



Les contres

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques édités durant la saison 2002-2003, 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).

Pour qu'il y ait un contre, il faut que les billes 1 et 2 soient au même endroit, au même moment. Nous disposons donc de deux variables, l'une spatiale, et l'autre temporelle pour éviter le contre. Voyons comment analyser les situations suivantes.

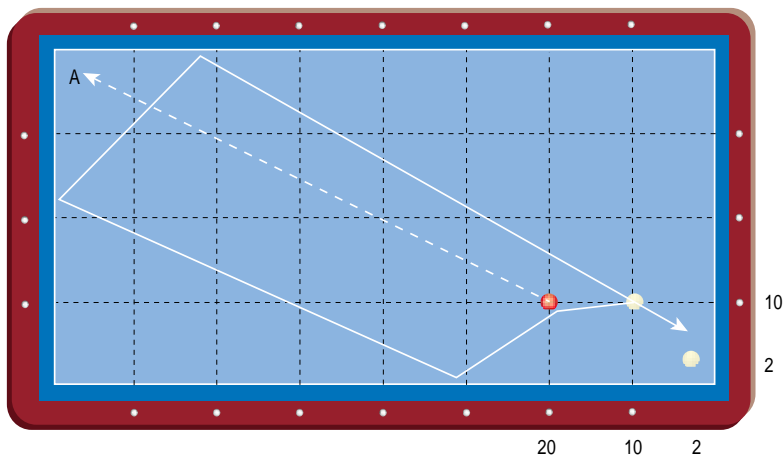


figure n°1

Sur cette figure, le risque est que les billes 1 et 2 prennent la même direction, auquel cas le contre est inéluctable.

Il faut jouer dans l'esprit d'empocher la bille 2 dans le coin "A", comme au billard américain. Pendant que la bille 2 se trouve dans la zone du coin "A", la bille 1 doit se situer entre la petite et la grande bande.

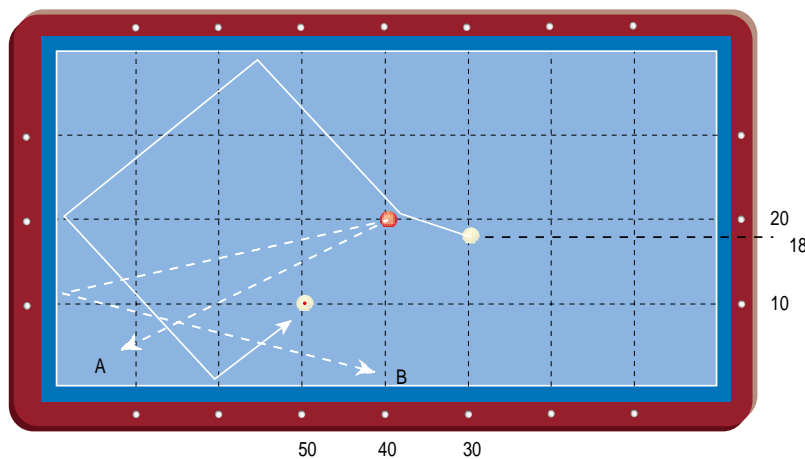


figure n°2

Suivant la position exacte des billes, on joue soit pour laisser la 2 dans le coin (solution "A"), soit pour passer derrière la bille 2 en prenant plus plein (solution "B").

Dans cet exemple, le rapport de forces engendré par la quantité de bille est primordial, et on joue plus sur la composante temporelle que sur une variation de direction des billes.

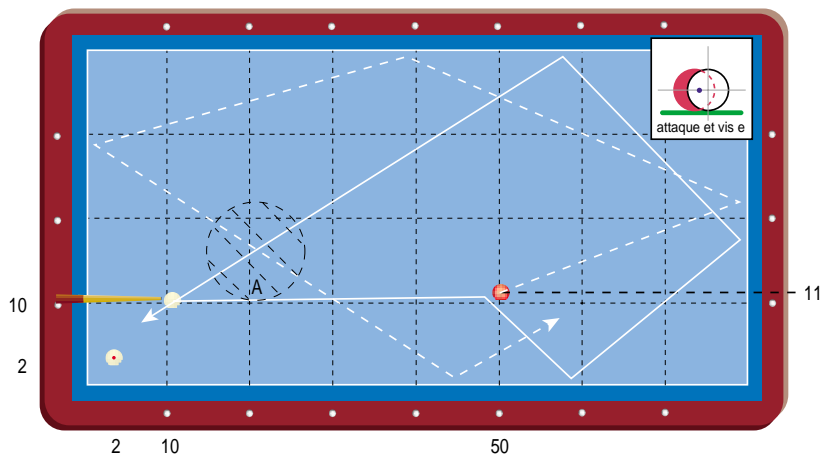


figure n°3

Ce contre est un classique du genre. Du fait qu'on ne peut pas empêcher les billes de se croiser, il faut impérativement que la 1 et la 2 ne se trouvent pas dans la zone "A" en même temps.

Pour cela, on va ralentir la bille 1 en jouant au centre (ou légèrement bas) et rectifier le parcours en mettant un peu plus d'effet que d'habitude.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10° 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.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10° 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.