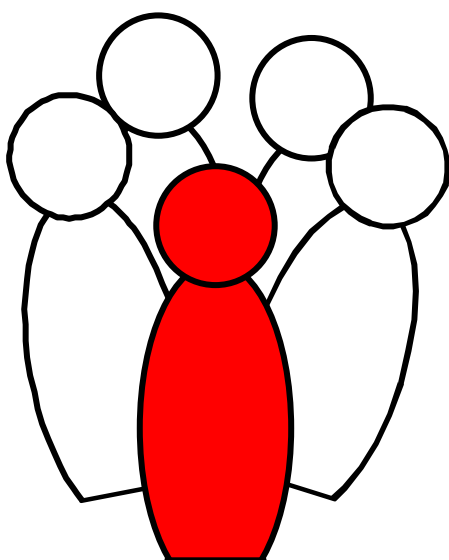


« Quatre blanches et une rouge »
Livret d'initiation au jeu du 5 quilles



Patrick Féron

Moniteur d'Etat

Champion d'Europe de 5 quilles

« Quatre blanches et une rouge »

Livret d'initiation au jeu du 5 quilles

Même si le billard 5 quilles existe depuis plus de cent ans dans de nombreux pays d'Europe continentale ainsi que dans la plupart des pays d'Amérique latine, c'est un jeu plutôt récent dans l'hexagone.

D'origine italienne, pratiqué par plus de cinq cent mille joueurs à travers le monde, ce jeu est en effet apparu en France à la fin des années soixante-dix. Introduit par plusieurs franco-italiens, pratiqué au début par une poignée de passionnés, ce jeu est resté, pendant près de vingt-cinq ans, essentiellement centré autour des villes d'Ablon, de Saint-Maur et de Maison-Alfort.

On retiendra de cette époque mémorable, plusieurs parties exceptionnelles entre quelques pionniers « héroïques », dont plusieurs allaient marquer du sceau de leur talent exceptionnel l'histoire du 5 quilles en France : Philippe Bouvier, Yannick Despierre, Francis Connesson, Jacques Squinabol, Egidio Vierat, Antoine Suu, Endymio Mascolo, Marcel Theude et Pascal Bayon. Tous se sont adonnés sans réserve à ce nouveau mode de jeu et ont largement contribué au développement de la discipline !

Dans le département de la Somme, c'est grâce Jean-Pierre Guy, président de Corbie, que ce formidable jeu fera son apparition lors de la saison 2000-2001. A peine lancée, la compétition réunira 21 compétiteurs ! Félicitons au passage David Delattre, du Rétro Albertin, qui sera le tout premier champion de Somme ! Suivront dans la foulée : Fabrice Dupont d'Abbeville (2002), Raynald Soyez d'Abbeville (2003 et 2004) et moi même (2005).

Aujourd'hui, le jeu attire de plus en plus de licenciés. Plus de quarante joueurs vont vraisemblablement s'inscrire en compétition cette saison dans la Somme tandis que près de vingt joueurs de l'Oise s'appêtent à participer à leur premier championnat officiel. Si quelques joueurs de l'Aisne jouent déjà au 5 quilles, il ne reste plus qu'à créer un championnat de ce district... et la barre des cents compétiteurs en Picardie ne sera plus très loin !

C'est vrai que beaucoup de joueurs souhaitent maintenant s'essayer à un jeu qui requiert d'autres qualités que les jeux de séries et si le succès du 5 quilles est indéniable, c'est sans doute parce qu'il est à la fois rapide, ludique... et particulièrement accessible aux débutants.

Le 5 quilles est unique dans la mesure où il permet à chacun, quel que soit l'âge, le sexe où le niveau de billard, de se s'amuser et éventuellement, pour les plus mordus, de se confronter aux autres dans des compétitions locales, nationales et internationales.

Pour aider tous ceux qui découvrent ce jeu, le District de la Somme m'a demandé de concevoir un livret destiné aux joueurs débutants. En rédigeant ce document, j'ai donc essentiellement pensé à tous ceux qui feront tomber leurs premières quilles dans les semaines à venir !

Même si ce document est forcément incomplet, j'ai voulu présenter quelques principes de base du 5 quilles avant de décrire plusieurs systèmes simples. En terminant par un peu de stratégie, j'ai souhaité donner à ceux qui pratiquent déjà le 5 quilles, un peu plus de rigueur dans leur jeu... tout en espérant sincèrement susciter, chez tous les autres, l'envie de découvrir un jeu plein de surprises !

Patrick Féron

*Moniteur d'Etat
Champion d'Europe de 5 quilles*

Leçon n°1 : la position du corps

Le 5 quilles est incontestablement un jeu de visée et de direction de 2. En cela il se rapproche beaucoup des jeux de billard à poche que sont le snooker ou le billard américain.

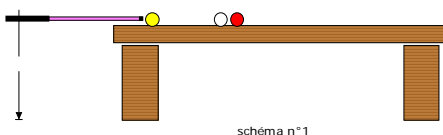
Comme dans ces disciplines, le 5 quilles requière donc une position de corps plus « basse » que pour le travail des billes de près à la libre.

Dans la plupart des coups, le visage sera donc plus proche de la queue de billard. « Plus bas et plus plat ! » Tels pourraient être les deux maîtres mots lorsque l'on décrit la position de corps idéale au 5 quilles.

Les schémas suivants illustrent d'abord la prise de distance vis-à-vis du billard (1), puis la position de pieds (2).

Pour ceux qui ne souhaitent pas changer de position de corps, faites simplement l'effort de vous baisser le plus possible lorsque vous attaquez une bille de loin. Votre queue de billard ne devant plus être très éloignée de votre menton...

1) Quelle distance entre le corps et le billard (schéma n°1) ?



Comme vous le savez peut-être déjà, c'est la bille à jouer (la bille n°1) qui détermine la distance entre les pieds et le billard. Pour trouver la bonne distance, on se sert donc activement de cette bille...

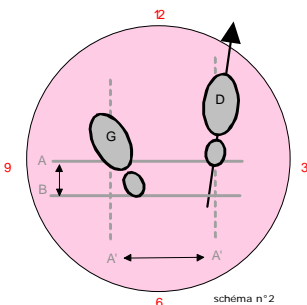
On prend d'abord la queue en main normalement (plutôt vers l'extrémité du fût en laissant 5 à 10 cm vers le talon) comme on le ferai pour jouer « une bille de loin ». On positionne ensuite le procédé le plus près possible de la bille (sans la toucher). On glisse ensuite le pied gauche (le droit pour les droitiers) sous la main qui tient la queue de billard. Le deuxième pied se place ensuite un peu vers l'avant. On penche le corps en avançant la main que l'on pose, dans le même temps, sur la table près de la bille à jouer...

2) Comment positionner correctement ses pieds (schéma n°2) ?

La position des pieds est fondamentale à ce mode de jeu. Elle détermine la position du reste du corps et chacun doit y apporter la plus grande attention.

Même si la morphologie d'un joueur peut être fort différente de celle d'un autre, certains principes de bases sont applicable part tous, quelles que soient votre taille et votre corpulence.

a) l'orientation des pieds



Le cercle rose ci-dessus représente une pendule virtuelle sur laquelle vous vous tenez debout. Servez-vous-en pour positionner vos pieds correctement.

La plupart du temps, les gauchers prennent une orientation appelée « 10h10 ». C'est-à-dire que le pied gauche indique dix heures tandis que le pied droit indique lui dix minutes. C'est une position de joueur gaucher qui est donc représentée ci-dessus. Si sur le schéma les pieds indiquent à peu près 10 h 5 min, c'est qu'il y a une zone de tolérance et d'adaptation pour permettre à chacun de trouver « sa » bonne orientation de pieds.

En effet, l'orientation des pieds peut varier entre « 9h00 » et « 11h10 » pour les gauchers.

Attention toutefois de ne pas trop s'éloigner de la position « 10h10 » en optant pour des attitudes instables et inconfortables de type « 9h15 » ou « 12h00 » !

Les droitiers choisiront quant à eux une position inverse (entre 15h et 13h pour le pied droit et entre 49 et 59° pour le pied gauche).

Pour les gauchers comme pour les droitiers, c'est le pied le plus en avant (le droit pour les gauchers et le gauche pour les droitiers) qui est orienté vers la bille à jouer. C'est une option fondamentale dans le positionnement du corps, car c'est bien la bille à jouer qui détermine la position générale du corps. Le pied le plus proche du billard devant impérativement s'orienter dans cette direction (comme indiqué par la flèche noire sur le schéma).

b) la distance entre les pieds

La distance entre les pieds contribue à favoriser la stabilité de l'ensemble du corps. La gestion de cette distance ou de ces distances est fondamentale. On peut parler de distances (au pluriel) car il faut gérer l'écartement latéral (distance C-D) ainsi que la distance verticale (distance A-B).

Sur un plan latéral (distance C-D) l'écart varie bien entendu en fonction de la morphologie du joueur. Dans tous les cas, les pieds ne sont jamais écartés au maximum (grand écart, jambes tendues), ils ne sont jamais non plus resserrés à l'extrême (jambes jointes, genoux serrés).

On considère généralement que le bon écartement entre les pieds varie entre 30 et 40 cm. Il correspond à peu près à la distance qui sépare les pieds lorsque l'on s'assoit sur une chaise (jambes écartées, talons collés aux pieds de chaise).

Sur le plan vertical (distance A-B), l'écart peut être beaucoup plus conséquent si vous êtes très grand.

Pourtant, là encore, il ne faudra jamais essayer d'adopter des positions extrêmes en tendant les deux jambes pour les écarter au maximum (grand écart inconfortable et instable) ou en rapprochant les deux jambes pour les avoir sur le même plan (jambes trop serrées, position confortable, mais particulièrement instable).

Quel que soit votre choix, c'est la recherche de la stabilité qui devra primer. Dans tous les cas, l'un de vos deux pieds (le droit pour les gauchers et le gauche pour les droitiers) devra toujours être devant l'autre. Un pied devant l'autre, voilà une formule à retenir pour avancer dans la bonne direction !

Leçon n°2 : Chevalet et coup de queue.

Les leçons 1 et 2 sont fondamentalement liées, car la position de la main sur la table est un élément constitutif d'une bonne position du corps.

Avant d'étudier ensemble un chevalet adapté au jeu du 5 quilles, il convient de préciser que dans 90 %

des coups à jouer la distance entre la main sur la table et la bille à jouer sera d'environ 20 à 25 cm. Rarement moins, jamais plus. Cette distance est extrêmement importante, car elle contribue à faciliter la visée. En effet, il est essentiel d'utiliser une flèche relativement longue (plus longue que pour les billes de près à la partie libre en tout cas). Cette distance entre la main et la bille devant devenir un axe de visée ! Une flèche trop courte (5 à 15 cm) priverait le joueur d'un atout important, une flèche trop longue (au-delà de 30cm) faciliterait la visée, mais contribuerait à rendre la position du joueur beaucoup trop instable.

Bien fléchi sur ses jambes, idéalement positionné par rapport au billard, les pieds correctement écartés, la main bien posée sur le billard (à bonne distance de la bille à jouer), le joueur peut maintenant se concentrer sur la formation de son chevalet.

1) Le choix du chevalet

La plupart des joueurs expérimentés de 5 quilles considèrent que le meilleur chevalet à ce mode de jeu est un chevalet débouclé ! Je partage largement cet avis.

Même si c'est une orientation nouvelle pour vous et pour certains joueurs de carambole, plus habitués à des chevalets bouclés, mais c'est une option fondamentale dans un jeu de visée comme celui-ci !

En effet, la boucle que l'on réalise avec les doigts pour enserrer la queue de billard, favorise grandement la stabilité... mais devient trop vite un obstacle lorsque l'on adopte une position du corps basse et que l'on essaie d'utiliser la distance entre la main sur la table et la bille à jouer comme un axe de visée. La boucle entravant le regard, elle devient inutile.

De plus, en débouclant, on a généralement moins d'appuis pour faucher.

Un chevalet débouclé est donc de rigueur si l'on veut progresser au 5 quilles... même sur les rétros ou les coulés difficiles !

Je vous propose 3 types de chevalets débouclés. Chacun pourra choisir celui qui lui convient le mieux. Il est également tout à fait possible d'alterner entre 2 ou 3 chevalets en fonction des coups à jouer.

a) le chevalet « italien »

Ici c'est la distance entre le pouce et l'index (le pouce n'étant pas collé à l'index) qui crée la zone dans laquelle vient se positionner la queue de billard. Ce chevalet est stable, mais il nécessite pas mal de pratique afin d'être réalisé correctement tout en relâchant suffisamment le pouce et l'index pour éviter l'apparition rapide de tensions musculaires au niveau de la main.

Cette position de main est majoritairement utilisée par les joueurs professionnels de 5 quilles.



b) le chevalet « anglais »

Dans ce type de chevalet, le pouce et l'index sont collés. Le pouce est relevé de façon à former un V avec l'index. C'est sur ce V que repose la queue de billard.

Pour plus de stabilité, il est également possible de joindre le l'index et le majeur. Cette option était particulièrement utilisée par les joueurs de snooker dans les années 60.

Ces positions de main sont majoritairement utilisées par les joueurs professionnels de billiards, de snooker et de 8 pool.



c) le chevalet « américain »

Ici le pouce et l'index sont également collés, mais le pouce n'est pas relevé. Il reste parallèle à l'index. Ce chevalet est moins stable que le précédent dans la mesure où il procure un point d'appui plus étroit pour la flèche. Il est toutefois extrêmement pratique et très utilisé pour tous les coups joués en mesure sur des petites distances.

Cette position de main est majoritairement utilisée par les joueurs professionnels de billard américain.



2) Le coup de queue

Le joueur est en place. Il ne lui reste plus qu'à frapper dans la bille !

Mais attention, il convient d'abord de préparer le cerveau à transmettre les bonnes informations aux muscles du bras. Le limage intervient alors pour se donner plus de chance de frapper correctement la bille.

Avant de réellement lancer le bras vers la bille, on avance puis on recule le procédé vers la bille à jouer, dans une succession continue d'allers-retours souples et lents. Ces mouvements de va-et-vient sont fondamentaux pour le joueur débutant, car ils permettent de se concentrer sur le geste à donner, sur la hauteur d'attaque et sur l'amplitude du coup que l'on va porter.

Cette répétition permet aussi de vérifier que la position du corps est correcte. Si l'on est tenté de rectifier quoi que se soit alors que l'on est en position de tir... il faut immédiatement se relever et recommencer une autre approche du point, car l'essentiel de la réussite du coup à jouer se fait lors de l'approche du billard. Ne corrigez donc jamais votre position une fois baissé ! Redressez-vous et

recommencez tout au début (prise de distance, orientation des pieds...) !

Une fois le limage bien maîtrisé (vous pouvez compter à haute voix plusieurs fois pour vous familiariser avec ce geste, généralement jusqu'à 3 ou 4 de façon à mettre tout cela bien en place...), vous pouvez lancer le bras vers la bille (tout en allongeant le geste). La frappe de bille sera ainsi plus fluide et moins brutale que si vous ne prépariez pas le geste.

Le coup de queue doit toujours (en tout cas au début) être souple et allongé. Je n'insisterai jamais assez sur ces deux paramètres qui permettent de ne pas trop s'éloigner d'une réalisation parfaite du coup à jouer.

Mais attention, une fois la bille frappée, le geste ne s'arrête pas pour autant. Bien au contraire ! Il continue sur plusieurs centimètres. C'est cet allongement que l'on appelle la pénétration. Il contribue largement, en jouant lentement, à ne pas s'éloigner des trajectoires définies pour la bonne réalisation du point.

J'introduis ici rapidement une notion fondamentale pour les débutants au jeu du 5 quilles : contrairement aux idées reçues, ce mode de jeu est, dans 90% des phases des points, un jeu de mesure. Il est donc impératif, pendant les premiers mois de la découverte du jeu, de vous contenter de jouer tous les coups en mesure ! C'est-à-dire que vous ne jouerez jamais plus fort que la force nécessaire et suffisante pour envoyer la bille du joueur jusqu'au milieu du « château » (c'est ainsi que l'on désigne l'ensemble des 5 quilles sur la table). Rien de plus ! Pas de 4, 5 ou 6 bandes en force. Pas de coups fantaisistes pour montrer votre capacité à frapper puissamment ! Rien de tout cela. La maîtrise des trajectoires et la compréhension des figures de bases du jeu de 5 quilles passent par une succession de coups lents et allongés, de coups pénétrés et accompagnés, de gestes souples et en mesure !

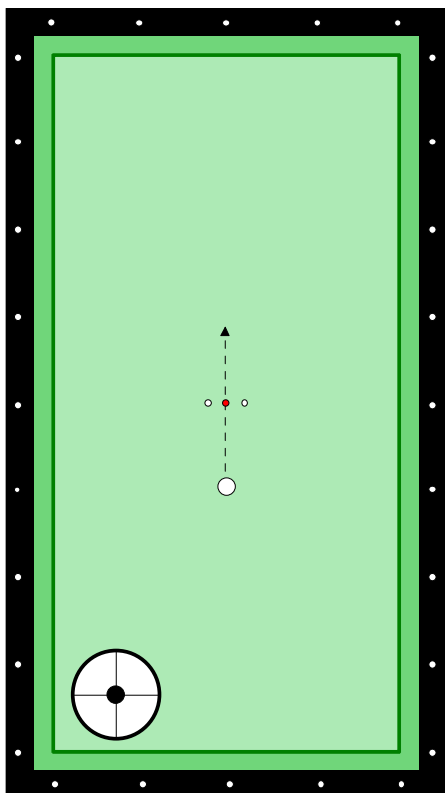
Une fois que vous aurez acquis cette gestuelle de base, vous pourrez passer à autre chose. Une série de coups plus vifs, plus rapides, plus explosifs qui permettent de réaliser des coups plus spectaculaires... mais également beaucoup plus difficiles à contrôler.

Leçon n° 3 : Tirer droit ? C'est essentiel, mais pas si facile que cela !

Vous venez de prendre position devant le billard. Vous êtes capable de poser correctement votre main sur la table et de préparer le geste par une succession de limages lents et réguliers... Parfait !

Reste maintenant... à tirer droit ! Cela semble simple, mais c'est finalement, beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. En effet, pour tirer droit sur une grande distance, il faut avoir une position de corps irréprochable, un chevalet stable et un limage régulier. Il faut également être capable de viser et de frapper correctement la bille en son centre.

Le 5 quilles étant, je vous le rappelle un jeu de visée, il est essentiel de pouvoir s'appuyer sur une frappe rectiligne et sûre. Je vous propose plusieurs exercices que vous pourrez pratiquer quotidiennement pour développer les qualités essentielles du bon joueur de 5 quilles : être capable de tirer droit sans faucher... en toutes circonstances !



Positionnez trois quilles comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Placez la bille blanche à la distance suggérée (à une mouche du centre). Mettez-vous en position de façon à envoyer la bille sur la quille rouge. Jouez assez fort pour que la bille passe entre les 2 quilles blanches, frappe la petite bande en face et revienne vers vous, idéalement, exactement à l'endroit où vous l'aviez mise.

Cet exercice nécessite beaucoup plus de concentration qu'il n'y paraît, car pendant tout le parcours de la bille, vous devez impérativement rester en position (sans vous relever) et attendre que la bille revienne frapper votre procédé. Ce nouveau contact entre la bille et le procédé sera la preuve de la réussite du point.

Veillez à bien attaquer la bille au centre (ou légèrement au-dessus du centre) comme je vous l'indique sur le schéma.

Faites plusieurs séries de 10 tirs et ne comptez 1 point qu'à chaque fois que la bille blanche reviendra exactement sur votre procédé !

Jouez lentement, pas plus fort que la force nécessaire pour réaliser le coup. Pensez également à allonger le geste et à rester « bien bas, bien plat » !

Faites cet exercice à chaque début de séance d'entraînement. Notez sur un carnet vos résultats et essayez de battre votre record lorsque vous débutez une nouvelle séance.

En travaillant par séries de 10 à chaque séance, vous devriez rapidement atteindre les 50 à 70% de réussite en quelques semaines.

Faites cet exercice à chaque fois que vous en ressentirez le besoin. Souvenez-vous, rien n'est jamais acquis définitivement ! Même après des années de professionnalisme, la plupart des meilleurs joueurs mondiaux continuent à faire cet exercice plusieurs fois par semaines !

Après quelques séries, vous pourrez augmenter la difficulté en reculant la bille blanche d'une mouche toutes les séries de 10 tirs par exemple jusqu'à arriver à la position la plus difficile : la bille blanche collée à la petite bande. Le taux de réussite diminuera alors considérablement, car ce coup est

nettement plus délicat à cause de la position de main plus ardue, de la hauteur d'attaque et de la difficulté à réaliser un geste parfait.

Pour corser le tout, vous pouvez également rapprocher les deux quilles blanches... jusqu'à ne laisser que quelques millimètres de marge pour le passage de votre bille !

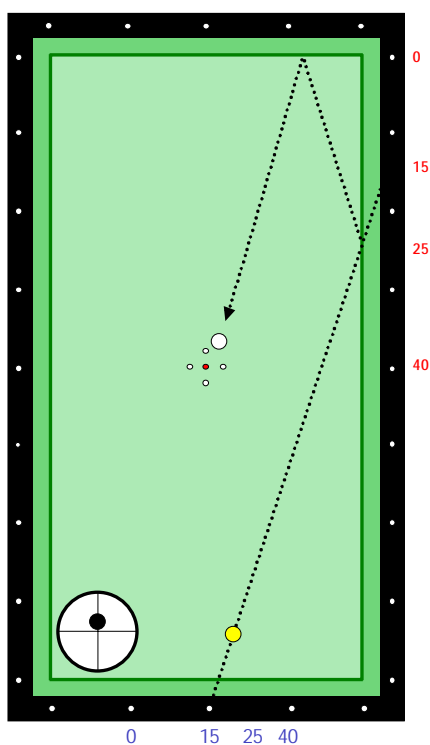
En combinant les deux variantes, vous augmenterez considérablement le niveau de difficulté.

Rappelez-vous cependant que ce n'est pas le niveau de difficulté qui contribuera à vous faire progresser. C'est bien la régularité dans la pratique de cet exercice. Mieux vaut en effet le faire vingt fois chaque jour pendant vos trois premiers mois de découverte du jeu que de réaliser deux ou trois exploits tous les quinze jours !

Leçon n° 4 : Première application directe de l'attaque au centre en mesure : « lo strichio ».

Après plusieurs séries d'exercices, l'attaque au centre, en mesure, sur des tirs droits ne vous pose plus de problème ? Vous pouvez donc passer à une première application directe que l'on retrouve très souvent dans une partie de 5 quilles : le deux bandes avant sans effet (grande bande – petite bande) avec arrivée dans le château.

Ce type de coup, baptisé *lo strichio* en italien, est simple à réaliser, mais mérite tout de même quelques ajustements en fonction du billard sur lequel vous jouez à cause de rebond des bandes et du glissement du drap qui peuvent varier d'un billard à l'autre.



Comme dans beaucoup de coups de bande avant, on utilise un système de calcul pour arriver au bon endroit. Ici on utilisera donc également une certaine numérotation qui désignera autant de points d'attaques et de repères de visée.

Nous attribuerons à la petite bande des valeurs allant de 0 à 40.

Sur le schéma, la mouche du coin en bas à gauche n'a pas de valeur. Le point n'est donc pas réalisable dans cette zone (entre le coin et la première valeur).

On donne à la première mouche vers la droite la valeur 0 (en bleue sur la petite bande), puis la valeur

15 à la mouche suivante, la valeur 25 à la ½ mouche suivante et enfin, la valeur 40 à la mouche d'après.

Pour faciliter la réussite du coup, on détermine la correspondance de ces valeurs sur la grande bande en attribuant également une suite de valeurs : la mouche du coin (1^{ère} valeur sur la grande bande) vaut 0 (en rouge sur la grande bande), celle d'à côté 10, la suivante 20, celle d'après 30 et la dernière 40.

En reliant tout simplement les valeurs entre-elles (0-0, 15-15, 25-25, 40-40 par exemple) on détermine une voie pour se rendre directement... sur la quille rouge !

Attention ! Sur certains billards, il est possible que le 0 de la petite bande relié au 0 de la grande bande ne nous amène plus tout à fait sur la quille rouge, mais un peu plus en direction de la quille de droite (si le tapis glisse beaucoup), ou un peu plus sur la quille du haut (si le billard est ancien et le tapis particulièrement usé). Il faudra donc tenter de compenser cela en modifiant les correspondances.

Dans certains cas, pour atteindre la quille rouge, il est tout à fait possible que la ligne 0-0 devienne 0-4, 0-6 voire même 0-10 (sur billard neuf, tapis neuf et billes neuves)...

Il est donc très important de vérifier les correspondances sur tous les points (0, 15, 25 et 40) de façon à ajuster ses tirs au rendement du billard.

De même, lorsque l'arrivée ne se fait plus sur la quille rouge (et c'est très souvent le cas), vous devez ajuster le coup de façon à atteindre votre cible.

Pour se faire, on conserve les parallèles 0-0, 15-15, 25-25 (ou leurs ajustements) et on décale la trajectoire vers la droite ou vers la gauche d'autant de centimètres qu'il le faut pour arriver sur la bille n° 2. Exemple : si la bille n° 2 se trouve non plus devant la quille rouge, mais devant la quille de droite, mesurez la distance qui sépare la bille de l'arrivée sur la quille rouge et décalez d'autant votre visée sur la grande bande. C'est une méthode assez empirique, mais elle à le mérite de ne pas vous obliger à de savants calculs !

Servez-vous cependant activement des axes 0-0, 15-15, 25-25 et 40-40 qui sont d'excellents repères sur la plupart des billards. Ce type de point deviendra vite, avec un peu d'entraînement, un point facile sur lequel vous réaliserez 2, 4 voire 8 points... tout en laissant votre adversaire en difficulté derrière le château.

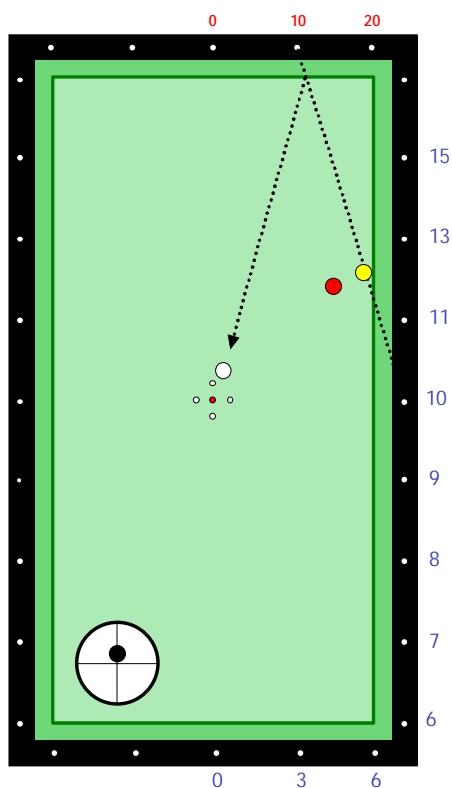
Rappelez-vous bien, ce point se joue en mesure, légèrement au-dessus du centre, en allongeant le geste !

Leçon n° 5 : Deuxième application directe de l'attaque au centre en mesure : « la candela ».

Voici un autre très grand classique des points joués en bande avant sans effet. Cette fois-ci, c'est la petite bande que l'on attaque en premier pour réaliser ce qu'on appelle « la candela » ou chandelle.

Là encore pas de grand système de calcul, mais de simples correspondances entre une série de points.

Ces correspondances forment des lignes qui sont autant de trajectoires qui aident à réaliser le point sans avoir peur de passer à côté de la bille... et de laisser une bille en main facile à votre adversaire !



Sur le schéma ci-dessous, vous avez la bille jaune. Le point semble difficile, car vous êtes masqué par la bille rouge. Il ne vous reste qu'à tenter une bande avant périlleuse ! Pas tant que cela ! Servez-vous bien des lignes reliant les points comme d'un axe de visée !

Deux numérotations se présentent à nous. La bleue, qui va de 0 à 15 et la rouge qui va de 0 à 20. Les correspondances se font simplement ainsi, 0-0, 5-5, 7-7, 10-10...

En reliant ces points entre eux on cherche tout simplement à savoir sur quelle ligne notre bille se trouve.

Dans l'exemple ci-dessous, la bille jaune semble être exactement sur la ligne 10-10.

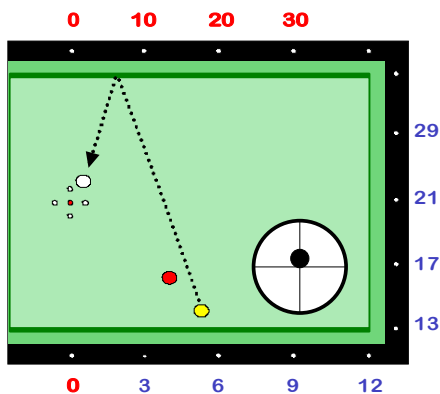
Il suffit alors de viser la valeur 10 de la petite bande, sans oublier de tirer en mesure et légèrement au-dessus du centre pour arriver directement... sur la quille rouge !

Là encore, il faudra tout de même vérifier par de petits exercices préalables que le billard n'allonge ou ne serre pas trop. Vous apporterez les corrections nécessaires en fonction des résultats obtenus sur les points « tests ».

De même que pour le système précédent, si la bille de l'adversaire ne se trouve pas exactement dans l'axe de la quille rouge, vous chercherez la distance qui sépare sa bille de cet axe principal et vous reporterez cette mesure sur la petite bande. En cherchant la parallèle à l'axe principal qui mène à la quille rouge, vous ne serez pas très loin de la vérité !

Leçon n° 6 : Troisième application directe de l'attaque au centre en mesure : le « traversino ».

Voici la réplique dans la largeur du système précédent. Ces positions sont sans doute plus difficiles à maîtriser, car, à partir des repères 15 à 30, les angles sont très ouverts et les erreurs à l'arrivée peuvent être plus importantes que vous ne le pensez ! Concentrez-vous donc sur l'attaque de bille, la visée et la mesure.



Leçon n° 7 : Votre premier point avec effet latéral : le point de départ !

Bien entendu, tous les points ne se jouent pas au centre ! Même si l'usage de l'effet latéral est difficile à maîtriser dans les premiers temps (surtout pour le débutant), le joueur de 5 quilles est immédiatement confronté à un point aussi difficile que fondamental : le point de départ.

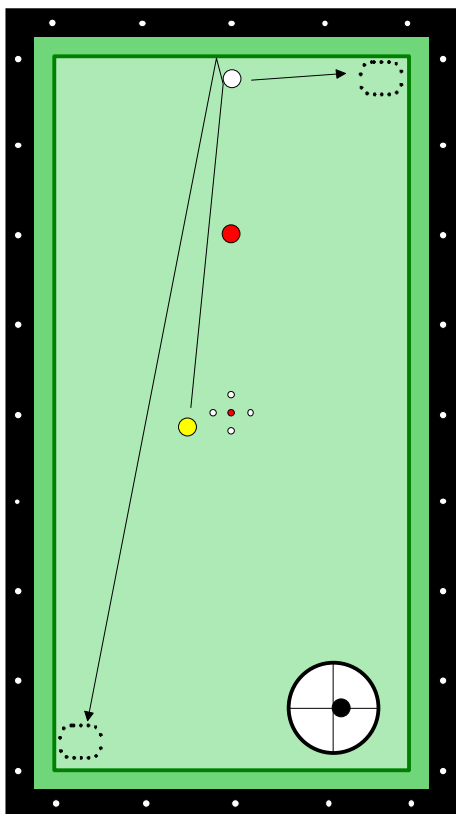
Ce point est si important à ce jeu que les joueurs professionnels considèrent qu'il donne un avantage de 8-10 points à celui qui débute (correctement) la partie. En effet, même si le joueur qui s'élanche ne marque pas de point sur le l'engagement, il met, la plupart du temps s'il réussit son coup, son adversaire en difficulté dès le premier échange !

C'est une phase de jeu qu'il faut donc travailler intensément, car elle doit rapidement vous permettre de prendre un ascendant psychologique important sur votre adversaire.

Je vous propose trois positions de départ (il en existe douze différentes), simples à exécuter et qui vous laisseront une marge de manœuvre raisonnable.

Deux de ces positions sont des positions « défensives » qui ne vous permettront pas de marquer (directement) des points. La troisième position, plus « offensive » (mais également plus difficile à réaliser parfaitement), doit vous permettre de prendre un avantage très confortable dès le début (8 points... et un masque délicat).

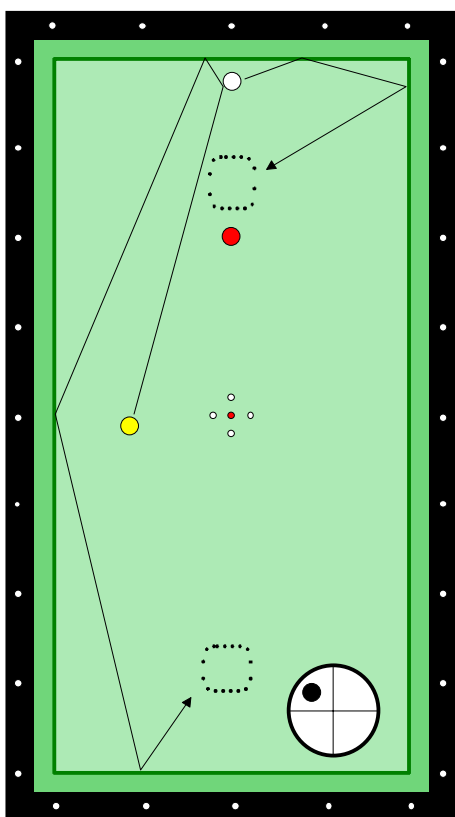
Point de départ n° 1 : les deux billes dans le coin !



C'est un point qui là encore se joue en mesure ! La force nécessaire pour réaliser ce point est d'ailleurs assez proche de celle qu'il faut pour réaliser un tirage à la bande gagnant. Le but étant de pousser la bille de l'adversaire vers le coin tout en envoyant la sienne dans le coin opposé ! Votre adversaire peut se retrouver avec un premier point extrêmement délicat, surtout si ces notions de 3 bandes sont faibles... et même si vous jouez contre un adversaire qui sait diriger sa bille en toutes circonstances, après 3, 4 ou 5 bandes, personne n'est jamais certain du résultat ! Il y a donc de fortes chances pour que vous marquiez vos premiers points sur votre prochain coup ! Soyez patient !

Pour réussir ce point d'entrée, placez votre bille à environ 10-15 cm du château. Essayez de vous appuyer très peu sur la bille adverse (un peu moins qu' $1/4$ de bille pour ceux qui connaissent et qui reconnaissent ce type de quantité). Un peu d'effet contraire (pas plus d'un procédé) vous aidera à ne pas envoyer votre bille trop tôt sur la grande bande (ce qu'il vaut mieux éviter) mais plutôt à la diriger vers le coin, votre zone d'arrivée.

Point de départ n° 2 : les trois billes dans le même axe, le château au milieu !



Voilà un point de départ un peu plus difficile, car il combine quantité de bille et effet latéral plus marqué.

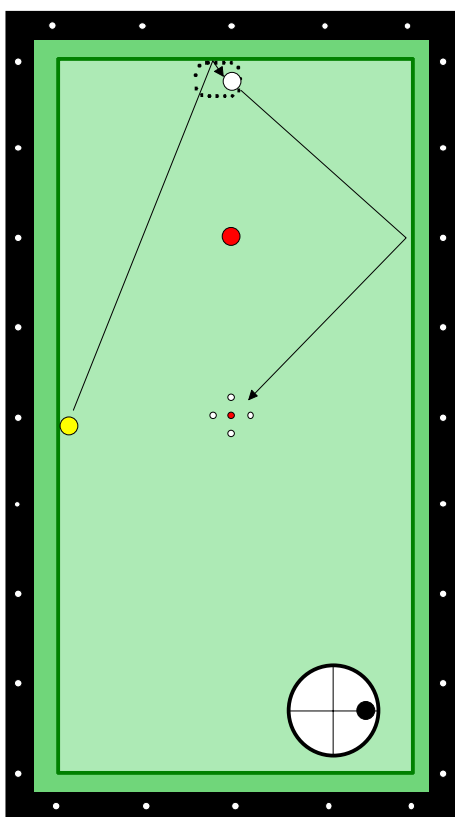
Pour réussir le point il faut placer sa bille à peu près à entre la grande bande et la quille blanche du bord, sur la gauche pour les gauchers, sur la droite pour les droitiers.

Le point se joue de façon un peu plus marquée (plus fort) que le point précédent, car il faut s'appuyer plus sur la bille de l'adversaire tout en parcourant un aller-retour sur la longueur du billard.

Si après plusieurs essais infructueux vous n'obtenez pas de bon résultat, vous pourrez essayer de décaler progressivement votre bille vers la grande bande afin de trouver le point de départ idéal.

Lorsque le coup est réussi, on doit obtenir le résultat indiqué sur le schéma. La bille de l'adversaire vient se positionner dans la zone qui se trouve derrière la rouge tandis que votre bille fait trois bandes avant de venir s'arrêter de l'autre côté du château. Certaines fois, lorsque tout est joué en mesure et que la quantité de bille est parfaite, on peut marquer trois points en envoyant la bille de l'adversaire « mourir » sur la bille rouge... on met alors l'adversaire en très grande difficulté ! C'est souvent un avantage de taille pour débiter la partie !

Point de départ n° 3 : huit points et le masque en mesure !



Voilà le point le plus offensif des trois. Il requiert cependant beaucoup de pratique, car il combine une mesure extrême et un effet latéral très marqué.

Pour réussir ce point, vous devez positionner votre bille le plus près possible de la grande bande. Du côté gauche pour les gauchers, du côté droit pour les droitiers.

Il faudra viser « dans le trou » entre la petite bande et la bille de l'adversaire en marquant considérablement l'effet latéral (effet à droite pour ceux qui jouent le coup depuis la gauche, et effet à gauche pour ceux qui jouent le coup depuis la droite).

Le coup de queue devra être cette fois-ci plus court et plus rapide que d'habitude. Cela vous aidera à imprimer un effet latéral plus important à votre bille.

Comme dans la majorité des cas au 5 quilles, c'est encore un coup qui se joue en mesure ! Une mesure extrême, car le but du point est d'envoyer la bille de l'adversaire au milieu du château ! Ni plus ni moins ! La marge d'erreur est donc très petite.

Attention toutefois, en tirant trop fort, à ne pas dépasser le château de plusieurs centimètres. Vous donneriez alors à votre adversaire la possibilité de jouer votre bille directement, de marquer des points... mais également de vous mettre en difficulté.

Quitte à rater le point, autant jouer « trop doucement » de façon à rester un peu « devant » le château. Vous ne marquez certes aucun point, mais vous ne laisserez pas de bille facile à jouer à votre adversaire.

Je tiens à rappeler au passage un élément de stratégie « élémentaire » au 5 quilles : *« marquer huit points ne sert strictement à rien si votre adversaire en marque autant le coup suivant ! »*

Joué à la perfection, ce point peut faire tomber uniquement la quille rouge ! Cela vous rapportera donc huit points (la quille rouge seule vaut deux fois

plus de points que si elle tombe accompagnée d'une ou de plusieurs quilles blanches).

Ce coup peut également laisser l'adversaire dans une difficulté extrême... si sa bille passe l'emplacement de la quille rouge de quelques millimètres ! C'est juste une question de mesure !

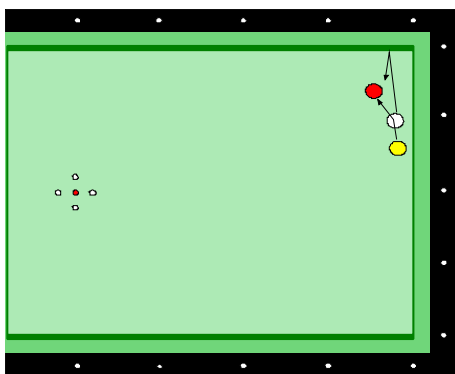
Leçon n° 8 : Notion élémentaire de stratégie

- *Le casin plutôt que le point !*

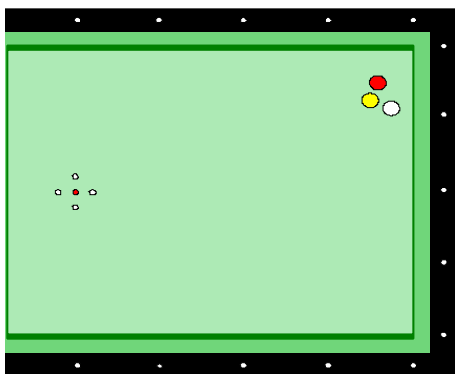
Contrairement à ce que certains joueurs non avertis peuvent penser, le 5 quilles c'est bien autre chose qu'une partie libre avec quelques quilles au milieu du billard ! En réalisant le point directement ou en bande, comme à la libre, on peut facilement marquer des points çà et là... mais avez-vous pensé au casin ?

Voici plusieurs schémas de points. Vous trouverez d'abord la version « partie libre », puis la version « casin ». Faites votre choix !

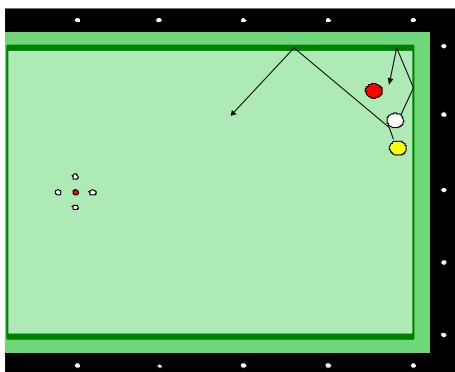
Point n° 1 : « petit casin dans le coin »

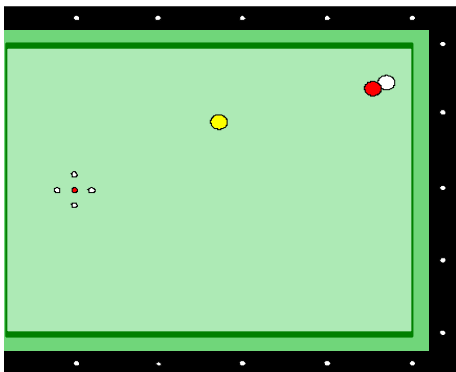


Sur cette figure, vous avez la bille jaune. Rien de plus facile que de jouer le coulé pour faire le point..

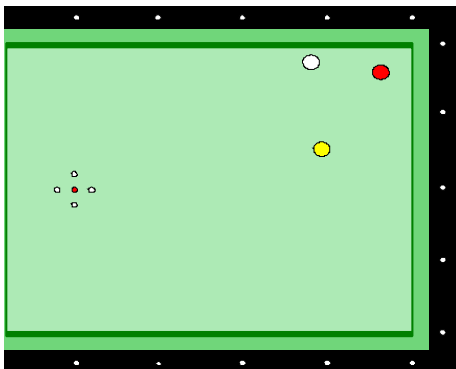


... ce qui laisse également un point facile à votre adversaire qui marque quatre points ! Match nul, une erreur chacun ! Une meilleure option sur cette position est de choisir le casin... et le masque !



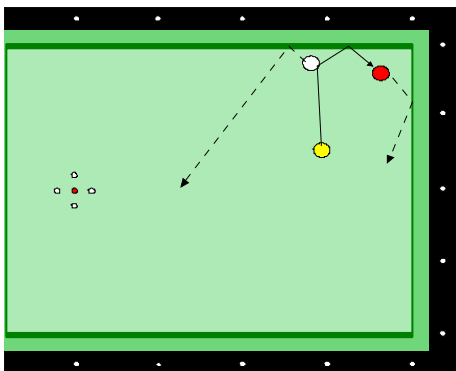


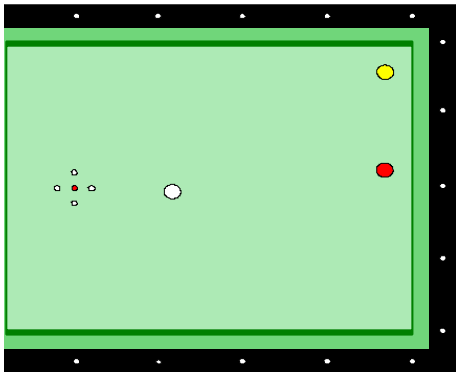
Point n° 2 : accordéon et casin ...



Sur cette figure, il est impossible de réaliser le point tout en envoyant la bille de l'adversaire dans les quilles. L'angle formé par la jaune et la blanche n'est en effet pas favorable... C'est dommage, car le choix de jouer un point de libre tout essayant de faire tomber quelques quilles aurait été, de loin, le meilleur. Malheureusement, dans ce cas de figure, cela ne donne rien !

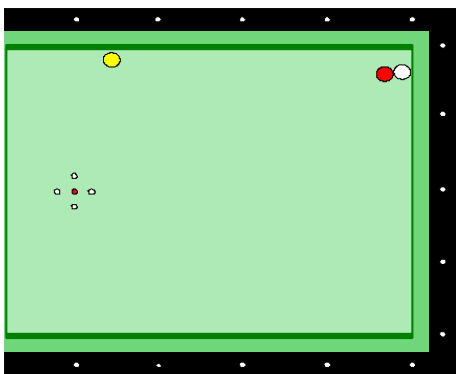
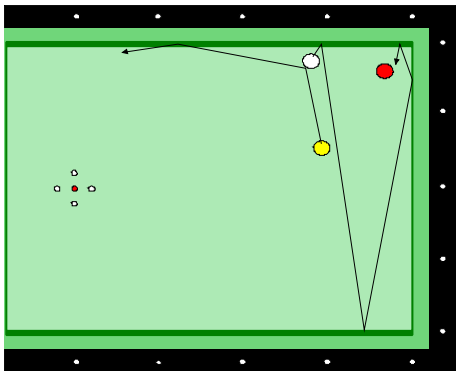
Contrairement à ce que l'on peut penser, jouer simplement le point ne donne rien non plus, car la bille de l'adversaire ne va pas changer fondamentalement de place après le coup. Elle sera toujours dans une zone accessible pour le joueur. De plus, vous allez être tenté (pour éviter de laisser les billes à votre adversaire), de jouer un peu plus fin sur la blanche de façon à faire rouler votre bille pour qu'elle puisse réaliser le point tout en déplaçant la bille rouge.... C'est peut-être une option à laquelle il faut réfléchir deux fois, car, en jouant fort en s'appuyant peu sur la bille adverse, on ne sait jamais ce qui peut arriver après le carambolage... Méfiez-vous toujours du château qui n'est jamais bien loin sur ce type de position !





Voilà un résultat possible (parmi d'autres). Quatre points pour vous et une ouverture pour votre adversaire... S'il est plus fort que vous ou plus expérimenté, il y a fort à parier que vous serez en difficulté le point suivant...

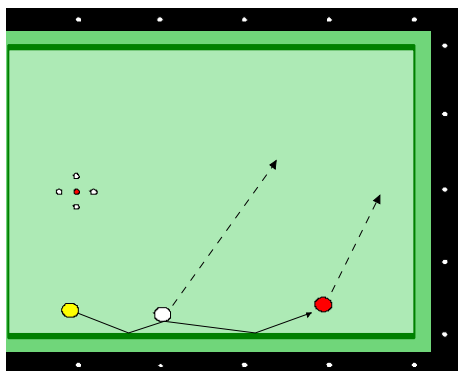
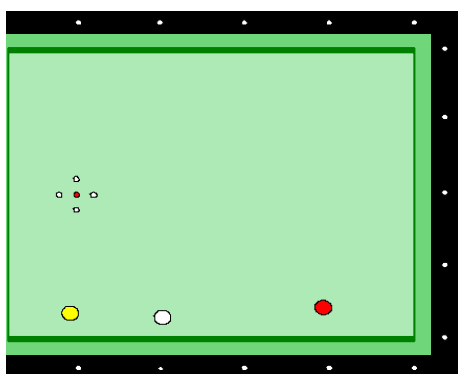
Là encore, l'option du casin (même si elle semble plus difficile) est meilleure, car elle vous donne la possibilité (en cas de réussite) de prendre un avantage « psychologique » non négligeable. Votre adversaire, masqué derrière la rouge, aura plus de mal à accuser le coup que si vous lui aviez laissé un coup facile !



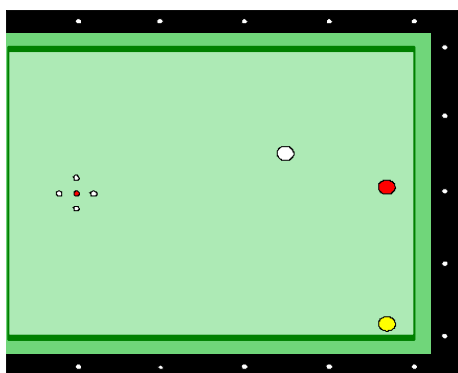
Bien entendu le point est techniquement plus difficile, car le contrôle de votre propre bille est un peu ardu. Il ne faut cependant pas oublier l'état d'esprit du jeu du 5 quilles que vous devez constamment garder en tête sur tous les coups : « *il faut attaquer pour marquer des points, mais ne jamais laisser l'opportunité à votre adversaire d'en faire sur le coup suivant !* »

En jouant le point de libre, vous laisserez, dans la majorité des cas, votre bille à proximité de la bille rouge. Ce sera alors une occasion unique pour votre adversaire (sauf s'il est masqué par le château) de faire au moins quatre points à son tour... et à ce petit jeu du « point de libre », ce ne sont pas toujours les meilleurs joueurs qui gagnent !

Point n° 3 : pas de bande avant... un casin tout simplement !

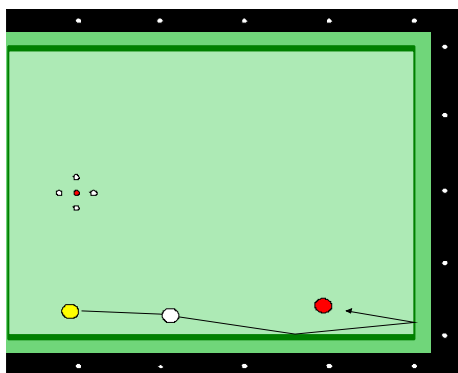


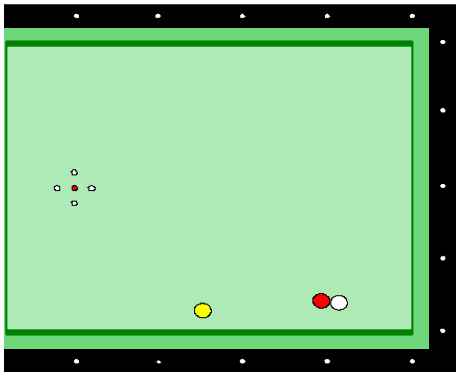
Là encore, le point, même s'il est spectaculaire, n'apporte rien au jeu ! Dans la majorité des cas, il laisse à l'adversaire la possibilité de jouer... et même de marquer plus !



Ici un traversino facile qui doit permettre à votre adversaire de marquer au moins quatre points tout en vous laissant en difficulté. Le bilan est donc négatif !

L'option casin semble peut-être moins évidente, mais, plus facile à jouer sur ce type de position, elle doit vous permettre de prendre rapidement l'avantage...





Leçon n° 9 : Notion élémentaire de stratégie

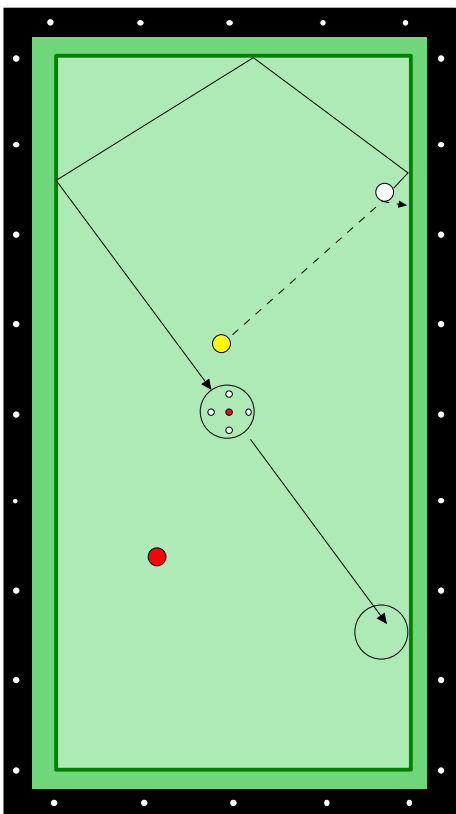
- *Trois ou cinq bandes ? Faites le choix avant de tirer et jouez le coup en mesure !*

Le 3 bandes :

J'ai remarqué à de nombreuses reprises que la plupart des joueurs débutants ont la fâcheuse tendance de vouloir faire rouler considérablement la bille de l'adversaire lorsqu'ils tentent de l'envoyer en 3 bandes (ou plus) dans le château. « *Si ça ne passe pas à l'aller, j'en ferai bien tomber quelques-unes au retour !* ».

Et bien non ! Ce n'est pas la bonne option au jeu du 5 quilles car on ne passe pas deux fois au centre du billard en jouant ce type de point !

En regardant l'exemple ci-dessous, on constate qu'il est possible d'envoyer la bille de l'adversaire dans les quilles en lui faisant faire... un certain nombre de bandes ! Encore faut-il définir le parcours avant de jouer et se concentrer sur la position que l'on espère « laisser » à son adversaire...



Dans ce cas de figure, la bille de l'adversaire se trouve près de la grande bande et vous semblez avoir le bon angle pour jouer un coup proche du plein ! C'est la position de bille idéale !

Avant de tirer il faut pourtant bien choisir la distance que l'on souhaite faire parcourir à la bille de l'adversaire. En regardant le schéma, on trouve deux zones d'arrivées possible : l'une dans le château, l'autre près de la grande bande, en bas à droite du schéma.

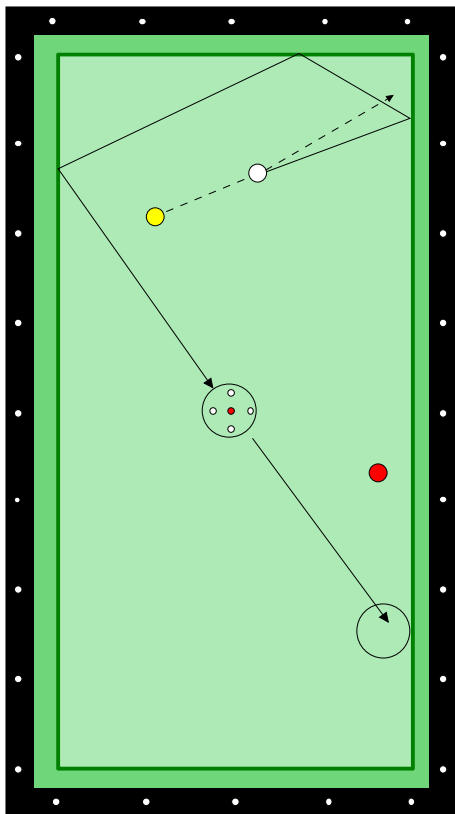
En jouant le coup plein et légèrement au-dessous du centre de façon à réaliser un carreau, votre bille ne doit pas beaucoup parcourir de distance, car elle sera amortie par le choc sur la bille de l'adversaire. Elle devrait terminer sa course près de la grande bande (comme indiqué par la flèche noire).

C'est, comme à chaque fois dans ce type de situation, **la position supposée de votre bille après le coup qui détermine la zone d'arrivée de la bille de l'adversaire...** donc le masque ou le coupe de défense !

Ici, vous avez le choix entre... deux coups en mesure ! L'un doit vous permettre de laisser la bille de votre adversaire au milieu du château, même si c'est un coup difficile, car la marge d'erreur est faible, il vous rapportera des points... et un masque, l'autre consiste à envoyer la bille de l'adversaire contre la grande bande, de façon à laisser, là encore, un point difficile.

Sans aucun angle, le coup suivant devient en effet beaucoup moins évident. C'est d'ailleurs l'option qu'il faut choisir dans la plupart des cas si les deux billes, après impact, peuvent se retrouver le long de la bande...

Sur le schéma suivant, malgré des positions de billes différentes, on retrouve les mêmes options de coups... toujours en mesure !



Cependant, à y regarder de près, il y a quelques différences...

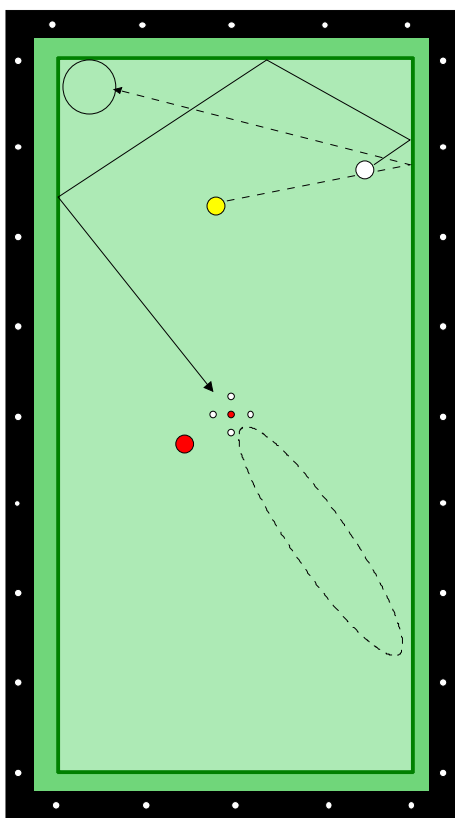
Vous aviez peut-être déjà noté qu'il n'était pas très prudent de laisser votre bille au centre du billard pour ne pas donner de coup facile à votre adversaire par la suite... Évitez donc de jouer pour réaliser un carreau ! Ici, c'est évidemment le coulé s'impose, car il faut impérativement que votre bille se dirige vers la grande bande.

Vous aviez sans doute également compris qu'il ne fallait pas laisser d'angle à votre adversaire ! Choisir l'option du coup en mesure où l'on tente de laisser la bille de l'adversaire au milieu du château pourrait se révéler extrêmement périlleux en cas d'échec !

Mais aviez-vous remarqué la position de la bille rouge ? Ne pensez-vous pas qu'elle puisse vous aider un peu par la suite ? Bien sûr que oui ! C'est même un (possible) obstacle supplémentaire si votre bille termine sa course dans la zone d'arrivée en bas à droite du billard !

Dans un tel cas de figure, c'est donc l'option, « *les deux billes en ligne contre la grande bande* » que l'on choisira.

Dans ce troisième exemple, l'angle n'est pas suffisant pour réaliser un carreau en jouant le plein de la bille adverse. Si vous avez gardé le parcours idéal de la bille adverse en mémoire, profitez du parcours de la bille de l'adversaire pour essayer d'envoyer votre bille dans le coin opposé de façon à laisser un point délicat !



Attaquez votre bille avec de l'effet en haut à gauche, de façon à revenir vers le coin, et concentrez-vous sur l'attaque de la bille adverse.

C'est une des rares positions où la marge d'erreur est très importante. Vous pouvez en effet vous tromper dans la mesure et réussir à marquer des points tout en laissant un masque difficile. Il suffit de trouver la bonne quantité de bille et jouer le point assez fort pour que la bille de l'adversaire... dépasse un tout petit peu le château !

Ce type de point est un très grand classique du 5 quilles. Appelé *rincarto* en italien, il demande pour autant beaucoup d'application, car il combine une attaque de bille délicate et un effet suffisamment marqué (mais pas trop) pour envoyer votre bille dans le coin.

Lorsque vous maîtriserez cette figure, votre style de jeu aura nettement évolué ! Vous serez en bonne voie de devenir un véritable joueur de 5 quilles !

Avec un peu d'entraînement, vous obtiendrez d'excellents résultats ! Reste à faire le bon choix, 3 ou 5 bandes ? Si vous hésitez entre les deux, décidez-vous toujours, au début en tout cas, pour un 3 bandes en mesure. C'est sans aucun doute le coup le plus facile à contrôler...

En rédigeant ces quelques pages, j'ai essayé de ne jamais utiliser de vocabulaire spécifique sans en donner de définition préalable. J'ai également essayé d'être le plus didactique possible. Malgré cela, si une ou plusieurs notions évoquées vous semblaient encore floue, difficile à mettre en application, ou carrément incompréhensible, n'hésitez pas à m'en faire part rapidement. Cela me permettra de faire évoluer le livret...

En tout état de cause, j'espère sincèrement que tout cela vous aura donné envie de mettre très rapidement des quilles au centre du billard !

Si lors de vos entraînements vous tâtonnez encore un peu dans le choix d'un coup, n'hésitez pas à demander à un joueur de 5 quilles plus expérimenté... ou passez me voir au club !

Et surtout, ne perdez pas de vue que le plus important est de vous faire plaisir... en faisant tomber quelques quilles de plus !

Bon amusement !