

Les "contres"

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2001-2002, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 1 (environ 0.400 à 0.600 de moyenne générale sur 2,80m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

Le risque de contre représente un obstacle fréquent dans le mode de jeu du 3 Bandes. Pour limiter ce risque, on doit prendre en compte les trajectoires et les vitesses respectives des billes 1 et 2. Pour autant, il convient d'éviter de compliquer exagérément le réglage, au risque de compromettre les chances de réussite du carambolage. Par ailleurs, certaines situations comportent un danger de contre trop important, il sera alors préférable de choisir une autre solution.

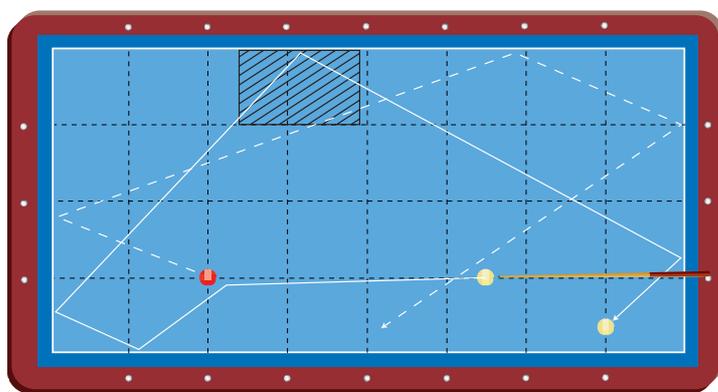


figure n°1

La trajectoire proposée se réalise par un coup naturel à gauche de la bille rouge.

En jouant demi-bille, la bille 1 risque de rejoindre la bille rouge dans la zone hachurée. Sans changer ni de solution, ni de technique, nous jouerons avec une quantité de bille plus pleine afin de toucher la troisième bande après le passage de la bille rouge.

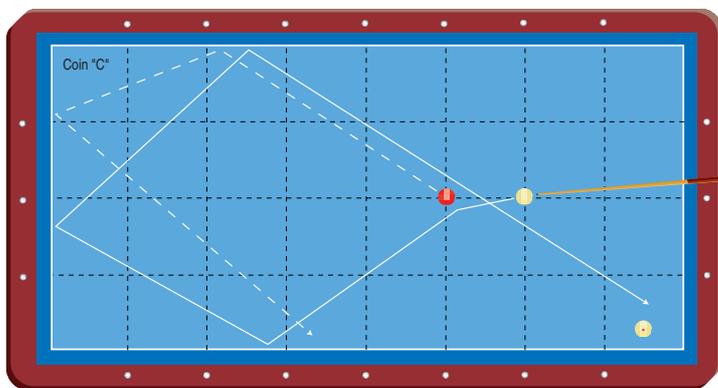


figure n°2

Sur cette situation, le " passage " du contre se fait par le contrôle de la direction précise de la bille rouge. Celle-ci se trouvera dans la zone du coin " C " pendant que la bille 1 passera de la deuxième à la troisième bande. Dans le cas d'une quantité de bille trop fine, la bille rouge ne serait pas dirigée vers le coin " C " et un contre pourrait survenir au niveau du contact de la bille 1 avec la troisième bande. A l'inverse, une quantité excessive ferait ressortir la bille rouge du coin au moment du passage de notre bille.

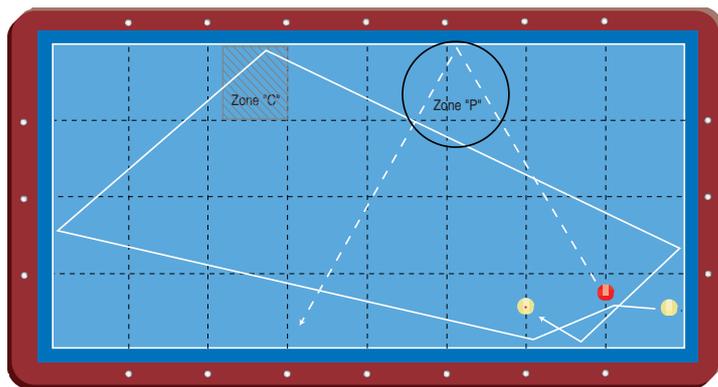


figure n°3

Le coup à gauche de la bille pointée est possible mais présente un danger de contre dans la zone hachurée (zone " C "). En jouant à gauche de la bille rouge, on réalise assez naturellement le trajet par cinq bandes (voir trajet en trait plein). De cette manière, on évite aisément le contre, la bille rouge ayant quitté la zone " P " avant le passage de la bille 1.