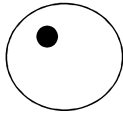


APPROCHE

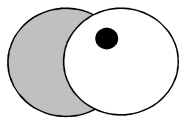
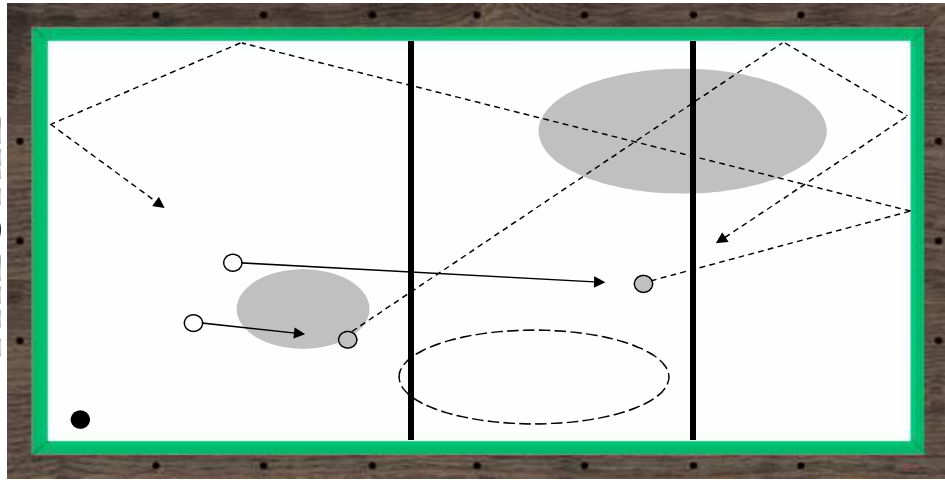
- Entraînement** Cinq minutes, ce n'est pas beaucoup, il faut voir dans les grandes lignes, les particularité d'un billard en le testant au maximum. Il n'y a pas vraiment de programme à suivre, pourtant, il y a quelques règles à s'imposer.
- Points d'entraînement : des tiers classiques (voir si au bout de 2 ou 3 bandes, les bandes rejettent ou ouvrent), développé, inversé, accordéon (connaître la souplesse des bandes), un double tour (libérer son bras), trouver ses valeurs de table et bases pour les systèmes (tester le glissement), point de départ et tirage à la bande.
- Coup naturel** Sur chaque point, le coup naturel est à rechercher. Un coup naturel se joue au-dessus du centre avec une quantité de bille aux alentours de demi-bille (privilégier cette grosseur où la marge d'erreur est petite). Le dernier paramètre à régler sera, en général, l'effet.
- Tactique** Selon Raymond Ceulemans, il faut privilégier le placement de la 2 dans un coin. Mais, Torbjörn Blomdahl, inventeur du 3-Bandes moderne, préfère mettre les billes au milieu du billard. La 2 ne doit pas obligatoirement devenir la futur 3, c'est un choix trop réducteur.
- Point, le choisir** Il faut structurer sa démarche en choisissant le parcours (définir les difficultés de chaque parcours, les contres, le placement, etc.), définir une méthode (prolongement, système), régler les paramètres, visualiser et sentir le point, puis se mettre en position (être attentif à la quantité de bille à prendre), limer, exécuter.
- Point, le faire** Paramétrer la quantité de bille, l'hauteur d'attaque, l'effet.
- Définir le coup de queue, la force (plus ou moins à 40-50 cm de la 3) et la vitesse.

CLASSIQUE



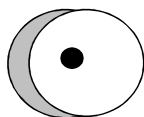
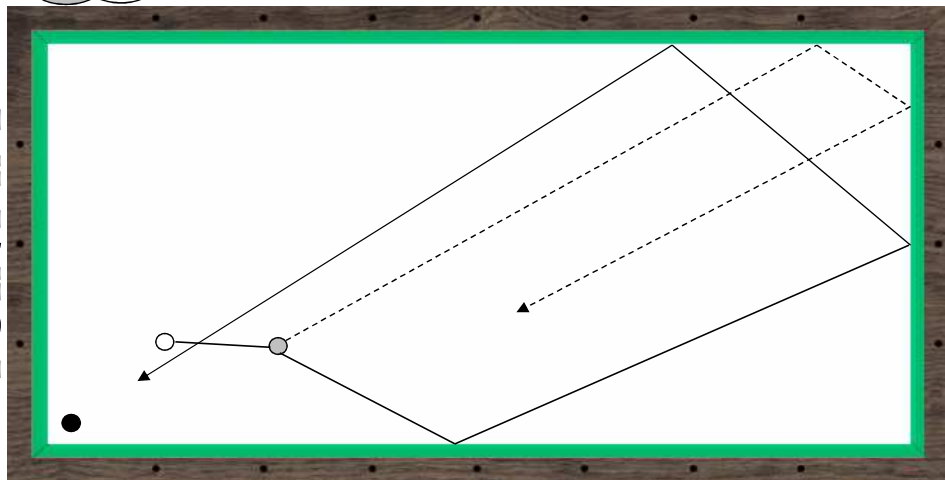
Descriptif Grossièrement, selon la zone de la 2, on choisit le point en fonction du placement. Les risques de contre sont en zones grisées.

THEORIE



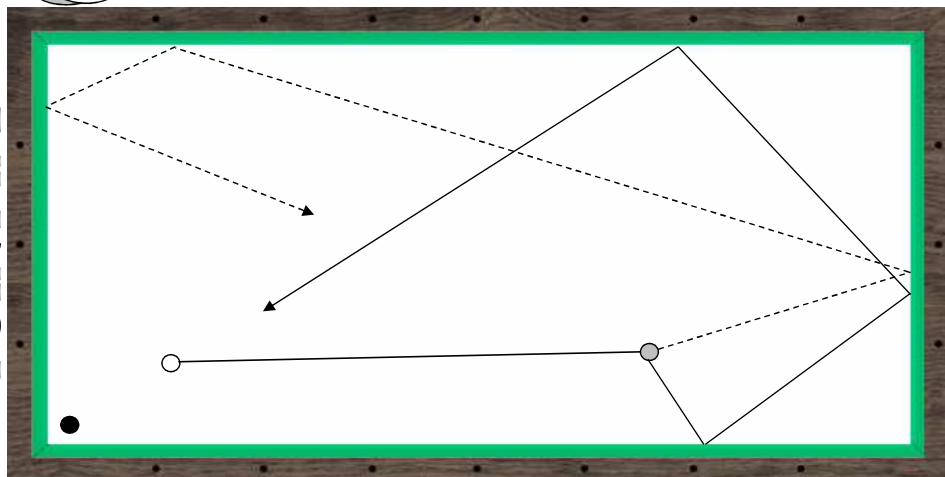
Descriptif Ne pas avoir peur du contre, faire attention au tempo et à la vitesse du coup de queue (coup allongé).

POINT n°1

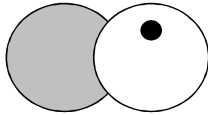


Descriptif Pour éviter la bosse, prendre plus de bille. La 2 doit faire petite, grande et non petite, petite car il y a un autre risque de contre.

POINT n°2

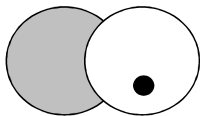
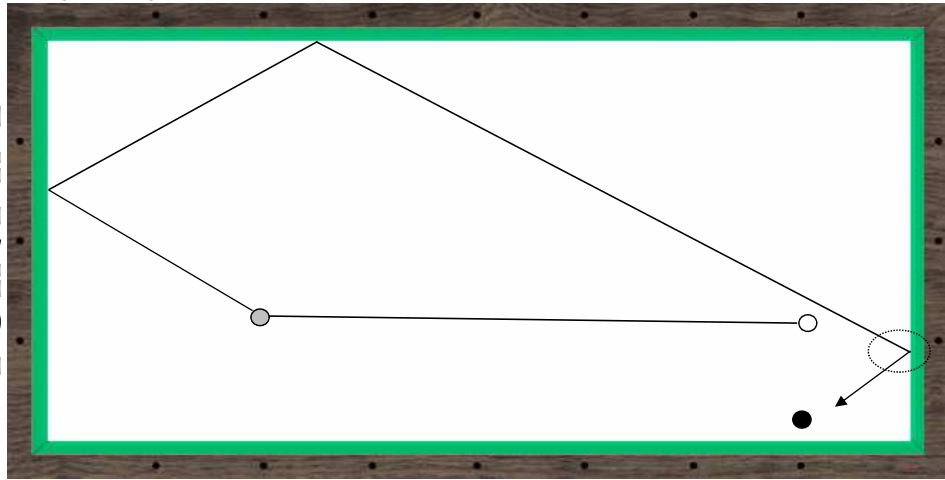


PROLONGEMENT



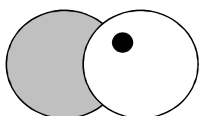
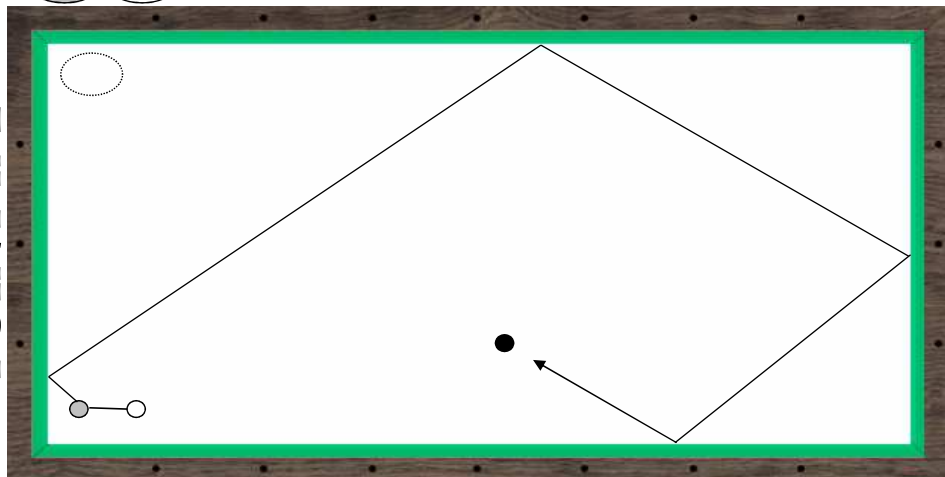
Principe Pour 8 points sur 10, il faut imaginer un prolongement pour mieux visualiser le point. Ici, penser deux bandes pour faire trois, c'est un prolongement pour raccourcir.

POINT n°1



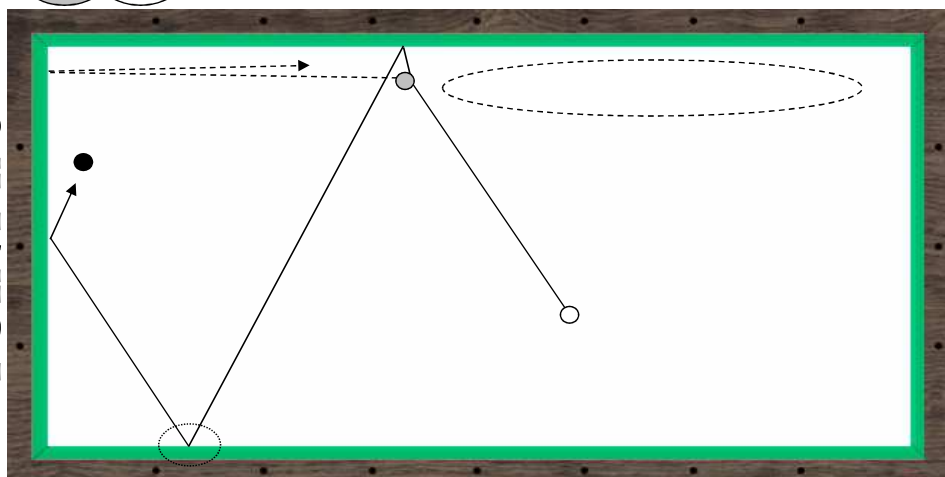
Principe Ici, penser la 3 dans le coin, c'est un prolongement pour rallonger.

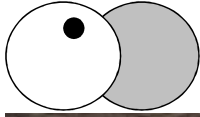
POINT n°2



Descriptif Trouver le point d'impact à la 2^{ème} bande. Jouer en mesure pour rechercher le placement.

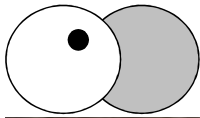
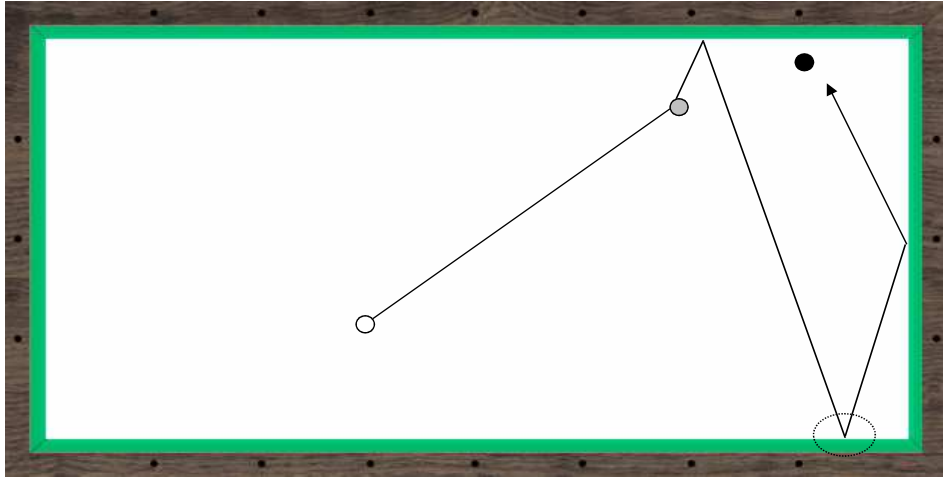
POINT n°3





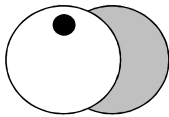
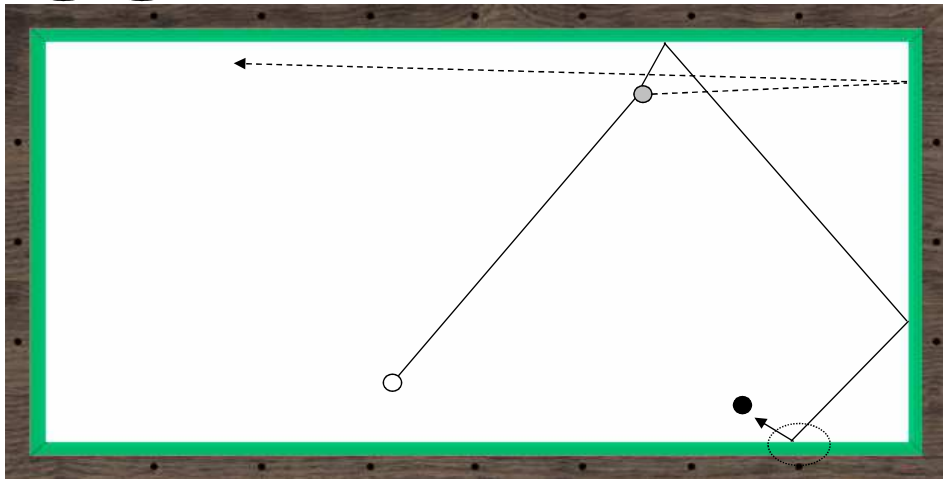
Descriptif Même approche que le point précédent, à renouveler la défense et la prime à l'attaque.

POINT n°4

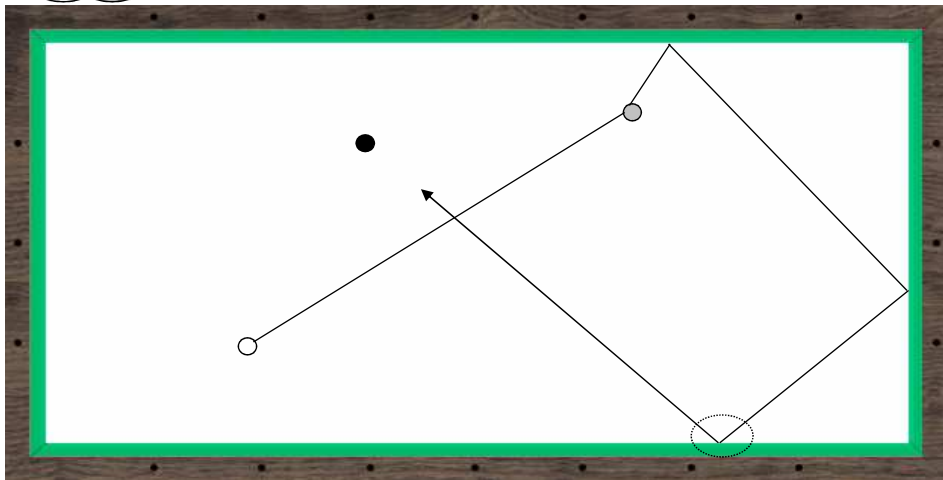


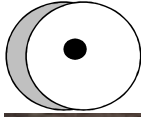
Descriptif Réaliser le croisé avec un prolongement en coup naturel. S'entraîner sur les deux côtés. On remarquera, souvent, que la référence de prolongement à connaître est aux alentours de la première mouche.

POINT n°5



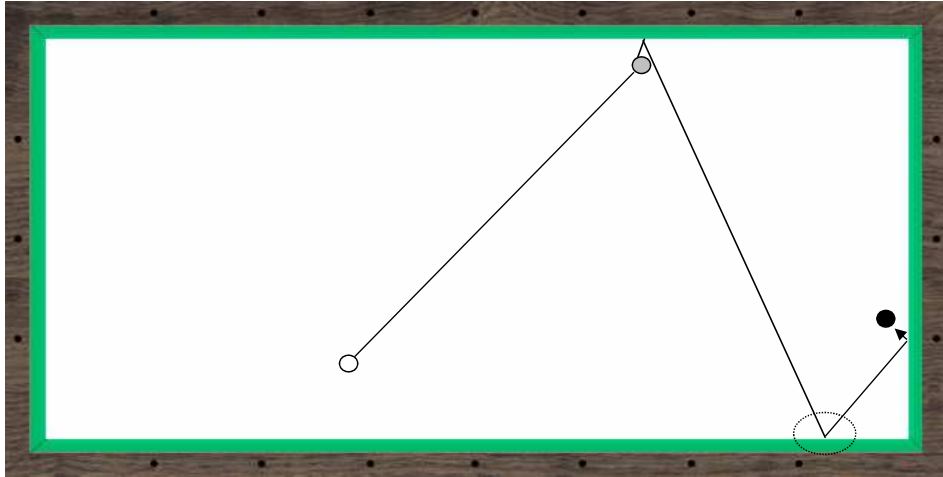
POINT n°6





Descriptif Penser à jouer ce point en une bande !

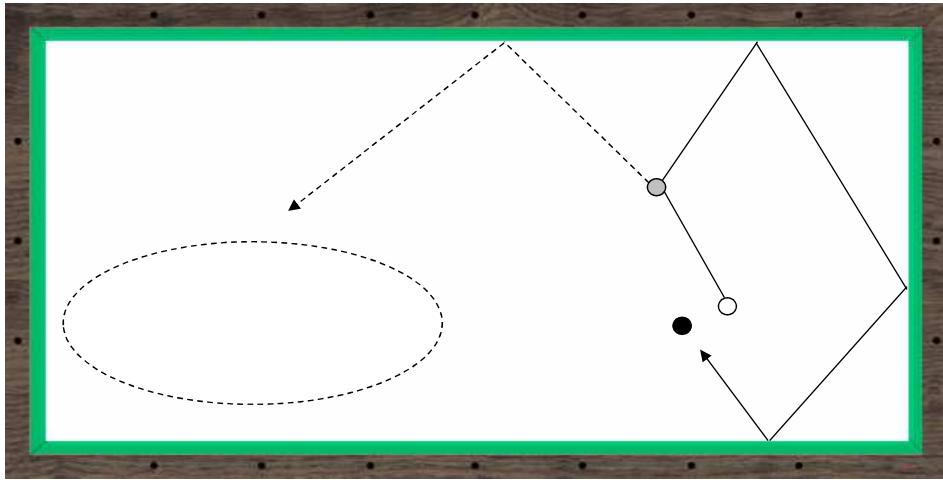
POINT n°7



REGLAGE D'EFFET

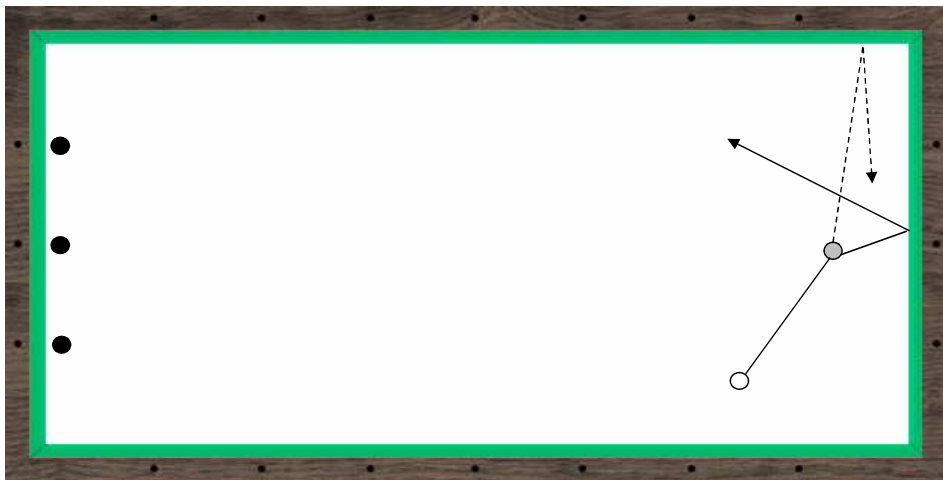
Principe Point de tiers en coup naturel, bouger la 1 en réglant l'effet (0, 1, 2 voire 3 procédés d'effet) et d'essayer de replacer la 2 dans la zone.

EXERCICE n°1



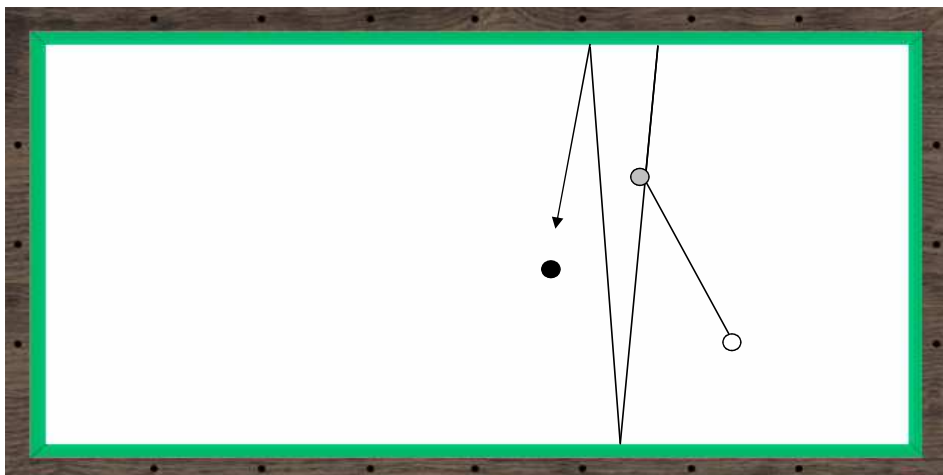
Principe S'entraîner entre faire le point et, dans cette situation, à défendre.

EXERCICE n°2

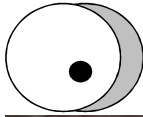


Principe Les accordéons se jouent très en-tête, aux alentours du demi-bille. Il y a trois catégories : le sans effet, le bon effet et l'effet contraire. Plus les bandes rejettent notre bille, plus il faut jouer en souplesse et en mesure.

EXERCICE n°3

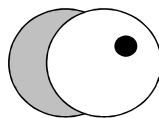
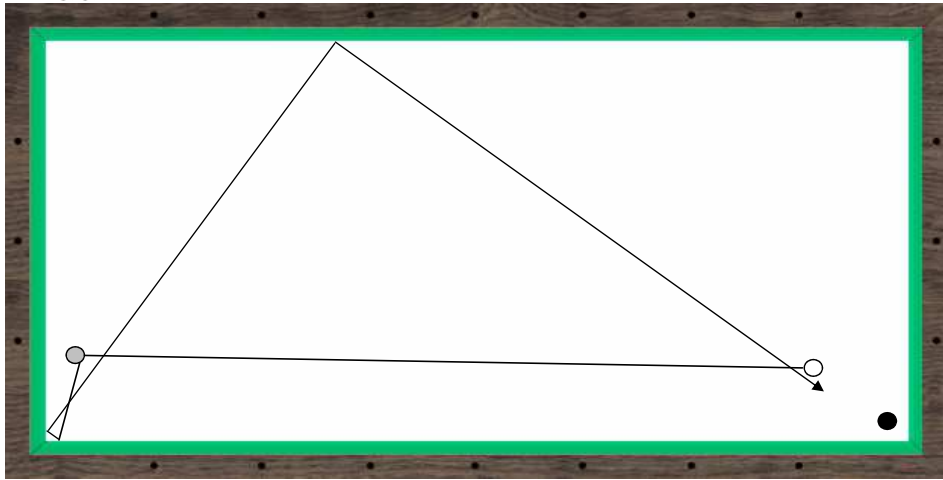


POINTS DIVERS



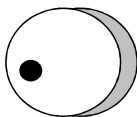
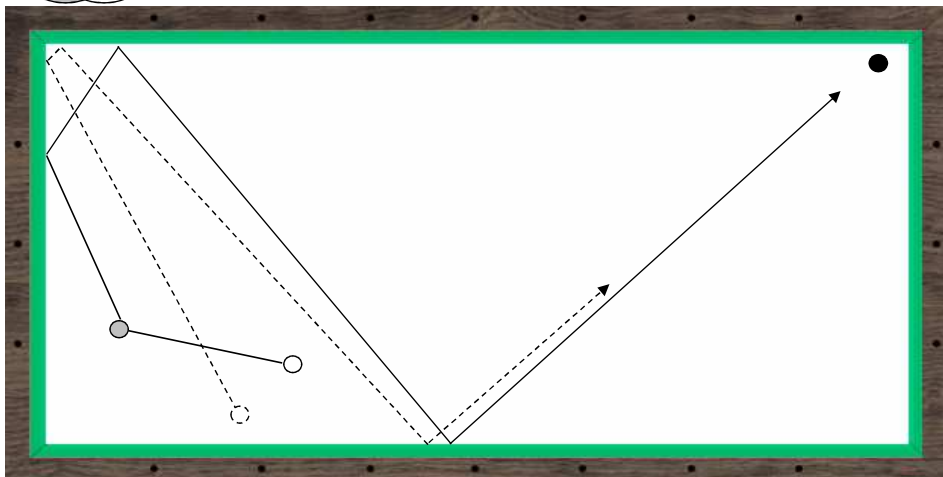
Descriptif Coup de queue sec (voire limer qu'une fois).

POINT n°1



Descriptif Selon le parcours de référence en pointillé, suivre le système de projection.

POINT n°2



Descriptif Coup de queue arrété, net, sans forcer ; c'est l'effet qui fait avancer la bille. Prendre son temps pour apprécier la quantité de bille.

POINTS n°3 et 4

