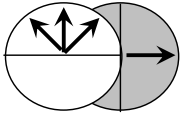
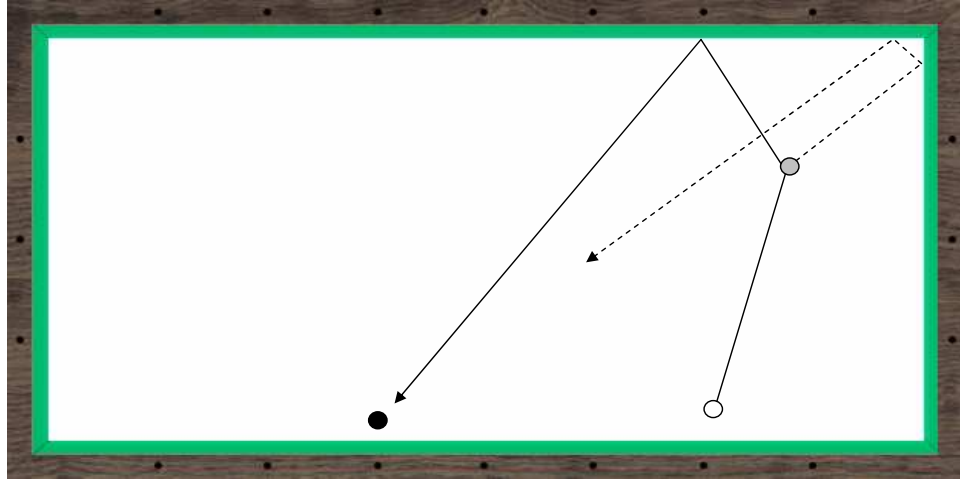
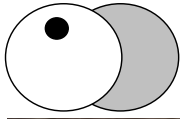


COUP NATUREL

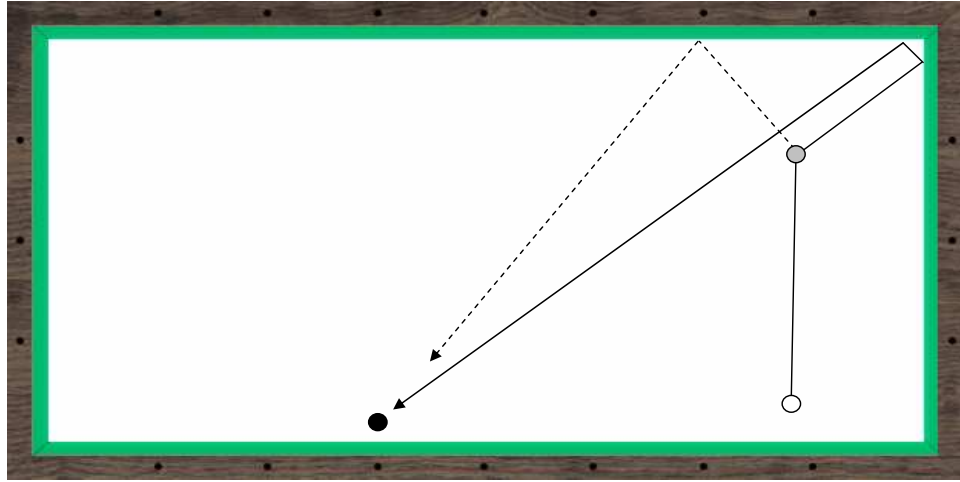
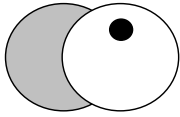


Principe Utiliser le rejet naturel de la 1 sur la 2.

APPROCHE n°1



APPROCHE n°2



APPROCHE n°3

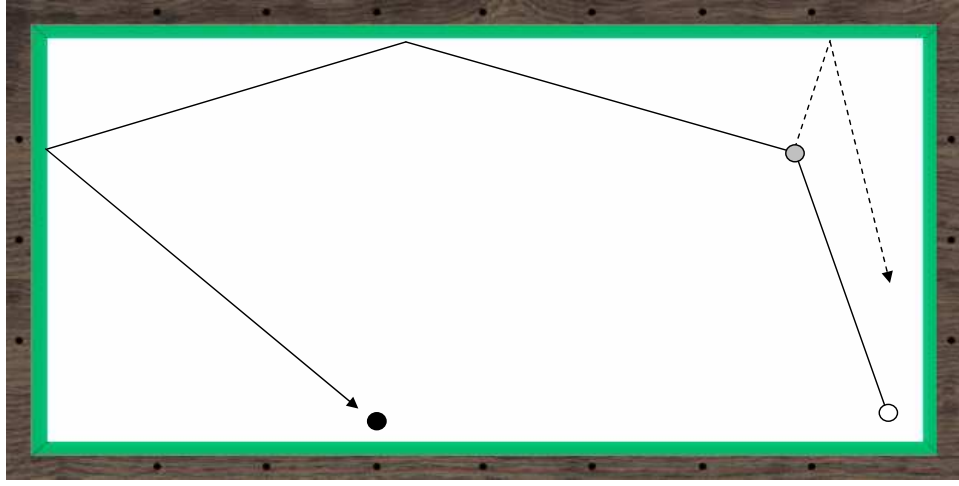
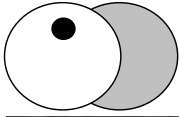


FIGURE n°1

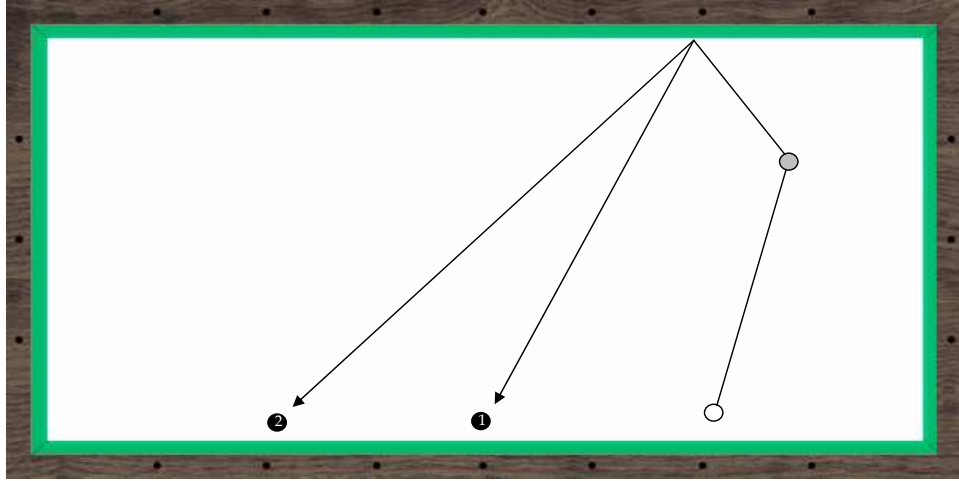
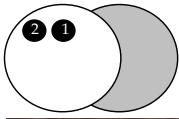
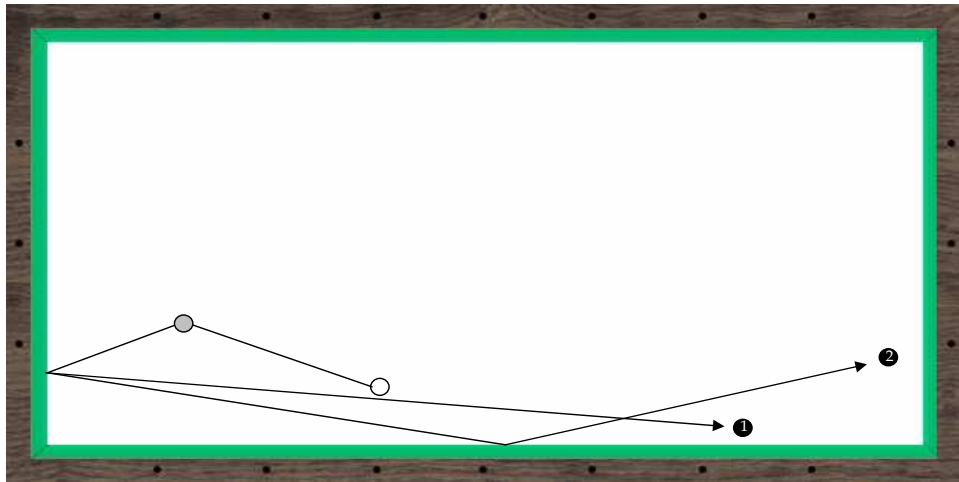
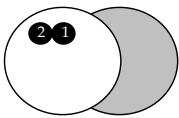
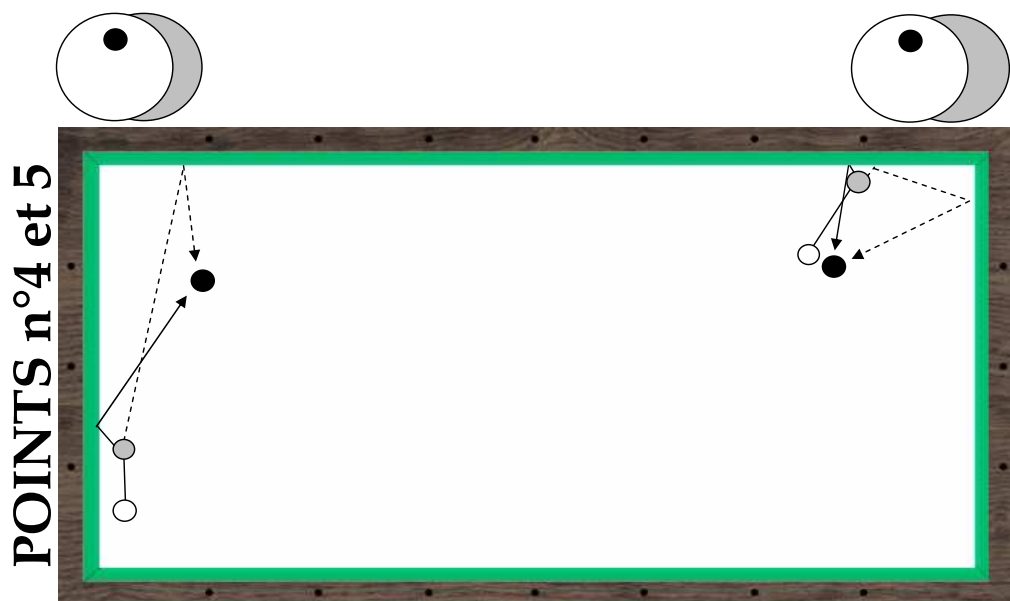
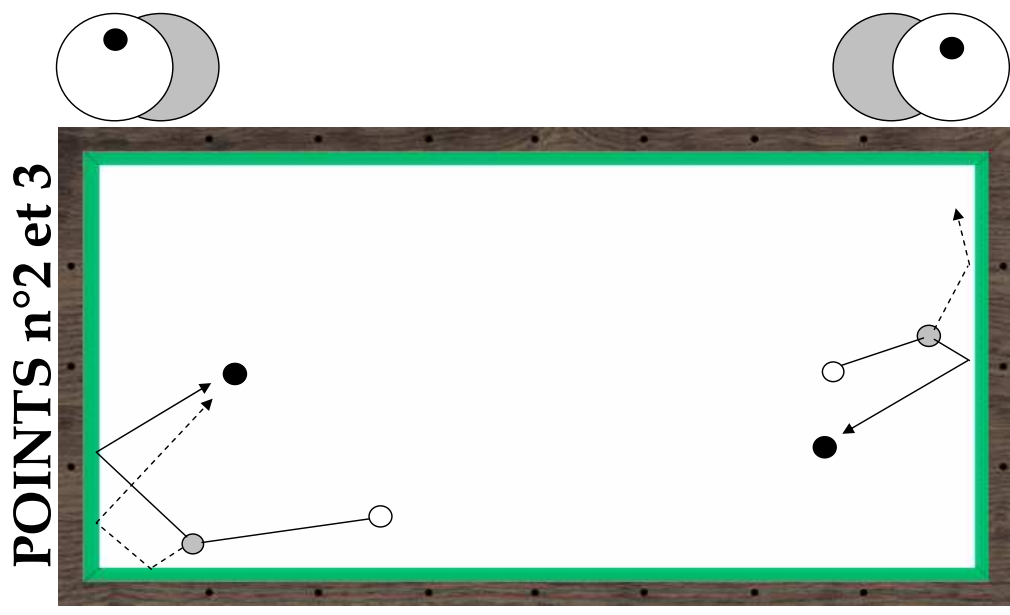
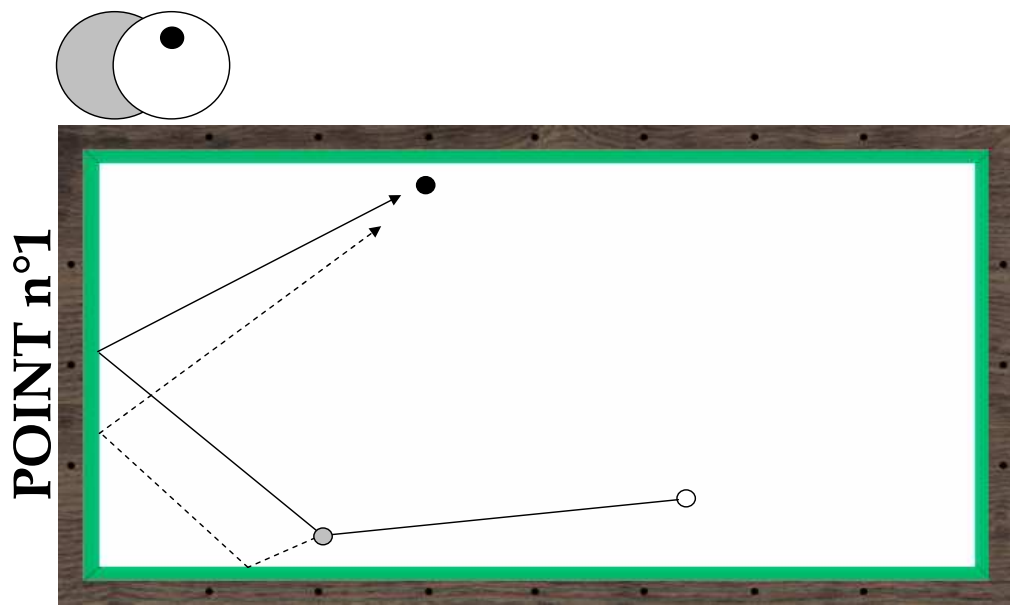
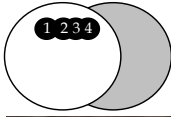


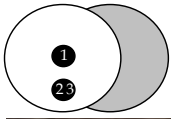
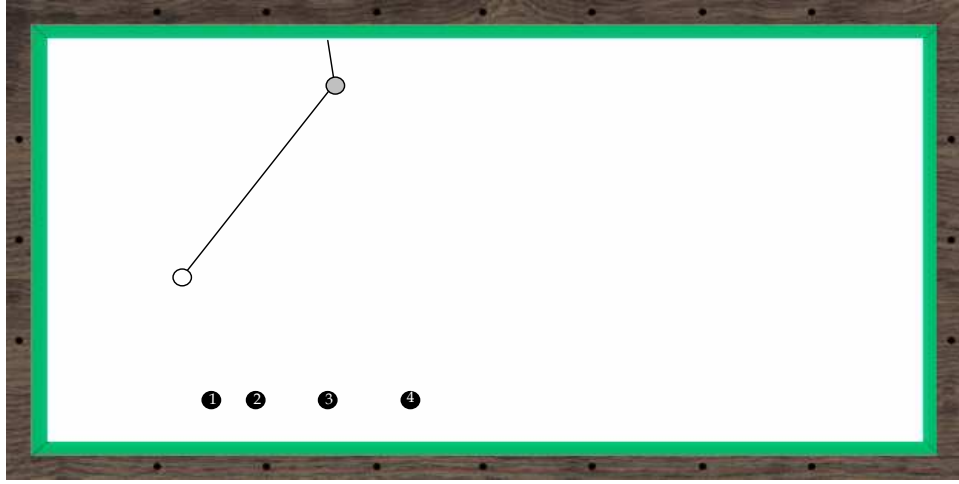
FIGURE n°2





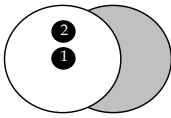
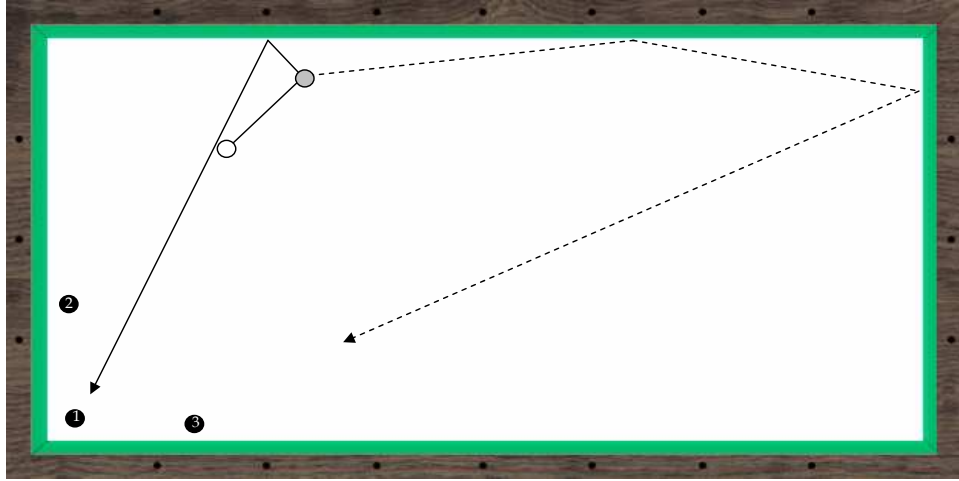


REGLAGE n°1

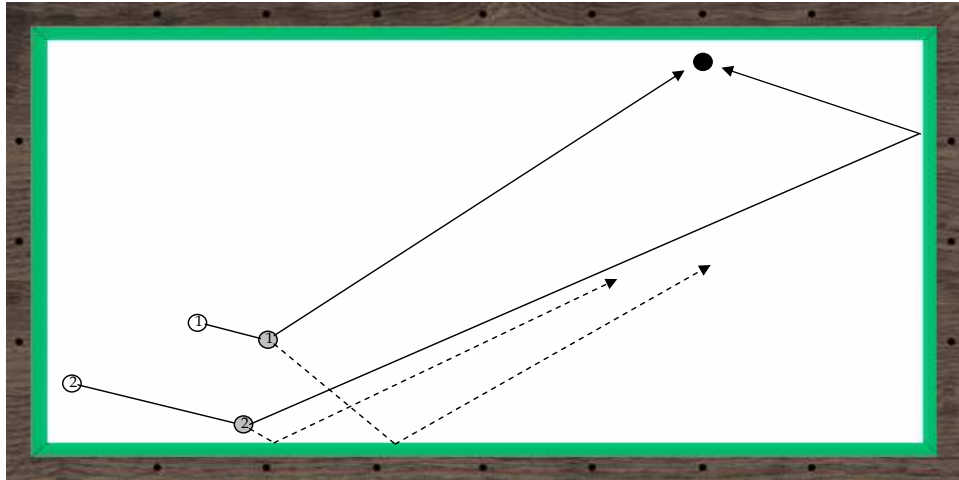


Descriptif Pour le 2, une ou deux bandes ; et pour le 3, deux ou trois bandes.

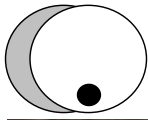
REGLAGE n°2



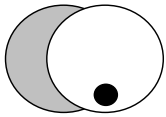
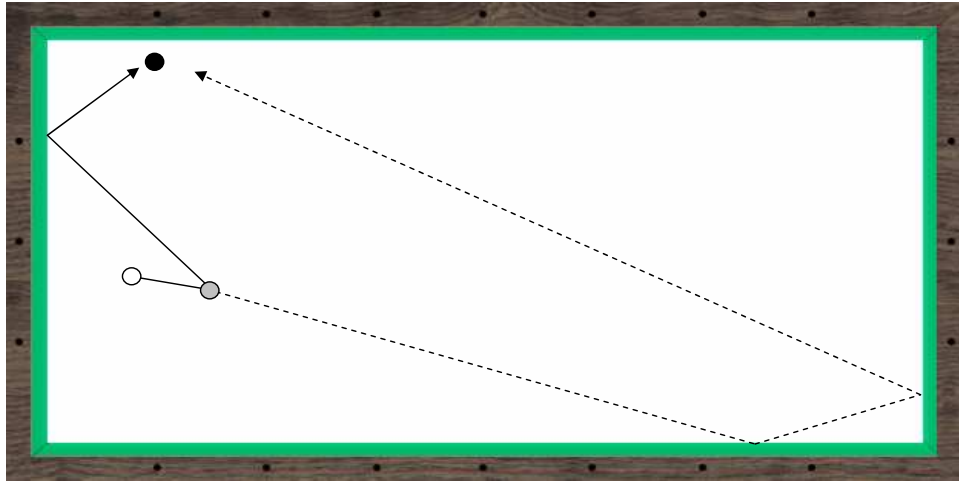
REGLAGE n°3



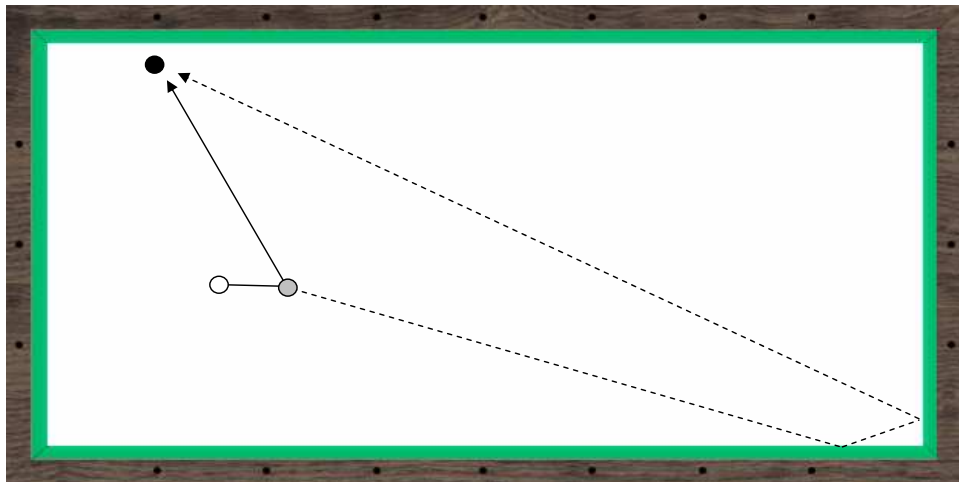
RETRO

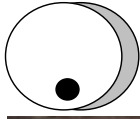


POINT n°1



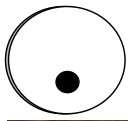
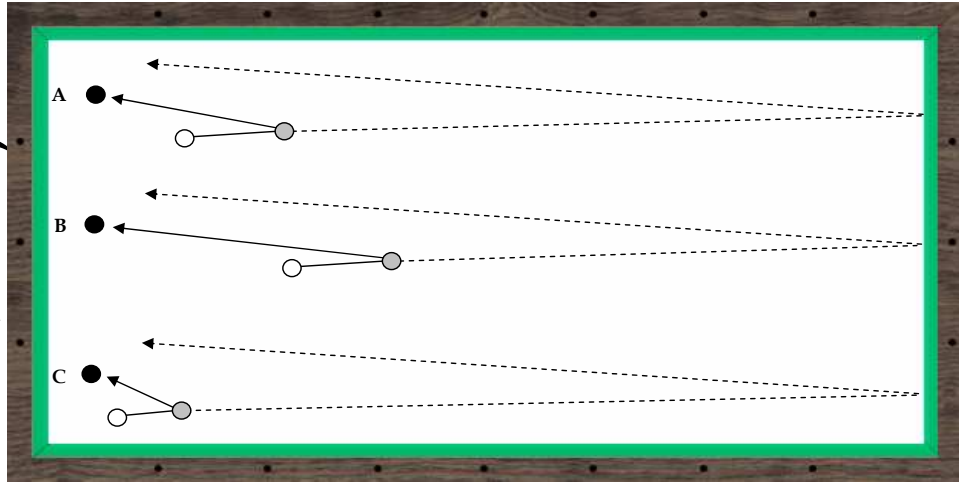
POINT n°2



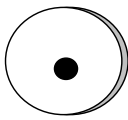
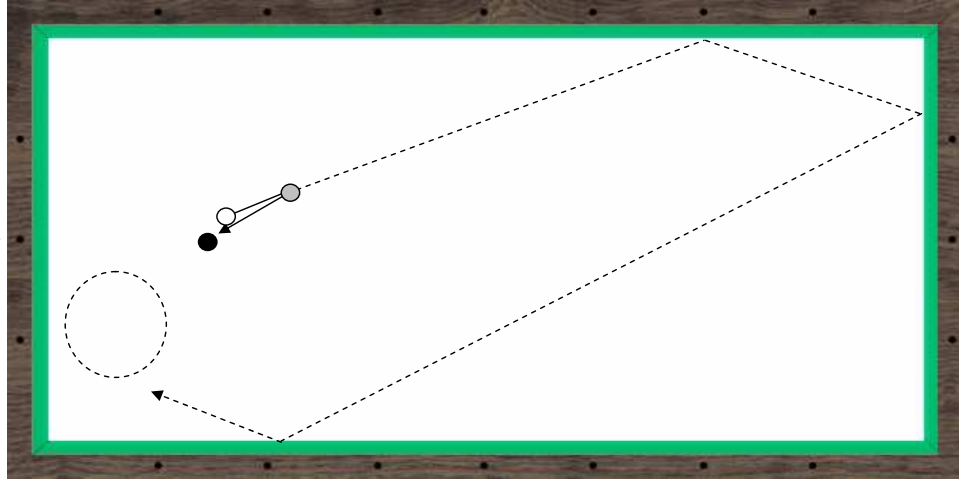


Descriptif Ici, on observe la loi de "rapport de force" définissant le rétro à réaliser selon un coup de queue particulier : en mesure pour A, en panne pour B, et trop vite en C.

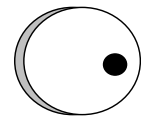
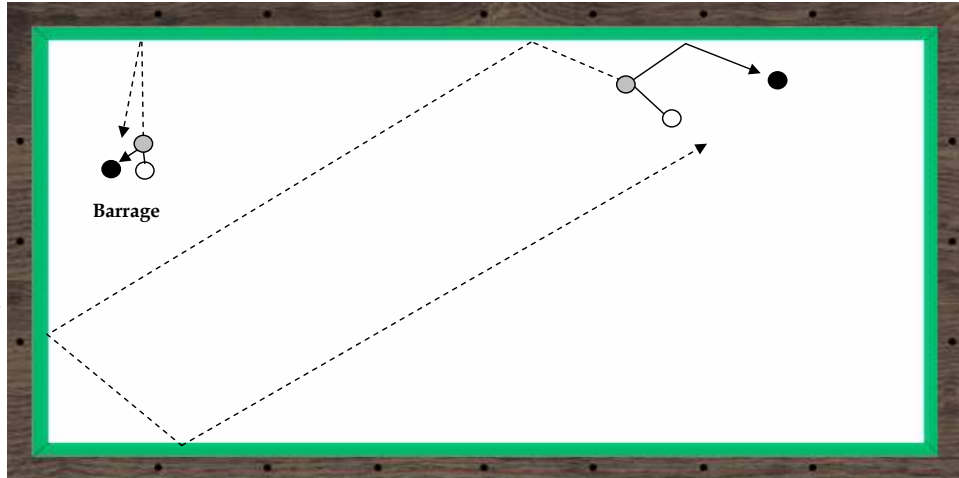
POINTS n°3, 4 et 5

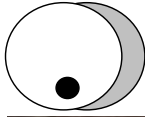


POINT n°6



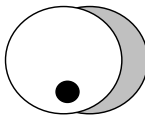
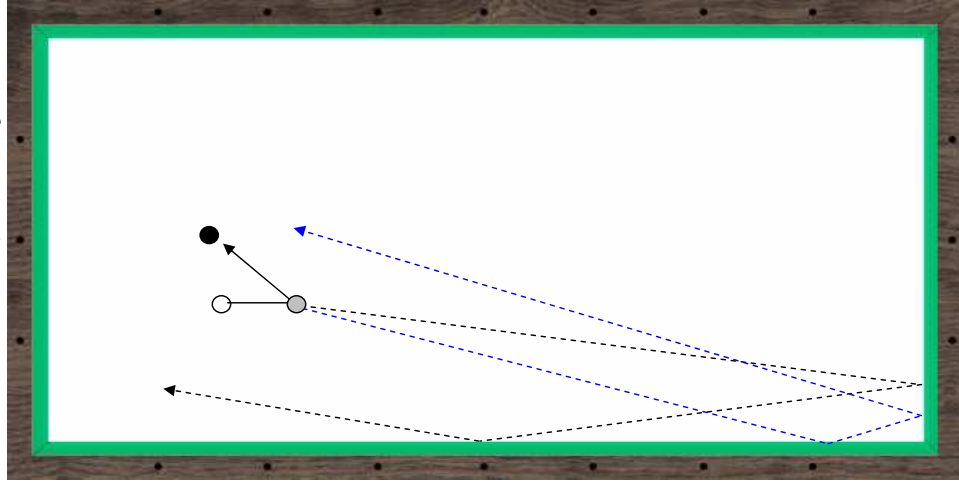
POINTS n°7 et 8



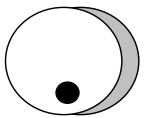
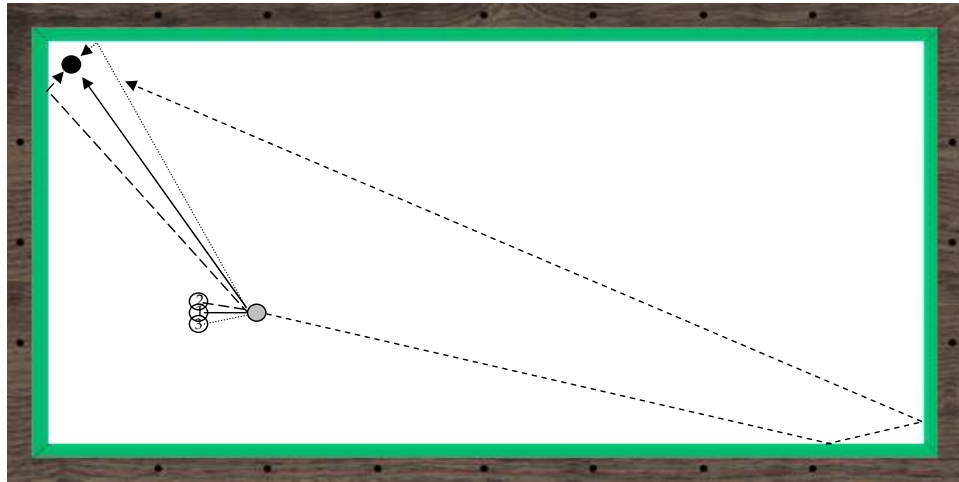


Descriptif Pour réussir le point, privilégier le retour de la 2 suivant le parcours en pointillé et non, idéalement, par le parcours en pointillé bleu.

POINT n°9

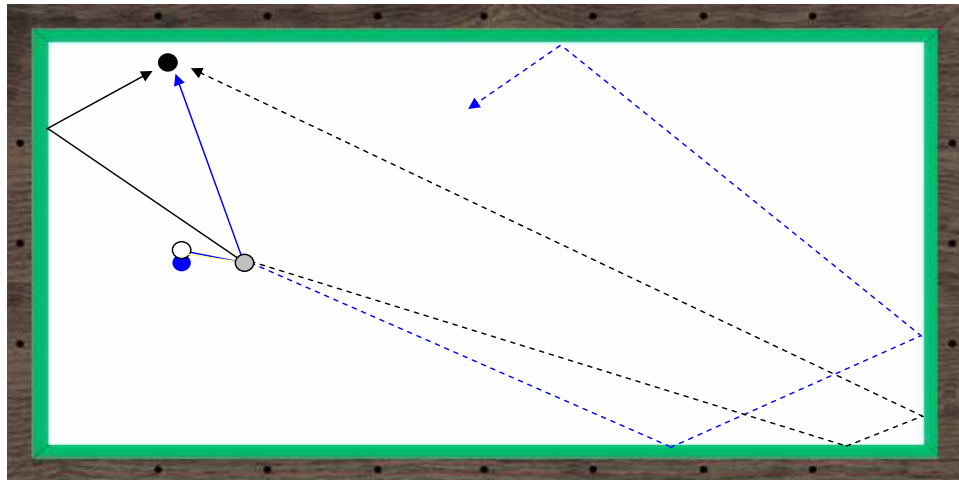


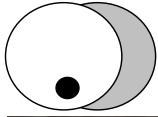
POINTS n°10 à 12



Descriptif Pour pouvoir faire le rappel, il faut suivre le trajet en pointillé avec une trajectoire indirect. La bille bleue montre le placement idéal pour ramener la 2 et exécuter le rétro direct.

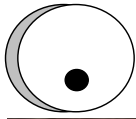
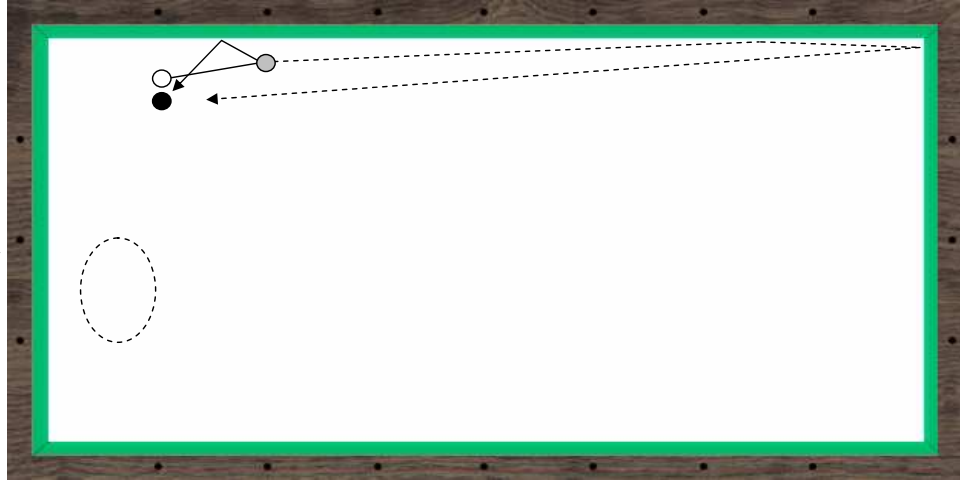
POINTS n°13



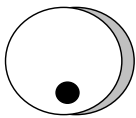
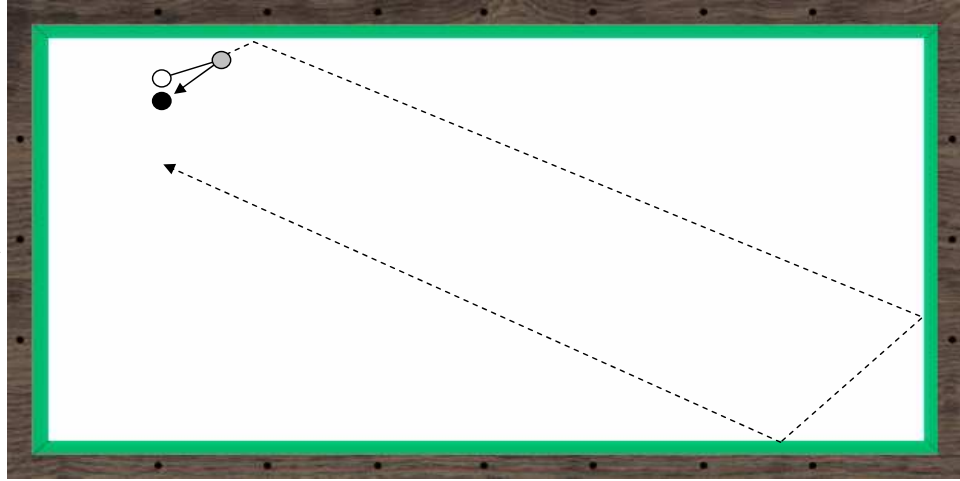


Descriptif Le trajet direct rappellerait la 2 dans la zone jaune.

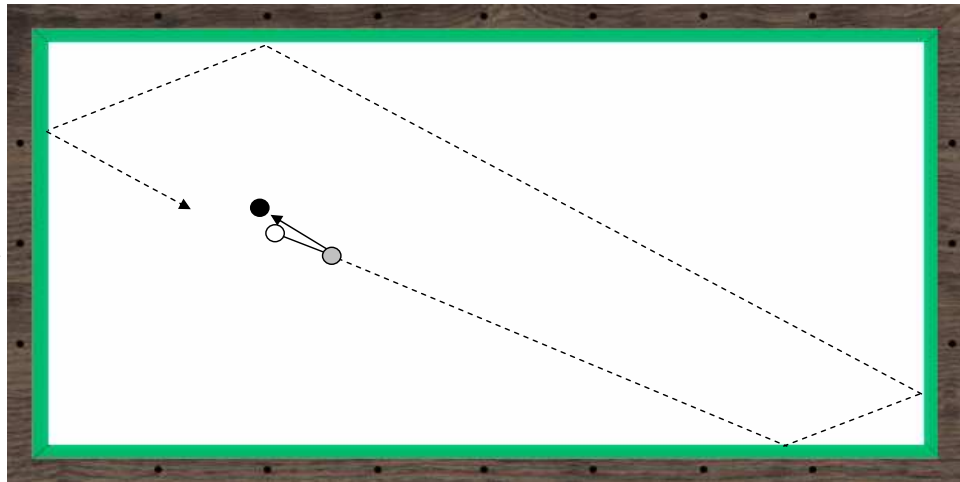
POINT n°14



POINT n°15



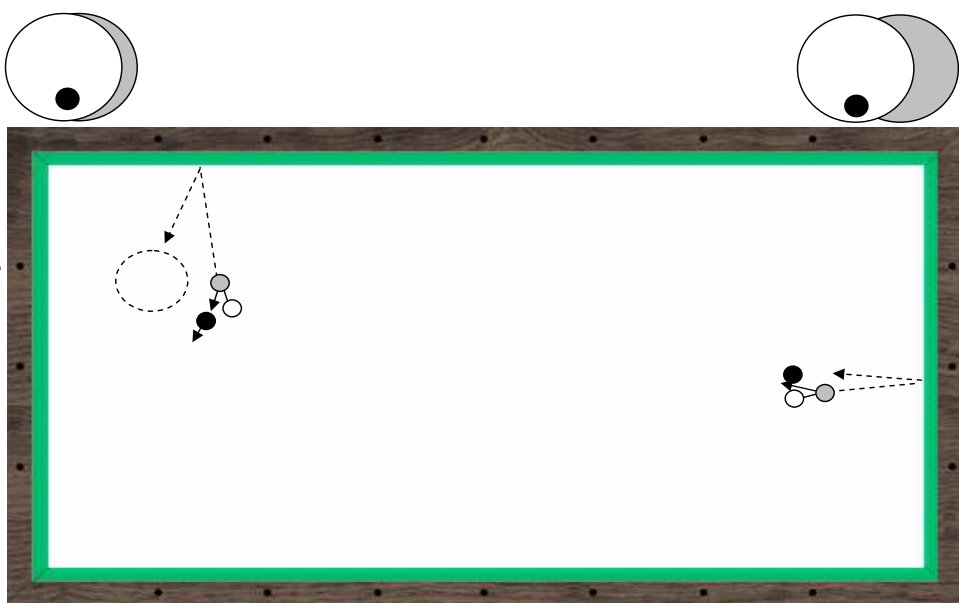
POINT n°16



POINTS n°17 et 18

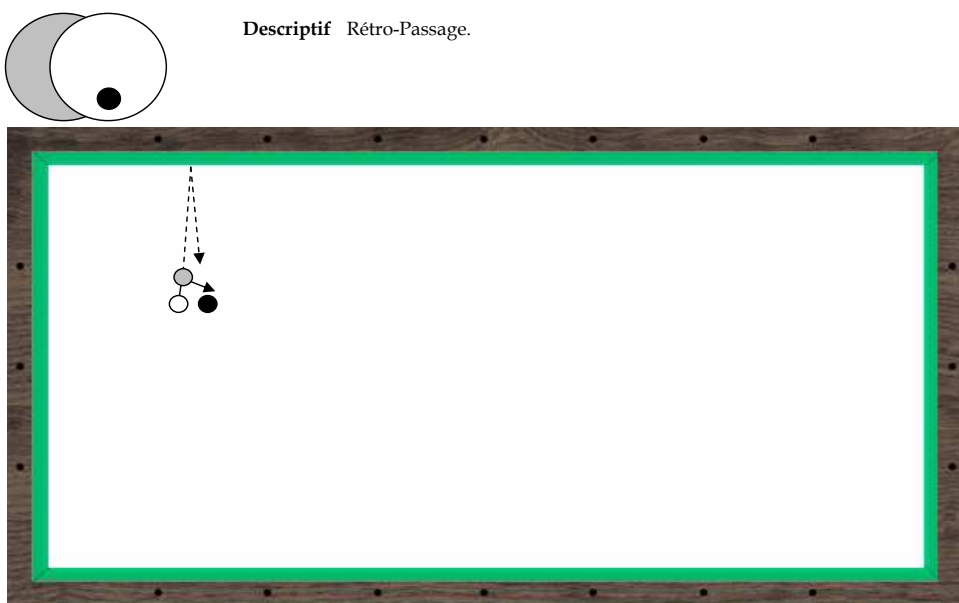


POINTS n°19 et 20



Descriptif Rétro-Passage.

POINT n°21



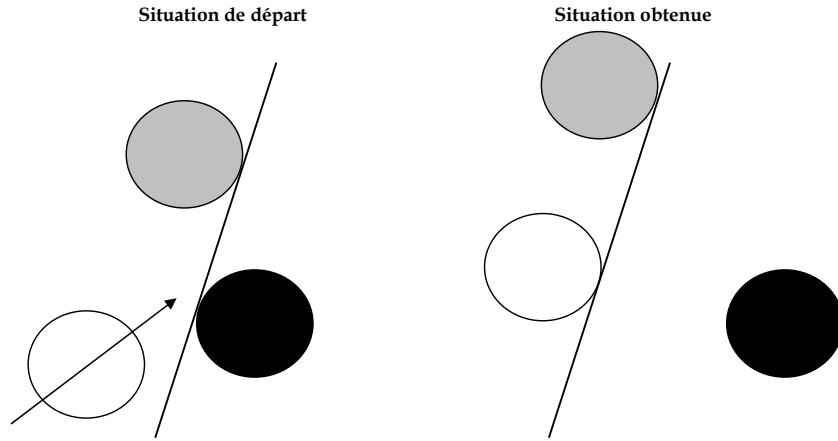
IMPORTANT

Descriptif Le terme de placement est employé fréquemment lorsque le joueur exprime son objectif sur tel ou tel coup. Deux cas se présentent au joueur, le placement sur la 3, ou le placement sur la 2.

Utiliser le repère dit de la "tangente", indiquant fidèlement, avant de jouer, la position de notre bille par rapport à la 3 à près carambolage ; ainsi la 1 et la 2 seront disposées suivant la direction de la tangente.

S'entraîner à mettre la ligne tangente plus ou moins oblique.

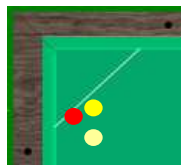
THEORIE



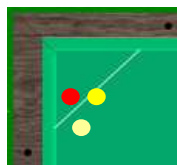
AMERICAINE

<p><u>Coup de rail</u> Pousser les deux billes, la 2 rejoint la 3 par une bande sans retoucher la nôtre, en tentant de retrouver une situation identique.</p>	<p><u>Double-Contre</u> Utiliser le contre de la 2, celle-ci avance pour rejoindre la 3.</p>	<p><u>Finesse-Contre</u> Jouer la rouge, finesse et assez fort pour être rejeté par le contre de la 3, la situation du double-contre est ainsi retrouvée.</p>	<p><u>Rétro-Finesse</u> Attaquer bas et peu de bille pour déborder la 3 tandis que la 2 rejoint la 3 sans retoucher la nôtre.</p>

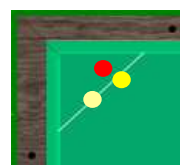
AMERICAINE



Pousser davantage la rouge afin d'amener la 2 et la 3 au même niveau : perpendiculairement à la petite bande.



Impératif de ne pas faire rentrer la bille blanche dans la zone. La rouge doit rebondir sur les deux bandes en la jouant assez pleine, la jaune suit la ligne.



Si le virage est réussi, la série américaine peut reprendre normalement sur la grande bande.