

Coups de finesse et 3 Bandes

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 coup de finesse reste un coup technique délicat à réaliser et s'appuie sur l'adresse du joueur notamment lorsque la distance bille 1 – bille 2 est importante.

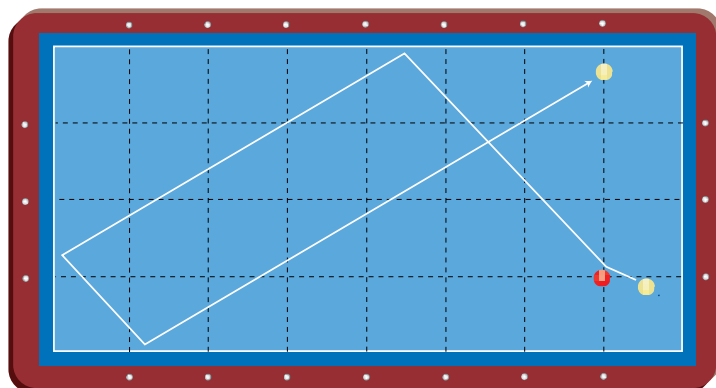


figure n°1

La situation proposée laisse entrevoir deux solutions, toutes deux à réaliser par une finesse. Le trajet dessiné sur le schéma sera retenu compte tenu de la distance bille 1 – bille rouge. Le coup de "tiers de billard" en jouant à droite de la bille pointée est faisable mais extrêmement difficile...

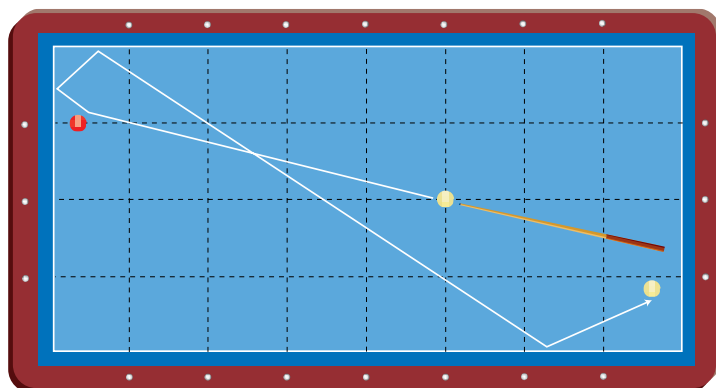


figure n°2

La figure 2 montre une situation de jeu pauvre en solutions. Il n'y a guère que la finesse à droite de la bille rouge à jouer, solution périlleuse (il est conseillé de jouer plutôt doucement). Ce coup constitue toutefois un excellent exercice d'entraînement.

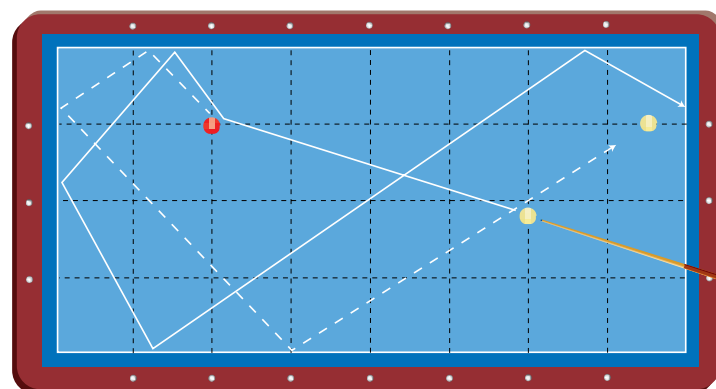


figure n°3

La trajectoire en pointillés est possible par un coup de finesse. Toutefois, la distance qui sépare la bille rouge de notre bille rend sa réalisation très difficile. Nous opterons donc pour l'autre solution (trajet en trait plein) permettant de jouer une quantité de bille plus "confortable" (coup naturel).

EN CONCLUSION

En conclusion, le joueur doit être capable de réaliser les coups par finesse même à grande distance de la bille 2, utiles lorsqu'il n'y a pas d'autres solutions. Mais son efficacité réside également dans sa capacité à choisir la solution la plus fiable pour réussir le point en analysant les trajets possibles, les techniques employées et les caractéristiques de chaque coup possible (distance bille 1 – bille 2, bille 3 grosse, etc...).