

# 3 Bandes par une bande "avant"

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).

Il est essentiel de connaître les solutions par "bande(s)-avant" car elles permettent une réalisation généralement assez facile du point sur des situations semblant souvent défavorables. En règle générale, un coup joué "en mesure" s'impose afin de contrôler la trajectoire.

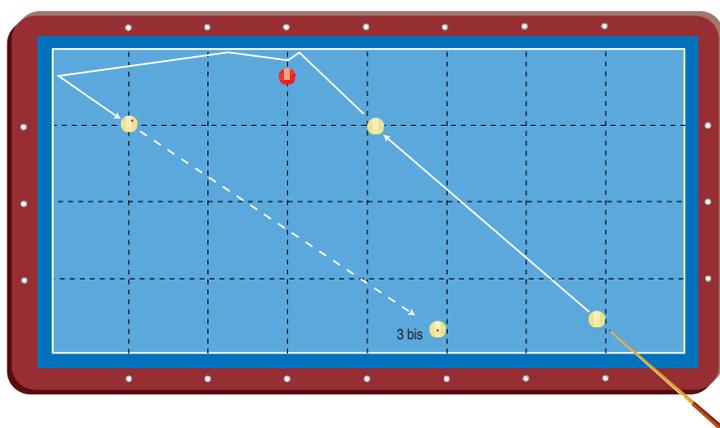


figure n°1

Cette figure montre un exemple classique de coup joué par une bande "avant". Il s'agira de toucher environ demi-bille en jouant avec effet latéral à gauche (dans ce cas). L'identification de ce même trajet sur des situations apparemment différentes permettra au joueur de progresser. Ainsi, la bille 3 peut être plus ou moins loin dans le prolongement de la trajectoire (voir bille 3 bis sur le schéma), la bille 1 également. Cette analyse engendre toute une gamme de situations de jeu se réalisant de la même manière, mais plus ou moins faciles à reconnaître en cours de partie.

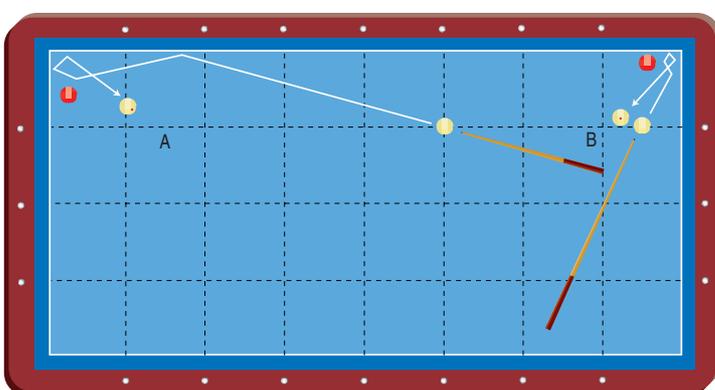


figure n°2

Ce deuxième exemple montre le coup classique (dit Schaefer) consistant à jouer une bande "avant" avec effet contraire (à droite dans les cas de la figure 2) pour obtenir une trajectoire par deux bandes après le choc sur la bille 2 (voir trajets sur le schéma). Ces coups nécessitent de la pratique et de l'expérience pour visualiser le contact adéquat avec la première bande. La configuration des situations jouées de cette manière peut varier mais restent envisageables si la distance entre la bille 2 et la première bande touchée est réduite (15 à 20 cm).

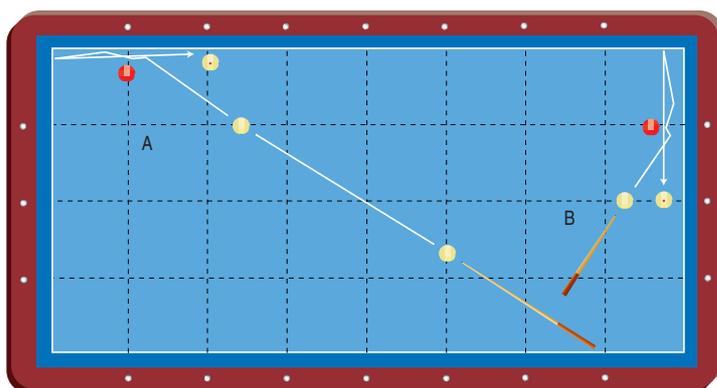


figure n°3

Les exemples proposés sur cette figure sont une combinaison des précédents. Il conviendra de jouer une bande "avant" avec effet contraire (à droite dans les cas présentés) pour "redresser" la trajectoire au contact de la troisième bande (la petite bande sur la situation "A", la grande sur la situation "B"). La quantité se situe vers 1/3 de bille afin de conserver une direction et une vitesse de la bille 1 adaptées. De la même façon, on pourra concevoir le même trajet sur des situations de jeu diverses qu'on peut imaginer en éloignant plus ou moins la bille 1 dans le prolongement de sa trajectoire initiale et la bille 3 dans le prolongement de la trajectoire finale.