

Quelques coups particuliers

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, 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).

Parmi toutes les familles de points au 3 Bandes, il y a celle des points inclassables. Voici quelques morceaux choisis dans une liste longue et non exhaustive. Saurez-vous innover et trouver vous aussi des solutions singulières jugées épouvantables ?

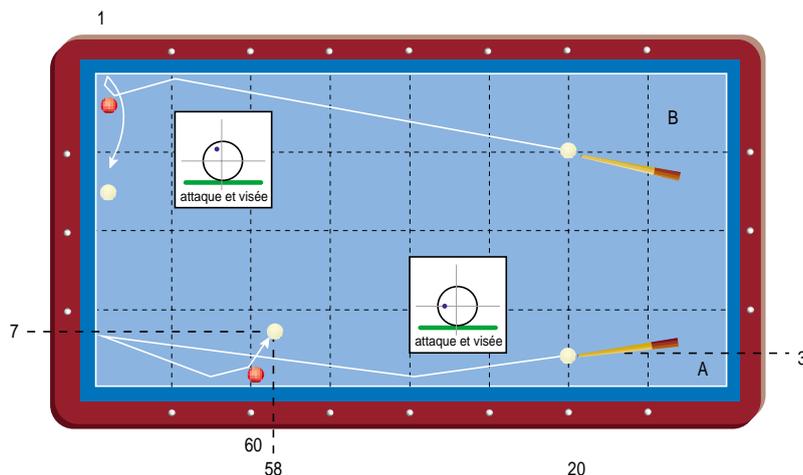


figure n°1

Situation "A" : trois bandes renversé. Mais bien sûr ! Situation "B" : renversé par bande avant ! Jouer très en tête, effet à gauche. La seule difficulté consiste à toucher la 2 entre 1/2 et 3/4 de bille.

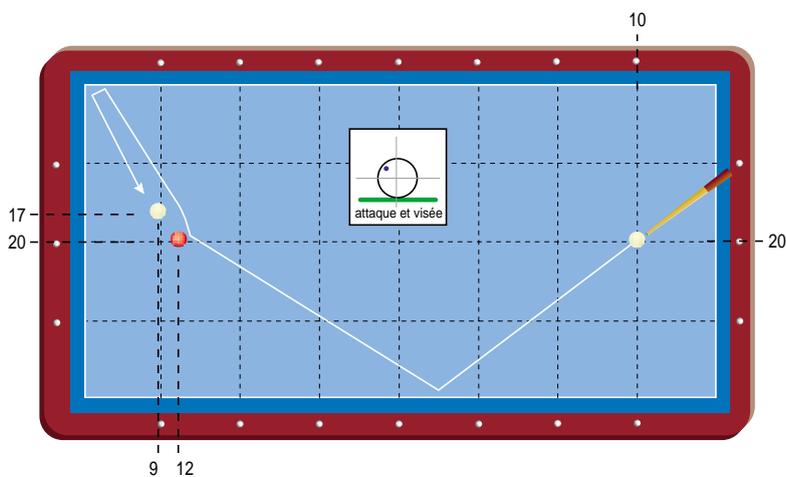


figure n°2

Une bande avant, effet à gauche, puis deux bandes dans le coin ! On peut toucher indifféremment la blanche ou la rouge en premier, ce qui grossit la position. Curieusement, c'est cette solution qui offre le meilleur pourcentage de réussite.

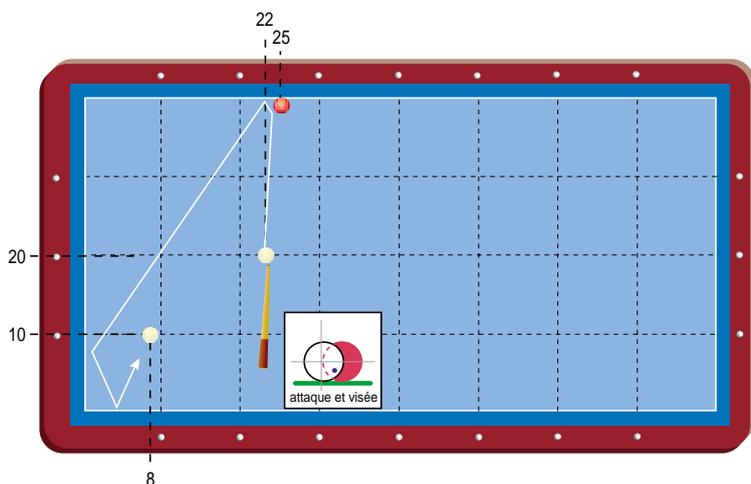


figure n°3

Fermer le parcours au maximum. Jouer environ 1/2 bille, très bas, beaucoup d'effet à droite et fort. La courbe après la première bande et l'effet contraire vont fermer l'angle après la troisième bande. Avec un peu d'entraînement, vous constaterez que ce point est presque inmanquable. Encore fallait-il y penser !

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10^e 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.