

⇨ **Paramètre variable:**
Effet: de gauche ... à droite

⇨ **Constatations en rétro:**
- Plus la bille a d'effet à droite, plus l'angle de déviation est important.
- Plus la bille a d'effet à gauche, plus l'angle de déviation est faible.

⇨ **Constatations en coulé:**
- Plus la bille a d'effet à droite, plus l'angle de déviation est faible.
- Plus la bille a d'effet à gauche, plus l'angle de déviation est important.



Tous droits réservés - 31090114049

## 4.4 TRAJECTOIRES EN NE VARIANT QUE L'ÉNERGIE

Ce paramètre est composé de force et de vitesse. Ces deux éléments sont dissociables, et les réactions de la bille ne sont pas les mêmes suivant que l'on modifie la force ou la vitesse. Ces différences sont expliquées dans le chapitre traitant de l'énergie. Dans les deux schémas qui suivent, l'énergie est prise dans son ensemble, sans faire de dissociation entre la force et la vitesse.
La quantité d'énergie détermine la quantité de rotation. Si la bille a peu d'énergie, elle n'a pratiquement pas de rotation et parcourt un faible trajet.

⇨ **Paramètres fixes:**

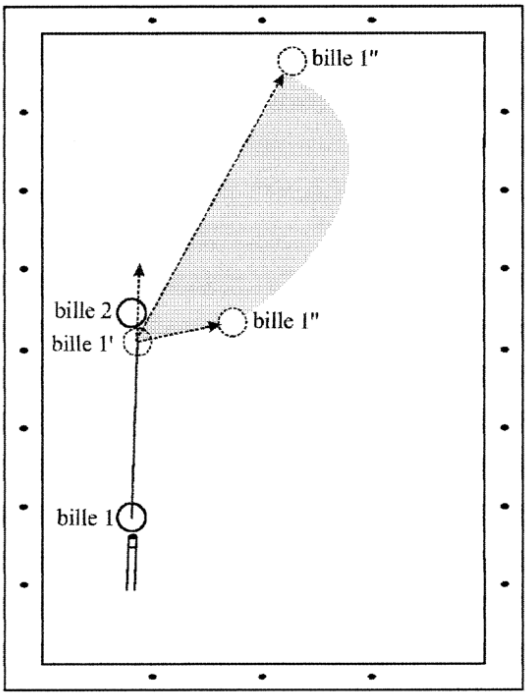
Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans

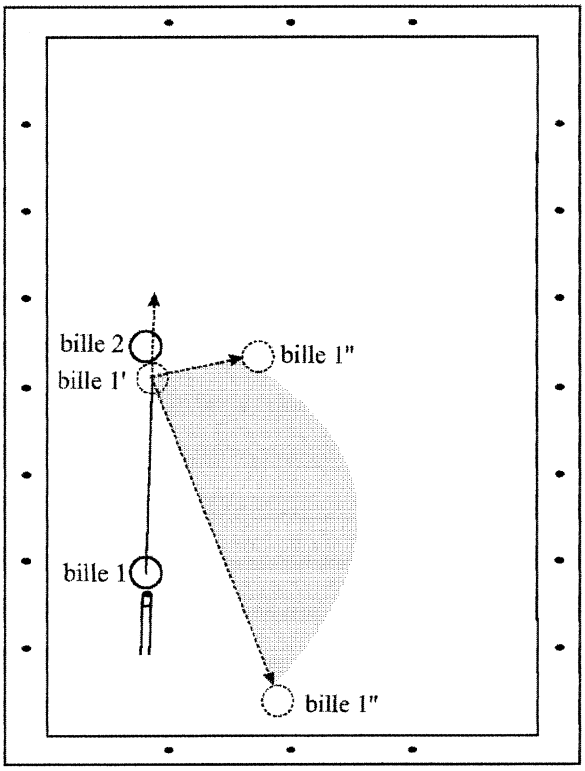
⇨ **Paramètre variable:**

Energie: de faible à très forte

⇨ **Constatations:**

- Plus la bille a d'énergie, plus la rotation est importante et plus l'angle de déviation est faible.
- Moins la bille a d'énergie, plus la rotation est faible et plus l'angle de déviation est important.




⇨ **Paramètres fixes:**

Quantité de bille: ¾ de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans

⇨ **Paramètre variable:**

Energie: de faible à très forte

⇨ **Constatations:**

- Plus la bille a d'énergie au moment du choc, plus la bille aura de force et de rotation, plus l'angle de déviation est important.
- moins la bille a d'énergie, moins la bille a de force et de rotation, plus l'angle de déviation est faible.

Tous droits réservés - 31090114049

## 4.5 L'INCERTITUDE LIÉE AUX QUATRE PARAMÈTRES

Les exemples ci-dessus démontrent les incidences de chacun des paramètres sur la trajectoire de la bille 1 après le carambolage de la bille 2. On constate que chacun des quatre paramètres a la possibilité d'influer grandement sur la trajectoire de la bille 1.

Pour que la trajectoire de la bille 1 après le carambolage de la bille 2 soit exactement celle que l'on a décidé, il faut impérativement que les quatre paramètres soient fixés correctement. Il suffit que seulement l'un des paramètres soit mal fixé pour que la trajectoire ne soit plus celle souhaitée.

On remarque également que certains paramètres influencent de façon similaire la trajectoire de la bille. Donc, il n'y a pas qu'une seule combinaison de paramètre qui permet d'effectuer la trajectoire désirée à la bille 1 après le carambolage de la 2. Il existe plusieurs possibilités d'allier ces quatre paramètres pour une seule et même trajectoire.

Quatre paramètres pour diriger la bille après le carambolage de la bille 2, cela représente beaucoup de possibilités... et cela provoque énormément d'incertitude. Hors l'incertitude, c'est le cheval de bataille du joueur de billard. Moins il y a d'incertitude dans un point, plus la réussite de ce point est probable.

### 4.5.1 COMMENT DIMINUER L'INCERTITUDE

**La quantité de bille:**

C'est précisément pour diminuer l'incertitude que la bille est divisée en plusieurs quantités de bille: plein, ¾, 2/3, ½, 1/3, ¼ et finesse ne sont rien d'autres que des repères qui permettent au joueur de situer la quantité de la bille qu'il souhaite toucher.

**L'effet:**

C'est également pour diminuer l'incertitude qu'il est préférable de jouer le plus souvent possible sans effet ou avec le maximum d'effet.

Les trajectoires d'une bille après une bande avec un maximum de rotation, ou au contraire sans rotation, sont des trajectoires faciles à repérer. Par contre, donner à sa bille "un peu" d'effet ou "pas trop" d'effet devient plus hasardeux, car la réaction de cette bille après le choc d'une bande est beaucoup plus difficile à prévoir.

**La hauteur d'attaque:**

Ce qui est valable pour l'effet à droite ou à gauche est également valable pour la hauteur d'attaque. Pour diminuer l'incertitude, il est également préférable de jouer au centre ou alors sur les extrémités, donc très haut ou très bas.

En transmettant aucune rotation, ou au contraire un maximum de rotation, la réaction de la bille 1 après le choc de la bille 2 est beaucoup plus prévisible. Toutes les

Tous droits réservés - 31090114049

hauteurs d'attaque qui se situent entre le centre et l'extrémité sont plus hasardeuses, parce que les réactions sont plus difficiles à prévoir.

**L'énergie:**

Il n'y a pas de moyen de diminuer l'incertitude liée à l'énergie. La force et la vitesse sont des paramètres difficiles à définir avec précision. Si la hauteur d'attaque, l'effet et la quantité de bille peuvent se définir par une bonne acuité visuelle, il n'en est pas de même pour l'énergie. Il n'est pas possible de visualiser l'énergie, c'est donc une affaire de sensations.

### *4.5.2 Remarque*

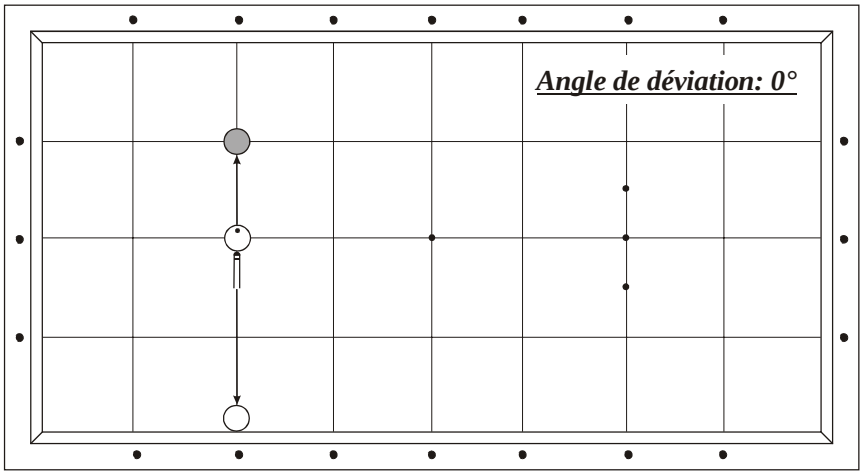
Ce n'est pas parce que les trajectoires et les réactions de la bille 1 sont plus faciles à prévoir en jouant d'une certaine manière qu'il est toujours possible de jouer ainsi. Pour de multiples raisons, comme par exemple conceptuelles ou techniques, le joueur est le plus souvent contraint de fixer les paramètres de façon plus incertaine. Mais il a toujours la possibilité d'utiliser les principes cités ci-dessus comme références.

## *4.6 Systèmes de repères: trajectoires en rétro et angles droits*

Etant donné qu'il existe de nombreuses combinaisons de paramètres pour une seule trajectoire de la bille 1 après le carambolage de la bille 2, il est utile de définir des points de repère.
En principe, chaque joueur devrait avoir ses propres points de repère, tant en rétro qu'en coulé. Cela devrait être un travail personnel que chacun devrait effectuer. Toutefois, il est toujours assez déroutant pour les débutants de ne jamais savoir comment allier les paramètres pour diriger leur bille comme il le souhaite. C'est en pensant à cette dernière catégorie de joueurs que les systèmes de repère suivants ont été définis.

L'angle de déviation est l'angle formée entre les directions de la bille 1 avant et après le carambolage de la bille 2.

### *4.6.1 Angle de déviation: 0°*




Quantité de bille:
⇨ plein

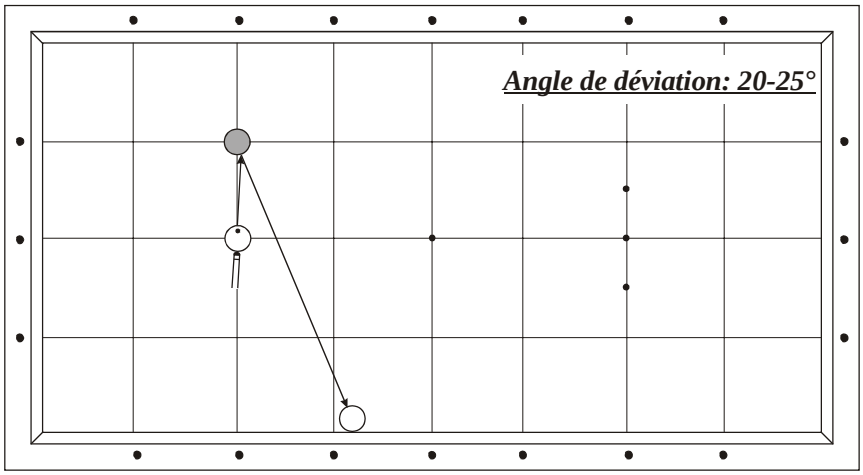
Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse très rapide

Tous droits réservés - 31090114049

### 4.6.2 ANGLE DE DÉVIATION: 20-25°



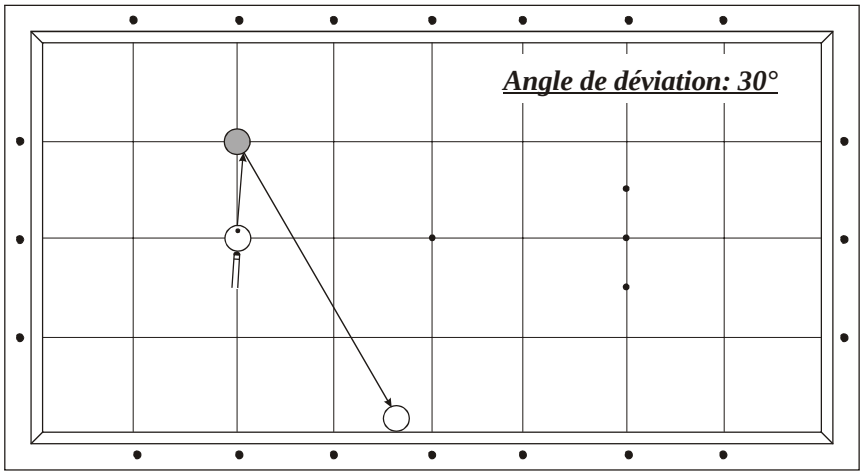

Quantité de bille:
⇨ ¾ de bille

Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse très rapide

### 4.6.3 ANGLE DE DÉVIATION: 30°



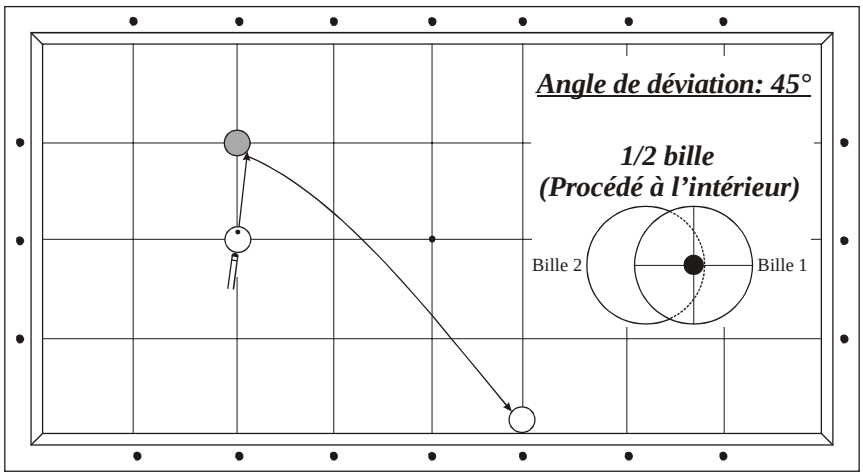

Quantité de bille:
⇨ 2/3 de bille

Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse très rapide

### 4.6.4 ANGLE DE DÉVIATION: 45°




Quantité de bille:
⇨ ½ bille
(procédé intérieur)

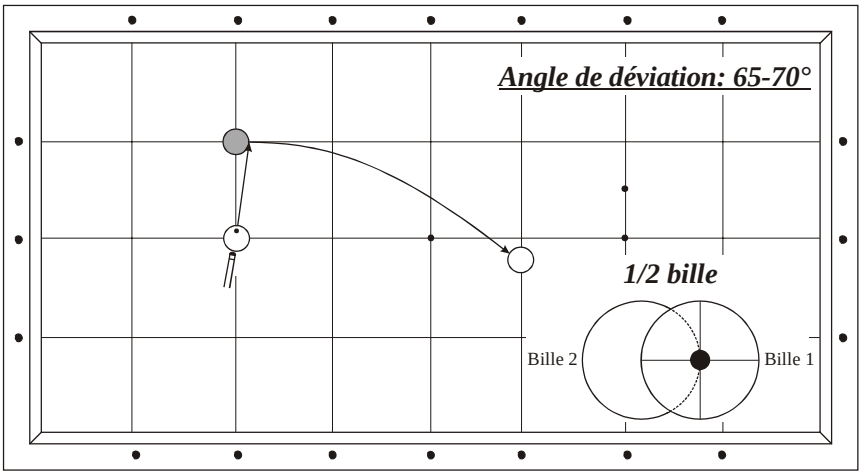
Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse très rapide

Tous droits réservés - 31090114049

### 4.6.5 ANGLE DE DÉVIATION: 65-70°



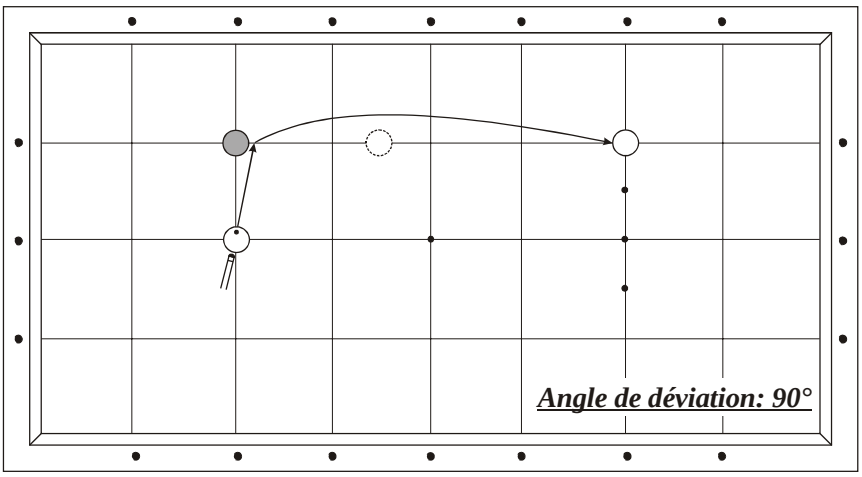

Quantité de bille:
⇨ ½ bille

Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse très rapide

### 4.6.6 ANGLE DE DÉVIATION: 90° (ANGLE DROIT)




Quantité de bille:
⇨ ¼ - 1/3 de bille

Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse très rapide

Dans tous les exemples de repères ci-dessus, le seul paramètre qui varie est la quantité de bille. Les autres paramètres sont fixés de façon à diminuer au maximum l'incertitude qui leur est propre.

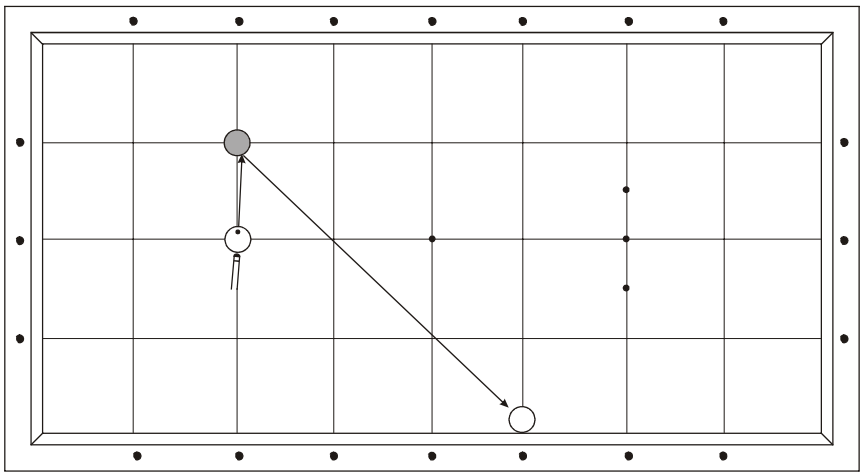
L'inconvénient de ce système de repère est la quantité maximum de rotation de la bille 1, provoquée par le mélange d'une attaque très basse et d'une vitesse très rapide.

Cette rotation maximum provoque des trajectoires dont les courbes augmentent lorsque la quantité de bille diminue. Ces trajectoires sont quasi rectilignes jusqu'à 30°, légèrement courbées jusqu'à 45°, et très courbées au-delà de cet angle.

La courbe peut être si importante que la bille 1 peut, dans sa trajectoire courbée, manquer une bille qui se trouve pourtant dans le bon angle si la trajectoire était rectiligne. L'exemple le plus frappant est illustré ci-dessus, avec un angle de 90°.

Tous droits réservés - 31090114049

### 4.6.7 ANGLE DE DÉVIATION: 45°



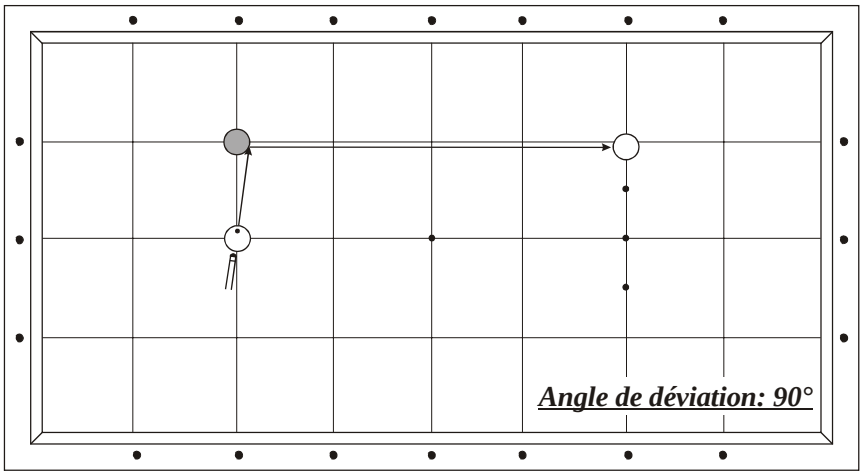
Quantité de bille:
⇨ ¾ de bille

Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse faible

### 4.6.8 ANGLE DE DÉVIATION: 90° (ANGLE DROIT)




Quantité de bille:
⇨ ½ bille

Hauteur d'attaque:
⇨ très basse

Effet:
⇨ sans effet

Energie:
⇨ force normale
⇨ vitesse faible

Les deux exemples de repères ci-dessus diffèrent des précédents. La différence se situe dans la quantité de rotation de la bille 1.

Dans les précédents exemples, la quantité de rotation était maximum et provoquait parfois des trajectoires courbes. Ce maximum de rotation était obtenu par le mélange d'une hauteur d'attaque très basse et d'une vitesse très rapide.

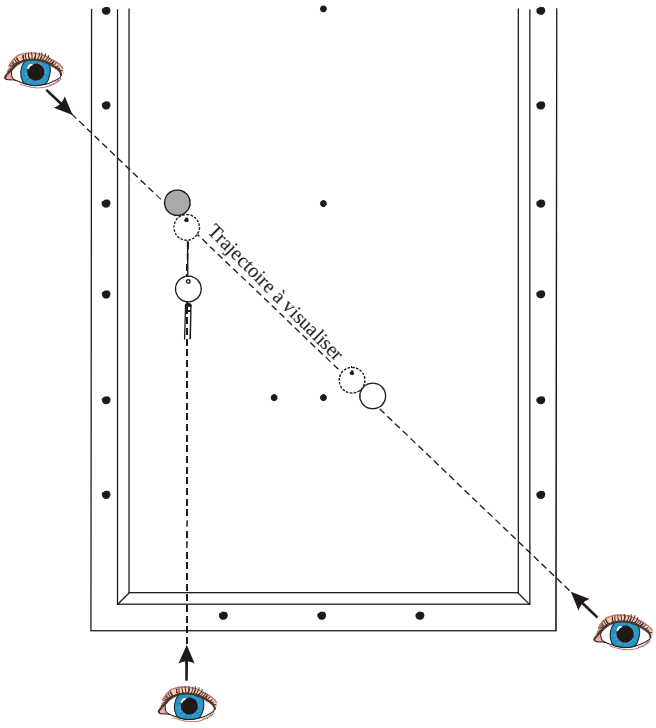
Dans les deux exemples ci-dessus, la quantité de rotation est diminuée en conservant une hauteur d'attaque très basse, mais en transmettant une vitesse faible. Vu que la quantité de rotation est diminuée, la courbe n'existe pratiquement plus, ou devient tout au moins négligeable.

Il faut noter que, pour diminuer la quantité de rotation, il est également possible de conserver une vitesse très rapide et de jouer une hauteur d'attaque basse ou peu basse (au lieu de très basse).

Tous droits réservés - 31090114049

## 4.7 VISUALISATION DE LA TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE

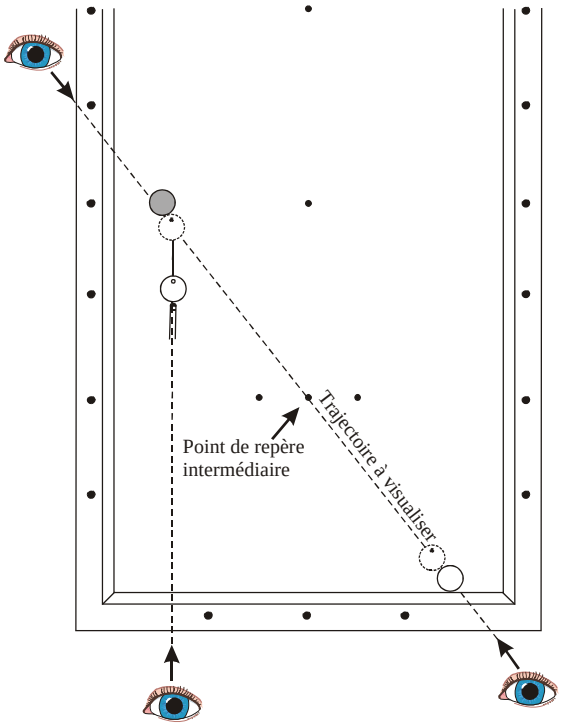
Le billard nécessite une grande mémoire visuelle et la capacité à visualiser des trajectoires virtuelles. Réussir à s'imaginer une ligne droite (ou courbe) sur le drap de la table, alors que cette ligne n'existe que dans son esprit, n'est pas chose facile. C'est pourtant indispensable de définir avec le plus de précision possible la direction que doit prendre la bille joueuse après le carambolage de la bille 2. En effet, plus la trajectoire est définie précisément, plus il est possible de fixer les quatre paramètres avec certitude.




Pour définir au mieux la direction de la bille joueuse après le carambolage de la bille 2, il faut multiplier les prises de vues. Pour un point direct, il y a au moins trois prises de vue qui valent la peine d'être exploitées.

Pour bien visualiser la direction, le joueur doit se positionner debout en face de chacune de ces prises de vue. De cette manière, le cerveau emmagasine un maximum d'informations utiles lors de la définition des quatre paramètres. Et visuellement, le joueur enregistre la direction et peut se représenter une ligne droite virtuelle qu'il pourra encore voir une fois qu'il sera en position pour jouer.

Lorsque la trajectoire de la bille joueuse est longue jusqu'au carambolage de la bille 3, il est plus difficile de se représenter la ligne droite virtuelle représentant la direction.



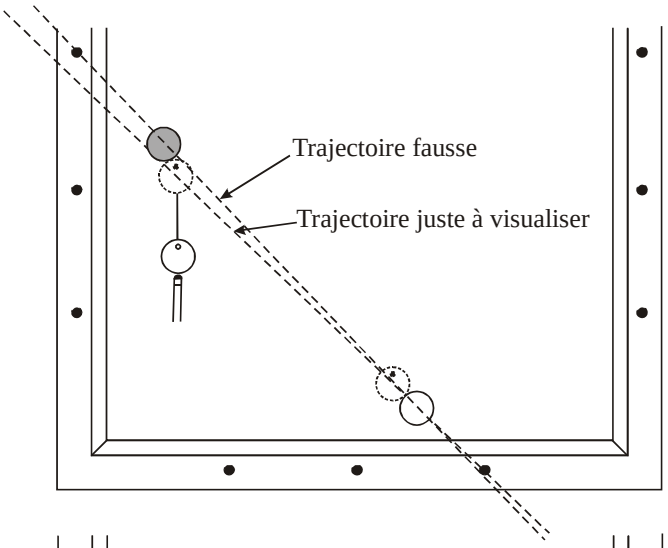

De plus, lorsqu'il est en position pour jouer, le joueur n'a plus dans son champ de vision la bille 3.

Pour aider la visualisation d'une longue trajectoire, le joueur peut s'aider de points de repère intermédiaires. Cela peut s'agir autant d'une mouche de départ (exemple ci-contre), que des marques de bille sur le drap, des traces de craies, ou n'importe quoi d'autres pouvant être utilisé comme point de repère intermédiaire.

Tous droits réservés - 31090114049

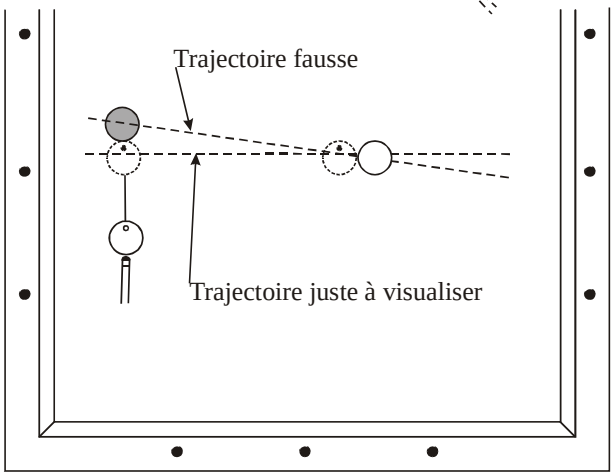
Deux choses très importantes à ne pas oublier pour visualiser la trajectoire de la bille joueuse après le carambolage de la bille 2:

⇨ l'épaisseur de bille ,
⇨ la marge d'erreur.



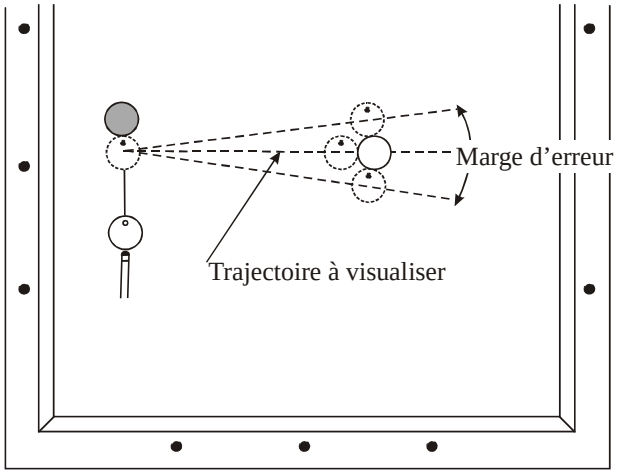

La direction à visualiser est celle qui part depuis la bille 1 au moment du choc avec la bille 2, jusqu'à la bille 3.

Visualiser la trajectoire (fausse) entre la bille 2 et la bille 3 est parfois une source d'erreur. Ce d'autant plus si cette trajectoire est longue




L'exemple le plus flagrant de cette différence est exprimée ci-contre dans un point où l'angle de déviation est 90°.

Dans cet exemple, les 6 centimètres d'épaisseur de la bille prennent toutes leurs importances.




La bille joueuse peut caramboler la bille 3 autant sur son bord gauche que sur son bord droit. Une bille mesurant environ 6,5 centimètre, cela fait une marge d'erreur d'environ 13 centimètre.

Pour prendre le minimum de risque, il faut bien entendu visualiser la trajectoire qui se trouve au milieu de la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049

# LES POINTS PAR LA BANDE

## 1 PRINCIPES DE BASE

Tous les points nécessitant que la bille joueuse carambole une ou plusieurs bandes suivent les mêmes principes de bases.

Le joueur raisonne son point plus ou moins de la même manière, qu'il s'agisse d'un simple bande-avant, d'un point classique où la bille 1 touche une bande, ou d'un trois bandes.

### 1.1 RÉACTION INCERTAINE DE LA BILLE SUR UNE BANDE

Les difficultés des points où la bille joueuse touche une ou plusieurs bandes sont nombreuses. La plus grande surprise, c'est la réaction de la bille 1 sur la première bande.

Cette réaction n'est pas la même selon la qualité des bandes, du caoutchouc, l'humidité de la bande, elle n'est parfois pas la même d'une bande à l'autre sur la même table.

Cette réaction n'est pas la même en fonction de l'état de la bille, à savoir essentiellement sa propreté et son âge.

La réaction de la bille joueuse n'est pas la même en fonction de la force à laquelle elle percute la bande en question.

Et pour finir, la réaction n'est bien évidemment pas la même en fonction de la quantité de d'effet que la bille joueuse possède au moment de son carambolage avec la bande. De plus, l'effet se perd parfois de façon inégale au fur et à mesure de son parcours: donc par exemple à la troisième bande, la quantité de rotation restante n'est pas forcément toujours la même.

La réaction de la bille joueuse sur la première bande dépend donc de nombreux paramètres. C'est pour cette raison qu'il est indispensable, avant de jouer sur du matériel inconnu, de tester la réaction de la bille sur les bandes.

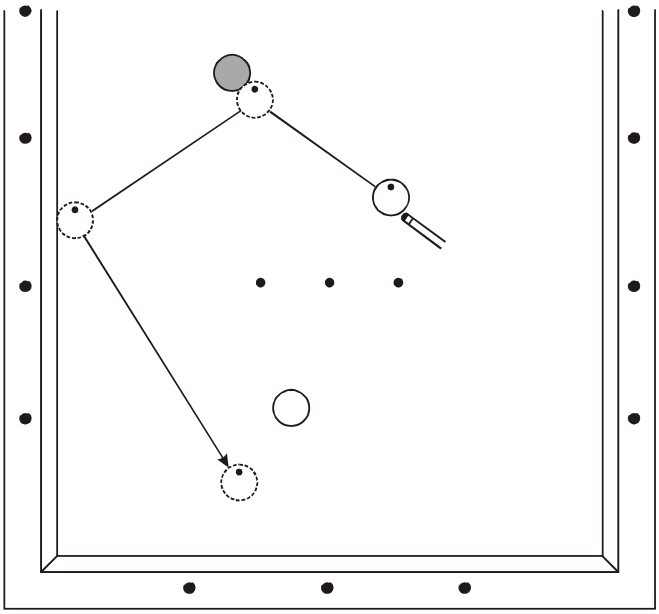
### 1.2 POURQUOI DÉFINIR LE POINT DE CONTACT SUR LA BANDE ?

Le plus important dans un point, c'est de le définir, tant dans ses trajectoires que dans les paramètres utilisés.

Lorsque la bille joueuse carambole une bande, le plus important est de fixer le point de contact sur la première bande.

Tous droits réservés - 31090114049

Sans définir avec précision le point de contact de la première bande, les trajectoires, et les paramètres que le joueur veut utiliser, il est impossible de trouver les éventuelles erreurs que le joueur aurait commises.



Dans un point tel qu'il est dessiné ci-contre, la bille joueuse est animée d'effet à gauche. Elle carambole la bille 2, puis une bande, avant d'aller toucher la bille 3... Pour autant que le tous les paramètres aient été définis correctement.

Imaginons que ce n'est pas le cas dans ce point et que le résultat soit celui qui est représenté dans ce schéma, à savoir que la bille 1 passe en-dessous de la bille 3, sans la toucher.

Si le point est raté, le joueur doit absolument se demander pourquoi. En effet, comment éviter de reproduire les mêmes erreurs dans les points suivants si ces erreurs n'ont pas été décelées? Donc la question à se poser: quelle a été la ou les erreurs ?

Dans le cas présent, deux possibilités nous intéressent:

⇨ Le point de bande touché par la bille était effectivement celui escompté, mais la bille avait trop d'effet à gauche.

⇨ La bille avait la bonne quantité d'effet, mais le point de bande touché par la bille se trouvait en-dessous de celui escompté.

Si le joueur n'a pas défini précisément, avant de jouer, le point d'impact escompté entre sa bille et la bande, il n'a aucune possibilité de déceler l'erreur. Il ne peut pas savoir si l'erreur est la quantité d'effet, ou le point de bande touché trop bas, ou les deux, ou s'il y a une autre cause.

## 2 *RAISONNEMENT ET VISUALISATIONS*

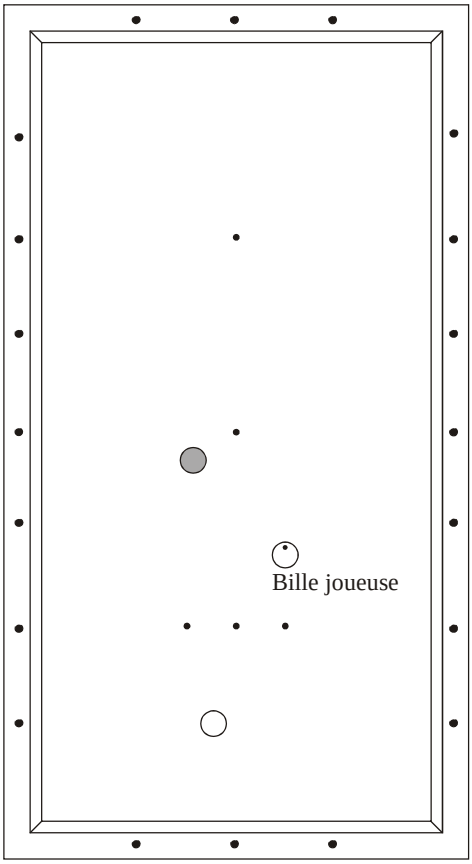
Cette partie explique quelles sont toutes les étapes spécifiques à un point où la bille joueuse carambole une bande. Toutes ces étapes sont des réflexions mentales et des visualisations.

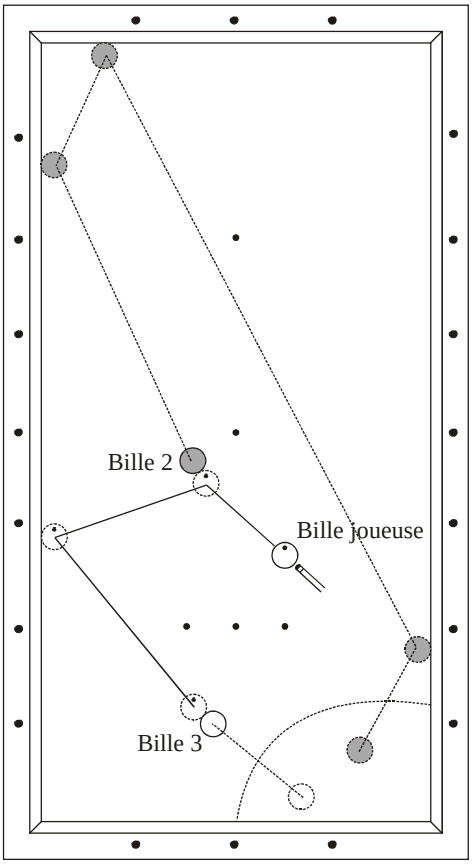
Pour qu'un point soit réussi, il faudrait passer par chacune des étapes décrites ci-après. Mais cela varie en fonction du niveau du joueur et de la difficulté du point par la bande. En

Tous droits réservés - 31090114049

fonction de ces deux éléments, une, plusieurs, ou toutes les étapes peuvent être abandonnées et le point devient alors totalement instinctif.

## 2.1 1ÈRE ÉTAPE: CHOIX DU POINT




Dans le schéma de gauche, on voit la situation des trois billes. La première étape est de déterminer comment le joueur compte réussir le point, en essayant d'obtenir bien sûr le meilleur résultat tout en prenant un minimum de risques.

En se déplaçant et en passant en revue toutes les possibilités, le joueur doit choisir la solution qui lui paraît être la meilleure.

Dans le schéma de droite, le joueur a choisi un rappel de la bille 2 par deux ou trois bandes. La bille joueuse quant à elle touche la grande bande avant de venir caramboler la bille 3 et la pousser en direction du coin. Endroit où devrait se trouver également la bille 2.

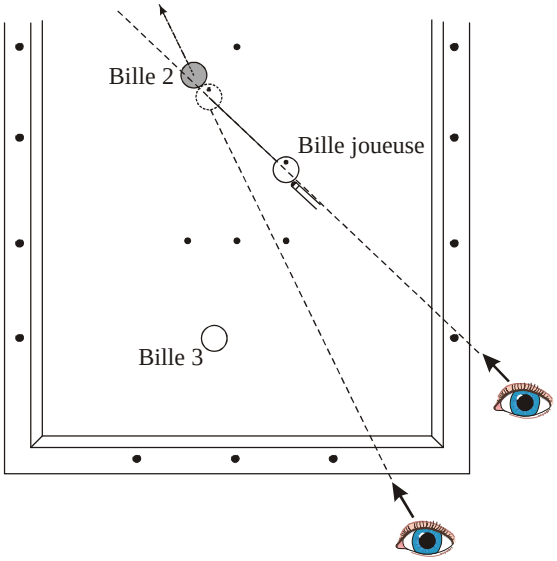
## 2.2 2ÈME ÉTAPE: CHOIX TEMPORAIRE D'UNE PARTIE DES PARAMÈTRES

Après avoir choisi le type de point, le joueur prend position face à sa bille en direction de la bille 2. En observant la position, il peut déjà définir plus ou moins la nature de certains paramètres.

En exploitant deux points de vue, à savoir la vision face à la bille joueuse en direction de la bille 2 et la vision de la direction de la bille 2, le joueur peut estimer la quantité de bille,

Tous droits réservés - 31090114049

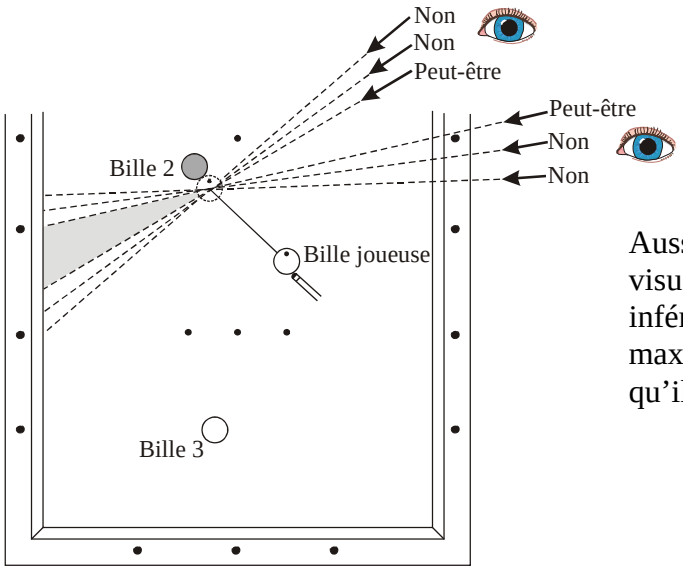
l'énergie nécessaire à sa bille et la bille 2. Il peut également savoir s'il animera sa bille d'effet latéral.




Il faut juste rappeler que la quantité de bille influence la quantité d'effet que conserve la bille joueuse après avoir touché la bille 2. Elle influence donc aussi la quantité d'effet que la bille joueuse développera sur la première bande.

## 2.3 3ÈME ÉTAPE: CHOIX DU POINT DE BANDE: VISUALISATION DU MINIMUM ET DU MAXIMUM

Il est difficile de définir avec précision l'endroit exact que la bille joueuse doit toucher sur la bande pour aller caramboler la bille 3. Par contre, il est beaucoup plus facile de savoir où il ne faut pas aller.




Aussi, le joueur peut essayer de repérer visuellement et progressivement les limites inférieures et supérieures (le minimum et le maximum) où il est absolument certain qu'il ne faut pas envoyer sa bille.

Cette façon de procéder permet de déterminer rapidement une zone (exprimée en grise sur le dessin) où la probabilité de réussir le point est plus important.

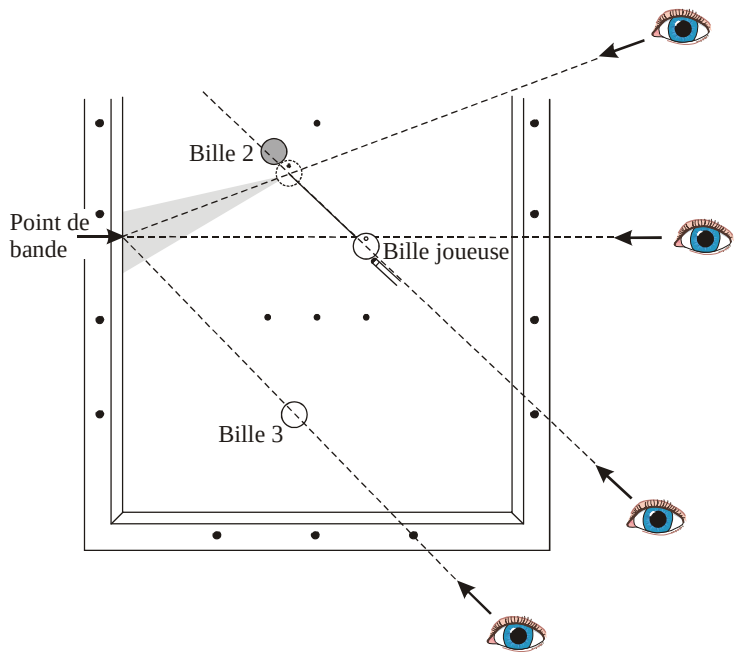
Le point de bande exact que la bille joueuse doit toucher se situe forcément dans cette zone. Cette étape réduit donc considérablement les possibilités pour définir avec précision ce point de bande.

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.4 4ème étape: choix du point de bande: visualisation des directions depuis les différents points de vue

Maintenant que le joueur sait dans quelle zone chercher et qu'il connaît déjà une partie des paramètres, il peut fixer avec précision le point exact que la bille joueuse doit toucher sur la bande pour aller caramboler la bille 3.

Pour ce faire, il doit multiplier les point de vues. Chaque point de vue offre au joueur une vision bien particulière et des impressions parfois différentes. Il arrive que l'endroit défini sur la bande ne soit pas le même d'un point de vue à l'autre.




Les quatre points de vue représentés ci-contre ne sont pas exhaustifs. Certains joueurs en ont peut-être encore plus, alors que d'autres au contraire n'en auront que deux ou trois.

D'une manière générale, plus il y a de points de vue, plus le risque d'erreur diminue.

Ceux qui sont dessinés ici sont les points de vue les plus importants. Ils permettent chaque fois de voir le point autrement, sous un autre angle.

En multipliant les points de vue, le joueur multiplie aussi les impressions qui en découlent. Depuis chaque point de vue, il défini avec le plus de précision possible un point de bande probable. Tous ces points de vue doivent en finalité définir un seul et même point de bande.

## 2.5 5ème étape: choix du point de bande: tenir compte de la marge d'erreur

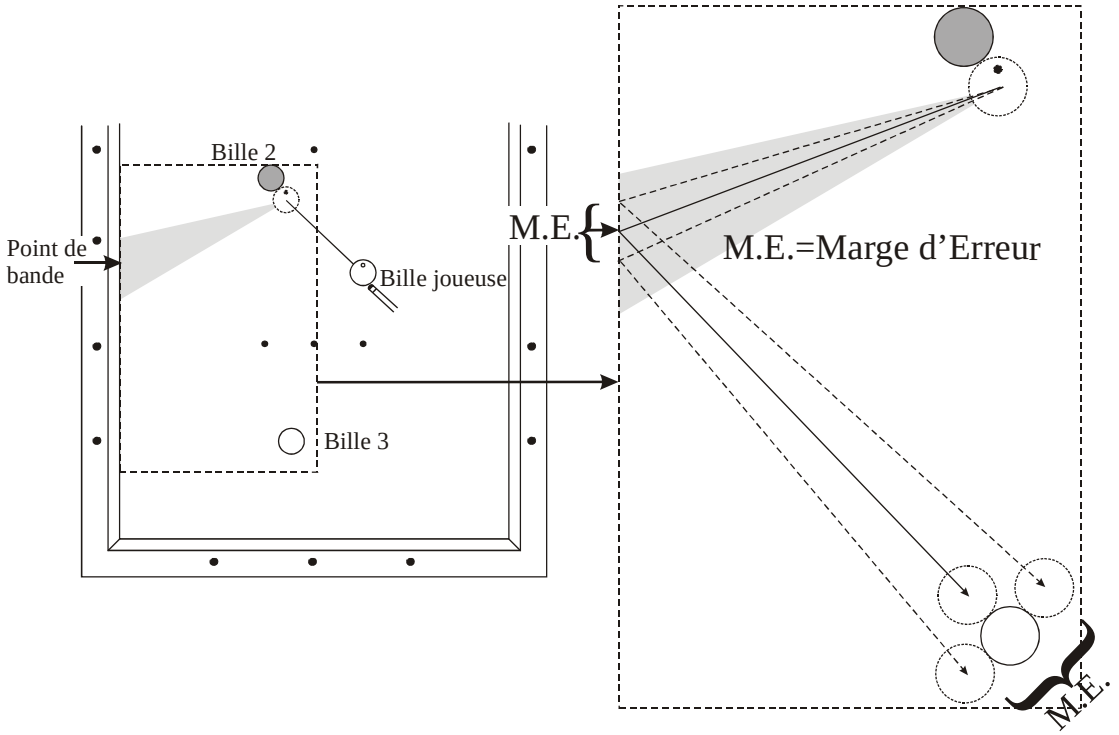
Il existe dans tous les points une certaine marge d'erreur, notamment due à l'épaisseur des billes. Les billes mesurant environ 6 centimètres, et le point pouvant être réussi autant sur le bord gauche ou droite de la bille 3, cela nous donne une marge d'erreur de deux billes, soit environ 12 centimètres.

Etre conscient de cette marge d'erreur est important pour fixer le point de bande. Elle signifie qu'il n'y a pas un seul, mais au contraire plusieurs points de bande possibles.

Pour que cette marge d'erreur profite au maximum au joueur, il faut bien entendu fixer le point de bande qui se situe exactement au milieu de ladite marge. Ainsi, la marge d'erreur

Tous droits réservés - 31090114049

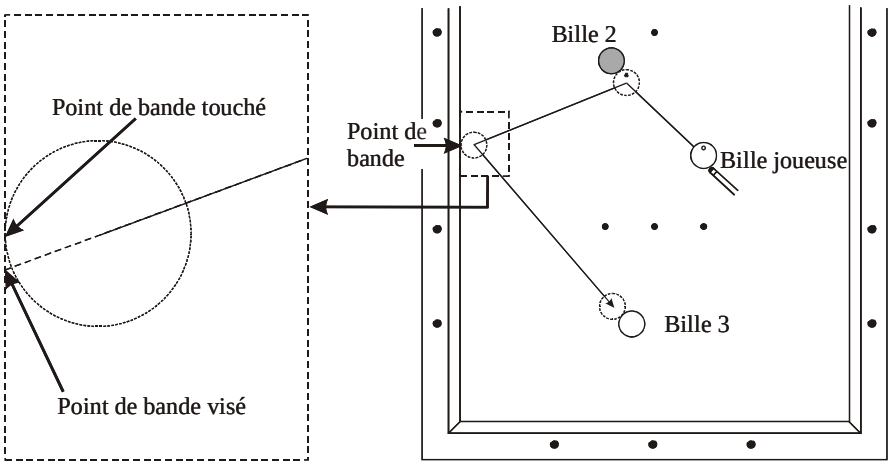
devient un avantage pour le joueur, puisqu'il pourrait se permettre pour réaliser le carambolage une petite erreur de chaque côté.




## 2.6 6ÈME ÉTAPE: CHOIX DU POINT DE BANDE: NE PAS VISER LE POINT DE CONTACT !

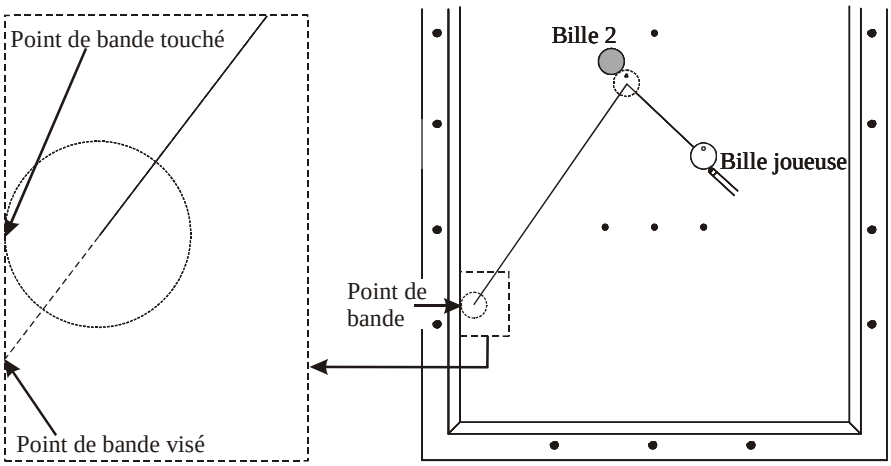
Dernière chose à tenir compte pour fixer définitivement un point de bande: l'épaisseur de la bille joueuse qui provoque une différence entre le point de contact et le point de visée.

A moins que la bille joueuse carambole la bande perpendiculairement, le point visé sur la bande ne sera jamais le point touché réellement.

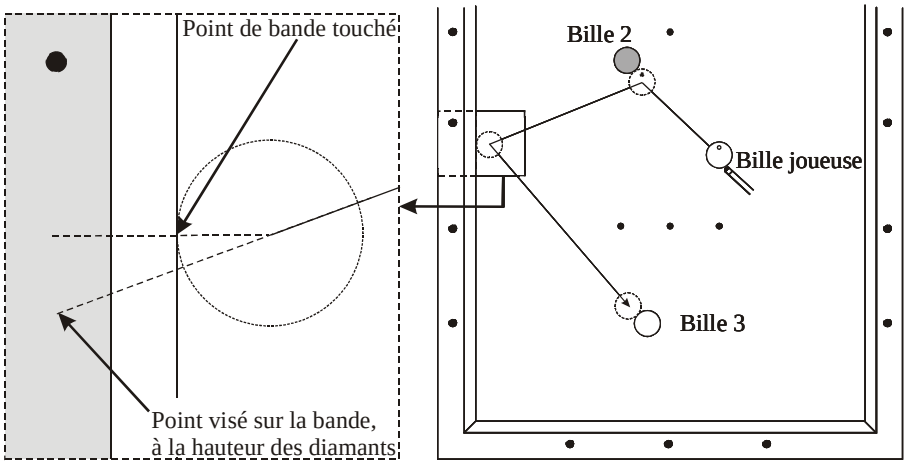



Plus la bille carambole la bande sous un angle faible, plus la différence entre le point de contact et de visée sera grande.

Tous droits réservés - 31090114049




Parfois, cette notion d'épaisseur de bille provoque de grandes erreurs, plus particulièrement avec ceux qui fixe le point sur les diamants au lieu du bord de la bande.




## 2.7 7ÈME ÉTAPE: DÉFINITION DU DERNIER PARAMÈTRE, MISE EN PLACE, EXÉCUTION DU POINT

A ce stade, le joueur a décidé quel genre de point il souhaitait exécuter. Il a déjà déterminé une partie des paramètres, à savoir la quantité de bille, l'énergie, la nature et la quantité d'effet. Il a aussi fixé avec précision le point que sa bille doit caramboler sur la bande. Il ne reste plus à présent qu'à fixer la hauteur d'attaque qui permettra à la bille de toucher le point de bande désigné.

Avant de se mettre en position pour jouer, tous les paramètres (quantité de bille, hauteur d'attaque, effet et énergie) et le point de bande doivent être fixés. Une fois en place, le joueur peut procéder aux derniers ajustements.

Dans les points par la bande, le joueur doit penser à une dernière chose juste avant l'exécution. Les derniers efforts de concentration doivent absolument se porter sur le point sur la bande.

Tous droits réservés - 31090114049

# 3 LE BANDE-AVANT

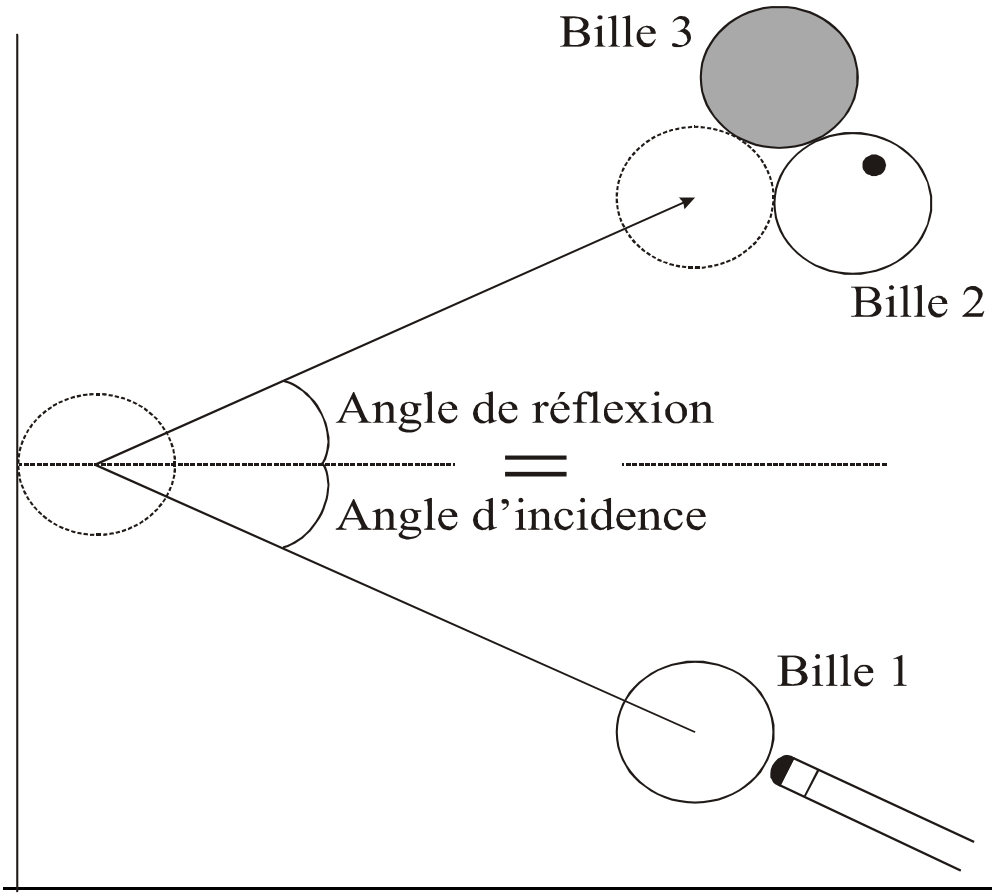
Le bande-avant, comme son nom l'indique, c'est un point où la bille joueuse carambole une bande avant de toucher la seconde bille.

Le bande-avant est un point très fréquemment utilisé dans les jeux de série. La plupart du temps, il s'agit d'une position de masque résultant assez souvent d'une erreur commise dans le point précédent. Mais parfois, même si la position n'est pas forcément masquée, le joueur peut quand même choisir d'exécuter un bande-avant, juste pour obtenir un meilleur résultat qu'en direct. Le bande-avant est un point clé de la série qu'il est important de maîtriser.

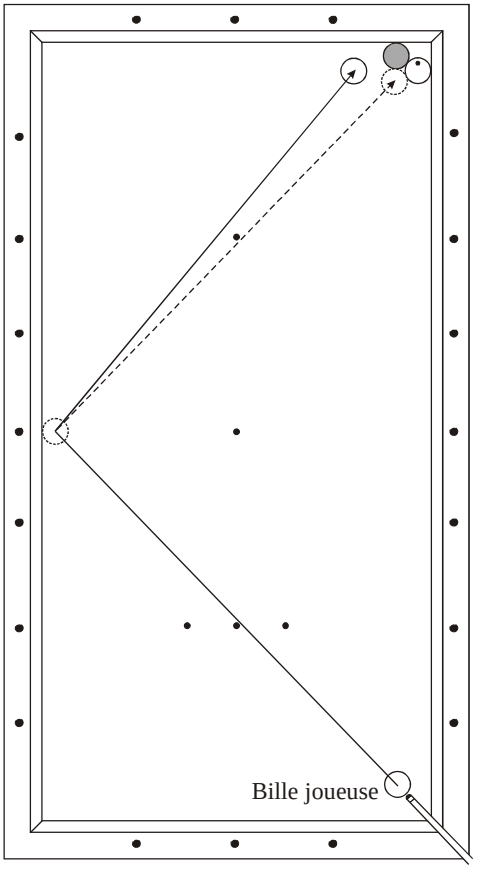
En principe, pour diminuer les erreurs, un bande-avant se joue sans effet. Mais dans la pratique, le joueur est souvent confronté à des situations où il doit jouer ce type de point avec de l'effet. Dans ce cas, l'incertitude liée à ce paramètre augmente considérablement la difficulté et les risques d'erreur. Plus rarement, il arrive aussi que ce soit le joueur qui choisit, pour des raisons conceptuelles, de jouer un bande-avant avec effet.

En jouant le bande-avant sans effet, le premier principe de base est simple:

> l'angle d'incidence est égal à l'angle de réflexion.



Tous droits réservés - 31090114049




Cette règle purement géométrique est dans la pratique presque irréalisable. En réalité, l'angle d'incidence est rarement égal à l'angle de réflexion. En effet, l'angle de sortie est souvent différent de l'angle d'entrée à cause du matériel, à savoir la qualité des bandes, l'élasticité du caoutchouc, la force à laquelle arrive la bille sur la bande, la qualité et la propreté de la bille. Tous ces éléments font que l'angle d'incidence n'est pas vraiment égal à l'angle de réflexion.

Il est possible de se rendre compte facilement de ce phénomène en jouant la figure représentée ci-contre. Dans cet exemple, si l'angle d'incidence était vraiment égal à l'angle de réflexion, la bille joueuse toucherait les deux billes dans le coin.

Hors, il est rare que la bille arrive en plein dans le coin à son retour. Il y a presque toujours une différence, qui peut être parfois petite, mais aussi parfois grande (jusqu'à un diamant, voire plus).

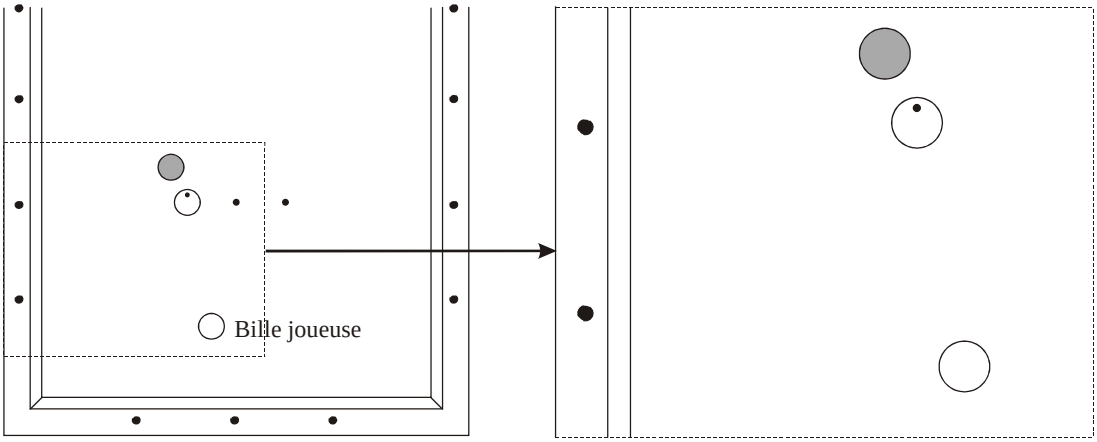
Cette règle de base est pourtant celle utilisée dans le calcul du bande-avant. En général, tant que les distances du point restent raisonnables, les différences entre les angles d'incidence et de réflexion sont suffisamment faibles pour être négligées. Par contre, dès que les distances augmentent, il faut tenir compte de ces différences dans le calcul du point de bande.

De plus, lors de la détermination du point de bande, le joueur doit encore tenir compte de deux éléments importants:

- ⇨ Le point de visée n'est pas le point de contact de la bille sur la bande;
- ⇨ Il faut tenir compte de la marge d'erreur au carambolage des billes 2 et 3.

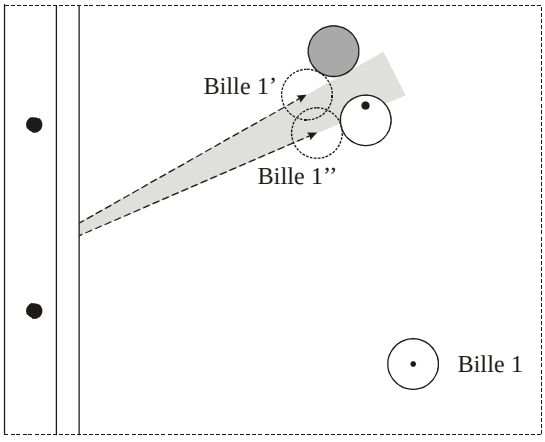
Tous droits réservés - 31090114049

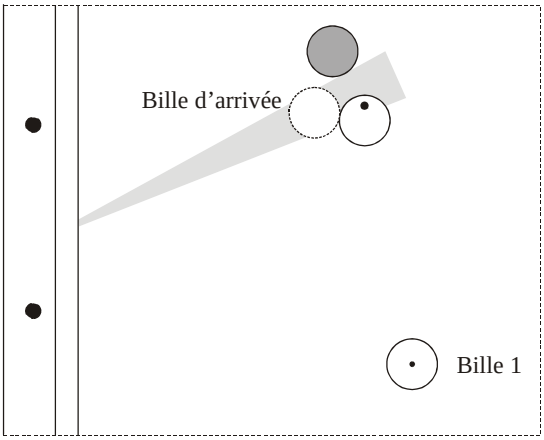
## 3.1 MARCHE À SUIVRE POUR DÉTERMINER LE POINT DE BANDE




La position ci-dessus est celle utilisée comme position de base pour cet exemple. Pour des questions visuelles, une partie seulement est agrandie. Chaque étape est détaillée dans le calcul de ce bande-avant. Il faut préciser que ce point est joué sans effet latéral.

### 3.1.1 DÉTERMINATION DE LA BILLE D'ARRIVÉE



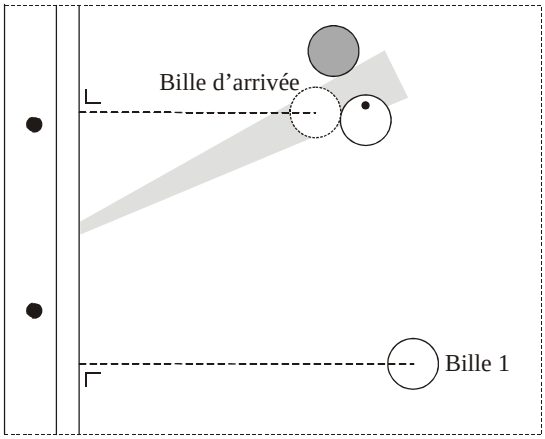

La première étape dans le calcul d'un bande-avant, c'est la détermination de la bille d'arrivée en tenant compte de la **marge d'erreur** (zone grise).

La marge d'erreur est déterminée par les limites extérieures. Tant que la bille joueuse arrive dans la marge d'erreur, elle carambolera les deux billes:
⇨ Soit par la bille 1' qui carambolera en premier la bille rouge et ensuite la bille pointée,
⇨ Soit par la bille 1'' qui carambolera d'abord la bille pointée et ensuite la bille rouge.

Pour que cette marge d'erreur profite au maximum au joueur et qu'elle lui offre le plus de possibilités d'erreurs d'un côté comme de l'autre, la bille d'arrivée doit être déterminée **au milieu de la marge d'erreur**.

Tous droits réservés - 31090114049

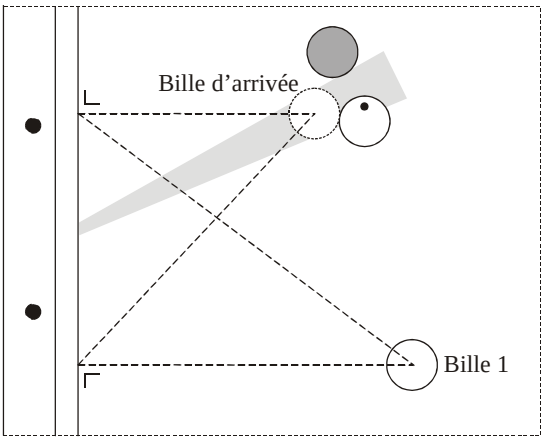
### 3.1.2 PROJECTION SUR LA BANDE DE LA BILLE 1 ET DE LA BILLE D'ARRIVÉE




Le centre des billes joueuse et d'arrivée doivent être projetés sur le bord de la bande. La projection est perpendiculaire à la bande.

Chacune de ces projections définissent un point précis sur la bande.

### 3.1.3 DÉFINITION DE L'INTERSECTION

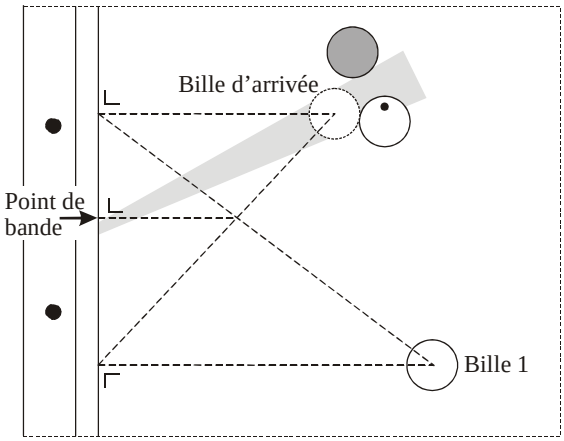



Il faut relier le centre de la bille d'arrivée avec la projection sur la bande du centre de la bille 1.

Il faut également relier le centre de la bille 1 avec la projection sur la bande du centre de la bille d'arrivée.

Ces deux droites se croisent en une intersection.

### 3.1.4 PROJECTION SUR LA BANDE DE L'INTERSECTION

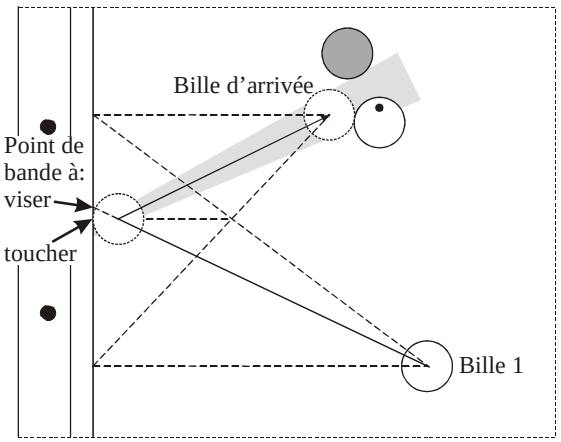



Il faut effectuer la projection de l'intersection des deux droites définies précédemment. Cette projection est perpendiculaire à la bande.

La projection définit un point sur la bande. Ce point est celui que la bille joueuse doit caramboler pour arriver à la bille d'arrivée.

Tous droits réservés - 31090114049

### 3.1.5 DIFFÉRENCE ENTRE POINT DE BANDE A TOUCHER ET A VISER




Il ne faut pas oublier que le point de bande ainsi défini est celui à toucher, et non celui à viser.

Cette différence entre le point à toucher et le point à viser s'explique par l'épaisseur de la bille.

# 4 SYSTÈMES DE REPÈRES

Les points où la bille joueuse carambole au moins une bande sont évidemment plus compliqués que les points directs. Jusqu'au premier point de bande, la difficulté est la même: devoir toucher un point précis sur la bille 3 n'est pas plus difficile que toucher un point précis sur la bande.

La difficulté des points par la bande, c'est de prévoir la réaction de la bille joueuse sur la première bande, puis sur les suivantes. Cette réaction varie en fonction de beaucoup de paramètres, comme cela est expliqué au début de ce chapitre.

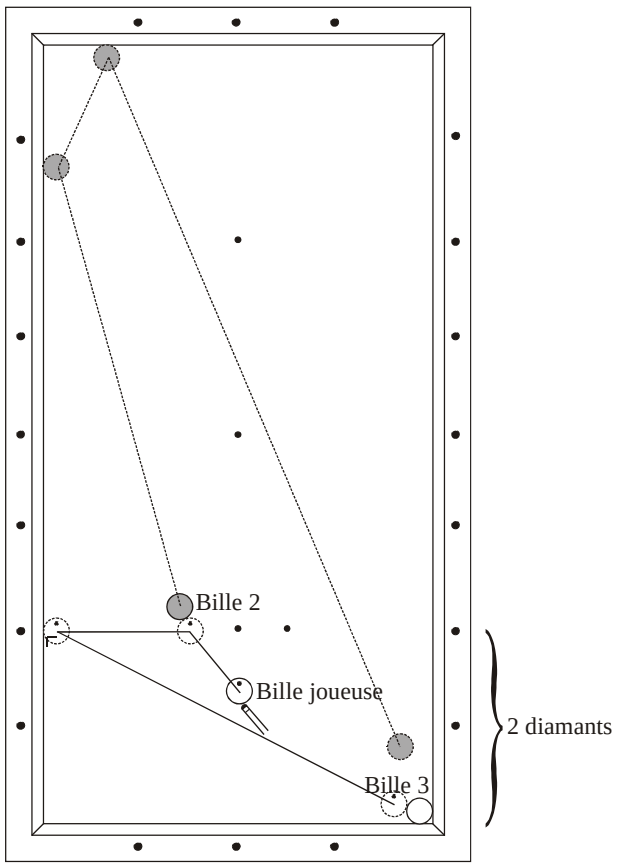
Comme pour les points en directs, il est toujours utile d'avoir des trajectoires de références. Aussi, les systèmes de repère par une bande et par deux bandes décrits ci-après ne sont que des références, que le joueur doit adapter à la situation présente et aux réactions du matériel qu'il utilise. Il s'agit de trajectoires qui peuvent servir de références pour le joueur, pouvant ainsi l'aider à fixer les paramètres et le point de bande. Ces deux systèmes sont essentiellement utiles pour les différents jeux de séries.

Il existe encore de nombreux autres systèmes de repère, essentiellement pour le jeu du trois bandes. Ce jeu et un de ces systèmes ont également un chapitre correspondant dans cet ouvrage.

Pour terminer, je pense que chaque joueur doit développer ses propre systèmes de repère. Plus le joueur dispose de références, plus il diminue sa chance de commettre des erreurs.

Tous droits réservés - 31090114049

## 4.1 PAR UNE BANDE



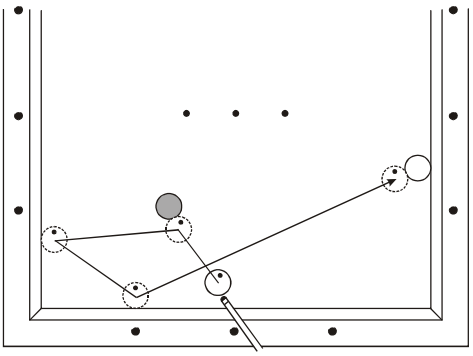

Ce système de repère est le plus souvent utile pour ce genre de point.

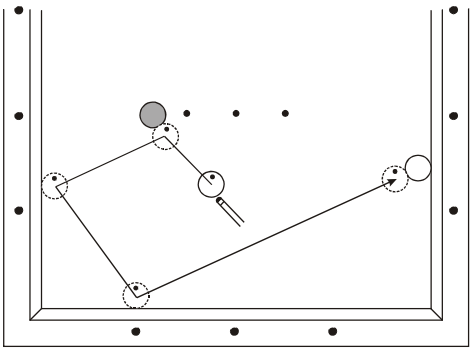
Pour notre exemple, il s'agit d'un rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2, puis la grande bande, puis ensuite la bille 3. Il est joué avec les paramètres suivants:

⇨ Quantité de bille: ¾ de bille
⇨ Hauteur d'attaque: demi coulé
⇨ Effet: maximum d'effet à gauche
⇨ Energie: normale

Après le carambolage de la bille 2, la bille joueuse carambole la bande sous un **angle droit** (perpendiculairement). Si la bille joueuse possède un **maximum d'effet**, elle dévie de sa trajectoire sur une distance de deux diamants.

## 4.2 PAR DEUX BANDES



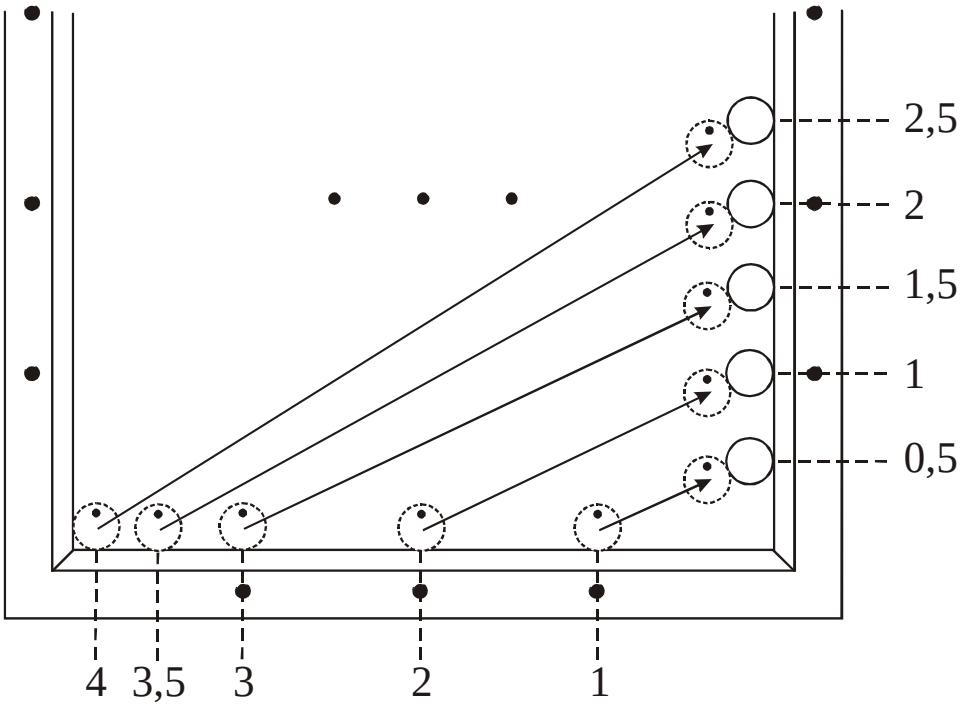


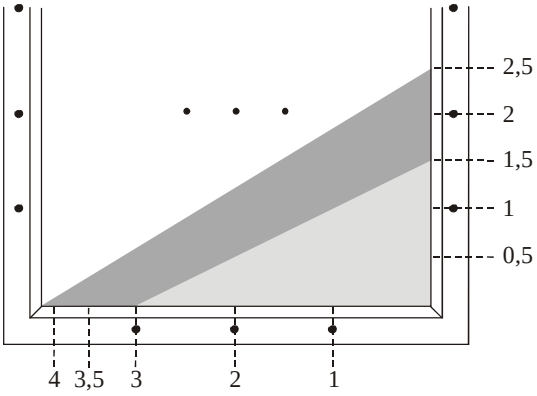
Il faut absolument que la bille joueuse dispose d'un **maximum d'effet** au moment où elle touche la seconde bande. Dans ce cas, la trajectoire suivante jusqu'à la bille 3 reste toujours la même, quel que soit l'angle d'arrivée de la bille joueuse sur cette seconde bande.

Ce principe est valable essentiellement pour ce genre de point, et pour autant que la bille 2 ne dépasse pas une certaine limite. Celle-ci est estimée en général au deuxième diamant, la ligne des mouches.

Tous droits réservés - 31090114049

Cette trajectoire de la deuxième bande à la bille 3 suit les principes suivants:




Dans la zone gris clair:

Trajectoire 1 - 0,5
Trajectoire 2 - 1
Trajectoire 3 - 1,5

Dans la zone gris foncé:

Trajectoire 3,5 - 2
Trajectoire 4 - 2,5

Dans la zone gris clair, la valeur sur la petite bande est toujours le double de la valeur de la grande bande.

Dans la zone gris foncé, le joueur n'a qu'à ajouté la même valeur supplémentaire de la petite bande sur la grande bande.

Trajectoire 3,5 - 2 : valeur 3 + 0,5 = 3,5
valeur 1,5 + 0,5 = 2
Trajectoire 4 - 2,5 : valeur 3 + 1 = 4
valeur 1,5 + 1 = 2,5

Tous droits réservés - 31090114049

# LE PIQUÉ ET LE MASSÉ

## 1 GÉNÉRALITÉS

Les piqués et massés sont des points formant une seule et même famille. Tous ont la même particularité : le joueur exécute ce genre de point avec la queue inclinée.

Dans le chapitre réservé aux trajectoires des billes, il est expliqué les conséquences directes d'un point exécuté avec une queue qui n'est pas horizontale. La plupart du temps, ces réactions sont néfastes pour la bonne réussite du point.

Dans les piqués et massés, le joueur essaie de maîtriser ces réactions pour donner à la bille joueuse des effets plus accentués et/ou des trajectoires courbes qui lui permettront de résoudre les difficultés d'un point.

Contrairement aux idées reçues, utiliser ce genre de point ne signifie pas forcément qu'il y a eu erreur le point précédent. Il arrive parfois que ces réactions sont utilisées pour obtenir un résultat encore meilleur qu'avec une attaque horizontale. Et les piqués et massés sont aussi souvent utilisés par nécessité.

Tous les points où la bille joueuse est attaquée par une queue inclinée sont difficiles à maîtriser. La position du corps, la position du chevalet, la tenue du talon de la queue, le mécanisme, l'exactitude et la précision du geste, tout devient difficile lorsque la queue est inclinée. Et même si tous ces éléments sont maîtrisés, il reste encore à fixer les quatre paramètres de façon correcte pour provoquer la réaction désirée, ce qui est encore plus ardu.

Cette catégorie de points n'est pas à la portée du débutant. Il faut d'abord apprendre à maîtriser un minimum les points attaqués avec une queue horizontale, pour ensuite espérer réussir un piqué ou un massé.

## 2 POSITIONS DU CORPS ET DU CHEVALET

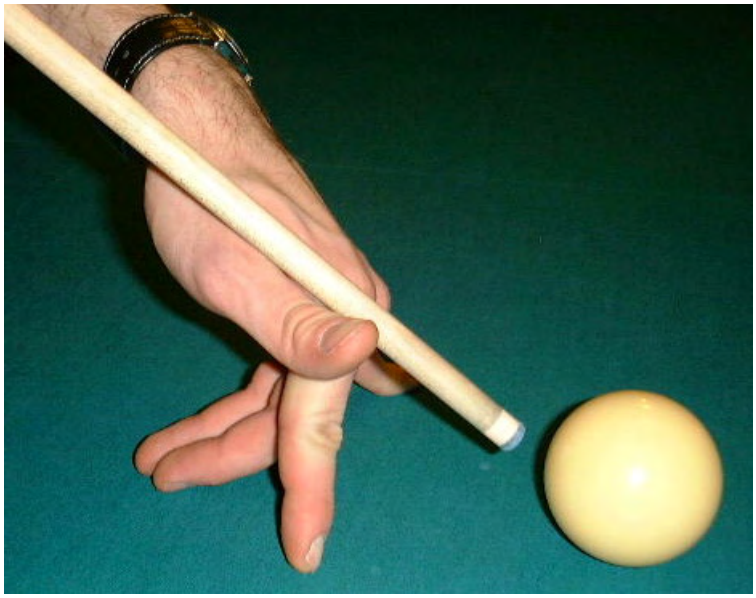
Dans ce genre de point, la queue n'est plus horizontale, mais inclinée. L'inclinaison de la queue change tout dans la position du corps et du chevalet. De plus, ces positions ne sont pas les mêmes si la queue est fortement ou légèrement inclinée.

Par ailleurs, la morphologie du joueur entre également en ligne de compte dans ce type de point. Pour commencer, le joueur qui a des grandes mains aura plus de facilité à placer son chevalet et à effectuer des limages que celui dont les mains sont plus petites. Ensuite, étant donné que la queue est inclinée, il est difficile pour le joueur de viser correctement, plus

Tous droits réservés - 31090114049

particulièrement lorsque la bille joueuse est éloignée de la bande. Dans ce cas, le joueur dont la taille est grande aura plus de faciliter à exécuter ce type de point qu'un joueur petit.

Outre les exemples de positions photographiés ici, c'est aussi au joueur de trouver des positions qui lui conviennent et qui tiennent compte de sa morphologie, et qui sont aussi adaptées aux diverses situations.



Tous les chevalets utilisés pour les piqués et les massés sont débouclés.

Ce chevalet permet une attaque de bille avec une queue moyennement inclinée.

La stabilité est assurée par les quatre doigts qui s'appuient sur le tapis. L'auriculaire et l'index sont tendus, le majeur et l'annulaire sont repliés vers l'arrière.



Cette position est un peu plus relevée. Elle permet à la queue d'être plus verticale.

Cette fois, le chevalet repose tel un trépied sur seulement trois doigts, à savoir le majeur, l'annulaire et l'auriculaire.

L'index est replié et ne sert à rien. La queue repose dans le creux formé par le pouce et la base de l'index.

Tous droits réservés - 31090114049



Ce chevalet est encore un peu plus relevé que le précédent, permettant ainsi à la queue d'être encore plus inclinée.

Le trépied formé des trois doigts devient plus difficile à faire et la stabilité du chevalet plus dure à trouver.

La queue est toujours maintenue dans le creux du pouce et de l'index. Mais la distance de limage devient réduite.



Ce chevalet est le plus élevé possible et permet donc à la queue d'être la plus inclinée possible.

L'équilibre est très difficile à trouver. Tous les doigts sont tendus au maximum.

La queue peut tout juste être maintenue entre le pouce et la base de l'index.

La distance entre la base du pouce et la bille est la plus restreinte. Le limage est donc réduit au maximum.

Tous droits réservés - 31090114049

Les deux illustrations ci-dessous représentent deux chevalets utilisables sur la bande, lorsque la bille joueuse en est très proche. Les chevalets peuvent être les mêmes que ceux utilisés sur le tapis, mais la bande offre par contre une distance de limage plus longue et une vision plus aisée.





La photo ci-dessous représente une des façons de tenir le talon de la queue. Celle-ci est maintenue par le pouce et l'index replié. Tous les autres doigts sont également repliés. C'est la solution la plus utilisée.



Tous droits réservés - 31090114049

Ces deux photos illustrent deux autres manières de tenir le talon de la queue. Ces deux solutions sont beaucoup plus rares, mais certains joueurs les utilisent parfois.
Dans la position de gauche, la main droite tient le talon de la queue exactement comme si elle tenait une queue horizontale dans une position normale. Dans la position de droite, la queue est maintenue entre le majeur et l'index, tous deux repliés. Tous les autres doigts le sont aussi.







La photo ci-contre représente la position du corps standard utilisée pour exécuter des piqués et des massés qui nécessitent une queue moyennement inclinée.

Comme lorsque la queue est horizontale, le plus important est d'être parfaitement stable et de permettre un bon mouvement de l'avant-bras.

De plus, il faut que l'organe de visée soit aligné au plan de la queue.

Tous droits réservés - 31090114049



Dans cette position illustrée ci-contre, la bille joueuse est trop éloignée du bord de la table pour pouvoir utiliser la position précédente.

La queue est toujours bien inclinée, et pour permettre à L'oeil visant de se trouver dans le plan de la queue, il faut que le joueur monte sur la table pour s'avancer le plus près possible de la bille.

Donc il positionne la jambe gauche sur le tapis. Attention, le pied peut toucher le bois de la bande, mais pas le drap de celle-ci.

La même position standard représentée ci-contre, mais pour un piqué ou un massé avec une queue plus verticale.

La position du corps est toujours stable, la main tient le talon de la queue à un endroit propice permettant un bon mouvement de l'avant-bras.

L'oeil visant peut encore se trouver dans le plan de la queue et permettre ainsi une bonne visée.



Tous droits réservés - 31090114049



Dans cette illustration ci-contre, il s'agit probablement d'une des positions les plus difficiles. Les difficultés sont les suivantes:
- la bille joueuse est trop éloignée du bord de la table ce qui nécessite de monter sur la table pour s'en rapprocher.
- ce point nécessite une queue très verticale, ce qui pose de gros problèmes pour viser puisque L'oeil n'est plus du tout dans le plan de la queue.
- Le chevalet est très difficile à faire, car les billes 2 et 3 se trouvent entre le chevalet et la bille joueuse et qu'en plus la queue doit être très verticale. La stabilité est limite. Le creux du pouce permettant à la queue de glisser n'existe pratiquement plus.

La position ci-contre est aussi particulière.

Le joueur est obligé de s'asseoir sur la table et de se pencher contre l'arrière. Un seul pied touche le sol pour maintenir l'équilibre.

De plus, la visée n'est pas très aisée. On voit qu'il y a un décalage entre le plan de la queue et l'organe de visée.



Tous droits réservés - 31090114049

Cette position du corps est aussi une des plus difficiles à réaliser.

Comme dans la position précédente, le joueur doit s'asseoir sur la table et se pencher en arrière, et maintenir l'équilibre avec un seul pied au sol.

Cette fois, l'organe de visée est complètement décalé par rapport au plan de la queue. Il va sans dire que viser juste dans ces conditions nécessite une grande capacité visuelle pour s'adapter.

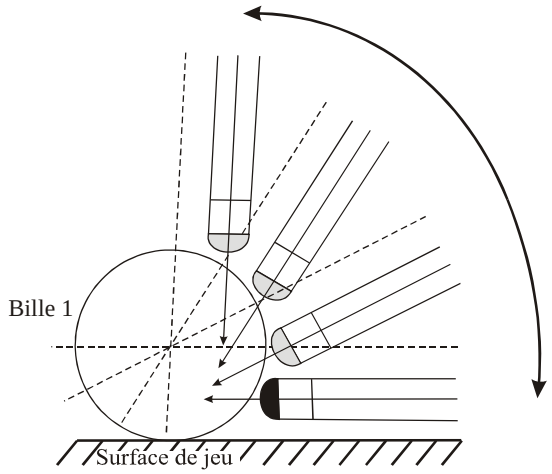
De plus, la position des billes est telle que la queue doit passer derrière la tête du joueur. Le mouvement réalisé par l'avant-bras devient beaucoup plus difficile, tant dans la précision que dans la régularité.



# 3 LE PIQUÉ

Le piqué est **un rétro sans effet latéral** où la bille est attaquée **avec une queue inclinée**. C'est un rétro puisque la bille est animée de rotation contraire à son sens de direction.

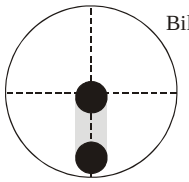
Avec une queue horizontale, la quantité de rotation rétro transmise à la bille joueuse a une limite et des contraintes pas forcément adaptées au point. Pour transmettre un maximum de rotation, il faut non seulement jouer très bas, mais également transmettre un maximum de vitesse et d'énergie. Et au-delà de ces possibilités, le joueur ne peut pas transmettre plus de rotation à sa bille en l'attaquant avec une queue horizontale.




Avec une queue inclinée, la quantité de rotation est beaucoup plus élevée. Si toutes les proportions sont gardées, à savoir toujours sans effet, même hauteur d'attaque, même énergie, la quantité de rotation transmise à la bille joueuse augmente au fur et à mesure que la queue s'incline.

**Donc, plus la queue est inclinée, plus la bille joueuse est animée de rotation.**

Tous droits réservés - 31090114049

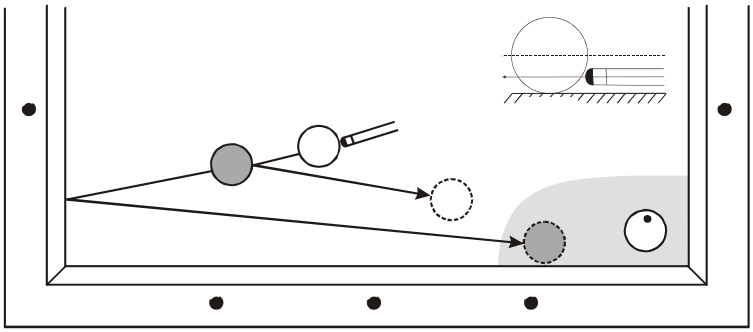



Le piqué se joue non seulement avec une queue inclinée, mais toujours sans effet. Dès que la bille est attaquée avec une queue inclinée et de l'effet latéral, cela créé une courbe et devient donc un piqué rentré ou un massé.

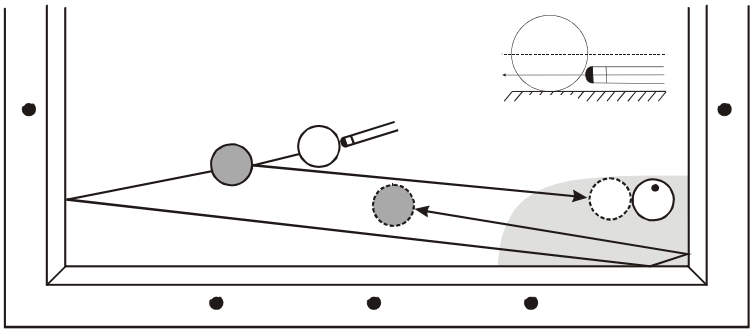
Donc le joueur utilise un piqué lorsque les contraintes liées à un rétro maximum ne sont pas adaptées à la réalisation du point, ou lorsque la quantité de rotation transmise par un rétro maximum à la bille joueuse ne suffirait pas, ou tout simplement pour des raisons conceptuelles.

Dans cet exemple, il s'agit d'un rappel où la bille 2 retourne par une bande. Pour qu'elle rentre à la bonne force dans le coin (zone de rappel en grise), la bille joueuse doit lui transmettre une certaine énergie. Celle-ci ne suffit pas à la bille joueuse avec une queue horizontale, même en prenant un maximum bas et un maximum de vitesse.

Donc en jouant queue plate, deux solutions s'offrent au joueur :

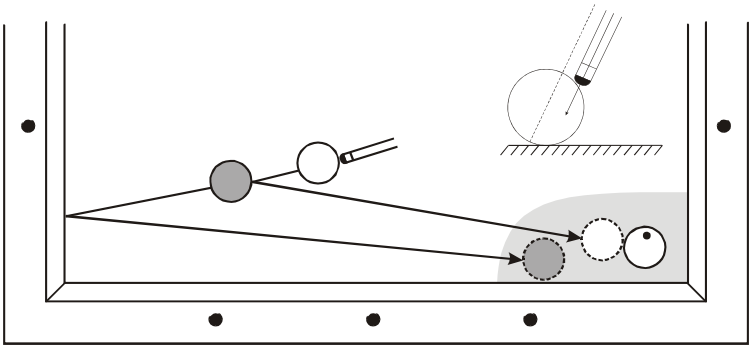


- Il transmet à la bille 2 la force suffisante pour qu'elle s'arrête dans le coin. Mais cette énergie n'est pas suffisante pour que la bille joueuse recule jusqu'à la bille 3. Donc pas de point possible.



- Il transmet à la bille joueuse l'énergie qui lui est nécessaire pour aller caramboler la bille 3 dans le coin. Mais à cause de cette énergie, il transmet à la bille 2 trop de force pour qu'elle s'arrête à proximité du coin. Donc pas de rappel possible.

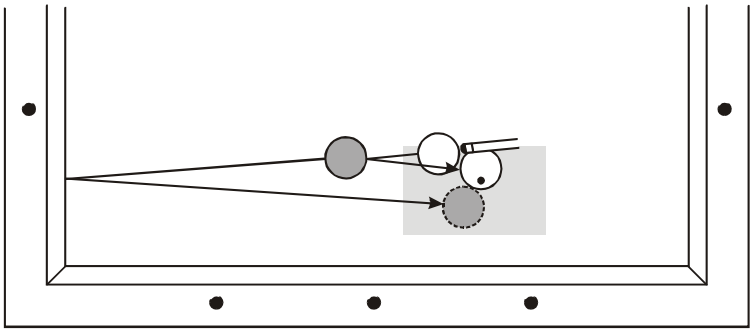
La seule solution pour harmoniser la force de la bille 2 à la quantité de rotation de la bille joueuse : le piqué.



Le joueur transmet à la bille 2 la force qui lui est nécessaire à s'arrêter dans la zone de rappel, et transmet suffisamment de rotation à la bille joueuse pour qu'elle carambole la bille 3 en inclinant la queue.

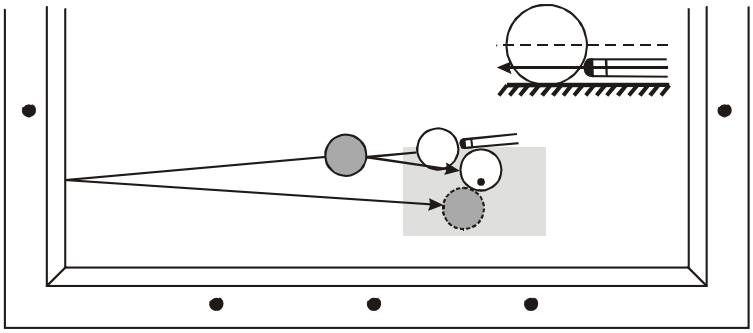
Tous droits réservés - 31090114049

Dans l'exemple suivant, il s'agit également d'un rappel où la bille 2 retourne par une bande dans la zone de rappel (grise). Contrairement à l'exemple précédent, l'harmonisation de la force de la bille 2 et de la rotation rétro de la bille joueuse est tout à fait possible en queue horizontale.



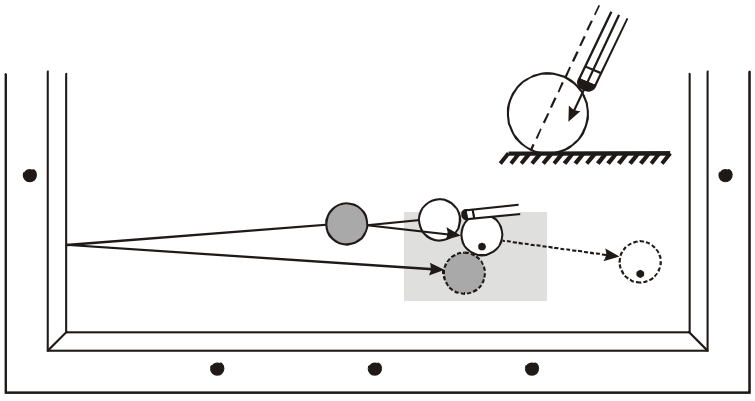
Le problème est cette fois-ci pratique : vu la proximité et la position de la bille 3 par rapport à la bille joueuse, le joueur se trouve dans l'impossibilité d'attaquer sa bille en rétro avec une queue horizontale. Seule possibilité d'effectuer ce rappel en rétro : le piqué.

Mais attention aux paramètres… Il ne suffit pas seulement d'incliner la queue et d'attaquer la bille en piqué, il faut aussi modifier les paramètres.



Si le joueur avait pu attaquer sa bille avec une queue horizontale, les paramètres auraient été les suivants : aucun effet, quantité de bille presque pleine, hauteur d'attaque basse, énergie normale.

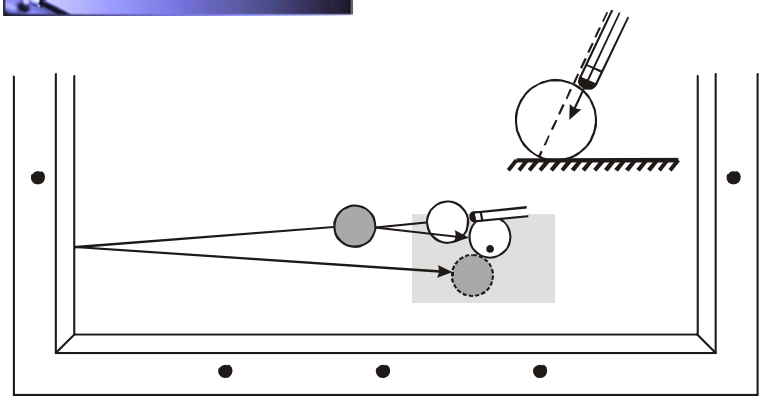
Ainsi, l'énergie et la quantité de rotation transmise à la bille joueuse lui aurait permis d'effectuer le rétro jusqu'à la bille 3 et de donner à la bille 2 la bonne force pour qu'elle revienne en mesure dans la zone de rappel.



Si, comme dans cet exemple, le joueur attaque sa bille en piqué, il va lui transmettre une quantité de rotation plus grande. La quantité de bille et l'effet restent inchangés. L'énergie également demeure inchangée puisque la force à transmettre à la bille 2 n'a pas changé.

Le résultat, c'est que la bille joueuse carambolera la bille 3 avec un surplus d'énergie, ce qui la fera sortir de la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

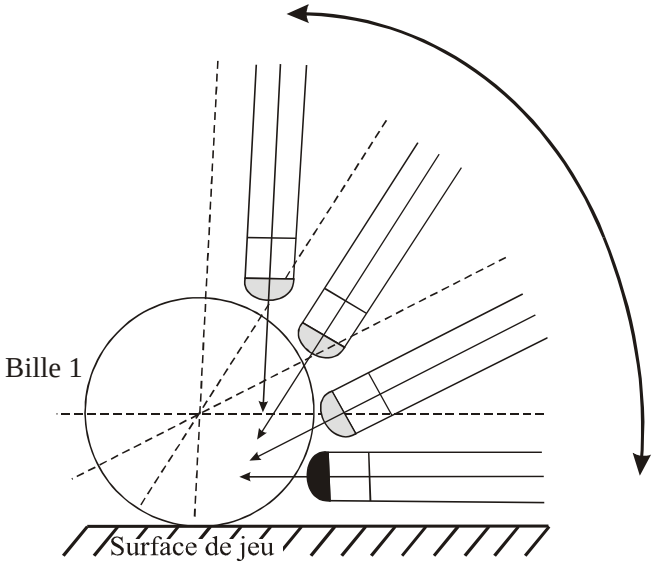


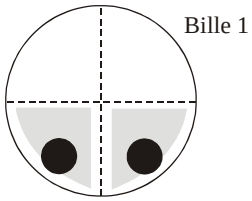
C’est pour harmoniser les forces que la hauteur d'attaque doit être modifiée: pour compenser le surplus de rotation émanant du piqué. Par compensation, le joueur doit donc attaquer sa bille en piqué, mais moins basse.

Il arrive aussi très fréquemment que le joueur utilise les avantages du piqué, malgré les difficultés supplémentaires, uniquement par préférence conceptuelle. Dans les jeux de série, le piqué est un point assez souvent utilisé pour obtenir un résultat meilleur dans une certaine situation, alors même que cette situation pourrait se résoudre d'une autre façon, sans piqué, mais avec un résultat conceptuellement moins bon. Plusieurs illustrations de ce genre de choix conceptuels figurent dans la partie réservée à la conception des différents jeux de série.

# 4 LE PIQUÉ RENTRÉ

Le piqué rentré est **un piqué avec effet**. Il s'agit donc d'un rétro, joué avec une queue inclinée et de l'effet latéral.



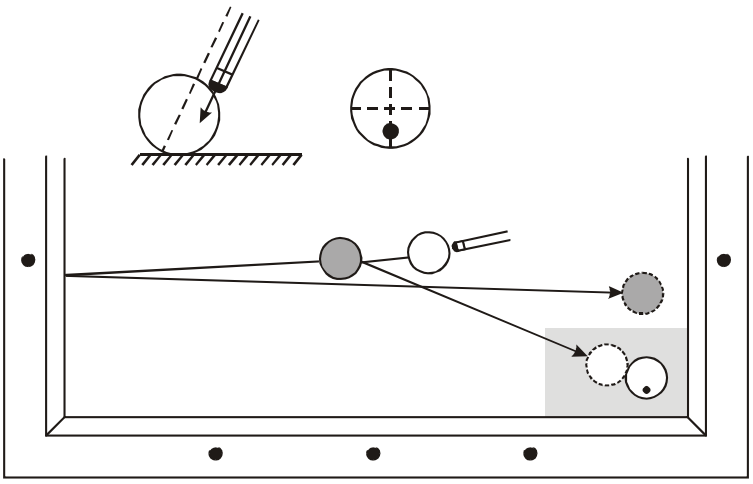

Comme dans le piqué, plus la queue est inclinée, plus la bille joueuse a de rotation rétro.

La différence avec le piqué, c’est l’effet latéral. Comme lorsque la bille est attaquée en queue plate, plus la bille joueuse est carambolée sur le bord, plus elle est animée d’effet.

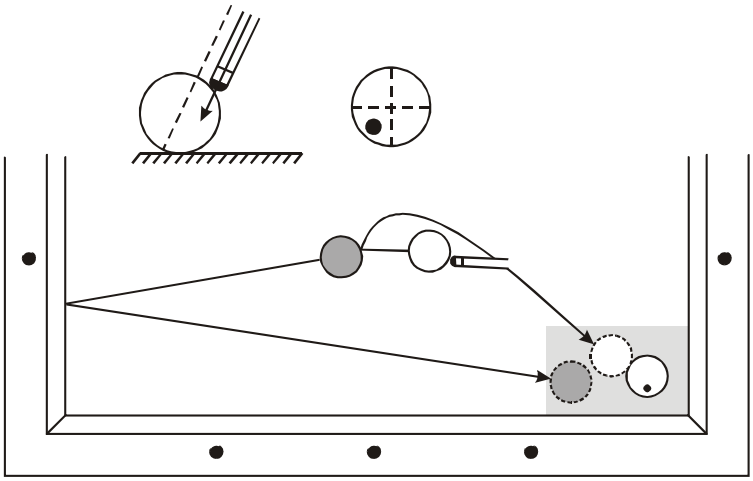
L'effet latéral, mélangé à la rotation due à l'inclinaison de la queue, provoque des trajectoires courbes pour la bille joueuse. Celles-ci permettent de changer la quantité de bille attaquée, ou de modifier l'angle d'attaque de la bille joueuse sur la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

Dans cet exemple, c'est la première variante qui est exprimée, à savoir donner la possibilité de changer la quantité de bille.

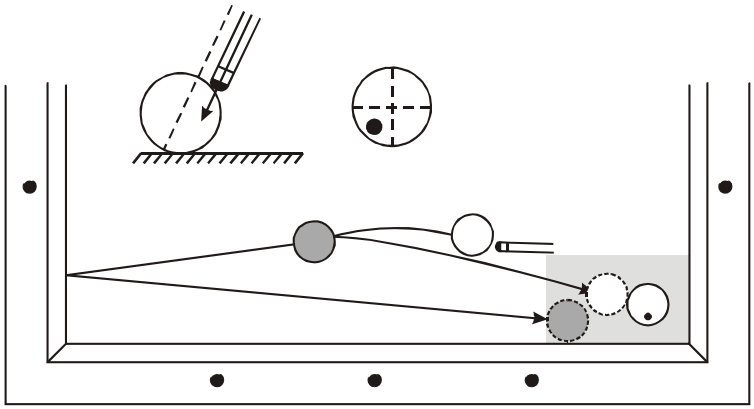


Il s'agit en fait d'un piqué rentré qui aurait pu être un piqué classique si l'angle entre la bille joueuse et la bille 2 permettait à cette dernière de rentrer dans la zone de rappel. En piqué classique, la quantité de bille qu'il faudrait toucher pour que la bille joueuse carambole la bille 3 ne permettrait juste pas à la bille 2 de rentrer dans la zone de rappel.



En piqué rentré, la bille joueuse peut caramboler la bille 2 sous une quantité différente, plus propice au rappel dans la zone. La trajectoire de la bille joueuse est corrigée après le carambolage de la bille 2 par la courbe, elle-même provoquée par le piqué rentré, soit par la rotation provoquée par le mélange de l'inclinaison de la queue et de l'effet latéral.

Dans cet exemple, c'est la seconde option qui est représentée, à savoir modifier l'angle d'attaque sur la bille 2.



La rotation provoquée par le mélange de l'inclinaison de la queue et de l'effet latéral est à l'origine de la courbe. La distance entre la bille 2 et la bille joueuse étant plus grande, la courbe se dessine avant le carambolage de la bille 2. Dès lors, grâce à la courbe, c'est comme si la bille joueuse attaquait la bille 2 sous un autre angle.

Tous droits réservés - 31090114049

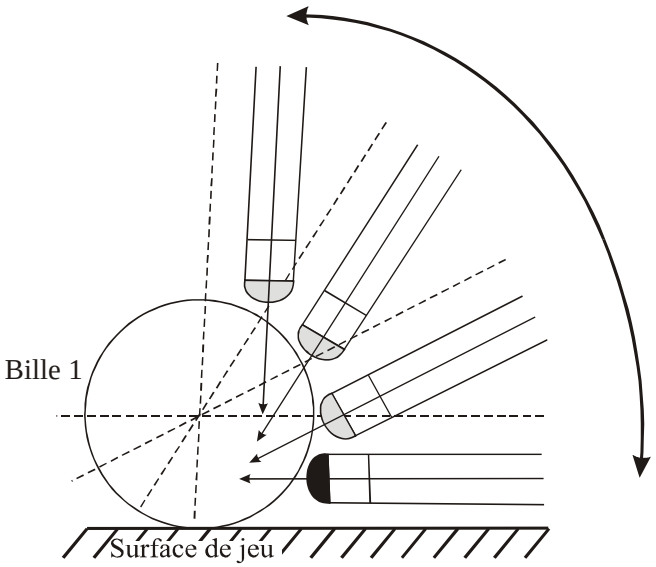
Ce type de piqué rentré est plus difficile parce que la courbe se dessine avant le carambolage de la bille 2. Et souvent, il reste encore de la rotation, ce qui provoque aussi une courbe après le carambolage de la bille 2.

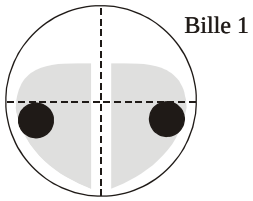
Dans les piqués rentrés, l'inclinaison de la queue et la quantité d'effet sont des paramètres très importants dans la détermination de la courbe. Mais l'énergie est également un paramètre capital. Elle augmente ou diminue la quantité des rotations liées à l'inclinaison et à l'effet.
De plus, la force modifie le moment où la courbe se dessine: plus il y a de force, plus la course de la bille 1 est grande avant que la courbe ne se prononce; moins il y a de force, plus la course de la bille joueuse est petite avant que la courbe ne se prononce. Ce phénomène lié à la force est expliqué plus en détail dans le chapitre réservé au massé.

Les corrections des trajectoires grâce au piqué rentré ont une limite. Plus la correction est grande, plus la courbe est importante et plus la difficulté du point augmente… il s'agit donc d'abord d'une limite liée à la capacité du joueur. Ensuite, la physique impose elle-même ses propres limites.

# 5 LE MASSÉ

Le massé est un point qui s'attaque avec une queue inclinée et de l'effet latéral. Le mélange des rotations liées à l'inclinaison de la queue et à l'effet provoque une courbe. Cette courbe dépend encore beaucoup de l'énergie et de la hauteur d'attaque.




Les paramètres du massé liés à cette courbe sont donc les mêmes que ceux du piqué rentré:
- l'inclinaison de la queue,
- la quantité d'effet,
- la hauteur d'attaque,
- l'énergie (force et vitesse).

Le massé n'est pas, tout comme le piqué et le piqué rentré, synonyme d'erreur. Bien sûr, il est souvent utilisé pour corriger des petites erreurs commises dans le ou les points précédents, mais le joueur tire aussi beaucoup parti du massé pour des raisons conceptuelles. Que ce soit pour gommer les fautes précédentes ou pour améliorer l'enchaînement conceptuel, le massé est un point indispensable qu'il faut apprendre à maîtriser.

Tous droits réservés - 31090114049

## 5.1 TRAJECTOIRES DE LA BILLE JOUEUSE EN MASSÉ

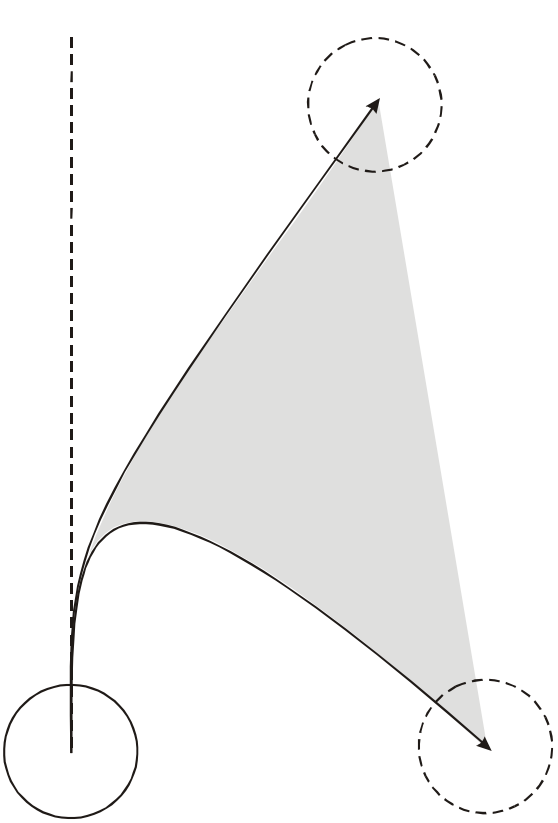
Exactement comme lorsque la queue est horizontale, les paramètres en massé modifient, chacun à leur manière, la trajectoire de la bille joueuse.

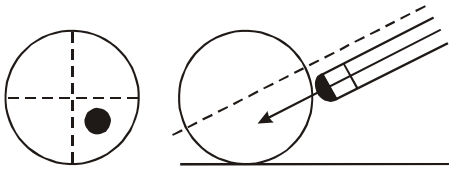
Pour une seule et même trajectoire, il existe donc de nombreuses combinaisons de paramètres possibles.

Les trajectoires illustrées ci-après sont bien sûr schématisées de façon approximative. Il n'y aurait guère qu'un physicien spécialisé en la matière qui pourrait donner des directions précises. Ici, l'important est d'isoler un paramètre et de se rendre compte de son influence sur la trajectoire de la bille.

Dans tous les exemples ci-dessous, il faut considérer que les paramètres fixes ne se situent jamais dans les extrêmes, mais au contraire au milieu de ceux-ci. Soit pour le point d'attaque un demi-rétro et un peu d'effet, une force normale pour l'énergie, et un angle d'environ 45° pour l'inclinaison.
Le paramètre variable varie quant à lui d'une extrémité à l'autre.

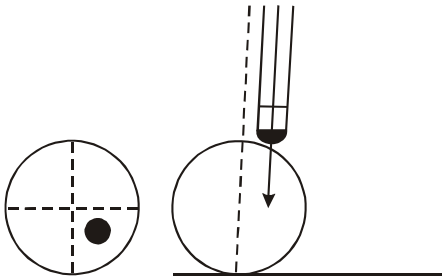
### 5.1.1 EN NE CHANGEANT QUE L'INCLINAISON





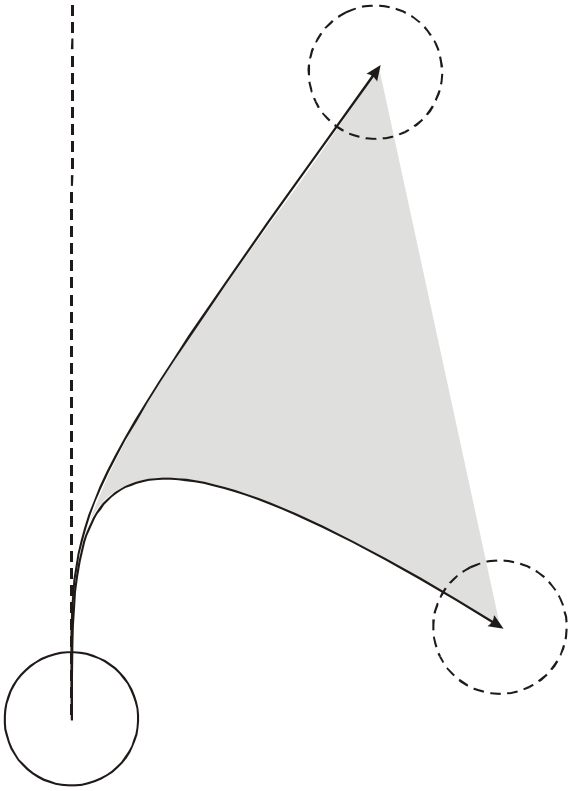
**Paramètres fixes:**
- effet
- inclinaison
- force

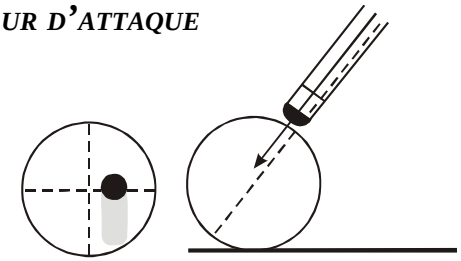
**Paramètre variable:**
- hauteur d'attaque



Tous droits réservés - 31090114049

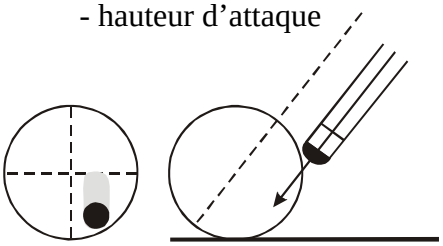
### 5.1.2 *En ne changeant que la hauteur d'attaque*



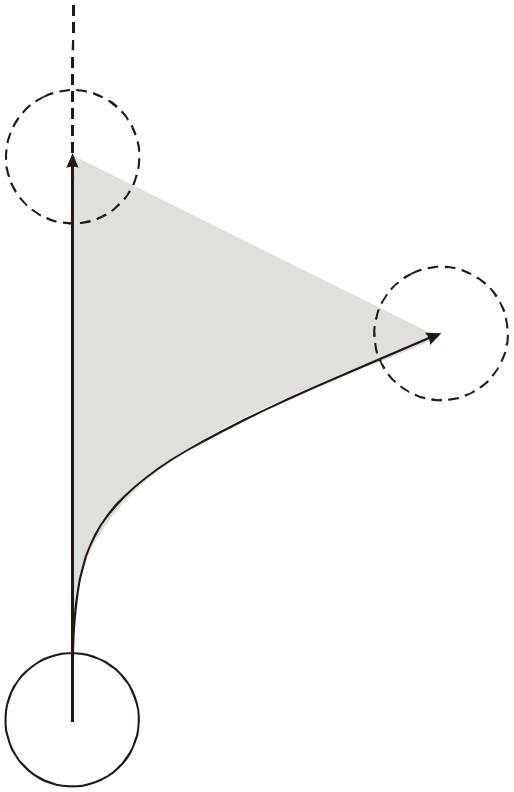


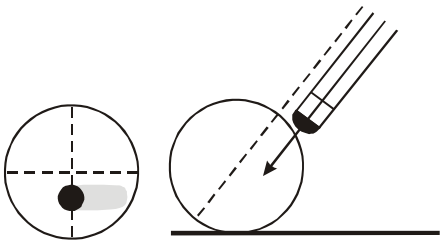
**Paramètres fixes:**
- effet
- inclinaison
- force

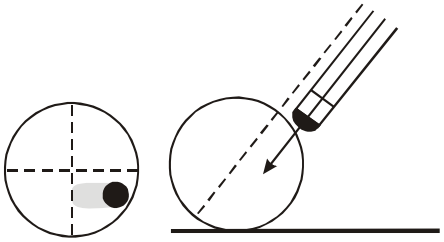
**Paramètre variable:**
- hauteur d'attaque



### 5.1.3 *En ne changeant que l'effet*





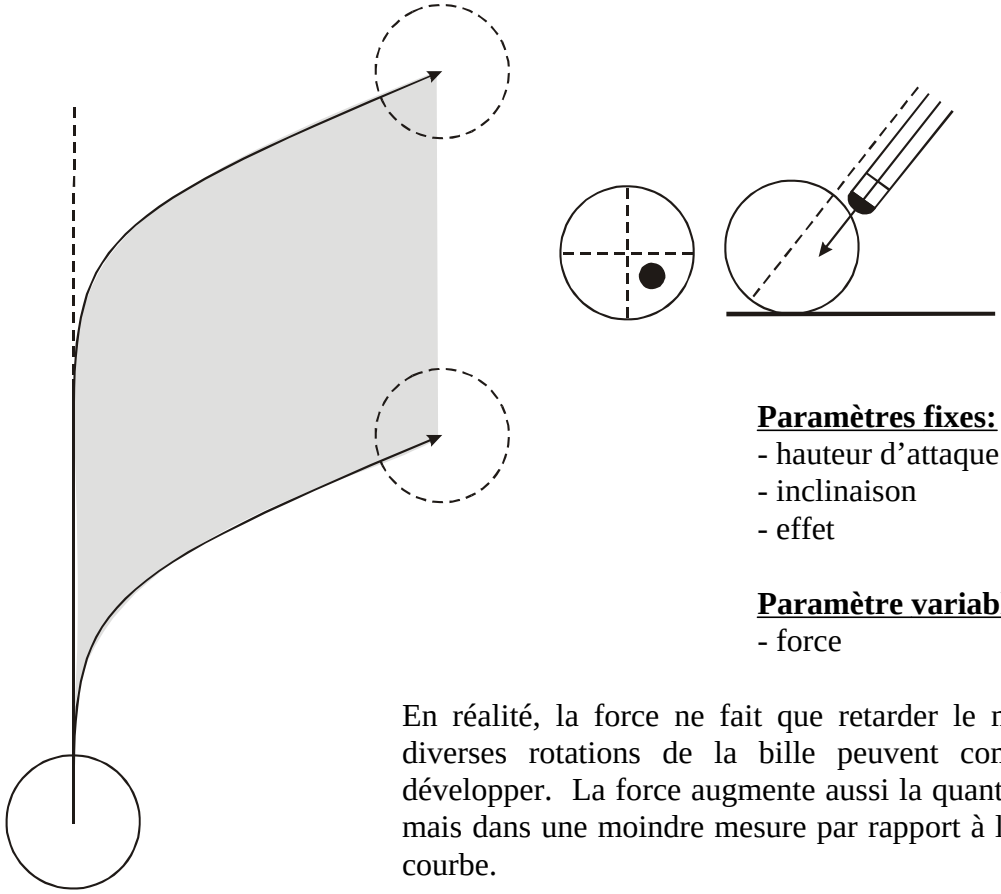


**Paramètres fixes:**
- hauteur d'attaque
- inclinaison
- force

**Paramètre variable:**
- effet

Tous droits réservés - 31090114049

### 5.1.4 *En ne changeant que la force*

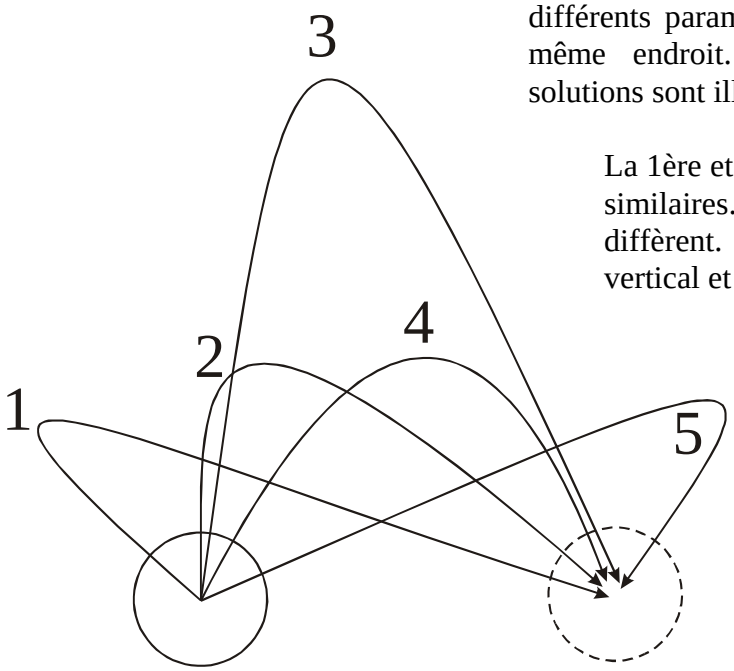


**Paramètres fixes:**
- hauteur d'attaque
- inclinaison
- effet

**Paramètre variable:**
- force

En réalité, la force ne fait que retarder le moment où les diverses rotations de la bille peuvent commencer à se développer. La force augmente aussi la quantité de rotation, mais dans une moindre mesure par rapport à l'ampleur de la courbe.

### 5.1.5 *Plusieurs courbes possibles pour une même arrivée*




Il existe de nombreuses possibilités d'allier les différents paramètres pour diriger sa bille dans un même endroit. Dans cet exemple, seule cinq solutions sont illustrées.

La 1ère et la 5ème solution sont plus ou moins similaires. Seules les direction de départ diffèrent. Sinon, il faut très peu d'effet, très vertical et très bas, une bonne force.

La 2ème et la 4ème sont plus nuancée. L'inclinaison est moins prononcée, la force est normale.

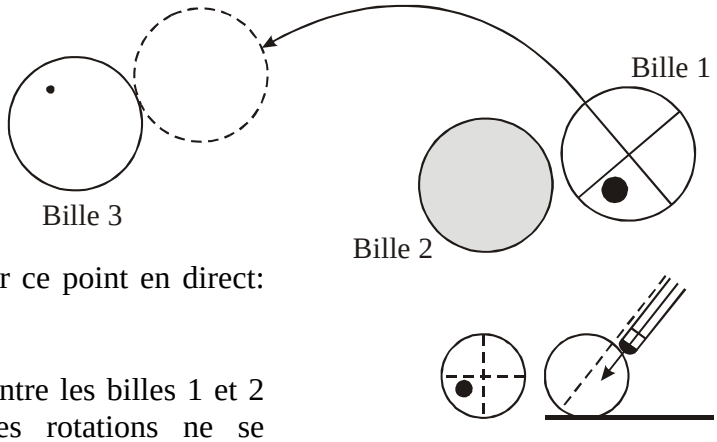
La 3ème s'approche plus de la 1ère solution, mais la direction de départ est différente. La force est plus importante, la courbe se prononce plus tard.

Tous droits réservés - 31090114049

## 5.2 EXEMPLES PRATIQUES LES PLUS COURANTS

### 5.2.1 MASSÉ AVEC LA COURBE APRÈS LA BILLE 2

Dans cet exemple, la bille 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre et cela rend le coulé impossible. De plus, la bille 3 est masquée par la bille 2.




La seule possibilité d'effectuer ce point en direct: le massé.

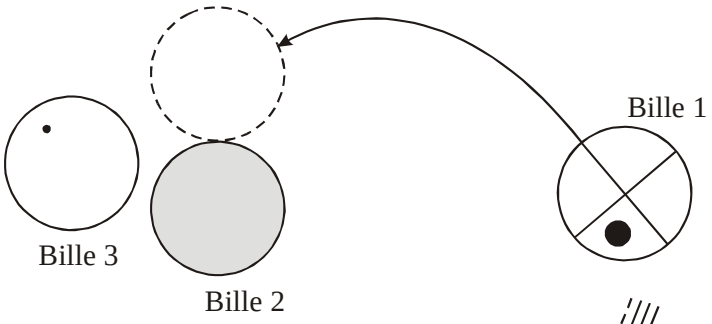


Dans ce massé, la proximité entre les billes 1 et 2 fait que la quasi-totalité des rotations ne se développe qu'après le carambolage de la bille 2.

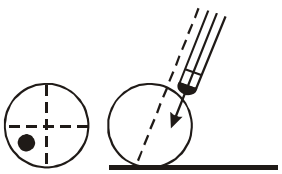
Ce type de massé est sans doute un des plus facile, précisément parce qu'il n'existe pratiquement aucune incertitude sur le point d'impact de la bille 1 sur la bille 2.
Par contre, le choc avec la bille 2 a tendance à renvoyer la bille joueuse dans la direction opposée à celle désirée. Il faudra d'autant plus de rotation à la bille joueuse pour corriger cette trajectoire.

### 5.2.2 MASSÉ AVEC LA COURBE AVANT LA BILLE 2

Dans cet exemple aussi, le coulé est impossible puisque la bille 2 chasserait la bille 3.




Seule solution possible pour faire ce point en direct: le massé.



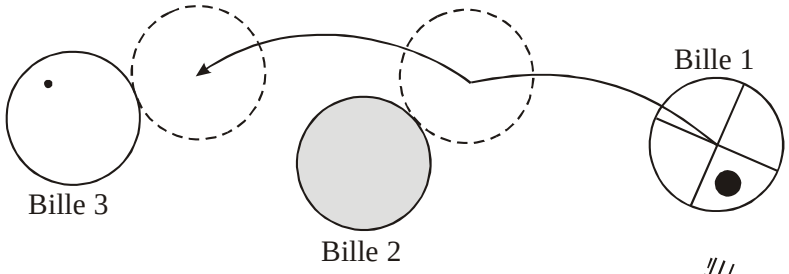
Mais cette fois, ce sont les billes 2 et 3 qui sont proches l'une de l'autre, alors que la bille 1 est éloignée. Donc les rotations de la bille joueuse vont provoquer la courbe avant le carambolage de la bille 2..

Exactement comme dans le chapitre précédent 5.1.5, à la page précédente, les possibilités de courbes sont infinies dans cet exemple. Du moment que l'essentiel de la courbe se décrit avant le carambolage de la bille 2, le joueur choisit la trajectoire qu'il préfère, qui est pour lui la plus facile, ou qui conceptuellement apporte le plus pour la position suivante. Ce qui est particulièrement difficile dans ce genre de massé, c'est la maîtrise parfaite de la courbe avant le carambolage de la bille 2.

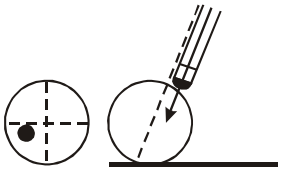
Tous droits réservés - 31090114049

### 5.2.3 *MASSÉ AVEC LA COURBE AVANT ET APRÈS LA BILLE 2*

A nouveau dans cet exemple, le massé reste le seul moyen de faire ce point en direct.




Cette fois, il y a de la distance entre les bille 1 et 2, et entre celle-ci et la bille 3.

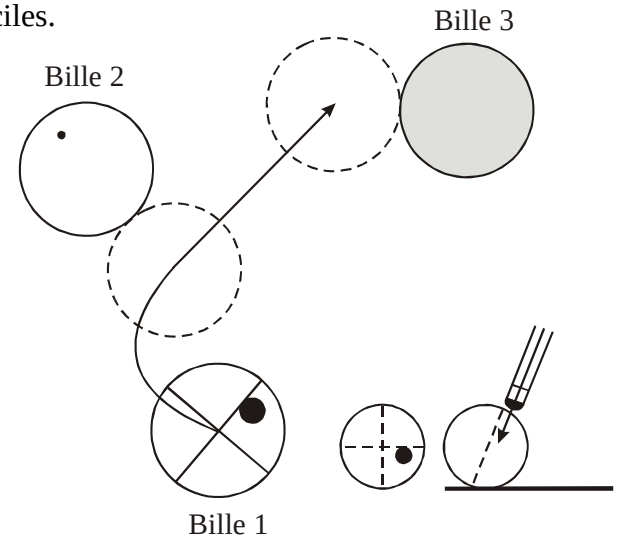


Donc la courbe se prononce avant le choc de la bille 2, d'où une incertitude liée au point d'impact entre la bille joueuse et la bille 2.

Mais la courbe se prononce également après la bille 2, d'où l'incertitude liée aux rotations restantes qui doivent permettre à la bille joueuse d'effectuer la bonne trajectoire.
Fixer les bons paramètres et donner la bonne énergie pour que la bille joueuse effectue une première courbe, puis une seconde, parfaitement maîtrisées, devient fort difficile. Lorsque les distances entres les billes sont grandes dans ce genre de massé, cela devient logiquement encore plus difficiles.

### 5.2.4 *MASSÉ CONCEPTUEL*

Dans cet exemple, le joueur dispose de nombreuses solutions pour effectuer le point. Et ces solutions peuvent être conceptuellement très bonnes. Mais le massé peut apporter un plus à cette conception, qu'aucune autre solution ne pourrait apporter. Dans la figure schématisée ci-contre, il s'agit d'un passage, reprise de dominante et placement, qu'il n'est pas possible d'effectuer en douceur sans faire un massé.




Il existe dans les jeux de série de nombreux points où le massé peut constituer une meilleure solution conceptuelle. Un certain nombre de ces points figurent dans la 3ème partie réservée à la conception.

Tous droits réservés - 31090114049

# LE POUSSÉ ET LE COLLAGE

## 1 LE POUSSÉ

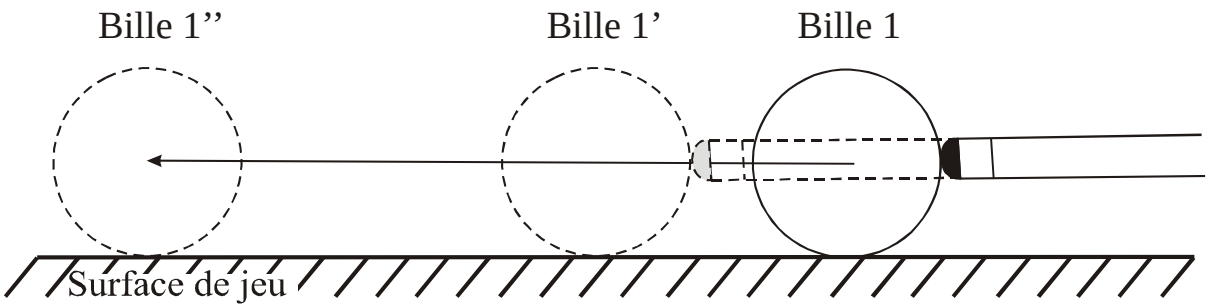
Le poussé est considéré comme une faute. Si le joueur exécute un poussé, il commet une faute et doit passer la main à son adversaire, que le point exécuté soit réussi ou raté.

Pour que le point soit valable, le joueur doit animer sa bille par le bout de sa queue par un seul contact. La bille joueuse ne peut pas être touché plus d'une fois par le procédé. Lorsque la bille joueuse est touchée plus d'une fois par le procédé: c'est une faute, c'est un poussé.

D'une manière générale, la faute du poussé est commise lorsque les billes 1 et 2 sont très proches. Mais il arrive également que, malgré des distances plus importantes, le joueur commette quand même cette faute.

Plusieurs cas de figures sont possibles. Ce sont ces différentes possibilités de poussés qui sont expliquées ci-après.

### 1.1 1ER CAS DE FIGURE



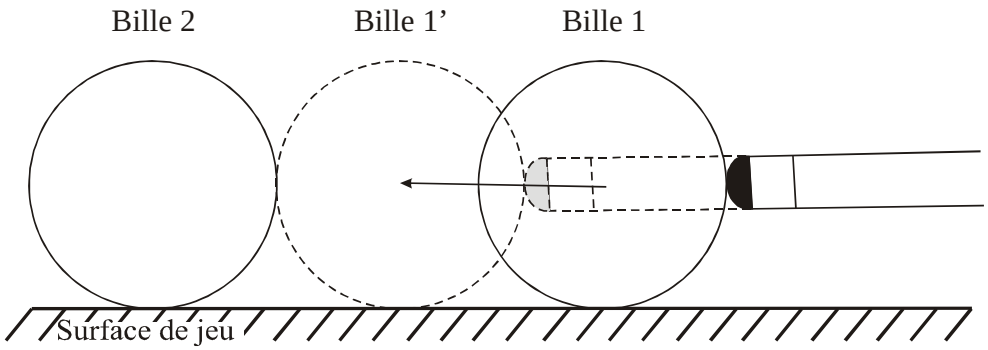

Dans le schéma ci-dessus, on voit le procédé de la queue qui touche la bille 1. Celle-ci se déplace, mais son inertie est faible. Conséquence d'une erreur gestuelle évidente, la queue peut, dans son prolongement, retoucher la bille un seconde fois.

Cette faute peut paraître grossière et incroyable à la lecture de ces quelques lignes. Et pourtant, c'est une faute qui arrive plus souvent qu'on ne le croit. Bien entendu, cela se produit surtout dans les petits points joués tout en douceur.

Pour éviter de poussé dans ce cas de figure, il ne faut pas commettre cette erreur gestuelle qui à rattraper la bille 1 une fois qu'elle a été touchée.

Tous droits réservés - 31090114049

## 1.2 2ÈME CAS DE FIGURE




Dans ce cas de figure, il s'agit d'un point où les billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre, en principe plus proche encore que sur le dessin. Mais pour des questions de clarté, la distance en question est un peu plus grande dans le schéma ci-dessus.

Le procédé de la queue touche la bille 1, laquelle se déplace jusqu'à la bille 2. La bille 1' représente la bille joueuse au moment du carambolage de la bille 2. Dans son inertie naturelle, la queue continue sa course et retouche une seconde fois la bille joueuse. La deuxième touche intervient après que la bille 1 carambole la bille 2.

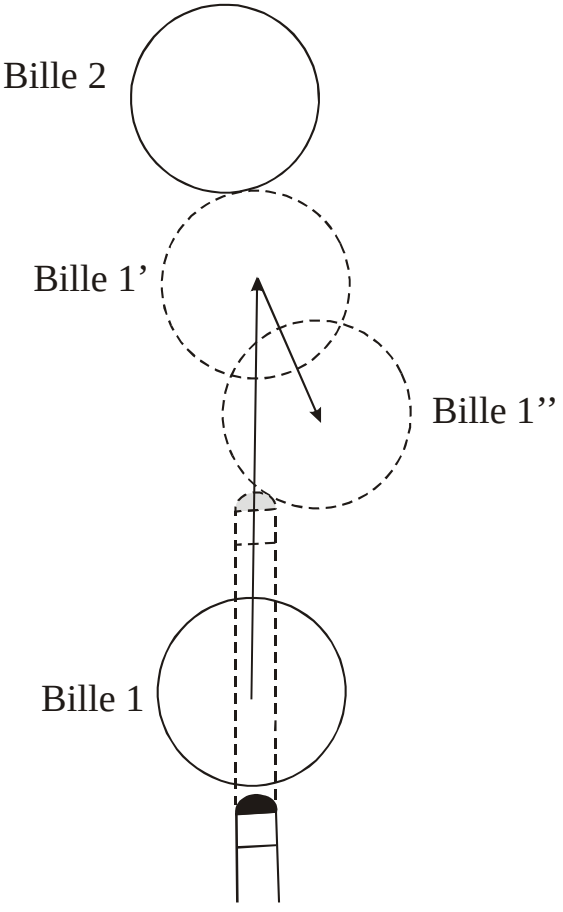
Pour éviter de pousser, il faut éviter que la queue ne continue trop sa course après la première touche.

## 1.3 3ÈME CAS DE FIGURE

Dans ce cas de figure, ce n'est pas le procédé de la queue qui vient toucher une seconde fois la bille joueuse, mais c'est au contraire la bille joueuse qui vient percuter le procédé.

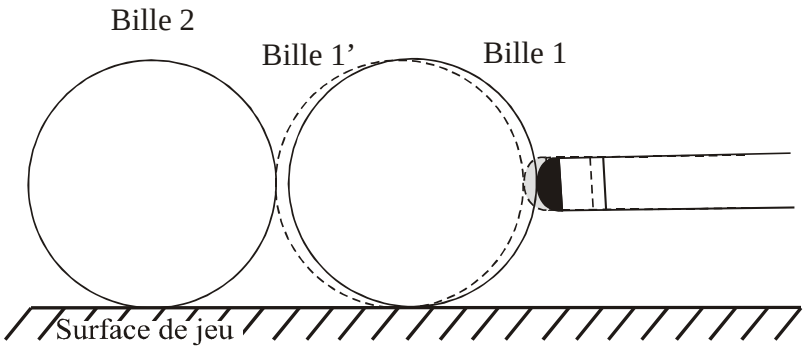
Lorsque le point est exécuté en rétro, que l'angle de retour est très fermé et/ou que la distance entre la bille 1 et 2 est proche, la bille joueuse revient, après le carambolage de la bille 2, percuter le procédé, lequel a naturellement continué sa course.

Pour éviter de pousser, il faut éviter que la queue ne continue trop sa course après la première touche.



Tous droits réservés - 31090114049

## 1.4 4ÈME CAS DE FIGURE




Dans ce cas de figure, les billes 1 et 2 sont si proches qu'il n'est pas possible de toucher qu'une seule fois la bille 1. En effet, au moment où le procédé percute la bille 1, celle-ci est si proche de la bille 2 qu'elles sont presque instantanément en contact. Il est dès lors physiquement pas possible de mettre en mouvement la bille 1 sans, quasi immédiatement, la retoucher une seconde fois.

Pour éviter de pousser dans ce cas de figure, il faut absolument prendre une quantité de bille extrêmement fine et mettre au besoin un peu d'effet contraire (du côté de la bille 2).

## 1.5 REMARQUES

Dans les quatre cas de figures précités, il est à chaque fois fait mention de la solution pour éviter de pousser.

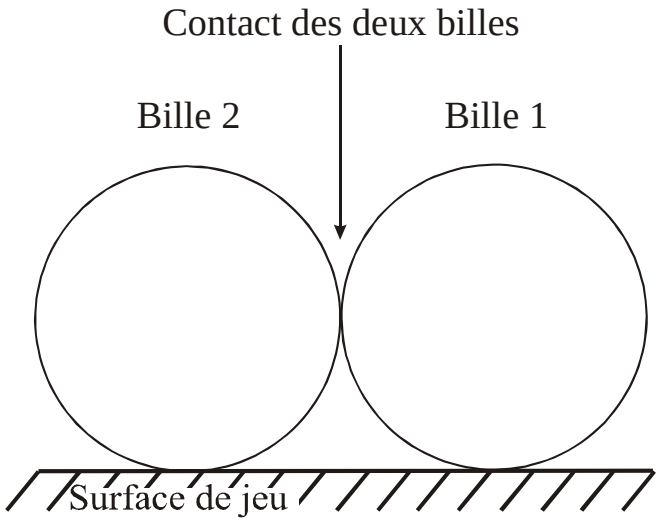
Sauf le dernier cas où le poussé ne peut être éviter qu'avec une quantité de bille très fine et de l'effet contraire, les trois autres nécessitent de maîtriser la course de la queue après son impact avec la bille joueuse.

Les principes de base du mécanisme veulent que la queue percute la bille avec une certaine énergie, et que dans un mouvement naturel la queue continue après la bille avec l'inertie qui lui reste. Il est expliqué dans le chapitre réservé au mécanisme que chercher à maîtriser la course de la queue après son impact avec la bille joueuse (l'allonge) a une certaine influence sur sa course avant l'impact.
C'est pour cette raison qu'en principe, le joueur ne doit jamais s'occuper de ce qui se passe après le choc de la bille joueuse, mais uniquement de ce qui se passe avant. En principe, car il arrive exceptionnellement, notamment pour éviter de pousser une seconde fois la bille, que le joueur soit contraint de couper l'élan naturel de la queue après son choc avec la bille joueuse.

Il n'y a que le travail qui permet au joueur de couper la course naturelle de sa queue après le choc de sa bille sans que le limage avant l'impact soit modifié.

Tous droits réservés - 31090114049

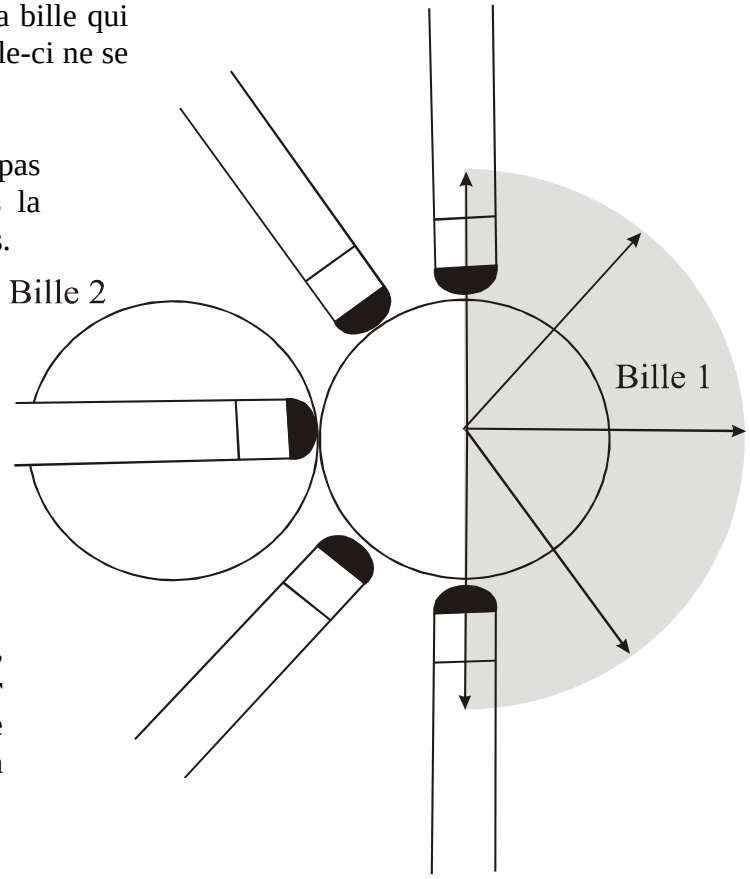
# 2 LE COLLAGE




Le collage est une position où la bille joueuse est collée à une autre bille, autrement dit les deux billes sont en contact.

Lorsque les deux billes se touchent ainsi, le joueur ne peut pas attaquer dans la bille qui colle la bille joueuse avant que celle-ci ne se soit décollée.

Cela signifie qu'on ne peut pas diriger la bille joueuse que dans la plage de direction exprimée en gris.




Si la bille joueuse est attaquée de manière à ce qu'elle se dirige hors de cette zone grise, elle va mettre en mouvement la bille 2 en même temps. Hors, c'est considéré comme une faute.

**Pour ne pas commettre de faute, le joueur est obligé de décoller sa bille de l'autre sans que celle-ci ne soit mise en mouvement.**

La bille joueuse peut se décoller de la bille puis revenir la toucher directement, soit par un massé ou un piqué rentré, soit par un bande-avant. Ou alors, la bille joueuse va toucher d'abord l'autre bille pour revenir sur celle avec laquelle elle était collée.



Xaviergretillat.com

# Conception



## 2ème partie

Tous droits réservés - 31090114049

# TABLE DES MATIÈRES

**LA CONCEPTION, C'EST QUOI ?** . . . . . 174

**PRINCIPES DE BASE DE LA SÉRIE** . . . . . 176
1 LE RAPPEL ET LE PLACEMENT . . . . . 177
2 EXEMPLE D'ENCHAÎNEMENT DE PLACEMENTS ET DE RAPPELS DANS UNE SÉRIE TYPE . . . . . 178

**LES RAPPELS DE LONG** . . . . . 182
*1.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 185
*1.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 186
*1.3 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 187
*1.4 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 188
*1.5 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 189
*1.6 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 190
*1.7 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 191
*1.8 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 192
*1.9 Point direct - rappel par quatre bandes* . . . . . 193
*1.10 Point indirect par une bande - rappel direct* . . . . . 194
*1.11 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 195
*1.12 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 196
*1.13 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 197
*1.14 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 198
*1.15 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 199
*1.16 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 200
*1.17 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 201
*1.18 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 202
*1.19 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 203
*1.20 Point indirect par trois bandes - rappel direct* . . . . . 204
*1.21 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 205
*1.22 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 206
*1.23 Point direct - rappel par quatre bandes* . . . . . 207
*1.24 Point direct - rappel par quatre bandes* . . . . . 208
*1.25 Point direct - rappel par cinq bandes* . . . . . 209
*1.26 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 210
*1.27 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 211
*1.28 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 212
*1.29 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 213
*1.30 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 214
*1.31 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 215
*1.32 Point indirect par une bande - rappel par quatre bandes* . . . . . 216
*1.33 Point indirect par une bande - rappel par quatre bandes* . . . . . 217
*1.34 point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 218
*1.35 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 219
*1.36 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 220

*1.37 Point indirect par deux bande - rappel par une bande* . . . . . 221
*1.38 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 222
*1.39 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 223
*1.40 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 224
*1.41 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 225
*1.42 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 226
*1.43 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 227
*1.44 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 228
*1.45 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 229
*1.46 Point indirect par trois bandes - rappel par quatre bandes* . . . . . 230
*1.47 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 231
*1.48 Point indirect par trois bandes - rappel par une bande* . . . . . 232
*1.49 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 233
*1.50 Point indirect par quatre bandes - rappel par une bande* . . . . . 234
*1.51 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 235
*1.52 Point indirect par une bande - rappel une bande* . . . . . 236
*1.53 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 237
*1.54 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 238
*1.55 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 239
*1.56 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 240
*1.57 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 241
*1.58 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 242
*1.59 Point indirect par une bande - rappel par quatre bandes* . . . . . 243
*1.60 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 244
*1.61 Point indirect par quatre bandes - rappel direct* . . . . . 245
*1.62 Point indirect par quatre bandes - rappel par une bande* . . . . . 246
*1.63 Point indirect par quatre bandes - rappel par une bande* . . . . . 247
*1.64 Point indirect par quatre bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 248
*1.65 Point indirect par quatre bandes - rappel par cinq bandes* . . . . . 249
*1.66 Point indirect par cinq bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 250
*1.67 Point indirect par cinq bandes - rappel par quatre bandes* 251

**LES RAPPELS DE LARGE** . . . . . 252
*1.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 255
*1.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 255
*1.3 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 256
*1.4 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 256
*1.5 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 257
*1.6 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 257
*1.7 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 258
*1.8 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 258
*1.9 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 259
*1.10 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 259
*1.11 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 260
*1.12 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 260
*1.13 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 261
*1.14 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 261
*1.15 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 262
*1.16 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 262

*1.17 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 263
*1.18 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 263
*1.19 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 264
*1.20 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 264
*1.21 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 265
*1.22 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 265
*1.23 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 266
*1.24 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 266
*1.25 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 267
*1.26 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 267
*1.27 Point indirect par une bande - rappel direct* . . . . . 268
*1.28 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 268
*1.29 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 269
*1.30 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 269
*1.31 Point direct - rappel par une bande - piqué* . . . . . 270
*1.32 Point direct - rappel par une bande - piqué rentré* . . . . . 270
*1.33 Point direct - rappel direct - massé* 271

**LES PLACEMENTS** . . . . . 272
1 Définition et généralités . . . . . 272
2 exemples de placement simple pour grand point . . . . . 274
*2.1 Placement simple pour grand point, indirect par deux bandes* . . . . . 274
*2.2 Placement simple pour grand point, indirect par trois bandes* . . . . . 275
*2.3 Remarques* . . . . . 275
3 Exemples de placements précis . . . . . 276
*3.1 Placement précis, indirect par une bande* . . . . . 276
*3.2 placement précis, en un coup direct - trois solutions* . . . . . 277
*3.3 placement précis, en plusieurs coups* . . . . . 279
*3.4 Remarques* 281

**LE BARRAGE** 282

**LE PRINCIPE DE LA DOMINANTE** . . . . . 285
1 La dominante en théorie . . . . . 285
2 La dominante en pratique . . . . . 286
3 Les reprises de dominante . . . . . 288
*3.1 La reprise de dominante “classique”* . . . . . 288
*3.2 Le passage* . . . . . 290
*3.3 Le rétro-passage* 293

**LA MARGE D’ERREUR** . . . . . 296
1 Deux billes au minimum de marge d’erreur . . . . . 296
*1.1 Point direct* . . . . . 296
*1.2 Point indirect* . . . . . 297
2 Augmentation de la marge d’erreur . . . . . 298
*2.1 La bille 3 à proximité d’une bande ou d’un coin* . . . . . 298
*2.2 L’inclinaison de la trajectoire de la bille joueuse* . . . . . 300
*2.3 La quantité d’effet de la bille joueuse* . . . . . 300
3 La marge d’erreur de placement . . . . . 301

4 UTILISER AU MIEUX LA MARGE D'ERREUR . . . . . 302
5 REMARQUE 304

**LA GESTION DES RISQUES . . . . . 305**
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 305
2 L'ANALYSE DU FACTEUR RISQUE . . . . . 306
*2.1 La réflexion par les questions* . . . . . 306
*2.2 Les difficultés du point* . . . . . 307
*2.3 La marge d'erreur liée au point* . . . . . 308
*2.4 La marge d'erreur liée au placement* . . . . . 309
*2.5 Le risque d'échec du point* . . . . . 310
*2.6 Le risque d'échec du placement - les solutions de rechange* . . . . . 311
*2.7 Le risque d'échec du rappel - les solutions de rechange* . . . . . 314
*2.8 L'insécurité subjective* . . . . . 316
3 CONCLUSION 316

**LA PARTIE LIBRE . . . . . 317**
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 317
*1.1 Particularités de la partie libre* . . . . . 317
*1.2 Stratégie générale* . . . . . 318
*1.3 La maîtrise de l'américaine : un mythe !* . . . . . 318
2 LES PRISES D'AMÉRICAINE . . . . . 320
*2.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 322
*2.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 323
*2.3 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 323
*2.4 Point direct - rappel deux bandes* . . . . . 324
*2.5 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 324
*2.6 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 325
*2.7 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 325
*2.8 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 326
*2.9 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 326
*2.10 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 327
*2.11 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 327
*2.12 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 328
*2.13 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 328
*2.14 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 329
*2.15 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 329
*2.16 Point indirect par une bande - rappel par une bande - piqué* . . . . . 330
*2.17 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes - piqué* . . . . . 330
*2.18 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 331
*2.19 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 331
*2.20 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 332
*2.21 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 332
*2.22 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 333
*2.23 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 333
*2.24 Point direct - sans rappel - renversement* . . . . . 334
*2.25 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 334
*2.26 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes - massé* . . . . . 335
*2.27 Point indirect par une bande - rappel par une bande - massé* . . . . . 335

Tous droits réservés - 31090114049

*2.28 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 336
*2.29 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 336
*2.30 Point indirect par deux bandes - rappel direct* . . . . . 337
*2.31 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 337
*2.32 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 338
*2.33 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 338
*2.34 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 339
*2.35 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 339
*2.36 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 340
*2.37 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 340
*2.38 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 341
*2.39 Point direct - rappel direct - massé* . . . . . 341
*2.40 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 342
*2.41 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 342
*2.42 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 343
*2.43 Point direct - rappel par deux bandes - piqué* . . . . . 343
*2.44 Billes en lunettes le long de la petite bande: enchaînement de 3 points* . . . . . 344
*2.45 Billes en lunettes le long de la petite bande: enchaînement de 3 points* . . . . . 345
*2.46 Américaine à gauche - retourner la position à droite - rétro passage* . . . . . 346
*2.47 Américaine à gauche - retourner la position à droite - passage* . . . . . 347
3 L'AMÉRICAINE . . . . . 348
*3.1 Définition* . . . . . 348
*3.2 1ère méthode: le report* . . . . . 349
*3.3 2ème méthode: le contre* . . . . . 351
*3.4 3ème méthode: la mixte - la plus pratique* . . . . . 352
4 LE PASSAGE DU COIN . . . . . 353
*4.1 La montée du coin* . . . . . 353
*4.2 La descente du coin* . . . . . 356
5 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA SÉRIE AMÉRICAINE, DE LA MONTÉE ET DE LA DESCENTE DU COIN (82 POINTS) . . . . . 361
6 LA PETITE LIGNE . . . . . 367
*6.1 Définition* . . . . . 367
*6.2 La petite ligne en théorie: enchaînement de trois points* . . . . . 368
7 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA PETITE LIGNE (48 POINTS) 371

**SÉRIES À LA PARTIE LIBRE** . . . . . 376

**LE CADRE 47/2** . . . . . 418
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 418
*1.1 Particularités du cadre 47/2* . . . . . 418
*1.2 Stratégie générale* . . . . . 421
*1.3 La maîtrise de la ligne... encore plus illusoire que l'américaine !* . . . . . 422
2 LES PRISES DE LIGNE . . . . . 422
*2.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 425
*2.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 426
*2.3 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 426
*2.4 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 427
*2.5 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 427
*2.6 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 428

*2.7 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 428
*2.8 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 429
*2.9 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 429
*2.10 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 430
*2.11 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 430
*2.12 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 431
*2.13 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 431
*2.14 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 432
*2.15 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 432
*2.16 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 433
*2.17 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 433
*2.18 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 434
*2.19 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 434
*2.20 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 435
*2.21 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 435
*2.22 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 436
*2.23 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 436
*2.24 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 437
*2.25 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 437
*2.26 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 438
*2.27 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 438
*2.28 Point direct - rappel par deux bandes - piqué rentré* . . . . . 439
*2.29 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 439
*2.30 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 440
*2.31 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 440
3 La ligne . . . . . 441
*3.1 Définition* . . . . . 441
*3.2 La ligne en théorie: enchaînement de trois points* . . . . . 442
*3.3 La ligne dans le tiers du billard* . . . . . 444
*3.4 Tourner la ligne à l'ancre* . . . . . 445
*3.5 Tourner la ligne à la croix du gaucher* . . . . . 447
*3.6 Tourner la ligne à la croix du droitier* . . . . . 448
*3.6.1 Rétro passage* . . . . . 448
*3.6.2 Rétro passage remplacement* . . . . . 450
*3.7 Tourner la ligne par le passage* . . . . . 451
4 Illustrations en photos de la ligne (107 points) 452

**SÉRIE AU CADRE 47/2 (100 POINTS)** . . . . . 462

**LA BANDE** . . . . . 513
1 Généralités . . . . . 513
*1.1 Particularités du jeu par la bande* . . . . . 513
*1.2 Stratégie de base* . . . . . 513
2 Américaine à la bande . . . . . 514
*2.1 Quelques positions de prises d'américaine pour la bande* . . . . . 515
*2.1.1 Prise classique, rappel une pour deux* . . . . . 516
*2.1.2 Prise classique, rappel une pour une* . . . . . 516
3 Enchaînements spécifiques . . . . . 517
*3.1 Sortie de l'américaine sur la grande bande* . . . . . 517

*3.1.1 Première possibilité :* . . . . . 517
*3.1.2 Deuxième possibilité :* . . . . . 518
*3.1.3 Troisième possibilité :* . . . . . 520
*3.2 Sortie de l'américaine sur la petite bande* . . . . . 521
*3.2.1 Première possibilité :* . . . . . 522
*3.2.2 Deuxième possibilité :* . . . . . 523
*3.2.3 Troisième possibilité :* . . . . . 523
*3.3 Bille collée au coin, exploitation par la grande bande* . . . . . 525
*3.4 Bille collée au coin, exploitation par la petite bande* . . . . . 526
*3.5 billes en lunette dans le coin, exploitation par la grande bande* . . . . . 528
*3.6 Billes en lunettes le long de la grande bande, exploitation par la grande bande* . . 531
*3.7 Exploitation d'une position de billes en lunette dans le coin* . . . . . 533
*3.8 Exploitation par bande-avant* . . . . . 535
4 POINTS SPÉCIAUX . . . . . 537
*4.1 Rappel en longueur - une pour deux* . . . . . 537
*4.2 Rappel en longueur - une pour une* . . . . . 538
*4.3 Rappel en longueur - deux pour deux* . . . . . 539
*4.4 Rappel en longueur - deux pour une* . . . . . 539
*4.5 Rappels en largeur - une pour une* . . . . . 540
*4.6 Piqué rentré dans la largeur* . . . . . 541
*4.7 Piqué rentré dans la longueur* . . . . . 541
*4.8 Rappel par trois bandes en piqué rentré* . . . . . 542
*4.9 Massés* . . . . . 542
*4.10 Massés bande-avant* . . . . . 544
*4.11 Piqué par la bande* . . . . . 544
*4.12 Piqué rentré par la bande* . . . . . 545
*4.13 Piqué pour un masque* . . . . . 545
*4.14 Piqué décollé de la bande* 545

**SÉRIE A LA BANDE (100 POINTS)** . . . . . 546

Tous droits réservés - 31090114049

# LA CONCEPTION, C'EST QUOI ?

**La conception, c'est la façon de concevoir le jeu, pour enchaîner logiquement les points.**

Dans cette définition, on s'aperçoit déjà qu'il n'y a pas qu'une seule conception puisqu'il n'y a pas qu'un seul jeu. La conception du jeu n'est pas la même à la partie libre, au cadre 47/2, au cadre 71/2, au cadre 47/1, à la bande ou au 3 bandes. Chacun des modes de jeu a une conception qui lui est propre.

Par contre, tous les jeux de série (libre, jeux de cadre, bande) ont des points communs dans la conception, des règles fondamentales identiques. Outre ces bases communes, tous ces jeux ont quand même chacun leur propre conception de jeu.

Quant au trois bandes, c'est vraiment un jeu à part où la recherche d'un enchaînement logique est très difficile, et donc sa conception vraiment très différente des jeux de série. A l'heure actuelle, peu de joueurs dans le monde parviennent à maîtriser de façon logique une série de points au 3 bandes. Mais ce jeu est en pleine évolution et il est fort probable qu'à l'avenir on assistera à des progrès dans ce domaine.

La façon de concevoir le jeu peut aussi changer d'un joueur à l'autre. Même si la très grande majorité des points se jouent de la même manière, quels que soient les joueurs qui les exécutent, il reste quand même une partie que chaque joueur adapte à sa propre sauce. La manière de concevoir ces points change en fonction de ses préférences et de ses affinités, de ses capacités d'exécution, de ses connaissances, de son envie, de ses émotions, de ses impressions, etc. Cette petite partie de points que chacun exécute à sa manière rend la conception d'un joueur unique et inimitable.

Dans la définition de la conception, il y a également la notion d'enchaînement logique de points. Cela signifie qu'il ne suffit pas d'exécuter un enchaînement de points, mais qu'il faut absolument développer une conception qui permette à ces points de s'enchaîner logiquement. Seule la logique offrira au joueur la possibilité de reproduire cette série de points. Seule la logique donnera des solutions de rechange ou de rattrapage en cas d'erreur. Seule la logique pourra dire si la solution est adaptée à la situation.

Dans cette partie dédiée à la conception, seuls les joueurs des jeux de série pourront y trouver des idées. Malheureusement pour les joueurs de 3 bandes, et heureusement pour les joueurs de série, l'auteur de cet ouvrage est un bien médiocre joueur de 3 bandes. Hors il n'est pas possible d'expliquer quelque chose qui n'a pas été expérimenté personnellement. Donc seuls

Tous droits réservés - 31090114049

les jeux de série se verront décortiqués et seules les conceptions de ces jeux seront passées en revue. Quant au jeu du 3 bandes, on se bornera à apporter un système de calcul pour ce type de points. Les puristes du 3 bandes qui souhaitent se perfectionner au-delà du simple apprentissage d'un système devront chercher leurs solutions dans des ouvrages spécifiques à ce jeu.

Dans cette partie, la conception de chaque mode de jeu est expliquée, en commençant par le plus simple (la partie libre) pour finir au plus compliqué (la bande). Toutefois, il va de soi que la conception d'un jeu ne s'arrête pas à des principes et qu'elle ne peut pas être entièrement expliquée par une série de 100 ou de 200 carambolages. En fait, pour décortiquer la conception d'un jeu, il faut bien plus que cela et malheureusement aucun ouvrage n'y parviendra. Ce n'est pas à travers ces pages que le joueur peut apprendre à concevoir complètement une discipline et ce n'est d'ailleurs pas l'objectif. Ce n'est pas possible de remplacer les nombreuses heures de travail accompagnées de réflexions et d'analyses incessantes. Le but est simplement d'expliquer les principes essentiels et d'orienter le joueur sur une manière de concevoir le jeu.

Tous droits réservés - 31090114049

# PRINCIPES DE BASE DE LA SÉRIE

***Une série est un enchaînement de points, donc de carambolages réussis.***

Le but recherché par le joueur de billard français est d'enchaîner un maximum de points sans rater jusqu'à terminer en une seule reprise tous les points de la partie. Pour y parvenir, il faut effectuer une série où les points sont enchaînés de façon logique, avec un minimum de risques et de difficultés. Plus la série est simple, logique et épurée de toutes difficultés superflues, plus le joueur sera susceptible de faire de longues séries et d'en faire souvent.

De nombreux joueurs se plaignent de ne pas réussir à faire des séries, avec comme excuse un mauvais coup de queue, ou un manque de compétences pour exécuter tel ou tel point, comme un piqué ou un massé, ou ne pas savoir jouer l'américaine, ou encore mille autres excuses. Par contre, il est nettement plus rare d'entendre un joueur remettre en question sa façon de jouer et de concevoir le jeu, et de relever d'éventuelles fautes dans les choix de ses solutions.

Pourtant, pour faire des séries au billard français, il faut autant une bonne technique, qu'une bonne conception et un bon mental.
Malheureusement, la plupart du temps, la technique est accusée, bien souvent à tort, et rarement la conception du jeu... et encore moins souvent le mental.

Les quatre piliers de réflexion sur lesquels il faut sans arrêt se pencher pour penser une série sont:

- ***simplicité,***
- ***logique,***
- ***marge d'erreur et***
- ***gestion des risques***

Tous droits réservés - 31090114049

# 1 LE RAPPEL ET LE PLACEMENT

Au billard français, dans tous les jeux de série, on retrouve seulement deux genres de points, à savoir le placement, le rappel, et encore puisque le second n'est rien d'autre qu'une déclinaison du premier.

***Le rappel est un point qui permet le regroupement des billes dans une zone restreinte du billard***.

De préférence, cette zone se situe dans un coin, près d'une bande, sur une ligne, vers les ancres, etc.

On distingue toutefois différents degrés dans les rappels. Certains offrent la possibilité de rassembler les billes dans un espace très restreint, soit parce que le rappel est positionné de façon parfaite, soit parce que les distances et les difficultés le permettent. Mais d'autres rappels n'offrent qu'un regroupement partiel dans une zone plus ou moins grande, justement parce que les billes ne sont pas parfaitement positionnées, soit parce que la difficulté de réalisation est trop importante.

Dans l'idéal, un bon rappel n'est rien d'autre qu'une succession de placements réussis. La bille joueuse doit caramboler la bille 3 de façon à bien la positionner et à conserver le bon emplacement, pour que la bille 2 puisse revenir se placer dans une zone bien précise.

Si un point ne permet pas le regroupement des billes, ce n'est pas un rappel et c'est donc forcément un placement.

***Le placement, c'est le positionnement d'une ou plusieurs billes dans une zone déterminée***

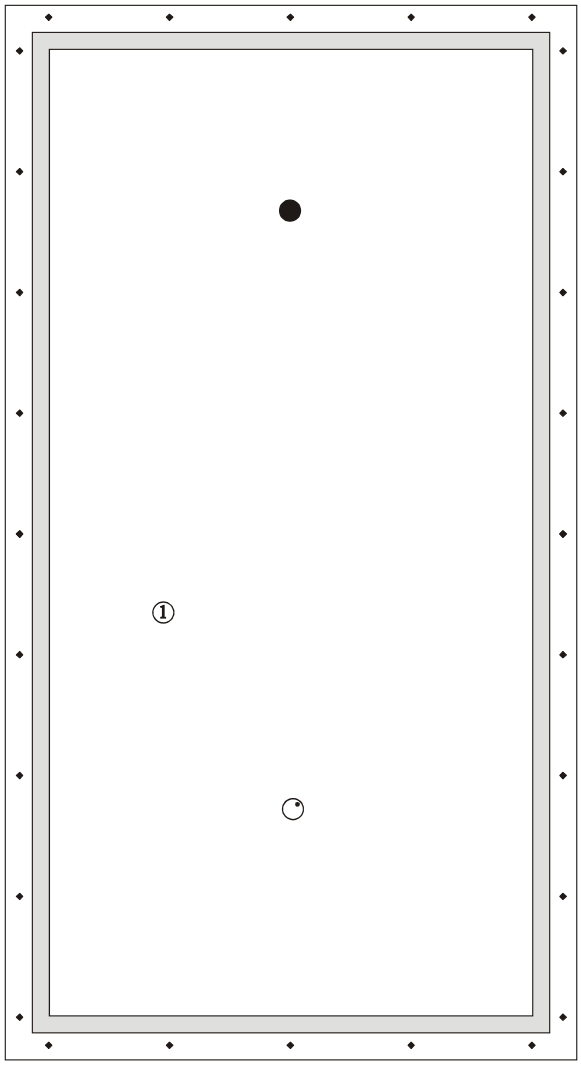
Le but de placer les billes dans une certaine position est d'obtenir une position de rappel pour pouvoir regrouper les billes. Généralement, le rappel s'obtient directement après un placement, ou alors par une suite de plusieurs placements. Une fois les billes regroupées par le rappel, les placements prennent à nouveau le relais jusqu'au prochain rappel.

***Une série est un enchaînement de placements et de rappels***.

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 EXEMPLE D'ENCHAÎNEMENT DE PLACEMENTS ET DE RAPPELS DANS UNE SÉRIE TYPE

Il s'agit là de schématiser, par le biais d'un exemple, la façon dont se construit une série en général et le genre de points rencontrés, soit des placements et des rappels.



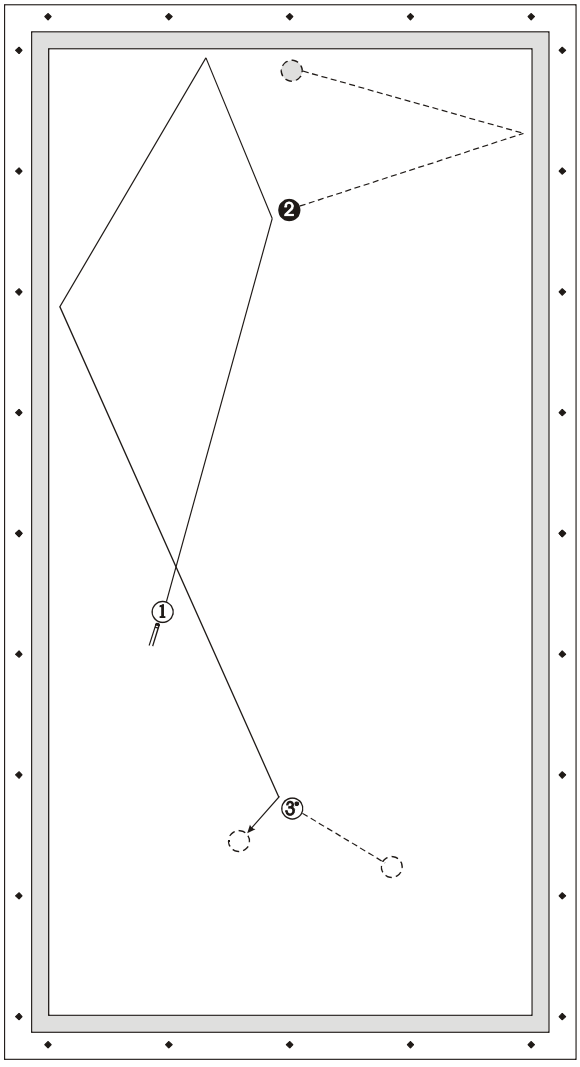

***Situation: billes écartées sur la table***

***1er POINT: PLACEMENT ⇨***

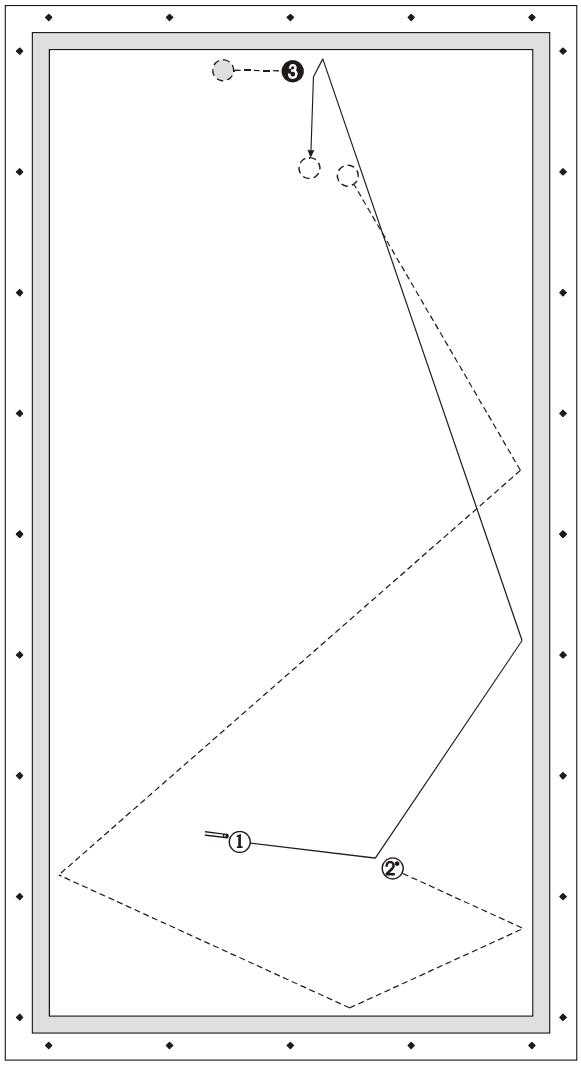
Le joueur exécute un placement à grande échelle : soit un point où il cherche simplement à placer une bille à un endroit, en principe la bille 2 proche d'une bande ou dans un coin, et caramboler la bille 3 en restant à proximité. Il espère ainsi avoir un rappel au point suivant.

***⇦ SITUATION DE BASE***

Dans le pire des cas, les billes sont, au commencement, éparpillées sur toute la surface de jeu, sans qu'une solution de rappel soit possible.



Tous droits réservés - 31090114049




***Situation: billes écartées dans le tiers***

***3ème POINT: PLACEMENT ⇨***

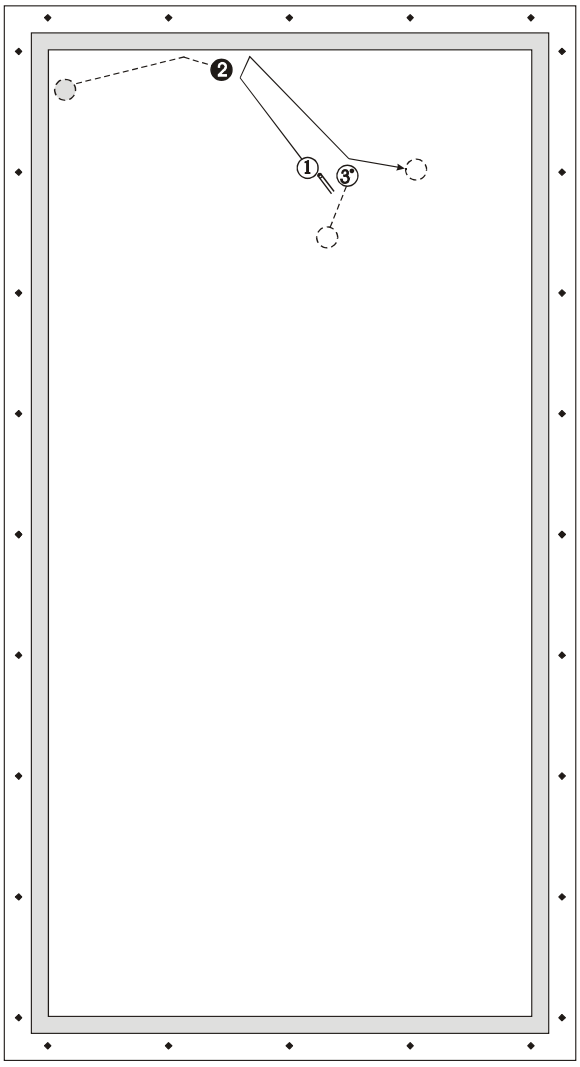
La position laissée par le rappel de long dans le tiers du billard peut laisser une position de rappel de large ou de long permettant au joueur de diriger les billes vers le coin, ou alors dans la zone de prédilection du jeu pratiqué. Dans le pire des cas, le joueur sera forcé d'effectuer un ou plusieurs points de placement pour obtenir l'un ou l'autre de ces rappels.

***Situation: billes écartées sur la table***

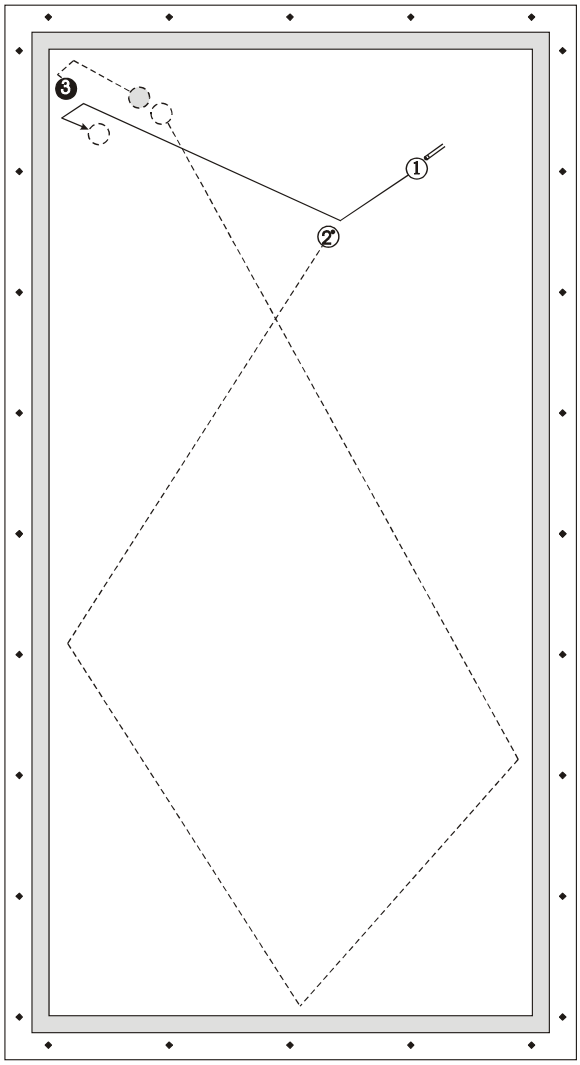
***⇦2ème POINT: RAPPEL DE LONG***

Si le coup précédent ne laisse toujours aucune possibilité de rappel, il faut recommencer un placement selon le même principe jusqu'à ce qu'une position de rappel de long se présente.

Ensuite vient la phase du rappel de long qui, avec un peu de chance, permettra directement le regroupement des billes dans un coin, voire au moins le rassemblement dans le tiers du billard.



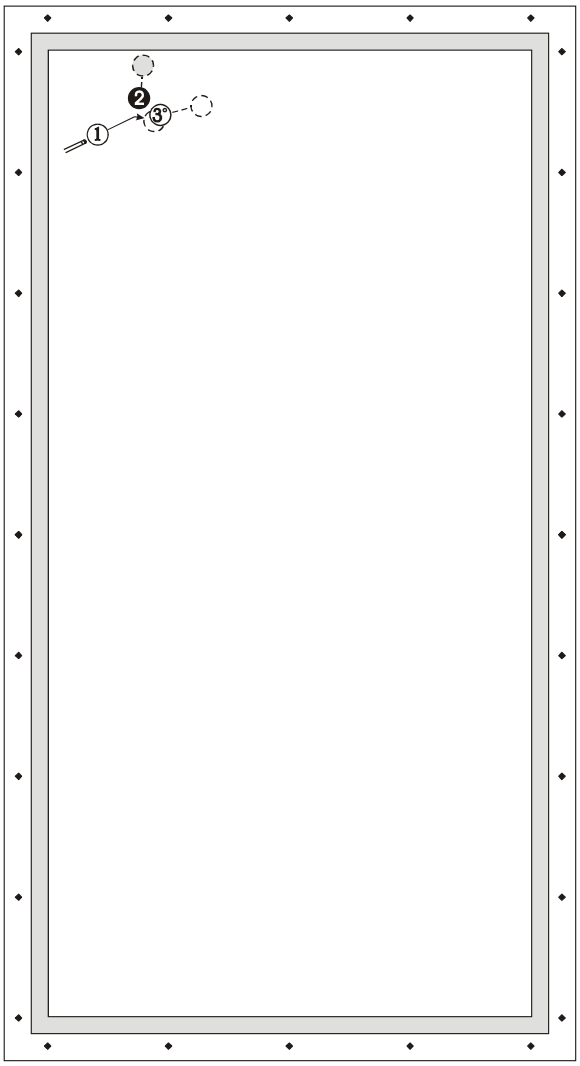
Tous droits réservés - 31090114049




***Situation: billes écartées dans le tiers***

***⇦4ème POINT: RAPPEL DE LONG***

Ensuite, le joueur effectue le rappel de long (ou éventuellement de large) permettant le regroupement des billes dans le coin ou la zone de rappel propice au jeu en question. Ici c'est un rappel de long permettant le rassemblement dans le coin.

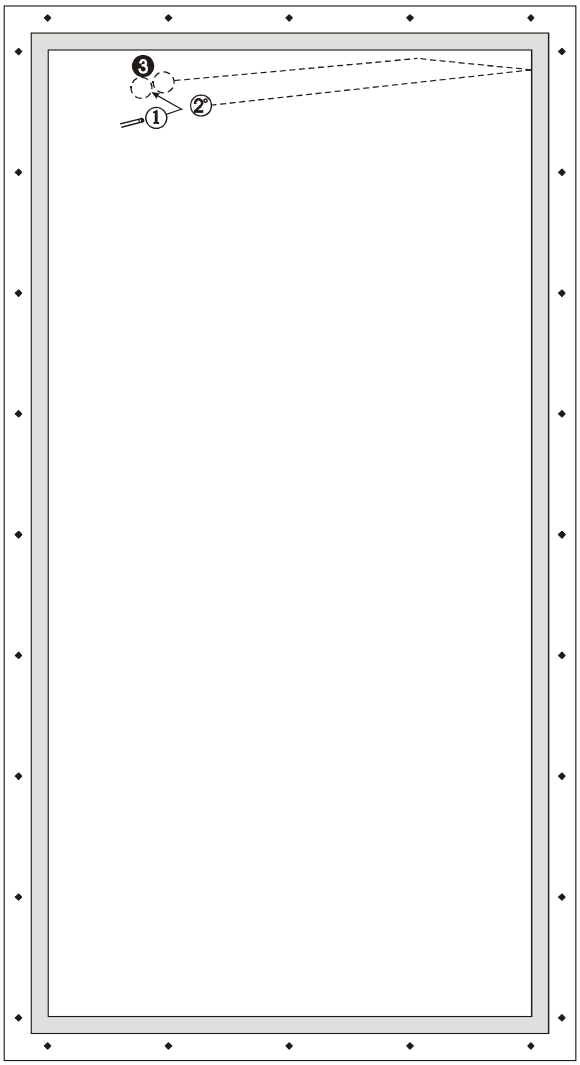



***Situation: billes regroupées dans le tiers***

***5ème POINT: PLACEMENT ⇨***

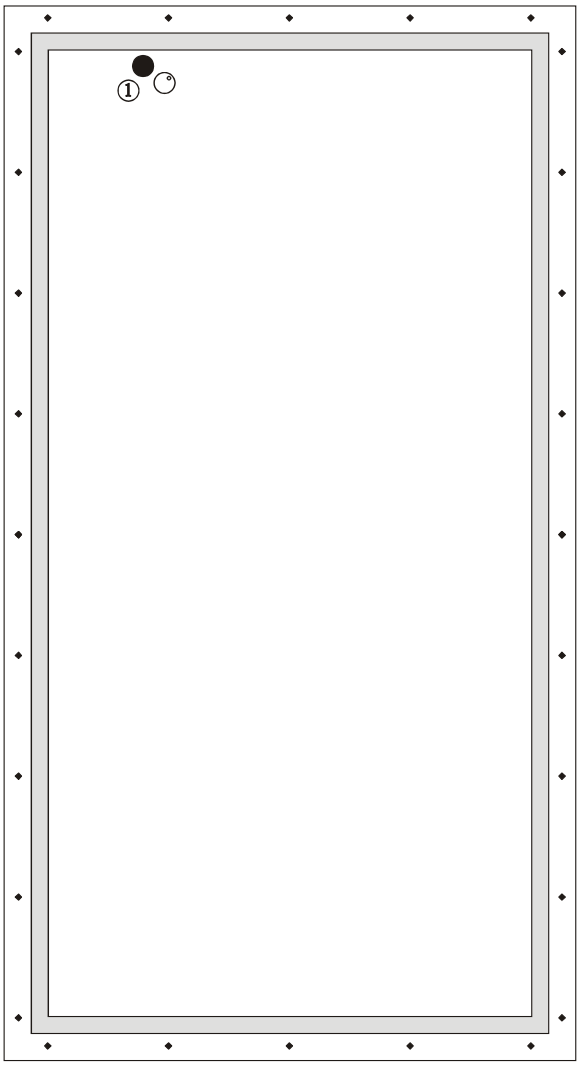
Dès que les billes sont regroupées à cet endroit, le joueur effectue une succession de points de placements et de rappels de large pour obtenir la position d'américaine au jeu de la libre ou la position de ligne aux jeux de cadre.

Tous droits réservés - 31090114049




***Situation: billes regroupées dans le tiers***

***⇧ 6ème POINT: RAPPEL DE LARGE***




***Situation: américaine***

***⇧ SITUATION FINALE***

La succession de placements et de rappels, d'abord sur toute la surface de jeu, ensuite dans le tiers du billard, puis pour finir dans le coin, proche d'une bande ou sur une ligne, permet finalement de se placer la position tant convoitée, à savoir l'américaine, la ligne, etc.

Il est bien évident que toutes les séries sont différentes les unes des autres et que certaines des étapes décrites ci-dessus sont partiellement ou totalement absentes, alors que d'autres au contraire se répètent plusieurs fois. Toutes les combinaisons sont possibles.

Jan Van der Steen

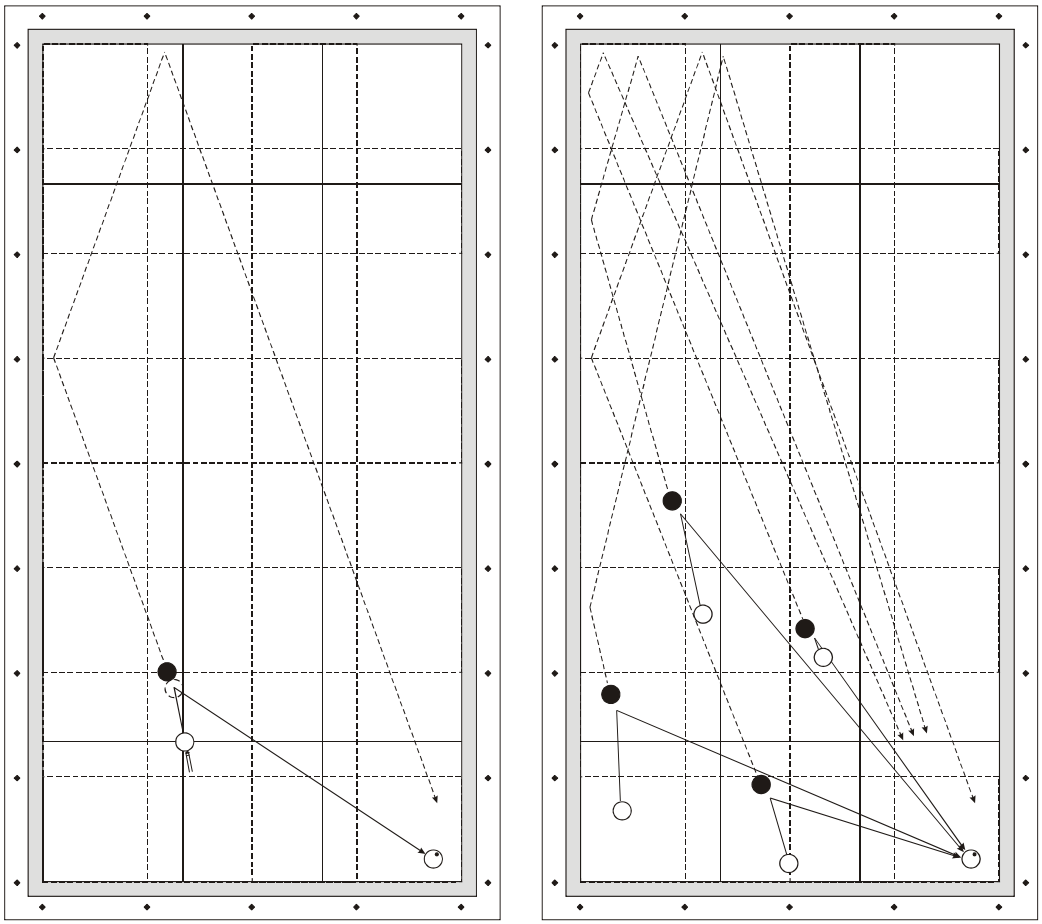
Tous droits réservés - 31090114049

# LES RAPPELS DE LONG

Le rappel est un point qui permet au joueur de rassembler les billes dans une zone réduite appelée “zone de rappel”.
Un rappel de long est un rappel qui utilise toute la surface de la table, par opposition au rappel de large où les billes restent dans le tiers du billard.

La zone de rappel peut se situer n’importe où sur la table de billard, mais c’est lorsque la zone de rappel se trouve à proximité d’une bande ou d’un coin que la marge d’erreur augmente.

Dans ce chapitre sont décrits 67 schémas de rappels de long. Chacun de ces rappels type peut se décliner en une infinité d’autres positions différentes, où l’emplacement des billes et les distances changent, mais où le type de rappel reste inchangé. En voici un exemple:

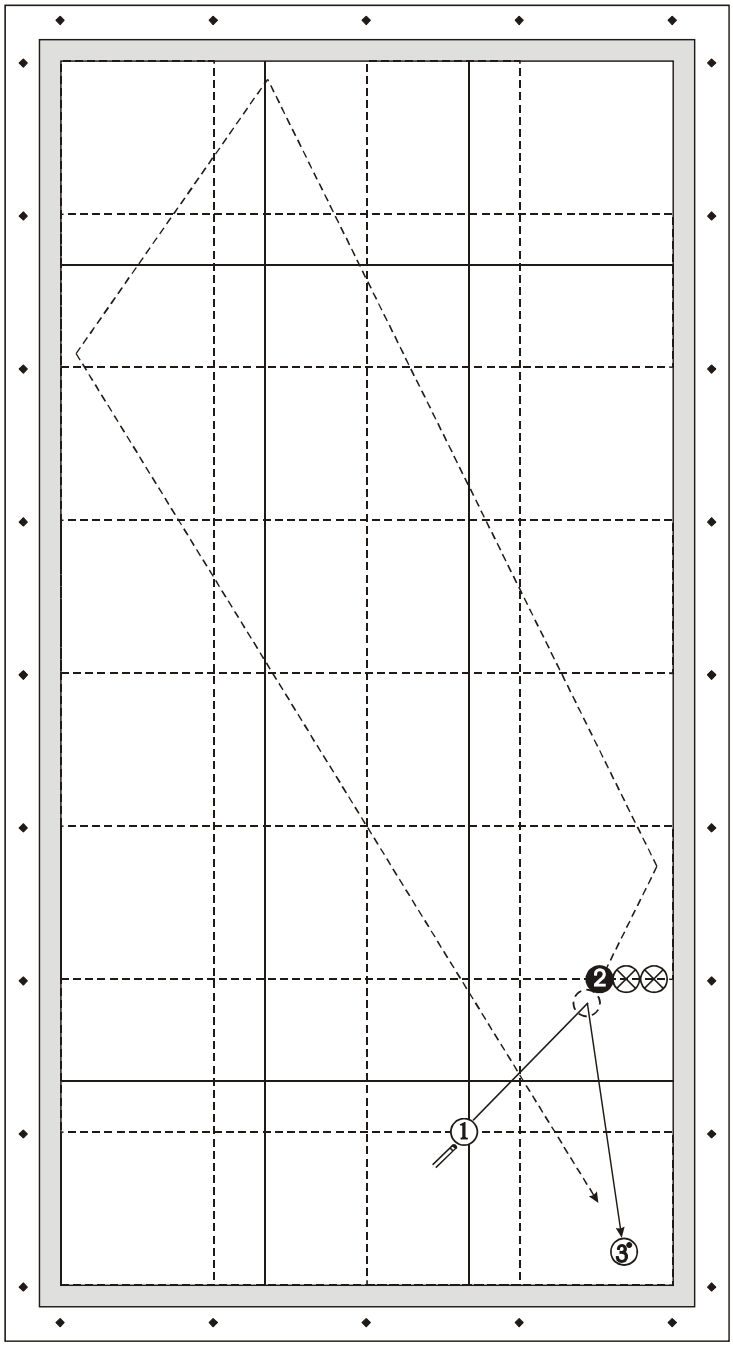


Le schéma de gauche représente la position type. Elle se décline en une multitude d’autres positions différentes, dont quelques unes sont représentées à droite, mais dans lesquelles le rappel demeure toujours le même.

Tous droits réservés - 31090114049

Les rappels de long sont des points où la précision est toute relative, contrairement aux rappels de large dans lesquels le joueur peut, à cause des distances plus restreintes, être beaucoup plus précis. L'endroit où la bille joueuse carambole la bille 3, la trajectoire exacte de la bille 2 et l'énergie des bille 1 et 2 sont des éléments qui sont difficiles à maîtriser parfaitement dans les rappels de long, justement parce que les distances sont souvent importantes.

Les rappels de long schématisés dans ce chapitre ont des difficultés très variables. Certains sont très faciles et donc souvent utilisés, alors que d'autres sont particulièrement difficiles. Ceux-ci , même s'ils se présentent en cours de jeu, sont des points que les joueurs hésitent à réaliser à cause de leur degré de difficulté. Même si pour cette raison le joueur renonce et choisit une autre solution, il est quand même important de les connaître et de les travailler car ils ouvrent des perspectives supplémentaires qui ne peuvent que se révéler utiles.




Tous les rappels de long sont numérotés et brièvement décrits en titre.

La table de billard, les billes et la queue sont dessinées de façon à respecter les proportions réelles. Le seul élément difficile à représenter sur le schéma est l'impact des billes sur les bandes.

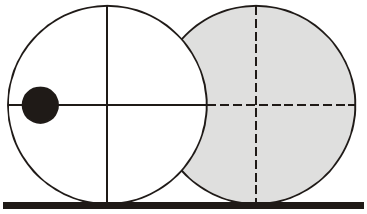
Les billes sont positionnées de façon précise sur la table. Il convient de respecter scrupuleusement leur emplacement pour être certain que la position puisse être jouée selon les trajectoires dessinées.

Les trois billes sont placées au moyen de lignes de repère. Il s'agit des lignes du cadre 47/2 et de celles reliant les diamants respectifs.

Parfois, les billes ont dû être positionnées en-dehors de ces lignes de repère. Raison pour laquelle d'autres repères sont utilisés. Il s'agit des billes imaginaires (dessinées avec des croix à l'intérieur) qui permettent de placer une bille à une certaine distance d'un repère.

Tous droits réservés - 31090114049

Les rappels ont été exécutés un certain nombre de fois avec les paramètres qui sont décrits juste à côté du schéma. Mais il faut tenir compte du matériel qui change d'une table à l'autre, d'un jeu de billes à l'autre et d'une bande à l'autre. Il est donc possible, en fonction du matériel sur lequel vous jouez, que les paramètres ne soient pas tout à fait corrects et qu'ils nécessitent des adaptations.

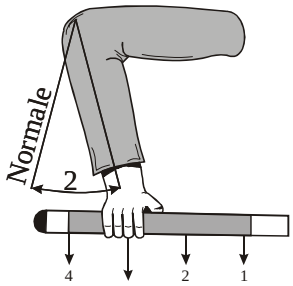


Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: maximum d'effet à gauche

A côté du schéma du rappel de long se trouve la description des paramètres. Le premier dessin représente les billes 1 et 2 et fixe la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet.

L'inclinaison de la queue ne figure pas dans ces paramètres puisque tous ces rappels de long sont exécutés avec une queue horizontale.

Quant au dernier paramètre, l'énergie, il est décrit en séparant ses deux composants que sont la force et la vitesse.




3: Fort

La force est représentée par le poids de la queue qui dépend de la position de la main sur le talon de la queue. La force musculaire n'y figure pas. La force est étalonnée en quatre niveaux: 1 faible, 2 moyen, 3 fort et 4 très fort. Les rappels de long sont pratiquement tous étalonnés entre 3 et 4. Les forces 1 et 2 sont plutôt pour les petits points, placements et rappels de large.

La vitesse est représentée par la vitesse du mouvement de balancier de l'avant bras. Elle est étalonnée en quatre niveaux: 1 lent, 2 normal, 3 rapide, 4 très rapide. La vitesse lente ne s'utilise en principe que pour les petits points, rappels de large ou placements.

Tous les paramètres sont fixés de façon à aider le joueur dans ses choix. Il est toutefois évident que l'on ne peut pas réduire les paramètres force et vitesse en seulement quatre possibilités chacune. Selon le même principe, il est logique que les différentes quantités de bille sont bien plus nombreuses que les sept principales. Quant au point d'attaque, il est schématisé avec le plus de précision possible, mais une certaine incertitude demeure. Même si tout a été fait pour que ces paramètres soient fixés et dessinés avec un maximum de précision, une certaine marge d'erreur subsiste.

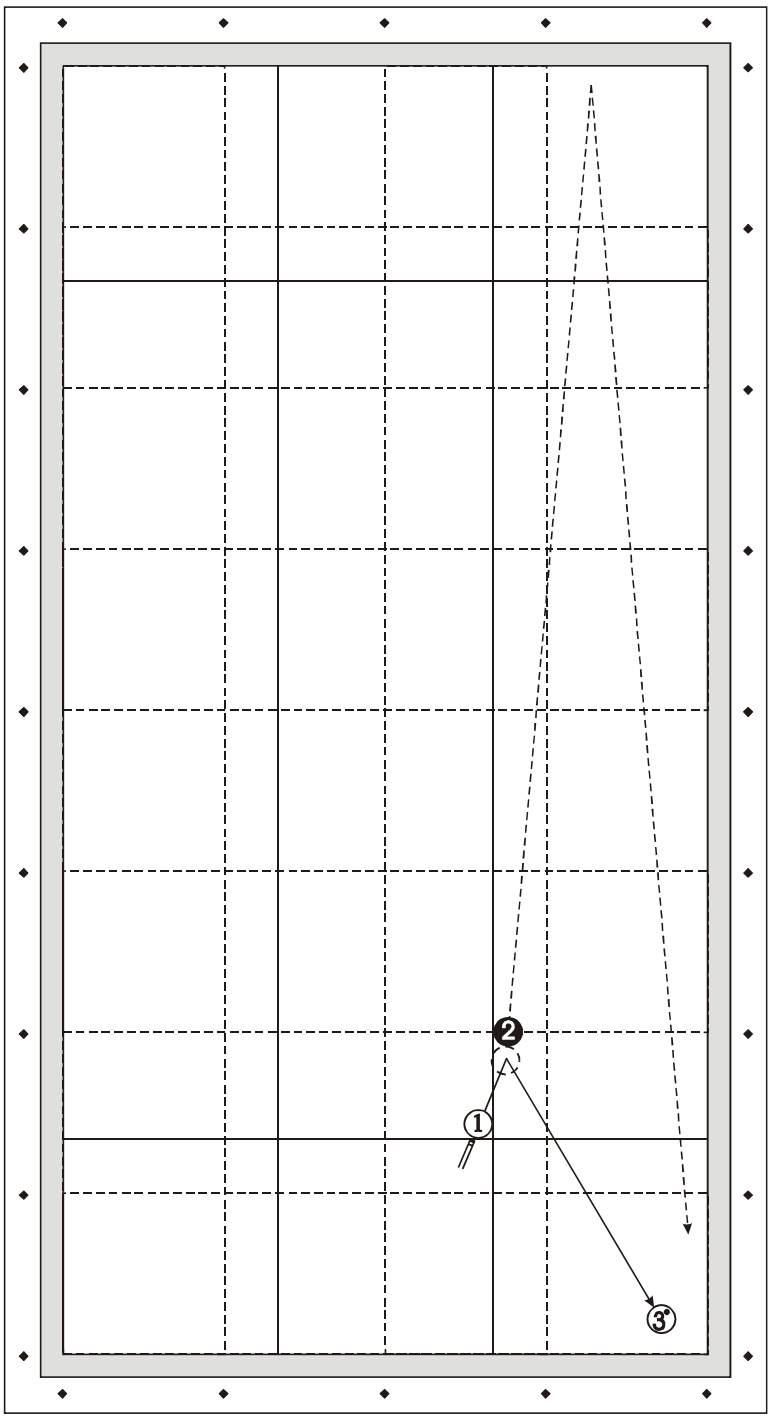
Au-dessus du schéma figure le niveau de difficulté du point: facile, moyen, difficile. Sous le dessin, en bas de page, se trouvent différentes remarques utiles au sujet du rappel de long ou de ses paramètres.

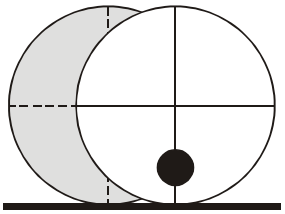
Outre les figures décrites dans les pages suivantes, il existe encore de nombreux autres schémas. Par ailleurs, chaque joueur invente lui-même ses propres figures de rappel en mélangeant plusieurs trajectoires ou en trouvant de nouvelles solutions.

Tous droits réservés - 31090114049

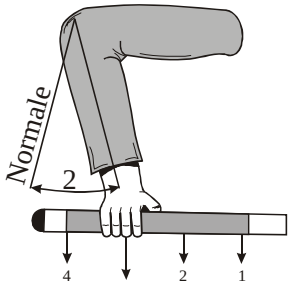
## 1.1 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: basse
Effet: aucun
Energie: fort - vitesse normale



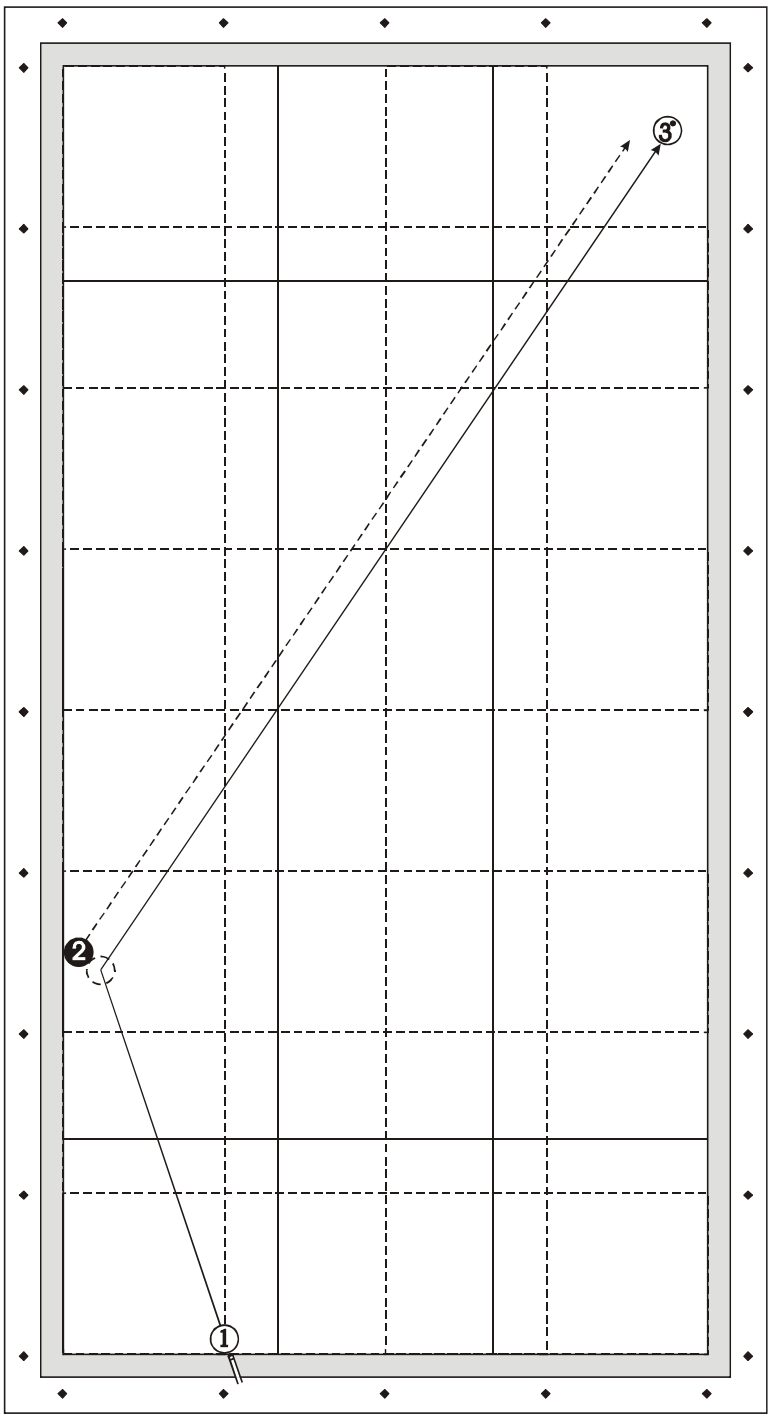

3: Fort

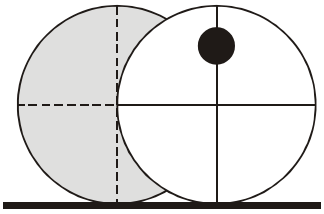
Il s'agit d'un des quatre rappels de base, un des tous premiers qu'il faut apprendre et travailler. La quantité de rotation obtenue par une hauteur d'attaque basse et une vitesse normale suffit amplement à la réussite du point.
Quant à la force, elle est indiquée comme étant forte parce que la bille 2 a tout de même deux longueurs à parcourir. Mais dans la réalité, elle serait légèrement inférieure à 3.

Tous droits réservés - 31090114049

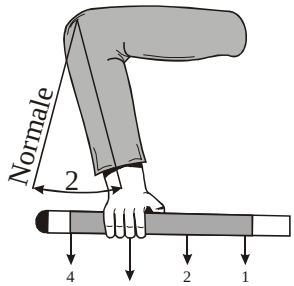
## 1.2 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



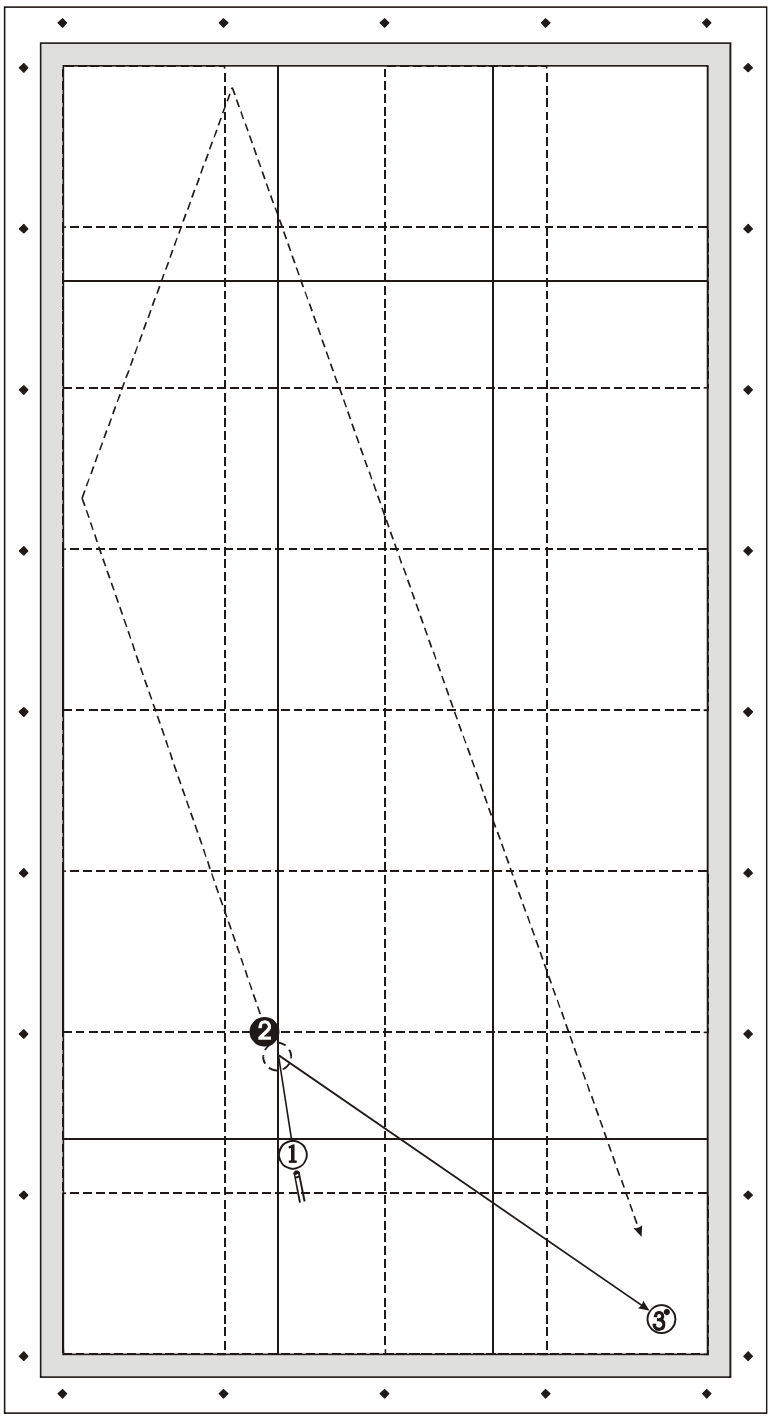

3: Fort

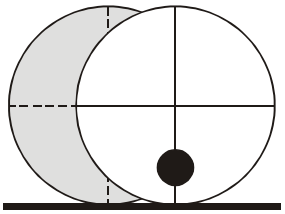
La seule difficulté de ce point est le toucher de la quantité de bille. Si celle-ci est exacte, les billes 1 et 2 se suivent pratiquement jusqu'au coin. La bille joueuse doit toutefois conserver une légère avance sur la bille 2, pour éviter le contre dans la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

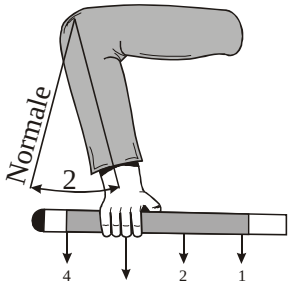
## 1.3 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: basse
Effet: aucun
Energie: fort - vitesse normale



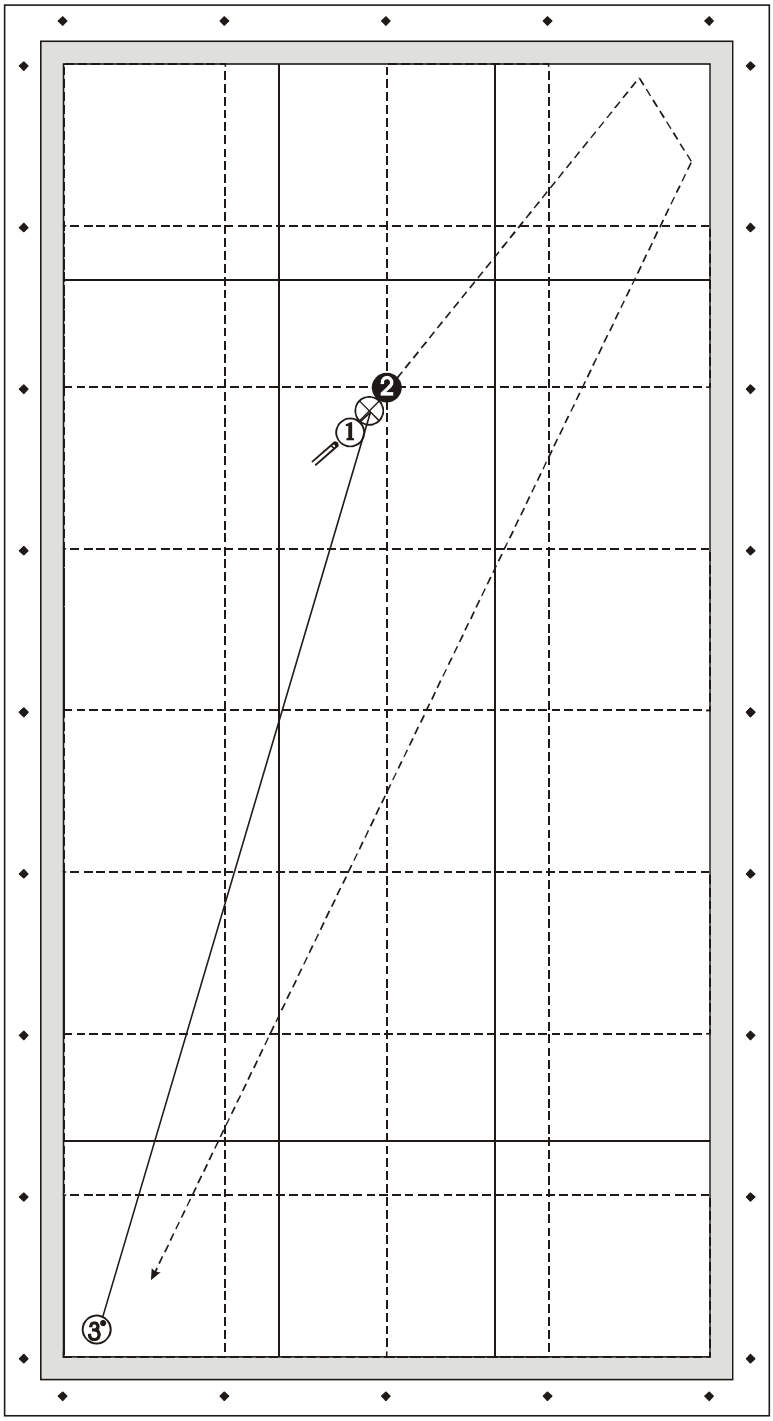

3: Fort

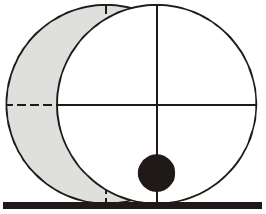
C'est le second des quatre rappels de base qu'il faut apprendre et travailler dans un premier temps. La distance entre les billes 2 et 3 est quand même assez importante et le rétro nécessite une hauteur d'attaque basse et une vitesse d'exécution plutôt rapide.
Le point peut se compliquer si la bille 3 est sortie du coin, ou si la distance entre les billes 1 et 2 ou/et 2 et 3 augmente.

Tous droits réservés - 31090114049

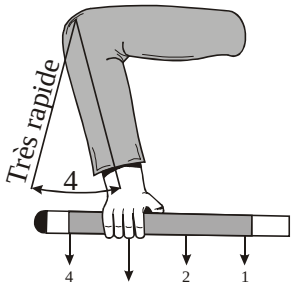
## 1.4 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: aucun
Energie: fort - vitesse très rapide



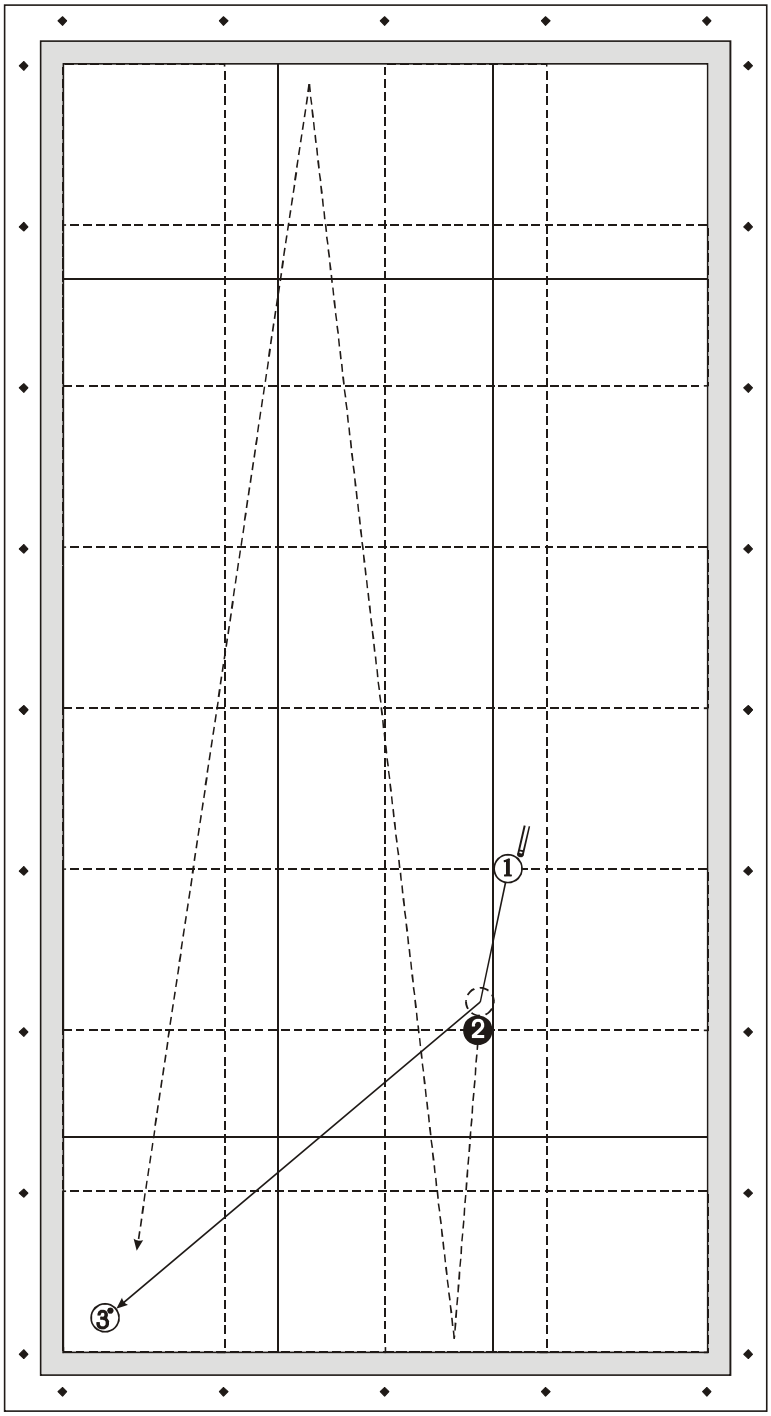

3: Fort

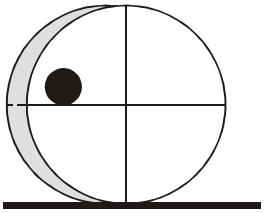
Le point tel qu'il est présenté ici est plutôt facile à réaliser, même si la distance entre les billes 1 et 2 n'est pas aussi appréciable que dans un rétro normal.
La longueur du rétro et la mesure de la bille 2 sont facilement maîtrisables. Mais le rétro devient très dur lorsque la distance entre les billes 1 et 2 diminue.

Tous droits réservés - 31090114049

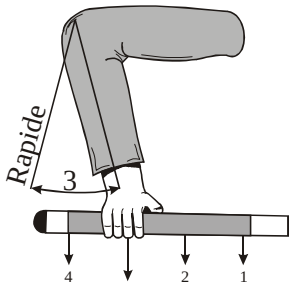
## 1.5 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



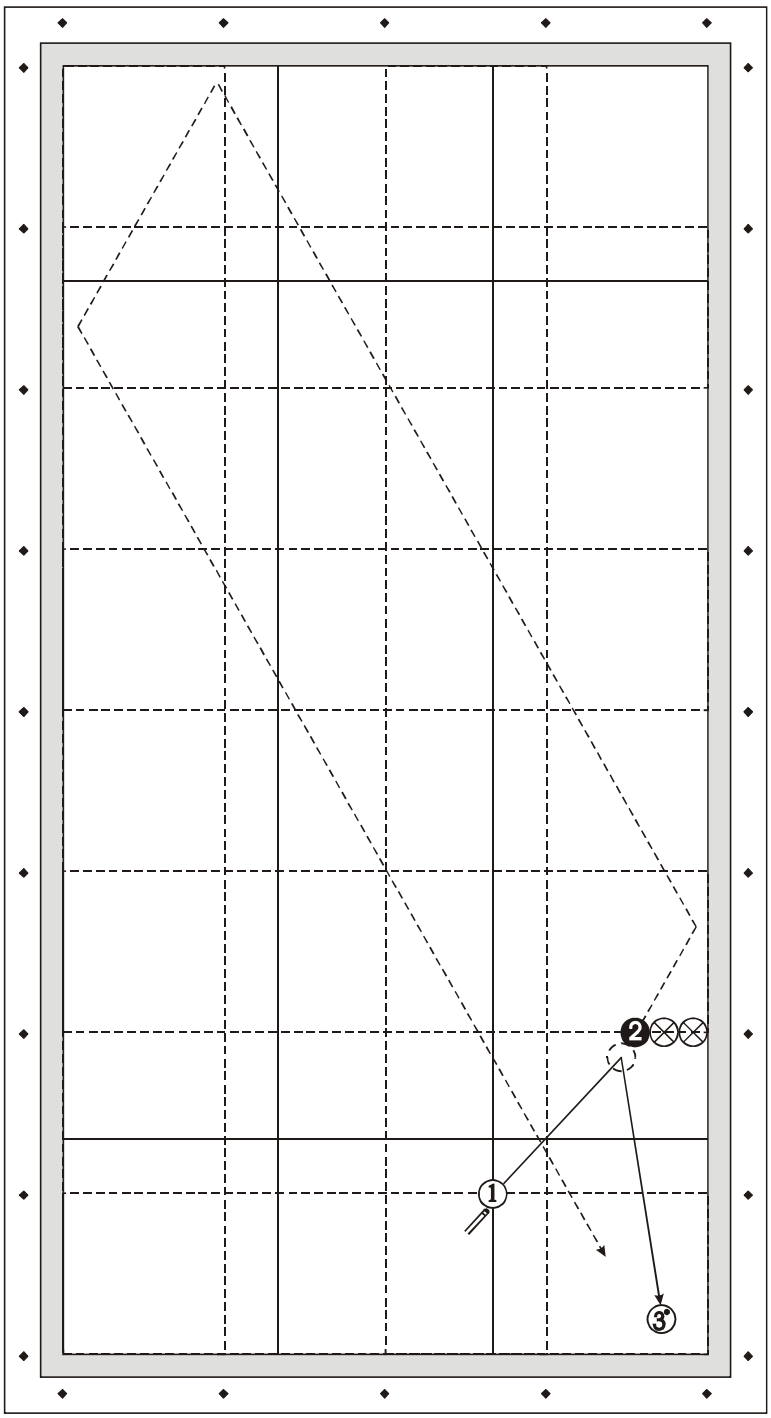

3: Fort

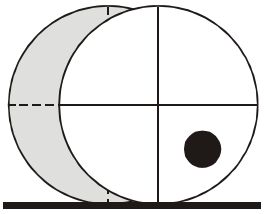
Pas grand chose à dire sur ce point. A part peut-être deux éléments un peu plus délicats que les autres. Premièrement la quantité de bille très pleine et la hauteur d'attaque juste au-dessus du centre ne sont pas toujours évidentes à maîtriser. Deuxièmement le contre de la bille 2 après sa première bande est évité si la bille joueuse passe avant la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

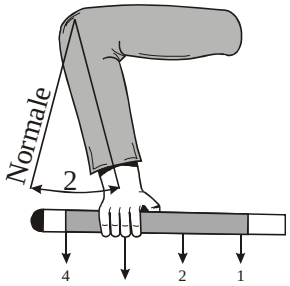
## 1.6 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: mi-basse
Effet: à droite
Energie: fort - vitesse normale



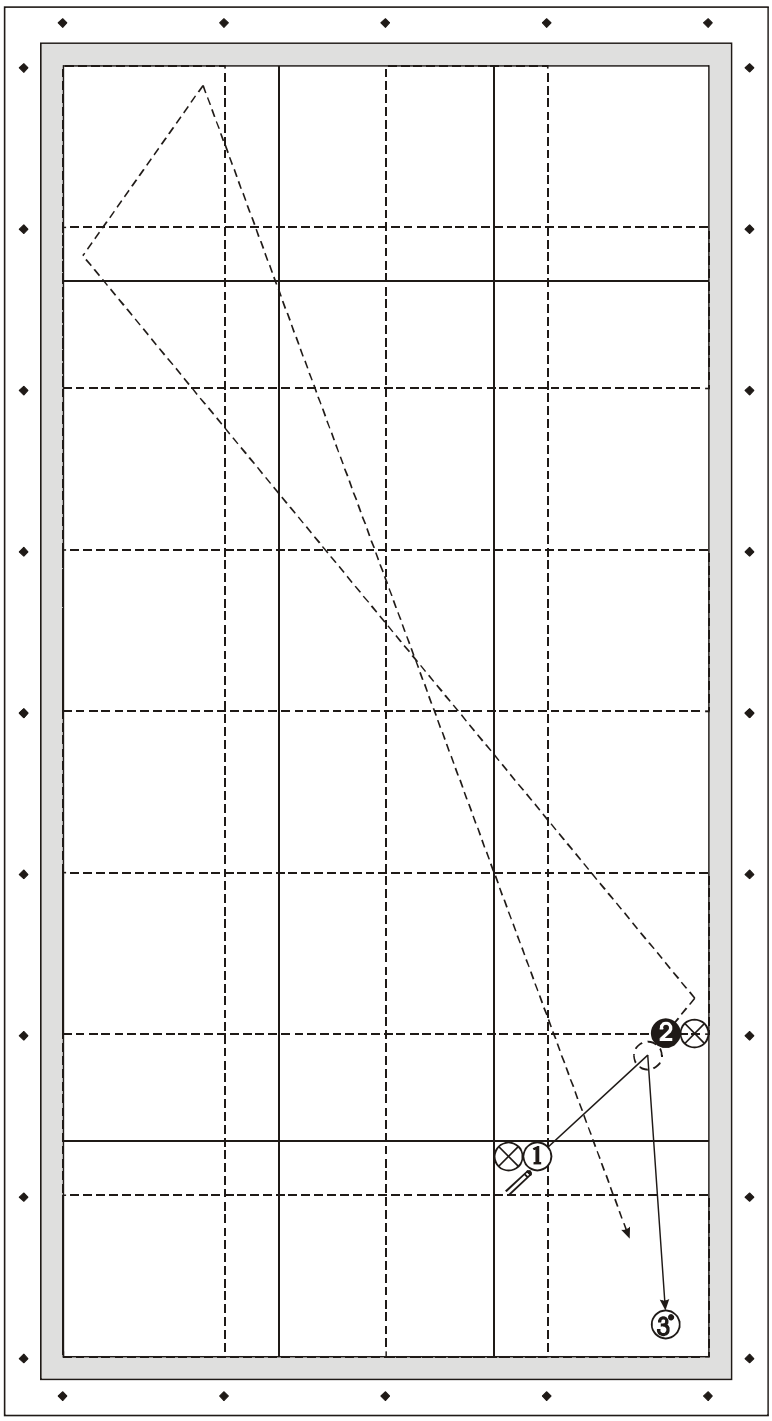

3: Fort

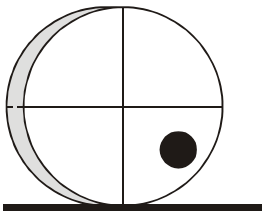
Il s'agit du troisième des quatre rappels de base que le débutant doit travailler sans relâche. S'il apparaît pour un joueur confirmé comme étant simple, le débutant aura de la difficulté à repérer les figures où ce type de rappel est possible. C'est en fait la trajectoires de la bille 2 qui est difficile à visualiser, notamment à cause de sa proximité avec la grande bande.
Plus la bille 2 est proche de la bande, plus le point est difficile pour le retour de la bille joueuse sur la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

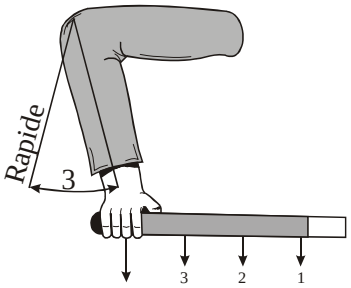
## *1.7 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



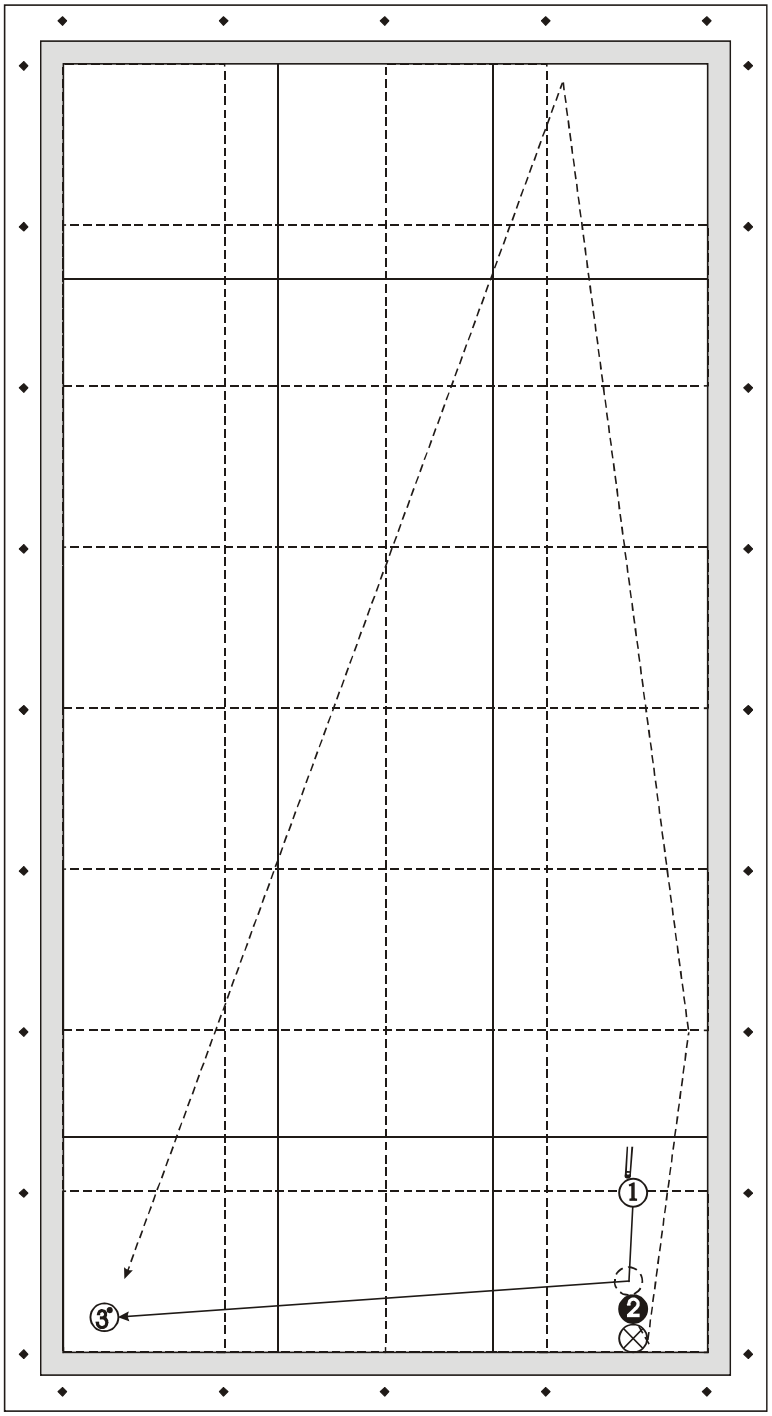

4: Très fort

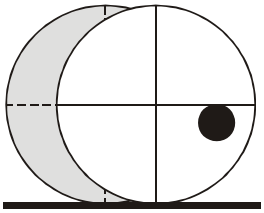
Pour exécuter ce rappel de façon traditionnelle, il faudrait toucher la bille 2 moins plein pour qu'elle touche dans l'ordre la grande bande, puis la petite et finalement la grande bande. En touchant aussi fin, la réalisation du point devient pratiquement impossible. Raison pour laquelle cette solution devient alors plus aisée.
Attention, le matériel est un élément relativement déterminant dans ce rappel, essentiellement dans la réaction de l'effet contraire de la bille 2 sur la troisième bande.

Tous droits réservés - 31090114049

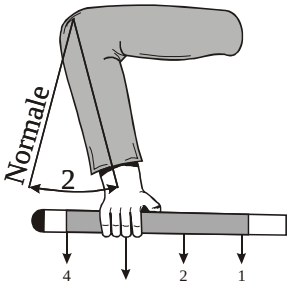
## *1.8 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

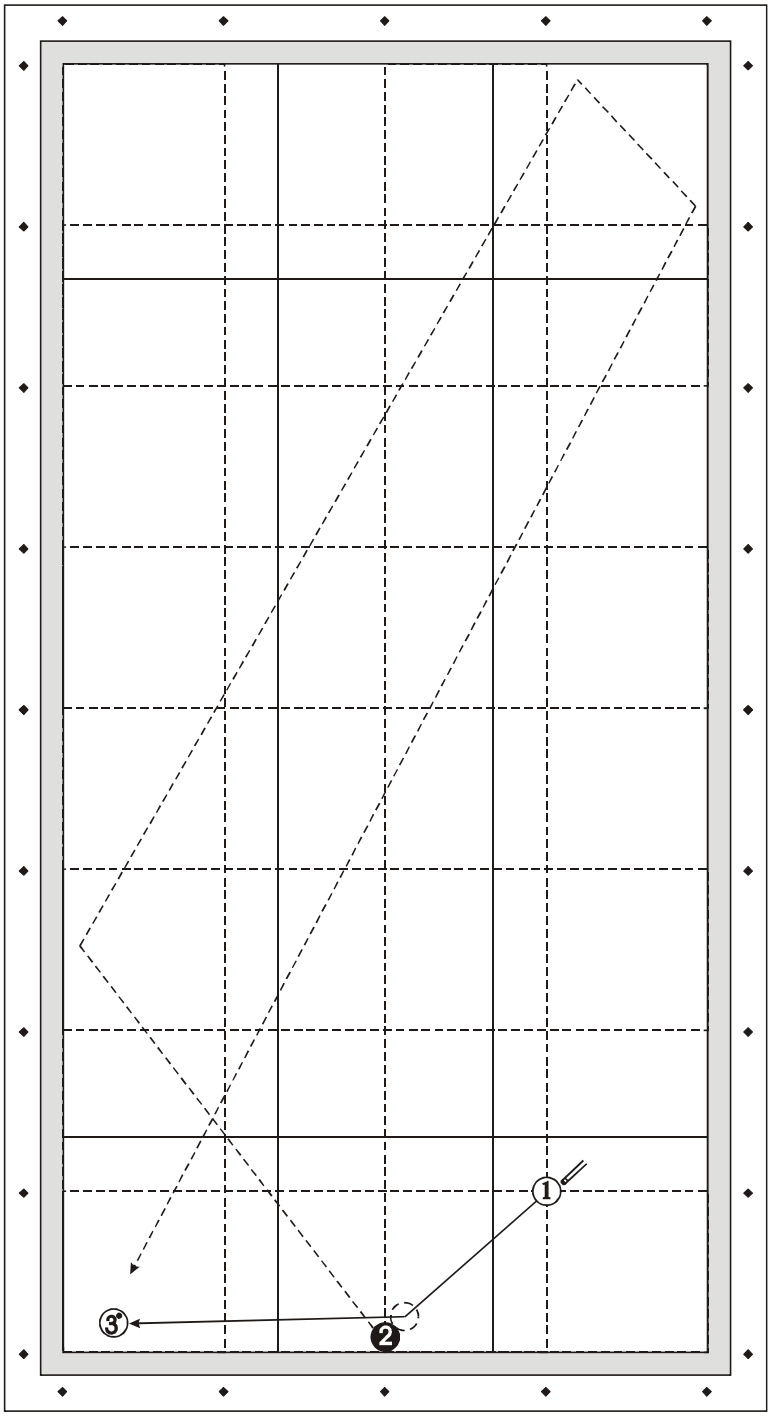
Les billes 1 et 2 se trouvent exactement à un demi diamant de la grande bande, parallèlement à celle-ci.

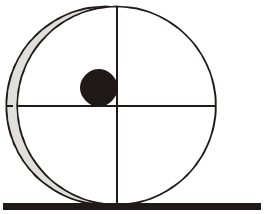
Dans ce rappel, plus la distance entre la bille 2 et la petite bande est faible, moins il est possible de prendre une quantité de bille proche du plein. Si l'attaque de la bille 2 est trop pleine, celle-ci va toucher la bande et instantanément caramboler une nouvelle fois la bille joueuse et la faire dévier de sa trajectoire. C'est le contre.
L'effet de la bille joueuse peut également influencer de manière significative la trajectoire de rentrée de la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

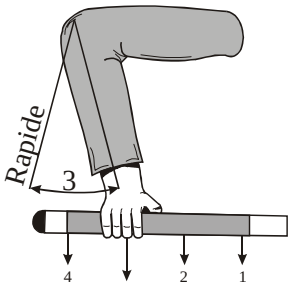
## 1.9 POINT DIRECT - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



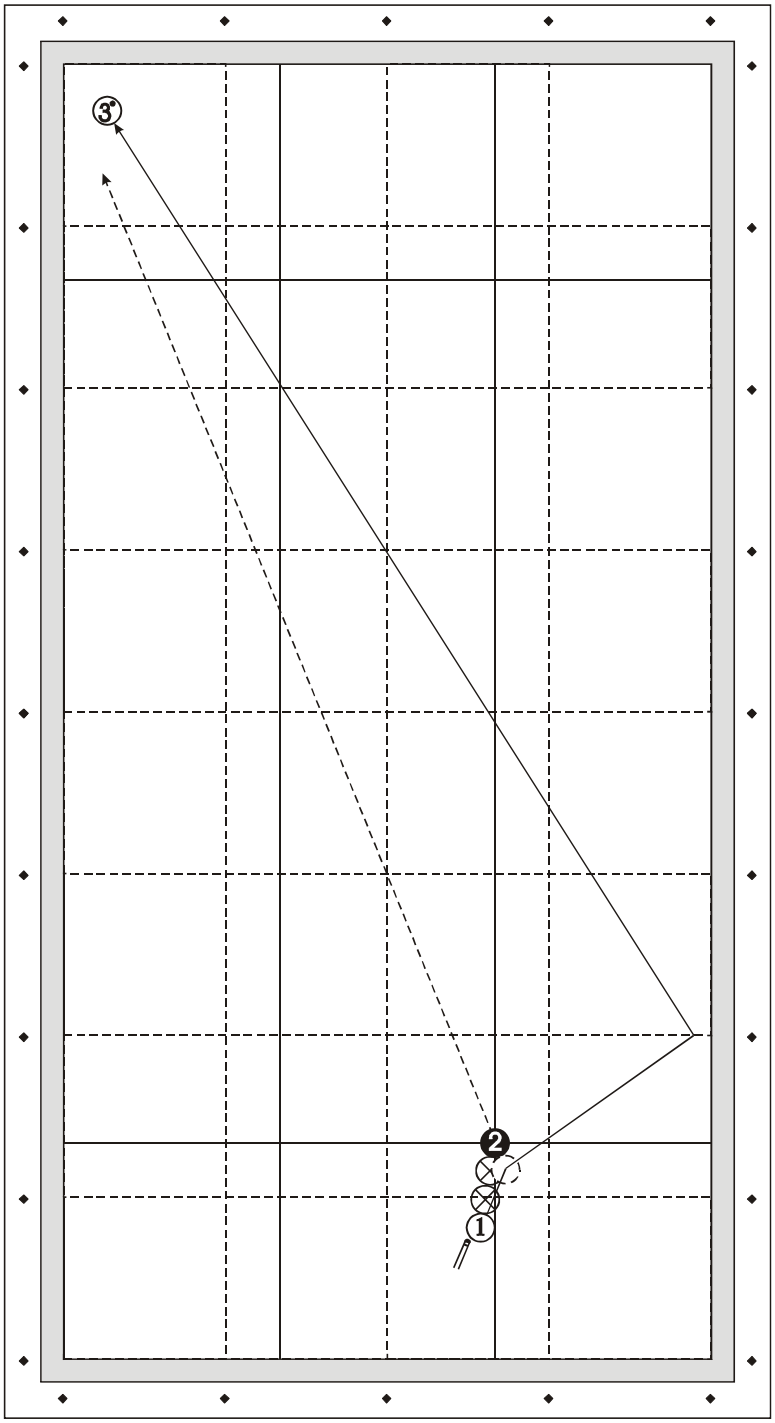

3: Fort

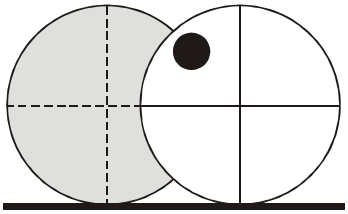
Avec une quantité de bille presque pleine, ce point n'a plus qu'une difficulté essentielle: la hauteur d'attaque qui laisse une marge d'erreur très faible.
Ce rappel peut aussi se jouer en carambolant la bille 2 presque pleine, mais sur sa gauche. Il faut alors prendre une hauteur d'attaque très haute, sans effet et une énergie similaire à la solution standard. Avec sa rotation coulé, la bille joueuse touche la petite bande et longe celle-ci jusqu'à la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

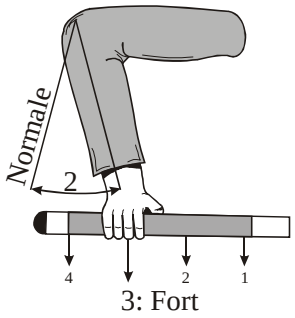
## *1.10 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL DIRECT*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

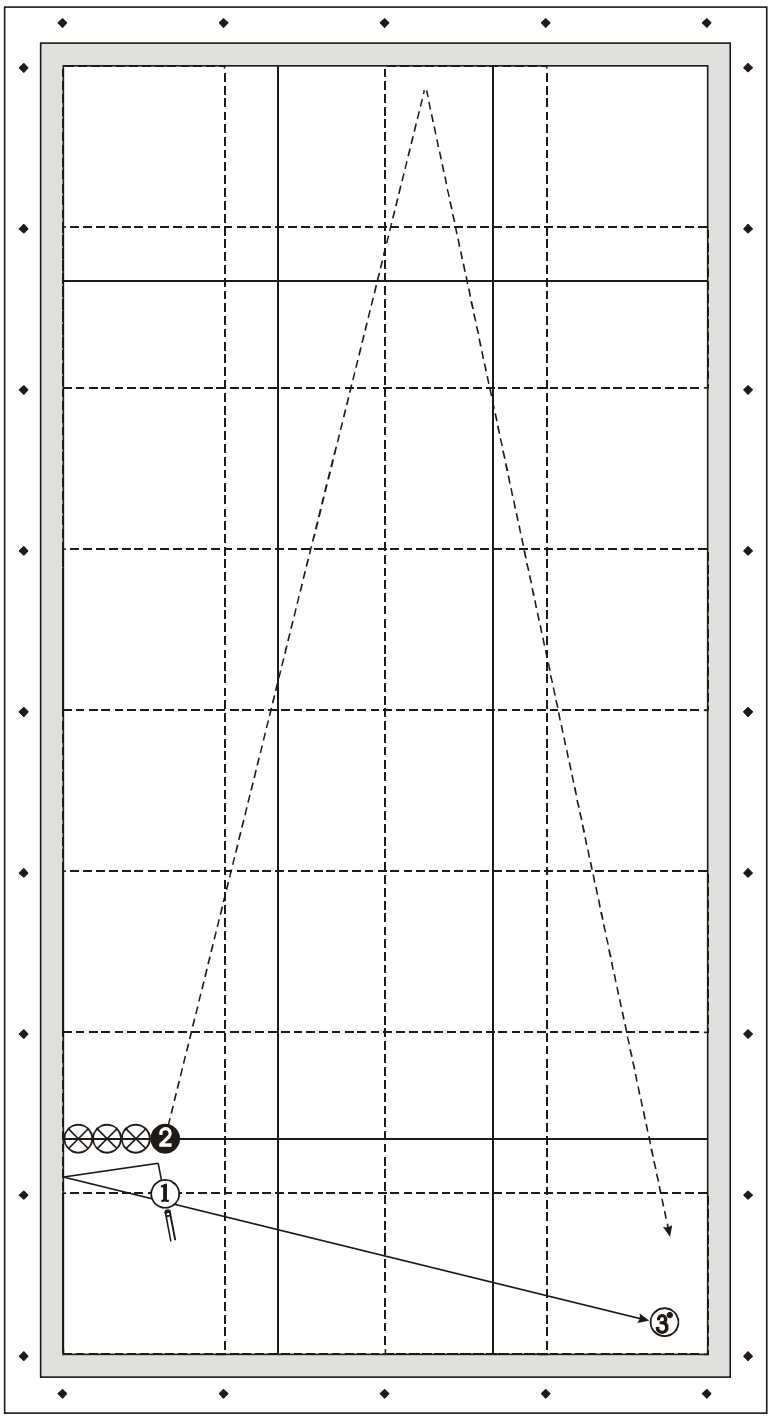
Deux billes séparent les billes 1 et 2.

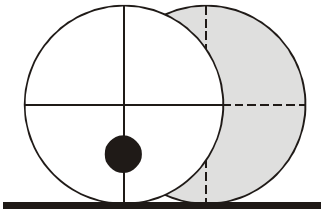
Ce rappel n'a pratiquement qu'une seule énigme. Il s'agit de la quantité de bille qui va réguler la force des billes 1 et 2. La bonne quantité de bille devrait se situer autour du 1/3 de bille. Si la quantité de bille est trop pleine, la bille 2 arrive avant la bille joueuse et les trajectoires vont se rencontrer. Si la quantité de bille est trop fine, la bille 2 n'a pas assez de force pour arriver dans la zone de rappel. Avec la bonne quantité, la bille joueuse arrive sur la bille 3 juste avant la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

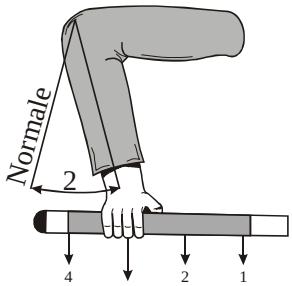
## *1.11 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille + un procédé
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

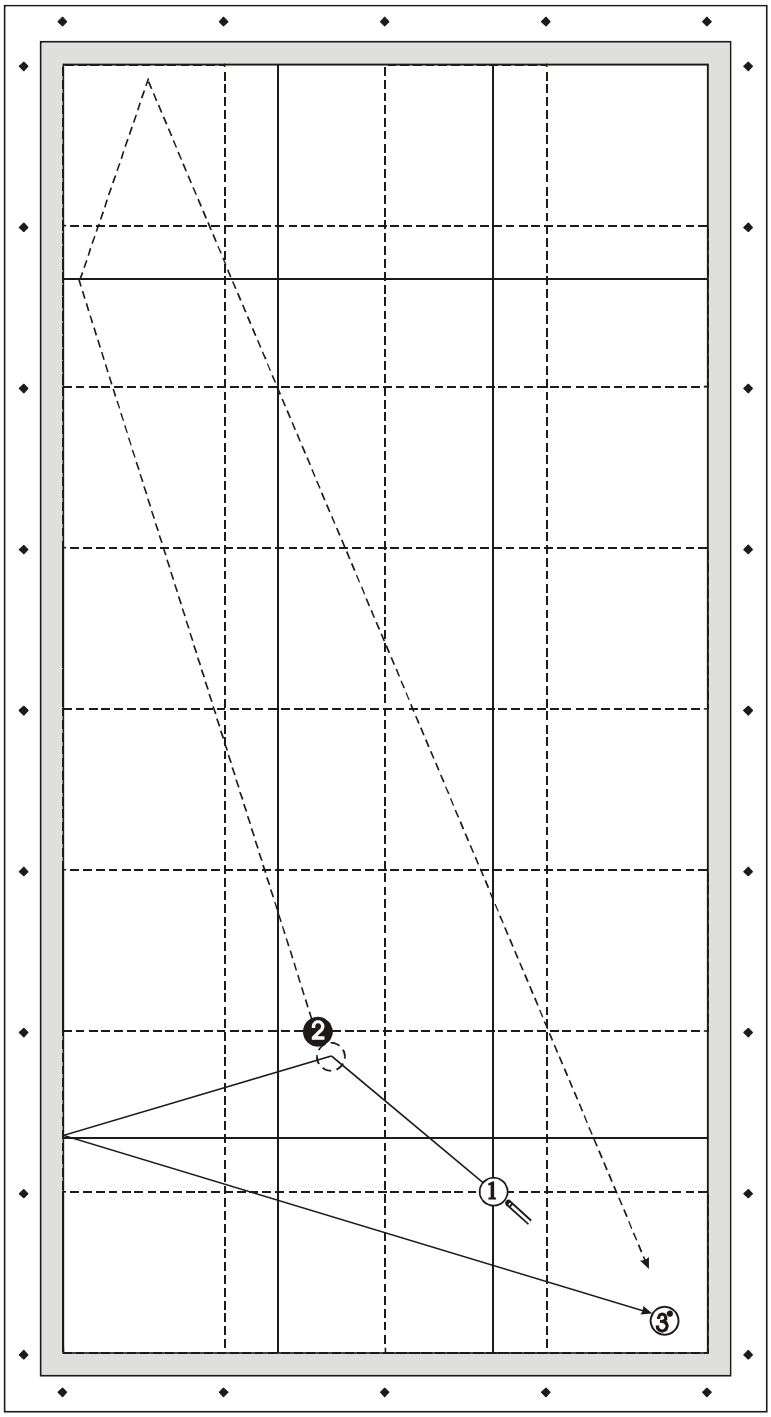
La bille joueuse se trouve également à trois billes de distance de la grande bande.

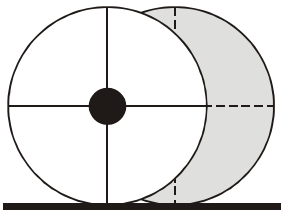
Si les billes sont vraiment bien positionnées, ce rappel n'a pas vraiment de difficulté. La réussite du point dépend surtout dans le choix de la quantité de bille et de la hauteur d'attaque.
Si les billes 1 et 2 sont placées un peu plus près de la grande bande, la rotation arrière se marquera pour la bille joueuse après son carambolage avec la grande bande, engendrant ainsi une trajectoire courbe.

Tous droits réservés - 31090114049

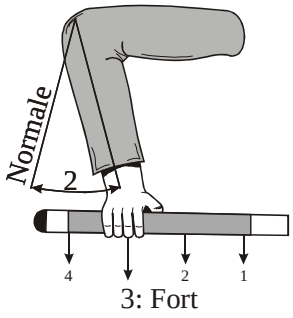
## *1.12 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque:au centre
Effet: sans
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

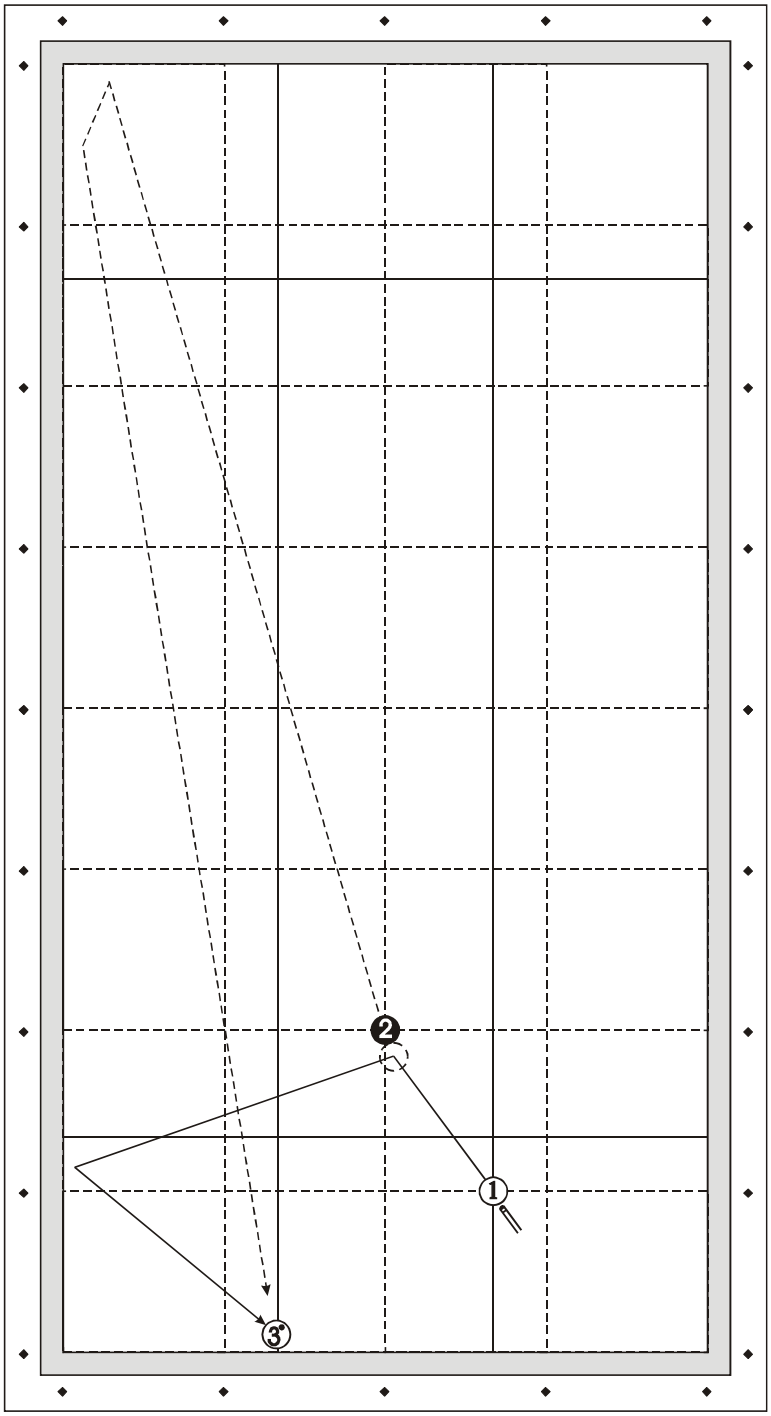
La bille 2 est placée sur la mouche de départ, sur le côté gauche.

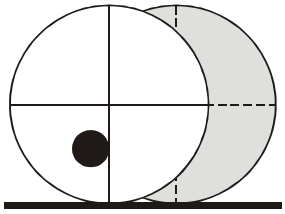
Il s'agit du quatrième des quatre rappels de base que le néophyte doit apprendre dans ses débuts. Ce point indirect permet au débutant d'apprendre non seulement le rappel de la bille 2, mais également la réaction de la bille 1 sur la grande bande. Dans cet exemple, il est joué sans effet et au centre, mais il est également possible de l'exécuter en coulé avec de l'effet à gauche, et parfois même en rétro avec de l'effet contraire. Il permet de tester un peu les nuances de réaction des billes sur la bande.

Tous droits réservés - 31090114049

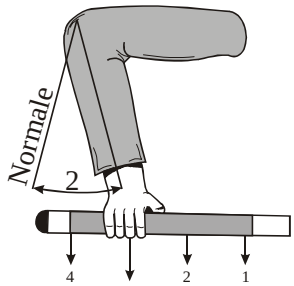
## *1.13 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



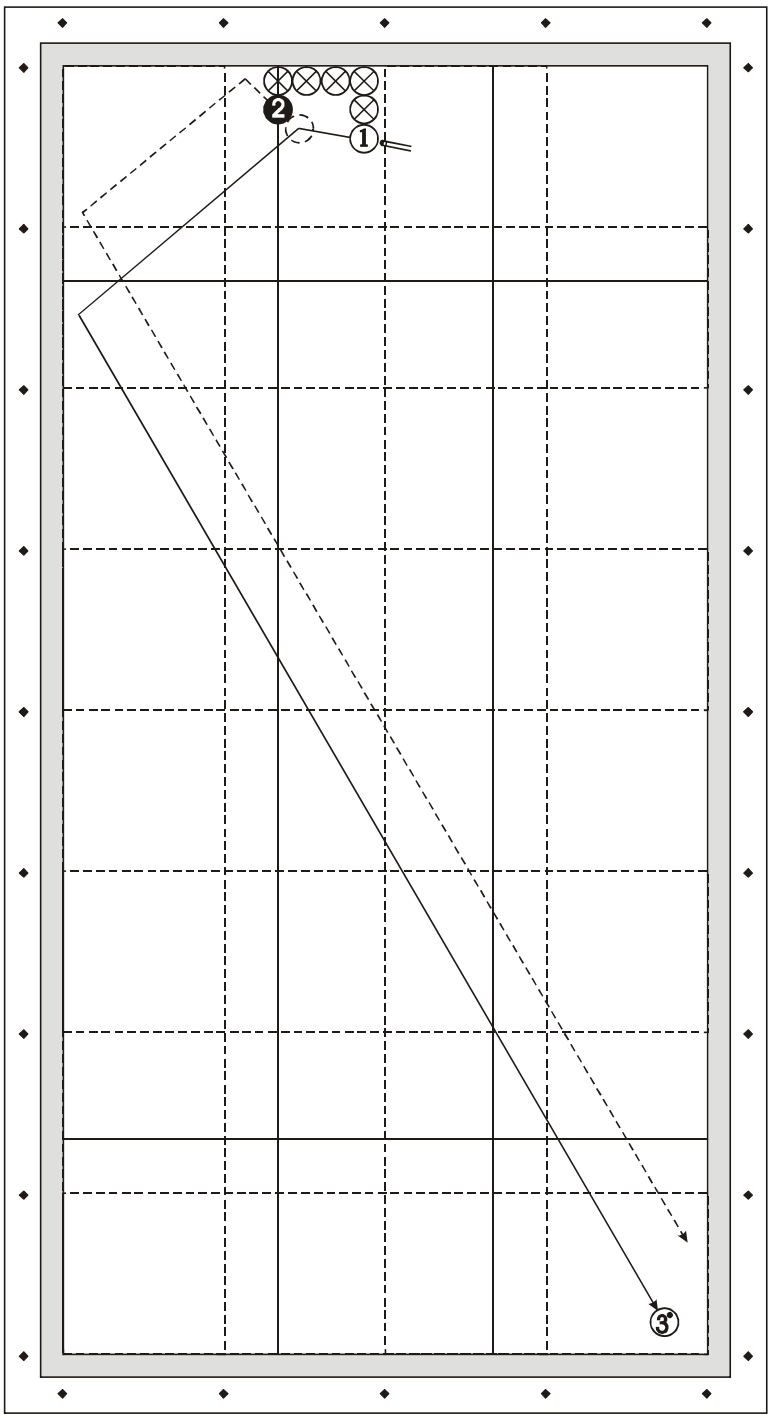

3: Fort

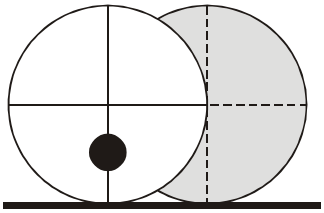
Ce rappel n'est pas compliqué à exécuter, sauf si l'on recherche la précision de tous les paramètres, à savoir le carambolage parfait de la bille 3 et les mesures parfaites des billes 1 et 2.
Vu la position de la bille 3 sur la ligne de cadre, ce point est surtout précieux dans les jeux de cadre. Ce rappel est aussi possible en direct, sans passer par la grand bande.

Tous droits réservés - 31090114049

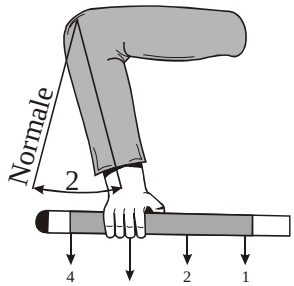
## *1.14 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



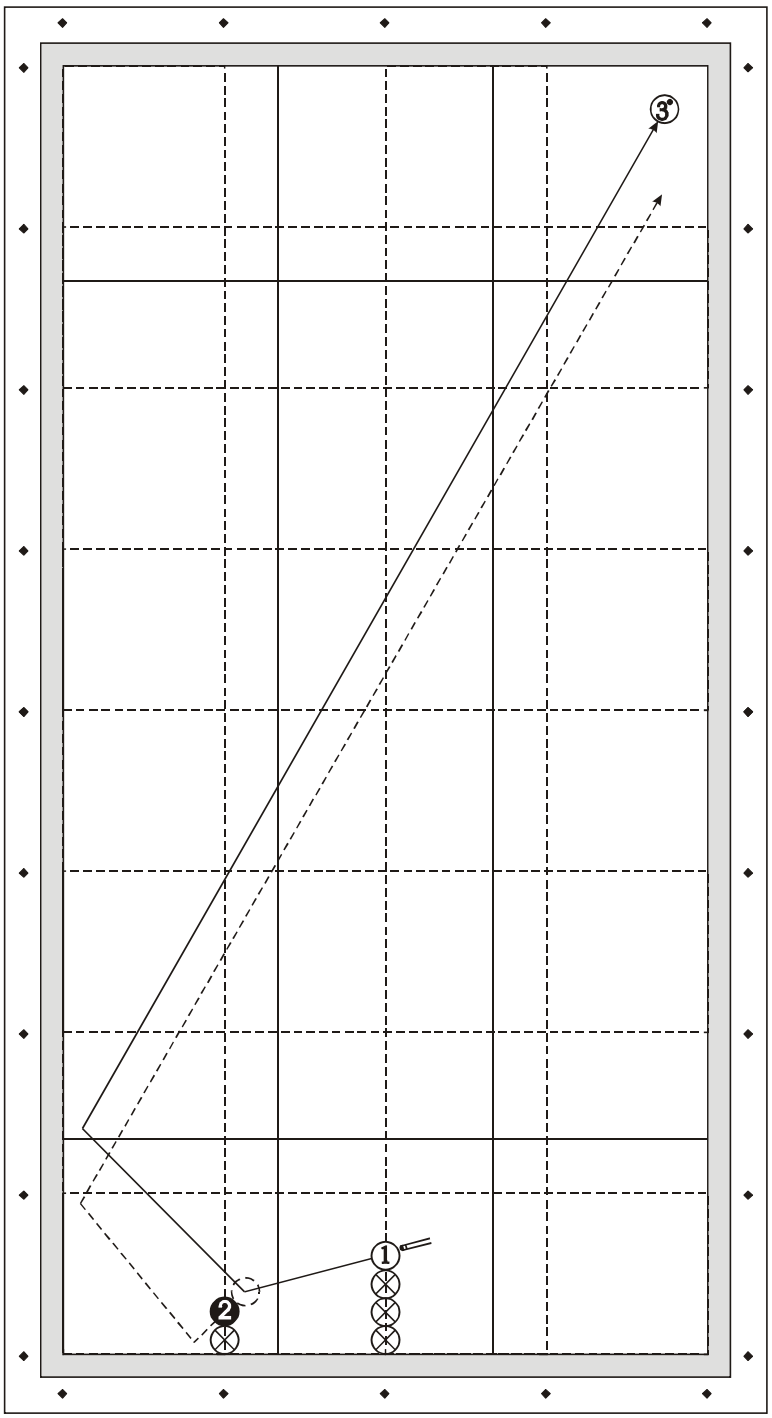

3: Fort

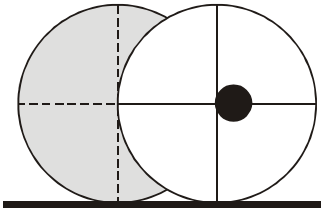
Ce point, un peu compliqué à positionner, est par contre assez simple à exécuter. La seule difficulté consiste à gérer la trajectoire de la bille 2 et éviter les contres qu'elle pourrait occasionner. En cas de problème, un peu d'effet à gauche permet à la bille joueuse d'accélérer légèrement sa course par rapport à celle de la bille 2.
Quant à la force, elle est un peu inférieure à 3 dans ce rappel de long où les trajectoires sont assez courtes.

Tous droits réservés - 31090114049

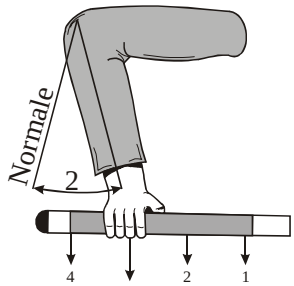
## 1.15 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



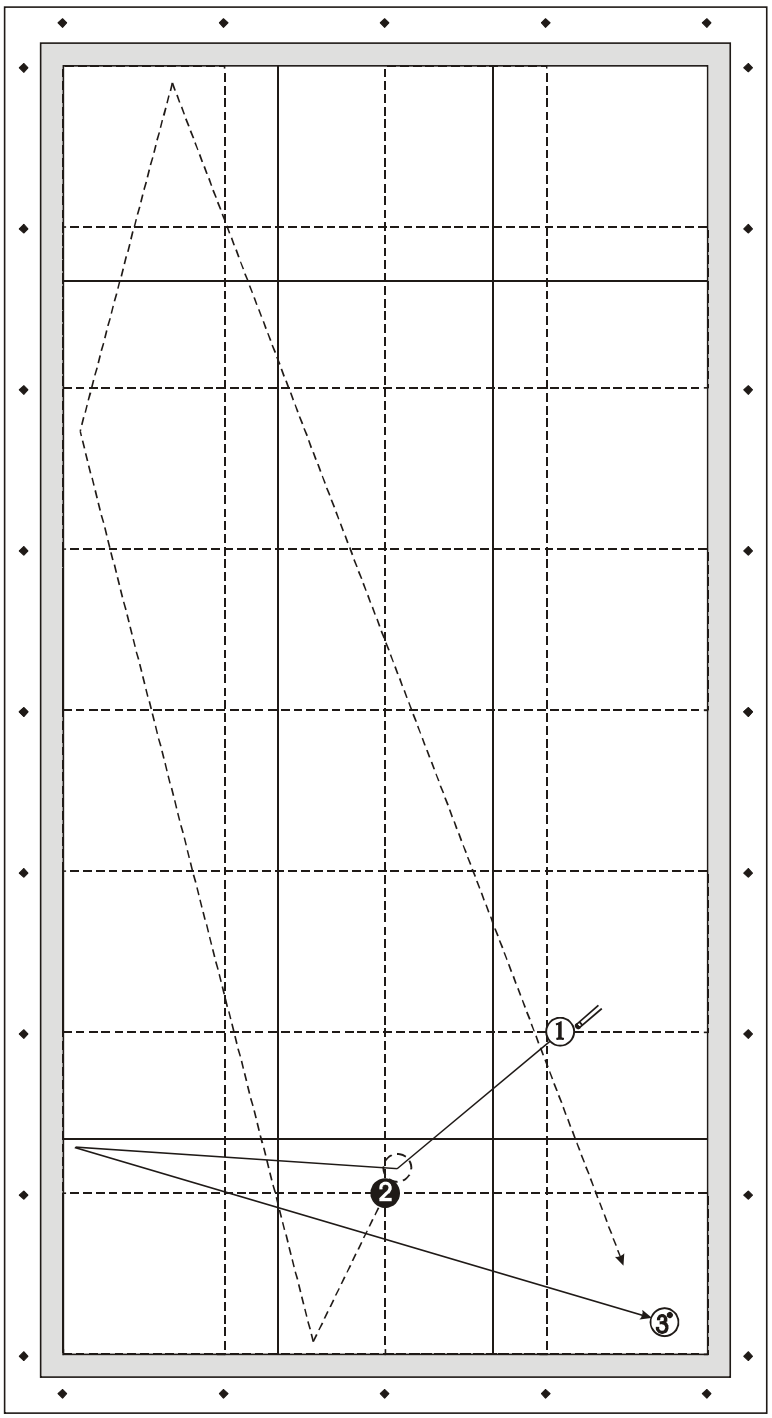

3: Fort

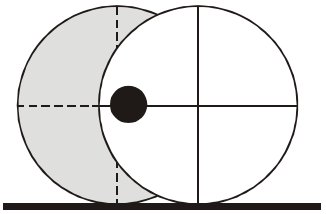
Il est aussi possible de jouer ce rappel sans effet. Mais dans ce cas, les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches et les risques de contre sont plus importants. Avec un peu d'effet à droite, la bille joueuse a une course légèrement plus rapide que la bille 2, ce qui lui permet d'avoir un temps d'avance dans sa trajectoire.

Tous droits réservés - 31090114049

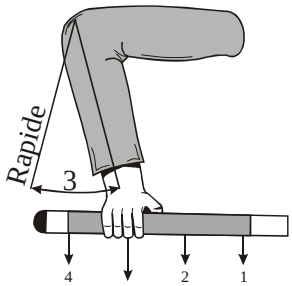
## *1.16 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille + un procédé
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



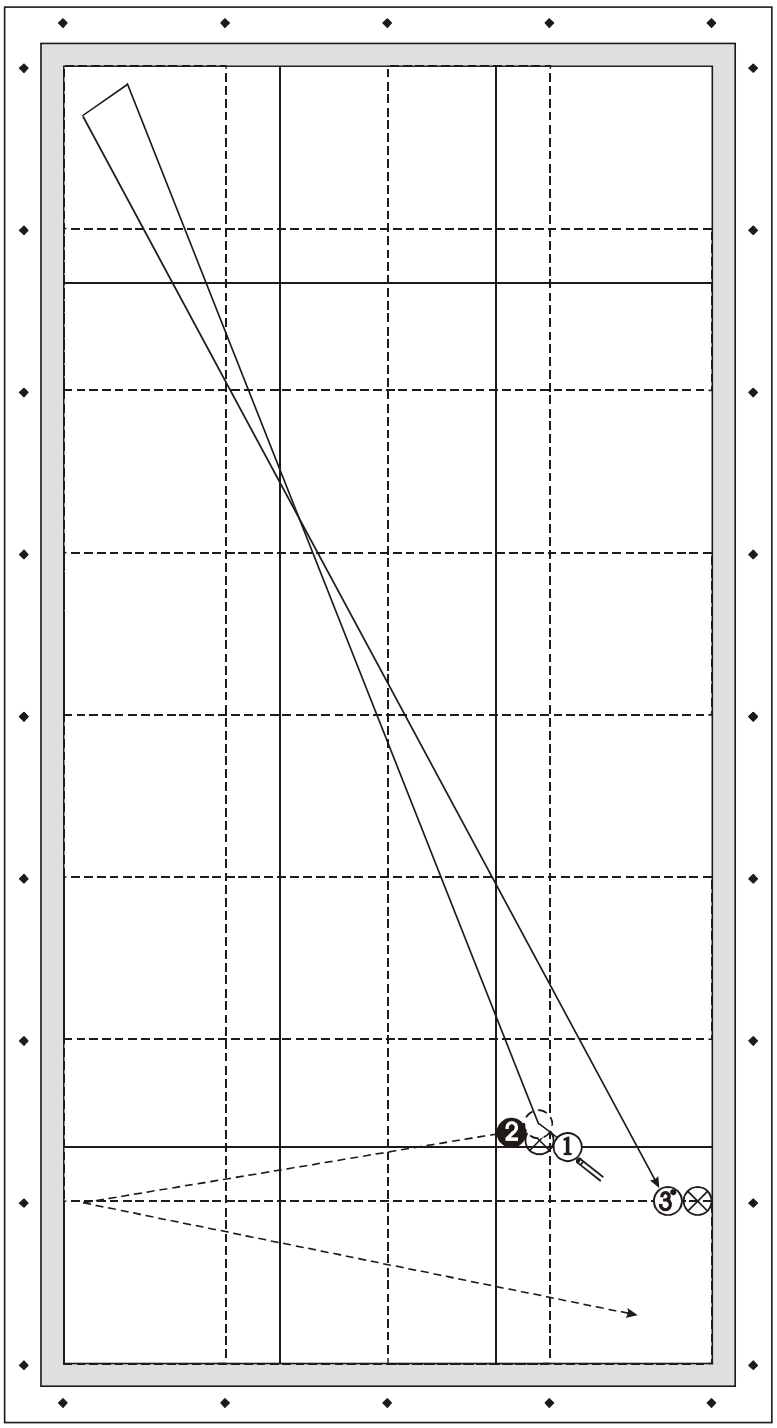

3: Fort

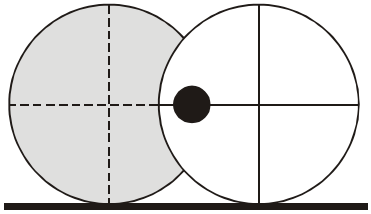
Dans ce rappel, on réduit l'énergie de la bille joueuse après le carambolage de la bille 2 en jouant au centre et en corrigeant la trajectoire après la bande avec de l'effet à gauche. Le point peut aussi se jouer sans effet et plus haut, mais la bille joueuse aura trop d'énergie pour caramboler en mesure la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

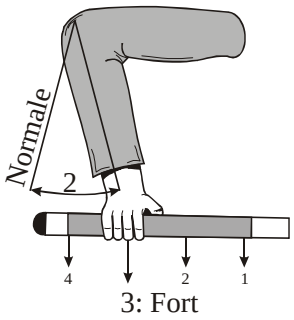
## *1.17 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

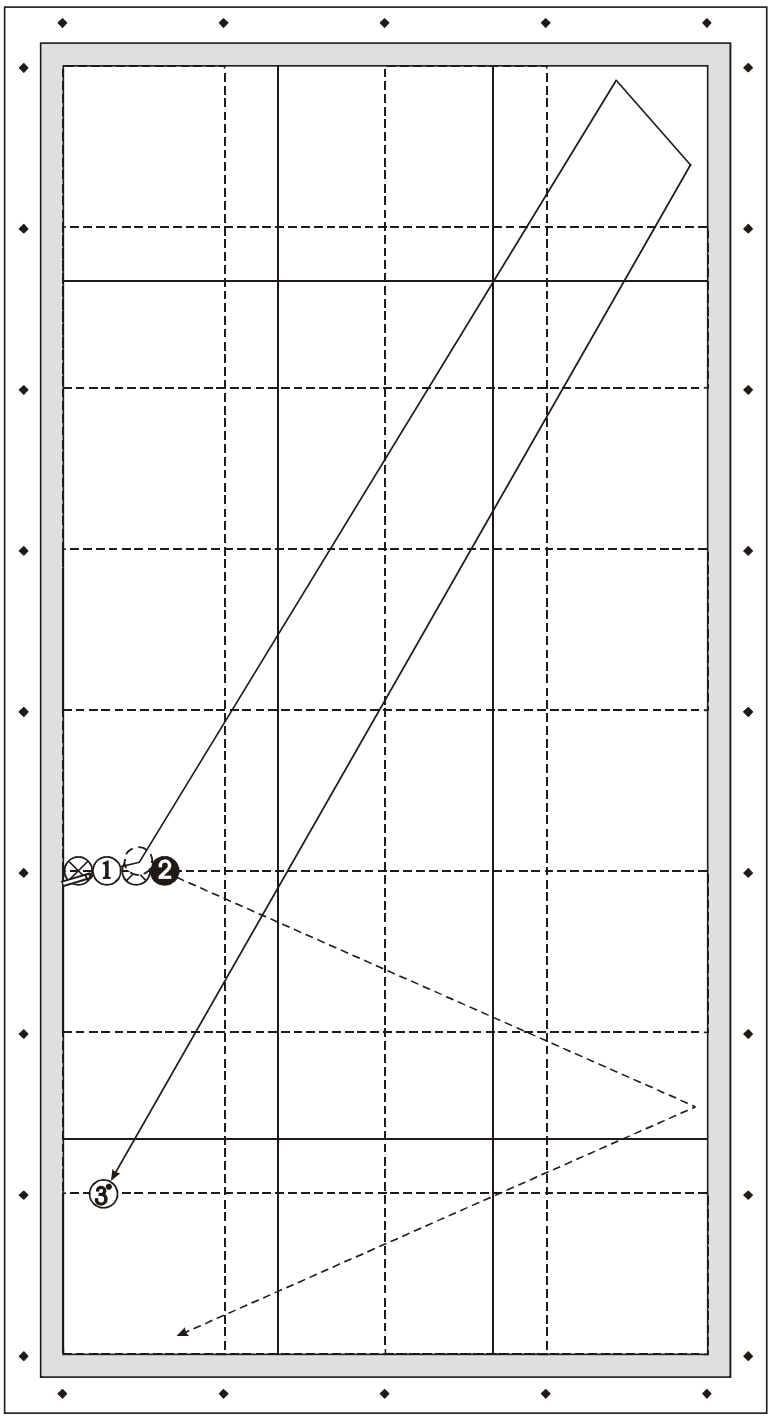
La bille joueuse et la bille 2 sont distantes l'une de l'autre d'une bille.

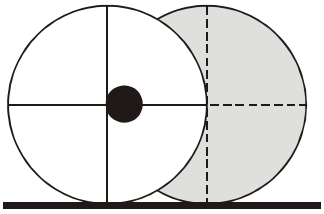
Dans ce point, la zone de rappel ne se situe pas dans le coin. Elle a été déplacée pour faciliter le point. Ainsi, la bille 2 peut se diriger dans le coin sans provoquer de contre malheureux. De plus, lors du carambolage, la bille joueuse pousse la bille 3 en direction du coin.
Si la bille 3 se trouve dans le coin, la difficulté est beaucoup plus importante. Afin d'éviter le contre de la bille 2, il faut alors mieux contrôler sa force et la laisser un peu avant le coin.

Tous droits réservés - 31090114049

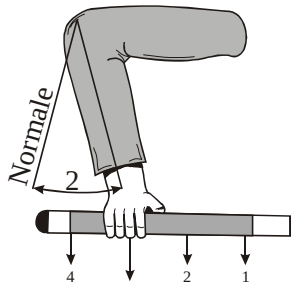
## *1.18 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

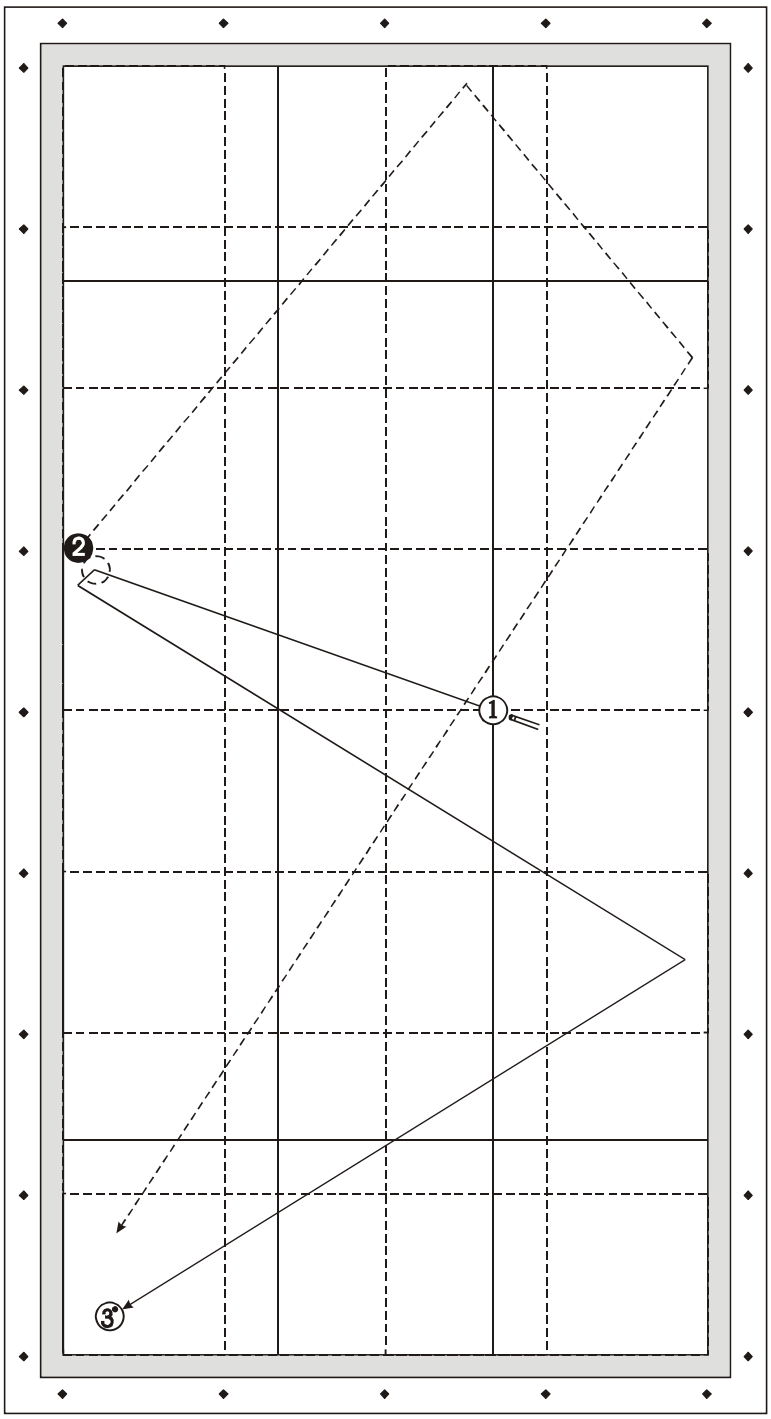
La bille 1 se situe à une bille de la bande.
La bille 2 se situe à trois billes de la bande.

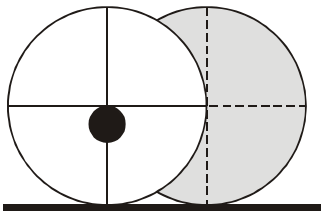
Dans ce rappel, la bille 3 est positionnée hors du coin par soucis de facilité, simplement pour éviter le problème du contre de la bille 2. De cette façon, celle-ci peut sans autre revenir dans la zone de rappel sans provoquer de contre.
La difficulté du rappel peut facilement être augmentée en mettant la bille 3 dans le coin. Il faut dans ce cas être très précis sur la quantité de bille, la répartition des énergies, l'effet pour que la bille joueuse arrive sur la bille 3 juste avant la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

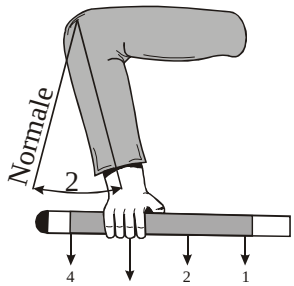
## *1.19 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



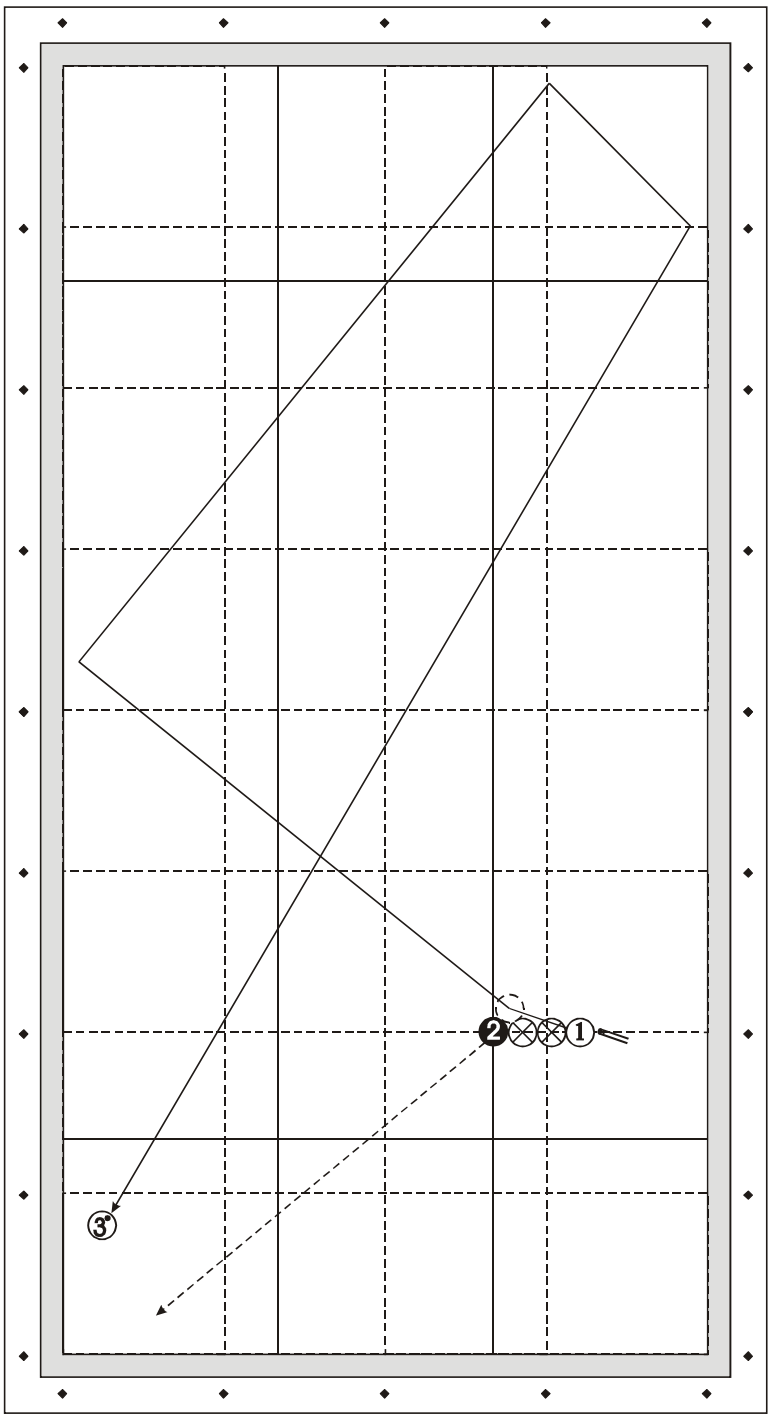

3: Fort

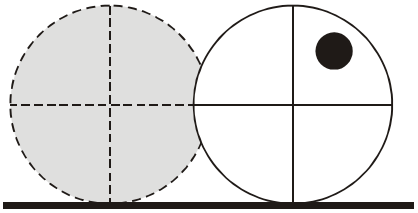
Ce point n'a pas vraiment de difficulté. Il convient juste de faire quelques petits réglages des paramètres cités ci-dessus pour que la bille joueuse prenne la bonne direction après la première bande.

Tous droits réservés - 31090114049

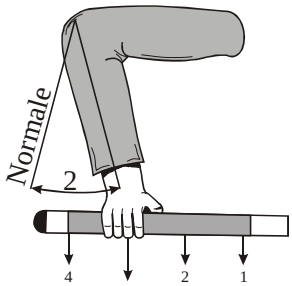
## *1.20 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL DIRECT*

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: presque fine
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



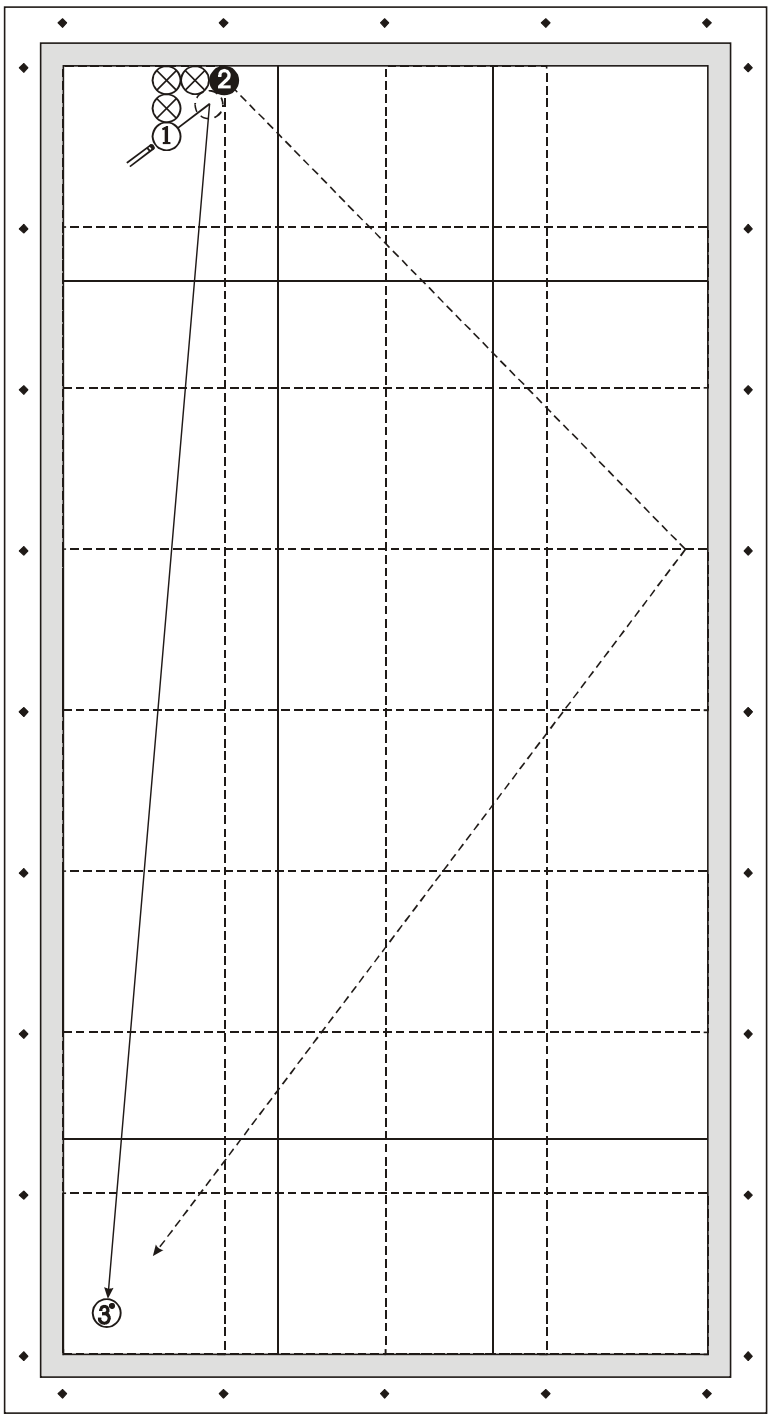

3: Fort

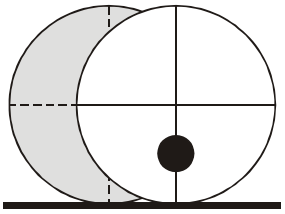
Dans ce rappel, il est parfois possible que la bille 2 arrive dans la zone de rappel avant la bille joueuse, ce qui augmente considérablement les risques de contre. Pour parer à ce danger, la bille 3 est sortie du coin, laissant ainsi à la bille 2 la place d'y arriver avant la bille 1. La gestion de la direction et de la force de la bille 2 par rapport à celles de la bille joueuse constitue la seule réelle difficulté de ce rappel. Pour s'en rendre compte, il suffit de faire ce rappel avec la bille 3 dans le coin.

Tous droits réservés - 31090114049

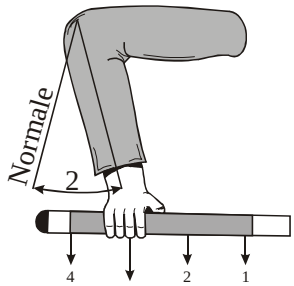
## *1.21 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

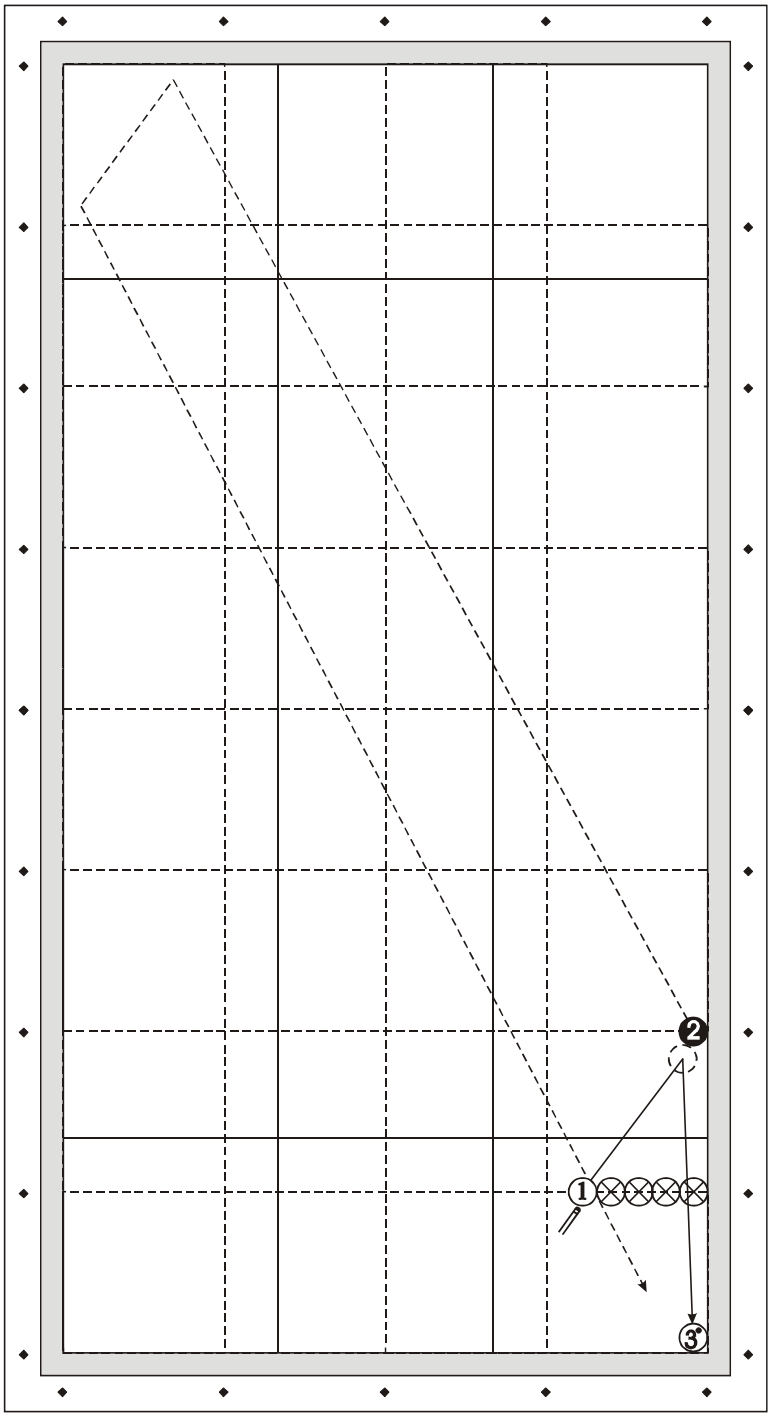
La bille joueuse doit prendre le contre de la bille 2, mais légèrement, de façon à ce que celle-ci ne soit pas bloquée à la petite bande, mais au contraire revienne dans la zone de rappel.

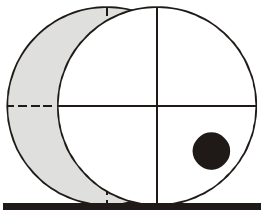
La seule difficulté demeure donc la quantité de bille (environ 2/3 de bille), ce paramètre ne laissant quasiment aucun droit à l'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049

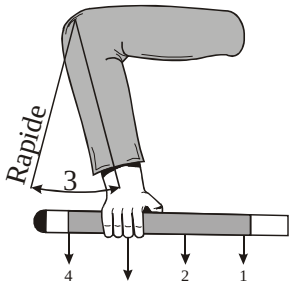
## *1.22 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: basse
Effet: à droite
Energie: fort - vitesse rapide



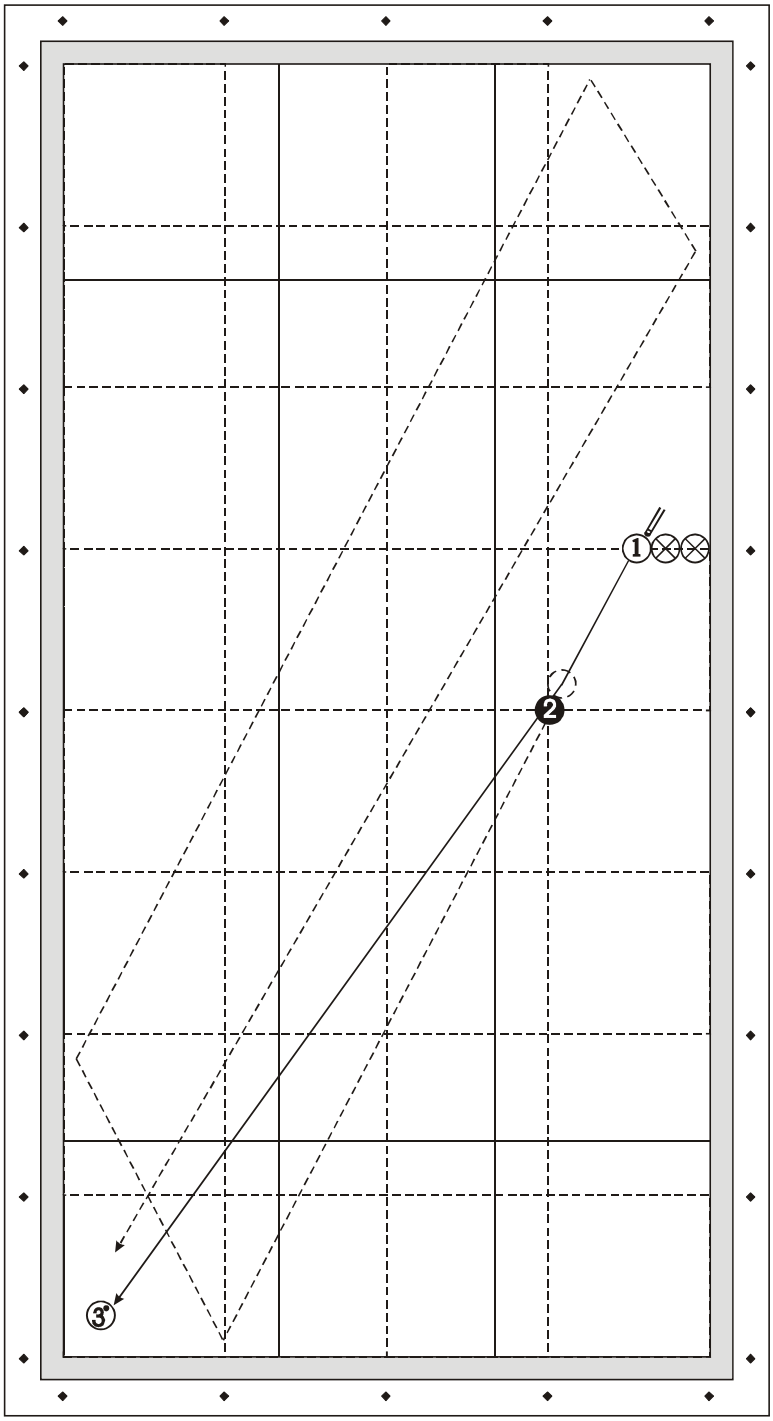

3: Fort

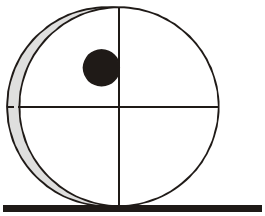
Ce rappel est le même que le rappel de base numéro 1.6. La différence est que la bille 2 est ici collée à la bande et la bille 3 au coin. Ces deux éléments diminuent considérablement la marge d'erreur possible. Il faut dès lors être très précis.
En principe, le point se fait en direct. Mais il est aussi possible que la bille joueuse touche la grande bande avant la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

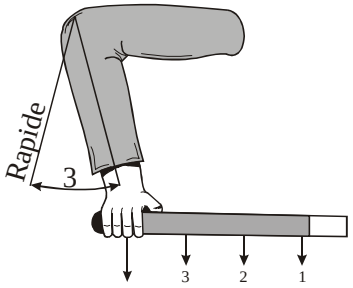
## *1.23 POINT DIRECT - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-coulé
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



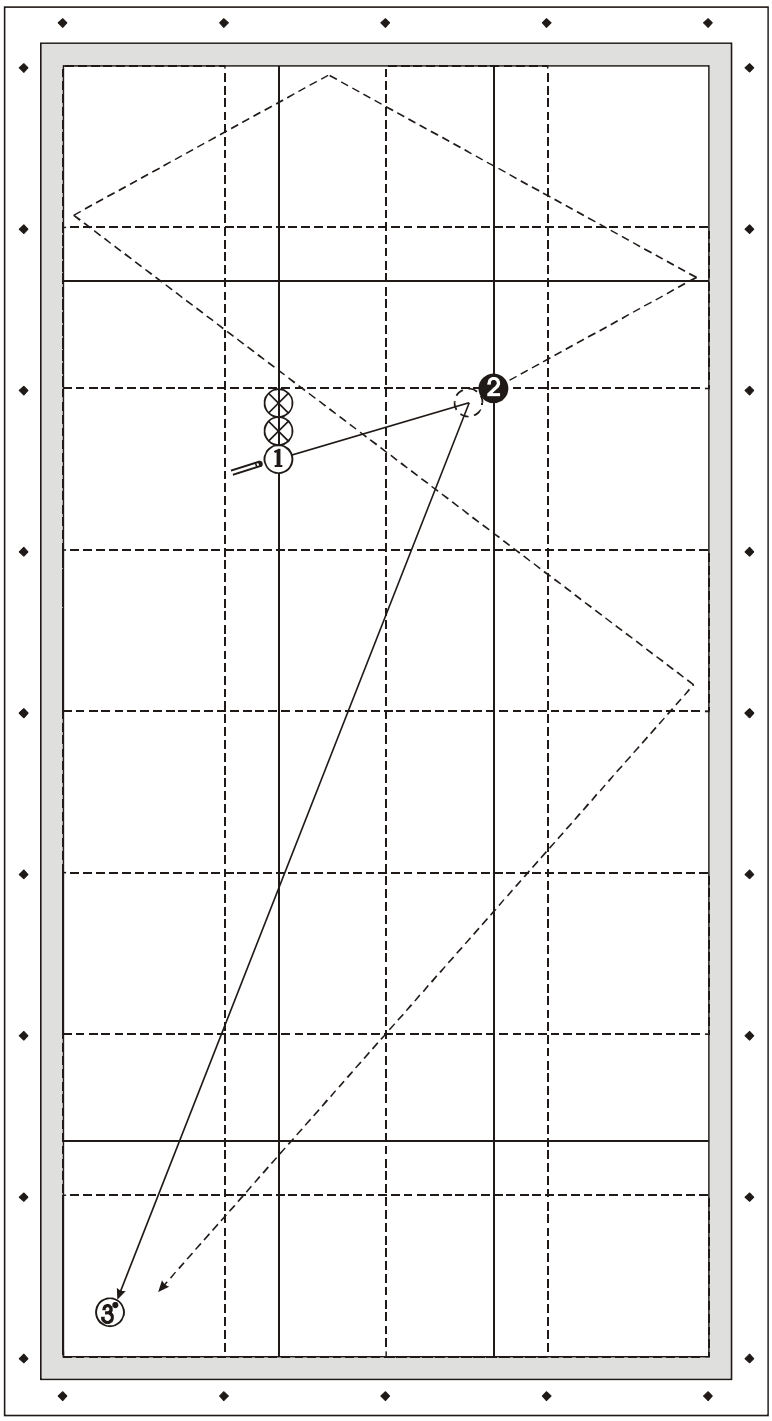

4: Très fort

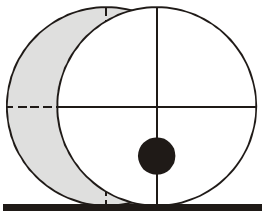
Ce point est à la limite d'être classé dans les difficiles. Pour l'exécuter correctement, il faut jouer fort pour faire rentrer la bille 2 et en même temps amortir la bille joueuse pour qu'elle percute la bille 3 doucement. Pour amortir malgré une force élevée, il faut régler la hauteur d'attaque au millimètre, ne laissant pratiquement aucun droit à l'erreur. De plus, la quantité de bille est aussi assez difficile à jouer, car la force assez élevée amplifie la moindre erreur.

Tous droits réservés - 31090114049

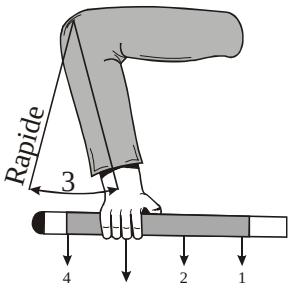
## *1.24 POINT DIRECT - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: très fort - vitesse rapide



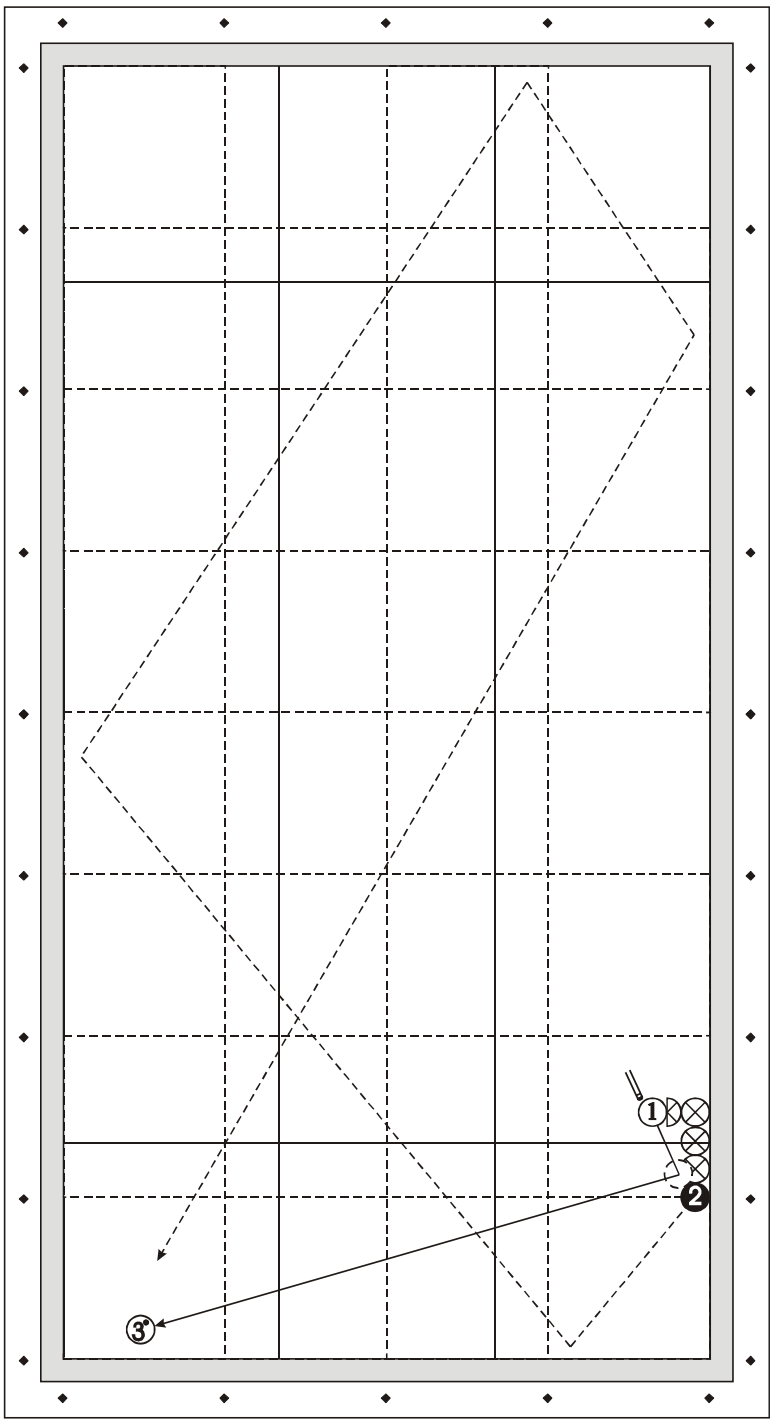

3: Fort

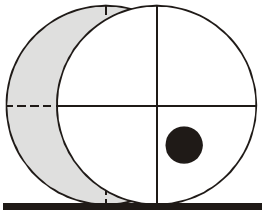
La difficulté se situe dans la hauteur d'attaque qui doit être touchée parfaitement au millimètre près. Parce qu'avec l'énergie importante transmise à la bille joueuse et la grande distance qui sépare la bille 2 de la bille 3, l'erreur sur la hauteur d'attaque n'est plus permise. Ce rappel nécessite donc un geste parfait qui, malgré une transmission d'énergie importante, permet une parfaite touche de bille

Tous droits réservés - 31090114049

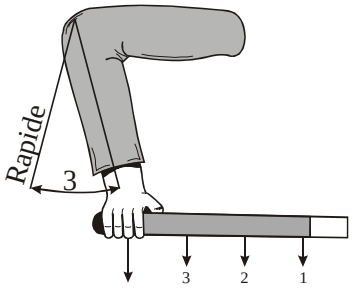
## *1.25 POINT DIRECT - RAPPEL PAR CINQ BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



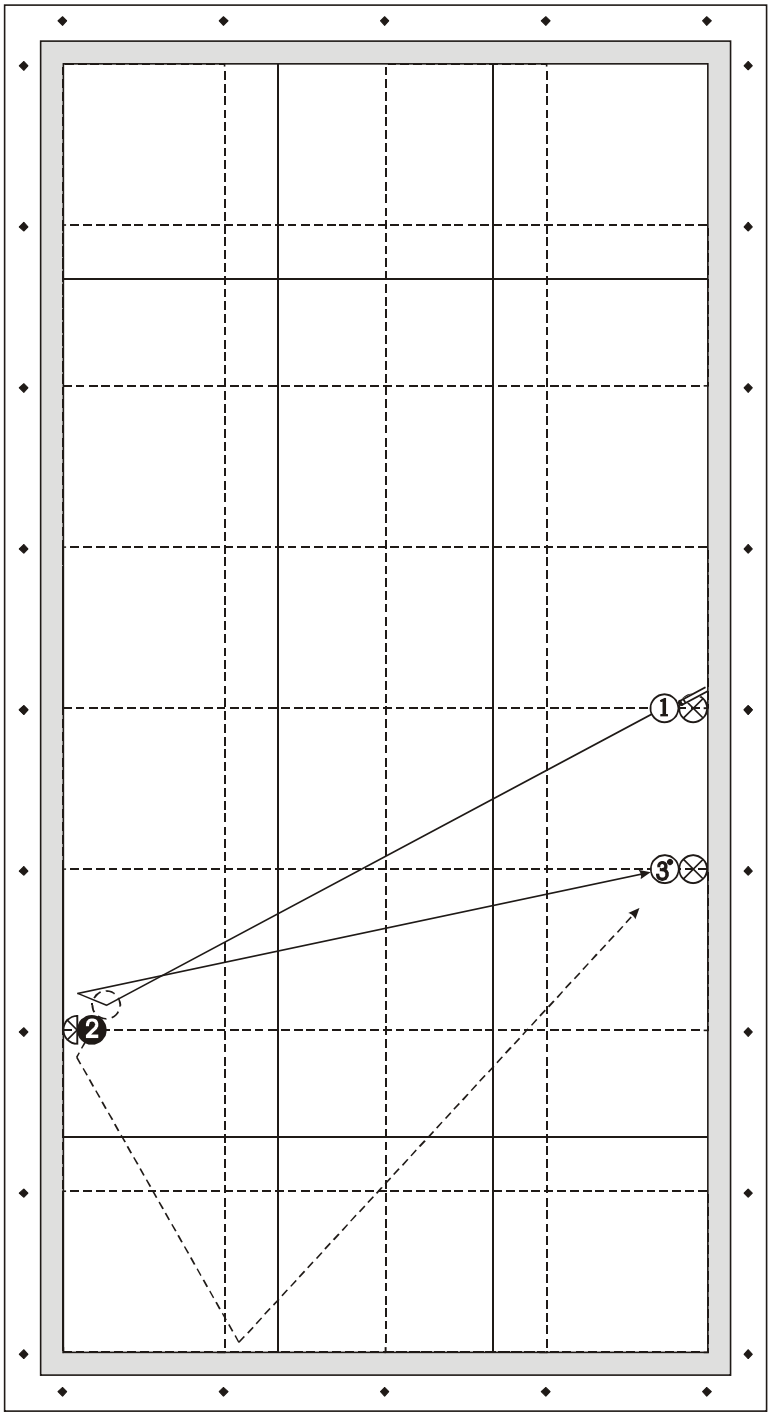

4: Très fort

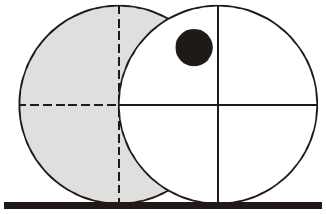
Ce point peut autant se jouer direct que par une bande. En cela, l'effet à droite augmente un peu la marge d'erreur. La difficulté essentielle de ce point, c'est la position du corps qui n'est pas évidente à placer et qui provoque parfois un manque de stabilité et une vision qui n'est pas parfaite. Il faut vraiment prendre le temps de bien se mettre en place, en face de la bille joueuse, quitte à mettre la jambe droite sur la table. Une nouvelle fois, la force importante donnée à la bille joueuse augmente la moindre petite erreur sur la hauteur d'attaque.

Tous droits réservés - 31090114049

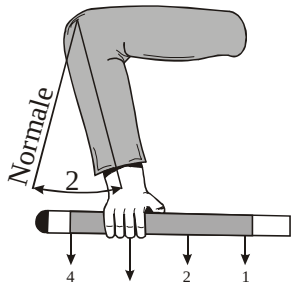
## *1.26 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

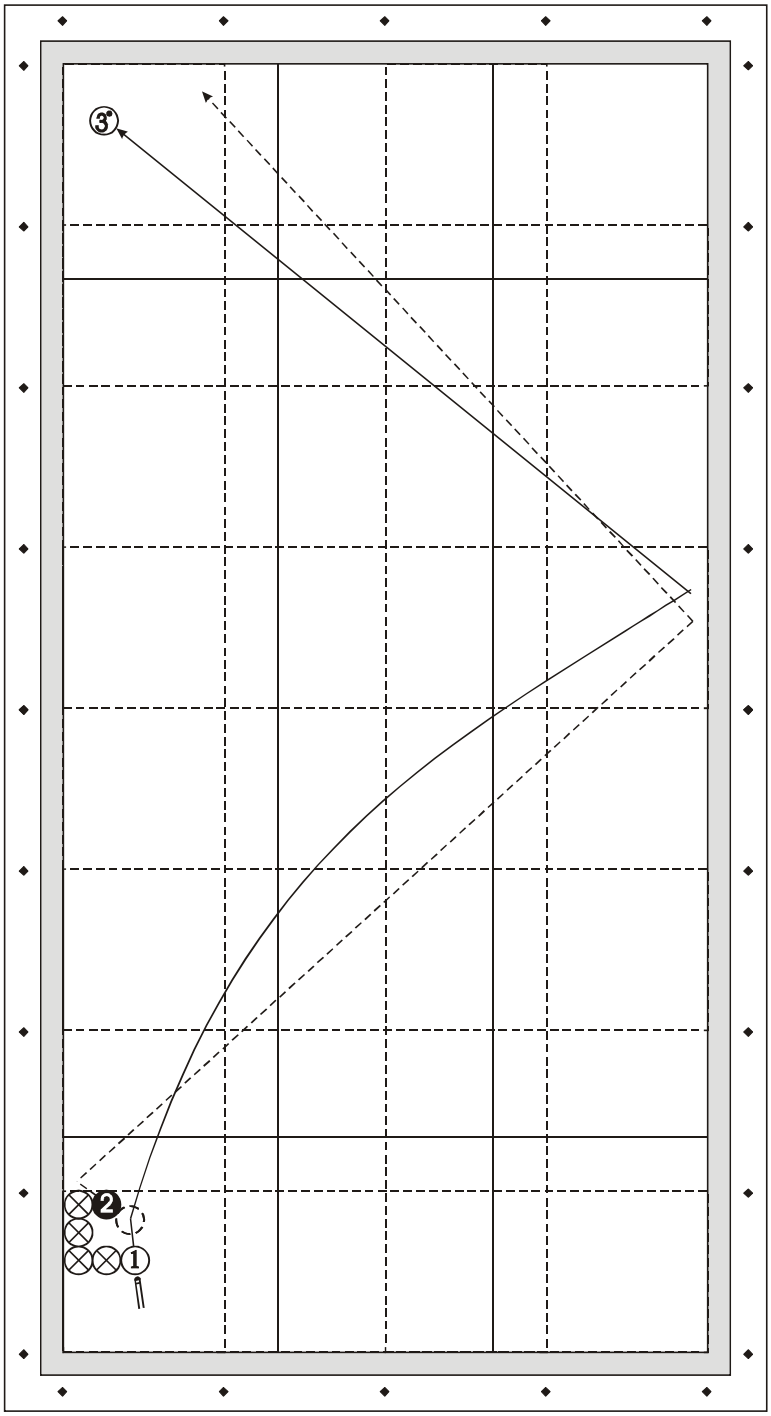
La bille 2 se situe à une demi-bille de la bande.

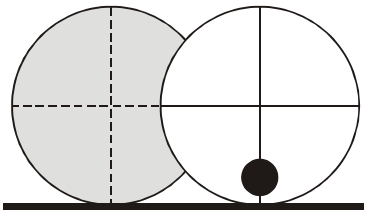
L'énergie indiquée pour ce rappel est un peu élevée par rapport à un rappel de long classique. Mais elle est nettement supérieure à celle nécessaire pour un rappel de large, raison pour laquelle elle est indiquée comme "forte".
Quant à l'effet, son importance varie un peu en fonction de l'état du matériel. Il est possible que sur du matériel neuf, l'effet ne soit pas nécessaire.

Tous droits réservés - 31090114049

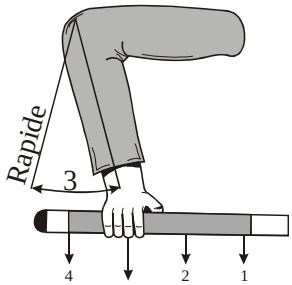
## *1.27 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: très bas
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide



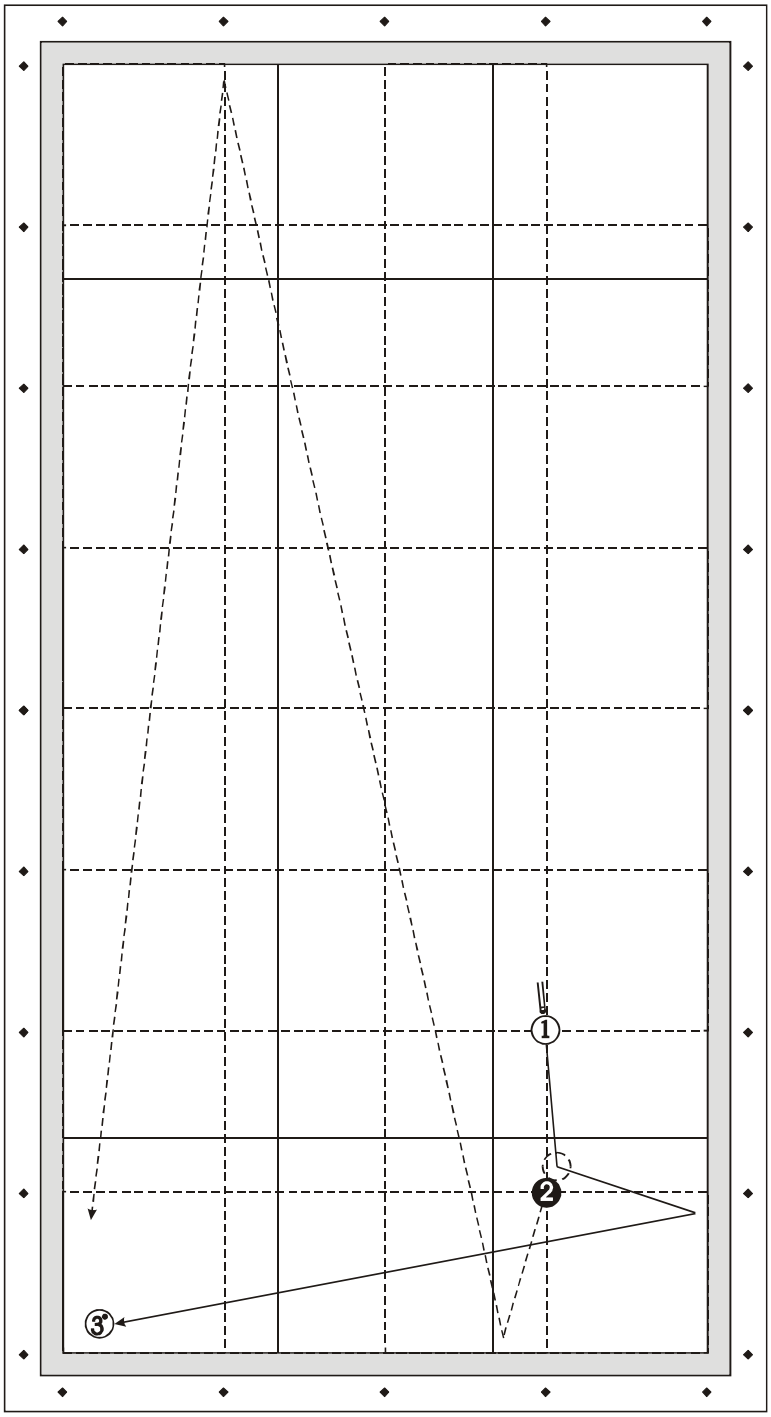

3: Fort

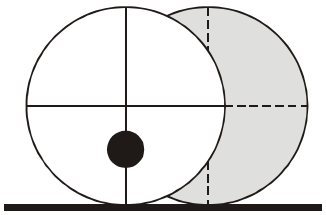
La quantité de bille est celle nécessaire au rappel de la bille 2. La hauteur d'attaque très basse et la vitesse rapide sont nécessaires pour corriger la trajectoire de la bille joueuse en lui imprégnant une courbe. C'est la maîtrise de cette courbe qui représente la difficulté de ce rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

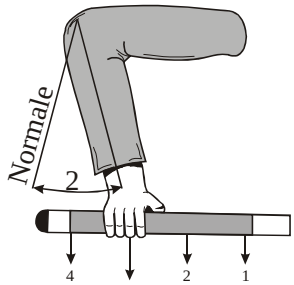
## *1.28 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille + 1 procédé
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



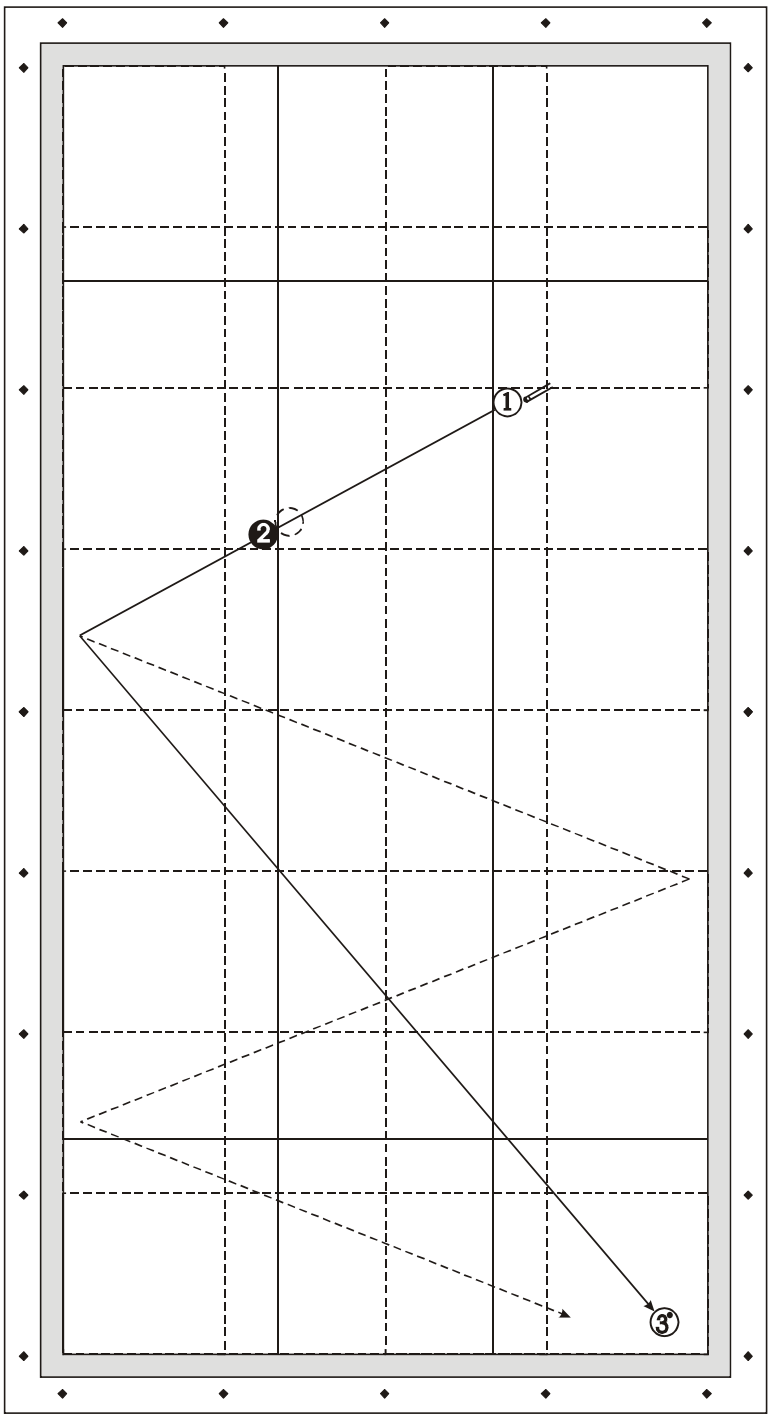

3: Fort

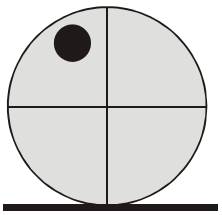
Une des difficultés de ce point réside dans la position que le joueur doit adopter pour son exécution, position qui engendre des problèmes dans la visée, le geste, la stabilité. Pour le reste, le rappel n'est pas vraiment difficile, à part peut-être la répartition des énergies pour que la bille joueuse et la bille 2 arrivent en mesure à la troisième bille.

Tous droits réservés - 31090114049

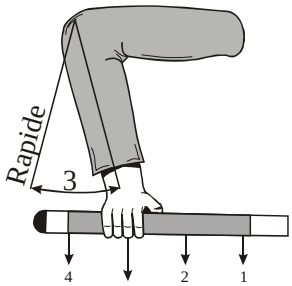
## *1.29 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: pleine
Hauteur d'attaque: très haute
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



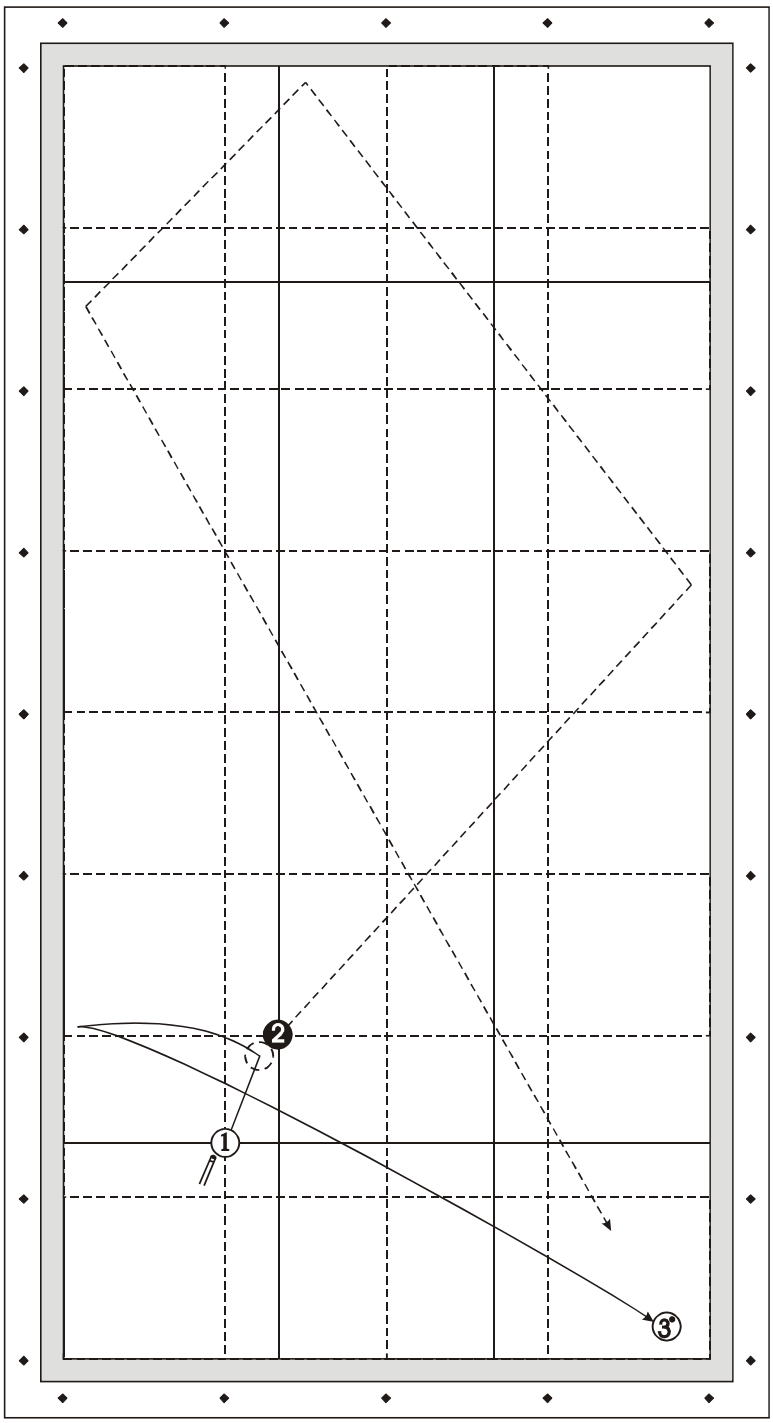

3: Fort

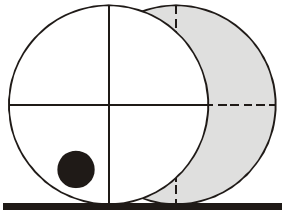
La quantité de bille est complètement pleine. Jusqu'à la première bande, les trajectoires des billes 1 et 2 sont identiques. Après la première bande, la bille joueuse développe son effet à gauche pour se diriger dans le coin, alors que la bille 2 développe l'effet contraire et subit un peu l'écrasement sur la bande dû à la force importante.
La difficulté essentielle est de toucher la bonne quantité de bille en jouant fort avec de l'effet

Tous droits réservés - 31090114049

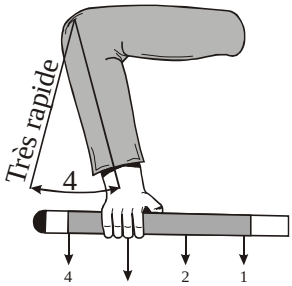
## *1.30 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: très bas
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse très rapide



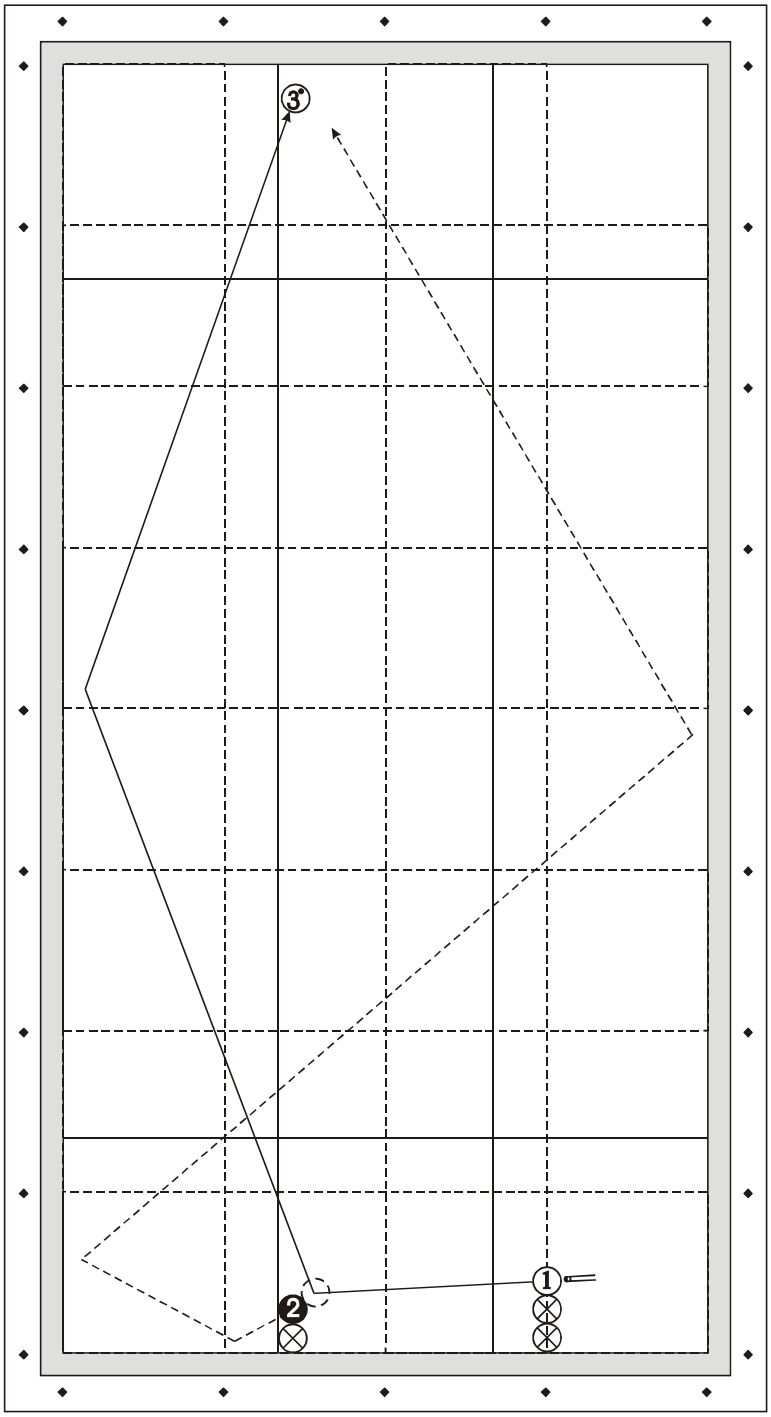

3: Fort

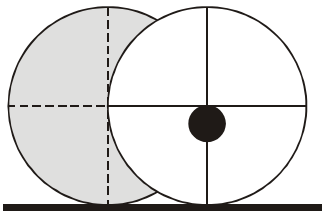
La difficulté consiste à corriger la trajectoire de la bille joueuse pour qu'elle prenne la direction de la bille 3 par la grande bande. Cette correction s'effectue grâce à la quantité de rotation, mélange de la hauteur d'attaque très basse et de la vitesse très rapide. Ainsi, la bille joueuse effectue une courbe qui la dirige dans la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

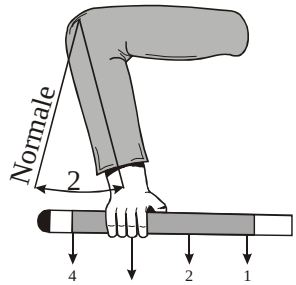
## *1.31 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: juste en-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



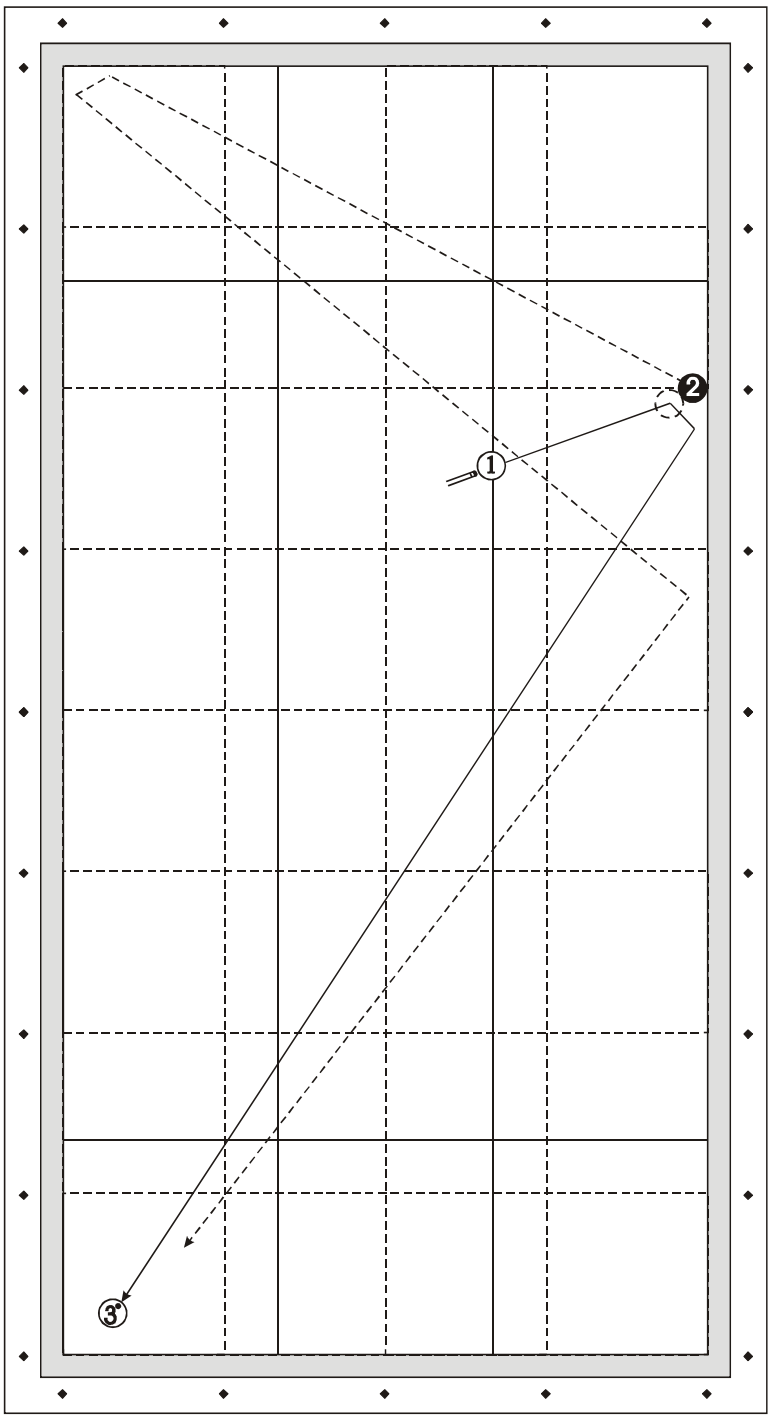

3: Fort

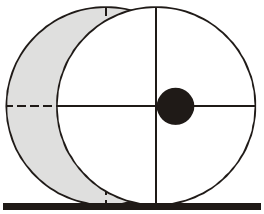
La difficulté principale est l'évitement du contre de la bille 2 après son carambolage avec les deux premières bandes. Les trajectoires des billes 1 et 2 se coupent et ces deux billes se croisent de très près. La difficulté peut devenir plus importante encore si le joueur exécute ce point en direct, sans passer par la grande bande. Le contre de la bille 2 est encore plus difficile à éviter.

Tous droits réservés - 31090114049

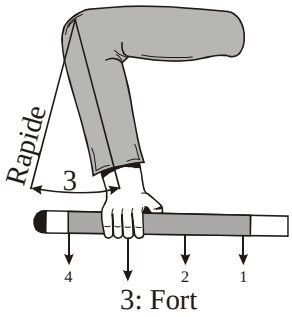
## *1.32 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse rapide




3: Fort

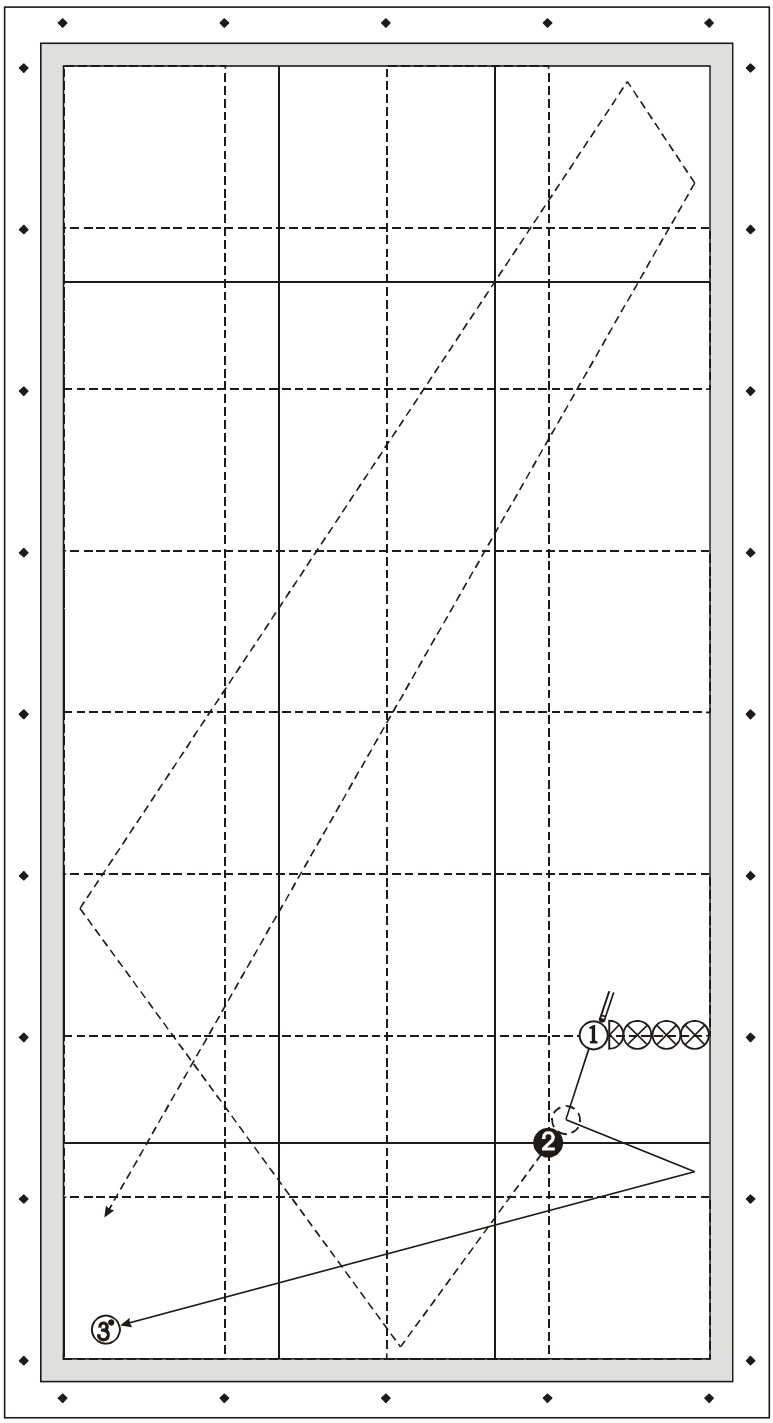
La bille joueuse se situe entre les 2ème et le 3ème diamant, sur la ligne de cadre.

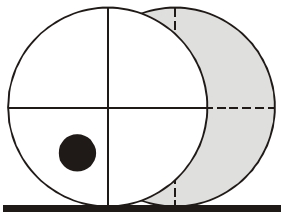
Il faut jouer au moins ¾ de bille, peut-être même un peu plus plein et surtout pas plus haut que le centre de la bille. Si la bille joueuse est attaquée au-dessus du centre, sa trajectoire après la bande sera courbe et elle ne se dirigera plus dans le coin. L'effet n'est pas indispensable.

Tous droits réservés - 31090114049

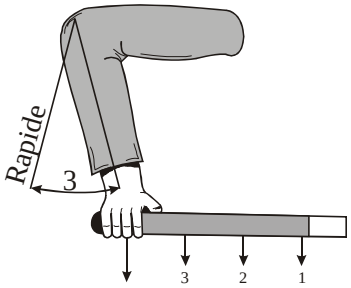
## *1.33 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



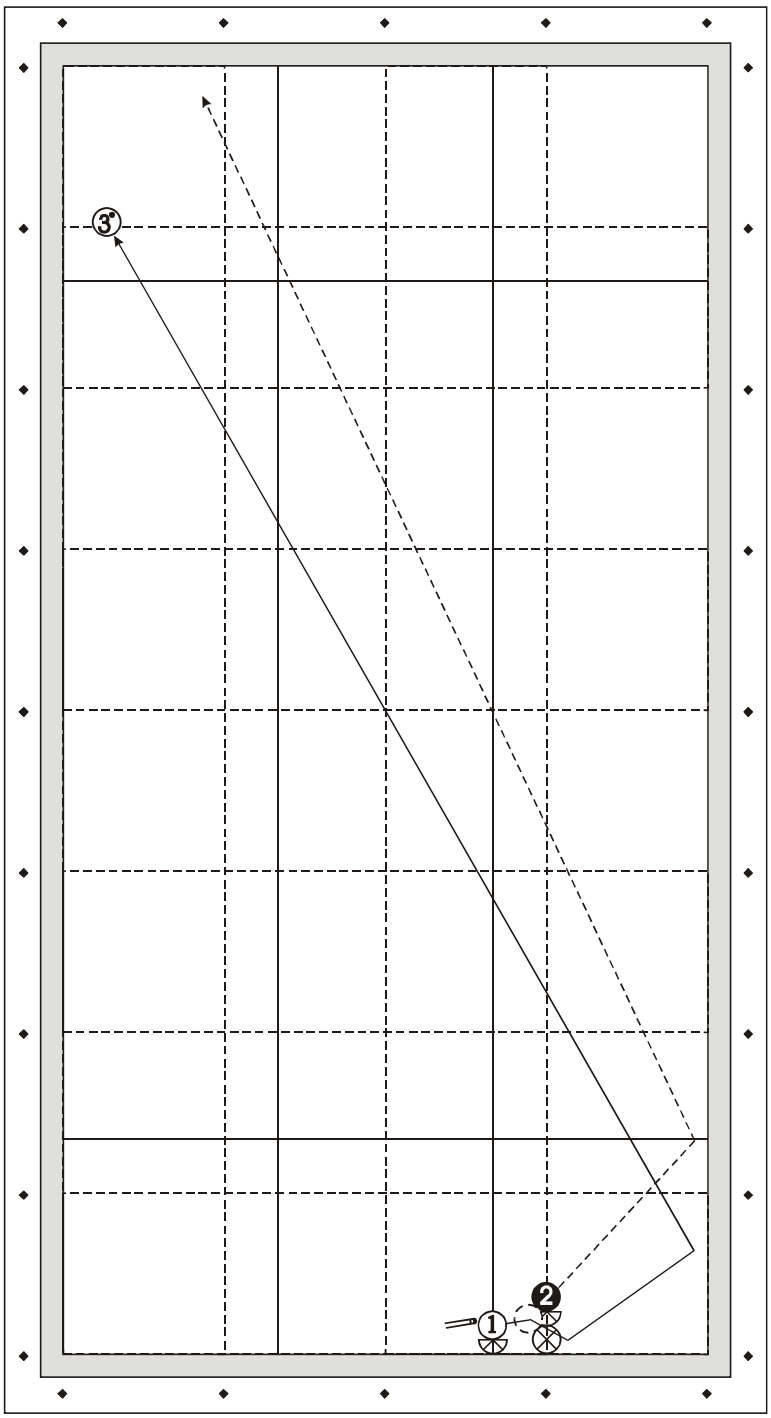

4: Très fort

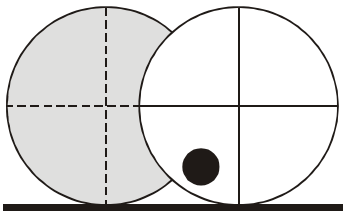
Pas de grande difficulté dans ce rappel, hormis peut-être la trajectoire de la bille joueuse après son carambolage de la bille 2 et surtout après la grande bande. Sa direction est rendue plus difficile à maîtriser à cause de la force importante que nécessite ce point.

Tous droits réservés - 31090114049

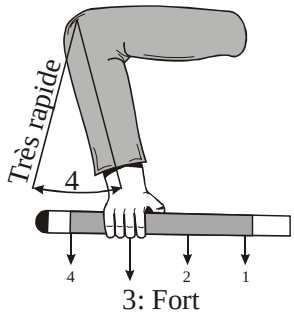
## *1.34 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à gauche
Energie: fort - très rapide




3: Fort

La bille 2 est placée à 1,5 bille de la petite bande.

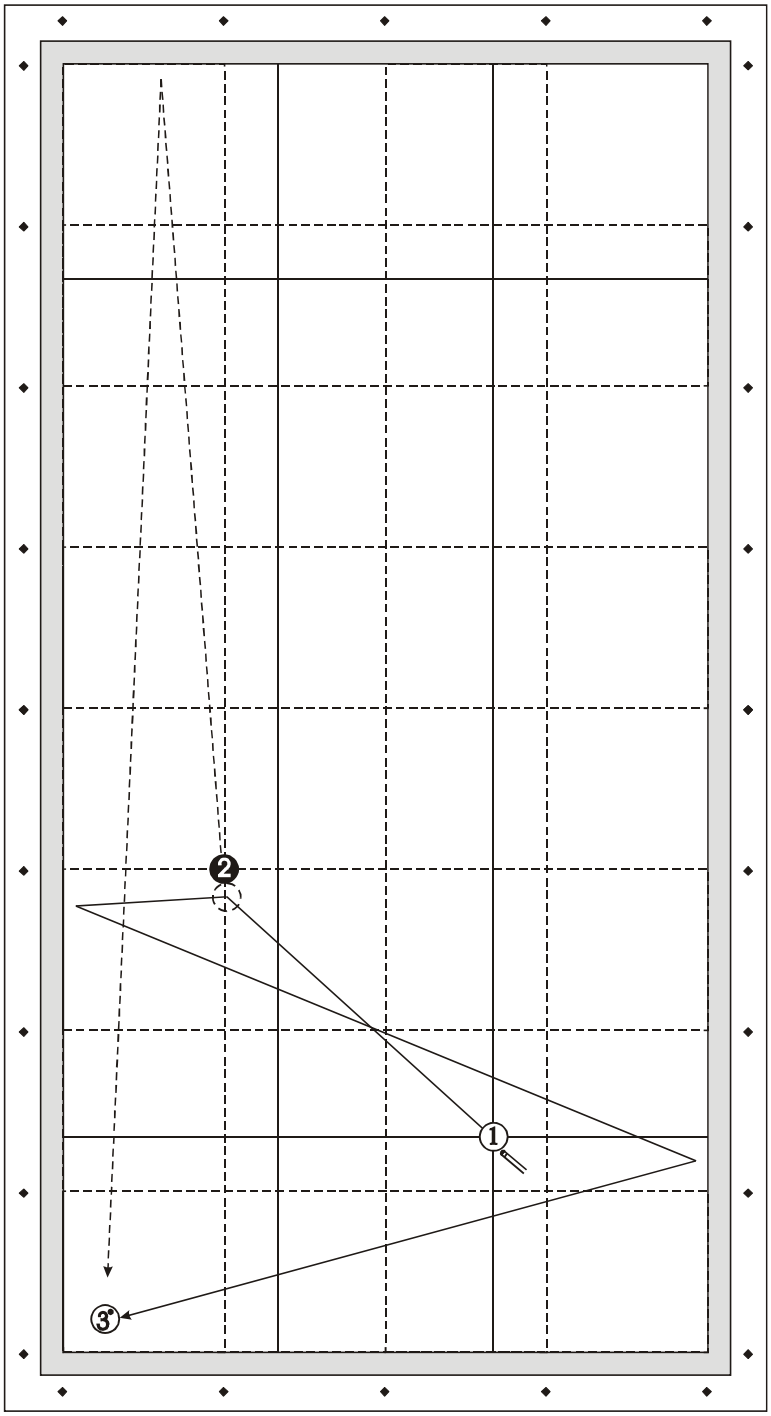
La bille joueuse est placée à une demi bille de la petite bande.

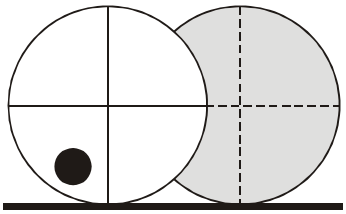
Les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches l'unes de l'autre et la bille 2 a en principe un temps d'avance sur la bille joueuse. Si le point est bien joué, celle-ci finit sa course dans le coin avant la bille 2. Mais pour plus de facilité et de sécurité, la bille 3 est sortie du coin. Cela permet de bien différencier les deux trajectoires et la bille joueuse n'a plus besoin d'être plus rapide que la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

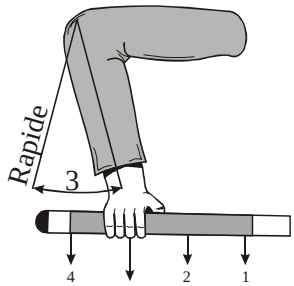
## *1.35 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



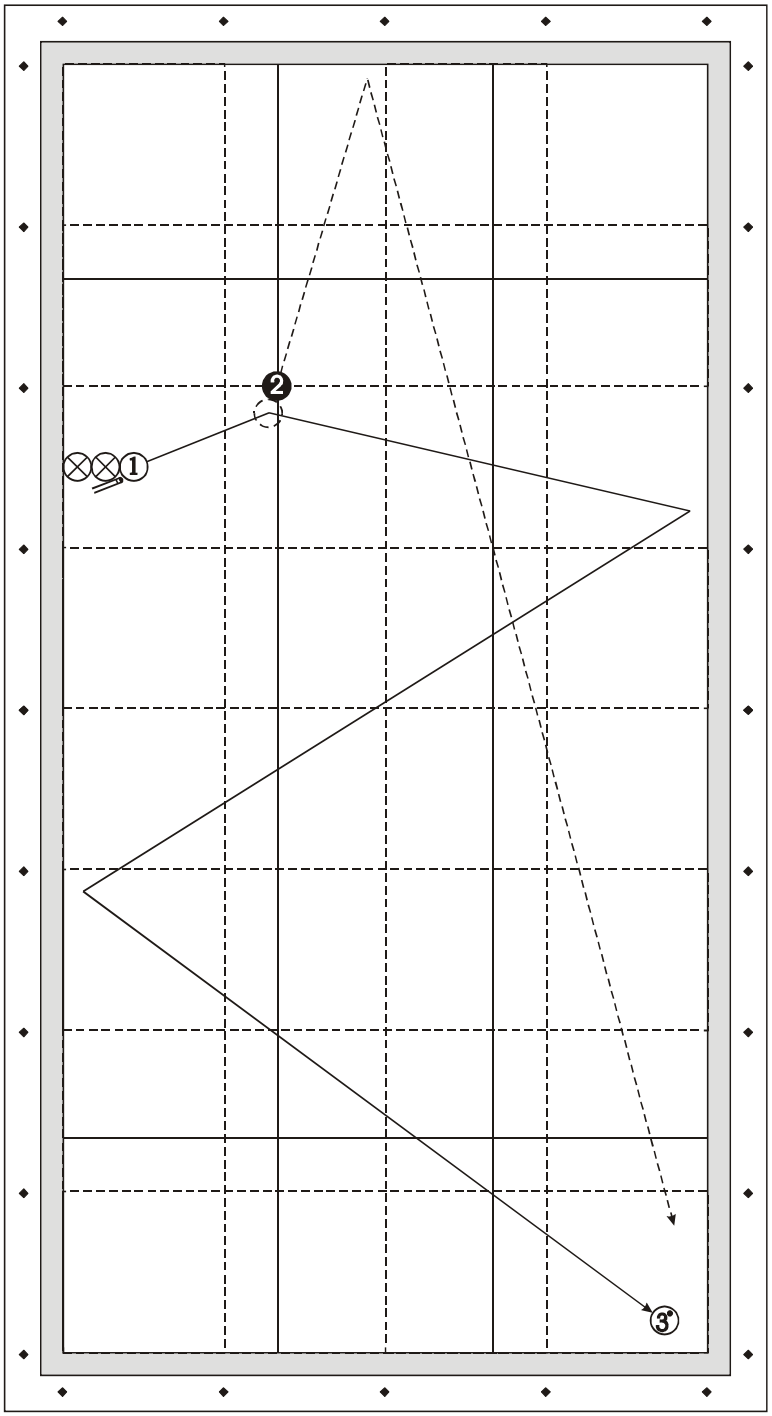

3: Fort

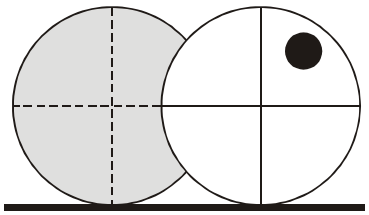
Pas de vraies difficultés dans ce point, si ce n'est celle de toucher vraiment juste la bille 2. En effet, même avec une queue la plus horizontale possible, une légère courbe de la bille joueuse se dessine parfois jusqu'à la bille 2, provoquée par le mélange des rotations rétro et effet à gauche.
De plus, il est fréquent de constater que la direction de la bille joueuse entre la première et la deuxième bande n'est pas totalement rectiligne non plus, à cause de l'effet rétro.

Tous droits réservés - 31090114049

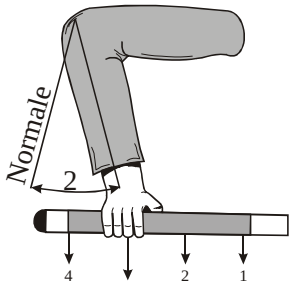
## *1.36 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

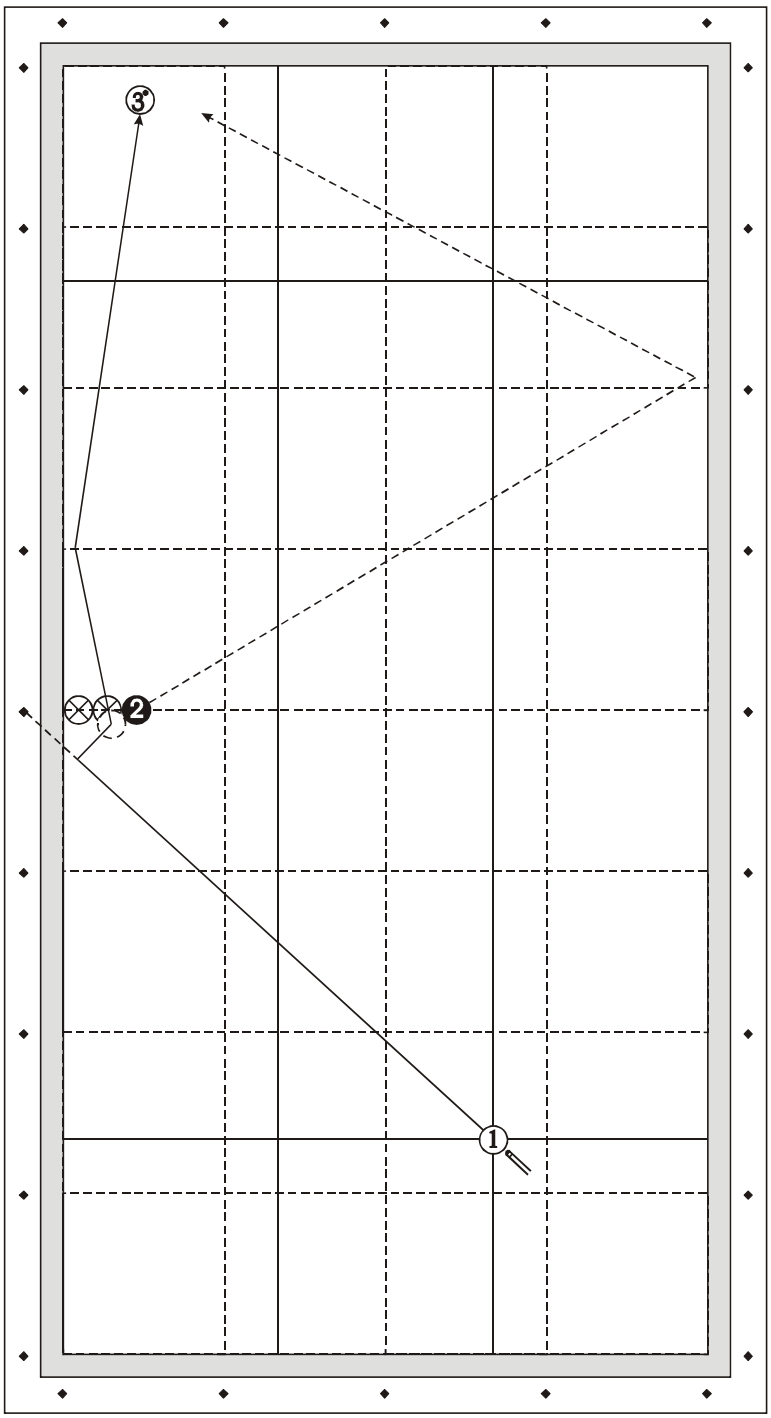
La bille joueuse se trouve à mi-distance entre les deux diamants.

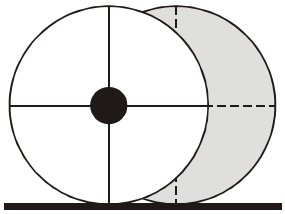
Ce point nécessite un certain nombre de petits réglages. A commencer par la quantité de bille nécessaire au rappel de la bille 2. Puis ensuite peaufiner la hauteur d'attaque et la quantité d'effet à droite pour diriger la bille joueuse au bon endroit. En principe, un ou deux essais devraient suffire pour réussir sans problème ce rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

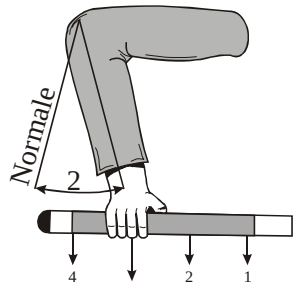
## *1.37 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

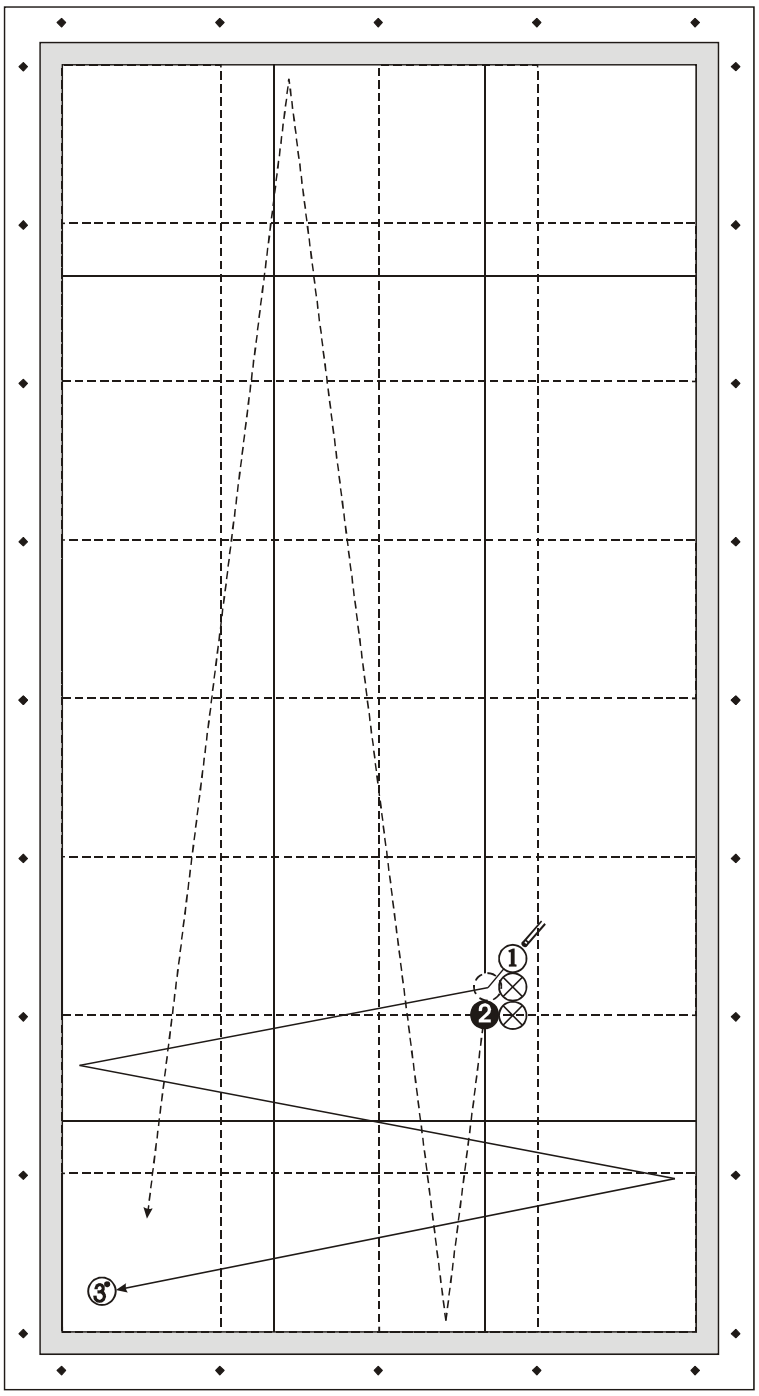
La bille 2 se trouve à 2 billes de la grande bande.

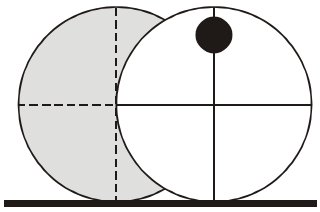
Il est difficile d'estimer exactement la quantité de bille nécessaire à la réalisation de ce point, du fait que la bille joueuse touche une bande avant de caramboler la bille 2. Le joueur dispose d'un repère, pour autant que les billes soient disposées comme sur le schéma. Il suffit en principe de viser le diamant de la grande bande.

Tous droits réservés - 31090114049

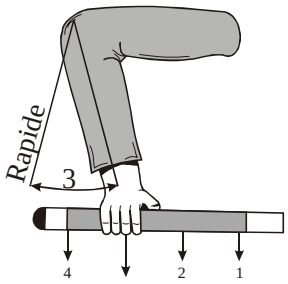
## *1.38 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très haut
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide



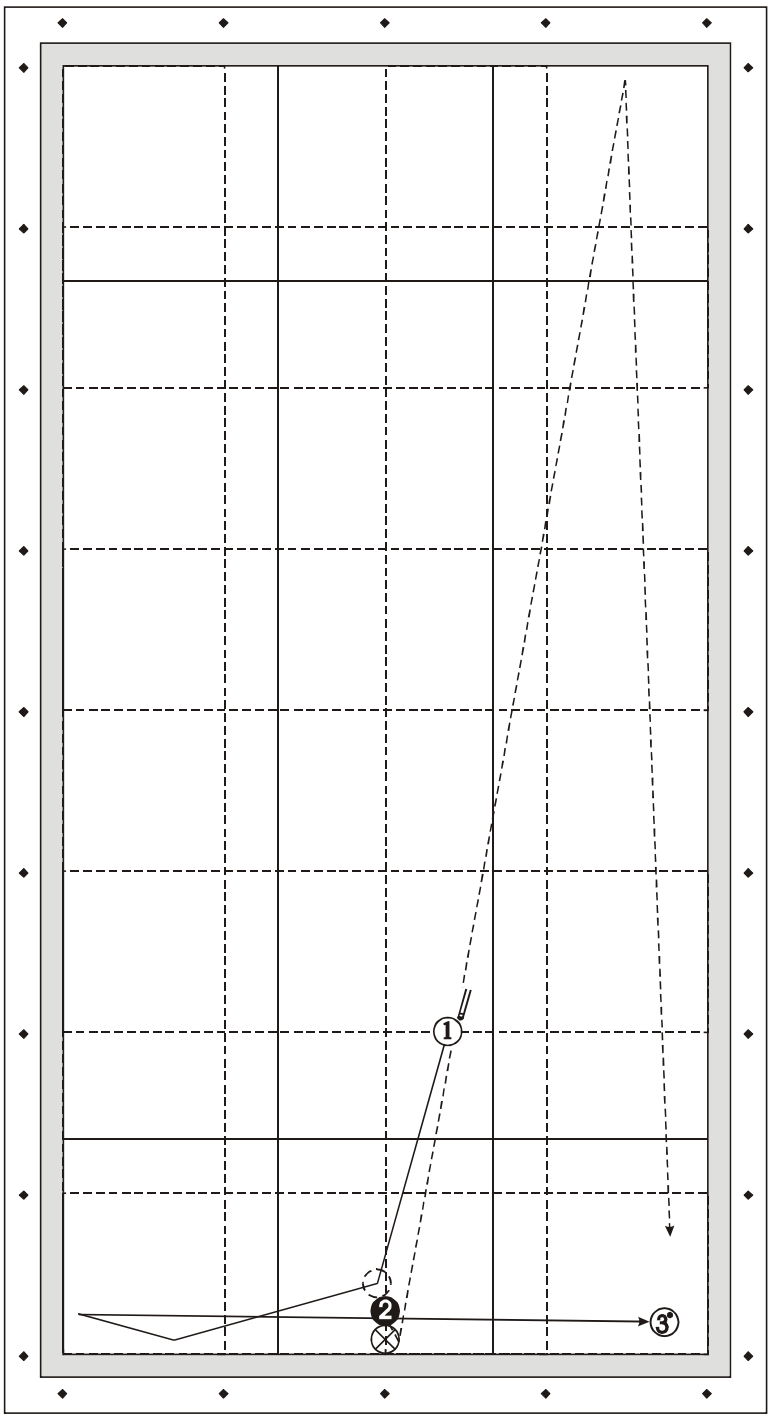

3: Fort

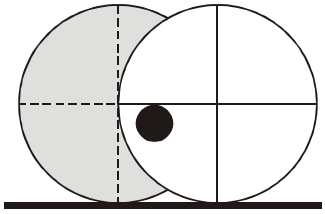
La bille 2 rentre sans problème dans la zone de rappel. La difficulté se situe plutôt sur la trajectoire de la bille joueuse qui prend la bonne direction grâce à la rotation coulé. Il est même probable qu'une légère courbe se produise. Si l'effet coulé n'est pas suffisant, il suffit d'ajouter un peu d'effet à gauche.

Tous droits réservés - 31090114049

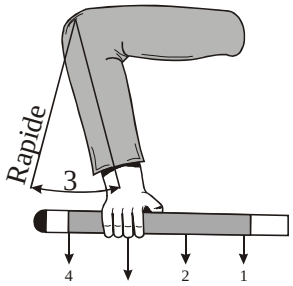
## *1.39 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: en-dessous du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide




3: Fort

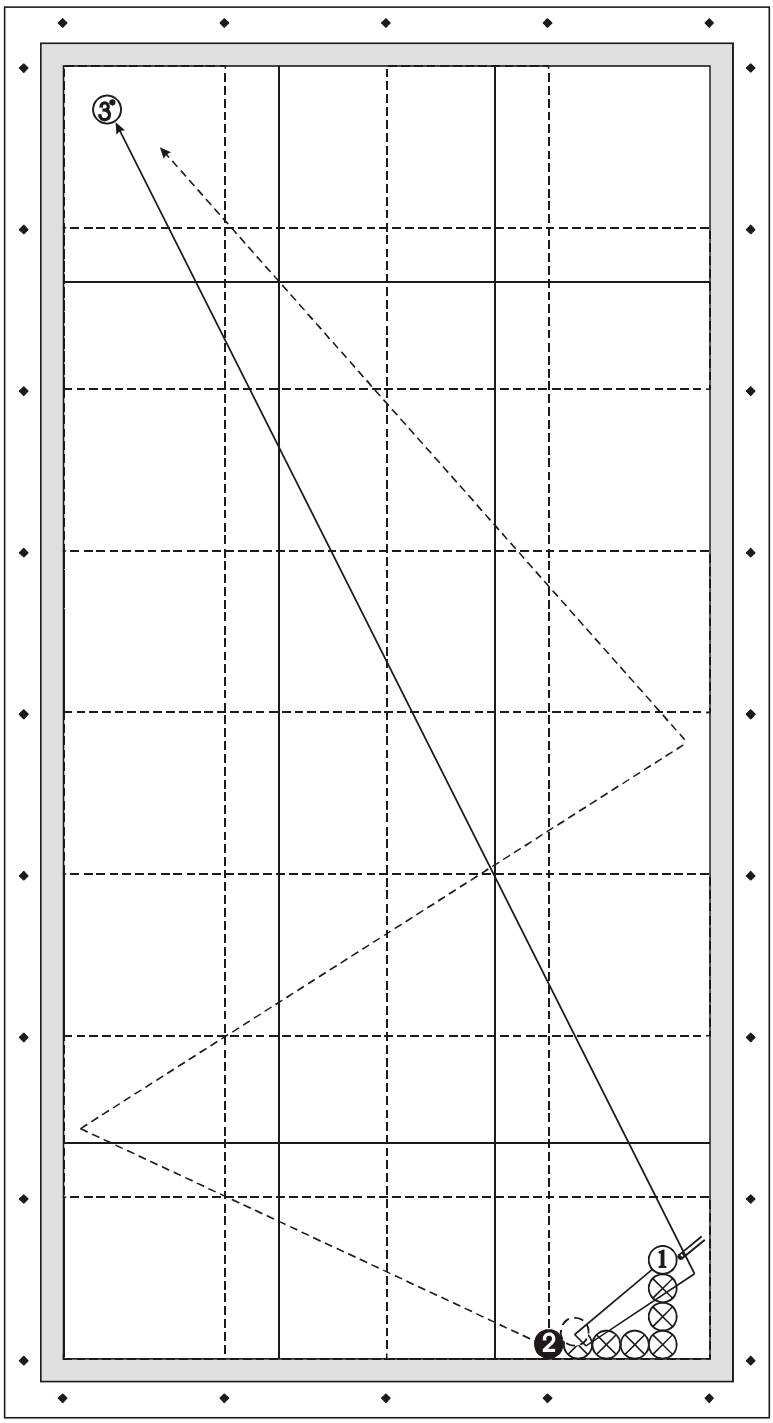
La bille joueuse se trouve sur la mouche de départ de droite

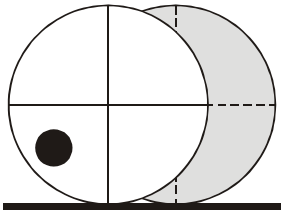
La difficulté est d'associer le point d'impact de la bille 1 sur la petite bande avec la quantité d'effet qu'elle va développer sur la grande bande. Plus la bille joueuse carambole la petite bande proche du coin, moins elle a besoin d'effet. Et inversement. Si la bille 1 développe trop d'effet, elle peut encore faire le point en carambolant une seconde fois la petite bande. Le retour de la bille 2 sur la position du joueur constitue également un danger: il faut se retirer dès que le point est exécuté.

Tous droits réservés - 31090114049

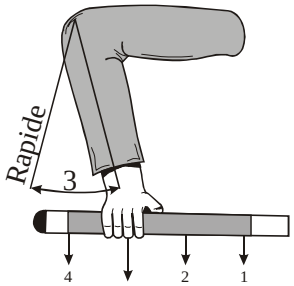
## *1.40 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



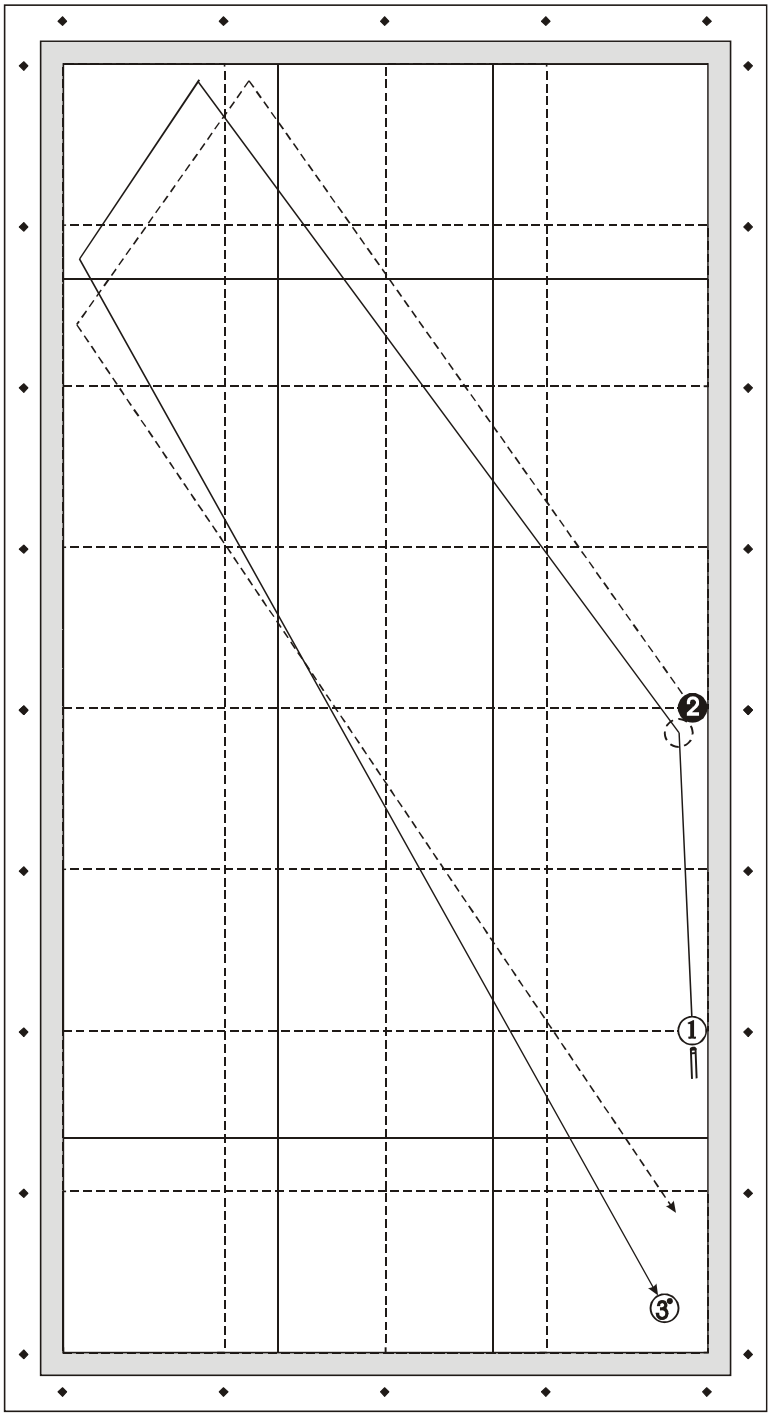

3: Fort

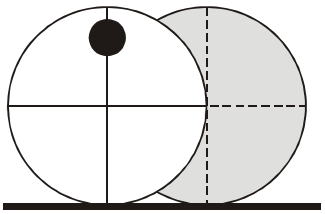
Bien que la réalisation du point ne soit pas particulièrement difficile, les trajectoires des billes pour un rappel correct ne sont pas si évidentes à réaliser. Après avoir carambolé la seconde bande, la bille joueuse croise la trajectoire de la bille 2. Il convient alors d'éviter que les deux billes ne se contrent, notamment en prenant assez de quantité de bille, puis en mettant beaucoup d'effet à gauche pour corriger la direction de la bille joueuse. Ainsi, celle-ci passera à l'endroit fatidique après la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

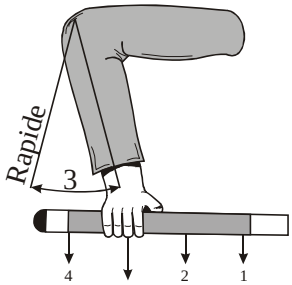
## *1.41 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très haute
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide



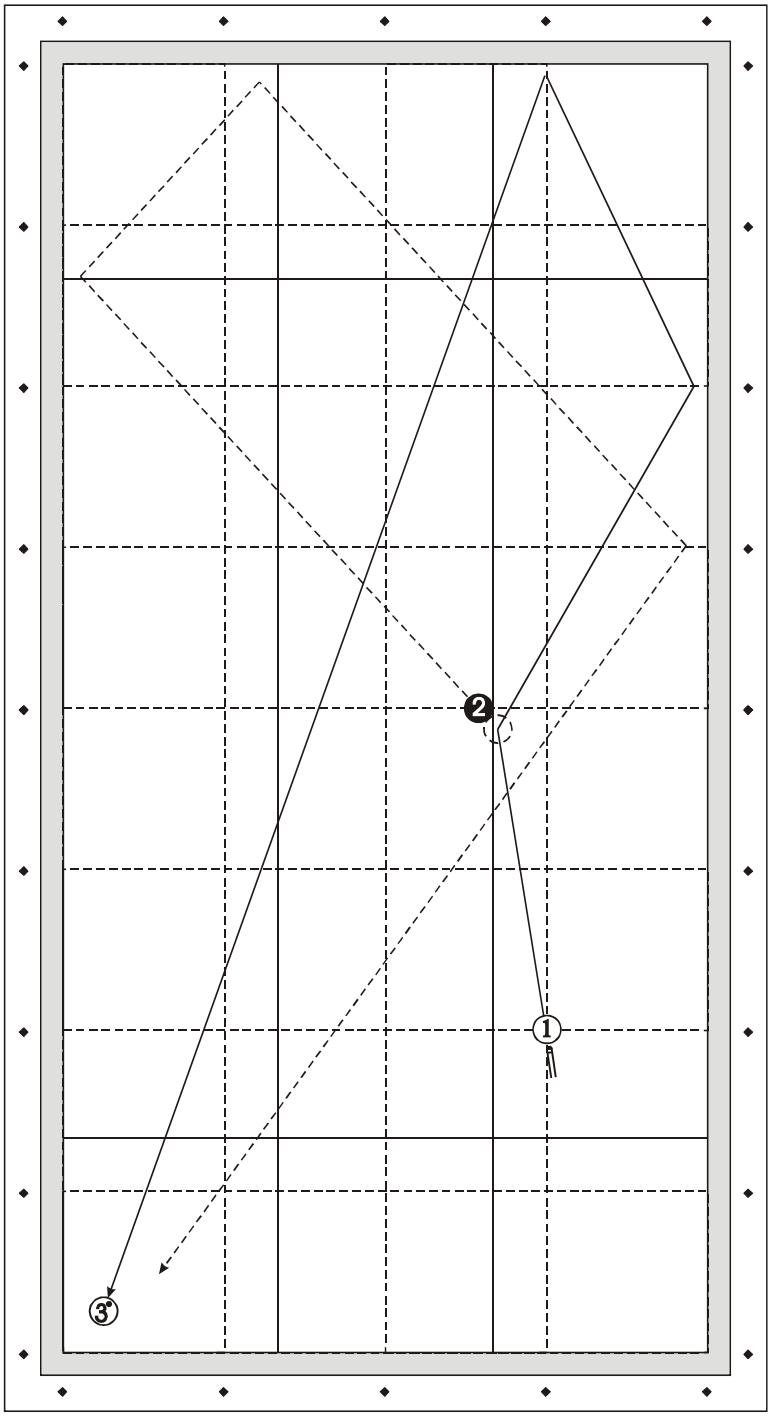

3: Fort

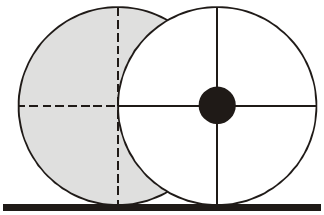
La grande difficulté est d'éviter le contre. Les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre et ces deux billes ont plus ou moins la même force. La bille joueuse doit toutefois, avec sa rotation coulé, conserver un temps d'avance sur la bille 2. Après la seconde bande, la bille joueuse passe donc juste devant.
Le point est réalisable sans effet. Toutefois, selon l'état du matériel, il est possible qu'un peu d'effet à droite soit nécessaire.

Tous droits réservés - 31090114049

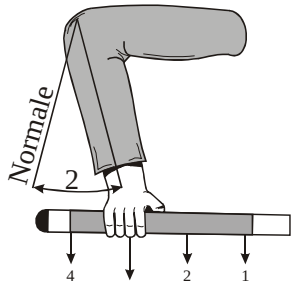
## *1.42 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



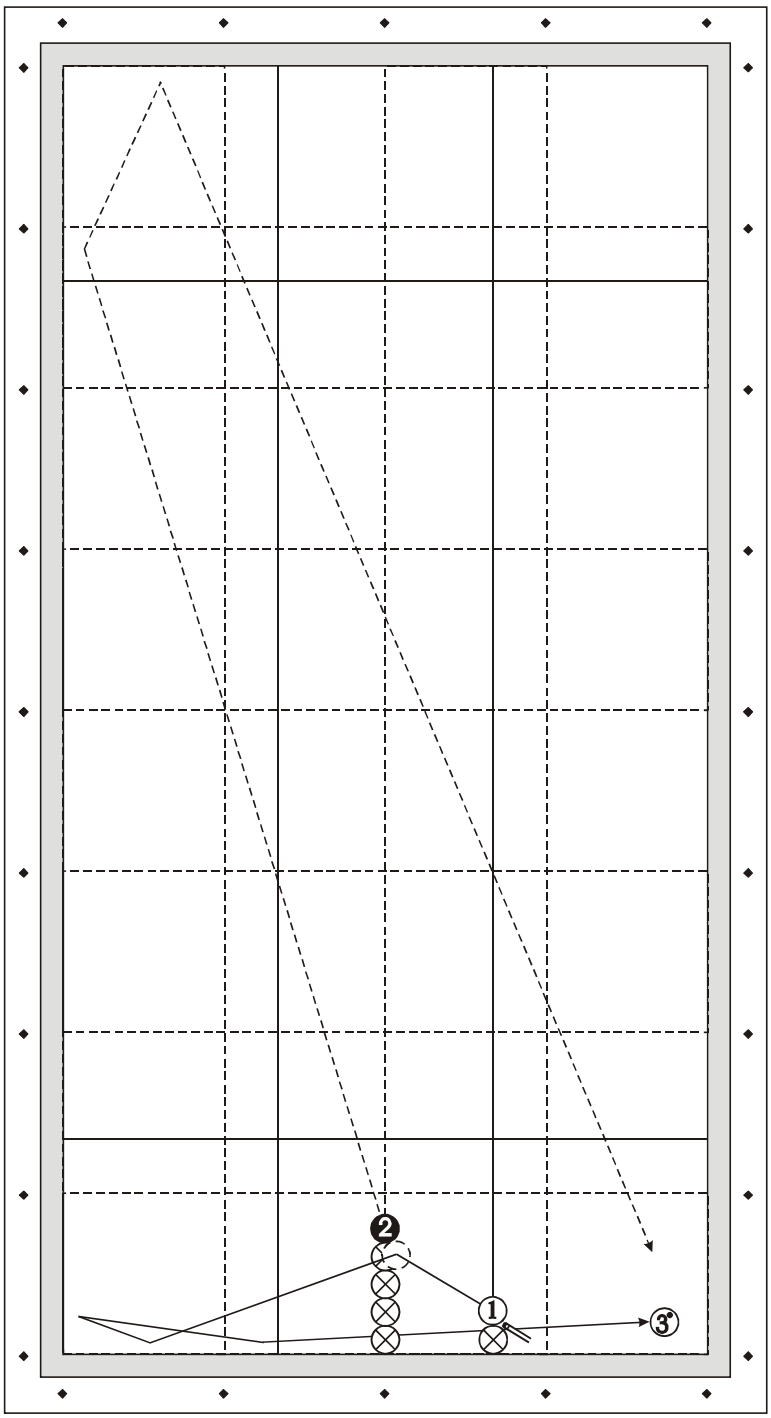

3: Fort

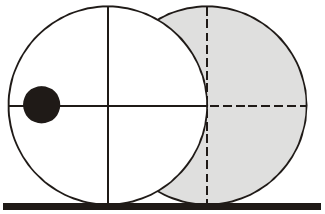
Il est aussi possible de jouer ce rappel avec une hauteur d'attaque coulé et un peu d'effet à gauche. Mais ainsi, la bille joueuse a un surplus d'énergie par rapport à la bille 2 et les forces ne peuvent plus être en harmonie.
Les trajectoires des billes 1 et 2 se croisent après le carambolage des deux premières bandes. Il convient donc de faire attention que les deux billes ne se choquent pas à ce moment-là. En principe, la bille joueuse passe avant la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

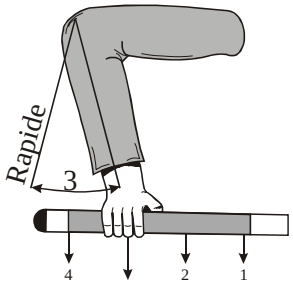
## *1.43 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque:au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



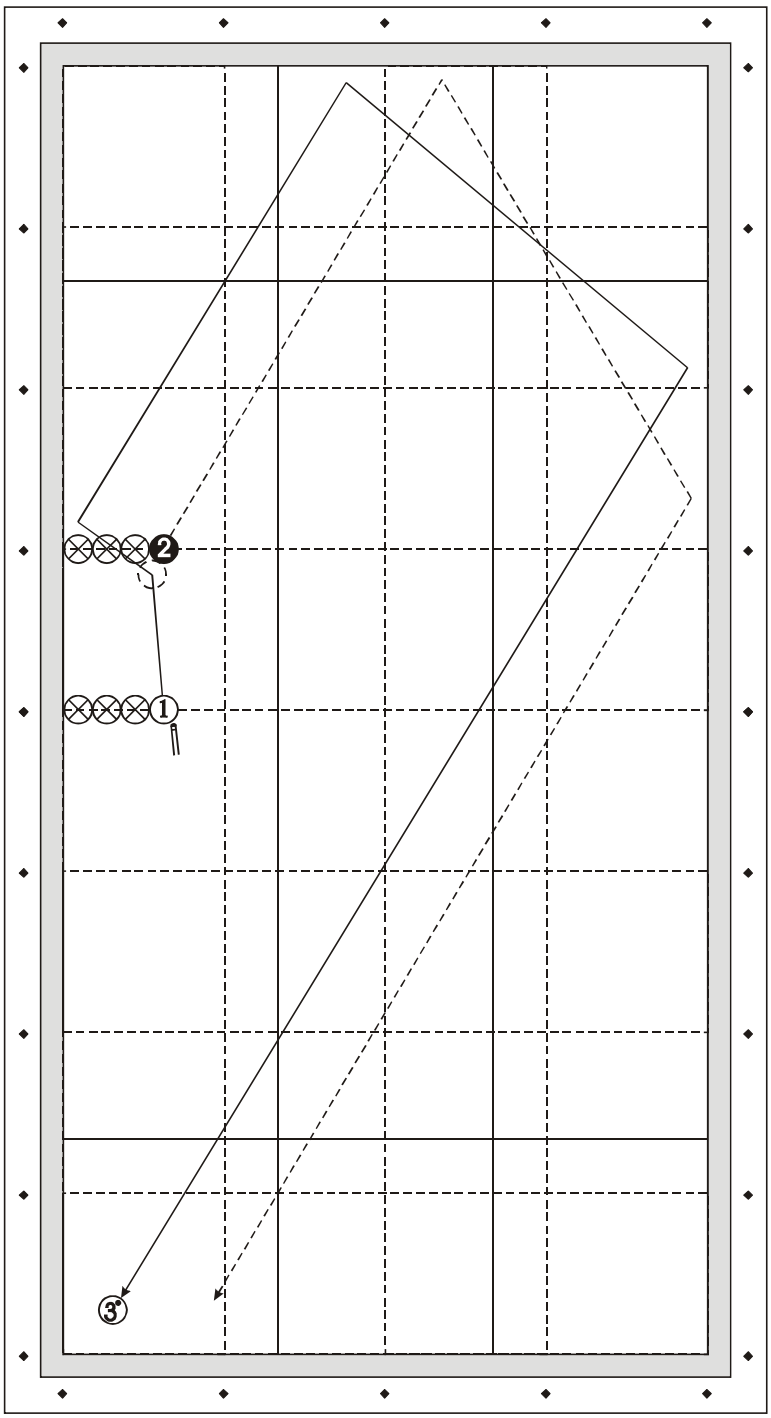

3: Fort

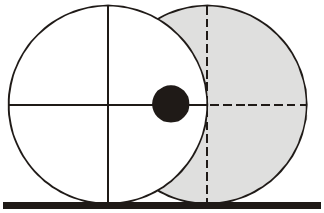
La difficulté est le bon dosage entre la quantité d'effet à gauche et la hauteur d'attaque. Ce dernier paramètre déterminera le point de contact entre la bille joueuse et la petite bande. Plus le point touché sur la bande est proche du coin, moins il faudra d'effet à la bille 1 pour aller caramboler la bille 3. Plus le point touché est éloigné du coin, plus il faudra d'effet à la bille joueuse. La troisième bande pour la bille 1 n'est pas indispensable, le point est aussi faisable en deux bandes.

Tous droits réservés - 31090114049

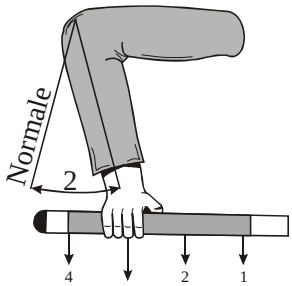
## *1.44 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



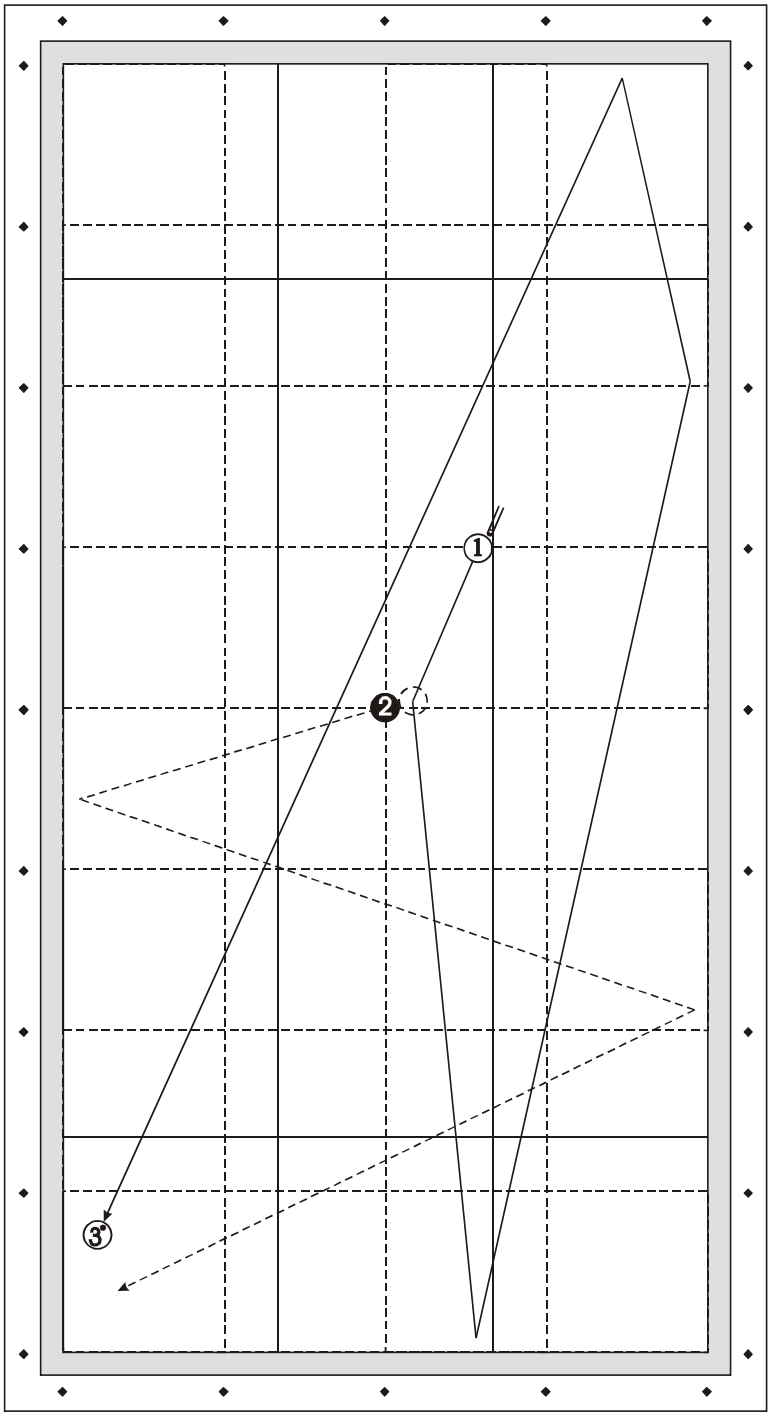

3: Fort

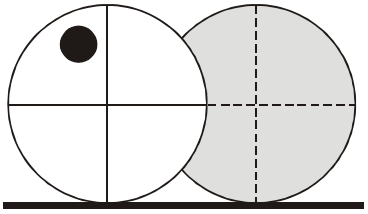
La difficulté de ce rappel, c'est le contre de la bille 2 après les deux premières bandes de la bille joueuse. Il convient alors d'ajuster par quelques petits réglages les paramètres de la quantité de bille et de la hauteur d'attaque, pour que les trajectoires des deux billes ne se contrent pas.

Tous droits réservés - 31090114049

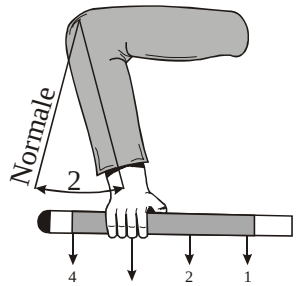
## *1.45 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



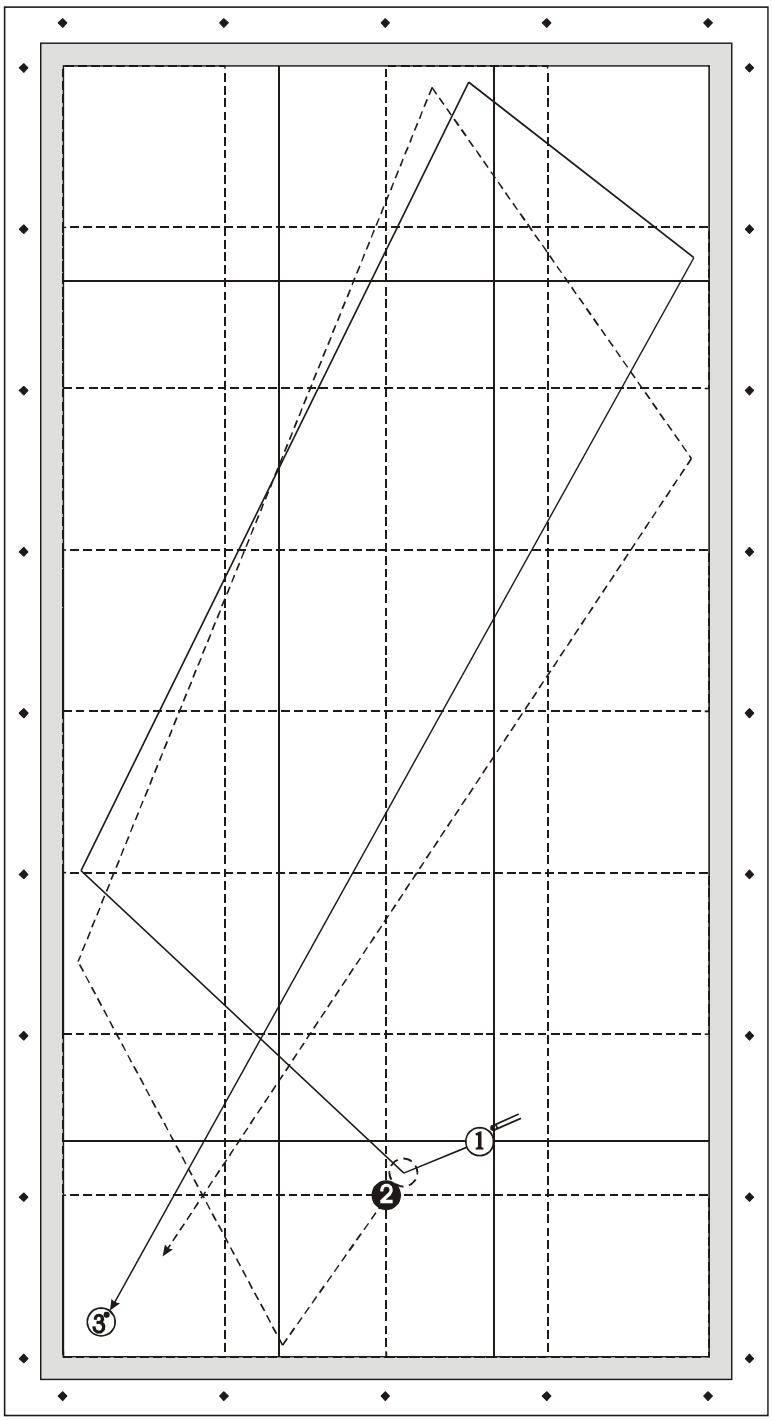

3: Fort

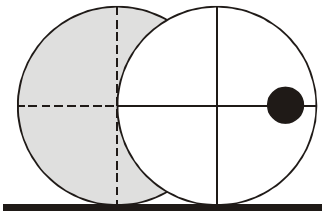
Il est possible que la bille 2 arrive dans la zone de rappel avant la bille joueuse, d'où un risque de contre avec celle-ci ou la bille 3. Pour éviter ce risque, il est conseillé de déplacer la bille 3 du coin à l'endroit dessiné ci-dessus. Ainsi, la bille 2 a tout l'espace nécessaire entre la bille 3 et la petite bande pour voyager, sans provoquer un contre.

Tous droits réservés - 31090114049

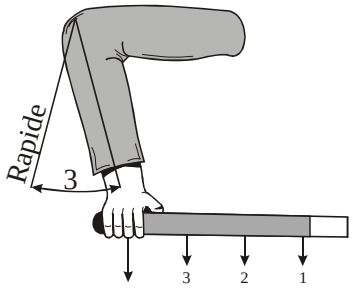
## *1.46 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



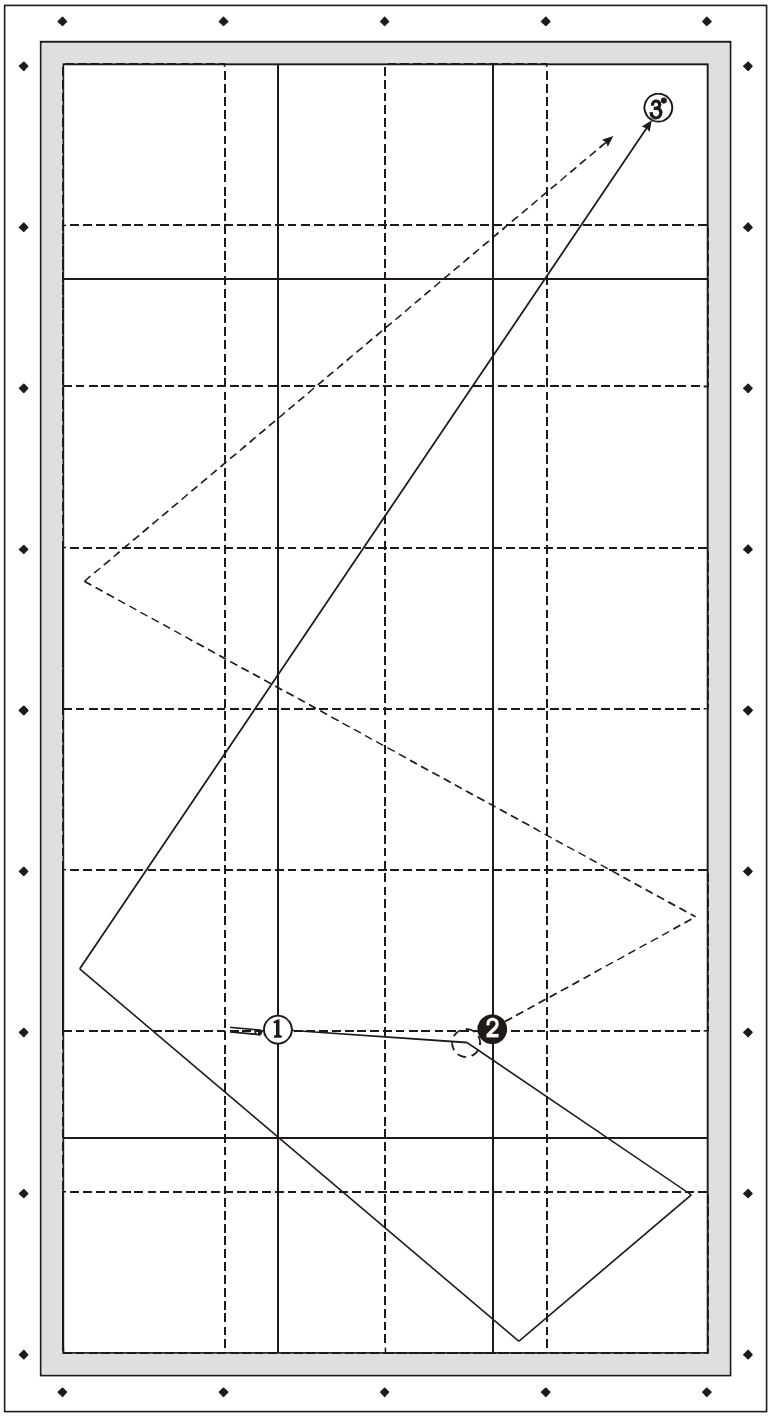

4: Très fort

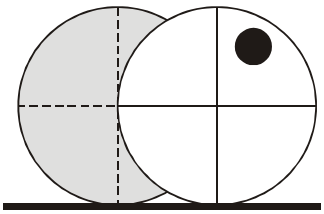
Le mélange entre la quantité de bille, l'énergie importante et l'effet à droite est délicat. Une petite erreur provoque immédiatement une grande différence dans le rappel de la bille 2, tant dans la force que dans la direction.
De plus, les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre, ce qui entraîne un risque de contre accru, tout particulièrement après la troisième bande de la bille joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049

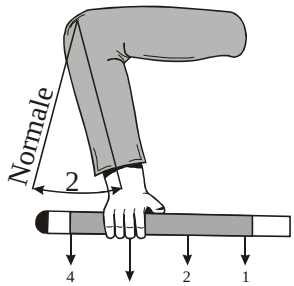
## *1.47 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



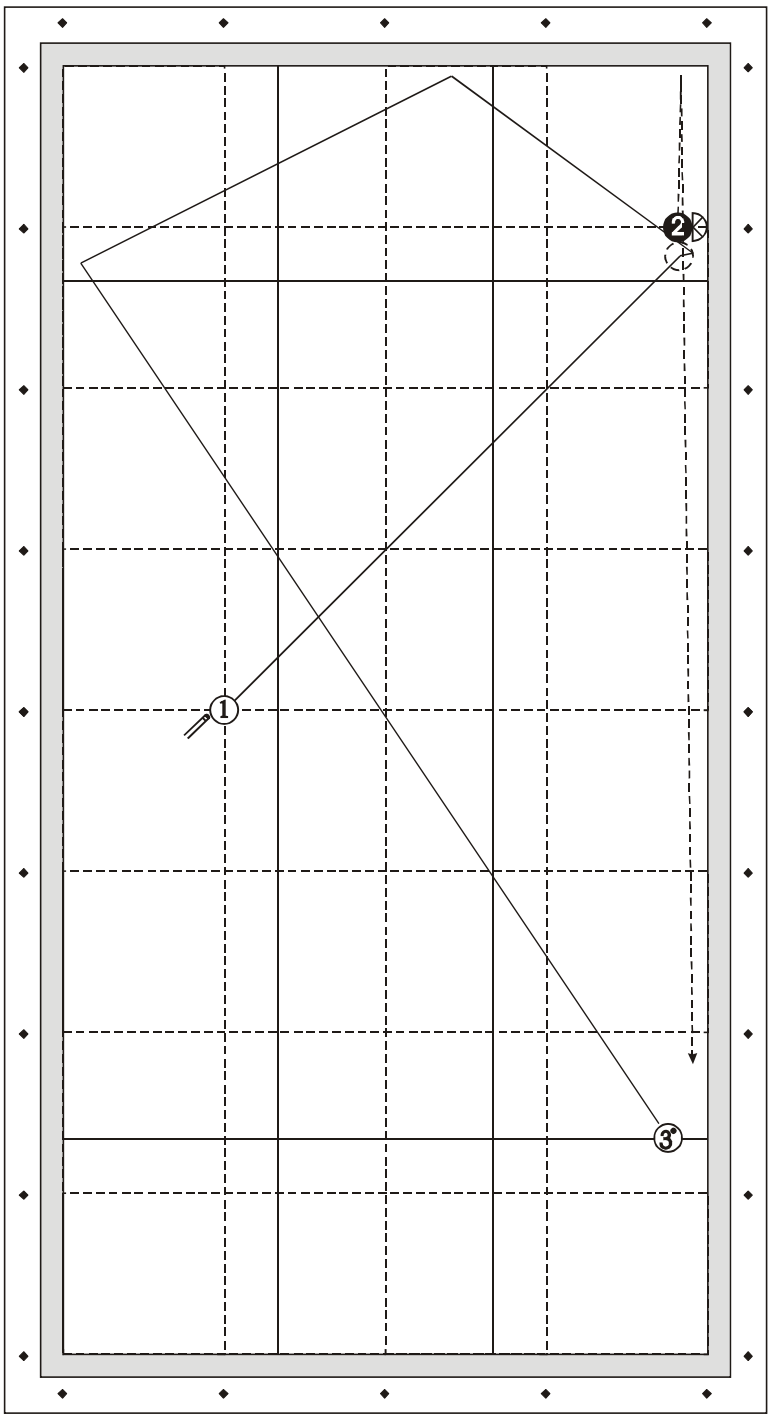

3: Fort

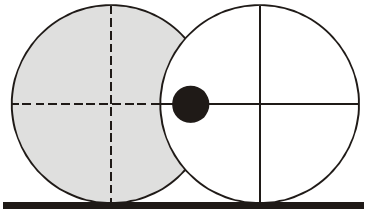
La difficulté réside dans le partage des forces entre la bille joueuse et la bille 2, de manière que cette dernière prenne la direction de la zone de rappel et surtout qu'elle n'y soit pas avant la bille joueuse. Sans quoi, c'est le contre de la bille 2, soit sur la bille 3, soit sur la bille joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049

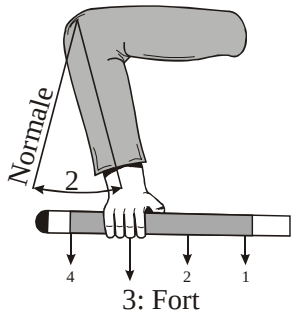
## *1.48 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

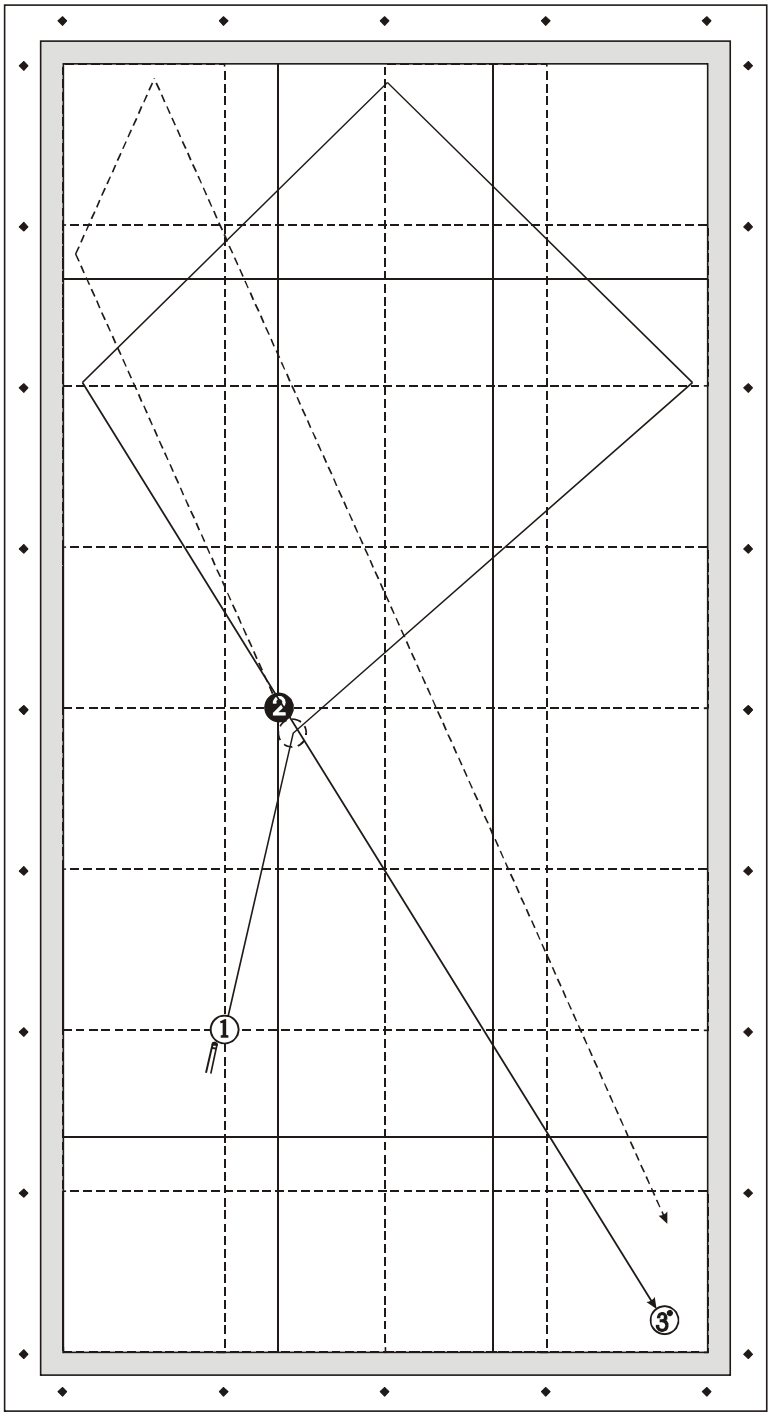
La bille 2 est située à une demi-bille de la bande.

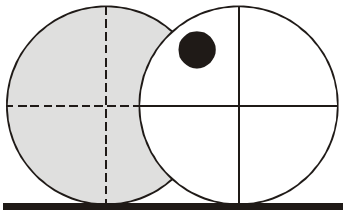
La difficulté est de toucher la bonne quantité de bille, et ce malgré la quantité d'effet à gauche. Cette quantité de bille n'offre presque aucune marge d'erreur pour la bonne réussite du rappel.
La bille 3 est placée hors du coin, à la hauteur de la ligne de cadre. Mais la zone de rappel pourrait se situer dans le coin, avec une table neuve par exemple.

Tous droits réservés - 31090114049

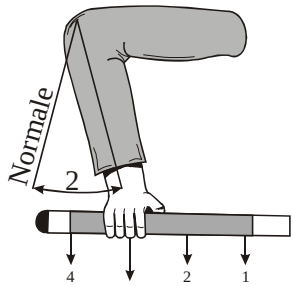
## *1.49 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



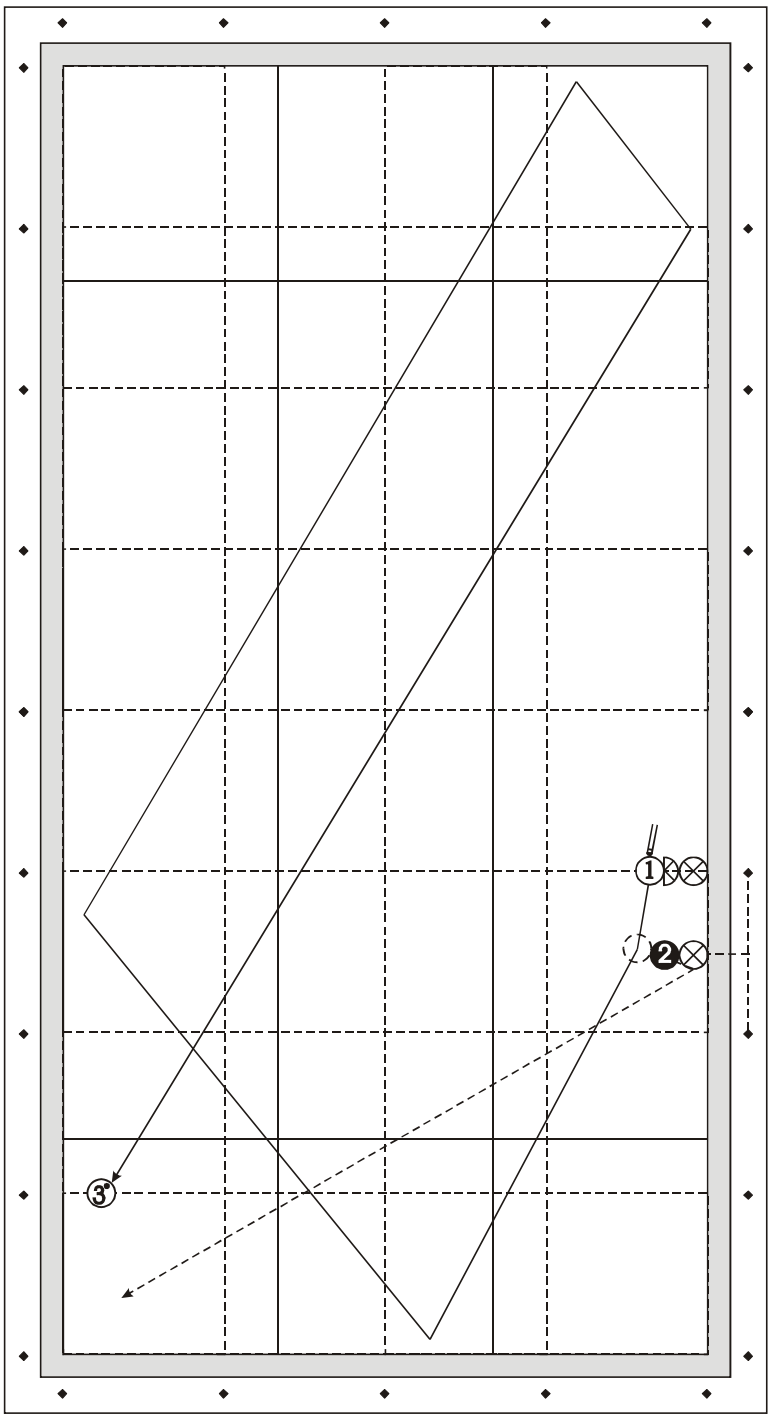

3: Fort

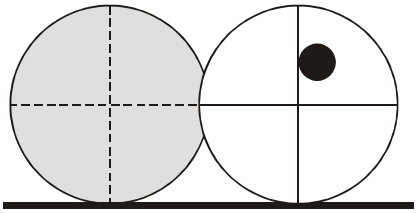
La difficulté se trouve dans la répartition de l'énergie entre les billes 1 et 2. Pour éviter tout risque de contre par la bille 2 dans la zone de rappel, il faut que la bille joueuse arrive sur la bille 3 avant la bille 2. Avec la bonne répartition de l'énergie, laquelle se fait approximativement avec un 1/3 de bille, la bille 2 carambole les deux bandes et passe juste avant la bille joueuse. Celle-ci arrive ainsi dans la zone de rappel un peu avant la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

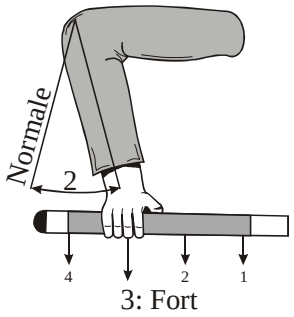
## *1.50 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: presque fine
Hauteur d'attaque: mi-coulé
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

La bille 1 se trouve à une bille et demie de la grande bande.

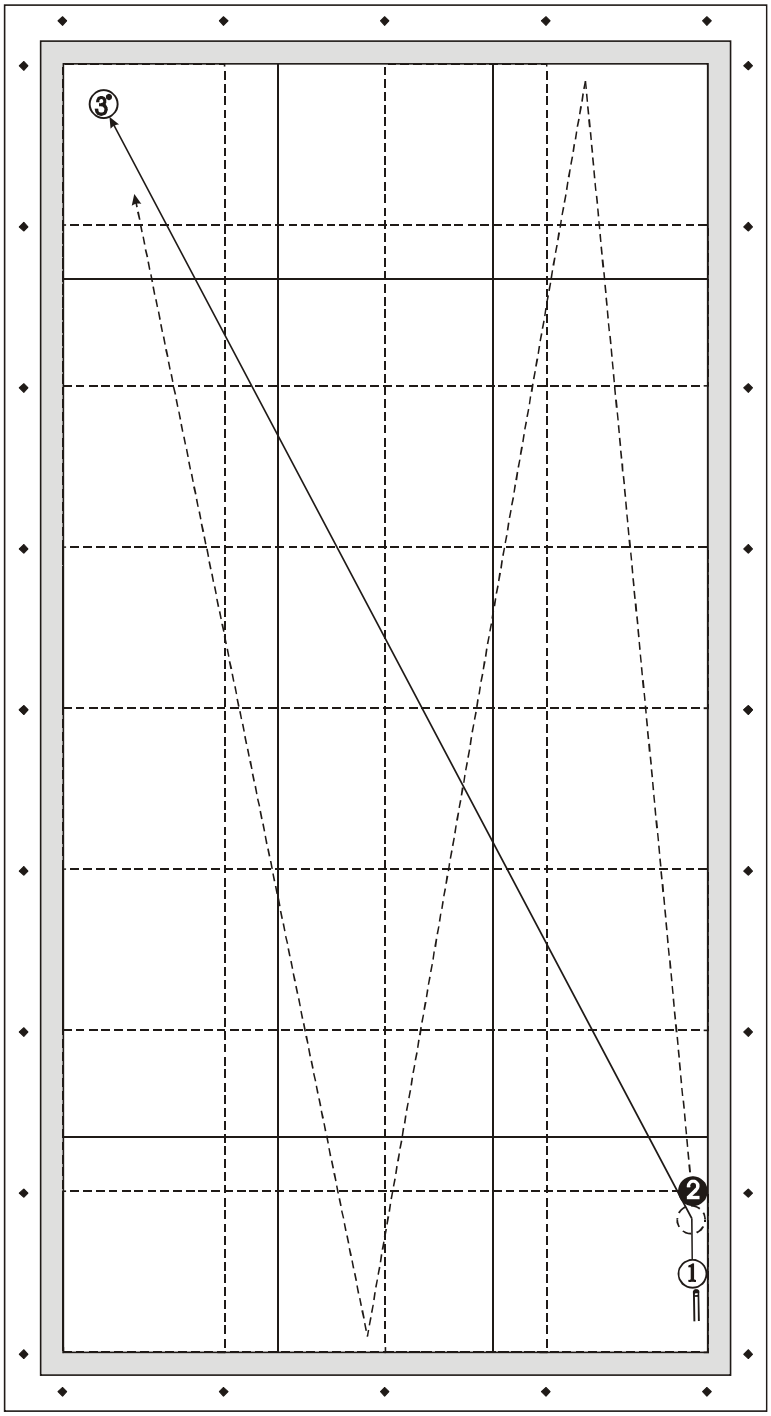
La bille 2 est située à égale distance des deux diamants.

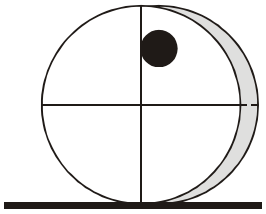
Le plus grand risque, c'est le contre de la bille 2 sur la bille joueuse ou les billes 3. Pour éviter ce danger de contre, la bille 3 est placée à la hauteur du premier diamant, laissant ainsi la place à la bille 2 de venir sans risque dans le coin.

Tous droits réservés - 31090114049

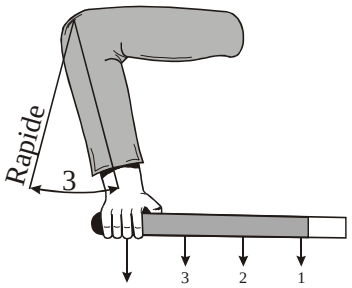
## *1.51 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide




4: Très fort

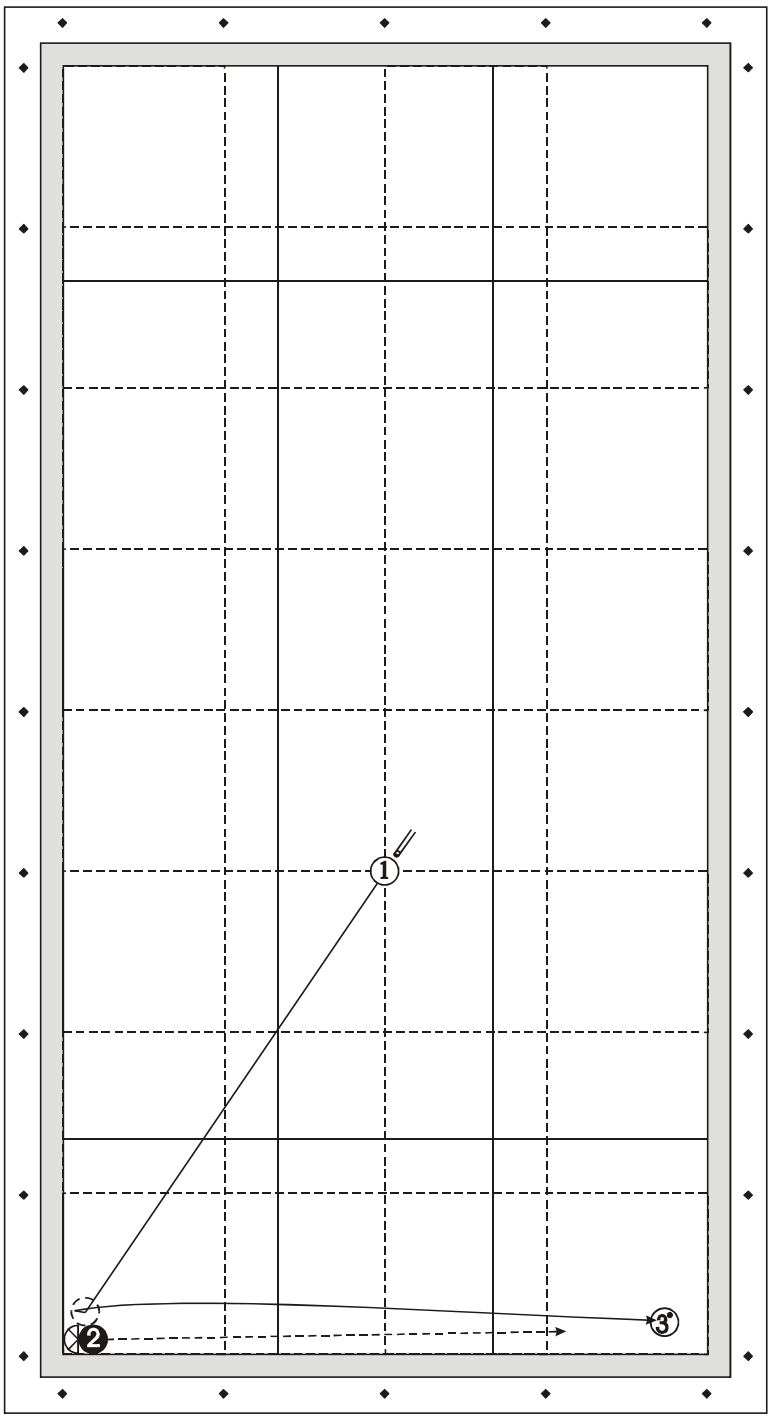
La bille joueuse se situe à mi-distance entre les deux diamants.

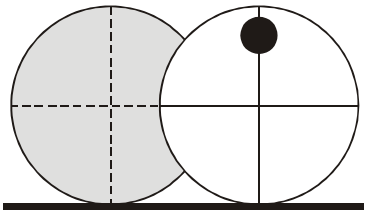
Ce rappel est particulièrement difficile, essentiellement à cause de la force importante à transmettre à la bille 2 et la difficulté gestuelle qui en découle. La quantité de bille quasi pleine et la hauteur d'attaque sont fixes, alors que l'effet peut être un peu augmenté pour mieux rappeler la bille 2.
Les trajectoires des billes 1 et 2 se croisent. En principe, la bille joueuse effectue son passage avant la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

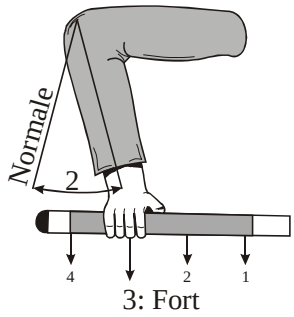
## *1.52 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL UNE BANDE*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: très haut
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

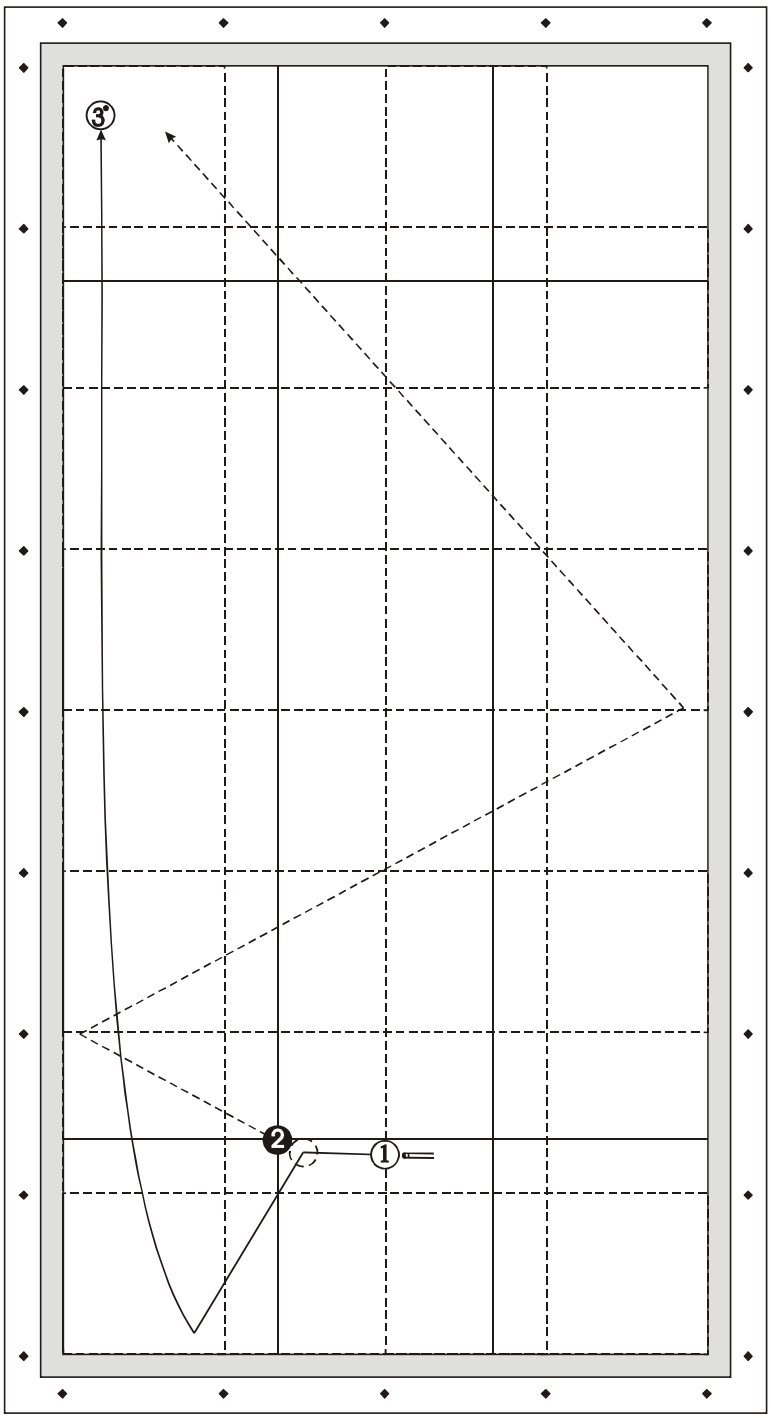
La bille 1 se situe à une demi bille de la grande bande.

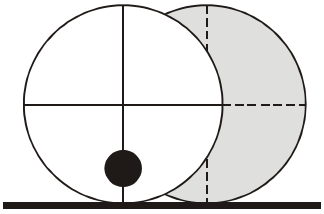
Contrairement à la première impression, ce rappel est réalisable. Mais il n'en demeure pas moins surprenant. Toute la difficulté consiste à toucher la bonne quantité de bille, laquelle se situe autour d'un quart de bille. La marge d'erreur sur cette quantité de bille est quasi nulle. Il faut vraiment toucher juste, au millimètre près. Avec cette quantité de bille, la bille joueuse se dirige tout naturellement sur la bille 3, et la bille 2 longe tranquillement la bande pour se diriger dans la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

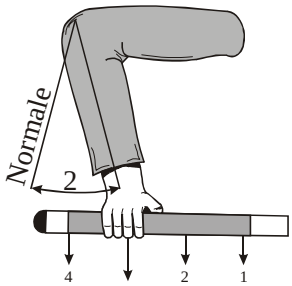
## *1.53 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille + 1 procédé
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



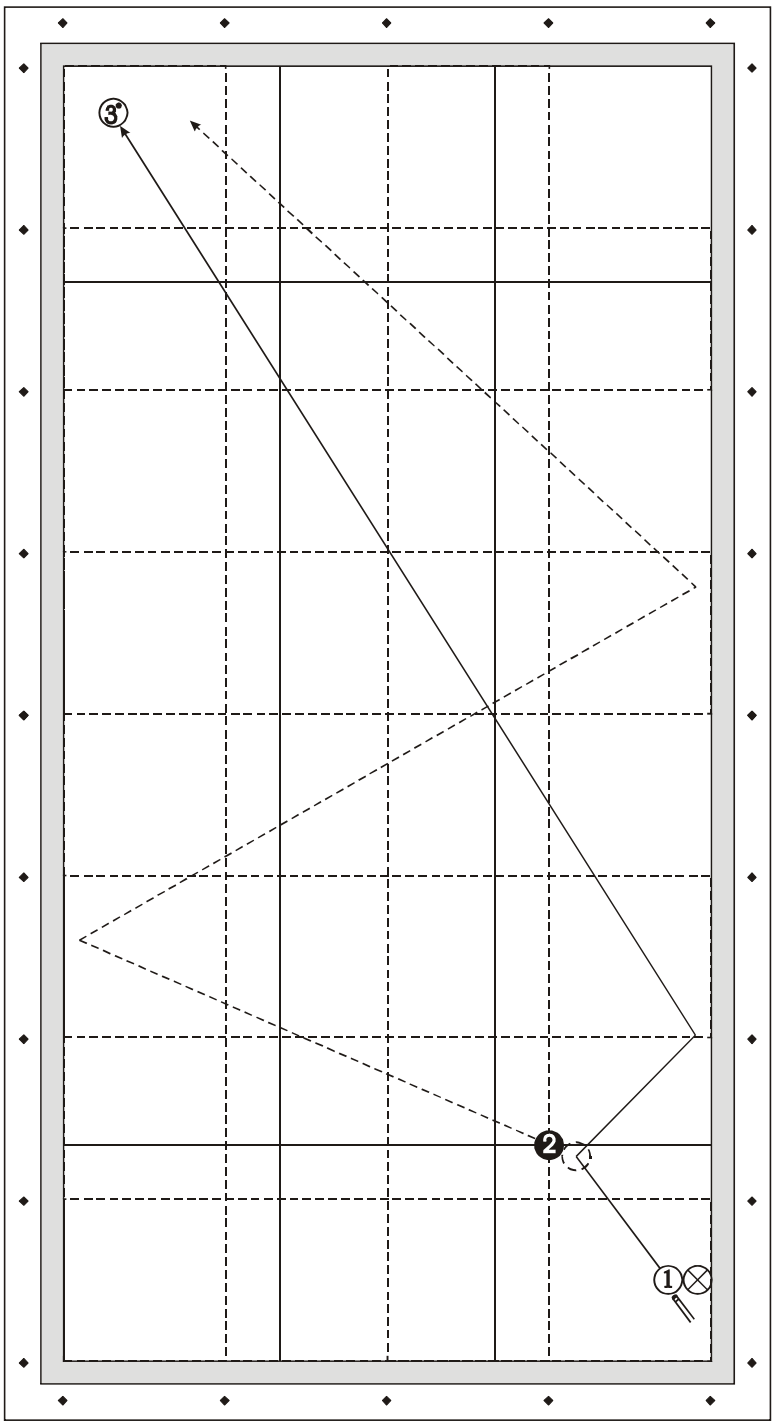

3: Fort

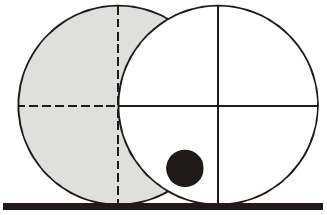
Il s'agit d'un rappel où la bille joueuse effectue une courbe qui est à l'origine de la difficulté de ce point. La courbe est plus ou moins prononcée en fonction de la hauteur d'attaque et de l'énergie transmise, mais essentiellement de la vitesse. Quant à la quantité de bille, elle sert en premier lieu à diriger la bille 2 dans la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

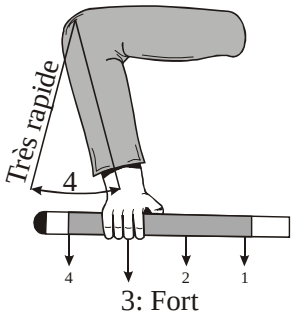
## *1.54 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse très rapide




3: Fort

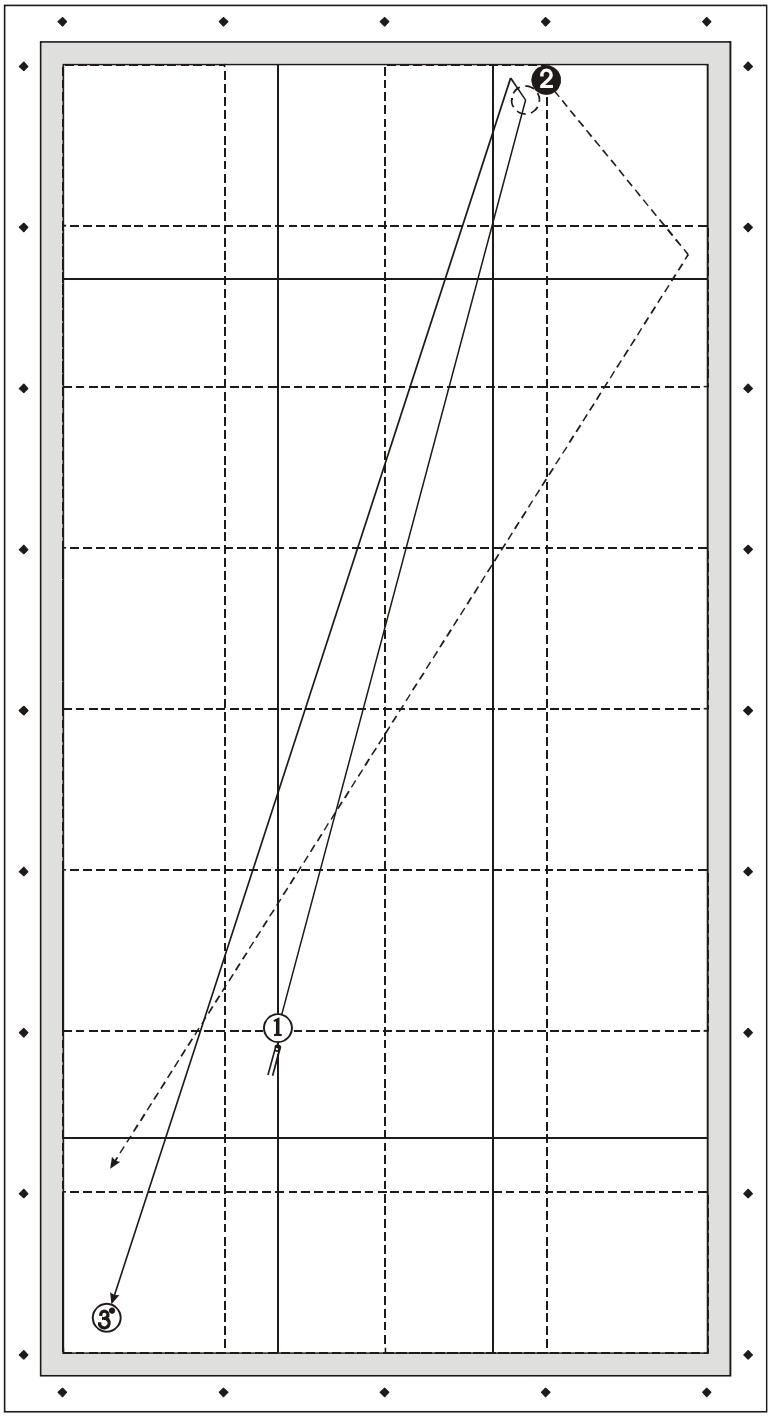
La bille joueuse est placée à un demi-diamant de la petite bande.

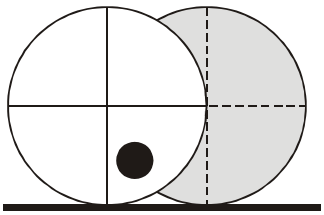
Ce point est particulièrement difficile. Il faut jouer environ demi-bille, très bas avec de l'effet, et avec une queue légèrement inclinée à cause de la proximité de la bande. Tous ces paramètres vont provoquer une courbe assez importante dans la trajectoire de la bille joueuse après son carambolage de la bille 2.
En plus, les billes 1 et 2 croisent leur trajectoire, créant ainsi un risque de contre. En principe, la bille joueuse passe après la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

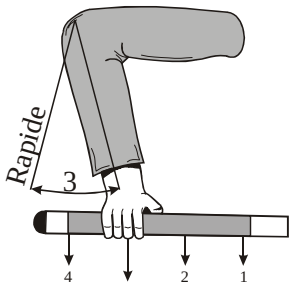
## *1.55 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse rapide



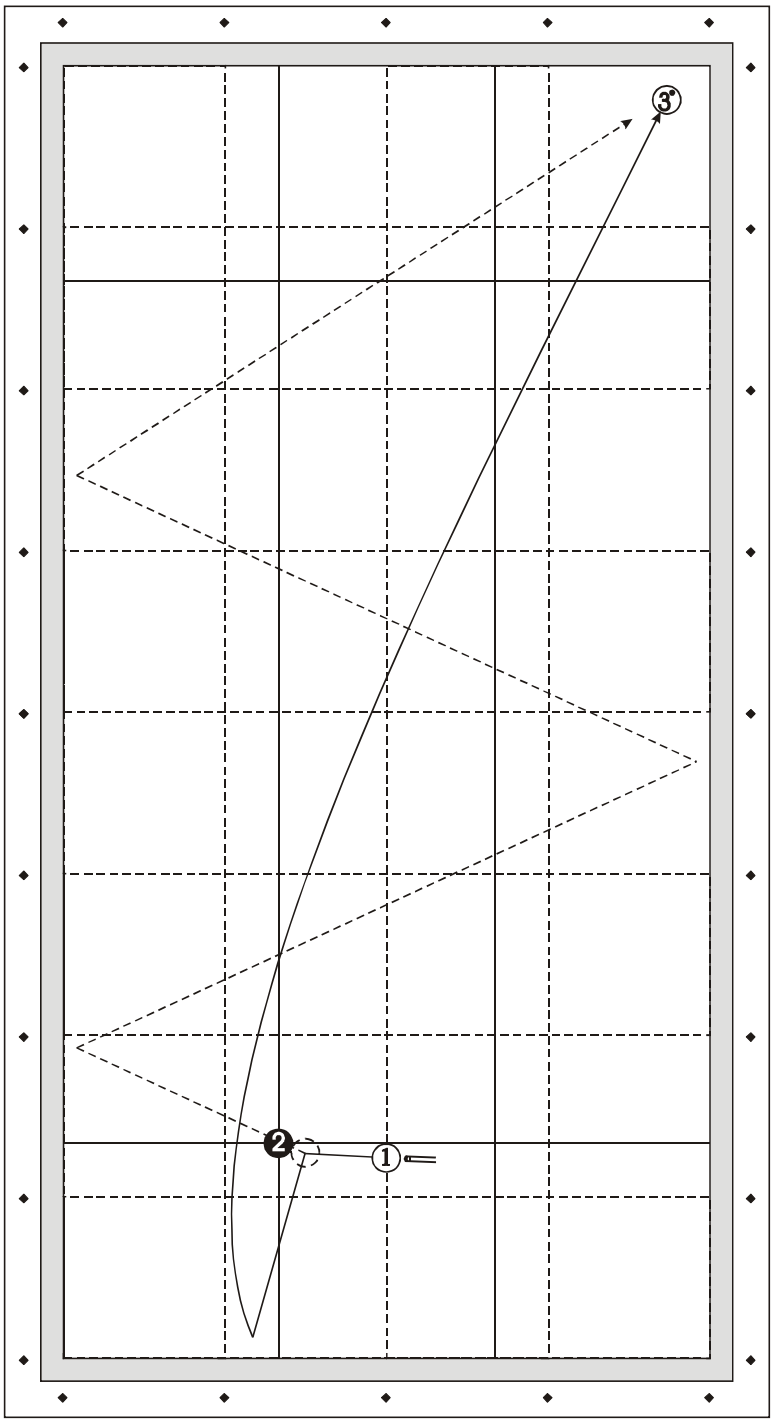

3: Fort

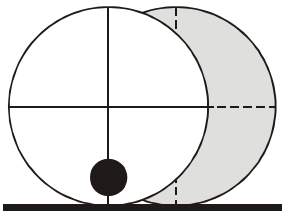
La distance entre les billes 1 et 2 est importante. La difficulté provient de la rotation naturelle coulée qu'acquiert la bille joueuse jusqu'à son carambolage de la bille 2. Au moment du choc de ces deux billes, il faut impérativement que la bille joueuse soit sans rotation coulé, voire même plutôt un peu de rotation rétro. Raison pour laquelle les paramètres sont rétro, fort avec une vitesse rapide.

Tous droits réservés - 31090114049

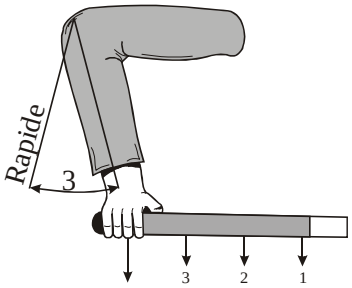
## *1.56 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: sans effet
Energie: très fort - vitesse rapide



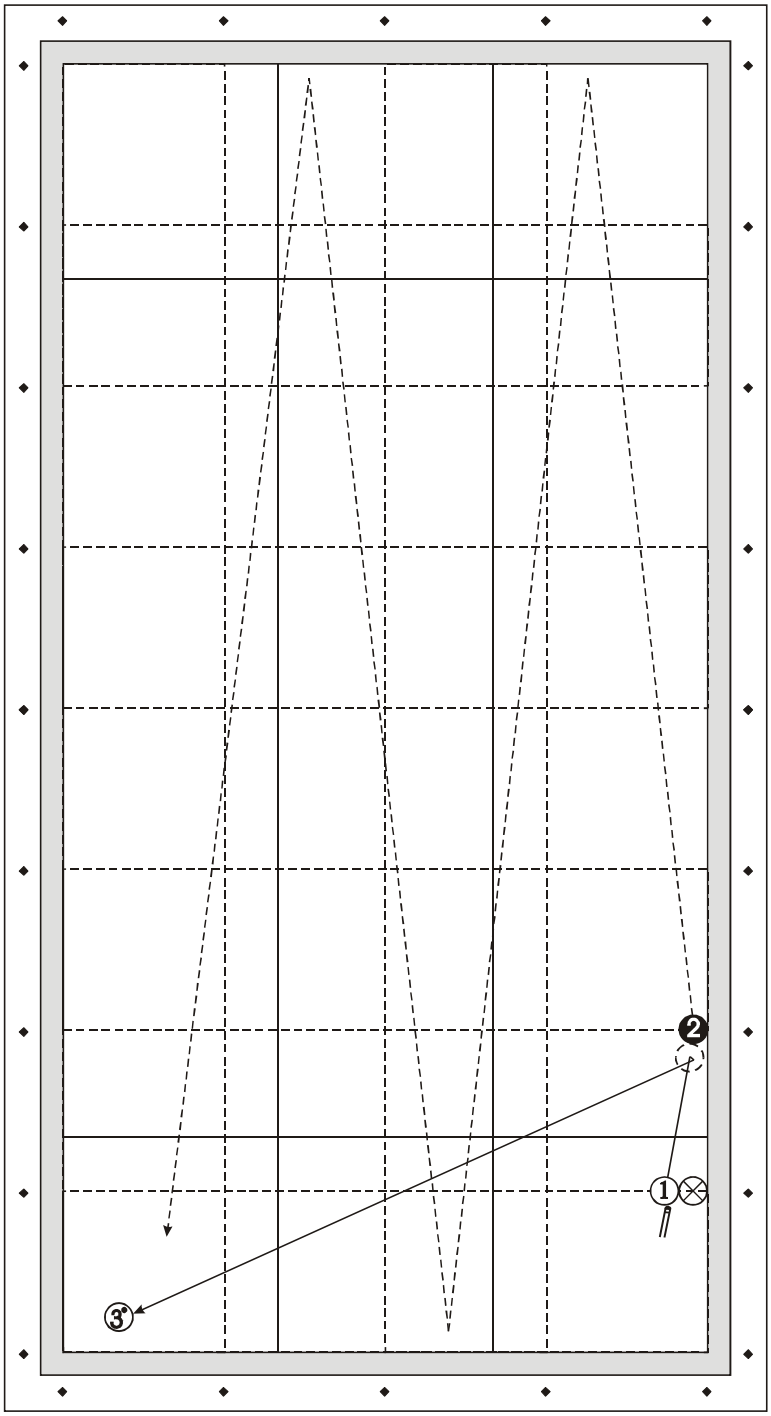

4: Très fort

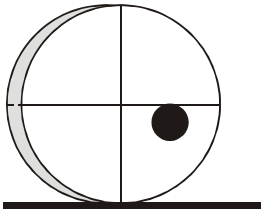
La difficulté consiste à provoquer la trajectoire courbe de la bille joueuse. L'importance de cette courbe dépend de la hauteur d'attaque et de l'énergie transmise, essentiellement la vitesse. La conjonction de ces paramètres provoque la bonne courbe. Quant à la quantité de bille, elle est fixée pour diriger la bille 2 dans la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

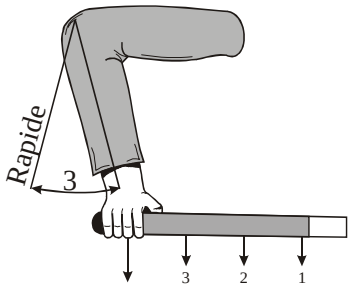
## *1.57 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



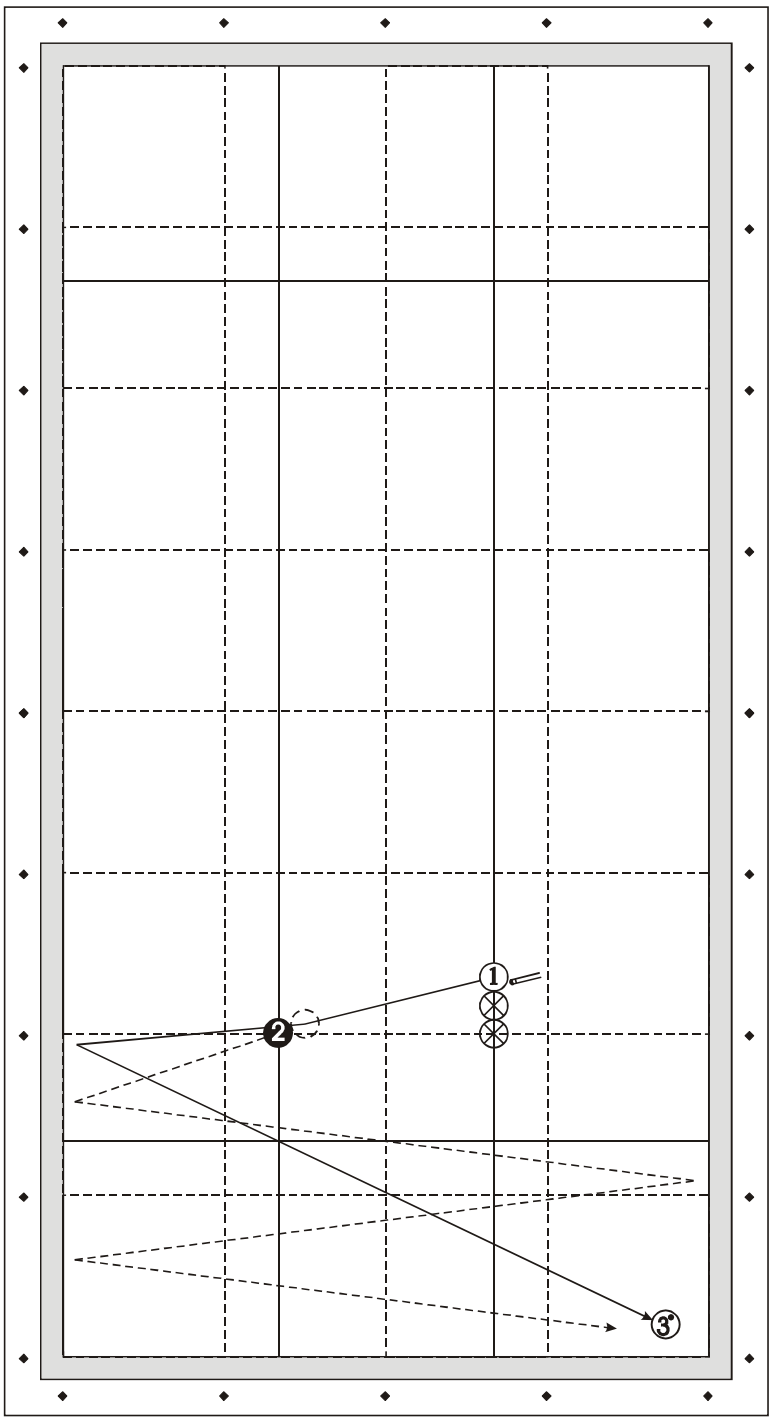

4: Très fort

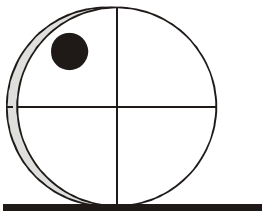
Tout est difficile dans ce point. Le plus ardu, c'est de prendre la bonne quantité de bille, soit pratiquement plein, et de jouer très fort tout en étant très précis dans la touche de bille. La dernière difficulté, c'est l'énorme risque de contre de la bille 2. Si tout est bien exécuté, celle-ci passe juste avant la bille joueuse.
Il est évident que ce rappel est si difficile, qu'il est bon de le connaître et de le travailler, mais qu'en pratique il représente un risque bien trop important.

Tous droits réservés - 31090114049

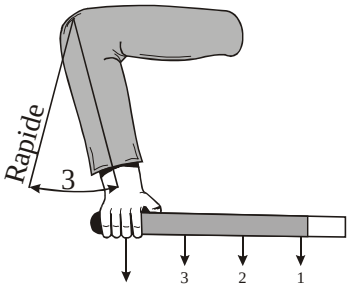
## *1.58 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



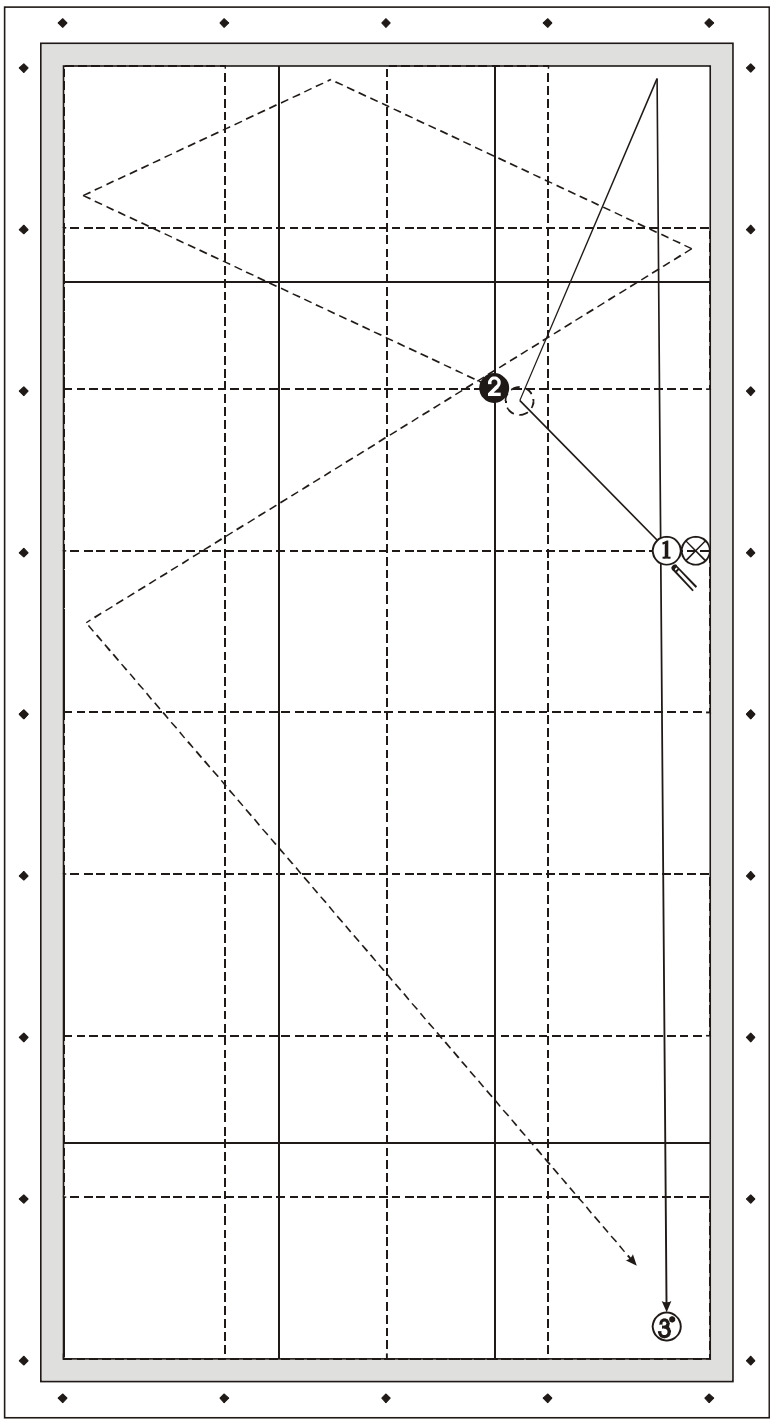

4: Très fort

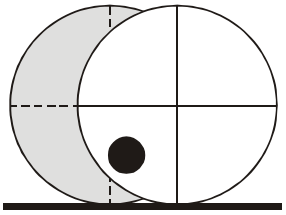
La quantité de bille est presque pleine, sur la gauche de la bille 2. La force transmise à celle-ci doit être très grande pour qu'elle puisse rentrer dans la zone de rappel. La quantité de rotation importante due à l'effet à gauche et au coulé permet à la bille joueuse de se diriger sur la bille 3. Quant au risque conséquent de contre, la bille 2 doit normalement caramboler les deux premières bandes et passer encore avant la bille joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049

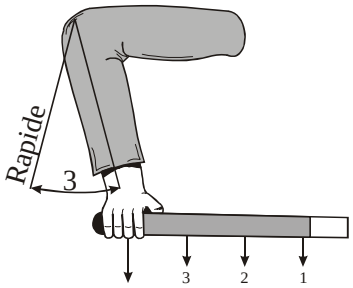
## *1.59 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



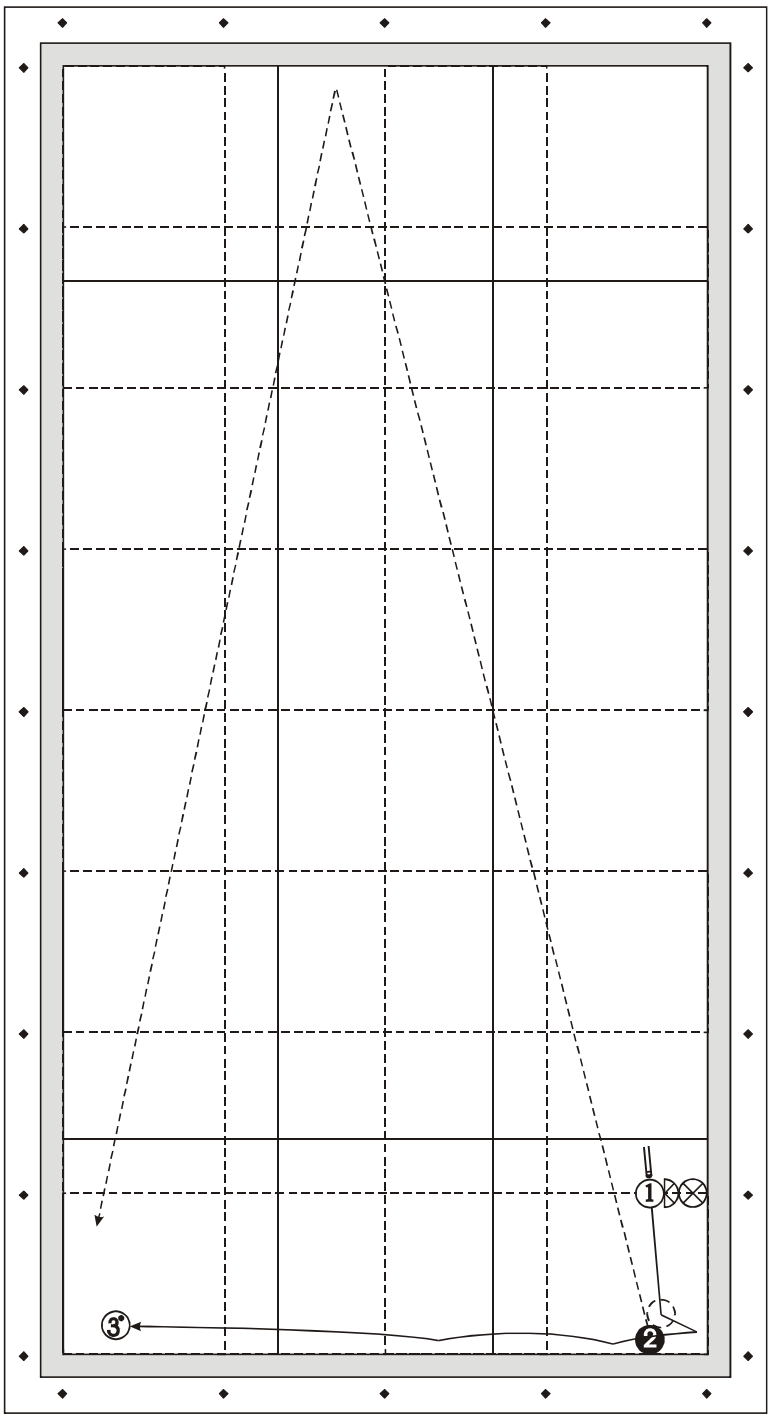

4: Très fort

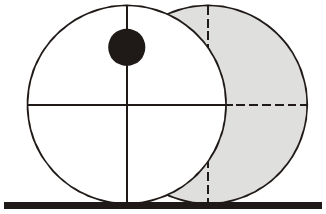
Le rétro et l'effet nécessaires à la réalisation de ce rappel, conjugués à la légère inclinaison de la queue due à la proximité de la bande et à la force importante à transmettre aux billes, provoquent une certaine incertitude sur le toucher de la bille 2.
L'effet contraire permet de réguler l'énergie de la bille joueuse après la bande. Sans l'effet contraire et le ralentissement ainsi provoqué, la bille joueuse irait caramboler trop fort la bille 3 qui quitterait la zone de rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

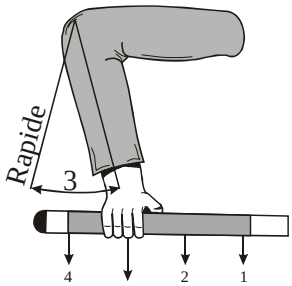
## *1.60 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille + 1 procédé
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide




3: Fort

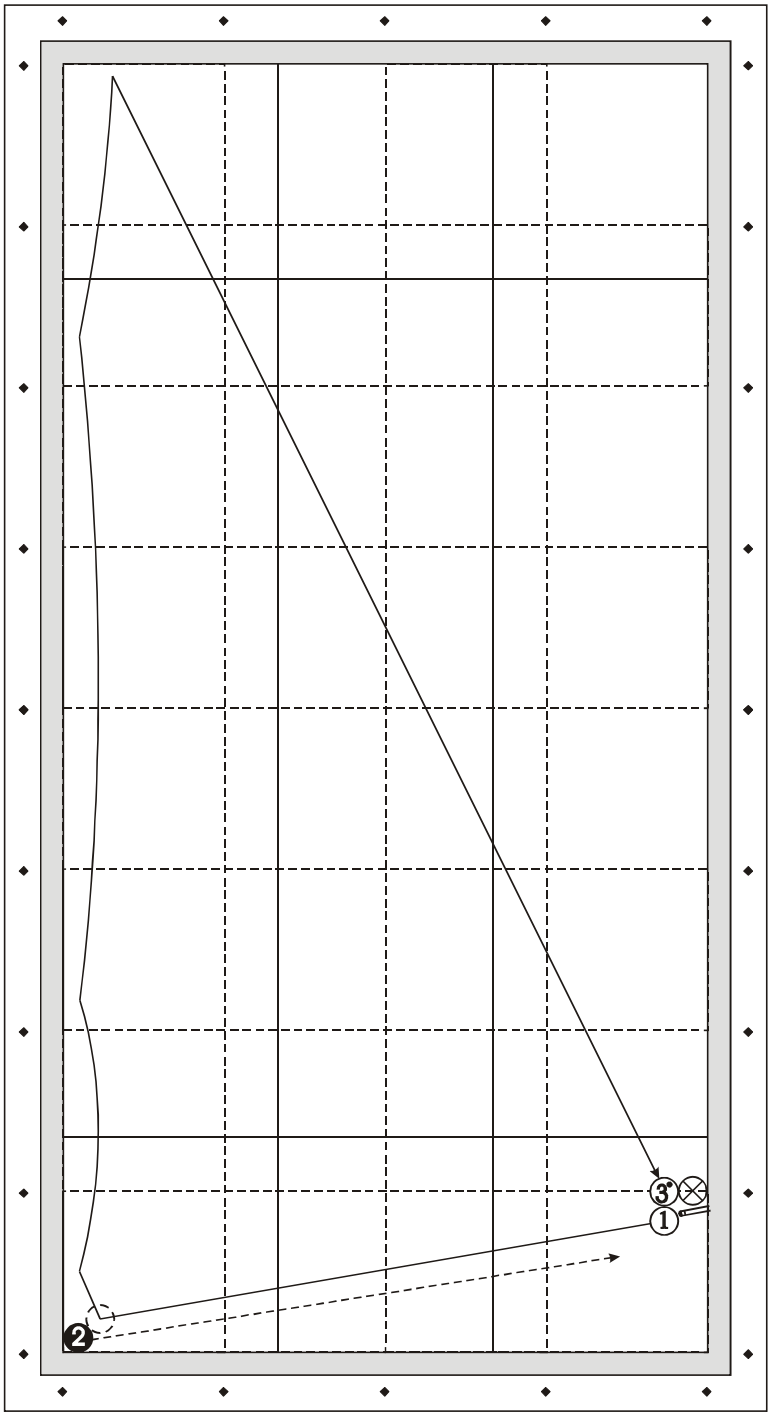
La bille 2 est également positionnée à 1,5 bille de la grande bande.

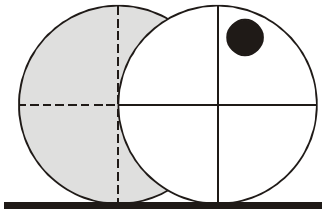
Il convient de toucher la quantité de bille nécessaire au rappel de la bille 2, sans que cela soit trop plein pour ainsi éviter le contre de la bille 2. Pour la trajectoire de la bille joueuse, c'est la rotation coulé obtenue par la hauteur d'attaque et la vitesse qui permet la répétition de la petite bande. Si cette rotation est trop faible, la bille joueuse s'écarte de la petite bande.

Tous droits réservés - 31090114049

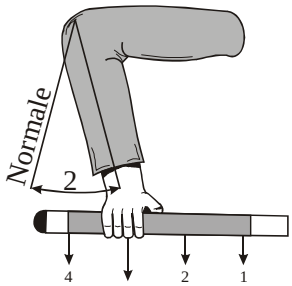
## *1.61 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL DIRECT*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très haute
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale




3: Fort

La bille 2 est collée aux deux bandes dans le coin.

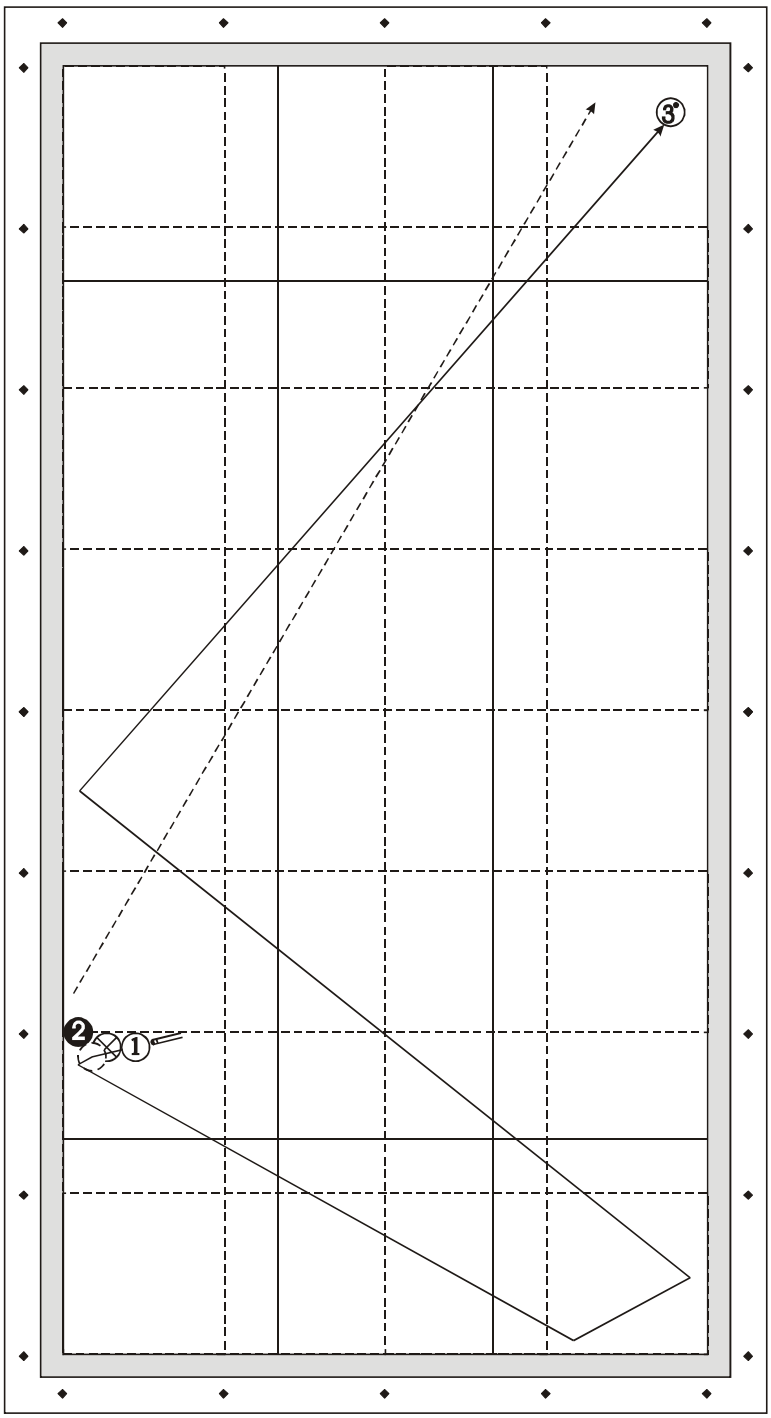
Le rappel est très difficile et va sans aucun doute nécessiter un certain nombre d'essais infructueux avant de le réussir. Bien réalisé et avec un sacré coup de chance, ce rappel permet même la prise d'américaine!

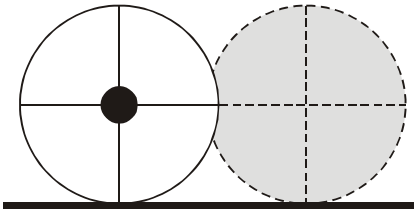
La répétition de la grande bande est variable. Trois toucher est le plus fréquent, mais c'est parfois seulement deux ou au contraire quatre. La quantité d'effet qui se développe sur la petite bande varie selon l'état du matériel.
Le secret du rappel de la bille 2, c'est la quantité de bille qui se situe vers ½ bille. Si la quantité de bille est trop pleine, la bille 2 est trop courte et reste proche de la petite bande. Si elle est trop fine, la bille 2 a trop de force et quitte le tiers du billard.

Tous droits réservés - 31090114049

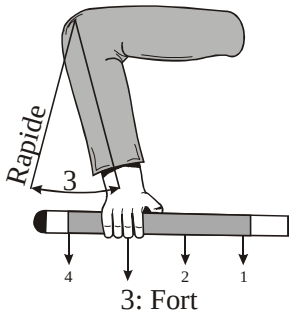
## *1.62 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: fine
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: très fort - vitesse rapide




3: Fort

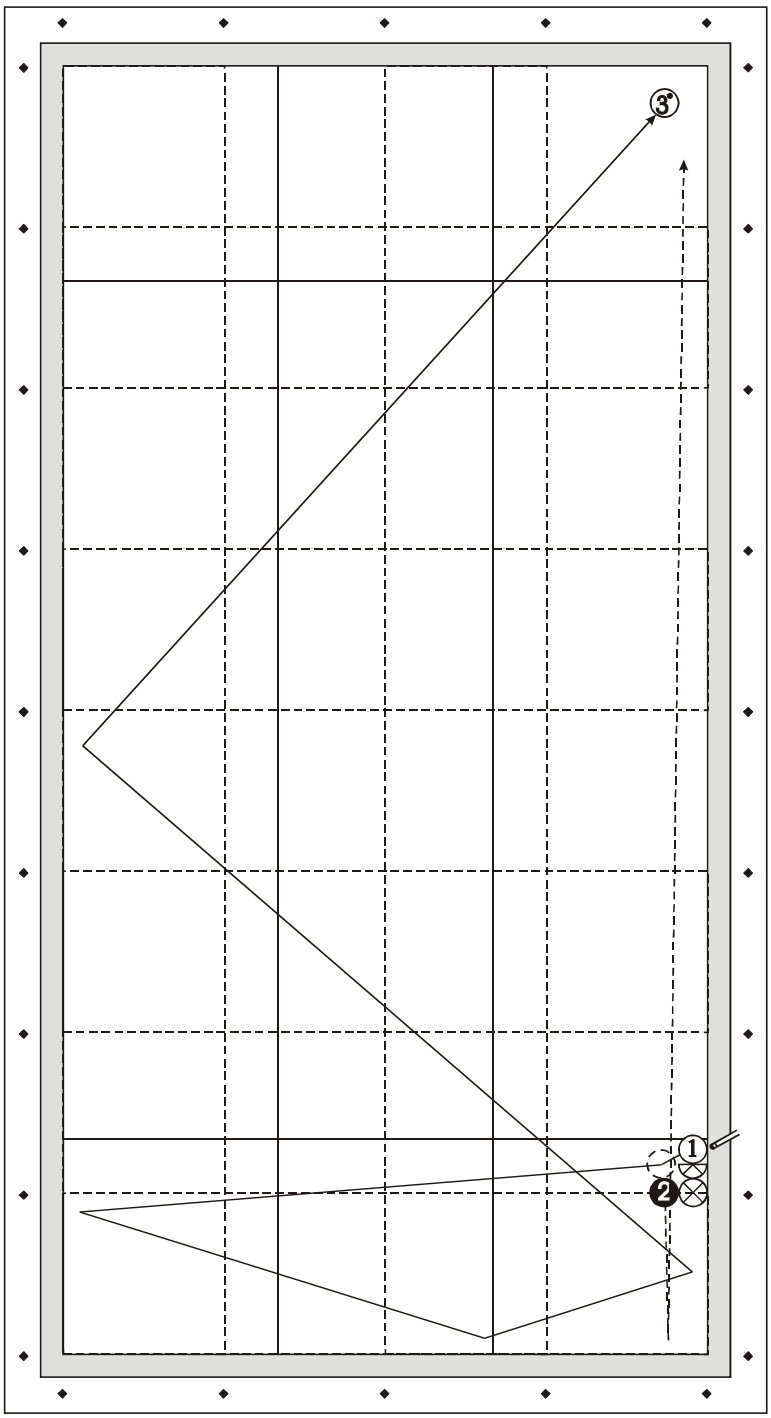
La bille 1 est distante de deux billes de la grande bande.

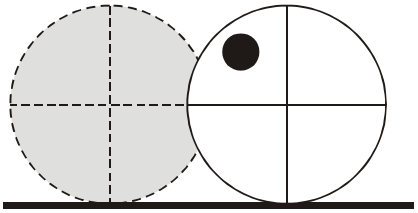
Bien que la quantité de bille soit indiquée comme étant fine, il faut toutefois trouver la bonne touche de bille, à quelques millimètres près, pour diriger la bille 2 dans la zone de rappel.
Pour les autres paramètres, au centre sans effet devrait convenir. Il est toutefois possible que, selon le matériel, il soit nécessaire de prendre un millimètre plus bas ou donner un peu d'effet à droite.

Tous droits réservés - 31090114049

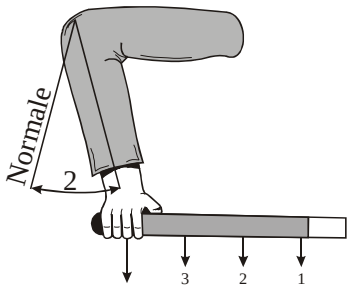
## *1.63 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: presque fine
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: très fort - vitesse normale



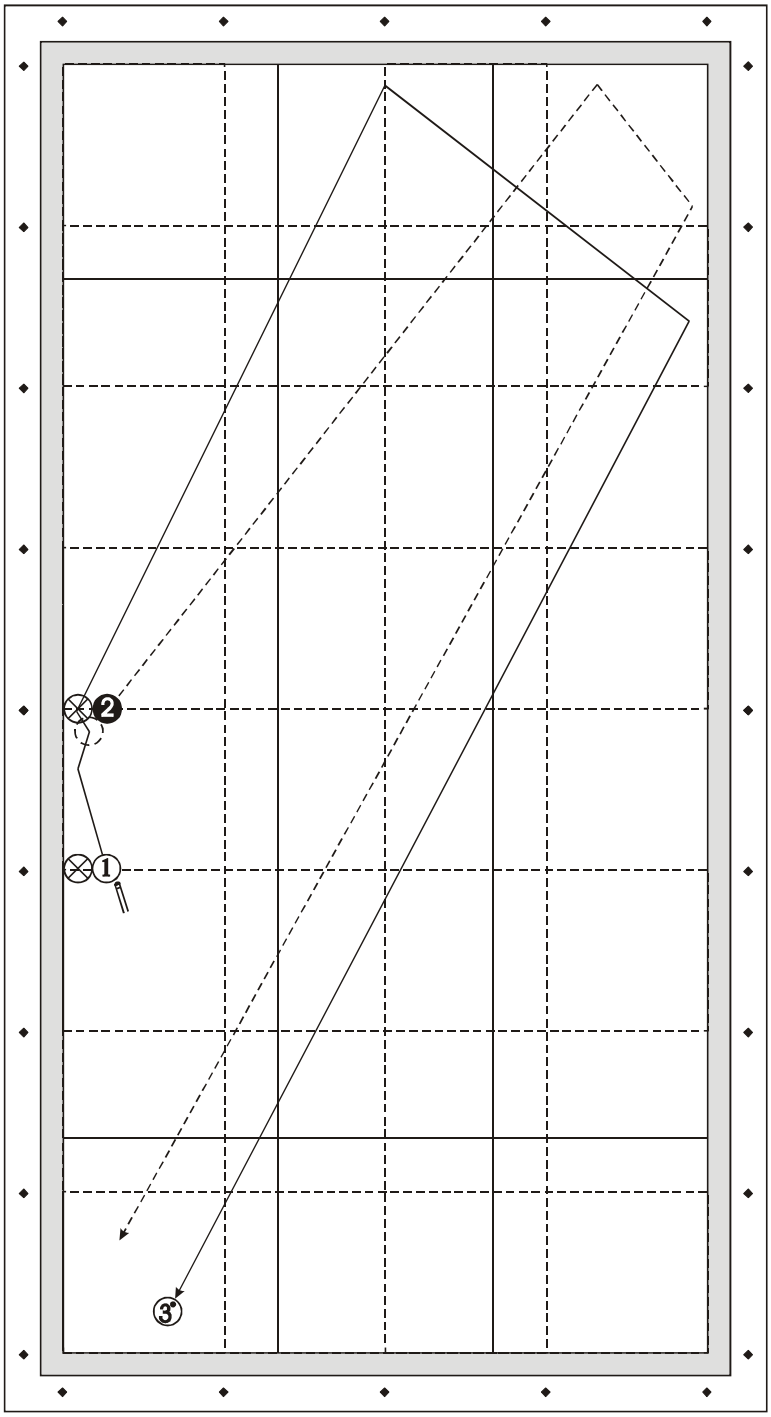

4: Très fort

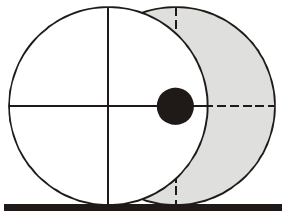
La force de la bille joueuse est assez importante pour provoquer une certaine incertitude dans la réaction de l'effet sur la première bande. Tous les autres paramètres étant plus ou moins fixes, l'effet est le seul paramètre de ce rappel à être modifié pour rendre le point faisable.
Les trajectoires des billes 1 et 2 se croisent et il existe donc un risque de contre. Pour jouer le point correctement, la bille 2 doit passer juste avant la bille joueuse. Cette dernière arrive par contre en premier sur la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

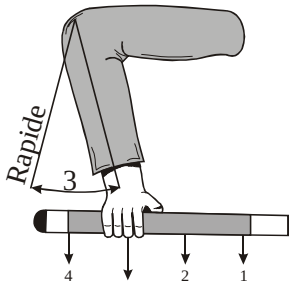
## *1.64 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: fort - vitesse rapide



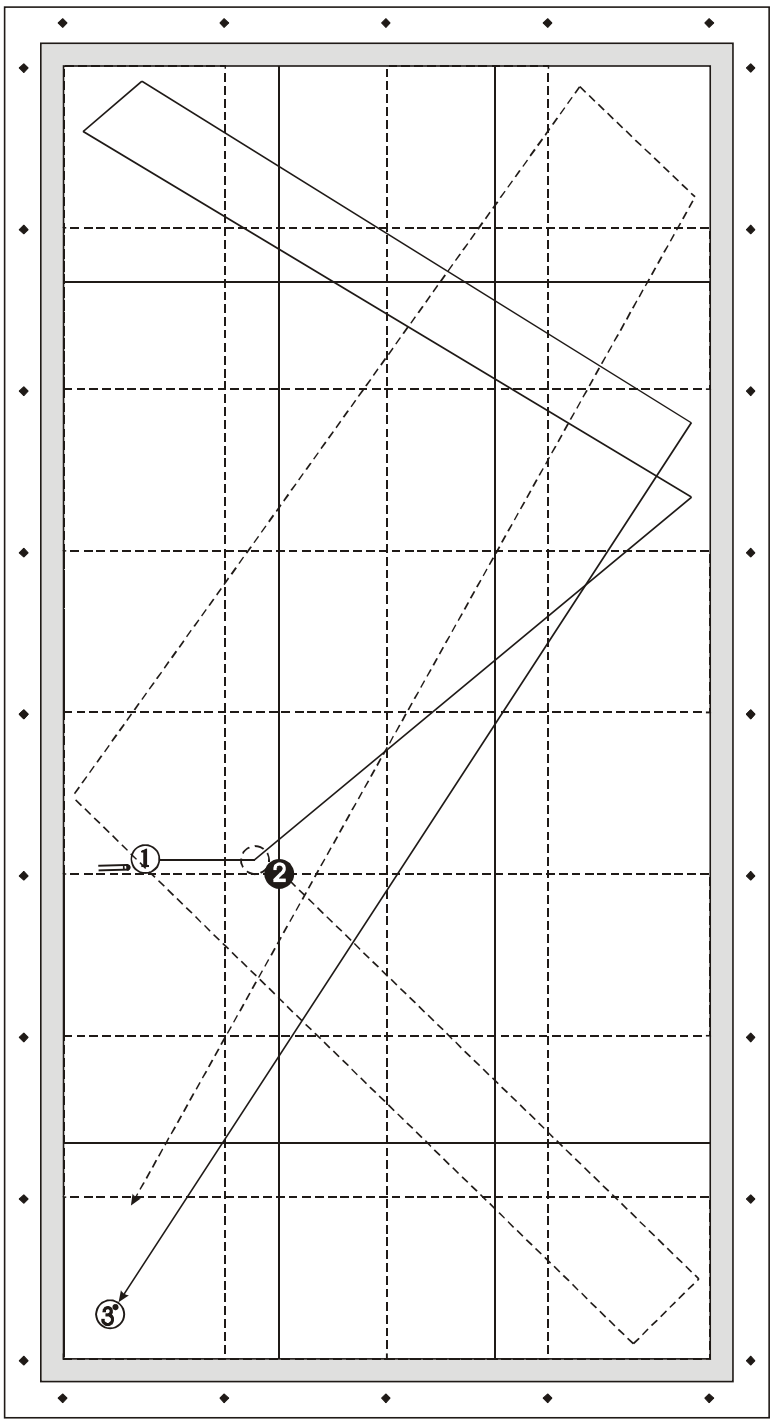

3: Fort

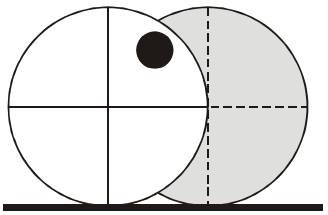
Ce point est difficile, tout simplement parce que la bille joueuse carambole d'abord la grande bande avant de caramboler la bille 2. La quantité de bille est donc particulièrement difficile à toucher et donc la trajectoire après la bille 2 est aléatoire. La bille 3 peut éventuellement être un peu déplacée en fonction du retour de la bille joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049

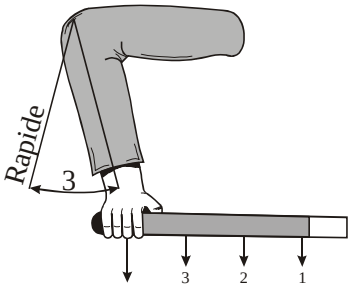
## *1.65 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR CINQ BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide




4: Très fort

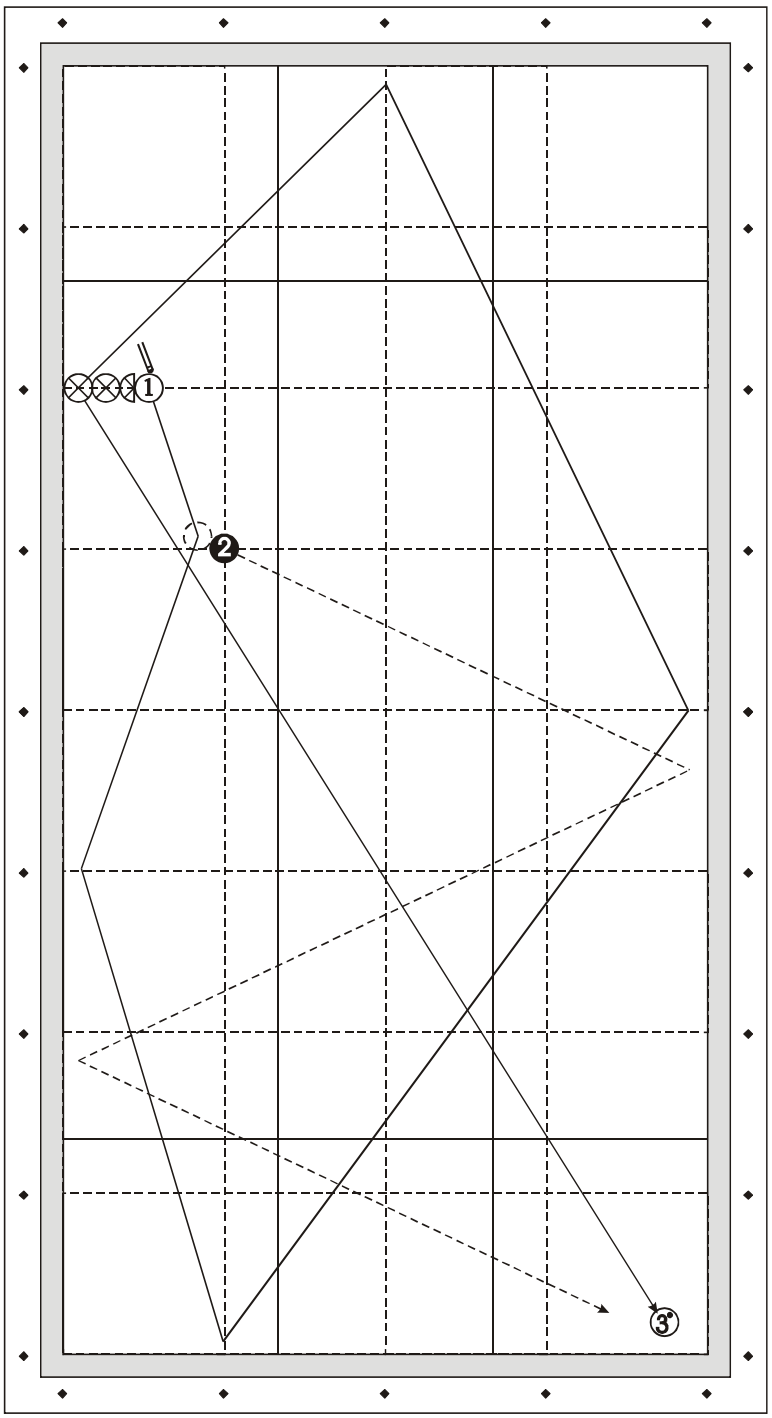
La bille 1 se situe à un demi diamant de la grande bande.

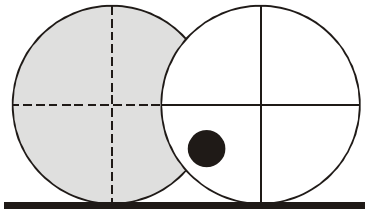
C'est la force très importante à transmettre qui provoque le plus de difficulté, tant dans la touche de bille que dans le choix des paramètres. Pour le reste, il s'agit certainement d'un des schémas le plus difficile de tous les rappels de long.
Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit de la seule solution de rappel sur cette position. Mais bien entendu, réaliser le point de cette manière est si difficile qu'en pratique le joueur préférera trouver une autre solution d'attente.

Tous droits réservés - 31090114049

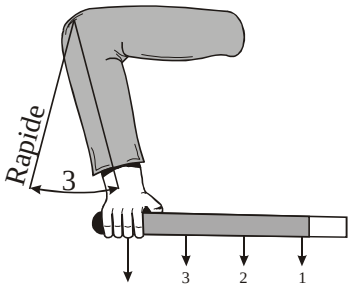
## *1.66 POINT INDIRECT PAR CINQ BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



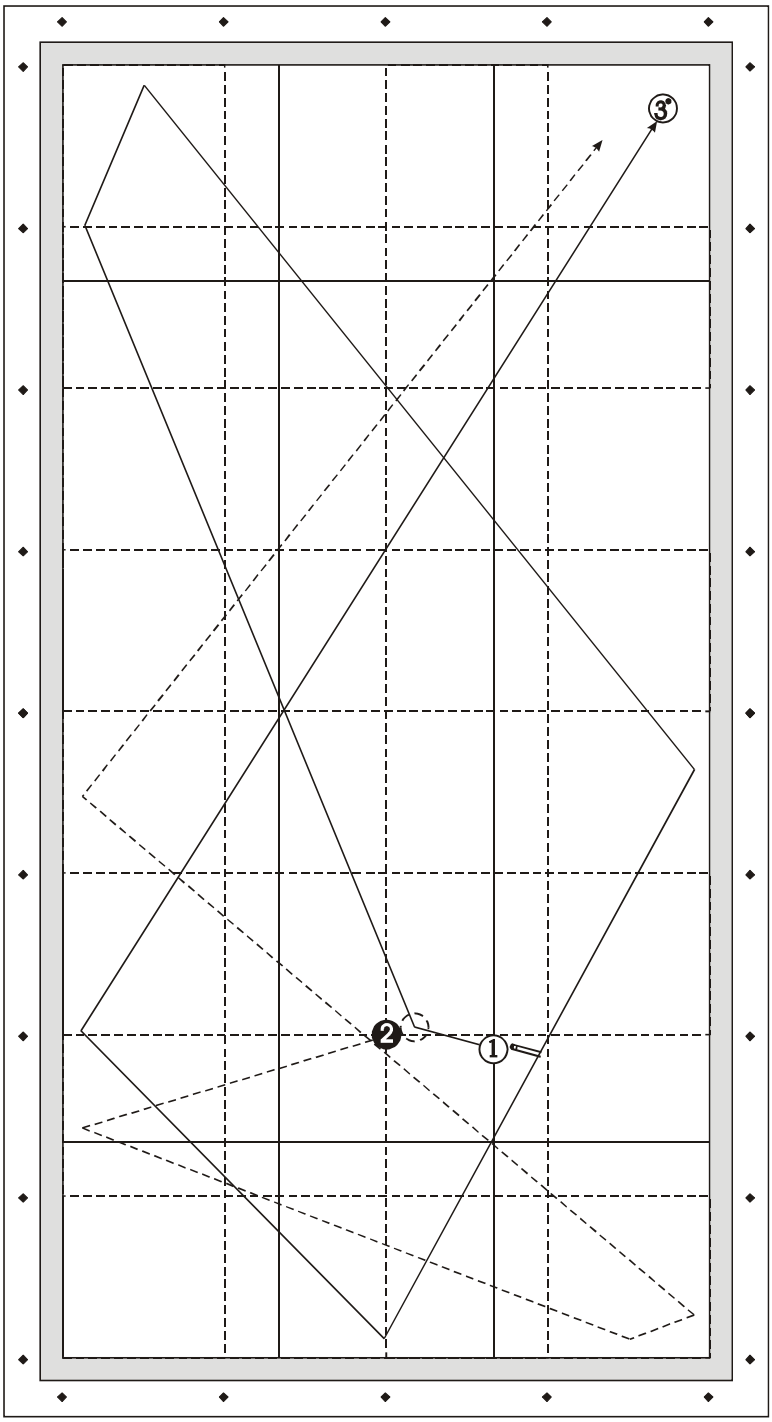

4: Très fort

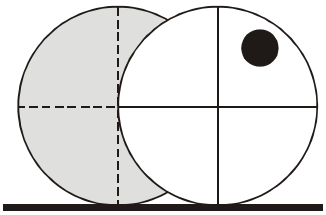
Ce point est assez difficile à cause de la force qui rend le toucher de la bille 2 plus aléatoire. Une bonne hauteur d'attaque et un maximum d'effet à gauche sont nécessaires pour donner la bonne direction à la bille joueuse. Il faut encore faire attention au contre de la bille 2 si celle-ci arrive dans la zone de rappel avant la bille 1.

Tous droits réservés - 31090114049

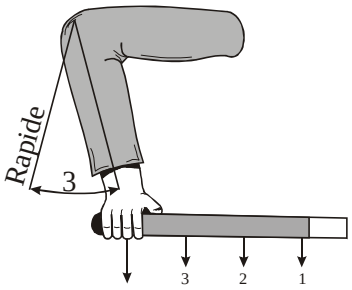
## *1.67 $POINT INDIRECT PAR CINQ BANDES - RAPPEL PAR QUATRE BANDES*

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide




4: Très fort

Les difficultés sont multiples. Tout d'abord la force importante transmise aux billes 1 et 2, ce qui rend difficile la maîtrise de la trajectoire de la bille joueuse avant sa première bande. Ensuite la quantité de bille qui doit vraiment être parfaite pour donner à la bille 2 la bonne direction, sans toutefois provoquer de contre dans la zone de rappel.

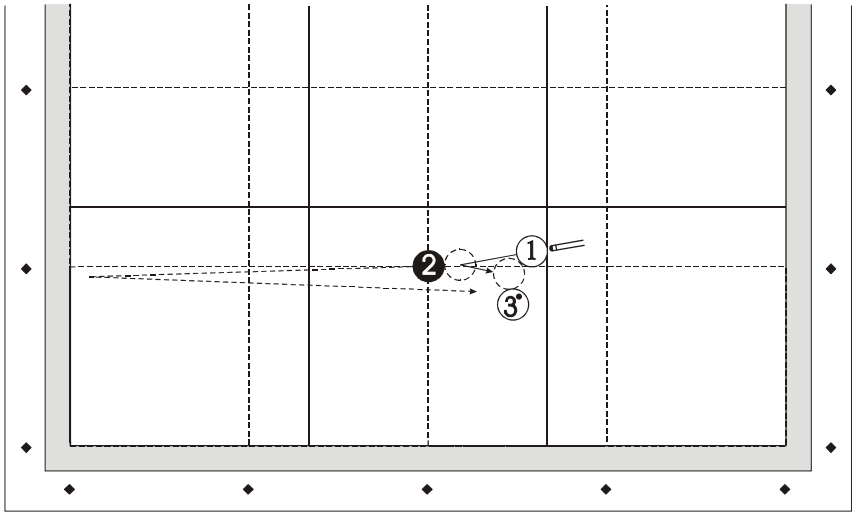
Tous droits réservés - 31090114049

# LES RAPPELS DE LARGE

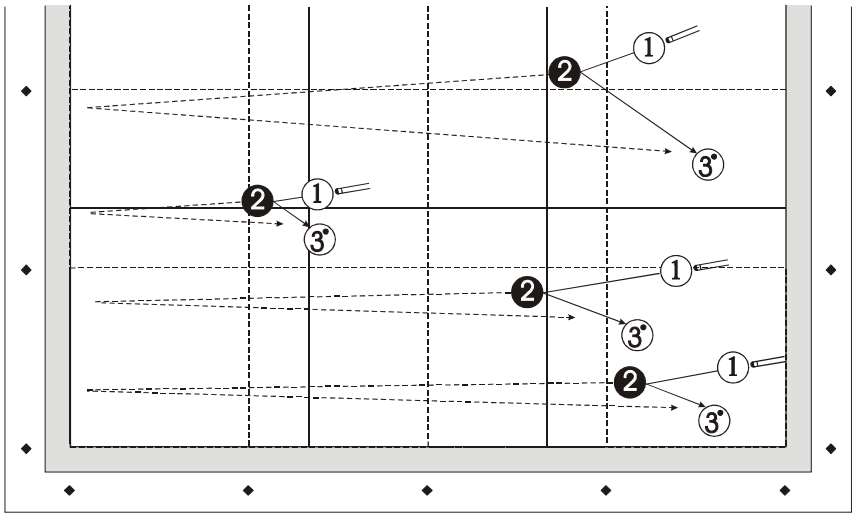
Le rappel est un point qui permet au joueur de rassembler les billes dans une zone réduite appelée “zone de rappel”.
Un rappel de large se réalise uniquement dans le tiers du billard, par opposition au rappel de long où les billes voyagent sur toute la table.

La zone de rappel peut se situer n’importe où dans le tiers du billard, mais c’est lorsque la zone de rappel se trouve à proximité d’une bande ou d’un coin que la marge d’erreur augmente.

Dans ce chapitre, 33 schémas types de rappels de large sont présentés. Chacun peut se décliner en une infinité de positions différentes, où l’emplacement des billes et les distances changent, mais où le type de rappel reste inchangé. Prenons un exemple:




Ce schéma représente la position type du rappel de large.




Elle se décline en une multitude d’autres positions, dont quelques unes sont représentées ici à gauche. Le type de rappel reste toujours le même.

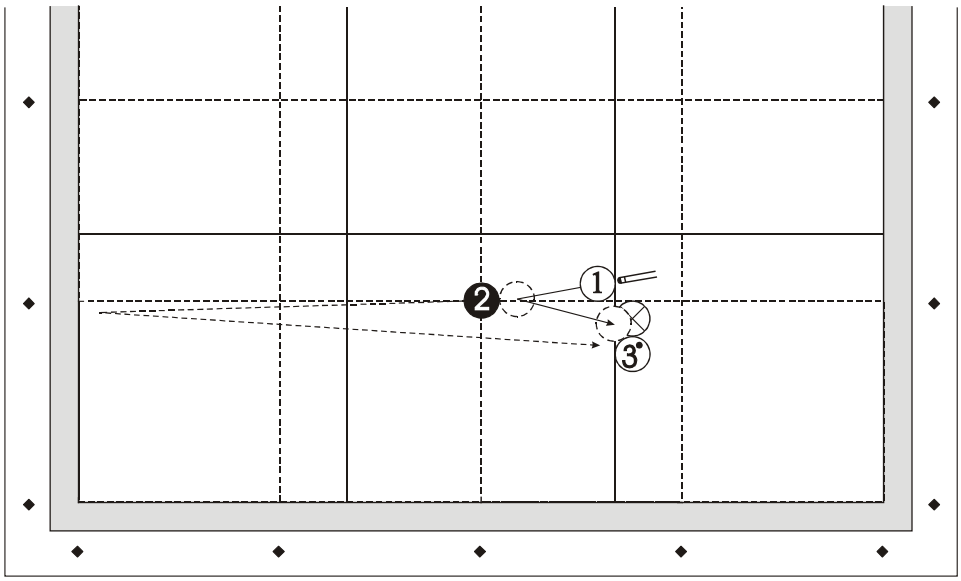
Tous droits réservés - 31090114049

La trajectoire des billes étant plus courtes dans les rappels de large que dans les rappels de long, il est possible d'être beaucoup plus précis. Dans certains rappels de large, la précision est même quasi totale, parfois au millimètre près. En principe, si la difficulté du rappel de large n'est pas trop élevée et que les distances sont raisonnables, le joueur doit parvenir à la maîtrise de la trajectoire de la bille joueuse, de l'endroit où elle carambole la bille 3, de la force avec laquelle elle la carambole, de la force et de la direction de la bille 3, de la force et de la direction de la bille 2.

Les rappels de large schématisés dans ce chapitre ont des difficultés variables. Certains sont très faciles et donc souvent utilisés, alors que d'autres sont plus difficiles. Certains, même s'ils se présentent en cours de jeu, sont des points que les joueurs hésitent à réaliser à cause de leur degré de difficulté. Même si pour cette raison le joueur renonce et choisit une autre solution, il est quand même important de les connaître et de les travailler. Cela ouvre des perspectives supplémentaires qui ne peuvent que se révéler utiles.

Tous les rappels de large sont numérotés et brièvement décrit en titre.

La table de billard, les billes et la queue sont dessinés de façon à respecter les proportions réelles. Seul l'impact des billes sur les bandes est difficile à représenter avec précision.



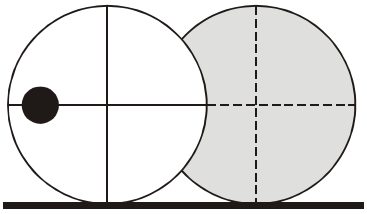

Les billes sont positionnées de façon précise sur la table. Il convient de respecter scrupuleusement leur emplacement pour être certain que la position puisse être jouée selon les trajectoires dessinées.

Les trois billes sont placées au moyen de lignes de repère. Il s'agit des lignes du cadre 47/2 et de celles reliant les diamants respectifs.

Parfois, les billes ont dû être positionnées en-dehors de ces lignes de repère. Raison pour laquelle d'autres repères sont utilisés. Il s'agit des billes imaginaires (dessinées avec des croix à l'intérieur) qui permettent de placer une bille à une certaine distance d'un repère.

Tous droits réservés - 31090114049

Les rappels ont été exécutés un certain nombre de fois avec les paramètres qui sont décrits juste à côté du schéma. Mais il faut tenir compte du matériel qui change d'une table à l'autre, d'un jeu de billes à l'autre et d'une bande à l'autre. Il est donc possible, en fonction du matériel sur lequel vous jouez, que les paramètres ne soient pas tout à fait corrects et qu'ils nécessitent des adaptations.

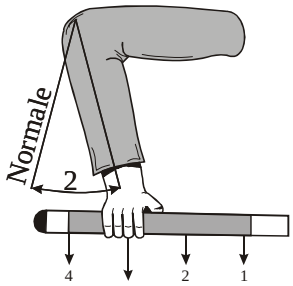


Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: maximum d'effet à gauche

A côté du schéma du rappel de large se trouve la description des paramètres. Le premier dessin représente les billes 1 et 2 et fixe la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet.

L'inclinaison de la queue ne figure pas dans ces paramètres puisque tous ces rappels de large sont exécutés avec une queue horizontale.

Quant au dernier paramètre, l'énergie, il est décrit en séparant ses deux composants que sont la force et la vitesse.




3: Fort

La force est représentée par le poids de la queue qui dépend de la position de la main sur le talon de la queue. La force musculaire n'y figure pas. La force est étalonnée en quatre niveaux: 1 faible, 2 moyen, 3 fort et 4 très fort. Les forces 1 et 2 sont plutôt pour les petits points, placements et rappels de large. Les rappels de long sont pratiquement tous étalonnés entre 3 et 4.

La vitesse est représentée par la vitesse du mouvement de balancier de l'avant bras. Elle est étalonnée en quatre niveaux: 1 lent, 2 normal, 3 rapide, 4 très rapide. La vitesse lente ne s'utilise en principe que pour les petits points, rappels de large ou placements.

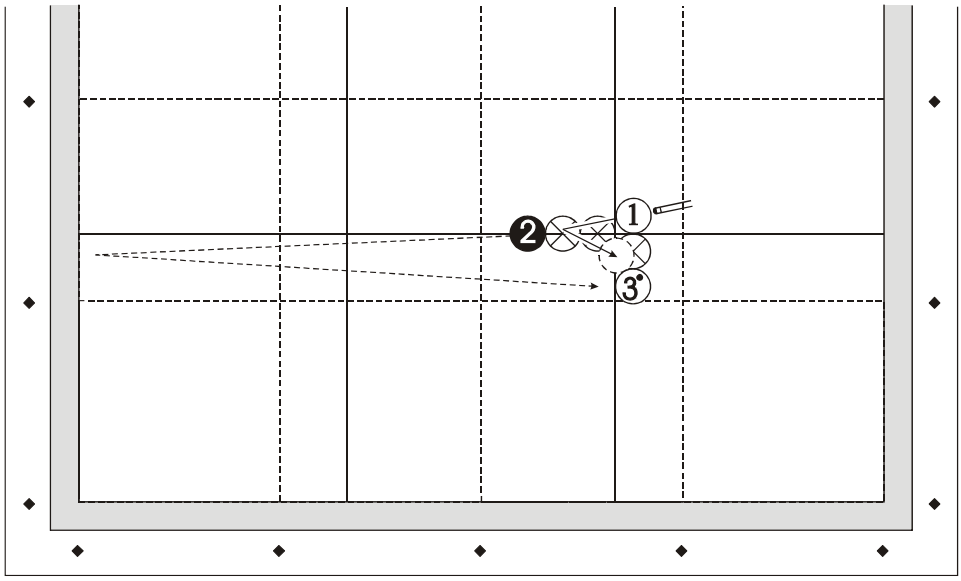
Tous les paramètres sont fixés de façon à aider le joueur dans ses choix. Il est toutefois évident que l'on ne peut pas réduire les paramètres force et vitesse en seulement quatre possibilités chacune. Selon le même principe, il est logique que les différentes quantités de bille sont bien plus nombreuses que les sept principales. Quant au point d'attaque, il est schématisé avec le plus de précision possible, mais une certaine incertitude demeure. Même si tout a été fait pour que ces paramètres soient fixés et dessinés avec un maximum de précision, une certaine marge d'erreur subsiste.

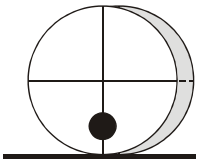
Sous le dessin, en bas de page, se trouvent différentes remarques utiles au sujet du rappel de long ou de ses paramètres.

Outre les figures décrites dans les pages suivantes, il existe encore de nombreux autres schémas. Par ailleurs, chaque joueur invente lui-même ses propres figures de rappel en mélangeant plusieurs trajectoires ou en trouvant de nouvelles solutions.

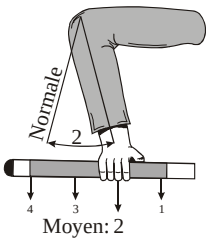
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.1 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



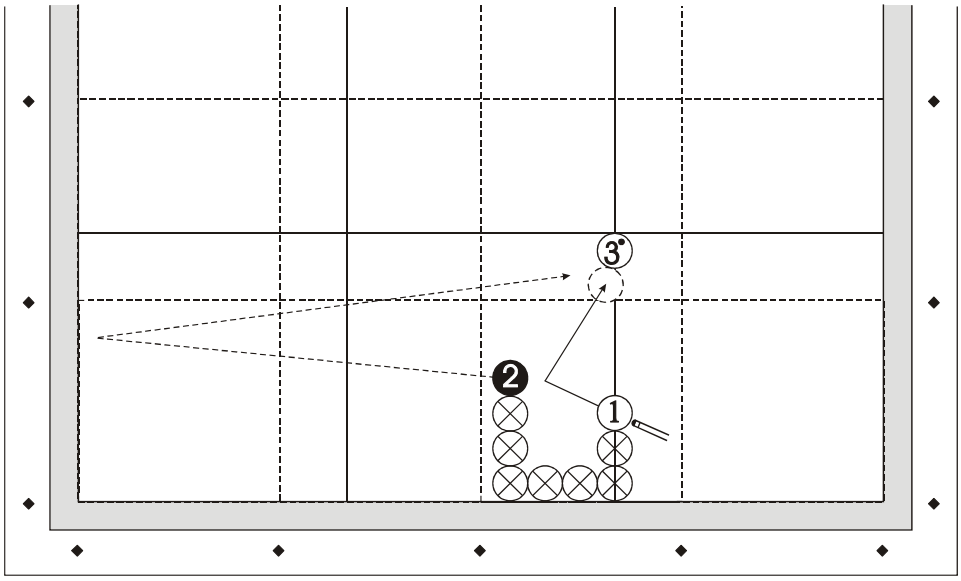
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

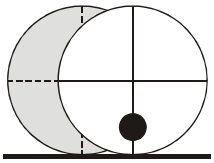



Moyen: 2

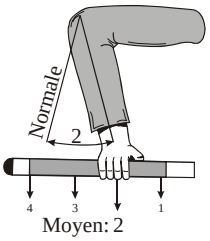
Si la bille 2 a tendance à revenir un peu trop bas sur la pointée, il est possible de corriger sa trajectoire avec de l'effet à gauche pour que la rentrée s'effectue bien sur le barrage.

## 1.2 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

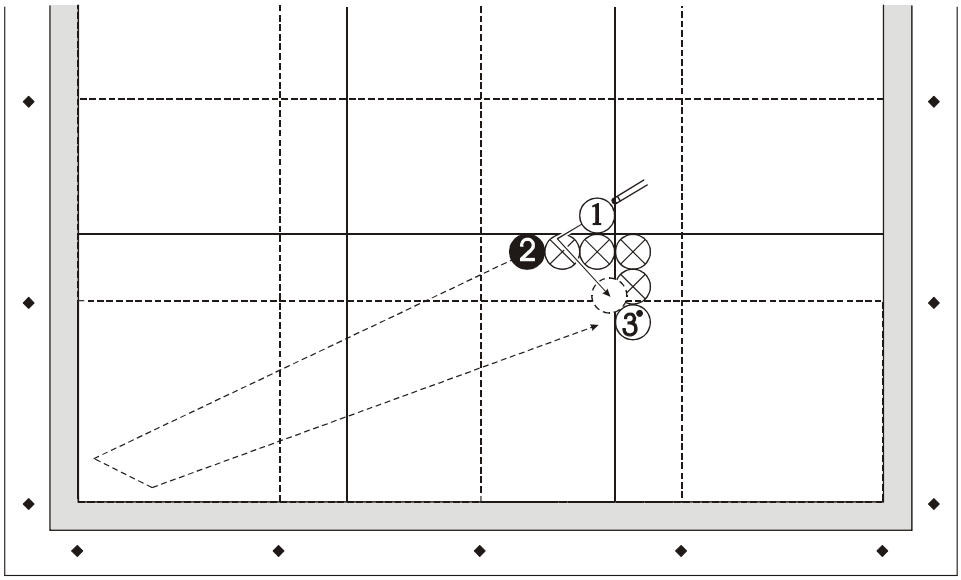


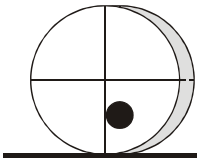

Moyen: 2

Pas de commentaire particulier pour ce rappel.

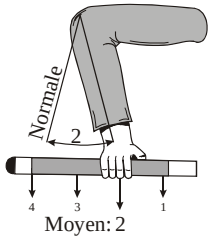
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.3 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



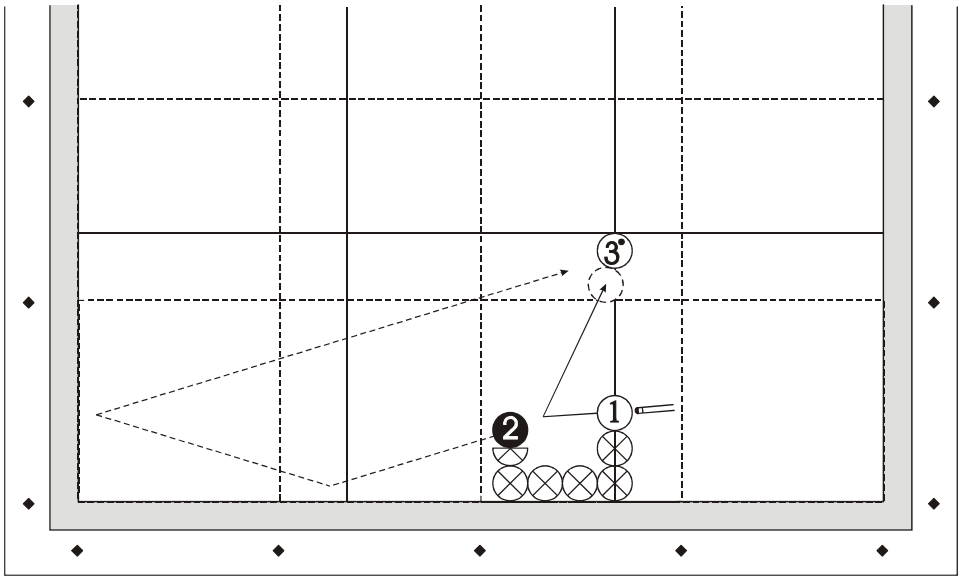



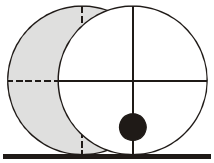
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: léger effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale



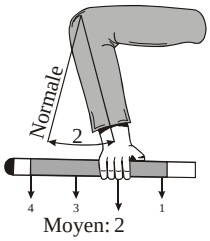

Pas de difficulté dans ce rappel par deux bandes. Il faut prendre assez plein pour bien faire rentrer la bille 2 dans le barrage. L'effet contribue à un rappel parfait.

## 1.4 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



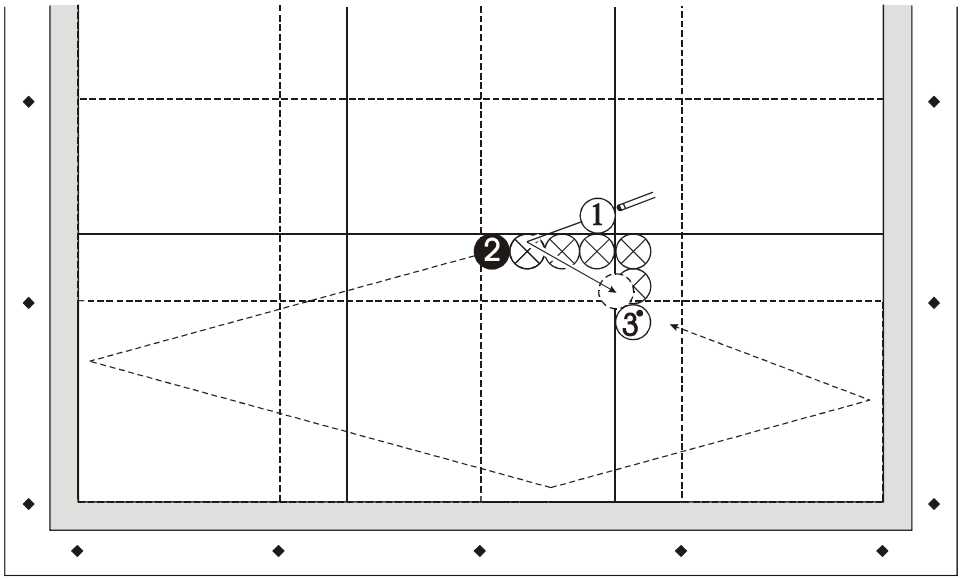
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

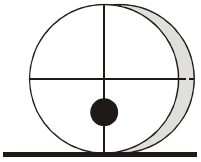



Pas de commentaire particulier pour ce rappel.

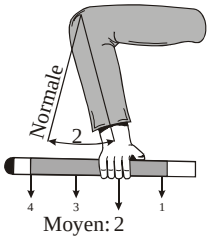
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.5 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



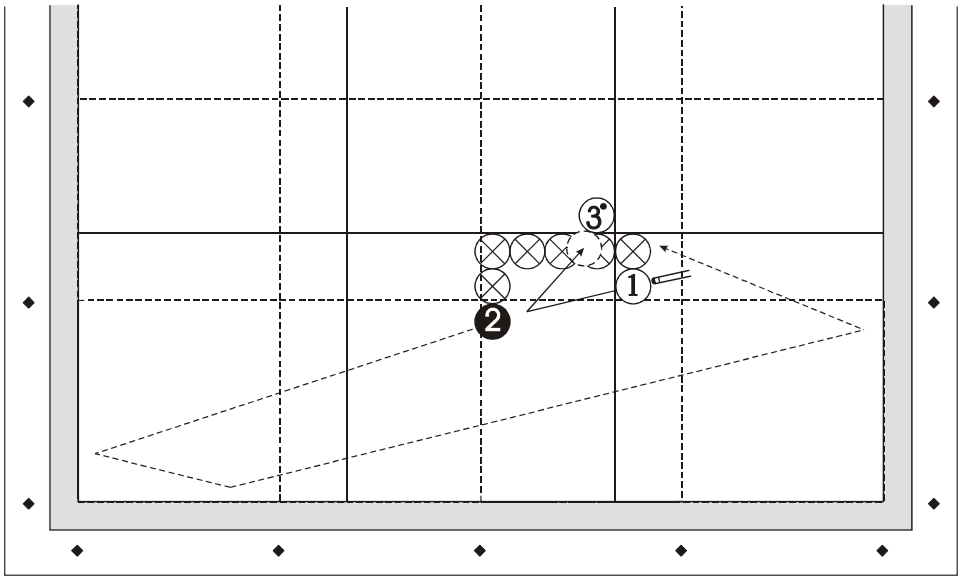



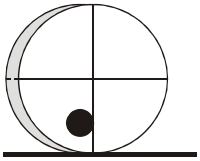
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



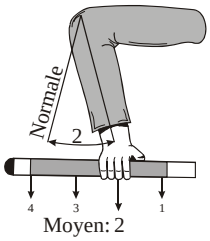

La bille 2 revient derrière la bille 3. Donc il faut faire en sorte que la bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure pour préparer un barrage dans le but de réceptionner la bille 3 et surtout d'éviter le masque.
Le masque se produit si la bille 1 carambole la bille 3 en plein et que la bille 2 vient se positionner derrière cette bille 3.

## 1.6 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



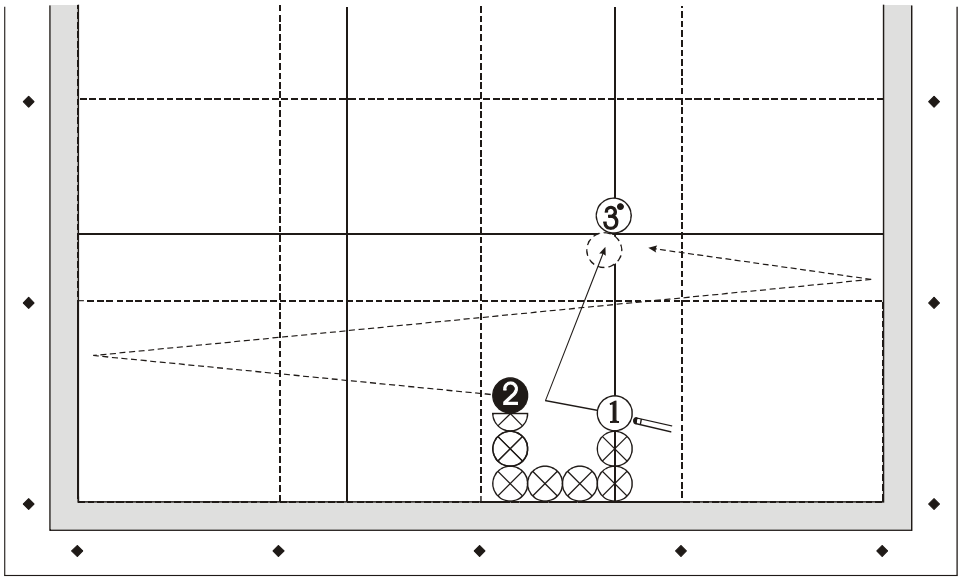



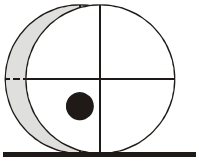
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale



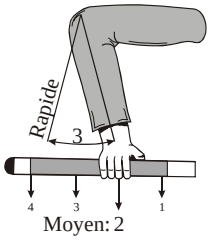

L'effet à gauche n'est pas forcément indispensable. Il aide à faire revenir la bille 2 dans le barrage formé par les billes 1 et 3.

## 1.7 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



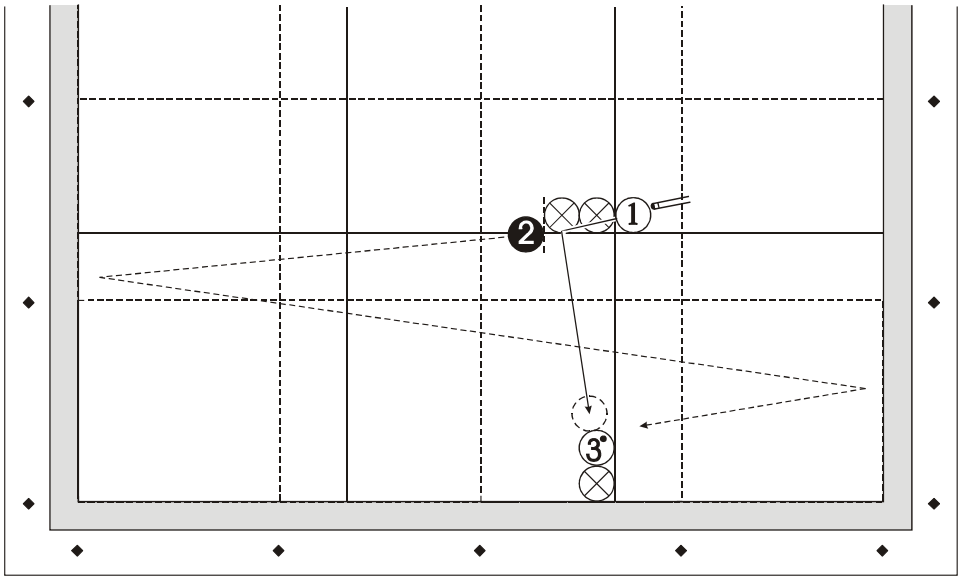



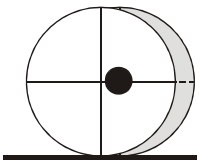
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse rapide



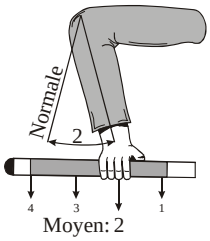

Il est impossible de rappeler la bille 2 par une bande parce que l'angle est insuffisant. Raison pour laquelle il faut la faire revenir par deux bandes. La quantité est pleine, avec un peu d'effet à varier selon le matériel. La hauteur d'attaque est celle nécessaire à un bon carambolage de la bille 3 et une bonne préparation du barrage.

## 1.8 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



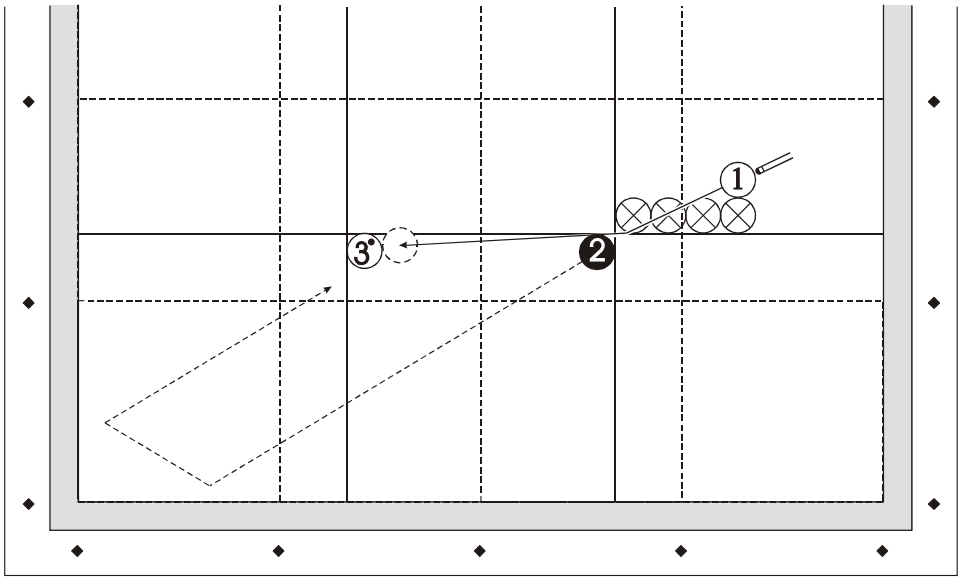
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale

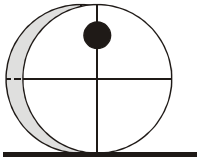



C'est le même rappel que le précédent, simplement inversé. Il est impossible de rappeler la bille 2 par une bande. Seul rappel possible, faire revenir la bille 2 par deux bandes. Quasiment plein, un peu d'effet à varier selon le matériel, la hauteur d'attaque nécessaire à un bon carambolage de la bille 3 et une bonne préparation du barrage.

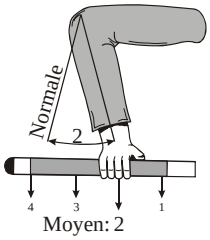
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.9 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



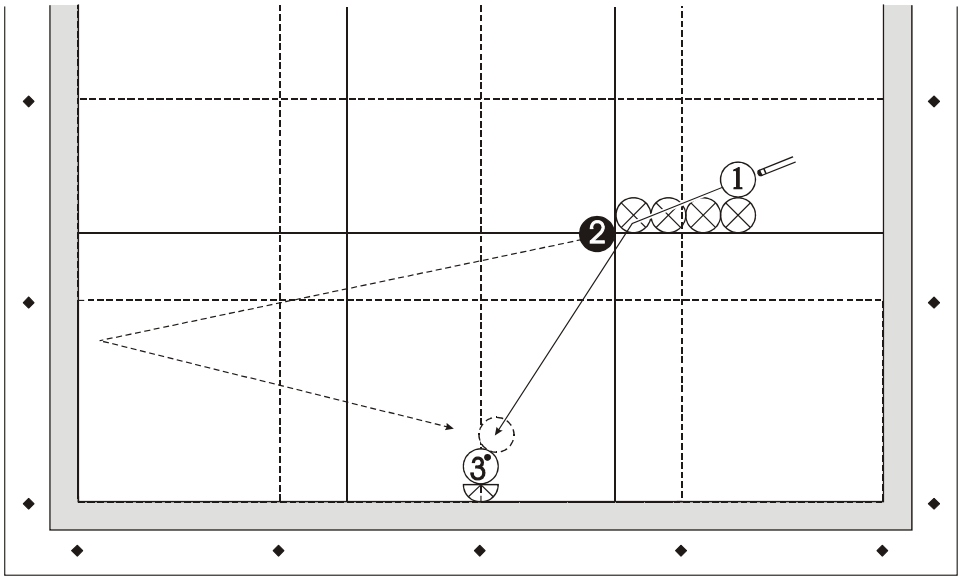
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

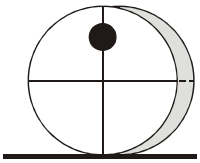



Moyen: 2

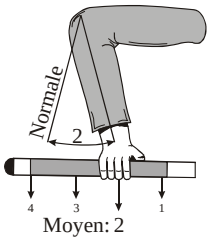
Ce rappel s'effectue en coulé direct. Tel qu'il est positionné dans ce schéma, le coulé nécessaire à la bille joueuse pour aller caramboler la bille 3 ne représente aucune difficulté car l'harmonie des forces entre les billes 1 et 2 est naturelle.

## 1.10 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



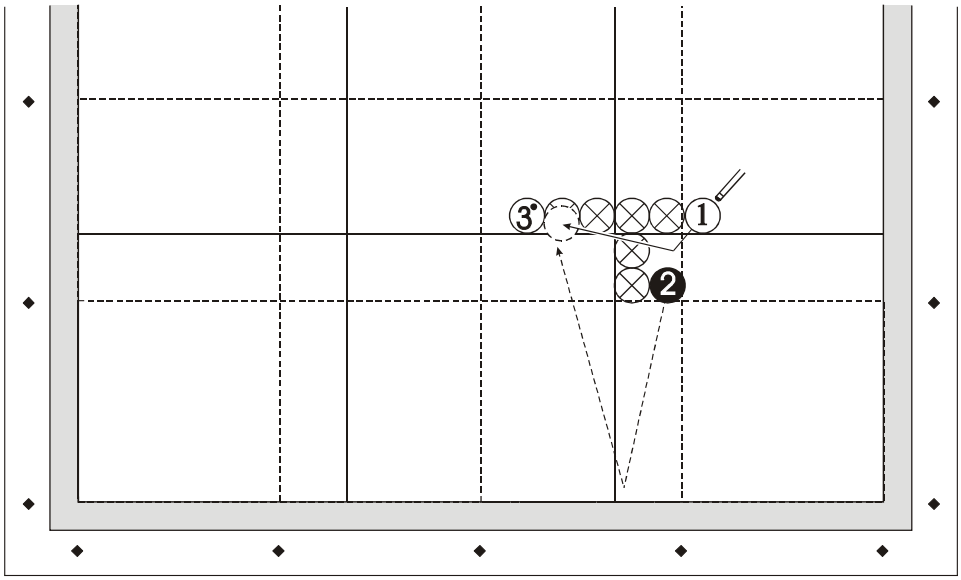
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

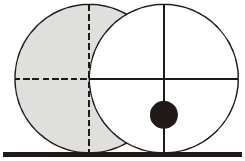



Moyen: 2

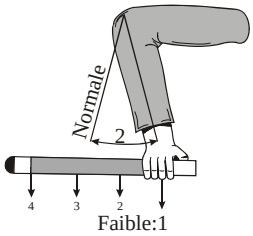
Ce rappel s'effectue en coulé direct. Tel qu'il est positionné dans ce schéma, le coulé nécessaire à la bille joueuse pour aller caramboler la bille 3 ne représente aucune difficulté car l'harmonie des forces entre les billes 1 et 2 est naturelle.

## 1.11 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



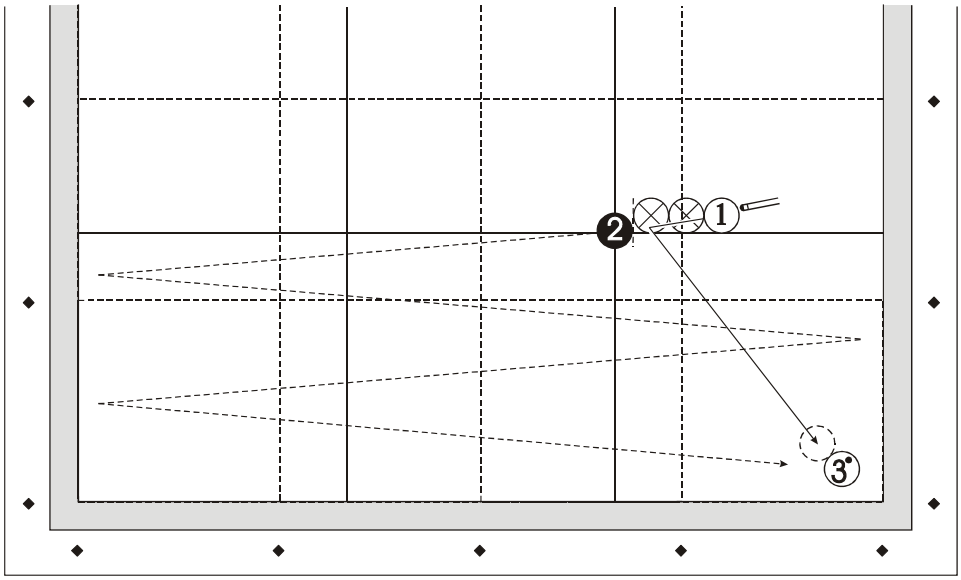



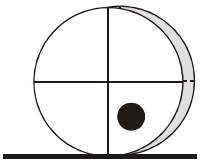
Quantité de bille:1/2 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale



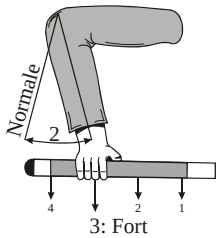

C'est un petit rappel de large qui ne pose pas vraiment de problème. Mais avec une telle position, la précision peut devenir presque totale et donc le but recherché est une position finale vraiment parfaite de billes en lunettes.

## 1.12 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



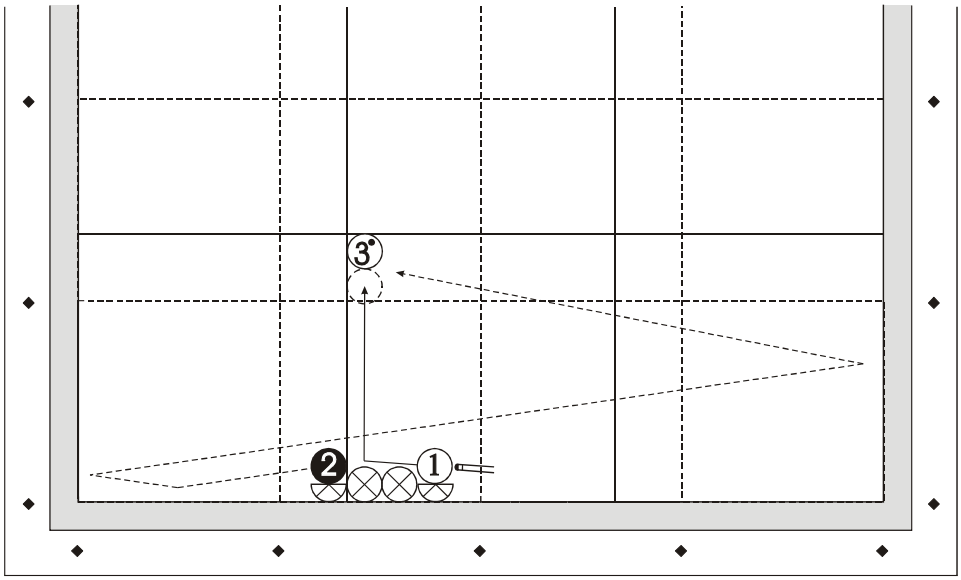
Quantité de bille: presque pleine
Hauteur d'attaque: demi rétro
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale

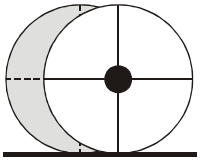



Sans piqué rentré, il est impossible de rappeler la bille 2 en une seule bande. Il faut prendre presque plein et jouer assez fort pour que la bille 2 effectue un double aller et retour. L'effet à droite aide la bille 2 à revenir dans le coin. Il existe un risque de contre, mais la bille 1 doit passer avant la bille 2. La hauteur d'attaque est celle qui permet à la bille 1 de se diriger sur la bille 3.

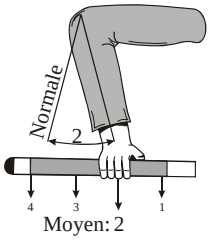
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.13 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



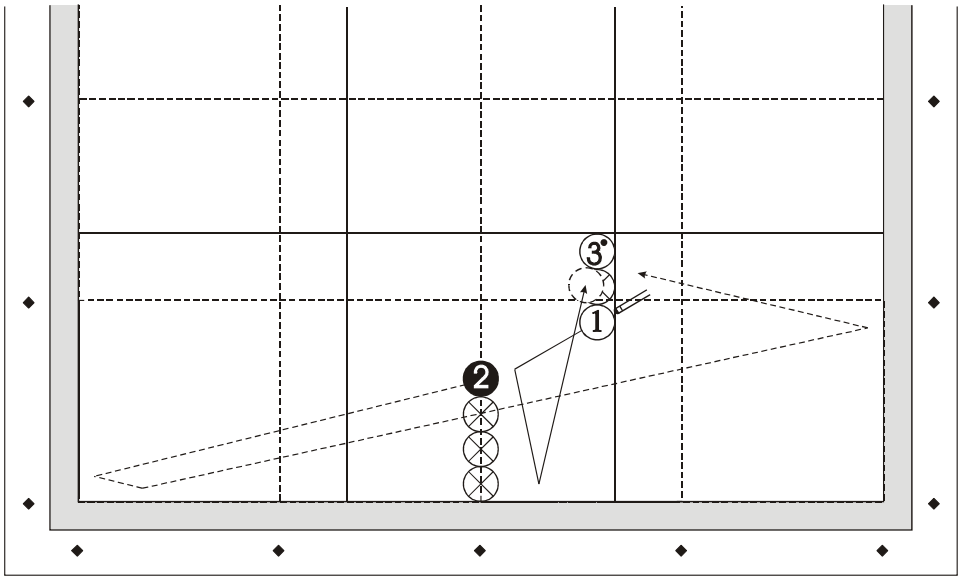
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

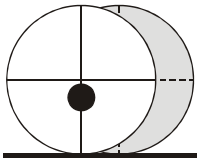



Moyen: 2

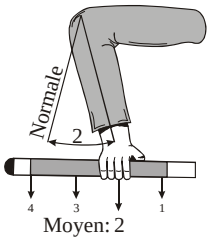
Les paramètres fixés peuvent être modifiés de quelques millimètres en fonction du matériel utilisé. Il est possible que la hauteur d'attaque soit légèrement en-dessous du centre, que la quantité de bille soit un petit peu plus pleine que ¾ de bille, et qu'un peu d'effet à droite soit nécessaire pour le rappel parfait de la bille 2 dans le barrage.

## 1.14 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

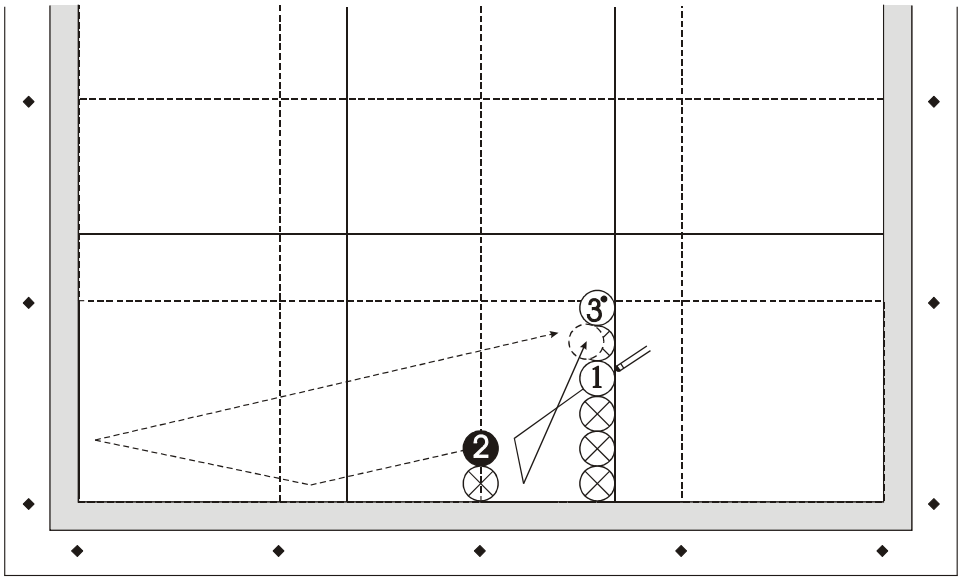


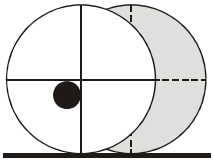

Moyen: 2

La quantité de bille est fixée pour rappeler la bille 2. La hauteur d'attaque et l'effet servent à donner la bonne trajectoire à la bille 1. En fonction de la quantité de bille et de l'énergie, une hauteur d'attaque plus basse et un léger effet à droite peuvent servir à diminuer l'énergie de la bille joueuse pour aider l'amorti sur la bille 3.

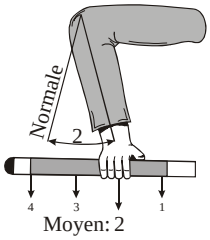
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.15 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



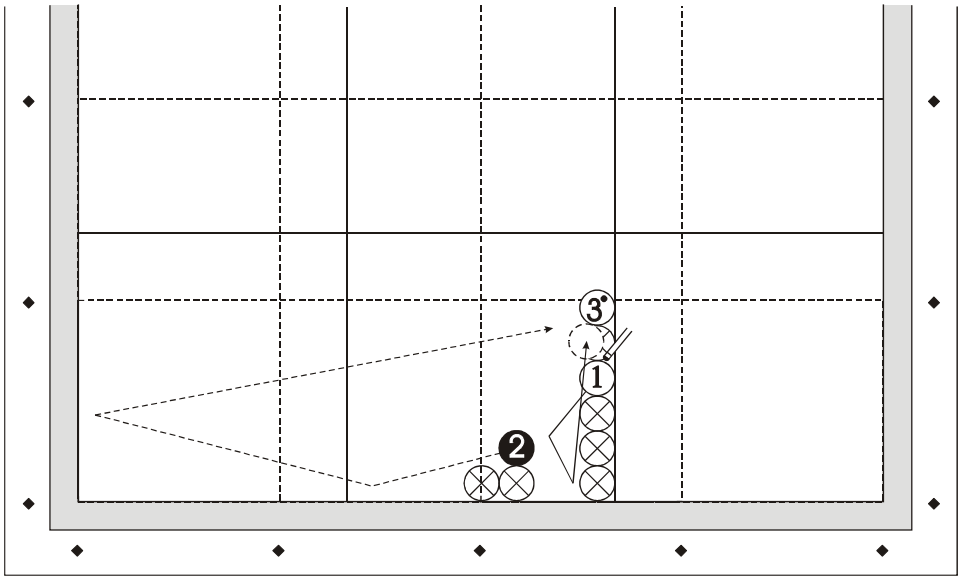
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: léger effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

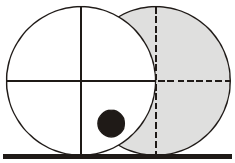



Moyen: 2

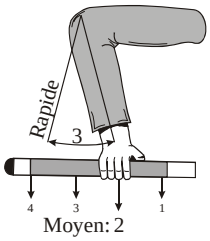
Ce genre de rappel n'est jamais facile. Le problème essentiel est la réaction de la bille joueuse sur la bande avec l'effet à gauche. Ce type de point doit souvent se jouer avec un peu d'effet, et le bon dosage est parfois difficile à trouver.

## 1.16 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



Quantité de bille: 1/2 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: à droite
Energie: moyen - vitesse rapide

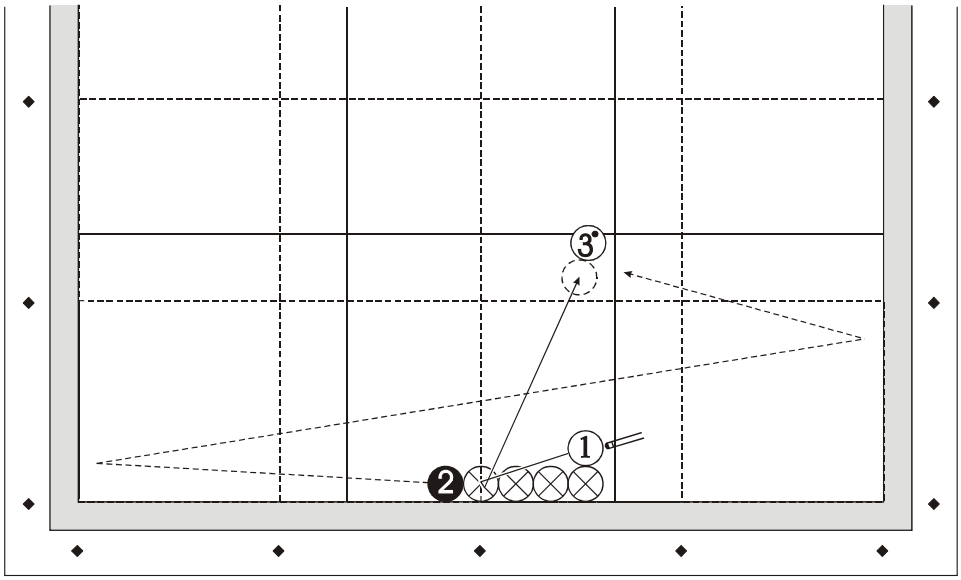


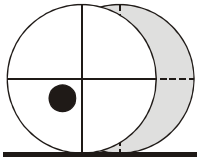

Moyen: 2

La quantité d'une ½ bille est nécessaire pour faire rentrer la bille 2 dans la zone de rappel. Mais avec une telle quantité, la bille joueuse a trop de force; pour la ralentir un peu, on joue rétro avec de l'effet contraire.

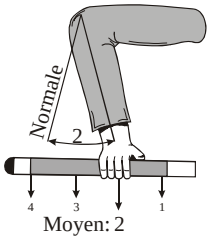
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.17 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES



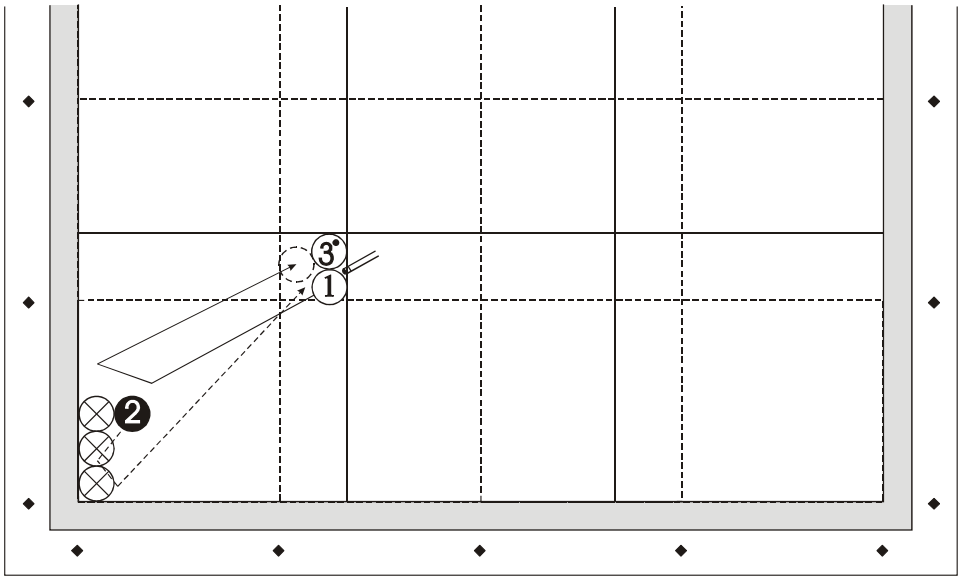
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

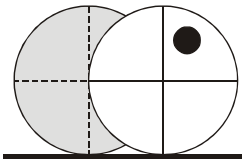



Moyen: 2

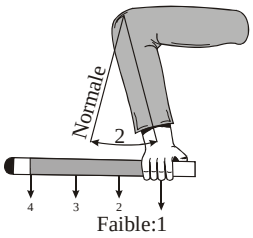
Une des difficultés consiste à éviter le contre de la bille 2 sur la bille 1 au moment où leurs trajectoires se croisent. La bille joueuse doit passer avant. La quantité de bille nécessaire au bon rappel de la bille 2 doit en tous les cas être prise. La trajectoire et l'énergie de la bille 1 sont réglées avec les autres paramètres.

## 1.18 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



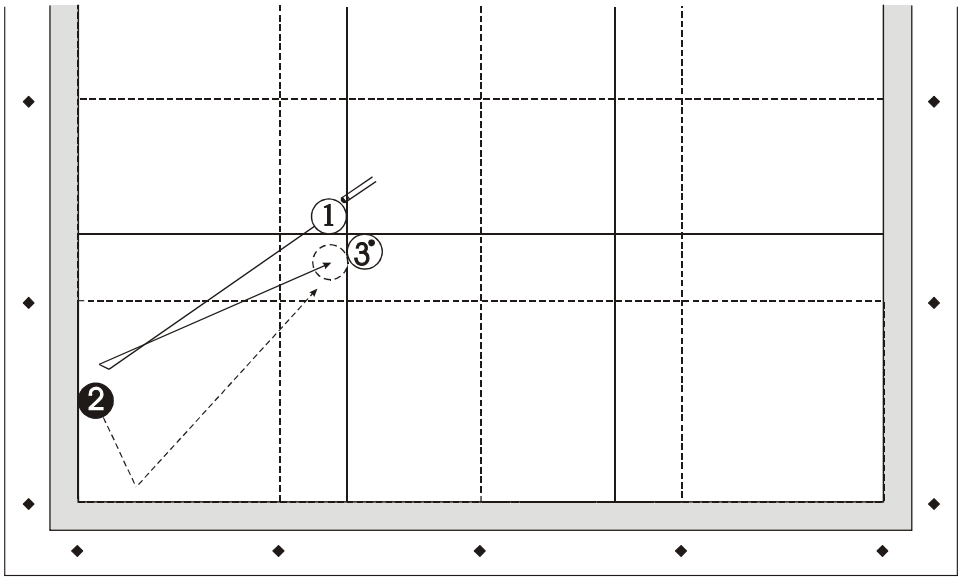
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse normale

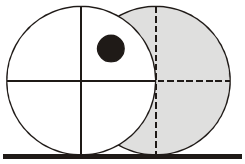



Faible:1

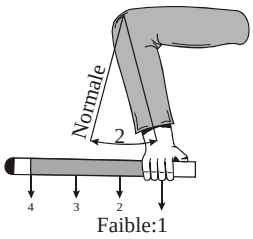
La quantité de bille est celle nécessaire au rappel de la bille 2, alors que l'effet et la hauteur d'attaque sont ceux nécessaires à diriger la bille joueuse sur la bille 3. Ce rappel de large et ses variantes sont très importants dans les séries.

## 1.19 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



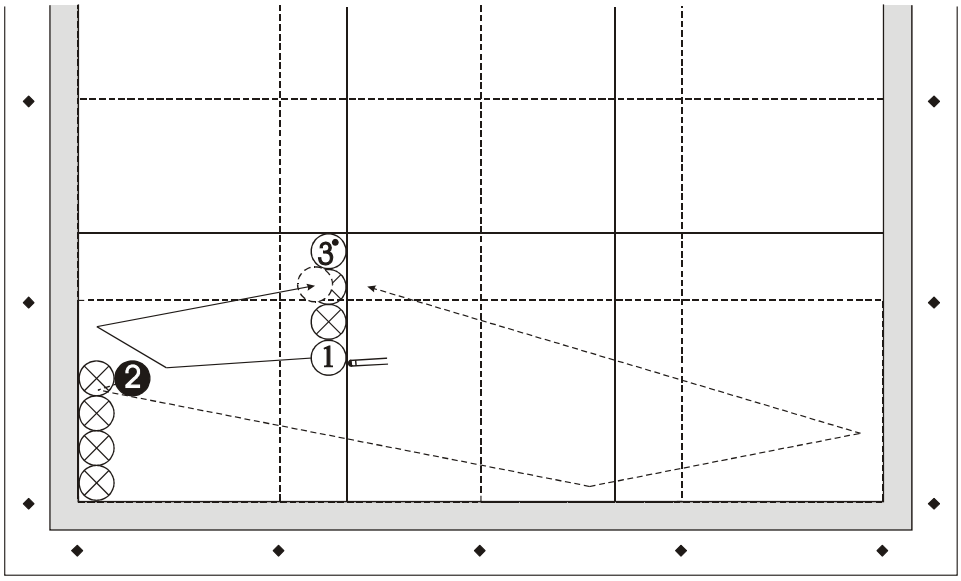



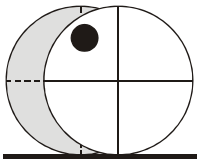
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse normale



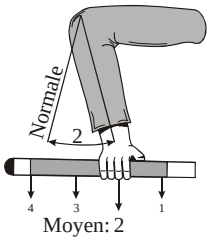

La bille 2 est collée à la grande bande, à mi-distance entre le coin et le premier diamant. La quantité de bille est celle nécessaire au rappel de la bille 2, alors que l'effet et la hauteur d'attaque sont ceux nécessaires à diriger la bille joueuse sur la bille 3.

## 1.20 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES



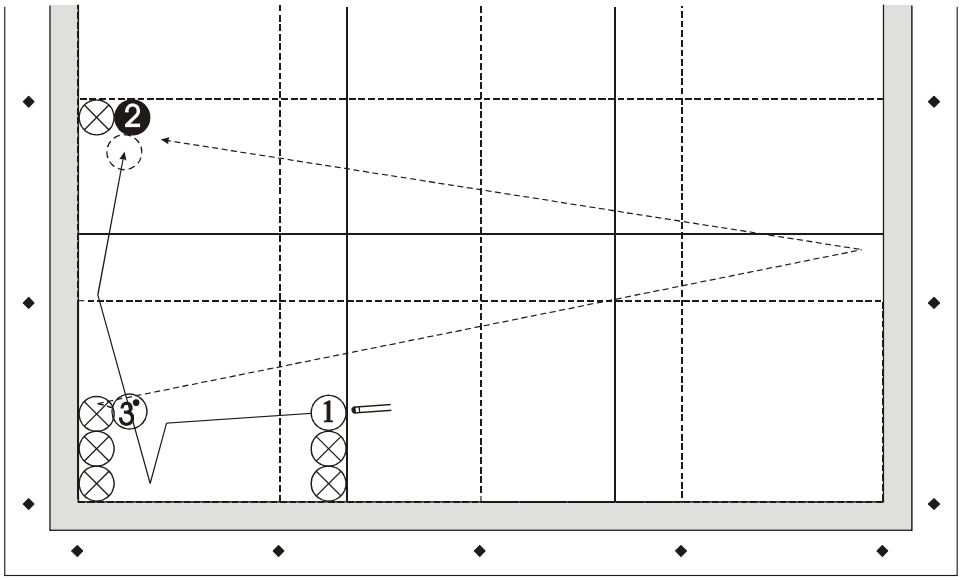
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

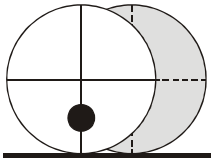



La quantité de bille doit non seulement permettre le retour de la bille 2 dans la zone de rappel, mais aussi transmettre la bonne direction à la bille joueuse. Avec un coulé et un effet maximum, ces deux paramètres ne peuvent pas mieux corriger la trajectoire de la bille 1 après le carambolage de la bande. Dès lors, seule la quantité de bille peut diriger la bille joueuse sur la bille 3.

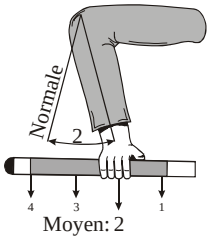
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.21 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES



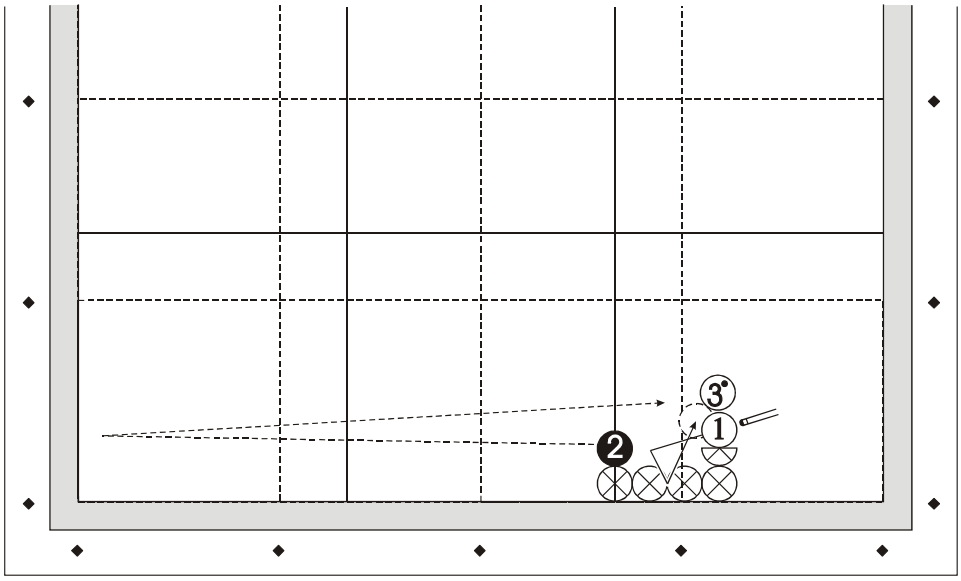
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

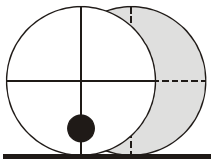



Moyen: 2

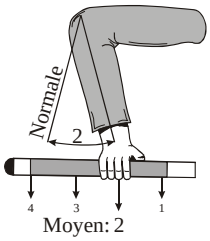
Ce rappel peut se jouer autant en une qu'en deux bandes pour la bille joueuse. La rentrée de la bille 2 dans la zone de rappel est fonction de la quantité de bille (peut-être très légèrement supérieure à 2/3 de bille). Pour diriger la bille joueuse sur la bille 3, il ne reste plus qu'à régler la hauteur d'attaque.

## 1.22 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

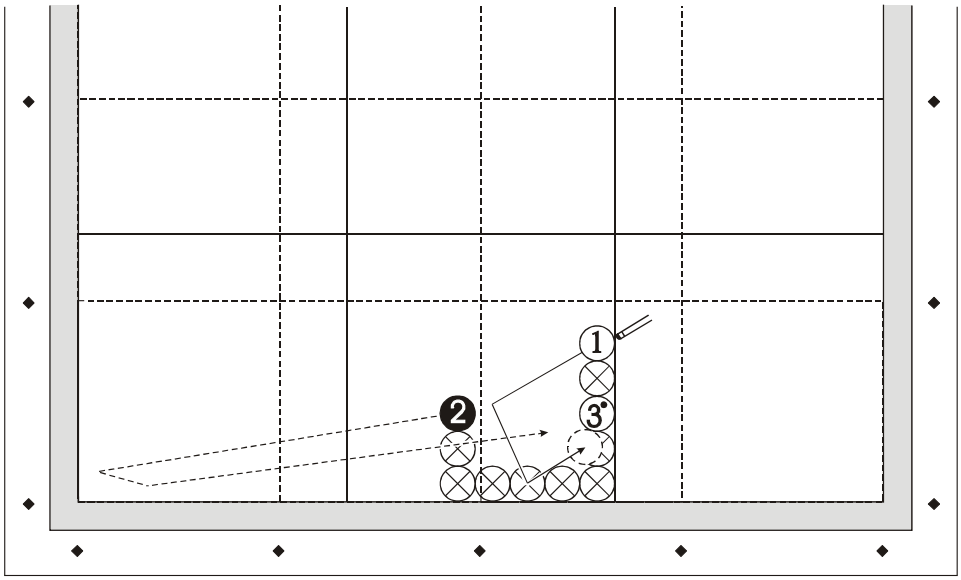


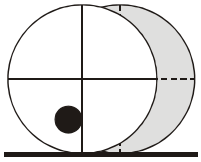

Moyen: 2

Le point direct avec un rappel de la bille 2 par deux bandes ne va pas très bien. La bille 2 rentre un peu au-dessus de la zone de rappel. Dès lors, en rappelant la bille 2 par une seule bande et en exécutant le point indirectement, le retour de la bille 2 dans la zone de rappel est meilleur.

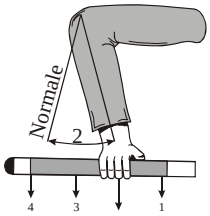
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.23 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



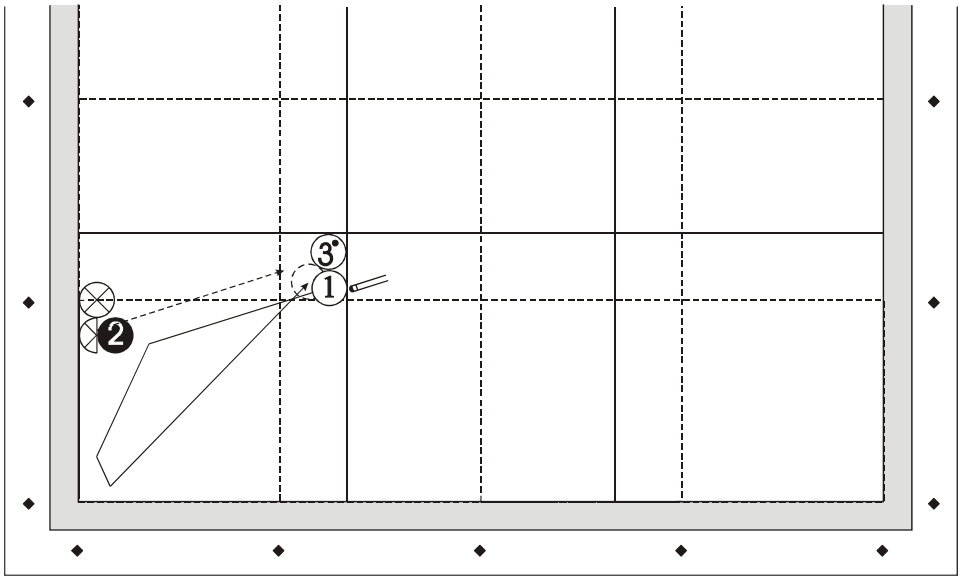
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

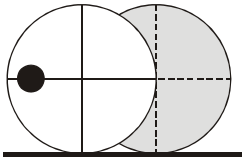


Moyen: 2

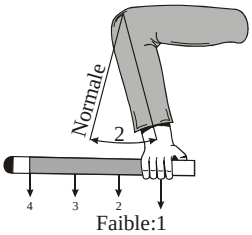
Le ¾ de bille devrait être la quantité de bille nécessaire pour que la bille 2 carambole en premier la grande bande. La direction de la bille joueuse est donnée essentiellement par la hauteur d'attaque basse et par l'effet à gauche. En cas de problème d'amorti sur la bille 3, il est possible de jouer sans effet, voire même avec de l'effet contraire.

## 1.24 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille:1/2 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale

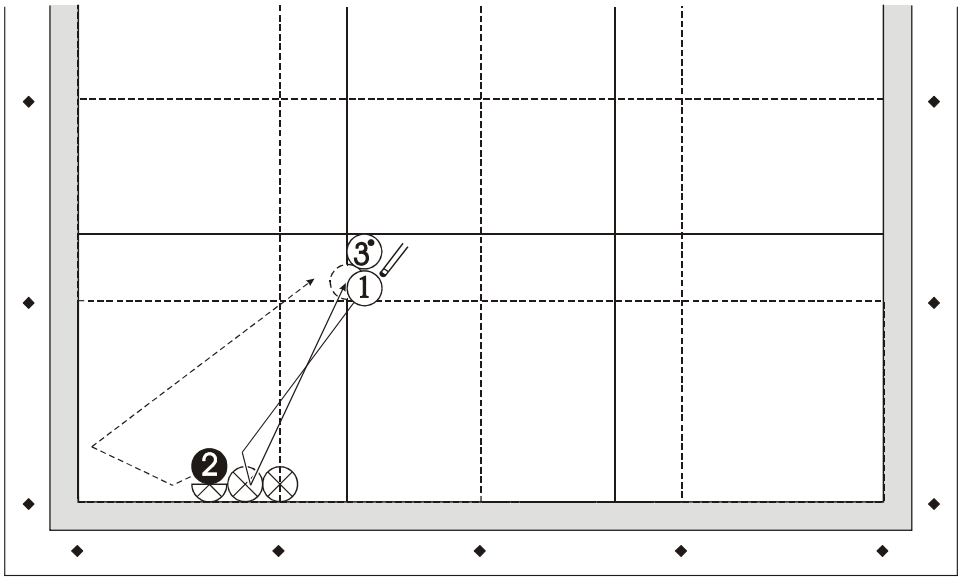


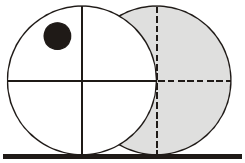
Faible:1

La difficulté principale réside dans la bonne quantité de bille , soit environ ½ bille. L'effet à gauche et la bonne énergie font le reste dans ce rappel.

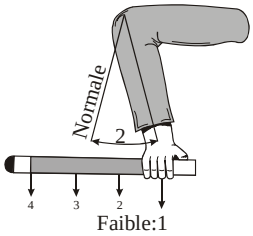
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.25 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



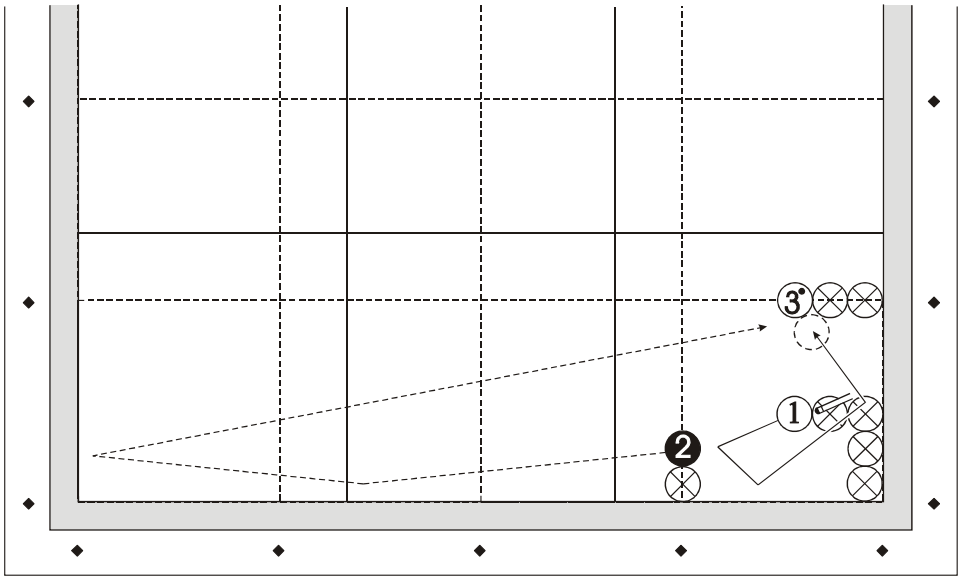



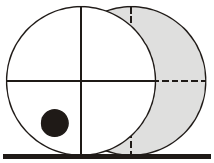
Quantité de bille: 1/2 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale



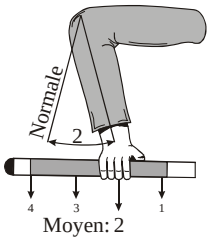

Comme pour le point précédent, la difficulté principale réside dans la bonne quantité de bille, soit environ ½ bille. L'effet à gauche et la bonne énergie font le reste dans ce rappel.

## 1.26 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES



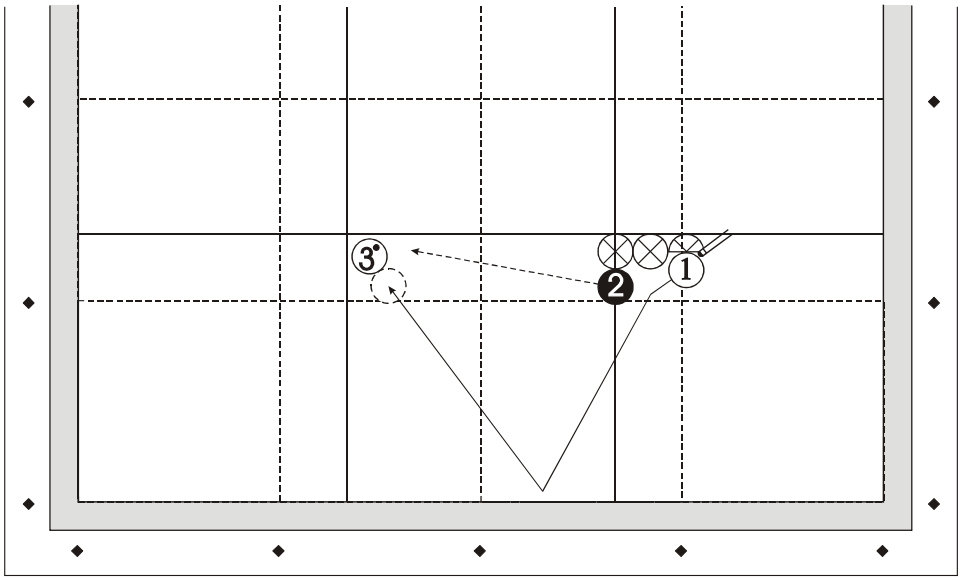
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

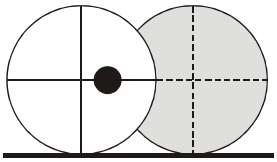



Il est impossible d'effectuer ce rappel de large en direct, d'où le passage de la bille joueuse par deux bandes. Pour effectuer le point, la bille joueuse aurait pu faire une bande, mais il lui faudrait du rétro et de l'effet contraire pour conserver l'amorti. Pour une harmonie simple des forces, il est plus judicieux d'exécuter le point par deux bandes.

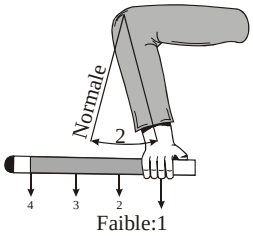
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.27 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL DIRECT



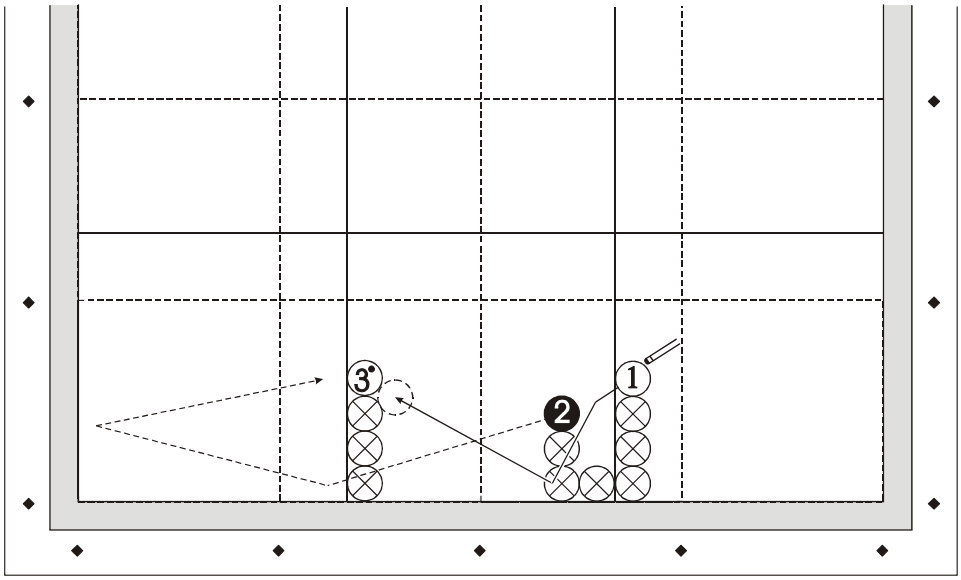



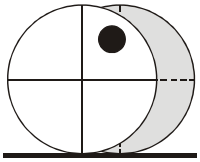
Quantité de bille:1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: faible - vitesse normale



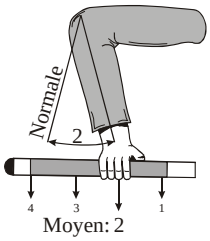

La quantité de bille et l'énergie sont choisies pour que la bille 2 se positionne dans la zone de rappel. Il ne reste plus qu'à donner à la bille 1 la hauteur d'attaque et l'effet pour lui imprimer la bonne trajectoire avant et après le carambolage de la petite bande.

## 1.28 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



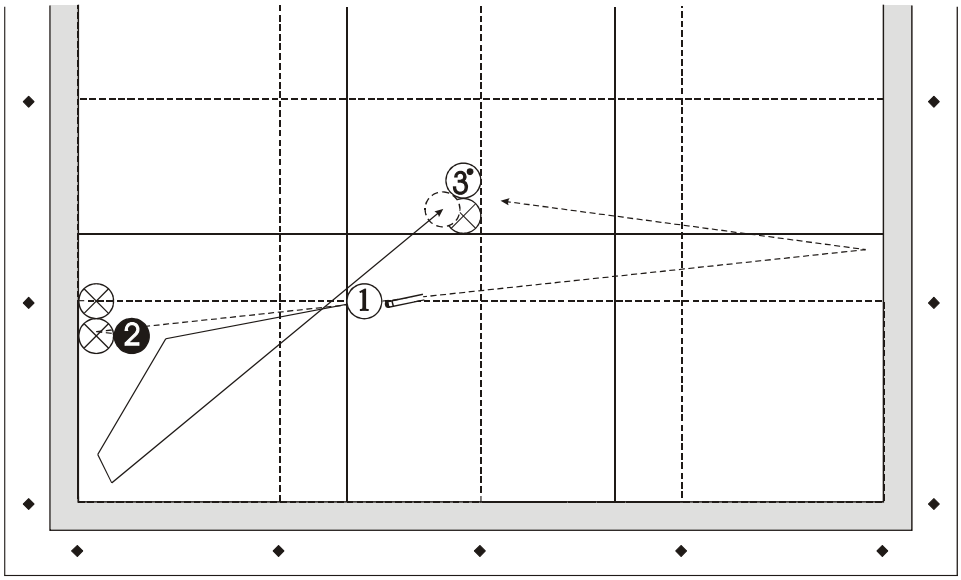
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale

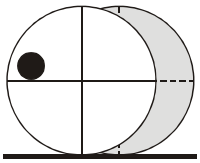



L'effet à droite et le coulé transmettent à la bille joueuse la direction et la force nécessaires à caramboler la bille 3. La quantité de bille est celle qui permet à la bille 2 de revenir dans la zone de rappel. Les deux difficultés de ce rappel sont la réaction de la bille 1 sur la bande et le coulé relativement important en rapport à l'énergie transmise.

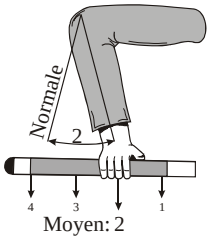
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.29 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES



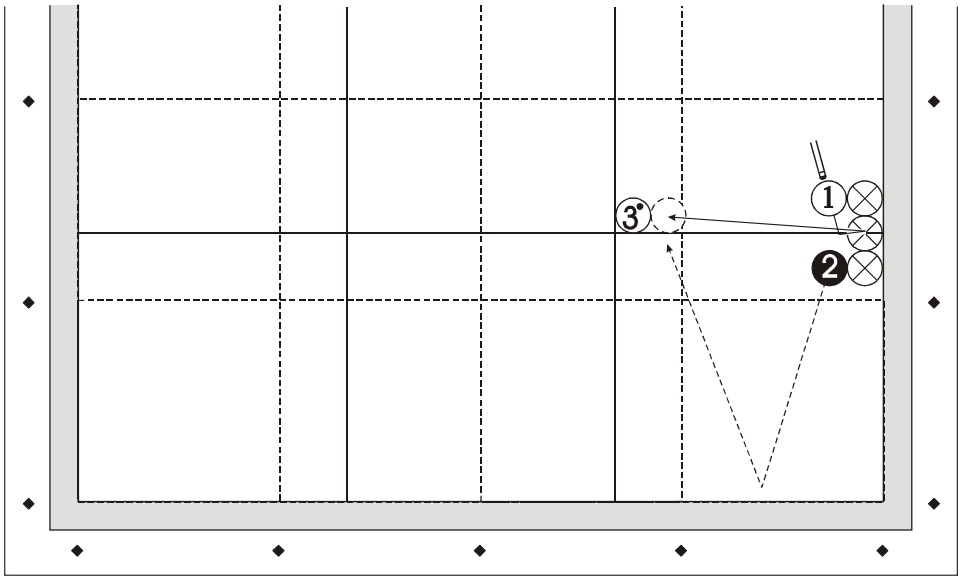
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au dessus du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

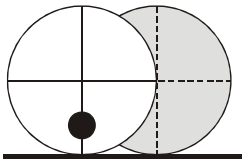



Moyen: 2

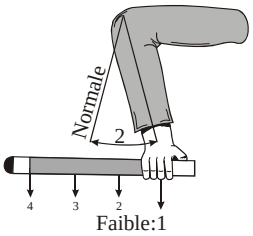
Ce rappel de large est relativement difficile, essentiellement à cause de la quantité de bille, d'environ ¾ de bille, voire un peu plus, de façon à juste éviter le contre de la bille 2. Pour le reste des paramètres, il n'y a pas vraiment de difficulté.

## 1.30 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille:1/2 bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale

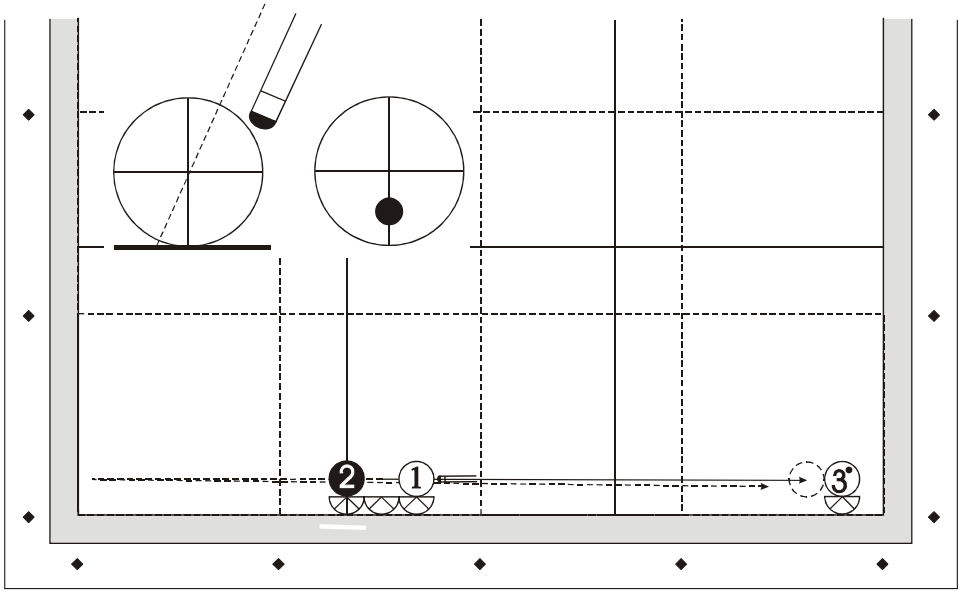


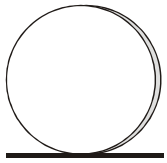

Faible:1

La difficulté principale est la réaction de la bille 1 sur la grande bande qu'elle touche avant de caramboler la bille 3. Il faut choisir la bonne hauteur d'attaque et le bon effet pour lui donner la bonne direction. La quantité de bille et l'énergie déterminent le rappel de la bille 2 dans la zone de rappel.

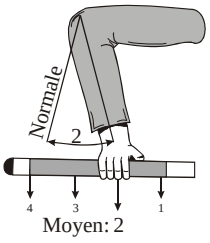
Tous droits réservés - 31090114049

## 1.31 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE - PIQUÉ



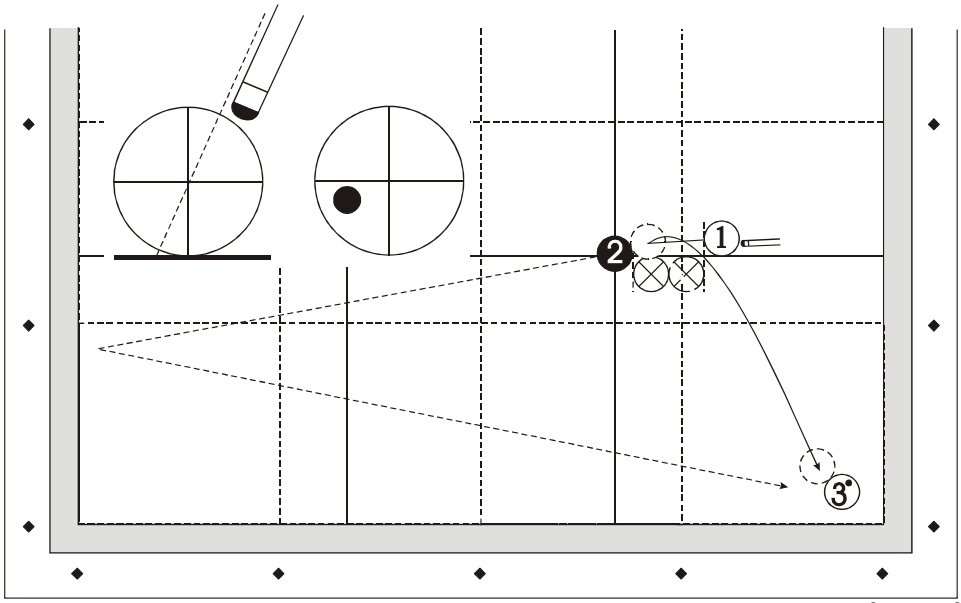
Quantité de bille: plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

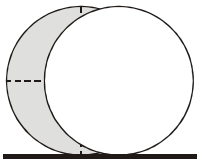



Moyen: 2

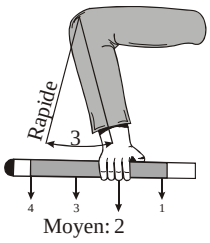
Sans le piqué, donc sans une queue inclinée, l'harmonie des forces des billes 1 et 2 n'est pas réalisable. En effectuant un rétro avec une queue plate, la bille joueuse transmet à la bille 2 beaucoup trop de force pour qu'elle revienne dans la zone de rappel.

## 1.32 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE - PIQUÉ RENTRÉ



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: effet à gauche
Energie: moyen - vitesse rapide

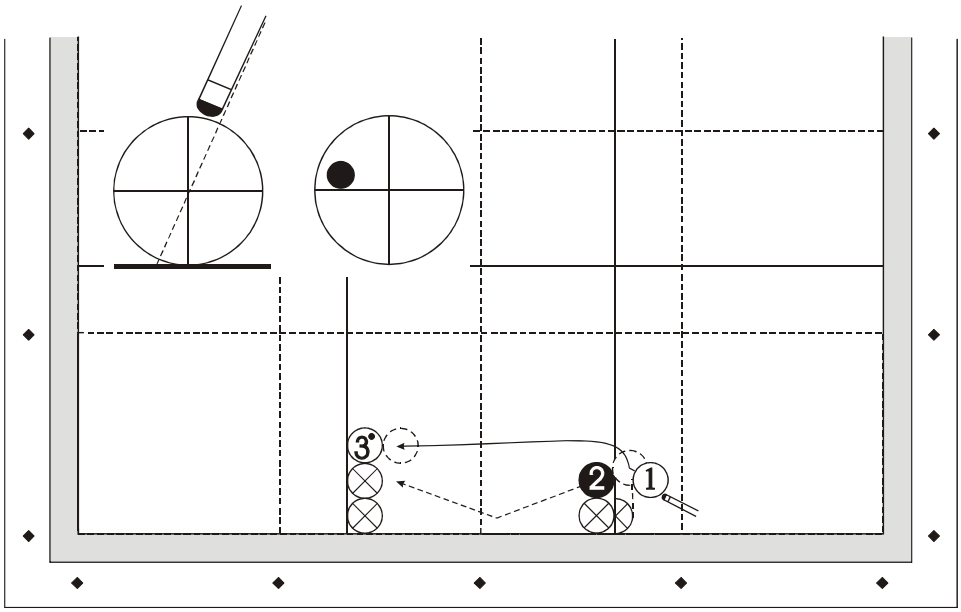


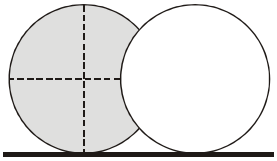

Moyen: 2

Le seul moyen de rappeler la bille 2 en une seule bande est le piqué rentré. En fait, la bille 1 touche la bille 2 sur sa droite, environ ¾ de bille. L'inclinaison de la queue, la hauteur d'attaque au-dessous du centre, l'effet à gauche et l'énergie transmettent à la bille 1 les rotations qui lui permettent de courber sa trajectoire et de caramboler la bille 3.

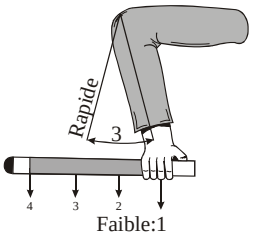
Tous droits réservés - 31090114049

## *1.33 POINT DIRECT - RAPPEL DIRECT - MASSÉ*



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse rapide




Les billes 1 et 2 sont si proches qu'il est presque impossible d'effectuer un coulé avec la queue plate. En massé, il est possible de contourner la bille 2 et de l'emmener tout de même dans la zone de rappel. A part la quantité de bille, tous les autres paramètres déterminent les rotations de la bille 1 qui lui permettent de courber sa trajectoire et de contourner la bille 2.

Tous droits réservés - 31090114049

# LES PLACEMENTS

## 1 DÉFINITION ET GÉNÉRALITÉS

> Le placement est un point dans lequel, comme son nom l'indique, une ou plusieurs billes sont placées à un endroit ou dans une zone bien spécifique.

Avec une telle définition du placement, autant dire que tous les points sont un genre de placement.

On ne trouve que deux types de points : le rappel et le placement. Tous les points sont des placements, sauf le rappel qui, en plus d'être un placement, est aussi un point qui regroupe les billes. Donc même le rappel est aussi considéré comme un placement, d'une part parce que la bille rappelée est placée dans la zone de rappel, et d'autre part parce que les billes 1 et 3 sont également, lorsque c'est possible, placées d'une manière bien définie.

La notion de placement concerne :

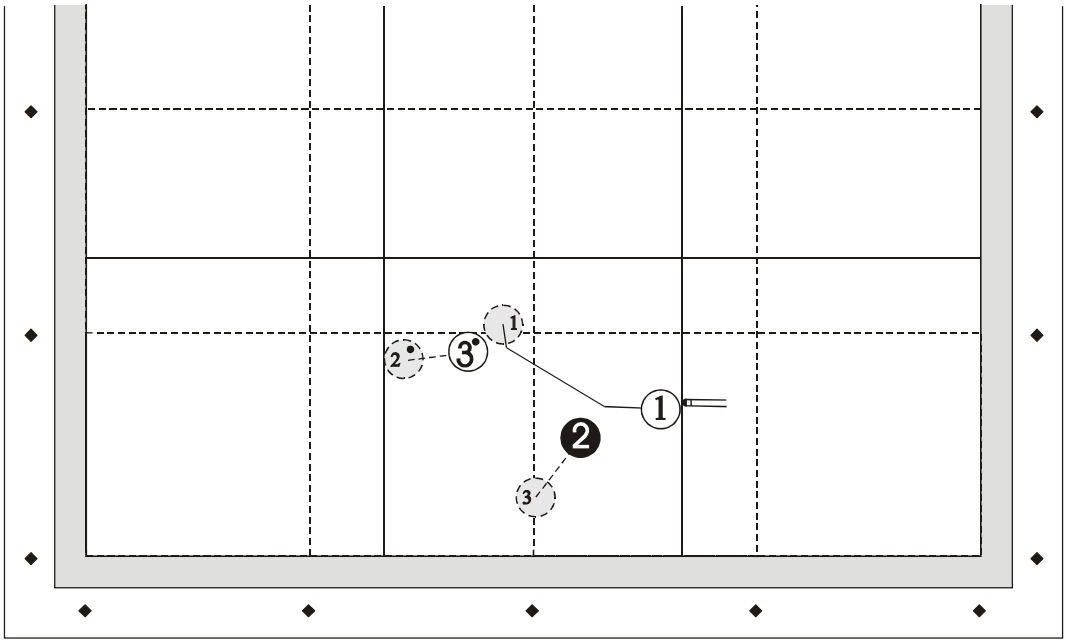
> ⇨ la bille 2 qui est carambolée par la bille 1 avec la force, l'effet et la quantité de bille pour lui transmettre ainsi l'énergie et la direction voulue, pour qu'elle se dirige à l'endroit voulu ;
>
> ⇨ la bille 3 qui est carambolée par la bille 1 avec la force, l'effet et la quantité de bille pour lui transmettre ainsi l'énergie et la direction voulue, pour qu'elle se dirige à l'endroit voulu ;
>
> ⇨ et la bille 1 qui après avoir carambolé les billes 2 et 3 vient se placer à l'endroit voulu.

Contrairement aux rappels de long et de large où il est possible de présenter tous les schémas type qui permettent le regroupement des billes, il est impossible de disséquer, de regrouper et de schématiser les points de placement, tous les points étant des placements.

Tous droits réservés - 31090114049

Le placement poursuit un but bien précis. Parfois ce but peut être atteint en un seul point, comme par exemple dans un rappel. Mais parfois il faut plusieurs points de placement qui, enchaînés les uns aux autres, permettent d'obtenir la position recherchée.

Ces notions d'objectif et de placement des billes 1, 2 et 3 sont illustrées dans le schéma présenté ci-dessous. Nous y retrouvons une position de tiers de billard toute simple. La solution choisie pour cette illustration n'est pas unique: il existe bien sûr beaucoup d'autres solutions pour un tel point, lesquelles dépendent essentiellement de la discipline pratiquée.




L'objectif du placement est d'obtenir la position dessinée en gris clair qui permettra avec un rappel de large le regroupement des billes près de la petite bande.

Dans ce premier point, la bille 2 est poussée un peu en direction de la petite bande pour s'en rapprocher. En prenant appui sur la bille 2, la bille 1 va caramboler la bille 3. L'endroit où la bille 1 touche la bille 3 et la force avec laquelle elle la touche sont déterminants pour la distance qui les sépare et l'angle qu'elles forment entre elles.

Ici, en un seul point de placement, le joueur positionne les trois billes de façon à obtenir un rappel de large.

Tout comme dans les rappels, la marge d'erreur est capitale dans les points de placements. Mais cette notion est traitée dans le chapitre concerné.

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 EXEMPLES DE PLACEMENT SIMPLE POUR GRAND POINT

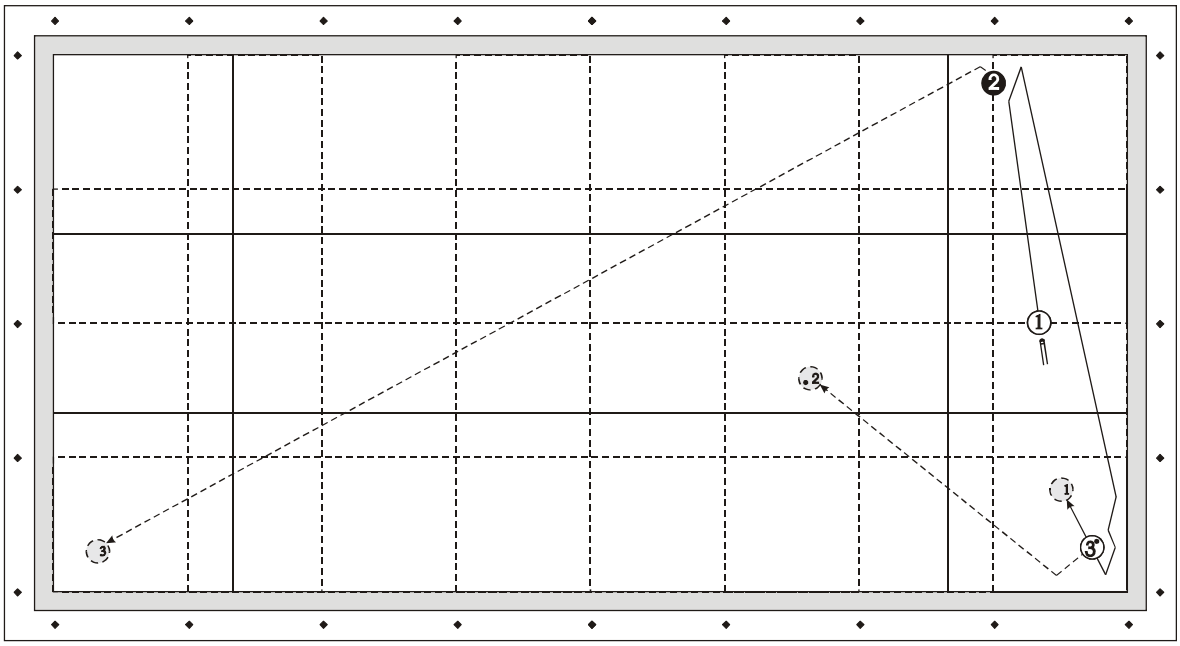
Dans les exemples ci-dessous, il n'existe aucune solution de rappel rationnelle qui permette le regroupement des billes. Il faut dès lors penser non seulement à faire le point, mais à placer les billes de façon à pouvoir tout de même continuer la série.

Les grandes distances liées aux grands points empêchent le joueur d'être vraiment précis. Il convient donc de se concentrer juste sur un ou deux éléments qui peuvent rendre le point suivant plus facile, ou obtenir un second point de placement ou peut-être même d'obtenir directement une position de rappel.

Le plus souvent, on tente de placer la bille 2 dans une zone favorable, c'est-à-dire proche d'une bande ou dans un coin. On s'attache aussi à contrôler la force de la bille joueuse pour qu'elle reste plus ou moins proche de la bille 3.

## 2.1 PLACEMENT SIMPLE POUR GRAND POINT, INDIRECT PAR DEUX BANDES

L'objectif premier est de placer la bille 2 dans le coin. Elle y deviendra notre future bille 3 et le coin sera la prochaine zone de rappel.
L'objectif second est faire caramboler la bille 3 par la bille 1, si possible par dessous pour expédier notre future bille 2 vers le milieu de la table, et si possible assez fort pour mettre une certaine distance entre la bille 1 et la future bille 2.



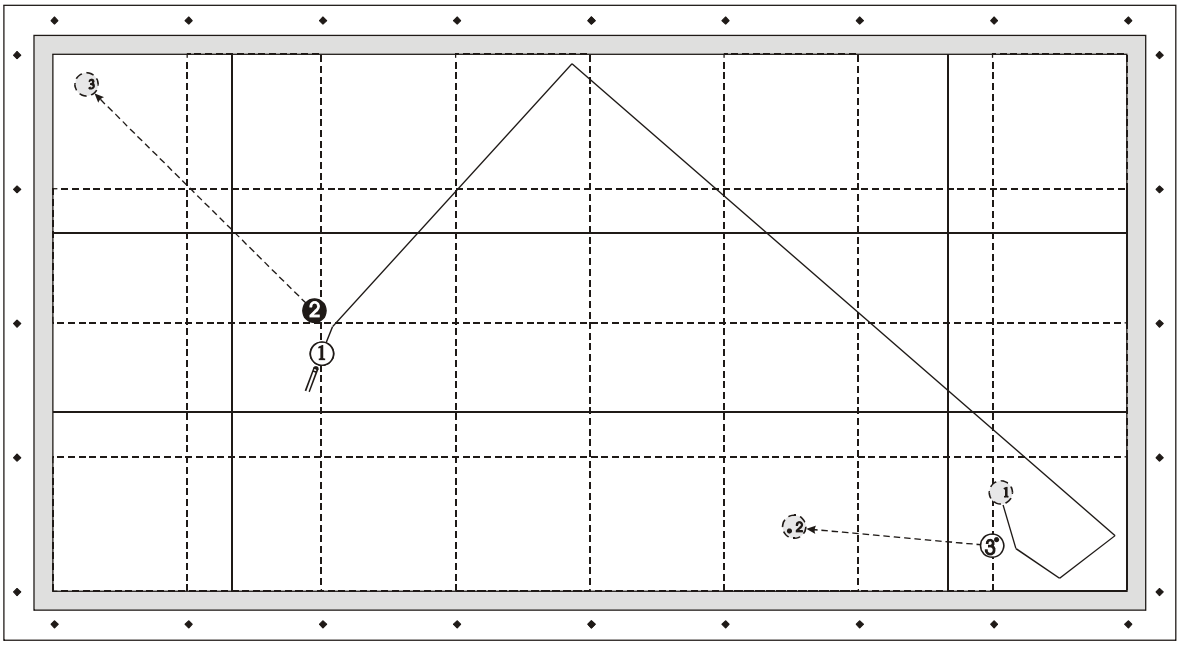

(les billes en gris représentent la position obtenue pour le point suivant)

En plaçant les billes de cette façon, la position espérée est donc celle d'un rappel de long, avec regroupement des billes dans le coin où se trouve la bille 3. Mais il est bien sûr impossible de savoir exactement quel rappel sera positionné. En l'occurrence, dans cet exemple, la position finalement obtenue est un point direct, en coulé, en attaquant la bille 2 sur sa gauche, avec rappel de celle-ci dans le coin par la grande bande.

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.2 PLACEMENT SIMPLE POUR GRAND POINT, INDIRECT PAR TROIS BANDES

Il faut chercher à placer la bille 2 dans le coin où elle sera la future bille 3, le coin étant la prochaine zone de rappel.
La bille 1 va ensuite caramboler la bille 3, si possible par-dessous en trois bandes pour expédier la future bille 2 vers le centre de la table, et si possible pas trop fort pour mettre une bonne distance entre la bille 1 et la future bille 2.



(les billes en gris représentent la position obtenue pour le point suivant)

La position espérée est celle d'un rappel de long, avec regroupement des billes dans le coin où se trouve notre bille 3.
En l'occurrence, dans cet exemple, il s'agit d'un point direct, en coulé, en attaquant la bille 2 sur sa droite, avec rappel de celle-ci dans le coin par la grande bande.

## 2.3 REMARQUES

Il est presque impossible de garantir que la position suivante sera un rappel, et encore moins de prévoir de quel rappel il s'agira. La précision varie en fonction des distances à parcourir et des difficultés des points.

Ce qui par contre est certain, c'est que le point suivant sera relativement simple à exécuter, avec une marge d'erreur assez importante grâce à une bille 3 située dans une zone favorable et à des distances maîtrisées.

Il ne s'agit là que de deux exemples illustrant la possibilité de se placer de façon rationnelle, aussi sur des grands points.

Tous droits réservés - 31090114049

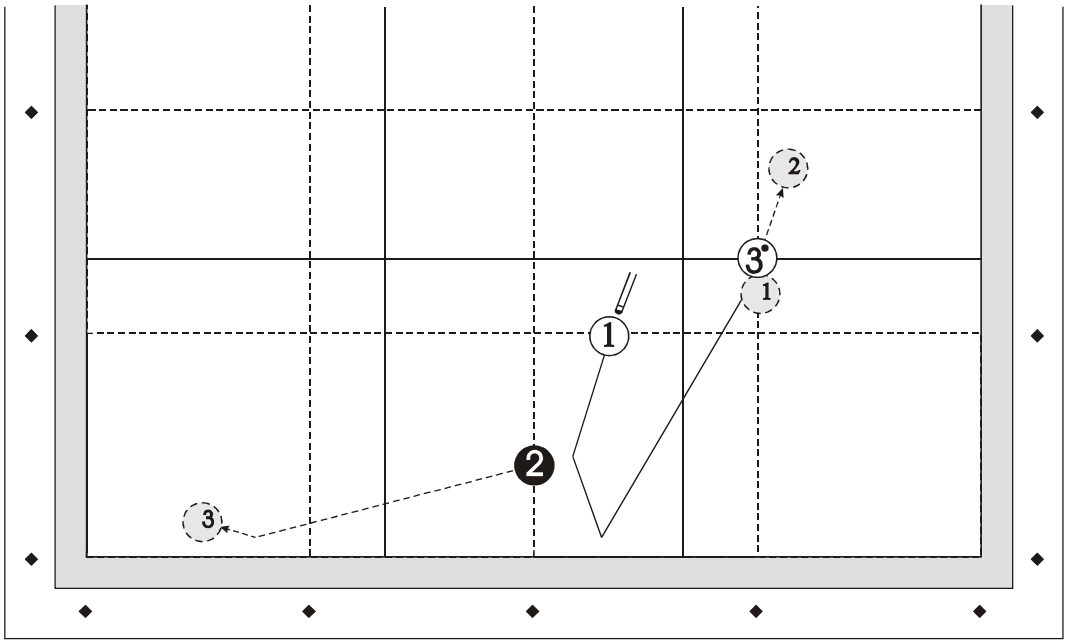
# 3 EXEMPLES DE PLACEMENTS PRÉCIS

Les placements dits ici “précis” se différencient des placements “simples” par une difficulté de réalisation moindre et des distances qui séparent les billes permettant au joueur d’être plus précis, parfois au millimètre près.

## 3.1 PLACEMENT PRÉCIS, INDIRECT PAR UNE BANDE

Dans cet exemple, les distances entre les billes sont nettement réduites par rapport aux deux exemples précédents. Le joueur peut placer la bille 2 dans un espace vraiment restreint. Il peut également maîtriser la force et la direction de la bille 1 pour que le carambolage de la bille 3 soit plus précis.
La position est toutefois encore trop grande pour pouvoir contrôler à la perfection les forces et les directions des trois billes.

Le premier objectif est de positionner la bille 2 près de la petite bande, à proximité du coin. Pour une plus grande marge d’erreur au point suivant, l’idéal serait de ne pas placer la future bille 3 complètement dans le coin.
Le second objectif est de venir caramboler la petite bande, puis la bille 3 en plus ou moins plein, en poussant la future bille 2 en direction du centre de la table et en créant avec la bille joueuse une distance convenable pour le rétro suivant.



(les billes en gris représentent la position obtenue pour le point suivant)

La position recherchée est celle d’un rappel de long, avec regroupement des billes dans le coin où se trouve notre bille 3.
En l'occurrence, dans cet exemple, il s’agit d’un point direct, en rétro, en attaquant la bille 2 sur sa gauche, avec rappel de celle-ci dans le coin par la grande bande et la petite bande opposée.

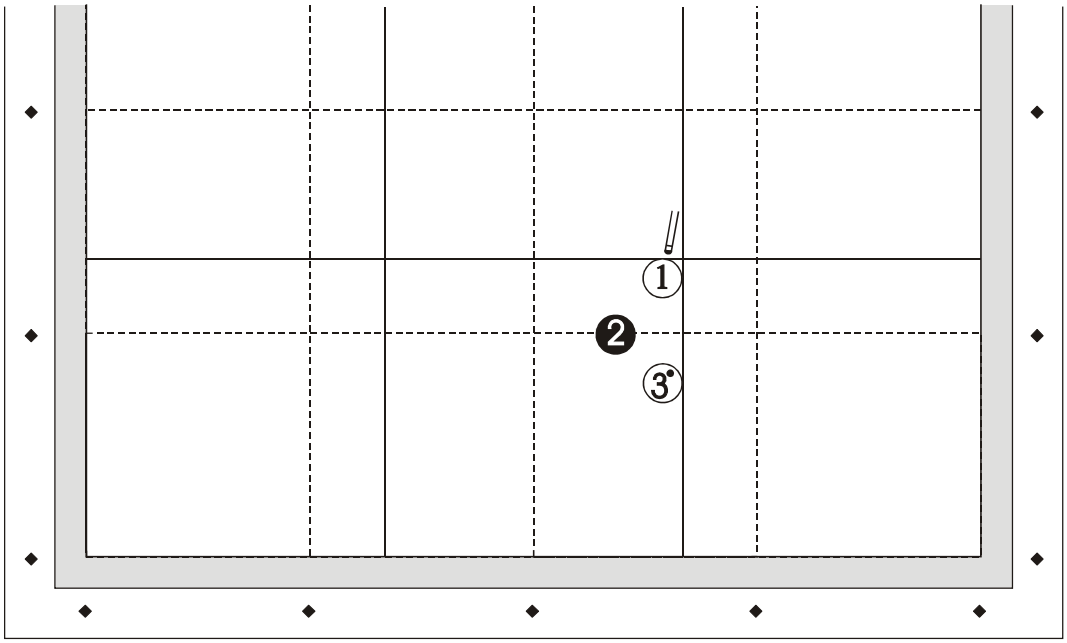
Tous droits réservés - 31090114049

## *3.2 PLACEMENT PRÉCIS, EN UN COUP DIRECT - TROIS SOLUTIONS*

La position rapprochée des billes permet au joueur une bonne précision, pouvant parfois se jouer au centimètre près.

Cet exemple de placement va illustrer cette possibilité d'être précis dans le positionnement des billes pour le point suivant. Il va se décliner en trois possibilités: avec chaque fois la même position de départ, le joueur peut obtenir trois rappels différents.
Il ne s'agit bien entendu que d'un exemple et la solution réelle peut différer avec celles présentées ici.

Le point de départ, à chaque fois identique, est une position de billes rapprochées, presque de billes en lunette, avec la bille joueuse en dominante.




La bille joueuse carambole la bille 2 avant de s'appuyer sur la bille 3. Elle doit absolument rester en dominante, c'est-à-dire que la bille 2 doit rester plus basse qu'elle.

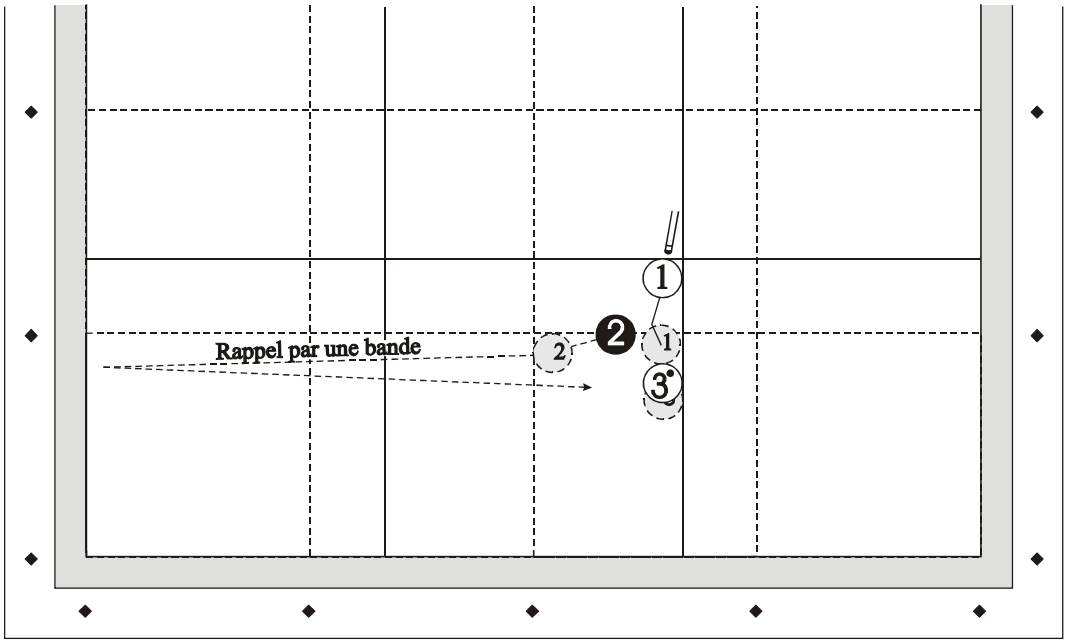
L'objectif de ce placement est dans les trois cas l'obtention d'un rappel de large. Ce rappel dépend directement de l'angle entre les billes 1 et 2, raison pour laquelle la bille joueuse doit rester en dominante. Le futur rappel peut aussi dépendre de la position de la bille 3, elle-même déterminée par la force à laquelle elle a été carambolée.

Ce sont donc ces éléments qui vont évoluer dans les trois solutions présentées ci-dessous. Pour une seule et même position de départ, le joueur peut notamment se positionner un rappel de large par une bande, par deux bandes ou par trois bandes.

Tous droits réservés - 31090114049

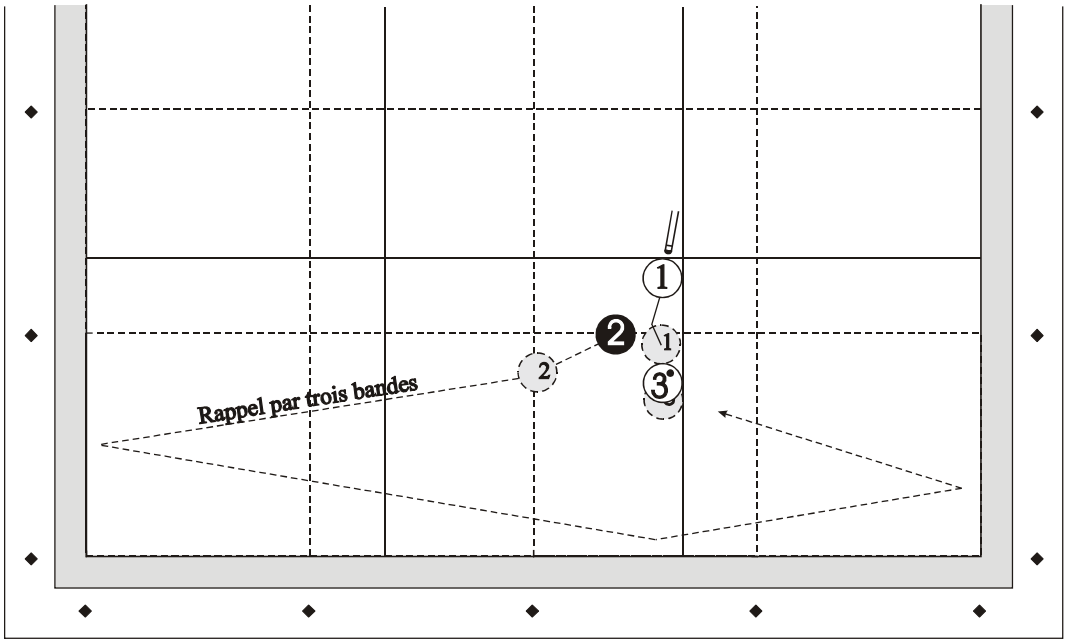
La première solution consiste à se placer un rappel de large par une bande.

Pour y parvenir, la bille joueuse doit pousser la bille 2 pour que celle-ci soit légèrement plus basse que la bille 1. Elle n'a ensuite plus qu'à s'appuyer sur la bille 3, sans trop la bousculer pour qu'elle reste plus ou moins au même endroit.




La seconde solution consiste à se placer un rappel de large par trois bandes.

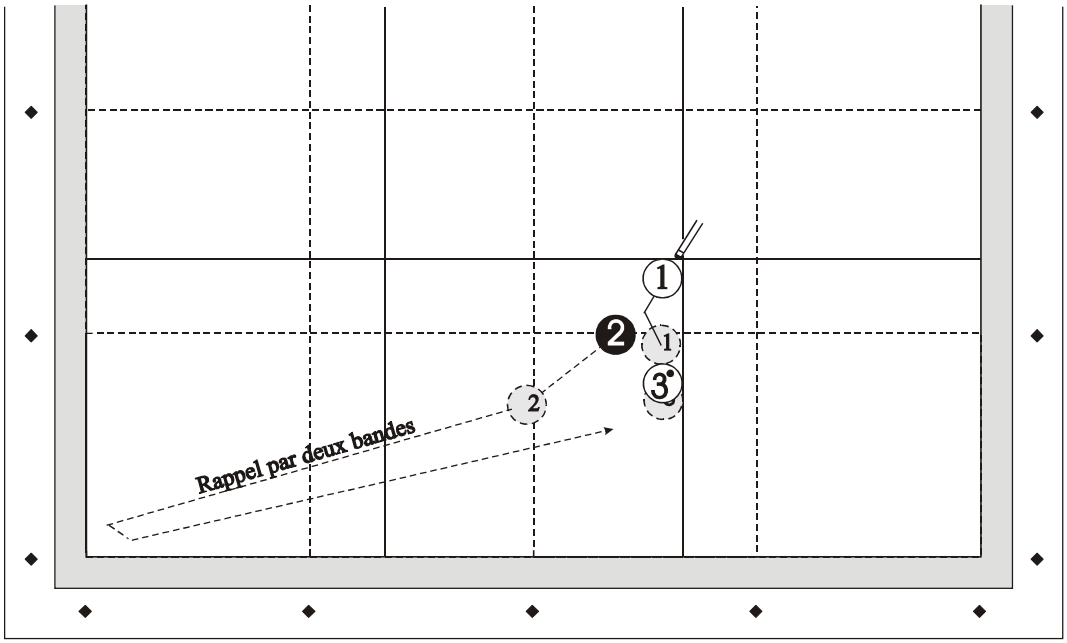
La bille 2 est carambolée par la bille joueuse avec une quantité de bille un peu plus pleine que dans la solution précédente. Ainsi, la bille 2 se positionne un peu plus bas que lors du placement pour un rappel par une bande.



Tous droits réservés - 31090114049

La troisième solution consiste à se placer un rappel de large par deux bandes.

La bille 2 est carambolée par la bille joueuse avec une quantité de bille encore plus pleine que dans la solution précédente. Ainsi, la bille 2 se positionne plus bas que lors du placement pour un rappel par trois bandes.




Des exemples comme celui-ci ne manquent pas où, pour une même position, il existe de nombreuses solutions. Celui-ci n'en est qu'un seul parmi tant d'autres destiné à montrer que les billes peuvent être placées avec précision pour obtenir, au centimètre près, une position bien définie.

## *3.3 PLACEMENT PRÉCIS, EN PLUSIEURS COUPS*

Comme expliqué au début de ce chapitre, il n'existe pas de placements sans un but bien précis. Et parfois ce but nécessite plusieurs points de placements qui permettent, enchaînés les uns aux autres, d'obtenir la position recherchée.

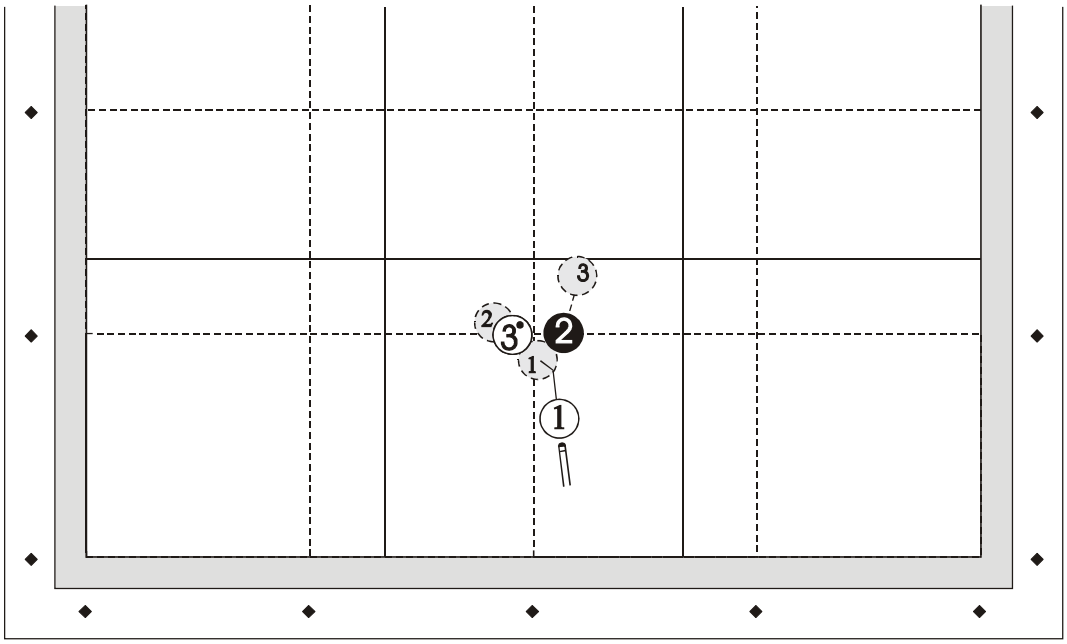
Il n'y a pas vraiment de limite à cette règle. On peut retrouver un enchaînement de deux, trois, quatre, ou parfois même plus de placements et même de rappels avant d'obtenir le but recherché.

Dans l'exemple présenté ci-dessous, le but est obtenu après deux points de placements. Une fois encore, il est bien entendu qu'il ne s'agit que d'un exemple et que la solution réelle peut différer avec celle présentée ici.

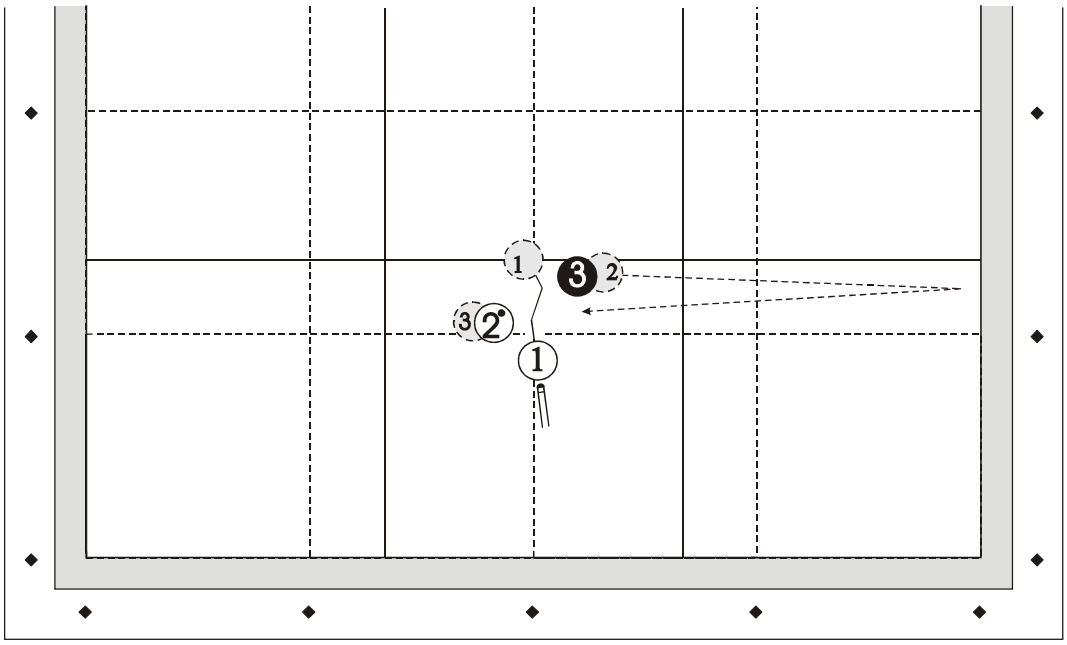
Tous droits réservés - 31090114049

Le but de cet enchaînement est de reprendre la dominante et de se placer un rappel de large par une bande.

Dans le premier point, la bille 2 est déplacée d'environ deux billes par la bille joueuse qui touche la bille 3 sans la bousculer de plus d'une demi-bille.




Dans le second point, la bille joueuse s'appuie sur la bille 2 sans la pousser plus d'une demi-bille et va caramboler la bille 3 pour reprendre la dominante et se placer pour le prochain rappel.
Ce placement nécessite une grande précision pour que les billes 1 et 2 soient bien positionnées et permettent le rappel par une bande sur la bille 3.



Tous droits réservés - 31090114049

## 3.4 REMARQUES

Tous les placements présentés dans ce chapitre ne sont que des exemples pour illustrer les différentes manières de se placer, que ce soit simplement en maîtrisant une trajectoire ou la force de la bille joueuse, ou au contraire en maîtrisant les forces et les trajectoires des trois billes.

Vouloir présenter tous les types de placements, ou même les placements principaux, serait illusoire parce qu'ils sont trop nombreux et complexes.

Toutefois, de nombreux placements sont schématisés et expliqués dans les chapitres réservés aux différents jeux de série, notamment des exemples bien réels dans les séries illustrées dans ces chapitres. De plus, la partie réservée à l'entraînement contient également de nombreux exercices conceptuels et techniques sous forme de placements.

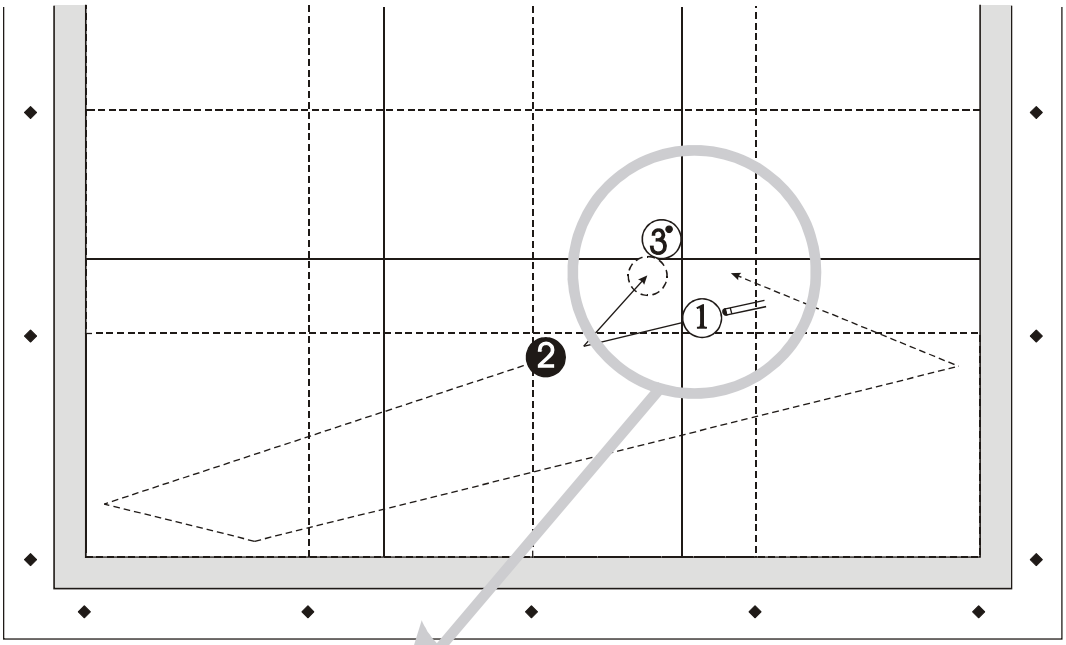
Tous droits réservés - 31090114049

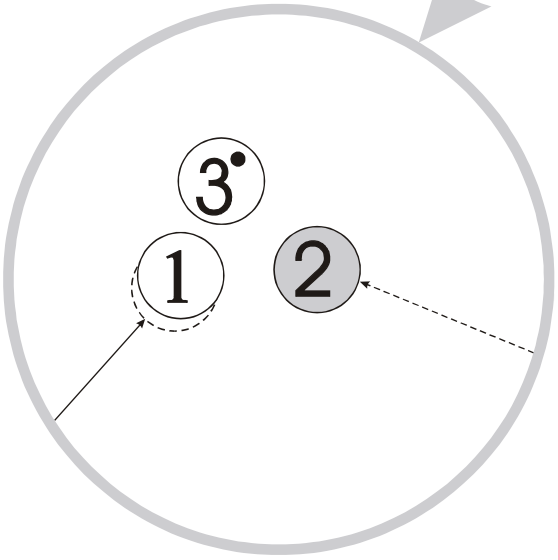
# LE BARRAGE

Le barrage est le placement de la bille joueuse sur la bille 3, pour accueillir le retour de la bille 2.. Cette notion de barrage est donc utilisée uniquement dans les points de rappel..

Lorsque le rappel de la bille 2 s'effectue à l'endroit où se trouve la bille 3, le carambolage de la bille joueuse sur la bille 3 doit préparer le terrain pour réceptionner la bille 2 dans les meilleures conditions.

L'objectif du barrage est de former une sorte de mur qui doit empêcher la bille 2 de passer lors de son retour. Le rappel de large suivant est un exemple:




La bille joueuse doit non seulement caramboler la bille 3 pour faire le point, mais également la caramboler de façon à préparer l'arrivée de la bille 2: c'est le barrage.
La bille joueuse doit donc toucher la bille 3 doucement de façon à rester à côté d'elle: c'est l'amorti.

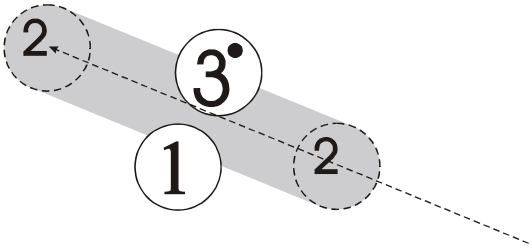
A l'arrivée de la bille 2, le placement formé des billes 1 et 3 forme une sorte de mûr qui empêche la bille 2 de passer au travers.

Tous droits réservés - 31090114049

Lorsque la zone de rappel de la bille 2 se trouve à l'emplacement de la bille 3, le barrage a deux avantages:

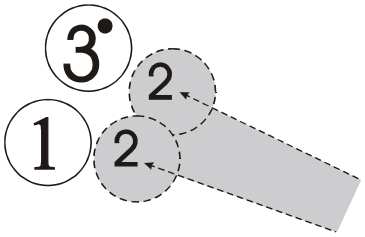
⇨ il agrandit la marge d'erreur sur la trajectoire de retour et sur la force de la bille 2,

⇨ il évite le masque.




Normalement, pour que le rappel soit réussi, la bille 2 doit revenir proche des billes 1 et 3, à environ une ou deux billes. Cette réussite nécessite donc une grande précision dans le retour de la bille 2.

Grâce au barrage formé par les billes 1 et 3, la force de la bille 2 ne doit plus être aussi précise. La bille 2 pourrait revenir un peu trop fort dans le barrage, sans pour autant remettre en question la réussite du rappel.




De plus, le barrage offre également une certaine souplesse sur la trajectoire de retour de la bille 2. Ce mur a une largeur d'un peu plus de deux billes et laisse donc la possibilité à la bille 2 de revenir un peu trop fort autant sur la bille 1 que sur la bille 3.

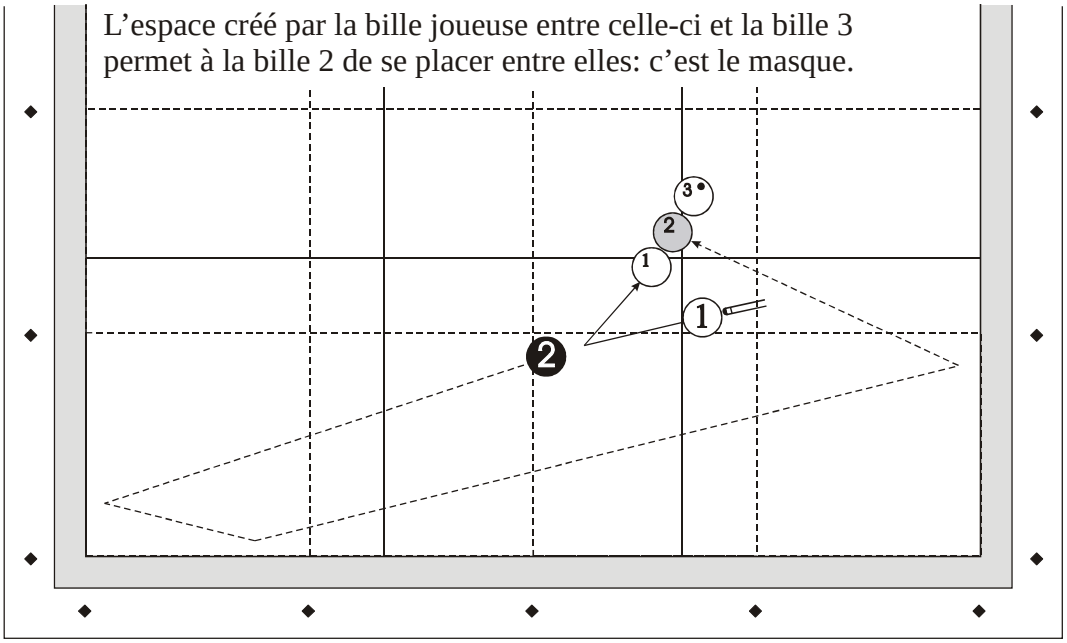
Le barrage n'est pas une solution miracle qui permet de ne plus gérer la force de la bille 2 dans le rappel. Il permet simplement d'augmenter un peu la marge d'erreur de ce paramètre, dans des proportions relativement faibles mais déjà très appréciables.

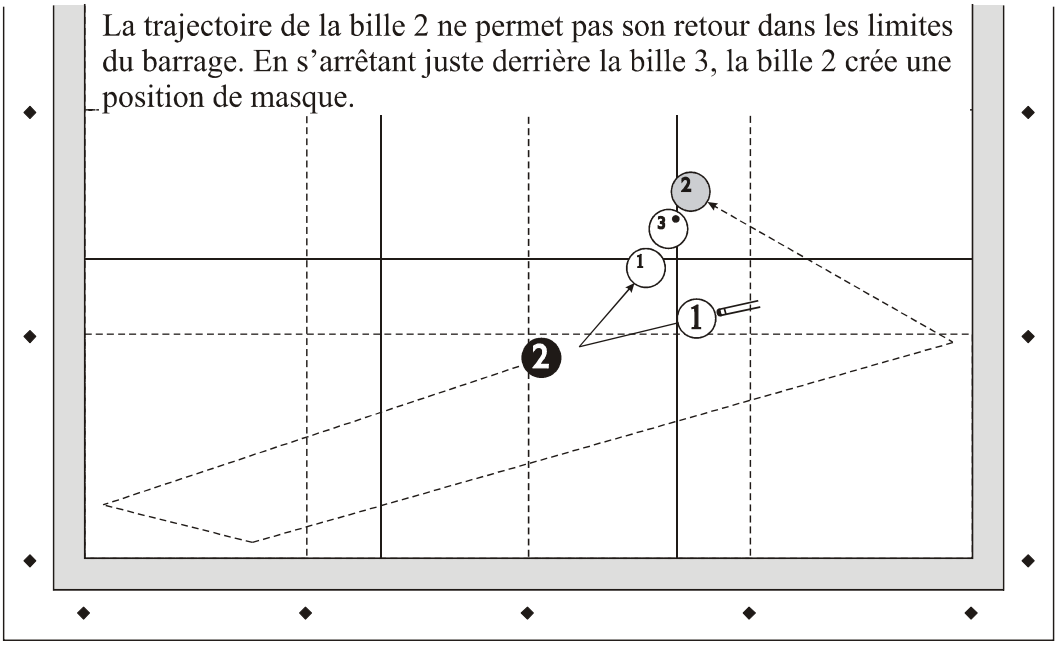
On dit d'une position qu'elle est masquée lorsqu'une des deux billes à caramboler se trouve entre les deux autres. Dans un rappel, cette position de masque se produit essentiellement de deux manières:

⇨ en négligeant le barrage, la bille joueuse carambole un peu trop fort la bille 3 (manque d'amorti) et crée ainsi entre ces deux billes un espace suffisant pour accueillir le bille 2,

⇨ en négligeant la trajectoire de retour de la bille 2, laquelle revient hors des limites du barrage.

Tous droits réservés - 31090114049




Le barrage s’utilise dans des rappels où les distances entre les billes permettent la maîtrise de l’amorti, c’est-à-dire la maîtrise de la force avec laquelle la bille joueuse carambole la bille 3. Il s’utilise essentiellement dans des rappels de large et certains rappels de long aux distances modestes.

Tous droits réservés - 31090114049

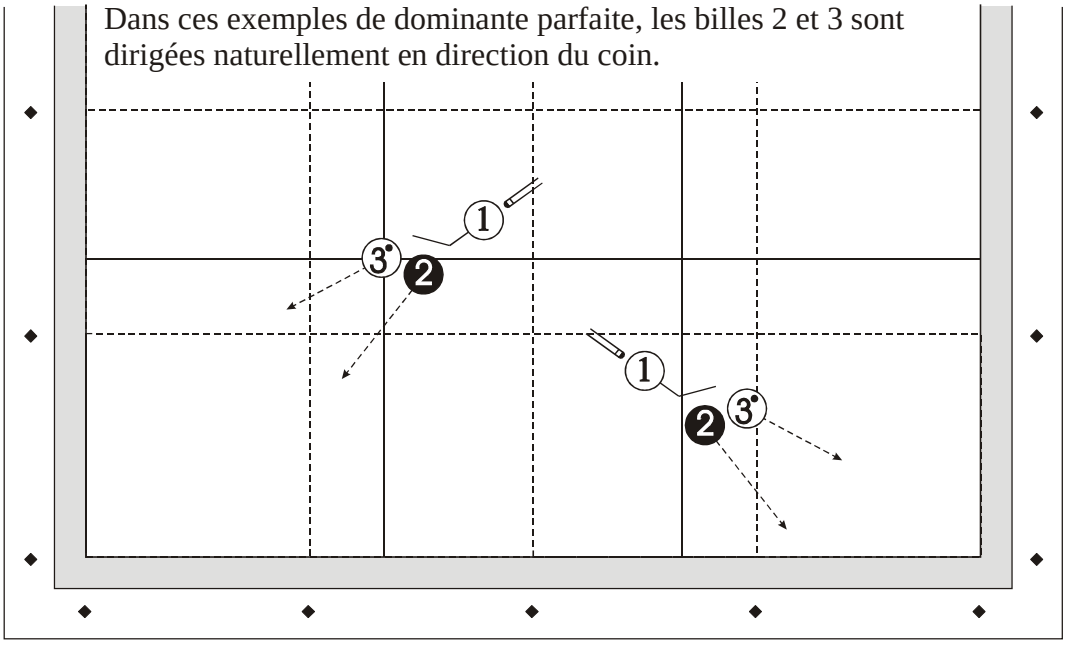
# LE PRINCIPE DE LA DOMINANTE

## 1 LA DOMINANTE EN THÉORIE

Il existe deux manières bien différentes de concevoir le principe de la dominante. La première est purement théorique dans le sens où elle est trop restrictive et donc difficilement applicable, la seconde est plus pratique rendant son application utile et réalisable. Toutefois, le principe de base est important à connaître, même s'il est trop théorique pour être appliquer.

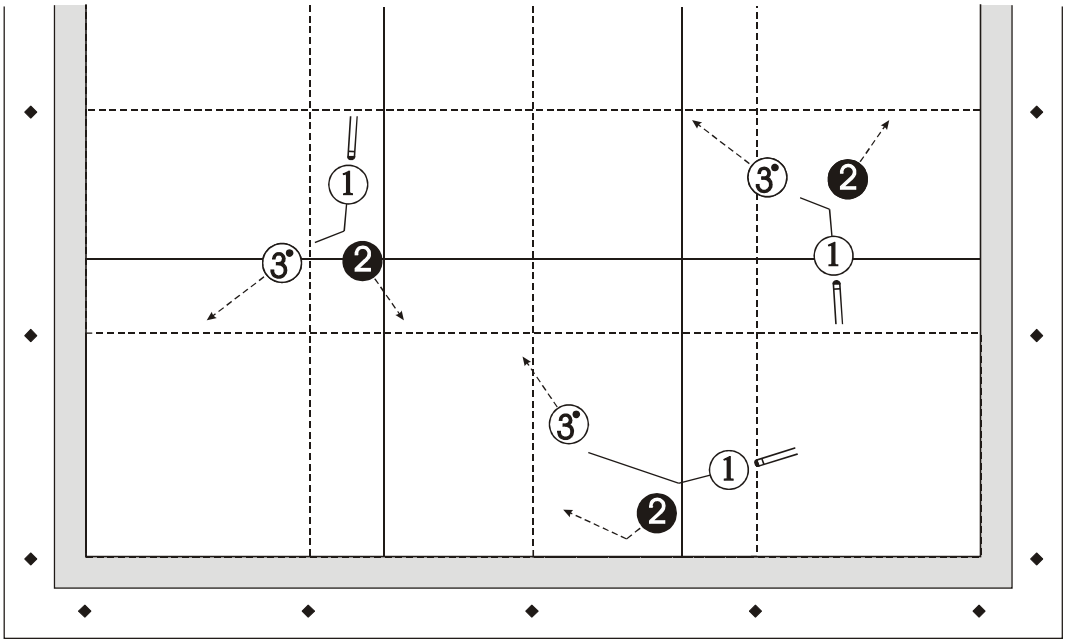
Une des meilleures définitions existantes du principe de la dominante est celle de M. Roger Conti qui l'exprime dans son livre " Le billard, cet inconnu ". Dans cet ouvrage, il compare la bille joueuse à un chien de berger qui doit garder ses moutons, à savoir les deux autres billes. Le rôle de la bille joueuse est tout à fait comparable au rôle du chien de berger. Il s'agit pour lui de garder le contrôle de ses moutons et de les diriger dans leur enclos. La bille joueuse doit également pouvoir garder le contrôle des deux autres billes et les diriger dans leur enclos représenté par la zone du coin. De plus, les billes devraient pouvoir être contrôlées de façon naturelle par la bille joueuse, donc sans effet rétro, coulé ou latéral, simplement par une rotation naturelle.

***D'un point de vue théorique, une position est dite dominante lorsque la bille joueuse peut, avec une rotation naturelle, garder le contrôle des deux autres billes et les diriger en direction du coin.***
Les positions schématisées ici expriment la différence entre une position de dominante pure et une position qui ne l'est pas.



Tous droits réservés - 31090114049

En revanche, dans les positions ci-dessous, cela est impossible à la bille joueuse de diriger de façon naturelle les billes 2 et 3 en direction d'un même coin.
Dans les positions de gauche et de droite, les billes 2 et 3 partent dans des directions différentes.
Quant à la position centrale, la bille joueuse ne peut diriger les deux autres billes dans la même direction qu'en usant d'une rotation rétro. De façon naturelle, elle ne peut pas éviter que la bille 3 parte en direction du centre de la table.




## 2 LA DOMINANTE EN PRATIQUE

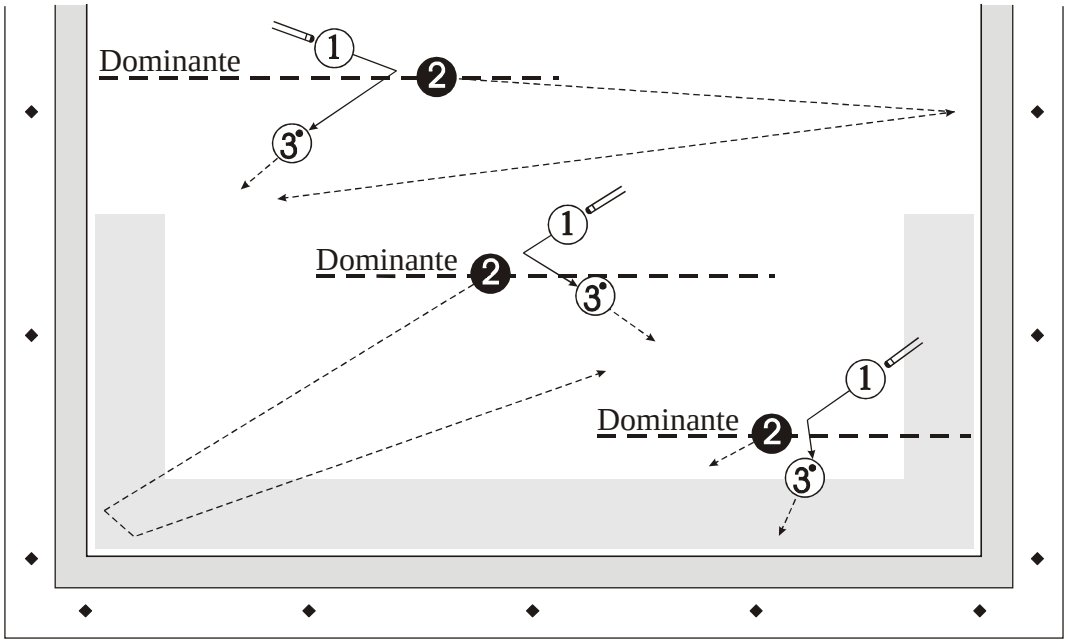
Dans la pratique, la définition de la dominante est moins restrictive. Une position est dite de dominante lorsque la bille joueuse "domine" les deux autres, c'est-à-dire qu'elle est géographiquement située plus au centre de la table que les deux autres billes. De plus, la bille joueuse doit pouvoir, par un placement ou un rappel direct, diriger les deux autres billes en direction du tiers de billard, autant vers la petite bande que vers le coin.

En comparaison avec l'aspect théorique de cette définition, on trouve deux différences essentielles. La première réside dans la notion de direction, celle-ci étant beaucoup plus large. Ne se limitant pas à diriger les billes vers un coin, le joueur peut aussi diriger les billes d'une manière plus large dans le tiers de billard, en direction de la petite bande. La seconde différence se situe dans les moyens utilisés pour garder le contrôle, à savoir tout ceux à sa disposition et non seulement une rotation naturelle.

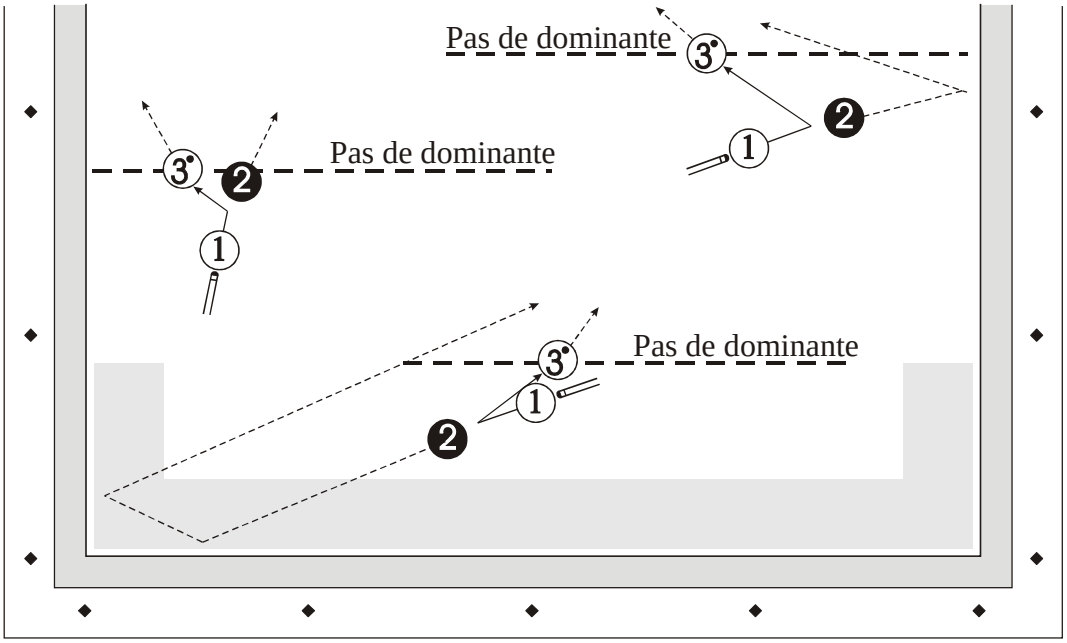
Tous droits réservés - 31090114049

Tout comme dans la définition théorique, la bille joueuse doit "dominer" les billes pour pouvoir en garder le contrôle. Mais elle doit aussi pouvoir les diriger dans un endroit propice à la suite de la série (zone schématisée en gris).

Dans les trois positions suivantes, la bille joueuse se situe au-dessus des deux autres et les domine. Cette dominante permet à la bille joueuse de diriger les deux autres billes en direction de la zone favorable.




Au contraire, les trois positions suivantes ne sont pas dominantes. La bille joueuse se trouve en-dessous de la bille la plus haute. Il n'est donc pas possible de diriger les billes en direction d'une zone favorable.



Tous droits réservés - 31090114049

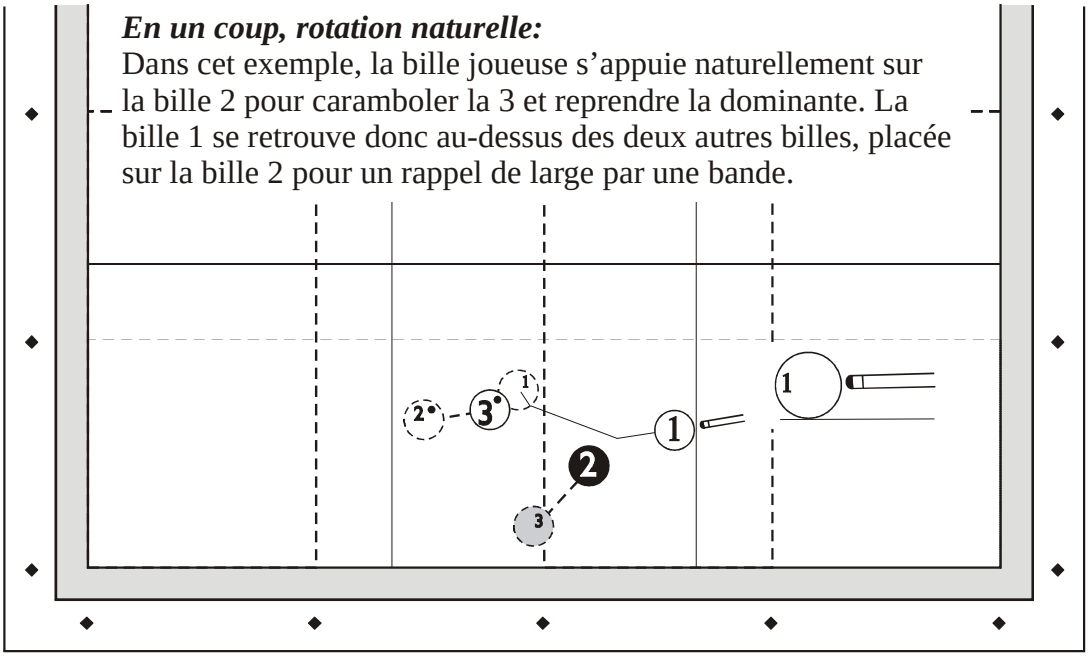
La dominante est une notion capitale pour la bonne conduite d'une série de points. Dans tous les jeux de série, l'objectif est de regrouper les billes dans un endroit favorable propre à la discipline et de placer les billes dans une position bien particulière (l'américaine à la libre et à la bande, la ligne aux différents cadres). Le joueur doit donc garder le contrôle de ses billes et les diriger de façon logique pour parvenir à cet objectif. Pour ce faire, il est important que la bille joueuse "domine" les deux autres. Ce n'est qu'en gardant les deux billes à caramboler devant elle que la bille joueuse peut les guider et les contrôler. Ce principe de dominante est illustré dans les différentes séries que vous retrouvez dans cet ouvrage.

# 3 LES REPRISES DE DOMINANTE

Il existe une infinité de positions et d'enchaînements qui permettent de façon logique de reprendre la dominante à partir d'une position qui ne l'est pas. Les plus courantes sont la reprise de dominante, le passage et le rétro passage.

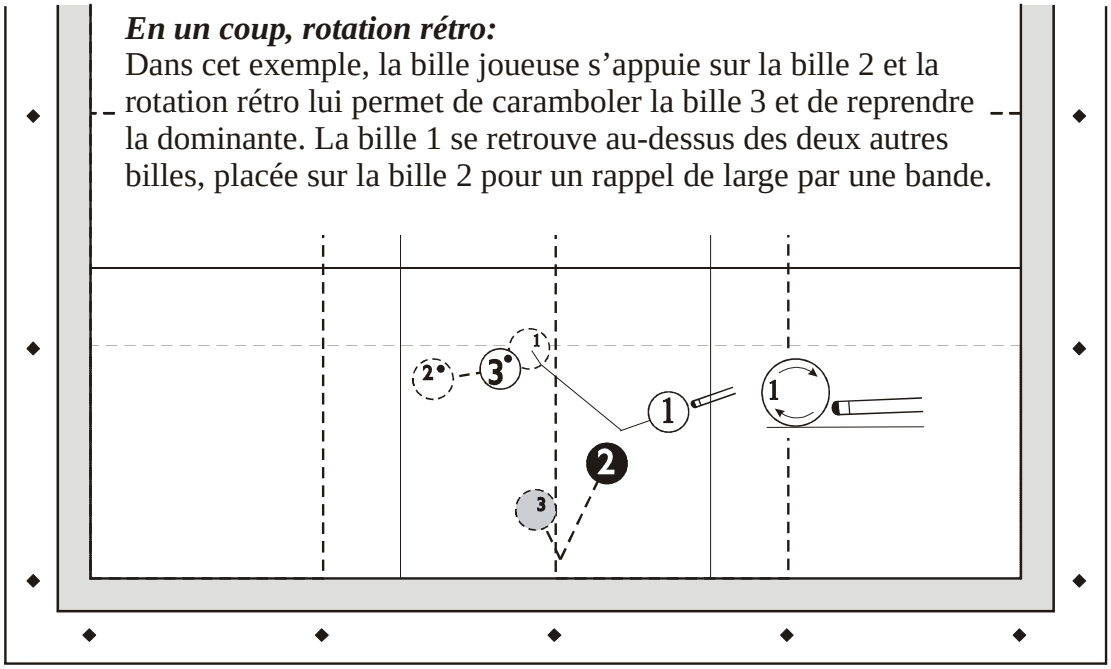
## 3.1 LA REPRISE DE DOMINANTE "CLASSIQUE"

Dans le cas où la reprise de dominante s'effectue en un seul coup, la bille joueuse s'appuie simplement sur la bille 2 pour caramboler la bille 3 sur sa partie supérieure et ainsi reprendre la dominante. L'objectif est également le placement de la bille joueuse sur la bille 3 pour un rappel de large ou un second placement. Ce point s'effectue en rotation naturelle, ou alors nécessite l'aide d'un rétro, d'un coulé, d'un piqué ou même d'un massé.

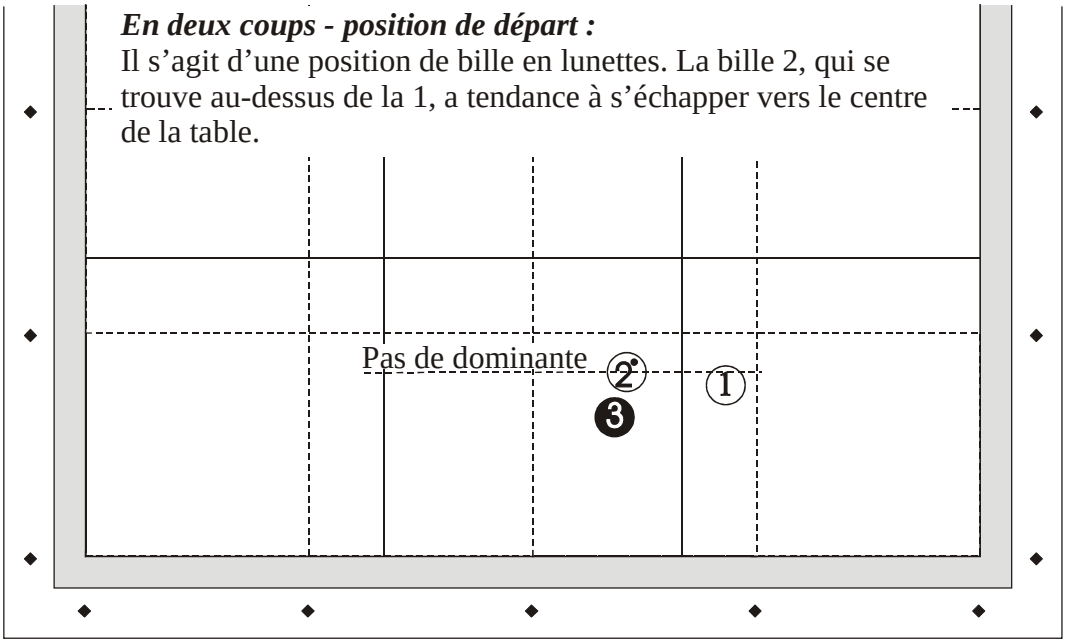



Pour aider la reprise de la dominante, le joueur peut simplement mettre un peu de bon effet, en l'occurrence l'effet à droite dans cet exemple et le suivant. L'effet aide au débordement de la bille joueuse sur la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

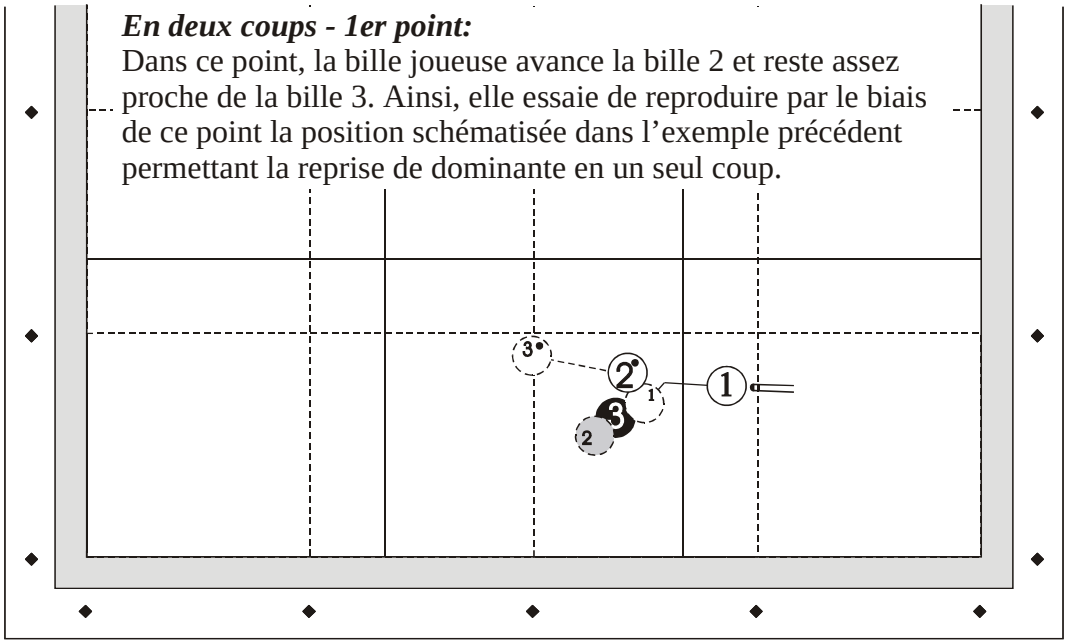



Dans les cas où la reprise de la dominante s'effectue en deux coups, le premier point est un petit placement qui permet de retrouver la position exprimée précédemment. Le plus souvent, il convient d'avancer plus ou moins la bille 2, celle qui se trouve au-dessus de la bille joueuse, et de rester proche de la bille 3. Ensuite, la reprise de dominante s'effectue en un seul coup, la bille joueuse s'appuyant sur la bille 2 pour caramboler la bille 3 sur sa partie supérieure et ainsi reprendre la dominante. L'objectif de ce point est non seulement reprendre la dominante, mais également le placement de la bille joueuse sur la bille 3 pour un rappel de large ou un second placement. Ce point peut s'effectuer en rotation naturelle, ou alors peut nécessiter l'aide d'un rétro, d'un coulé, d'un piqué ou d'un massé.

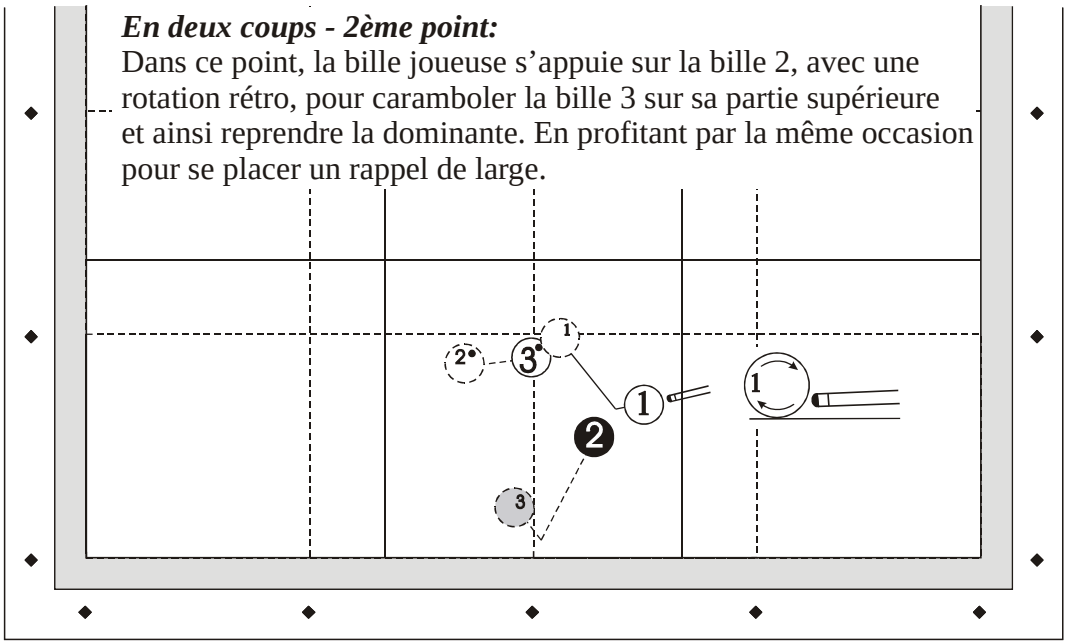


Tous droits réservés - 31090114049

***En deux coups - 1er point:***
Dans ce point, la bille joueuse avance la bille 2 et reste assez proche de la bille 3. Ainsi, elle essaie de reproduire par le biais de ce point la position schématisée dans l'exemple précédent permettant la reprise de dominante en un seul coup.




***En deux coups - 2ème point:***
Dans ce point, la bille joueuse s'appuie sur la bille 2, avec une rotation rétro, pour caramboler la bille 3 sur sa partie supérieure et ainsi reprendre la dominante. En profitant par la même occasion pour se placer un rappel de large.



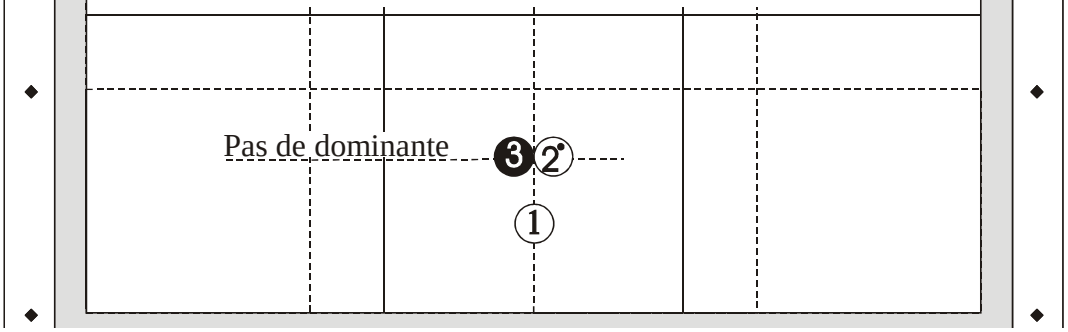

## *3.2 LE PASSAGE*

Le passage est une succession de petits points de placement qui permettent à la bille joueuse de "passer" entre les deux autres billes, de reprendre la dominante et de se placer pour un rappel.

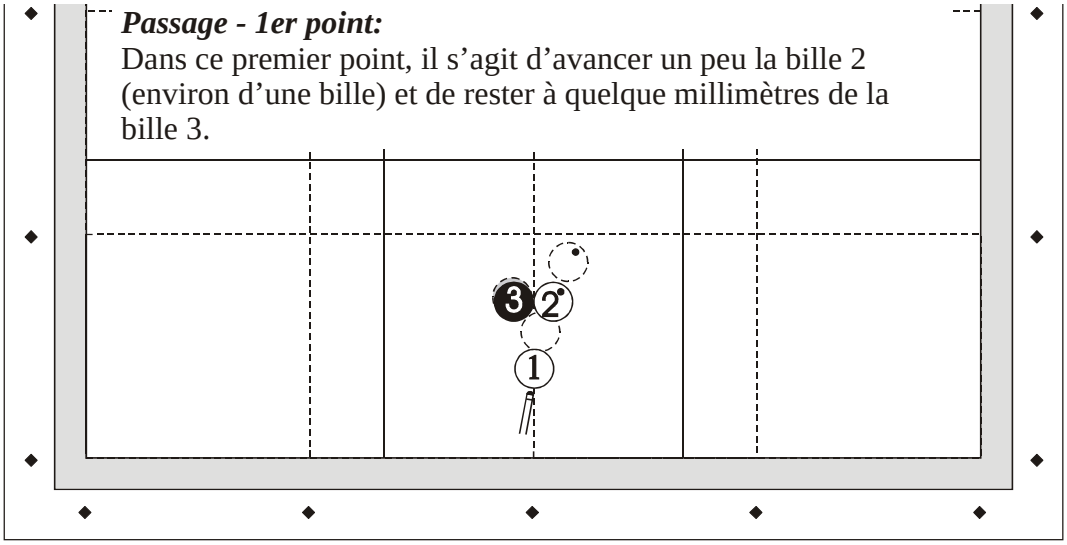
Cette succession de points est un enchaînement complexe difficile à reproduire en schémas, mais également difficile à exécuter sur la table de billard. Réussir un passage nécessite beaucoup d'entraînement et une mémoire visuelle millimétrique. Et c'est souvent bien plus tard que l'on se rend réellement compte de sa difficulté.

Tous droits réservés - 31090114049

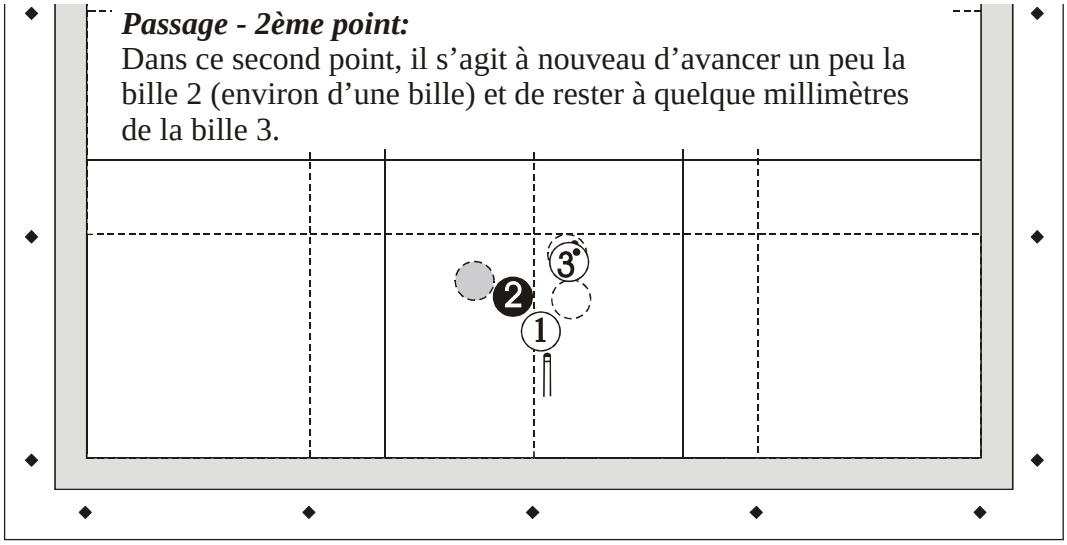
***Passage - position de départ :***
Il s'agit d'une position de bille en lunettes. Les billes 2 et 3, qui se trouvent au-dessus de la 1, ont tendance à s'échapper vers le centre de la table.




***Passage - 1er point:***
Dans ce premier point, il s'agit d'avancer un peu la bille 2 (environ d'une bille) et de rester à quelque millimètres de la bille 3.

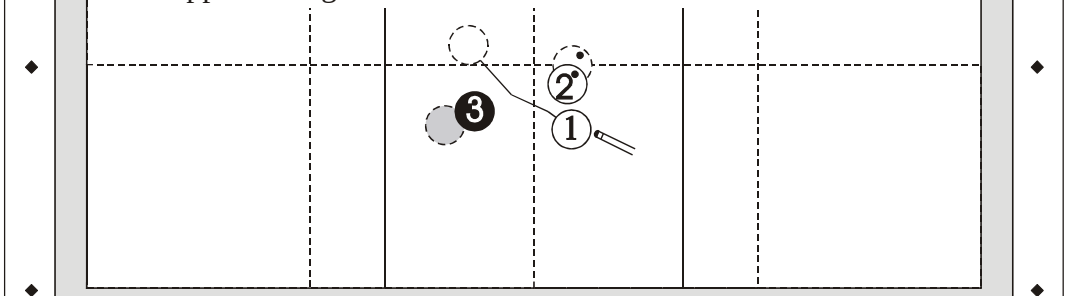



***Passage - 2ème point:***
Dans ce second point, il s'agit à nouveau d'avancer un peu la bille 2 (environ d'une bille) et de rester à quelque millimètres de la bille 3.

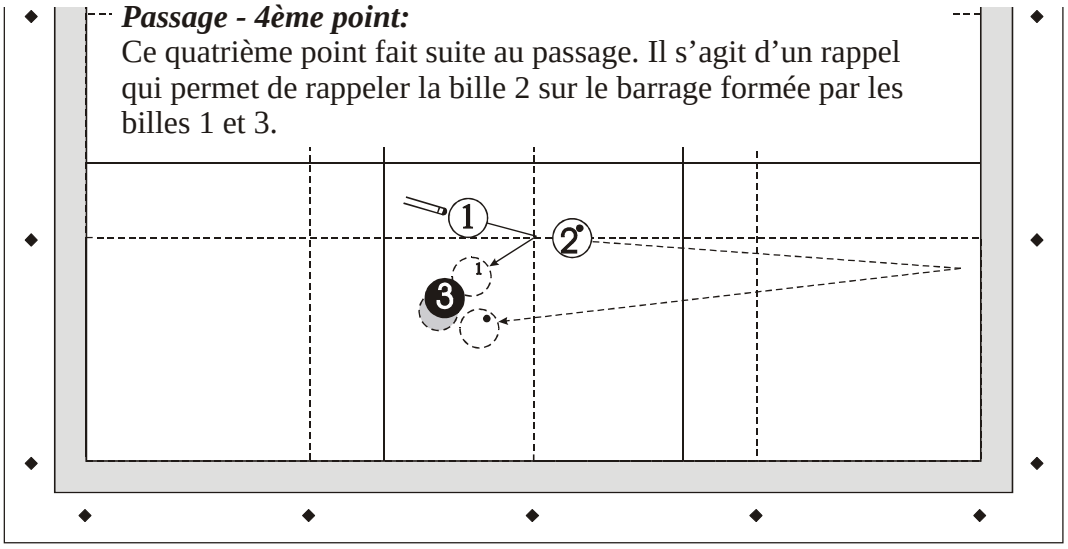


Tous droits réservés - 31090114049

***Passage - 3ème point:***
Dans ce troisième point, il s'agit d'avancer un peu la bille 2 et de s'appuyer sur la bille 3 pour passer au-dessus des deux billes et ainsi reprendre la dominante. Avec en plus le placement pour un rappel de large.




***Passage - 4ème point:***
Ce quatrième point fait suite au passage. Il s'agit d'un rappel qui permet de rappeler la bille 2 sur le barrage formée par les billes 1 et 3.




Il existe une infinité de manières de concevoir un enchaînement de points permettant de passer entre les deux billes et ainsi de reprendre la dominante. Mais la façon de faire expliquée ci-dessus est une des plus rationnelles et des moins risquées.

Le principe peut s'expliquer ainsi: deux points de placements en avançant un peu la bille 2 et en restant sur la bille 3. En fonction de la position il est possible de n'en faire qu'un seul ou au contraire plus que deux. Le point suivant est le passage proprement dit.

Pour les deux points de placement, il existe toujours une ou plusieurs solutions de rechange au cas où le placement initial est raté. Et c'est là l'important. Ces petits points de placement sont tout de même précis et il est impératif de prévoir une certaine marge d'erreur et de se laisser des portes de sortie en cas d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049

A tout moment en cas d'erreur, il est possible d'exécuter un placement pour un rappel de long ou de large, ou de jouer directement un rappel de long ou de large. Il est également possible de tomber dans le canevas du rétro-passage. Ou alors encore de jouer le passage, mais en forçant un peu au cas où les billes ne seraient pas suffisamment écartées. Sans compter les possibilités offertes par les piqués et les massés pour récupérer une position qui se détériore.

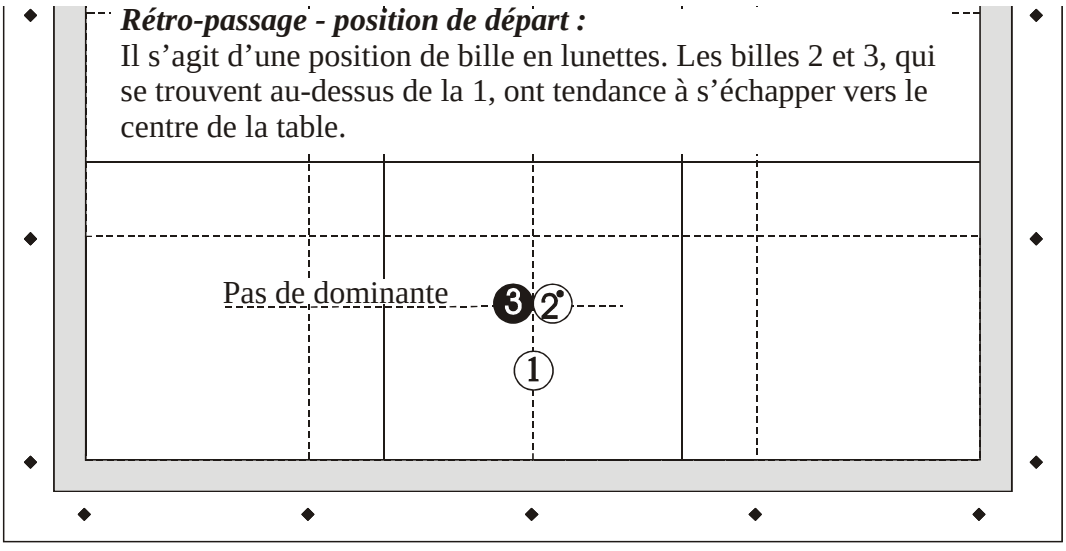
Le quatrième point, autrement dit le rappel, dépend évidemment du placement précédent: le passage. En fonction de celui-ci, le rappel de large peut être un rappel par une bande (comme dans l'exemple), mais aussi par deux ou trois bandes, ou encore un autre type de rappel.

## *3.3 LE RÉTRO-PASSAGE*

Le rétro-passage est une succession de petits points de placement pour obtenir la position du rétro-passage. Celui-ci est en fait un rappel qui permet à la bille joueuse de "passer" entre les deux autres billes, de reprendre la dominante et de regrouper les billes, le tout en seul et unique point.

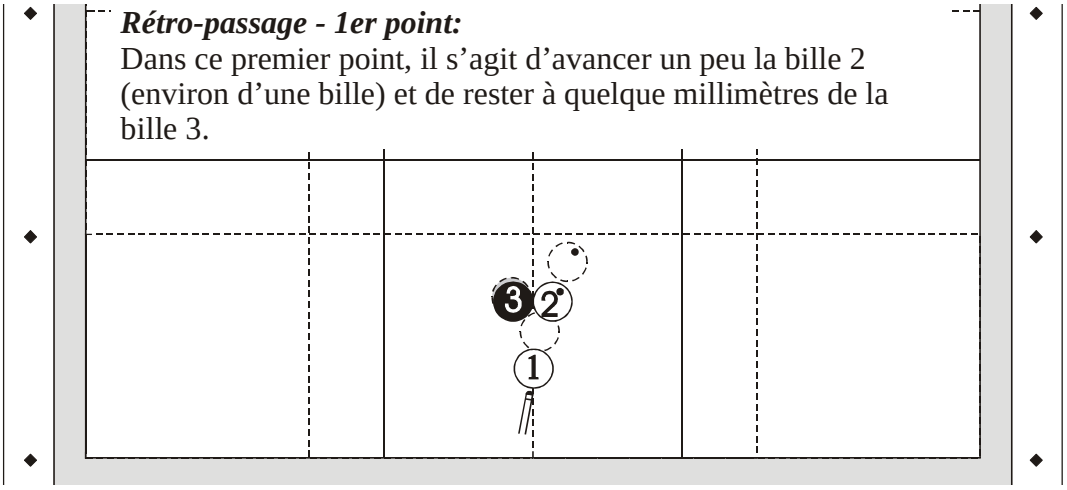
Cette succession de points ressemble au passage. Mais en réalité, elle en diffère tout de même. Le joueur doit absolument tenir compte de deux éléments essentiels pour un bon rétro-passage: l'angle et de la distance entre les billes 1 et 2 doivent être parfaits pour la reprise de la dominante et le rappel.

Il est difficile de dire quelle solution entre le passage et le rétro-passage est la plus risquée pour reprendre la dominante. Cela dépend de la position de départ et de l'objectif conceptuel du joueur, comme par exemple dans quel sens il souhaite guider ses billes par la suite.

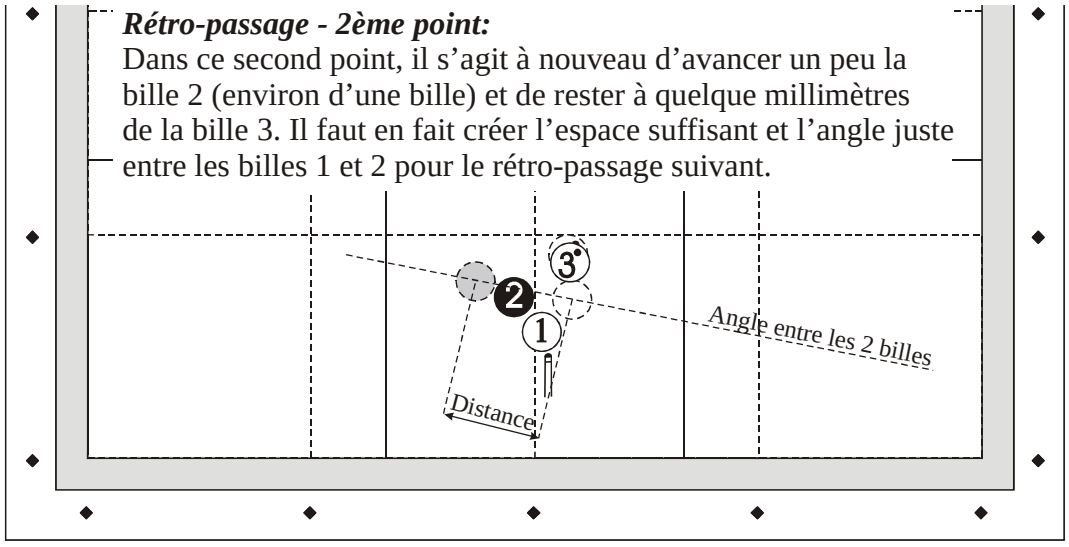


Tous droits réservés - 31090114049

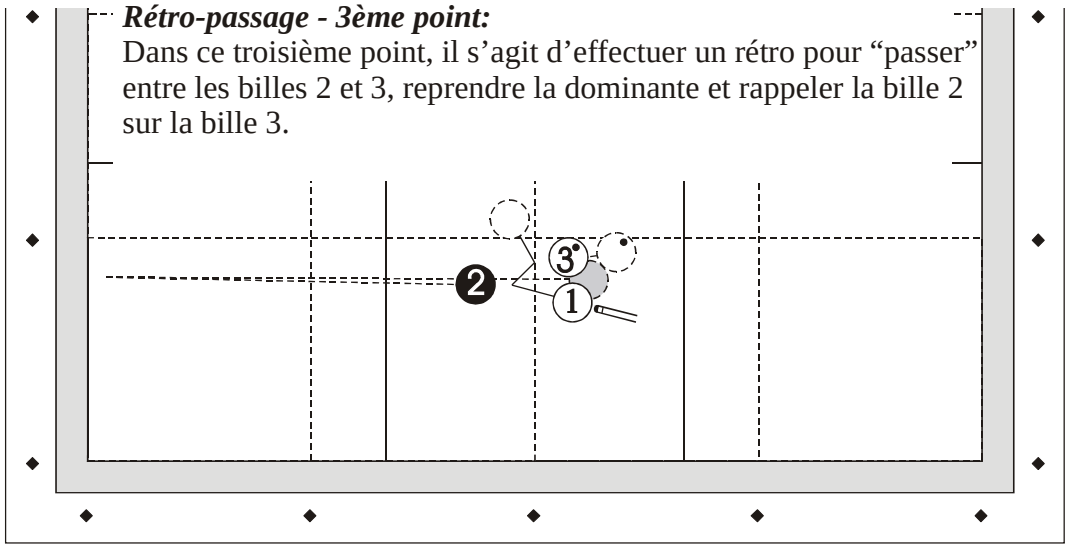
***Rétro-passage - 1er point:***
Dans ce premier point, il s'agit d'avancer un peu la bille 2 (environ d'une bille) et de rester à quelque millimètres de la bille 3.



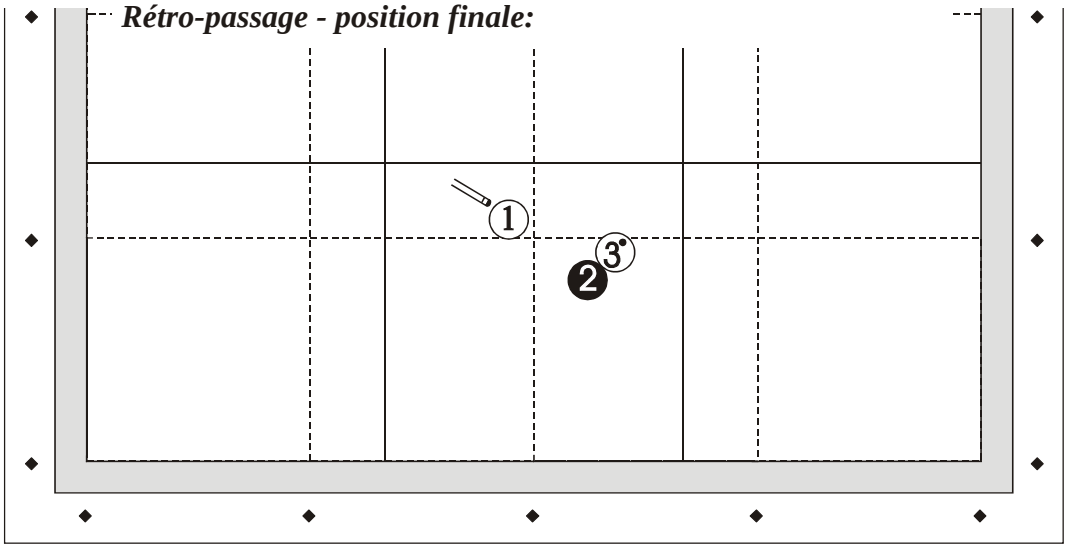

***Rétro-passage - 2ème point:***
Dans ce second point, il s'agit à nouveau d'avancer un peu la bille 2 (environ d'une bille) et de rester à quelque millimètres de la bille 3. Il faut en fait créer l'espace suffisant et l'angle juste entre les billes 1 et 2 pour le rétro-passage suivant.




***Rétro-passage - 3ème point:***
Dans ce troisième point, il s'agit d'effectuer un rétro pour "passer" entre les billes 2 et 3, reprendre la dominante et rappeler la bille 2 sur la bille 3.



Tous droits réservés - 31090114049




Dans le second point, il faut créer entre les billes 1 et 2 une distance convenable pour pouvoir gérer le rétro dans le point suivant. Si la distance est trop grande, il y a le risque de ne plus pouvoir garantir la mesure de la bille 2. Si au contraire la distance est trop petite, le risque sera de ne plus pouvoir passer entre les billes 2 et 3, ou alors de pousser ou lâcher le coup.
L'angle entre les billes 1 et 2 est également déterminant. En principe, le retour de la bille 2 dans le rappel suivant doit s'effectuer sur le barrage formé par les billes 1 et 3. L'idéal serait bien sûr, comme dans l'exemple, que la bille 2 revienne en mesure à côté de la bille 3. Mais dans la pratique, le retour de la bille 2 sur le barrage permet une plus grande marge d'erreur au niveau de la force puisque la bille 2 est stoppée par le barrage. Pour que le retour de la bille 2 puisse se faire dans le barrage, il est indispensable que l'angle entre les billes 1 et 2 le permette. S'il y a trop d'angle, ou au contraire pas assez, la bille 2 ne pourra pas dans le rappel suivant revenir dans le barrage.

Le principe de base des deux points de placement reste le même que pour le passage, et d'ailleurs il en va ainsi pour la majorité des petits points de placement dans les jeux de série. La bille 1 avance la bille 2 et reste à quelque millimètres de la bille 3.

Comme pour le passage, cette façon de faire diminue grandement les risques en cas d'erreur. A tout moment, il est possible d'exécuter un placement pour un rappel de long ou de large, ou de jouer directement un rappel de long ou de large. Il est également possible de tomber dans le canevas du passage. Ou alors encore de jouer le rétro-passage, mais en forçant un peu au cas où les billes ne seraient pas suffisamment écartées. Sans compter les possibilités offertes par les piqués et les massés pour récupérer une position qui se détériore.

Tous droits réservés - 31090114049

# LA MARGE D'ERREUR

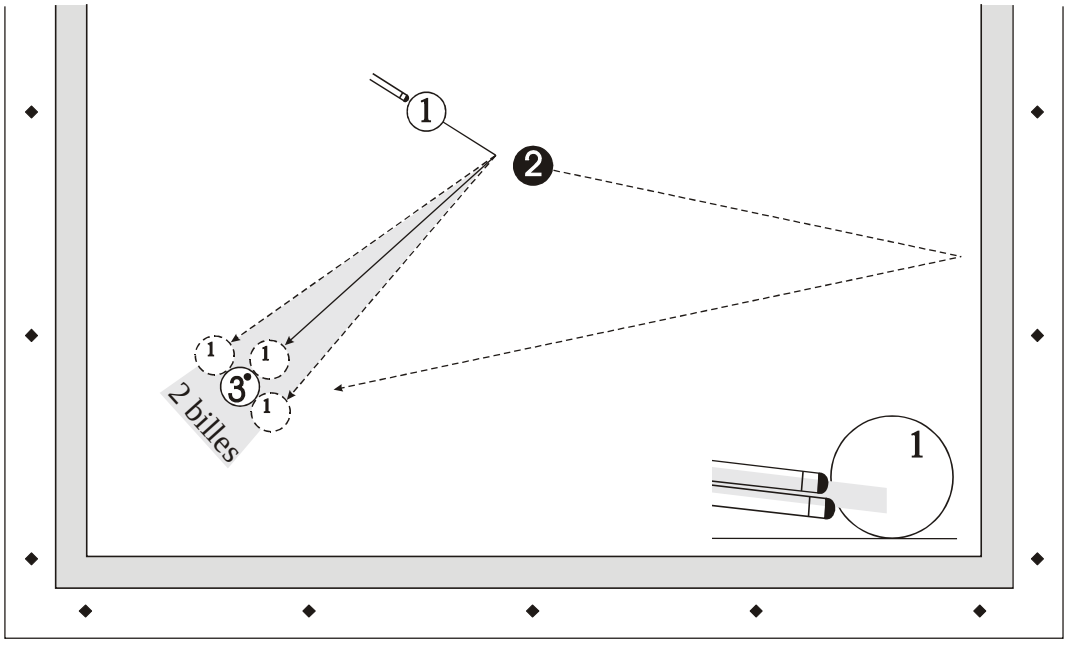
La marge d'erreur est celle qui permet donc au joueur de se tromper dans le choix de ses paramètres, sans pour autant rater le point ou le placement.

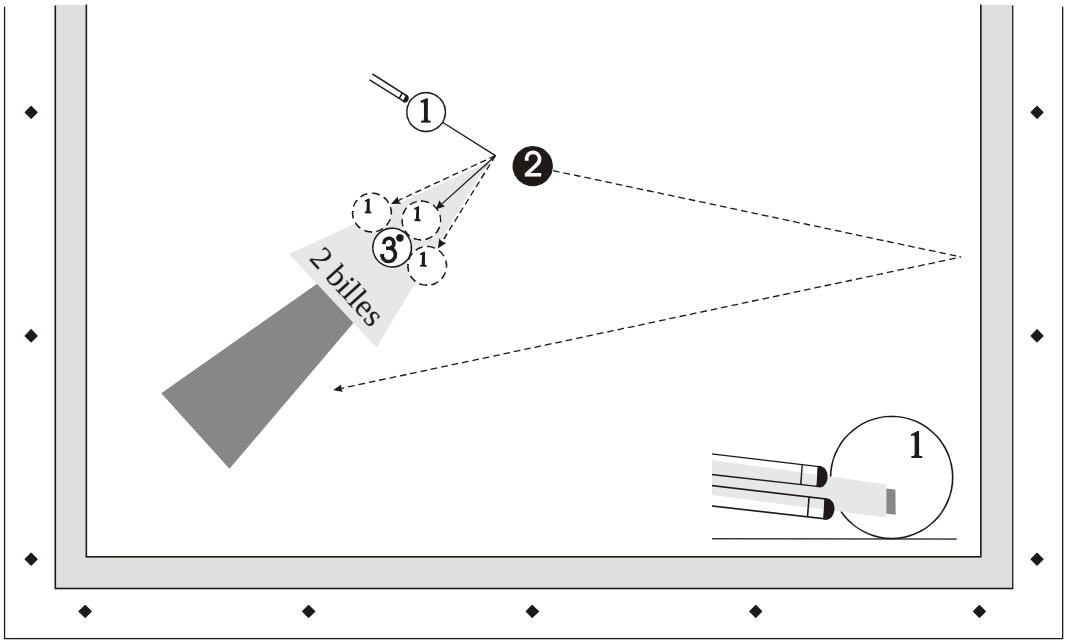
## 1 DEUX BILLES AU MINIMUM DE MARGE D'ERREUR

### 1.1 POINT DIRECT

En tenant compte de l'épaisseur de la bille, la marge d'erreur minimum pour tous les points est de deux billes. Son impact sur les paramètres varie plus ou moins en fonction de la distance entre les billes 2 et 3.

Dans les deux schémas ci-dessous, la marge d'erreur de deux billes est représentée en gris clair. La zone gris foncé du second schéma est la marge d'erreur en gris clair du premier dessin.






Dans le second dessin, la distance entre les billes 2 et 3 est plus réduite que dans le premier schéma. Bien que la marge d'erreur reste dans les deux cas de deux billes, on remarque clairement que ces deux billes représente une plage d'erreur plus grande lorsque les billes sont proches. Il faut donc en déduire que plus les billes 2 et 3 sont proches, plus la marge d'erreur est grande.

Cette marge d'erreur de deux billes se répercute en réalité sur une marge d'erreur possible au niveau des quatre paramètres, que ce soit la quantité de bille, la hauteur d'attaque, l'effet ou l'énergie. Dans ces deux exemples, cette marge d'erreur est schématisée au niveau des paramètres par la hauteur d'attaque, mais elle pourrait aussi être représentée par les trois autres paramètres, ou même répartie sur plusieurs paramètres en même temps.

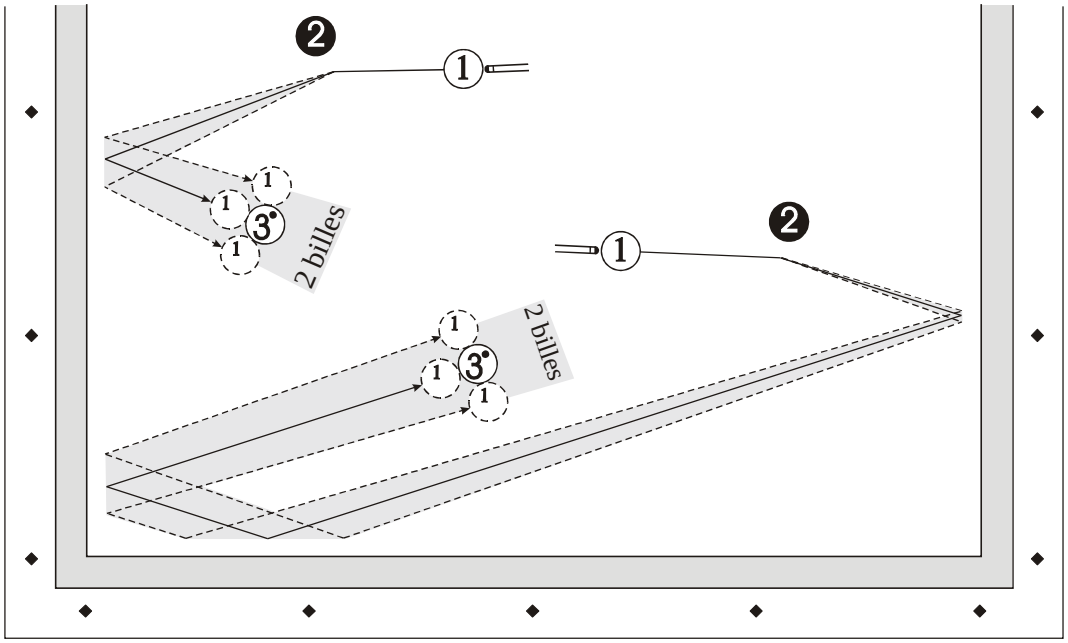
## *1.2 POINT INDIRECT*

La marge d'erreur de deux billes est la même lorsque la bille joueuse touche une ou plusieurs bandes entre le carambolage des billes 2 et 3. Le schéma ci-dessous permet d'en visualiser l'impact : on constate que plus le trajet de la bille joueuse est long, plus la marge d'erreur sur la première bande est faible.

Dans ce point où la bille joueuse ne carambole qu'une seule bande, la marge d'erreur répercutée sur les paramètres est assez grande. Sur la quantité de bille ou sur la hauteur d'attaque, cela pourrait représenter, par exemple, cinq millimètres.

Alors que sur le point où la bille joueuse carambole trois bandes, la marge d'erreur sur la quantité de bille ou la hauteur d'attaque ne serait peut-être que de un ou deux millimètres.

Tous droits réservés - 31090114049

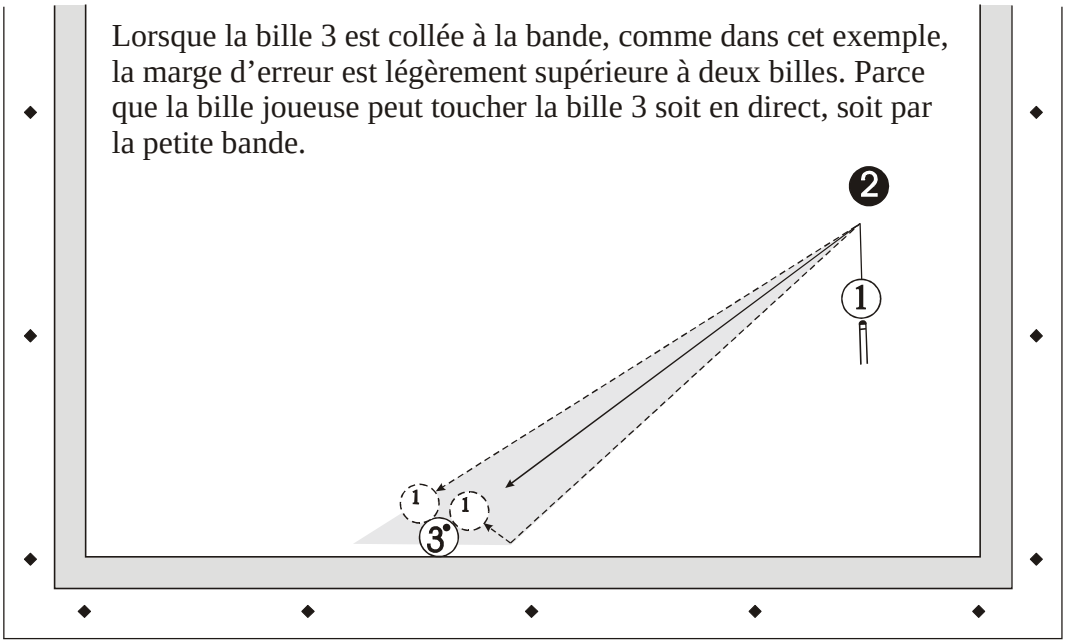



# 2 AUGMENTATION DE LA MARGE D'ERREUR

La marge d'erreur de deux billes est augmentée lorsqu'il existe des ressources supplémentaires pour le carambolage de la bille 3, notamment avec la possibilité de faire le carambolage en indirect,

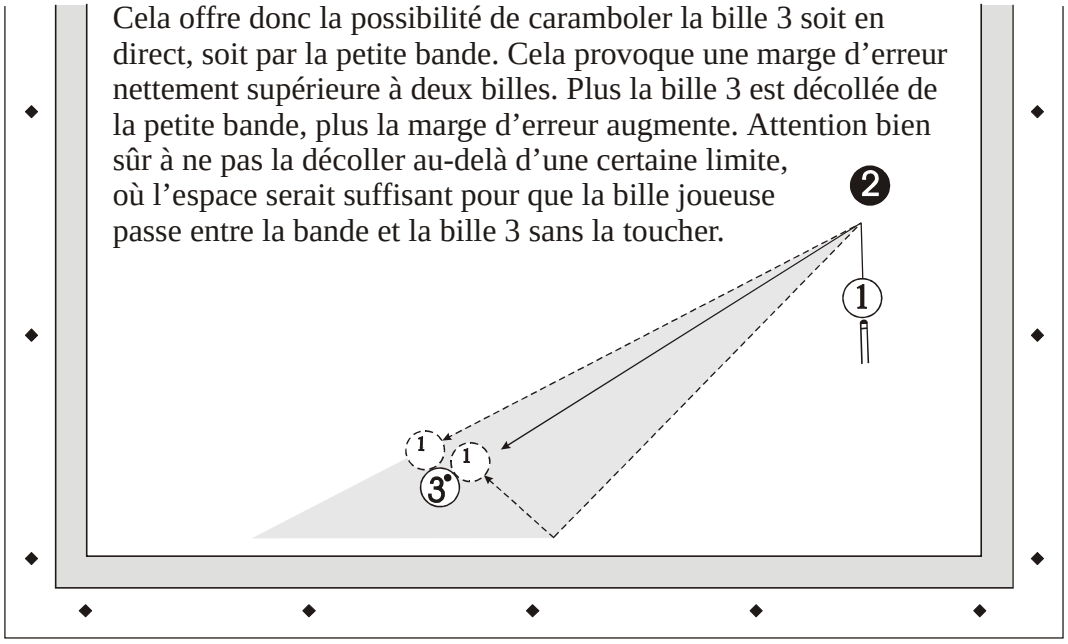
## 2.1 LA BILLE 3 À PROXIMITÉ D'UNE BANDE OU D'UN COIN

Prenons l'exemple d'un rappel en longueur où la bille 2 revient par deux bandes. La bille joueuse revient en rétro, sans effet, sur la bille 3..

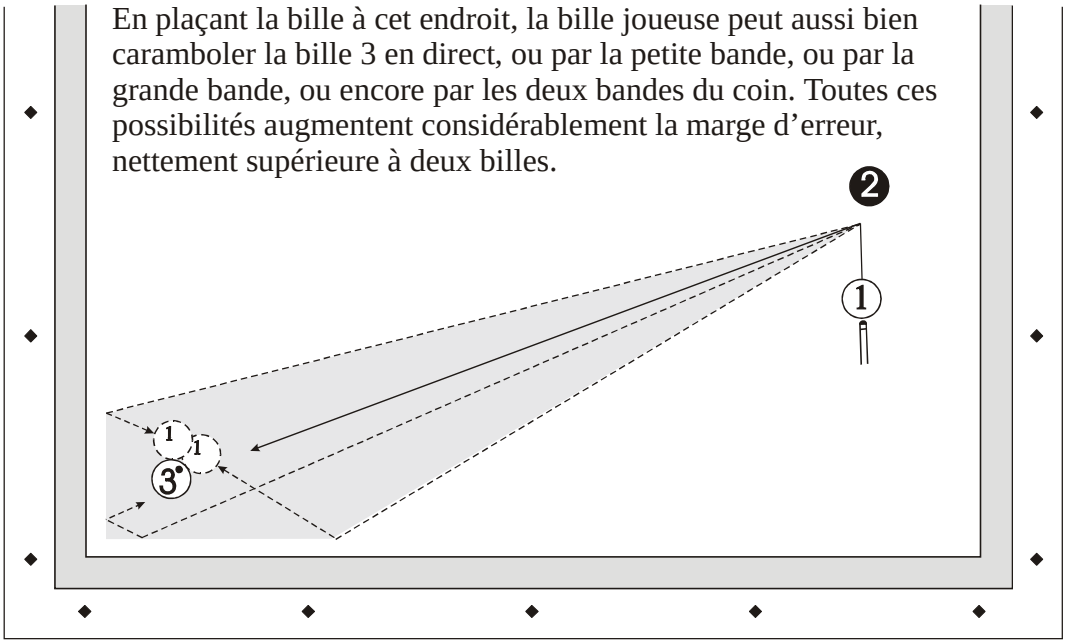


Tous droits réservés - 31090114049

On reprend la même position, mais au lieu de coller la bille 3 à la petite bande, on la place à un peu moins d'une bille et demie de cette bande. L'espace est insuffisant, sous cette angle d'arrivée de la bille joueuse, pour que celle-ci passe entre la bande et la bille 3 sans la toucher.




On reprend la même position, mais cette fois la bille 3 est placée à proximité du coin. L'espace entre la bille 3 et les deux bandes ne doit pas laisser la bille joueuse passer dans cet espace sans toucher la bille 3.

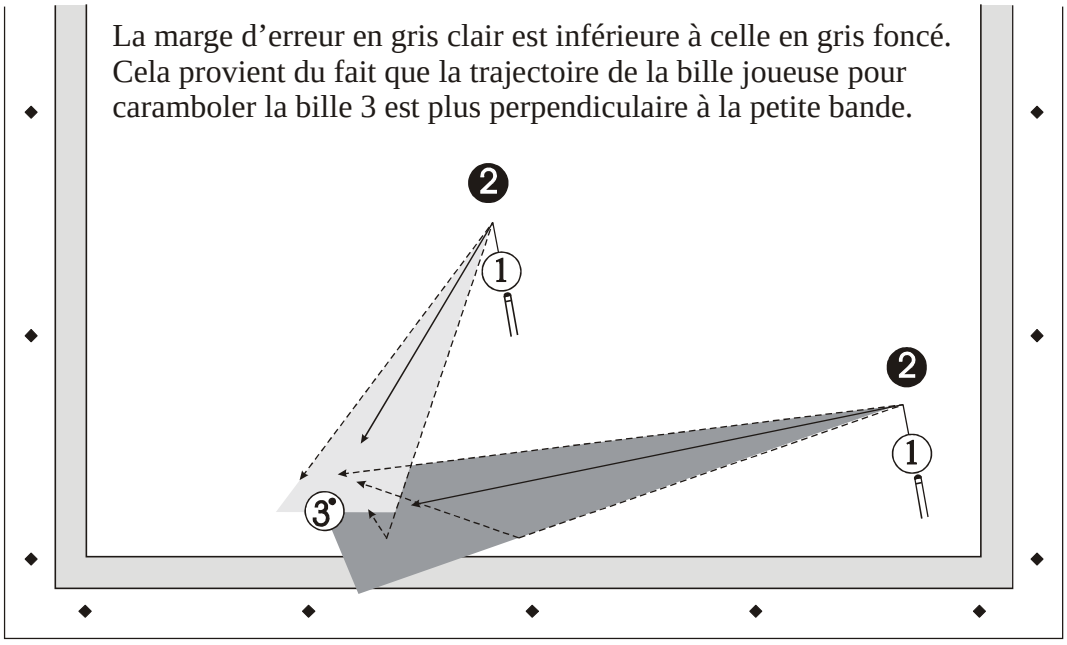


Tous droits réservés - 31090114049

## 2.2 L'INCLINAISON DE LA TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE

En profitant de la possibilité d'effectuer le carambolage non seulement en direct, mais également par la bande, la trajectoire de retour de la bille joueuse sur la bille 3 prend aussi toute son importance.

Plus la bille joueuse prend une direction perpendiculaire à la bande, plus la marge d'erreur se rapproche de deux billes. Au contraire, plus cette trajectoire de retour est parallèle à la bande, plus la marge d'erreur s'agrandit au-delà des deux billes.



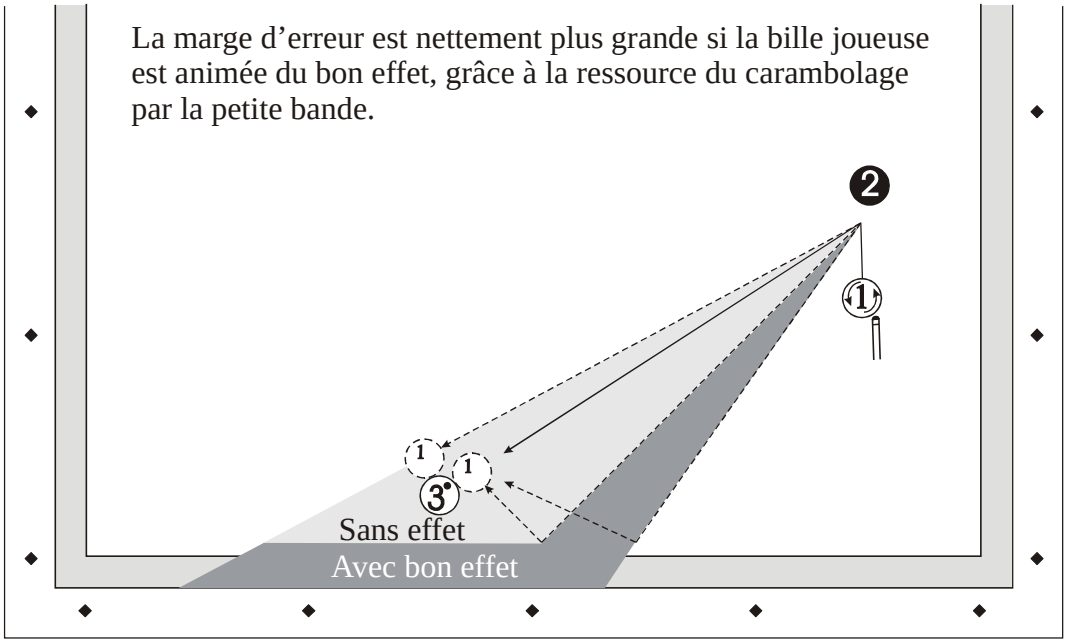

## 2.3 LA QUANTITÉ D'EFFET DE LA BILLE JOUEUSE

Dans les points où la bille 3 se situe à proximité d'une bande ou d'un coin, la marge d'erreur est augmentée grâce à la ressource supplémentaire du carambolage par la bande. Et cette marge est encore plus grande lorsque la bille joueuse peut être animée de bon effet.

Pour s'en convaincre, on reprend une position similaire avec la bille 3 positionnée à environ une bille de la petite bande. Il faut bien sûr que la bille joueuse ne puisse pas passer entre la petite bande et la bille 3 sans caramboler celle-ci.

La marge d'erreur de ce point réalisé sans effet est représentée en gris clair. En jouant ce point avec le bon effet, la bille joueuse peut caramboler la petite bande à des endroits normalement impossible sans effet. La marge d'erreur est donc augmentée de la plage gris foncé, en plus de la gris clair.

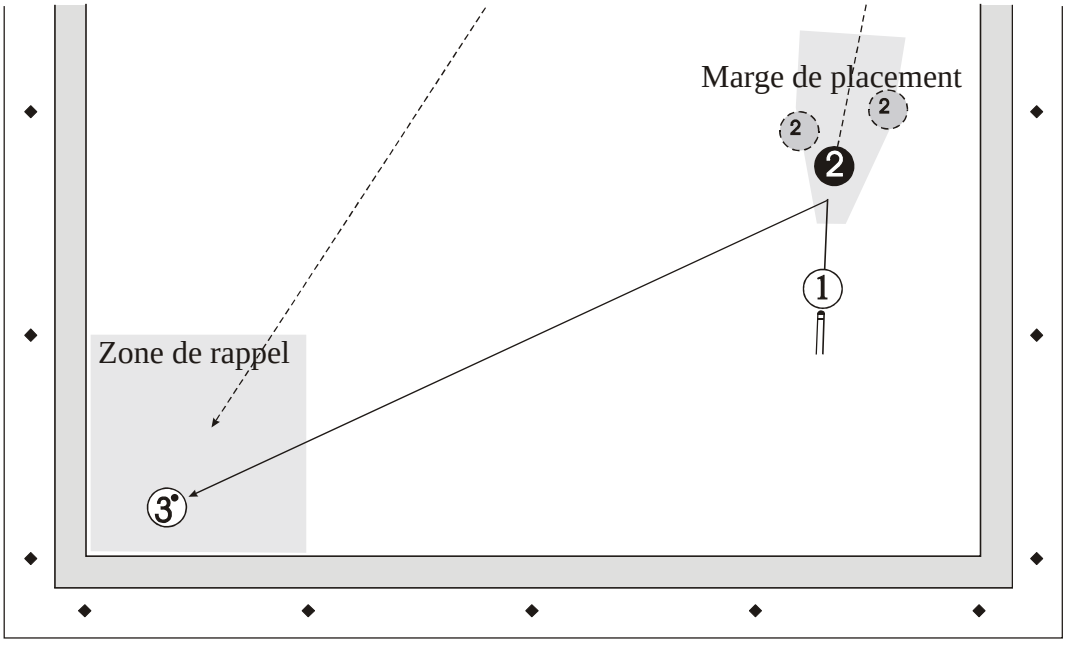
Tous droits réservés - 31090114049




# 3 LA MARGE D'ERREUR DE PLACEMENT

Tous les points ont une marge d'erreur pour leur réussite, d'au minimum deux billes. Toutefois, la possibilité de se tromper n'existe pas seulement dans la réussite ou l'échec du carambolage, mais également dans le placement de la position suivante.

Pour illustrer cette notion, prenons encore l'exemple d'un rappel en longueur où la bille 2 revient par deux bandes. La bille joueuse revient en rétro, sans effet, sur la bille 3..



Tous droits réservés - 31090114049

On peut observer qu'en fixant les positions des billes 1 et 3, la bille 2 peut se positionner dans une certaine marge pour que le rappel par deux bandes soit toujours possible dans la zone de rappel.
Donc dans le point précédent qui a permis la mise en place de cette position, le joueur avait à sa disposition une marge d'erreur dans laquelle il pouvait positionner la bille 2 pour que le rappel escompté soit toujours réalisable.

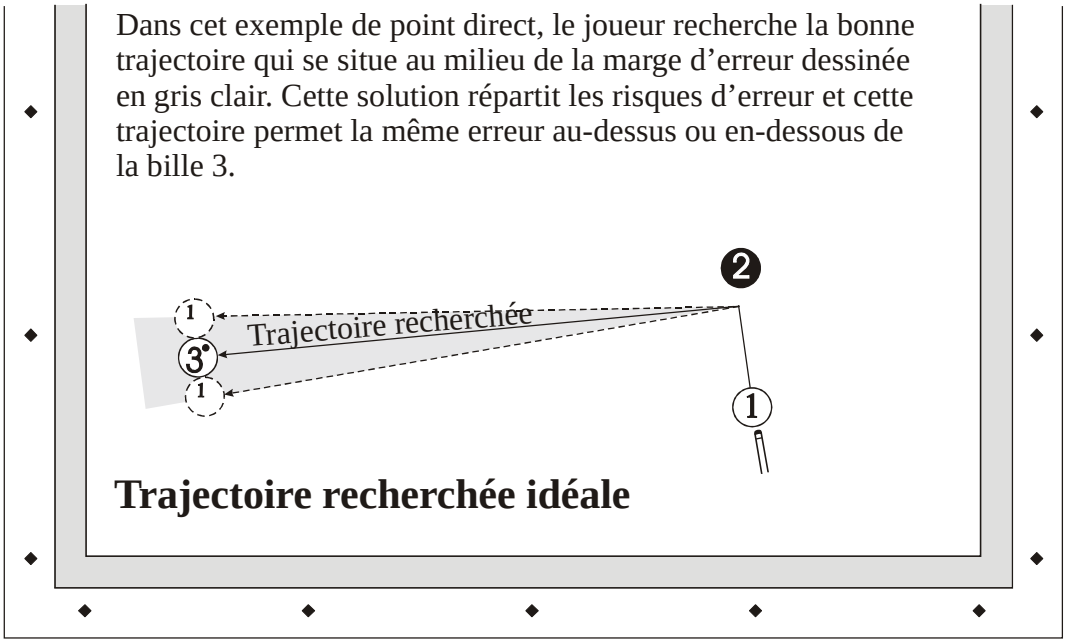
Cette marge d'erreur dans le placement de la bille 2 aurait aussi été possible sur le positionnement de la bille joueuse ou de la bille 3. Mais dans cet exemple, seule la marge d'erreur sur la bille 2 a été schématisée.

# 4 *UTILISER AU MIEUX LA MARGE D'ERREUR*

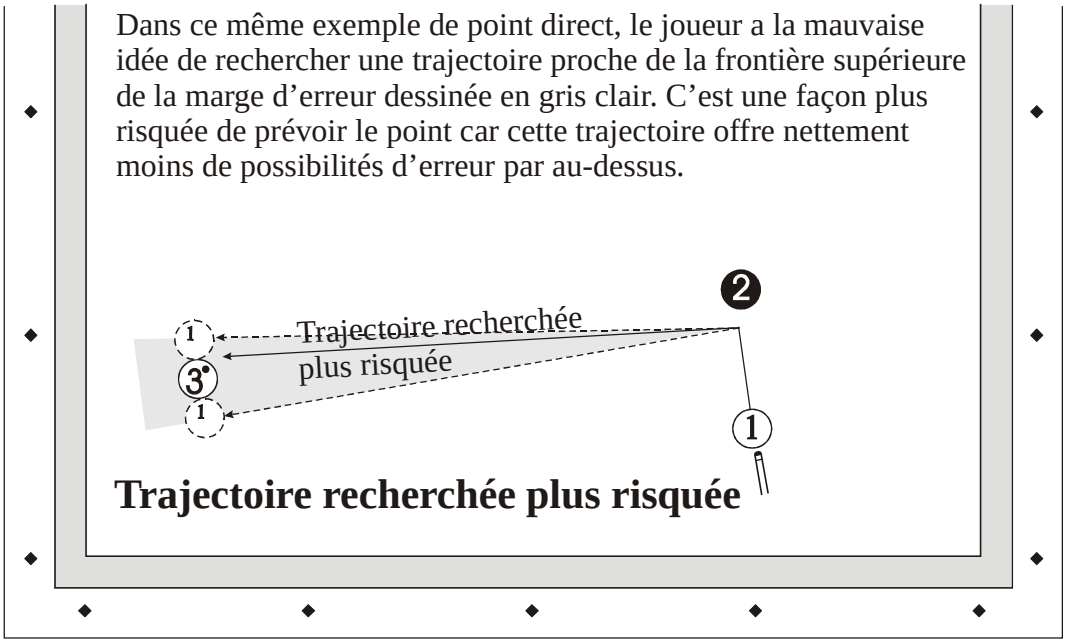
La marge d'erreur est une notion importante qui pèse lourd dans le processus du choix du point. Il est logique que le joueur privilégie une solution où la marge d'erreur est la plus grande et qui lui offre la possibilité de se tromper, par rapport à une solution offrant moins d'erreur et nécessitant plus de précision. Quelle que soit la marge d'erreur octroyée à la bille joueuse, le joueur doit toujours en tenir compte dans la réalisation du point:

> La trajectoire idéale et recherchée de la bille joueuse se situe exactement au milieu de cette marge d'erreur.

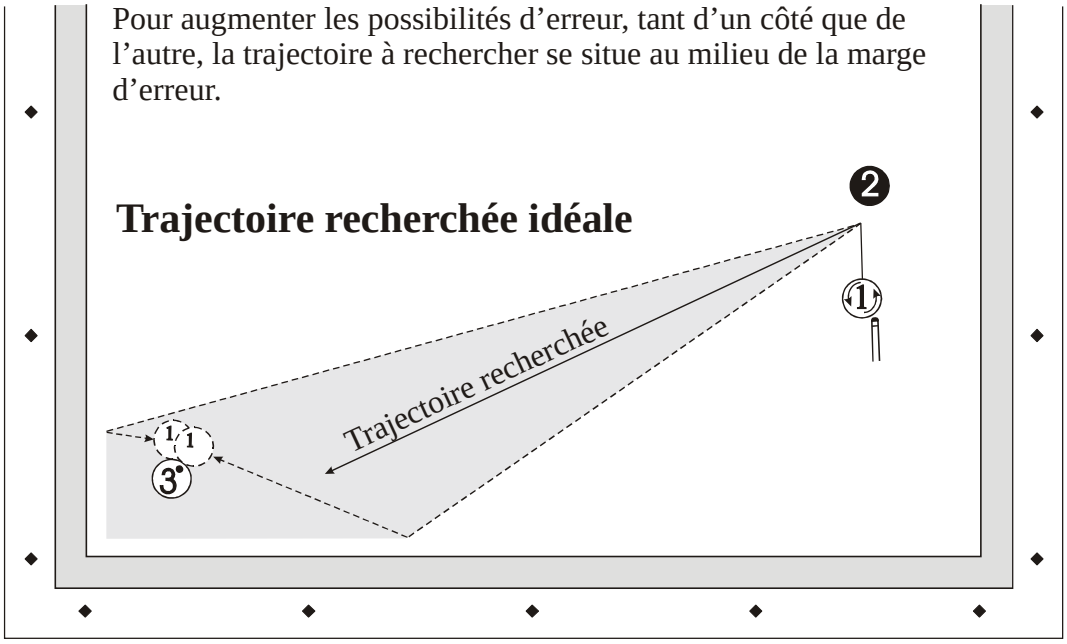
Ce n'est qu'en recherchant le milieu de la marge d'erreur que celle-ci devient pleinement bénéfique. Ainsi, elle offre au joueur les mêmes possibilités d'erreur, autant d'un côté que de l'autre.



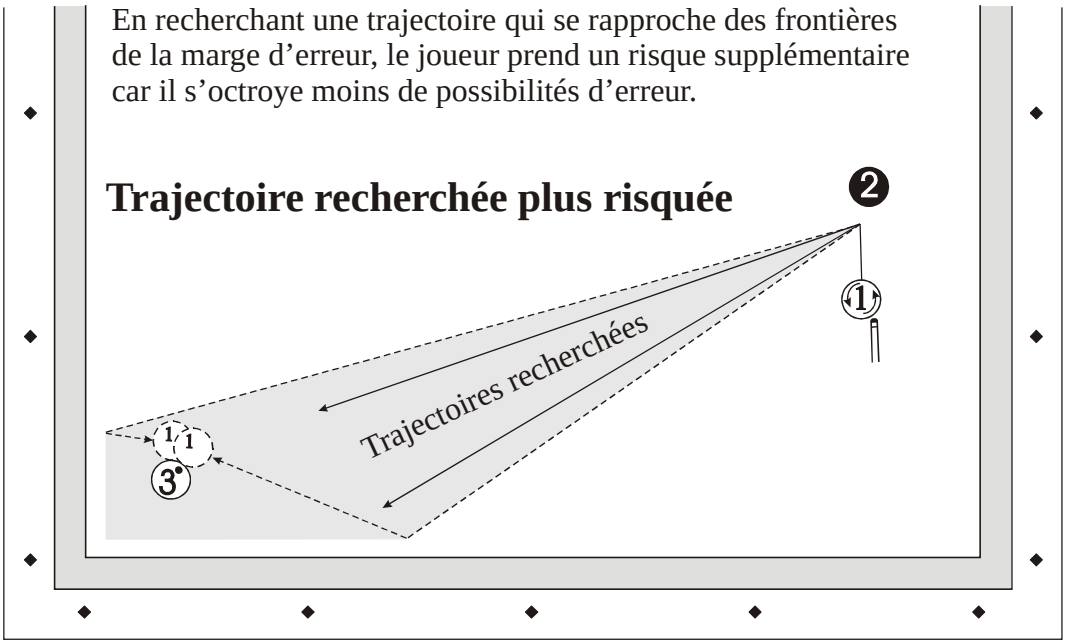
Tous droits réservés - 31090114049




Dans le point suivant, les trois ressources sont présentes. Le positionnement de la bille 3 idéal à proximité des deux bandes du coin offre la ressource du carambolage par une ou deux bandes. La trajectoire de retour de la bille joueuse sur la bille 3 est assez inclinée pour maximiser la ressource de la petite bande. Et enfin, la bille joueuse est animée d'un maximum de bon effet, augmentant donc grandement les possibilités de carambolage en passant par la petite bande.
Tout comme dans les autres situations, profiter pleinement de cette énorme marge d'erreur passe forcément par la recherche de la trajectoire idéale, située au milieu de cette marge.



Tous droits réservés - 31090114049




# 5 *REMARQUE*

Dans sa façon de concevoir le jeu, le joueur recherche un enchaînement de points offrant la plus grande marge d'erreur possible. Cette notion devient déterminante dans la conception.

L'utilisation optimale de la marge d'erreur liée à la réalisation du point ou au placement du point suivant est très difficile à gérer. Cette utilisation pratique de la marge d'erreur est expliquée dans le chapitre suivant consacré à la gestion des risques.

Tous droits réservés - 31090114049

# LA GESTION DES RISQUES

## 1 GÉNÉRALITÉS

L'un des paramètres essentiels dans la conception et donc dans le choix d'un point, c'est le facteur risque. Le risque met en balance deux éléments de la solution: le résultat final du point et la difficulté pour le réaliser. L'enjeu est le suivant : le joueur est-il capable ou prêt à prendre ces risques pour peut-être obtenir cette position ?




Le résultat final du point est la position recherchée des billes, mais également la zone où elles seront placées.

Quant à la difficulté du point, elle dépend de la position des billes et de la solution choisie, des capacités du joueur, des paramètres nécessaires à la réalisation du point, mais également de la marge d'erreur à disposition du joueur tant pour la réussite du point que dans le placement des trois billes, ainsi que de notions plus subjectives comme par exemple la qualité du matériel ou encore la tension nerveuse du moment.

Dans l'idéal, le joueur essaie toujours d'obtenir le meilleur résultat possible, lui permettant ainsi de faciliter les points suivants et d'effectuer une série la plus longue possible. Mais il ne faut jamais oublier les difficultés liées à la réalisation du point et donc les risques qui en découlent. A quoi servirait de tenter la recherche d'une position parfaite, si pour l'obtenir les risques sont tels que la réussite du point est vouée à l'échec.

Tous droits réservés - 31090114049

# 2 L'ANALYSE DU FACTEUR RISQUE

## 2.1 LA RÉFLEXION PAR LES QUESTIONS

La gestion du risque est en réalité une analyse objective de tous les éléments du point, une succession de questions dont les réponses feront pencher la balance d'un côté et permettront de déterminer LA solution.

La première des choses à faire est d'analyser le point pour trouver toutes les solutions possibles. A partir de là, une première sélection s'effectue naturellement, avec notamment les diverses solutions qui paraissent immédiatement trop difficiles, pour ensuite ne retenir que les solutions principales.

Ensuite, en passant en revue toutes ces solutions, le joueur doit se poser pour chacune des solutions les bonnes questions, dont en voici un échantillon :

- ⇨ Quelles sont toutes les ***difficultés*** de la solution ?
- ⇨ Ces ***difficultés*** sont-elles en rapport avec mes capacités du moment ?
- ⇨ Quelle ***marge d'erreur*** laisse cette solution , tant dans la réalisation du point que dans le placement des billes ?
- ⇨ Cette ***marge d'erreur*** est-elle suffisante ?
- ⇨ Que se passera-t-il si le point est réalisé, mais que l'objectif n'a pas été atteint ?
- ⇨ Quelles sont les alternatives et les ***solutions de rechanges*** en cas d'échec du placement ?

On remarque dans toutes ces questions que trois éléments sont les piliers de la réflexion:

- ⇨ Les difficultés du point, ce sont essentiellement celles liées à la technique, à la définition des quatre paramètres, au mécanisme nécessaire pour la réalisation du point.
- ⇨ La marge d'erreur est en fait la plage d'erreur octroyée à la bille joueuse pour faire le point. Elle permet donc au joueur de se tromper dans le choix de ses paramètres, sans pour autant rater le point ou le placement.
- ⇨ En cas de réussite du carambolage mais d'échec du placement, il est logique de prévoir un certain nombre de solutions de rechange qui permettraient la continuation de la série dans de bonnes conditions. Plus le joueur dispose de solutions de rechange en cas d'échec de placement, moins la solution envisagée est risquée.

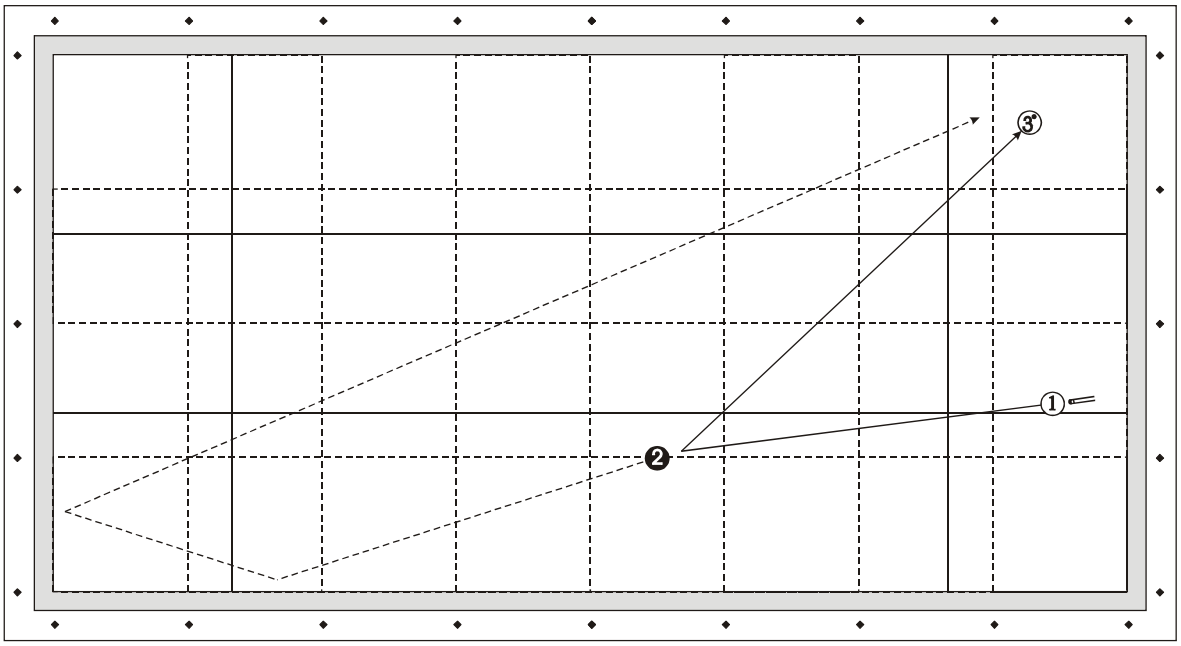
Tous droits réservés - 31090114049

Vouloir trouver une solution sans risque est une aberration. Toutes les solutions comportent des risques plus ou moins grands. Parfois le risque ne se réfère pas forcément à la réussite ou à l'échec du point, mais aussi à la réussite ou à l'échec du placement et/ou du rappel.

## *2.2 LES DIFFICULTÉS DU POINT*

Les difficultés du point, ce sont essentiellement celles liées à la technique, à la définition des quatre paramètres, au mécanisme nécessaire pour la réalisation du point.

On pourrait imaginer un rappel en rétro où la distance de rétrograde serait telle qu'elle nécessiterait une hauteur d'attaque si basse et un geste si rapide qu'il en deviendrait trop difficile... Pas impossible, mais juste trop difficile.




Dans cette solution en rétro direct et rappel de la bille 2 par deux bandes, la difficulté principale est de donner suffisamment de rétrograde à la bille joueuse pour qu'elle puisse revenir sur la bille 3, sans pour autant jouer trop fort pour conserver la bonne mesure de la bille 2 et son retour dans la zone de rappel.

Cette difficulté est si grande qu'elle rend le point à la limite du réalisable. Ce n'est pas impossible, mais tout simplement trop risqué. Il faut jouer si bas, si rapide, tout en jouant pas trop fort pour la mesure de la bille 2, sans compter encore la quantité de bille millimétrique qui nécessite une touche de bille exceptionnelle et une rectitude gestuelle parfaite. Le tout avec une marge d'erreur à l'arrivée qui est limitée au minimum.

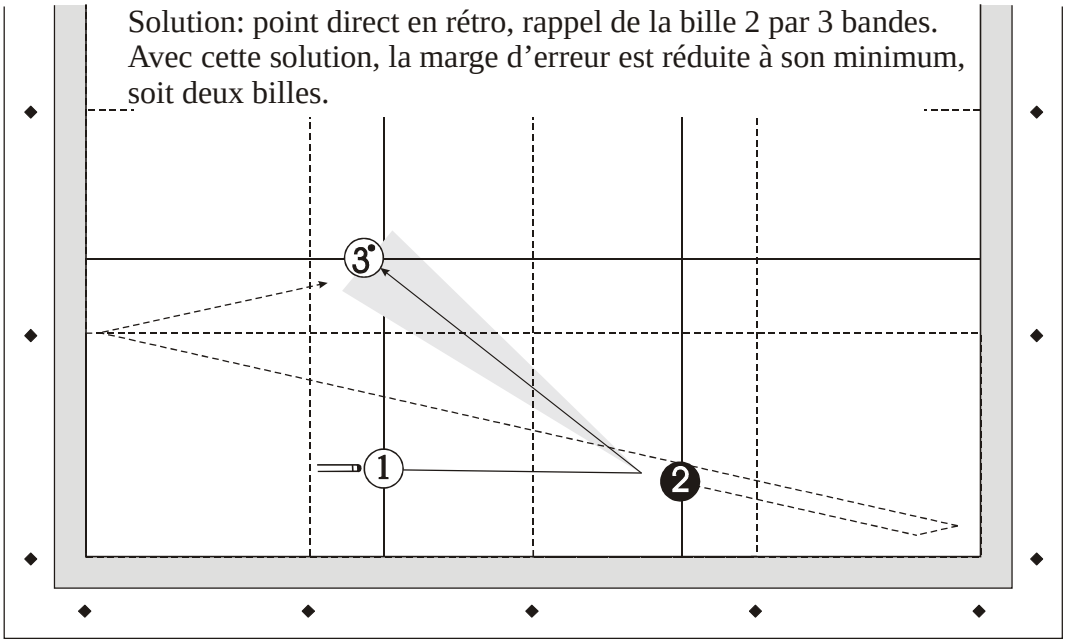
Cette solution est techniquement faisable, mais pratiquement trop difficile. Même si le résultat escompté du rappel des trois billes dans le coin est alléchant. Mieux vaut se tourner vers une autre solution moins difficile.

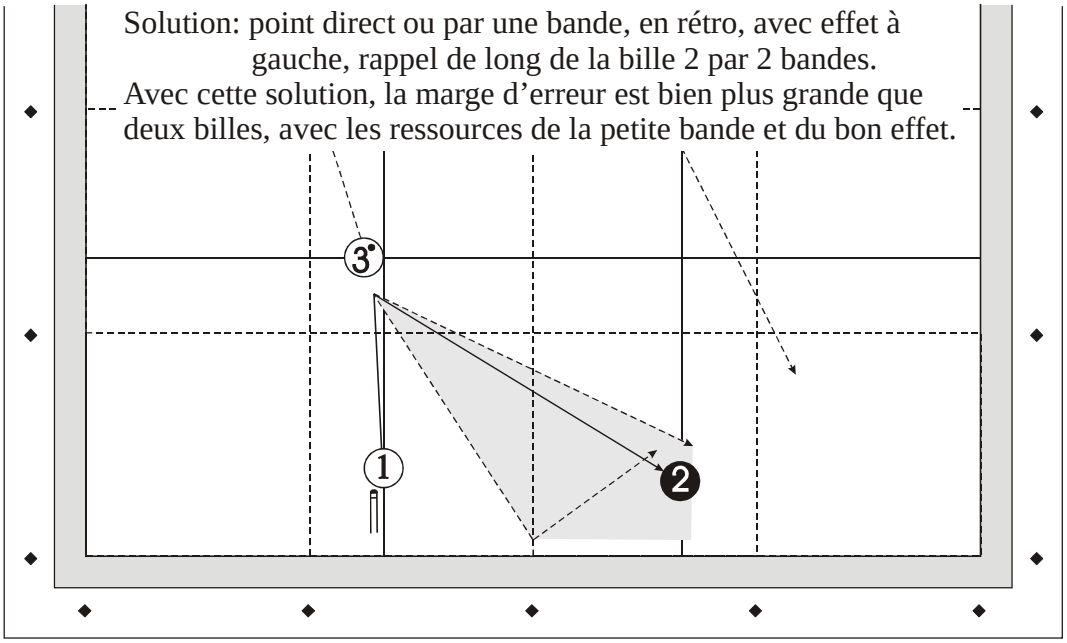
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.3 LA MARGE D'ERREUR LIÉE AU POINT

La marge d'erreur que laisse la solution est aussi importante. Cette notion est largement exprimée au chapitre traitant de la marge d'erreur. Il est évident qu'une solution ne laissant pas la place à une éventuelle erreur dans la réussite du point est moins attrayante qu'une solution offrant le droit à l'erreur.

Juste un exemple de position illustrant bien la différence entre une solution offrant le minimum de marge d'erreur et une autre offrant un confort bien agréable en terme d'erreur.



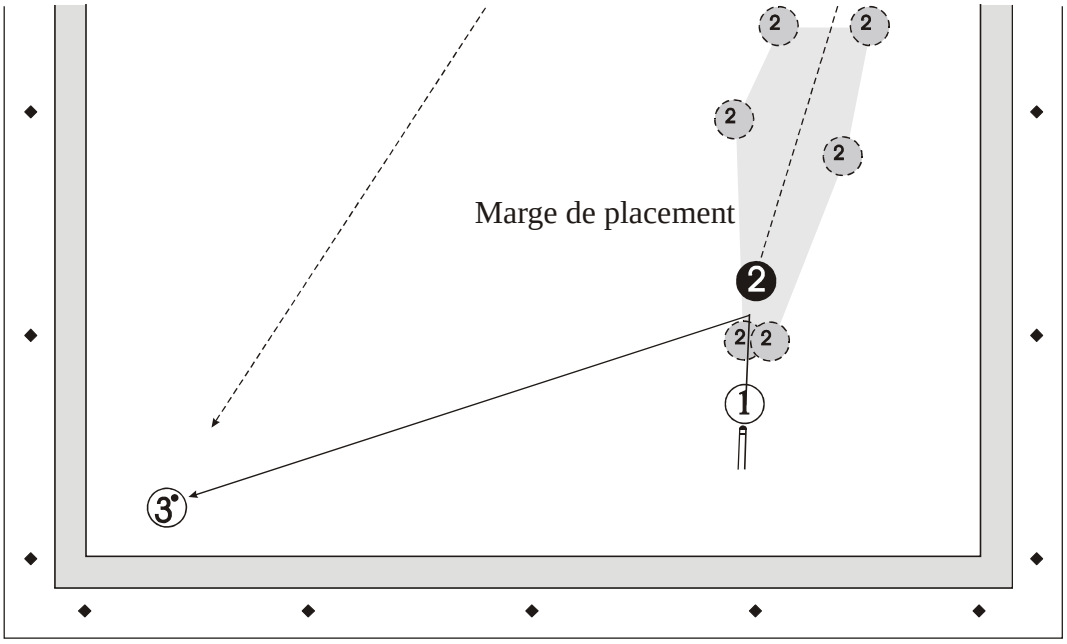
Tous droits réservés - 31090114049

Il est clair en regardant les deux schémas ci-dessus que la solution la moins risquée est celle qui offre le plus de marge d'erreur, soit le rappel en longueur qui permet d'utiliser la ressource de la petite bande à bon escient. Cela ne signifie toutefois pas qu'il s'agit là de la meilleure solution adaptée au mode de jeu, mais seulement de la solution la moins risquée.

## *2.4 LA MARGE D'ERREUR LIÉE AU PLACEMENT*

Parfois, même si le carambolage est réussi, le placement recherché peut avoir échoué. La marge d'erreur liée au placement est celle qui permet au joueur de se tromper dans le placement d'une bille, tout en accédant quand même au placement recherché.

Pour illustrer cette notion d'erreur, non pas pour le point, mais pour la réussite ou l'échec du placement, nous prenons une position de rappel classique en longueur, direct pour la bille joueuse et rappel par deux bandes pour la bille 2.
Pour simplifier, les billes 1 et 3 sont fixes et seul le placement de la bille 2 peut évoluer. La question à se poser est la suivante: où pourrait se trouver la bille 2 pour que la bille joueuse puisse quand même effectuer le rappel recherché ?
Tous les emplacements possibles de cette bille 2 constituent la marge d'erreur liée à son placement.




La zone grise représente tous les emplacements où pourrait se situer la bille 2, sans pour autant rendre la solution du rappel de la bille 2 par deux bandes en longueur impossible.

Lors du point précédent ce rappel, donc le point qui a permis la mise en place de cette position, le joueur avait à sa disposition toute cette marge d'erreur pour placer la bille 2 et pour ainsi réussir le placement de son rappel en longueur.

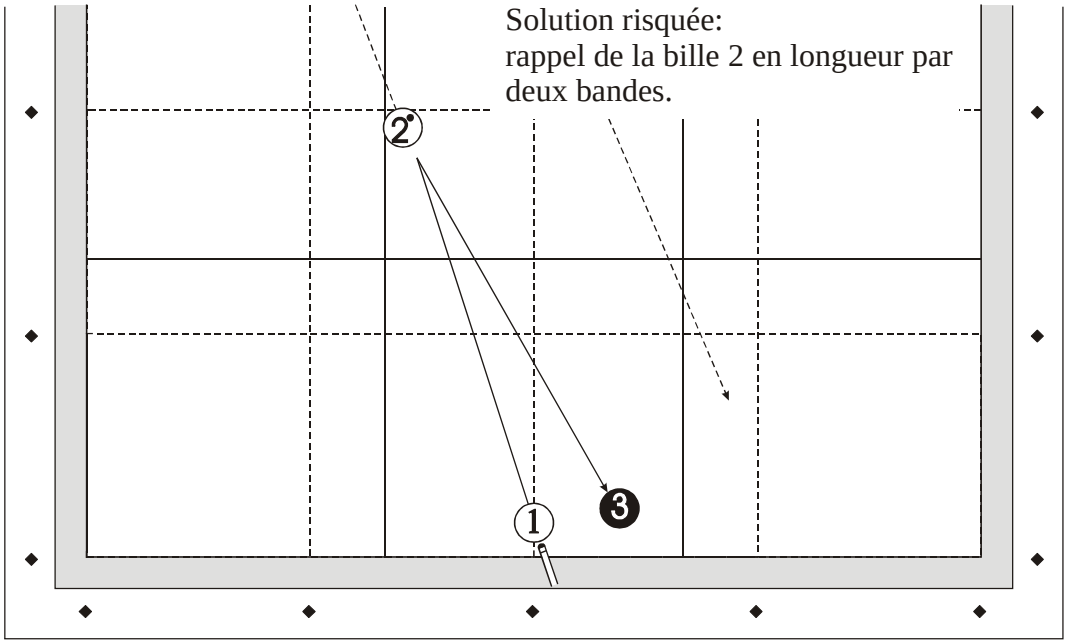
Tous droits réservés - 31090114049

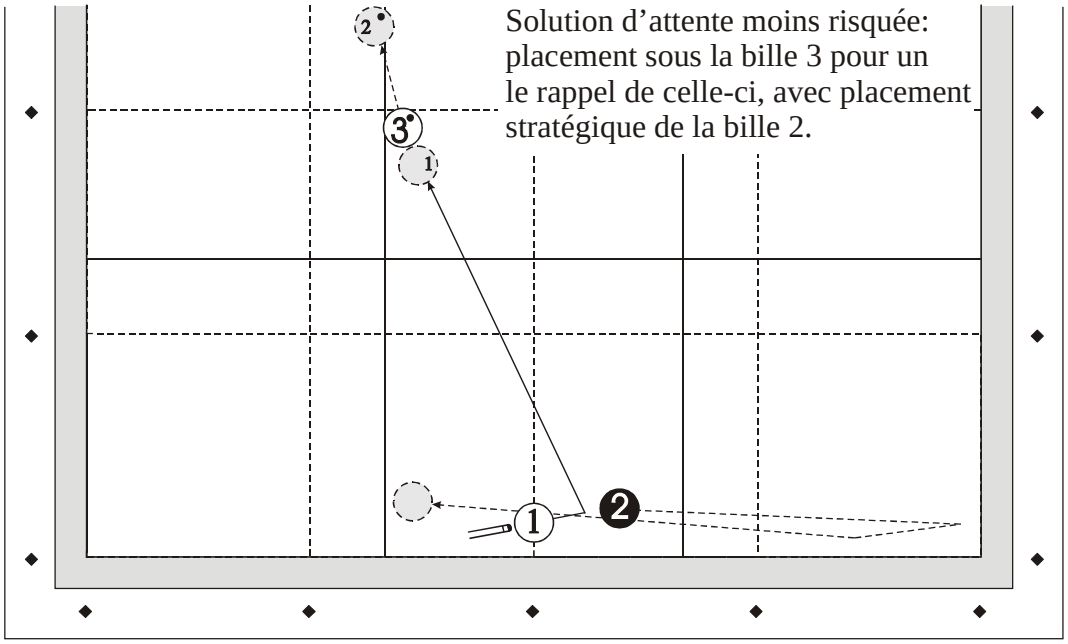
## 2.5 *LE RISQUE D'ÉCHEC DU POINT*

Une notion très importante dans cette balance de gestion du risque est le risque d'échec.

Le premier échec à éviter, c'est évidemment celui du point. Prendre trop de risques et rater ainsi le point n'apporte pas vraiment d'avantages, même si parfois dans une certaine éthique de débutant l'échec peut être plus profitable pour ce dernier.

L'exemple ci-dessous en est un parmi tant d'autres où notre cœur balance entre un rappel plutôt difficile et une solution d'attente plus facile, mais dont le résultat est nettement moins prometteur.



Tous droits réservés - 31090114049

Le rappel plutôt difficile, c'est un rappel de la bille 2 par deux bandes en longueur. Ce qui rend le point difficile à réaliser, c'est la distance entre les billes 1 et 2, la longueur du rétrograde entre les billes 2 et 3, et dans ces conditions la proximité de la petite bande ce qui oblige le joueur d'exécuter ce rétro avec une queue légèrement inclinée.

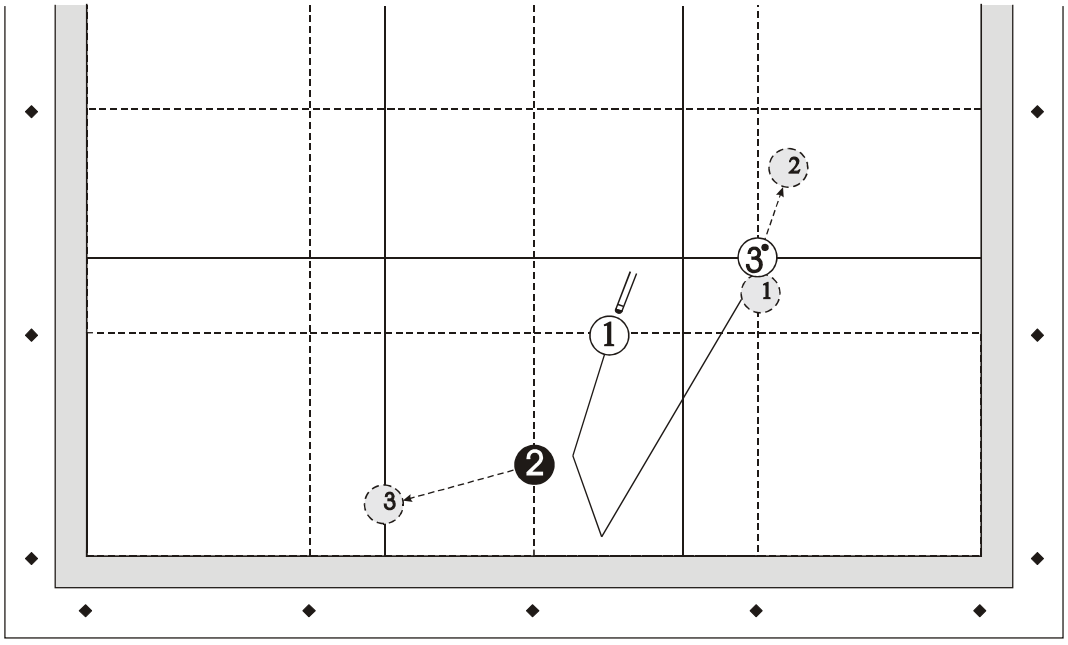
Le point d'attente, plus facile mais moins "rentable", c'est un placement sous la bille 3 par un petit rétro sur la bille 2. Avec un placement stratégique de celle-ci dans une zone favorable, la bille joueuse va se placer sous la bille 3 pour obtenir le point suivant un rappel de celle-ci. La placement stratégique de la bille 2 augmente les possibilités des futurs rappels.

Exécuter le grand rétro permet le regroupement immédiat des billes, mais les difficultés sont trop grandes et le risque de rater le point est trop important. Mieux vaut dans ces conditions un placement d'attente. C'est tout simplement plus prudent.

## *2.6 LE RISQUE D'ÉCHEC DU PLACEMENT - LES SOLUTIONS DE RECHANGE*

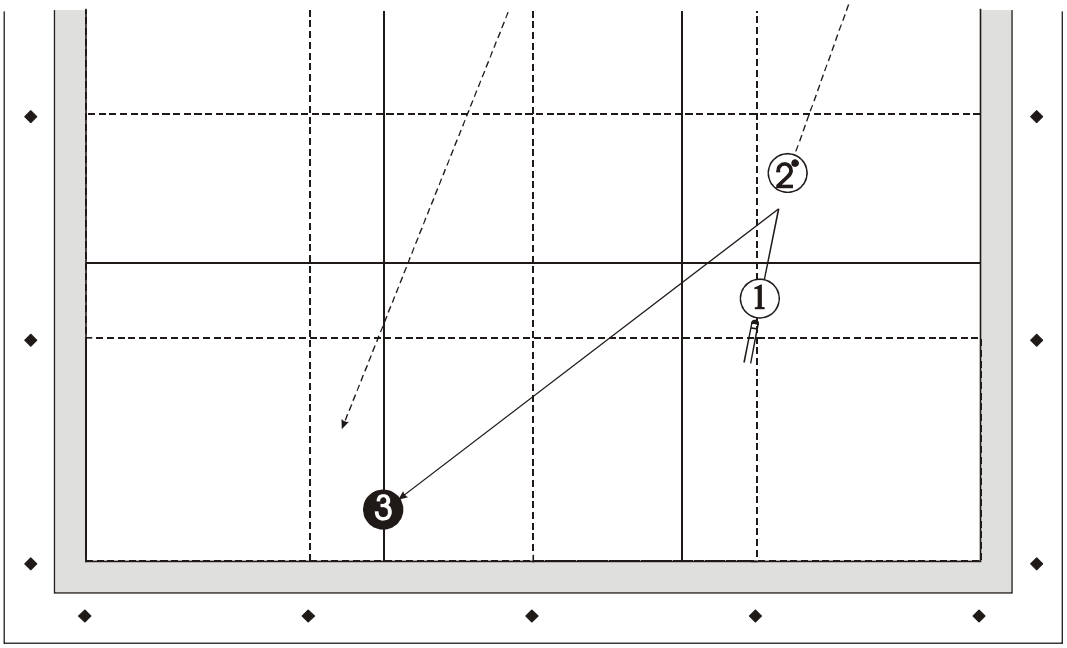
Le second risque d'échec à éviter, c'est celui du placement. Un bon placement est évidemment très important pour la suite de la série, mais prendre trop de risques en la matière pourrait aussi bien écourter plus tôt que prévu cette même série.

La marge d'erreur liée au placement permet de limiter les risques. Mais malgré cette marge, il est possible que le placement escompté soit raté.
Dans ce cas, il faut trouver un moyen pour continuer tout de même la série dans de bonnes conditions. Pour cette raison, il faut toujours se demander quelles seront les possibilités et solutions de rechange (rappel ou autre placement) à disposition du joueur pour continuer sa série en cas de placement raté, et dans quelles proportions d'erreur ces solutions demeurent-elles encore réalisables.

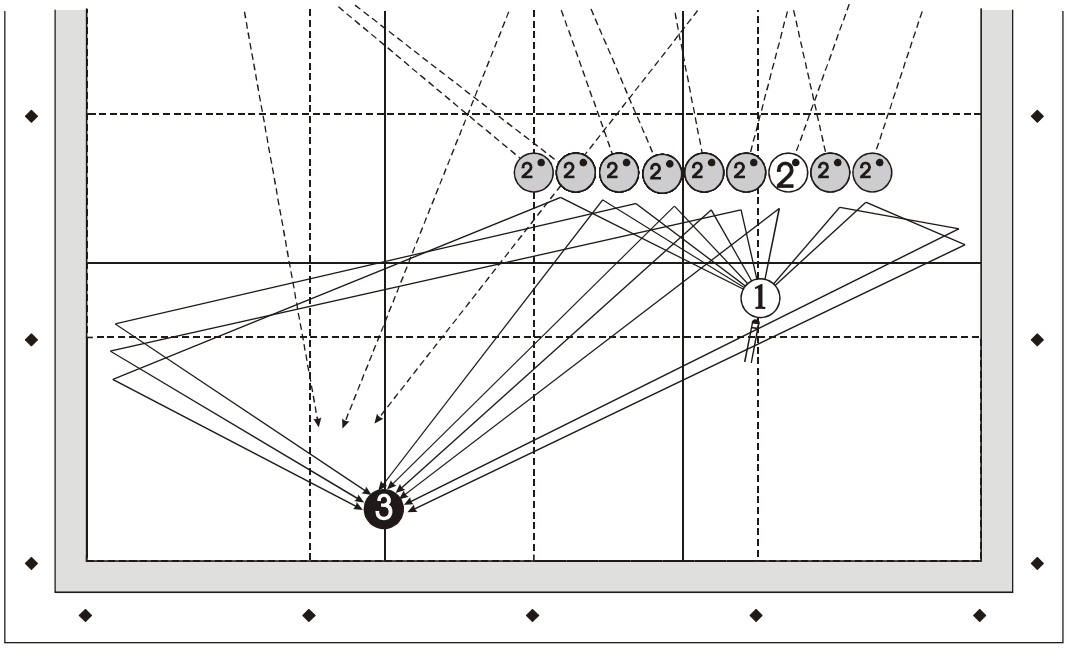


Tous droits réservés - 31090114049

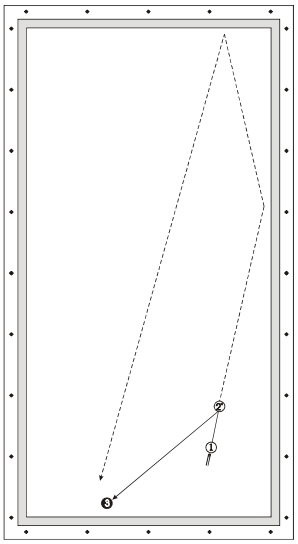
A nouveau, cette notion de placement raté et la réflexion sur les éventuelles solutions de rechange sont illustrées dans le schéma ci-dessus et les suivants en prenant comme exemple un point de placement où la bille joueuse touche une bande avant de caramboler la bille 3. Le but étant de réussir le carambolage et de se placer sous cette bille 3 pour le rappel de celle-ci par deux bandes en longueur. Quant à la bille 2, elle est placée à proximité de la petite bande, à la hauteur de la ligne de cadre.
Le résultat escompté est donc le suivant. Un rappel de la bille 2 par deux bandes en longueur, tout à fait classique.




Mais si le placement de la bille joueuse sur la bille 2 ne s'était pas aussi bien passé, si le placement n'avait pas permis la mise en place de ce rappel par deux bandes en longueur, il y aurait de nombreuses autres possibilités de rappel. Toutes ces solutions de rechange à disposition du joueur sont schématisées ci-dessous.



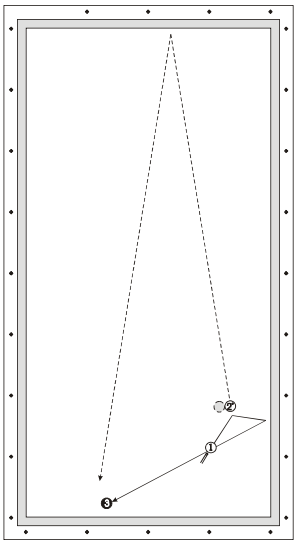
Tous droits réservés - 31090114049



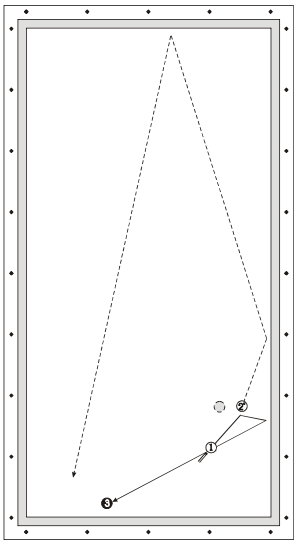
Solution initiale:
point direct, rappel par deux bandes

Dans le schéma ci-dessus, seule la position de la bille 2 change. Il est évident que dans la réalité, le placement est obtenu par le carambolage de la bille 2 par la bille joueuse et que ce sont ces deux billes qui modifient leur position. Mais par soucis de simplification et de visibilité, seule la bille 2 est changée pour illustrer les différentes solutions de rechange.

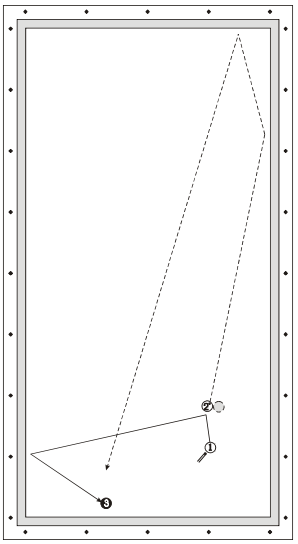
Cela représente donc en tout au minimum 8 solutions de rechange, autre que le rappel prévu initialement. Les voici à nouveau toutes de façon plus schématisées.



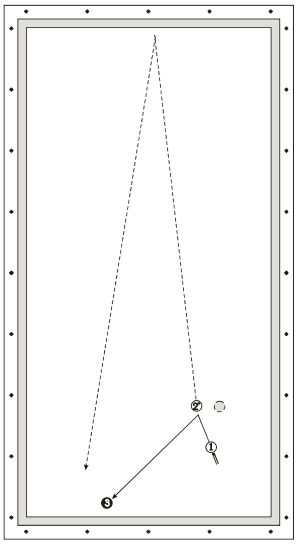
Solution de rechange:
point indirect par une bande, rappel par une bande



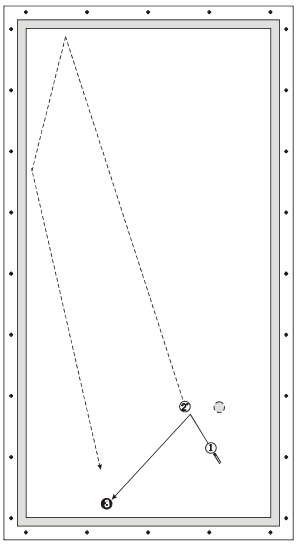
Solution de rechange:
point indirect par une bande, rappel par deux bandes



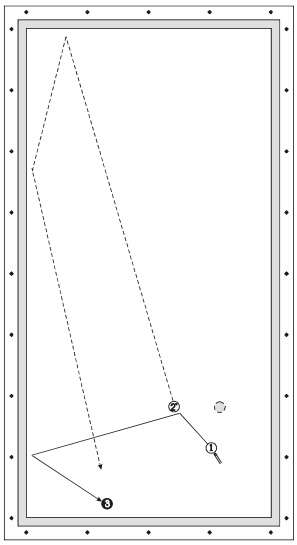
Solution de rechange:
point indirect par une bande, rappel par deux bandes



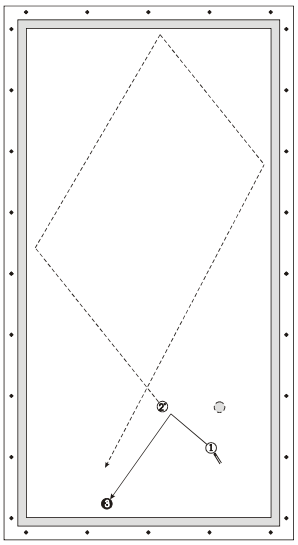
Solution de rechange:
point direct, rappel par une bande



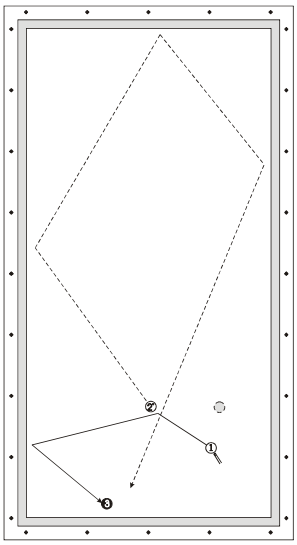
Solution de rechange:
point direct, rappel par deux bandes



Solution de rechange:
point indirect par une bande, rappel par deux bandes



Solution de rechange:
point direct, rappel par trois bandes



Solution de rechange:
point indirect par une bande, rappel par trois bandes

Tous droits réservés - 31090114049

Il faut préciser au sujet de l'exemple précédent que des solutions de rechange ne seraient pas possible si la bille 3 avaient été positionnée dans le coin au moment du placement. En réalité, le fait de placer la zone de rappel dans le coin diminue les possibilités de rappels, alors que la placer vers la ligne de cadre les augmente.

Dans la pratique, il existe souvent des positions de placement qui permettent de prévoir une ou plusieurs solutions de rechange en cas d'erreur dans le placement initialement prévu. Par contre, les positions qui offrent autant de possibilités de rappel que l'exemple précédent ne sont pas très courantes.

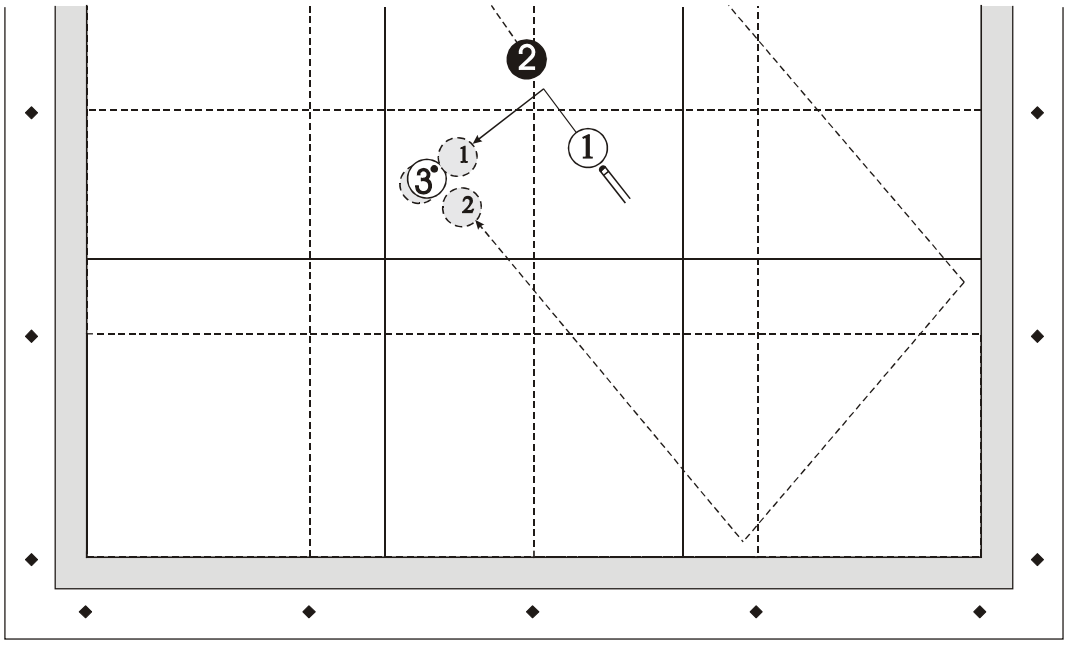
Si c'est possible du point de vue technique et conceptuel, le joueur prudent choisit une solution de placement qui offre une ou plusieurs solutions de rechange en cas de problème, plutôt qu'un placement unique dont l'échec mettrait en péril la continuation de la série.

## *2.7 LE RISQUE D'ÉCHEC DU RAPPEL - LES SOLUTIONS DE RECHANGE*

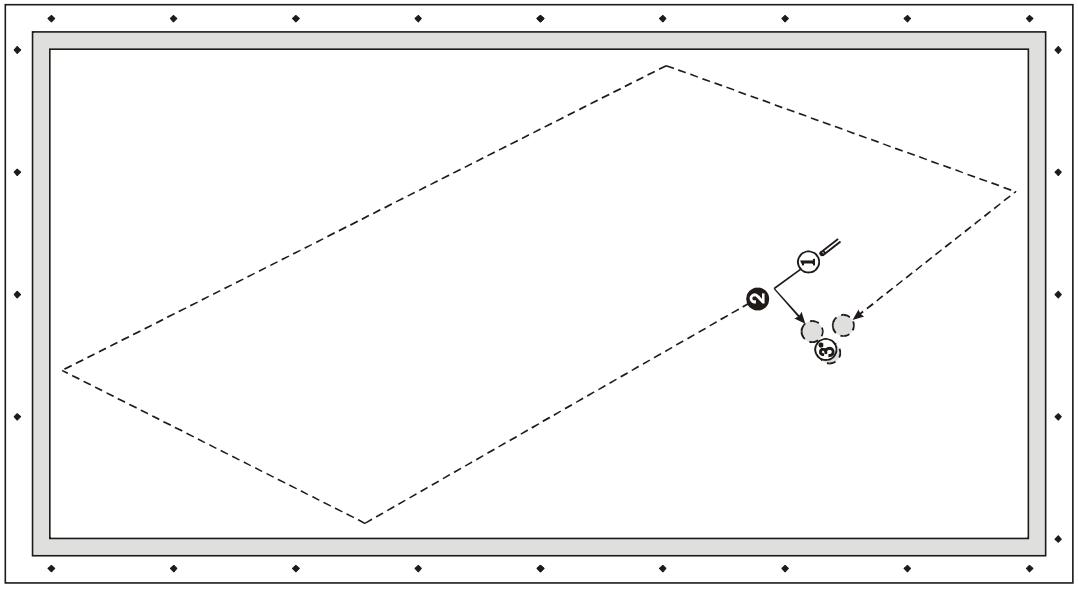
Il y a également des points où le risque est provoqué par l'échec du rappel, parce qu'il est difficile ou délicat, ou tout simplement parce qu'il s'est produit une défaillance technique.

Le rappel de la bille 2 se fait dans la zone de rappel, laquelle se situe généralement là où la bille 3 se trouve. Dans le cas où, pour une raison ou pour une autre, la bille 2 ne peut pas revenir dans la zone de rappel, il serait également profitable de conserver une solution de rechange qui permette la continuation de la série.
Cette possibilité de secours ne peut être obtenue que d'une seule manière: agrandir la zone de rappel grâce au placement sur la bille 3.

Cette notion est illustrée dans l'exemple suivant. Il s'agit d'un rappel direct où la bille 2 réalise quatre bandes avant de revenir dans le barrage formé par les billes 1 et 3.

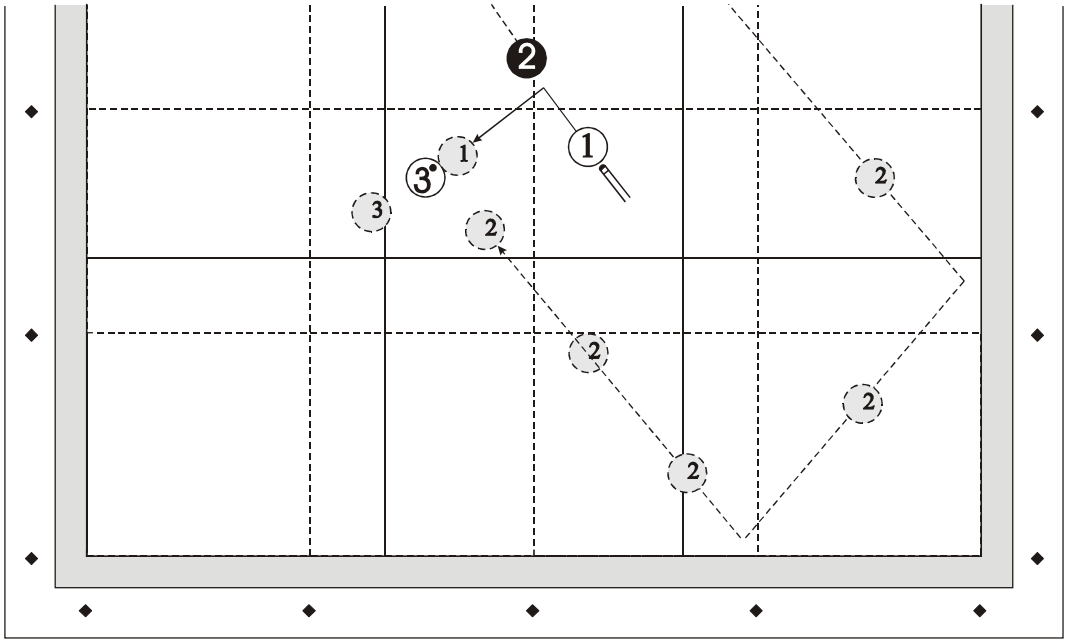


Tous droits réservés - 31090114049



Devant un tel résultat de perfection (rappel de la bille 2 parfait dans le barrage), il faut s'imaginer ce qui se passerait si la bille 2 n'avait pas été rappelée aussi bien, par exemple parce que l'énergie qui lui a été transmise n'était pas suffisante. Dans cette hypothèse, la suite de la série serait sérieusement compromise. Alors que c'est quand même une hypothèse très plausible de ne pas obtenir une telle perfection.

En prévision donc d'un éventuel échec du rappel, la première solution consiste tout simplement à placer la bille joueuse sur la bille 3 après leur carambolage de telle manière que le placement obtenu soit bon, même si la bille 2 ne revient pas dans la zone de rappel. C'est l'illustration suivante.
Avec un bon placement de la bille joueuse sur la bille (distance adéquate, dominante), la bille 2 peut très bien rester en panne sur son parcours initial sans que cela ne remette en cause la continuation de la série. Grâce au placement, il y aura toujours la possibilité d'effectuer un rappel ou un autre placement par la bille 3 sur laquelle la bille joueuse est placée.



Tous droits réservés - 31090114049

## 2.8 L'INSÉCURITÉ SUBJECTIVE

La dernière notion qu'il faut prendre en compte pour évaluer les risques inhérents à une solution est beaucoup plus subjective.

Il s'agit par exemple de la qualité du matériel, peut-être la qualité ou la propreté des billes dans une position de grand rétro. Alors que la réalisation de celui-ci ne poserait pas de problème en temps normal, la qualité des billes pourrait faire craindre au joueur un éventuel buttage des billes et donc des réactions entre elles qui voueront le point à l'échec.

Une mauvaise gestion de la tension nerveuse liée à la compétition ou encore un manque de confiance suite à une série d'échecs peuvent éventuellement peser lourd dans la balance du risque.

Cette insécurité subjective est parfois bien réelle. Alors que parfois, notamment lorsque ce sont les sentiments qui s'en mêlent, cette insécurité est fortement influencée par le psychisme du joueur et n'a pas lieu d'être. Que ce soit réel ou psychologique, dans ces moments-là, un point semblant tout simple en temps normal peut devenir un véritable supplice.

# 3 CONCLUSION

La balance avec d'un côté les risques et de l'autre l'appât du résultat est très difficile à équilibrer.

Dans le jeu pratique, un grand nombre d'échecs peuvent être attribués à une prise de risque inconsidérée. Une bonne évaluation du risque dépend non seulement des connaissances et des compétences du joueur, mais également et surtout de son expérience. Il n'existe pas de formule magique réglant ce problème et de plus, la solution sans risque n'existe pas.

La meilleure façon d'illustrer les notions décrites ci-dessus serait d'illustrer une série de points en décortiquant élément après élément chaque point. Cette présentation n'est évidemment pas possible. Mais les séries aux différents modes de jeu schématisées plus loin dans cet ouvrage illustrent tout de même ces notions de risques, avec un bref descriptif pour chaque point.

Tous droits réservés - 31090114049

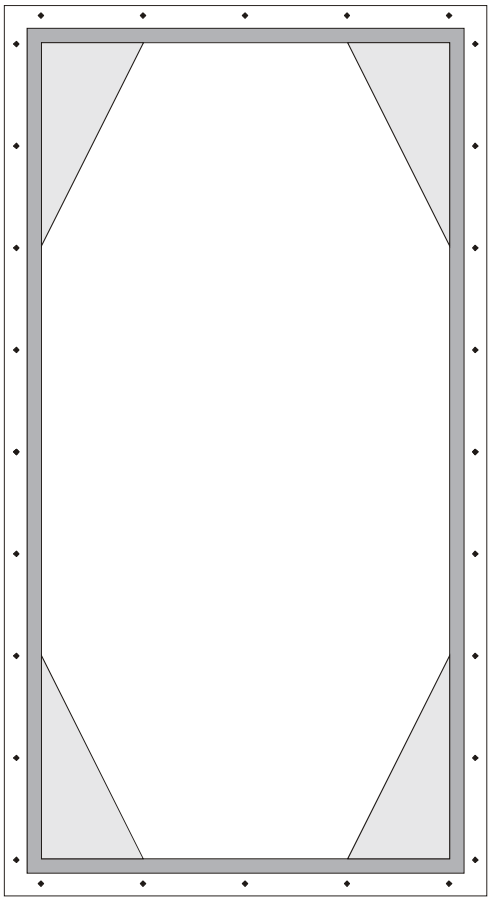
# LA PARTIE LIBRE

## 1 GÉNÉRALITÉS

### 1.1 PARTICULARITÉS DE LA PARTIE LIBRE

Sans revenir sur les règles de la partie libre très largement expliquées dans le chapitre réservé aux règles du jeu, il faut toutefois rappeler qu'il s'agit du mode de jeu le plus simple du billard français. Dans ce jeu de base, outre le souci de réaliser un maximum de points, le joueur n'a à se soucier que de deux restrictions :

- ⇨ la première est une restriction de zone aux quatre coins de la table,
- ⇨ la seconde est en cas de collage de la bille joueuse où la mise sur mouche des trois billes est obligatoire.



La restriction de zone dans chaque coin est sans doute la plus grande difficulté de ce mode de jeu. Les lignes tracées dans chaque angle de la table, schématisées ici, forment les “grands coins” On parle de grands coins par opposition aux petits coins, tracés sur des tables de dimensions inférieures de façon à former une zone plus petite.

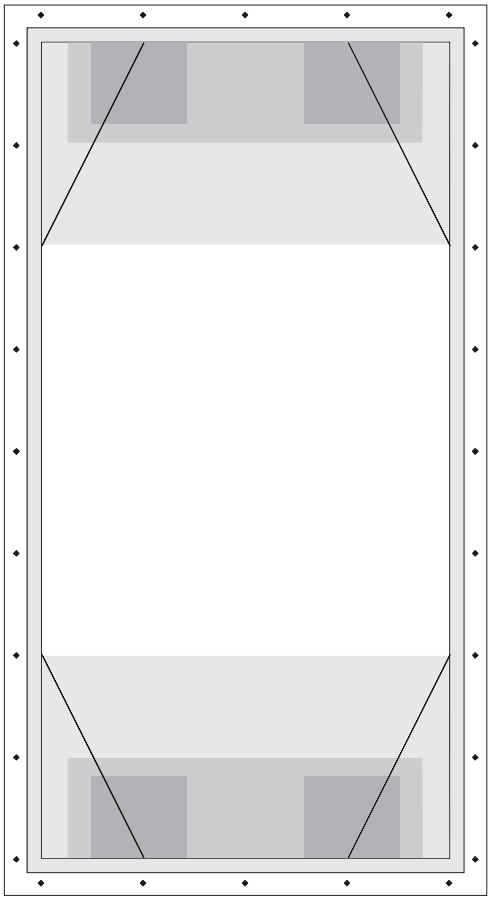
A l'intérieur de ces grands coins, la règle est la même que celle des modes de jeu au cadre à deux coups. Si les deux billes à caramboler se trouvent à l'intérieur de la zone, elles sont dites " entré ". Le joueur a la possibilité de faire un point en laissant ces deux billes dans la zone du coin, elles sont alors annoncées " dedans ". Au point suivant, le joueur doit faire en sorte qu'au moins une des deux billes à caramboler sorte du grand coin, même si dans le même point la bille en question revient à nouveau dans la zone. Si les deux billes à caramboler se trouvent de part et d'autres de la ligne, elles sont dites " à cheval " et le nombre de carambolage dans cette position n'est pas limitée.
Des explications détaillées figurent dans les chapitres réservés aux règles de jeu et au cadre 47/2.

Tous droits réservés - 31090114049

Quant à la seconde restriction, elle ne concerne que le jeu de la partie libre. Si la bille joueuse est en contact avec une des deux billes à caramboler, le joueur a l'obligation de remettre les billes sur les mouches de départ. Dans les autres modes de jeu, le joueur en a aussi la possibilité, mais pas l'obligation.

Sinon la partie libre répond aux mêmes règles et exigences que les autres modes de jeu de séries.

## 1.2 STRATÉGIE GÉNÉRALE



Par le biais des placements et des rappels, l'objectif est donc le regroupement des billes dans une zone favorable, à savoir le tiers du billard, ou mieux à proximité de la petite bande, ou mieux encore à proximité d'un coin. Ces zones sont reproduites dans le schéma ci-contre.

Tiers du billard: zone favorable à la série.

Proche de la petite bande: zone favorable aux prises d'américaine.

Proche des coins: zone très favorable aux prises d'américaine.

Toujours au moyen de placements et de rappels, l'objectif suivant est de conduire les billes de façon à se poser l'américaine. Soit directement, soit éventuellement en passant par la petite ligne. D'où l'importance de connaître toutes les positions et enchaînements pouvant conduire à l'américaine, ainsi que de maîtriser la petite ligne et dans une moindre mesure l'américaine.

Les bases utilisées pour une bonne conception sont celles exposées précédemment à savoir les rappels de long et de larges, les placements, le barrage, la dominante, la parfaite gestion des risques, des marges d'erreur et des solutions de rechange. Pour la partie libre se rajoutent encore les prises d'américaine, la petite ligne, l'américaine au report et au contre.

## 1.3 LA MAÎTRISE DE L'AMÉRICAINE : UN MYTHE !

Maîtriser parfaitement la conduite de la série américaine est certes important, mais pas primordial… Ce qui est beaucoup plus important que savoir la jouer, c'est savoir se poser l'américaine… Pourquoi ? La réponse se retrouve dans l'affrontement de deux types de joueurs de partie libre.

Tous droits réservés - 31090114049

Le premier genre de joueur voue un véritable culte à la série américaine de telle sorte qu'elle représente son seul salut pour terminer sa série et gagner la partie. Sachant pertinemment que sans la maîtrise parfaite et sans faille de cette série américaine, le joueur en question a de la peine, voire l'impossibilité à exécuter des longues séries. La série, et donc le gain de la partie, est désormais dépendant de cette série américaine. Tellement dépendant qu'il passe son temps à avoir peur de ne pas avoir cette position d'américaine… et lorsqu'il a enfin cette position salutaire, il a si peur de la perdre qu'il ne mettra que peu de temps avant de passer la main.

Le second genre de joueur, plus conscient de ses limites et donc plus à même de parer à d'éventuelles lacunes, est beaucoup plus serein dans son jeu. Il s'agit d'un joueur qui connaît extrêmement bien toutes les positions et autres enchaînements de points qui permettent de se poser l'américaine et de la récupérer. Il est si performant dans ce domaine que même s'il devait perdre la série américaine, il n'aurait pratiquement aucun problème à se la reposer. Confiant dans ses capacités à se poser, récupérer et se reposer l'américaine, il peut ainsi jouer cette série de façon plus sereine et plus détendue… Et dans cet état d'esprit plus positif, le joueur sera moins tendu et a donc plus de chance d'aller au bout de la série américaine sans la perdre.

Inutile donc de préciser qu'il est conseillé de s'inspirer de cette seconde philosophie… celle du sage conscient que toute la gestuelle du billard n'est qu'un mécanisme humain compliqué où interviennent notamment les muscles, les nerfs et plein les sentiments… et que dans ces conditions il est parfaitement illusoire de penser que ce mécanisme puisse être un jour maîtrisé à la perfection. Partant donc du constat de base que l'erreur est humaine, c'est donc au joueur de développer des qualités, une conception et des parades pour compenser une éventuelle défaillance humaine. Cette règle de base régit absolument tout le billard et celui qui espère l'ignorer pourrait bien rapidement déchanter.

L'américaine ne déroge pas à cette règle immuable, raison pour laquelle celui qui pense tout miser sur la maîtrise parfaite de l'américaine se trompe. Le joueur n'est pas une machine infaillible et c'est impossible de maîtriser parfaitement et totalement l'américaine.

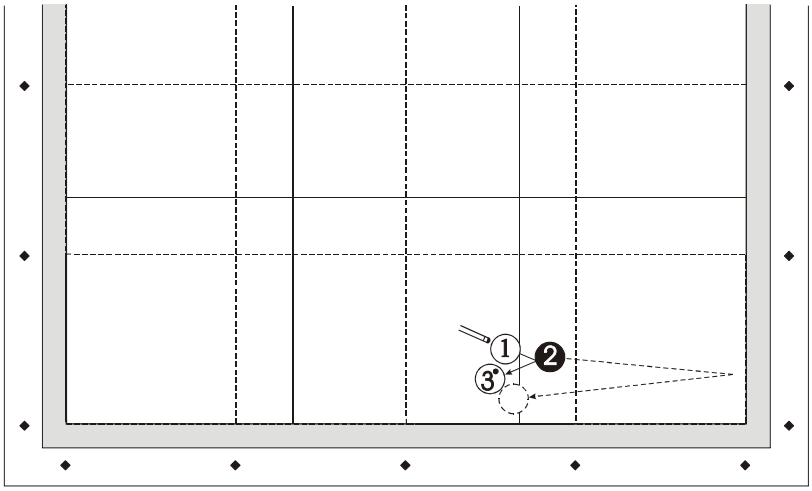
Il est donc impératif d'avoir un maximum de ressources pour épauler le joueur et diminuer les conséquences de ses défaillances. Quelles sont ses ressources ? C'est une solide conception de jeu qui permet de guider les billes avec un minimum de risques vers les zones propices à la pose de l'américaine. Cette conception tient compte des difficultés et des problèmes pouvant se présenter à chaque point, des marges d'erreurs, des éventuelles solutions de rechanges, et de tous les autres risques que le joueur doit apprendre à gérer. C'est aussi la connaissance parfaite du plus grand nombre de positions offrant en un ou plusieurs coups la prise de la position d'américaine. C'est également la connaissance de la petite ligne, mais aussi de l'américaine parfaite avec sa succession de reports. Et aussi l'américaine moins parfaite en exécutant la petite ligne ou le principe des contres.

Tous droits réservés - 31090114049

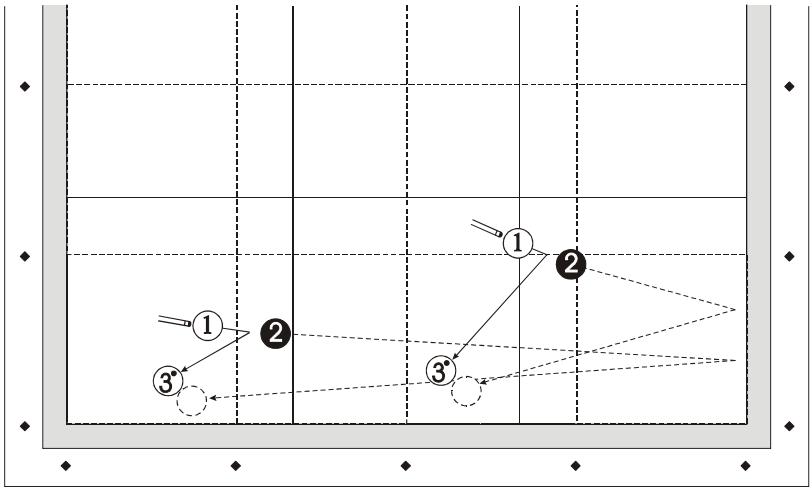
# 2 LES PRISES D'AMÉRICAINE

La prise d'américaine est une position des billes qui permet au joueur de se mettre l'américaine.
Il s'agit le plus souvent d'un seul point de prise d'américaine, mais parfois c'est un petit enchaînement de deux à quatre points.

Dans ce chapitre réservé exclusivement aux prises d'américaine, il y a 47 schémas types qui permettent le placement de cette fameuse position. Chacune de ces prises peut se décliner en une infinité d'autres positions différentes, où l'emplacement des billes et les distances changent, mais où le type de rappel reste inchangé.




Ce schéma à gauche représente la position type de la prise d'américaine: un point direct avec rappel de la bille 2 par une bande.




Elle se décline en une multitude d'autres positions, dont seulement deux sont représentées ici à gauche, dans lesquelles le type de prise d'américaine reste toujours le même.

Etant donné que l'objectif du point, c'est-à-dire la pose de l'américaine, est plutôt ambitieux, le joueur doit, pour y parvenir, être très précis dans son exécution. Dans presque toutes les prises d'américaine, la précision est même quasi totale, souvent au millimètre près. Le joueur doit parvenir à la maîtrise des trajectoires et des forces des trois billes.

Par ailleurs, une position de prise d'américaine peut devenir une position tout à fait banale si une bille est déplacée d'un ou deux millimètres.

Tous droits réservés - 31090114049

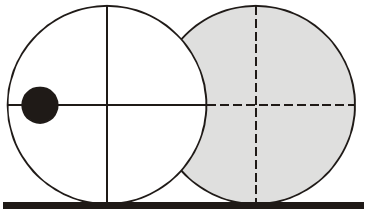
Les prises d'américaine schématisées dans ce chapitre ont des difficultés variables. Certaines sont très faciles et donc souvent utilisées, alors que d'autres sont plus difficiles. Parfois, selon la façon dont se présente la prise d'américaine, il vaut mieux renoncer à tenter le diable et effectuer un point d'attente moins difficile et donc moins risqué.

Toutes les prises d'américaine sont numérotées et brièvement décrites en titre. La table de billard, les billes et la queue sont dessinées de façon à respecter les proportions réelles. Seul élément dont la réalité est difficile à certifier sur le schéma: l'impact des billes sur les bandes.

Les billes sont positionnées de façon précise sur la table. Il convient de respecter scrupuleusement leur emplacement pour être certain que la position puisse être jouée selon les trajectoires dessinées. La position est dessinée une première fois avec les repères pour faciliter sa mise en place.

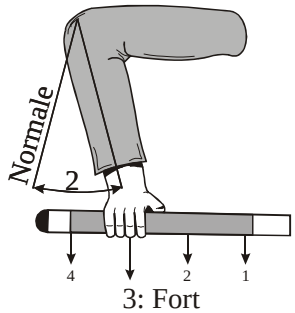
Les trois billes sont placées au moyen de lignes de repères. Il s'agit des lignes du cadre 47/2, ainsi que des lignes reliants les diamants respectifs. Parfois, les billes ont dû être positionnées en-dehors de ces lignes de repère. Raison pour laquelle d'autres repères sont utilisés. Il s'agit de billes imaginaires (avec une croix à l'intérieur) qui permettent de placer une bille à une certaine distance d'un repère.

Les prises d'américaine ont été exécutées un certain nombre de fois avec les paramètres qui sont décrits juste à côté du schéma. Mais il faut tenir compte du matériel qui change d'une table à l'autre, d'un jeu de bille à l'autre et d'une bande à l'autre. Il est donc possible, en fonction du matériel sur lequel vous jouez, que les paramètres ne soient pas tout à fait corrects et qu'ils nécessitent des adaptations.



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: maximum d'effet à gauche

A côté du schéma de prise d'américaine se trouve la description des paramètres. Le premier dessin représente la bille 1 et 2 et fixe donc la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet.
L'inclinaison de la queue ne figure que dans les points nécessitant l'utilisation d'un piqué ou d'un massé. Pour le reste, toutes les prises d'américaine sont exécutées avec une queue horizontale.




3: Fort

Quant au dernier paramètre, l'énergie, il y est décrit en séparant ses deux composants que sont la force et la vitesse.
La force est représentée par le poids de la queue, donc de la position de la main sur le talon de la queue. La force musculaire n'y figure pas. La force est étalonnée en quatre niveaux: 1 faible, 2 moyen, 3 fort et 4 très fort. La force 1 et 2 sont plutôt pour les petits points, placements, prises d'américaine et rappel de large.
La vitesse est représentée par la vitesse du mouvement de balancier de l'avant bras. La vitesse est étalonnée en quatre niveaux: 1 lent, 2 normal, 3 rapide, 4 très rapide.

Tous droits réservés - 31090114049

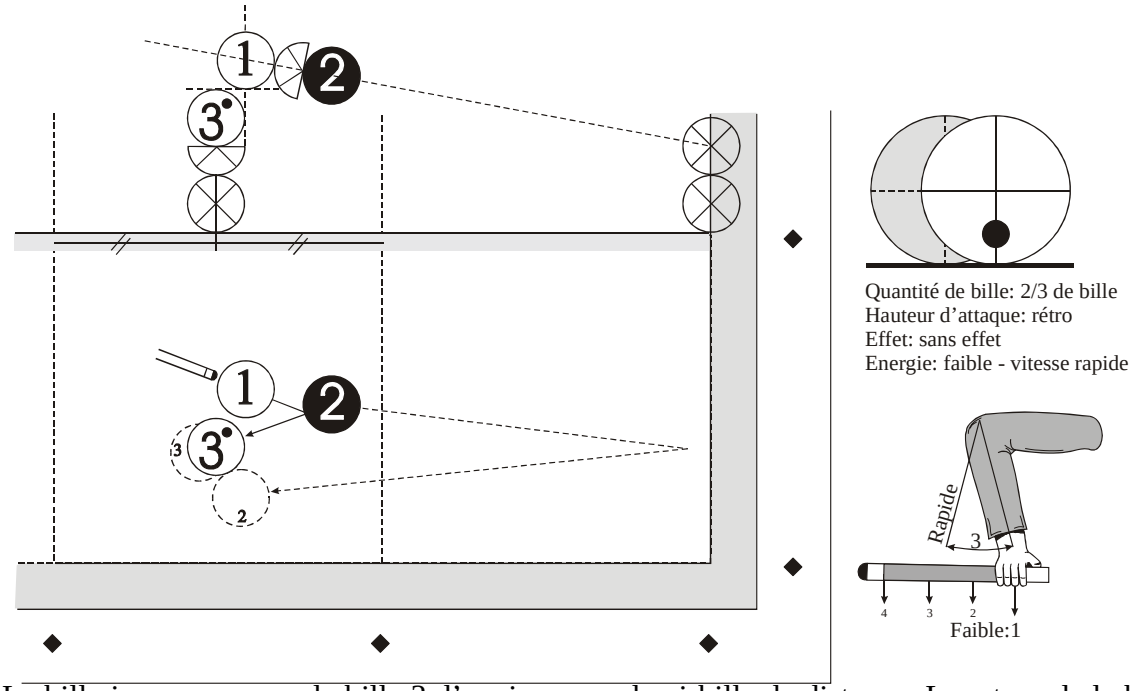
Tous les paramètres sont fixés de façon à aider le joueur dans le choix de ceux-ci. Il est toutefois évident que l'on ne peut pas réduire les paramètres force et vitesse en seulement quatre possibilités chacune. Selon le même principe, il est logique que les différentes quantités de bille sont bien plus nombreuses que les sept principales. Quant au point d'attaque, il est schématisé avec le plus de précision possible, mais il va de soi qu'une certaine incertitude demeure. Même si tout a été fait pour que ces paramètres soient fixés et dessinés avec un maximum de précision, une certaine marge d'erreur subsiste.

Il est donc nécessaire de le rappeler encore une fois. Les paramètres décrits à côté du dessin de la prise d'américaine ne sont là que pour aiguiller le joueur dans ses choix. Sous le dessin se trouvent différentes remarques utiles au sujet de la prise d'américaine et/ou de ses paramètres.

Toutes les positions de prises d'américaine et toutes les variantes découlant de ces positions doivent devenir un des piliers conceptuels du joueur de partie libre. Elles constituent sans doute ce qu'il y a de plus important à connaître à la partie libre, bien plus important que l'américaine elle-même. Toutes les positions qui conduisent à l'américaine doivent pouvoir être identifiées immédiatement et maîtrisées du mieux possible.

Cela doit être un des objectifs principaux. Sur dix positions standards dans le tiers de billard (bille en lunettes, rappels en longueur ou en largeur simples), un bon joueur de partie libre doit être capable de se poser l'américaine neuf ou dix fois. Cela représente donc un taux de réussite approchant les 100%…

## 2.1 *POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE*





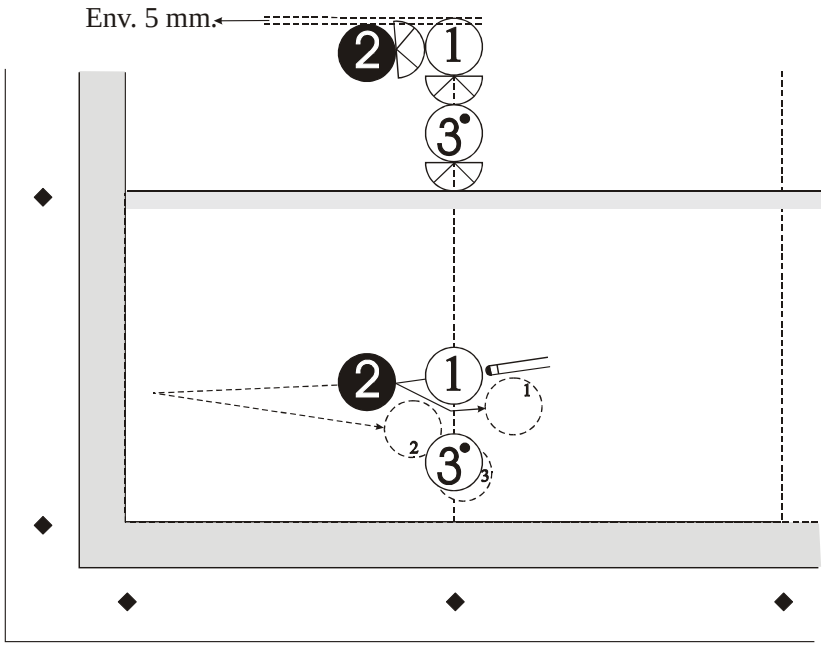

Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

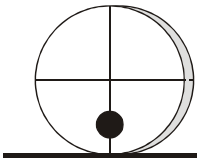



La bille joueuse pousse la bille 3 d'environ une demi-bille de distance. Le retour de la bille 2 devrait se faire en principe sur la partie inférieure de la bille 3.

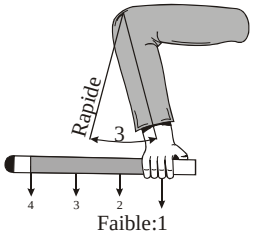
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.2 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



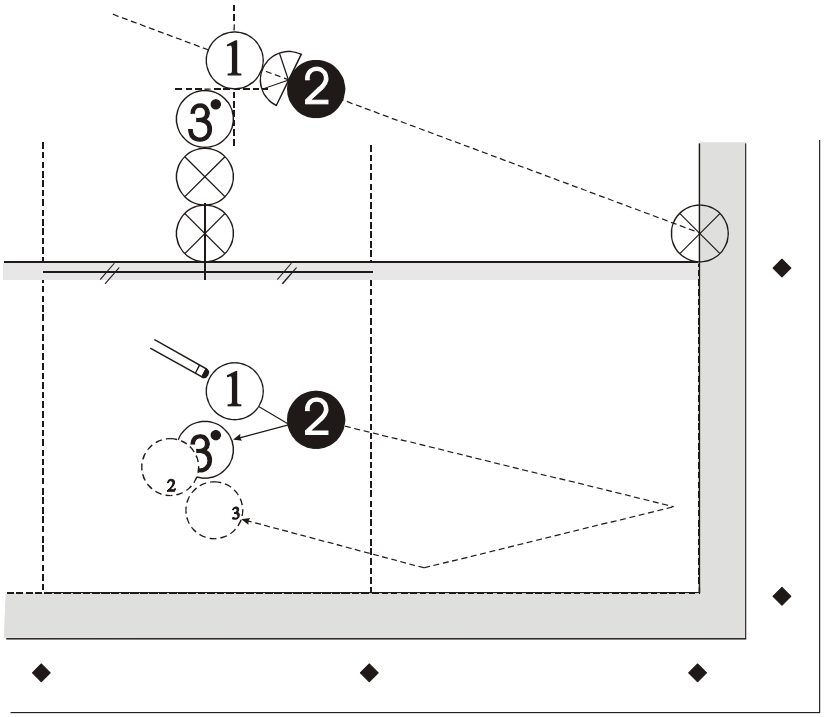



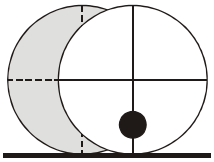
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: Faible - vitesse rapide



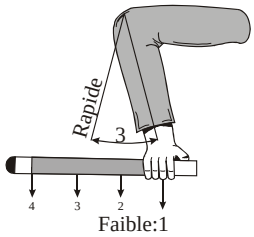

La bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure. La bille 2 revient un tout petit peu trop fort sur la bille joueuse pour pousser celle-ci et prendre sa place.

## 2.3 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



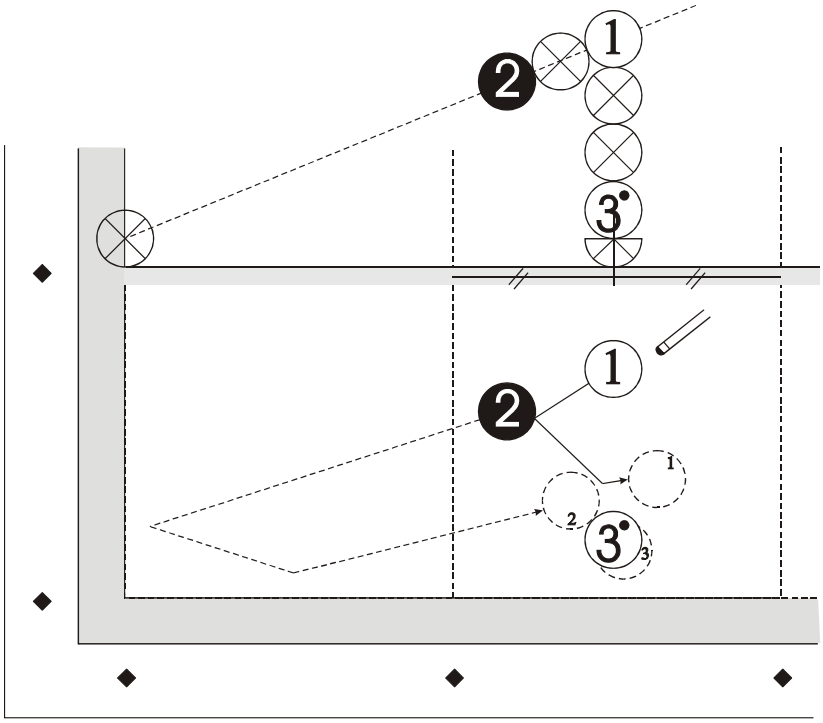
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

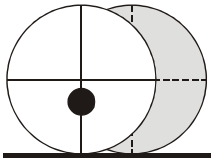



La bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure et la pousse d'environ une demi-bille. La bille 2 devrait revenir en principe sur la partie inférieure de la bille 3.

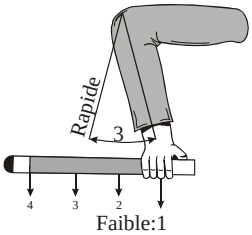
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.4 POINT DIRECT - RAPPEL DEUX BANDES



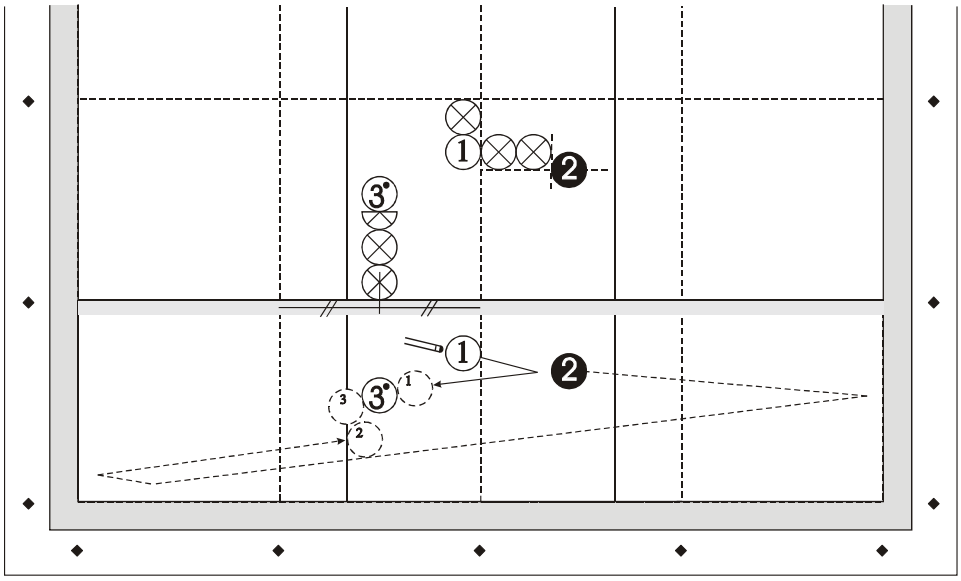



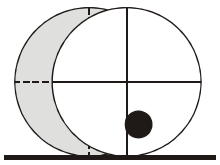
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: Faible - vitesse rapide



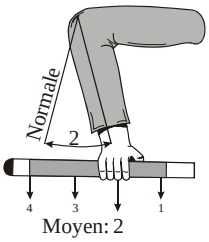

La bille joueuse carambole la bille 3 en amorti et attend le retour de la bille 2. Celle-ci revient donc sur la bille joueuse à peine trop fort pour la repousser un peu.

## 2.5 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



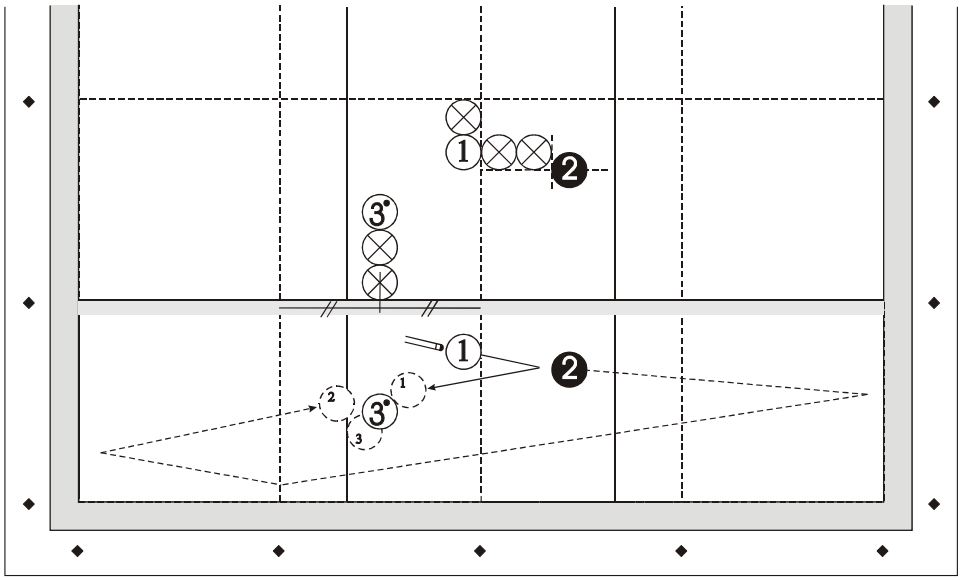
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale

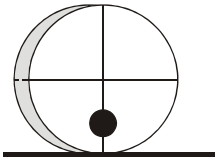



Cette prise d'américaine nécessite une très grande précision et de grandes qualités d'exécution. Si le rappel de la bille 2 n'est pas difficile, maîtriser la force et la direction de la bille 2 pour qu'elle revienne juste sous la bille 3 est très difficile. Pour augmenter un peu la marge d'erreur de la bille 2, la bille joueuse peut pousser la bille 3 d'une bille et demi.

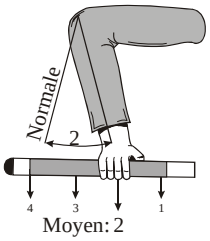
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.6 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



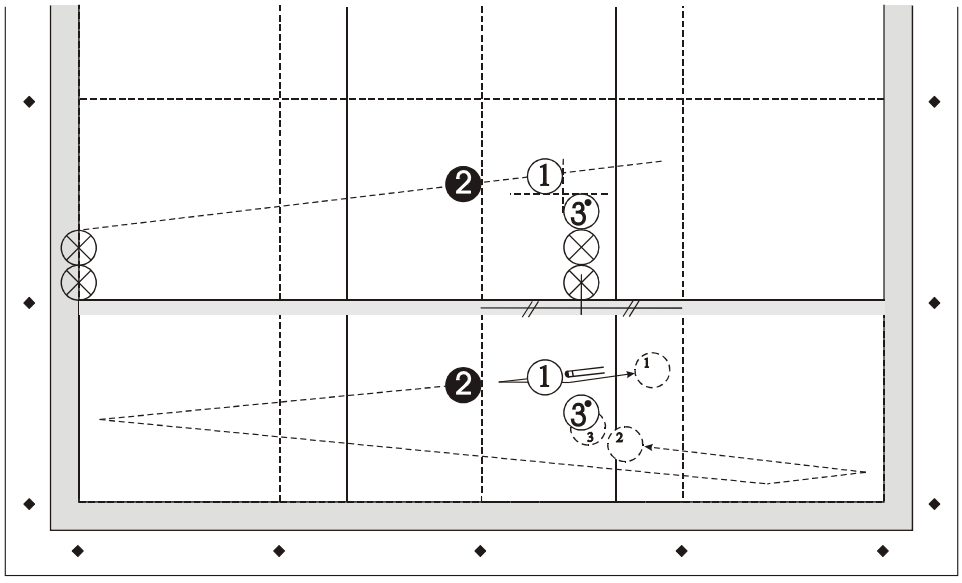
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

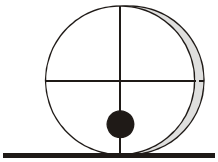



Moyen: 2

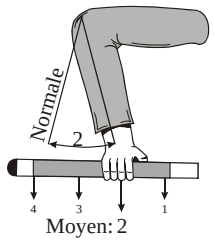
Cette prise d'américaine est aussi difficile que la précédente. Elle ne laisse relativement peu de place à d'éventuelles erreurs et nécessite beaucoup de précision sur le retour de la bille 2 et sur la position de la bille joueuse après son carambolage avec la bille 3.

## 2.7 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

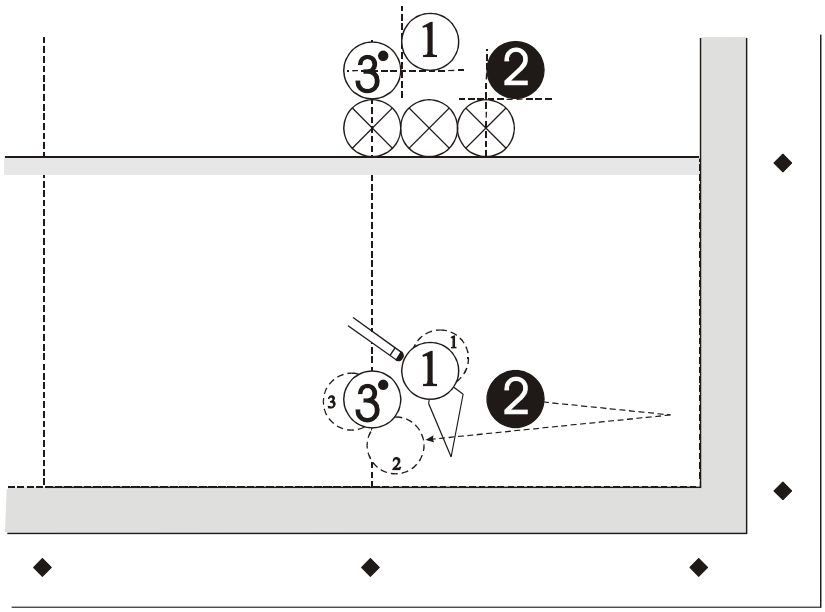


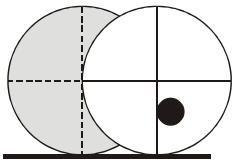

Moyen: 2

La principale difficulté est le carambolage très fin de la bille 3 par la bille joueuse, pour en quelque sorte déborder la bille 3. Quant à la bille 2, son retour doit s'effectuer en mesure sur la partie inférieure de la bille 3.

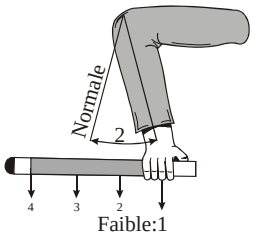
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.8 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



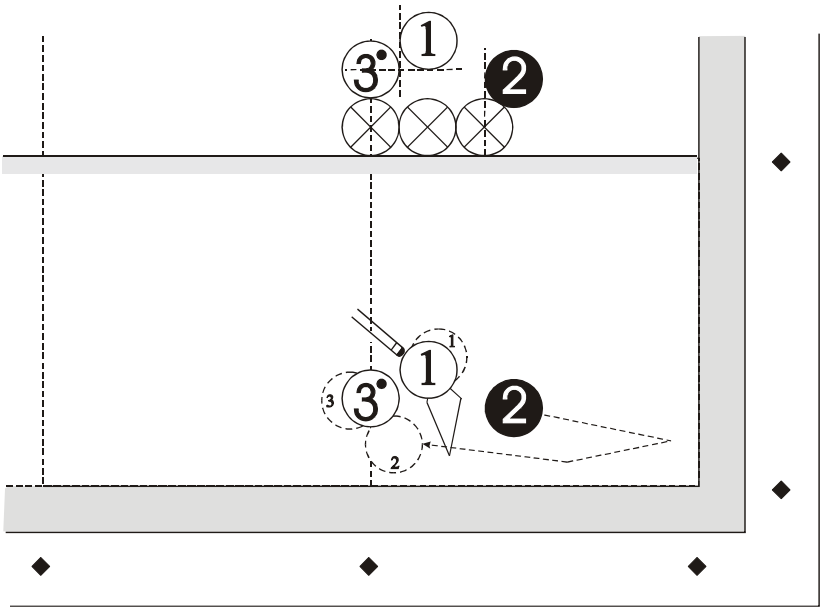



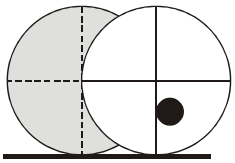
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: faible - vitesse normale



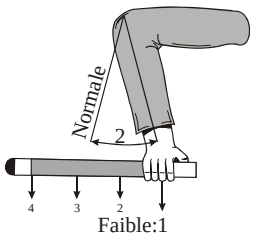

Dans cette prise d'américaine, la bille joueuse carambole la bille 2, puis la petite bande avant de remonter sur la bille 3. Celle-ci est carambolée sur sa partie supérieure de façon à permettre à la bille joueuse de remonter au-delà de la bille 3 et ainsi laisser la place à la bille 2.

## 2.9 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



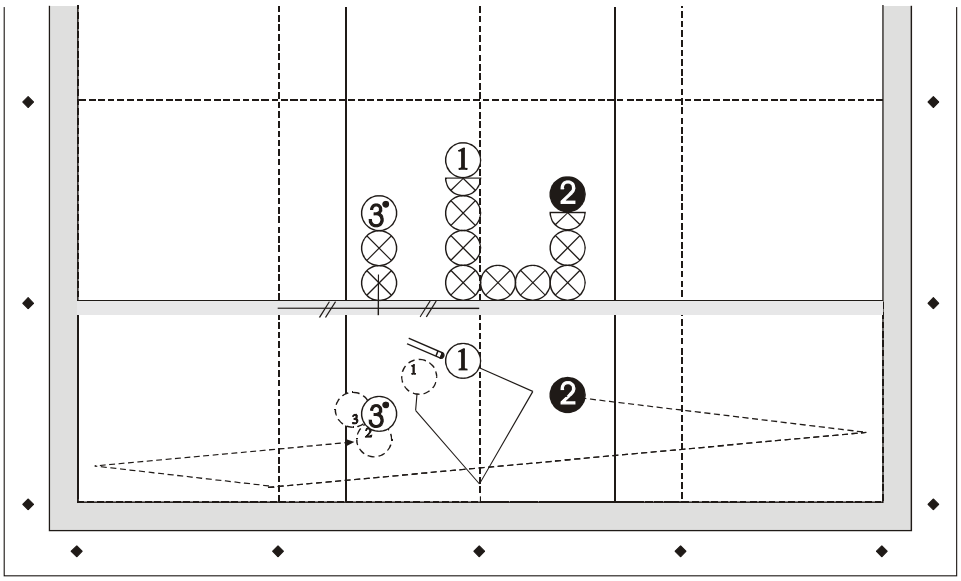



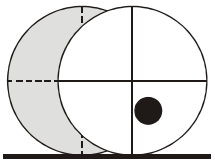
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: faible - vitesse normale



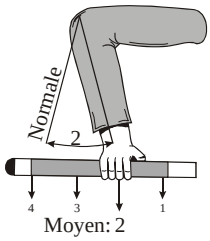

La différence avec la position précédente est quasi nulle: la bille 2 est collée à la bille imaginaire. Le principe est quant à lui identique, à part pour la bille 2 qui carambole deux bandes au lieu d'une seule.
Il faut encore préciser que dans cette configuration, le joueur a quelque peine à se positionner. Problème soluble en éloignant la position de la grande bande.

## 2.10 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES



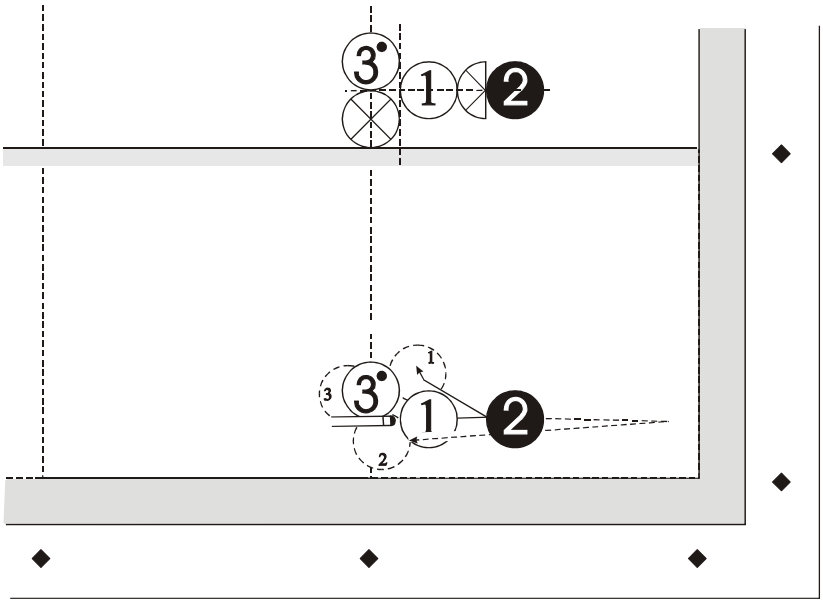



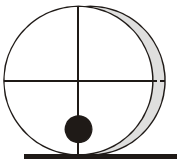
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: mi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale



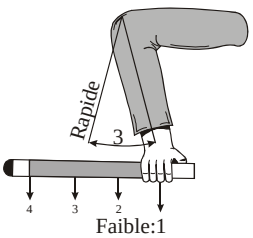

C'est un schéma de prise d'américaine très joli en théorie mais très difficile à réaliser en pratique. Il nécessite une très grande précision et aussi une certaine prise de risque pour bien caramboler la bille 3. Mais justement, sans trop risquer pour un résultat parfait, le joueur peut exécuter ce rappel avec au bout du compte un regroupement des billes et, peut-être, l'américaine.

## 2.11 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



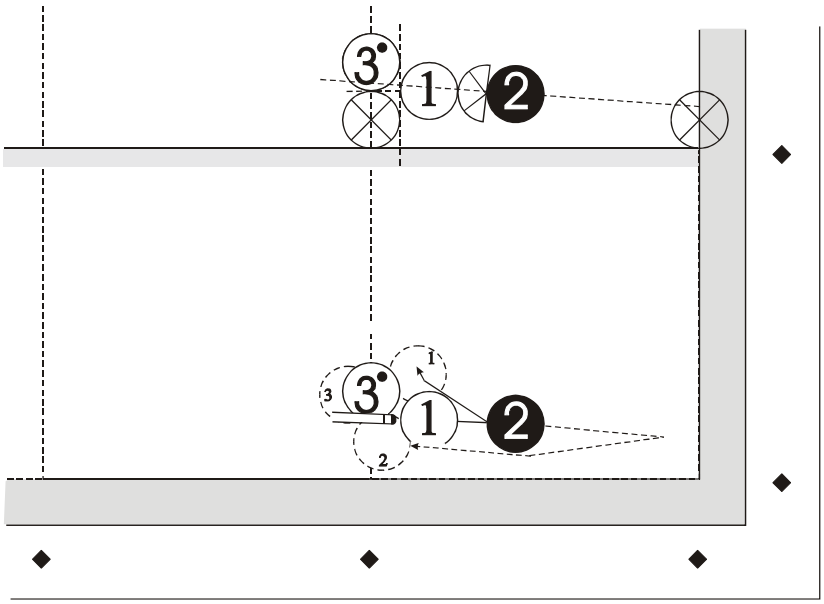
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

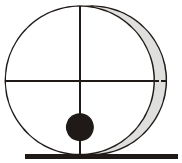



C'est la position type du rétro passage. La bille joueuse reprend la dominante pour laisser la place à la bille 2 et lui permettre de revenir en mesure sur la partie inférieure de la bille 3.

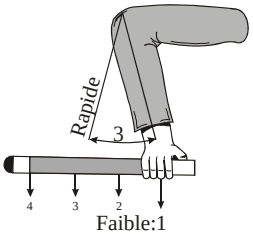
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.12 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



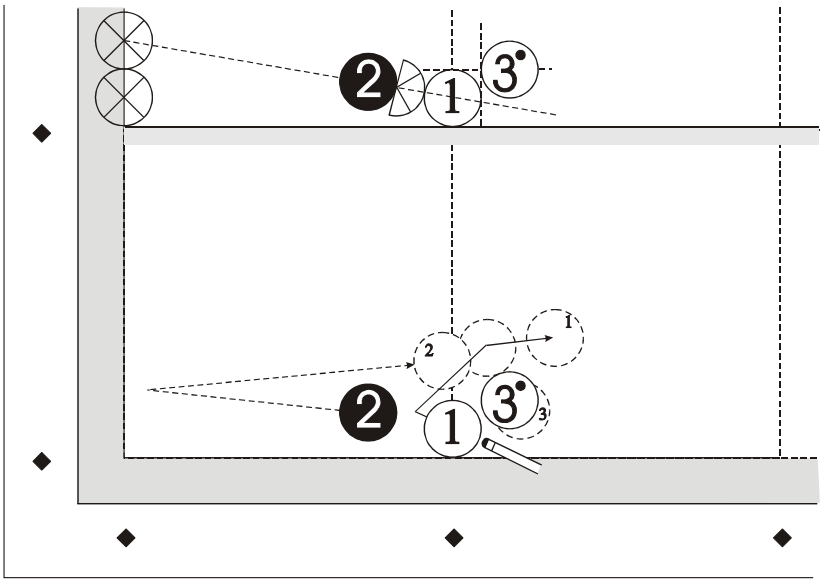
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

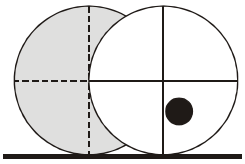



Faible:1

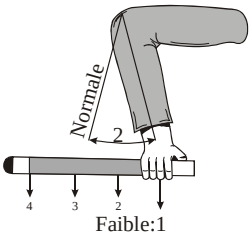
Position type du rétro passage où la bille 2 revient sur la partie inférieure de la bille 3 après avoir carambolé deux bandes. La différence avec la position précédente, c'est un léger décalage de la bille 2.

## 2.13 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: faible - vitesse normale

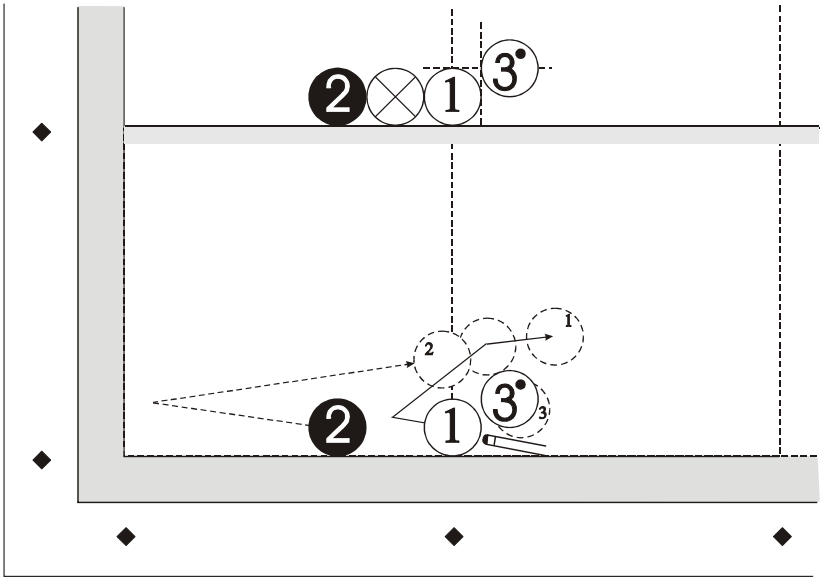


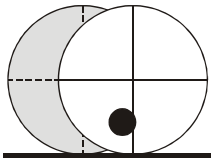

Faible:1

C'est une prise d'américaine assez délicate qui nécessite vraiment la mise en place parfaite de la position, avec peut-être une adaptation à faire par rapport à ce schéma.
C'est en fait un rétro passage contre... un rétro passage où la bille joueuse se place au-dessus de la bille 3 pour attendre le contre de la bille 2. Celle-ci revient caramboler à son retour la bille 1 et pousse cette dernière.

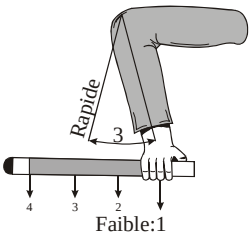
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.14 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



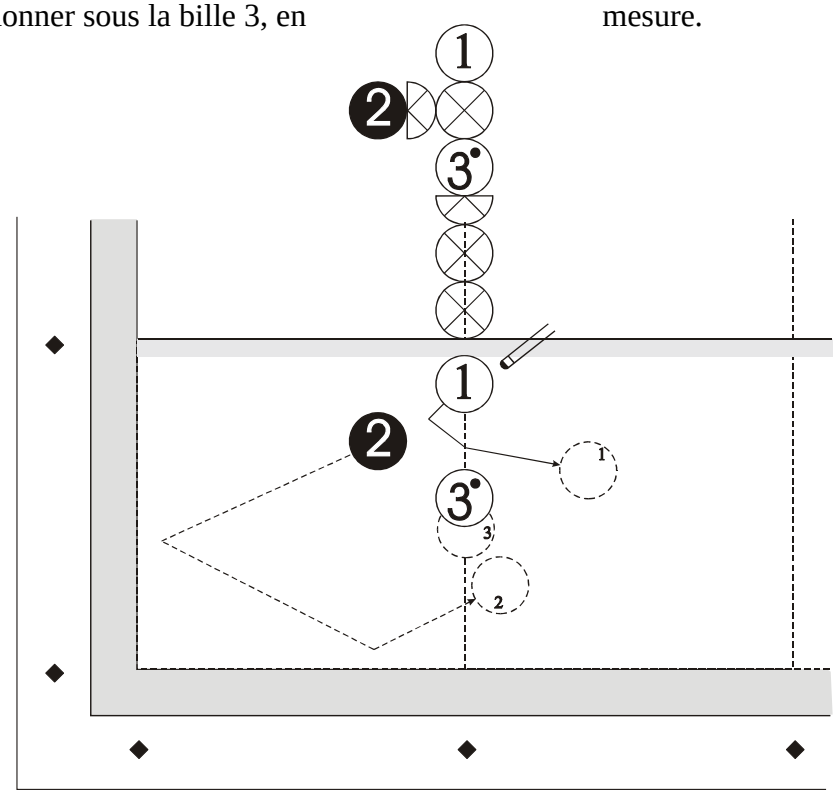
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale

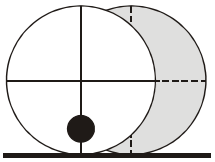



Toute aussi délicate que la position précédente, cette prise d'américaine est un rétro passage contre. un rétro passage où la bille joueuse se place au-dessus de la bille 3 pour attendre le contre de la bille 2. Celle-ci revient caramboler à son retour la bille 1 et pousse cette dernière.

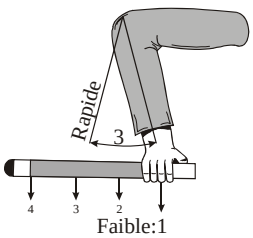
## 2.15 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Dans cette prise d'américaine, la bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure, assez fine pour la pousser au maximum une bille. De plus, la bille joueuse continue encore sa course en débordant la bille 3. La bille 2 touche deux bandes et revient se positionner sous la bille 3, en mesure.



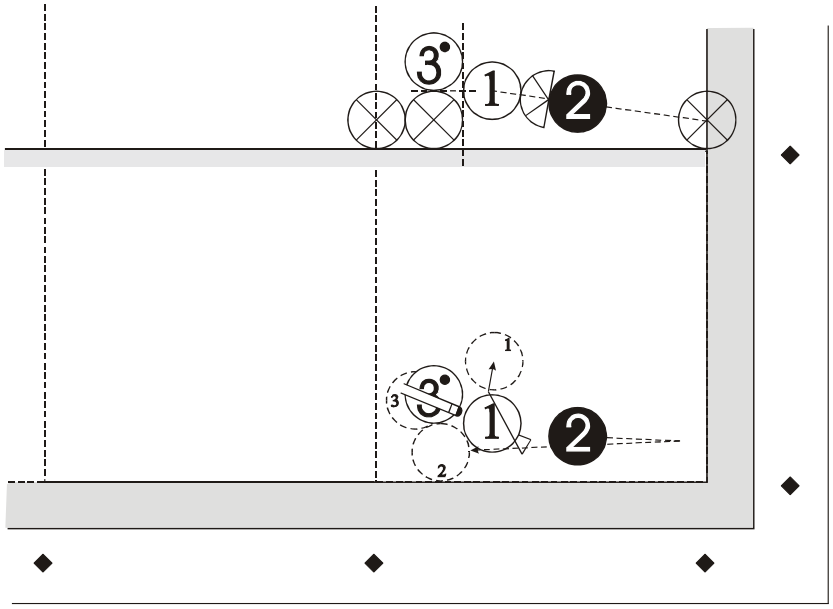



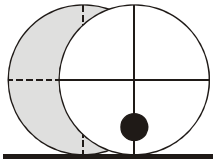
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide



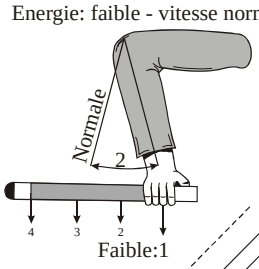
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.16 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE - PIQUÉ

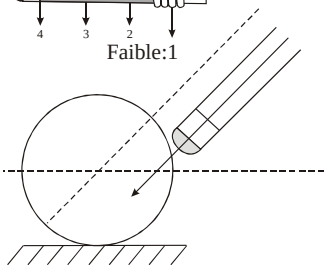


Quantité de bille: 2/3 de billes
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale

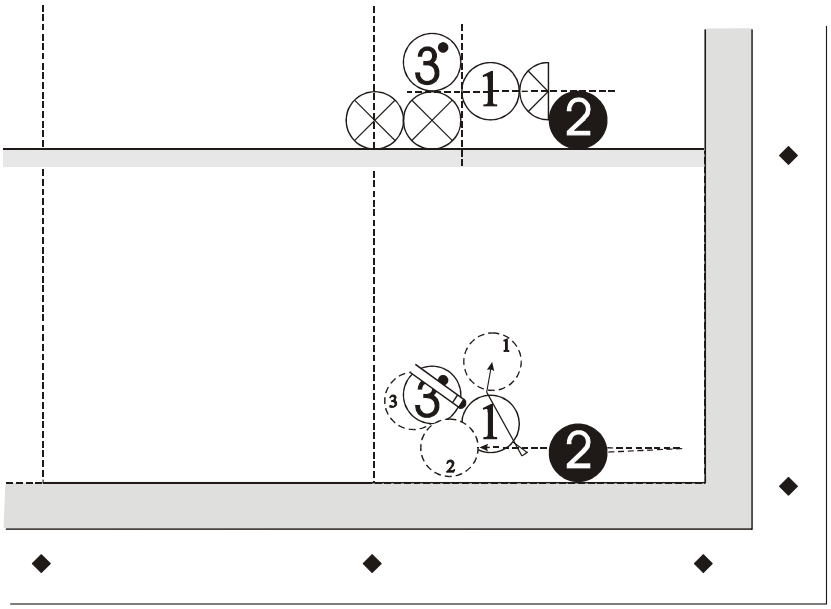


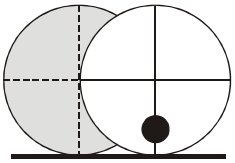

Faible:1



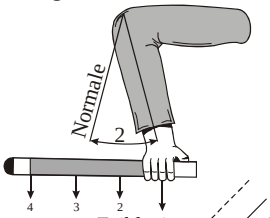
La particularité de cette prise d'américaine, c'est la queue qui doit passer par-dessus la bille 3. Et donc l'utilisation du piqué est nécessaire. En jouant par la bande, la bille joueuse reprend la dominante en carambolant la bille 3 sur sa partie supérieure. La bille 2 revient par une bande en mesure.

## 2.17 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES - PIQUÉ

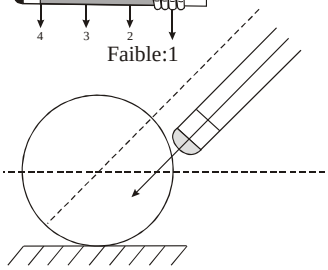


Quantité de bille:1/2 bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale



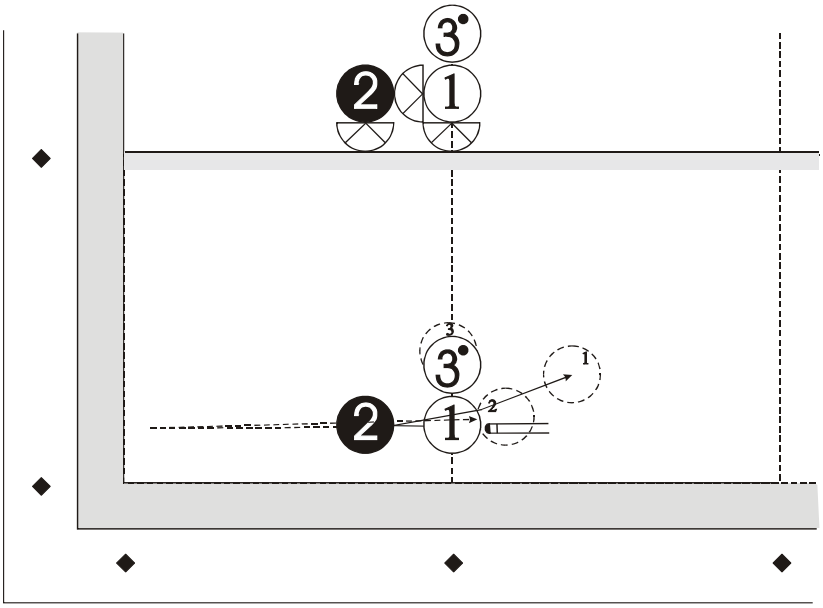

Faible:1

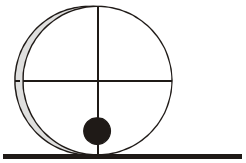


Tout comme la précédente prise d'américaine, la queue doit passer par-dessus la bille 3, raison pour laquelle l'utilisation du piqué est indispensable. En jouant par la bande, la bille joueuse reprend la dominante en carambolant la bille 3 sur sa partie supérieure. La bille 2 revient par deux bandes en mesure.

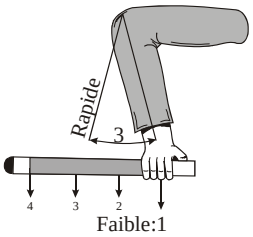
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.18 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



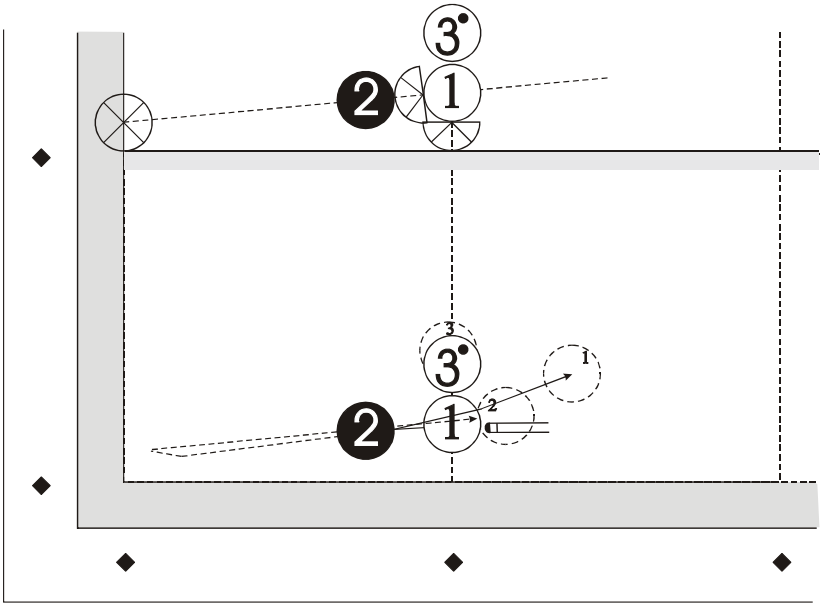



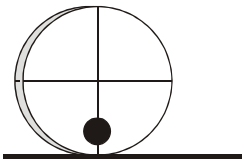
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide



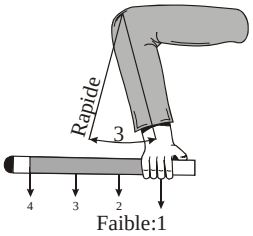

Ce point est plutôt difficile à représenter avec un schéma. La bille joueuse carambole la bille 2 presque pleine et touche la bille 3 en finesse sur sa partie inférieure, en la débordant de quelques centimètres. La bille joueuse est ensuite poussée plus loin par le retour de la bille 2, laquelle prend plus ou moins position à sa place.

## 2.19 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



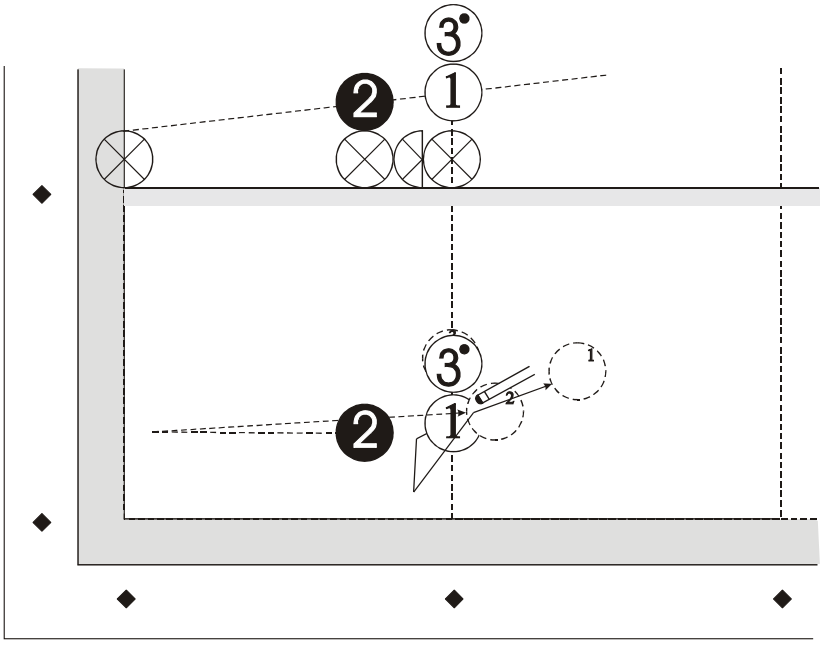
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse rapide

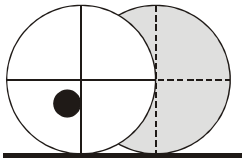



Même principe que le point précédent, mais avec un rappel de la bille 2 par 2 bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 presque pleine et touche la bille 3 en finesse sur sa partie inférieure, en la débordant de quelques centimètres. La bille joueuse est ensuite poussée plus loin par le retour de la bille 2, laquelle prend plus ou moins position à sa place.

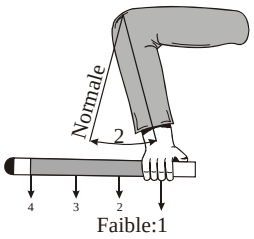
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.20 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



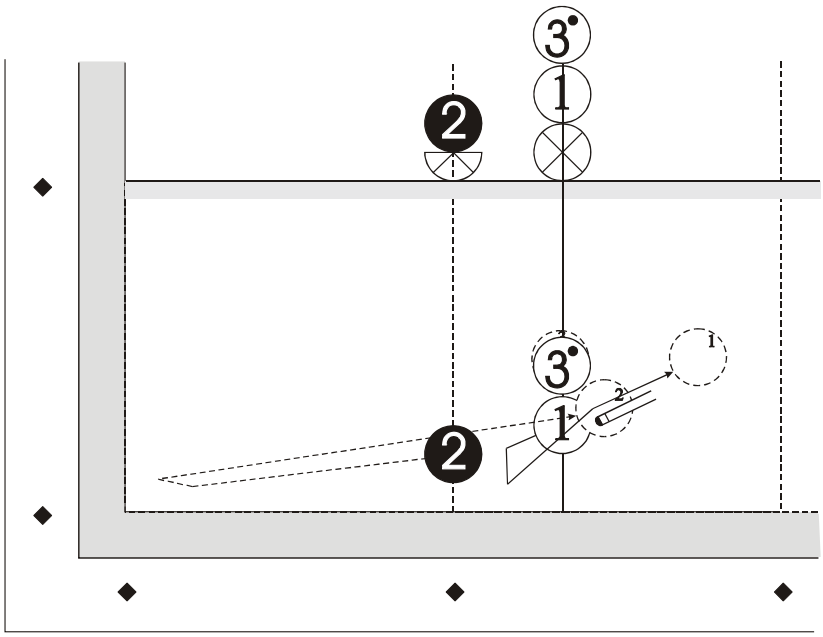



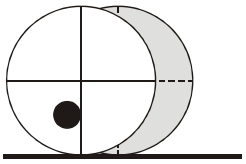
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale



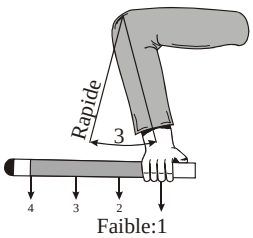

Toujours le même principe. La bille joueuse carambole la bille 2, puis la petite bande avant de remonter sur la bille 3, légèrement sur sa droite (côté centre du billard) tout en restant sur celle-ci. La bille joueuse doit attendre à cet endroit le retour par une bande de la bille 2, laquelle la pousse et prend sa place.

## 2.21 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



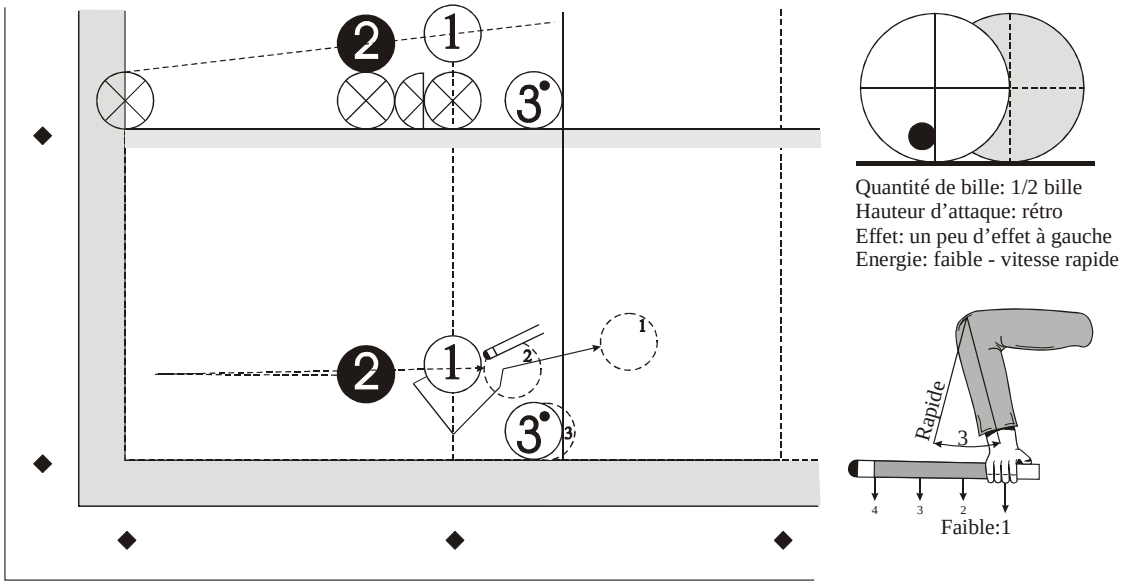



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: mi-rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse rapide



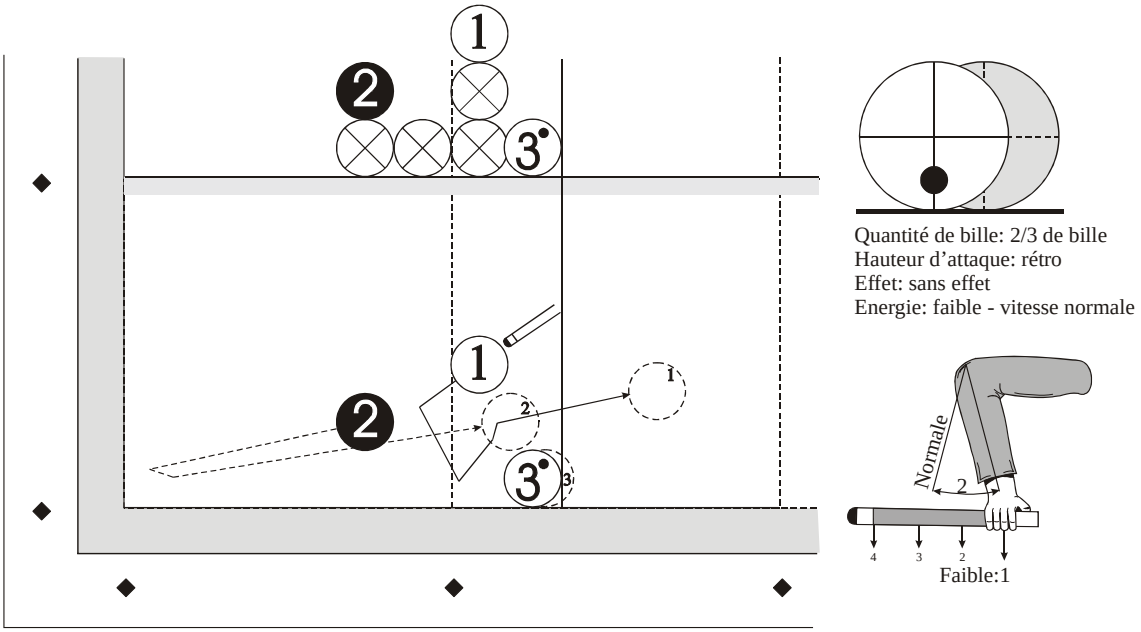

Même principe. La bille joueuse carambole la bille 2, puis la petite bande avant de remonter sur la bille 3, légèrement sur sa droite (côté centre du billard) tout en restant sur celle-ci. La bille joueuse doit attendre à cet endroit le retour par deux bandes de la bille 2, laquelle la pousse et prend sa place.

## 2.22 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE




La bille joueuse touche la bille 2, puis la petite bande avant de caramboler la bille 3 , en finesse et en restant sur la partie supérieure de la bille 3. A cet endroit, la bille joueuse attend le retour par une bande de la bille 2, laquelle la pousse pour prendre sa place.

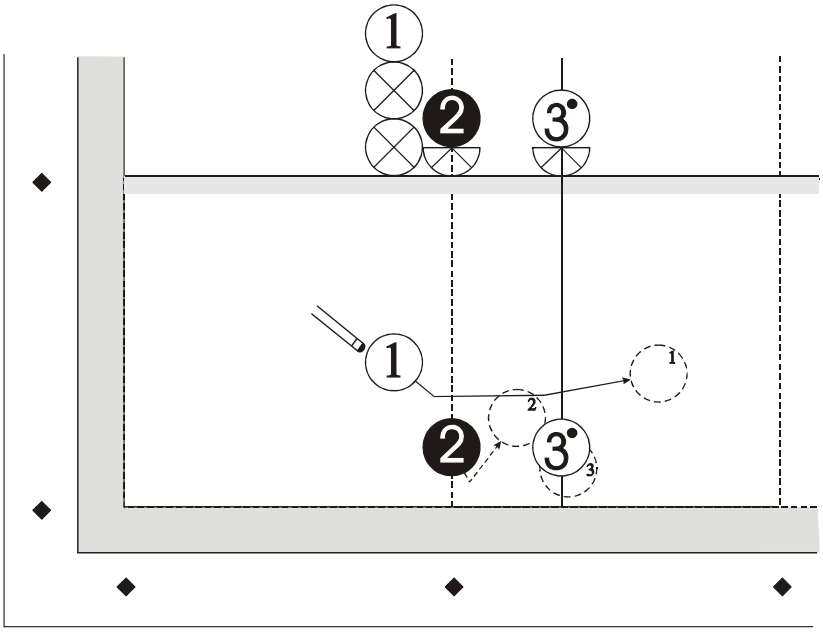
## 2.23 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

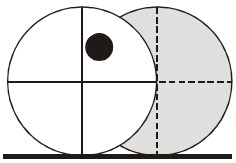



La bille joueuse touche la bille 2, puis la petite bande avant de caramboler la bille 3 , en finesse et en restant sur la partie supérieure de la bille 3. A cet endroit, la bille joueuse attend le retour par deux bandes de la bille 2, laquelle la pousse pour prendre sa place.

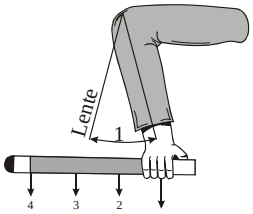
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.24 POINT DIRECT - SANS RAPPEL - RENVERSEMENT



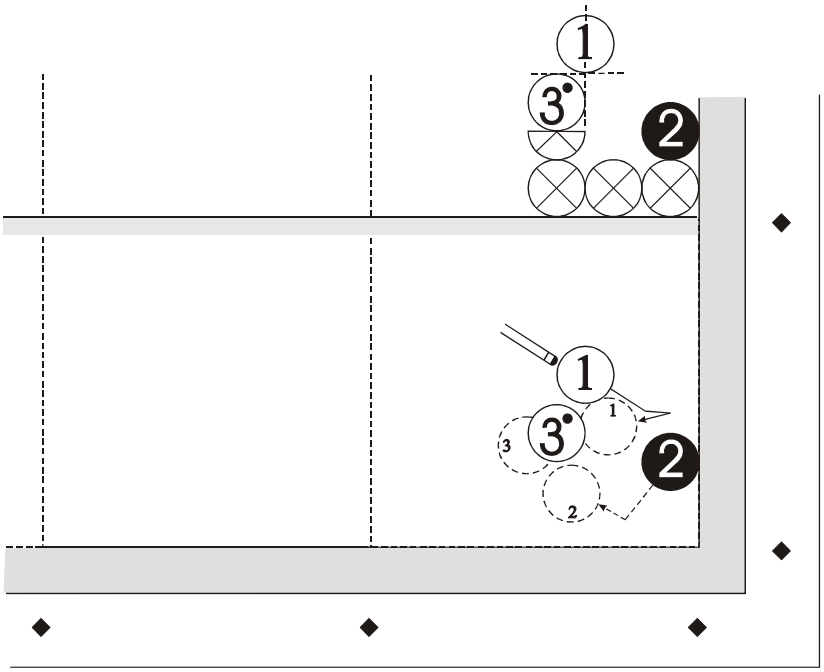
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-coulé
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: faible - vitesse lente

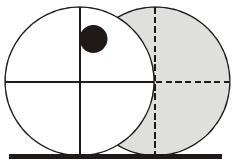



Faible:1

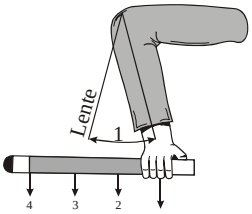
La bille joueuse carambole la bille 2 de façon a être rejetée sur la bille 3 pour la toucher en finesse et la déborder. La bille 2 touche la petite bande et remonte à environ une bille et demi de la bande. La bille 3 se trouve contre la petite bande.

## 2.25 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



Quantité de bille:1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: faible - vitesse lente

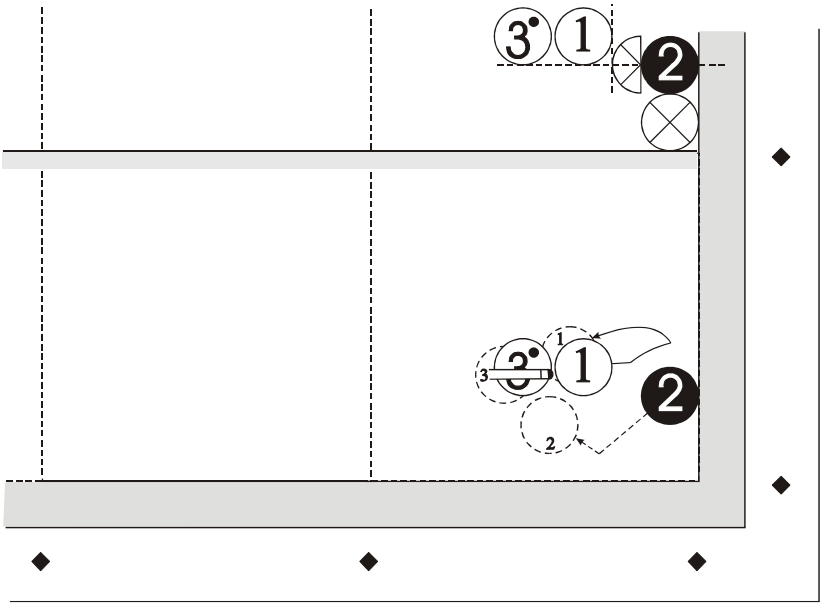


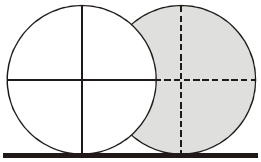

Faible:1

La bille joueuse carambole la bille 2, puis en passant par la grande bande va caramboler la bille 3, légèrement sur sa partie supérieure, en la poussant d'environ une demi-bille. La bille 2 touche les deux bandes du coin pour ensuite venir se loger juste en-dessous de la bille 3.

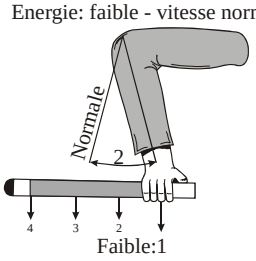
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.26 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES - MASSÉ

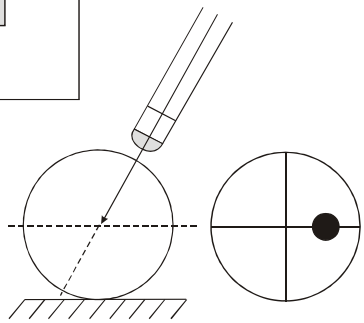


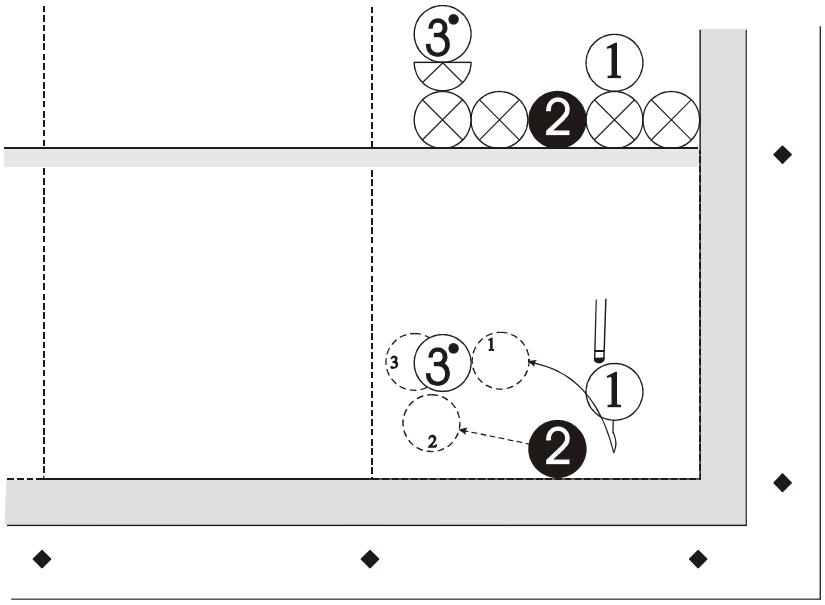
Quantité de bille:1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse normale

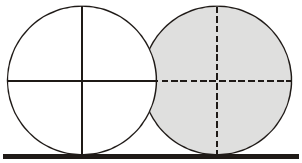



La bille joueuse carambole la bille 2, dévie sur la grande bande et revient sur la bille 3 en effectuant une courbe. Celle-ci n'est possible que grâce aux effets provoqués par le massé. La bille 2 touche les deux bandes du coin pour venir se loger juste en-dessous de la bille 3.

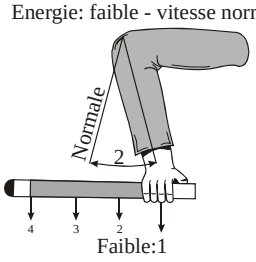


## 2.27 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE - MASSÉ

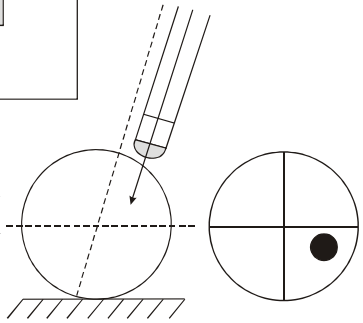


Quantité de bille: presque fin
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse normale

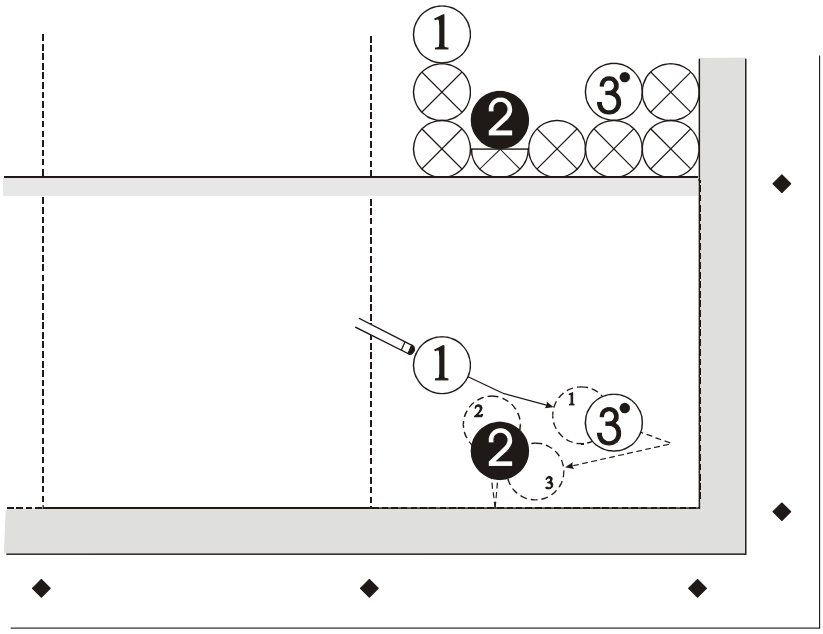


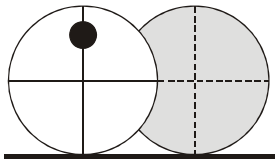

La bille joueuse carambole la bille 2 presque en finesse. Grâce aux rotations du massé, la bille joueuse touche la bande et effectue une courbe pour ensuite caramboler la bille 3. La bille 2 vient se placer en-dessous de la bille 3.



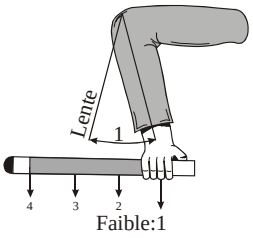
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.28 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



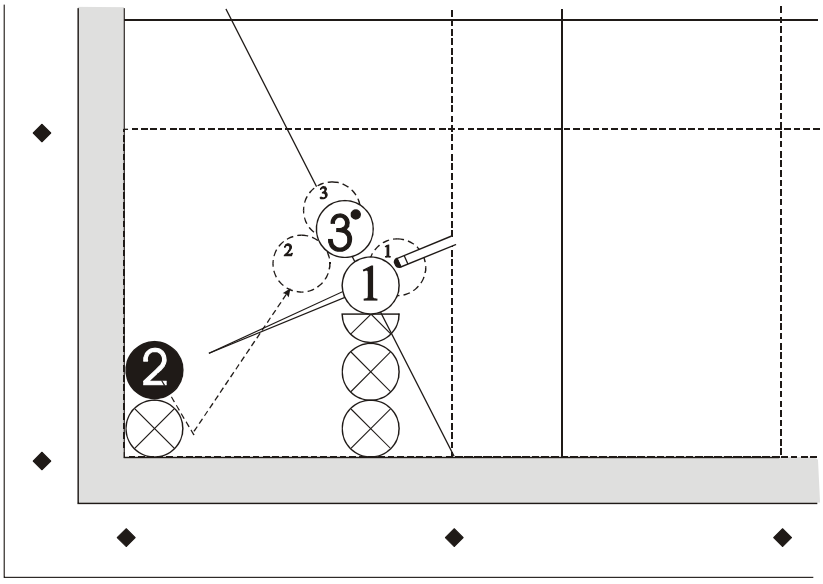



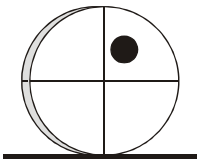
Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse lente



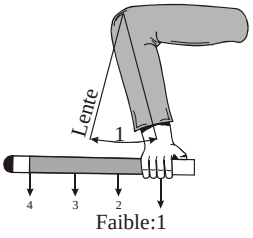

La bille joueuse carambole la bille 2 pour que celle-ci touche la petite bande et s'en éloigne d'environ une bille. Dans le même temps, la bille joueuse carambole la bille 3, laquelle va heurter la grande bande et se placer entre la bille 2 et la petite bande.

## 2.29 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



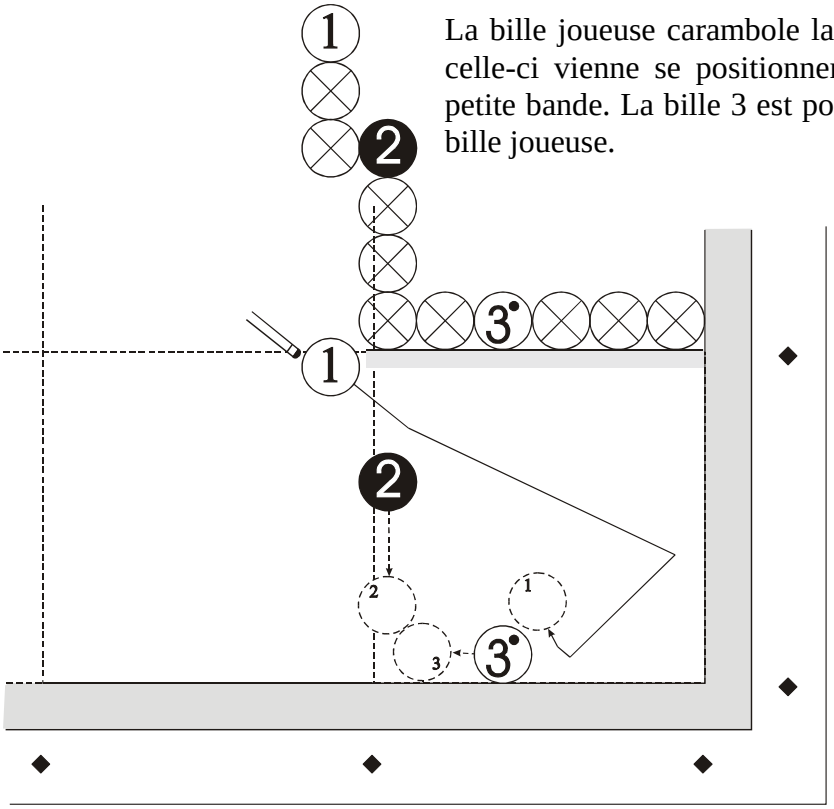
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse lente



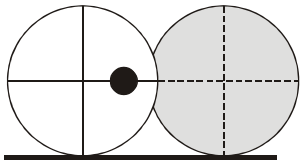

La bille joueuse carambole la bille 2 pratiquement en plein, à un ou deux millimètres près. Grâce au contre, la bille 2 renvoie la bille joueuse sur le bord inférieur de la bille 3. Dans le même temps, la bille 2 est projetée sur la petite bande et remonte se positionner à côté de la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

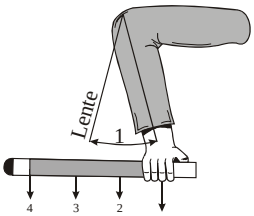
## 2.30 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL DIRECT




La bille joueuse carambole la bille 2 en finesse pour que celle-ci vienne se positionner à environ une bille de la petite bande. La bille 3 est poussée dans cet espace par la bille joueuse.

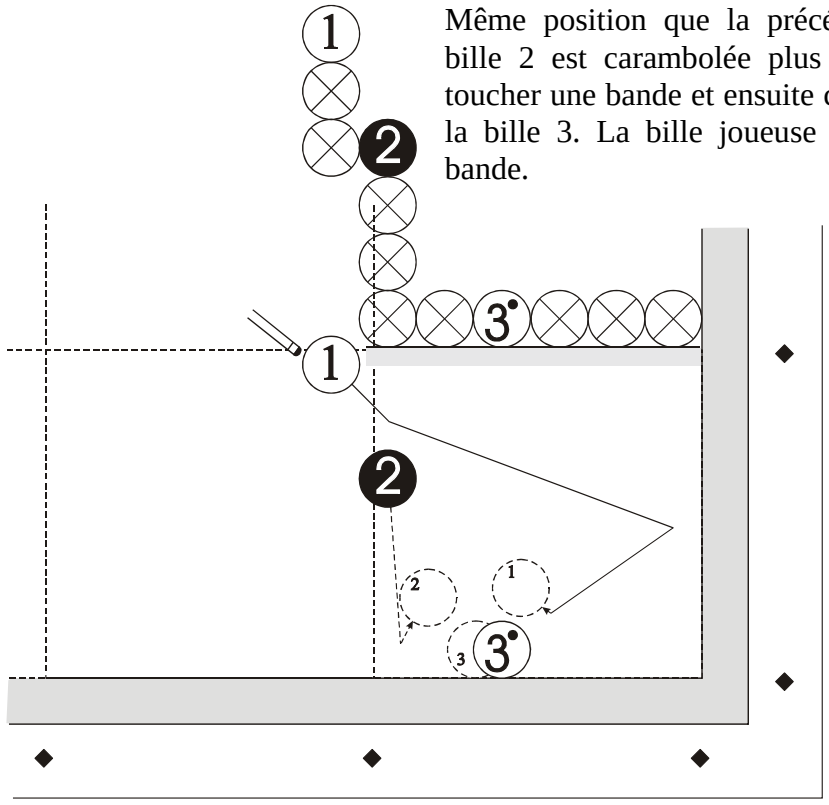


Quantité de bille: finesse
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse lente

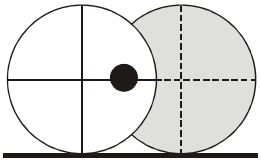



Faible:1

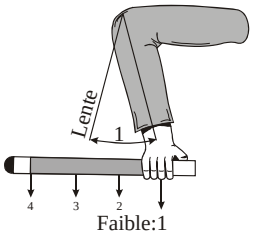
## 2.31 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE




Même position que la précédente. Seule différence: la bille 2 est carambolée plus pleine de façon à la faire toucher une bande et ensuite créer l'espace pour accueillir la bille 3. La bille joueuse ne carambole qu'une seule bande.



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse lente

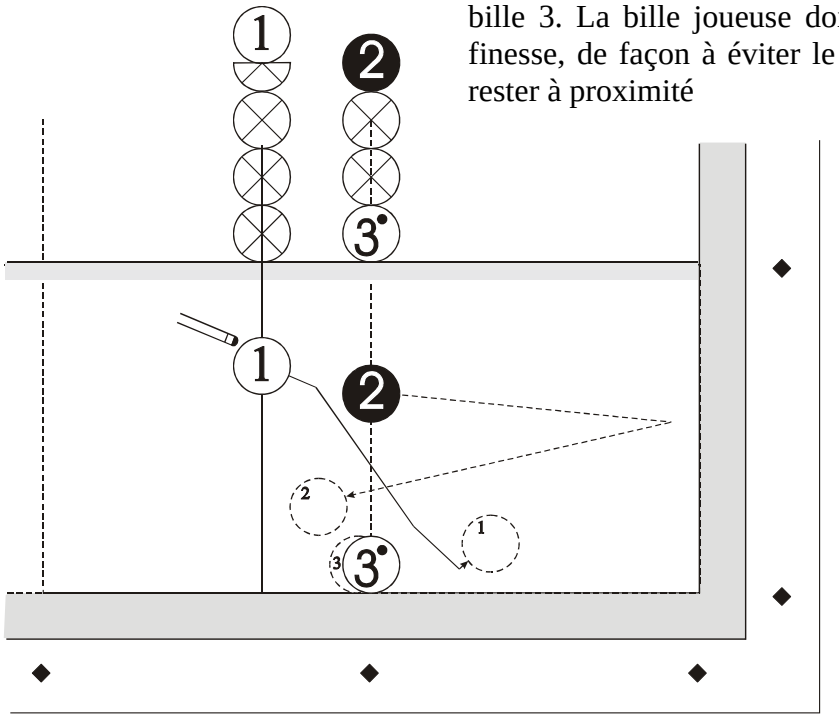


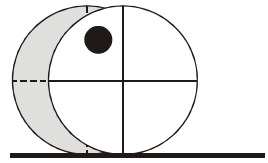

Faible:1

Tous droits réservés - 31090114049

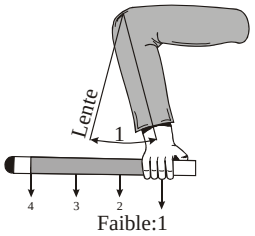
## 2.32 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

La bille joueuse carambole la bille 2 assez pleine de façon à ce que celle-ci prenne la bonne direction pour pouvoir s'arrêter juste au-dessus de la bille 3. La bille joueuse doit caramboler la bille 3 en finesse, de façon à éviter le contre, et doucement pour rester à proximité

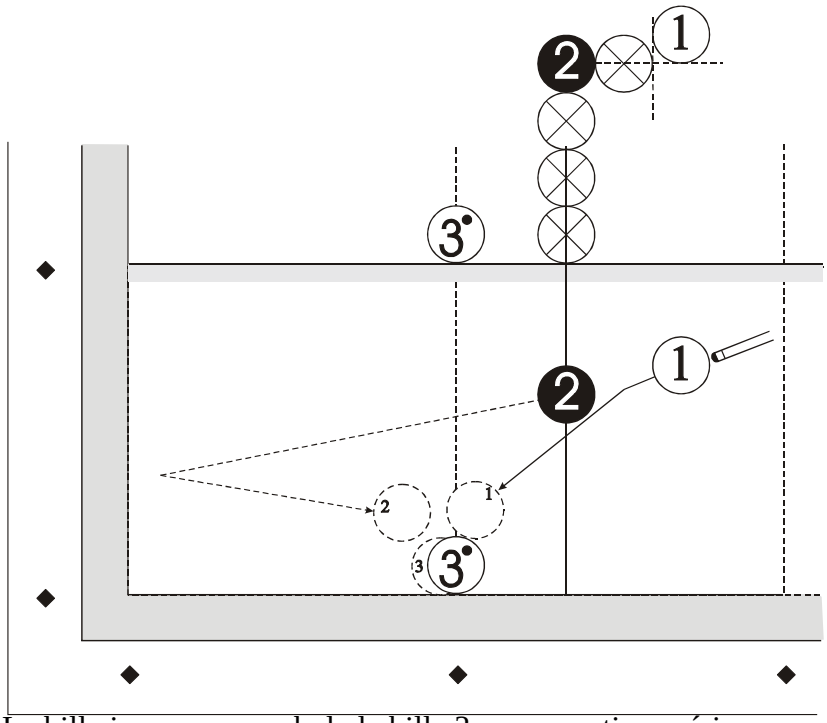


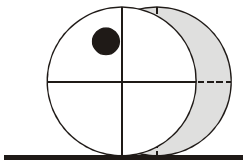



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse lente

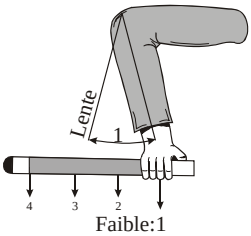



## 2.33 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse lente

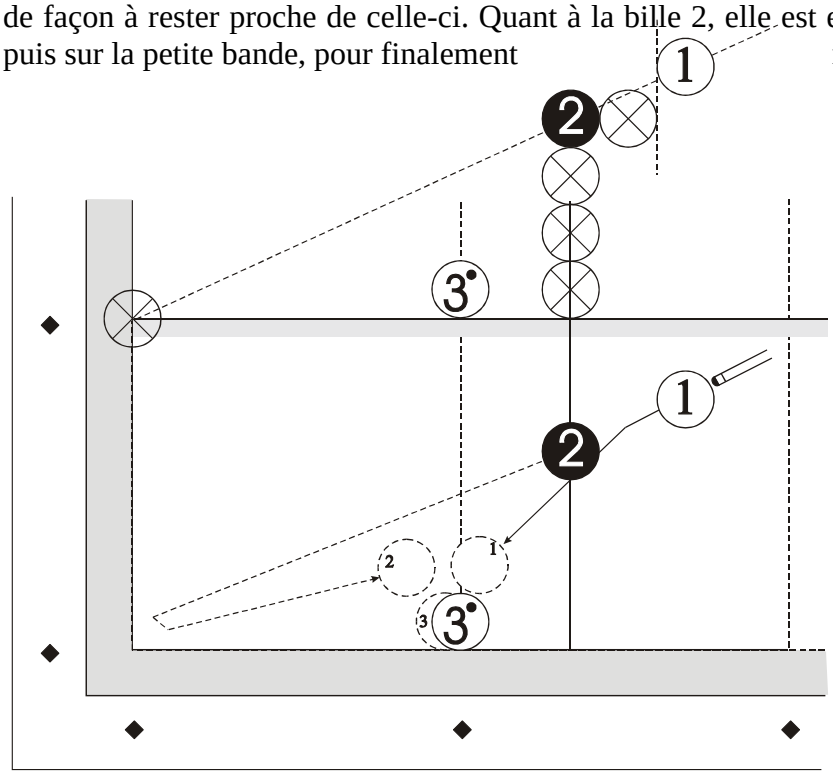


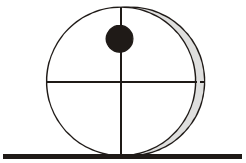

La bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure, en prenant légèrement le contre, de façon à rester proche de celle-ci. Quant à la bille 2, elle est envoyée sur la grande bande pour qu'elle revienne sur la bille joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049

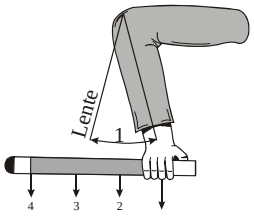
## 2.34 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

La bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure, en prenant légèrement le contre, de façon à rester proche de celle-ci. Quant à la bille 2, elle est envoyée sur la grande bande, puis sur la petite bande, pour finalement revenir sur la bille joueuse.



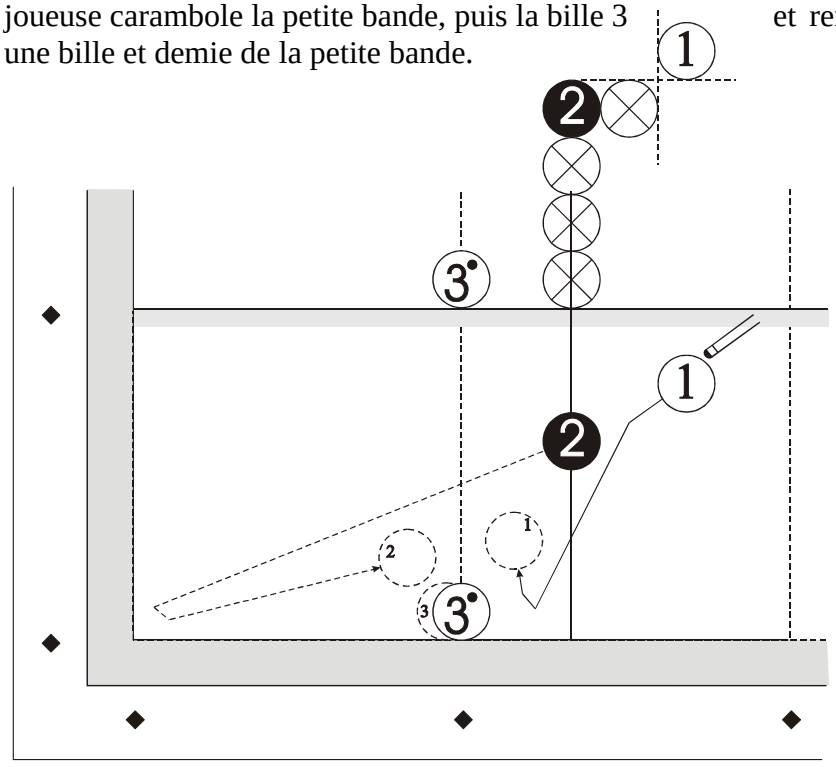
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse lente

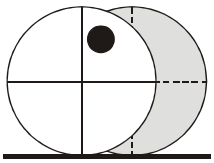



Faible:1

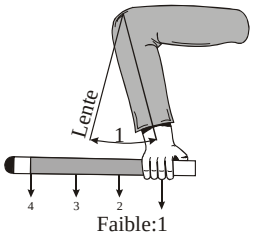
## 2.35 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

La bille joueuse carambole la bille 2 pour l'envoyer sur les deux bandes du coin et revenir, en mesure, se positionner au-dessus de la bille 3, un peu en retrait. Dans le même temps, la bille joueuse carambole la petite bande, puis la bille 3 et remonte légèrement à environ une bille et demie de la petite bande.



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse lente

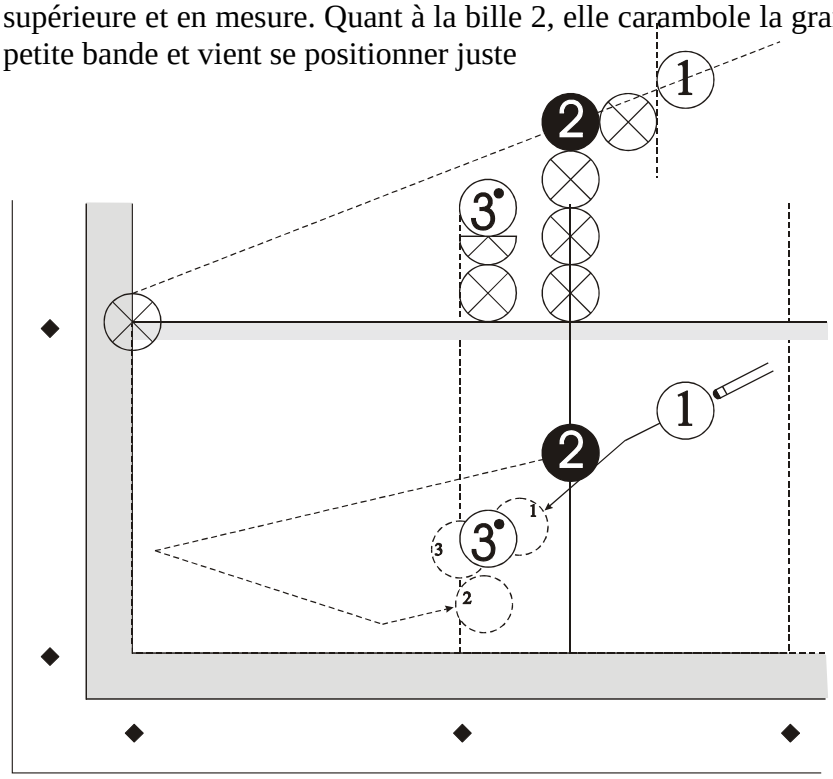


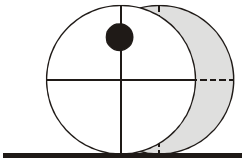

Faible:1

Tous droits réservés - 31090114049

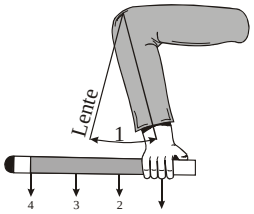
## 2.36 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

La bille joueuse carambole la bille 2 pour venir toucher la bille 3, légèrement sur sa partie supérieure et en mesure. Quant à la bille 2, elle carambole la grande bande, éventuellement la petite bande et vient se positionner juste sous la bille 3.



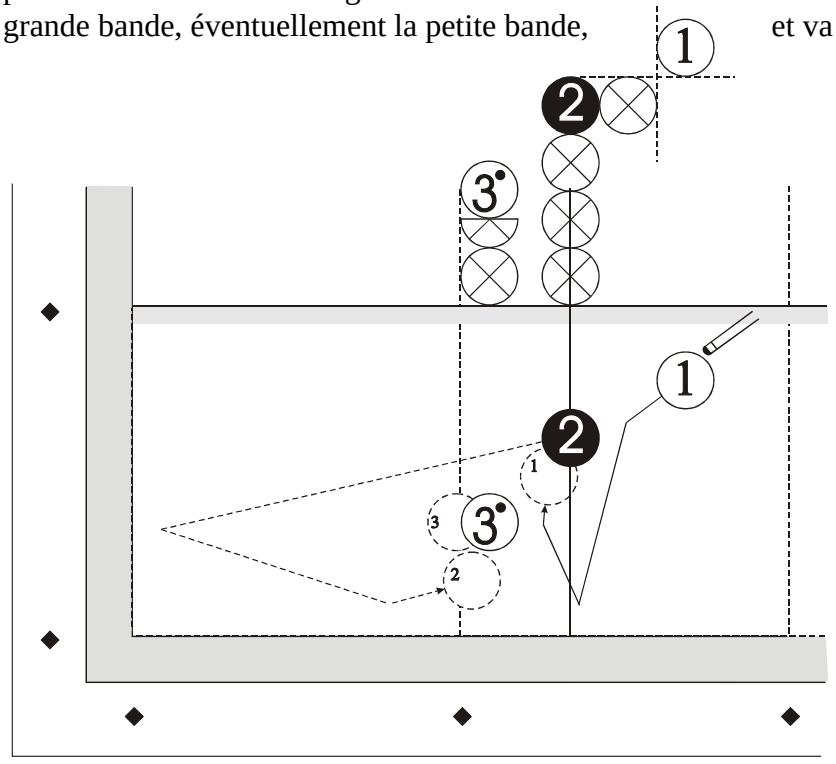
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse lente

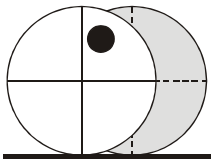



Faible:1

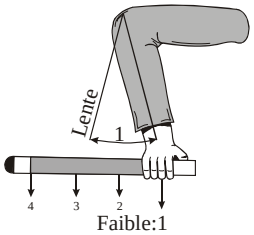
## 2.37 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Après avoir touché la bille 2, la bille joueuse carambole la petite bande, puis la bille 3 sur sa partie droite et remonte légèrement au-dessus. Dans le même temps, la bille 2 carambole la grande bande, éventuellement la petite bande, et va se placer sous la bille 3.



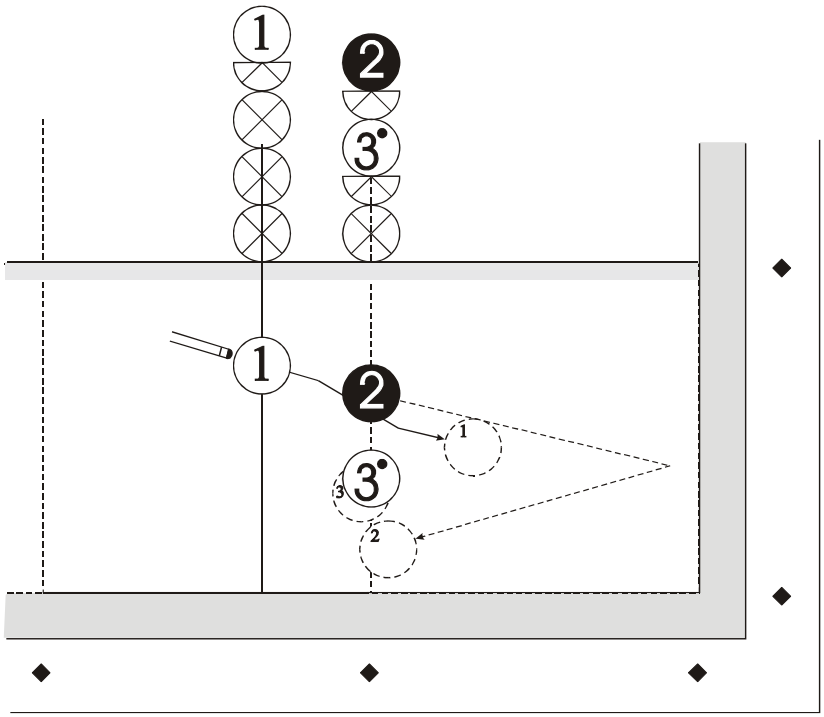
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse lente

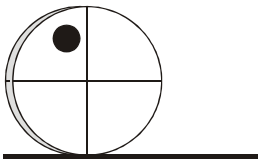



Faible:1

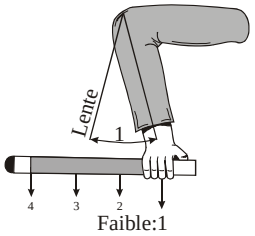
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.38 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



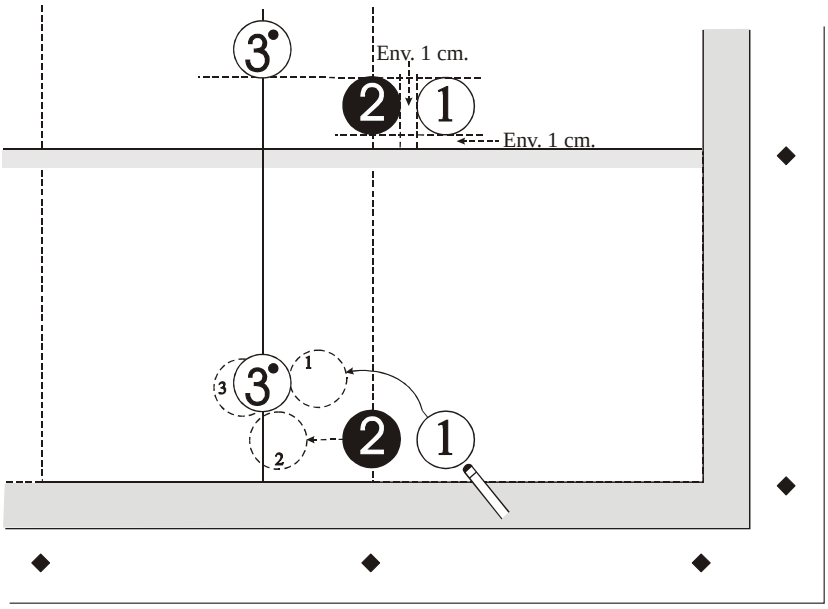



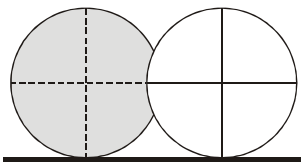
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse lente



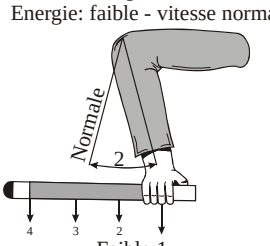

La bille joueuse carambole la bille 2 presque pleine pour toucher la bille 3 sur sa partie supérieure, en finesse, en la débordant d'une bille environ. La bille 2 est envoyée sur la grande bande et revient se positionner sous la bille 3.

## 2.39 POINT DIRECT - RAPPEL DIRECT - MASSÉ

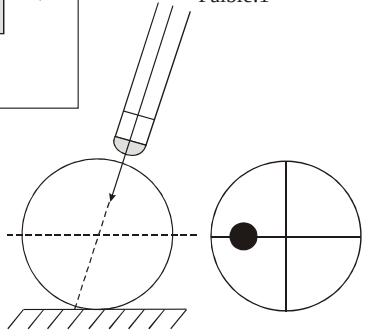


Quantité de bille: presque fin
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale

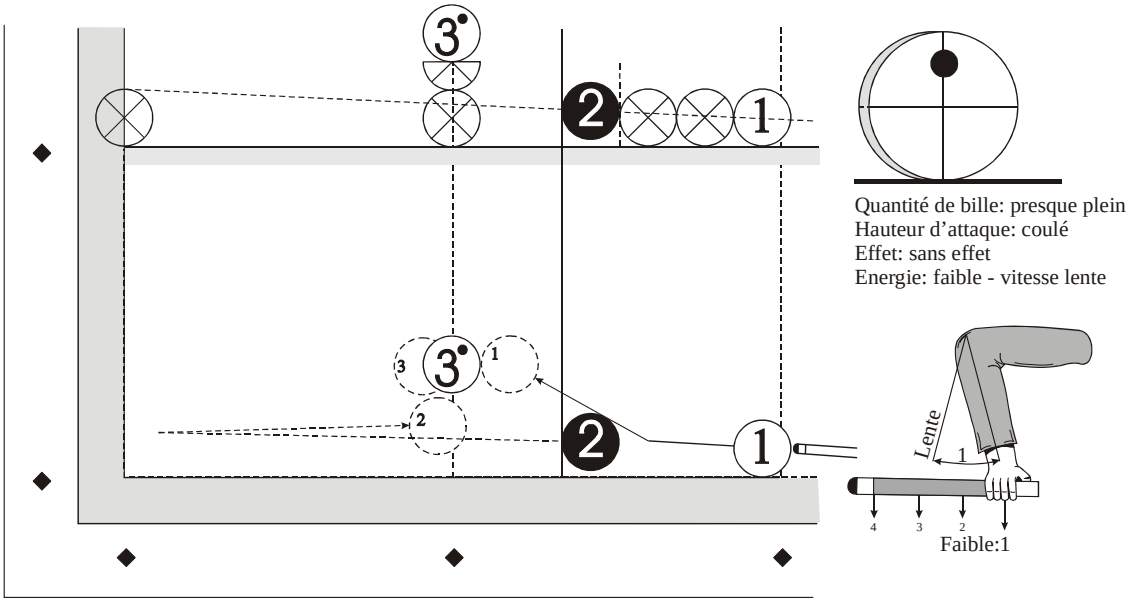



La bille joueuse carambole la bille 2 en finesse, puis grâce à la courbe du massé va caramboler la bille 3. Quant à la bille 2, elle est juste poussée sous la bille 3.



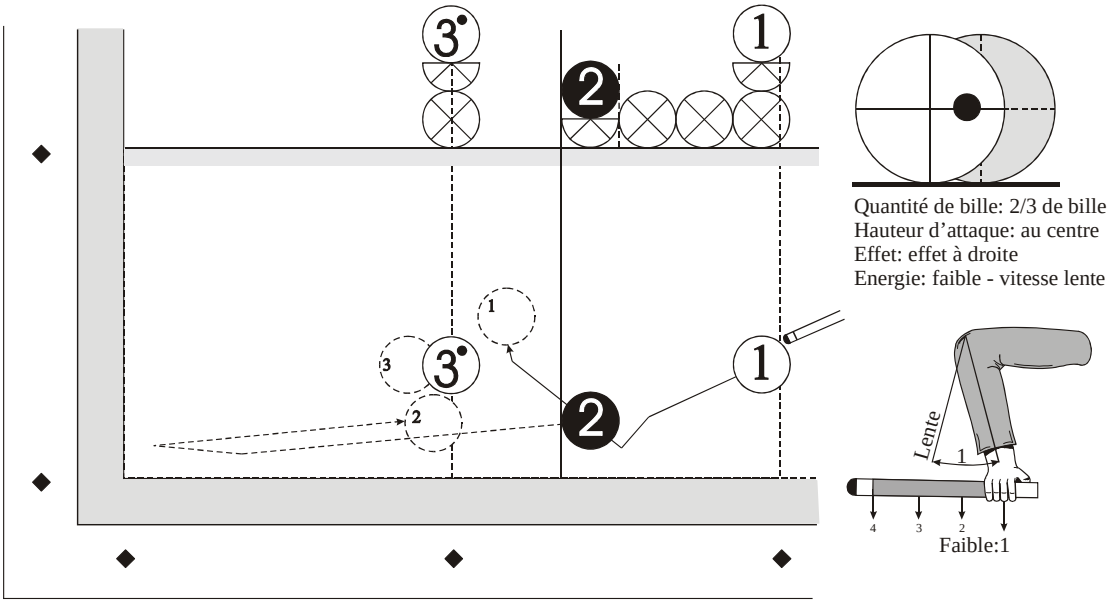
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.40 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE




La bille joueuse carambole la bille 2 pour couler sur la bille 3 et la toucher légèrement sur sa partie supérieure. La bille 2 touche la grande bande et revient se positionner sous la bille 3.

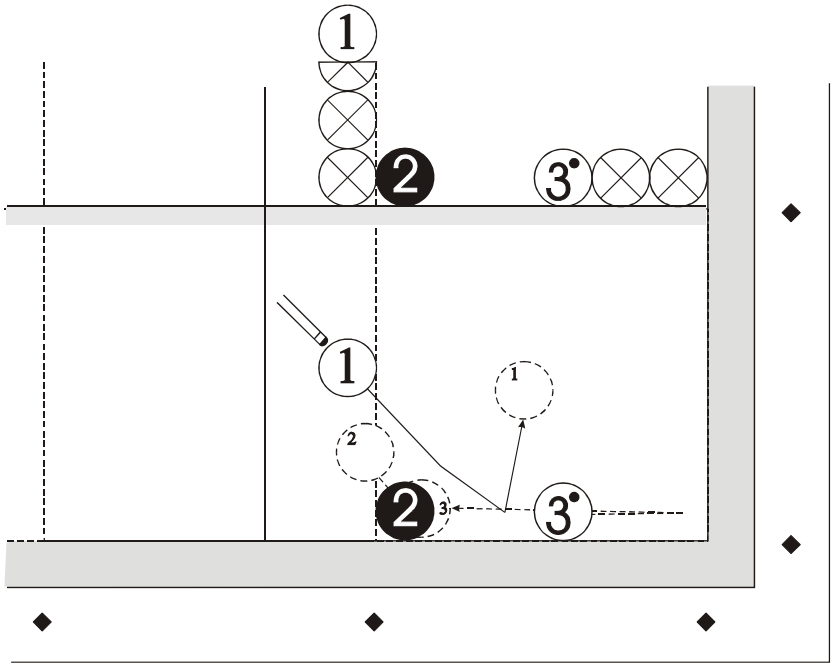
## 2.41 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

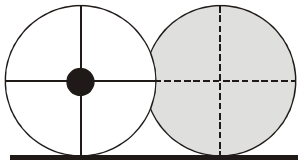



Après avoir toucher la bille 2, la bille joueuse carambole la petite bande, puis touche la bille 3 légèrement sur sa partie supérieure. La bille touche les deux bandes du coin et revient se positionner sous la bille 3.

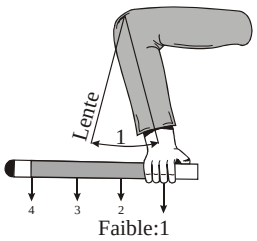
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.42 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



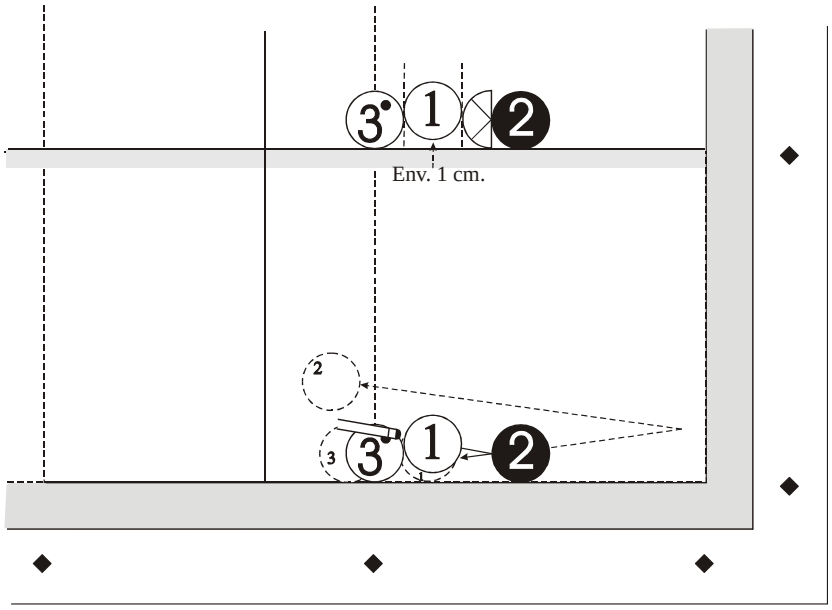
Quantité de bille: presque fin
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse lente

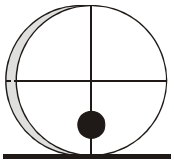



Faible:1

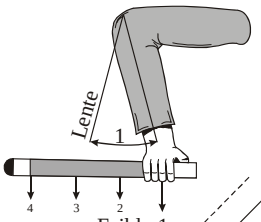
Après avoir touché la bille 2, la bille joueuse carambole la bille 3 de façon à ce que celle-ci soit poussée le long de la petite bande. Ensuite, la bille joueuse s'écarte de la petite bande pour laisser passer la bille 3 qui vient se mettre juste en-dessous de la bille 2. Dans le même temps, celle-ci s'est un peu éloignée de la petite bande.

## 2.43 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES - PIQUÉ

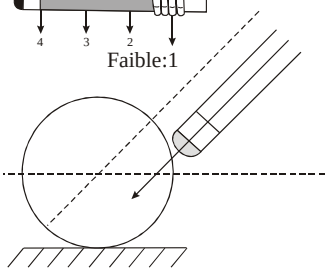


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse lente



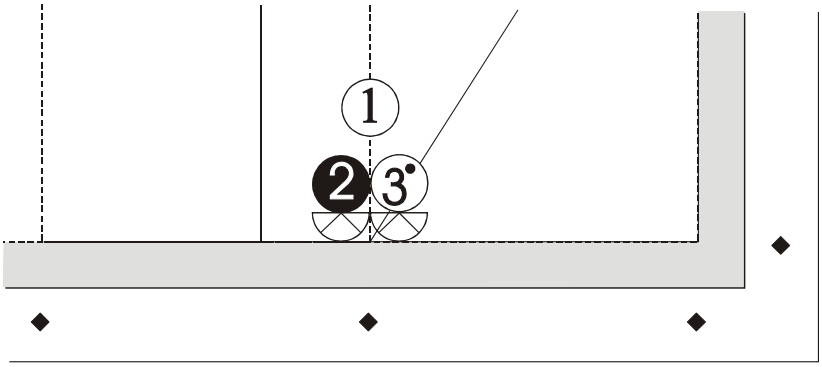

Faible:1



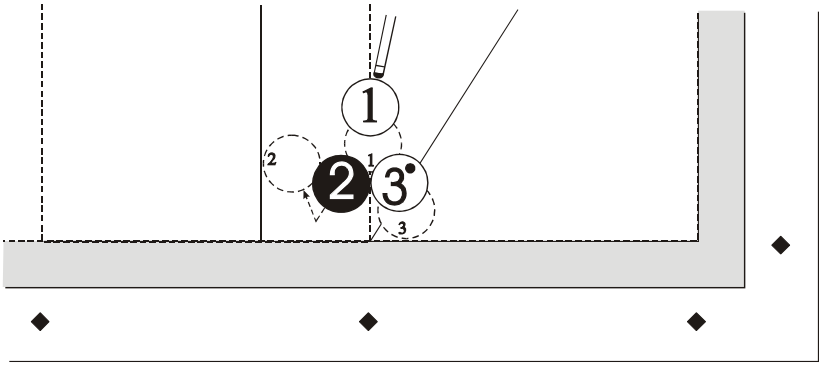
La bille joueuse touche la bille 2 et, grâce à l'effet rétro augmenté par le piqué, revient caramboler doucement la bille 3. La bille 2 se dirige sur la grande bande et revient se positionner, en mesure, au-dessus de la bille 3.

Tous droits réservés - 31090114049

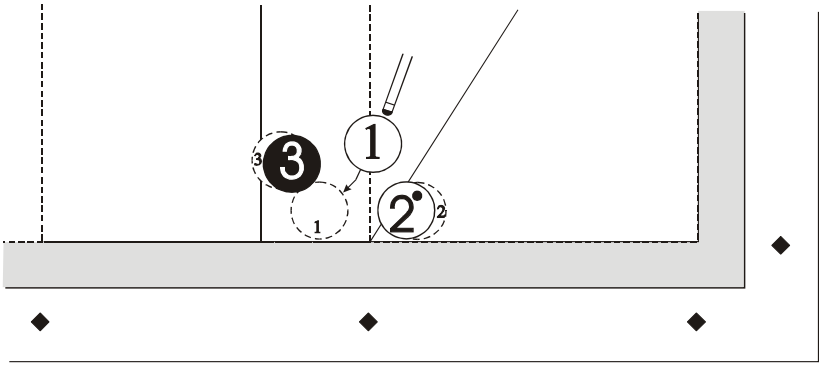
## 2.44 BILLES EN LUNETTES LE LONG DE LA PETITE BANDE: ENCHAÎNEMENT DE 3 POINTS



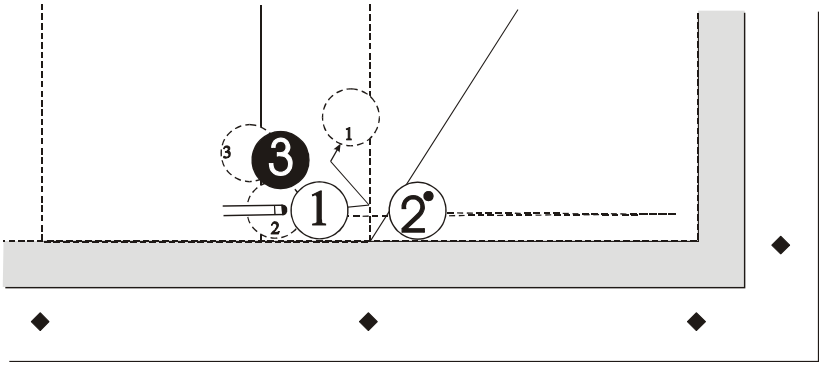

Position de départ: billes 2 et 3 en lunettes, le long de la petite bande.




1er point:
La bille joueuse carambole la bille 2 presque en plein. Cette dernière est poussée contre la petite bande et s'éloigne de celle-ci d'environ une bille. La bille 3 est poussée de quelques centimètres contre la petite bande.

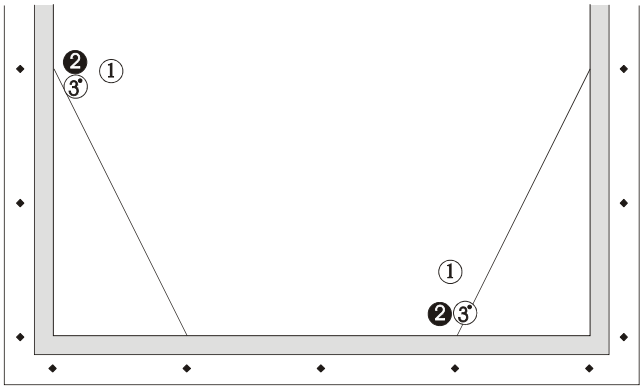



2ème point:
La bille joueuse touche légèrement la bille 2 et vient se positionner entre la petite bande et la bille 3. Celle-ci est faiblement heurtée, soit en direct, soit par la petite bande.



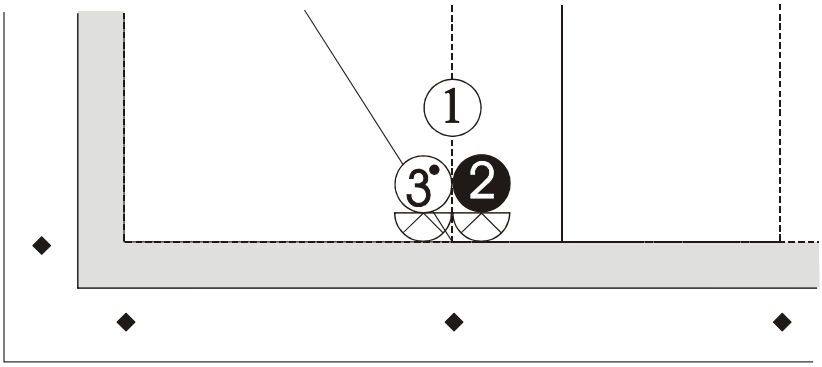

3ème point:
Le joueur effectue un rétro (ou un piqué) passage, direct ou indirect, avec rappel de la bille 2 par une ou deux bandes.
Prise d'américaine du même type que les nos 11, 12, 16 ou 17.

Tous droits réservés - 31090114049

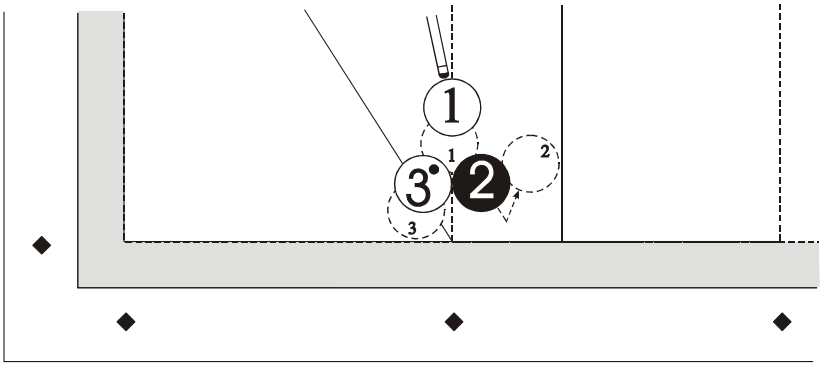


Le principe de cet enchaînement pour se prendre l'américaine, à partir de cette position de billes en lunettes, est valable aux deux endroits schématisés ci-contre. Le principe est le même.

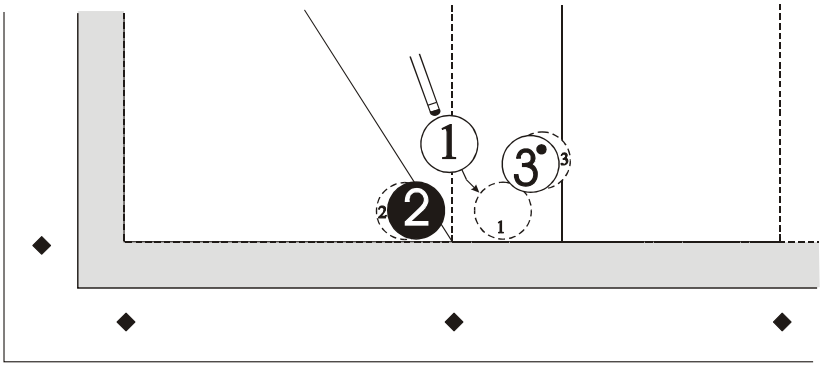
## 2.45 *BILLES EN LUNETTES LE LONG DE LA PETITE BANDE: ENCHAÎNEMENT DE 3 POINTS*



Position de départ: billes 2 et 3 en lunettes, le long de la petite bande.

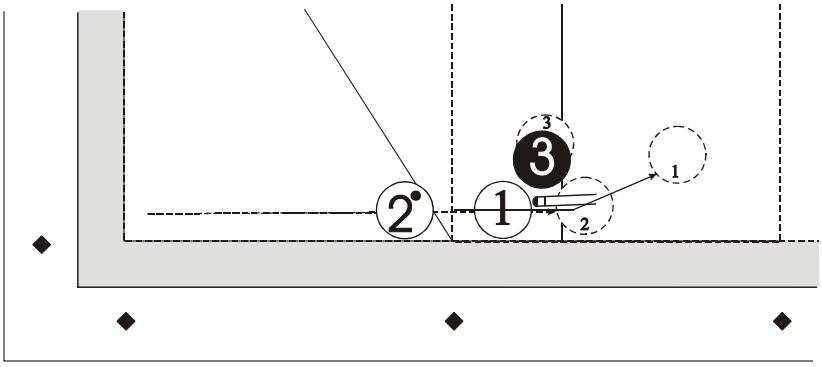


1er point:
La bille joueuse carambole la bille 2 presque en plein. Cette dernière est poussée contre la petite bande et s'éloigne de celle-ci d'environ une bille. La bille 3 est poussée de quelques centimètres contre la petite bande.

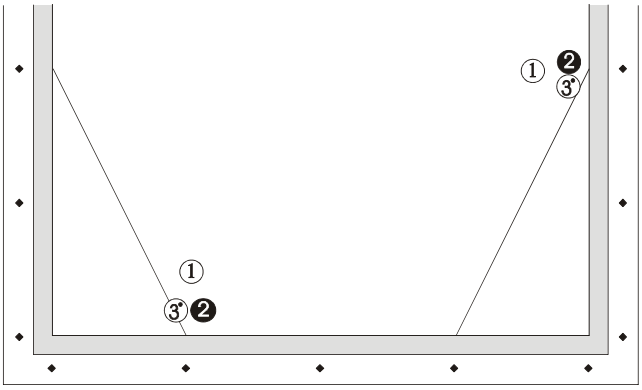


2ème point:
La bille joueuse touche légèrement la bille 2 et vient se positionner entre la petite bande et la bille 3. Celle-ci est faiblement heurtée, soit en direct, soit par la petite bande.

Tous droits réservés - 31090114049



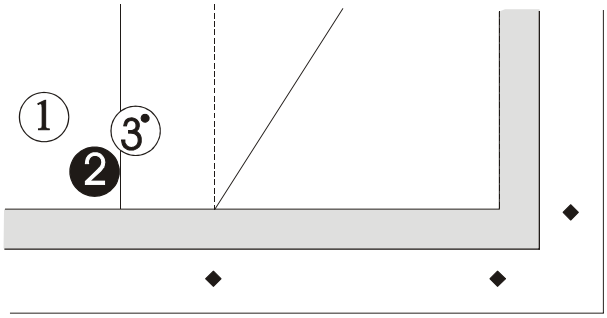

3ème point:
Le joueur effectue un rétro contre, direct ou indirect, avec rappel de la bille 2 par une ou deux bandes. La bille joueuse attend le contre de la bille sous la bille 3, légèrement en retrait.
Prise d'américaine du même type que les nos 18, 19, 20 ou 21.



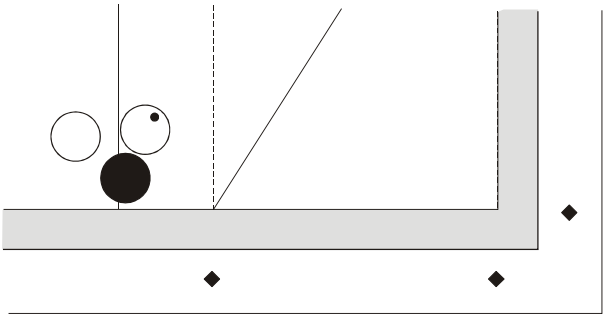

Le principe de cet enchaînement pour se prendre l'américaine, à partir de cette position de billes en lunettes, est autant valable aux deux endroits schématisés ci-contre. Le principe est le même.

## *2.46 AMÉRICAINE À GAUCHE - RETOURNER LA POSITION À DROITE - RÉTRO PASSAGE*

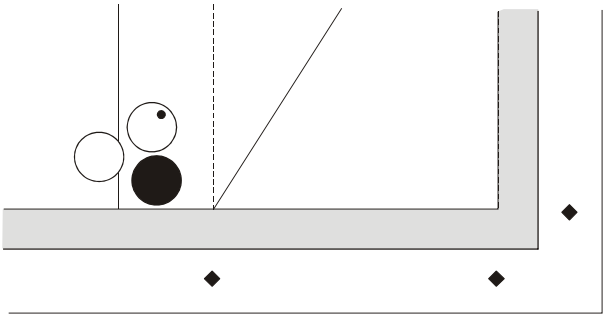
Position de base: américaine à gauche
(à l'entrée du grand coin)



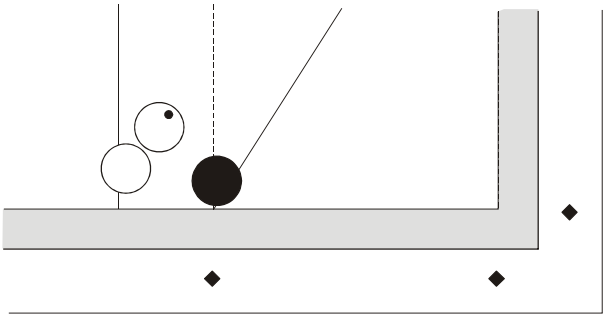

1er point:
toucher d'abord la bille rouge pour commencer à la glisser sous la bille pointée.



2ème point:
caramboler en premier la bille rouge pour la positionner sous la pointée.



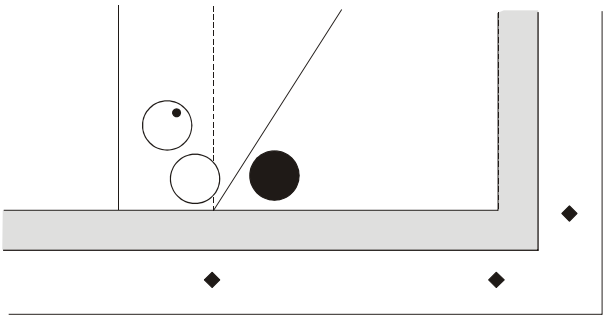
3ème point:
pousser la rouge et rester sur la pointée.

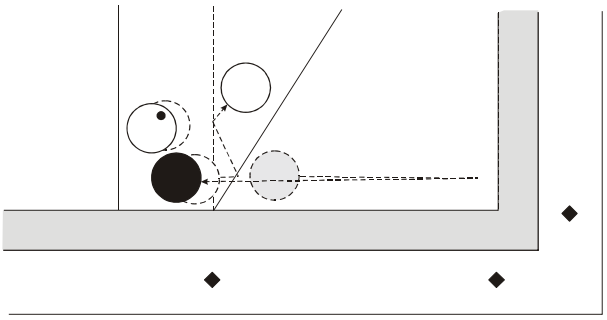


Tous droits réservés - 31090114049

4ème point:
effleurer la pointée pour l'éloigner le moins possible de la petite bande. Pousser la rouge à une distance raisonnable pour se placer sur cette bille un rétro passage.

5ème point:
rappel passage sur la rouge par une ou deux bandes, en direct ou en indirect, en rétro ou éventuellement en piqué.
(Prise d'américaine nos 11, 12, 16 ou 17)

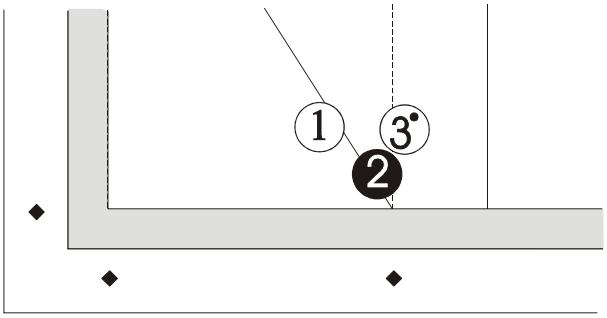




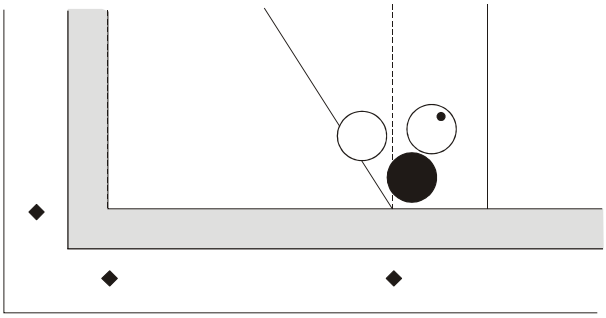
Ce principe de rétro passage pour tourner l'américaine à gauche en américaine à droite ne peut être utilisé que si la distance de rappel est raisonnable. Pour un rétro passage comme celui-ci où la précision est importante, une distance de rappel de un à deux diamants semble être un maximum.
Si la distance est plus grande, deux solutions sont possibles. La première est de jouer l'américaine à gauche jusqu'à ce que la distance de rappel devienne raisonnable. La seconde est de tourner immédiatement selon la méthode du passage.

## *2.47 AMÉRICAINE À GAUCHE - RETOURNER LA POSITION À DROITE - PASSAGE*

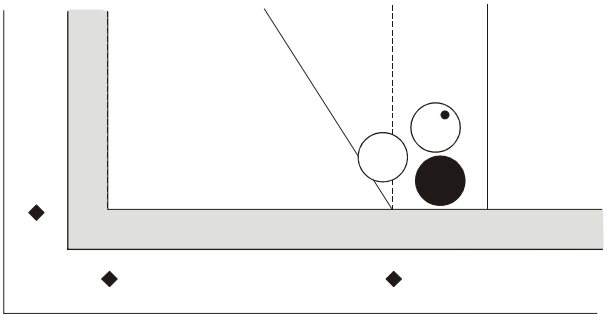
Position de base: américaine à gauche
(à la sortie du grand coin)



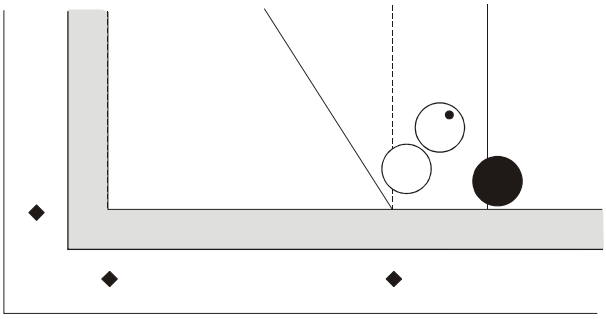

1er point:
toucher d'abord la bille rouge pour commencer à la glisser sous la bille pointée.



2ème point:
caramboler en premier la bille rouge pour la positionner sous la pointée.



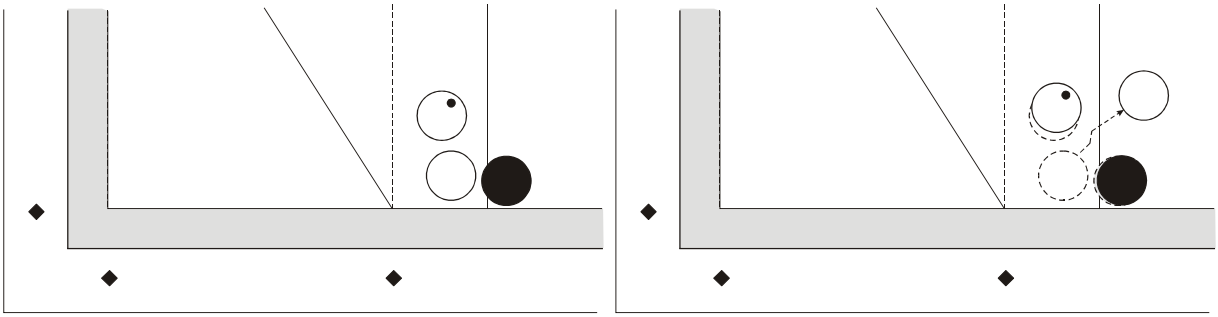
3ème point:
pousser la rouge et rester sur la pointée.



Tous droits réservés - 31090114049

4ème point:
avance un peu la pointée et reste très proche de la rouge.

5ème point:
passage pour reprendre l'américaine.

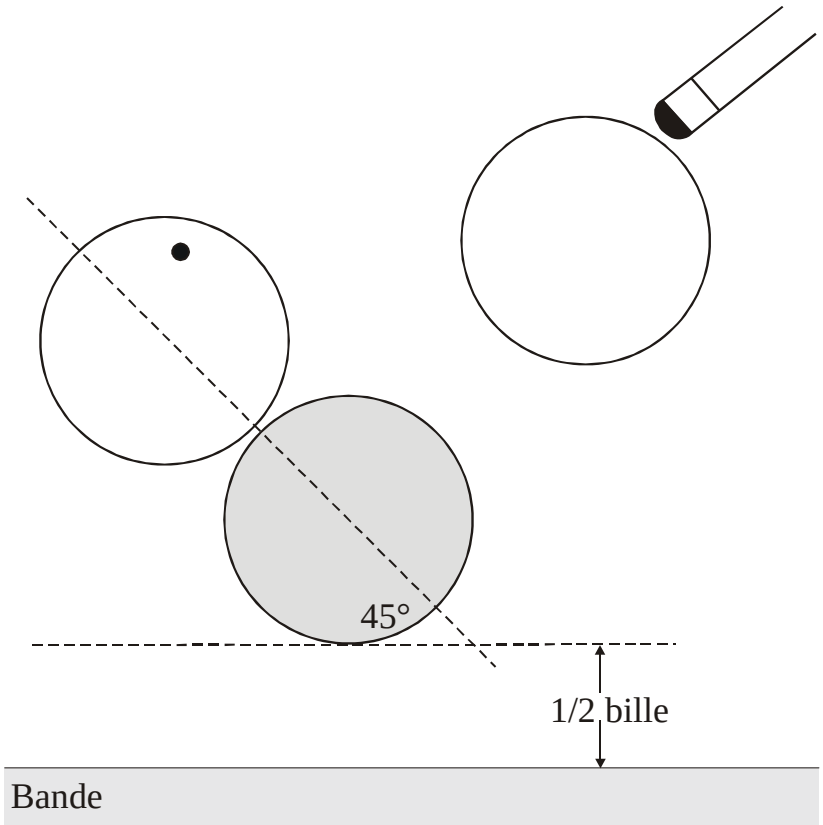


Le principal inconvénient de celle solution, à savoir tourner l'américaine par le passage, c'est le résultat. Celui-ci est rarement l'américaine pure, mais plus souvent un rétro contre qui conduit non pas à l'américaine mais plutôt à une petite ligne.

# 3 L'AMÉRICAINE

## 3.1 DÉFINITION

L'américaine est une position des billes en lunette située le long d'une bande et correspondant au schéma présenté ci-dessous : les deux billes à caramboler se situent à environ une demi-bille de la bande, sous un angle de 45° environ. Quant à la bille joueuse, elle se trouve légèrement en dominante.



Tous droits réservés - 31090114049

Grâce à cette position d'américaine, le joueur est en mesure d'effectuer un grand nombre de points en avançant cette position le long des bandes tout en la conservant.

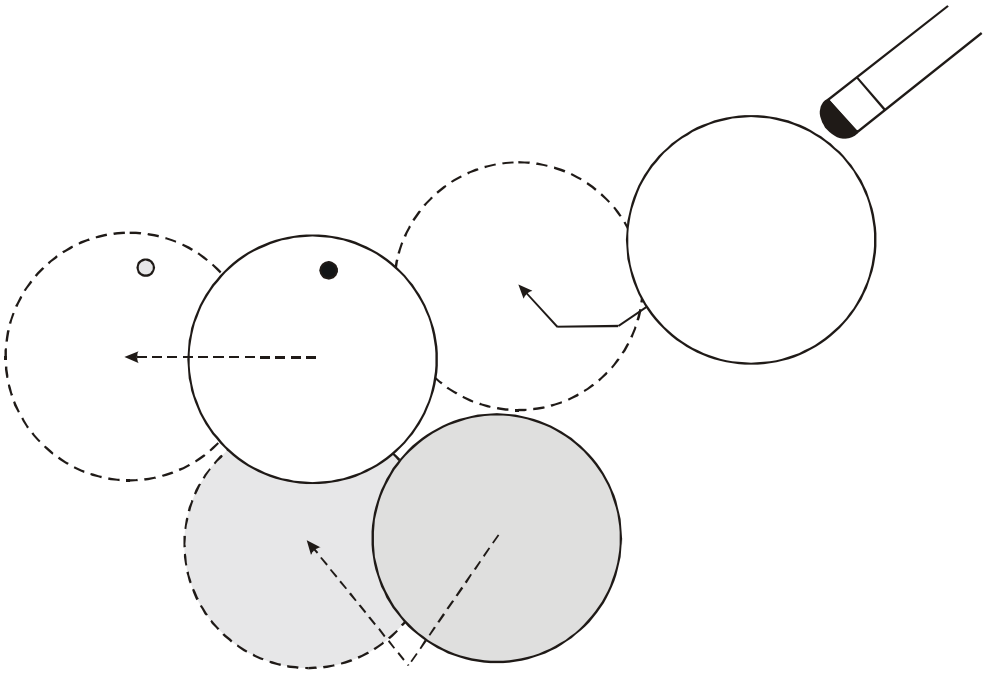
Trois méthodes principales permettent le déplacement et la sauvegarde de cette position : le report, le contre, et le mixte des deux premières.

## *3.2 1ÈRE MÉTHODE: LE REPORT*

Le report est le moyen le plus pur de jouer l'américaine.

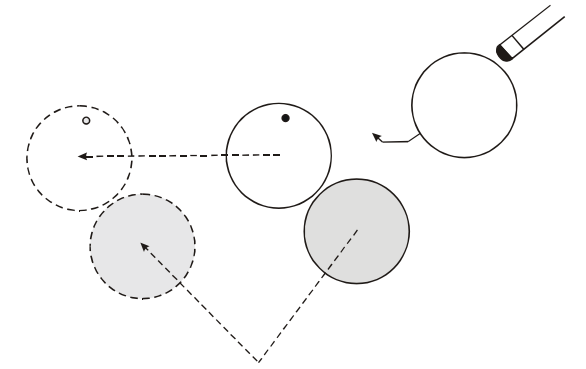
La bille joueuse carambole en premier la bille la plus proche de la bande. Cette bille touche la bande en question et remonte se positionner à côté de la bille 3, laquelle a dans le même temps été poussée un peu par la bille joueuse.

En fait, la bille 1 pousse les deux autres billes et " reporte " la même position quelques centimètres plus loin, tout en conservant la dominante.



Bande

Tous droits réservés - 31090114049

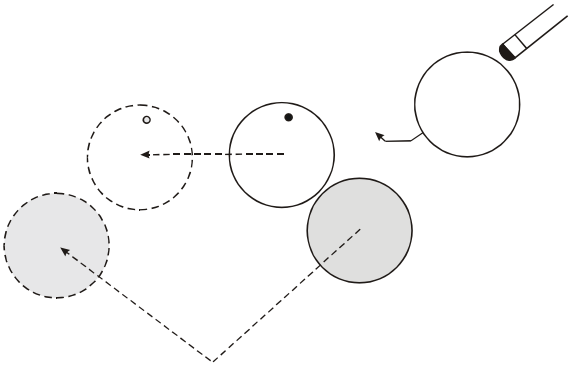


Bande

Il est très difficile de représenter sur papier le mouvement des billes tant les trajets parcourus sont faibles. Pour améliorer la compréhension, un report est schématisé ci-contre avec des distances accentuées.

On en distingue clairement le but: pousser les billes et “reporter” une position identique quelques centimètres plus loin.

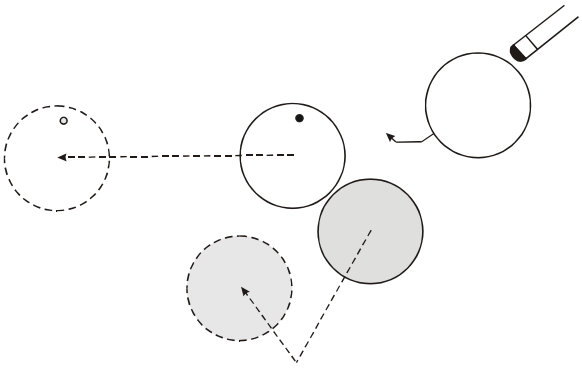
En général, le joueur commet deux erreurs types lorsqu'il exécute le principe du report, toutes deux liées à une mauvaise quantité de bille et donc à un mauvais équilibre des forces. Le même type d’erreur pourrait aussi être due à l’effet, trop important ou au contraire insuffisant.



Bande

La première erreur consiste à prendre trop plein et ainsi à trop avancer la bille 2 et pas suffisamment la bille 3.

Ainsi l’équilibre des forces n’est pas respecté. La bille pointée n’est pas poussée assez loin, alors que la bille rouge est au contraire poussée trop loin.



Bande

La seconde erreur consiste logiquement à jouer la bille 2 trop fin. Dans ce cas, la bille joueuse pousse trop la bille 3 et pas suffisamment la bille 2.

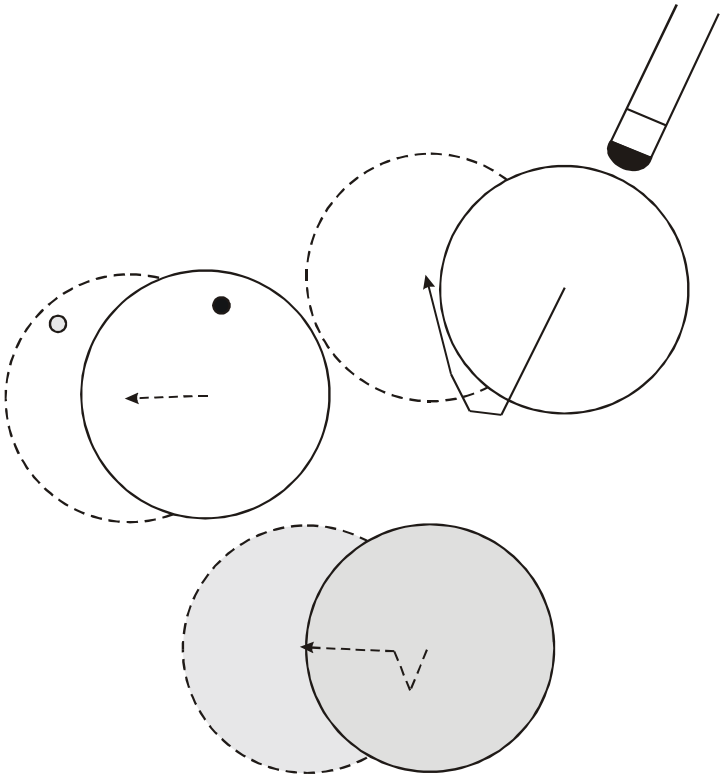
Si cette première erreur est accompagnée par une seconde en jouant un peu trop fort, il est aussi probable que le résultat à la position suivante soit un masque.

Tous droits réservés - 31090114049

## 3.3 2ème méthode: le contre

Le second moyen de jouer l'américaine, c'est le système du contre. Moins pure mais tout aussi efficace, cette méthode utilise le contre de la bille joueuse sur la bille 2, laquelle doit naturellement se trouver très proche de la bande.

C'est donc le contre de la bille 2 sur la bille joueuse qui permet à celle-ci d'avancer un peu les billes le long de la bandes et de reprendre la dominante. De cette façon, la position suivante demeure un point d'américaine.



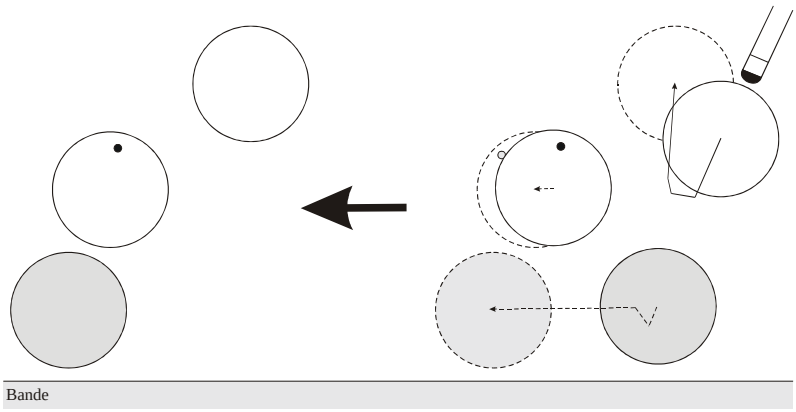
Bande

On distingue clairement le but de la manoeuvre: la bille joueuse carambole la bille 2, laquelle va toucher la bande avant de revenir contre la bille joueuse. Celle-ci est alors repoussée sur la bille 3 avant de reprendre la dominante. Le contre sur la bille 2 permet à celle-ci d'avancer de quelques centimètres, de même d'ailleurs que la bille 3.

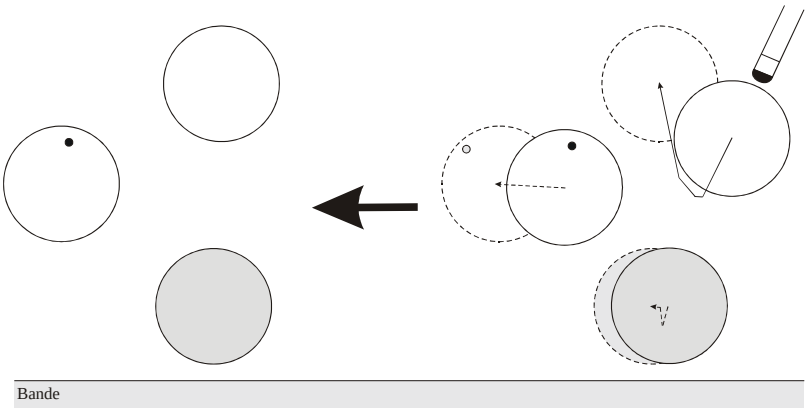
Le contre rend la représentation sur papier des trajectoires des billes encore plus difficile que dans le report. Il n'est malheureusement pas possible d'accentuer les distances pour rendre meilleure la compréhension du schéma puisque, contrairement au report, des distances plus grandes feraient perdre tout son sens au principe du contre. Le contre n'étant jouable que si la distance qui sépare la bille 2 de la bande est raisonnable pour permettre la maîtrise du contre.

Tous droits réservés - 31090114049

En général, le joueur commet deux erreurs types lorsqu'il exécute le principe du contre, toutes deux liées à une mauvaise quantité de bille et/ou d'effet.




La première erreur consiste à prendre trop plein et ainsi à trop avancer la bille 2 et à caramboler la bille 3 trop fin. Même si la série américaine peut continuer avec un simple point de placement, il est tout de même possible dans l'extrême que le résultat soit une position de masque.




La seconde erreur consiste à caramboler la bille 2 trop fin. Ainsi la bille 2 n'avance plus suffisamment le long de la bande, voire même demeure sur place. Alors qu'au contraire la bille 3 est touchée trop plein par la bille joueuse. Dans le pire des cas, cette dernière ne reprend pas la dominante et reste entre les deux billes à caramboler.

## *3.4 3ème méthode: la mixte - la plus pratique*

La troisième méthode, probablement la plus utilisée et la plus sûre, est celle qui utilise les deux principes précédents du report et du contre, avec en plus l'utilisation de petits placements. Ce moyen est sans aucun doute le plus réaliste et le plus pratique. Le report parfait ou le contre sont des principes nécessitant une telle précision qu'ils ne tiennent pas compte de l'erreur humaine... car inévitablement après un certain nombre de reports ou de contres, l'erreur humaine ou l'erreur matérielle va venir perturber le bon déroulement de cette série américaine si pure. Résultat des courses, le joueur va bien devoir continuer la série américaine en utilisant les autres outils à sa disposition. Ce principe de conduire l'américaine en utilisant tous les principes existants (contre, report et placement) offre une grande marge d'erreur. Il est décrit dans le chapitre 5 illustrant 82 points d'américaine, avec une photographie de chaque point de la série.

Tous droits réservés - 31090114049

# 4 LE PASSAGE DU COIN

L'américaine est jouée le long d'une bande. Mais au terme de cette bande se trouve le grand coin, puis ensuite une autre bande perpendiculaire à la première. Le joueur doit donc faire "passer" la position d'américaine d'une bande à l'autre en franchissant le grand coin. Cette étape est assez délicate et représente la majeure partie des échecs dans la série américaine.

Toute ses séquences de passage des coins sont illustrés en photos dans la série américaine.

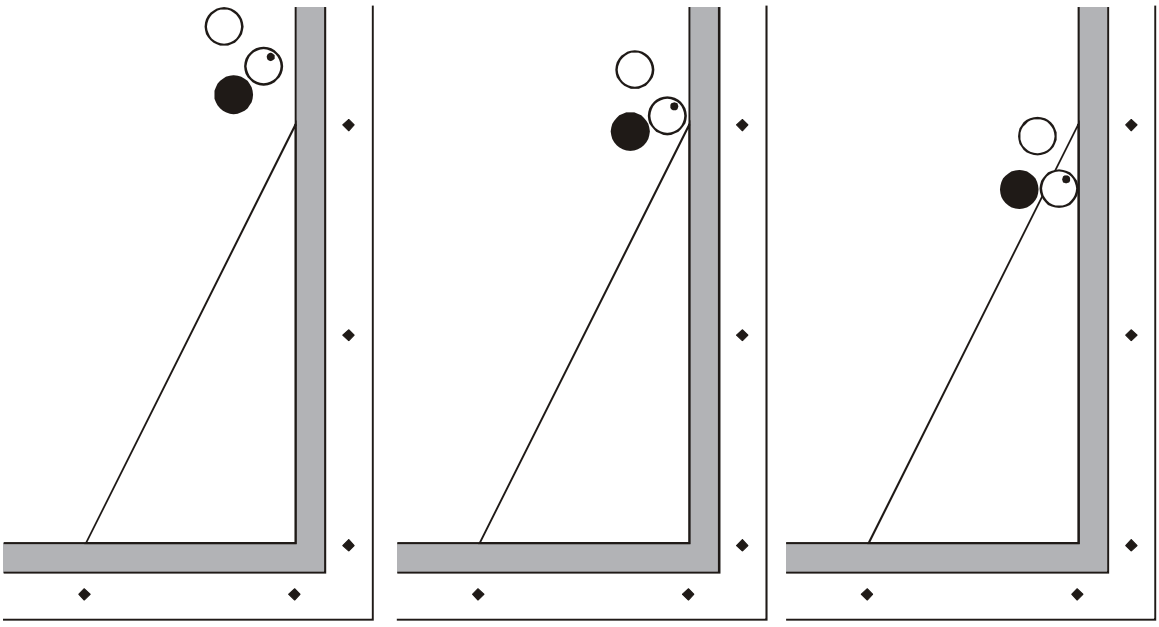
## 4.1 LA MONTÉE DU COIN

La montée du coin, c'est le passage de l'américaine de la grande bande à la petite bande. Elle se nomme ainsi  parce que le joueur doit monter la position américaine en l'écartant de la bande.

L'objectif pour passer le coin dans ce sens, c'est de monter progressivement la position d'américaine tout en laissant les deux billes à caramboler à cheval sur la ligne du coin.

***1ère phase:***

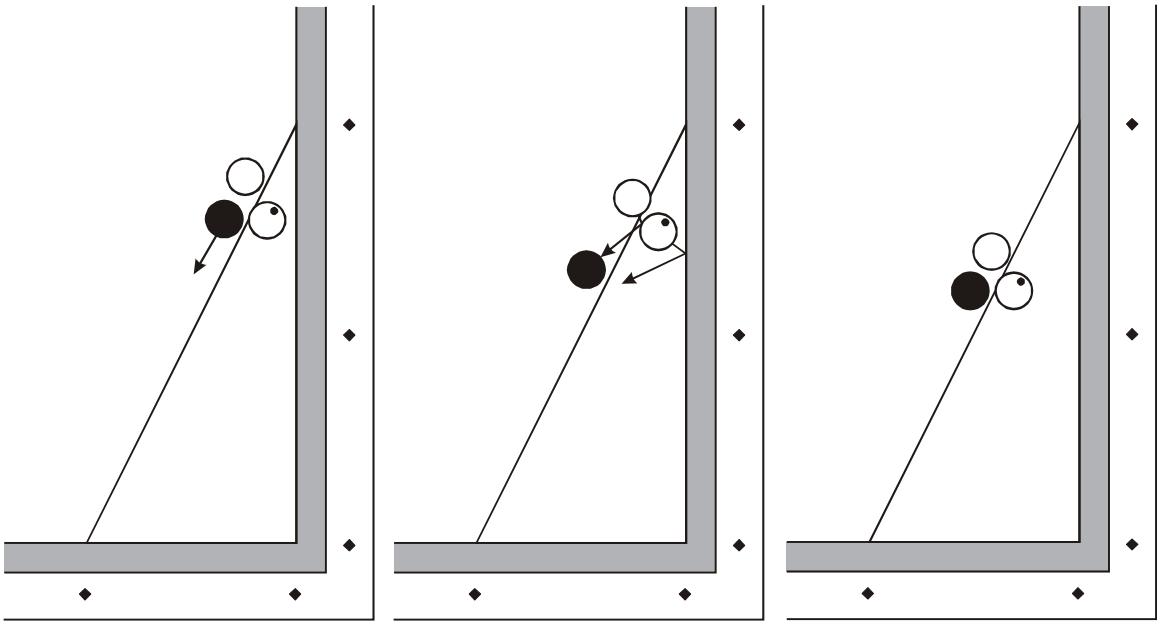
Pour entamer le passage de ce grand coin, il y a lieu dans un premier temps de mettre les billes 2 et 3 perpendiculaires à la grande bande, au lieu des 45° normaux pour l'américaine. Et si possible à cheval sur la ligne du coin. Pour ce faire, il suffit simplement en l'espace de quelques points de pousser un peu plus la bille proche de la bande, en l'occurrence la bille pointée, notamment en la prenant un peu plus pleine ou en corrigeant sa trajectoire avec de l'effet.



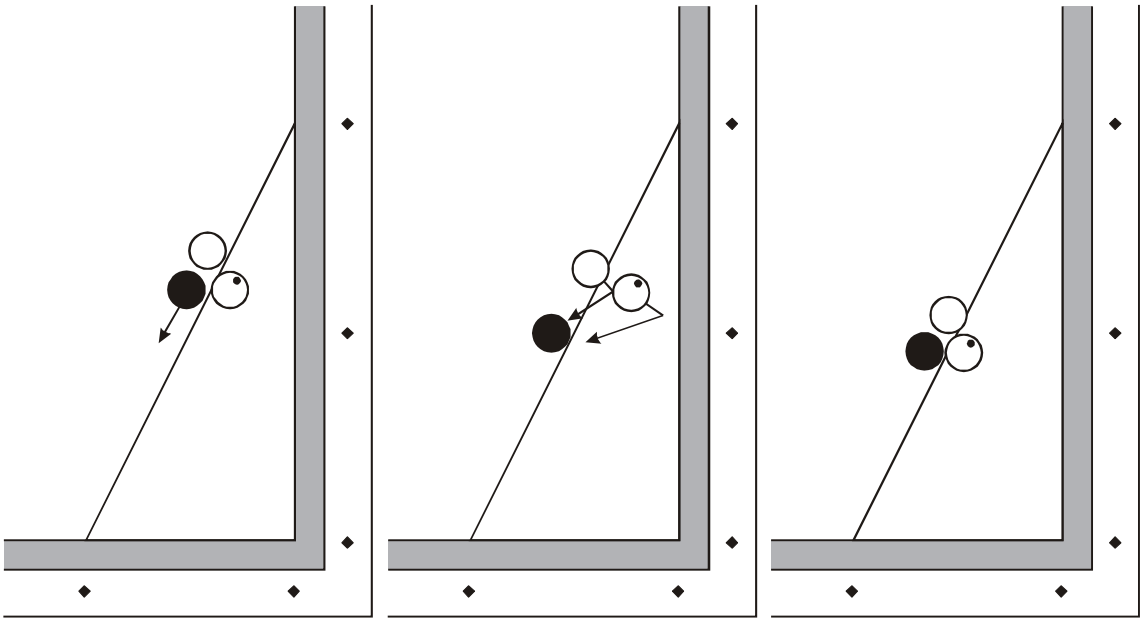
Tous droits réservés - 31090114049

***2ème phase:***

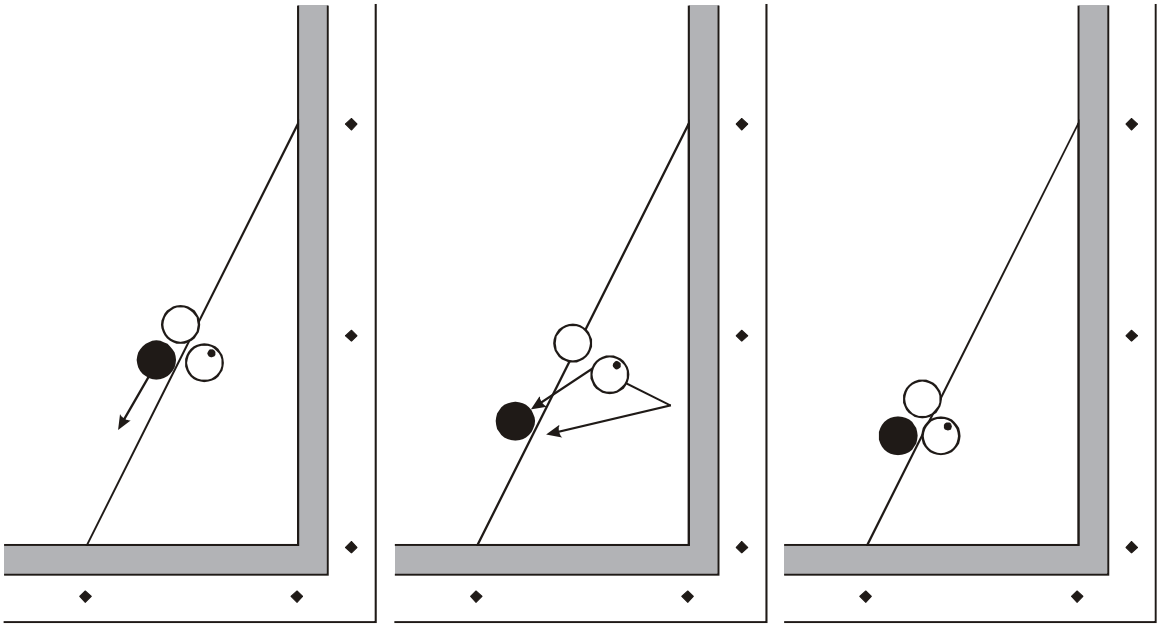
Ensuite, il convient de positionner la bille joueuse “entre” les deux billes à caramboler. Ainsi, il est possible de caramboler la bille supérieure, en l’occurrence la bille rouge, pour l'éloigner de la bande et la faire longer la ligne. Par un rappel de la bille pointée, celle restant proche de la bande, le joueur peut retrouver une position de billes en lunettes, à cheval sur la ligne du coin, et un peu plus éloignée de la bande.



En recommençant la même opération, le joueur éloigne à chaque fois la position de billes en lunettes. A chaque fois, le principe est le même. Dans le placement la bille joueuse pousse en premier la bille rouge le long de la ligne et se place sur la bille pointée. Dans le rappel, la bille joueuse carambole en premier la bille pointée pour la rappeler sur la bille rouge, à cheval sur la ligne.

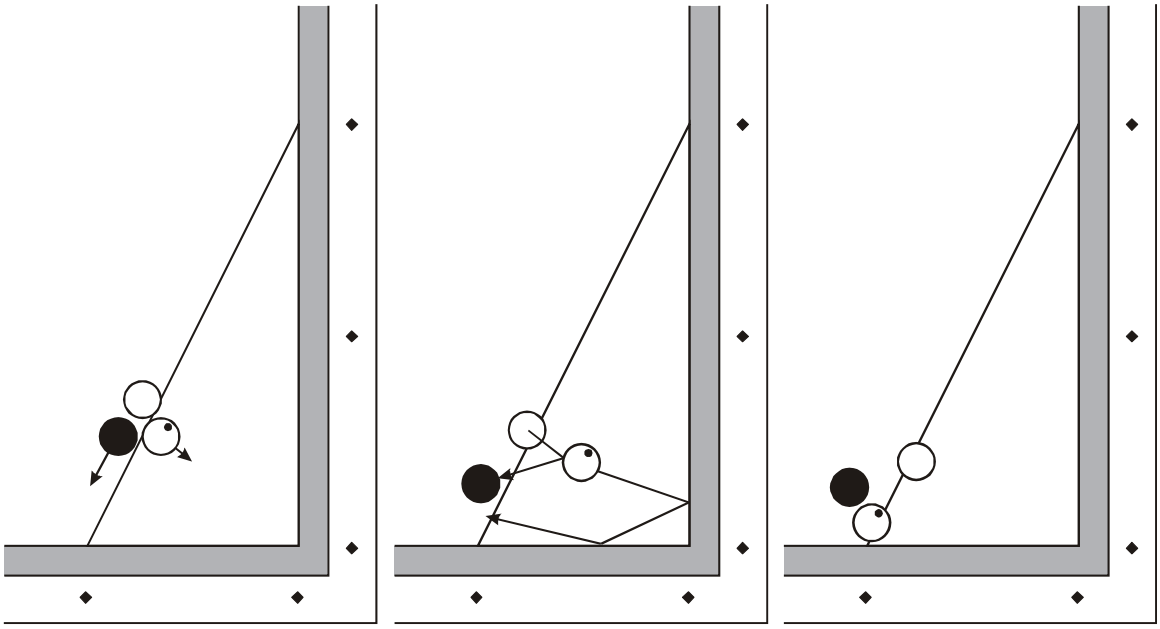


Tous droits réservés - 31090114049



***3ème phase:***

Dès que la position de billes en lunette se trouve suffisamment proche de la petite bande, le joueur se place un rappel de la bille pointée par les deux bandes du coin (ou éventuellement par une seule bande)  pour se positionner l'américaine de l'autre côté du coin.



***Remarque:***
Les représentations ci-dessus sont intentionnellement schématisées, sans entrer trop dans les détails. Tous les points ne sont pas représentés et seuls les points clés des enchaînement y figurent. Par exemple, pour réussir le placement charnière qui précède le rappel, il est possible que le joueur effectue plusieurs petits points. Ces schémas ne sont en somme que des références permettant de comprendre le fonctionnement de la montée du coin.

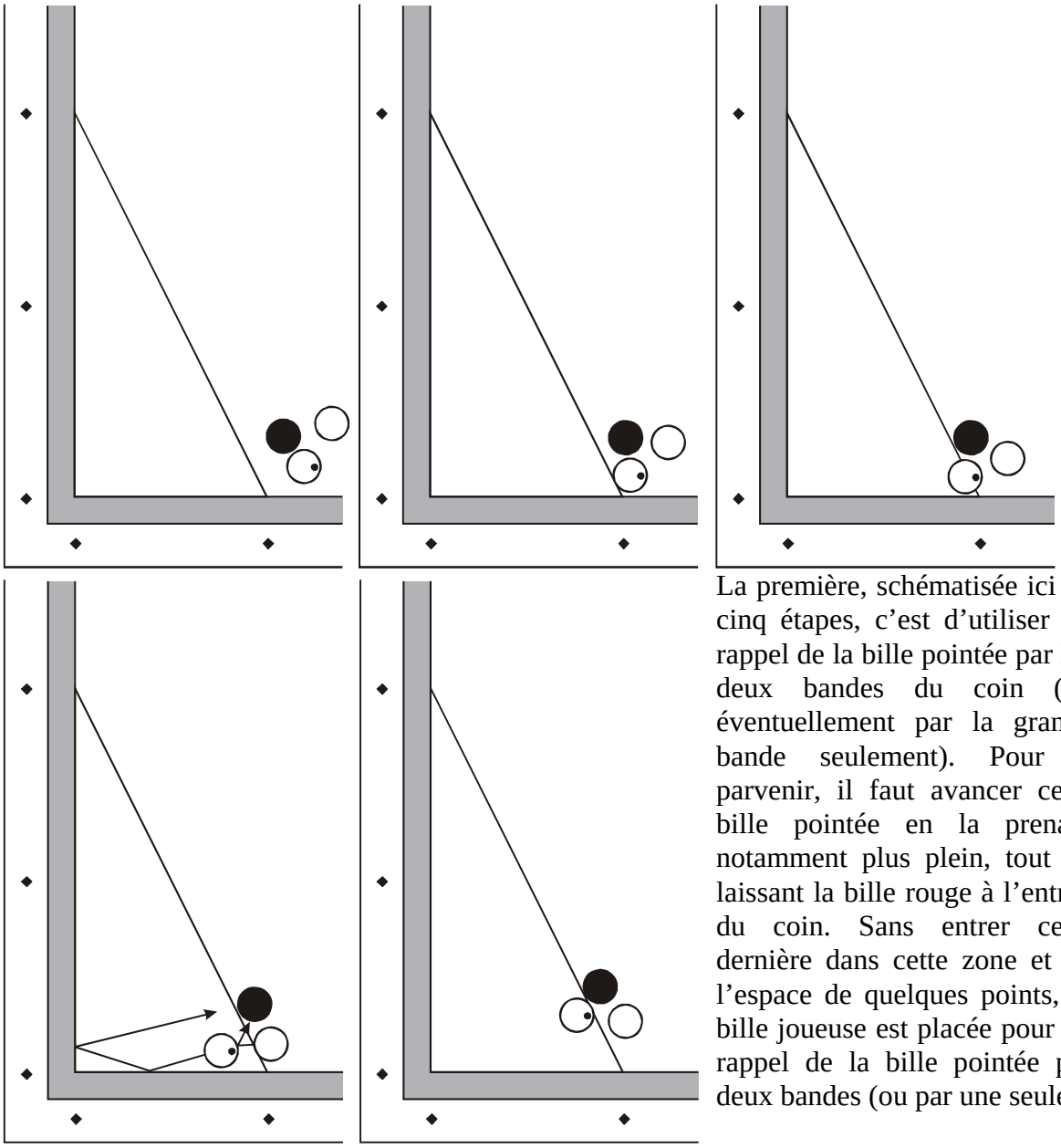
Tous droits réservés - 31090114049

## 4.2 LA DESCENTE DU COIN

La descente du coin, c'est de la petite bande à la grande bande. Elle se nomme ainsi parce que le joueur doit descendre la position américaine en la rapprochant de la bande.
L'objectif pour passer le coin dans ce sens, c'est de descendre progressivement la position d'américaine tout en laissant les deux billes à caramboler à cheval sur la ligne du coin.

***1ère phase:***

Le premier objectif pour tourner ce coin et descendre le long de la grande bande, c'est de se placer une position de petite ligne à cheval sur le coin. Pour ce faire, deux solutions principales sont utilisées.



La première, schématisée ici en cinq étapes, c'est d'utiliser un rappel de la bille pointée par les deux bandes du coin (ou éventuellement par la grande bande seulement). Pour y parvenir, il faut avancer cette bille pointée en la prenant notamment plus plein, tout en laissant la bille rouge à l'entrée du coin. Sans entrer cette dernière dans cette zone et en l'espace de quelques points, la bille joueuse est placée pour un rappel de la bille pointée par deux bandes (ou par une seule).

Suite à ce rappel, on obtient une position de billes en lunette à cheval sur la ligne du coin.

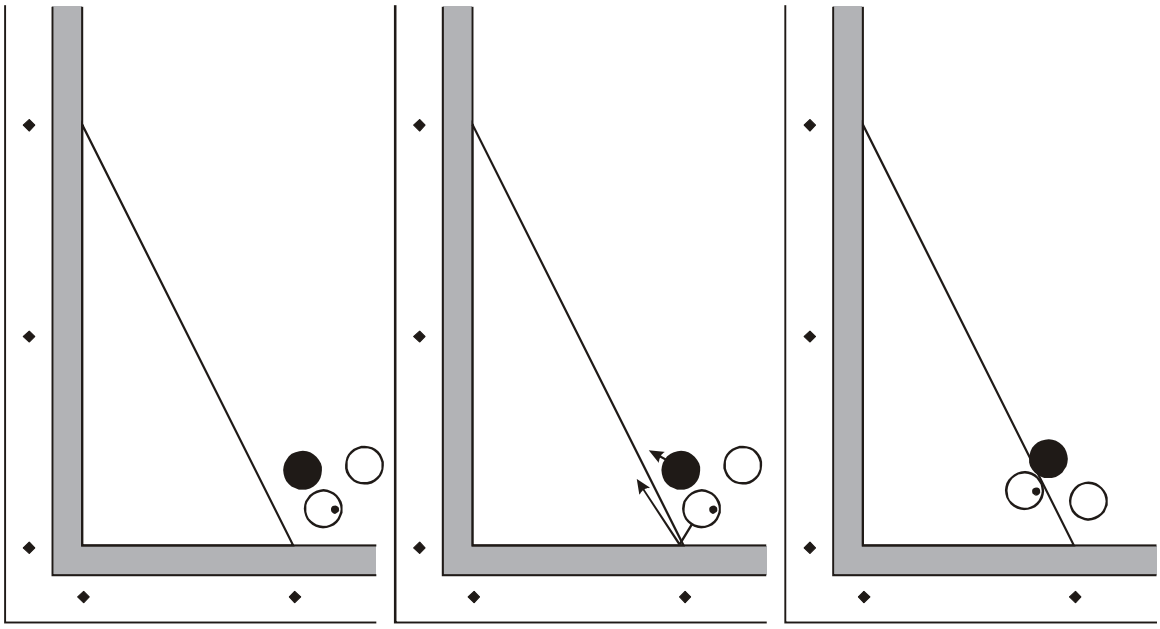
Tous droits réservés - 31090114049

La seconde solution, schématisée ci-dessous, est beaucoup plus rapide et semble aussi être plus simple. Toutefois, elle comporte tout de même un risque supplémentaire par rapport à la solution du rappel deux bandes.

Le but est simplement de pousser la bille pointée contre la bande pour qu'elle remonte se positionner au-delà de la bille rouge. Celle-ci est juste déplacée de quelques centimètres par la bille joueuse.

Cette option n'est possible que si la place entre la bille rouge et la bande est suffisante pour laisser passer la bille pointée, et si la bille pointée est suffisamment éloignée de la petite bande pour éviter le contre.

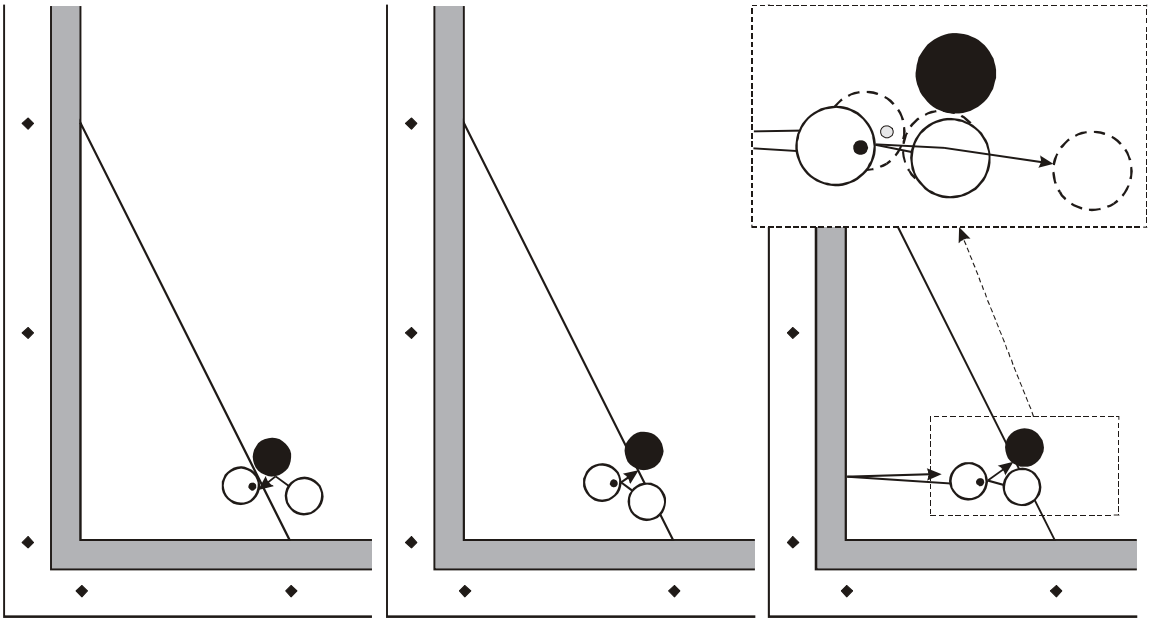
Le risque supplémentaire, c'est qu'il n'existe aucune barrière pour retenir la bille pointée et que celle-ci doit avoir la parfaite mesure pour se positionner là où il faut. Dans la solution du rappel, le joueur peut se permettre d'être moins précis grâce au barrage formé par la bille joueuse et la bille rouge, lequel est là pour retenir la bille pointée au cas où elle aurait trop de force.

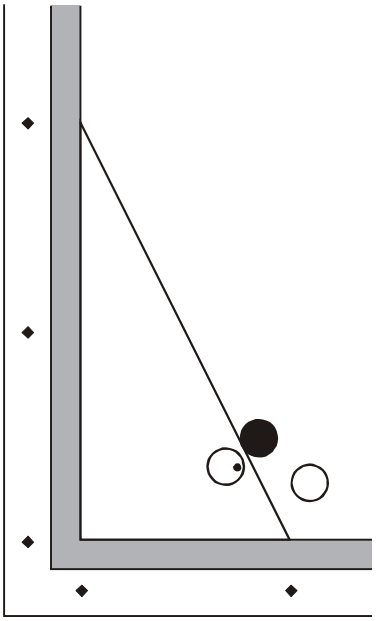


***2ème phase:***

Dès que le joueur a sa position de billes en lunette, retournée face à la grande bande et à cheval sur la ligne du coin, il reste à descendre cette position le long de la ligne jusqu'à la grande bande. Pour ce faire, il faut exécuter une succession de rappels de ligne où le contre de la bille 2 s'effectue toujours sur la bille joueuse de sorte que celle-ci reprenne exagérément la dominante. Avec cette dominante, la bille joueuse peut ensuite se placer le rappel suivant en poussant les billes un peu plus près de la bande.

Tous droits réservés - 31090114049





Cette séquence se joue exactement selon le même principe que celui de la petite ligne, à un détail près: dans le point de rappel, le contre de la bille pointée doit permettre à la bille joueuse de reprendre exagérément la dominante. Pour une vision de la séquence plus détaillée, il est préférable de se reporter au chapitre traitant de la petite ligne.

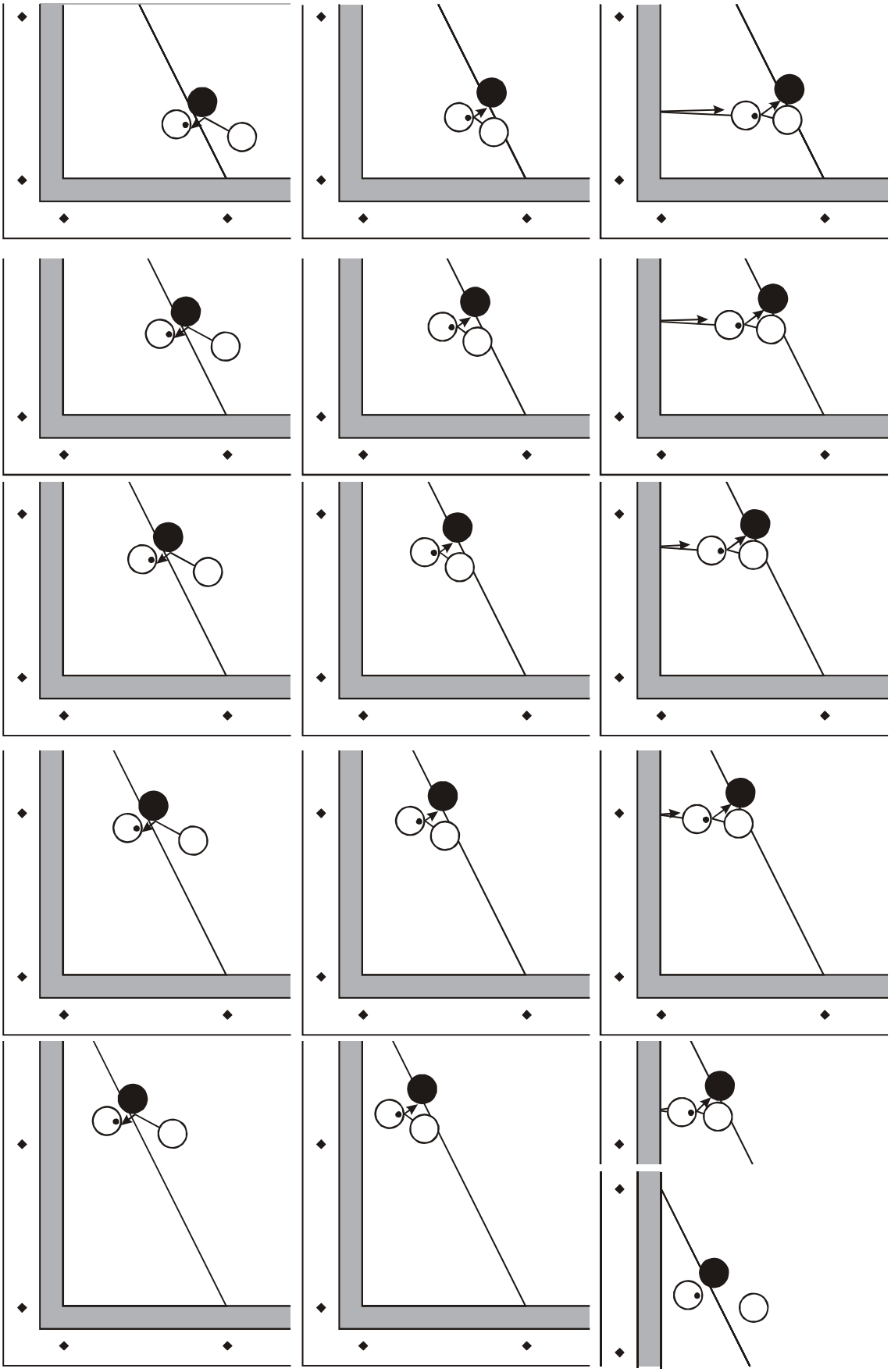
La séquence est schématisée ici en trois point..

Le premier est un placement où le joueur profite de pousser un peu la bille rouge pour la rapprocher de la bande.
Le second est un point qui permet de se placer le rappel suivant.
Le troisième est le point clé sans lequel la descente de la position vers la bande n'est pas possible. Il s'agit donc d'un rappel par une bande de la bille 2 avec le contre de celle-ci sur la bille joueuse.

Ce troisième point est agrandi dans un petit rectangle ci-dessus pour mieux comprendre le principe du contre. La bille joueuse carambole la bille rouge en finesse, donc sur son flanc inférieur, et attend à cet endroit le retour de la bille 2. Celle-ci vient ensuite caramboler la bille joueuse pour la repousser et lui permettre de reprendre la dominante.

Cet enchaînement est répété plusieurs fois, jusqu'à ce que la position de bille en lunettes soit suffisamment rapprochée de la bande pour être l'américaine. Il faut rappeler encore une fois que cette séquence ne permet de rapprocher la position de la bande que si la bille joueuse reprend suffisamment la dominante lors du rappel pour pouvoir pousser la bille rouge en direction de la bande dans le point de placement suivant.

Tous droits réservés - 31090114049

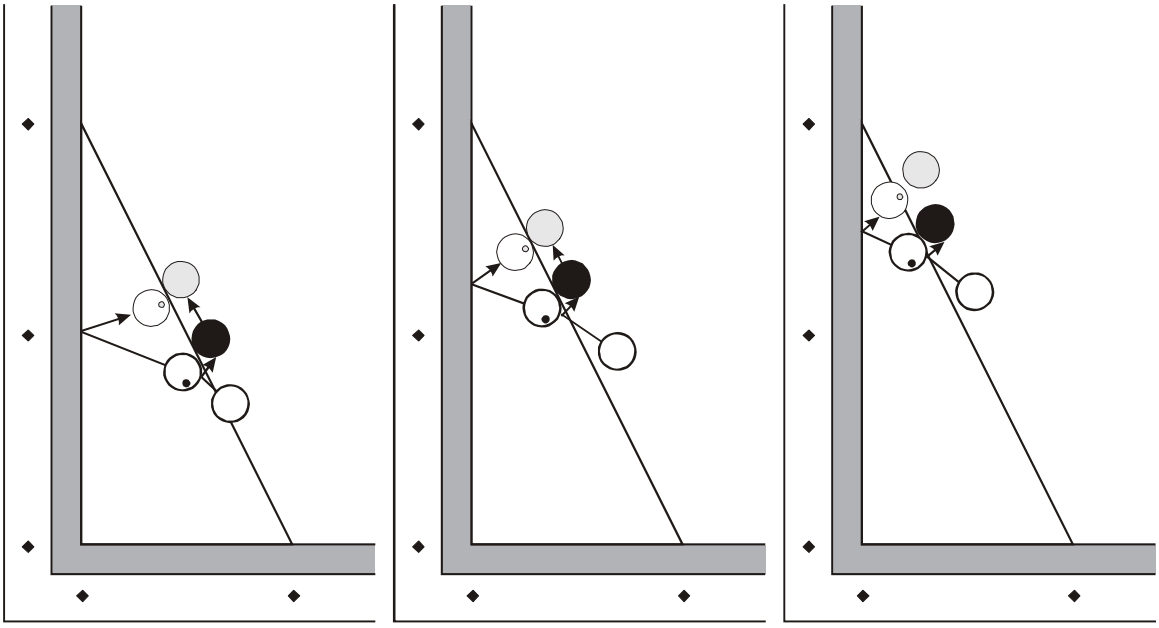


Tous droits réservés - 31090114049

Il est aussi possible de descendre cette position de billes en lunettes par une succession de reports, avec à chaque fois le maintien de la dominante permettant ainsi le rapprochement de la position en direction de la bande. C'est la solution représentée ci-dessous.

Mais cette option nécessite à chaque report la position parfaite qui s'y prête, une distance de report qui ne soit pas trop grande (pas plus d'un demi-diamant environ), et une précision à toute épreuve pour reporter une position de billes en lunette éloignée de la bande.

L'avantage de cette solution, c'est la rapidité puisque quelques reports suffisent à descendre la position. Moins de points signifie aussi moins de possibilités de faire des erreurs. L'inconvénients c'est tout simplement la difficulté et un risque qui se produit souvent en cas d'erreur: le masque.



Pour des informations plus poussées au sujet du principe du report, il vaut mieux se reporter au chapitre 3.2 réservé à ce thème.

Il existe toutefois une différence importante par rapport au principe du report classique dont le but est de reporter simplement la position de billes en lunettes quelques centimètres plus loin. Ici, il faut non seulement la reporter mais également la rapprocher de la bande. Pour cela, la position de billes en lunettes doit absolument permettre à la bille joueuse de pousser les deux billes mais également de caramboler la bille rouge sur sa partie supérieure afin de pouvoir la diriger un peu vers la bande. Cette opération devrait pouvoir se faire de façon naturelle, sans effet particulier. Toutefois, l'effet et parfois la hauteur d'attaque sont souvent utilisés pour bien réussir à caramboler la bille rouge et lui offrir ainsi une bonne descente.

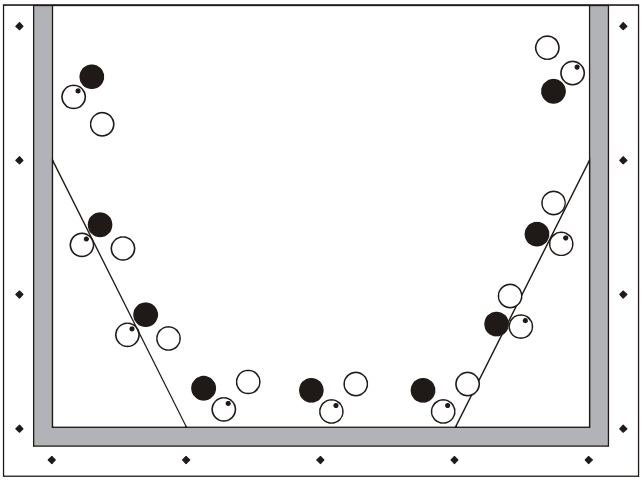
***Remarque:***
Les représentations ci-dessus sont intentionnellement schématisées, sans entrer trop dans les détails. Tous les points ne sont pas représentés et seuls les points clés des enchaînement y figurent. Ces schémas ne sont en somme que des références permettant de comprendre le fonctionnement de la montée du coin.

Tous droits réservés - 31090114049

# 5 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA SÉRIE AMÉRICAINE, DE LA MONTÉE ET DE LA DESCENTE DU COIN (82 POINTS)

L'objectif est d'illustrer par des photos une véritable série américaine. Pas une série imaginaire où les billes sont bougées à la main selon de belles théories dessinées dans un livre ou telles des pions sur un échiquier.

C'est une série qui a vraiment existé, avec toutes les erreurs et les difficultés réelles qu'elle comporte: les buttages, les impuretés du tapis qui fait d'un seul coup vaciller les billes, les erreurs techniques du joueur (quantité de bille, forces, effets, etc), les contraintes liées à de si petites distances, les précautions pour ne pas pousser, les limites imposées par le risque du collage, les influences psychiques chez le joueur, etc. Bref, tout ce qui fait que la théorie est certes intéressantes, mais qu'elle demeure encore un peu éloignée de la pratique.



La série démarre par l'américaine, juste avant la montée du coin. Ensuite vient la traversée de la petite bande, puis la descente du coin pour finalement terminer avec l'américaine sur la grande bande.

Cette série a été effectuée par mes soins, en une seule séance. La position de départ et chaque résultat obtenu ont été photographiés, point après point.

A chaque position se trouve le genre (américaine, montée du coin, descente du coin) et la solution choisie (placement, rappel, report, contre). Les autres nuances concernant l'exécution et les paramètres sont si fines qu'elles ont été volontairement oubliées.

Vous pourrez le constater, deux erreurs essentielles ont été commises durant cette série. Lors du premier passage de coin, à peu après au milieu de la montée, au 23ème point, la première erreur m'a obligé à "récupérer" la position pour tout de même retrouver l'américaine sur la petite bande. La seconde erreur importante se situe à la fin de la descente du coin, au 75ème point, alors que j'avais quasiment repris l'américaine sur la grande bande, j'ai commis une faute qui m'a obligé à m'éloigner de la bande et ainsi devoir la rapprocher une nouvelle fois.

Outre ces deux maladresses importantes, de nombreuses petites erreurs ont été commises sans réelle incidence sur la série américaine, si ce n'est qu'un point de placement ou de contre a dû être joué en lieu et place d'un pur report... Ce qui finalement est tout à fait normal dans la pratique.

Tous droits réservés - 31090114049

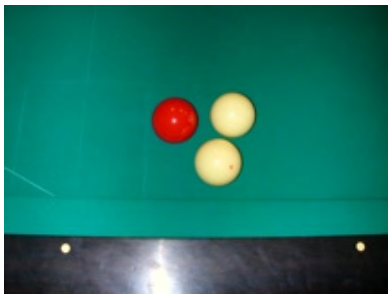
1. Américaine / report



2. Américaine / report



3. Américaine / contre



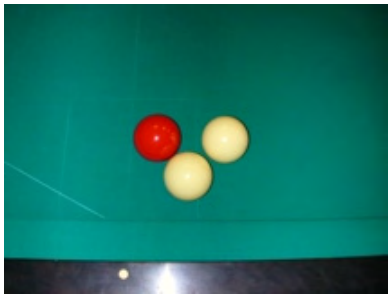
4. Américaine / report



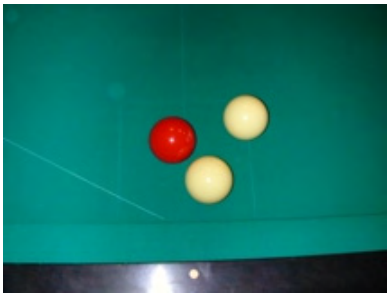
5. Américaine / contre



6. Américaine / report



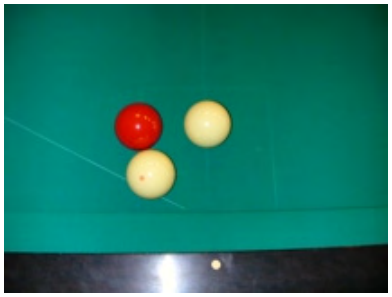
7. Américaine / contre



8. Américaine / report massé



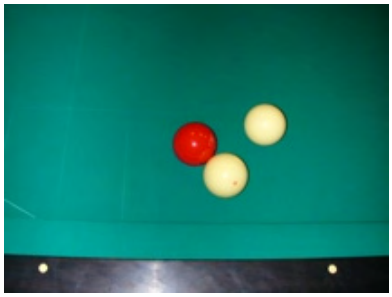
9. Montée / placement



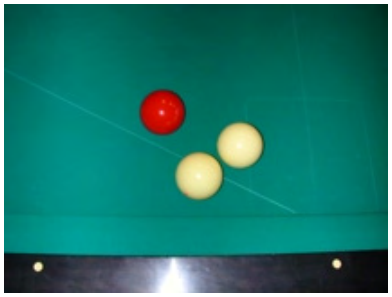
10. Montée / contre rétro



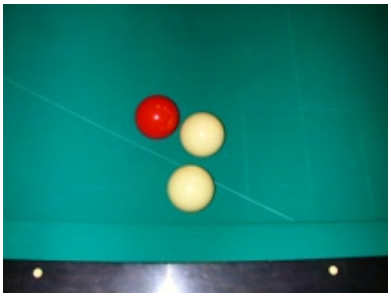
11. Montée / placement



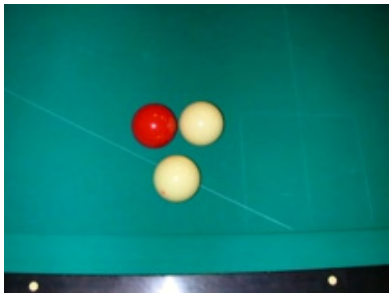
12. Montée /  placement



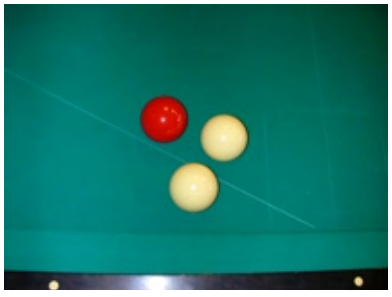
13. Montée / rappel contre



14. Montée / placement

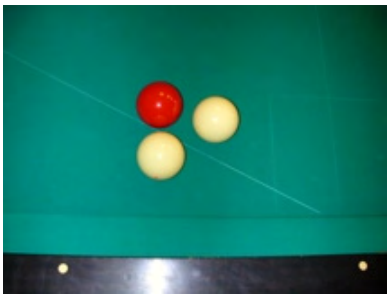


15. Montée / rappel

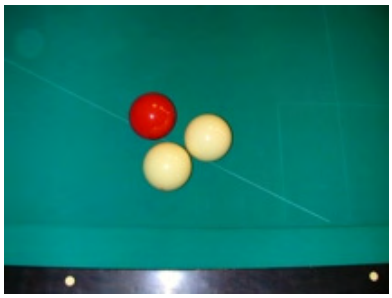


Tous droits réservés - 31090114049

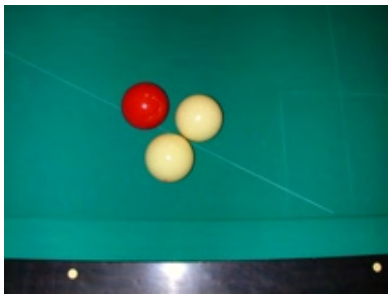
16. Montée / placement



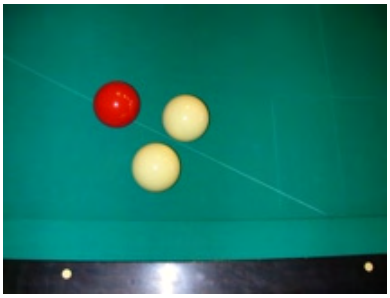
17. Montée / placement



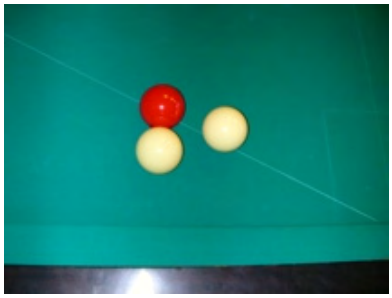
18. Montée / placement



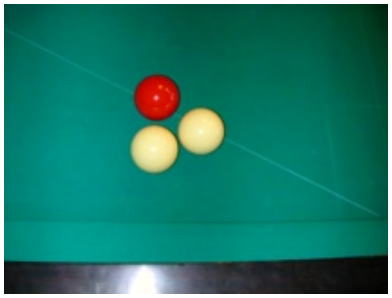
19. Montée / rappel rétro



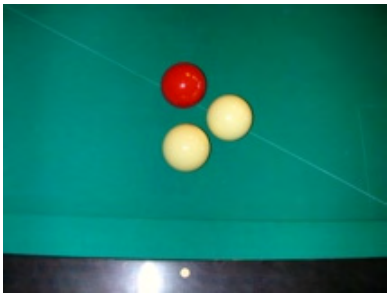
20. Montée / placement



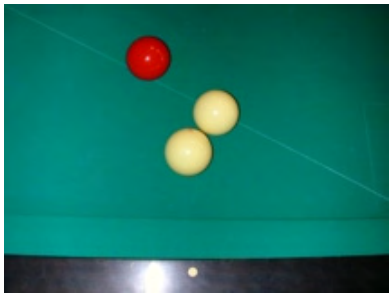
21. Montée / placement



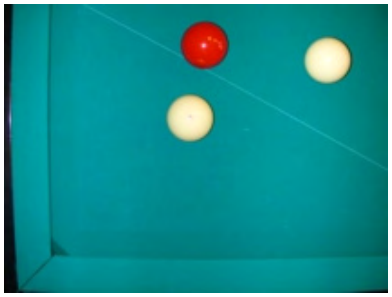
22. Montée / placement



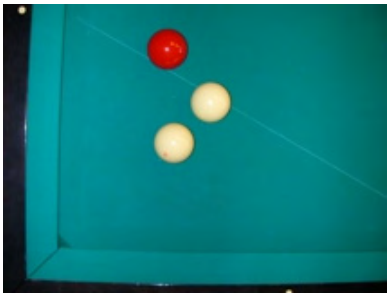
23. Montée / rappel piqué



24. Montée / placement



25. Montée / rappel



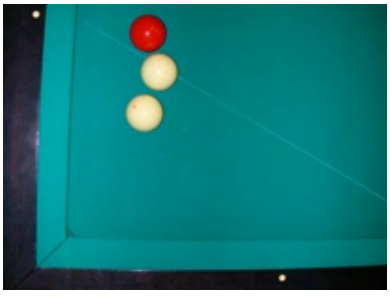
26. Montée / placement



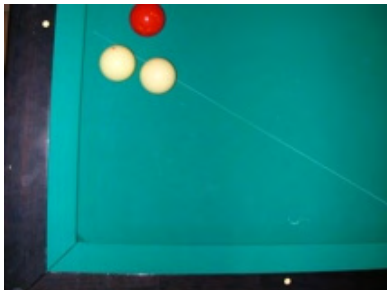
27. Montée / placement



28. Montée / rappel piqué



29. Américaine / contre

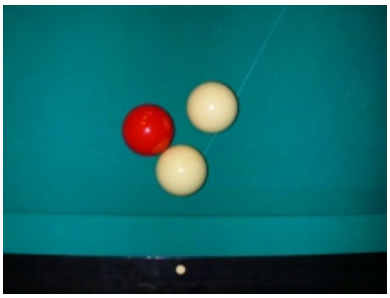


30. Américaine / contre

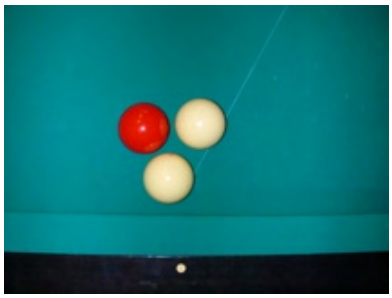


Tous droits réservés - 31090114049

31. Américaine / report



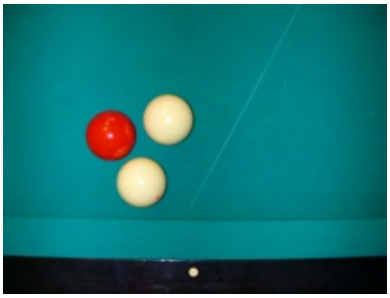
32. Américaine / placement



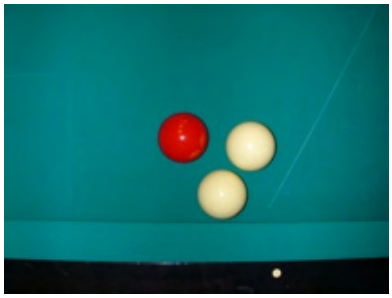
33. Américaine / contre



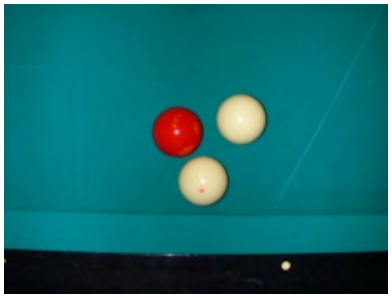
34. Américaine / placement



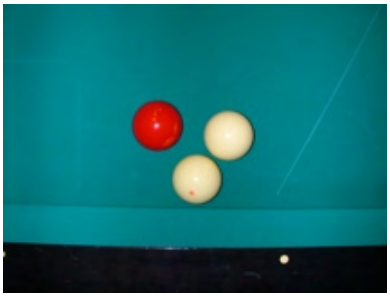
35. Américaine / contre



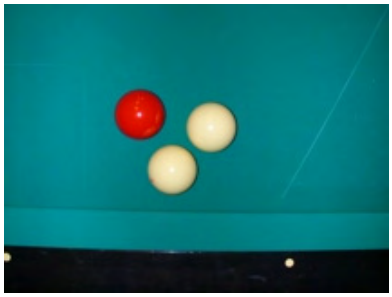
36. Américaine / placement



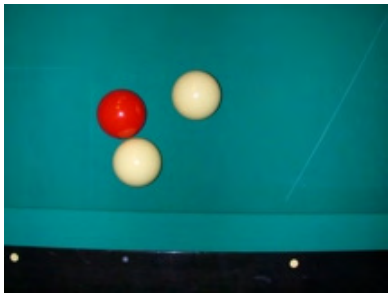
37. Américaine / contre rétro



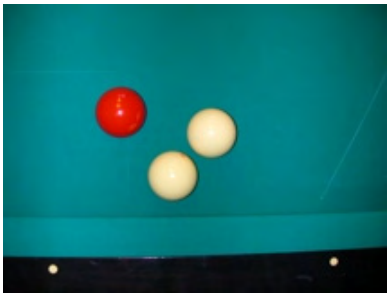
38. Américaine / report



39. Américaine / placement



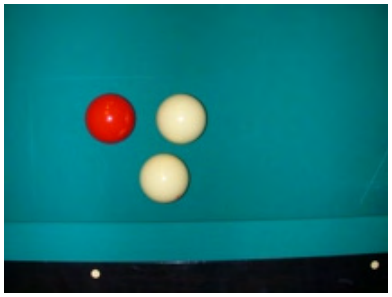
40. Américaine / report



41. Américaine / placement



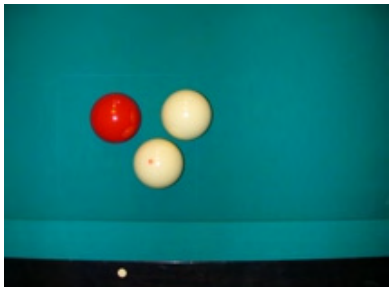
42. Américaine / contre



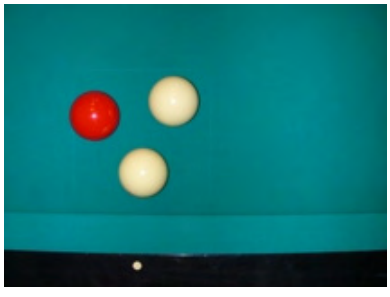
43. Américaine / placement



44. Américaine / report

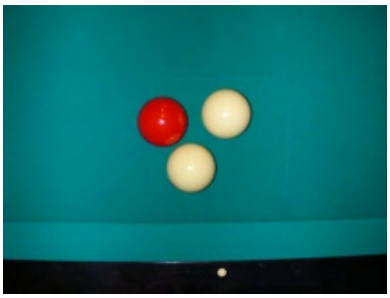


45. Américaine / contre

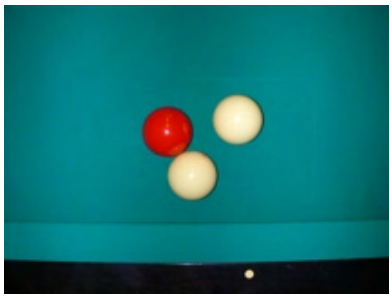


Tous droits réservés - 31090114049

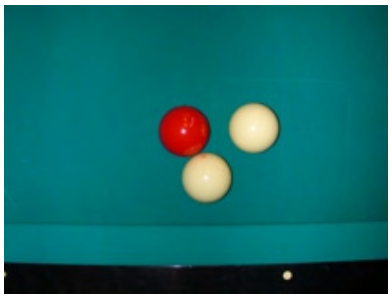
46. Américaine / report



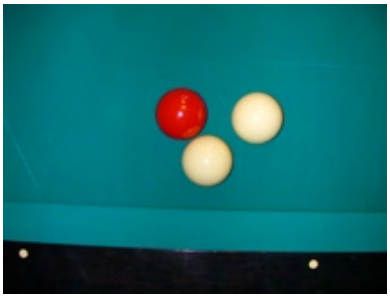
47. Américaine / report



48. Américaine / report



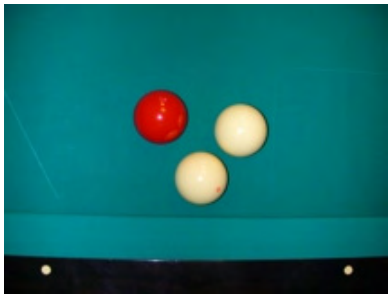
49. Américaine / report



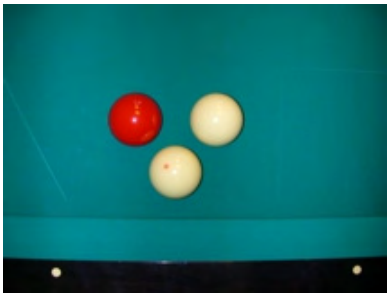
50. Américaine / placement



51. Américaine / report



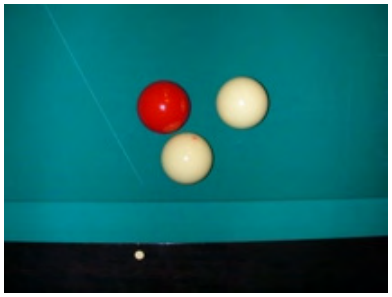
52. Américaine / report



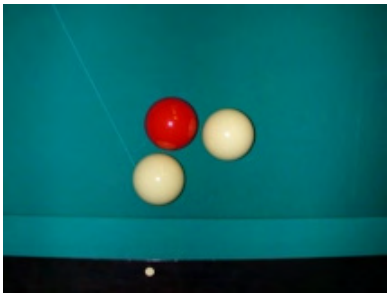
53. Américaine / report



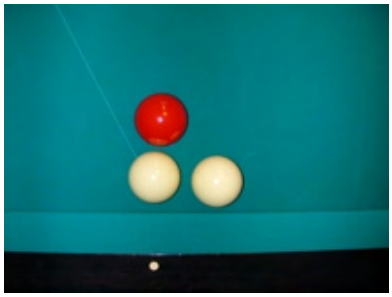
54. Américaine / placement



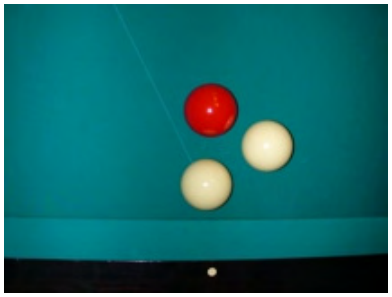
55. Descente / placement



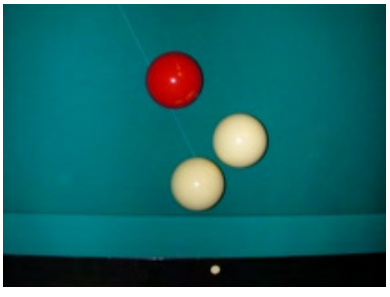
56. Descente / placement



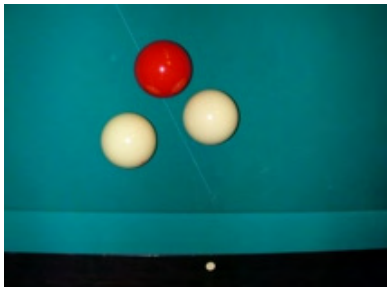
57. Descente / placement



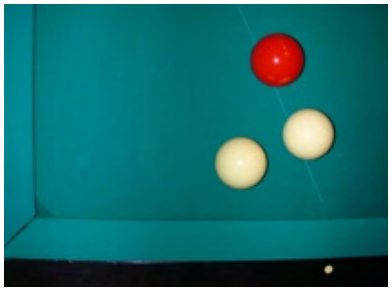
58. Descente / rappel rétro



59. Descente / placement

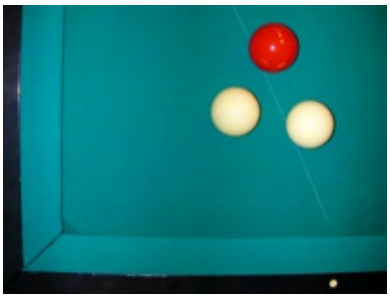


60. Descente / rappel

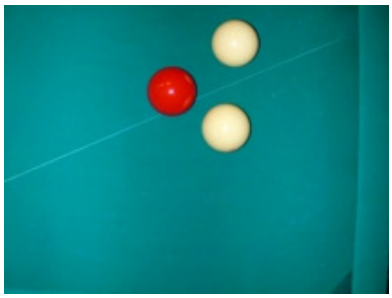


Tous droits réservés - 31090114049

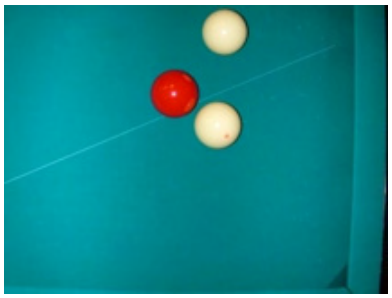
61. Descente / rappel contre



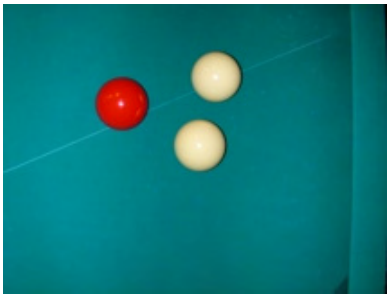
62. Descente / rappel contre



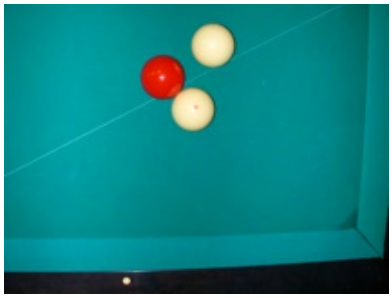
63. Descente / placement



64. Descente / rappel contre



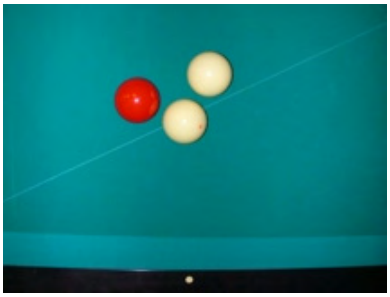
65. Descente / placement



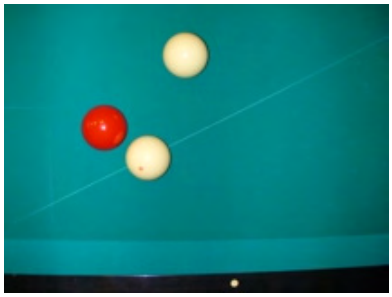
66. Descente / rappel report



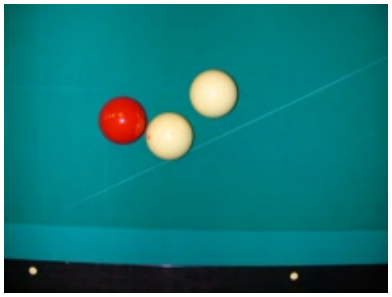
67. Descente / report



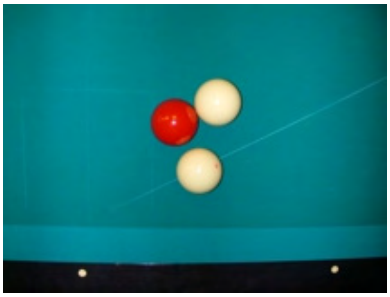
68. Descente / contre



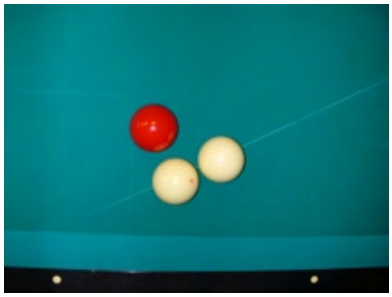
69. Descente / placement massé



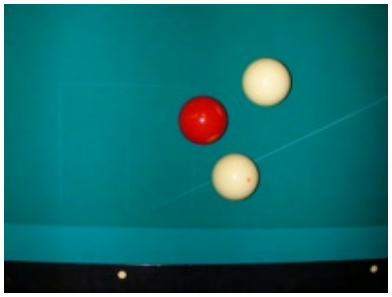
70. Descente / placement



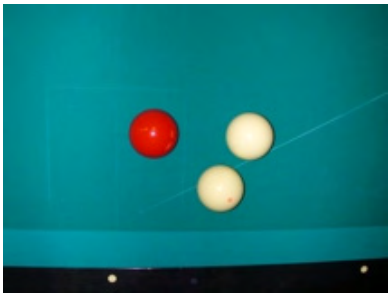
71. Descente / placement



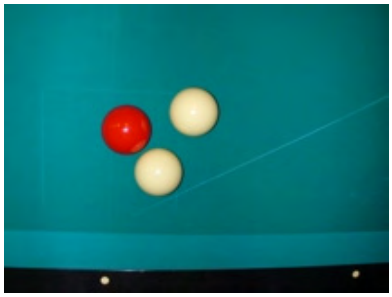
72. Descente / placement



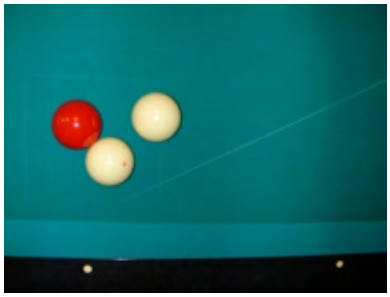
73. Descente / contre



74. Descente / report

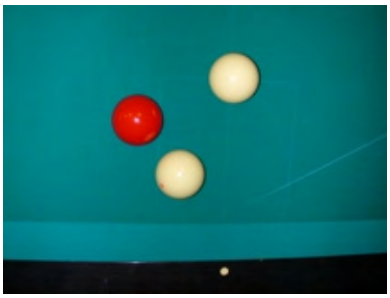


75. Américaine / report

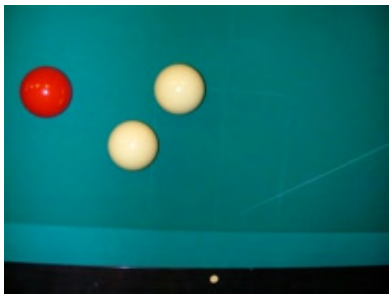


Tous droits réservés - 31090114049

76. Américaine / contre rétro



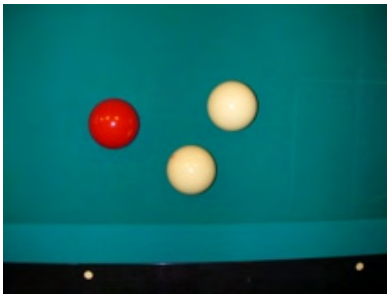
77. Américaine / report rétro



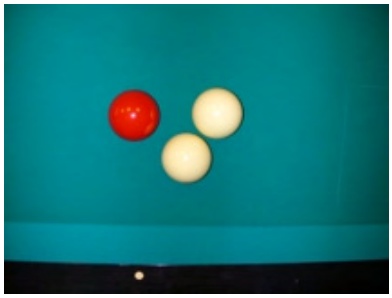
78. Américaine / placement



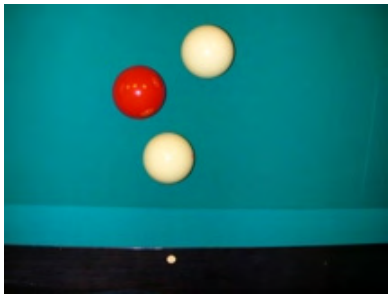
79. Américaine / contre



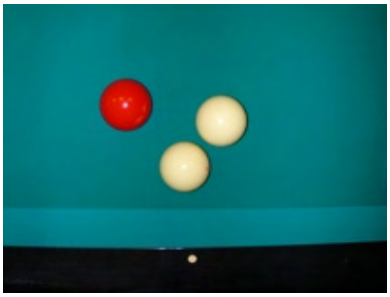
80. Américaine / report



81. Américaine / placement



82. Américaine / report rétro



Résultat: position d'américaine, etc.



# 6 LA PETITE LIGNE

## 6.1 DÉFINITION

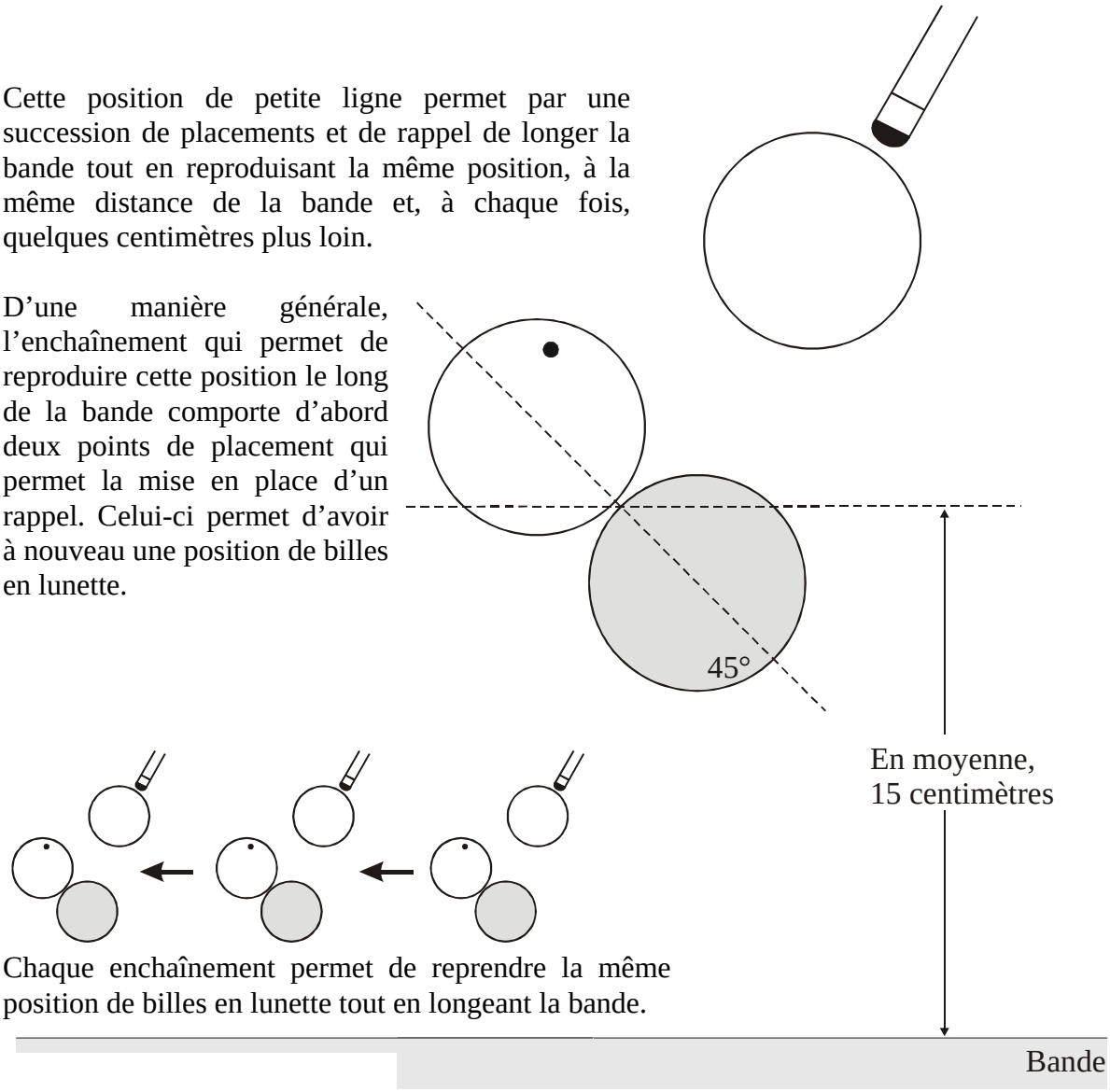
La petite ligne est une position de billes en lunette qui est plus éloignée de la bande que l'américaine. Elle se situe en moyenne à 15 centimètres de la bande. D'une manière plus générale, on parle de petite ligne dès que la distance qui sépare les billes de la bande est suffisante pour parler de rappel et non de contre.

Tout comme l'américaine, la petite ligne correspond au schéma présenté ci-dessous : les deux billes à caramboler sont éloignées de la bande, sous un angle de 45° environ. Quand à la bille joueuse, elle se trouve en dominante.

Tous droits réservés - 31090114049

Cette position de petite ligne permet par une succession de placements et de rappel de longer la bande tout en reproduisant la même position, à la même distance de la bande et, à chaque fois, quelques centimètres plus loin.

D'une manière générale, l'enchaînement qui permet de reproduire cette position le long de la bande comporte d'abord deux points de placement qui permet la mise en place d'un rappel. Celui-ci permet d'avoir à nouveau une position de billes en lunette.



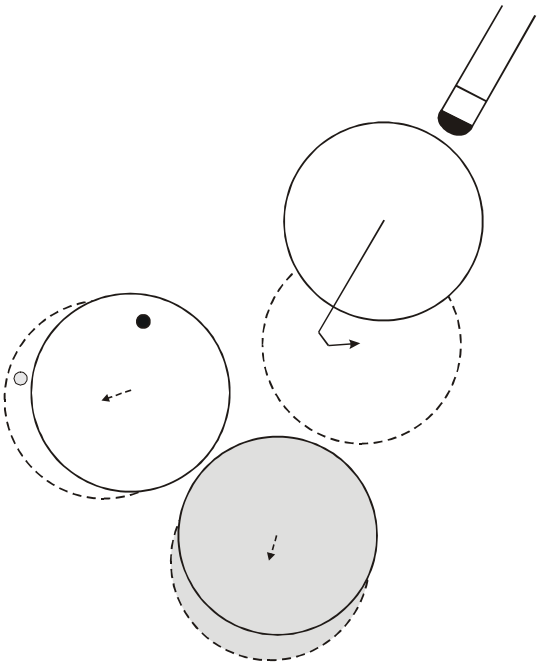

Chaque enchaînement permet de reprendre la même position de billes en lunette tout en longeant la bande.

## 6.2 LA PETITE LIGNE EN THÉORIE: ENCHAÎNEMENT DE TROIS POINTS

Le principe de la petite ligne expliqué ci-après est celui-ci qui se joue dans l'idéal: un enchaînement de deux petits placements et d'un rappel.

Dans la pratique, c'est un peu différent. En fonction de la position de billes en lunettes, le joueur peut décider de n'effectuer qu'un seul point de placement ou au contraire d'en faire trois, quatre ou peut-être plus. Parfois même, le point de placement peut ne pas être exécuté pour directement jouer le rappel. Si en fonction de la position, le point de placement peut être évité, le rappel est par contre indispensable. Sans rappel, impossible de reprendre la petite ligne.

Tous droits réservés - 31090114049



***1er point de placement:***

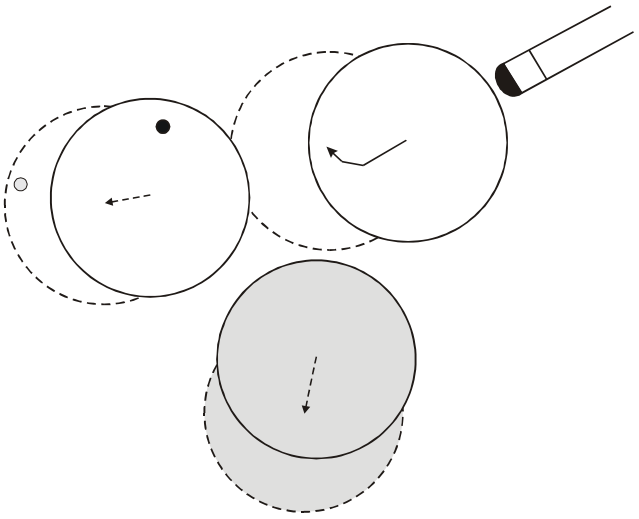
Dans ce premier point de placement, la bille joueuse carambole en premier la bille supérieure, en l'occurrence la pointée, pour ensuite toucher la bille inférieure, soit la rouge.

L'objectif de ce placement est de déplacer faiblement les deux billes de façon à pouvoir exécuter le placement suivant pour obtenir le rappel.

L'effet, en l'occurrence de l'effet à gauche, est souvent utiliser pour permettre à la bille joueuse de mieux déborder la bille rouge et ainsi obtenir un meilleur placement.

Bande

***2ème point de placement:***



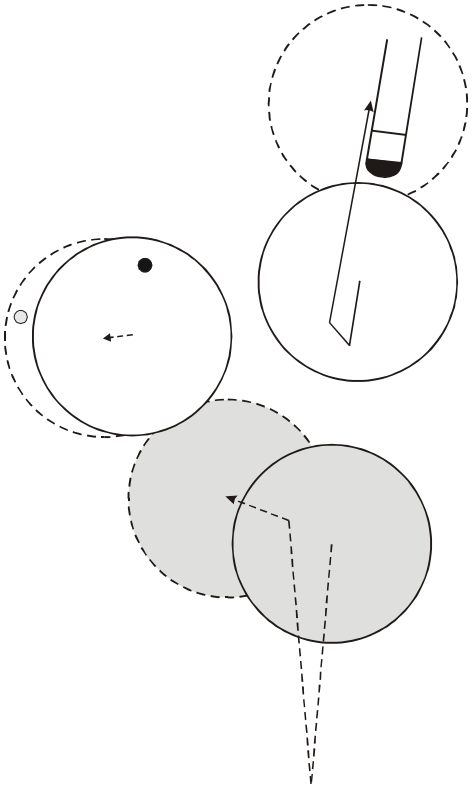
Dans ce second point de placement, la bille joueuse carambole en premier la bille rouge pour ensuite toucher la bille pointée.

Le but du placement est double. Le premier objectif est de créer l'espace suffisant entre la bille joueuse et la bille rouge pour pouvoir effectuer facilement le rappel suivant.

Le second objectif est de créer la bonne inclinaison entre la bille joueuse et la bille rouge pour que celle-ci puisse être rappelée sur la bille joueuse.

Bande

Tous droits réservés - 31090114049



***3ème point: le rappel***

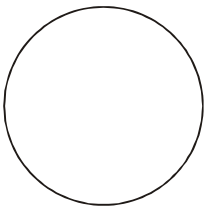
La bille joueuse effectue un rappel en rétro par une bande de la bille rouge avec le contre de celle-ci sur la bille joueuse.

La bille joueuse carambole en premier la bille rouge en léger rétro pour revenir ensuite sur la bille pointée. En restant sur cette dernière, elle attend à cet endroit le retour de la bille rouge. Grâce au contre, la bille joueuse est repoussé pour reprendre nettement la dominante, et la bille rouge va se positionner à côté de la bille pointée.

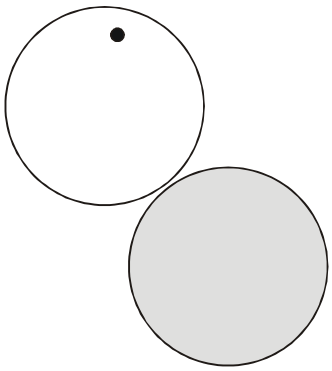
En fonction du placement précédent, la hauteur d'attaque et surtout l'effet peuvent être très importants. Ce dernier paramètre peut notamment être utilisé pour corriger la trajectoire de retour de la bille rouge, lui permettant ainsi de revenir correctement sur la bille joueuse

Bande

***Résultat***



La position résultante de cet enchaînement est exactement celle du départ: une position de billes en lunette qui permet la continuation de la petite ligne.



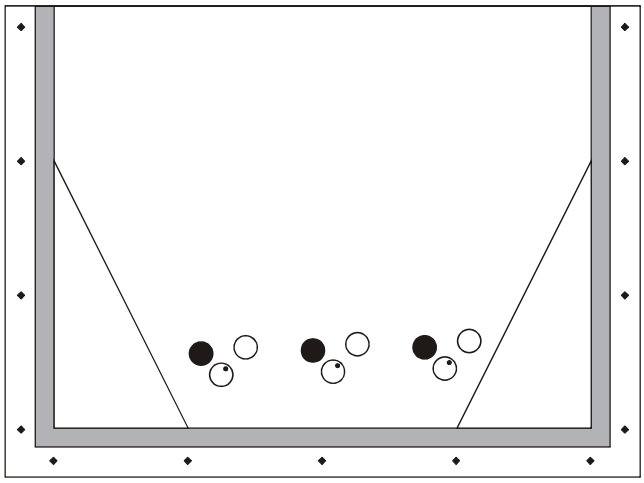
Bande

Tous droits réservés - 31090114049

# 7 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA PETITE LIGNE (48 POINTS)

L'objectif est d'illustrer par des photos une véritable série de petite ligne. Pas une série imaginaire où les billes sont bougées à la main selon de belles théories dessinées dans un livre ou telles des pions sur un échiquier.

C'est une série qui a vraiment existé, avec toutes les erreurs et les difficultés réelles qu'elle comporte: les buttages, les impuretés du tapis qui fait d'un seul coup vaciller les billes, les erreurs techniques du joueur (quantité de bille, forces, effets, etc), les contraintes liées à de si petites distances, les précautions pour ne pas pousser, les limites imposées par le risque du collage, les influences psychiques chez le joueur, etc. Bref, tout ce qui fait que la théorie est certes intéressantes, mais qu'elle demeure encore un peu éloignée de la pratique.



La série démarre par la petite ligne à la sortie du grand coin, sur la petite bande. Elle est jouée tout le long de celle-ci, jusqu'à l'entrée du grand coin suivant.

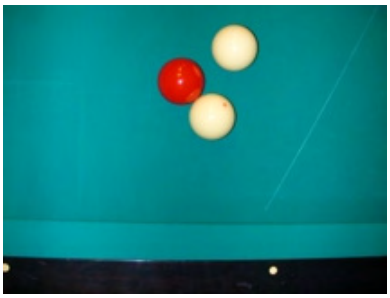
Cette série a été effectuée par mes soins, en une seule séance. La position de départ et chaque résultat obtenu ont été photographiés, point après point.

A chaque position se trouve le genre (petite ligne) et la solution choisie (placement, rappel, report, contre, rétro, piqué, etc.). Les autres nuances concernant l'exécution et les paramètres sont si fines qu'elles ont été volontairement oubliées.

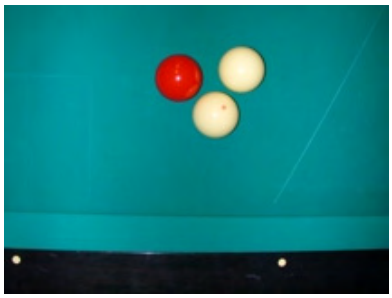
Durant cette série, aucune faute majeure pouvant mettre l'avenir de la série de la petite ligne n'a été commise. Par contre, une multitude de petites erreurs ont été faites, presque à chaque point, nécessitant à chaque fois une petite correction avec par exemple l'obligation de mettre de l'effet, ou d'exécuter un point de placement supplémentaire, ou éventuellement d'avoir recours au piqué. Toutes ces petites erreurs et corrections sont finalement tout à fait normales dans la pratique.

Tous droits réservés - 31090114049

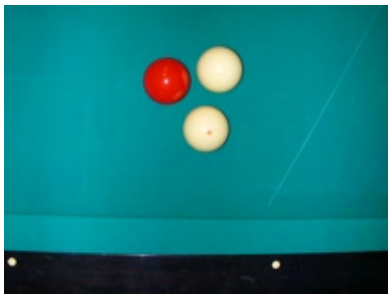
1. Petite ligne / placement



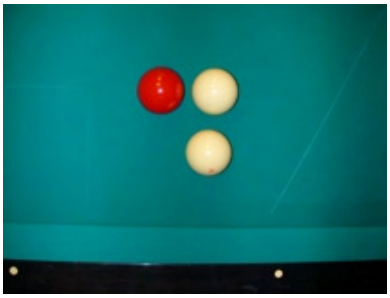
2. Petite ligne / placement



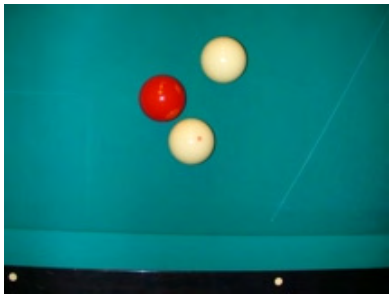
3. Petite ligne / placement



4. Petite ligne / rappel contre



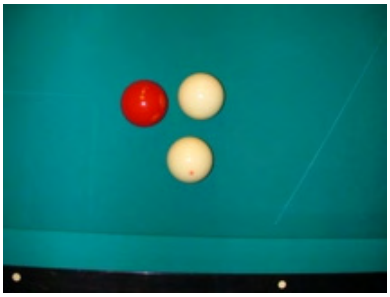
5. Petite ligne / placement



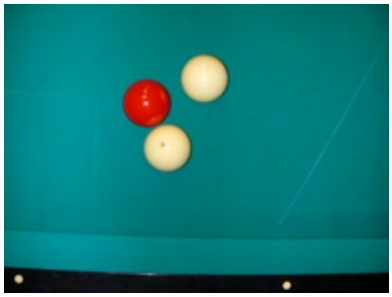
6. Petite ligne / placement



7. Petite ligne / rappel contre



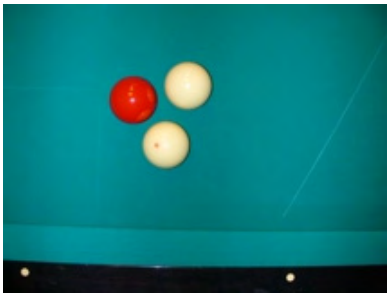
8. Petite ligne / placement



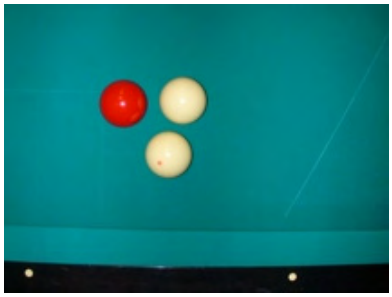
9. Petite ligne / placement



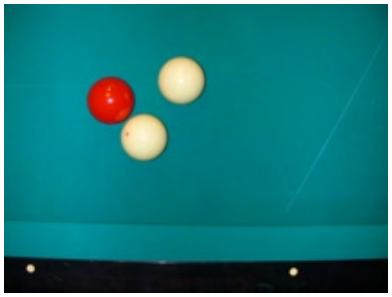
10. Petite ligne / placement



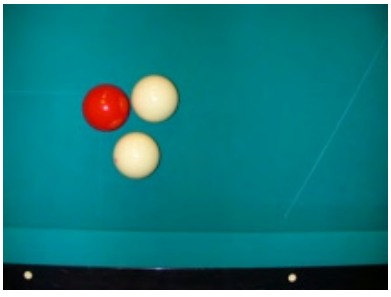
11. Petite ligne / rappel contre



12. Petite ligne / placement



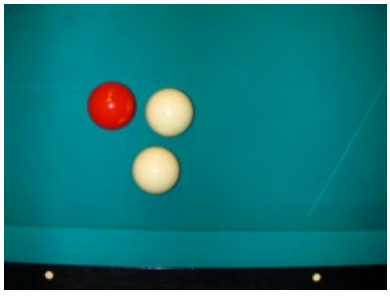
13. Petite ligne / placement



14. Petite ligne / placement

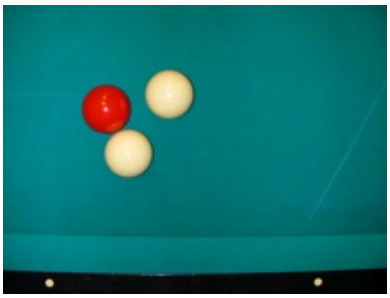


15. Petite ligne / rappel contre



Tous droits réservés - 31090114049

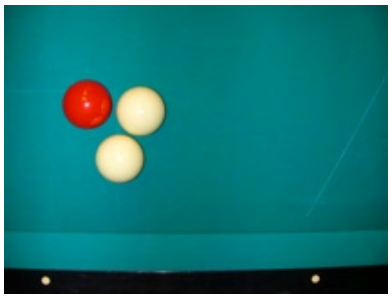
16. Petite ligne / placement



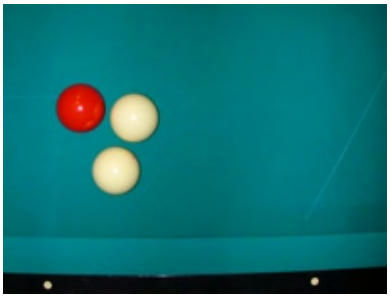
17. Petite ligne / placement



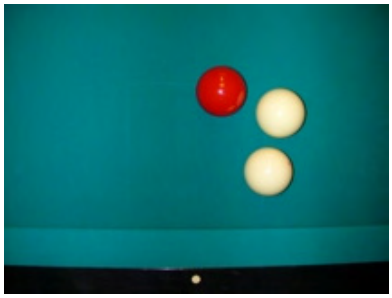
18. Petite ligne / placement



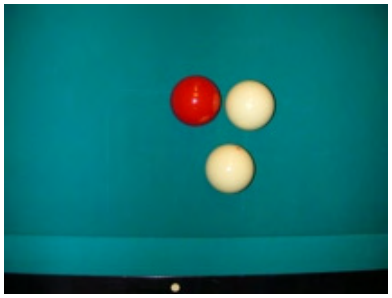
19. Petite ligne / placement



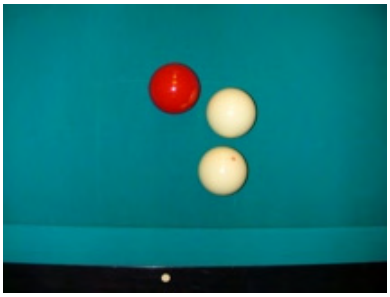
20. Petite ligne / rappel contre



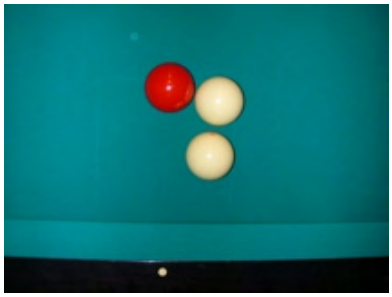
21. Petite ligne / placement



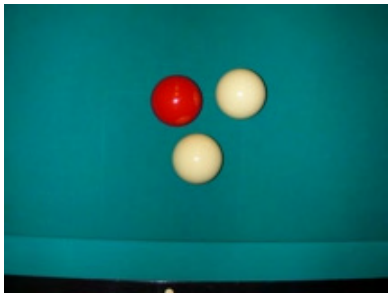
22. Petite ligne / rappel contre



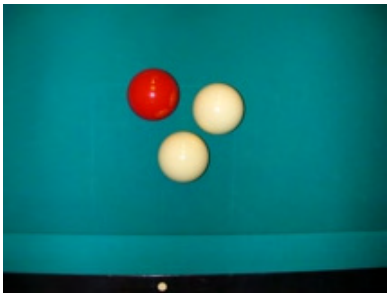
23. Petite ligne / rappel contre



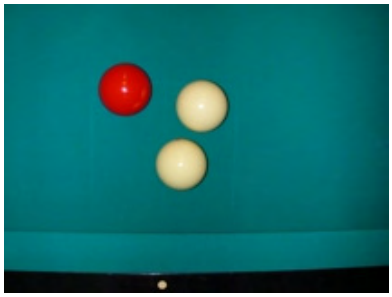
24. Petite ligne / placement



25. Petite ligne / placement



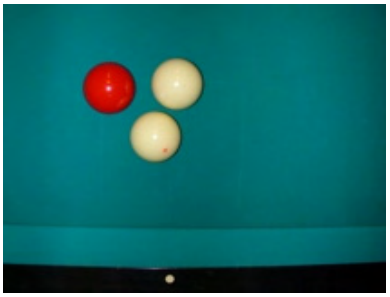
26. Petite ligne / rappel contre



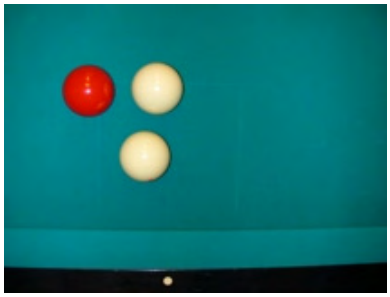
27. Petite ligne / placement



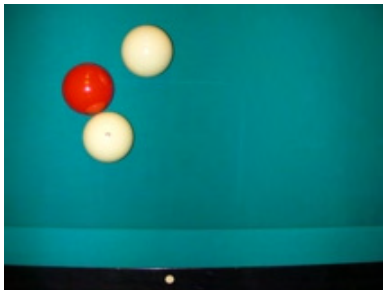
28. Petite ligne / placement



29. Petite ligne / rappel contre

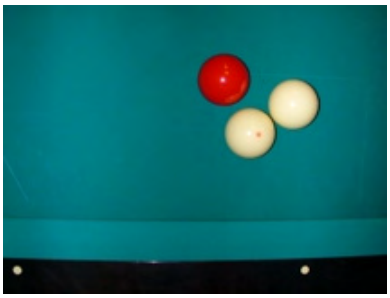


30. Petite ligne / placement



Tous droits réservés - 31090114049

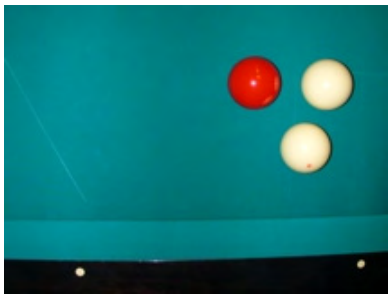
31. Petite ligne / placement



32. Petite ligne / placement



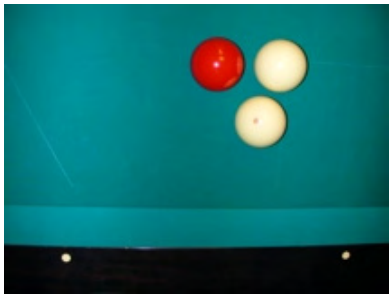
33. Petite ligne / rappel contre



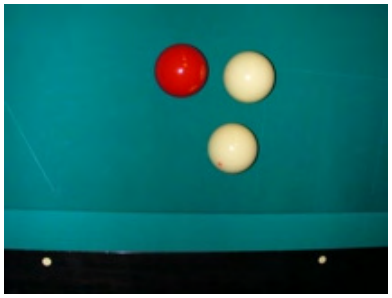
34. Petite ligne / placement



35. Petite ligne / placement



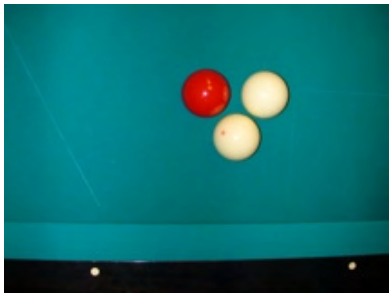
36. Petite ligne / rappel contre



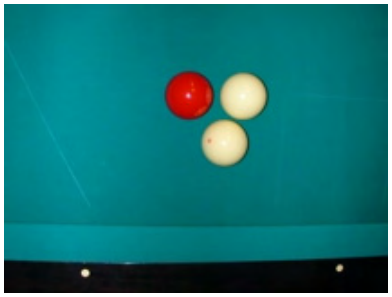
37. Petite ligne / placement



38. Petite ligne / placement



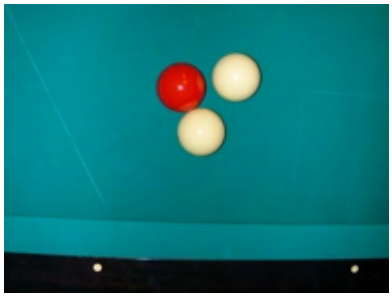
39. Petite ligne / placement



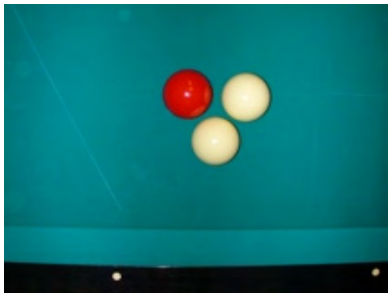
40. Petite ligne / rappel contre



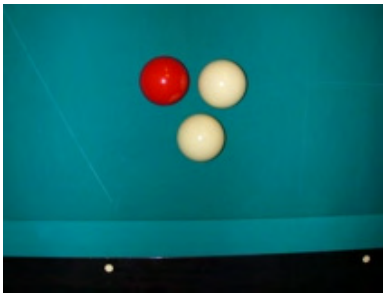
41. Petite ligne / placement



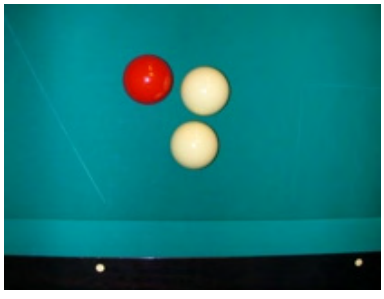
42. Petite ligne / placement



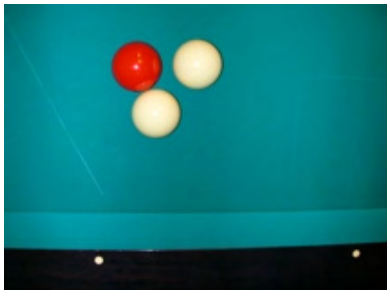
43. Petite ligne / placement



44. Petite ligne / rappel contre

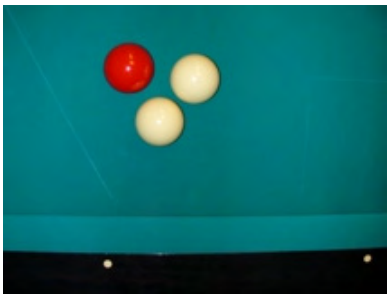


45. Petite ligne / placement

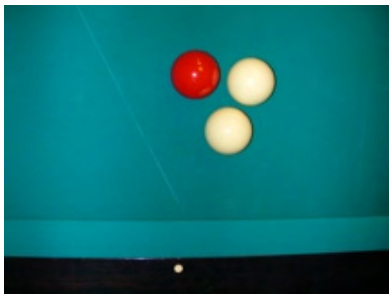


Tous droits réservés - 31090114049

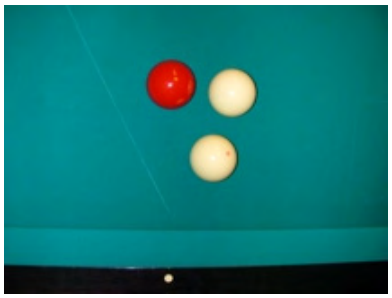
46. Petite ligne / placement



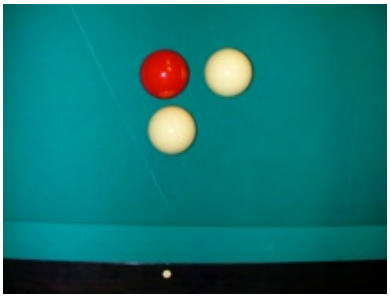
47. Petite ligne / placement



48. Petite ligne / rappel contre



Résultat: position de petite ligne, etc.



Tous droits réservés - 31090114049

# SÉRIES À LA PARTIE LIBRE

L'objectif de ce chapitre est d'illustrer par des photos des véritables séries à la partie libre. Pas des séries imaginaires où les billes sont bougées à la main selon de belles théories dessinées dans un livre ou telles des pions sur un échiquier. Ce sont des séries qui ont vraiment existé, avec toutes les erreurs et les difficultés réelles qu'elles comportent: les erreurs techniques (quantité de bille, hauteur d'attaque, effet, énergie, mécanisme, etc.), les influences néfastes d'un psychisme parfois déficient, les aléas du matériel (buttages entre les billes, impuretés du tapis faisant vaciller d'un seul coup une billes, fausse queue, etc.), les contraintes liées au mode de jeu en l'occurrence celles liées à l'américaine et à la prise de celle-ci, le risque du collage, etc. Bref, tout ce qui fait que la théorie est certes intéressante, mais qu'elle demeure encore un peu éloignée de la pratique.

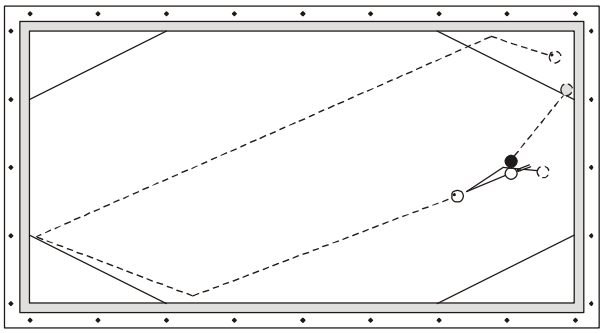
Etant donné que la série américaine, le passage du coin dans les sens de la montée et de la descente et la petite ligne sont déjà illustrés par des photographies dans le chapitre précédent, seule la série à la partie libre jusqu'à l'acquisition de la position d'américaine est illustrée ici en photos. La série est volontairement arrêtée dès que l'américaine a été posée et une nouvelle série est commencée. Au total, ce sont près de 100 points de série qui sont illustrés dans ce chapitre. Les séries ont toutes été commencées par une position simple, de tiers ou de rappel de long, permettant ainsi l'obtention d'une position facile et propice à la continuation de la série. Le point de base et le résultat de chaque point ont été photographiés. Entre la situation de base et le résultat qui en découle, un schéma est placé offrant une meilleure représentation des trajectoires des billes. La bille joueuse est toujours la bille blanche.

Le point est fourni encore d'un certain nombre de commentaires utiles à la compréhension de la solution. On note entre autre le résultat escompté et les risques inhérents, ainsi que le résultat réellement obtenu après la réalisation, avec également l'essentiel des erreurs commises. Au sujet de ces erreurs, tous les points en possèdent: le point parfait sans erreur n'existe pas. Toutefois, certaines erreurs sont si faibles ou si minimes qu'elles sont négligeables. Et parfois, les erreurs sont de faible importance et le résultat se situe toujours dans une marge d'erreur acceptable. On retrouve aussi quelques explications permettant de mieux comprendre la gestion des risques, le choix de la solution et éventuellement les autres possibilités mises de côté. On y parle de joueuse, pointée et rouge se rapportant évidemment à la bille joueuse, à la bille pointée et à la bille rouge.

Il n'est malheureusement pas possible de détailler plus la série dans un ouvrage tel que celui-ci. L'idéal pour parvenir à une parfaite compréhension d'une série serait d'être présent lors de celle-ci, de prendre le temps d'observer les positions au mieux et de pouvoir emmagasiner toutes les données sur le champ. Ils manquent donc de nombreuses explications, notamment au sujet de toutes les solutions existantes et toutes les nuances pour un seul et même point. Rien ne remplacera jamais l'observation et la compréhension de la série en direct sur la table de billard, mais ceci est juste un outil supplémentaire qui devrait vous aider.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 1 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone de la pointée avec placement approximatif de la joueuse sur la rouge. Le placement signifie la conservation de la dominante, une bonne inclinaison et une bonne distance entre les deux billes.

*Risques:*

- mauvais placement sur la rouge, ceci représente la première difficulté.
- mauvais rappel de la pointée (manque de mesure laissant la bille en panne).
- la grande distance entre les billes joueuse et pointée augmente la difficulté.

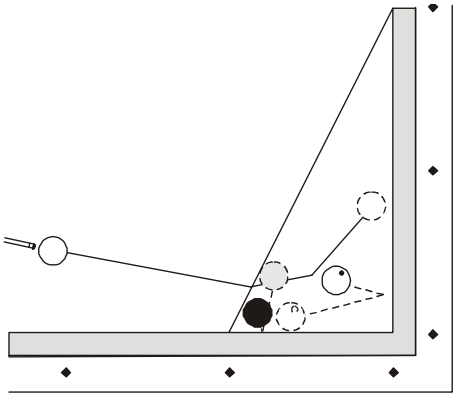
*Résultat obtenu:*

Rappel de zone de la pointée réussi. Conservation de la dominante, mais la joueuse a trop poussé la rouge.

*Erreurs:*

Beaucoup trop de rétro, la joueuse a trop poussé la rouge. Manque donc d'amorti. Sinon la touche sur la 3 et le rappel sont bons.







**Série 1 - 2ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

Par chance, on retrouve un type de position de prise d'américaine (schéma no 28).

Il faut donc jouer finesse rouge pour la faire remonter un peu de la petite bande. Assez fort pour pousser la pointée vers la rouge, via la grande bande. Simple renversement de position au vu de la taille du point.

*Risques:*

Pas de prise de risque inutile: recherche un renversement de situation, et non pas l'américaine. Attention à la quantité de bille et aux risques de contre, sur la rouge (trop plein) ou sur la pointée (trop fin). Attention à la force: trop fort entraîne un éventail de la position résultante.

*Résultat obtenu:*

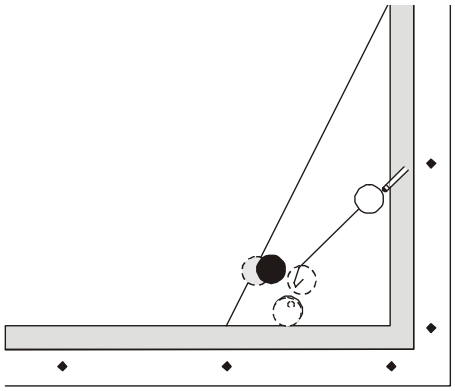
Renversement de position réussi, avec presque l'obtention de l'américaine.

*Erreurs:*

Vu que l'objectif n'était pas l'américaine, mais un simple renversement de position: aucune erreur, le résultat obtenu est dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 1 - 3ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

Point de placement d'américaine, un peu élargi.

Il faut jouer un peu la rouge et la sortir du coin. La joueuse prend ensuite le contre sur la pointée. Avec le contre et un peu d'effet à gauche, la joueuse déborde un peu la pointée, en direction de la sortie du coin.

*Risques:*

Attention à l'énergie transmise à la rouge pour sa sortie (pas trop fort si possible).

Le débordement de la pointée pour garder l'américaine ne peut être obtenu qu'avec le bon alliage entre quantité de bille, énergie et effet.

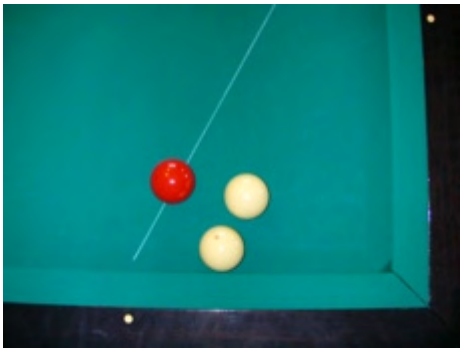
Attention: mettre de l'effet à gauche est une difficulté, à cause de la proximité de la grande bande de la joueuse.

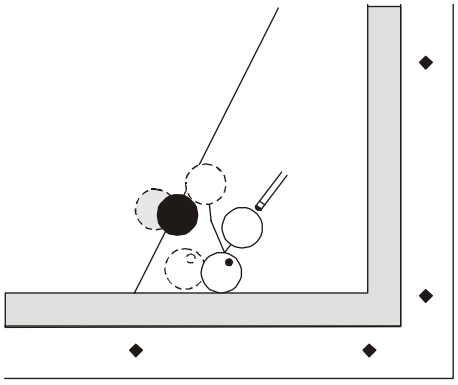
*Résultat obtenu:*

Placement réussi. Sortie de la bille rouge et débordement de la pointée réussi.

*Erreurs:*

Aucune, le résultat se trouve dans la marge d'erreur.





**Série 1 - 4ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Point de placement d'américaine. La joueuse prend le contre de la pointée et touche la rouge en finesse pour reprendre la dominante.

*Risques:*

Attention à l'énergie excessive qui pourrait notamment faire rater le point ou provoquer un masque; et à la quantité de bille (trop plein provoque le ratage du point, trop fin entraîne la perte de l'américaine).

*Résultat obtenu:*

Placement réussi. La joueuse a repris la dominante et a touché la rouge presque en finesse, le tout avec la bonne énergie. La pointée s'est un peu décollée de la bande.

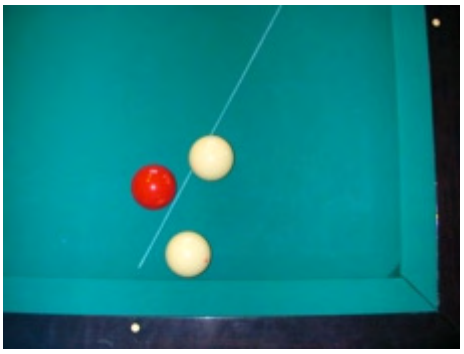
*Erreurs:*

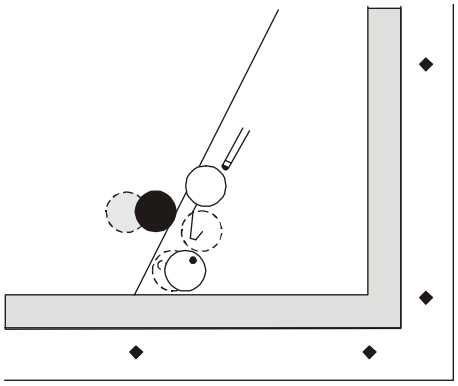
La joueuse a touché la rouge un tout petit peu trop pleine, et donc la quantité de bille sur la pointée aurait pu être un peu plus fine.

Mais le résultat se situe tout à fait dans la marge d'erreur acceptable.



Tous droits réservés - 31090114049





**Série 1 - 5ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Point de placement d'américaine. La joueuse utilise le rejet de la rouge, avec un peu d'effet à gauche, pour se placer sur la pointée, avec le contre de celle-ci. La rouge est rapprochée un peu de la bande.

*Risques:*

Attention à la quantité de bille et à l'effet, ce sont ces paramètres qui permettront à la joueuse de prendre correctement le contre sur la pointée et de réussir le placement.

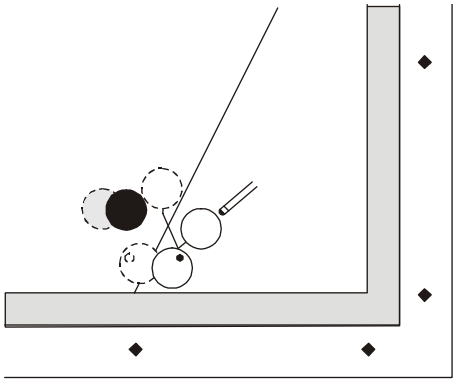
*Résultat obtenu:*

Placement réussi. Le bon débordement permet de continuer le processus pour vraiment obtenir l'américaine.

*Erreurs:*

Un tout petit peu trop fin: la rouge est restée un peu trop éloignée de la bande et la joueuse aurait pu déborder un peu plus la pointée. Mais le résultat se situe tout à fait dans une marge d'erreur acceptable.





**Série 1 - 6ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel rétro contre. La joueuse effectue un léger rétro sur la pointée. Avec le contre de celle-ci, la joueuse carambole la rouge sur sa partie supérieure en finesse et reprend la dominante. Quand à la pointée, elle remonte se positionner à côté de la rouge.

*Risques:*

Ce rétro contre est difficile à réussir parfaitement. Le risque essentiel est celui du contre. Mal pris, il peut notamment contraindre la pointée à rester à la bande au lieu de remonter.

*Résultat obtenu:*

Placement partiellement raté. La joueuse a débordé la rouge et a repris la dominante. Mais à cause d'un mauvais contre de la joueuse sur la pointée, la joueuse a touché trop plein la rouge et l'a trop poussé. De plus, la joueuse est restée à la bande au lieu de remonter à côté de la rouge.

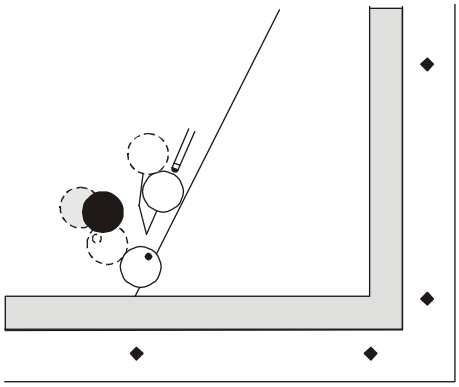
*Erreurs:*

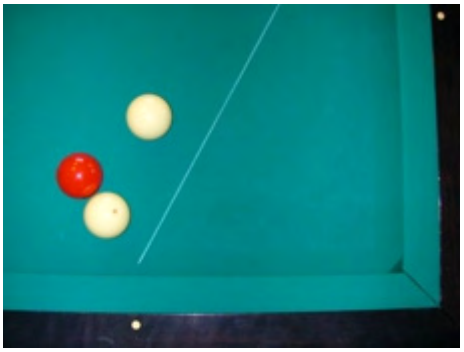
Un peu trop fin dans la quantité de bille.



Tous droits réservés - 31090114049







**Série 1 - 7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rétro contre, prise de la position parfaite d'américaine. La joueuse, animée d'un peu de rétro, touche la pointée et prend le contre de celle-ci. La joueuse carambole ensuite la rouge en finesse et reprend la dominante. La pointée remonte se placer à côté de la rouge.

*Risques:*

Mal pris, le contre peut contraindre la pointée à rester à la bande. De plus, la joueuse peut mal caramboler la rouge, soit en la ratant, soit en la touchant trop pleine. La difficulté est donc liée à la quantité de rétro (hauteur d'attaque et énergie) et à la quantité de bille.

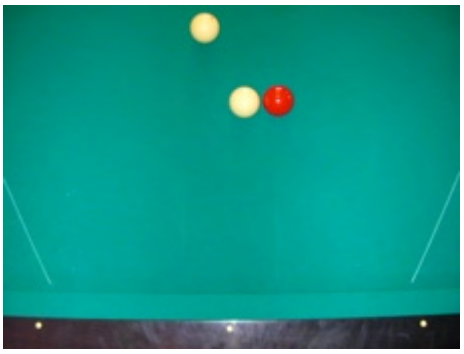
*Résultat obtenu:*

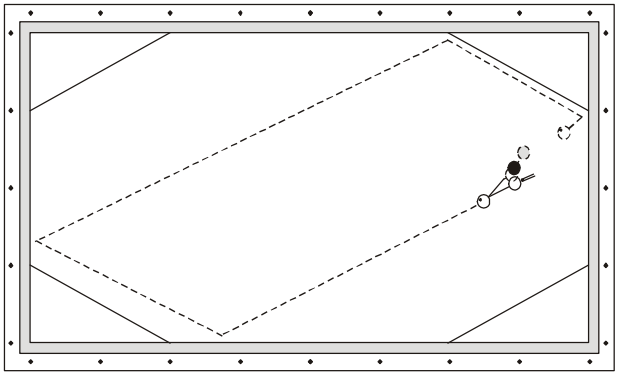
Rétro contre réussi. Il a permis de monter la pointée à côté de la rouge et de prendre une position quasi parfaite de l'américaine.

*Erreurs:*

Aucune. Le résultat se trouve dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 2 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone sur la longueur de la pointée, en rétro, avec placement de la joueuse sur la rouge. Le placement comporte la conservation de la dominante, une bonne inclinaison en direction du coin, et une distance entre la joueuse et la rouge correcte.

*Risques:*

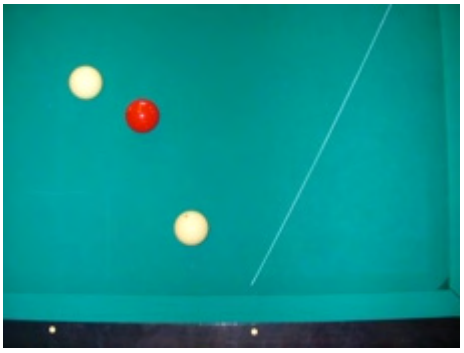
Les risques sont liés à un mauvais placement de la joueuse sur la rouge, au niveau de l'inclinaison et de la distance qui les sépare. Même si la zone de rappel est grande, d'autant plus grande si le placement est bon, il faut quand même que la pointée ait suffisamment de force pour y revenir.

*Résultat obtenu:*

Rappel en longueur réussi, la pointée est revenue dans la zone de rappel. Le placement est également réussi.

*Erreurs:*

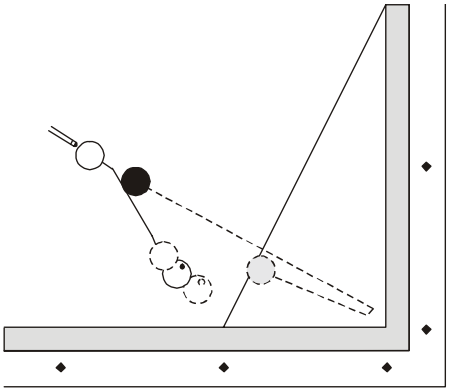
La distance entre la joueuse et la rouge est un peu trop faible. En l'augmentant d'une ou deux billes, on augmente également les solutions pour le point suivant, et donc la zone de rappel de la pointée.



**Série 2 - 2ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de la rouge par les deux bandes du coin, en coulé. La joueuse carambole la pointée en restant proche de celle-ci et en conservant la dominante. La rouge revient en mesure. Eventuellement prise d'américaine à gauche.



*Risques:*

Le risque est lié au carambolage de la joueuse sur la pointée (conservation de la dominante et énergie) et au retour de la rouge. L'énergie est donc très importante. En cas de surplus de force, la joueuse pousse trop la pointée et la rouge repart vers le centre du billard: c'est l'éventail.

*Résultat obtenu:*

Rappel de la rouge réussi. Bien qu'elle soit restée un peu en retrait, sa position se situe tout de même dans la marge d'erreur acceptable. Le placement de la joueuse sur la pointée est réussi.

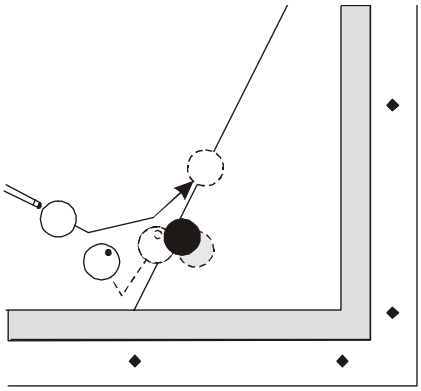


*Erreurs:*

Un peu trop doux. Plus d'énergie pour faire revenir la pointée sur la joueuse. Eventuellement corriger la trajectoire de la rouge avec de l'effet à droite sur la joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 2 - 3ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Beaucoup de solutions viables pour cette position. Celle choisie est un point de “report débordement”. Report un peu comme un point d’américaine à gauche, avec le débordement de la joueuse sur la rouge. La joueuse carambole la pointée assez pleine, avec de l’effet à gauche, pour toucher la rouge sur sa partie supérieure et ainsi la déborder. Le but est donc le retournement de la position, sans plus, sans forcément rechercher l’américaine. Cette position s’apparente à la prise d’américaine no 24.

*Risques:*

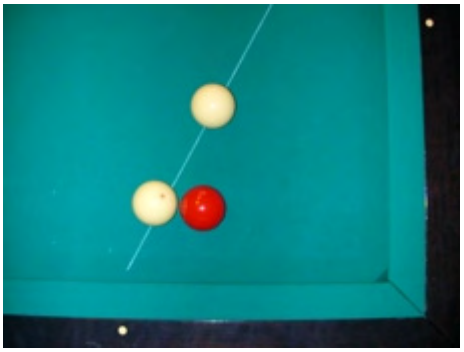
Eventuellement se retrouver “entré” dans le coin. Une quantité de bille assez pleine avec de l’effet à gauche peut entraîner un excès de débordement, un buttage, ou même rater le point.

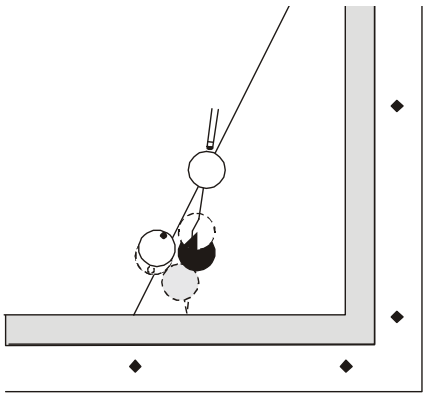
*Résultat obtenu:*

Retournement de la position réussi, avec l’obtention d’une position de billes en lunettes à cheval. C’est quasiment une position d’américaine.

*Erreurs:*

Aucune. Tous les buts ont été atteints.





**Série 2 - 4ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Coulé de la joueuse sur la rouge, assez plein, avec de l’effet à gauche pour corriger la trajectoire de la rouge et lui permettre de revenir sur la joueuse (contre). Le but est de se positionner l’américaine.

*Risques:*

Assez plein avec de l’effet peut éventuellement entraîner un buttage. Mieux vaut ne pas avoir l’américaine parfaite en prenant un peu plus fin ou en mettant moins d’effet, que de provoquer un buttage.

*Résultat obtenu:*

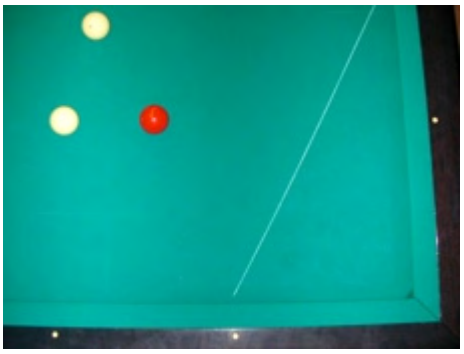
Position d’américaine.

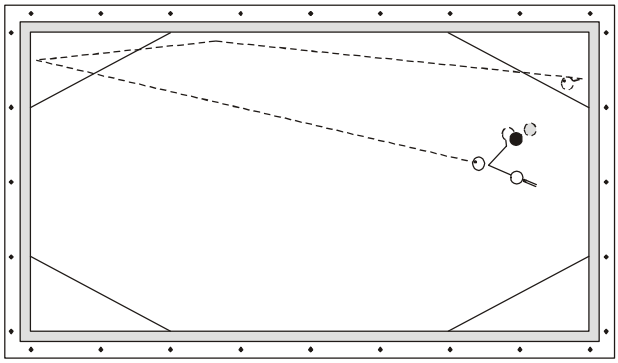
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**Série 3 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone sur la longueur de la pointée par deux bandes. Placement de la joueuse sur la rouge. En conservant la dominante, avec une bonne inclinaison et distance entre la rouge et la joueuse, la zone de rappel de la pointée augmente.

*Risques:*

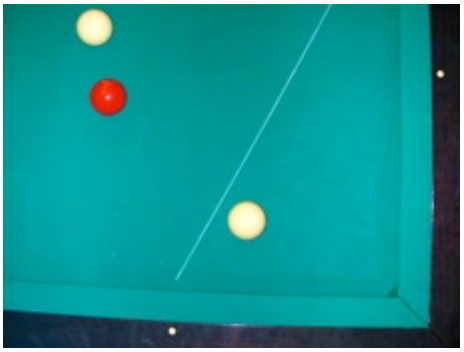
Les risques sont liés à un mauvais placement de la joueuse sur la rouge, au niveau de l'inclinaison et de la distance qui les sépare. Même si la zone de rappel est grande, d'autant plus grande si le placement est bon, il faut quand même que la pointée ait suffisamment de force pour y revenir.

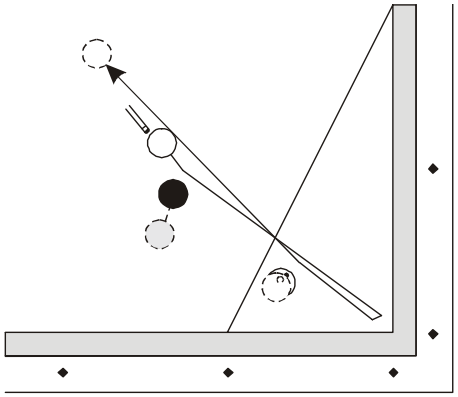
*Résultat obtenu:*

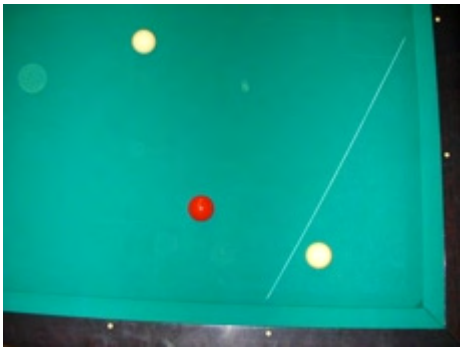
Rappel de zone réussi pour la pointée. Mais le placement est partiellement raté, malgré la conservation de la dominante. L'inclinaison entre la joueuse et la rouge est trop verticale, et la distance est insuffisante.

*Erreurs:*

En jouant un peu plus fort, la joueuse aurait eu plus de recul et aurait amélioré l'inclinaison et la distance avec la rouge. La pointée serait quand même revenue dans la zone de rappel.







**Série 3 - 2ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

La solution retenue est celle d'un rappel placement. La joueuse touche la rouge en finesse et la pousse vers la petite bande, la zone de rappel choisie. Après, la joueuse touche les deux bandes du coin pour ensuite caramboler la pointée de façon à la pousser contre la rouge et à reprendre la dominante.

*Risques:*

Le risque principal est de caramboler la rouge trop pleine. Ainsi, la rouge va se retrouver contre la petite bande et la joueuse touche la pointée par-dessous la poussant vers le milieu du billard: plus de dominante et un bel éventail comme résultat. La position du corps délicate rend la réalisation plus difficile.

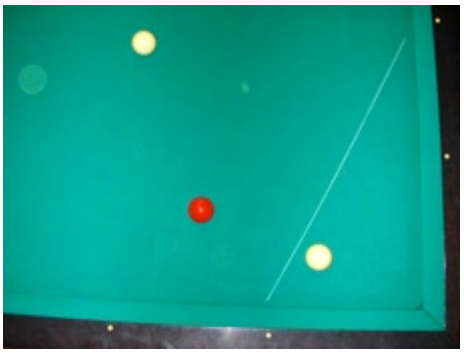
*Résultat obtenu:*

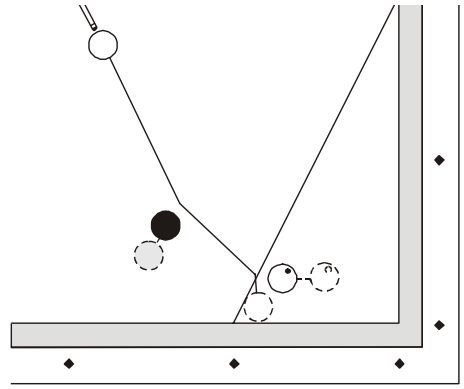
Point complètement raté. La joueuse a laissé la rouge pratiquement à sa place. Elle avait tellement de force et a carambolé la pointée si fine qu'elle est remontée sur le milieu de la table.

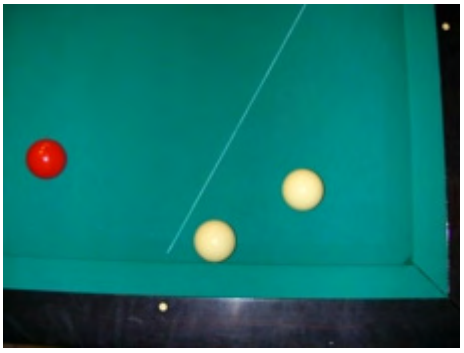
*Erreurs:*

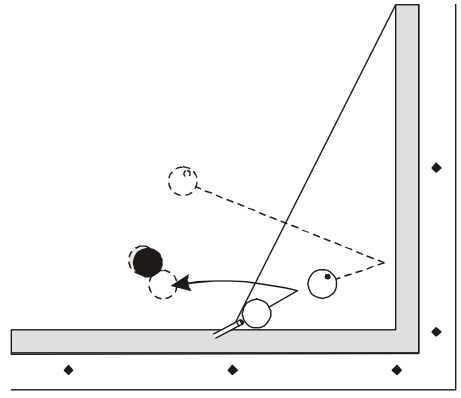
Beaucoup trop fin (contraire du risque) et trop fort.

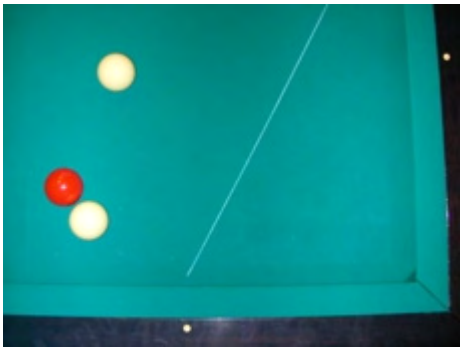
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 3 - 3ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point de placement. La joueuse se place sur la rouge et sur la pointée pour un rappel de largeur. Un placement pour deux possibilités de rappel. Le but est donc de caramboler la rouge et la positionner à peu près à la même distance que la pointée de la petite bande. Ensuite, la joueuse touche la pointée, en conservant la dominante et en la poussant d'une ou deux billes au maximum La joueuse se retrouve donc avec une possibilité de rappel de large sur la rouge, et une autre sur la pointée.

*Risques:*

Il convient de faire attention à la force pour que les distances entre la joueuse et les deux autres billes permettent un rappel raisonnable au coup suivant. Attention également à la quantité de bille qui va permettre à la joueuse de conserver la dominante et la réussite du placement.

*Résultat obtenu:*

Seule l'énergie a été bonne. La joueuse a perdu la dominante en carambolant la pointée sur sa partie inférieure.

*Erreurs:*

Trop fin, provocant la perte de la dominante et l'échec du placement.

**Série 3 - 4ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Avec un piqué. Pas trop plein et sans effet, la joueuse carambole la pointée et recule directement sur la rouge. Le but est de se placer sur la rouge pour un rappel de large. La pointée touche la bande et doit venir se positionner de façon à pouvoir éventuellement être rappelée par la joueuse au cas où le placement sur la rouge échoue.

*Risques:*

Les risques sont multiples. Rater le point à cause des difficultés du piqué est le principal risque. Il faut tout mettre en jeu pour assurer la réussite du point. La réussite du placement est secondaire. Le risque lié à un mauvais placement sur la rouge est diminué en cherchant à bien positionner la pointée.

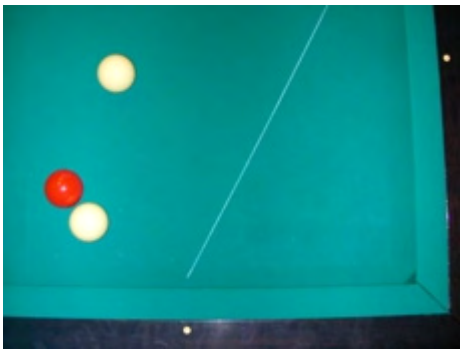
*Résultat obtenu:*

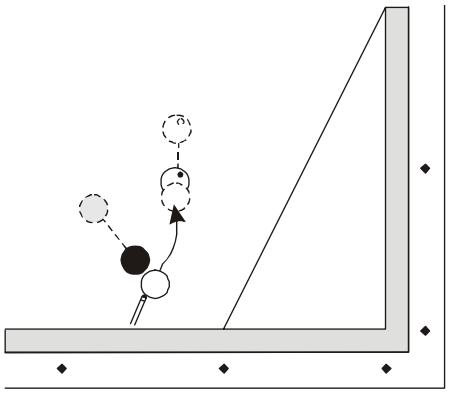
Piqué réussi, mais le placement sur la rouge a échoué. Par contre, la pointée est bien positionnée.

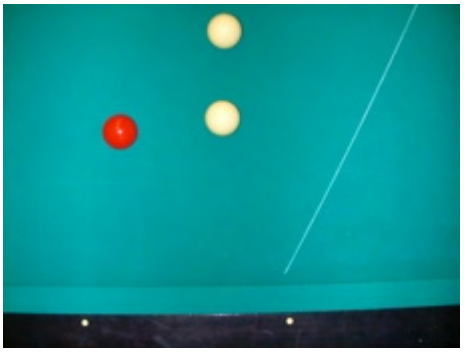
*Erreurs:*

Un peu trop plein.

Tous droits réservés - 31090114049







**Série 3 - 5ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Au moyen d'un massé sur la rouge, la joueuse se place sur les deux billes en même temps. Il lui suffit d'avancer un peu la rouge et de pousser un peu la pointée pour obtenir une possibilité de rappel sur chacune d'elle.

*Risques:*

Les risques principaux sont ceux liés au massé. Mais ce massé est de faible amplitude et la réussite du point ne constitue pas un grand danger. La quantité de bille et l'énergie sont des éléments essentiels pour la réussite des placements.

*Résultat obtenu:*

Le massé et le point sont réussi. L'énergie de la joueuse a créé des distances entre les billes raisonnables pour d'éventuels rappels. Aucune possibilité de rappel facile sur la pointée à cause d'une inclinaison défavorable. Le placement sur la rouge est quand même réussi.

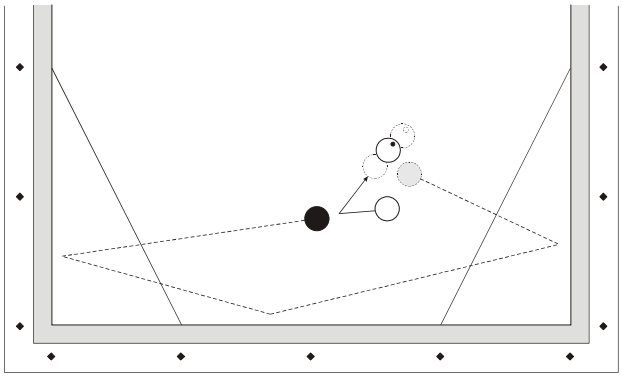
*Erreurs:*

Un peu trop plein. En jouant un peu plus fin, la joueuse aurait obtenu un meilleur placement sur la rouge, mais aussi une meilleure inclinaison sur la pointée.

**Série 3 - 6ème point**

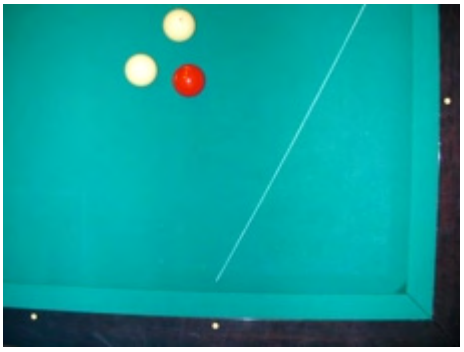
*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel en longueur de la pointée serait réalisable par deux bandes, mais cela obligerait la joueuse à revenir en rétro sur la rouge en la débordant sur son extérieure à gauche. Solution un peu trop risquée. Le rappel de la rouge en largeur par trois bandes, avec placement sous la pointée, est plus sûr.



*Risques:*

Le placement pour le rappel de la rouge par trois bandes n'est pas parfait. Il faut corriger la trajectoire de la rouge avec un maximum d'effet à droite pour que son retour se fasse dans le barrage. Au cas où la direction de retour n'est pas bonne, il faut absolument jouer en mesure pour garder la rouge dans une zone favorable.



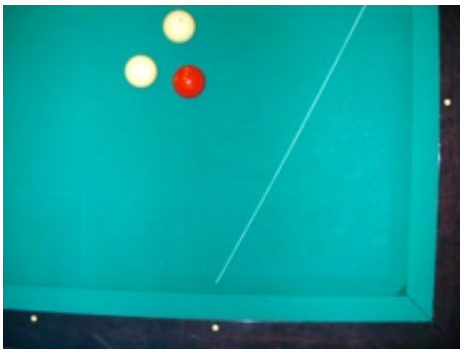
*Résultat obtenu:*

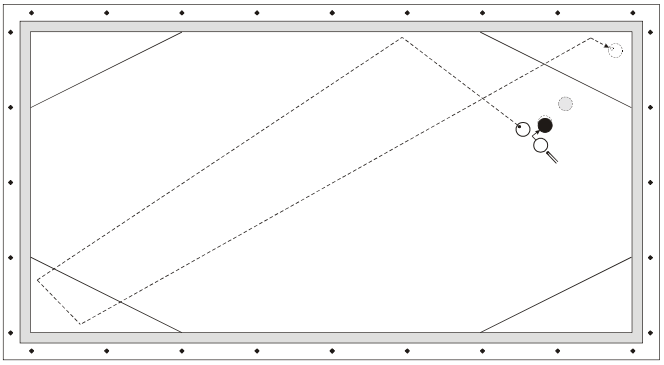
Rappel plutôt bien réussi, tant dans la direction de retour de la rouge que dans sa mesure. Placement sous la pointée (inclinaison et distance) réussi.

*Erreurs:*

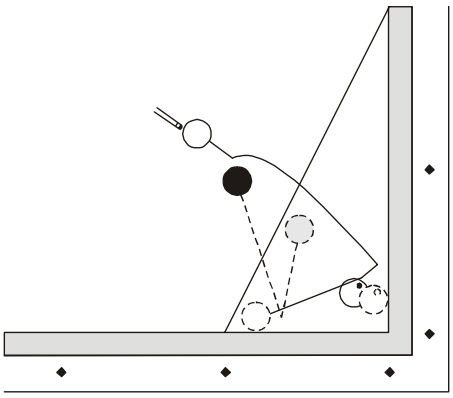
Aucune, on est dans la marge d'erreur du but initial.

Tous droits réservés - 31090114049











**Série 3 - 7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Trois possibilités pour ce point: rappel de la rouge en largeur par trois bandes; placement sous la pointée pour un rappel une bande en longueur; ou rappel de la pointée en longueur par trois bandes. C'est cette dernière solution qui est retenue pour sa sécurité. L'inclinaison entre la joueuse et la pointée offre un rappel quasi parfait, et la joueuse ne peut faire autrement que de garder la dominante.

*Risques:*

Il faut faire attention à ne pas pousser, car la distance entre la joueuse et la pointée est un peu courte en fonction de la force assez importante à donner. Attention également à ne pas trop amortir sur la rouge pour éviter un éventuel masque au point suivant.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi, mais la joueuse a trop amorti sur la rouge, provocant un masque.

*Erreurs:*

La joueuse aurait dû toucher la pointée un tout petit peu plus fine, ou alors sa force aurait dû être plus importante.

**Série 3 - 8ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

La seule solution pour réaliser le point, c'est le massé. Ou par la gauche, ou par la droite de la rouge, cela dépend des facilités du joueur pour se mettre en position. Moi, j'ai choisi le massé par la gauche, permettant ainsi à la rouge de descendre en direction du coin.

*Risques:*

La position du corps est délicate est elle empêche de bien voir la mise en place des paramètres du massé. La réussite du point avec ce massé est le principal risque. Attention tout de même à ne pas transmettre trop d'énergie de la joueuse.

*Résultat obtenu:*

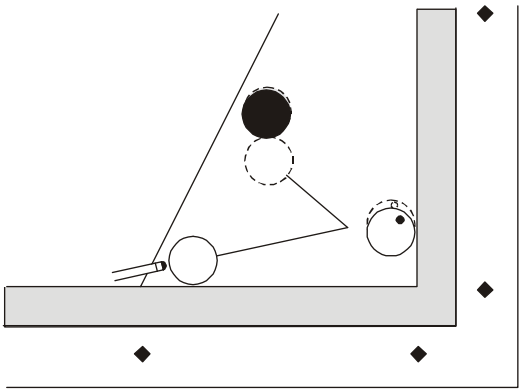
Le point est réussi, ce qui est l'essentiel au vu de sa difficulté. De plus, la bonne énergie a permis aux trois billes d'aller davantage dans le coin.

*Erreurs:*

Un peu trop plein, la rouge a ainsi reçu trop d'énergie et a parcouru trop de chemin. Un peu trop fort également, retardant ainsi le départ de la courbe de la joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 3 - 9ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

Pas de solution de rappel possible. Une solution qui se déroule en deux points est choisie. Le premier point est un placement. La joueuse carambole la pointée assez pleine et, avec le contre de celle-ci, va caramboler la rouge doucement et si possible par dessous. Le but étant d'obtenir un rappel de la pointée au point suivant.

*Risques:*

Réaliser le point avec le contre de la pointée est assez difficile. Deux difficultés essentielles donc: la quantité de bille qui permet à la joueuse de prendre la bonne direction; et l'énergie pour que la joueuse carambole la rouge doucement. Sans effet, au centre de la bille joueuse.

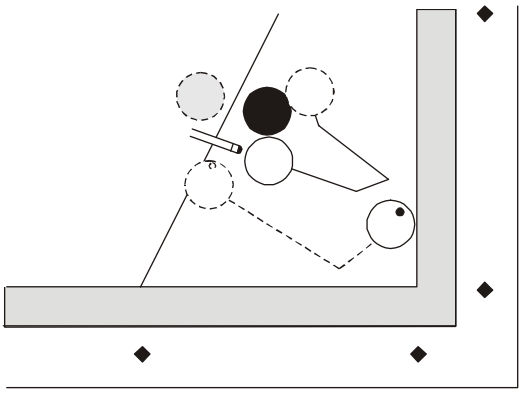
*Résultat obtenu:*

La joueuse a obtenu le placement recherché. La rouge est carambolée en douceur (presque collage) et par dessous.

*Erreurs:*

Eventuellement un tout petit peu plus fort, puisque la joueuse a failli se coller à la rouge.





**Série 3 - 10ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu dans le point précédant, l'option du rappel de zone de la pointée est choisie. La joueuse carambole la pointée puis revient par la grande bande sur la rouge, si possible en reprenant la dominante et en la sortant impérativement du coin. La pointée touche les deux bandes du coin et vient se positionner le plus proche de la rouge, vers la ligne du coin.

*Risques:*

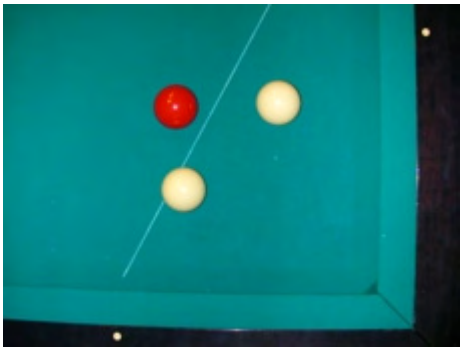
Ne pas sortir une bille du coin (la rouge) constitue le risque premier. Attention donc à utiliser les bons paramètres, et surtout la bonne force. Ne pas prendre la dominante constitue un risque moins important. De plus, il faut prendre suffisamment plein pour que la pointée et la rouge se retrouvent devant la joueuse. En jouant trop fin, on peut obtenir un éventail où la joueuse se retrouve entre les deux autres billes.

*Résultat obtenu:*

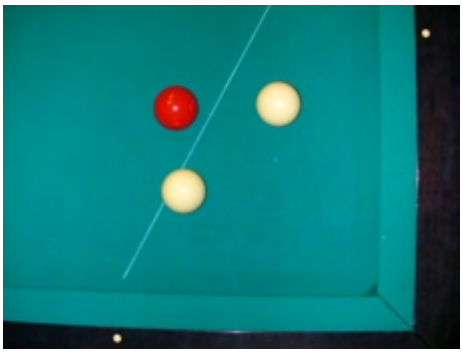
La sortie de la rouge, le rappel de zone, et la prise de la dominante sont réussis.

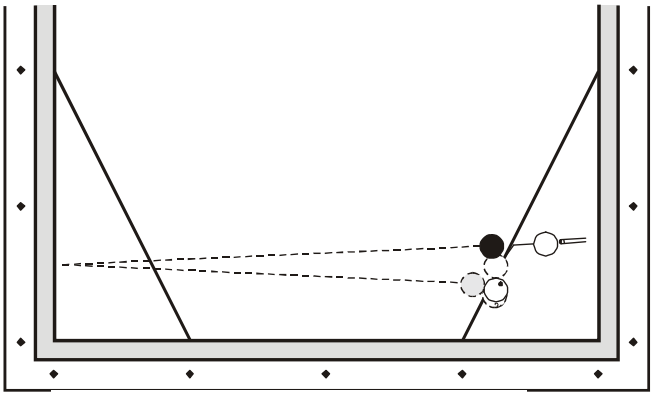
*Erreurs:*

Eventuellement un peu trop doux.



Tous droits réservés - 31090114049







**Série 3 - 11ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Une des solutions consisterait à jouer d'abord la rouge pour se placer un rappel de ligne sur la pointée. Mais la rouge remonte assez haut et la ligne serait prise trop loin de la bande.

La solution retenue est celle du rappel de la rouge en largeur par une bande, au centre presque plein. Avec beaucoup d'effet à droite. Formation d'un barrage avec la pointée pour accueillir le retour de la rouge. Même si ce n'est pas le but initial, i est possible de se poser l'américaine.

*Risques:*

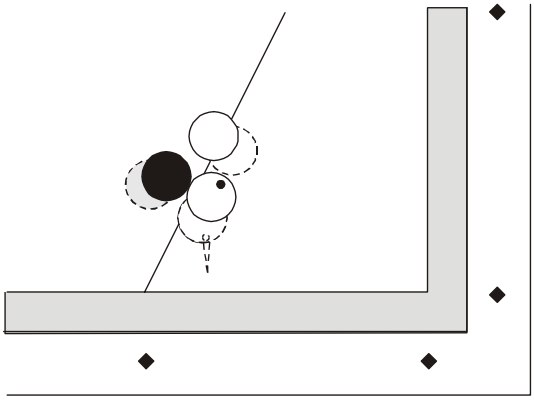
En prenant très plein avec beaucoup d'effet, le risque de buttage entre la joueuse et la rouge est accru. Attention également à la force de la rouge pour lui permettre de revenir dans le barrage.

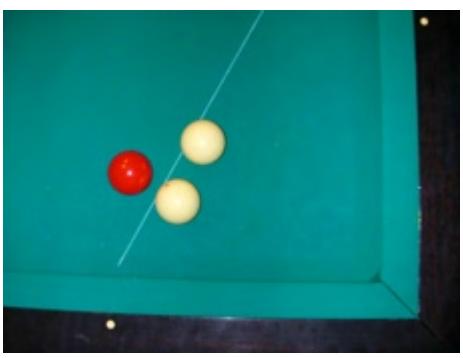
*Résultat obtenu:*

Le rappel de la rouge est réussi, elle est revenue dans le barrage en parfaite mesure. En plus, on retrouve presque une position d'américaine.

*Erreurs:*

Aucune.





**Série 3 - 12ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est une position d'américaine. Il suffit juste d'effectuer un point pour obtenir un angle plus favorable. C'est donc un coulé avec effet à gauche sur la pointée, avec le contre de celle-ci sur la joueuse au retour.

*Risques:*

La distance entre la joueuse et la pointée peut constituer éventuellement un risque à cause du poussé. Attention donc au geste. Quant à l'énergie, elle doit permettre à la pointée de revenir contrer nettement la joueuse.

*Résultat obtenu:*

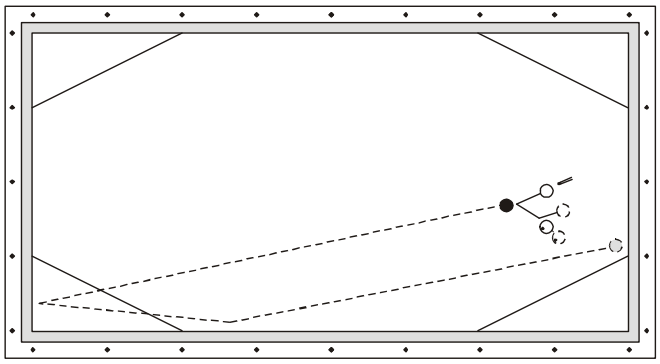
C'est une position américaine, avec une bonne inclinaison. Les billes ne sont pas positionnées parfaitement, elles sont un peu éloignées de la bande, mais on peut considérer qu'il s'agit bien de l'américaine.

*Erreurs:*

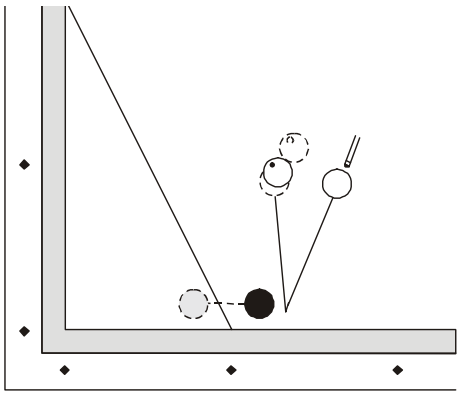
Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049











**Série 4 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone sur la longueur de la rouge par deux bandes. Placement de la joueuse sur la pointée. En conservant la dominante, avec une bonne inclinaison et distance entre rouge et joueuse, la zone de rappel de la rouge augmente.

*Risques:*

Les risques sont liés à un mauvais placement de la joueuse sur la pointée, au niveau de l'inclinaison et de la distance qui les sépare. Même si la zone de rappel est grande, d'autant plus grande si le placement est bon, il faut quand même que la rouge ait suffisamment de force pour y revenir.

*Résultat obtenu:*

Rappel de zone réussi pour la rouge, placement raté. La dominante est perdue à cause du mauvais carambolage de la joueuse sur la pointée. La joueuse avait par contre une bonne force: elle reste ainsi assez proche de la pointée et diminue les conséquences de la perte de dominante.

*Erreurs:*

Trop bas ou trop plein. La joueuse doit caramboler la pointée sur sa partie supérieure.

**Série 4 - 2ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La solution choisie est selon moi la plus prudente. Il s'agit d'un placement de la joueuse par une bande sous la pointée pour un rappel en longueur de celle-ci. La joueuse touche ainsi la rouge assez fine, puis la petite bande et remonte caramboler la pointée sur sa partie inférieure pour obtenir un rappel en longueur.

*Risques:*

Pour augmenter les possibilités du futur rappel, il est importante de ne pas placer la rouge dans le coin, mais juste de la bouger d'une ou deux billes. La joueuse ne doit pas avoir trop de force pour créer ainsi avec la pointée un espace favorable pour le rappel.

*Résultat obtenu:*

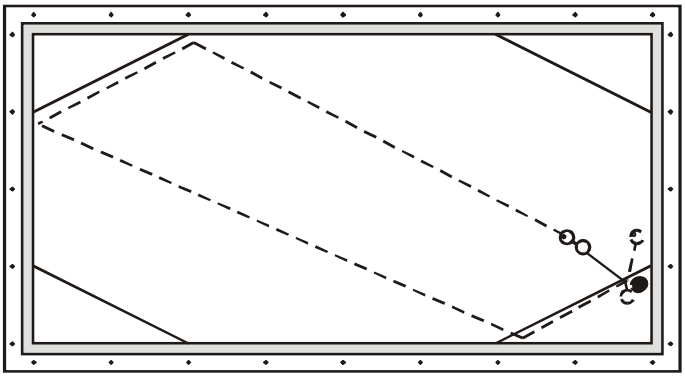
La rouge est bien placée, elle n'est pas dans le coin. La joueuse a la bonne énergie, mais elle a carambolé la pointée sur sa tranche.

*Erreurs:*

Le carambolage de la pointée aurait pu être meilleur en donnant un peu d'effet à gauche à la joueuse.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 4 - 3ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

L'angle et la distance entre la joueuse et la pointée rend le rappel de celle-ci plus difficile. Mais c'est quand même la solution retenue. Il s'agit donc d'un rappel de la pointée en longueur par trois bandes, en rétro très plein et beaucoup d'effet à gauche.

*Risques:*

Le principal risque se situe dans la distance rapprochée entre la joueuse et la pointée, accentuant ainsi le risque de pousser. Attention également à l'énergie transmise à la pointée: le risque de lâcher est d'autant plus important que celui de pousser est grand.

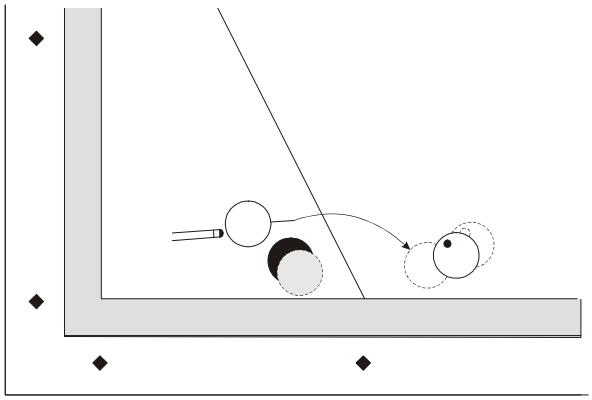
*Résultat obtenu:*

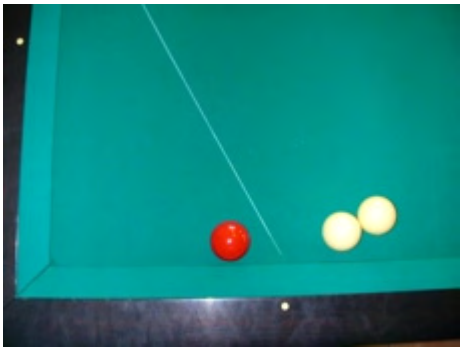
Rappel de la pointée par trois bandes réussi. Bon carambolage de la joueuse sur la rouge.

*Erreurs:*

Le résultat se situe dans la marge d'erreur acceptable. Toutefois, la pointée a reçu un peu trop d'énergie, lui faisant parcourir environ 30 cm de trop.







**Série 4 - 4ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Avec un léger massé, la joueuse carambole la rouge puis vient toucher la pointée en la poussant d'une ou deux billes. Le but est de se placer pour des rappels en largeur, autant sur la rouge que sur la pointée.

*Risques:*

Les risques sont ceux liés au massé. La force transmise à la joueuse doit lui permettre d'effectuer la bonne courbe et de venir toucher la pointée en plein, en mesure.

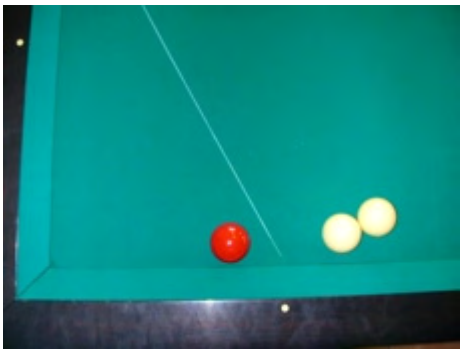
*Résultat obtenu:*

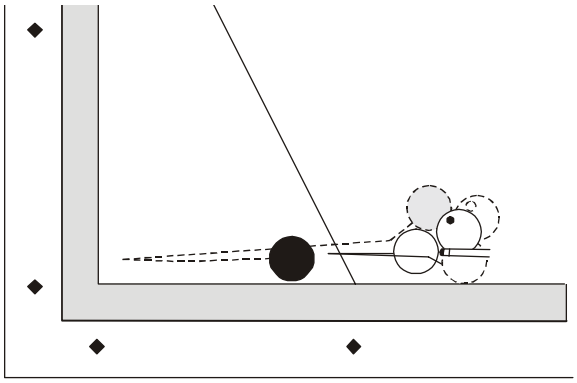
La courbe a été plus importante que prévu. Le massé s'est effectué par la bande pour la joueuse. Placement sur la rouge réussi. Aucune possibilité de rappel sur la pointée (la joueuse est presque collée à la pointée).

*Erreurs:*

Trop doux. Un peu plus de force aurait permis à la joueuse de courber plus tard et de réussir le placement sur la blanche. On peut aussi corriger les autres paramètres pour diminuer l'importance et la trajectoire de la courbe.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 4 - 5ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Il s'agit d'un rappel de la rouge en mesure par le coin. Grâce au piqué, la joueuse revient caramboler la pointée via la petite bande.

*Risques:*

La difficulté est celle liée au piqué: associer les bons paramètres pour permettre à la joueuse de caramboler les deux billes en mesure et à la rouge de revenir dans la zone de rappel en mesure. Le piqué par la bande offre plus de sécurité, de marge d'erreur que le piqué direct.

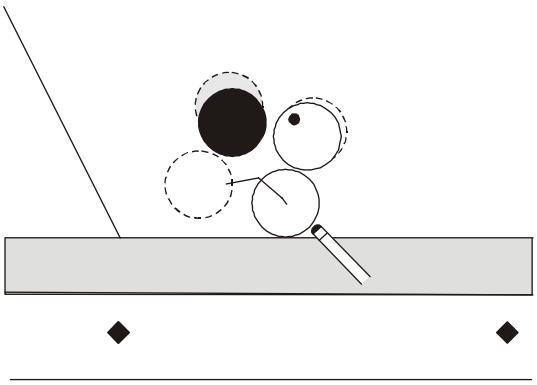
*Résultat obtenu:*

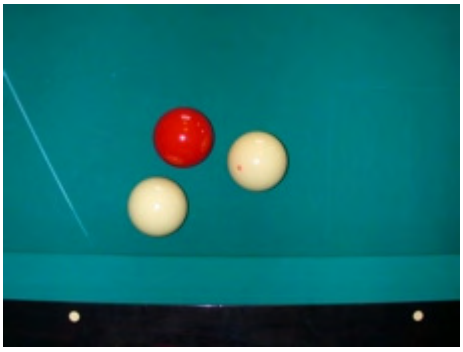
Le rappel de la rouge est réussi. La rouge est revenue sur le joueuse, puis a été déviée à côté de la pointée.

*Erreurs:*

Pratiquement aucune erreur. On peut juste reprocher à la joueuse d'être presque collée à la pointée. C'est le retour de la rouge qui a provoqué ceci.







**Série 4 - 6ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Avec cette position, j'ai décidé de préparer en plusieurs coups un passage qui permettra la mise en place d'un rappel de large sur la rouge ou d'un rappel de ligne sur la blanche. Dans les deux cas, l'objectif est à terme la prise d'américaine.

Le premier point de cet enchaînement est un petit point de placement. La joueuse caramboler la pointée en finesse et écarte un petit peu la rouge.

*Risques:*

La seule difficulté est la maîtrise de la force. Si ce paramètre s'avérait faux, il nécessiterait pour la continuation de la série un changement de stratégie .

*Résultat obtenu:*

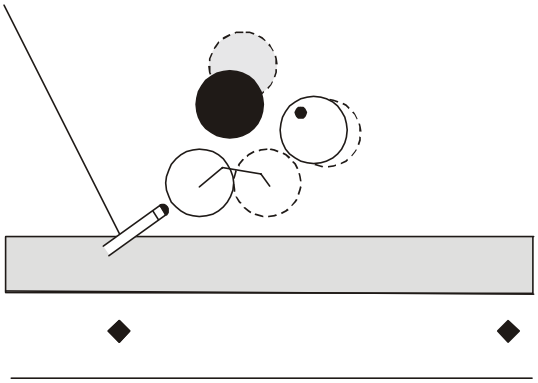
Le placement obtenu est celui recherché.

*Erreurs:*

Aucune, on est dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 4 - 7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Second placement de l'enchaînement décidé au point précédent. Il s'agit à nouveau d'un placement. La bille joueuse avance un peu la rouge et reste proche de la pointée.

*Risques:*

La seule difficulté est la maîtrise de la force. Si ce paramètre s'avérait faux, il faudrait peut-être changer de stratégie pour la suite de la série.

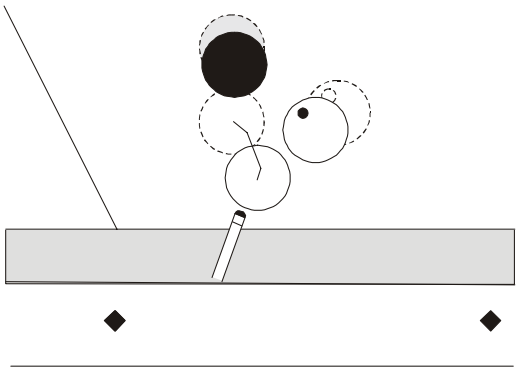
*Résultat obtenu:*

Le placement obtenu est celui recherché.

*Erreurs:*

Aucune, on est dans la marge d'erreur.





**Série 4 - 8ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Troisième point de l'enchaînement décidé au 6ème point. Il s'agit en fait de l'avant dernier placement qui doit permettre au point suivant d'effectuer le passage recherché. La bille joueuse avance un peu la pointée et reste proche de la rouge.

*Risques:*

La seule difficulté est la maîtrise de la force. Si ce paramètre s'avérait faux, il faudrait peut-être changer de stratégie pour la suite de la série.

*Résultat obtenu:*

Le placement est raté. La position obtenue est trop écartée pour faire un nouveau placement permettant le passage, mais elle n'est pas assez écartée pour faire le passage tout de suite. Outre un passage que le joueur doit forcé, c'est plutôt une position de rappel de large qui est obtenue.

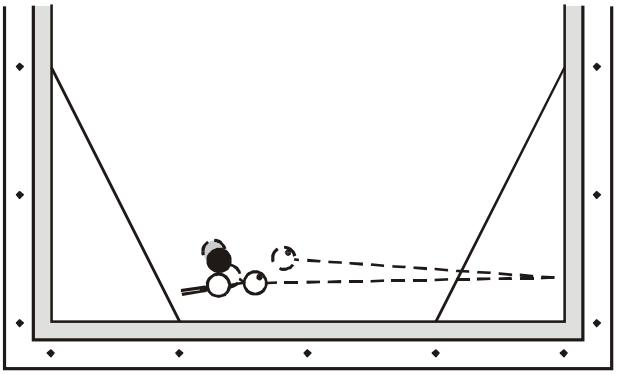
*Erreurs:*

Trop fort. La joueuse n'est pas restée assez proche de la rouge et a trop avancé la pointée.

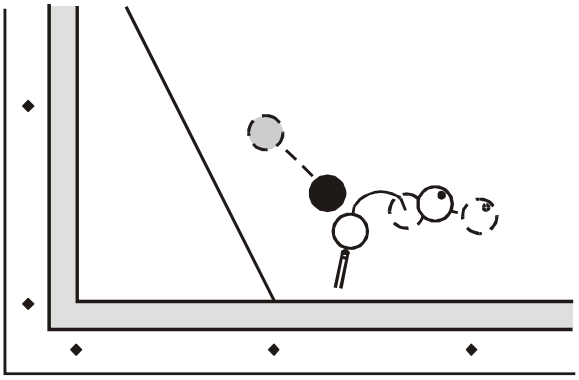


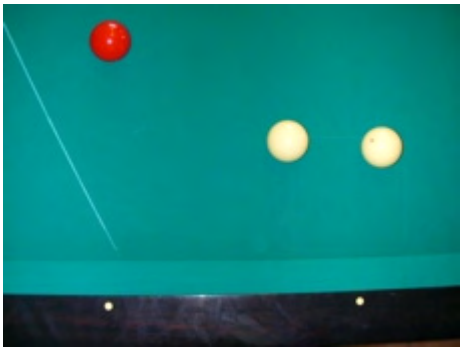
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 4 - 9ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Faire un point de placement pour obtenir au coup suivant le passage est encore possible, mais beaucoup trop difficile au niveau de la maîtrise de la force tant il faut jouer doucement (sans compter le risque de collage). Il serait possible de forcer le passage, notamment avec un petit massé. Mais cette solution est plus risquée que le rappel en largeur qui se présente. La joueuse effectue un rétro sur la pointée, laquelle revient par une bande dans le barrage formée par la joueuse et la rouge.

*Risques:*

La position est parfaite et n'offre pas tellement de difficulté. La principale est celle de l'énergie, qui doit permettre à la pointée de revenir dans le barrage.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est complètement raté. La pointée n'a pas eu assez d'énergie pour revenir dans le barrage.

*Erreurs:*

L'énergie de la joueuse est correcte et démontre qu'il ne s'agit pas simplement de jouer plus fort pour faire revenir la pointée. Jouer plus fort certes, mais il faut également jouer plus haut pour diminuer la rotation de la joueuse.

**Série 4 - 10ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Il est possible de faire un piqué sur la pointée avec un placement de la joueuse sur la rouge en largeur et sur la pointée en longueur. Mais dans cette option, la pointée remonte trop haut. Il est plus prudent de faire le placement avec un piqué sur la rouge pour obtenir un rappel de la pointée en largeur. La joueuse touche la rouge en finesse et grâce au piqué va caramboler la pointée en mesure..

*Risques:*

Piqué sur une bille en la touchant en finesse constitue une difficulté majeure pour maîtriser la trajectoire de la joueuse. Pour réussir ce placement, la trajectoire et l'énergie doivent être parfaits.

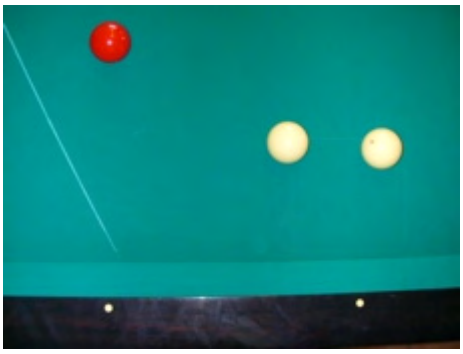
*Résultat obtenu:*

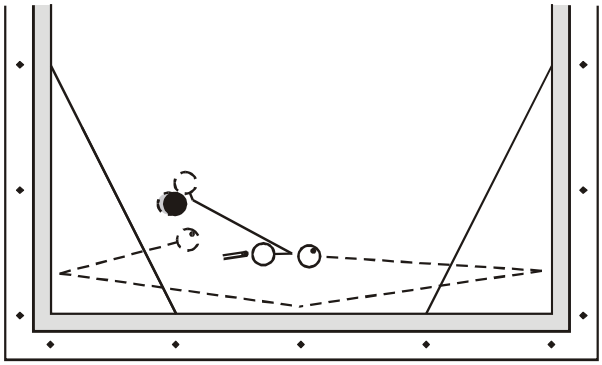
Placement sur la pointée réussi: un rappel sur celle-ci est possible. La rouge est restée dans une zone favorable.

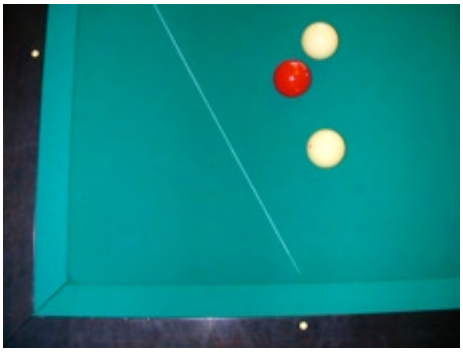
*Erreurs:*

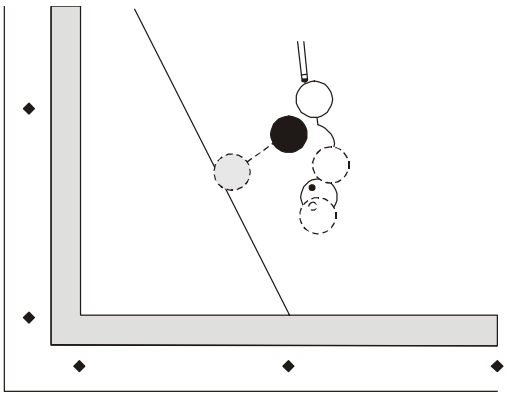
A peine trop fort. Les distances entre les billes sont ainsi un peu trop grande. Dans la marge d'erreur.

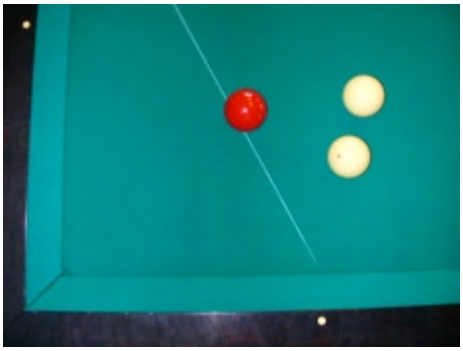
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 4 - 11ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone en largeur par trois bandes de la pointée. La joueuse carambole la pointée, assez pleine, avec beaucoup d'effet à droite, et revient sur la rouge. Pas de reprise de dominante, trop incertain et difficile. La pointée revient dans la zone de rappel après trois bandes.

*Risques:*

Une quantité de bille assez pleine et beaucoup d'effet peut engendrer un buttage. Le retour de la pointée s'effectue sous la rouge sans barrage, raison pour laquelle la mesure doit être parfaite. La joueuse ne doit pas caramboler la rouge trop forte, sinon c'est le risque de l'éventail.

*Résultat obtenu:*

La joueuse et la pointée ont eu la bonne mesure. Le rappel de zone est réussi. Le résultat obtenu a eu une part de réussite: sans la chercher, la joueuse a repris la dominante en touchant la rouge sur sa partie supérieure.

*Erreurs:*

La quantité de bille était un tout petit peu trop fine, ce qui a engendré le carambolage de la rouge par en haut et donc la reprise de la dominante. Résultat dans la marge d'erreur.

**Série 4 - 12ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

A l'aide d'un massé sur la rouge, la joueuse effectue un placement sur la pointée en la débordant pour un rappel de ligne, ou sur la rouge pour un rappel de large. Pour réussir ce dernier placement, il faut que la joueuse pousse la rouge à la bonne place.

*Risques:*

Il s'agit des risques liés au massé et dans ce cas, à la position du corps nécessaire à l'exécution de ce massé. Pour éviter un risque d'éventail où seul un placement sur la rouge serait encore salutaire, il faut absolument que la joueuse déborde la pointée sur l'extérieur.

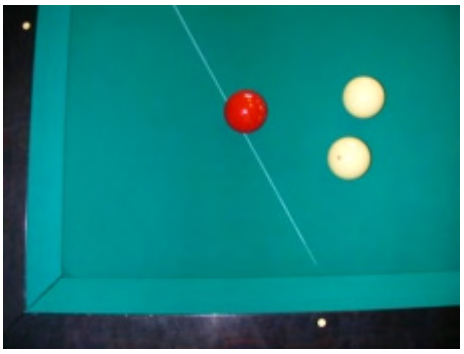
*Résultat obtenu:*

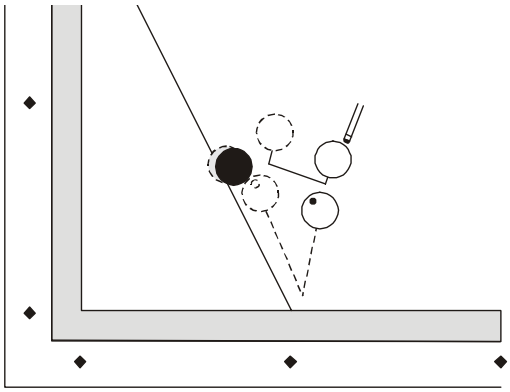
Placement sur la rouge (distance et inclinaison) réussi. Placement sur la pointée un peu limite parce que la joueuse ne l'a pas assez débordée.

*Erreurs:*

Le résultat se situe dans une marge d'erreur acceptable. L'erreur du placement sur la pointée est dû à un léger buttage de la joueuse sur la rouge.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 4 - 13ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Malgré une position légèrement limite, ce sera un rappel de ligne de la pointée. Celle-ci est touchée par la joueuse assez pleine, avec beaucoup d'effet à gauche, pour corriger la trajectoire de la joueuse et lui permettre de revenir dans le barrage.

*Risques:*

Une quantité de bille assez pleine combinée avec beaucoup d'effet augmente les risque de buttages de la joueuse sur la pointée. L'énergie est importante: la joueuse doit toucher la rouge et faire revenir la pointée, sans que ces deux billes soit entrées dans le coin au coup suivant.

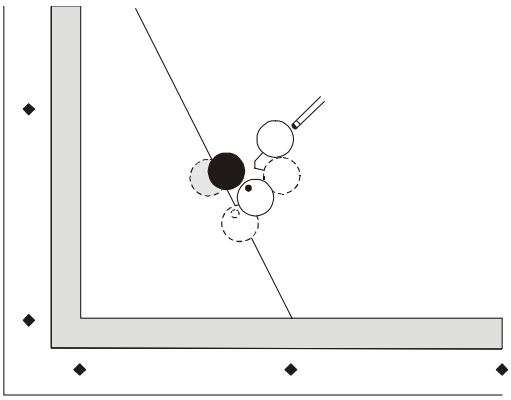
*Résultat obtenu:*

Le rappel de ligne est réussi, le contre de la pointée s'est effectué sur la joueuse. La position de billes en lunettes ainsi obtenues n'est pas encore entrée dans le coin.

*Erreurs:*

Aucune. Résultat dans la marge d'erreur.





**Série 4 - 14ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole la rouge en extrême finesse avec de l'effet à gauche pour pousser et déborder la pointée et ainsi se placer sur celle-ci pour un rappel par les deux bandes du coin. Il faut rentrer la rouge le moins possible dans le coin, et le but est en fait l'obtention d'une prise d'américaine.

*Risques:*

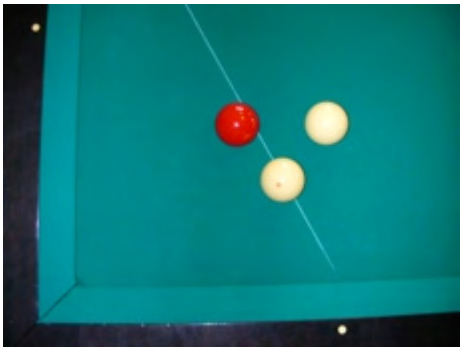
Les deux billes seront entrées. Un bon placement est indispensable pour sortir la position de ce coin dans les deux points suivants. Attention également puisque ce placement doit se faire de la main gauche.

*Résultat obtenu:*

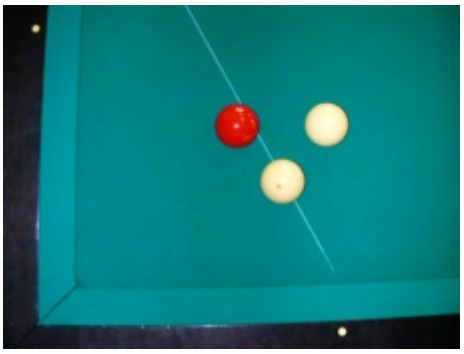
Placement pour le rappel deux bandes de la pointée raté. La joueuse n'a pas assez débordé la pointée. C'est une position d'entre-deux qui a été obtenue, entre un rappel une bande et un deux bandes.

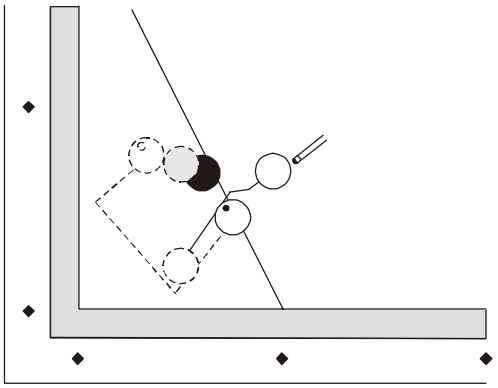
*Erreurs:*

La quantité de bille était trop pleine et la joueuse manquait d'effet pour bien déborder et réussir le placement.



Tous droits réservés - 31090114049







**Série 4 - 15ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

Un rappel de ligne de la rouge avec contre au retour sur la joueuse est possible. L'ennui avec cette solution c'est que le joueur va se retrouver avec un position de billes en lunettes "dedans", sans vraiment de solution pour en sortir.

La solution choisie est donc plus prudente. Avec un léger coulé et un peu d'effet à droite, la joueuse carambole la pointée puis pousse la rouge en direction de la grande bande. La pointée va toucher deux bandes et revient se mettre à côté de la rouge. C'est une prise d'américaine, un peu forcée et élargie, pour obtenir une position de billes en lunettes "dedans" mais avec une voie de sortie facile.

*Risques:*

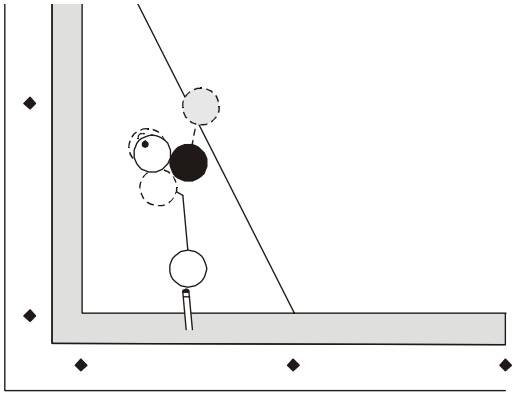
Les risques sont liés à la possibilité de sortir la position du coin au point suivant, de façon simple et logique.

*Résultat obtenu:*

Rappel de la pointée réussi, avec obtention d'une position de billes en lunettes. Presque l'américaine. Bonne position pour sortir du coin.

*Erreurs:*

Un petit peu trop fort, la pointée a été trop poussée. Mais le résultat est bon, dans une marge d'erreur acceptable.





**Série 4 - 16ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement de petite ligne dans lequel la rouge doit sortir du coin. La joueuse carambole la rouge et la positionne juste de l'autre côté de la ligne du coin, puis va toucher la pointée en restant proche d'elle. Le but est d'obtenir un nouveau placement pour avoir ensuite un rappel de petite ligne.

*Risques:*

La force de la rouge est la principale difficulté. Trop doux, la rouge reste dedans. Trop fort compromet la suite de la série, en tout cas la conservation de la ligne.

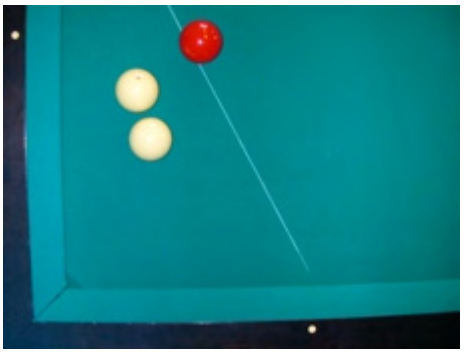
*Résultat obtenu:*

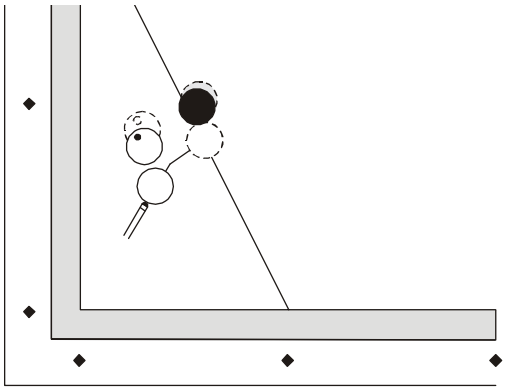
Sortie presque idéale de la rouge. Bien que le placement suivant nécessite l'emploi d'un léger massé, ce placement est quand même bon.

*Erreurs:*

Aucune. Résultat dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 4 - 17ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu au point précédent, c'est un placement pour obtenir un rappel de petite ligne. Au moyen d'un léger massé, la joueuse carambole la pointée en finesse en l'avançant faiblement. Puis la joueuse touche la rouge et reste proche d'elle. Le but est d'obtenir un angle et une distance entre la joueuse et la pointée qui permettent un rappel de petite ligne.

*Risques:*

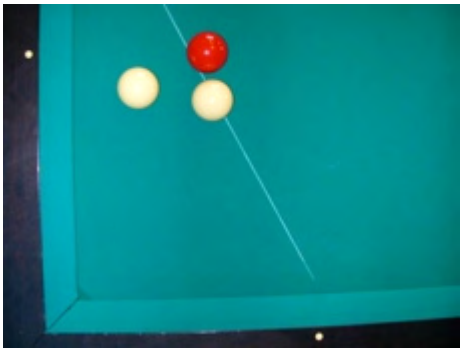
Le massé est si faible qu'il ne présente presque aucune difficulté. La quantité de bille et la force vont déterminer la distance et l'angle entre la joueuse et la pointée. Ce sont ces éléments qui détermineront la difficulté et la faisabilité du rappel suivant.

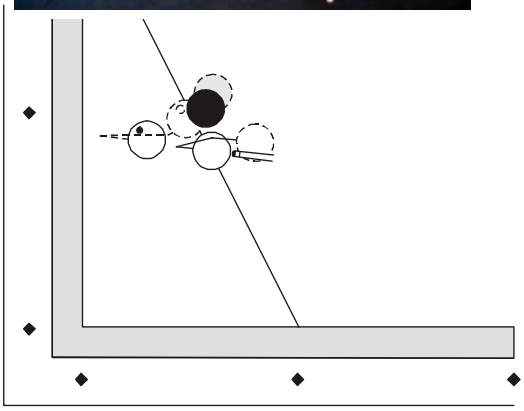
*Résultat obtenu:*

Placement de petite ligne parfaitement réussi. Le rappel ainsi obtenu est facile.

*Erreurs:*

Aucune, le résultat se situe dans la marge d'erreur.





**Série 4 - 18ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de petite ligne, en rétro contre sur la pointée, effet à droite. La joueuse carambole la pointée et revient en rétro sur la rouge. La pointée touche la bande et revient contrer la joueuse, pour ensuite s'arrêter à côté de la rouge.

*Risques:*

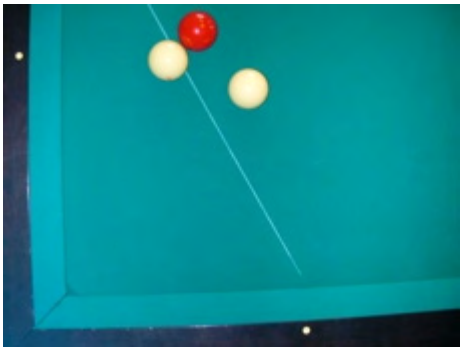
L'énergie et la hauteur d'attaque doivent permettre à la joueuse de reculer sur la rouge, et la pointée de venir contrer la joueuse relativement doucement.

*Résultat obtenu:*

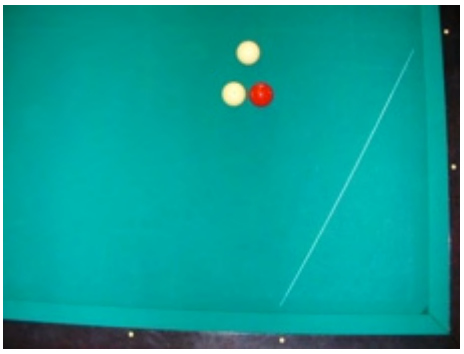
Américaine, à cheval sur la ligne du coin.

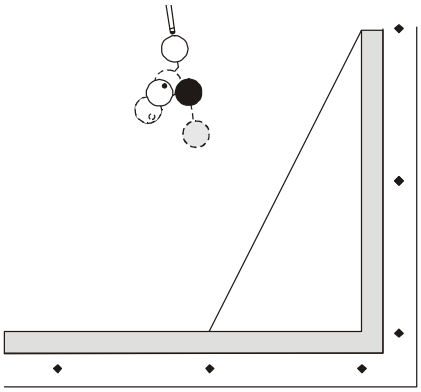
*Erreurs:*

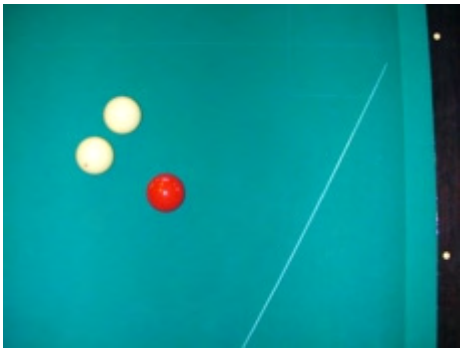
Aucune.

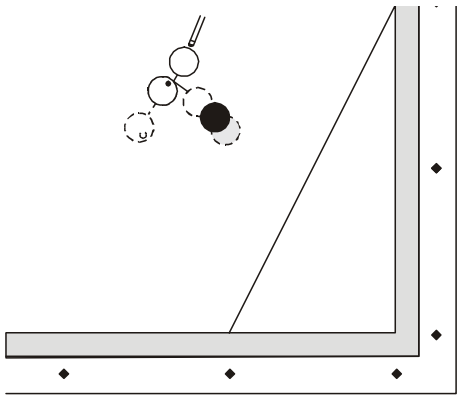


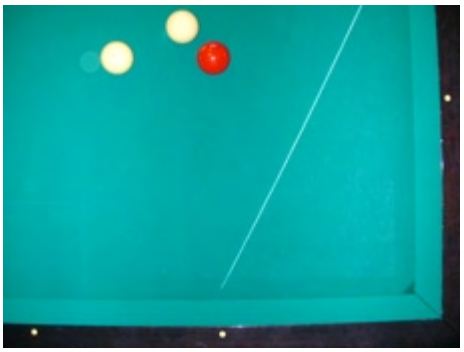
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 5 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

Cette position offre énormément de solutions. Avec une position de billes en lunettes comme celle-ci, tout est possible et on peut diriger les billes dans n'importe quelle direction. J'ai toutefois choisi un enchaînement de petits points de placement dans le but d'obtenir un rappel en largeur par trois bandes de la pointée.

Pour le premier point de placement, la joueuse avance un peu la rouge et reste proche de la pointée.

*Risques:*

La quantité de bille pour la répartition de l'énergie entre la rouge et la pointée. Juste l'énergie pour ni trop écarter la position, ni la conserver trop serrée.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, mais les billes ont été un peu trop écartées. Cela enlève des possibilités pour les placements suivants.

*Erreurs:*

Un peut trop fort. Mais le résultat est tout à fait dans une marge d'erreur acceptable.

**Série 5 - 2ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Second point de placement de l'enchaînement prévu au point précédent. Vu que la position précédente a été un peu trop écartée, il convient cette fois de se placer immédiatement pour le rappel en largeur par trois bandes de la pointée.

Pour ce faire, la joueuse avance la pointée et reste proche de la rouge. La pointée doit être positionnée au bon endroit, pour créer entre elle et la joueuse la distance et l'inclinaison qui permettront son rappel en largeur par trois bandes.

*Risques:*

L'obtention du rappel par trois bandes demande une grande précision dans le positionnement de la pointée. Mais la marge d'erreur est si grande dans ce point que, quelle que soit l'erreur, on peut obtenir soit un rappel par une bande, soit un rappel par deux bandes, soit un rappel de zone.

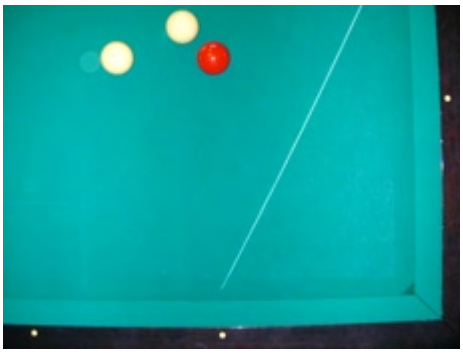
*Résultat obtenu:*

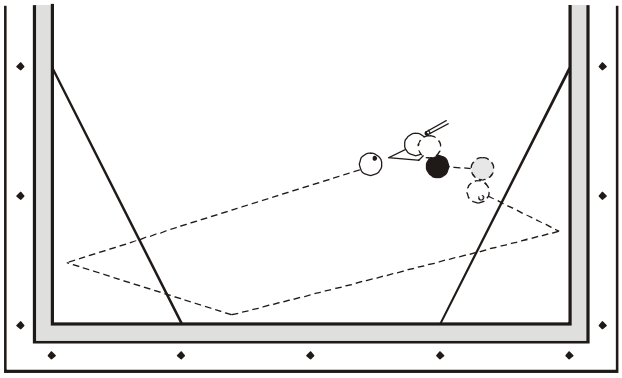
Le placement sur la pointée est réussi. En plus du rappel escompté, de nombreuses solutions sont possibles.

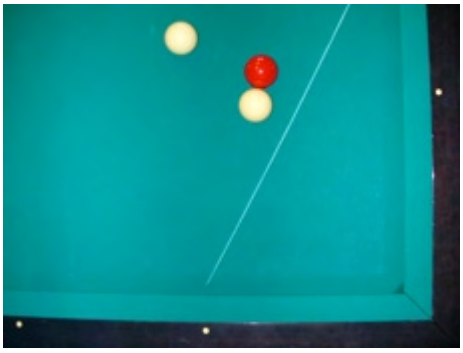
*Erreurs:*

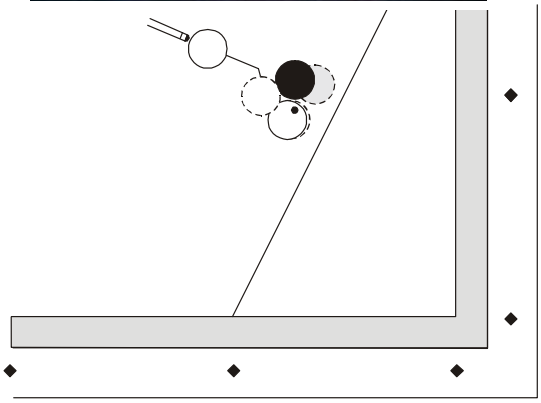
La pointée a été un peu trop poussée (1 ou 2 cm).

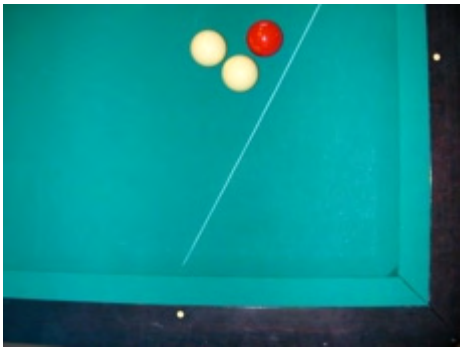
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 5 - 3ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Malgré les nombreuses possibilités, on se tient à ce qui était prévu initialement. A savoir le rappel de la pointée par trois bandes en largeur.

*Risques:*

La joueuse doit conserver la dominante et pousser la rouge d'une ou deux billes pour ainsi agrandir la zone de rappel et diminuer les risques de masque. La répartition de l'énergie (et donc une bonne hauteur d'attaque) est donc la clé non seulement pour le positionnement de la rouge, mais aussi pour le rappel de la pointée.

*Résultat obtenu:*

Le rappel de la pointée, le placement de la joueuse sur la rouge, la conservation de la dominante sont parfaitement réussis.

Mais la réussite du point est plus qu'espérée car le retour de la pointée aurait pu se faire derrière la rouge, occasionnant ainsi une position de masque.

*Erreurs:*

La dominante est insuffisante pour parer à tous les dangers. Plus de dominante aurait permis d'augmenter la marge d'erreur. La joueuse aurait dû toucher la rouge plus sur sa partie supérieure. Un peu plus bas donc, ou un peu plus plein.

**Série 5 - 4ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

L'objectif est d'obtenir un rappel de ligne sur la rouge après plusieurs points de placement.

Le premier placement de cet enchaînement est un petit point d'attente. La joueuse pousse un peu la rouge et reste très proche de la pointée.

*Risques:*

La force (trop fort) et la quantité de bille. (trop fine) sont importantes pour ne pas causer un éventail trop grand entre la rouge et la pointée empêchant ainsi la reprise de dominante au placement suivant.

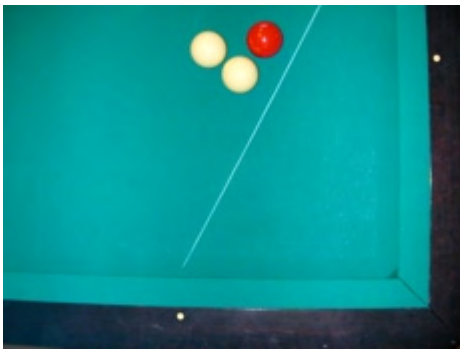
*Résultat obtenu:*

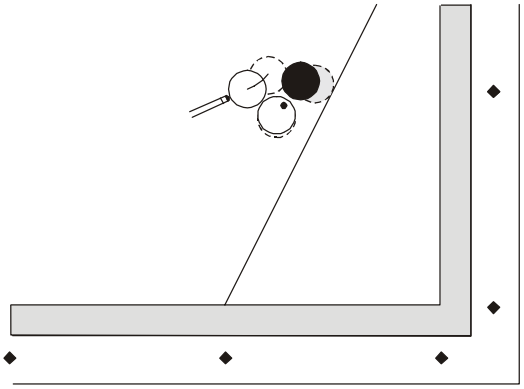
Le placement recherché est réussi.

*Erreurs:*

Aucune. Le résultat est dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 5 - 5ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Second placement de l'enchaînement. Le but est cette fois de se placer pour un rappel de ligne de la rouge par une bande.

La joueuse carambole la pointée en finesse et pousse la rouge de quelques centimètres en reprenant un peu la dominante.

*Risques:*

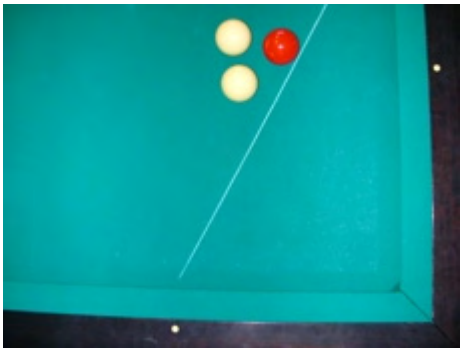
La difficulté du rappel de ligne va dépendre de la distance entre la rouge et la joueuse (attention donc à l'énergie) et de l'angle formé par ces deux billes et la pointée (donc gare à la quantité de bille).

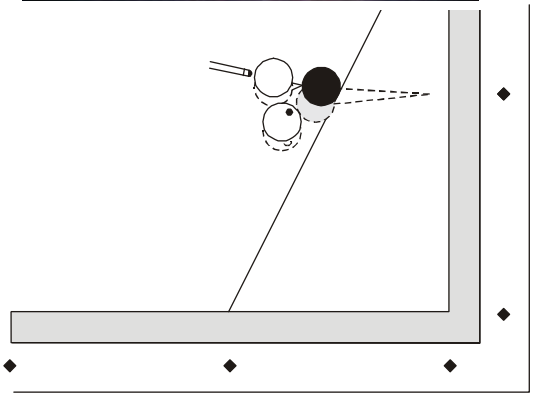
*Résultat obtenu:*

Le placement escompté est réussi. L'angle et les distances offrent un rappel de ligne normal.

*Erreurs:*

Aucune. Le résultat est dans la marge d'erreur.





**Série 5 - 6ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est donc le rappel de ligne de la rouge par une bande, avec le contre de la rouge à son retour sur la joueuse.

Avec un peu d'effet à droite pour corriger légèrement la trajectoire de retour de la rouge, la joueuse la carambole en rétro pour ensuite toucher la pointée et attendre à cet endroit le retour de la rouge.

*Risques:*

Il faut assurer le retour de la rouge sur la joueuse, tant dans la force que dans sa direction pour que la rouge repousse un peu la joueuse.

*Résultat obtenu:*

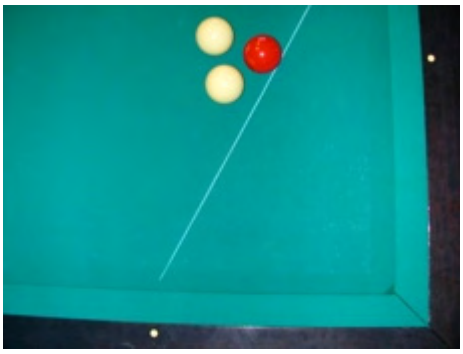
Le rappel est réussi. La rouge est bien revenue sur la joueuse pour le contre.

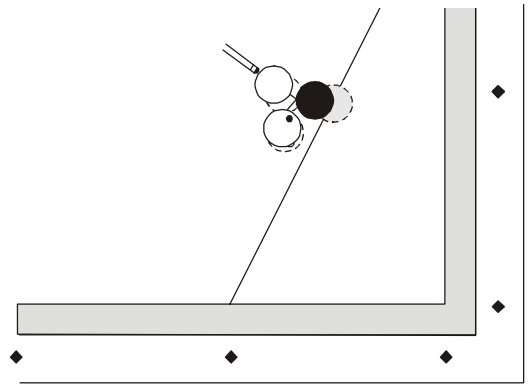
*Erreurs:*

Aucune. Le résultat est dans la marge d'erreur.



Tous droits réservés - 31090114049





**Série 5 - 7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le but est de se placer pour un rappel de ligne de la rouge par une bande.

La joueuse carambole la rouge en l'avançant d'une demi-bille environ et touche la pointée en restant à proximité. Il faut conserver la dominante.

*Risques:*

La difficulté du rappel de ligne va dépendre de la distance entre la rouge et la joueuse (attention donc à l'énergie) et de l'angle formé par ces deux billes et la pointée (donc gare à la quantité de bille et à l'énergie).

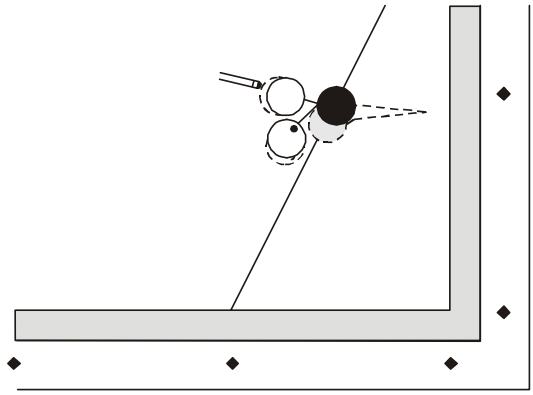
*Résultat obtenu:*

Le placement escompté est réussi. L'angle et les distances offrent un rappel de ligne normal.

*Erreurs:*

Aucune. On est dans la marge d'erreur.





**Série 5 - 8ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est donc le rappel de ligne de la rouge par une bande, avec le contre de la rouge à son retour sur la joueuse.

Avec un peu d'effet à droite pour corriger légèrement la trajectoire de retour de la rouge, la joueuse la carambole en rétro pour ensuite toucher la pointée et attendre à cet endroit le retour de la rouge.

*Risques:*

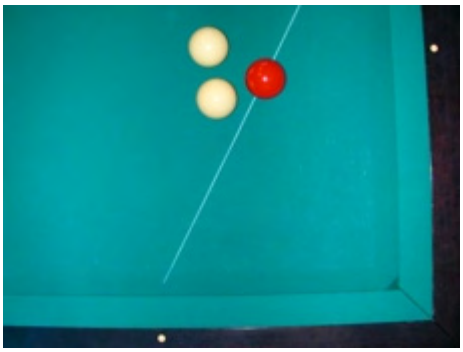
Il faut assurer le retour de la rouge sur la joueuse, tant dans la force que dans sa direction pour que la rouge repousse un peu la joueuse..

*Résultat obtenu:*

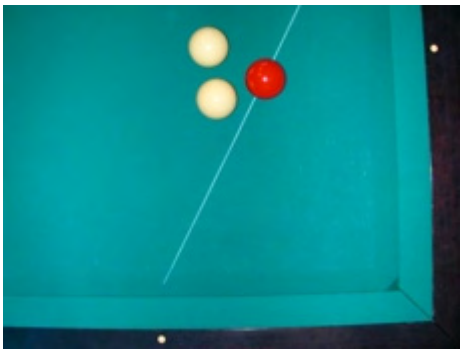
Le rappel est réussi. La rouge est bien revenue sur la joueuse pour le contre.

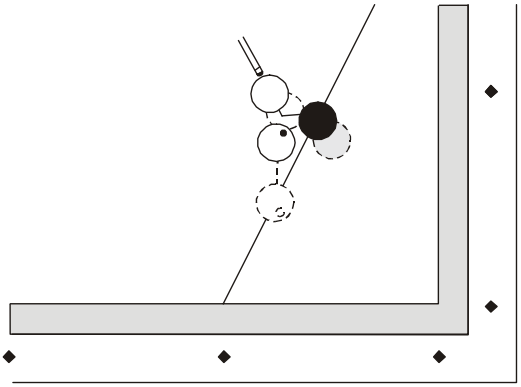
*Erreurs:*

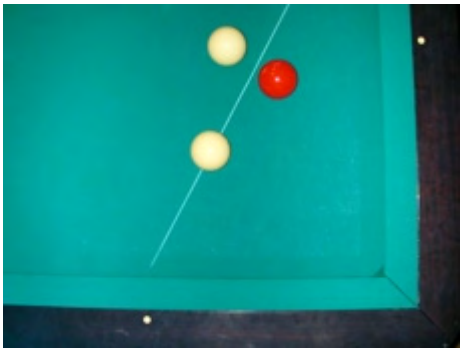
Aucune. On est dans la marge d'erreur.

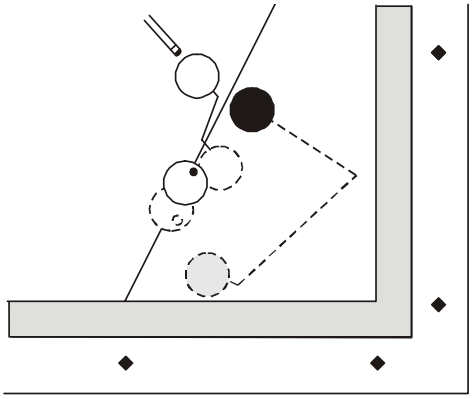


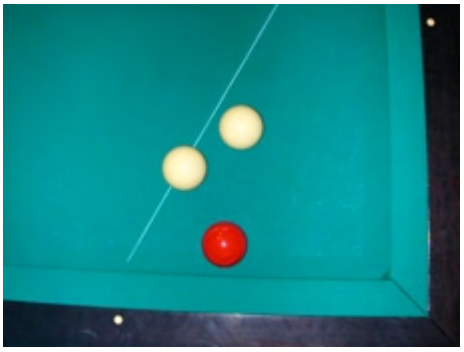
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 5 - 9ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Il est possible de continuer à jouer la ligne encore une fois, comme les quatre précédents points. Mais une solution plus directe est choisie: placement pour un rappel de la rouge, par les deux bandes du coin, pour tourner immédiatement la position et obtenir une petite ligne sur la petite bande. Pour ce placement, la joueuse carambole en premier la blanche et la descend en direction de la petite bande. Avec un peu d'effet à gauche, la joueuse va ensuite toucher la rouge pour se placer sur celle-ci.

*Risques:*

La distance entre la joueuse et la rouge, ainsi que l'inclinaison entre les billes sont déterminantes pour réussir ce placement (quantité de bille et énergie).

*Résultat obtenu:*

Placement raté, pas de rappel par deux bandes pour la rouge, l'inclinaison entre la joueuse et la rouge est insuffisante.

*Erreurs:*

Ce n'est pas vraiment possible d'obtenir un meilleur placement par une modification des paramètres. Peut-être une mauvaise estimation du point et un mauvais choix dans la solution, ambitieuse et un peu trop expéditive.

**Série 5 - 10ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement sur la pointée et un rappel de la rouge par une bande. Le but étant d'obtenir une position de billes en lunettes, favorable à la sortie des billes du coin, voire même la petite ligne sur la petite bande. La joueuse carambole la rouge au centre, sans effet et va pousser la pointée le long de la ligne. La rouge vient se positionner par une bande vers la pointée.

*Risques:*

Le risque principal est celui du masque si la joueuse se place mal sur la pointée ou si la rouge a trop d'énergie et va se cacher derrière la pointée.

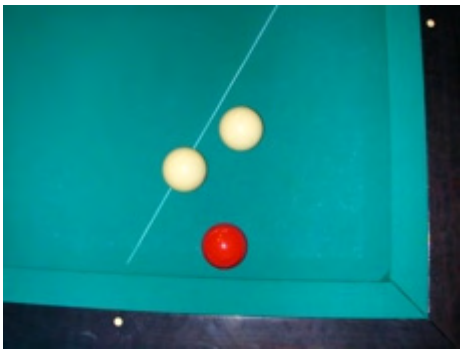
*Résultat obtenu:*

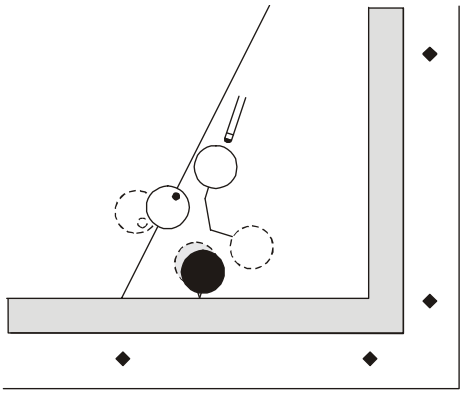
La position est tournée. C'est une position un peu élargie d'américaine qui est obtenue, avec une rouge trop proche de la petite bande..

*Erreurs:*

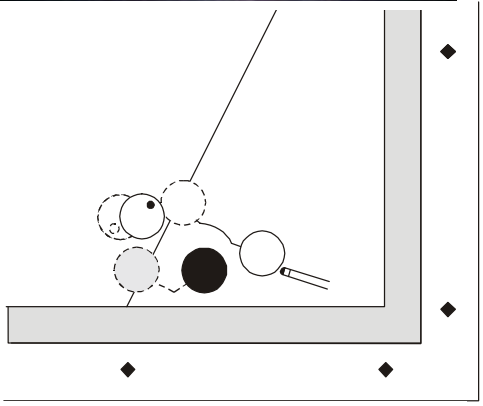
Un peu trop doux, mais le résultat se trouve dans une marge d'erreur acceptable.

Tous droits réservés - 31090114049











**Série 5 - 11ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

I s'agit d'un placement d'américaine élargie, avec contre sur la rouge de la joueuse et débordement de celle-ci. Le but étant de pouvoir se positionner l'américaine au point suivant.

La joueuse carambole la pointée avec de l'effet à gauche et va toucher la rouge de façon à prendre le contre de celle-ci et à déborder la position.. Dans le même temps, la pointée est sortie du coin.

*Risques:*

La sortie du coin ne présente pas de risques. Le seul risque, si l'on peut l'appeler ainsi, c'est de ne pas assez déborder et de ne pas prendre l'américaine.

*Résultat obtenu:*

Le placement n'est pas réussi, la joueuse n'a pas pris le contre de la rouge, trop débordé. Mais c'est quand même une position dérivée de l'américaine et l'obtention de celle-ci demeure facilement faisable.

*Erreurs:*

Trop plein sur la pointée ou éventuellement trop d'effet, ce qui a provoqué un débordement excessif et donc pas de contre sur la rouge.

**Série 5 - 12ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

A l'aide d'un petit massé, la joueuse carambole la rouge en la poussant d'une ou deux billes, et touche la pointée sur sa partie supérieure. L'objectif étant de se positionner l'américaine.

*Risques:*

Les risques sont ceux liés au massé. Bien que celui-ci soit de faible amplitude, les risques sont tout de même présents. Par contre, à part rater le point ou perdre l'américaine, il n'existe pas vraiment d'autres risques.

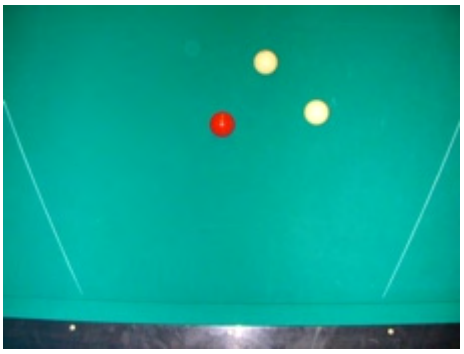
*Résultat obtenu:*

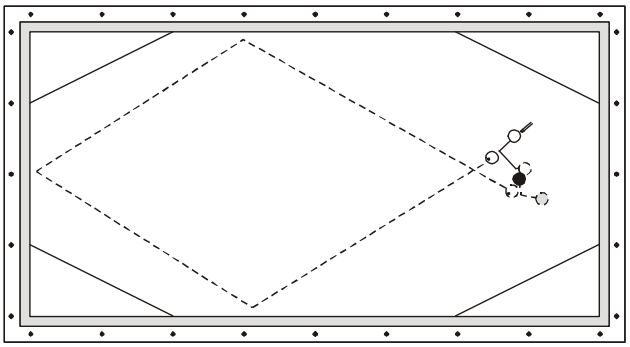
Position d'américaine. Le point suivant sera un placement pour obtenir un petit rétro contre..

*Erreurs:*

Aucune. Résultat dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 6 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de zone en longueur par trois bandes de la pointée, avec conservation de la dominante et placement de la joueuse sur la rouge.

La joueuse carambole la blanche en lui donnant l'énergie nécessaire pour revenir dans la zone de rappel par trois bandes. La joueuse touche ensuite la rouge sur sa partie supérieure pour conserver la dominante et en la poussant de quelques billes pour agrandir la zone de rappel.

*Risques:*

Le plus gros risque est celui d'un mauvais rappel, essentiellement lié à une énergie trop faible ou une mauvaise quantité de bille. Le second est la perte de la dominante provenant surtout d'une mauvaise hauteur d'attaque.

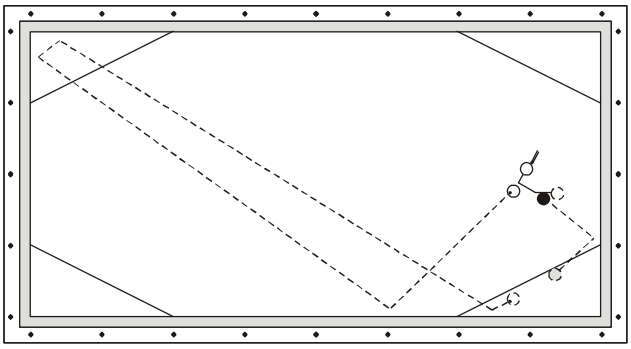
*Résultat obtenu:*

Rappel de zone réussi. La joueuse a perdu la dominante sur la rouge, puis l'a récupérée avec le contre de la pointée sur la rouge. Energie de la joueuse et de la pointée correcte.

*Erreurs:*

Trop bas, placement raté de la joueuse sur la rouge.





**Série 6 - 2ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone de la pointée par trois bandes en longueur, avec conservation de la dominante et placement de la rouge dans le coin. La joueuse carambole la blanche en lui donnant l'énergie nécessaire pour revenir dans la zone de rappel par trois bandes. La joueuse touche ensuite la rouge sur sa partie supérieure pour conserver la dominante et la pousser dans la zone de rappel qu'est le coin.

*Risques:*

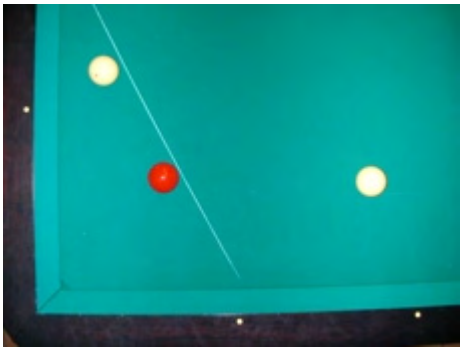
Deux éléments clés pour la réussite du point. L'énergie à transmettre pour le retour de la pointée dans la zone de rappel. Le juste carambolage de la joueuse sur la rouge pour l'envoyer dans le coin.

*Résultat obtenu:*

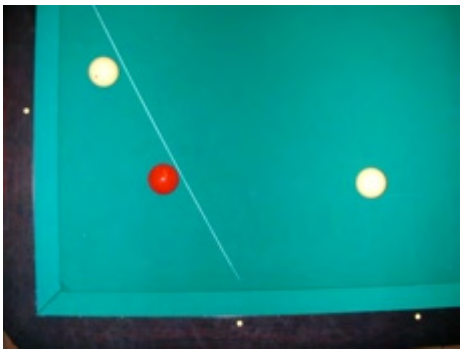
Rappel de zone de la pointée réussi, même si elle manque un peu d'énergie. La rouge a bien été positionnée dans le coin.

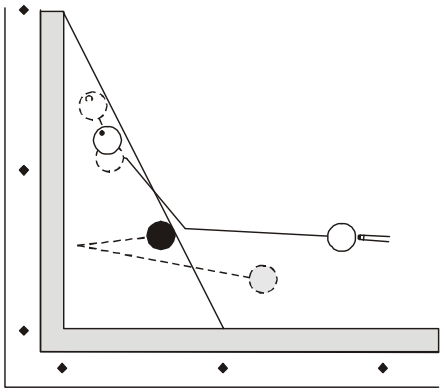
*Erreurs:*

Un peu trop doux, pour donner plus de course à la pointée.



Tous droits réservés - 31090114049





**Série 6 - 3ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement de la joueuse sous la blanche pour un rappel de celle-ci en longueur. Placement de la rouge dans une zone favorable proche du premier diamant sur la petite bande.

*Risques:*

Mauvais placement sous la pointée, soit parce que l'angle de rappel sera mauvais, soit parce que la distance entre la joueuse et la pointée sera trop grande ou trop courte. Attention donc à l'énergie et à la quantité de bille.

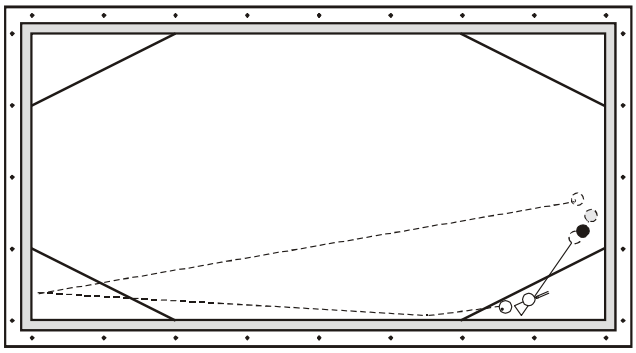
*Résultat obtenu:*

Placement correcte sous la pointée, la position obtenue est un rappel en longueur assez facile. Bonnes distances et inclinaisons entre la joueuse et la pointée. La rouge a été bien placée pour la future zone de rappel.

*Erreurs:*

Aucune. Résultat dans la marge d'erreur.





**Série 6 - 4ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de zone de la pointée en longueur par deux bandes et réalisation du point par une bande pour la joueuse.

La joueuse effectue un rétro sur la pointée pour aller caramboler ensuite la rouge par la grande bande. La pointée quant à elle touche la grande bande et la petite bande du fond avant de revenir vers la rouge.

*Risques:*

La mesure de la pointée pour la réussite du rappel. La rouge est assez bien placée pour que la zone de rappel offre une grande marge d'erreur dans la réalisation du point. Mais un des risques essentiels dans ce type de point, c'est un alignement des trois billes le long de la petite bande au final. Raison pour laquelle après son carambolage avec la rouge, la joueuse doit rester à distance de la petite bande.



*Résultat obtenu:*

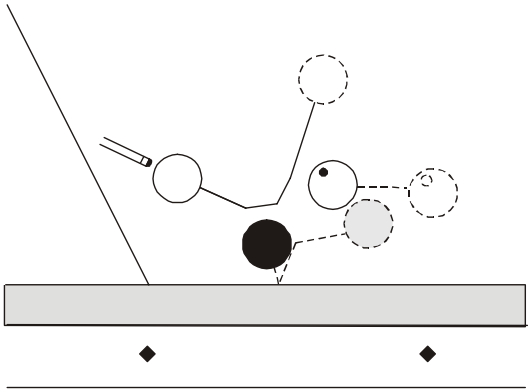
Rappel de la pointée réussi. La joueuse a effectué le point et a bien carambolé la rouge.

*Erreurs:*

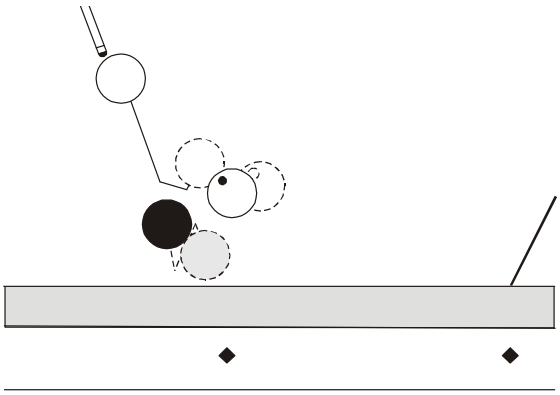
Aucune. Résultat dans la marge d'erreur.

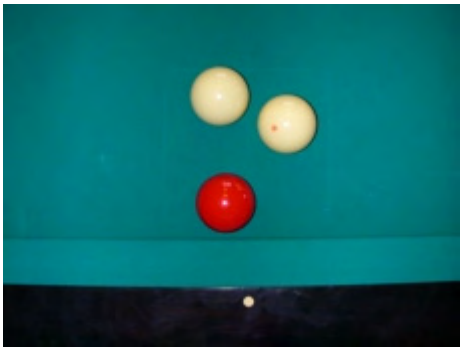
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 6 - 5ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est une position d'américaine élargie pour gaucher. Ce sera donc un report contre élargi, avec reprise de dominante. La joueuse carambole la rouge, laquelle la renvoie sur la pointée, si possible assez en finesse pour permettre la reprise de la dominante. La rouge est ainsi poussée grâce au contre en direction de la pointée.

*Risques:*

Outre l'énergie qui est importante pour guider les billes, c'est surtout la quantité de bille qui peut poser problème dans ce point. Trop fin laisse la rouge en retard et pousse trop la pointée: c'est un éventail. Trop plein pousse trop la rouge et si elle a la chance d'être touchée, la pointée le sera trop fine ce qui pourra provoquer un masque.

*Résultat obtenu:*

La façon de réaliser le point initialement a été respectée. Le résultat est encore une position d'américaine à gauche, certes un peu limite mais toujours réalisable..

*Erreurs:*

La joueuse avait un peu trop de force, elle est remontée un peu trop haut et a un peu trop poussé la pointée.

**Série 6 - 6ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est une position d'américaine pour un gaucher, à peine élargie. C'est donc un coulé contre avec reprise de dominante. La joueuse carambole la rouge avec de l'effet à droite pour corriger la trajectoire de celle-ci contre la gauche. Ainsi la rouge va toucher la petite bande et va revenir sur la joueuse pour la repousser contre la pointée. Celle-ci est touchée en finesse pour la déplacer faiblement et pour permettre à la joueuse de reprendre la dominante.

*Risques:*

La quantité de bille est capitale. Trop plein peut faire rater le point, surtout avec l'effet à droite. Trop fin et cela peut être la fin de l'américaine.

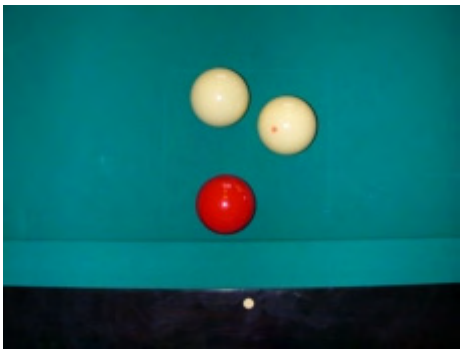
*Résultat obtenu:*

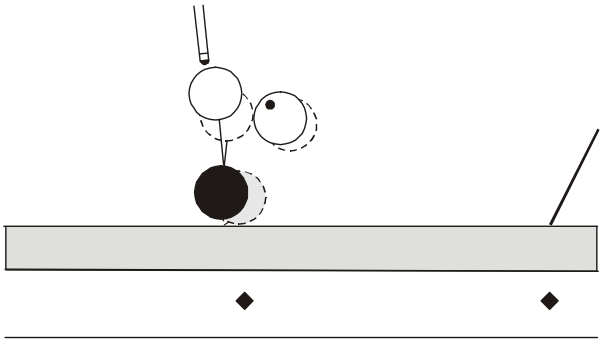
Toujours une position d'américaine à gauche, mais toujours un peu limite.

*Erreurs:*

Un peu trop fin. La position d'américaine aurait été meilleure si la rouge avait été touchée plus pleine.

Tous droits réservés - 31090114049







**Série 6 - 7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est une position d'américaine pour un gaucher, même principe que le point précédent. C'est donc un coulé contre avec reprise de dominante. La joueuse carambole la rouge avec de l'effet à droite pour corriger la trajectoire de celle-ci contre la gauche. Ainsi la rouge va toucher la petite bande et va revenir sur la joueuse pour la repousser contre la pointée. Celle-ci est touchée en finesse pour la déplacer faiblement et pour permettre à la joueuse de reprendre la dominante.

*Risques:*

La quantité de bille est capitale. Trop plein peut faire rater le point, surtout avec l'effet à droite. Trop fin et cela peut être la fin de l'américaine.

*Résultat obtenu:*

Américaine à gauche. Le contre a bien été pris et a permis de retrouver une meilleure inclinaison entre les billes.

*Erreurs:*

Aucune, résultat dans la marge d'erreur.

**Série 6 - 8ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est une position d'américaine pour un gaucher, même principe que le point précédent. C'est donc un coulé contre avec reprise de dominante. La joueuse carambole la rouge avec de l'effet à droite pour corriger la trajectoire de celle-ci contre la gauche. Ainsi la rouge va toucher la petite bande et va revenir sur la joueuse pour la repousser contre la pointée. Celle-ci est touchée en finesse pour la déplacer faiblement et pour permettre à la joueuse de reprendre la dominante.

*Risques:*

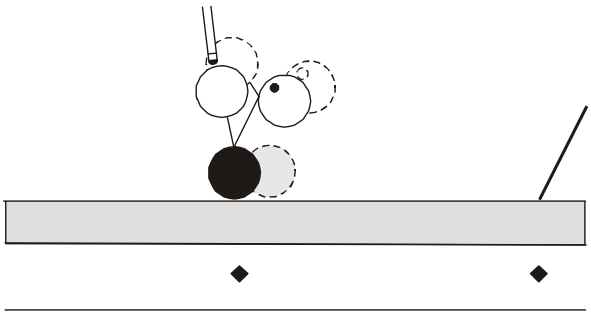
La quantité de bille est capitale. Trop plein peut faire rater le point, surtout avec l'effet à droite. Trop fin et cela peut être la fin de l'américaine.

*Résultat obtenu:*

Américaine à gauche. Le contre a bien été pris et a permis d'obtenir une bonne inclinaison entre les billes.

*Erreurs:*

Aucune, résultat dans la marge d'erreur.





Tous droits réservés - 31090114049



**Série 6 - 9ème point**

C'est une position d'américaine pour un gaucher, même principe que le point précédent. C'est donc un coulé contre avec reprise de dominante. La joueuse carambole la rouge avec un peu d'effet à droite pour corriger légèrement la trajectoire de celle-ci contre la gauche. Ainsi la rouge va toucher la petite bande et va revenir sur la joueuse pour la repousser contre la pointée. Celle-ci est touchée en finesse pour la déplacer faiblement et pour permettre à la joueuse de reprendre la dominante.

*Risques:*

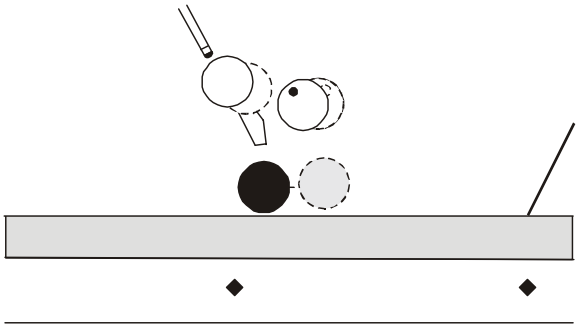
La quantité de bille est capitale. Trop plein peut faire rater le point, surtout avec l'effet à droite. Trop fin et cela peut être la fin de l'américaine.

*Résultat obtenu:*

C'est quand même un position d'américaine à gauche, mais la rouge est trop avancée par rapport à la pointée.

*Erreurs:*

Trop plein, la rouge a été trop avancée par rapport à la pointée.





**Série 6 - 10ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un position d'américaine pour gaucher. C'est un point de placement. La joueuse avance la pointée d'environ deux billes et va se placer sur la rouge pour un report au point suivant.

*Risques:*

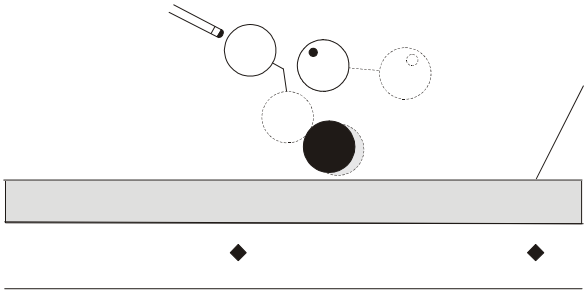
La joueuse doit obtenir l'angle et la distance sur la rouge pour permettre un report au point suivant. Le placement des billes et leur inclinaison entre elles dépendent essentiellement de la quantité de bille, de l'énergie.

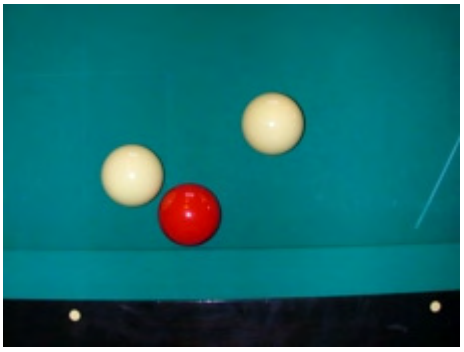
*Résultat obtenu:*

Position d'américaine à gauche. Le report est possible, mais la distance et l'angle de la joueuse avec la rouge ne permet pas de le faire naturellement.

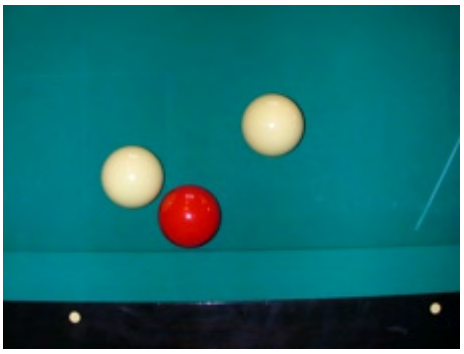
*Erreurs:*

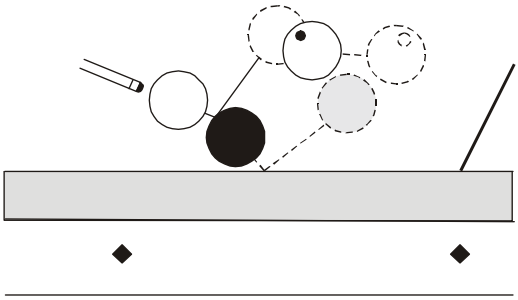
Un peu trop doux, ou un peu trop plein. Mais le résultat se situe tout à fait dans une marge d'erreur acceptable.





Tous droits réservés - 31090114049





**Série 6 - 11ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est toujours une position d'américaine à gauche, un peu élargie. Et c'est tant mieux à l'approche du coin. C'est un report en demi-massé, assez large pour pousser les billes proche du coin. La rouge va se positionner à côté de la pointée, et la joueuse reprend la dominante en poussant la pointée.

*Risques:*

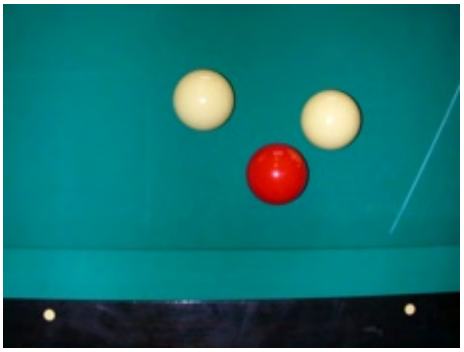
Ce sont les risques liés au demi-massé. Le point ne présente pas vraiment de difficulté, seule la conservation de l'américaine nécessite assez de précision.

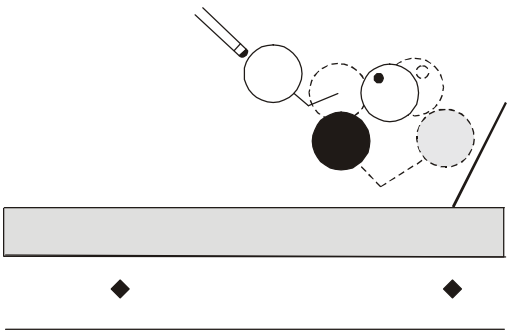
*Résultat obtenu:*

C'est la première fois dans cette traversée de la petite bande que se présente une position parfaite d'américaine à gauche. C'est de bonne augure pour la préparation nécessaire à l'obtention de l'américaine à droite.

*Erreurs:*

Aucune, dans la marge d'erreur.





**Série 6 - 12ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le coin approche et la position est parfaite pour entamer le renversement de la position et l'obtention de l'américaine à droite. Pour ce faire, l'idée est de tourner la position et de se placer un rétro passage pour prise d'américaine.

Le premier point de cet enchaînement est un placement. La joueuse carambole la rouge et pousse celle-ci contre la bande pour qu'elle remonte à côté de la pointée. La joueuse touche la pointée et reste proche de celle-ci.

*Risques:*

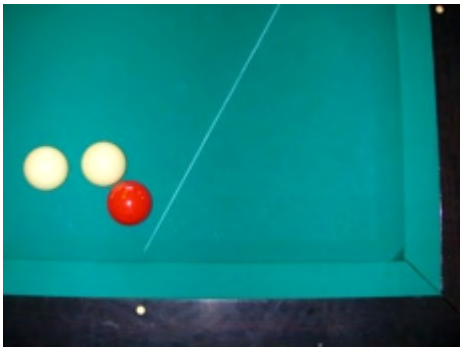
Le principal risque est l'énergie transmise à la rouge. Trop fort ou trop doux, c'est la fin de l'enchaînement choisi. Attention aussi à ne pas coller la joueuse contre la pointée.

*Résultat obtenu:*

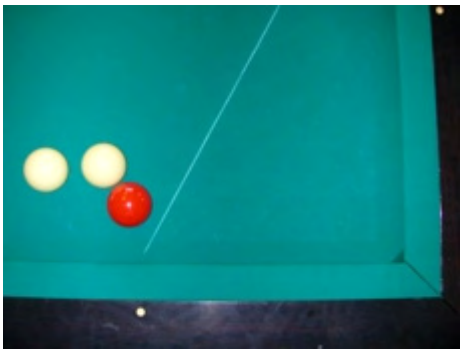
Le renversement de la position est réussi, la rouge a été placée au bon endroit, tout à fait favorable pour la suite de l'enchaînement.

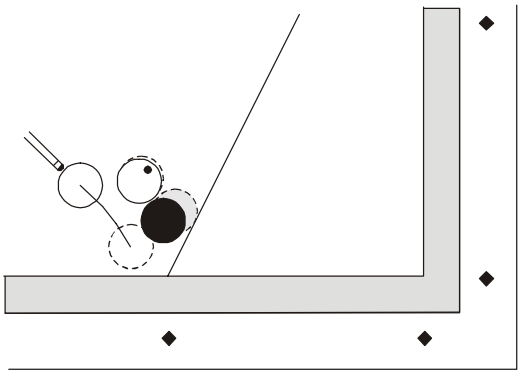
*Erreurs:*

Un tout petit peu trop fort, la rouge pourrait être un centimètre plus proche de la petite bande. Mais le résultat se situe dans la marge d'erreur acceptable.



Tous droits réservés - 31090114049





**Série 6 - 13ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Second point de l'enchaînement débuté au point précédent. C'est un petit placement d'attente pour préparer à terme le rétro passage prise d'américaine.
La joueuse touche très fin la pointée et carambole la rouge, puis la petite bande et à nouveau la rouge.

*Risques:*

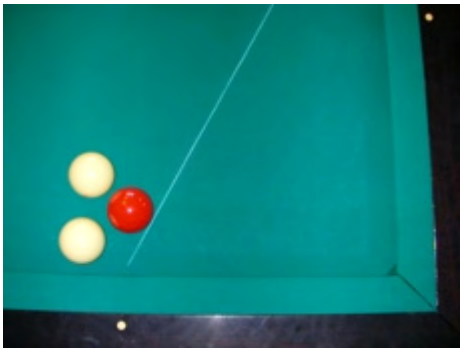
Pour éviter le collage avec certitude de la joueuse sur la rouge, cette dernière est touchée deux fois. Souvent, après le premier carambolage de la rouge, la joueuse touche la bande et vient se coller contre la rouge. En cherchant délibérément ce double carambolage, on évite à coup sûr le collage.

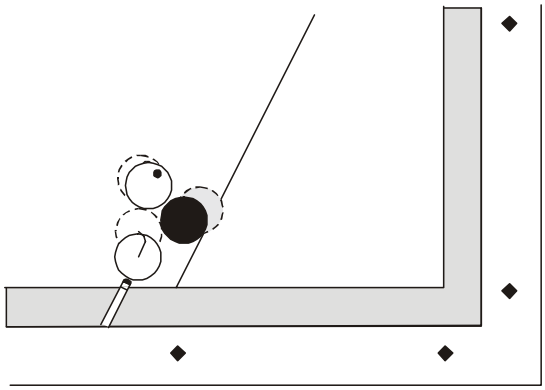
*Résultat obtenu:*

Le point de placement est réussi pour la continuation de l'enchaînement.

*Erreurs:*

Aucune, le résultat se situe dans la marge d'erreur.





**Série 6 - 14ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Troisième point de l'enchaînement débuté au 12ème point. C'est un petit placement d'attente pour préparer à terme le rétro passage prise d'américaine.
La joueuse carambole la rouge en l'avançant d'une demi-bille environ, et touche la pointée en restant proche de celle-ci.

*Risques:*

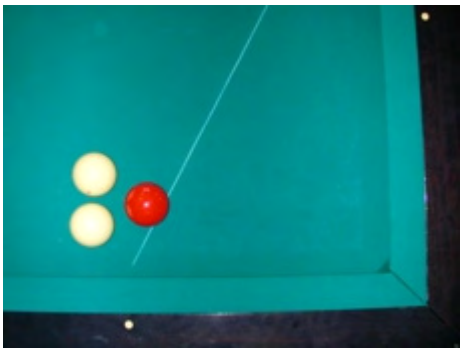
C'est le point qui précède le placement-clé de l'enchaînement. C'est déjà une première ébauche au niveau des inclinaisons et des distances entre les billes. Quantité de bille et énergie sont donc déterminantes.

*Résultat obtenu:*

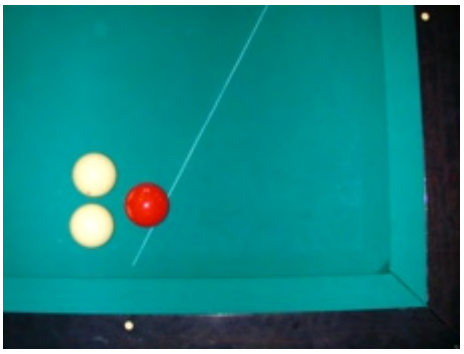
Le placement est réussi. La position ainsi obtenue permet la continuation de l'enchaînement choisi.

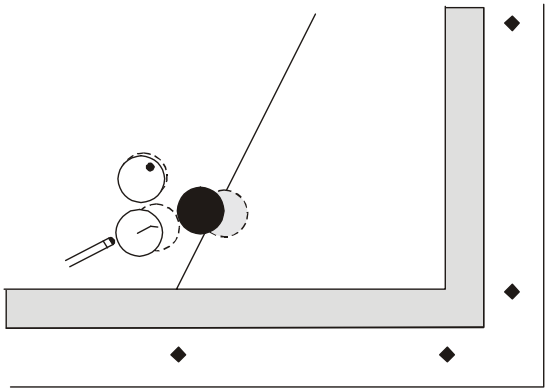
*Erreurs:*

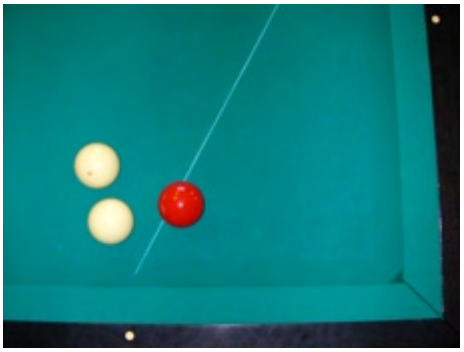
Aucune, le résultat se situe dans la marge d'erreur.

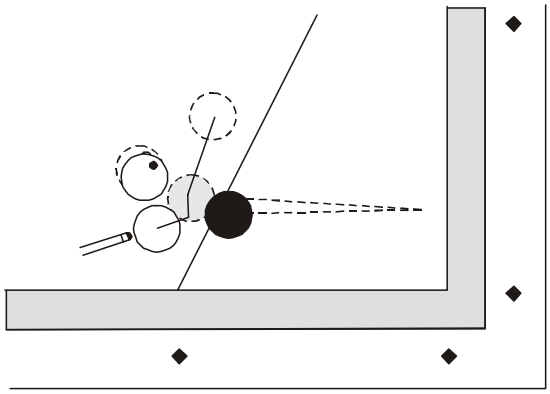


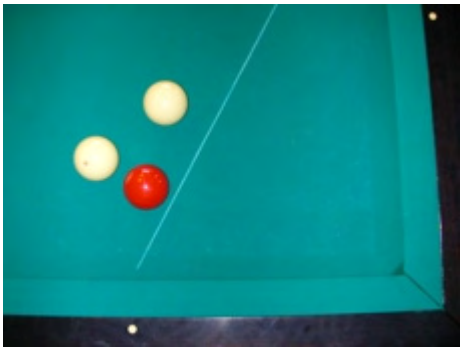
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 6 - 15ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Quatrième point de l'enchaînement débuté au 12ème point. C'est le placement-clé de l'enchaînement, celui qui positionne le rétro passage prise d'américaine. Au vu de la position, ce sera un rétro passage rappel par une bande qui sera recherché. Avec un peu d'effet à gauche, la joueuse carambole la blanche plus ou moins en finesse et touche la rouge en l'écartant d'une bille environ.

*Risques:*

Pour que le rétro passage, rappel par une bande, et prise d'américaine soit facilement réalisable, il faut que les distances entre les billes (joueuse - rouge, rouge - pointée) permettent la bonne répartition de l'énergie lors du rappel. Il faut aussi que les inclinaisons (joueuse - rouge, rouge - pointée) permettent le juste retour de la rouge dans son rappel. Energie et quantité de billes sont essentiels dans ce placement-clé pour gérer les distances et les inclinaisons.

*Résultat obtenu:*

Placement parfaitement réussi. Les distances et les inclinaisons offrent la réalisation relativement facile d'un rétro passage prise d'américaine.

*Erreurs:*

Aucune. Dans la marge d'erreur.

**Série 6 - 16ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est le dernier point de l'enchaînement débuté au 12ème point. Il s'agit de la position de prise d'américaine, à savoir un rétro passage, rappel de la rouge par une bande.

*Risques:*

Tout est dans la quantité de bille pour le juste retour de la rouge, et dans la hauteur d'attaque de la joueuse qui va conditionner l'énergie transmise à la rouge.

*Résultat obtenu:*

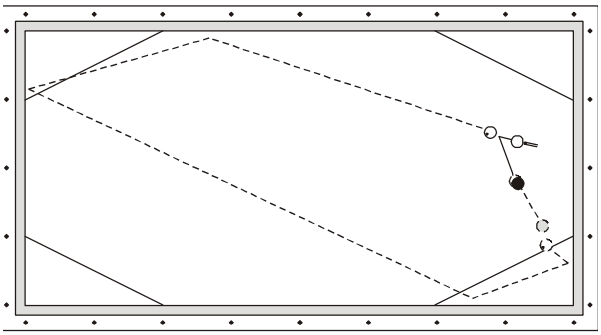
C'est la position d'américaine, pour un droitier cette fois.

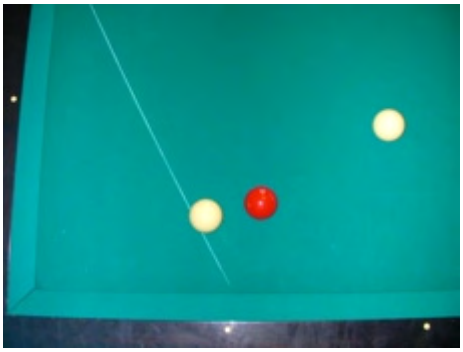
*Erreurs:*

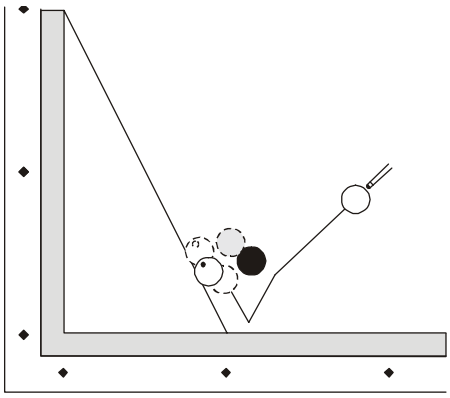
Aucune. Dans la marge d'erreur.

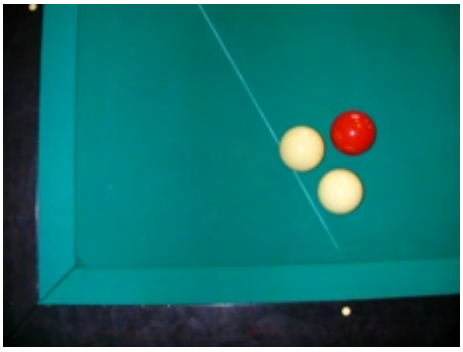
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 7 - 1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de zone en longueur de la pointée par trois ou quatre bandes, avec placement sur la rouge et conservation de la dominante.

La joueuse carambole la pointée en rétro et lui transmet l'énergie nécessaire à son rappel en longueur par trois ou quatre bandes. La joueuse revient ensuite toucher la rouge sur sa partie supérieure, pour la pousser de quelques billes en direction du coin et pour conserver la dominante.

*Risques:*

Pour la réussite du rappel, l'énergie transmise à la rouge est capitale. Le second risque est le mauvais carambolage de la rouge et la perte de la dominante. En simplifié, énergie pour le rappel de la pointée, quantité et hauteur d'attaque pour le placement sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le rappel s'est effectué correctement par quatre bandes. Le placement sur la rouge est réussi, elle a été poussée en direction du coin et la joueuse est en dominante.

*Erreurs:*

Aucune, dans la marge d'erreur.

**Série 7 - 2ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement qui permet d'obtenir une position de billes en lunettes, voire même la position d'américaine.

La joueuse carambole la rouge en finesse et la pousse d'environ une bille, pour qu'elle vienne se loger juste à côté de la pointée. Dans le même temps, la joueuse touche la petite bande et revient toucher la pointée tout doucement.

*Risques:*

Attention au contre de la rouge sur la pointée au cas où la première est carambolée trop plein par la joueuse. Attention aussi à l'énergie qui pourrait aussi donner un contre si la rouge est trop forte.

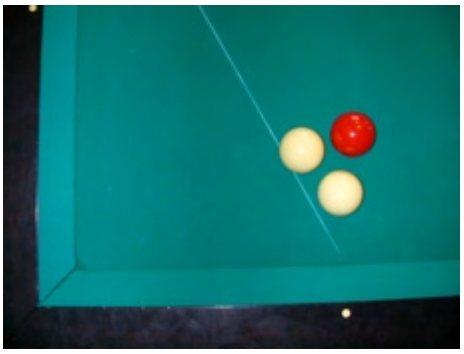
*Résultat obtenu:*

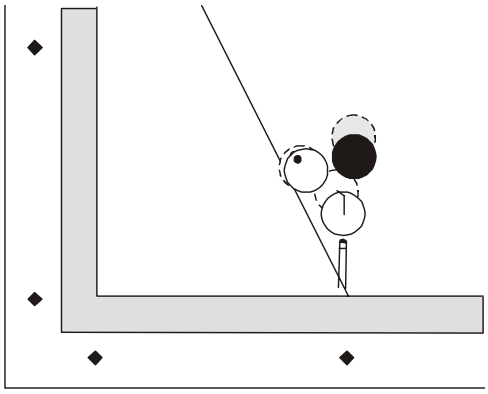
Le résultat escompté et celui recherché, à savoir une position de billes en lunettes. C'est presque une position d'américaine.

*Erreurs:*

Un tout petit peu trop fin. La position de billes en lunettes aurait pu être meilleure et s'approcher plus de la position d'américaine. Dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 7 - 3ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Malgré une position pas tout à fait favorable, la solution choisie est tout de même celle qui conduit à la petite ligne et donc à l'américaine. Le but étant dans l'immédiat d'enchaîner quelques points pour obtenir un rappel de petite ligne sur la pointée.

La joueuse avance la rouge d'une demi-bille environ et reste très proche de la pointée.

*Risques:*

Le risque principal est celui du collage entre la pointée et la joueuse puisque celle-ci doit impérativement rester très proche de la première.

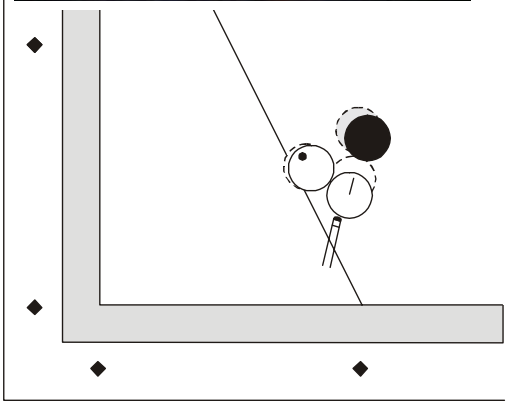
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. Le collage est évité de justesse.

*Erreurs:*

Un peu trop doux, la joueuse et la pointée sont quand même trop proches l'une de l'autre. Mais le résultat se situe dans la marge d'erreur acceptable.





**Série 7 - 4ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Encore un petit point de placement. C'est celui qui précède le placement-clé pour positionner le rappel de petite ligne.

La joueuse touche la pointée en finesse et reste proche de la rouge.

*Risques:*

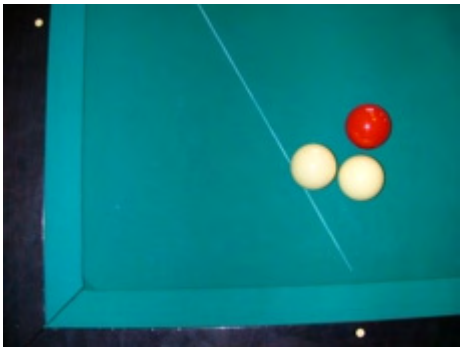
Le risque principal est celui du collage entre la joueuse et la rouge, voire même la pointée.

*Résultat obtenu:*

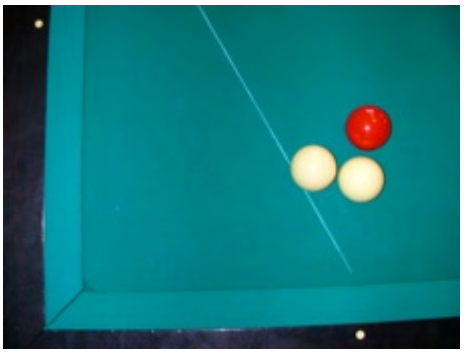
Le placement est réussi. Il permet au point suivant la réalisation du placement-clé de petite ligne.

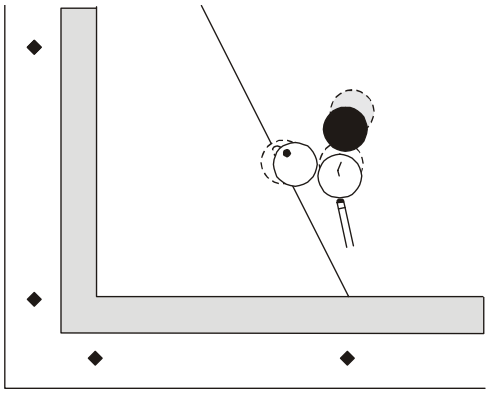
*Erreurs:*

Aucune, dans la marge d'erreur.

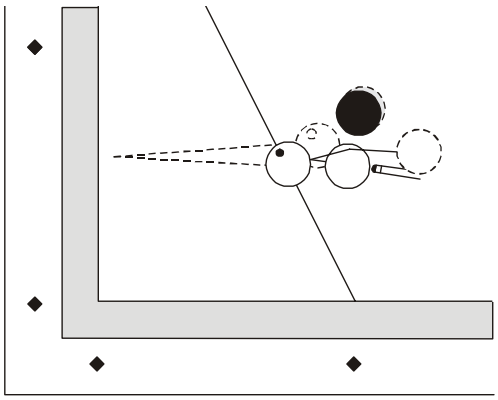


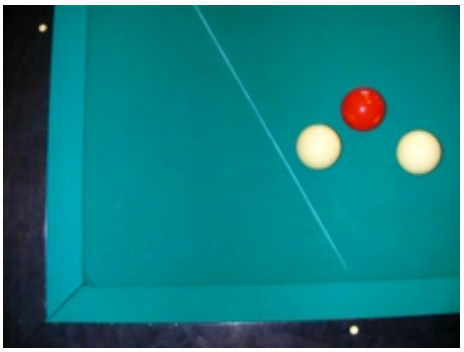
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 7 - 5ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est le placement-clé de l'enchaînement, celui qui permet de se positionner le rappel de petite ligne.

La joueuse pousse un peu la pointée et va caramboler la rouge. Pour que le placement soit réussi, il faut que les distances entre les billes et l'inclinaison entre elles permettent le rappel de la pointée au point suivant.

*Risques:*

Pour que le rappel de petite ligne soit facilement réalisable, il faut que les distances entre les billes (joueuse - pointée) permettent la bonne répartition de l'énergie lors du rappel. Il faut aussi que les inclinaisons (joueuse - pointée, pointée - rouge) permettent le juste retour de la rouge dans son rappel. Energie et quantité de bille sont essentiels dans ce placement-clé pour gérer les distances et les inclinaisons.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. C'est un rappel de petite ligne qui est obtenu, la distance entre la joueuse et la pointée ne pose pas de problème et l'inclinaison ne nécessitera même pas de correction par l'effet.

*Erreurs:*

Aucune. Résultat dans la marge d'erreur.

**Série 7 - 6ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de petite ligne de la pointée avec le contre de celle-ci sur la joueuse.

Animée de rétro, la joueuse carambole la pointée et recule sur le bord inférieur de la rouge. Elle reste à cet endroit pour attendre le retour de la pointée après son carambolage avec la grande bande. La pointée doit revenir impérativement sur la joueuse et la repousser de quelques centimètres.

*Risques:*

La joueuse doit être repoussée par la pointée à son retour. Cela nécessite donc un léger excédent de force qui peut être fatal à la position si le retour de la pointée devait se faire ailleurs que sur la joueuse. C'est le danger principal.

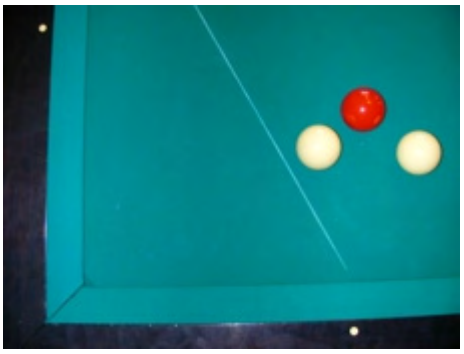
*Résultat obtenu:*

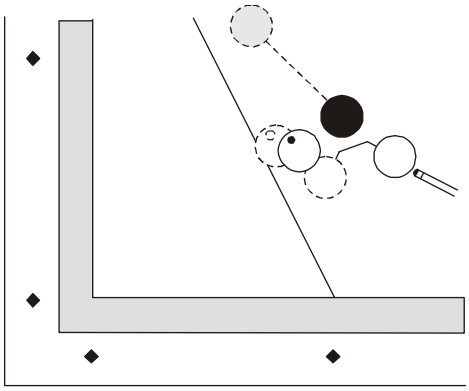
Le rappel de petite ligne, avec le contre sur la joueuse, est réussi.

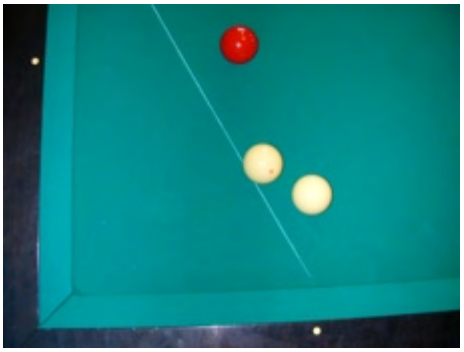
*Erreurs:*

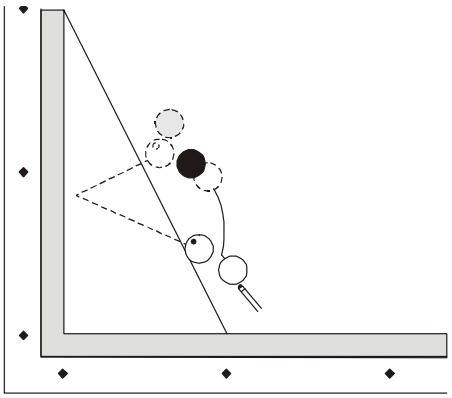
Aucune, dans la marge d'erreur.

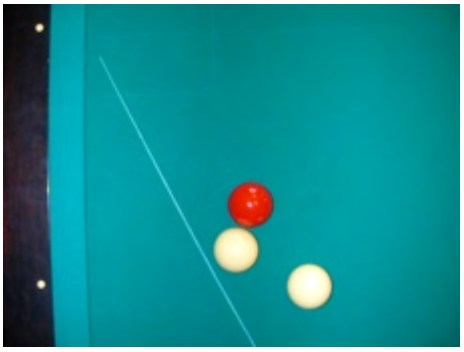
Tous droits réservés - 31090114049











**Série 7 - 7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour un report coulé de la pointée, avec descente maximale de la rouge.

Avec de l'effet à gauche, la joueuse carambole la rouge assez pleine pour la rapprocher un maximum de la grande bande, sans pour autant rater le placement sur la pointée. La joueuse doit toucher cette pointée en la débordant et en obtenant l'inclinaison nécessaire à la réalisation d'un report en coulé.

*Risques:*

Le risque réside essentiellement dans le mélange quantité de bille et effet. Ce sont en effet ces deux paramètres qui vont déterminer les inclinaisons et les répartition d'énergie, et donc le juste débordement de la pointée par la joueuse.

*Résultat obtenu:*

Le placement recherché est raté. La rouge a été trop avancée par rapport au débordement de la joueuse sur la pointée. Un coulé report de façon naturelle n'est plus possible.

*Erreurs:*

Trop plein, la rouge a été poussée trop proche de la grande bande.

**Série 7 - 8ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Au lieu d'un coulé naturelle pour exécuter ce report, il est possible d'utiliser un massé coulé. Le but étant d'obtenir une position de billes en lunettes, et si c'est vraiment bien exécuté une position d'américaine.

La joueuse carambole la pointée avec la quantité de bille qui lui est nécessaire pour l'envoyer contre la grande bande et la faire revenir proche de la rouge. Dans le même temps, la joueuse fait le massé qui la dirige grâce à la courbe sur la rouge en direct.

*Risques:*

Ce sont les risques liés au massé. Il convient dans ce point ne pas oublier qu'il s'agit d'un massé. Ne pas prendre trop de risques, c'est d'abord chercher le point au lieu de chercher la position parfaite d'américaine.

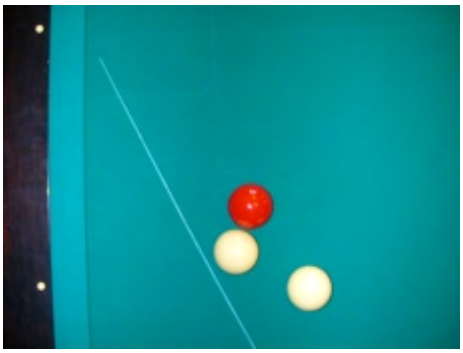
*Résultat obtenu:*

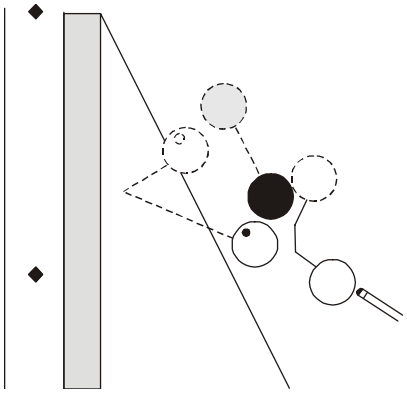
C'est une position d'américaine qui est obtenue, à quelques centimètres de la ligne du coin.

*Erreurs:*

Aucune, dans la marge d'erreur.

Tous droits réservés - 31090114049





**Série 7 - 9ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point d'américaine, une position de report un peu élargie. Il faut en profiter aussi pour descendre la rouge et rapprocher ainsi la position de la grande bande.

Avec de l'effet à gauche, la joueuse carambole la pointée en coulé. Elle pousse la pointée via la grande bande à l'endroit où la joueuse va pousser la rouge.

*Risques:*

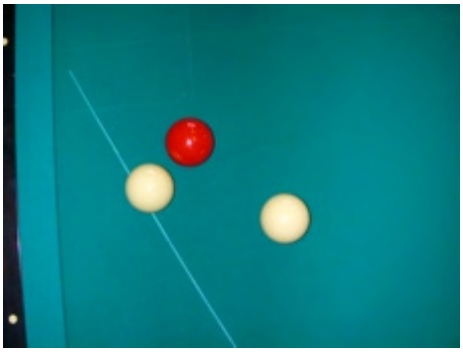
Ce sont la quantité de bille et l'énergie les clés de la réussite de ce point. La bonne répartition de l'énergie doit être parfaite pour reporter la position correctement.

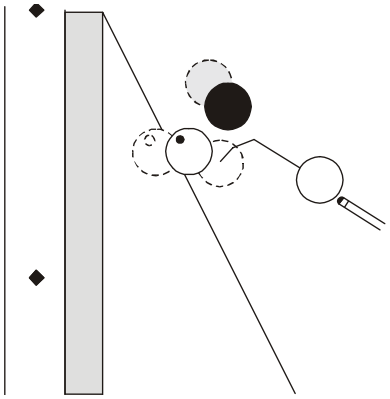
*Résultat obtenu:*

C'est toujours une position d'américaine, le report est réussi.

*Erreurs:*

Un tout petit peu trop doux. Si les billes avaient pu parcourir un ou deux centimètres de plus, la position de report suivante aurait été meilleure.





**Série 7 - 10ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Parce que la position de billes en lunettes n'est pas parfaite pour descendre encore plus la position au moyen d'un report, c'est l'option d'un placement pour rappel de petite ligne.

La joueuse carambole la rouge en premier avec beaucoup d'effet à gauche. Le but étant de rapprocher encore un peu la rouge de la grande bande et de déborder la pointée pour obtenir la bonne inclinaison nécessaire au rappel de la pointée.

*Risques:*

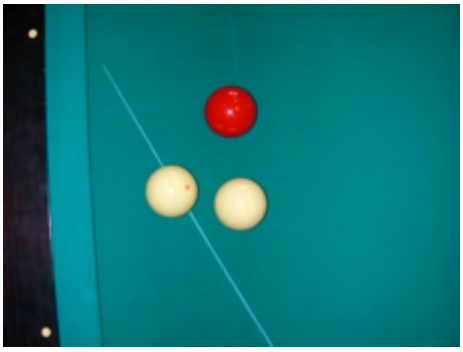
Le risque est de privilégier le rapprochement de la rouge en oubliant que la pointée doit être suffisamment débordée pour son rappel. Quantité de bille et effet sont essentiels pour harmoniser les inclinaisons et les distances.

*Résultat obtenu:*

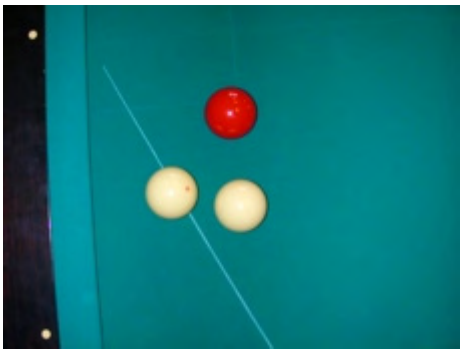
Le placement est réussi, le rappel genre petite ligne est réalisable et la rouge est tout de même un peu plus proche qu'auparavant.

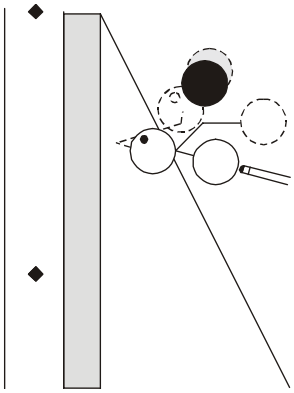
*Erreurs:*

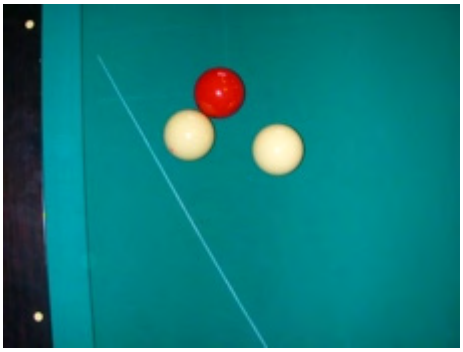
Aucune, dans la marge d'erreur.



Tous droits réservés - 31090114049







**Série 7 - 11ème point (à cheval**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de petite ligne de la pointée, avec le contre de la pointée sur la joueuse, pour obtenir une position d'américaine élargie ou de petite ligne.

La joueuse carambole la pointée avec beaucoup d'effet à gauche pour corriger la trajectoire de retour de la pointée et faire en sorte que la pointée revienne sur la joueuse. Dans le même temps, la joueuse carambole la rouge et reste sur celle-ci en attendant le retour de la pointée.

*Risques:*

Il faut jouer assez plein, avec de l'effet, ce qui pourrait provoquer éventuellement un buttage. Il vaut mieux privilégier le point sans le rappel parfait de la pointée que de rater le point avec un rappel parfait de la pointée.

*Résultat obtenu:*

C'est une position de petite ligne parfaite, plutôt proche de la grande bande. A quelques points d'une américaine parfaite.

*Erreurs:*

Aucune, dans la marge d'erreur.

Jan Van der Steen

Tous droits réservés - 31090114049

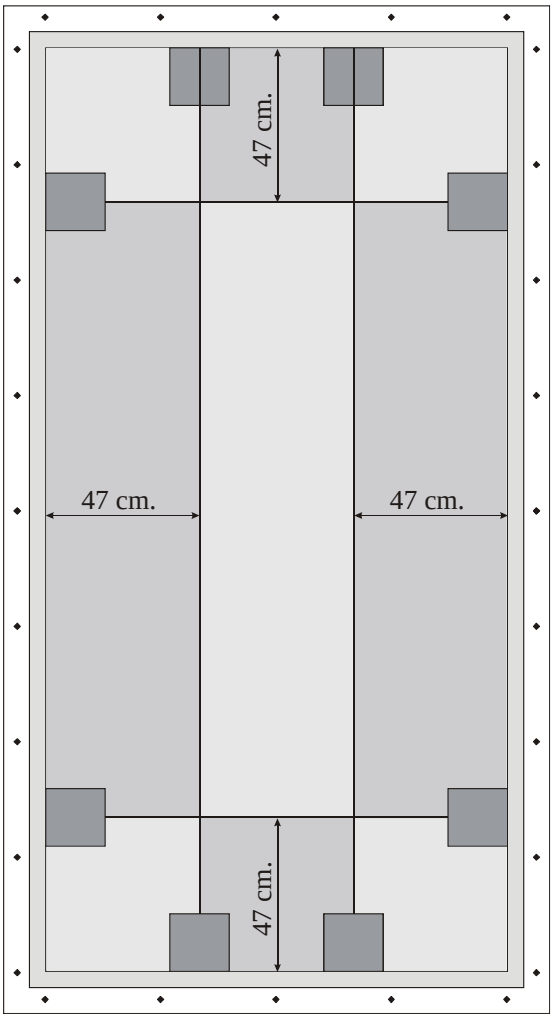
# LE CADRE 47/2

## 1 GÉNÉRALITÉS

### 1.1 PARTICULARITÉS DU CADRE 47/2

Sans revenir sur les règles du cadre 47/2 très largement expliquées dans le chapitre réservé aux règles du jeu, il faut rappeler que ce mode de jeu comporte quelques restrictions et contraintes supplémentaires par rapport à la partie libre. Au cadre 47/2, il faut tenir compte des :

- ⇨ différentes zones sur la table, à savoir 6 carrés, 3 rectangles et 8 ancres,
- ⇨ et des restrictions de jeu à l'intérieur de chacune de ces zones.




Au cadre 47/2, les zones sont définies sur la table au moyen de lignes blanches tracées directement sur le drap. Ces lignes déterminent 3 carrés dans chaque tiers de billard, 3 rectangles au milieu de la table, et une ancre positionnée à chaque intersection entre une ligne et une bande. Cela représente donc au total 6 carrés, 3 rectangles et 8 ancres.

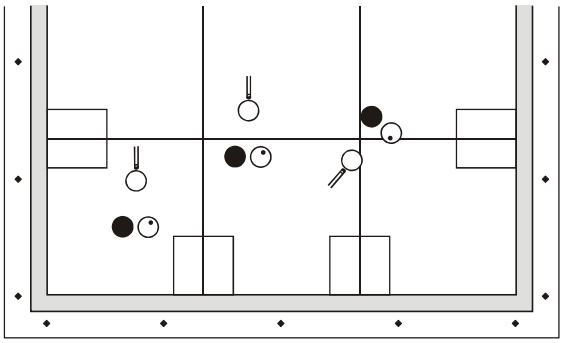
Au cadre 47/2, le chiffre 47 se rapporte au nombre de centimètres qui sépare une ligne de la bande à laquelle elle est tracée parallèlement. Le chiffre 2 se rapporte au nombre de coups autorisés en conservant les billes à l'intérieur d'une zone.

Tous droits réservés - 31090114049

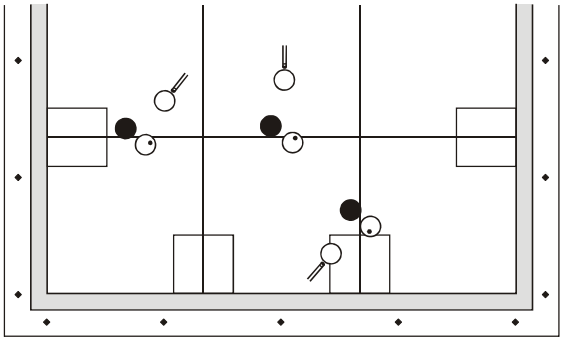
La règle concernant les restrictions de zone est la même que celle régissant les grands coins de la partie libre.

Si les deux billes à caramboler se trouvent à l'intérieur d'une zone, elles sont dites "entré". Le joueur a la possibilité de faire un point en laissant ces deux billes dans la zone en question, elles sont alors annoncées "dedans". Le point suivant, le joueur doit faire en sorte qu'au moins une des deux billes à caramboler sorte de cette zone, même si dans ce même point la bille en question revient à nouveau dans ladite zone. Si les deux billes à caramboler se trouvent de part et d'autres de la ligne, elles sont dites "à cheval" et le nombre de carambolage dans cette position n'est pas limitée.

Ces règles régissant les positions "entré", “dedans“ et “à cheval“ sont valables pour chacun des 6 carrés, 3 rectangles et 8 ancres.

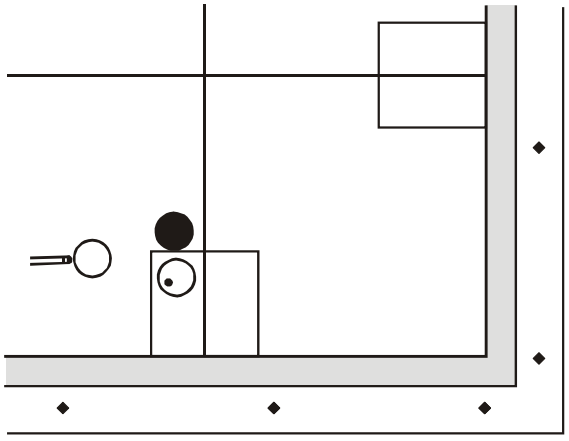


Les billes peuvent être “entré“ ou “dedans“ dans un carré ou un rectangle.



Les billes peuvent être “à cheval“ sur deux zones (carré ou rectangle).

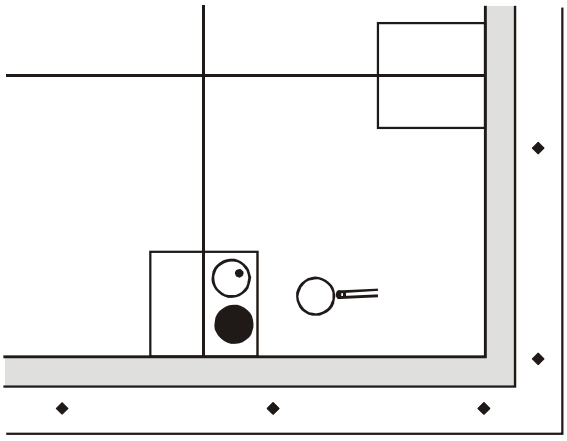
Cela signifie donc que la règle peut être valable pour deux zones en même temps, à la fois pour un carré ou un rectangle et à la fois pour une ancre. Dans ce cas, l'annonce doit se faire pour les deux cas en annonçant en premier la situation liée à la grande zone (carré et rectangle) et en second la situation liée à l'ancre.



Les billes peuvent être “entré“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “à cheval“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées "entré, à cheval ".

Les billes peuvent être “dedans“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “à cheval“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées "dedans, à cheval ".

Tous droits réservés - 31090114049



Les billes peuvent être “entré“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “dedans“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées "entré, dedans ".

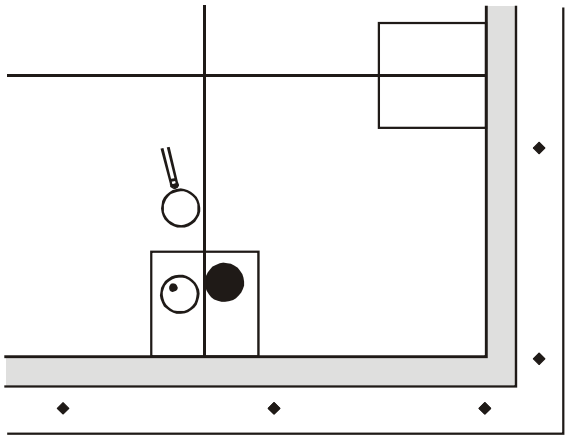
Les billes peuvent être “dedans“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “entré“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées "dedans, entré ".

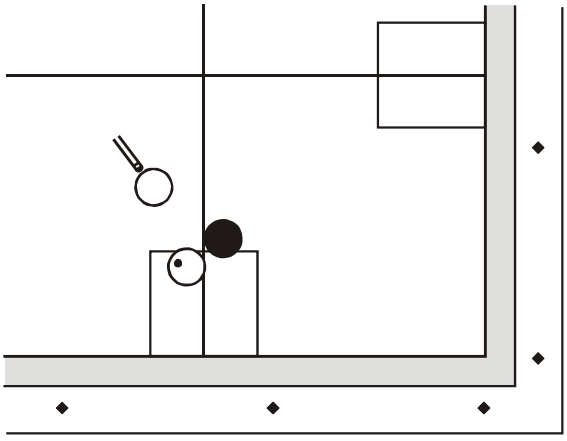
Les billes peuvent être “entré“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “entré“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées "entré partout ".

Les billes peuvent être “dedans“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “dedans“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées "dedans partout ".

Les billes peuvent être “à cheval“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “entré“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées " à cheval, entré ".

Les billes peuvent être “à cheval“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “dedans“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées " à cheval, dedans ".





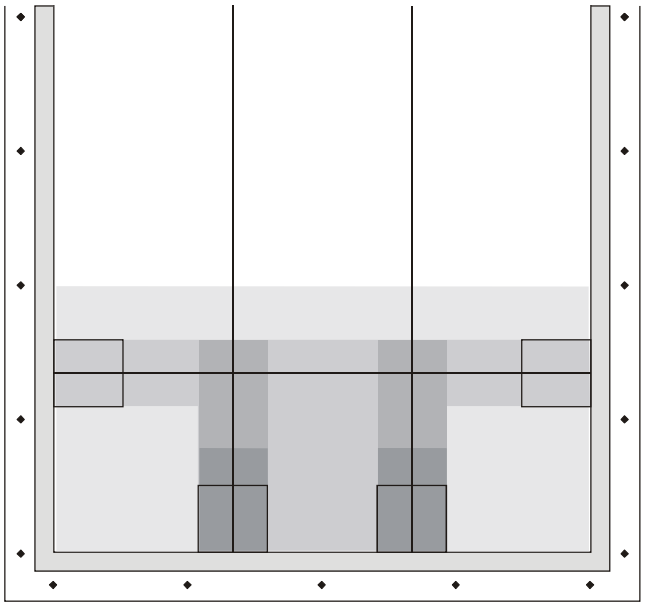
Les billes peuvent être “à cheval“ dans une grande zone (carré ou rectangle) et “à cheval“ dans une ancre. Elles sont alors annoncées " à cheval partout ".

La restriction du collage obligeant le joueur à remettre les billes sur la position de départ à la partie libre n'est pas en vigueur au cadre 47/2. Dans ce jeu, le joueur en a aussi la possibilité, mais pas l'obligation.

Tous droits réservés - 31090114049

La principale différence entre le cadre 47/2 et la partie libre est donc liée à cette restriction de zone. Celle-ci rend tout simplement la pratique de l'américaine impossible puisqu'il n'est pas possible de faire plus de deux points dans une zone. De plus, l'enchaînement de points ne peut plus se faire dans le coin de la table. La série doit être menée si possible dans le carré centrale du tiers du billard, ce qui rend la série un peu plus difficile puisque les billes sont plus éloignées des points d'appui.

## *1.2 STRATÉGIE GÉNÉRALE*



Par le biais des placements et des rappels, l'objectif est donc le regroupement des billes dans une zone favorable, à savoir le tiers du billard. Le carré central proche de la petite bande est particulièrement favorable à la série. Le regroupement sur les lignes de cadre, ou mieux encore à proximité des ancres situées sur la petite bande, sont les zones les plus favorables à la série. Ces zones sont reproduites dans le schéma ci-contre.

| | | |
|---|---|---|
| | Zone favorable: | Tiers de billard |
| | | Carré central et ligne supérieure |
| | | Lignes centrales |
| | Zones très favorables: | Ancres du carré central |

Toujours au moyen de placements et de rappels, l'objectif suivant est de conduire les billes de façon à se placer la position de ligne. D'où l'importance de connaître toutes les positions et enchaînements pouvant conduire à la position de ligne. La maîtrise de cette position, ainsi que la parfaite connaissance des retournements au niveau des ancres et de la croix, est certes importante mais pas à elle-même déterminante.

Les bases utilisées pour une bonne conception sont celles exposées précédemment à savoir les rappels de long et de larges, les placements, le barrage, la dominante, la parfaite gestion des risques, des marges d'erreur et des solutions de rechange. Pour le cadre 47/2 se rajoutent encore les prises de ligne, la ligne, et les manœuvres de retournements.

Tous droits réservés - 31090114049

### 1.3 LA MAÎTRISE DE LA LIGNE… ENCORE PLUS ILLUSOIRE QUE L'AMÉRICAINE !

Tout comme l'américaine à la partie libre, la ligne aux différents modes de cadre ne pourra jamais être maîtrisée à 100 %. En maîtriser le plus possible la conduite est bien évidemment important, mais pas primordial.

Tout ce qui est précisé dans le chapitre traitant de ce sujet à la partie libre est également valable pour les jeux du cadre. La gestuelle du billard n'est qu'un mécanisme humain compliqué où interviennent notamment les muscles, les nerfs et plein les sentiments… et que dans ces conditions il est parfaitement illusoire de penser que ce mécanisme puisse être un jour maîtrisé à la perfection. Partant donc du constat de base que l'erreur est humaine, c'est donc au joueur de développer des qualités, une conception et des parades pour compenser une éventuelle défaillance humaine. Cette règle de base régit absolument tout le billard, y compris la conduite de la ligne au cadre.

Ce d'autant plus que la ligne en question se situe à 47 centimètres de la bande et que la bille 2 a donc environ 90 centimètres à parcourir dans son rappel, avant de revenir se positionner en billes à lunettes à cheval sur la ligne. Ces 90 centimètres, c'est un parcours infiniment plus long que celui nécessaire à la conduite de l'américaine, un parcours où une erreur minime dans la trajectoire de départ peut devenir énorme à l'arrivée, un parcours où la quantité d'effet transmis à la bille rappelée est vraiment déterminant, un parcours où la bille n'est pas à l'abri d'un défaut de matériel même minime. Cette différence essentielle avec l'américaine est un problème supplémentaire, de taille, augmentant considérablement la difficulté de la ligne au cadre… et évidemment encore plus au cadre 71/2.

Il est donc impératif d'avoir un maximum de ressources pour épauler le joueur et diminuer les conséquences de ses défaillances et de ses imperfections. Tout comme aux autres modes de jeu, ces ressources sont une solide conception de jeu qui permet de guider les billes avec un minimum de risques vers les zones propices à la pose de la ligne. Cette conception tient compte des difficultés et des problèmes pouvant se présenter à chaque point, des marges d'erreurs, des éventuelles solutions de rechanges, et de tous les autres risques que le joueur doit apprendre à gérer. C'est aussi la connaissances parfaite du plus grand nombre de positions offrant en un ou plusieurs coups la prise de la ligne. C'est également la connaissance de la conduite de la ligne.

## 2 LES PRISES DE LIGNE

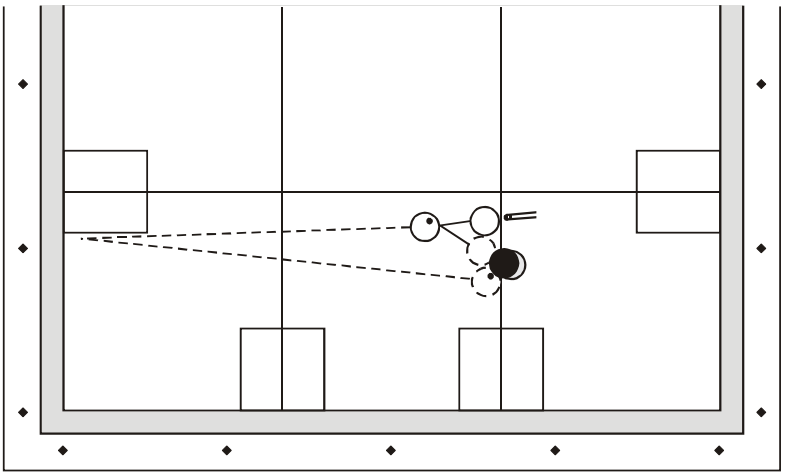
La prise de ligne est une position des billes qui permet au joueur de se placer une position de ligne.

Il s'agit le plus souvent d'un seul point de prise de ligne, mais parfois c'est un petit enchaînement de deux à quatre points.

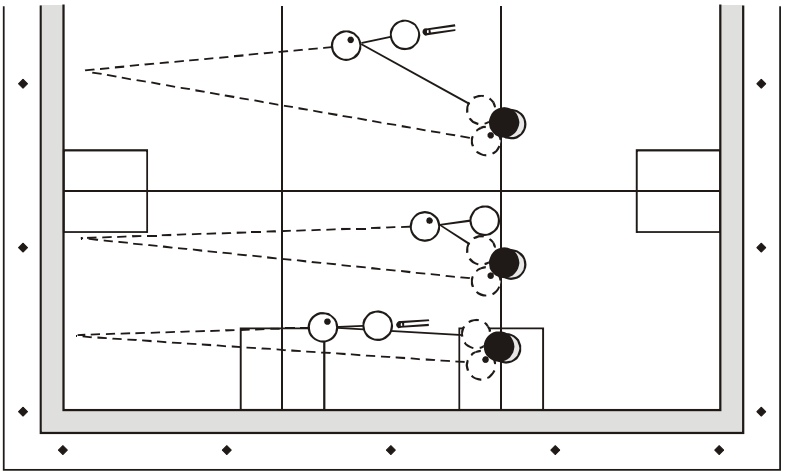
Dans ce chapitre réservé exclusivement aux prises de ligne, il y a 31 schémas types qui permettent le placement de cette position. Chacune de ces prises peut se décliner en une

Tous droits réservés - 31090114049

infinité d'autres positions différentes, où l'emplacement des billes et les distances changent, mais où le type de rappel reste inchangé.



Ce schéma à gauche représente une position type de la prise de ligne: un point direct avec rappel de la bille 2 par une bande.



Elle se décline en une multitude d'autres positions, dont seulement deux sont représentées ici à gauche, dans lesquelles le type de prise de ligne reste toujours le même.

Etant donné que l'objectif du point, c'est-à-dire la pose de la ligne, est plutôt ambitieux, le joueur doit pour y parvenir être très précis dans son exécution. Dans presque toutes les prises de ligne, la précision est même quasi totale, souvent au millimètre près. Le joueur doit parvenir à la maîtrise des trajectoires et des forces des trois billes.

Par ailleurs, une position de prise de ligne peut devenir une position tout à fait banale si une bille est déplacée d'un ou deux millimètres.

Les prises de ligne schématisées dans ce chapitre ont des difficultés variables. Certaines sont très faciles et donc souvent utilisées, alors que d'autres sont plus difficiles. Parfois, selon la façon dont se présente la prise de ligne, il vaut mieux renoncer à tenter le diable et effectuer un point d'attente moins difficile et donc moins risqué.

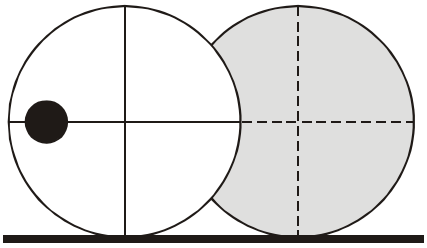
Toutes les prises de ligne sont numérotées et brièvement décrites en titre. La table de billard, les billes et la queue sont dessinées de façon à respecter les proportions réelles. Seul élément dont la réalité est difficile à certifier sur le schéma: l'impact des billes sur les bandes.

Tous droits réservés - 31090114049

Les billes sont positionnées de façon précise sur la table. Il convient de respecter scrupuleusement leur emplacement pour être certain que la position puisse être jouée selon les trajectoires dessinées. La position est dessinée une première fois avec les repères pour faciliter sa mise en place.

Les trois billes sont placées au moyen de lignes de repères. Il s'agit des lignes du cadre 47/2, ainsi que des lignes reliants les diamants respectifs. Parfois, les billes ont dû être positionnées en-dehors de ces lignes de repère. Raison pour laquelle d'autres repères sont utilisés. Il s'agit de billes imaginaires (avec une croix à l'intérieur) qui permettent de placer une bille à une certaine distance d'un repère.

Les prises de ligne ont été exécutées un certain nombre de fois avec les paramètres qui sont décrits juste à côté du schéma. Mais il faut tenir compte du matériel qui change d'une table à l'autre, d'un jeu de bille à l'autre et d'une bande à l'autre. Il est donc possible, en fonction du matériel sur lequel vous jouez, que les paramètres ne soient pas tout à fait corrects et qu'ils nécessitent des adaptations.

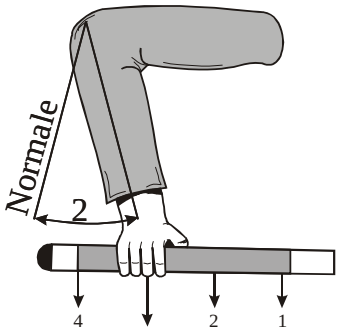


Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: maximum d'effet à gauche

A côté du schéma se trouve la description des paramètres. Le premier dessin représente la bille 1 et 2 et fixe donc la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet.

L'inclinaison de la queue ne figure que dans les points nécessitant l'utilisation d'un piqué ou d'un massé. Pour le reste, toutes les prises d'américaine sont exécutées avec une queue horizontale.

Quant au dernier paramètre, l'énergie, il y est décrit en séparant ses deux composants que sont la force et la vitesse.




3: Fort

La force est représentée par le poids de la queue, donc de la position de la main sur le talon de la queue. La force musculaire n'y figure pas. La force est étalonnée en quatre niveaux: 1 faible, 2 moyen, 3 fort et 4 très fort. La force 1 et 2 sont plutôt pour les petits points, placements, prises d'américaine et rappel de large.

La vitesse est représentée par la vitesse du mouvement de balancier de l'avant-bras. La vitesse est étalonnée en quatre niveaux: 1 lent, 2 normal, 3 rapide, 4 très rapide.

Tous les paramètres sont fixés de façon à aider le joueur dans le choix de ceux-ci. Il est toutefois évident que l'on ne peut pas réduire les paramètres force et vitesse en seulement quatre possibilités chacune. Selon le même principe, il est logique que les différentes quantités de bille sont bien plus nombreuses que les sept principales. Quant au point d'attaque, il est schématisé avec le plus de précision possible, mais il va de soi qu'une certaine

Tous droits réservés - 31090114049

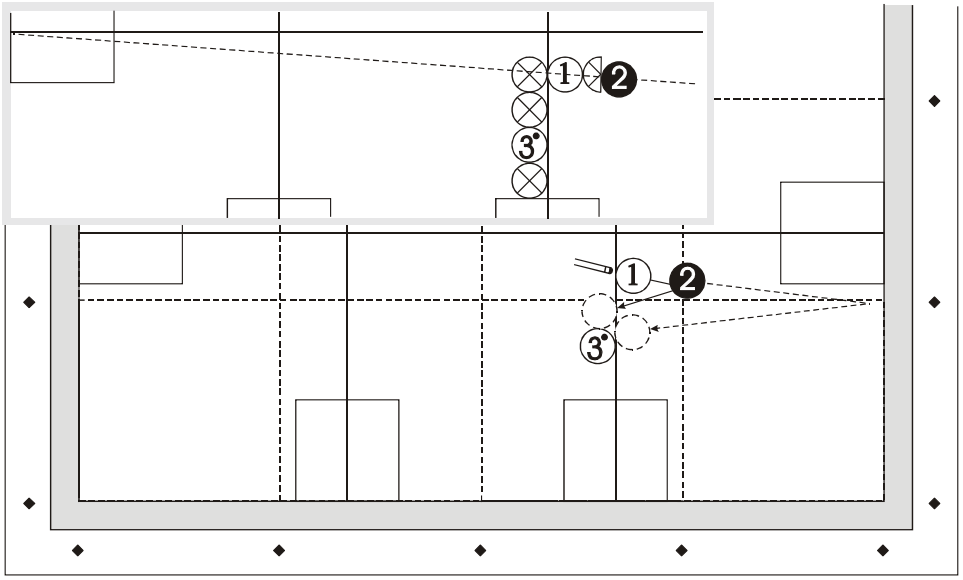
incertitude demeure. Même si tout a été fait pour que ces paramètres soient fixés et dessinés avec un maximum de précision, une certaine marge d'erreur subsiste.

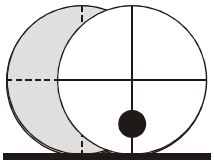
Il est donc nécessaire de le rappeler encore une fois. Les paramètres décrits à côté du dessin de la prise d'américaine ne sont là que pour aiguiller le joueur dans ses choix. Sous le dessin se trouvent différentes remarques utiles au sujet de la prise d'américaine et/ou de ses paramètres.

Toutes les positions de prises de ligne et toutes les variantes découlant de ces positions doivent devenir un des piliers conceptuels du joueur de cadre. Elles constituent sans doute ce qu'il y a de plus important à connaître au cadre 47/2 et 47/1, bien plus important que la ligne elle-même. Toutes les positions qui conduisent à la ligne doivent pouvoir être identifiées immédiatement et maîtrisées du mieux possible.

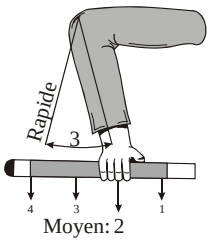
Cela doit être un des objectifs principaux. Sur dix positions standards dans le tiers de billard (billes en lunettes, rappels en longueur ou en largeur simple), un bon joueur doit être capable de se poser la ligne neuf ou dix fois. Cela représente donc un taux de réussite approchant les 100%…

## *2.1 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE*



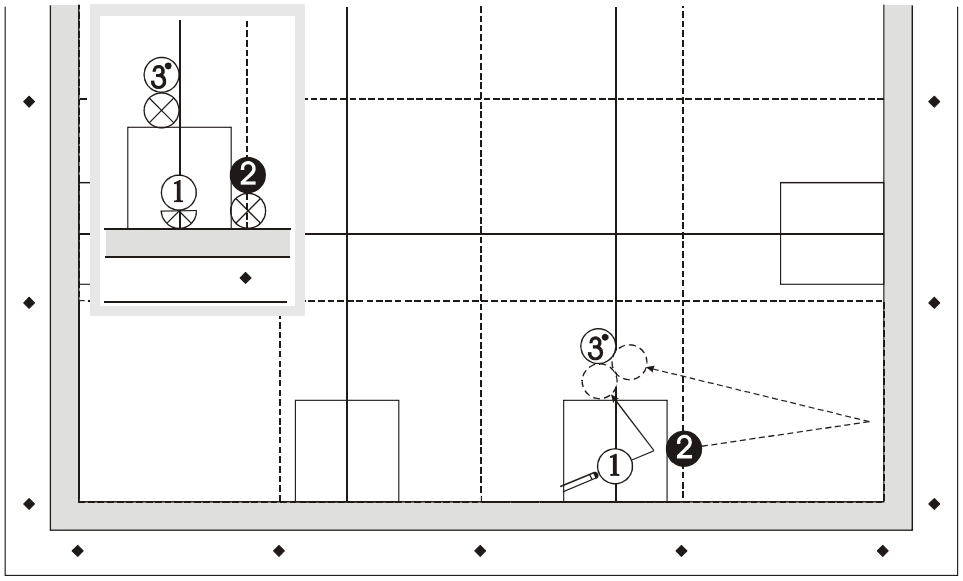
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

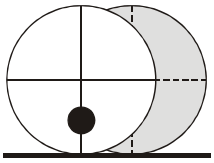



Premier rappel classique, tout simplement celui de ligne. Un rappel de la rouge par une bande. Cela dépend bien sûr de la position, mais en général le rappel de la rouge se fait avec le contre de celle-ci sur la joueuse, après son carambolage avec la bille 3. La bille 2 peut aussi être rappelée sur la bille 3, sans le contre, mais doit alors avoir une parfaite mesure.

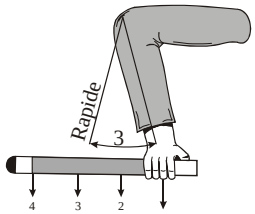
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.2 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



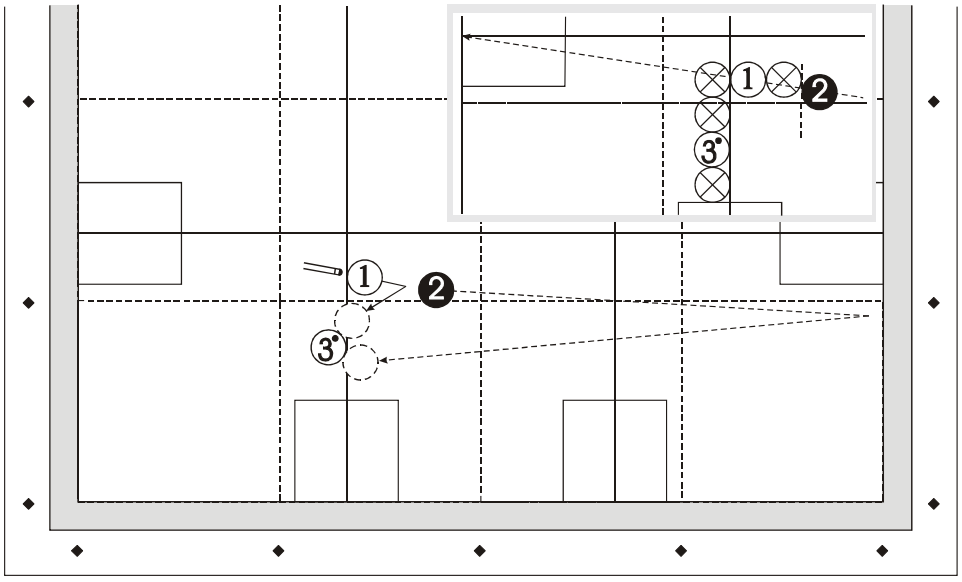



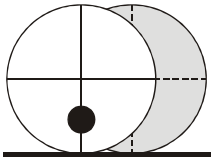
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible- vitesse rapide



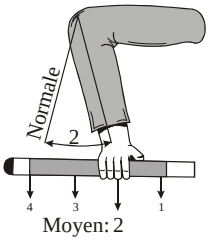

Même principe que la prise de ligne précédente. Un rappel de la rouge par une bande. Le rappel de la rouge se fait avec le contre de celle-ci sur la joueuse, après son carambolage avec la bille 3. La bille 2 peut aussi être rappelée sur la bille 3, sans le contre, mais doit alors avoir une parfaite mesure.

## 2.3 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



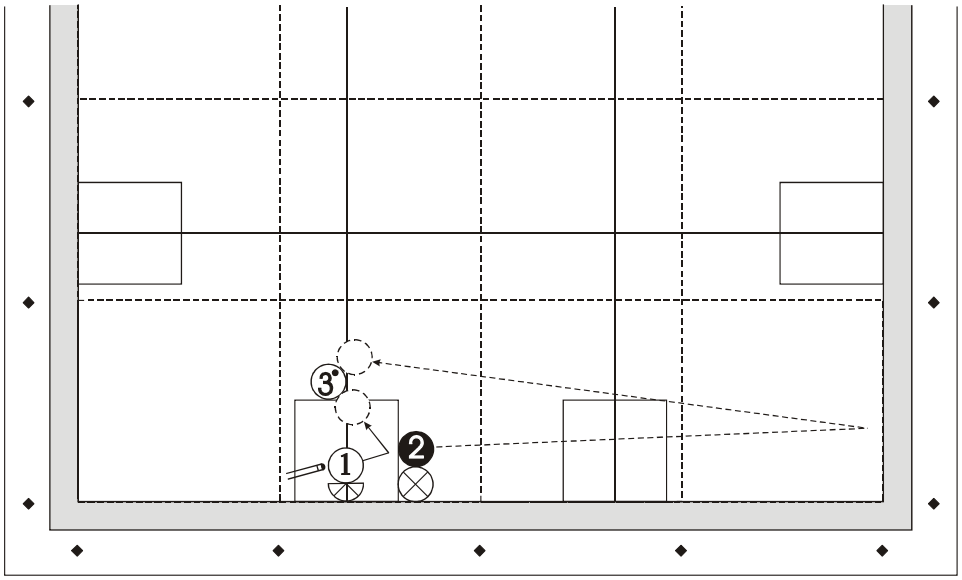
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

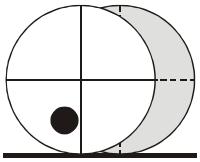



C'est un rappel de la bille 2 par une bande. La bille joueuse carambole la 2 et revient sur la 3 en rétro et en mesure. Cette mesure doit permettre à la bille 2 de revenir avec la force parfaite sur la bille 3, si possible sur la tranche inférieure, pour le placement de la ligne.

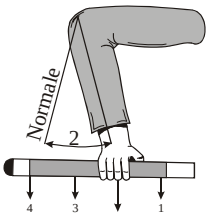
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.4 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



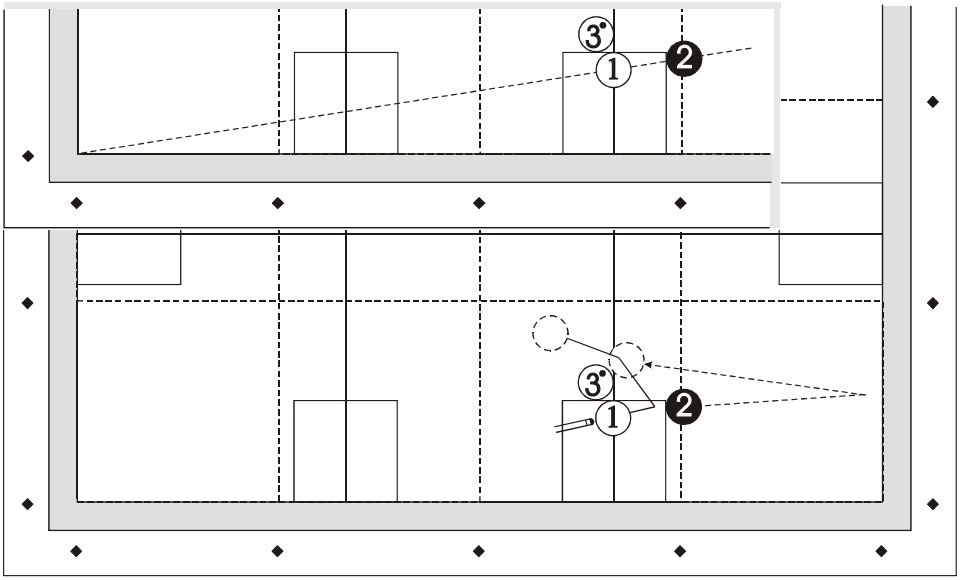



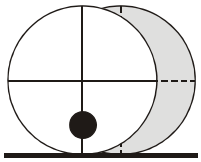
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale



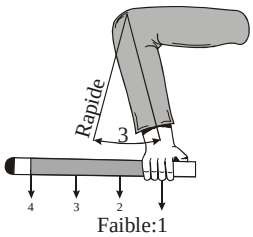

C'est une prise de ligne par un rappel de la bille 2 par une bande. La joueuse doit amortir sur la bille 3. De plus, pour que la ligne puisse être posée, il faut faire revenir la bille 2 sur la bille 3, en parfaite mesure. Pour être encore plus perfectionniste, il faudrait que la 2 revienne en mesure sur la tranche supérieure de la 3. La difficulté essentielle de cette prise de ligne, c'est la précision qu'il faut avoir sur le trajet de la 2, alors que celle-ci parcourt presque 2 mètres.

## 2.5 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



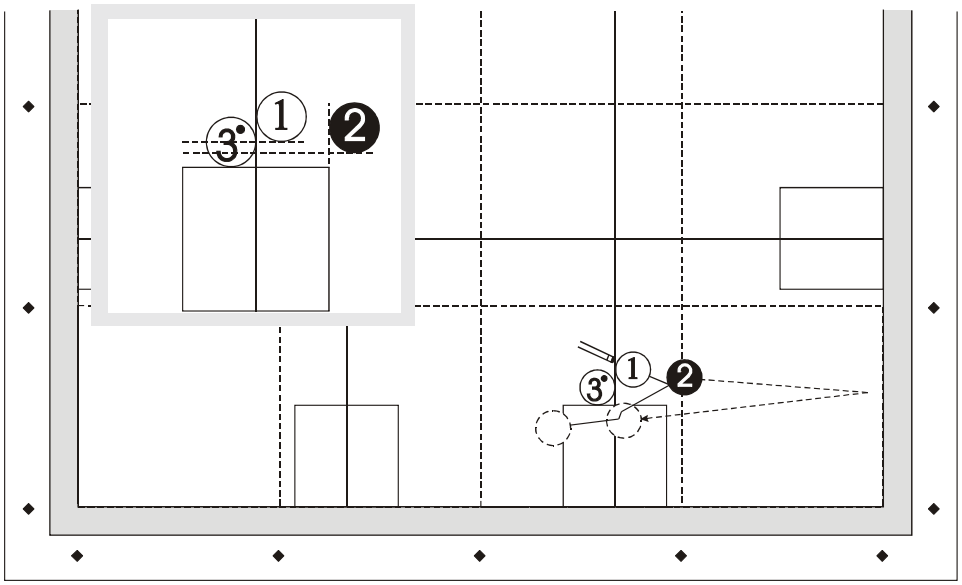
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

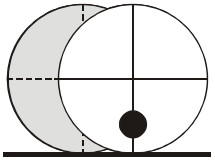



Cette prise de ligne est une des plus difficiles, de part la précision millimétrique qu'elle nécessite. C'est un rappel de la 2 par une bande. La joueuse carambole la 2, puis vient toucher en mesure la 3 sur sa partir supérieure. La bille 1 attend ensuite le retour de la 3 qui la pousse et prend sa place, de manière à obtenir la ligne. C'est comme un rétro passage, mais avec le contre de la 2 sur la joueuse.

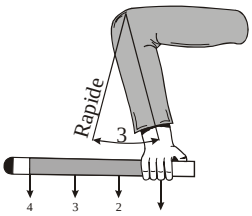
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.6 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



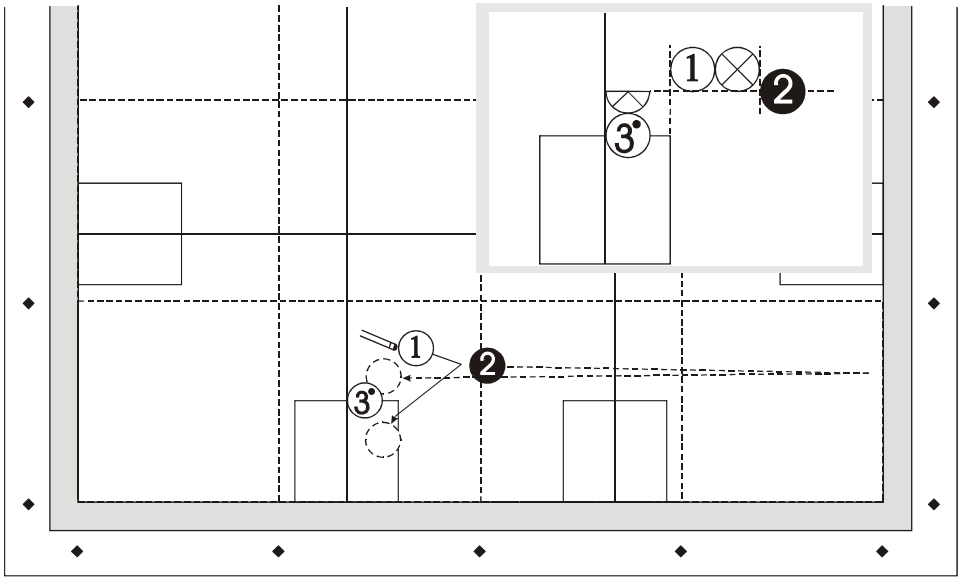



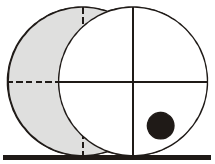
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



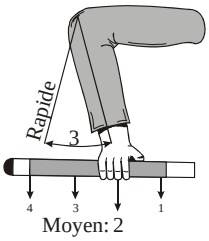

Cette prise de ligne est une des plus difficiles, de part la précision millimétrique qu'elle nécessite. C'est un rappel de la 2 par une bande. La joueuse carambole la 2, puis vient toucher en mesure la 3 sur sa partir supérieure. La bille 1 attend ensuite le retour de la 3 qui la pousse et prend sa place, ce manière à obtenir la ligne. C'est comme un rétro passage, mais avec le contre de la 2 sur la joueuse.

## 2.7 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



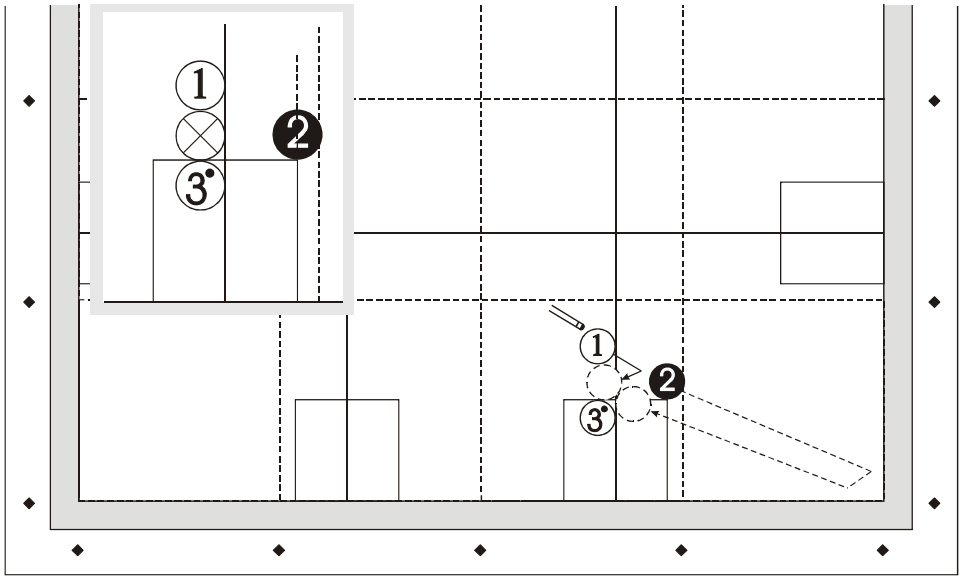
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à droite
Energie: moyen - vitesse rapide

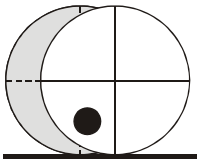



C'est probablement la prise de ligne la plus difficile, parce qu'elle requiert une précision millimétrique sur le retour de la bille 2, tant dans sa mesure que dans sa direction, et sur le carambolage de la 3 par la joueuse pour le passage. Alors même que la 2 parcourt près de 2 mètres. C'est un rappel de la 2 par une bande, avec un passage. La joueuse carambole la 2 puis la 3 sur sa partie inférieure et en mesure. La bille 2 revient sur la 3 en mesure, si possible sur sa partie supérieure.

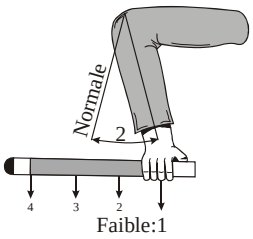
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.8 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



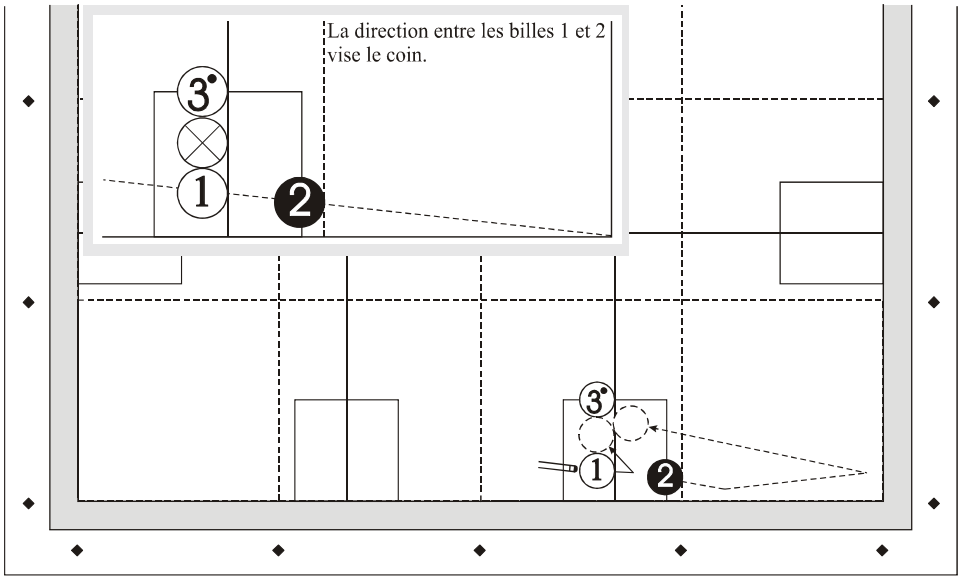



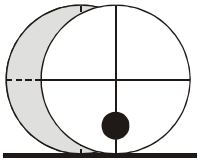
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale



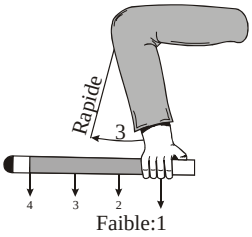

Cette prise de ligne se réalise par un rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la 2 pour ensuite toucher la 3, sur sa partie supérieure et en amorti, de façon à attendre à cet endroit le retour de la bille 2. Celle-ci revient donc sur la bille 1, de façon à former la position de ligne. Il est possible que dans cette position, la quantité de bille nécessaire à cette prise de ligne soit un peu plus plein que ¾ de bille.

## 2.9 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



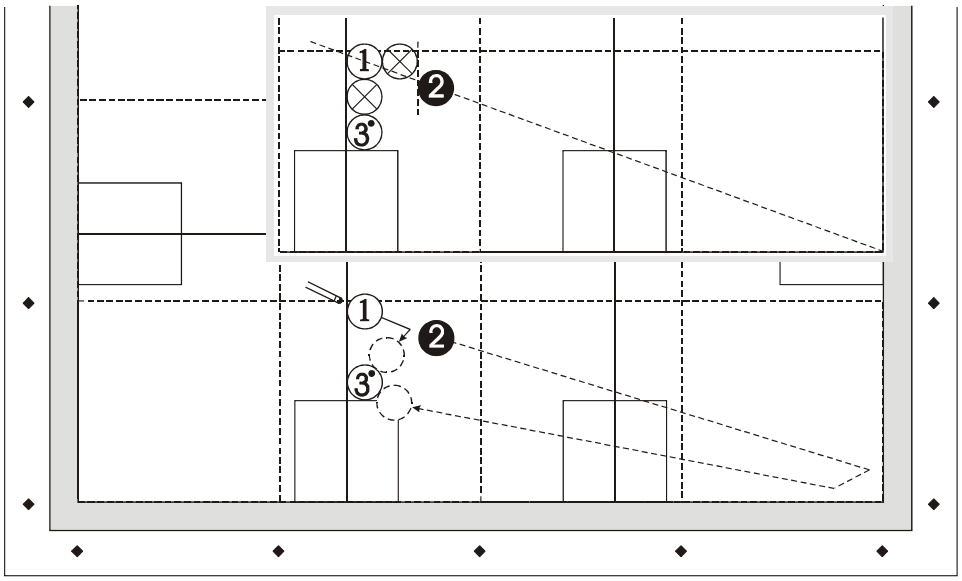



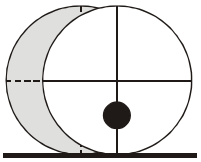
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale



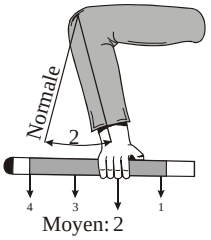

C'est un rappel de la bille 2 par deux bandes, à l'inverse du précédent. La bille joueuse carambole la 2 et revient sur la bille 3, en amorti sur sa tranche inférieure, de façon à attendre à cet endroit le retour de la bille 2. Celle-ci carambole d'abord la petite bande, ensuite la grande, et revient sur la bille joueuse pour positionner la ligne.

## 2.10 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



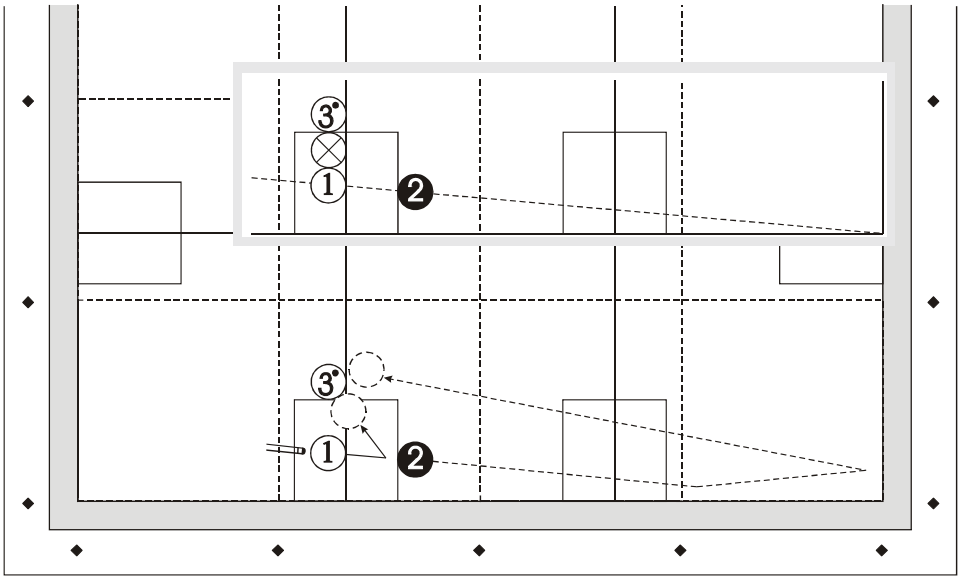



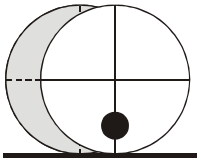
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



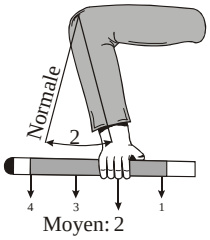

C'est une prise de ligne par un rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 avant de toucher la 3, sur sa partie supérieure en amorti. La bille 2 touche la grande bande, puis la petite bande, et revient en mesure sur la bille 3, si possible sur sa partie inférieure. C'est la difficulté: pas de contre possible sur la bille joueuse, donc c'est nécessaire de jouer en mesure.

## 2.11 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



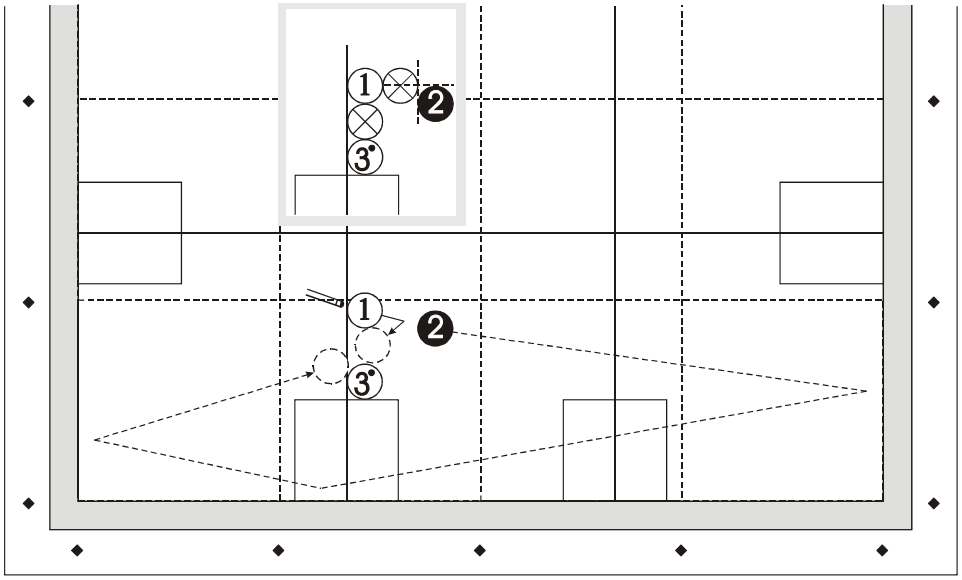



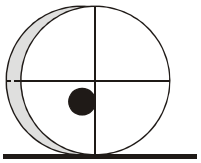
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale



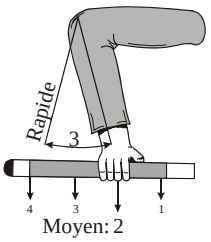

C'est une prise de ligne par un rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 avant de toucher la 3, sur sa partie inférieure en amorti. La bille 2 touche la petite bande, puis la grande bande, et revient en mesure sur la bille 3, si possible sur sa partie supérieure. C'est la difficulté: pas de contre possible sur la bille joueuse, donc c'est nécessaire de jouer en mesure.

## 2.12 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



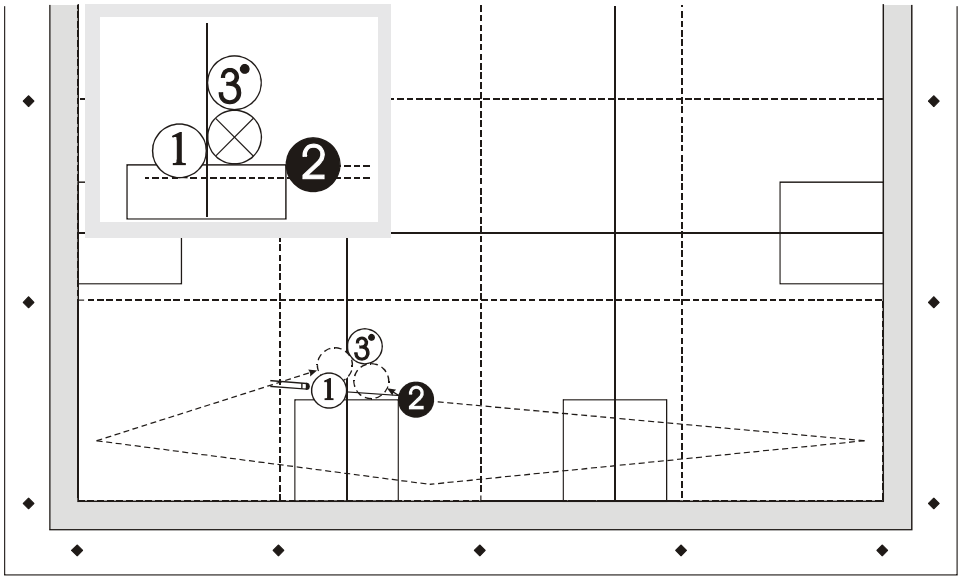



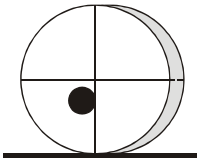
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: en-dessous du centre
Effet: léger effet à gauche (ou sans)
Energie: moyen - vitesse rapide



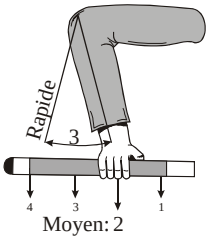

C'est une prise de ligne par un rappel de la bille 2 par trois bandes. La bille joueuse carambole la 2, puis va toucher la bille 3 en amorti et sur sa tranche supérieure. Quant à la bille 2, elle revient après trois bandes dans le barrage formé par les billes 3 et joueuse. Son retour s'effectue en mesure si elle revient sur la bille 3, ou avec une marge d'erreur sur la force si elle revient contrer la joueuse.

## 2.13 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



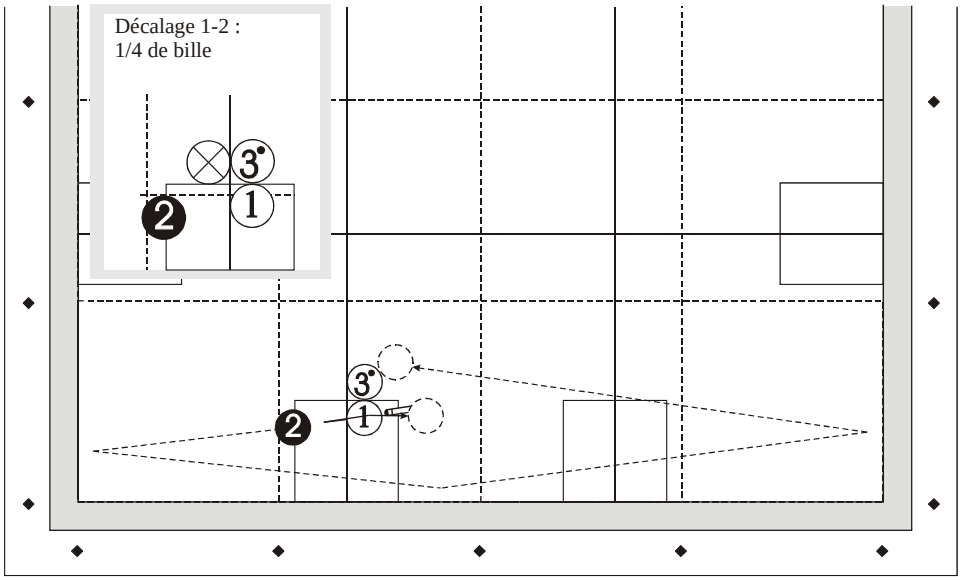
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: en-dessous du centre
Effet: léger effet à gauche
Energie: moyen - vitesse rapide

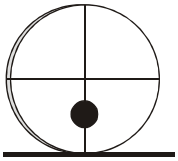



C'est une prise de ligne par un rappel de la bille 2 par trois bandes. La bille joueuse carambole la 2, puis va toucher la bille 3 en amorti et sur sa tranche inférieure. Quant à la bille 2, elle revient après trois bandes dans le barrage formé par les billes 3 et joueuse. Son retour s'effectue en mesure si elle revient sur la bille 3, ou avec une marge d'erreur sur la force si elle revient contrer la joueuse.

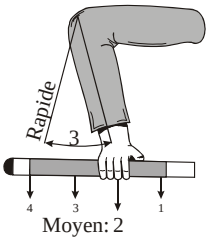
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.14 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



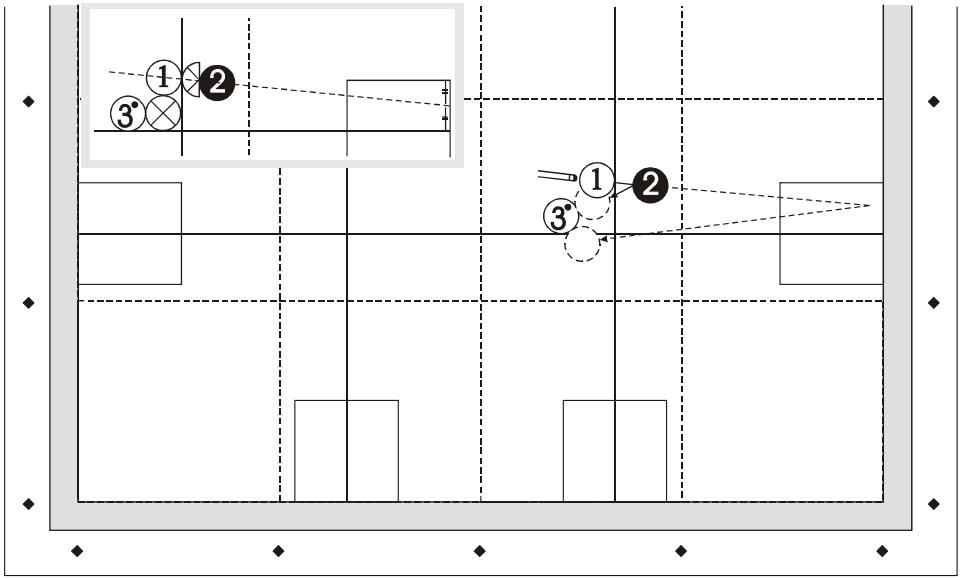



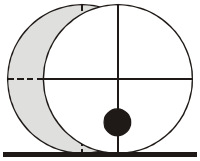
Quantité de bille: 98 % plein
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse rapide



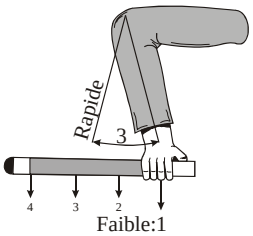

Voilà une prise de ligne extrêmement délicate. Parmi les plus difficiles. La bille joueuse carambole la 2 quasi pleine pour revenir toucher la bille 3 sur sa tranche inférieure en finesse (pour ne pas la déplacer), et continue de reculer encore de quelques centimètres. La bille 2 parcourt trois bandes et revient se positionner à côté de la bille rouge, sur sa tranche supérieure si possible, pour se placer la ligne.

## 2.15 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



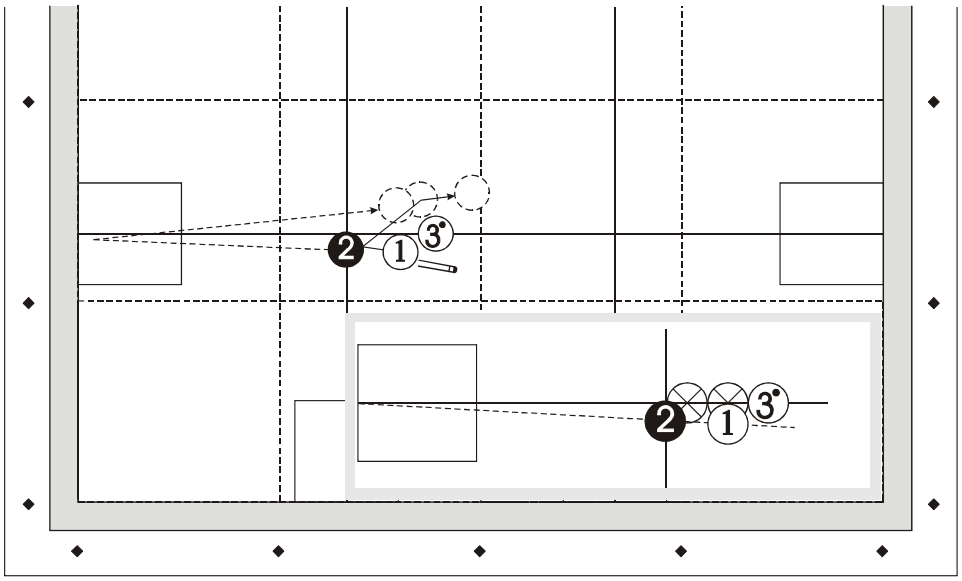
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

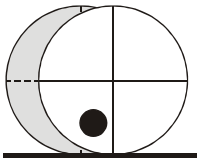



Une prise de ligne classique et facile avec un rappel de la bille 2 par une bande. La bille joueuse carambole la 2 et revient en rétro sur la bille 3, un peu sur sa partie supérieure, en la poussant de quelques centimètres (1/2 bille). La bille 2 revient en mesure sur la partie inférieure de la bille 3.

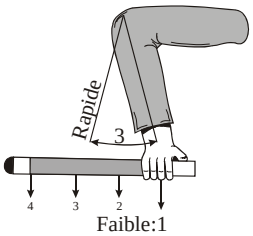
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.16 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



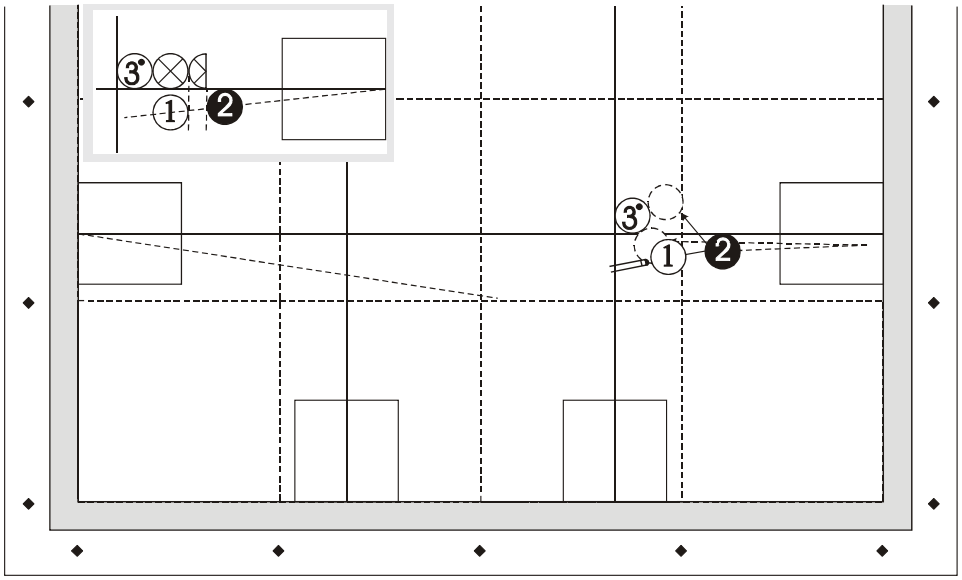



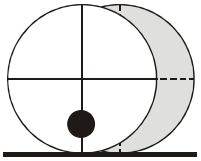
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse rapide



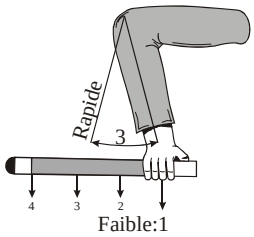

Une autre prise de ligne très délicate. C'est un rétro passage - remplacement - prise de ligne. La bille joueuse carambole la bille 2 et recule doucement sur la finesse extérieure de la bille 3, dans le but d'attendre à cet endroit le retour de la bille 2. Celle-ci revient après une bande pousser la bille joueuse pour prendre sa place.

## 2.17 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



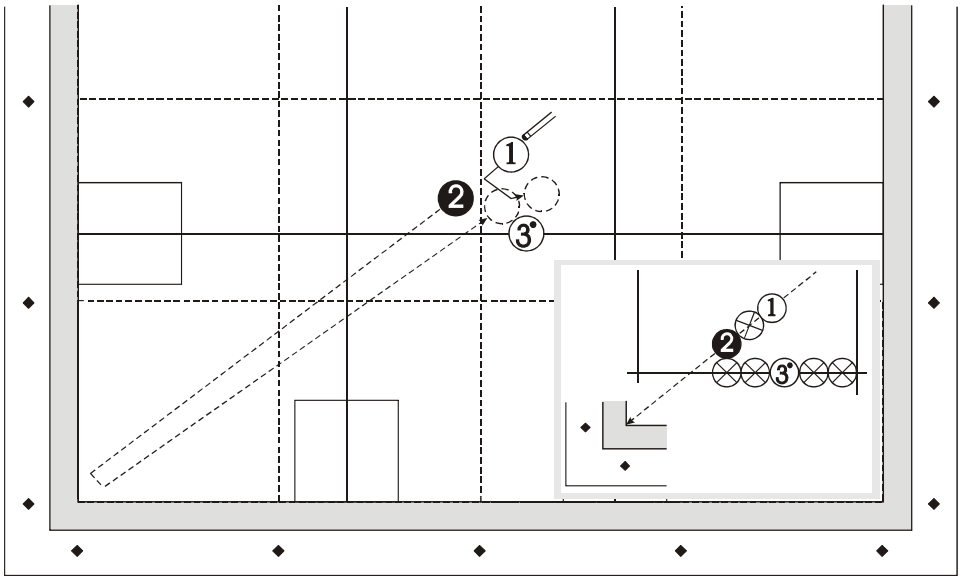
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

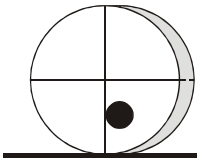



C'est une prise de ligne par un rétro passage classique. La bille joueuse carambole la bille 2, puis va toucher la bille 3, relativement doucement et sur sa partie supérieure. Dans le même temps, la bille 2 revient après une bande sur la tranche inférieure de la bille 3, et en mesure.

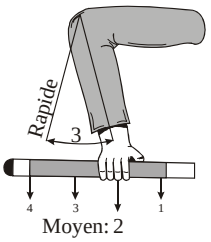
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.18 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



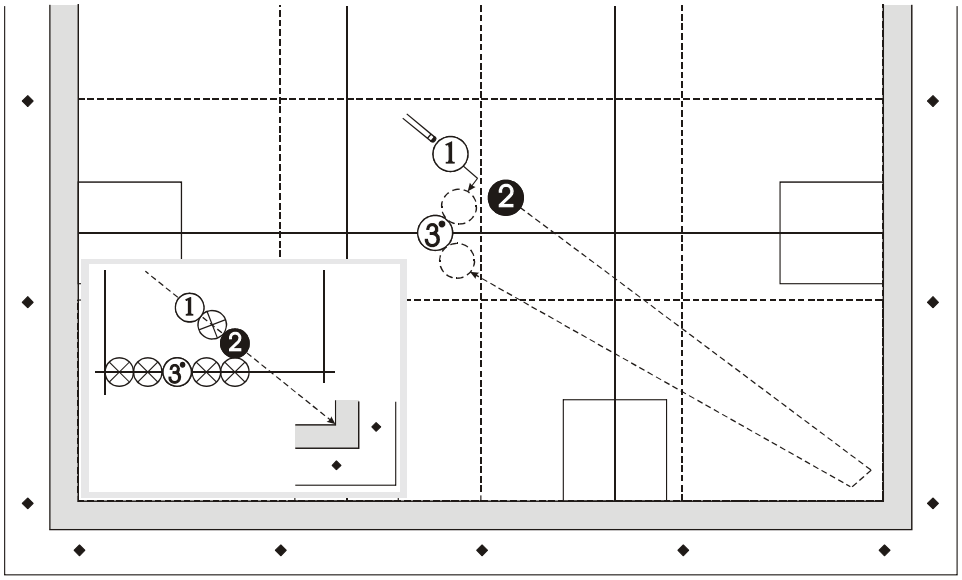
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: moyen - vitesse rapide

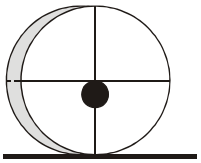



Moyen: 2

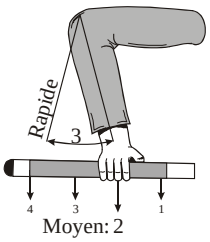
C'est une prise de ligne direct avec un rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la 2 et va toucher la bille 3 en amorti et sur sa partie supérieure. Elle attend à cet endroit le contre de la bille 2 qui va la rejeter un peu. La bille 2 vient ainsi se mettre à côté de la bille 3. Pour le placement des billes, les billes 1 et 2 visent l'angle opposé.

## 2.19 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: en-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse rapide

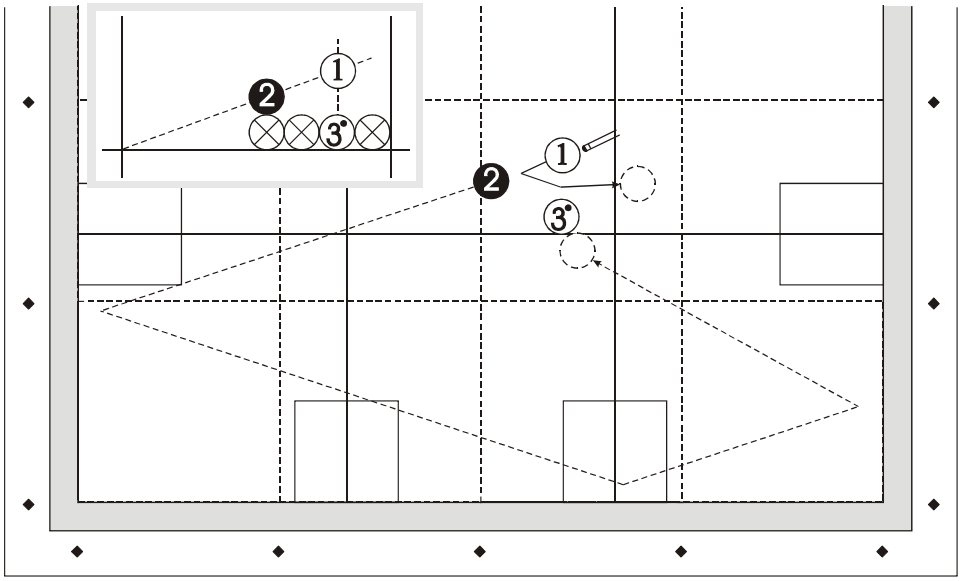


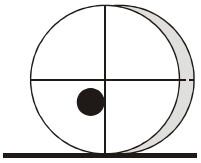

Moyen: 2

C'est une prise de ligne direct avec un rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la bille 3 sur sa partie supérieure et en amorti. La bille 2 revient par deux bandes se positionner en mesure légèrement sous la bille 3. Pour le placement des billes, les billes 1 et 2 visent l'angle opposé.

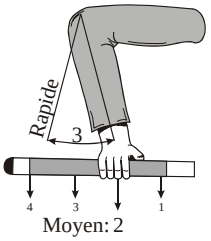
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.20 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



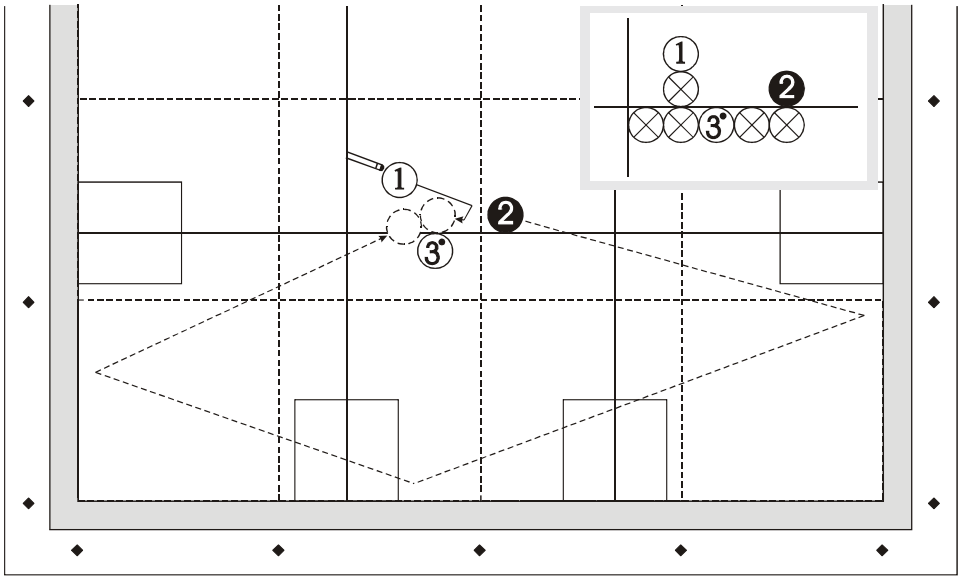
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: en-dessous du centre
Effet: effet à gauche (variable)
Energie: moyen - vitesse rapide

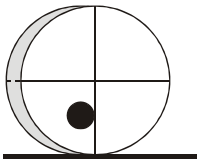



Moyen: 2

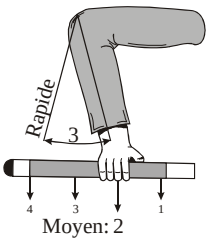
C'est une prise de ligne par un rappel direct de la bille 2 par trois bandes. La bille joueuse carambole la bille 2, va toucher la bille 3 en finesse sur sa partie supérieure et continue sa course pour la déborder d'environ deux billes. La bille 2 revient par trois bandes, en mesure, sous la bille 3.

## 2.21 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: léger effet à gauche
Energie: moyen - vitesse rapide

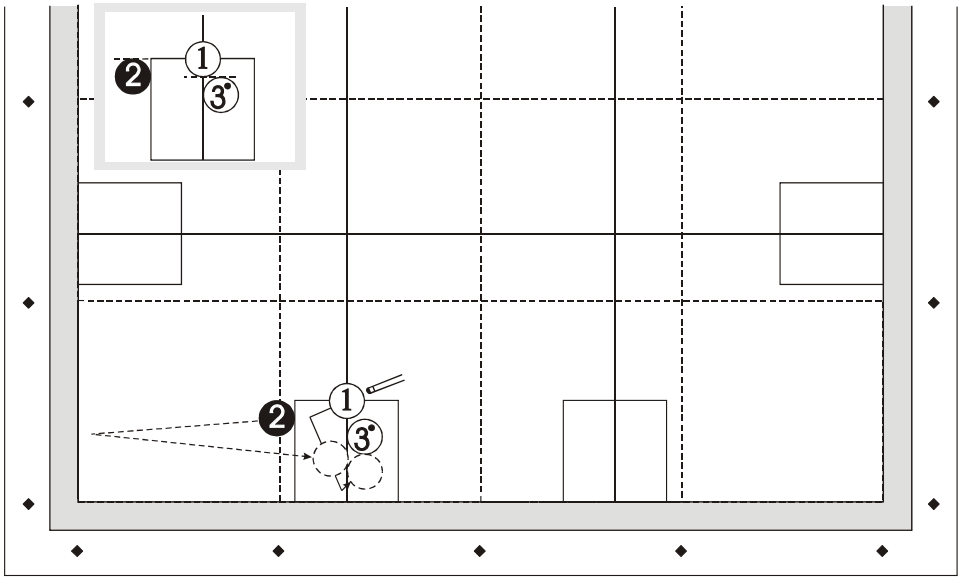


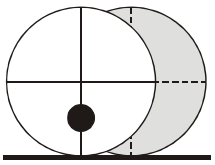

Moyen: 2

C'est une prise de ligne par un rappel direct de la bille 2 par trois bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la bille 3 en amorti, sur sa partie supérieure. La bille 2 revient par trois bandes en léger contre sur la bille joueuse, ou en mesure dans le barrage.

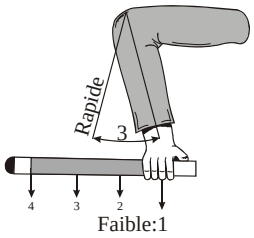
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.22 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



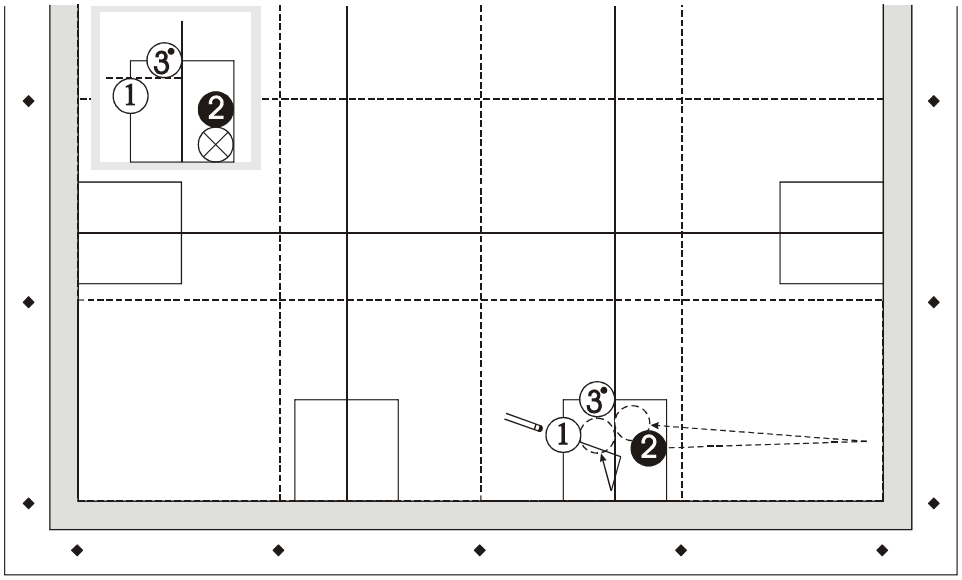



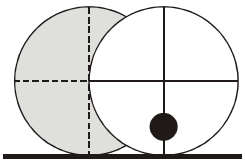
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide



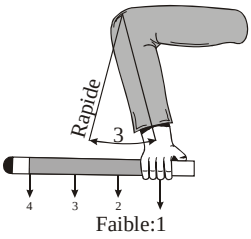

C'est un des points clés pour tourner la ligne à l'ancre. C'est un rappel indirect par une bande et la bille 2 revient par une bande. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande, avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 revient contrer la bille joueuse après avoir touché une bande, ou revient en mesure dans le barrage.

## 2.23 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



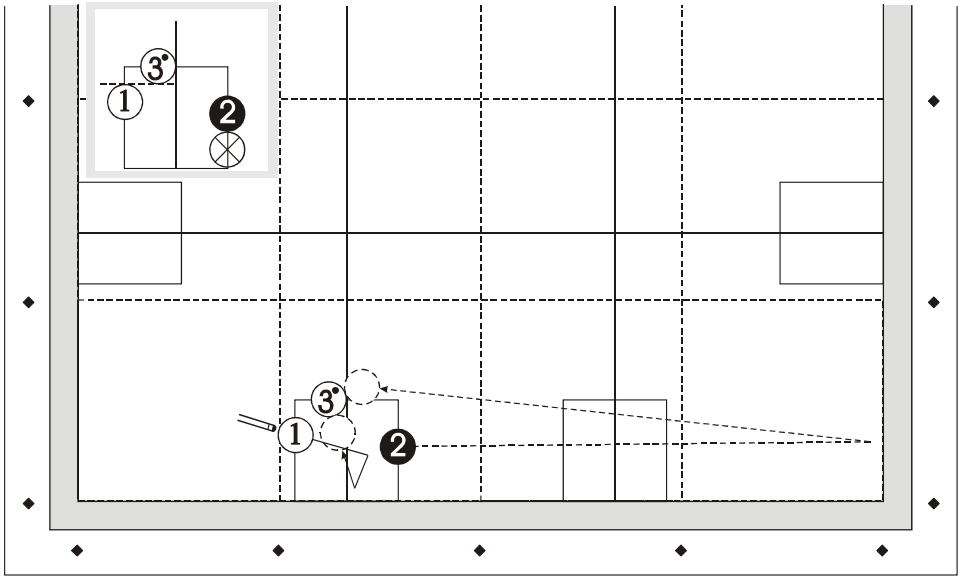
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

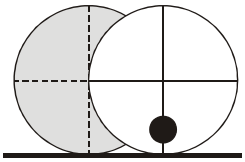



C'est aussi une position clé dans l'ancre pour se positionner la ligne. C'est un rappel indirect par une bande avec rappel de la bille 2 par une bande. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 revient contrer la bille joueuse après avoir touché une bande, ou revient en mesure dans le barrage.

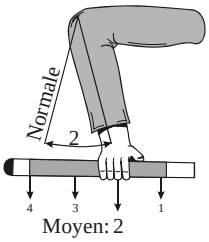
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.24 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



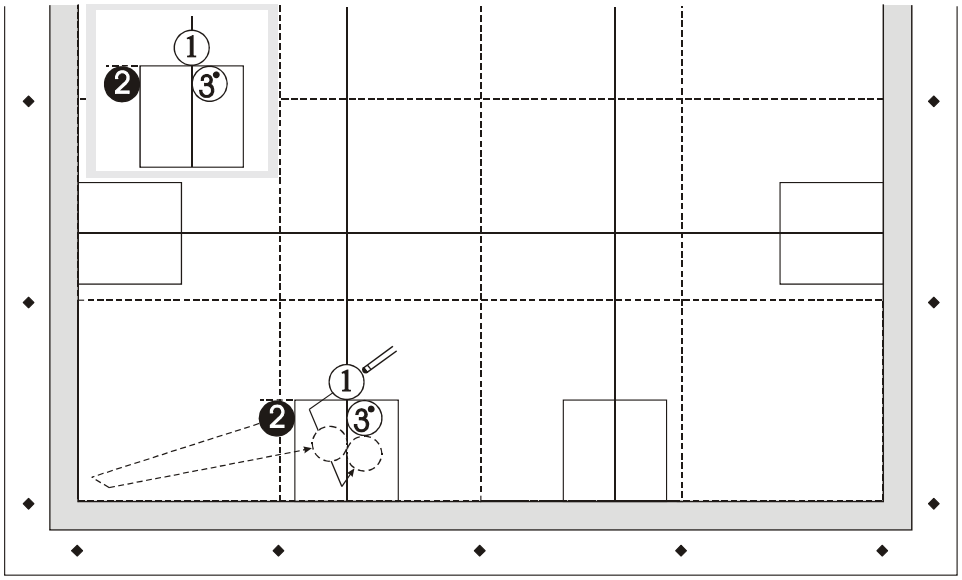



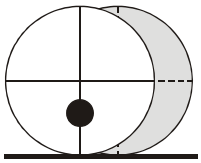
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



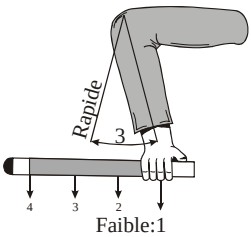

C'est un rappel indirect par une bande avec rappel de la bille 2 par une bande. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 revient contrer la bille joueuse après avoir touché une bande, ou revient en mesure dans le barrage.

## 2.25 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



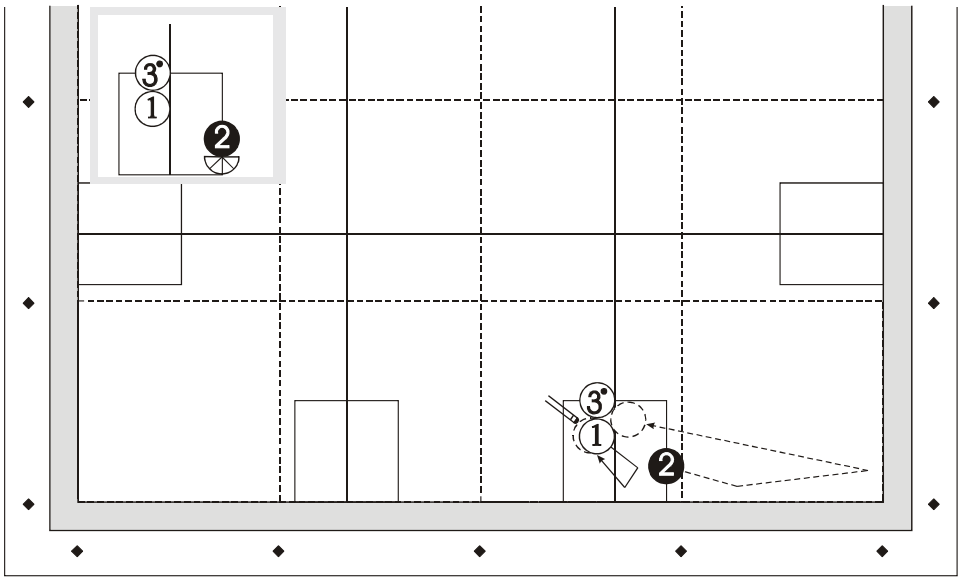
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide

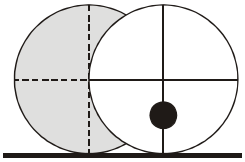



C'est le point le plus souvent utilisé pour tourner la ligne à l'ancre. C'est un rappel indirect par une bande avec rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 revient contrer la bille joueuse après avoir touché deux bandes, ou revient en mesure dans le barrage.

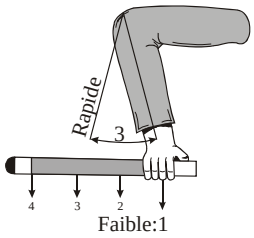
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.26 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



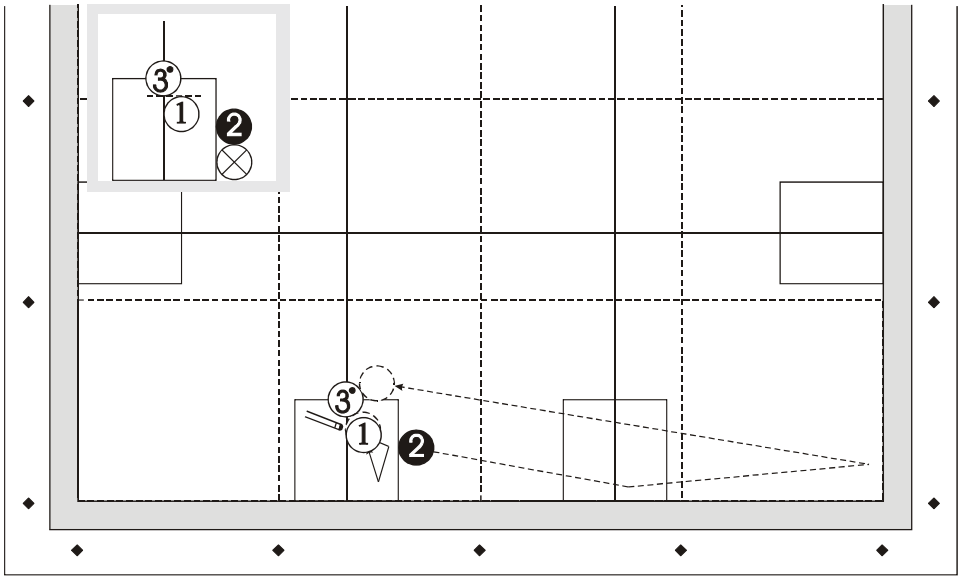



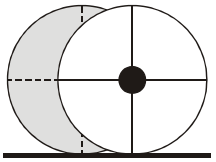
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse rapide



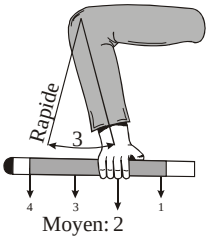

C'est un rappel indirect par une bande avec rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 revient contrer la bille joueuse après avoir touché deux bandes, ou revient en mesure dans le barrage.

## 2.27 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



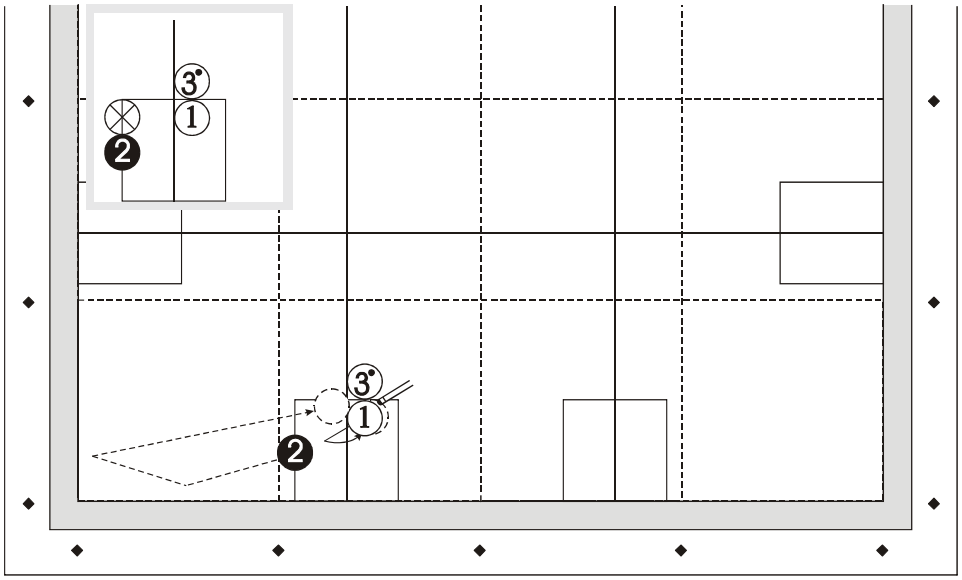
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse rapide

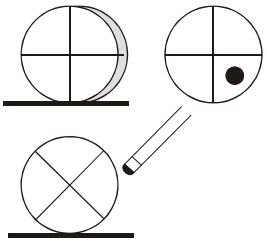



C'est un rappel indirect par une bande avec rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 va toucher deux bandes et doit revenir en mesure si possible sur la partie supérieure de la bille 3. C'est la difficulté de cette prise de ligne: l'obligation de maîtriser parfaitement le retour de la bille 2 sur la bille 3, malgré de longues distances.

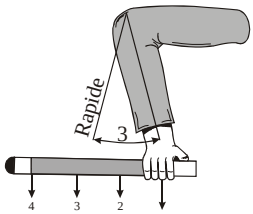
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.28 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES - PIQUÉ RENTRÉ



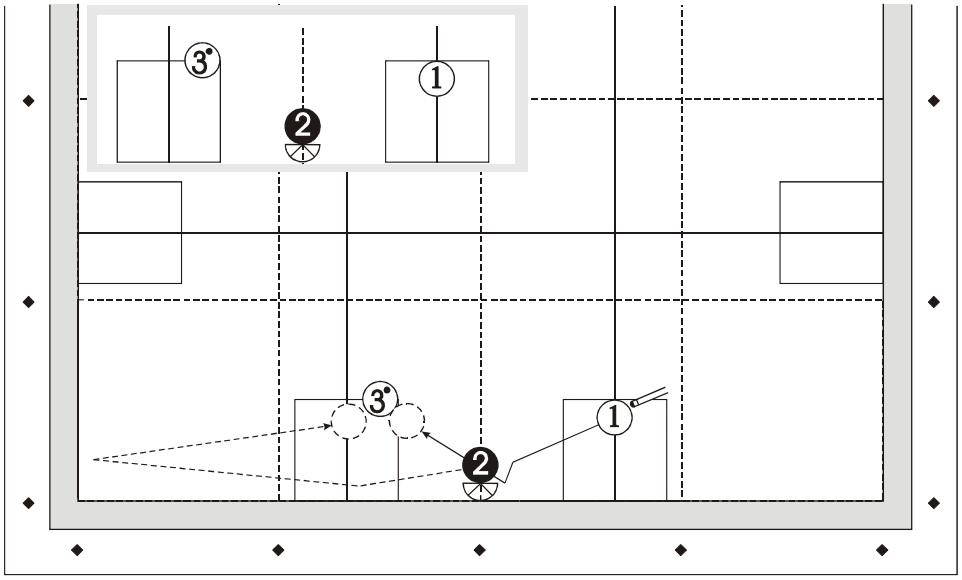
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse rapide
Inclinaison : environ 45°

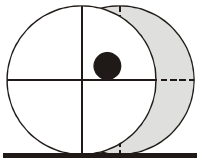



Faible:1

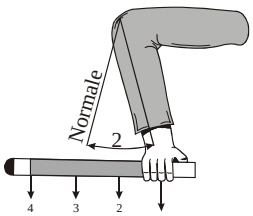
C'est un rappel direct de la bille 2 par deux bandes. La position est située juste entre le rappel direct par deux bandes et le rappel indirect par deux bandes. Avec cette position litigieuse, le piqué rentré offre souvent un meilleur résultat. La bille joueuse carambole la bille 2 et va courber pour aller toucher la bille 3 sur sa partie inférieure. La bille 2 revient contrer la bille joueuse après avoir touché deux bandes, ou revient en mesure dans le barrage.

## 2.29 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: un peu effet à droite
Energie: faible - vitesse normale

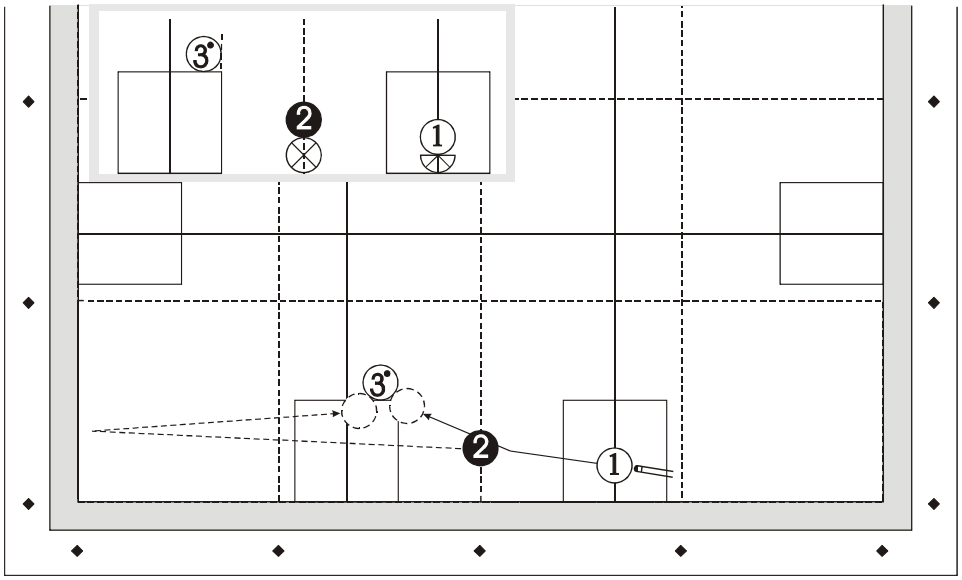


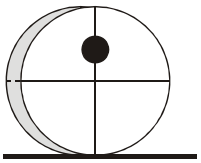

Faible:1

C'est un rappel indirect par une bande avec rappel de la bille 2 par deux bandes. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher la petite bande avant de finir en amorti sur la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 va toucher deux bandes et doit revenir en mesure si possible sur la partie inférieure de la bille 3. Pousser la bille 3 d'environ une bille permet d'augmenter un tout petit peu la marge d'erreur pour le retour de la bille 2.

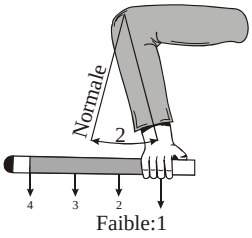
Tous droits réservés - 31090114049

## 2.30 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



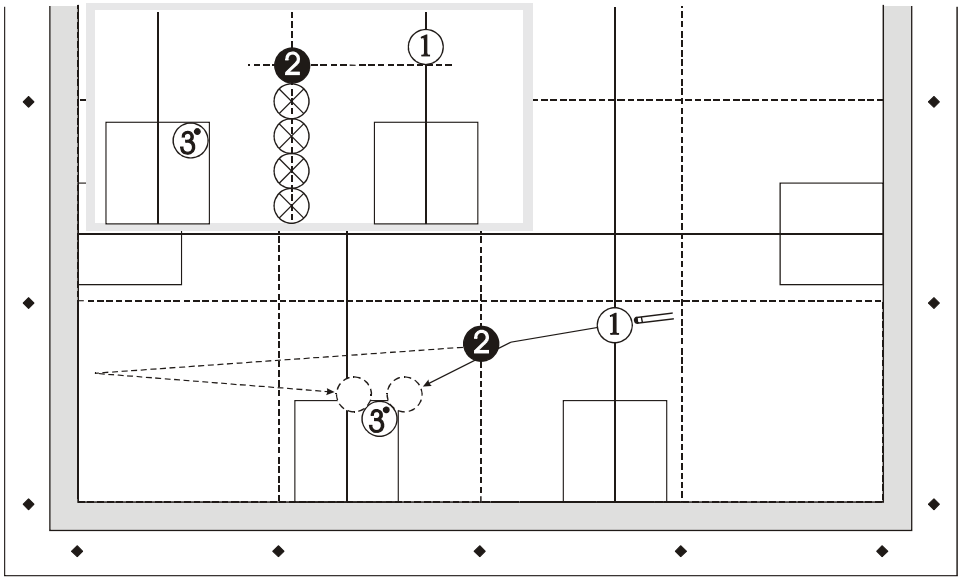



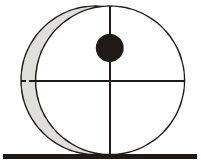
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-coulé
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale



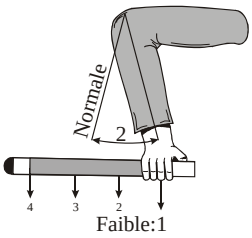

C'est un rappel direct par une bande. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher en amorti la partie inférieure de la bille 3. La bille 2 va toucher une bande et doit revenir en mesure si possible sur la partie inférieure de la bille 3. Pousser la bille 3 d'environ une bille permet d'augmenter un tout petit peu la marge d'erreur pour le retour de la bille 2. La mesure parfaite des billes constitue la plus grande difficulté de cette prise de ligne.

## 2.31 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-coulé
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale




C'est un rappel direct par une bande. La bille joueuse carambole la bille 2 et va toucher en amorti la partie supérieure de la bille 3. La bille 2 va toucher une bande et doit revenir en mesure si possible sur la partie supérieure de la bille 3. Pousser la bille 3 d'environ une bille permet d'augmenter un tout petit peu la marge d'erreur pour le retour de la bille 2. La mesure des billes constitue la plus grande difficulté de cette prise de ligne.

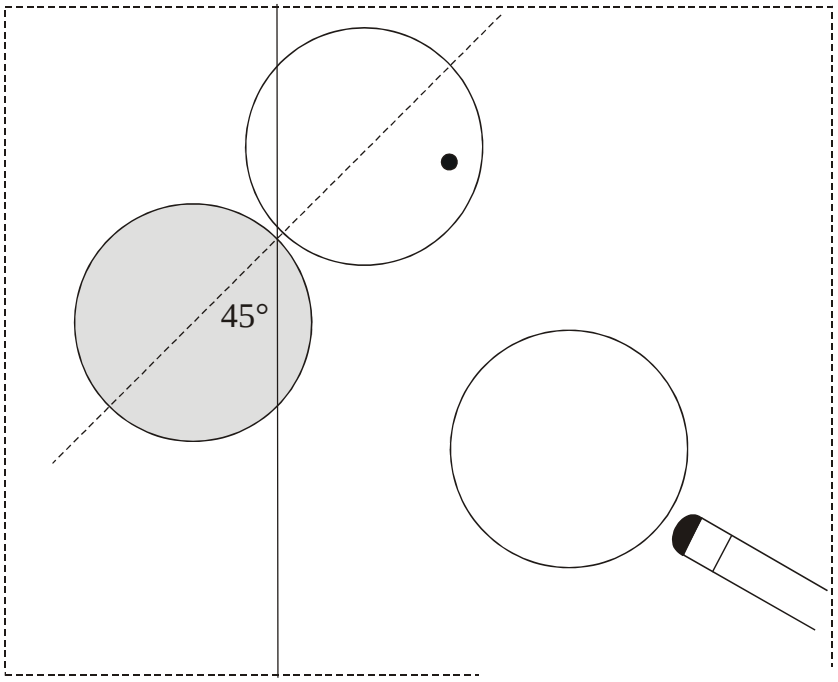
Tous droits réservés - 31090114049

# 3 LA LIGNE

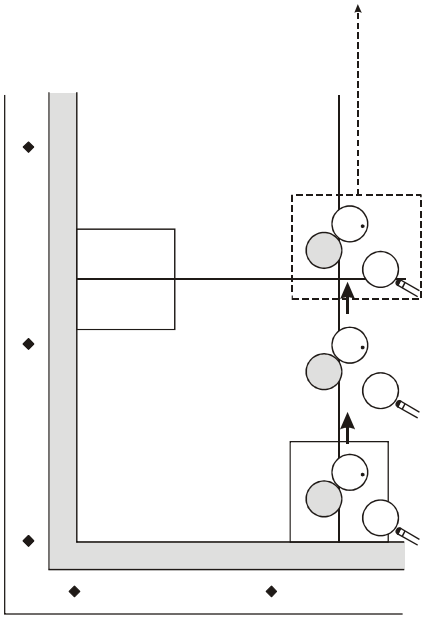
## 3.1 DÉFINITION

La ligne est une position de billes en lunettes qui est similaire celle de la petite ligne ou même de l'américaine, mais qui est éloignée de la bande de 47 centimètres. La position parfaite positionne les billes 2 et 3 à cheval sur la ligne du cadre... D'où son nom de ligne.

Tout comme l'américaine et la petite ligne, la ligne correspond au schéma présenté ci-dessous: les deux billes à caramboler sont éloignées de la bande de 47 centimètres, sous un angle de 45° environ, à cheval sur la ligne du cadre. Quant à la bille joueuse, elle se trouve en dominante.




Cette position de ligne permet par une succession de placements et de rappels de longer la ligne tout en reproduisant la même position, en laissant toujours les billes à cheval sur la ligne du cadre, mais à chaque fois quelques centimètres plus loin.



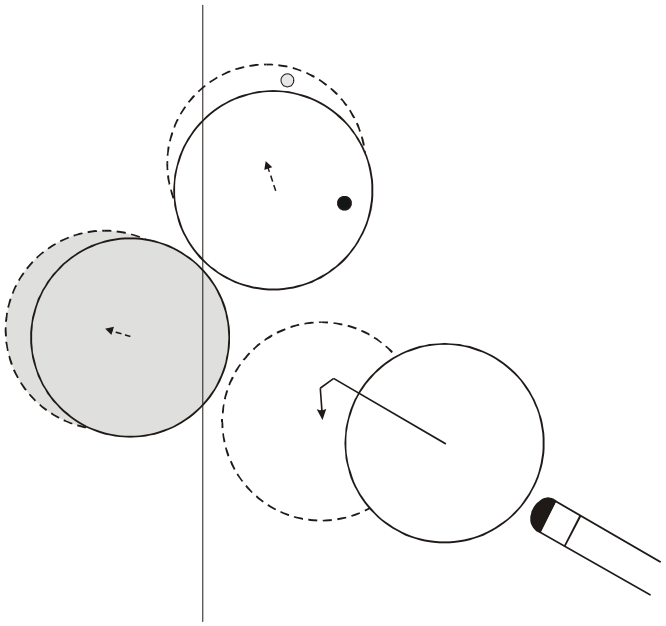
D'une manière générale, l'enchaînement qui permet de reproduire cette position le long de la ligne du cadre, comporte d'abord deux points de placement qui permettent la mise en place d'un rappel. Celui-ci permet d'avoir à nouveau une position de billes en lunettes.

Tous droits réservés - 31090114049

## 3.2 LA LIGNE EN THÉORIE: ENCHAÎNEMENT DE TROIS POINTS

Le principe de la ligne expliqué ci-après est celui-ci qui se joue dans l'idéal: un enchaînement de deux petits placements et d'un rappel.

Dans la pratique, c'est un peu différent. En fonction de la position de billes en lunettes, le joueur peut décider de n'effectuer qu'un seul point de placement ou au contraire d'en faire trois, quatre ou peut-être plus. Parfois même, le point de placement peut ne pas être exécuté pour directement jouer le rappel. Si en fonction de la position, le point de placement peut être évité, le rappel est par contre indispensable. Sans rappel, impossible de reprendre la ligne.



***1er point de placement:***

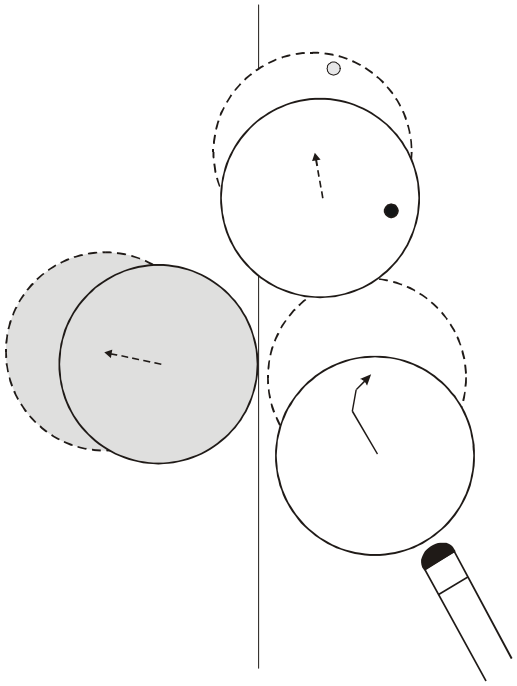
Dans ce premier point de placement, la bille joueuse carambole en premier la bille supérieur, en l'occurrence la pointée, pour ensuite toucher la bille inférieure, soit la rouge.
L'objectif de ce placement est de déplacer faiblement les deux billes de façon à pouvoir exécuter le placement suivant pour obtenir le rappel.
L'effet, en l'occurrence de l'effet à gauche, est souvent utiliser pour permettre à la bille joueuse de mieux déborder la bille rouge et ainsi obtenir un meilleur placement.

***2ème point de placement:***

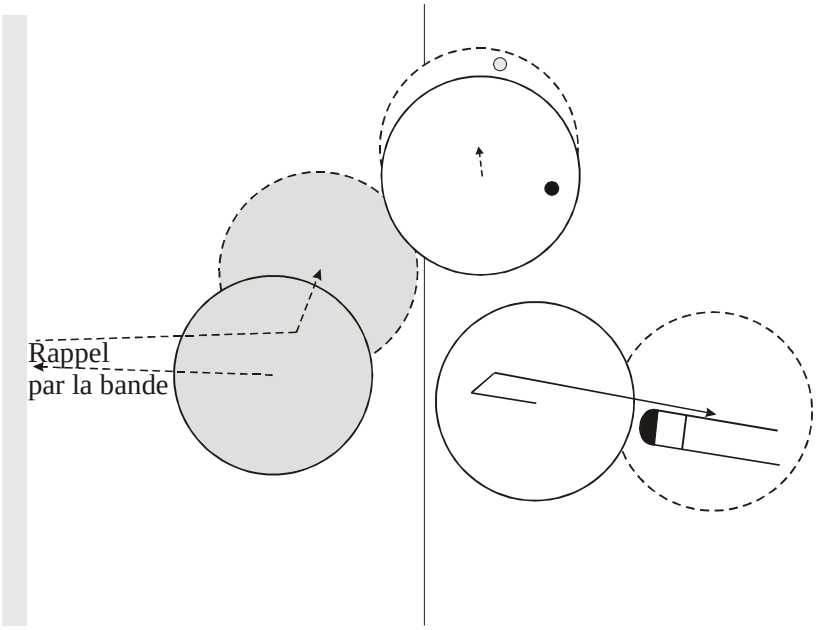
Dans ce second point de placement, la bille joueuse carambole en premier la bille rouge pour ensuite toucher la bille pointée.

Le but du placement est double. Le premier objectif est de créer l'espace suffisant entre la bille joueuse et la bille rouge pour pouvoir effectuer facilement le rappel suivant.

Le second objectif est de créer la bonne inclinaison entre la bille joueuse et la bille rouge pour que celle-ci puisse être rappelée sur la bille joueuse.



Tous droits réservés - 31090114049




***3ème point: le rappel***

La bille joueuse effectue un rappel en rétro par une bande de la bille rouge avec le contre de celle-ci sur la bille joueuse.

La bille joueuse carambole en premier la bille rouge en léger rétro pour revenir ensuite sur la bille pointée. En restant sur cette dernière, la bille attend à cet endroit le retour de la bille rouge.

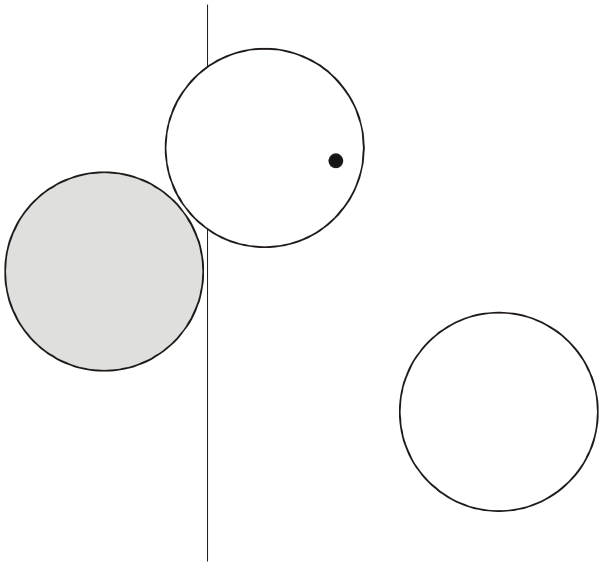
Grâce au contre, la bille joueuse est repoussé pour reprendre nettement la dominante, et la bille rouge va se positionner à côté de la bille pointée.

En fonction du placement précédent, la hauteur d'attaque et surtout l'effet peuvent être très important. Ce dernier paramètre peut notamment être utilisé pour corriger la trajectoire de retour de la bille rouge, lui permettant ainsi de revenir correctement sur la bille joueuse.

Le retour de la bille rouge peut également se jouer sans contre sur la bille joueuse, de telle façon que la bille rouge vienne se positionner directement à côté de la bille pointée, en mesure évidemment.

***Résultat***

La position résultante de cet enchaînement est exactement celle du départ: une position de billes en lunettes qui permet la continuation de la petite ligne.

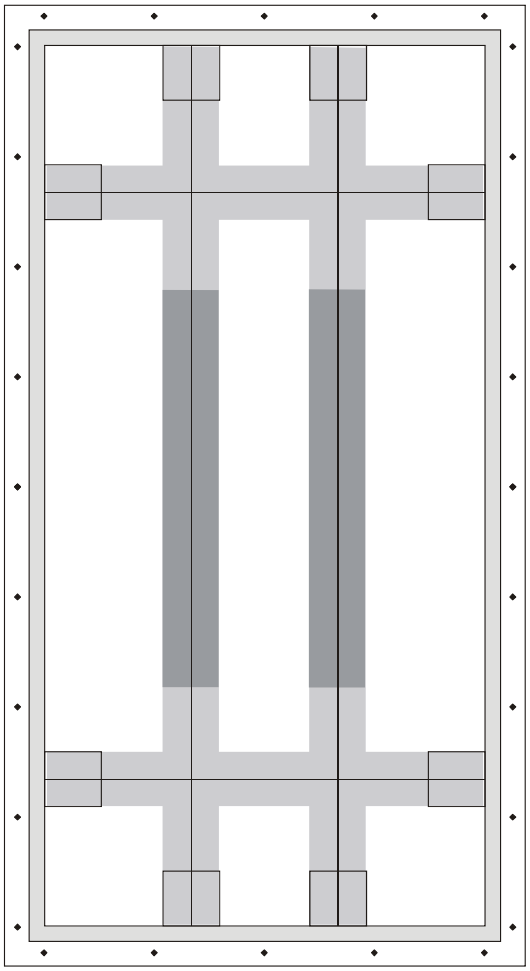


Tous droits réservés - 31090114049

## 3.3 *LA LIGNE DANS LE TIERS DU BILLARD*

La ligne se joue comme son nom l'indique à cheval sur la ligne de cadre. Et bien évidemment toujours face à la bande qui se trouve à 47 centimètres de ladite ligne. Jouer la ligne sous-entend donc un rappel où la bille parcourt plus de 90 centimètres avant de revenir se positionner en billes en lunettes. Autant dire que cela nécessite une précision sans faille et qu'elle exclut toute déviation due au matériel.

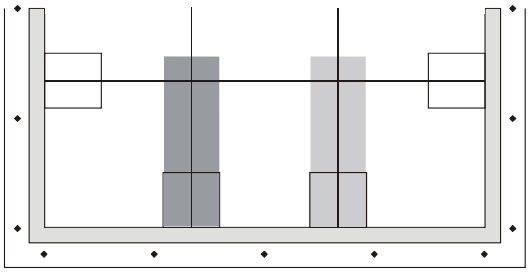
Ces deux derniers éléments font que même le plus fort joueur du monde ne peut garantir le succès éternel de la ligne. A partir du moment où le joueur admet la possibilité, voire l'inéluctabilité d'une erreur, il vaut mieux la prévoir et l'anticiper. Raison pour laquelle il est prudent de jouer la ligne tout en restant dans le tiers du billard. De telle sorte qu'au cas où le joueur perd cette position de ligne, les billes se trouvent encore dans une position favorable dans le tiers du billard.



Certains joueurs préfèrent jouer la ligne au-delà du tiers de billard et traverser toute la table de billard sur la ligne. Cette façon de faire ne peut l'être que si le matériel est parfait et que les billes ne subissent aucune déviation. Car dans le cas contraire, ou tout simplement en cas d'erreur de la part du joueur, la position de ligne risque d'être perdue avec à la clé… une position défavorable des billes au milieu de la table de billard.

Zone favorable

Zone dangereuse



Dans le tiers du billard, les lignes utilisées sont celles du carré central. Vu les positions délicates de placement du corps dans certains cas, les gauchers et les droitiers ne sont pas égaux sur ce carré central.

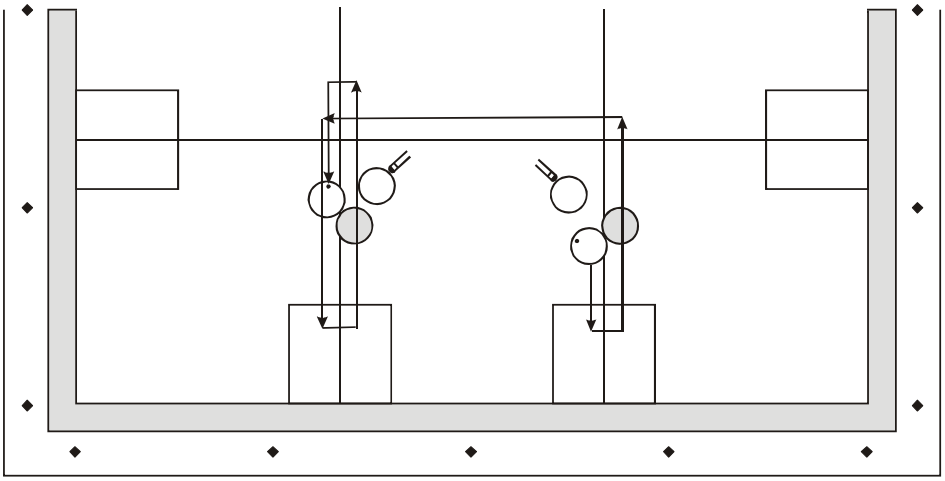
La ligne de prédilection du droitier est celle de gauche (en gris foncé), alors que celle de prédilection du gaucher est celle de droite (en gris clair).

Ligne du gaucher

Ligne du droitier

Tous droits réservés - 31090114049

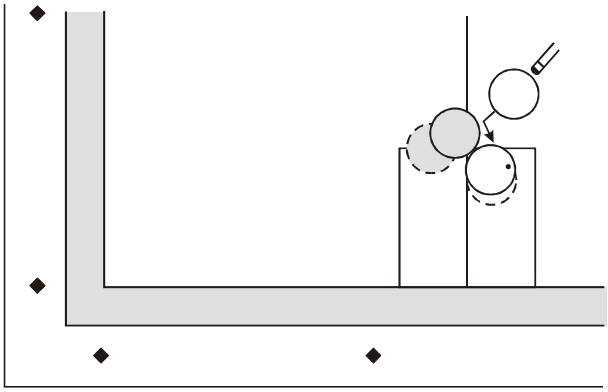
En règle général, chacun s'évertuera à placer les billes sur sa ligne de prédilection et jouera la ligne sur celle-ci en la montant et en la descendant sans cesse. Si la ligne est placée à droite et que le joueur droitier souhaite la placer à gauche, il la descend, la tourne à l'ancre, la monte jusqu'à la croix, la tourne à la croix, la traverse jusqu'à sa ligne de prédilection, descend et monte cette ligne sans cesse en tournant la position à l'ancre et à la croix.



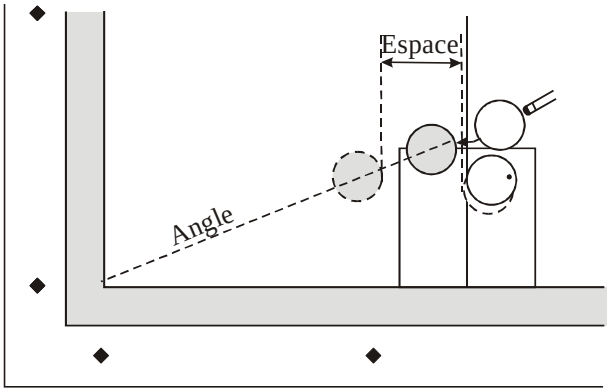
## 3.4 *TOURNER LA LIGNE À L'ANCRE*

La position de ligne à l'arrivée de l'ancre est en position de dominante, à cheval sur la ligne, toute proche de l'ancre. En principe, la bille inférieure est même entrée dans l'ancre.

Les placements sont effectués selon le principe traditionnel de la ligne.

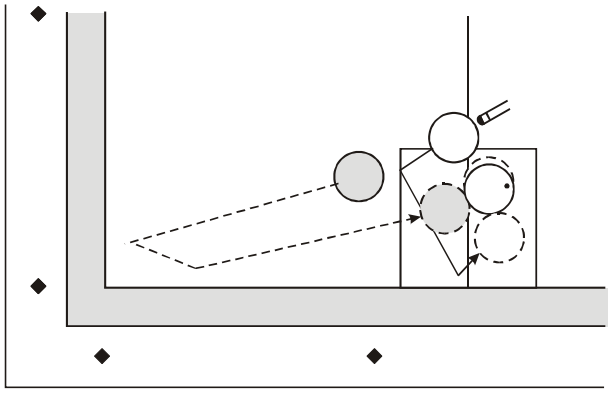


Dans le premier point de placement, la bille joueuse carambole la rouge et ensuite la pointée. Le but de ce placement est de descendre la rouge un peu plus que d'habitude pour préparer le placement suivant.



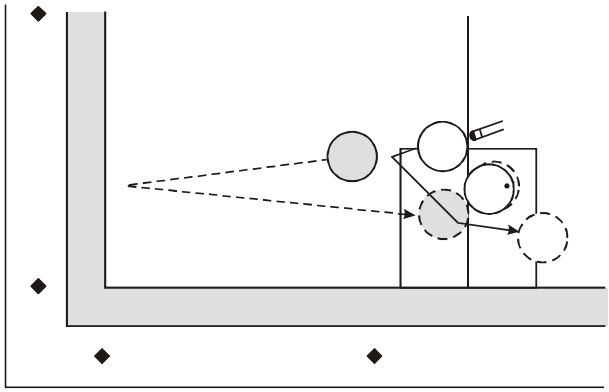

Dans le second point de placement, la bille joueuse carambole la pointée en finesse et pousse la rouge pour créer l'angle suffisants pour la rappeler par deux bandes et l'espace suffisant pour permettre à la bille joueuse de passer entre les deux billes lors du rappel.

Tous droits réservés - 31090114049

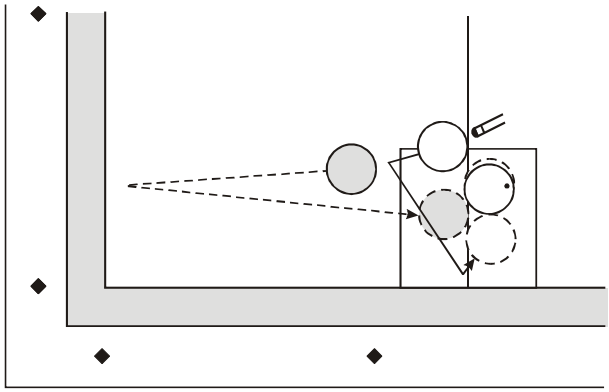


Dans le troisième point, soit le rappel, la bille joueuse carambole la rouge pour rappeler celle-ci par deux bandes. Pendant ce temps, la bille joueuse carambole la petite bande et vient toucher la pointée, en amorti, de façon à créer un barrage et attendre le retour de la rouge.

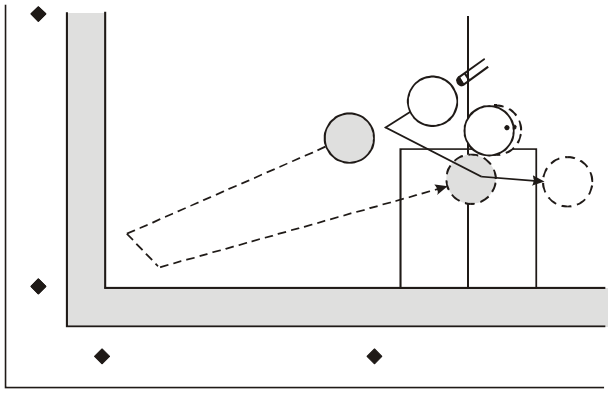
Le point de rappel permettant de tourner la ligne est en général un rappel deux bandes pour une (la rouge touche deux bandes et la bille joueuse une bande). Mais d'autres schémas de rappels permettent également de tourner la ligne. Les variantes dépendent de l'angle et de la distance que le placement précédent a créé entre la bille joueuse et la bille rouge.



On trouve notamment le rappel de la rouge par une bande, en rétro direct passage. Dans ce point, la bille rouge est rappelée par la grande bande. La bille joueuse carambole la rouge, puis fait un passage en touchant la pointée sur sa partie inférieure. De plus, la joueuse reste plus ou moins en amorti sur la pointée, de façon à créer un barrage et attendre le retour de la rouge.

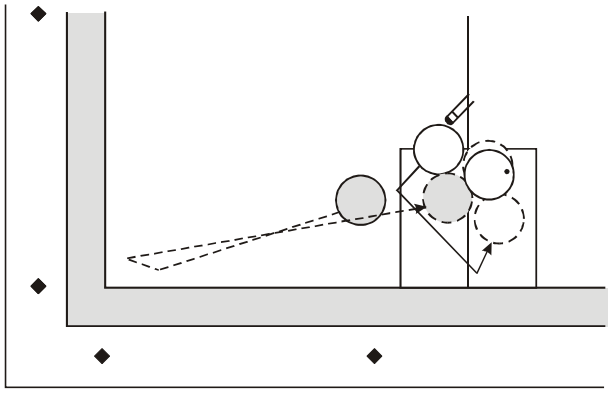


On trouve également le rappel de la rouge par une bande, une bande pour la joueuse. Dans ce point, la bille rouge est rappelée par la grande bande. La bille joueuse carambole la rouge pour rappeler celle-ci par une bande. Pendant ce temps, la bille joueuse carambole la petite bande et vient toucher la pointée, en amorti, de façon à créer un barrage et attendre le retour de la rouge.



On trouve également le rappel deux bandes de la rouge, en rétro direct passage. Dans ce point, la bille rouge est rappelée par deux bandes. La bille joueuse carambole la rouge, puis fait un passage en touchant la pointée sur sa partie inférieure. De plus, la joueuse reste plus ou moins en amorti sur la pointée, de façon à créer un barrage et attendre le retour de la rouge.

Tous droits réservés - 31090114049

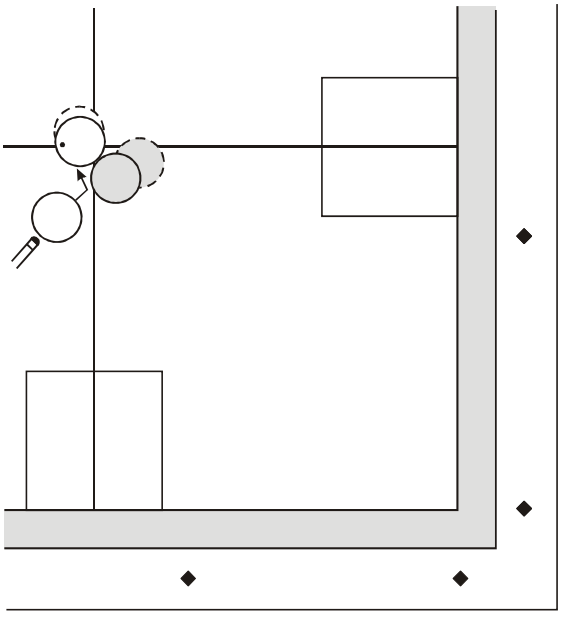


On trouve également le rappel de la rouge par deux bandes, une bande pour la bille joueuse. Dans ce point, la bille rouge est rappelée par deux bandes (petite bande d'abord, grande bande ensuite). La bille joueuse carambole la rouge pour rappeler celle-ci par deux bandes. Pendant ce temps, la bille joueuse empreinte d'effet contraire carambole la petite bande et vient toucher la pointée, en amorti, de façon à créer un barrage et attendre le retour de la rouge. Le retour de la rouge devrait plutôt se faire sur la pointée que sur la joueuse.

## *3.5 TOURNER LA LIGNE À LA CROIX DU GAUCHER*

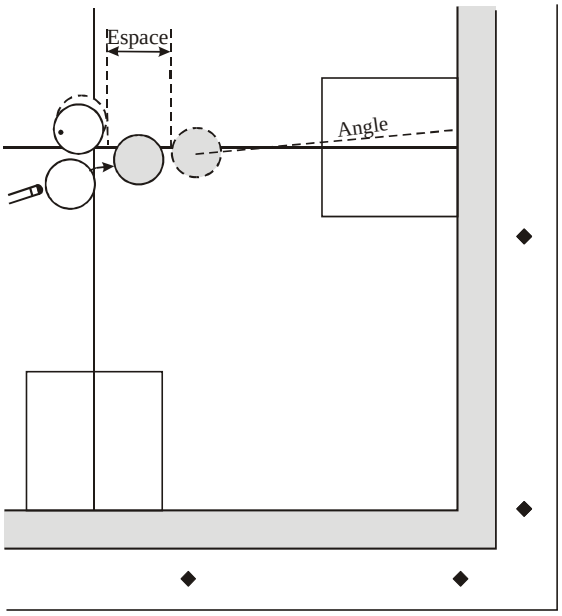
La méthode traditionnelle pour un joueur droitier de tourner la ligne lorsqu'elle se trouve sur la croix du gaucher est un rappel rétro passage. On exécute le rétro passage lorsque la bille supérieure a franchi la ligne centrale, afin bien sûr de retrouver un position de lunettes à cheval sur la ligne

Les placements sont effectués selon le principe traditionnel de la ligne.

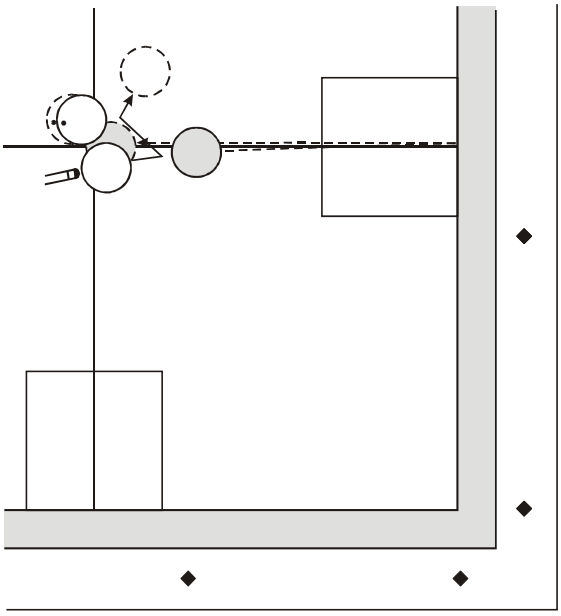


Dans ce premier point de placement, la bille joueuse carambole la rouge et ensuite la pointée. Le but de ce placement est de pousser la rouge et rester sur la pointée pour préparer le placement suivant.

Dans le second point de placement, la bille joueuse carambole la pointée en finesse et pousse la rouge pour créer l'angle suffisant pour la rappeler par une bande et l'espace suffisant pour permettre à la bille joueuse de passer entre les deux billes lors du rappel.



Tous droits réservés - 31090114049

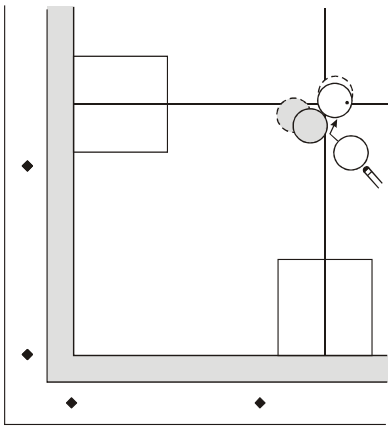


Dans le troisième point, soit le rappel, la bille joueuse carambole la rouge pour rappeler celle-ci par une bande. Pendant ce temps, la bille joueuse effectue le passage en carambolant la pointée sur sa partie extérieure et en restant à proximité de celle-ci. Elle laisse ainsi la place à la rouge de venir se positionner en mesure à côté de la pointée, si possible sur sa partie inférieure.

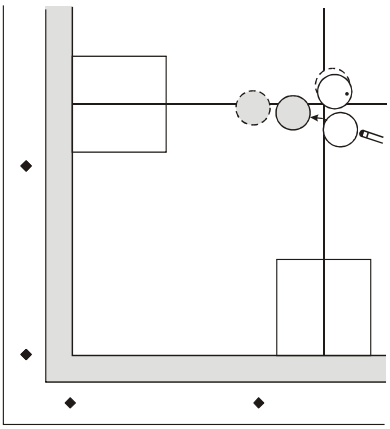
## 3.6 TOURNER LA LIGNE À LA CROIX DU DROITIER

### 3.6.1 RÉTRO PASSAGE

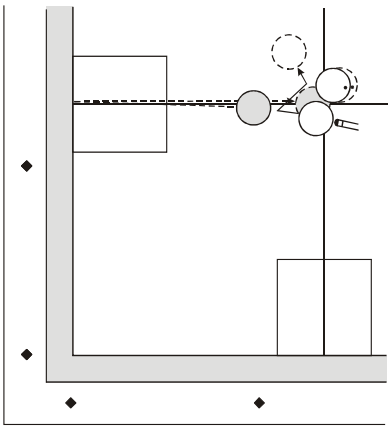
Une des méthodes pour un joueur droitier de tourner la ligne lorsqu'elle se trouve sur la croix du droitier est un rappel rétro passage pour récupérer une position de billes en lunettes sur la croix, mais en dominante. Avec cette position de billes en lunettes, le joueur reprend la ligne au moyen d'un rappel de large par une ou par deux bandes.
La première étape du rétro passage est toujours la même. Les phases principales sont décrites juste ci-dessus, c'est exactement le même principe que sur la croix du gaucher. Mais toutes les positions sont inversées.



Placement préparatoire



Placement pour le rappel

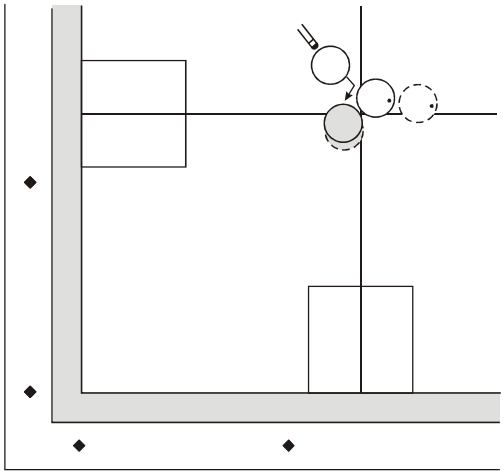


Rappel rétro passage

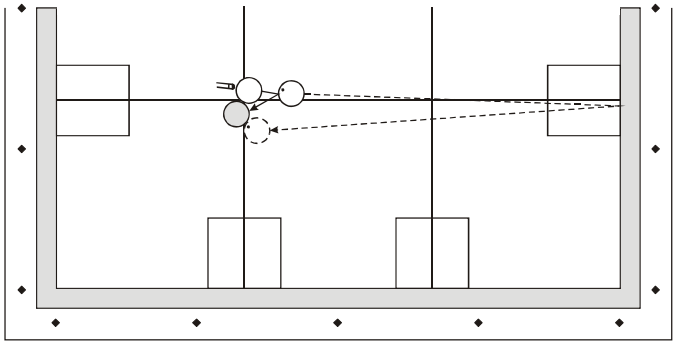
Avec cette position de billes en lunettes sur la croix, il ne reste plus qu'à se positionner un rappel en largeur par une ou par deux bandes, voire même par trois bandes. C'est ainsi que le joueur retrouve une position de ligne, dans le sens de la descente.

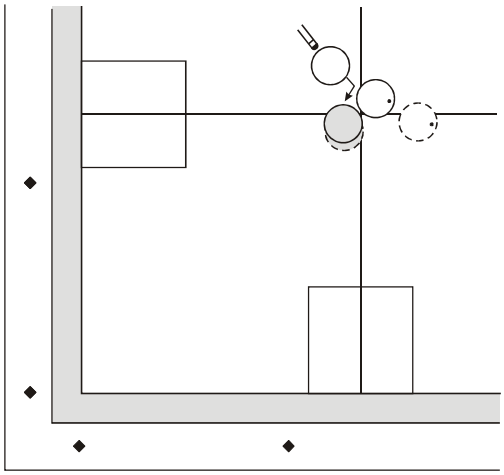
Tous droits réservés - 31090114049

Le problème de ces rappels de large, c'est la précision qu'ils nécessitent. Pour se poser la ligne, il faut absolument que la pointée revienne en mesure sur la rouge, si possible sur sa partie inférieure.

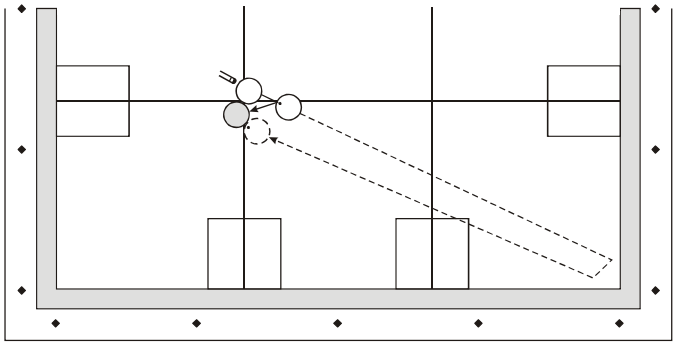


En rappel par une bande.

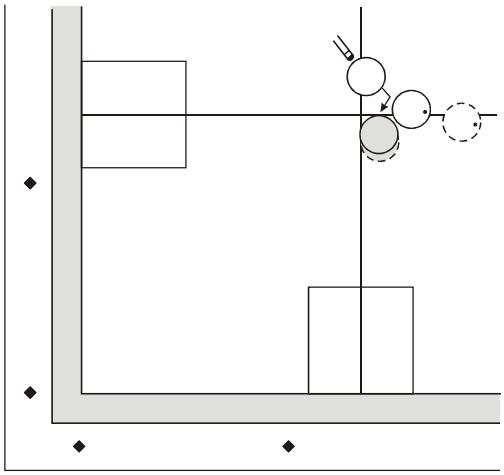




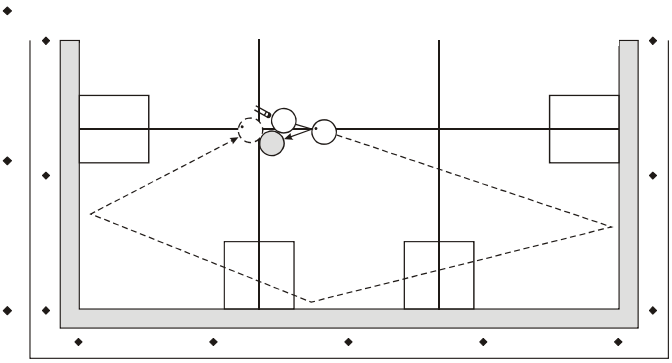
En rappel par deux bandes.



Si la position de billes en lunettes place la rouge à l'intérieur du carré central, une solution supplémentaire pourrait permettre de positionner la ligne. Avec un placement de la pointée qui se situe entre celui du rappel par une bande et celui du rappel par deux bandes.



En rappel par trois bandes.

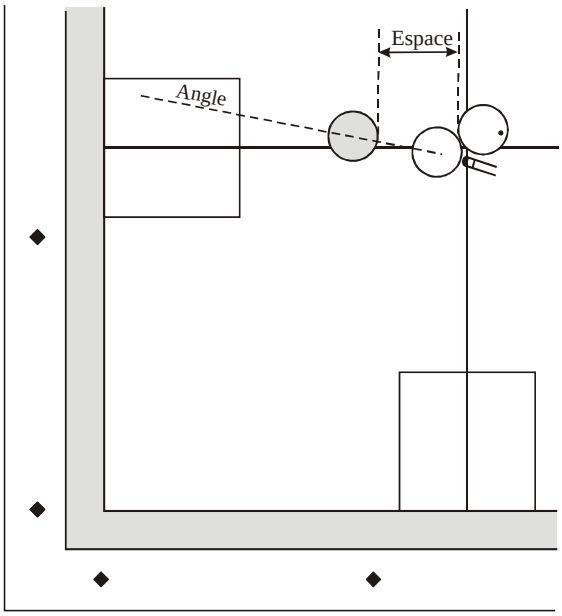


Tous droits réservés - 31090114049

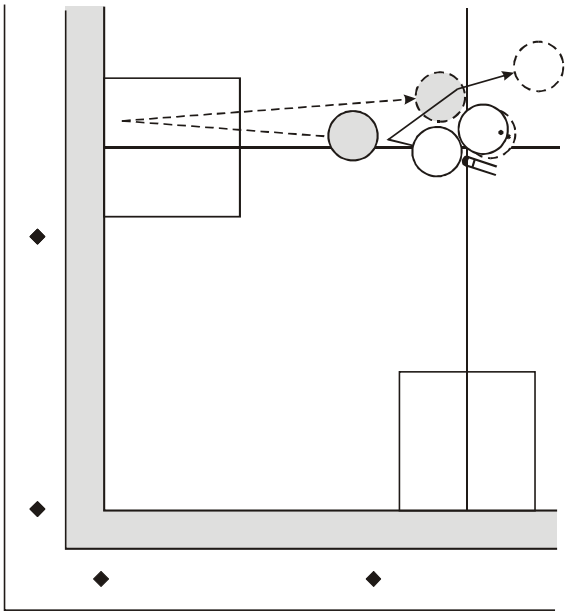
### 3.6.2 *RÉTRO PASSAGE REMPLACEMENT*

Une autre méthode pour tourner la ligne à la croix du droitier, sans doute la plus expéditive, mais aussi la plus difficile. Il s'agit du rétro passage avec le contre de la bille 2 sur la joueuse.

Le rétro passage remplacement se différencie du rétro passage standard par l'angle et l'espace créés entre la joueuse et la bille 2. Le joueur possède très peu de marge pour que ces deux paramètres permettent le retour de la bille 2 sur la joueuse.



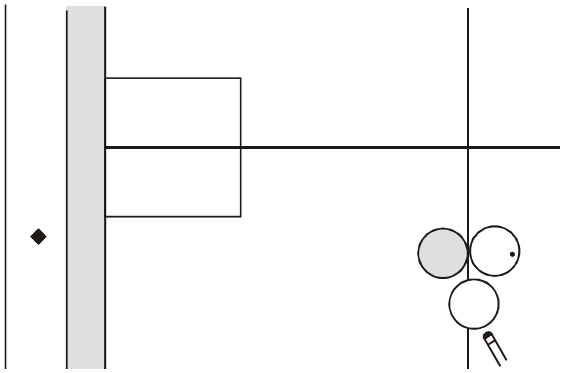

En plusieurs points de placement, le joueur doit se positionner le rappel souhaité, soit le rétro passage remplacement.
L'espace entre la rouge et la pointée est plus grand que dans un rétro passage traditionnel, laissant ainsi la place à la joueuse se reculer, toucher la pointée et surtout rester en amorti sur celle-ci.
L'angle est également plus prononcé puisque la rouge doit revenir sur la joueuse et non plus sur la pointée.



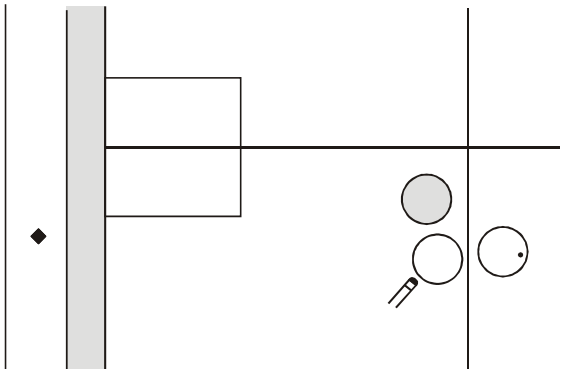
Dans ce rétro passage remplacement, la joueuse touche la rouge en rétro et va caramboler la pointée sur sa tranche extérieure en amorti. La rouge va toucher la bande et revient un peu plus fort que la mesure, dans le but de repousser la joueuse qui l'attendait et prendre sa place.
C'est parce que la rouge prend la place de la joueuse que ce rétro passage se nomme "remplacement".

Tous droits réservés - 31090114049

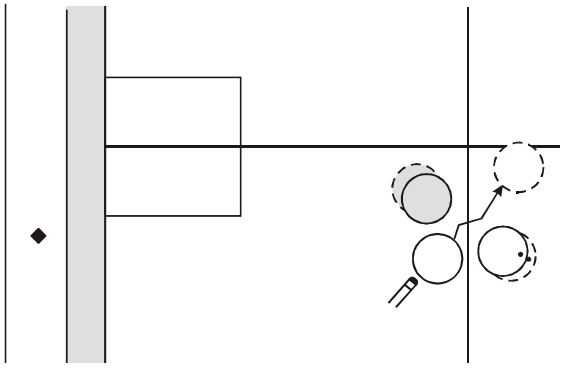
## 3.7 TOURNER LA LIGNE PAR LE PASSAGE



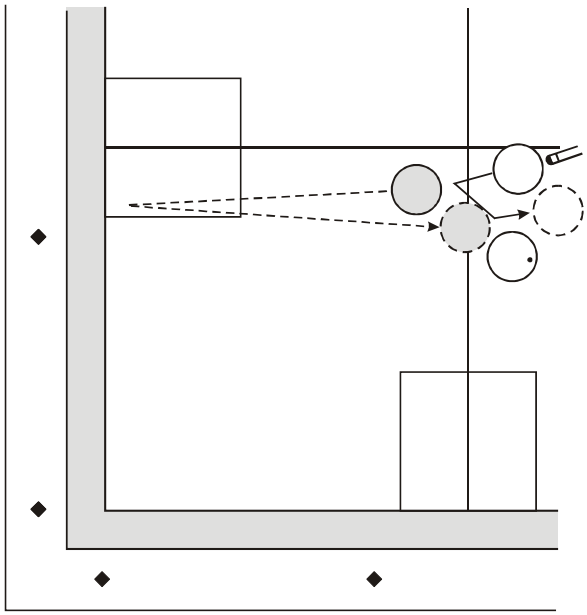
Le passage est une solution pour tourner la ligne un peu partout, sur la croix, sur l'ancre et sur la ligne elle-même. L'inconvénient de cette solution est la précision que nécessitent les petits points de placement. De plus, la position de départ n'est pas tout à fait la ligne, mais une position de billes en lunettes, à cheval sur la ligne, mais quasi perpendiculaire à celle-ci.



En plusieurs petits points de placements, le joueur écarte la position en avançant la rouge le long de la ligne et en laissant la pointée presque à sa place. L'écart doit être suffisant pour permettre à la joueuse de passer entre les deux billes.
Cela se joue à quelques millimètres. Un écart trop petit obligera le joueur à forcer le passage, ce qui écartera peut-être trop les billes pour conserver une position de ligne. Un écart trop grand obligera le joueur à user d'un léger piqué pour passer entre les billes, ce qui également devrait écarter trop les billes pour conserver la ligne.



Lors du passage, les trois billes sont en mouvement et doivent ensuite former entre elles un angle permettant le rappel de ligne. La qualité du passage dépend presque entièrement de la qualité du placement, qui doit vraiment permettre de passer en bougeant le moins possible les billes. Plus les billes s'éloignent de la ligne, plus il sera difficile de reprendre la ligne.



Après le passage, le joueur doit exécuter encore un rappel de la rouge pour reprendre la ligne.
Suivant le résultat du passage, il est aussi possible que la joueuse soit bien placée sur la pointée pour la rappeler et reprendre la ligne. Parfois, la joueuse est placée sur les deux billes. C'est l'idéal.

Tous droits réservés - 31090114049

# 4 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA LIGNE (107 POINTS)

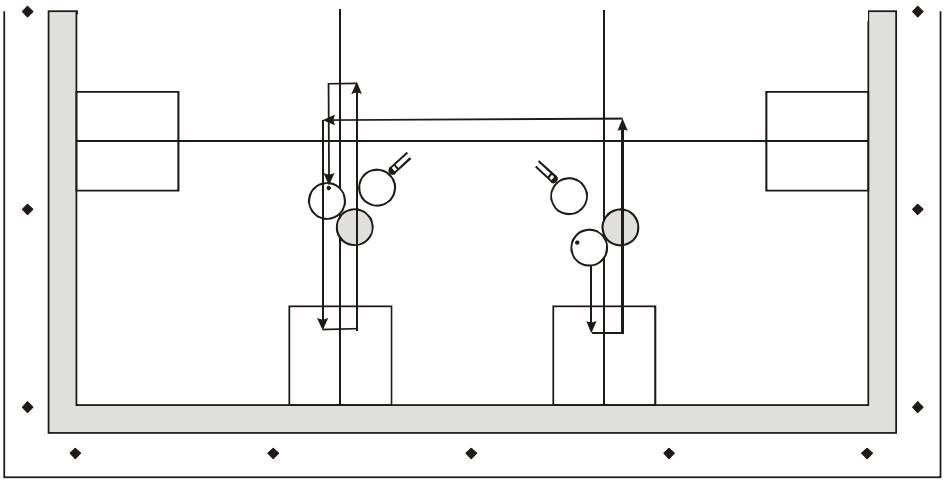
L'objectif est d'illustrer par des photos une véritable série de ligne. Pas une série imaginaire où les billes sont bougées à la main selon de belles théories dessinées dans un livre ou telles des pions sur un échiquier.

C'est une série qui a vraiment existé, avec toutes les erreurs et les difficultés réelles qu'elle comporte: les buttages, les impuretés du tapis qui fait d'un seul coup vaciller les billes, les erreurs techniques du joueur (quantité de bille, forces, effets, etc), les contraintes liées à de si petites distances, les précautions pour ne pas pousser, les limites imposées par le risque du collage, les influences psychiques chez le joueur, etc. Bref, tout ce qui fait que la théorie est certes intéressantes, mais qu'elle demeure encore un peu éloignée de la pratique.

Cette série a été effectuée par mes soins, en une seule séance. La position de départ et chaque résultat obtenu ont été photographiés, point après point.

A chaque position se trouve le genre (ligne) et la solution choisie (placement, rappel, etc.). Les autres nuances concernant l'exécution et les paramètres sont si fines qu'elles ont été volontairement oubliées dans cette séance photos ne pouvant faire ressortir ces finesses.

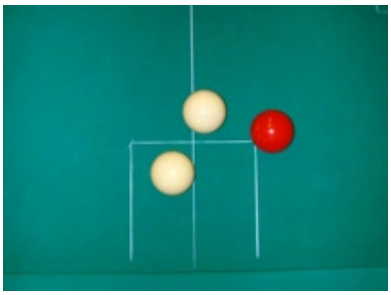
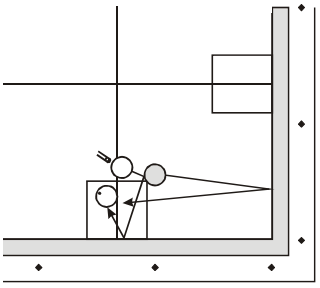
Durant cette série, plusieurs fautes importantes ont été commises, notamment sur la mesure de la bille 2. Et parfois sur un effet excessif ou au contraire insuffisant. Le retour de la bille 2 est primordial pour la continuation de la ligne et ce retour dépend de l'effet transmis et de la mesure. Sinon, ce fut une série parfois très précise et parfois pleine d'imprécisions, nécessitant de changer de stratégie, de jouer des placements supplémentaires ou au contraire de rappeler sans placement préliminaire.



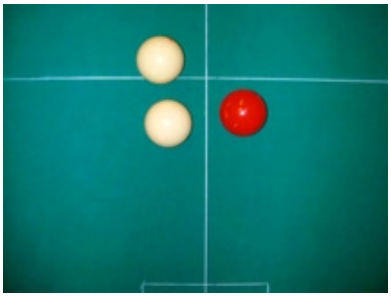
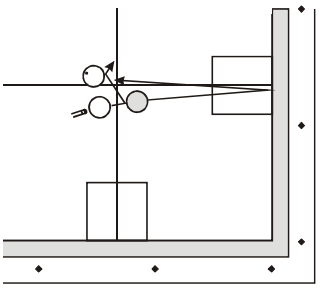
La série démarre par ligne du gaucher, dans le sens descente. La ligne est descendue, tournée à l'ancre, montée jusqu'à la croix, tournée à la croix, jouée le long de la ligne centrale, descendue sur la ligne du droitier, tournée à l'ancre, montée jusqu'à la croix, tournée à la croix, et reprise sur la ligne du droitier dans le sens descente.

Tous droits réservés - 31090114049

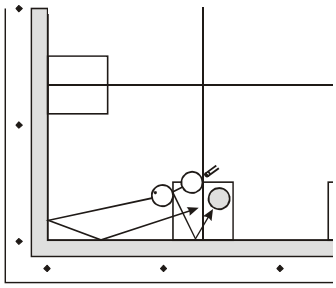
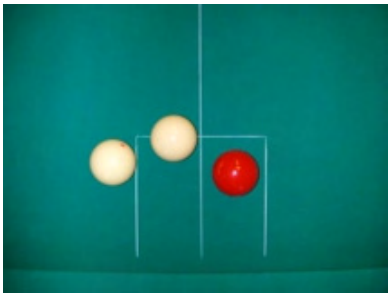
Les événements clés de cette série de ligne ont été ceux qui ont permis à la position d'être tournée, soit aux ancres, soit sur les croix. Ces quelques points sont juste repris ci-dessous, avant de découvrir l'entier de la série de ligne.

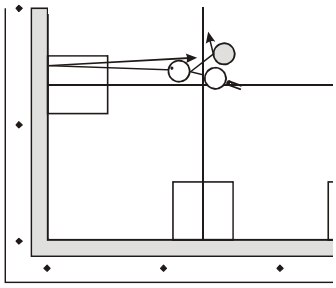
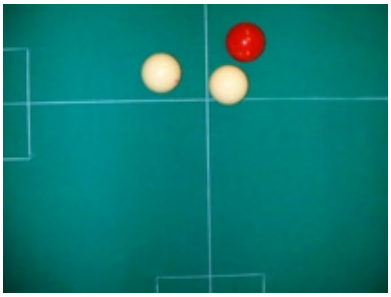
16ème point:
La bille joueuse carambole la rouge, puis va toucher la petite bande avant de caramboler la pointée. La bille rouge va sur la grande bande et revient dans le barrage.

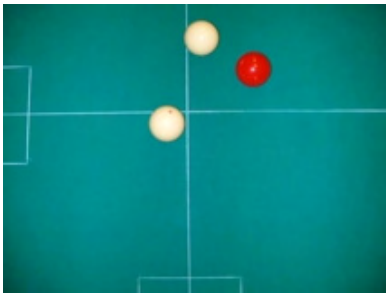
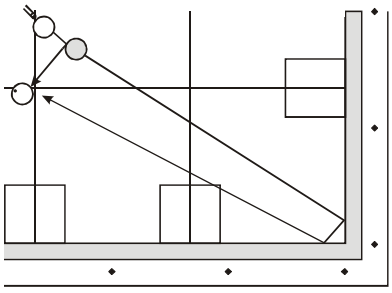
35ème point:
C'est un rétro passage. La bille joueuse carambole la rouge, puis va toucher l'extérieur de la pointée avant de ressortir un peu. La bille rouge est rappelée par la grande bande et revient à côté de la pointée.

79ème point:
La bille joueuse carambole la pointée, puis va toucher la petite bande avant de caramboler la rouge. La bille pointée va sur la grande bande, puis la petite bande et revient dans le barrage.

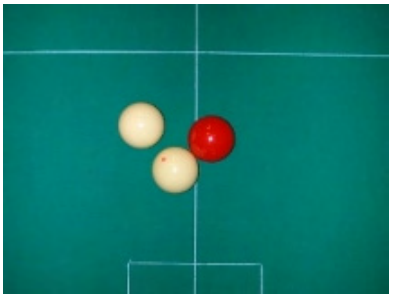
100ème point:
C'est un rétro passage. La bille joueuse carambole la pointée, puis va toucher l'extérieur de la rouge avant de ressortir un peu. La bille pointée est rappelée par la grande bande et revient à côté de la rouge.

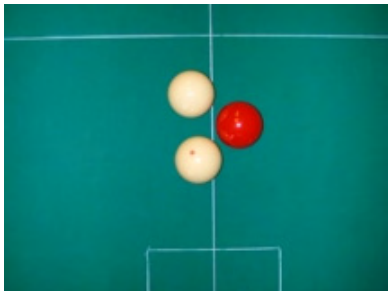
102ème point:
C'est un rappel par deux bandes. La bille joueuse carambole la rouge, puis va toucher en amorti le côté supérieur de la pointée. La bille rouge va sur la grande bande, puis la petite bande et revient dans le barrage.

Tous droits réservés - 31090114049

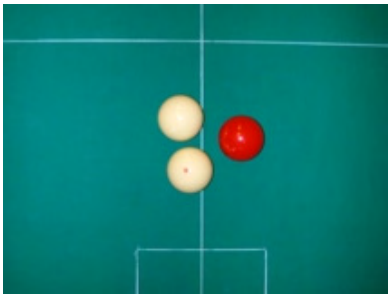
1. Ligne / placement



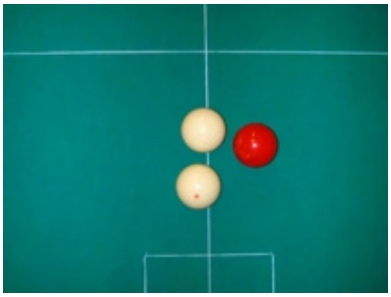
2. Ligne / placement



3. Ligne / placement



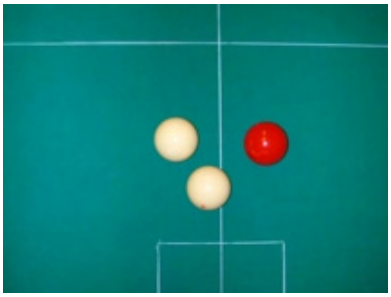
4. Ligne / placement



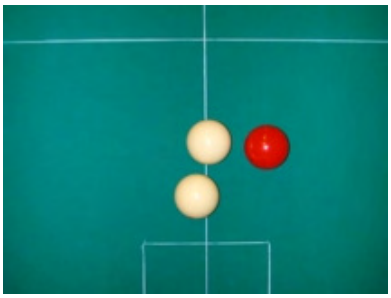
5. Ligne / rappel



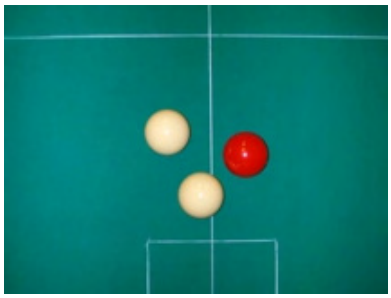
6. Ligne / placement



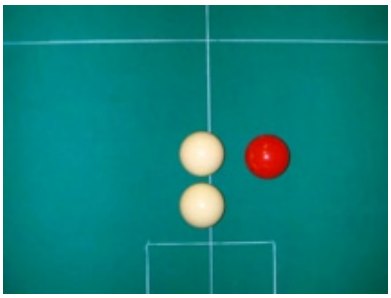
7. Ligne / rappel



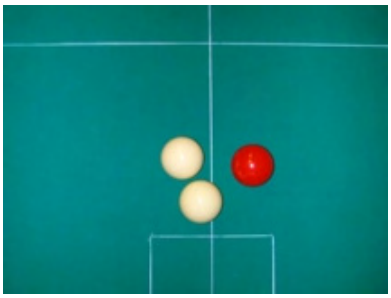
8. Ligne / placement



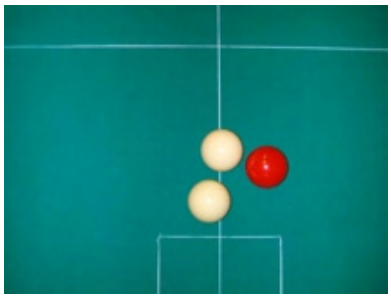
9. Ligne / rappel



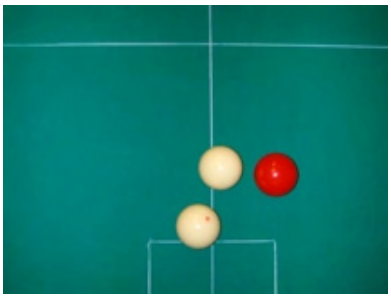
10. Ligne / placement



11. Ligne / placement



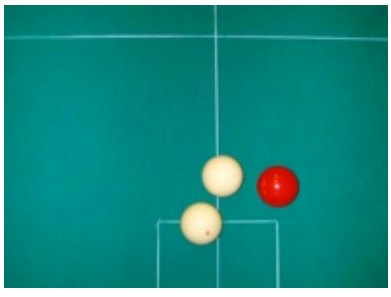
12. Ligne / rappel



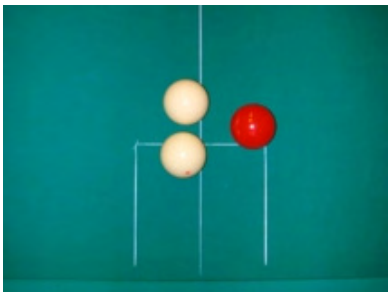
13. Ligne / placement

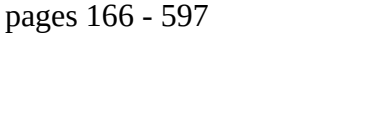


14. Ligne / rappel

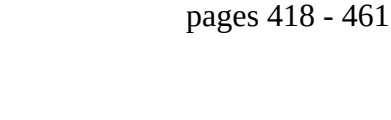


15. Ligne / placement



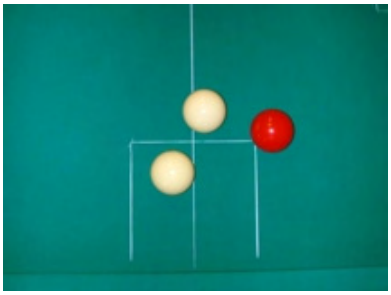




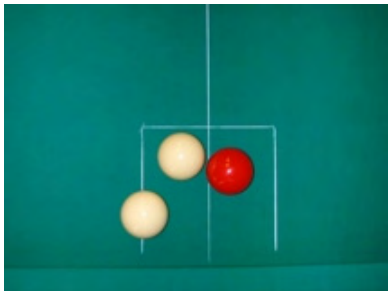


Tous droits réservés - 31090114049

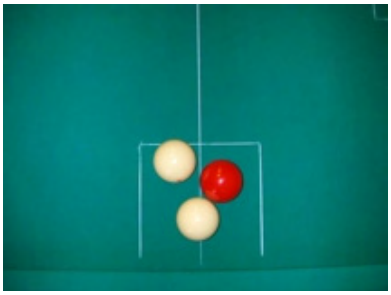
16. Ligne / rappel 1 pour 1



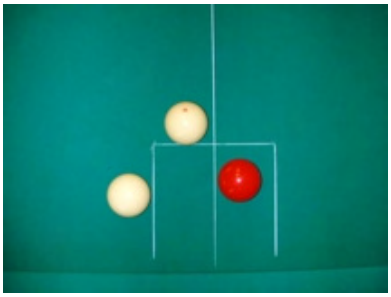
17. Ligne / placement



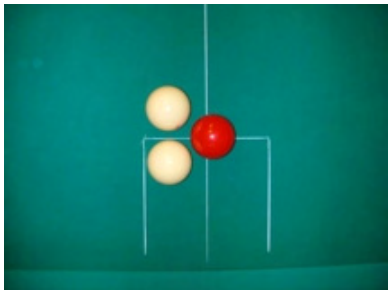
18. Ligne / placement



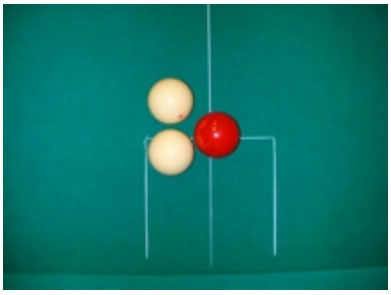
19. Ligne / rappel



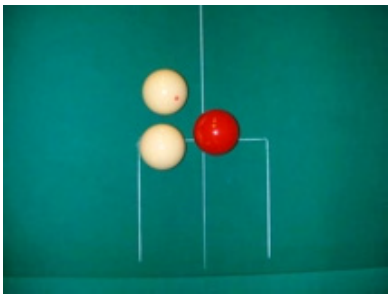
20. Ligne / placement



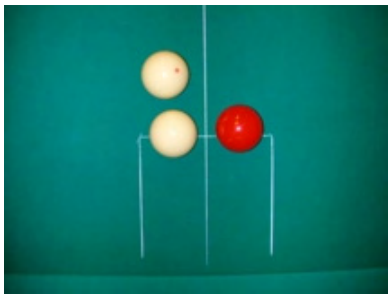
21. Ligne / placement



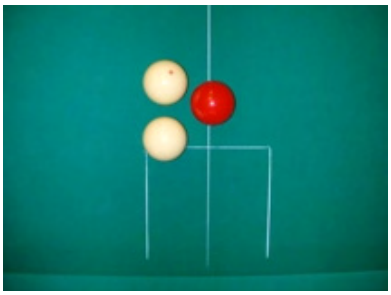
22. Ligne / placement



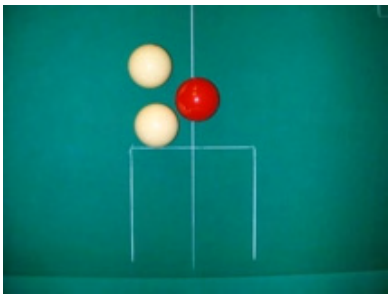
23. Ligne / rappel



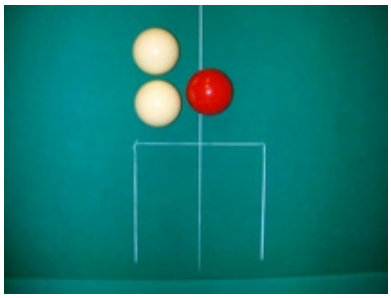
24. Ligne / placement



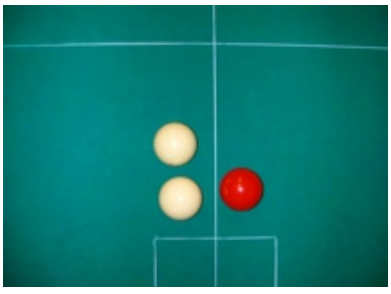
25. Ligne / placement



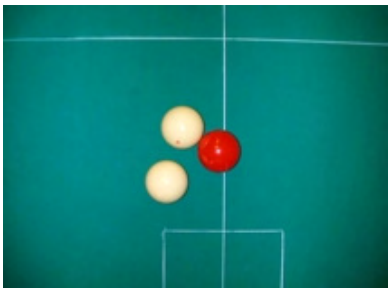
26. Ligne / placement



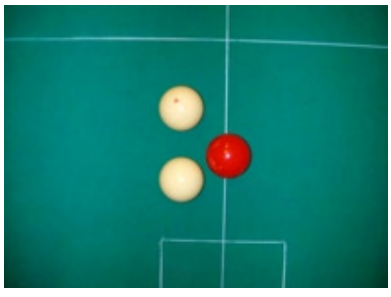
27. Ligne / rappel



28. Ligne / placement

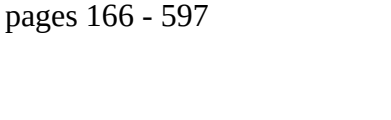


29. Ligne / placement

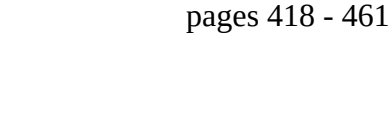


30. Ligne / rappel



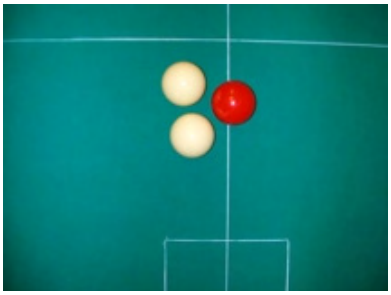




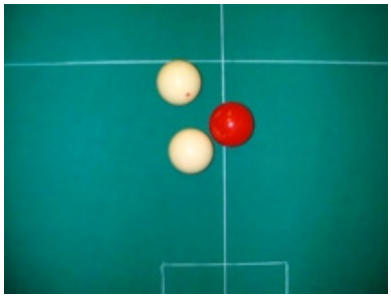


Tous droits réservés - 31090114049

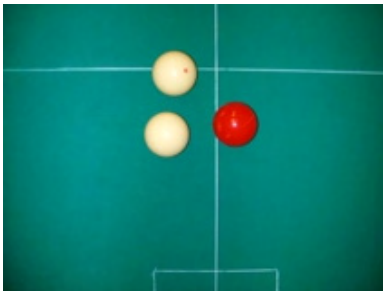
31. Ligne / placement



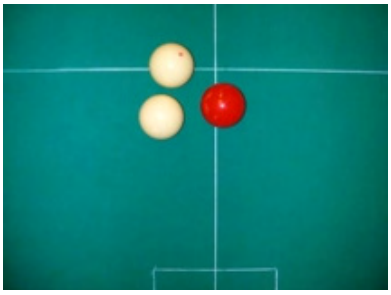
32. Ligne / placement



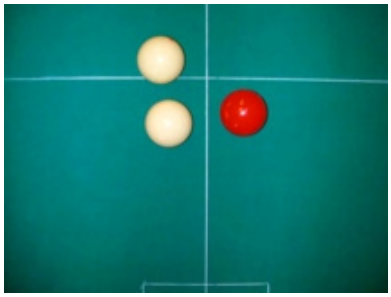
33. Ligne / rappel



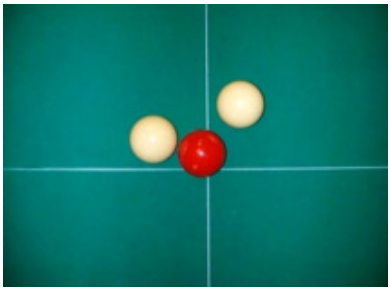
34. Ligne / placement



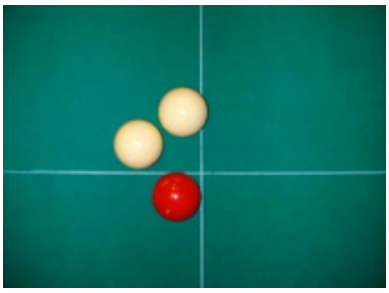
35. Ligne / rappel rétro passage



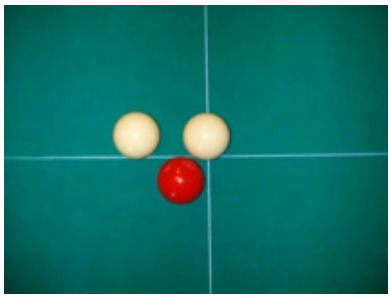
36. Ligne / placement



37. Ligne / placement



38. Ligne / placement



39. Ligne / rappel



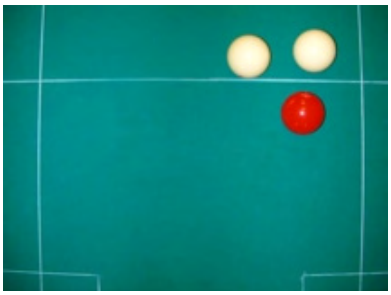
40. Ligne / placement



41. Ligne / placement



42. Ligne / rappel



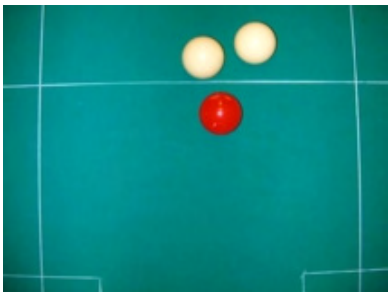
43. Ligne / placement



44. Ligne / placement

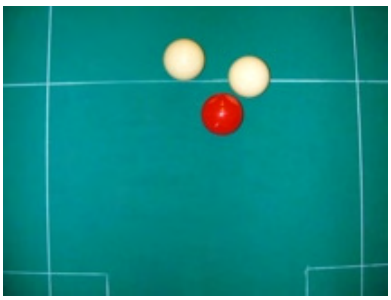


45. Ligne / placement

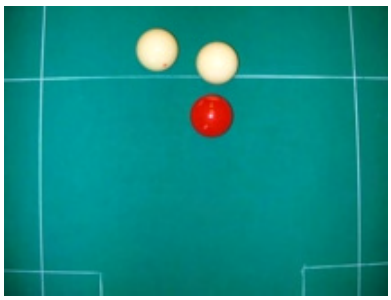


Tous droits réservés - 31090114049

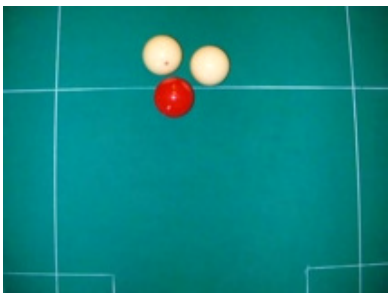
46. Ligne / placement



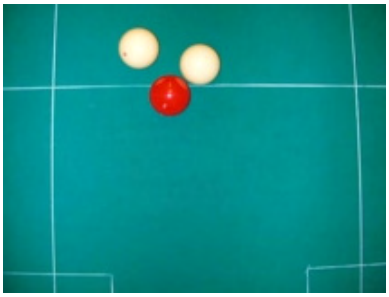
47. Ligne / rappel



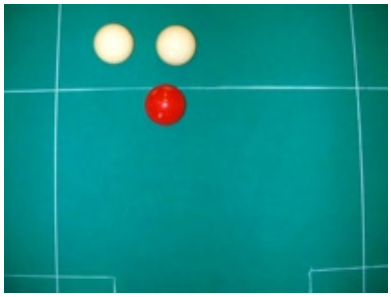
48. Ligne / placement



49. Ligne / placement



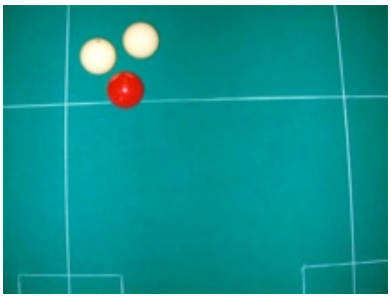
50. Ligne / rappel



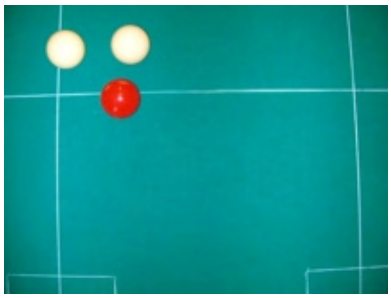
51. Ligne / placement



52. Ligne / placement



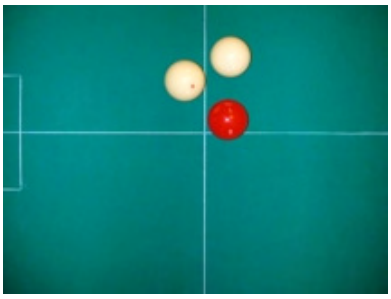
53. Ligne / rappel



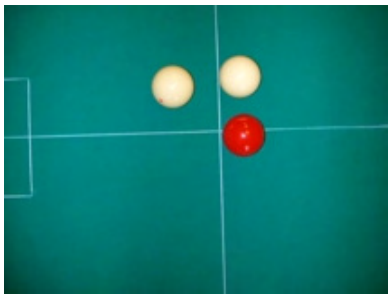
54. Ligne / placement



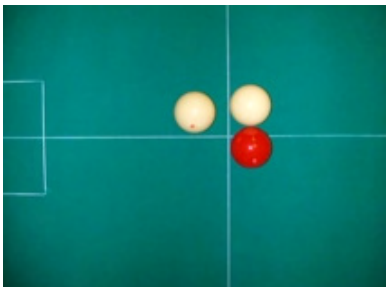
55. Ligne / placement



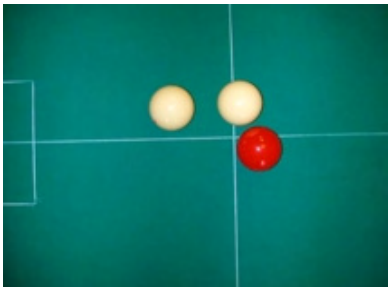
56. Ligne / rappel



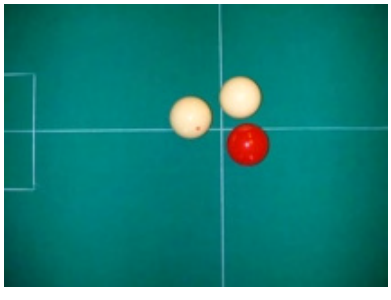
57. Ligne / placement



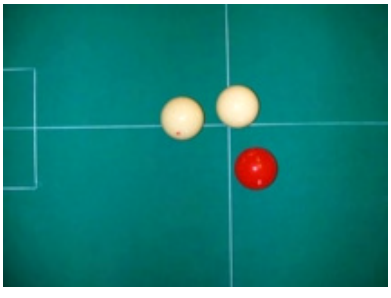
58. Ligne / rappel



59. Ligne / placement

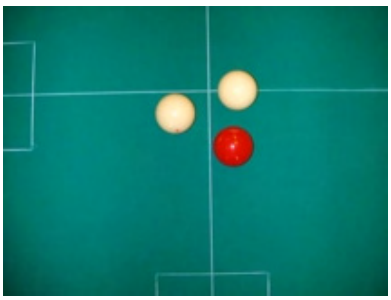


60. Ligne / rappel

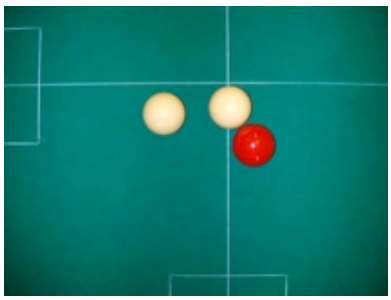


Tous droits réservés - 31090114049

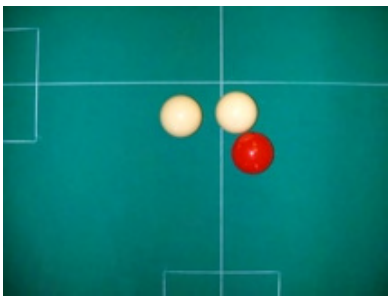
61. Ligne / placement



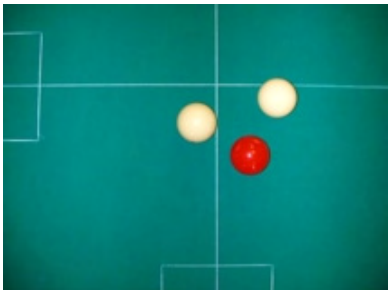
62. Ligne / rappel



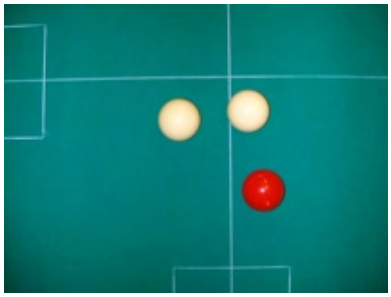
63. Ligne / rappel



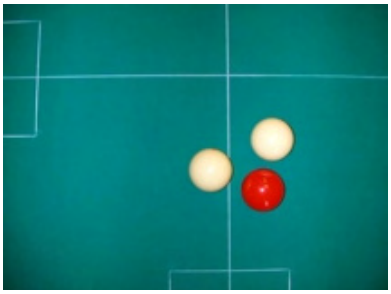
64. Ligne / placement



65. Ligne / rappel



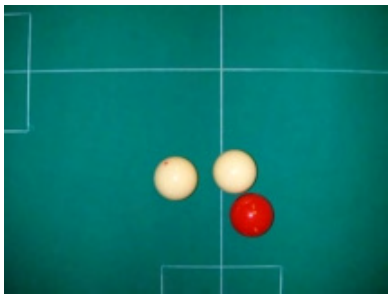
66. Ligne / placement



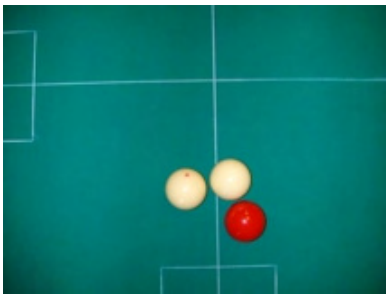
67. Ligne / placement



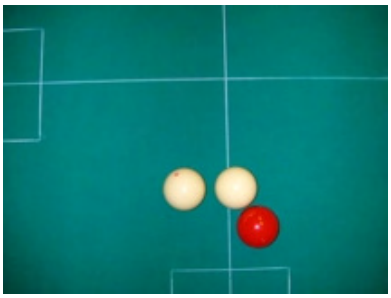
68. Ligne / rappel



69. Ligne / placement



70. Ligne / rappel



71. Ligne / placement



72. Ligne / rappel



73. Ligne / placement

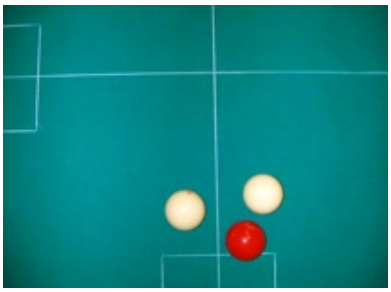


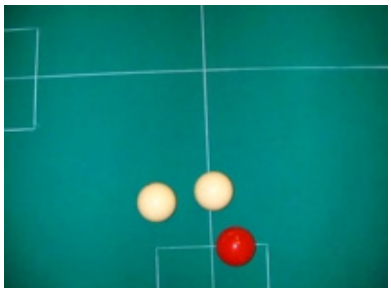
74. Ligne / rappel

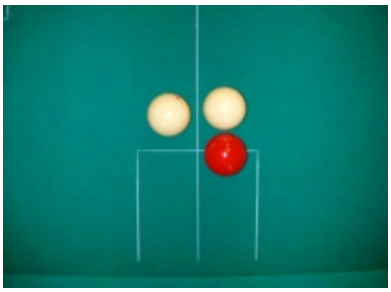


75. Ligne / rappel



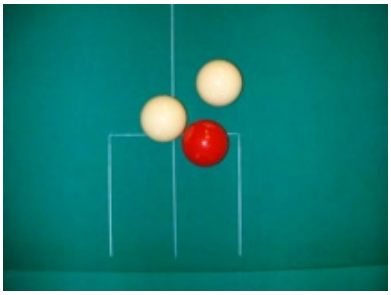




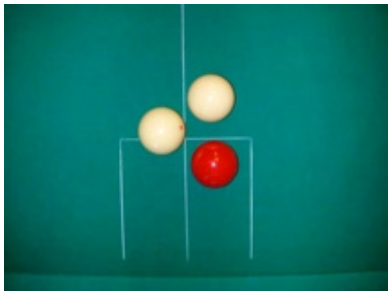


Tous droits réservés - 31090114049

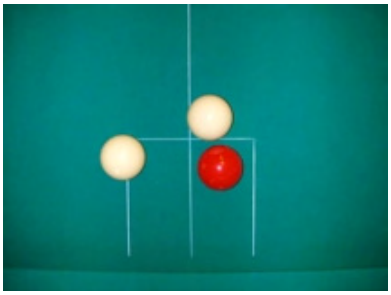
76. Ligne / placement



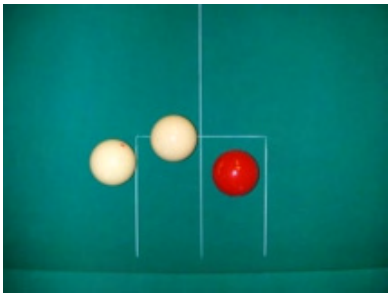
77. Ligne / placement



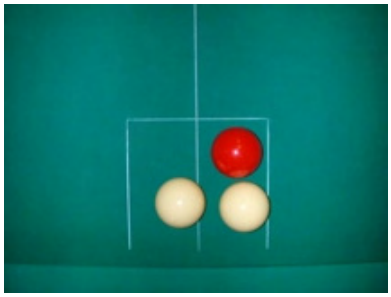
78. Ligne / placement



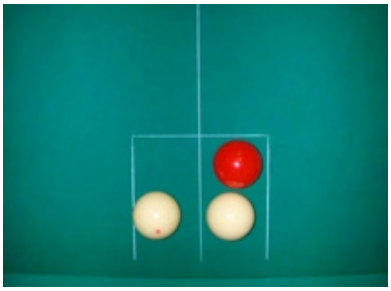
79. Ligne / rappel 1 pour 2



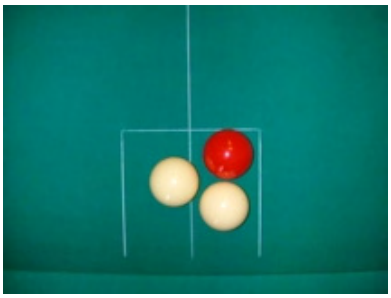
80. Ligne / placement



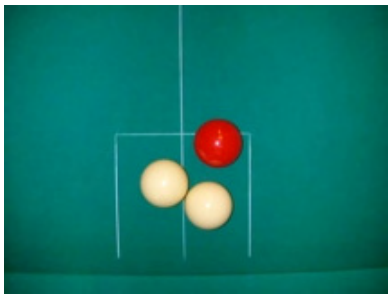
81. Ligne / rappel



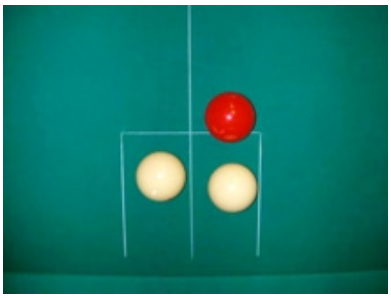
82. Ligne / placement



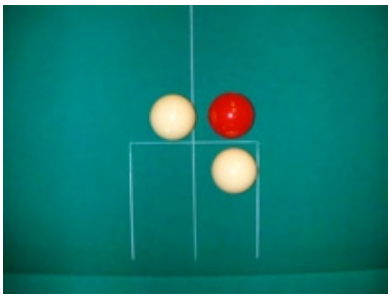
83. Ligne / placement



84. Ligne / rappel



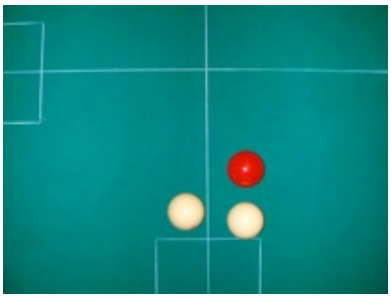
85. Ligne / placement



86. Ligne / placement



87. Ligne / rappel



88. Ligne / placement

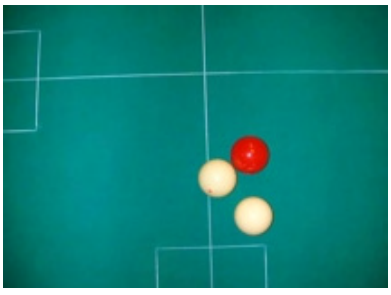


89. Ligne / placement

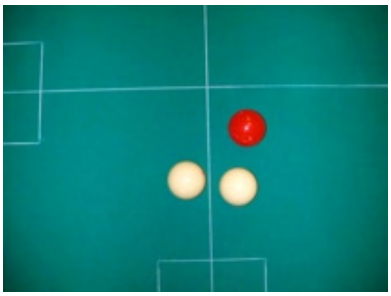


90. Ligne / rappel



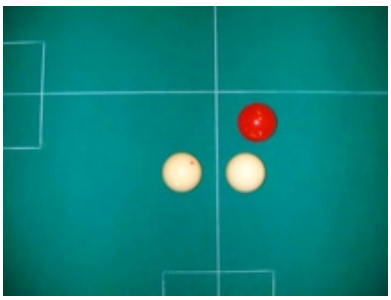




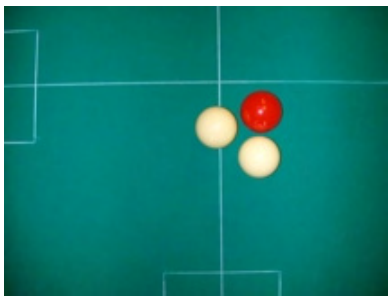


Tous droits réservés - 31090114049

91. Ligne / rappel



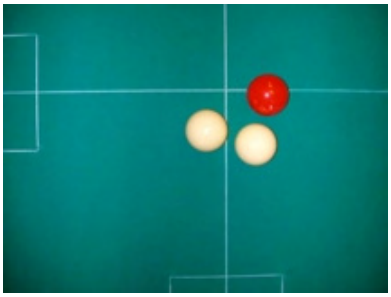
92. Ligne / placement



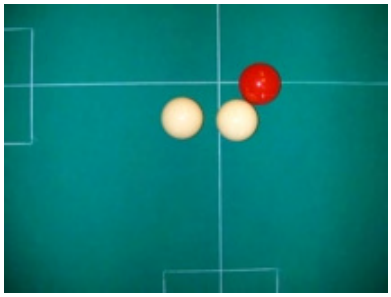
93. Ligne / placement



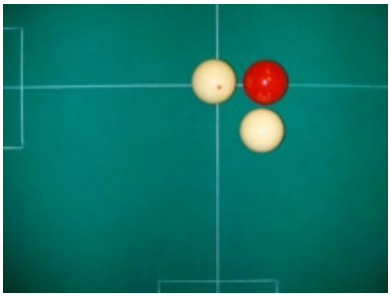
94. Ligne / placement



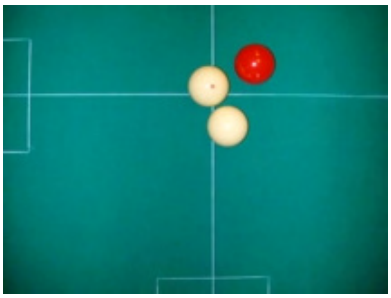
95. Ligne / rappel



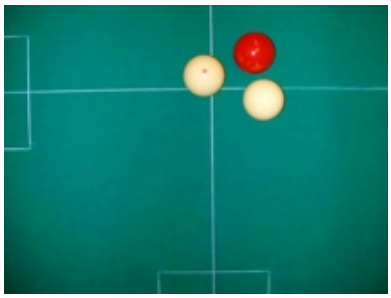
96. Ligne / placement



97. Ligne / placement



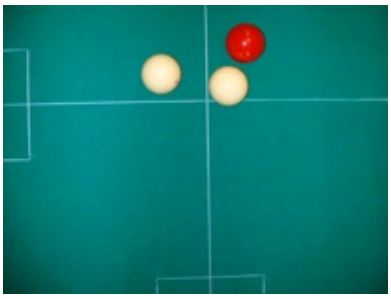
98. Ligne / placement



99. Ligne / placement



100. Ligne / rappel passage



101. Ligne / placement



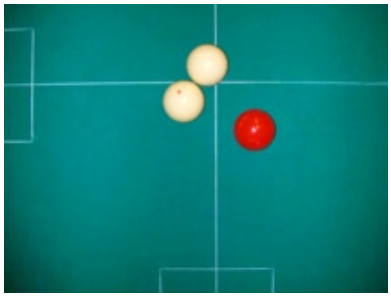
102. Ligne / rappel 2 bandes



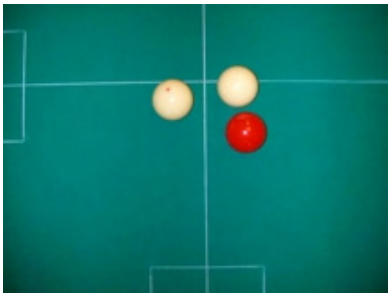
103. Ligne / placement

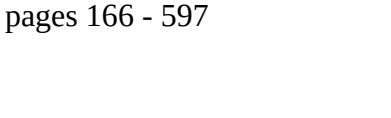


104. Ligne / placement

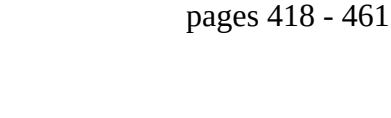


105. Ligne / rappel



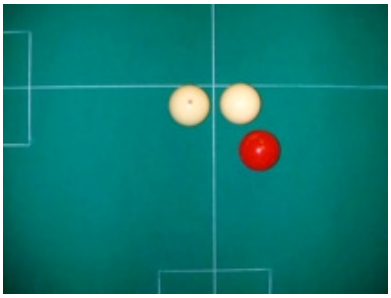




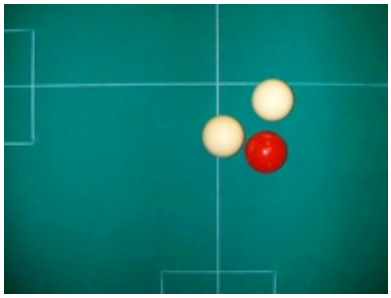


Tous droits réservés - 31090114049

106. Ligne / rappel



107. Ligne / placement



Tous droits réservés - 31090114049

# SÉRIE AU CADRE 47/2 (100 POINTS)

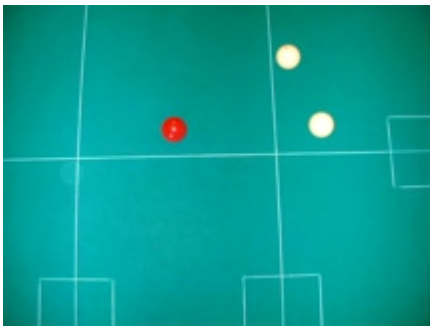
L'objectif de ce chapitre est d'illustrer par des photos une véritable série au cadre 47/2. Pas une série imaginaire où les billes sont bougées à la main selon de belles théories dessinées dans un livre ou telles des pions sur un échiquier. C'est une série qui a vraiment existé, avec toutes les erreurs et les difficultés réelles qu'elle comporte: les erreurs techniques (quantité de bille, hauteur d'attaque, effet, énergie, mécanisme, etc.), les influences néfastes d'un psychisme parfois déficient, les aléas du matériel (buttages entre les billes, impuretés du tapis faisant vaciller d'un seul coup une bille, fausse queue, etc.), les contraintes liées au mode de jeu en l'occurrence celles liées à la ligne et à la prise de celle-ci, etc. Bref, tout ce qui fait que la théorie est certes intéressante, mais qu'elle demeure encore un peu éloignée de la pratique.

Au total, ce sont 100 points de série qui sont illustrés dans ce chapitre. La série a débuté par une position simple, un rappel en longueur par trois bandes, permettant ainsi l'obtention d'une position facile et propice à la continuation de la série. Le point de base et le résultat de chaque point ont été photographiés. Entre la situation de base et le résultat qui en découle, un schéma est placé offrant une meilleure représentation des trajectoires des billes. La bille joueuse est toujours la bille blanche.

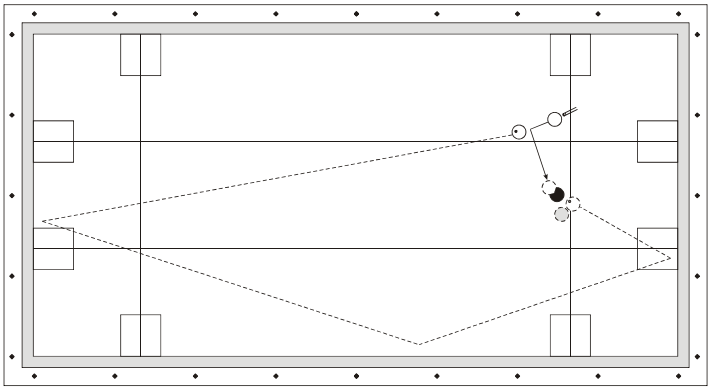
Le point est encore fourni d'un certain nombre de commentaires utiles à la compréhension de la solution. On note entre autre le résultat escompté et les risques inhérents, ainsi que le résultat réellement obtenu après la réalisation, avec également l'essentiel des erreurs commises. Au sujet de ces erreurs, tous les points en possèdent: le point parfait sans aucune erreur n'existe pas. Toutefois, certaines erreurs sont si faibles ou si minimes qu'elles sont négligeables. Et parfois, les erreurs sont de faible importance et le résultat se situe toujours dans une marge d'erreur acceptable. On retrouve aussi quelques explications permettant de mieux comprendre la gestion des risques, le choix de la solution et éventuellement les autres possibilités mises de côté. On y parle de joueuse, pointée et rouge se rapportant évidemment à la bille joueuse, à la bille pointée et à la bille rouge.

Il n'est malheureusement pas possible de détailler plus la série dans un ouvrage tel que celui-ci. L'idéal pour parvenir à une parfaite compréhension d'une série serait d'être présent lors de celle-ci, de prendre le temps d'observer les positions au mieux et de pouvoir emmagasiner toutes les données sur le champ. Ils manquent donc de nombreuses explications, notamment au sujet de toutes les solutions existantes et toutes les nuances pour un seul et même point. Rien ne remplacera jamais l'observation et la compréhension de la série en direct sur la table de billard, mais ceci est juste un outil supplémentaire qui devrait vous y aider.

Tous droits réservés - 31090114049

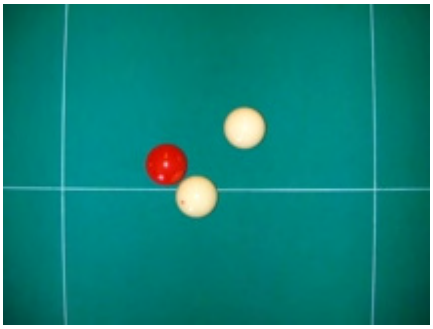


**1er point (à cheval)**
*Possibilités et solution choisie:*
Rappel en longueur de la pointée par 3 bandes. Placement de la joueuse sur la rouge, en dominante et amorti. La pointée revient sur la rouge, en mesure. Dans l'idéal, c'est une prise de ligne.



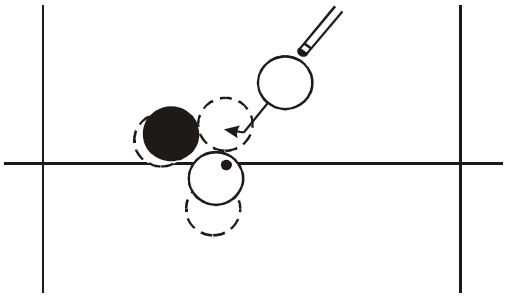
*Risques:*
La force pour le rappel par 3 bandes nécessite une grande précision dans les paramètres, pour garantir un bon placement et une bonne rentrée. Le placement est plus important que le rappel.

*Résultat obtenu:*
Incroyable pour un premier point: la ligne. Mesure et placement sont parfaits.



*Erreurs:*
Aucune.

**2ème point (à cheval)**
*Possibilités et solution choisie:*
Point de ligne. C'est un placement en touchant d'abord la pointée, puis en restant sur la rouge. Le but est d'obtenir le placement suivant qui permettra l'obtention du rappel de ligne.



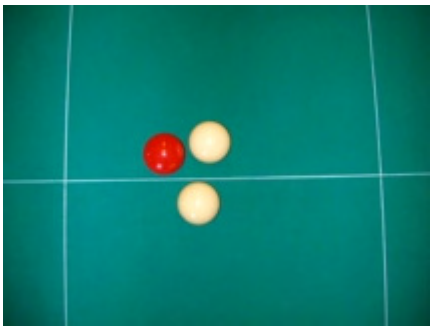
*Risques:*
Peu ou pas de risques. Au pire, un mauvais placement nécessiterait un changement de stratégie et peut-être une perte de la ligne.

*Résultat obtenu:*
Le placement est réussi. Le point suivant est le placement qui permettra d'obtenir le rappel de ligne.



*Erreurs:*
Un peu trop plein. La joueuse aurait pu pousser un tout petit peu plus la rouge, pour un meilleur placement.

Tous droits réservés - 31090114049



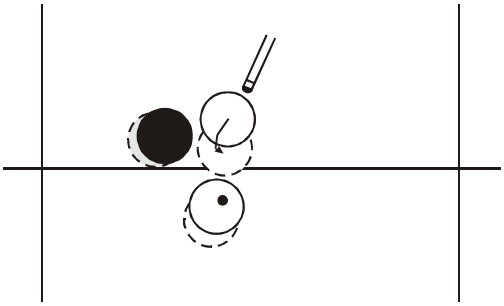
**3ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Placement classique pour le rappel de ligne. La joueuse avance un peu la rouge et va caramboler la pointée en créant angle et distance pour le rappel de ligne.

*Risques:*

L'angle et la distance entre la joueuse et la pointée sont déterminants pour le rappel suivant. Mais le seul risque est un mauvais placement et au pire la perte de la ligne.

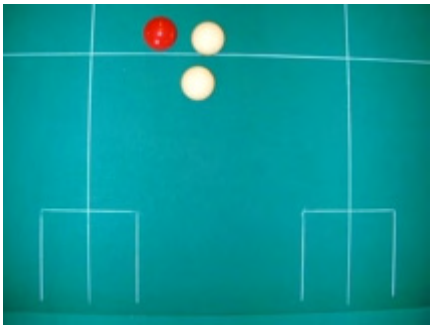


*Résultat obtenu:*

Le placement de ligne est réussi. Seul problème, l'angle est un peu trop important et le retour de la pointée ne pourra peut-être pas se faire avec le contre sur la joueuse.

*Erreurs:*

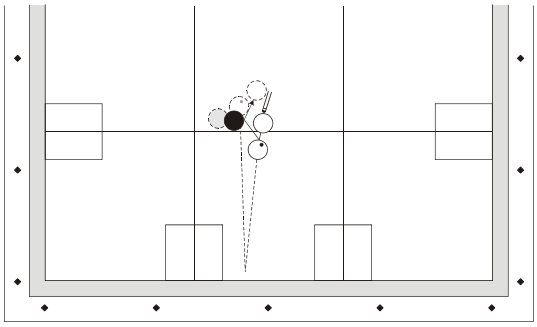
Pour corriger l'angle entre la joueuse et la pointée, il aurait fallu prendre un peu plus fin ou alors mettre un peu d'effet à droite.



**4ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de ligne. Avec beaucoup d'effet à droite, la joueuse rétrograde sur la pointée pour reprendre la dominante et pousser un peu la rouge. Retour de la pointée sur la rouge, en mesure.



*Risques:*

La trajectoire de la pointée doit être corrigée correctement, d'où l'importance de la mesure et d'une arrivée sur la rouge (contre éventuel). Reprise de dominante en rétro: assez difficile.

*Résultat obtenu:*

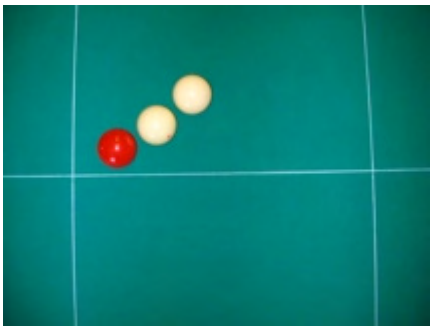
La joueuse a carambolé la rouge un peu trop fort, créant ainsi l'espace suffisant pour que la pointée vienne se placer entre les deux autres. C'est donc un masque.

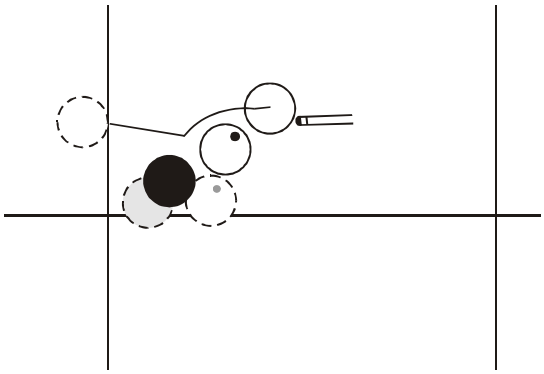


*Erreurs:*

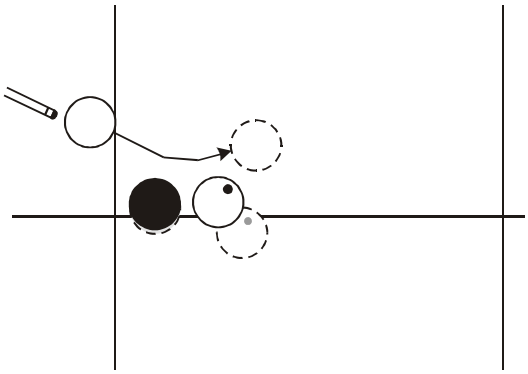
Trop de force. En jouant plus doux, la pointée ne serait pas venue entre les deux billes, et d'ailleurs l'espace entre la joueuse et la rouge ne l'aurait pas permis.

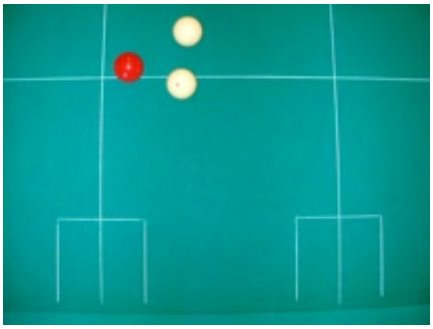
Tous droits réservés - 31090114049











**5ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

Pas beaucoup de solutions dans ce point. Seul le massé permet de s'en tirer raisonnablement. Une bonne mesure pour rester en dominante.

*Risques:*

Outre les risques liés aux difficultés du massé, il y a aussi la position du corps qui est difficile. De plus, elle ne permet pas de bien viser. La visée se fait au jugé. La courbe de la joueuse doit être importante, mais impossible de jouer fort. Pour finir, les billes doivent être bien carambolées pour éviter une position "dedans" trop difficile au coup suivant.

*Résultat obtenu:*

Le massé est réussi. La courbe est un peu faible et donc la rouge est carambolée un peu fine. La position suivante est certes "dedans", mais ne pose pas de problème.

*Erreurs:*

Un peu trop fort. En plus, la joueuse n'a pas tout à fait suffisamment courbé (problème d'inclinaison ou de hauteur d'attaque).

**6ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour obtenir un rappel de ligne sur la pointée. Avec l'effet à droite, la joueuse carambole la rouge en finesse pour la garder du bon côté de la ligne et carambole la pointée pour la sortir du cadre. Il faut créer avec la pointée un bon angle et une bonne distance pour le futur rappel de ligne.

*Risques:*

Un mauvais placement sur la pointée n'est pas grave, de toute façon la joueuse reste en dominante pour un rappel de large sur la rouge. Attention quand même à ne pas jouer trop plein la rouge (risque de masque)

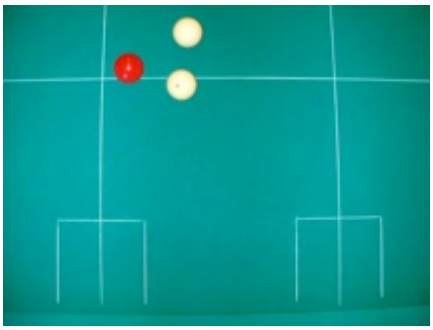
*Résultat obtenu:*

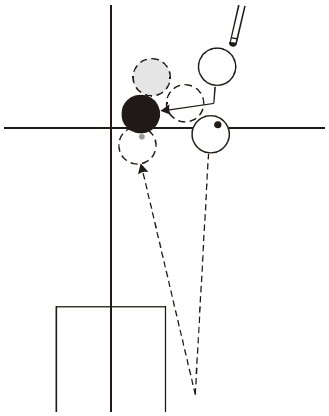
Le placement est réussi. La pointée est sortie.

*Erreurs:*

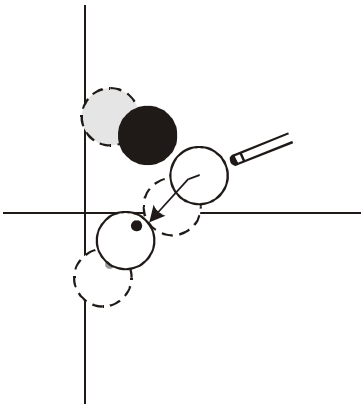
L'angle entre la joueuse et la pointée est à peine trop faible. Il aurait fallu jouer un peu plus fort.

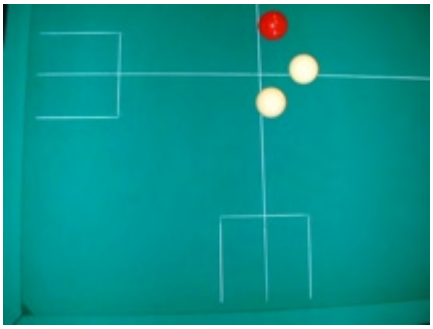
Tous droits réservés - 31090114049











**7ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne, avec le contre de la pointée sur la joueuse. La joueuse carambole la pointée avec un peu de rétro et d'effet à gauche et va toucher la rouge en amorti. Elle attend à cet endroit le retour de la pointée.

*Risques:*

La mesure et la direction de la pointée à son retour, pour le rappel de ligne.

*Résultat obtenu:*

Le retour de la pointée s'est fait sur la rouge et un peu trop fort. Perte de la ligne et aussi de la dominante. Grâce à une force tout de même plus ou moins correcte de la pointée, l'éventail entre celle-ci et la rouge n'est pas trop grave.

*Erreurs:*

Un peu trop fort. Mais surtout beaucoup trop d'effet à gauche. Ainsi, la pointée est revenue sur la rouge au lieu de revenir sur la joueuse.

**8ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement sur la pointée pour un rappel de celle-ci par deux bandes dans le coin. La joueuse carambole la pointée en finesse, en rétro, voire en léger piqué. La rouge est poussée proche de la ligne, alors que la pointée est poussée en direction du coin.

*Risques:*

Un mauvais angle et distance entre la joueuse et la pointée empêchent le rappel de celle-ci. Par contre, même en cas de mauvais placement, il restera encore un rappel de la rouge en longueur.

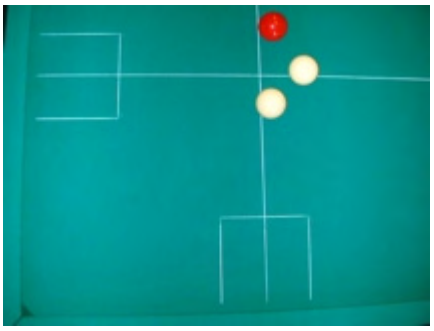
*Résultat obtenu:*

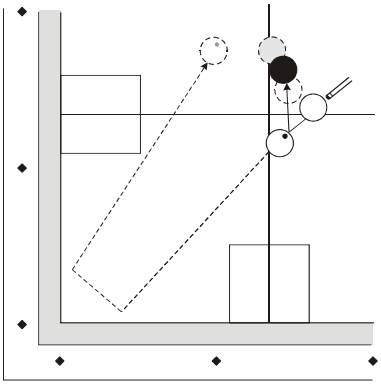
Le placement n'est pas parfait: l'angle entre la joueuse et la pointée ne permet pas le rappel de celle-ci. Par contre, les distances sont bonnes. La rouge est bien placée.

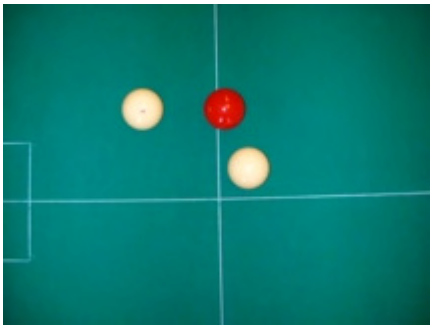
*Erreurs:*

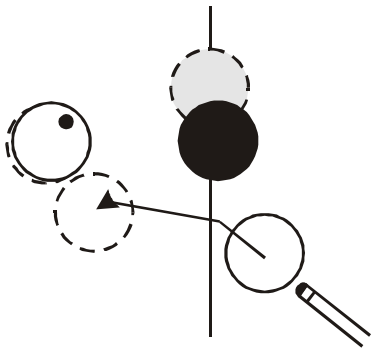
Pour obtenir un peu plus d'angle avec la pointée, la joueuse aurait dû avoir plus de rétro. Il aurait fallu piqué un peu plus.

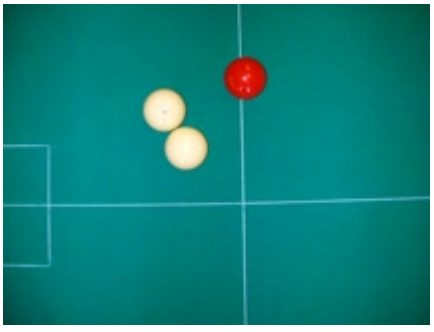
Tous droits réservés - 31090114049











**9ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

La solution prévue initialement est quand même choisie. C'est donc un rappel de la pointée par deux bandes dans le coin... Mais en piqué rentré. Grâce au piqué rentré, la joueuse peut toucher la pointée beaucoup plus pleine, voire même de l'autre côté, et quand même revenir sur la rouge. Pour le rappel, il faut la mesure des deux billes.

*Risques:*

Les risques sont ceux liés au piqué rentré. Il faut la bonne inclinaison, la bonne quantité de bille et la bonne hauteur d'attaque. Le tout à la bonne force, avec de l'effet à droite et une belle courbe. Pas facile.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. La pointée est revenue en mesure, mais pas tout à fait sur le barrage.

*Erreurs:*

J'aurais dû toucher plus sur la gauche de la pointée pour corriger sa trajectoire.

**10ème point ( à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour un rappel de ligne en deux temps. Ici, la joueuse avance la rouge le long de la ligne et reste très proche de la pointée. Le point suivant sera le placement qui permettra d'obtenir le rappel de ligne.

*Risques:*

La joueuse doit impérativement rester proche de la pointée. La force est donc primordiale. De même que la quantité pour créer l'angle adéquat avec la rouge.

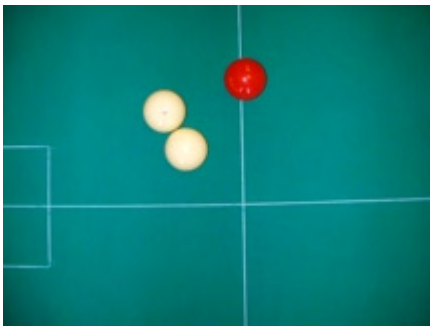
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

La rouge aurait pu être poussée un ou deux millimètres de plus. Sinon aucune erreur.

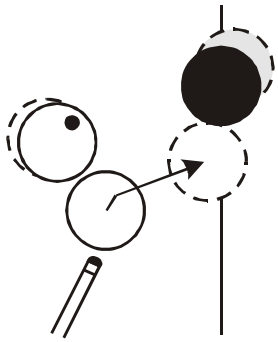
Tous droits réservés - 31090114049



**11ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est le second point de l'enchaînement entamé au point précédent. Il s'agit d'un placement pour un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée en finesse et reste ensuite sur la rouge. Le but est de créer l'angle et la distance pour le rappel de ligne, voire éventuellement un rappel rétro passage.

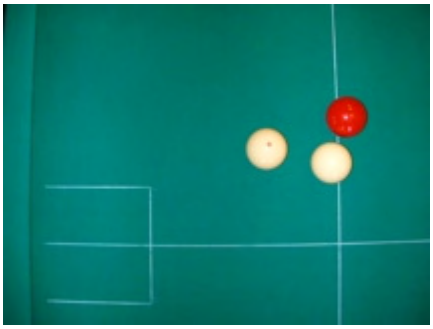


*Risques:*

Justement, l'angle et la distance sont les conditions pour obtenir un bon rappel. La bonne quantité de bille pour l'angle, la bonne énergie pour la distance.

*Résultat obtenu:*

Le résultat obtenu est imparfait pour un rappel de ligne, mais parfait pour un rappel rétro passage.



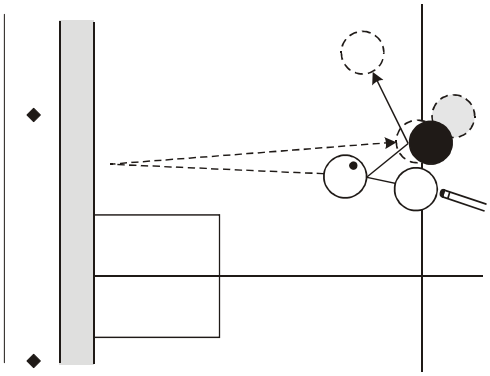
*Erreurs:*

Un peu trop plein sur la pointée, ce qui a provoqué un excès d'angle. Voilà pourquoi il s'agit maintenant du rétro passage au lieu du rappel de ligne.

**12ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de la pointée avec rétro passage de la joueuse pour reprendre la dominante. La joueuse carambole la pointée en rétro et touche ensuite la partie supérieure de la rouge. La pointée revient en mesure sur la rouge.



*Risques:*

La trajectoire de la pointée doit être juste pour revenir sur la rouge. Si elle revient en-dessous ou en-dessus de la rouge, et en plus un peu trop fort, il y a le risque de masque. Pour la joueuse, caramboler la rouge à l'extérieur, sur la partie supérieure, est aussi risqué. Il ne faut pas rechercher trop l'extérieur.



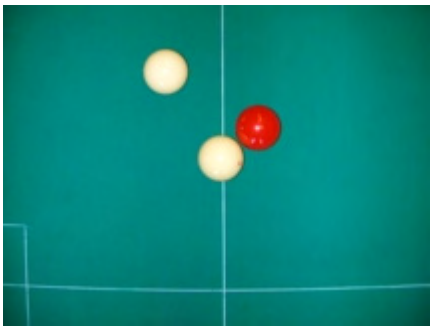
*Résultat obtenu:*

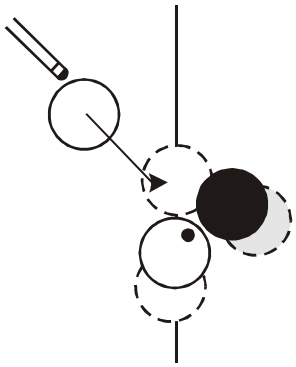
Le rappel est parfait. Cette position de billes en lunettes, en dominante, à cheval, en est la preuve.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**13ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit point de placement. La joueuse carambole en premier la pointée et reste ensuite sur la rouge. Le but est d'obtenir au point suivant un placement, qui permettra d'obtenir un rappel de la rouge en largeur.

*Risques:*

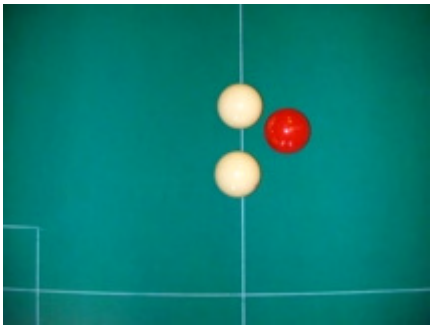
Une force excessive écarte trop les billes et mets en péril l'enchaînement recherché. Une mauvaise quantité de bille aussi.

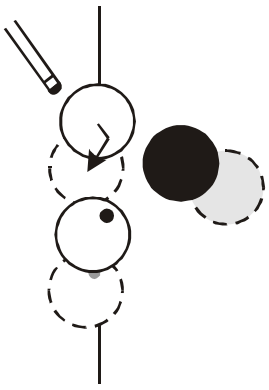
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. La pointée a été avancée et la joueuse est bien restée sur la rouge.

*Erreurs:*

Aucune.





**14ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu au point précédent, il s'agit cette fois d'un placement pour obtenir un rappel de la rouge en largeur. La joueuse carambole la rouge en l'avançant d'environ une bille et va ensuite toucher la pointée. La force et la quantité de bille déterminent l'angle et la distance entre les billes, essentiels pour obtenir un bon rappel.

*Risques:*

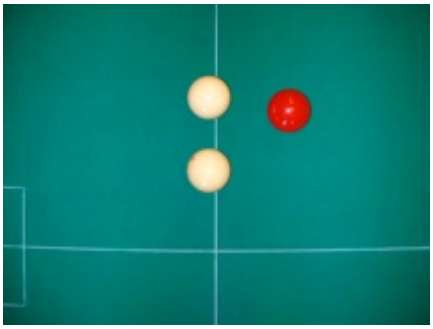
C'est précisément d'obtenir un mauvais rappel, donc un angle et une distance entre la joueuse et la rouge qui ne permet pas le rappel de celle-ci sur la pointée.

*Résultat obtenu:*

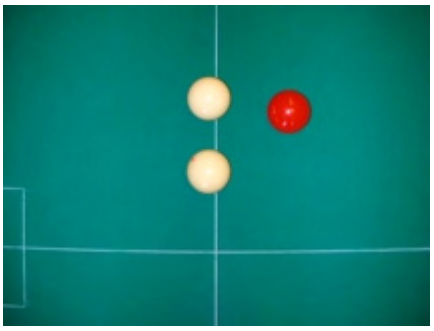
Le placement est réussi. Le rappel ainsi obtenu est bon.

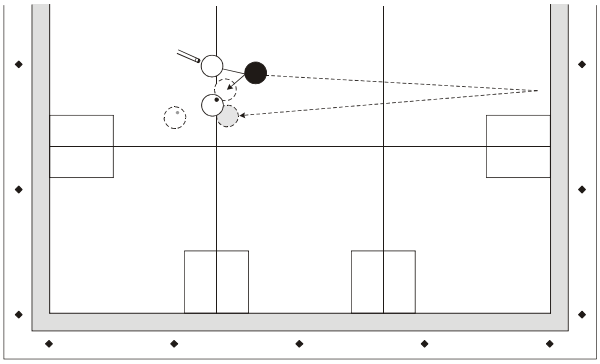
*Erreurs:*

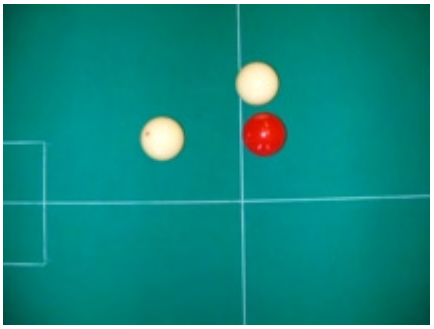
Aucune.

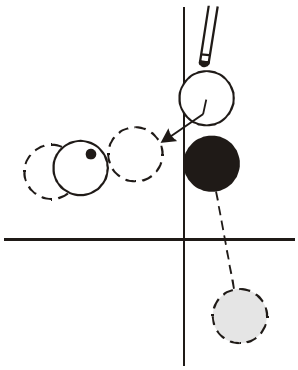


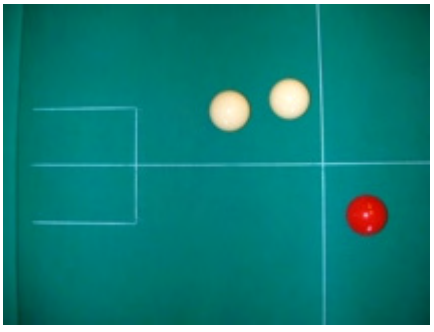
Tous droits réservés - 31090114049











**15ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un rappel en largeur de la rouge par une bande. La joueuse carambole la rouge en rétro pour revenir toucher la pointée sur sa partie supérieure. La rouge revient par la grande bande, en mesure sur le barrage formé par la joueuse et la pointée.

*Risques:*

Le risque principal est le mauvais retour de la rouge. Sa direction est contrôlée par la quantité de bille et l'effet. Si elle revient sous la pointée, ça peut être le masque. Si elle revient au-dessus de la rouge, c'est l'éventail.

*Résultat obtenu:*

Le rappel de la rouge est partiellement réussi: la direction de retour est bonne, mais elle est revenue trop forte sur la pointée et l'a poussée un peu trop loin.

*Erreurs:*

Trop de force transmise à la rouge. De plus, cette erreur aurait pu être minimisée si le retour de la rouge avait été sur la joueuse.

**16ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour avoir un rappel prise de ligne. La joueuse pousse la rouge le long de la ligne et carambole la pointée d'une bille environ. En gardant la dominante et avec un bon angle entre les trois billes, la joueuse peux au point suivant rappeler la pointée par une bande et reprendre une position de billes en lunettes sur la ligne.

*Risques:*

Mauvais placement: distance entre la joueuse et la pointée; angle entre les trois billes. A régler par la quantité et la force.

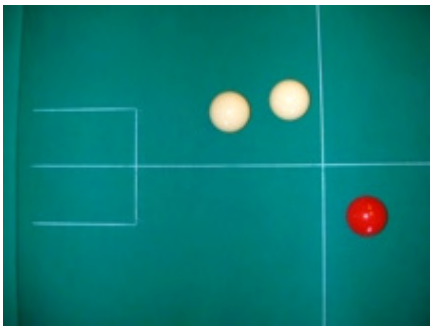
*Résultat obtenu:*

Placement réussi, même si l'angle est limite pour le rappel.

*Erreurs:*

Un peu plus fin aurait permis de mieux harmoniser les forces et l'angle entre les billes.

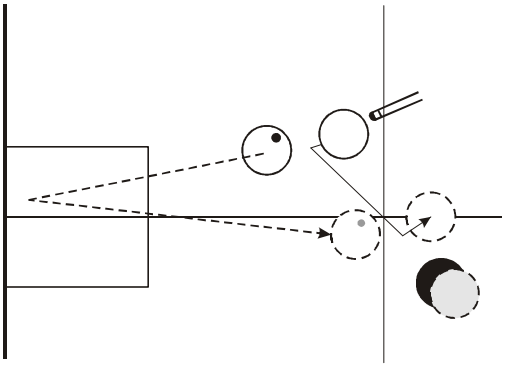
Tous droits réservés - 31090114049



**17ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel prise de ligne. Avec un peu d'effet à droite et presque plein, la joueuse carambole la pointée avec un peu de rétro pour revenir toucher la rouge, en mesure, sur sa partie supérieure. La pointée revient par une bande, en mesure, sur le barrage et si possible sur la joueuse.



*Risques:*

La distance entre la joueuse et la pointée est faible: difficulté gestuelle qui peut entraîner soit un poussé, soit un problème d'énergie (lâché ou forcé). De plus, assez plein avec de l'effet peut éventuellement provoquer un buttage.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi, même si la ligne n'est pas encore tout à fait là. La pointée est revenue sur la joueuse, qui a elle-même un peu repoussé la rouge.



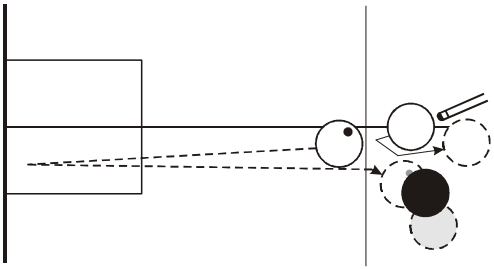
*Erreurs:*

Un peu trop plein.

**18ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel prise de ligne. Avec beaucoup d'effet à gauche, la joueuse carambole la pointée en rétro et revient toucher la rouge en la débordant sur sa partie supérieure. La pointée revient en mesure à la hauteur de la rouge.



*Risques:*

La mesure et la direction de la pointée peuvent provoquer un masque ou un éventail, tout particulièrement si l'espace entre la joueuse et la rouge est trop grand.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Le résultat est une position de ligne parfaite, mais entrée dans le cadre.



*Erreurs:*

Aucune.

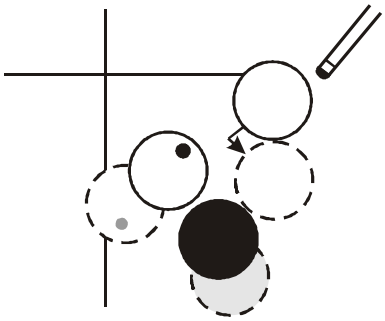
Tous droits réservés - 31090114049



**19ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

Il est possible de jouer classique en se plaçant un rappel de ligne sur la pointée. Mais dans ce cas, on va essayer de se placer un rappel de la rouge par la petite bande, dans le but d'obtenir une position de billes en lunettes à cheval sur la ligne. Premier point: un placement. La joueuse carambole la pointée pour la rapprocher de la ligne et reste sur la rouge.

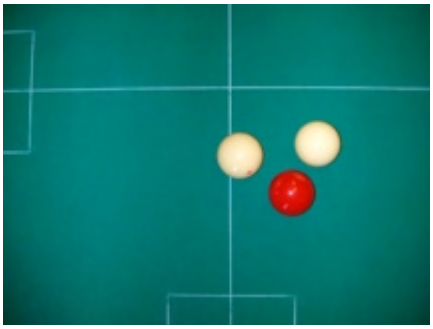


*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risque. Même si l'enchaînement choisi devait rater, on pourrait toujours se rattraper en jouant la ligne sur la pointée.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. La pointée est proche de la ligne. L'avantage pour l'instant, c'est qu'il est toujours possible de se placer autant sur la rouge que sur la pointée.



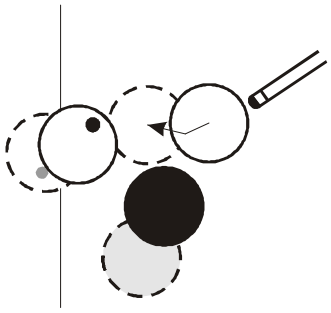
*Erreurs:*

Aucune.

**20ème point (dedans)**

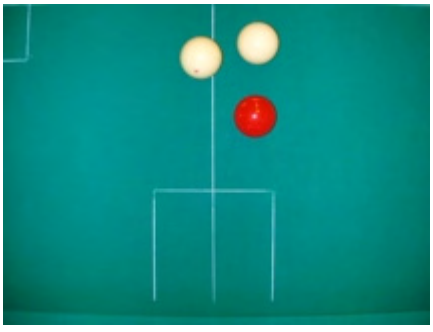
*Possibilités et solution choisie:*

Toujours dans le même objectif, il s'agit d'un placement pour un rappel de la rouge. Il faut également sortir la pointée du cadre. La joueuse carambole la rouge et pousse ensuite la pointée pour qu'elle franchisse la ligne. Il faut que l'angle et la distance entre la joueuse et la rouge permettent le rappel au point suivant.



*Risques:*

Le premier risque est de ne pas sortir la pointée du cadre. Le second est de ne pas avoir l'angle et la distance qui permettent le rappel de la rouge. Mais il serait toujours possible de rappeler la pointée.



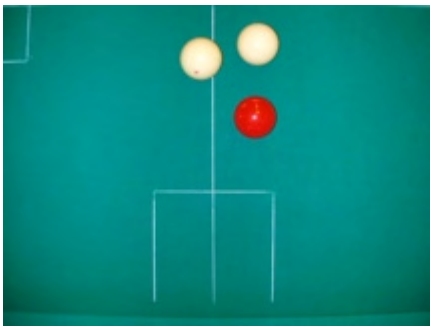
*Résultat obtenu:*

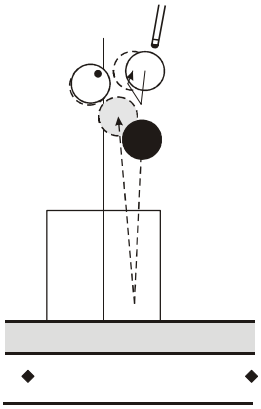
La pointée est sortie. Le placement est réussi. Mais l'angle rouge-joueuse est un peu limite, tout particulièrement au vu de la position du corps difficile pour le rappel de la rouge.

*Erreurs:*

Distances un peu trop grandes, car c'est un peu fort.

Tous droits réservés - 31090114049





**21ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu dans les deux points précédents, c'est un rappel de la rouge par la petite bande pour obtenir une position de ligne à cheval. La joueuse carambole la rouge en rétro et reste ensuite sur la pointée pour attendre le retour de la rouge.

*Risques:*

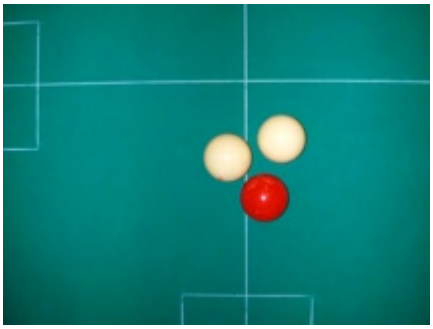
La position du corps ne permet pas d'avoir les organes de visée sur la queue. La visée se fait donc au jugé. Ce qui augmente la difficulté car le retour de la rouge doit absolument se faire sur la joueuse (réglages quantité de bille - effet - force).

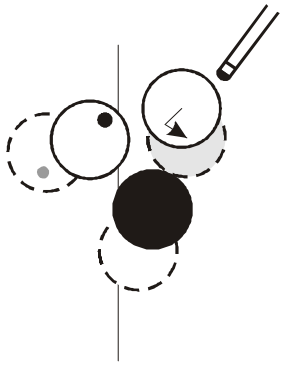
*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Le résultat est une position de billes en lunettes à cheval sur la ligne.

*Erreurs:*

Aucune.





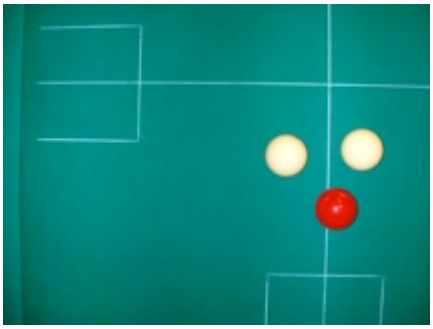
**22ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement de ligne. Le but est d'obtenir un rappel de ligne de la pointée. La joueuse carambole la pointée et pousse ensuite légèrement la rouge. Il faut que les distances et les angles entre les trois billes permettent le rappel de la pointée par une bande.

*Risques:*

Un mauvais placement serait embêtant, mais de nombreuses solutions existeraient encore pour continuer la série. Pour un bon placement, il faut soigner la quantité de bille pour les angles entre les billes et la force pour les distances qui les séparent.



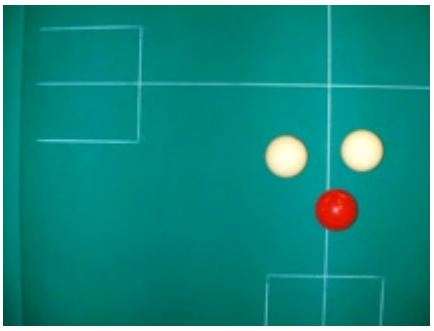
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. Le résultat est un rappel de ligne de la pointée.

*Erreurs:*

Aucune.

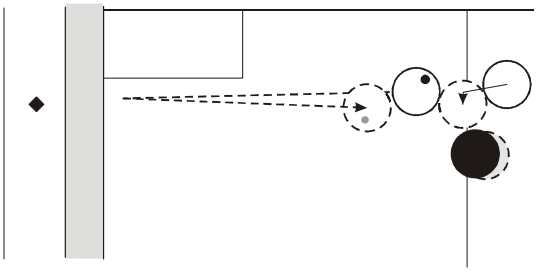
Tous droits réservés - 31090114049



**23ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée en rétro et touche ensuite la rouge en amorti sur sa partie supérieure. A cet endroit, elle attend le retour de la pointée. Le résultat doit être une position de billes en lunettes à cheval sur la ligne.

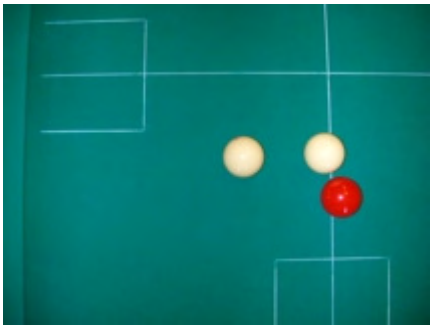


*Risques:*

La difficulté est de gérer le retour de la pointée, donc sa direction et sa force. Mais c'est aussi d'amortir sur la rouge pour réceptionner la pointée dans de bonnes conditions.

*Résultat obtenu:*

Une grosse erreur qui n'a pas permis le retour de la pointée: trop doux (ou lâché). La pointée est restée en route et n'est pas parvenue jusqu'à la joueuse. Résultat: un second point de rappel de ligne au lieu des billes en lunettes.



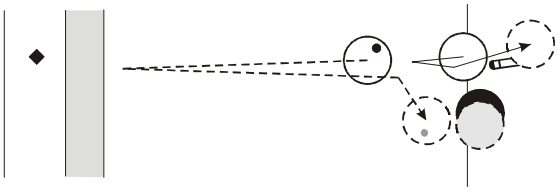
*Erreurs:*

Trop doux certes puisque la pointée est restée en panne, mais également trop bas.

**24ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée en rétro et touche ensuite la rouge en amorti sur sa partie supérieure. A cet endroit, elle attend le retour de la pointée. Le résultat doit être une position de billes en lunettes à cheval sur la ligne.

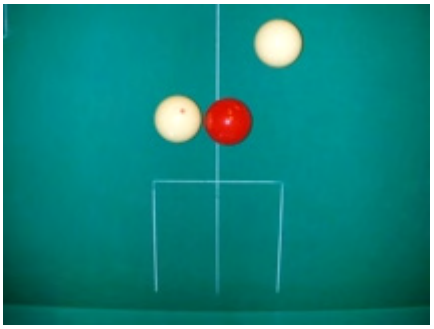


*Risques:*

Le risque ici, c'est la taille du rétro. C'est plutôt un grand rétro et il faut vraiment que la joueuse amortisse sur la rouge pour réceptionner ensuite la pointée.

*Résultat obtenu:*

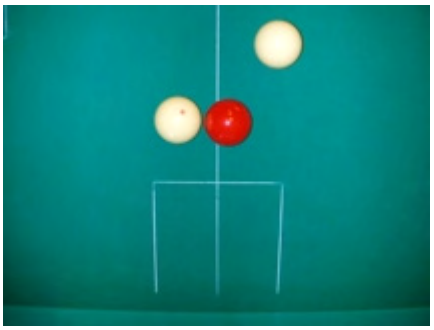
Le rappel est réussi. Le contre de la pointée s'est bien produit sur la joueuse.

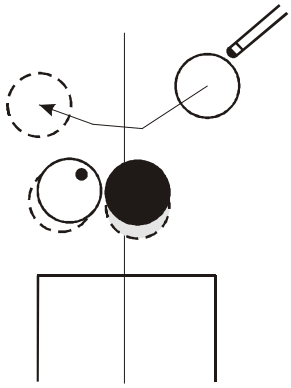


*Erreurs:*

Pour une meilleure position de billes en lunettes, il aurait fallu un contre de la pointée légèrement plus haut sur la joueuse. Donc, un peu trop d'effet à droite.

Tous droits réservés - 31090114049



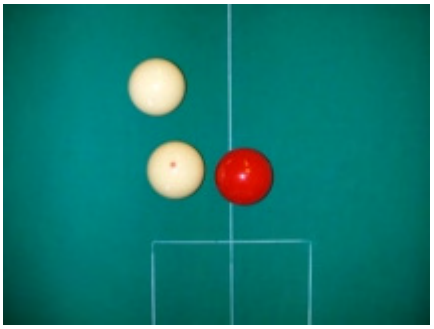


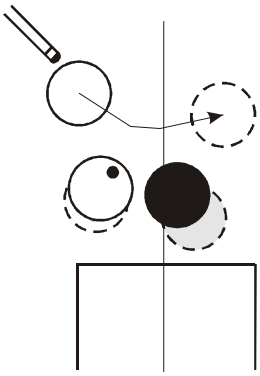
**25ème point (à cheval)**
*Possibilités et solution choisie:*
C'est un premier petit point de placement, en attendant de pouvoir réaliser le placement pour le rappel de ligne. La joueuse touche assez fin la rouge, puis la pointée. C'est un genre de balayage.

*Risques:*
Aucun. Au pire, c'est la perte de la ligne. Mais même dans ce cas, les billes seront bien placées pour la suite de la série.

*Résultat obtenu:*
Le placement est réussi comme prévu.

*Erreurs:*
Aucune.



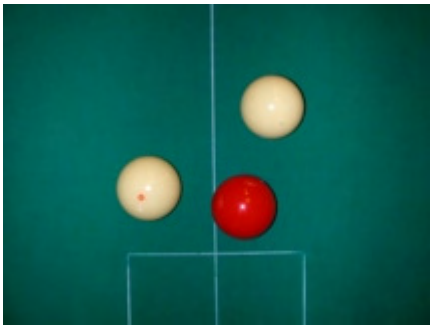


**26ème point (à cheval)**
*Possibilités et solution choisie:*
C'est le second petit point de placement, en attendant de pouvoir réaliser le placement pour le rappel de ligne. La joueuse touche un peu la pointée, puis ensuite la rouge. C'est aussi un coup de balayage.

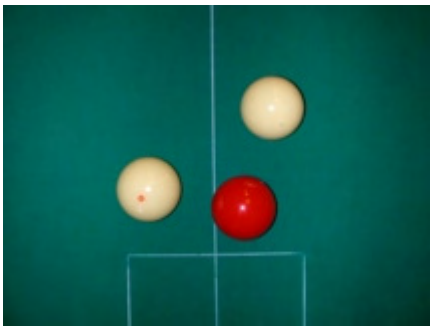
*Risques:*
Aucun. Au pire, c'est la perte de la ligne. Mais même dans ce cas, les billes seront bien placées pour la suite de la série.

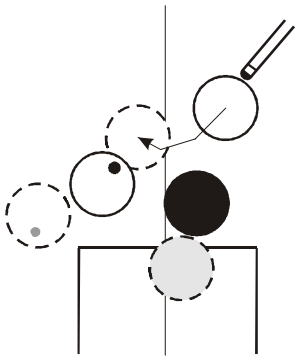
*Résultat obtenu:*
Le placement est réussi comme prévu.

*Erreurs:*
Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**27ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Il serait encore possible par un ou deux points de placements d'obtenir un classique rappel de ligne de la pointée par une bande. Mais ici, une préférence est donnée pour un placement qui devrait permettre au point suivant de tourner directement la ligne. La joueuse descend la rouge à l'entrée de l'ancre et se place sur la pointée pour un rappel par deux bandes dans le coin.

*Risques:*

Pour obtenir le rappel recherché, il faut que la joueuse créé avec la pointée le bon angle et la bonne distance. Attention donc à la force et à la quantité de bille. Attention aussi au placement de la rouge pour permettre à la joueuse de se glisser entre la bande et la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le placement est raté. L'angle entre la joueuse et la pointée n'est pas favorable pour tourner la ligne.



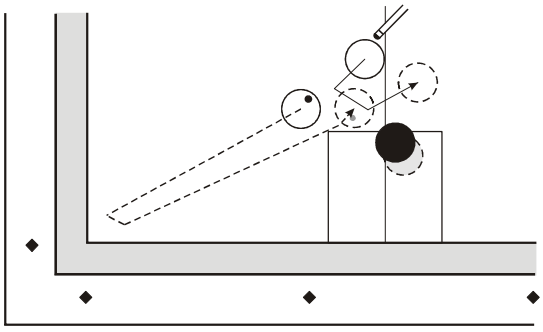
*Erreurs:*

Trop plein.

**28ème point (à cheval partout)**

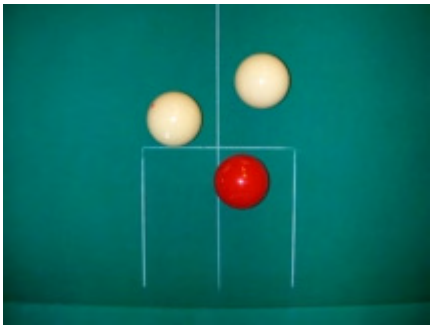
*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel classique de la pointée par deux bandes dans le coin. Avec bien sûr le contre de la pointée sur la joueuse. La joueuse carambole la pointée en rétro et revient sur la rouge, sur sa partie supérieure. Là, elle réceptionne la pointée à son retour.



*Risques:*

Le contre de la pointée doit impérativement se faire sur la joueuse. Sa trajectoire de retour est capitale. Donc gare à la quantité de bille et à l'effet.



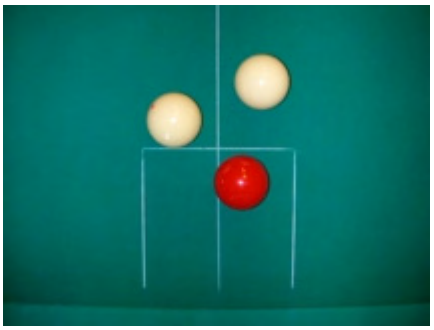
*Résultat obtenu:*

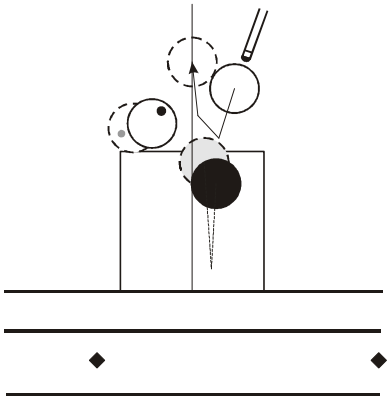
Le rappel est réussi, le contre de la pointée s'est fait sur la joueuse. Mais celle-ci a un peu trop carambolé la rouge, qui se retrouve un peu trop proche de la petite bande.

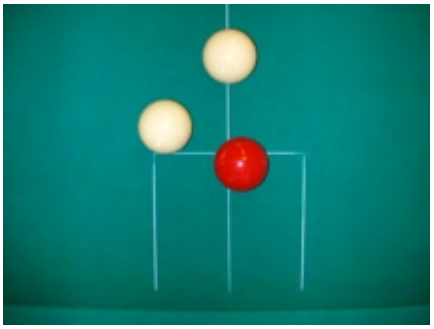
*Erreurs:*

Un peu trop fin. Et donc l'effet doit aussi être corrigé.

Tous droits réservés - 31090114049







**29ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de la rouge par la petite bande pour reprendre une position de billes en lunettes à cheval sur la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient en amorti sur la pointée. La rouge vient contrer ensuite la joueuse.

*Risques:*

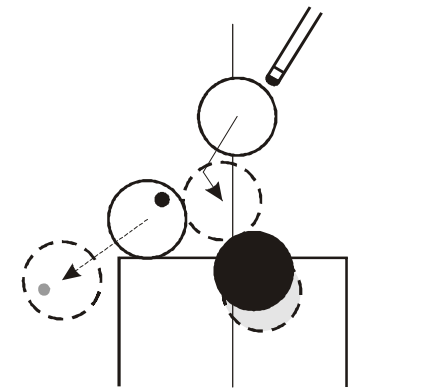
Le risque principal est de rentrer la rouge dans le cadre du coin.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Mais le risque de rentrer la rouge a provoqué l'inverse. Par crainte, j'ai pris un peu trop fin et le retour de la rouge s'est fait un peu trop sur la droite.

*Erreurs:*

Un peu trop fin.







**30ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu que la position de billes en lunettes est très imparfaite, il faut directement se placer le rappel qui permet de tourner la ligne à cette ancre. La joueuse pousse la pointée et touche ensuite un peu la rouge. La pointée doit être poussée de façon à ce que la distance qui la sépare de la joueuse et l'angle qu'elle forme avec elle permettent son rappel par deux bandes dans le coin.

*Risques:*

Un mauvais placement lié bien sûr à l'angle et la distance que forment la joueuse et la pointée. Il faut aussi que la rouge soit bien placée pour que la joueuse puisse ensuite se glisser entre elle et la bande.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

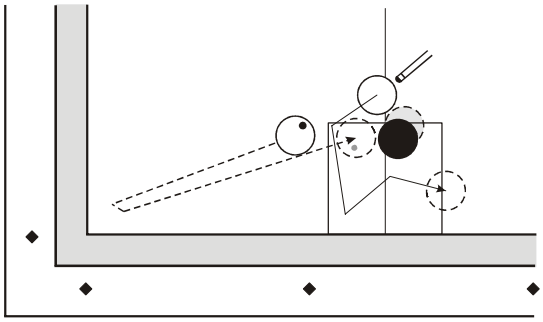
*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049

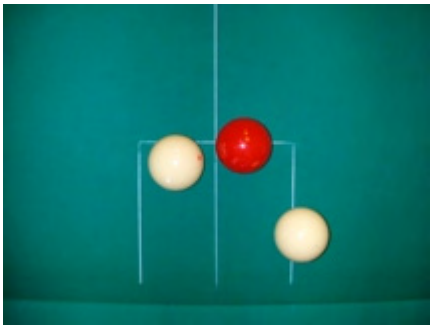


**31ème point (à cheval partout)**
*Possibilités et solution choisie:*
Comme prévu, c'est un rappel prise de ligne pour la tourner. La joueuse carambole la pointée en léger rétro, puis va toucher la bande avant d'amortir sa course sur la rouge, sur sa partie inférieure. La pointée va toucher les deux bandes du coin et revient sur le barrage formé par la joueuse et la rouge.



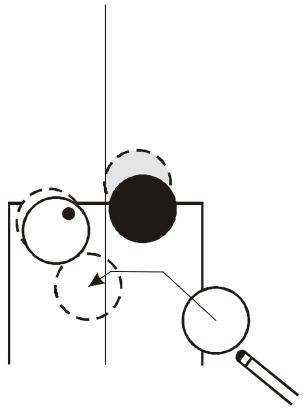
*Risques:*
Le risque essentiel est un mauvais retour de la bille 2, dû à sa force ou à sa direction (quantité de bille). Pour agrandir la marge d'erreur pour ce retour, la joueuse doit bien préparer le barrage sur la rouge.

*Résultat obtenu:*
Le rappel est réussi. La prise de ligne aussi. La pointée est revenue contrer la joueuse.



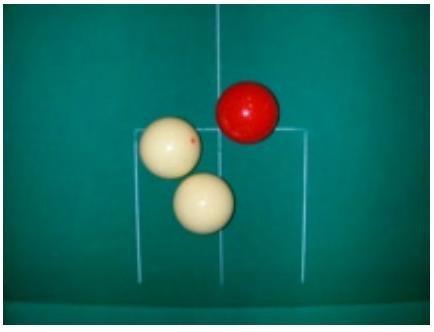
*Erreurs:*
C'est quand même un peu trop fort, ce qui n'a pas eu de conséquences grâce au contre parfait. Mais si le barrage ou le retour avait été moins bon, cet excédent de force aurait fait des dégâts.

**32ème point (à cheval - entré)**
*Possibilités et solution choisie:*
C'est un petit point de placement de ligne. La joueuse avance un peu la rouge et reste très proche de la pointée.



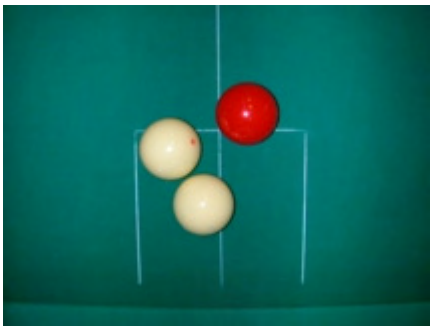
*Risques:*
Il n'y a pas vraiment de risques. Le pire pourrait être de perdre la ligne. Eventuellement le collage en cherchant à rester proche de la pointée.

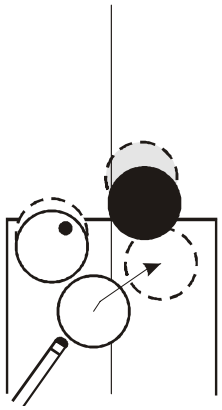
*Résultat obtenu:*
Le placement est réussi.

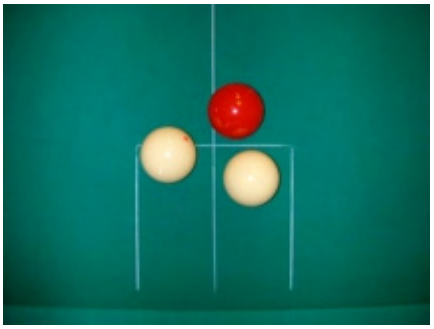


*Erreurs:*
Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049







**33ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est à nouveau un petit point de placement de ligne. C'est celui qui précède la placement définitif pour le rappel de ligne. La joueuse carambole un peu la pointée et reste assez proche de la rouge. Il faut que les billes soient placées pour permettre au point suivant un placement naturel sur la pointée par la rouge.

*Risques:*

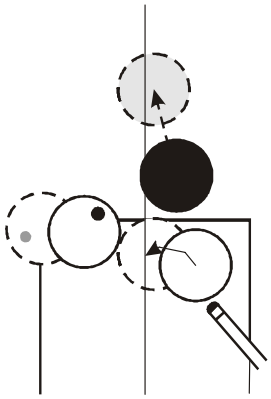
Il n'y a pas vraiment de risques. Le pire pourrait être de perdre la ligne.

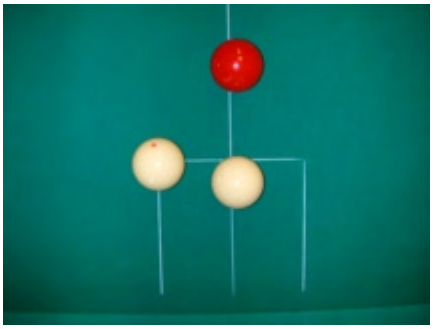
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





**34ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour rappel de ligne. La joueuse carambole la rouge en l'avançant un peu le long de la ligne et va toucher la pointée en se plaçant sur elle. Il faut qu'entre la joueuse et la pointée, la distance et l'angle permette au point suivant le rappel sur la rouge.

*Risques:*

La joueuse doit pousser la pointée et la déborder un peu pour créer l'angle et la distance qui lui permettra de rappeler la pointée. Quantité de bille, force et éventuellement effet gèrent ces difficultés.

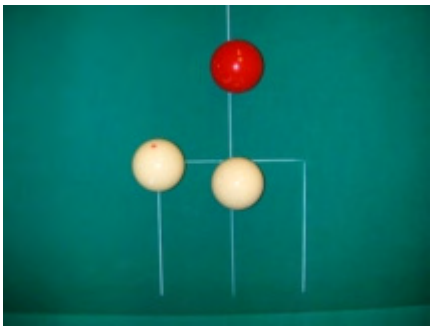
*Résultat obtenu:*

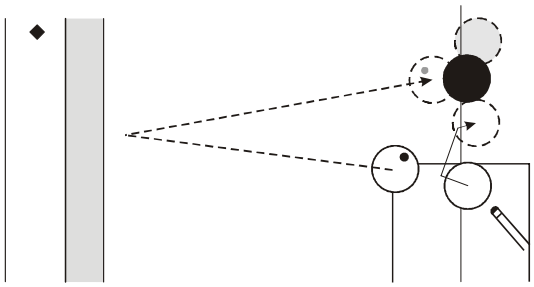
Le placement est réussi, malgré une légère réaction de buttage sur la rouge. Mais l'angle pour le rappel est un peu limite.

*Erreurs:*

Eventuellement un peu fort.

Tous droits réservés - 31090114049





**35ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée avec un peu de rétro et va toucher la rouge, en amorti sur sa partie inférieure. Vu l'angle entre les billes, la rouge doit revenir en mesure, sans contre sur la joueuse.

*Risques:*

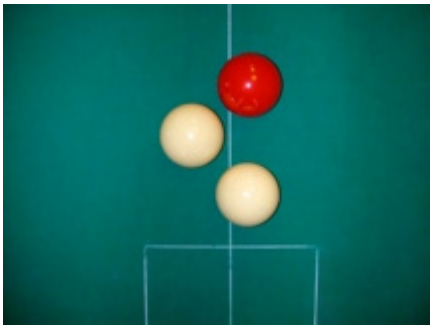
Le risque essentiel est un mauvais retour de la bille 2, dû à sa force ou à sa direction (quantité de bille). Pour agrandir la marge d'erreur pour ce retour, la joueuse doit bien préparer le barrage sur la rouge.

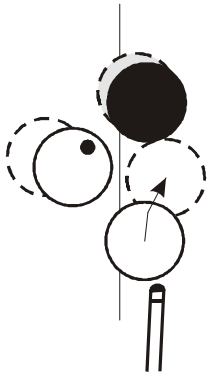
*Résultat obtenu:*

Le rappel de la pointée est réussi. Elle est revenue en mesure se positionner à côté de la rouge.

*Erreurs:*

Aucune.





**36ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit point de placement de ligne. C'est celui qui précède la placement définitif pour le rappel de ligne. La joueuse carambole un peu la pointée et reste assez proche de la rouge. Il faut que les billes soient placées pour permettre au point suivant un placement naturel sur la pointée par la rouge.

*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risques. Le pire pourrait être de perdre la ligne.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

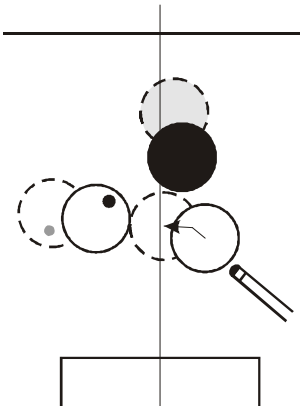
*Erreurs:*

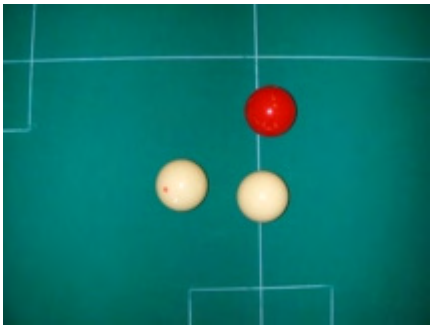
Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049







**37ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour rappel de ligne. La joueuse carambole la rouge en l'avançant un peu le long de la ligne et va toucher la pointée en se plaçant sur elle. Il faut qu'entre la joueuse et la pointée, la distance et l'angle permettent au point suivant le rappel sur la rouge.

*Risques:*

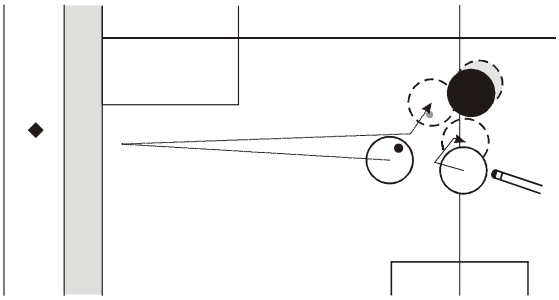
La joueuse doit pousser la pointée et la déborder un peu pour créer l'angle et la distance qui lui permettra de rappeler la pointée. Quantité de bille, force et éventuellement effet gèrent ces difficultés.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.



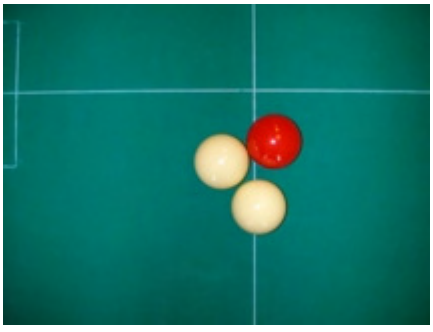
**38ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée avec un peu de rétro et va toucher la rouge, en amorti sur sa partie inférieure. La pointée revient en mesure dans le barrage formé par la rouge et la joueuse, avec une préférence de contre sur la joueuse.

*Risques:*

Le risque essentiel est un mauvais retour de la bille 2, dû à sa force ou à sa direction (quantité de bille), voire éventuellement un masque ou un éventail. Pour agrandir la marge d'erreur pour ce retour, la joueuse doit bien préparer le barrage sur la rouge.



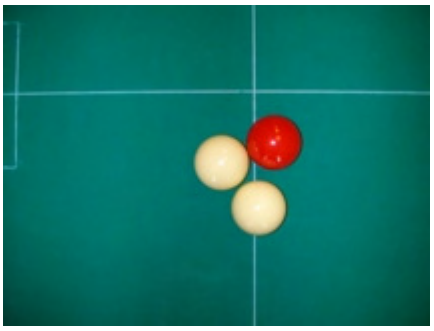
*Résultat obtenu:*

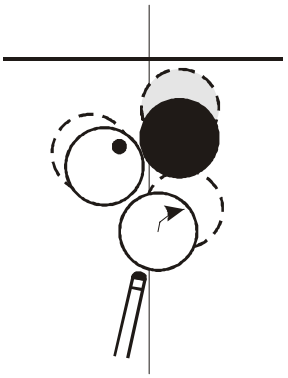
Le rappel de la pointée est réussi. Le contre de la pointée s'est fait sur la joueuse.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**39ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit point de placement de ligne. La joueuse touche la pointée et la rouge en les avançant légèrement toutes les deux.

*Risques:*

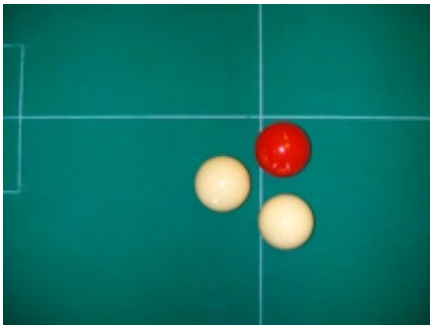
Il n'y a pas vraiment de risques. Le pire pourrait être de perdre la ligne.

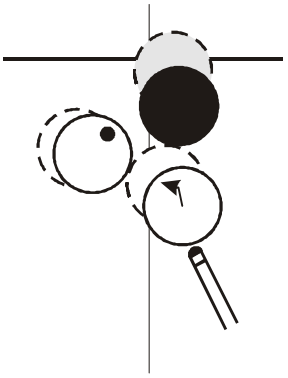
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





**40ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit point de placement de ligne. C'est celui qui précède la placement définitif pour le rappel de ligne. La joueuse carambole un peu les deux billes en restant proche de la pointée. Il faut que les billes soit placées pour permettre au point suivant un placement naturel sur la pointée par celle-ci.

*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risques. Le pire pourrait être de perdre la ligne.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

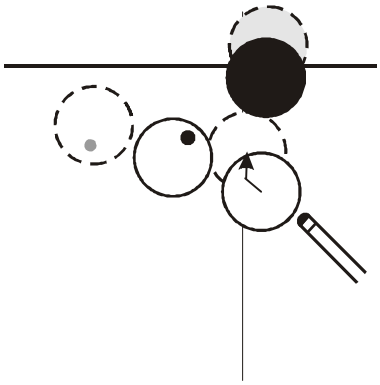


*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





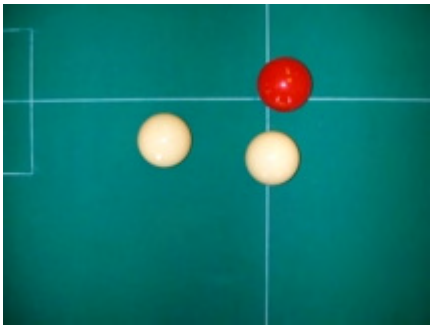
**41ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu la proximité de la croix et la position des billes, c'est un placement pour un rappel de ligne... Mais pour tourner la ligne par un rétro passage. La joueuse avance la pointée et reste un peu sur la rouge. L'angle et la distance entre la joueuse et la pointée sont très importants parce que le rappel rétro passage ne laisse que peu de place à l'erreur. Pas de possibilité de contre sur la joueuse.

*Risques:*

La joueuse doit pousser la pointée et la déborder un peu pour créer l'angle et la distance qui lui permettra non seulement de rappeler la pointée en mesure sur la rouge, mais qui permettra aussi à la joueuse de rétrograder sur l'extérieur de la rouge. Quantité de bille, force et éventuellement effet gèrent ces difficultés.



*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, même si la distance entre la joueuse et la pointée est un peu trop grande.

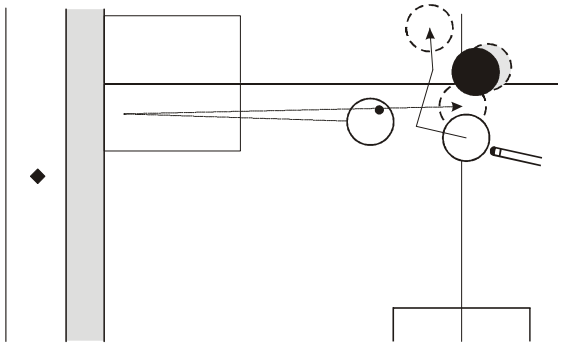
*Erreurs:*

Un peu trop fort.

**42ème point**

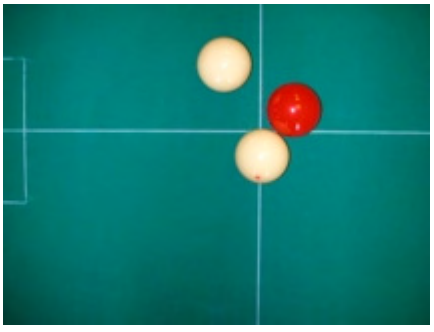
*Possibilités et solution choisie:*

Il s'agit d'un rappel rétro passage pour tourner la ligne sur la croix. La joueuse carambole la pointée en rétro, avec un peu d'effet à gauche, et va reprendre la dominante en touchant la rouge sur sa partie supérieure. La pointée revient en mesure dans le barrage formée par la rouge et la pointée.



*Risques:*

Les risques sont le masque ou l'éventail. Ils sont liés à la direction et à la force du retour de la pointée. Le risque est accentué par la qualité du placement de la joueuse sur la rouge, donc de la qualité du barrage.



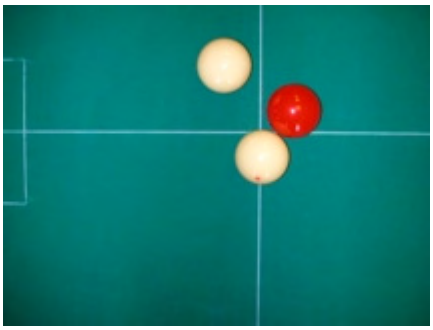
*Résultat obtenu:*

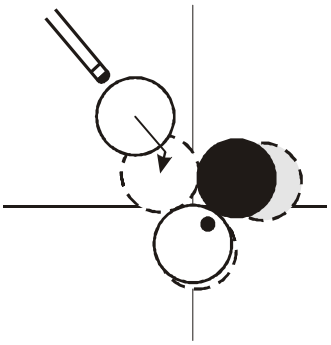
Le rappel est réussi. La pointée est revenue en mesure sur la partie inférieure de la rouge. Bon placement de la joueuse sur la rouge.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**43ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

En plusieurs points de placement, il s'agira de se placer un rappel en largeur par une bande de la rouge, dans le but de se reposer la ligne dans le sens de la descente. Ici, c'est un premier point de placement. La joueuse avance un peu la rouge et reste sur la pointée.

*Risques:*

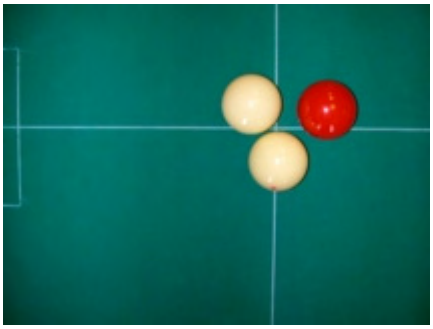
Il n'y a pas de risque. Au pire, un mauvais placement provoquerait un changement de stratégie.

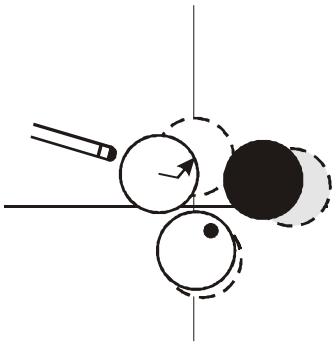
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





**44ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

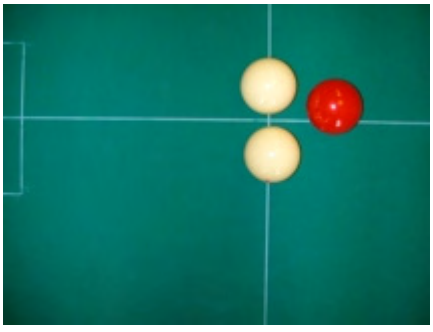
C'est un second point de placement. La joueuse carambole la pointée assez fine et pousse un peu la rouge, en prenant soin de la déborder légèrement.

*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risque. Au pire, un mauvais placement provoquerait un changement de stratégie. Attention toutefois à ne pas faire un poussé sur la pointée.

*Résultat obtenu:*

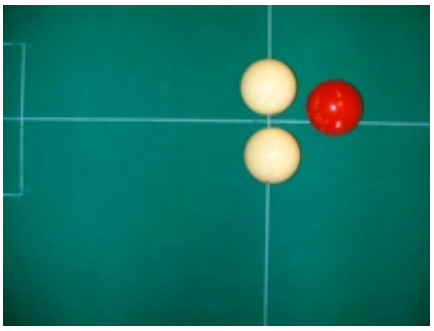
Le placement est réussi.



*Erreurs:*

Aucune.

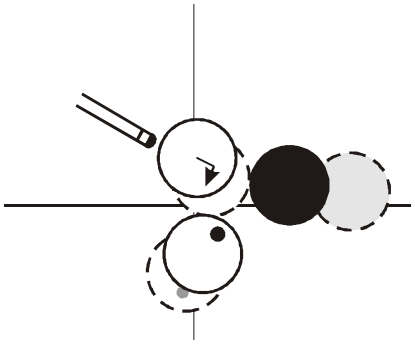
Tous droits réservés - 31090114049



**45ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est le placement définitif pour un rappel de la rouge par une bande. La joueuse avance la rouge et reste plutôt proche de la pointée. L'angle et la distance entre la joueuse et la rouge devra permettre non un rappel de la rouge, mais si possible une prise de ligne.



*Risques:*

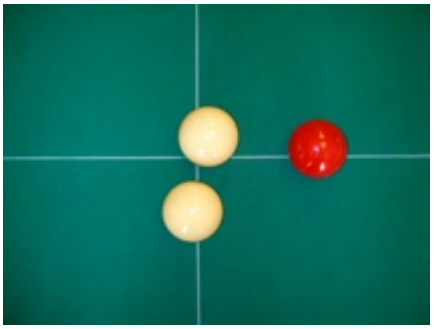
Il n'y a pas vraiment de risque. Au pire, un mauvais placement provoquerait un changement de stratégie. Pour un bon placement, il faut maîtriser l'angle (quantité de bille) et la distance (force) entre la rouge et la joueuse.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

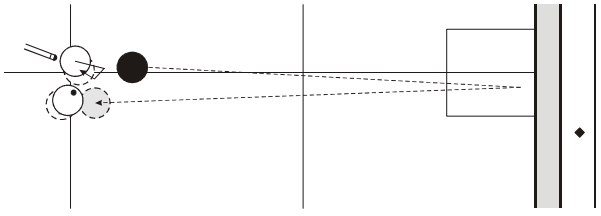
Aucune.



**46ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un rappel de la rouge par une bande avec l'option de la prise de ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée en amorti sur sa partie supérieure. Pour la prise de ligne, il faut que le retour de la rouge se fasse sur la pointée, si possible sa partie inférieure, et en mesure.

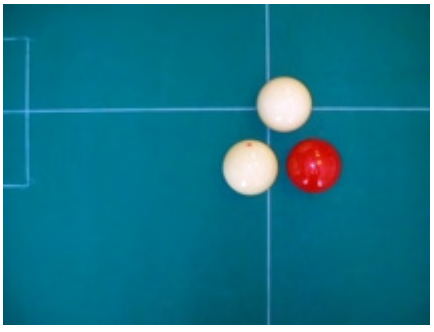


*Risques:*

Les risques sont le masque ou l'éventail. Ils sont liés à la direction (quantité de bille) et à la force du retour de la rouge, le risque est accentué par la qualité du placement de la joueuse sur la pointée, donc de la qualité du barrage.

*Résultat obtenu:*

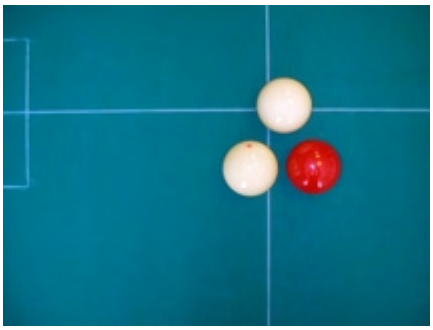
Le rappel est réussi. Le retour de la rouge est imparfait pour avoir vraiment la ligne, même si le résultat est une position qui s'en approche.

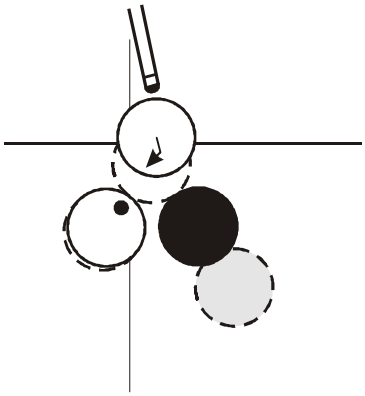


*Erreurs:*

C'est à peine trop fin dans la quantité de la bille. Plus plein, la direction et la force de la rouge auraient été meilleurs.

Tous droits réservés - 31090114049





**47ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un enchaînement de deux placements pour obtenir un rappel de la pointée par la grande bande et ainsi récupérer une bonne position de ligne. Dans ce premier placement, la joueuse avance la rouge et reste proche de la pointée.

*Risques:*

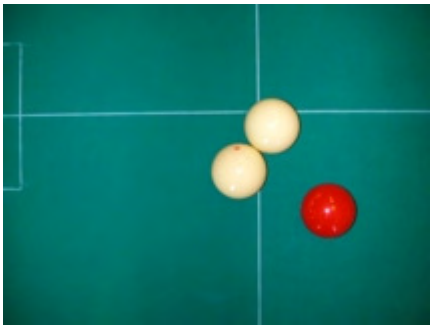
C'est un point qui se joue de la main gauche. Tout est plus difficile de la main gauche, tout particulièrement la gestuelle et donc l'énergie transmise à la joueuse.

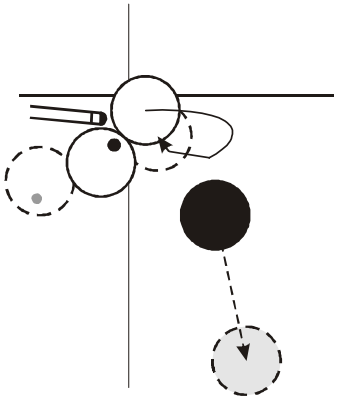
*Résultat obtenu:*

Le placement aurait pu être bon si la joueuse n'était pas restée collée à la pointée. Ce collage met fin à l'enchaînement initialement prévu.

*Erreurs:*

Trop doux. La joueuse aurait dû avoir plus de force pour se décoller un peu de la pointée.





**48ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu le collage, deux options: jouer en se décollant de la pointée d'abord, ou alors remettre les billes sur mouches. Vu la position des billes, ce sera un placement sur la pointée par un piqué rentré, dans le but de récupérer un rappel de ligne sur la pointée. La joueuse se décolle de la pointée et revient sur les billes en touchant d'abord la rouge et ensuite la pointée, pour bien sûr se placer en dominante sur celle-ci.

*Risques:*

Ce sont les risques liés au piqué rentré. Le point en lui-même n'est pas très difficile, même en piqué rentré. Mais chercher et surtout obtenir le placement sur la pointée est très difficile. Ne pas trop vouloir l'obtenir au risque de manquer le point.



*Résultat obtenu:*

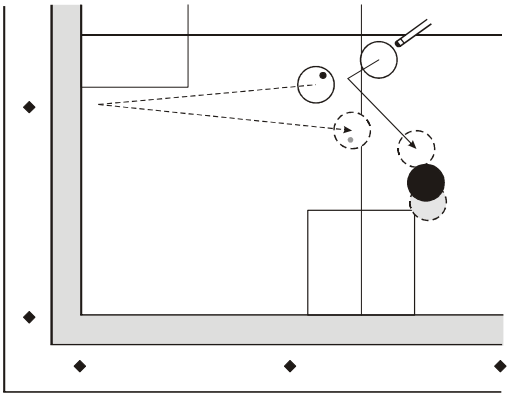
Le piqué rentré est réussi, mais le placement obtenu est un peu trop grand.

*Erreurs:*

Trop de force.

Tous droits réservés - 31090114049





**49ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de la pointée par une bande. La joueuse carambole la pointée en rétro, effet à gauche, et revient déborder légèrement la rouge sur sa partie supérieure. La pointée revient en mesure dans le barrage et si possible sur la joueuse.

*Risques:*

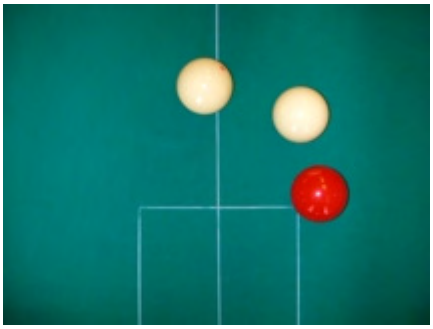
Les risques sont le masque ou l'éventail. Ils sont liés à la direction (quantité de bille) et à la force du retour de la pointée, le risque est accentué par la qualité du placement de la joueuse sur la rouge, donc de la qualité du barrage.

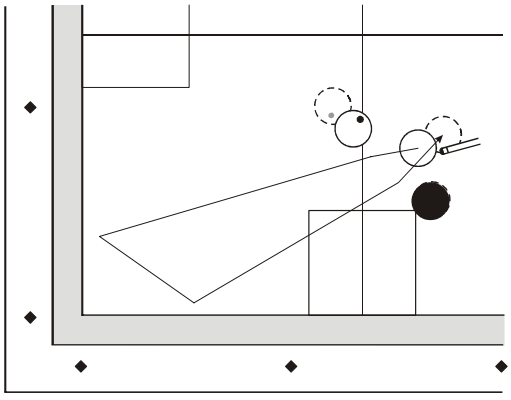
*Résultat obtenu:*

Le rappel est un échec. La joueuse a touché la rouge, mais ne l'a pas débordée. Et la pointée n'a pas assez de force pour revenir correctement dans le barrage. En plus, la pointée n'a pas la bonne direction et la perte de la dominante est encore accentuée par une mauvaise pente de la table de billard

*Erreurs:*

Trop doux. Le point a été lâché.





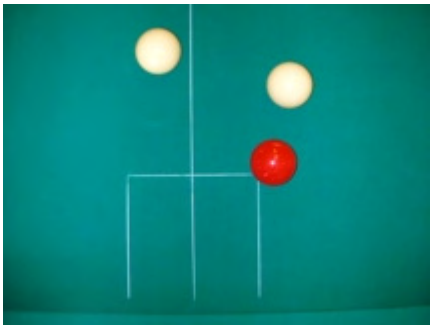
**50ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Par les deux bandes du coin, la joueuse se place sur les deux autres billes. Sur la pointée pour un rappel en longueur et sur la rouge pour un rappel en largeur. La joueuse touche finesse la pointée et va caramboler les deux bandes du coin, avant de pousser un peu la rouge.

*Risques:*

Un peu trop plein dans le quantité de bille suffit à la joueuse pour toucher la petite bande en premier au lieu de la grande. Attention aussi à l'énergie qui détermine donc la taille des deux futurs rappels.



*Résultat obtenu:*

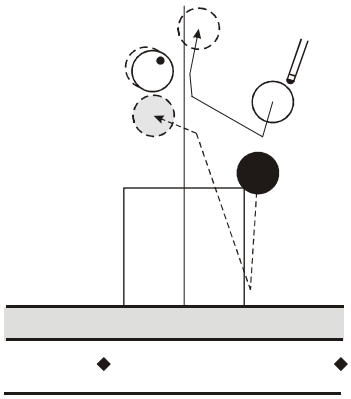
Placement complètement raté. La joueuse est venue toucher la rouge en finesse sur sa partie supérieure, au lieu de venir la toucher en plein dessus.

*Erreurs:*

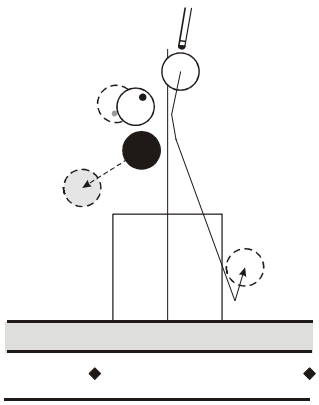
La quantité de bille et l'énergie étaient justes. Mais l'effet était complètement faux.

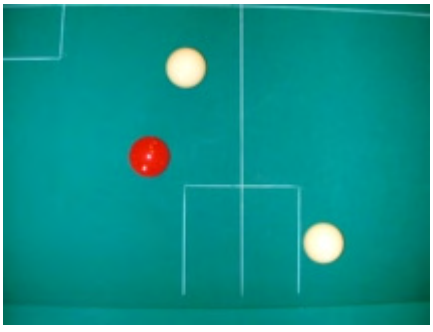
Tous droits réservés - 31090114049











**51ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel de la rouge par la petite bande est assez difficile, mais cela semble encore être la solution la plus raisonnable. La joueuse carambole la rouge, avec de l'effet à gauche, et recule pour toucher la pointée. La trajectoire de la rouge est corrigée par l'effet. Elle revient si possible contrer la joueuse pour se positionner à côté de la pointée. Si c'est vraiment bien joué, il est possible de se poser la ligne.

*Risques:*

Il faut prendre très plein la rouge avec de l'effet, ce qui provoque un risque accentué de buttage. Cela implique également de jouer assez fort, trop fort pour un retour en mesure de la rouge. Il est dès lors indispensable qu'elle revienne contrer la joueuse.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi, mais la rouge est mieux revenue que prévue. La position est légèrement masquée et entrée dans le cadre.

*Erreurs:*

Trop plein ou trop d'effet.

**52ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement en balayage. La joueuse carambole la pointée et la rouge en finesse, avant de toucher la petite bande et de remonter d'une ou deux billes. Le but est de se placer sur la rouge en largeur et sur la pointée pour un rappel en longueur.

*Risques:*

La finesse est un point difficile, tout particulièrement de la main gauche. Mais la marge d'erreur sur ce placement est assez grande.

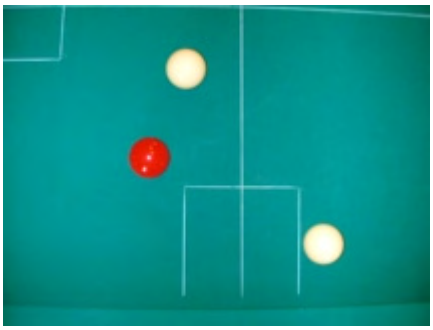
*Résultat obtenu:*

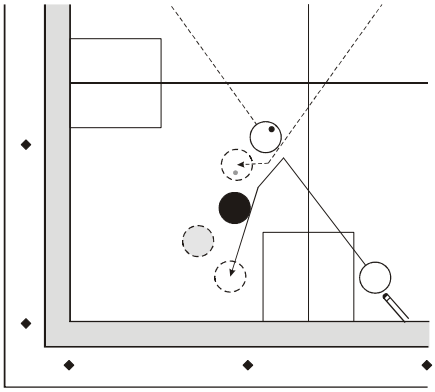
Le placement sur la rouge est partiellement raté. La joueuse aurait dû plus s'écarter de la petite bande. Mais le placement sur la pointée est réussi.

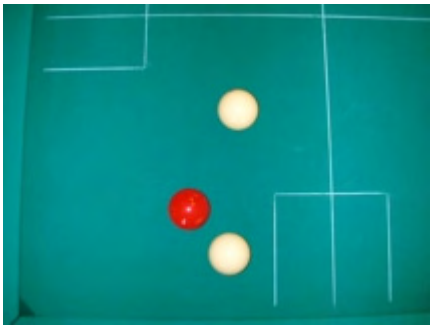
*Erreurs:*

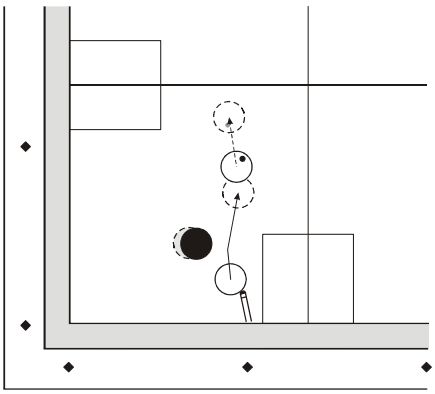
Trop doux. Ou éventuellement trop fin la pointée.

Tous droits réservés - 31090114049











**53ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

Jouer la rouge est relativement dangereux, du fait que la position est dedans. Il s'agit là d'un rappel en longueur de la pointée par 3 bandes. La joueuse carambole la pointée en rétro et revient toucher la rouge sur sa tranche supérieure, dans le but de garder la dominante et de se placer sur celle-ci. La rouge est rappelée par 3 bandes.

*Risques:*

La pointée revient dans le carré du coin. Cette arrivée peut provoquer des contres. Gare également au risque de masque si la pointée se positionne dans le coin.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Le placement de la joueuse sur la rouge était réussi. Malheureusement, la pointée est revenue contrer la joueuse en la poussant contre la petite bande, d'où la perte de la dominante.

*Erreurs:*

Il n'y a pratiquement aucune erreur, si ce n'est un peu trop de force pour le retour de la pointée.

**54ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour un rappel de la pointée en longueur. La joueuse carambole la rouge assez fine et va pousser la pointée d'environ deux billes. Le but est de créer l'angle et la distance entre la joueuse et la pointée pour rappeler celle-ci en direct par une bande ou en indirect par la grande bande.

*Risques:*

La quantité de bille et l'énergie vont déterminer respectivement l'angle et la distance qu'il y aura entre la joueuse et la pointée.

*Résultat obtenu:*

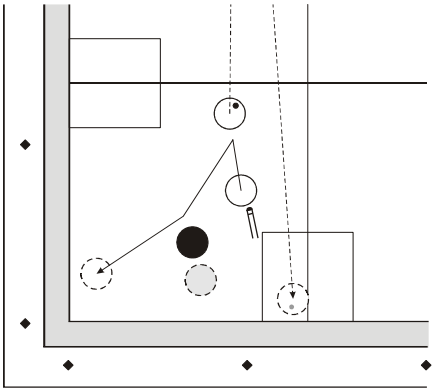
Le placement est réussi. Le résultat est un rappel direct par une bande, comme escompté.

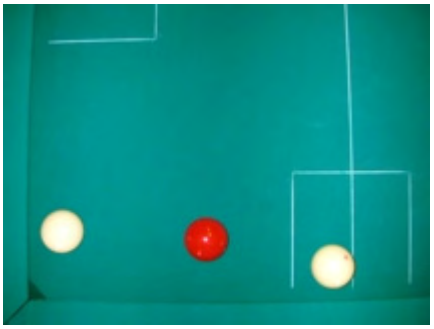
*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049







**55ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de la pointée en longueur, par une bande, avec un débordement extérieure pour la joueuse. La joueuse carambole la pointée en rétro et revient sur l'extérieur de la rouge, côté coin. La pointée touche la petite bande et revient se positionner à proximité de l'ancre. Le but du débordement est d'éviter un rassemblement des billes dans le coin et de privilégier le rassemblement en direction du carré central.

*Risques:*

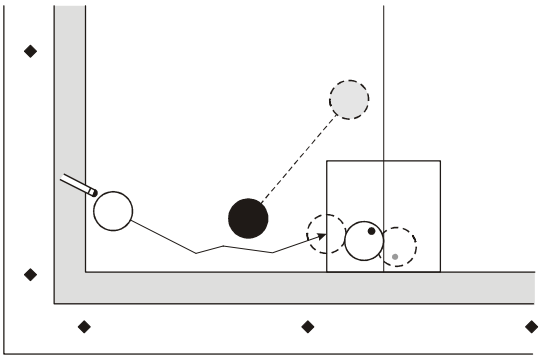
Les risques sont ceux liés au rétro passage. Le débordement doit être bien géré pour éviter un mauvais placement sur la rouge, une perte de dominante ou un masque. Le retour de la pointée doit se faire dans l'ancre, mais pas contre la bande.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Le placement est également réussi, même si le résultat est proche d'un masque.

*Erreurs:*

Un peu trop fin sur la pointée.



**56ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

Il s'agit d'un placement par bande-avant pour un rappel en largeur sur la pointée. La joueuse carambole d'abord la petite bande, puis la rouge, avant de retoucher une seconde fois la bande et enfin la pointée en la poussant d'environ une ou deux billes. La rouge est poussée à proximité de la ligne.

*Risques:*

Difficile de garantir un placement sur la pointée par une bande-avant. En cas d'échec, deux solutions se profileront : un second placement sur la pointée, ou un rappel en longueur de la rouge.



*Résultat obtenu:*

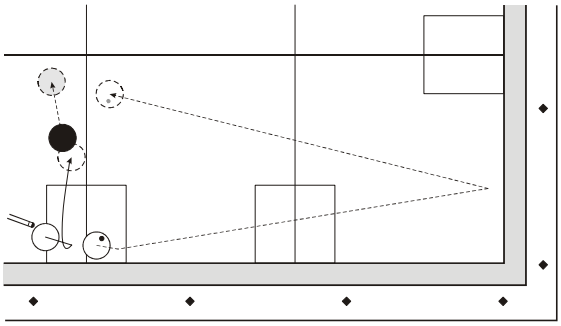
Le placement est réussi. Le rappel de la pointée est délicat, mais tout à fait réalisable. La rouge est bien positionnée.

*Erreurs:*

En touchant plus fine, le placement sur la pointée aurait été meilleur.

Tous droits réservés - 31090114049





**57ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel de la pointée par deux bandes, en direct, ne va très bien, la bille revenant trop haut. Seule solution pour obtenir un bon retour de la pointée : un piqué rentré. La joueuse carambole la pointée sur son côté droit, en piqué avec de l'effet à gauche. Grâce au piqué rentré, la joueuse effectue une courbe et revient directement toucher la rouge. La pointée, carambolée sur son côté droit, revient beaucoup mieux dans le barrage après les deux bandes.

*Risques:*

Les risques sont ceux du piqué rentré. La hauteur d'attaque, la quantité d'effet et l'énergie seront déterminants pour la courbe. La quantité de bille et l'énergie le seront pour le retour de la pointée.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est plus ou moins réussi. Même si l'harmonie des forces et des trajectoires aurait pu être meilleure.



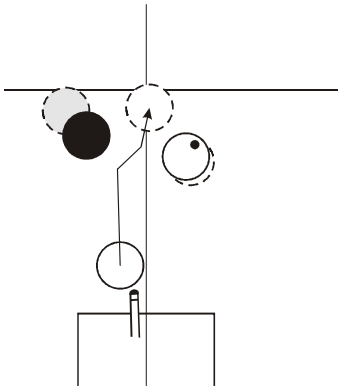
*Erreurs:*

Un peu trop plein. La joueuse aurait pu caramboler la pointée un peu plus fine sur la droite.

**58ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Il s'agit d'un placement rétro-passage pour un rappel de la rouge par une bande en largeur. La joueuse carambole la rouge, puis déborde la pointée en finesse pour reprendre la dominante. Le but est de pousser la rouge juste assez pour permettre son rappel par une bande en largeur.



*Risques:*

La quantité de bille, mais surtout l'énergie, vont être déterminants pour un bon placement. Mieux vaut exagérer et déborder un peu trop. Ne pas reprendre la dominante serait vraiment pas bon pour la suite.



*Résultat obtenu:*

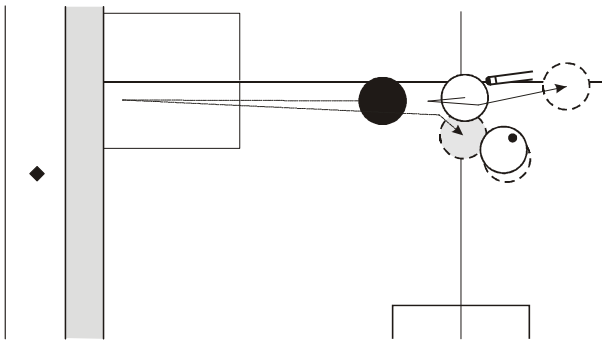
Le placement est réussi, même si la joueuse aurait pu déborder la pointée d'un ou deux millimètres de plus.

*Erreurs:*

Un peu trop plein, ou éventuellement trop doux.

Tous droits réservés - 31090114049





**59ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

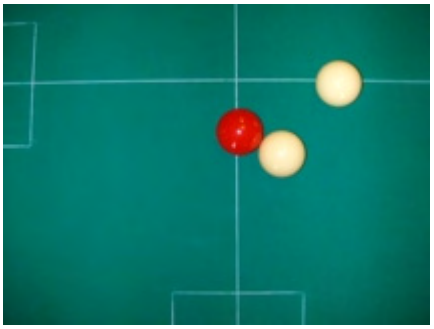
C'est un rappel en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et éventuellement prise de ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, plus ou moins en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée.

*Risques:*

Il faut jouer assez plein avec de l'effet pour corriger la trajectoire de la rouge. La conjonction de ces deux paramètres peut provoquer parfois un buttage. De plus, le retour de la rouge doit vraiment se faire avec le contre sur la joueuse : quantité de bille, effet et énergie sont aux premières lignes.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Le contre de la rouge sur la joueuse a permis la pose de la ligne.



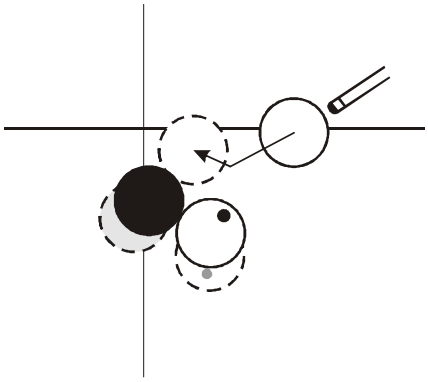
*Erreurs:*

Aucune.

**60ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit placement de ligne. Le but est d'obtenir le point de placement définitif pour un rappel de ligne. La joueuse carambole légèrement la pointée et touche la rouge en restant proche de celle-ci.

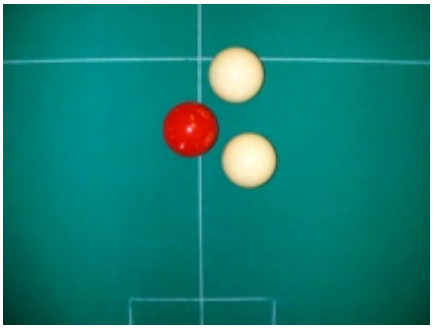


*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de perdre la ligne. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, même s'il faudra vraisemblablement un placement de plus que prévu pour aboutir au rappel.

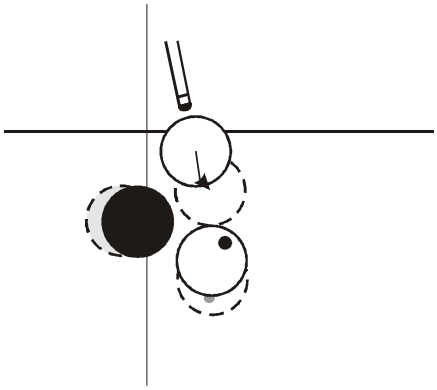


*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**61ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit placement de ligne. Le but est d'obtenir le point de placement définitif pour un rappel de ligne. La joueuse carambole légèrement la rouge et touche la pointée en restant proche de celle-ci.

*Risques:*

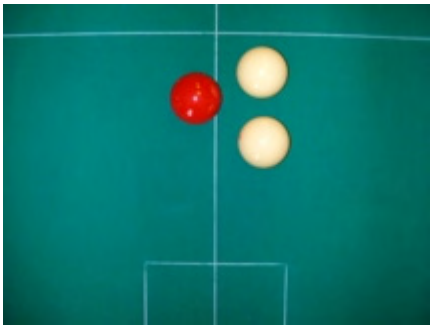
Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de perdre la ligne. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série.

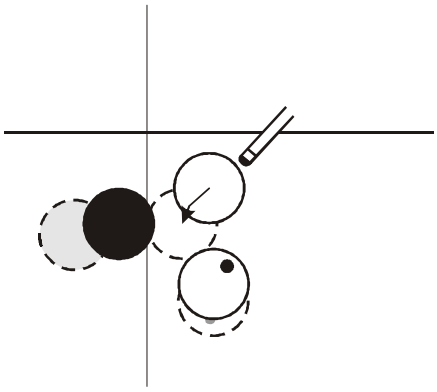
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





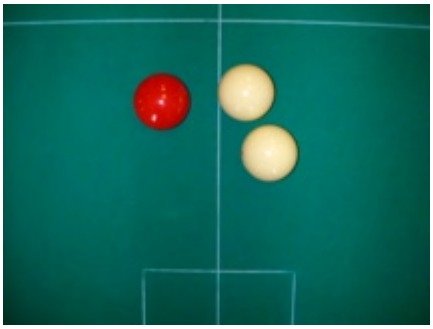
**62ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un point de placement pour obtenir un rappel de ligne. La joueuse carambole légèrement la rouge et pousse la pointée. Le but est de créer entre la rouge et la joueuse l'angle et la distance qui permettront à la joueuse de rappeler par une bande la rouge.

*Risques:*

Le risque est celui d'un mauvais placement sur la rouge, ce qui pourrait compromettre la série de ligne, voire la série tout court. La quantité de bille et l'énergie sont déterminants pour l'angle et la distance entre la joueuse et la rouge.



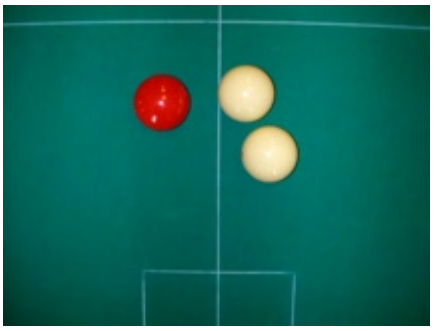
*Résultat obtenu:*

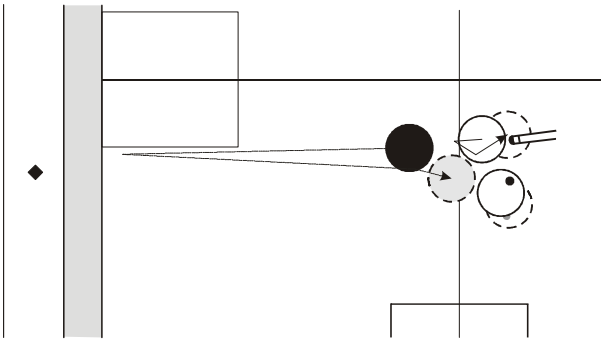
Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**63ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. Rappel en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et conservation de la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée.

*Risques:*

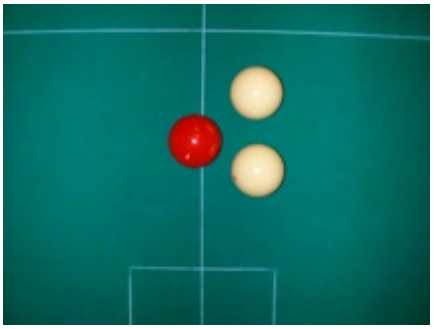
Un mauvais rappel représenté par une mauvaise trajectoire de retour de la rouge, donc une mauvaise quantité de bille (ou éventuellement effet). Attention également à l'énergie garante d'un retour mesuré de la rouge.

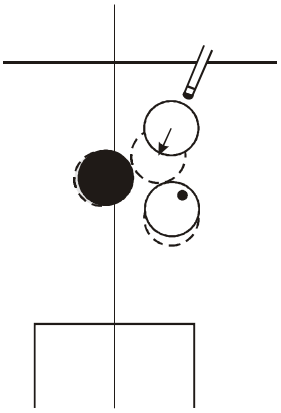
*Résultat obtenu:*

Le contre de la rouge sur la joueuse est réussi. Le rappel est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.







**64ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit placement de ligne. Le but est d'obtenir le point de placement définitif pour un rappel de ligne. La joueuse carambole légèrement la rouge et touche la pointée en restant proche de celle-ci.

*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de perdre la ligne. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série.

*Résultat obtenu:*

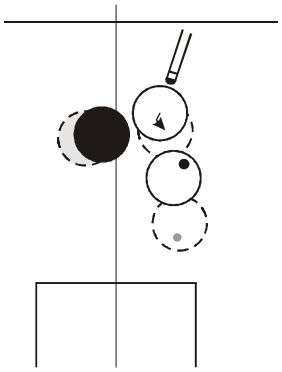
Le placement est réussi.

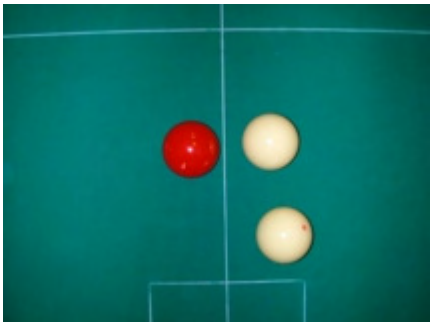
*Erreurs:*

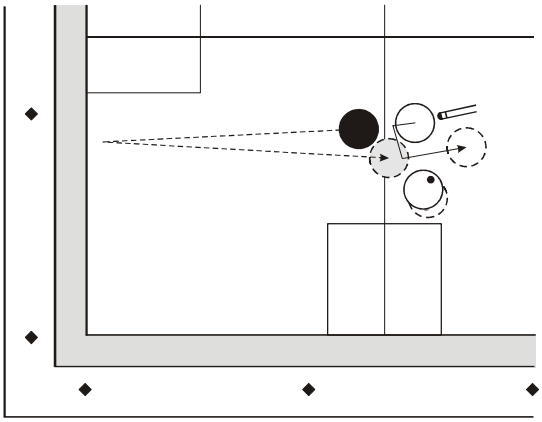
Aucune.

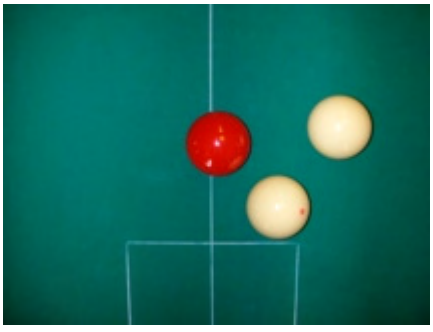
Tous droits réservés - 31090114049











**65ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un point de placement pour obtenir un rappel de ligne. La joueuse carambole légèrement la rouge et pousse la pointée. Le but est de créer entre la rouge et la joueuse l'angle et la distance qui permettront à la joueuse de rappeler par une bande la rouge.

*Risques:*

Le risque est celui d'un mauvais placement sur la rouge, ce qui pourrait compromettre la série de ligne, voire la série tout court. La quantité de bille et l'énergie sont déterminants pour l'angle et la distance entre la joueuse et la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

C'est un peu trop fort, nécessitant une correction de trajectoire de la rouge avec de l'effet.

**66ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et conservation de la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée.

*Risques:*

Il faut prendre assez plein avec de l'effet, donc gare au buttage. Un mauvais rappel est notamment représenté par une mauvaise trajectoire de retour de la rouge, donc une mauvaise quantité de bille (ou éventuellement effet). Attention également à l'énergie garante d'un retour mesuré de la rouge.

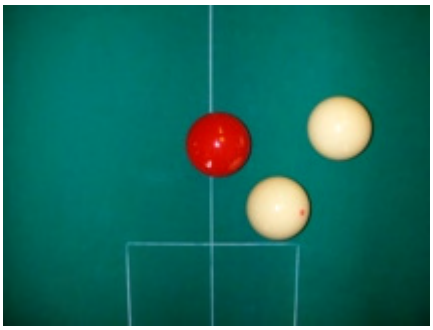
*Résultat obtenu:*

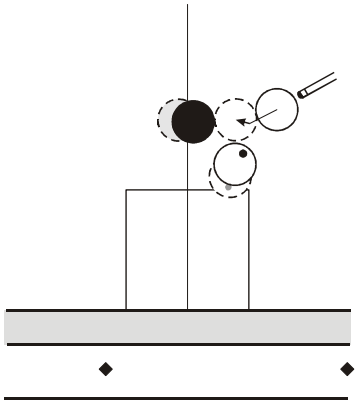
Le contre de la rouge sur la joueuse est réussi, juste un peu trop fort. Le rappel est réussi.

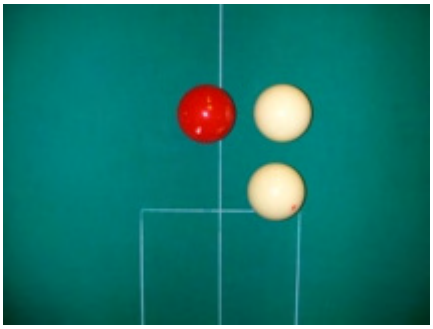
*Erreurs:*

Un peu plus plein ou plus d'effet aurait permis un meilleur rappel.

Tous droits réservés - 31090114049







**67ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point de placement pour obtenir un rappel de la pointée et ainsi reprendre la ligne à cheval sur celle-ci. La joueuse carambole légèrement la pointée et pousse la rouge. Le but est de créer entre la pointée et la joueuse l'angle et la distance qui permettront à la joueuse de rappeler par la petite bande la pointée.

*Risques:*

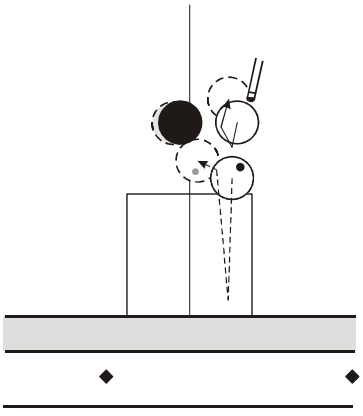
Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de perdre la ligne. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série. Attention quand même à ne pas trop pousser la rouge, ce qui pourrait conduire à une position de ligne entrée dans le carré du coin.

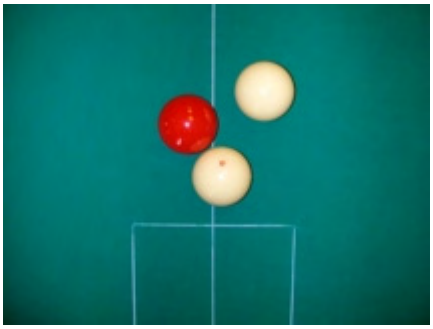
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





**68ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, il s'agit d'un rappel de la pointée par la petite bande pour reprendre une position de ligne à cheval sur celle-ci. La joueuse carambole la pointée en rétro et revient toucher la rouge sur sa partie droite, en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la pointée. Celle-ci va toucher la petite bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la rouge.

*Risques:*

Attention à ne pas obtenir une position de ligne entrée dans le carré du coin. Pour cela surveiller le retour de la pointée, donc tout particulièrement la quantité de bille et l'effet.

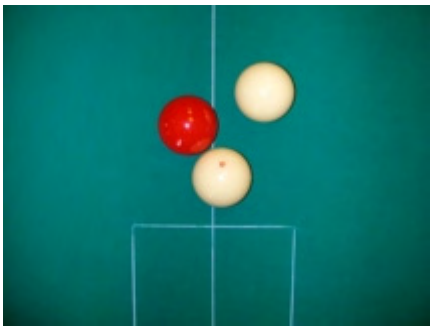
*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.

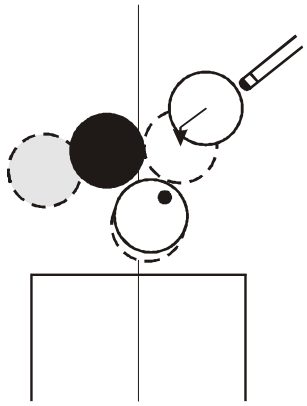
Tous droits réservés - 31090114049



**69ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit point de placement de ligne. La joueuse avance un peu la rouge et touche la pointée en restant proche de celle-ci. L'objectif est de parvenir à un rappel de ligne, en plusieurs points de placement.

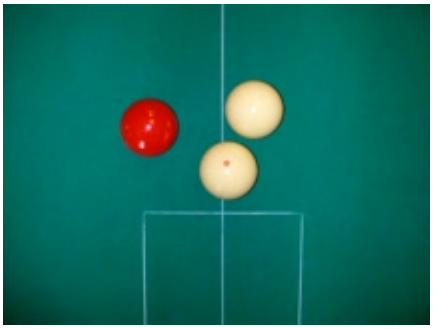


*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de perdre la ligne. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série. Attention quand même à ne pas trop pousser la position car la pointée est déjà très proche de la ligne, ce qui pourrait conduire à une position de ligne entrée dans le carré du coin.

*Résultat obtenu:*

Le placement est raté. La rouge a été trop poussée par rapport à la pointée.



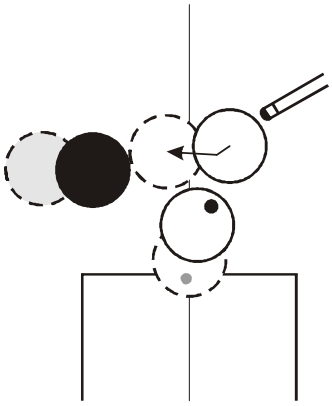
*Erreurs:*

Trop fort et trop plein.

**70ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point de placement pour obtenir un rappel de ligne. Le placement se fait en léger massé. En inclinant légèrement la queue, avec un peu d'effet à gauche, le joueur fait en sorte que la sa bille carambole assez fin la pointée pour ensuite courber vers la rouge et se placer sur celle-ci. Le but est de créer entre la rouge et la joueuse l'angle et la distance qui permettront à la joueuse de rappeler par la grande bande la rouge.

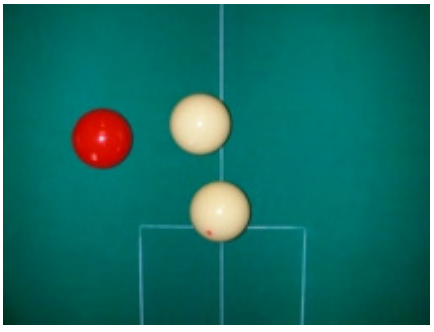


*Risques:*

Vu que la pointée est déjà très proche de la ligne, il faut faire attention à ne pas l'entrer dans le cadre du coin.

*Résultat obtenu:*

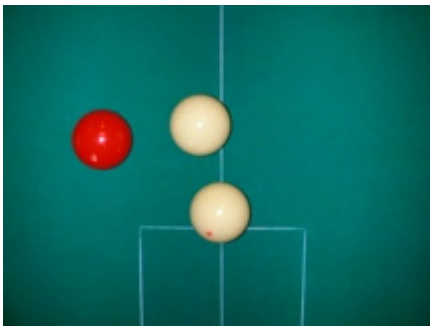
Le placement est réussi pour le rappel, mais la pointée se retrouve quand même entrée dans le carré du coin.

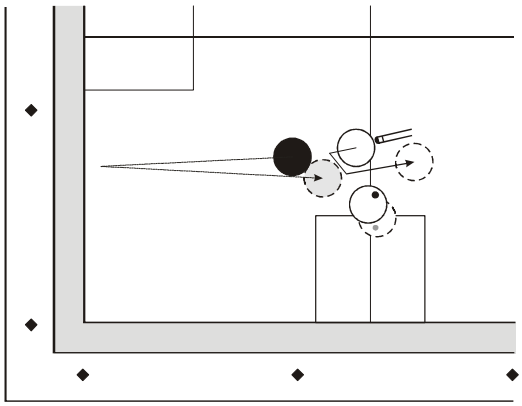


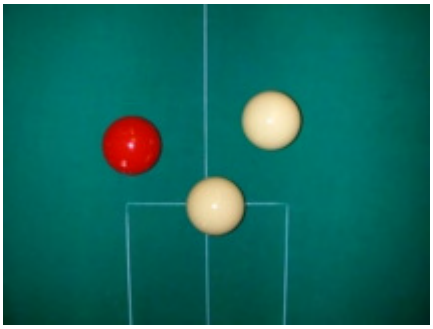
*Erreurs:*

Un peu plus fin aurait permis à la pointée de rester du bon côté de la ligne.

Tous droits réservés - 31090114049







**71ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et conservation de la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en demi mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée. En demi mesure car la joueuse doit sortir la pointée du cadre.

*Risques:*

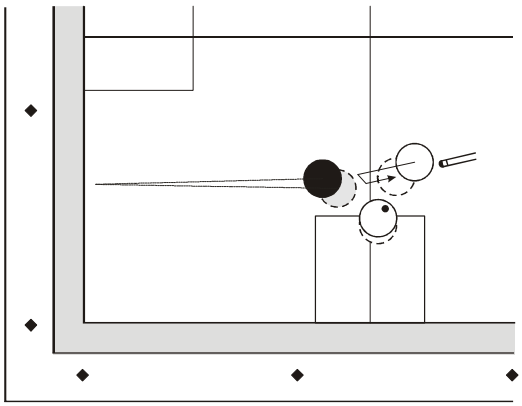
Les risques sont toujours ceux liés au rappel, donc à la trajectoire de retour de la rouge (quantité de bille et effet) et à son énergie. Sur ce rappel, le risque est également de prendre le contre de la rouge sans avoir sorti la pointée du cadre. Le joueur aurait alors une position de ligne dedans.

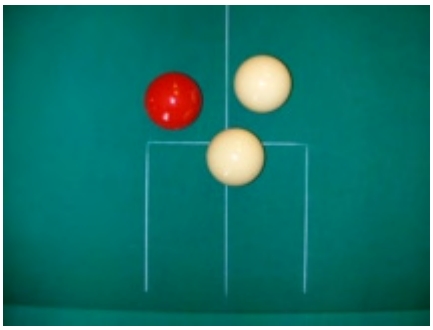
*Résultat obtenu:*

Le contre, le rappel et la sortie de la pointée sont réussis.

*Erreurs:*

Un peu plus plein pour le retour de la rouge.





**72ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Pas de placement préliminaire. C'est directement un rappel de ligne. Rappel en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et conservation de la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée.

*Risques:*

Les risques sont toujours ceux liés au rappel, donc à la trajectoire de retour de la rouge (quantité de bille et effet) et à son énergie.

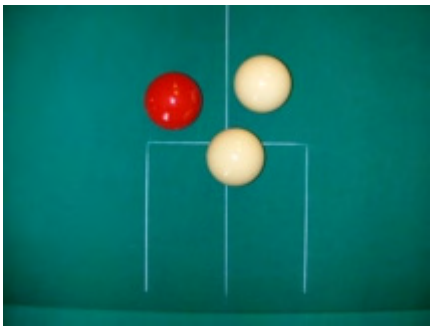
*Résultat obtenu:*

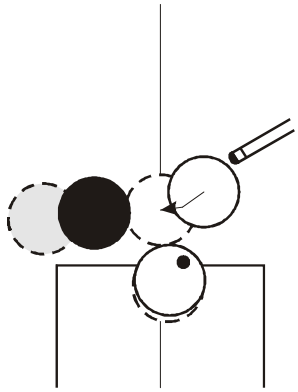
Le contre de la rouge et le rappel sont réussis.

*Erreurs:*

Un peu plus plein pour le retour de la rouge.

Tous droits réservés - 31090114049





**73ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour un rappel de ligne. La joueuse pousse en premier la rouge et carambole en amorti la pointée. L'objectif est de pousser correctement la rouge pour que l'angle et la distance qu'elle forme avec la joueuse permettent le rappel.

*Risques:*

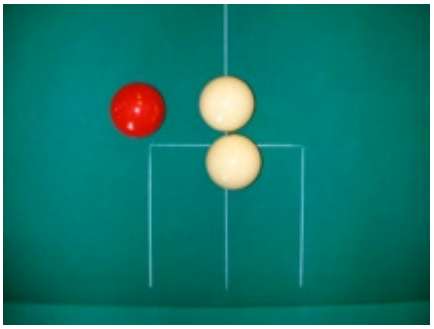
En touchant en premier la rouge, la joueuse doit rester vraiment très proche de la pointée. Attention donc au collage.

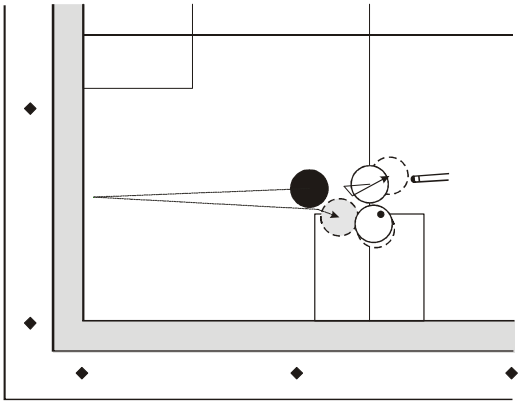
*Résultat obtenu:*

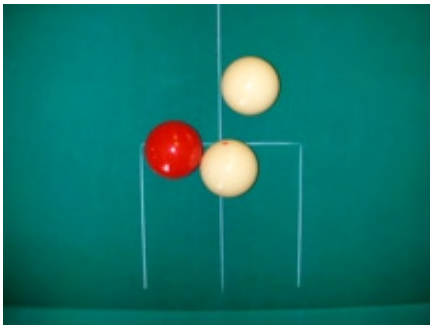
Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.







**74ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. Rappel en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et conservation de la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée.

*Risques:*

Les risques sont toujours ceux liés au rappel, donc à la trajectoire de retour de la rouge (quantité de bille et effet) et à son énergie.

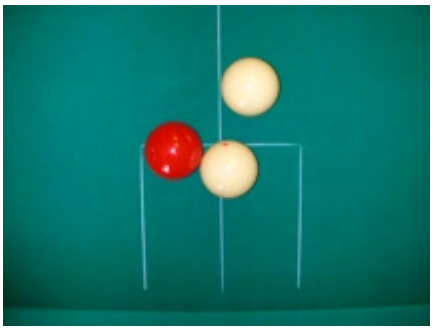
*Résultat obtenu:*

Le contre de la rouge sur la joueuse est réussi. Le rappel est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.

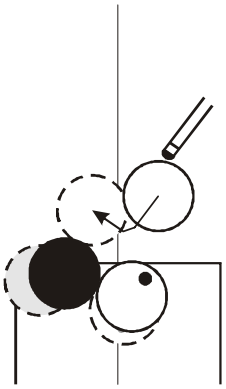
Tous droits réservés - 31090114049



**75ème point (à cheval entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit point de placement dans la série de ligne. Il s'agit d'écarter un peu les billes pour obtenir au point suivant un placement permettant la mise en place d'un rappel deux bandes de la rouge pour tourner la ligne. La joueuse carambole la pointée en finesse et bouscule un peu la rouge.



*Risques:*

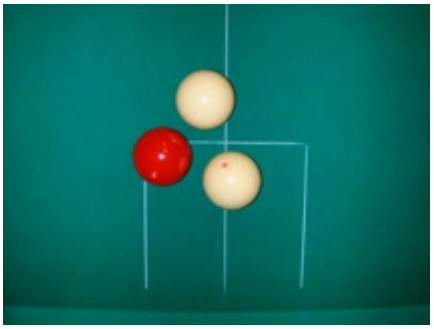
La position suivante sera " à cheval dedans ". Attention donc à bien prendre finesse la pointée pour se placer en position de sortie pour la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le placement est raté, obligeant ainsi un placement supplémentaire délicat pour conserver le même objectif final.

*Erreurs:*

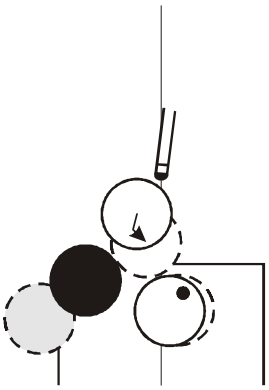
La quantité de bille sur la pointée était trop pleine.



**76ème point (à cheval dedans)**

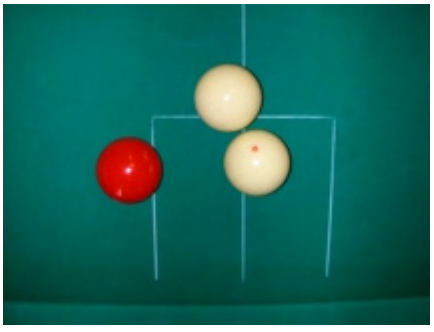
*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour sortir la rouge de l'ancre et pour obtenir au point suivant un placement permettant la mise en place d'un rappel deux bandes de la rouge pour tourner la ligne. La joueuse carambole la rouge de façon à la sortir de l'ancre et vient toucher la pointée en restant très proche de celle-ci.



*Risques:*

Le premier risque est de ne pas sortir la rouge de l'ancre. Pour que le placement soit réussi, il faut absolument que la joueuse reste très proche de la pointée, d'où un risque de collage. Beaucoup de précision dans ce point ou la répartition des forces est capitale.



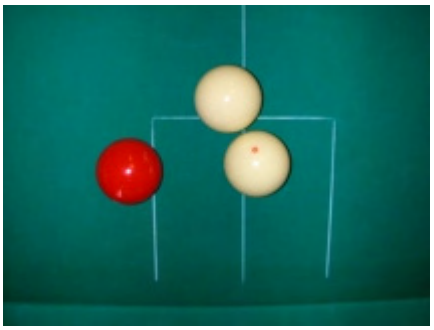
*Résultat obtenu:*

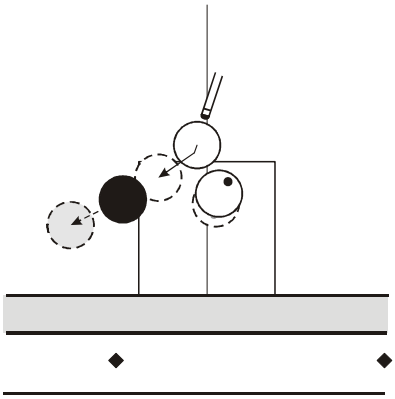
Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049

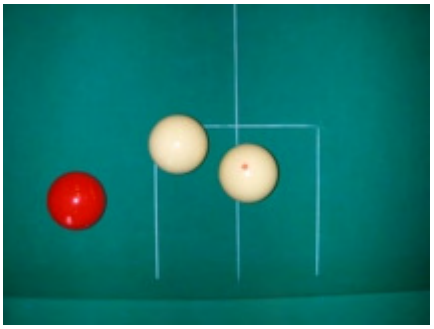




**77ème point (à cheval partout)**
*Possibilités et solution choisie:*
Comme prévu, c'est un placement en finesse pour un rappel de la rouge par deux bandes dans le coin et un retournement de la ligne. La joueuse carambole la pointée en finesse, avec de l'effet à gauche, et va pousser la rouge d'environ une ou deux billes.

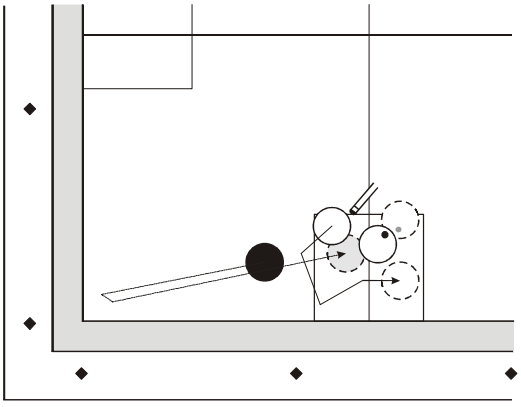
*Risques:*
Pour que le rappel ainsi placé soit réalisable, il faut que l'angle et la distance ainsi créés entre la joueuse et la rouge soient bons. L'énergie, la quantité de bille et l'effet sont aux premières lignes.

*Résultat obtenu:*
Le placement pour le rappel deux bandes escompté est réussi. La rouge est un peu trop proche de la petite bande, fermant ainsi un peu trop l'angle et rendant le rappel souhaité plus difficile.

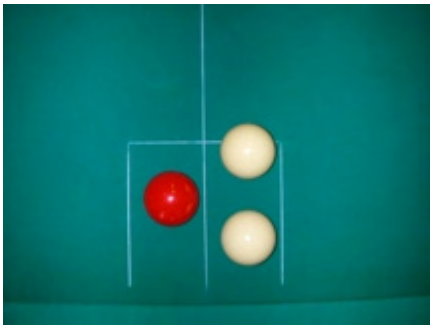


*Erreurs:*
Un peu trop plein, manquait un peu d'effet à gauche.

**78ème point (à cheval partout)**
*Possibilités et solution choisie:*
C'est un rappel pour tourner le sens de la ligne. La rouge est rappelée par deux bandes. La joueuse revient sous la pointée après avoir touché la petite bande. La joueuse carambole donc la rouge en rétro et revient par la petite bande toucher la partie inférieure de la pointée, en mesure. La rouge touche les deux bandes du coin et revient en mesure dans le barrage.



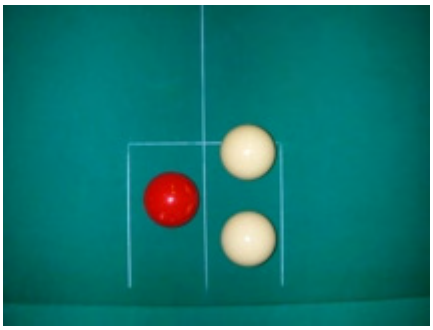
*Risques:*
Il est possible, au vu de la position, que la rouge touche d'abord la petite bande avant la grande bande, alors qu'en principe il devrait s'agir du contraire. Dans ce cas, il vaut mieux prévoir un retour en mesure de la rouge et éviter de tout miser sur le barrage.

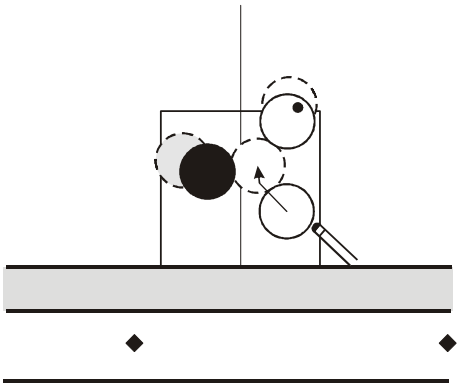


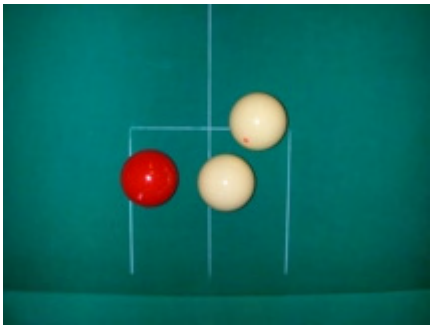
*Résultat obtenu:*
Le rappel est réussi.

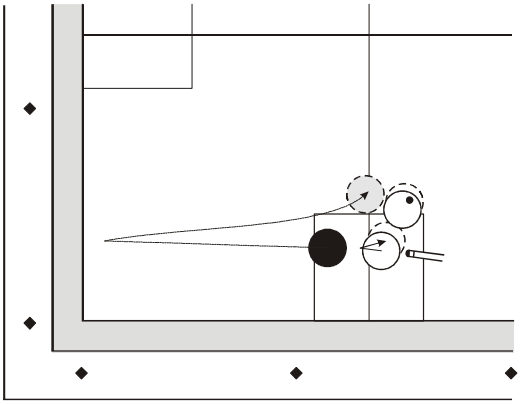
*Erreurs:*
Eventuellement un peu trop fort.

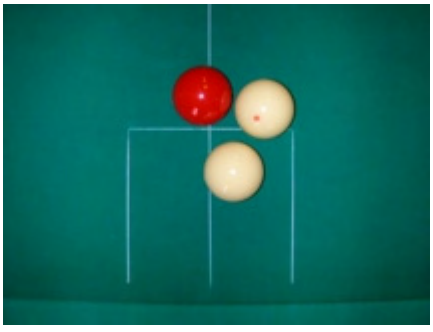
Tous droits réservés - 31090114049











**79ème point (à cheval entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour obtenir un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée assez fine et pousse la rouge en créant l'angle et la distance nécessaire pour se placer sur celle-ci.

*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de perdre la ligne. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série. Pour que le rappel ainsi placé soit réalisable, il faut que l'angle et la distance ainsi créés entre la joueuse et la rouge soient bons. L'énergie, la quantité de bille et l'effet sont aux premières lignes.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.

**80ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne. Rappel en largeur de la rouge par une bande, avec contre sur la joueuse et conservation de la ligne. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie inférieure, en mesure, pour attendre à cet endroit le retour de la rouge. Celle-ci va toucher la grande bande et revient contrer la joueuse, pour ainsi rester juste à côté de la pointée.

*Risques:*

Les risques sont toujours ceux liés au rappel, donc à la trajectoire de retour de la rouge (quantité de bille et effet) et à son énergie.

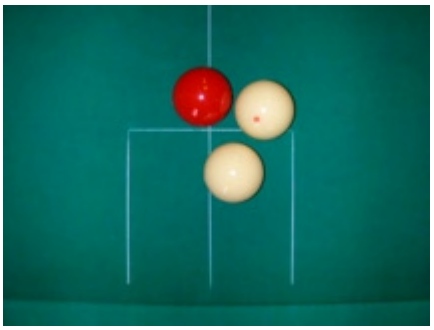
*Résultat obtenu:*

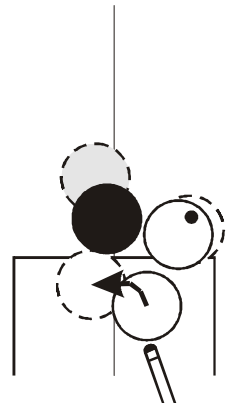
Le rappel est réussi grâce à la bonne mesure de la rouge. Par contre, le retour de la rouge ne s'est pas effectué sur la joueuse à cause d'une déviation incontrôlable de dernier instant.

*Erreurs:*

Un peu trop doux, puisqu'à la base le contre était recherché. Mais cette erreur a permis la sauvegarde de la ligne.

Tous droits réservés - 31090114049





**81ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

La poursuite de la ligne semble être compromise. Il s'agit d'un petit placement pour effectuer à terme un passage et ainsi récupérer la ligne dans l'autre sens. La joueuse carambole en finesse la pointée et pousse un peu la rouge.

*Risques:*

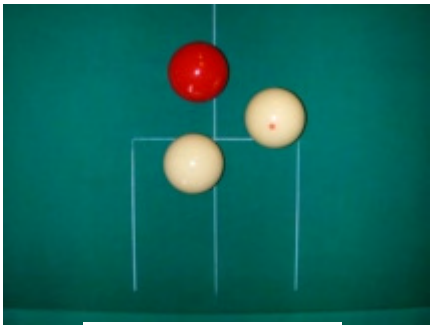
Il n'y a pas vraiment de risque, si ce n'est de compromettre l'objectif visé, soir le passage. Ce qui en soit ne serait pas grave pour la continuation de la série.

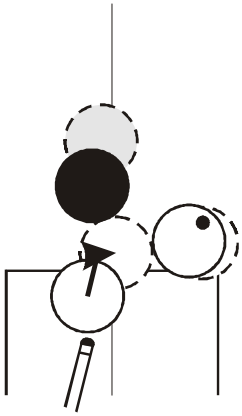
*Résultat obtenu:*

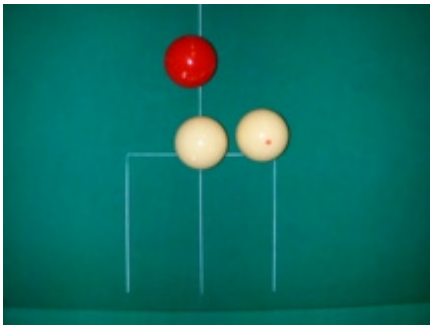
Le placement est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.







**82ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un placement pour obtenir le passage. La joueuse pousse un peu la rouge et carambole la pointée en restant très proche de celle-ci. Le but est de créer l'espace entre la pointée et la rouge pour permettre au point suivant à la joueuse de passer entre les deux billes.

*Risques:*

L'énergie est capitale. Trop fort compromet non seulement le passage, mais aussi la série par la mise en place d'un éventail difficile. Il vaut mieux jouer trop doux. Mais attention toutefois au collage.

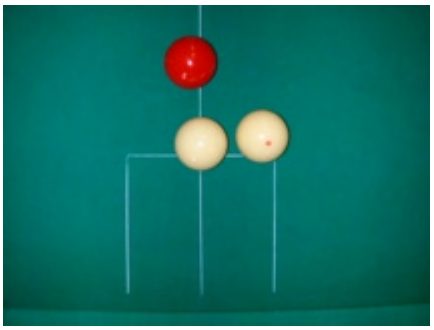
*Résultat obtenu:*

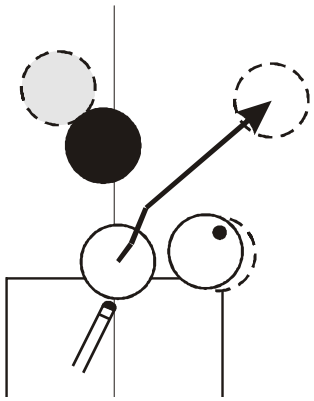
Le placement est partiellement raté. L'écart entre la pointée et la rouge ne permet pas à la joueuse de passer et de se placer ensuite sur la rouge. Le passage est possible, mais le placement devra alors se faire sur la pointée.

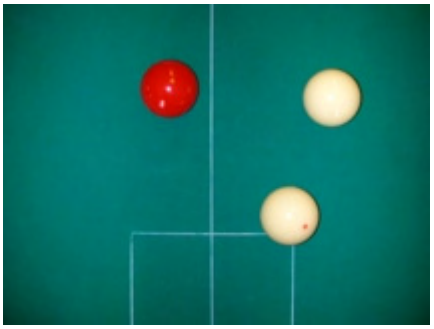
*Erreurs:*

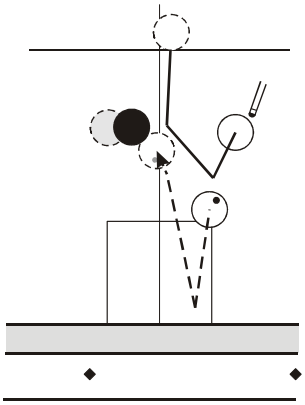
Un peu trop fort.

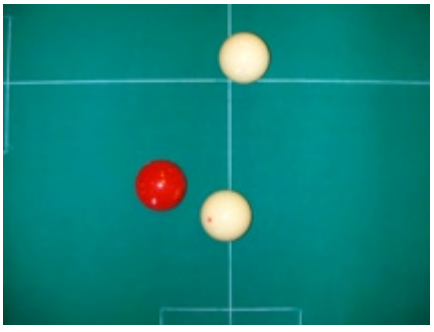
Tous droits réservés - 31090114049











**83ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un passage et un point de placement sur la pointée. Le but est d'obtenir un rappel de la pointée par la petite bande pour retrouver ensuite une position de ligne à la hauteur de la rouge. La joueuse carambole la pointée en finesse et touche ensuite la rouge. Celle-ci est poussée le long de la ligne. La joueuse passe entre les deux billes et déborde un peu la pointée pour se placer sur celle-ci.

*Risques:*

L'angle et la distance entre la joueuse et la pointée doit permettre au point suivant le rappel des billes sur la rouge. Quantité de bille, effet et énergie sont déterminants pour ce placement. Mieux vaut quand même trop déborder que pas assez (éventail).

*Résultat obtenu:*

Le placement est partiellement raté, la distance et l'angle sont un peu trop importants. Le rappel ainsi obtenu est possible, mais difficile.

*Erreurs:*

Trop plein et trop fort.

**84ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, même s'il est difficile, c'est un rappel de large sur la pointée par la petite bande. La joueuse carambole la pointée en rétro et recule sur la rouge pour la toucher sur sa droite. La rouge revient par la petite bande toucher la joueuse. Le contre, assez fort, devrait se faire après que la joueuse ait touché la rouge. Mais il n'est pas impossible qu'il se produise avant.

*Risques:*

La difficulté est la gestion du contre qui peut autant provoquer un masque qu'un éventail. De plus, il est fort probable que la position ainsi obtenue soit entrée dans le cadre du coin.

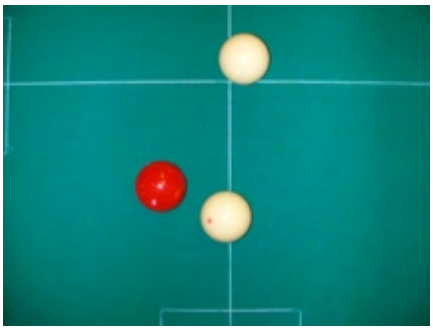
*Résultat obtenu:*

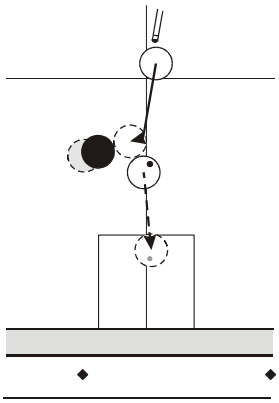
Le rappel est réussi. Le contre est bien géré. La position est légèrement entrée.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**85ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

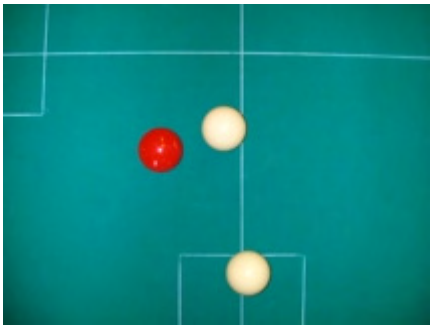
C'est un point de placement pour obtenir un rappel de ligne. La joueuse carambole la pointée en premier et la sort du cadre en la poussant de plusieurs billes. La joueuse se place sur la rouge en créant l'angle et la distance nécessaire au rappel des billes sur la pointée.

*Risques:*

Le premier danger est de ne pas sortir la pointée du cadre. Donc attention à ne pas prendre trop plein la pointée. Il faut que l'angle et la distance entre la joueuse et la rouge permettent au point suivant le rappel des billes sur la rouge. Quantité de bille, effet et énergie sont déterminants pour la réussite du placement.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi.



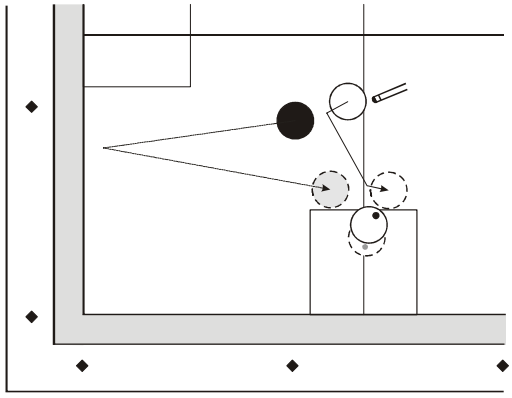
*Erreurs:*

Aucune.

**86ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel de ligne de la rouge par une bande. La joueuse carambole la rouge en rétro et revient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en mesure et en la débordant légèrement. Le retour de la rouge s'effectue en mesure et sans contre.

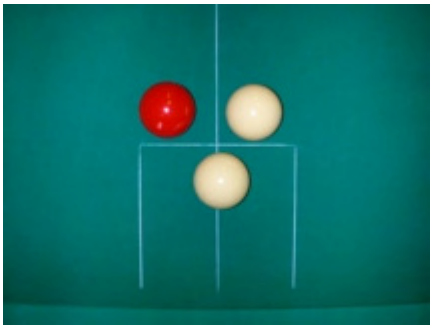


*Risques:*

La trajectoire et la force de retour de la rouge sont importantes pour la conservation de la ligne, mais pas primordiales pour la continuation de la série. Par contre, chercher à toucher la pointée en mesure et en la débordant légèrement est assez difficile et constitue en soi un risque.

*Résultat obtenu:*

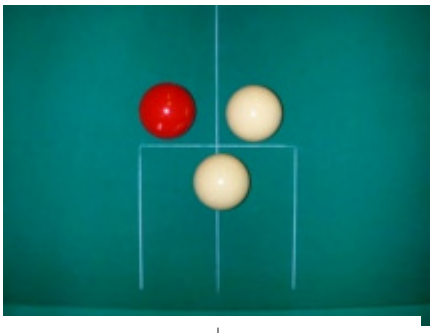
Le rappel est réussi, même si la rouge n'est pas tout à fait descendue suffisamment.

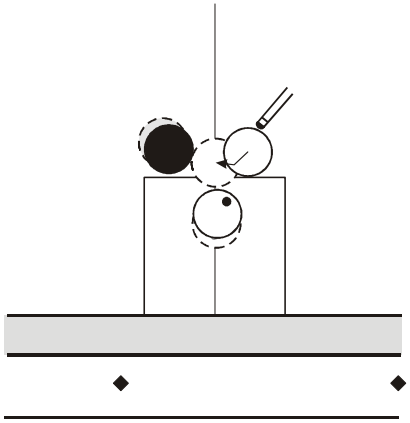


*Erreurs:*

Trop fin, ou éventuellement trop d'effet contraire transmis à la rouge.

Tous droits réservés - 31090114049





**87ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point de placement pour obtenir un petit rappel rétro passage sur la pointée. La joueuse carambole la pointée et touche la rouge en restant très proche de celle-ci. L'angle et la distance entre la pointée et la joueuse doit permettre le petit rétro passage escompté.

*Risques:*

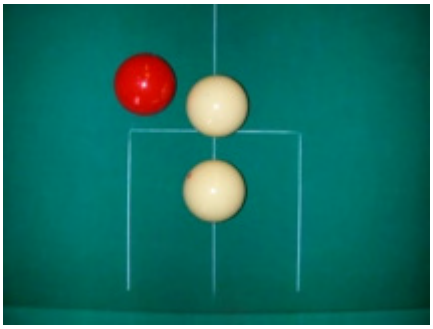
En cherchant à rester sur la rouge, la joueuse prend le risque d'y rester collée. Attention également à ne pas rentrer la pointée dans le cadre du coin.

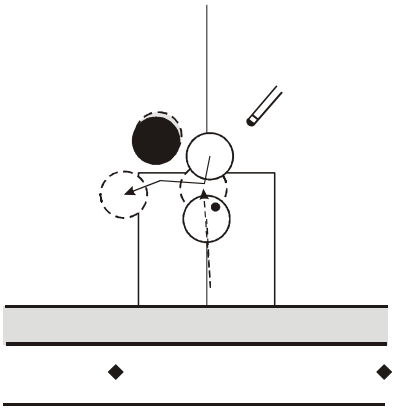
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, mais n'est pas parfait. En effet, il manque un peu d'angle et la rouge a été un peu trop avancée.

*Erreurs:*

Trop fine sur la pointée. Mais grâce à cette erreur, la positon est toujours à cheval.





**88ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un rétro passage sur la pointée pour obtenir une bille en lunette à cheval, sans dominante. La joueuse carambole la pointée en rétro et touche ensuite la rouge, sur sa tranche inférieure en finesse. La pointée touche la petite bande et revient en mesure se placer à côté de la rouge.

*Risques:*

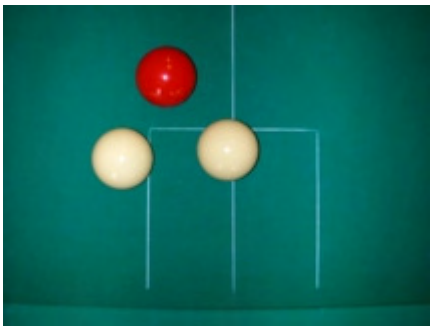
Attention à la mesure de la pointée car la position n'offre aucun barrage pour accueillir le retour de la pointée. Attention aussi à la hauteur d'attaque, donc à la quantité de rétro, pour bien toucher la rouge en finesse par en-dessous.

*Résultat obtenu:*

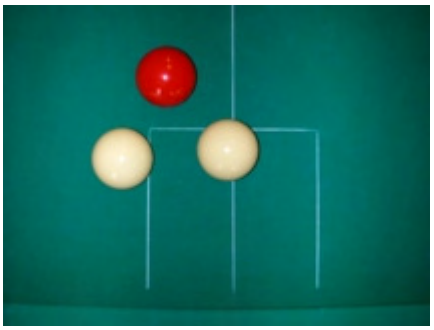
Le rappel est partiellement réussi. La pointée est restée quelque peu en panne.

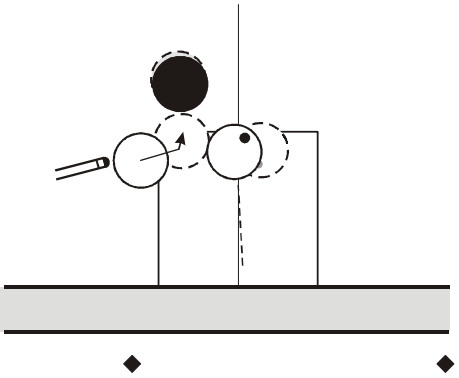
*Erreurs:*

Un peu plus de force aurait permis à la pointée de faire quelque centimètres de plus pour  venir à côté de la rouge.



Tous droits réservés - 31090114049



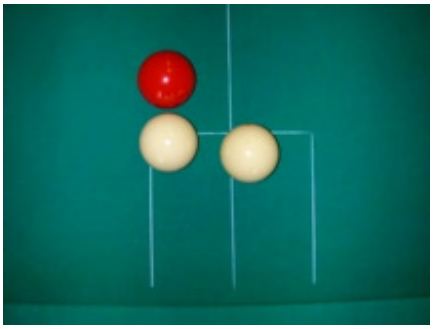


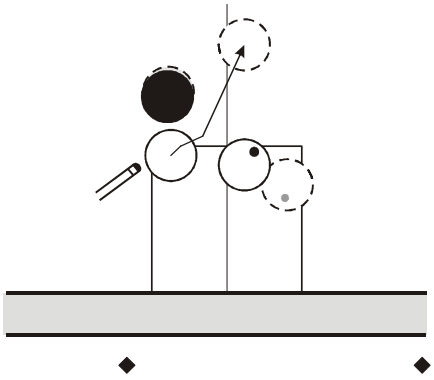
**89ème point (entré, à cheval)**
*Possibilités et solution choisie:*
C'est un point de placement pour obtenir un passage et ainsi reprendre un rétro de ligne sur la rouge. La joueuse carambole d'abord la pointée en la poussant un peu hors du cadre et touche ensuite la rouge en restant très proche de celle-ci.

*Risques:*
Attention à bien rester proche de la rouge, seul moyen de garantir l'issue de cette solution. Mais gare au collage entre la joueuse et la rouge.

*Résultat obtenu:*
Le placement est réussi.

*Erreurs:*
Aucune.





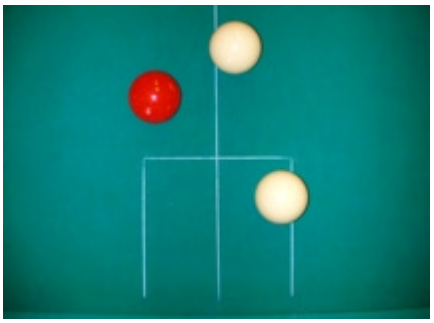
**90ème point (à cheval partout)**
*Possibilités et solution choisie:*
C'est un point de placement en passage pour obtenir ensuite non seulement la dominante, mais également un rappel de ligne sur la rouge. La joueuse carambole la rouge en finesse, puis la pointée avant de reprendre la dominante sur la rouge. L'angle et la distance entre celle-ci et la joueuse doit permettre le rappel de ligne par une bande.

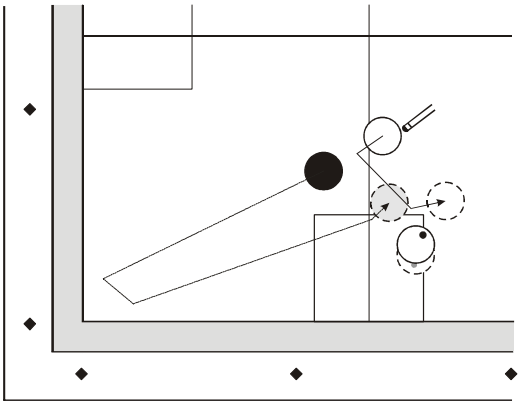
*Risques:*
L'angle et la distance entre la rouge et la joueuse sont déterminants pour la réussite du placement. Effet, quantité de bille et énergie sont aux premières lignes. Pour la reprise de la dominante, mieux vaut un peu trop fort et trop déborder que l'inverse.

*Résultat obtenu:*
Le placement est réussi. La joueuse a un peu trop débordé pour un rappel par une bande de la rouge, mais par contre le rappel de la rouge par deux bandes est parfaitement positionné.

*Erreurs:*
Un peu trop fort.

Tous droits réservés - 31090114049





**91ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

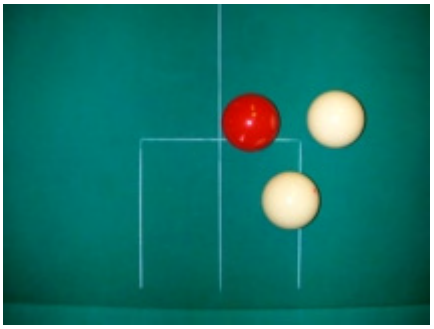
Il s'agit d'un rappel de la rouge par deux bandes avec retour en contre de celle-ci sur la joueuse. La joueuse carambole la rouge en rétro et vient toucher la pointée sur sa partie supérieure, en mesure. Elle attend à cet endroit le retour de la rouge qui a préalablement touché les deux bandes du coin.

*Risques:*

Le retour de la rouge et le contre sur la joueuse sont importants : la quantité de bille et l'effet sont déterminants pour cela. Attention également à l'amorti de la joueuse sur la pointée, permettant d'éviter masque et éventail.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Mais le retour de la rouge s'est effectué un peu trop haut sur la joueuse.



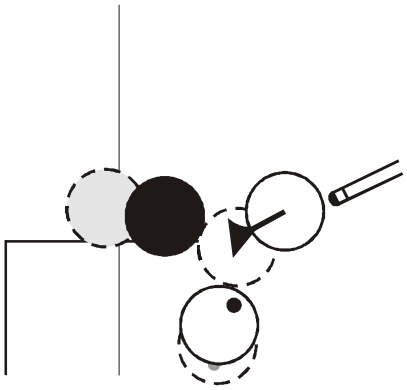
*Erreurs:*

Manque un peu d'effet à gauche pour retenir la rouge dans sa trajectoire.

**92ème point (entré, à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un placement pour obtenir un rappel de la pointée reprise de ligne. La joueuse pousse la rouge hors du cadre, juste de l'autre côté de la ligne, et vient toucher la pointée en se plaçant sur celle-ci.

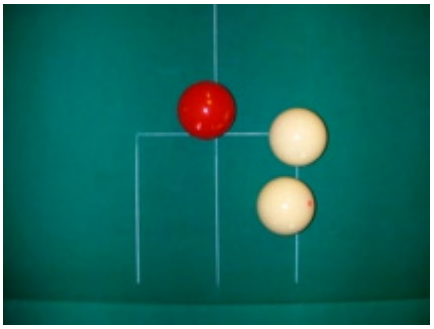


*Risques:*

Pour un bon placement, il faut que l'angle et la distance entre la joueuse et la pointée permette un rappel de la pointée sur la rouge. Attention à l'énergie pour ne pas trop écarter les billes.

*Résultat obtenu:*

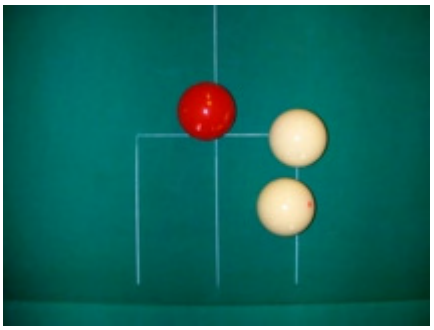
Le placement est réussi.

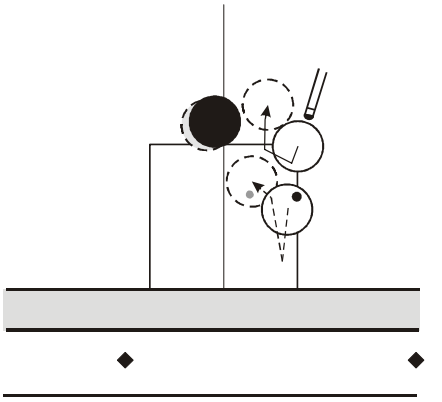


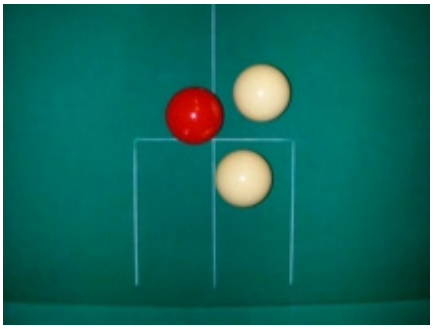
*Erreurs:*

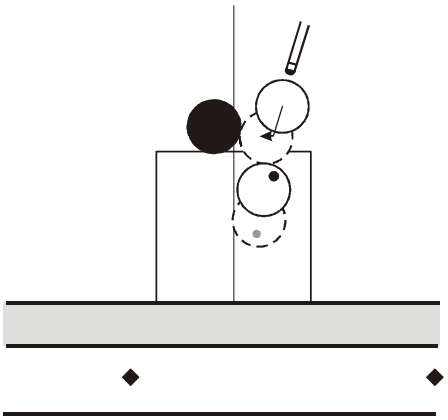
Aucune.

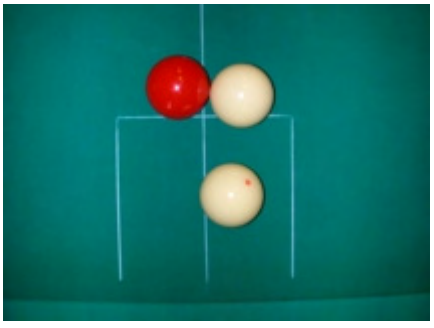
Tous droits réservés - 31090114049











**93ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un rappel de la pointée par une bande pour une prise de ligne. La joueuse carambole la pointée en rétro et revient toucher la rouge sur la droite en amorti. La rouge touche la petite bande et revient contrer la joueuse.

*Risques:*

Sur ce point, un des risques essentiel est le poussé car la distance entre la joueuse et la pointée est plutôt courte.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Toutefois, le contre de la pointée s'est fait un peu trop tôt sur la joueuse, raison pour laquelle la pointée est restée un peu basse.

*Erreurs:*

L'énergie était insuffisante pour un rétro de qualité, qui aurait permis de prendre le contre de la pointée au bon moment.

**94ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point de placement pour obtenir un rappel par une bande de la pointée. La joueuse carambole la pointée et touche la rouge en restant très proche de celle-ci. La pointée est poussée pour que la distance et l'angle qui la séparent de la joueuse permettent le rappel escompté.

*Risques:*

En cherchant à rester très proche de la rouge, le risque du collage existe. Sinon, quantité de bille, effet et énergie sont les paramètres déterminants pour la bonne réussite du placement (angle et distance entre la joueuse et la pointée).

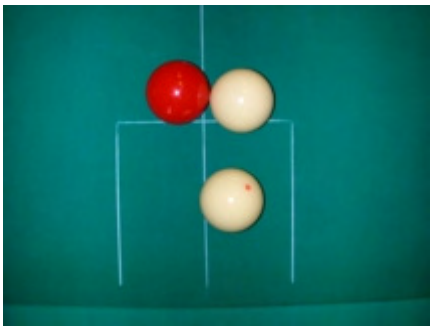
*Résultat obtenu:*

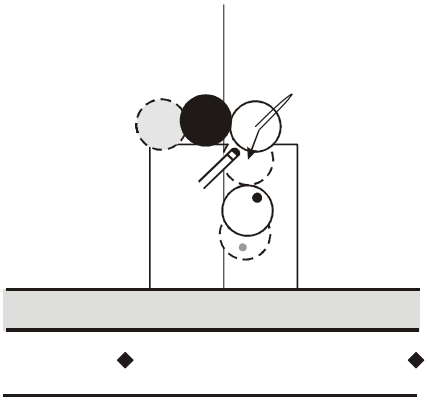
Le placement est réussi. Seul problème de taille, la joueuse colle à la rouge qui se trouve dans un trou (léger creux sur le drap dû à un écrasement d'une bille à cet endroit).

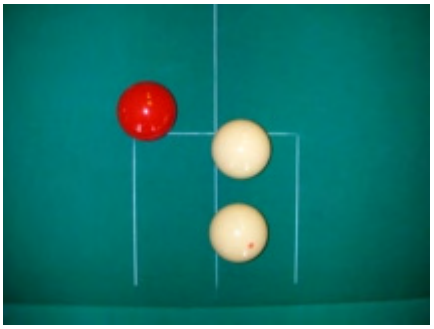
*Erreurs:*

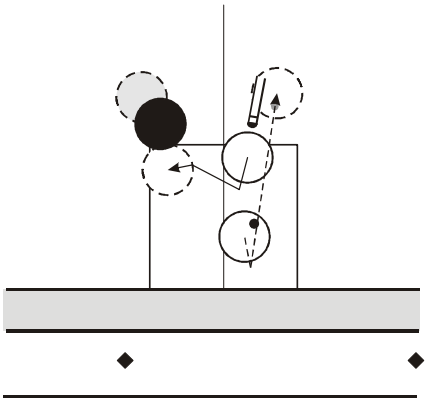
Trop fin.

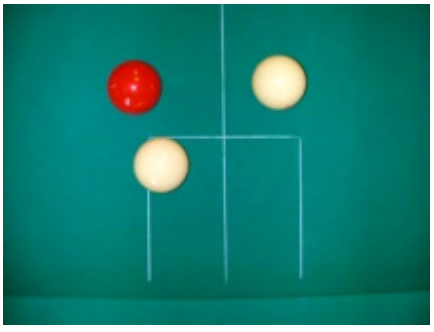
Tous droits réservés - 31090114049











**95ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

Le collage entre la joueuse et la rouge diminue fortement les solutions. Il s'agit d'un piqué rentré. La joueuse se décolle de la rouge et revient directement dessus, avant de dévier pour aller toucher la pointée. Vu la difficulté du point, chercher à le réaliser est déjà pas mal. Il est toutefois possible de chercher en plus un placement approximatif sur la pointée pour la jouer ensuite en rappel.

*Risques:*

Les risques du point sont ceux liés au piqué rentré. Décoller la joueuse de la rouge pour ensuite la faire revenir sur celle-ci, à un endroit bien précis, est déjà très difficile. Raison pour laquelle on privilégie d'abord le point, ensuite éventuellement le placement.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi. Le placement sur la pointée est approximatif, mais viable.

*Erreurs:*

Aucune.

**96ème point (à cheval partout)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rétro passage en piqué. La joueuse carambole la pointée en léger piqué pour reculer sur le bord inférieur de la rouge, en finesse. La pointée va toucher la bande et remonte se positionner à la même hauteur que la rouge.

*Risques:*

La pointée n'a pas de barrage pour stopper sa course: il convient dès lors de lui transmettre la bonne énergie pour qu'elle s'arrête au bon endroit. La joueuse touche la rouge en finesse. La mauvaise gestion de ces deux éléments peut conduire à une position d'éventail ou de masque.

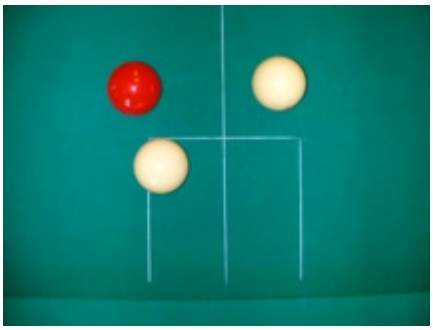
*Résultat obtenu:*

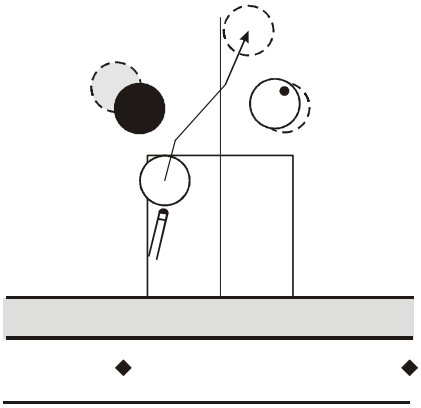
Le placement est manqué. La joueuse est venue trop pleine sur la rouge, provoquant ainsi un léger éventail.

*Erreurs:*

Trop fort, tant pour l'excédent de rétro de la joueuse, que pour l'excédent de force pour la pointée.

Tous droits réservés - 31090114049





**97ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu qu'il s'agit d'un léger éventail, il faut recourir au demi-massé pour effectuer un passage placement sur la rouge pour un rappel en une ou trois bandes. En demi-massé, la joueuse carambole la rouge en finesse et par sa courbe va caramboler la pointée en finesse sur sa tranche supérieure, permettant ainsi le passage entre les billes et le placement sur la rouge.

*Risques:*

Le demi-massé est une difficulté en soi. Gérer la courbe de la joueuse, aussi faible soit elle, pour toucher la rouge et la pointée en finesse, n'est pas facile. Attention à l'énergie et à la quantité de bille.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, même si la joueuse est un peu trop sortie.



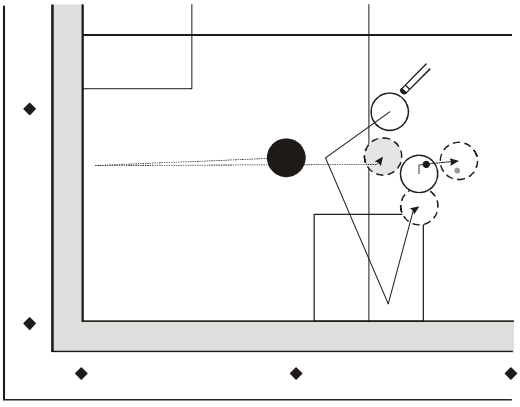
*Erreurs:*

Un peu trop fort.

**98ème point (à cheval)**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse est un peu trop sortie pour jouer un rappel par trois bandes. Il s'agit donc d'un rappel de la rouge par une bande dans le barrage, et une bande pour la joueuse. La joueuse carambole la rouge sur la gauche, va toucher la bande et revient sur la pointée, en mesure, pour former un barrage. La rouge va toucher la bande et revient dans le barrage.

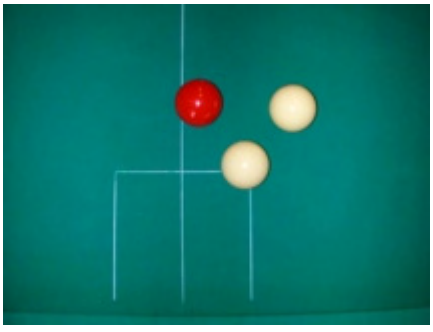


*Risques:*

La distance entre les billes est assez grande et la mesure de la joueuse est difficile à obtenir, donc le barrage est difficile à réaliser. Avec un mauvais barrage, il y a un risque d'éventail ou de masque avec le retour de la rouge.

*Résultat obtenu:*

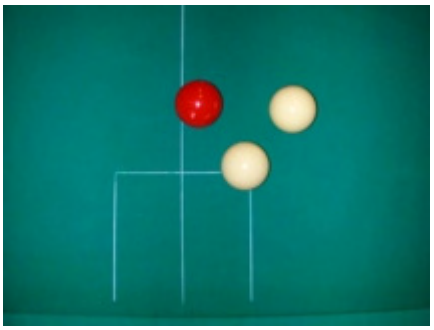
Le rappel est réussi. Le barrage formé par la joueuse et la pointée est suffisant.

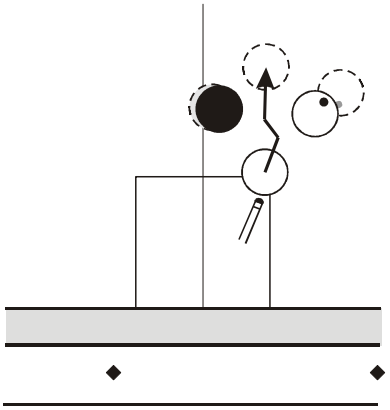


*Erreurs:*

Un peu trop fort puisque la rouge a poussé un peu trop la pointée. Ou éventuellement un peu trop fin pour que la rouge puisse revenir sur la joueuse, et non sur la pointée.

Tous droits réservés - 31090114049







**99ème point (entré)**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un point de placement par passage pour obtenir un rappel sur la pointée par deux ou trois bandes. La joueuse carambole en premier la pointée, puis la rouge avant de ressortir pour reprendre la dominante. Il faut pousser la pointée dans la zone nécessaire pour que la joueuse puisse ensuite la rappeler en deux ou trois bandes.

*Risques:*

L'angle et la distance entre la joueuse et la pointée doit offrir une solution de rappel sur la pointée. Quantité de bille et énergie sont déterminants.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. Il s'agira d'un rappel de la pointée par deux bandes.

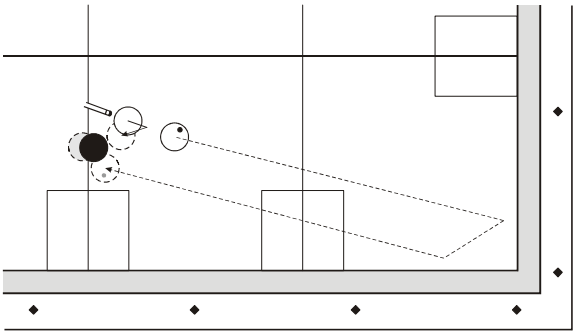
*Erreurs:*

Aucune.

**100ème point (dedans)**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un rappel de la pointée par deux bandes pour une éventuelle prise de ligne. La joueuse carambole la pointée en rétro et revient toucher la rouge, sur sa partie supérieure, en mesure, pour former avec celle-ci un barrage et attendre le retour de la pointée. Celle-ci va toucher les deux bandes du coin avant de revenir en mesure dans le barrage, si possible sur la partie inférieure de la rouge pour obtenir la ligne.

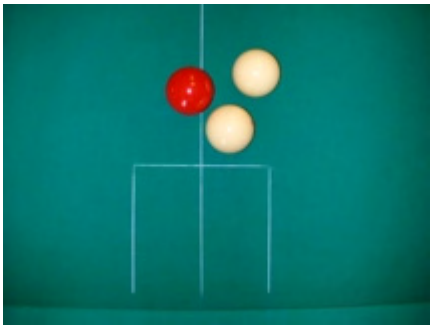


*Risques:*

Les billes sont placées de sorte que le seul risque réel est l'énergie pour le bon retour de la pointée.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. La ligne est placée.



*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049

# LA BANDE

## 1 GÉNÉRALITÉS

### 1.1 PARTICULARITÉS DU JEU PAR LA BANDE

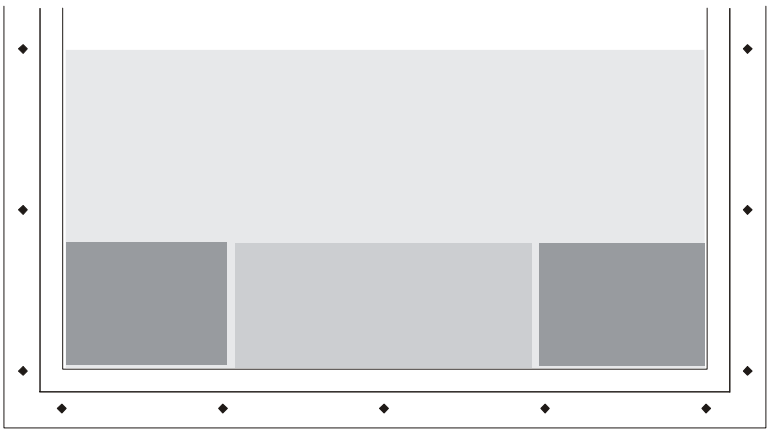
Le jeu par la bande est le plus difficile des jeux de série. Dans cette discipline, il n'existe pas de restrictions de zone comme à la partie libre ou aux jeux de cadre.

Au jeu par la bande, la seule restriction est la suivante :

> la bille joueuse doit avoir touché au moins une bande avant de caramboler la bille 3.

En cas de collage de la bille joueuse à une autre bille, le joueur n'est pas obligé de remettre la position de départ, mais il en a la possibilité, s'il le souhaite.

### 1.2 STRATÉGIE DE BASE



Par le biais des placements et des rappels, l'objectif est donc le regroupement des billes dans une zone favorable, à savoir le tiers du billard. Dans l'idéal, l'endroit le plus favorable pour réaliser une série à ce jeu est le coin. Ces zones sont reproduites dans le schéma ci-contre.

Zone favorable: Tiers de billard

Zone favorable: Petite bande

Zones très favorables: Coins

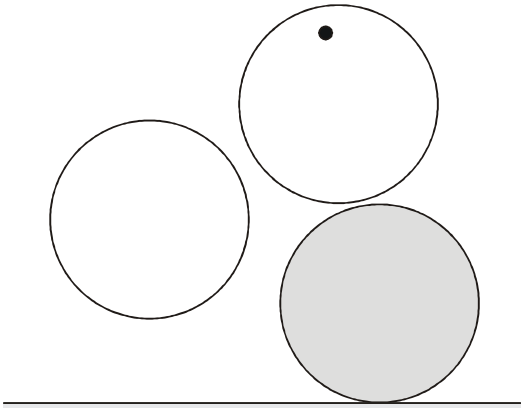
Tous droits réservés - 31090114049

Toujours au moyen de placements et de rappels, l'objectif suivant est de conduire les billes de façon à se placer la position d'américaine pour la bande. Dans la mesure où cette position est presque similaire à celle de la partie libre, connaître les prises d'américaines de ce jeu, avec une bande bien entendu, dans le coin, est un avantage certain.

Mais bien plus encore que cette position, qui certes permet de réaliser passablement de carambolages sans trop bouger les billes, il convient aussi de connaître un certain nombre d'enchaînements qui eux aussi offrent la possibilité d'enchaîner une série de points.

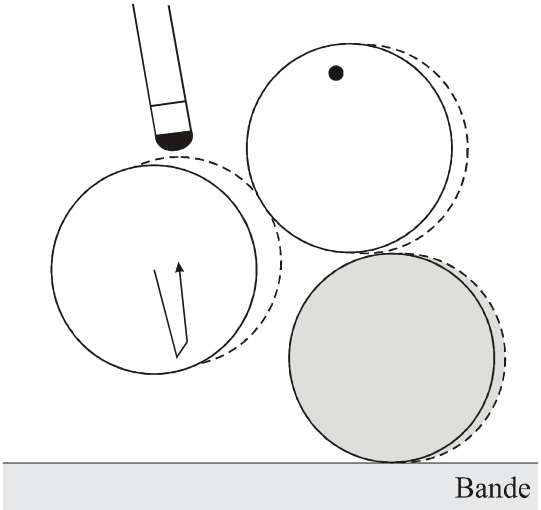
Les bases utilisées pour une bonne conception sont celles exposées précédemment à savoir les rappels de long et de large, les placements, la dominante, la parfaite gestion des risques, des marges d'erreur et des solutions de rechange. Pour le jeu de la bande se rajoute encore la connaissance des prises d'américaine et des enchaînements spécifiques à ce jeu.

# 2 *AMÉRICAINE À LA BANDE*



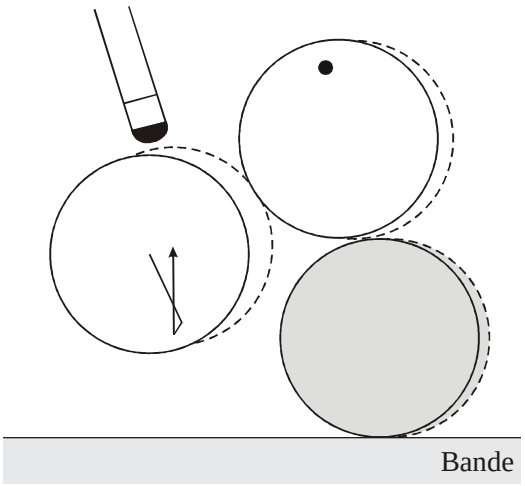

La position de l'américaine à la bande est similaire à celle de la partie libre. Sauf que la bille contre la bande est plus avancée et la joueuse n’a pas besoin de dominer les deux autres billes.

Le but de cette position est d'enchaîner un maximum de points en jouant soit par la bande-avant, soit en jouant d'abord la bille contre la bande. Attaquée en finesse, celle-ci bouge le moins possible et la bille joueuse vient toucher la bille 3 dans une mesure parfaite. Ainsi, la position est presque reportée à l'identique pour le point suivant. On peut ainsi exécuter un enchaînement d'environ 10 à 15 points avant de passer à une des solutions de sortie décrites plus loin.




La plupart du temps, la solution en bande-avant est celle qui permet l’enchaînement du plus grand nombre de points avant d’exécuter la sortie.

Un peu d’effet pour toucher la rouge très fin juste après la bande et de la mesure pour mourir sur la pointée. C’est l’idéal.




Paradoxalement, attaquer la bille en premier et ensuite la bande, oblige le joueur à prendre un petit peu plus plein qu'en bande-avant. La position se détériore ainsi un peu plus vite. Mais la nuance est faible et ne se remarque que très peu.

Dans les coins ou les zones propices à jouer passablement de massés et de piqués, il arrive que les billes 2 et 3 soient dans des légers " trous ". En fait, ce sont des marques laissées par l'attaque verticale d'une bille, créant ainsi comme une légère cuvette sur la surface de jeu. Lorsqu'une bille s'y trouve, il est possible de la toucher très doucement et de la laisser au même endroit. Si les billes 2 et 3 se trouvent positionnées chacune dans une cuvette, alors il devient possible de toucher les billes sans les déplacer et donc de reporter sans fin l'enchaînement.

Bien que cette position semble simple, elle est en réalité très difficile à maîtriser techniquement, tout particulièrement la touche de la bille 2, toujours le plus fin possible, soit en direct, soit en bande-avant. Et gestuellement, parvenir à maîtriser l'énergie parfaite pour déplacer le moins possible les billes est aussi très difficile. Ces deux difficultés sont telles qu'elles représentent souvent un risque à ne pas négliger, car il n'est pas rare que la joueuse s'arrête à un millimètre de la bille 3 par manque d'énergie.

## *2.1 Quelques positions de prises d'américaine pour la bande*

Vu que la position d'américaine de la partie libre est très proche de celle de la bande, toutes les positions jouées par la bande décrites dans le chapitre des prises d'américaine de la partie libre restent généralement valables.

Ici, juste deux positions très classiques sont placées de façon précise, pour pouvoir placer les billes correctement et travailler les schémas.

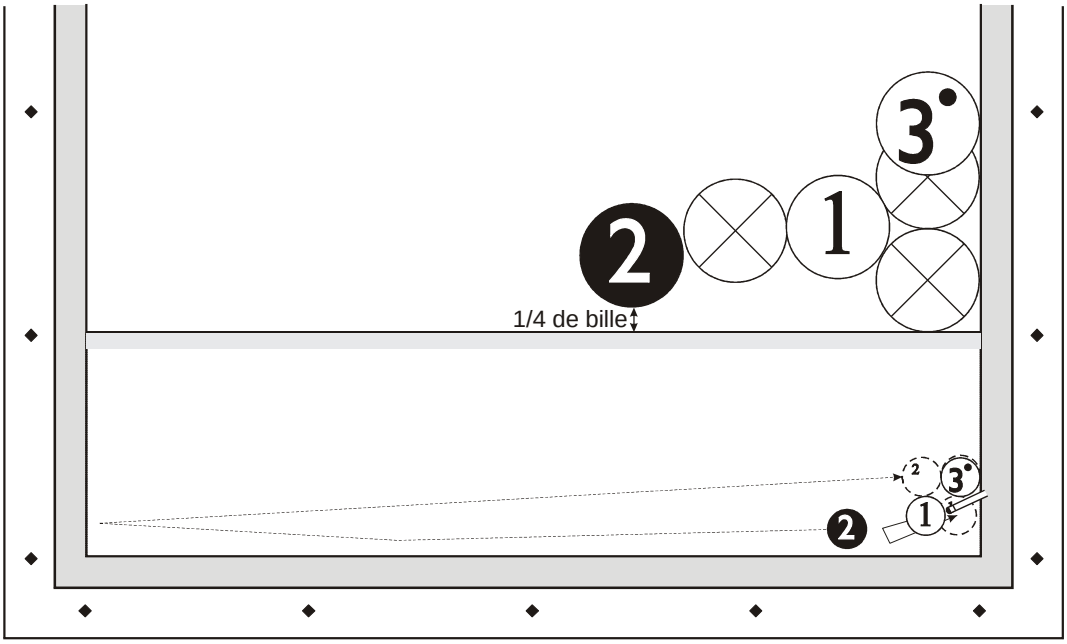
Mais l'américaine n'est pas non plus le seul but du jeu par la bande. Cette position, à moins d'avoir la chance de trouver des trous pour les billes, ne permet pas de faire plus de 10 ou 15 points avec tout de même une certaine difficulté. C'est peu de points et la prise de risque doit être bien évaluée.

Il arrive dans certains cas que même en présence d'une position permettant la prise de l'américaine à la bande, le joueur privilégie un autre placement ou un autre rappel plus stratégique à plus longue échéance.

Tous droits réservés - 31090114049

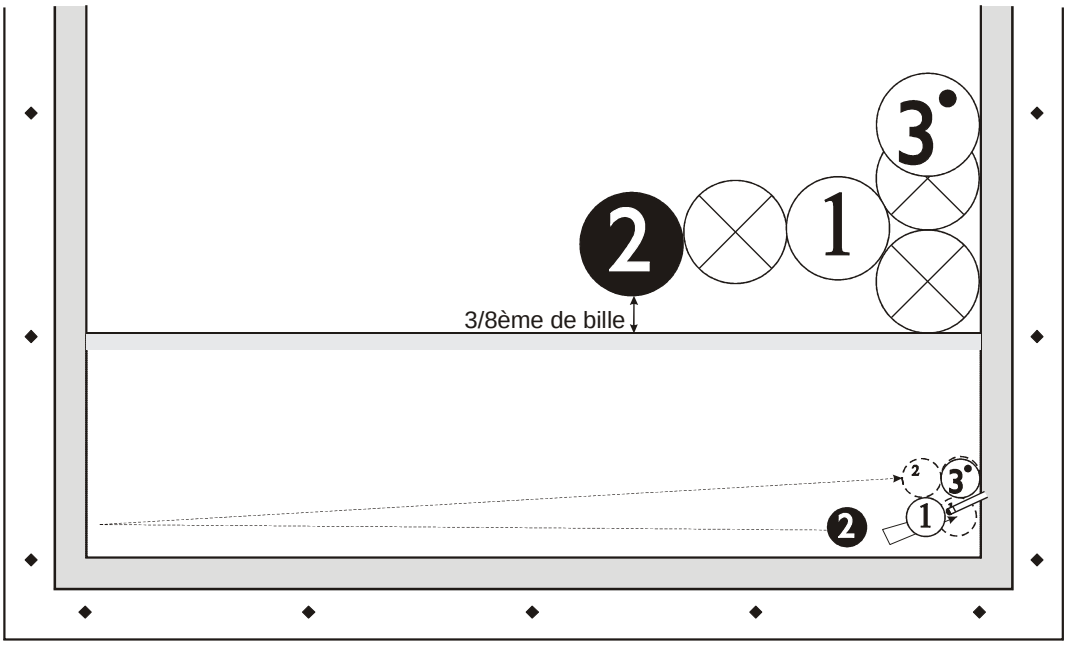
### 2.1.1 *PRISE CLASSIQUE, RAPPEL UNE POUR DEUX*

Dans ce rappel, la joueuse doit caramboler la rouge presque pleine pour lui donner la bonne trajectoire et surtout pour permettre un amorti parfait sur la pointée. Pour obtenir l'américaine, la rouge doit revenir exactement sur la pointée... C'est une exigence qui nécessite une grande précision et les paramètres sont donc difficiles à définir. Tout particulièrement l'effet, en principe un peu à gauche, qui s'adaptera en fonction du matériel.




### 2.1.2 *PRISE CLASSIQUE, RAPPEL UNE POUR UNE*

Le principe de ce rappel de large est le même que le précédent. La seule différence réside dans le retour de la rouge qui se fait par une bande au lieu de deux.



Tous droits réservés - 31090114049

# 3 ENCHAÎNEMENTS SPÉCIFIQUES

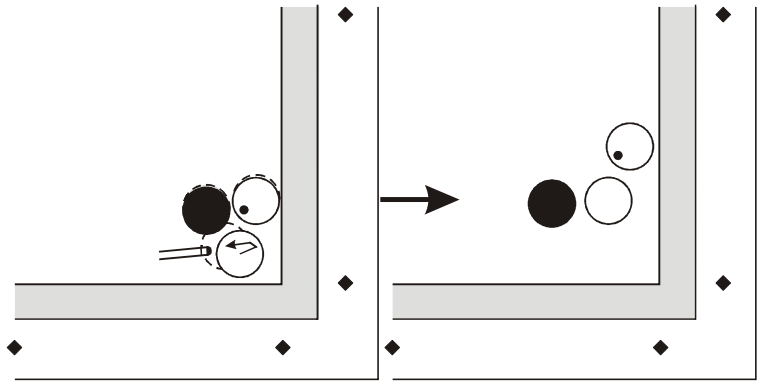
Il existe au jeu par la bande un certain nombre de positions qui permettent un enchaînement logique de plusieurs points. Ces enchaînements sont des plus importants à connaître et à maîtriser, tout autant que les prises d'américaines et l'américaine elle-même. Mais toutes ces positions ne sont pas inépuisables et la sortie est tout aussi importante. J'entends par sortie la façon de quitter l'enchaînement pour en retrouver un autre ou alors une autre position favorable.

## 3.1 SORTIE DE L'AMÉRICAINE SUR LA GRANDE BANDE

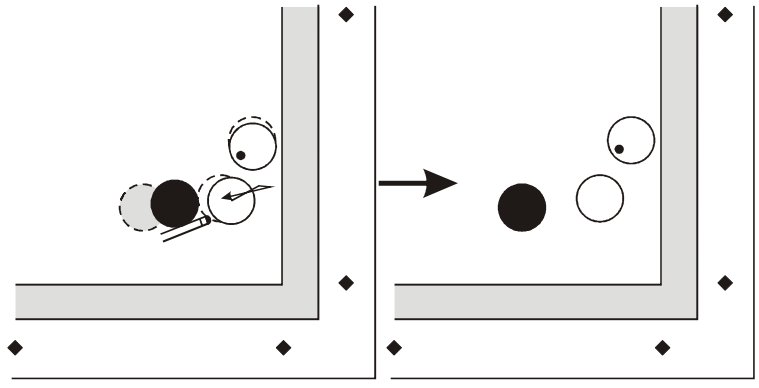
Avec la position d'américaine, inévitablement les billes 2 et 3 vont s'écarter au fil des points. Puisque cet écartement est inévitable, il faut prévoir une solution de sortie pour continuer la série. Il y a trois possibilités classiques pour cet exemple.

### 3.1.1 PREMIÈRE POSSIBILITÉ :

Toujours très fin sur la bille 2 pour la bouger le moins possible et écartement de la bille 3. Puis ensuite, lorsque la position est assez écartée, la bille joueuse réalise le même placement, mais cette fois en écartant plus la bille 3 afin de créer une distance et un angle propices à son rappel. Au coup suivant, le rappel en question est exécuté et la bille 2 revient sur la bille 3 se remettre en position d'américaine. Le rappel peut se faire en une ou deux bandes. Cette solution peut se faire plusieurs fois d'affilée, jusqu'à une certaine distance sur la grande bande au-delà de laquelle il faudra privilégier les deux autres possibilités expliquées plus loin.

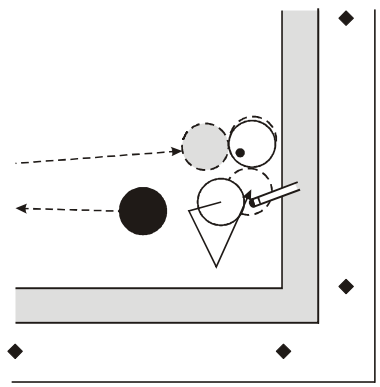


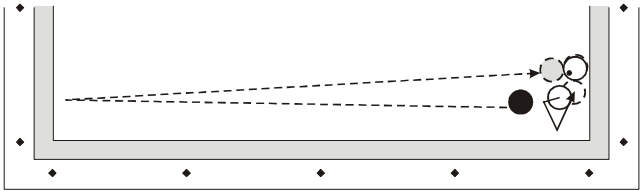
Dans une première phase, il faut exploiter la position d'américaine en enchaînant les points, soit en bande-avant, soit en attaquant d'abord la bille. L'exploitation se joue jusqu'à ce que la position devienne trop grande pour réaliser le placement suivant.



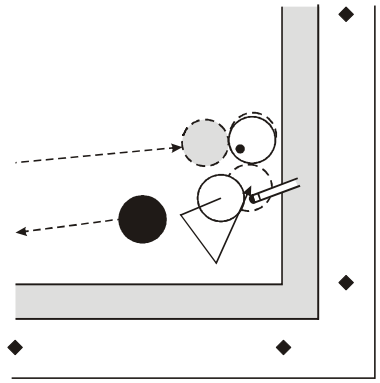
Après avoir exploité la position, il faut réaliser ce placement. Il convient de prendre le bon angle et la bonne distance sur la rouge pour pouvoir ensuite la rappeler d'une des deux façons décrites ci-après.

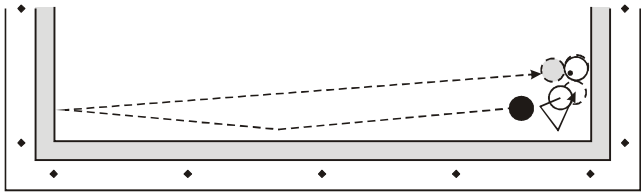
Tous droits réservés - 31090114049





Soit par un rappel de la rouge par une bande: la joueuse peut exécuter le carambolage et faire revenir la rouge sur la pointée pour reproduire une nouvelle fois la position d'américaine.

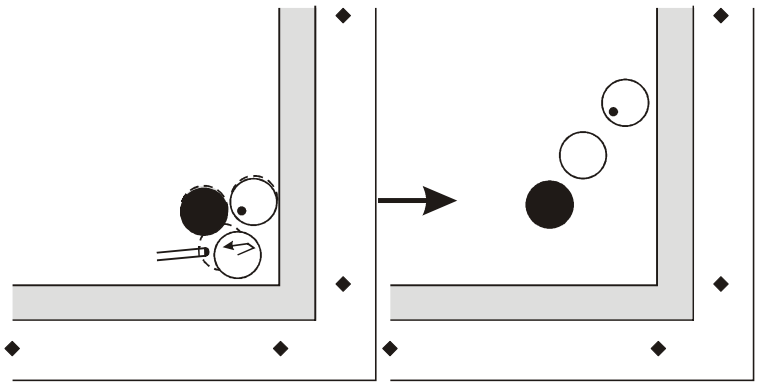




Soit par un rappel de la rouge par deux bandes: la joueuse peut exécuter le carambolage et faire revenir la rouge sur la pointée pour reproduire une nouvelle fois la position d'américaine.

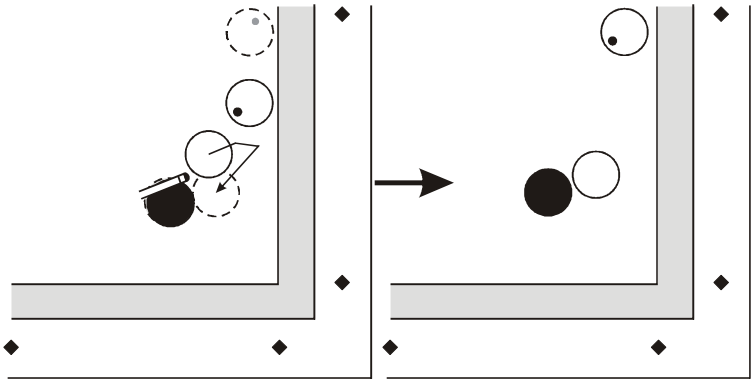
### *3.1.2 Deuxième possibilité :*

Le but est d'écarter un peu plus la bille 2 que la bille 3 pour se placer en longueur sur la bille située contre la bande. La bille joueuse doit créer un angle et une distance propice au rappel en question. Mais lors de celui-ci, la bille joueuse devra déborder la bille 3 sur son extérieur et la repousser en direction de la petite bande. Avec le rappel de l'autre bille dans le coin, la bille joueuse se retrouvera ainsi en dominante avec les deux autres billes en direction du coin.



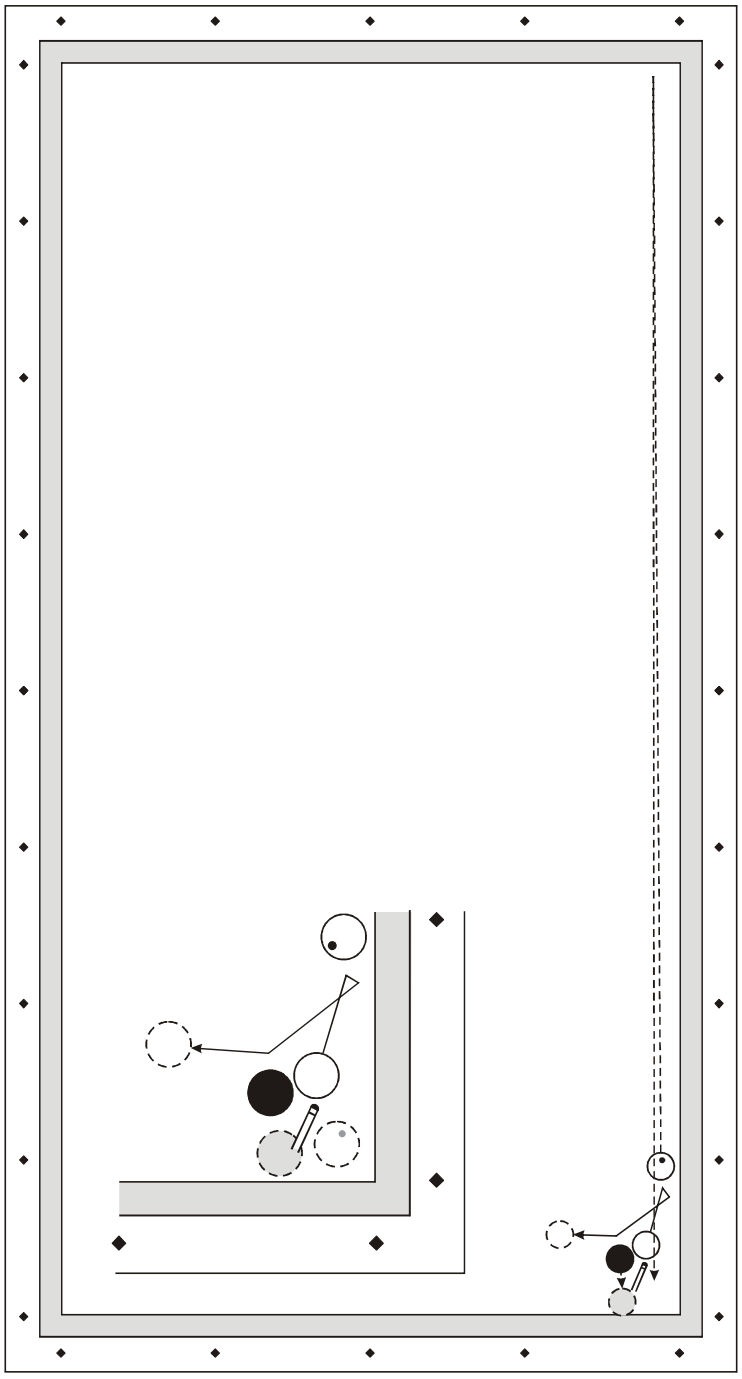
Dans une première phase, il faut exploiter la position d'américaine en enchaînant les points, soit en bande-avant, soit en attaquant d'abord la bille. L'exploitation se joue le plus longtemps possible en écartant la pointée jusqu'à ce que la position devienne trop grande pour réaliser le placement suivant.

Tous droits réservés - 31090114049



Le but de ce placement est de créer l'espace et l'angle idéal entre la joueuse et la pointée pour réaliser le rappel suivant.

Attention à ne pas être masqué par la rouge et ainsi ne plus pouvoir attaquer la pointée au moment de la rappeler.



Dans ce rappel en longueur, la joueuse carambole la pointée, puis la grande bande et revient ensuite sur la rouge.

Le but étant de toucher la rouge sur sa partie supérieure gauche pour la pousser en direction de la petite bande et permettre à la joueuse de s'écarter du coin.

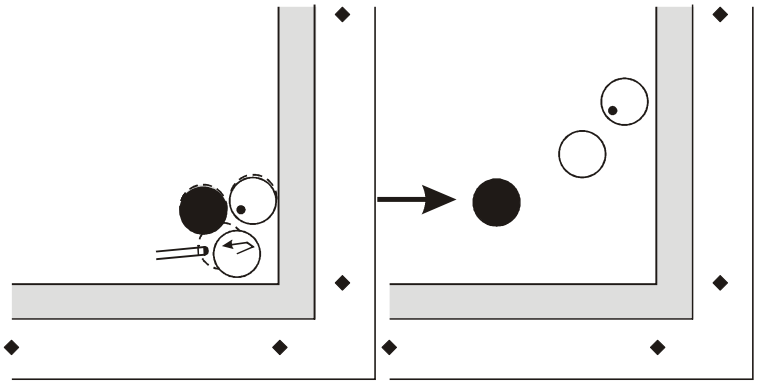
En plus, en touchant la rouge sur l'extérieur, la joueuse laisse la place à la pointée de longer la bande et retourner dans le coin.

Le rappel de la pointée se fait idéalement par une bande, la petite, mais peut aussi se faire par deux bandes.

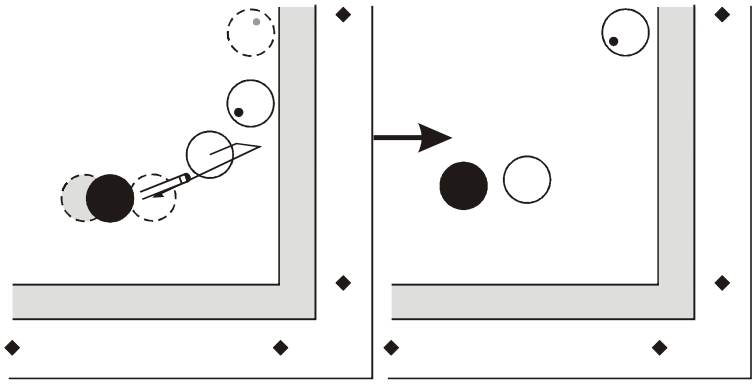
Tous droits réservés - 31090114049

### 3.1.3 TROISIÈME POSSIBILITÉ :

Les billes 2 et 3 sont toutes deux écartées dans le but de créer un angle entre la bille joueuse et la bille 2 pour positionner le rappel souhaité. Le but de ce rappel est le changement de coin. Outre le placement qui n'est pas toujours simple, le rappel est lui aussi difficile puisqu'il s'agit de pousser la bille 3 en direction du coin… ce qui nécessite de la toucher avec précision. Cette solution est privilégiée lorsque la position d'américaine est déjà assez haute sur la grande bande.

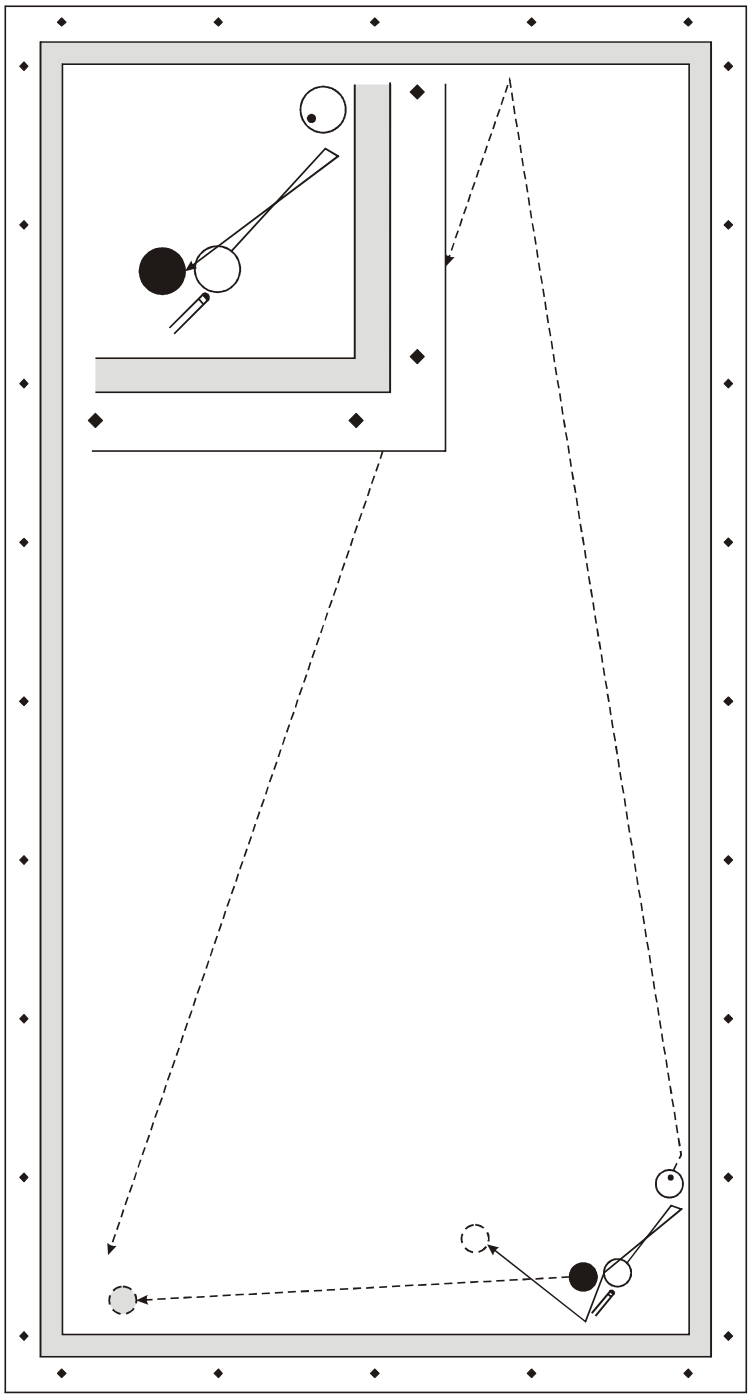


Dans une première phase, il faut exploiter la position d'américaine en enchaînant les points, soit en bande-avant, soit en attaquant d'abord la bille. L'exploitation se joue le plus longtemps possible en écartant la pointée et la rouge jusqu'à ce que la position devienne trop grande pour réaliser le placement suivant.



Le but de ce placement est de créer l'espace et l'angle idéal entre la joueuse et la pointée pour réaliser le rappel suivant.

Tous droits réservés - 31090114049



Dans ce rappel en longueur, la joueuse carambole la pointée, puis la grande bande et revient ensuite sur la rouge.

Le but étant de toucher la rouge de façon à la pousser dans le coin opposé. Cela signifie qu'il faut donner à la rouge la bonne trajectoire (en la touchant au bon endroit) mais aussi la bonne force.

Dans le même temps, la pointée est également envoyée dans l'autre coin par deux bandes dans la longueur.

Parce qu'un peu plus hasardeuse, cette troisième solution s'emploie surtout lorsque les deux premières ne sont pas possibles ou trop dangereuses.

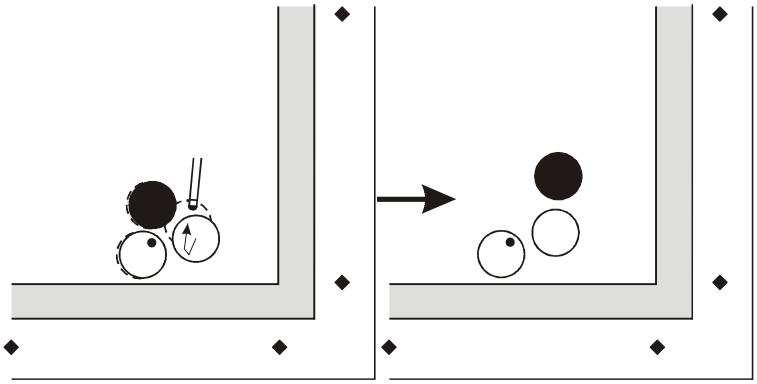
## *3.2 SORTIE DE L'AMÉRICAINE SUR LA PETITE BANDE*

Le principe est le même que précédemment. En jouant l'américaine à la petite bande, les billes 2 et 3 s'écartent inévitablement. Il convient donc de placer les billes pour continuer la suite de la série. On rencontre aussi trois possibilités de sortie courantes pour retrouver les billes en direction du coin.

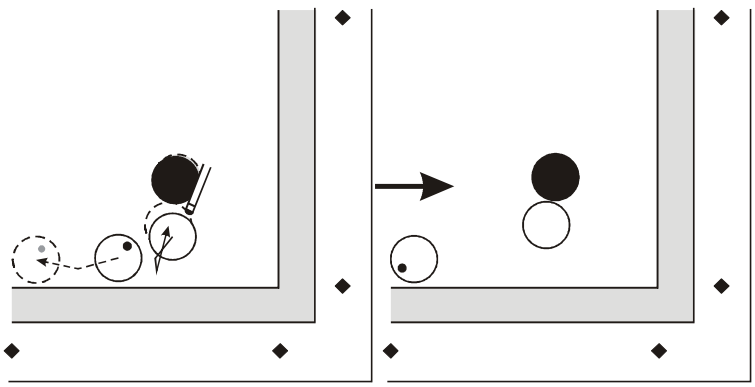
Tous droits réservés - 31090114049

### 3.2.1 *PREMIÈRE POSSIBILITÉ :*

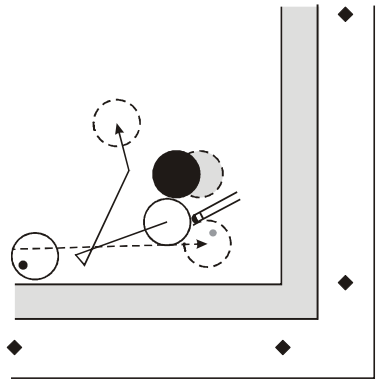
La sortie la plus courante est le placement pour un rappel en largeur de la bille qui se trouve contre la bande. La bille joueuse écarte plus la bille 2 et conserve la bille 3 le plus proche possible. Au moment du placement, il convient de créer la distance et l'angle propice au rappel en question. Ce rappel doit permettre le retour de la bille 2 le long de la petite bande jusque dans le coin, mais également le débordement de la bille 3 sur son extérieur pour la pousser elle aussi dans le coin.

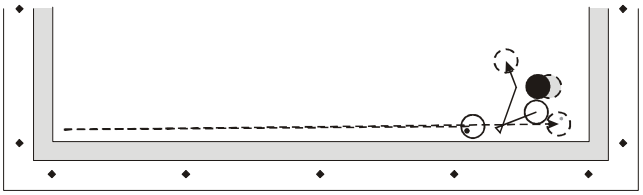


Dans une première phase, il faut exploiter la position d'américaine en enchaînant les points, soit en bande-avant, soit en attaquant d'abord la bille. L'exploitation se joue le plus longtemps possible en écartant la pointée et la rouge jusqu'à ce que la position devienne trop grande pour réaliser le placement suivant.



Le but de ce placement est de créer l'espace et l'angle idéal entre la joueuse et la pointée pour réaliser le rappel suivant.





Dans ce rappel en largeur, la joueuse carambole la pointée, puis la petite bande et revient ensuite sur la rouge.

Le but étant de toucher la rouge sur sa partie supérieure gauche pour la pousser en direction de la grande bande et permettre à la joueuse de s'écarter du coin.

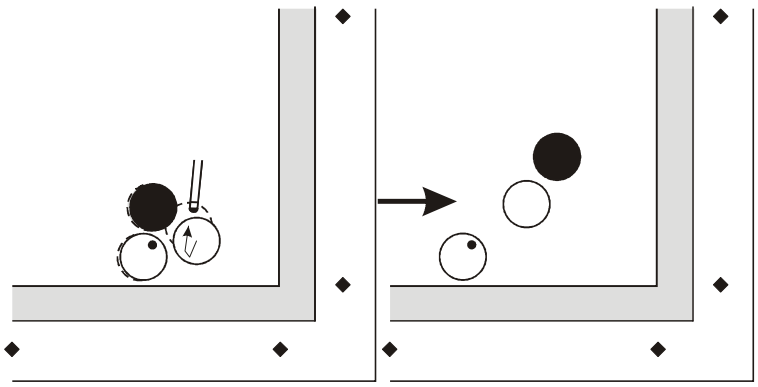
En plus, en touchant la rouge sur l'extérieur, la joueuse laisse la place à la pointée de longer la bande et retourner dans le coin.

Le rappel de la pointée se fait idéalement par une bande, la grande, mais peut aussi se faire par deux bandes.

Tous droits réservés - 31090114049

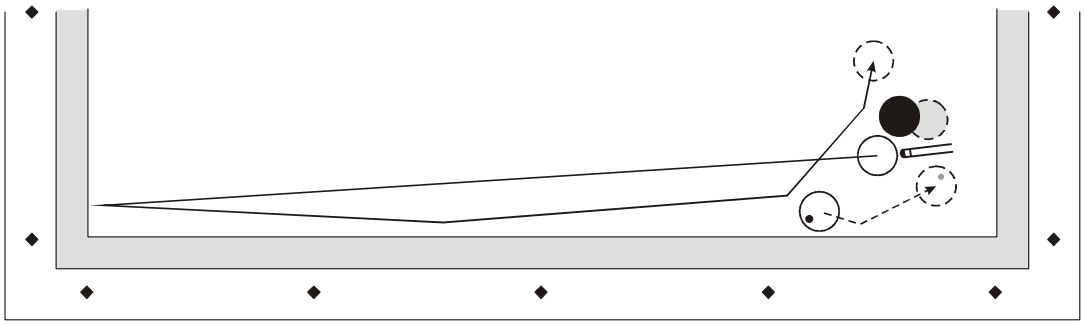
### 3.2.2 *DEUXIÈME POSSIBILITÉ :*

Il arrive aussi quelque fois que la position des billes 2 et 3 soient favorables à une autre sortie qui amène également les billes en direction du coin, tout simplement par deux bandes avant. C'est une solution que l'on peut prendre en cours de route, par opportunisme. Mais dans l'idéal, le placement de la première option est privilégié.



Lorsque l'exploitation ne se passe pas à la perfection, il arrive que les billes s'écartent un peu trop ou pas très bien. Le placement sur la pointée pour son rappel en largeur deviendrait dès lors trop délicat, souvent parce que les angles et les distances ainsi obtenues rendent la solution difficile.

Dans un cas comme celui-ci, il est possible de tenter une autre sortie. Plutôt que de s'obstiner à vouloir à tout prix un rappel en largeur de la pointée, on peut saisir l'opportunité de réaliser un deux bandes-avant. Lorsque la joueuse revient ainsi sur la pointée, elle est naturellement dirigée sur l'extérieur de la rouge. Ainsi, les billes sont dirigées en direction du coin et la joueuse domine à nouveau les billes.

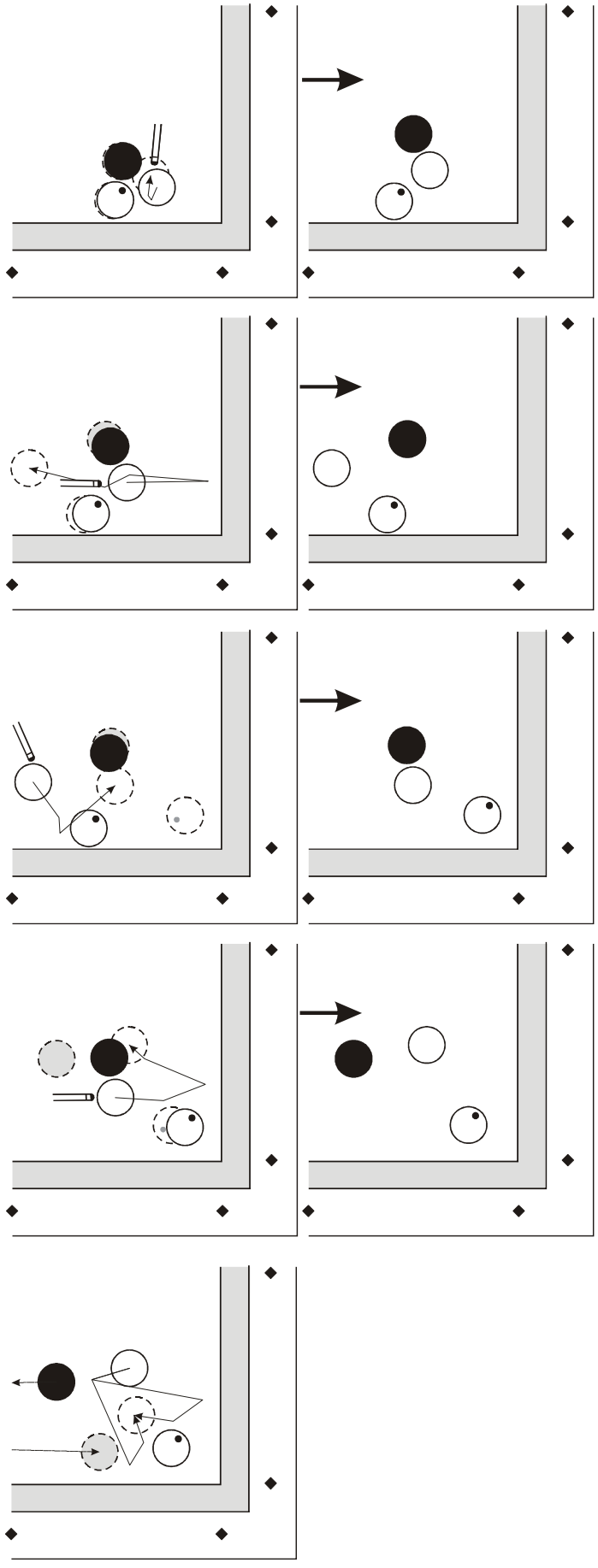


### 3.2.3 *TROISIÈME POSSIBILITÉ :*

Lorsque la position d'américaine sur la petite bande est assez proche du coin, il y a parfois une autre possibilité intéressante à saisir si elle se présente. Cette possibilité offre l'avantage de reporter le rappel en largeur et de continuer à exploiter les billes en restant dans le coin. C'est à nouveau une affaire d'opportunité, en fonction du placement des billes, mais cette option peut facilement prolonger l'exploitation d'une dizaine ou d'une quinzaine de point avant le rappel en largeur.

Cette solution de passage par bande-avant peut aussi se faire lorsque l'américaine se trouve sur la grande bande.

Tous droits réservés - 31090114049



Dans une première phase, il faut exploiter la position d'américaine en enchaînant les points, soit en bande-avant, soit en attaquant d'abord la bille. En principe, l'exploitation se joue le plus longtemps possible en écartant la pointée et la rouge jusqu'à ce que la position devienne trop grande pour réaliser le placement suivant.

Mais lorsque la position est assez proche du coin et que l'écartement des billes pointée et rouge s'y prête, il vaut parfois la peine de sortir de cette américaine par un bande-avant. En passant à travers les billes sans trop les écarter, la joueuse se retrouve de l'autre côté.

La joueuse a ensuite assez débordé la pointée pour pouvoir la jouer par la petite bande. En un ou plusieurs points par la petite bande, la joueuse positionne la pointée dans le coin. Toujours en écartant le moins possible la rouge.

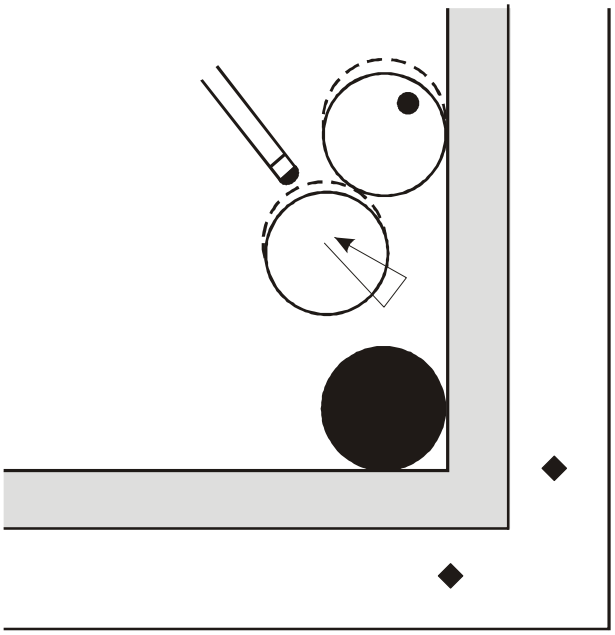
Avec la pointée dans le coin (attention à ne pas la coller à la petite bande...), la joueuse peut ensuite l'attaquer et exploiter la position par la grande bande. En un ou plusieurs points, la joueuse peut se placer sur la rouge pour un rappel en largeur.

Ensuite, il reste à rappeler la rouge en largeur. La joueuse passe par la petite bande ou par la grande bande en fonction de la position obtenue.

Tous droits réservés - 31090114049

## 3.3 BILLE COLLÉE AU COIN, EXPLOITATION PAR LA GRANDE BANDE

Voilà une autre position pour exploiter les billes.



Cette enchaînement se réalise lorsqu'une bille rouge est collée au coin, ou au moins à la petite bande. La pointée est placée le long de la grande bande et la joueuse se trouve entre les deux.

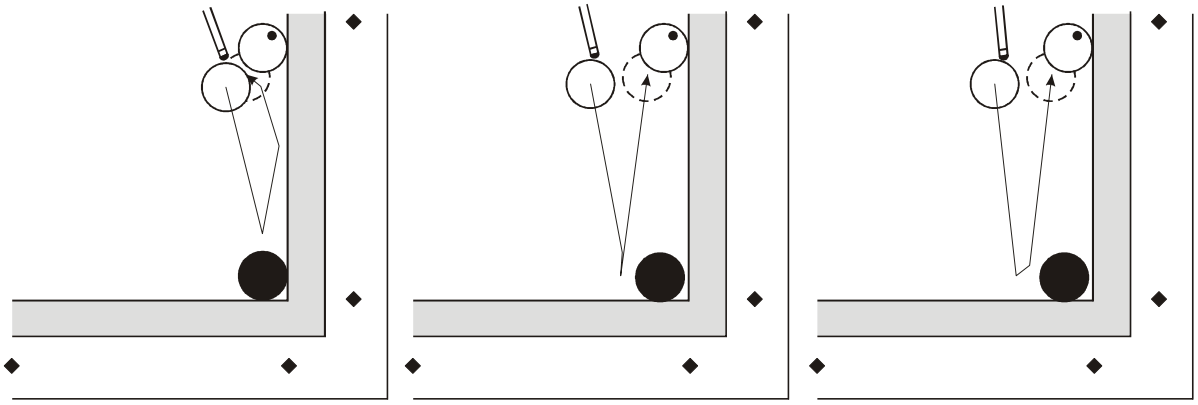
La joueuse carambole la rouge avec un peu d'effet à gauche. Le contre de la rouge la renvoie sur la grande bande, puis sur la pointée. Celle-ci doit être carambolée, si possible en finesse à l'intérieur du billard et surtout en mesure.

Ainsi il est possible de réaliser une dizaine de points avant de rappeler la pointée.

Lorsque les billes sont trop écartées ou que la position devient trop délicate par cet enchaînement, il existe trois possibilités principales pour s'en sortir...

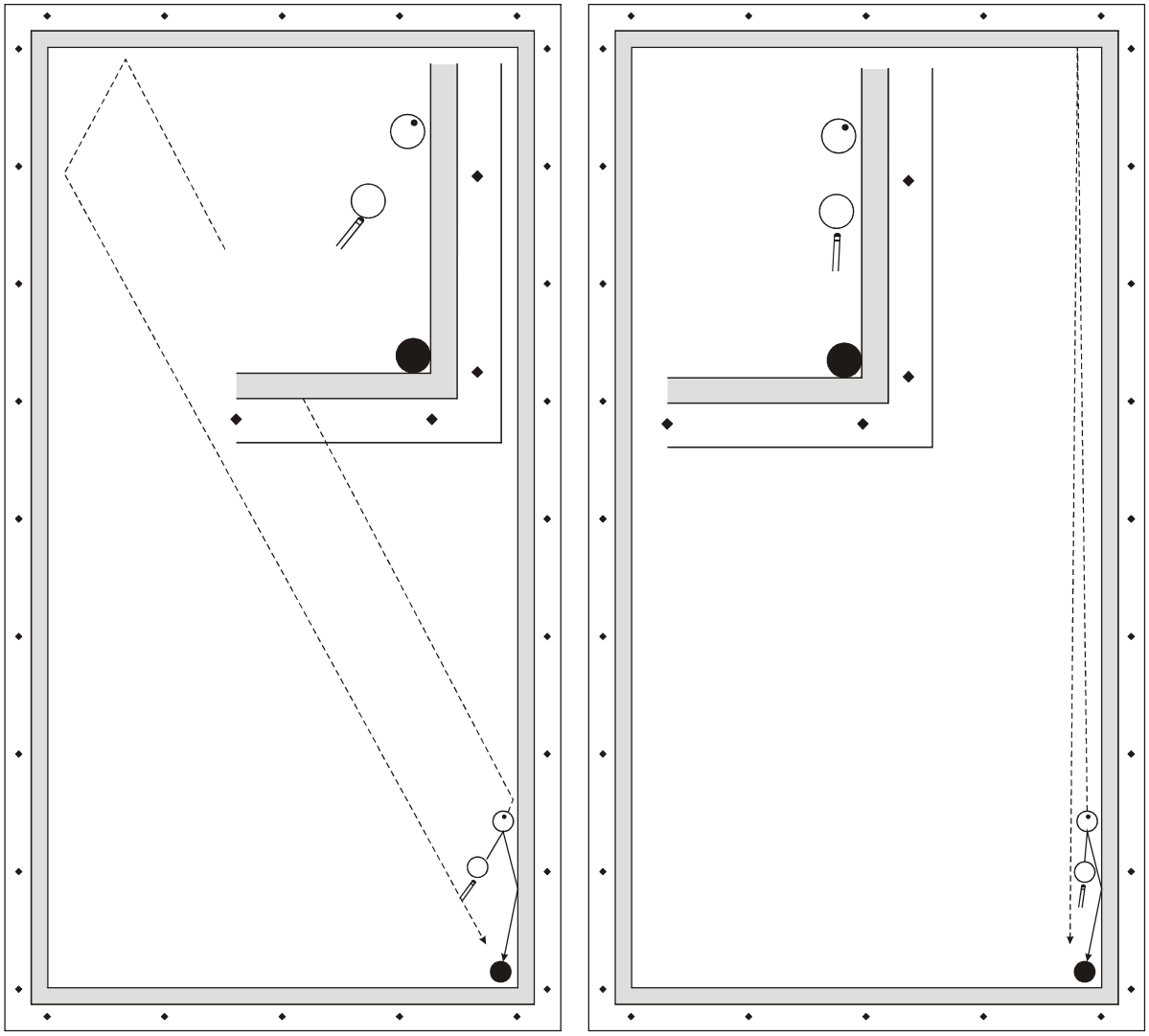
Dans la première, exprimée à gauche, le placement s'obtient toujours par le contre de la bille placée dans le coin.

La seconde, au milieu, en jouant la rouge en premier, puis la petite bande et placement. La troisième, à droite, en jouant bande-avant par la petite bande. La seconde et la troisième possibilité ne sont réalisables que si la rouge est décollée de la grande bande.



La question qui se pose encore... Pour quel rappel se place-t-on ?

Tous droits réservés - 31090114049

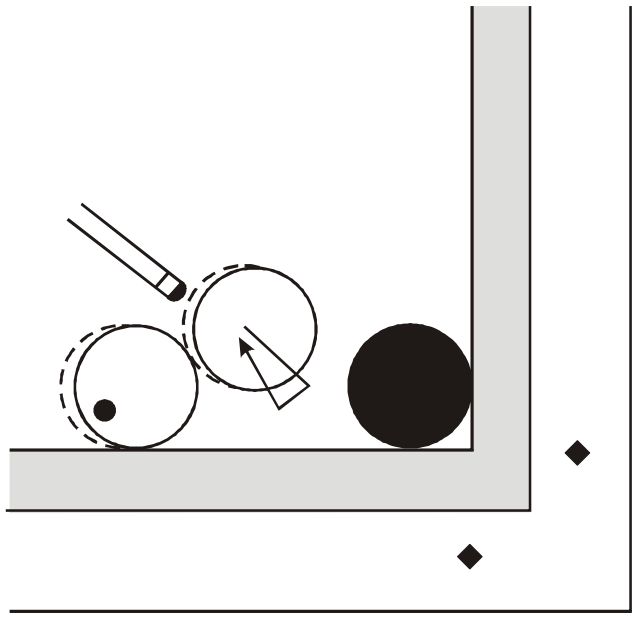


Donc deux rappels de long possibles pour sortir de cet enchaînement et regrouper à nouveau les billes. Un rappel en longueur par trois bandes de la pointée, ou alors un rappel en longueur de la pointée par une bande (éventuellement deux). Dans les deux cas, le placement n'est pas évident à obtenir et souvent, le rappel n'est pas idéalement placé. Il arrive fréquemment de devoir regrouper les billes dans une zone plus grande que le coin. De plus, être capable de réaliser ces rappels en piqué rentré est un atout indéniable pour sortir de cet enchaînement.

## *3.4 Bille collée au coin, exploitation par la petite bande*

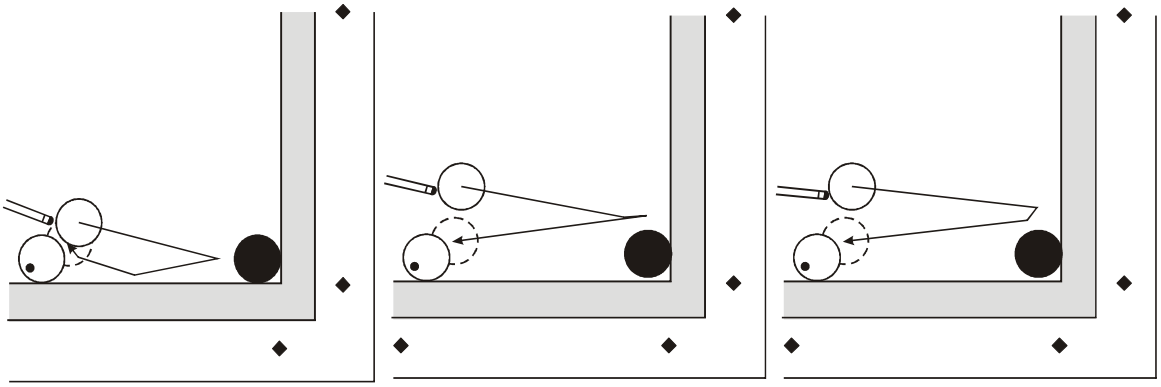
Cet enchaînement se réalise lorsqu'une bille rouge est collée au coin, ou au moins à la grande bande. La pointée est placée le long de la petite bande et la joueuse se trouve entre les deux. C'est la même position que la précédente, mais inversée.

Tous droits réservés - 31090114049

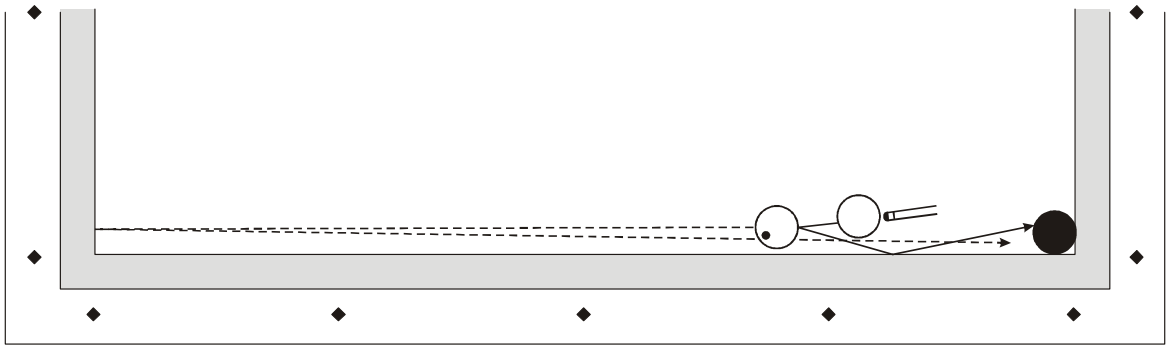


La joueuse carambole la rouge avec un peu d'effet à droite. Le contre de la rouge la renvoie sur la petite bande, puis sur la pointée. Celle-ci doit être carambolée, si possible en finesse à l'intérieur du billard et surtout en mesure.

Pour se sortir de cet enchaînement, les possibilités de placement sont aussi les mêmes:



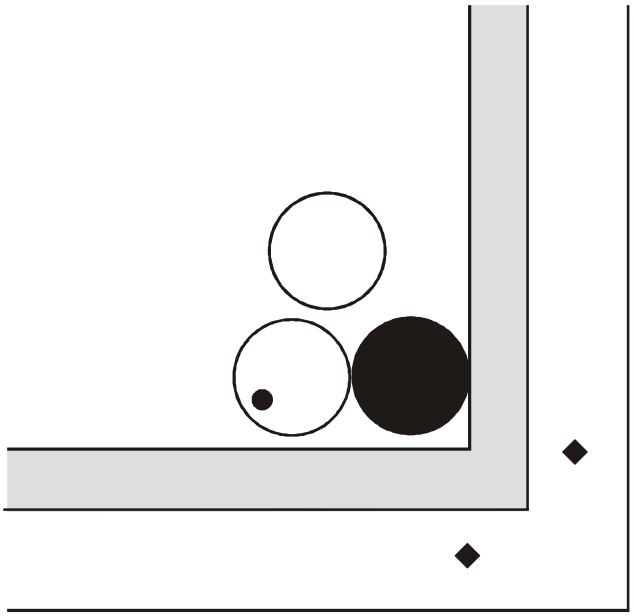
Le rappel, cette fois en largeur, est une solution unique: le rappel de la pointée par la grande bande. Que la pointée revienne par une ou deux bandes ne change rien dans ce point. La maîtrise du piqué et du piqué rentré est un avantage incontestable pour sortir ainsi de ce type d'enchaînement.



Tous droits réservés - 31090114049

## *3.5 BILLES EN LUNETTE DANS LE COIN, EXPLOITATION PAR LA GRANDE BANDE*

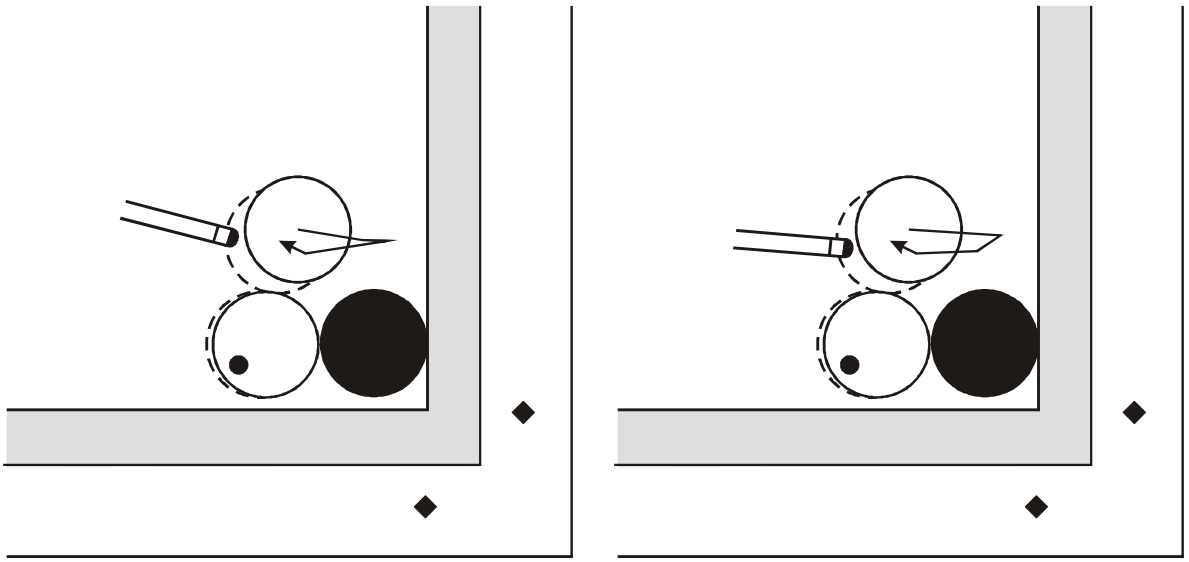
C'est un enchaînement que j'affectionne particulièrement parce qu'il permet, tout comme l'américaine, d'envisager une sortie logique et de se replacer la même position pour recommencer l'exploitation.



C'est une position de billes en lunette dans le coin. La bille placée au coin, en l'occurrence la rouge, est décollée de la petite bande.

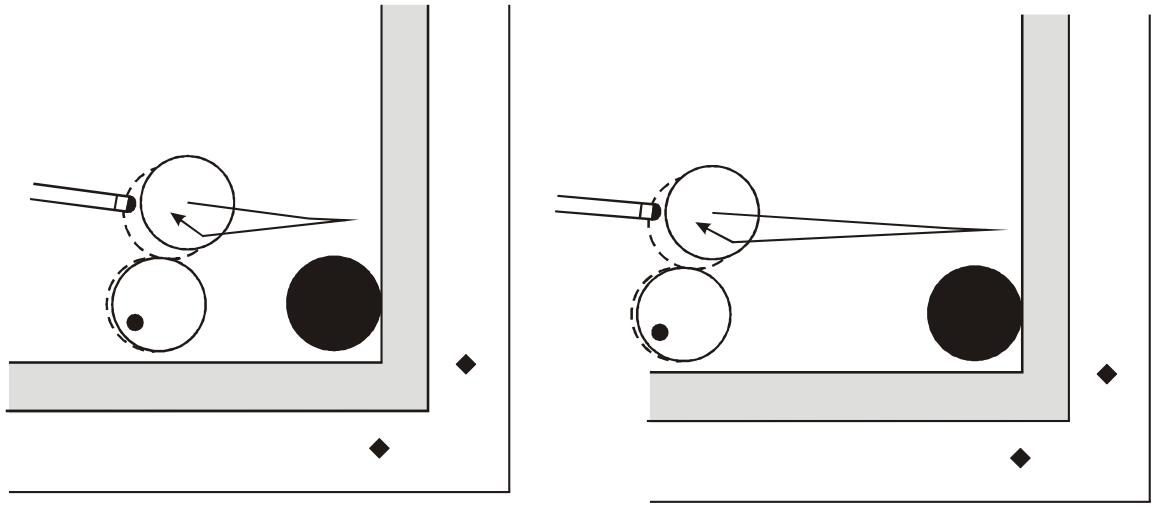
L'exploitation est facile. La joueuse carambole la rouge en premier, puis la grande bande, puis la pointée en mesure. Ou alors elle carambole en premier la grande bande, puis la rouge et ensuite la pointée en mesure.

Dans les deux cas, il faut de l'effet à droite. La survie de cet enchaînement est de pouvoir constamment jouer ces deux options, soit en attaquant directement la rouge, soit en bande-avant.



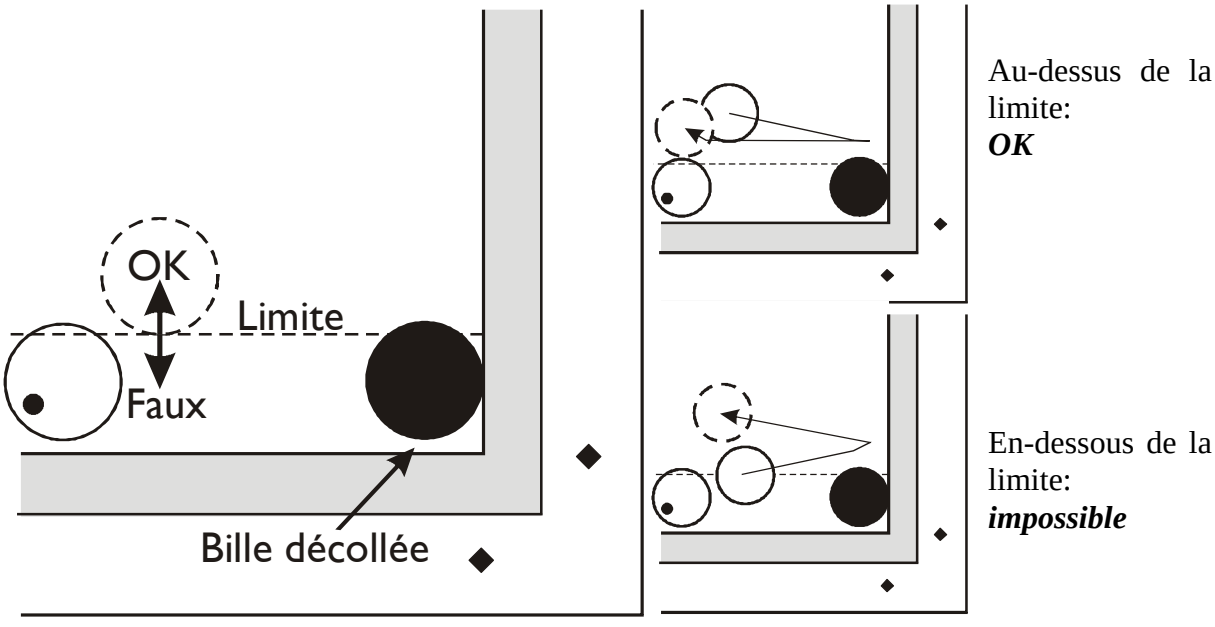
Tous droits réservés - 31090114049

Il est possible d'exploiter cette position assez longtemps. La rouge reste constamment dans le coin, alors que la pointée s'en écarte. L'exploitation peut durer jusqu'à ce que la pointée et la rouge soient éloignées d'un diamant, et parfois plus encore. Lorsque la distance devient trop grande pour conserver la certitude de pouvoir attaquer en finesse, alors il faut réaliser la sortie de cet enchaînement.



Pour que cet enchaînement dure, il faut impérativement que la rouge soit toujours décollée de la petite bande. Cette position devient très difficile si la bille au coin colle à la petite bande. Mais en même temps, la rouge doit rester le plus proche possible de la petite bande. Ou en tout cas toujours en dessous de la joueuse.

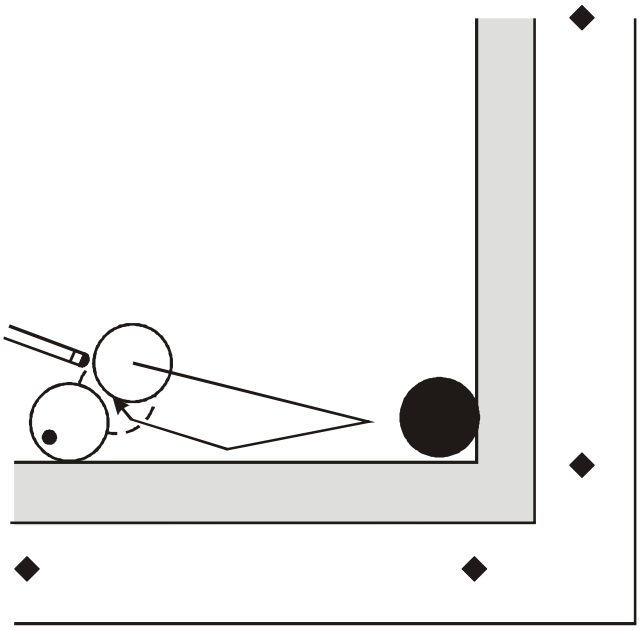
D'ailleurs, il faut absolument que la joueuse domine suffisamment la rouge. Pour cela, la joueuse peut compter sur le rejet naturel de la pointée, qui automatiquement va la faire remonter si elle est touchée sur sa tranche supérieure.




Au-dessus de la limite:
***OK***

En-dessous de la limite:
***impossible***

Tous droits réservés - 31090114049



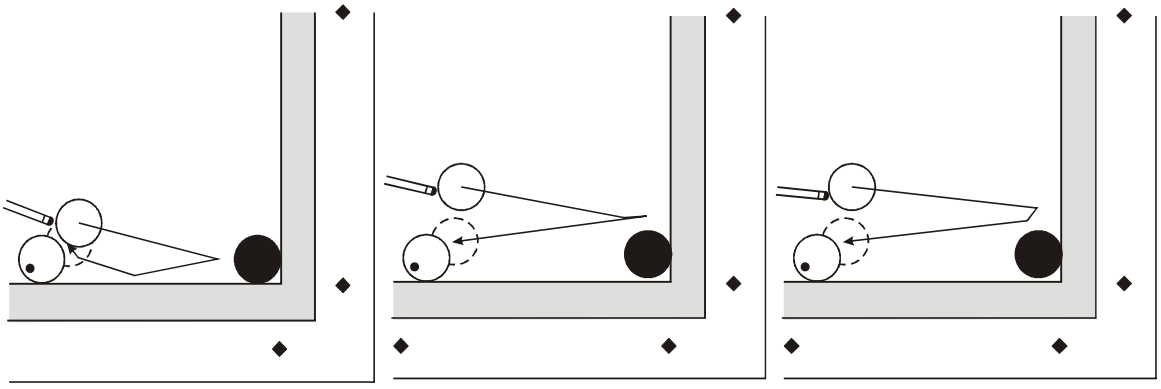
Lorsque la distance est devenue trop grande ou trop risquée, on peut assez souvent basculer dans un autre type d'enchaînement dont la touche nécessite moins de précision. Cet enchaînement est celui du contre déjà décrit précédemment. La joueuse touche la rouge, puis grâce au contre de celle-ci va caramboler la petite bande puis la pointée. Si la mesure est bonne, le joueur peut réaliser encore quelques points ainsi, peut-être une dizaine encore.

Puis lorsque le contre devient trop difficile à maîtriser, il faut abandonner l'exploitation de cet enchaînement et en sortir. La sortie se fera par un rappel en largeur sur la pointée, obtenu de trois façons possibles:

- la joueuse utilise le contre de la rouge pour toucher ensuite la petite bande et se placer sur la pointée.

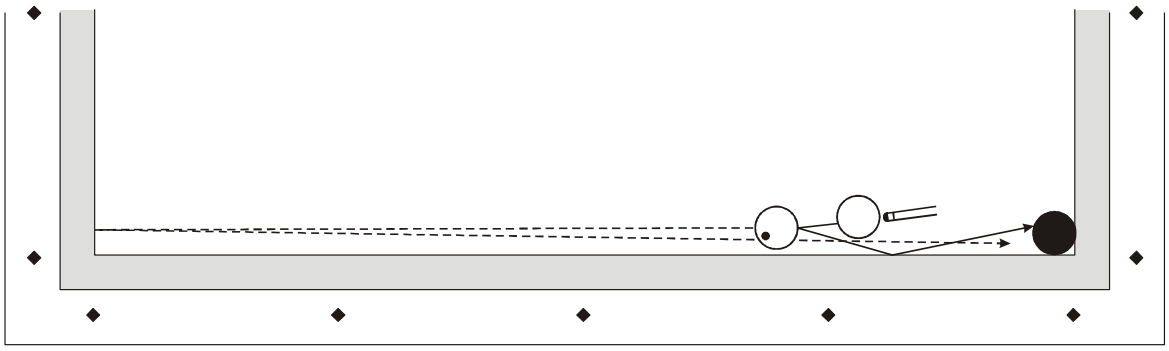
- la joueuse attaque la rouge en premier, avant la grande bande, puis avec de l'effet à droite va ensuite se placer sur la pointée.

- la joueuse attaque d'abord la grande bande puis avec l'effet à droite va toucher la rouge, avant d'aller se positionner sur la pointée.



Ici le rappel en largeur est une solution unique: le rappel de la pointée par une bande. Que la pointée revienne par une ou deux bandes ne change rien dans ce point. La maîtrise du piqué et du piqué rentré est un avantage incontestable pour sortir ainsi de ce type d'enchaînement.

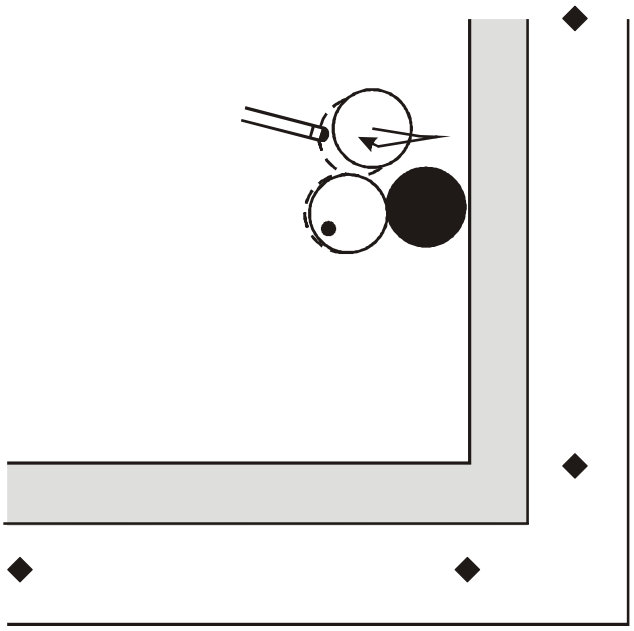
Tous droits réservés - 31090114049



Lorsque la pointée revient dans le coin, sur la rouge, il arrive très souvent que la même position initiale de billes en lunette se replace... Le joueur n'ayant alors plus qu'à recommencer cette succession d'enchaînements.

## *3.6 BILLES EN LUNETTES LE LONG DE LA GRANDE BANDE, EXPLOITATION PAR LA GRANDE BANDE*

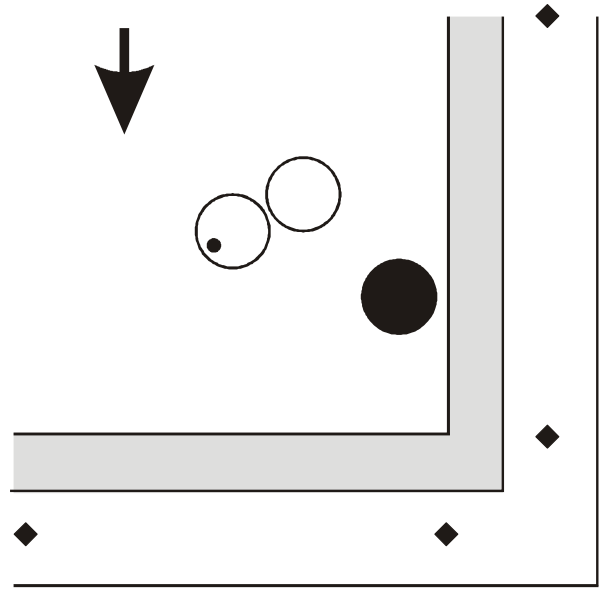
L'enchaînement démarre avec une position de bille en lunettes située le long de la grande bande. La bille joueuse domine la position. L'exploitation se fait dans un premier temps comme une américaine. Sauf que la bille située proche de la bande ne s'éloigne pas. Ceci grâce à la proximité du coin. En fait cette bille peut et même doit rester à portée de la bille joueuse pour pouvoir prolonger l'exploitation. Elle demeure à portée de la joueuse en restant ou en revenant toujours plus ou moins à la même place. La sortie se fait en finalité par un placement et un rappel en largeur.



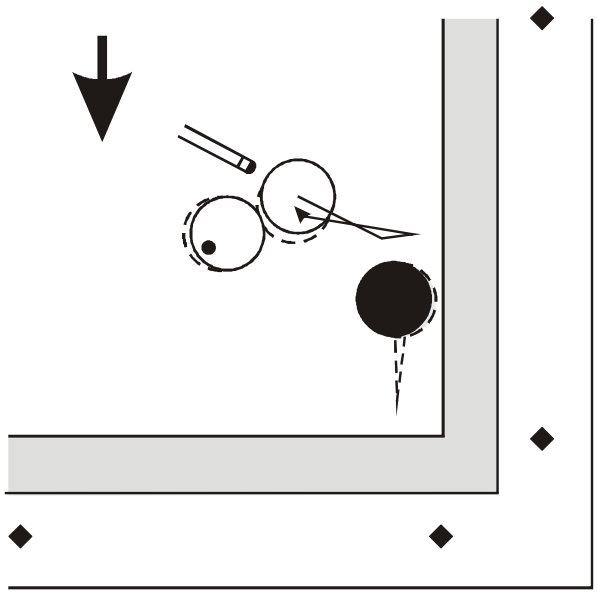
Au départ, une position d'américaine à la bande avec une exploitation standard. Réaliser un maximum de points en déplaçant le moins possible les billes.

Mais inévitablement, la rouge va descendre contre la petite bande et la pointée va s'éloigner de la grande bande.

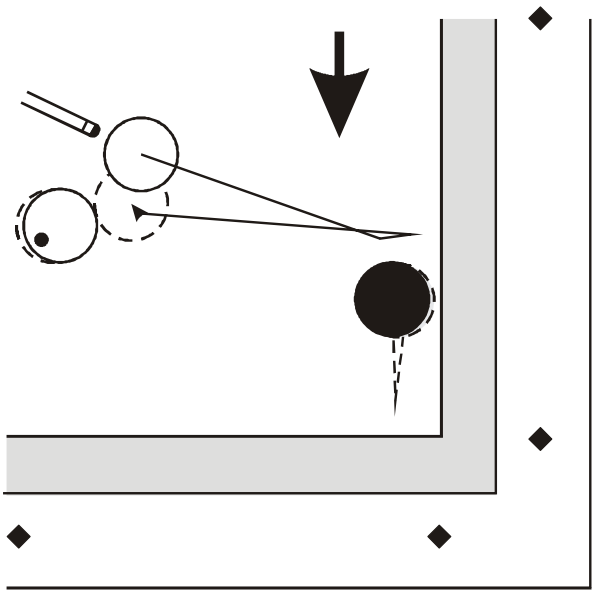
Tous droits réservés - 31090114049



L'exploitation de l'américaine nous conduit à une position de ce type là, à savoir une rouge déjà basse qu'on ne peut plus tenir pour continuer l'exploitation traditionnelle de l'américaine.

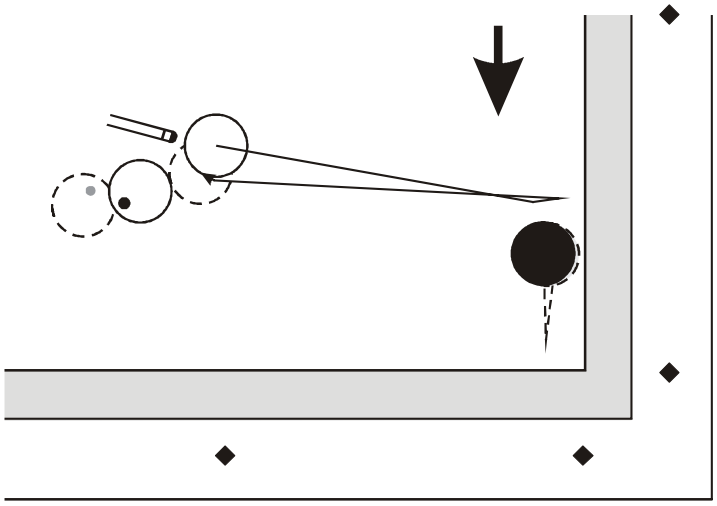


L'enchaînement suivant est exactement le même principe que l'américaine, à un détail près.
La joueuse doit toujours éloigner le moins possible la pointée pour exploiter au mieux la position.
Quant à la rouge, déjà basse, elle doit être touchée pour descendre contre la petite bande et remonter le long de la grande bande. Le but étant de la placer au bon endroit et ainsi permettre de recommencer le même point.
Pour placer la rouge au bon endroit, la joueuse l'attaque soit en finesse pour qu'elle reste au même endroit, soit un peu plus pleine pour qu'elle descende et remonte le long de la grande bande.



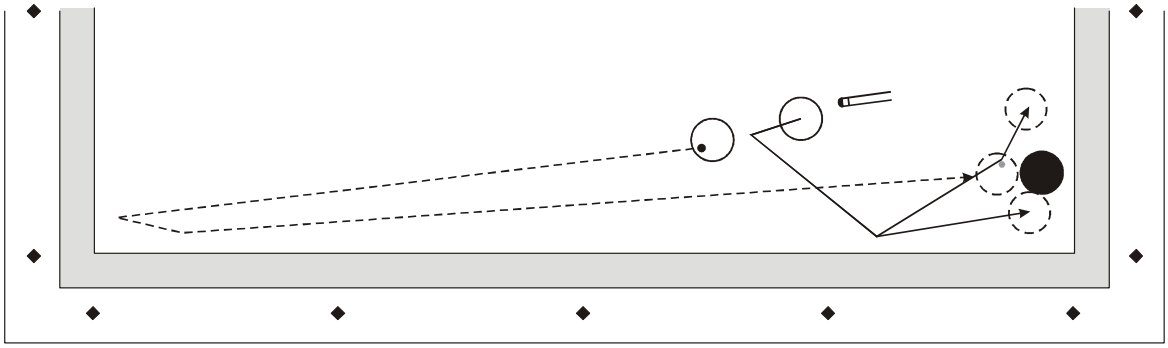
Cet enchaînement provoque l'éloignement inévitable de la pointée, mais la rouge reste ou revient toujours plus ou moins au même endroit.

Tous droits réservés - 31090114049

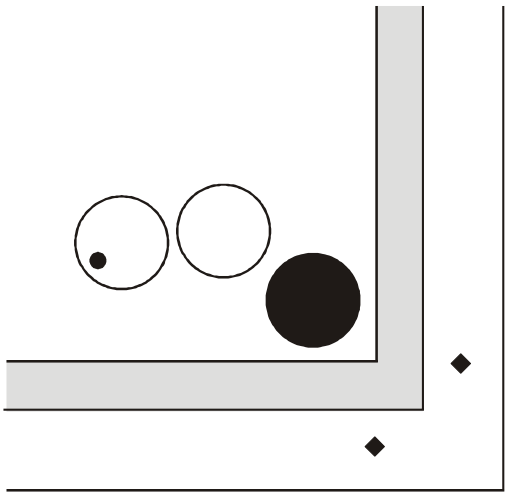


Lorsque la position est trop éloignée, le joueur procède au placement de sortie. La joueuse réalise toujours le même parcours, mais touche la pointée pour créer avec elle l'angle et la distance propices à un rappel.
Il est important de conserver le placement sur la rouge, pour la garder en solution de rechange en cas de mauvais placement sur la pointée.

La sortie de l'enchaînement se fait par un rappel en largeur de la pointée, par deux bandes ou par une bande. Dans l'idéal, la pointée revient sur la rouge. Quant à la joueuse, elle touche la petite bande avant de caramboler la rouge, soit en amorti en-dessous de celle-ci, soit en mesure relative au-dessus de celle-ci.

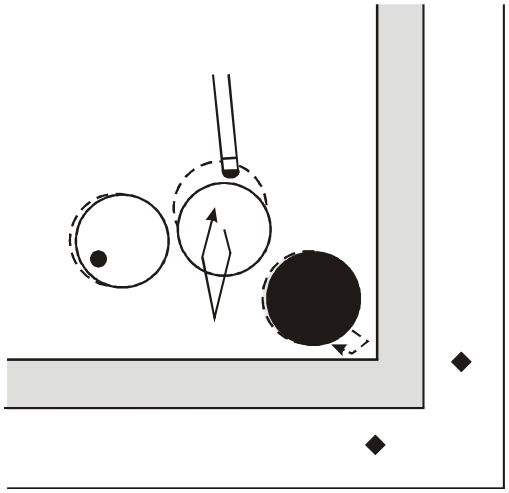


## *3.7 EXPLOITATION D'UNE POSITION DE BILLES EN LUNETTE DANS LE COIN*



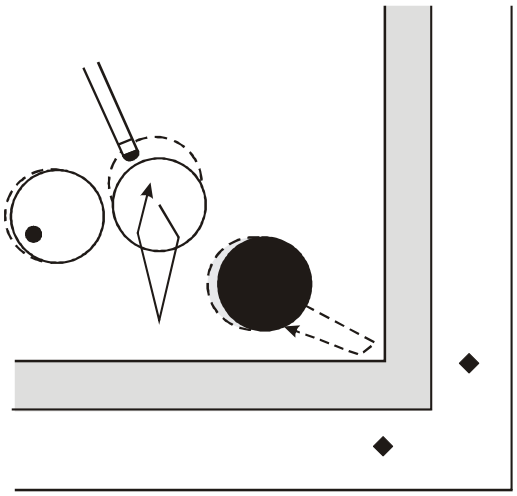
Voilà la position de départ. La joueuse est entre la rouge et la pointée avec, entre elles, assez d'espace pour permettre à la joueuse de passer et de toucher la petite bande. La rouge est proche du coin, mais n'y est pas collée.

Tous droits réservés - 31090114049



Le but de l'enchaînement est de reproduire la même position au point suivant. Pour ce faire, la joueuse carambole la rouge, puis la petite bande, avant de remonter sur la pointée en finesse et dominer à nouveau la position.

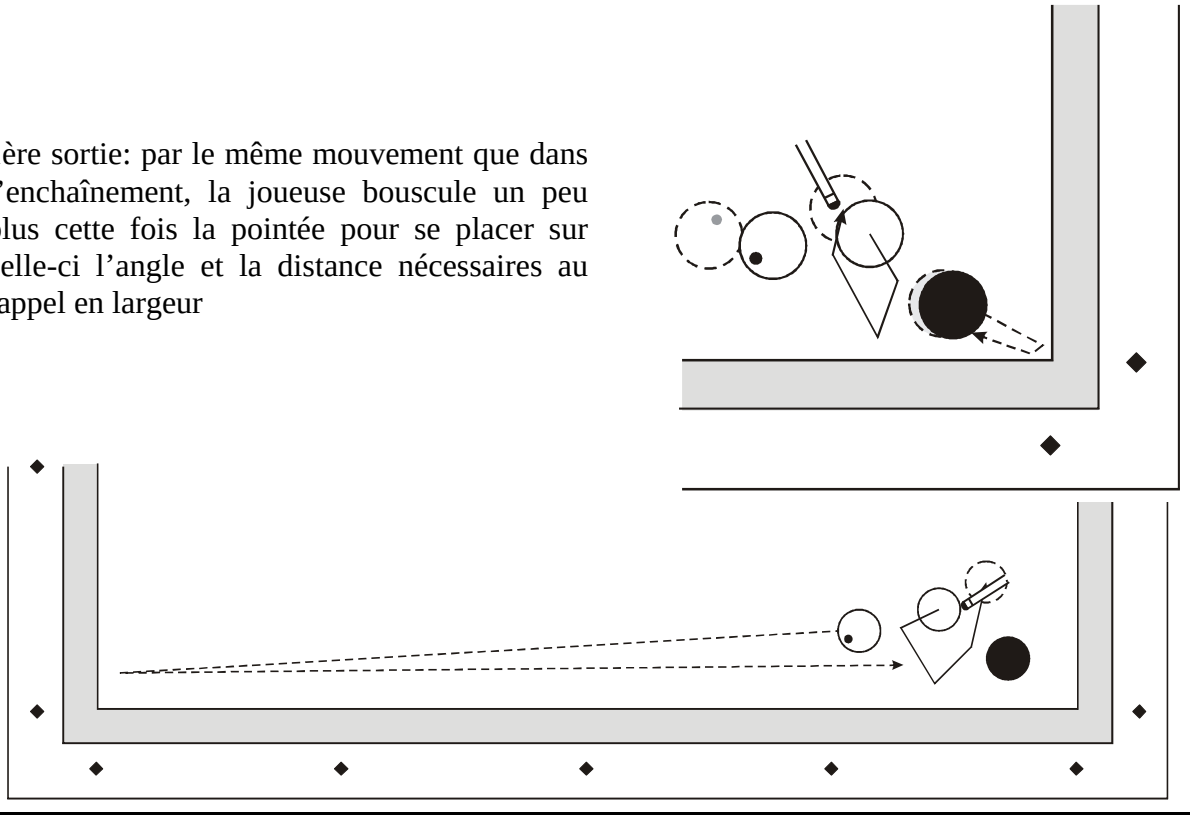
La rouge est envoyée dans le coin et par ces deux bandes revient se positionner plus ou moins au même endroit. La pointée est touchée en finesse par la joueuse pour qu'elle bouge le moins possible. Pour ces deux conditions, une bonne gestion de l'effet sur la joueuse est nécessaire.



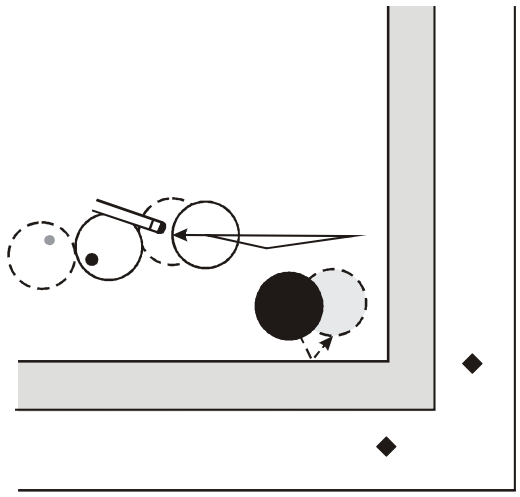
Les billes vont inévitablement s'éloigner du coin. L'exploitation peut se faire jusqu'à ce que le risque lié à la touche délicate des billes devienne trop grand. Si tout va bien, on peut compter sur une dizaine de points similaires avant d'entamer la sortie de l'enchaînement.

Après cet enchaînement, plusieurs sorties sont possibles. On peut en citer deux principales:

1ère sortie: par le même mouvement que dans l'enchaînement, la joueuse bouscule un peu plus cette fois la pointée pour se placer sur celle-ci l'angle et la distance nécessaires au rappel en largeur

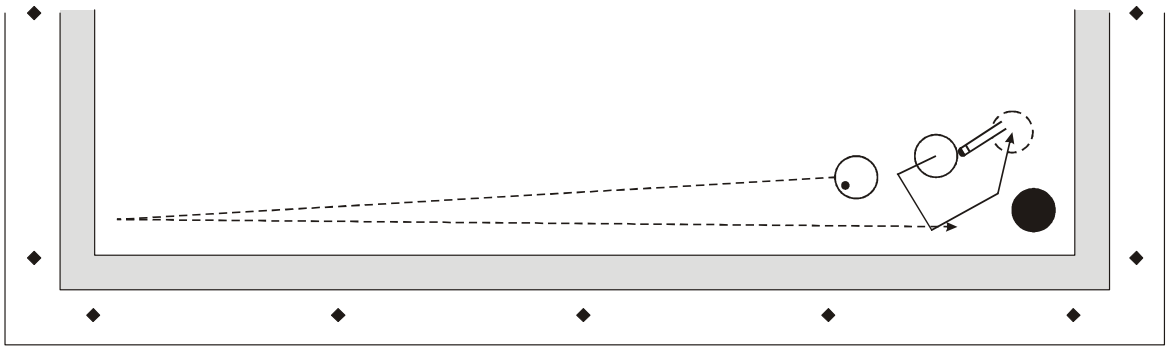


Tous droits réservés - 31090114049



2ème sortie: pour autant que la joueuse domine suffisamment la rouge, il est possible de l'attaquer pour ensuite aller toucher la grande bande et revenir sur la pointée. Ainsi en un point, il est possible de se placer sur la pointée pour un rappel en largeur.

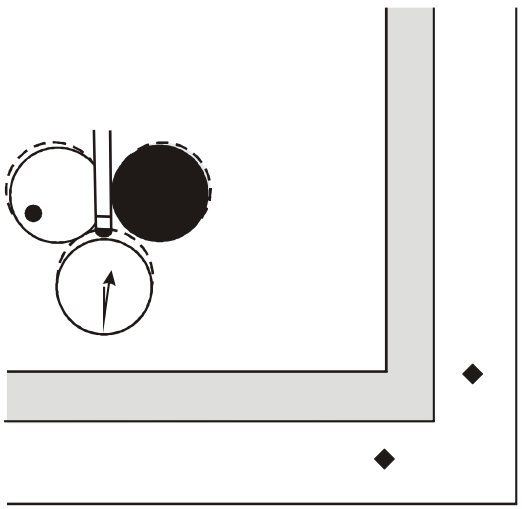
Mais si la position s'y prête, il est aussi possible d'exploiter la position avant de réaliser le placement final. Cette exploitation se fait sur le même principe que l'enchaînement décrit précédemment au point 3.5. Ce qui permettrait de réaliser encore un certain nombre de points avant de passer au rappel de large.



Mais on peut aussi imaginer d'autres sorties, comme par exemple obtenir finalement un rappel de long.

## *3.8 EXPLOITATION PAR BANDE-AVANT*

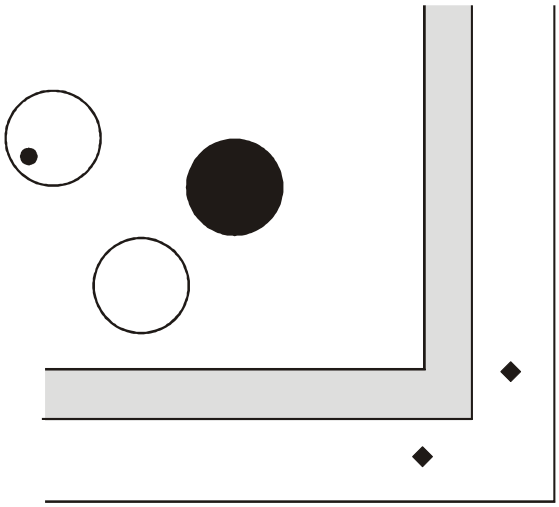
Dans ce jeu par la bande, on tente souvent de conserver la dominante en direction d'un coin ou d'une bande. Mais il arrive parfois qu'une position de billes en lunette en direction du centre de la table soit tout aussi profitable, tout particulièrement si elle se trouve proche d'une bande.



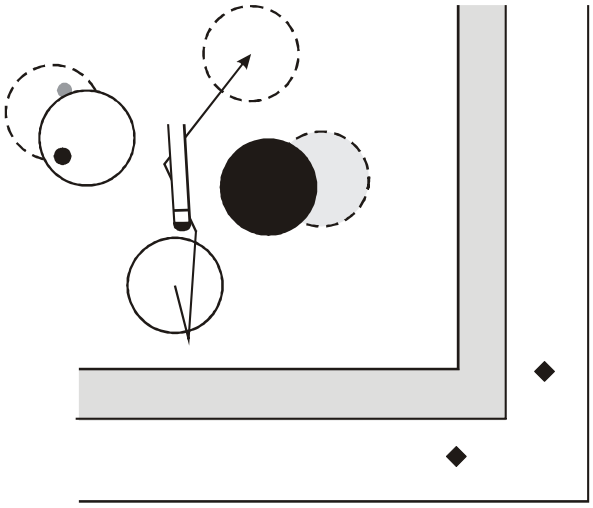
Le joueur peut exploiter une telle position et enchaîner une dizaine de points avant de procéder à une sortie.

Voilà une position type de bande-avant assez facilement exploitable. Le principe est assez simple. La joueuse touche la petite bande et revient sur la rouge et la pointée le plus doucement possible pour les écarter au minimum.

Tous droits réservés - 31090114049

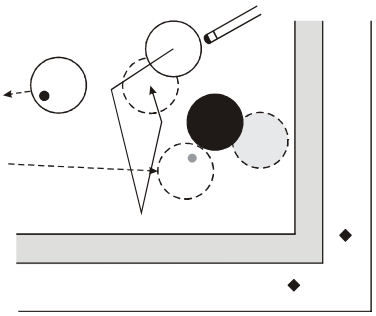


Inévitablement, les billes vont s'écarter au fil des points. Le but est d'exploiter la position et d'écarter les billes jusqu'à ce qu'elles soient prêtes pour un passage. Si la position initiale s'y prête vraiment, le joueurs pourra exécuter une dizaine de points avant d'en arriver à placer les billes en phase de sortie.

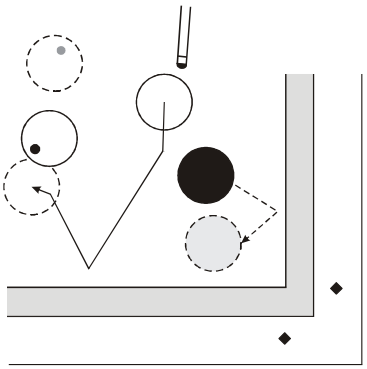


La sortie dépend de la façon dont se sont écarté les billes et de l'endroit où elles se trouvent.

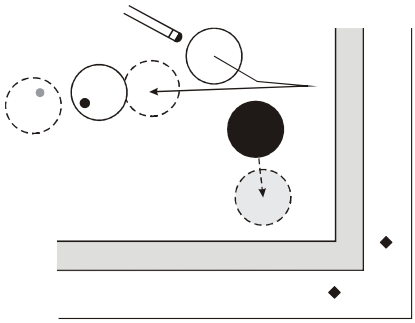
Dans cet exemple, le passage peut nous amener à trois solutions principales:



La première sortie possible est le rappel en largeur de la pointée. La joueuse touche la petite bande et déborde à nouveau la rouge.



La seconde sortie consiste à se replacer sous la pointée pour un rappel en longueur de celle-ci. Pour ce placement, la joueuse attaque la rouge en premier, puis la petite bande et vient se placer sous la pointée. Ne reste plus qu'à la rappeler en longueur au point suivant.



La troisième sortie possible consiste à se replacer un rappel en largeur sur la pointée en attaquant d'abord la rouge et ensuite la grande bande. Suivant comment les billes se placent, il est d'ailleurs possible d'exploiter cette position durant plusieurs points avant d'aboutir au rappel de large.

Tous droits réservés - 31090114049

Si les billes sont proches du coin, comme dans l'exemple précédent, le joueur peut, soit se placer tout de suite avec le passage, soit après le passage se replacer un rappel en s'appuyant sur la grande ou la petite bande. Si les billes sont loin du coin, le joueur perd un appui, celui de la bande la plus éloignée. Si les billes sont le long de la grande bande, le principe demeure le même.

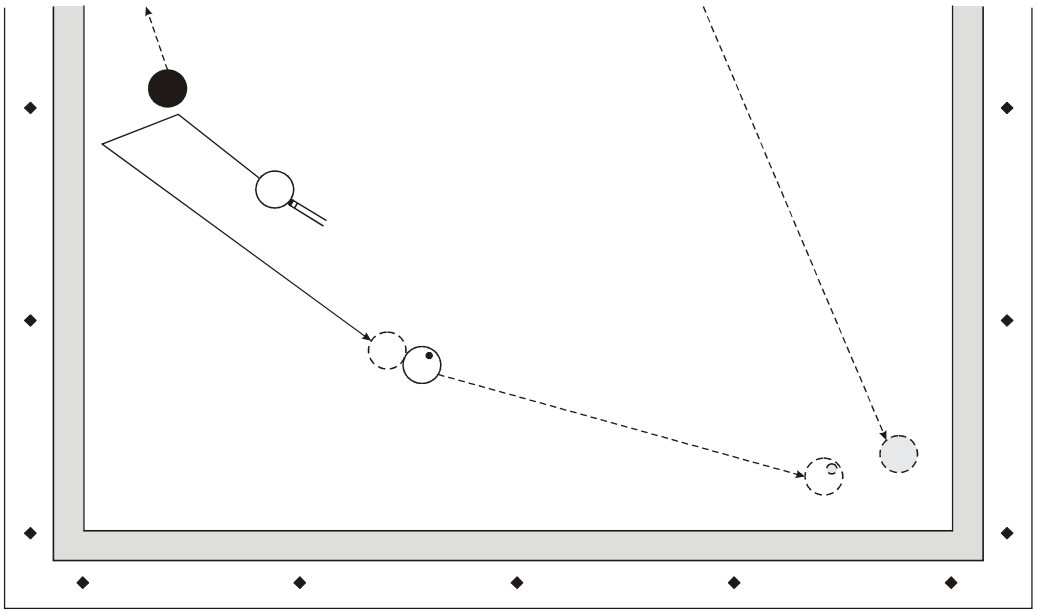
# 4 POINTS SPÉCIAUX

Dans ce chapitre sont regroupés des points spéciaux qui sont bien spécifiques au jeu par la bande. Des points qu'il convient de travailler sans relâche, sous toutes les déclinaisons possibles, des points qui nécessitent parfois une précision telle qu'elle peut en devenir décourageante. Les déclinaisons engendrent des changements de place, de distance et d'angles entre les billes qu'il faut tester pour découvrir les limites du point. Et c'est important d'inverser les positions pour travailler les deux côtés.

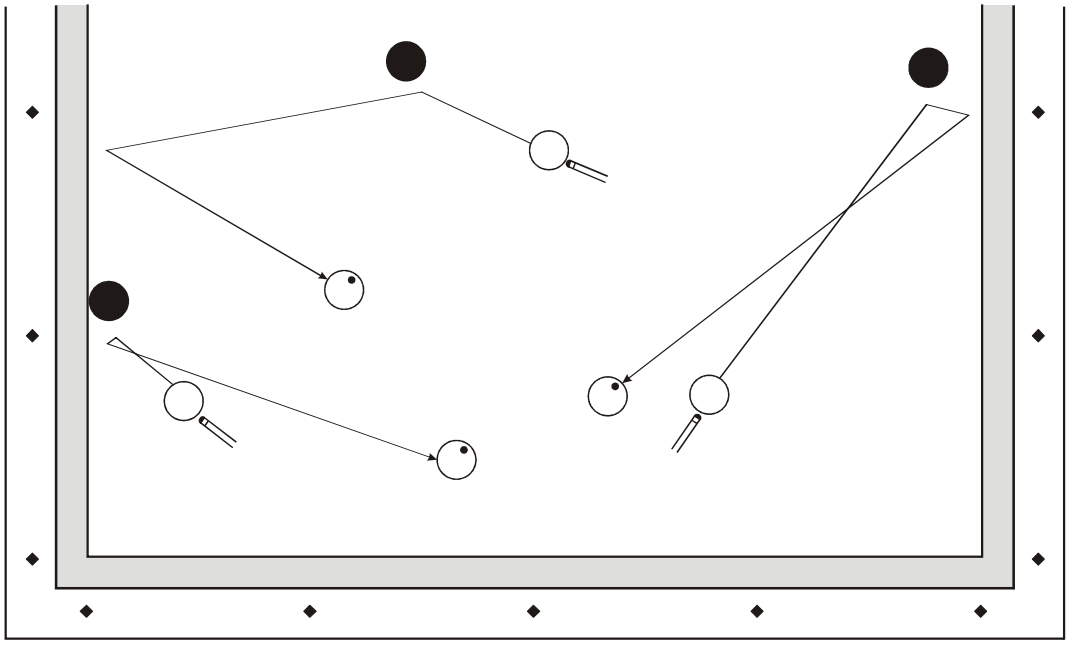
Dans les jeux de cadre et à la partie libre, on a souvent tendance à dire que si le joueur rencontre un piqué ou un massé, ce n'est que la conséquence d'une erreur précédente. Mais ce n'est pas tout à fait correct, tout particulièrement à la bande. Il faut considérer que le piqué et le massé ne sont que des outils supplémentaires pour réussir un point ou simplement en améliorer le résultat. A la bande, l'utilisation des piqués, piqués rentrés et massés sont des atouts indéniables, presque indispensables. Raison pour laquelle un certain nombre de ces points figurent dans ce chapitre car il convient de les travailler au même titre que tous les autres.

## 4.1 RAPPEL EN LONGUEUR - UNE POUR DEUX

Voilà un rappel classique pour les jeux de série. Au jeu par la bande, le joueur devrait être capable de gérer le choc de la joueuse sur la bille 3 pour envoyer celle-ci dans la bonne direction et à la bonne force, c'est-à-dire au coin. Endroit où la rouge viendra également.

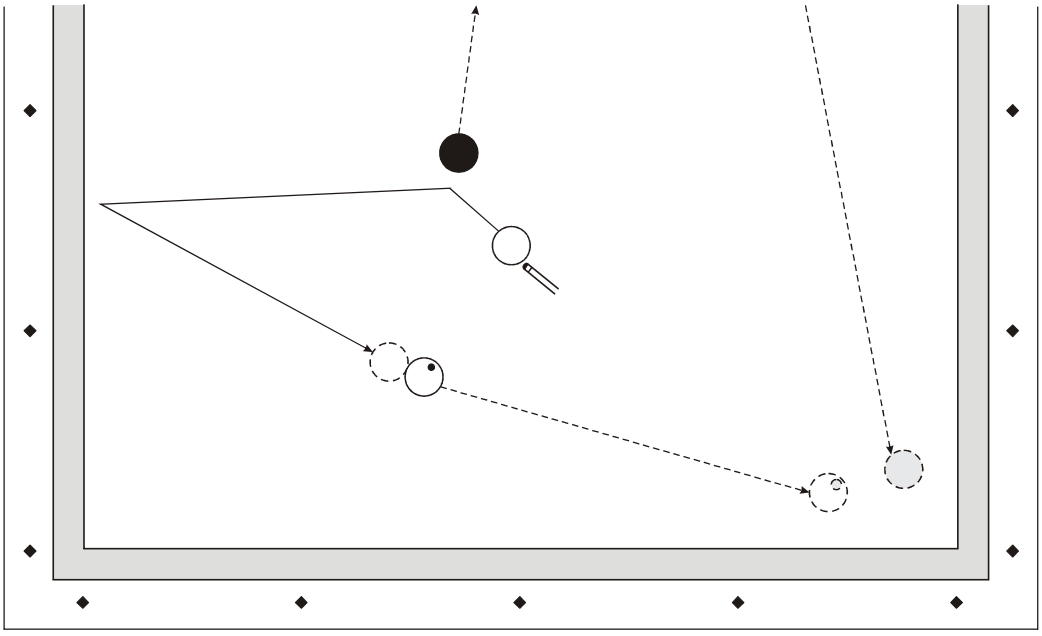


Les déclinaisons de ce point sont évidemment infinies. Mais c'est important de le décliner pour découvrir ses nuances, ses subtilités et surtout en connaître ses limites. Voilà quelques exemples de ces déclinaisons et il ne faut pas oublier d'inverser la position.
Dans les figures suivantes, les déclinaisons ne vous seront pas données. Seul le modèle de base servira de référence, à vous de décliner à l'infini le schéma d'origine.
Je le répète, ce n'est plus seulement le point qui compte au jeu par la bande, mais bien le rappel de la pointée et de la rouge dans la zone du coin.



## *4.2 RAPPEL EN LONGUEUR - UNE POUR UNE*

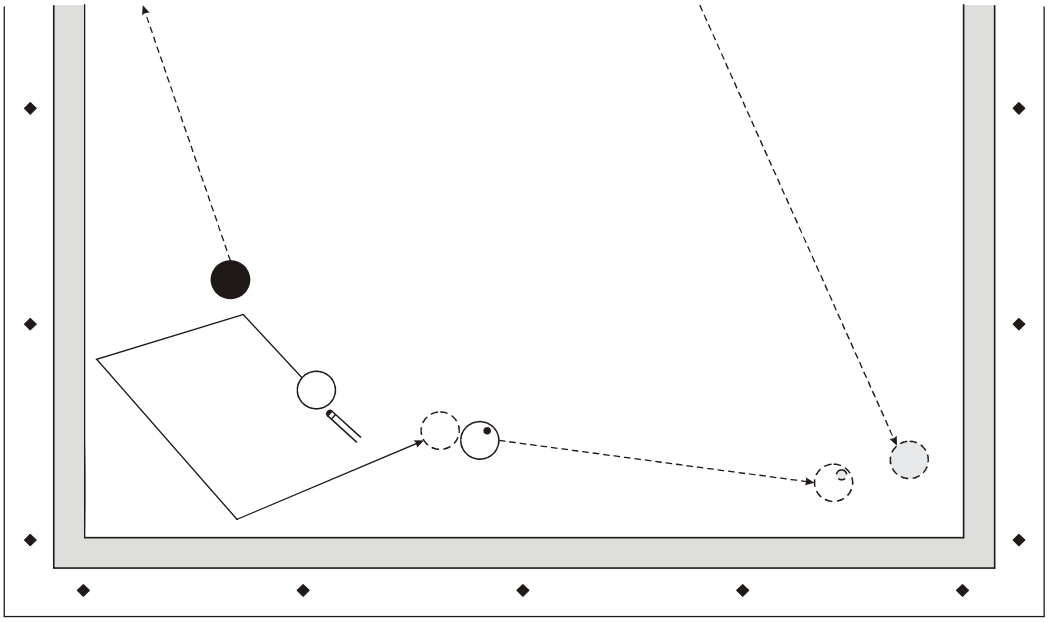
Même point que le précédent, mais avec un angle différent entre la joueuse et la rouge, ce qui nous oblige à rappeler celle-ci par une seule bande. Vu l'attaque en rétro et la quantité de bille assez fine de la rouge, il y a souvent une légère courbe à gérer dans ce genre de point.



Tous droits réservés - 31090114049

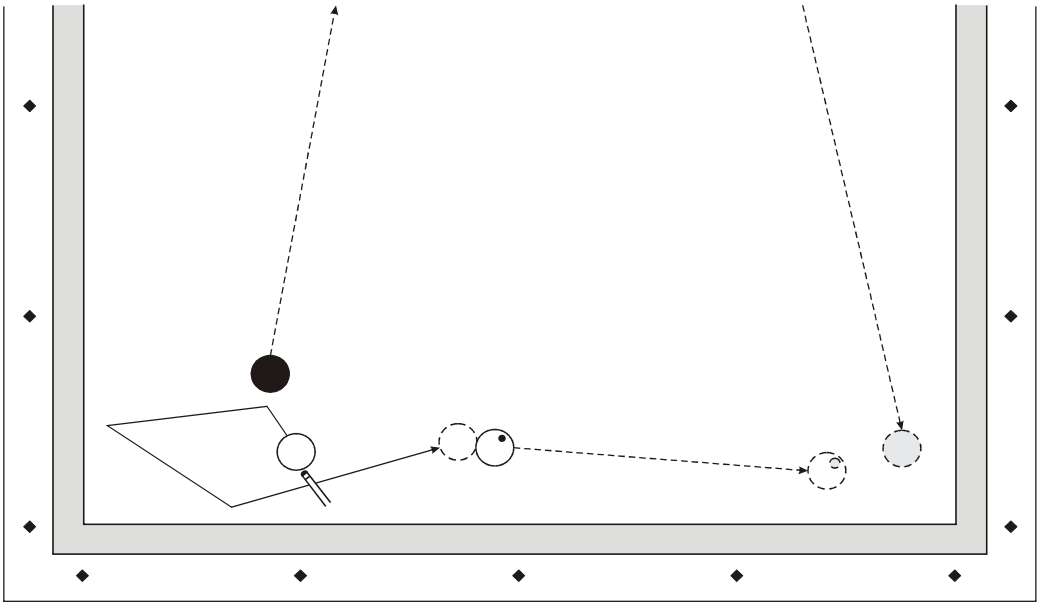
## 4.3 RAPPEL EN LONGUEUR - DEUX POUR DEUX

Ce point ne change pas fondamentalement du premier, si ce n'est que la joueuse touche deux bandes avant la pointée. Mais envoyer dans le coin la pointée nécessite de la toucher, après deux bandes, sur sa tranche supérieure... Ce qui est loin d'être évident.



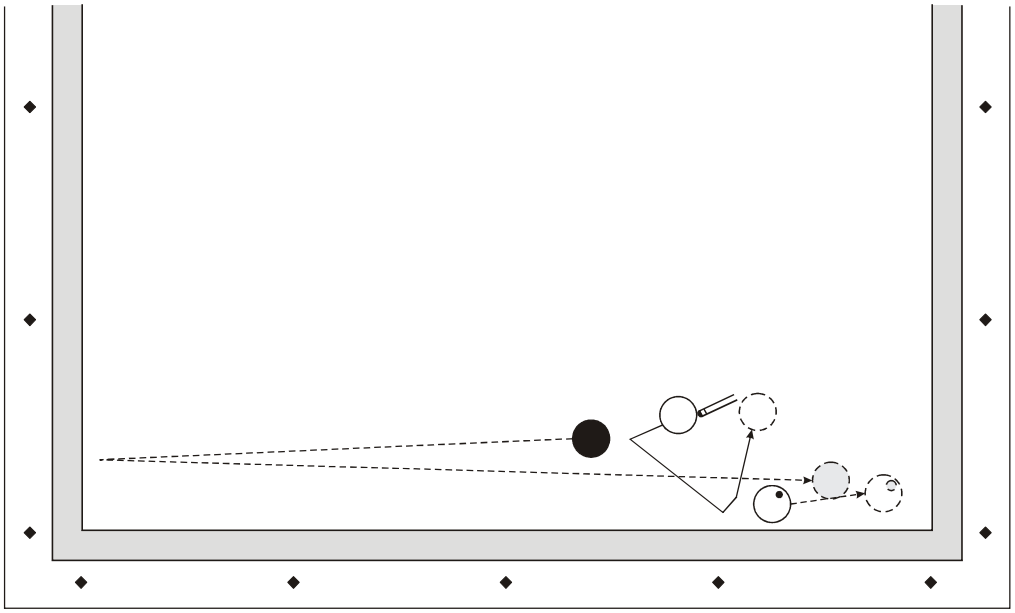
## 4.4 RAPPEL EN LONGUEUR - DEUX POUR UNE

Même chose que le point précédent, mais avec un rappel par une bande. La touche de la pointée, pour la diriger dans le coin, est difficile à obtenir.

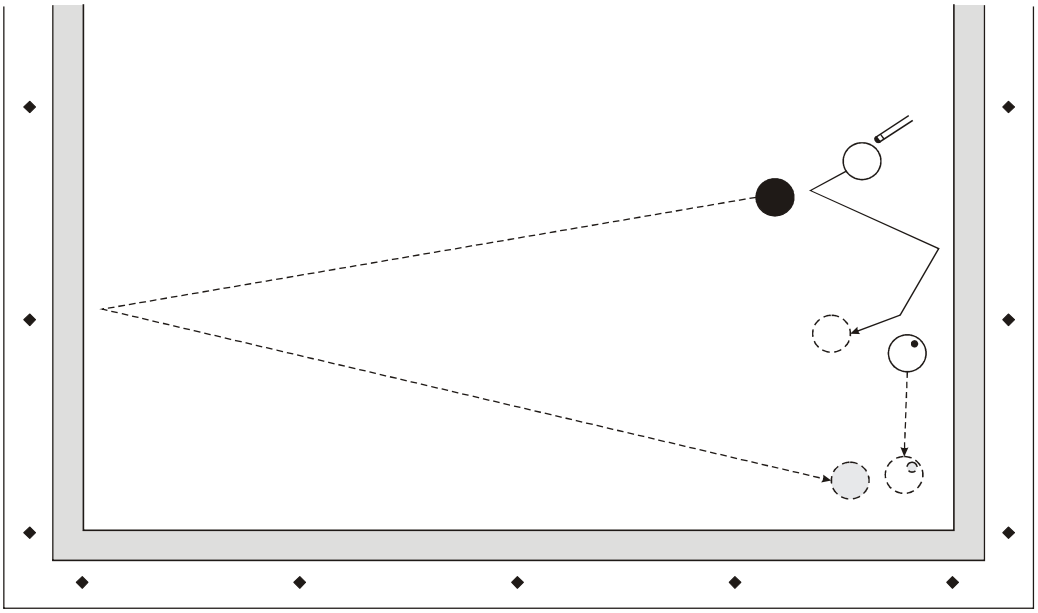


## 4.5 RAPPELS EN LARGEUR - UNE POUR UNE

Encore un point à décliner à l'infini, sous tous les angles et toutes les distances. La joueuse doit toucher la petite bande juste avant la pointée et pousser celle-ci en direction du coin. Dans le même temps, la joueuse s'écarte de la petite bande pour laisser la place à la rouge pour aller à son tour dans le coin.



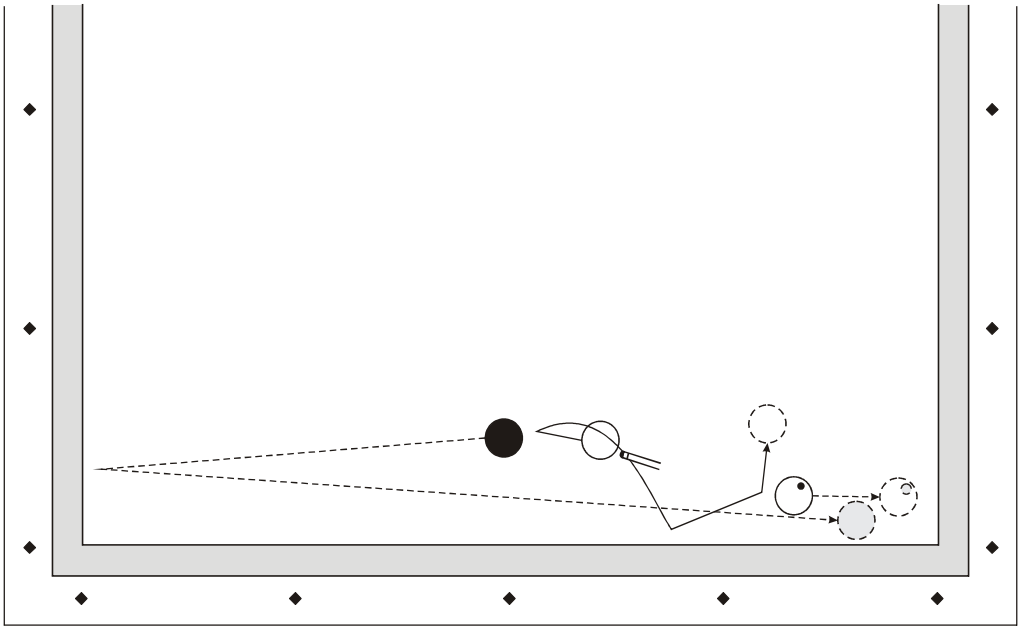
Avec beaucoup de rétro et d'effet à droite, la joueuse recule sur la bande et revient sur la pointée pour la pousser dans le coin. La rouge y vient également.



Tous droits réservés - 31090114049

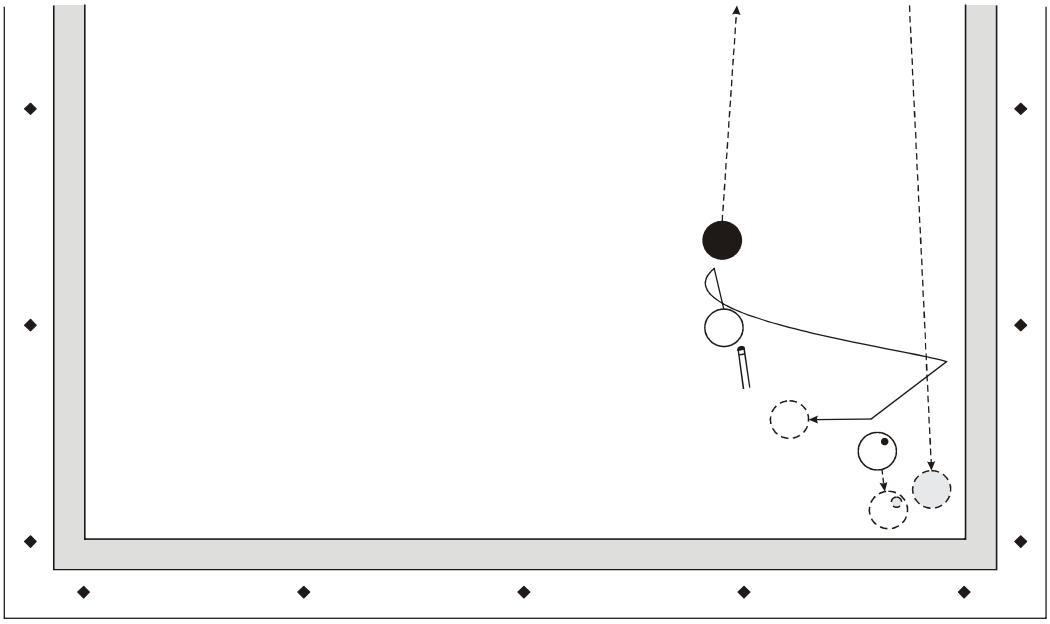
## 4.6 PIQUÉ RENTRÉ DANS LA LARGEUR

Ce piqué rentré est vraiment un point essentiel dans le jeu par la bande. Il faut le connaître et le décliner à l'infini, varier les distances, augmenter les difficultés en rapprochant la pointée de la bande, tester les limites de l'angle entre la joueuse et la rouge.
Si possible, la joueuse touche la pointée sur l'extérieur et la pousse dans le coin. Dans le même temps, la joueuse s'écarte de la petite bande et laisse la place à la rouge de se diriger dans le coin.



## 4.7 PIQUÉ RENTRÉ DANS LA LONGUEUR

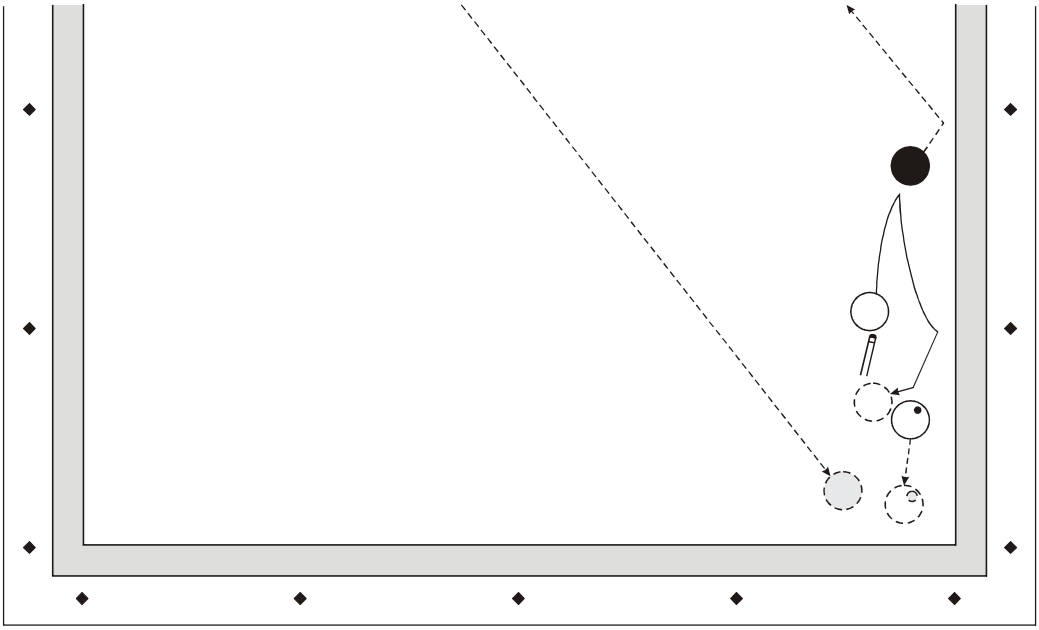
Plus difficile dans la longueur, avec une attaque plus marquée



Tous droits réservés - 31090114049

## 4.8 RAPPEL PAR TROIS BANDES EN PIQUÉ RENTRÉ

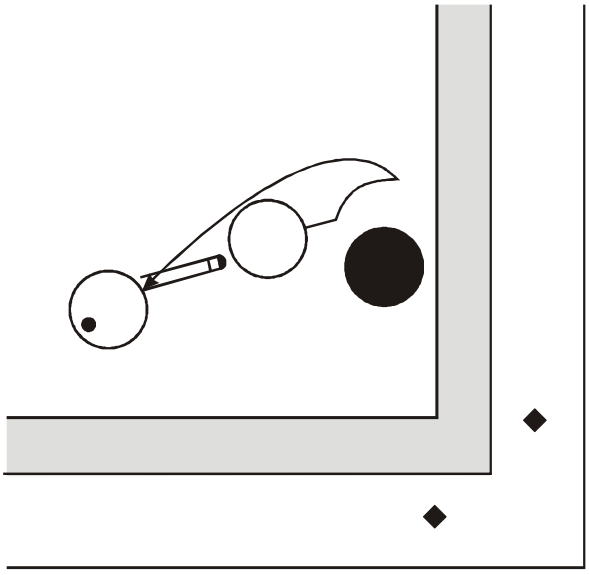
Sans piqué rentré, ce rappel ne peut pas se faire en trois bandes de la rouge. Grâce au piqué rentré et à la courbe que fait la joueuse avant et après son choc avec la rouge, celle-ci peut être touchée sous le bon angle et ainsi rentrer par trois bandes (grande bande, petite bande du haut et grande bande).



## 4.9 MASSÉS

La joueuse touche la rouge sur sa gauche, puis la grande bande et revient ensuite sur la pointée grâce à la courbe du massé. Toucher la rouge sur sa gauche offre l'avantage de la diriger contre la petite bande.

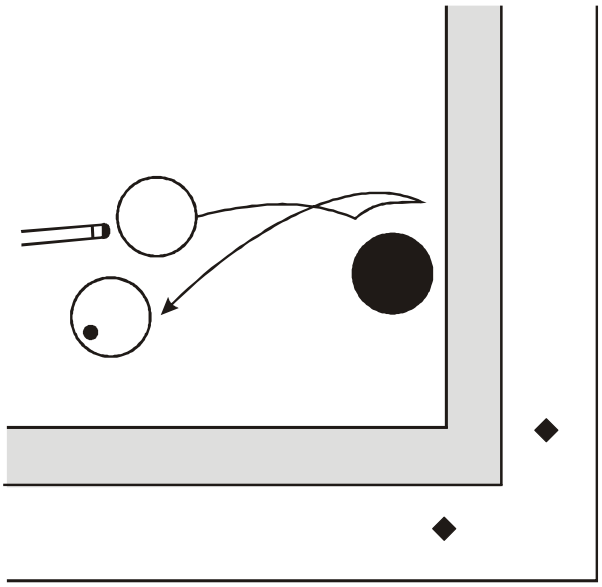
Ici, la joueuse est proche de la rouge et la courbe s'effectue presque totalement après la bande.

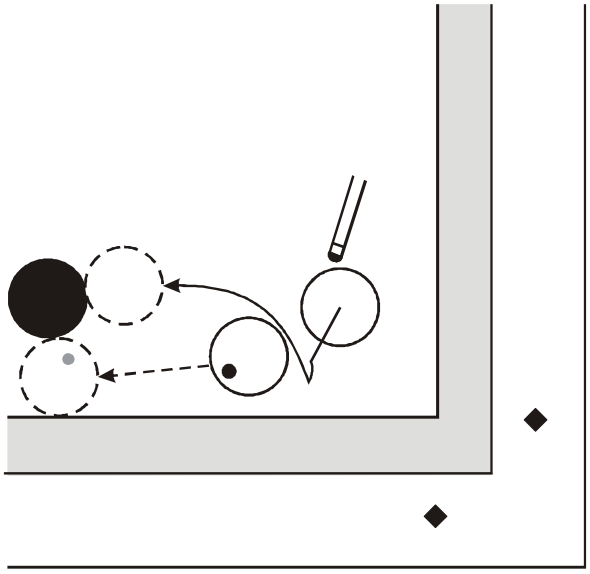


Tous droits réservés - 31090114049

Même chose que le massé précédent, sauf que cette fois la bille joueuse est plus éloignée de la rouge. Donc la courbe due au massé se marque avant et après le choc de la rouge.

Le fait de courber avant d'arriver à la rouge oblige le joueur à viser une quantité de bille qu'il ne touchera pas. Cela peut paraître difficile, ça l'est, mais c'est une catégorie de point indispensable à travailler.





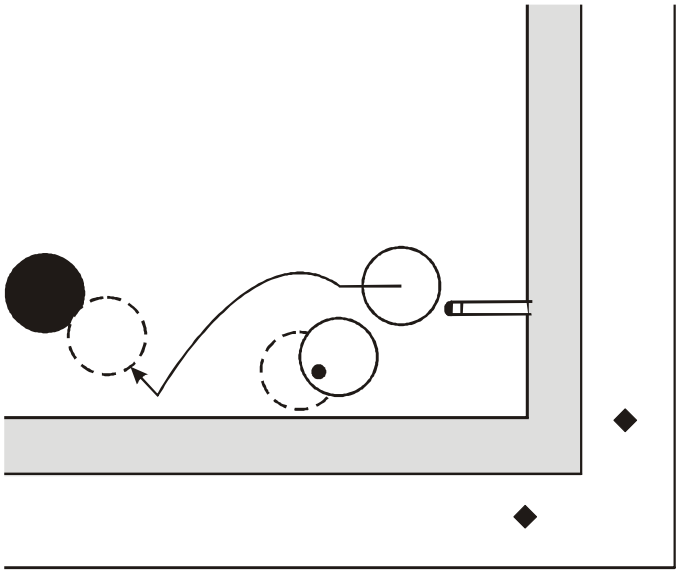
Dans ce massé, la joueuse ne peut pas toucher la pointée trop plein car elle risque de bousculer la rouge, ni trop fin car elle risque de barrer le chemin à la joueuse.

De plus, la force est très importante. Il faut obtenir de la courbe, sans jouer fort, sans quoi elle se marquera beaucoup trop tard et la joueuse ne pourra plus venir sur la rouge.

Si le point est bien joué, il est possible de se poser l'américaine à la bande.

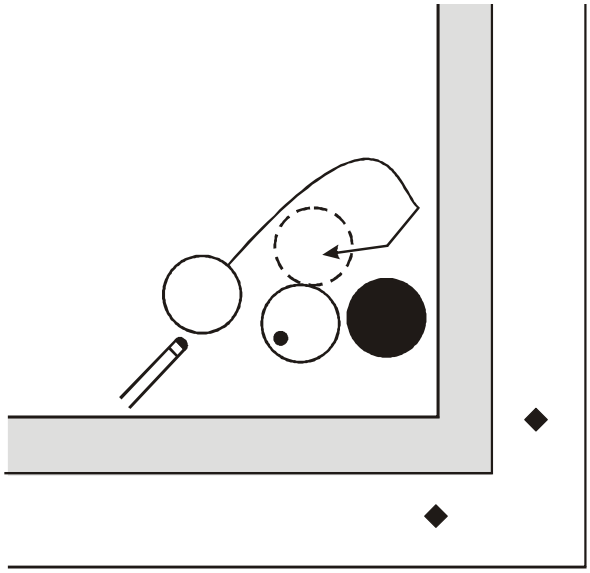
Dans ce massé, la joueuse doit toucher la pointée très fine pour la déplacer le moins possible. En effet, si elle bouge trop, elle ne laisse plus assez de place à la joueuse pour que celle-ci touche la bande.

La courbe doit se marquer avant d'arriver à la rouge pour éviter de faire le point en direct.



Tous droits réservés - 31090114049

## 4.10 MASSÉS BANDE-AVANT

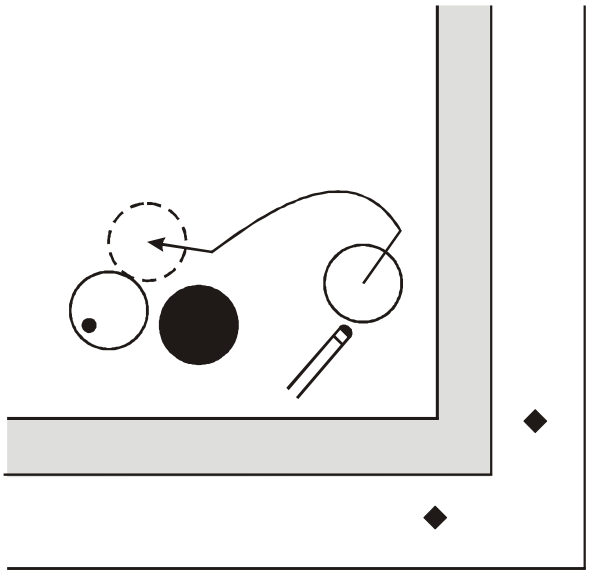


C'est un massé bande-avant. La joueuse s'écarte d'abord des billes avant de courber pour revenir sur la grande bande, la rouge et dévier naturellement sur la pointée.

Plus l'énergie est élevée, plus la courbe se marquera tard dans la trajectoire de la joueuse. Pour obtenir la bonne courbe, bien entendu l'inclinaison de la queue et la hauteur d'attaque sont importants, mais l'énergie également.

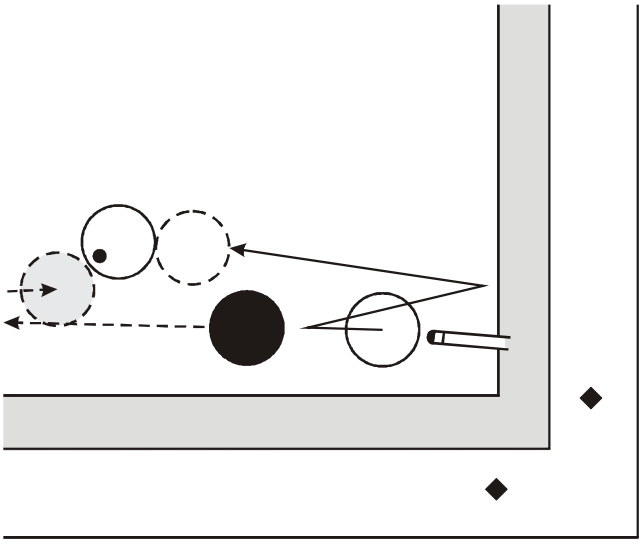
Cette fois-ci, la joueuse touche d'abord la bande et courbe seulement ensuite. La courbe doit évidemment être juste pour revenir au bon endroit sur la rouge et ainsi toucher la pointée.

Comme avant, plus la force est élevée et plus la courbe se fait tard dans la trajectoire. Alors que si au contraire l'énergie est trop faible, la courbe se marque trop tôt.



## 4.11 PIQUÉ PAR LA BANDE

A connaître également, cette solution de piqué très utile. Grâce au piqué, la joueuse développe assez de rétro pour reculer contre la grande bande et revenir encore sur la pointée. Pendant ce temps, la rouge est rappelée dans la largeur par l'autre grande bande.

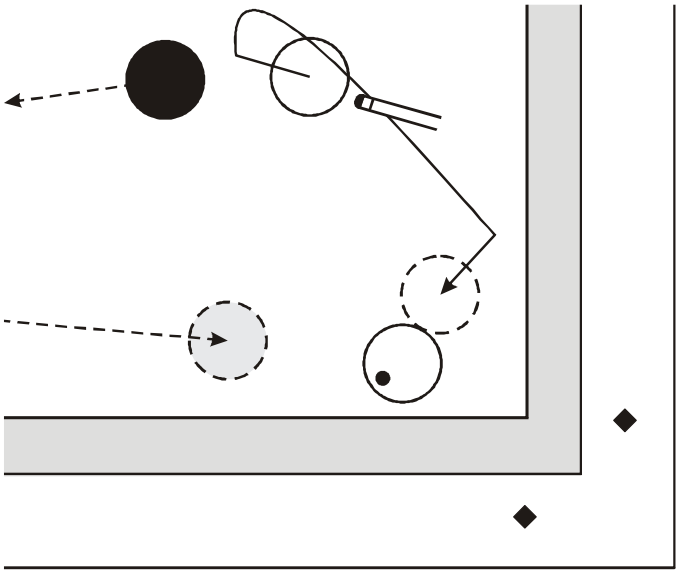


Tous droits réservés - 31090114049

## 4.12 PIQUÉ RENTRÉ PAR LA BANDE

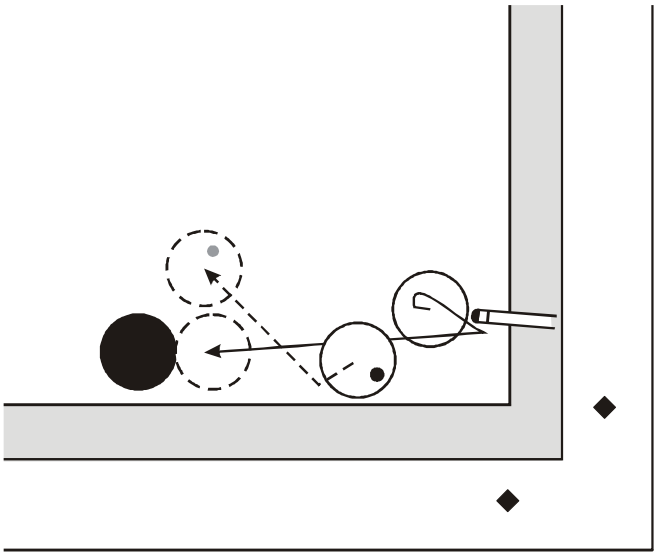
En rétro ou piqué normal, la rouge ne rentre pas. Pour qu'elle rentre, il faut la toucher sur la droite. Et donc seul le piqué rentré permet à la joueuse de reculer à gauche alors qu'elle touche la rouge à droite. Celle-ci est rappelée dans le coin, via l'autre grande bande.

Il existe exactement le même type de point, mais avec cette fois le rappel de la bille 2 dans la longueur.



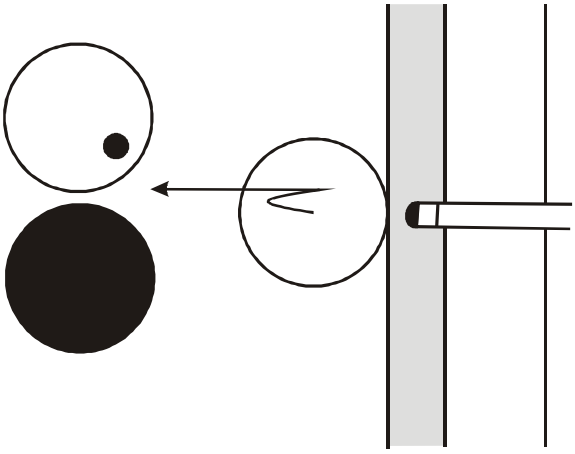
## 4.13 PIQUÉ POUR UN MASQUE

C'est un piqué (ou éventuellement un léger piqué rentré) dans lequel la joueuse touche assez fin la pointée pour que celle-ci s'écarte juste ce qu'il faut de la petite bande. Dans le même temps, la joueuse revient contre la grande bande avant de faire le chemin qui lui reste jusqu'à la rouge.



## 4.14 PIQUÉ DÉCOLLÉ DE LA BANDE

Dans ce point, la joueuse colle contre la grande bande. S'il n'y a pas d'autre solution plus facile, il peut être utile de simplement piqué tout droit pour se décoller de la bande et ensuite revenir la toucher, avant de finalement s'en écarter pour aller caramboler les billes. Attention à ne pas donner trop de rotation à la joueuse, sans quoi elle risque de toucher deux fois la bande sans pouvoir revenir sur les billes.



Tous droits réservés - 31090114049

# SÉRIE A LA BANDE (100 POINTS)

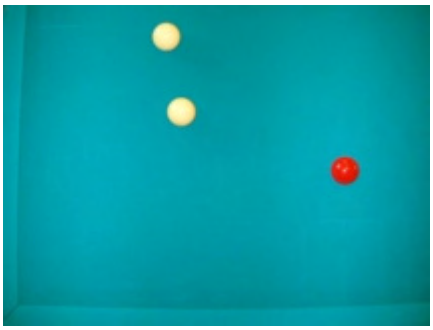
L'objectif de ce chapitre est d'illustrer par des photos une véritable série à la bande. Pas une série imaginaire où les billes sont bougées à la main selon de belles théories dessinées dans un livre ou telles des pions sur un échiquier. C'est une série qui a vraiment existé, avec toutes les erreurs et les difficultés réelles qu'elle comporte: les erreurs techniques (quantité de bille, hauteur d'attaque, effet, énergie, mécanisme, etc.), les influences néfastes d'un psychisme parfois déficient, les aléas du matériel (buttages entre les billes, impuretés du tapis faisant vaciller d'un seul coup une bille, fausse queue, etc.), les contraintes liées au mode de jeu en l'occurrence celles liées aux réactions des bandes et à la table par endroit pas toujours plane, etc. Bref, tout ce qui fait que la théorie est certes intéressante, mais qu'elle demeure encore un peu éloignée de la pratique.

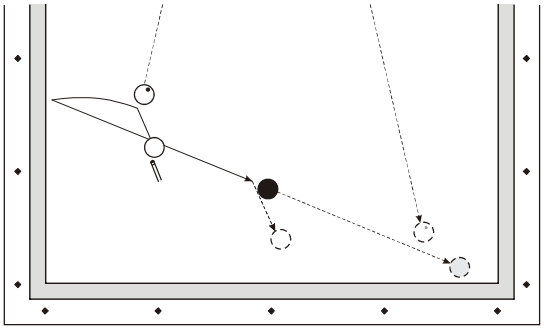
Au total, ce sont 101 points de série qui sont illustrés dans ce chapitre. La série a débuté par une position plutôt compliquée, un rappel indirect en longueur par une bande, permettant ainsi l'obtention d'une position propice à la continuation de la série. Le point de base et le résultat de chaque point ont été photographiés. Entre la situation de base et le résultat qui en découle, un schéma est placé offrant une meilleure représentation des trajectoires des billes. La bille joueuse est toujours la bille blanche.

Le point est fourni encore d'un certain nombre de commentaires utiles à la compréhension de la solution. On note entre autre le résultat escompté et les risques inhérents, ainsi que le résultat réellement obtenu après la réalisation, avec également l'essentiel des erreurs commises. Au sujet de ces erreurs, tous les points en possèdent: le point parfait sans aucune erreur n'existe pas. Toutefois, certaines erreurs sont si faibles ou si minimes qu'elles sont négligeables. Et parfois, les erreurs sont de faible importance et le résultat se situe toujours dans une marge d'erreur acceptable. On retrouve aussi quelques explications permettant de mieux comprendre la gestion des risques, le choix de la solution et éventuellement les autres possibilités mises de côté. On y parle de joueuse, pointée et rouge se rapportant évidemment à la bille joueuse, à la bille pointée et à la bille rouge.

Il n'est malheureusement pas possible de détailler plus la série dans un ouvrage tel que celui-ci. L'idéal pour parvenir à une parfaite compréhension d'une série serait d'être présent lors de celle-ci, de prendre le temps d'observer les positions au mieux et de pouvoir emmagasiner toutes les données sur le champ. Il manque donc de nombreuses explications, notamment au sujet de toutes les solutions existantes et toutes les nuances pour un seul et même point. Rien ne remplacera jamais l'observation et la compréhension de la série en direct sur la table de billard, mais ceci est juste un outil supplémentaire qui devrait vous y aider.

Tous droits réservés - 31090114049





**1er point**

*Possibilités et solution choisie:*

Pour débuter, j'ai choisi un rappel en longueur de la bille 2 par une bande. La bille joueuse carambole la pointée avec le bon mélange de rétro et d'effet pour venir toucher la rouge en plein et ainsi la pousser dans le coin. La pointée est également dirigée dans ce coin.

*Risques:*

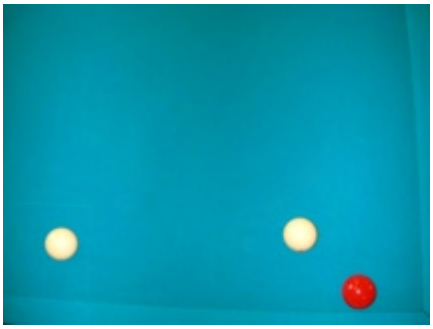
La difficulté de ce point réside dans ce mélange entre effet et hauteur d'attaque. Souvent attaqué en rétro et assez fin, cela provoque une courbe pas facile à maîtriser.

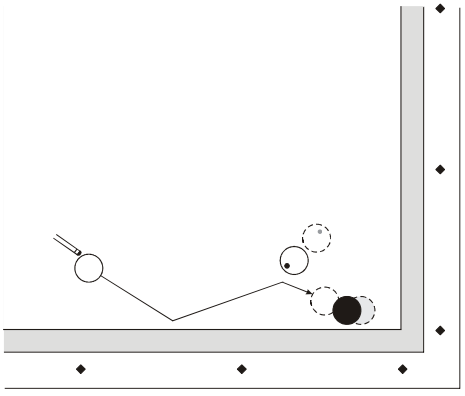
*Résultat obtenu:*

Le point est réussi. Mais la joueuse n'a pas très bien carambolé la rouge (sur sa tranche inférieure) ce qui a eu pour conséquence de pousser celle-ci au-dessus du coin.

*Erreurs:*

Un peu trop bas ou un peu trop d'effet ou encore un peu trop plein. Mais dans tous les cas, c'est une erreur infime.





**2ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le point se fera par bande-avant sur la petite bande. Vu l'espace entre les billes 2 et 3, il vaut mieux jouer avec beaucoup d'effet à gauche pour agrandir la marge d'erreur sur la quantité de bille. L'objectif est de laisser la bille joueuse en mesure sur la rouge, pour pouvoir ensuite joueur celle-ci par la grande ou la petite bande.

*Risques:*

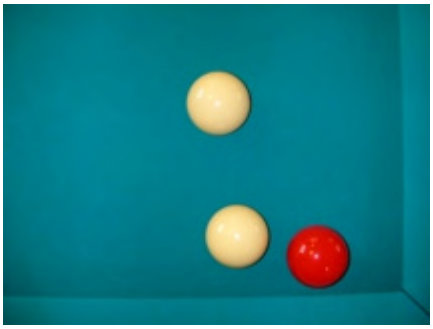
Pas vraiment de risque. La marge d'erreur pour toucher la bille 2 est assez grande. Un effort sur la mesure pour arriver doucement sur la bille 3 et ne pas trop éloigner la pointée.

*Résultat obtenu:*

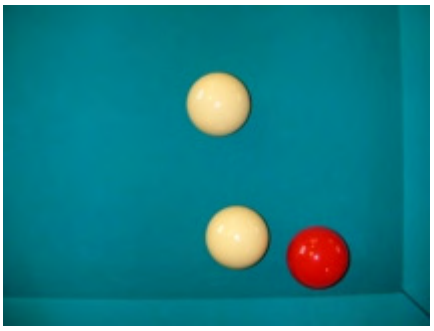
Le point est réussi, la placement sur la rouge aussi.

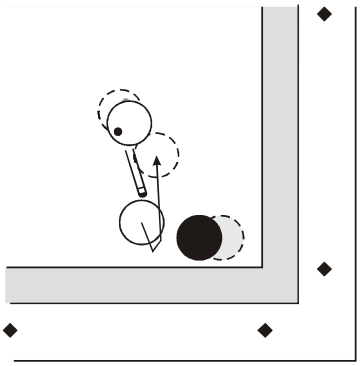
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**3ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

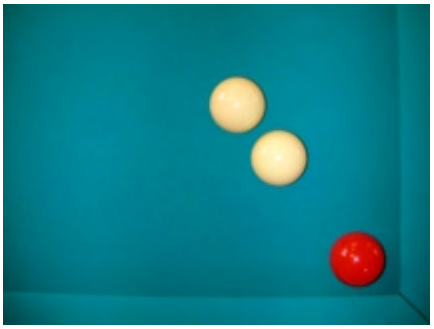
Plusieurs solutions sur ce point par la grande et la petite bande. J'ai choisi de jouer bande-avant sur la petite bande, avec effet à gauche, et en mesure. La joueuse carambole la 2 en finesse et vient mourir sur la 3. Le but est de placer la bille rouge sur la petite bande pour pouvoir, le point suivant, la remonter le long de la grande bande.

*Risques:*

Si je veux pouvoir rejouer la rouge au point suivant, cette bille ne doit pas être trop proche du coin ou coller sur la grande bande. De plus, la bille joueuse doit rester sur la pointée. Pour ces deux éléments, la mesure est indispensable. Attention au danger de la finesse.

*Résultat obtenu:*

Le placement de la bille 2 est réussi, la mesure de la bille 1 est correcte.



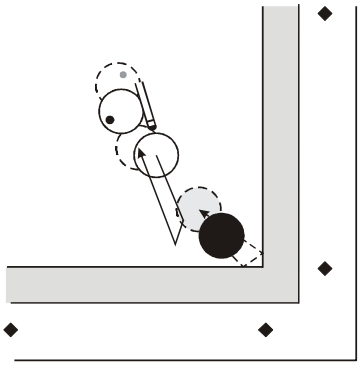
*Erreurs:*

Aucune.

**4ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme voulu au point précédent, il s'agit de jouer la rouge en premier, assez pleine, pour la remonter de façon à pouvoir la jouer par la grande bande au point suivant. La joueuse touche la rouge, puis la petite bande, et reste en mesure sous la pointée. La rouge touche d'abord la petite bande, puis la grande et sort du coin.

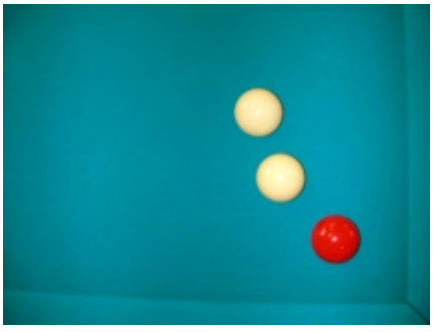


*Risques:*

Il convient de prendre assez plein pour que la rouge touche d'abord la petite bande en premier. Attention aussi à la mesure.

*Résultat obtenu:*

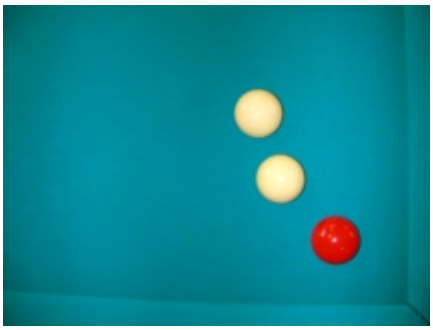
Le placement de la rouge est réussi, mais la joueuse n'a pas amorti sur la pointée..

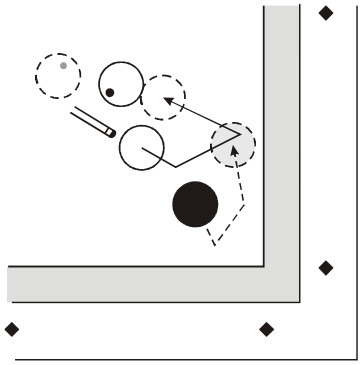


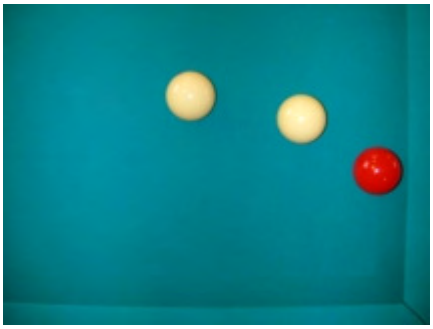
*Erreurs:*

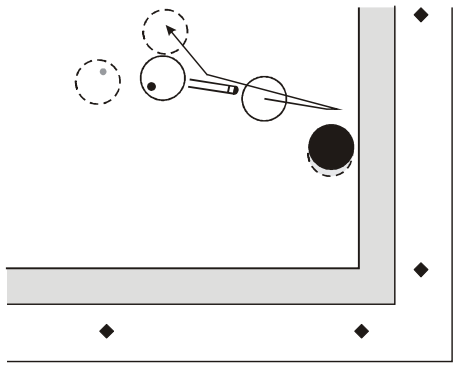
Trop fort.

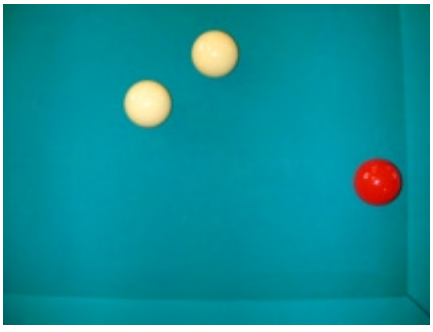
Tous droits réservés - 31090114049











**5ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, la joueuse carambole la rouge, puis la grande bande pour venir se replacer en largeur sur la pointée, tout en reprenant la dominante. Quant à la rouge, elle doit caramboler la petite bande et revenir se placer au bon endroit sur la grande bande. L'objectif idéal est d'être ensuite placé pour un rappel en largeur sur la pointée ou, comme solution de rechange, sur la rouge par la grande bande. Pour ce faire, la rouge ne doit pas dominer la joueuse.

*Risques:*

Pas vraiment de danger tant que la rouge est jouable par la grande bande. Pour cela, elle dispose d'une assez grande plage de placement. C'est une question de mesure, trop doux elle reste trop basse pour la jouer, trop fort elle remontera trop pour la jouer.

*Résultat obtenu:*

La joueuse n'a pas repris la dominante et n'a pas de placement sur la pointée. Manque également de mesure sur celle-ci. Mais le placement de la rouge est réussi.

*Erreurs:*

Trop fort, manque d'effet.

**6ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu au point précédent, on joue la solution de rechange. Le joueur carambole la rouge, en finesse pour garder la rouge accessible comme nouvelle solution de rechange, et avec de l'effet à gauche pour permettre à la joueuse de se placer en dominante, en rappel en largeur sur la pointée.

*Risques:*

Attention à la finesse sur la rouge, seul moyen de sauvegarder une solution simple de rechange. Attention à la mesure pour la joueuse.

*Résultat obtenu:*

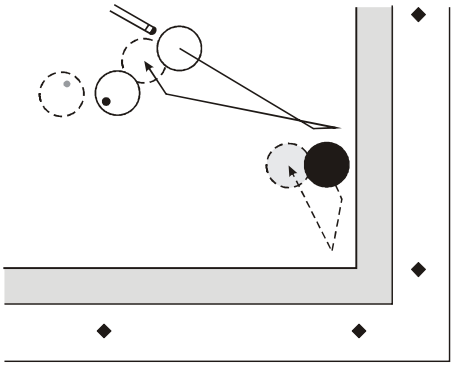
La finesse et le placement de la rouge sont réussis. Le placement sur la pointée est raté.

*Erreurs:*

Trop d'effet à gauche.

Tous droits réservés - 31090114049





**7ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel en largeur est impossible. Il faut user de la solution de rechange prévue au point précédent. Le joueur carambole la rouge, assez plein pour l'envoyer toucher les deux bandes du coin et la faire revenir pour être accessible comme nouvelle solution de rechange, et avec le bon effet pour permettre à la joueuse de se placer en dominante, en rappel en largeur sur la pointée.

*Risques:*

La quantité de bille et la force vont déterminer le bon placement de la rouge le long de la grande bande. L'effet en plus permet à la joueuse de bien se placer en dominante sur la pointée.

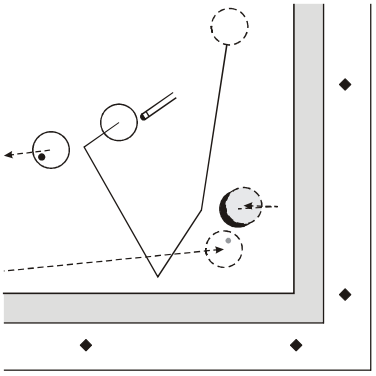
*Résultat obtenu:*

Les placements voulus sont réussis, tant sur la rouge que sur la pointée.

*Erreurs:*

Aucune.





**8ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un rappel en largeur de la pointée par la grande bande d'en face. La joueuse carambole la petite bande et revient toucher la rouge, si possible sur sa partie supérieure pour reprendre la dominante et pousser la rouge en direction du coin.

*Risques:*

Attention au mauvais carambolage de la rouge. Vu que la joueuse aura un peu d'excédent d'énergie, ce serai la rouge qui quitterai le coin en cas de mauvais carambolage. Garde à la mesure de la pointée qui doit revenir dans le coin, seule garantie en cas de problème avec la rouge.



*Résultat obtenu:*

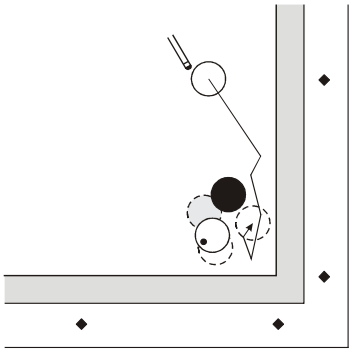
Le rappel et le placement sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**9ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

C'est un petit bande-avant. La joueuse carambole d'abord la grande bande, puis la rouge, puis va caramboler les deux bandes du coin, avec de l'effet à droite, avant de toucher en mesure la pointée. Le résultat prévu est l'obtention de billes en lunettes.

*Risques:*

Attention à la quantité de bille et donc au contre de la rouge sur la pointée.

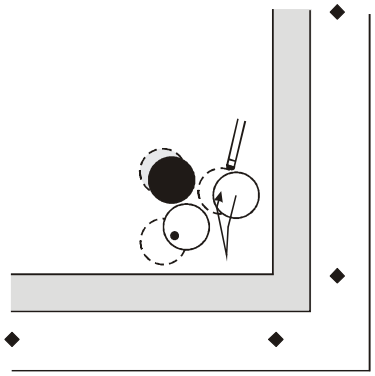
*Résultat obtenu:*

Le point et le placement des billes sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**10ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole en premier la pointée, puis la petite bande avec beaucoup d'effet à droite, pour ensuite revenir en mesure sur la rouge. Le but d'une telle position est d'enchaîner un maximum de fois le même schéma. Pour cela, il faut impérativement déplacer le moins possible les billes, tant la pointée que la rouge.

*Risques:*

Quantité de bille et mesure sont les deux paramètres qui permettront d'enchaîner le même type de point par la suite. Pour celui-ci, la quantité d'effet est un risque supplémentaire.

*Résultat obtenu:*

Le point et le placement des billes sont réussis.

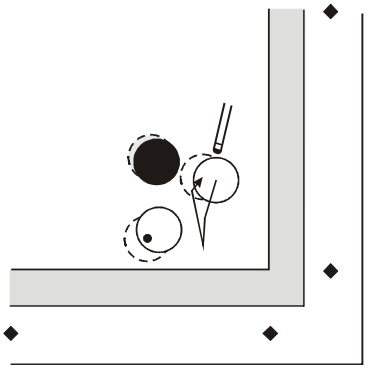


*Erreurs:*

Un peu trop fort, les billes auraient pu être moins déplacées.

Tous droits réservés - 31090114049





**11ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole en premier la pointée, puis la petite bande avec de l'effet à droite, pour ensuite revenir en mesure sur la rouge. Le but d'une telle position est d'enchaîner un maximum de fois le même schéma. Pour cela, il faut impérativement déplacer le moins possible les billes, tant la pointée que la rouge.

*Risques:*

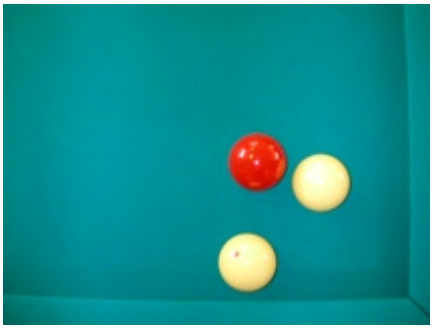
Quantité de bille et mesure sont les deux paramètres qui permettront d'enchaîner le même type de point par la suite. L'effet est aussi important car il détermine l'endroit exact où la bille 3 sera touchée.

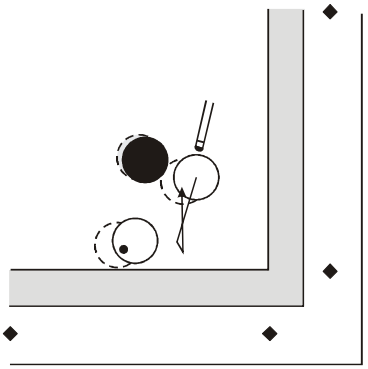
*Résultat obtenu:*

Le point et le placement des billes sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**12ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole en premier la pointée, puis la petite bande avec de l'effet à droite, pour ensuite revenir est mesure sur la rouge. Le but d'une telle position en d'enchaîner un maximum de fois le même schéma. Pour cela, il faut impérativement déplacer le moins possible les billes, tant la pointée que la rouge.

*Risques:*

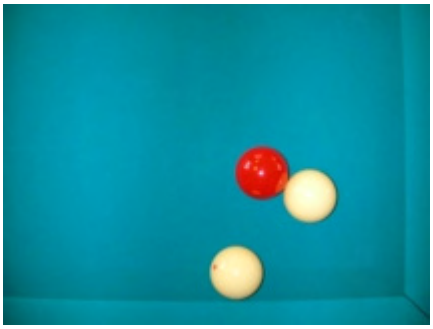
Quantité de bille et mesure sont les deux paramètres qui permettront d'enchaîner le même type de point par la suite. L'effet est aussi important car il détermine l'endroit exact où la bille 3 sera touchée.

*Résultat obtenu:*

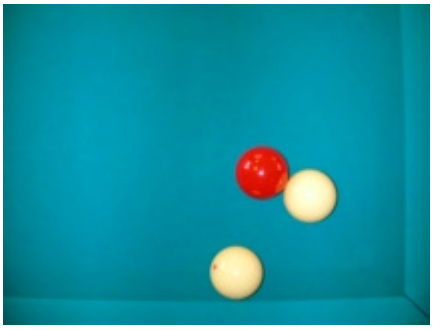
Le point et le placement des billes sont réussis. La mesure est un peu limite, puisque la joueuse colle à la bille 3.

*Erreurs:*

Aucune.



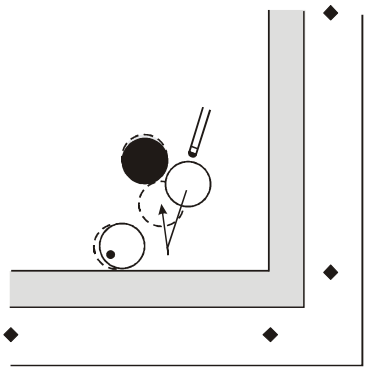
Tous droits réservés - 31090114049



**13ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole en premier la pointée, puis la petite bande, pour ensuite revenir en mesure sur la rouge. Le but d'une telle position est d'enchaîner un maximum de fois le même schéma. Pour cela, il faut impérativement déplacer le moins possible les billes, tant la pointée que la rouge.

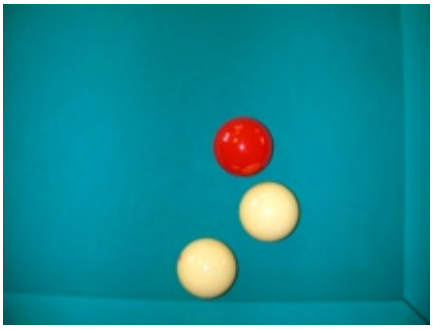


*Risques:*

Quantité de bille et mesure sont les deux paramètres qui permettront d'enchaîner le même type de point par la suite. L'effet est aussi important car il détermine l'endroit exact où la bille 3 sera touchée.

*Résultat obtenu:*

Le point et le placement des billes sont réussis.



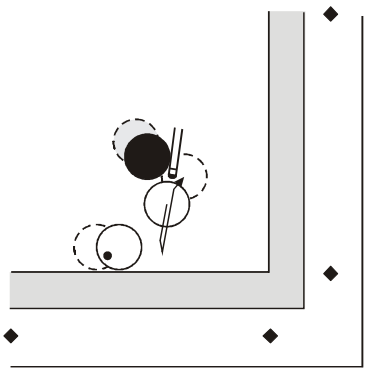
*Erreurs:*

Un peu trop fin sur la bille 2, ce qui provoque le carambolage de la joueuse sous la bille 3. Cela obligera au point suivant de lever la queue par-dessus la bille pour l'exécution.

**14ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole en premier la pointée, puis la petite bande, pour ensuite revenir en mesure sur la rouge. Le but d'une telle position est d'exploiter encore un peu cet enchaînement. Pour cela, il faut déplacer le moins possible les billes, tant la pointée que la rouge.

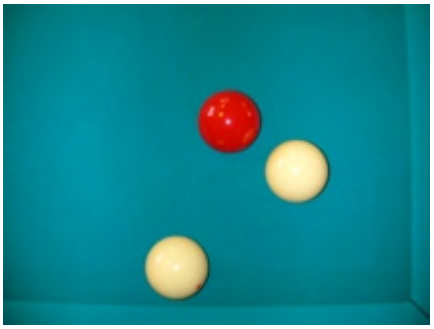


*Risques:*

Quantité de bille, mesure et l'effet sont toujours déterminants. La difficulté du point est l'exécution puisque la queue doit passer par-dessus la bille 3. Très délicat.

*Résultat obtenu:*

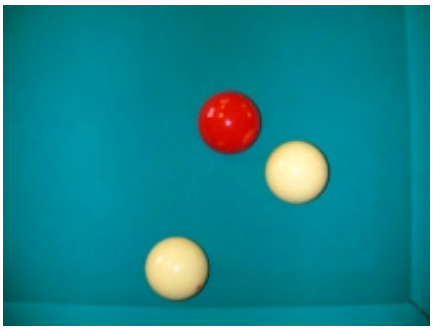
Le point et le placement des billes sont réussis.

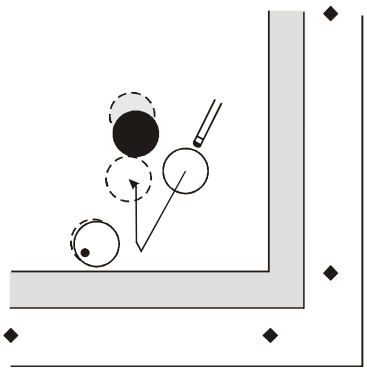


*Erreurs:*

Un peu fort.

Tous droits réservés - 31090114049





**15ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole la petite bande en premier, puis la bille 2, avant de venir toucher la bille 3 en mesure. Pour exploiter encore un peu cette position, il faut déplacer le moins possible la bille pointée et la rouge.

*Risques:*

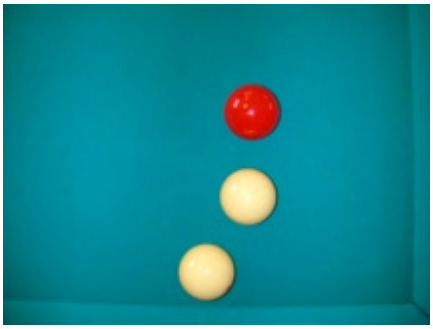
Le joueur sait déjà qu'en touchant la bille par la bande-avant, le carambolage de la rouge se fera juste en-dessous d'elle. Ce qui le gênera au point suivant.

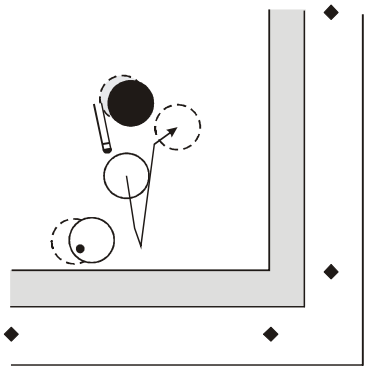
*Résultat obtenu:*

Le point et le placement des billes sont réussis.

*Erreurs:*

La pointée a été touchée un peu trop fine et donc la rouge a été touchée un peu trop fort.





**16ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

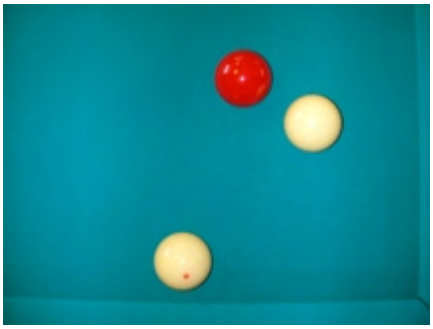
La joueuse carambole en premier la pointée, puis la petite bande, pour ensuite revenir en mesure sur la rouge. Le but d'une telle position est d'exploiter encore un peu cet enchaînement. Pour cela, il faut déplacer le moins possible les billes, tant la pointée que la rouge.

*Risques:*

Il faut prendre très fin, avec de l'effet à droite, et la queue est inclinée par-dessus la rouge, ce qui rend la précision de touche délicate.

*Résultat obtenu:*

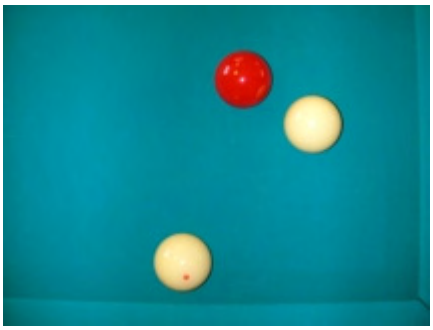
Le point et le placement des billes sont réussis.

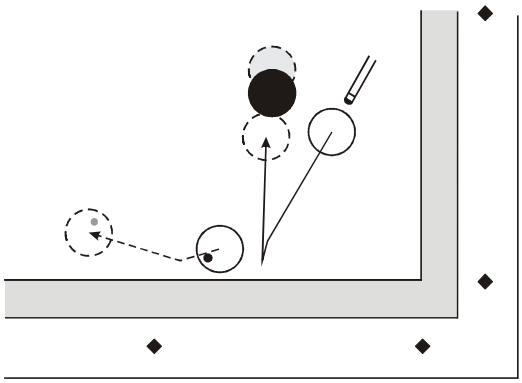


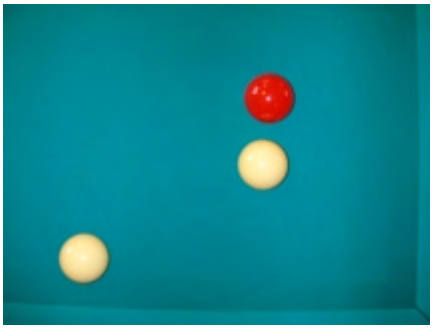
*Erreurs:*

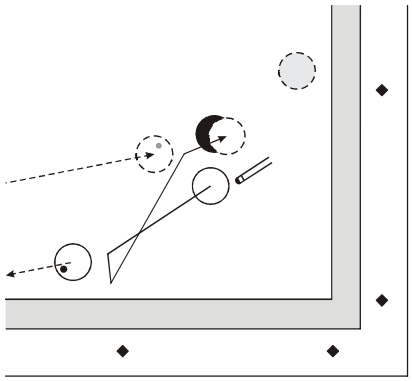
Un peu trop fort.

Tous droits réservés - 31090114049











**17ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La position pourrait encore être exploitée, mais la rouge commence à être loin de la petite bande. Le choix se porte donc sur le placement immédiat, plus prudent, sur la pointée, pour le rappel en largeur. La pointée doit être placée au bon endroit pour permettre son retour dans le coin au point suivant. La joueuse carambole la rouge en mesure pour l'éloigner le moins possible, et sur sa tranche inférieure pour être bien placée pour le rappel.

*Risques:*

Quantité de bille et énergie pour le positionnement de la pointée, l'angle et la distance avec la joueuse.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, mais la pointée aurait dû rouler quelques centimètres de plus pour augmenter la distance et diminuer son angle avec la joueuse.

*Erreurs:*

Un peu trop fin.

**18ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Il s'agit du rappel de la pointée par deux bandes. Après la pointée, la joueuse touche la petite bande et vient caramboler la rouge sur sa partie supérieure pour la déborder et reprendre la dominante. Dès lors, pas besoin de mesure pour la joueuse, uniquement la bonne énergie pour la pointée.

*Risques:*

Chercher à caramboler la rouge sur sa partie supérieure, pour reprendre la dominante, est un risque qui diminue sensiblement la marge d'erreur. La mesure de la pointée est importante.

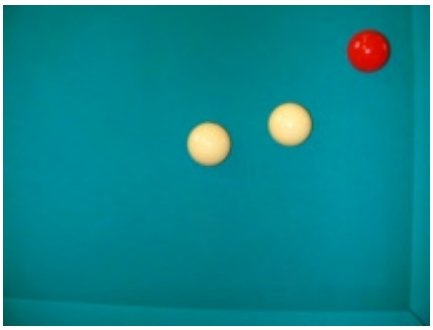
*Résultat obtenu:*

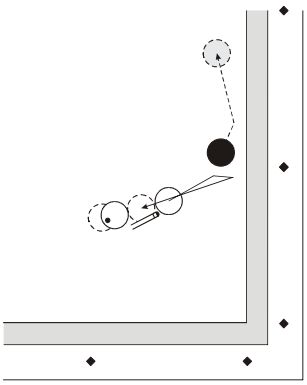
Le rappel est partiellement réussi. La pointée revient à la bonne mesure, mais elle est revenue trop haut venant ainsi contrer la joueuse. Le carambolage de la joueuse sur la rouge est raté, pas de prise de dominante.

*Erreurs:*

Trop plein, provoquant un mauvais carambolage de la joueuse sur la rouge et un retour trop haut de la pointée.

Tous droits réservés - 31090114049





**19ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Pas de solution en largeur sur la pointée. Il est plus sage de chercher à se placer sur la rouge en longueur. La joueuse touche la rouge pour ensuite caramboler la bande et la pointée. La rouge est ainsi poussée assez loin pour pouvoir la rappeler en longueur par deux bandes.

*Risques:*

La quantité de bille et l'énergie sont essentielles pour créer la bonne distance et surtout le bon angle entre la joueuse et la rouge.

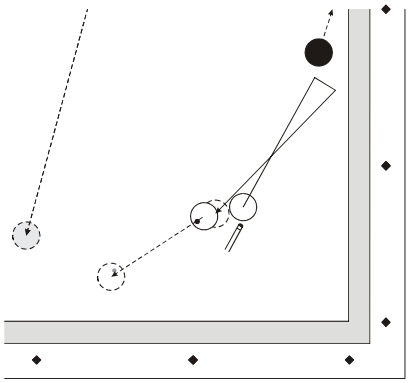
*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, mais pour qu'il soit parfait la rouge pourrait être un peu plus éloignée.

*Erreurs:*

La rouge a été touchée un peu trop fine.





**20ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel de la rouge est pas vraiment parfait car il ne permet pas de regrouper les billes dans un coin. Mais le point par la pointée est trop risqué. Le choix se porte donc sur la rouge. La joueuse carambole la rouge en premier, puis la grande bande et revient pousser la pointée vers le milieu de la petite bande. Endroit où la rouge est rappelée.

*Risques:*

Tous les paramètres sont importants. Quantité de bille, hauteur d'attaque, effet, énergie, tout est millimétré pour réussir à toucher la pointée correctement et la pousser ainsi au bon endroit. Très difficile. Sinon, pour uniquement la réussite du point, il offre quand même une bonne marge d'erreur.



*Résultat obtenu:*

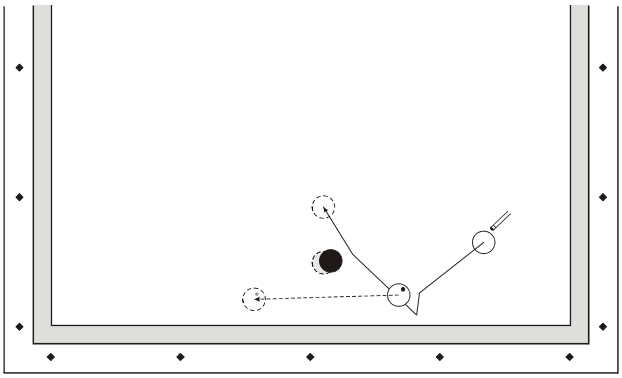
Le rappel est réussi. La pointée a été touchée correctement et poussée au bon endroit.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**21ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole la pointée assez fine pour ensuite se diriger sur la petite bande et venir toucher la rouge, sur sa tranche inférieure et en mesure. Le but étant de se placer pour le rappel de la pointée en largeur.

*Risques:*

La future position de la joueuse est connue et il convient de positionner la pointée au bon endroit pour qu'elle puisse être rappelée. Quantité de bille, effet et énergie sont les plus importants paramètres pour obtenir le bon angle et la bonne distance entre les deux billes.

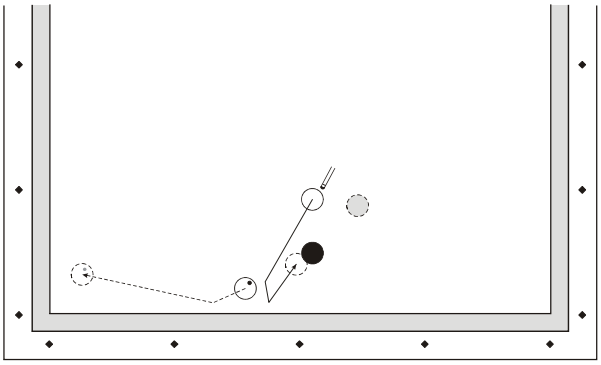
*Résultat obtenu:*

Le placement est totalement manqué. Le carambolage de la rouge s'est effectué du mauvais côté. Au vu du résultat, il est possible que la solution choisie n'était pas possible.

*Erreurs:*

Trop plein sans doute, pas assez d'effet.





**22ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Placement sur la rouge pour un rappel en longueur. La joueuse carambole la pointée, assez de bille pour un rejet le plus naturel possible, avec de l'effet à gauche, pour ensuite revenir toucher la rouge sur sa tranche inférieure. L'idéal est de pousser la rouge d'environ deux ou trois billes. La pointée est positionnée dans le coin, tout en évitant de la coller aux bandes.

*Risques:*

Un mauvais positionnement de la pointée augmentera la difficulté du rappel projeté. Quantité de bille, effet et énergie vont provoquer l'angle et la distance entre la joueuse et la rouge.

*Résultat obtenu:*

La bille pointée est bien placée. La joueuse est moyennement placée même si un rappel est tout de même possible. On peut obtenir un meilleur angle sous la rouge.

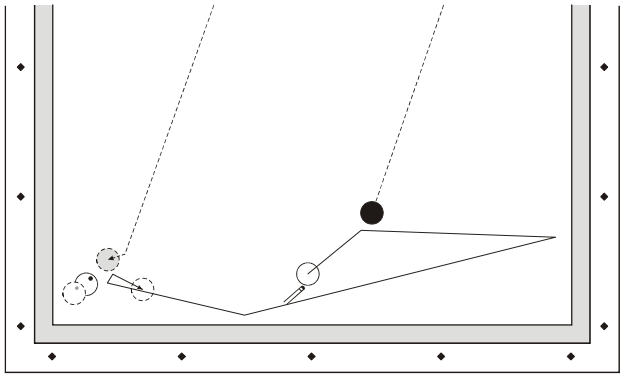
*Erreurs:*

Un peu fin.



Tous droits réservés - 31090114049





**23ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le choix se porte sur le rappel en longueur de la rouge par deux bandes (grande et petite), alors que la joueuse revient toucher la pointée après deux ou trois bandes (petite, grande et éventuellement petite).

*Risques:*

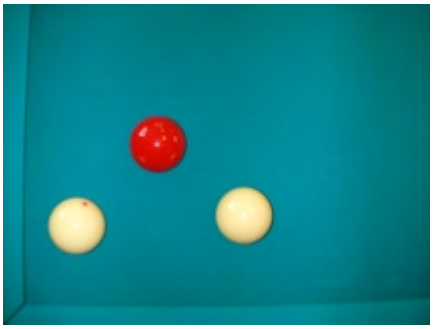
Le risque s'oriente vers le retour de la joueuse, avec la difficulté sur le premier point de touche sur la petite bande liée à la quantité d'effet à droite de la joueuse.

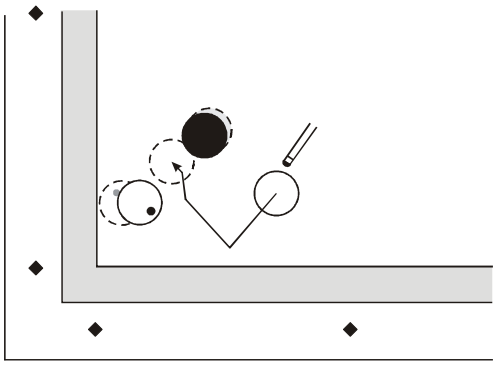
*Résultat obtenu:*

Le rappel est parfaitement réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





**24ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La solution de la grande bande en attaquant la pointée en premier est délicate. Le choix se porte sur le bande-avant par la petite bande. La blanche touche en premier la pointée, avec peut-être le contre, puis la rouge. Si la mesure est bonne, on est certain d'avoir une solution au point suivant, soit par la petite, soit par la grande bande.

*Risques:*

Si la blanche touche la pointée vraiment trop pleine, le point pourrait être raté. Mais la marge d'erreur sur la quantité de bille est vraiment grande. Attention tout de même à l'énergie qui, en cas de quantité de bille assez pleine, doit être suffisante pour que la blanche continue jusqu'à la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi, avec une bonne mesure. La position suivante est favorable.

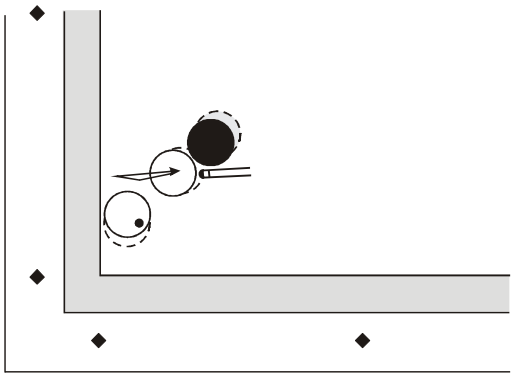
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**25ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Deux options pour réaliser ce point : par la grande bande, ou par la petite bande. Le point par la petite bande se réalisant avec la main gauche, avec la gestion d'un contre, elle comporte un certain risque. La blanche va donc passer par la grande bande, en finesse de la pointée et en mesure sur la rouge. Le but est de retrouver le même point au coup suivant.

*Risques:*

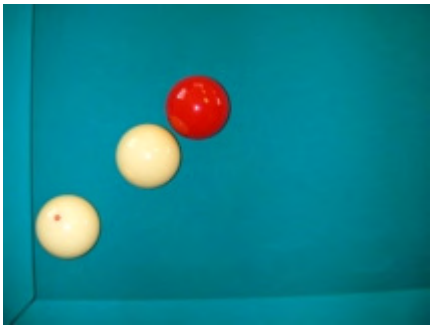
Le seul risque est de bien gérer l'énergie. Pour exploiter au maximum la position, on est tenté de jouer avec la parfaite mesure, ce qui peut être risqué. Donc mieux vaut être un peu trop fort et avoir quand même une bonne position, qu'être trop doux et retourner sur la chaise.

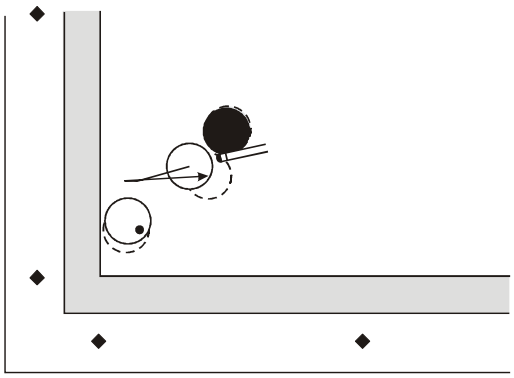
*Résultat obtenu:*

La quantité de bille et l'énergie sont bonnes. Le point est réussi.

*Erreurs:*

Aucune.





**26ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Mêmes options et même choix qu'au point précédent. Le carambolage de la rouge se fera en-dessous, en mesure, pour retrouver une position similaire au coup suivant.

*Risques:*

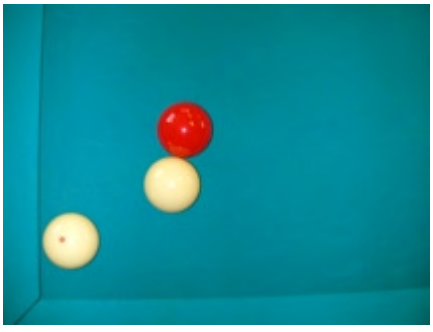
Même risque qu'au point précédent avec l'énergie. Attention cette fois aussi à la quantité de bille, on est tenté de prendre finesse pour bouger le moins possible la pointée et on risque ainsi de manquer la rouge.

*Résultat obtenu:*

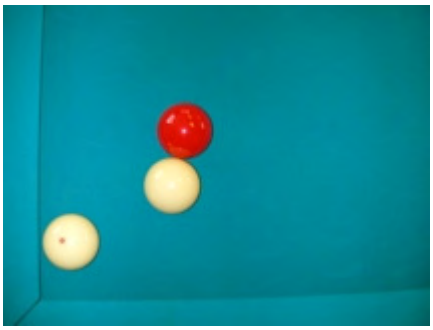
Le point est réussi, avec une bonne mesure et un bon placement.

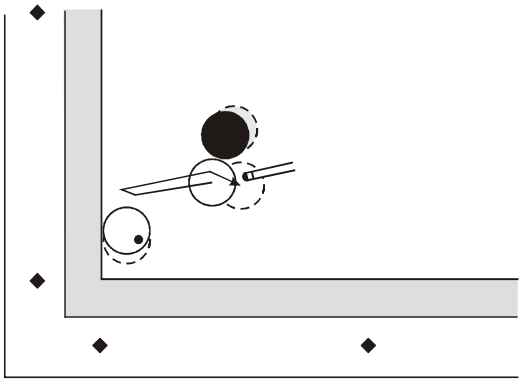
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**27ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue à exploiter la position par la grande bande, en carambolant la rouge sur sa partie inférieur et en plaçant la pointée. Celle-ci doit absolument être décollée de la petite bande. Au point suivant, deux solutions: rappel de la rouge en longueur ou à nouveau placement sous la rouge par la pointée.

*Risques:*

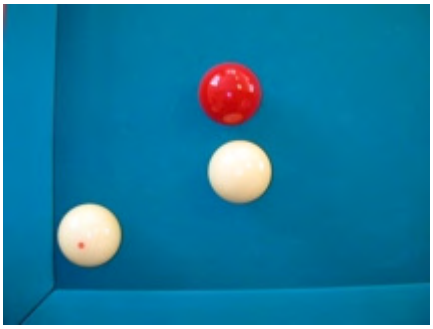
En cherchant à caramboler la rouge sur sa partie inférieure, on diminue une partie de l'erreur possible et donc on prend un léger risque. Au joueur de gérer ce risque pour au pire rater le placement, mais en aucun cas le point.

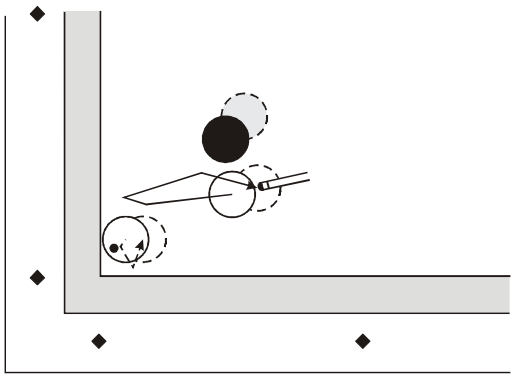
*Résultat obtenu:*

Les deux placements sous la rouge et sur la pointée sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**28ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue à exploiter la position par la grande bande, en carambolant la rouge sur sa partie inférieure et en plaçant la pointée. Celle-ci doit absolument être décollée du coin. Au point suivant, deux solutions: rappel de la rouge en longueur ou à nouveau placement sous la rouge par la pointée.

*Risques:*

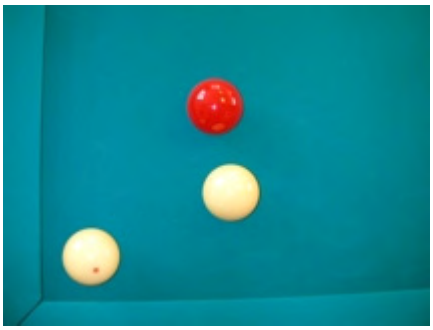
En cherchant à caramboler la rouge sur sa partie inférieure, on diminue une partie de l'erreur possible et donc on prend un léger risque. Au joueur de gérer ce risque pour au pire rater le placement, mais en aucun cas le point.

*Résultat obtenu:*

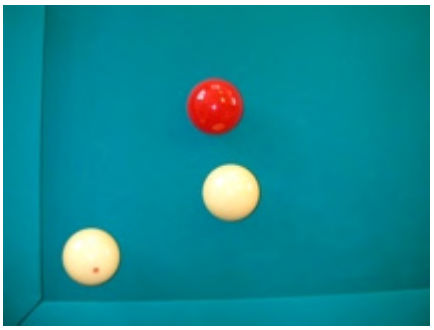
Le placement sous la rouge et sur la pointée sont réussis.

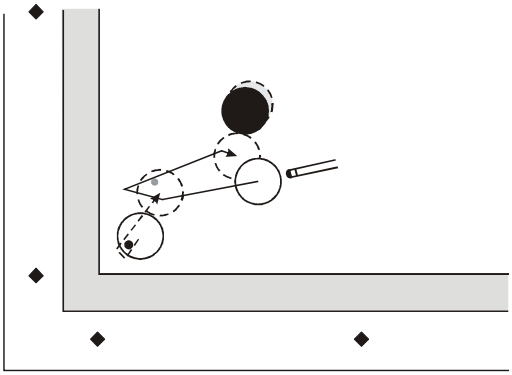
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**29ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Deux options s'offrent à nous. Jouer le rappel en longueur ou continuer à exploiter la position dans le coin. C'est celle-ci que j'ai choisi parce que je préfère exécuter des placements dans le coin pour me positionner un rappel en largeur, plutôt que jouer dans la longueur.

*Risques:*

Le risque de ce choix pourrait être de ne pas avoir d'ouverture en largeur après plusieurs placements. Si la position s'écarte trop du coin à force de vouloir l'exploiter, elle deviendra alors difficile

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi. La blanche est remontée, l'important étant qu'elle soit un peu décollée des bandes du coin. La rouge a été carambolée en dessous et en amorti.



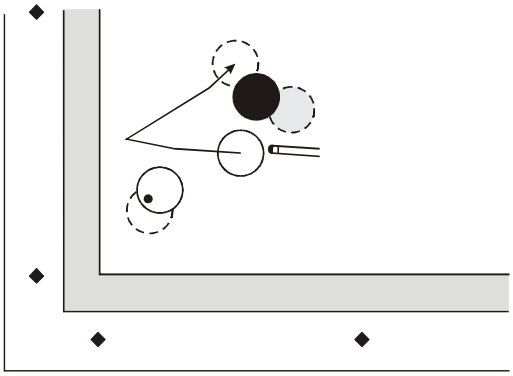
*Erreurs:*

Aucune.

**30ème point**

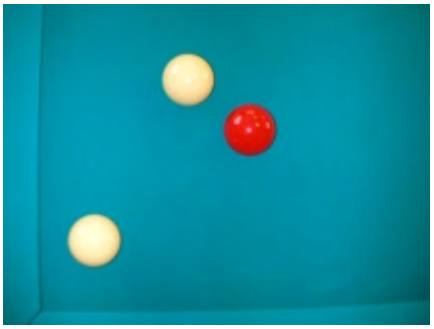
*Possibilités et solution choisie:*

Comme je le souhaitais au point précédent, je vais tenter de me placer pour un rappel en largeur sur la rouge. Pour ce faire, il faut attaquer la pointée fin sur la droite, la grande bande et revenir se placer sur la rouge. L'angle et la distance formés avec la rouge sera déterminante pour le rappel suivant.



*Risques:*

La solution n'est pas facile et le risque de mauvais placement est assez grand. Il faut absolument que dans ce cas, l'attaque de la pointée soit encore possible. Raison pour laquelle il ne faut pas trop qu'elle se rapproche du coin.



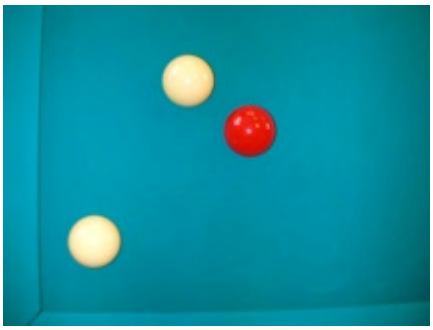
*Résultat obtenu:*

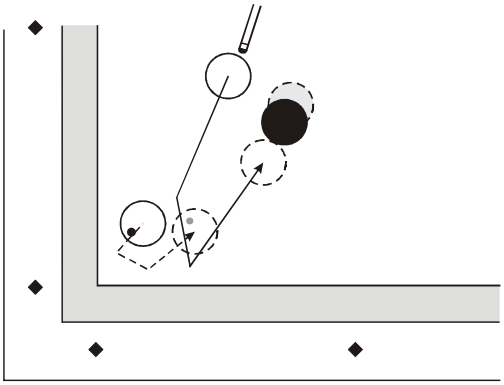
La distance créée avec la rouge est suffisante, mais l'angle est mauvais et ne permet pas de rappeler la rouge dans la largeur. Par contre, la solution de rechange sur la pointée demeure possible bien qu'elle ait été trop descendue.

*Erreurs:*

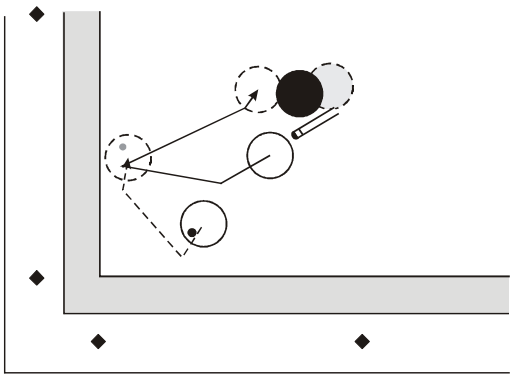
Un peu trop plein. Ou éventuellement trop d'effet.

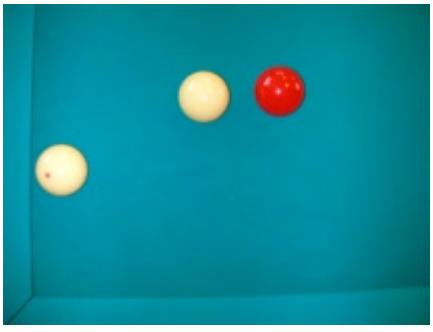
Tous droits réservés - 31090114049











**31ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

L'attaque de la pointée par la grande bande est dangereuse. Mieux vaut l'attaquer par l'autre côté, sur sa gauche, et revenir en mesure sur la rouge par la petite bande. Le but est de placer la pointée au bon endroit, assez décollé de la petite bande, pour pouvoir ensuite rejouer un placement par la grande bande… toujours dans le but de réaliser un rappel de la rouge dans la largeur.

*Risques:*

Le risque est assez minime pour autant que l'on conserve une solution de rechange sur la pointée, ce qui devrait être le cas à moins d'une grosse erreur de quantité de bille. Attention quand même sur ce point joué de la main gauche.

*Résultat obtenu:*

Le placement est réussi, bien que la rouge ait été un peu trop bousculée.

*Erreurs:*

Un tout petit peu trop fin.

**32ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu au point précédent, il faut attaquer la pointée sur sa droite, avec beaucoup d'effet à droite pour aller toucher la grande bande et revenir se placer sur la rouge, légèrement en dominante. L'angle et la distance obtenus sur la rouge sont déterminants pour le rappel recherché.

*Risques:*

Comme à la tentative précédente, le risque de mauvais placement sur la rouge est assez élevé. Il faut donc absolument prévoir une solution de rechange sur la pointée. Pour ce faire, il faut replacer la pointée proche de la grande bande et qu'elle reste impérativement en-dessous de la bille joueuse.

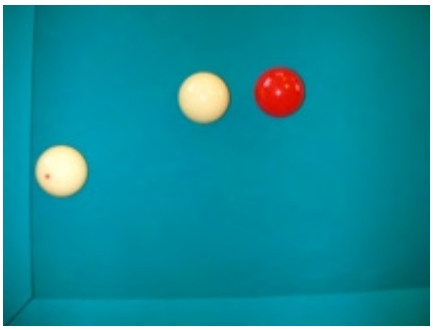
*Résultat obtenu:*

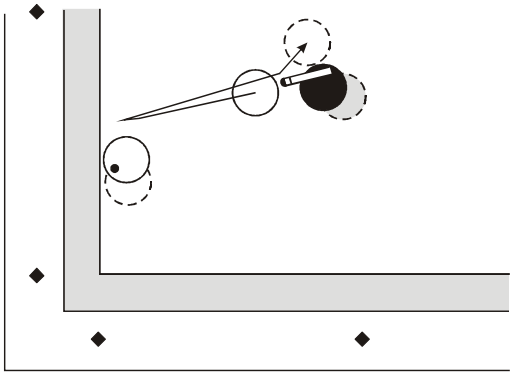
Contrairement à l'essai précédent, la joueuse n'a cette fois pas pris assez de dominante sur la rouge pour pouvoir la rappeler. Il faudra donc se tourner, au point suivant, sur la solution de rechange.

*Erreurs:*

Manque d'effet à droite ou pas assez plein.

Tous droits réservés - 31090114049





**33ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Toujours pareil. Par l'attaque de la pointée sur la droite, le but est de se placer sur la rouge pour un rappel en largeur. Une attaque cette fois assez fine pour laisser la pointée le plus proche de sa position initiale, permettant ainsi de la réutiliser comme solution de rechange en cas d'échec du placement.

*Risques:*

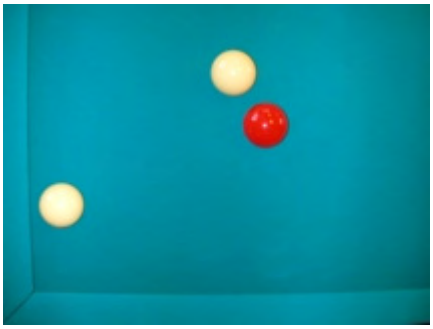
La difficulté de ce placement est sans conteste la position délicate de jeu puisque la queue passe par-dessus la rouge, avec une attaque difficile à toucher dans la finesse de la pointée, avec en plus un peu d'effet. Touche difficile pour une position qui ne l'est pas moins.

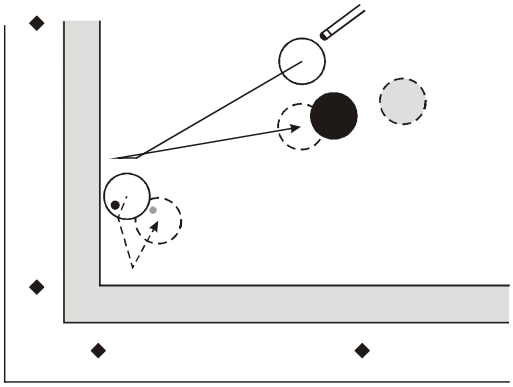
*Résultat obtenu:*

Le placement recherché est raté. La joueuse est trop revenue sur l'extérieur de la rouge. Mais la pointée est encore jouable comme solution de rechange.

*Erreurs:*

Trop plein ou trop d'effet.





**34ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Toujours pareil. Par l'attaque de la pointée sur la droite, le but est de se placer sur la rouge pour un rappel en largeur. La quantité de bille et l'effet doivent permettre à la joueuse de prendre l'angle et la distance sur la rouge nécessaires à son rappel. Dans le même temps, la pointée va descendre sur la petite bande et remonter se positionner au même endroit, toujours pour la réutiliser comme solution de rechange en cas d'échec du placement.

*Risques:*

Pas vraiment de risque, si ce n'est l'échec du placement. Mais la pointée, bien repositionnée, permet dans tous les cas de continuer la suite de la série.

*Résultat obtenu:*

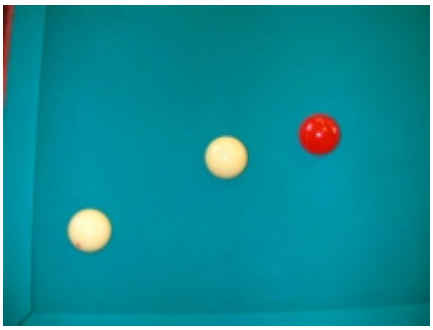
Le placement recherché est raté. La joueuse est revenue trop à l'intérieur de la rouge, sans reprendre la dominante. Mais la pointée est encore jouable comme solution de rechange.

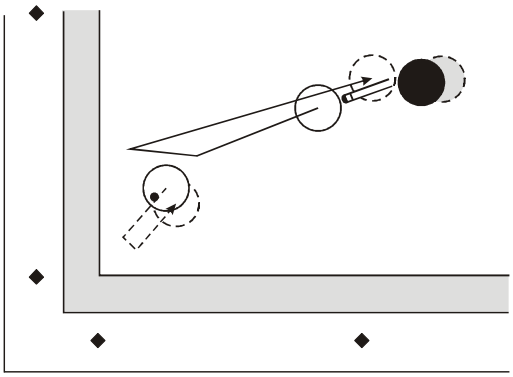
*Erreurs:*

Pas assez d'effet.

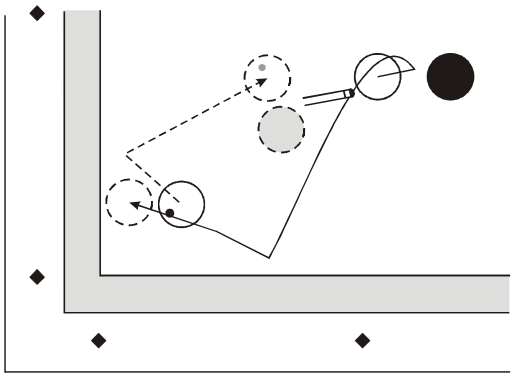


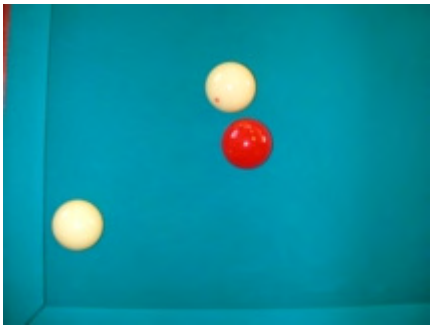
Tous droits réservés - 31090114049











**35ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Toujours pareil. Par l'attaque de la pointée sur la droite, le but est de se placer sur la rouge pour un rappel en largeur. La quantité de bille et l'effet doivent permettre à la joueuse de prendre l'angle et la distance, sur la rouge, nécessaires à son rappel. Dans le même temps, la pointée va descendre sur la petite bande et remonter se positionner au même endroit, toujours pour la réutiliser comme solution de rechange en cas d'échec du placement.

*Risques:*

Pas vraiment de risque, si ce n'est l'échec du placement. Mais la pointée, bien repositionnée, permet de continuer la suite de la série.

*Résultat obtenu:*

Le placement recherché est presque réussi. La joueuse est revenue trop à l'intérieur de la rouge, sans reprendre la dominante. Mais la pointée est encore jouable comme solution de rechange.

*Erreurs:*

Pas assez d'effet.

**36ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Il serait possible de refaire un placement puisque la pointée a été bien repositionnée au point précédent. Mais le rappel de la rouge en largeur est juste possible en réalisant un piqué rentré. C'est la solution choisie, pour saisir cette opportunité et cesser la série de placement difficile. Piqué rentré sur la rouge, en l'attaquant un peu sur sa gauche et en revenant ensuite sur la petite bande et finalement caramboler la pointée.

*Risques:*

Bien que l'arrivée sur la petite bande laisse la place à passablement d'erreur, un piqué rentré constitue toujours un risque. Mais ce risque n'est pas plus élevé que celui pris en cas de replacement par la pointée car la position commence à être excessive pour espérer un meilleur placement.

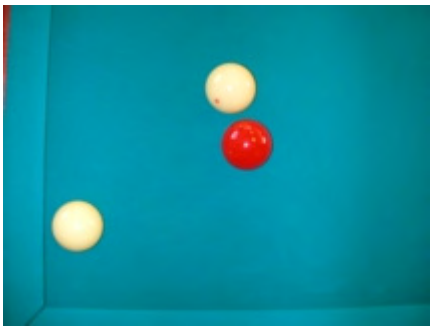
*Résultat obtenu:*

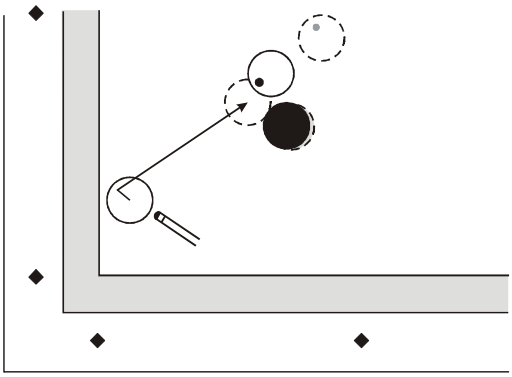
Le rappel n'est pas réussi, bien que la rouge soit quand même revenue proche du coin. Le problème est que la joueuse a chassé la pointée du coin…

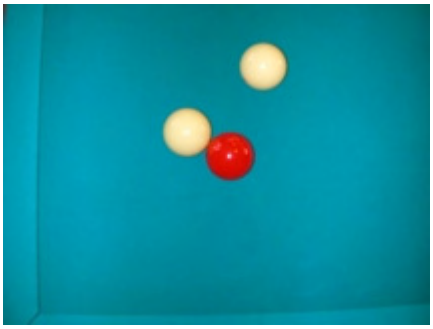
*Erreurs:*

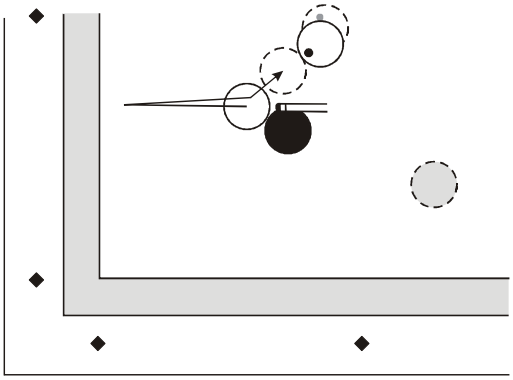
Pour améliorer le résultat, il aurait „suffit" de jouer un peu moins de bille et un peu plus d'énergie.

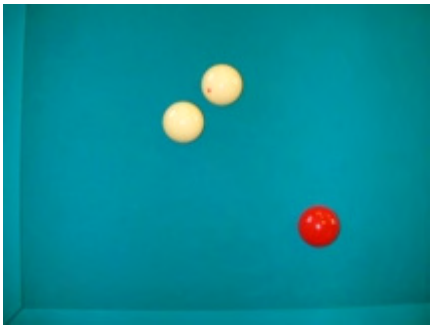
Tous droits réservés - 31090114049











**37ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Deux solutions. Un bande-avant dans la largeur avec l'avantage de repousser la pointée et la rouge contre la grande bande, mais avec la difficulté d'un trajet assez grand. Sinon une bande-avant par la grande bande, un trajet petit mais une arrivée qui va repousser les billes vers le centre de la table. Ce sera quand même celle-ci que je vais choisir, sans jouer trop fort pour que les billes soient récupérables ensuite.

*Risques:*

Un bande-avant n'est jamais facile. Le risque de rater le point est quand même assez grand. Il ne faut quand même pas jouer trop doucement pour le cas où la joueuse arrive un peu trop plein sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi et le résultat escompté a été obtenu.

*Erreurs:*

Aucune.

**38ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Bande-avant par la grande bande avec une arrivée assez pleine sur la rouge pour la pousser un peu vers la petite bande. Une arrivée sur la pointée avec peut-être un placement sur celle-ci en longueur. Mais inévitablement, je pourrais jouer au moins la rouge au point suivant par la petite bande.

*Risques:*

Le risque d'arriver trop plein sur la rouge et donc de manquer la pointée.

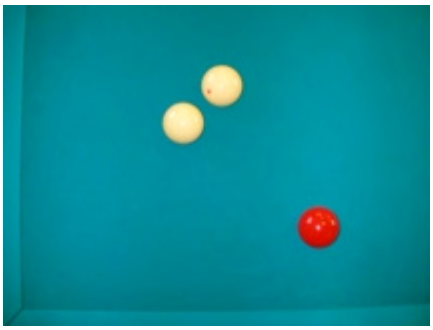
*Résultat obtenu:*

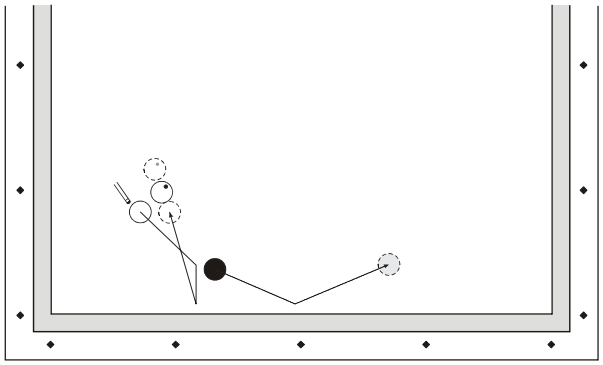
Le point est réussi. Pas de placement sur la pointée en longueur mais le placement sur la rouge est réussi.

*Erreurs:*

Un peu plus fort aurait permis de dégager peut-être une solution sur la pointée.

Tous droits réservés - 31090114049





**39ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole la rouge sur sa droie, avec un peu d'effet à droite pour ensuite aller toucher la petite bande et revenir se placer sous la pointée pour un rappel de long sur celle-ci. La rouge est positionnée de façon favorable le long de la petite bande, proche du coin opposé.

*Risques:*

Si l'angle obtenu entre la joueuse et la pointée est difficile à garantir, la distance qui les séparera doit être bien géré. Une distance de deux ou trois billes est une bonne distance. Un bon placement de la rouge permettra de diminuer les risques du rappel de long.

*Résultat obtenu:*

La rouge est un peu trop loin de la petite bande. Mais le placement sur la pointée est réussi.



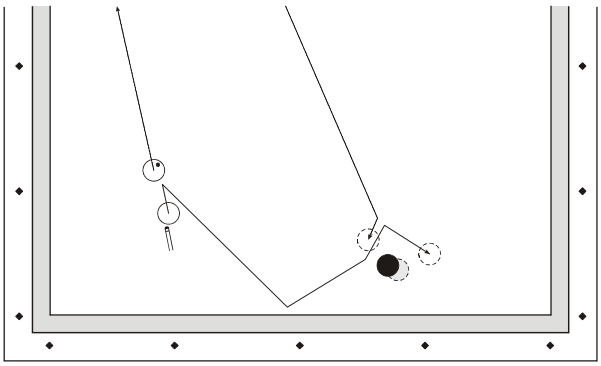
*Erreurs:*

Un peu trop de bille.

**40ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Plusieurs possibilités de rappel de la pointée dans la longueur, mais la moins risquée est celle par la petite bande. La joueuse attaque la pointée assez pleine, basse avec de l'effet à gauche. Elle recule sur la petite bande pour y développer son effet et aller toucher la rouge.



*Risques:*

Le risque de rater le point est assez faible grâce au développement de l'effet sur la petite bande, ce qui permet de grossir un peu l'arrivée sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi. Le retour de la pointée est venu provoquer un contre et a ainsi inversé la situation.

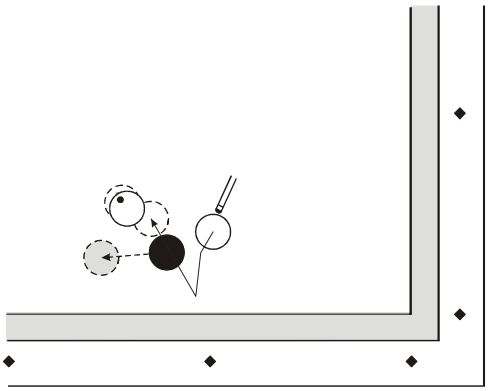


*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**41ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse attaque la rouge, en finesse par sa gauche, va caramboler la petie bande avec de l'effet à droite et revient ainsi en mesure sous la pointée. Le but étant de conserver les billes dans une distance raisonnable pour recommencer le même point au coup suivant.

*Risques:*

Le risque serait de prendre trop fin et donc retoucher une seconde fois la rouge au retour, manquant ainsi le carambolage de la pointée. Alors mieux vaut prendre un peu trop plein que de toucher trop fin.

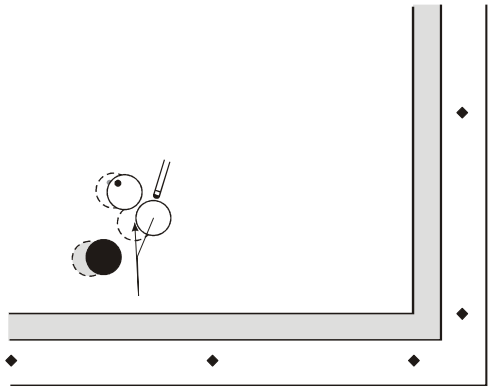
*Résultat obtenu:*

Le point et le placement sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**42ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le but maintenant est d'exploiter cette position en réalisant quelques points avant de se placer pour un rappel en largeur sur la rouge. Pour ce faire, il suffit de jouer comme le point précédant. Finesse de la rouge et mesure sur la pointée, avec l'effet nécessaire pour que la joueuse prenne la bonne direction.

*Risques:*

Le risque est celui de la mesure nécessaire à la joueuse pour caramboler doucement la pointée. Plus la mesure est bonne, plus le joueur peut exploiter longtemps la position avant de rappeler. Mais chercher à arriver doucement sur la pointée demeure un risque qui peut provoquer la faute.



*Résultat obtenu:*

Le point et le placement sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.

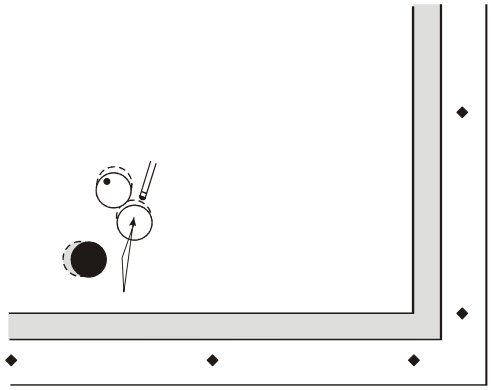
Tous droits réservés - 31090114049



**43ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Exploiter cette position en réalisant quelques points avant de se placer pour un rappel en largeur sur la rouge. Pour ce faire, il suffit de jouer comme le point précédant. Finesse de la rouge et mesure sur la pointée, avec l'effet nécessaire pour que la joueuse prenne la bonne direction.



*Risques:*

Le risque est celui de la mesure nécessaire à la joueuse pour caramboler doucement la pointée. Plus la mesure est bonne, plus le joueur peut exploiter longtemps la position avant de rappeler. Mais chercher à arriver doucement sur la pointée demeure un risque qui peut provoquer la faute.

*Résultat obtenu:*

Le point et le placement sont réussis.



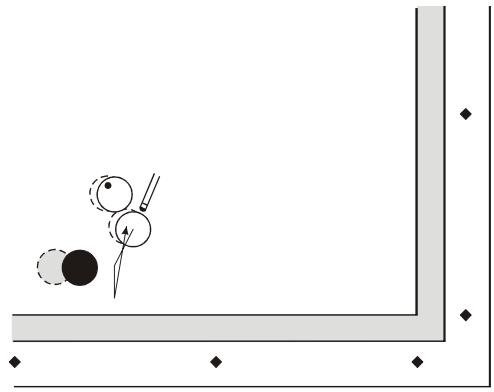
*Erreurs:*

Aucune.

**44ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Exploiter une dernière fois cette position avant de se placer pour un rappel en largeur sur la rouge. Pour ce faire, il suffit de jouer comme le point précédant. Finesse de la rouge et mesure sur la pointée, avec l'effet nécessaire pour que la joueuse prenne la bonne direction.



*Risques:*

Le risque est celui de la mesure nécessaire à la joueuse pour caramboler doucement la pointée. Mais chercher à arriver doucement sur la pointée demeure un risque qui peut provoquer la faute.

*Résultat obtenu:*

Le point et le placement sont réussis.



*Erreurs:*

Aucune.

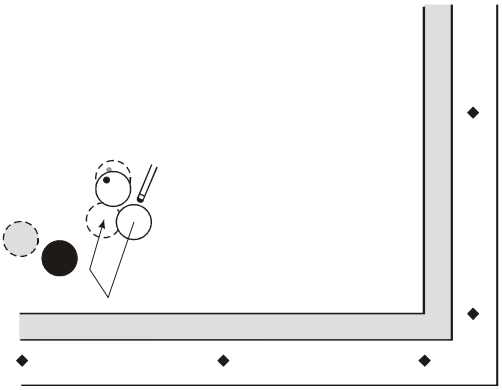
Tous droits réservés - 31090114049



**45ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Placement sur la rouge pour son rappel en largeur. Pour ce faire, la joueuse va d'abord toucher la petite bande pour ensuite revenir assez fin sur la rouge et en mesure sur la pointée. Le but du bande-avant est de remonter un peu la rouge pour améliorer l'angle du rappel ainsi obtenu.



*Risques:*

Un bande-avant est toujours un risque, surtout lorsqu'il s'agit de toucher la rouge en finesse et la pointée en mesure. Mais ces deux conditions ne doivent pas faire prendre trop de risques au joueur. Il vaut mieux prendre plus de rouge et arriver trop fort sur la pointée que de rater le point.

*Résultat obtenu:*

Le point et le placement sont réussis.



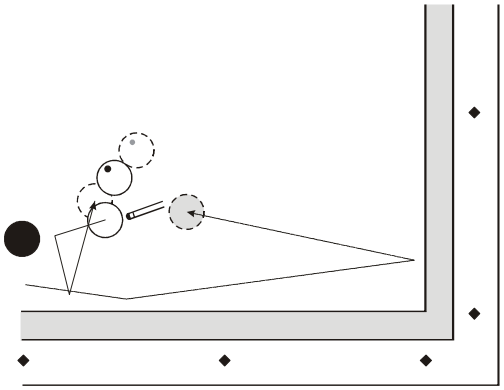
*Erreurs:*

Aucune.

**46ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de la rouge en largeur. La joueuse touche la rouge assez pleine à gauche, pour ensuite caramboler la bande, avant de revenir sur la pointée en mesure. La rouge doit revenir dans la zone du coin, en passant entre la joueuse et la petite bande. Le but est de tenter le double placement: sur la rouge par la coin et sur la pointée dans la longueur.



*Risques:*

Hauteur d'attaque et effet sont déterminant pour la réussite du point. Ce point est plus difficile qu'il n'y paraît pour que la rouge soit vraiment bien positionnée.

*Résultat obtenu:*

Le rappel est réussi et le point aussi. Mais le placement de la rouge est raté, elle aurait dû être plus proche du coin. Le placement sur la pointée est aussi raté, pas de rappel possible.



*Erreurs:*

Trop plein.

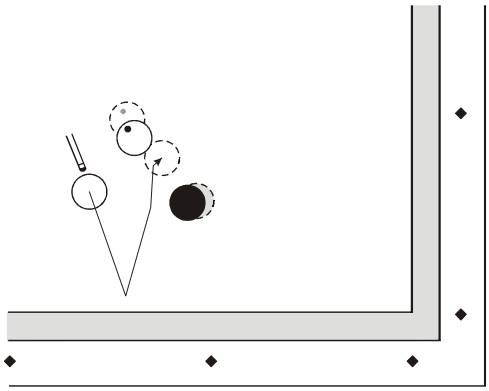
Tous droits réservés - 31090114049



**47ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Pas grand chose à jouer, si ce n'est le point en bande-avant par la petite bande. Après la bande-avant, la joueuse touche la rouge pas trop pleine et arrive sur la pointée si possible pas trop fort. En principe, il y aura forcément une ouverture sur la rouge ou sur la pointée au point suivant.



*Risques:*

La bande-avant constitue en lui-même un risque important. Rechercher une quantité de bille à l'arrivée et une mesure augmentent encore le risque. Pour finir, la position du corps est très mauvaise dans ce point et il est très difficile de viser ainsi. Point à haut risque.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi et les ouvertures espérées sont là.



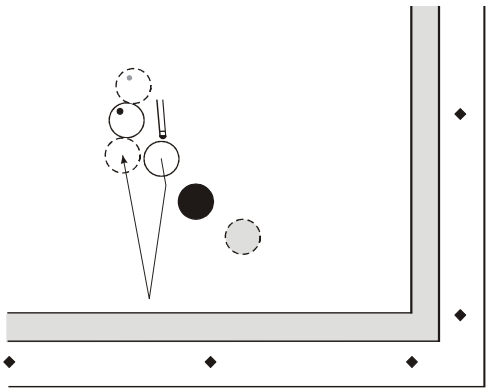
*Erreurs:*

Aucune.

**48ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole la rouge en finesse par sa droite en la poussant ainsi un peu plus proche du coin, mais pas trop proche non plus. La joueuse touche ensuite la peite bande et revient sous la pointée en la déplaçant d'environ deux billes. Le but étant de se positionner pour un rappel en longueur sur la pointée, tout en gardant la rouge comme solution de rechange par une bande du coin.



*Risques:*

Il n'y a pas vraiment de risques pour le point présent. Mais bien positionner la rouge est important pour augmenter les chances de rappel de la pointée et améliorer la solution de rechange en cas d'échec.



*Résultat obtenu:*

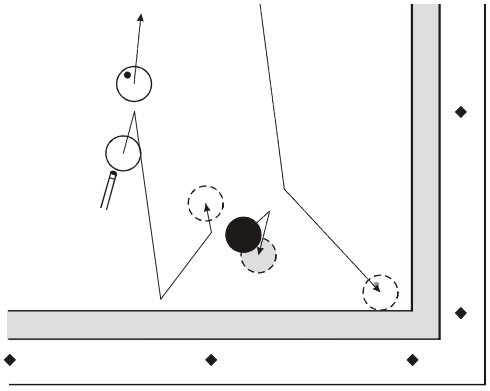
Le point et le placement sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**49ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Rappel de la pointée en longueur. La joueuse carambole la pointée en rétro, effet à gauche, pour ensuite revenir sur la petite bande avant de développer son effet et venir caramboler la rouge. La pointée doit revenir dans le coin en mesure.

*Risques:*

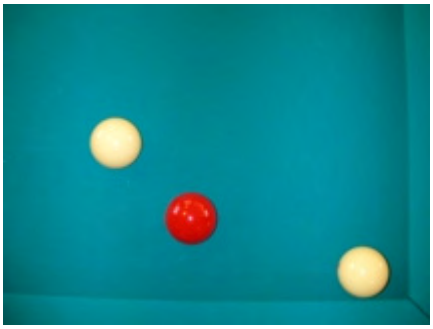
Jouer en rétro avec beaucoup d'effet nécessite un peu plus de précision de touche. La quantité de bille doit être parfaite pour revenir au bon endroit sur la bande.

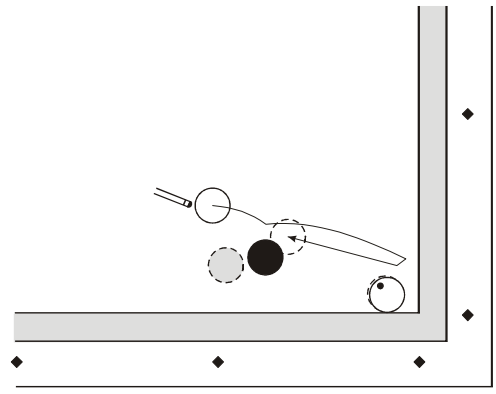
*Résultat obtenu:*

Le point et le rappel sont réussis. Mais le contre de la pointée est venue bousculer un peu la rouge provoquant ainsi un léger masque.

*Erreurs:*

Aucune.





**50ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Point difficile en demi-massé pour toucher la rouge et courber ensuite et ainsi revenir sur la grande bande et la pointée.

*Risques:*

Le demi-massé est très difficile, avec une marge d'erreur plutôt faible sur la grande bande. Point à haut risque, mais il n'y a pas de solution moins risquée.

*Résultat obtenu:*

Point réussi.

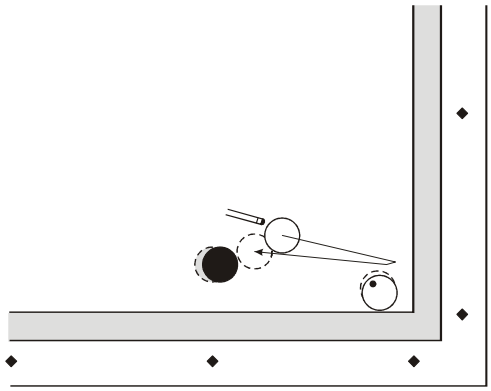
*Erreurs:*

Aucune.

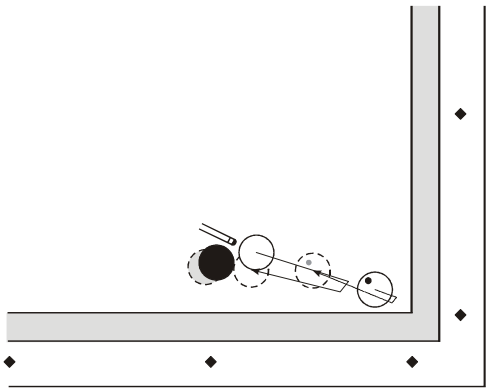


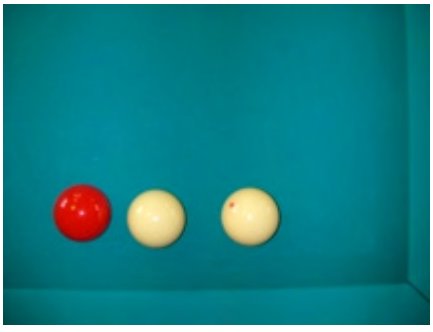
Tous droits réservés - 31090114049











**51ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu que la pointée n'est pas tout à fait collée à la petite bande, on peut jouer le bande-avant. La joueuse va toucher la grande bande, avec un peu d'effet à gauche pour améliorer l'angle de sortie. Elle va ensuite toucher la pointée en finesse et revenir sur la rouge. Avec peut-être à la clé un placement sur celle-ci pour un rappel en largeur. De toute façon dans le cas contraire, la joueuse pourra reprendre la pointée par la grande bande.

*Risques:*

Le bande-avant constitue en lui-même un risque. La difficulté ici est la sortie après la bande pour toucher en finesse la pointée. Si celle-ci est touchée trop pleine, il y a le contre et le point est raté.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi. Pas de placement sur la rouge.

*Erreurs:*

Aucune.

**52ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

L'attaque de la pointée par la grande bande laisse très peu de marge d'erreur et la position de la queue par-dessus la rouge offre très peu de confort au joueur pour être précis. Il vaut mieux jouer le rétro contre. La joueuse touche la pointée, un peu sur sa droite, avec un peu d'effet à droite. Le contre de la pointée sur la joueuse renvoie celle-ci sur la rouge, si possible en mesure.

*Risques:*

La pointée est assez loin de la grande bande et le contre n'est pas facile à gérer. Outre la trajectoire de sortie de la joueuse, sa force est aussi un risque si on veux la garder en mesure.

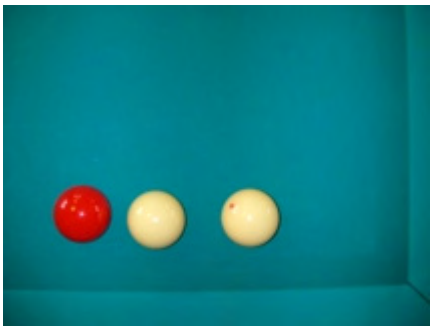
*Résultat obtenu:*

Le point est réussi. La mesure est bonne, mais la pointée est sortie du coin.

*Erreurs:*

Aucune.

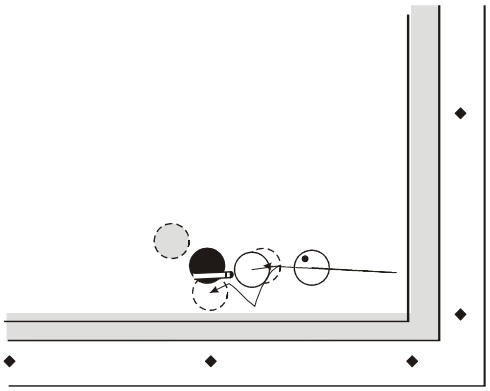
Tous droits réservés - 31090114049



**53ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Piqué rentré sur la pointée, par la petite bande. La joueuse carambole la pointée sur sa gauche, pour ensuite repartir à droite grâce au piqué rentré. Elle touche la petite bande et ensuite la rouge. L'idéal pour le point suivant serait de prendre la dominante sur la pointée.



*Risques:*

Un piqué rentré constitue un risque en lui-même, mais cette solution offre quand même une bonne marge d'erreur. Attention à toucher la petite bande avant la rouge.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi. Mais la joueuse est restée bloquée contre la petite bande, l'empechant ainsi de prendre l'ascendant sur la pointée.



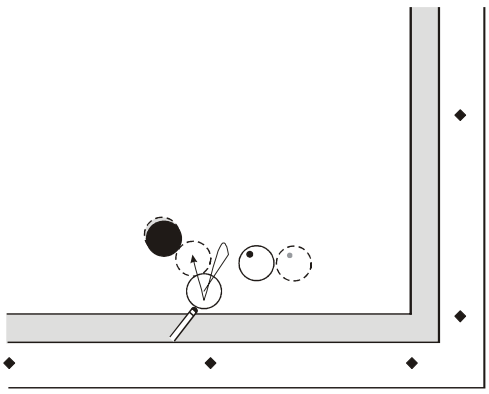
*Erreurs:*

Un peu plein.

**54ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La solution la plus simple et la moins risquée est de jouer la pointée, puis les deux bandes du coin et revenir sur la rouge. L'ennui c'est que la pointée quitte le coin et qu'il faudra probablement faire un rappel en longueur. Pour éviter cela, je tente un piqué en finesse sur la gauche de la pointée, pour ensuite revenir sur la petite bande et remonter sur la rouge.



*Risques:*

Un piqué est toujours un risque. Mais vu les distances et la proximité de la bande, cette solution ne constitue pas vraiment un risque pour le point.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi. Très bonne touche en finesse de la pointée.



*Erreurs:*

Aucune.

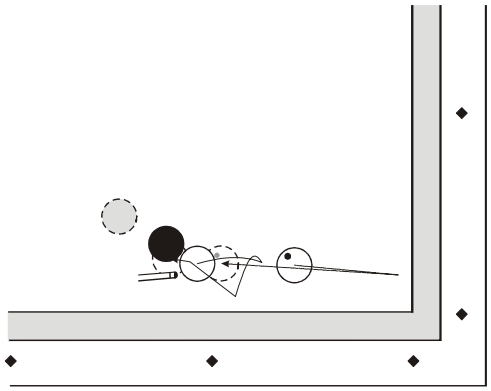
Tous droits réservés - 31090114049



**55ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Piqué rentré sur la pointée, par la petite bande. La joueuse carambole la pointée un peu sur sa gauche, puis revient à droite sur la petite bande grâce au piqué rentré, pour ensuite aller toucher la rouge. Le seul but est de conserver la pointée proche de nous, dans le coin, et de prendre la dominante sur elle.



*Risques:*

C'est un piqué rentré où la joueuse est assez loin de la pointée. Il résulte une difficulté de toucher la pointée au bon endroit puisque la joueuse courbe un peu avant d'arriver sur elle.

*Résultat obtenu:*

Point réussi. Mais la joueuse ne domine pas encore assez la pointée.

*Erreurs:*

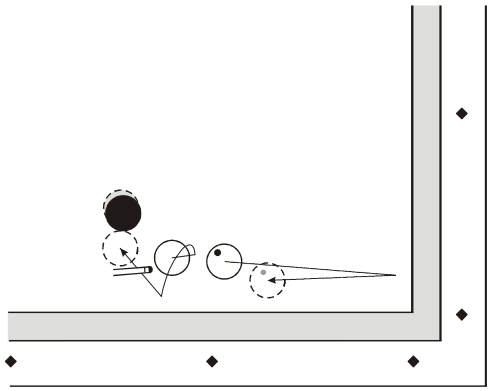
Aucune.



**56ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Piqué rentré sur la pointée, par la petite bande. La joueuse carambole la pointée un peu sur sa gauche, puis revient à droite sur la petite bande grâce au piqué rentré, pour ensuite aller toucher la rouge.



*Risques:*

Vu la proximité des deux biles, la joueuse va toucher la pointée correctement. Cette fois, la joueuse va pouvoir prendre l'ascendant sur la pointée.

*Résultat obtenu:*

Le point est réussi et le placement de la pointée aussi.

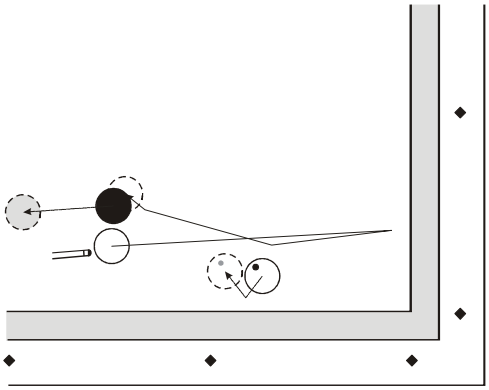


*Erreurs:*

Le point est réussi et le placement de la pointée aussi.

Tous droits réservés - 31090114049





**57ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Sur ce point, la joueuse carambole d'abord la grande bande, puis revient avec un peu d'effet à droite sur la pointée assez fin. Le rejet naturel doit la dévier juste ce qu'il faut pour reprendre la dominante sur la rouge et se placer sur celle-ci pour un rappel en largeur.

*Risques:*

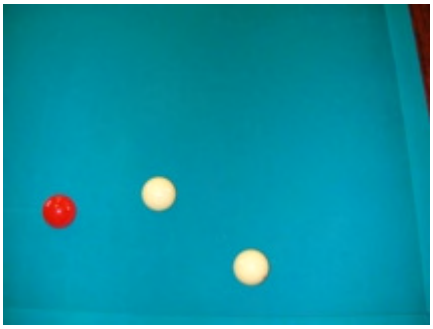
Le bande-avant peut sembler risqué. Mais en fait, la marge d'erreur sur la quantité de bille sur la pointée est assez grande. Et en cas de mauvais placement sur la rouge, il y aura toujours la pointée en solution de rechange.

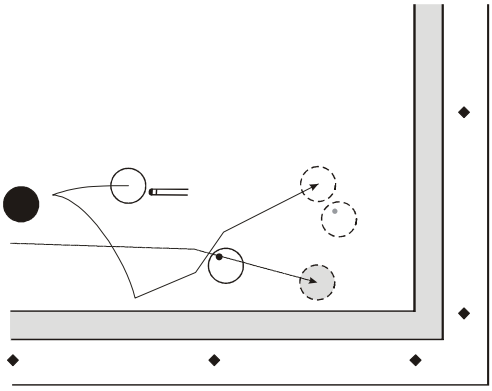
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**58ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel sur la rouge est possible par la petite bande, mais il faut prende trop plein pour que la rouge puisse vraiment bien descendre vers la petite bande. Je choisis de rejouer un piqué rentré. La joueuse touche la rouge sur sa droite, pour ensuite revenir à gauche sur la petite bande et ensuite la pointée. L'idéal est encore que la joueuse déborde la pointée pour la pousser vers le coin et ensuite se diriger légèrement vers le centre du billard.

*Risques:*

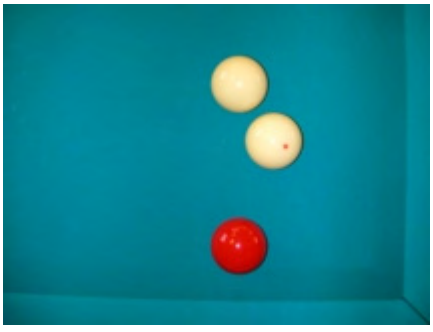
C'est un piqué rentré, donc c'est un risque. Mais la pointée est idéalement placée pour augmenter un peu la marge d'erreur.

*Résultat obtenu:*

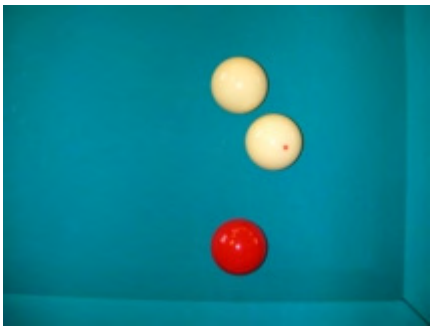
Le rappel de la rouge est réussi. Un peu de réussite avec le retour de la rouge.

*Erreurs:*

Aucune.



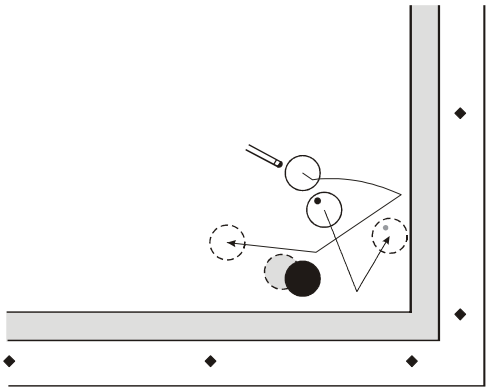
Tous droits réservés - 31090114049



**59ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On pourrait jouer une ou deux bandes-avant dans la largeur, mais on perderait la dominante sur la pointée. Je choisis le massé par la bande. La joueuse attaque la pointée sur sa gauche, en massé pour aller toucher la grande bande et revenir sur l'extérieur de la rouge.

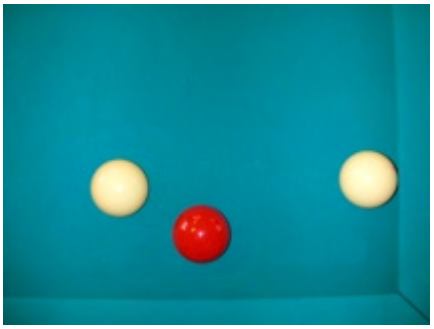


*Risques:*

Attention à ne pas toucher une deuxième fois la pointée en prenant soit trop plein, soit trop fin. Pour éviter le contre, il faut aussi chercher à rester le plus à l'extérieur possible et donc toucher la rouge en finesse sur le haut. La position du corps est un peu contraignante.

*Résultat obtenu:*

Point réussi. Bon débordement de la rouge. La pointée aurait pu rester un peu plus proche de la petite bande.



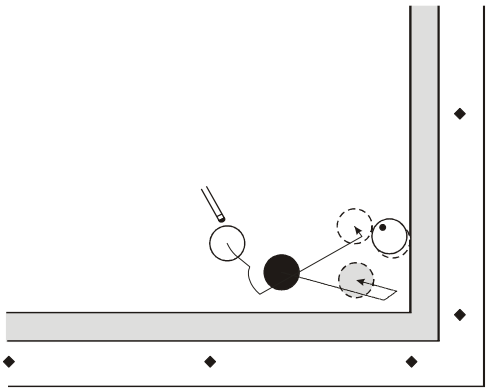
*Erreurs:*

Un peu trop plein.

**60ème point**

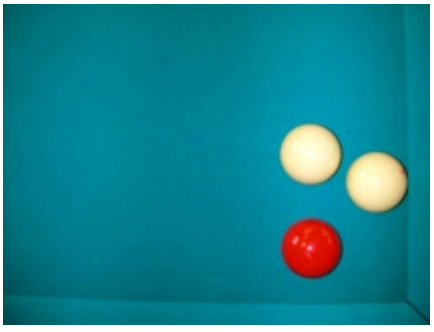
*Possibilités et solution choisie:*

Massé de la rouge, par la petite bande. Seule issue pour éviter les bandes-avant sur la longueur. La joueuse touche la rouge sur sa droite et la pousse le long de la petite bande. Grâce au massé, elle revient toucher la petite bande et ensuite la pointée en la débordant.



*Risques:*

Attention à ne pas toucher une deuxième fois la rouge en prenant soit trop plein, soit trop fin. Pour éviter le contre, il faut aussi chercher à rester le plus à l'extérieur possible et donc toucher la pointée en finesse sur le haut.



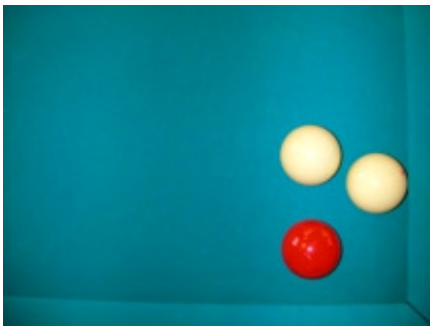
*Résultat obtenu:*

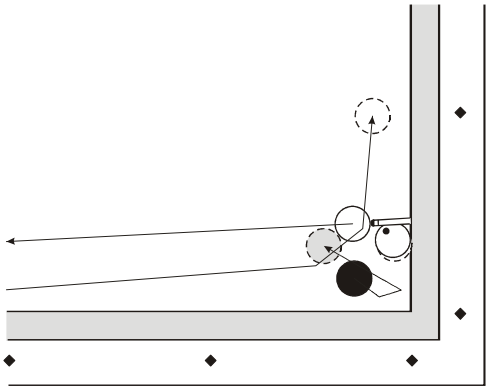
Le point et le débordement sont réussis.

*Erreurs:*

Aucune. Bien que la position ne soit pas très favorable.

Tous droits réservés - 31090114049





**61ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Position idéale pour le deux bandes-avant dans la largeur car la joueuse débordera naturellement les billes, les conservera au coin et les dominera. La joueuse va donc toucher la grande bande, puis la petite bande, avant de revenir sur la rouge et et la pointée.

*Risques:*

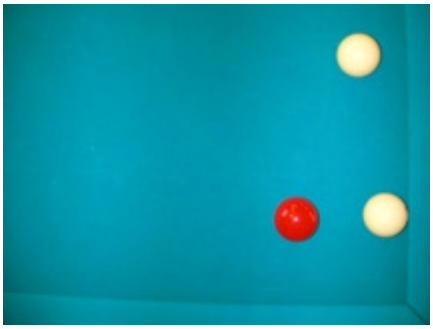
La rmarge d'erreur est quand même assez grande, en tout cas une bonne bille d'erreur à l'arrivée. Mais un bande-avant est toujours un risque. Pas d'effet. Assez d'énergie.

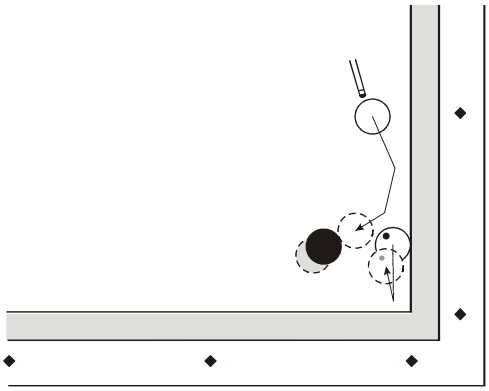
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**62ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse carambole la grande bande, puis ensuite la pointée assez pleine et la rouge en mesure. L'objectif est de faire remonter un peu la pointée, mais pas trop pour qu'elle reste juste en-dessous de la joueuse.

*Risques:*

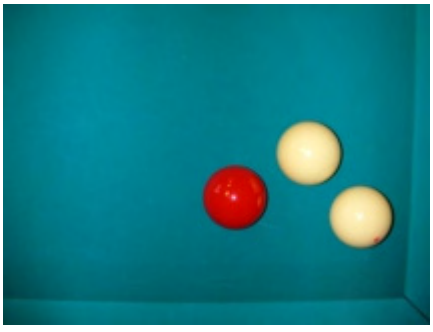
Aucun risque pour le point. Pour le placement, même si la pointée remonte trop haut, il y aura encore des solutions.

*Résultat obtenu:*

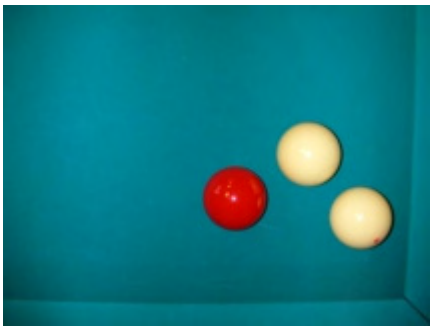
Point et placement réussis.

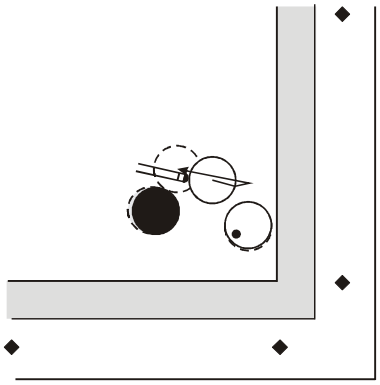
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**63ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Là on rentre dans une séquence où il est possible d'exploiter la position et de réaliser passablement de points avant le rappel en largeur de la rouge. Simplement en jouant la pointée par la grande bande dans un premier temps, puis par le contre par la suite. Tant que la joueuse domine suffisamment la pointée et que celle-ci ne colle pas à la petite bande, il sera possible de l'attaquer par la grande bande. Donc la joueuse touche la pointée en finesse sur sa gauche et revient sur la partie supérieure de la rouge en mesure.

*Risques:*

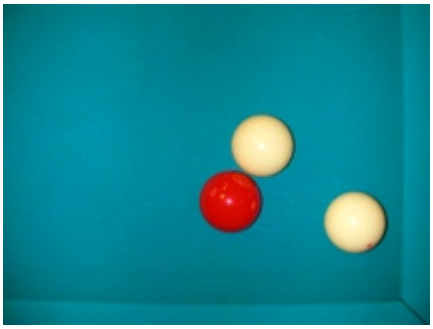
Le seul risque pour le point est de trop chercher l'amorti sur la rouge et de ne pas la toucher.

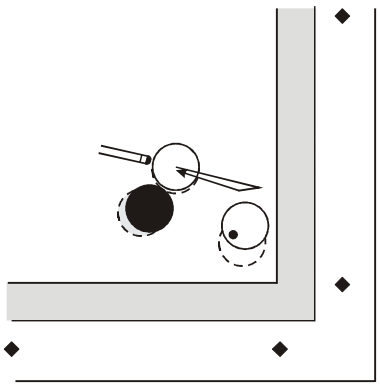
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**64ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter la position. Mais cette fois-ci en bande-avant. La joueuse carambole d'abord la grande bande, puis la finesse de la pointée, pour revenir en mesure sur la rouge.

*Risques:*

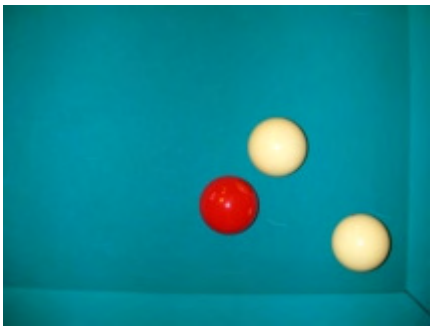
Le seul risque pour le point est de trop chercher l'amorti sur la rouge et de ne pas la toucher.

*Résultat obtenu:*

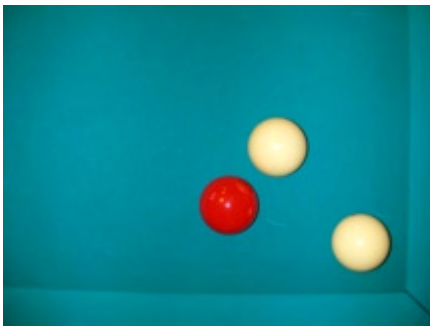
Point et placement réussis.

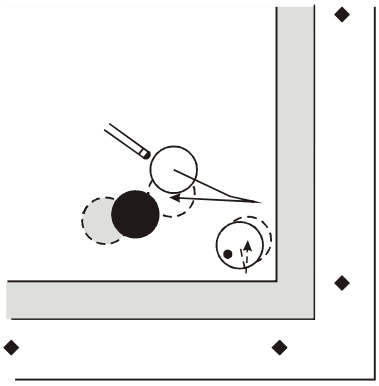
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**65ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter la position. La joueuse touche la pointée en finesse sur sa gauche et revient avec un peu d'effet à gauche sur la partie supérieure de la rouge en mesure.

*Risques:*

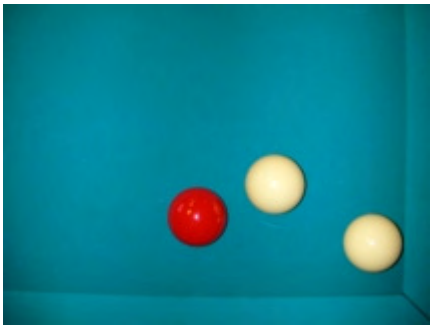
Le seul risque pour le point est de trop chercher l'amorti sur la rouge et de ne pas la toucher.

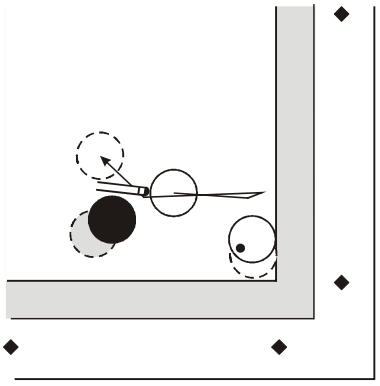
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**66ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter la position de la même manière. La joueuse touche la pointée en finesse sur sa gauche et revient sur la partie supérieure de la rouge en mesure.

*Risques:*

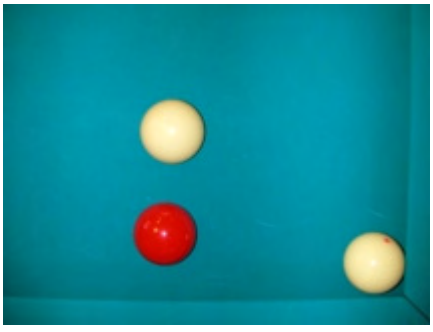
Le seul risque pour le point est de trop chercher l'amorti sur la rouge et de ne pas la toucher.

*Résultat obtenu:*

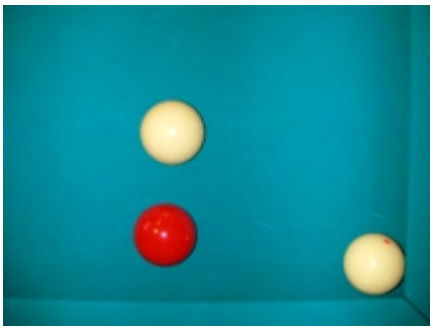
Point et placement réussis.

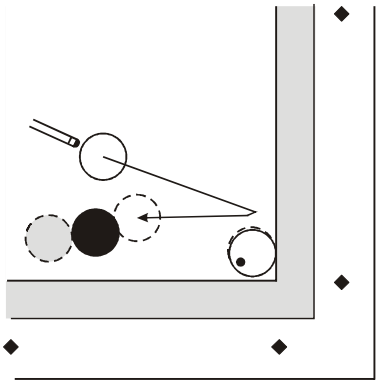
*Erreurs:*

Un peu trop fort.



Tous droits réservés - 31090114049





**67ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter la position de la même manière,mais cette fois-ci en bande-avant. La joueuse touche ensuite la pointée en finesse sur sa gauche et revient sur la partie supérieure de la rouge en mesure.

*Risques:*

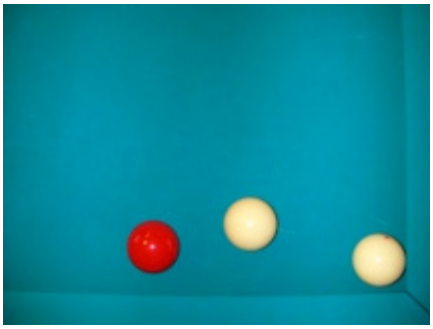
Vu la proximité de la petite bande, attention cette fois à ne pas prendre le contre de la pointée.

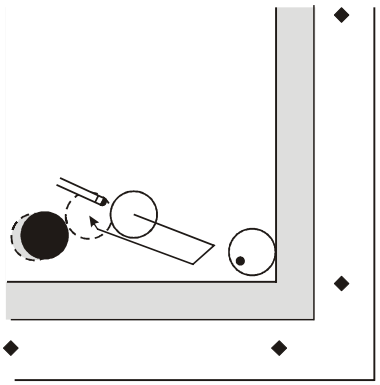
*Résultat obtenu:*

Point réussi. Le placement a échoué, la joueuse ne domine plus la pointée.

*Erreurs:*

Point réussi. Le placement a échoué, la joueuse ne domine plus la pointée.





**68ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu que la joueuse ne peut plus attaquer la pointée et prendre la gande bande, on exploite la suite en jouant une série de contre de la pointée par la petite bande. Pour finalement se placer un rappel de la rouge dans la largeur. Le but est désormais de laisser la pointée dans le coin. Donc la joueuse carambole la pointée, prend son contre qui la renvoie sur la rouge via la petite bande, en mesure et si possible sur la partie extérieure de la rouge.

*Risques:*

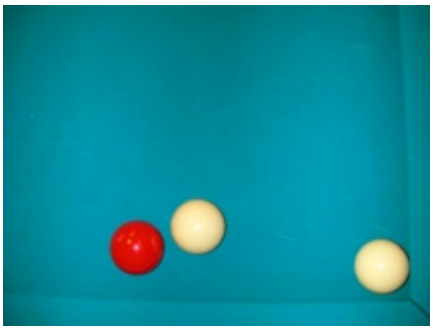
Le plus gros risque de ce point, c'est la mesure de la joueuse pour ne pas trop écarter la rouge. Théoriquement, moins on écarte la rouge, plus on peut exploiter la position avant le rappel.

*Résultat obtenu:*

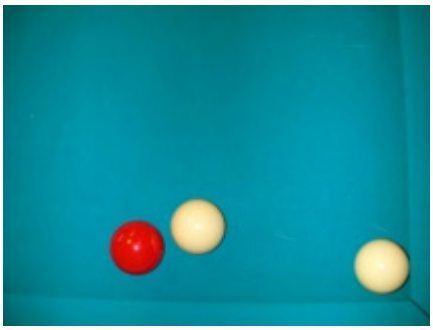
Point et placement réussis.

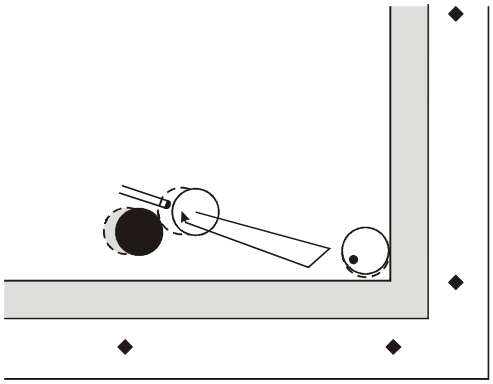
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**69ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter la position de la même manière. La joueuse carambole la pointée et son contre la renvoie sur la rouge via la petite bande, en mesure et si possible sur la partie supérieure de la rouge.

*Risques:*

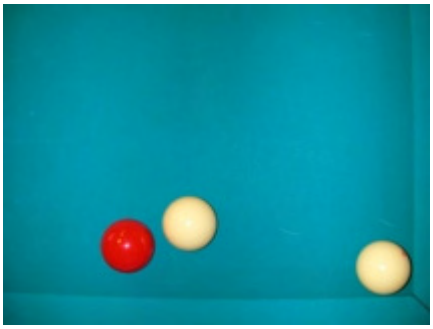
Le plus gros risque de ce point, c'est la mesure de la joueuse pour ne pas trop écarter la rouge.

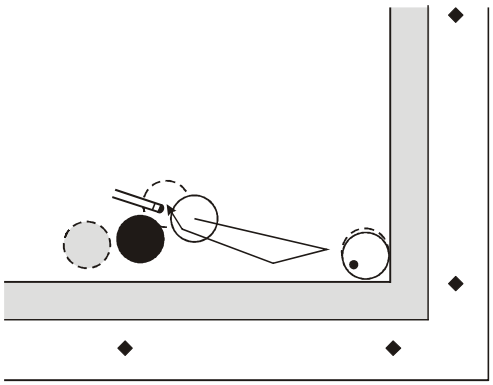
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**70ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter la position de la même manière. La joueuse carambole la pointée et son contre la renvoie sur la rouge via la petite bande, en mesure et si possible sur la partie supérieure de la rouge.

*Risques:*

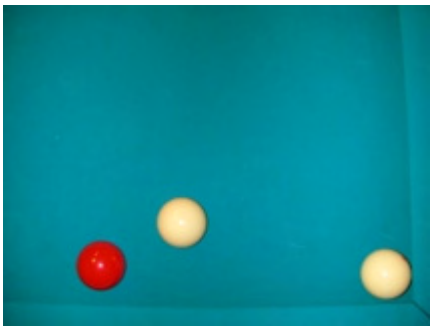
Le plus gros risque de ce point, c'est la mesure de la joueuse pour ne pas trop écarter la rouge.

*Résultat obtenu:*

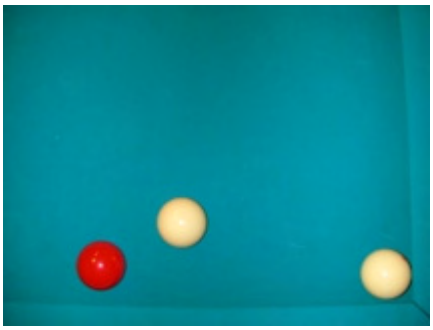
Point et placement réussis.

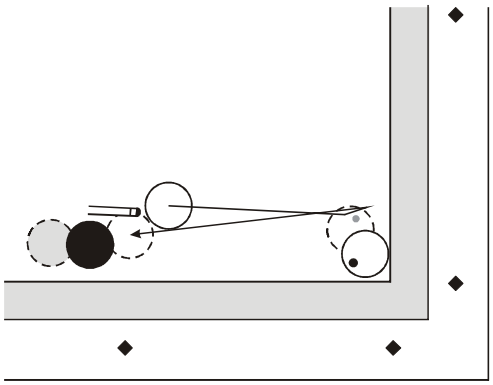
*Erreurs:*

Un peu trop fort.



Tous droits réservés - 31090114049





**71ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Sur ce point, on profite que la joueuse soit un peu plus sortie et qu'elle domine désormais la pointée. La joueuse carambole la pointée en finesse sur la gauche, avec un peu d'effet, pour toucher ensuite la grande bande et revenir sur la rouge. Le but cette fois est d'obtenir le placement sur la rouge pour la rappeler en largeur. Si le placement est manqué, on pourra toujours attaquer la pointée par le contre ou par la grande bande.

*Risques:*

Vu les multiples solutions de rechange, ce point ne constitue pas de risque. Attention toutefois à bien toucher la pointée en finesse.

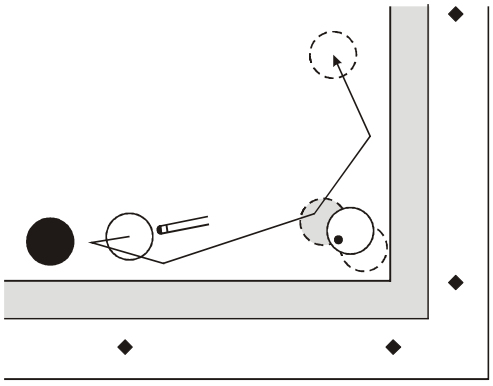
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune





**72ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Comme prévu, c'est un rappel de la rouge dans la largeur. La joueuse touche la rouge, revient grâce au piqué sur la pointée, via la petite bande. Le piqué est nécessaire pour tenir la rouge en mesure. Outre le rappel de la rouge dans le coin, il faudrait aussi essayer de déborder la pointée et donc de la toucher sur sa partie supérieure.

*Risques:*

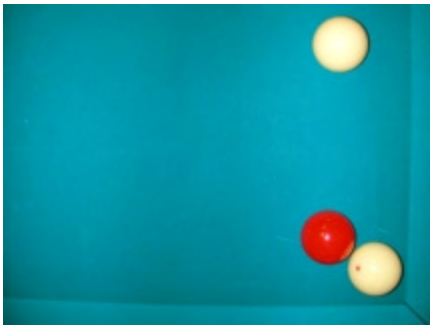
Si on prend trop plein, on fait le point sans la bande. Si on prend trop fin, on prend la bande mais on rate la pointée.

*Résultat obtenu:*

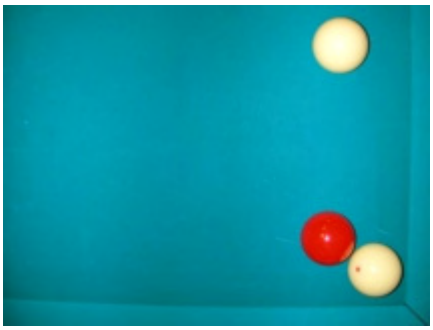
Rappel et débordement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049



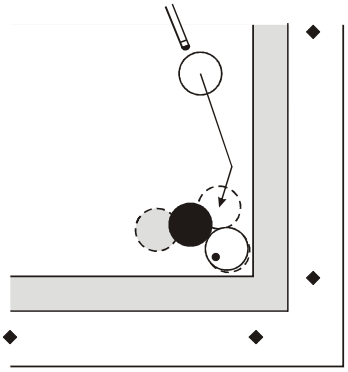
**73ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La joueuse touche d'abord la grande bande et carambole ensuite les deux autres, en mesure pour éviter de les rapprocher trop du coin.

*Risques:*

Le seul risque serait de vouloir toucher trop doucement les billes.

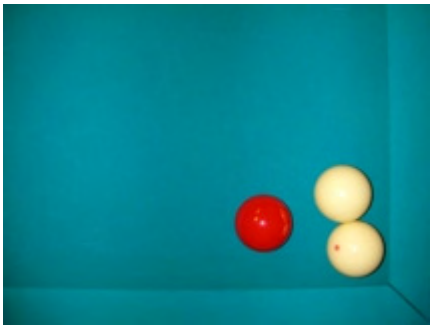


*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

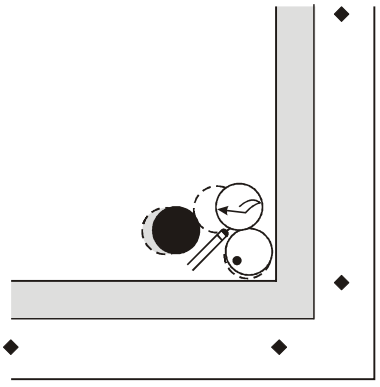
Aucune.



**74ème point**

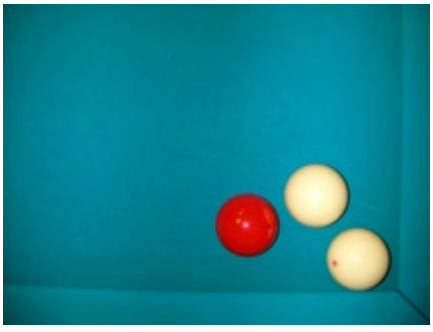
*Possibilités et solution choisie:*

La on recommence la même série que précédemment. On exploite la position en jouant sur la pointée par la grande bande, avec la mesure sur la rouge. Le but étant de garder assez de dominante sur la pointée pour jouer ainsi plusieurs fois. Lorsque ce ne sera plus le cas, on continuera l'exploitation avec le contre de la pointée et la petite bande. Les deux billes sont collées, ce qui nécessite à la joueuse de se décoller en léger massé pour prendre la grande bande et ensuite revenir sur la pointée, puis sur la rouge sur sa tranche supérieure et en mesure.



*Risques:*

Le plus gros risque de ce point, c'est le petit massé, ainsi que la mesure de la joueuse pour ne pas trop écarter la rouge.



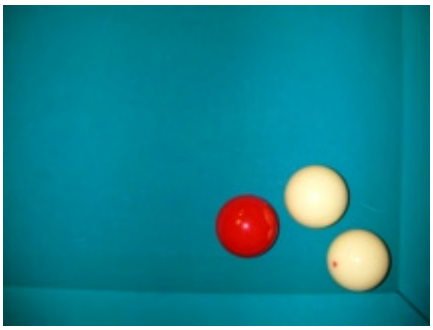
*Résultat obtenu:*

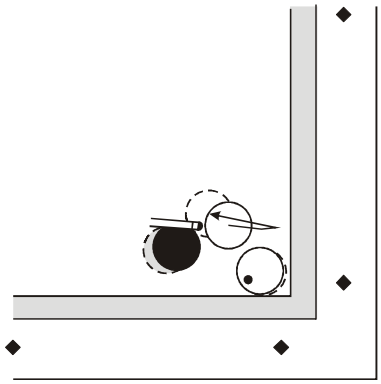
Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**75ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation de la même manière. La joueuse touche la pointée en finesse sur sa gauche, la gande bande et revient sur la rouge, sur sa tranche supérieure et en mesure.

*Risques:*

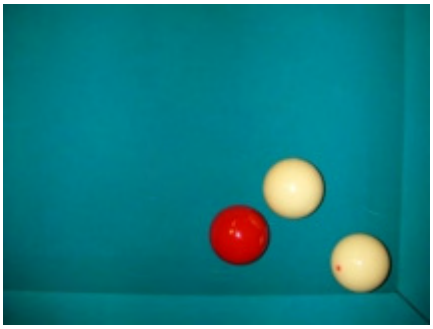
Le plus gros risque de ce point, c'est la mesure de la joueuse pour ne pas trop écarter la rouge.

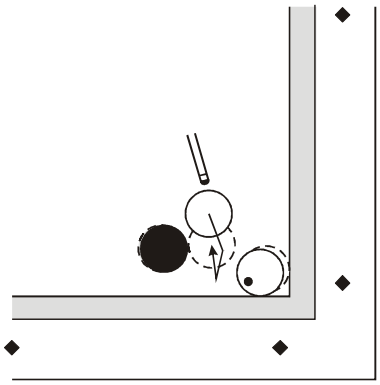
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis. Mais la pointée est collée à la peite bande.

*Erreurs:*

Aucune.





**76ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Vu que la pointée est collée à la petite bande et que l'espace entre les billes le permet, il vaut mieux caramboler la bille pointée sur sa tranche intérieure, puis la petite bande, pour revenir sur la rouge en mesure et en finesse. Un peu d'effet à gauche pour aider la blanche à rester entre les deux billes. Le but est de pouvoir rejouer le même point au coup suivant.

*Risques:*

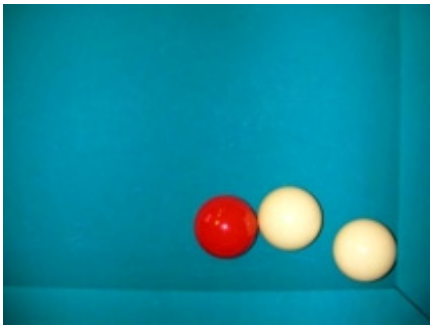
Pas de risque particulier.

*Résultat obtenu:*

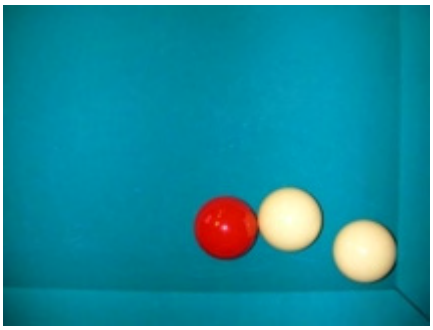
Point et placement réussis.

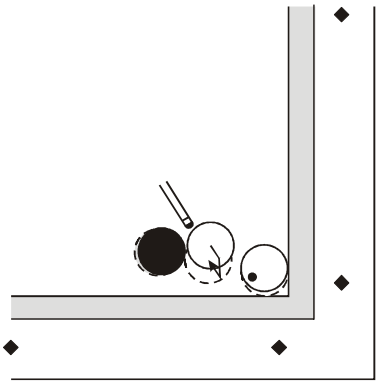
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**77ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

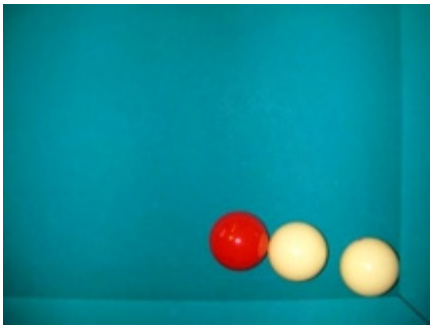
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

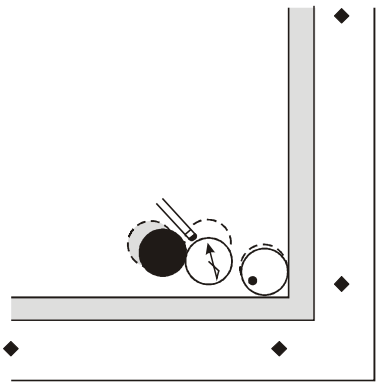
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**78ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

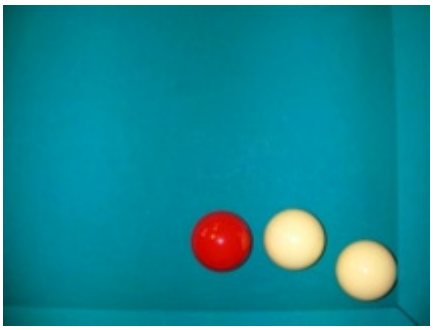
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

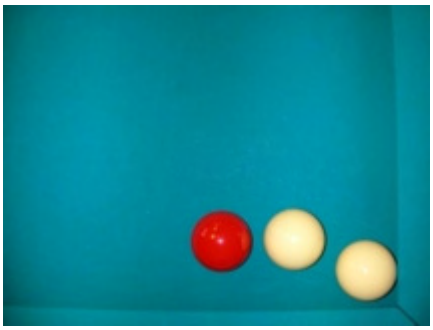
Point et placement réussis.

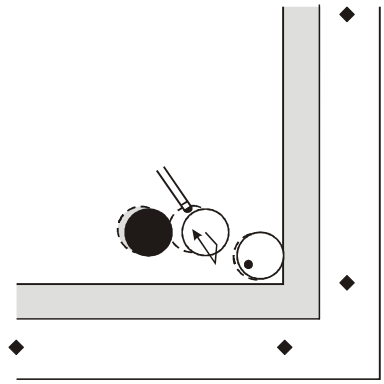
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**79ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

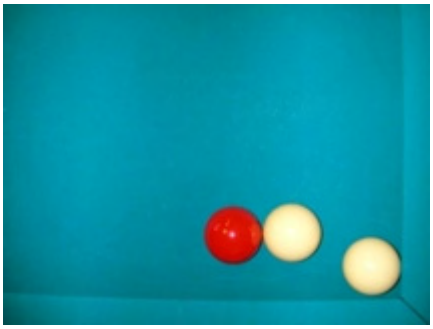
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

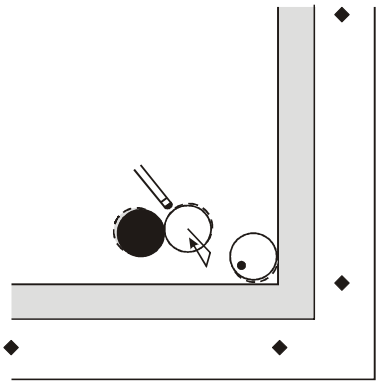
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**80ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

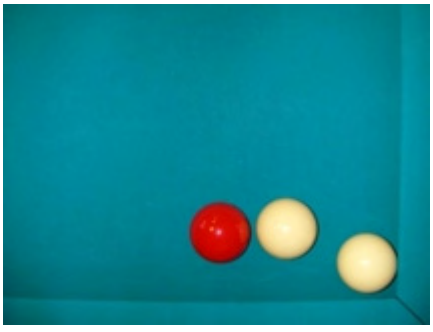
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

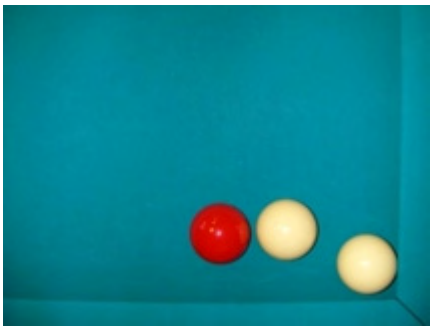
Point et placement réussis.

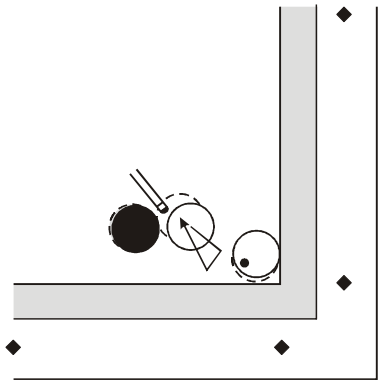
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**81ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

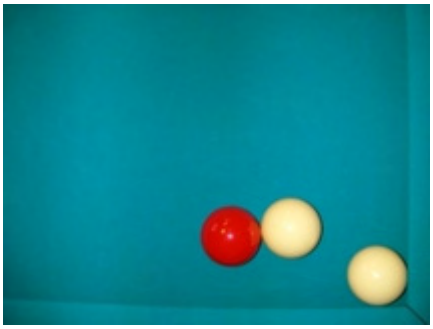
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

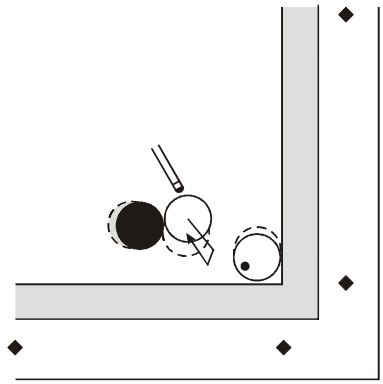
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**82ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

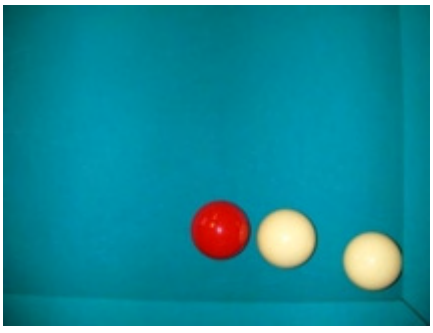
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

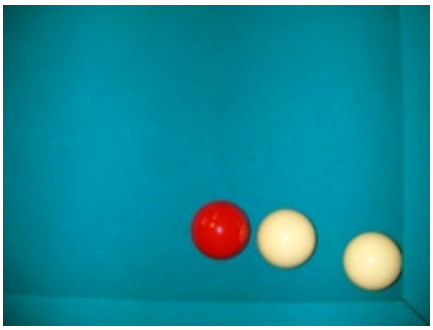
Point et placement réussis.

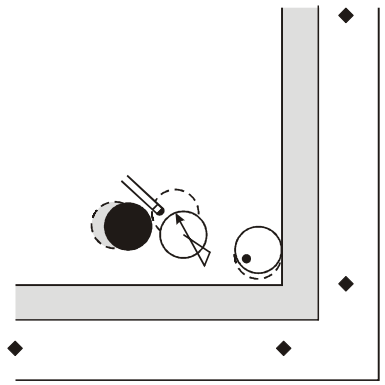
*Erreurs:*

Aucune. La pointée aurait pu ressortir un peu plus.



Tous droits réservés - 31090114049





**83ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Attention cette fois à mieux ressortir pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

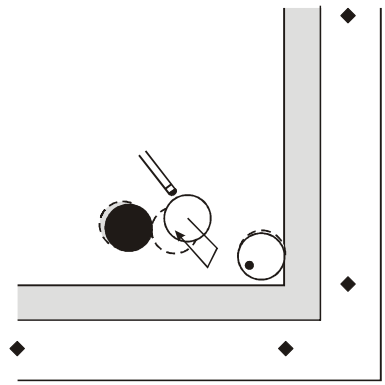
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis. Mieux ressorti.

*Erreurs:*

Aucune.





**84ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure.

*Risques:*

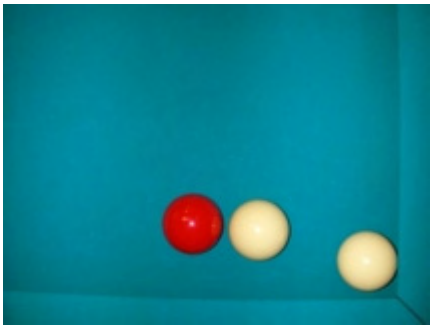
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

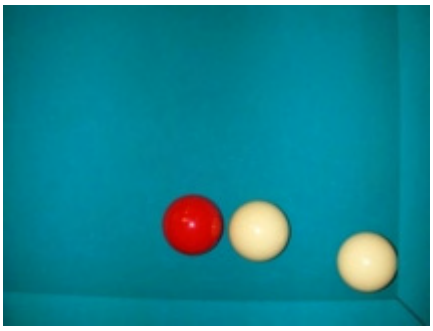
Point et placement réussis. La joueuse aurait pu mieux ressortir.

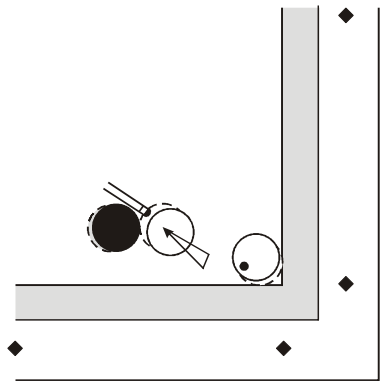
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**85ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure.

*Risques:*

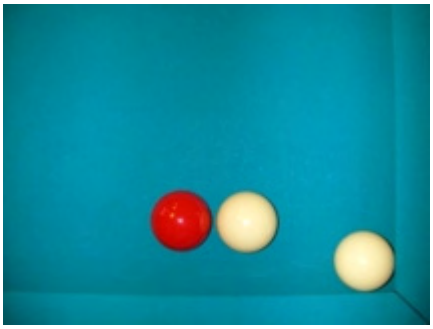
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

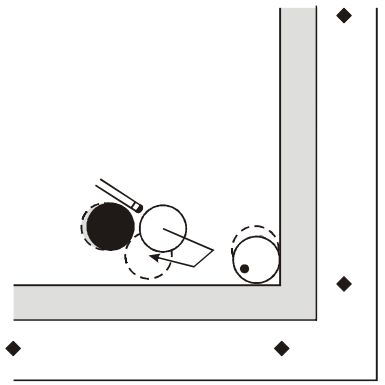
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**86ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue d'exploiter par la petite bande. La joueuse touche la pointée sur sa droite, qui la renvoie avec le contre sur la petite bande, puis sur la rouge en mesure. Il convient de revenir au même endroit pour reproduire si possible cette même option.

*Risques:*

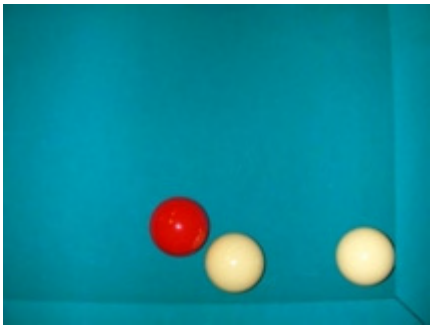
Il n'y a pas de risque, si ce n'est celui qu'on pourrait prendre pour amortir au maximum sur la rouge.

*Résultat obtenu:*

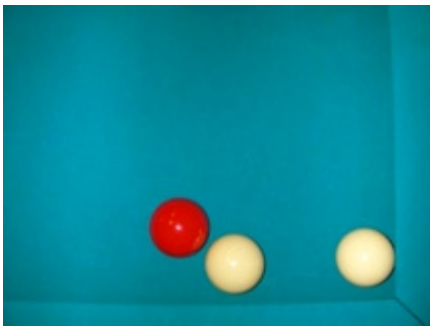
Point réussi. Sauf que cette fois, le contre a renvoyé la joueuse entre la rouge et la petite bande. Pire encore, la pointée est plus haute que la joueuse.

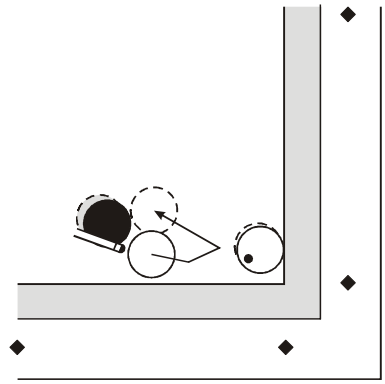
*Erreurs:*

Trop plein.



Tous droits réservés - 31090114049





**87ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Si on rejoue comme avant, la pointée va continuer à s'échapper et cela deviendra très difficile de ne pas perdre la maîtrise des billes. On répare cette erreur en jouant bande-avant. La joueuse touche d'abord la petite bande, puis la pointée et revient caramboler la rouge, en mesure et sur sa partie supérieure. Le but est de dominer à nouveau la pointée.

*Risques:*

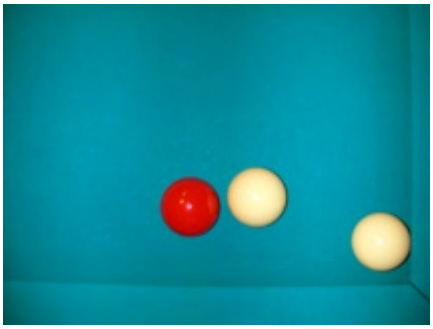
Le bande-avant contre n'est pas très facile à visualiser, surtout pour toucher la bonne quantité de bille sur la pointée.

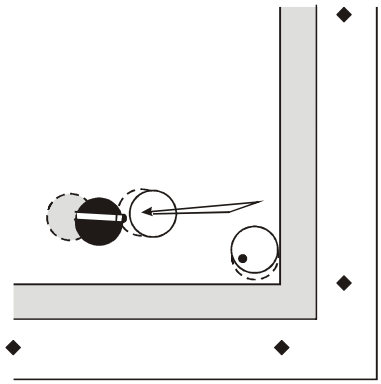
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**88ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Changement de stratégie, on va se placer sur la rouge pour un rappel en largeur, via la grande bande cette fois. La joueuse carambole la pointée sur sa gauche, en finesse, avec de l'effet pour revenir sur la rouge, en légère dominante. Le but est de créer l'angle et la distance sur la rouge pour pouvoir la rappeler dans le coin au coup suivant. Si le rappel n'est pas au rendez-vous, on pourra recommencer le placement plusieurs fois.

*Risques:*

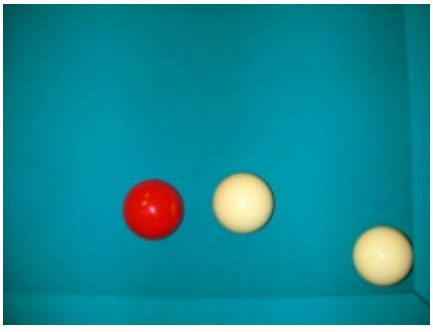
Toujours un problème de position du corps, avec une canne qui passe par-dessus la rouge. Difficile d'être précis.

*Résultat obtenu:*

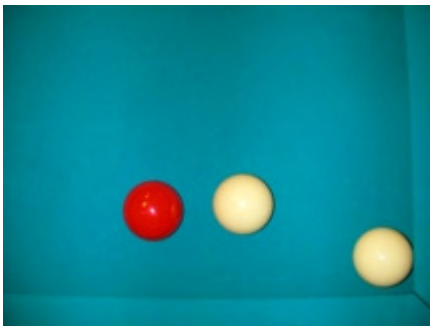
Point et placement réussis.

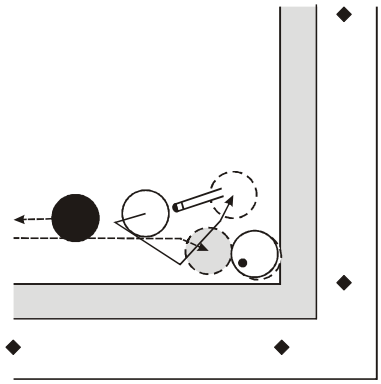
*Erreurs:*

Aucune.



Tous droits réservés - 31090114049





**89ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Le rappel est trop bien placé pour prendre le risque d'exploiter encore la position. La joueuse carambole la rouge, un peu sur sa gauche en rétro. Elle revient sur la petite bande et ressort sur le bord extérieur de la pointée. La rouge longe la petite bande et revient dans le coin.

*Risques:*

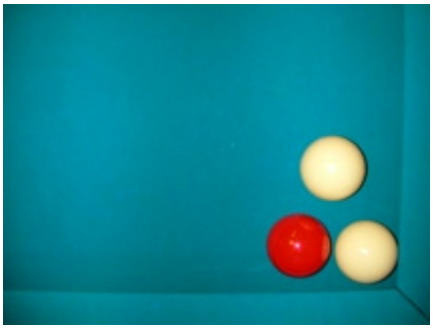
La joueuse est assez proche de la rouge, attention au poussé. Ne pas prendre trop de risque pour chercher le débordement de la pointée.

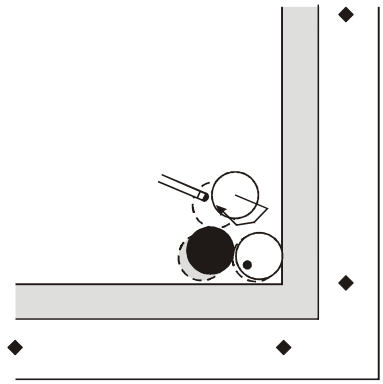
*Résultat obtenu:*

Point et rappel réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**90ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

La position est parfaite pour l'exploiter par la grande bande. Vu les distances, ce sera sans doute par la bande-avant. La joueuse touche d'abord la grande bande, puis la finesse de la pointée et revient sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.

*Risques:*

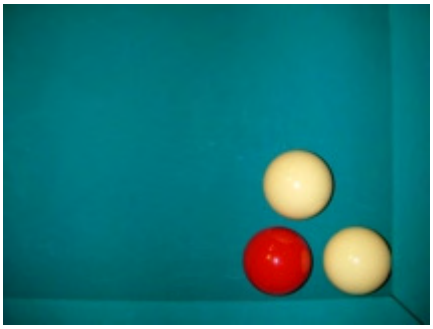
Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

*Résultat obtenu:*

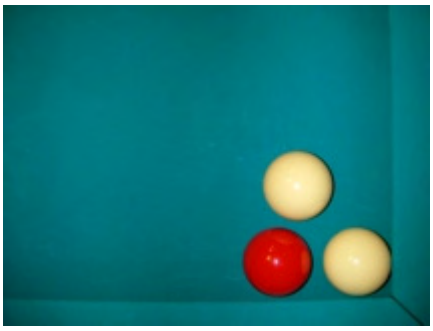
Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.



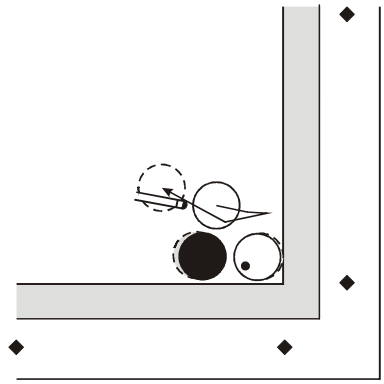
Tous droits réservés - 31090114049



**91ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche cette fois d'abord la pointée en finesse, puis la grande bande et revient sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.

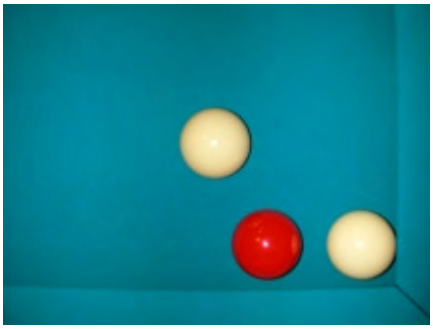


*Risques:*

Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Sans compter qu'en prenant trop plein, on peut avoir le contre de la pointée et du coup manquer la rouge. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.



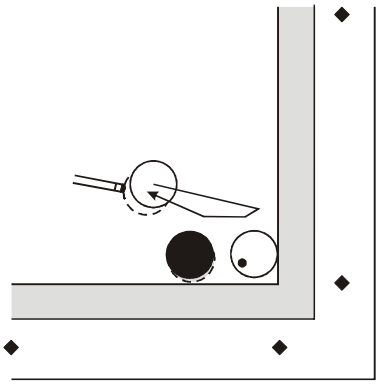
*Erreurs:*

Un peu trop fort, mais le carambolage de la rouge et son contre permet à la joueuse de bien dominer la pointée.

**92ème point**

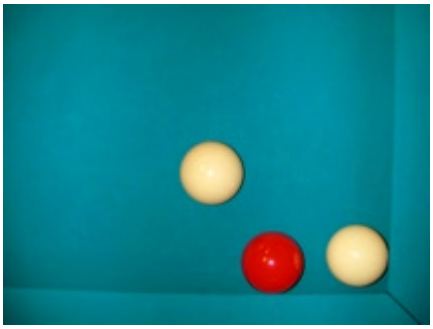
*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche d'abord la grande bande, puis la finesse de la pointée et revient sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.



*Risques:*

Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Sans compter qu'en prenant trop plein, on peut avoir le contre de la pointée et du coup manquer la rouge. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.



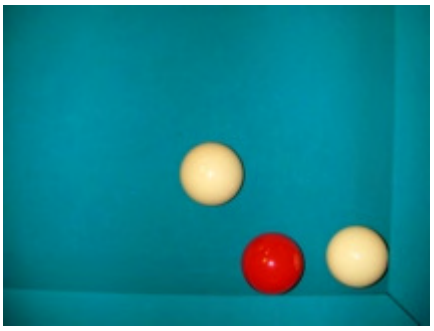
*Résultat obtenu:*

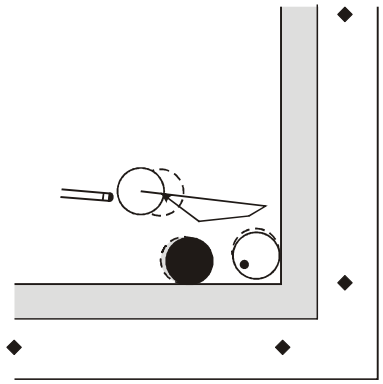
Point et placement réussis.

*Erreurs:*

De nouveau un peu trop fort, mais le carambolage de la rouge et son contre permet à la joueuse de bien dominer la pointée.

Tous droits réservés - 31090114049





**93ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche d'abord la grande bande, avec effet à droite, puis la finesse de la pointée et revient sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.

*Risques:*

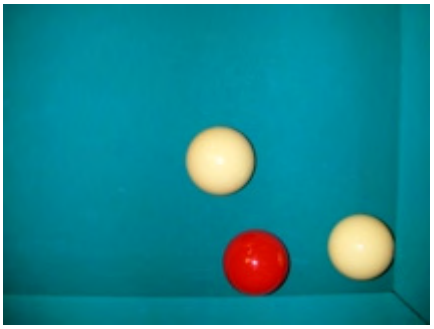
Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Sans compter qu'en prenant trop plein, on peut avoir le contre de la pointée et du coup manquer la rouge. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

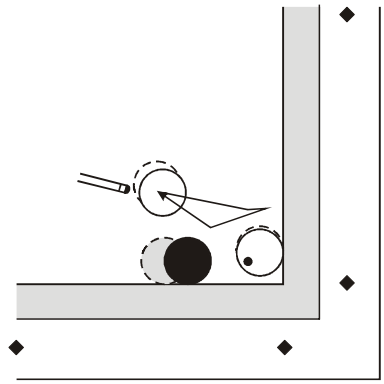
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune





**94ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

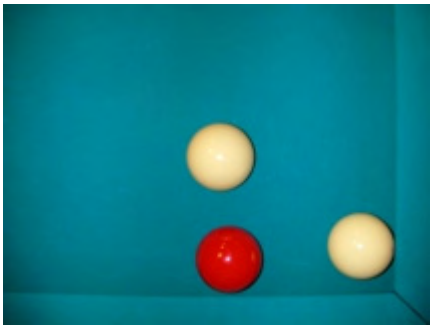
On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche cette fois d'abord la joueuse, puis la grande bande et revient avec un peu d'effet sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.

*Risques:*

Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

*Résultat obtenu:*

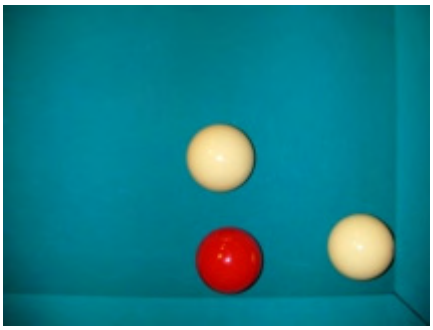
Point et placement réussis.

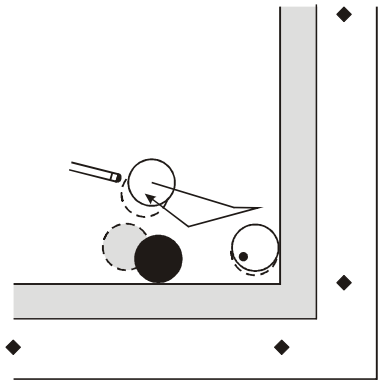


*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**95ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche de nouveau d'abord la joueuse, puis la grande bande et revient avec un peu d'effet sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.

*Risques:*

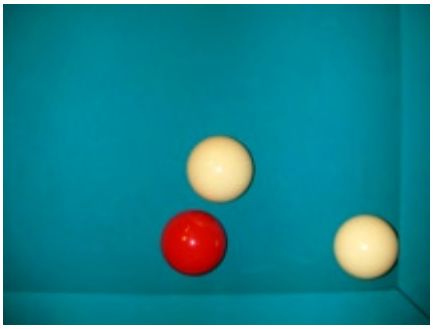
Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

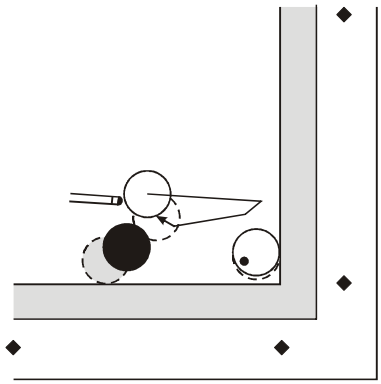
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**96ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche d'abord la grande bande, puis la finesse de la pointée et revient sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.

*Risques:*

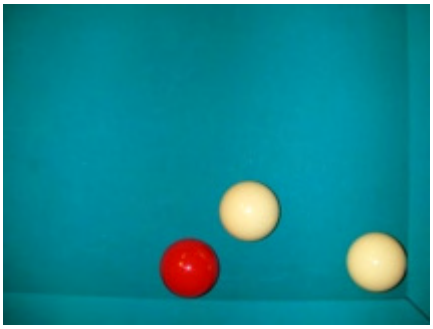
Si on prend trop plein, la pointée remonte trop et on tombe sur une solution en massé parfois difficile. Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

*Résultat obtenu:*

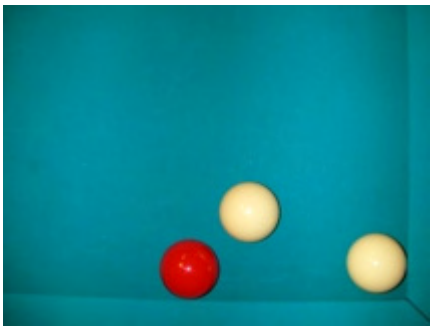
Point et placement réussis.

*Erreurs:*

La rouge a été carambolée un peu trop à l'intérieur.



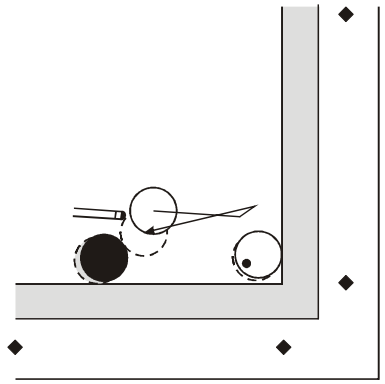
Tous droits réservés - 31090114049



**97ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation par la grande bande. La joueuse touche de nouveau d'abord la joueuse, puis la grande bande et revient avec un peu d'effet sur l'extérieur de la rouge, en mesure. Il faut conserver la pointée sous la joueuse pour reproduire le même point.



*Risques:*

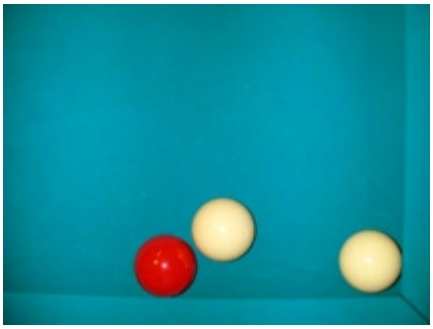
Ne pas prendre trop de risque pour amortir au maximum.

*Résultat obtenu:*

Point réussi. La joueuse est revenue un peu trop à l'intérieur de la rouge, rendant impossible l'exploitation par la grande bande.

*Erreurs:*

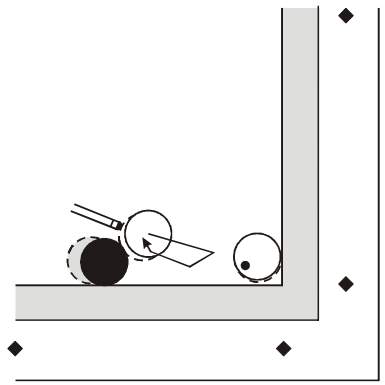
Un peu trop d'effet.



**98ème point**

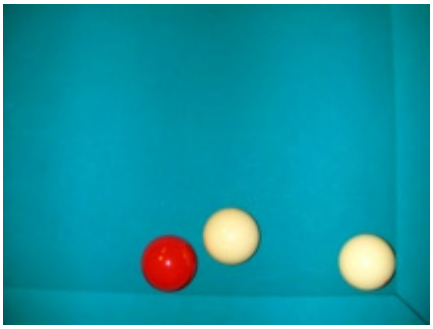
*Possibilités et solution choisie:*

Vu que la joueuse ne domine plus assez la pointée et qu'il n'est plus possible de jouer par la grande bande, on va continuer l'exploitation par le contre et la petite bande. Dans le but de se placer un rappel de la rouge en largeur. Donc la joueuse carambole la pointée un peu sur sa droite et revient grâce à son contre sur la petite bande et ensuite sur la rouge. Caramboler si possible l'extérieur de la rouge, en mesure.



*Risques:*

Trop plein, le point est fait mais sans la bande. Trop fin, la bande est touchée mais pas le point. Attention aussi à ne pas prendre trop de risque avec la mesure.



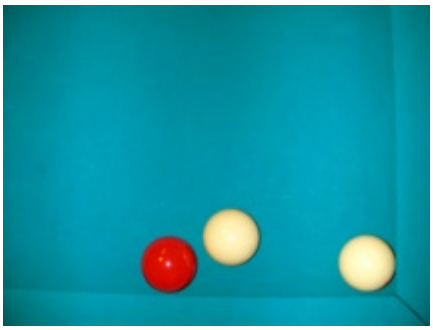
*Résultat obtenu:*

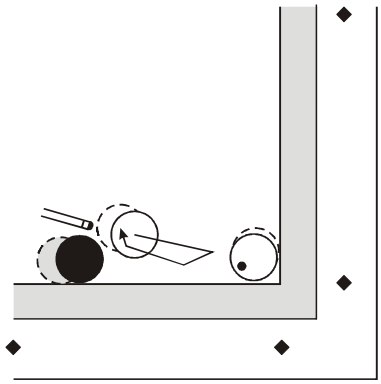
Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.

Tous droits réservés - 31090114049





**99ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

On continue l'exploitation de la même manière. La joueuse carambole la pointée un peu sur sa droite et revient grâce à son contre sur la petite bande et ensuite sur la rouge. Caramboler si possible l'extérieur de la rouge, en mesure.

*Risques:*

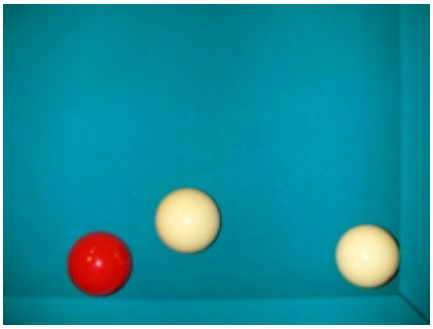
Trop plein, le point est fait mais sans la bande. Trop fin, la bande est touchée mais pas le point. Attention aussi à ne pas prendre trop de risque avec la mesure.

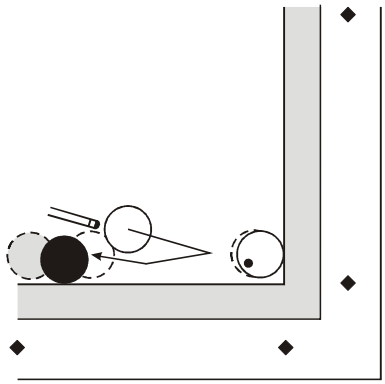
*Résultat obtenu:*

Point et placement réussis.

*Erreurs:*

Aucune.





**100ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Pour le 100ème point, on va cesser d'exploiter et tenter le placement sur la rouge pour son rappel. On joue comme le point précédent, juste un peu plus plein pour revenir le long de la petite bande et prendre le bon angle sur la rouge.

*Risques:*

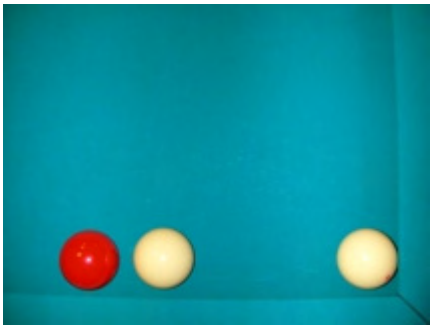
Le risque, c'est de prendre trop plein et ne pas toucher la bande.

*Résultat obtenu:*

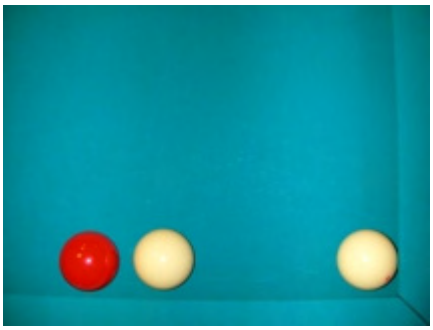
Le point et le placement sont réussis, bien que la distance entre la joueuse et la rouge soit un peu courte.

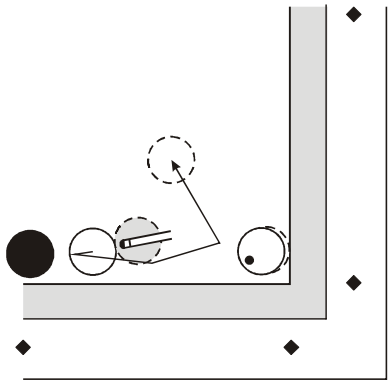
*Erreurs:*

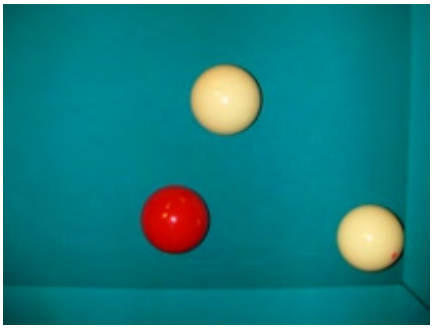
Un peu doux.



Tous droits réservés - 31090114049







**101ème point**

*Possibilités et solution choisie:*

Malgré une distance un peu courte, on joue le rappel de la rouge en piqué, via la petite bande. La joueuse carambole la rouge, en piqué, pour revenir sur la petite bande et ensuite déborder la pointée pour à nouveau la dominer. La rouge longe la petite bande et revient dans le coin.

*Risques:*

Le poussé, vu la distance avec la rouge. Le lâché, par peur du poussé. Ne pas toucher la petite bande.

*Résultat obtenu:*

Rappel réussi.

*Erreurs:*

Aucune.



Xaviergretillat.com

# Psychologie



## 3ème partie

Tous droits réservés - 31090114049

# TABLE DES MATIÈRES

**PSYCHOLOGIE** . . . . . 600
1 AVERTISSEMENT... ET ENCOURAGEMENT ! . . . . . 600
2 GÉNÉRALITÉS . . . . . 600
*2.1 Le début du travail psychologique : définir la marche-à-suivre* . . . . . 602
3 L'ENTRAÎNEMENT DE PRÉPARATION À UN TOURNOI . . . . . 603
4 LA PRÉPARATION PSYCHOLOGIQUE PRÉCÉDANT LA COMPÉTITION . . . . . 604
5 L'APPRÉHENSION DE LA COMPÉTITION . . . . . 604
6 LA PRÉPARATION PSYCHOLOGIQUES DURANT LA COMPÉTITION . . . . . 605
7 LES PROSES, LEUR CONFECTION ET LEUR BUT . . . . . 606
8 L'ANALYSE APRÈS UN MATCH OU UNE COMPÉTITION . . . . . 609
9 LES SENTIMENTS DE PEUR . . . . . 610
10 SENTIMENTS D'INFÉRIORITÉ OU DE SUPÉRIORITÉ . . . . . 612
11 LA CONFIANCE EN SOI . . . . . 614
12 LES TREMBLEMENTS . . . . . 615
13 L'IMPRESSION DE FROID . . . . . 616
14 LA CONCENTRATION, QU'EST-CE QUE C'EST ? . . . . . 617
15 L'APPLICATION . . . . . 618
16 L'IMPORTANCE DU RYTHME . . . . . 619
17 LA MISE SOUS ALARME . . . . . 620
18 LA FORME PHYSIQUE . . . . . 621
19 LA POSITION AU REPOS . . . . . 622
20 L'IMAGE APPARENTE ET L'IMAGE RÉELLE . . . . . 623
21 L'APPRÉHENSION DU PUBLIC, DU REGARD DES AUTRES . . . . . 624
22 LA PEUR DE GAGNER ET DE PERDRE . . . . . 625
23 LA RECHERCHE DU RÉSULTAT (MOYENNE, SÉRIE, ETC.) . . . . . 626
24 LES PENSÉES PRÉOCCUPANTES SANS RAPPORT AVEC LE BILLARD . . . . . 627
25 LES PRISES DE NOTES . . . . . 628
26 RELATIVISER . . . . . 629

Tous droits réservés - 31090114049

# PSYCHOLOGIE

## 1 AVERTISSEMENT... ET ENCOURAGEMENT !

Cette partie dédiée à la psychologie est évidemment indispensable. Sans le bon fonctionnement du cerveau, aucun joueur ne peut exercer son talent.

Mais si le sujet est indispensable, il est aussi ardu à exprimer dans un ouvrage. Il ne possède aucune photographie et aucun schéma pour rendre sa lecture plus ludique et moins ardue. Ce chapitre sans lequel le billard n'est pas concevable est véritablement difficile à lire... Et pourtant, je ne peux que vous encourager à lire chacun de ces chapitres.

## 2 GÉNÉRALITÉS

Au billard, il y a trois piliers représentant les fondements même de la connaissance et de la compétence. Il s'agit de la technique, connaissances évidemment indispensables pour dompter les parcours des billes. Il s'agit également de la conception qui permet de concevoir le jeu de façon intelligente en tenant compte de toutes les contraintes techniques. Mais à quoi serviraient une technique et une conception sans faille si le cerveau n'était pas là pour permettre leur mise en place et donc leur réalisation.

Au billard, tout passe par le cerveau. Toute la connaissance y est inscrite, qu'elle soit technique ou conceptuelle. De plus, le joueur ne peut rien mouvoir sans en recevoir l'ordre du cerveau. C'est le cerveau qui dicte tous mouvements, y compris et surtout le mouvement gestuel qui permettra la réalisation du point. La psychologie sert justement à optimiser le fonctionnement du cerveau pour permettre l'utilisation complète et optimale des connaissances et des capacités techniques, et pour gérer le flux intellectuel au mieux afin d'éviter toute interférence et dysfonctionnement, notamment dans la réalisation gestuelle. C'est peut-être ainsi que l'on peut le mieux résumer ce qui se cache derrière la psychologie : optimiser la gestion du flux intellectuel, du mental et de la Pensée.

Ces termes vous paraissent incompréhensibles au point de renvoyer son auteur dans un cabinet psychiatrique ? Voilà quelques exemples qui devraient vous permettre de mieux comprendre, quelques situations dans lesquelles vous vous retrouverez peut-être…

Lequel d'entre nous n'a jamais été perturbé dans son jeu lorsque son adversaire craie longuement sur sa chaise, lorsque un spectateur chiffonne un papier ou se lève bruyamment, lorsque l'arbitre positionné en face bouge dans tous les sens, lorsque la température des locaux est inadaptée, lorsque le matériel utilisé présente des défaillances importantes ? Comment gérer ces petites gènes ? Doit-on demander à l'adversaire de cesser de crayer, au spectateur de se tenir tranquille, à l'arbitre de se mettre ailleurs, à l'organisateur de revoir ses

Tous droits réservés - 31090114049

locaux et le matériel utilisé ? Il est dès lors évident que c'est au joueur de s'adapter à la situation, à faire un travail sur lui-même pour être capable de fournir le meilleur jeu possible dans ces conditions. Et cela passe inévitablement par un travail psychologique où chacun identifiera le problème et trouvera les moyens de résoudre le problème. Vous verrez à la lecture de ces chapitres que, par exemple, l'utilisation optimale d'une zone de concentration ou le raisonnement objectif qui permettra d'analyser correctement et de tenir compte des changements de réactions du matériel, deviendront des notions bien utiles.

Lequel d'entre nous n'a jamais été incapable de réagir face à un adversaire qui vient de réaliser une grosse série, n'a jamais perdu ses moyens au moment d'égaliser à la reprise, n'a jamais fait une fausse queue ou une faute grave lorsque l'arbitre a annoncé " pour cinq ", ou n'a jamais eu de problème à passer les caps des centaines dans la série ? Lequel d'entre nous n'a jamais souffert du long et douloureux passage sur la chaise, ne s'est jamais énervé suite à un mauvais placement ou un point mal réussi, n'a jamais laissé filer une partie une fois passé un certain cap de reprises, n'a jamais connu de parties catastrophiques sans communes mesures avec les résultats habituels ? Pour quelle raison sommes-nous capable de rater un point dans un match de championnat alors que nous réussissons le même point cent fois de suite à l'entraînement ? Tout ces problèmes ont pour origine des déficiences psychologiques. Le flux intellectuel mal géré vient perturber le bon fonctionnement du joueur. Quels sont les joueurs capables d'identifier formellement la source psychologique de ces problèmes, et surtout lesquels d'entre nous sont capables d'y remédier et si possible de les anticiper ? Dans ce chapitre figurent quelques pistes qui peuvent orienter les joueurs dans leur recherche et peut-être leur fournir une éventuelle solution.

Le joueur de billard débutant peut se rendre compte à la lecture de cet ouvrage que les connaissances techniques et conceptuelles sont énormes et donc forcément longues à acquérir. Pour lui, ces deux piliers l'occupent à 100% et il ne se soucie guère de l'aspect psychologique, pourtant parfois utile dès les premiers pas. Mais pour le compétiteur moyen ou du dimanche, possédant déjà une bonne partie de cette connaissance, c'est un énorme travail psychologique qui doit se mettre en place : réussir à gérer le flux intellectuel pour que technique et conception soient optimales. Pour le compétiteur assidu possédant une solide technique et une bonne conception, le travail psychologique l'occupe pleinement. Il doit penser à tout, tout prévoir et tout anticiper, trouver une solution à tous les problèmes avant même qu'ils n'apparaissent. Le résultat de ce joueur de haut niveau dépend à 90% de son mental, pour ne pas dire plus.

Pour finir cette introduction, je tiens à préciser que je suis joueur de billard, et non pas psychologue ou psychiatre. Tous les éléments contenus dans ce chapitre ne sont que problèmes, situations et parfois solutions que je rencontre ou que j'ai rencontré durant mon parcours billardistique. Je ne souhaite absolument pas donner de leçon sur la manière de se comporter et de penser au billard. Je suis en effet convaincu que le mental est un travail personnel que tout joueur doit lui-même réaliser, pour coller le plus possible à sa personnalité et non pas à un pseudo modèle qui n'existe pas. Ce chapitre a pour seul but d'ouvrir les yeux sur certains problèmes, éventuellement exposer certaines solutions. Mais cela ne restera toujours que mes problèmes et mes solutions, et tout ceci ne dispensera pas chacun d'entre vous de réfléchir sur sa propre situation et d'effectuer son propre travail psychologique.

Tous droits réservés - 31090114049

## 2.1 LE DÉBUT DU TRAVAIL PSYCHOLOGIQUE : DÉFINIR LA MARCHE-À-SUIVRE

Quel joueur de billard ne s'est jamais posé la question au moins une fois dans sa carrière : " Pourquoi est-ce que cela ne va pas ? ". Sous-entendu bien sûr, pourquoi est-ce qu'il joue mal alors qu'il est capable de bien jouer ? C'est de cette question qu'a démarré ma réflexion et mon intérêt pour le travail psychologique. En effet, je me suis attaché à comprendre la différence entre les moments où tout fonctionne parfaitement et les moments de galère où tout finit en échec. Comment serait-il possible pour le joueur de comprendre pourquoi il joue mal, alors même qu'il n'est pas capable de comprendre pourquoi il joue bien ? Le premier travail a donc consisté à décortiquer tous les automatismes : comprendre tout ce qui se passait dans la tête du joueur, du début jusqu'à la fin, lorsqu'il joue instinctivement au top de ses possibilités. Il a fallu décortiquer cette longue liste de tous les événements qui se déroulent automatiquement dans le cerveau du joueur, de façon inconsciente ou avec intervention consciente. Grâce à cette liste, il a été possible de mettre un nom et surtout un ordre sur tous ces événements. Cette liste a permis de se rendre compte que les échecs du joueur sont souvent dus à un oubli ou une inversion dans cette liste : un ou des événements qui ne se sont pas produits, ou des événements qui n'ont pas été réalisés dans le bon ordre. Cette check-list est un peu comparable à celle du pilote de ligne qu'il doit respecter avant de pouvoir décoller. Au billard, la situation est un peu la même : le joueur doit lui aussi respecter le nombre et l'ordre de tous les événements avant de pouvoir exécuter son point. Cette liste, partiellement utile lorsque tout va bien, prend tout son sens lorsque tout va mal. Il est en effet possible de recréer le canevas de la check-list, repenser consciemment à tous les événements qui se déroulent normalement inconsciemment, reprendre tous ces événements dans le bon ordre pour ne pas mettre la charrue avant les bœufs. C'est le seul moyen de se reprendre lorsque tout va mal : repartir de zéro et contrôler toute la liste, événement après événement.

Les éléments de cette liste sont notamment :

- l'observation attentive de la position des billes,
- le choix du point en tenant compte des différents critères (faisabilité, difficulté, mode de jeu, risques, prudence, etc.)
- Choix des paramètres
- Choix des trajectoires, visualisations multidirectionnelles
- Choix du point de bande, visualisations multidirectionnelles
- Choix de la quantité de bille, de la hauteur d'attaque, de l'effet et de l'énergie
- Mise en place pour l'exécution
- Affinage des paramètres choisis
- Affinage de ou des éléments importants

- Exécution

Cette check-list est sommaire et surtout objective. Elle ne fait pas mention d'éventuels problèmes personnels supplémentaires à régler… problèmes techniques, conceptuels et même psychologiques. On peut par exemple préciser dans la mise en place des éléments comme la positon des pieds, le fléchissement des jambes, la tenue de la queue, le chevalet, la stabilité, etc. C'est le même principe pour tous les points énumérés ci-dessus puisque chacun d'eux peuvent se décliner en plusieurs éléments. Cela provoque une sorte d'arborescence qui au bout du compte donne une check-list énorme.

Chaque joueur devrait se poser la même question et réfléchir sur le sujet. Trouver lui-même tout ce que réalise automatiquement son cerveau lorsqu'il joue bien et en établir une liste nominative et ordonnée. L'aboutissement personnel de cette réflexion est le seul moyen efficace pour se reprendre et se remettre sur le droit chemin lorsque les choses se passent mal.

L'inconvénient de cette liste, c'est qu'elle est longue et ardue. Il ne faut pas non plus oublier que l'essentiel des événements figurant sur cette liste se réalise automatiquement et instinctivement, sans réflexions conscientes du joueur. Et que dès lors, il serait utopiste de vouloir réaliser consciemment tous ces événements, tant cela nécessiterait de temps... Impossible d'utiliser plusieurs minutes de réflexions à chaque point. C'est d'ailleurs la plus grande difficulté lorsque cette liste est déterminée : gérer de façon optimale ce qui doit être réfléchi et ce qui doit être instinctif.

# 3 L'ENTRAÎNEMENT DE PRÉPARATION À UN TOURNOI

Pour ma part, mon entraînement avant un tournoi est axé sur deux plans : l'entraînement à la maison et les matchs.

Pour le travail proprement dit, le but de mon entraînement est d'éviter à tout prix les automatismes excessifs et malencontreux au moment de la compétition. Lorsque je travaille exclusivement une discipline, j'acquiers très rapidement et automatiquement tous les automatismes de ce jeu. J'acquiers la vision du jeu, je vois la solution immédiatement, je vois tellement que je n'ai plus besoin de réfléchir. Et c'est souvent ce manque de réflexion qui me trahi, un automatisme de trop… C'est pour cette raison que je travaille plusieurs disciplines et rarement celle de la compétition à venir. Mon travail s'effectue sur le cadre 47/1 et la bande, ou sur le cadre 71/2 et la bande, ou sur ces trois disciplines. Donc si la compétition est à la libre ou au cadre 47/2, mes jeux d'entraînements seront le cadre 47/1 et la bande. Si la compétition est le cadre 71/2, mes jeux d'entraînement seront la bande, le cadre 47/1 et le cadre 71/2. Si c'est la bande ou le 47/1, mes jeux d'entraînement seront la bande et le cadre 47/1. En procédant ainsi, en entraînant les disciplines les plus dures, je progresse dans ma technique, ma conception, mais je n'acquiers aucun automatisme. Donc le moment venu de la compétition, lorsque je vais devoir jouer la discipline en question, je n'aurais pas d'automatismes excessifs avec ce jeu et vais devoir m'appliquer et réfléchir sur les différentes solutions.

Tous droits réservés - 31090114049

Ceci dit au passage, avant mon travail multidisciplinaire, j'étais incapable de vraiment bien jouer du 47/2 lorsque je m'étais entraîné à la bande, et inversement. J'étais incapable de voir ce qu'il fallait jouer et techniquement le simple placement était devenu difficile. Maintenant, avec le travail multidisciplinaire, j'ai acquis sur la durée la multi vision, c'est-à-dire que j'arrive à passer sans trop de problème d'un jeu à l'autre, tant visuellement que techniquement, même entre les cadre à un et deux coups, entre le grand et le petit cadre, etc. Mais il y a encore du chemin à parcourir en la matière. C'est d'ailleurs l'objectif en cours.

Pour les matchs avant la compétition, c'est un peu plus dur pour moi puisque ce n'est pas les adversaires qui se bousculent au portillon. Mais d'une manière générale, entamer un championnat sans avoir de matchs derrière soi, c'est un peu délicat. Il vaut mieux avoir quelques références avant d'entamer la bataille. Là encore, les parties jouées le sont aux disciplines que j'entraîne, donc pas forcément au jeu de la compétition. Ce qui compte dans le match, ce n'est pas le résultat pour voir où l'on se situe dans la discipline en question avant le jour J, c'est plutôt la confrontation avec un adversaire, la situation de match, la psychologie de match… peu importe la discipline. Ce qui compte, c'est de mettre en place une esquisse qui sera bien utile le jour J.

# 4 LA PRÉPARATION PSYCHOLOGIQUE PRÉCÉDANT LA COMPÉTITION

La préparation psychologique avant la compétition n'est pas très importante. Par contre, je pense que c'est primordial de faire quelque chose, ne serait-ce que le point avant de partir, savoir où l'on en est, où l'on va et à quoi il faudra s'attendre. Le travail psychologique consiste à constater avec objectivité la situation dans laquelle je me trouve juste avant la compétition. Constat mental, mais parfois aussi écrit. Il faut, toujours avec objectivité, déterminer le travail effectué, analyser les matchs de préparation, évaluer le niveau général, les lacunes encore existantes, etc.  tout ceci sans faire preuve de pessimisme ou de positivisme excessif, juste relater la situation avec objectivité. Cette réalité est indispensable à figer avant la compétition.

Une autre préparation possible avant de partir en compétition, c'est éventuellement une prose sur une partie d'entraînement. Même si c'est très difficile d'appliquer ce concept hors compétition et même si son efficacité est réduite en entraînement, cela peut quand même valoir la peine. Cela permet d'avoir une esquisse de prose au moment de partir en tournoi.

# 5 L'APPRÉHENSION DE LA COMPÉTITION

Cette appréhension dépend logiquement de la compétition. L'appréhension, ou on pourrait aussi dire la peur, n'est pas la même s'il s'agit d'une compétition régionale ou internationale, s'il s'agit de défendre un titre acquis ou une renommée, ou si au contraire c'est un tournoi sans aucun enjeu.

Tous droits réservés - 31090114049

En général, je n'ai pratiquement pas d'appréhension avant la compétition. Mais quand cela arrive, un moyen de s'en défaire est de prendre chaque compétition au même niveau, quelle qu'elle soit. Pour ma part, je relativise l'importance de la compétition, l'importance du billard dans un contexte qui est beaucoup plus grave que celui-ci, qui a une dimension tellement plus grande qu'elle réduit le billard à finalement peu de choses. Les moyens utilisés pour relativiser l'importance du billard, c'est de se référer à des problèmes bien plus importants que ceux rencontrés dans le monde du billard. Je peux notamment penser à la famille, à des personnes en particulier auquel je tiens énormément, ou à des situations, comme par exemple imaginer cette toxicomane mineure sans logis en train de faire le tapin sur la rue pour pouvoir survivre et s'acheter sa dose, dehors dans le froid… alors que moi je suis peinard au chaud en train de bouffer un sandwich et de me faire du mouron pour mon prochain match. Cette pensée relativise tout de suite et remet la réalité de chaque chose à sa bonne place. Comment ne pas se dire que finalement, il y a des choses bien plus importantes que le billard. Cette relativité est aussi beaucoup utilisée pendant la compétition. En relativisant ainsi, je prend beaucoup plus de plaisir à vivre le moment présent avant et pendant la compétition elle-même. Car c'est le maître mot en la matière : avoir du plaisir à jouer, et donc jouer pour le plaisir…

# 6 *LA PRÉPARATION PSYCHOLOGIQUES DURANT LA COMPÉTITION*

La préparation psychologique de la compétition touche énormément de domaines qui sont par ailleurs traités séparément plus loin. Mais d'une manière générale, elle commence au moment de quitter le domicile. Durant le voyage, il s'agit de penser déjà à l'avance à ce qui va se passer. Imaginer déjà les différentes situations à l'avance permet de prévoir déjà un certain nombre de scénarios et éventuellement d'imaginer déjà des solutions. Ou mieux encore trouver des solutions pour que ces scénarios ne se produisent pas. Et c'est ainsi durant toute la compétition, durant le voyage, l'arrivée à l'hôtel, l'arrivée sur le lieu de la compétition, la rencontre avec les joueurs, les organisateurs, la visite de la salle, des vestiaires, le tour de l'aire de jeu, des gradins, la première nuit, le premier jour, le premier match, la nourriture, le repos, l'occupation du temps libre. Tout est important. Il faut considérer chacun de ces domaines comme étant un grain de sable potentiel qui pourrait enrayer la machine. Si tout ces domaines sont parfaitement maîtrisés, si tout roule comme sur des roulettes, ce sont des problèmes en moins à gérer et donc l'esprit sera libre, frais et dispo pour se concentrer sur l'essentiel. Il faut prévoir et anticiper tous les soucis potentiels.

Le voyage doit être bien planifié pour se laisser une plage de repos avant la compétition. C'est pas la peine de voyager des heures et d'arriver le jour même pour jouer un match. Trop de fatigue. Voyager un jour avant permet de jouer dans de meilleures conditions le lendemain. Bien préparer son voyage, c'est aussi bien préparer son championnat. L'hôtel a aussi son importance. Il faut qu'il convienne à un minimum de confort pour dormir, se doucher, se reposer, etc. En principe, intégrer sa chambre d'hôtel et poser tous ses bagages est la première chose à faire en arrivant dans la ville en question. Ensuite, j'aime bien aller faire une petite visite de la salle. Une première approche du championnat, un premier pas dans la réalité, un premier contact avec l'arène et déjà les premiers frissons. Pénétrer dans cet endroit, rencontrer les organisateurs, les joueurs, observer la configuration des lieux, les vestiaires,

Tous droits réservés - 31090114049

regarder les résultats des précédents tours et constater le niveau de jeu, observer un moment les joueurs dans leur matchs, observer également la réaction des billes et des bandes, du matériel en général, apprécier l'éclairage, la température, le chauffage, s'asseoir un moment dans les tribunes, s'asseoir un moment dans l'aire de jeu, sur la chaise du condamné. Ce sont toutes des choses importantes et des sensations intéressantes à saisir avant de jouer son premier match. Cela contribue à une bonne entrée en matière le lendemain. Après, c'est retour à l'hôtel, si possible se nourrir un peu si c'est pas déjà fait, puis ensuite dormir. Il ne faut pas oublier de se détendre. Dans ce domaine, je privilégie parfois un peu la détente à un moment de sommeil supplémentaire. Pour moi, c'est meilleur pour mon équilibre si je me détend un moment devant la télévision, quitte à dormir une ou deux heures de moins. Le lever suffisamment à l'avance pour ne pas arriver au championnat avec les paupières collées. Un bon petit-déjeuner qui cale bien sans trop bourrer l'estomac. Puis le départ pour le championnat pour une arrivée environ une heure avant le début, pour autant que ce soit possible. Sinon, j'effectue le changement de tenue suffisamment à l'avance pour m'habituer à la température de la salle afin d'éviter des éventuels frissons ou des transpirées. Pour patienter le moment de jouer, j'occupe mon temps avant le match à lire dans les gradins ou sur une chaise. La lecture me détend et elle me permet aussi d'avoir un support pour établir la prose du dernier moment ou pour répéter tranquillement la marche à suivre. Si le moment d'attente est trop long, je dois d'abord m'occuper d'une manière ou d'une autre, puis ensuite une demi-heure avant plus ou moins, je me détends dans la lecture. Après vient le moment de jouer, là on rentre dans une autre problématique qui sera traitée plus tard. Le rituel entre les parties sont toujours plus ou moins les mêmes, repos, détente, lecture, changement d'esprit, nourriture et hydratation, promenade, passage à la chambre d'hôtel, tout dépend. Tous les éléments décrits ci-dessus peuvent paraître totalement ridicule pris l'un séparément de l'autre. Mais comme dit précédemment, ils sont tous un grain de sable potentiel qui peuvent causer un soucis, qui peuvent me déranger momentanément.

# 7 *LES PROSES, LEUR CONFECTION ET LEUR BUT*

Je vais tout d'abord expliquer l'origine de la prose, ce qui m'a conduit à en arriver là. L'idée est partie d'un constat simple. Il arrive parfois que le joueur réussisse les points sans aucun problème dans un enchaînement correct, sans se poser de questions particulières. Jouer suffit, c'est instinctif. Tout se fait automatiquement, sans réflexion. Par contre, il y a parfois des moments où le joueur peut faire tout ce qu'il veut, c'est impossible pour lui de jouer correctement et de réussir ce qu'il entreprend. Le constat est simple : il est indispensable de comprendre précisément ce qu'il se passe automatiquement dans le cerveau du joueur lorsque tout va bien pour ensuite avoir une chance de reproduire le schémas et renverser la machine lorsque tout va mal. J'ai donc chercher qu'elles étaient toutes les étapes et surtout leur ordre de passage que le cerveau réalisait automatiquement ou non. Les recherches ont donné une liste de tâches effectuées par le cerveau, une sorte de marche à suivre disséquée entièrement. Le problème à ce moment-là, c'est que la liste était longue, diffuse et pas forcément toujours dans le bon ordre. De plus, plusieurs éléments sont inutiles puisqu'ils continuent à se faire tout seul, alors que d'autres au contraire sont très importants. Il convenait donc de classer, regrouper et surtout simplifier la liste. Ceci s'est aussi effectué avec le temps et l'expérience, et s'est également adapté à mon niveau toujours croissant, ce qui a permis d'établir une marche à suivre très simplifiée avec des mots clés adaptée parfaitement à mes capacités. Le

Tous droits réservés - 31090114049

principe du mot clé est aussi important. Il permet en un mot ou groupe de mots d'évoquer un principe bien défini, sans pour autant devoir écrire l'entier de celui-ci. A l'époque, un exemple de mots clés utilisés étaient le groupe de mots suivants : calme, prudence, minutie et humilité. Ces quatre mots évoquaient chez moi toutes une séries de principes et mettaient en place automatiquement ces principes, simplement en évoquant les mots. Sans entrer dans les détails : le calme pour les nerfs ; la prudence pour le choix du point ; la minutie pour la précision dans le choix des paramètres ; l'humilité pour relativiser mes succès ou mes échecs.

Le but de la prose est tout simple. L'objectif est de trouver une marche-à-suivre qui me mette sur les bons rails dès le départ et qui me permette de suivre le bon chemin. En plus, cette prose doit pouvoir me remettre dans le droit chemin en cas d'égarement. C'est une sorte de filin qu'il ne faut jamais quitter des yeux.

La confection de cette prose est évolutive. Celle que je confectionnais il y a plusieurs années n'est pas celle que je fais actuellement. Mais l'actuelle prose fonctionne tout de même depuis un certain temps et a été utilisée pour mes derniers championnats. Les derniers records et mes deux résultats en championnat d'Europe ont été réalisé en partie grâce à cette prose et à une excellente préparation psychologique bien adaptée.

L'idéal est d'établir un premier jet de prose lors d'un match d'entraînement. Ensuite, en fonction de la préparation, de l'entraînement, de tous les contacts établis sur place, il faut modifier cette prose, environ quelques heures avant la première partie. Avant celle-ci, soit dans les vestiaire, dans un endroit calme ou dans le public, avant la lecture et la détente, il faut établir la prose finale.

D'une manière générale, cette prose doit contenir les éléments suivants : quel est le ou les buts à atteindre, quels sont les moyens entrepris pour les atteindre, à quoi faut-il tout particulièrement faire attention.

Le ou les buts peuvent être multiples et peuvent évoluer avec le temps. On aurait par exemple pu y trouver la notion de faire le mieux possible, ou de réaliser un résultat minimum, ou encore plein d'autres buts. Mais pour moi, le seul but vraiment important se résume en quelques mots : donner le meilleur de soi et avoir du plaisir… C'est simple et efficace. Avoir du plaisir est une notion essentielle. C'est déjà une chance pour moi de participer à ce championnat et c'est important d'y trouver du plaisir, sinon à quoi bon participer ?… Et pour y trouver du plaisir, un seul moyen d'y parvenir : donner le meilleur de soi. En effet, que pourrais-je bien me reprocher à la fin de mon championnat si j'ai réussi à donner le meilleur de moi. Quelle pourrait bien être une plus belle satisfaction que celle d'avoir donner le meilleur de soi. Cela peux paraître parfaitement simpliste, mais me dire que mon objectif est d'avoir du plaisir et de donner le meilleur de moi me canalise immédiatement. C'est un but noble qui résume tous les autres. C'est le but ultime. Un élément supplémentaire y a été rajouté avec l'expérience, c'est la notion de durée pour ne pas oublier que ce but doit perdurer dans le temps. Il est important de se rappeler que pour avoir du plaisir, il faut non seulement donner le meilleur de soi, mais en plus il faut le faire à chaque point, à chaque reprise et à chaque match.

Les moyens entrepris pour parvenir à ce but… Et bien ce sont des moyens simples. C'est un peu comme un check liste, il faut que chaque étape soit réalisée, consciemment ou inconsciemment, et dans le bon ordre.

Tous droits réservés - 31090114049

Tout d'abord une mise en jambes, une mise en condition avec l'application de principes tout à fait essentiels. Ce qui peut être pris pour un évidence va subitement devenir compliqué. Il faut se concentrer. Mais qu'est-ce que la concentration. La définition de ce terme est arrivée pour moi très tard. J'ai compris que la concentration venait du terme concentrer… que faut-il concentrer ? Au billard, il faut que je concentre mon regard et mes pensées sur les trois billes. Concentrer son regard sur les billes exclut déjà tout regard hors de la surface de jeu. A aucun moment, le joueur ne doit regarder ailleurs que sur les billes et la surface dans laquelle elles évoluent. Ensuite, concentrer ses pensées sur les billes signifient que ces trois petites sphères occupent toutes les pensées du joueur. Que celui-ci ne doit jamais penser à autre chose qui pourrait ne pas concerner les billes. Se concentrer, s'est concentrer son regard et ses pensées sur les billes.

Ensuite, choisir le point que l'on va réaliser avec un seul mot d'ordre : la prudence. Mais cela doit être une prudence objective. Pas question de se laisser guider par la peur ou l'angoisse. La réflexion se doit d'être objective. C'est le mot clé qui doit raisonner dans la tête de chaque joueur lorsqu'il choisit son point. De toutes les solutions, la meilleure sera celle qui offrira un bon résultat et une marge d'erreur confortable. Cette marge d'erreur est vraiment importante. C'est le seul moyen de déterminer si une solution est risquée ou non. Jouer la solution qui offre une grande marge d'erreur, c'est à coup sûr jouer de façon prudente. La prudence, c'est une très fine analyse qui mélange à la fois la marge d'erreur et la qualité du résultat escompté.

Après, l'étape suivante consiste à fixer avec précision les paramètres utilisés pour le point. La notion de précision est importante car c'est également un mot clé qui me met en condition. Au moment où je fixe mes paramètres, je suis comme dans un état second où le moindre millimètre est traqué.

Pour aider à fixer les paramètres, il est nécessaire de déterminer les trajectoires de la bille joueuse et le ou les éventuels points de bande, et ce toujours le plus précisément possible. Il faut au besoin s'aider de repères sur les bandes ou sur le tapis ou de points intermédiaires sur le tapis.

Les paramètres sont au nombre de quatre : la quantité de bille, la hauteur d'attaque, l'effet et l'énergie. Il convient d'abord de fixer les trois premiers, à savoir la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet. Millimètre après millimètres, il faut évaluer ces trois paramètres au plus juste jusqu'au moment où je suis certain qu'il n'est pas possible de faire mieux. Ensuite, il convient de terminer le tout par le contrôle du geste et plus exactement de l'énergie, donc de la force et de la vitesse. L'énergie est la dernière des choses à penser.

Ensuite et pour terminer, il reste encore à inscrire sur cette prose des éléments particuliers auxquels il convient d'être attentif. Cela peut être des éléments qui viennent se greffer par la suite pour améliorer la prose, ou des éléments qui y sont mis dès le début.

Je mentionne notamment un élément qui est la cause de bien des déboires et des fins de série… C'est le rythme de la série. En principe, lorsqu'une erreur se produit, c'est qu'un élément était manquant dans la chaîne, que quelque chose a été oubliée. Autrement dit, on peut considérer que si le joueur avait pris le temps de porter une attention particulière pour fixer cet élément, il n'aurait probablement pas commis cette erreur. En principe, l'erreur est le plus souvent causée par une négligence. Cette négligence est souvent provoquée par un rythme de série trop élevé. Les points s'enchaînent les uns après les autres, la vision s'affine

Tous droits réservés - 31090114049

au fil de la série, la réflexion devient de plus en plus instinctive, et tout d'un coup l'oubli, la négligence, l'erreur survient à cause d'un excès de confiance et donc un rythme de série trop élevé. Le rythme n'est ni lent, ni rapide, il est à la fois lent et rapide et il est surtout adapté à la situation.

De plus, quel que soit le rythme de la série, qu'il soit lent ou rapide, il est capital d'avoir un coin dans sa tête qui réagit instantanément au danger potentiel. Une alarme qui se met en branle dès qu'un danger se présente. Si je met en veille cette alarme, je suis capable de détecter le problème qui pourrait m'arrêter dans la série. C'est hyper important de pouvoir détecter le grain de sable, la difficulté supplémentaire, le problème qui peut survenir… pouvoir s'arrêter avant de commettre l'irréparable, réfléchir avant de commettre la faute, traiter le message d'erreur et seulement ensuite jouer. Ce système de mise en alarme permanente se résume pour moi en seul mot clé : alarme. Cela évoque pour moi cette mise en alerte permanente.

Donc pour moi, la prose finale pourrait tout à fait correspondre à un petit message écrit, que je peux garder sur moi, et qui contient les termes suivants :

- Important: avoir du plaisir et donner le meilleur de soi
- À chaque match, à chaque reprise, à chaque point
- concentrer regard / pensées sur les billes
- prudence dans le choix du point
- Précision dans le choix des paramètres
- trajectoires / point de bande
- Hauteur, effet, quantité, énergie
- Rythme de la série
- Alarme

Cette prose-là a notamment été utilisée pour mon premier titre européen et pour les meilleurs résultats obtenus jusque là.

Je pense qu'elle va évoluer et continuer à changer au fil du temps et de ma progression. Il faut simplement que le contenu soit adapté au joueur et que les mots continuent à être évocateurs.

# 8 L'ANALYSE APRÈS UN MATCH OU UNE COMPÉTITION

L'analyse tout court est importante, que ce soit après un match, mais aussi pendant un match. L'idéal serait même de pouvoir analyser les défaillances durant une série pour pouvoir

modifier tout de suite ce qui ne va pas. Mais je n'ai jamais réussi à effectuer une analyse en série, ni même en match. Les seuls retournements de situation que j'ai eu en match, je ne les ai pas vraiment réussis, ils sont venus je ne sais pas trop comment et sont repartis je ne sais pas trop comment non plus. Je n'ai encore jamais réussi à retourner une situation volontairement dans un match. Quand je suis dans la galère en match, j'ai vraiment de la peine à me remettre sur les rails dans la même partie. Alors encore moins dans la même série. Même si j'y arrive quand même un peu de temps en temps.

Le minimum pour l'instant, c'est l'analyse après un match. Il est logique de passer en revue toutes les séries du match, les erreurs, les points forts et surtout les points faibles, enfin tout repasser en crible pour tirer profit au maximum de la partie passée pour que les parties suivantes puissent en bénéficier. Cette analyse fait partie intégrante de la préparation du match suivant.

C'est important de pouvoir faire cette analyse au calme. En général, j'ai besoin de me retirer, me mettre au vert, sortir, aller au vestiaire, m'asseoir un moment dans le public, aller boire un jus, ou n'importe quoi pour prendre un peu de recul, réfléchir tranquillement à tout ce qui vient de se passer dans cette partie. Il faut y réfléchir de façon objective, sans peindre la muraille en blanc ou en noir, juste être objectif. Pas besoin d'analyse écrite, c'est pas important. Mais ce qui compte, c'est de comprendre pourquoi cela s'est produit ainsi et surtout d'éviter que cela se reproduise.

En général, deux options les plus courantes : premièrement la prose n'a pas été bien appliquée durant la partie pour divers motifs survenus avant ou pendant le match. Deuxièmement, la prose a été bien appliquée mais elle est incomplète. Il convient alors de la compléter au mieux.

L'analyse après la compétition est aussi importante. Comprendre pourquoi tout cela s'est bien passé, savoir pourquoi j'ai bien joué, ou au contraire trouver tout ce qui n'a pas fonctionné. Cela va être utile pour la prochaine compétition.

# 9 *LES SENTIMENTS DE PEUR*

Les sentiments tout courts, qu'ils soient de peur, d'infériorité, de supériorité ou d'autre chose, bref tous les sentiments quels qu'ils soient sont déjà des notions très incertaines en soit. Ils évoluent de façon différente chez chaque individu, ils évoluent en une fraction de seconde dans une direction et une seconde après dans une autre, ils influencent parfois nos agissements alors que parfois ils n'influencent rien du tout, le degré d'influence n'est aussi pas le même, chaque individu réagit différemment à un même sentiment… Bref, gérer ses sentiments, c'est être capable de se gérer soi-même. Un seul moyen pour y parvenir, il faut se connaître, explorer son intérieur, être à l'écoute de soi pour y déceler les différents sentiments, les repérer, comprendre leur mécanisme, les accepter, remarquer leur apparitions, comprendre la raison de leur présence, observer les conséquences… Se connaître aussi bien dans ce sens, cela prend du temps, demande de l'expérience, et nécessite à la base une réelle prise de conscience sur l'importance de ce problème. Et ne nous y trompons pas, la capacité à

Tous droits réservés - 31090114049

gérer les sentiments sont faibles. Il est parfois possible de limiter leur apparition ou limiter leur influence, mais cela n'est guère possible de faire mieux.

Le sentiment de peur avant une compétition tient plus d'une appréhension que d'une peur. Mais si elle n'est pas gérée correctement, elle peut facilement mener à la peur durant la compétition, voire même en augmenter l'intensité et les conséquences. Pour ma part, avant une compétition importante, l'appréhension est toujours présente. Elle est parfois telle qu'elle peut par moments se comparer à de la peur. Cette appréhension est essentiellement issue des nombreux doutes au sujet de la justesse de ma préparation, mon état physique et psychologique du moment, la forme billardistique du moment. Les conséquences de ces appréhensions peuvent facilement être limitées en jetant un regard ni positif ni négatif mais réaliste sur la situation telle qu'elle est avant la compétition. Un regard objectif couplé à une bonne capacité à relativiser permet de gérer cette appréhension. Ce qu'il ne faut surtout pas faire, c'est demeurer ignorant face à cette réalité.

Cette appréhension préliminaire se transforme rapidement en peur au moment de la compétition. Durant la compétition, je distingue deux peurs : celle qui m'accompagne durant tout le tournoi, surtout avant les matchs, et celle que j'ai durant le match, au moment même de jouer et d'exécuter…

La première peur qui agit en douce durant tout le championnat, avant et après les matchs, pendant que je suis assis à regarder les exploits de mon adversaire, cette peur est totalement inoffensive dans le sens où elle n'influence que le psychisme et le physique et qu'elle n'a en réalité aucune incidence sur le résultat. Le résultat n'est influencé que par la peur qui traîne au moment de jouer… Donc pourquoi se préoccuper d'une peur qui n'a pas vraiment d'influence directe… Tout simplement parce qu'elle existe et que l'on ne peut pas l'ignorer, et qu'elle a une influence indirecte sur la peur qui survient au moment de jouer. D'une certaine manière, elle conditionne négativement la phase de jeu et la peur qui l'accompagne. C'est important d'identifier ces moments de peur lorsqu'ils se présente et de trouver un comportement adéquat qui permet de calmer la situation et d'atténuer, voire d'anéantir, ses effets sur la phase de jeu. Par exemple, lorsque l'adversaire joue, il se produit souvent des moments sur la chaise où le psychisme travaille et la peur surgit pour diverses raisons telles que la possibilité de perdre la partie, de ne jamais revenir sur la table, ou la réussite in extremis d'un point où l'espoir qu'il soit raté a demeuré jusqu'au bout, et mille autres situations. Cette peur peut parfois avoir des conséquences sur la forme physique avec des tremblements sur les jambes ou les bras, ou une boule à l'estomac par exemple. Il est aussi possible que dans les phases d'attente qui précède un match, une certaine peur s'installe à cause de certains résultats du futur adversaire, ou qu'une forme d'appréhension se mette en place pouvant ensuite céder la place à la peur en fonction de divers raisonnements psychologique inadéquat sur par exemple des remises en question sur sa forme ou ses capacités ou sur les possibles issues du matchs ou du tournoi. Bref, quels que soient la raison qui provoque cette peur et la conséquence psychique ou physique qu'elle a sur le joueur, elle doit être traitée d'une manière appropriée. Elle nécessite donc une prise de conscience rapide du phénomène, une bonne analyse du problème, de sa provenance et de ses effets, et une traitement adapté. Le traitement n'est en général pas grand chose d'autre que de la manipulation psychologique pour remettre le psychisme du joueur sur les bons rails. Pour cela faut-il encore qu'il y ait des rails, à savoir une prose claire tenue à jour qui mette en place et définisse la situation. Un énorme pas en arrière permettant un recul face à cette situation et une vision plus juste des événements, une bonne analyse avec la compréhension des sources et des effets, un regard ni pessimiste ni optimiste mais objectif,

une relativisation des événements permettant de replacer à sa juste place l'importance du tournoi et de son issue, et un repositionnement sur les rails par rapport à la prose établie.

La peur éprouvée durant le match est beaucoup plus problématique, d'abord parce qu'elle a une influence directe sur le jeu et la réussite du point entrepris, ensuite parce que ses influences néfastes peuvent surgir à tout moment, y compris au dernier moment lors du lancer de la queue. Cette peur attaque tout le psychisme du joueur en remettant tous les doutes et les peurs sur le devant de la scène enfermant ainsi le joueur dans une sorte de bulle noire, un monde bien à part où les réalités complètement déformées altèrent complètement les sens et les décisions. Cette peur a également des influences physiques importantes comme par exemple des tremblements au niveau des jambes et du reste du corps, avec notamment ce qui est beaucoup plus embêtant le tremblement du bras moteur ou du chevalet. Les séquelles physiques peuvent aussi apparaître au niveau de la vision, laquelle couplée à un cerveau complètement déboussolé par la bulle noire, peut très bien ne plus être optimale voire même franchement déficiente, n'offrant plus la possibilité au joueur d'utiliser toute son acuité visuelle. D'autres conséquences physiques peuvent également apparaître comme notamment des frissonnements et une baisse de température, ou au contraire une hausse et un sacré mal de tête. Cette peur ne peut être canalisée que par une ligne de conduite bien établie par une prose, laquelle doit d'abord exister puis avoir été dûment établie avant l'apparition du problème... d'où son utilité. Cette prose est sensée canaliser toutes les pensées et les actions du joueur, donc toutes les actions psychiques et physiques, ne mettant en évidence que l'essentiel, réduisant la complexité du problème à quelques éléments incontournables, évocateurs et conditionnants. Pour plus de détails concernant la prose, il convient de se référer au paragraphe traitant de ce problème. Mais il faut savoir qu'elle demeure le seul moyen de canaliser les domaines psychiques et physiques pouvant apparaître à tout moment durant la partie. La stricte application de la prose durant le match devrait donc permettre d'éviter l'apparition de la peur, tout au moins d'en diminuer si ce n'est d'annuler ses conséquences néfastes.

# 10 SENTIMENTS D'INFÉRIORITÉ OU DE SUPÉRIORITÉ

Plus qu'un simple sentiment d'infériorité, il existe dans notre pays une sorte de complexe d'infériorité qui semble bien installé dans nos mœurs, que ce soit dans le domaine sportif comme d'ailleurs dans presque tous les domaines. Bien peu de disciplines échappent à cette logique. Cette mentalité du petit Suisse apporte d'entrée une connotation négative. Pour ma part dans le domaine du billard, cette mentalité était très présente : un joueur issu et évoluant dans un tout petit pays, une petite fédération n'attirant guère plus de 500 licenciés, un niveau réel très faible des meilleurs joueurs du pays, une popularité du jeu inexistante relayée par une médiatisation qui ne l'est pas moins, un amateurisme omniprésent, et l'inévitable confrontation à des nations plus fortes et plus importantes et surtout bien conscientes de l'être.

En plus de cette mentalité qui semble être inscrite dans nos gènes, chacun a aussi sa personnalité et son vécu qui ont une énorme influence sur la question et qui pourront rendre un individu plus ou moins modeste. Un joueur très modeste non pas dans ses compétences mais dans son caractère, voire même emprunt d'une modestie pessimiste, aura pas mal de

Tous droits réservés - 31090114049

problèmes dans son évolution, tant au niveau de son travail à l'entraînement que dans les compétitions. Ce type de joueur aura tendance à se sentir systématiquement inférieur aux autres et à ses adversaires, à évaluer de façon très pessimiste et négative ses capacités et ses résultats, et d'une manière plus générale à se faire écraser par la présence des autres joueurs qu'il croit être plus forts.

Ce sentiment d'infériorité a des conséquences importantes en compétition. Il conditionne en quelque sorte le joueur dans un carcan et l'empêche d'en sortir. Il altère la perception des choses en maintenant le joueur dans cette certitude d'être inférieur aux autres. Le plus souvent, ce sentiment est accompagné d'un certain pessimisme qui péjore encore plus les décisions prises par le joueur. D'une manière générale, le sentiment d'infériorité couplé au pessimisme empêche le joueur d'avoir une vision réelle sur les événements et le contraint à agir de façon inappropriée par rapport à la réalité mais appropriée à sa réalité, son monde pessimiste où il est forcément moins bon que les autres. Inutile donc de préciser que cette attitude a une influence directe sur les décisions prises par le joueur sur son jeu, ainsi que des influences indirectes sur son exécution.

Le sentiment de supériorité a trait essentiellement au caractère du joueur, mais peut également provenir directement de son parcours de vie et billardistique. C'est un joueur qui, pour une raison encore à définir, croit être supérieur aux autres. Certains, de par leur manière d'être dans la vie de tous les jours et leur caractère propre, sont systématiquement situés au-dessus des autres et se sentent sans cesse supérieurs à eux. Il ont toujours l'impression d'être les meilleurs et même s'ils reconnaissent qu'il peut exister quelqu'un de meilleur qu'eux, ils sont en tout cas supérieurs à vous. D'autres ont été influencés au fil de leur parcours par leur entourage, fédératif, amis ou familial. A cause de cette interaction, une sorte d'influence extérieure, ils ont le crâne dopé et se mettent à croire ce qu'on leur martèle dans leur tête : " t'es formidable, t'es le meilleur, t'as de nouveau gagné, t'es trop fort, etc. " jusqu'au point de se persuader lui-même qu'il s'agit de la vérité. Celui qui conjugue ces deux sources, la sauce naturelle et celle rajoutée par la suite, a tous les ingrédients pour étouffer n'importe qui avec son sentiment de supériorité… avant même de s'y confronter.

Les conséquences d'un tel sentiment peuvent être parfois positives pour certaines personnes, mais elles sont le plus souvent catastrophiques. Le joueur est si fort, ou en tout cas est persuadé d'être si fort, qu'une forme de nonchalance face à l'effort constant qu'il faut fournir en entraînement et en championnat s'installe, qu'une forme de mépris s'instaure également avec les autres joueurs et ses adversaires, et qu'un climat de suffisance règne dans toute sa splendeur. Du coup, le joueur assuré de la victoire, certain d'être le meilleur et d'avoir atteint le sommet, ne voit pas la nécessité de fournir des efforts pour progresser encore et toujours. Une baisse de régime et de qualité de son travail tant à l'entraînement qu'en championnat s'en fait ressentir. Cela peut être la source de bien des dégringolades, la source de la descente aux enfers, pouvant entraîner rapidement le joueur dans une chute, une spirale d'échecs. Celui qui s'est crû le meilleur est descendu de son pied d'estale.

C'est pour cette raison qu'il faut savoir se montrer vigilant face à la victoire, tout comme face à l'échec d'ailleurs. Se retrouver dans une situation de force par rapport à ses adversaires, gagner sans cesse des matchs et des tournois, ne signifie pas que l'objectif suprême est atteint et que l'on doit se déifier. Cela signifie simplement qu'à un certain moment, avec certaines personnes, et dans un certain contexte par ailleurs fort complexe, le joueur a été le meilleur. Cela ne veut pas dire qu'il est le meilleur. Toute la nuance est là.

Autant le sentiment d'infériorité que celui de supériorité est néfaste en règle générale, si ce n'est que l'un est parfois bien utile au joueur pour soigner l'autre. Sans être un éternel négatif ou un insatiable positif, la seule solution est d'être sans cesse objectif. L'objectivité est le seul remède permettant au joueur de percevoir la juste réalité des choses ou d'un événement, de le comprendre et de l'analyser dans sa globalité, d'en retirer les bonnes déductions et de s'adapter en conséquences. L'objectivité permet de remettre à sa juste valeur une performance, de percevoir le travail effectué jusqu'à présent et également tous les efforts qu'il reste à fournir pour progresser. Il permet au joueur de définir sa propre place par rapport à ses objectifs et par rapport aux autres et amène avec ces derniers un sentiment bien plus appréciable humainement : l'humilité objective.

# 11 LA CONFIANCE EN SOI

Avoir confiance en soi, c'est être assuré de ses possibilités. Deux notions importantes dans cette définition : " être assuré " de " ses possibilités ".

Au sujet de ces possibilités, encore faut-il être capable de les définir avec objectivité et impartialité. Encore faut-il, pour les apprécier à leur plus juste valeur, ne pas être influencé par un négativisme ou un positivisme excessif. Encore faut-il, pour définir correctement ses possibilités, ne pas se positionner sur un pied d'estale en se croyant supérieur à ce que l'on est vraiment, ou au contraire se rabaisser en se plaçant en infériorité chronique. La confiance en soi, c'est aussi le juste équilibre entre les sentiments d'infériorité et de supériorités, entre le négativisme et le positivisme. Evaluer correctement ses compétences, son niveau, sa forme du jour, c'est pouvoir dresser une photographie réaliste de ses possibilités d'un moment donné. C'est savoir être objectif, c'est savoir réfléchir objectivement, cette réflexion devant amener objectivement des conclusions, et ces conclusions doivent apporter une vision objective de la situation.

Au sujet de l'assurance, c'est un tout autre problème. Etre assuré de ses capacités contient déjà une notion subjective propre à chaque individu. Admettons donc que ses possibilités aient été définies avec réalisme, sans qu'aucun sentiment ne viennent altérer l'objectivité de cette vision. Donc les possibilités ont été définies de façon réalistes… En être assuré, c'est être sûr de soi, confiant en soi, être persuadé que ses capacités sont ce qu'elles sont et surtout être sûr de pouvoir conserver ses capacités envers et contre tout, quel que soit le scénario qui va se dérouler.

Cette notion de confiance en soi est très subjective selon les individus. Faire une photographie réaliste et objective n'est déjà pas donné à tout le monde. Mais en plus avoir confiance en ses possibilités, c'est encore moins évident, cela dépend énormément des personnalités et cette notion est vraiment très personnelle. En ce qui me concerne, je suis plutôt costaud pour évaluer correctement mes possibilités, mais pas très costaud pour avoir confiance en ces même possibilités. Je suis d'un naturel plutôt prudent et réservé, ce qui a plutôt tendance à freiner la confiance que j'ai dans mes moyens. Par contre, le fait d'inclure dans la stratégie générale l'établissement écrit et systématique de mes possibilités m'aide à conserver le même niveau de confiance en moi, quel que soit les éléments extérieurs et les événements en cours. Et je crois que c'est ce qu'il faut retenir de ce chapitre dédié à la

Tous droits réservés - 31090114049

confiance en soi… C'est une notion si personnelle qu'il est très difficile d'aller contre la nature des gens. Raison pour laquelle il est nécessaire de trouver des principes permettant de définir les possibilités avec réalisme et objectivité et de conserver le même niveau de confiance sur la durée nécessaire. Pour ma part, la préparation et la prose sont indispensables à la réussite de cet objectif.

# 12 LES TREMBLEMENTS

Les tremblements sont une vraie hantise… Ils proviennent essentiellement de la peur. La peur appelle les tremblements et lorsque les tremblements sont là, ils appellent eux-mêmes à la peur ! C'est un cercle vicieux dont il est bien difficile de s'en sortir.

Il faut tout d'abord être conscient que les tremblements musculaires ont plusieurs manières de se faire connaître. Une fois de plus, cela dépend des personnes et puisque cela a trait au domaine musculaire, peut-être que cela dépend aussi de la forme physique du sujet. Les plus fréquents sont les tremblements du bras moteur et c'est assurément le plus embêtant. Si le bras moteur tremble lors de la préparation, le joueur va vite s'en rendre compte et va devoir gérer des sentiments de peur et d'angoisse plus importants. Sa préparation sera plus difficile et techniquement il sera plus difficile d'aligner précisément les paramètres. Sans compter que ces mêmes tremblements seront aussi présents lors de l'exécution, ce qui va encore augmenter considérablement cette imprécision. Les tremblements du bras moteur peuvent dans l'exécution faire changer de direction à la queue, ou faire en sorte que celle-ci ne touche plus le point visé sur la bille joueuse, ou encore que l'énergie transmise soit forcée ou lâchée. Bref c'est presque à coups sûrs la cause garantie d'une erreur gestuelle. Mais ce n'est pas toujours le cas, j'ai rencontré certains joueurs qui tremblent du bras moteur et qui touchent pourtant juste. Mais ce sont des exceptions, on peut dire qu'ils tremblent de façon régulière. D'une manière générale, trembler du bras moteur empêche de toucher correctement et avec une parfaite précision ce qui est prévu. Il y a également ceux qui tremblent du bras chevalet. Ce genre de tremblements est plus visible par le joueur et peut donc entraîner un appel à la peur et aux tremblements, pouvant ainsi dévier sur le bras moteur. Mais un chevalet tremblant empêche quand même à lui tout seul une bonne précision dans le toucher. Moins spectaculaire et moins problématique, mais peut-être plus perfide, il y a encore le tremblement des jambes qui, s'il est vraiment très prononcé, peut aussi avoir des conséquences fâcheuses sur la précision de l'exécution. Pour ma part, le tremblement le plus fréquent est celui des jambes, sans qu'il soit toutefois très prononcé. J'ai aussi de temps en temps des tremblements dans les bras mais ils sont plus modérés et moins problématiques. Le problème avec les tremblements des jambes, c'est qu'il engendre une instabilité dans le positionnement. S'il est vraiment important, il peut poser des problèmes dans la gestuelle, sans compter qu'il peut également appeler à la peur et provoquer d'autres tremblements. La santé physique est importante pour tous ces types de problèmes musculaires. Même si un joueur en parfaite forme physique n'est absolument pas à l'abri de rencontrer ce genre de soucis, il faut quand même bien reconnaître qu'une mauvaise forme physique favorise, ou en tout cas accentue ces problèmes musculaires : fatigue, manque de sommeil, contractures musculaires, divers maux de ventre, de tête, nutrition, bref tout ce qui peut influencer la forme physique.

Comme d'habitude, situer le problème est déjà un grand pas. Le reconnaître et l'accepter, c'est le début de la solution. Il faut encore en comprendre les causes. Justement les causes peuvent être multiples. Il peut s'agir d'un problème de forme physique, mais cette raison ne peut être évoquée que dans une moindre mesure car elle est toujours accompagnée de facteurs psychologiques. Il ne faut toutefois ni minimiser, ni accentuer le facteur physique. Du côté psychologique, les raisons qui poussent à avoir peur sont aussi nombreuses que les grains de sable enrayant la machine. Un chapitre est dédié à la peur, donc n'y revenons pas. De toute façon, la peur est présente et elle le sera toujours. Identifier les causes de la peur est un pas important, mais vouloir l'éliminer est une fausse solution. Il vaut mieux contourner le problème et réussir à jouer avec la peur. Vouloir faire avec est plus efficace que vouloir la combattre.

Quelles sont donc les solutions pour combattre les tremblements ? Ce serait perdre son temps que de chercher à en combattre les causes psychologiques et les peurs qui seraient à la base de ces tremblements. Même si paradoxalement c'est capital de les déterminer et d'en prendre conscience. Ce serait par contre de bon aloi de faire quelque chose pour améliorer la forme physique pour celles et ceux qui seraient sujet à ce genre de problème, et vu le nombre de sujets qui concerne la santé physique je pense que nous pouvons tous nous sentir concernés. On peut toujours mieux faire dans ce domaine et ce serai une erreur de le négliger. Par contre, qu'il s'agit de problèmes physiques ou psychologiques, il faut bien trouver un moyen pour combattre les tremblements qui en découlent sur le moment. Car faut-il le rappeler, les tremblements viennent subrepticement en compétition et mieux vaut être préparer à leur venue et savoir quoi faire pour les diminuer ou les éliminer, sans quoi la continuation du match pourrait bien être périlleuse. Pour ma part, je n'ai guère qu'une seule solution qui m'a dépanné déjà pas mal de fois pour combattre les tremblements. Il faut bien sûr travailler le mental, combattre la peur et tenter de se reprendre et de se rattacher au canevas défini dans la prose. Du point de vue physique, le problème musculaire peut être diminué puis à terme éliminé grâce à la respiration. Le joueur est en principe plus à l'aise pour faire ce travail respiratoire sur la chaise, mais il peut aussi se faire sur la table. Il suffit par exemple de faire une petite pause, d'aller au toilettes ou boire un verre, ou faire nettoyer les billes, pour dégager quelques minutes pour rétablir tout ça. Le but étant de s'asseoir, de se décontracter et de se concentrer sur sa respiration, en contrôler et en diminuer le rythme, calmement et tranquillement, ne se concentrer plus que sur ça, compter les inspirations et expirations. En principe, les muscles devraient se détendre en même temps que la respiration se régularise. Ça peut être un moyen de se calmer. Accompagné du travail psychologique indispensable pour se remettre dans le bon canevas, ce petit exercice peut s'avérer efficace.

# *13 L'IMPRESSION DE FROID*

Cette notion d'impression de froid rejoint celle des tremblements exprimée ci-dessus. A une différence près, c'est qu'elle représente à elle-même une excuse ou une explication aux tremblements. Il arrive quelque fois que la salle dans laquelle se produit l'événement soit relativement mal chauffée, voire même pas chauffée du tout. En début de tournoi, la salle étant encore froide, il est possible qu'un T-shirt, une chemise et un gilet ne suffisent pas et il est possible que le joueur ait froid. Cette froideur peut engendrer des tremblements. Ceux-ci sont assez facilement évitables, il suffit pour cela de mettre une couche d'habits

Tous droits réservés - 31090114049

supplémentaire adaptant ainsi ses vêtements aux conditions climatiques de jeu. Et de toute façon, cette sensation de froid n'est pas gênante très longtemps. Que ce soit sur la chaise ou sur la table, la concentration du jeu réchauffe à elle seule la température du corps, et ce plutôt rapidement. Il se peut d'ailleurs qu'après un effort, une grande série, où la concentration a provoqué la transpiration, le retour au calme et donc au froid provoque de sérieux coups de froid dans le dos. Libre à chacun de mettre une veste, un pull ou n'importe quoi d'autre sur la chaise, en attendant à nouveau son tour. Ça, c'est pour la sensation de froid…

L'impression de froid, c'est un peu plus compliqué. Comme son nom l'indique, l'impression de froid n'est pas forcément rattaché à la réalité. Il arrive parfois que le joueur ressente exactement la même sensation de froid, mais sans qu'il ne fasse froid, alors même que la salle est chauffée et qu'il n'y a aucune raison " climatologique " à avoir froid. Cette impression de froid dans le dos est d'ordre psychologique. Elle rejoint les notions de tremblements issus de motifs aussi divers que variés. Cette impression de froid, avec des courants froids qui passe dans le dos, provoque également les mêmes types de tremblements aux bras, aux jambes. Les moyens pour les combattre sont les-mêmes. La difficulté c'est de repérer si effectivement il s'agit d'une réelle sensation de froid, auquel cas les moyens sont plus simples pour s'en défaire, ou s'il s'agit d'une impression de froid issue d'un problème psychologique.

# 14 LA CONCENTRATION, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Voilà une question qui peut paraître simple et donc dénuée d'intérêt… N'empêche qu'il suffit de poser la question autour de soi pour se rendre compte qu'il existe autant de définition de la concentration que d'individus, et que la plupart du temps ces définitions sont farfelues, incomplètes ou lacunaires. On entend tellement souvent " Tu n'es pas concentré… Je n'étais pas assez concentré… etc. " et bien souvent ceux qui prononcent ces mots ne savent pas réellement ce qu'est la concentration.

Première étape : celle du Larousse. Concentration : action de concentrer, de se concentrer. Concentrer : fixer son attention, son regard, etc., sur quelqu'un, sur quelque chose. Se concentrer : faire un effort intense d'attention, de réflexion.

Difficile de trouver une définition de la concentration dans ces conditions. Pour ma part, je n'en ai trouvé une que très tard dans ma progression, n'ayant pas compris l'intérêt ou ressenti le besoin d'en trouver une plus tôt. Et pourtant, comment peut-on œuvrer en compétition sans savoir ce qu'est la concentration ? Mais mieux vaut tard que jamais…

Donc ma définition de la concentration, c'est l'art de concentrer tous ses sens sur un seul objectif. Tous les sens sous-entend d'une part les sens essentiels que sont l'ouïe et la vue. Les trois autres sens (odorat, toucher, goût) ne sont pas vraiment utilisé en billard. Et d'autre part, cela sous-entend la pensée. Et pour finir, il faut encore définir l'objectif : au billard, il s'agit des trois billes. Pour reprendre cette définition, la concentration est l'art de concentrer l'ouïe, la vue et la pensée sur les trois billes.

Etablir une définition est somme toute assez facile, mais réussir à l'appliquer est déjà plus compliqué… et surtout plus utile. Comment faire pour concentrer la vue et l'ouïe sur les trois

billes, sans que jamais aucune perturbation ne vienne déranger cette concentration. Pour ce faire, j'ai défini une zone de concentration. Cette zone est la table de billard, délimitée par les quatre bandes. Jamais le regard ne doit quitter cette zone de concentration. En ne quittant jamais des yeux cette zone, la vue, et donc également l'ouïe par la force des choses, ne peux plus s'occuper d'autre chose que du billard et de ses trois billes. Si les sens ne quittent jamais la table et ses trois billes, le joueur a également plus de facilité à ne penser qu'aux trois billes, et à rien d'autre qu'aux trois billes. Sans compter qu'une zone délimitée permet au système d'être alarmer lorsque les frontières ont été franchies, ce qui donne une petite assurance supplémentaire et une capacité à vérifier en permanence si cette zone est respectée.

On peut donc simplifier en définissant la concentration ainsi : c'est l'art de concentrer la vue et la pensée sur les trois billes, sans jamais quitter la zone de concentration.

# 15 L'APPLICATION

L'application est un terme très utilisé, que l'on entend partout et tout le temps, que chacun prononce à sa propre sauce, et qui au vu de sa multiplication perd quelque peu de son sens original. Souvent, l'application est le responsable de tous les maux de la terre, et surtout devient la justification de toutes les erreurs. Son sens est aussi bafoué que la concentration, sans compter que concentration et application font trop souvent l'objet d'amalgame.

La définition du Larousse est plutôt simple et parfaitement explicite : " soin, peine que l'on prend à la réalisation d'une tâche ".

Cette définition nous permet d'entrée de scinder la concentration de l'application. En d'autre terme, on peut dire que si un joueur est parfaitement appliqué, il sera aussi par la force des choses concentré correctement. Par contre, un joueur parfaitement concentré ne sera pas forcément appliqué. Puisque le soin et la peine nécessaire à la réalisation de la tâche ne comprend pas que la concentration. C'est la loi mathématique des ensembles.

Pour ma part, un joueur appliqué est celui qui se donne la peine d'utiliser tous les moyens pour parvenir à la réalisation de la tâche.

Si la tâche est la réussite d'une compétition, ces moyens sont très nombreux. Cela va de la post-préparation, de l'entraînement, de la préparation psychologique et mentale avant et pendant la compétition, de l'application durant le ou les matchs, de la concentration, de la préparation physique, du domaine nutritionnel, etc., etc. Bref, absolument tous les ingrédients indispensables, qui pris séparément paraissent anodins et sans intérêt, mais qui assemblés deviennent indissociables et peuvent conduire à la réussite.

Lorsque la tâche est simplement le gain d'un match, l'application devient à la mise en œuvre de tous les moyens que le joueur dispose pour réussir à jouer au mieux de ses capacités. Cela nous ramène à la préparation psychologique, à la définition et l'application de la prose, à la concentration. Brefs tous les moyens qu'il est possible de mettre en œuvre pour bien jouer.

Que ce soit pour un match ou pour une compétition, un joueur appliqué est celui qui se donne la peine d'utiliser soigneusement tous les moyens à sa disposition pour réussir à jouer au mieux de ses capacités.

Pas la peine dès lors de mettre en cause l'application lors d'un échec, cela n'a pas de signification. Un échec ne se justifie pas ainsi, mais au contraire en réfléchissant et en trouvant quels sont les éléments qui ont manqués et quels ont été les maillons faibles de la chaîne.

# 16 L'IMPORTANCE DU RYTHME

Le rythme est un élément capital pour la réussite d'une série. Il est un paradoxe à lui tout seul. Le rythme doit être suffisamment rapide pour qu'il ait un effet entraînant, pour que les points se succèdent les uns aux autres, pour que la série soit fluide, pour que le temps nécessaire à sa réalisation soit moindre, pour que l'énergie utilisée soit bien gérée, pour éviter à toutes les perturbations possibles et imaginables qu'elles viennent s'immiscer dans le processus et donc d'une certaine manière à gérer son rythme et donc son temps de façon à garder le positif et refouler le négatif. Mais d'un autre côté, il doit être suffisamment lent pour permettre la juste réflexion du point présent et de l'enchaînement, la parfaite application de tous les éléments permettant la réalisation et l'exécution du point, et rien que ces deux thèmes demandent théoriquement passablement de temps. Le problème est que ces deux aspects du rythme sont légèrement contradictoires.

La réflexion d'un point est énorme si on le détaillait en une liste. Il s'insère dans une réflexion de l'enchaînement qui multiplie ainsi les possibilités et augmente la difficulté à choisir la solution. Lorsque la solution est bien définie, le joueur doit s'atteler à une autre marche à suivre tout aussi ardue : définir les quatre paramètres nécessaires à la réalisation de son point et les éléments ad hoc liés à ces paramètres. Puis pour terminer, il doit entamer le processus de la réalisation qui va de la mise en place à l'exécution finale. Si on rassemblait tout cela dans une énorme marche-à-suivre et que chaque point devait être décortiqué de façon détaillée et théorique, plusieurs minutes seraient nécessaires pour chaque point. Heureusement, le cerveau travaille et réalise tout seul, presque inconsciemment, la plupart de cette marche à suivre globale, sans même que le joueur ait besoin d'y penser. Par contre, le joueur doit prendre le temps de penser et de réfléchir lui-même à un certain nombre d'éléments. Le rythme devrait permettre la bonne gestion de cette réflexion. Le rythme devrait laisser le temps au joueur de définir et de réaliser ce qui n'est pas fait inconsciemment et automatiquement par le cerveau.

Deux cas peuvent engendrer des problèmes. Un rythme trop rapide permet certes une fluidité de la série, une économie du capital énergétique, un pare-feu psychologique et mental plus fort puisqu'il laisse moins de temps à une réflexion inadaptée et moins de place à l'infiltration de perturbations psychologiques, un capital confiance plus important en cas de réussite. Par contre, un rythme trop rapide ne laisse pas suffisamment de temps à la réflexion. Dans ce cas, il faut espérer que le cerveau travaille à pleine puissance et qu'il traite toute la marche à suivre à lui tout seul.. parce que dans le cas contraire, il risque d'y avoir des éléments qui resteront indéfinis, mal définis ou faussement définis. Ce qui ne peut engendrer que des

erreurs et peut-être l'échec du point. Un rythme trop lent permet une parfaite réflexion et la définition de tous les éléments de la marche à suivre, conjointement avec le travail autonome du cerveau. Cette parfaite analyse et définition du point n'empêche pas que certains éléments peuvent être mal définis, faussement définis ou pas défini du tout. Mais au moins toutes les chances auront été mises du côté du joueur pour que la réflexion soit au top. Par contre un rythme trop lent créé une fatigue mentale et physique importante, un épuisement psychologique, une baisse de régime énergétique, une série prise au point par point et sans aucune fluidité. Cela devient un vrai calvaire mental sans fin pour le joueur.

La gestion du rythme de la série, c'est aussi la gestion de l'autonomie de son cerveau. La marche-à-suivre existe, elle est là, il faut que tous les éléments soient mis en place, et à leur bonne place. Il faut apprendre à gérer ces éléments, à ne définir consciemment que l'essentiel, ce qui nécessite absolument l'intervention du joueur, et laisser le reste à l'inconscient, au travail autonome du cerveau.

Pour terminer sur ce sujet, il n'existe à mon sens aucun rythme défini. Il n'est pas possible de définir un rythme juste ou un rythme faux. Il n'est pas possible de dire que le rythme d'un joueur est trop rapide ou trop lent. On ne peut pas dire : voilà, tu as 30 secondes ou une minute par point. Le rythme ne se définit pas, il s'adapte. Le rythme doit être adapté à la situation présente, à la difficulté du point, à la longueur de la marche à suivre. Un point peut être réglé en une seconde, alors qu'un autre peut nécessiter une minute ou plus de réflexion. Sans compter que cela dépend encore de chaque joueur car ceux-ci ne se retrouvent pas égaux devant la difficulté.

Et c'est cette dernière notion qu'il faut absolument retenir : le rythme n'est pas défini, mais il est adapté à la situation. Pour cela, il faut sans cesse être à son écoute, déceler toutes les erreurs, même les plus minimes, être en alerte permanente pour veiller à ce que la gestion entre le conscient et l'inconscient soit en parfait équilibre.

# 17 LA MISE SOUS ALARME

L'alarme… voilà une notion qui devrait accompagner constamment le joueur dans son oeuvre. Et pourtant, combien de fois ne sommes nous pas attentifs aux signes précurseurs pourtant si évidents une fois que nous sommes sur la chaise ? Combien de fois commettons nous une erreur sans nous en tenir rigueur ? D'ailleurs, au sujet de ces fameuses erreurs, j'ai souvent remarqué que mon jeu tolère une erreur assez grosse dans la réalisation d'un point, pour autant bien sûr qu'elle n'ait pas entraîné la fin de la série. Mais la seconde erreur grossière, laquelle n'a toujours pas coûté la continuation de la série, accumulée à la première, a provoqué de tels dégâts qu'il devient souvent très difficile de se reprendre. Bref, ma série peut généralement souffrir d'une erreur grossière, mais dès la seconde la périclité de la série devient fortement compromise. Dès lors, l'objectif est de déceler immédiatement et se réveiller dès la première erreur. Tout simplement pour éviter de commettre la deuxième, celle qui de façon classique pose de sérieux problèmes.

L'alarme est issue d'une déformation professionnelle certes, mais elle parle à mon esprit et mets en place inconsciemment un système qui permet d'être en permanence attentif à toutes

les erreurs commises. Le système d'alarme les filtre toutes et ne se met à sonner que lorsqu'il rencontre la première erreur grossière dont on parlait précédemment. Ou alors, il peut aussi prévenir le joueur d'erreurs moins grossières… Peu importe où la barre est placée, l'alarme doit absolument avertir le joueur lorsque la barre est dépassée. Pour garder le système d'alarme en éveil permanent, il faut garder une toute petite place dans son cerveau, une place qui se gère automatiquement, sans intervention du joueur, discrète, en retrait, mais toujours active et attentive.

Cette notion d'alarme est incluse entièrement dans le principe de la prose. C'est une notion qui doit accompagner constamment le joueur. Pour ma part, le système d'alarme fonctionne en permanence. Je le visualise comme un gyrophare hurlant, posé à proximité, qui s'enclenche à la première entourloupe. Ça peut paraître très puéril comme principe, mais il est vital pour moi. Il n'occupe ainsi qu'une infime partie de mes pensées, une toute petite place pour un système latent mais pourtant bien présent.

# 18 LA FORME PHYSIQUE

Tout le monde connaît la formule : un esprit sain dans un corps sain. Au billard, c'est beaucoup plus l'esprit qui est sollicité et les performances du corps sont nettement mois importantes. Toutefois, les performances physiques existent bel et bien. Dans la souplesse du corps, du bras et du chevalet, l'absence de contractions musculaires et de tremblements, le rythme cardiaque, dans la résistance physique à longue échéance dans une partie ou un championnat, etc. Tous ces éléments sont liée à la capacité physique du joueur. Beaucoup de gens ne s'en rendent pas compte et sont même persuadés que la forme physique importe peu au billard. Pourtant, en les examinant de près, il y a toujours au moins un problème (en réalité beaucoup de problèmes) imputable à une mauvaise forme physique. De plus, les performances mentales seront de toute façon plus optimales si le joueur est en bonne santé physique. Bref, la forme physique, même au billard, est un élément important si l'on veut jouer au top de ses possibilités.

Sans devenir des sportifs accomplis, il y a tout de même un certain nombre de choses à faire pour que la forme physique soit correcte au moment voulu. Pas besoin de courir le 100 mètres en dix secondes, ni de faire des marathons… Nous ne parlons pas de la performance physique, mais juste de la forme physique. Au billard, la performance est avant tout mentale. A quoi doit-on faire attention pour être en bonne forme physique ? Tout d'abord, le corps et ses muscles ont besoin d'un minimum d'exercices, même pas forcément quotidiens ni très intenses, juste un bon équilibre. Le plus souvent, légers footing, marche à pieds, tourisme à vélo, etc., bref, rien de vraiment extraordinaire au niveau physique, juste de quoi se déverrouiller les muscles, inspirer un peu d'oxygène, faire travailler le cœur et le rythme cardiaque. Ensuite, la forme physique dépend également d'une bonne hygiène de vie où se mêlent à la fois une bonne alimentation, une bonne gestion de la fatigue et du sommeil, de l'effort et de la récupération. Dans l'hygiène de vie, on retrouve également la consommation d'alcool, de cigarettes ou d'autres drogues, l'ingestion de médicaments ou autres produits, qu'il faut bien évidemment bannir… ou restreindre à son maximum. Avant des rendez-vous importants, la fatigue puis l'alimentation jouent un rôle prépondérant. Inutile d'espérer avoir une activité mentale optimale si l'on est en état de fatigue, donc le repos et la récupération

Tous droits réservés - 31090114049

sont importantes avant et pendant les championnats. L'alimentation est plutôt importante pendant le tournoi, je pense notamment à celui qui absorbe des hamburgers frites et autres cola dix minutes avant d'aller jouer. Là aussi, l'activité mentale sera quand même perturbée par les gargouillements de l'estomac et les divers refoulements possibles voire probables.

Finalement, le joueur de billard n'est pas un sportif comme les autres qui demandent une performance physique importante. Mais la performance mentale en est d'autant plus importante et ne peut être optimale que dans un corps sain. Raison pour laquelle le joueur de billard se doit d'avoir une bonne hygiène de vie et une bonne forme physique.

# 19 LA POSITION AU REPOS

Que ce soit après une grande série ou après un zéro pointé, le joueur doit retourner s'asseoir sur sa chaise. Cette chaise peut être vue de deux manières différentes : soit elle représente le salut, soit elle représente l'enfer. Tout est une question de point de vue. Pour certains, venir s'asseoir sur cette chaise est proche de la fin du monde, une descente aux enfers où vont se succéder peurs, craintes, reproches, angoisses, stress, excitations, nervosités, aigreurs, rancoeurs, jalousies, etc. Inutile de préciser que si la chance se présente de remonter sur scène, autour du billard, toute l'énergie dépensée sur la chaise augmente fortement les probabilités d'y revenir très vite.

La chaise, c'est tout le contraire… la chaise, c'est l'endroit où le joueur peut se reposer, se détendre, destresser, réfléchir calmement sur les événements qui se sont produits, trouver les éventuels erreurs et en tenir compte pour la suite. La chaise, c'est aussi l'occasion de se retrouver, se recentrer, revenir sur le bon chemin, celui de la prose. La chaise, c'est bénéfique. Elle nous permet de nous relever encore plus fort qu'avant.

Pour atteindre cet objectif plutôt positif, il y a certes la volonté d'y parvenir, mais l'attitude et la position du joueur sur la chaise sont également importantes. La position assise du joueur est déterminante pour une bonne récupération. Elle doit permettre au joueur de se détendre musculairement et psychiquement. Elle doit éviter toute contraction musculaire, assise bien droite, jambe dépliée et relaxée, les bras ballants le long du corps… bref une position naturelle me paraît opportun pour une bonne récupération physique. Toutefois, cette position est très personnelle et change d'un joueur à l'autre. A chacun de trouver la sienne et de s'y conformer sur la chaise. L'attitude du joueur sur la chaise est capitale. L'attitude idéale est celle qui mène de façon positive à la bonne analyse et la bonne digestion des événements précédents. Elle doit permettre de réfléchir objectivement pour revenir encore plus fort à la reprise suivante. Il faut adopter une attitude digne et éviter que des émotions ne viennent perturber ce bon équilibre. Pour la relaxation du joueur sur la chaise, celui-ci doit travailler le rythme respiratoire. La respiration est un point clé du stress musculaire. Inspirer, expirer, réguler sa respiration, compter et descendre la fréquence respiratoire, atténuer les tensions, diminuer le rythme cardiaque. C'est important de pouvoir mettre tout en œuvre (position du corps, relaxation, analyse psychologique) pour se calmer et entamer dans les meilleurs conditions une réflexion positive pour un seul et même but : se relever plus fort qu'avant.

Tous droits réservés - 31090114049

# 20 L'IMAGE APPARENTE ET L'IMAGE RÉELLE

L'image, voilà quelque chose de primordial. A l'époque où nous vivons, l'image que nous donnons aux autres et l'image que ceux-ci nous donnent ont une énorme influence sur nos jugements et nos décisions. Au billard, la règle n'y échappe pas. Que penser d'un adversaire qui laisse transparaître sa nervosité dans son attitude, ou d'un joueur qui fait du théâtre pour son public ? Le comportement que nous adoptons dans un championnat, en permanence et non pas seulement sur la chaise ou autour de la table, est déterminant autant pour notre propre conditionnement que pour l'opinion de ceux qui nous perçoivent.

Il faut tout d'abord bien dissocier l'image que l'on sert aux autres, donc l'image apparente, de l'image réelle qui elle ne doit en aucun cas transparaître. Quelle que soit la réalité intérieure, l'image apparente ne doit pas en être influencée. Celle-ci est comme un personnage de cinéma, c'est un rôle, un peu comme une armure censée nous protéger du jugement des autres sur ce qui se passe dans notre for intérieur. Dans les championnats, les peurs et les doutes ne manquent pas. Cela fait partie du quotidien du joueur de billard, c'est un réalité immuable. Ne pouvant pas éliminer cet état de fait, nous sommes bien obligés de faire avec. Inévitablement, il y a donc tout un travail à faire pour que le tumulte intérieur influence le moins possible la qualité de la prestation fournie. Ce travail complexe est expliqué un peu dans cette vaste partie psychologique. Mais ce travail se doit de rester intérieur et personne ne doit se douter de son existence, et surtout pas notre adversaire.

Quoi de plus impressionnant de jouer contre un adversaire qui ne réagit pas aux échecs, aux fautes, qui reste stoïque face à la pression et aux enjeux, un adversaire sur lequel il n'est pas possible de lire une quelconque expression de joie, de peur, de doute… rien. C'est comme une machine. Un joueur mécanique vidé de toute expression et programmé sur l'essentiel : son jeu.

Cette image mécanique est doublement bénéfique pour celui qui la sert en faciès. Bénéfique une première fois parce qu'elle est protectrice et qu'elle conditionne, à son insu, le comportement intérieur du joueur qui l'utilise. Bénéfique une seconde fois parce qu'elle impressionne l'adversaire, toujours à l'affût de la moindre faiblesse, qui subi une machine démunie de réaction et d'expression.

Tout le monde fournit une image, autant donc la travailler et en tirer profit au lieu de l'ignorer et de la subir. Soigner son image n'est pas une possibilité ou même un choix, c'est tout simplement une obligation qui s'impose à tous.

Pour ma part, cette image mécanique est le fruit d'un long travail, même si mon caractère est en soi une prédisposition naturelle. Et je ne peux m'empêcher de me souvenir d'autres images apparentes qui m'ont marqué. Ces joueurs que j'ai trouvé impressionnants par leur charisme, leur prestance, leur concentration, cette façon d'être imperturbable et hermétique à tout. Avoir l'image de ces gens en tête m'a permis de peaufiner l'image de mon personnage, et m'aide encore en compétition à me mettre dans la peau de mon personnage.

Tous droits réservés - 31090114049

# 21 L'APPRÉHENSION DU PUBLIC, DU REGARD DES AUTRES

Il existe un phénomène qui peut se montrer parfois très pesant, voire même étouffant : le regard des autres.

C'est un problème général qui peut se produire à tout moment, autant à l'entraînement qu'en match amical, mais il devient presque omniprésent en compétition. A chaque fois, le mécanisme est le même, mais les conséquences sont évidemment moindres à l'entraînement qu'en compétition. Cela peut se produire partout car c'est un problème relationnelle avec une ou plusieurs personnes, connues ou inconnues, et que cette relation source de tension peut aussi bien provenir d'un membre de club, que d'un autre joueur, ou encore un arbitre, un secrétaire, un accompagnant, un représentant, un organisateur, un spectateur, un ancien champion, un adversaire, etc. Ou cette tension peut aussi exister non pas avec une personne, mais avec un groupe de personnes comme par exemple le public en général.

Le regard que les autres pourraient porter sur soi ne devraient pas avoir de conséquences directes sur la qualité de la prestation. Et pourtant, il peut perturber absolument toute la machine et mettre le joueur K.-O. Quelle que soit sa source, ce problème relationnel lié au regard des autres est un faux problème. D'une part, parce que ce fameux regard est la plupart du temps inexistant et infondé dans le sens où ce regard n'existe que dans la tête du joueur et qu'il n'a pas d'ancrage dans la réalité. D'autre part, parce que le regard des autres appartient à un monde extérieur à la table de billard et que le joueur ne doit dès lors pas s'en occuper… en tout cas pas pendant le jeu. Même si c'est un faux problème et qu'il n'existe en principe que dans la tête du joueur, ce problème existe bel et bien et mieux vaut en tenir compte, anticiper, se préparer à devoir le gérer, plutôt que l'ignorer et en subir les conséquences désastreuses.

Il est normal que le joueur de billard soit passablement regardé lorsqu'il joue, ne serait-ce que par son adversaire… Mais ce ne sont pas les regards proprement dits qui perturbent le joueur, mais le jugement que les autres pourraient avoir… ou pire encore le jugement que le joueur croit que les autres pourraient se faire de lui et de son jeu. Parce que s'il est probable qu'il y existe effectivement un regard attentif au joueur et à ce qu'il fait, il devient nettement moins probable que ce regard soit critique, encore nettement moins probable pour que cette critique amène à un jugement sur le joueur et sur ce qu'il exécute. C'est surtout une crainte de la part du joueur que le regard des autres soit inquisiteur, critique et juge.

Mais encore une fois, ce soi-disant faux problème, qui n'existe que dans la tête du joueur, joue régulièrement les perturbateurs. Et donc le joueur se doit de maîtriser cet élément à chaque instant. Un des moyens pour maîtriser cet événement, c'est bien évidemment celui de la concentration. Il est clair que le joueur se doit de concentrer son regard et ses pensées sur le jeu et dans la zone de concentration et que dès lors, l'extérieur ne peut avoir aucune influence sur lui et son jeu. Si le joueur parvient à concentrer regards et pensées sur les billes et l'aire sur laquelle elles évoluent, le regard et l'éventuel jugement que les autres pourraient porter à son endroit n'a plus aucune importance et ne peut plus exercer une quelconque influence.

Encore un autre moyen pour lutter contre les conséquences fort désagréables de ce phénomène, c'est de s'y préparer… c'est à dire d'appréhender le problème avant même qu'il ne

se pose. C'est évidemment surtout pour la compétition. Pour ce faire, une appréhension de ce type de problème s'effectue par la projection. Il faut se rendre dans l'arène, exactement là où le problème pourrait survenir, et s'imaginer en train de jouer. Il faut se représenter l'adversaire, les arbitres, le public, toute cette atmosphère qui règne autour des tables, il faut se projeter dans l'événement pour mieux l'appréhender. Continuer à imaginer toutes les perturbations qui pourraient se produire et notamment celles qui proviendraient des autres, de leurs regards et de leurs jugements, tout particulièrement la présence de certains perturbateurs connus. S'imaginer au milieu de l'événement avant même d'y être, permet d'appréhender cet événement et de s'y préparer. Le moment venu, cet événement aura un air de déjà vu, la préparation aura permis d'y être avant l'heure.

Rien de mieux qu'un exemple personnel pour illustrer cette notion. Tout d'abord, il faut savoir que chaque grand événement se prépare en appréhendant le problème avant même qu'il ne se pose. Justement, j'ai un certain problème relationnel avec un ancien grand champion dont je tairai le nom. Sa présence et son regard, même s'il ne porte pas réellement sur moi, me perturbent. Lorsque je sais qu'il sera là, je suis obligé de m'y préparer pour éviter de tomber dans le piège le moment venu. Et cette préparation, j'essaie de la faire en me projetant au cœur de l'événement de façon à appréhender déjà sa présence. Un autre exemple pour terminer ce sujet avec l'exemple de ma première finale de championnat d'Europe en 2002, à laquelle je n'étais absolument pas préparé. Beaucoup de public et de regards portés sur moi à ce moment-là… on peut même dire que tout le monde me regardait pendant l'exécution de mes 300 points. J'étais le seul centre d'intérêt des gens… Et pour ne pas être gêné par ces regards, je les ai utilisé en les caricaturant… De façon un peu moqueur, j'ai retourné la situation à mon avantage en me disant que tous ces gens m'ignoraient jusque-là et qu'ils ne s'étaient sûrement pas attendus à cette situation.

## 22 *LA PEUR DE GAGNER ET DE PERDRE*

Une peur récurrente qui existe dans le monde du billard, et sans doute dans bien d'autres sports, c'est celle liée à la victoire ou à la défaite. Peut-être un peu plus que dans les sports où l'action ne laisse que peu de place à la réflexion, alors qu'au billard l'action permet et nécessite même un temps de réflexion. Ce qui est parfois surprenant, c'est qu'autant l'un que l'autre peuvent provoquer des crises de peur. Et il est amusant de constater que certains craignent plus la réussite que l'échec.

En général, le joueur passe d'abord par un stade neutre où il préfère ne pas penser à la victoire ou à la défaite. Ce qui semble à priori plutôt sage. Lorsque la partie débute, les choses se gâtent en fonction de l'évolution du match. Si l'avantage est à son adversaire, le joueur aura sur la chaise les craintes de l'échec. Ces craintes vont le poursuivre sur la table, lorsque ce sera à lui de prendre son tour, et vont encore s'amplifier en fonction des difficultés rencontrées en série. Si au contraire c'est le joueur qui obtient un avantage durant la partie, il pourrait bien voir la victoire avant de l'avoir réellement, imaginer les conséquences de sa victoire. S'imaginer déjà vainqueur provoque immanquablement la peur de la victoire et surtout de ses conséquences, qui pourtant sont tout à fait heureuses. La chaise est aussi un endroit où le joueur a la possibilité de réfléchir et parfois cette réflexion est influencée par les performances directes de son adversaire.

Tous droits réservés - 31090114049

Il existe des solutions contre ce phénomène.

En fait, gagner ou perdre une partie n'a absolument aucune importante. Quelles que soient les conséquences de la victoire ou de la défaite, le joueur ne devrait avoir qu'un seul et unique objectif : donner le meilleur de soi, faire du mieux possible. Si cette condition est respectée, pourquoi dès lors se soucier de la victoire ou de la défaite, puisqu'en donnant le meilleur de soi, autant l'un que l'autre peut se produire. Cette notion apporte donc une vision objective à la situation qui relativise quelque peu l'importance de la victoire ou de l'échec.

De plus, le billard est ainsi fait que l'incertitude sur l'issue du match est permanente, jusqu'au bout de la partie. C'est vraiment le dernier point qui donne ou non la victoire, pour autant encore que l'adversaire n'ait pas la reprise pour égaliser. Devant une telle incertitude sur l'issue d'une partie, pourquoi s'en soucier de façon excessive. Cela ne ferait rien d'autre qu'apporter un problème de plus à gérer au joueur, de l'user et de lui pourrir sa série. Pourquoi dès lors ne pas y penser, tout simplement. Pour ma part, il m'est très difficile d'échapper à ce type de réflexion, autant pour la victoire que pour la défaite… et pour parer immédiatement à ce problème, j'ai une réponse toute prête à servir chaud : tout peut encore arriver, la route est encore longue… C'est la phrase qui me rappelle que l'issue d'un match est toujours incertain et que j'ai mieux à faire que d'y penser.

Il existe également un certain nombre de joueurs qui se créé une peur insensée face à une éventuelle victoire ou défaite, qui donne dans l'excès quant aux conséquences. Un peu comme si leur vie en dépendait ou que le monde pouvait s'écrouler. Cette façon de voir ne peut évidemment qu'accentuer la peur qui peut découler d'un éventuel échec, ou même d'un éventuel gain de la partie. Diminuer cette peur ne peut passer que par une relativisation exprès de la situation : le monde ne vas pas s'écrouler, la vie n'en dépend pas, bien au contraire… Moi je me dis qu'il existe dans la vie des choses plus importantes que le billard comme par exemple ma famille, ma fille et que d'autres personnes sont en ce moment même en train de vivre des instants de vie dramatiques, alors que moi j'ai la chance de jouer au billard ! Cette façon de voir permet de relativiser un peu l'importance de la victoire ou de la défaite, voire même de rendre le phénomène sans importance.

## 23 *LA RECHERCHE DU RÉSULTAT (MOYENNE, SÉRIE, ETC.)*

Au billard, le joueur a la possibilité de se qualifier, ou beaucoup plus drôle, d'être qualifié par les autres, par des éléments chiffrés. Un de ces éléments essentiels pour qualifier la performance est la moyenne générale du joueur. Viennent ensuite de façon courante la meilleure série réalisée et parfois même la meilleure moyenne particulière. Bref, c'est une particularité qu'on ne retrouve pas dans tous les sports : qualifier la performance par des éléments chiffrés, et pas seulement par la victoire ou la défaite. Ce moyen de qualification supplémentaire est très utile au joueur car il apporte à celui-ci des outils supplémentaire pour évaluer sa performance. Il peut en effet perdre un championnat, sans pour autant réaliser de mauvais résultats.

Ce résultat de la moyenne est une pression supplémentaire pour certains joueurs qui peuvent gagner un partie sans réaliser de bons résultats ou au contraire qui peuvent perdre une partie

avec de bons résultats. L'objectif de ces joueurs n'est plus seulement la victoire, mais aussi les bons résultats… C'est une pression qui vient s'ajouter aux autres et qui provoque naturellement de nouveaux motifs de peur. Ces peurs sont tout à fait similaires aux autres, comme par exemple celles de gagner ou de perdre. Une petite différence tout de même pour ces résultats que certains joueurs s'obstinent à obtenir à tout prix, c'est qu'ils sont utilisés par les autres pour qualifier le joueur en question… et nous savons à quel point ce type de joueur est sensible aux regards et aux jugements des autres.

Pour parer à source de tension, voire donc de peur, ce n'est pas très compliqué, en théorie en tout cas. Le traitement est exactement le même que pour la peur de gagner ou de perdre : ce problème n'est en pas un. En fait, le résultat n'a absolument aucune importante. Quels que soient les résultats, le joueur ne devrait avoir qu'un seul et unique objectif : donner le meilleur de soi, faire du mieux possible. Si cette condition est respectée, pourquoi dès lors se soucier de ses résultats, puisqu'en donnant le meilleur de soi il ne peut pas faire mieux. Les notions de relativité et d'incertitude permanente des résultats exprimées ci-dessus sont également valables et utilisées pour remédier à ce faux problème.

## 24 *LES PENSÉES PRÉOCCUPANTES SANS RAPPORT AVEC LE BILLARD*

Voilà un problème non négligeable, responsable de bien des déboires… et mieux vaut alléger sa valise avant le championnat. Nous sommes tous humains et avons en nous un passé, un vécu, des soucis liés à la vie de tous les jours, des problèmes plus ponctuels qui peuvent se présenter. Sans forcément devenir un souci ou un problème, nous avons aussi dans notre quotidien des préoccupations des plus diverses, et de ce point de vue là les variations sont infinies. Le problème essentiel intervient lorsque le joueur pense pendant le jeu à ces préoccupations avec ou sans rapport direct avec le billard, au lieu de penser à son jeu de billard…

Un des premiers moyens de lutter contre ce type de problème, c'est tout simplement de faire le ménage avant de partir en championnat. Faire le ménage ne signifie pas éradiquer tous les problèmes, mais en tout cas régler ceux qui peuvent l'être avant de partir. Cela permettra au joueur d'arriver en tournoi l'esprit un peu plus allégé de façon à diminuer les possibles pensées préoccupantes. Cela fait aussi partie de la préparation indispensable que de régler les problèmes qui peuvent l'être avant de jouer. En fonction de l'importance de ces soucis, cela peut grandement favoriser la concentration de la pensée sur le jeu, et rien que sur le jeu.

Pour le reste des soucis qui pourraient venir perturber la concentration de la pensée sur le jeu, mieux vaut ne pas les ignorer. Les ignorer, c'est prendre le risque de les voir resurgir au moment où toutes les pensées devraient être concentrées sur le jeu. Mieux vaut en tenir compte et les répertorier. Il faut absolument être conscient de leur présence, quitte même à les répertorier par écrit. Le but étant d'en établir la liste et de laisser cette liste au vestiaire avant le match pour ensuite la ressortir après. Ce système permet de mettre de côté temporairement les soucis en question et empêche en principe ceux-ci de venir perturber la concentration durant le match.

Tous droits réservés - 31090114049

Il existe également d'autres techniques, dont notamment une qui fait appel à la visualisation. Le principe étant de regrouper tout ce qui pourrait venir perturber la concentration durant le jeu dans une boîte noire imaginaire. La scène est véritablement visualisée, comme si réellement le joueur ouvrait une boîte noire et y rangeait ses soucis. L'avantage de ce système, c'est qu'il ne nécessite aucun matériel et qu'il peut se faire n'importe où et n'importe quand.

Malgré toutes les techniques imaginables et même si utopiquement le joueur parvenait à ne plus avoir de soucis, il y aura toujours des pensées préoccupantes qui viendront perturber la concentration du joueur pendant son jeu. Un seul et unique moyen de s'en sortir : tout reprendre à zéro et se remettre dans le canevas imposé par la prose et surtout concentrer d'abord le regard et ensuite les pensées sur les billes et rien que sur les billes.

# 25 LES PRISES DE NOTES

Il est capital à mon sens de prendre des notes. Quelles notes ?.... Toutes les notes. Toute la préparation technique et psychologique, du premier jour au dernier jour, doit être inscrite méticuleusement dans un calepin. Celui-ci devrait être de préférence de format de poche et accessible en tout temps, au cas où il serait nécessaire d'y inscrire quelque chose d'important.

Cela peut paraître imbécile d'inscrire noir sur blanc des notes qui à priori n'amènent pas grand-chose. Mais s'imposer la prise de notes permet aussi de mettre en place une méthode et de la rigueur. Elle nécessite de se poser la question, de réfléchir sur la manière la plus appropriée de se préparer, d'appréhender l'événement et de prévoir au mieux celui-ci. Dans la préparation, les notes permettent de savoir où se situe le joueur par rapport à ses objectifs de préparation, de corriger le tir si nécessaire, de compléter certains domaines où la préparation serait insuffisante, etc. Les notes permettent avant l'événement de l'appréhender de façon positive et objective. Elles permettent de mettre de côté les problèmes, les soucis et tout ce qui pourrait faire sortir le joueur de son canevas. C'est pour certains aussi une manière de laisser de côté ces problèmes ou ces soucis pour ensuite les reprendre au terme du rendez-vous.

Les notes permettent d'inscrire noir sur blanc la prose, élément essentiel à la réussite d'une partie. Sans revenir sur la prose en elle-même, largement détaillée plus haut, il est en général capital d'inscrire ce qui permet au joueur de réussir et, le cas échéant, de se reprendre en cas d'échec.

Les notes permettent d'analyser une partie de manière objective et positive. Elle permettent entre les parties de corriger ce qu'il faut améliorer la performance. Il est possible que certains éléments qui paraissaient essentiels ne le soient plus et que d'autres moins importants le deviennent. Cela permet de recentrer les objectifs et les axes principaux, toujours dans le même but : faire mieux que la partie précédente.

Avec des notes, le joueur peut plus facilement reprendre tout ce qui a constitué son parcours avant et pendant le championnat. Avec toutes ces informations, il est possible d'analyser et de

digérer les événements passés avec objectivité. Cette analyse permet évidemment d'en tirer un bilan et de retenir les leçons qui s'imposent pour les prochains rendez-vous.

Lorsque l'on voit à quoi servent les notes et la quantité d'informations qu'elles regroupent, on se rend compte de leur importance. Il est ainsi clair que prendre des notes ne peut être qu'un élément positif, un plus qui s'avère au bout du compte indispensable.

Toutefois, ce système est à utiliser seulement pour les grands rendez-vous qui nécessitent un investissement total et sans faille. Vouloir l'appliquer sans toute la motivation qu'implique un tel investissement serait inutile car les prises de notes ne seraient pas optimales. De plus, avec le temps, l'entraînement et l'habitude de ce système, il est possible pour les rendez-vous modestes de penser l'analyse sans l'inscrire noir sur blanc, tout en étant relativement ou suffisamment efficace.

# 26 RELATIVISER

Relativiser. Voilà un mot qui est déjà apparu quelque fois dans ce chapitre dédié à la psychologie. C'est un mot clé que j'utilise très souvent pour faire descendre le stress, diminuer les pulsations, refouler toutes les pensées envahissantes inutiles, et me recentrer sur l'essentiel qu'est le jeu et surtout le plaisir du jeu.

Le championnat, l'enjeu d'un titre, d'une médaille, les résultats, la série, la moyenne, les relations compliquées entre joueurs et avec d'autres gens, la peur de rater, de commettre une faute, une fausse-queue, un lâché, de manquer le placement, de mettre trop ou pas assez… Voilà juste un échantillon de ce qui peut rendre malade un joueur. Malade au point qu'il devienne aigri, méchant, grincheux, victime d'une machination, hyper sensible à toutes les pseudo nuisances, désagréable, stressé, tremblant, peureux, tendu, colérique… pour ne donner que l'essentiel des adjectifs.

Mais comment peut-on devenir ainsi ? Ne sommes nous pas en train de jouer au billard ? Le billard n'est-il pas finalement un jeu ? Un jeu que l'on devrait prendre plaisir à jouer ? Ou est le plaisir dans ces conditions ? Alors même que le plaisir de jouer est l'essentiel. Tous ces efforts sont certes espoirs de réussite, mais cette réussite n'est là finalement que pour augmenter le plaisir et la satisfaction de jouer. Se mettre dans de pareils états en jouant au billard est pitoyable. Cela ne devrait même pas exister.

Mais parfois, l'engrenage se met en route subrepticement, sans que le joueur ne s'en rende compte. Et il est parfois trop tard. Un pied dans la machine et le plaisir de jouer s'effrite rapidement et peut prendre de court le joueur. Dans ces cas là, la meilleur manière de replacer l'événement à sa juste place : relativiser. Relativiser permet de replacer le billard là où il doit être et donc de retrouver goût et plaisir à jouer.

Relativiser, c'est d'abord de se dire que le billard est un jeu, que j'ai de la chance de participer à un tel rendez-vous, de rencontrer de tels joueurs, d'être tout simplement là à jouer le jeu que j'aime. Voilà, finalement c'est un plaisir simple. Et ensuite, c'est de se dire que la position dans laquelle je me trouve, en train de jouer tranquillement au billard dans ces conditions,

Tous droits réservés - 31090114049

n'est vraiment pas grand-chose par rapport à la position que certains vivent, au même moment, ailleurs dans ce monde. De par ma profession, je peux facilement imaginer la déchéance humaine à laquelle est confrontée sans cesse certaines personnes. De par mon vécu, je peux aussi me projeter à la place de certains qui vivent des situations familiales difficiles. Comment imaginer la situation de ces gens et se dire que le billard est aussi important. Non, il n'est pas important, il est un jeu. Voilà donc comment relativiser et remettre à sa juste place la situation que je vis… et d'ailleurs vivre tout simplement est déjà extraordinaire.



Xaviergretillat.com

# Entraînement



## 4ème partie

Tous droits réservés - 31090114049

# TABLE DES MATIÈRES

**INTRODUCTION** . . . . . 634

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE** . . . . . 635
1 CONNAISSANCES GÉNÉRALES . . . . . 635
2 AVOIR UNE BONNE POSITION DU CORPS . . . . . 635
3 LA BASE DE LA GESTUELLE . . . . . 636
4 LA QUANTITÉ DE BILLE . . . . . 637
5 LA HAUTEUR D'ATTAQUE – LE COULÉ . . . . . 639
6 LA HAUTEUR D'ATTAQUE – LE RÉTRO . . . . . 639
7 L'EFFET . . . . . 640
8 L'ÉNERGIE . . . . . 641
9 INTRODUCTION DES TRAJECTOIRES - LA BILLE JOUEUSE . . . . . 642
10 INTRODUCTION DES TRAJECTOIRES – LA BILLE 2 . . . . . 644
11 INTRODUCTION DES TRAJECTOIRES – BILLE JOUEUSE APRÈS LE CARAMBOLAGE DE LA BILLE 2 . . 645
12 INTRODUCTION DES TROIS RAPPELS DE LONG DE BASE . . . . . 645
13 INTRODUCTION DES TROIS RAPPELS DE LARGE DE BASE . . . . . 645
14 INTRODUCTION DES POINTS PAR LA BANDE – LE BANDE-AVANT . . . . . 646
15 INTRODUCTION DES POINTS PAR LA BANDE – POINTS PAR UNE BANDE . . . . . 646
16 LA SUITE DES ÉTAPES... . . . . 648
*16.1 Paramètres et mécanisme* 648
*16.2 Rappels de long* . . . . . 648
*16.3 Rappels de large* . . . . . 648
*16.4 Poussé et collage* . . . . . 648
*16.5 Introduction du piqué* 648
*16.6 Introduction du massé* . . . . . 649
*16.7 Introduction à la série* . . . . . 650
*16.8 Introduction à la conception* . . . . . 650
*16.9 Le barrage* . . . . . 650
*16.10 Rappels et leurs variantes* . . . . . 650
*16.11 Prises d'américaine* . . . . . 650
*16.12 La partie libre* . . . . . 650

**EXERCICES ET SCHÉMAS** . . . . . 651
1 EXERCICES . . . . . 651
*1.1 Un placement pour plusieurs rappels de long* . . . . . 651
*1.2 Placement en un coup - trois solutions de rappels de large* . . . . . 653
*1.2.1 Placement en deux coups et en trois coups* . . . . . 654
*1.3 Placement en deux coups - trois solutions de rappel* . . . . . 654
*1.4 Passages et rétro-passages* . . . . . 655
*1.5 Placement en deux coups - trois solutions de rappel* . . . . . 656
*1.6 Placement par une bande - deux solutions de rappel* . . . . . 657
*1.7 Maniement des billes en lunettes - elles rentrent à la maison* . . . . . 657
*1.8 Une position de billes en lunettes pour 9 rappels de long* . . . . . 659

Tous droits réservés - 31090114049

2 SCHÉMAS DE TRAVAIL . . . . . 662

**PRINCIPES D'ENTRAÎNEMENT . . . . . 685**
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 685
2 FIXER DES OBJECTIFS . . . . . 685
3 PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT . . . . . 686
4 CONTENU . . . . . 686
5 STRUCTURE . . . . . 687
6 PROGRAMME – CLÉ DE RÉPARTITION . . . . . 690
7 L'ANALYSE ET LES STATISTIQUES . . . . . 691

Tous droits réservés - 31090114049

# INTRODUCTION

Cette partie est réservée au travail proprement dit. Même si toutes les connaissances théoriques de ce livre vous sont acquises, il reste encore à pouvoir les exécuter. C'est la difficulté du billard, il ne suffit de savoir et de concevoir, il faut aussi pouvoir le réaliser. Raison pour laquelle l'apprentissage du billard est long et difficile. Cette partie ne vous apportera aucune connaissance supplémentaire sur l'art du billard, mais vous aidera à vous entraîner, à adapter votre travail à votre niveau et à le structurer. Elle vous propose des principes et des systèmes de travail, avec aussi passablement d'exercices parfois originaux et inédits.

Vous trouvez dans cette partie trois chapitres:

***- parcours pédagogique***

Ce livre n'ayant rien de ludique et de pédagogique, il est particulièrement difficile au joueur néophyte et débutant d'utiliser cet ouvrage qui regroupe certes beaucoup d'informations mais qui sont difficilement exploitables si elles ne sont pas introduites de façon évolutive. Ce chapitre essaie de remédier à cette lacune en proposant l'introduction pédagogique des connaissances en se reportant évidemment aux chapitres et pages concernés. Il propose aussi quelques exercices spécifiques de base pour que les débutants puissent travailler leur mécanisme et quelques notions essentielles.

***- exercices et schémas***

Je vous propose un certain nombre d'exercices, faciles ou très difficiles, mais toujours utiles à travailler. Ces exercices sont bien entendu schématisés et commentés comme il se doit. Dans ce chapitre, vous trouverez aussi tous les schémas de rappels de large, rappels de long, prises d'américaine et prises de ligne, en format de travail, soit regroupés pour qu'ils soient pratiques et utilisables dans votre entraînement quotidien.

***- principes d'entraînement***

Ce chapitre vous apportera des pistes pour structurer votre travail quotidien et vous donnera des exemples pratiques, ceux que j'ai utilisés par le passé et ceux que j'utilise aujourd'hui. Comme tout sportif, il est important que votre entraînement soit structuré pour que le temps que vous investissez dans le billard soit au mieux exploité.

Tous droits réservés - 31090114049

# PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Ce livre n'est pas vraiment didactique. Le souci principal n'était d'ailleurs pas d'en faire un ouvrage ludique et pédagogique. Ces aspects pourtant si appréciés de tous les débutants ont été fortement éludés au profit d'un ouvrage le plus complet mais aussi le plus structuré possible.

C'est pour cette raison qu'à chaque chapitre, on découvre un maximum de renseignements sur le sujet et que certaines informations se répètent parfois dans plusieurs chapitres. C'est parce qu'il n'est pas didactique que cet ouvrage possède une table des matières détaillée globale et une autre concernant chaque partie. Cette structure se retrouve d'ailleurs au bas de chaque page pour savoir en tout temps où l'on se trouve.

Il est évident que, même structuré, un ouvrage aussi lourd n'est pas un outil idéal pour permettre au néophyte de progresser au billard. Trop d'informations, souvent trop compliquées pour le tout débutant, et surtout perdues au milieu d'une foule d'autres informations.

Alors cher néophyte, vous qui ne connaissez absolument rien du billard mais qui avez pris la peine, malgré la taille de l'ouvrage, d'aboutir à ce chapitre.... sachez que celui-ci existe surtout pour vous. Pour vous guider dans toutes ces pages avec un peu plus de pédagogie.

## 1 CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Pour vous donner une idée de ce qu'est le billard en général, prenez connaissance des chapitres «Le billard, c'est quoi?» (page 12) et «Bref historique» (17).

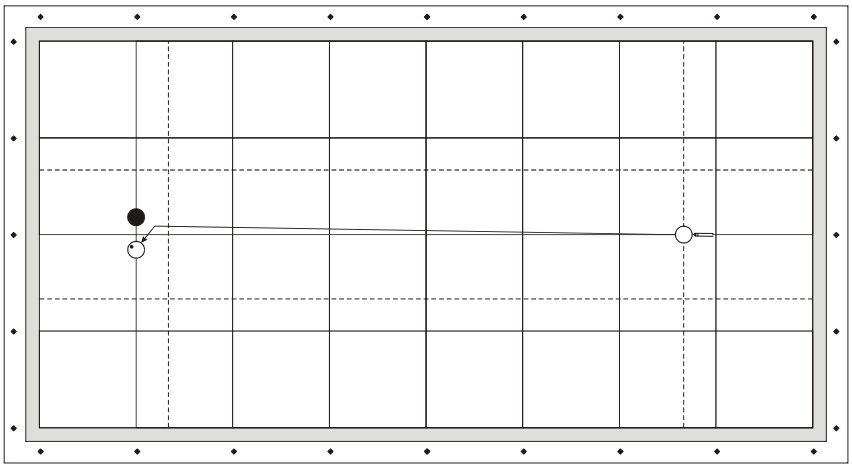
Puis ensuite vous trouverez les règles de jeu résumées et simplifiées dans le chapitre «Règles de base» (19). D'autres informations intéressantes sur le matériel utilisé figurent aux points 1 à 3 du chapitre «Les règles de jeu officielles» (25) où vous pourrez compléter leurs connaissances sur les règles de jeu.

## 2 AVOIR UNE BONNE POSITION DU CORPS

Impossible de pratiquer le billard sans avoir une position du corps correcte qui permet au joueur de toucher ce qu'il vise et ainsi espérer réaliser ce qu'il souhaite. Lisez attentivement les chapitres «La position du corps» (45) et «Le chevalet» (54).

Tous droits réservés - 31090114049

Exercice no 1:



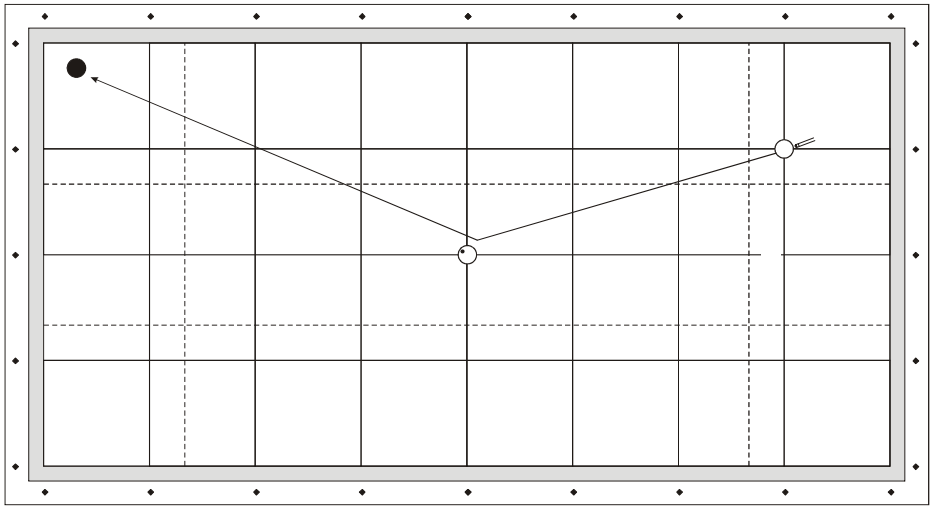
Il faut se mettre en position en répétant point après point chacun des éléments de la position du corps et du chevalet. Se mettre en face pour jouer dans la longueur cette position de billes en lunettes très larges et exécuter le point.

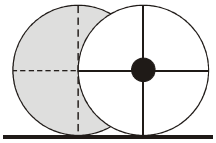
Le néophyte doit s'appliquer à détailler sa position et il s'agit de sa seule préoccupation. Peu importe la position qui sert d'exercice, peu importe la réussite du point, seul la position du corps et du chevalet comptent. Au besoin, il peut utiliser un miroir ou même une caméra pour essayer de repérer les premiers défauts.

# 3 LA BASE DE LA GESTUELLE

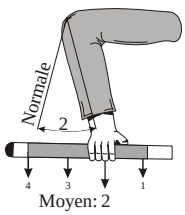
Cette base se trouve dans le chapitre «Le mécanisme» (86). Je conseillerai au débutant, dans un premier temps, de ne se préoccuper que des points 4 et 5 sur le geste et le schéma du mécanisme. Le but est simplement de comprendre le principe du mouvement à donner pour mouvoir sa bille.

Exercice no 2:





Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans




Moyen: 2

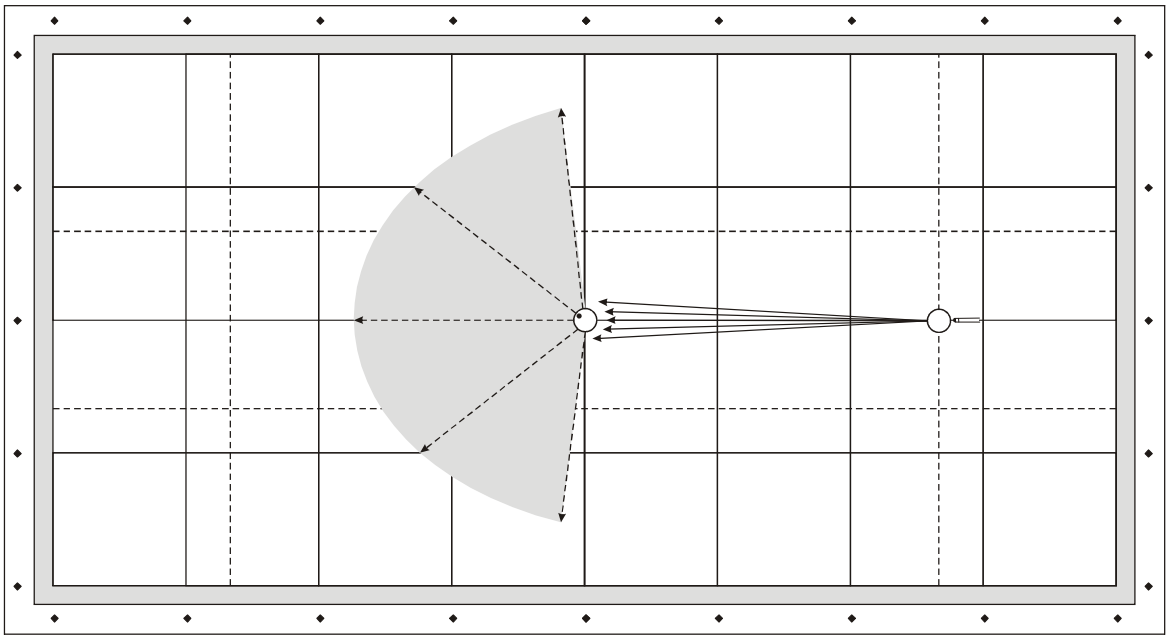
Tous droits réservés - 31090114049

Dans ce point tout simple, il faut porter une attention particulière sur la mise en place, la position du corps et du chevalet, étape par étape. Puis dans un second temps, sans se préoccuper de la réussite ou l'échec du point, réaliser le geste et essayer d'envoyer sa bille faire le point. Attention, pour l'instant, il s'agit seulement de travailler un peu le geste.

# 4 LA QUANTITÉ DE BILLE

Dans le chapitre «Les paramètres» (61), aux points 1 et 2 figurent en premier ce qu'il faut savoir sur les paramètres en général et en second les connaissances sur la quantité de bille.

Exercice no 3:

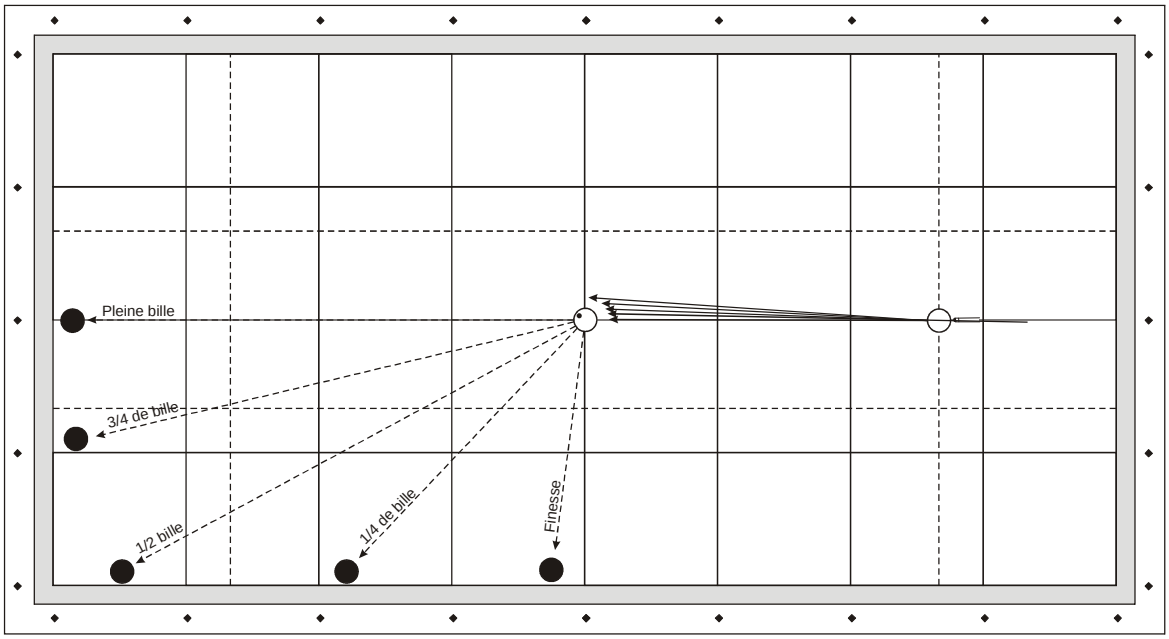


Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: la quantité de bille. En jouant au centre, sans effet, pas trop d'énergie, varier la quantité de bille et observer le résultat.

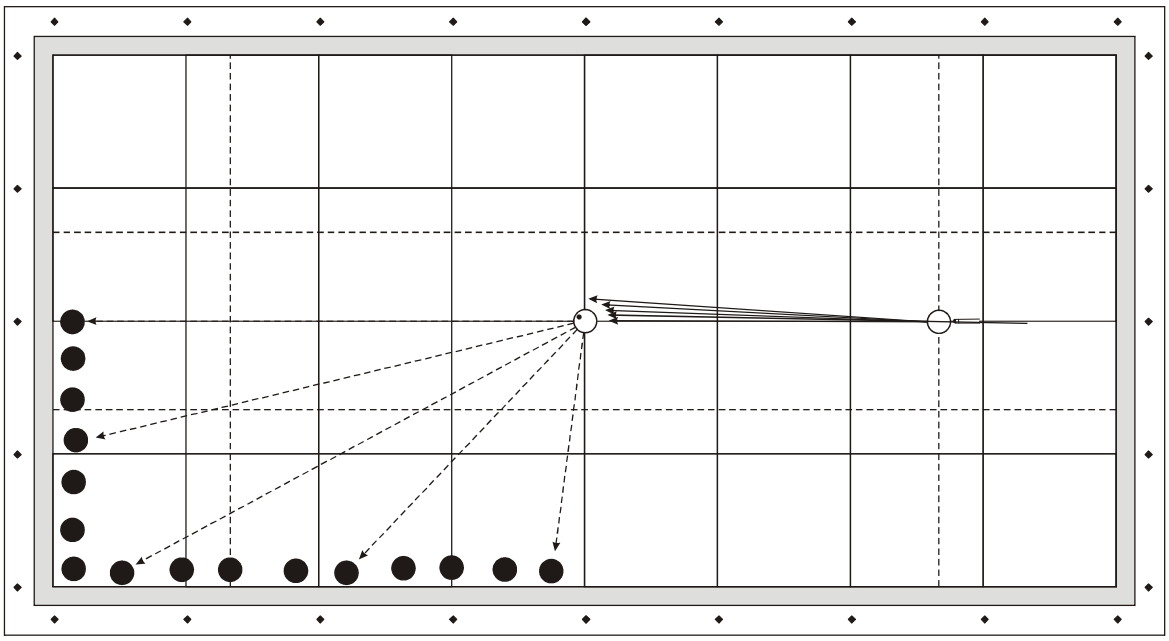
Exercice no 4:

Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: la quantité de bille. En jouant au centre, sans effet, pas trop d'énergie, varier la quantité de bille. Le but est de toucher la quantité de bille qui permettra d'envoyer la bille pointée sur la bille rouge. Reporter le même exercice pour toucher à gauche de la bille pointée et l'envoyer ainsi à droite.

Tous droits réservés - 31090114049




Exercice no 5:



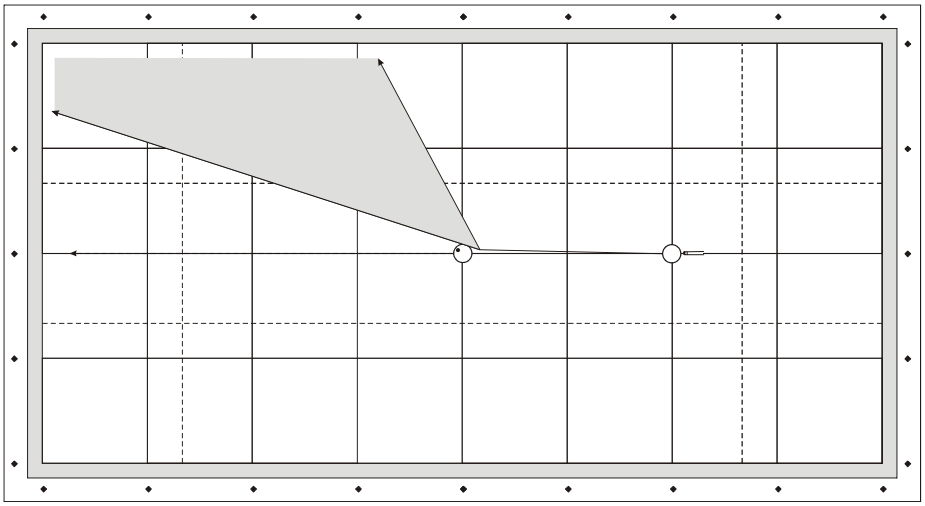
Même exercice que le précédent. Sauf que cette fois, placer la bille rouge n'importe où le long des bandes et essayer de trouver la quantité de bille qu'il faut toucher pour envoyer la bille pointée sur la bille rouge. Reporter le même exercice pour toucher à gauche de la bille pointée et l'envoyer ainsi à droite.

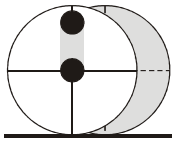
Tous droits réservés - 31090114049

# 5 LA HAUTEUR D'ATTAQUE – LE COULÉ

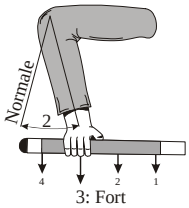
Dans le chapitre «Les paramètres» (61), aux points 3.1 et 3.3 figurent en premier ce qu'il faut savoir sur la hauteur d'attaque en général et en second les connaissances sur le coulé.

Exercice no 6:





Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans



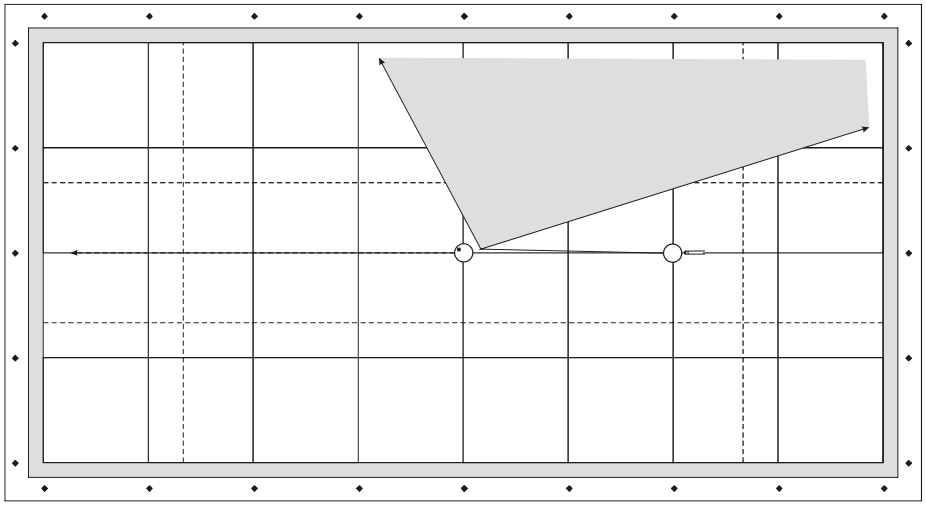

3: Fort

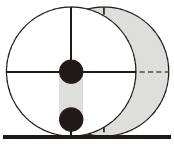
Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: la hauteur d'attaque en coulé, entre le centre et le haut. En jouant trois-quart de bille, sans effet, assez d'énergie, varier la hauteur du coulé et observer le résultat.

# 6 LA HAUTEUR D'ATTAQUE – LE RÉTRO

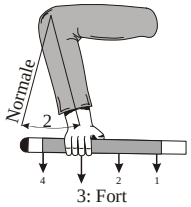
Dans le chapitre «Les paramètres» (61), aux points 3.1 et 3.2 figurent en premier ce qu'il faut savoir sur la hauteur d'attaque en général et en second les connaissances sur le rétro.

Exercice no 7:





Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans




3: Fort

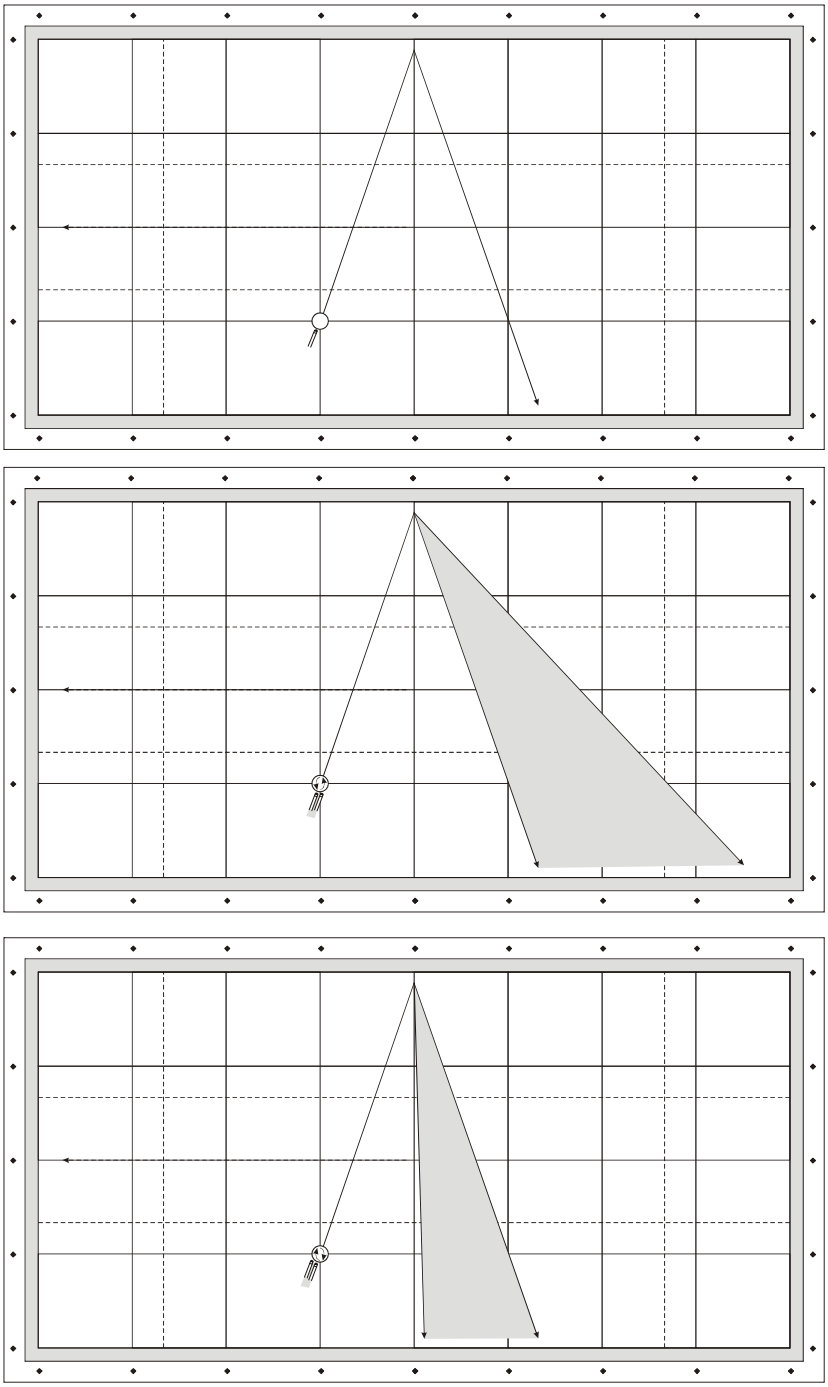
Tous droits réservés - 31090114049

Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: la hauteur d'attaque en rétro, entre le centre et le bas. En jouant presque plein, sans effet, assez d'énergie, varier la hauteur du rétro et observer le résultat.

# 7 L'EFFET

Dans le chapitre «Les paramètres» (61), au point 4 figurent les connaissances sur l'effet.

Exercice no 8:



Tous droits réservés - 31090114049

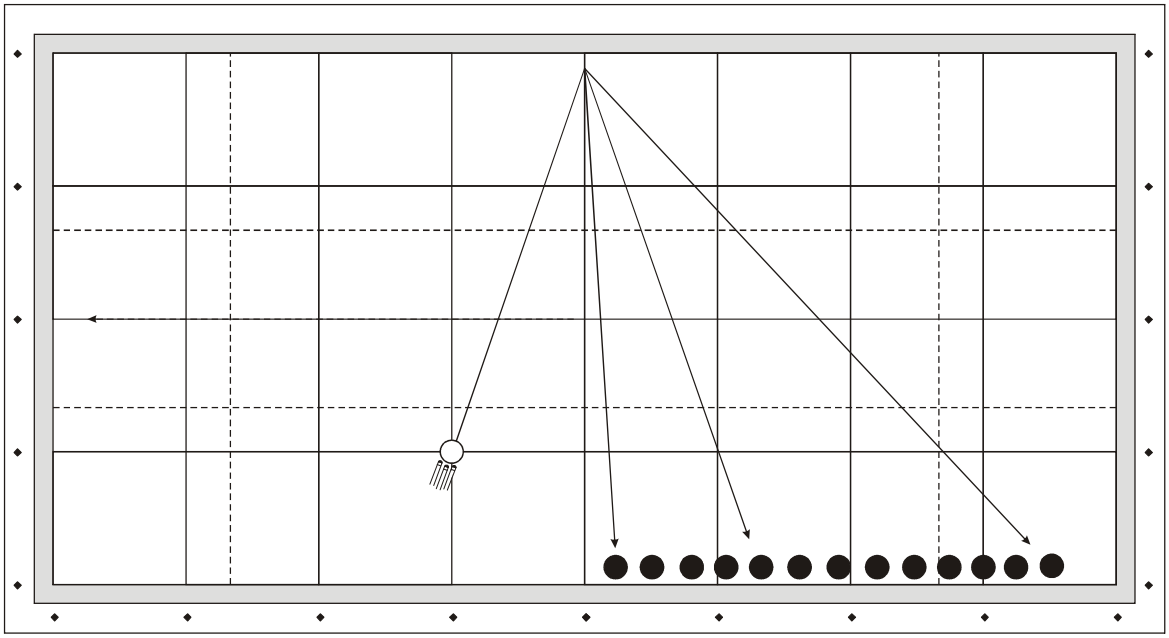
Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: l'effet. Le solde des paramètres est au centre, avec une énergie normale.

Jouer d'abord sur la grande bande au diamant indiqué sur le schéma, sans effet, et observer sa trajectoire de retour.

Jouer ensuite sur la grande bande au même endroit, avec effet à droite, et observer sa trajectoire de retour et remarquer la différence.

Jouer ensuite sur la grande bande au même endroit, avec effet à gauche, et observer sa trajectoire de retour et remarquer la différence.

Exercice no 9:



Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: l'effet. Les autres paramètres sont au centre, avec une énergie normale.

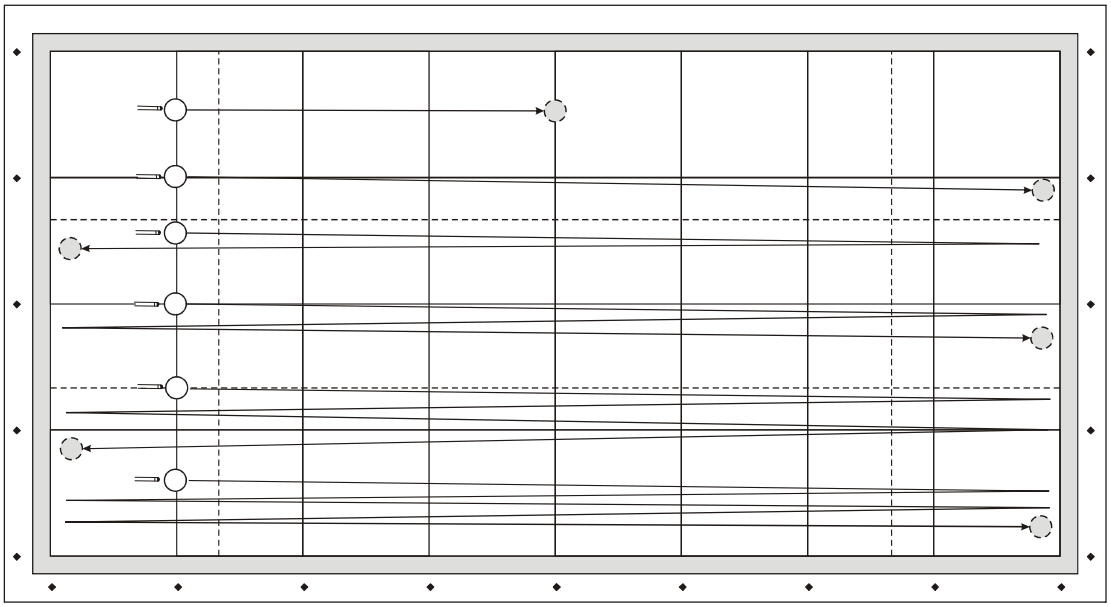
Toujours toucher le même endroit sur la grande bande. Au besoin, poser un repère. Placer une seconde bille aux endroits indiqués sur le schéma et mettre l'effet nécessaire pour aller la toucher. Inverser ensuite la position et réaliser le même exercice.

# 8 L'ÉNERGIE

Dans le chapitre «Les paramètres» (61), aux points 5.1 à 5.3 figurent les connaissances sur l'énergie en général, sur la force et sur la vitesse.

Tous droits réservés - 31090114049

Exercice no 10:



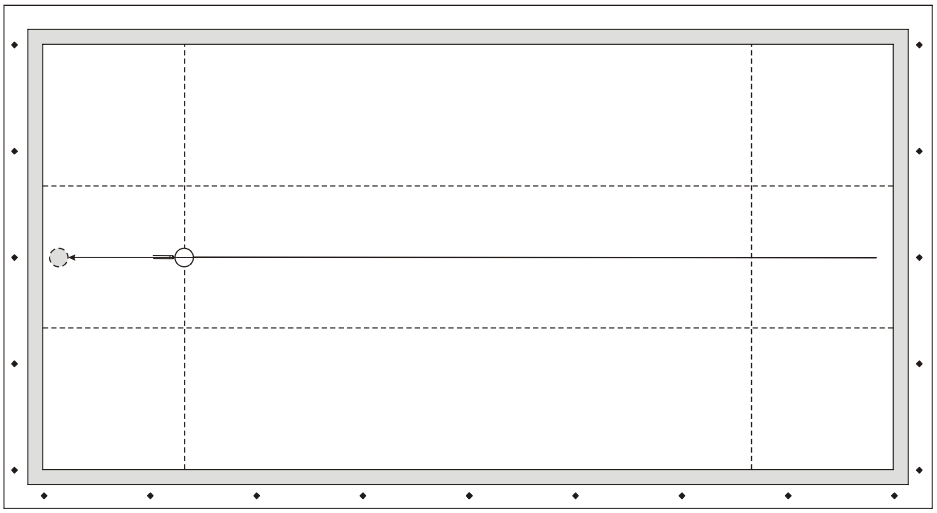
Toujours prendre soin de sa position du corps, du chevalet et de la réalisation gestuelle. Un seul paramètre à changer: l'énergie. Le solde est au centre, sans effet.

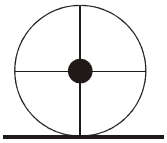
Jouer l'énergie nécessaire pour faire les distances schématisées ci-dessus, allant d'une demi-longueur à cinq longueurs de table. Cet exercice vraiment simple est efficace pour se rendre compte des variations d'énergie.

# 9 *INTRODUCTION DES TRAJECTOIRES - LA BILLE JOUEUSE*

Dans le chapitre «Les trajectoires des billes» (105), au point 1 figurent les connaissances sur la trajectoires de la bille joueuse jusqu'à son objectif, une bille ou bien une bande.

Exercice no 11:





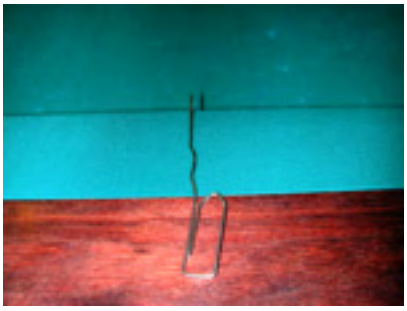
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans

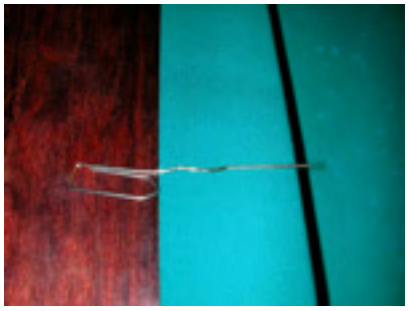
Tous droits réservés - 31090114049

On joue au centre, queue plate, sans effet, une énergie normale. Jouer sur le diamant d'en face sur la petite bande pour que la bille revienne vers la petite bande opposée exactement sur la même lignée. Prendre soin à la position du corps, du chevalet et à la gestuelle pour jouer le plus droit possible.

Exercice no 12 (même figure):

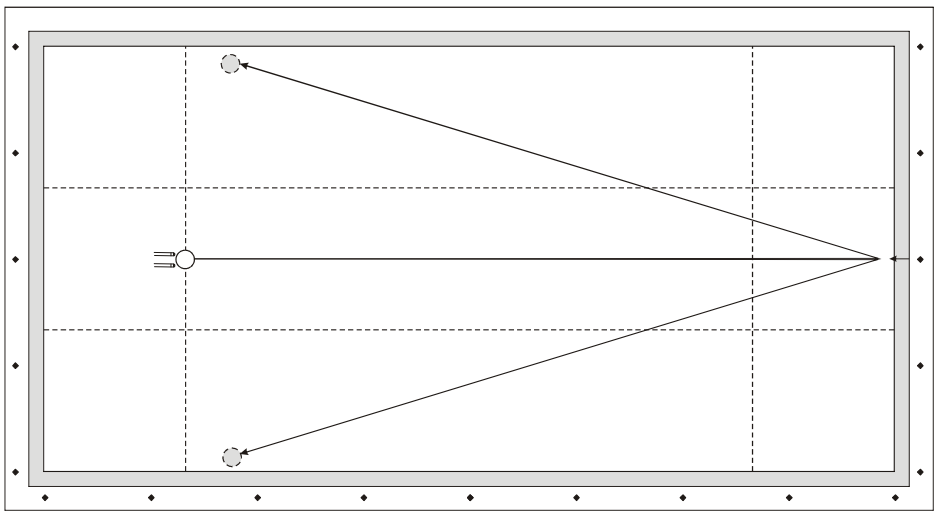
On joue au centre, queue plate, sans effet, une énergie normale. Jouer sur le diamant d'en face sur la petite bande pour que la bille revienne vers la petite bande opposée exactement sur la même lignée. Poser un repère (une pointe en papier ou un trombone) sur la première bande qui devra être touché par la bille joueuse si elle touche effectivement ce que le joueur vise. Prendre soin à la position du corps, du chevalet et à la gestuelle pour jouer le plus droit possible. Faire varier aussi les énergies.

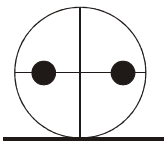




Exercice no 13:

On joue au centre, queue plate, avec effet à droite ou à gauche, une énergie normale. Jouer sur le diamant d'en face sur la petite bande. Poser un repère (une pointe en papier ou un trombone) sur la première bande qui devra être touché par la bille joueuse si elle touche effectivement ce que le joueur vise. C'est le but recherché en jouant cette fois avec effet et queue plate. Prendre soin à la position du corps, du chevalet et à la gestuelle pour jouer le plus droit possible.

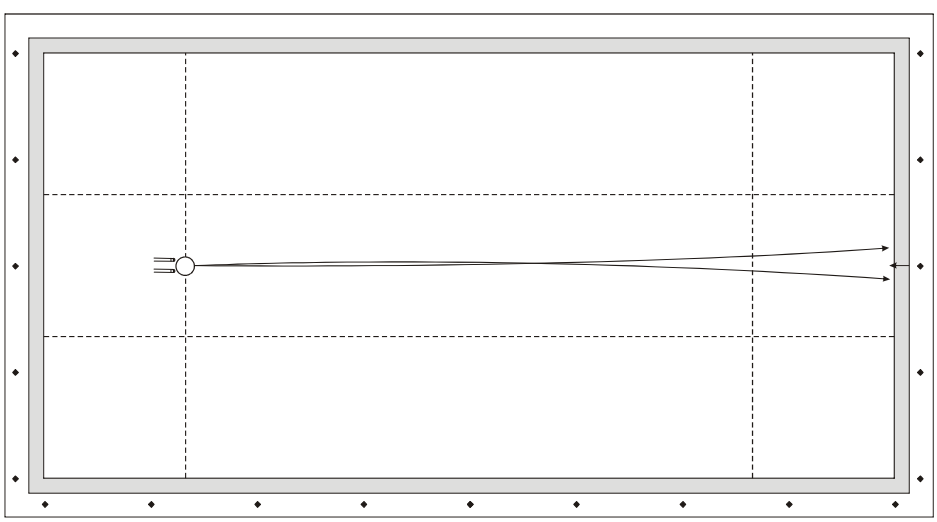


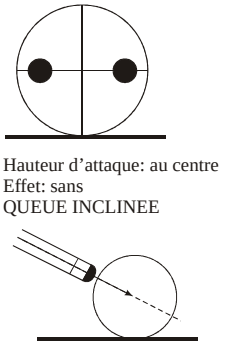


Hauteur d’attaque: au centre
Effet: à droite et à gauche

Tous droits réservés - 31090114049

Exercice no 14:



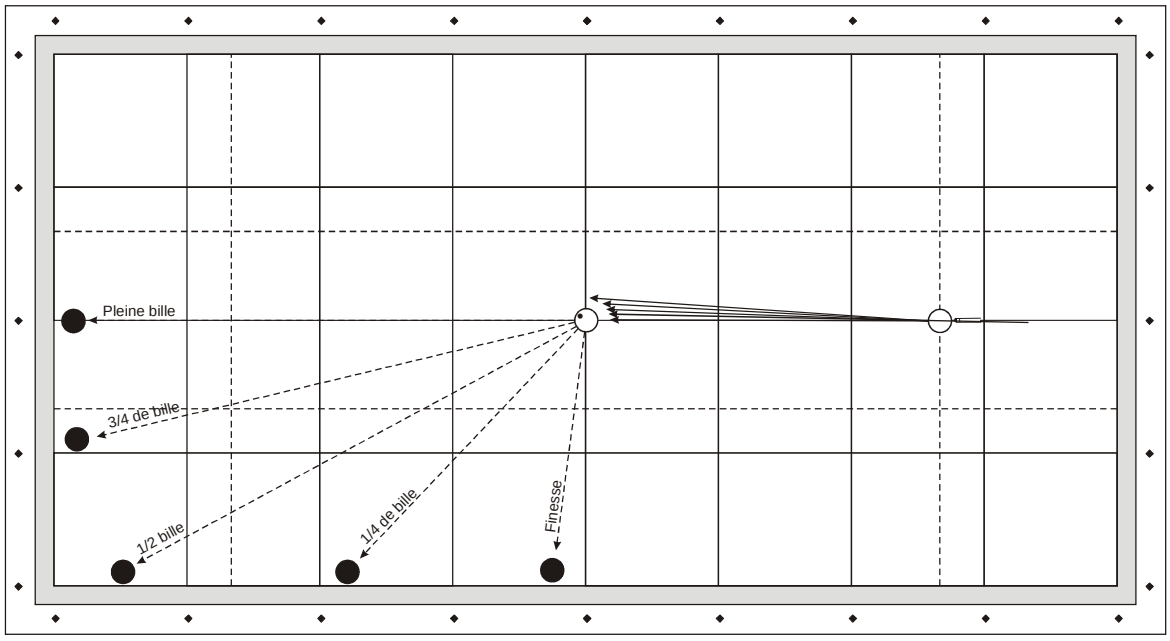



Jouer sur le diamant d'en face sur la petite bande. Poser un repère (une pointe en papier ou un trombones) sur la première bande qui devrait être touché par la bille joueuse si elle touche effectivement ce que le joueur vise. Prendre soin à la position du corps, du chevalet et à la gestuelle pour jouer le plus droit possible. Mais cette fois, jouer au centre, queue inclinée, avec de l'effet à droite. Puis avec de l'effet à gauche. Constater la différence. La courbe engendrée par le mélange des rotations provoque une courbe difficile à gérer.

# *10 INTRODUCTION DES TRAJECTOIRES – LA BILLE 2*

Dans le chapitre «Les trajectoires des billes» (105), au point 2 figurent les connaissances sur la trajectoire de la bille 2 après son carambolage par la bille joueuse. Consulter également le chapitre «Transmission d'énergie et de rotation entre billes» (102).

Exercice no 15:



Tous droits réservés - 31090114049

Placer la bille 3 aux endroits indiqués sur le schéma et jouer successivement la quantité de bille concernée. Si celle-ci est effectivement touchée, la bille 2 doit percuter plus ou moins la bille 3.

# 11 INTRODUCTION DES TRAJECTOIRES – BILLE JOUEUSE APRÈS LE CARAMBOLAGE DE LA BILLE 2

Dans le chapitre «Les trajectoires des billes» (105), au point 4 figurent les connaissances sur la trajectoire de la bille joueuse après le carambolage de la bille 2. Ne s'occuper pour l'instant que des points 4.1, 4.2, et 4.4.

Exercice no 16:

Réaliser les figures concernées par les points 4.1, 4.2, et 4.4. Observer et comprendre le résultat en ne modifiant que l'un des quatre paramètres.

Exercice no 17:

Réaliser les figures concernées par les points 4.6.1 à 4.6.8. Observer et comprendre le résultat.

# 12 INTRODUCTION DES TROIS RAPPELS DE LONG DE BASE

Dans le chapitre «Les rappels de long» (182) figurent tous les rappels de long et une théorie à lire une fois au sujet de ceux-ci. Pour l'instant, seuls les rappels no 1, 3, 6 et 12 nous intéressent.

Exercice no 18:

Réaliser les figures concernées.

# 13 INTRODUCTION DES TROIS RAPPELS DE LARGE DE BASE

Dans le chapitre «Les rappels de large» (252) figurent tous les rappels de large et une théorie à lire une fois au sujet de ceux-ci. Pour l'instant, seuls les rappels no 1, 3 et 5 nous intéressent.

Exercice no 19:

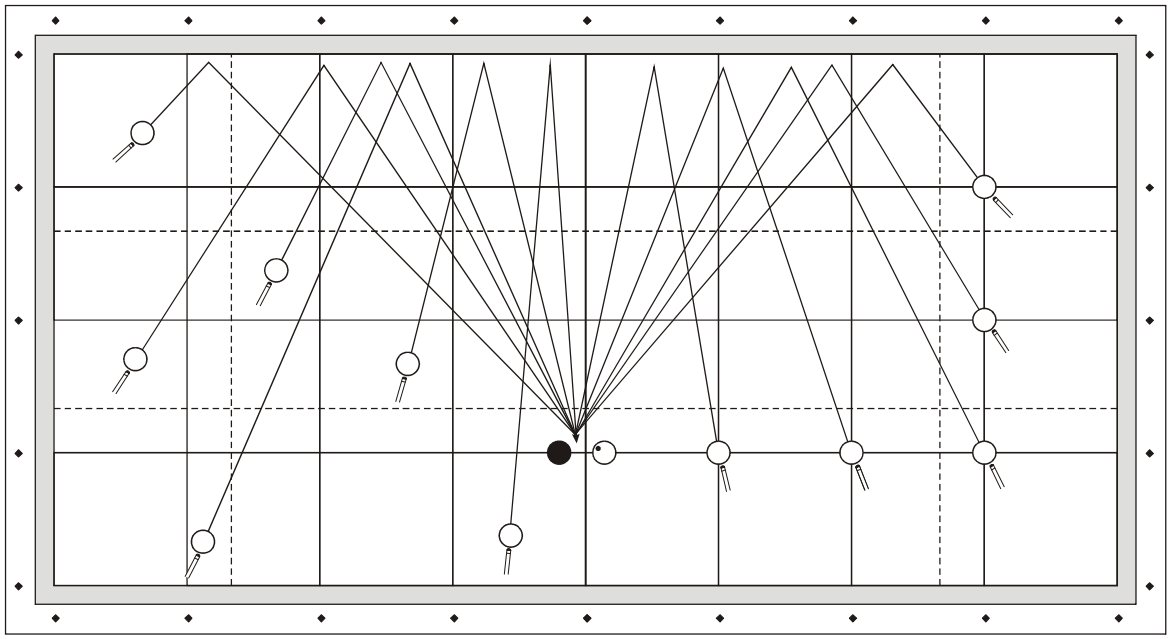
Réaliser les figures concernées.

Tous droits réservés - 31090114049

# 14 INTRODUCTION DES POINTS PAR LA BANDE – LE BANDE-AVANT

Dans le chapitre «Les points par la bande» (130), lire ce qui concerne le sujet du bande-avant au point 3.

Exercice no 20:



Réaliser un certain nombre de bande-avant avec différents angles et distances en bougeant l'emplacement initial de la bille joueuse. Tester à chaque fois la méthode de calcul présenté dans le chapitre concerné. Attention à la position du corps, du chevalet et à la gestuelle pour jouer sans effet

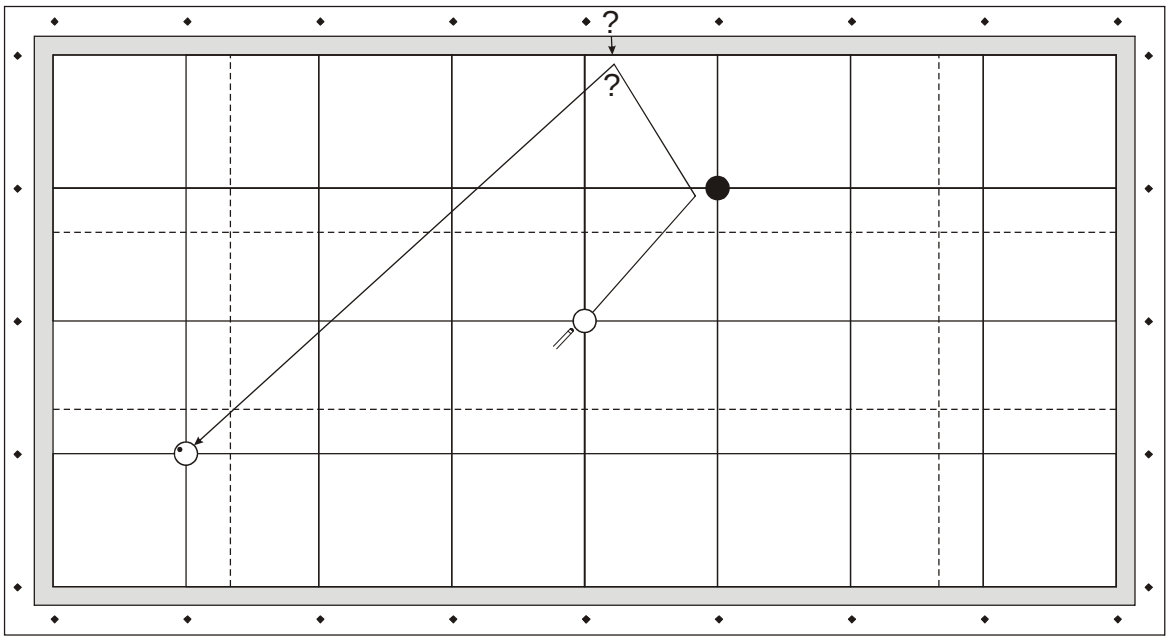
# 15 INTRODUCTION DES POINTS PAR LA BANDE – POINTS PAR UNE BANDE

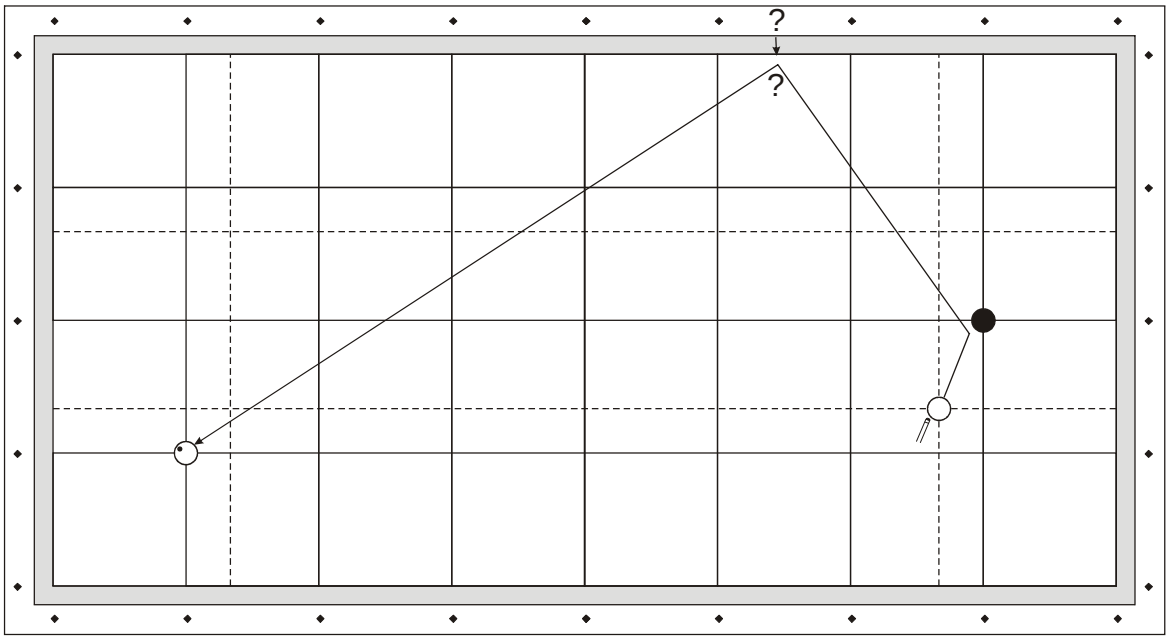
Dans le chapitre «Les points par la bande» (130), lire ce qui concerne le sujet au point 2.

Exercice no 21:

Réaliser deux figures différentes de points par une bande avec différents angles et distances. Il faut reprendre point par point la théorie expliquée dans ce chapitre au point 2 pour définir le point de bande à viser. Placer un repère (une pointe en papier ou un trombone) pour situer précisément l'endroit fixé sur la bande et pour vérifier si le point visé a été touché.

Tous droits réservés - 31090114049



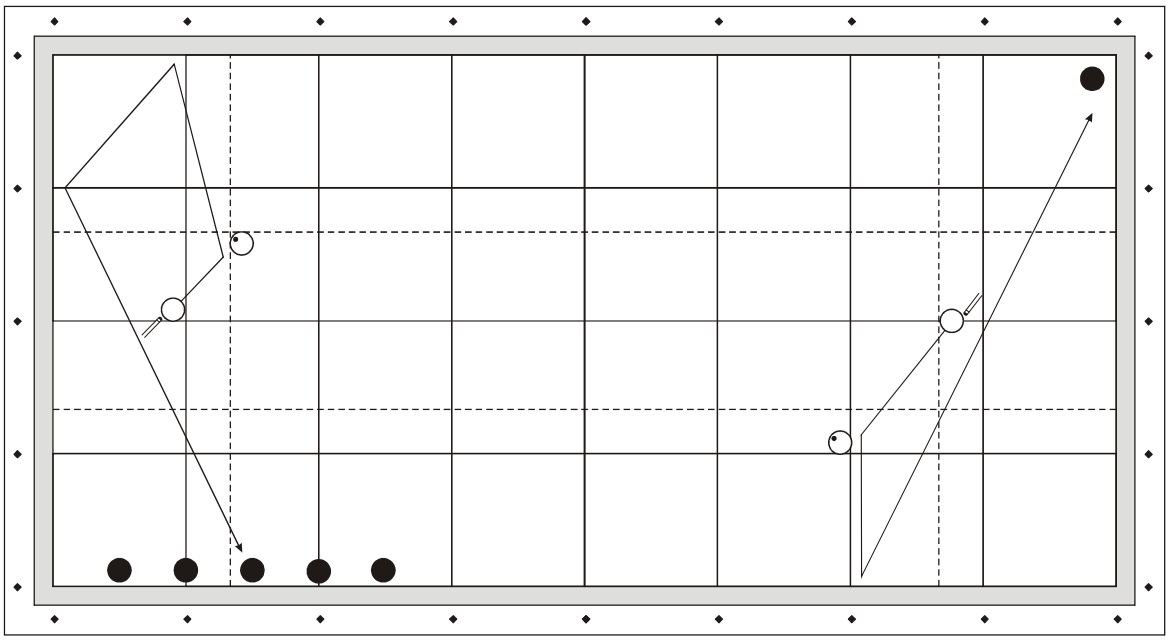

Exercice no 22:

Reprendre la position no 12 du chapitre «Les rappels de long» (182) et la travailler en tenant compte de la théorie acquise.

Exercice no 23:

Essayer les deux systèmes de repères au point 4 du chapitre «Les points par la bande».

Tous droits réservés - 31090114049



# 16 LA SUITE DES ÉTAPES...

## 16.1 PARAMÈTRES ET MÉCANISME

Reprendre la totalité des deux chapitres «Les paramètres» (61) et «Le mécanisme» (86) avec tout particulièrement les points réservés aux erreurs gestuelles.

## 16.2 RAPPELS DE LONG

Travailler tous les schémas du chapitre «Les rappels de long» (182).

## 16.3 RAPPELS DE LARGE

Travailler tous les schémas du chapitre «Les rappels de large» (252).

## 16.4 POUSSÉ ET COLLAGE

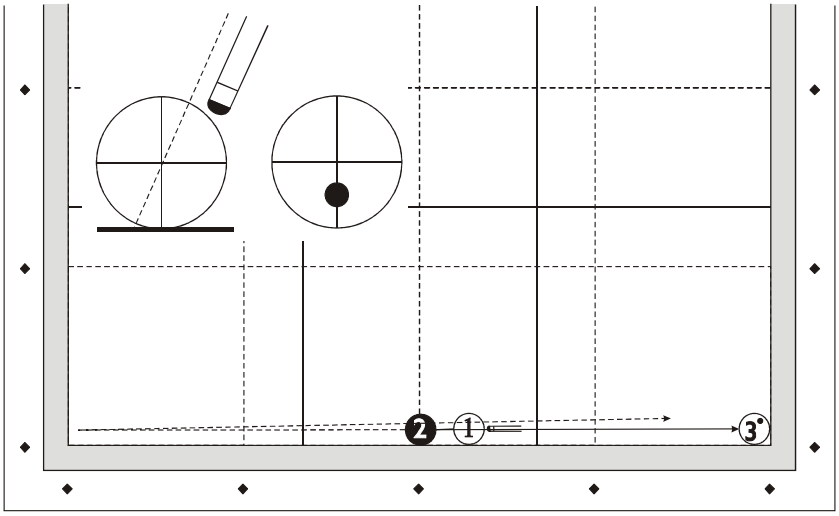
Prendre connaissance de la théorie du chapitre «Le poussé et le collage» (162).

## 16.5 INTRODUCTION DU PIQUÉ

Prendre connaissance du chapitre consacré aux piqués (144).

Tous droits réservés - 31090114049

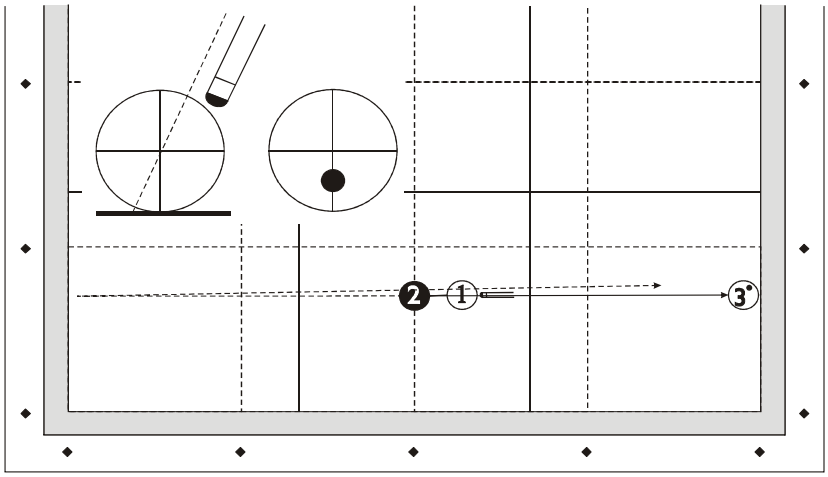
Exercice no 24:




Pour le débutant, les plus grosses difficultés des premiers piqués, ce sont la stabilité du chevalet et le geste avec un bras qui incline la queue.

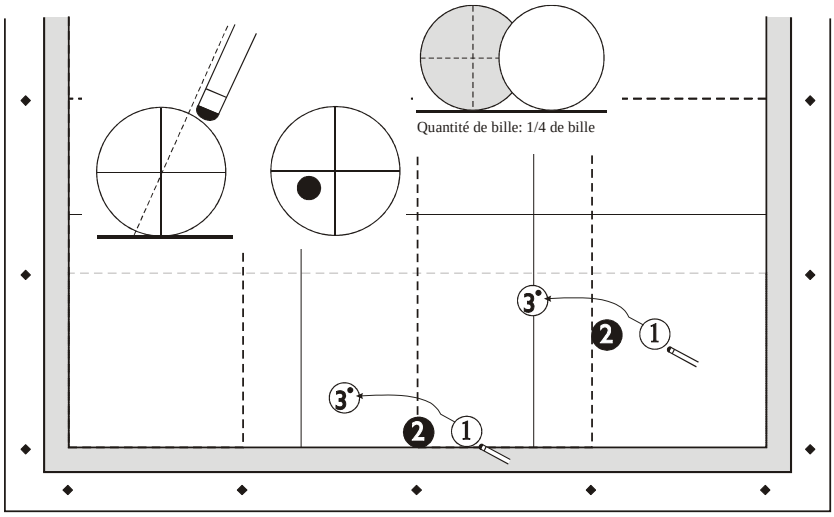
En plaçant les billes le long de la petite bande, le joueur a plus de facilité à placer son chevalet et à le rendre stable.

Conserver la position des billes 1 et 2, mais varier la distance jusqu'à la bille 3.




Dans un second temps, placer la même position, mais cette fois-ci loin de la petite bande. Le placement du chevalet est tout de suite plus difficile.

## *16.6 INTRODUCTION DU MASSÉ*




Prendre connaissance du chapitre consacré aux massés (144).

Exercice no 25:

Même commentaires que pour le piqué. La seule différence est l'effet et donc la courbe. En plus des difficultés liées au chevalet et au geste.

Tous droits réservés - 31090114049

## 16.7 Introduction à la série

Reprendre une fois tous les rappels de long (182) et de large (252), mais cette fois en continuant la série jusqu'à la fin

## 16.8 Introduction à la conception

Lire les chapitres «La conception c'est quoi?» (174), «Les principes de base de la série» (176), «Les placements» (272), «Le barrage» (282) et «Le principe de la dominante» (285).

## 16.9 Le barrage

Reprendre les schémas de rappels de large (252) en essayant de former un barrage sur la bille 3 et de réceptionner la bille dans le barrage.

## 16.10 Rappels et leurs variantes

Dès que les rappels de long (182) et de large (252) sont connus, travailler les mêmes schémas mais en modifiant l'emplacement des trois billes. Attention tout de même à ce que le schéma demeure toujours réalisable.

## 16.11 Prises d'américaine

Lire la partie dédiée aux prises d'américaine, point 2 du chapitre «La partie libre» (317). Travailler toutes les prises d'américaines.

## 16.12 La partie libre

Lire le chapitre «La partie libre» (317), ainsi que «La marge d'erreur» (296) et «La gestion des risques» (305).

Tous droits réservés - 31090114049

# EXERCICES ET SCHÉMAS

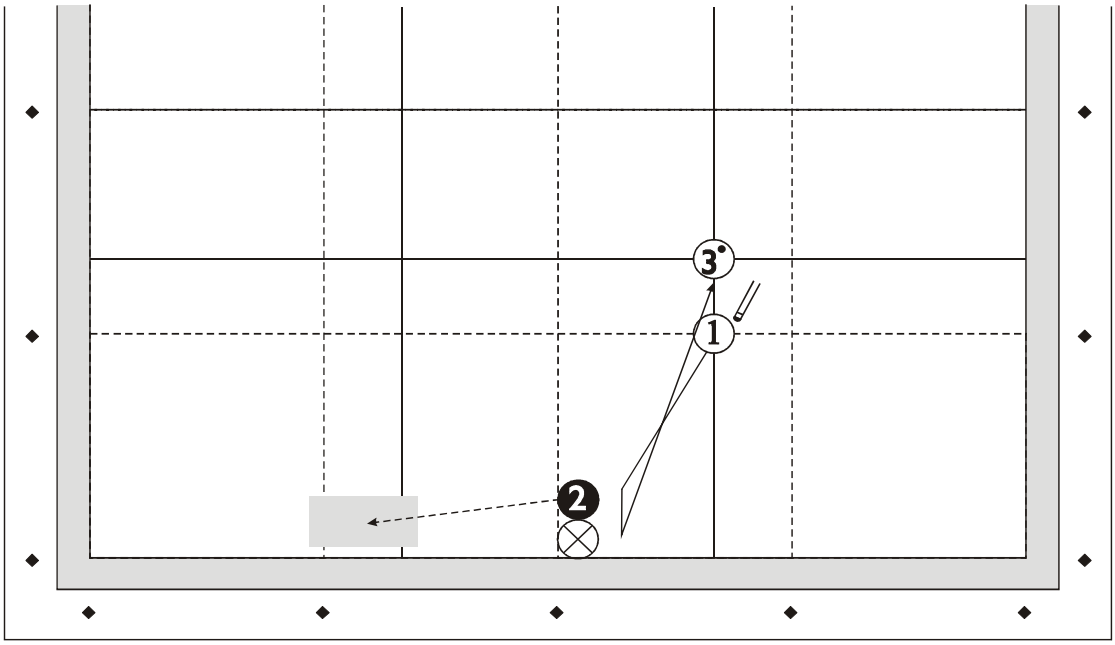
## 1 EXERCICES

Les exercices qui vous sont proposés ont déjà tous été testés lors de cours regroupant des joueurs de différents niveaux. Ils sont parfois assez originaux et certains pourront se demander s'ils ont réellement une utilité. Je tiens ici à rappeler qu'il ne s'agit que d'exercices utilisés pour travailler certaines notions importantes et non pas de solutions pratiques à prendre comme vérités conceptuelles.

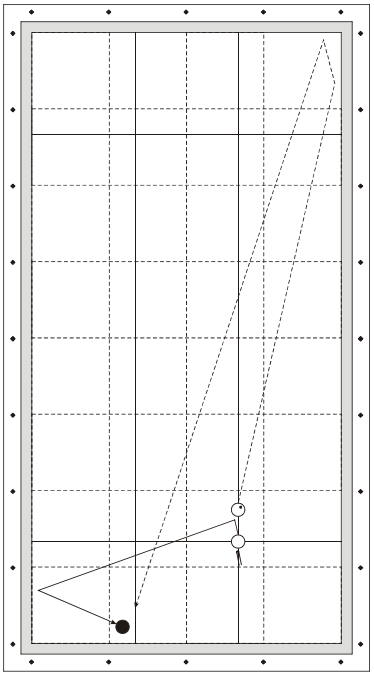
### 1.1 UN PLACEMENT POUR PLUSIEURS RAPPELS DE LONG

Cet exercice débute par une position de placement. Il s'agit pour la joueuse de caramboler la bille pointée pour ensuite toucher la bande, avant finalement de venir pousser la rouge d'environ deux billes. Le but étant de se placer sous la rouge pour un rappel en longueur.

Il faut préciser que la pointée ne doit pas être placée dans le coin, endroit qui diminue les possibilités de rappels, mais au contraire à la hauteur de la ligne de cadre, endroit qui multiplie les solutions de rappel.

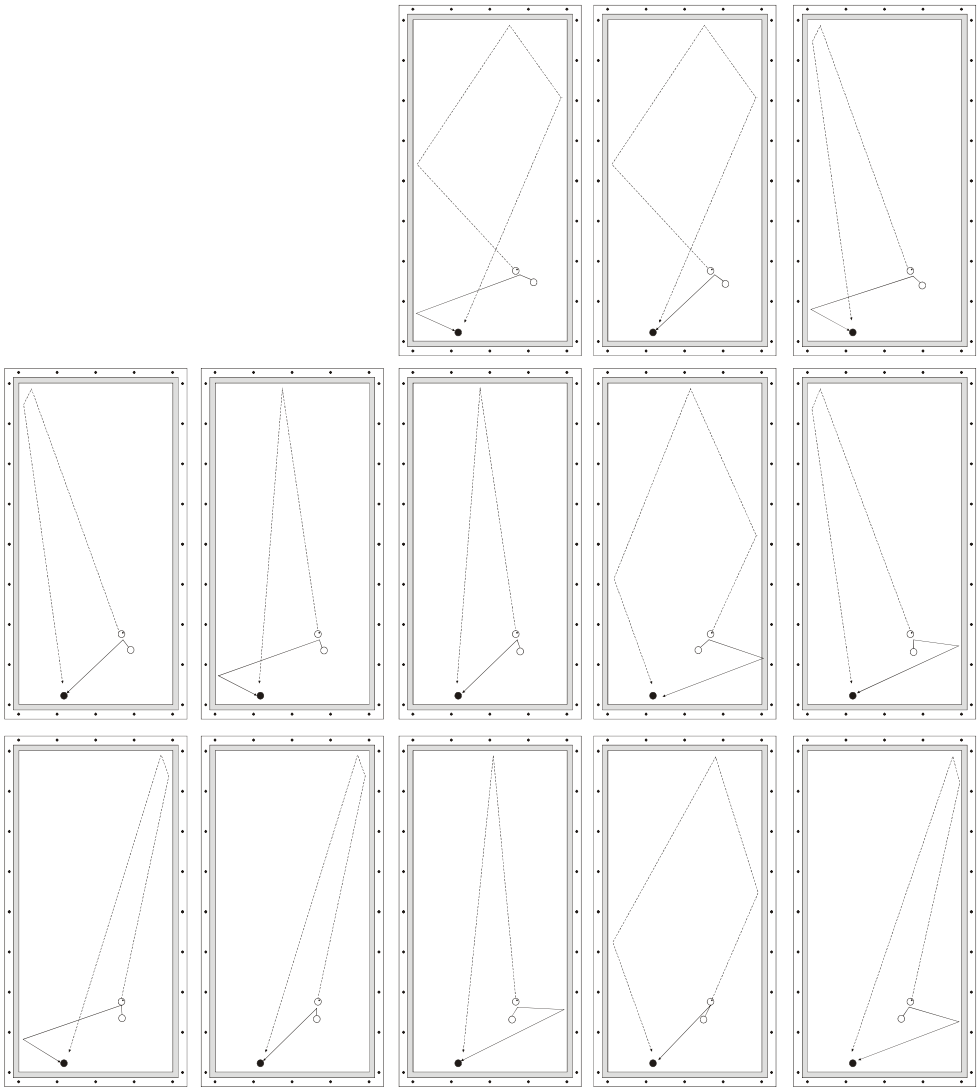


Tous droits réservés - 31090114049



Le placement devrait permettre d'obtenir un rappel de long, comme celui schématisé ci-dessous à gauche.
Mais en fait, ce sont pas moins de treize solutions de rappel de long que l'on peut obtenir. Elles sont toutes schématisées ci-dessous à droite. Le joueur doit reconnaître laquelle de ces positions il a obtenue et bien entendu l'exécuter.
La reconnaissance n'est pas si aisée car parfois seuls quelques millimètres séparent deux solutions bien distinctes.

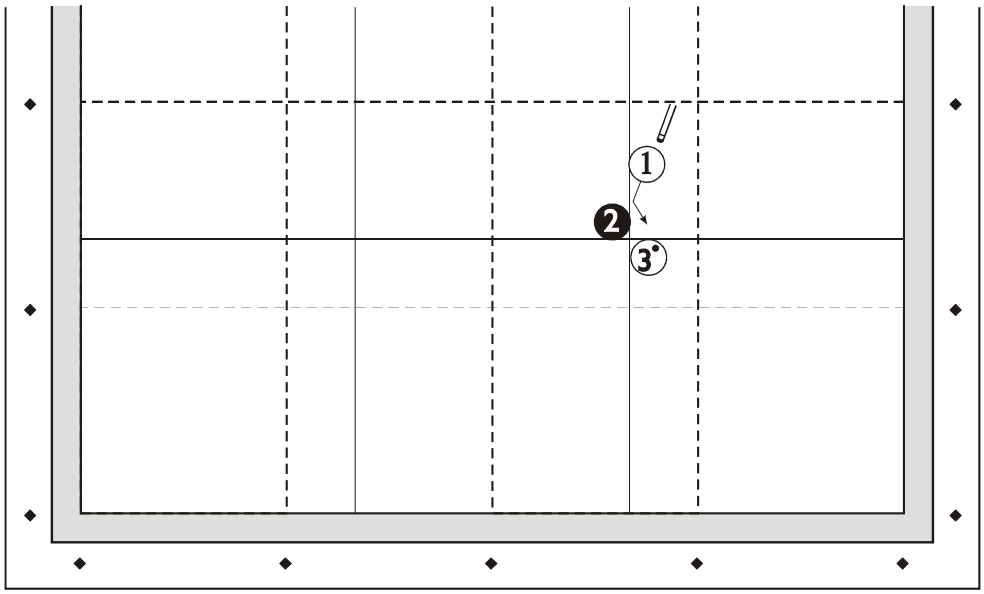
Par la suite, pour vous en convaincre, vous pouvez essayer le même exercice en positionnant cette fois la pointée dans le coin et ainsi constater les solutions de rappel de long qui ne sont plus possible.

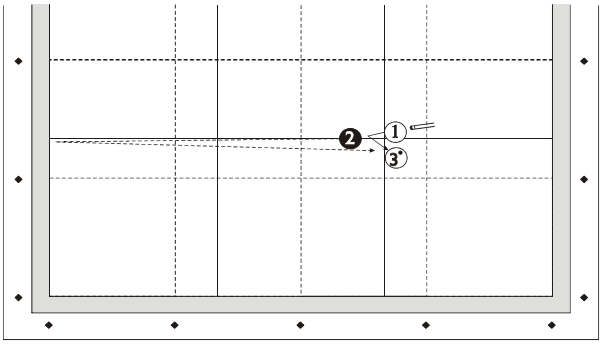


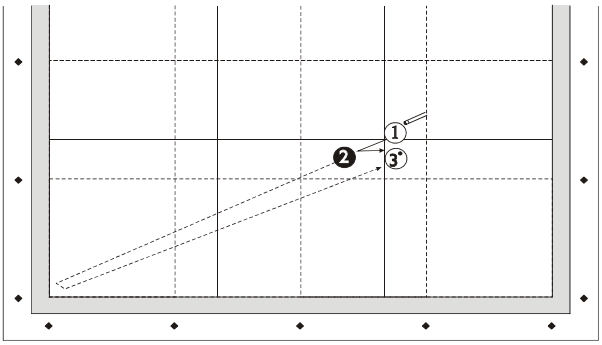
Tous droits réservés - 31090114049

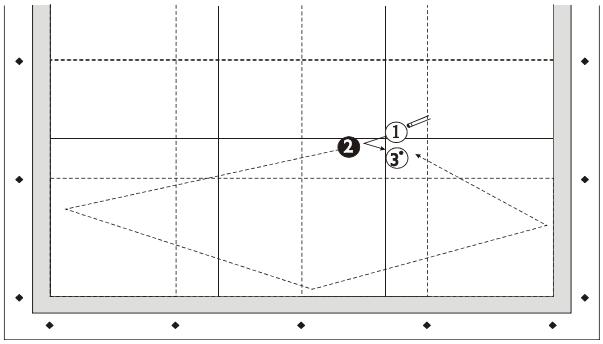
## 1.2 PLACEMENT EN UN COUP - TROIS SOLUTIONS DE RAPPELS DE LARGE

Le but de cet exercice est de se placer en un coup, en jouant d'abord la rouge puis la pointée. La joueuse reste sur celle-ci après avoir avancer un peu la rouge de manière à être placée sur celle-ci.
Le placement doit être décidé avant de jouer. C'est très important de ne pas laisser le hasard décider du placement, mais de décider avant de jouer lequel des trois rappels le joueur veut obtenir: soit un rappel une bande, soit un rappel deux bandes, soit un rappel trois bandes.
Exécuter aussi le rappel pour vérifier si le placement est bon. Jouer le rappel le plus précisément possible, avec si possible la recherche de la mesure et la création du barrage.



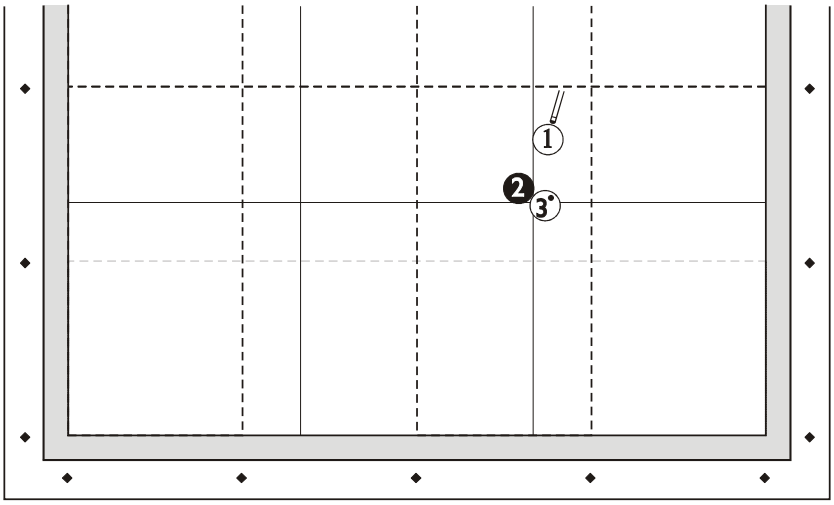



Tous droits réservés - 31090114049

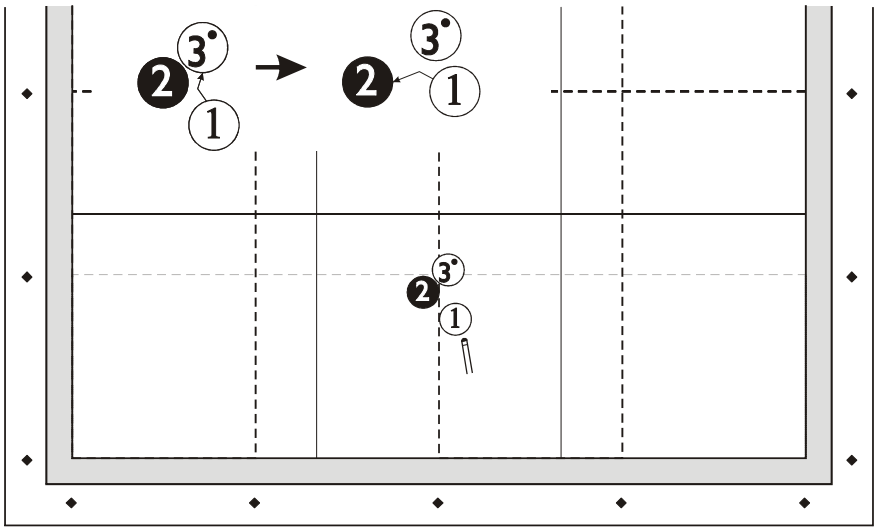
### 1.2.1 PLACEMENT EN DEUX COUPS ET EN TROIS COUPS

Même exercice sur cette position de billes en lunette. D'abord en deux coups de placement, puis ensuite en trois coups de placement, le joueur doit obtenir successivement les trois rappels de large ci-dessus. Attention, il faut toujours décider avant le premier point lequel des rappels le joueur souhaite obtenir. Pas question de laisser le hasard décider à sa place.

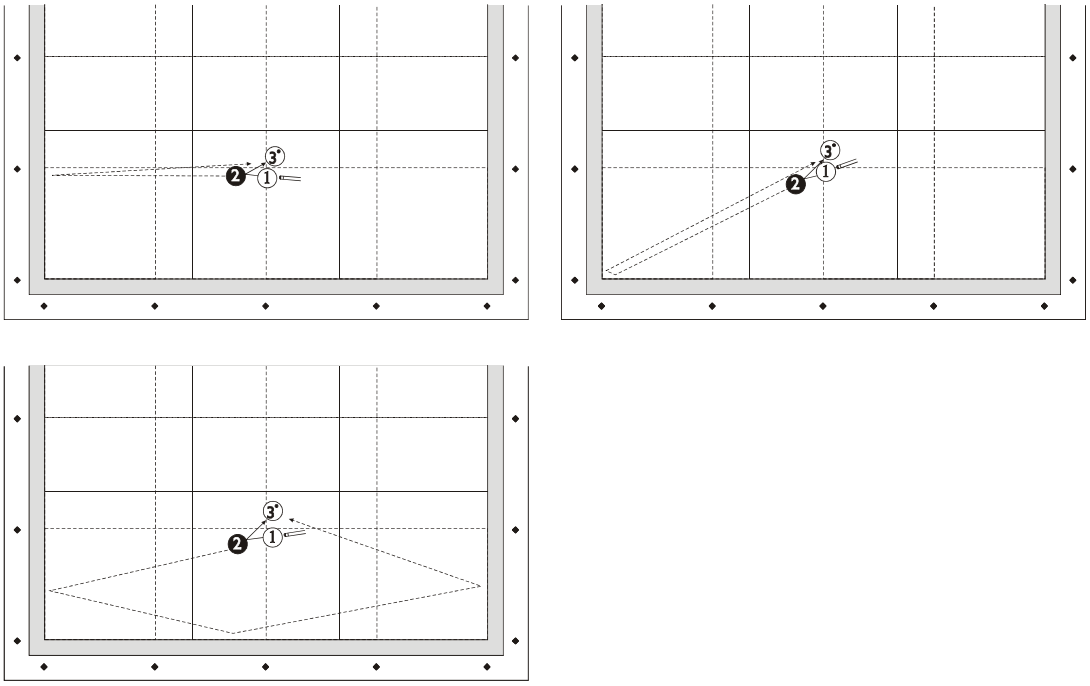



## 1.3 PLACEMENT EN DEUX COUPS - TROIS SOLUTIONS DE RAPPEL

Cet exercice est inspiré du précédent. Mais la position est cette fois-ci inversée avec une position de départ sans dominante.
Dans le premier point, la joueuse doit d'abord avancer un peu la rouge et rester sur la pointée.
Au second point, la joueuse attaque en premier la pointée et se place sur la rouge pour le rappel.
Attention à toujours décider avant le premier point vers lequel des trois rappels on se dirige.



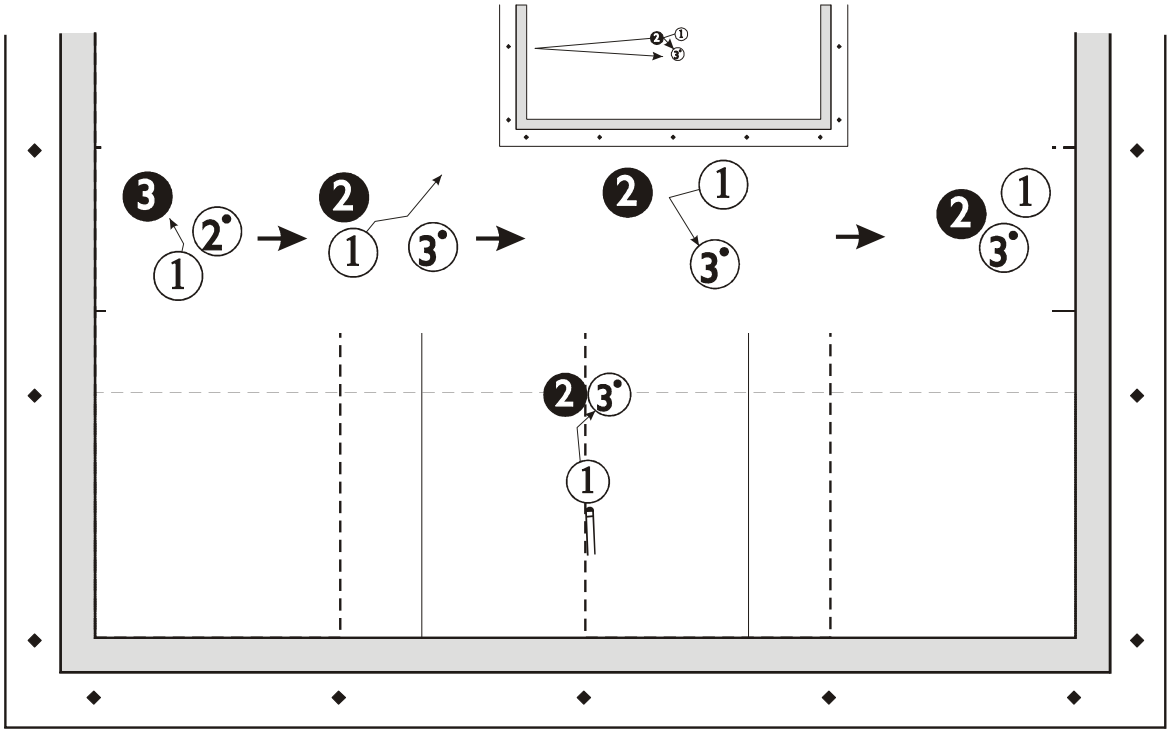
Tous droits réservés - 31090114049



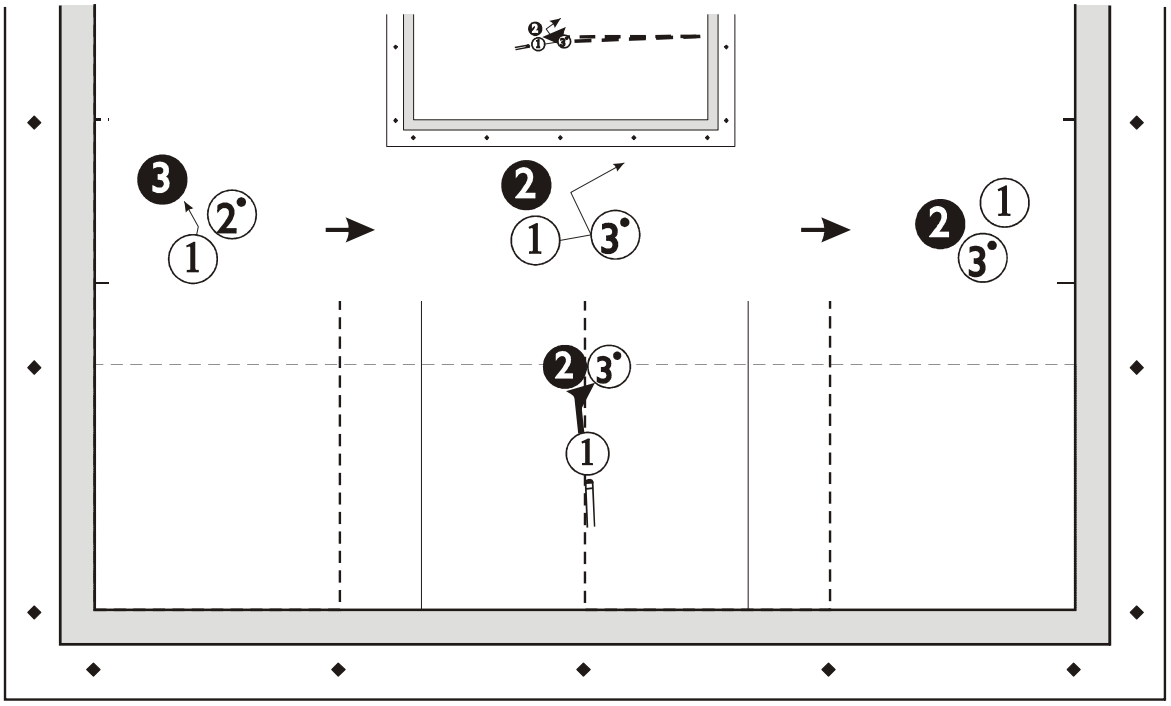
## 1.4 PASSAGES ET RÉTRO-PASSAGES

Il est conseillé de lire le chapitre dédié à ces sujets (288) avant de les exercer. Les principes y sont expliqués et serviront à la bonne réussite de l'exercice.

De la même position de base, il faut successivement faire un passage par la droite, par la gauche, puis répéter la même opération avec le rétro-passage. Le but est d'obtenir à nouveau une position de billes en lunette, mais cette fois-ci en dominante.

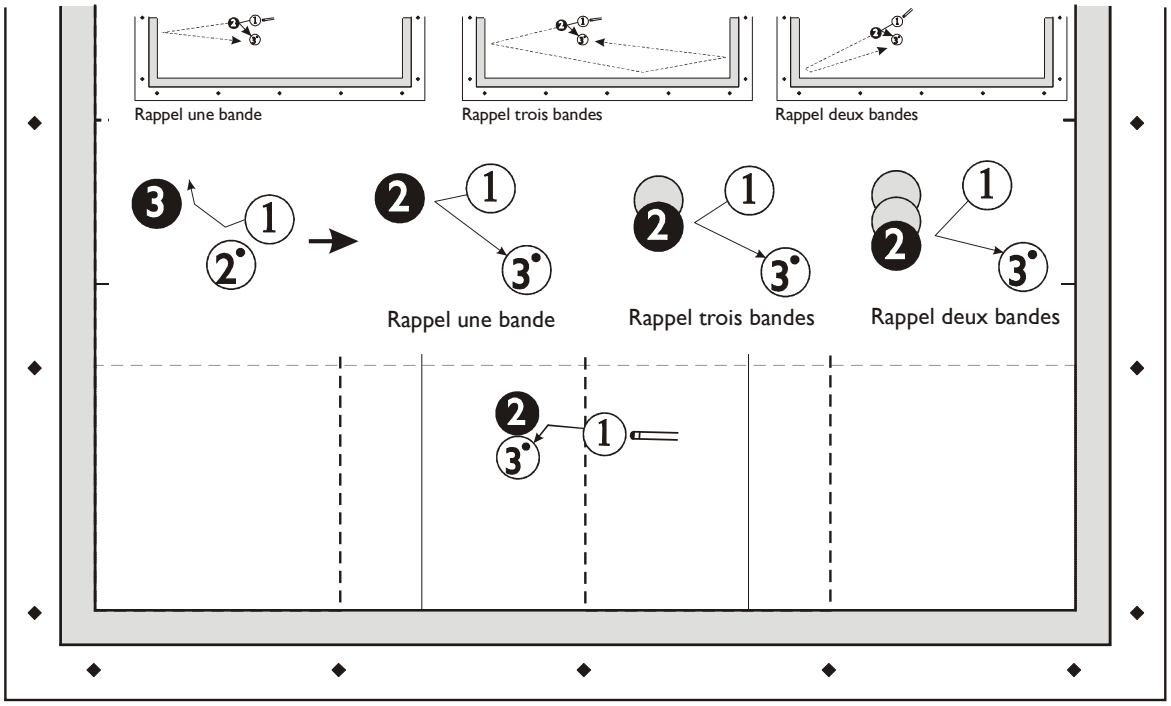


Tous droits réservés - 31090114049



## 1.5 PLACEMENT EN DEUX COUPS - TROIS SOLUTIONS DE RAPPEL

De cette position de billes en lunettes, le joueur doit reprendre la dominante en deux coups et se placer un rappel de large en une bande, en deux bandes ou en trois bandes. Attention, avant le premier point le joueur doit avoir choisi lequel des rappels il souhaite se placer. Exécuter les deux points de placement et le rappel pour vérifier si l'enchaînement est réussi.

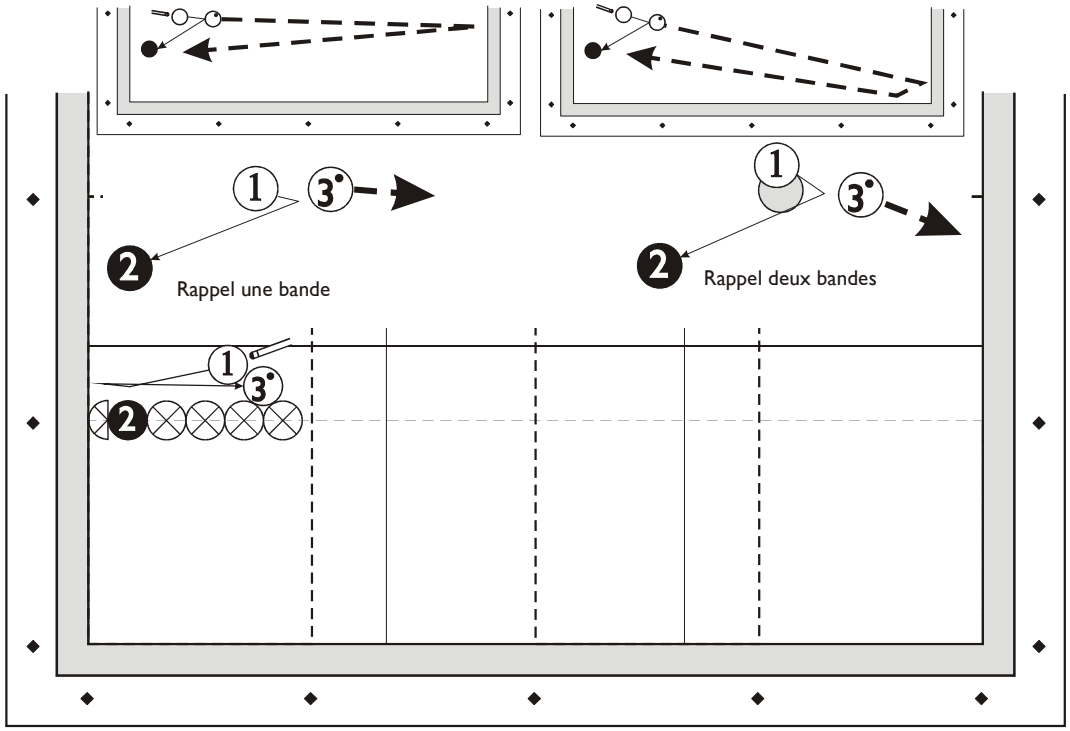


Tous droits réservés - 31090114049

## 1.6 PLACEMENT PAR UNE BANDE - DEUX SOLUTIONS DE RAPPEL

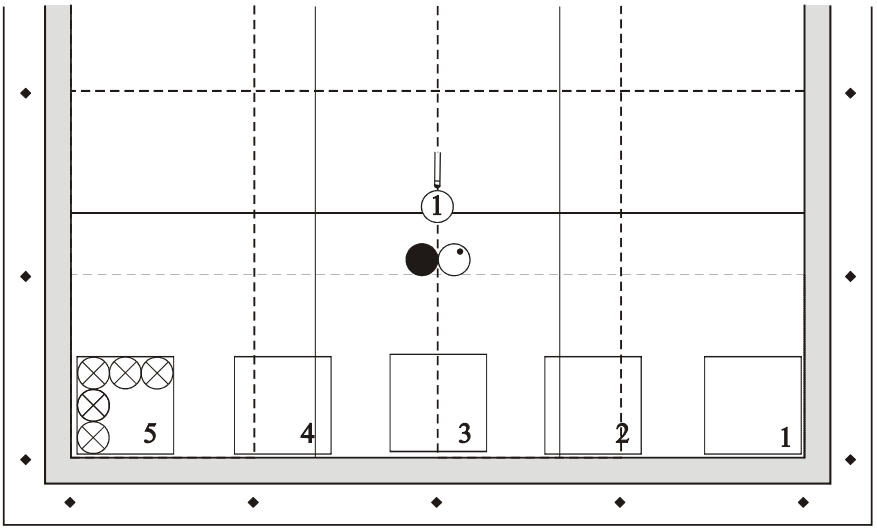
Dans cet exercice, il faut se placer sur la pointée en jouant d'abord sur la rouge par la grande bande pour ensuite venir sur la pointée. Le but est d'obtenir sur celle-ci un rappel de large par la grande bande d'en face ou par les deux bandes du coin opposé.

Cet exercice est intéressant si, avant de jouer, le joueur décide lequel des deux rappels il veut se placer.



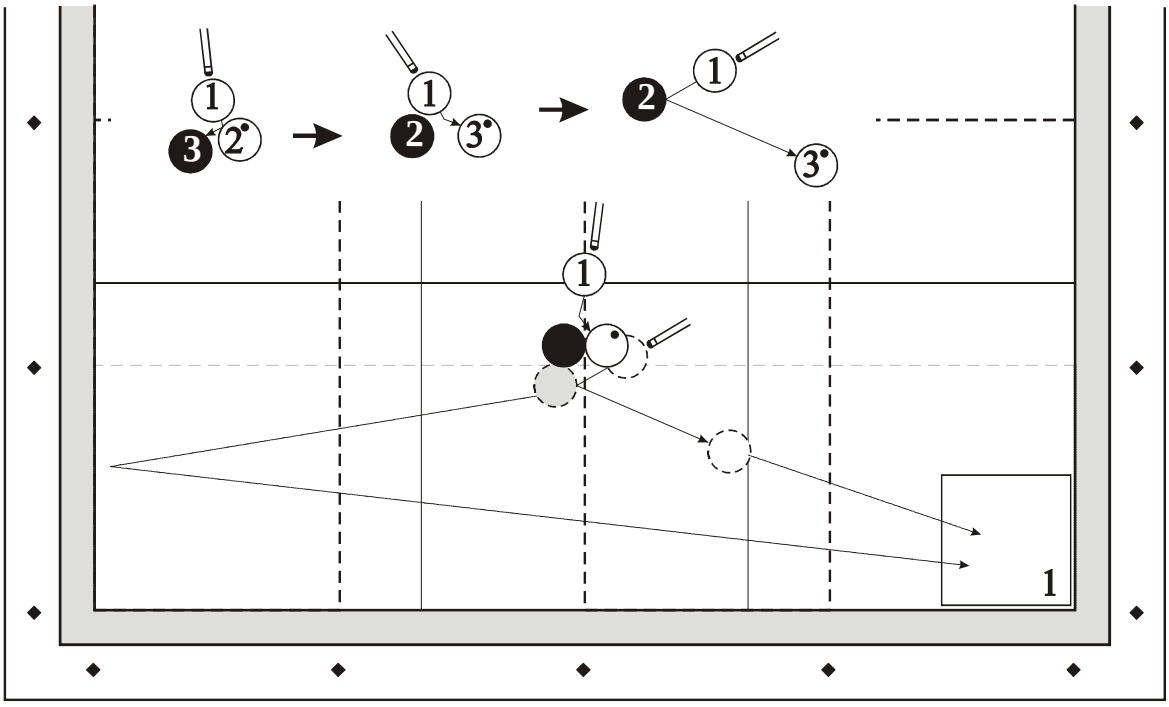

## 1.7 MANIEMENT DES BILLES EN LUNETTES - ELLES RENTRENT À LA MAISON

Cinq exercices pour une seule position de billes en lunettes. Avec la craie utilisée pour tracer le cadre, vous tracez cinq carrés de trois billes. Tout comme le schémas ci-dessous.

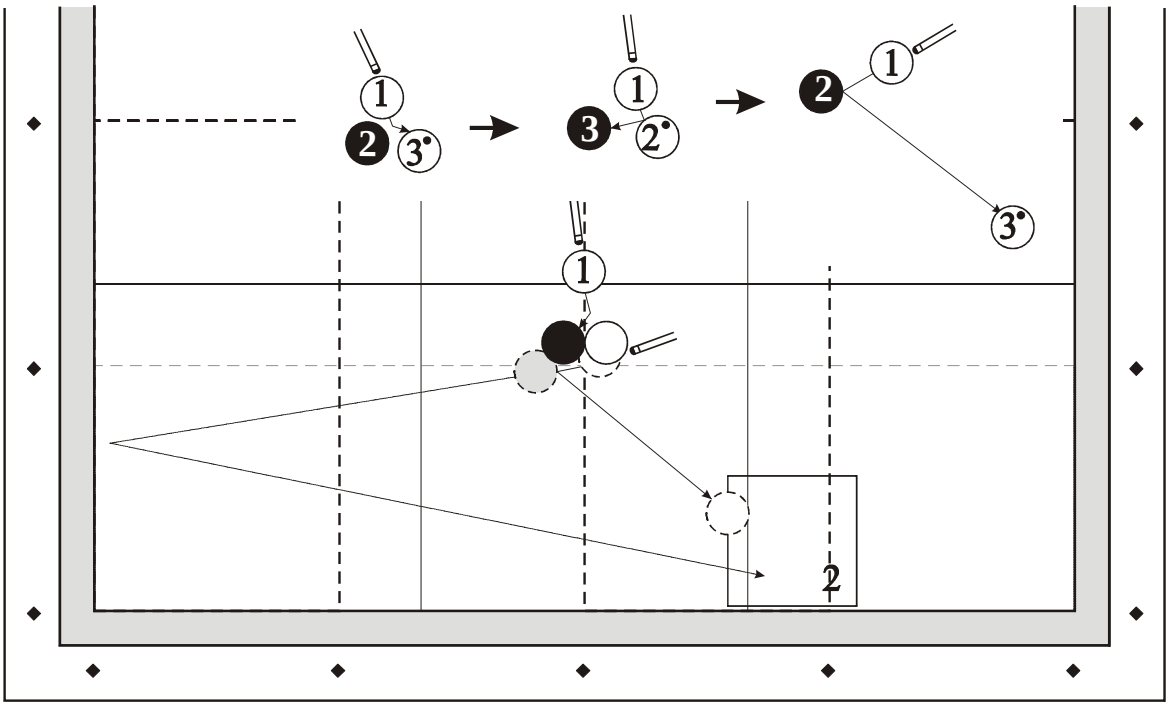


Tous droits réservés - 31090114049

Le but est, avec une même position, de manier les billes en lunettes différemment pour atteindre des objectifs spécifiques. A chaque fois, il faudra qu'au terme de l'enchaînement les billes 2 et 3 soient rentrées dans leur maison commune, un des carrés dessinés le long de la petite bande.



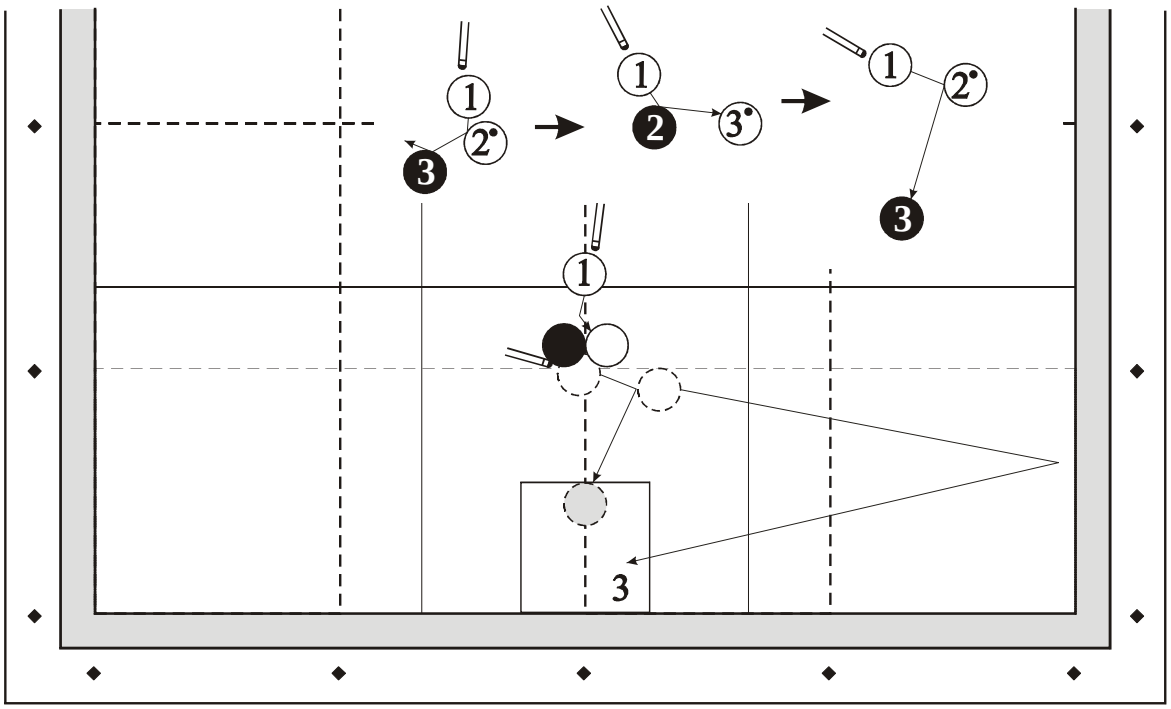

Dans le placement du rappel ci-dessus, il faut en profiter pour pousser déjà un peu la bille 3 en direction du coin. Et en même temps prendre l'angle et la distance idéale sur la bille 2 pour la réalisation du rappel.



Tous droits réservés - 31090114049

Dans le schéma ci-dessus, il est possible lors du placement de positionner la pointée pratiquement déjà à sa place. Il ne restera plus qu'à la pousser légèrement lors du rappel.

Le carré no 3 est sans doute le plus simple. Dans le schéma ci-dessous, l'enchaînement est sur le même principe qu'une reprise de dominante. Au dernier placement, la joueuse pousse directement la rouge à la maison et se place en même temps sur la pointée.




Les carrés no 4 et 5 fonctionnent comme les carrés no 1 et 2, il suffit juste d'inverser les enchaînements.

Ces enchaînements ne sont bien entendu que des exemples types. Mais dans la réalité, il existe une foule de variantes pour mener à bien les exercices. A vous de les découvrir.

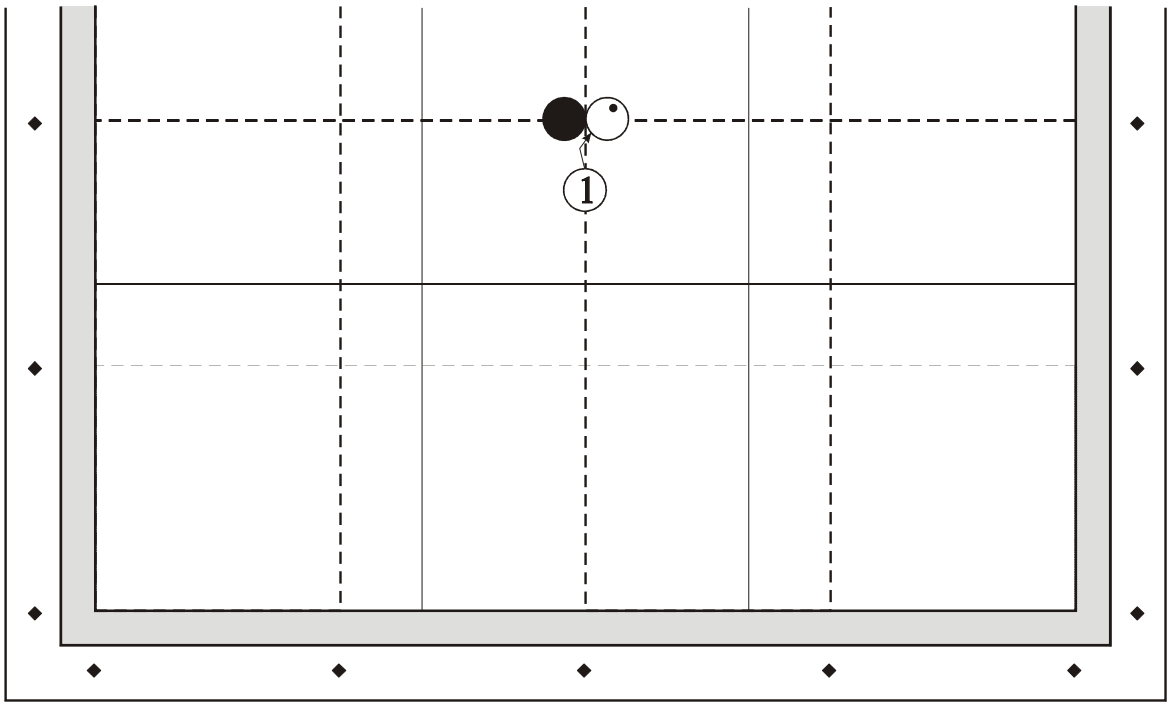
## *1.8 UNE POSITION DE BILLES EN LUNETTES POUR 9 RAPPELS DE LONG*

Dans cet exercice, le point de départ est une position de billes en lunettes, sans dominante, sur la mouche du centre.

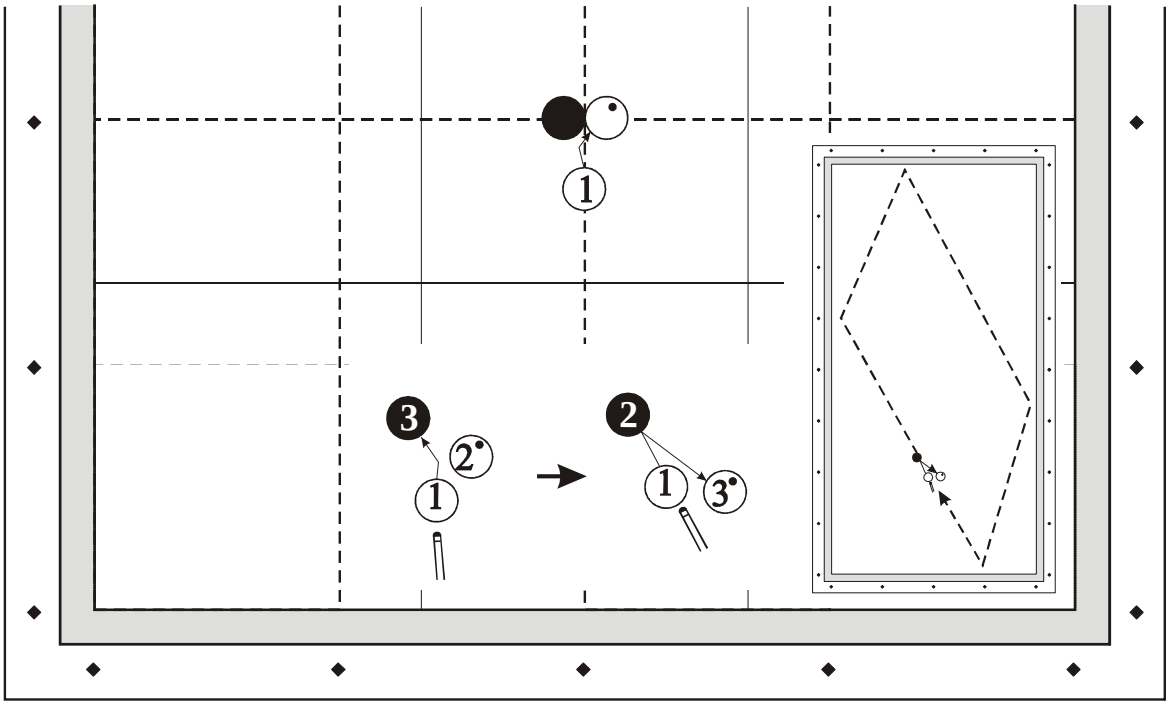
Le but est de se placer neuf rappels de long différents avec la même position de départ. Pour corser la difficulté de l'exercice, il faut choisir avant le premier point lequel des neuf rappels vous souhaitez obtenir... Et bien sûr recommencer si vous en obtenez un autre. Pour réussir cet exercice, quelques petits points de placement à effectuer pour obtenir le rappel désiré. Si le rappel est réussi, l'exercice l'est aussi.

Tous droits réservés - 31090114049

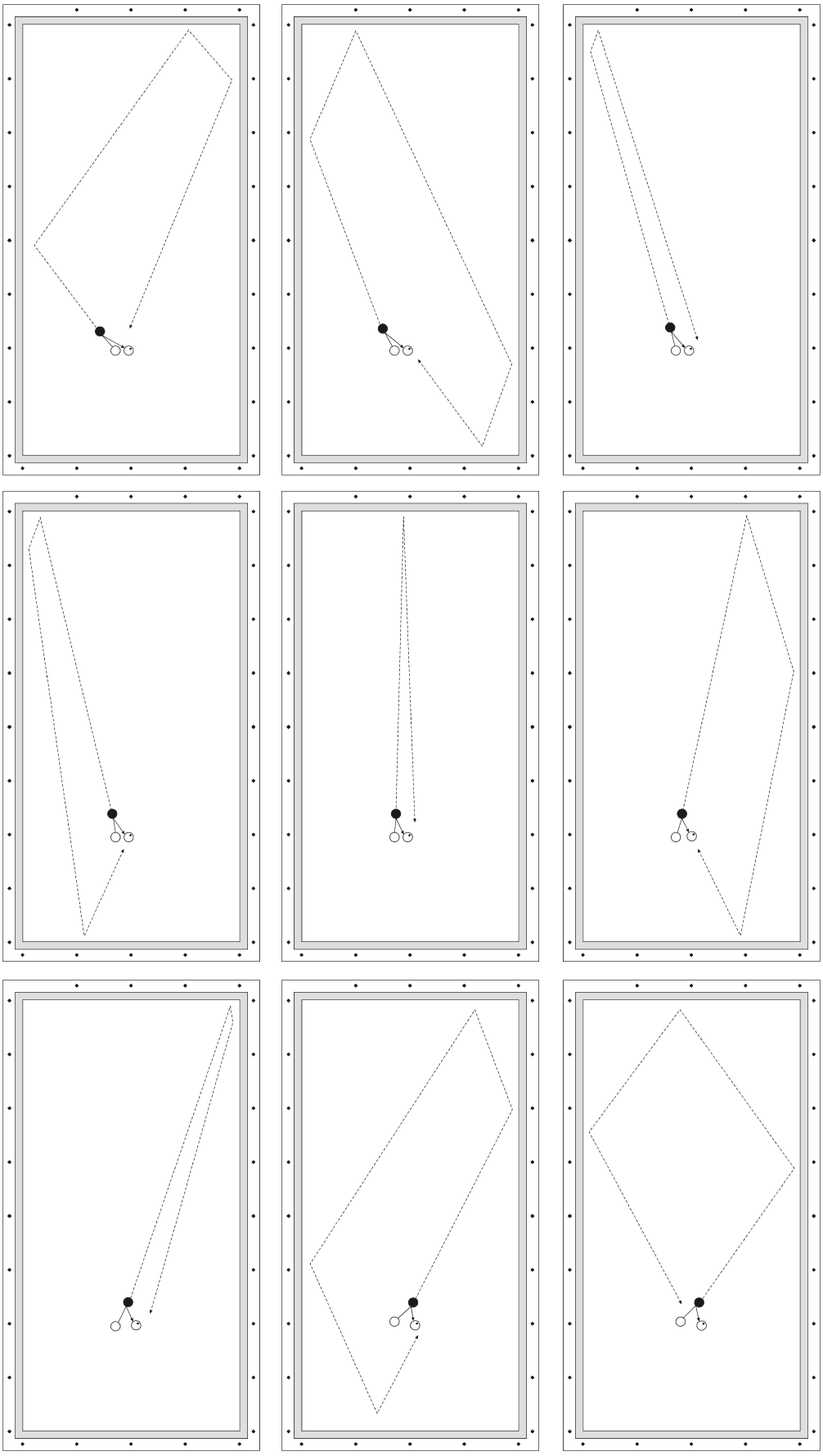
Position de départ:




Exemple schématisé pour le placement d’un rappel en longueur 4 bandes



Tous droits réservés - 31090114049



Tous droits réservés - 31090114049

# 2 SCHÉMAS DE TRAVAIL

Dans ce chapitre, vous retrouvez dans ce même ordre toutes les positions de rappels de long, rappels de large, prises d'américaine, prises de ligne qui figurent dans ce livre.

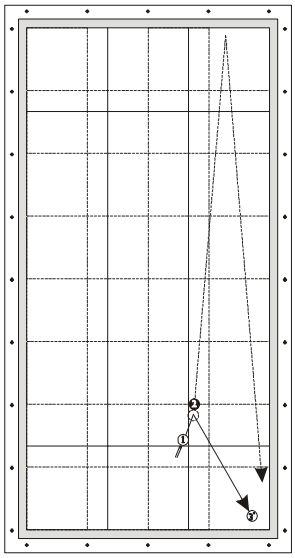
Ces schémas sont bien entendu démunis de tout commentaire et réduits au strict minimum. Ils sont en petit format pour pouvoir en mettre un certain nombre par page et rendre leur exploitation plus pratique pour le travail quotidien. Ils sont également numérotés pour faciliter la continuité du travail au jour le jour. Pour avoir des informations plus détaillées concernant ces points, il vous suffit de retourner dans le chapitre correspondant.

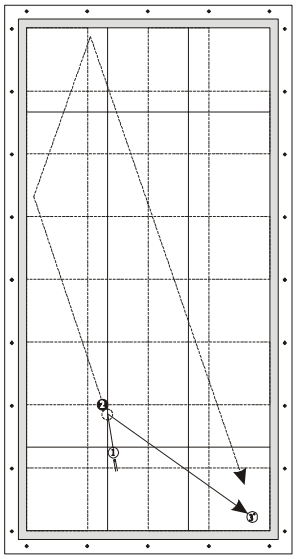
L'objectif est de vous proposer ces feuilles pour que vous puissiez les imprimer ou les photocopier et pour qu'elles vous accompagnent sur le billard, lors de vos séances d'entraînement, évitant ainsi de devoir prendre trop de matériel pédagogique avec vous.

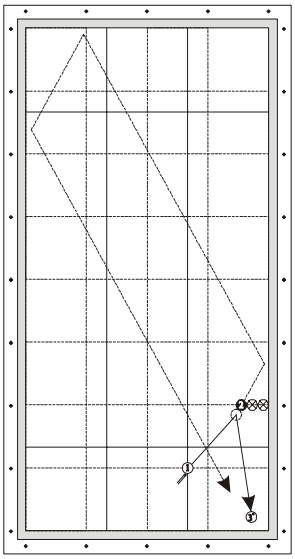
Deux pages de rappel de long et de rappels de large vierges sont également rajoutés pour que vous puissiez y inscrire d'autres figures qui viendront compléter votre programme d'entraînement.

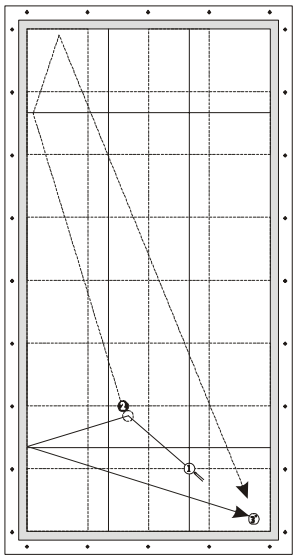
.

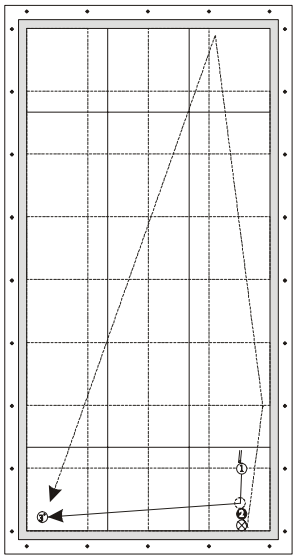
Tous droits réservés - 310901140 49

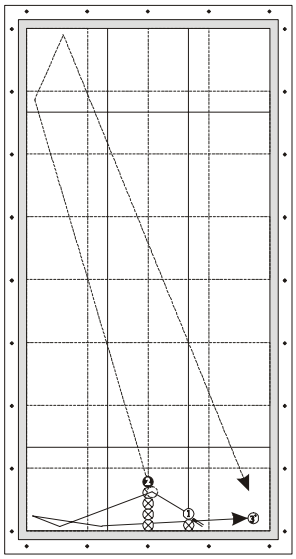

1

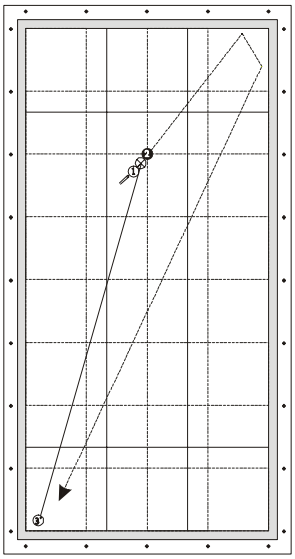

2

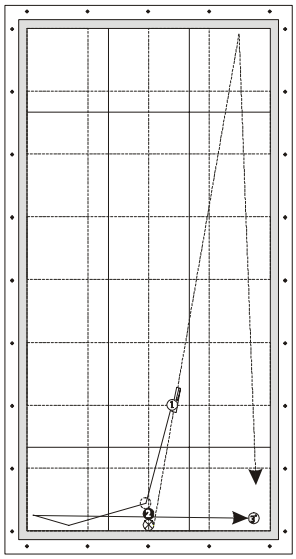

3

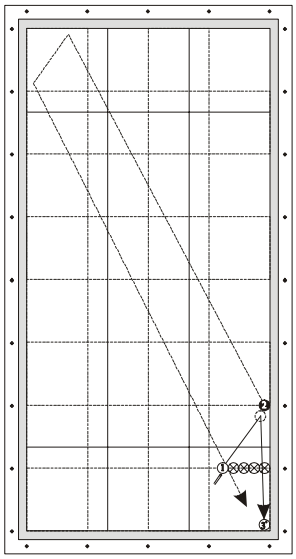

4

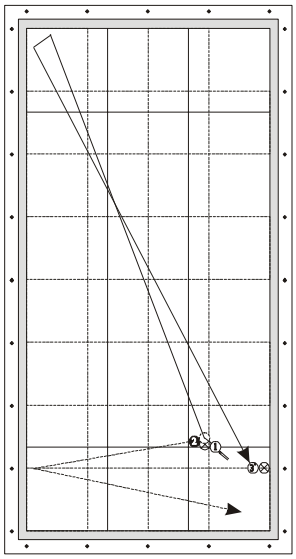

5

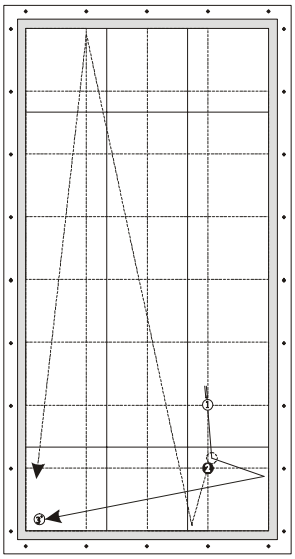

6

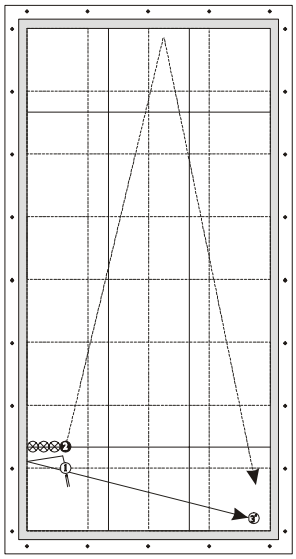

7


8

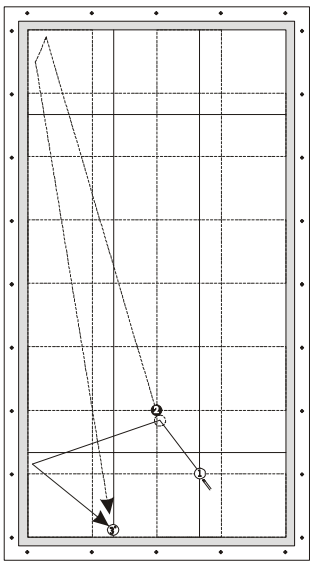

9


10

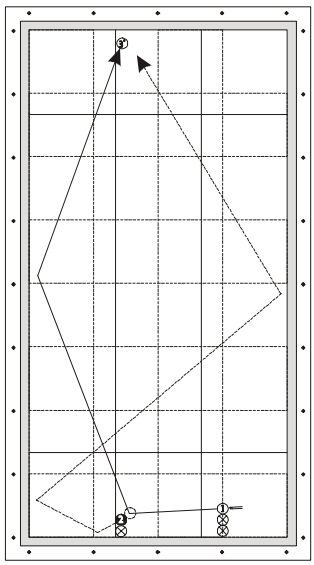

11


12

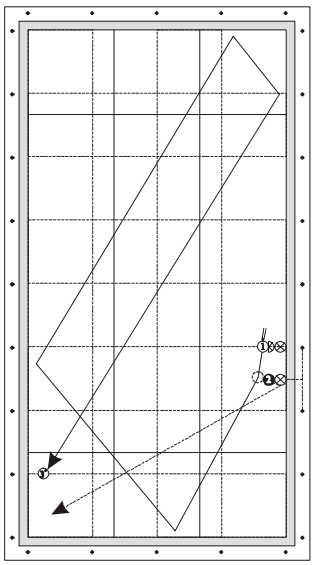
Tous droits réservés - 31090114049



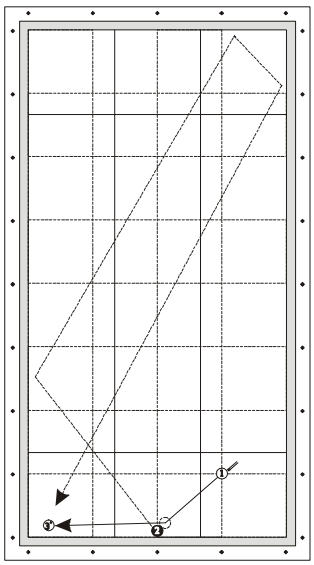
13



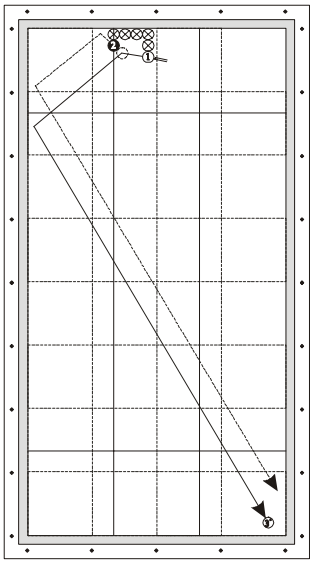
14



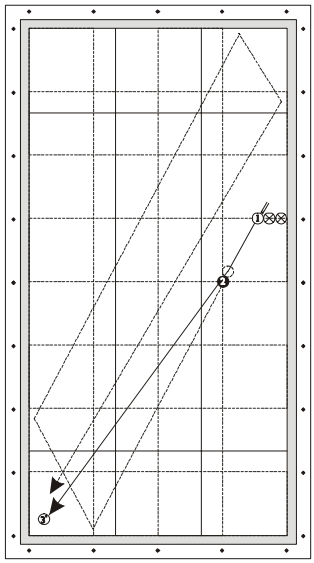
15



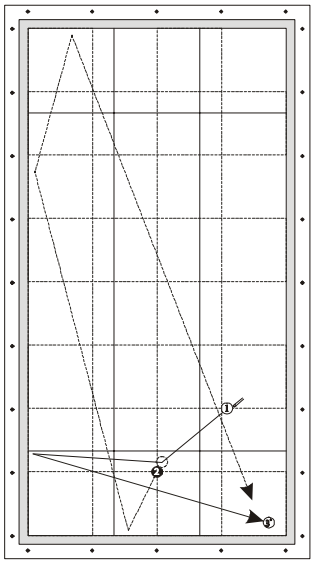
16



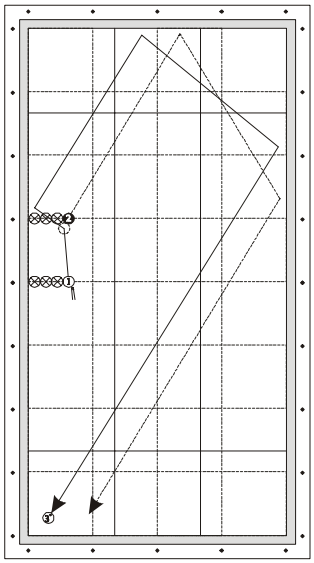
17



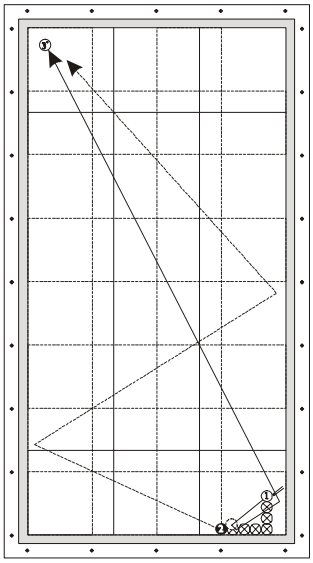
18



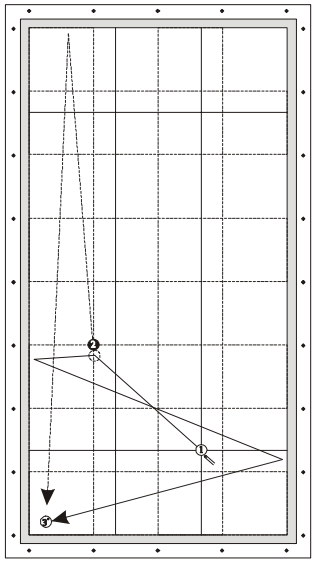
19



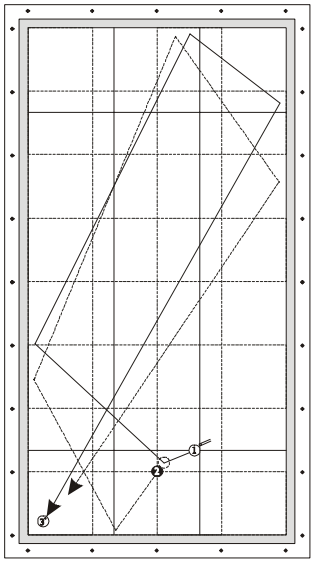
20



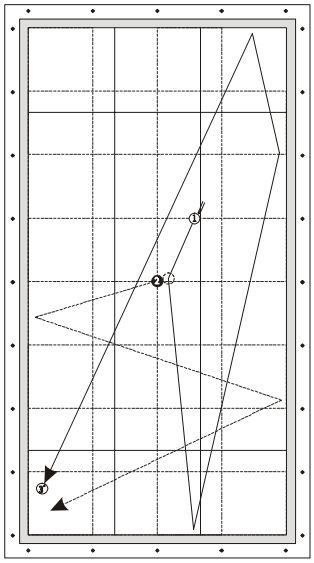
21



22

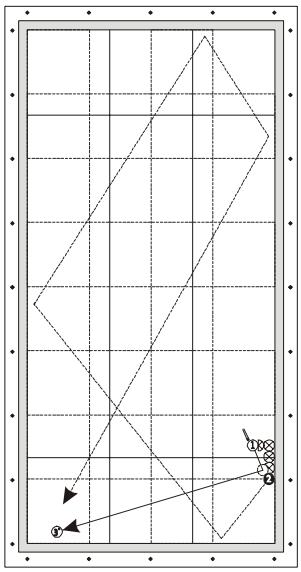


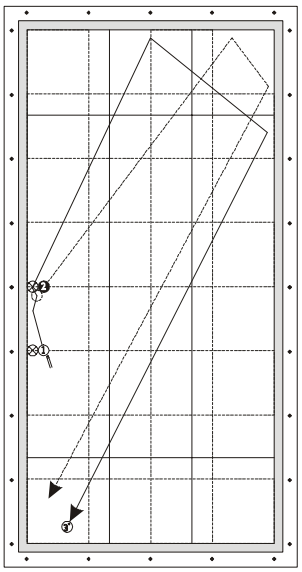
23

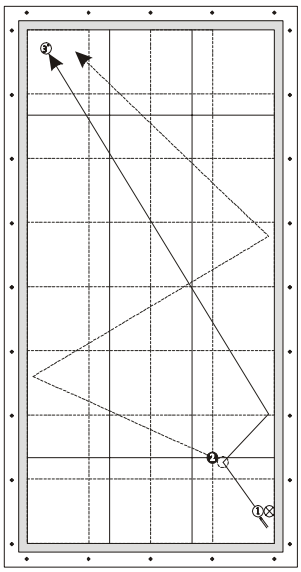


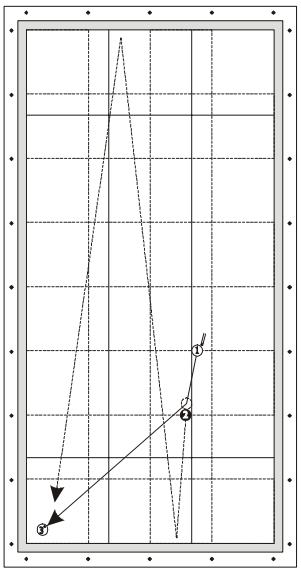
24

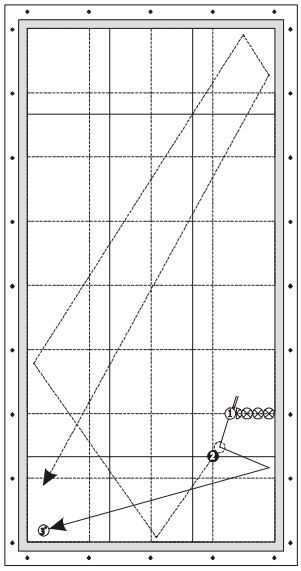
Tous droits réservés - 31090114049

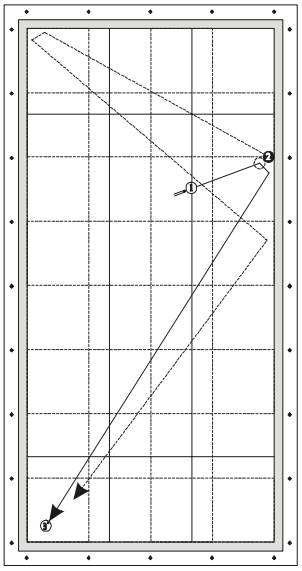

25

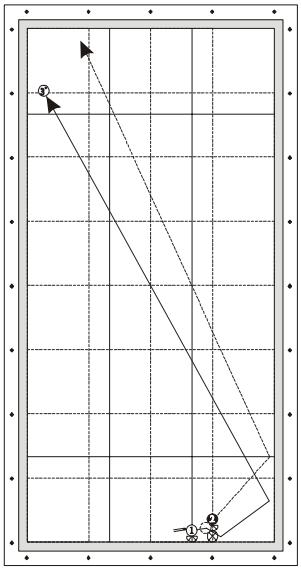

26

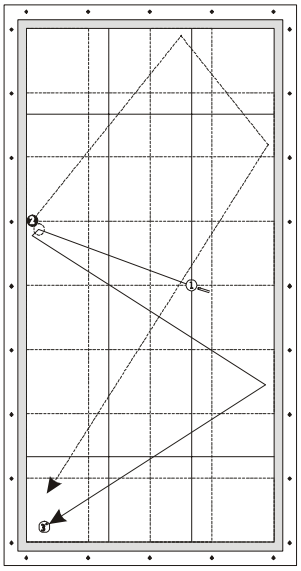

27

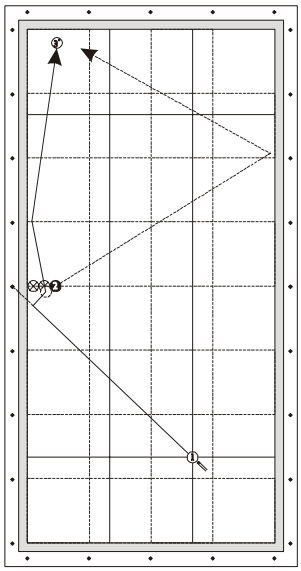

28

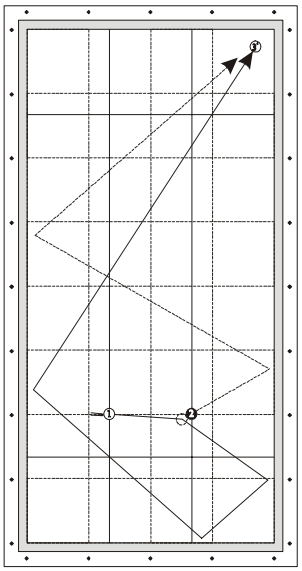

29

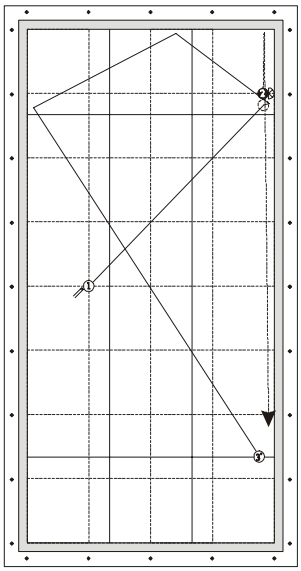

30

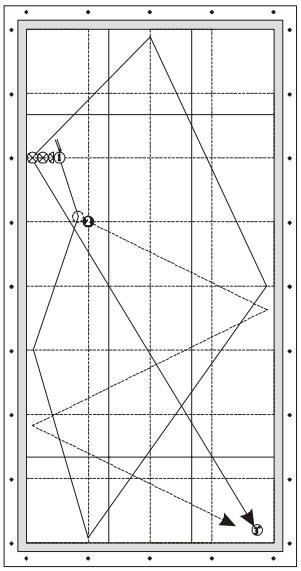

31


32

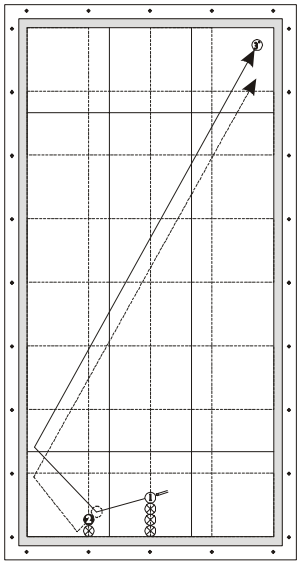

33

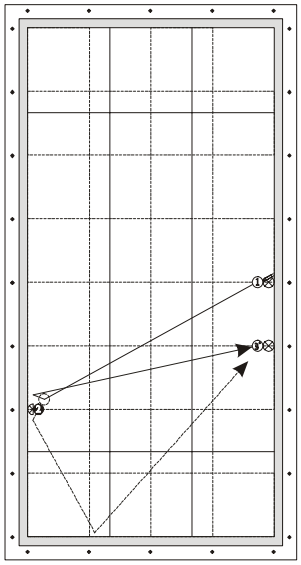

34

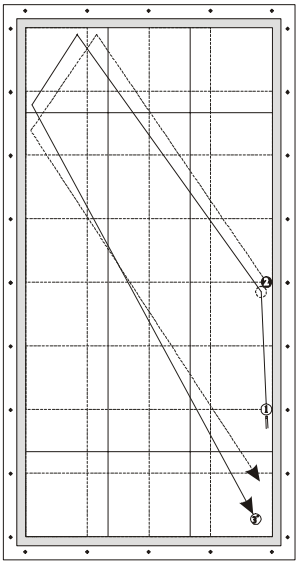

35

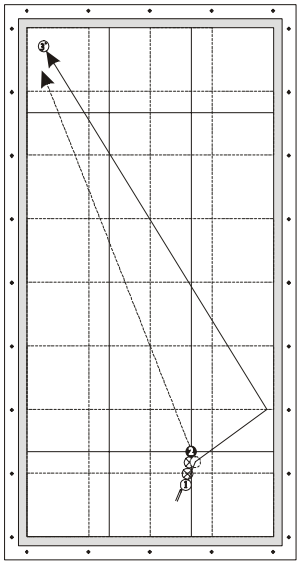

36

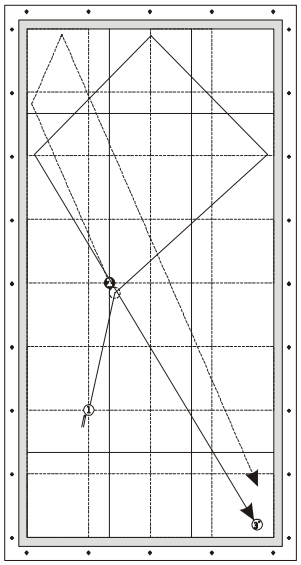
Tous droits réservés - 31090114049

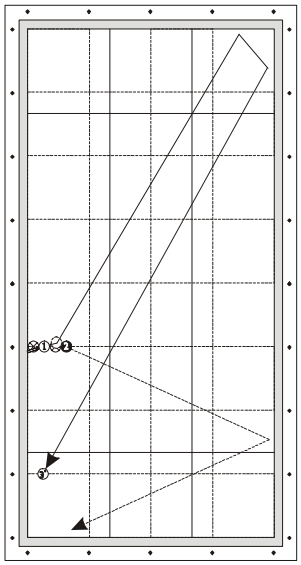

37

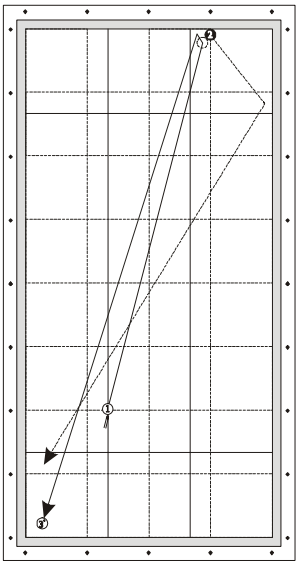

38

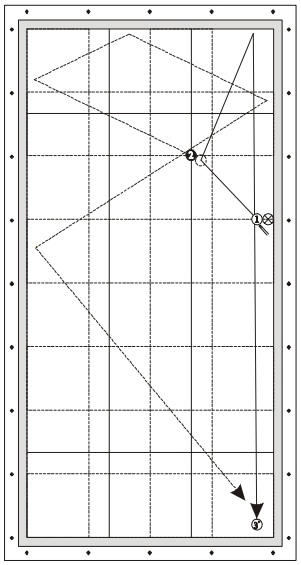

39

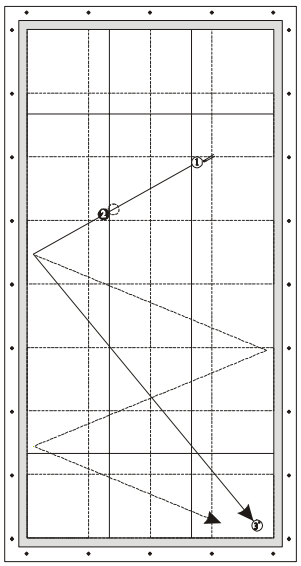

40

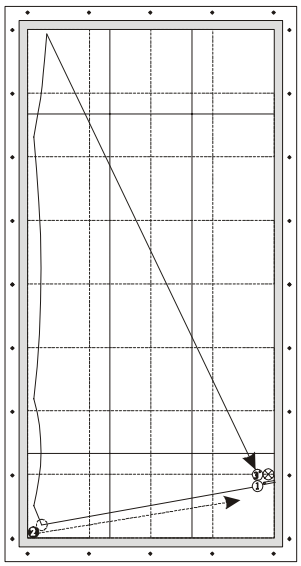

41

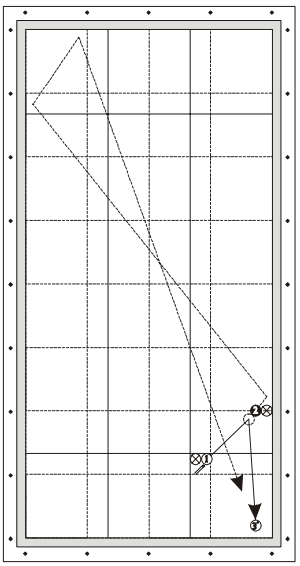

42

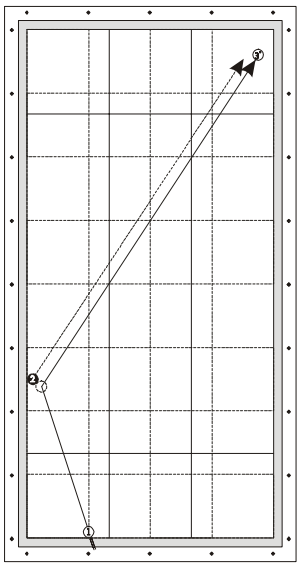

43


44

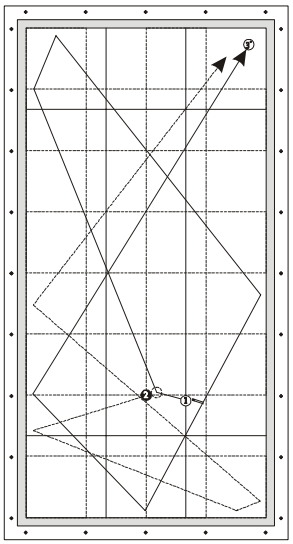

45

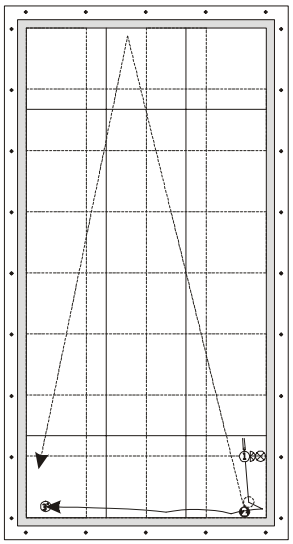

46

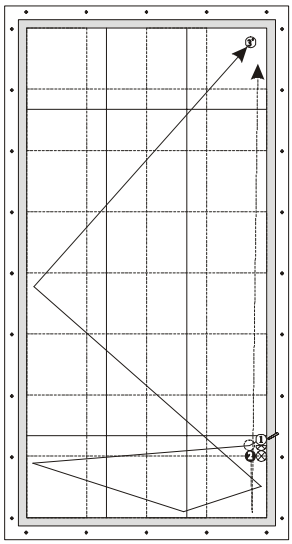

47

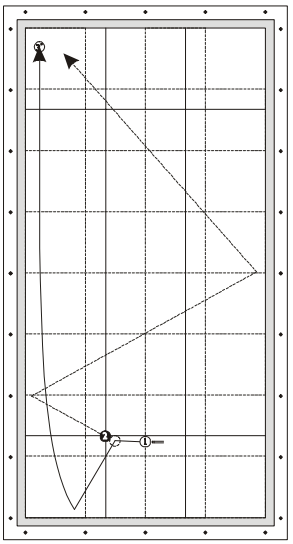

48

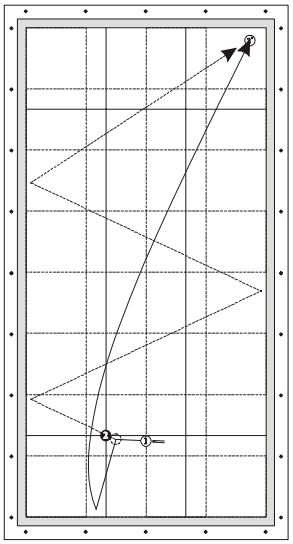
Tous droits réservés - 31090114049

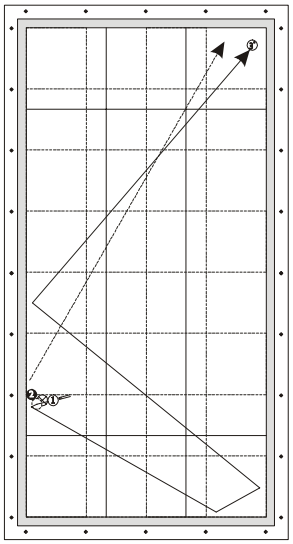

49

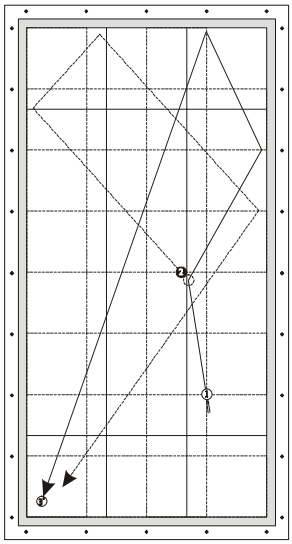

50

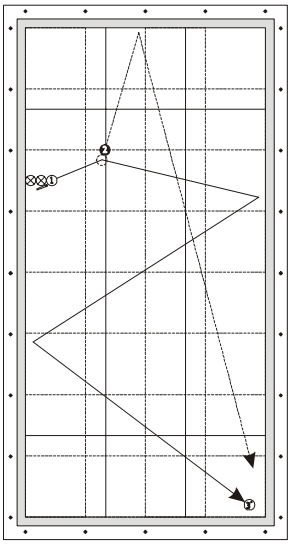

51

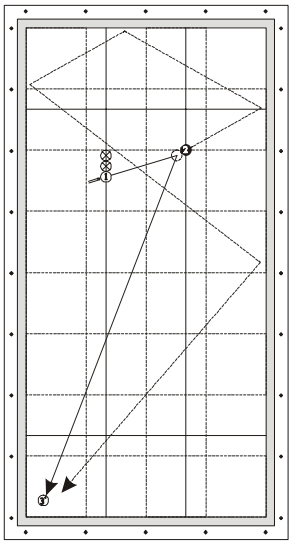

52

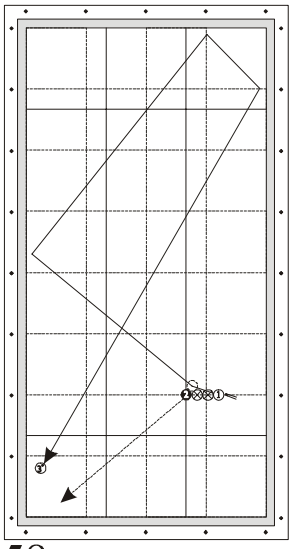

53

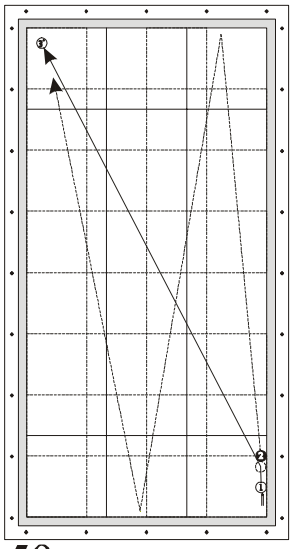

54

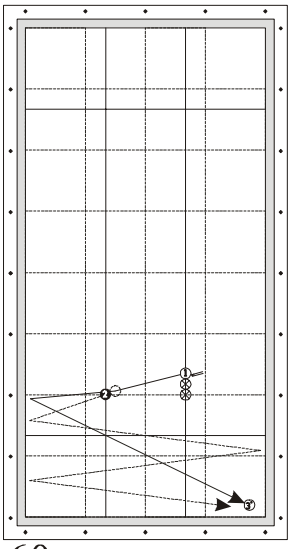

55


56

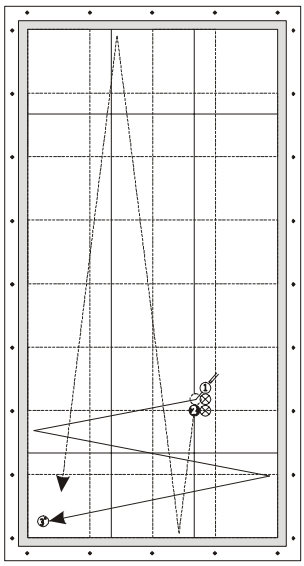

57

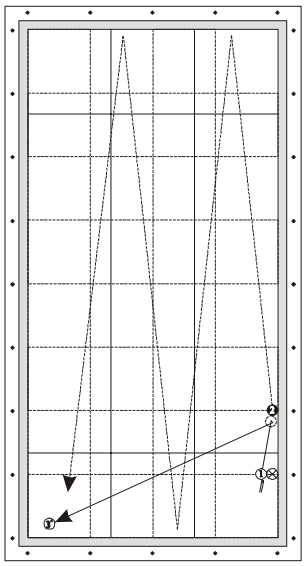

58

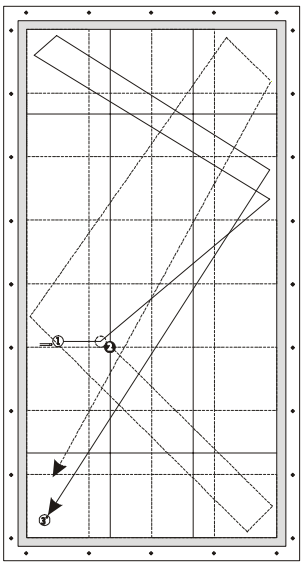

59

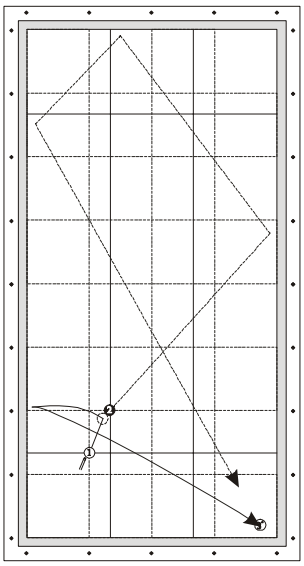

60

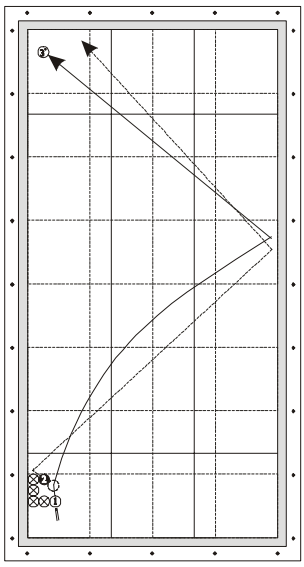
Tous droits réservés - 31090114049

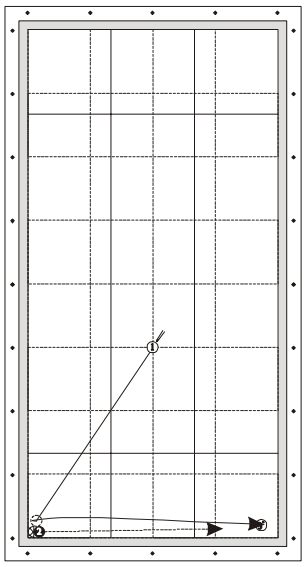

61

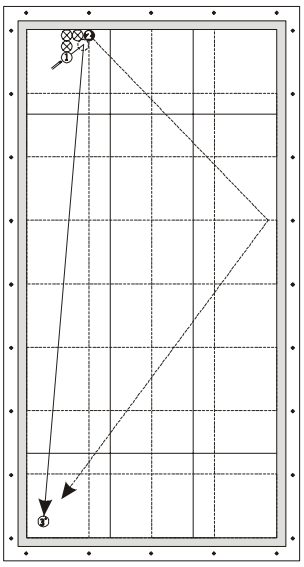

62

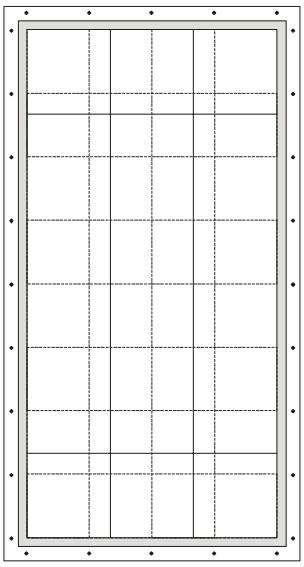

63

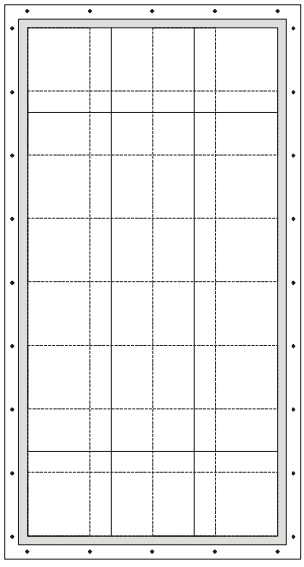

64

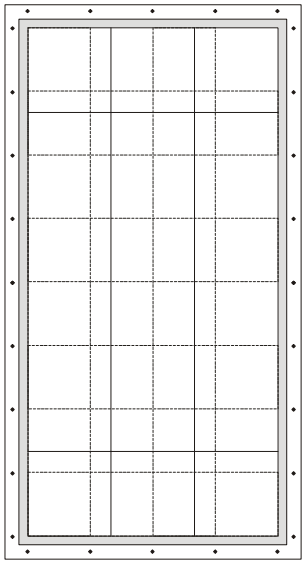

65

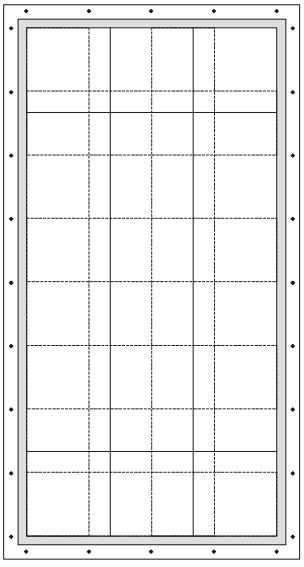

66

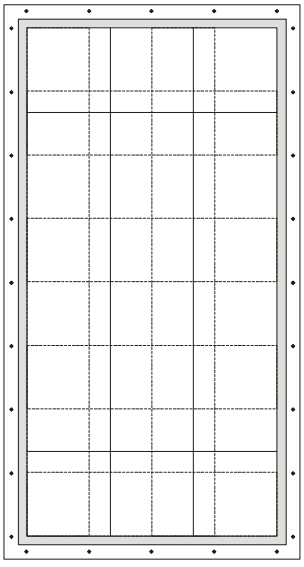

67



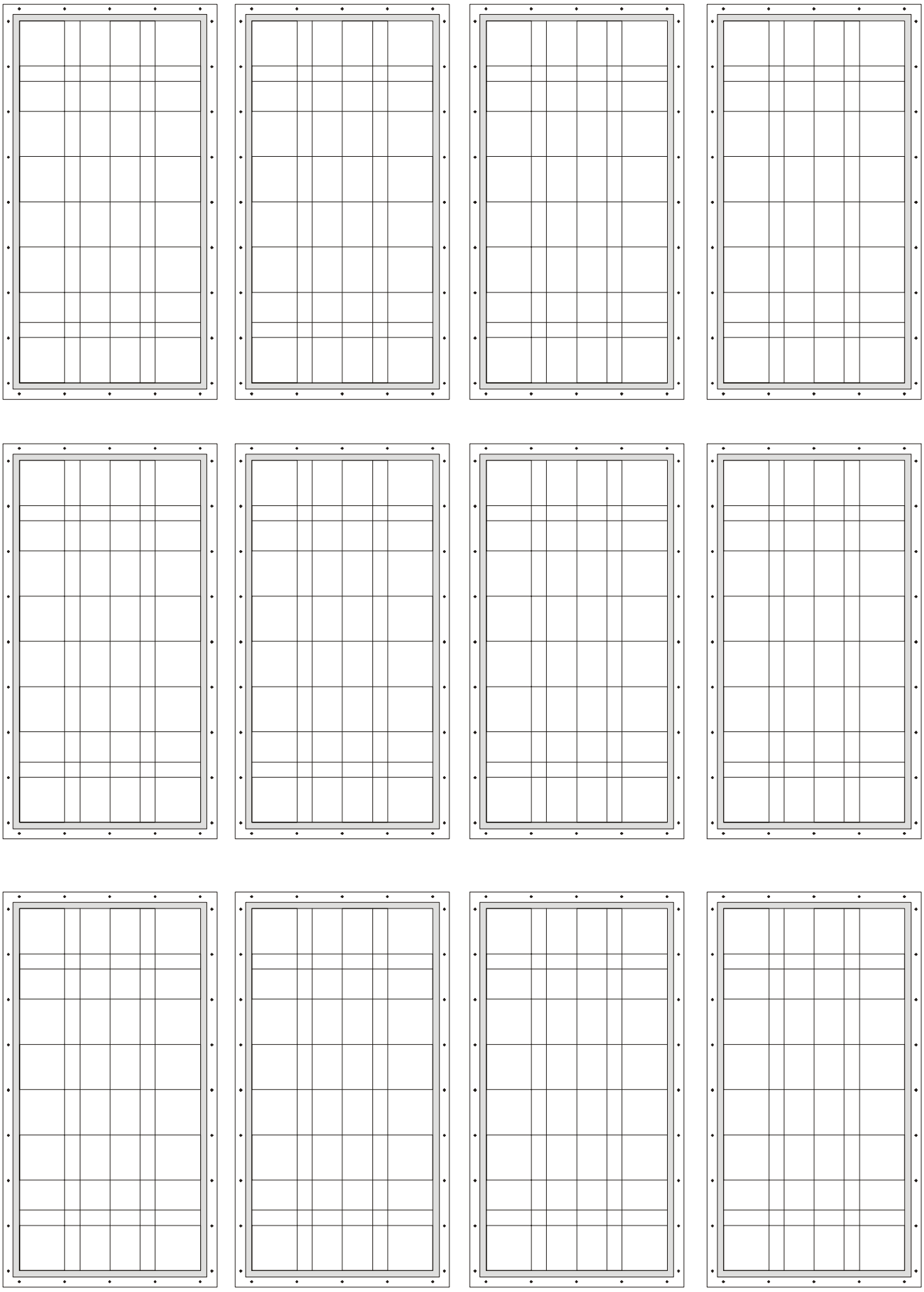




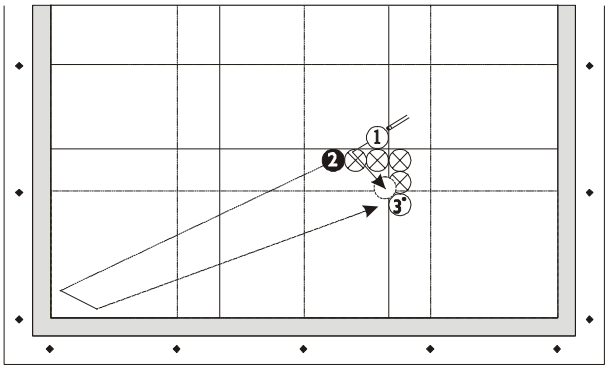




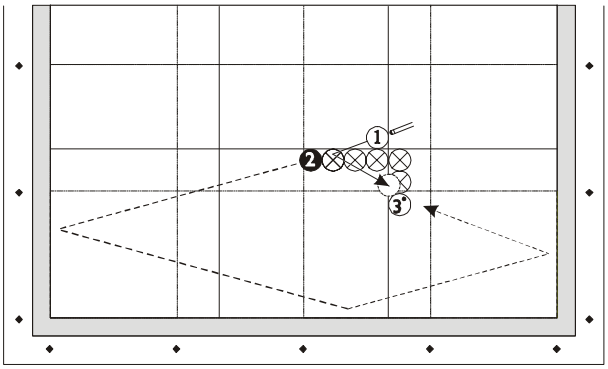
Tous droits réservés - 31090114049



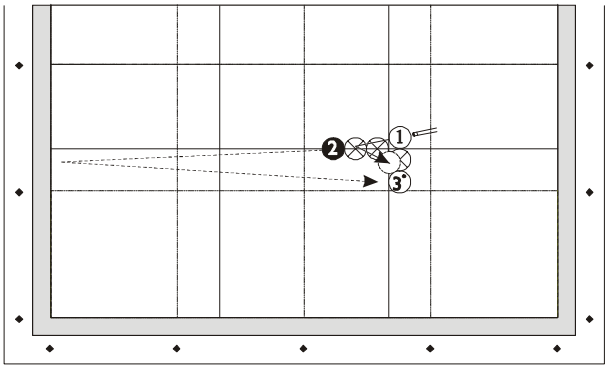
Tous droits réservés - 31090114049



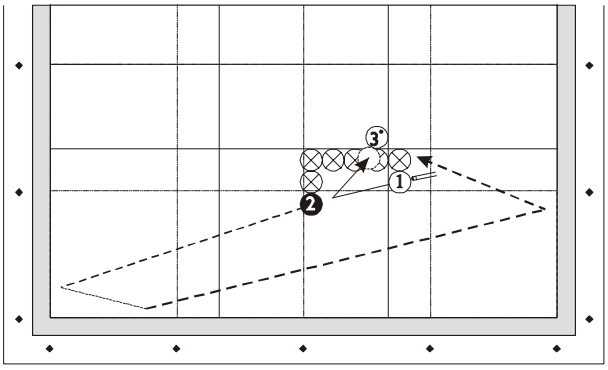

1



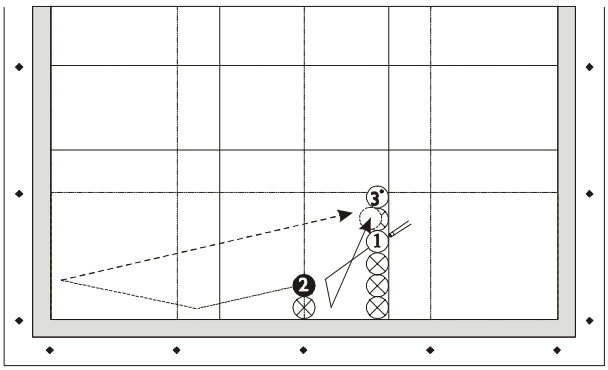

2



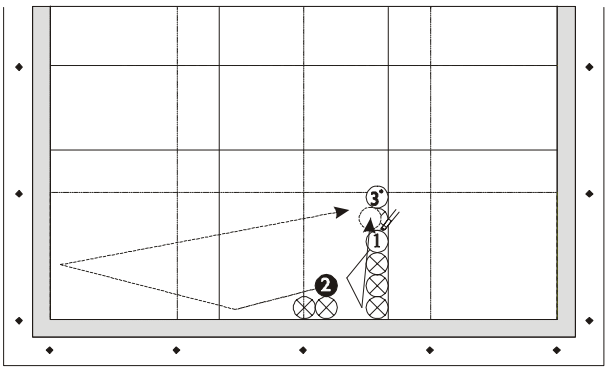

3



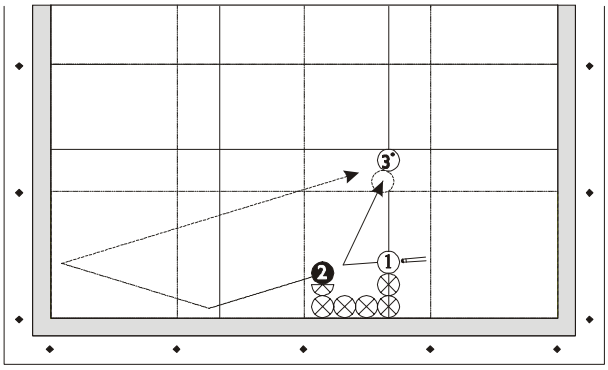

4



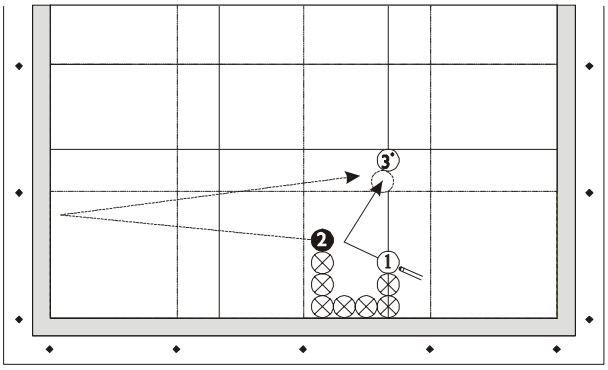

5




6

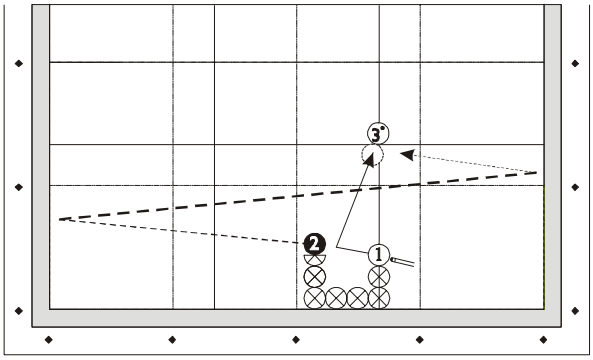



7

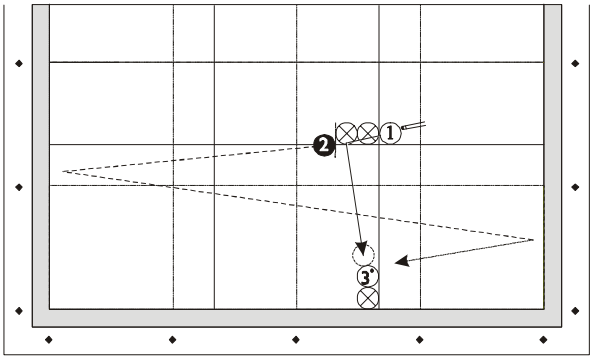



8

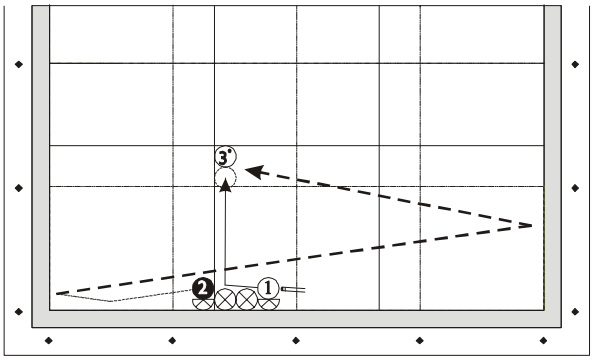
Tous droits réservés - 31090114049



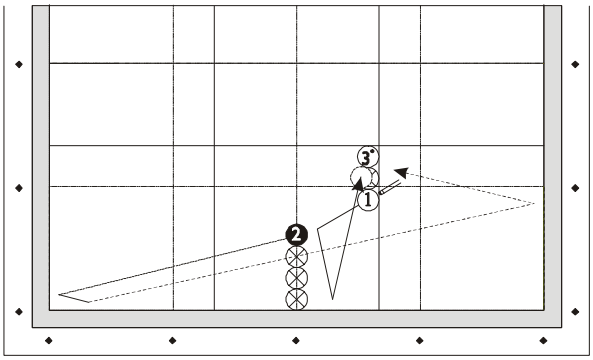

9



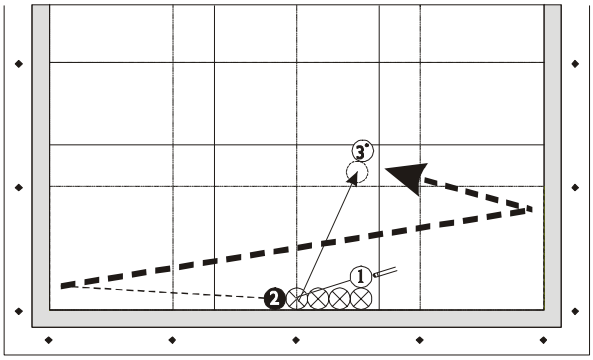

10



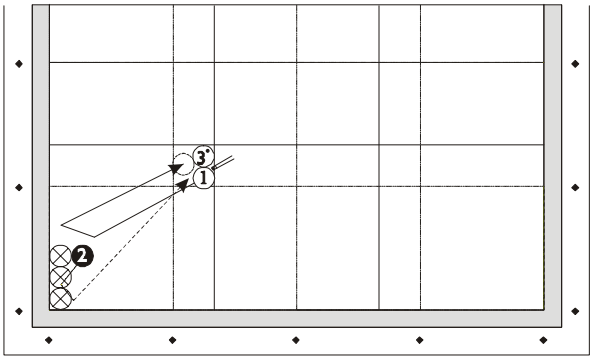

11



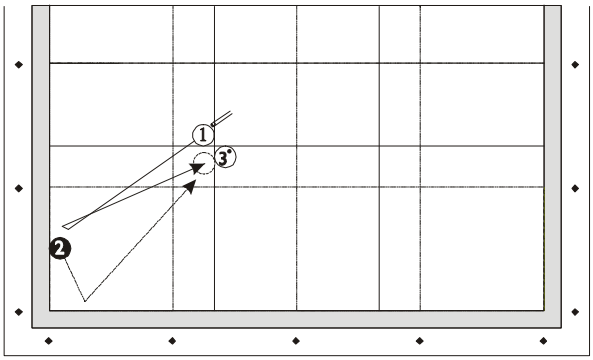

12



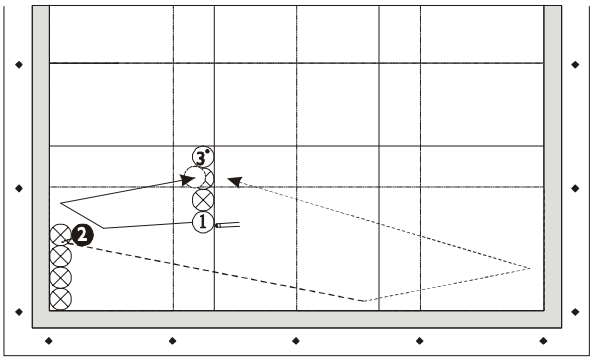

13




14

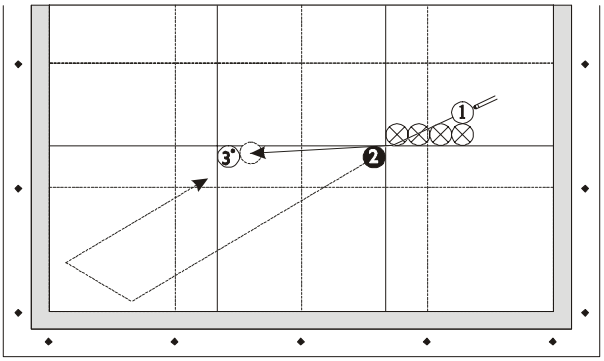



15

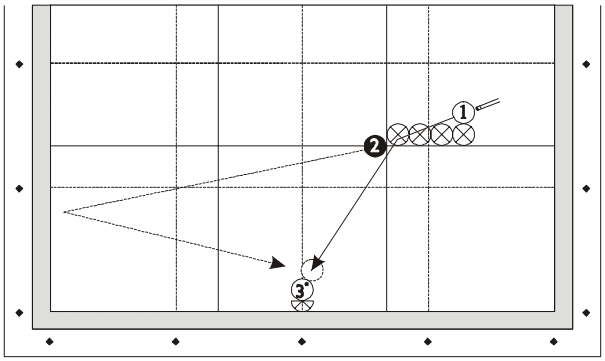



16

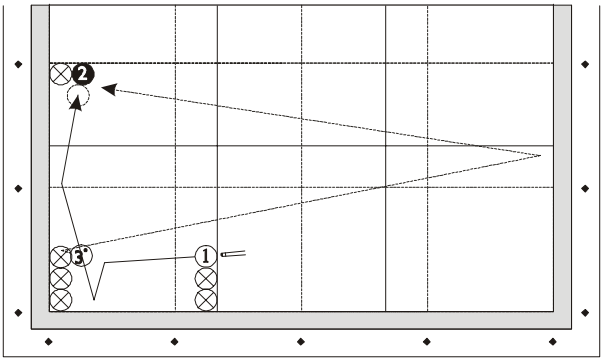
Tous droits réservés - 31090114049



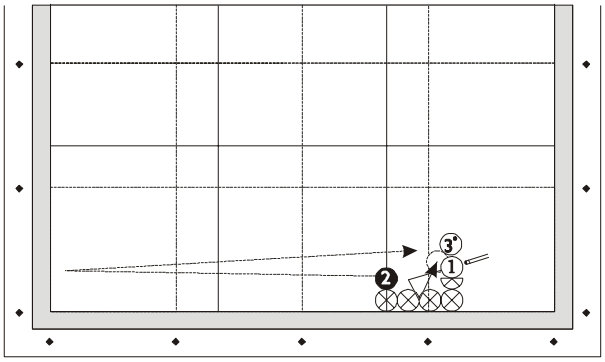
17



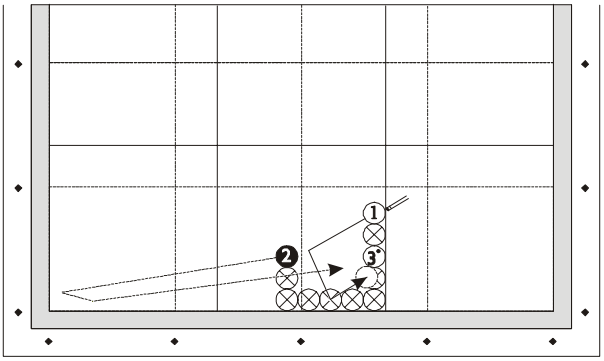
18



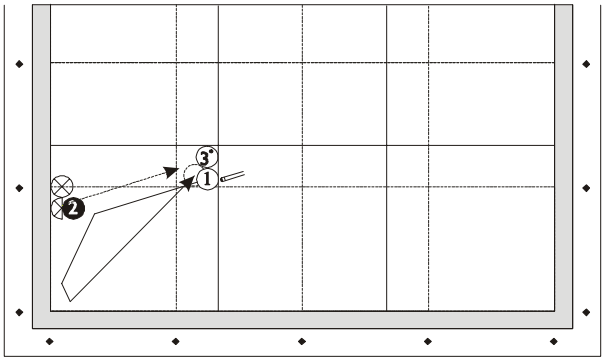
19



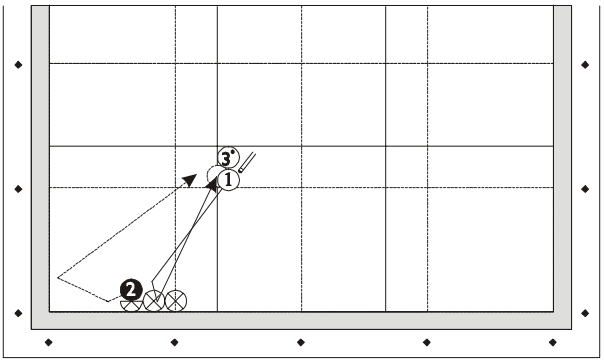
20



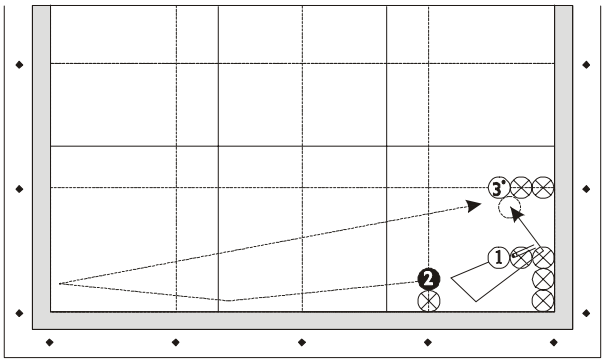
21



22

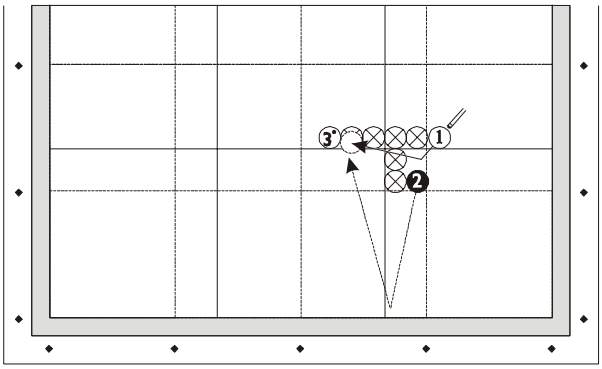


23

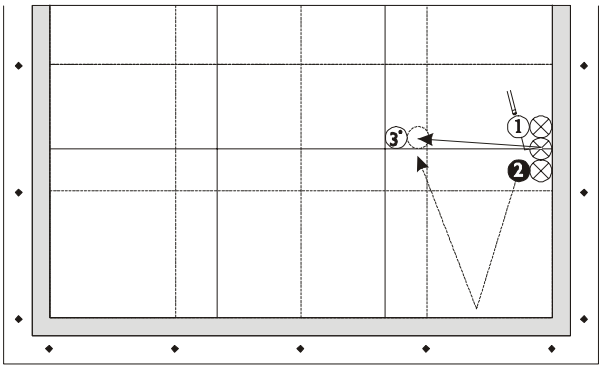


24

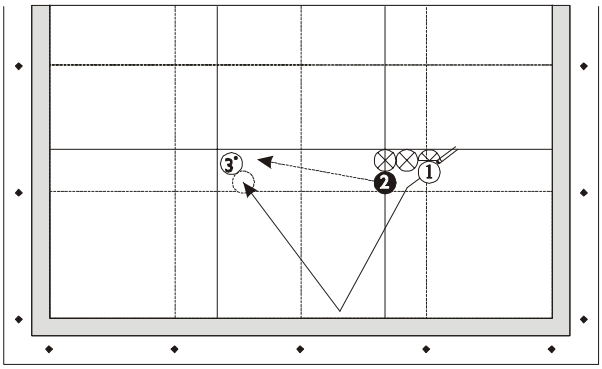
Tous droits réservés - 31090114049



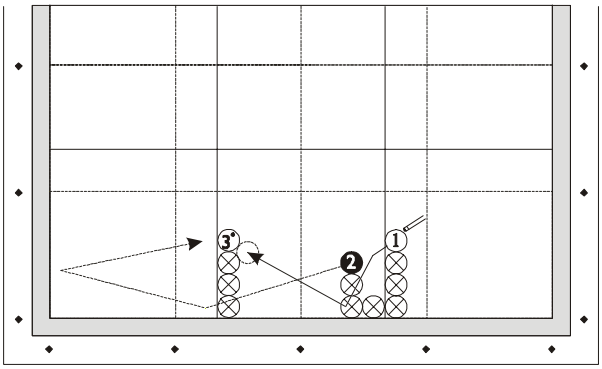
25



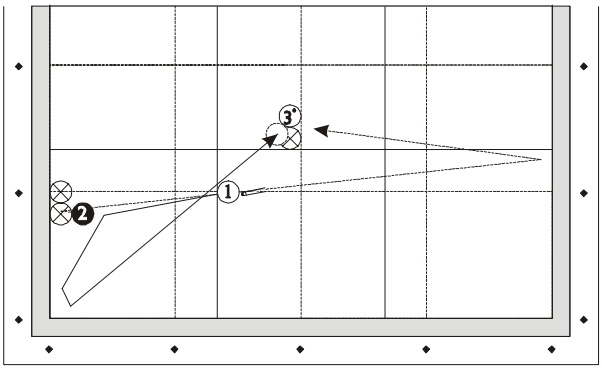
26



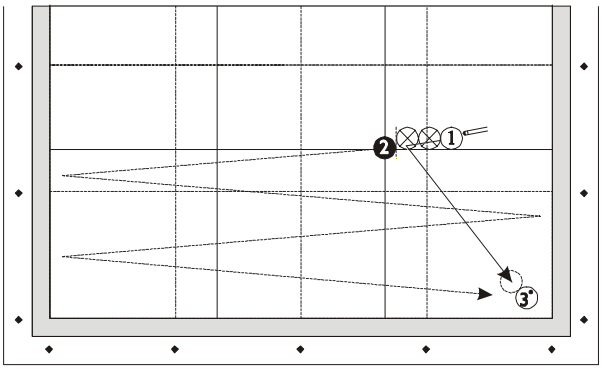
27



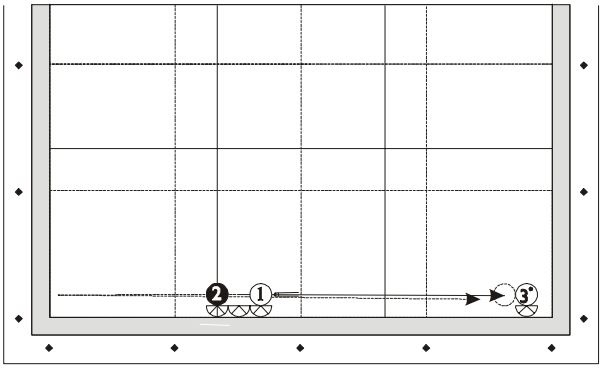
28



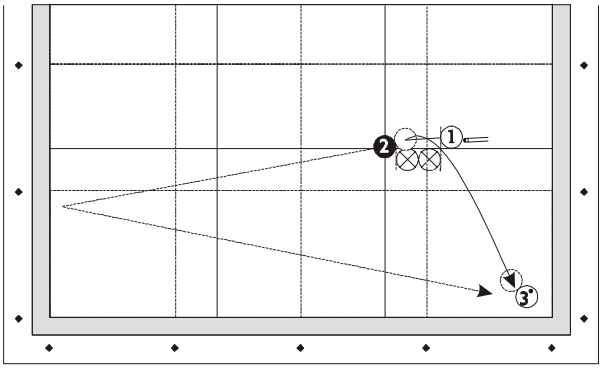
29



30

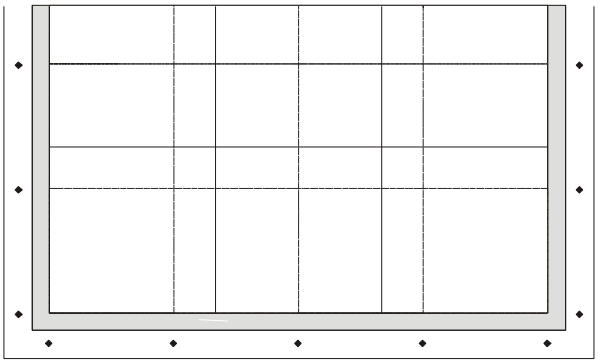
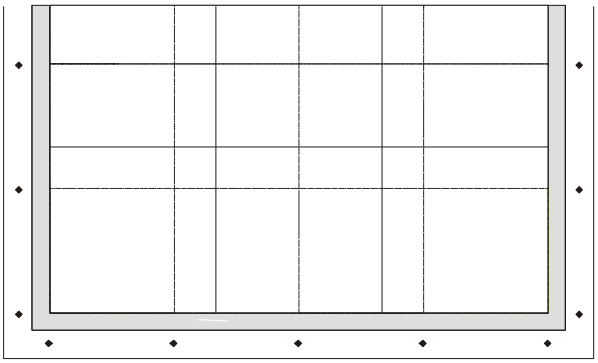
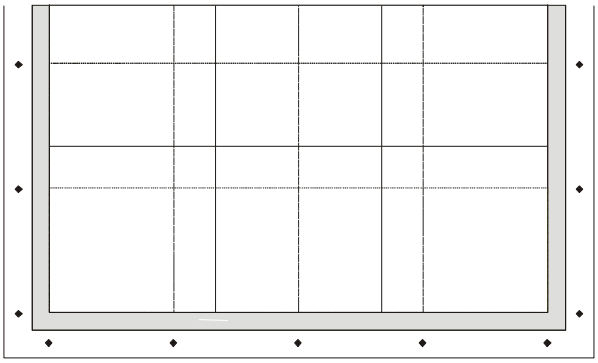
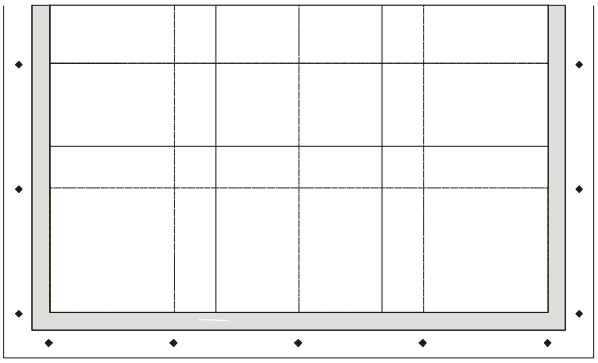
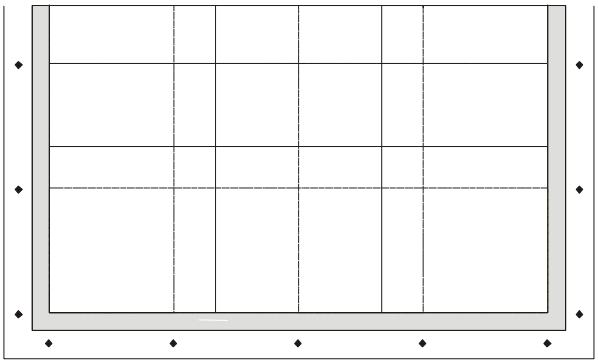
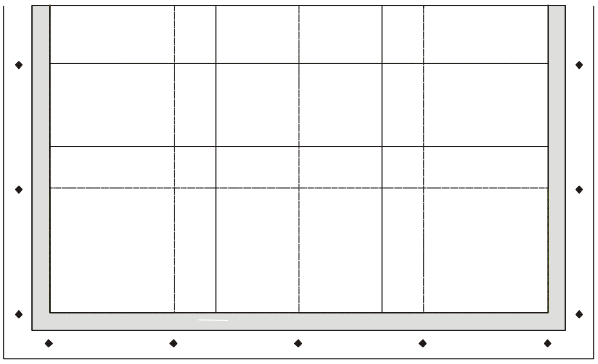
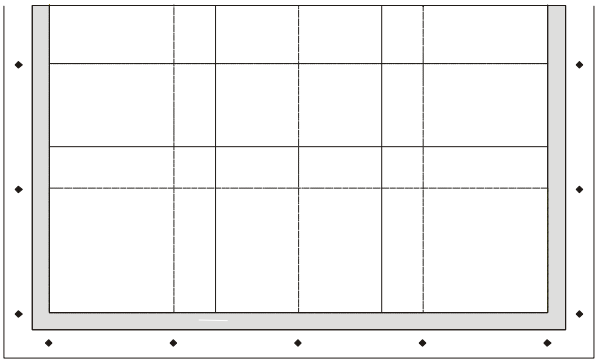
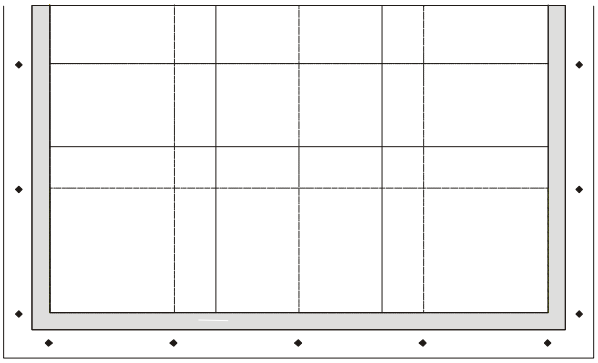


31

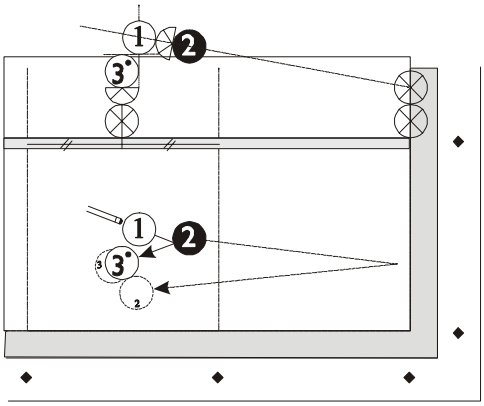


32

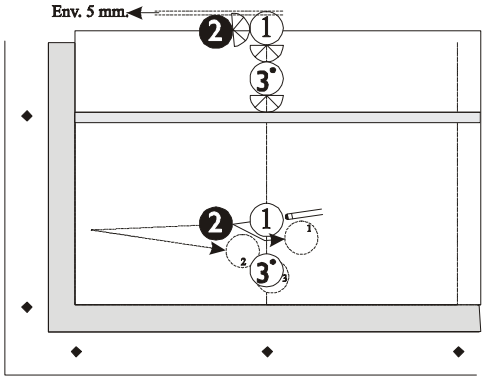
Tous droits réservés - 31090114049

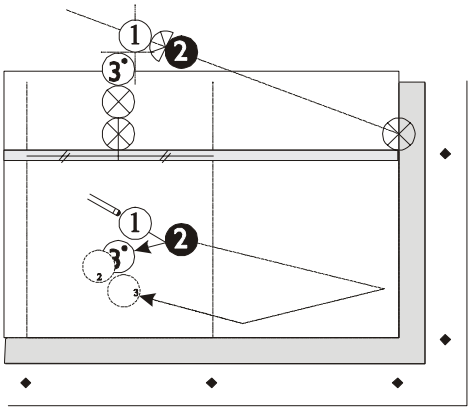
Tous droits réservés - 31090114049



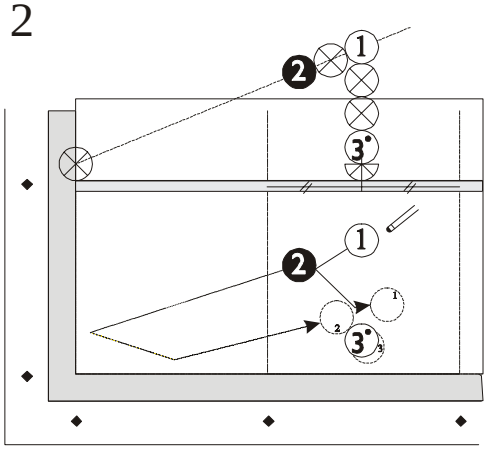
1



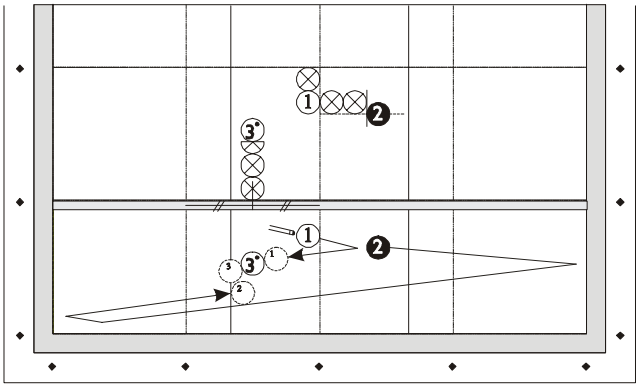

2



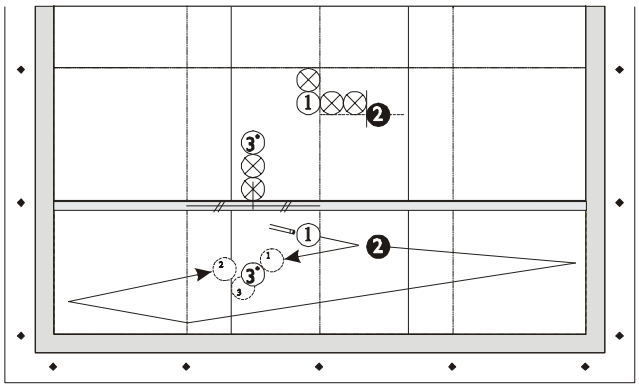
3



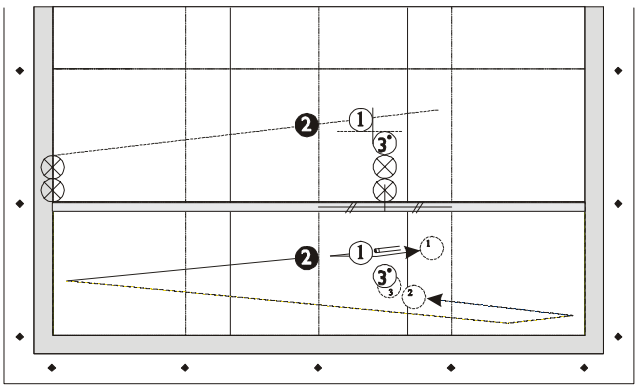
4



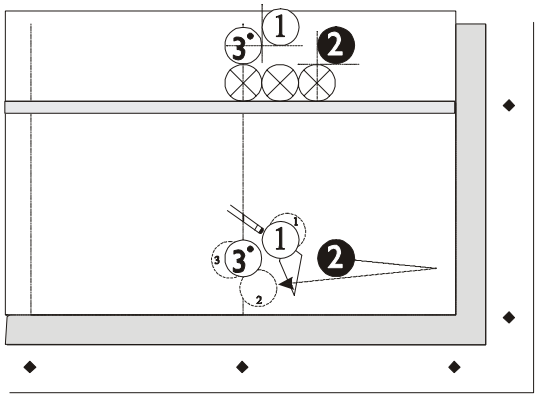
5



6

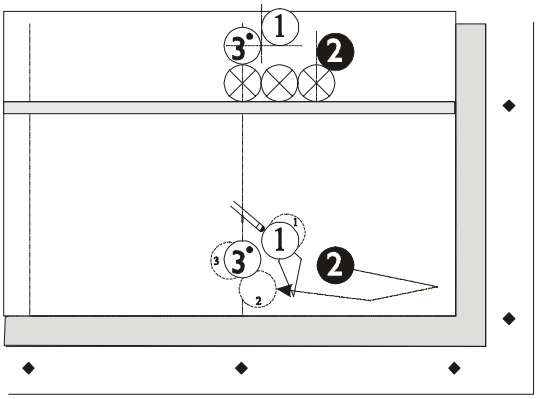


7

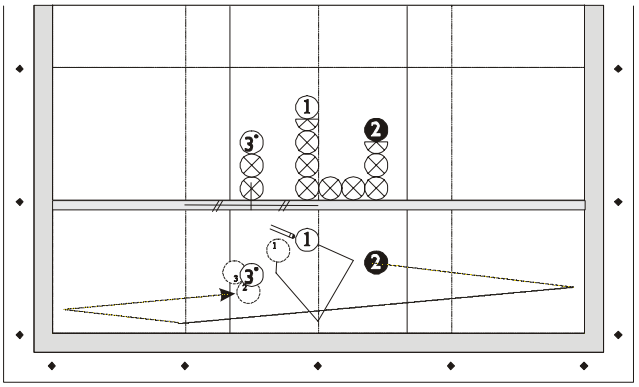


8

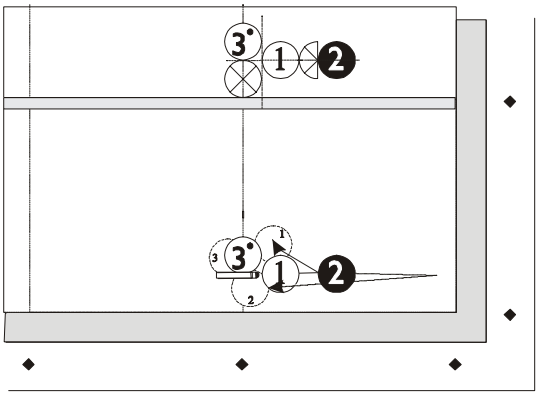
Tous droits réservés - 31090114049



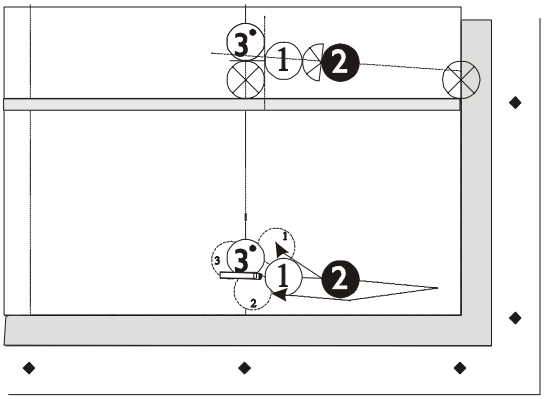
9



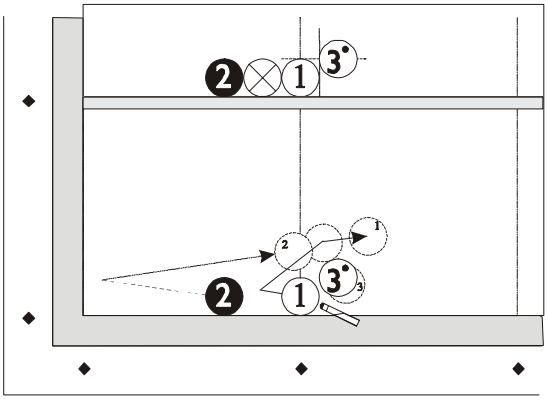
10



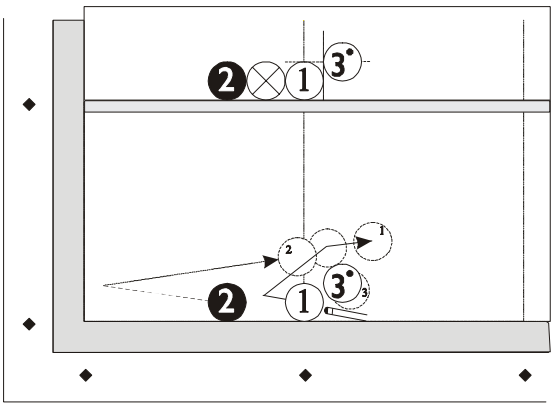
11



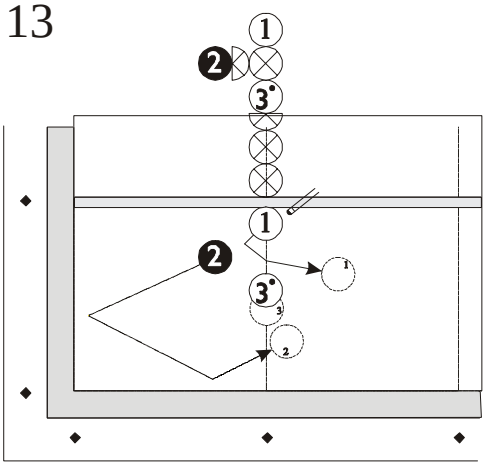
12



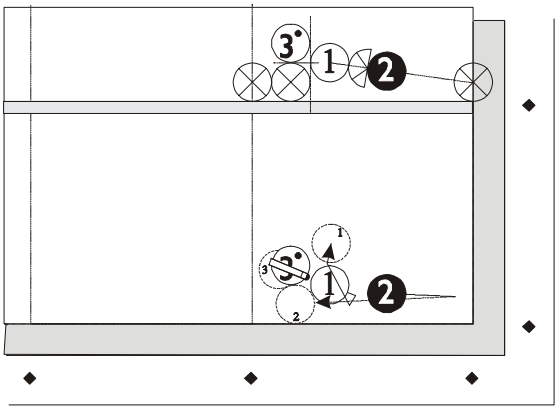
13



14

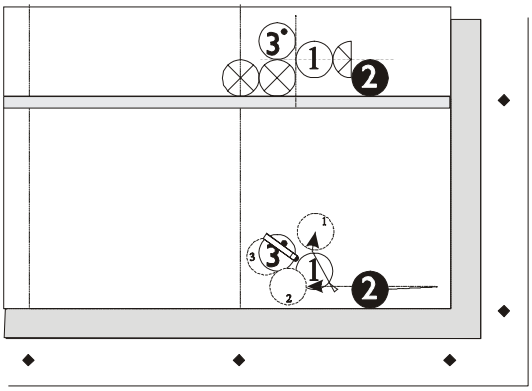


15

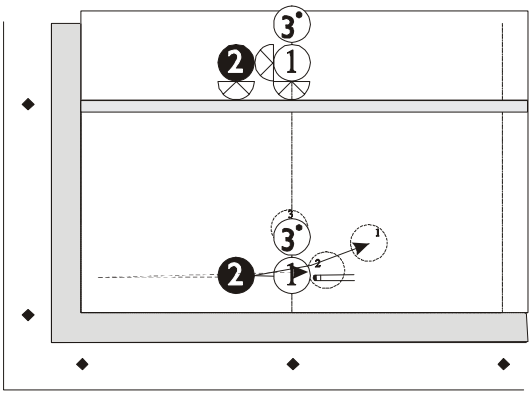


16

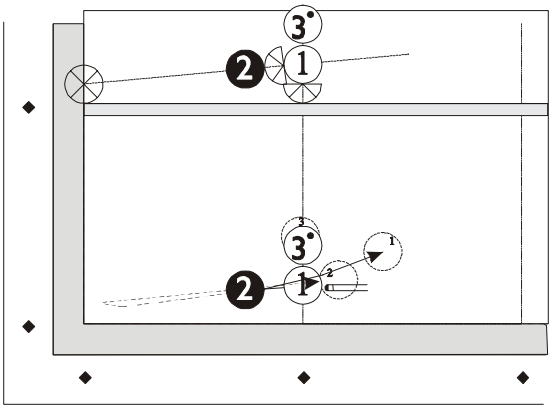
Tous droits réservés - 31090114049



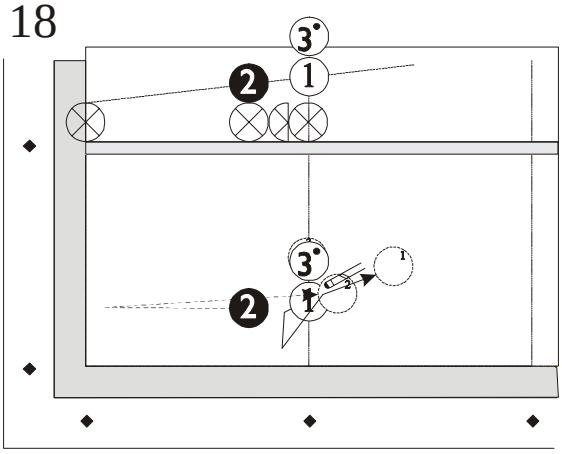
17



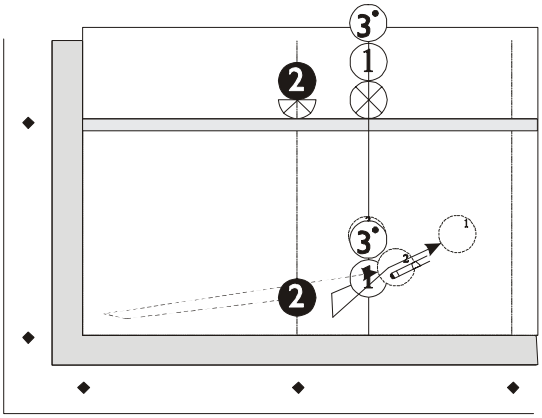
18



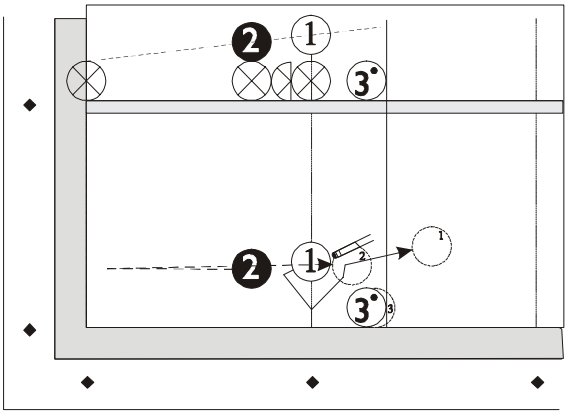
19



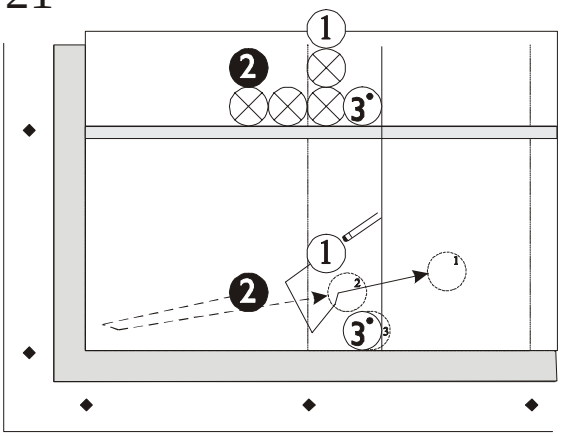
20



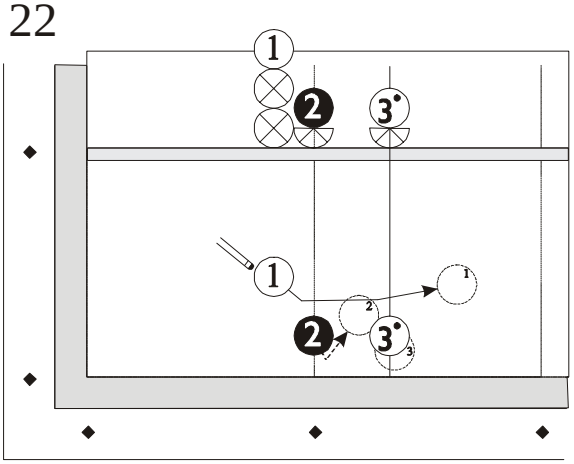
21



22

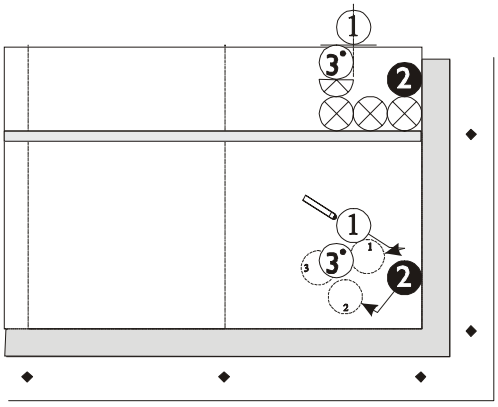


23

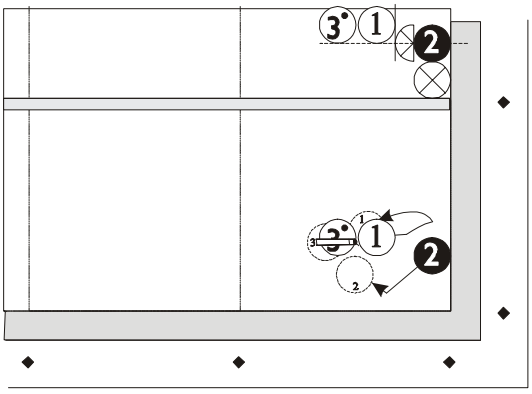


24

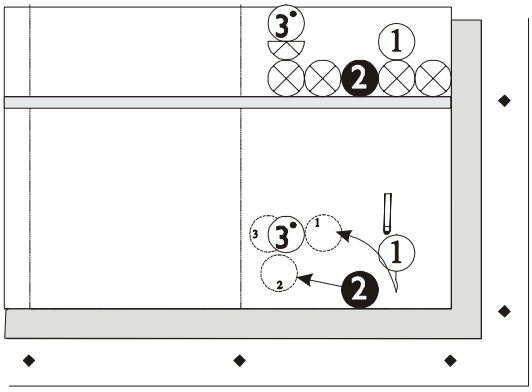
Tous droits réservés - 31090114049



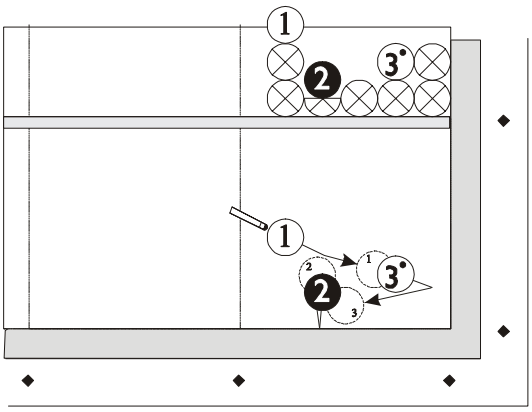
25



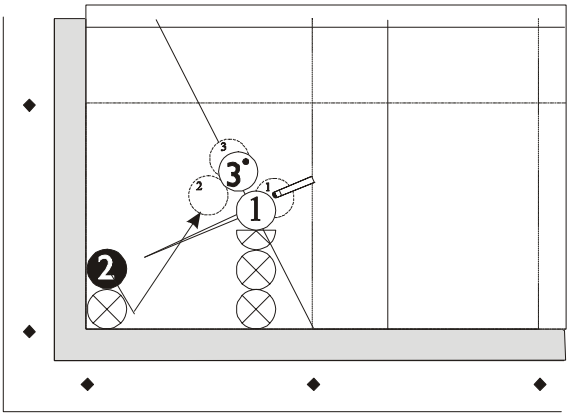
26



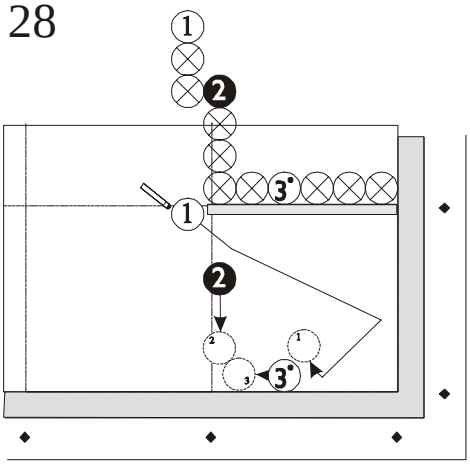
27



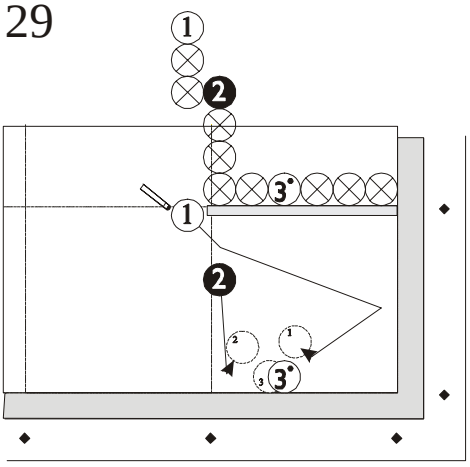
28



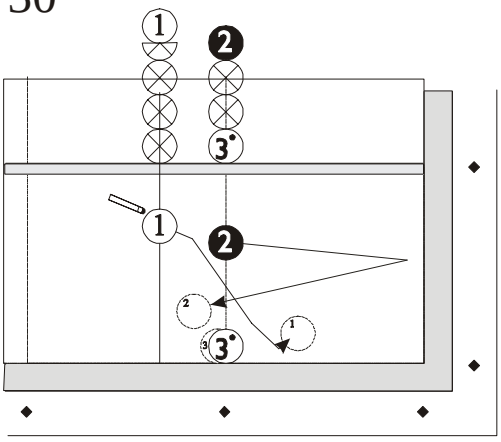
29



30

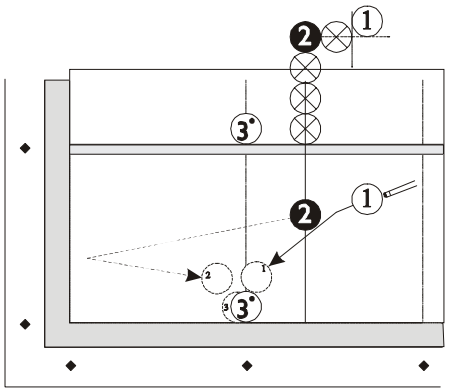


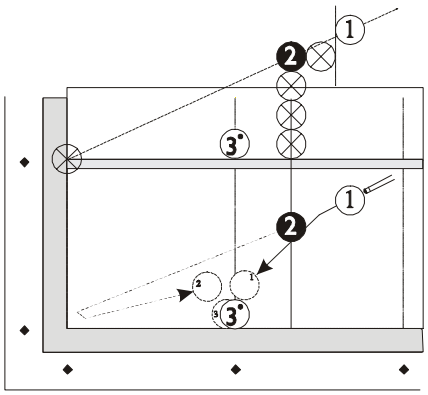
31

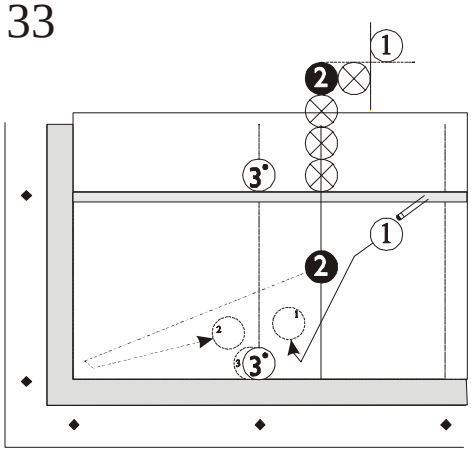


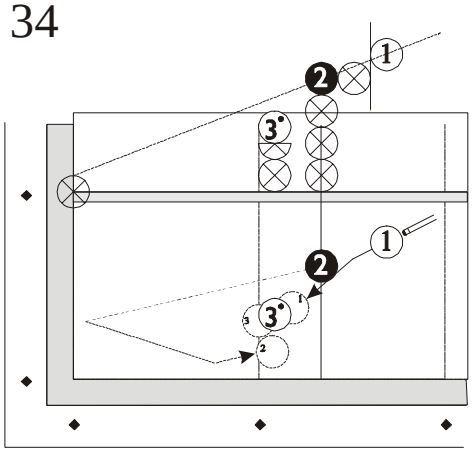
32

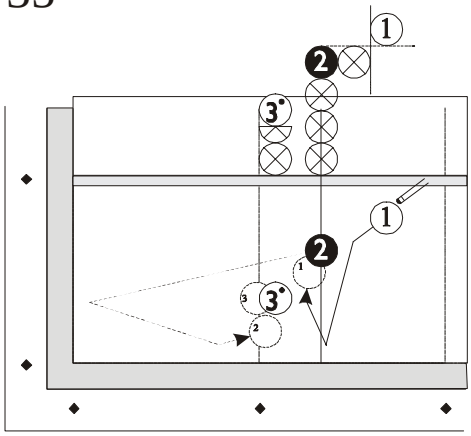
Tous droits réservés - 31090114049

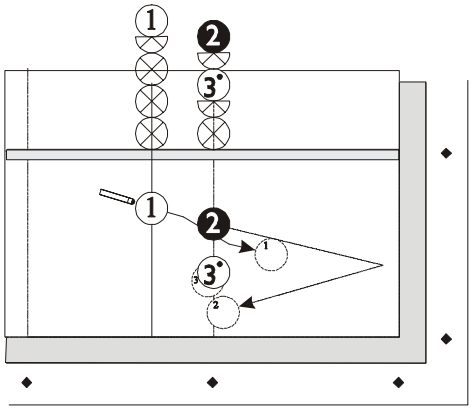

33

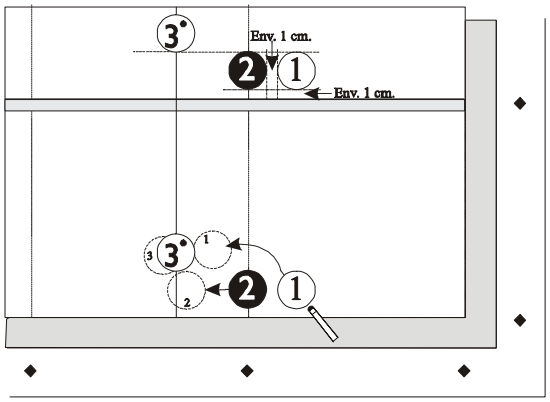

34


35

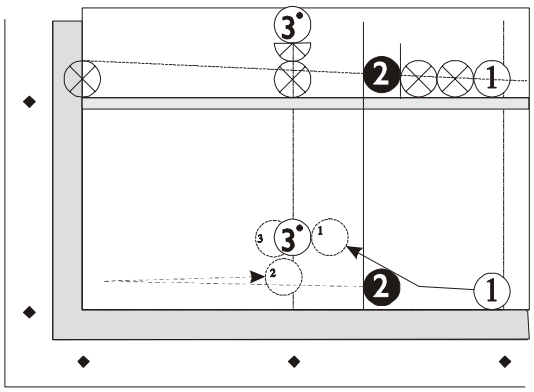

36


37

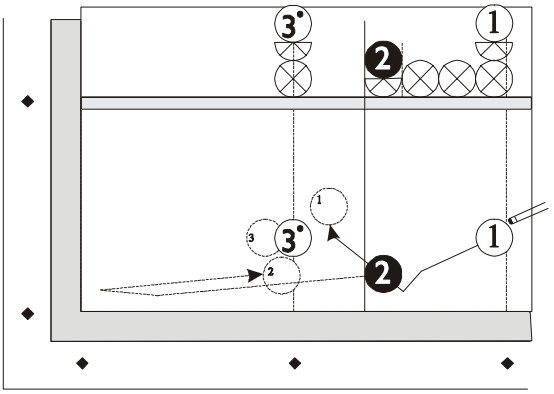

38



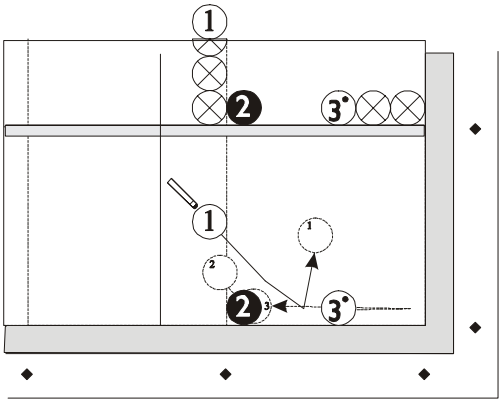
39


40

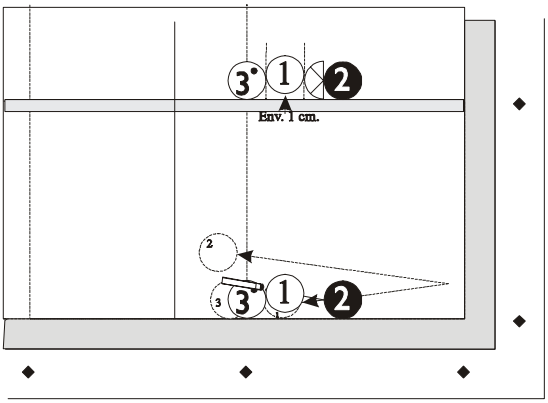
Tous droits réservés - 31090114049



41

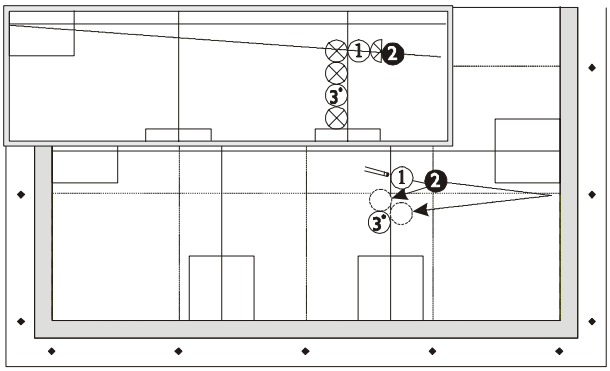


42

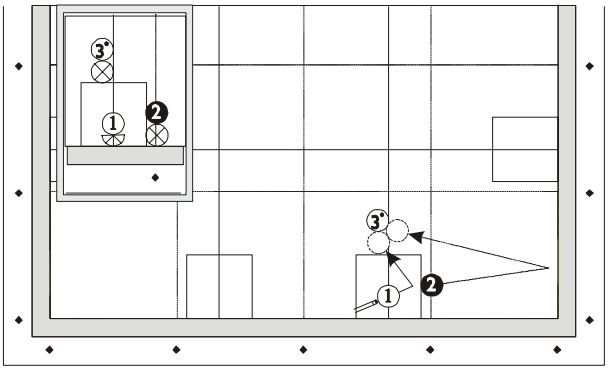



43

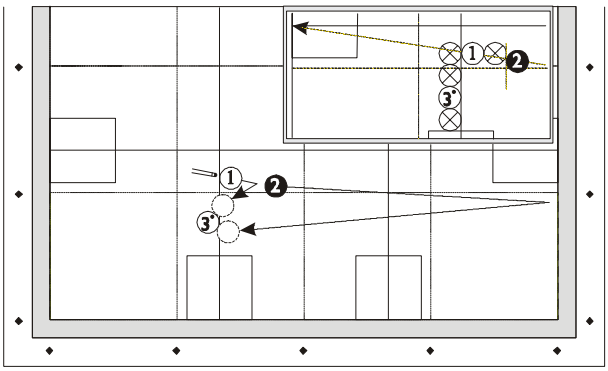
Tous droits réservés - 31090114049



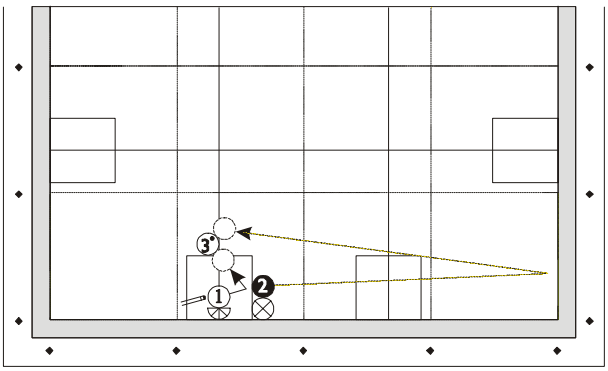

1



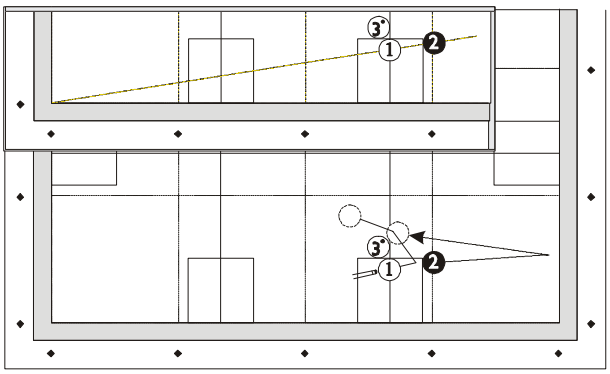

2



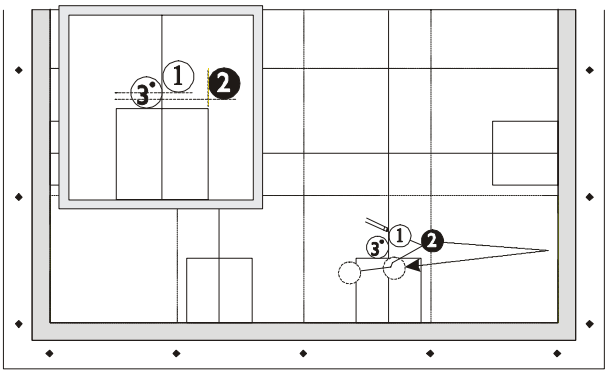

3



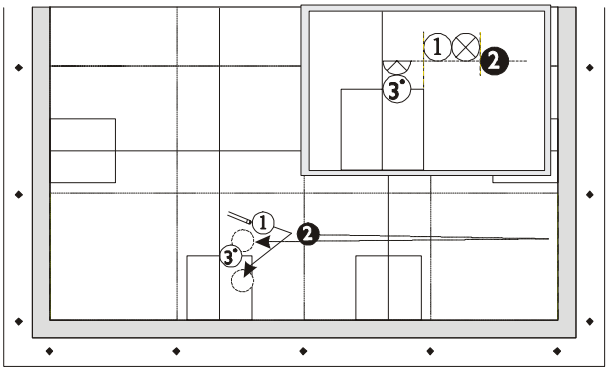

4



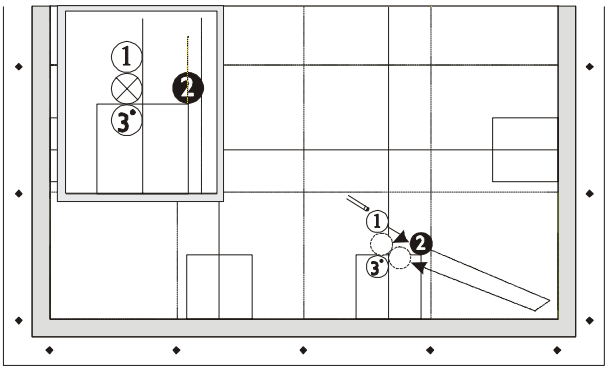

5




6

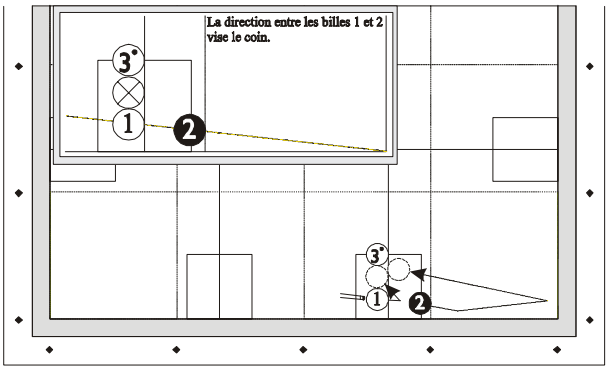



7

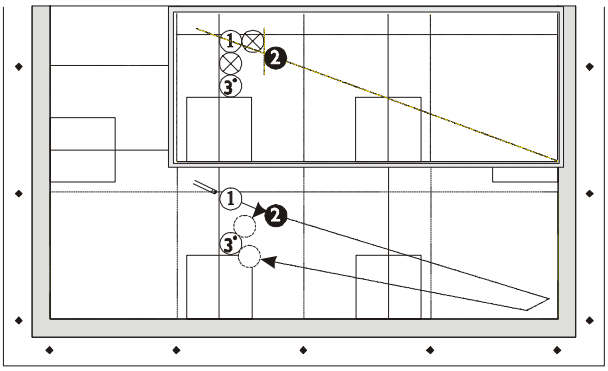



8

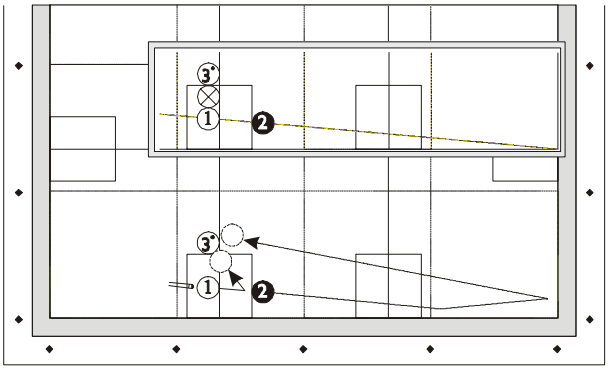
Tous droits réservés - 31090114049



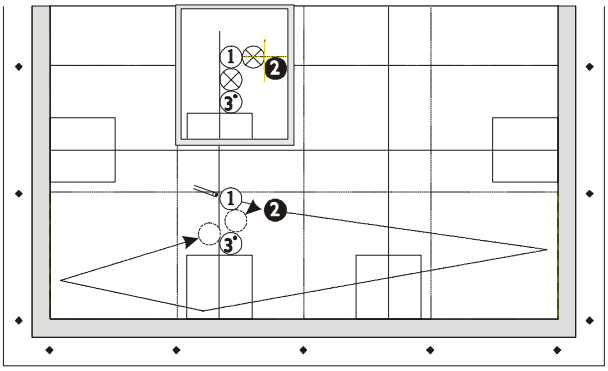

9



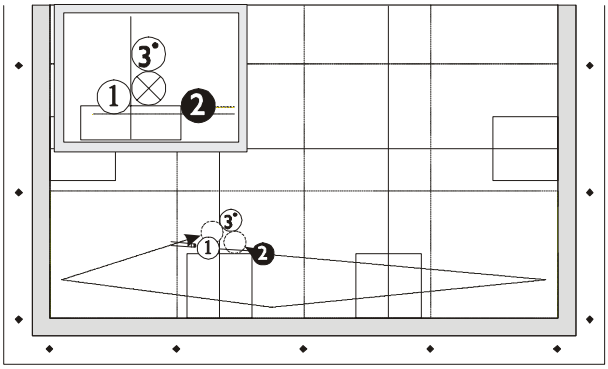
10



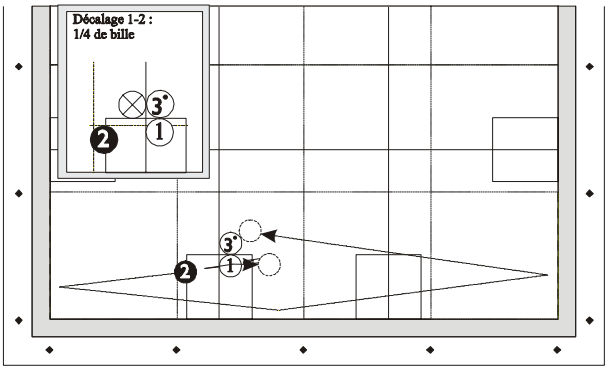
11



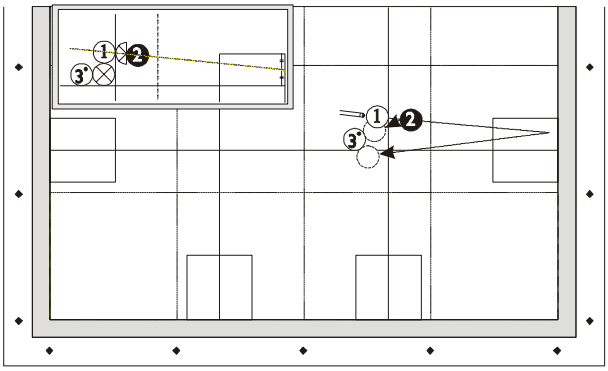
12



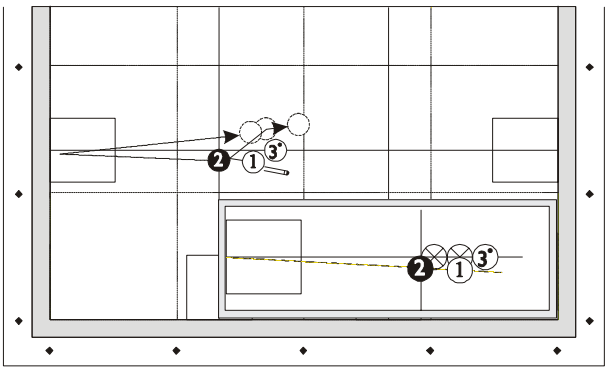
13




14

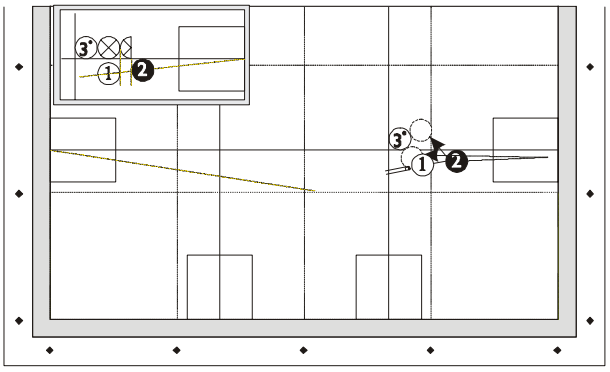


15

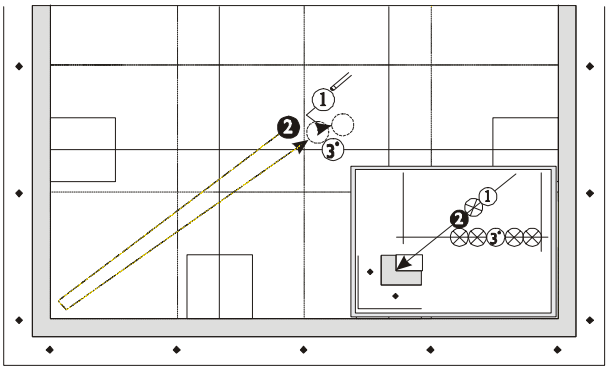


16

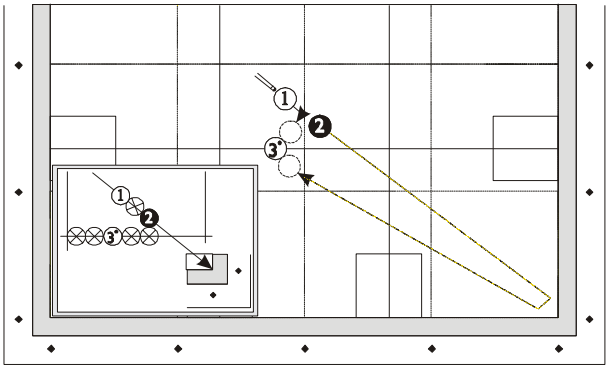
Tous droits réservés - 31090114049



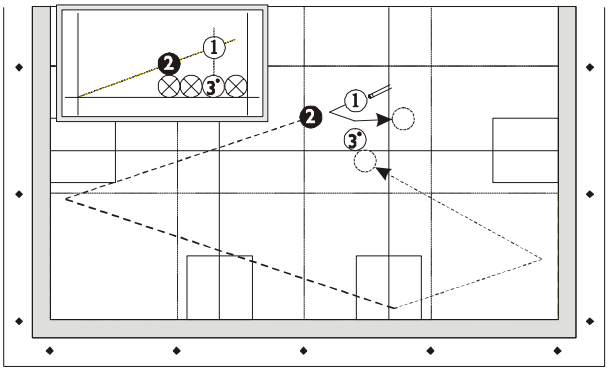

17



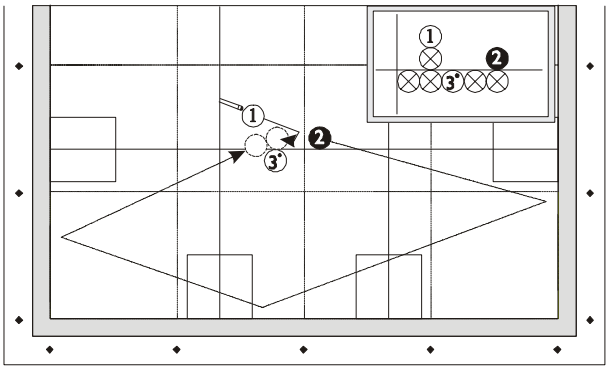

18



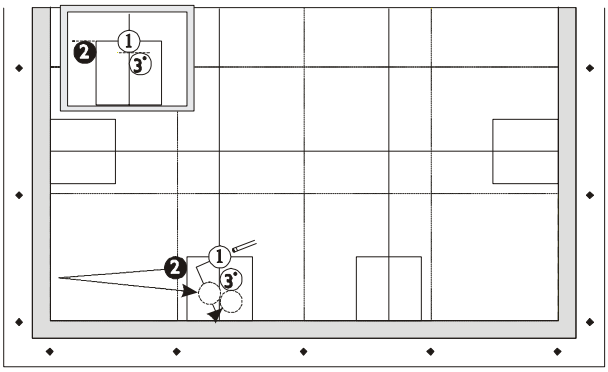

19



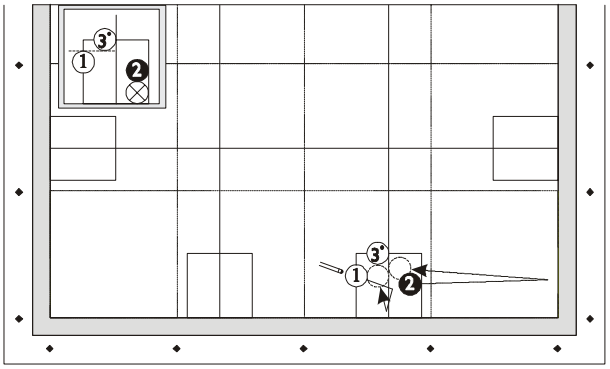

20



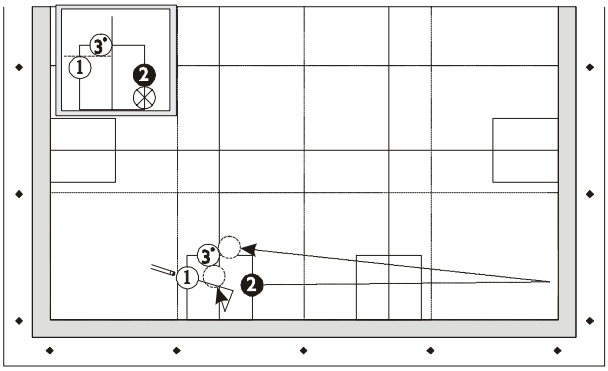

21




22

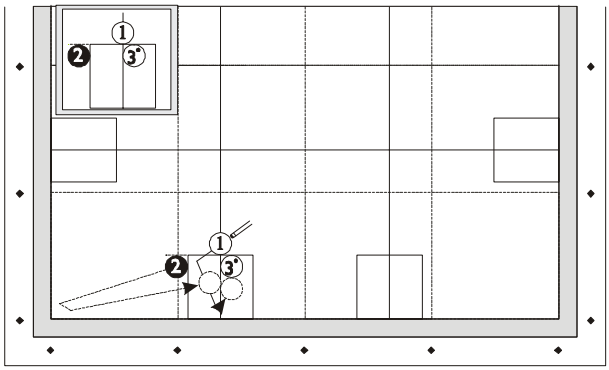



23

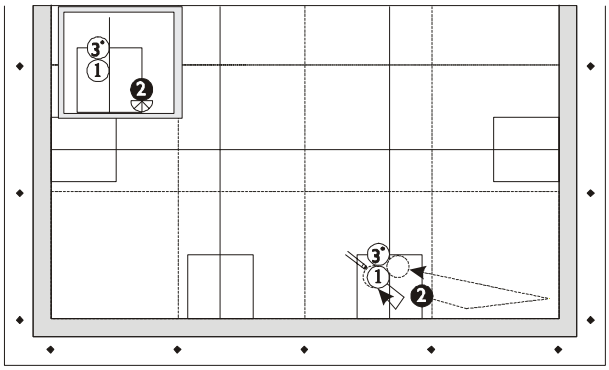



24

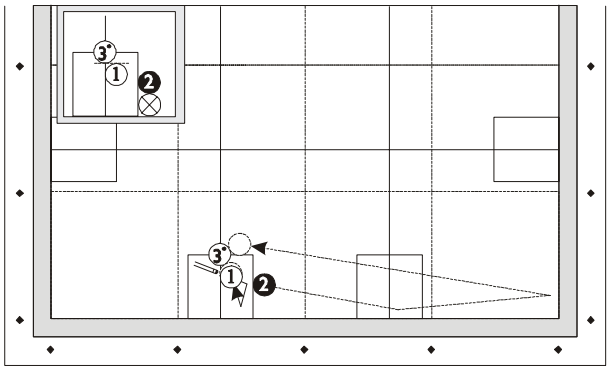
Tous droits réservés - 31090114049



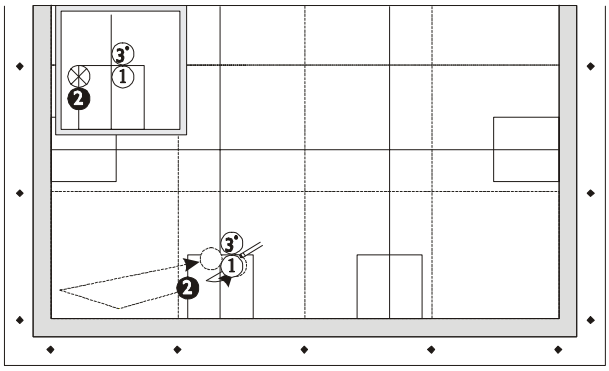

25



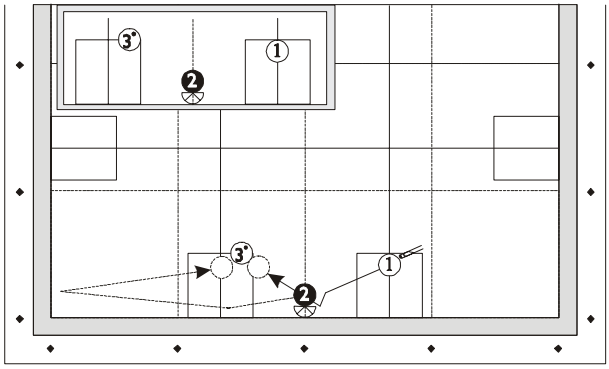

26



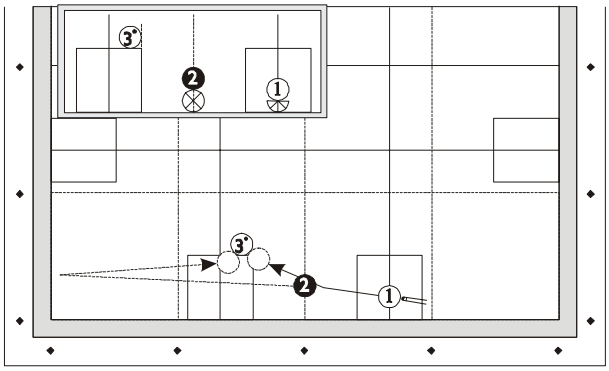

27



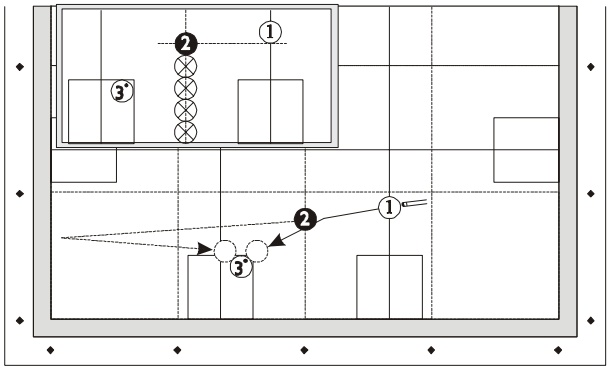

28




29




30




31

Tous droits réservés - 31090114049

# PRINCIPES D'ENTRAÎNEMENT

## 1 GÉNÉRALITÉS

Le billard est pour certains un divertissement ou un simple jeu, alors que pour d'autres il est considéré comme un sport ou un art. Peu importe la façon dont il est pratiqué, l'important étant le plaisir que chacun trouve dans sa pratique. Pour celui qui veut apprendre les finesses du billard et progresser, il lui faudra inévitablement investir de son temps et de sa personne pour s'entraîner. Petit à petit, les heures passées autour de ces trois billes vont porter leurs fruits… mais les résultats ne seront pas forcément toujours à la hauteur des attentes.

Il convient d'abord de tordre le cou à une légende persistante qui veut que seuls les joueurs talentueux progressent et percent dans le monde du billard. Certes le talent a son influence, tout particulièrement au tout début. Un néophyte peut avoir plus de facilités à apprendre qu'un autre, il réussira plus facilement certains gestes techniques de base. A effort et travail égal, il est possible qu'un débutant mette six mois à apprendre ce qu'un autre ne mettra que deux mois. Mais cette différence due au talent s'estompe très vite avec le temps au profit du travail et de l'entraînement. Et sur ce plan-là nous sommes presque tous égaux.

Trop de joueurs viennent au club pour s'entraîner sans savoir exactement ce qu'ils vont travailler, sans se souvenir du travail déjà effectué et en ignorant ce qu'ils entraîneront les fois suivantes. Si vous avez l'intention de passer quelques heures autour de la table pour vous entraîner, ce chapitre est pour vous. Pour éviter toute perte de votre précieux temps, il est indispensable de structurer votre entraînement. Le but est de vous sensibiliser à une méthodologie de travail qu'il vous faudra trouver et adapter à votre situation.

## 2 FIXER DES OBJECTIFS

Quel que soit votre niveau, il est important de fixer des objectifs. Le but étant de savoir ce que vous souhaitez apprendre et donc ce qu'il vous faudra travailler.

On peut imaginer pour un tout débutant que son objectif soit simplement de pouvoir réussir un grand rétro qui nécessitera un travail de perfectionnement sur la stabilité de la position du corps, sur la gestuelle et la précision de touche. Ou alors pour un joueur avancé de franchir le cap de la série de 100 au cadre 47/2 qui demandera un travail conceptuel pour améliorer l'efficacité de la série, un travail de la ligne et des passages des croix et des ancres. Ou alors pour un compétiteur parvenir à maîtriser ses nerfs et gagner un tournoi qui nécessitera une remise en question et un travail psychologique pour repérer et anticiper les défaillances mentales en tournoi.

Tous droits réservés - 31090114049

Ce qui peut être intéressant, c'est de les dater et de les inscrire noir sur blanc, sur un coin de papier que l'on pourra ressortir ultérieurement. Avec éventuellement un délai que le joueur peut prévoir avant de pouvoir atteindre son objectif… délai au terme duquel il pourra avoir un regard critique sur ses objectifs et le travail effectué durant cette période pour le réaliser.

# 3 PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT

Le billard est réparti sur trois axes fondamentaux: la technique, la conception et la psychologie.

Il va de soi que le joueur débutant ne se soucie absolument pas de la psychologie et bien peu de la conception. Il va mettre tous ses efforts sur la technique dans un premier temps. Puis après, lorsqu'il aura acquis un certain niveau, la conception va prendre le relais et le préoccuper de plus en plus pour finalement prendre une part prépondérante dans son travail. L'aspect psychologique vient en général lorsque le joueur a déjà un certain niveau et qu'il ne parvient pas à exercer tout son talent dans des matchs et des compétitions.

Structurer son travail sous-entend que le joueur doit s'établir un programme d'entraînement qui le conduira à atteindre ses objectifs.

Quel programme? Quel contenu? Quelle répartition? Chaque joueur est différent. Son niveau, ses objectifs, ses qualités, ses défauts, ses lacunes modifieront le travail qu'il devra accomplir et donc son programme d'entraînement.

Mais pour tout le monde, un programme d'entraînement contient des exercices et des positions à travailler. Ils sont structurés pour faciliter leur travail et leur utilisation pratique. Le programme d'entraînement est rempli quotidiennement pour permettre de constater l'évolution et les tendances.

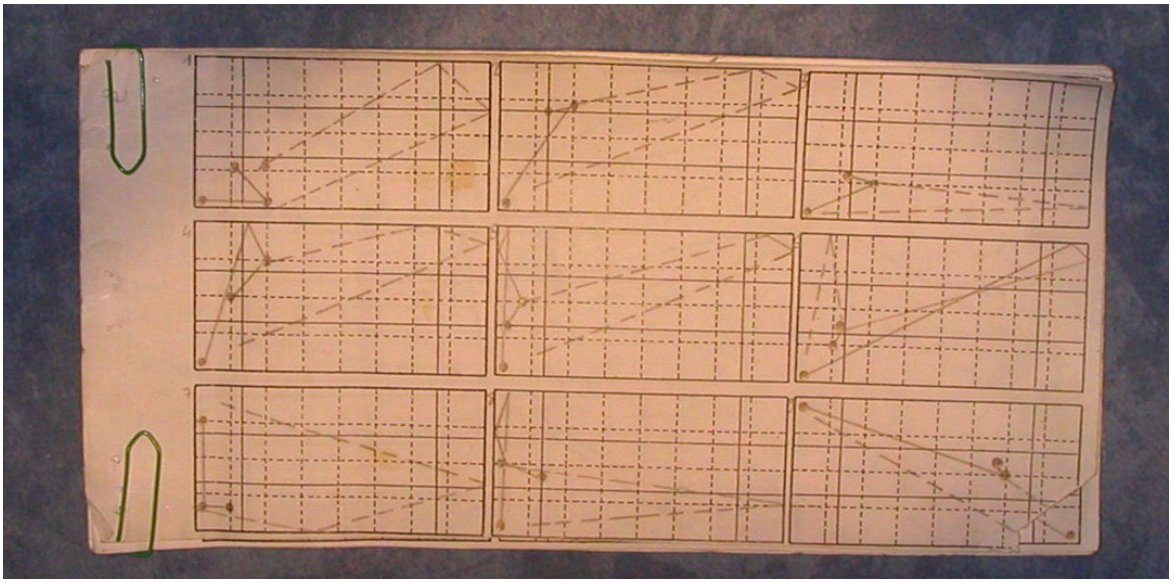
# 4 CONTENU

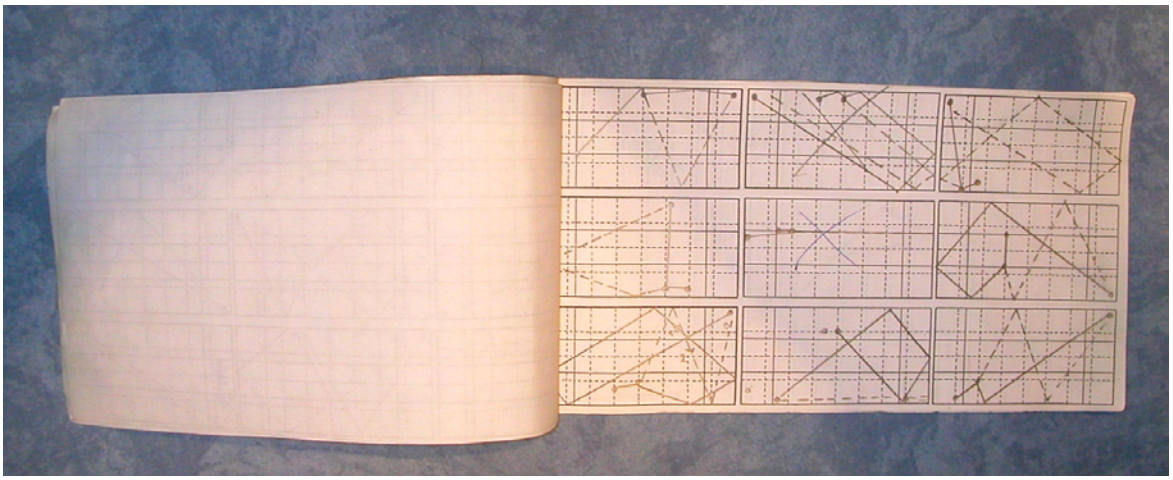
Le contenu du programme d'entraînement est des positions et/ou des exercices regroupés par genre. Toutes ces positions se trouvent dans les chapitres réservés aux rappels de long, aux rappels de large, aux prises d'américaine, aux prises de ligne, lesquelles sont toutes reprises de façon plus pratique dans le chapitre précédent avec à leur côté un certain nombre d'exercices techniques, d'enchaînements et de placements.

Chacun est libre de mettre dans son programme le contenu qui lui convient. Mais le joueur doit réaliser un travail personnel pour que son programme soit facilement utilisable dans la pratique. Il est par exemple possible d'établir un petit calepin, au format pratique, pour faciliter l'exploitation quotidienne du programme.

Je vous livre ici quelques photos d’un programme que j’avais utilisé autrefois.

Tous droits réservés - 31090114049





# 5 *STRUCTURE*

Là encore, chacun est libre de réaliser la structure qui lui convient. Mais en principe, la structure qui entoure le contenu doit être écrit et pratique pour le suivi quotidien, ainsi que pour l'analyse des résultats. Il peut être sans problème manuscrit, ou informatisé pour faciliter diverses statistiques, ou les deux.

Pour ma part, je privilégie la création d'un tableau que le joueur remplira pendant et après chaque séance d'entraînement.

Tous droits réservés - 31090114049

Les sujets de ce tableau dépendent du contenu du programme d'entraînement et aussi des désirs et des besoins statistiques du joueur. On doit pouvoir y retrouver toutes les informations nécessaires pour améliorer l'efficacité de son entraînement. A chacun de voir ce qui le concerne et l'intéresse:

- La date, le jour de la semaine, le nombre d'heure d'entraînement du jour

- Les exercices techniques et leur numéro, le temps consacré à ce travail

- Les positions de rappel de long et leur numéro, le temps consacré à ce travail

- Les positions de rappels de large et leur numéro, le temps consacré à ce travail

- Les positions de prises d'américaine et leur numéro, le temps consacré à ce travail

- Les positions de prises de ligne et leur numéro, le temps consacré à ce travail

- Les exercices et enchaînements, leur numéro et le temps consacré à ce travail

- L'américaine, le nombre de série, le nombre total de points, la meilleure série, le passage des coins et le temps consacré à ce travail

- La petite ligne, le nombre de série, le nombre total de points, la meilleure série et le temps consacré à ce travail

- La ligne, le nombre de série, le nombre total de points, la meilleure série et le temps consacré à ce travail

- La série à la partie libre jusqu'à la position d'américaine, le nombre de tentatives et le nombre de réussites, le nombre total de points et le temps consacré à ce travail

- La série au cadre 47/2 jusqu'à la position de ligne, le nombre de tentatives et le nombre de réussites, le nombre total de points et le temps consacré à ce travail

- La série à la partie libre, au cadre 47/2, au cadre 71/2, au cadre 47/1, à la bande, le nombre de série, le nombre total de points, le nombre d'essais et le temps consacré à ce travail

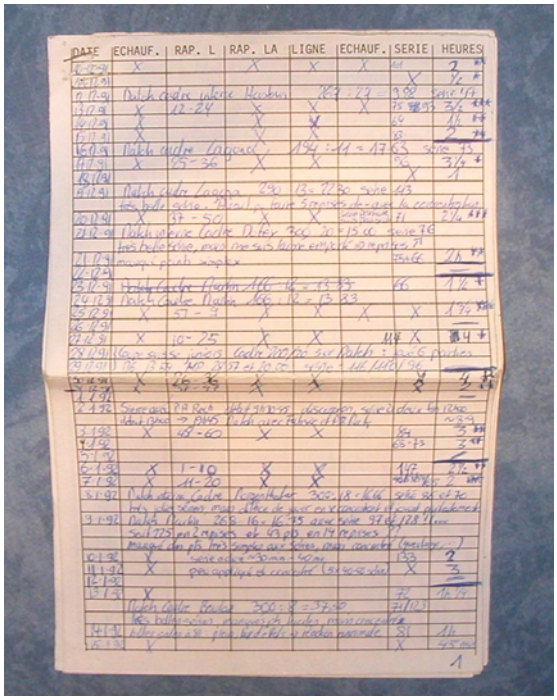
- Le travail des grandes positions, soit en schémas, soit par le jeu du trois bandes, soit en lançant les billes au hasard, avec le temps consacré à cela

- Tous les matchs, entraînement ou compétition, la discipline, l'adversaire, le nombre de points, de reprises, la meilleure série, la moyenne

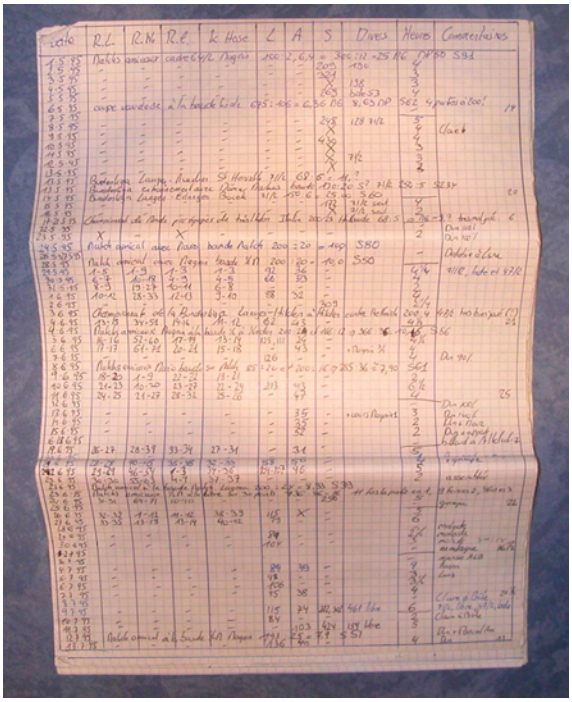
- Des commentaires liés à la séance d'entraînement

- Ou tout autre donnée qui intéresse le joueur

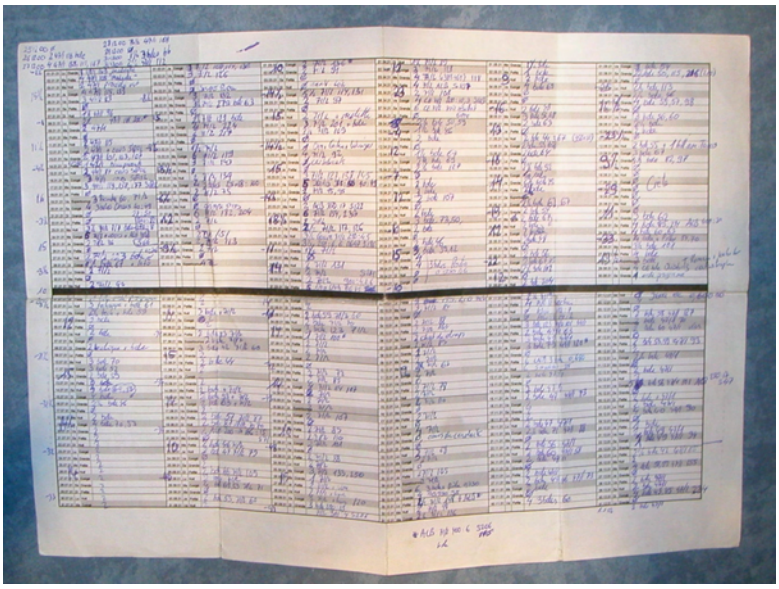
Tous droits réservés - 31090114049



isc



je



Voici des exemples de quelques tableaux informatisés que j'ai utilisés et/ou que j'ai créés pour d'autres joueurs.

| Date | | JE | HE | Libre | 47/2 | 71/2 | 47/1 | bde | Tech | 3 bdes | partie | mode | pts | rep | série | MP | MG | Commentaires |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 18.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | 100 | 137 | 50 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 19.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | | x | x | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 20.03.02 | 1 | 1 | 4 | | | 260 | 134 | 68 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 21.03.02 | 1 | 0 | | | | | | | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 22.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | | 145 | 61 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 23.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | | | x | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 24.03.02 | 1 | 1 | 3 | | | x | 96 | 61 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| | | 6 | 15 | | | | | | | | 0 | | | | | | | |
| 25.03.02 | 1 | 0 | | | | | | | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 26.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | | x | 56 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 27.03.02 | 1 | 1 | 4 | | | | | | | | 1 | bande | 200 | 11 | 95 | 18.18 | | ALB |
| 27.03.02 | 0 | 0 | | | | | | | | | 1 | 42/1 | 300 | 8 | 129 | 37.50 | | ALB |
| 27.03.02 | 0 | 0 | | | | | | | | | 1 | 64/2 | 250 | 8 | 153 | 31.25 | | ALB |
| 28.03.02 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 29.03.02 | 1 | 0 | | | | | | | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 30.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | | x | 192 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| 31.03.02 | 1 | 1 | 2 | | | | x | 63 | | | | | | | | #DIV/0! | | |
| | | 5 | 11 | | | | | | | | 3 | | | | | | | |

Tous droits réservés - 31090114049

| Dates | | | HRE | R.Long | | R. large | | P.Amér. | | Placement | | Petite ligne | | Série -> amér | | | Série | | | | Jeu | | | Pts | Rep | MG | Série | 1/2 | M | C | E | Commentaires |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EXEMPLE | jour | jour entraîné | total des heures | nos des positions | durée en mn | nos des positions | durée en mn | nos des positions | durée en mn | nos des positions | durée en mn | nos des positions | durée en mn | essais réussis | total des essais | durée en mn | nombre de série | total de points | meilleure série | durée en mn | discipline | nb de match | durée en mn | pts | rep | MG | série | 1/2 match | match | compétition | entraînement | |
| 12.12.2006 | 1 | 1 | 8.08 | 5-10 | 45 | 13-25 | 45 | 8-12 | 30 | 4-5 | 20 | 45 | 60 | 3 | 10 | 45 | 7 | 345 | 102 | 120 | 47/2 | 1 | 120 | 300 | 10 | 30.00 | 135 | | M | | E | CS Libre juniors |
| 05.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 06.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 07.06.2006 | 1 | 1 | 3.75 | 1-7 | 75 | | | 7-8 | 30 | | | 22 | 120 | | | | | | | | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 08.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 09.06.2006 | 1 | 1 | 2.25 | 8-9 | 25 | | | 10-14 | 45 | | | 20 | 30 | 1 | 4 | 15 | 2 | 50 | 36 | 20 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 10.06.2006 | 1 | 1 | 4.08 | | | 1-4 | 20 | 1-16 | 65 | 1-4 | 20 | 20 | 20 | | | | 7 | 182 | 56 | 120 | 5 quilles | 2 | 70 | | | ##### | | | M | | E | |
| 11.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 12.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 13.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 14.06.2006 | 1 | 1 | 1.50 | | | 4-16 | 90 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 15.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 16.06.2006 | 1 | 1 | 2.00 | tech | 90 | | | | | | | | | | | | 3 | 100 | 48 | 30 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 17.06.2006 | 1 | 1 | 4.00 | 9-15 | 25 | 16-20 | 25 | 16-40 | 120 | 5-7 | 30 | | | 0 | 10 | 40 | | | | | 3 bandes | 1 | 60 | 17 | 50 | 0.34 | 3 | | M | | E | |
| 18.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 19.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 20.06.2006 | 1 | 1 | 2.50 | 15-30 | 75 | 20-37 | 75 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 21.06.2006 | 1 | 1 | 2.17 | 30-40 | 65 | | | 37-44 | 65 | | | | | | | | | | | | libre | 1 | 110 | 89 | 20 | 4.45 | 21 | | M | | E | |
| 22.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 23.06.2006 | 1 | 1 | 1.67 | tech | 40 | | | | | 1-7 | 30 | | | 1 | 6 | 30 | | | | | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 24.06.2006 | 1 | 1 | 2.00 | | | 37-47 | 60 | | | | | 20 | 60 | | | | | | | | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 25.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 26.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 27.06.2006 | 1 | 1 | 2.00 | | | 47-60 | 40 | | | 1-4 | 20 | 19 | 60 | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 28.06.2006 | 1 | 1 | 2.50 | 40-65 | 105 | | | | | | | | | | | | 13 | 207 | 33 | 45 | libre | 1 | 45 | 41 | 7 | 5.86 | 19 | | M | | E | |
| 29.06.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 30.06.2006 | 1 | 1 | 2.17 | 1-10 | 60 | | | | | | | | | 0 | 10 | 15 | 10 | 200 | 53 | 55 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 01.07.2006 | 1 | 1 | 2.00 | 10-16 | 30 | | | | | 1-4 | 65 | | | 0 | 10 | 25 | | | | | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 02.07.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 03.07.2006 | 1 | 1 | 1.58 | | | | | | | | | 21 | 20 | 0 | 17 | 35 | 9 | 227 | 36 | 40 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 04.07.2006 | 1 | 1 | 2.08 | | | | | 1-9 | 115 | | | | | | | | 1 | 41 | 41 | 10 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 05.07.2006 | 1 | 1 | 1.25 | | | | | | | | | | | 1 | 10 | 30 | 9 | 211 | 45 | 45 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 06.07.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 07.07.2006 | 1 | 1 | 1.00 | | | 1-4 | 30 | 9-12 | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 08.07.2006 | 1 | 1 | 2.08 | 16-26 | 70 | | | | | | | | | 0 | 10 | 20 | 9 | 225 | 35 | 35 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 09.07.2006 | 1 | 0 | 0.00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ##### | | | | | | |
| 10.07.2006 | 1 | 1 | 1.00 | | | | | | | 3-4 | 30 | 24 | 30 | | | | | | | | 3 bandes | 1 | 60 | 18 | 50 | 0.36 | 3 | | M | | E | |
| 11.07.2006 | 1 | 1 | 2.00 | | | | | | | 4-5 | 30 | | | 0 | 10 | 45 | 9 | 203 | 34 | 45 | | | | | | ##### | | | M | | E | |
| 12.07.2006 | 1 | 1 | 1.00 | | | | | | | 1-3 | 30 | | | | | | 6 | 211 | 53 | 30 | | | | | | ##### | | 1/2 | M | | E | série sur 1/2 mat |

# 6 *PROGRAMME – CLÉ DE RÉPARTITION*

Au vu de la quantité de choses à entraîner, il est évident que le joueur ne peut pas tout travailler tous les jours. Il est forcé de mettre des priorités. D'où l'utilité de fixer des objectifs. En fonction de ces objectifs, du niveau du joueur, de ses capacités, de ses défauts et lacunes, le joueur effectue une répartition adaptée de son travail.

Par exemple, le joueur peut décider qu'il doit passer 20% de son entraînement à travailler la technique, 20% les rappels de long, 20% les rappels de large, 10% les prises d'américaine et 30% la série à la partie libre.

Ou alors il pourrait décider qu'il doit passer 50% de son temps à travailler les prises d'américaines, 25% la série à la partie libre jusqu'à l'américaine, 25% la série à la partie libre.

Peu importe la répartition, elle est de toute façon provisoire et amenée à évoluer.

Pour respecter les proportions, le joueur peut diviser son temps dans une séance d'entraînement. Mais cela va seulement si la séance est assez longue et dure quelques heures. Pour ceux qui font des séances plus courtes, une heure par séance par exemple, le joueur ne peut pas diviser ce temps pour respecter les proportions. Il est obligé de procéder sur plusieurs séances pour que la répartition soit respectée.

Tous droits réservés - 31090114049

# 7 L'ANALYSE ET LES STATISTIQUES

Avec ces données remplies chaque jour, les informations s'accumulent. Il est important de les analyser pour en tirer profit et, si nécessaire, modifier son programme d'entraînement et/ou la répartition.

Avoir au quotidien un support papier pour rendre compte chaque jour de son travail est sans aucun doute le plus pratique. Mais par contre, pour l'analyse et l'exploitation des données, reporter les informations sur un support informatique peut s'avérer très utile. Grâce à l'informatique, tout peut être analysé.

Le joueur pourrait par exemple analyser l'évolution du nombre d'heures d'entraînement par jour, semaine, mois et année, le nombre et le pourcentage de jours entraînés sur la globalité. Il peut aussi vérifier la répartition du travail sur une semaine, un mois ou plus. Il peut tenir des statistiques précises sur les matchs joués. Pour les prises d'américaine et de ligne, il peut savoir exactement à quel pourcentage de réussite il en est, notant ainsi l'évolution ou la régression. Il peut établir des courbes de progression des meilleures séries ou de ses progrès dans la petite ligne et la ligne.

Cette analyse est vraiment très utile pour modifier et adapter le programme d'entraînement que le joueur s'impose de suivre… pour qu'il réponde au plus près de ses besoins et soit ainsi le plus efficace possible.

Voilà un exemple informatisé de tableau annuel et de statistiques, relativement sommaire.

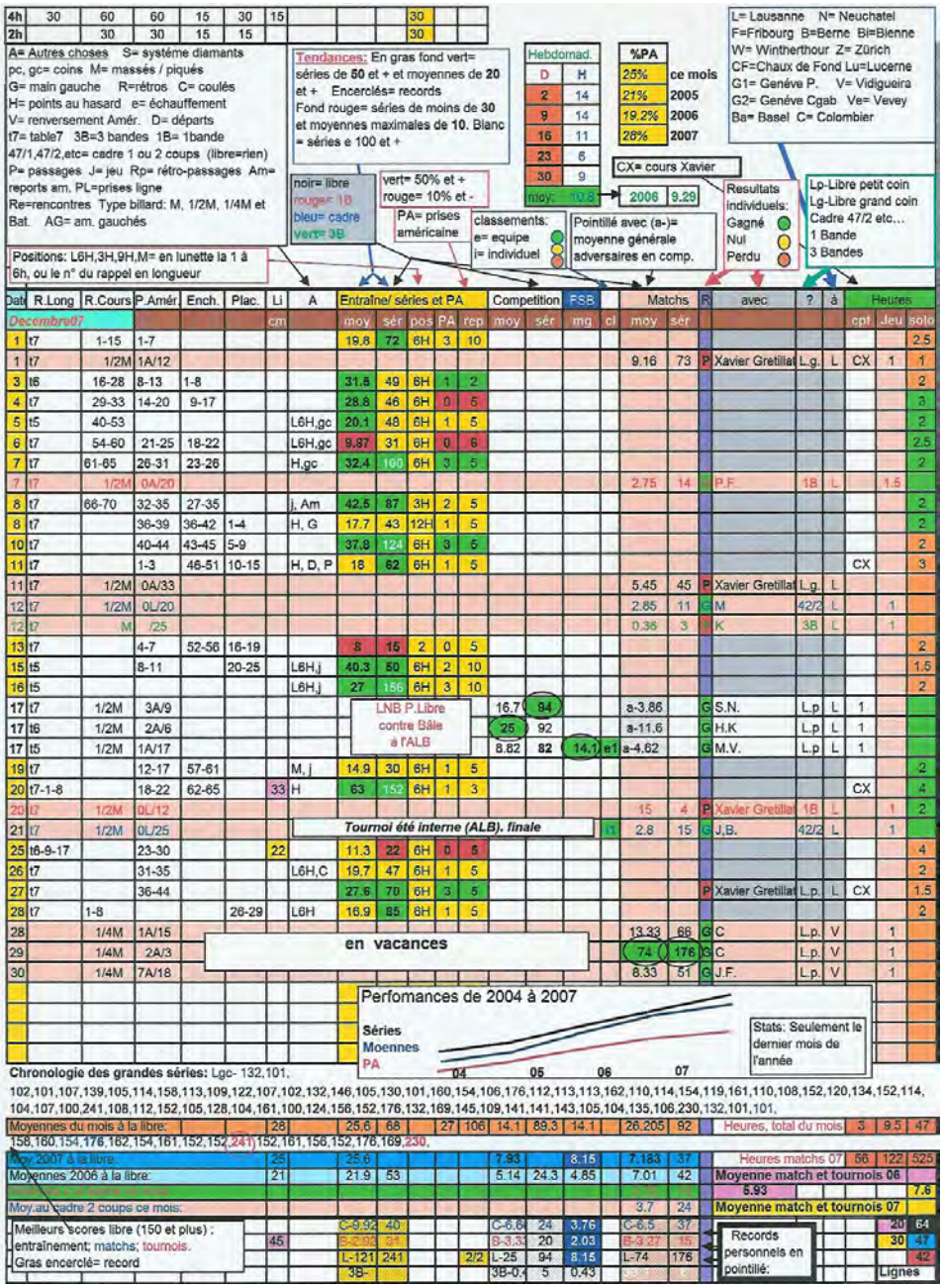
| | JE Jours entraînés | % en total sur l'année | % de l'année précédente | HE Heures d'entraînements | % en total sur l'année | % de l'année précédente | P Nombre de parties | % de l'année précédente | Moyenne de jours entraînés | Moyenne d'heures d'entraînements | Moyenne de parties |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Année | | | | | | | | Semaine | | |
| | 3932 | | | 12143.75 | | | 1489 | | | 16.68 | |
| 1992 | 218 | 59.89% | | 655.00 | 7.50% | | 118 | | 4.19 | 12.60 | 2.27 |
| 1993 | 154 | 42.31% | -29.36% | 551.50 | 6.31% | -15.80% | 152 | +28.81% | 2.96 | 10.61 | 2.92 |
| 1994 | 229 | 62.91% | +48.70% | 875.50 | 10.02% | +58.75% | 212 | +39.47% | 4.40 | 16.84 | 4.08 |
| 1995 | 192 | 52.75% | -16.16% | 813.50 | 9.31% | -7.08% | 133 | -37.26% | 3.69 | 15.64 | 2.56 |
| 1996 | 235 | 64.56% | +22.40% | 966.25 | 11.06% | +18.78% | 109 | -18.05% | 4.52 | 18.58 | 2.10 |
| 1997 | 257 | 70.60% | +9.36% | 975.50 | 11.17% | +0.96% | 86 | -21.10% | 4.94 | 18.76 | 1.65 |
| 1998 | 251 | 68.96% | -2.33% | 958.25 | 10.97% | -1.77% | 78 | -9.30% | 4.83 | 18.43 | 1.50 |

En voilà un autre un peu plus complet…

**Statistique annuelle**

| Année | Jours (JR) | | | | Heures (HR) | | | | | | HRE | | | | HRM | | HRJ | | répartition de l'entraînement | | | | | | | | match | | | Budget actuel | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | JR / année | JR entrainés | % de JR entraînés | % évolution | HR entraînées | % évolution | HR de match | % évolution | HR puées | % évolution | HRE / semaine | HRE / jour | HR entraînées / semaine budgété | Différence | HRM / semaine | HRM / jour | HRJ / semaine | HRJ / jour | % de rappels longs | % de rappels de large | % de prise d'américaine | % de placement | % de petite ligne | % de série -> américaine | % de série | % réussite prise d'américaine | Nb de match par année | Nb de match par semaine | % évolution | Nombre de jours écoulés | Nombre de jours restants | Nombre de semaine restante | heures d'entraînements restants | Heure d'entraînements écoulés | Somme estimée sur l'année | Budget | Différence avec le budget |
| 2006 | 210 | 138 | 65.71% | | 241.67 | | 38.75 | | 280.42 | | 8.06 | 1.15 | 8.00 | 0.06 | 1.29 | 0.18 | 9.35 | 1.34 | 14% | 13% | 14% | 15% | 12% | 21% | 10% | 18% | 27 | 0.90 | | 210 | 0 | 0 | 0 | ##### | ##### | 240 | 1.67 |
| 2007 | 77 | 50 | 64.94% | -24.18% | 99.42 | -58.86% | 27.50 | -29.03% | 126.92 | -54.74% | 9.04 | 1.29 | 9.00 | 0.04 | 2.50 | 0.36 | 11.54 | 1.65 | 16% | 14% | 10% | 18% | 19% | 19% | 5% | 35% | 21 | 1.91 | ####### | 77 | 287 | 41 | 369 | 99.42 | ##### | 468 | 0.42 |
| 2008 | 0 | 0 | #DIV/0! | -13.74% | 0.00 | -100.00% | 0.00 | -100.00% | 0.00 | -100.00% | ##### | ##### | | ### | ##### | ##### | ##### | ##### | ### | ### | ### | ### | ### | ### | ### | ### | 0 | ### | ####### | 0 | 364 | 52 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| 2009 | 0 | 0 | #DIV/0! | +0.00% | 0.00 | #DIV/0! | 0.00 | #DIV/0! | 0.00 | #DIV/0! | ##### | ##### | | ### | ##### | ##### | ##### | ##### | ### | ### | ### | ### | ### | ### | ### | ### | 0 | ### | #DIV/0! | 0 | 364 | 52 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0 | 0.00 |

Et en voilà un autre pour lequel un qualificatif me manque...



Tous droits réservés - 31090114049

# GLOSSAIRE

| | |
|---|---|
| A cheval | La position est dite à cheval lorsque les billes à caramboler sont de part et d'autre de la ligne |
| Allonge | L'allonge est la distance que parcourt le procédé après son impact avec la bille joueuse. On parle aussi de distance de pénétration. |
| Américaine | L'américaine est une position de billes en lunette, placée le long d'une bande, qui permet l'enchaînement d'un grand nombre de points similaires en conservant ladite position le long de la bande. |
| Amorti | C'est un point dans lequel la bille joueuse a juste assez d'énergie pour venir caramboler la bille 3. Cette énergie est parfaitement maîtrisée par le joueur: de quelques centimètres sur des grands points à quelques millimètres sur les petits points. |
| Ancre | Zone d'interdiction placée à l'intersection d'une ligne et d'une bande (modes de jeu des cadres). |
| Barrage | Le barrage est un "mur" formé par la bille joueuse et la bille 3 servant à réceptionner la bille 2 à son arrivée. Le barrage est utilisé dans les rappels. |
| Blanche | Dit pour désigner la bille blanche |
| Bleu | Il s'agit de la craie, généralement de couleur bleue, avec laquelle le joueur enduit le procédé pour éviter que celui-ci ne dérape sur la bille. |
| Buttage | Il arrive parfois que deux billes se choquent sur leur impureté ou saleté. Cela provoque des réactions incontrôlables: c'est le buttage. |
| Cadence | La cadence est la vitesse constante de la queue lors des mouvements de limage. |
| Cadres | Les cadres sont des zones d'interdiction dans lesquels le joueur ne peut effectuer qu'un nombre limité de points (modes de jeu des cadre 47/2, 71/2 et 47/1). |
| Carambole | Lorsque la bille joueuse carambole les deux autres billes, c'est un carambole ou un point. |

Tous droits réservés - 31090114049

| | |
|---|---|
| Caramboler | Une bille en carambole une autre lorsqu'elle la touche. |
| Chevalet | Le chevalet est la main qui repose sur le tapis et qui sert de chevalet à la queue (main gauche pour un droitier). |
| Coin | Le coin est la zone d'interdiction (à la partie libre) située à l'angle de la table de billard |
| Collage | Il y a collage lorsque deux billes sont collées l'une à l'autre, lorsqu'elles se touchent à l'arrêt. |
| Conception | La conception est la façon de concevoir le jeu, la stratégie selon laquelle le joueur choisit ses différentes solutions. |
| Contre | Lorsque la bille joueuse est déviée de sa trajectoire naturelle par une bille en mouvement. |
| Coulé | C'est une rotation de la bille joueuse. La bille tourne autour d'un axe horizontal, sa rotation va dans le même sens que sa direction. |
| Coups de queue | Les coups de queues sont les différentes manières de lancer la queue. Ce terme est remplacé dans cet ouvrage par le geste. |
| Croix | Intersection des lignes de cadre |
| Dedans | La position est dite dedans lorsque les billes se trouvent à l'intérieur d'une zone d'interdiction et que le joueur doit immédiatement en sortir une de la zone. |
| Diamants | Petits repères sur le bord du billard |
| Dominante | Terme utilisé pour décrire une situation dans laquelle la bille joueuse domine les deux autres, permettant ainsi de les diriger dans une même direction. |
| Effet | C'est une rotation à gauche ou à droite de la bille: elle tourne autour de son axe vertical. |
| Entré | La position est dite entrée lorsque les billes se trouvent à l'intérieur d'une zone d'interdiction |
| Fauchage | Il s'agit d'un défaut gestuel. La cause étant un mauvais mouvement du bras, la conséquence étant un changement de direction de la queue. |

Tous droits réservés - 31090114049

| | |
|---|---|
| Fausse-queue | Dérapage du procédé sur la bille joueuse, par manque d'adhérence. |
| Forcé | Il s'agit d'un défaut gestuel lorsque le joueur force le dernier geste au moment de jouer, augmentant ainsi involontairement l'énergie transmise à la bille. |
| Geste | Mouvement de l'avant-bras provoquant le limage préparatoire et le choc final de la queue sur la bille |
| Handicap | Le handicap est le ratio fixant le nombre de points à effectuer en fonction du niveau du joueur |
| Hauteur d'attaque | Hauteur à laquelle la bille est attaquée |
| Joueuse | dit pour désigner la bille du joueur |
| Lâché | Il s'agit d'un défaut gestuel lorsque le joueur lâche le dernier geste au moment de jouer, diminuant ainsi involontairement l'énergie transmise à la bille. |
| Ligne | Les lignes délimitant les zones d'interdiction sont tracées au moyen d'un crayon directement sur le drap de la table. La ligne est une position spécifique de billes en lunettes, face à la bande, où les deux billes sont à cheval et dominées par la bille joueuse. |
| Limage | Mouvement de va-et-vient de la queue. |
| Lunette | Les billes à caramboler sont dites en lunette lorsqu'elles sont proches l'une de l'autre. |
| Marge d'erreur | Marge dans laquelle, malgré la ou les erreurs, le point est tout de même réalisé. Cette marge d'erreur se répercute sur les paramètres. |
| Masque | Les billes sont dites masquées lorsqu'il n'est pas possible pour la bille joueuse de caramboler les deux autres sans massé ou sans bandes. |
| Massé | Point attaqué avec une queue inclinée, mélangeant les rotations liées à la hauteur d'attaque et à l'effet. |
| Mécanisme | Ensemble des opérations dès le premier mouvement de la queue jusqu'à l'arrêt de celle-ci. |
| Mouche | Point tracé sur le drap de billard, à un endroit fixe de la table, pour y placer une bille. |

Tous droits réservés - 31090114049

| | |
|---|---|
| Paramètre | Elément qui modifie la trajectoire de la bille joueuse, à savoir la hauteur d'attaque, l'effet, la quantité de bille, l'énergie. Ainsi que l'inclinaison. |
| Passage | Le passage est un point ou plus communément l'ensemble de points qui permet à la bille joueuse de passer entre les deux autres pour reprendre la dominante. |
| Pénétration | Après le choc du procédé sur la bille, la queue continue sa course sur une certaine distance dite de pénétration. |
| Petite ligne | La petite ligne est une position d'américaine un peu éloignée de la bande, environ 15 centimètres, permettant l'enchaînement de placements et d'un rappel pour reproduire sans cesse la même position. |
| Piochage | Il s'agit d'un défaut gestuel. La cause étant un mauvais mouvement du bras, la conséquence étant un changement de hauteur dans la touche de bille. |
| Piqué | Point attaqué avec une queue inclinée, mais sans effet latéral. |
| Placement | Point dans lequel une ou plusieurs billes sont placées précisément ou approximativement. |
| Point | Lorsque la bille joueuse carambole les deux autres billes, c'est un carambole ou un point. |
| Pointée | Dit pour désigner la bille blanche pointée |
| Pousser | Faute lorsque le procédé touche plus d'une fois la bille joueuse. |
| Préparation | Phase du mécanisme qui consiste à préparer le geste. |
| Procédé | Petite rondelle de cuir collée sur l'extrémité fine de la queue. |
| Quantité de bille | Portion de bille 2 englobée par la direction de la bille joueuse. |
| Queue | Canne de billard. |
| Queutage ou queuter | Voir pousser- |
| Rappel | Point qui permet un regroupement des billes. |
| Report | Point d'américaine qui permet le report, en un seul coup, de la même position quelques centimètres plus loin. |

Tous droits réservés - 31090114049

| | |
|---|---|
| Rétro | C'est une rotation de la bille joueuse. La bille tourne autour d'un axe horizontal, dans le sens contraire de sa direction. |
| Rétro-passage | Le rétro-passage est un point de rappel, en rétro, qui permet à la bille joueuse de passer entre les deux autres et de reprendre la dominante. |
| Rouge | dit pour désigner la bille rouge |
| Tirage | Le tirage ou tirage à la bande est le moyen de départager les deux joueurs pour savoir qui va devoir commencer la partie. Celui gagne le tirage a le choix de commencer ou de laisser commencer son adversaire. |

Tous droits réservés - 31090114049

# TABLE DES MATIÈRES GLOBALE

**CONTENU GLOBAL** . . . . . 4

**PRÉFACE** . . . . . 6

**INTRODUCTION** 9

**TABLE DES MATIÈRES** . . . . . 10

**LE BILLARD, C'EST QUOI ?** . . . . . 12
1 Le carambole ou billard français . . . . . 13
2 Le pool ou billard américain . . . . . 14
3 Le snooker ou billard anglais . . . . . 15
4 Le 5 quilles ou le billard italien . . . . . 16

**BREF HISTORIQUE...** . . . . . 17

**LES RÈGLES DE BASE** . . . . . 19
1 Généralités . . . . . 19
2 But du jeu . . . . . 19
3 Tirage à la bande . . . . . 20
4 Point de départ . . . . . 20
5 Fin de partie . . . . . 21
6 Les différents modes de jeu . . . . . 22
*6.1 La partie libre* . . . . . 22
*6.2 Le cadre 47/2* . . . . . 23
*6.3 Le cadre 71/2* . . . . . 23
*6.4 Le cadre 47/1* . . . . . 23
*6.5 La bande* . . . . . 24
*6.6 Le 3 bandes* . . . . . 24
*6.7 Le billard artistique* . . . . . 24

**LES RÈGLES DE JEU OFFICIELLES** . . . . . 25
1 Instrument de jeu . . . . . 25
*1.1 Billards - bandes - draps* . . . . . 25
*1.2 Billes - craies* . . . . . 26
2 Queue de billard - râteau . . . . . 26
3 Eclairage . . . . . 27
4 Nouveaux matériels . . . . . 27
5 Règles communes à toutes les disciplines . . . . . 27
*5.1 La partie* . . . . . 27
*5.2 Tirage à la bande* . . . . . 27
*5.3 Position de départ - bille de jeu* . . . . . 28
*5.4 Carambolage* . . . . . 29

Tous droits réservés - 31090114049

*5.5 Pause en cours de partie* . . . . . 29
*5.6 Abandon / exclusion en cours de partie* . . . . . 29
*5.7 Billes en contact* . . . . . 29
*5.8 Billes sautant hors du billard* . . . . . 30
*5.9 Fin de la partie* . . . . . 30
*5.10 Les fautes* . . . . . 31
*5.11 Fautes volontaires* . . . . . 32
*5.12 Fautes non constatées - fautes non imputables au sportif* . . . . . 32
6 RÈGLES SPÉCIALES À CHAQUE MODE DE JEU . . . . . 32
*6.1 Dénomination des billes* . . . . . 32
*6.2 Zones d'interdiction à la partie libre et aux différents cadres* . . . . . 32
*6.3 Position des billes dans les zones d'interdiction* . . . . . 33
*6.4 Faute de zone* . . . . . 33
7 LA PARTIE LIBRE . . . . . 33
*7.1 Définition* . . . . . 33
8 LES JEUX AUX CADRE . . . . . 34
*8.1 DEFINITION* . . . . . 34
*8.2 Cadres et ancres* . . . . . 34
*8.3 Cadre 47/1, 47/2 et 71/2* . . . . . 34
9 LE JEU PAR LA BANDE . . . . . 34
*9.1 Définition* . . . . . 34
10 LE JEU PAR TROIS BANDES . . . . . 35
*10.1 Définition* . . . . . 35
*10.2 Billes sautant hors du billard ou billes en contact* . . . . . 35
11 BILLARD ARTISTIQUE . . . . . 35
*11.1 Définition* . . . . . 35
12 DESSIN NO 1: REPÉRAGE DES MOUCHES . . . . . 36
13 DESSIN NO 2: ZONES D'INTERDICTION À LA PARTIE LIBRE . . . . . 36
14 DESSIN NO 3: TRACÉ DU CADRE DE 47 CM . . . . . 37
15 VISUALISATION DES ZONES D'INTERDICTION AU CADRE 47 CM . . . . . 37
16 DESSIN NO 4: TRACÉ DU CADRE DE 71 CM . . . . . 38
17 VISUALISATION DES ZONES D'INTERDICTION AU CADRE 71 CM . . . . . 38
18 DESSIN NO 5 : EXPLICATION VISUELLE DES POSITIONS . . . . . 39
*18.1 Remarques :* . . . . . 39

**TECHNIQUE** 40

**TABLE DES MATIÈRES** . . . . . 41

**LA POSITION DU CORPS** . . . . . 45
1 LES ÉLÉMENTS IMPORTANTS . . . . . 45
*1.1 se sentir à l'aise et avoir une stabilité parfaite.* . . . . . 45
*1.2 Pas de crispations musculaires.* . . . . . 45
*1.3 Angle d'environ 90 ° entre le bras et l'avant-bras.* . . . . . 46
*1.4 Paramètres du point définis avant de se mettre en position.* . . . . . 46
2 EXEMPLES DE POSITIONS "STANDARDS" . . . . . 47
*2.1 La main qui tient le talon de la queue* . . . . . 50
3 AUTRES POSITIONS DU CORPS . . . . . 51
4 REMARQUES . . . . . 53

Tous droits réservés - 31090114049

**LA POSITION DU CHEVALET** . . . . . 54
1 Caractéristiques . . . . . 54
2 Exemples de chevalets . . . . . 55

**LES PARAMÈTRES** . . . . . 61
1 Définition d'un paramètre . . . . . 61
*1.1 Remarques* . . . . . 61
2 La quantité de bille . . . . . 62
*2.1 Quantité de bille: plein* . . . . . 63
*2.2 Quantité de bille: ¾ de bille* . . . . . 64
*2.3 Quantité de bille: 2/3 de bille* . . . . . 65
*2.4 Quantité de bille: ½ bille* . . . . . 66
*2.5 Quantité de bille: 1/3 de bille* . . . . . 67
*2.6 Quantité de bille: ¼ de bille* . . . . . 68
*2.7 Quantité de bille: finesse* . . . . . 69
3 Hauteur d'attaque . . . . . 70
*3.1 Généralités* . . . . . 70
*3.1.1 Remarques* . . . . . 71
*3.2 Le rétro* . . . . . 72
*3.3 Le coulé* . . . . . 75
4 L'effet à gauche et à droite . . . . . 78
5 L'énergie . . . . . 82
*5.1 Généralités* . . . . . 82
*5.2 La force* . . . . . 83
*5.3 La vitesse* . . . . . 83
*5.4 Force et vitesse: liées mais dissociables* . . . . . 84

**LE MÉCANISME** . . . . . 86
1 Définition . . . . . 86
2 La préparation . . . . . 87
*2.1 Définition* . . . . . 87
*2.2 La préparation* . . . . . 87
*2.3 Remarques* . . . . . 88
3 Le geste . . . . . 89
*3.1 Définition* . . . . . 89
*3.2 Description* . . . . . 89
4 Schéma du mécanisme . . . . . 90
*4.1 Remarques* . . . . . 90
5 Schéma du geste . . . . . 91
6 Erreurs et défauts gestuels . . . . . 92
*6.1 Le fauchage* . . . . . 93
*6.2 Le piochage* . . . . . 94
*6.3 Geste forcé ou lâché* . . . . . 95
*6.3.1 Exemples:* . . . . . 95
*6.4 Influences psychologiques* . . . . . 96
*6.5 Rapidité d'exécution* . . . . . 97
*6.6 Queue ou avant-bras ?* . . . . . 98
*6.7 Les coups de queue* . . . . . 99
*6.8 Allonge et pénétration* . . . . . 100

Tous droits réservés - 31090114049

**TRANSMISSION D'ÉNERGIE ET DE ROTATION ENTRE BILLES** . . . . . 102
1 TRANSMISSION D'ÉNERGIE . . . . . 102
2 TRANSMISSION DE ROTATION . . . . . 103

**LES TRAJECTOIRES DES BILLES** . . . . . 105
1 TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE JUSQU'À LA BILLE 2 . . . . . 105
*1.1 Comment donner de l'effet sans changer la trajectoire de la bille joueuse ?* . . . . . 106
*1.2 Quelle est l'influence de l'inclinaison de la queue dans la trajectoire de la bille joueuse ?* . . . . . 107
2 TRAJECTOIRE DE LA BILLE 2 . . . . . 109
*2.1 Remarques* . . . . . 112
3 TRAJECTOIRE D'UNE BILLE QUI CARAMBOLE UNE BANDE . . . . . 112
*3.1 Sans effet* . . . . . 112
*3.2 Avec effet latéral* . . . . . 113
*3.3 Plus ou moins fort: l'angle de réflexion peut changer* . . . . . 116
*3.4 Coulé ou rétro: l'angle de réflexion peut changer* . . . . . 117
4 TRAJECTOIRE DE LA BILLE JOUEUSE APRÈS LE CHOC DE LA BILLE 2 . . . . . 119
*4.1 Trajectoires en ne variant que la quantité de bille* . . . . . 119
*4.2 Trajectoires en ne variant que la hauteur d'attaque* . . . . . 121
*4.3 Trajectoires en ne variant que l'effet* . . . . . 121
*4.4 Trajectoires en ne variant que l'énergie* . . . . . 122
*4.5 L'incertitude liée aux quatre paramètres* . . . . . 123
*4.5.1 Comment diminuer l'incertitude* . . . . . 123
*4.5.2 Remarque* . . . . . 124
*4.6 Systèmes de repères: trajectoires en rétro et angles droits* . . . . . 124
*4.6.1 Angle de déviation: 0°* . . . . . 124
*4.6.2 Angle de déviation: 20-25°* . . . . . 125
*4.6.3 Angle de déviation: 30°* . . . . . 125
*4.6.4 Angle de déviation: 45°* . . . . . 125
*4.6.5 Angle de déviation: 65-70°* . . . . . 126
*4.6.6 Angle de déviation: 90° (angle droit)* . . . . . 126
*4.6.7 Angle de déviation: 45°* . . . . . 127
*4.6.8 Angle de déviation: 90° (angle droit)* . . . . . 127
*4.7 Visualisation de la trajectoire de la bille joueuse* . . . . . 128

**LES POINTS PAR LA BANDE** . . . . . 130
1 PRINCIPES DE BASE . . . . . 130
*1.1 réaction incertaine de la bille sur une bande* . . . . . 130
*1.2 Pourquoi définir le point de contact sur la bande ?* . . . . . 130
2 RAISONNEMENT ET VISUALISATIONS . . . . . 131
*2.1 1ère étape: choix du point* . . . . . 132
*2.2 2ème étape: choix temporaire d'une partie des paramètres* . . . . . 132
*2.3 3ème étape: choix du point de bande: visualisation du minimum et du maximum* . . . . . 133
*2.4 4ème étape: choix du point de bande: visualisation des directions depuis les différents points de vue* . . . . . 134
*2.5 5ème étape: choix du point de bande: tenir compte de la marge d'erreurs* . . . . . 134
*2.6 6ème étape: choix du point de bande: ne pas viser le point de contact !* . . . . . 135
*2.7 7ème étape: définition du dernier paramètre, mise en place, exécution du point* . . 136

Tous droits réservés - 31090114049

3 LE BANDE-AVANT . . . . . 137
*3.1 Marche à suivre pour déterminer le point de bande* . . . . . 139
*3.1.1 Détermination de la bille d'arrivée* . . . . . 139
*3.1.2 Projection sur la bande de la bille 1 et de la bille d'arrivée* . . . . . 140
*3.1.3 Définition de l'intersection* . . . . . 140
*3.1.4 Projection sur la bande de l'intersection* . . . . . 140
*3.1.5 Différence entre point de bande a toucher et a viser* . . . . . 141
4 SYSTÈMES DE REPÈRES . . . . . 141
*4.1 Par une bande* . . . . . 142
*4.2 Par deux bandes* . . . . . 142

**LE PIQUÉ ET LE MASSÉ** . . . . . 144
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 144
2 POSITIONS DU CORPS ET DU CHEVALET . . . . . 144
3 LE PIQUÉ . . . . . 151
4 LE PIQUÉ RENTRÉ . . . . . 154
5 LE MASSÉ . . . . . 156
*5.1 Trajectoires de la bille joueuse en massé* . . . . . 157
*5.1.1 En ne changeant que l'inclinaison* . . . . . 157
*5.1.2 En ne changeant que la hauteur d'attaque* . . . . . 158
*5.1.3 En ne changeant que l'effet* . . . . . 158
*5.1.4 En ne changeant que la force* . . . . . 159
*5.1.5 Plusieurs courbes possibles pour une même arrivée* . . . . . 159
*5.2 Exemples pratiques les plus courants* . . . . . 160
*5.2.1 Massé avec la courbe après la bille 2* . . . . . 160
*5.2.2 Massé avec la courbe avant la bille 2* . . . . . 160
*5.2.3 Massé avec la courbe avant et après la bille 2* . . . . . 161
*5.2.4 Massé conceptuel* . . . . . 161

**LE POUSSÉ ET LE COLLAGE** . . . . . 162
1 LE POUSSÉ . . . . . 162
*1.1 1er cas de figure* . . . . . 162
*1.2 2ème cas de figure* . . . . . 163
*1.3 3ème cas de figure* . . . . . 163
*1.4 4ème cas de figure* . . . . . 164
*1.5 Remarques* . . . . . 164
2 LE COLLAGE . . . . . 165

**CONCEPTION** 166

**TABLE DES MATIÈRES** . . . . . 167

**LA CONCEPTION, C'EST QUOI ?** . . . . . 174

**PRINCIPES DE BASE DE LA SÉRIE** . . . . . 176
1 LE RAPPEL ET LE PLACEMENT . . . . . 177
2 EXEMPLE D'ENCHAÎNEMENT DE PLACEMENTS ET DE RAPPELS DANS UNE SÉRIE TYPE . . . . . 178

Tous droits réservés - 31090114049

**LES RAPPELS DE LONG** . . . . . 182
*1.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 185
*1.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 186
*1.3 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 187
*1.4 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 188
*1.5 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 189
*1.6 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 190
*1.7 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 191
*1.8 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 192
*1.9 Point direct - rappel par quatre bandes* . . . . . 193
*1.10 Point indirect par une bande - rappel direct* . . . . . 194
*1.11 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 195
*1.12 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 196
*1.13 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 197
*1.14 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 198
*1.15 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 199
*1.16 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 200
*1.17 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 201
*1.18 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 202
*1.19 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 203
*1.20 Point indirect par trois bandes - rappel direct* . . . . . 204
*1.21 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 205
*1.22 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 206
*1.23 Point direct - rappel par quatre bandes* . . . . . 207
*1.24 Point direct - rappel par quatre bandes* . . . . . 208
*1.25 Point direct - rappel par cinq bandes* . . . . . 209
*1.26 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 210
*1.27 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 211
*1.28 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 212
*1.29 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 213
*1.30 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 214
*1.31 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 215
*1.32 Point indirect par une bande - rappel par quatre bandes* . . . . . 216
*1.33 Point indirect par une bande - rappel par quatre bandes* . . . . . 217
*1.34 point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 218
*1.35 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 219
*1.36 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 220
*1.37 Point indirect par deux bande - rappel par une bande* . . . . . 221
*1.38 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 222
*1.39 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 223
*1.40 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 224
*1.41 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 225
*1.42 Point indirect par deux bandes - rappel par trois bandes* . . . . . 226
*1.43 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 227
*1.44 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 228
*1.45 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 229
*1.46 Point indirect par trois bandes - rappel par quatre bandes* . . . . . 230
*1.47 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 231
*1.48 Point indirect par trois bandes - rappel par une bande* . . . . . 232

*1.49 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 233
*1.50 Point indirect par quatre bandes - rappel par une bande* . . . . . 234
*1.51 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 235
*1.52 Point indirect par une bande - rappel une bande* . . . . . 236
*1.53 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 237
*1.54 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 238
*1.55 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 239
*1.56 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 240
*1.57 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 241
*1.58 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 242
*1.59 Point indirect par une bande - rappel par quatre bandes* . . . . . 243
*1.60 Point indirect par trois bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 244
*1.61 Point indirect par quatre bandes - rappel direct* . . . . . 245
*1.62 Point indirect par quatre bandes - rappel par une bande* . . . . . 246
*1.63 Point indirect par quatre bandes - rappel par une bande* . . . . . 247
*1.64 Point indirect par quatre bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 248
*1.65 Point indirect par quatre bandes - rappel par cinq bandes* . . . . . 249
*1.66 Point indirect par cinq bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 250
*1.67 Point indirect par cinq bandes - rappel par quatre bandes* . . . . . 251

**LES RAPPELS DE LARGE** . . . . . 252
*1.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 255
*1.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 255
*1.3 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 256
*1.4 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 256
*1.5 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 257
*1.6 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 257
*1.7 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 258
*1.8 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 258
*1.9 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 259
*1.10 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 259
*1.11 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 260
*1.12 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 260
*1.13 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 261
*1.14 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 261
*1.15 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 262
*1.16 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 262
*1.17 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 263
*1.18 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 263
*1.19 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 264
*1.20 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 264
*1.21 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 265
*1.22 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 265
*1.23 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 266
*1.24 Point indirect par deux bandes - rappel par une bande* . . . . . 266
*1.25 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 267
*1.26 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 267
*1.27 Point indirect par une bande - rappel direct* . . . . . 268
*1.28 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 268

Tous droits réservés - 31090114049

*1.29 Point indirect par deux bandes - rappel par deux bandes* . . . . . 269
*1.30 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 269
*1.31 Point direct - rappel par une bande - piqué* . . . . . 270
*1.32 Point direct - rappel par une bande - piqué rentré* . . . . . 270
*1.33 Point direct - rappel direct - massé* . . . . . 271

**LES PLACEMENTS** . . . . . 272
1 Définition et généralités . . . . . 272
2 exemples de placement simple pour grand point . . . . . 274
*2.1 Placement simple pour grand point, indirect par deux bandes* . . . . . 274
*2.2 Placement simple pour grand point, indirect par trois bandes* . . . . . 275
*2.3 Remarques* . . . . . 275
3 Exemples de placements précis . . . . . 276
*3.1 Placement précis, indirect par une bande* . . . . . 276
*3.2 placement précis, en un coup direct - trois solutions* . . . . . 277
*3.3 placement précis, en plusieurs coups* . . . . . 279
*3.4 Remarques* . . . . . 281

**LE BARRAGE** . . . . . 282

**LE PRINCIPE DE LA DOMINANTE** . . . . . 285
1 La dominante en théorie . . . . . 285
2 La dominante en pratique . . . . . 286
3 Les reprises de dominante . . . . . 288
*3.1 La reprise de dominante “classique”* . . . . . 288
*3.2 Le passage* . . . . . 290
*3.3 Le rétro-passage* . . . . . 293

**LA MARGE D’ERREUR** . . . . . 296
1 Deux billes au minimum de marge d’erreur . . . . . 296
*1.1 Point direct* . . . . . 296
*1.2 Point indirect* . . . . . 297
2 Augmentation de la marge d’erreur . . . . . 298
*2.1 La bille 3 à proximité d’une bande ou d’un coin* . . . . . 298
*2.2 L’inclinaison de la trajectoire de la bille joueuse* . . . . . 300
*2.3 La quantité d’effet de la bille joueuse* . . . . . 300
3 La marge d’erreur de placement . . . . . 301
4 utiliser au mieux la marge d’erreur . . . . . 302
5 Remarque . . . . . 304

**LA GESTION DES RISQUES** . . . . . 305
1 Généralités . . . . . 305
2 L’analyse du facteur risque . . . . . 306
*2.1 La réflexion par les questions* . . . . . 306
*2.2 Les difficultés du point* . . . . . 307
*2.3 La marge d’erreur liée au point* . . . . . 308
*2.4 La marge d’erreur liée au placement* . . . . . 309
*2.5 Le risque d’échec du point* . . . . . 310
*2.6 Le risque d’échec du placement - les solutions de rechange* . . . . . 311

Tous droits réservés - 31090114049

*2.7 Le risque d'échec du rappel - les solutions de rechange* . . . . . 314
*2.8 L'insécurité subjective* . . . . . 316
3 CONCLUSION . . . . . 316

**LA PARTIE LIBRE** . . . . . 317
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 317
*1.1 Particularités de la partie libre* . . . . . 317
*1.2 Stratégie générale* . . . . . 318
*1.3 La maîtrise de l'américaine : un mythe !* . . . . . 318
2 LES PRISES D'AMÉRICAINE . . . . . 320
*2.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 322
*2.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 323
*2.3 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 323
*2.4 Point direct - rappel deux bandes* . . . . . 324
*2.5 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 324
*2.6 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 325
*2.7 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 325
*2.8 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 326
*2.9 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 326
*2.10 Point indirect par une bande - rappel par trois bandes* . . . . . 327
*2.11 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 327
*2.12 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 328
*2.13 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 328
*2.14 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 329
*2.15 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 329
*2.16 Point indirect par une bande - rappel par une bande - piqué* . . . . . 330
*2.17 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes - piqué* . . . . . 330
*2.18 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 331
*2.19 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 331
*2.20 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 332
*2.21 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 332
*2.22 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 333
*2.23 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 333
*2.24 Point direct - sans rappel - renversement* . . . . . 334
*2.25 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 334
*2.26 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes - massé* . . . . . 335
*2.27 Point indirect par une bande - rappel par une bande - massé* . . . . . 335
*2.28 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 336
*2.29 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 336
*2.30 Point indirect par deux bandes - rappel direct* . . . . . 337
*2.31 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 337
*2.32 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 338
*2.33 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 338
*2.34 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 339
*2.35 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 339
*2.36 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 340
*2.37 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 340
*2.38 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 341
*2.39 Point direct - rappel direct - massé* . . . . . 341

Tous droits réservés - 31090114049

*2.40 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 342
*2.41 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 342
*2.42 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 343
*2.43 Point direct - rappel par deux bandes - piqué* . . . . . 343
*2.44 Billes en lunettes le long de la petite bande: enchaînement de 3 points* . . . . . 344
*2.45 Billes en lunettes le long de la petite bande: enchaînement de 3 points* . . . . . 345
*2.46 Américaine à gauche - retourner la position à droite - rétro passage* . . . . . 346
*2.47 Américaine à gauche - retourner la position à droite - passage* . . . . . 347
3 L'AMÉRICAINE . . . . . 348
*3.1 Définition* . . . . . 348
*3.2 1ère méthode: le report* . . . . . 349
*3.3 2ème méthode: le contre* . . . . . 351
*3.4 3ème méthode: la mixte - la plus pratique* . . . . . 352
4 LE PASSAGE DU COIN . . . . . 353
*4.1 La montée du coin* . . . . . 353
*4.2 La descente du coin* . . . . . 356
5 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA SÉRIE AMÉRICAINE, DE LA MONTÉE ET DE LA DESCENTE DU COIN (82 POINTS) . . . . . 361
6 LA PETITE LIGNE . . . . . 367
*6.1 Définition* . . . . . 367
*6.2 La petite ligne en théorie: enchaînement de trois points* . . . . . 368
7 ILLUSTRATIONS EN PHOTOS DE LA PETITE LIGNE (48 POINTS) . . . . . 371

**SÉRIES À LA PARTIE LIBRE** . . . . . 376

**LE CADRE 47/2** . . . . . 418
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 418
*1.1 Particularités du cadre 47/2* . . . . . 418
*1.2 Stratégie générale* . . . . . 421
*1.3 La maîtrise de la ligne... encore plus illusoire que l'américaine !* . . . . . 422
2 LES PRISES DE LIGNE . . . . . 422
*2.1 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 425
*2.2 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 426
*2.3 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 426
*2.4 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 427
*2.5 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 427
*2.6 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 428
*2.7 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 428
*2.8 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 429
*2.9 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 429
*2.10 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 430
*2.11 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 430
*2.12 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 431
*2.13 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 431
*2.14 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 432
*2.15 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 432
*2.16 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 433
*2.17 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 433
*2.18 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 434

*2.19 Point direct - rappel par deux bandes* . . . . . 434
*2.20 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 435
*2.21 Point direct - rappel par trois bandes* . . . . . 435
*2.22 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 436
*2.23 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 436
*2.24 Point indirect par une bande - rappel par une bande* . . . . . 437
*2.25 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 437
*2.26 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 438
*2.27 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 438
*2.28 Point direct - rappel par deux bandes - piqué rentré* . . . . . 439
*2.29 Point indirect par une bande - rappel par deux bandes* . . . . . 439
*2.30 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 440
*2.31 Point direct - rappel par une bande* . . . . . 440
3 La ligne . . . . . 441
*3.1 Définition* . . . . . 441
*3.2 La ligne en théorie: enchaînement de trois points* . . . . . 442
*3.3 La ligne dans le tiers du billard* . . . . . 444
*3.4 Tourner la ligne à l'ancre* . . . . . 445
*3.5 Tourner la ligne à la croix du gaucher* . . . . . 447
*3.6 Tourner la ligne à la croix du droitier* . . . . . 448
*3.6.1 Rétro passage* . . . . . 448
*3.6.2 Rétro passage remplacement* . . . . . 450
*3.7 Tourner la ligne par le passage* . . . . . 451
4 Illustrations en photos de la ligne (107 points) . . . . . 452

**SÉRIE AU CADRE 47/2 (100 POINTS)** . . . . . 462

**LA BANDE** . . . . . 513
1 généralités . . . . . 513
*1.1 Particularités du jeu par la bande* . . . . . 513
*1.2 Stratégie de base* . . . . . 513
2 Américaine à la bande . . . . . 514
*2.1 Quelques positions de prises d'américaine pour la bande* . . . . . 515
*2.1.1 Prise classique, rappel une pour deux* . . . . . 516
*2.1.2 Prise classique, rappel une pour une* . . . . . 516
3 Enchaînements spécifiques . . . . . 517
*3.1 Sortie de l'américaine sur la grande bande* . . . . . 517
*3.1.1 Première possibilité :* . . . . . 517
*3.1.2 Deuxième possibilité :* . . . . . 518
*3.1.3 Troisième possibilité :* . . . . . 520
*3.2 Sortie de l'américaine sur la petite bande* . . . . . 521
*3.2.1 Première possibilité :* . . . . . 522
*3.2.2 Deuxième possibilité :* . . . . . 523
*3.2.3 Troisième possibilité :* . . . . . 523
*3.3 Bille collée au coin, exploitation par la grande bande* . . . . . 525
*3.4 Bille collée au coin, exploitation par la petite bande* . . . . . 526
*3.5 billes en lunette dans le coin, exploitation par la grande bande* . . . . . 528
*3.6 Billes en lunettes le long de la grande bande, exploitation par la grande bande* . . 531
*3.7 Exploitation d'une position de billes en lunette dans le coin* . . . . . 533

Tous droits réservés - 31090114049

*3.8 Exploitation par bande-avant* . . . . . 535
4 POINTS SPÉCIAUX . . . . . 537
*4.1 Rappel en longueur - une pour deux* . . . . . 537
*4.2 Rappel en longueur - une pour une* . . . . . 538
*4.3 Rappel en longueur - deux pour deux* . . . . . 539
*4.4 Rappel en longueur - deux pour une* . . . . . 539
*4.5 Rappels en largeur - une pour une* . . . . . 540
*4.6 Piqué rentré dans la largeur* . . . . . 541
*4.7 Piqué rentré dans la longueur* . . . . . 541
*4.8 Rappel par trois bandes en piqué rentré* . . . . . 542
*4.9 Massés* . . . . . 542
*4.10 Massés bande-avant* . . . . . 544
*4.11 Piqué par la bande* . . . . . 544
*4.12 Piqué rentré par la bande* . . . . . 545
*4.13 Piqué pour un masque* . . . . . 545
*4.14 Piqué décollé de la bande* . . . . . 545

**SÉRIE A LA BANDE (100 POINTS)** . . . . . 546

**PSYCHOLOGIE** 598

**TABLE DES MATIÈRES** . . . . . 599

**PSYCHOLOGIE** . . . . . 600
1 AVERTISSEMENT... ET ENCOURAGEMENT ! . . . . . 600
2 GÉNÉRALITÉS . . . . . 600
*2.1 Le début du travail psychologique : définir la marche-à-suivre* . . . . . 602
3 L'ENTRAÎNEMENT DE PRÉPARATION À UN TOURNOI . . . . . 603
4 LA PRÉPARATION PSYCHOLOGIQUE PRÉCÉDANT LA COMPÉTITION . . . . . 604
5 L'APPRÉHENSION DE LA COMPÉTITION . . . . . 604
6 LA PRÉPARATION PSYCHOLOGIQUES DURANT LA COMPÉTITION . . . . . 605
7 LES PROSES, LEUR CONFECTION ET LEUR BUT . . . . . 606
8 L'ANALYSE APRÈS UN MATCH OU UNE COMPÉTITION . . . . . 609
9 LES SENTIMENTS DE PEUR . . . . . 610
10 SENTIMENTS D'INFÉRIORITÉ OU DE SUPÉRIORITÉ . . . . . 612
11 LA CONFIANCE EN SOI . . . . . 614
12 LES TREMBLEMENTS . . . . . 615
13 L'IMPRESSION DE FROID . . . . . 616
14 LA CONCENTRATION, QU'EST-CE QUE C'EST ? . . . . . 617
15 L'APPLICATION . . . . . 618
16 L'IMPORTANCE DU RYTHME . . . . . 619
17 LA MISE SOUS ALARME . . . . . 620
18 LA FORME PHYSIQUE . . . . . 621
19 LA POSITION AU REPOS . . . . . 622
20 L'IMAGE APPARENTE ET L'IMAGE RÉELLE . . . . . 623
21 L'APPRÉHENSION DU PUBLIC, DU REGARD DES AUTRES . . . . . 624
22 LA PEUR DE GAGNER ET DE PERDRE . . . . . 625
23 LA RECHERCHE DU RÉSULTAT (MOYENNE, SÉRIE, ETC.) . . . . . 626
24 LES PENSÉES PRÉOCCUPANTES SANS RAPPORT AVEC LE BILLARD . . . . . 627

25 Les prises de notes . . . . . 628
26 Relativiser . . . . . 629

**ENTRAINEMENT** 631

**TABLE DES MATIÈRES** . . . . . 632

**INTRODUCTION** . . . . . 634

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE** . . . . . 635
1 Connaissances générales . . . . . 635
2 Avoir une bonne position du corps . . . . . 635
3 La base de la gestuelle . . . . . 636
4 La quantité de bille . . . . . 637
5 La hauteur d'attaque – le coulé . . . . . 639
6 La hauteur d'attaque – le rétro . . . . . 639
7 L'effet . . . . . 640
8 L'énergie . . . . . 641
9 Introduction des trajectoires - la bille joueuse . . . . . 642
10 Introduction des trajectoires – la bille 2 . . . . . 644
11 Introduction des trajectoires – bille joueuse après le carambolage de la bille 2 . . 645
12 Introduction des trois rappels de long de base . . . . . 645
13 Introduction des trois rappels de large de base . . . . . 645
14 Introduction des points par la bande – le bande-avant . . . . . 646
15 Introduction des points par la bande – points par une bande . . . . . 646
16 La suite des étapes... . . . . 648
*16.1 Paramètres et mécanisme* . . . . . 648
*16.2 Rappels de long* . . . . . 648
*16.3 Rappels de large* . . . . . 648
*16.4 Poussé et collage* . . . . . 648
*16.5 Introduction du piqué* . . . . . 648
*16.6 Introduction du massé* . . . . . 649
*16.7 Introduction à la série* . . . . . 650
*16.8 Introduction à la conception* . . . . . 650
*16.9 Le barrage* . . . . . 650
*16.10 Rappels et leurs variantes* . . . . . 650
*16.11 Prises d'américaine* . . . . . 650
*16.12 La partie libre* . . . . . 650

**EXERCICES ET SCHÉMAS** . . . . . 651
1 Exercices . . . . . 651
*1.1 Un placement pour plusieurs rappels de long* . . . . . 651
*1.2 Placement en un coup - trois solutions de rappels de large* . . . . . 653
*1.2.1 Placement en deux coups et en trois coups* . . . . . 654
*1.3 Placement en deux coups - trois solutions de rappel* . . . . . 654
*1.4 Passages et rétro-passages* . . . . . 655
*1.5 Placement en deux coups - trois solutions de rappel* . . . . . 656
*1.6 Placement par une bande - deux solutions de rappel* . . . . . 657
*1.7 Maniement des billes en lunettes - elles rentrent à la maison* . . . . . 657

Tous droits réservés - 31090114049

*1.8 Une position de billes en lunettes pour 9 rappels de long* . . . . . 659
2 SCHÉMAS DE TRAVAIL . . . . . 662

**PRINCIPES D'ENTRAÎNEMENT** . . . . . 685
1 GÉNÉRALITÉS . . . . . 685
2 FIXER DES OBJECTIFS . . . . . 685
3 PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT . . . . . 686
4 CONTENU . . . . . 686
5 STRUCTURE . . . . . 687
6 PROGRAMME – CLÉ DE RÉPARTITION . . . . . 690
7 L'ANALYSE ET LES STATISTIQUES . . . . . 691

**GLOSSAIRE** . . . . . 693

**TABLE DES MATIÈRES GLOBALE** . . . . . 698