

Coups de réglage et développés

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) Voir page technique "le coup de réglage - bases techniques" France billard n°119.

La particularité du développé est d'animer la bille 1 d'un maximum d'effet latéral persistant durant toute la durée de son trajet. Le principe technique du coup consiste à attaquer la bille 1 avec un maximum d'effet latéral et une hauteur d'attaque proche du centre (équateur), en touchant une quantité de bille assez pleine. Ce dernier élément impose une certaine puissance et limite l'application des développés à des trajets de longueur raisonnable.

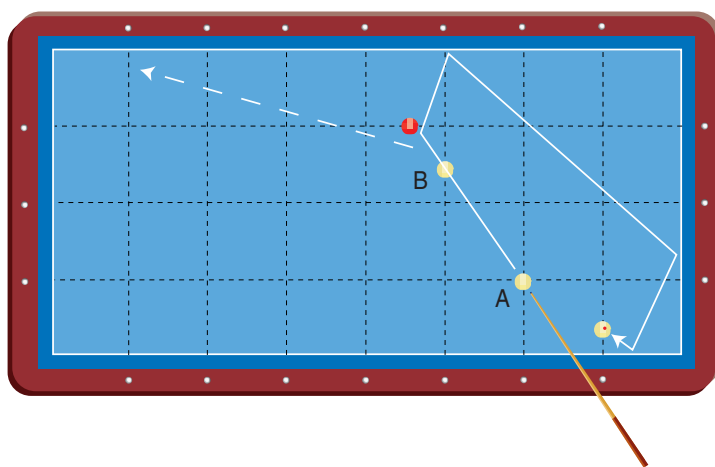


figure n°1

Situation avec bille 1 en "A"

Deux solutions sont envisageables, à droite et à gauche de la bille rouge. Compte tenu de l'orientation des billes 1 et 2, le coup naturel à gauche de la bille rouge donnerait une direction trop proche du coin (trajet en pointillé) rendant difficile le contrôle de la trajectoire. La solution à droite de la bille rouge (trajet en trait plein) nous impose un coup de réglage et la distance bille 1 - bille 2 nous incitera à utiliser le développé pour un meilleur contrôle. En effet, le développé présente l'avantage d'une quantité de bille "confortable" c'est à dire assez pleine, et permet de grossir l'arrivée sur la bille 3 grâce au maximum d'effet.

Situation avec bille 1 en "B"

En raison de la proximité des billes 1 et 2, le développé n'est plus indispensable car le coup de réglage devient plus facilement maîtrisable. On recherchera la meilleure combinaison quantité - hauteur d'attaque pour obtenir une direction précise en conservant le maximum d'effet.

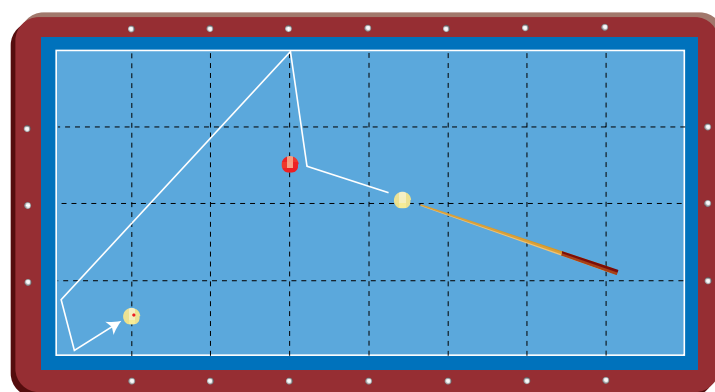


figure n°2

La trajectoire proposée n'est pas réalisable par coup naturel (nous éviterons l'utilisation de l'effet contraire) et le coup à gauche de la bille pointée présente un risque important de contre. La solution la plus rationnelle consiste à jouer un développé afin de faciliter le réglage quantité - hauteur et de grossir l'arrivée sur la bille 3.

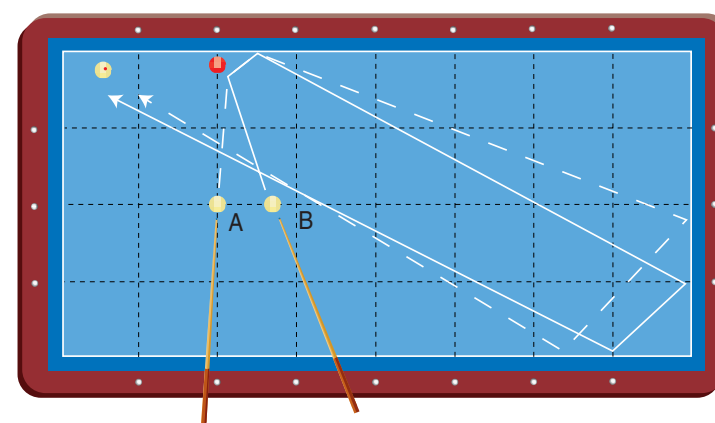


figure n°3

Sur la situation avec bille 1 en "A", on joue un coup de réglage classique (demi-bille attaque au centre) avec effet latéral (trajet en pointillé).

Sur la situation avec bille 1 en "B", nous sommes contraints de jouer le coup en développé pour retrouver la direction de la bille 3 après la troisième bande (trajet en trait plein). En effet, dans ce cas, il serait difficile de reproduire la trajectoire en pointillé.