

Coups de réglage

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

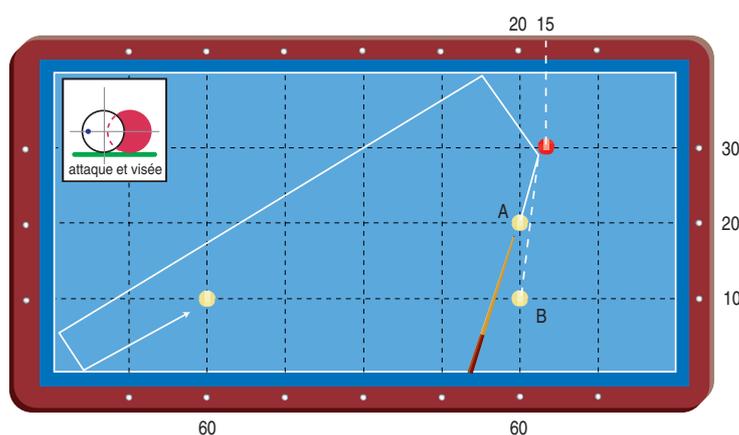


figure n°1

Il n'y a aucune solution en coup naturel ou développé, car les éclatements à 45° et 90° ne sont pas appropriés ici. Seul, convient le coup de réglage (hauteur et effet).

Attention à la distance bille 1-bille 2. Alors que la position A est assez simple, la position B, apparemment similaire, est en réalité bien plus compliquée. Dans ce cas, on jouera soutenu, en inclinant légèrement la queue pour éviter que la bille 1 ne reprenne sa rotation naturelle avant son contact avec la 2.

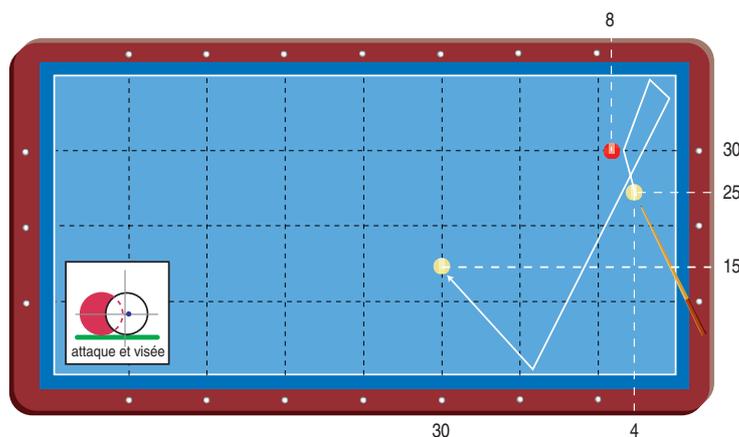


figure n°2

Le coup naturel sur la rouge, bien que possible, présente une sensibilité à l'effet latéral très importante. On préférera jouer peu de bille, avec un réglage hauteur et d'effet à droite.

Avec un peu d'entraînement, ce réglage augmente le pourcentage de réussite.

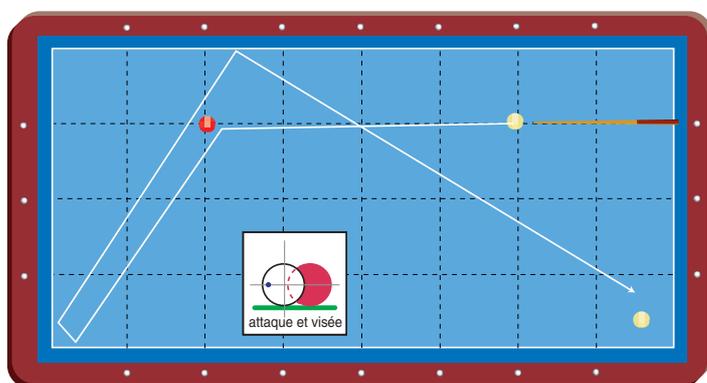


figure n°3

Il s'agit là d'un trajet classique, mais le coup naturel conduirait la bille 1 sur la petite bande.

La trajectoire s'obtiendra grâce à un dosage quantité de bille-hauteur d'attaque :

- Trop haut ou pas assez de bille : on prend la petite bande en premier
- Trop bas : le rétro nous fait rater; trop court
- Trop de bille : la 1 n'a plus l'énergie suffisante pour caramboler

Jouer de préférence assez "soutenu", mais toujours en souplesse, afin de ne pas dénaturer le coup de queue.

Assurément un excellent point d'entraînement !

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10ème de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.