

Le coup naturel par une bande avec ou 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).

figure n° 1

Principe de l'effet latéral

L'effet latéral s'obtient par une attaque décalée à droite ou à gauche de l'axe vertical de la bille 1, dans le but d'imprimer une rotation latérale (voir dessins "attaque et visée"). L'effet latéral influence sur la trajectoire de la bille 1 au contact de la bande. La figure 1 montre trois exemples, le coup "A", joué sans effet, le coup "B" joué avec de l'effet à gauche et le coup "C" joué avec de l'effet à droite. Sur ces exercices, l'axe de visée doit rester identique (perpendiculaire à la petite bande). La direction de la bille 1 après la bande dépend de la quantité d'effet : peu d'effet modifie faiblement la trajectoire, le maximum d'effet étant limité par la zone de "fausse queue" (zone en grisé sur la bille 1). Notez que la hauteur d'attaque s'abaisse pour imprimer la rotation latérale.

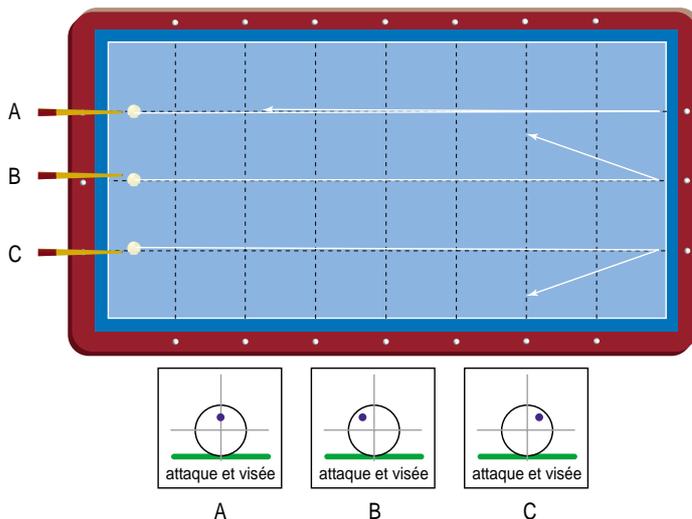


figure n° 2

La trajectoire "A" s'obtient par un coup naturel sans effet. Pour réaliser le carambolage avec la bille 3 située en "B", il faut imprimer un effet à gauche pour modifier la trajectoire de la bille 1 après son rebond sur la bande. Cette méthode permet de conserver la même technique de jeu (coup naturel), plutôt que de modifier l'angle de déviation de la bille 1 après le choc sur la bande 2. La principale difficulté pour le débutant sera de toucher la quantité de bille adéquate au coup naturel (vers le demi-bille), tout en imprimant l'effet à gauche. Notez que l'effet latéral ne modifie pas la déviation obtenue après le choc sur la bille 2.

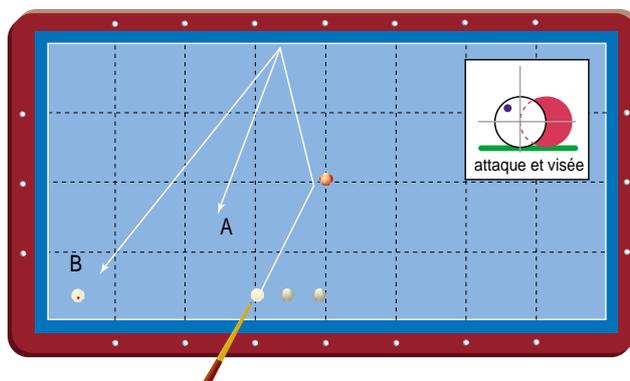
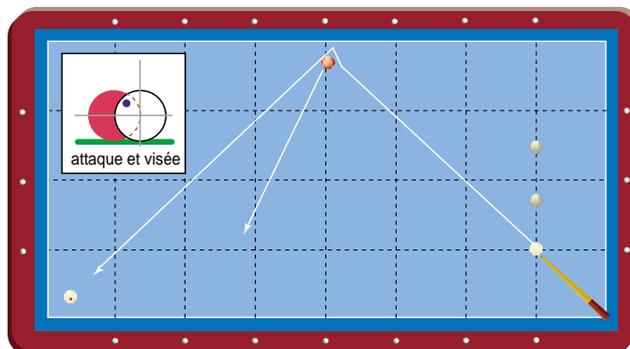


figure n° 3

Même principe que celui de la figure précédente. Dans un premier temps, on pourra placer la bille 1 proche de la bande pour simplifier le chevalet, puis placer la bille 1 comme indiqué sur la figure. Vérifiez alternativement la quantité de bille et l'attaque avec effet en respectant la stabilité du corps et du chevalet. La trajectoire "A" correspond au coup joué sans effet. Selon le rendement des bandes (réaction de la bande vis-à-vis de l'effet), la quantité d'effet peut varier. Sur cet exemple, la trajectoire peut imposer un maximum d'effet qui s'obtiendra en abaissant la hauteur d'attaque pour pouvoir imprimer une plus grande rotation.



ENTRAÎNEMENT

Si le principe du coup naturel appliqué aux coups par bande(s) est relativement simple, la reconnaissance du coup technique, la nécessité d'effet et surtout l'appréciation de sa quantité restent difficiles à maîtriser pour le débutant, et même pour le joueur confirmé. Un entraînement régulier est indispensable pour se familiariser avec ce type de coup et le reconnaître en situation de jeu. La gestuelle, encore irrégulière chez le débutant peut aussi fausser l'analyse du coup joué. Les défauts rencontrés dans l'exécution proviennent principalement d'une puissance exagérée et d'une attaque trop basse consécutive à un mouvement de "plongée" lors de la traversée. La visée avec effet latéral constitue également une difficulté. A partir des exemples proposés, disposez la bille 1 aux emplacements représentés en grisé, en vue d'apprécier les réglages d'effet appropriés à la situation. Sur les deux figures, ces situations voisines correspondent à des coups naturels joués avec moins d'effet.

Empocher et replacer avec effet latéral (1)

Après l'étude de l'empoche avec effet latéral, cette nouvelle fiche technique sur ce thème décrit l'utilisation de l'effet pour le remplacement de la bille blanche.

Effet à gauche Effet à droite

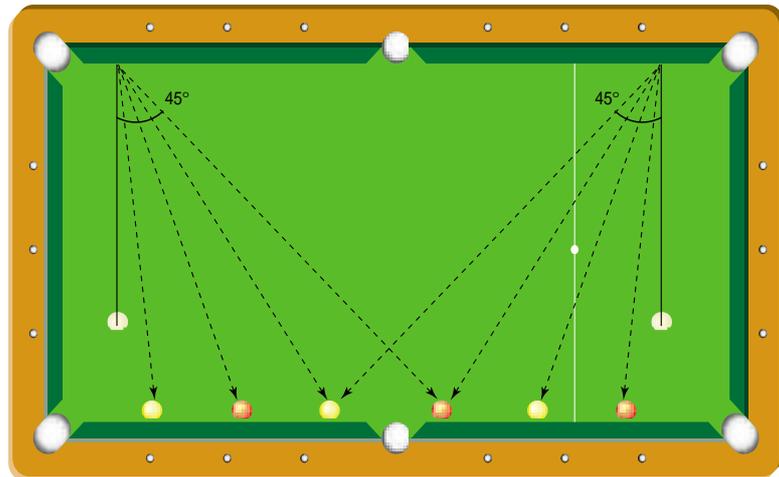
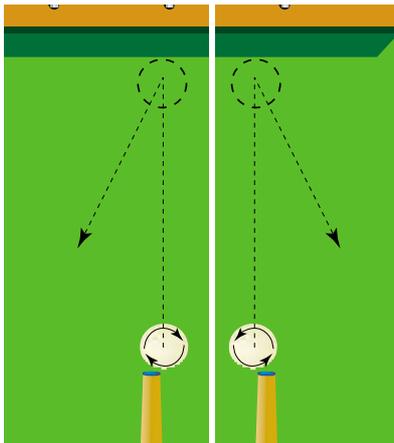


schéma n° 1 et 2

La direction de la bille blanche, après impact sur la bille de but, est uniquement déterminée par la quantité de bille, par la hauteur d'attaque et éventuellement la puissance du coup de queue. L'effet latéral n'influe pas sur cette direction ; c'est pourquoi l'application de celui-ci doit être privilégié pour un remplacement de la bille blanche au contact d'une ou plusieurs bandes. Nous examinerons les différentes réactions d'une bille jouée avec effet, au contact d'une bande et leurs utilités pour le remplacement. Le schéma n° 1

illustre un coup joué avec la bille blanche seule, face à la bande. Vous remarquerez que l'application d'un effet à gauche provoque un rebond de la bille vers la gauche après impact sur la bande ; et inversement avec un effet à droite. Sur le schéma 2, les différents directions de la bille blanche, après le rebond, sont obtenues grâce à une modification de la puissance du coup. L'angle de rebond est de plus en plus important, par rapport à la visée initiale, au fur et à mesure que la puissance du coup augmente. Le premier exerci-

ce d'entraînement consiste à placer une série de billes le long de la bande opposée à celle visée. Pour chaque coup, vous devrez propulser la bille blanche sur un point de la bande afin qu'elle puisse entrer en contact avec une bille de but. Vous placerez la bille blanche sur la partie gauche du Billard pour vous exercer à l'application d'un effet à droite, et inversement pour un effet à gauche. Notez que l'angle maximal de rebond que l'on peut obtenir, lors d'un coup joué "queue à plat" face à la bande, avoisine les 45°.

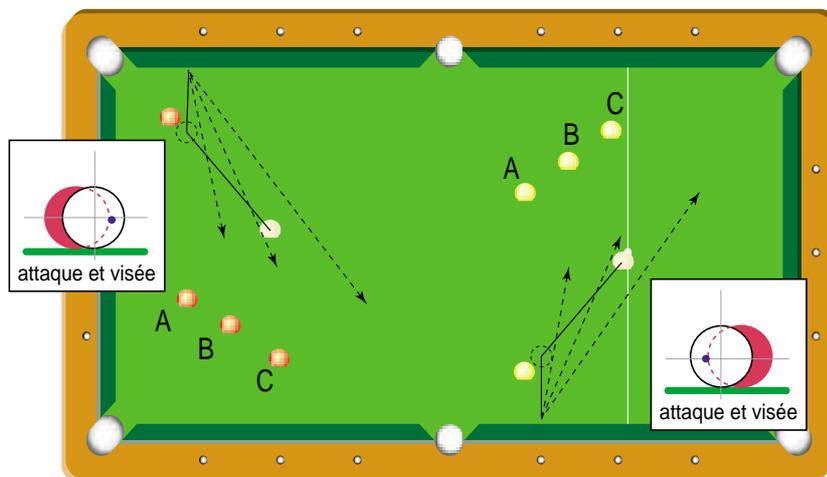


schéma n° 3

Les exercices suivants ont pour but de vous perfectionner à ces remplacements, tout en empochant. Placez les billes, comme indiqué sur le schéma 3. L'exercice avec les billes rouges vous propose d'empocher la bille de but, avec un effet latéral à droite afin que la bille blanche entre en contact avec la bande et se replace en situation favorable pour jouer la bille A. Répétez l'opération en remplaçant la blanche pour la bille B, puis la bille C. L'exercice avec les billes jaunes reprend le même principe, cette fois-ci en empochant au milieu et en effectuant un effet à gauche. Veillez à ce que les distances entre la poche, la bille de but et la bille de choc ne soient pas trop grandes. Ceci afin de faciliter l'empoche et de pouvoir adapter la puissance du coup. Si ces distances sont trop importantes, le coup sera obligatoirement joué à une certaine puissance et ne permettra pas une éventuelle adaptation à une certaine mesure. Dans les deux cas, le coup sera exécuté en quantité de bille dite "trois-quarts", et une hauteur d'attaque au centre avec effet latéral.

CONSEILS

Pour le premier exercice, commencez par vous entraîner sur la largeur du Billard, comme indiqué sur le schéma 2. Selon vos performances, vous pourrez vous exercer ensuite sur la longueur. Vous pourrez aussi adapter les exercices du schéma 3 sur la longueur, en empochant une bille au milieu et faire en sorte que la bille blanche entre au contact d'une petite bande. Toutefois, veillez à ce que la bille blanche se dirige "Osans angle" vers la bande (comme un coup joué face à la bande).