

Penser au point suivant

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2003-2004, 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 distances parcourues par les billes sont en général importantes lors de la réalisation d'un point de 3 Bandes. Par conséquent, il paraît illusoire de vouloir caramboler la 3 selon une quantité déterminée. Le placement du point suivant est donc un processus aléatoire qui dépend du positionnement de la 2 et du carambolage sur la 3.

Jouer un placement consiste à optimiser la probabilité de recevoir un point favorable, et non pas chercher à obtenir (comme aux jeux de séries) un point précis.

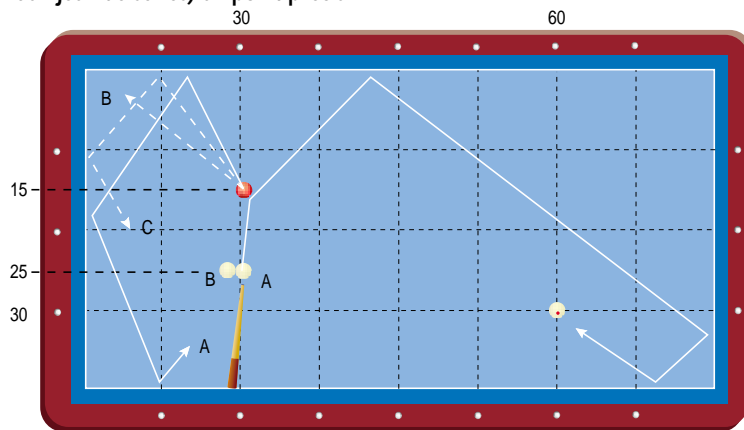


figure n°1

Dans cette figure, le positionnement de la 2 peut se faire dans la zone "A", ou dans le coin "B" suivant l'emplacement de la 1 (en "A" ou en "B"). En revanche, la zone "C" est défavorable, comme d'une manière générale le milieu de la petite et de la grande bande.

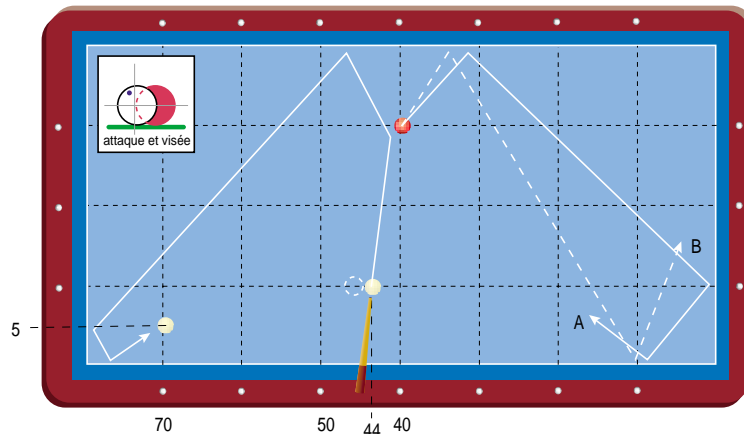


figure n°2

Les chances de carambolage sont équivalentes avec une petite variation de quantité qui amène la bille 2 dans la zone "A" ou dans la zone "B".

Après quelques essais, on constate que la zone "A" offre généralement une solution favorable pour le point suivant, quel que soit le carambolage sur la bille 3.

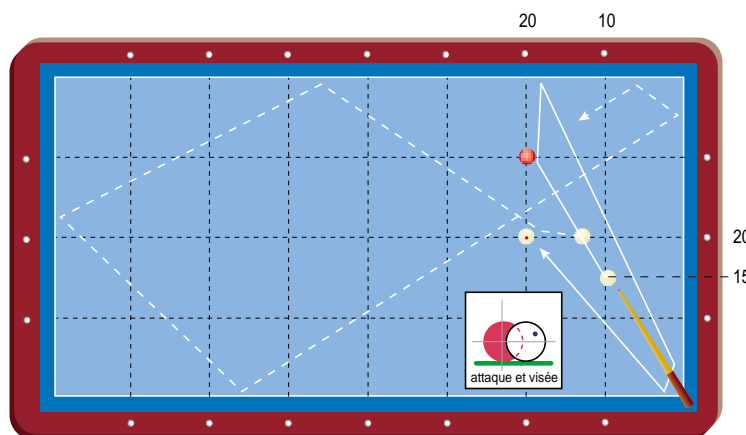


figure n°3

Pour les adeptes des "accordéons", cette position paraît immanquable. Pourtant les probabilités conduisent à un carambolage de la 3 du côté intérieur, et assez fort si l'on désire assurer le point. Dans ce cas, la bille 1 revient vers le bas de la table alors que les billes 2 et 3 se placent en haut.

Suivant l'emplacement de la bille 1, il vaut mieux jouer un 3 bandes ou un 5 bandes (trajectoire en pointillés) classique, et de préférence ne pas placer les billes "devant soi".

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.