

Empocher et replacer avec effet latéral (2)

Nous vous proposons une nouvelle fiche technique sur le thème du remplacement de la bille blanche avec effet, et en utilisant cette fois-ci, une hauteur d'attaque en bas.

schéma n° 1

Ce schéma propose une situation de remplacement où le coup doit être obligatoirement joué en quantité de bille pleine et en attaque basse afin de revenir au plus près de la bille noire en une ou deux bandes (un coulé laisserait la bille blanche trop éloignée de la noire). Vous remarquerez que le rebond de la bille blanche sur la bande, sans effet, ne suffit pas à son remplacement (ligne rouge). L'application d'un effet à droite est impérative pour augmenter cet angle de rebond. Le coup doit être joué avec une grande puissance, afin que la bille blanche parcoure une longue distance. La puissance peut être peu précise puisque la zone de remplacement est grande (zone claire). La difficulté du coup réside dans la réalisation de l'empoche de la bille jaune en attaque basse avec effet à droite. Entraînez-vous, dans un premier temps, à réaliser ce coup, sans remplacement. Puis vous augmenterez la puissance du coup, au fur et à mesure que vous automatiserez le geste.

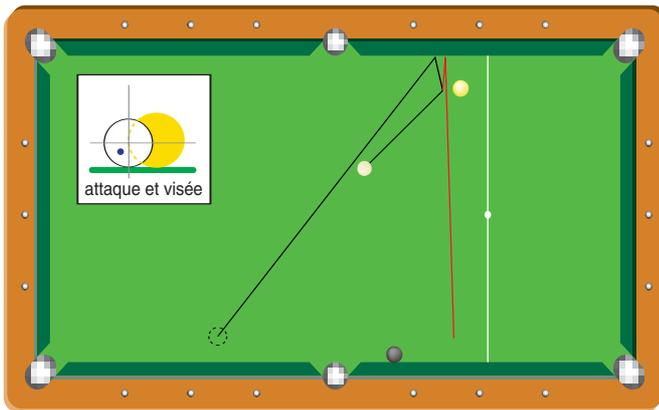
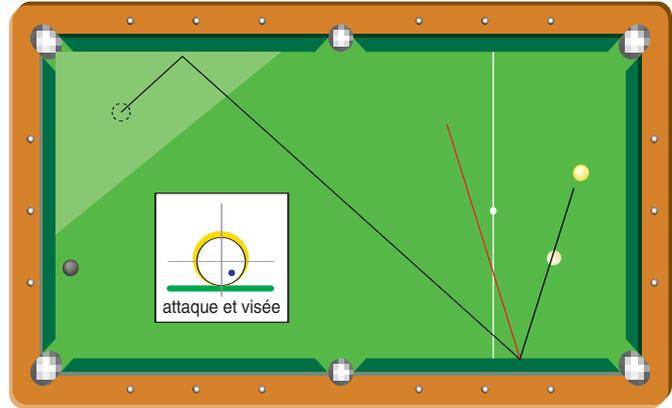
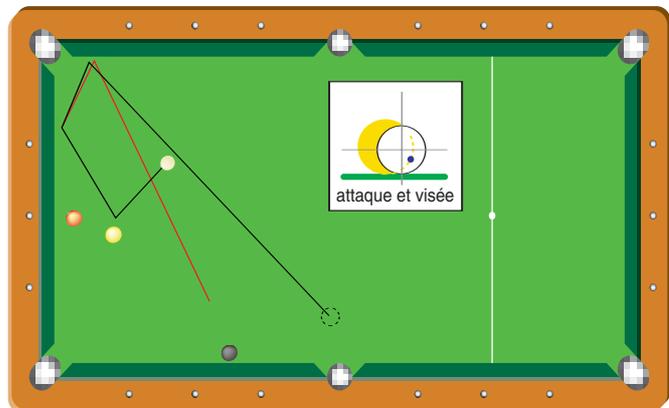


schéma n° 2

Cet exemple décrit aussi une situation de remplacement de la bille blanche par une bande. Si vous vous contentez d'empocher la bille jaune, sans effet avec une attaque haute ou au centre, la bille blanche se positionnera entre la bille noire et la petite bande du bas (ligne rouge). L'empoche de la bille noire sera donc difficile, puisqu'elle devra parcourir une grande distance le long de la bande. Une attaque basse est donc nécessaire pour un remplacement au-delà de la poche du milieu. Cependant, la quantité de bille imposée pour empocher (1/2 bille), ne permet pas un recul conséquent de la bille blanche pour le remplacement. Vous choisirez judicieusement un effet à gauche afin d'augmenter l'angle de rebond sur la bande et ainsi éviter de diriger la bille blanche dans la poche du milieu. La puissance du coup sera adaptée, en privilégiant une grande amplitude du geste et une vitesse relative, afin que la bille blanche se replace à proximité de la grande bande où se situe la bille noire.

schéma n° 3

La bille jaune doit être empochée en quantité "trois-quarts" de bille. Un remplacement pourrait être possible en une bande, grâce à une attaque haute avec effet à gauche, si il n'y avait pas une bille du groupe adverse sur cette trajectoire. Pour éviter cet obstacle, seul le rétro est envisageable. Vous effectuerez donc un remplacement de la bille blanche en deux bandes. Joué sans effet, ce coup dirigerait inévitablement la bille blanche vers la bille noire (ligne rouge). Vous choisirez un effet à droite afin de "développer" le parcours de la bille blanche. L'effet à droite prend toute son importance au rebond de la deuxième bande, puisque le premier rebond s'effectue avec un grand angle d'arrivée de la bille blanche sur la bande. La puissance du coup doit être suffisamment importante pour un remplacement en deux bandes, mais un coup trop puissant dirigerait la bille blanche en poche du coin. La réalisation du coup est possible en effectuant un réglage de la hauteur d'attaque. En relevant un peu cette attaque, la bille blanche rebondit sur la bande à l'endroit choisi et la puissance du coup peut être conséquente au remplacement (attention toutefois à la poche du milieu).



CONSEILS

Multipliez les situations d'entraînement où le remplacement en rétro (ou en attaque basse) nécessite un effet. Variez les différentes quantités de billes et les distances entre la bille de but et la poche. Commencez par des remplacements en une bande sur des courtes distances, puis en deux ou trois bandes sur des distances plus grandes.

ERRATUM

La fiche technique n° 21 décrivait que "l'angle maximal de rebond que l'on peut obtenir, lors d'un coup joué queue à plat face à la bande, avoisine les 45°". Nous vous remercions de corriger par "avoisine les 30°".