

La D.T.N. de la F.F.B. vous propose une série de fiches techniques éditées durant la saison 2004-2005, consacrées à la partie libre et s'adressant à des joueurs du niveau technique 3 (M.G. de 2,5 à 5 environ, voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la F.F.B. pour le billard carambole).

S'initier à l'américaine (1^{ère} séance)

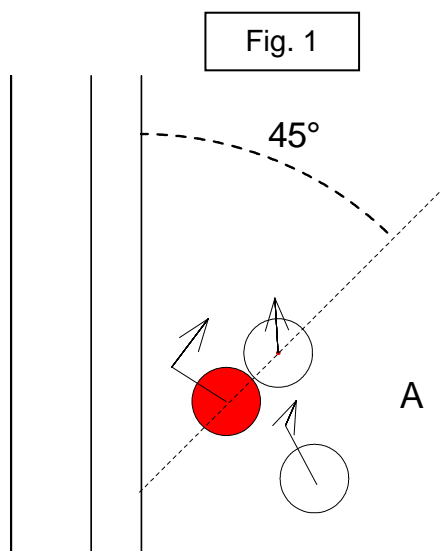


Figure 1

coup de « rail »

Cette situation se définit par une proximité des billes 2 et 3, orientées selon un angle voisin de 45° par rapport à la bande. L'emplacement de la 1 doit permettre, par un coup naturel, de caramboler en plein la bille 3, en vue de la maintenir à une distance constante de la bande. Enfin, un écartement entre la rouge et la bande (environ 1/2 bille) est indispensable à la bonne réalisation du coup de rail.

Le coup de rail consiste à rappeler la rouge tout en déplaçant la blanche grâce à une quantité de bille et une mesure adaptées, en vue de retrouver le coup suivant une situation analogue.

Suivant la disposition des billes, l'effet latéral peut améliorer le résultat. L'effet à droite favorise la reprise de dominante sur la 3, tandis que l'effet à gauche la réduit. La trajectoire de la 2 subit également plus ou moins les conséquences de l'effet latéral.

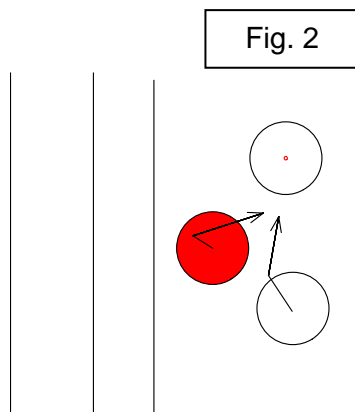


Figure 2

« double contre »

Cette situation se différencie essentiellement de celle du coup de « rail » par l'orientation des billes 1 et 2, favorable au retour de la 2 sur la 1. Le principe du coup consiste à bénéficier d'un **contre franc** au retour de la 2 sur la 1, afin de réduire le risque de collage. L'angle des trois billes permet de jouer avec le rejet naturel.

Les billes 2 et 3 sont ici écartées, mais ce coup peut s'envisager lorsque la 2 et la 3 sont plus proches l'une de l'autre, à condition d'un retour possible de la 2 sur la 1.

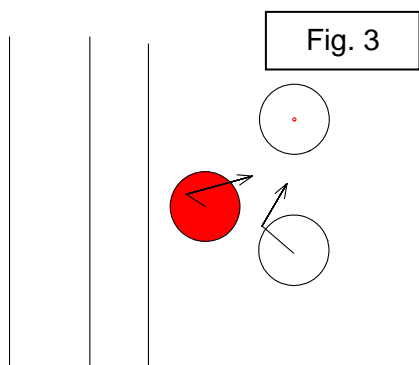


Figure 3

« rétro ou angle droit-contre »

Cette situation se différencie du « double contre » par la trajectoire de la bille 1, plus proche d'un angle droit, parfois d'un rétro. Le principe du coup s'apparente au « barrage », avec un retour impératif de la 2 sur la 1. Suivant l'orientation des billes 1 et 2, l'effet latéral peut améliorer le retour de la 2 sur la 1.

Entraînement

S'entraîner exclusivement sur le coup de rail dans un premier temps. Par la suite, s'entraîner sur les différentes situations proposées (exemple des figures 2 et 3), afin d'affiner les réglages adéquats. Le remplacement des billes doit être minutieux pour appréhender les nuances entre les différents coups et pouvoir les reconnaître en situation de jeu.

Avertissement

La série américaine impose la réalisation de coups précis et donc une gestuelle adaptée aux situations de « billes de près ». La position du corps relevée, la tenue du fût à proximité du centre de gravité de la queue et une longueur de flèche réduite conditionnent une posture cohérente, à laquelle s'ajoute la surveillance du limage et de l'amplitude de l'élan. La spécificité de chaque coup inclut la prise en compte de la puissance du coup, dont les nuances (parfois importantes) s'assurent en variant l'amplitude et la vitesse de l'élan.