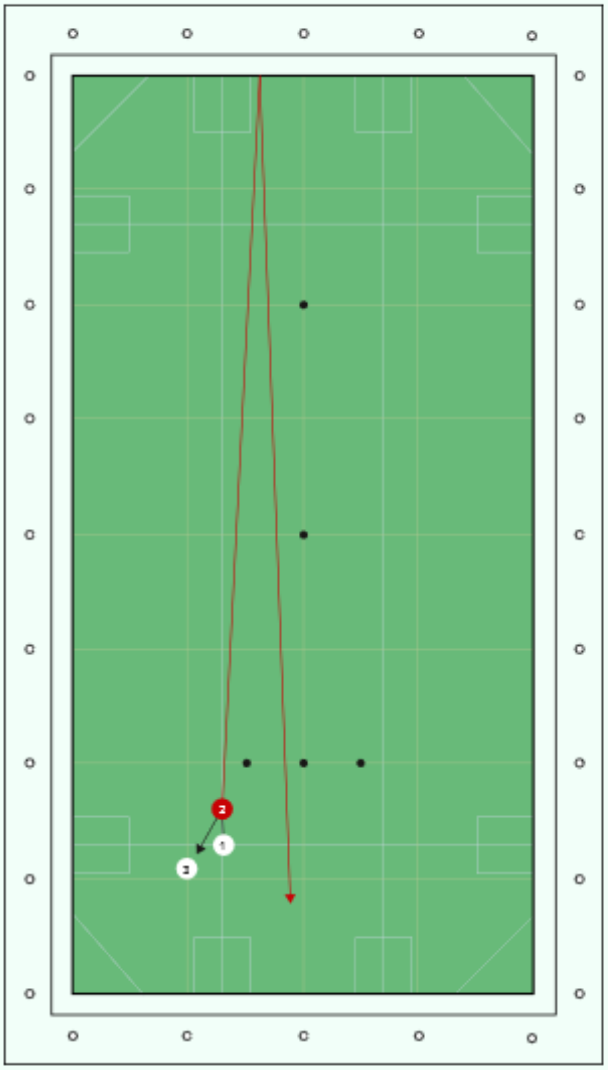
P1



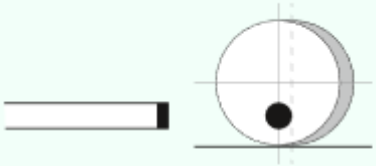
Position 1

RÉTRO DIRECT

Positionner la 2 à un peu plus d'une bille de la 1.

Chercher la hauteur d'attaque pour obtenir la dominante sur la 3.

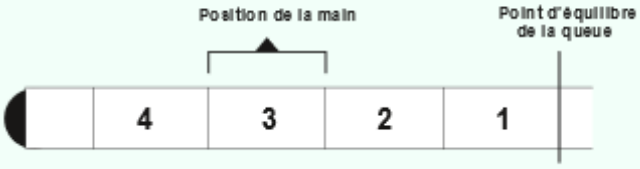
La 2 ne rentre pas vers la 3 mais vers la petite bande.Le rappel de la 2 est approximatif, le seul souci étant cette dominante.



Plein

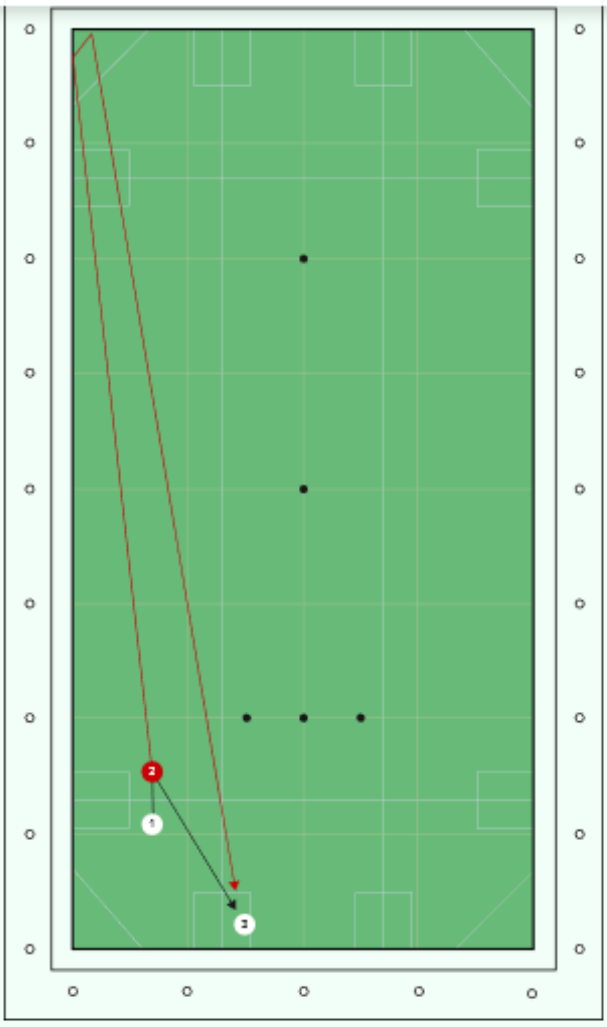
Bas

Sans effet



Coup légèrement pénétrant

P2



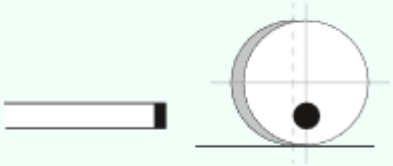
RÉTRO DIRECT

Rappel 2 bandes

Trouver la quantité de 2 pour une rentrée vers la 3.

Il faut que la 2 touche le coin grande bande, le plus près possible du coin.

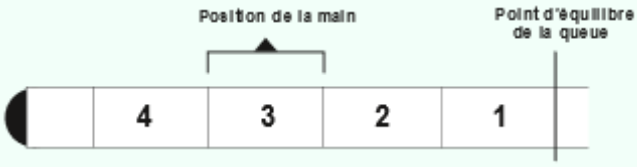
Régler la hauteur d'attaque et la pénétration pour ne pas bousculer la 3.



Plein

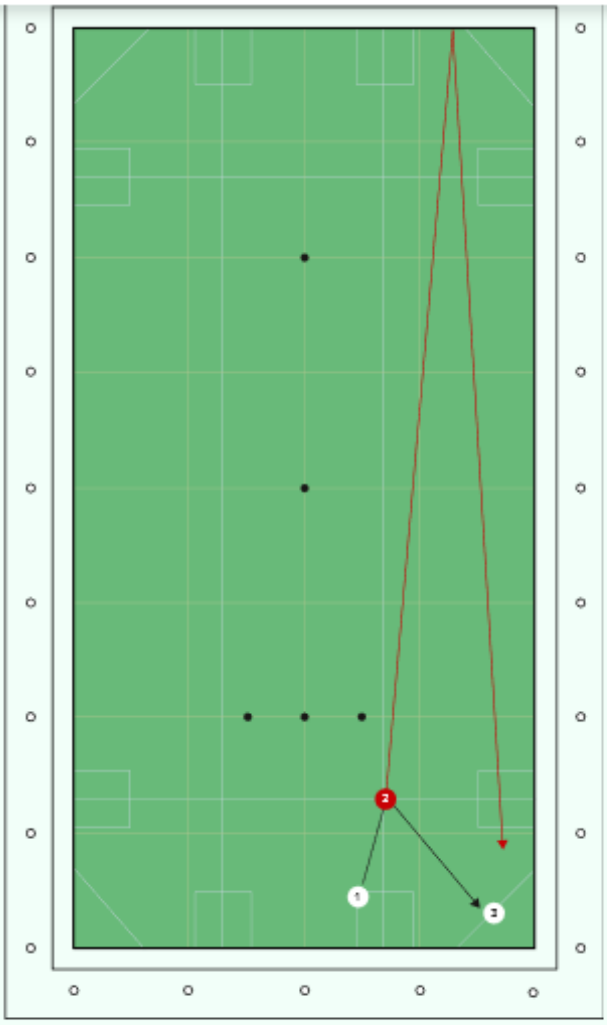
Bas

Sans e ffet



Coup pénétrant

P3

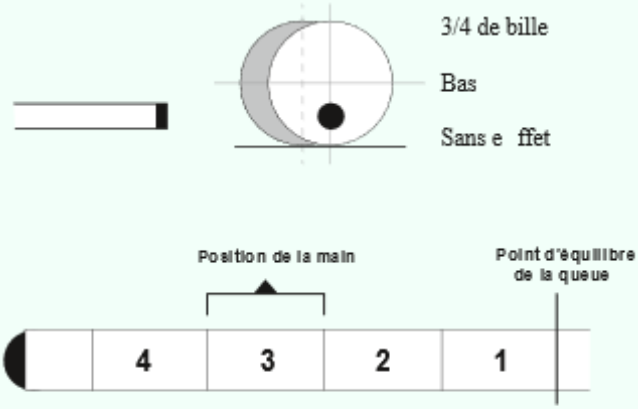


RÉTRO DIRECT

Rappel par 1 ou 2 bandes

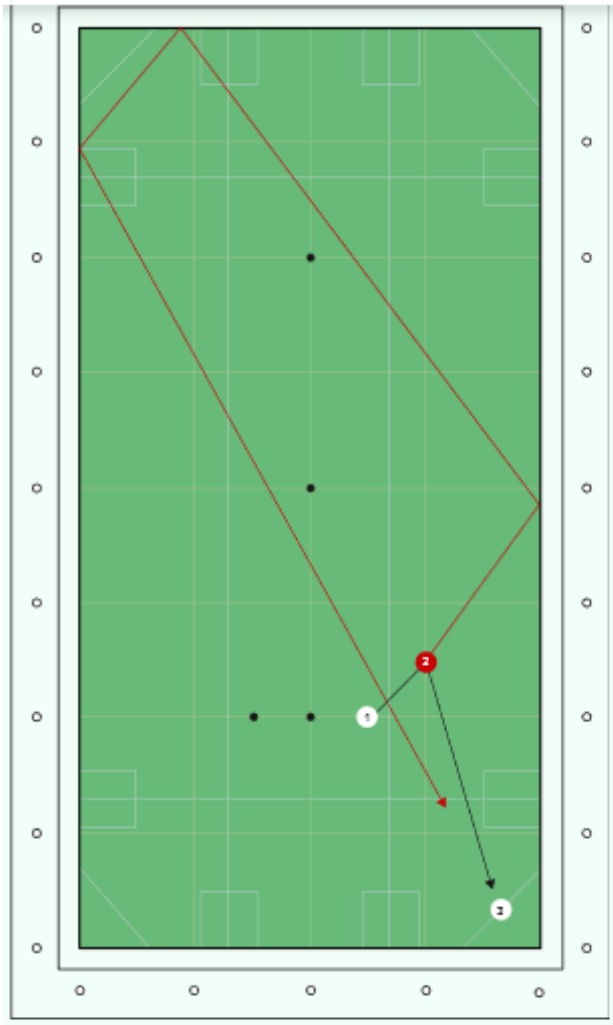
Trouver la quantité de 2 pour une rentrée vers la 3.

Régler la hauteur d'attaque et la pénétration pour ne pas bousculer la 3.



Coup pénétrant

P4



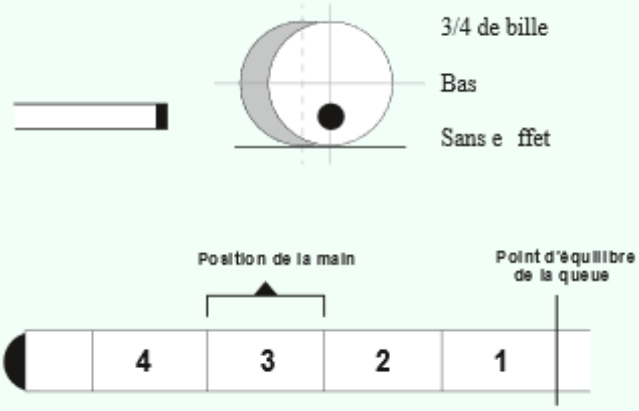
RÉTRO DIRECT

Rappel 3 bandes

La bille 1 est positionnée sur la mouche de départ.

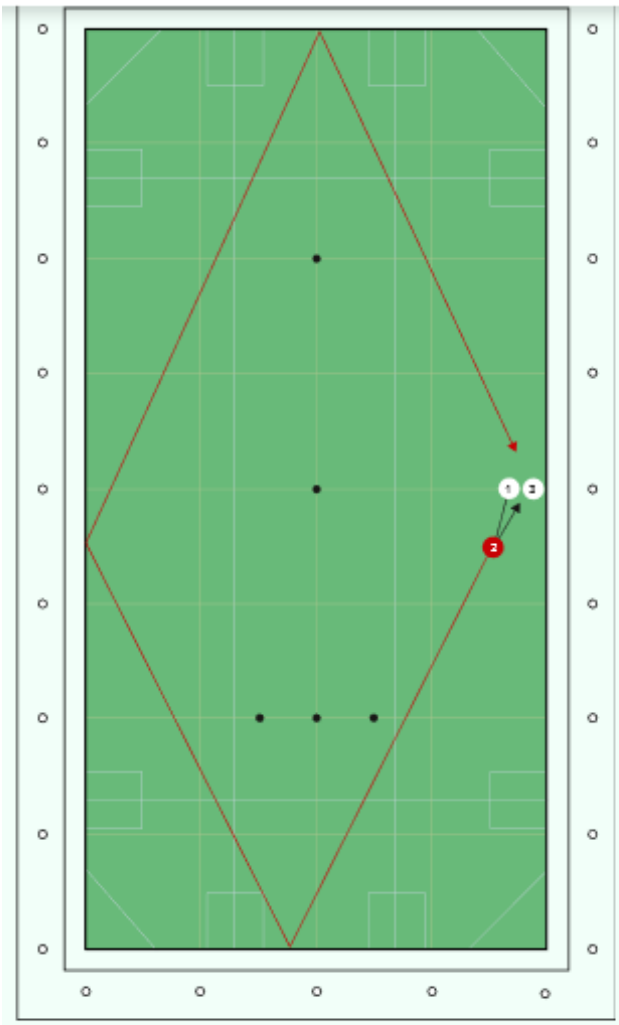
Viser la 2 très pleine pour obtenir un bon rappel et un bon rétro.

Régler la hauteur d'attaque et la pénétration pour atteindre la 3 sans trop la bousculer.



Coup pénétrant

P5



RÉTRO DIRECT AMORTI

Rappel 3 (ou 4) bandes

Les billes 1 et 3 sont pratiquement collées, la 3 étant à un centimètre de la bande.

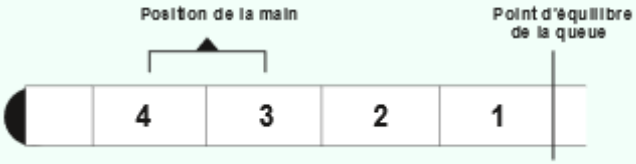
La 2 est au centre du carré formé par les lignes des mouches.

Soigner la quantité de 2 et l'amorti sur la 3.

Très plein

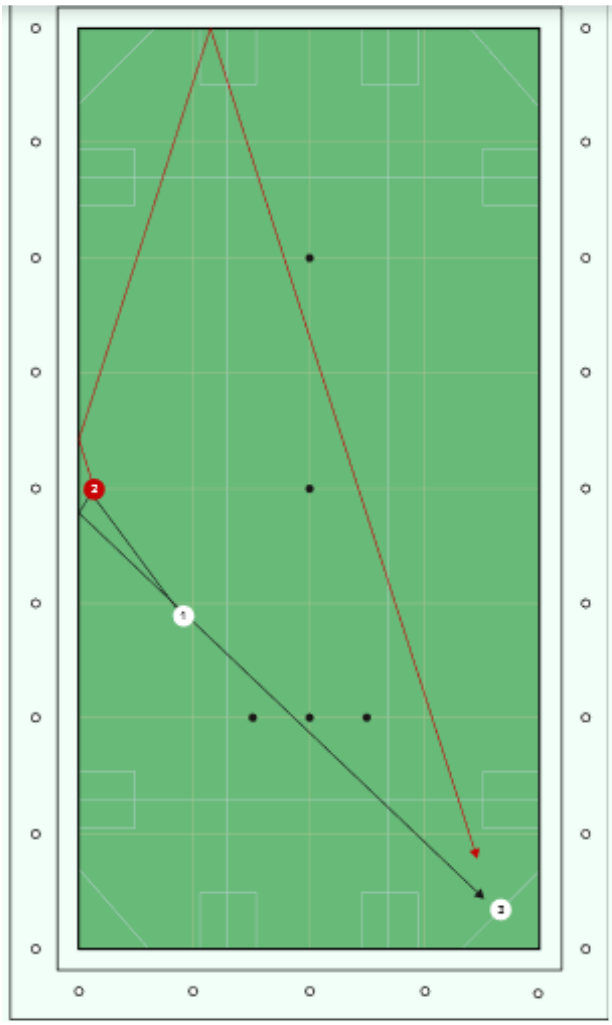
Sous le centre

Sans e ffet



Coup de queue lancé peu pénétrant

P6

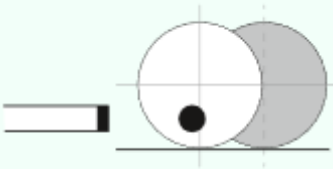


RÉTRO 1 BANDE PAR ÉCLATEMENT

Rappel 2 (ou 3) bandes

La 2 est à un centimètre maximum de la bande.

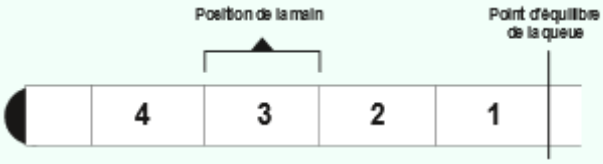
C'est la qualité du lancer de la queue qui provoque l'éclatement et le recul jusqu'à la 3.



Environ 1/2 bille

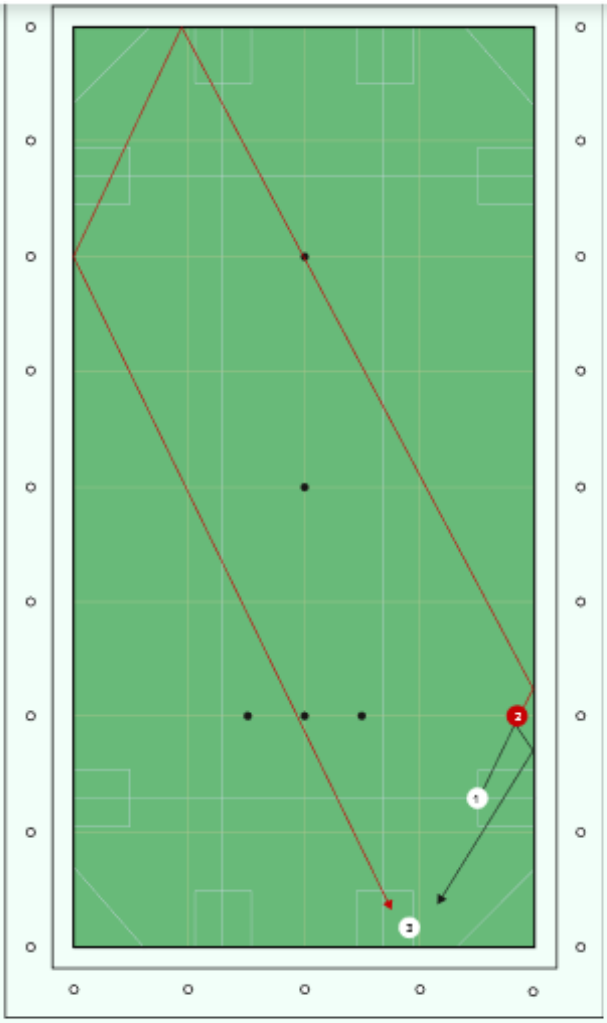
Bas

Un soupçon d'e ffet à gauche



Coup de queue lancé assez vif

P7

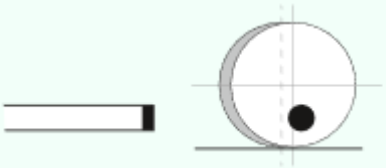


RÉTRO PAR 1 (OU 2) BANDES

Rappel 3 bandes

La bille 2 est à environ un centimètre de la bande.

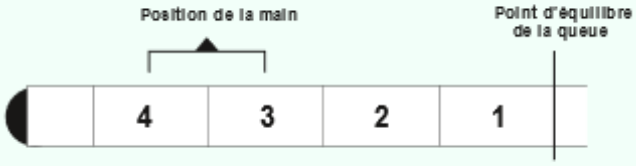
Prendre la 2 pleine car il s'agit bien d'un rétro à effectuer.



Plein

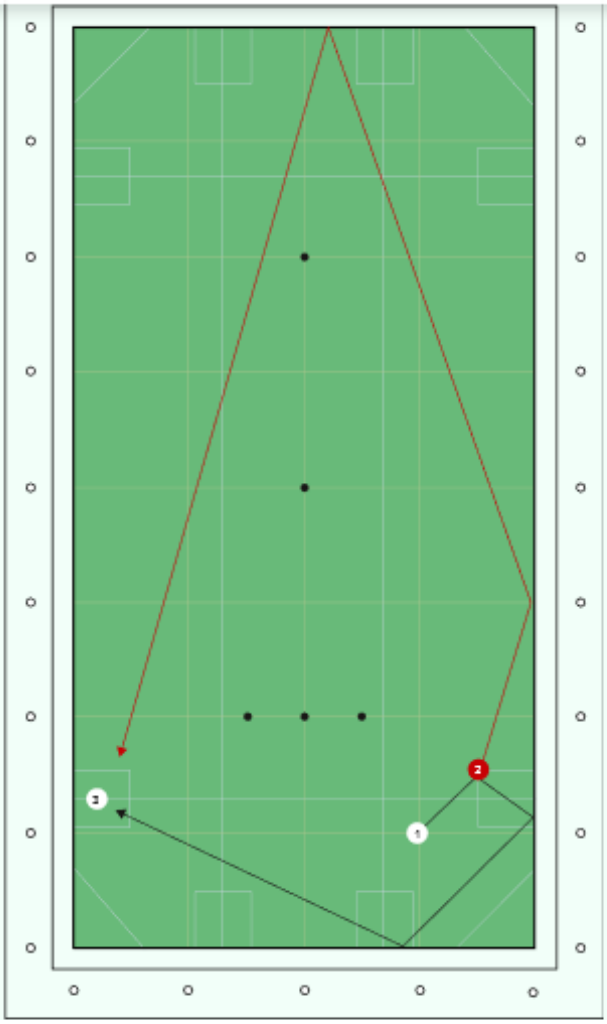
Bas

Léger effet à droite



Coup de queue pénétrant

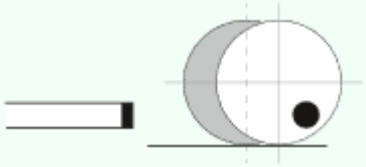
P8



RÉTRO PAR 2 BANDES

Rappel 2 bandes

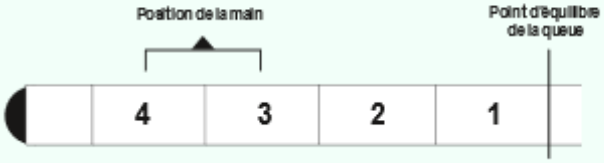
L'effet donne de la vitesse à la 1.



3/4 de bille

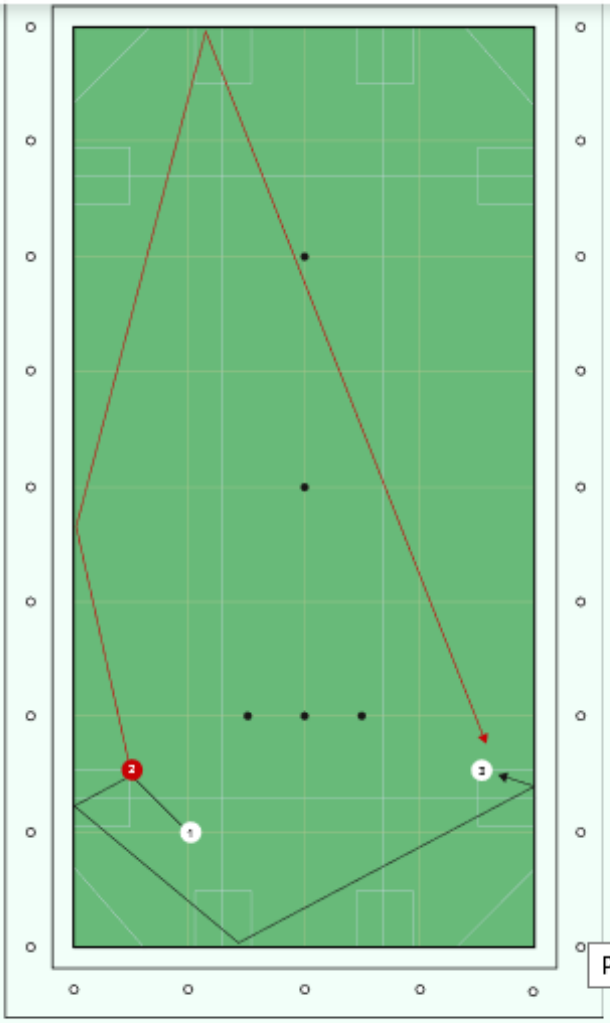
Bas

Effet à droite



Coup de queue lancé et pénétrant

P9

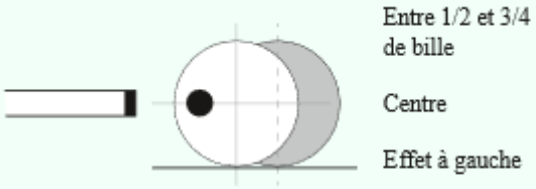


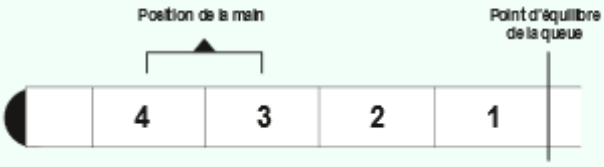
RÉTRO PAR 3 BANDES

Rappel 2 (ou 3) bandes

L'effet permet un développé de la 1 sur les bandes.

Ce point peut se jouer en une, deux ou trois bandes. Le meilleur grossissement de la 3 est obtenu en jouant trois bandes.

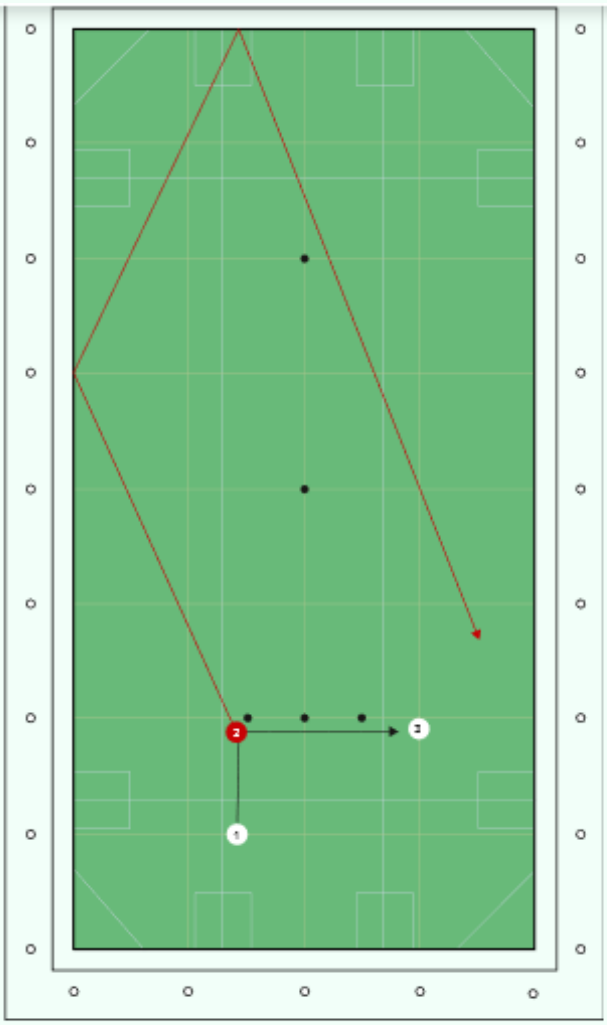




Coup de queue long et pénétrant

Position 9 : RÉTRO par 3 bandes Rappel 2 (ou 3) bandes

P10

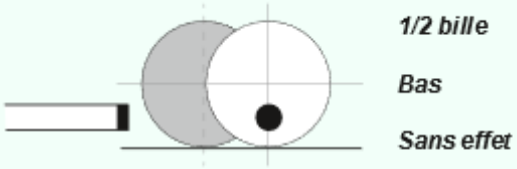


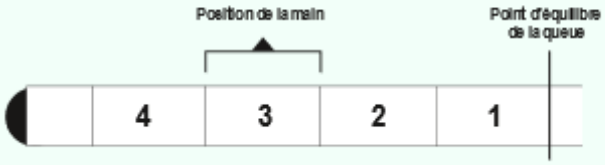
DIRECT ANGLE DROIT

Rappel 2 bandes

La base du point direct : l'angle droit.

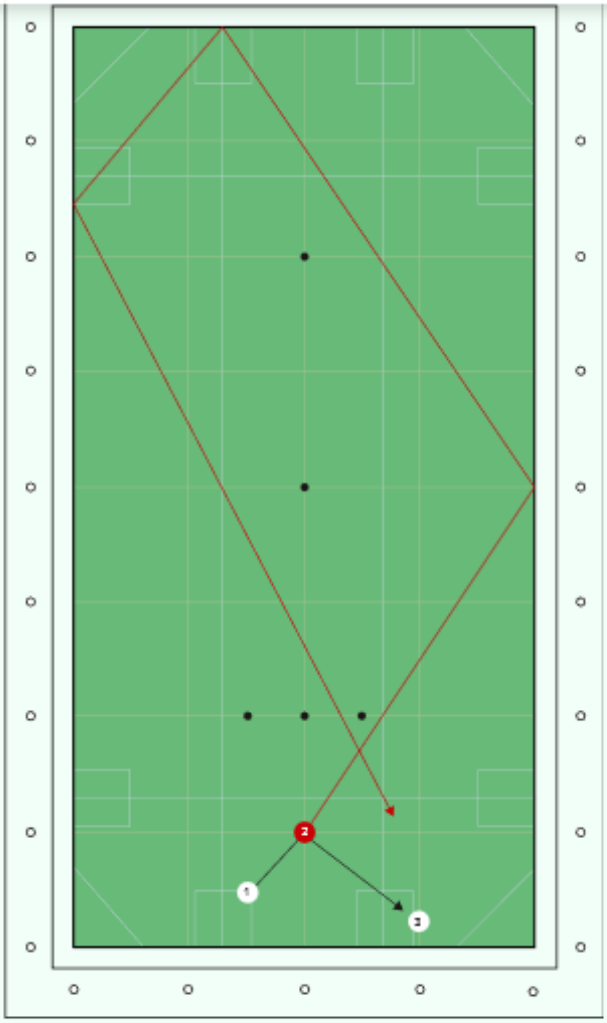
Dans cette position, exécution de l'angle droit en jouant 1/2 bille et bille basse.





Coup de queue lancé et soutenu

P11

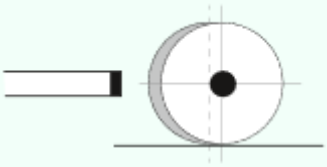


DIRECT ANGLE DROIT

Rappel 3 bandes

La base du point direct : l'angle droit.

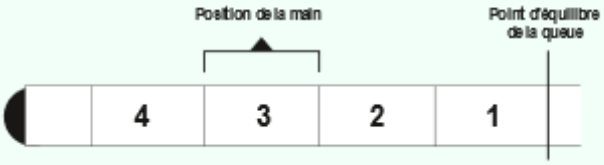
Dans cette position, exécution de l'angle droit en jouant plein et au centre.



Plein

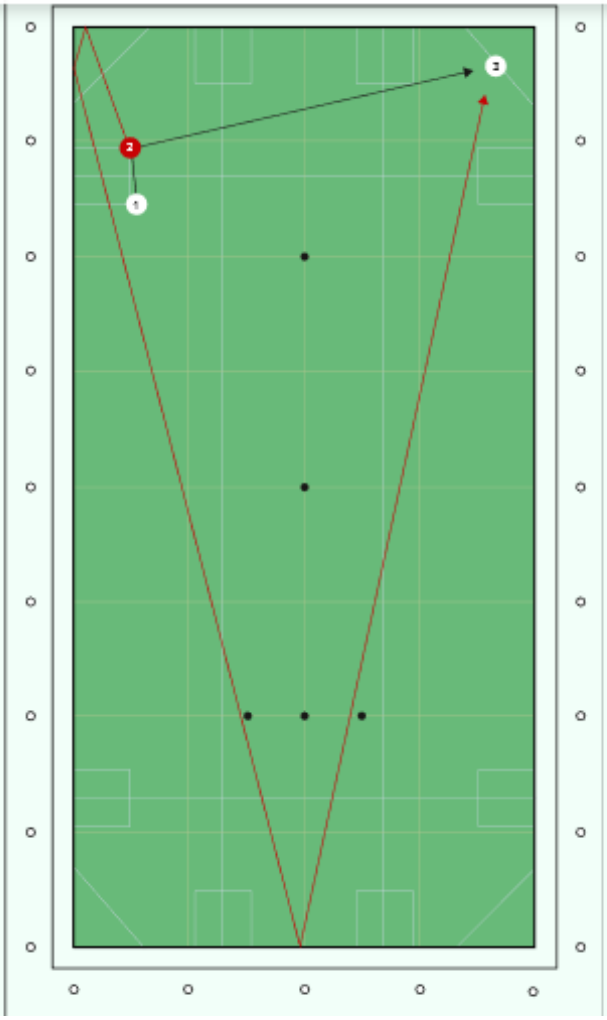
Au centre

Sans effet



Coup de queue lancé et soutenu

P12

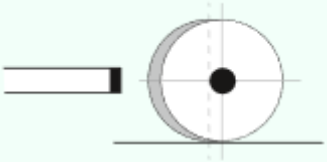


DIRECT ANGLE DROIT

Rappel 3 bandes

La base du point direct : l'angle droit.

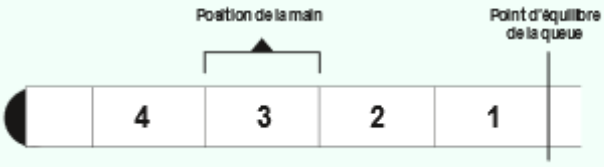
Dans cette position, exécution de l'angle droit en jouant plein et au centre.



Plein

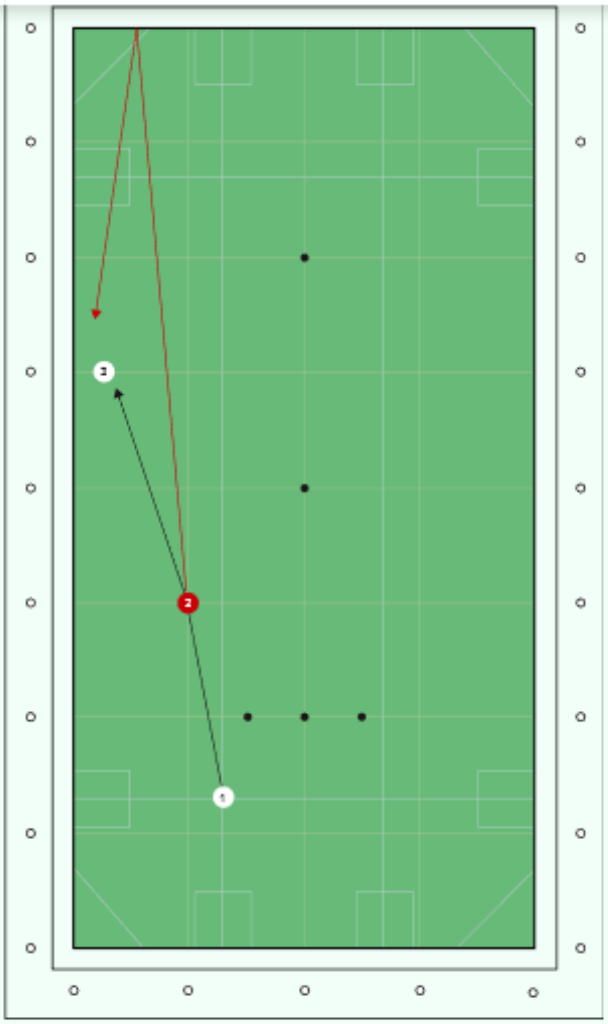
Au centre

Sans effet



Coup de queue lancé assez vif

P13

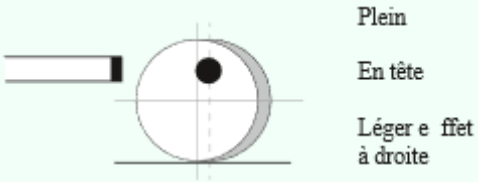


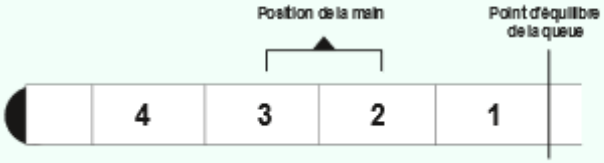
COULÉ

Rappel 1 bande

La 3 est à une bille de la bande.

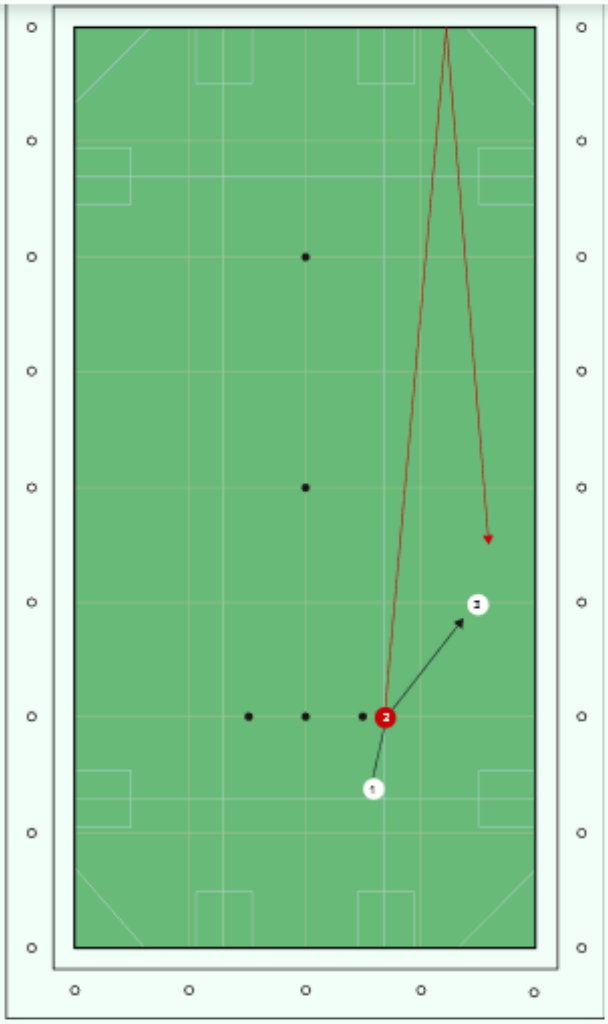
L'effet à droite a deux objectifs :- Atténuer l'éclatement en cas de manque de plein- Grossir la 3 qui est proche de la bande.





Coup de queue lent très allongé

P14



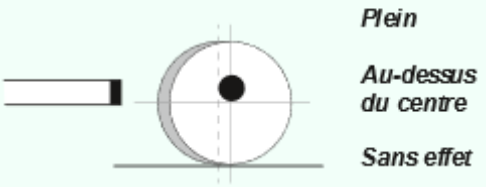
COULÉ AMORTI

Rappel 1 bande

La 3 est à environ deux billes de la bande.

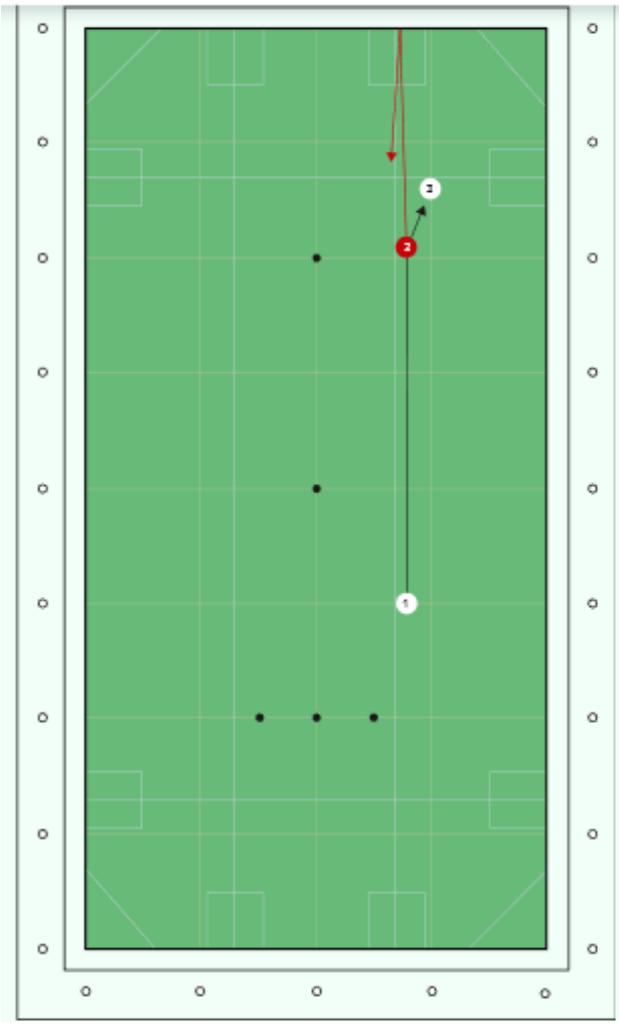
La distance à parcourir par la 1 est courte par rapport au rappel de la 2, d'où l'amorti à exécuter.

Trouver la hauteur d'attaque pour obtenir un bon amorti sur la 3.



Coup de queue lent très allongé

P15



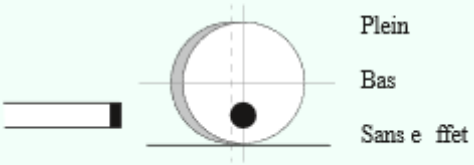
COULÉ

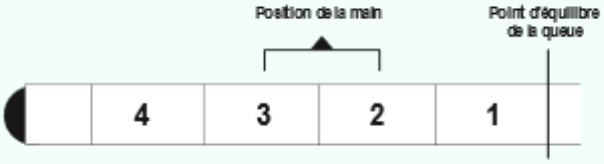
Billes 2 & 3 très proches

La 2 et la 3 sont très proches, la 1 très éloignée, le coulé à effectuer est court.

La 1 n'a pas besoin d'effet supplémentaire de rotation vers l'avant pour atteindre la 3.

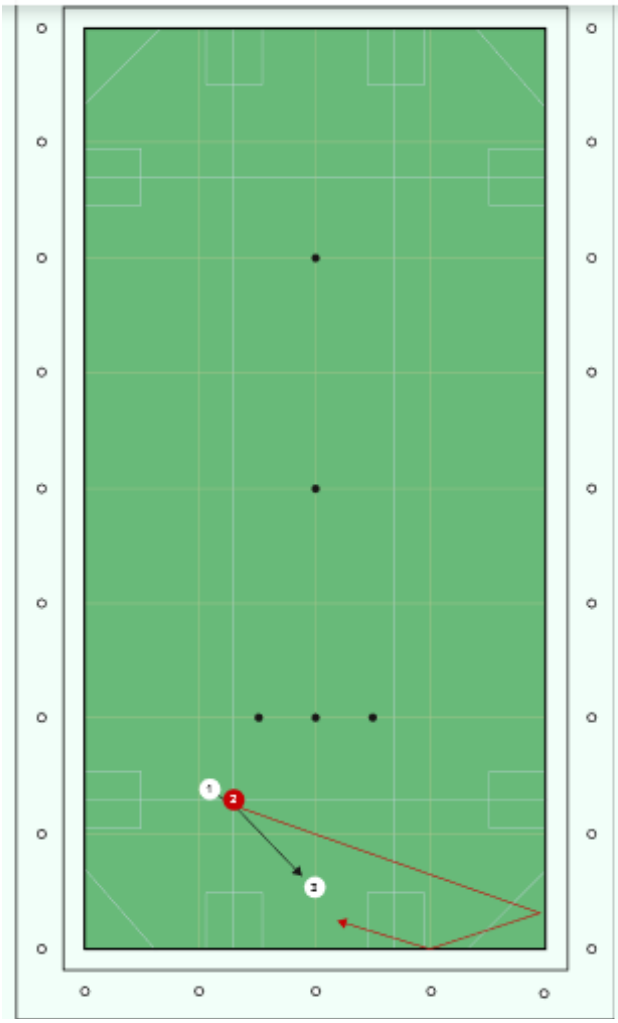
L'attaque basse de la bille 1 permet de jouer un peu plus fort que le jeu, ce qui permet de conserver une certaine rectitude à son parcours.





Coup de queue lent

P16



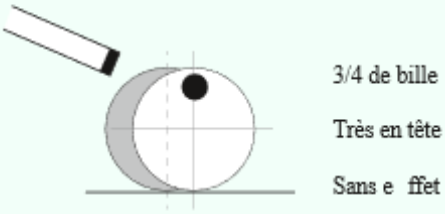
COULÉ

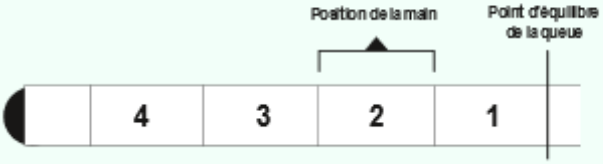
Billes 1 & 2 très proches

La 3 est à environ deux billes de la bande.

La distance à parcourir par la 1 est courte par rapport au rappel de la 2, d'où l'amorti à exécuter.

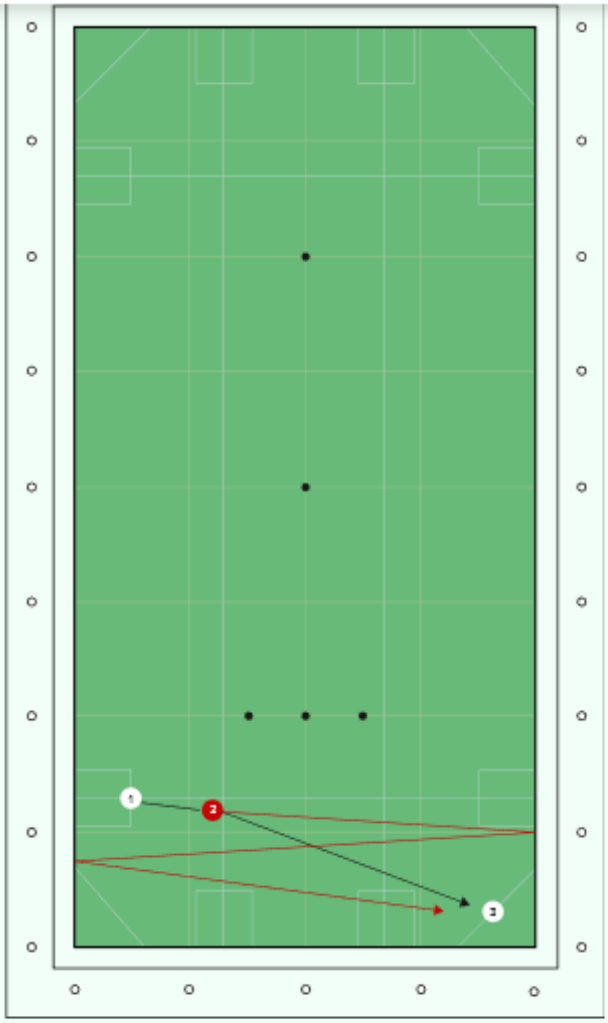
Trouver la hauteur d'attaque pour obtenirun bon amorti sur la 3.





Coup de queue vif et court

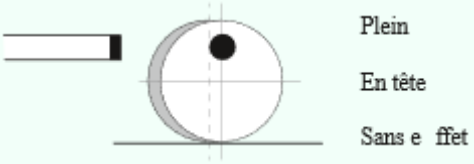
P17

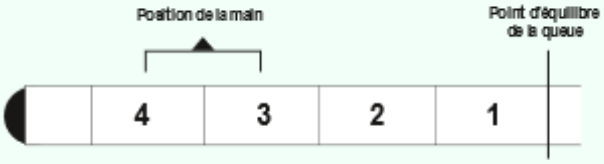


COULÉ

Doublé de la 2

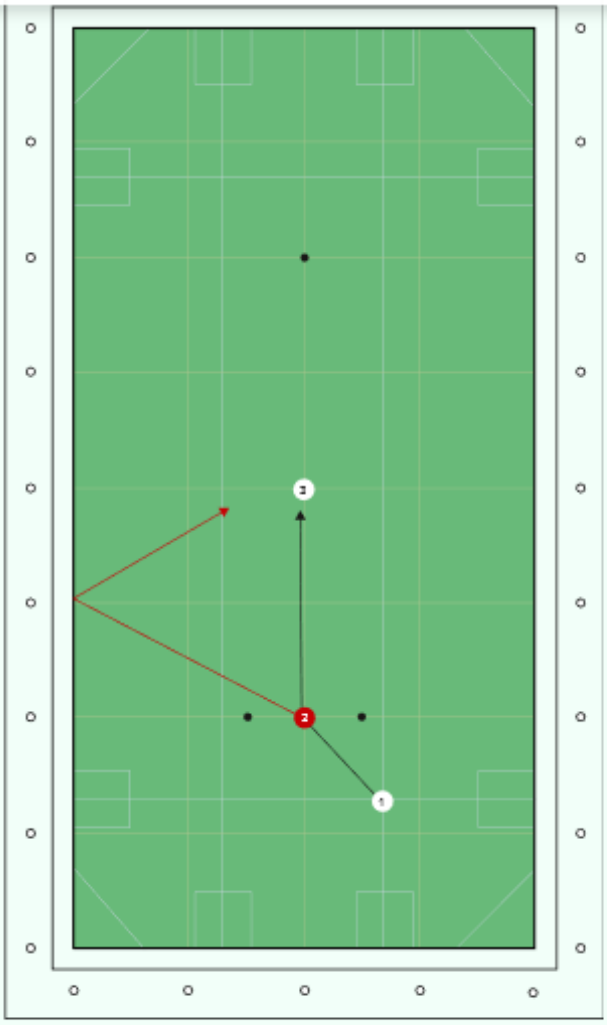
Rechercher la bonne quantité de 2 qui la fait passer tout près de la 1 et qui lui permet de rassembler les billes dans le coin.





Coup de queue rapide et allongé

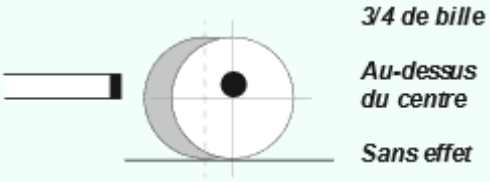
P18

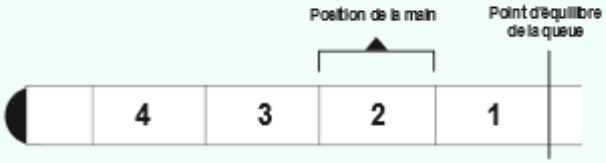


DEMI-COULÉ

Rappel 1 bande

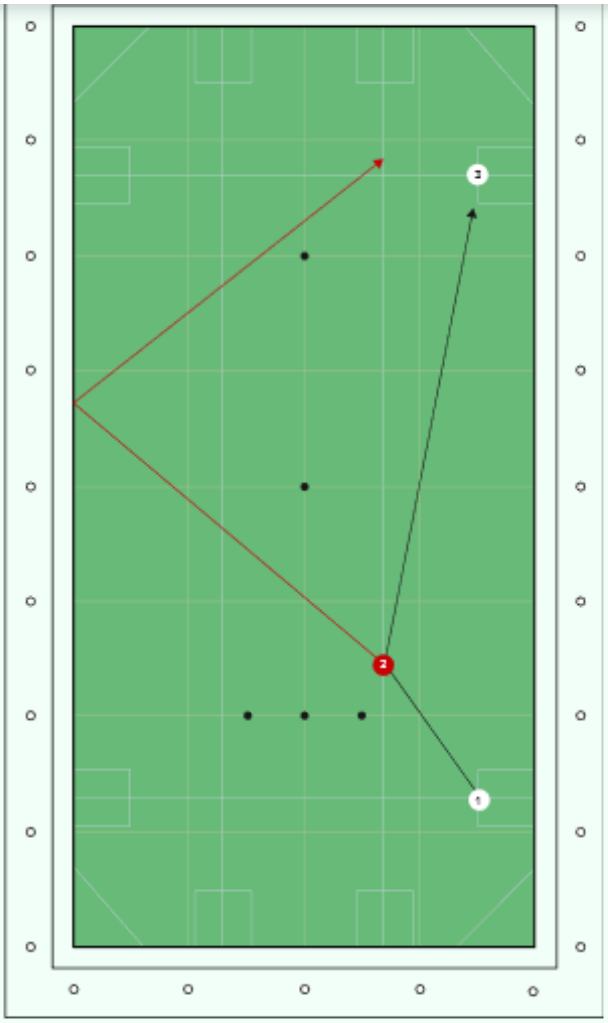
Rechercher la bonne quantité de 2 qui la fait passer tout près de la 1 et qui lui permet de rassembler les billes dans le coin.





Coup de queue très lent et allongé

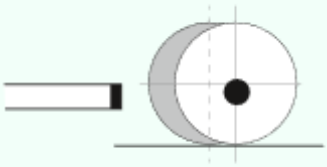
P19



DEMI-COULÉ

Rappel 1 bande

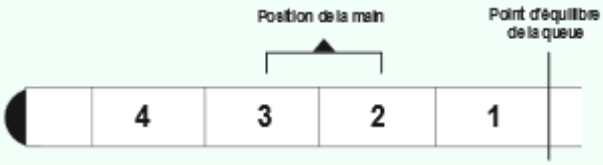
La bonne hauteur d'attaque est proche du centre. Jouer très lentement et très allongé.



3/4 de bille

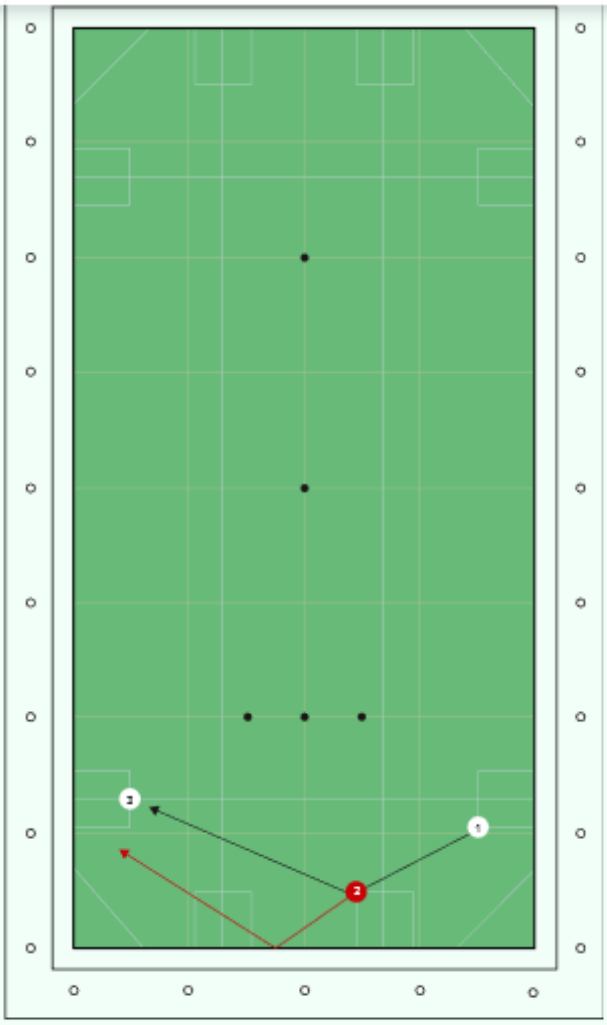
Légerement sous le centre

Sans effet



Coup de queue lent et très allongé

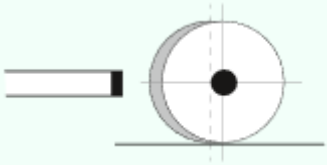
P20



DEMI-COULÉ

Rappel 1 bande

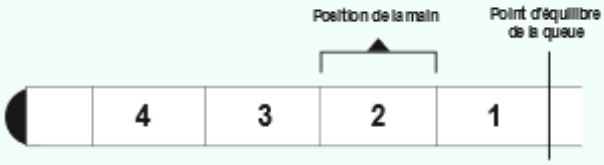
La bonne exécution de ce point se voit récompensée de l'américaine...



Entre 3/4 et plein

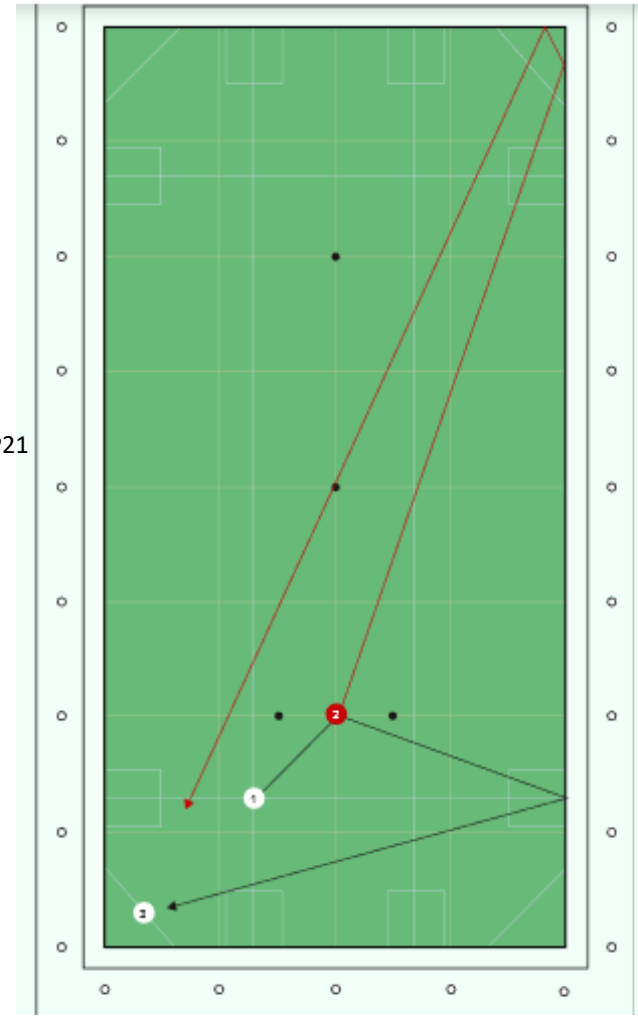
Au centre

Sans effet



Coup de queue très lent et très allongé

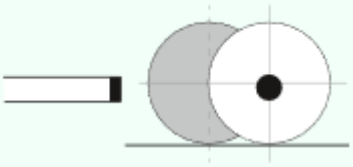
P21



POINT D'ÉCHELLE N°1

La 2 est à un peu moins d'une demi-bille au-dessus de la mouche centrale.

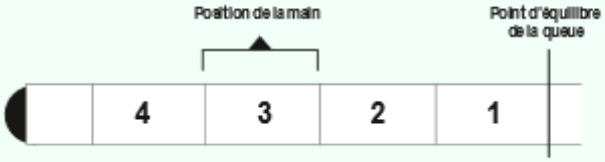
Le défaut, très souvent, dans l'exécution de ce point est le manque de quantité de 2.



1/2 bille

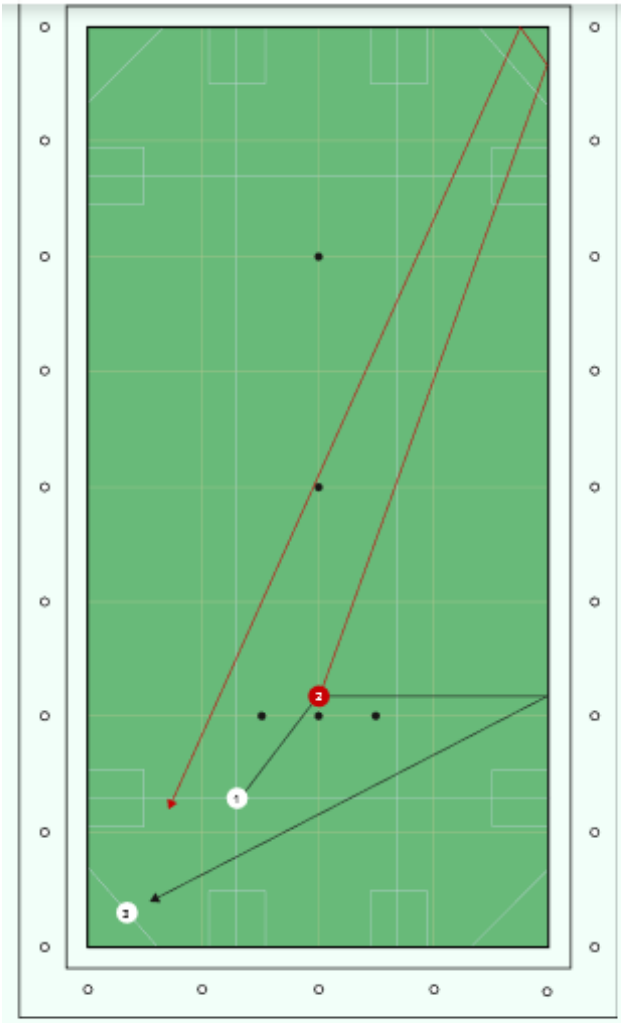
Sous le centre

Sans effet



Coup de queue lancé long

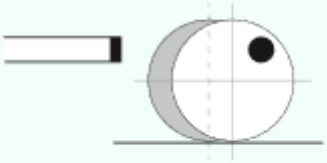
P22



POINT D'ÉCHELLE N°2

L'echelle la plus facile à régler.

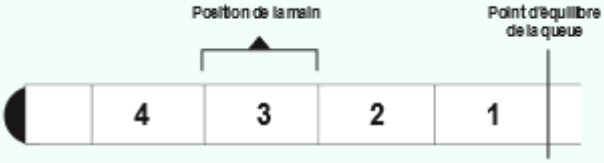
1/2 bille, pas d'effet, pratiquement au centre(à peine en dessous).



3/4 de bille

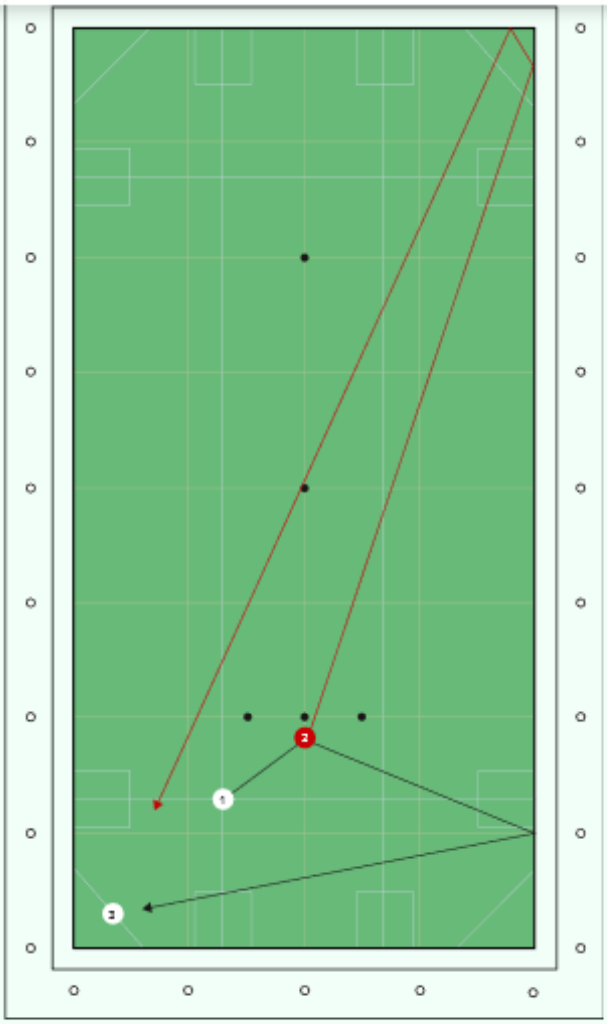
En tête

Effet à droite



Coup de queue lancé long

P23

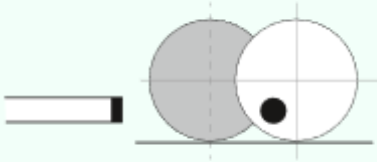


POINT D'ÉCHELLE N°3

La 2 est à un peu moins d'une demi-bille au-dessous de la mouche centrale.

L'échelle la plus difficile à régler.

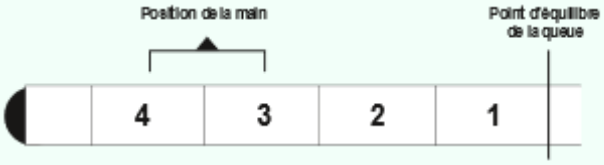
L'effet contraire (à gauche) freine la bille n°1 au contact de la bande. Attention à ne pas mettre trop d'effet.



1/4 de bille

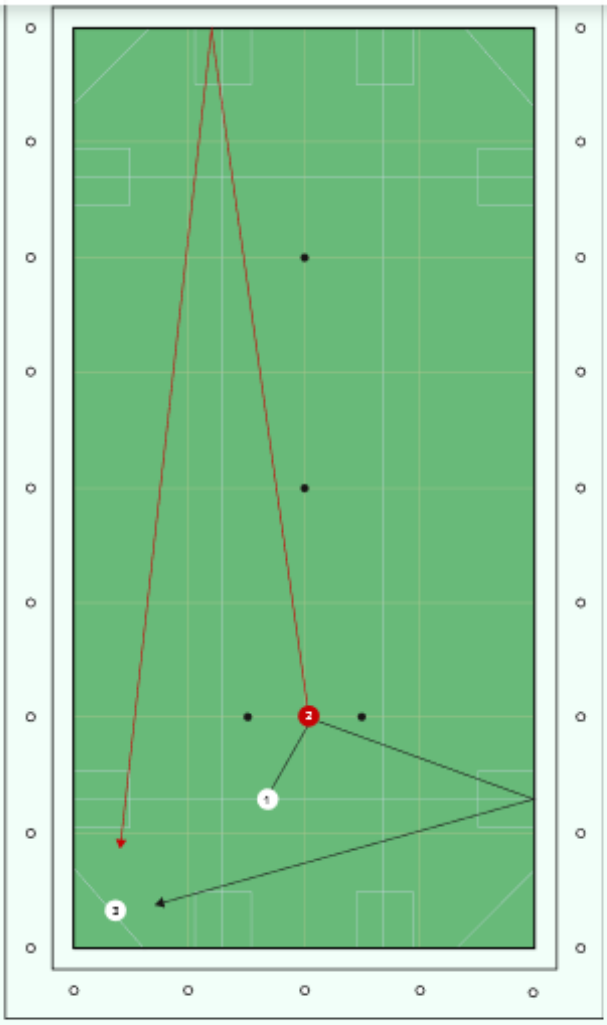
Bas

Effet à gauche



Coup de queue lancé assez rapide

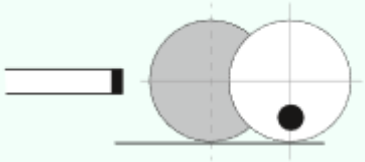
P24



COUPÉ N°1

Rappel 1 bande

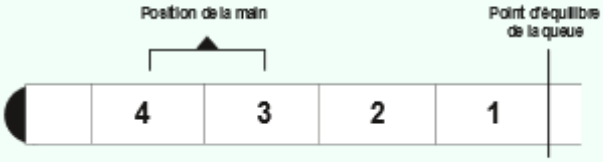
Position qui nous oblige à rentrer la 2 en une bande, cette bille ne pouvant pas atteindre la grande bande comme dans les points d'échelle et ne rentrant pas non plus en jouant direct.



Entre 1/2 bille
1/4 de bille

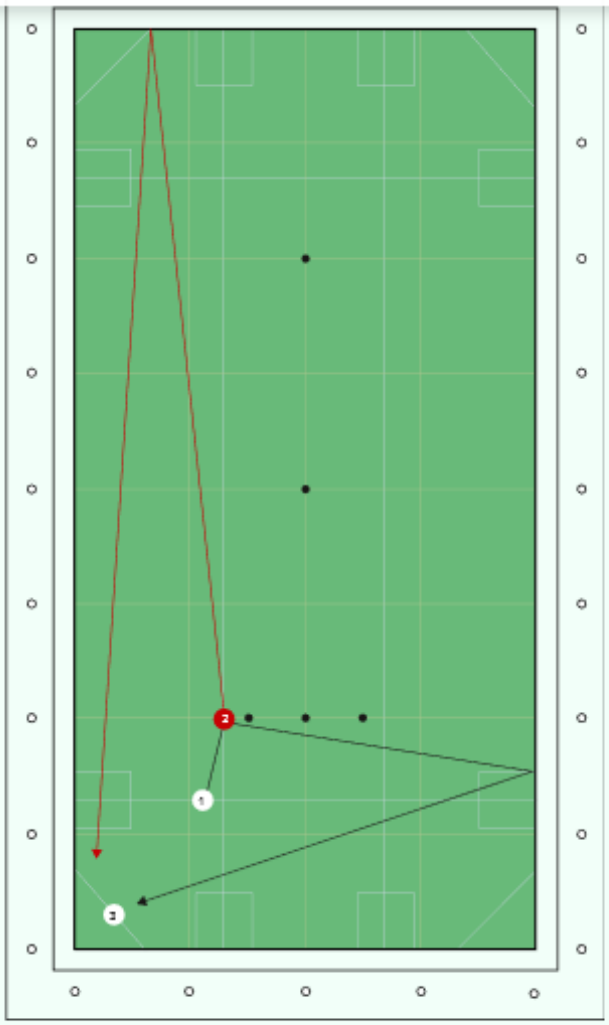
Bas

Sans effet



Coup de queue lancé assez rapide

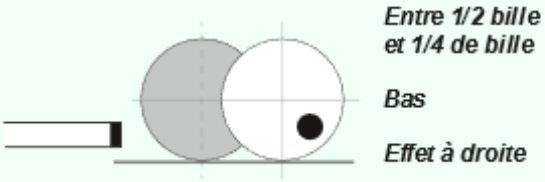
P25

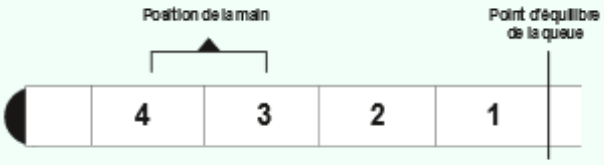


COUPÉ N°2

Rappel 1 bande

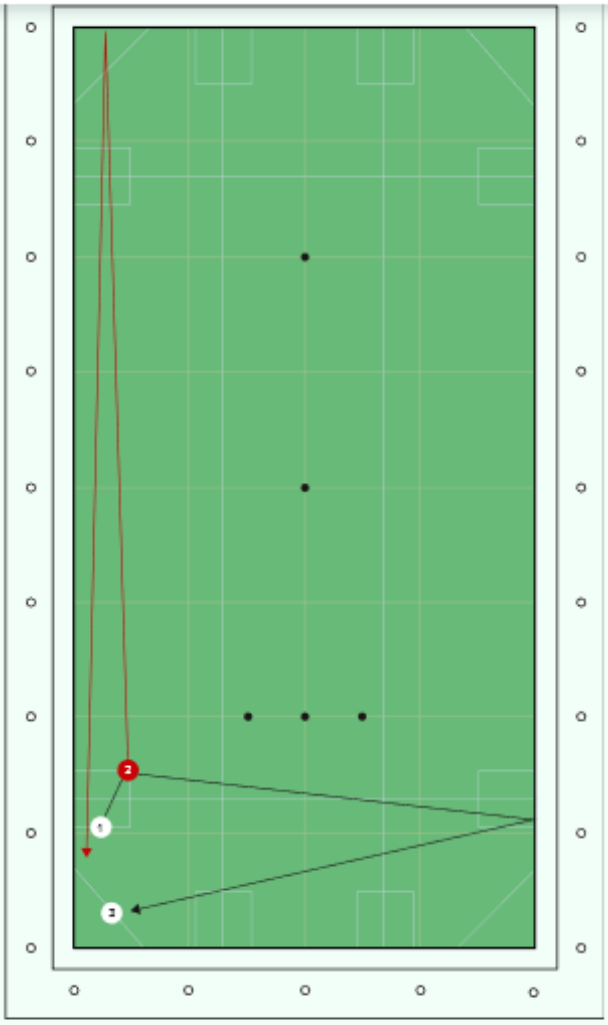
Attention à ne pas faucher dans l'exécution de ce point. Le défaut, très souvent, est de prendre trop de quantité sur la 2.





Coup de queue lancé rapide

P26

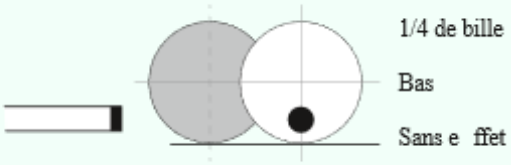


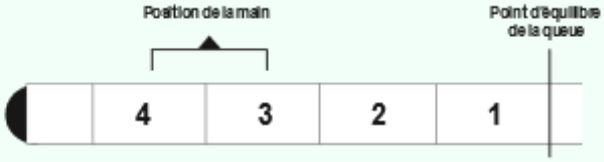
COUPÉ N°3

Rappel 1 bande

Comme pour la position précédente, attention à ne pas faucher dans l'exécution de ce point.

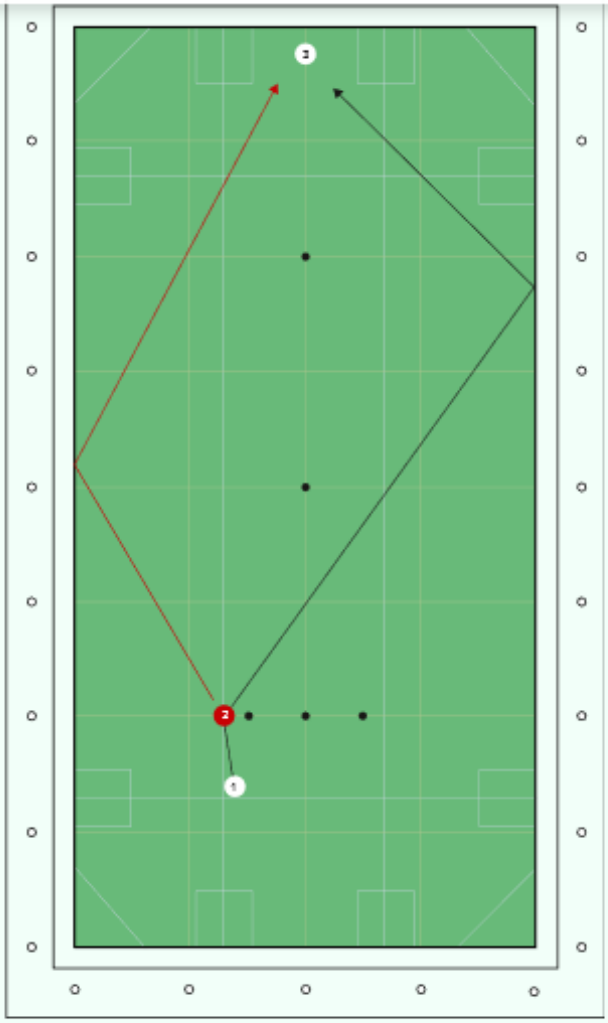
La bille n°1 courbe légèrement après avoir choqué la 2.





Coup de queue lancé rapide

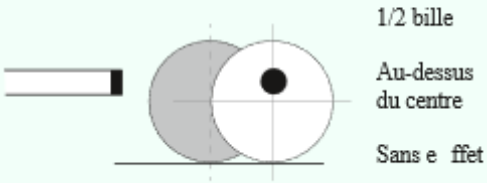
P27

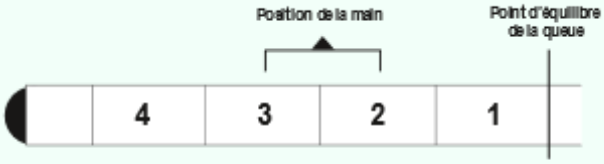


UNE BANDE ÉCLATEMENT NATUREL

Rappel 1 bande

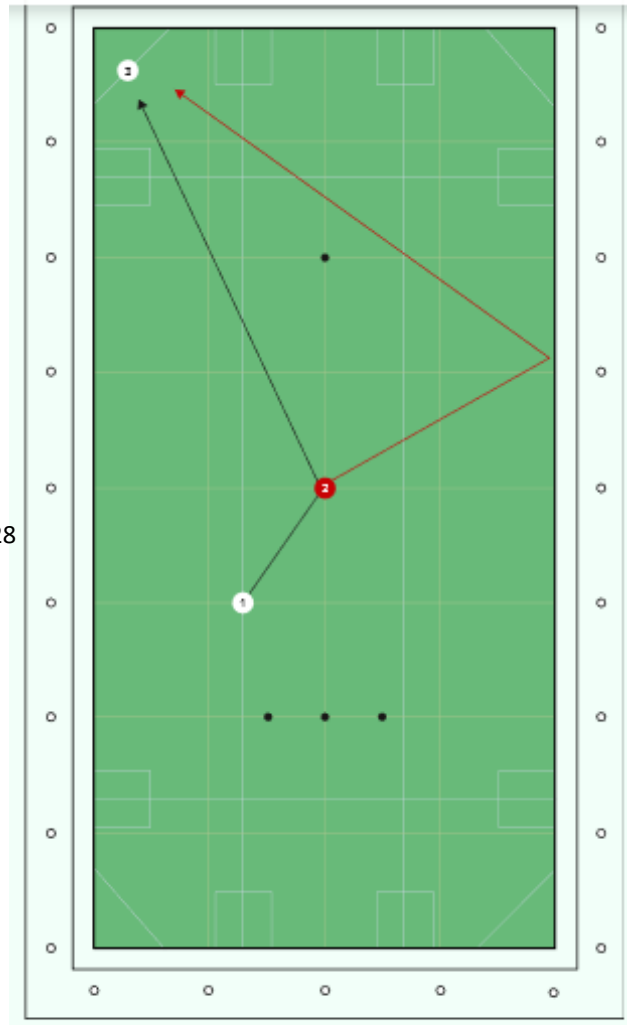
La 1 et la 2 doivent arriver en même temps de chaque côté de la 3.





Coup de queue très lent et très allongé

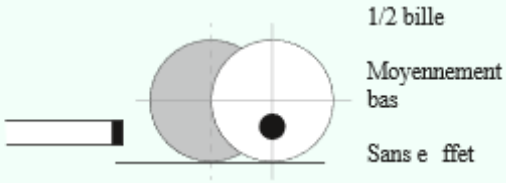
P28

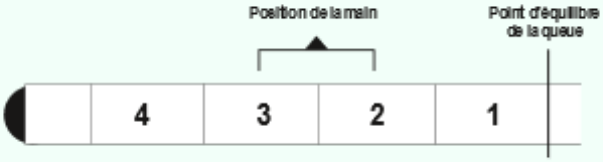


DIRECT ÉCLATEMENT SOUTENU

Rappel 1 bande

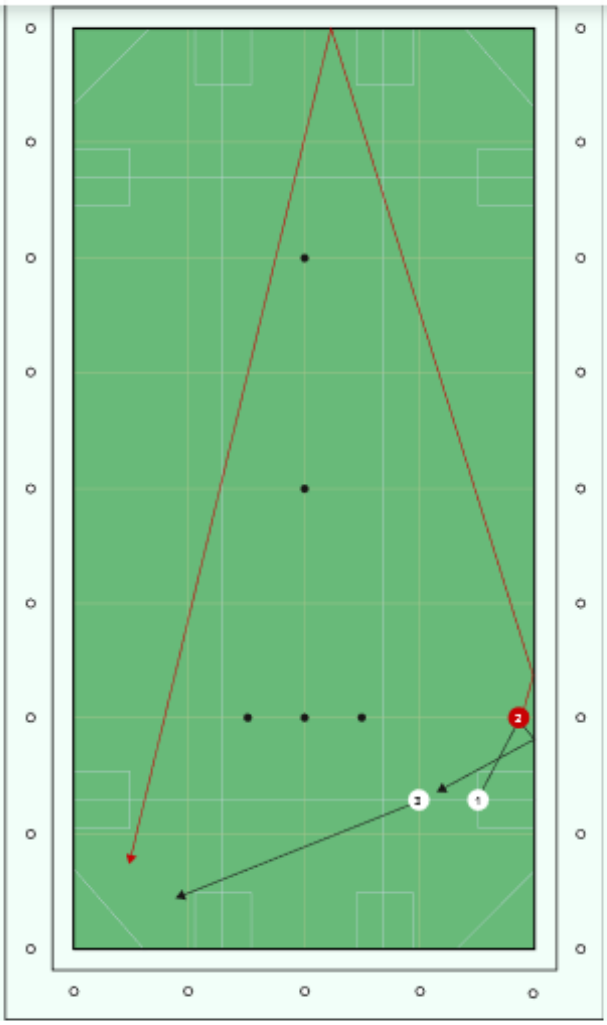
Cet éclatement s'obtient en jouant la bille 1 entre le centre et le bas et en animant le coup de queue.





Coup de queue lancé assez animé

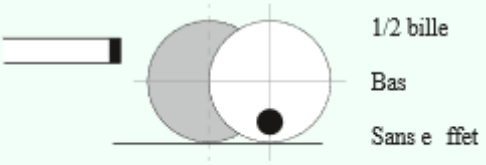
P29

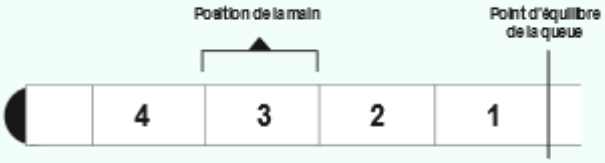


UNE BANDE CHANGEMENT D'AILE

Rappel 2 bandes

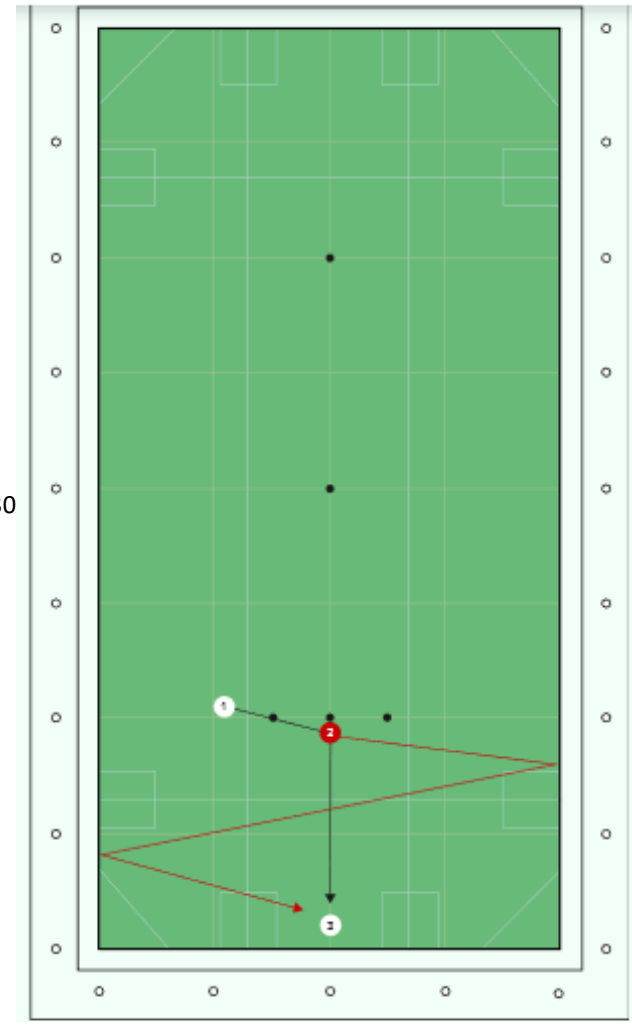
La bille 2 est collée ou pratiquement collée à la bande. Il faut arriver sur la 3 pleine bille et la pousser vers le coin. Une fois n'est pas coutume, ici, il ne faut pas amortir.





Coup de queue lancé assez rapide

P30

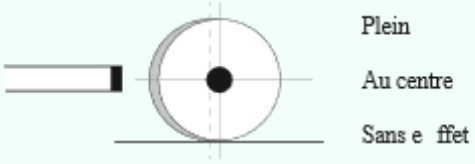


DIRECT AMORTI

Doublé de la 2.

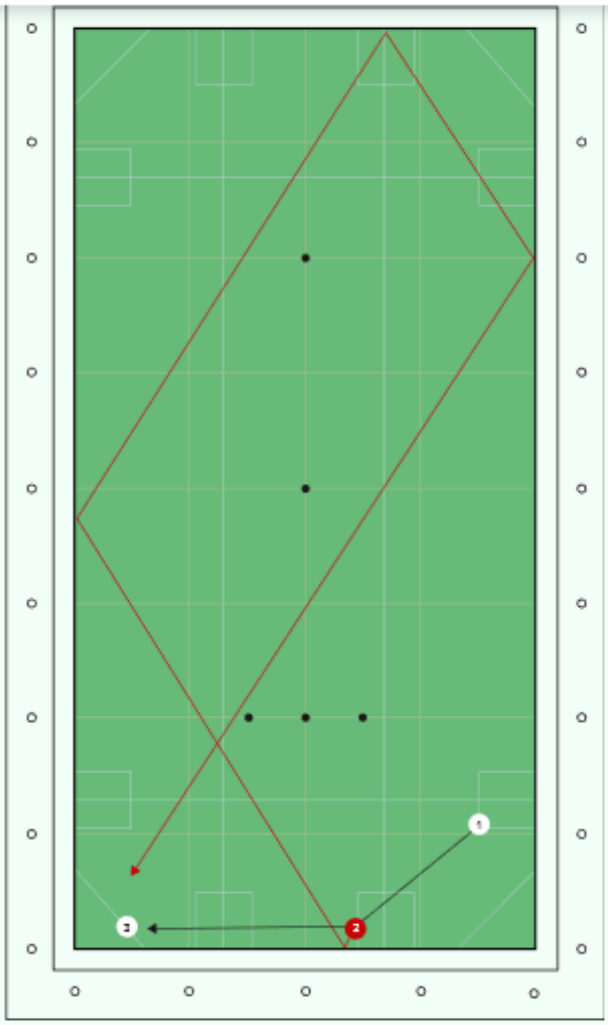
La 3 est à un ou deux centimètres de la bande.

La 2 est à environ un centimètre de la mouche centrale. Elle ne rentre pas naturellement en unebande, il faut donc la doubler dans la largeur. Attention à ne pas mettre d'effet à droite.



Coup de queue lancé

P31



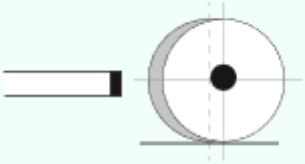
DIRECT AMORTI

Grand parcours de la 2.

Positionner la 2 à environ deux centimètres de la bande.

Le parcours de la 2 est très grand, l'attaque au centre de la 1 sera suffissant pour atteindre la 3.

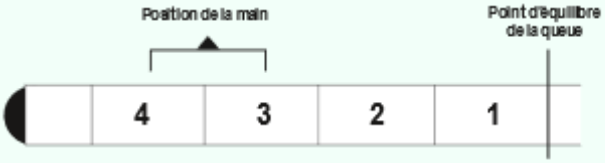
Se réalise très bien sans effet mais peut également se jouer avec un peu d'effet à gauche (effet anti-éclatement).



Entre 3/4 de bille et plein

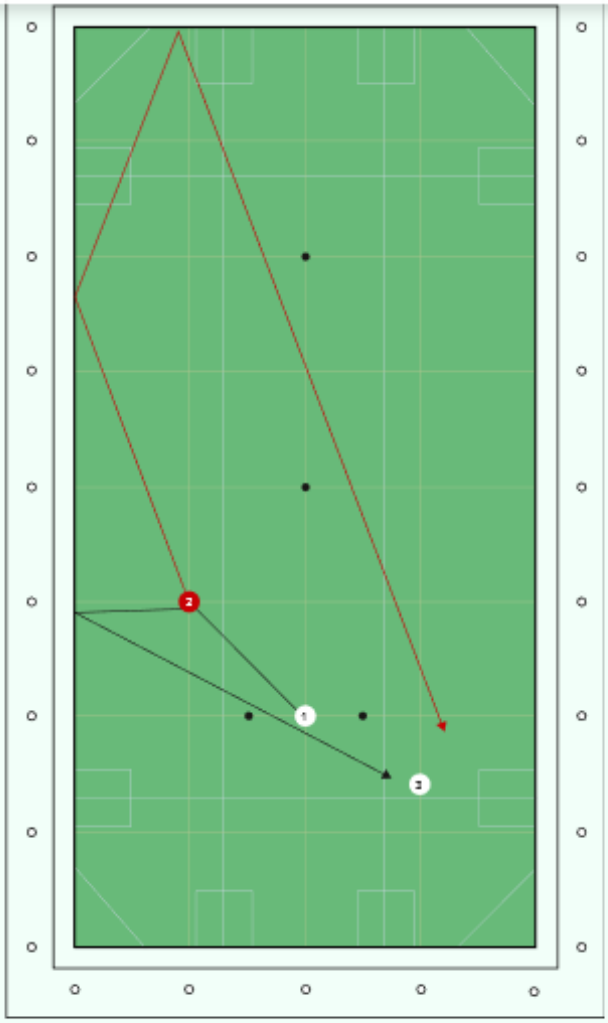
Au centre

Sans effet



Coup de queue lancé rapide et long

P32



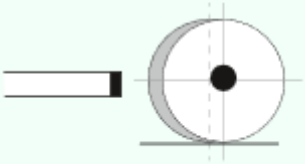
COUP QUI PORTE SANS RECOURS

Rappel 2 bandes.

Le point est sans recours car la 3 est petite.

Dans tous les coups qui portent, la hauteur d'attaque de la 1 est bille en tête.

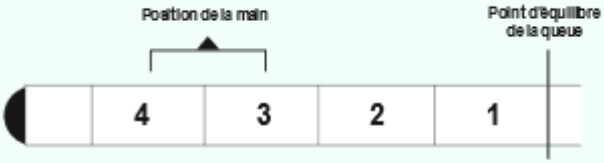
La quantité de 2 est déterminée par la position de celle-ci, l'effet direct, contraire ou le sans effet, donnera la direction à la 1.



Entre 3/4 de bille et plein

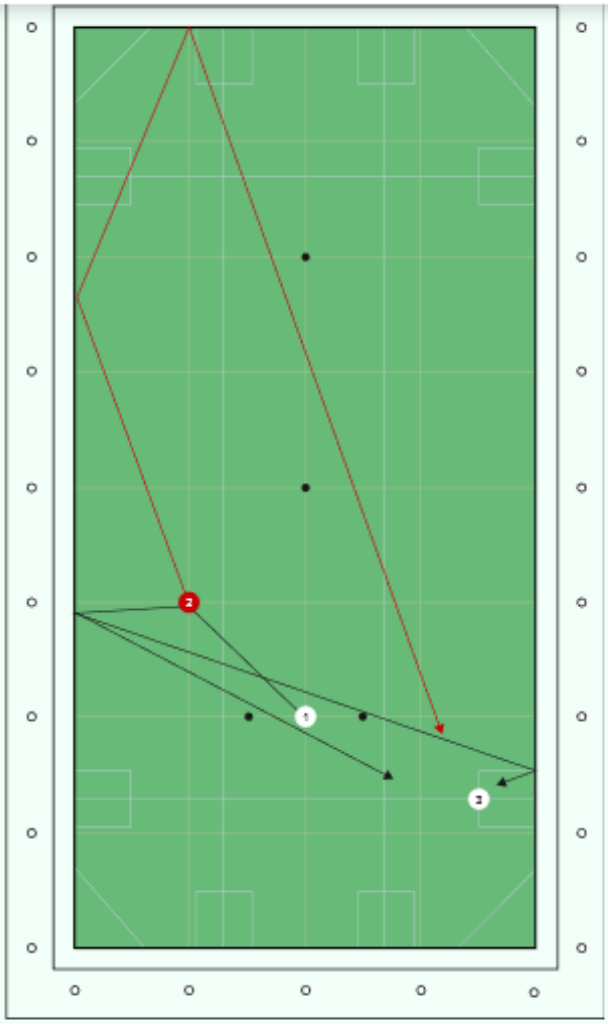
Au centre

Sans effet



Coup de queue lancé rapide et long

P3



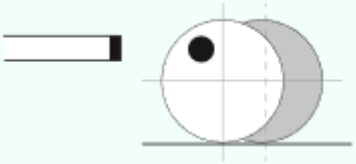
COUP QUI PORTE AVEC RECOURS

Rappel 2 bandes.

Même emplacement des billes 1 et 2 que pour la position précédente (n°32).

La 3, par contre est grosse, près de la bande.

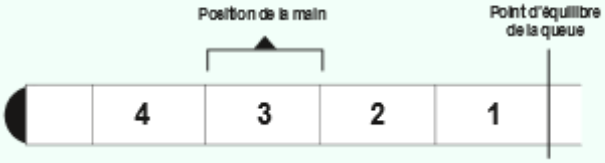
En cas d'erreur juste au-dessus de la 3, il y aura donc un recours



Entre 3/4 de bille et 1/2 bille

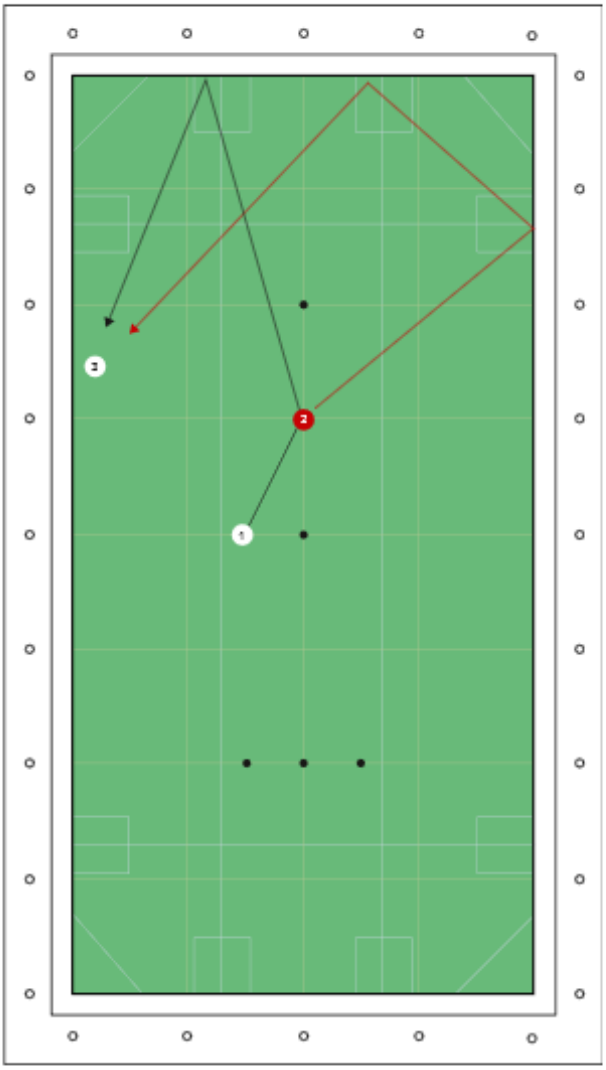
En tête

Effet à gauche



Coup de queue lancé long

P34



Position 34

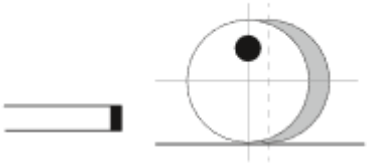
COUP QUI PORTE ET QUI RAPPORTE

Rappel 2 bandes.

La 3 est à une bille maximum de la bande.

Le point rapporte car il permet de regrouper les billes 1 et 2 près de la 3, celle-ci étant très grosse près de la bande.

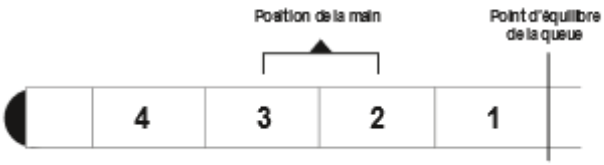
Il conviendra donc de jouer la mesure de cette 3.



3/4 de bille

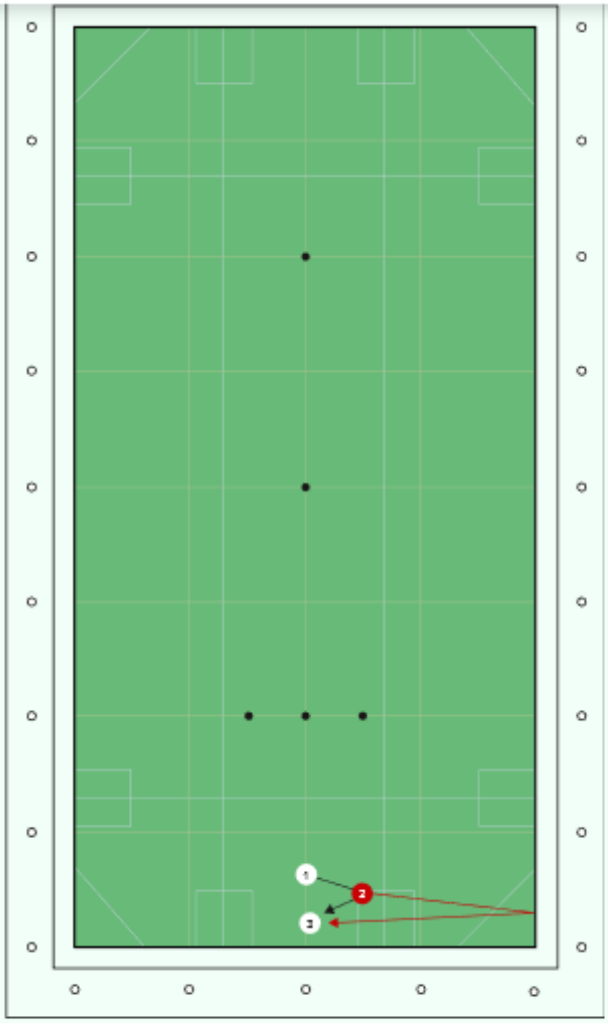
En tête

Sans effet



Coup de queue lancé long

P35

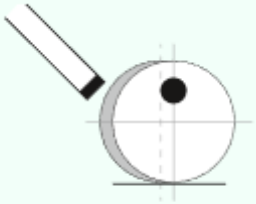


PIQUÉ ENVIRON 45°

Rappel 1 bande.

La 3 est à une bille maximum de la petite bande.

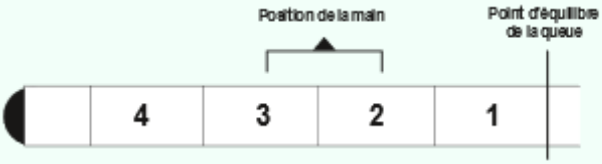
Pour un piqué, la visée est la même que si on exécutait un rétro, queue à plat. Il suffit de lever la queue dans le plan perpendiculaire à la table, plan passant par cette visée.



Assez plein

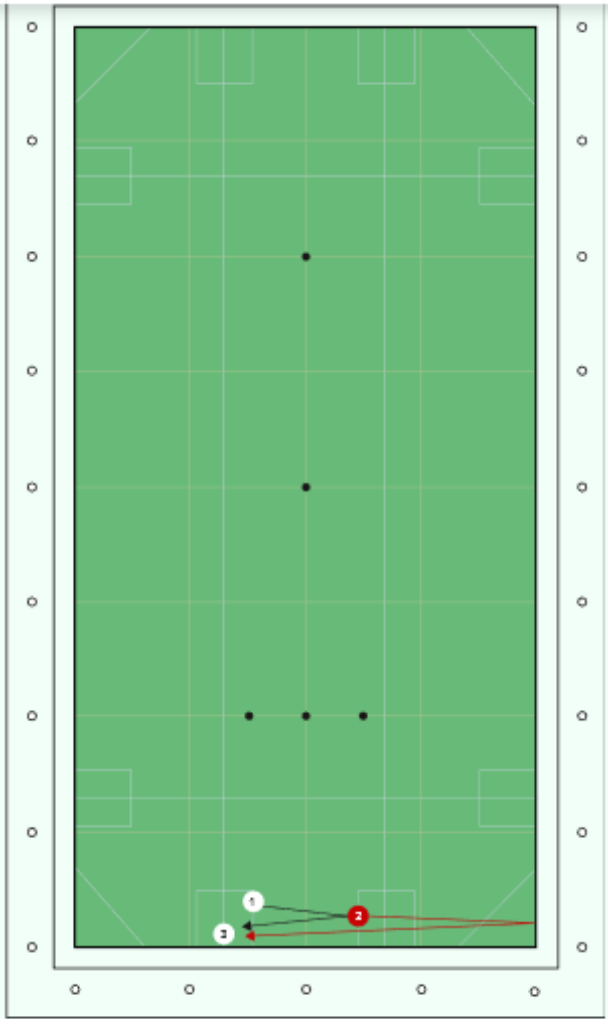
Sur l'arrière

Sans effet



Coup de queue pas trop rapide

P36

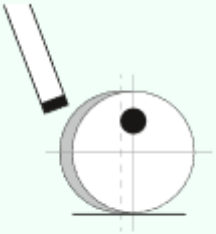


PIQUÉ PLUS VERTICAL

Rappel 1 bande.

La 1 et la 2 sont plus éloignées que la position précédente (n°35). Il faut plus de recul pour la 1, donc plus de vitesse dans l'exécution.

Pour ralentir la 2, qui risque de revenir trop vite, attaquer plus verticalement la 1.



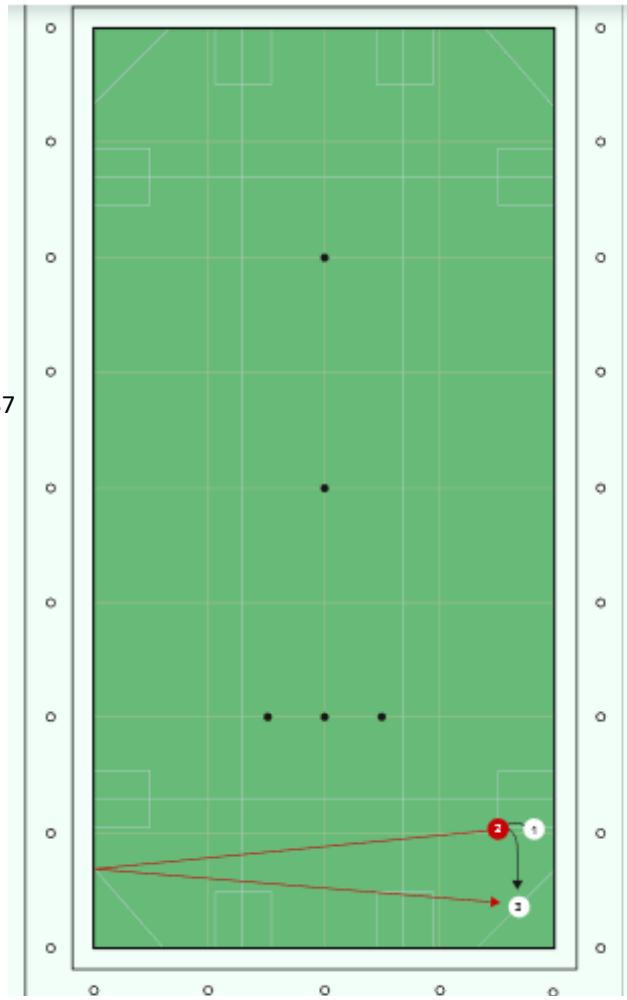
Assez plein

Sur l'arrière

Sans effet

Coup de queue assez rapide

P37



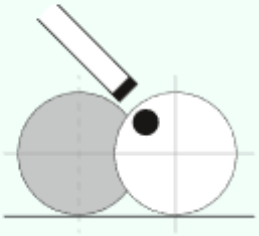
PIQUÉ RENTRÉ

Rappel 1 bande.

Mettre la 1 à environ deux centimètres de la bande.

Pour un piqué rentré, la visée sera à l'extérieur de la 2, avec effet du côté de la 3.

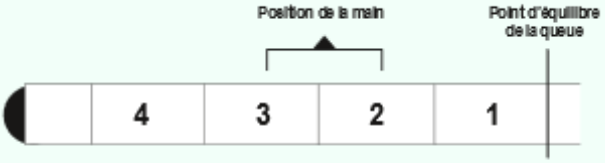
La verticalité, aux environs de 45°, sera augmentée si le parcours de la 2 est plus petit.



1/4 de bille

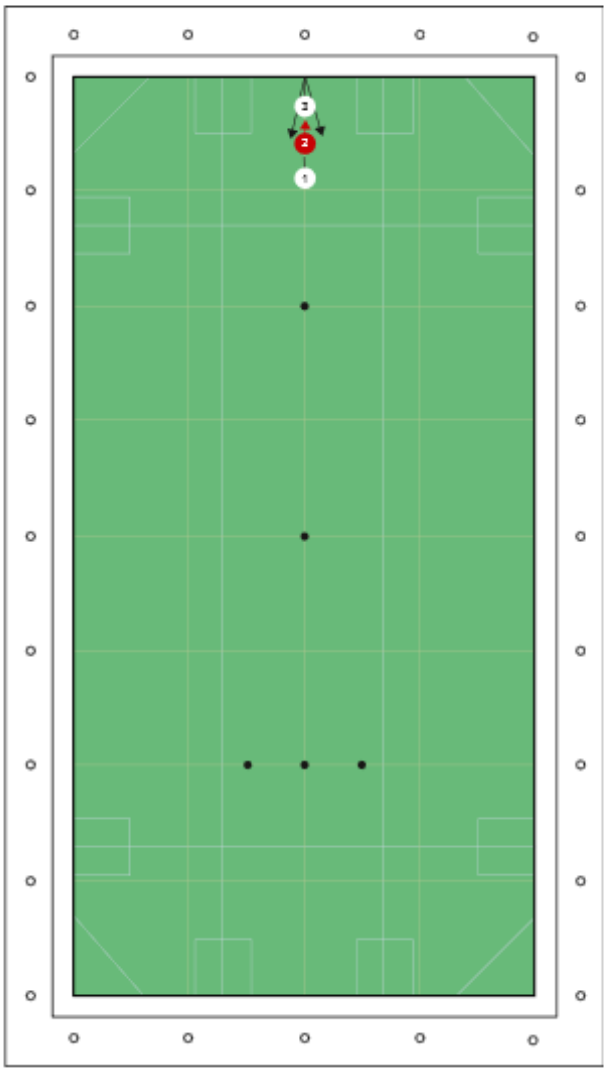
Sur l'arrière

Effet à gauche



Coup de queue assez rapide et pénétrant

P38



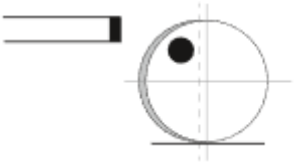
Position 38

RENCONTRE N°1

Effectuer un coulé.

Quand la 1, la 2 et la 3, face à la bande, sont alignées, viser le plein presque intégral de la 2 à droite avec effet à droite, si l'on veut que les billes 2 et 3 soient devant soi vers la gauche et le plein presque intégral à gauche avec effet à gauche, si l'on veut les billes 2 et 3 devant soi vers la droite.

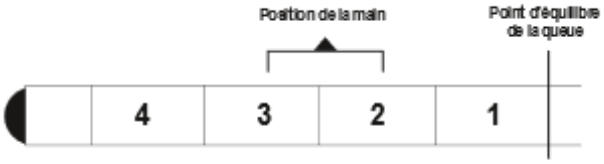
Le très léger décalage par rapport au plein intégral fera se décaler la 2. L'effet fera engrenage sur les billes 2 et 3. la 3 prendra donc le même effet que la 1.



Plein

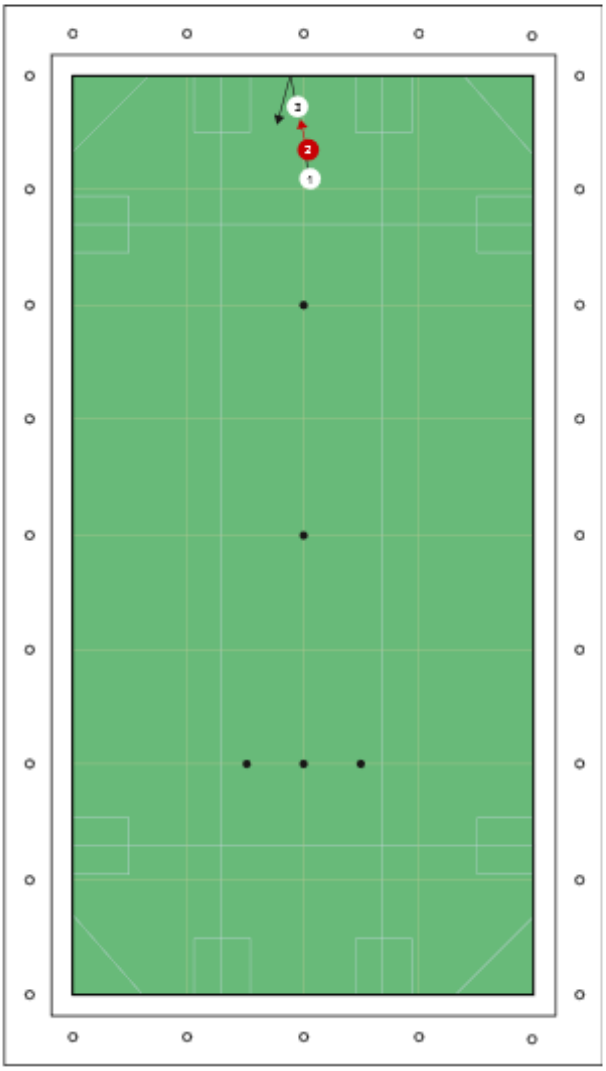
En tête

Avec effet



Coup de queue lent

P39



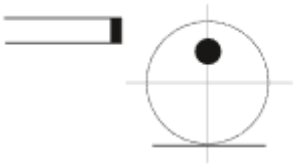
Position 39

RENCONTRE N°2

Effectuer un coulé.

Quand la 1, la 2 et la 3, face à la bande, ne sont pas alignées et que le décalage des axes n'est pas trop important, couler en visant le plein intégral de la 3.

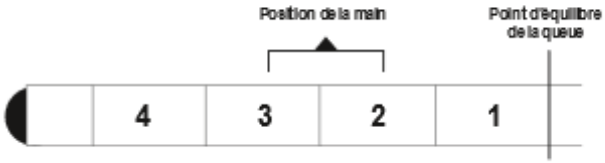
Si la 3 est décalée à gauche, par rapport à l'axe 1-2, la rencontre se fera à gauche et inversement à droite si la 3 est décalée à droite.



Plein intégral de la 3

En tête

Sans effet



Coup de queue lent