

Le coup naturel sans effet

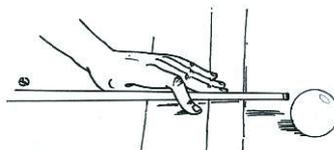
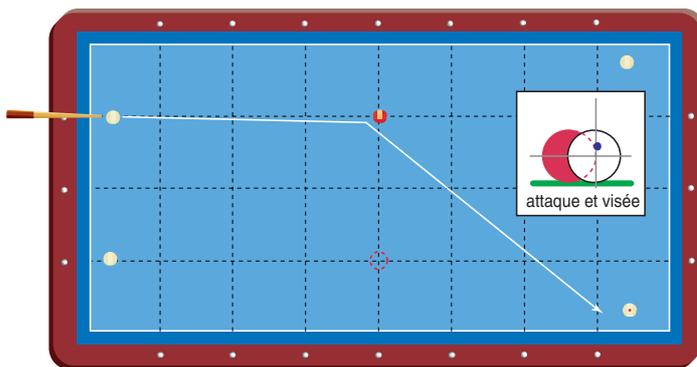
La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une nouvelle série de fiches techniques éditées durant la saison 2005-2006, consacrées à la Partie Libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (M.G. de 0 à 1 environ, voir aussi le Cahier Technique du Débutant, Billard Carambole). Toutes les indications relatives au chevalet s'entendent dans le cas d'un joueur droitier.

figure n° 1

La trajectoire dessinée se réalise par un coup naturel (voir fiche technique n°4, numéro 176) à droite de la bille rouge. La principale difficulté du coup se situe dans la visée de la quantité de bille (demi-bille), en raison de la distance assez importante entre les billes 1 et 2. Avant de jouer, vérifiez votre posture par l'emplacement adéquat des pieds et de la tête au dessus de l'axe de visée, et concentrez-vous sur la rectitude du coup de queue. La puissance du coup de queue doit être assez faible, pour assurer la rectitude du geste. Une autre situation, symétrique à celle proposée, est représentée par la rouge en pointillés. A travers ces deux exercices, il s'agira de maîtriser la quantité de bille favorable au coup naturel (vers le demi-bille) en jouant des deux côtés de la bille 2.

Adaptation du chevalet à la situation de jeu

Quand la 1 se trouve à proximité de la bande, il suffit de poser la main à plat sur la bande à gauche de la flèche et ne faire passer que l'index au-dessus de celle-ci. Par conséquent, la flèche est guidée à gauche, par le pouce et le majeur, à droite, par l'index.



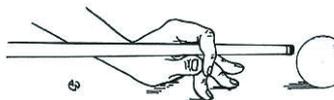
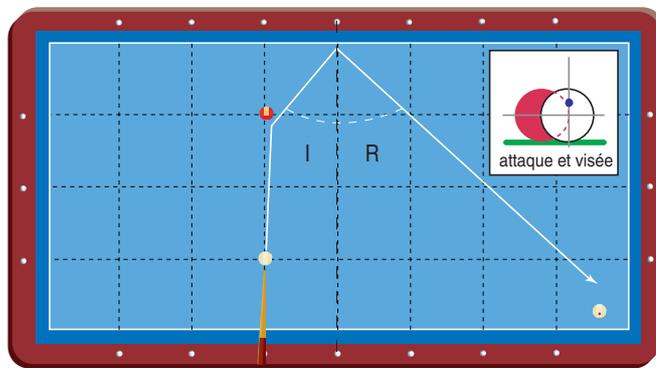
Chevalet conseillé

figure n° 2

La disposition des billes permet de réaliser cette trajectoire en utilisant, d'une part le rejet naturel et, d'autre part le rebond d'une bille sur une bande. Après le choc sur la bille 2, la trajectoire de la bille 1 provoque un angle d'incidence "I", sensiblement égal à l'angle de réflexion "R". Cette égalité n'est valable qu'à la condition d'une attaque "sans effet", comme le montre l'emplacement du procédé dans l'encadré "attaque et visée" (ni à gauche, ni à droite de la bille 1). Les chances de réussir le carambolage sont considérablement augmentées par l'emplacement de la bille 3 à proximité d'un angle du billard.

Adaptation du chevalet à la situation de jeu

Lorsque la bille 1 se trouve éloignée de la bande, le chevalet précédent ne convient plus. Le côté externe de la main gauche repose sur la surface de jeu, tandis que l'auriculaire, l'annulaire, et le majeur (supportant la boucle index-pouce), stabilisent le chevalet. L'attaque en tête donne à la bille 1 une rotation "avant" (dans le sens du roulement) dès l'impact. Le pratiquant pourra rencontrer quelques difficultés pour acquérir ce chevalet et pourra utiliser un gant pour améliorer la glisse de la flèche. Le chevalet devant être très stable, il exige une attention particulière de la part du joueur pour ne pas le bouger au moment de l'impact (la main reste "collée au tapis").



Chevalet conseillé

figure n° 3

Autre exemple de coup naturel avec une ou deux bandes. Formez un chevalet identique à celui proposé dans l'exemple précédent pour garantir une attaque "en tête". Vérifiez la visée du bord gauche de la bille rouge (demi-bille) et l'attaque "sans effet". La puissance du coup de queue requise pour cette trajectoire étant assez faible, limitez la longueur de flèche (distance entre la main gauche et le procédé) entre 10 et 15 cm pour conserver la précision de l'attaque.

