

Renversés sur une bande

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, 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).

Les renversés forment une catégorie de coups particuliers, pour laquelle les systèmes existants présentent peu d'intérêt (figure 1). Par ailleurs, les trajets apparemment assez voisins peuvent conduire à des réglages complètement différents.

Les figures 2 et 3 montrent deux situations extrêmes selon le besoin de « ressortir » plus ou moins de la troisième bande. Le lecteur est invité à s'entraîner régulièrement sur des situations intermédiaires pour améliorer progressivement sa sensibilité sur ce type de coup.

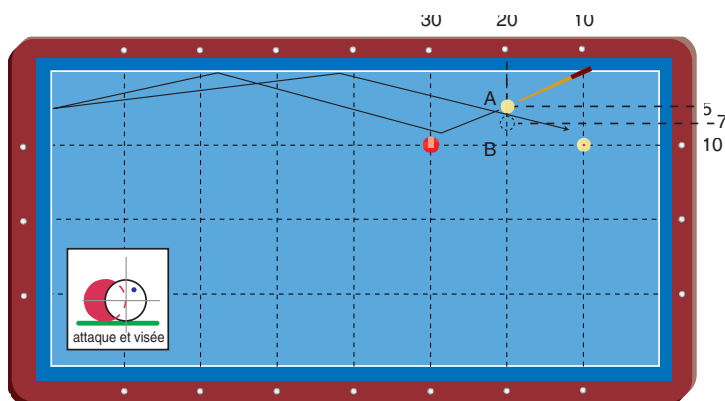


figure n°1

En "A", l'orientation des billes 1 et 2 n'est pas favorable à une trajectoire classique en quatre bandes qui réclame un réglage hauteur délicat, avec une arrivée "petite" sur la bille 3. Nous jouerons donc renversé sur la grande bande, afin de "grossir" l'arrivée sur la bille 3. La réalisation sera facilitée en s'appuyant doucement sur un peu de bille, avec pas mal d'effet, plutôt que de rechercher à diriger la bille 1 vers le coin, avec un réglage d'effet plus précis.

Dans la situation "B", représentée par la bille 1 en pointillé, une autre solution devra être envisagée (tourné par 4 bandes par exemple), car la touche de bille extrêmement fine de la trajectoire en renversé exige une précision trop importante.

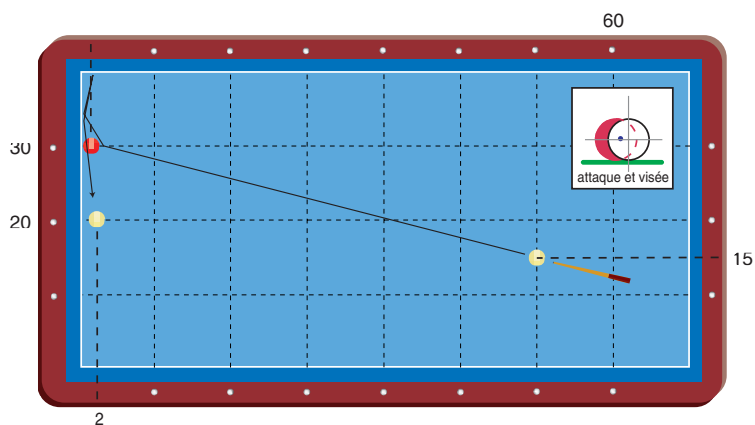


figure n°2

Etant donné l'orientation des billes 1 et 2 et l'emplacement de la bille 2 à proximité de la petite bande, le risque du renversé est de trop "ressortir" après la troisième bande.

Deux solutions sont alors envisageables pour limiter la courbe :

- prendre moins de bille en jouant un coulé classique.
- S'appuyer sur la bille 2

Nous retiendrons la deuxième solution. Le léger effet coulé est obtenu en jouant au centre, queue horizontale, avec l'intention de faire un coulé. Un maximum d'effet à gauche aide à ce que la bille 1 reste "plaquée" le long de la petite bande.

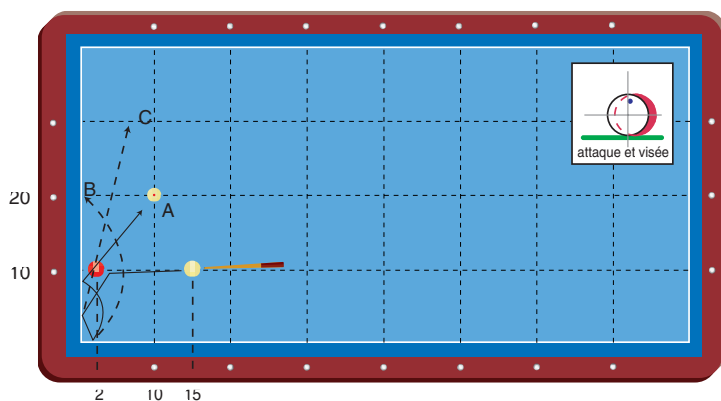


figure n°3

Nous devons à présent beaucoup "ressortir" de la petite bande. Jouer très en tête, horizontal, presque plein, avec au plus une pointe d'effet à droite. Pour que la courbe se fasse près du coin, le coup doit être réalisé en souplesse (trajet "A") et non en force (trajet "B").

Attention également au fauchage latéral (probablement à droite), car un effet trop important annule toute chance de carambolage (trajet "C").

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.

Par exemple, les coordonnées de la bille 1 en position "A" de la figure 1 sont:

20 sur la grande bande (2^e mouche)

5 sur la petite bande (1/2 mouche)