

# Le "coup de queue"

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, billard carambole). Toutes les indications relatives à la gestuelle s'entendent dans le cas d'un joueur droitier).

## figure n°1



Chevalet conseillé



**Description** : dans la fiche technique relative à la posture (fiche technique n°1), la description de la position de l'avant-bras, responsable du mouvement, nous indique que celui-ci se déplace par un balancement sous le coude. C'est ce mouvement de balancier que le joueur doit contrôler tandis que le reste de son corps observe stabilité et immobilité.

**Le réglage de la puissance** : en fonction de la puissance désirée, le joueur adapte le mouvement, c'est à dire l'amplitude et, éventuellement, la vitesse du balancement :

- Peu d'amplitude et peu de vitesse donnent peu de puissance.
- Une amplitude trop importante, une vitesse excessive, voire une accélération du mouvement, impliquent, le plus souvent, un coup joué trop fort.

La position de la main sur le talon de la queue favorise telle ou telle amplitude :

- Si la main droite se situe vers l'extrémité, l'amplitude sera naturellement importante, donc la puissance également.
- Si elle se rapproche du centre de gravité de la queue, l'amplitude du mouvement diminuera "presque" automatiquement. On pourra ainsi jouer doucement.

La main droite enrobe le talon de la queue sans le serrer. Le poignet, neutre, laisse la main dans le prolongement de l'avant-bras.

**L'élan de préparation** : c'est le (ou les) "mouvement(s) de balancier" que le joueur effectue avant de propulser la bille 1. Pour qu'il soit utile, l'élan de préparation doit être à l'image du mouvement requis par la puissance du coup à jouer. Le joueur pourra donc produire un élan de préparation avec une amplitude et une vitesse adaptées au coup qu'il a l'intention d'exécuter. "L'effet de balancier" est tel que, naturellement, la "traversée" dans la bille, c'est-à-dire la distance parcourue par le procédé après l'impact sur la bille, est égal au recul de la flèche par rapport à la bille (voir dessins ci dessous).

## figure n°2

### Les trois phases du mouvement :

La distance "d" représente le recul (ou élan) de la flèche par rapport à la bille, elle est égale à "d" définissant la "traversée" dans la bille 1.

### 1 - Postion initiale

Avant bras

Placer le procédé près de la bille 1 pour favoriser une attaque précise

### 2 - Elan

### 2 - Traverse

d = élan

d' = traversée

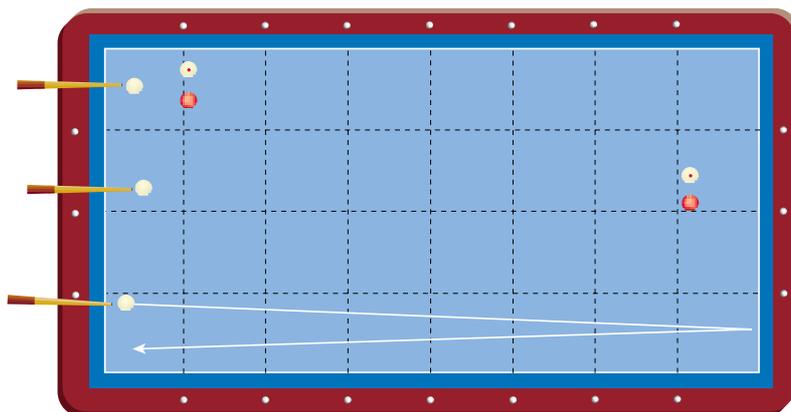
## ENTRAÎNEMENT

**Exercices n°1 et 2** : En adaptant la posture et l'élan de préparation à chaque situation, maîtrisez la puissance du coup pour réaliser le carambolage sans "dispenser" les billes 2 et 3. Surveillez également la vitesse de l'élan, souvent disproportionnée par rapport au coup joué.

**Exercice n°3** : Selon le même principe, contrôlez la puissance du coup pour faire revenir la bille 1 le plus près possible de la petite bande "B"

Défauts fréquemment observés sur le coup de queue

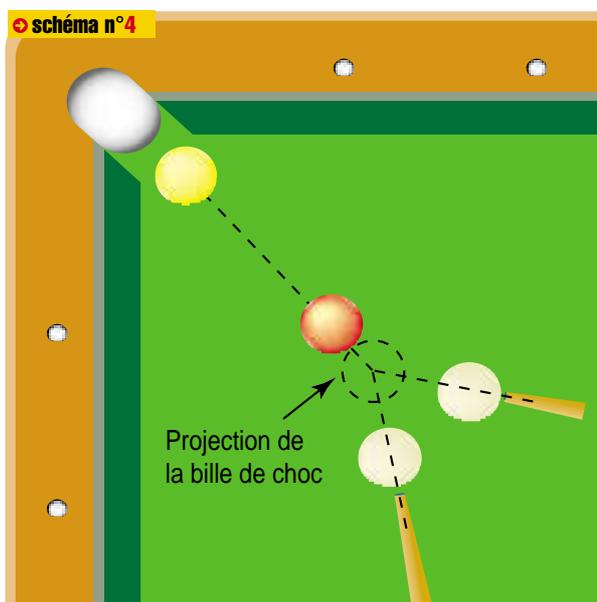
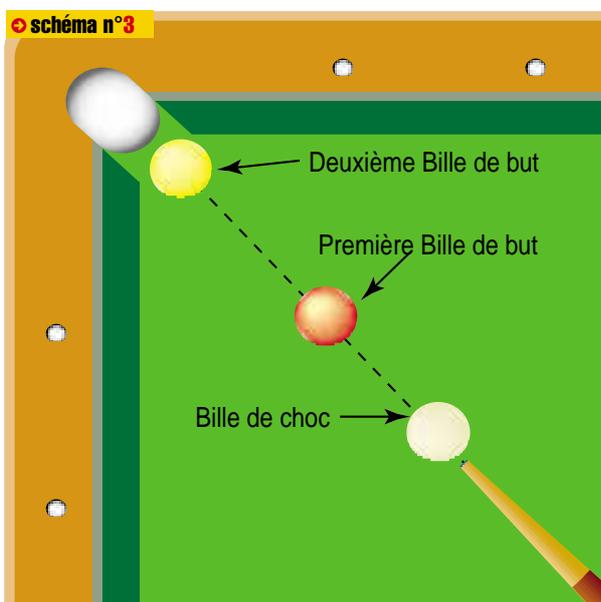
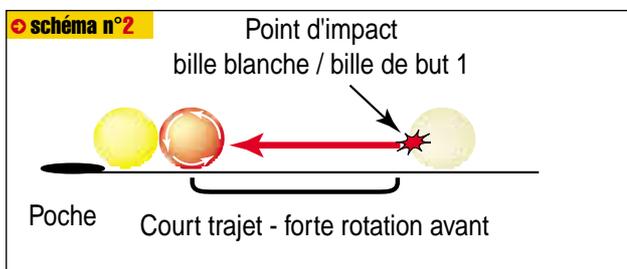
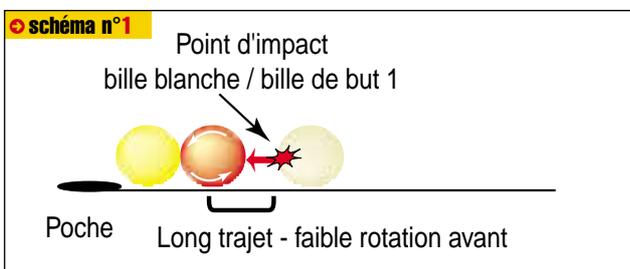
- Un limage saccadé et trop rapide.
- Un coup de queue très accéléré à l'impact sur la bille 1
- Un temps d'arrêt du mouvement au recul de la queue (néfaste aux jeux de série).
- La main droite doit enrober le fût sans le serrer, évitant ainsi la contraction du bras, obstacle à un mouvement rectiligne.



# Le doublé (2<sup>e</sup> partie)

Les règles de jeu du 8 Pool autorisent l'empoche de deux billes de groupes différents, sur un même coup. Dans certains cas, l'utilisation de ce point de règle peut être un choix tactique en vue de débloquer une situation délicate. Cette deuxième fiche technique est consacrée aux doublés réalisés dans une même poche.

La réussite de ce coup technique est inhérente à trois critères : l'emplacement de la deuxième bille de but, la vitesse de rotation de la première bille de but et sa direction après impact sur la deuxième bille de but. La deuxième bille de but, ainsi nommée car elle est la deuxième bille choquée (en jaune sur les schémas), doit être située à proximité de la poche. Une bille trop éloignée de la poche, ou décalée, ne facilite pas la première bille de but à prolonger son parcours après impact sur celle-ci. Pour réaliser ce coup, vous devez donc privilégier, dans un premier temps, les billes placées au milieu du bord d'une poche. Si l'espace séparant la bille de but 1 de la bille de but 2 est trop réduit, la première bille ne prendra pas une rotation avant suffisante pour la réussite du doublé. La vitesse de rotation de la première bille de but peut être importante lorsqu'elle parcourt une certaine distance. Dans ce cas, la rotation avant de cette bille a pour conséquence de prolonger son parcours après impact sur la deuxième bille de but (schéma 2). La hauteur d'attaque utilisée n'a donc pas de conséquence sur la rotation de la première bille de but. Elle doit être choisie en fonction du remplacement que vous désirez effectuer. Le trajet de la première bille de but, après impact sur la bille en bord de poche, doit se situer vers le centre de la poche. Lorsque la première et la deuxième bille de but sont alignées par rapport au centre de la poche, il suffit de propulser la première bille de but en quantité de bille "pleine" sur la deuxième (schéma 3). Cette opération reste valable qu'elle que soit la quantité de bille visée sur la première bille de but (schéma 4).



## ENTRAÎNEMENT

Exercez-vous en alignant les trois billes par rapport au centre de la poche et sur des distances courtes (20cm entre chaque bille). Accroissez la difficulté des exercices en augmentant les distances entre les billes, mais aussi en augmentant la distance de la bille de but 2 par rapport au bord de la poche. Constatez également les distances limites au delà desquelles le taux de réussite du doublé n'est plus satisfaisant. En fonction de vos progrès, variez la position de la bille blanche, afin de vous exercer sur différentes quantités de bille. Utilisez plusieurs hauteurs d'attaque pour vous entraîner à exécuter un doublé en replaçant la bille blanche. Dans tous les cas, pour ce niveau d'apprentissage, conservez l'alignement des billes de but 1 et 2 par rapport au bord de la poche.

## CONSEILS

Restez vigilant à la puissance du coup. Si elle est trop faible, la première bille de but n'aura pas une rotation avant suffisamment importante pour effectuer le doublé. Si elle est trop importante, la première bille de but risque de glisser et de ne pas rouler au moment de l'impact.

**Erratum fiche technique N°1 "posture et gestuelle" du numéro 173 :** sur les figures 1 et 2, la bille 1 a été décalée de l'axe de visée. Celui ci traverse en réalité le centre de la bille 1 et se prolonge vers le point cible, c'est à dire le point que l'on vise pour toucher la bille 2.