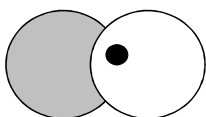
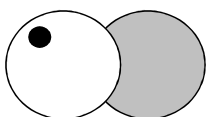
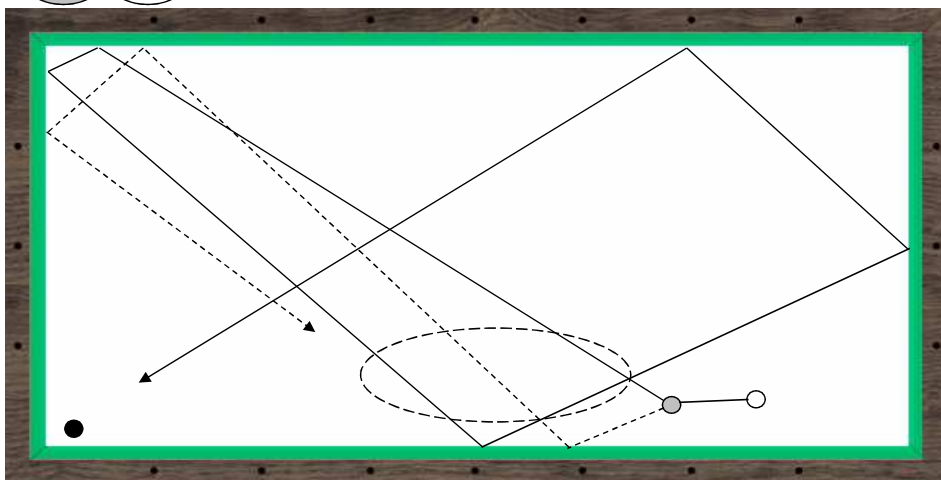


CLASSIQUE



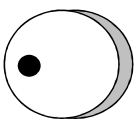
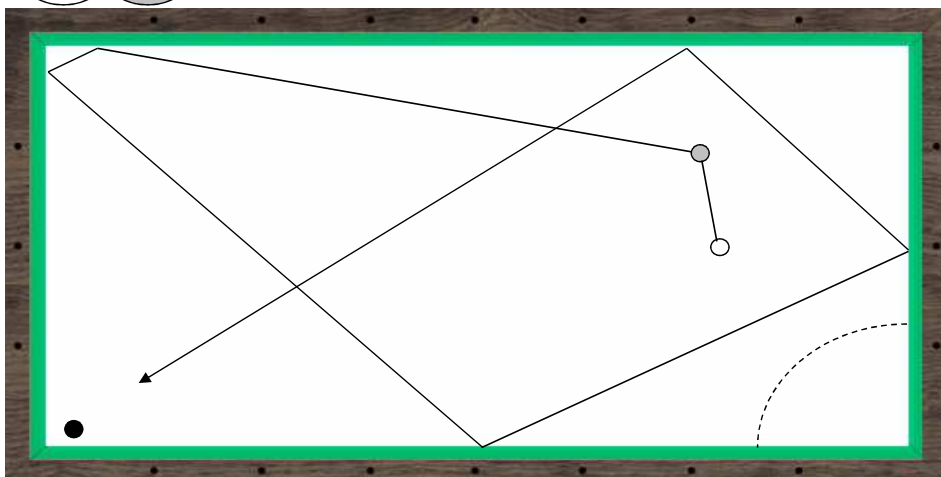
Descriptif Jouer le point classique, la 2 se replace en cassé en s'appuyant dessus afin d'éviter la bosse. Lorsque l'angle permet une finesse, il faut le faire afin d'éviter la bosse si c'est possible

POINT n°1

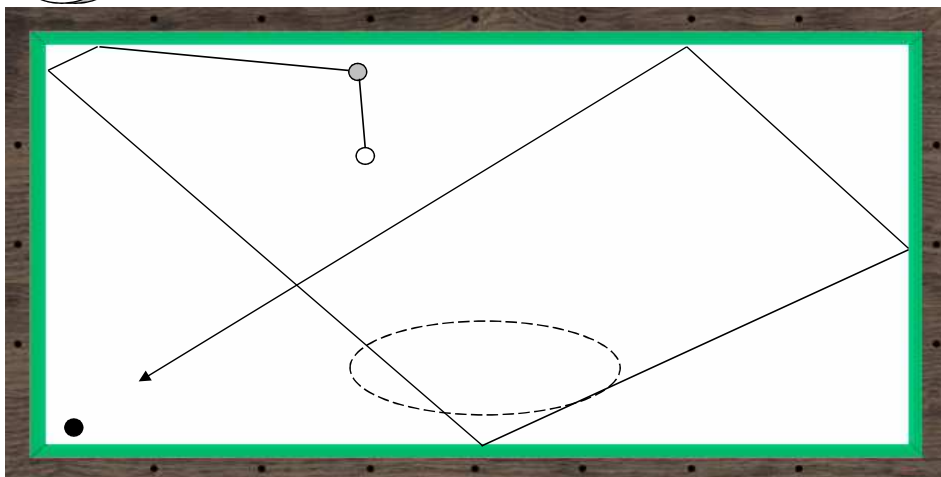


Descriptif Le coup classique est adéquat, la 2 se met dans la zone du cadre-coin.

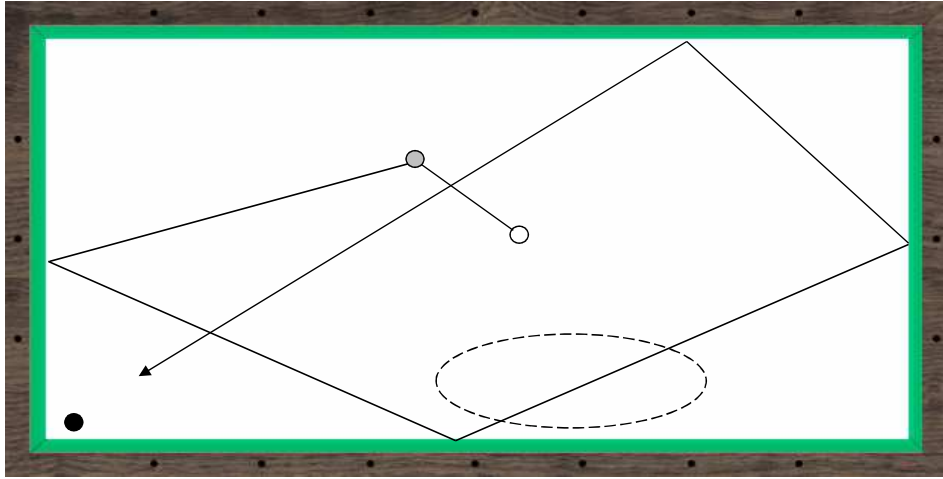
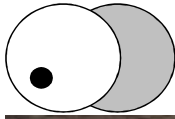
POINT n°2



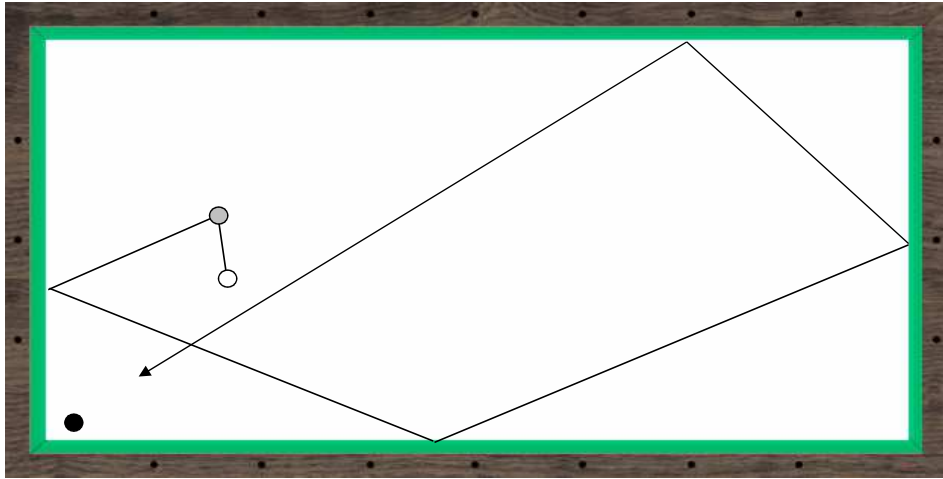
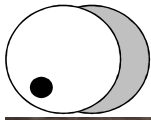
POINT n°3



POINT n°4

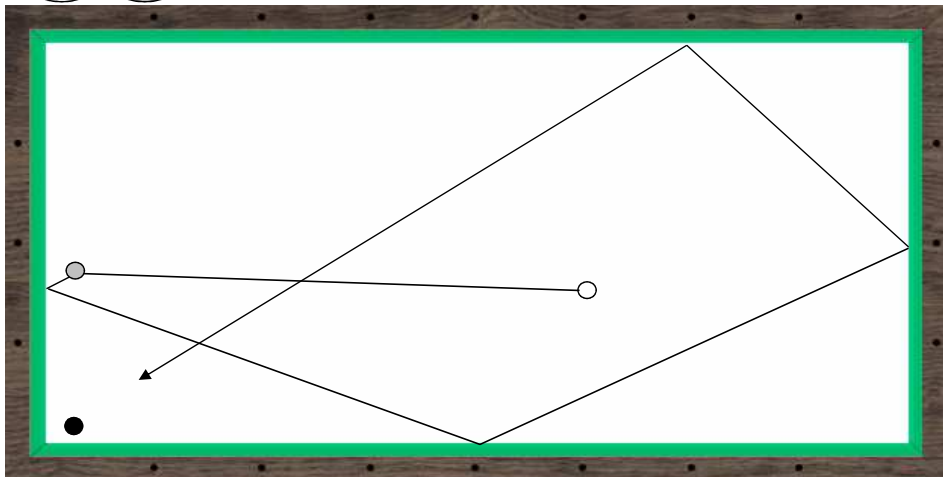
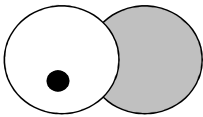


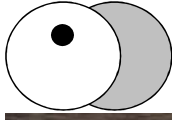
POINT n°5



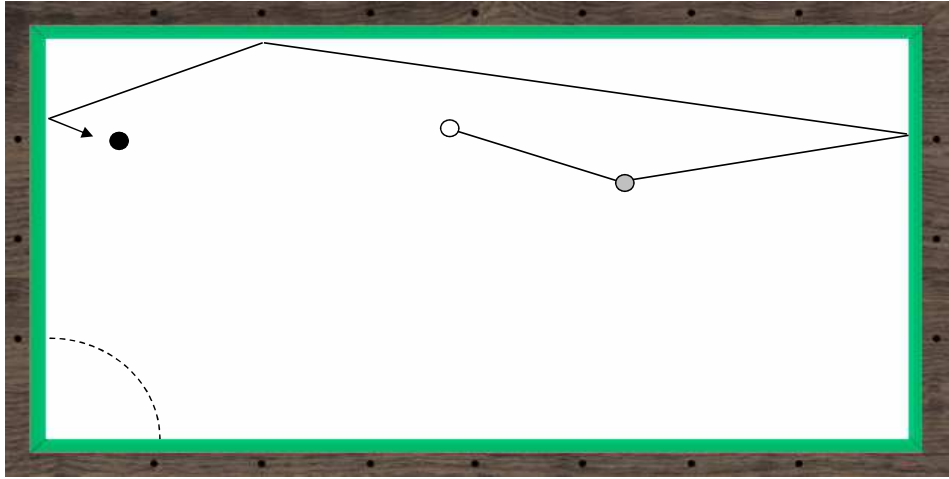
Descriptif Normalement dans ce genre de point, plus la 2 est loin plus il faut attaquer en-tête ; mais la finesse nous renverrait vers le point en une bande.

POINT n°6

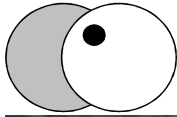




POINT n°7

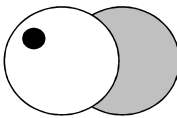
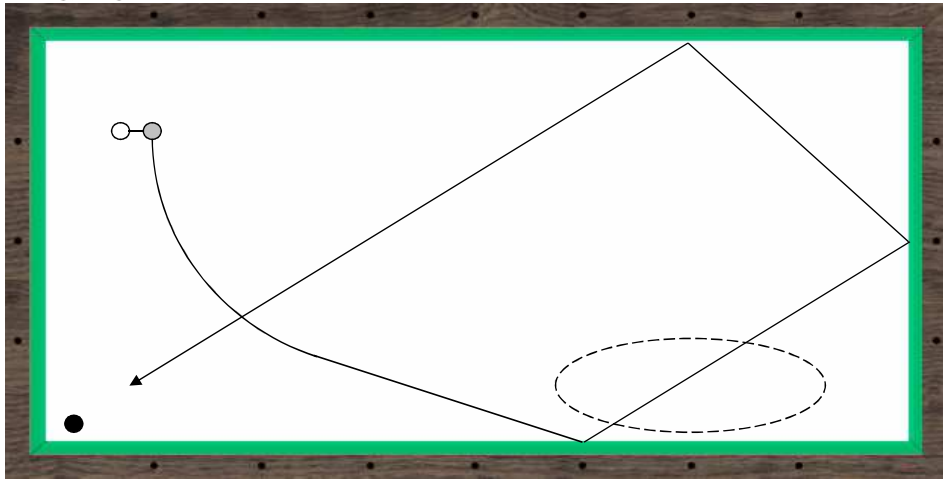


FAUX CLASSIQUE



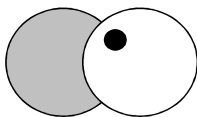
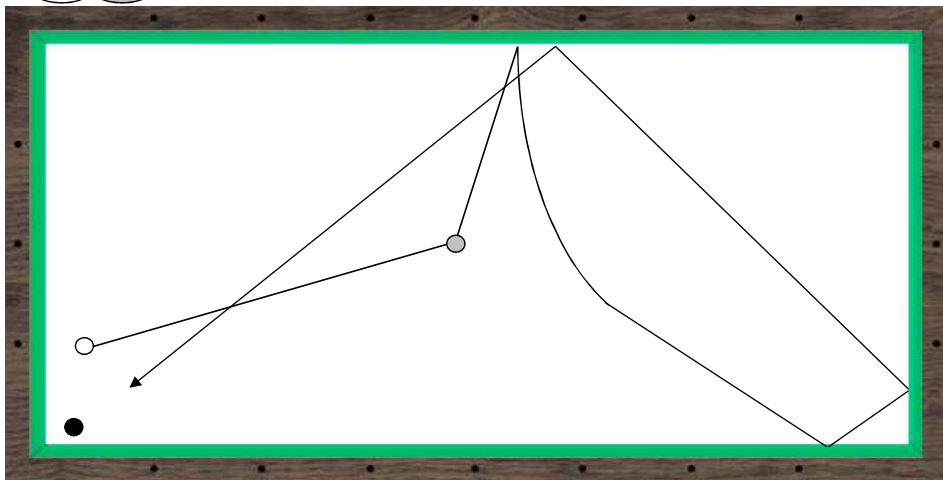
Descriptif Faites une transformation : prendre plus de bille pour le remplacement de la 2, et lever le talon.

POINT n°1

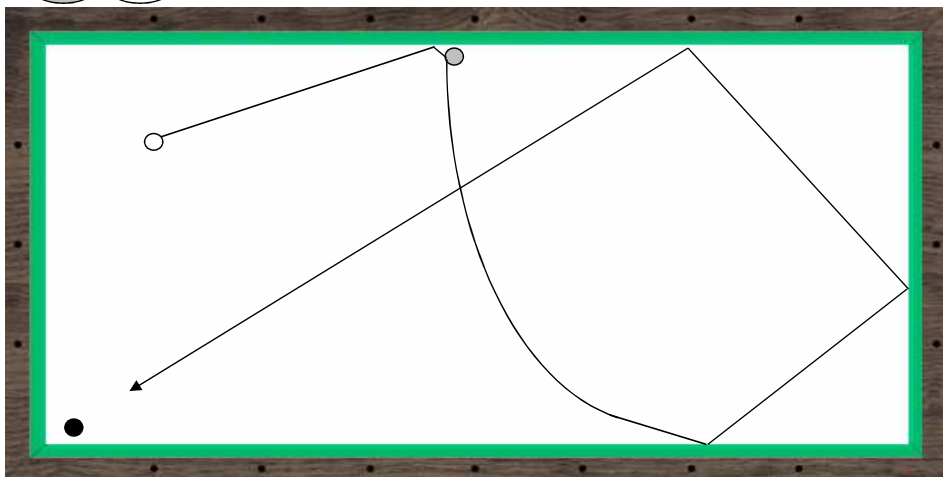


Descriptif On ne peut pas jouer le classique à droite de la jaune il nous faut attaquer la bille en-tête avec de l'effet contraire, et surtout bien envoyer.

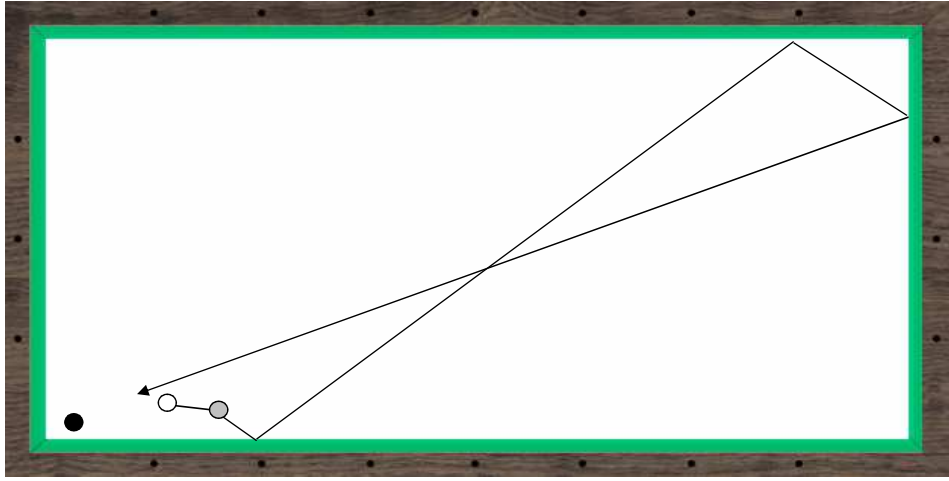
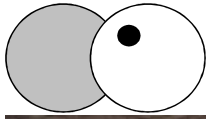
POINT n°2



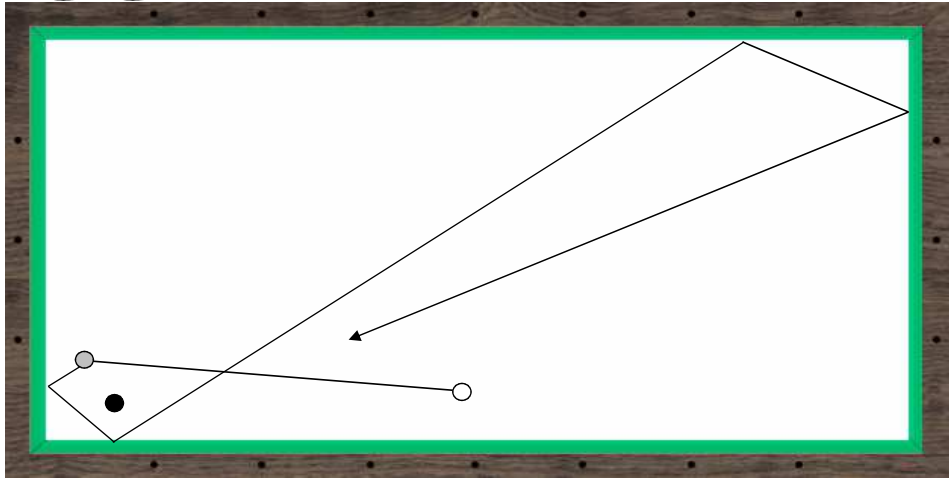
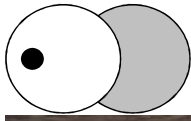
POINT n°3



POINT n°4

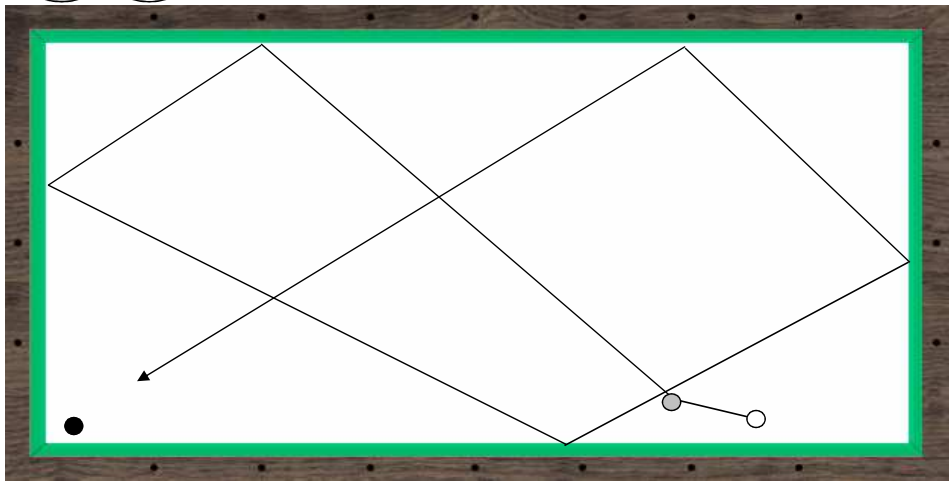
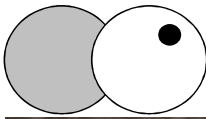


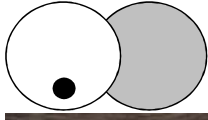
POINT n°5



Descriptif La finesse est trop dure ou ne passe pas, alors on assure le carambolage en arrivant grande bande avec une pointe d'effet contraire

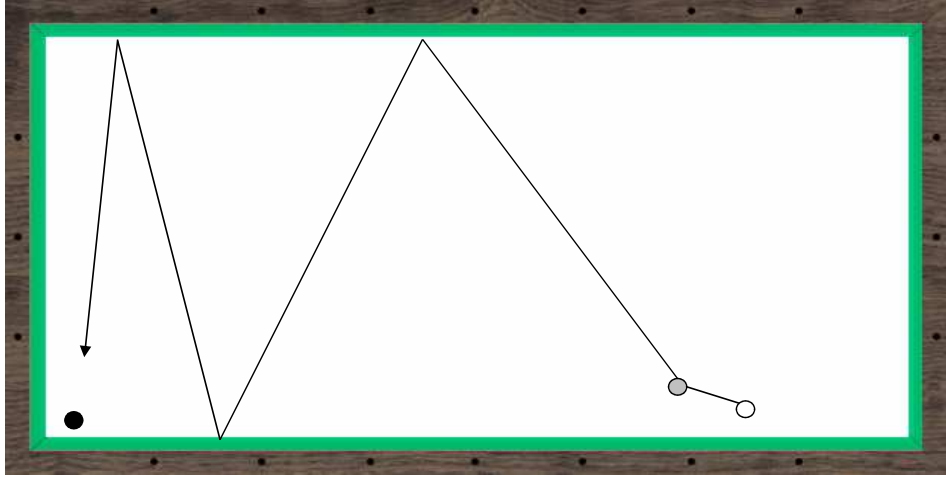
POINT n°6



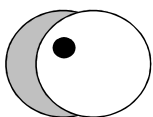


Descriptif Bien envoyer, penser au parcours avec une ou deux largeurs en plus.

POINT n°7

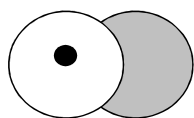
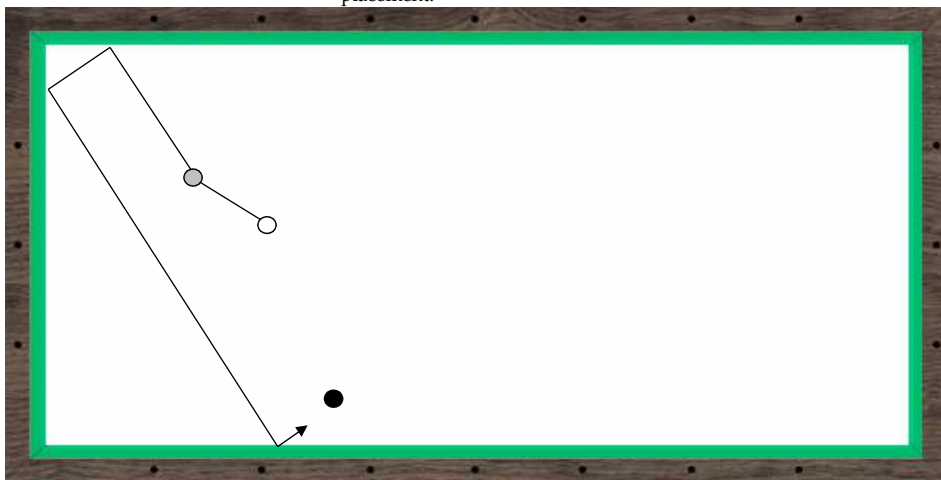


COUP BILLE MORTE



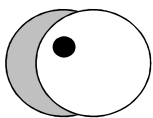
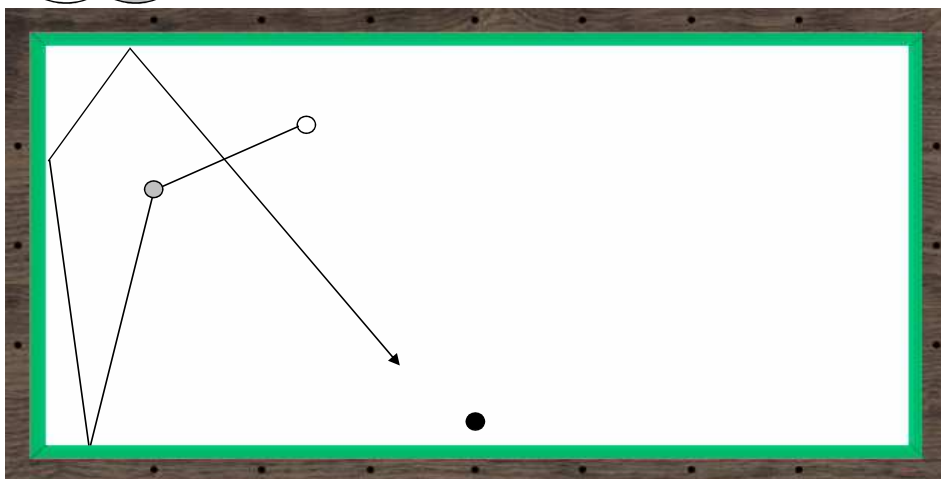
Descriptif On observe une grande famille de point « coup bille morte ». Le principe est que sur la 3^{ème} bande, notre bille va redresser l'angle et se retrouver sans effet grâce à un coup de queue mesuré. Penser à s'appuyer sur la bille, centre-haut et du bon effet, et de ne pas oublier le placement.

POINT n°1

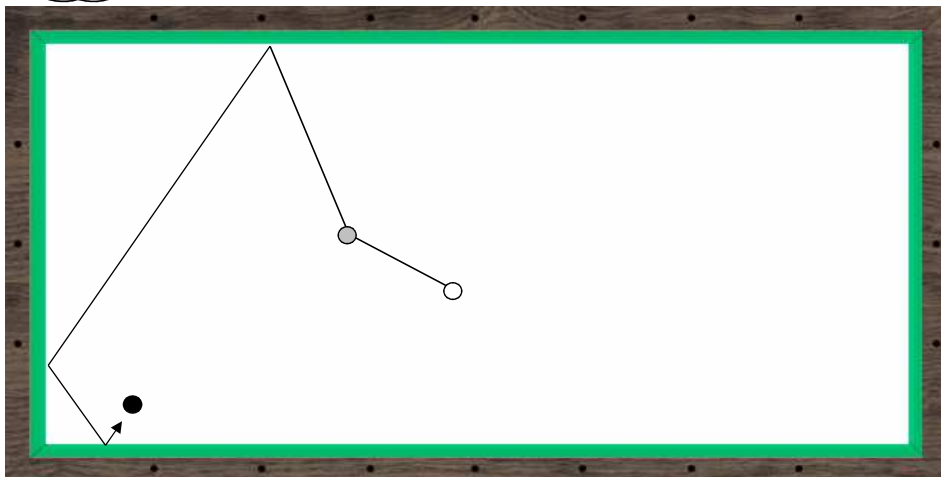


Descriptif Coup soutenu pour serrer.

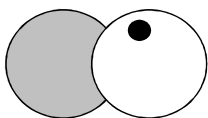
POINT n°2



POINT n°3

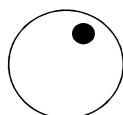
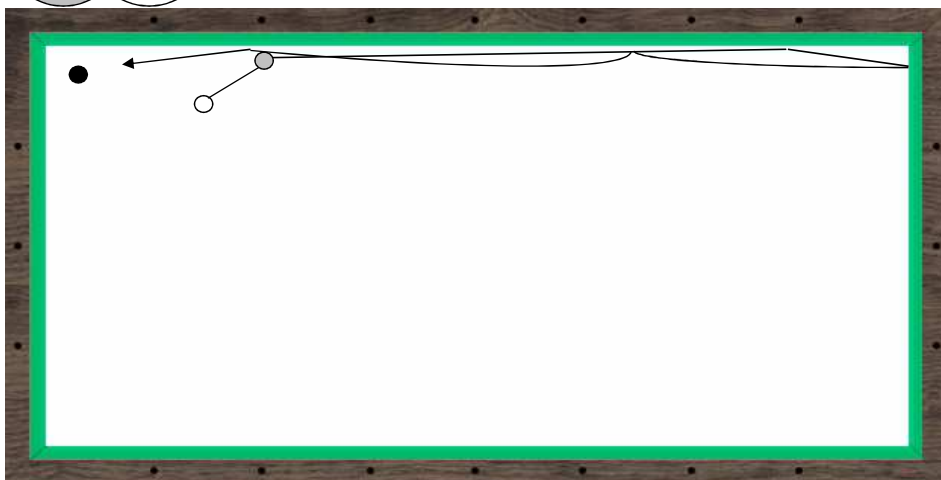


POINTS EN FORCE



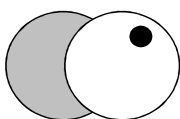
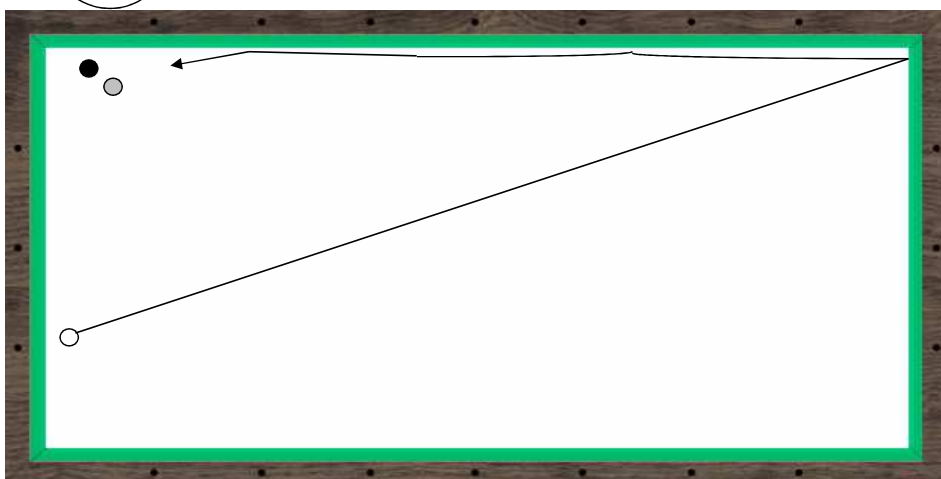
Descriptif Le deux tours du billard reste compliqué à cause de la finesse, donc jouer en-tête et une pointe d'effet contraire, ne pas hésiter d'envoyer.

POINT n°1



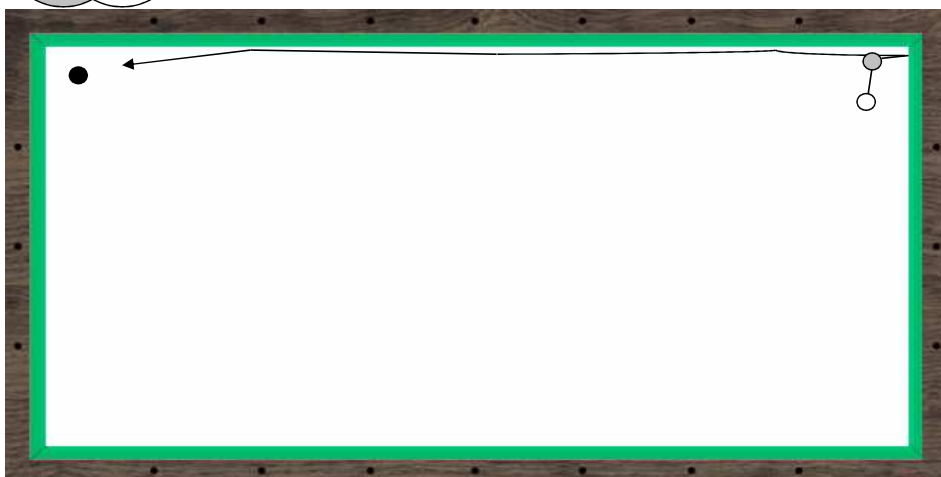
Descriptif En-tête pour scotcher à la bande et effet contraire, le tenter quand il y a de l'angle. Ce type de point fonctionne aussi dans la largeur avec la 1 au niveau de la première mouche.

POINT n°2

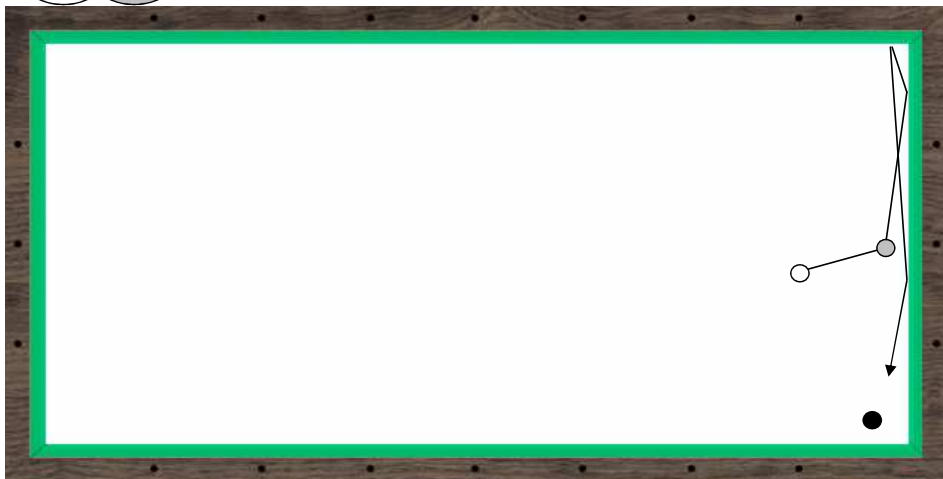
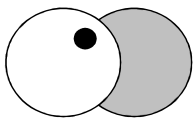


Descriptif Ce point est réalisable qu'importe l'angle et du collage de la 2.

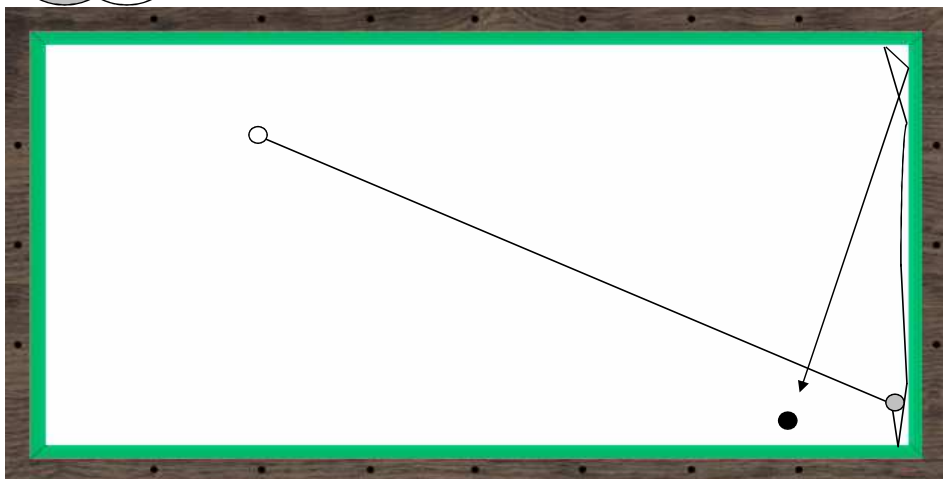
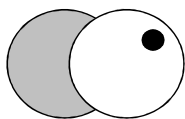
POINT n°3



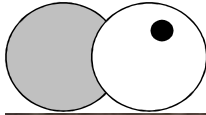
POINT n°4



POINT n°5

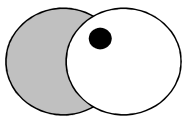
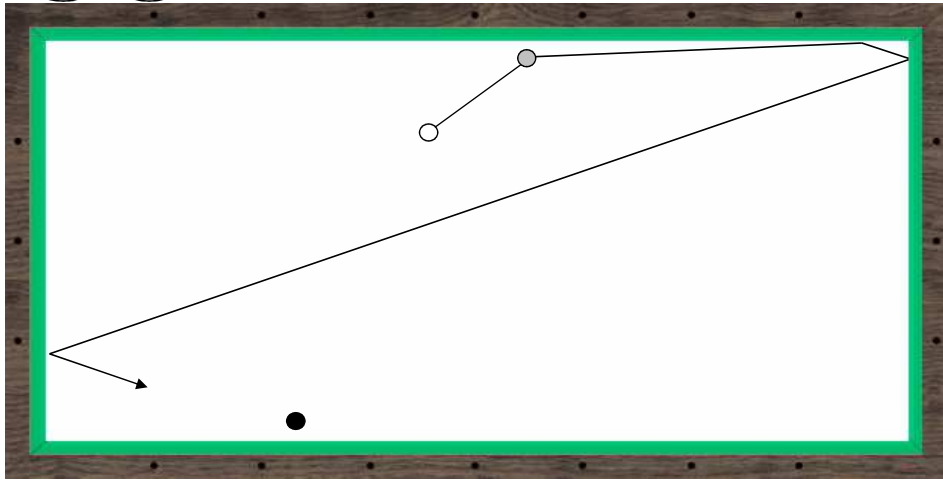


POINTS DIVERS



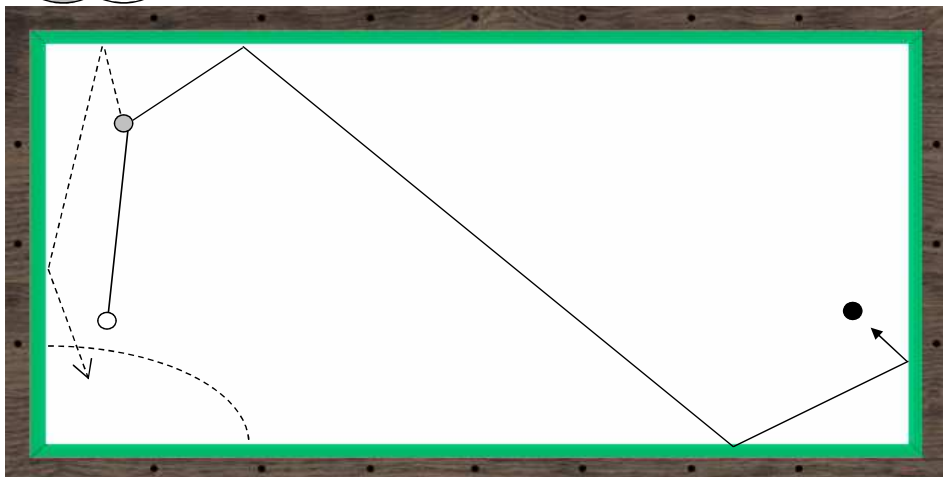
Descriptif Viser le plein coin après le choc de bille et régler avec le bon effet selon son geste.

POINT n°1



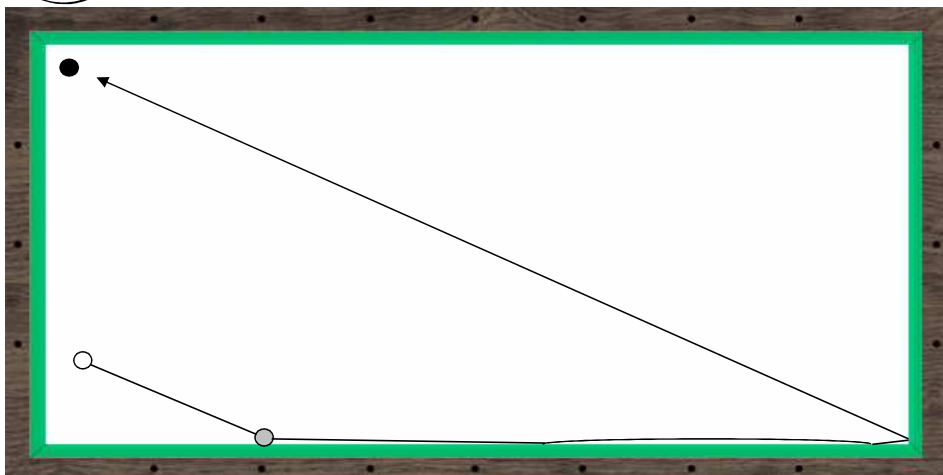
Descriptif Prendre 1/3 de bille, en-tête et de l'effet contraire, bien allonger le coup. La 2 se place dans le cadre de côté.

POINT n°2



Descriptif Prendre pleine moins 1 et bien en-tête.

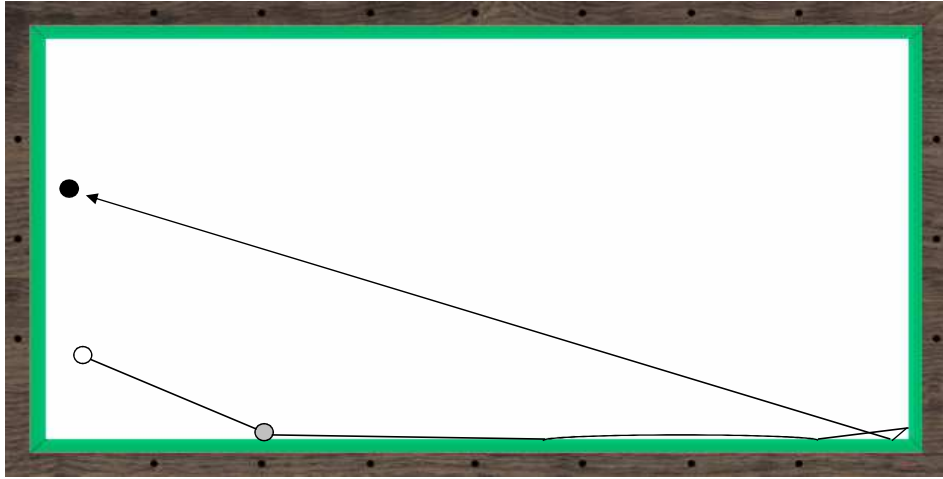
POINT n°3





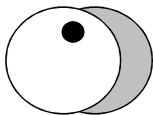
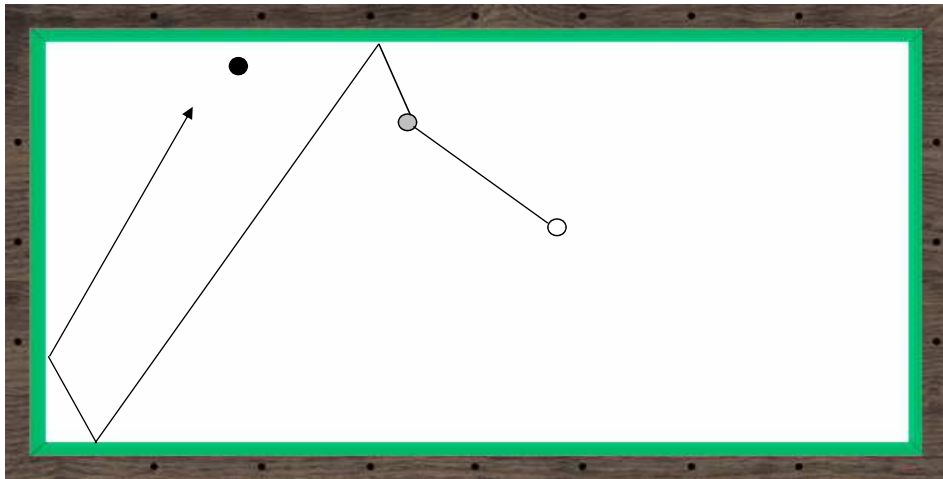
Descriptif Prendre pleine moins 1 et bien en-tête.

POINT n°4



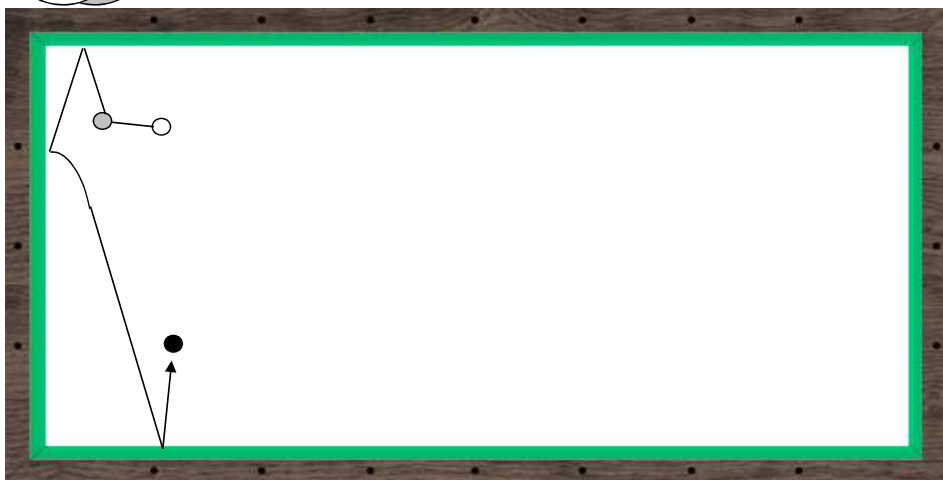
Descriptif Prendre de la bille pour ne pas avoir de contre, effet ou non selon le point d'impact sur la 2^{ème} bande, si le cassé est naturel alors jouer doucement sinon plus fort pour un cassé plus prononcé.

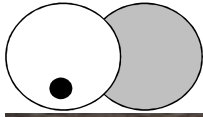
POINT n°5



Descriptif Notre bille n'a pas le temps de travailler le coulé entre la 1^{ère} et la 2^{ème} bande donc elle réalise une courbe vers la 3^{ème}.

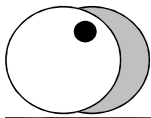
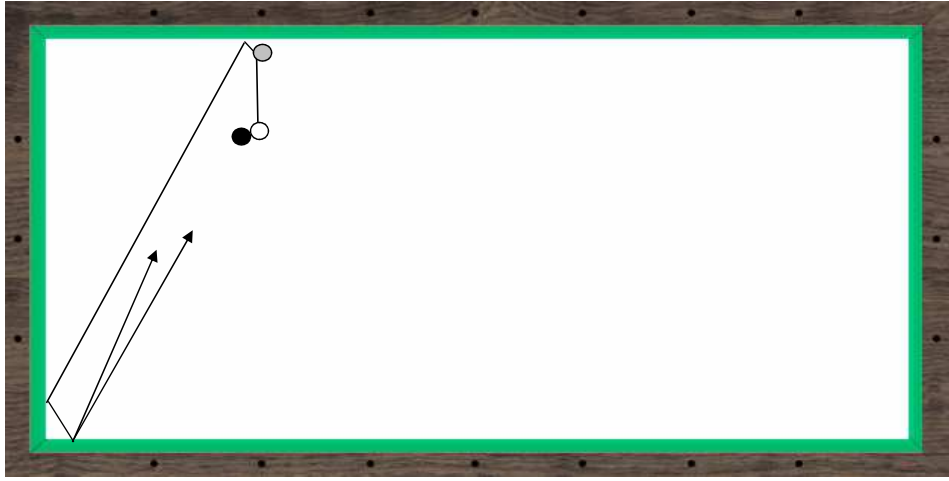
POINT n°6



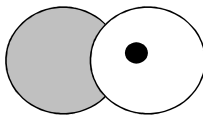
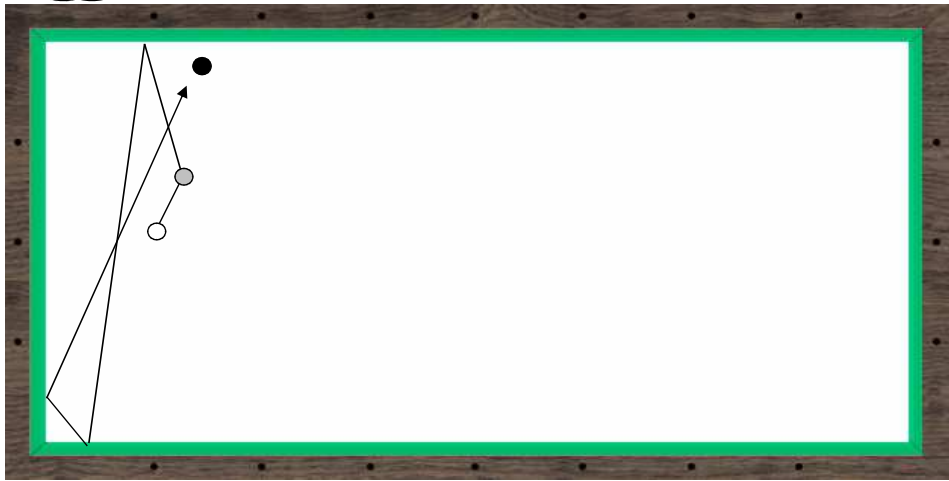


Descriptif Coup pincé.

POINT n°7



POINT n°8



Descriptif Effectuer un geste sec.

POINT n°9

