

# Le coulé

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).

**Principe du coup :** Le coulé se joue principalement sur des situations où les trois billes sont presque alignées. Pour permettre à la bille 1 d'avancer après son choc sur la bille 2, on attaque la bille 1 en haut (ou "en tête") pour imprimer une rotation "avant". La quantité de bille détermine la direction de la bille 1 après le choc sur la bille 2. Des distances assez réduites entre les billes conditionnent le taux de réussite sur les coulés : plus les distances entre les billes 1-2 et 2-3 augmentent, plus la quantité de bille devient précise pour maîtriser la direction de la bille 1. Néanmoins, l'écartement entre les billes 1 et 2 devra être suffisant (au moins 1 bille) pour éviter le "queutage" (multiples contacts entre le procédé et la bille 1 sanctionnés par l'arbitre). L'usage de l'effet latéral est déconseillé sur les coulés directs, car il complique l'appréciation de la quantité de bille favorable à la direction. La puissance du coup doit rester modérée, afin d'éviter un rejet trop important de la bille 1, immédiatement après le choc sur la bille 2.

figure n° 1

Trois emplacements de bille 3 sont proposés sur cette figure. Avec la bille 3 placée en "A", la quantité de bille sera très proche du "plein". Celle-ci diminue légèrement lorsque la bille 3 est située en "B", et avoisine le 3/4 de bille pour l'emplacement "C". Notez que cette 3<sup>e</sup> situation pourra se jouer également par une finesse, probablement plus intéressante pour le coup suivant (billes moins dispersées). Soyez vigilant sur l'emplacement "A" qui doit permettre le passage de la bille 2. Poursuivez l'entraînement en positionnant la bille 3 dans les emplacements en pointillés, afin de maîtriser la quantité de bille, quel que soit le côté 2 joué : attention ! La trajectoire plus longue augmente la difficulté du coup !

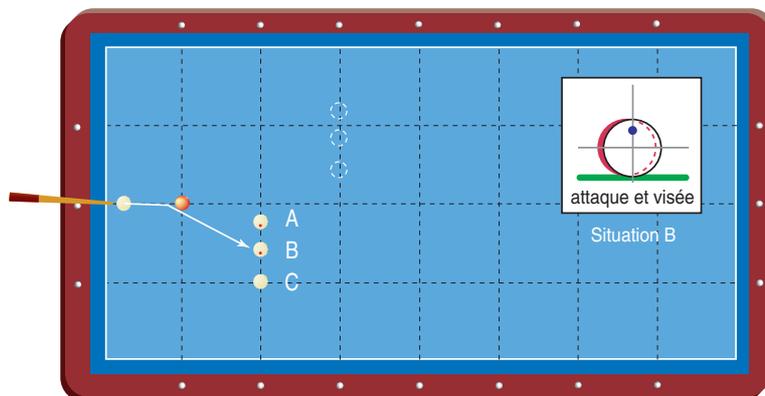


figure n° 2

## Coulé ou coup naturel

Cette figure illustre le choix entre un coulé et un coup naturel. Avec la bille 3 en "A", on retient le coulé en raison des distances relativement réduites. Toujours possible avec la bille 3 en "B", le coulé devient néanmoins beaucoup plus précis et on optera logiquement pour le coup naturel à gauche de la rouge avec effet à droite, beaucoup plus fiable.

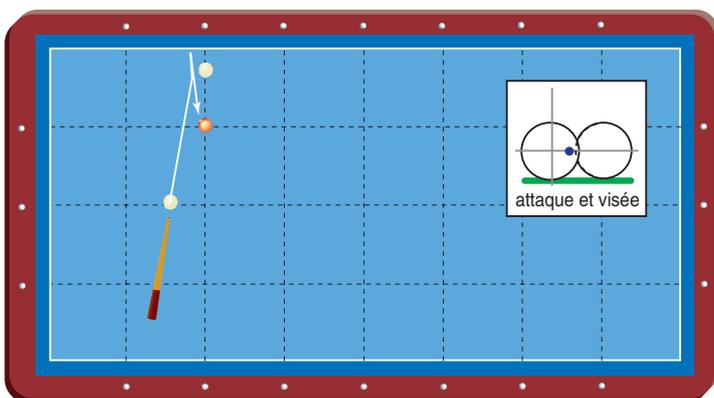
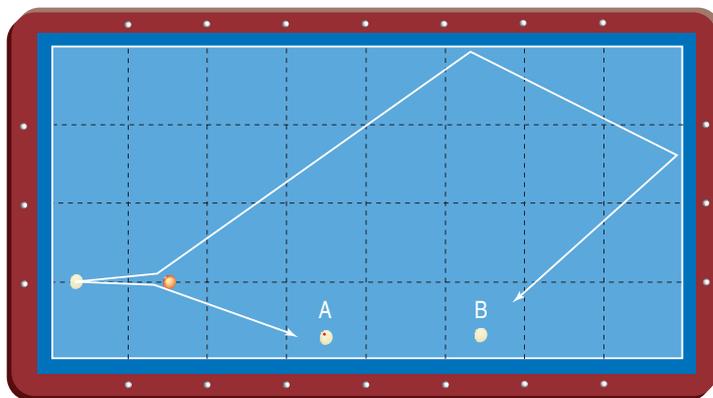


figure n° 3

**Coulé ou finesse :** le coulé sur la rouge est possible, mais disperse obligatoirement les billes. Sans être plus difficile, la finesse en 1 bande sur la blanche offre l'avantage de conserver les billes plus proches les unes des autres et de simplifier l'exécution du coup suivant, à condition d'une "mesure" adaptée.

## AVERTISSEMENT

Assez rare en cours de jeu, le coulé nécessite un entraînement spécifique pour garantir un taux de réussite satisfaisant. L'apparente facilité du coulé (il est facile d'avancer) attire souvent le pratiquant dans ce choix, sans prendre suffisamment en compte la précision de la quantité de bille, liée aux distances entre les billes.

La qualité du coulé dépend également de la propreté des billes. Mal entretenues, elles favorisent le risque de "butage" (choc anormal de la bille 1 sur la bille 2 dû à l'absence de glissement à l'impact).