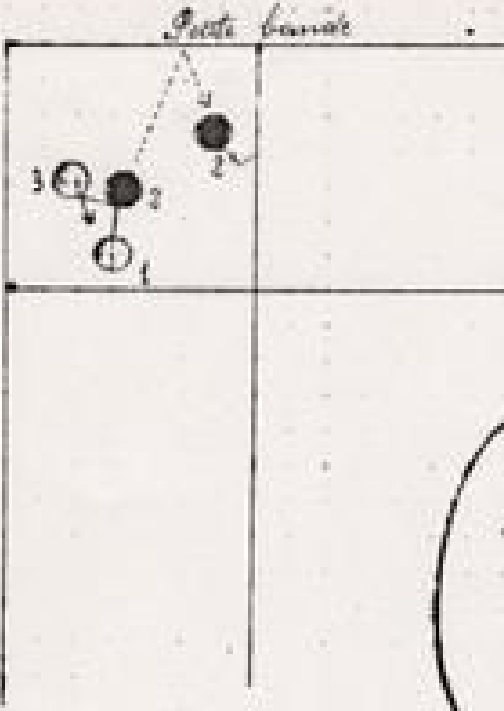


112



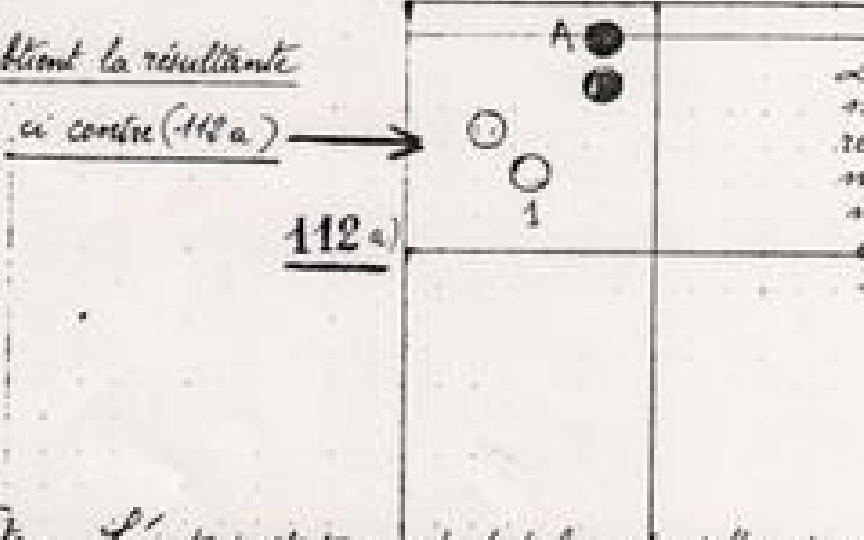
Entrées

Couler la rouge et se placer sur la blanche
 Bien veiller à ne pas laisser la 2 à la petite bande. La rouge doit toucher la bande et s'en écarter d'environ 15 cm pour venir en 2'

On pourrait certes placer la 2 en 2' sans que celle-ci touche la petite bande mais il faudrait jouer doucement et la 1 arrivée de trop près d'impulsion resterait trop près de la 3.

Donc jouer pas trop doucement pour que la 2 fasse le parcours indiqué en pointille au coup 112.

On obtient la résultante
 ci contre (112 a)



112 a)

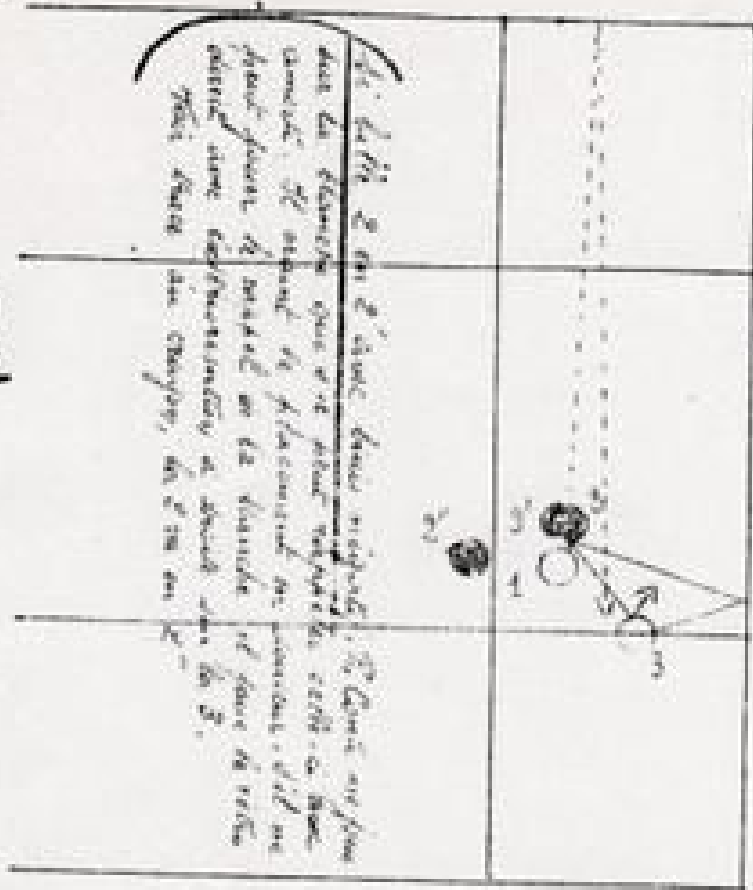
La sortie serait bien moins facile, et le résultat serait bien moins bon si la rouge ne s'était pas assez écartée de la petite bande (voir rouge en A)

Note: L'interprétation est totalement différente si l'on joue la partie libre

On verra ultérieurement ce qu'il y a lieu de faire lorsqu'on abordera l'étude de cette forme de jeu. On doit obtenir l'américaine en 3 ou 4 coups (en décomposant) de façon à se laisser la résultante 112 a) avec beaucoup plus de sécurité.

P. Lanti, juillet 1945

72



Exactement même interprétation
mais par retro, au lieu de par a

Le retro direct est difficile.

• Le placement par 1 bande en prenant la blanche comme bille 2 est facile mais on dans l'inconnu. Le résultat peut être bon mais peut aussi être détestable.

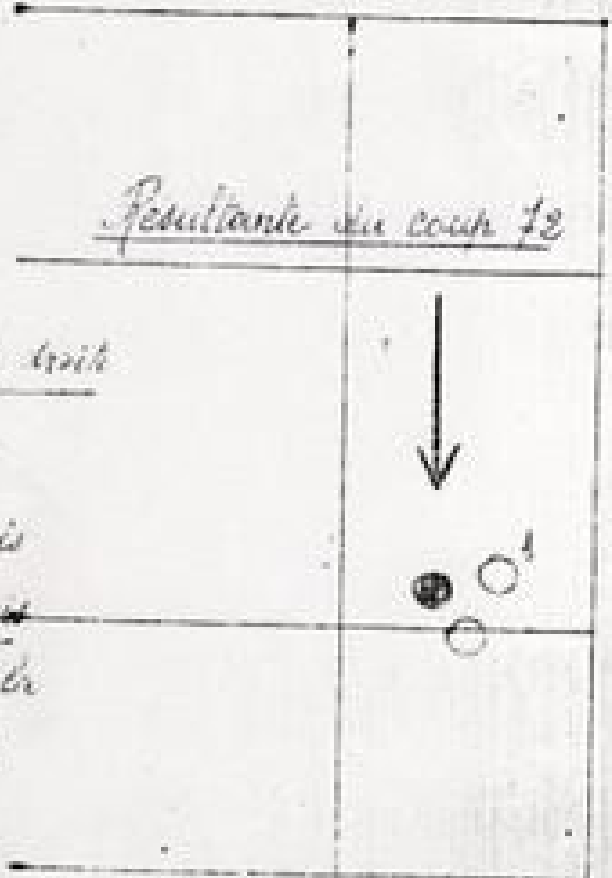
Jouer donc le retro par bande

Coup naturo, spectaculaire et donnant toujours une excellente résultante.

Belle 1 bande sans effet

Aus d'exception jamais d'effet à trois

Belle 2 environ 1/4 ou 1/3



Comme les billes sont très près l'une de l'autre, il faut un buis des faille et ça remue malade la touche très peu par la 2.

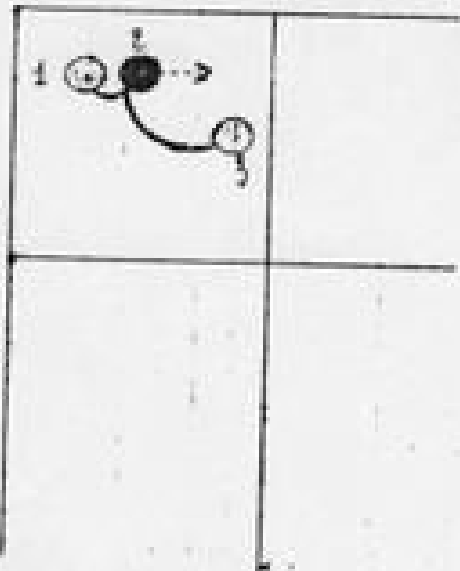
R. Bouti Mars 1949

76

Interprétation tout à fait différente pour deux positions presque identiques

84

Table de jeu



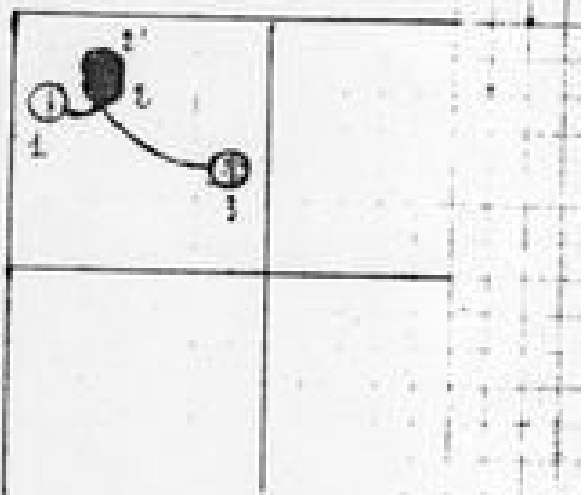
Jouer le massé par le filon de la 2 pour entraîner celle-ci vers la 3

Position 85

L'interprétation du coup 84 n'est plus possible car le biais 1-2 est très prononcé et la 2 ne pourrait être entraînée assez près de la 3 on est dans l'inconnu

85

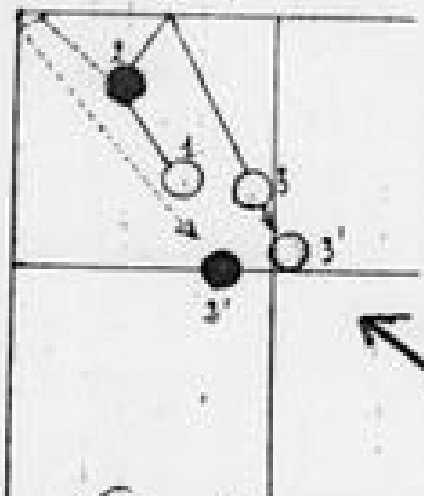
Table de jeu



Que faire

Il faut jouer le massé par l'extrême fin de la 2 pour laisser celle-ci en arrière on la déplaçant de 1% au plus et même moins si possible (?)

85a)



Balle 1 basse et en arrière à gauche
Balle 2 extra fine (elle ne doit pas bouger)

Viser à manquer de touche. Queue très peu verticale. Coup de queue en coup d'épingle.

On doit obtenir le résultat de 85a)

Note: Il est très important de jouer à la perfection le massé par le fin, c'est primordial pour bien se placer sur la 3.

Intéressant

On peut croire que la rouge ne peut être rappelée par 2 bandes, car le bras est très faible.

C'est cependant possible, parce que la 2 est assez près de la 1

Bille 1 un peu au dessous du centre et sans effet

Bille 2 environ $\frac{3}{4}$

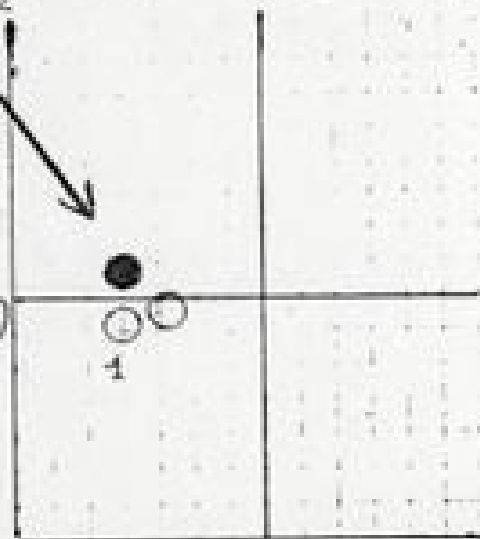
Né pas oublier qu'une attaque d'une bille 2 à $\frac{15}{100}$ de la 1 touché $\frac{4}{5}$ correspond à une bille 2 à 7 ou 8 $\frac{1}{100}$ de la 1. touché $\frac{2}{8}$ à peine.

C'est le mystère des billes près, dit P. Conti, qui a constaté le fait sans pouvoir l'expliquer.

On doit obtenir la résultant 95a)

si avec bras identique la 2 était en 2°
le coup 95 ne serait plus possible car il faudrait, pour que la 2 puisse rentrer par 2 bandes, toucher cette bille beaucoup plus grosse et alors la 1 95a) n'aurait plus la force d'arriver jusqu'à la 3.

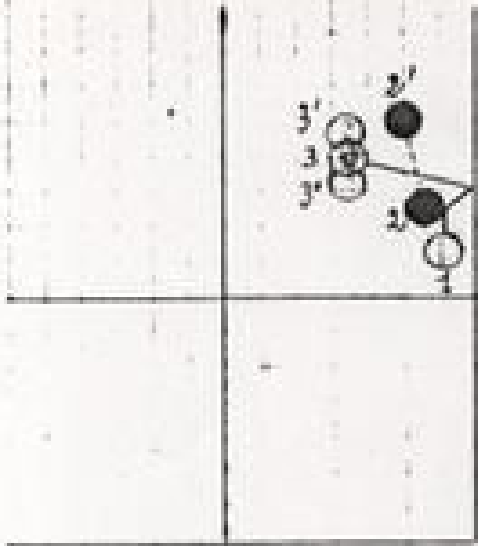
Note: Modifier bien entendu la hauteur d'attaque si la 3 est en 3° ou en 3°



P. Conti (mai 1945)

Le mystère des billes de près

96



(Nouvel exemple d'attaque pas trop grosse de la 2 et qui correspond à une attaque très grosse.)

Coup 1 bande avec concentration

Bille 1 très en tête et à droite

Bille 2 environ 1/8

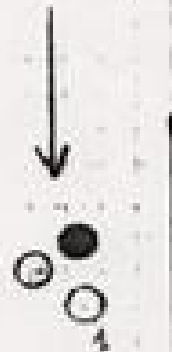
(Prendre ou supprimer l'effet de la 3 et 3' mais ne jamais prendre d'effet à gauche. Cet effet ne s'applique que si la 2 est encore près de la petite bande)

si bille 3 en 3" glaiser
l'attaque sur la bille 2

On obtient la résultante 96 a)

Note:

Le coup 96 peut se jouer avec billes 1 et 2 plus éloignées de la petite bande (pas trop larges) mais il n'est plus possible si les billes sont trop près de la bande. Le coup 96 indique l'extrême limite du rapprochement.



96 a)

Parfois le contre est inévitable. Si on possède le coup 96 à fond on peut adopter néanmoins la solution ci-dessus. car on s'arrange pour que la 2 frôle seulement la 3 ou touche celle-ci extra fine. On combine alors par rencontre ou rattrapage.

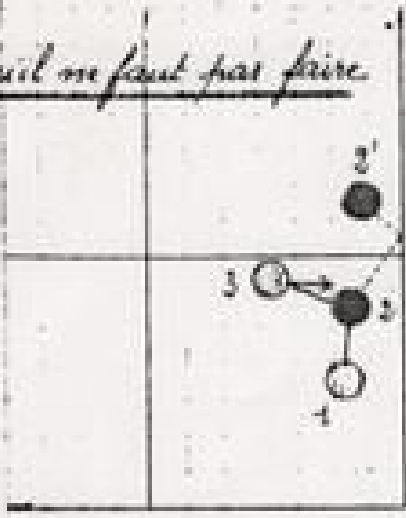
Dans la position 96 le contre n'est nullement à craindre.

P. Conté (1945)

Une variante du coup 96 avec attaque ultra basse

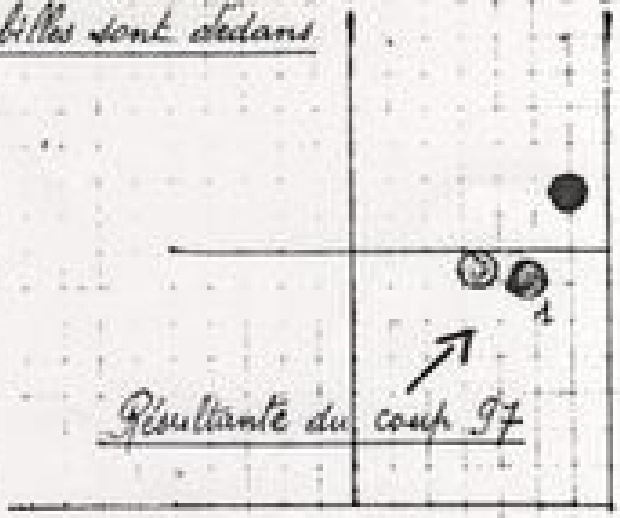
Ce qu'il ne faut pas faire

97



Les billes sont dedans

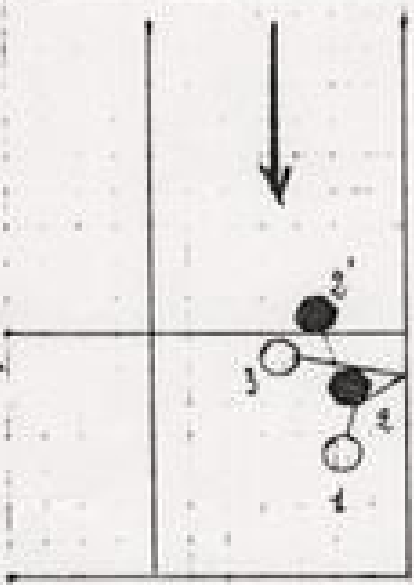
Résultante du coup 97



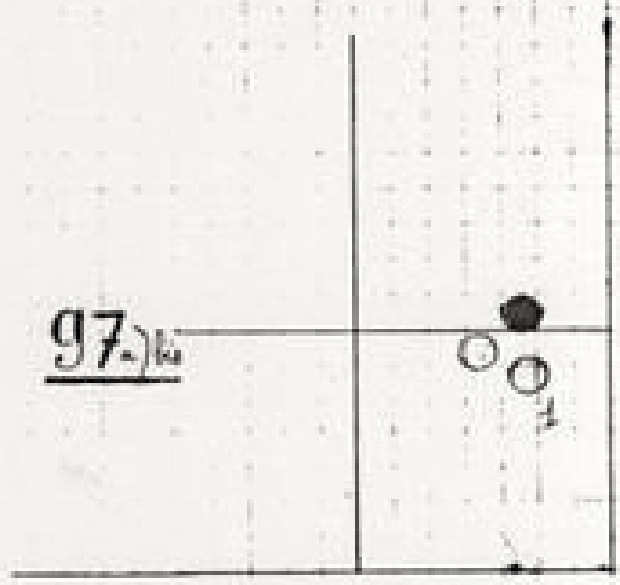
On ne peut évidemment pas dire que c'est une grosse faute mais il y a mieux à faire et c'est plus facile et la résultante est meilleure.

Ce qu'il faut faire

97 bis



97 bis



Balle 1 maximum de bas et maximum à droite

Balle 2 maximum de fin

3 maximum donc aucun décalage est réalisé

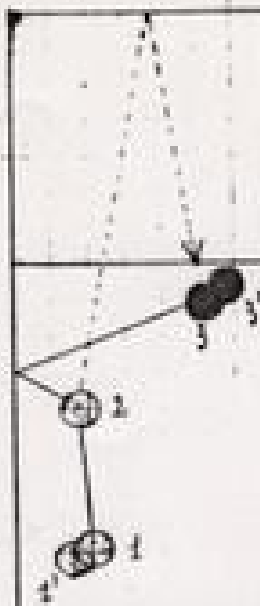
On obtient la résultante 97 a) bis

Il suffit alors d'avancer la rouge par le plus et de rester sur la 3 à 1/4 de celle-ci.

On joue alors le passage qui donne la suite de la ligne.

On évite donc un rappel de long (coup 97 de l'antipolémie de haut de page)
R. Courté Juin 1965

La soie de la ligne en 1 coup



98

Cela pas jouer le bille à bille car il fait intervenir le mécanisme et ne permet pas de rentrer la 2 correctement pour le 1 bande, qui est naturelle quand on possède bien cette famille de points. Bille 1 en tête ou au dessus du centre et à gauche.

Bille 2 environ 1/4 plutôt plus

Certains variantes se jouent avec attaque au centre, d'autres avec peu d'effet ou pas du tout

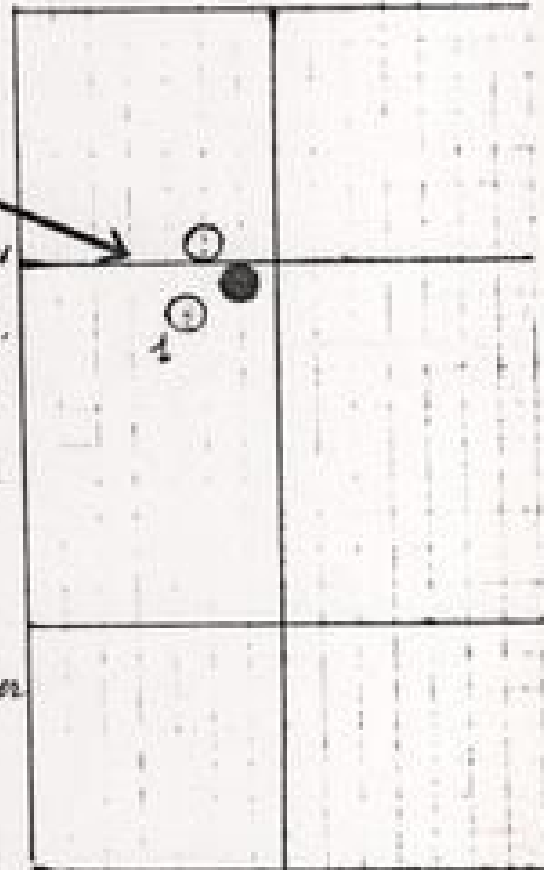
On doit obtenir la résultante ci-contre

Attaquer au coup 98 la 2 un peu moins pleine si on est plus près d'elle et vice versa. Si la 1 est en 1' attaquer bien entendu la 2 plus pleine en modifiant cela va de soi la hauteur d'attaque et l'effet.

Idem si l'emplacement de la 3 varie.

Il y a une foule d'attaque à déterminer suivant le biais et la position de la 3.

P. Court. Mai 1945.



La soie de la ligne en 1 coup

99



(Inutile de masser, on risque le contre et c'est trop difficile.

Jouer le 1 bande en coulant par demi piqué.

Queue avec très faible verticalité



Attaque en avant très en tête et avec effet à droite.

Bille 2 environ 3/4

(En somme, attaquer comme pour le coulé direct quand les billes 1 et 3 sont très près l'une de l'autre.

Coup de queue court, rapide, pas trop doux et avec beaucoup de mordant.

Jouer plutôt trop fort que pas assez

En jouant trop doucement la 1 n'a

pas la force d'arriver jusqu'à la 3

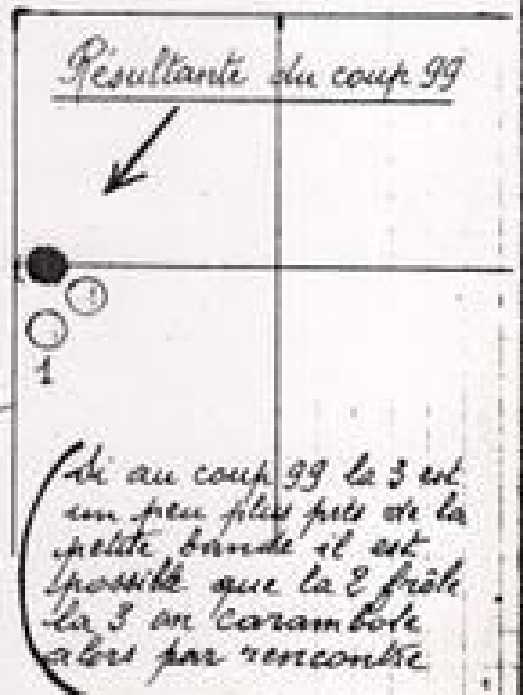
En jouant trop fort on ne risque

rien puisqu'on a le remplacement

en A, la 2 étant bloquée par la 1

Coup natif.

Mais le coup de queue est délicat, car on ne peut enfoncer pour éviter de queuser.



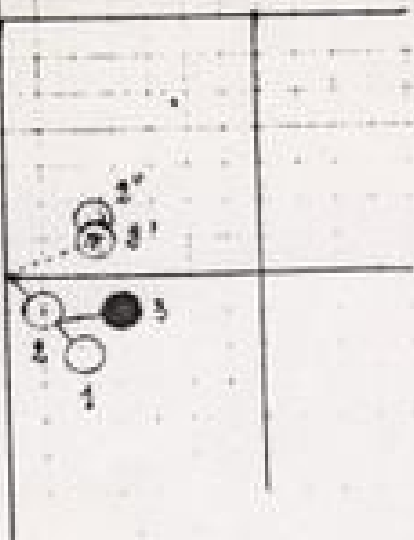
(Si au coup 99 la 3 est un peu plus près de la petite bande il est possible que la 2 frôle la 3 ou carambole alors par rencontre

R. Conti (Mai 1965)

98

100

100

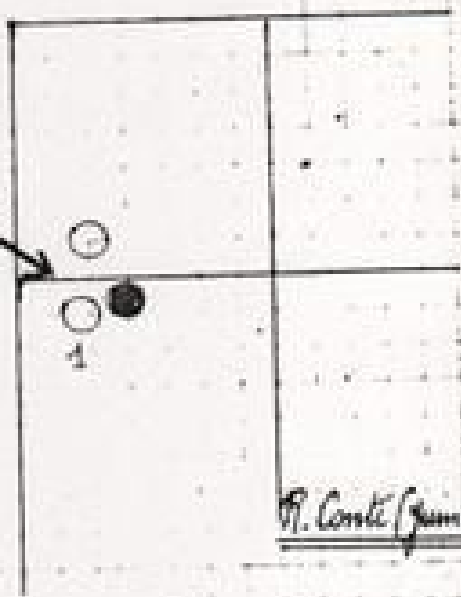


Dans cette position qui permet faire bille à bille, de façon la sève de la ligne, on doit attaquer la...

Bille 1 basse et très à droite, et la Bille 2 aussi peu grosse que possible

En effet si on attaque la 2 trop grosse elle va en 2" alors qu'il vaut mieux l'écarter le moins possible et la placer en 2'.

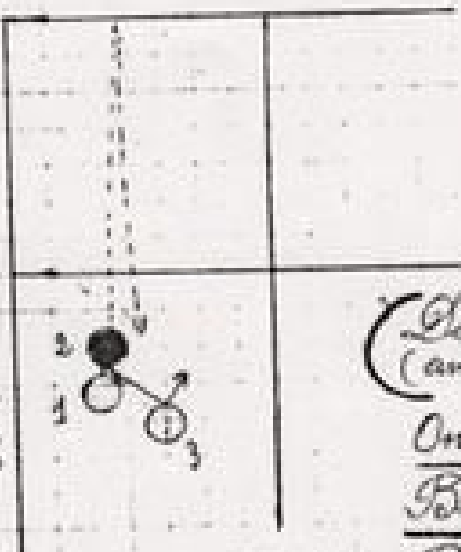
Si le coup est bien joué on obtient la résultante ci-contre



P. Conté (juin 1946)

101

100



Dans cette position il ne faut pas jouer le piqué (avec ou sans rappel de la 2)

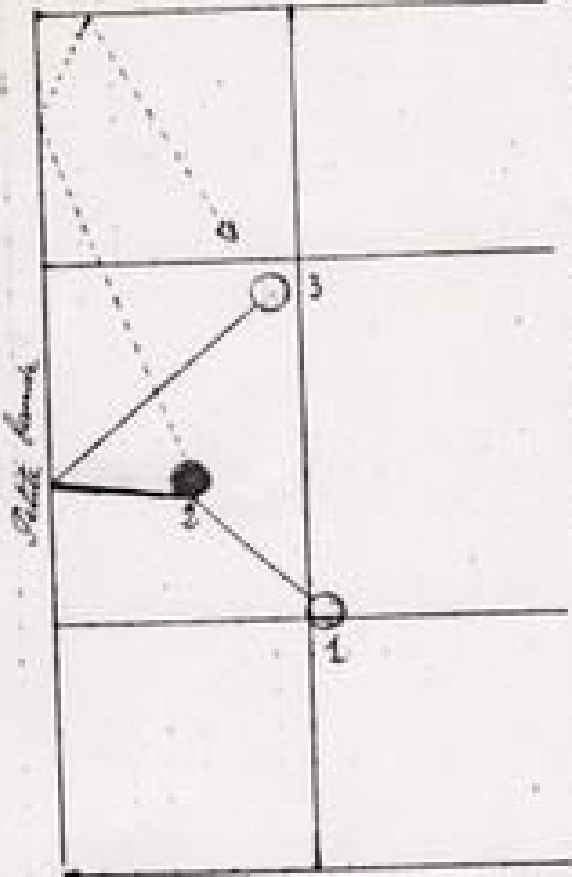
On doit jouer le rebte avec extériorisation.

Bille 1 basse et à gauche

Bille 2 environ 1/6

Même si on n'a pas une concentration soignée, la résultante sera acceptable grâce à la dominance de la 3.

P. Conté (juillet 1945)



Élimination du mécanisme

Ne pas jouer le bille à bille, c'est trop difficile et cela oblige à donner un coup de queue délicat comme dosage et souplesse. La bille 1 est trop éloignée de la bille 2.

Jouer le 2 bande avec rappel de la 3 par 2 bandes.

(Même interprétation pour les variantes de cette position et de la position, quoique identique ou presque, et moins large)

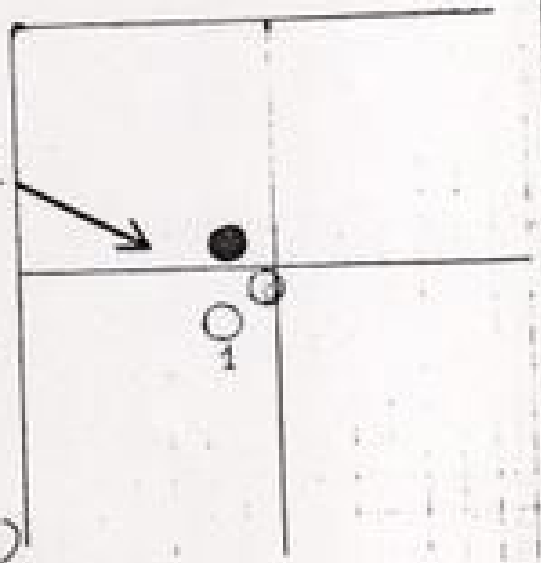
Bille 1 au dessus du centre et très à droite

Bille 2 environ 2/3 (plutôt plus)

Coup de queue allongé du coulé

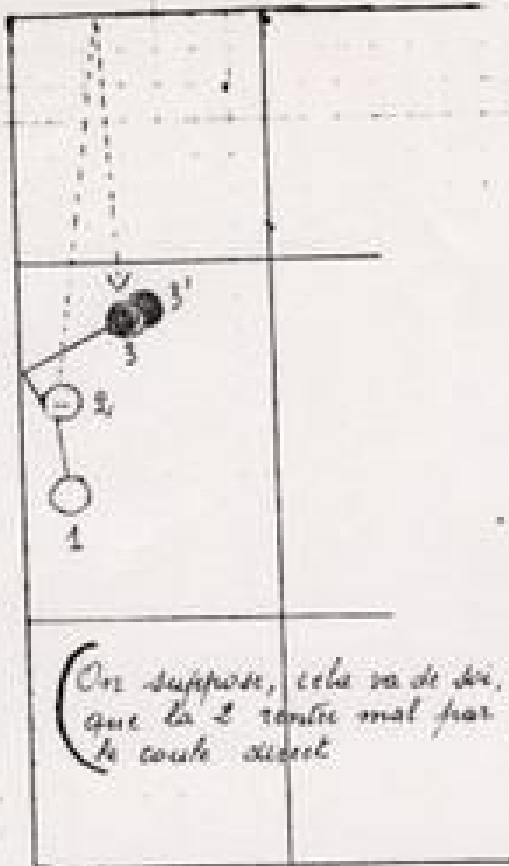
Résultante du coup 102

Évidemment cette résultante est idéale, mais si les billes sont généralement moins près on a presque toujours un coup très facile à jouer



R. Conté (juin 1945)

103



(On suppose, cela va de soi, que la 2 rentre mal par le coule direct)

Variante du coup 98

(Ce n'est évidemment pas une faute de jouer le coule direct, mais il y a mieux à faire)

C'est la coule par bande qui donne la série de la ligne en 3 coup.

Billé 1 en tête sans effet ou avec effet à gauche

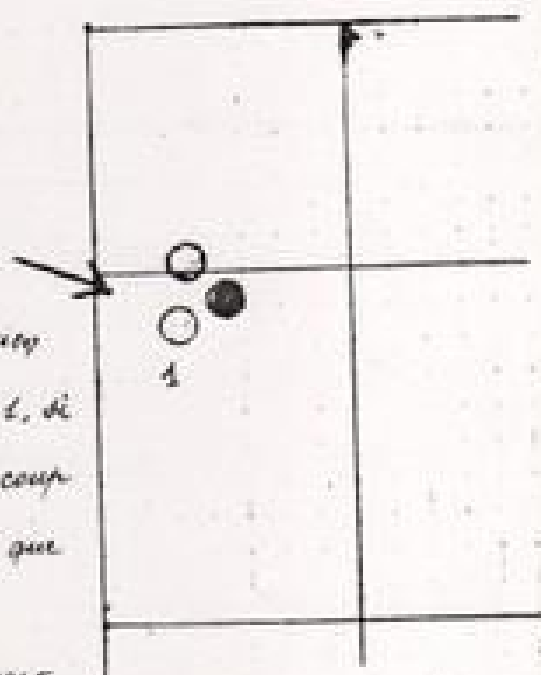
Billé 2 très grosse pour éviter le coule sur la 3 (environ 3/4)

Ne jamais prendre d'effet à droite dans ce point et ses proches variantes.

car il n'y a que le sans effet ou l'effet contraire qui permettent d'avoir un amorti parfait de la 1

Resultante de la position 103

Note: Dans le coup 103 si la 2 est un peu plus près de la petite bande que la 1, si les 2 billes sont à égale distance, le coup n'est plus possible, ou alors il faut que la 3 soit en 3'



P. Conte (juillet 1945)

Deux positions presque identiques

Deux interprétations différentes

104

A

B

Prendre des plus de côté mettre de l'effet à gauche pour resserrer la 2 comme la 3



Préparer le passage en prenant la rouge comme la 2 et en l'attaquant comme d'habitude très grosse et belle 1 base sans effet (en principe, mais parfois avec, suivant biais)
Rester à 1/2 de la 3

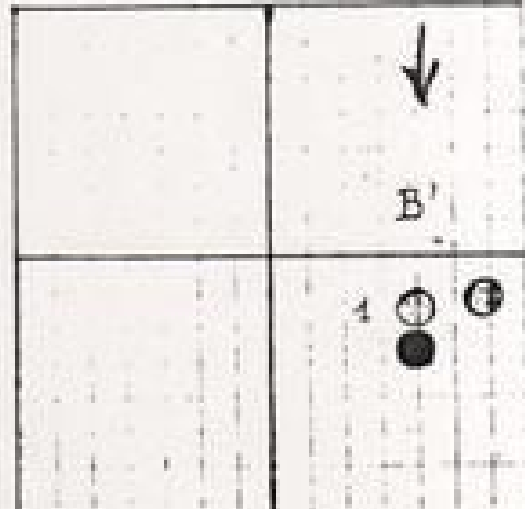
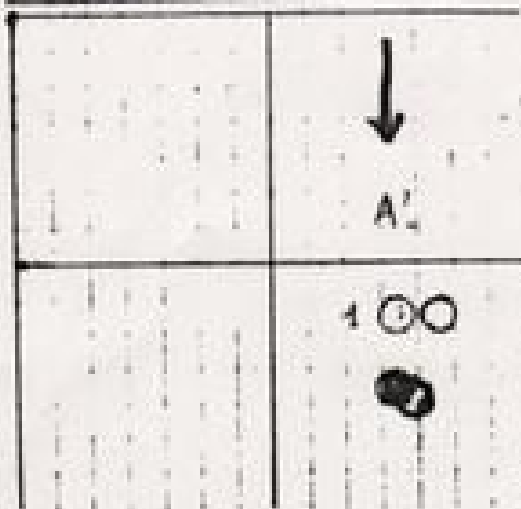
La rouge est plus près de la blanche
(comparer avec la ligne du quadrillage)
et de ce fait le biais 1 et 2 est plus prononcé.

si on adoptait la solution A on éliminerait trop de biais pour qu'on puisse, si utile, rappeler la rouge en largeur.

On doit avancer la 2 beaucoup de façon à ce qu'on puisse rappeler la rouge en largeur si on préparait mal le passage. Cette planche de salut est une sauvegarde
On obtient la résultante A'

La sauvegarde n'existe donc plus.
on doit donc prendre la blanche comme la 2

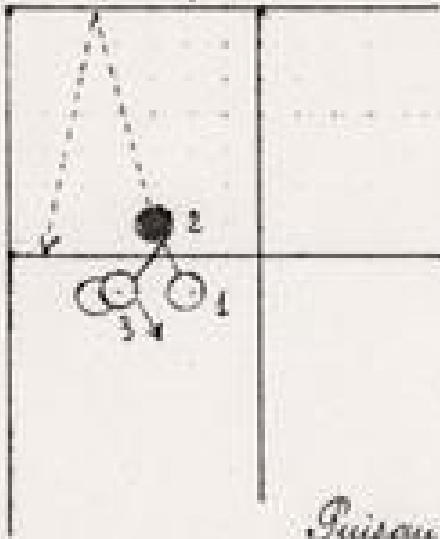
On obtient la résultante B'



Note. si au coup B on adoptait la solution A on placerait la rouge à l'endroit qu'elle occupe au coup A la résultante A' on aurait donc une nouvelle position après passage (trop de biais)

P. Corbi (juillet 1905)

105



La position 105 est une position balade qui nécessite un repêchage. Repêchage facile, certes, mais repêchage tout de même.

(Le passage même s'il est possible, doit être considéré comme un pié alla.)

Que faire!

Puisqu'on ne peut jouer le blocage, on doit se placer sur la 3 en carambolant fin à droite de celle-ci par un rebond vif de façon à ce que la 1 ressorte nettement en arrière.

Prendre le moins de bille 2 possible, car ceci permet de donner le moins d'impulsion à cette bille tout en donnant beaucoup à la bille 1.

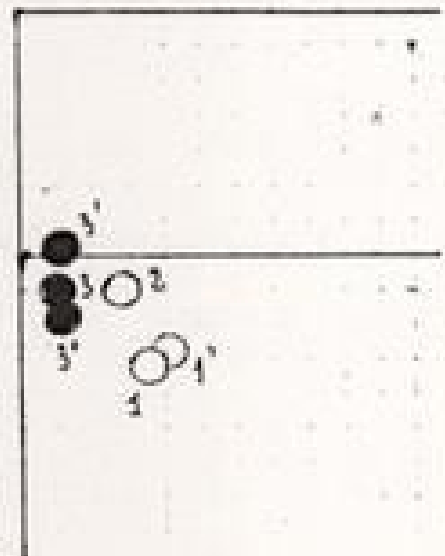
Bille 1 très basse sans effet

Bille 2 environ $\frac{1}{2}$ plutôt moins

On obtient approximativement la résultante ci-contre

On remarquera que l'interprétation 105 permet, si on a de la mesure, d'obtenir en 1 coup la position d'américaine.

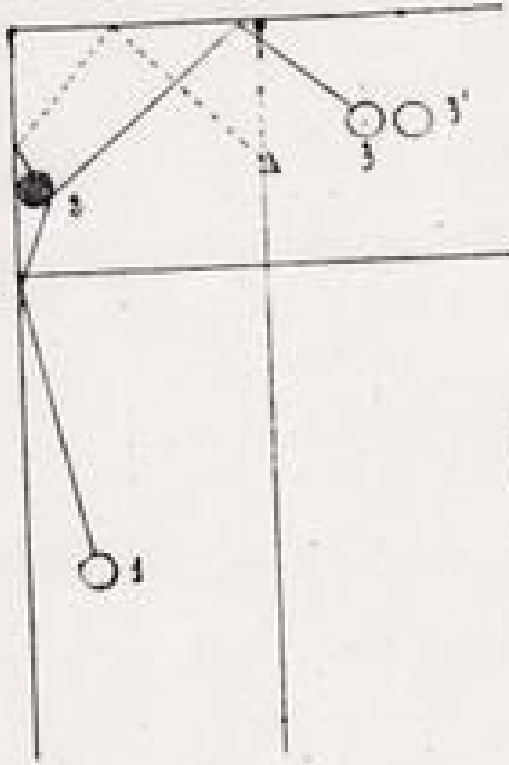
(Que la 1 soit en 1 ou en 1' la résultante est toujours belle, même si la 3 est en 3' ou 3'').



R. Conti, juillet 1965

Un joli repêchage de R. Conti.

106



2 Bandes par bicolore

Bille 1 en tête et à gauche (pas top)

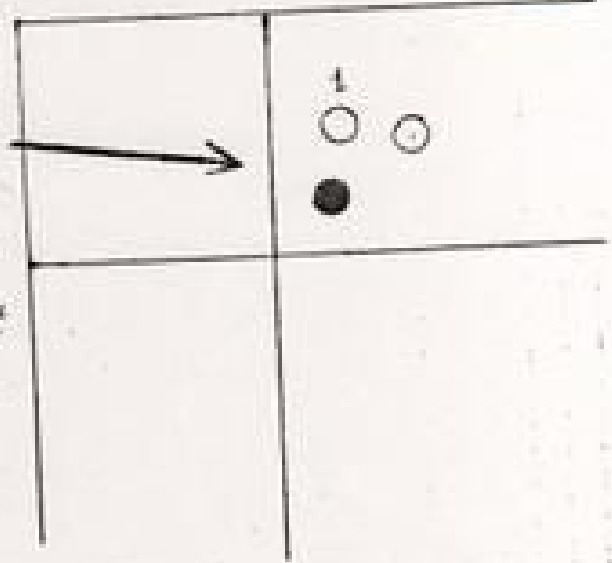
Bille 2 environ 1/3, plutôt moins

Coup de queue allongé du coulé

(Exécution très facile bien qu'on pense le contraire.)

Modifier les attaques, la quantité de bille 2 et l'effet si le biais est différent, et suivant les variations de position de la bille 3.
avec position 3 en 3' attaque sans effet à gauche.

Résultante du coup 106

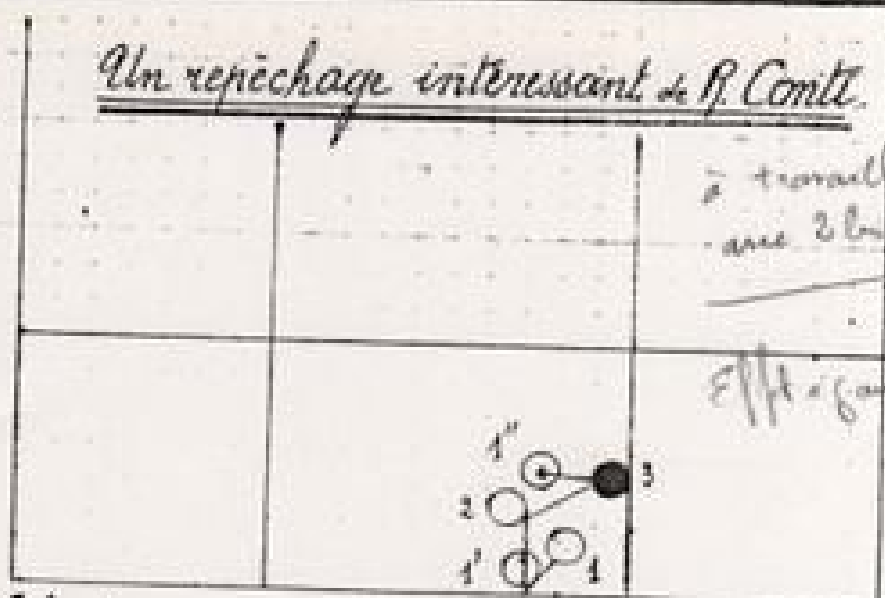


Cette résultante n'est pas approximative, on obtient presque chaque fois cette position

R. Conti juillet 1945

Un repêchage intéressant de P. Conti.

107



(Le biais est trop fort pour qu'on puisse, par rétro, rappeler la rouge par 3 bandes)

(En plein billard on devrait jouer le bille à bille en prenant la blanche comme bille 2 de façon à prendre une dominante sur la rouge.

Mais près d'une bande il y a mieux à faire.
Jouer le passage par bicole.

Les billes sont trop écartées dans ton. C'est exact.

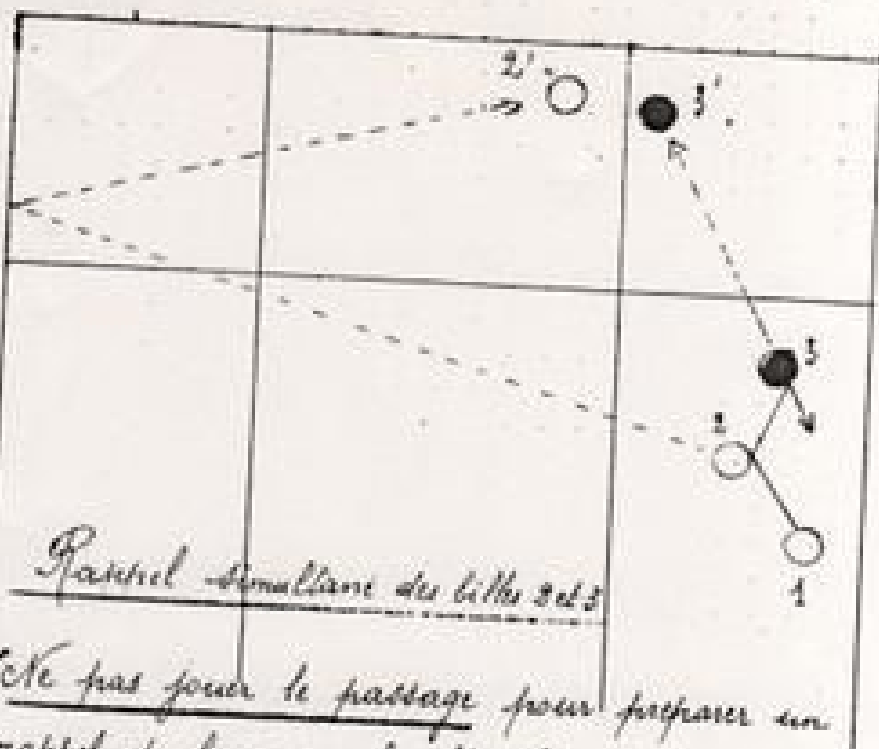
Aussi faut-il jouer avec effet à gauche afin de pouvoir arriver sur la bande très près de la 2 de façon à toucher celle-ci avec finesse.

(Du fait de la bicole c'est comme si la 1 se trouvait au départ en 1.

(On doit obtenir comme résultante la position 1. 3. 2. Si on touche la 2 trop grosse on se laisse un rétro par 1 bande sur la petite bande.

P. Conti juillet 1945

109



(Ne pas jouer le passage pour préparer un
rappel de long sur la blanche.

Il y a mineur à faire!

Jouer la bille à bille avec carambolage à droite
de la rouge de façon à envoyer cette bille en 3'
dans la région favorable.

Bille 1 en dessous du centre et à droite

Bille 2 environ $\frac{1}{2}$ plutôt plus

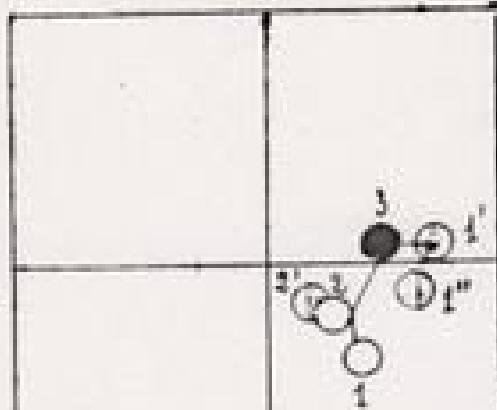
Ce coup d'apparence facile demande assez
de travail pour être joué correctement.

Abaisser l'attaque si la 2 est un peu plus éloignée de la 1
(c'est plus adapté l'interprétation, 109 si le carambolage
à droite de la 3 est incertain)

P. Bonte 1945

La recherche de la maïque

108



Bille 1 au centre très à gauche

Bille 2 1/4 environ

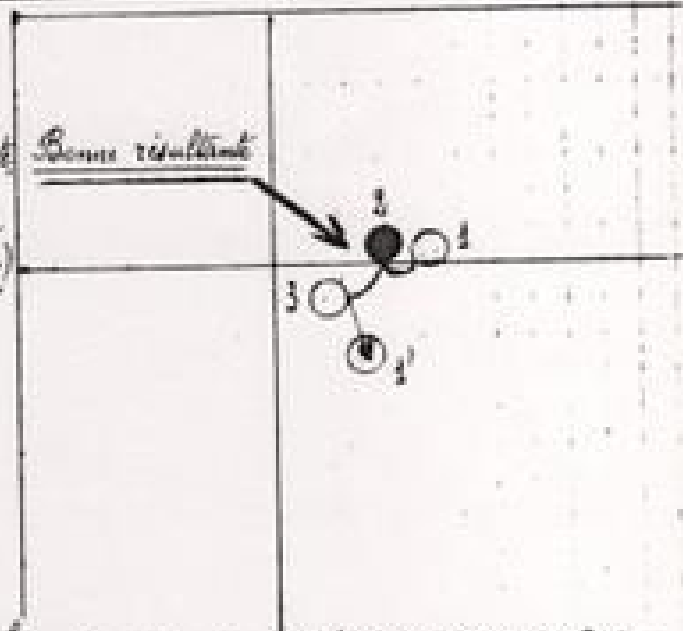
L'avantage:

C'est de pouvoir ensuite se placer sur la blanche en dominant.

On joue alors un placement sur la rouge pour la rappeler en sens de la ligne et on gagne 1 point.

Si on se place sur la rouge par l'extrême finisse de la 2 on se laisserait la résultante 108 b) et on devrait, bille à bille, se placer ensuite sur la blanche pour rappeler celle-ci en largeur sur la grande bande la plus loignée.

Que faire! Il faut toucher la 2 pas trop fine pour l'avancer un peu, tout en se plaçant sur la rouge en demi-marque, de façon à obtenir la résultante 108 a) ci-dessous.

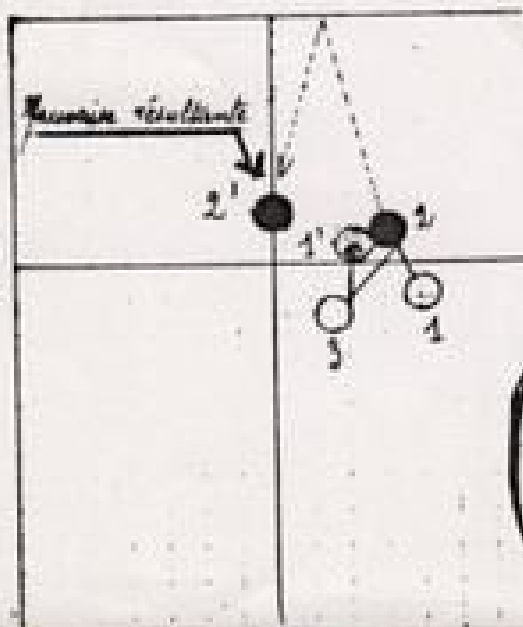


En somme on doit au coup 108 se placer sur la rouge de telle façon qu'on puisse au coup suivant (par finisse en demi-masse) dominer la blanche position 1'. 3. 2. du coup 108 a).

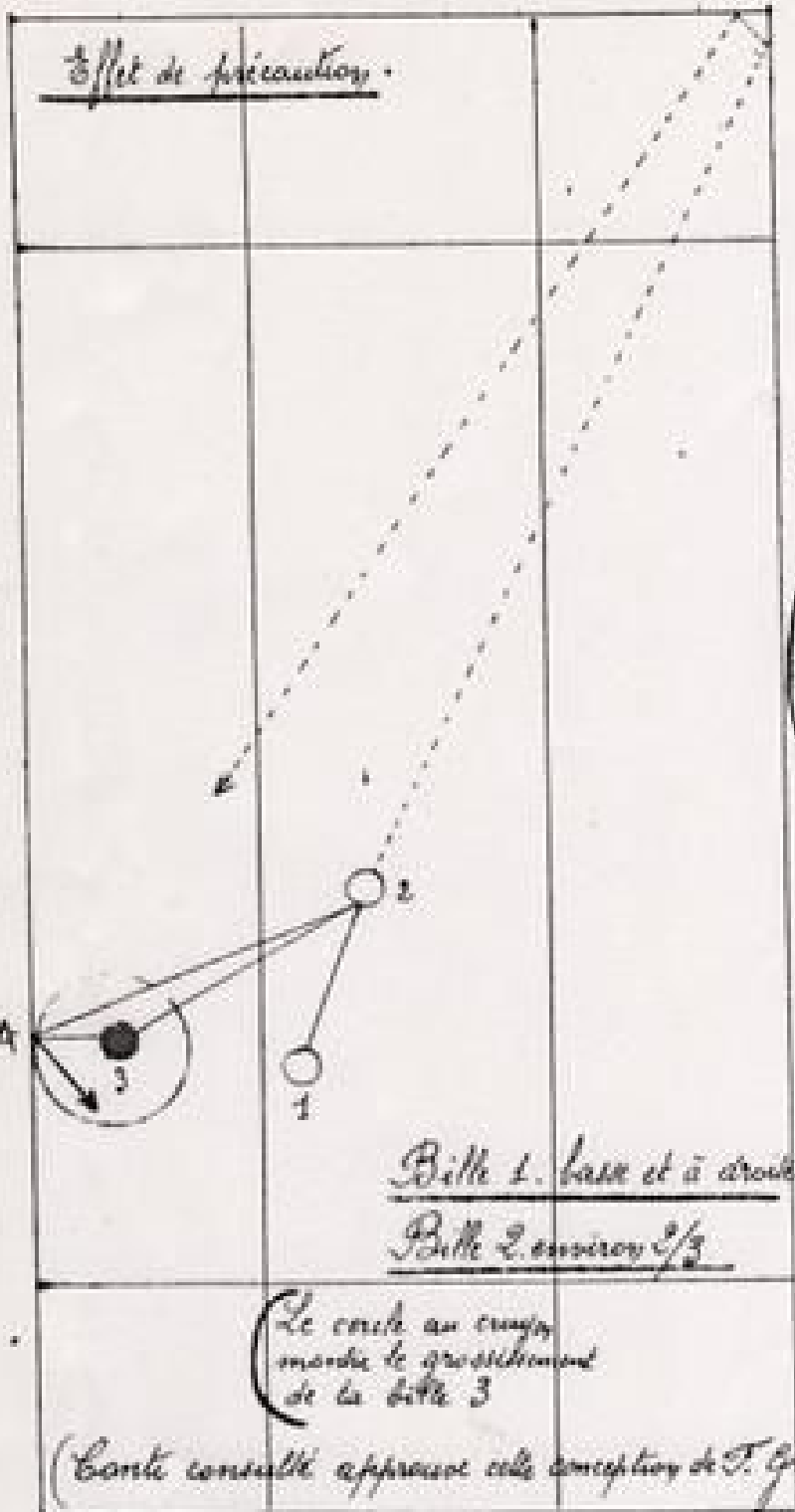
Note! Si on massait au coup 108 on perdrait un point, ce serait plus difficile et rapprocherait moins la 2 de la ligne.

J. Conti juillet 1945

108 b)



110



Malgré l'angle d'attaque il est possible de grouper la 3

Comment

En prenant de l'effet à droite

Chercher à manquer le point sur A.

• si on carambole directement tant mieux

(si on touche la bande on carambole, tant que la 1 aurait fait le tracé au crayon si on avait atteint la 1 sans effet)

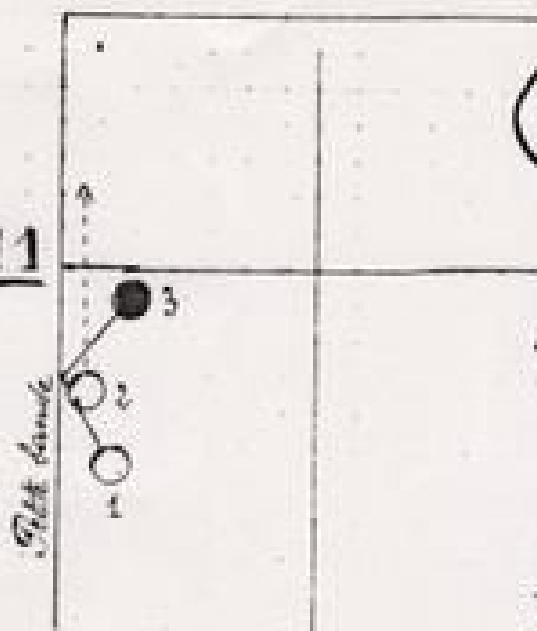
A noter que cette interprétation n'est plus possible si la 3 est plus éloignée de la grande bande.

Note! Parfois le bras ne permet pas à la 2 de toucher la grande bande d'obéd. La rappelle alors par 3 bandes en jouant plus fort.

F. Grange Août 1946

Une attaque intéressante de F. Grange

111



Contrairement à ce qu'on croirait la 2 passe dans le couli par bande. Mais pour éviter le contre il convient de toucher la 2 très fine en touchant celle-ci à l'endroit indiqué d'un point noir. On donne qu'avec cette prise de bille 2 il y a grand risque, si on ne prend pas un maximum d'effet, de manquer le point suivant le pointillé.

Comment donner le maximum d'effet ?

En attaquant la 1 évidemment très à droite, mais surtout en touchant cette bille 1 en dessous du centre, car l'effet se manifeste d'autant mieux, qu'on attaque plus bas.



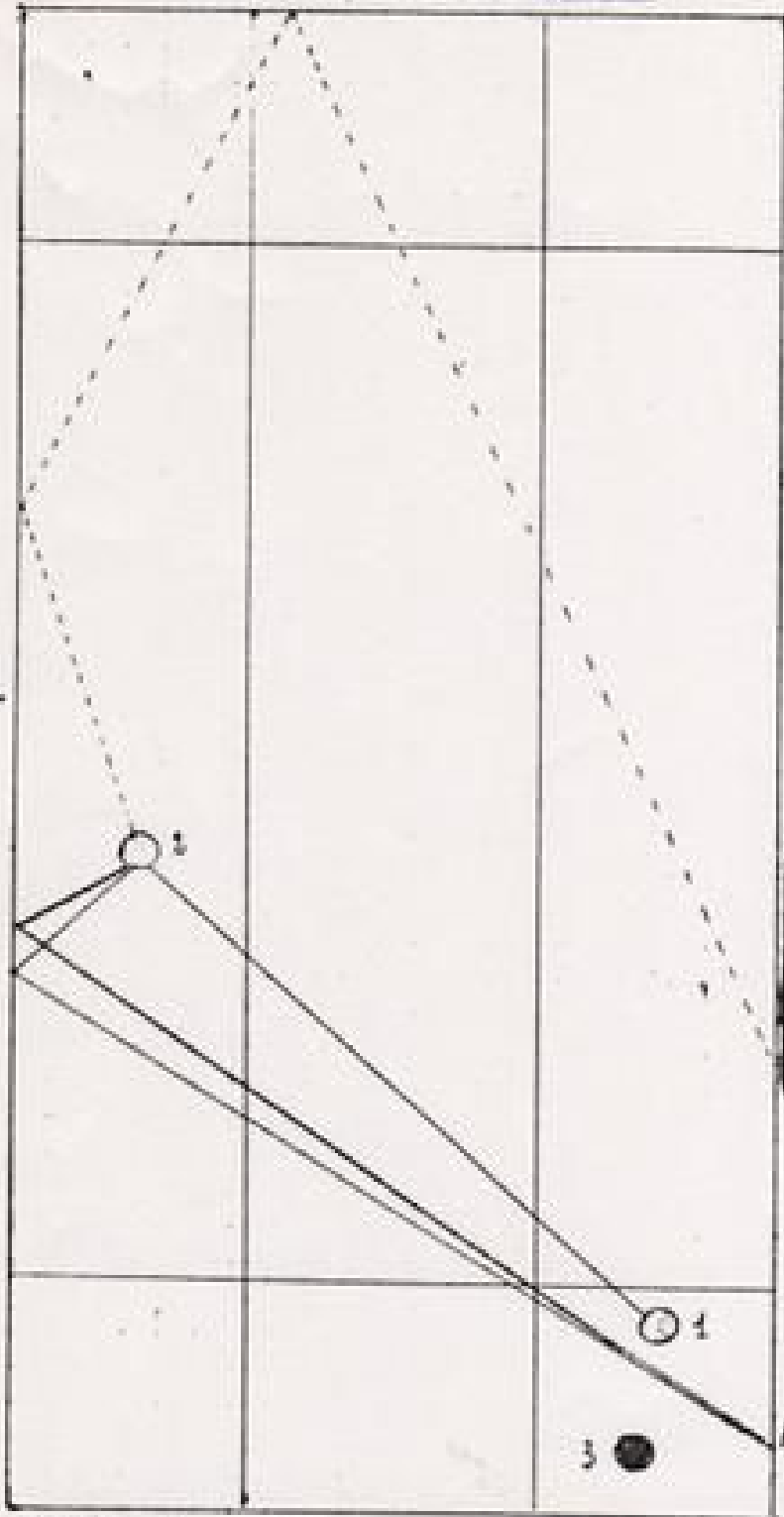
attaque de la bille 1

Il faut, bien entendu avec cette hauteur d'attaque, allonger énormément le coup de queue. La 1 se trouvera frimée et sa faible impulsion facilitera de plus le développement de l'effet

Note: Ne pas jouer trop doucement, car il y a parfois choc de la 2 sur la 3, et si la 1 a trop peu de force on ne bénéficie pas de la sauvegarde du carambolage par rencontre ce à quoi on doit penser.

F. Grange (juillet 1947)

Une attaque intéressante



113

F. Quange a indiqué la
même interprétation.
on voit que les avis concordent.

(Comme on flange avec
 la queue on doit jouer ce
 point sans effet

Pourquoi?

Pour que la 1. ne fasse
 pas une courbe et ne
 risque pas de toucher la
 2 pas assez grosse

Attaquer bien entendu
plus bas pour compenser
le défaut d'effet.

C'est une erreur de chercher
 à carambola par 1 bande.
 On doit chercher à venir
 en A sur la deuxième bande
 pour gratter la 3.

On carambolera par
deux ou trois bande.

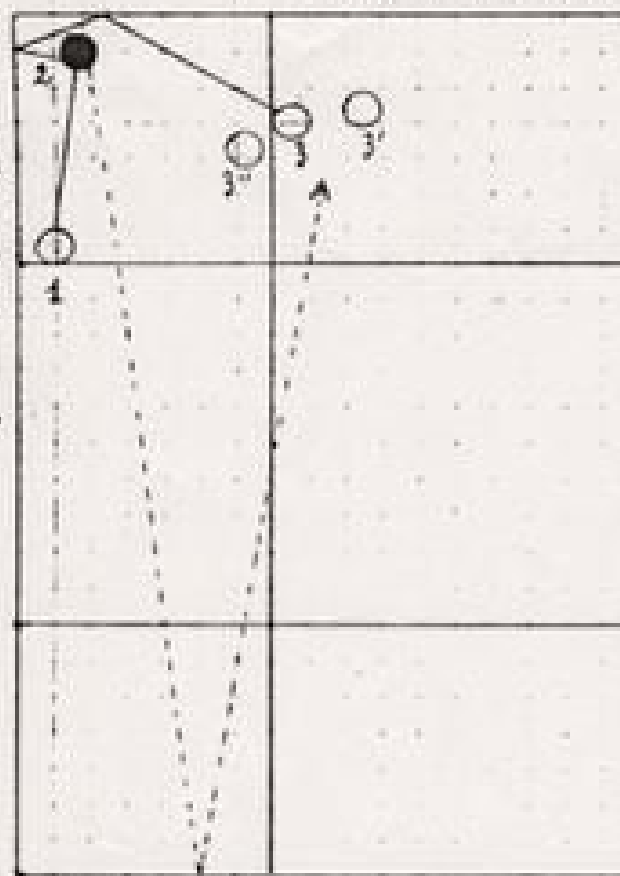
Le tracé au crayon
 montre le parcours de
 la 1 avec l'attaque avec
 effet à gauche si on a
 la chance de toucher
 la 2 avec le plus voulu.

P. Conti juillet 1945

Une solution intéressante de F. Grange

14

les blancs



- Le retro sur la blanche est impossible ou presque
- Le coup dur est très aléatoire
- Le 1 bande sur la rouge par la grande bande ne laisse pas grand chose, car on est obligé de prendre fin la rouge et de la laisser par conséquent sur la bande

Jouer le renversé par le coin.
Aucun contre à craindre si l'on prend bien plein la 2. Veiller toutefois à donner assez d'impulsion à la 1 pour qu'elle ait la force d'arriver jusqu'à la 3

Coup également possible avec un 3 en 3^e attaque un peu moins bas.

Coup assez facile

Attaque d'autant moins bas que la 3 est plus éloignée de la grande bande.

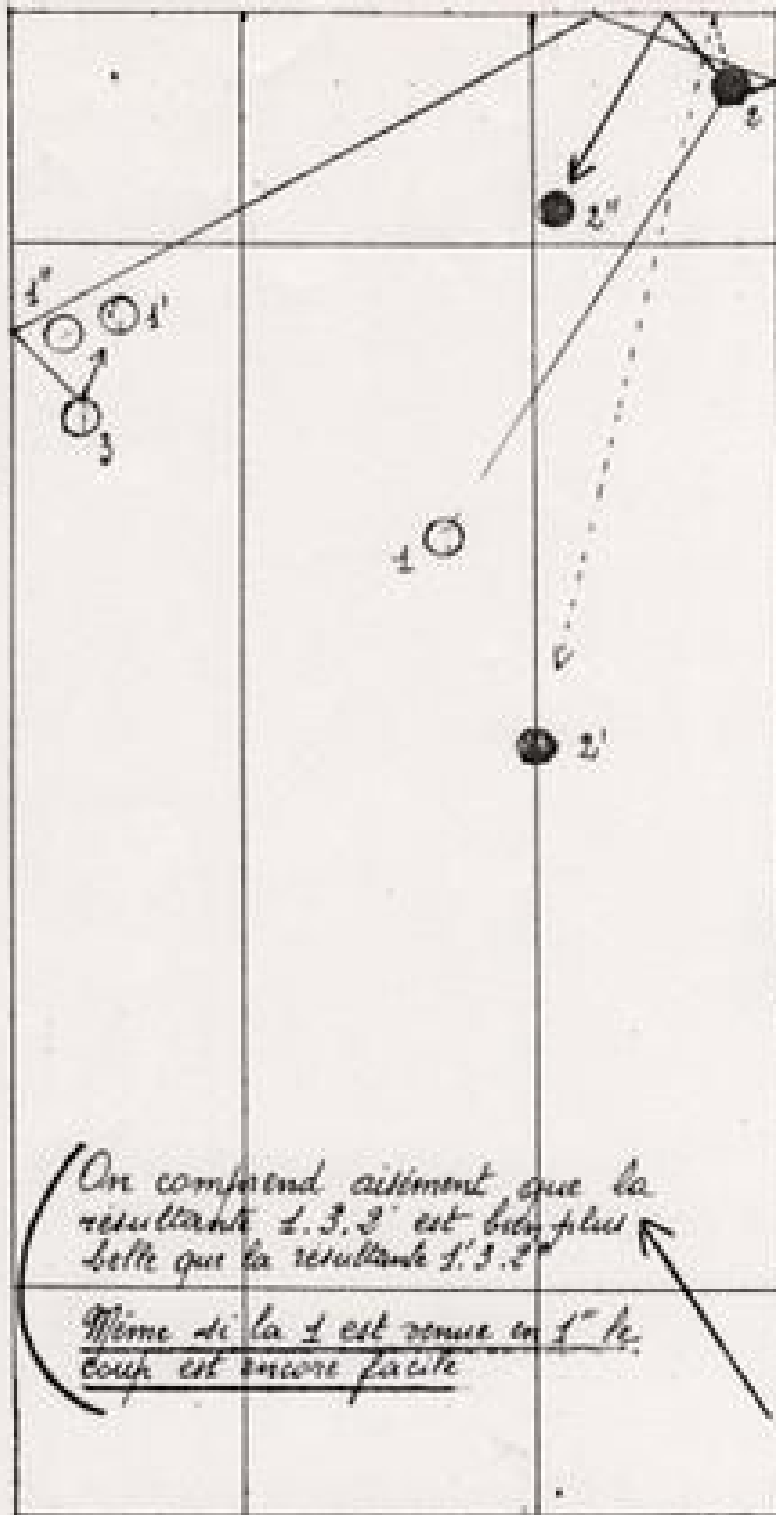
Bille 1. basse et à droite

Bille 2. environ 3/4 plutôt plus 4/5)

Jouer assez fort



F. Grange juillet 1947



On comprend aisément que la résultante 1.3.2' est bien plus belle que la résultante 1.3.2

Même si la 1 est venue en 1' le coup est encore facile

P. Conti a eu cette reprise et a fait cependant une série longue.

Voilà comment il a interprété la position 115

Il a joué le deux ou trois bandes en touchant la 2 aussi grosse que possible, plus exactement aussi grosse que le permettait la nécessité de carambolaer.

Pourquoi!

Le carambolage est plus sûr qu'en touchant la 2 peu grosse.

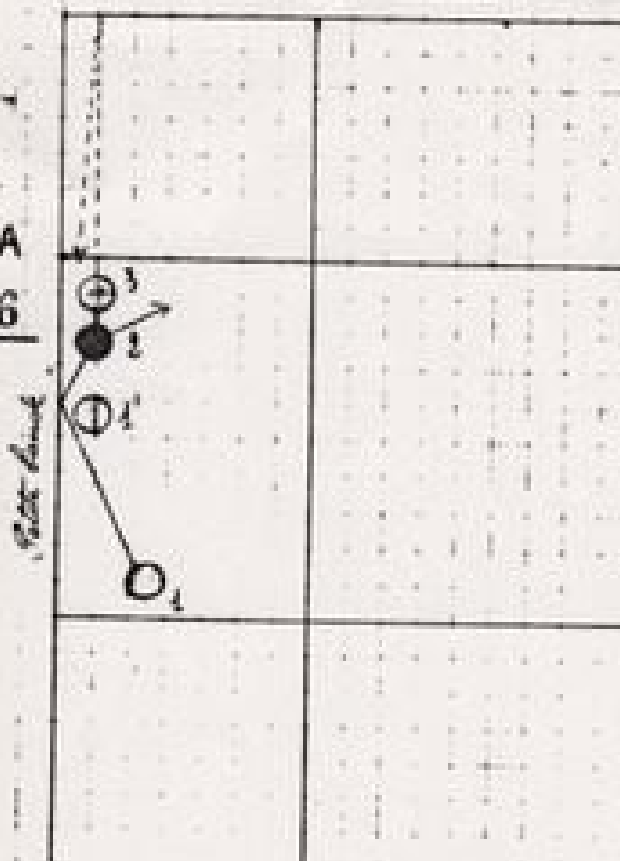
De plus la finisse envoie la 2 en 2' alors que l'attaque gauche envoie la 2 en 2' ce qui permet d'avoir les billes devant soi.

On doit obtenir la résultante 1.3.2'

P. Conti juillet 1945.

Une rencontre très facile et utile à connaître.

A
116



(On dira que c'est infantin,
d'accord, mais fallait y penser.

(Si la 1. était en 1' on jouerait
la rencontre avec effet à gauche

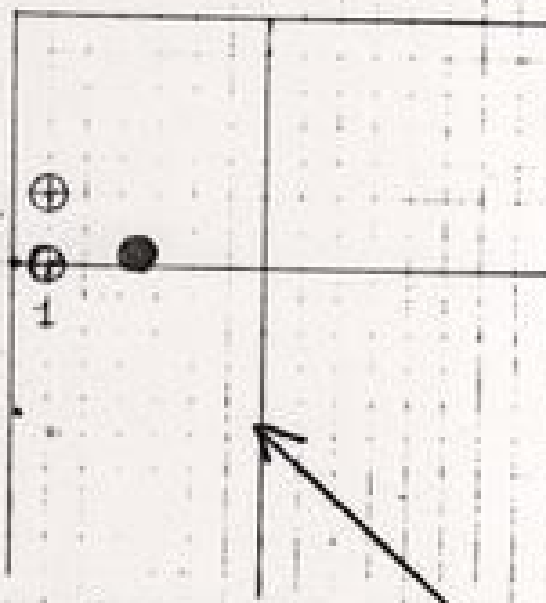
Il suffit donc de jouer la bicoche
en tête avec effet à gauche de façon
à arriver plus sur la rouge.

La 2 se dégage et on rencontre
la 3 en A.

Il faut arriver sur la bande
plus près de la 2. Si les billes
2 et 3 sont plus près de la petite
bande.

Quand on possède bien ce
point on peut attaquer la
1 même en tête de façon à
carambola non pas en A mais
à l'endroit qui occupe la 3
au départ.

Mais c'est plus aléatoire, car en
coulant par bicoche il est
pratiquement impossible de
manquer le point. On obtient la résultante ci-dessus.)

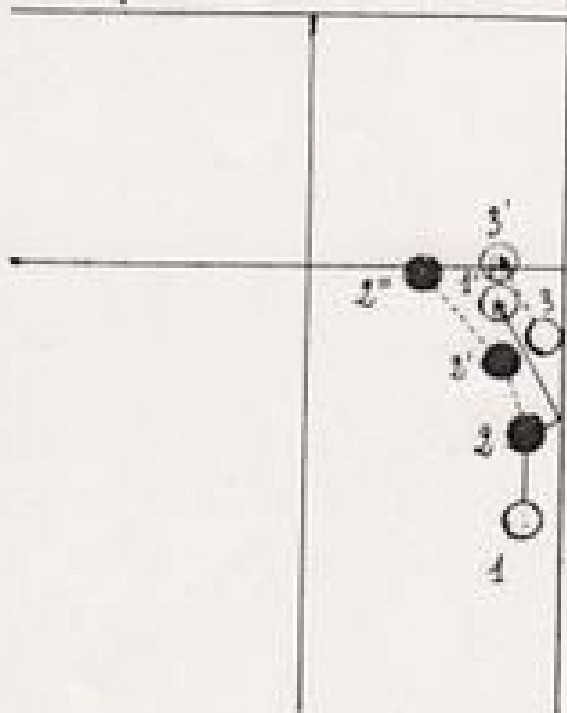


De... Si les billes 2 et 3 ne sont pas exactement à la même distance
de la petite bande. Opérer la rectification d'attaque qui
s'impose comme on le ferait si on était en 1'

R. Conti Carabouille

Une autre et intéressante rencontre trouvée par P. Conti

117



Jouer la une bande avec effet à gauche en s'appliquant si ce que la 2 touche la 3 très fine à gauche

La 2 entre en contact fin sur la 3 quand la 2 est en 2' et de ce fait elle est déportée vers 2''.

La 3 est envoyée en 3' où la 1 la rencontre.

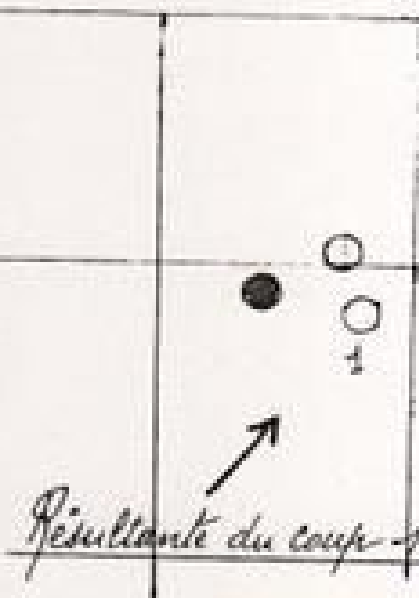
Si la 2 a touché un peu plus fin la 3 cette dernière se trouve plus éloignée de la petite bande lors du carambolage et dans ce cas la 1 touche la 3 non pas fine mais $\frac{1}{3}$ ou même $\frac{1}{4}$ (au moins) sur la droite.

Né pas jouer trop doucement pour augmenter les chances de rattrappage dans le cas d'une touche trop grosse de la 3 par la 2.

Calculer le plein de la 2 suivant le biais pour que celle-ci touche la 3 fine à gauche.

Attaquer bien entendu la 2 d'autant plus grosse que celle-ci est plus éloignée de la 3 ou que la 2 est moins près de la petite bande.

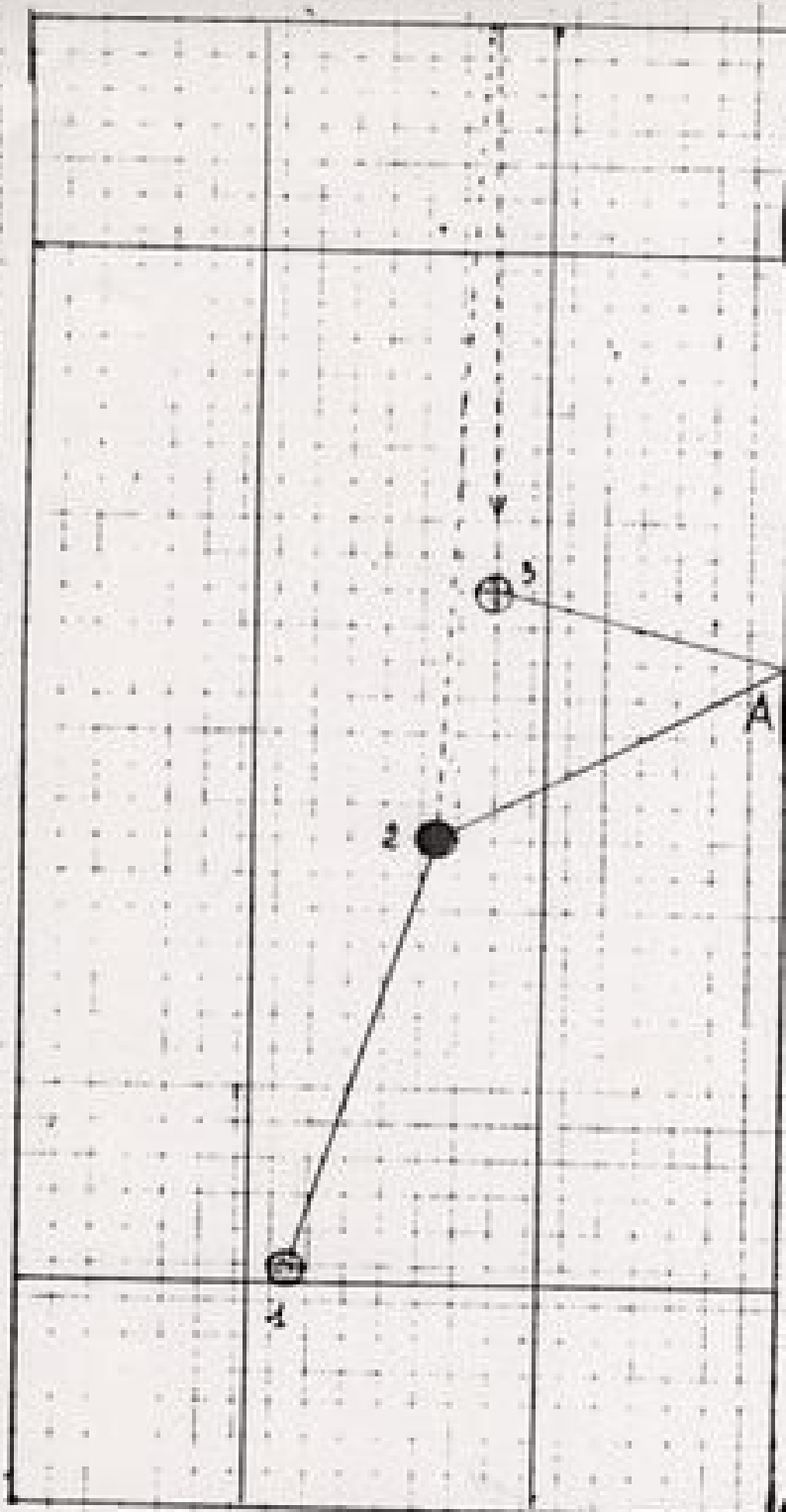
Plus on est marqué moins il faut toucher la 2 grosse et plus il faut d'effet



Résultante du coup 117

P. Conti Mars 1957

118



Coup d'apparence très difficile et cependant très simple réalisant que l'on a l'air.

Une bande avec effet à droite pour le plus de la
Coup de queue ouverte

est le plus de la 3 qui doit procurer le ray permettant d'animer cette balle en A sur la bande.

Coup de queue allongé du couli.

On doit obtenir une concentration approximative des de la 3.

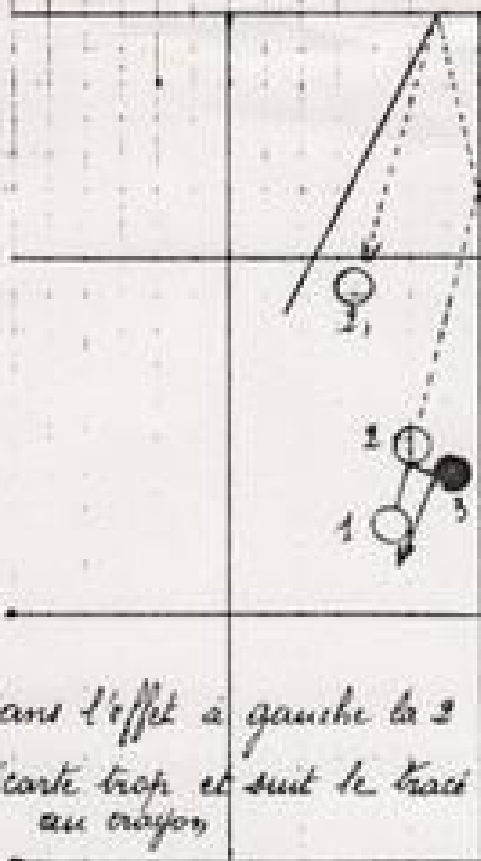
Régler la hauteur d'atter
sivant la position exacte des billes.

Ce coup devient très difficile si la position exige un coup de queue rapide.

Bille 1 au centre et très à droite
Bille 2 environ 3/4 plus ou moins

Cette quantité de bille et l'effet contraire
procurent un amorti parfait

P. Conte Juin 1905



119

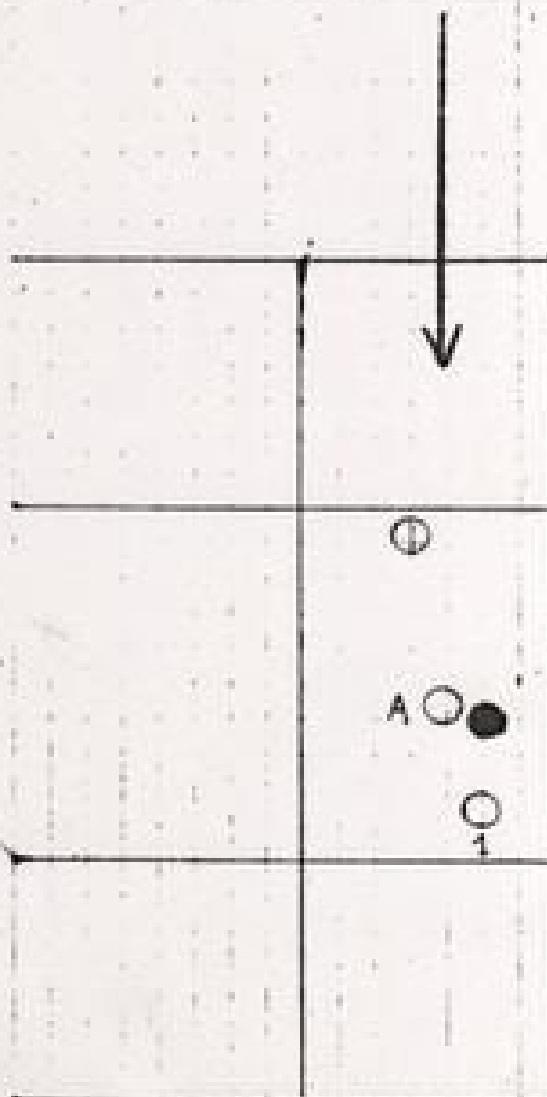
sans l'effet à gauche la 2 s'écarte trop et suit le tracé au crayon

Évitement de masque

On suppose qu'on ne puisse se placer sur la blanche, et qu'il faille rappeler immédiatement cette bille comme au cadre à un coup.

Attaquer donc la 1 basse et avec effet à gauche (si toutefois la position de la rouge permet cet effet) de façon à ressortir en arrière pour prendre une bille dominante sur la rouge.

On doit obtenir la résultante ci-dessous



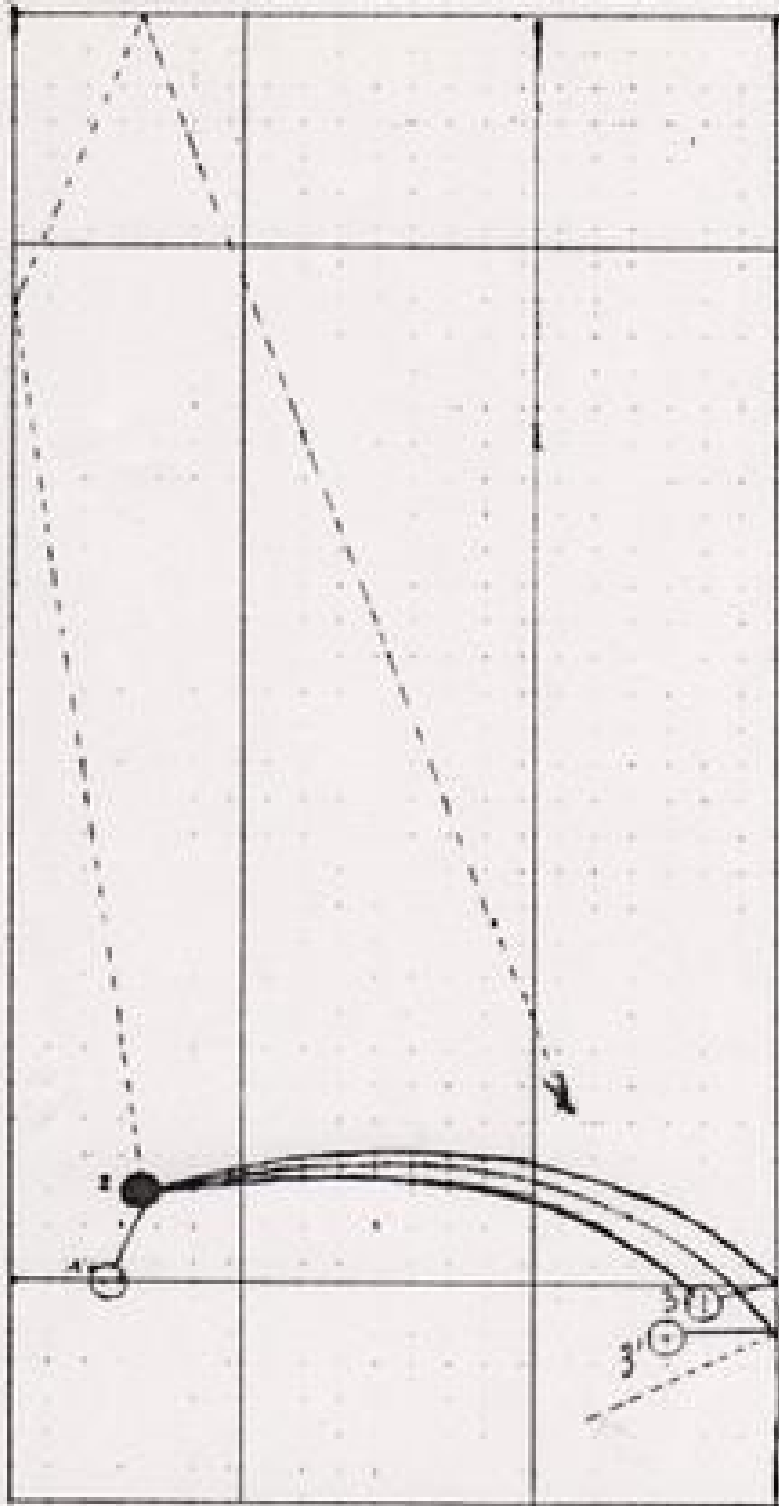
Attention

Il faut toucher la 3 très fine
pour qu'elle ne se déplace pas trop
 si la 3 reçoit trop d'impulsion elle s'écarte trop de la petite bande et vient en A et c'est la masque donc toucher la 2 avec grosse pour amortir et surtout frotter seulement la rouge au passage

Note: Parfois l'effet à droite est obligatoire pour être assuré de bien toucher la blanche avant la rouge

P. Conti (juin 1965)

120



(Il y a trop peu de
biais pour qu'on puisse
rentrer la 2 par le plus.
Jouer le bille à bille
par le fin de la 2.
Attaque de la 1 très
basse et sans effet.

Chercher à venir en A
si on carambole directement
tant mieux, dans la
négative on fait le point
par le retour de la bande.
Si la 3 est en 3' prendre
de l'effet à gauche pour
éviter de passer dans le trou

Pénurie de la 3 par
deux bandes.

Coup de queue vif et rapide.

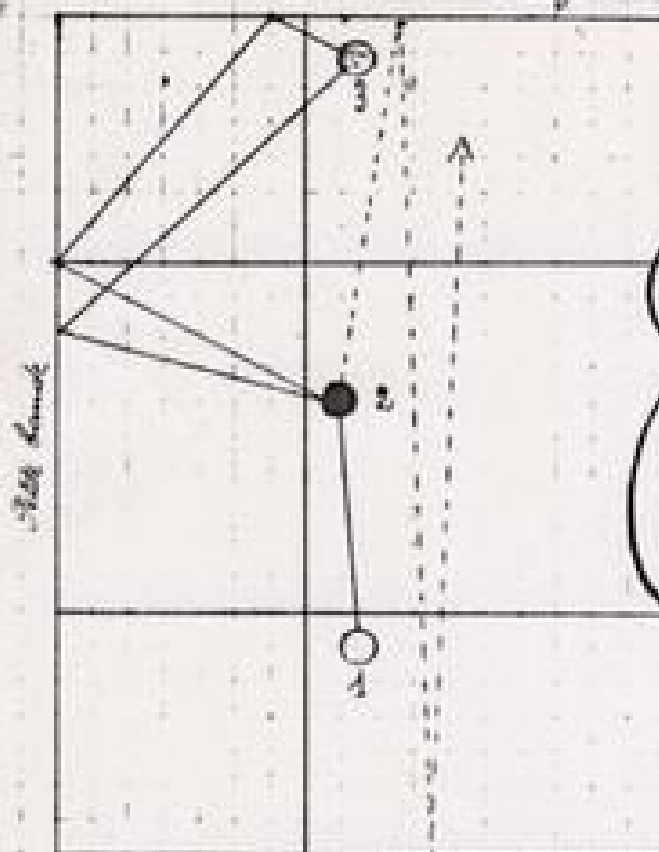
Pas de dosage par
le maximum de fin
et de bat.

Avec 3 en 3' plus loin de la
bande, la 1 sans effet à
gauche ferait à trois en
pointille au crayon

R. Corti Juin 1945

Un joli double avec amorti absolu.

121

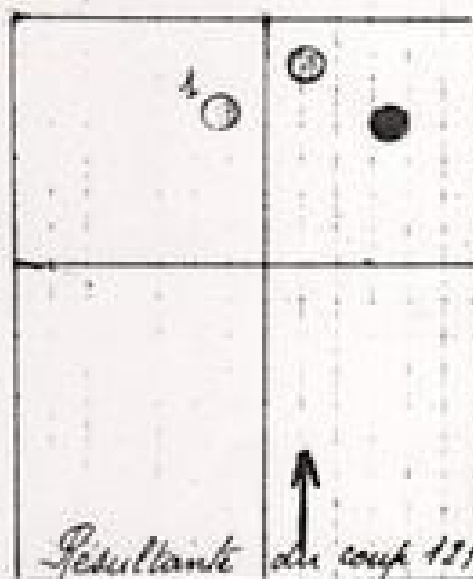
Bille 1. au centre et très à droiteBille 2. environ 1/5La 2 doit frôler la 3 en arrivant sur la grande bandeLa 1 doit toucher la petite bande presque à la hauteur de la raque à sa position de départ.

C'est alors la grosse quantité qui envoie la 1 lentement vers la 3. En arrivant sur la petite bande la 1 doit presque ne plus avoir de force.

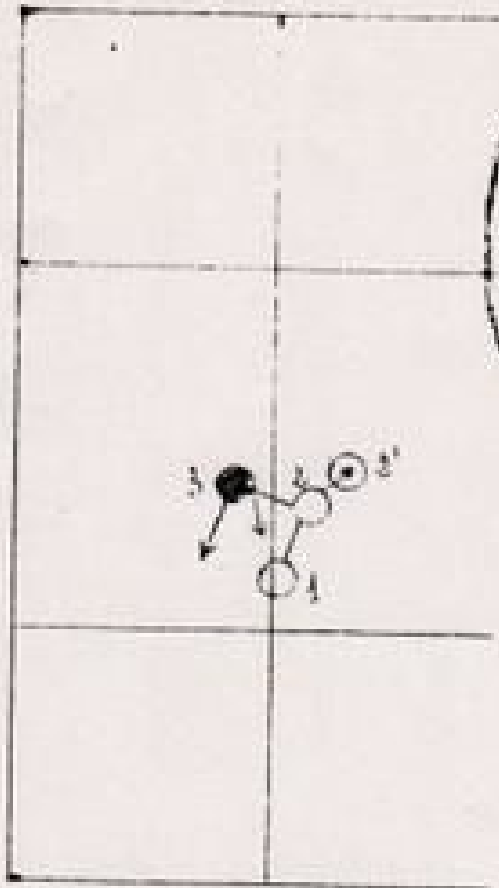
Indépendamment de l'amorti précis par l'effet qui permet de toucher la 2 très grosse, cet effet offre de plus l'avantage de retourner la 2 qui, de ce fait s'écarte très peu vers la droite.

Si bille 2 est un peu plus vers la gauche au départ, l'attaquer un peu moins grave et inversement.

Force assez forte pour doubler la 2



R. Conti (juillet 1905)



Placement sur deux billes

Il ne faut chercher à s'extremiser sur
rouge suivant trace au crayon de
c'est pas absolument certain d'obtenir
le biais désiré. Cette remarque est
avec les billes un peu plus large.

Chercher donc à se placer à
de la 3 en veillant à prendre la
assez grosse pour l'avancer devant

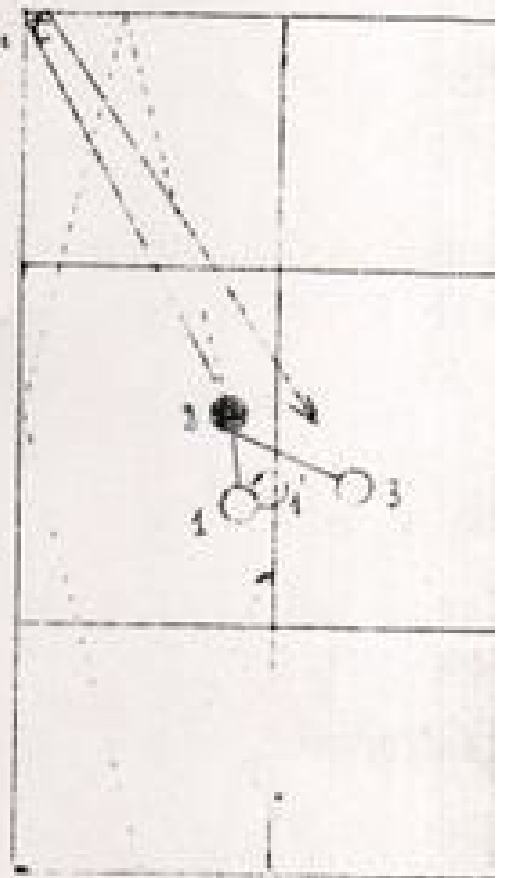
De cette façon on sera certains
d'avoir une bonne position

Il est utile prendre de l'effet à droite, de un
avant d'avoir trop de biais avec la grosse
de bille 2 impotée.

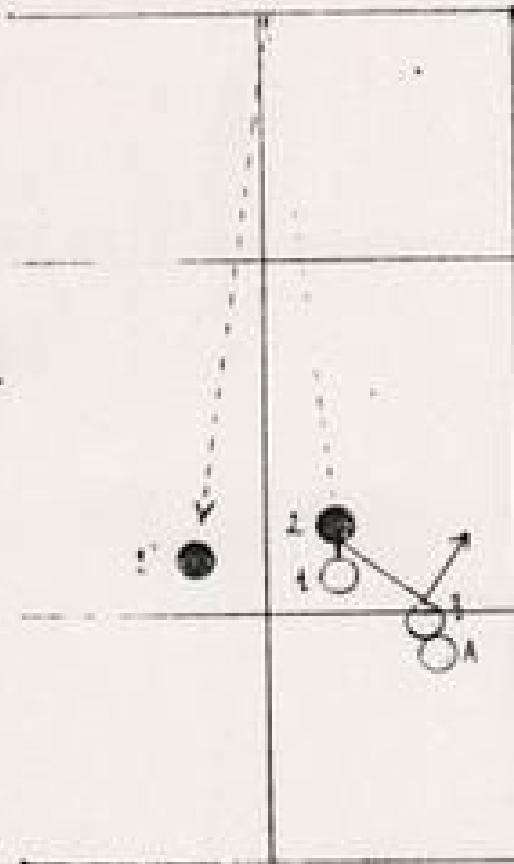
• (En effet ou bien on sera placé pour
rapprocher la rouge par trois bandes.

• (Ou bien, le biais étant plus prononcé
on pourra rapprocher cette bille par les
deux bandes du coin C (trace au crayon

• (Ou bien, étant mal placé sur la rouge
on aura la ressource de rapprocher la
blanche par cette de longueur.



P. Coré (Octobre 1925)



Titzy s'est donné en leçon la position 128.

Comme il s'apprêtait à jouer un placement une bande par la petite bande en pressant la blanche comme bille 2.

P. Conti lui dit :

Ne joue pas cela, c'est trop difficile. Si plus tu n'empas sur d'avoir une bonne résultante, c'est en pas dans l'inconnu.

Il lui conseille de jouer le retro avec exteriorisation sur la blanche

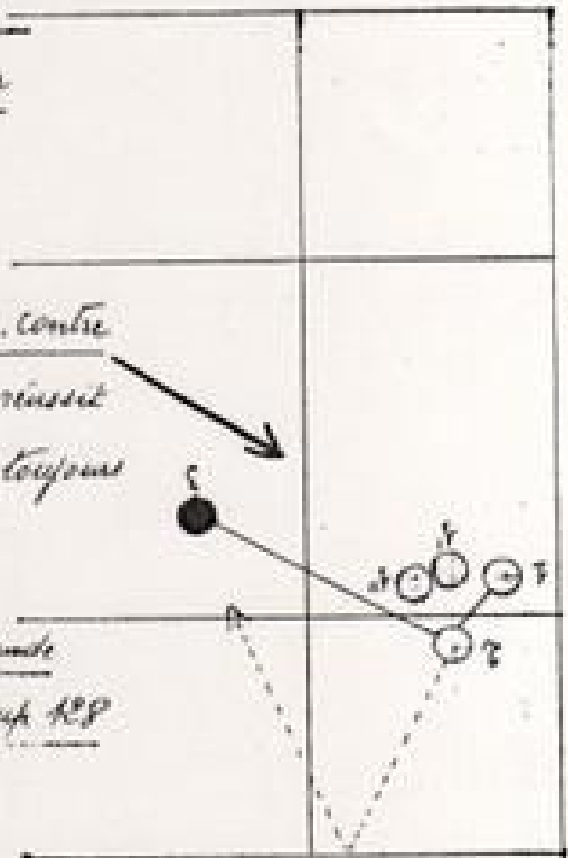
(Est-ce à notre portée ! Titzy en doute)

Bille 1. les base avec effet à gauche

Bille 2. le moins plus possible pour rendre le coup se queue facile et éviter le queutage

On doit obtenir la résultante ci. contre
 P. Conti assure que même si on ne réussit pas l'exteriorisation la résultante est toujours belle même avec la 1 en 1 ou 1"

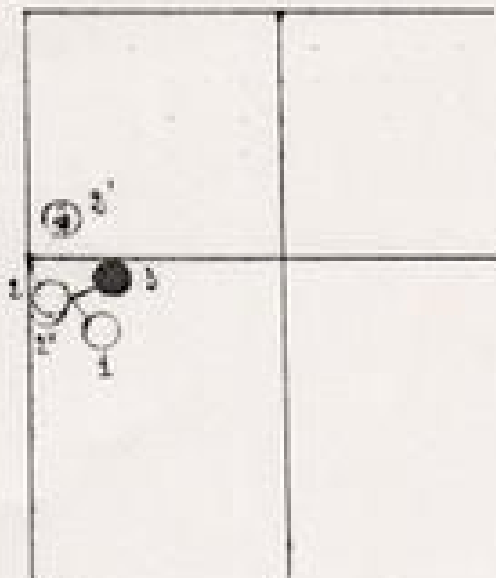
Evidemment il faut jouer le une bande sur la blanche (avec rappel) si au coup 128 cette bille est en A.



P. Conti (octobre 1965)

Dégagement de la 2 par le double contre

125



Le biais 1-2 étant faible on ne peut faire filer la 2 en avant par demi-coulo sur cette bille.

On doit donc obtenir le même résultat par coup dur.

Bille 1. en tête et à droite

Bille 2. environ 4/5

Attention: Même si on n'est qu'en tête, il est préférable de jouer assez fort pour envoyer immédiatement la 2 en 2.

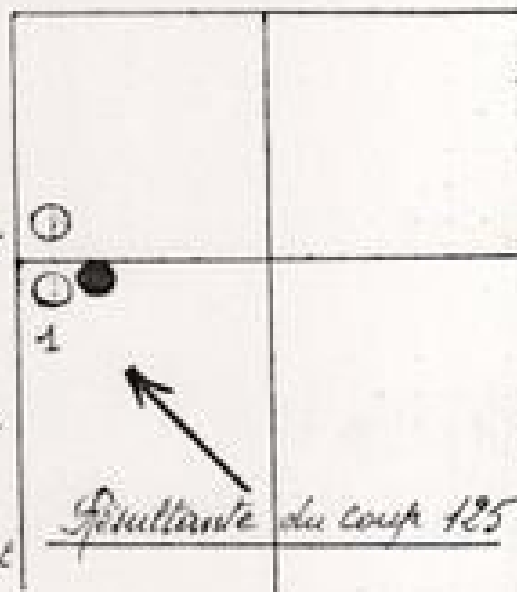
(Veiller à caramboler en amorti de façon à ne pas rentrer la rouge dans le cadre du coin.

Si bille 2 un peu plus à gauche, attaquer la bille 1 sans effet et toujours très en tête.

Si bille 2 en 2" c'est à dire encore plus à gauche, prendre de l'effet à gauche. Mais dans ce cas on ne peut, du premier coup, l'envoyer en 2.

Note: La hauteur d'attaque peut varier pour certaines variantes du coup 125.

Dans certains cas on doit pour obtenir la résultante désirée, prendre la rouge comme bille 2 avec touche extra fine, et arriver en force sur la 3 en obtenant l'amorti par coup dur sur celle-ci.

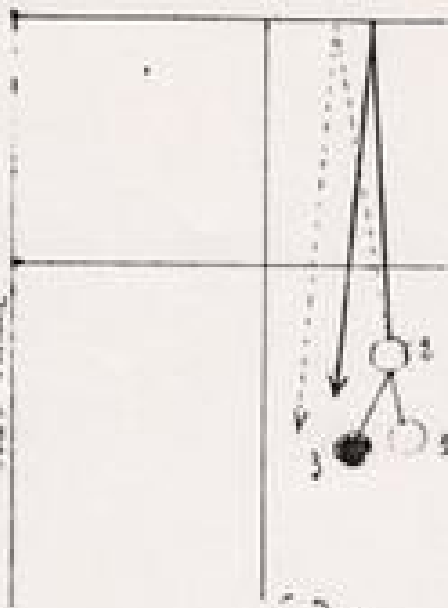


R. Conti (sept 1945)

Attention: ne pas faire faire à la 2 le tracé au crayon

123

Petit masque



Évitement de masque

Évitement de rupture de dominante

Dans cette position, on ne peut pas faire le blocage de la 2 par la 1 ou de ne pas chercher à envoyer la 2 sur la 3 ou tout près de celle-ci

Pourquoi! Pour deux raisons:

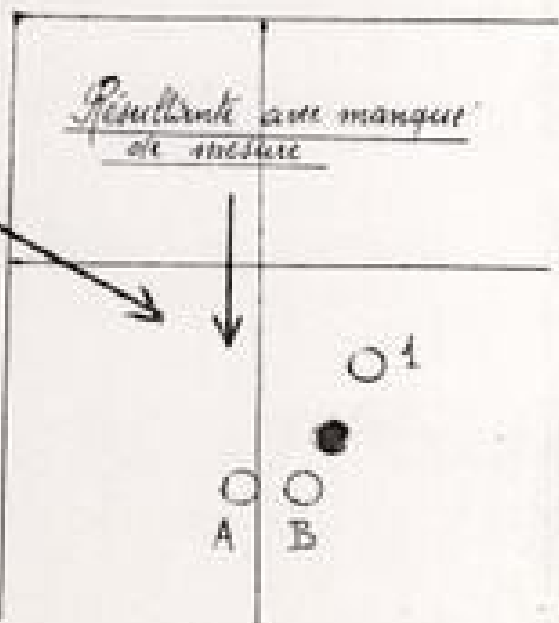
(a) parce que si par malheur la 2 touche légèrement la 1 qui veut de se placer, après bille à bille, en dominante sur la 3, ce petit contact détruit la dite dominante, et on risque d'avoir un très sale coup et généralement une mauvaise masque.

(b) ensuite parce qu'en cas d'écarts d'impulsion donnée à la 2 on se masquera si cette bille vient près de la 3, alors qu'on ne serait pas masqué si la 2 a été

volontairement envoyée plus vers la gauche

Voici résultante ci-contre

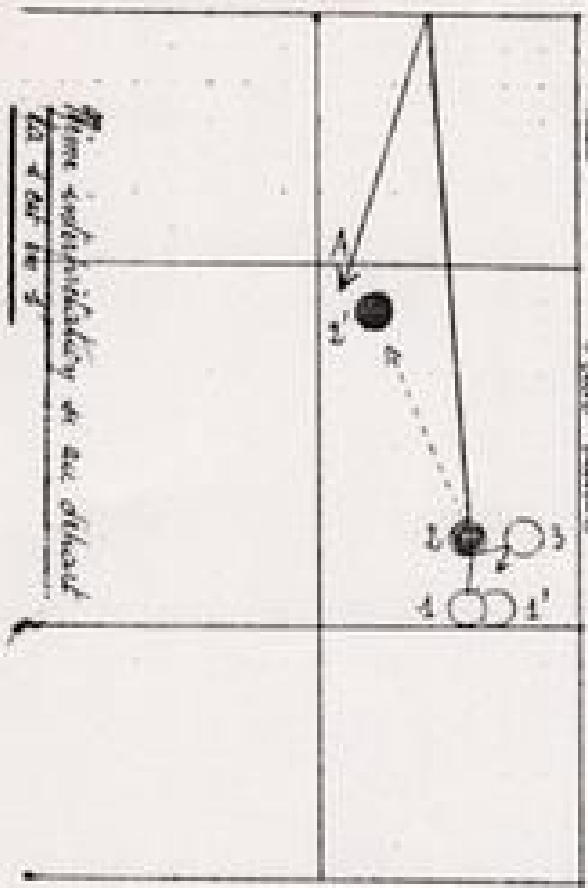
On comprendra aisément qu'à une impulsion identique trop grande, on sera masqué si la 2 a été envoyée en B alors qu'on a un facile coulé si la 2 a été envoyée plus loin de la 3 en A.



R. Conté, sept 1945

MH

127



Variante du coup 126

(Les billes sont trop fines de la petite bande, pour qu'on puisse adopter l'interprétation, cf° 126.

On peut rappeler la rouge bien qu'elle rentre, on se laisserait la même position, on ne pas se placer sur la blanche en jouant un petit coup d'une bande, c'est trop à l'usage del R. Conti (!)

Avancer la rouge vers A et se placer sur la 3.

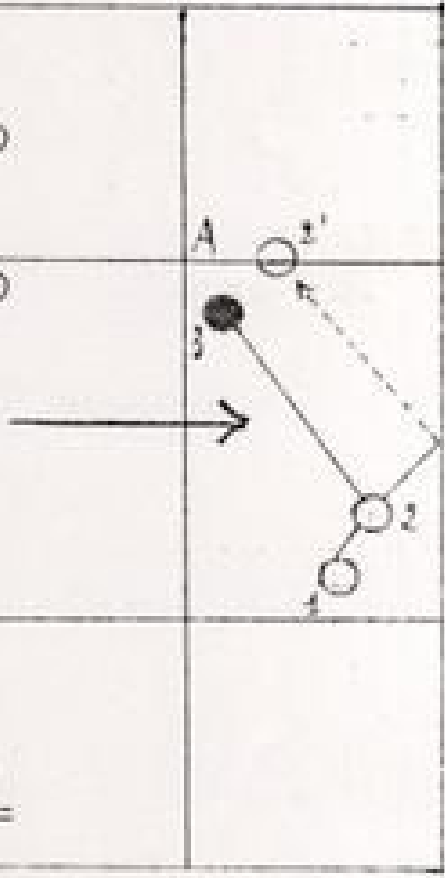
Bille 1 basse et à droite.

Bille 2 pas trop grosse
(coup de queue font du coupé sans doute)

(Si la prise de dominante oblige à jouer pas trop doucement (cas de la rouge un peu plus avancée) envoyer toujours la 2 vers A mais en lui faisant toucher la grande bande d'en face (tracé au crayon)

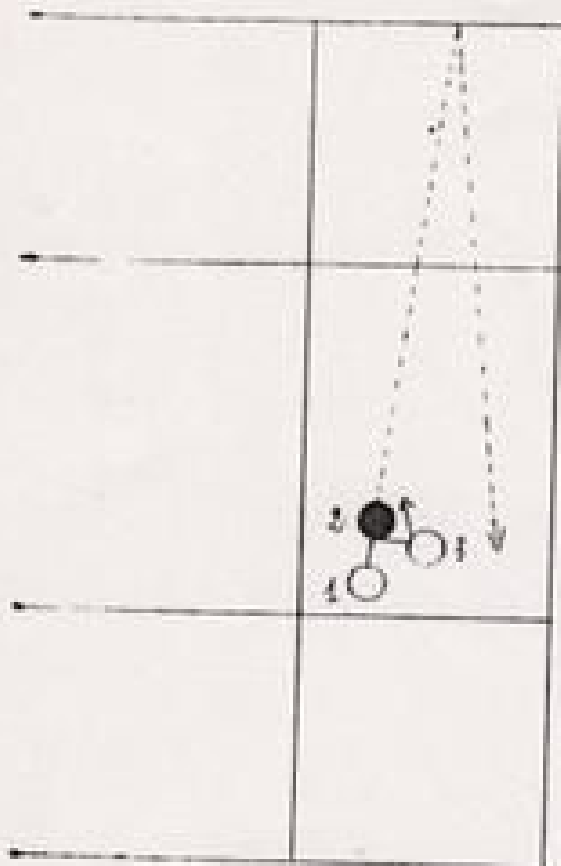
On obtient la résultante ci-contre

(Qui permet (en deux coups) d'avoir les billes à l'intersection des lignes du carre. R. Conti trouve le coup 127 naturel. Vétroy ne l'estime pas ainsi



R. Conti (sept 1965)

126



Couler la rouge et filer en avant

Bille 1 au dessus du centre
avec effet à gauche

Bille 2 pleine

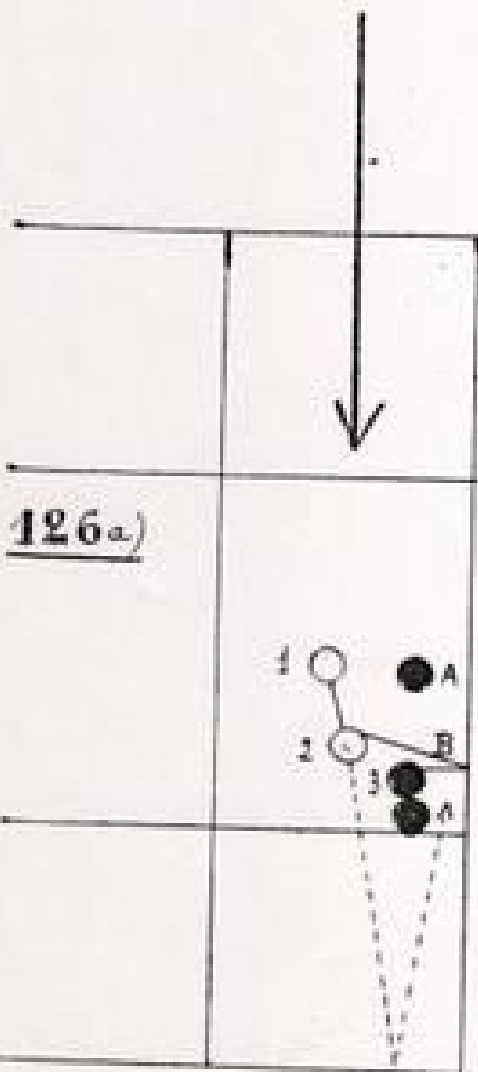
Frotter la 3 sans presque
la déplacer

On doit obtenir approximati-
vement la résultante ci-dessous

Il serait une erreur de rappeler la rouge avec arrêt et blocage car on obtiendrait une résultante identique à la position de départ

Avec l'interprétation N° 126 la résultante
est toujours excellente que la rouge
vienne en A, B, ou C.

Si le coup 126 est bien joué on peut obtenir la sixe de la ligne
en deux coups (voir interprétation
de la résultante 126 a)



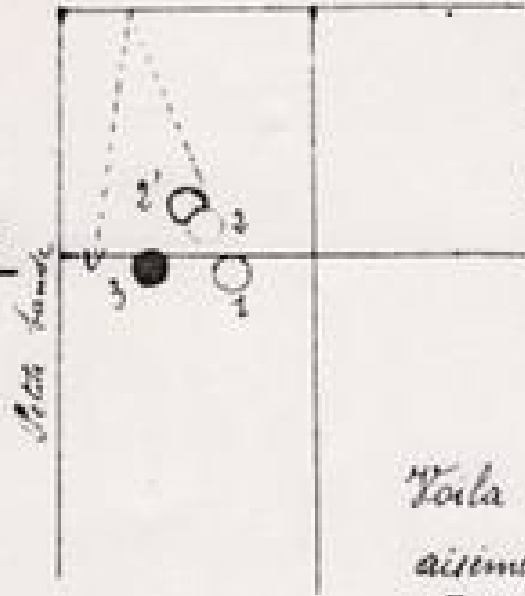
126 a)

R. Conti. (sept 1945)

Exteriorisation par peu de bille et bas.

Coupe connue mais que peu de joueurs interprètent correctement, car ceux-ci donnent trop d'impulsion à la 2 et s'imaginent que leur défaut de souplesse provient d'une défectuosité de mécanisme.

124



Voilà comment on doit faire pour obtenir aisément la résultante désirée :

Bille 1 Attaque très basse et sans effet de côté, en principe

Bille 2 aussi peu grosse que le permet le

carambolage recherché et l'exteriorisation.

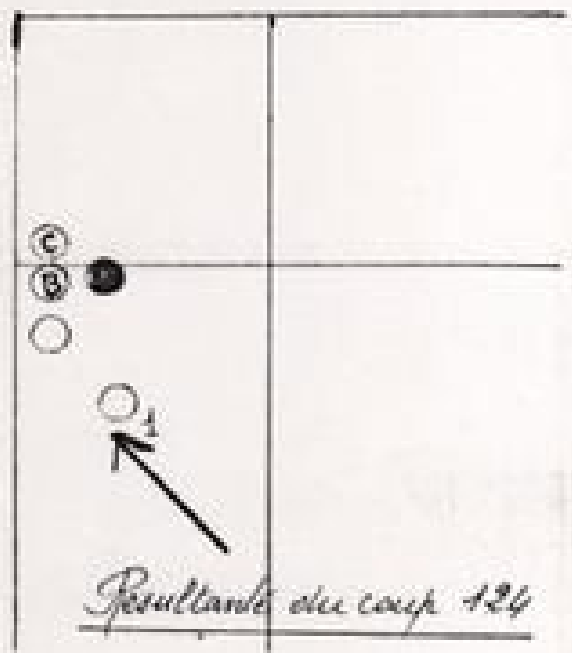
Bien entendu jouer toujours le blocage quand il est possible. cas de la 2 en 2'

XXX (Compenser le peu de bille par du bas et rapidement jouer avec souplesse et attaque rapide.

Il existe une attaque de la 2 plus ou moins grosse suivant biais et distance de la 1 à la 2 qui donne la mesure automatique

P. Conti disait à Tibuy qu'il ne pourra pas manquer de mesure avec l'attaque voulue.

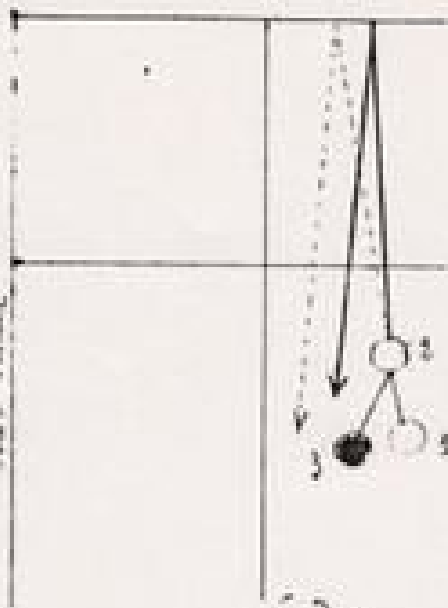
Que la 2 aille en A, B, ou C, la résultante est toujours excellente.



Attention: ne pas faire faire à la 2 le tracé au crayon

123

Petit masque



Évitement de masque

Évitement de rupture de dominante

Dans cette position, on ne peut pas faire le blocage de la 2 par la 1 on ne pas chercher à envoyer la 2 sur la 3 ou tout près de celle-ci

Pourquoi! Pour deux raisons:

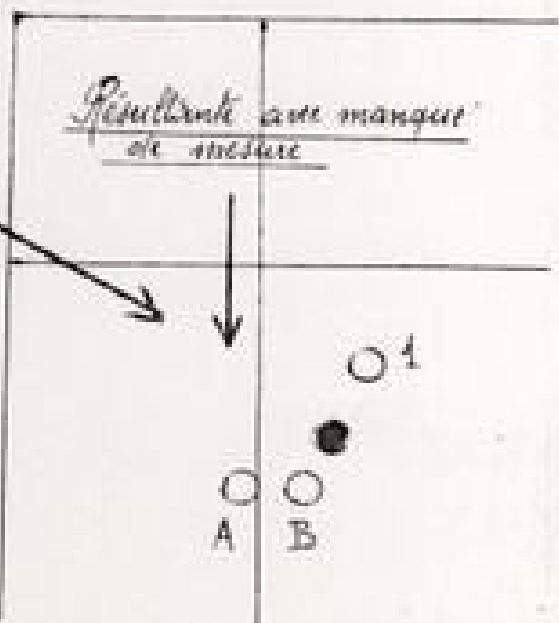
(a) parce que si par malheur la 2 touche légèrement la 1 qui veut de se placer, après bille à bille, en dominante sur la 3, ce petit contact détruit la dite dominante, et on risque d'avoir un très sale coup et généralement une mauvaise masque.

(b) ensuite parce qu'en cas d'écarts d'impulsion donnée à la 2 on se masquera si cette bille vient près de la 3, alors qu'on ne serait pas masqué si la 2 a été

volontairement envoyée plus vers la gauche

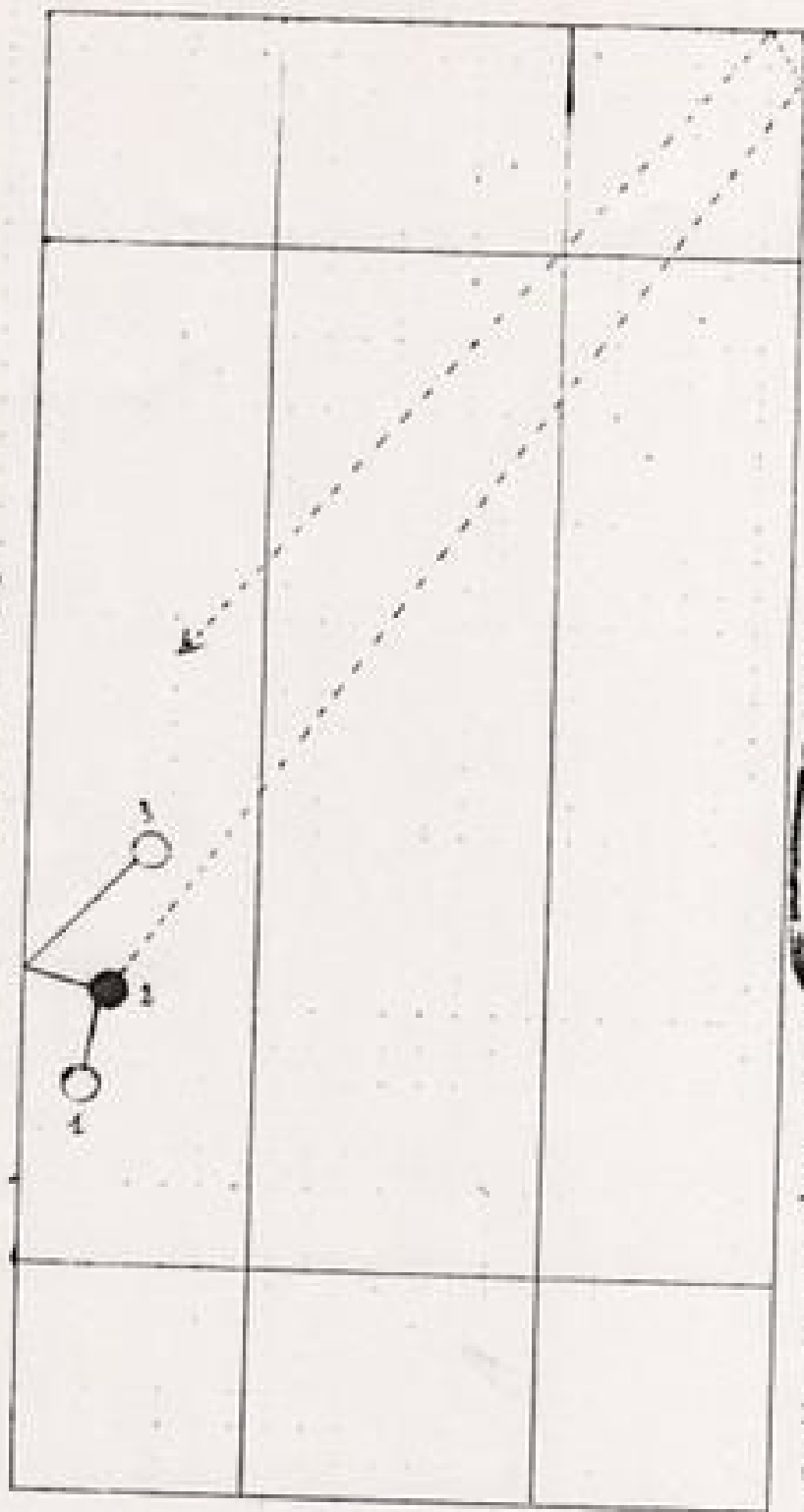
Voici résultante ci-contre

On comprendra aisément qu'à une impulsion identique trop grande, on se masquera si la 2 a été envoyée en B alors qu'on a un facile coulé si la 2 a été envoyée plus loin de la 3 en A.



R. Conté, sept 1945

122

Une attaque

intéressante facilitant
énormément l'exécution

Ce coup d'apparence
difficile est absolument
nature.

Bille 1 au centre ou
un peu au dessous et
vis à droit.

Bille 2 environ $\frac{1}{4}$.

Mucun contre à craindre
même si les 3 billes sont
en ligne droite ou même
si la 2 est un peu plus
vers la gauche.

C'est une question de
plus à déterminer.

La 1 doit arriver sur
la bande à la hauteur
de la 2 ou presque

L'amorti est abolie.

Pointe parfaite de la
2 par deux bandes.

Note: P. Conti, par contre, attaque

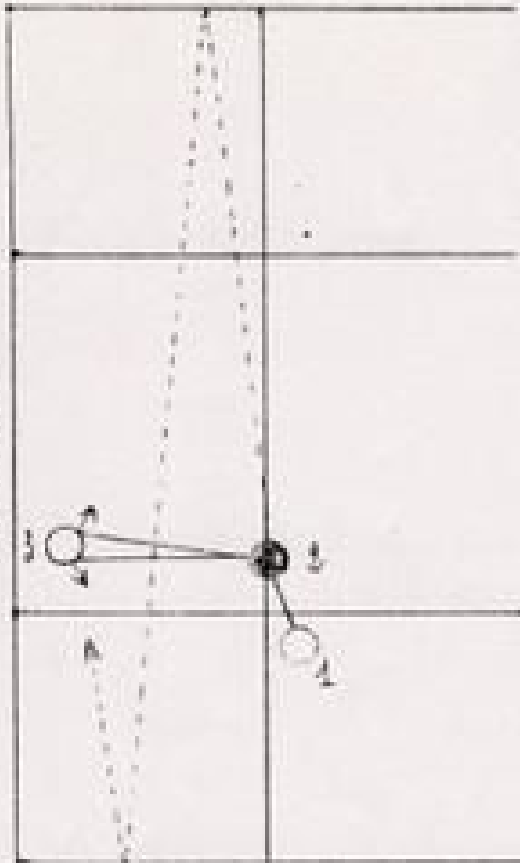
la 1 sans effet. ce qui paraît plus difficile.

Le sans effet étonne surtout si l'on tient
compte de l'attaque du coup 121 identique
à celui-ci.

F. Grange (1931)

Vainc. d. 9.

133



Même si la 2 rentre, c'est une erreur de chercher, par l'amorti de la 1, à l'amener près de la 3, car on aurait une concentration dans le cadre du milieu de la table bande avec dominante tendant à pousser les billes vers le centre du dit cadre.

On doit jouer le double de la 2 en cherchant à filer en avant tout en carambolant fin à droite de la 3.

Bille 1. au centre à droite.

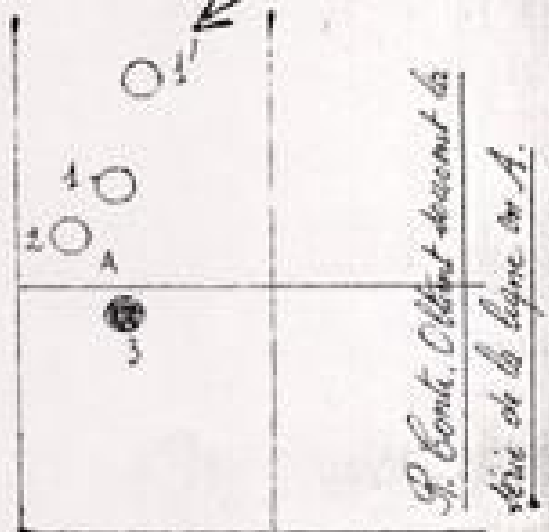
Bille 2. environ $3/4$

On obtient la résultante ci-dessous

A défaut de carambolage comme indiqué ci-dessus on peut encore obtenir une bonne position en touchant la 3 de l'autre côté toujours fine suivant flèche en pointe.

(Ce sera presque toujours manqué si on carambole fin sur la 3.

(Avec variante plus large du coup 133, toucher la 3 comme on peut.



La 1 rent devant en 1 qu'on 1

P. Conté (Oct 1945)

Coup dur ou doux

La 2 est collée ou presque

Comme le 3 est très prononcé
prendre l'effet à droite pour être
assuré d'avoir le coup dur.

Bille 1 au dessus du centre ou au
centre et très à droite

Bille 2. milieu $\frac{2}{3}$ à droite

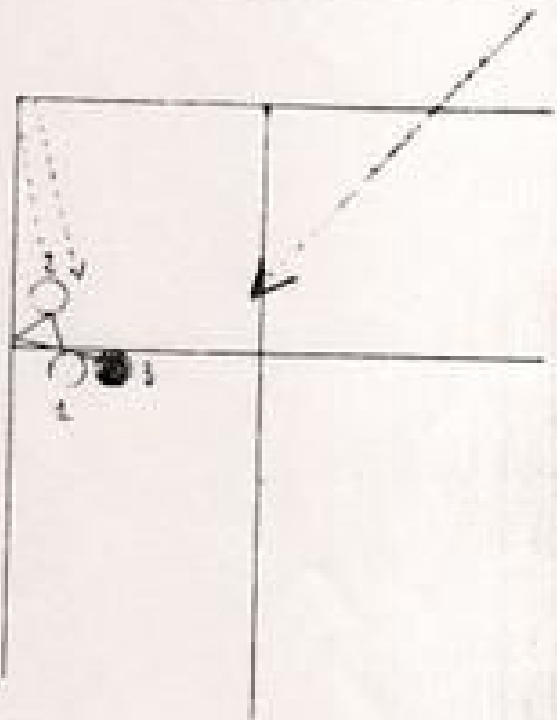
La bille 1 doit frôler la 3 à gauche
si celle-ci qui doit faire du surplus
et ne pas rentrer dans le centre du coup.
La 2 file en avant et va en 2'.

On obtient la résultante ci-dessous

L'effet à droite assure
non seulement le coup dur
mais entraîne la 1 de
filer en avant.

Si la 3 est en 3' pour
sans effet ou même effet
à gauche

J. Conly octobre 1965



130

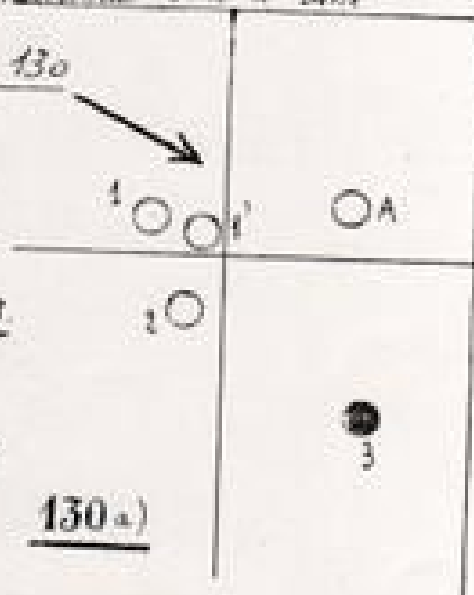


Extériorisation, difficile certes
 mais beaucoup moins qu'en le
 vuant quand on l'a un peu travaillée.
 Rien d'autre à faire cependant.
 Pour éviter tout risque d'afia on
 doit donner pas mal d'impulsion
à la bille 2 pour qu'elle revienne
au moins en 2'.

De cette façon si on manque
 l'extériorisation, on aura (indépendamment
 de la chance d'être bien placé sur la 3
 pour un rappel de longueur) la
ressource de pouvoir jouer sur une
bande sur la petite bande en prenant la
rouge comme bille 2, ou à défaut un petit
placement bille à bille.

Résultante du coup 130

Si au lieu de la résultante idéale
 1. 2. 3. on manœuvre l'extériorisation avec
 bille 1 on 1' on aura la position 1'. 2. 3.
 ou 1'. 3. 2. à jouer dans le cas où la
 rouge occupera l'emplacement où elle
 se trouve au coup 130 a)



Mais si elle ne s'est pas assez avancée et qu'elle soit restée en A
la résultante sera très mauvaise.

P. Conti (octobre 1945)

Une rencontre intéressante

Brevete avec bille 1 collée

Si la 3 est collée à la rouge ou très près de celle-ci le coup serait naturel. Il suffirait d'attaquer la 2 plume avec touche de la 1 en tête et très à gauche et queue parallèle à la bande.

Mais avec la position 134 le carambolage est très difficile et incertain pour n'importe qui.

P. Conti dit qu'on facilite beaucoup l'exécution du point en visant exactement comme si la 3 était collée à la bande et à la rouge (même effet, même plume) mais en jouant bande avant.

Comme l'objection lui objectant que la 1 était collée à la bande, il lui déclara "Ça ne t'empêche pas de viser dans la bande"

Il faut donc opérer ainsi: Attaquer la 2 plume, toucher la 3 en tête et très à gauche avec queue parallèle à la bande, puis au dernier moment écarter légèrement le gros bout de la queue vers la droite pour avoir un très, très léger biais.

et cetera. Si la rouge n'est pas collée, il faut chercher le carambolage par trois bandes en touchant la rouge et la première bande très près du coin

P. Conti (Chombe 1945)

134



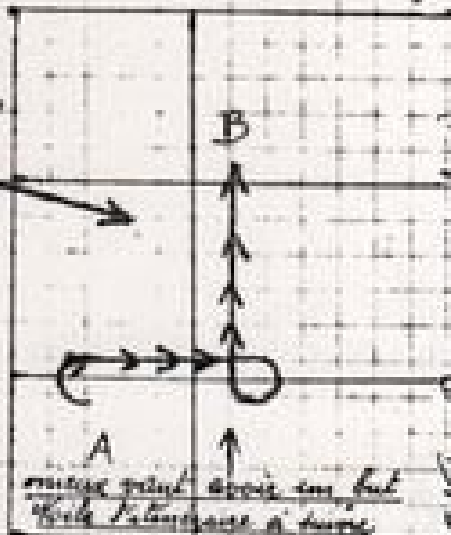
Carambolage en A
visant exactement

viser dans la bande
à l'angle de la bande
pour le viser de la

Si on a la position 135 au jeu de ses prochains variants on doit chercher à faire exécuter aux deux le parcours indiqué au crayon rouge ci-contre c'est à dire aller de A en B.

135

Plein jeu



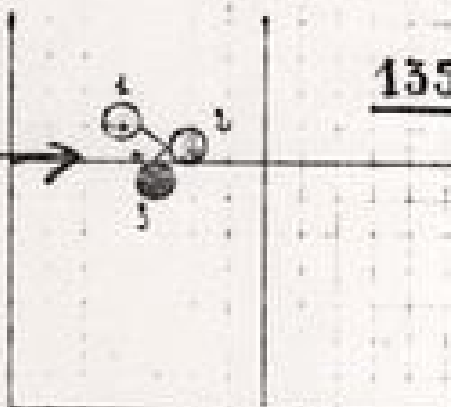
Note: Segments cette feuille dans une glace pour voir ce que doit faire un joueur.

donc se donner d'abord la position 135a

135a)



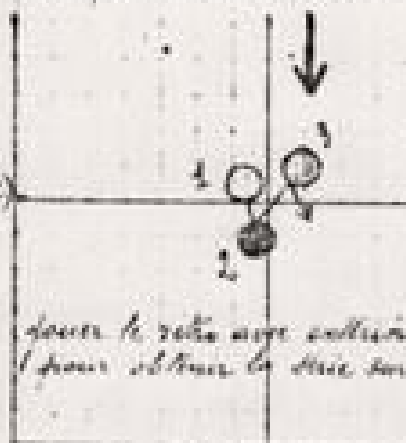
Puis jouer le rito avec l'extrémisation pour obtenir la suite de la ligne.



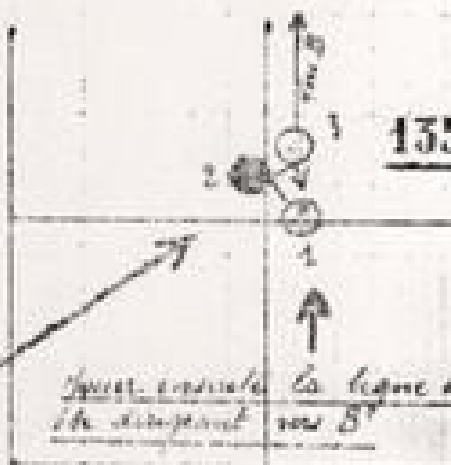
135b)

Jouer alors la ligne. Et quand on arrive à l'extrémisation des lignes du cadre, chercher à se laisser la position ci-dessous.

135c)



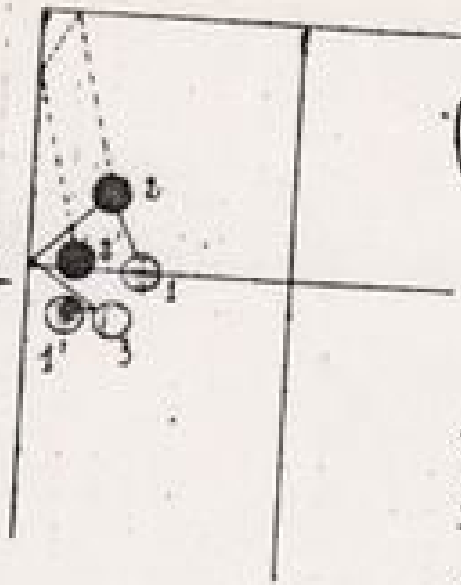
Jouer le rito avec l'extrémisation pour obtenir la suite sur la file haute.



135d)

Jouer ensuite la ligne en se laissant sur B.

136



Le retro du trou sans effet par le plus de
 (C'est une erreur de croire que le retro
 trou se joue toujours avec l'effet contraire

Dans la position 136 par exemple
il faut attaquer la 1 sans effet.
L'amorti est obtenu par la grosse quand
de bille 2 qui, dans la position ci-contre
est rappelée par deux bandes

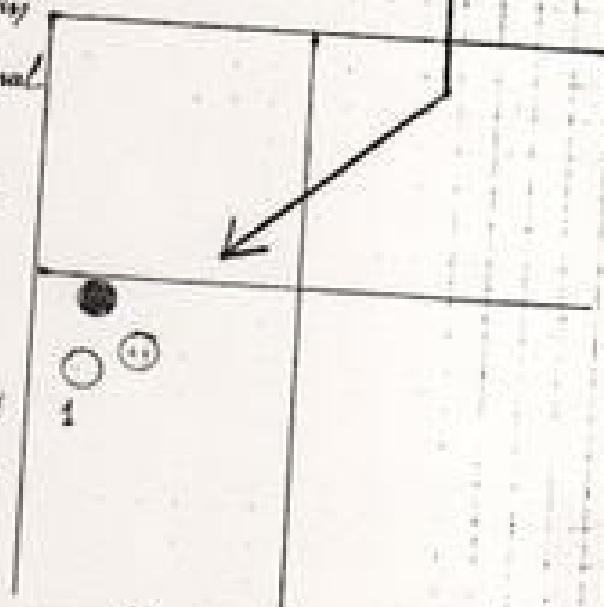
On doit obtenir la résultante ci-dessous (le blocage
 de la 2 par la 1 demande pas mal de travail)

(Bien remarquer que la 3 est plus loin
 de la petite bande que dans le trou normal.

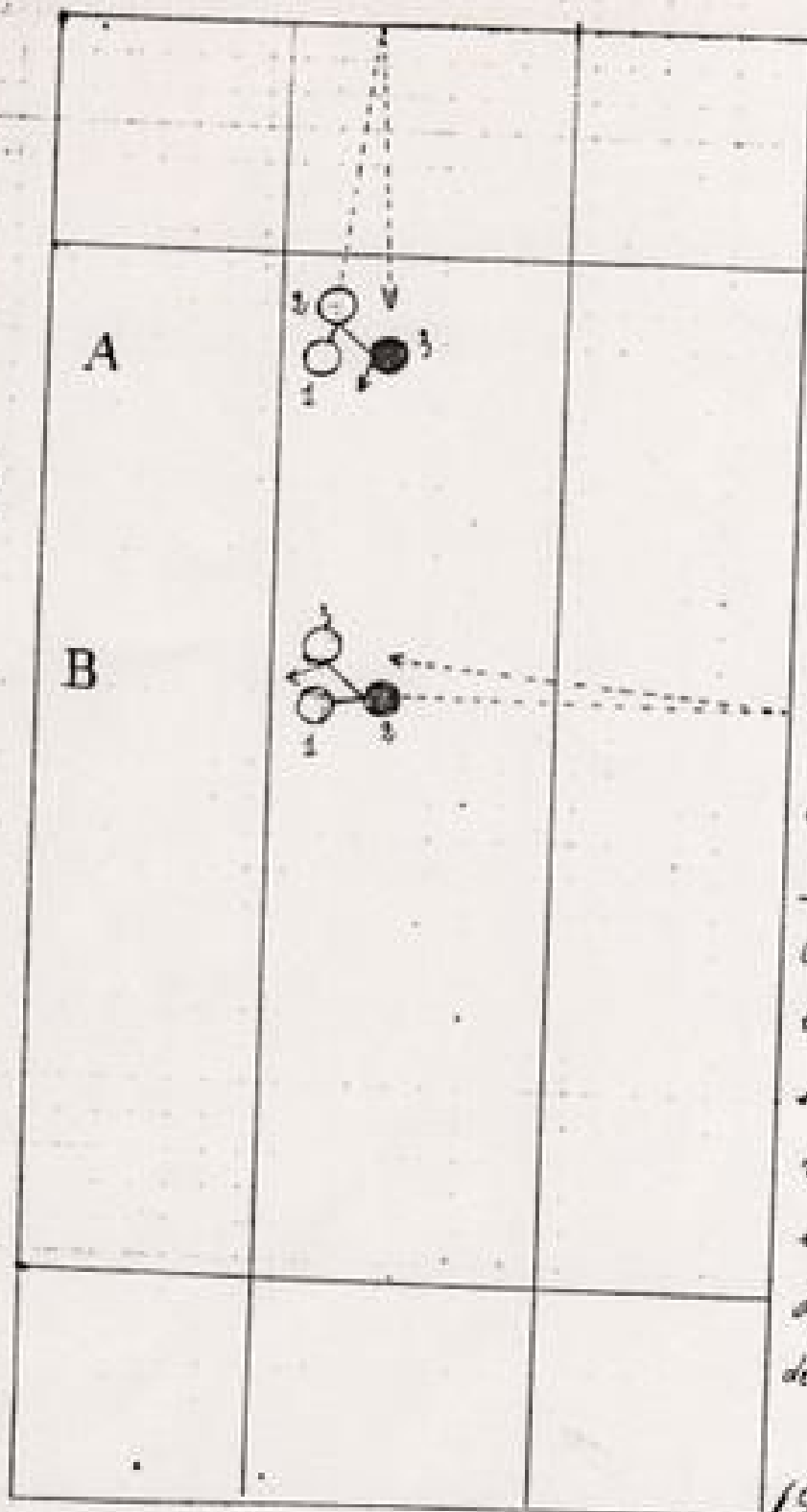
À noter que cette interprétation du trou
est plus difficile qu'avec effet contraire.
 Le plus de la 2 imposé par la nécessité
 de rentrer amortirait trop la 1 avec effet
 contraire et obligerait à jouer trop fort
 pour carambola.

Le coup est plus facile si la 3 est un peu plus près de la petite bande.

Note: À travailler, car ce coup se présente assez souvent et peu
 de joueurs savent l'exécuter correctement.



J. Coulin (1945)



Interpretation différente
de deux positions identiques
 Dans les deux cas il faut
caramboler fin sur la 3.
en ressortant en arrière.

Mais

en A on doit prendre la
 blanche comme bille 2
 et
en B on doit prendre la
 rouge comme bille 2.

en choisissant comme 2,
 dans chaque position, la
main la moins éloignée

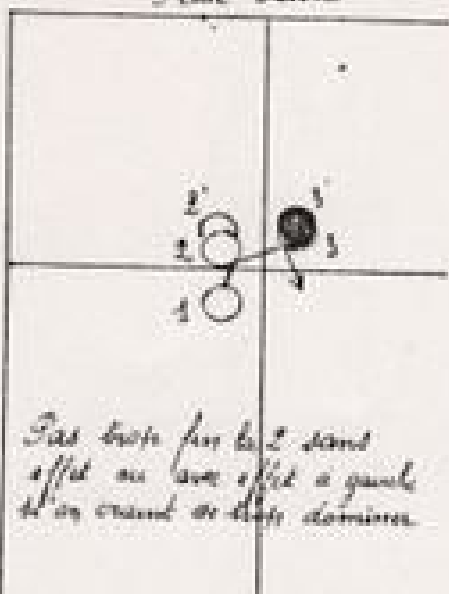
On suppose bien entendu le
 bras identique ou presque
 sur la blanche et sur la
 rouge, et l'éloignement
 identique de ces 2 billes
 de la 1 (avec sensibilité possible
 de l'une ou l'autre de ces
 billes)

Resortir en arrière comme
 indiqué évite la mesure
 c'est de plus moins aléatoire
 que le blocage (si ce dernier
 est s'impose pas).

Note: Né pas oublier que le principe
 exposé ci-contre n'a de valeur
 qu'à difficulté égale d'orientation
 de l'un ou de l'autre rebat.

Il y a donc des exceptions qui se
 font difficile de distinguer.

Petite bande



139

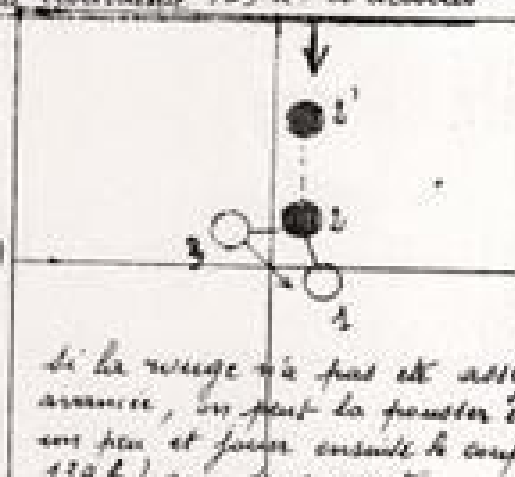
Bas touché par le 2 sans effet ou sans effet à gauche et en creant un coup dominé

Comment rapprocher rapidement les 3 billes de la petite bande.

Se fait chercher à se placer pour jouer la sève de la ligne à l'endroit où se trouvent les billes au départ si on est droitier. Prendre une dominante sur la rouge et chercher à se faire la résultante 139 a) ci-dessous

Avancer alors la rouge vers la petite bande, tout en faisant une dominante sur le 3 avec fort bras. 139 a)

La résultante idéale est la position n° 139 b) indispensable, se laisser un rappel de la 2 par deux bandes



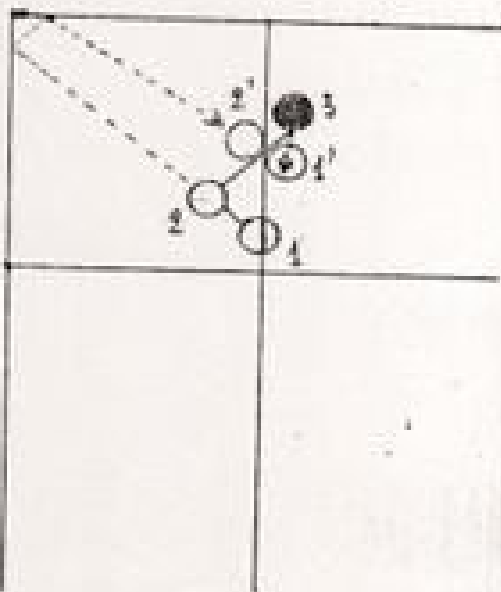
Si la rouge n'a pas été assez avancée, on peut la pousser un peu et faire ensuite le coup 139 b) avec deux amortis

Jouer enfin le blocage

On a donc en 2 coups une concentration soignée dans le secteur favorable.

(Un gaucher ne doit adopter l'interprétation ci-dessus que dans la position inverse)

139 b)



J. Bonté (Nombri 1965)

Une erreur à ne pas commettre

À cette distance il ne faut pas jouer la finesse de la rouge, pour se placer sur celle-ci afin de la rattraper immédiatement après par un retro en ligne.

On risquerait une déviation pouvant compromettre le placement désiré (ou même de manquer le point).

140



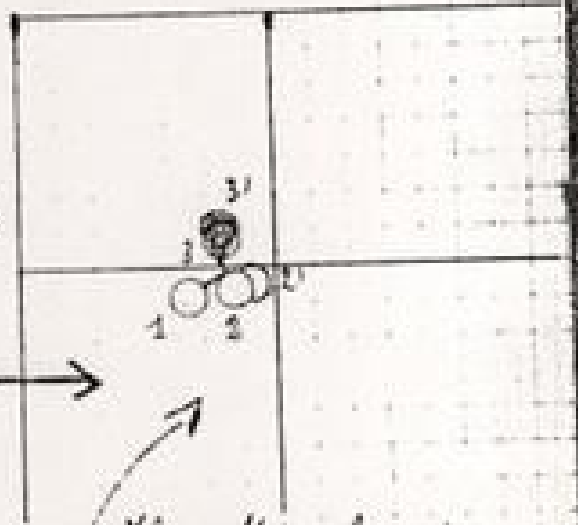
Que faire !.

On doit toucher la rouge assez grosse de façon à mourir sur la 3 en se laissant un fort biais

Voici figure ci-contre

Attaque au tapis et sans effet

Balle 2. 2/3 environ

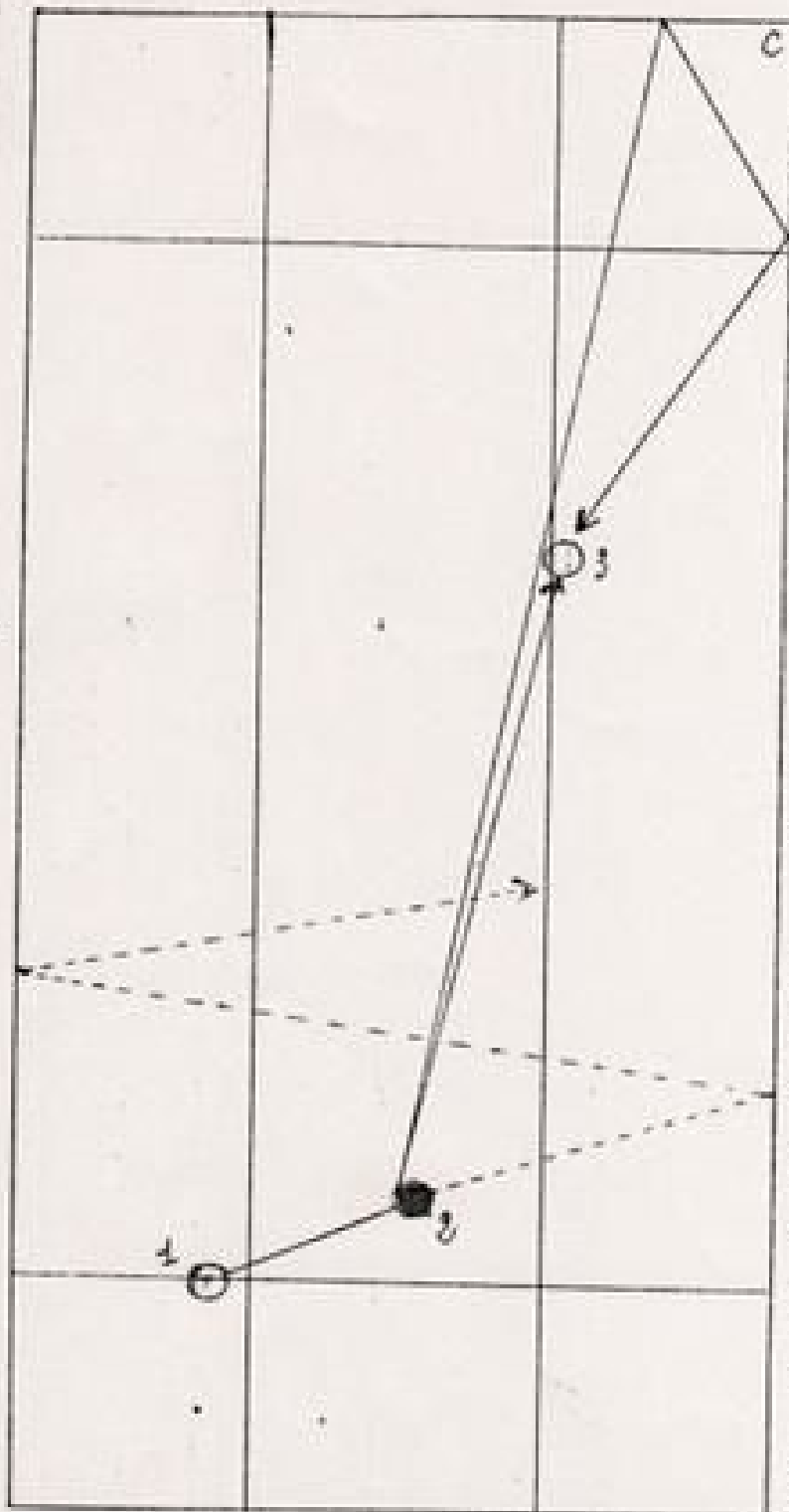


Il suffit alors de se placer sur la rouge par la finesse de la blanche et avec maximum de finesse et d'effet à droite.

On gagne donc un point tout en éliminant un risque



Résultante définitive



Grossissement de la
bille 3

Quoiqu'au milieu du
billard la 3 peut être
grossie.

Pour cela chercher à
manquer le point en
passant devant la 3
Bille 1 Maximum d'effet à
droite.

Jouer assez fort.

si on comble directement
tout va bien.

si on manque le bille à bille
on fera le point par la
deux bordes du coin C
et ça vaudra mieux ça.

on aura une bonne
chance de prendre une
dominante sur la 3
Le deux bordes vaut mieux
que le bille à bille.

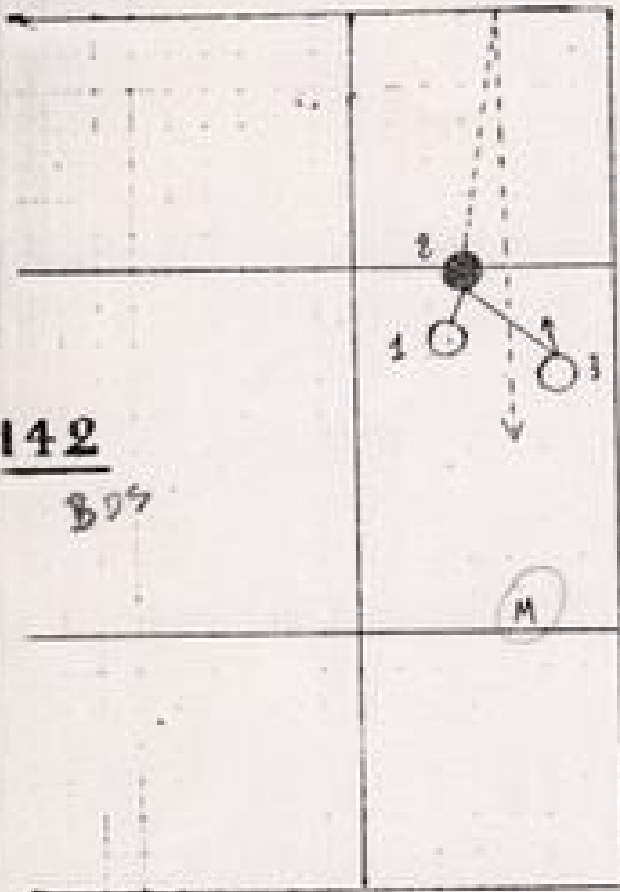
(C'est une erreur de chercher
à doubler avec mesure et
amorti)

P. Conti. (Decembre 1945)

Intéressant

142

809



(Si le blocage est incertain
 parce que la 3 est trop loin
 ou parce que le biais est peu
 favorable comme ci-contre...

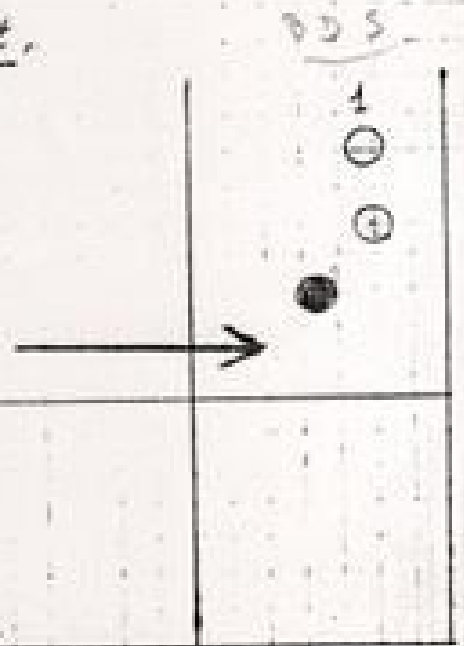
On doit y renoncer et chercher
 à amener rapidement les billes
 dans la première région
 favorable du billard en M.

Prendre peu de bille 3 pour
 bien animer la 1 et faire passer
 la 2 à côté de la 3 sans la
 toucher (entre cette dernière et
 la ligne du cadre)

Bille 1 très basse, en principe sans effet,
 mais parfois avec, comme ci-dessus si
 la 2 était un rien plus à droite.

Bille 2 environ 1/4

Résultante du coup 142



(Note. Si la 2 dans le coup 142 était
 un peu plus à droite ou à gauche
 on pourrait jouer le blocage en
 rappelant celle-ci soit par deux bandes
 soit par une bande.

J. Conte (Janvier 1946)

Cris intéressantÉvitement de masque143Bille 1 en tête sans effetBille 2 environ $\frac{1}{4}$ plus et moins

(Vidéo trouve très difficile, sur une figure de cette dimension, de bien montrer dans quelle position l'interprétation du coup 143 s'impose.

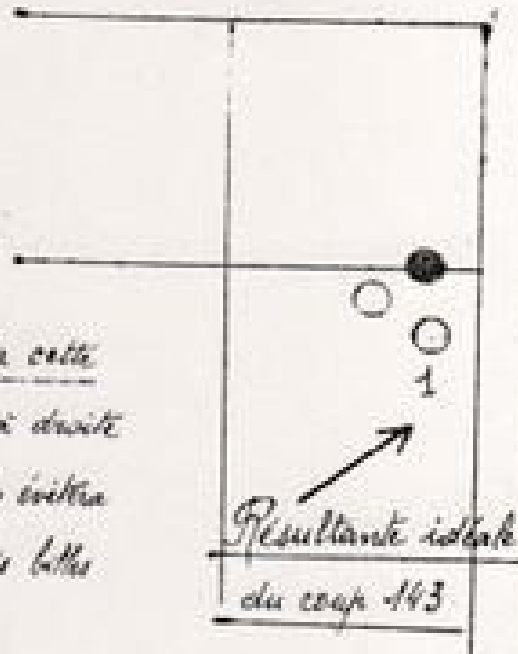
- Lorsqu'il y a trop de biais pour parvenir au effet à droite, retire la 2 rattachée par une bande.
- Lorsqu'il n'y a pas assez de biais pour la rattachée avec blocage, par les deux bandes du coin (blocage sur la 1 s'entend)
- Lorsque le trou est impossible du fait du biais défavorable ou par suite de la position qui occupe la 3

Lorsque la position ne permet pas d'arriver en force à gauche de la 3 pour la dégager et criser le trou

Il faut alors:

Caramboler par coulée très fine à droite de la 3

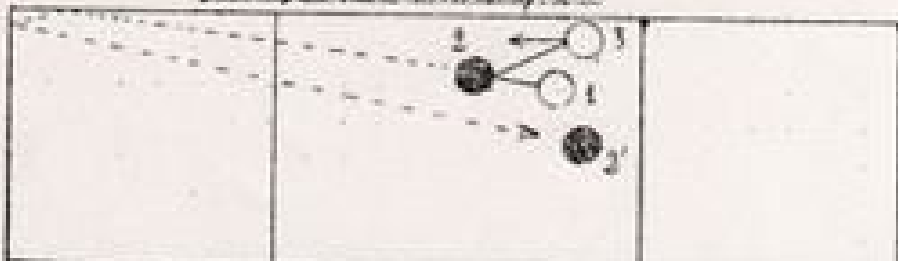
(On sera assuré ainsi de ne pas coller cette bille à la petite bande (car touchée à droite elle sera envoyée vers la gauche) et on évitera la plus mauvaise marque aux trois billes collées à la petite bande.



P. Conti (Forma 1996)

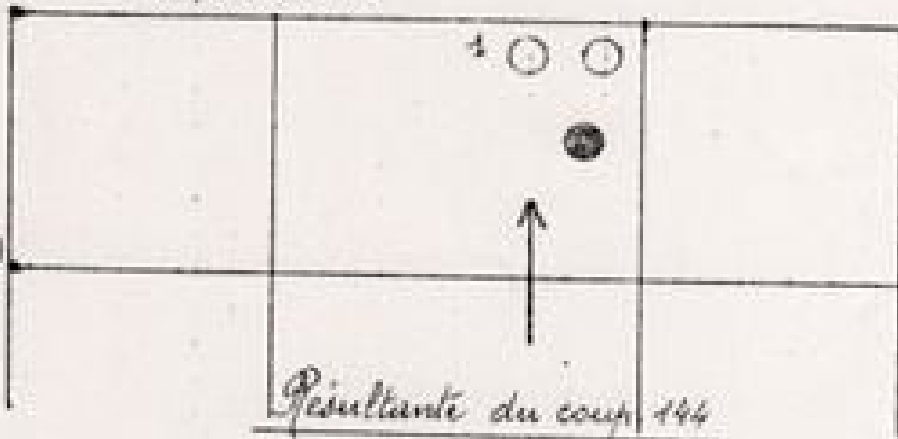
presque identiques

144



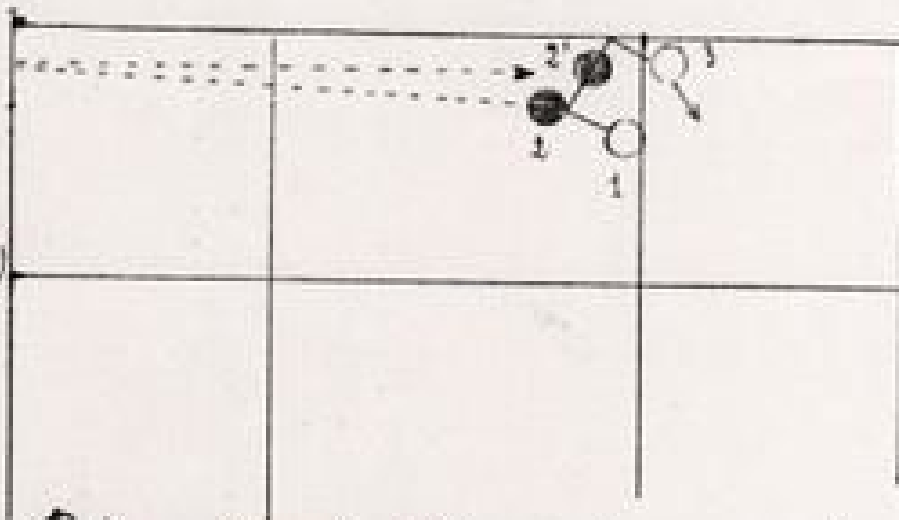
Billes entrées: Rétro direct avec maximum d'effet à gauche
La 3 fait deux bandes et vient en 2' qu'elle soit la bande qu'elle touche la première.

144a)



Résultante du coup 144

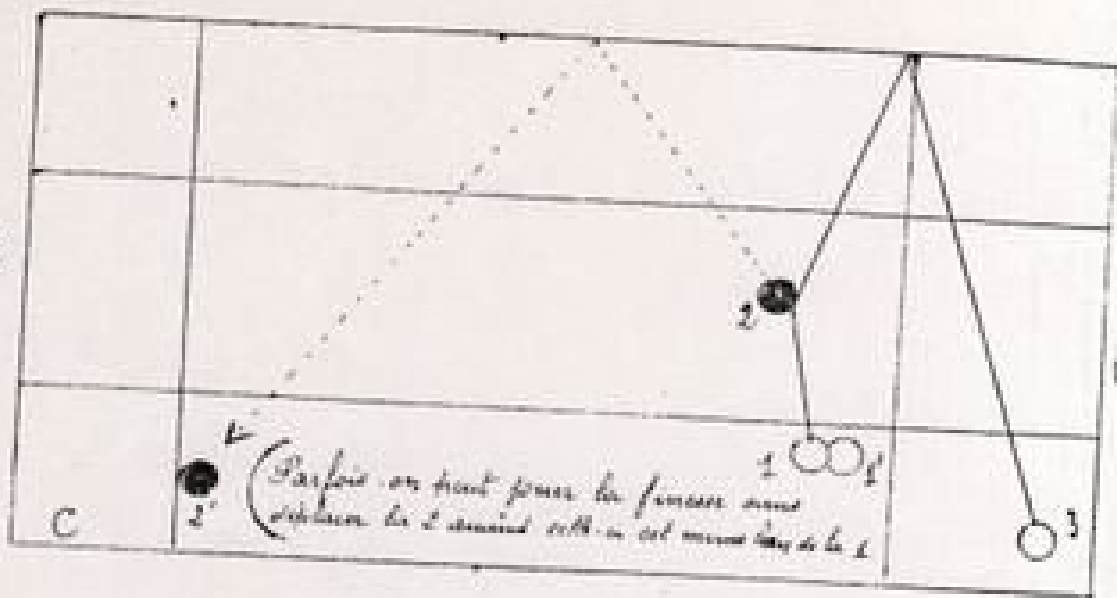
144b)



Billes à cheval. Rétro une bande avec effet à droite.
Carambolage très fin sur la 3 de façon à ressortir en arrière.
La 2 vient en 2' et on a les billes à cheval si le coup est joué avec mesure, de toute façon la résultante est excellente.

P. Corité (mars 1946)

145

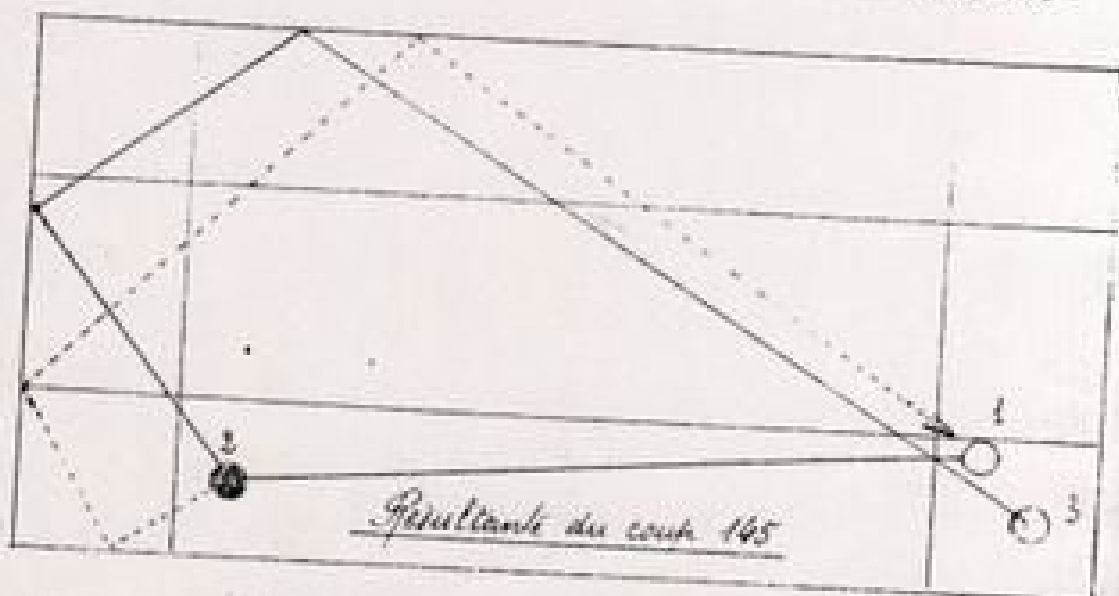


Un intéressant repérage de P. Cordé

Mener un coup de une bande en dessous en l'efforçant d'enrouler
la 2 vers le coin C et vers de la grande bande. Rester sur la 3

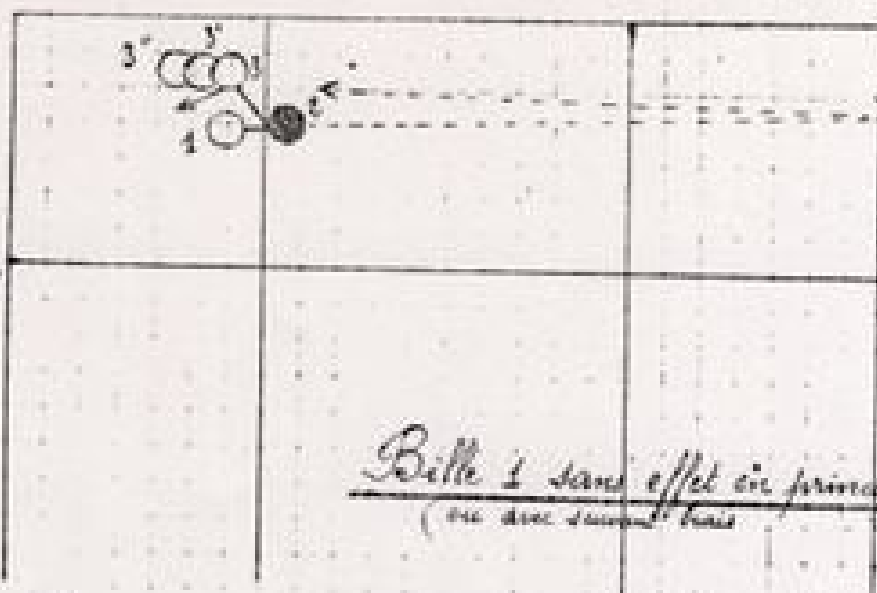
Note: On doit obtenir la résultante 145 a)

(si la bille est en 1' on peut faire le placement d'attente
mais rappeler de suite la 2' par coup de une bande courbe)



P. Cordé (Paris 1966)

146

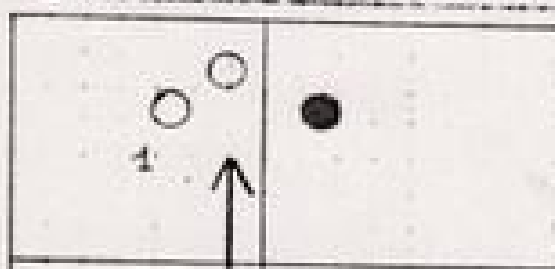


Bille 1 sans effet en principe
(ou avec un très léger biais)

Dans ce coup et dans tous les coups similaires on ne doit pas jouer le blocage (si on peut faire autrement) car la bande est avg. loin de la 3.

On doit par ricochet et attaque très basse ressortir en arrière en carambolant très fin à droite de la 3.

L'avantage! Pas besoin de mesure et rien de dangereux si on fait une erreur de quantité de bille 2, ce qui ne serait pas le cas avec le blocage. Aucune interprétation si bille 3 ou 3' si bille 3 ou 3' joue le blocage.



Résultante du coup 146

Le coup 146 serait plus facile avec un léger biais permettant de frapper la 2 pas trop pleine.

(La position est bonne, malgré rappel trop court)
En somme il faut interpréter le coup 146 comme si on recherchait l'américaine à la partie libre.

J. Conti (Mars 1966)

147



Bille 1 en tête et sans effet

Bille 3, presque pleine à droite

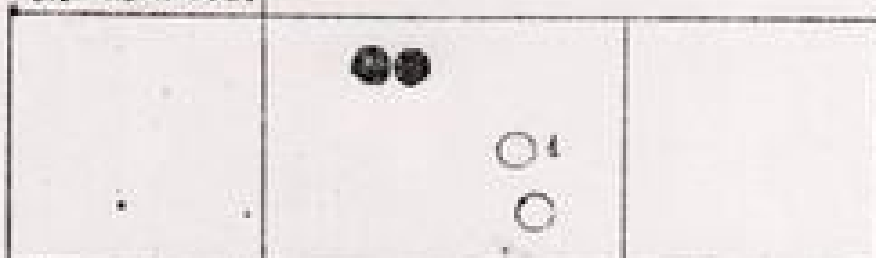
Coup dur

Ne pas chercher d'effet de côté. Beaucoup facilité grandement le carambolage

Attaquer la 3 moins pleine si elle est collée.

(Il note qu'on manque 3 fois sur 10 le point par défaut de plein, et presque jamais par excès de plein suivant trace au crayon.)

Aucun intérêt de chercher de l'effet à gauche. Outre que l'attaque sans effet est plus facile, elle offre l'avantage de ne pas envoyer la 2 vers la droite.



Résultante du coup 147

Note.

Si on n'est pas placé sur la blanche on joue le une bande sur la rouge. Or, celle-ci est mieux là où elle est qu'en A où l'aurait amenée l'effet à gauche.

P. Conti (Paris 1946)

148

Massé rencontré
Les billes sont dedans

Bille 1 en avant très à droite

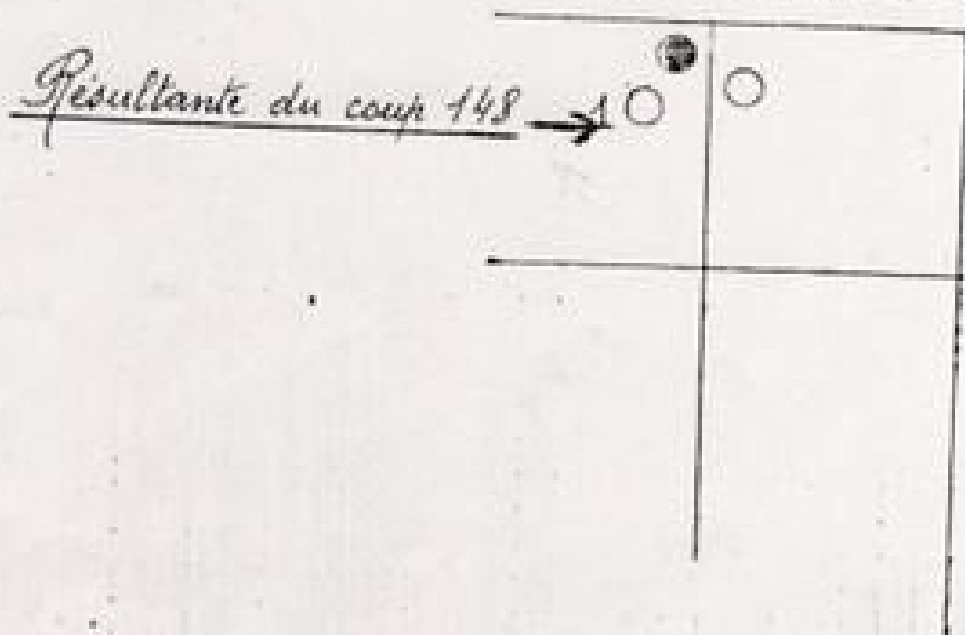
Bille 2. $\frac{1}{2}$ environ

Le coulé rencontré est impossible

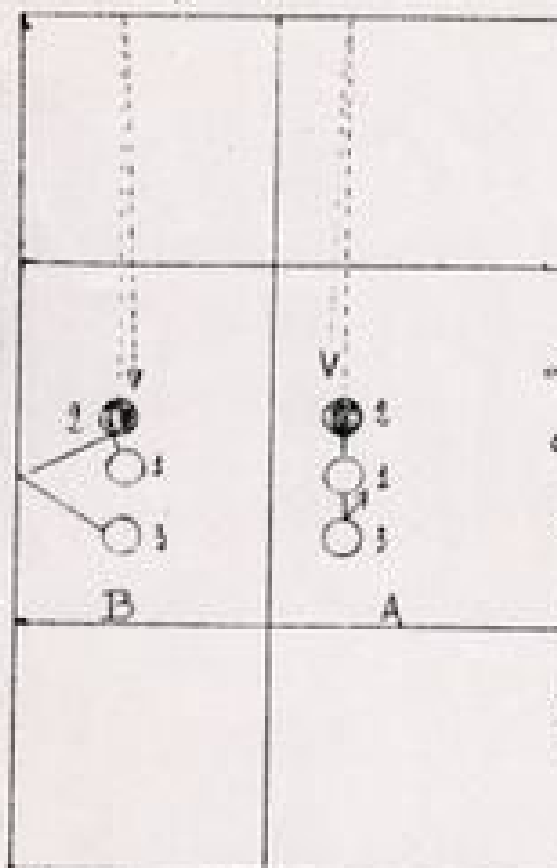
(La bicoque est certes possible, mais elle ne donne pas une aussi belle résultante que le massé coulé rencontré, dont l'exécution n'est pas plus difficile.

Attention. Il ne s'agit pas d'un massé normal, qui lui ne permettrait pas de sortir la rouge.

On doit avec le massé coulé rencontré, porter la 1 en 1°
(la où on voudrait qu'elle soit, pour que le coulé rencontré soit possible) et toucher la 2 très grosse à gauche de celle-ci :



J. Conté (Mars 1966)



(Tout dépend de l'endroit
ou se trouvent les billes)

Deux positions identiques
Deux interprétations différentes

Position A:

Les billes étant loin de la petite bande
on doit jouer le friqué avec extrême douceur
de façon à prendre une dominante sur la

Position de la main gauche comme
pour un rétro en position girante en
cherchant la bille 3 et non avec
le pied habituel du massé

Position B:

Comme il y a une bande à proximité il faut
en tirer parti et jouer le rétro par une bande

Bille 1. basse sans effet

Bille 2. encore $\frac{1}{2}$ plutôt moins (car la 1 est près de la 2)

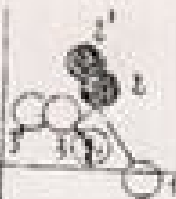
Ce rétro par une bande est particulièrement intéressant
quand la 1 est très près de la 2

Si le biais est un peu plus prononcé, prendre de l'effet à
gauche en n'ayant de relever un peu l'attaque

P. Conte (Nov 196)

de P. Conte

152



(Parmi les nombreux problèmes posés par Tilly à P. Conte par l'obligement à réfléchir longtemps avant de trouver la solution. Le coup en contre a vivement intéressé P. Conte qui a dû méditer durant la semaine entière avant de m'indiquer l'anticipation à adopter.

Impossible

de faire la une bande sur la grande bande par la finesse de la rouge, celle-ci, gênée par la blanche ne pouvant se dégager

Impossible

aussi, pour la même raison, de faire la une bande sur la petite bande par finesse de la blanche.

Impossible

enfin de dégager soit la rouge, soit la blanche par coulé.

Que faire :

On doit se placer sur la rouge pour obtenir la

Résultante ci-dessus 152a

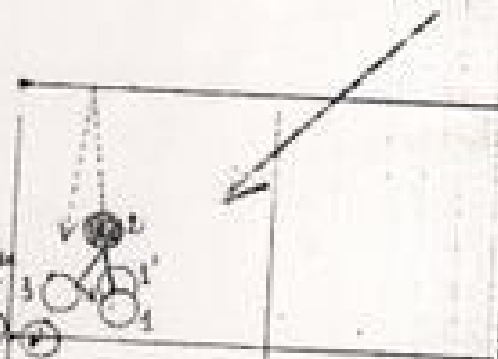
Bille 1. bas et bas à gauche

Bille 2. environ 1/2

Il suffit alors de jouer un petit coté

et d'envoyer la 2 sur la 3 pour sortir cette dernière

152a



Note :

Il vaut mieux, à défaut du biais idéal

en avoir trop que pas assez, si on a trop

de biais on peut en effet se repêcher en

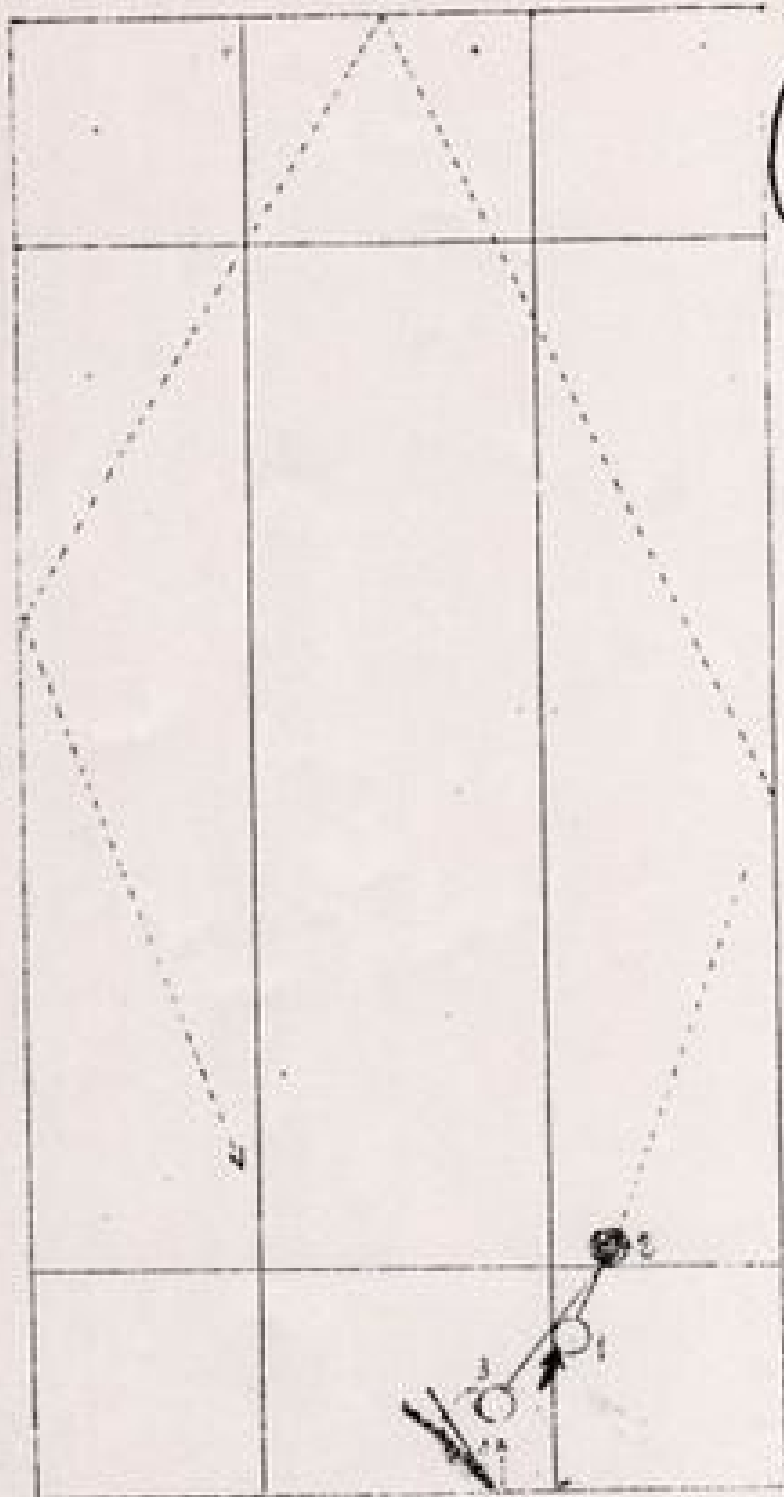
faisant faire deux bandes à la 2 avant

que celle-ci ne choque la 3 pour la sortir

(Carambolage en amorti
les fer à droite de la 3
pour éviter que la 2 ne
touche la bille 1

P. Conte (avril 1966)

151



Effet de précaution

Pour rendre la 3 aussi grave que le cercle dessiné au crayon....

Il suffit de prendre de l'effet à gauche, et de chercher plutôt à manquer le point en passant à droite de la 3

si on manque le point directement on carambolera sur la bande en faisant le tracé en pointille.

(Sans effet on fait le tracé au crayon.

Avec l'effet à droite.

Le tracé en rouge

Autre avantage

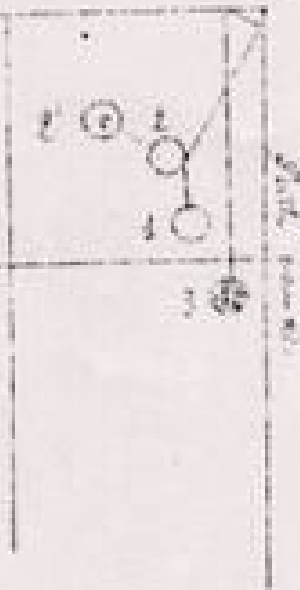
Cette interprétation donne le maximum de chances de ne pas caramboler à gauche de la 3, donc il aura une dominance

H. Bondi 1993

Trouver très près du coin
une de 3 en forme

Un intéressant repêchage de P. Conti.

154



La rouge ne rentre pas et on est
gêné pour fouer.
Le rouge est certes possible sans
trop de risques, mais il éloigne
trop la 1 et il y a mieux à faire
toucher le blanc sur la rouge
par renvoi deux bandes (ou trois)

Bille 1. au centre et à droite

Bille 2. fine parfois très fine

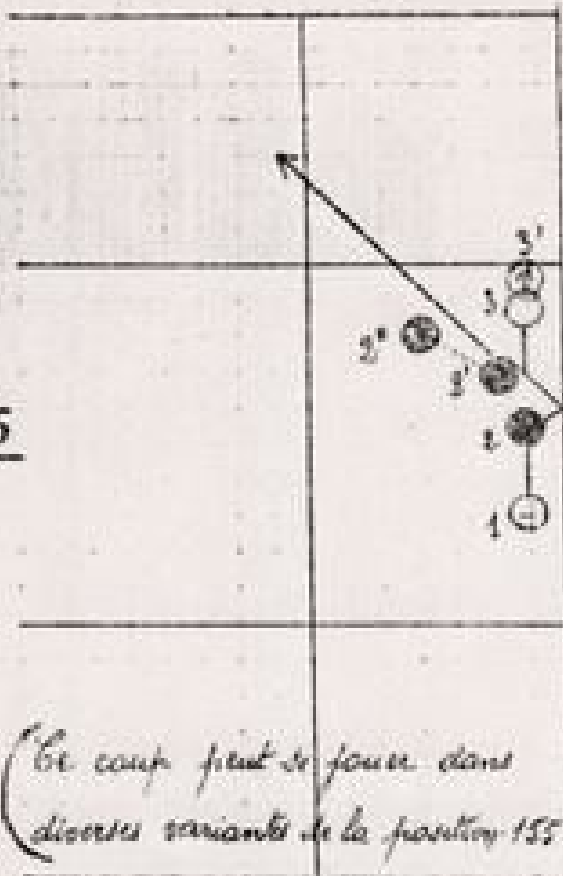
{ Autant que possible prendre moins de bille 2
qu'on peut, pour déplacer celle-ci de quelques
centimètres seulement.

Donc dans certains cas (de grande fenêtre)
toucher la grande bande très près du coin,
quitte à prendre moins d'effet de côté.
Il est d'ailleurs bien préférable de carambola
par deux bandes que par trois bandes
Ne pas jouer trop doucement.

Résultante du coup 154

P. Conti. (Aout 1946)

155



(Ce coup peut se jouer dans diverses variantes de la position 155)

Coup de une bande avec carambolage de la 2.

On suppose la bécote par finesse de la rouge impossible.

Le couli par bécote écarte trop les billes.

Jouer une bande avec carambolage par contre de la 2, qui empêche la bille 1 de s'écarter vers l'intérieur du billard.

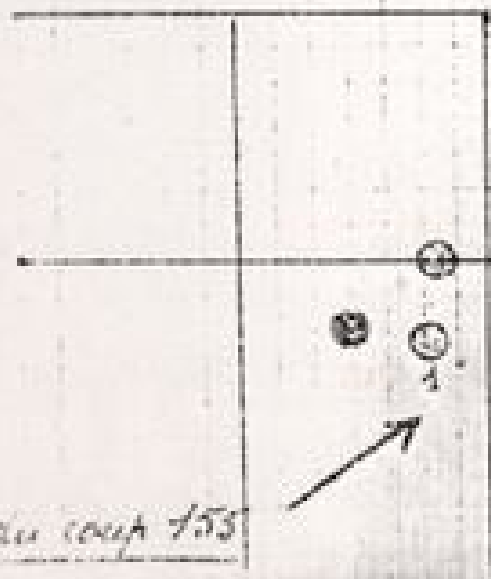
Bille 1. au dessus du centre (ou au centre) et très à gauche.

Bille 2. environ $\frac{1}{4}$.

Coup de queue allongé.

Jouer doucement et en mesure.

Au moment où on croit qu'on va manquer le point suivant trace au crayon, la 1 frôle sur son chemin la 2 (qu'on a pris la précaution d'entraîner comme il convient) et celle dernière déporte la frisure vers la 3 tout en étant elle-même repoussée vers 2?



Spéculation du coup 155

J. Louté (Avril 1946)

Une folie rencontrée trouvée par P. Conté.

156



Il s'en faut de très peu que la 2
 passe par coulé, mais elle ne passe pas.
On ne peut pas jouer le massé, car on ne
sait pas si on se laissera une sortie facile.
Jouer le uni bande avec rattrapage

Bille 1. au centre miroir et les
à droite

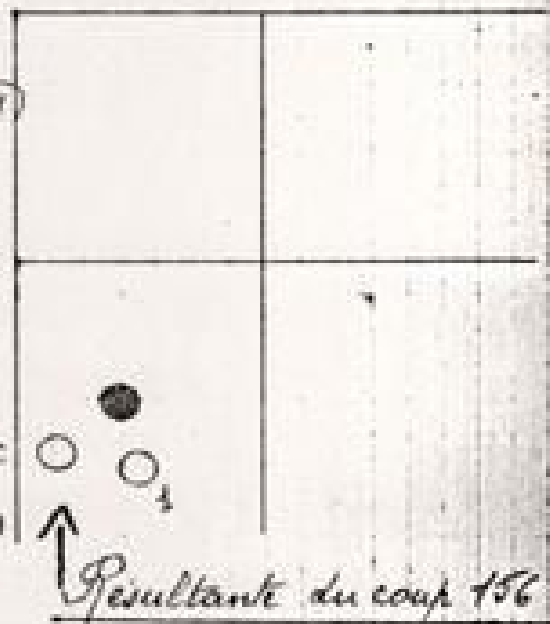
Bille 2. 1/3 plutôt moins (profondeur 1/4)

(Ce coup peut se jouer dans
 diverses variantes de la position 156)

Quoique touchée fine la 2 part
 presque droit devant elle (c'est la longueur
 des billes de pool, dit Conté) et touche
à presque fine la 3 qui est déportée
 vers 3' où la 1 la rencontre.

Attaque très délicate à attraper
 mais coup naturel (quand on la connaît)

Note: Pour bien placer la position 156
 il faut que la 1 soit assez près de
 la 2. D'autre part il faut que la
 2 passe presque par coulé devant à
 un peu près (donc à faire masquer)



P. Conté. (aut 1916)



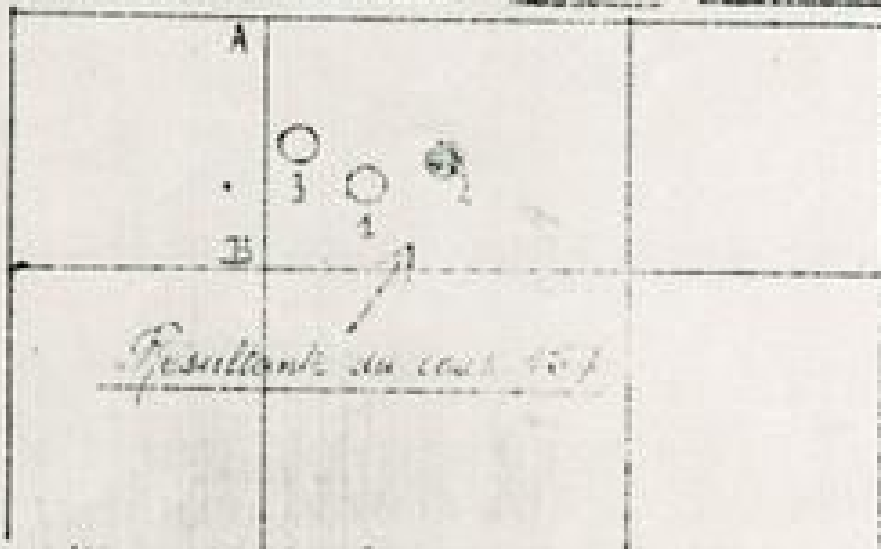
Placement sur la rouge par piqué

La blanche ne rentre pas. De toute façon le une bande sur cette-ci est difficile de la main gauche.

Le une bande sur la rouge est à consulter (s'il est possible) car on ne sait quelle résultante on se laissera.

D'après P. Conti le placement (par piqué) sur la rouge n'est pas difficile, et si on n'est pas placé sur la rouge on l'est sur la blanche.

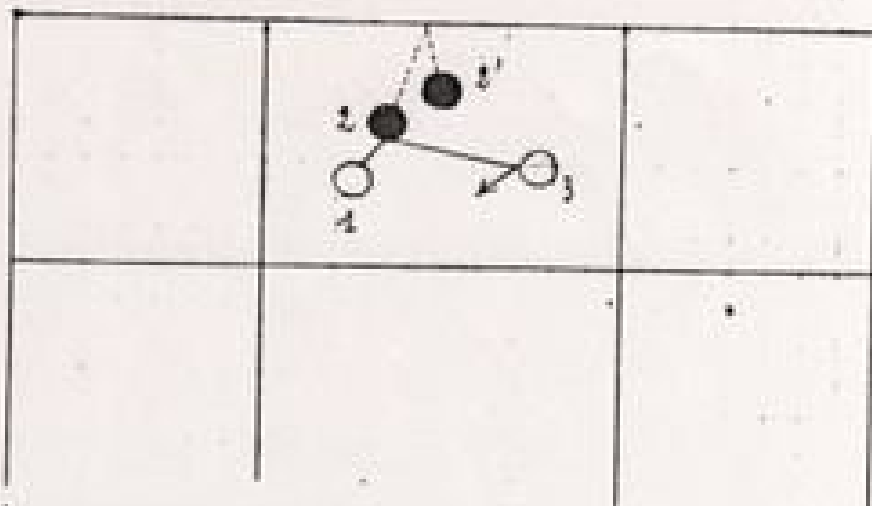
Pas trop de verticalité. Sur la 2. Écarter la rouge le moins possible.



Note: Si on s'était placé sur la blanche on aurait ensuite les billes au milieu du cadre au lieu de les avoir près de la ligne A.

P. Conti (mars 1966)

158

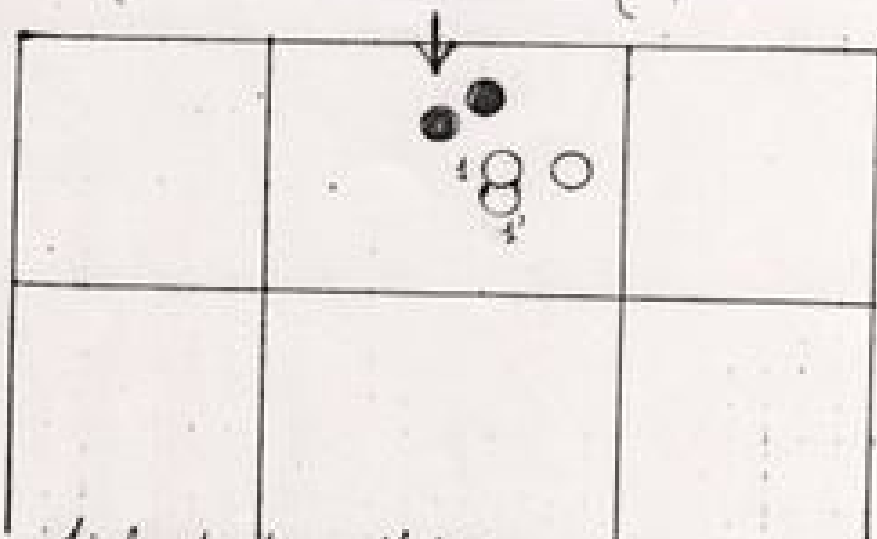


Si la rouge peut rentrer, il faut l'amener près de la 3.

Si elle rentre mal, comme c'est le cas ci-dessus, c'est une erreur de l'approcher le plus possible de la 3.

Parceque ! parce qu'on doit jouer non pas le rappel imparfait, mais le placement sur la 3. Or on doit prévoir qu'on se placera peut-être mal sur la 3 et dans cette éventualité il faut se réserver un rappel sur la rouge comme sauvegarde et pour cela, laisser cette bille en arrière jusqu'à sa position de départ.

Résultante du coup 158 (mauvaise mais acceptable)



Si la 1 est en 1' tout va bien

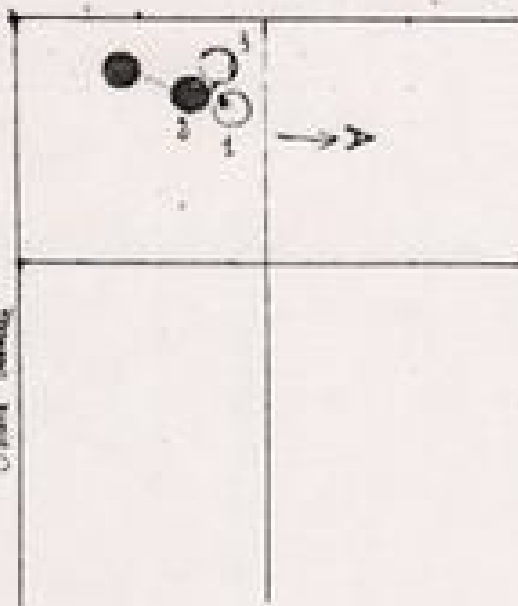
Mais si on s'est mal placé comme indiqué on aura un facile rappel de la rouge laissée en arrière.

Avec la rouge en A (arrière) la position "dedans est" dangereuse.

Une jolie préparation de sortie par
massé coulé

159

Shot Louis



Queue tout à fait verticale
ou presque

Coup de queue douce, mais
assez de mordant

Pomme de la main tournée vers A
Bille 1. sans effet de côté (voir
point d'attaque sur la bille)

Bille 2. Plein.

Frôler la 3 au passage, celle-ci reste à sa place

Écarter plutôt la rouge vers le coin, que pas assez.

Exécution très facile pour qui connaît l'attaque
du massé coulé.

Un seul danger:

Le risque de faire faute avec la
main gauche. Donc bien faire
attention en posant la main sur
le tapis.

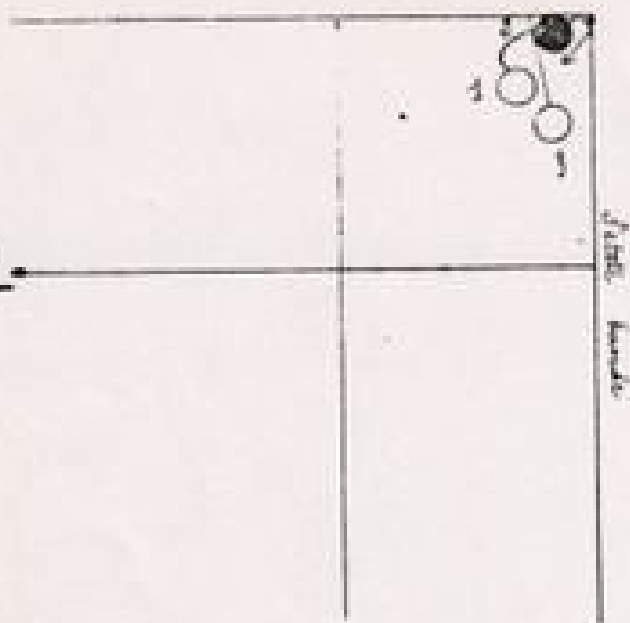
Ne pas oublier que si la main est
posée correctement, la face intérieure
des doigts doit être à quelques
millimètres seulement de la 2.



J. Corté (avril 1946)

Coup connu (lilles entiers)

160



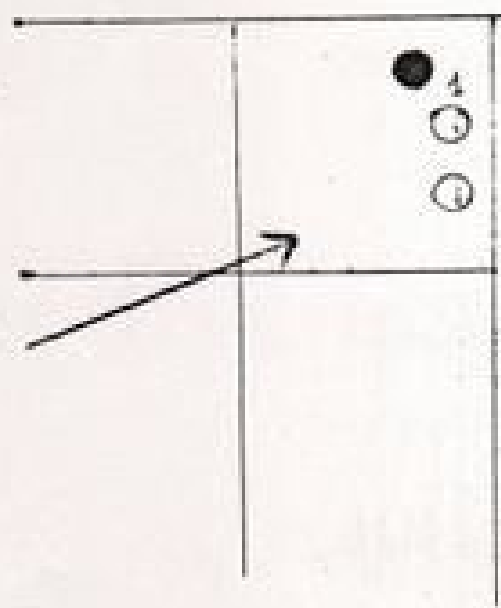
(Note simplement pour signaler que (comme Serbin et Grange) P. Conti préconise le dégagement de la rouge par bande)

(Jouer assez fort pour bien sortir la 2 du coin et surtout pour ne pas rester trop près de la 3.)

Ne pas attaquer la 2 trop grosse pour entrer le coin

(Queue d'autant plus verticale, bien entendu, que la 1 est moins éloignée de la petite bande.)

Résultante du coup 160.



P. Conti (avril 1946)

Une sortie spectaculaire et assez facile

Les billes sont dedans.

Le massé est difficile directement
car les billes 2 et 3 ne forment pas avec la 1 une ligne droite, mais un des d'axe.

Jouer donc le massé par la bande

(Régler l'effet à gauche et la verticalité suivant la position exacte à jouer.

Attention:

Ne pas jouer trop doucement car de cette façon si on touche la 2 trop grosse on carambolera néanmoins par demi-coullé de la 3

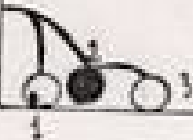
P. Conti (avril 1946)

161

Présenté par



161b)



Même solution pour la position 165th (dans la position "Entier").
L'exécution est moins délicate que par massé direct, mais difficile pourtant (cette interprétation, a été indiquée à Tilly en 1929 par Forlier.)

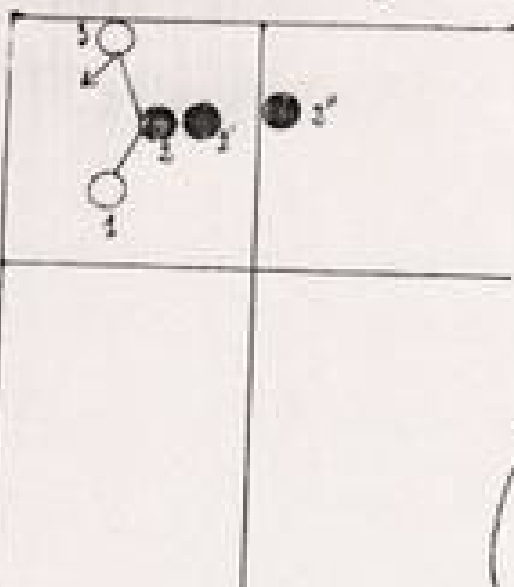
Amortir

Position "Entrées"

149

162

3.64. L'Amortir



Se placer sur la 3 en dominante en carambolant plein à gauche sur la 3 par la finisse de la 2 ou presque.

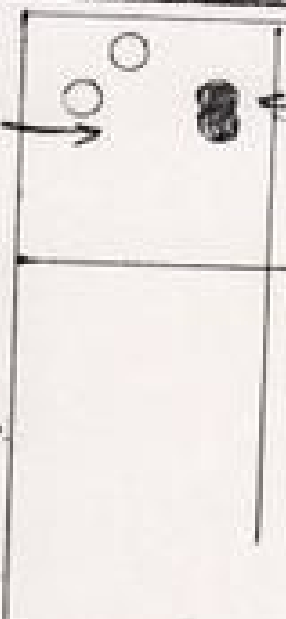
(Ceci évitera de trop rapprocher la 2 de la grande bande et de risquer une demi-masque si on a foué un peu trop fort.)

Ne pas jouer trop doucement de façon à envoyer la 2 assez près de la ligne du cadre.

On ne risque rien, l'impulsion de la 1 se trouvant absorbée par le coup dur sur la 3.

Position "Déclaré" Même interprétation mais jouer plus fort pour envoyer la 2 non pas en 2' mais en 2"

Résultante du coup 162



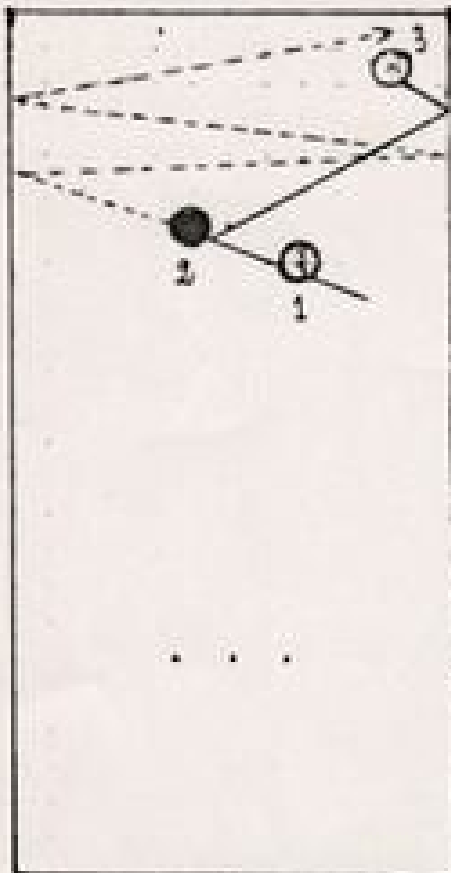
si au coup 162 on attaque la 2 trop grosse elle va en A trop près de la bande et au coup suivant on se peut plus entraîner la 2 par coup dur.

Note:

Si la 3 n'est pas collée mais se trouve à 2, 3, ou 4% de la bande, même interprétation le risque de masque étant toujours éliminé par le coup dur.

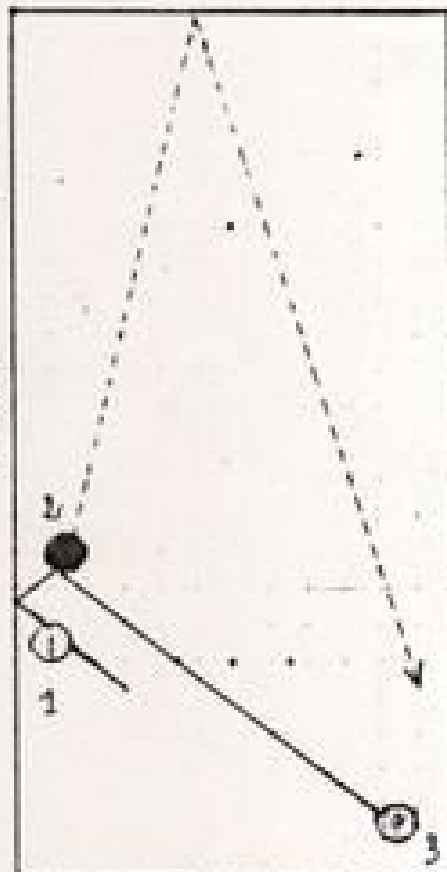
P. Conté (août 1946)

163



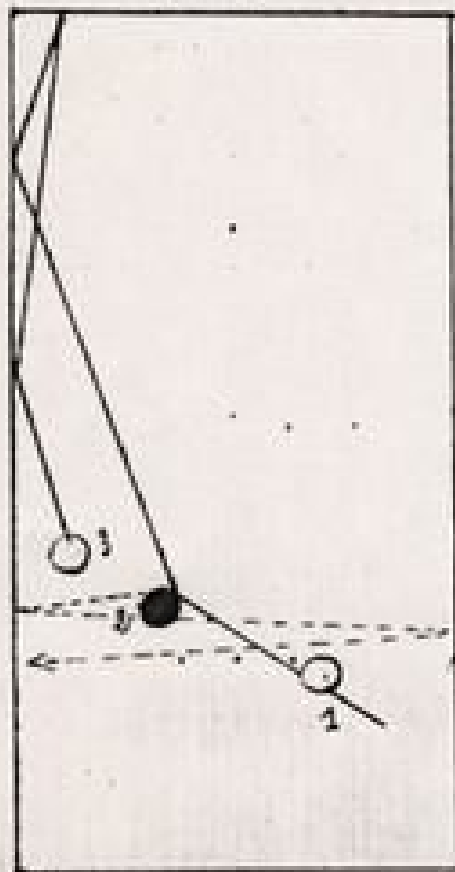
Balle 2 très bas et à gauche
Balle 2 très près légèrement
à droite, coup de queue incroisé

164

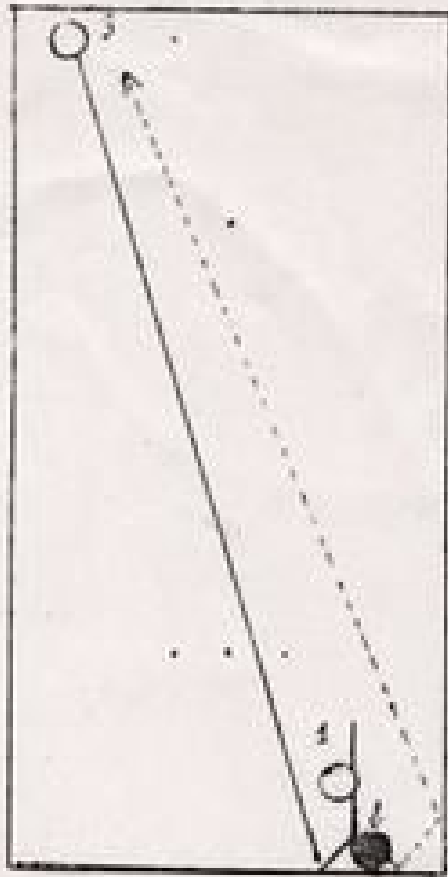


Balle bande
avant
 très près
 coup gauche
Balle 1 bas
à droite bande
avant, toucher
la 2 jusqu'
à l'œil

165



Beau renversé 3 bandes
Balle 1 au dessus du centre
à gauche
Balle 2 1/4 à droite, allonger
le coup de queue



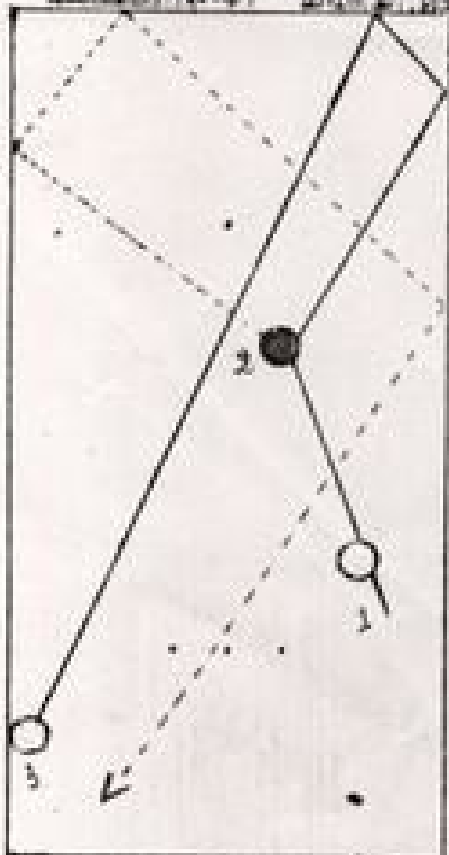
Coup de 1 bande

avec rappel de la 2 en 2 ou 3 bandes

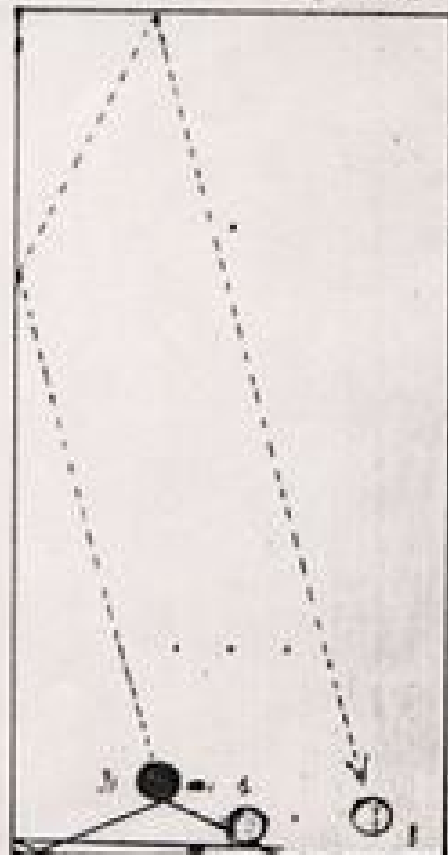
Bille 1. très bas à gauche

Bille 2. 1/4 à droite petit coup etc.

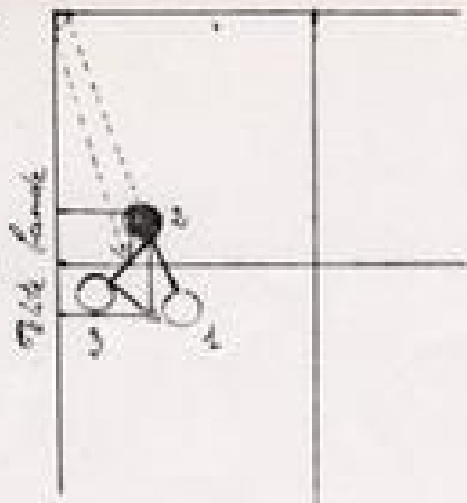
Coup de deux bandes
avec rappel de la 2 en trois bandes. Bille 1, au dessus du centre vers le droit. Bille 2. 1/2 à droite



Beau renverse trois bandes
avec rappel de la 2 en deux bandes
Bille 1. au dessus du centre très à gauche
Bille 2. 1/4 à gauche



82



93

7ème bande

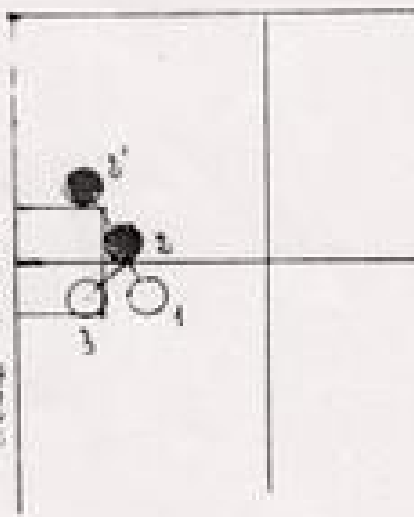
Variante de la position 90

Coup identique, mais la 2 est plus loin de la 3

On ne peut donc ressortir en arrière en carambolant sur à droite de la 3, car la rouge recevrait trop d'impulsion. On doit ici jouer le blocage, car il n'y a rien de mieux à faire de façon à obtenir comme résultante le coup 90 a) bs.

R. Conti (juin 1965)

Variante du coup 90 (Les lettres 3 plus près de la haute bande)



94

8ème bande

(Le remblacement est possible car le blanc le permet, mais il ne faut pas le jouer car on obtiendrait à peu de chose avec la résultante 90 a) bs)

On doit préparer la position du blanc de façon à obtenir la résultante 94 a)

Note: si au coup 90 la 2 est un peu plus à droite ou la 2 un peu plus à gauche, on ne peut plus préparer le blanc.

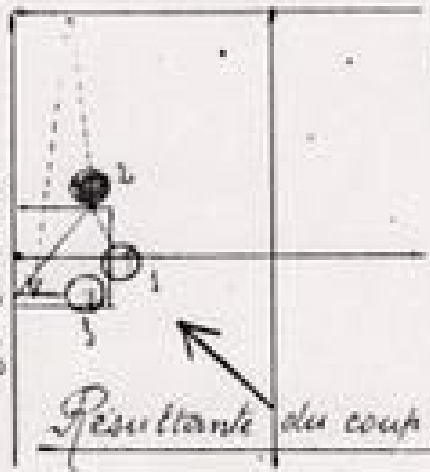
(car le blanc 1, 2 serait insuffisant) Il faudrait donc jouer le blocage. Mais si dans les mêmes conditions la 3 est un peu plus près de la haute bande on devrait adopter la solution du coup 90.

(On remarquera que tout ceci et toutes ces nuances sont assez complexes. Pourtant à la longue, on découvre automatiquement la solution à adopter.)

R. Conti Juin 1965

94a)

8ème bande



Résultante du coup 94

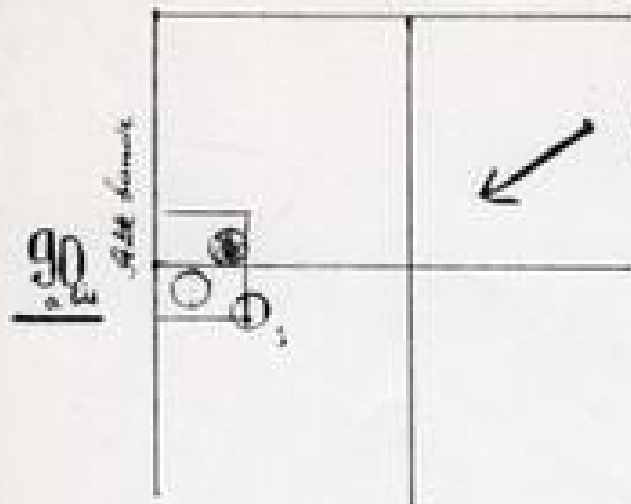
Reprise

Suite de la page 80

Tout la résultante qu'on aurait obtenu de on avant, au coup 90, joue le blocage avec remplacement.
Elle est affreuse.

C'est ce qu'on peut faire, c'est de jouer un petit placement, avec l'espoir de se faire une position qui permette ensuite d'adopter l'interprétation 90

R. Corbié (juin 1945)

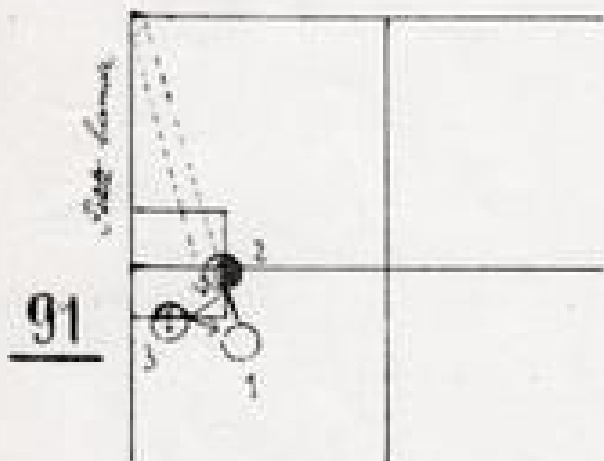


Variante de la position 90

Coup identique, mais les billes 1 et 2 sont plus éloignées de la grande bande.

On a aucun inconvénient à jouer le blocage avec remplacement puisque on est certain que la raquette rentrera dans le cadre de la 1 on constate que pour en rien l'interprétation est en totalité.

R. Corbié (juin 1945)

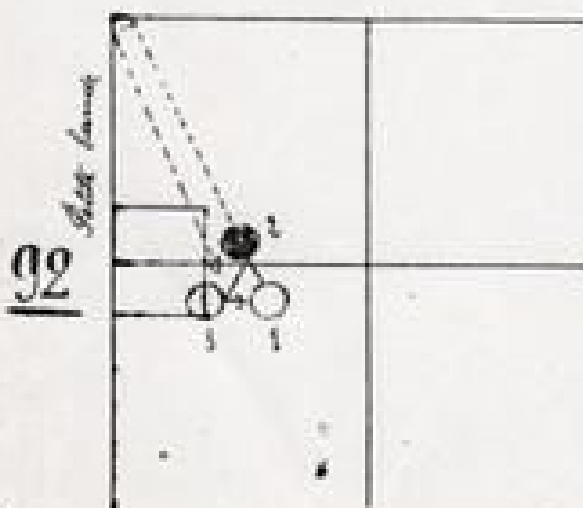


Variante de la position 90

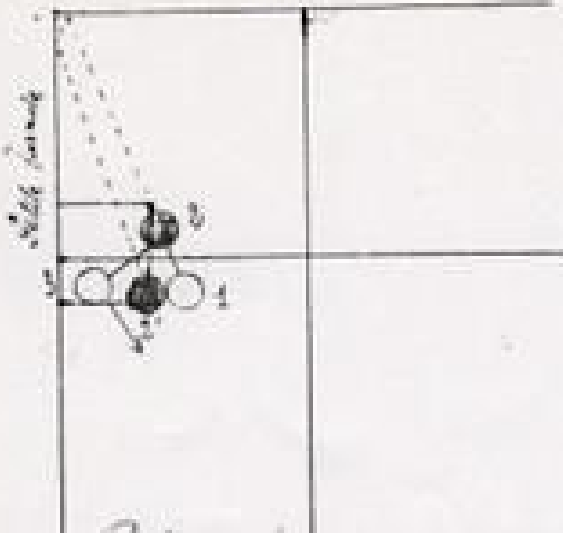
Coup presque identique à celui 90 car comme à la position 90 les billes 1 et 2 occupent exactement la même position.

On doit jouer le blocage bien qu'on ne puisse espérer faire entrer la 2 dans le cadre de la 1 aucun inconvénient car la petite bande est moins près qu'au coup 90 et après avoir obtenu une concentration de 2 on pourra préparer le coup du 1 (en 2 ou 3 coups) qui lui permettra de renverser la position et trouver la série à la ligne.

R. Corbié (juin 1945)



90



La solution indiquée au coup 89 n'offre d'intérêt que parce qu'elle mentionne un moyen d'obtenir l'avance par le jeu de la 2. En fait elle comporte le blocage de la 2 par la 1 avec remplacement elle ne peut pas être utilisée dans une ligne de jeu du billard car il y a des inconvénients ou il est peu avantageux et même impossible d'obtenir une concentration seule.

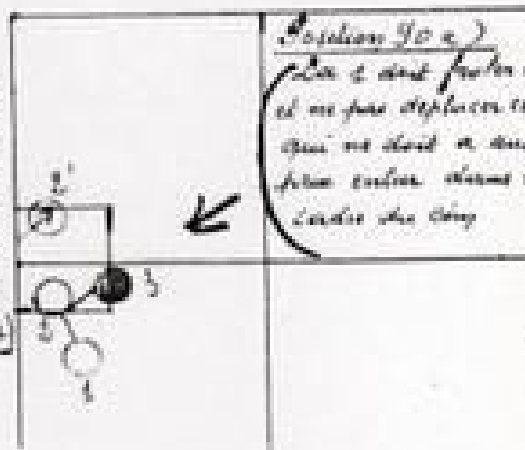
Par exemple dans la position 90
c'est une erreur de faire le remplacement

Balle 1 basse et à droite

Balle 2 environ 2/3
(pour effet sur une table)

Que faire !

On doit ne pas prendre la 2 trop grosse
pour être en mesure de la 1 et caramboler fin à
la droite de la 2 en ressortant en arrière
de façon à obtenir la position 90 a)

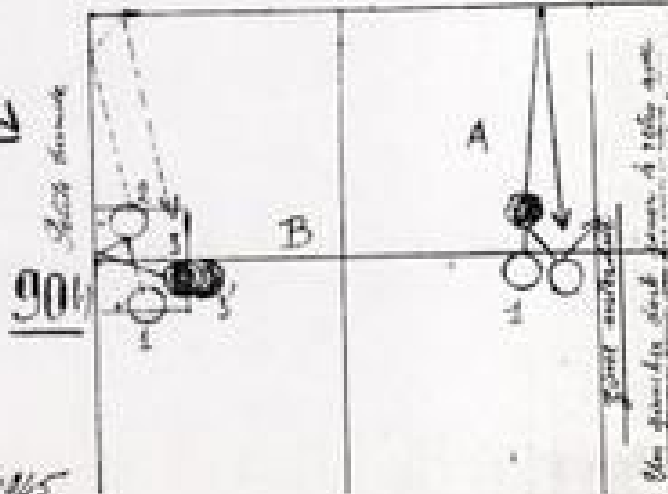


Position 90 a)
La 1 doit frapper la 2
et ne pas déplacer celle-ci
qui ne doit se déplacer
que vers l'arrière dans le
cadre du coup

Il faut absolument que la roue rente dans
le cadre de la 1 et vienne en 2'

On peut alors travailler la blanche, c'est
à dire avancer celle-ci et à laisser
la position définitive 90 b)

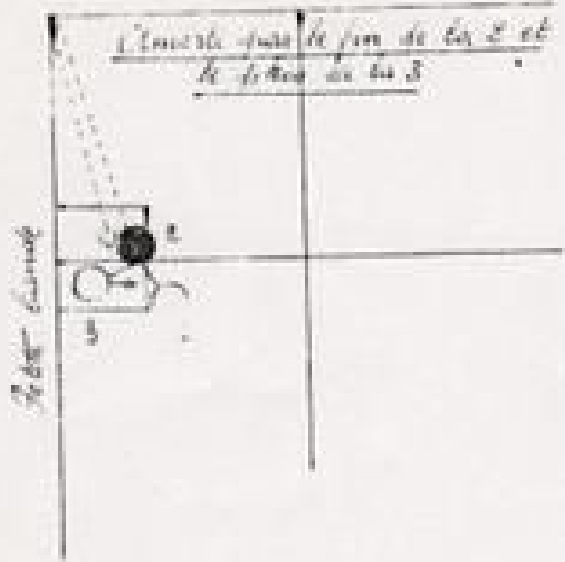
Qui permet de se laisser la main
de la ligne qu'on pourra jouer
jusqu'en A, ensuite on se fera le
retro avec l'alternance



90 b)

Point important
La 1 ne doit pas être déplacée

Cris intéressant



On doit jouer ici le remplacement
en faisant faire 2 bandes à la 2

Mais le bois excessif laisse croire que
cette solution est recommandable car on pense
qu'il faut prendre plus haute amorce et
que ce plan ne permet pas d'écarter la tige 2

Cette remarque est exacte. Mais R. Conti a
heureusement trouvé le moyen de remédier
à cet inconvénient.

Il suffit d'obtenir l'amorce par le vissage de la 1 sur le double
condens de la 3 sur laquelle on arrive en force.

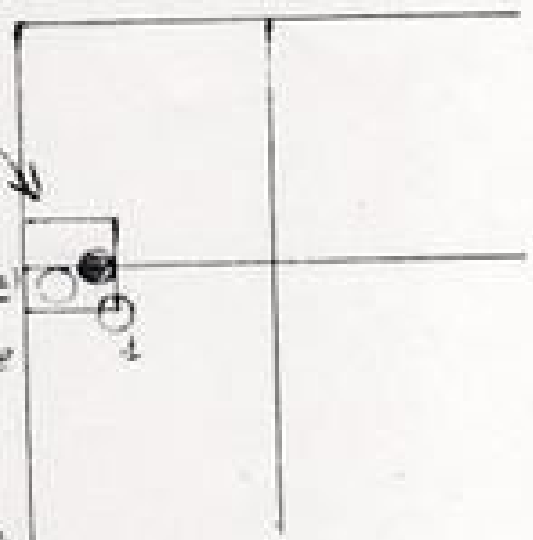
Soléciter la serrandise de 3 et l'effet (avec ou sans effet à gauche,
deuxième bras et position).

On obtient en remontant le condens (2a)

Note: Sur la 3 collée, chercher à combler
fin à droite de la 3 en remontant
assez loin en arrière et en veillant 89
à rentrer la roue dans le cadre de la 2

On verra plus loin pourquoi
voir page 80

Pourtant chaque fois que possible on
doit éviter le remplacement qui donne
une concentration serrée dans l'amorce
et il faut faire ce qui est indiqué
Quand la 3 est collée.

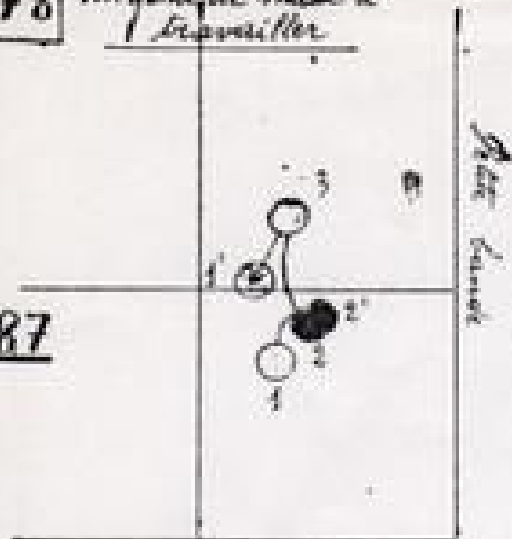


L'amorce par coup d'air
n'est plus possible si la 3
est collée ou si elle est
trop loin de la bande

R. Conti. 24 mai 1942

78 Au game de masse a travailler

87



Grande bande

Deux autres exemples de masse par l'extrême finisse de la 3

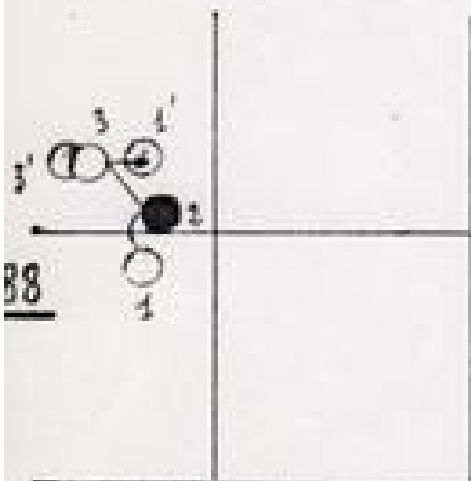
Se place sur la blanche sans sentir la rouge qui doit bouger de 1/4 au plus même moins de trajectoire. La 3 doit venir en 3'.

Bille 1 en arrive, basse et à droite

Bille 2 extra fine

Aucune pas trop verticale

88



Petite bande

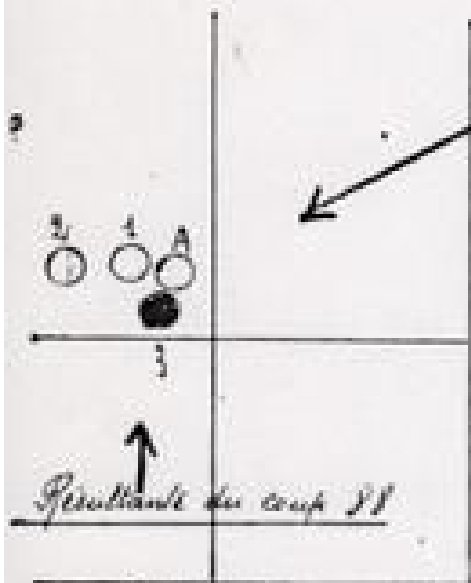
Indispensable de jouer le passage pour éviter le placement sur la rouge et le rappel de celle-ci par 3 bandes, ce qui est aléatoire

Impossible espérer se placer sur la rouge pour la rappeler par 1 bande, on la placeant trop loin de la 2.

Jouer le passage sur masse par l'extrême finisse de la 2

On doit obtenir la résultante ci-contre

Si on attaque la 2 fort assez forte, elle revient en A et on a à jouer la position 1.2.A qui est mauvaise au lieu de la position 1.2.3 qui est excellente.

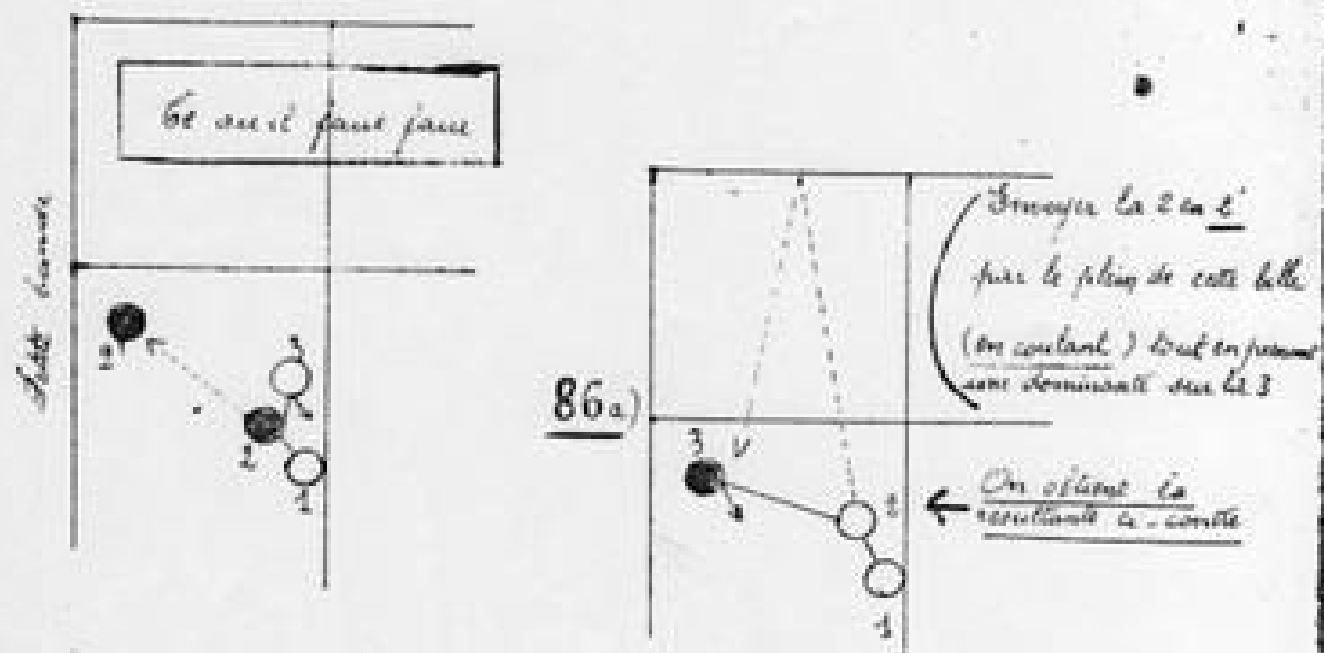
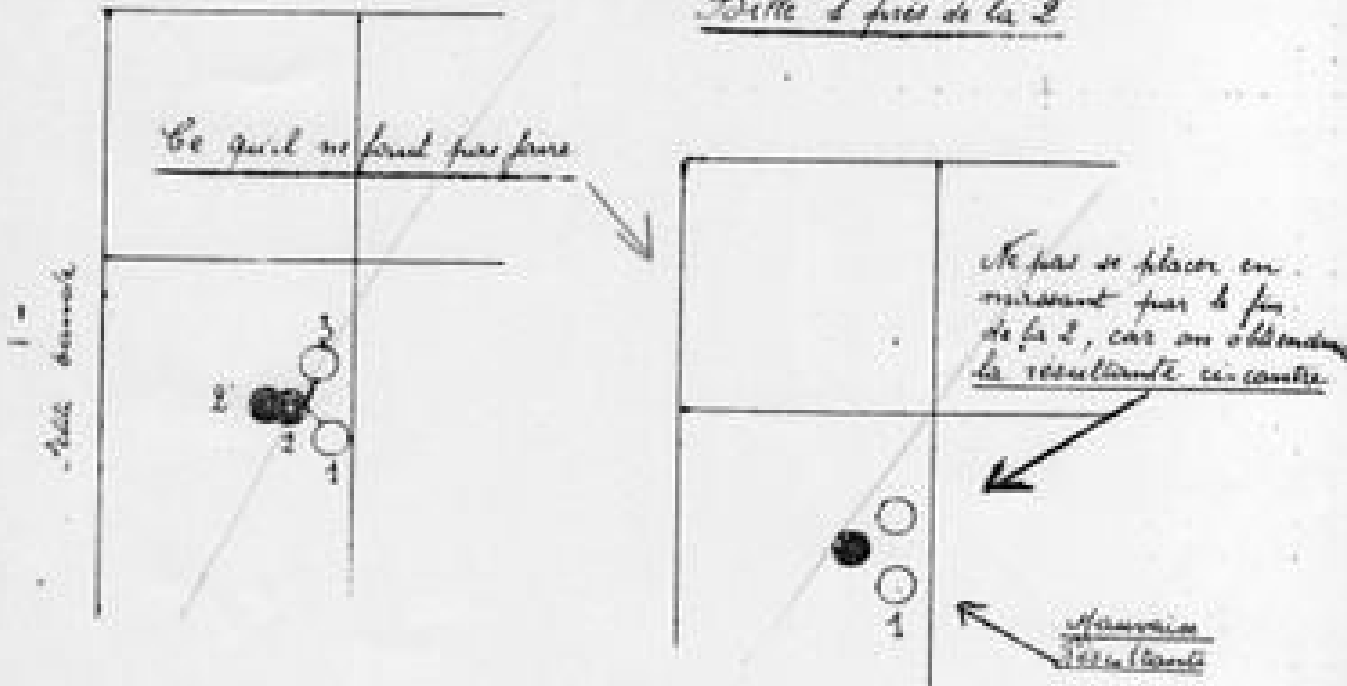


Résultante du coup 88

Petite bande

P. Conli Mai 1946

Balle 1 près de la 2



Si au départ la 1 est trop près de la 2, pour qu'on puisse couler et n'est qu'on indique de rechercher la position 86a) par exemple.

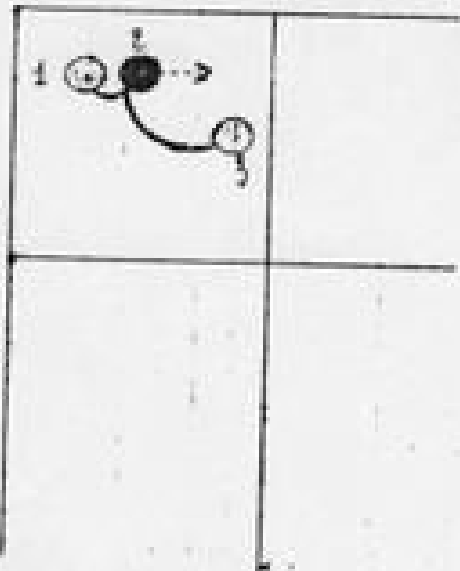
Alors jouer ce l'on peut, par exemple, l'interprétation par le fin de la 2, on trouvera généralement une concentration de force qui permettra alors d'envoyer la 2 en 2'' comme l'impose la technique.

76

Interprétation tout à fait différente pour deux positions presque identiques

84

Table de jeu



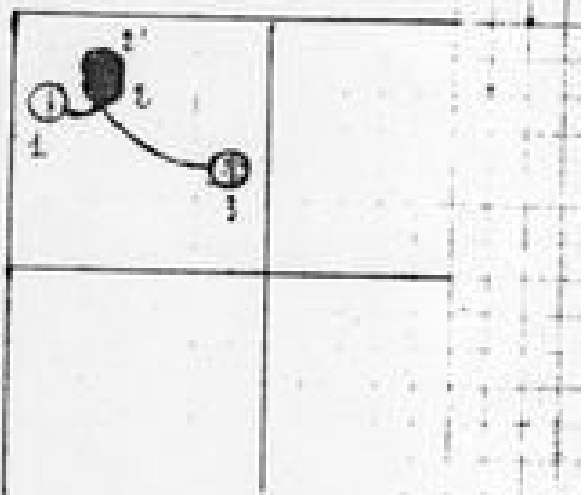
Jouer le masse par le filon de la 2 pour entraîner celle-ci vers la 3

Position 85

L'interprétation du coup 84 n'est plus possible car le bias 1-2 est très prononcé et la 2 ne pourrait être entraînée assez près de la 3 on est dans l'inconnu

85

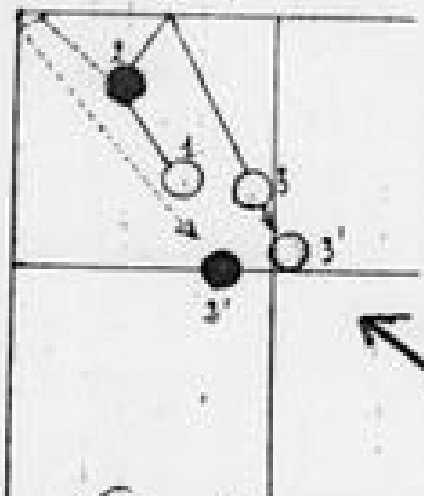
Table de jeu



Que faire

Il faut jouer le masse par l'extrême fin de la 2 pour laisser celle-ci en arrière on la déplaçant de 1% au plus et même moins si possible (?)

85a)

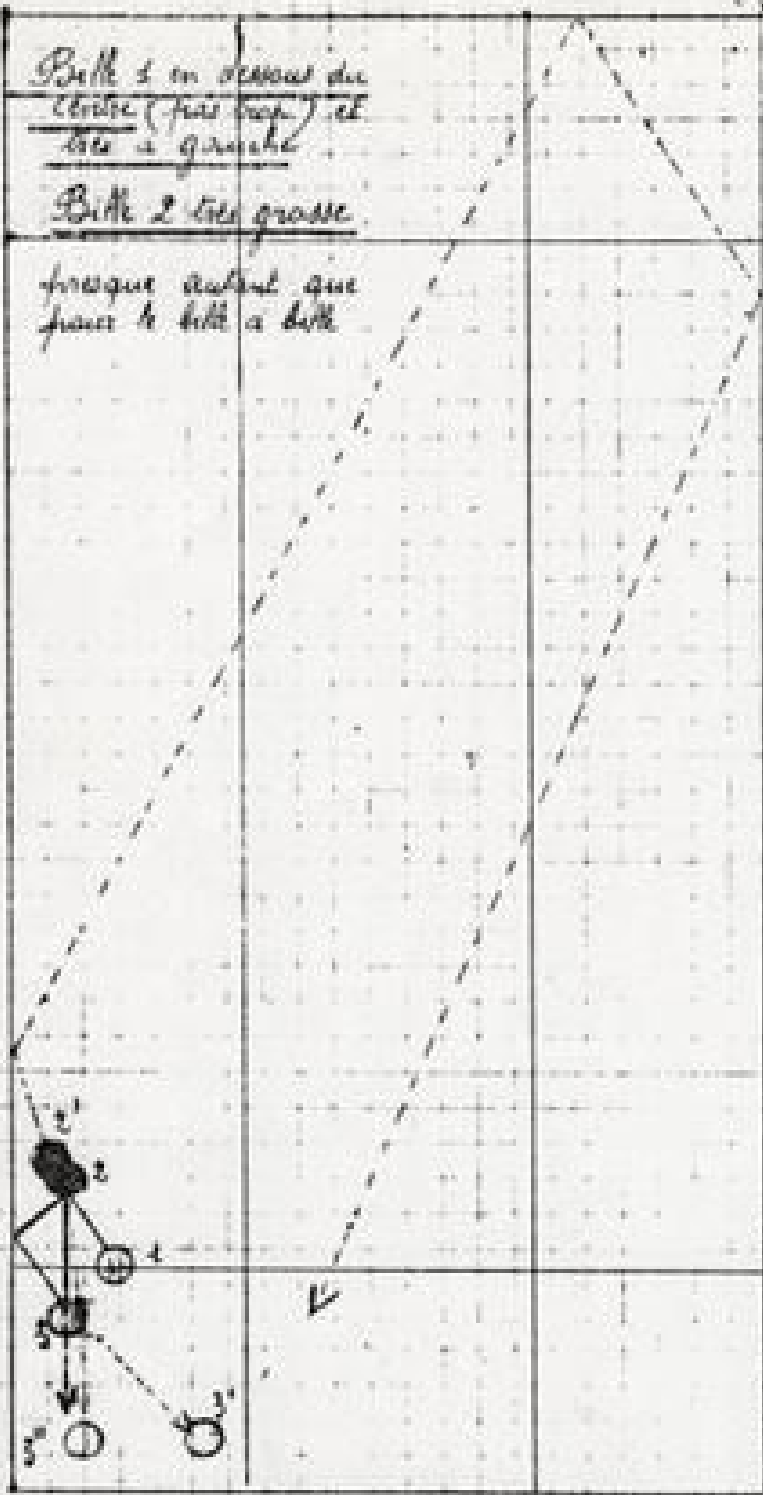


Balle 1 basse et en arrière à gauche
Balle 2 extra fine (elle ne doit pas bouger)

Viser à manquer de touche. Queue très peu verticale. Coup de queue en coup d'épingle.

On doit obtenir le résultat de 85a)

Note: Il est très important de jouer à la perfection le masse-par le fin, c'est primordial pour bien se placer sur la 3.



Billé 1 en dessous du
centre (fris trap) et
tiré à gauche

Billé 2 très grosse

presque autant que
pour le billé à billé

53

Dans ce coup et
toutes les variantes on doit
jouer non pas le retro direct
mais le retro par bande

Pourquoi!

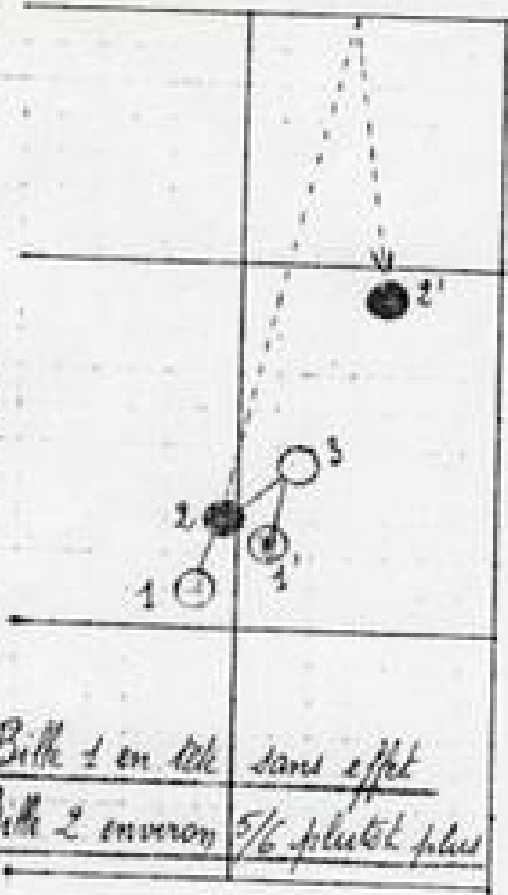
d'abord parce que c'est plus
facile. car au lieu de
jouer bas et sans effet on
peut attaquer à plus ou plus
bas que le centre avec un
maximum d'effet à gauche
donc pas de risque de
fausse queue (remarque
instant main) si la 2 est
en 2° plus bas?

Ensuite parce que le retro
par bande permet (ou
s'amortissent pas trop)
d'envoyer la 3 dans la vision
lavable en 3° alors que
billé à billé avec cette bille
en 3° dans le coup.

Enfin parce que le bon
contrecoupage sur la 3
est facile et pratiquement
inamiquable.

Note. On rentre la 2
très bien par le retro
par bande, que par
le billé à billé, car
ce qu'on perd par le
à bande on le regagne
largement par l'effet
maximum de côté.

82



Bille 1 en tête sans effet
Bille 2 environ 5/6 plutôt plus

La recherche de la masque

(Aussi incontournable que cela puisse paraître on doit, pour la position 82, chercher à se masquer et à obtenir la position 82 a.)

Pourquoi ?

Parce que cette résultante sera toujours facile à interpréter grâce à l'appoint de la petite bande et parce que le coup 82 a) donne la soue de la ligne ou presque

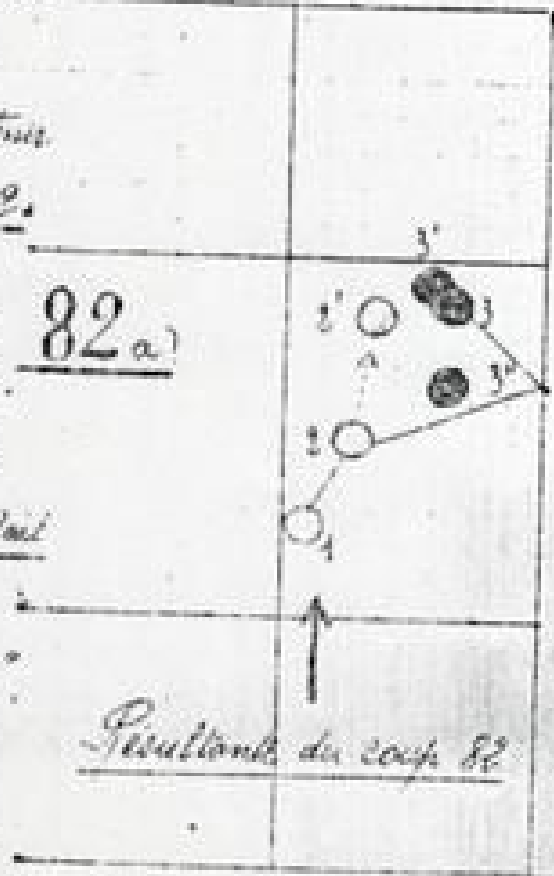
(Évidemment on ne trouve pas toujours la masque comme on le desire.

Aucune importance, ce qui faut retenir c'est qu'il faut rappeler court la 2.

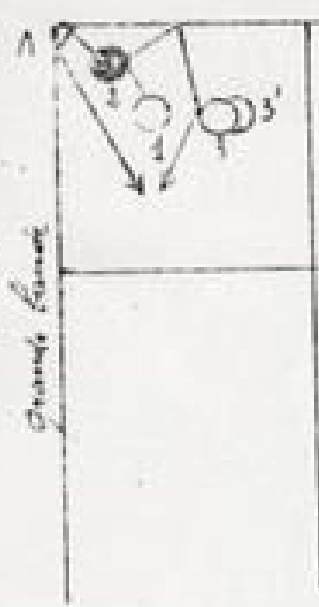
(Si on n'est pas masqué tant pis et le coup n'est pas mal joué pour cela.

82 a)

Si la 2 est venue jusqu'à 3" le mal n'est pas grand, mais on doit reconnaître que la position 1-2-3 est préférable à la position 1-2-3"



Résultants du coup 82



Conseils

Coup bien connu des spécialistes de la partie libre, puisque bien joué il donne l'américaine en 2 coup.

Il faut interpréter cette position de la même façon qu'au cadre

Bille 1 basse et à gauche plus ou moins suivant position

Bille 2 presque fine pour qu'elle touche une seule bande, la grande bande en A.

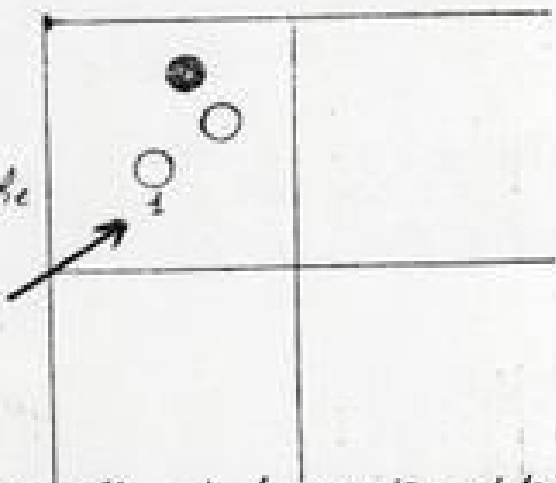
Exécution demandant pas mal d'étude

Attention

Si on prend la 2 trop grosse elle fait le tracé indiqué au crayon!

En somme il faut toucher les billes 2 et 3 fines à l'intérieur
la rouge à droite et la 3 à gauche

Résultante idéale du coup 81



Note: Ne pas chercher l'impossible. Si la position est trop large se placer sur la 3 par le plus de la 2 en touchant bien entendu la 3 toujours à gauche, mais beaucoup plus grosse.

80 a)

80



Bien peu de joueurs interprètent correctement la position 80.
 C'est une erreur de toucher la 2 très fine et de pousser un peu la 3 en avant pour obtenir la résultante 80 a)

Pourquoi?

Parcequ'on perd 1 point

Voilà ce qu'il faut faire

80 b a)

80 b b)

80 b)



1) Avancer la rouge par le point de cette-ci

Balle 1 basse et sans effet

Rester à 1% ou 2% au plus de la 3

2) Une fois la résultante 80 b a) obtenue

pour par extrême finesse de la blanche pour la laisser

libéralement sur place, avec maximum d'effet à droite

pour redresser la rouge.

On obtient la position 80 b b) qui ressemble à la position 80 a)

mais lui est supérieure car la 3 est plus près (d'ou remplacement plus facile)

On a donc gagné un point. celui de la position 80 b a)

P. Conti février 1945

Intéressant

79

Plan lame



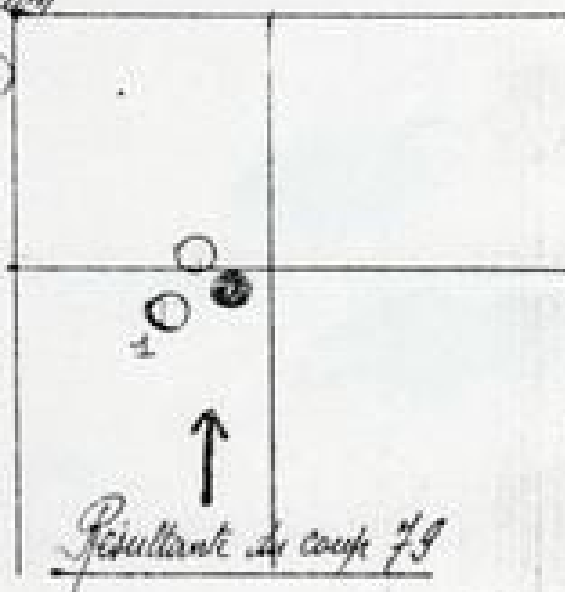
Plus des coups les plus faciles et spectaculaires que l'on connait.
 On suppose qu'on ne peut, avec un coup de la 1 rapprocher la 2 sur les deux bandes du coin.
Balle 1 très basse et sans effet de côté
Balle 2 presque fin, 1/10 à peine

Exécution très facile malgré l'apparence contraire.

Coups de queue allongé, doux et léger, allez de mordant et courtant.

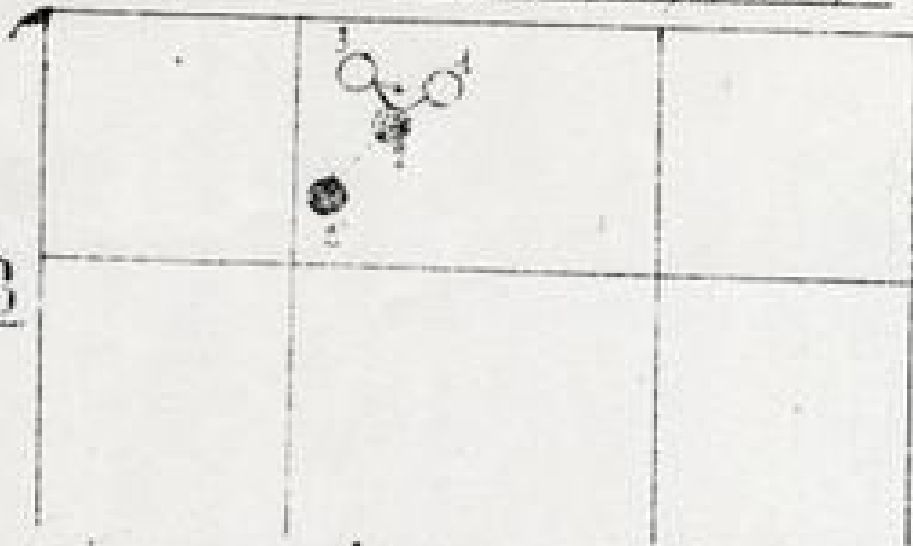
Redéfinir très légèrement les attaques pour les très proches variantes du coup 79.

Pour éviter tout latournement bien tenir compte de la position de la queue (voir ci-dessous coup)



Variante d'un coup déjà indiquée

78



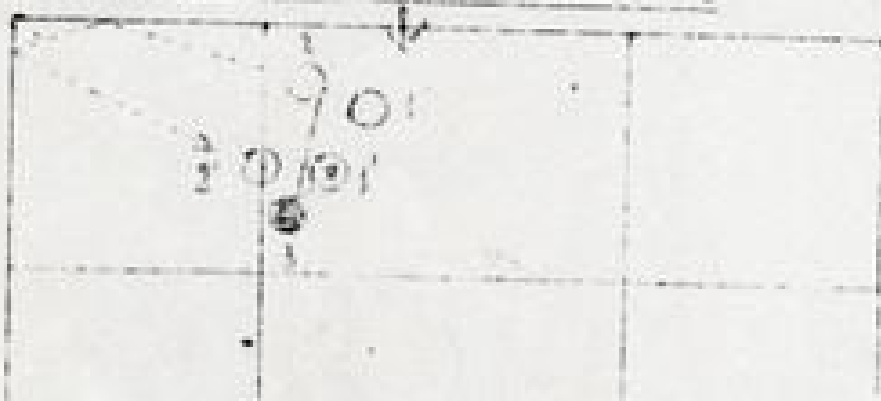
Les billes à
choisir en 2
coups

- c'est-à-dire rappeler tout ce qu'il y a de blanche.
- et si sur le blanc sur la blanche sur le blanc et le rouge.

(On obtient ainsi le 2 car sans concentration dans le secteur de devant.)

On doit donner la vitesse en tirant celle-ci les quatre fois à l'extérieur en 2, ceci tout en le tirant sur le 3.

Tout le résultat à rechercher



• jouer alors le bille à bille par l'extrême piling de la 2 avec maximum d'effet à gauche pour obtenir le blocage de la 2 sur la 1.

On obtient la résultante définitive 1' 2' 3

R. Conti Fiorin 1945

77



Les filles à cheval
en 2 coups

Belle 2 au centre avec un rois
au 2^e et à gauche

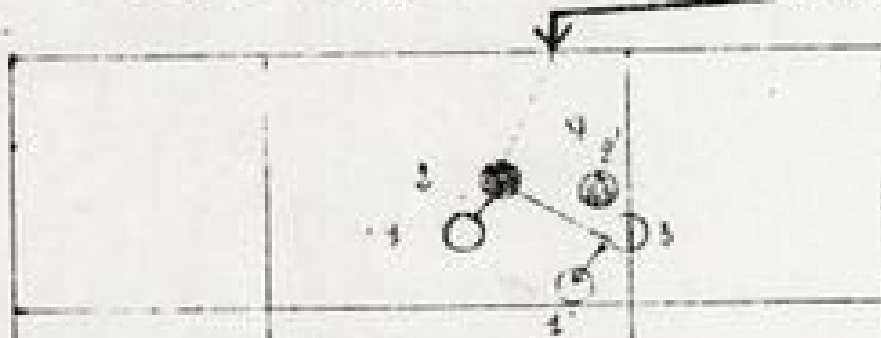
Belle 2 au rois 2^e

Coup de queue allongé

On les manipule la blanche avec remplacement car on
aurait une position identique au point de départ au
milieu du carré central de la petite bande.

Il faut pousser la 2 vers la ligne tout en prenant
avec dominance sur la 3

C. doit obtenir la résultante ci-dessous



Si au coup 77 la 2 est un peu plus près de la 1
relever un peu l'attaque et investissement.

À noter qu'il s'agit dans tous les cas d'un coup de
queue de coule sans détente, seul coup de queue permettant
de placer exactement la 2 à l'endroit désiré.

P. Conte Février 1962

Rencontre, par masse

Entrées

C'est une erreur de jouer la triole car à moins de prendre appui sur la bande la plus oblique, on obtiendrait une dominante tendant à pousser les lettres vers le centre du cadre au lieu de les amener vers une ligne très proche.

On doit donc jouer la rencontre, non pas la rencontre normale qui provoquerait un centre empêchant le carambolage, mais la rencontre par 2/3 masse.

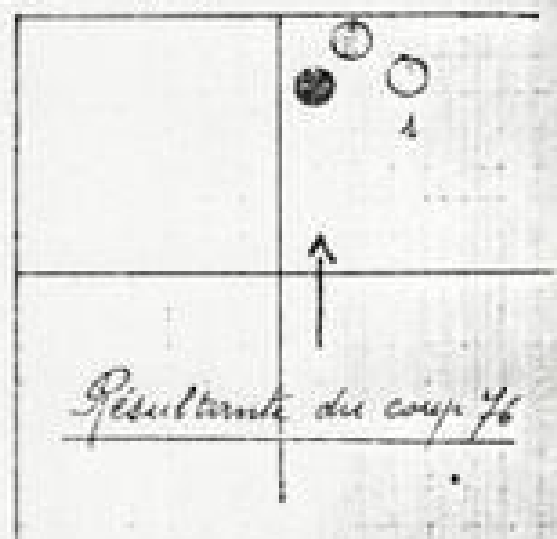
Cet artifice est très utile à connaître car l'occurrence est très fréquente et le carambolage assuré sans usque le moindre aka.

Ne confondons pas. Il ne s'agit pas d'un masse qui est toujours délicat et qui on peut manquer.

On ne doit pas faire le trait indiqué au crayon mais le trait indiqué à l'encre (carré 76)

Il faut toucher la t au moins 2/3

En somme il faut amener la t en t' là où la rencontre normale serait possible sans masse (le masse étant ainsi le bras n'existant pas au départ



Intéressant, mais difficile

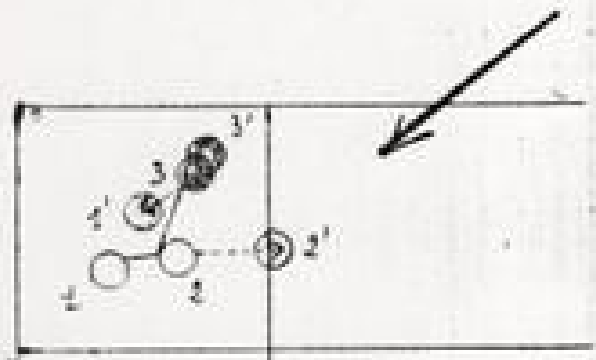
Plus infime minime de joueurs même
très forts savent interpréter scientifiquement
le coup 75



Balle 1 en dessous du centre
dans effet ou avec à droite ou
à gauche suivant position

Balle 2 2/3 ou 1/2 en même fillet

On doit avancer la rouge et
prendre une dominante sur la 3
de façon à se laisser la résultante 75a)

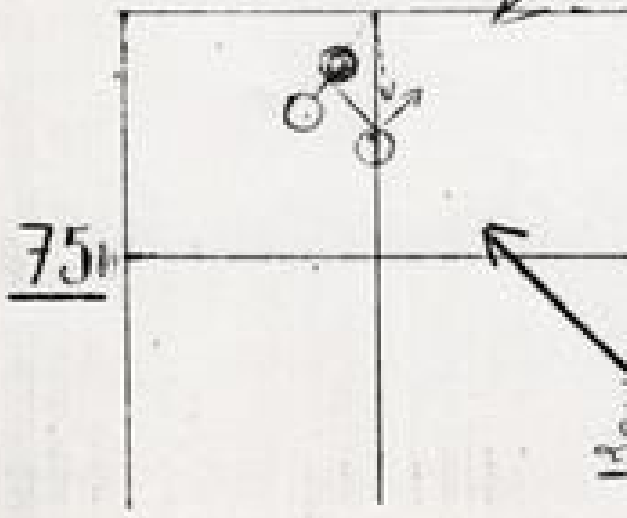


Alors sortir la blanche et se placer
sur la rouge pour se laisser la
position 75b)

Si au départ (coup 75) la 3
est en 3" le coup n'est plus
possible. Alors avancer la
rouge beaucoup plus loin,
pour la rapprocher ensuite
en longueur

75a)

La résultante 75a) (ou des
proches variantes de celle-ci) peut
être obtenue avec diverses variantes
de la position, 75. Modification effet,
hauteur d'attaque et quantité
de 2 pour chaque position.



Résultante définitive:
les billes à cheval ou très près de la ligne

R. Conti Août 1944

74



Ce qu'il ne faut pas faire

On ne doit pas prendre la rouge comme bille 2
 car on se laisserait la position 1'3'2' qui obligerait pour jouer, à se mettre à plat contre sur le billard.

Ce filer ou mesurer de coller la 3 à la bande ou de l'en tirer rapprocher ce qui obligerait à jouer un coup dur au coup suivant

Ce qu'il faut faire

Prendre la blanche comme bille 2
et se placer sur la rouge

Au coup suivant on aura un facile coulé, qu'on pourra jouer en position normale, sans être gêné

C'est ce contre au crayon la position de la queue lorsqu'on joue le coulé 1'3'2'



R. Conti avril 1934

73



Être en par fautes de la coupe et obtenir la résultante 73a) est avec bien fait! Il se brise lourdement, car il fait preuve d'un manque total d'expérience.

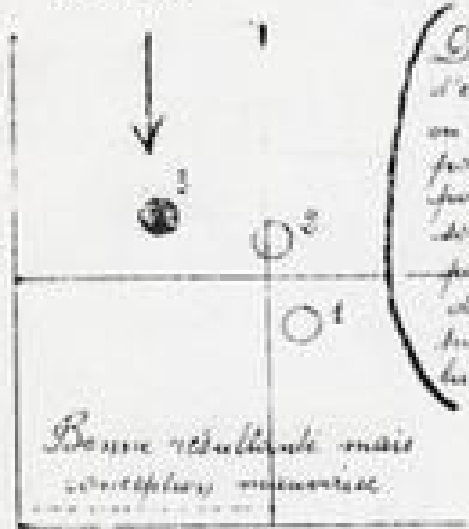
Pourquoi?

Parce que s'il manque son extériorisation et place la 1 en 1' il se brise un coup dangereux (jeune 73a) position 1. 2. 3')

Que faire

Mettre le même placement, mais par la grosseur de la 2 pour avancer celle-ci non pas en l'avançant!

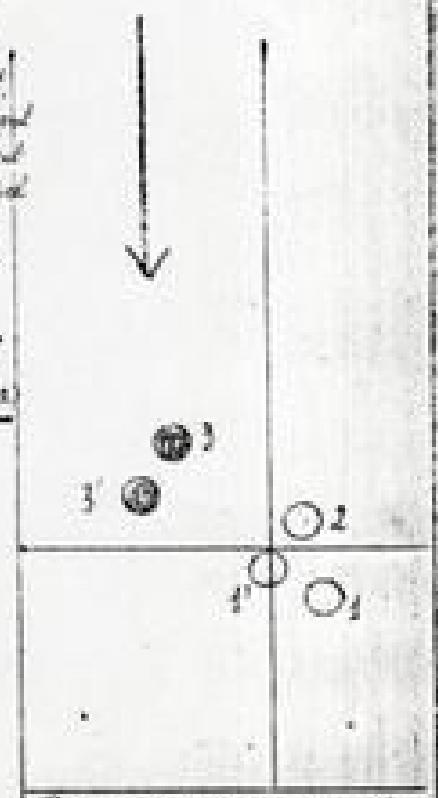
Mauvais



Bonne résultante mais comportés mauvais

De cette façon, en cas d'extériorisation mauvaise on obtient non pas la position 1. 2. 3' mais la position 1. 2. 3' non prévue. Soit de se répéter souvent par point telle à telle, soit de jouer un point rapide sur 1 et de se promener la coupe comme telle 2

Bon

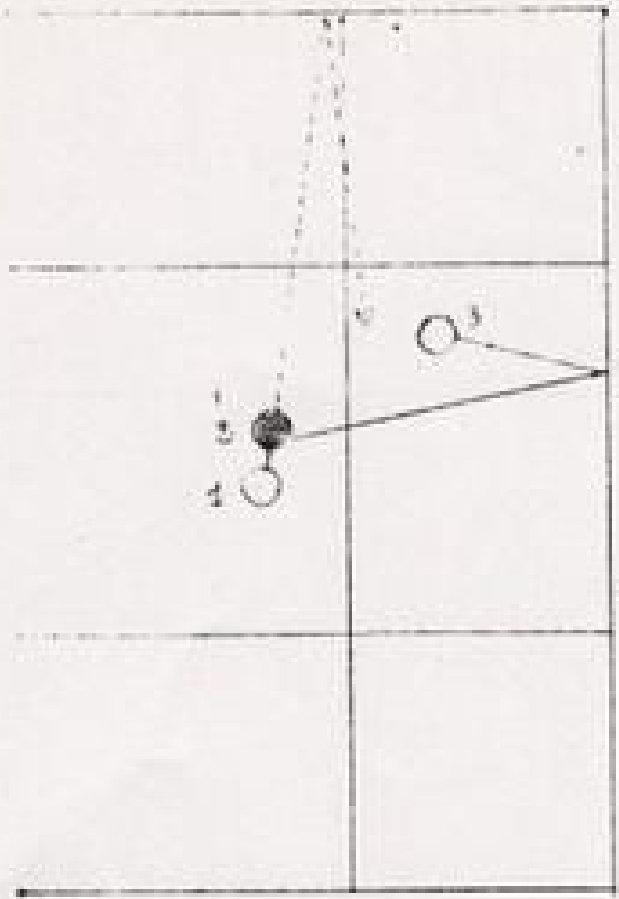


Bonne résultante car elle comporte une sauvegarde

73a

(A noter que l'extériorisation est plus facile par la grosseur de la 2 avec effet à gauche, que fin avec effet à droite ou sans)

71



Intériorisation par P. Conti

- d'un coup délicat
- le coup de 1 bande par finesse est aléatoire et on risque la marque
- Le massé est impossible pour un droitier et très délicat pour un gaucher
- Le coulé direct implique un coup de queue difficile à donner

Que faire

Il faut jouer le coulé par bande
 Coup d'apparence difficile et cependant naturel.

Bille 1 en tête et en premier dans l'ail.
Bille 3 très peu grasse 1/4 environ
de suite prendre un peu
l'effet à droite



Résultant au coup !!

P. Conti Mars 1944