

(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
(c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
(c) André SAINTE-ROSE

62 Fiches techniques de Roger CONTI

Cadre et Libre

Compilation du 22-04-2009

Documents publiés sur les sites Internet suivants:

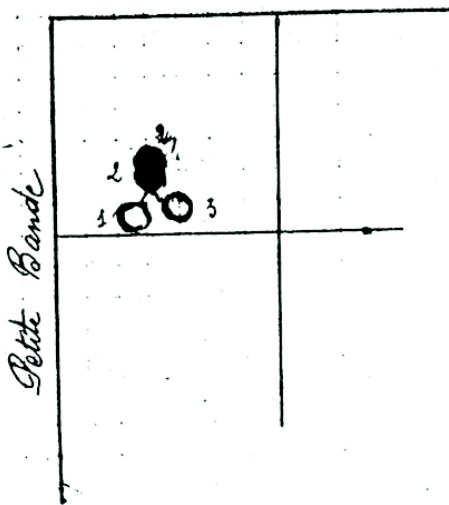
Billard Club Kappeleved
<http://www.bck.be/>

André Bentolila
<http://anecdotebillard.over-blog.com/>

Merci à Mr André Sainte-Rose

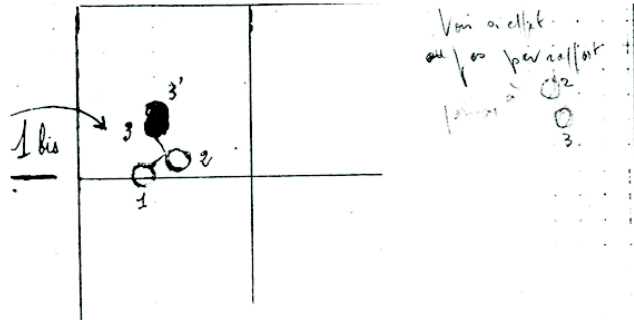
(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
 (c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
 (c) André SAINTE-ROSE

1



Prendre la rouge comme bille 2 et chercher à se laisser la position 1a) (voir bas de la page)
 Attaque basse. Chercher un léger biais. Prendre sans effet ou avec si utile pour trouver le biais désiré (droite ou gauche suivant position exacte)

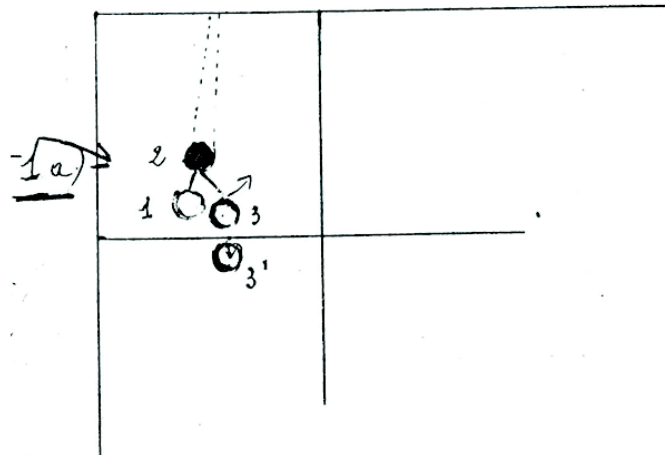
Faire de même en prenant la blanche comme bille 2.
 Chercher à se laisser la position 1a)



Nota : Dans tous les placements de série de la ligne prendre toujours comme bille 2 la bille qui est la plus près de la bande sur laquelle on rappellera, au coup suivant la 2 par rétro. De cette façon on se place plus sûrement et on écarte moins la bille qui sera bille 3 lors du rétro qui se prépare.

Au coup n°1 ci-dessus prendre donc la bille 2 et ne jouer sur la blanche que si on ne peut faire autrement comme au coup 1 bis.

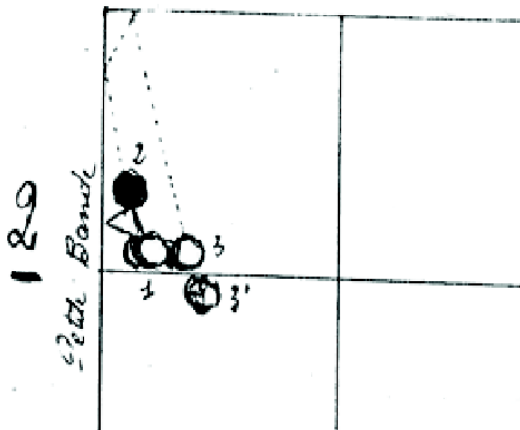
Résultante des coups 1 et 1 bis



Pour éviter la mesure et le masque, chercher à envoyer la rouge sur la 3, calculer l'effet et la quantité de 2 en conséquence.

[Lien vers la note d'origine](#)

Si peu de biais entre 1 et 2, prendre + de 2.
Si 1 + à gauche, piquer



Une sortie facile et ingénieuse

1Bande

Bille 1 basse sans effet, bille 2 $\frac{3}{4}$

Rester en amorti sur la 3 à gauche de celle-ci et sans presque la déplacer.

La 2 fait deux bandes et sort la 3.

Prendre la 2 d'autant plus pleine que le biais est plus faible.

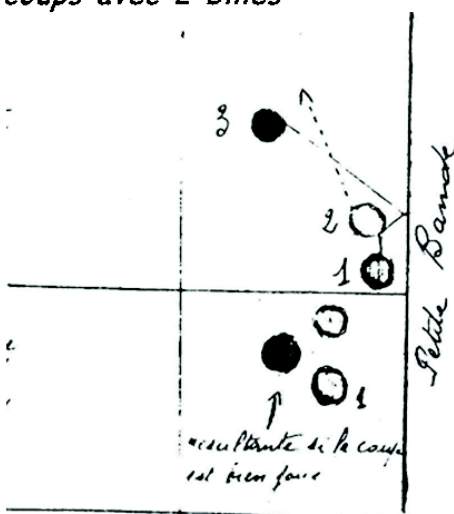
Si la 1 est plus à gauche à l'endroit indiqué d'un cercle au crayon, le coup n'est plus possible, et il faut sortir par un piqué direct.

Note : Si le biais est assez prononcé l'exécution devient délicate car il faut attaquer la 2 moins grosse, toucher la 1 plus basse avec l'effet à droite et il y a risque de mal amortir et de déplacer la 3. Dans un tel cas R.Conti prévoit le déplacement de la 3 et envoie la rouge non pas où est la 3 au départ, mais là où elle sera après carambolage. Je crois que nous ne pouvons nous permettre cela !!!

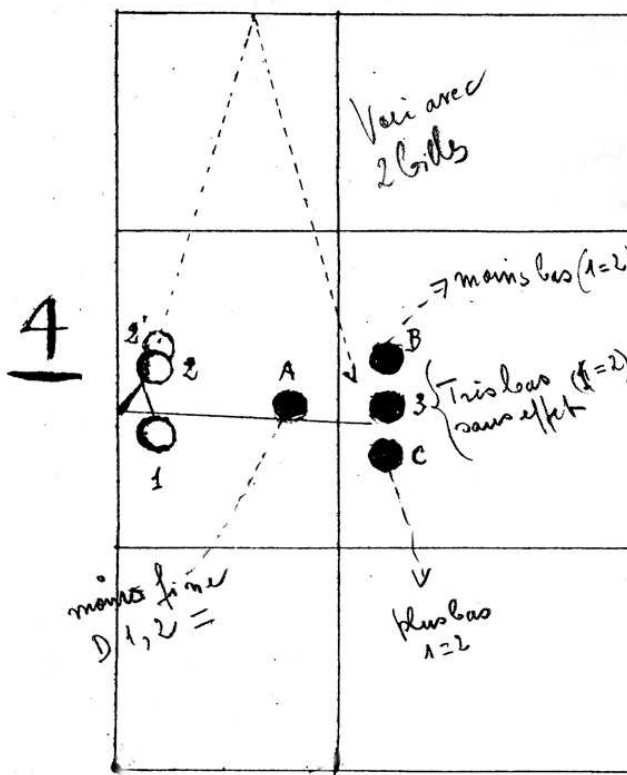
Un coup peu connu facile et spectaculaire

Travailler ces coups avec 2 billes

Bille 1 en tête et très à droite
Bille 2 presque fine, environ 1/8 ème.
Note : Il n'y a pas de contre car une bille 2 très près de la 1 et touché fine c'est comme une bille 2 moins près de la 1 et touché plus grosse. C'est le mystère des billes de près m'a dit R.Conti.



[Lien vers la note d'origine](#)



Un joli coup de 1 bande facile et spectaculaire

Les billes 1 et 2 sont à égale distance de la petite bande, donc biais nul.

Bille 1 très basse sans effet Bille 2 environ 1/8 presque fine, concentration près de la 3.

Si la 2 est un rien plus près de la bande que 1, attaquer un peu moins bas et prendre un maximum d'effet à gauche.

Si la 1 est un rien plus près de la 2 attaquer la 2 plus fine et souvent avec un peu d'effet à gauche, car le rapprochement des 2 billes correspond, malgré la même touche de bille 2, à une attaque plus grosse (voir note page 2 au coup 3 (mystère des billes de près)).

Si la 3 est en A

Attaquer la 2 moins fine

Si la 3 est en B

Attaquer un peu moins bas

Si la 3 est en C

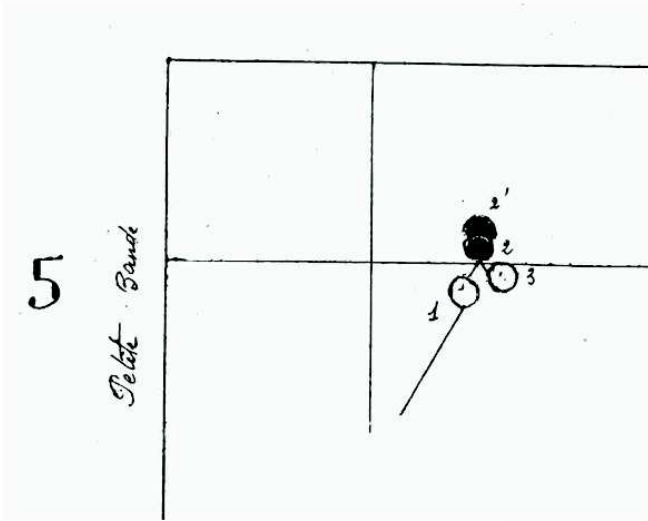
Attaquer un peu plus bas

Si la 2 est en 2'

Le coup devient très difficile et presque impossible car il faut toucher la 2 toujours très fine et cela implique une attaque ultra basse avec risque de fausse queue.

Le bille à bille devient préférable puisque dans cette position la rentrée en rétro direct est possible en touchant la 2 pas trop grosse avec effet si utile.

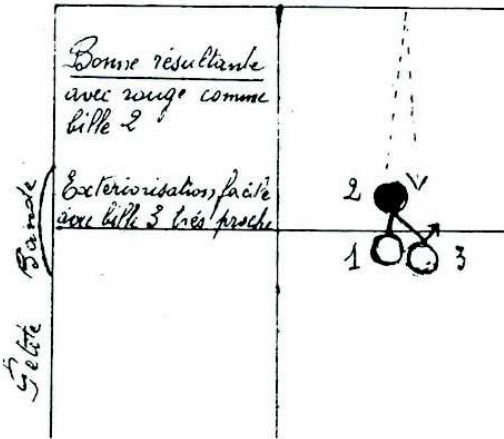
[Lien vers la note d'origine](#)



Très important (explication du principe exposé dans la note de la page 1).
Il faut toujours prendre la rouge comme bille 2 pour faciliter le placement sur cette bille et déplacer la 3 au minimum.

Bille 1 basse avec effet très à droite pour redresser la 2.

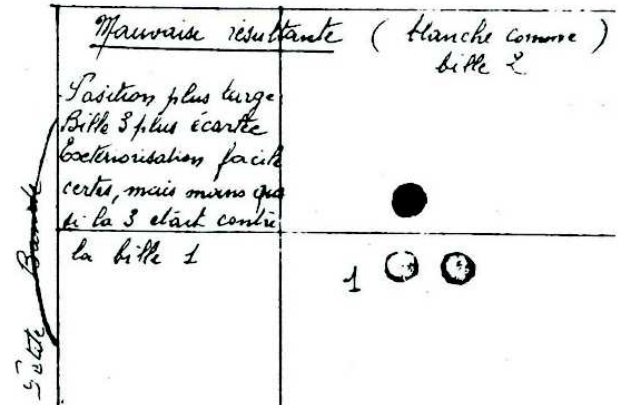
Bille 2 presque pleine à droite.



On obtient la résultante ci contre

On remarquera que la position obtenue permet de jouer avec le minimum de difficulté le rétro avec extériorisation et grâce au biais à envoyer la rouge sur la 3.

Voici par contre la résultante qu'on se serait donné si on avait pris la blanche comme bille 2

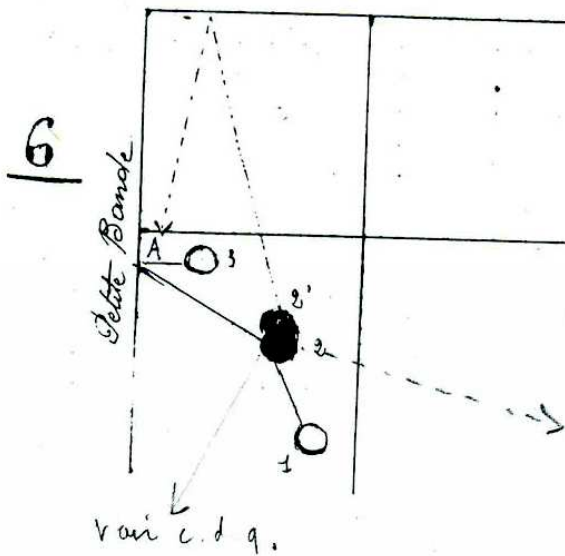


Note :

Si la position oblige à prendre comme bille La bille la plus éloignée de la bande, il faut attaquer cette bille très fine pour la laisser littéralement sur place.

[Lien vers la note d'origine](#)

(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
 (c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
 (c) André SAINTE-ROSE



Coup d'importance primordiale se retrouvant dans bien d'autres positions.

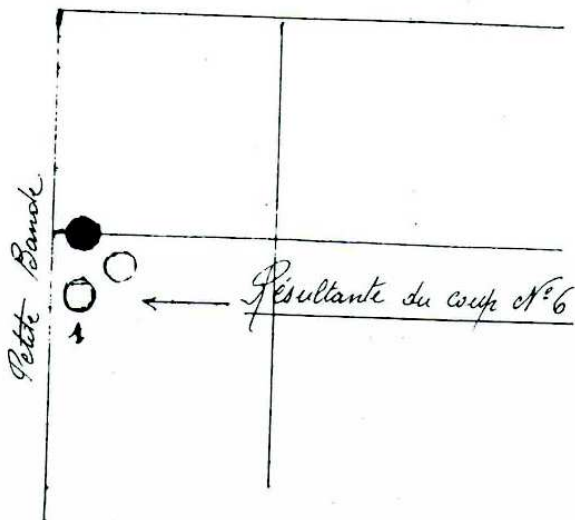
Bille 1 en tête et à gauche

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

Soigner la quantité de bille pour obtenir le remplacement de la rouge pleine sur la 1 en A.

Si la bille 2 en 2' Attaquer un peu moins haut ou même au centre, toujours avec de l'effet à gauche.

(Modifier un peu le pleine(en plus ou en moins) suivant que le biais est moins ou plus accentué).



Variante du coup n°6 dans la longueur du billard.

Le coup est absolument nature pour celui qui connaît à fond le coup n°6.

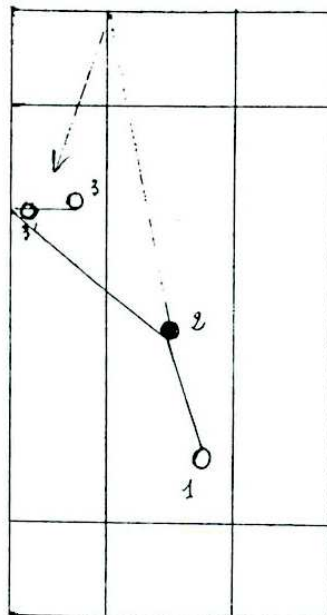
On obtient l'amorti pour l'effet à gauche et une concentration serrée près de la 3 Déterminer la hauteur d'attaque suivant position exacte de la 3.

Un truc pour le 6bis

S'imaginer que la 3 est en 3' et qu'on joue bille à bille. Impossible de passer dans le trou avec l'effet à gauche.

Remplacement problématique.

[Lien vers la note d'origine](#)



6 bis

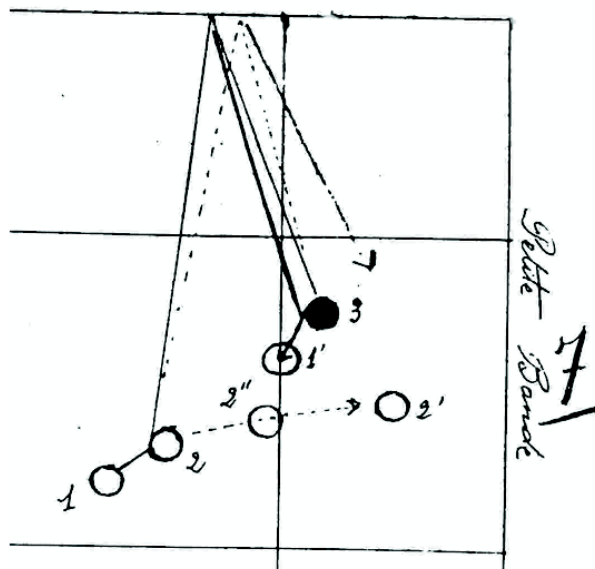
Intéressant :

Coup d'apparence enfantin et que pourtant peu de joueurs interprètent convenablement.

C'est une erreur de jouer l'extrême finesse de la blanche. Pourquoi ? Parce que dans ce cas il y a dosage d'effet qu'on peut trop ou pas assez accentuer/
Que faire ?

Attaquer la 1 au centre avec maximum d'effet à droite, toucher la bille 2 aussi grosse que possible sous réserve, bien entendu, que le point reste possible. L'attaque basse permet de donner le maximum d'effet, mais ne peut-être adoptée quand la 1 est assez près de la 2.

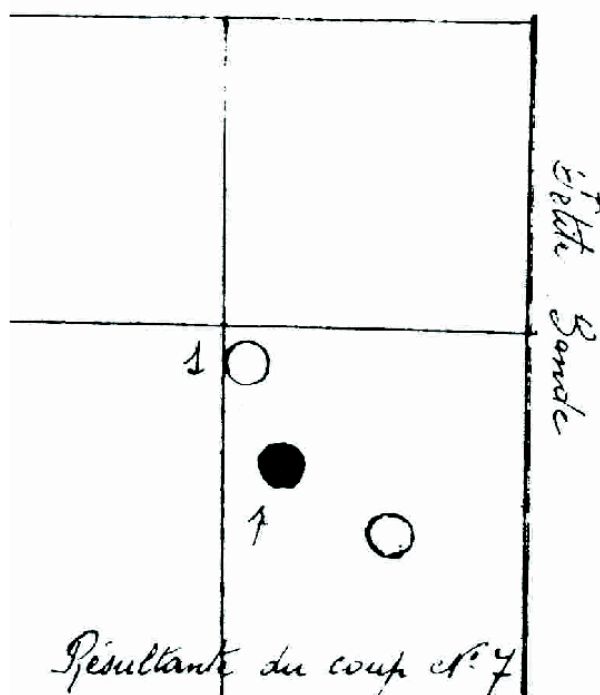
1 au centre, coup allongé.



Résumons-nous

Cette façon de faire permet d'éliminer les sources d'erreur. Le joueur n'a plus à se dire « attention pas trop d'effet, je touche fin la 2 ». On doit donc mettre tout ce qu'on peut comme plein et comme effet. Attaquer au centre, coup de queue très allongé.

Autres avantages : Au lieu de faire le tracé en pointillé, on fait le tracé en trait plein et on a plus de chance de carambola du bon côté. Enfin le plein envoie la 2 en 2' au lieu de la laisser en 2''.



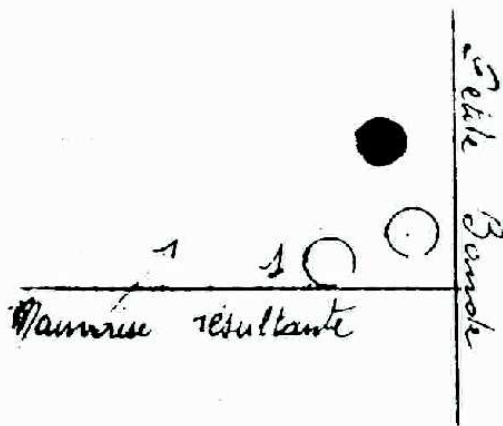
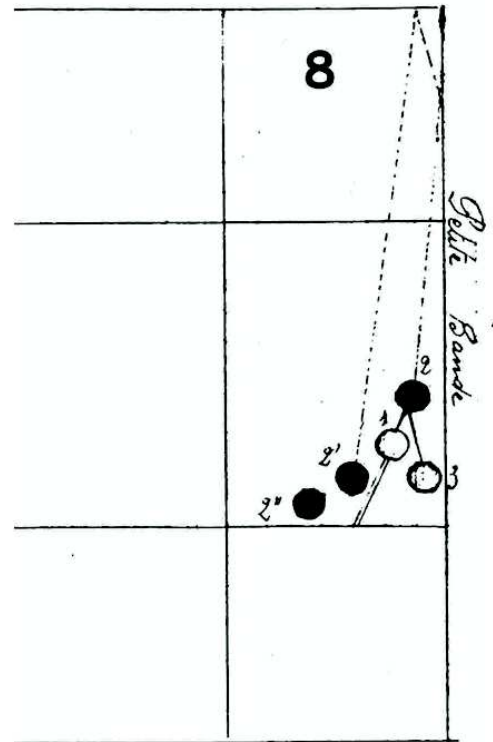
Note : Avec l'interprétation Conti, on ne peut pas manquer le point suivant marqué au crayon bleu, on risque tout au plus de venir en 1' en touchant la 3 trop fine (voir tracé au crayon).

[Lien vers la note d'origine](#)

(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
(c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
(c) André SAINTE-ROSE

Ne jamais jouer ce coup par la bande car la rouge remonterait à peu de chose près à sa position première et la 1 se trouverait au milieu se qui obligerait à jouer un piqué au coup suivant.

Ne pas chercher d'autre part en carambolant par la bande à ressortir en arrière en carambolant très fin à gauche de la 3. On se laisserait une lunette avec dominante tendant à pousser les billes vers le milieu du cadre central de la petite bande.



Que faire ?

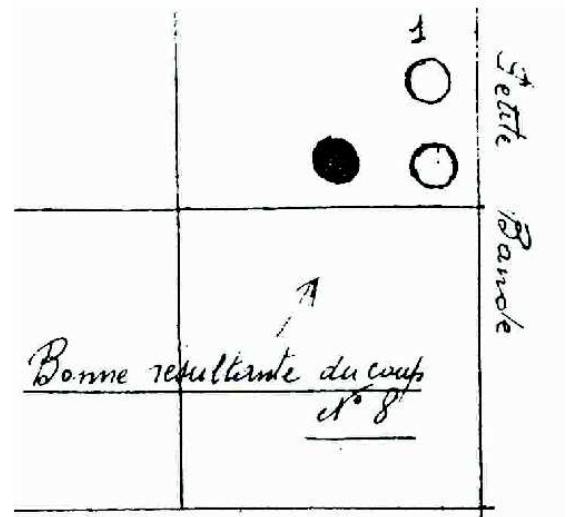
Jouer bille à bille avec maximum d'effet à gauche. De cette façon la 2 fera deux bandes et ira en 2' ou 2'' (et non en 1).

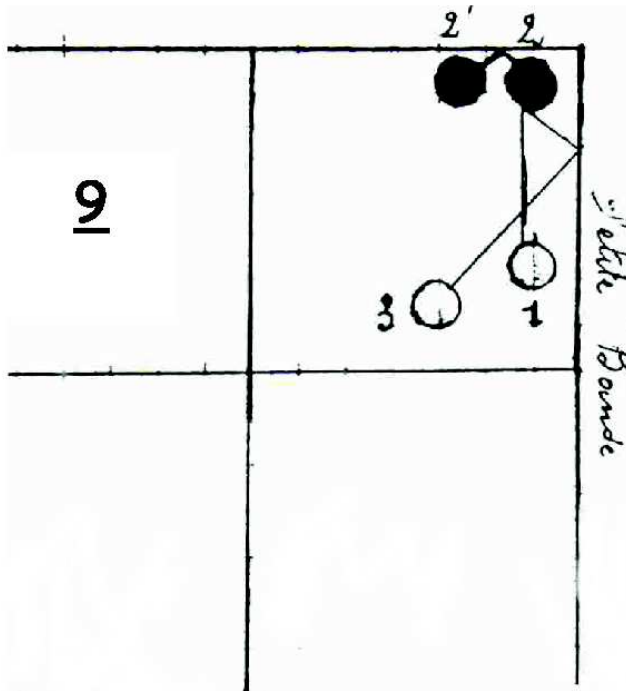
Bille 1 basse et très à gauche

Bille 2 environ $\frac{1}{3}$ ou $\frac{2}{3}$.

A noter que L'effet à gauche est celui qui convient pour amener 2 en 2' ceci que la 2 touche en premier soit la petite bande, soit la grande bande.

[Lien vers la note d'origine](#)





Coup dur par 1 bande

Le coup dur direct est bien moins facile et on ne donne pas de bons résultats.

Bille 1 très en tête avec effet à droite.

Bille 2 plein à droite.

Le plein varie évidemment avec le biais.

- Si la 1 était un rien plus vers la droite, il faudrait attaquer la 2 plus pleine.
- Si la 1 était un rien plus vers la gauche, il faudrait attaquer la 2 un peu moins pleine.

Note : Ne pas perdre de vue en jouant ce coup qu'on doit arriver sur la petite bande très près de la 2 puisqu'on a pris pas mal d'effet qui agrandit l'angle de réflexion de la 1.

Jouer moins fort si la deux est collée.

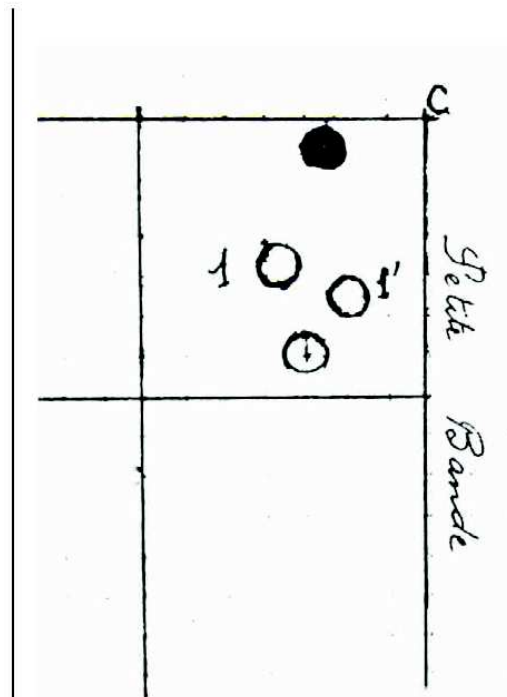
Jouer un peu plus fort (ou attaquer un peu moins haut) si la 2 est un peu moins près de la bande.

Résultante du coup n°9.

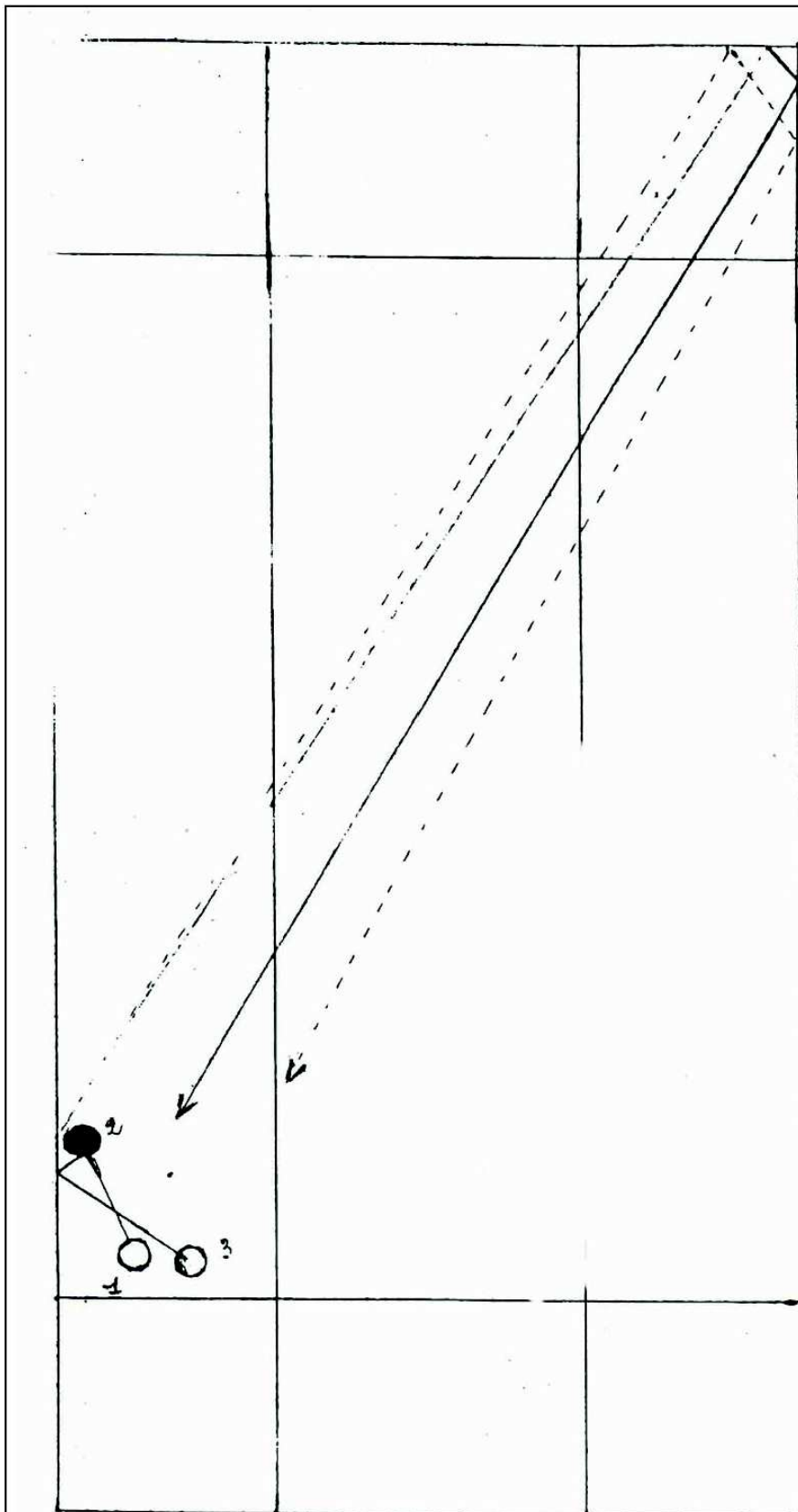
Si on se place sur la 3, on aura la ressource de jouer un petit deux bandes par le coin car la rouge dégagée grâce à l'effet se sera écartée du coin de deux billes environ.

Si la 1 est en 1', jouer le petit deux bandes par le plein de la 2 pour rentrer celle-ci tout en sortant.

[Lien vers la note d'origine](#)



(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
(c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
(c) André SAINTE-ROSE



1 Bande avec amorti parfait.
Rappel de la 2 par 3 bandes. Très facile quoique paraissant délicat.
Très spectaculaire.
Bille 1 au dessus du centre (très peu) sans effet de côté.

Bille 2 très pleine presque complètement (environ 8/10)
La 3 ne doit être déplacée que de 4 ou 5 centimètres.

Dans une partie sérieuse, attaquer un rien plus bas et un rien moins grosse. La 3 alors se déplace de 15 à 20 cm.

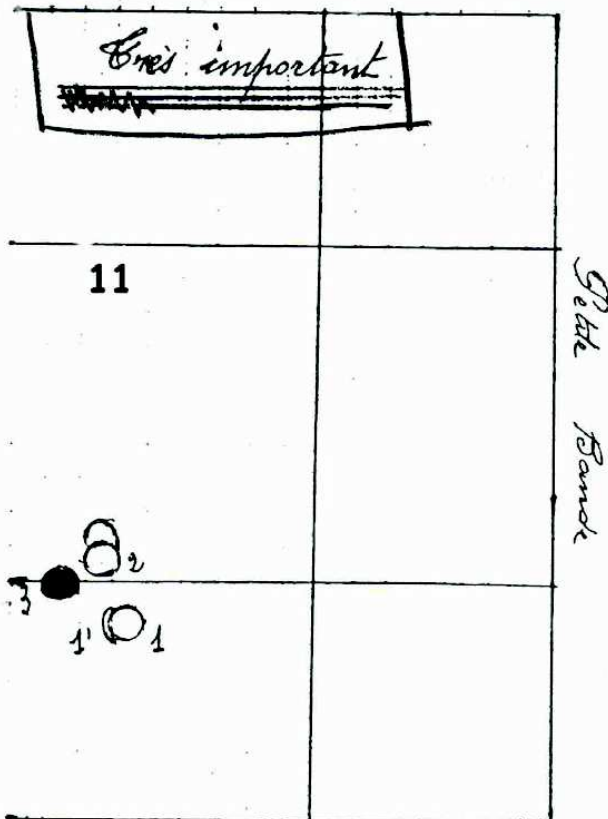
Si la 2 un peu plus éloignée attaquer un peu plus bas.

Si bille 2 pas collée même attaque si biais permet la rentrée par le plein.

Si biais un rien plus fort Prendre le même plein et la 2 rentrera en faisant le tracé au crayon. Le coup n'est facile qu'avec plein absolu.

[Lien vers la note d'origine](#)

(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
 (c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
 (c) André SAINTE-ROSE



Préparation du passage
C'est une grave erreur de prendre la rouge comme bille 2 car on doit par prudence, prévoir qu'une erreur de mesure est toujours possible et on doit prendre comme bille 2 celle qui donne au joueur une sauvegarde, c'est-à-dire la possibilité (en cas de préparation de passage mal joué) de rétablir rapidement la situation par un rappel facile de la bille deux par rétro.

Voici l'attaque du coup n° 11

a. Examinons d'abord le cas de la préparation de passage joué correctement.

Bille 1 basse sans effet

Bille 2 environ 4/5 presque pleine

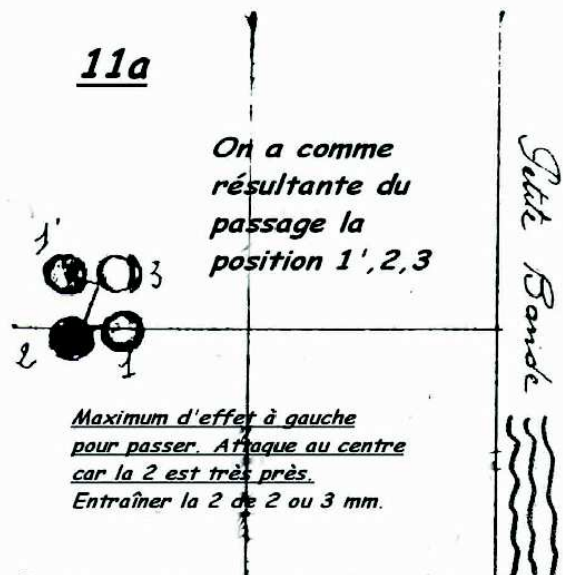
Il faut absolument rester à 2mm environ de la 3. Donc bille 2 très grosse et attaque très basse.

On doit obtenir la résultante ci contre.

Note :

On sait qu'en principe dans un passage il faut prendre comme bille 2 la bille sur laquelle on désire se placer, donc dans ce cas jouer sur la rouge

[Lien vers la note d'origine](#)



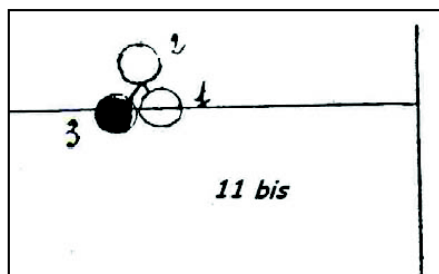
Maximum d'effet à gauche pour passer. Attaque au centre car la 2 est très près. Entraîner la 2 de 2 ou 3 mm.

(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
(c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
(c) André SAINTE-ROSE

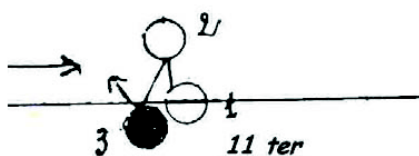
Suite du coup n°11.

b. Examinons le cas de la préparation de passage mal jouée.

Si on joue trop doucement, on obtient la position ci-contre :



Comme le passage est trop étroit, on doit ou bien passer par massé ou bien (si c'est possible) avancer la blanche en la prenant comme bille 2 et rester à 1 mm de la 3 de façon à obtenir la position ci-contre :



On jouera alors le rétro avec extériorisation en s'efforçant, avec le plein et l'effet en conséquence d'envoyer la 2 sur la 3, ce qui remédiera à un manque éventuel de mesure dans ce petit rétro de largeur.

En effet si la 2 revient trop fort elle sera bloquée par la rouge et on évitera la masque.

Ce souci d'envoyer la 2 sur la 3 fait comprendre combien il est important de soigner le plein de la 2 en jouant le coup 11 bis de façon à se laisser le biais désiré.

En somme pour éviter la masque, il faut non pas bien jouer le coup qu'on interprète mais le coup précédent.

Même si le coup 11 bis est mal joué et si la 1 ne domine pas la 2, rien n'est perdu : il suffira de jouer en mesure l'extériorisation par rétro, la 2 ne pouvant aller sur la 3.

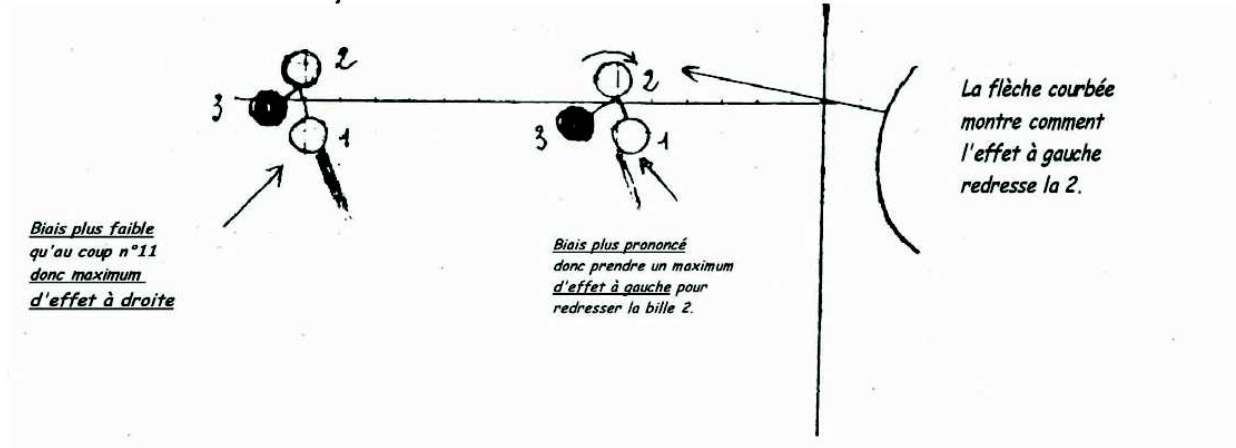
Si on a joué trop fort le placement n° 11, on obtient immédiatement le coup 11 ter.

NOTE :

J'ai dit qu'en principe il fallait pour la préparation de passage attaquer la 1 basse sans effet : c'est vrai. Mais l'effet s'impose (à droit ou à gauche) si on veut envoyer la 2 à gauche ou à droite dans le cas où le plein ne peut-être suffisant pour y parvenir seul. (voir page 12).

[Lien vers la note d'origine](#)

*Suite du coup n°11
Deux variantes du coup 11 initial.*



*Dans les 2 cas ci-dessus prendre presque un plein absolu de la bille 2.
L'indication de la queue au crayon montre le plein de la 2 qu'on doit prendre.*

Maintenant

Examinons ce qui se passe quand, par défaut de technique, on interprète le coup n°11 en prenant la rouge comme bille 2.

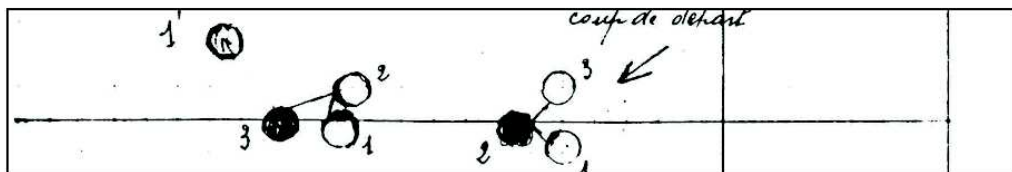
Deux cas :

a) mesure idéale.

Alors ou bien on n'aura la dominante que sur la blanche ou bien on jouera plus fort pour dominer aussi la rouge.

Quel sera le résultat de ce passage joué fort ?

On sera à 20 cm de la rouge et non à 10 cm comme à la résultante 11a de la page 10



Même si la 1 reste à 10 ou 15 cm de la rouge, la 3 se trouvera à 10 cm au moins de la 1 alors qu'au coup 11a, la 1 est à 2 ou 3 mm de la 3, ce qui facilite le remplacement au coup suivant.

[Lien vers la note d'origine](#)

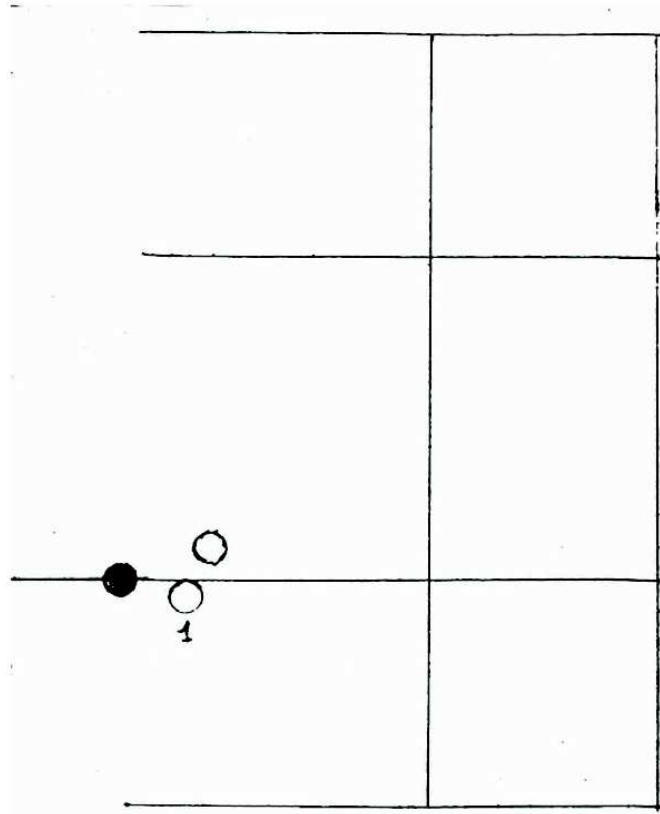
Suite du coup n°13.

b. Préparation de passage jouée trop fort :

Alors c'est la catastrophe ou presque !

On n'a plus comme à la résultante du coup 11 bis (voir 11ter) la sauvegarde de la 2.

Il faut alors jouer le rappel de long ou rappeler la blanche par 3 bandes en admettant que le biais permette la rentrée de cette bille.



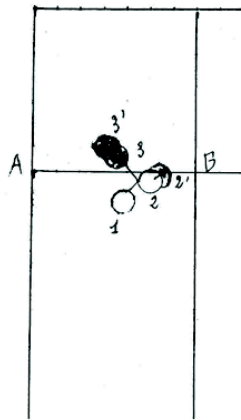
Conclusion du coup n°11.

On peut dire sans exagération que celui qui, au coup n°11 prend la rouge comme bille 2 à une conception rudimentaire de la petite série.

Il me paraît intéressant de te signaler que pour la préparation de passage du coup n°11, l'interprétation de Derbier, Grange et Conti est identique. Donc aucune contestation possible.

[Lien vers la note d'origine](#)

14



12 B

Dominante perdue dans la série de la ligne :

- Si le départ de dominante ne fait pas apparaître un biais négatif trop prononcé, il faut reprendre la dominante par piqué.
- Si c'est aléatoire il faut de A à B se placer sur la rouge pour la rappeler par 2 bandes du coin.

Le placement d'apparence nature est très délicat car il y a une infinité d'attaques : l'effet et le plein de la 2 varient à chaque position. Parfois il faut avancer la 3 vers B. Rien ne vaut à ce sujet les indications orales devant le tapis vert. Par écrit, il me faudrait x pages comme pour le coup n°11, pour mentionner les attaques pour chaque position précise.

Pour le coup n°12 :

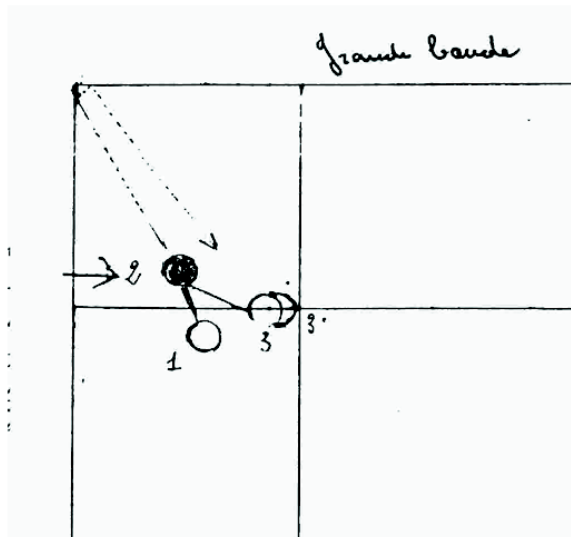
Bille 1 : Prendre un maximum d'effet à droite pour redresser la 3.

Bille 2 : Environ $\frac{1}{4}$ pour l'envoyer en 3' (si elle restait sur place par une attaque ultra fine, la 2 ne pourrait rentrer)

Résultante du coup n°12

Ne pas toucher la 2 $\frac{1}{2}$ bille mais $\frac{2}{3}$ au moins pour que la 2 touche d'abord la petite bande.

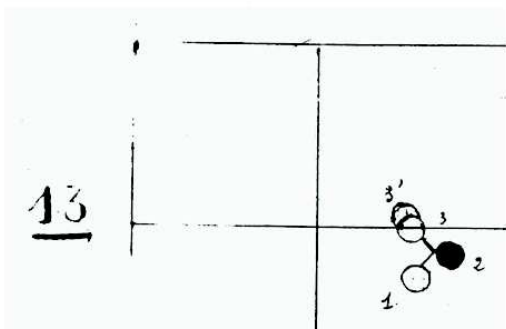
12 C



(Pour position 12 B à C voir le coup n°13)

[Lien vers la note d'origine](#)

IMPORTANT.

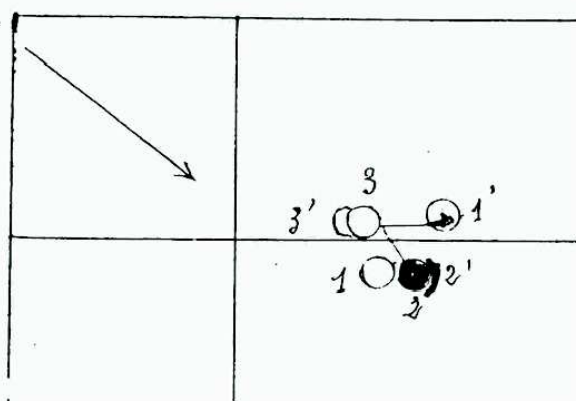


Dominante perdue dans la série à la ligne
(Position du coup n°12 dans un secteur différent du billard)

Il faut jouer une préparation de passage de façon à passer immédiatement au coup suivant.
Attention : Il faut faire ici une exception au grand principe connu, et au lieu d'avancer la 2 et de rester sur la 3, on doit au contraire toucher la 2 extra fine pour la laisser littéralement sur place et arriver plein sur la 3. Attaque basse sans effet (bas pour rester à 1 ou 2 mm de la rouge)

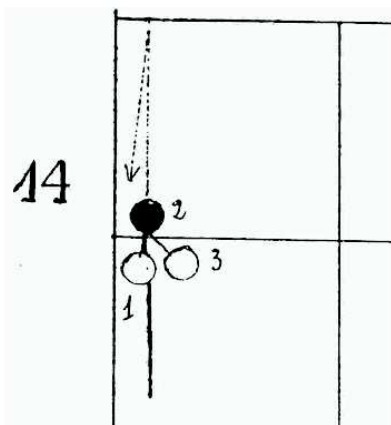
On obtient la résultante ci-contre :

- Si le passage est trop étroit : passer par presque massé.
- Si le passage est trop large : jouer le rétro avec extériorisation (faire de même si la 1 touche à la rouge).
- Si le passage est très étroit et qu'on peut passer en massant : jouer un petit coup pour avancer la blanche et préparer un rétro avec extériorisation.



[Lien vers la note d'origine](#)

(c) Billard Club Kappeleved (<http://www.bck.be>)
 (c) André BENTOLILA (<http://anecdotebillard.over-blog.com>)
 (c) André SAINTE-ROSE

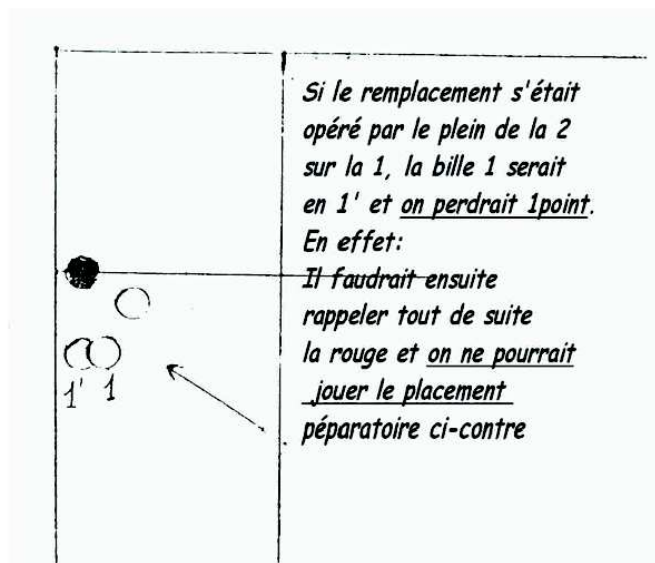


Bien que la rouge rentre il ne faut pas prendre de l'effet à gauche de rentrée.
Pourquoi ?
 Parce que le coup est plus difficile qu'avec l'effet à droite et parce que avec l'effet à gauche il y a risque, si on prend trop d'effet ou trop plein, d'envoyer la 2 sur la 3.

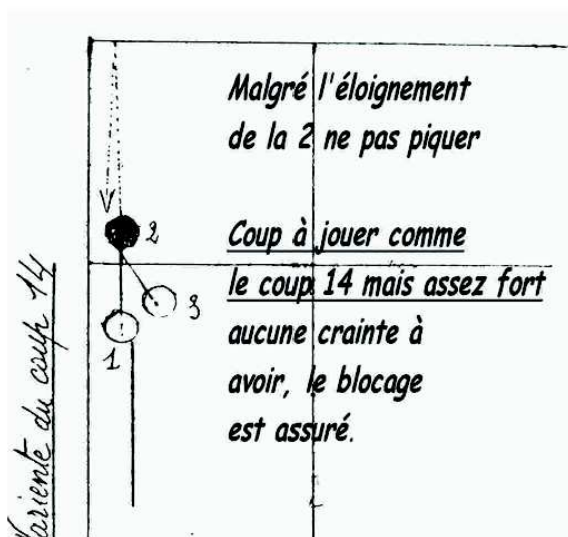
Bille 1 : bas et très à droite
Bille 2 : pleine à droite.

On obtient la résultante ci contre :

(La 2 sera bloquée par la 1 et touchera celle-ci non pas plein mais 2/3 de bille environ, ce qui est un avantage)



Si le remplacement s'était opéré par le plein de la 2 sur la 1, la bille 1 serait en 1' et on perdrait 1point.
 En effet:
 Il faudrait ensuite rappeler tout de suite la rouge et on ne pourrait jouer le placement préparatoire ci-contre



Malgré l'éloignement de la 2 ne pas piquer

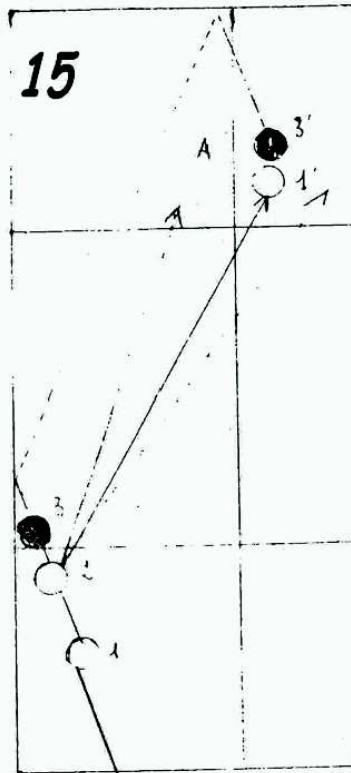
Coup à jouer comme le coup 14 mais assez fort aucune crainte à avoir, le blocage est assuré.

variante du coup 14

Note : L »interprétation du coups n°14
Lorsque la 3 n'est pas trop loin de la petite bande s'impose absolument.
 Elle ne peut plus être adoptée si le trou entre 3 et bande est trop grand et lorsque la 2 peut s'»échapper.

Attention :
 La 1 doit être à la hauteur de la 3 lors du remplacement.

[Lien vers la note d'origine](#)



Une rencontre peu connue et très intéressante à connaître.

Cette rencontre est très facile quand le biais est plus prononcé.

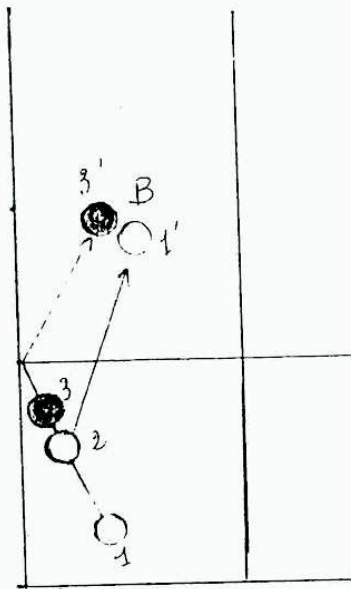
Elle est plus délicate mais facile encore avec le très faible biais du coup n°15.

Bille 1 en tête et à gauche

Bille 2 environ 2/3 plutôt plus. La rouge fait 2 bandes et la 1 la rejoint en A

Si on prend trop plein on manque le point suivant trace au crayon.

Si on ne prend pas assez plein on manque le point suivant tracé au crayon bleu.



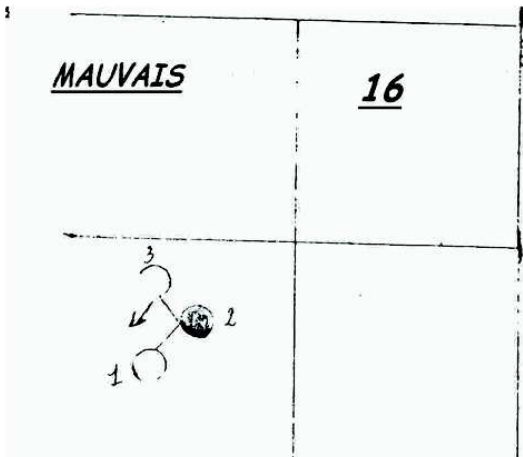
Variante du coup n°15.

Biais toujours faible mais plus prononcé cependant.

La 2 ne fait qu'une bande et la rencontre à lieu en B.

Mêmes attaques

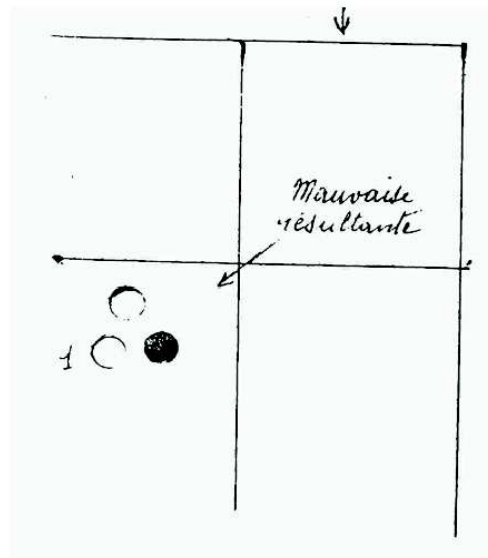
Calculer le plein suivant biais et position exacte.



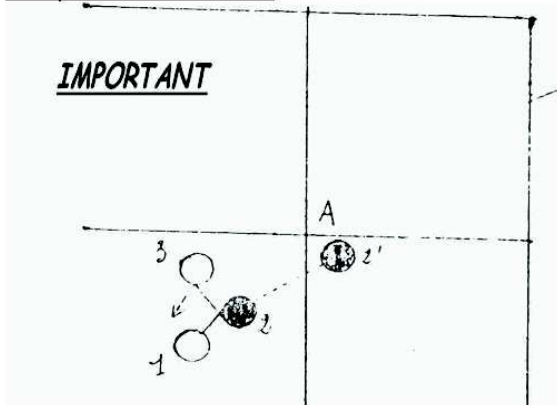
...qui procure un rappel concentrant les billes à l'endroit où elles se trouvaient au départ.

Ce qu'il ne faut pas faire :

Le placement sur la blanche par la finesse de la rouge donne la résultante ci-dessous qui...

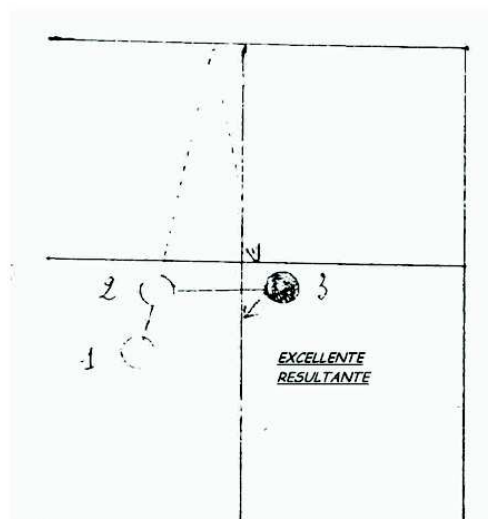


CE qu'il faut faire :



On obtient alors la résultante ci-contre qui permet avec un petit rétro d'amener les billes à cheval

On doit se placer sur la blanche en attaquant la rouge assez grosse pour l'envoyer en A près de la ligne.



Note : Il y a 10 cas identiques, je ne puis les relever tous. Donc bien penser au principe du coup n°16 chaque fois qu'on pourra l'appliquer.

[Lien vers la note d'origine](#)

TRES IMPORTANT

Deux placements à soigner beaucoup

Les deux coups 17 et 17 a' sont beaucoup plus délicats qu'ils ne paraissent.

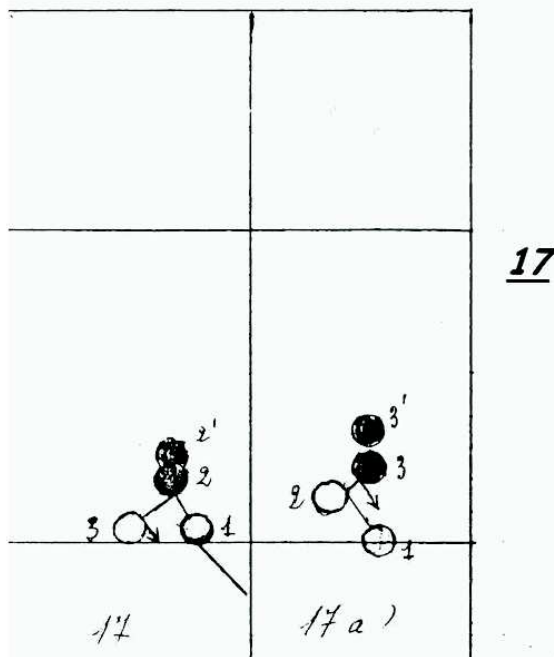
Il importe en effet :

1° d'éloigner la 3 le moins possible.

2° et de laisser un biais qui permettra

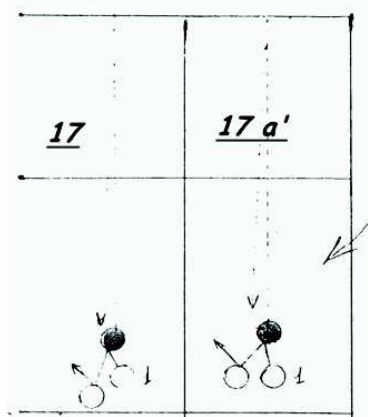
lors du rétro subséquent avec extériorisation, d'envoyer la rouge sur la 3.

(Le blocage de la rouge par la bille 3 évite le masque de mesure)



Si préparation de passage possible, adopter de préférence cette solution.

Ne pas oublier d'avancer assez la rouge



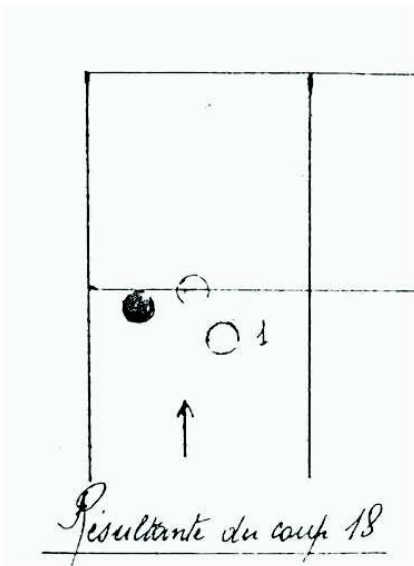
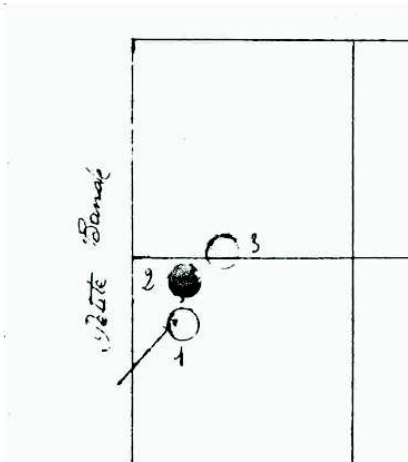
On doit obtenir les deux résultantes ci-contre

Note : Ne jamais oublier que, en principe et sauf exception, on a intérêt dans le rétro avec extériorisation, à attaquer la 2 aussi grosse que possible pour amortir et laisser la 1 près de la 3 (quitte à attaquer moins bas).

Si le biais était un rien trop prononcé, il faudrait de l'effet à gauche et attaquer moins plein, s'il était moins prononcé, il faudrait de la mesure et la 2 ne pourra plus être envoyée sur la 3.

[Lien vers la note d'origine](#)

20



Massé par l'extrême finesse de la bille 2.

R. Conti estime qu'un joueur d'une certaine force est inexcusable de mal se placer dans un massé facile.

Il classe les massés en 2 catégories :

- A) les massés d'assez près billes pas complètement masquées, il les appelle demi-massés et conseille de les jouer avec trépieds bas, la jointure des doigts reposant sur le tapis (et non l'extrémité des doigts)
- B) les massés à demi distance (billes complètement masquées ou non) et les massés assez près avec billes tout à fait en ligne, donc masque absolu. Ces derniers de la catégorie B se jouent avec le trépied habituel.

Le massé du coup 18 fait partie de la catégorie A). Il faut se placer sur la 3 en dominante sans rentrer la 2 dans le cadre du coin.

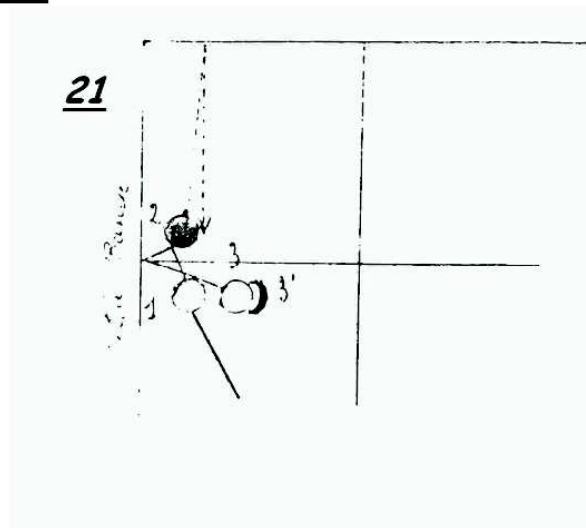
Bille 1 à gauche, attaque basse, queue très peu verticale.

Bille 2 ultra fine

Viser à manquer de touche, la rouge bouge de 2 à 3%.

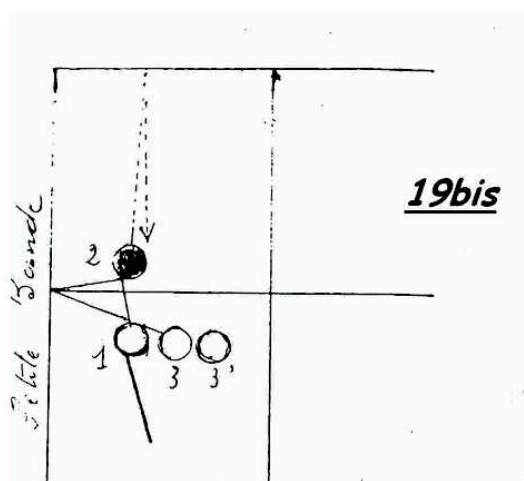
Coup de queue rapide comme un coup d'épingle.

21



1 bande par la fin de la 2
Bille 1 très basse sans effet
Bille 2 presque fine.

Si la 1 est un rien plus éloignée de la 2,
attaquer celle-ci un peu moins fine.
Si la 3 est en 3' attaquer moins bas et
prendre de l'effet à gauche



Le coup 19 bis est le même que le coup 19 mais plus loin de la petite bande. Mêmes
attaques que pour le coup 19. Si la bille 3 est en 3' prendre de l'effet à gauche au
maximum et attaquer un peu moins bas.

Note :

Si au coup 19 le biais (qui est imperceptible) est nul, jouer le rétro avec extériorisation.
Si on estime la 2 pas assez près, jouer le sans extériorisation en carambolant $\frac{1}{2}$ bille sur
la 3 et à gauche de celle-ci.

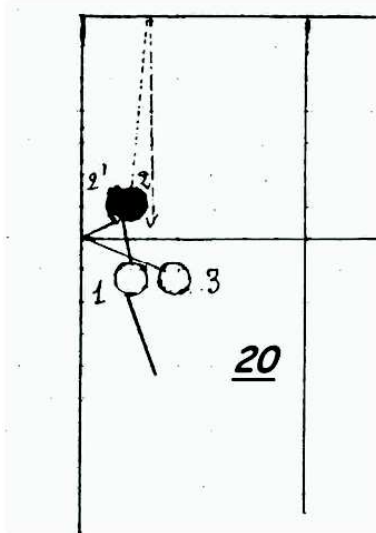
Mêmes remarques pour le coup 19 bis.

Le rappel par rétro de la 2 par 3 bandes ne doit être joué que s'il n'y a rien de mieux à
faire.

Pour les coups 19, 19 bis, 20, 21 : attaquer d'autant plus fin que la 2 est plus près de la
bille 1 et inversement.

[Lien vers la note d'origine](#)

20



1 bande par le fin de la 2 (suite).

Nous avons vu aux coups 19 et 19 bis que si la 3 est en 3' il faut prendre de l'effet à gauche.

Il y a lieu de noter une attaque identique (moins basse qu'au coup 19 pour position 1.2.3) si la 3 est en 3 et non en 3' mais si le biais au lieu d'être imperceptible est plus prononcé, toujours avec de l'effet à gauche (coup n°20)

Note :

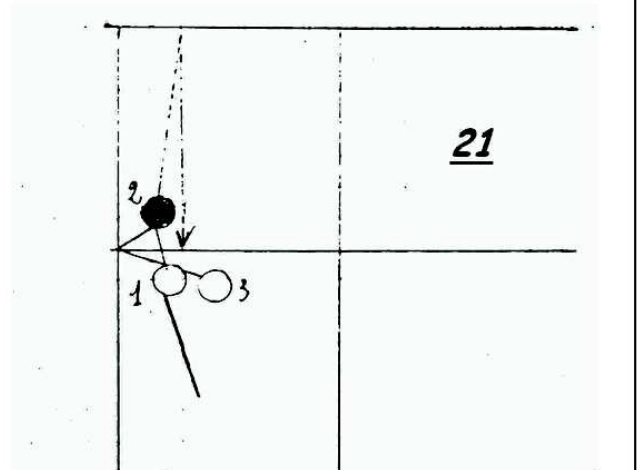
Si la 2 est un poil à gauche même attaque, mais forcer encore l'effet à gauche. Si elle est en 2' jouer le rétro direct avec maximum d'effet à droite.

Conclusion :

L'attaque est identique pour la position n°20 et 21 (ce dernier coup étant la position 1.2.3' du coup 19.

En Somme

Que la 2 soit un peu plus à gauche ou que la 3 soit une bille plus à droite : ça revient au même.



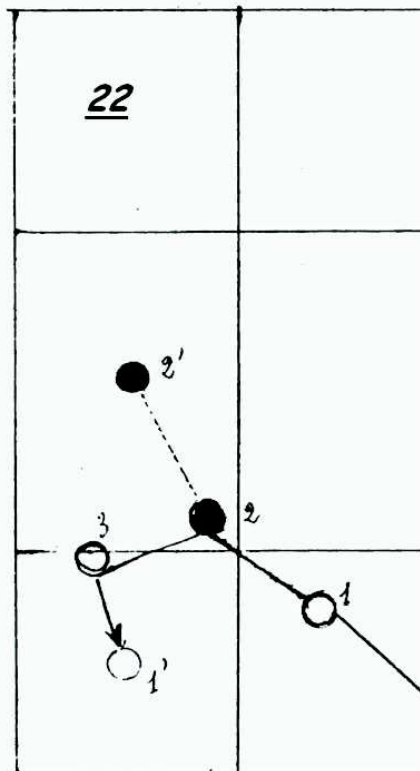
Attaque pour les coups 21 et 20

Bille 1 basse (et non très basse) et à gauche (très parfois)

Bille 2 presque fine.

[Lien vers la note d'origine](#)

23



Intéressant

Les billes dans la région la plus favorable du billard en deux coups :

Premier coup (coup 22)

Avancer la rouge par le plein et la placer en 2'.

Prendre une dominante sur la 3 pour faire ensuite sur celle-ci un coulé direct ou par une bande (parfois bille à bille sans couler).

Coup de queue très lent et allongé.

Bille 1 généralement avec maximum d'effet à droite et au dessus du centre.

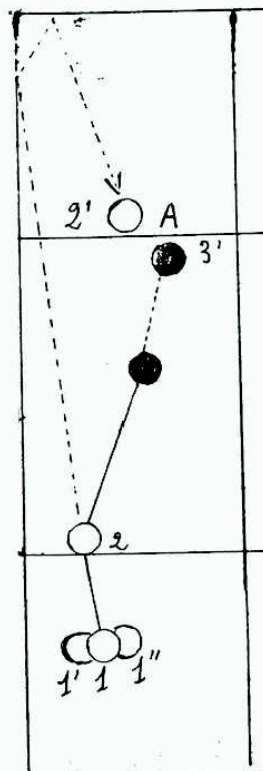
Bille 2 environ $\frac{1}{2}$.

On obtient la résultante ci-contre.

Que la 1 soit en 1 ou 1' ou 1'' le coup est toujours beau à jouer et le résultat final excellent.

2° coup :

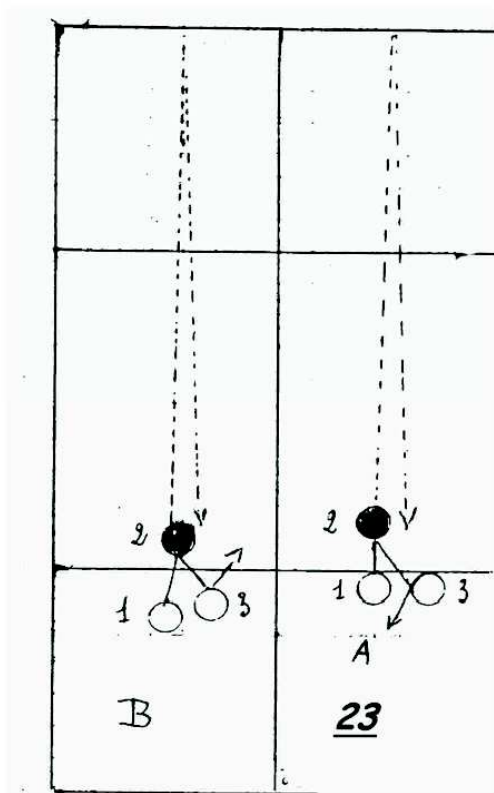
Jouer le coulé. Concentration en A.



Note :

Si au départ (coup 22) la 1 est en 1', ne pas prendre d'effet à droite ou même parfois en prendre à gauche. L'essentiel est d'arriver sans trop de force sur la 3 et $\frac{1}{4}$ à gauche de celle-ci.

24



Primordial.

Grand principe sur lequel s'appuie tout le billard moderne.

Chaque fois que c'est possible, chercher à carambola fin sur la 3 en ressortant en arrière.

Position A

Bille 1 très basse sans effet ou avec effet à droite ou à gauche suivant biais.

Bille 2 environ $\frac{3}{4}$ plutôt plus.

Carambola très fin sur la 3 autrement la bille 3 ne peut ressortir en arrière.

Attention au plein de la 2.

Trop à droite c'est le masque, trop à gauche on ne domine plus.

On obtient la résultante ci-contre.

Si on a manqué de mesure (car il faut jouer plutôt court) et que la 2 soit en 2" ce serait désastreux avec la 1 en 1'.

Le coulé est nature avec la 1 en 1.

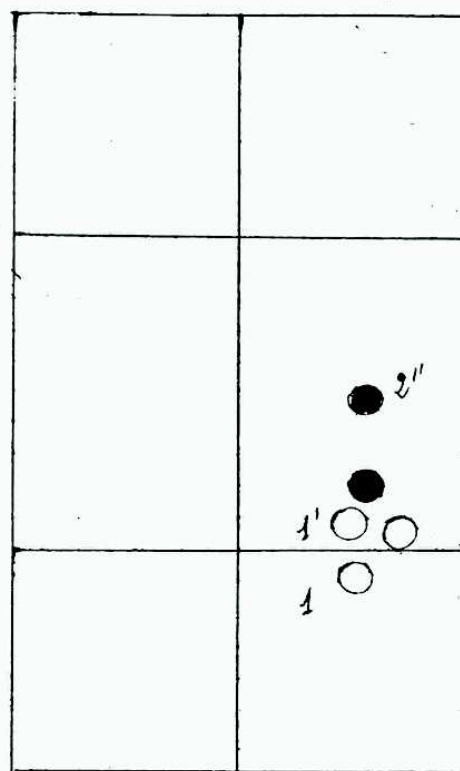
Position B

L'interprétation ci-dessus est impossible car la 2 est trop loin de la &.

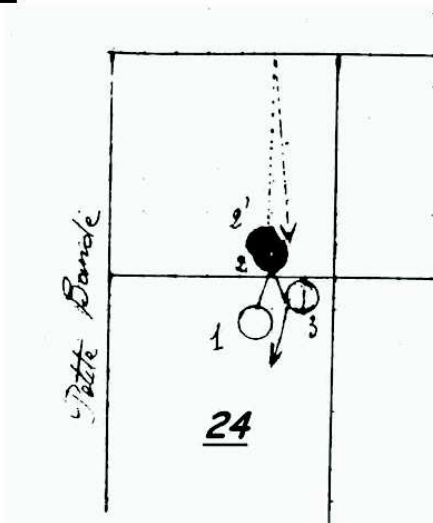
Il faut, si le passage est impossible, jouer le blocage.

Exception :

Si la ligne du cadre était à l'endroit du trait bleu, il faudrait jouer le rétro avec extériorisation suivant flèche en pointillé.



25



Variante du coup 23.

C'est une erreur de jouer le blocage.

Pourquoi ?

Parce que personne n'est sur d'obtenir le remplacement dans les meilleures conditions.

Il y a en effet une hauteur d'attaque à déterminer pour rester exactement à côté de la 3 sur la même ligne, ni trop avant, ni trop en arrière.

Le coup de queue est aussi difficile à donner puisque, par le plein de la 2, on ne peut d'aussi près, bien rentrer la bille.

Bille 1 très basse sans effet.

Bille 2 environ 2/3.

Donc opérer comme indiqué au coup 23 et chercher à ressortir en arrière en touchant très fin la 3.

Chercher à toucher la 2 le moins plein possible.

Si cette faible quantité de bille oblige à prendre de l'effet de rentrée, ne pas hésiter à le faire.

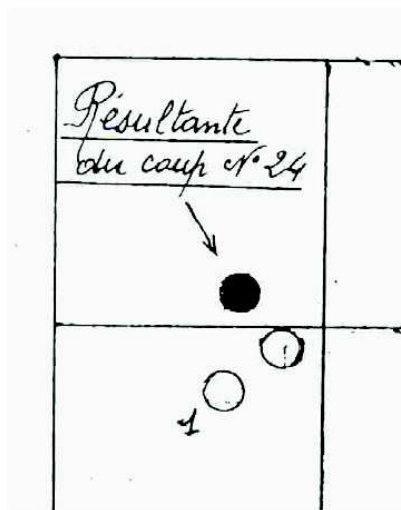
Si le biais est trop fort : prendre malgré le fin de la 2 de l'effet à droite.

Si la 2 est en 2' jouer le blocage.

Note.

En jouant le remplacement, souvent on joue 2 rétros de ligne de suite.

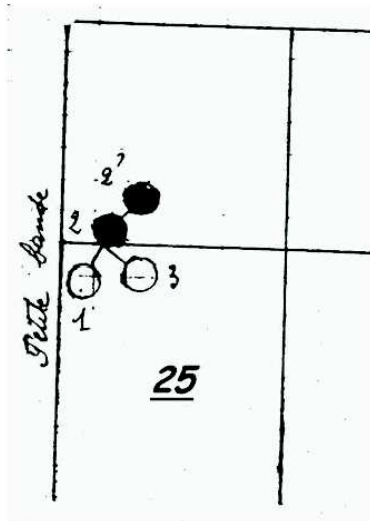
En ressortant en arrière, on a toujours un placement préparatoire avant le rétro, donc gain de 1 point.



A noter que l'interprétation du coup 24 donne la mesure automatique.

[Lien vers la note d'origine](#)

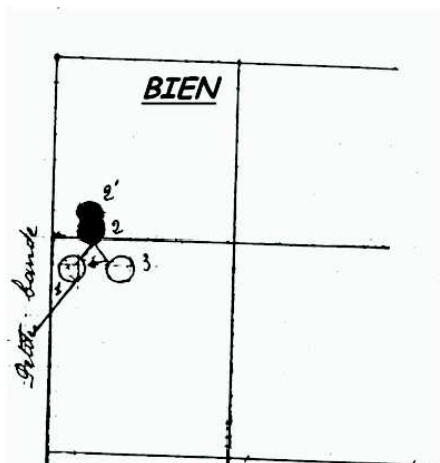
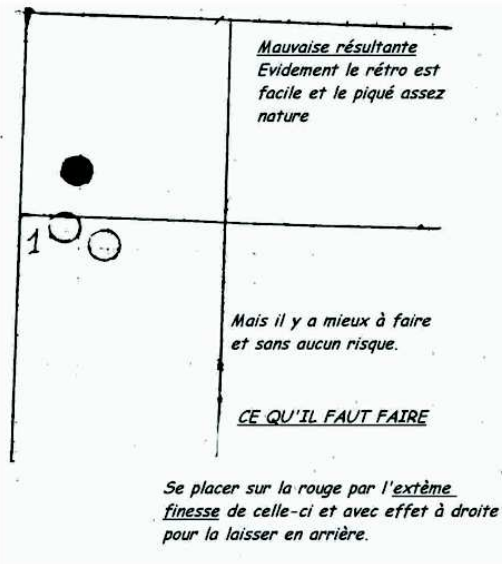
26



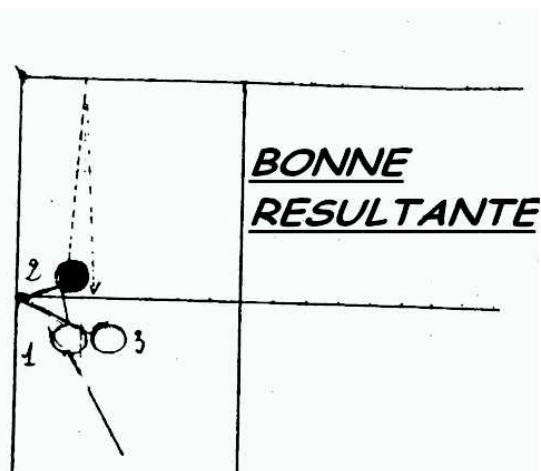
Une solution ingénieuse de R.Conti
Passage impossible
Il y a trop de niais pour rappeler tout de suite.

Pour se placer sur la rouge et se laisser un rétro, il faut attaquer la 2 très grosse et la résultante est celle-ci-dessous.

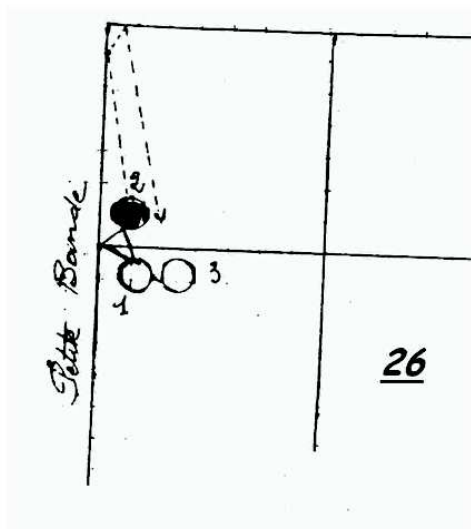
CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE



On obtient la position n° 19. S'il y a trop de biais, jouez le coup n°20 ou le rétro direct en rappelant la 2 par le coin ou bien encore par 1 bande par la petite bande.



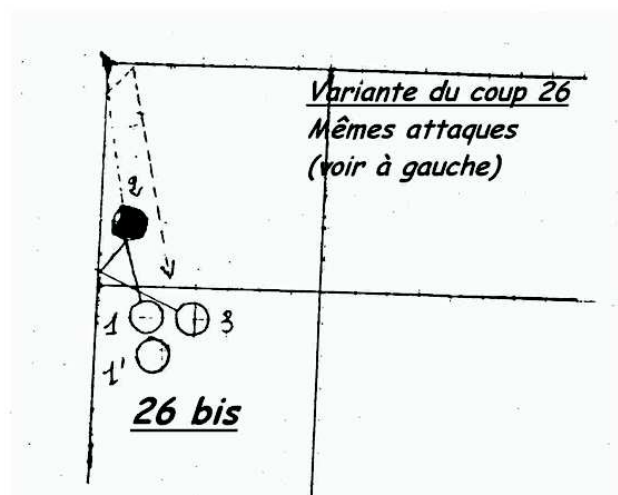
27



Dans cette région ne jamais prendre
D'effet à gauche.
Bille 1 basse sans effet
Bille 2 environ $\frac{3}{4}$.

On doit obtenir le remplacement comme si on Jouait le rétro direct.

Bille 1 sans effet
Bille 2 environ $\frac{3}{4}$ plutôt plus



Le coup 26 bis est plus délicat que le coup 26.

Il faut attaquer la 2 très grosse, or ceci enlève l'impulsion de la 1 d'autant plus qu'on ne peut prendre d'effet à gauche, cet effet empêchant le 2 de rentrer.

Donc jouer assez fort pour que la 1 ait la force d'arriver jusqu'à la 3.

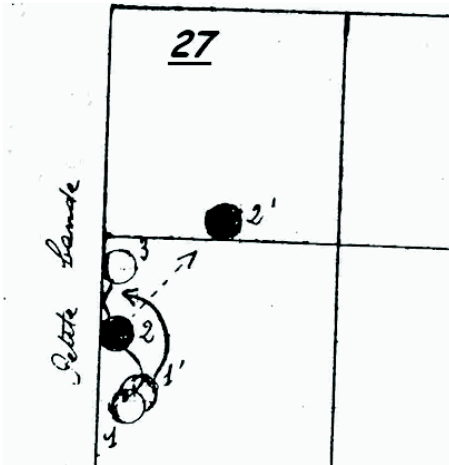
Bien entendu ne pas commettre d'erreur de quantité de façon à avoir le remplacement.

Si la bille 1 est en 1' (coup 26 bis) ne plus adopter l'interprétation ci-dessus. Il faut assurer le point en attaquant bas à gauche et en sacrifiant la rentrée exacte de la 2.

A noter que pour tous ces coups de 1 bande avec effet, il faut en principe prendre le maximum d'effet de bille et d'effet et le minimum de bas.

[Lien vers la note d'origine](#)

28



Deux sorties à connaître.

Jouer le coulé par bande sur la rouge en massant exactement comme si on jouait le coulé si la 1 était en 1'.

Le coup est délicat mais dix fois plus facile que si on cherchait à carambola suivant le tracé au crayon.

Donc adopter la même solution même si on n'est pas dedans.

Coup de queue très énergique.

Bille 2 presque pleine.

Une sortie nature et très spectaculaire.

Jouer comme ci-dessus le coulé par bande en massant.

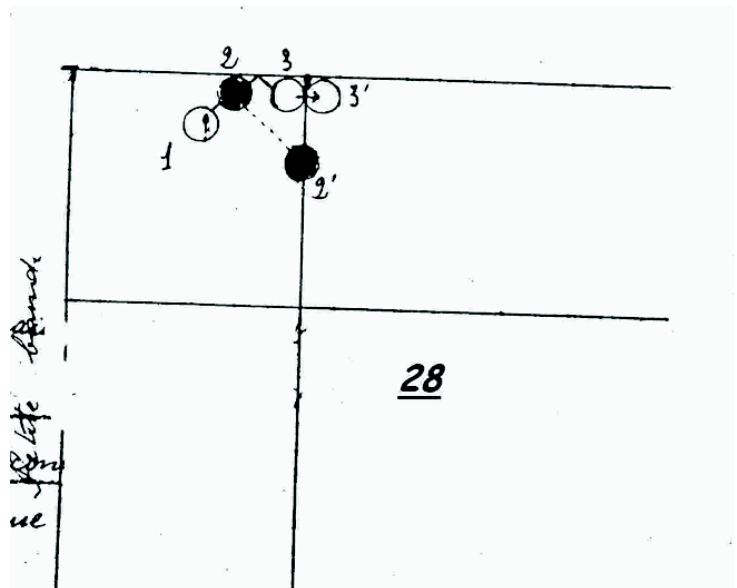
Queue très verticale

Attaque en avant

Coup de queue doux, mais très rapide et avec beaucoup de mordant.

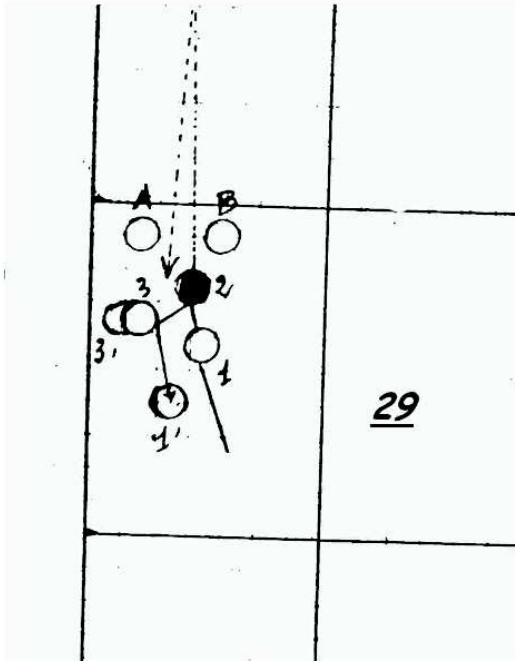
Quand le biais est très faible la rouge frôle la 3 et la déplace, on carambole alors par rencontre rattrapée sans qu'on ai d'ailleurs modifié l'attaque.

Jouer un peu moins doucement si le biais fait prévoir la dite rencontre.



[Lien vers la note d'origine](#)

29



Ne pas jouer le blocage,

- Car si on réussit à avoir le remplacement, on obtient une concentration serrée près de la 3.
- Car il y a risque d'envoyer la 2 non pas sur la 1, mais sur la 3.
- Car on peut risquer le masque, le long de la petite bande, si on touche la 2 trop pleine et si on carambole mal sur la 3.

Que faire ?

Bille 1 très bas sans effet

Bille 2 1/3 à peine.

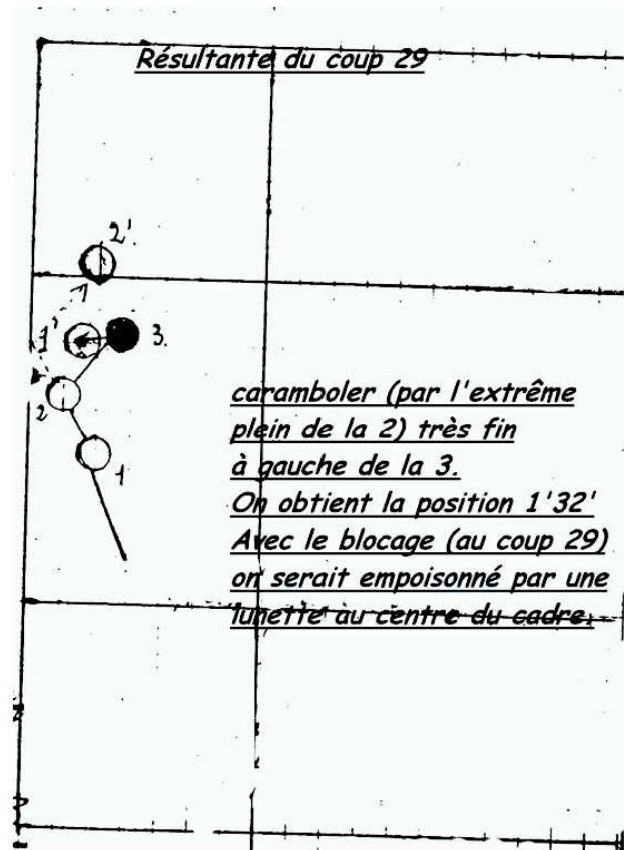
On doit jouer le rétro par le fin de la 2 en carambolant fin à droite de la 3 en ressortant en arrière.

On obtient la résultante ci-contre :

Résultat : les billes dans la région favorable en deux coups et à cheval si on a la mesure et un peu de chance.

Note : soigner l'attaque de la 2 au coup 29. L'attaquer plutôt trop fin que pas assez.

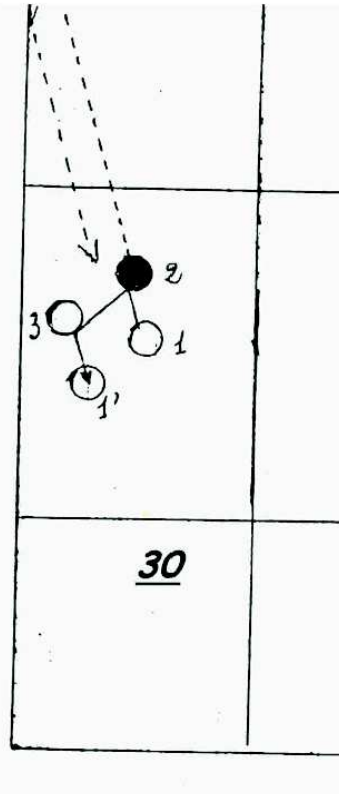
Il vaut mieux avoir la rouge en B qu'en A.



caramboler (par l'extrême plein de la 2) très fin à gauche de la 3.

On obtient la position 1'32' Avec le blocage (au coup 29) on serait empoisonné par une lunette au centre du cadre.

30



Variante du coup n°29.

Impossible de retenir la 2 par le fin et l'effet à gauche, il y a trop de biais.

Il faut donc rappeler la 2 par 2 bandes.

Ne pas jouer le blocage de la 2 par la 1 : d'abord c'est trop difficile, ensuite on obtiendrait une lunette près de la 3 et une concentration au milieu d'un cadre ce qui n'est guère fameux.

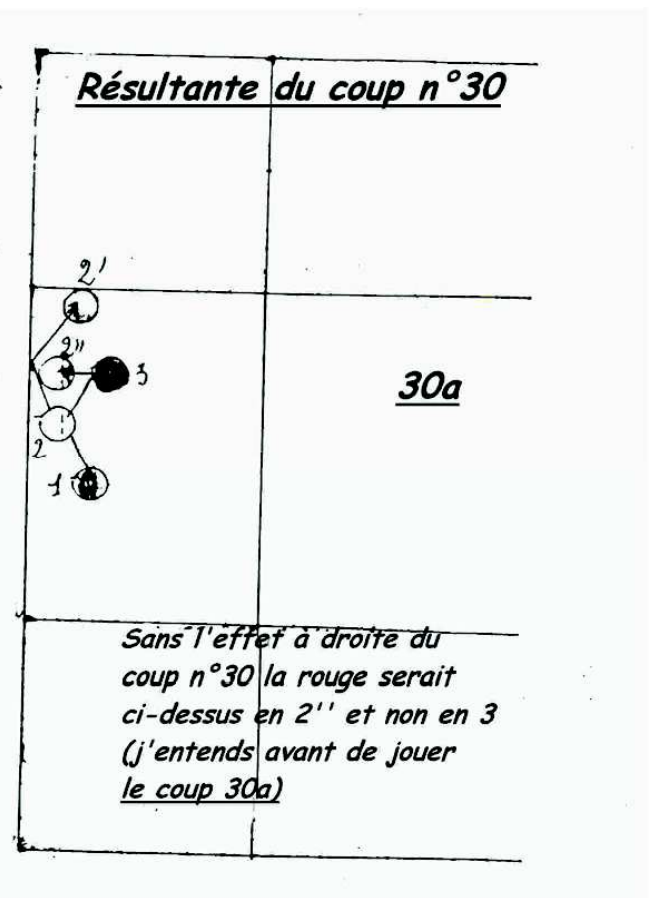
QUE FAIRE ?

Il faut caramboler (par le fin de la 2) en touchant la 3 fine à droite de celle-ci et en ressortant en arrière.

Bille 1 basse et très à droite (sans effet si le biais était plus prononcé)

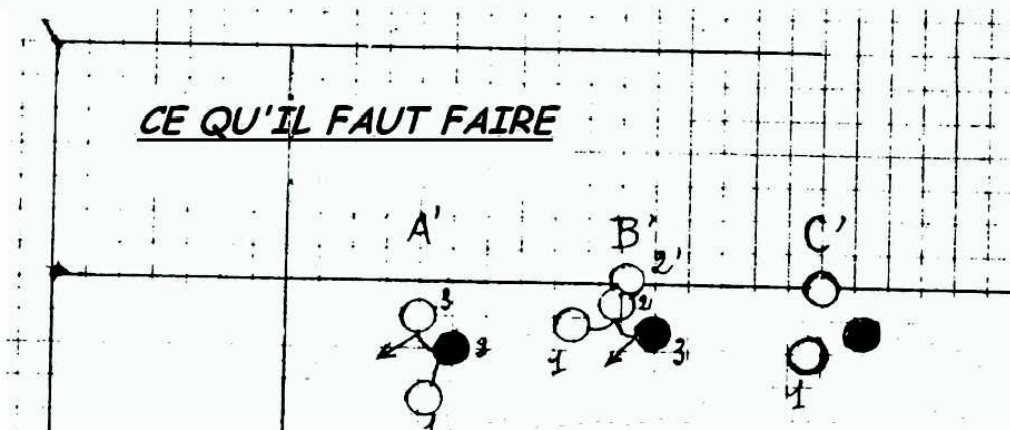
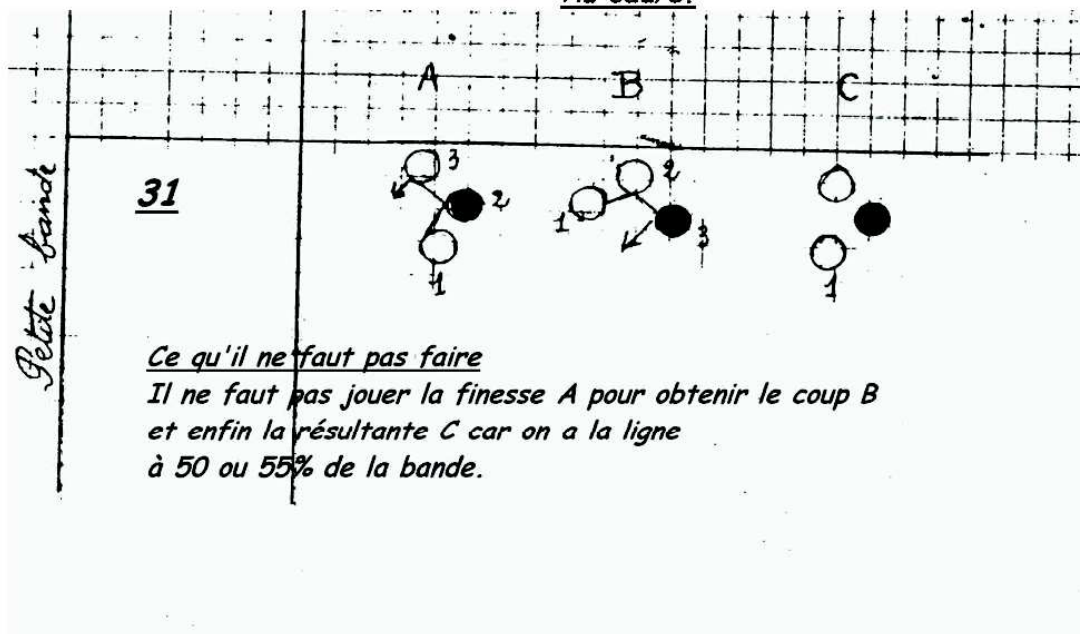
Bille 2 environ $\frac{1}{2}$.

Après avoir joué cette résultante, on obtient la position 2,3,2', la bille 2 représentant approximativement l'endroit où se trouve la 1.



31

Le rapprochement des billes de la ligne
Au cadre.



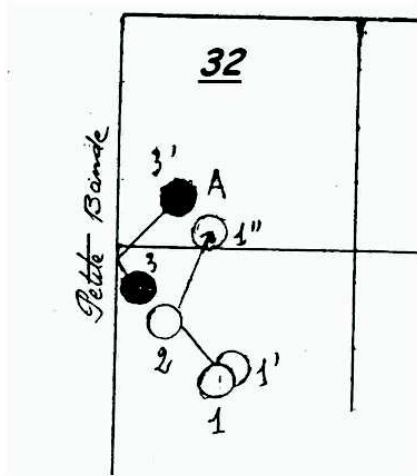
- Avancer la rouge par l'extrême plein de celle-ci avec maximum d'effet à droite.
- Chercher à se laisser le facile demi-massé de la position B.
- On obtient alors la position C'.

Note :

Comparer la position C à la position C'. On remarquera que la rouge a été rapprochée d'environ une bille de la grande bande.

[Lien vers la note d'origine](#)

32



Si la 1 était en 1', la rencontre n°32 paraîtrait nature à tout le monde. Mais la 1 est en 1 et de ce fait les trois billes ne sont plus en ligne droite et la rouge est enfermée.

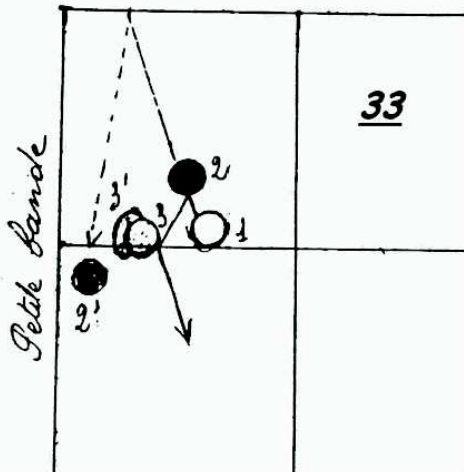
Aucune importance. On obtient la rencontre en A et en même temps la sortie.

Bille 1 en tête et très à gauche

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

Très facile lorsque l'on a la notion de l'exacte quantité de bille 2 à prendre.

(variante du coup n°30)



Cadre et partie libre

Un intéressant coup de cadre qui est en même temps un joli et facile placement d'américaine.

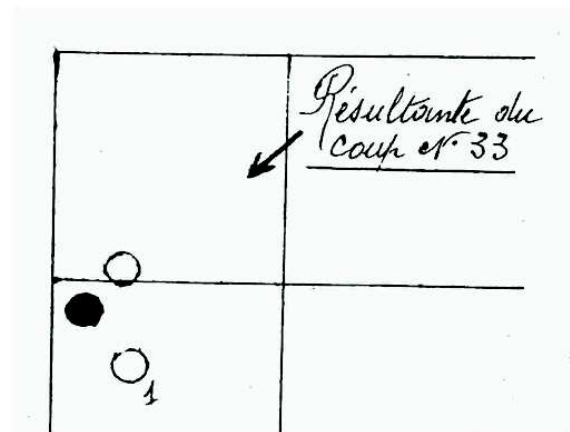
Bille 1 très basse sans effet (ou avec suivant position exacte.

Bille 2 environ $\frac{1}{3}$ plutôt moins.

Caramboler fin à droite de la 3 en ressortant en arrière.

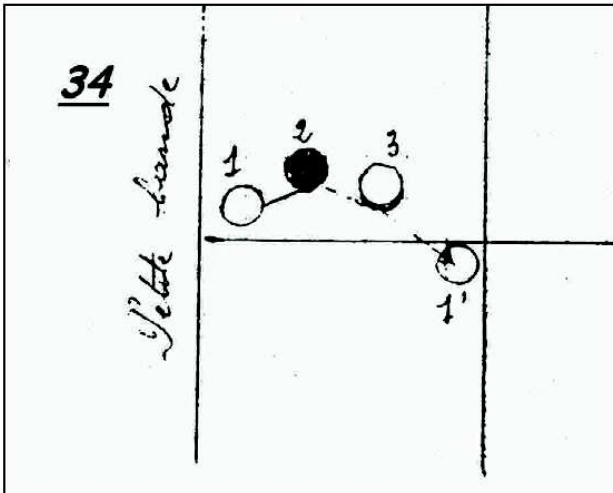
R ressortir si possible très loin en arrière. Jouer très souple pour ne pas trop faire courir la 2 qui doit être attaquée grosse.

On obtient la résultante ci-contre →



[Lien vers la note d'origine](#)

33



Jouer la finesse et chercher la masque.

N'adopter cette solution que si les billes 12 et 3 ne sont pas trop éloignées l'une de l'autre.

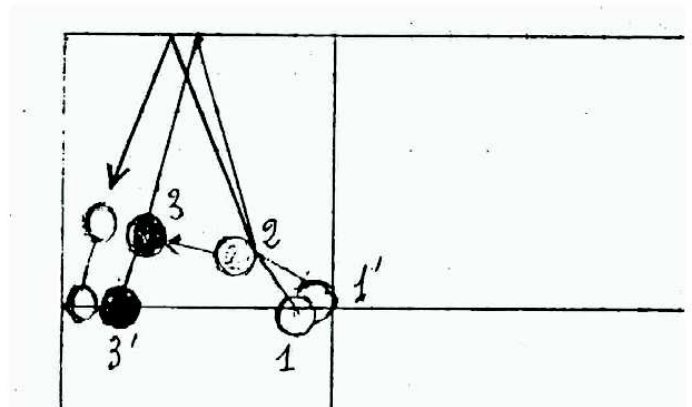
Bille 1 basse (en principe) sans effet.

Bille 2 fine ou très fine (suivant position exacte).

Réussite incertaine. A ne pas jouer en partie sérieuse si ce point n'a pas été essayé maintes fois isolément à l'entraînement.

On doit obtenir la résultante ci-contre.

La seule difficulté c'est d'apprécier sur quelle position le coup 34 peut être joué sans risque.



Sortir la rouge avec la 1 par l'extrême finesse de la 2, mais si la 1 est en 1' ne pas jouer le 1 bande avec effet à droite. Jouer la sortie par rencontre comme indiquer au crayon en attaquant la 2 moins fine et la 1 avec effet à gauche.

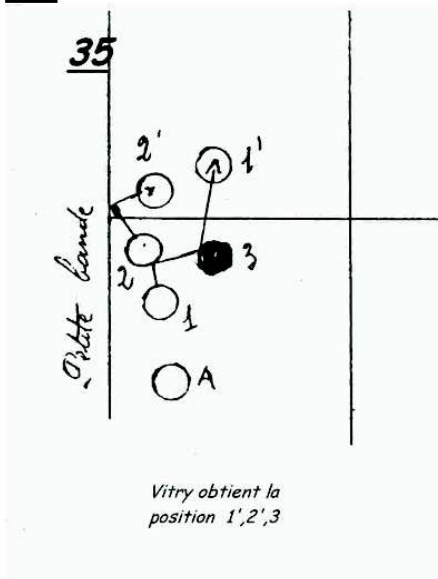
Note :

Vitry trouve que le coup 34 est trop difficile par ??

Bien qu'ayant travaillé ce point, il ne le (?joue ?) parfaitement qu'une fois sur trois.

[Lien vers la note d'origine](#)

34



Dans cette position il y a mieux a faire que de sortir la 2 par un petit coup de 1 bande qui écarte trop la 2.

Jouer le passage en entraînant la blanche.
Frôler seulement la rouge qui ne bouge presque pas.

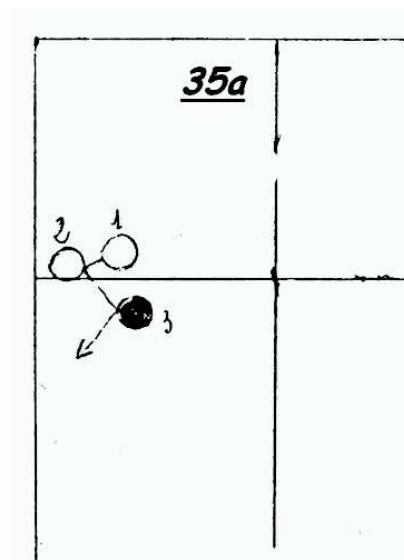
Maximum d'effet à gauche.

Entraîner la 2 en avant.

Coup de queue lent et très allongé.

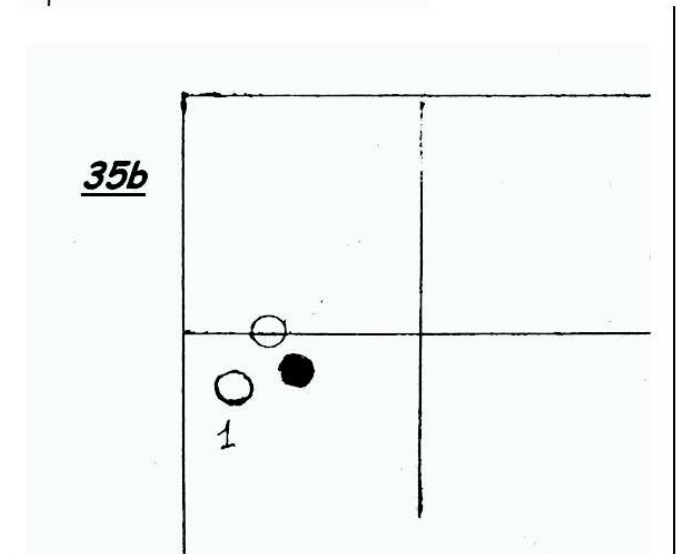
Note :

En admettant que l'on considère au coup 35 la solution Conti facultative puisque le coulé 1 bande peut à la rigueur se jouer, il faut reconnaître qu'avec la bille 1 en A la sortie par passage s'impose.

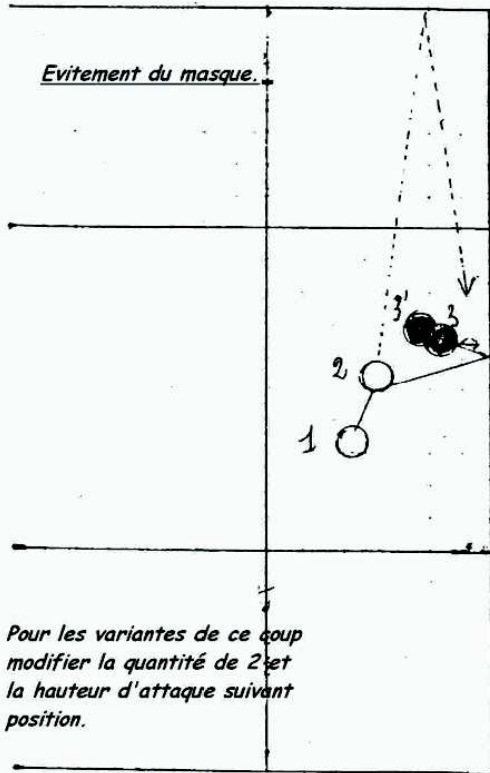


Par contre R.Conti se laisse la position 35a et ceci lui permet d'obtenir ensuite le coup 35b : Soit la sortie de la ligne.

[Lien vers la note d'origine](#)



35



36

Le trou par coulé.

Le blocage par coulé en carambolant à gauche de la 3 est très difficile et ne doit être joué que comme un pis aller.

Le placement (par coulé) avec dominante à gauche de la 3 et rappel court de la 2 est délicat et dangereux.

Une seule solution n'offre aucun aléa et permet de caramboler facilement en toute sécurité : c'est le trou par coulé.

Bille 1 au centre avec effet à gauche en maximum.

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

Calculer la quantité de bille 2 pour envoyer celle-ci dans le trou.

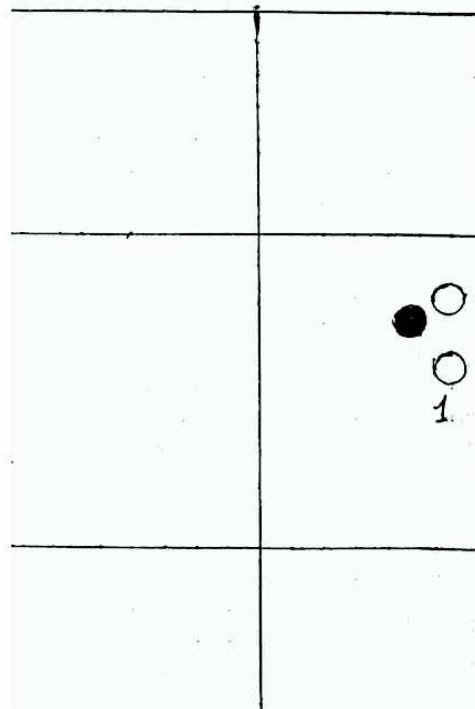
Si on manque de mesure aucune importance, la 1 bloque la bille 2.

On obtient la résultante ci-contre.

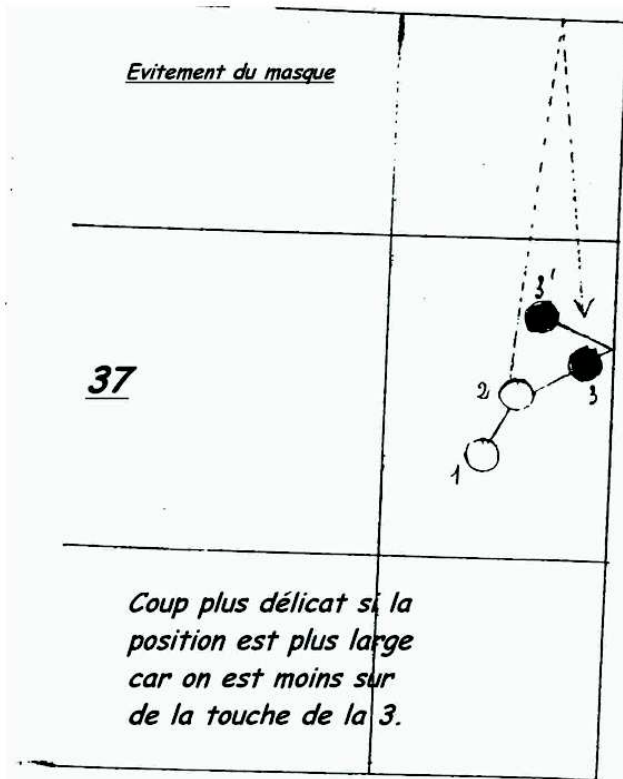
Note :

Au coup 36 arriver assez en arrière sur la bande pour amortir et ne pas trop déplacer la 3.

[Lien vers la note d'origine](#)



36



Le trou par coulé. (variante du coup 36).

Même position mais le trou n'existe pas. Il faut le créer en arrivant en force environ 2/3 à droite de la 3.

Bille 1 au dessus du centre sans effet
Bille 2 environ 3/4 plutôt moins.

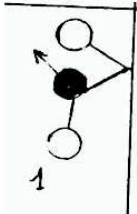
Ne pas chercher le remplacement.

Rappeler la 2 plutôt court.

Choquée par la 1 qui arrive à moitié amortie seulement, la rouge s'écarte de la bande de 6 à 10 mm environ, créant ainsi le trou recherché.

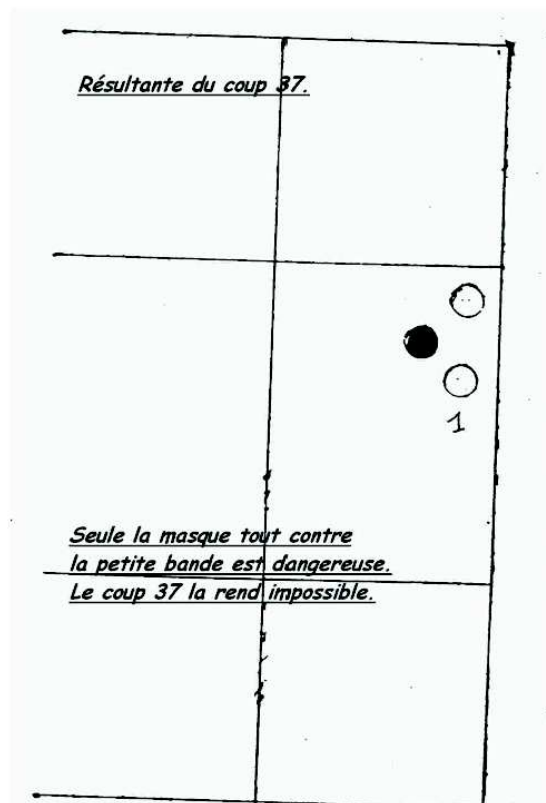
Note :

Une fois en leçon en jouant le coup 37 et ayant mal touché la 3 et attaqué la 2 pas assez pleine, Vitry s'est laissé la masque ci-contre :

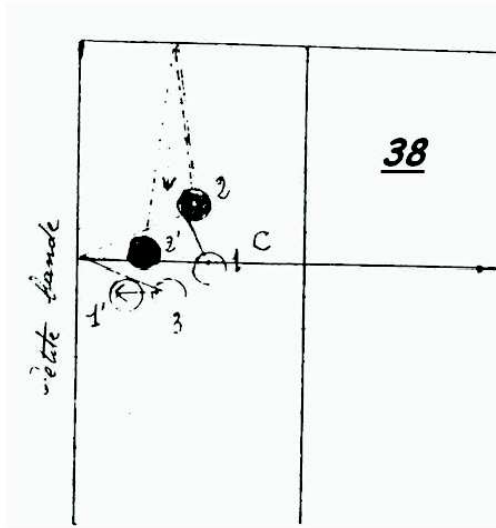


R.Conti lui a dit tant mieux, c'est bien mieux, tu as la ligne en 1 coup.

[Lien vers la note d'origine](#)



37



1 joli et très facile coup de rappel donnant la série de la ligne.

Ne jamais oublier qu'en principe ce coup de 1 bande doit toujours se jouer sans effet.

Bille 1 très basse sans effet

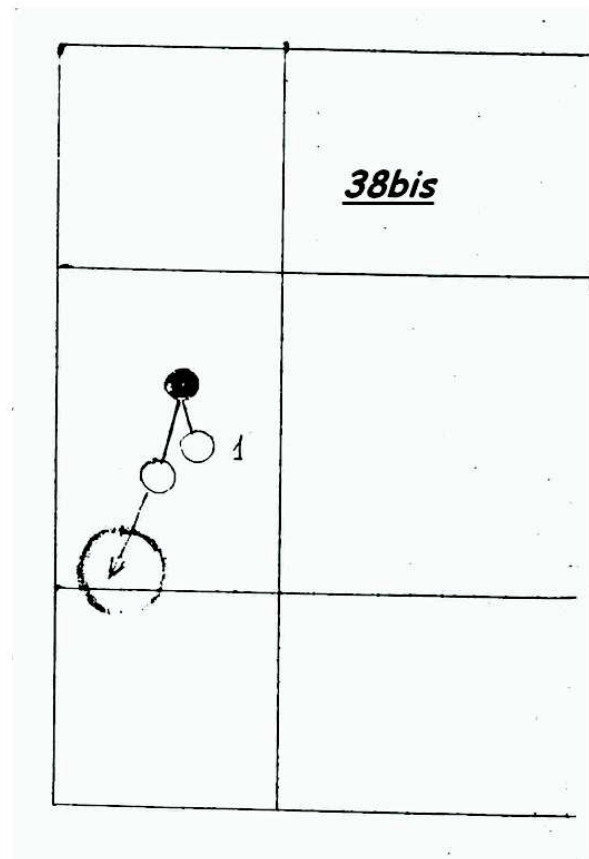
Bille 2 environ 1/4.

Si biais un rien plus prononcé avec bille 2 un poil plus à gauche, ne pas chercher la rentrée en touchant la rouge moins pleine.

Il faut la même quantité de bille mais prendre de l'effet à gauche en touchant la 1 un peu moins basse.

Le coup 38bis reproduit exactement la même position mais au centre d'un cadre. Il ne faut pas adopter l'interprétation du coup 38, on doit jouer le rétro en s'efforçant d'amener les 3 billes vers la zone favorable indiquée par un cercle en trait rouge.

[Lien vers la note d'origine](#)

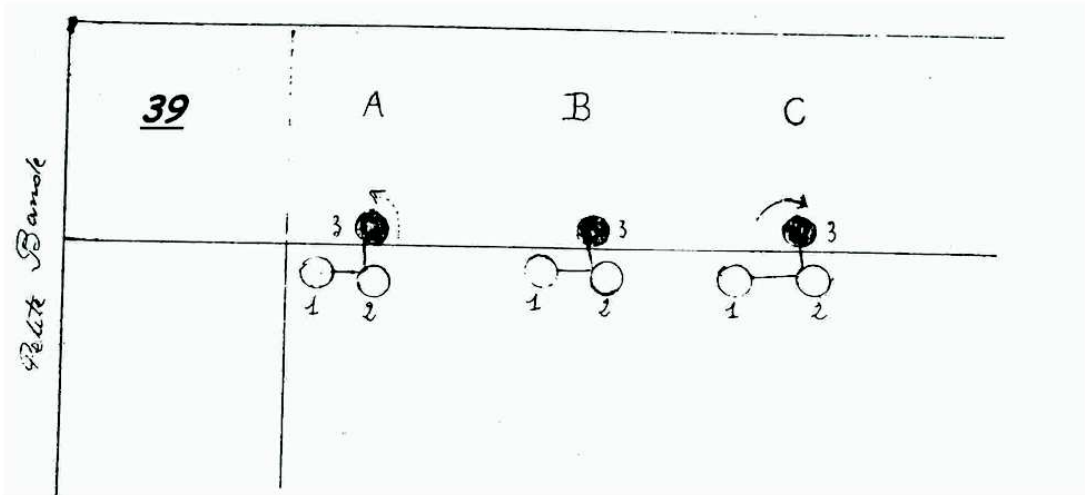


Note concernant le coup 38.

En réalité la 2 doit faire le trajet indiqué au crayon et revenir plus à droite qu'n 2'. Il faut en effet tenir compte que la 1 déplace la 3 de une bille vers la droite. De toute façon on obtient la résultante 1', 3, 2'.

Le coup 38 ne se joue pas trop loin de la bande que doit toucher la 1 (en C par exemple).

38

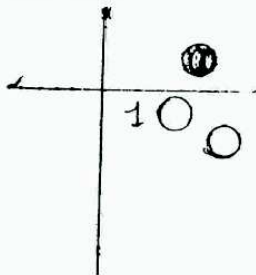


Toutes ces positions d'apparence « nature » impliquent une connaissance parfaite des attaques pour obtenir sans risque « une résultante idéale ».

Il faudrait 12 figures au moins pour montrer les infinités de nuances intervenant dans ces attaques.

Il y a presque toujours une combinaison de l'effet (à droite ou à gauche) et de la hauteur d'attaque (en tête, au centre ou en dessous du centre).

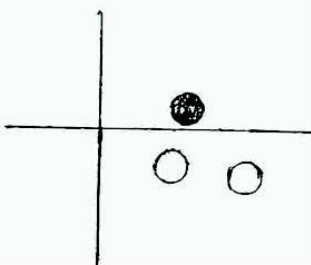
Mauvaise résultante
du coup 39A.



Position A par exemple

La plupart des joueurs commettent l'erreur d'attaquer la 2 trop grosse et obtiennent la résultante ci-contre, avec trop de biais et rouge près de la 1.

Bonne résultante
du coup 39A.



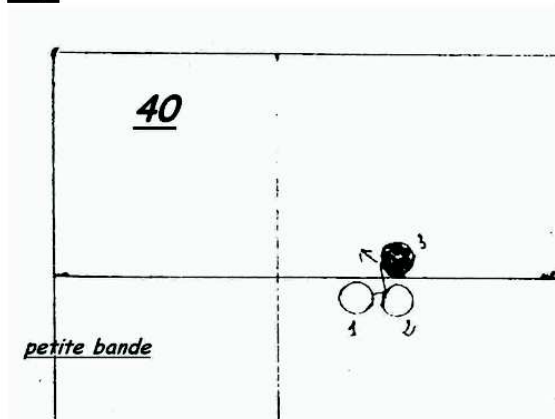
Il ne faut donc pas hésiter à donner de l'air entre les billes dit R.Conti en prenant peu de bille 2. Mais on doit prendre un maximum d'effet à droite pour que la 2 ne s'écarte pas trop de et surtout pour redresser la 3 suivant flèche en pointillé.

Position B sans effet.

Position C effet à gauche.

[Lien vers la note d'origine](#)

39



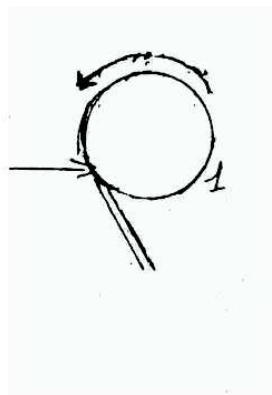
On doit prendre de l'effet à gauche.

Pourquoi?

Parce que cet effet fait faire ceci à la bille 1 (ce qui l'écarte de la 3) et donne la certitude qu'on ne collera pas sur la 3.

Comme l'effet à gauche écarte la 2, il suffit pour pouvoir y remédier, d'attaquer la 2 plus pleine.

Autre avantage de l'effet à gauche, on obtient non pas cette résultante:



Mais celle-ci:



On conçoit que la forte dominante obtenue fait gagner 1 ou 2 points en faisant durer le pelotage des billes avant le rappel.

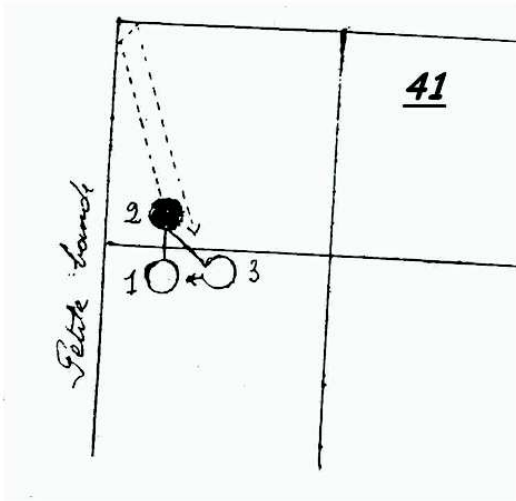
Sur la position 40, R.Conti fait 3 et parfois 4 points avant de jouer le rétro sur la rouge.

Note:

Au coup 40, l'effet à droite tend à faire filer la 1 en avant vers la 3 (ex 2) au lieu de s'en écarter.

[Lien vers la note d'origine](#)

40



Quoique le rappel par coup de 1 bande soit possible, on doit considérer cette interprétation comme un pis aller et donner la préférence au bille à bille quand c'est possible.

On doit jouer ici le rétro direct.

Attention, comme il y a avantage, dans tous les coups de blocage à attaquer la 2 très grosse, il faut ici prendre un maximum d'effet à droite.

Pourquoi?

Parce que cet effet envoie la 2 vers la gauche et qu'on est assuré malgré l'attaque très plein, que la rouge touchera la petite bande d'abord.

Très intéressant.

Coup peu courant mais très utile à connaître.
Dans ce coulé, la bille 2 ne peut pas passer si on joue le coulé direct.

On doit jouer le coulé par bande.

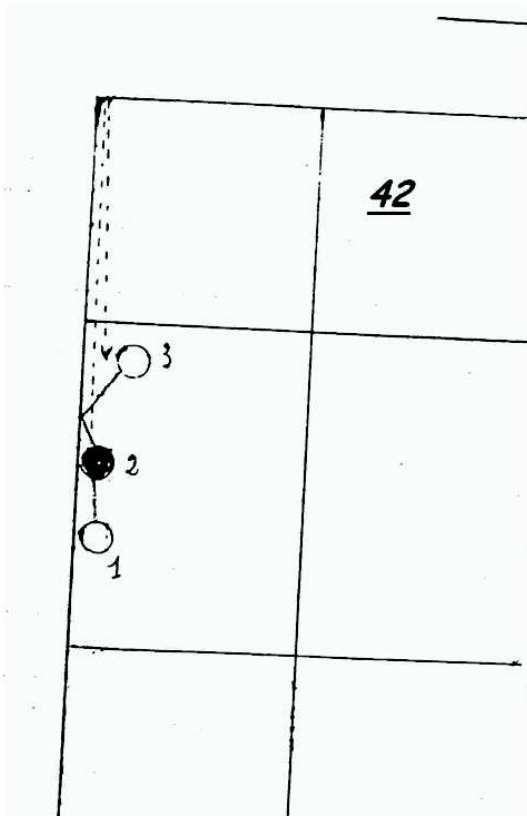
Attention.

Il faut attaquer la bille 1 en tête sans effet,
prendre un plein formidable 9/10 environ.

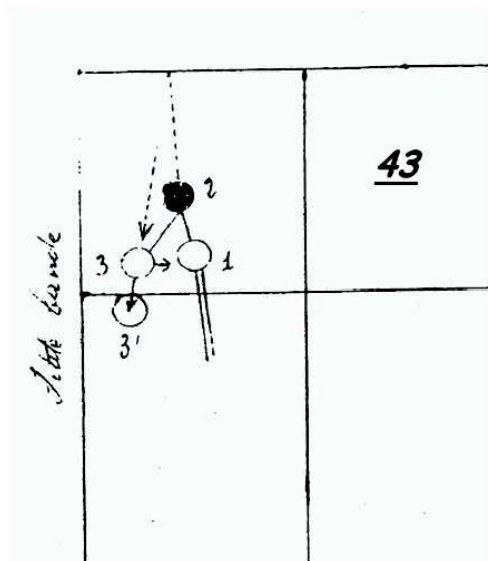
Jouer pas trop doux on a le remplacement à gauche de la 3 avec la série de la ligne.

Impossible de carambola avec de l'effet à droite car on touche la bande avant la 2.

[Lien vers la note d'origine](#)



41



Les billes sont entrées.

Dans cette position, on ne doit pas préparer la sortie, il faut sortir tout de suite la 3.

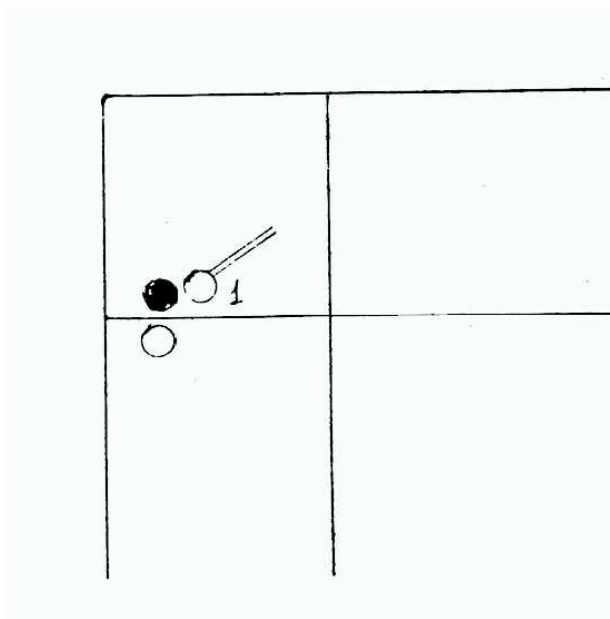
Jouer un petit "bille à bille" et amortir de façon à rester à droite de la 3 sur la même ligne que celle-ci.

Calculer la quantité de bille 2 pour envoyer celle-ci sur la 3 de façon à sortir cette dernière.

Ce n'est que lorsqu'on connaîtra parfaitement l'interprétation du coup 43 qu'on pourra l'adopter lorsqu'on sera dedans. Donc essayer d'abord le coup 43 lorsqu'on est entré.

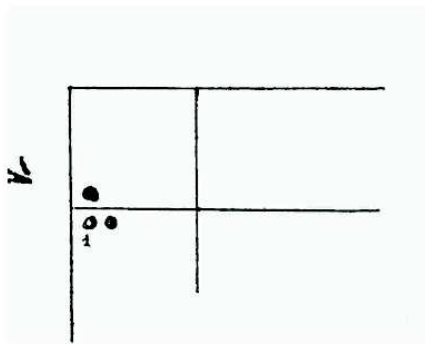
Résultante du coup 43.

Il suffit d'avancer la rouge vers la petite bande et de rester sur la 3 sans la déplacer vers la bande à aucun prix.



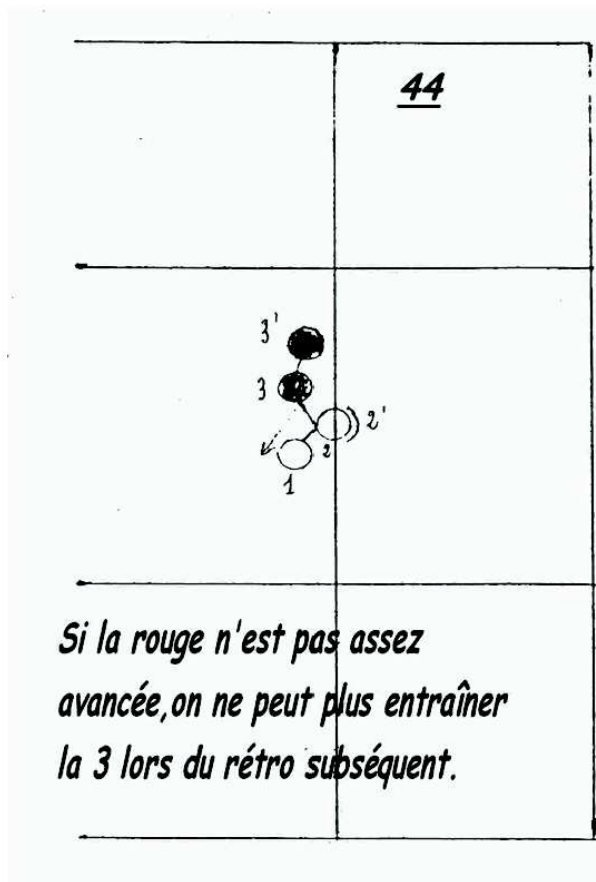
Suivant position on prépare le passage en 1 ou 2 ou même 3 coups. On peut jouer ce qu'on veut mais la blanche ne doit pas s'approcher de la bande car il conserver le trou.

On joue ensuite le passage et on obtient la résultante ci-contre.



[Lien vers la note d'origine](#)

42



Il faut nettement avancer la rouge et se donner une dominante avec biais assez prononcé.

On obtient l'excellente position 44a) qui permet en 1 coup d'amener les billes vers la zone favorable (voir cercle rouge).

Le fort biais permet d'attaquer la 2 à peine (bille 1 très basse et sans effet).
Résultante définitive position 1'3'2'.

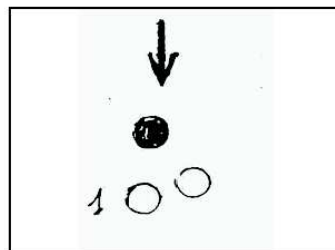
Note:

L'interprétation du coup n°44 est valable pour un droitier, un gaucher doit jouer la ligne sur la petite bande.

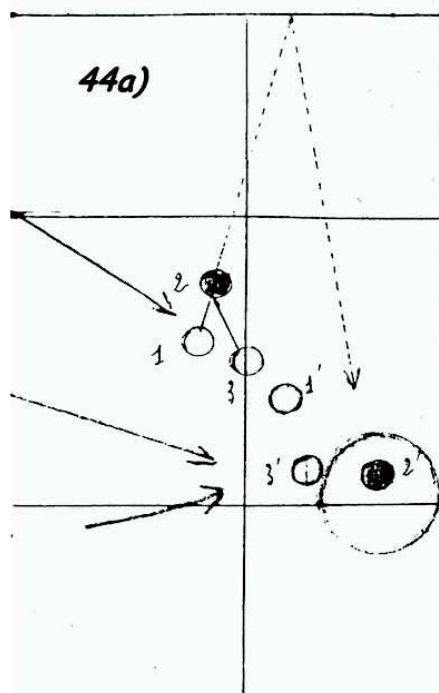
[Lien vers la note d'origine](#)

TRES IMPORTANT.

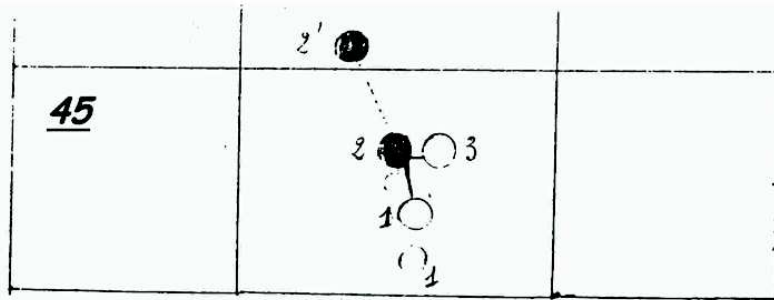
Une erreur à ne pas commettre. Il ne faut pas se donner cette résultante:



Car après rétro sur la rouge, on aurait une concentration dans le secteur du départ.



43



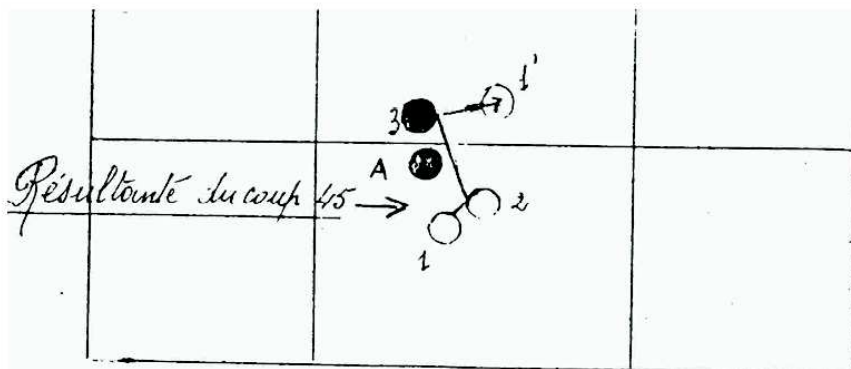
Bille 1 basse sans effet.

Bille 2 environ 4/5 plutôt plus.

Dans cette position (billes entrées) il faut avancer la rouge et rester près de la blanche, mais en veillant à sortir la 2 du premier coup.

Pourquoi?

Parce qu'il faut jouer le passage au coup suivant et que cette solution ne pourrait plus être adoptée si la rouge était restée dans le cadre (puisque'il faut sortir).



On conçoit que si la rouge était allée en A sans sortir, il eut fallu au coup d'après jouer un rappel de long au lieu du passage.

Note:

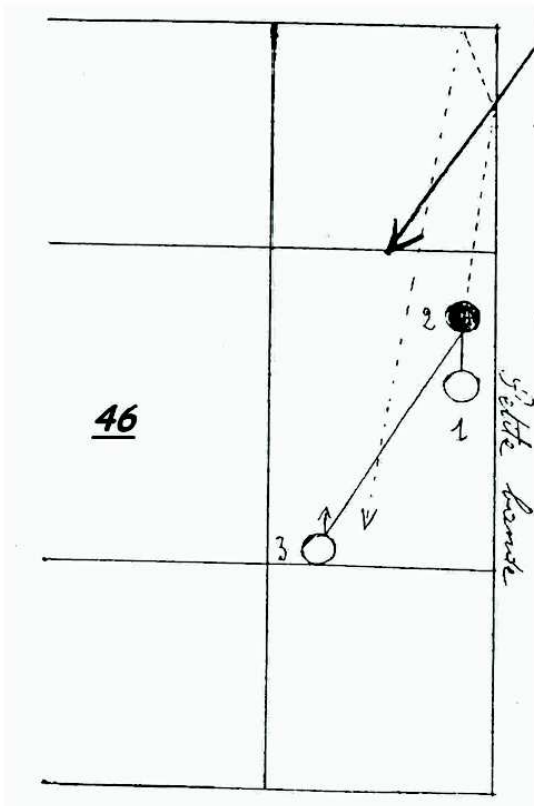
Même solution si au départ les billes sont plus près de la ligne.

Mais si les billes sont plus loin de la ligne qu'au coup 45 (par exemple comme indiqué au crayon) il faut avancer une bille comme pour le coup 45, mais pour préparer le rappel de la 2 par 3 bandes au coup suivant.

Rechercher biais nécessaire.

[Lien vers la note d'origine](#)

44



Ce qu'il ne faut pas faire.

On ne doit pas rappeler la 2 par 2 bandes, car cette interprétation nécessite un coup de queue délicat.

Il faut en effet pour cela de la souplesse et de la mesure, donc une attaque très basse ceci d'autant plus qu'on ne peut pour bien rentrer la 2 prendre celle-ci trop grosse.

Avec l'interprétation 46a) la 2 touchée assez pleine, peut toucher la petite bande bien plus près du coin.

Ce qu'il faut faire.

On doit jouer le rappel de la 2 par 3 bandes, comme le montre le coup 46a).

On peut ainsi éviter l'attaque très basse et on peut jouer plus fort sans risque de faire fausse queue.

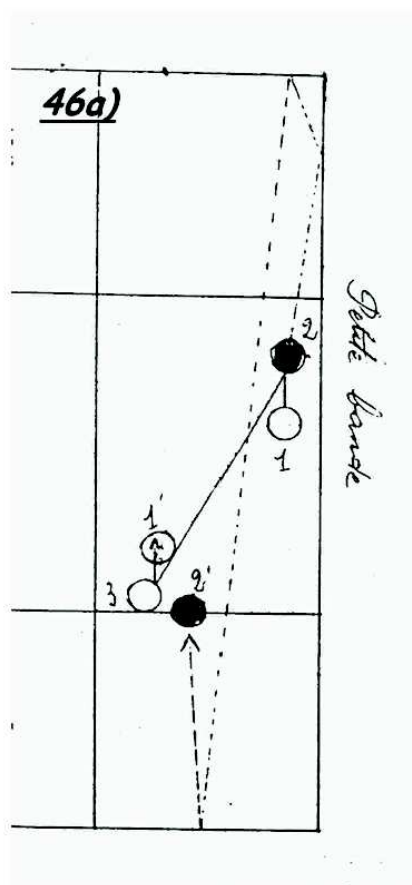
Bille 1 sans effet et basse

Bille 2 environ $\frac{3}{4}$ plutôt plus.

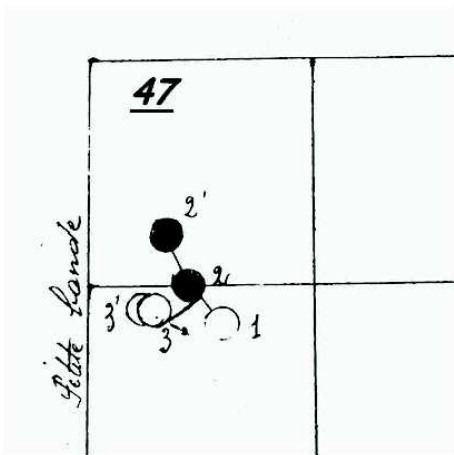
Modifier la quantité de bille suivant position exacte et si utile prendre de l'effet (à gauche ou à droite) si au départ un léger biais positif ou négatif l'exige.

Coup facile et spectaculaire.

[Lien vers la note d'origine](#)



45



Avancer la rouge et rester à un ou deux mm de la 3. Bille 1 basse sans effet ou avec suivant position.
Bille 2 environ $\frac{3}{4}$.

Obtenir la position 47a) ci-contre.

Position 47a).

Prendre la blanche comme bille 2 et se placer sur la rouge en soignant l'attaque pour obtenir le biais idéal. Veillez à ne pas trop rapprocher la blanche de la bande pour ne pas rendre le trou trop petit.

On obtient la résultante 47b) qui donne la série de la ligne dans la position inversée recherchée.

Pour position 47b) rappeler la 2 par 1 bande de préférence. Effet à droite ou parfois sans effet mais jamais effet à gauche.

Pas d'illusion! Les coups 47 47a) sont très difficiles à jouer correctement.

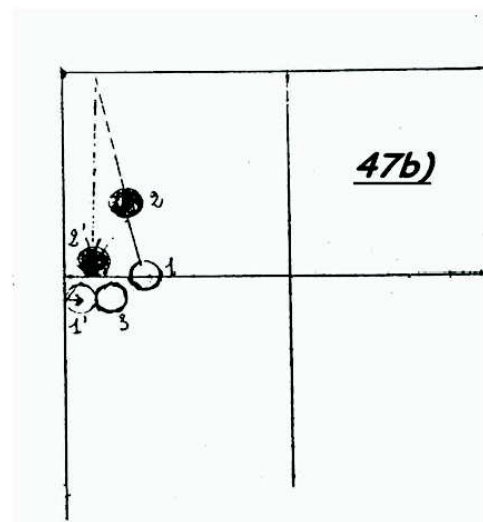
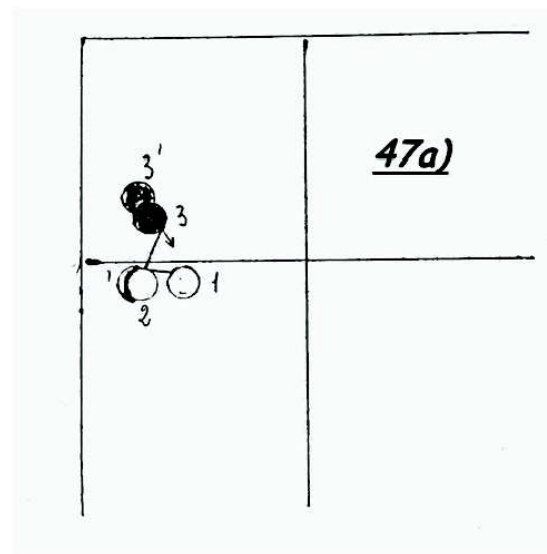
[Lien vers la note d'origine](#)

La série de la ligne inversée en 3 coups.
La recherche du trou.

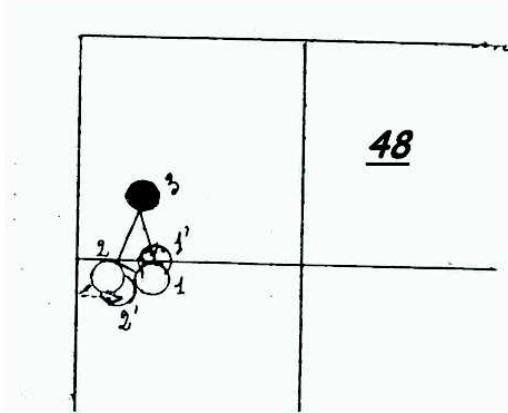
C'est une erreur de chercher à jouer la série jusqu'à la petite bande.

Lorsqu'on a la position 47 il faut songer à retourner la position de la série de la ligne.
Au lieu de jouer le rétro avec extériorisation, on s'aidera de la bande en recherchant le trou.

A



46



(La 2 touche la bande et se place à la distance voulue)

Il suffit de jouer un petit bille à bille.

En soignant l'attaque de façon à obtenir la position 48a) ci-contre.

Soigner dans ce petit "bille à bille" (coup 48) la mesure de la 2 pour ne pas se laisser un trou trop grand et s'efforcer de se placer avec biais idéal sur la 3 sans trop écarter celle-ci.

Note:

R.Conti joue les coups 47,47a), 48 avec une aisance et une précision remarquable. Il faut être à 1 mètre de lui pour apprécier toute sa maîtrise, surtout si l'on vient, sans succès de travailler les mêmes positions pendant 1 heure.

[Lien vers la note d'origine](#)

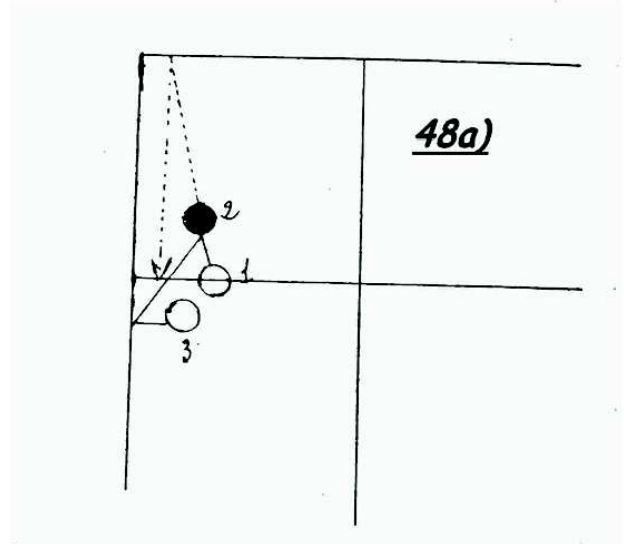
La recherche du trou.

Un repêchage facile et intéressant à connaître.

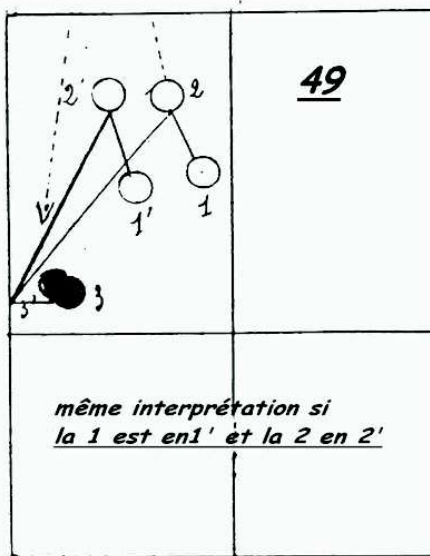
Supposons qu'on ait mal joué la position 47a) (voir page 45) et qu'on se soit laissé la position 48 ci-contre. (Blanche trop avancée, trou trop petit)

Que faire?

C'est bien simple.



47



Le trou (à distance avec blocage)

Même dans une position aussi large on a intérêt à jouer le trou.

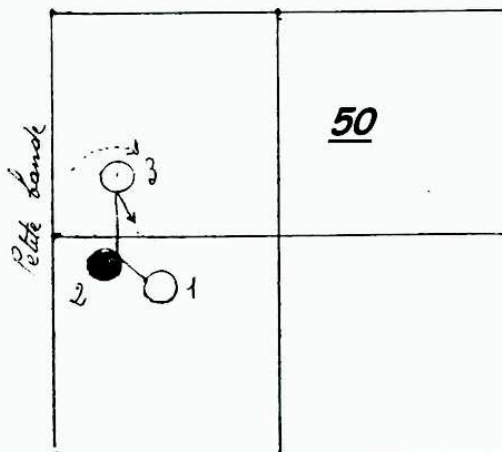
Comme Vitry s'étonnait, R. Conti lui dit: "ça n'est pas plus difficile et tu as l'assurance d'amortir parfaitement la 1.

Bille 1 basse sans effet ou avec effet à droite selon position exacte.

Bille 2 environ 1/3.

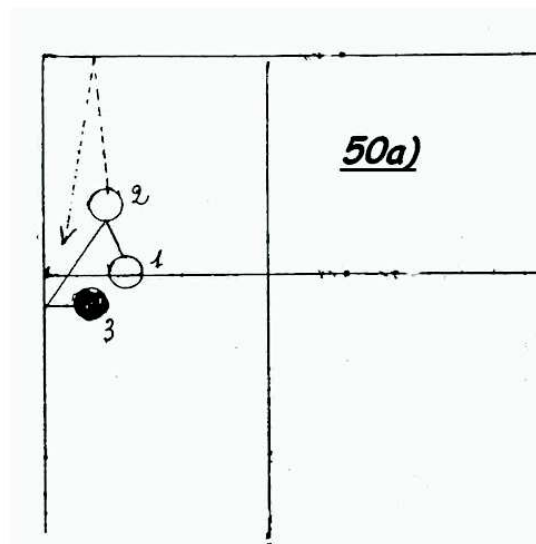
Même avec la 3 en 3' adopter la même interprétation.

Le trou: un facile repêchage.



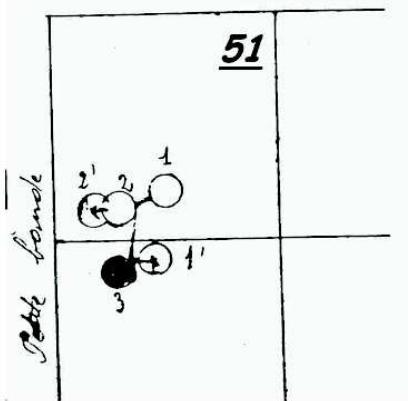
En jouant le coup 47 on a obtenu non pas exactement le coup 47a) mais un biais trop fort car la 3 a été rapprochée de la bande. Jouer une extrême finesse de la 2 avec un maximum d'effet à gauche.

[Lien vers la note d'origine](#)



La 2 n'avancent même pas de 2 mm et on obtient le coup 50a). L'effet redresse la 3 comme le montre la flèche en pointillé.

48



Par l'extrême finesse de la rouge se placer sur la blanche de façon à obtenir la position 51b) qui, elle, permettra de jouer le passage.

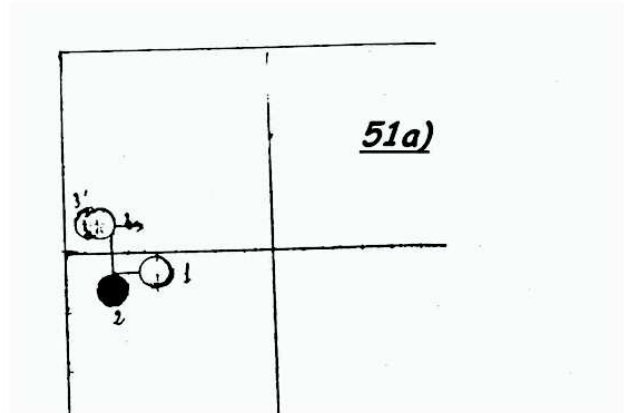
Attaque basse, coup de queue lent et très allongé.

Chercher la résultante 51a).

La recherche du trou.

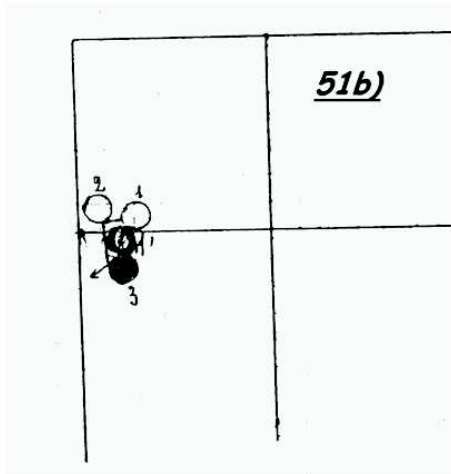
Dans la position 51 il faut travailler la blanche et faire 2 ou 3 petits coups sans presque déplacer la rouge, car il ne faut détruire à aucun pris le trou existant entre celle-ci et la petite bande.

Avancer la blanche et rester sur la rouge à 1 ou 2 mm de celle-ci.



Jouer le passage de façon à se laisser la position 51c).

Si le passage est trop large avec la bille 1 en 1', jouer 1 petit 1 bande au lieu du passage.



On obtient enfin comme résultante définitive la position 51c).

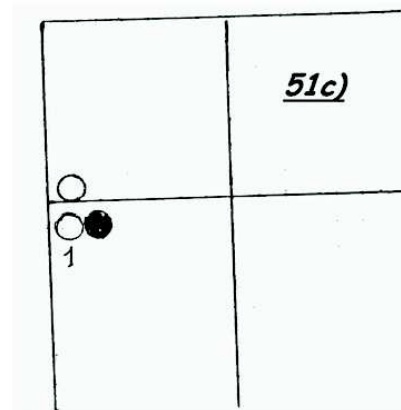
Note:

Ne pas se décourager, les coups 51 51a) sont très délicats et demandent des attaques très justes et du doigté:

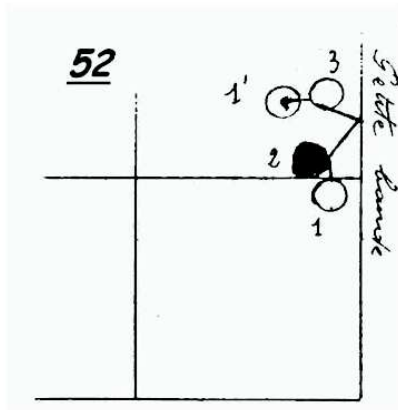
Attention:

Indispensable de rester à 1 ou 2 mm au plus de la 3 pour aboutir.

[Lien vers la note d'origine](#)



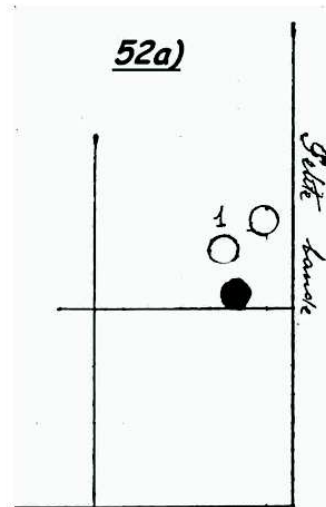
49



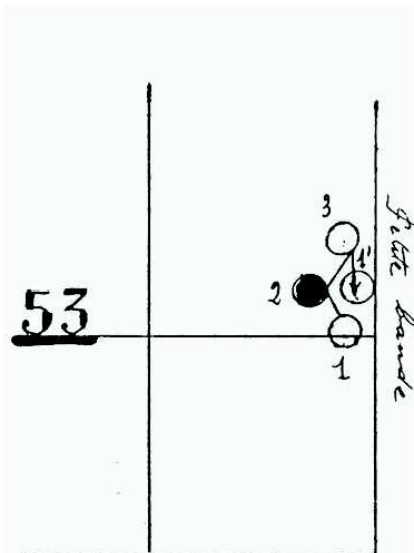
Coup 52. Si on est pas certain, en cherchant le placement sur la blanche, de rester tout contre la petite bande, il ne faut pas hésiter et chercher le placement sur la rouge.
Bille 1 en dessous du centre sans effet, ou effet à gauche.
Bille 2: 1/8 ou même fine suivant biais.

On doit obtenir la résultante 52a)

Coup pas trop fréquent, mais très facile et intéressant à connaître.



Variante du précédent.



[Lien vers la note d'origine](#)

Coup de la même famille que le coup 52 mais ici la position permet de jouer par bille à bille le placement sur la blanche, tout en laissant la 1 contre la bande.
Pour être assuré que la 1 reste tout contre la petite bande, il faut prendre un maximum d'effet à droite.
Que l'on carambole par "bille à bille" ou que la 1 (après avoir touché la 3) entre en contact avec la bande, la dite bille 1 restera tout contre la bande grâce à cet effet et se trouvera en 1'.
Bille 1 très à droite.
Bille 2 très fine.
Avancer la 3 de 5 ou 6 mm.

J. Conti Mars 1944

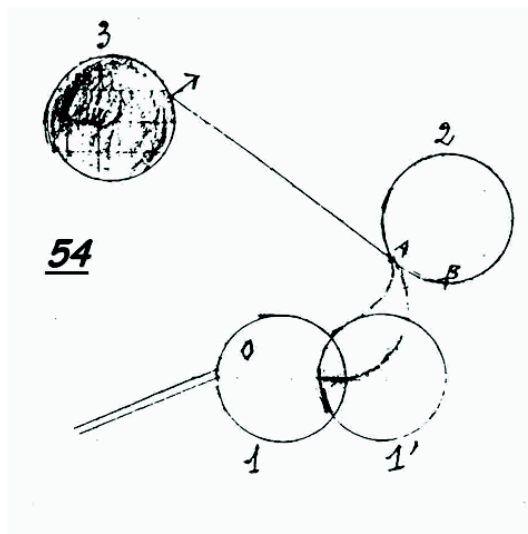
50

Note:

Le coup 54 n'a rien de commun avec le piqué jet d'eau bien connu qui se joue avec attaque rapide et queue beaucoup plus verticale.

Position 54 (passage)

Si la 1 était en 1' on jouerait le passage.
Partant de ce principe R. Conti joue également le passage avec bille 1 en 1 et pour cela envoie cette bille en avant de 3cm environ (la valeur d'une demi-bille) avec effet à gauche.



Queue pas trop verticale.

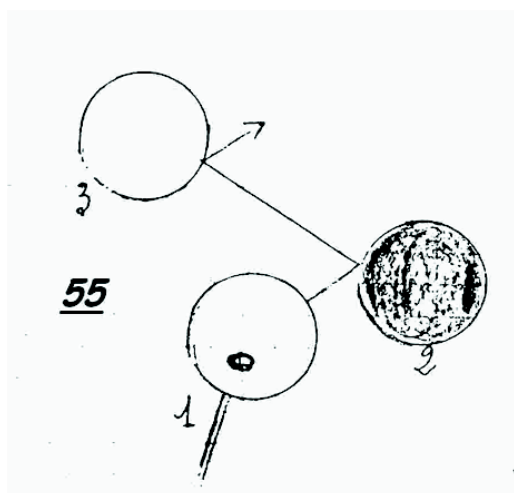
Bille 1 en arrière légèrement à gauche

Bille 2: viser le point B pour toucher cette bille en A.

Jouer avec le poids de la queue.

Coup de queue lent, aucune détente, de la douceur.

On ne carambole pas avec le coup de queue mais par l'attaque juste des billes 1 et 2.



Position 55 (piqué très facile).

Placement sur la 3, se joue dans la position ci-contre et ses variantes et pour le coup 54 si celui-ci était plus large et si le passage était trop aléatoire.

Coup de queue rapide

Queue assez verticale, absolument aucun effet de côté bille 1.

Bille 2 extrême finesse (frôlement).

Note:

La verticale et l'inclinaison de la queue donnent la direction à la 1 et non l'effet.

[Lien vers la note d'origine](#)

51

Passage par coulé (Très intéressant).

Le passage par la finesse des billes 2 et 3 est très difficile et la résultante est très incertaine.

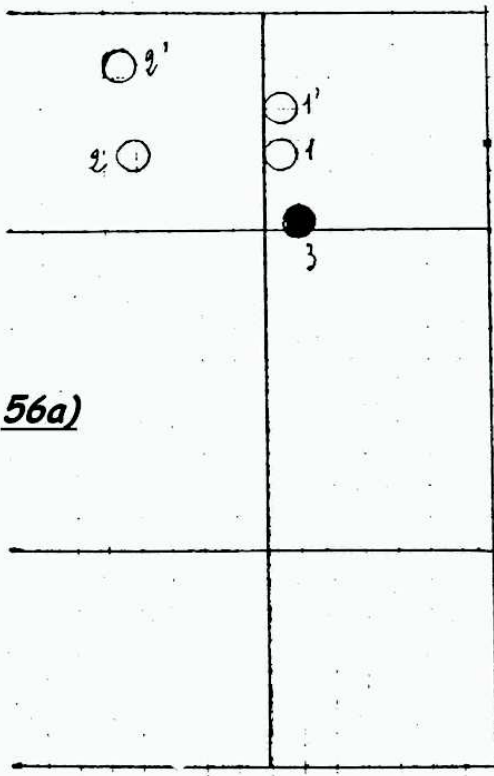
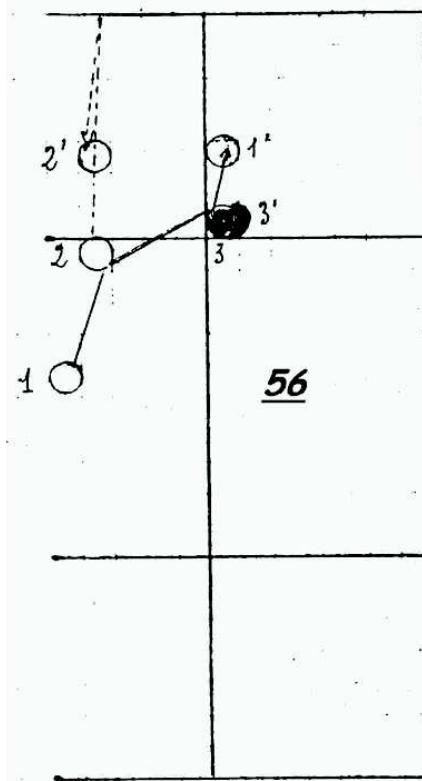
Le "bille à bille" par le plein de la 2 avec attaque basse est très délicat le coup de queue très difficile à donner si on veut ne pas faire courir la 2.

Que faire? On doit jouer le passage par l'extrême plein de la 2 en frôlant seulement la 3 en passant (coulé). La 2 touche la grande bande et revient

On suppose que le doublé est impossible ou incertain à cause du contre.

Note:

En principe, attaquer au centre et sans effet. Mais suivant position exacte, il peut falloir de l'effet et la hauteur d'attaque peut varier.



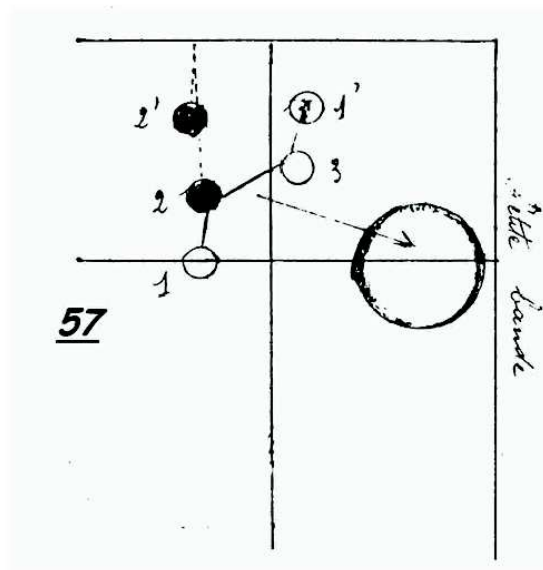
On doit obtenir la position 56a) ci-contre.

Soit un rappel de longueur par rétro direct ou par bande suivant biais obtenu.

(position 1, 2, 3 ou 1', 2', 3)

[Lien vers la note d'origine](#)

52



Variante du coup 56.
 Même interprétation. Jouer le passage par coulé.
 Ici au-dessus du centre avec de l'effet à gauche.

Suivant position (plus ou moins basse) la deux touche ou ne touche pas la grande bande.

Attaque ultra lente
 Bille 2 4/5 environ.
 Résultante: la position 1', 2', 3.

Note:

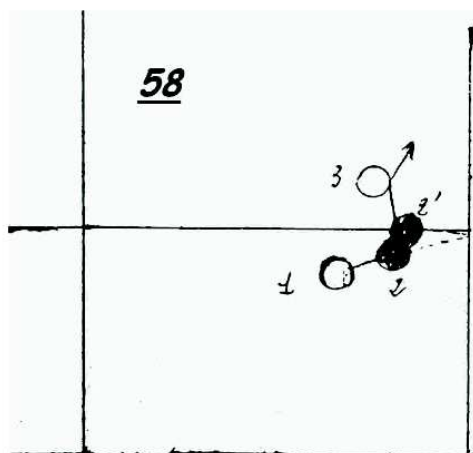
Le passage par la finesse de la 2 ne donnerait rien de bon. Le placement sur la rouge par la finesse de celle-ci pour la rappeler par rétro de long amènerait les billes dans le coin.
 L'interprétation 57 permet par rétro d'amener les belles vers la zone favorable.

Pour un gaucher il faut inverser la position car si Conti était gaucher il se placerait sûrement sur la blanche pour la rappeler par les deux bandes du coin.

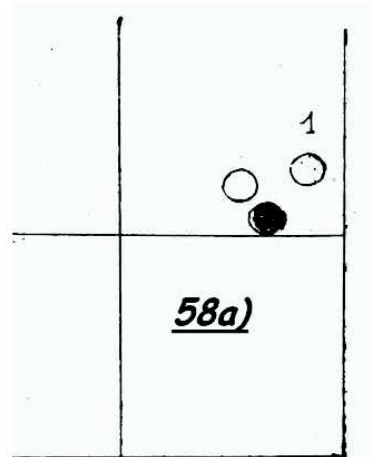
Variante du coup 57.

La série de la ligne en 1 coup.

Quand la 3 est plus arrièrè beaucoup pensent à se donner la ligne par rétro passage en extèriorisant. Il ne faut pas oublier qu'on peut faire de même par coulé.



Jouer le coulé: Frôler la 3 en faisant le passage. Effet et hauteur d'attaque selon position exacte.



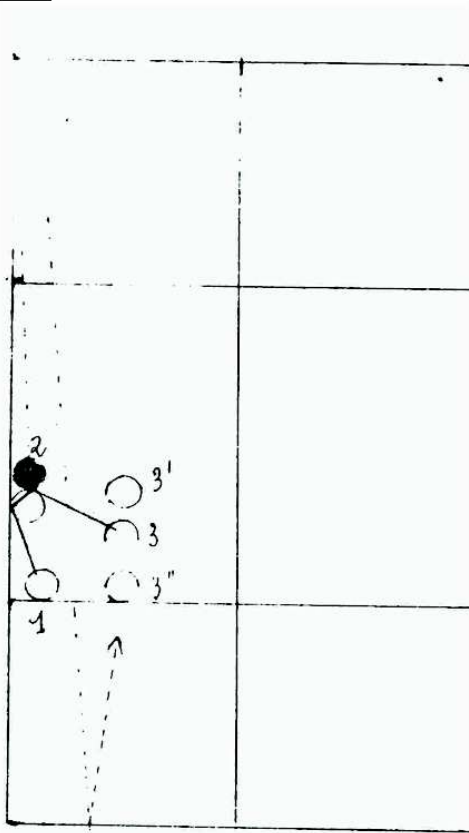
On obtient la résultante 58a).

Note:

Ce serait une grosse erreur de passer par la finesse de la 2.

[Lien vers la note d'origine](#)

53



Intéressant.

Une bricole très intéressante à connaître.
La rouge ne rentre pas par rétro direct, il faut jouer la bricole.

Bille 1 à peine plus bas que le centre et à gauche (avec la compo).

Bille 2 environ $\frac{3}{4}$ plutôt plus.

Il faut prendre tellement plein qu'on s'imagine N'avoir pas fait une bricole. La 1 doit entrer en contact avec la bande lorsqu'elle n'est plus qu'à 1 mm à peine de la bille 2 (position 1').

Si la bille 3 en 3' prendre un poil moins bas.

Si la bille 3 en 3'' prendre un peu plus bas.

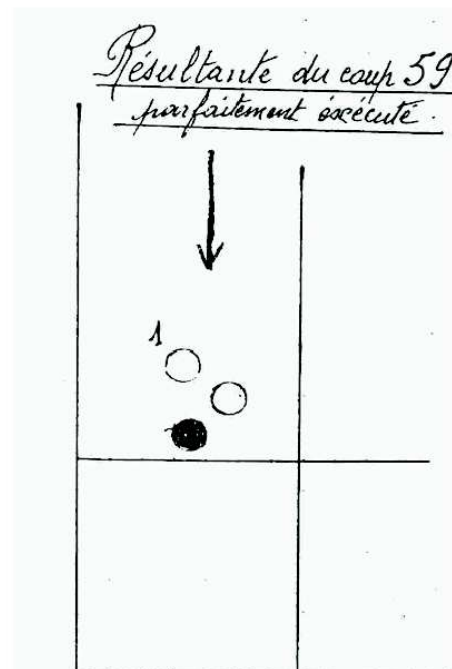
Si la bille 1 moins loin de la 2 , même interprétation mais jouer moins fort sans doubler la 2 qui est alors rappelée non plus par 3 bandes mais par 2 bandes.

Même interprétation si la 2 n'est pas collée, mais très près de la bande.

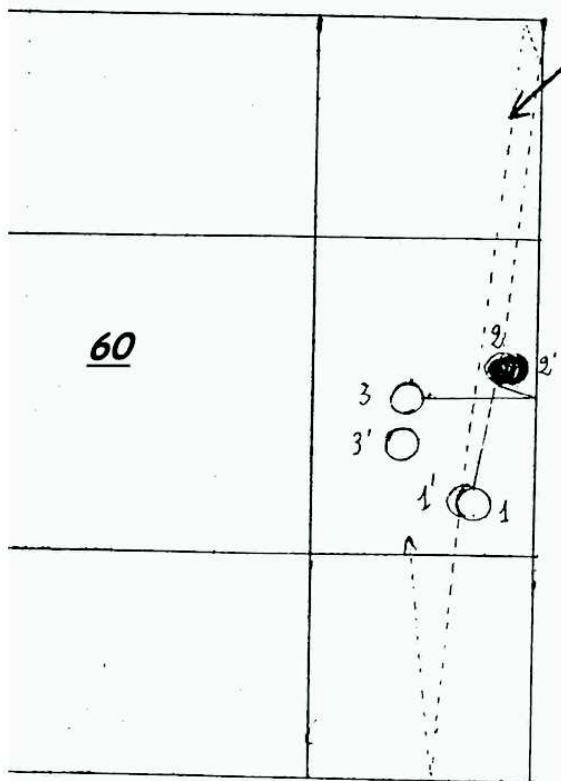
En somme, on joue la bricole quand on se rend compte qu'on ne peut attaquer la 2 très grosse sans que la 1 ne touche au préalable la bande.

Conti vers 1946.

[Lien vers la note d'origine](#)



54



Variante du coup 60.

Bille 1 toujours très basse (pas trop) sans effet (un poil d'effet si la bille 3 très en arrière)

Caramboler par la hauteur d'attaque.

Bille 2 3/4.

Mieux vaut moins bien rentrer la 2 que d'avoir le contre.

Si la 1 est en 1' doubler toujours la 2 mais celle-ci ne fait que 2 bandes.

[Lien vers la note d'origine](#)

Variante du coup 59.

Ici on peut toucher la 2 très grosse sans être obligé de jouer la bricole.

Bille 1 au centre sans effet.

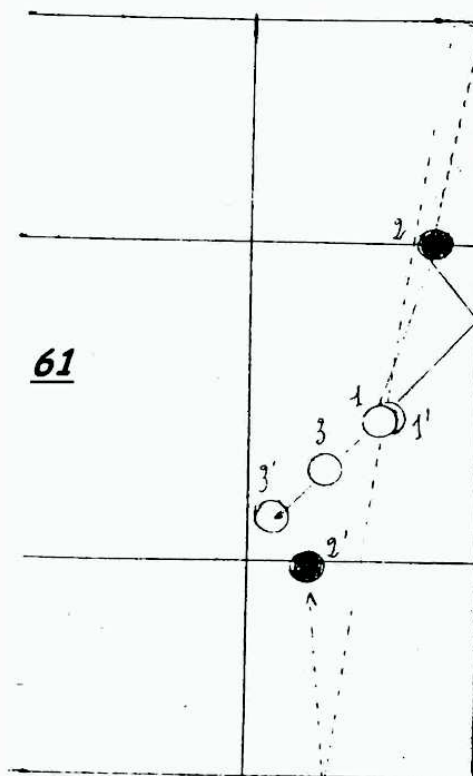
Bille 2 environ 4/5, doubler le 2.

Même interprétation si la 2 est en 2' ou collée. Prendre dans ce cas un peu moins plein pour éviter le contre.

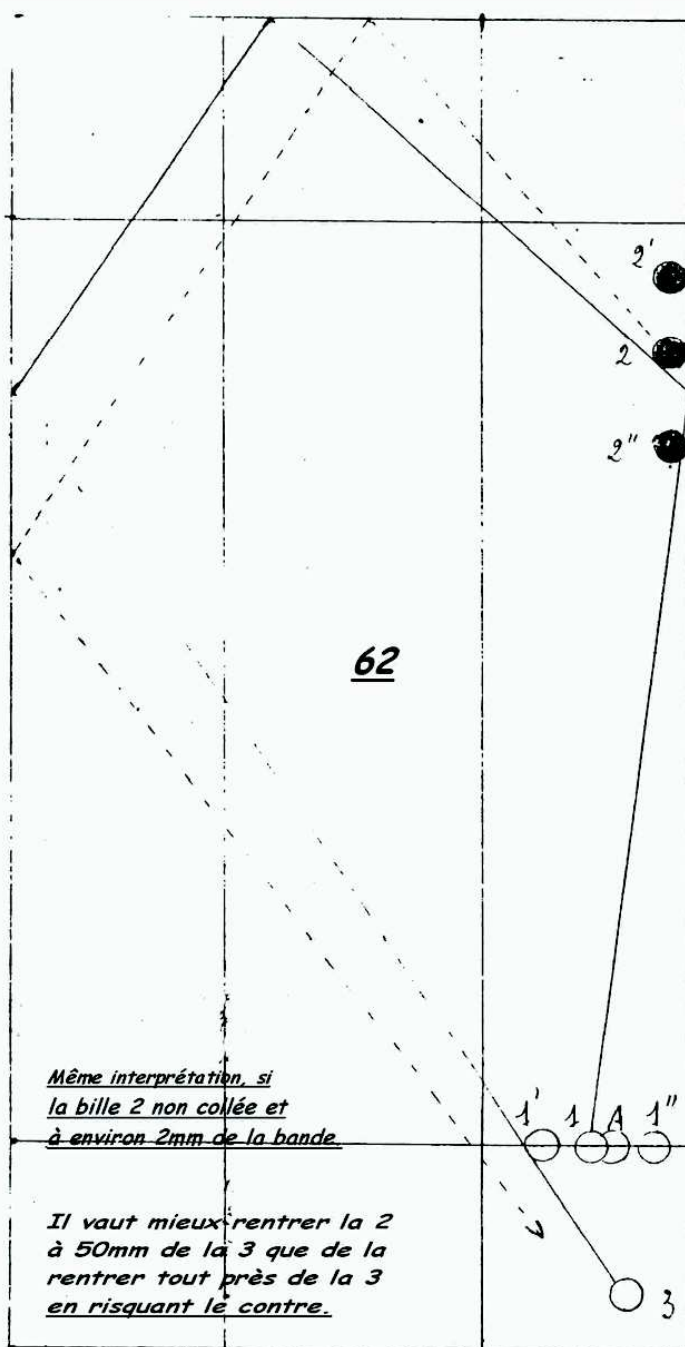
Un rien en dessous du centre si la 3 est en 3' et inversement.

Même interprétation si la 1 est en 1'.

Prendre moins plein pour éviter le contre en attaquant un rien moins bas.



55.



Un joli rappel par bricole.

Impossible de rappeler la 2 autrement.

Bille 1 au dessus du centre et à droite
(pas trop).

Bille 2 environ 2/3.

Coup de queue très allongé et assez puissant pour pouvoir entrainer la 2 jusqu'à la bille 3.

Si la bille 1 en 1', prendre beaucoup plus d'effet à droite.

Si la bille 1 en 1'' prendre de l'effet à gauche.

Si la bille 1 en A attaquer sans effet.

En somme plus il y a de biais plus il faut prendre de l'effet à droite.

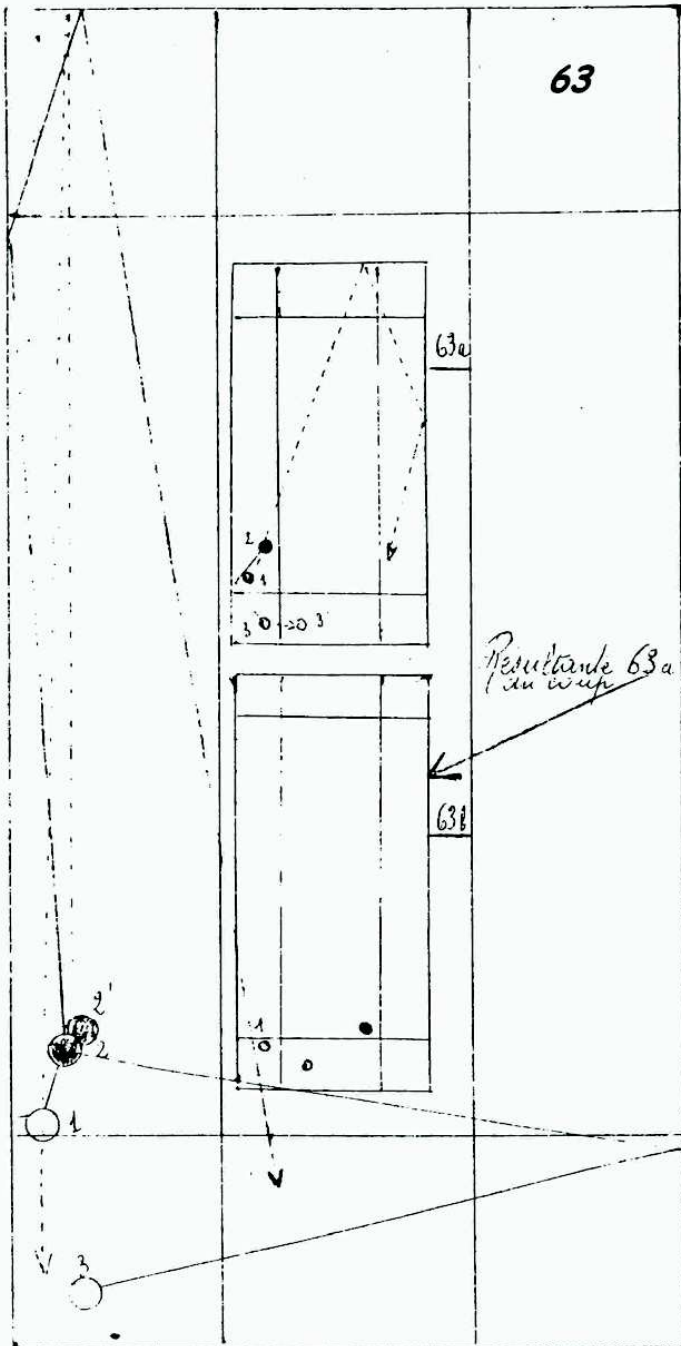
Même attaque pour position 1, 2, 3 que pour position 1', 2', 3.

Même attaque pour position 1'', 2'', 3 que pour position 1, 2, 3.

Contrarier l'effet d'autant plus que la 2 est plus près de la 1 ou qu'il y a plus de biais.

[Lien vers la note d'origine](#)

56



Bille 1 au centre ou un rien plus bas avec maximum d'effet à droite.

Bille 2 très grosse plutôt 4/5 que 3/4.

Attaquer la 2 un peu moins pleine si le biais est plus prononcé.
Régler la hauteur d'attaque suivant que la 3 est plus ou moins en arrière.

Si on touche la 2 pas assez pleine, cette bille touche la grande bande et fait le tracé indiqué au crayon.

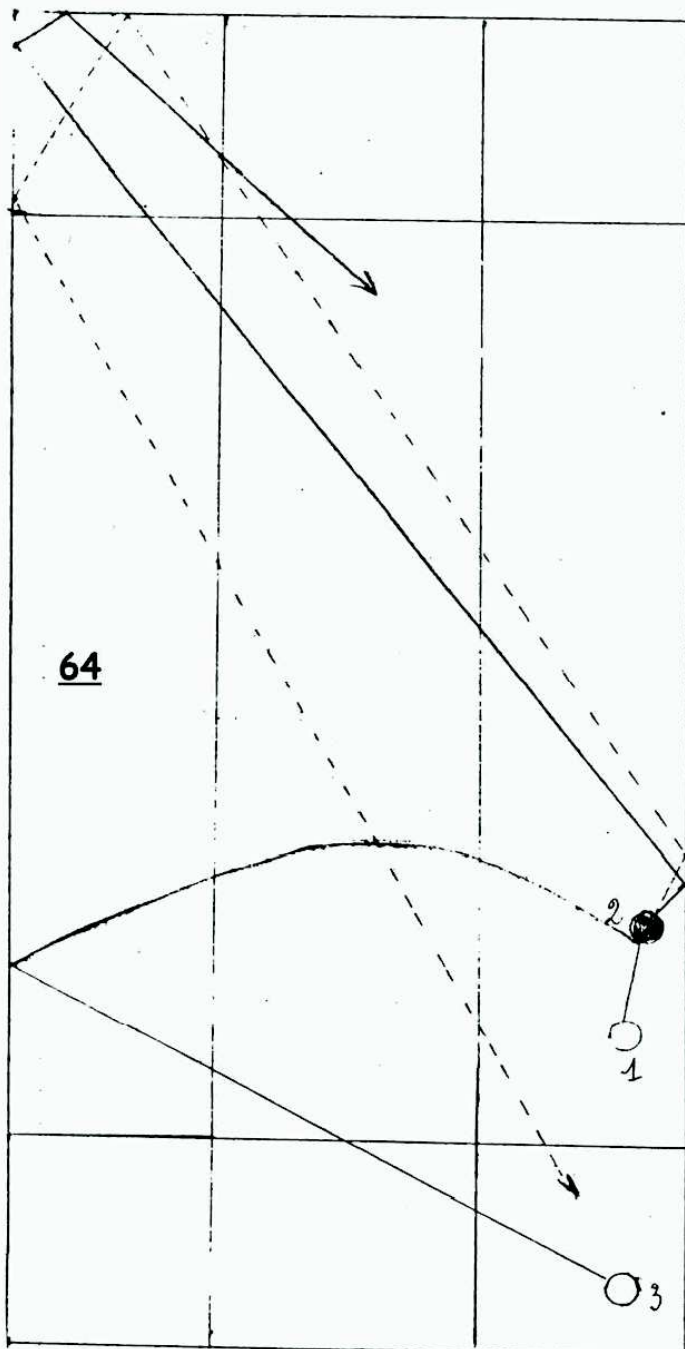
Si on touche la 2 trop pleine celle-ci arrive avant la 1 d'où risque de contre ou alors la 1 n'a plus la force d'arriver jusqu'à la 3.

Si la bille 2 en 2', le coup n'est plus possible, jouer le rétro par la grande bande et chercher à toucher la 3 à gauche pour l'envoyer en 3' (voir croquis 63a).

Grange 1946.

[Lien vers la note d'origine](#)

57



Un coup très spectaculaire.

Assez facile quand la 3 est grosse.

Bille 1 très basse et à gauche.

Bille 2 environ 2/3 plutôt plus.

La 1 fait une belle courbe grâce au coup de queue puissant et très enfoncé.

Concentration dans la coin.

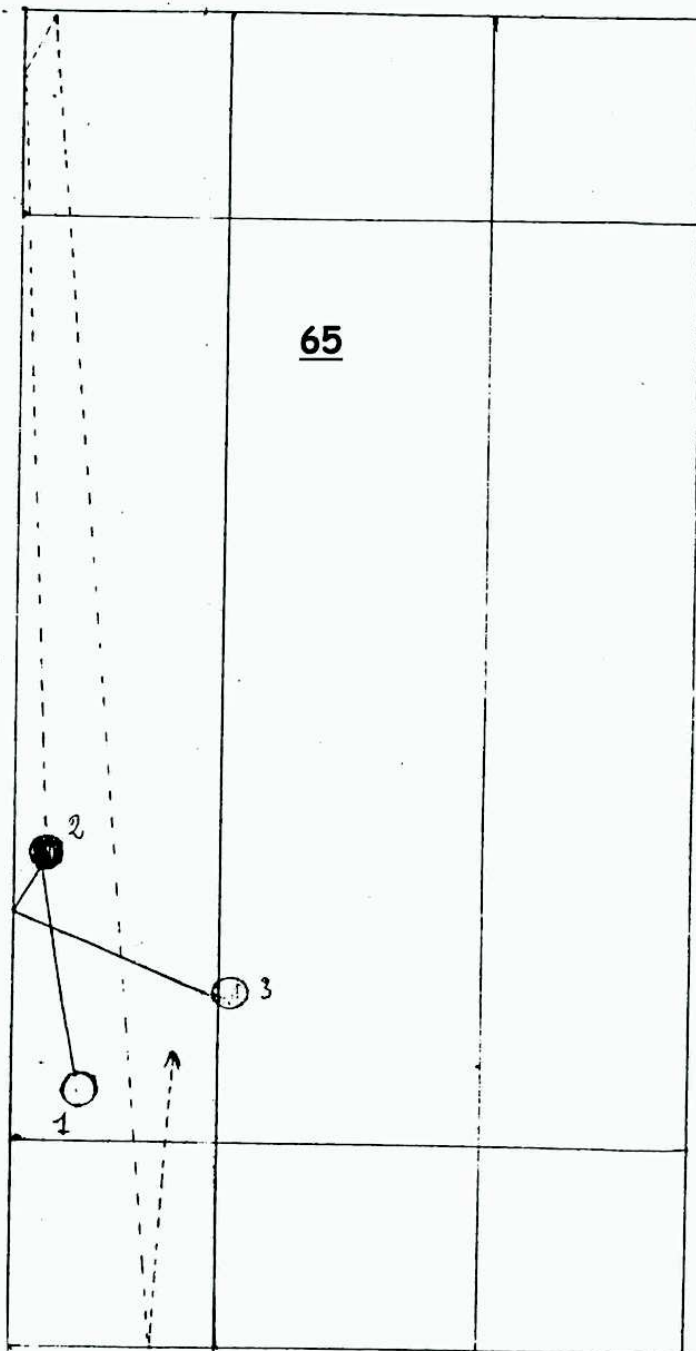
ATTENTION:

Si on attaque la 2 pas assez grosse,
elle fait le tracé indiqué au crayon.

La 2 ne doit pas être à plus de 25 ou
30 cm de la bille 1.

[Lien vers la note d'origine](#)

58



Variante en longueur du coup 61.

Impossible de rentrer la rouge si on ne la touche pas très pleine.

Or en jouant doucement on ne peut avec ce plein avoir la force d'arriver jusqu'à la 3.

La solution:

Rappeler la 2 non par 2 bandes mais par 3 bandes.

Bille 1 à peine plus bas que le centre (avec la compo) et sans effet.

Bille 2 environ $\frac{3}{4}$ plutôt plus.

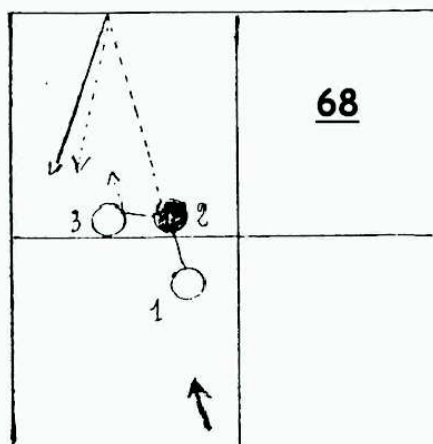
Si la 2 ne peut absolument pas toucher la grande bande, attaquer celle-ci moins grosse pour la rappeler par 1 seule bande.

Bille 1 assez basse sans effet de préférence.

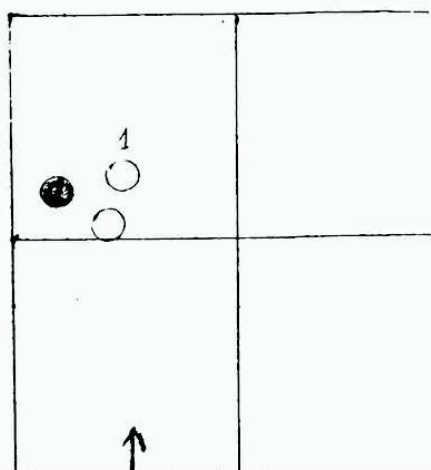
Conti mars 1946.

[Lien vers la note d'origine](#)

60



Avec l'effet à droite la 2 ferait le tracé au crayon.



Mauvaise résultante avec effet à droite.
Évidemment le coup est beau, mais moins cependant que ci-contre

Note:

Bien entendu il faudrait de l'effet à droite si le biais était un rien moins prononcé.

Si la position 68 est à 6 ou 7 cm plus vers la gauche il n'y a plus d'inconvénient à prendre de l'effet à droite car la petite bande est là et empêche la 2 de s'éloigner trop vers la gauche.

Préparation de sortie.

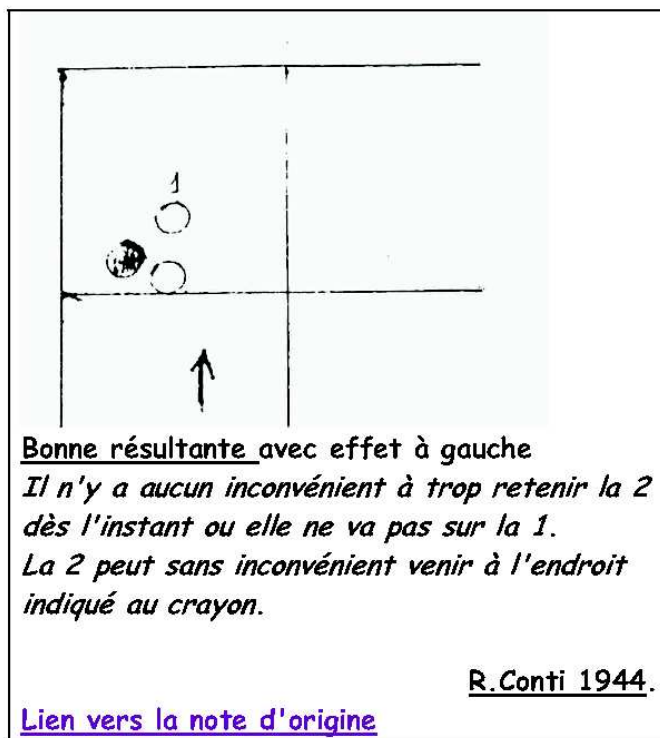
Bien peu de joueurs interprètent ce point correctement.

Ils coulent évidemment la rouge comme il le faut tout en carambolant fin à droite de la 3 mais ils prennent généralement de l'effet à droite.

On doit prendre de l'effet à gauche pour retenir la 2 et obtenir une lunette tout près de la ligne.

Bille 1 évidemment très en tête.

Bille 2 pleine à gauche.



Bonne résultante avec effet à gauche

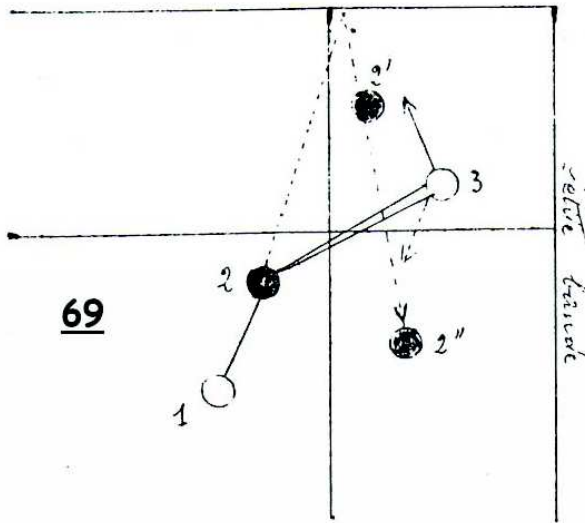
Il n'y a aucun inconvénient à trop retenir la 2 dès l'instant où elle ne va pas sur la 1.

La 2 peut sans inconvénient venir à l'endroit indiqué au crayon.

R.Conti 1944.

[Lien vers la note d'origine](#)

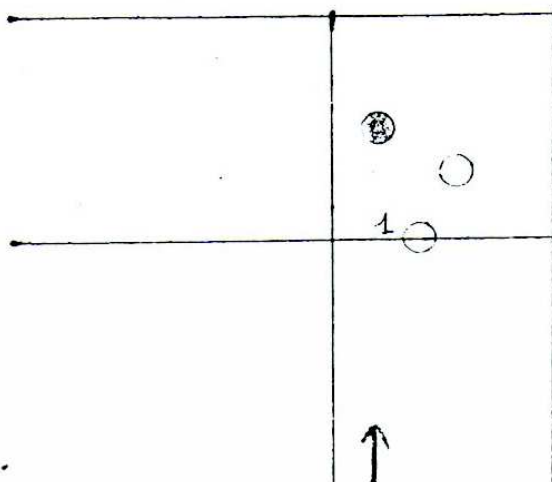
61



Deux modes de carambolage sur la 3 suivant le degré d'impulsion que recevra la bille 2.

Si on pense pouvoir laisser la bille 2 en 2' il faut caramboler sur la 3 en suivant la flèche en pointillé.

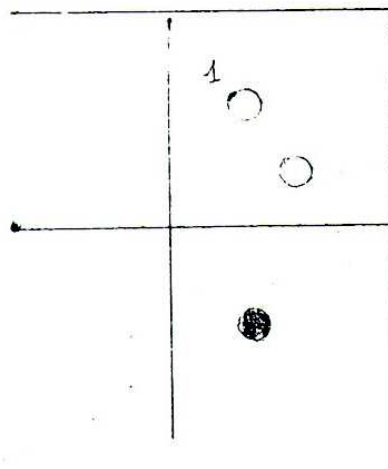
Si l'on pense que la 2 s'en ira en 2'' il faut caramboler non plus 3/4 plein à gauche de la 3, mais très fin pour filer en avant suivant flèche à l'encre en trait plein.



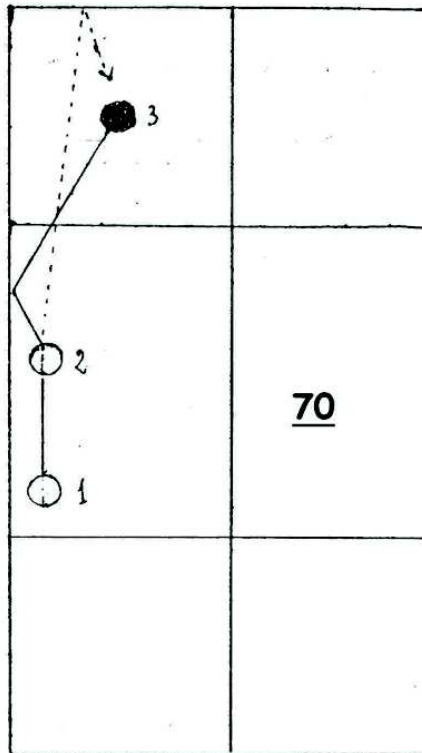
Résultante si le rappel court de la 2 a été possible d'après la position de départ.

Résultante si le rappel de la 2 n'a pu se faire qu'en donnant à celle-ci pas mal d'impulsion.

Donc bien déterminer, d'après la position et le roulement du billard, le chemin que fera la 2 pour décider de quelle façon on devra chercher à caramboler sur la 3.



62



Coup très intéressant

- Ne pas masser
- Ne pas chercher à doubler la 2 par coulé amorti
- Ne pas jouer le 3 bandes en faisant le tour du billard.

Jouer le coulé par bande

Si le coup est bien joué

On obtient la résultante ci-dessous.

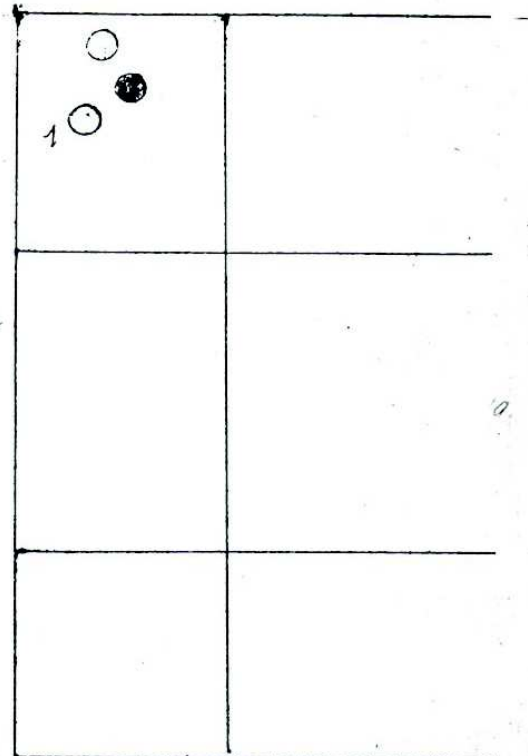
Bille 1 en tête et très à droite.

Bille 2 environ 2/3 plutôt plus.

Jouer très doucement, avec coup de queue allongé.

On évite le contre qu'en accélérant la 1 et en touchant exactement la quantité de 2 désirée.

Coup très difficile si la bille 1 plus près de la petite bande que la 2.



R. Conte Mars 1944