

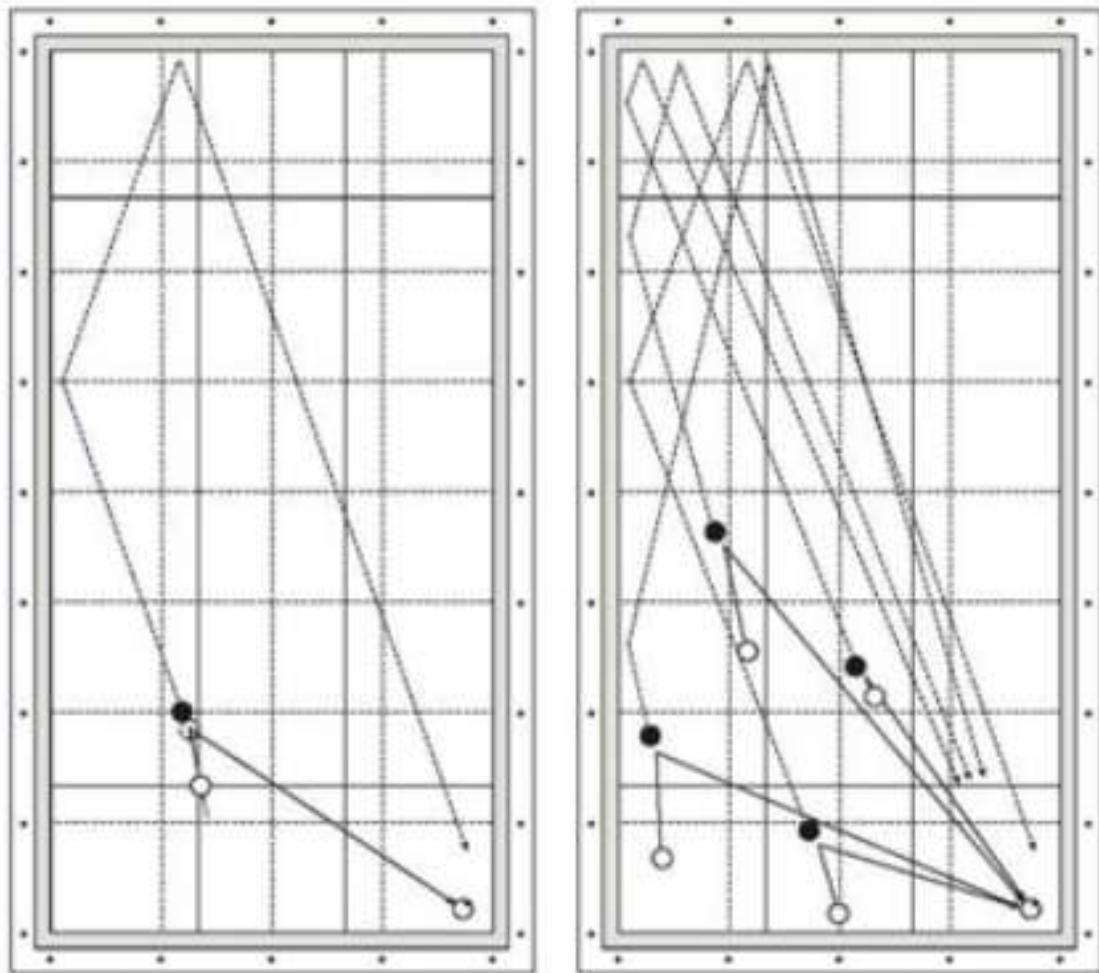
LES RAPPELS DE LONG

Le rappel est un point qui permet au joueur de rassembler les billes dans une zone réduite appelée "zone de rappel".

Un rappel de long est un rappel qui utilise toute la surface de la table, par opposition au rappel de large où les billes restent dans le tiers du billard.

La zone de rappel peut se situer n'importe où sur la table de billard, mais c'est lorsque la zone de rappel se trouve à proximité d'une bande ou d'un coin que la marge d'erreur augmente.

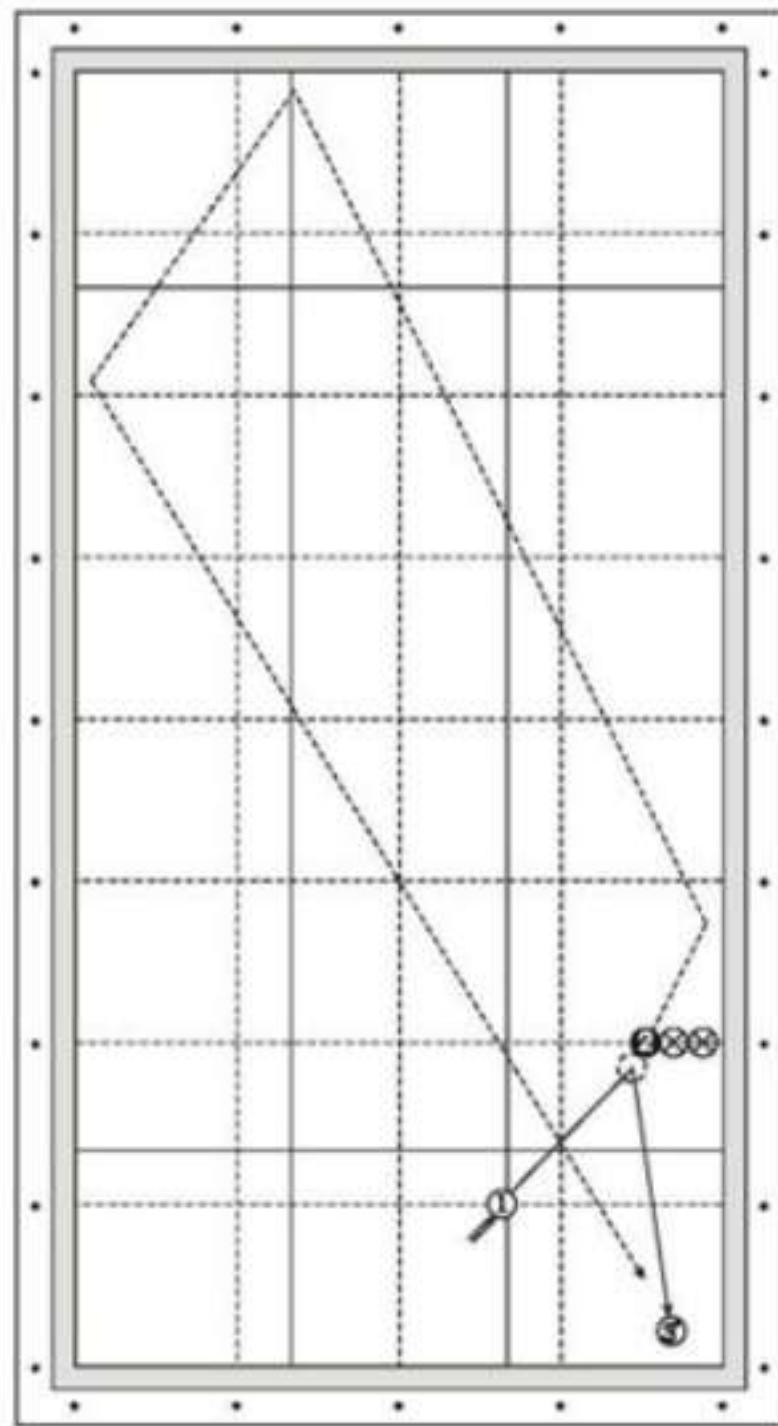
Dans ce chapitre sont décrits 67 schémas de rappels de long. Chacun de ces rappels type peut se décliner en une infinité d'autres positions différentes, où l'emplacement des billes et les distances changent, mais où le type de rappel reste inchangé. En voici un exemple:



Le schéma de gauche représente la position type. Elle se décline en une multitude d'autres positions différentes, dont quelques unes sont représentées à droite, mais dans lesquelles le rappel demeure toujours le même.

Les rappels de long sont des points où la précision est toute relative, contrairement aux rappels de large dans lesquels le joueur peut, à cause des distances plus restreintes, être beaucoup plus précis. L'endroit où la bille joueuse carambole la bille 3, la trajectoire exacte de la bille 2 et l'énergie des bille 1 et 2 sont des éléments qui sont difficiles à maîtriser parfaitement dans les rappels de long, justement parce que les distances sont souvent importantes.

Les rappels de long schématisés dans ce chapitre ont des difficultés très variables. Certains sont très faciles et donc souvent utilisés, alors que d'autres sont particulièrement difficiles. Ceux-ci, même s'ils se présentent en cours de jeu, sont des points que les joueurs hésitent à réaliser à cause de leur degré de difficulté. Même si pour cette raison le joueur renonce et choisit une autre solution, il est quand même important de les connaître et de les travailler car ils ouvrent des perspectives supplémentaires qui ne peuvent que se révéler utiles.



Tous les rappels de long sont numérotés et brièvement décrits en titre.

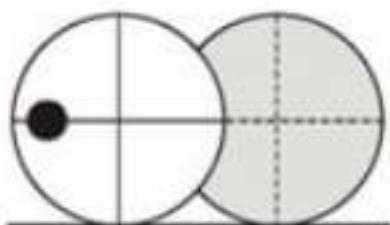
La table de billard, les billes et la queue sont dessinées de façon à respecter les proportions réelles. Le seul élément difficile à représenter sur le schéma est l'impact des billes sur les bandes.

Les billes sont positionnées de façon précise sur la table. Il convient de respecter scrupuleusement leur emplacement pour être certain que la position puisse être jouée selon les trajectoires dessinées.

Les trois billes sont placées au moyen de lignes de repère. Il s'agit des lignes du cadre 47/2 et de celles reliant les diamants respectifs.

Parfois, les billes ont dû être positionnées en-dehors de ces lignes de repère. Raison pour laquelle d'autres repères sont utilisés. Il s'agit des billes imaginaires (dessinées avec des croix à l'intérieur) qui permettent de placer une bille à une certaine distance d'un repère.

Les rappels ont été exécutés un certain nombre de fois avec les paramètres qui sont décrits juste à côté du schéma. Mais il faut tenir compte du matériel qui change d'une table à l'autre, d'un jeu de billes à l'autre et d'une bande à l'autre. Il est donc possible, en fonction du matériel sur lequel vous jouez, que les paramètres ne soient pas tout à fait corrects et qu'ils nécessitent des adaptations.



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: maximum d'effet à gauche

A côté du schéma du rappel de long se trouve la description des paramètres. Le premier dessin représente les billes 1 et 2 et fixe la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet.

L'inclinaison de la queue ne figure pas dans ces paramètres puisque tous les rappels de long sont exécutés avec une queue horizontale.

Quant au dernier paramètre, l'énergie, il est décrit en séparant ses deux composants que sont la force et la vitesse.

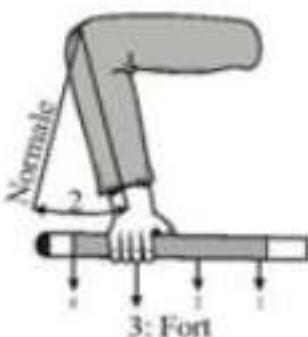
La force est représentée par le poids de la queue qui dépend de la position de la main sur le talon de la queue. La force musculaire n'y figure pas. La force est étalonnée en quatre niveaux: 1 faible, 2 moyen, 3 fort et 4 très fort. Les rappels de long sont pratiquement tous étalonnés entre 3 et 4. Les forces 1 et 2 sont plutôt pour les petits points, placements et rappels de large.

La vitesse est représentée par la vitesse du mouvement de balancier de l'avant bras. Elle est étalonnée en quatre niveaux: 1 lent, 2 normal, 3 rapide, 4 très rapide. La vitesse lente ne s'utilise en principe que pour les petits points, rappels de large ou placements.

Tous les paramètres sont fixés de façon à aider le joueur dans ses choix. Il est toutefois évident que l'on ne peut pas réduire les paramètres force et vitesse en seulement quatre possibilités chacune. Selon le même principe, il est logique que les différentes quantités de bille sont bien plus nombreuses que les sept principales. Quant au point d'attaque, il est schématisé avec le plus de précision possible, mais une certaine incertitude demeure. Même si tout a été fait pour que ces paramètres soient fixés et dessinés avec un maximum de précision, une certaine marge d'erreur subsiste.

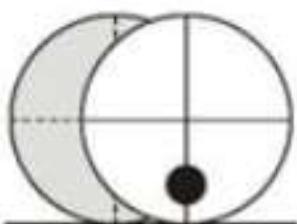
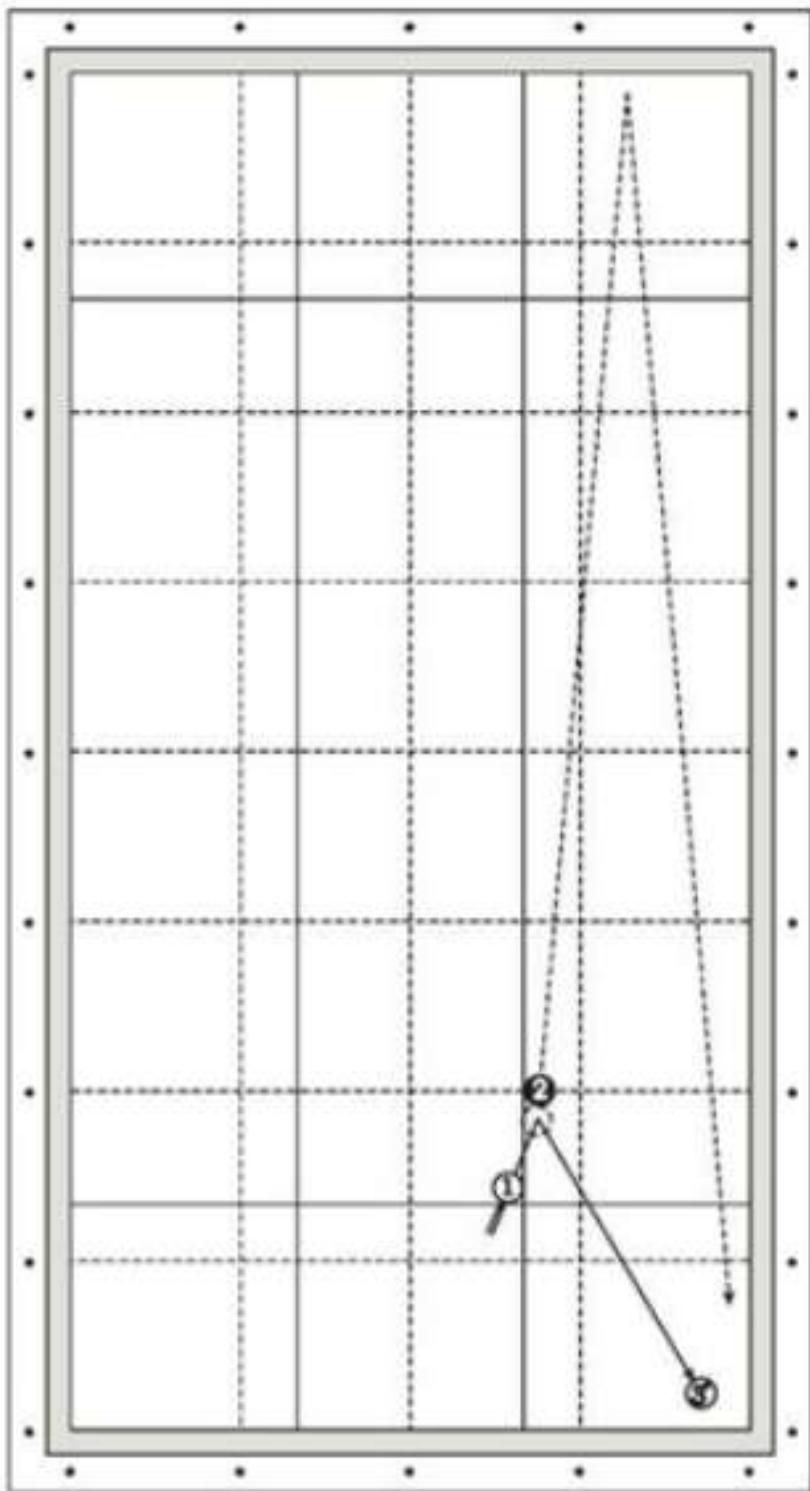
Au-dessus du schéma figure le niveau de difficulté du point: facile, moyen, difficile. Sous le dessin, en bas de page, se trouvent différentes remarques utiles au sujet du rappel de long ou de ses paramètres.

Outre les figures décrites dans les pages suivantes, il existe encore de nombreux autres schémas. Par ailleurs, chaque joueur invente lui-même ses propres figures de rappel en mélangeant plusieurs trajectoires ou en trouvant de nouvelles solutions.

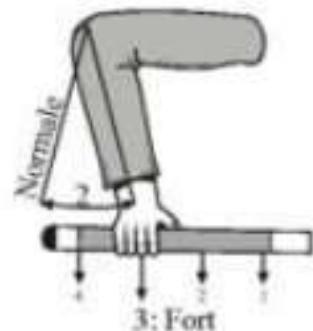


1.1 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: basse
Effet: aucun
Energie: fort - vitesse normale

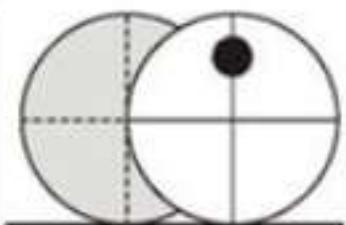
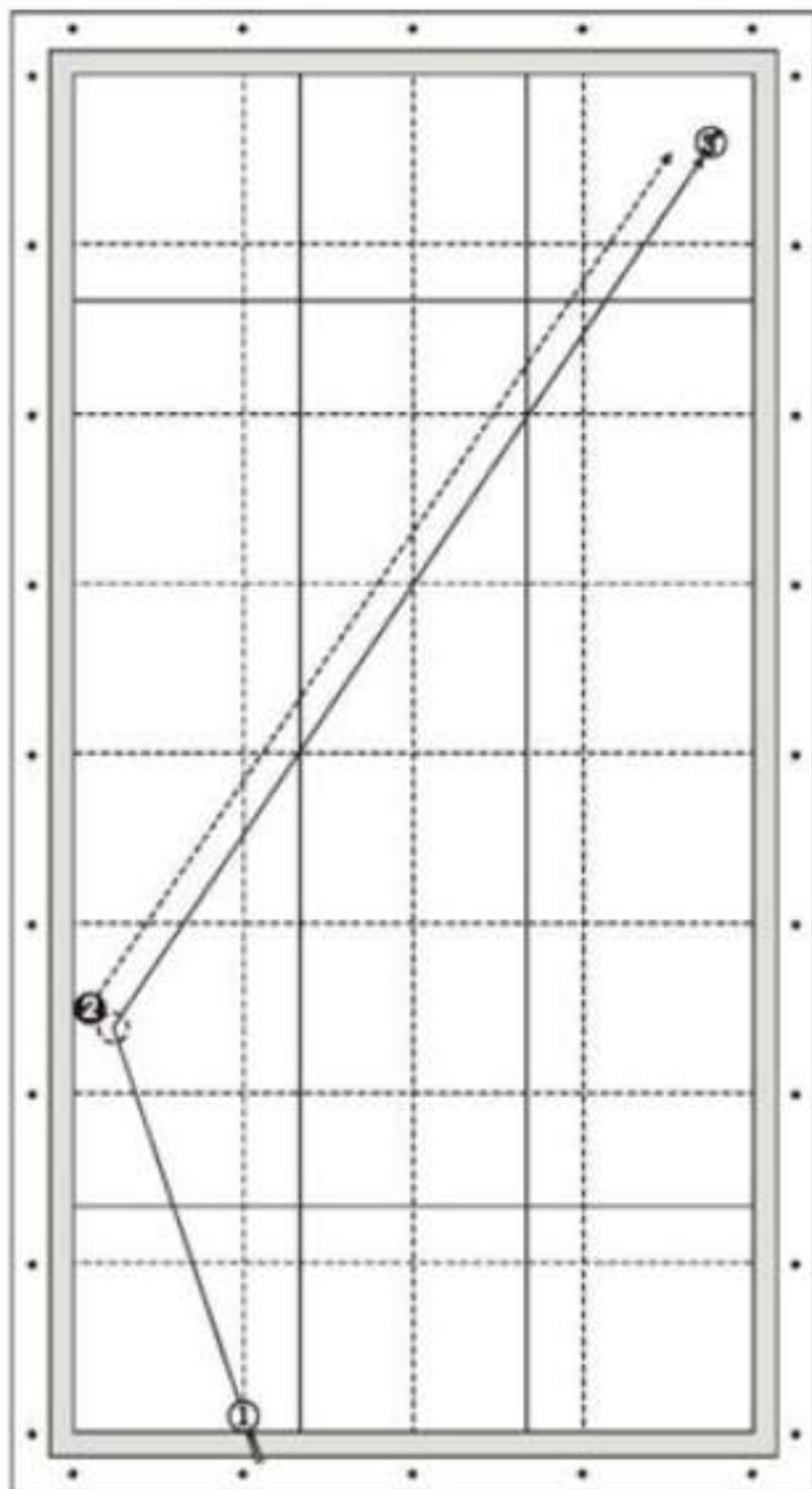


Il s'agit d'un des quatre rappels de base, un des tous premiers qu'il faut apprendre et travailler. La quantité de rotation obtenue par une hauteur d'attaque basse et une vitesse normale suffit amplement à la réussite du point.

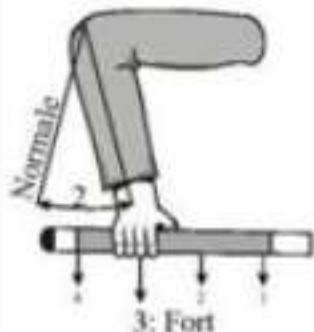
Quant à la force, elle est indiquée comme étant forte parce que la bille 2 a tout de même deux longueurs à parcourir. Mais dans la réalité, elle serait légèrement inférieure à 3.

1.2 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



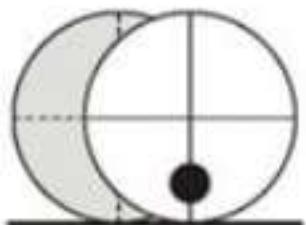
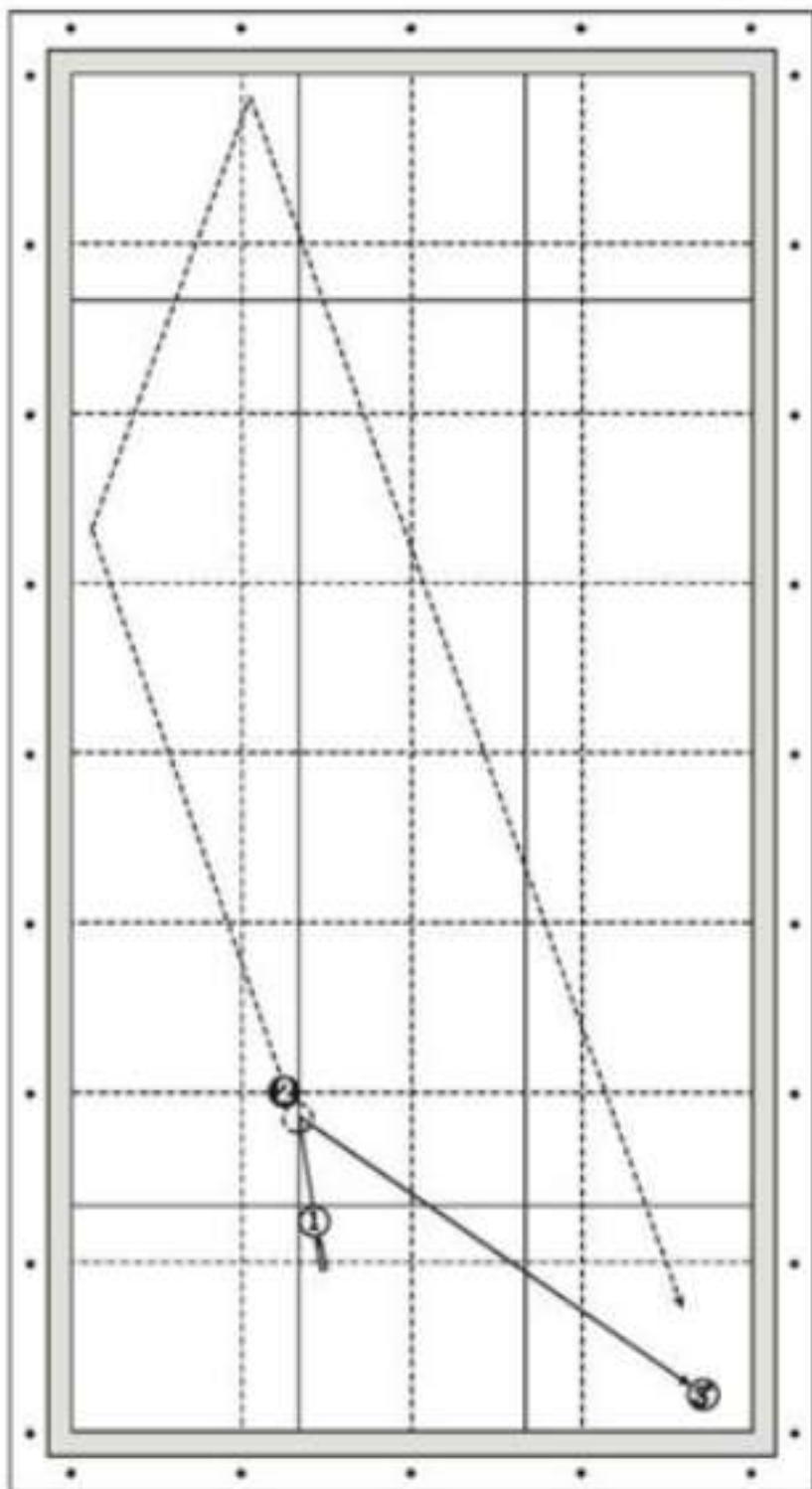
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



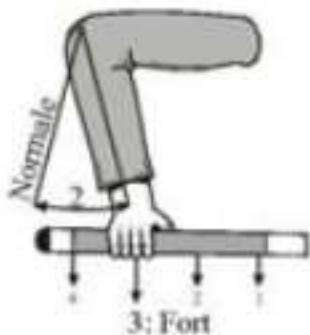
La seule difficulté de ce point est le toucher de la quantité de bille. Si celle-ci est exacte, les billes 1 et 2 se suivent pratiquement jusqu'au coin. La bille joueuse doit toutefois conserver une légère avance sur la bille 2, pour éviter le contre dans la zone de rappel.

1.3 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: basse
Effet: aucun
Energie: fort - vitesse normale

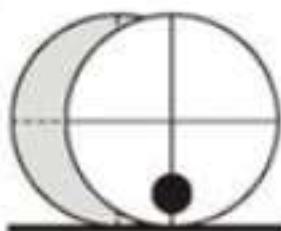
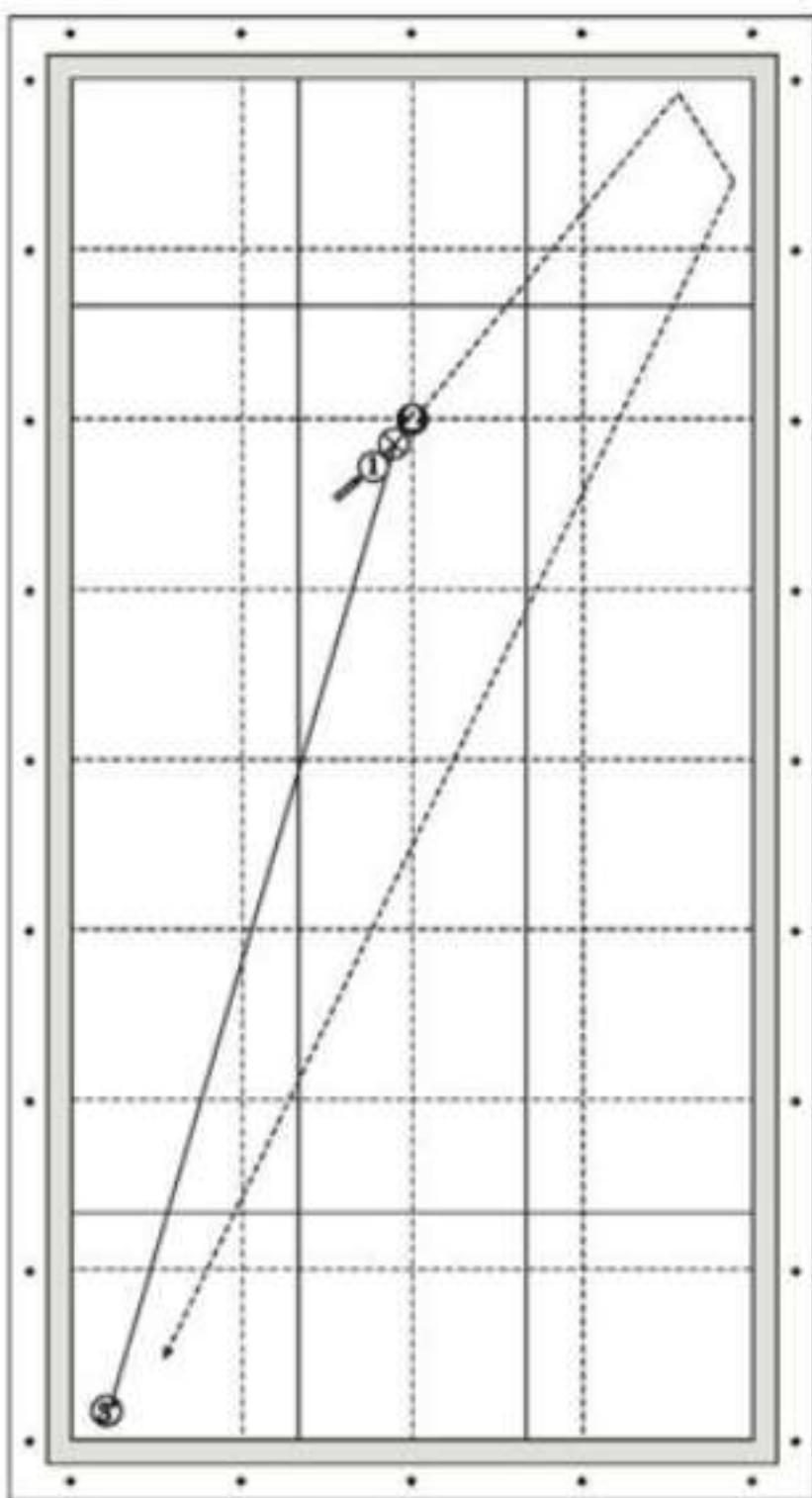


C'est le second des quatre rappels de base qu'il faut apprendre et travailler dans un premier temps. La distance entre les billes 2 et 3 est quand même assez importante et le rétro nécessite une hauteur d'attaque basse et une vitesse d'exécution plutôt rapide.

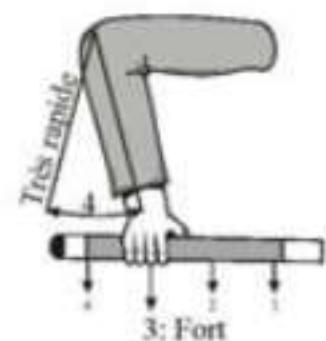
Le point peut se compliquer si la bille 3 est sortie du coin, ou si la distance entre les billes 1 et 2 ou/et 2 et 3 augmente.

1.4 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: aucun
Energie: fort - vitesse très rapide

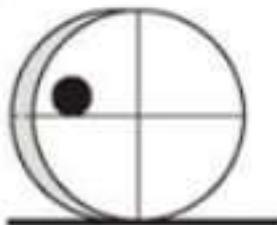
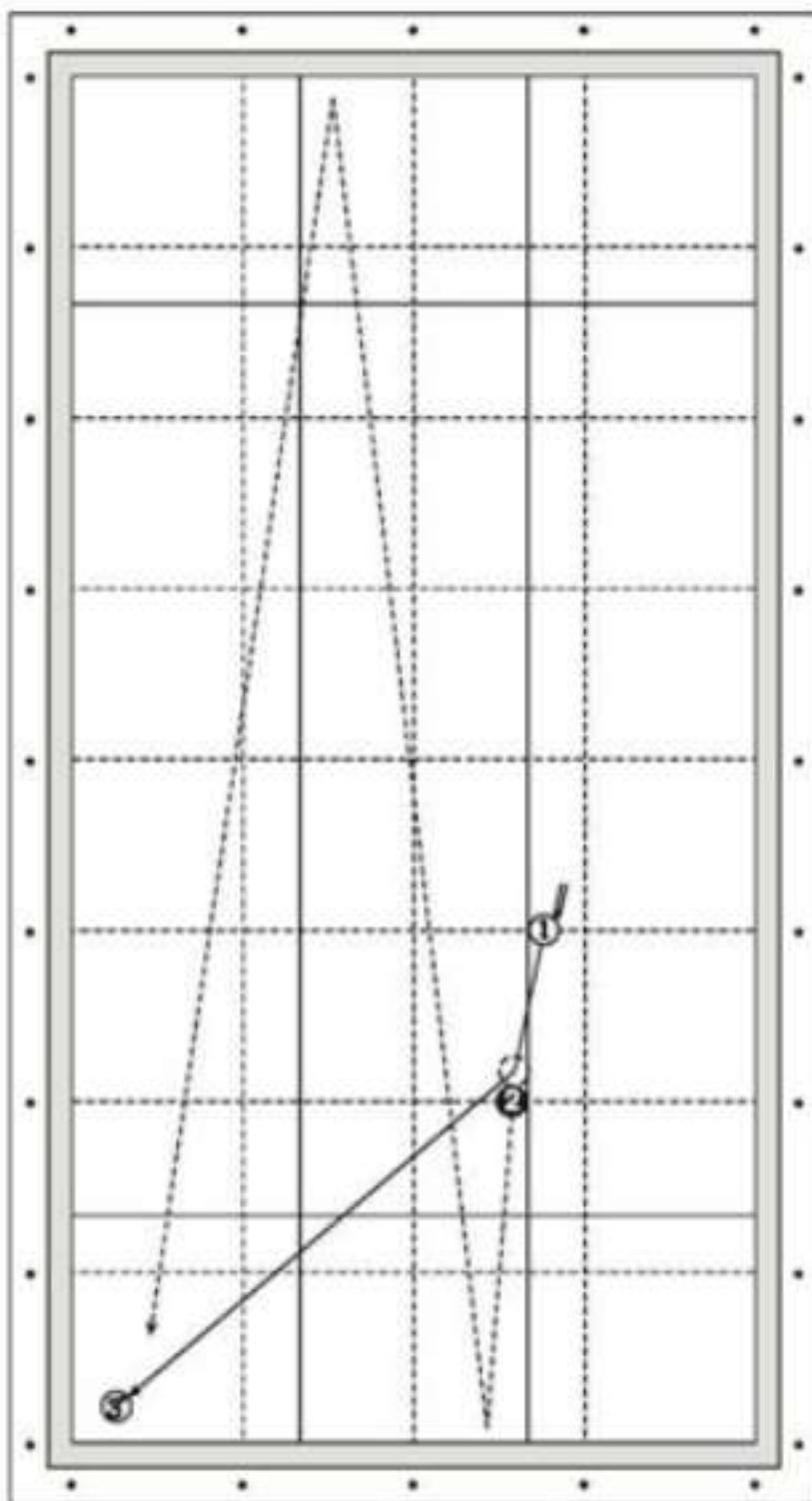


Le point tel qu'il est présenté ici est plutôt facile à réaliser, même si la distance entre les billes 1 et 2 n'est pas aussi appréciable que dans un rétro normal.

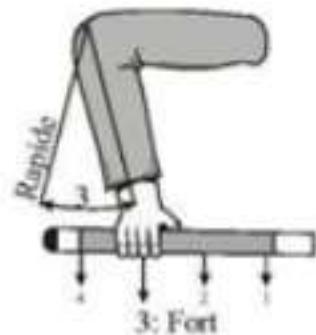
La longueur du rétro et la mesure de la bille 2 sont facilement maîtrisables. Mais le rétro devient très dur lorsque la distance entre les billes 1 et 2 diminue.

1.5 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



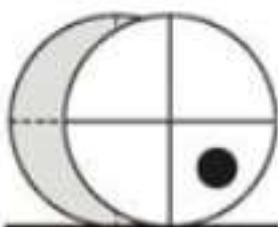
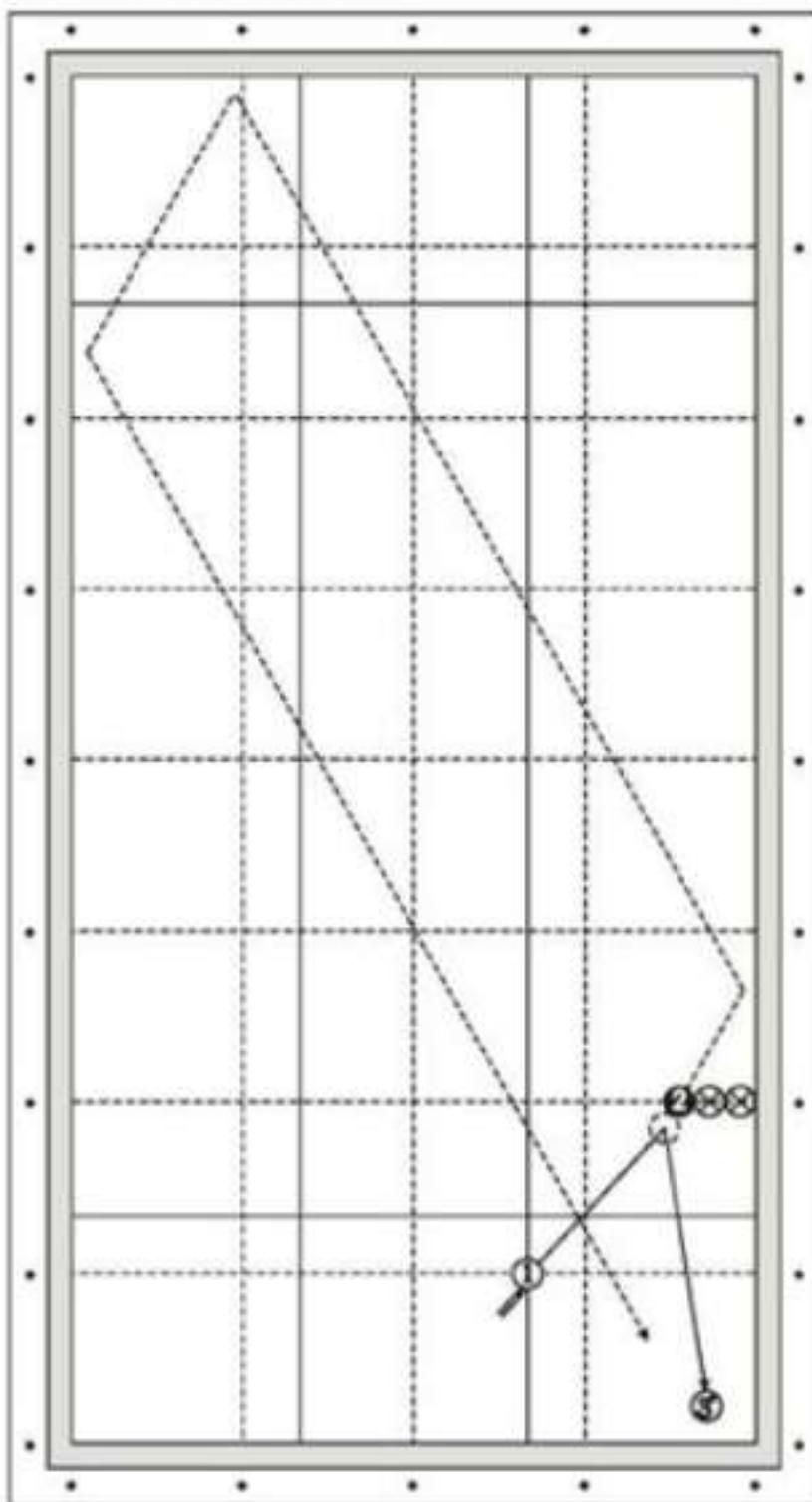
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessus du cen
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



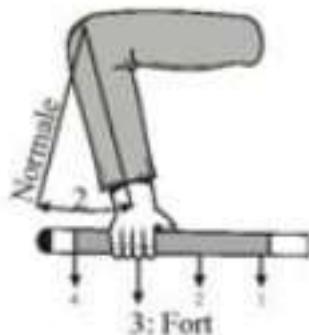
Pas grand chose à dire sur ce point. A part peut-être deux éléments un peu plus délicats que les autres. Premièrement la quantité de bille très pleine et la hauteur d'attaque juste au-dessus du centre ne sont pas toujours évidentes à maîtriser. Deuxièmement le contre de la bille 2 après sa première bande est évité si la bille joueuse passe avant la bille 2.

1.6 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: mi-basse
Effet: à droite
Energie: fort - vitesse normale

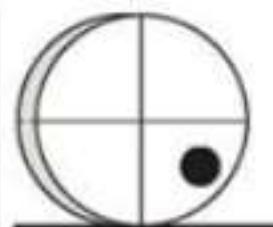
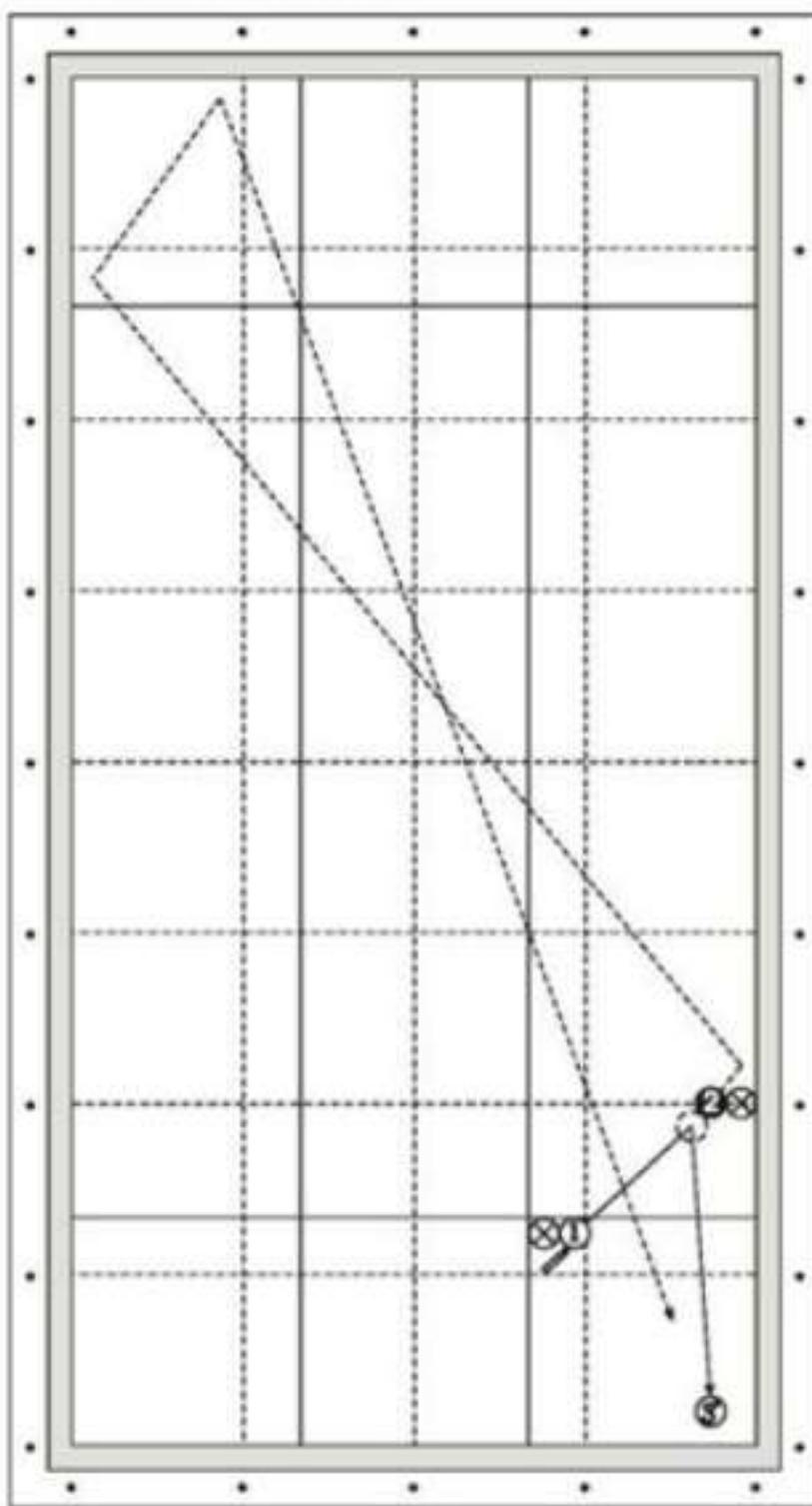


Il s'agit du troisième des quatre rappels de base que le débutant doit travailler sans relâche. S'il apparaît pour un joueur confirmé comme étant simple, le débutant aura de la difficulté à repérer les figures où ce type de rappel est possible. C'est en fait la trajectoire de la bille 2 qui est difficile à visualiser, notamment à cause de sa proximité avec la grande bande.

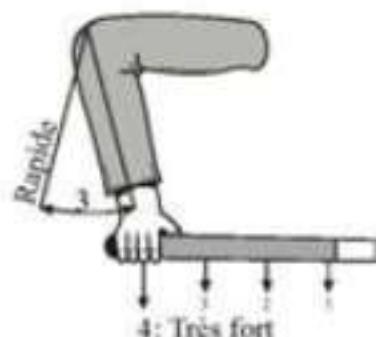
Plus la bille 2 est proche de la bande, plus le point est difficile pour le retour de la bille joueuse sur la bille 3.

1.7 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide

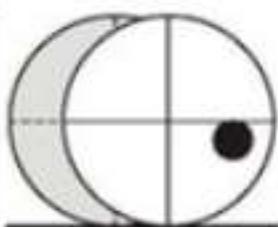
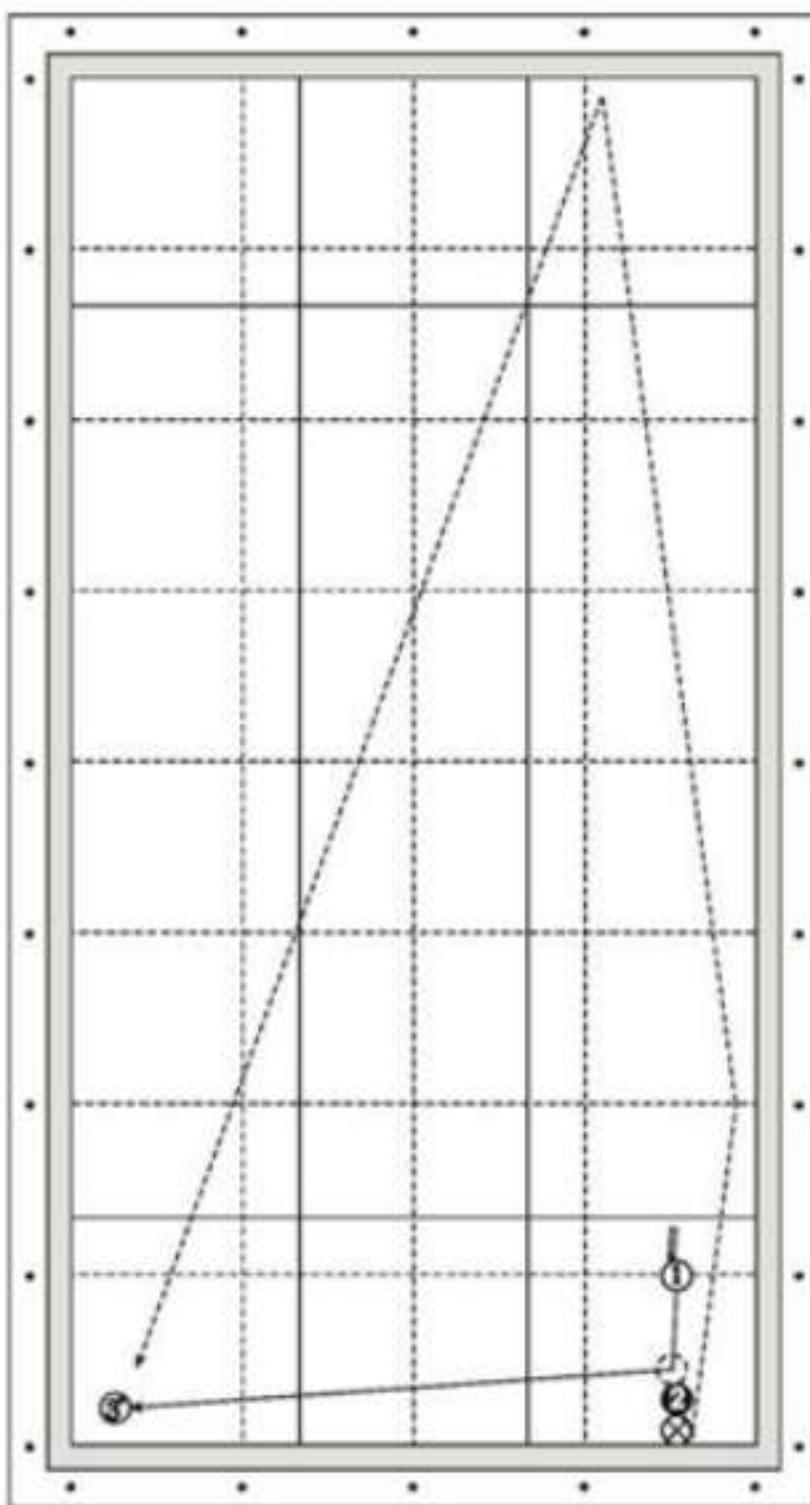


Pour exécuter ce rappel de façon traditionnelle, il faudrait toucher la bille 2 moins plein pour qu'elle touche dans l'ordre la grande, puis la petite et finalement la grande bande. En touchant aussi fin, la réalisation du point devient pratiquement impossible. Raison pour laquelle cette solution devient alors plus aisée.

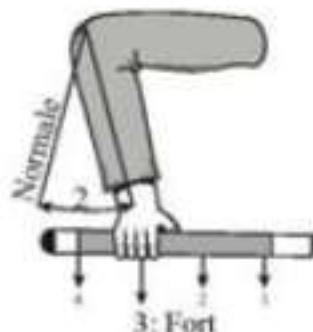
Attention, le matériel est un élément relativement déterminant dans ce rappel, essentiellement dans la réaction de l'effet contraire de la bille 2 sur la troisième bande.

1.8 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



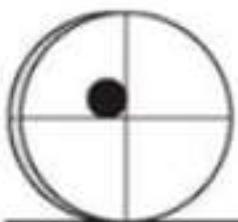
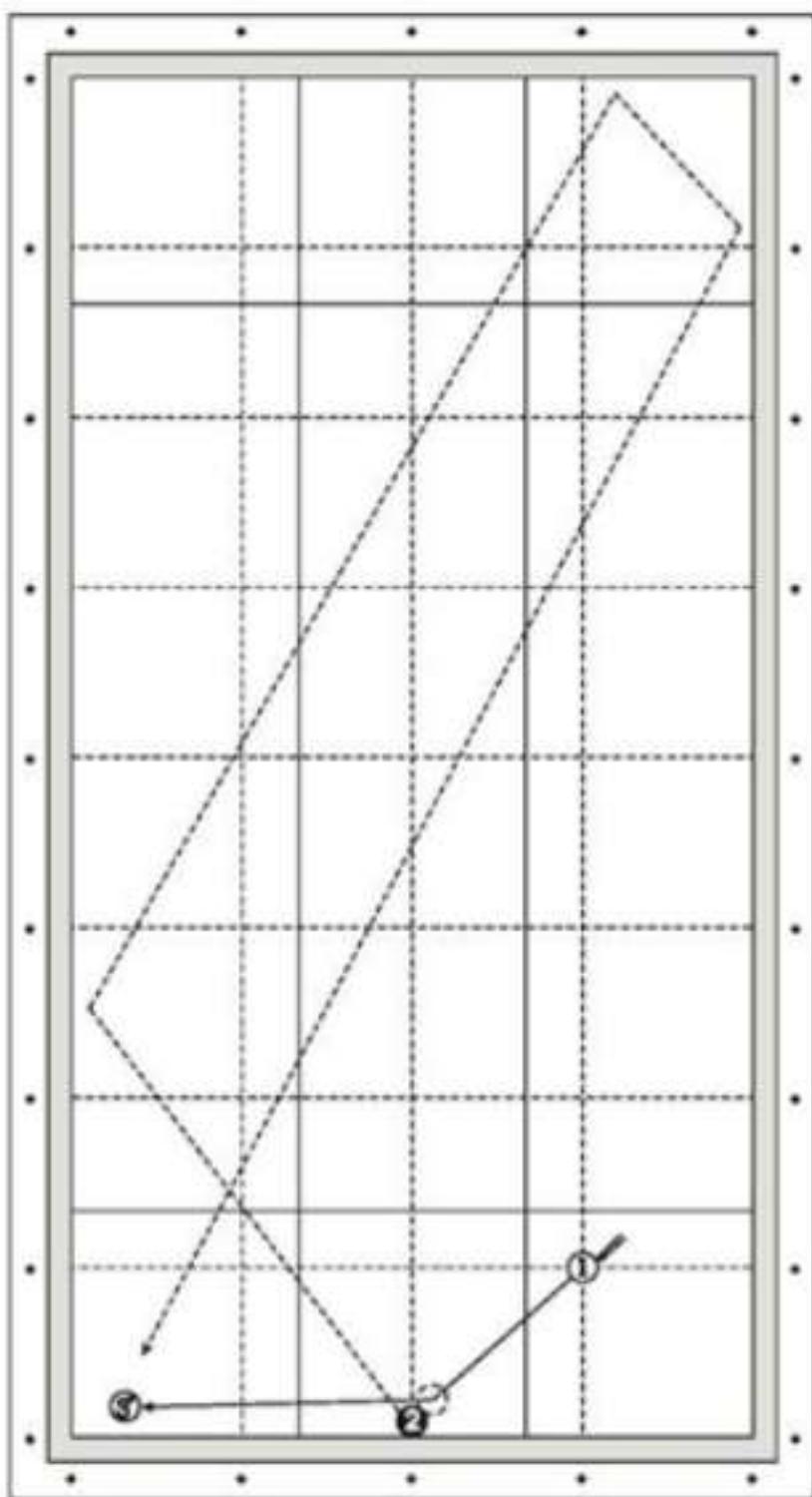
Les billes 1 et 2 se trouvent exactement à un demi-diamant de la grande bande, parallèlement à celle-ci.

Dans ce rappel, plus la distance entre la bille 2 et la petite bande est faible, moins il est possible de prendre une quantité de bille proche du plein. Si l'attaque de la bille 2 est trop pleine, celle-ci va toucher la bande et instantanément caramboler une nouvelle fois la bille joueuse et la faire dévier de sa trajectoire. C'est le contre.

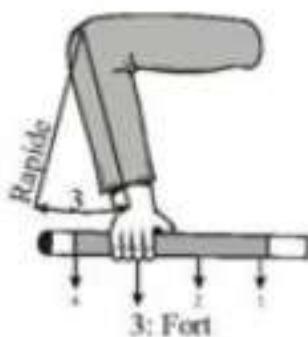
L'effet de la bille joueuse peut également influencer de manière significative la trajectoire de rentrée de la bille 2.

1.9 POINT DIRECT - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide

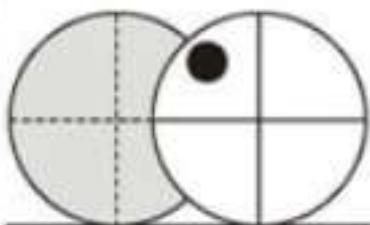
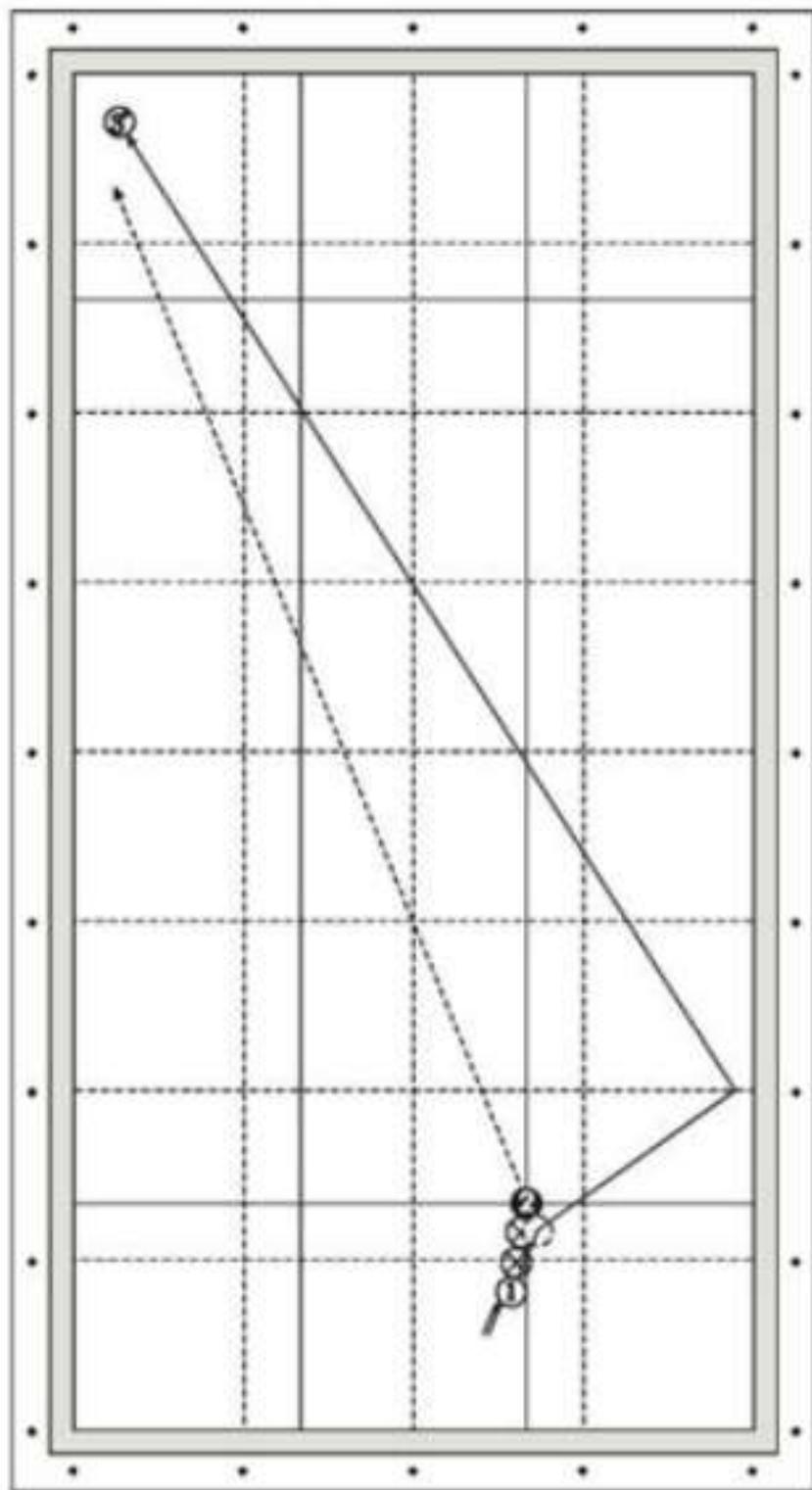


Avec une quantité de bille presque pleine, ce point n'a plus qu'une difficulté essentielle: la hauteur d'attaque qui laisse une marge d'erreur très faible.

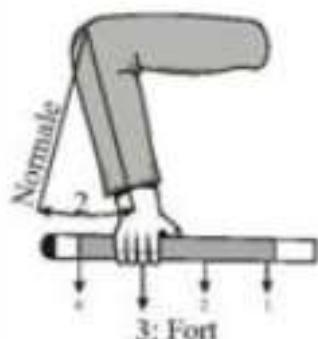
Ce rappel peut aussi se jouer en carambolant la bille 2 presque pleine, mais sur sa gauche. Il faut alors prendre une hauteur d'attaque très haute, sans effet et une énergie similaire à la solution standard. Avec sa rotation coulé, la bille joueuse touche la petite bande et longe celle-ci jusqu'à la bille 3.

1.10 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL DIRECT

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale

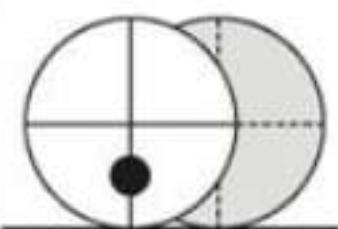
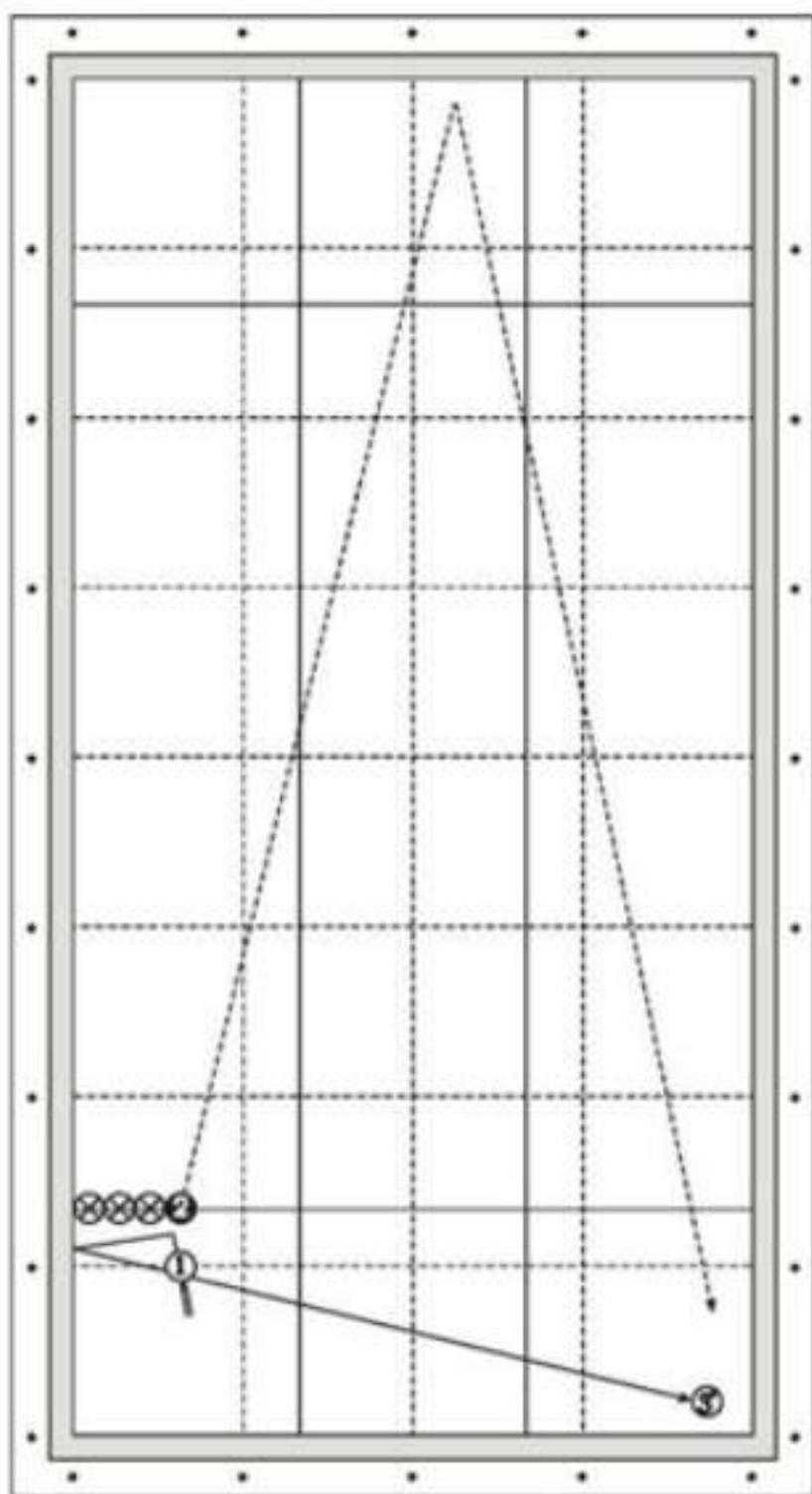


Deux billes séparent les billes 1 et 2.

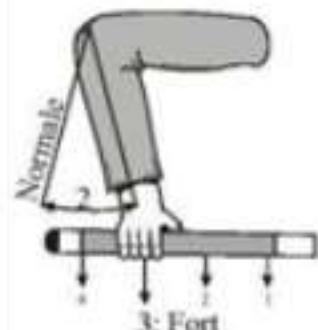
Ce rappel n'a pratiquement qu'une seule énigme. Il s'agit de la quantité de bille qui va réguler la force des billes 1 et 2. La bonne quantité de bille devrait se situer autour du 1/3 de bille. Si la quantité de bille est trop pleine, la bille 2 arrive avant la bille joueuse et les trajectoires vont se rencontrer. Si la quantité de bille est trop fine, la bille 2 n'a pas assez de force pour arriver dans la zone de rappel. Avec la bonne quantité, la bille joueuse arrive sur la bille 3 juste avant la bille 2.

1.11 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille + un procédé
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



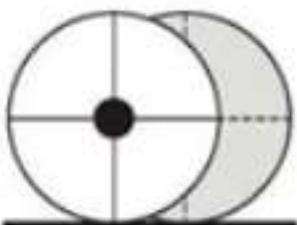
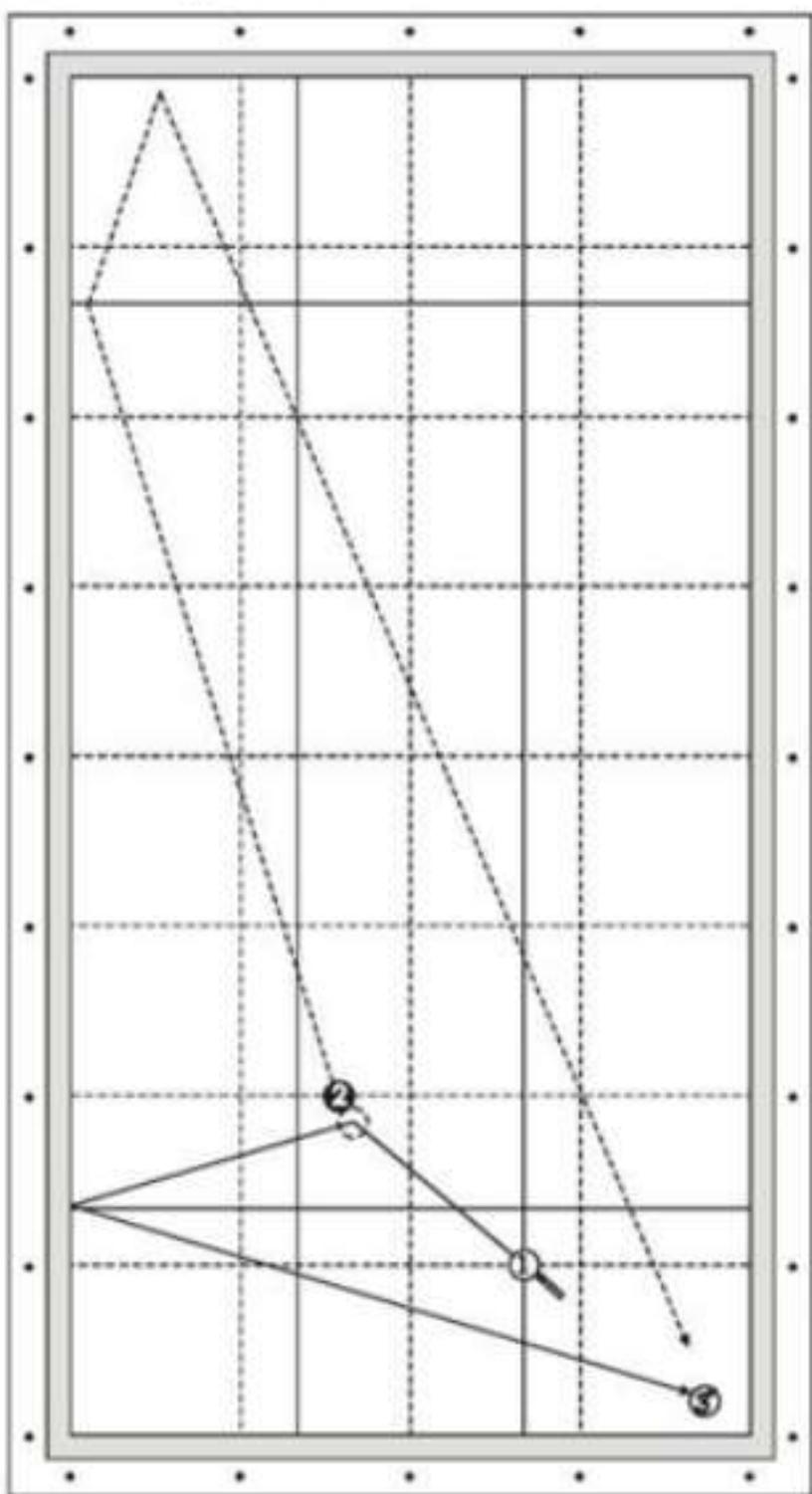
La bille joueuse se trouve également à trois billes de distance de la grande bande.

Si les billes sont vraiment bien positionnées, ce rappel n'a pas vraiment de difficulté. La réussite du point dépend surtout dans le choix de la quantité de bille et de la hauteur d'attaque.

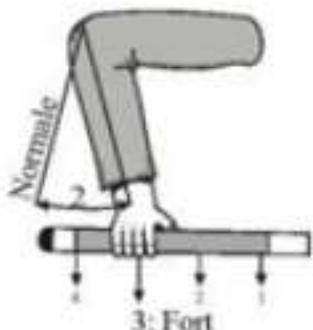
Si les billes 1 et 2 sont placées un peu plus près de la grande bande, la rotation arrière se marquera pour la bille joueuse après son carambolage avec la grande bande, engendrant ainsi une trajectoire courbe.

1.12 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans
Energie: fort - vitesse normale

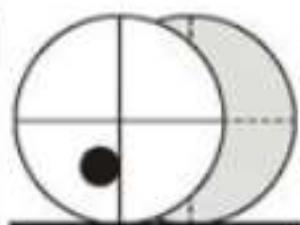
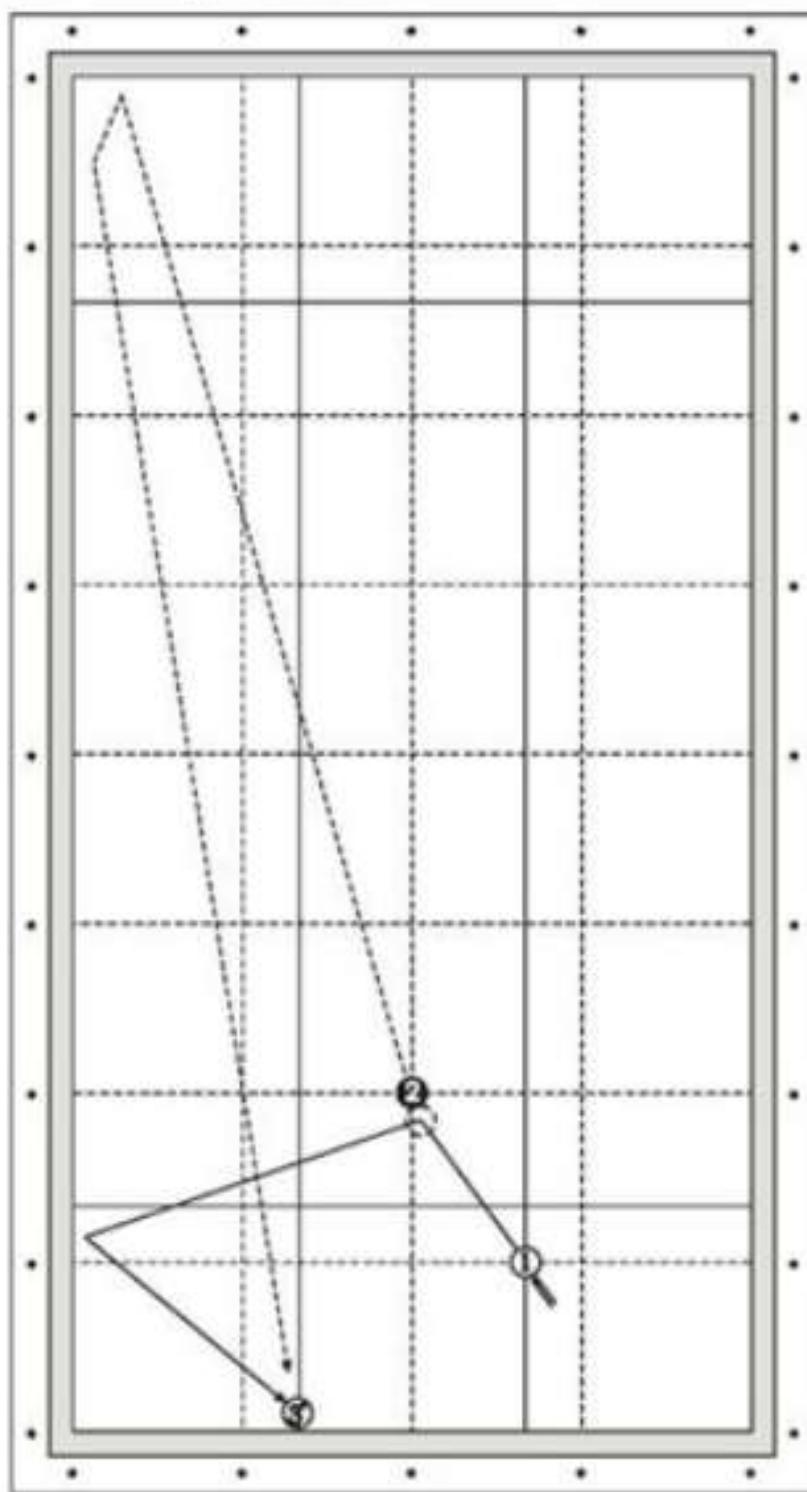


La bille 2 est placée sur la mouche de départ, sur le côté gauche.

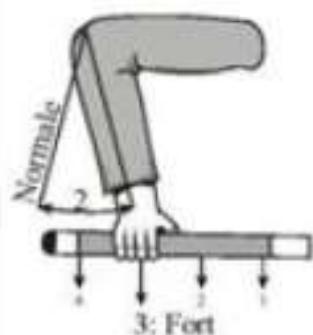
Il s'agit du quatrième des quatre rappels de base que le néophyte doit apprendre dans ses débuts. Ce point indirect permet au débutant d'apprendre non seulement le rappel de la bille 2, mais également la réaction de la bille 1 sur la grande bande. Dans cet exemple, il est joué sans effet et au centre, mais il est également possible de l'exécuter en coulé avec de l'effet à gauche, et parfois même en rétro avec de l'effet contraire. Il permet de tester un peu les nuances de réaction des billes sur la bande.

1.13 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale

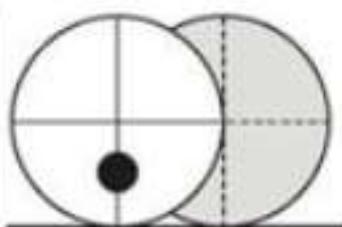
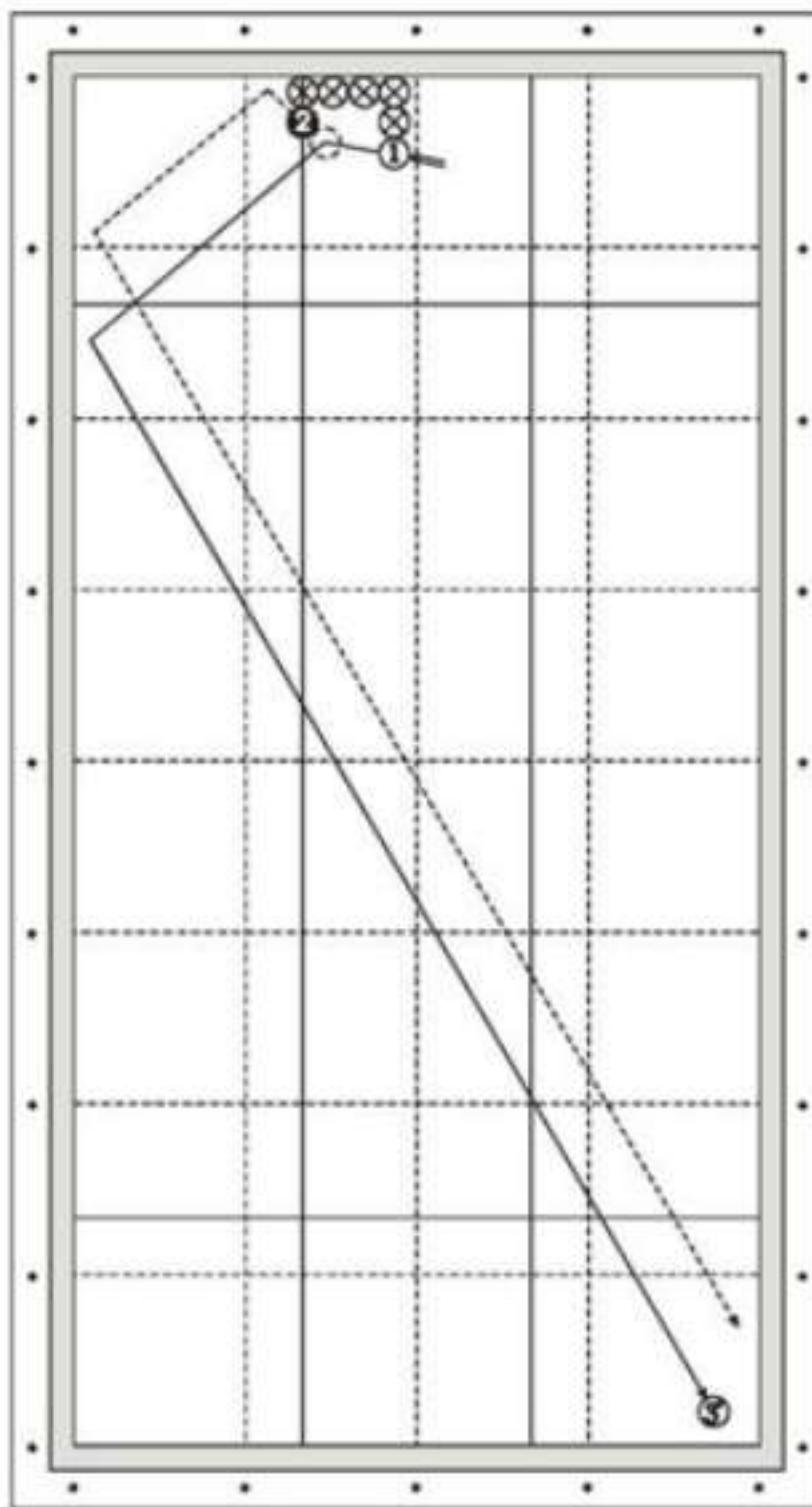


Ce rappel n'est pas compliqué à exécuter, sauf si l'on recherche la précision de tous les paramètres, à savoir le carambolage parfait de la bille 3 et les mesures parfaites des billes 1 et 2.

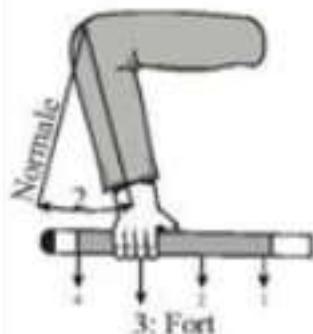
Vu la position de la bille 3 sur la ligne de cadre, ce point est surtout précieux dans les jeux de cadre. Ce rappel est aussi possible en direct, sans passer par la grande bande.

1.14 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale

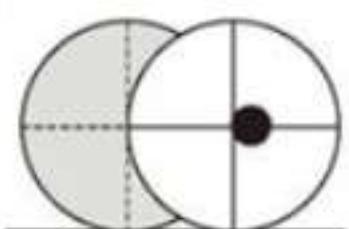
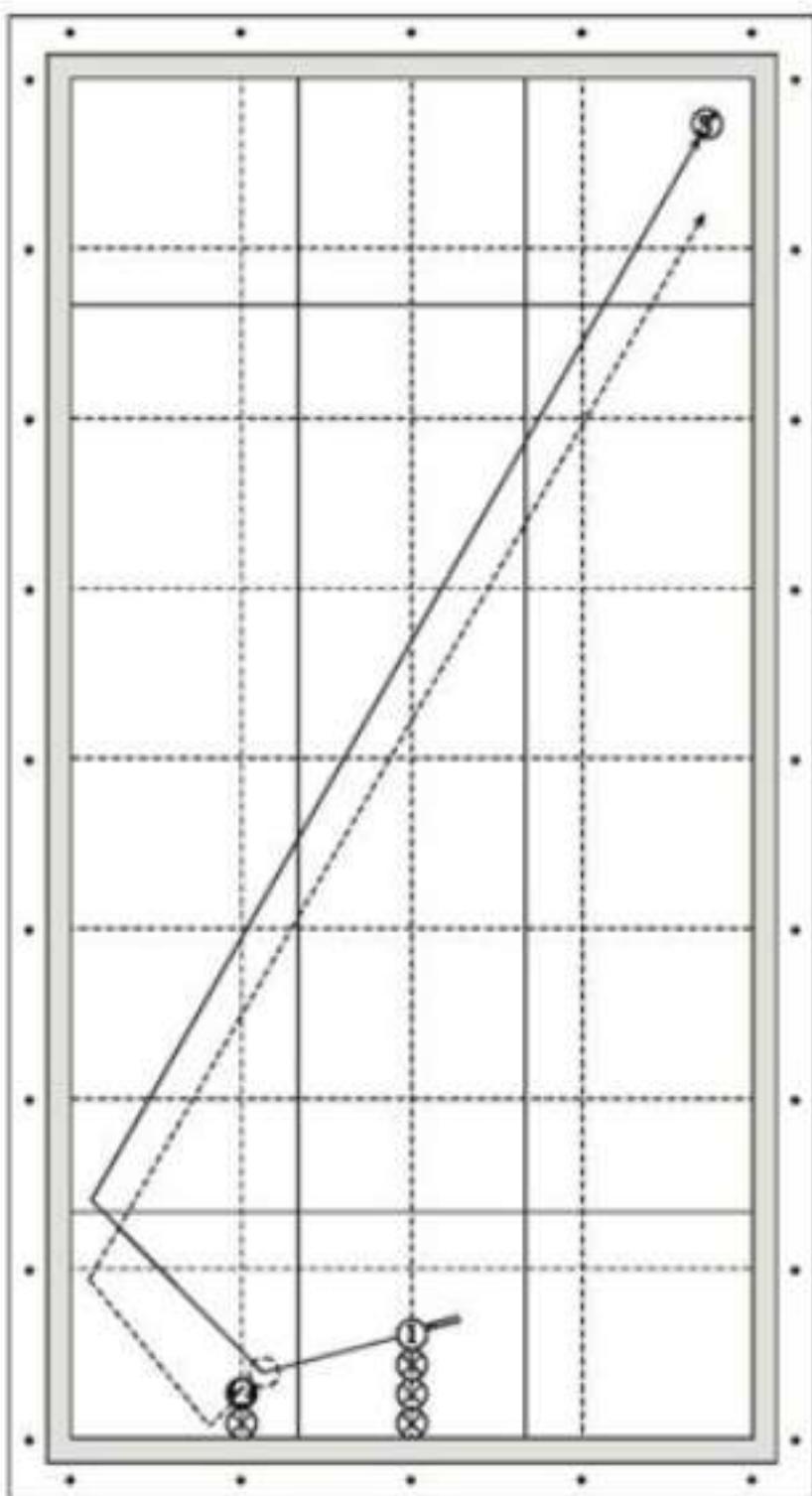


Ce point, un peu compliqué à positionner, est par contre assez simple à exécuter. La seule difficulté consiste à gérer la trajectoire de la bille 2 et éviter les contres qu'elle pourrait occasionner. En cas de problème, un peu d'effet à gauche permet à la bille joueuse d'accélérer légèrement sa course par rapport à celle de la bille 2.

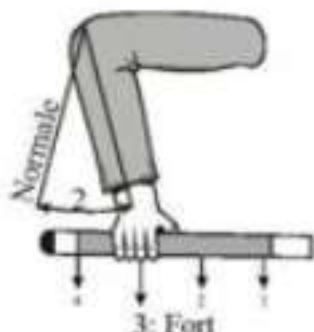
Quant à la force, elle est un peu inférieure à 3 dans ce rappel de long où les trajectoires sont assez courtes.

1.15 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



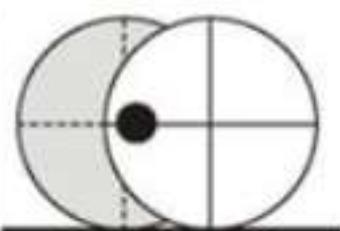
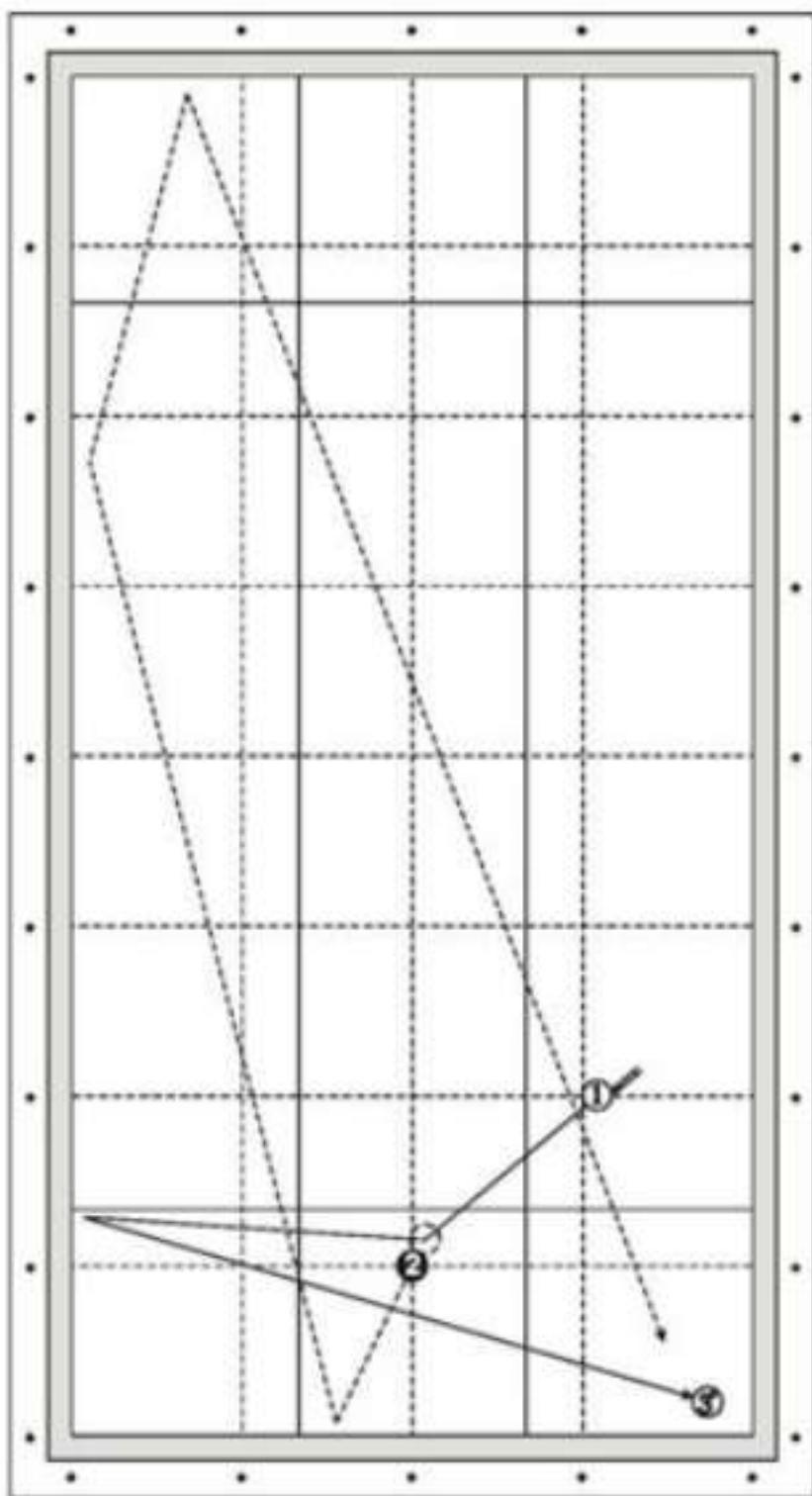
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



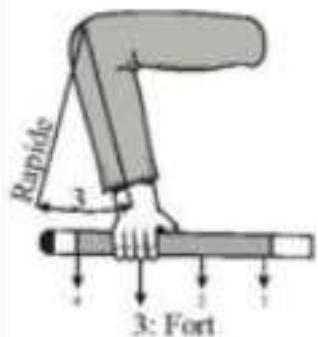
Il est aussi possible de jouer ce rappel sans effet. Mais dans ce cas, les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches et les risques de contre sont plus importants. Avec un peu d'effet à droite, la bille joueuse a une course légèrement plus rapide que la bille 2, ce qui lui permet d'avoir un temps d'avance dans sa trajectoire.

1.16 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



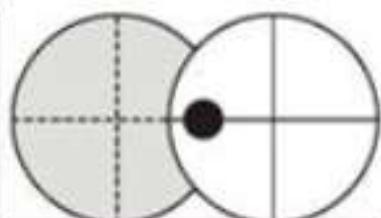
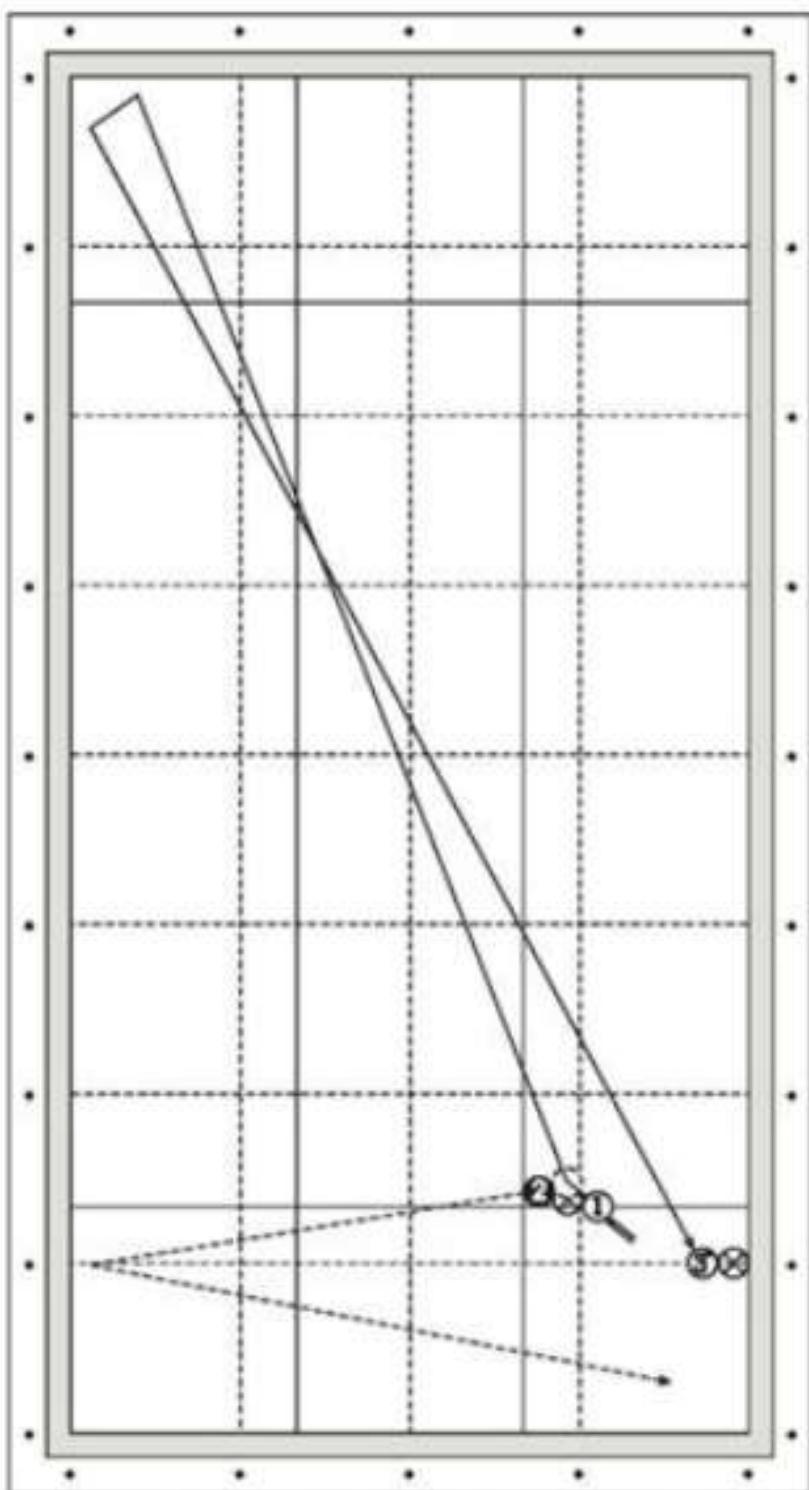
Quantité de bille: 1/2 bille + un procédé
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



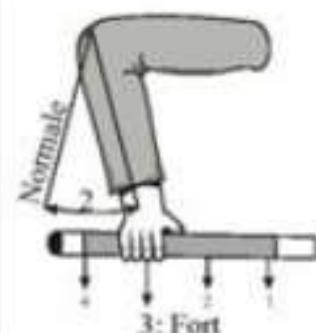
Dans ce rappel, on réduit l'énergie de la bille joueuse après le carambolage de la bille 2 en jouant au centre et en corrigeant la trajectoire après la bande avec de l'effet à gauche. Le point peut aussi se jouer sans effet et plus haut, mais la bille joueuse aura trop d'énergie pour caramboler en mesure la bille 3.

1.17 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



La bille joueuse et la bille 2 sont distantes l'une de l'autre d'une bille.

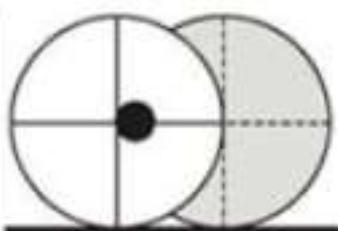
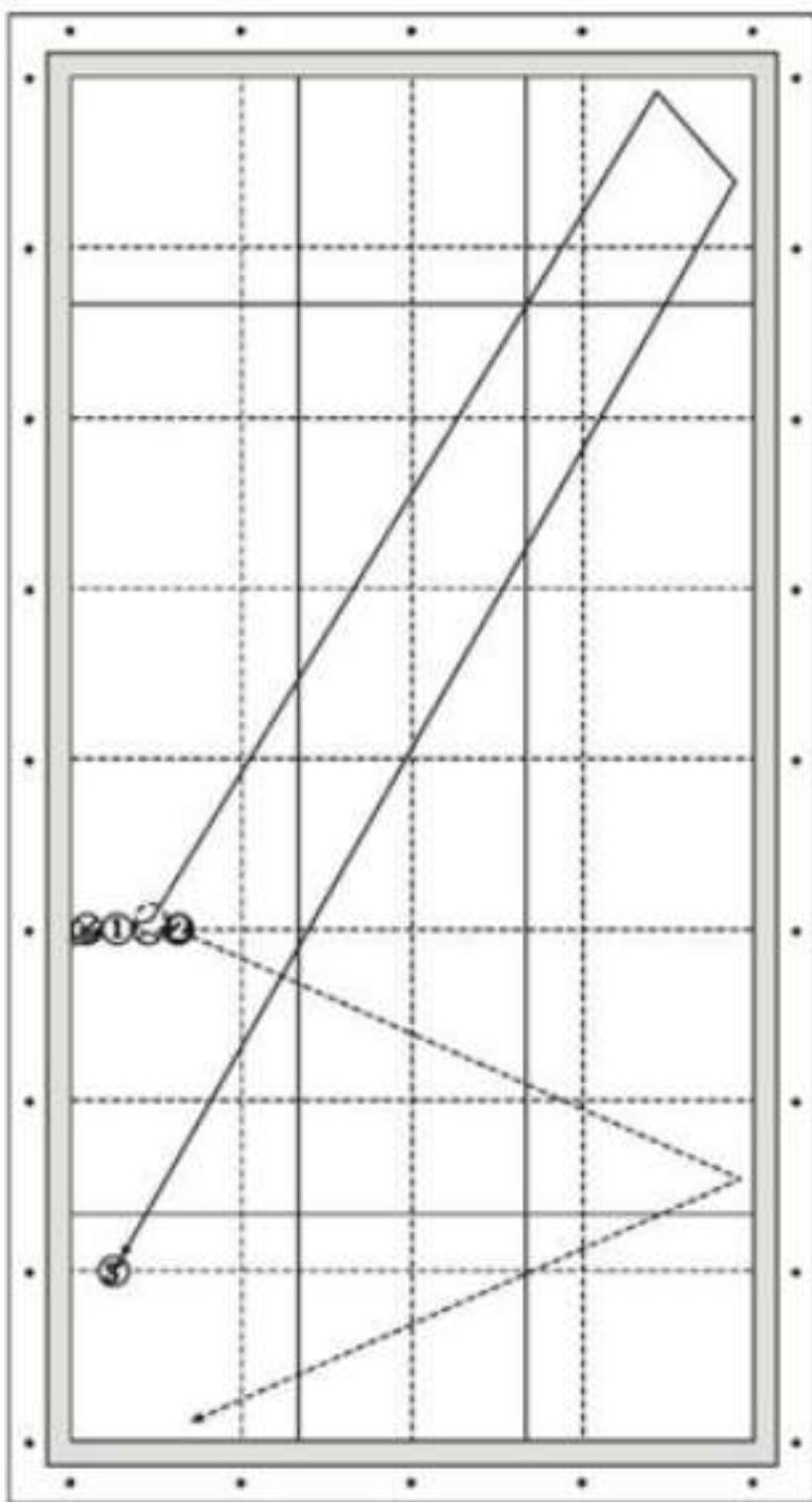
Dans ce point, la zone de rappel ne se situe pas dans le coin. Elle a été déplacée pour faciliter le point. Ainsi, la bille 2 peut se diriger dans le coin sans provoquer de contre malheureux.

De plus, lors du carambolage, la bille joueuse pousse la bille 3 en direction du coin.

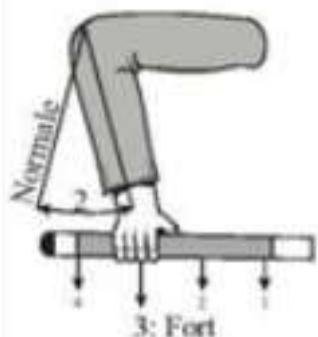
Si la bille 3 se trouve dans le coin, la difficulté est beaucoup plus importante. Afin d'éviter le contre de la bille 2, il faut alors mieux contrôler sa force et la laisser un peu avant le coin.

1.18 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: FACILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



La bille 1 se situe à une bille de la bande.

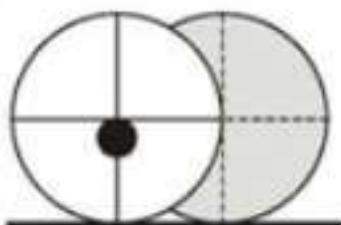
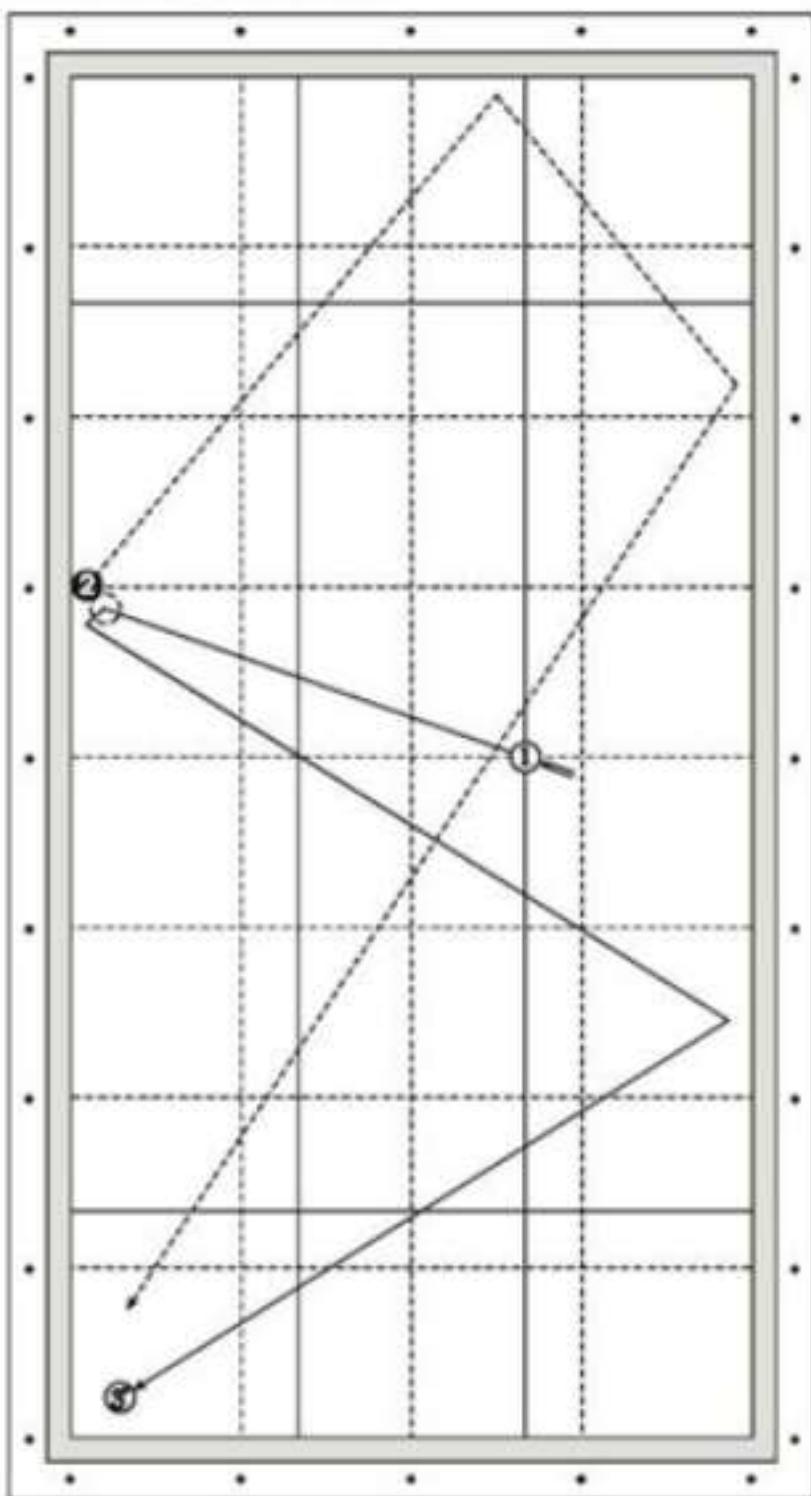
La bille 2 se situe à trois billes de la bande.

Dans ce rappel, la bille 3 est positionnée hors du coin par soucis de facilité, simplement pour éviter le problème du contre de la bille 2. De cette façon, celle-ci peut sans autre revenir dans la zone de rappel sans provoquer de contre.

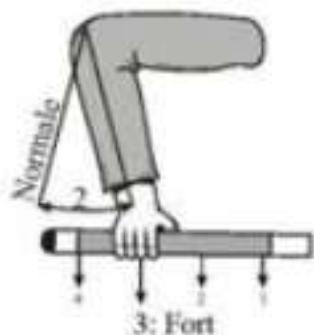
La difficulté du rappel peut facilement être augmentée en mettant la bille 3 dans le coin. Il faut dans ce cas être très précis sur la quantité de bille, la répartition des énergies, l'effet pour que la bille joueuse arrive sur la bille 3 juste avant la bille 2.

1.19 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: FACILE



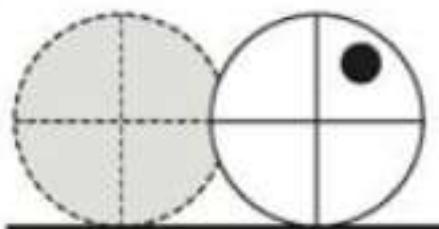
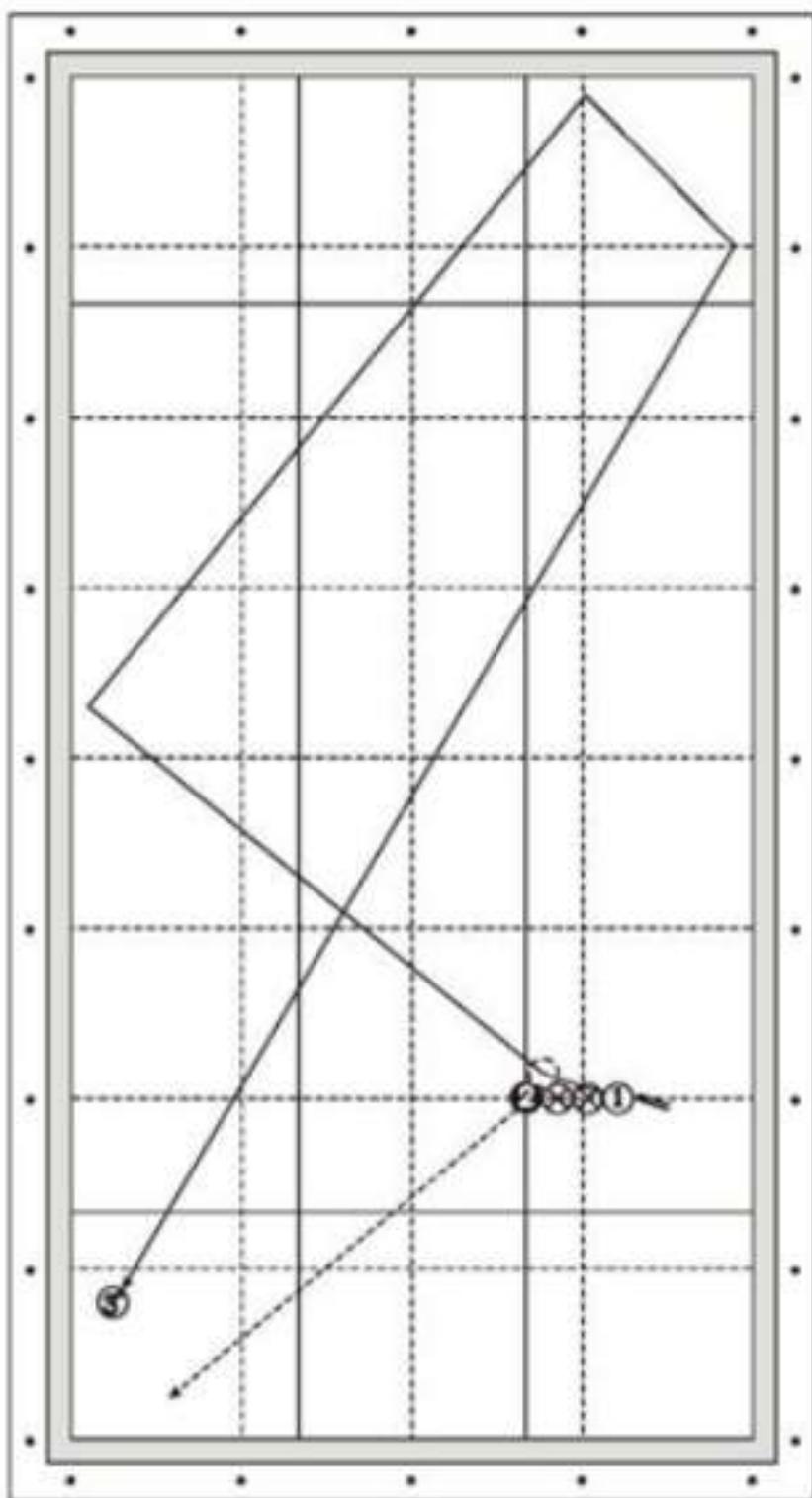
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



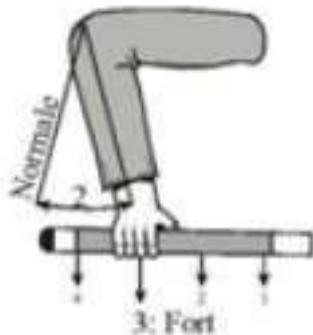
Ce point n'a pas vraiment de difficulté. Il convient juste de faire quelques petits réglages des paramètres cités ci-dessus pour que la bille joueuse prenne la bonne direction après la première bande.

1.20 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL DIRECT

Difficulté du rappel: FACILE



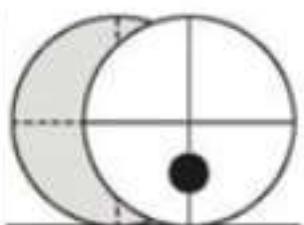
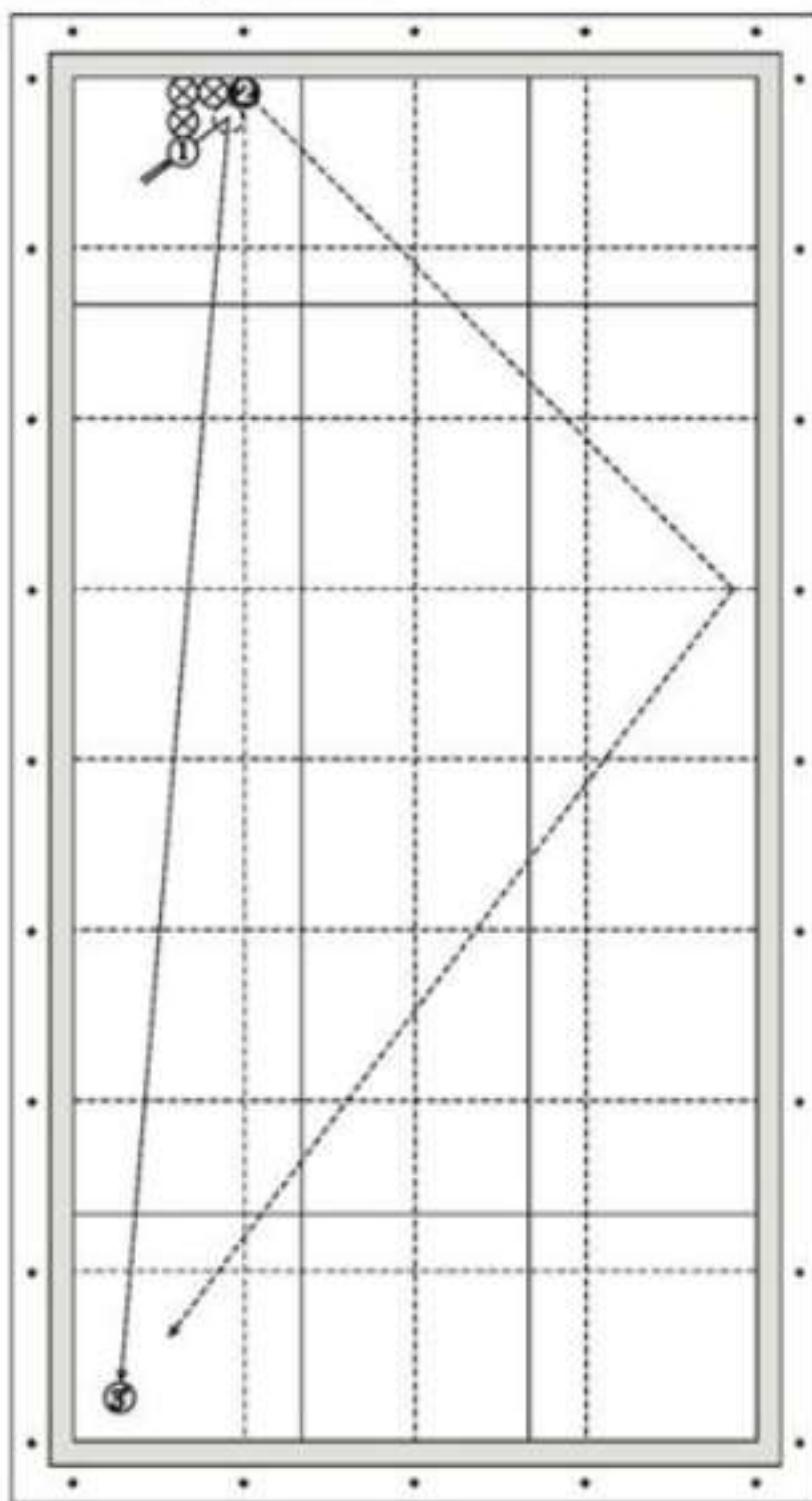
Quantité de bille: presque fine
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



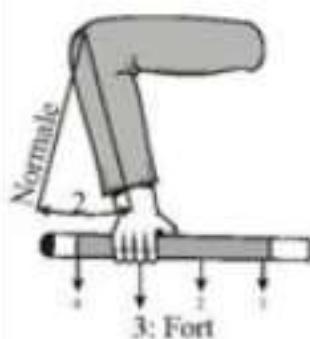
Dans ce rappel, il est parfois possible que la bille 2 arrive dans la zone de rappel avant la bille joueuse, ce qui augmente considérablement les risques de contre. Pour parer à ce danger, la bille 3 est sortie du coin, laissant ainsi à la bille 2 la place d'y arriver avant la bille 1. La gestion de la direction et de la force de la bille 2 par rapport à celles de la bille joueuse constitue la seule réelle difficulté de ce rappel. Pour s'en rendre compte, il suffit de faire ce rappel avec la bille 3 dans le coin.

1.21 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale

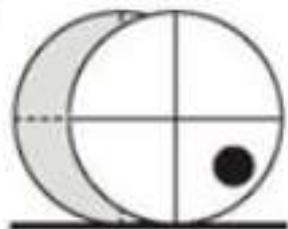
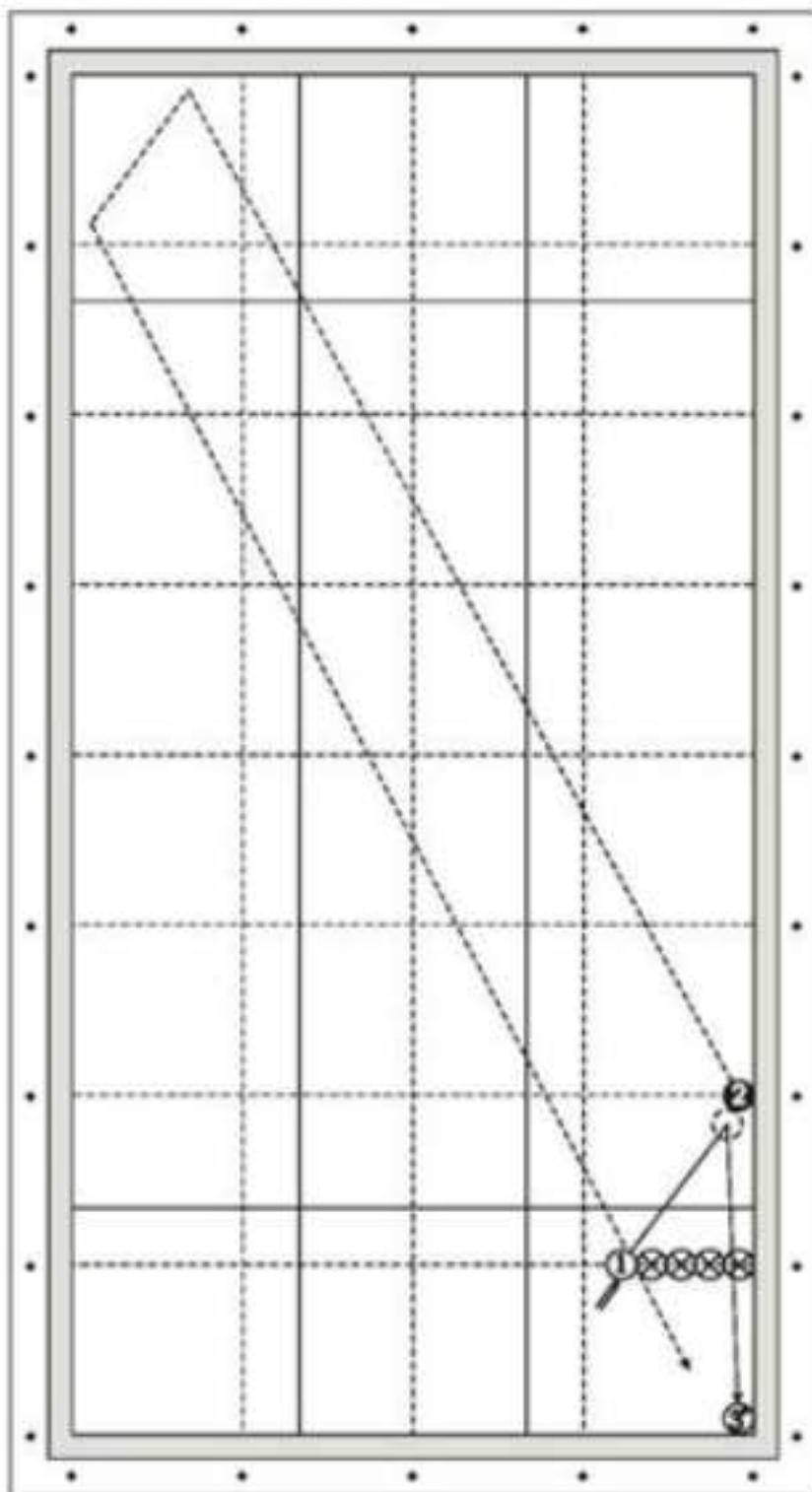


La bille joueuse doit prendre le contre de la bille 2, mais légèrement, de façon à ce que celle-ci ne soit pas bloquée à la petite bande, mais au contraire revienne dans la zone de rappel.

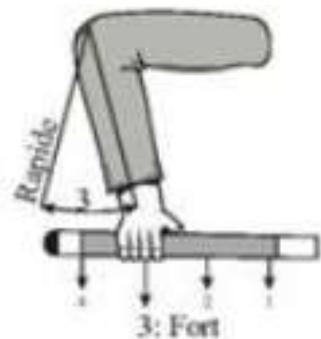
La seule difficulté demeure donc la quantité de bille (environ 2/3 de bille), ce paramètre ne laissant quasiment aucun droit à l'erreur.

1.22 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: basse
Effet: à droite
Energie: fort - vitesse rapide

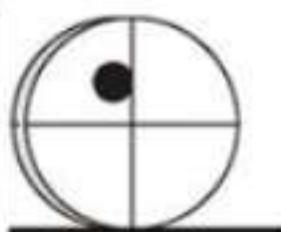
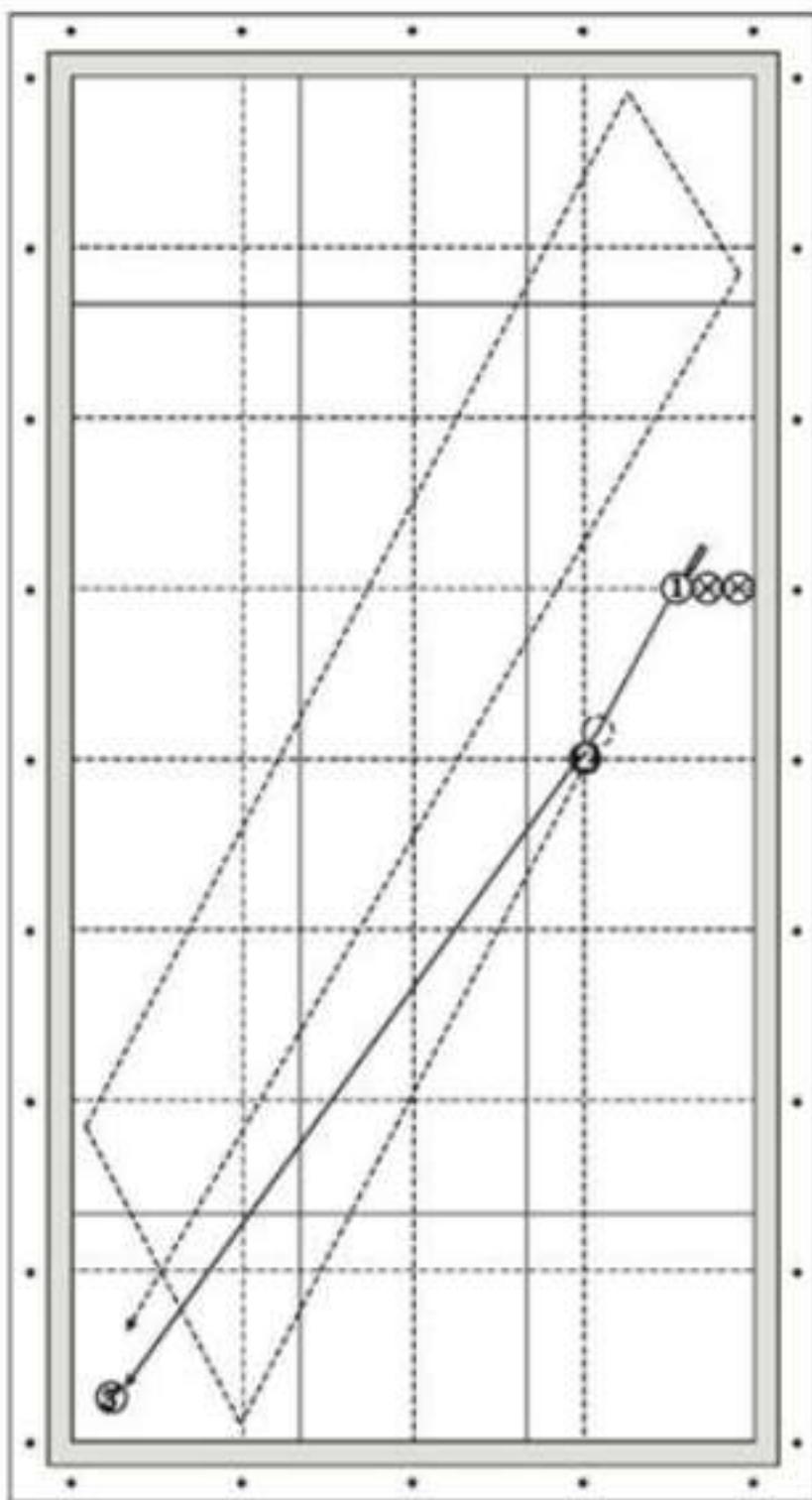


Ce rappel est le même que le rappel de base numéro 1.6. La différence est que la bille 2 est ici collée à la bande et la bille 3 au coin. Ces deux éléments diminuent considérablement la marge d'erreur possible. Il faut dès lors être très précis.

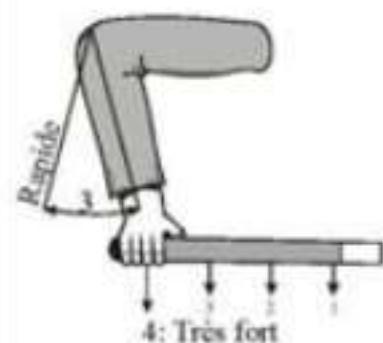
En principe, le point se fait en direct. Mais il est aussi possible que la bille joueuse touche la grande bande avant la bille 3.

1.23 POINT DIRECT - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



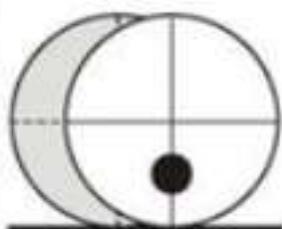
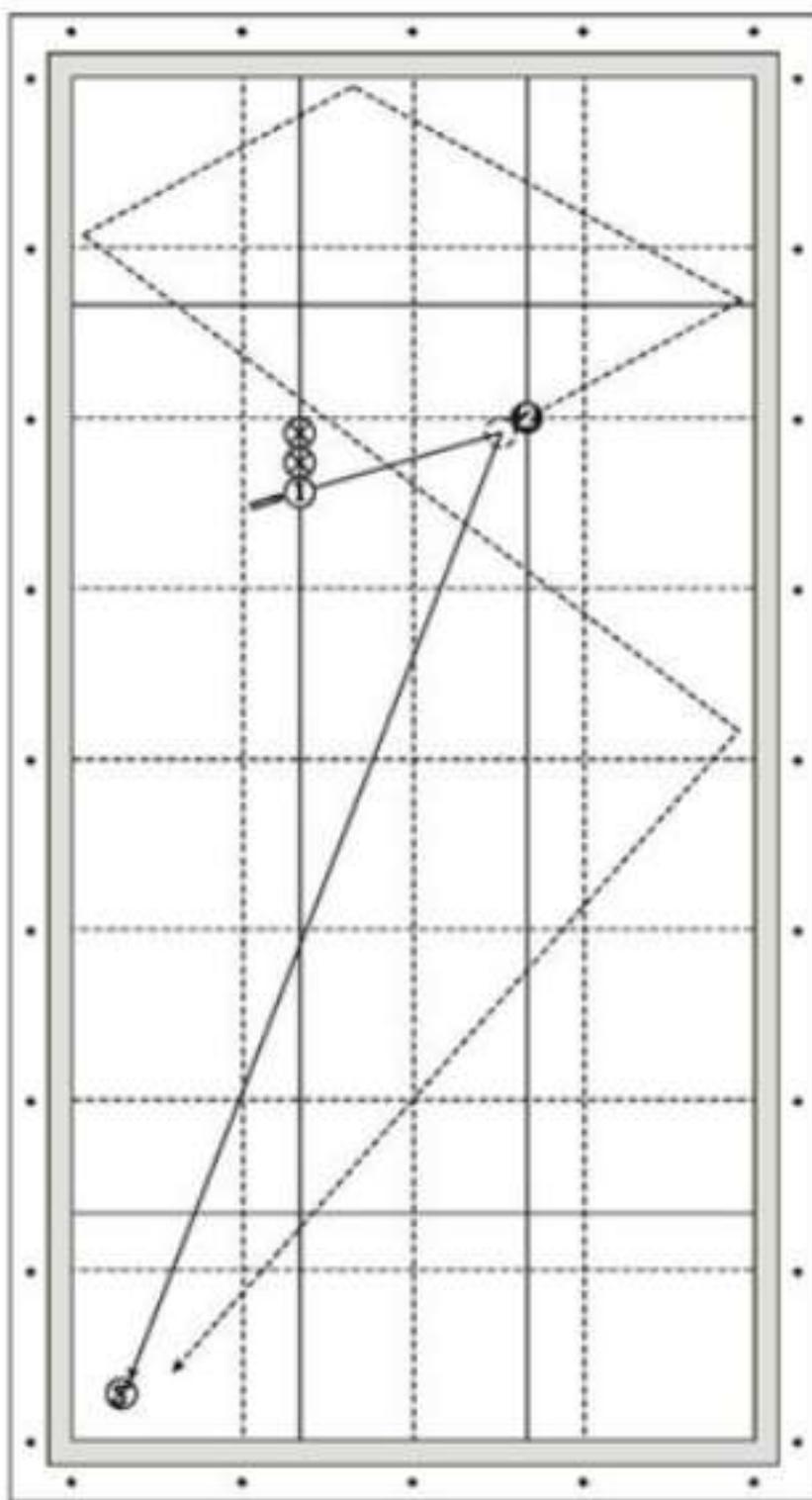
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-coulé
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



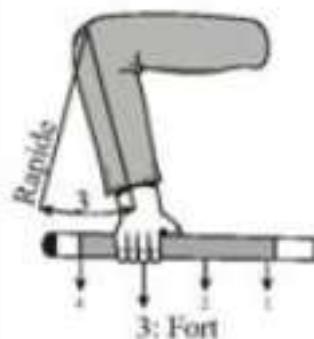
Ce point est à la limite d'être classé dans les difficiles. Pour l'exécuter correctement, il faut jouer fort pour faire rentrer la bille 2 et en même temps amortir la bille joueuse pour qu'elle percuté la bille 3 doucement. Pour amortir malgré une force élevée, il faut régler la hauteur d'attaque au millimètre, ne laissant pratiquement aucun droit à l'erreur. De plus, la quantité de bille est aussi assez difficile à jouer, car la force assez élevée amplifie la moindre erreur.

1.24 POINT DIRECT - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



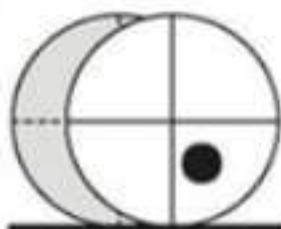
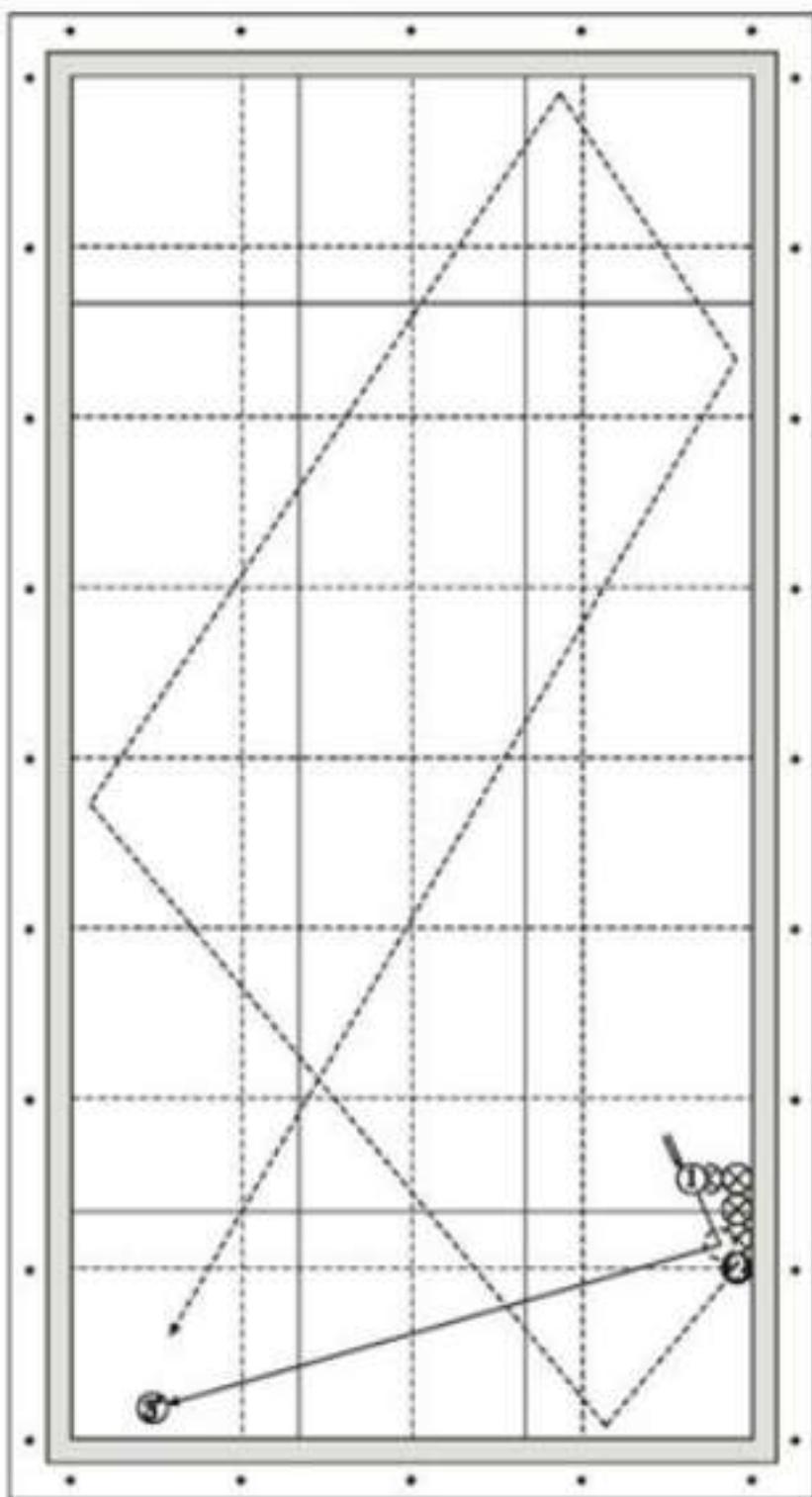
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: très fort - vitesse rapide



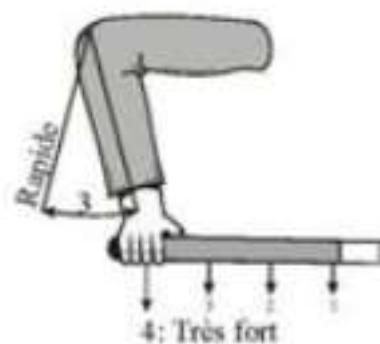
La difficulté se situe dans la hauteur d'attaque qui doit être touchée parfaitement au millimètre près. Parce qu'avec l'énergie importante transmise à la bille joueuse et la grande distance qui sépare la bille 2 de la bille 3, l'erreur sur la hauteur d'attaque n'est plus permise. Ce rappel nécessite donc un geste parfait qui, malgré une transmission d'énergie importante, permet une parfaite touche de bille

1.25 POINT DIRECT - RAPPEL PAR CINQ BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



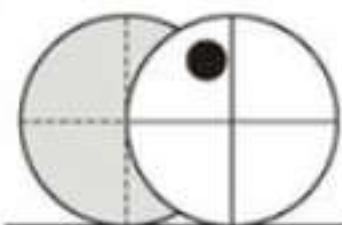
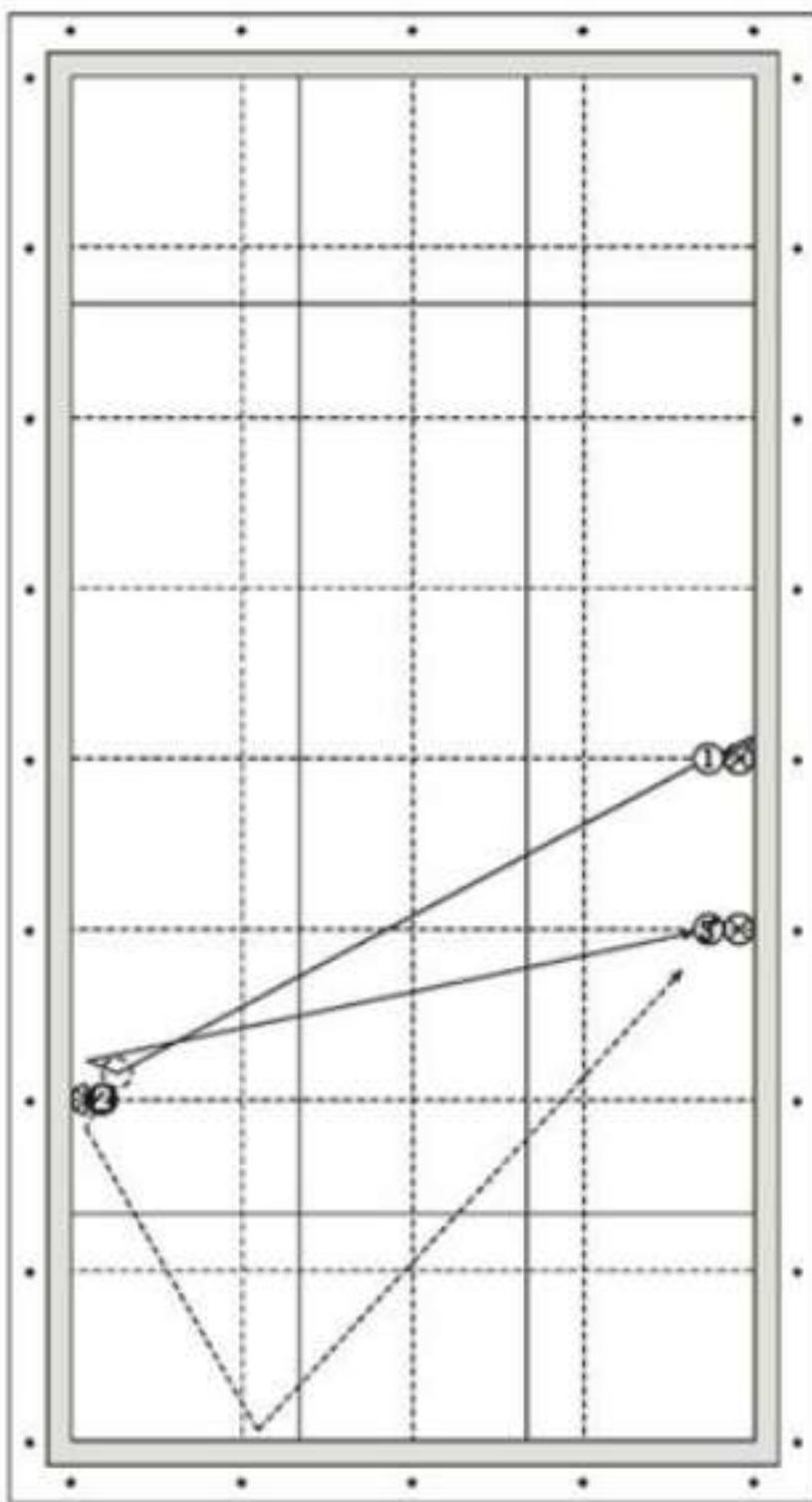
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



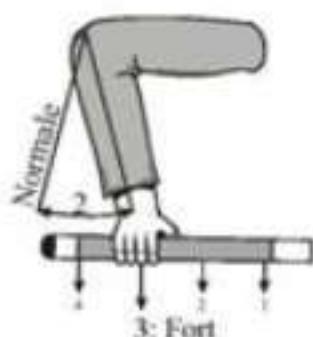
Ce point peut autant se jouer direct que par une bande. En cela, l'effet à droite augmente un peu la marge d'erreur. La difficulté essentielle de ce point, c'est la position du corps qui n'est pas évidente à placer et qui provoque parfois un manque de stabilité et une vision qui n'est pas parfaite. Il faut vraiment prendre le temps de bien se mettre en place, en face de la bille joueuse, quitte à mettre la jambe droite sur la table. Une nouvelle fois, la force importante donnée à la bille joueuse augmente la moindre petite erreur sur la hauteur d'attaque.

1.26 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



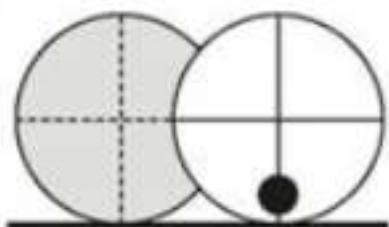
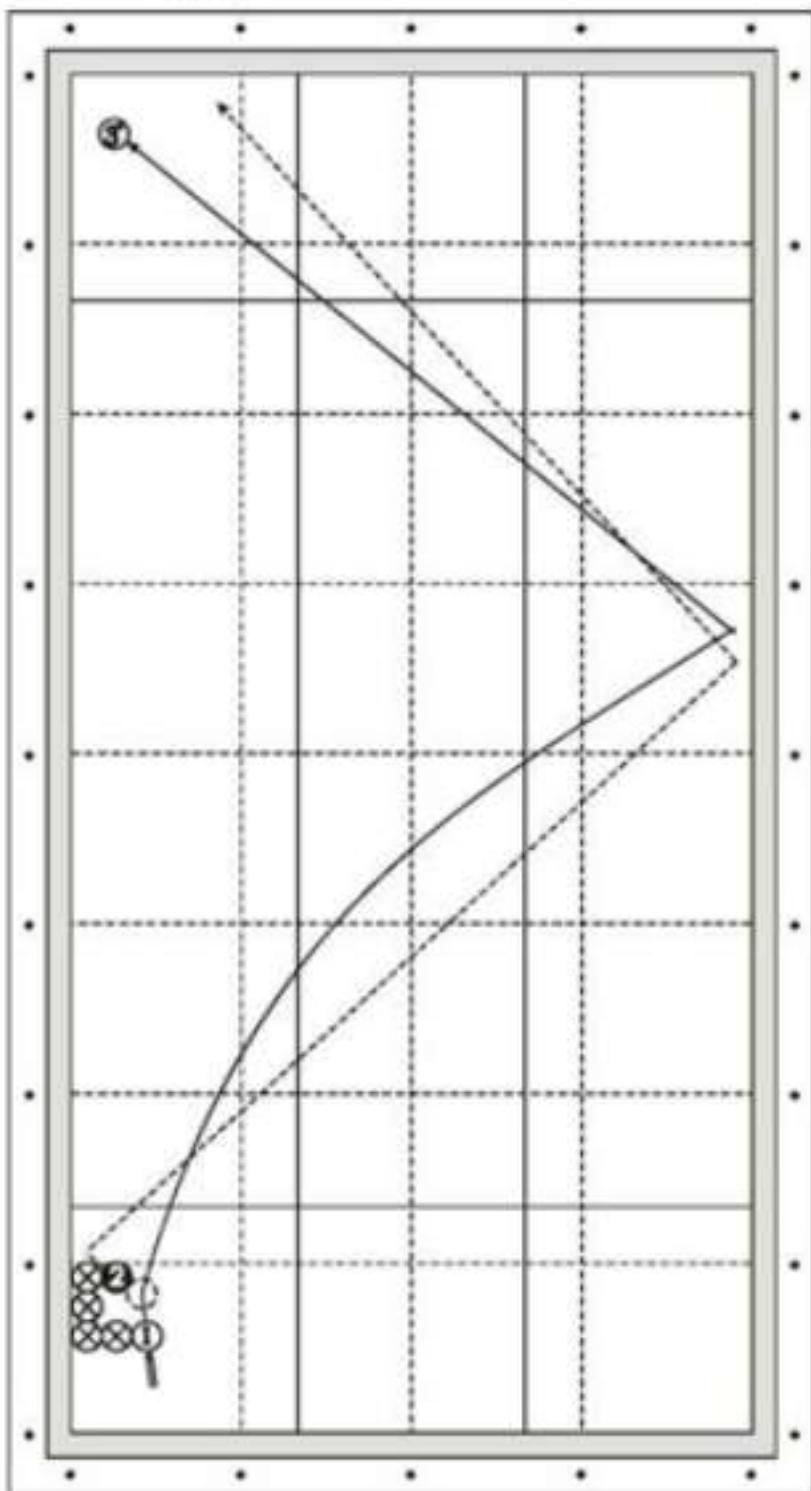
La bille 2 se situe à une demi-bille de la bande.

L'énergie indiquée pour ce rappel est un peu élevée par rapport à un rappel de long classique. Mais elle est nettement supérieure à celle nécessaire pour un rappel de large, raison pour laquelle elle est indiquée comme "forte".

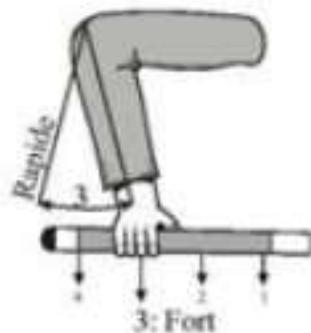
Quant à l'effet, son importance varie un peu en fonction de l'état du matériel. Il est possible que sur du matériel neuf, l'effet ne soit pas nécessaire.

1.27 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



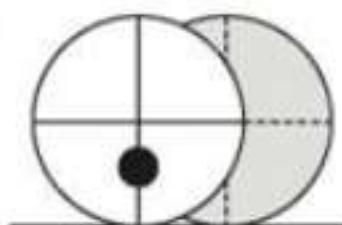
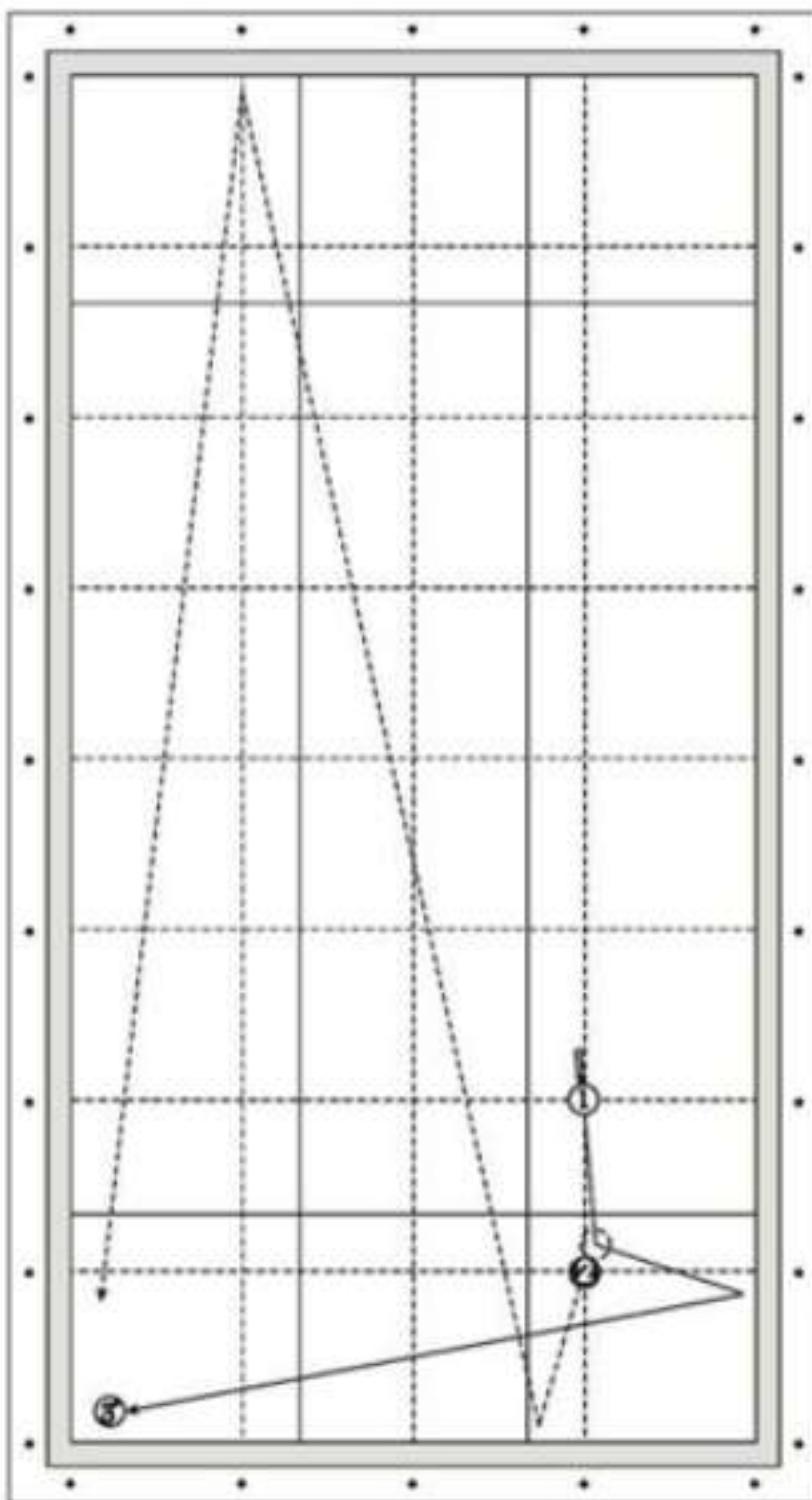
Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: très bas
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide



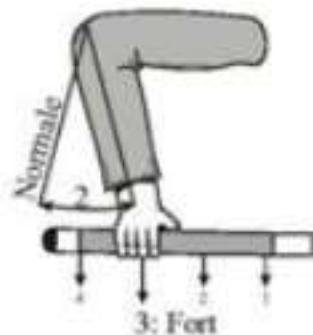
La quantité de bille est celle nécessaire au rappel de la bille 2. La hauteur d'attaque très basse et la vitesse rapide sont nécessaires pour corriger la trajectoire de la bille joueuse en lui imprégnant une courbe. C'est la maîtrise de cette courbe qui représente la difficulté de ce rappel.

1.28 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



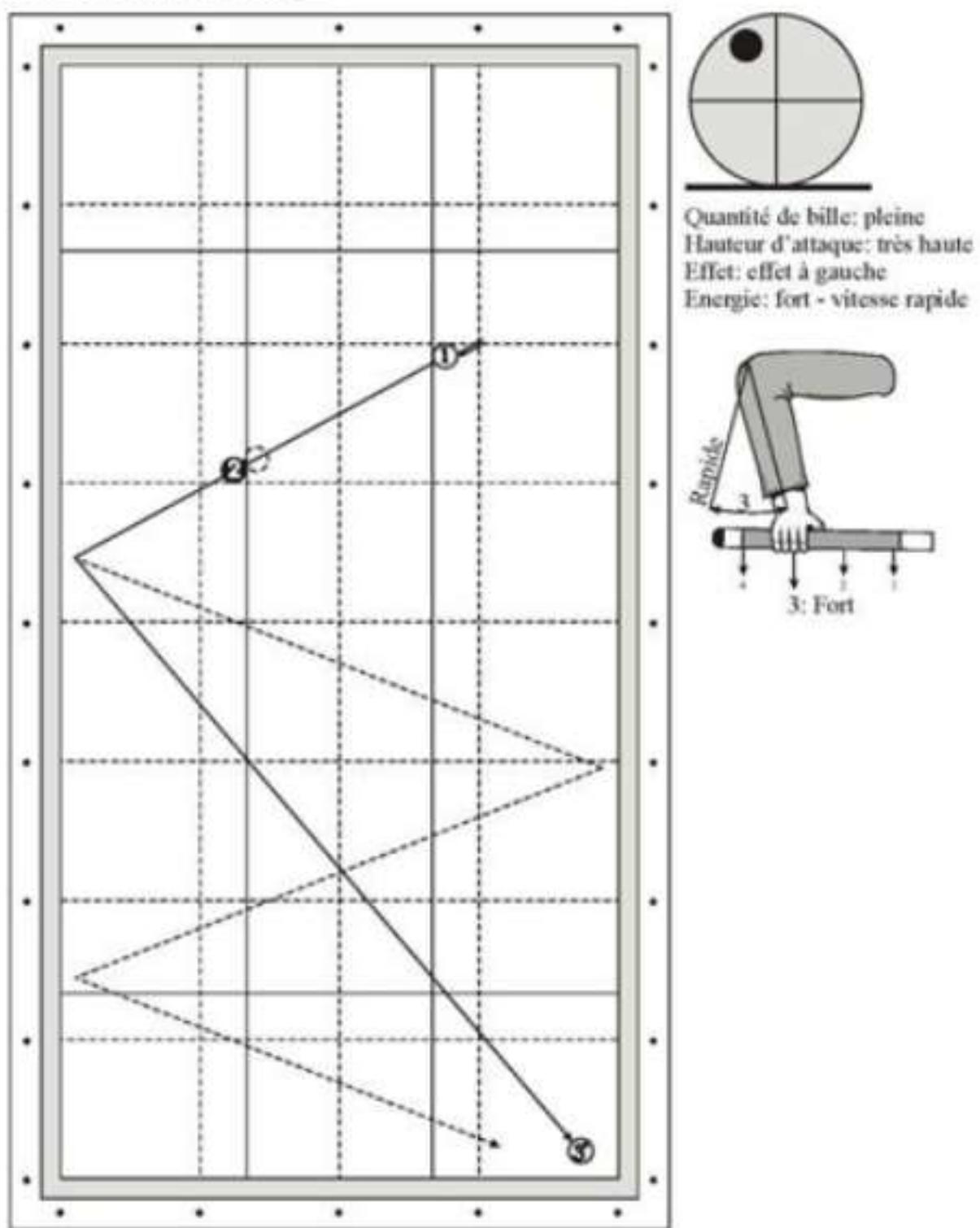
Quantité de bille: 1/2 bille + 1 procédé
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



Une des difficultés de ce point réside dans la position que le joueur doit adopter pour son exécution, position qui engendre des problèmes dans la visée, le geste, la stabilité. Pour le reste, le rappel n'est pas vraiment difficile, à part peut-être la répartition des énergies pour que la bille joueuse et la bille 2 arrivent en mesure à la troisième bille.

1.29 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN

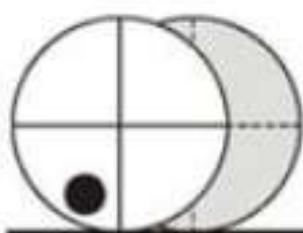
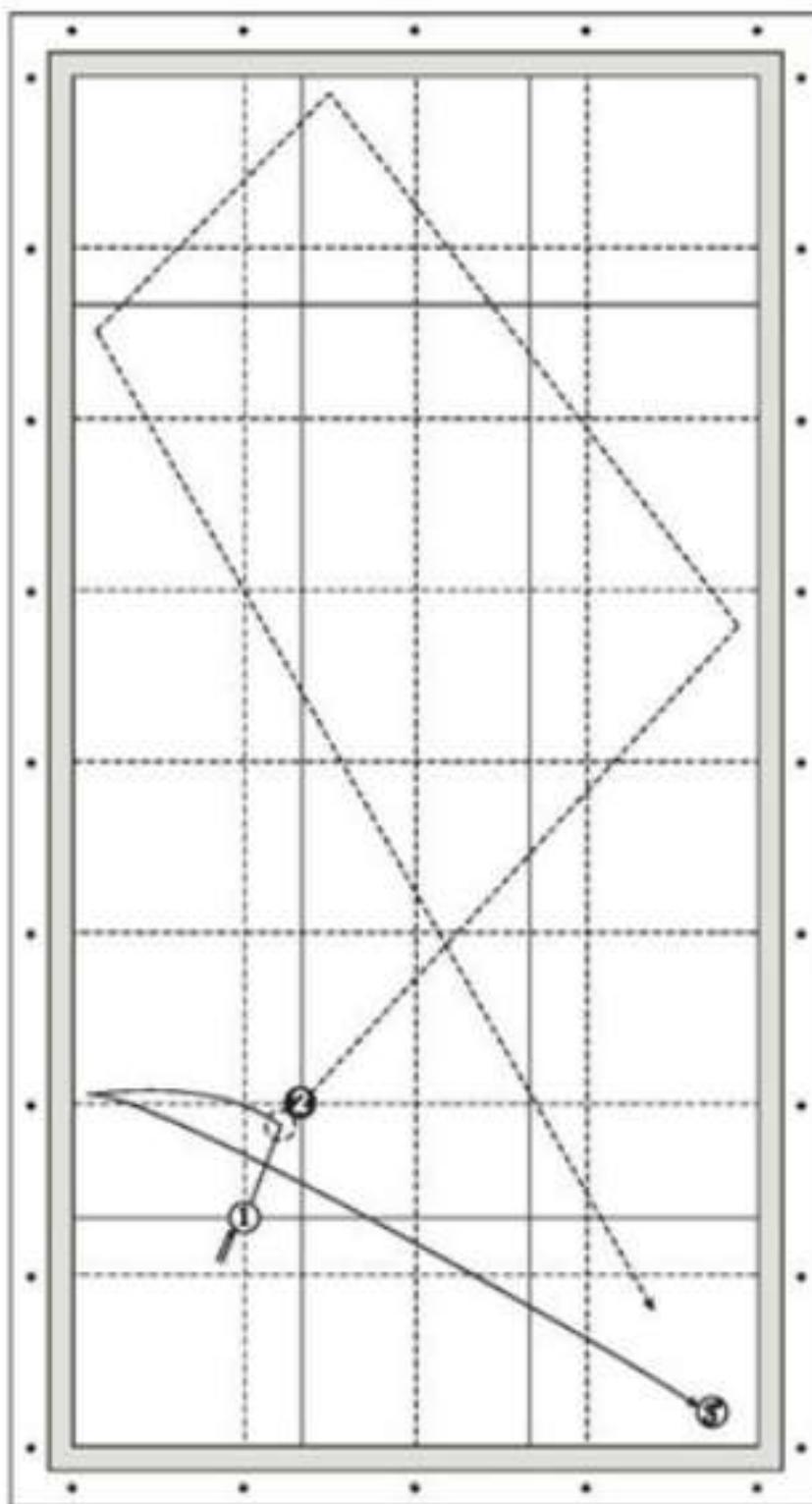


La quantité de bille est complètement pleine. Jusqu'à la première bande, les trajectoires des billes 1 et 2 sont identiques. Après la première bande, la bille joueuse développe son effet à gauche pour se diriger dans le coin, alors que la bille 2 développe l'effet contraire et subit un peu l'écrasement sur la bande dû à la force importante.

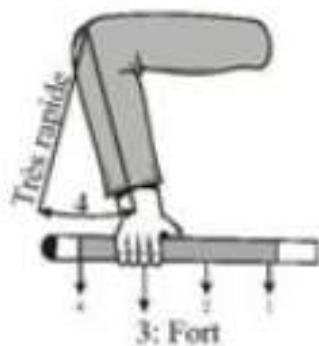
La difficulté essentielle est de toucher la bonne quantité de bille en jouant fort avec de l'effet

1.30 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



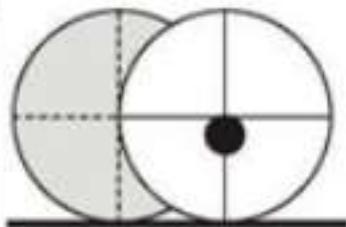
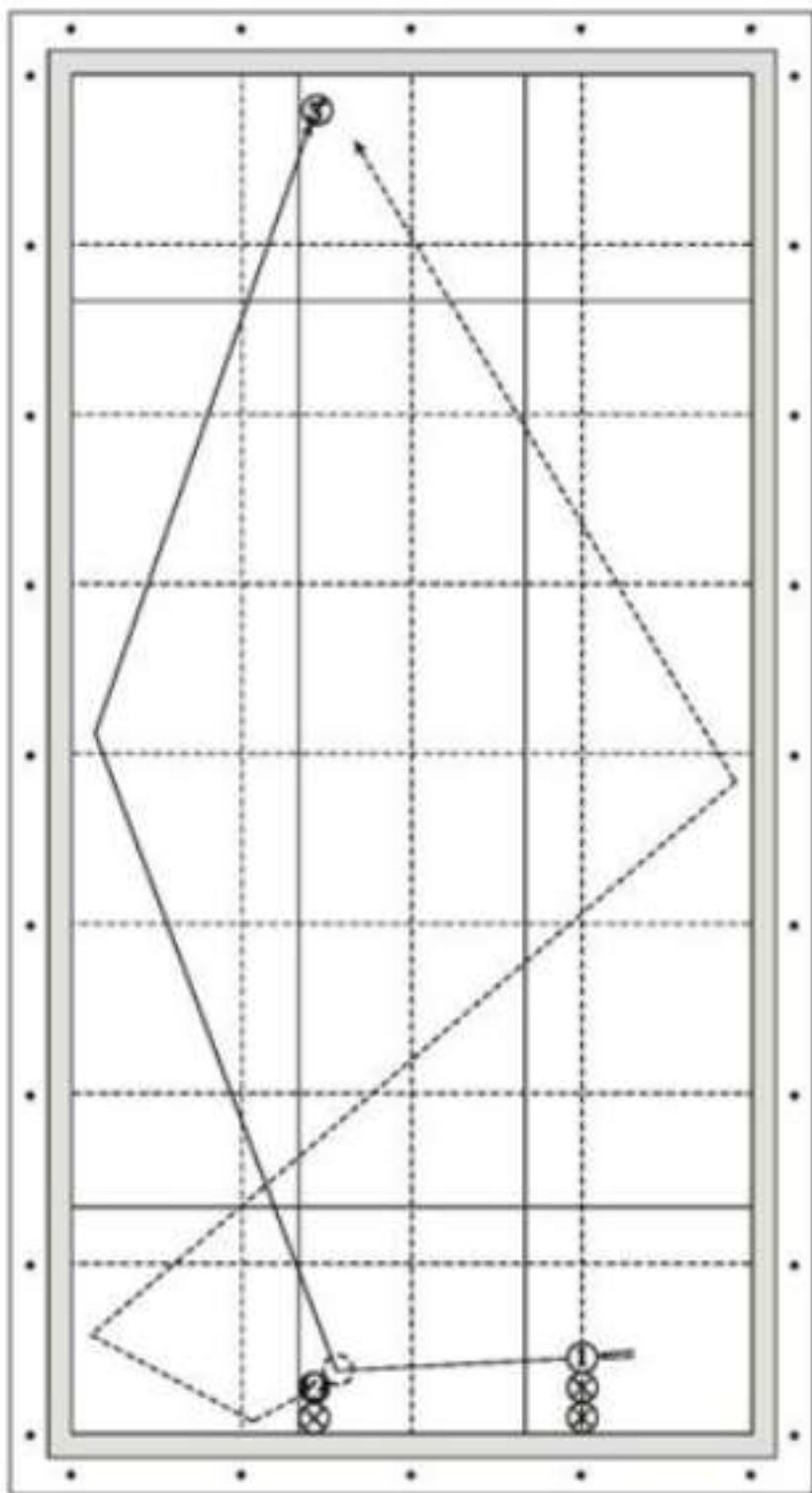
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: très bas
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse très rapide



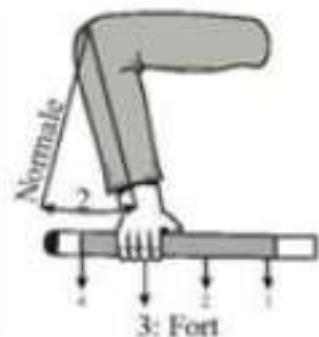
La difficulté consiste à corriger la trajectoire de la bille joueuse pour qu'elle prenne la direction de la bille 3 par la grande bande. Cette correction s'effectue grâce à la quantité de rotation, mélange de la hauteur d'attaque très basse et de la vitesse très rapide. Ainsi, la bille joueuse effectue une courbe qui la dirige dans la zone de rappel.

1.31 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



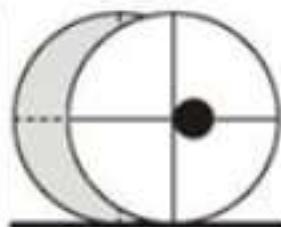
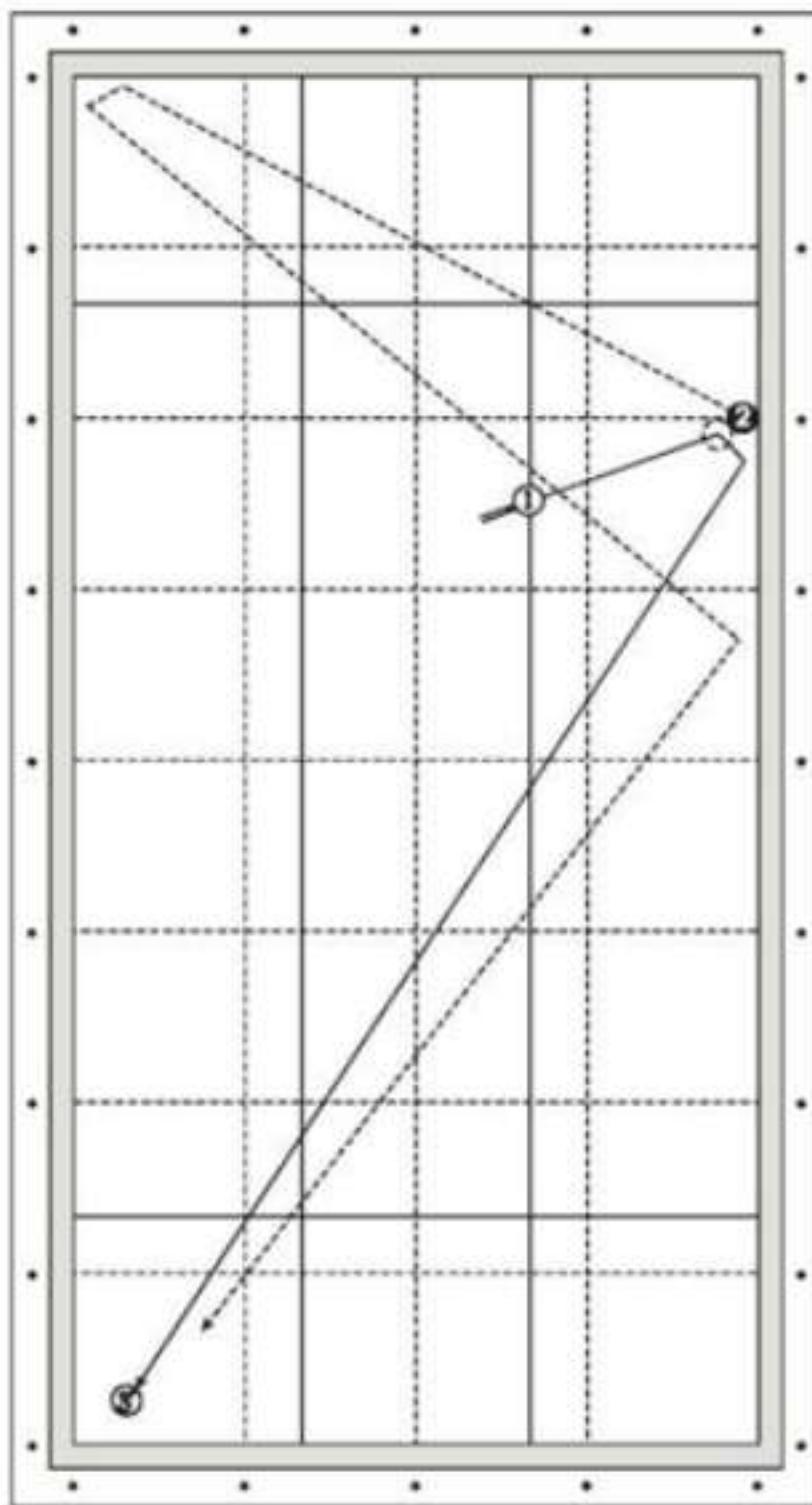
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: juste en-dessous du centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



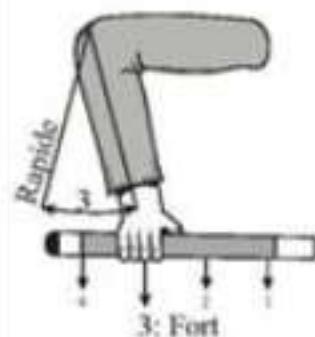
La difficulté principale est l'évitement du contre de la bille 2 après son carambolage avec les deux premières bandes. Les trajectoires des billes 1 et 2 se coupent et ces deux billes se croisent de très près. La difficulté peut devenir plus importante encore si le joueur exécute ce point en direct, sans passer par la grande bande. Le contre de la bille 2 est encore plus difficile à éviter.

1.32 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse rapide

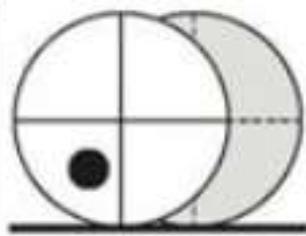
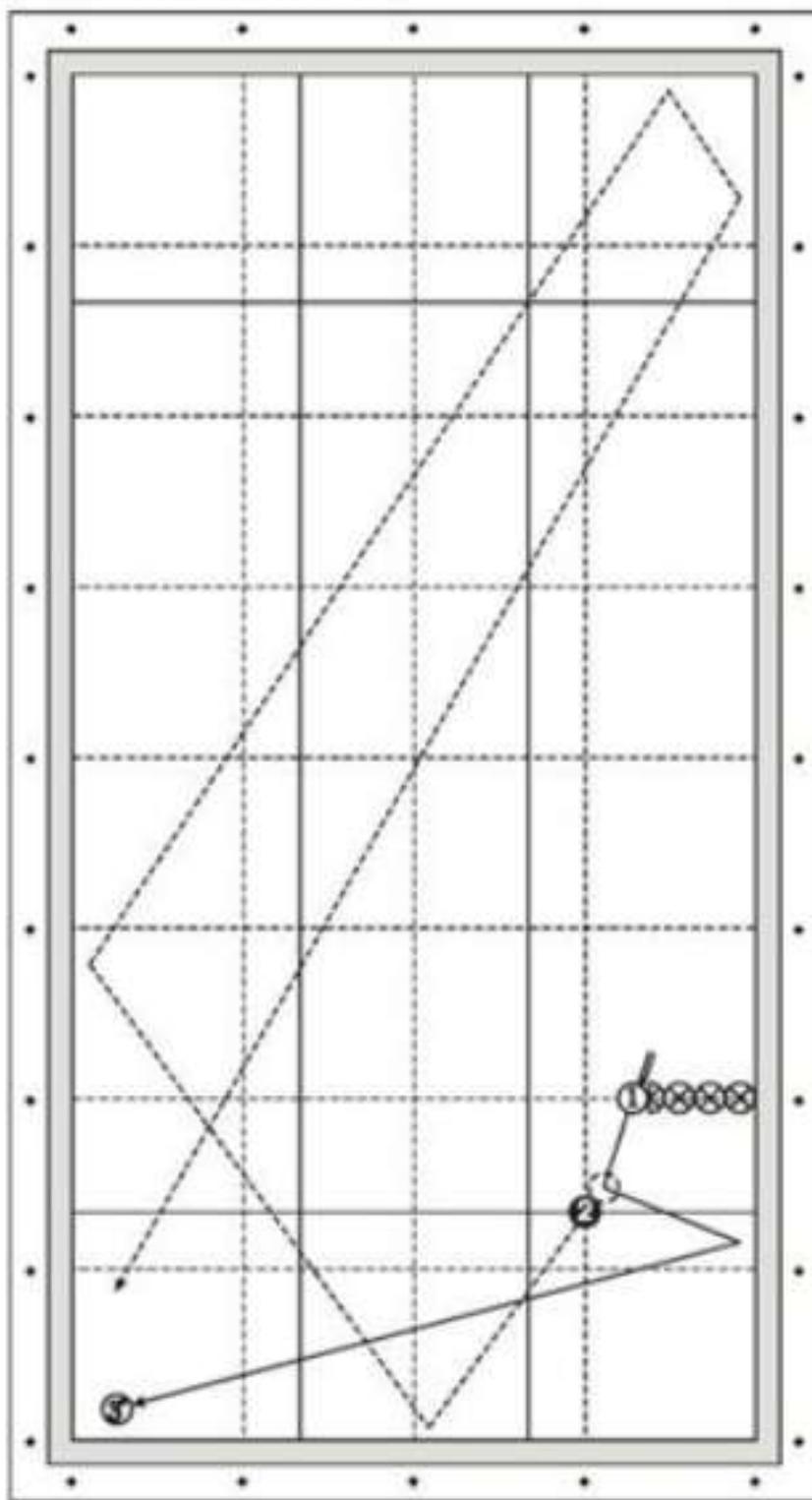


La bille joueuse se situe entre les 2ème et le 3ème diamant, sur la ligne de cadre.

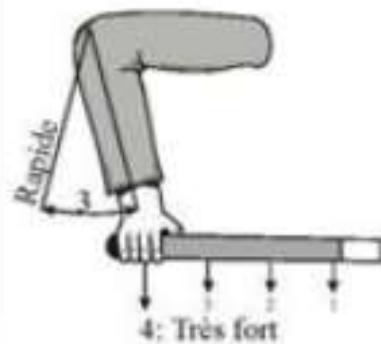
Il faut jouer au moins $\frac{3}{4}$ de bille, peut-être même un peu plus plein et surtout pas plus haut que le centre de la bille. Si la bille joueuse est attaquée au-dessus du centre, sa trajectoire après la bande sera courbe et elle ne se dirigera plus dans le coin. L'effet n'est pas indispensable.

1.33 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



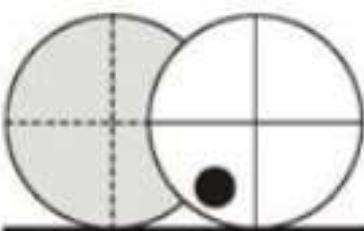
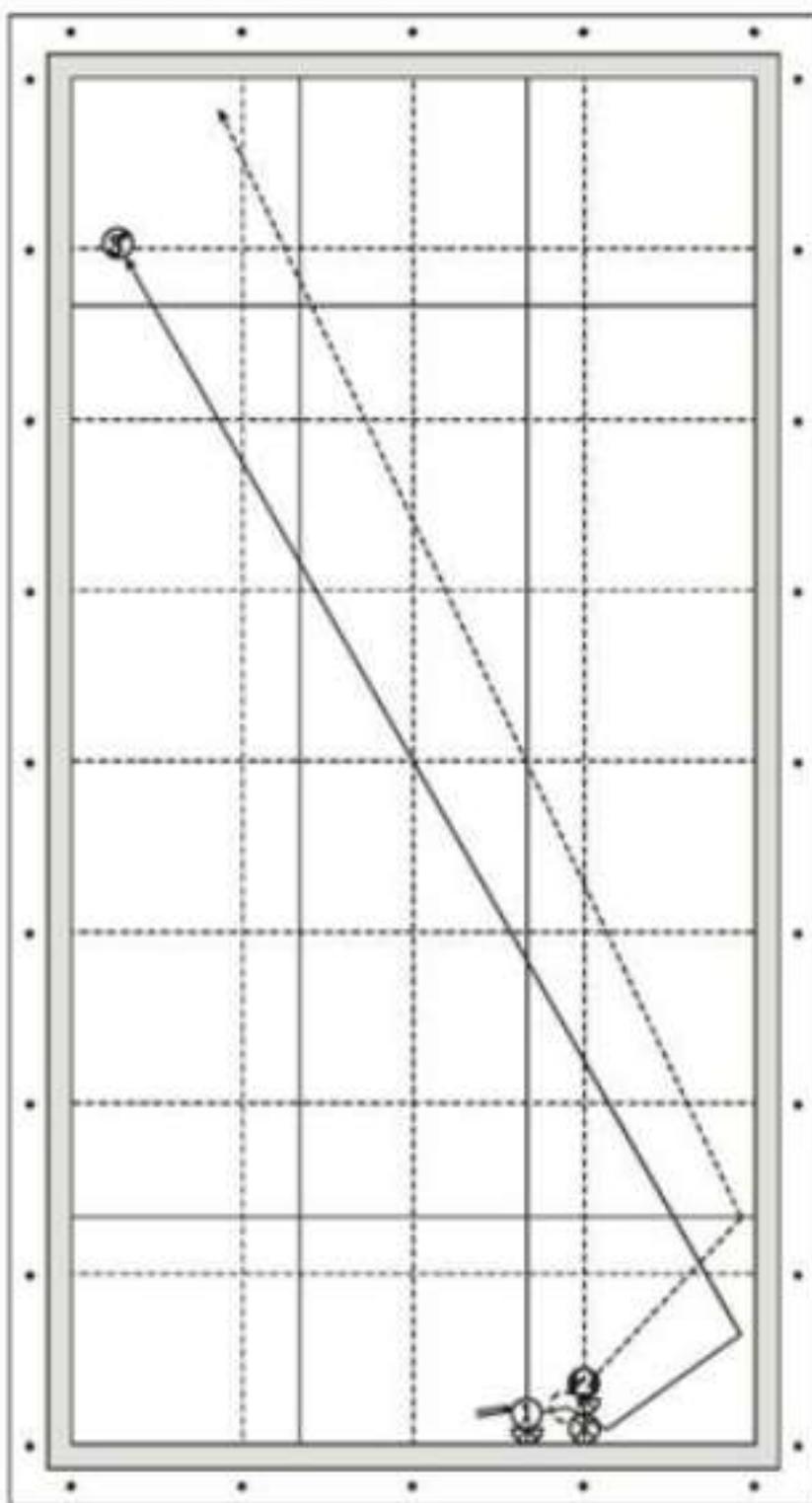
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



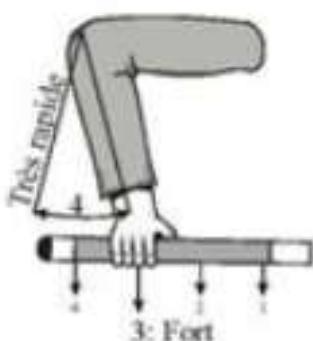
Pas de grande difficulté dans ce rappel, hormis peut-être la trajectoire de la bille joueuse après son carambolage de la bille 2 et surtout après la grande bande. Sa direction est rendue plus difficile à maîtriser à cause de la force importante que nécessite ce point.

I.34 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à gauche
Energie: fort - très rapide



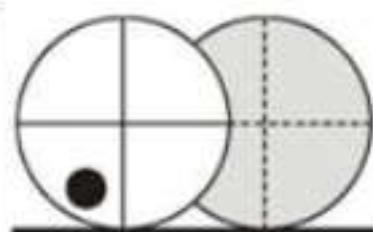
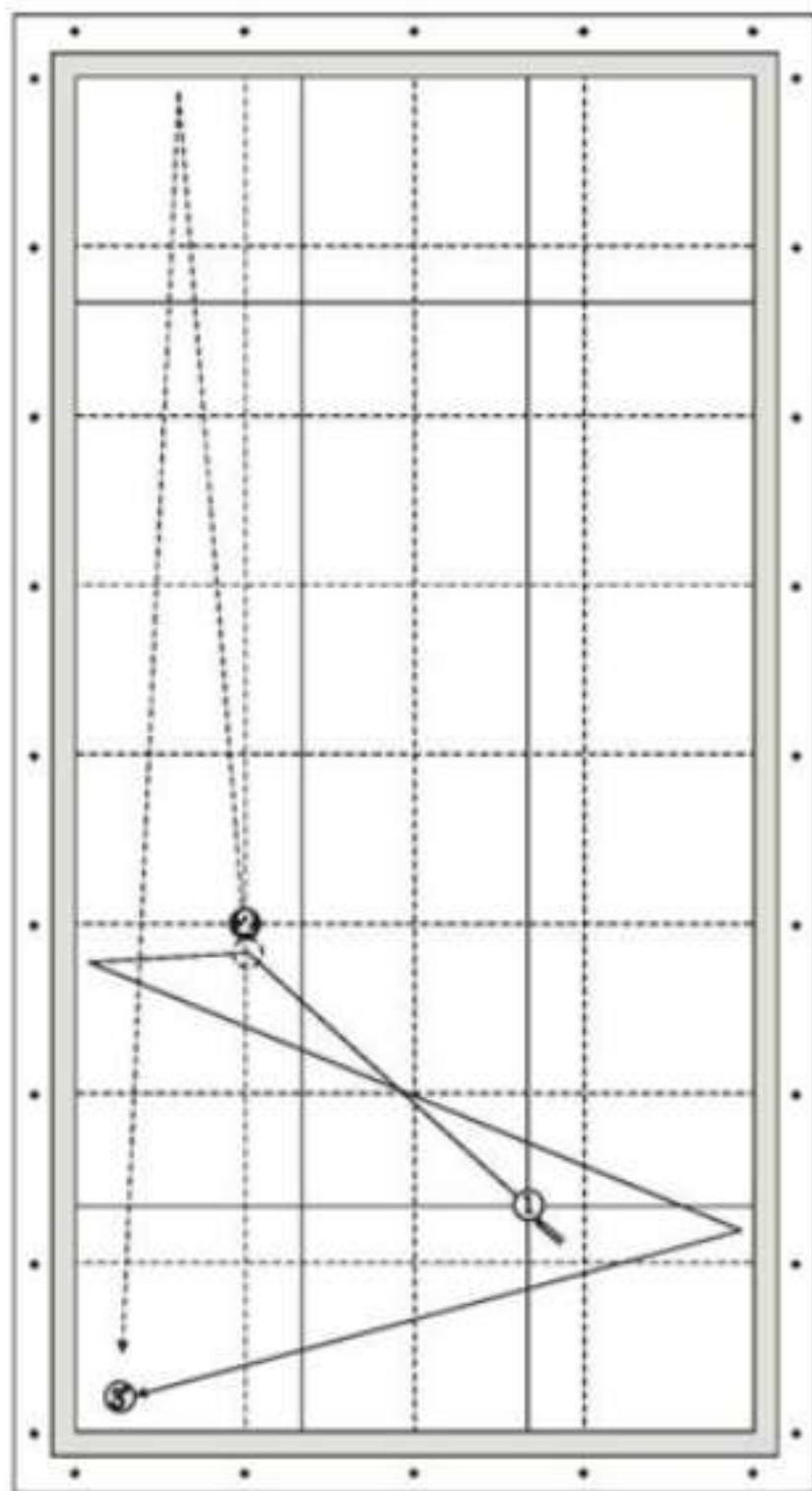
La bille 2 est placée à 1,5 bille de la petite bande.

La bille joueuse est placée à une demi bille de la petite bande.

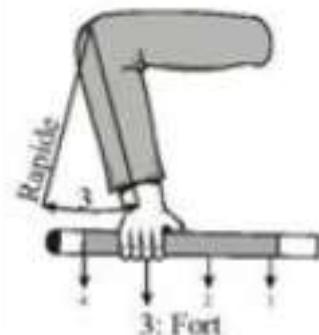
Les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches l'unes de l'autre et la bille 2 a en principe un temps d'avance sur la bille joueuse. Si le point est bien joué, celle-ci finit sa course dans le coin avant la bille 2. Mais pour plus de facilité et de sécurité, la bille 3 est sortie du coin. Cela permet de bien différencier les deux trajectoires et la bille joueuse n'a plus besoin d'être plus rapide que la bille 2.

1.35 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide

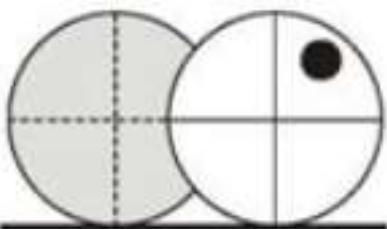
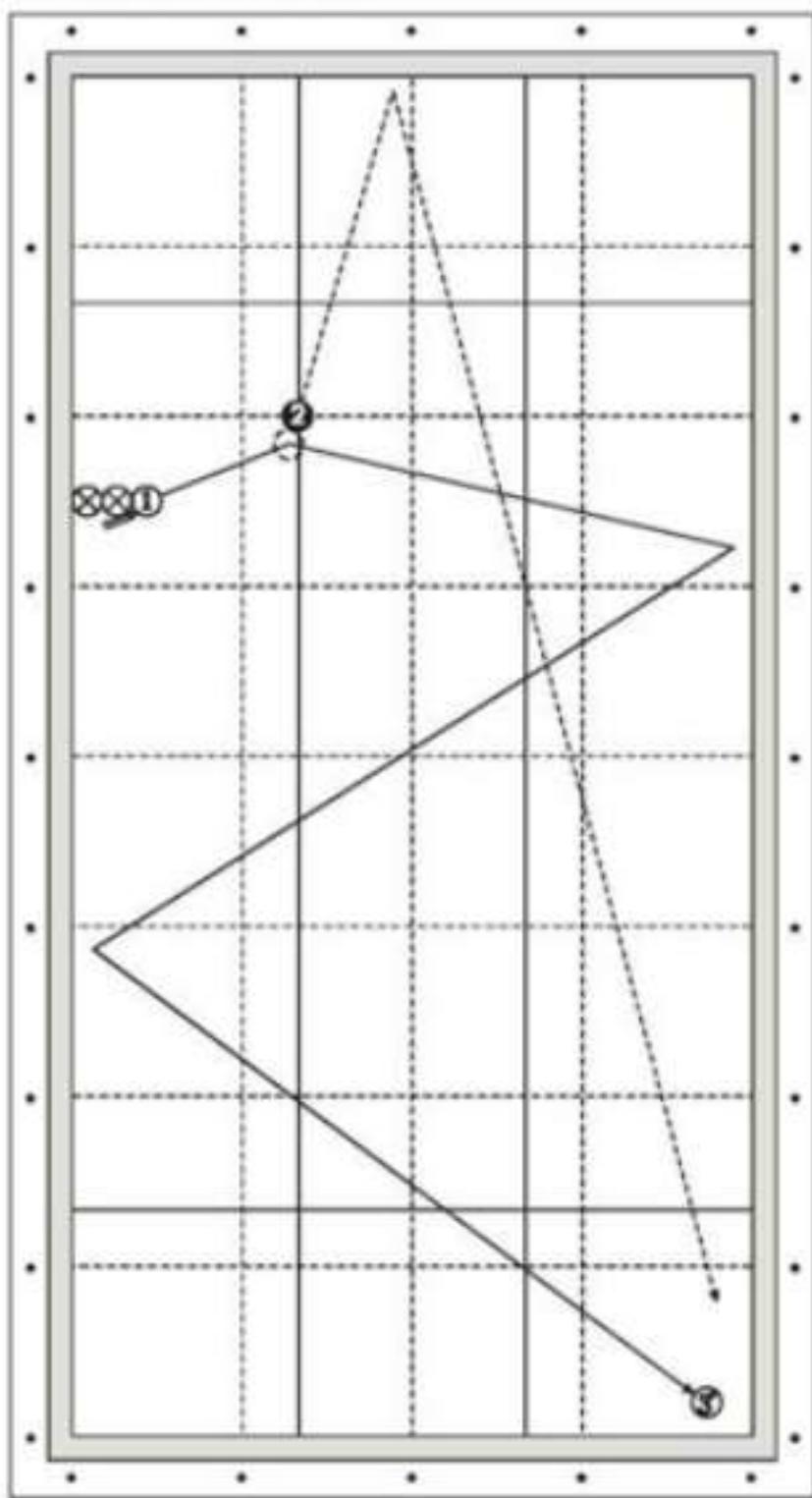


Pas de vraies difficultés dans ce point, si ce n'est celle de toucher vraiment juste la bille 2. En effet, même avec une queue la plus horizontale possible, une légère courbe de la bille joueuse se dessine parfois jusqu'à la bille 2, provoquée par le mélange des rotations rétro et effet à gauche.

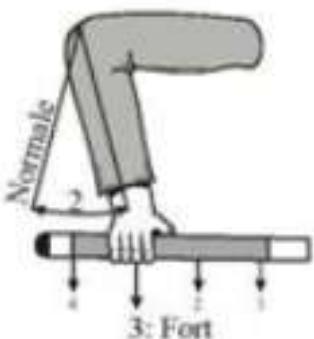
De plus, il est fréquent de constater que la direction de la bille joueuse entre la première et la deuxième bande n'est pas totalement rectiligne non plus, à cause de l'effet rétro.

1.36 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale

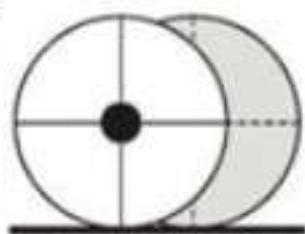
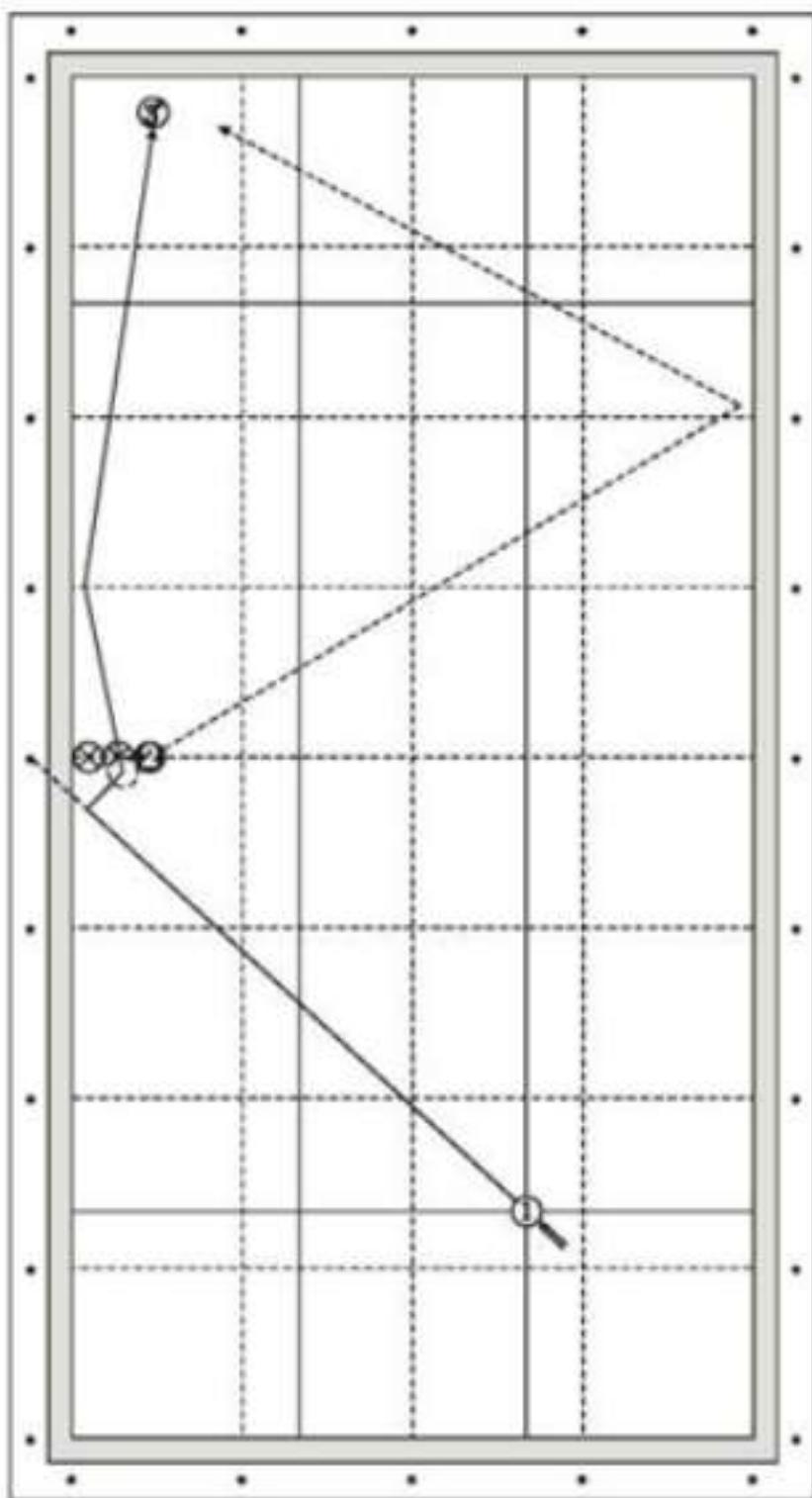


La bille joueuse se trouve à mi-distance entre les deux diamants.

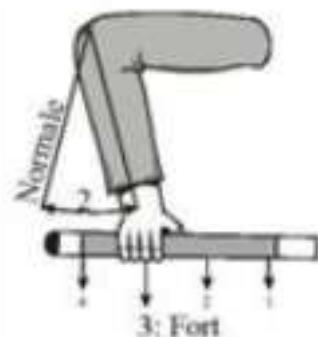
Ce point nécessite un certain nombre de petits réglages. A commencer par la quantité de bille nécessaire au rappel de la bille 2. Puis ensuite peaufiner la hauteur d'attaque et la quantité d'effet à droite pour diriger la bille joueuse au bon endroit. En principe, un ou deux essais devraient suffire pour réussir sans problème ce rappel.

1.37 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale

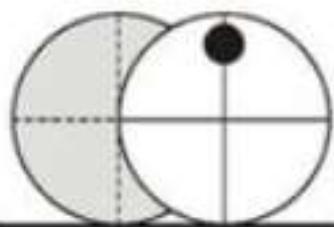
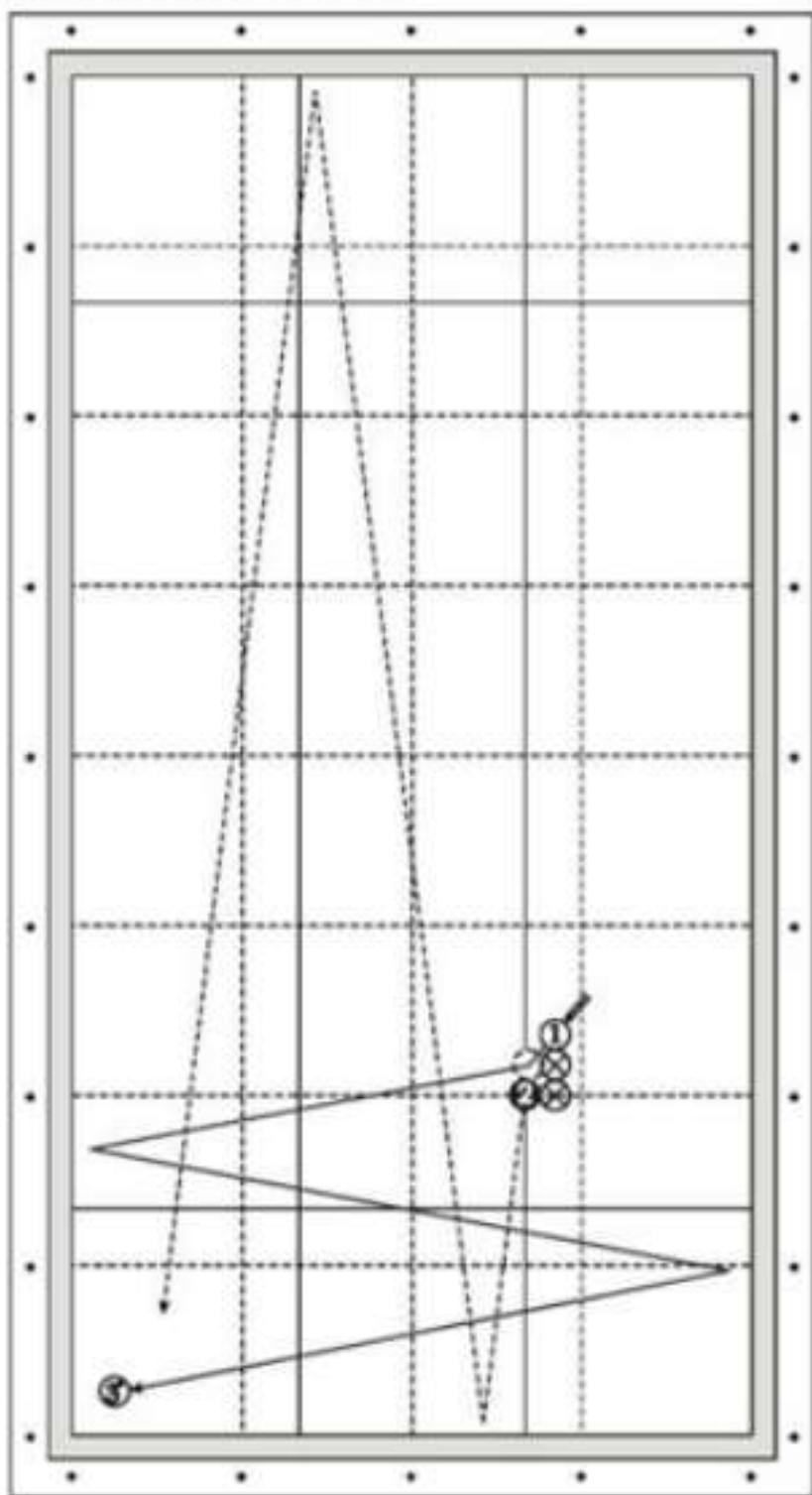


La bille 2 se trouve à 2 billes de la grande bande.

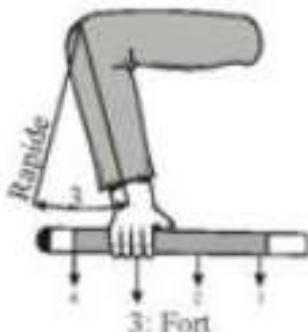
Il est difficile d'estimer exactement la quantité de bille nécessaire à la réalisation de ce point, du fait que la bille joueuse touche une bande avant de caramboler la bille 2. Le joueur dispose d'un repère, pour autant que les billes soit disposées comme sur le schéma. Il suffit en principe de viser le diamant de la grande bande.

1.38 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



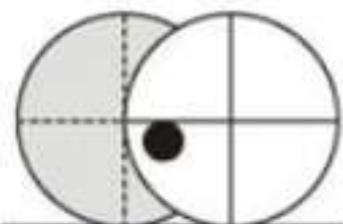
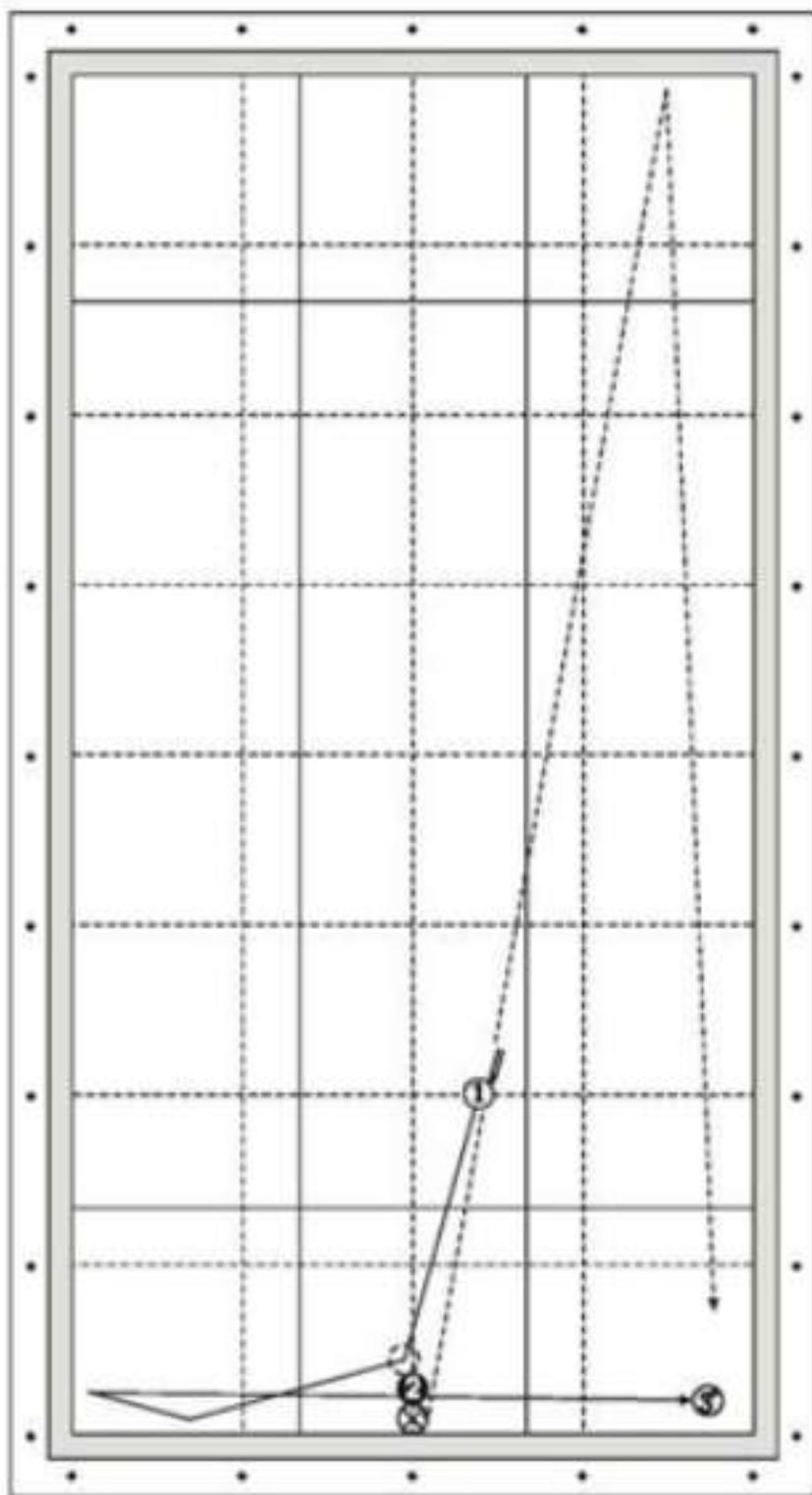
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très haut
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide



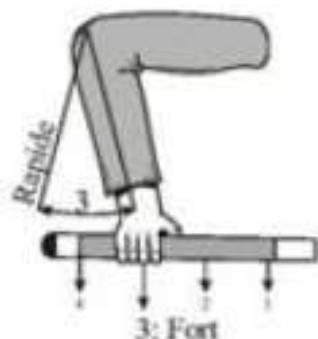
La bille 2 rentre sans problème dans la zone de rappel. La difficulté se situe plutôt sur la trajectoire de la bille joueuse qui prend la bonne direction grâce à la rotation coulé. Il est même probable qu'une légère courbe se produise. Si l'effet coulé n'est pas suffisant, il suffit d'ajouter un peu d'effet à gauche.

1.39 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: en-dessous du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide

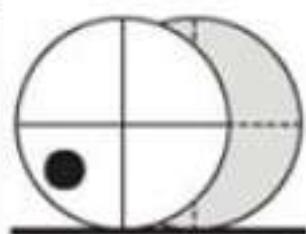
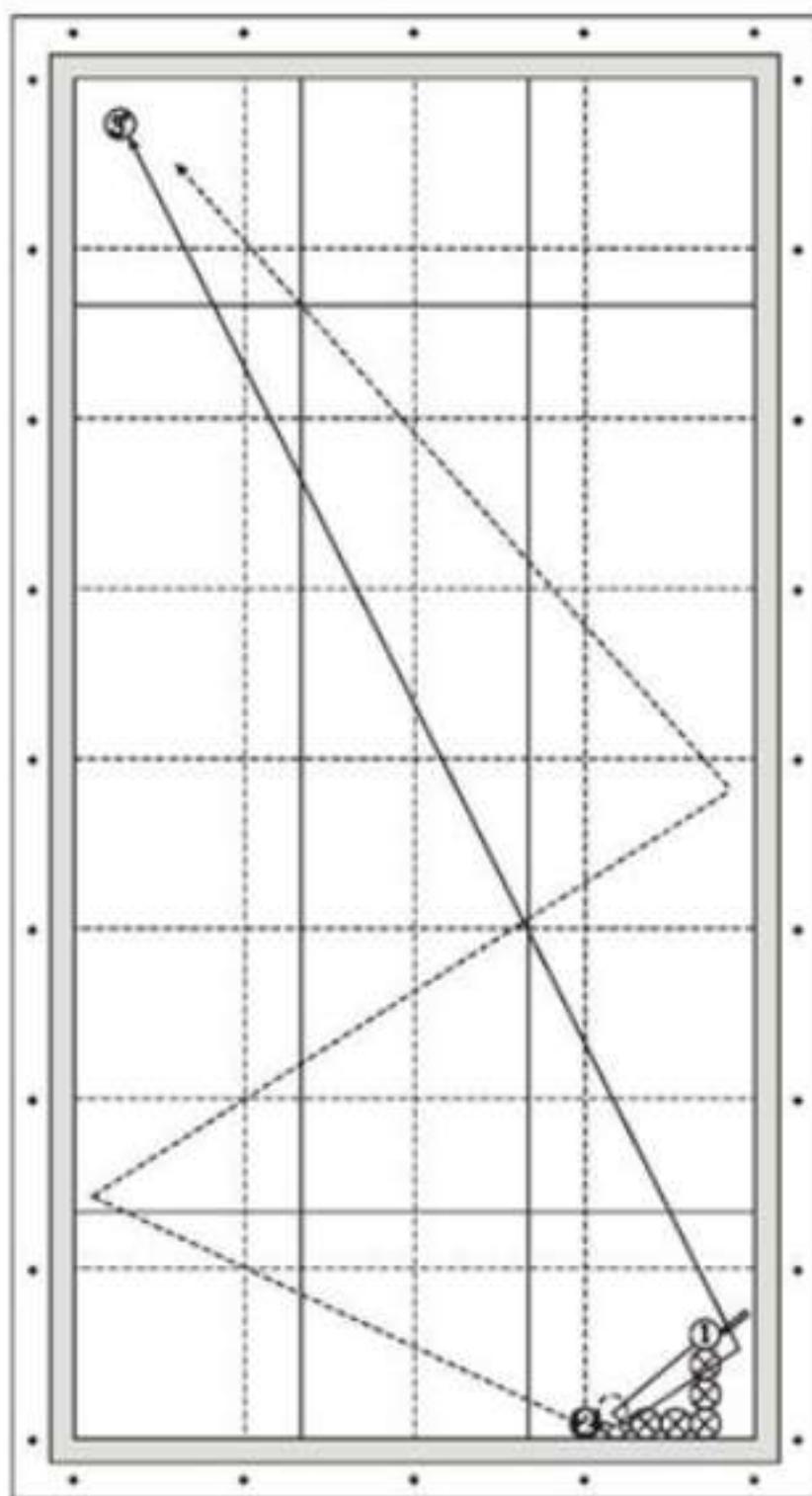


La bille joueuse se trouve sur la mouche de départ de droite

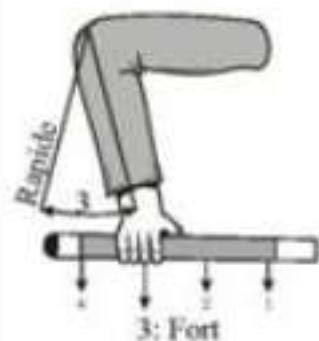
La difficulté est d'associer le point d'impact de la bille 1 sur la petite bande avec la quantité d'effet qu'elle va développer sur la grande bande. Plus la bille joueuse carambole la petite bande proche du coin, moins elle a besoin d'effet. Et inversement. Si la bille 1 développe trop d'effet, elle peut encore faire le point en carambolant une seconde fois la petite bande. Le retour de la bille 2 sur la position du joueur constitue également un danger: il faut se retirer dès que le point est exécuté.

1.40 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



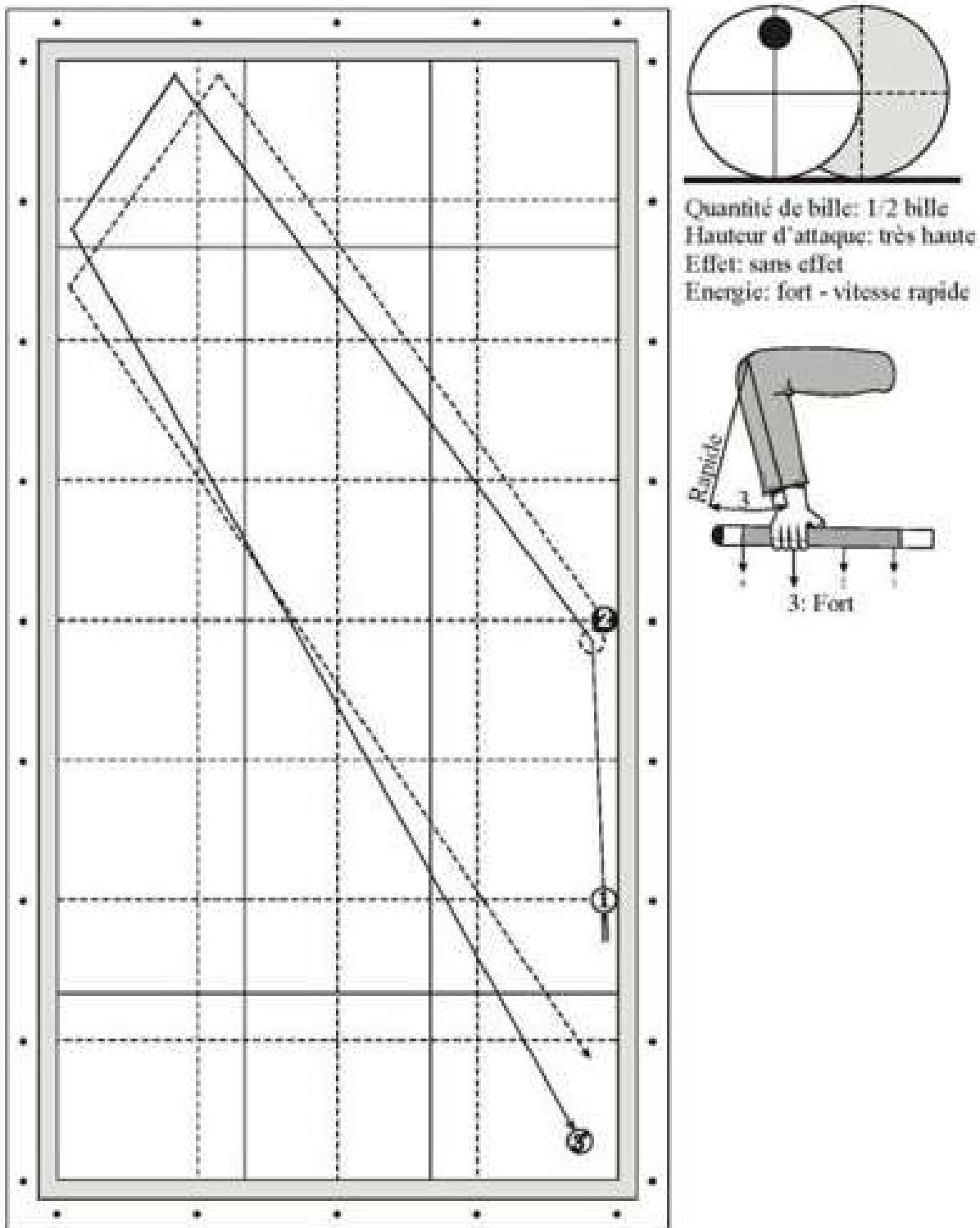
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



Bien que la réalisation du point ne soit pas particulièrement difficile, les trajectoires des billes pour un rappel correct ne sont pas si évidentes à réaliser. Après avoir carambolé la seconde bande, la bille joueuse croise la trajectoire de la bille 2. Il convient alors d'éviter que les deux billes ne se contrent, notamment en prenant assez de quantité de bille, puis en mettant beaucoup d'effet à gauche pour corriger la direction de la bille joueuse. Ainsi, celle-ci passera à l'endroit fatidique après la bille 2.

1.41 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN

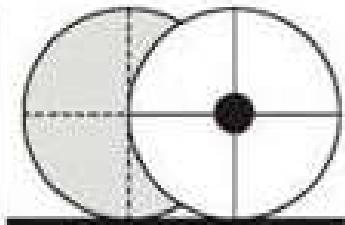
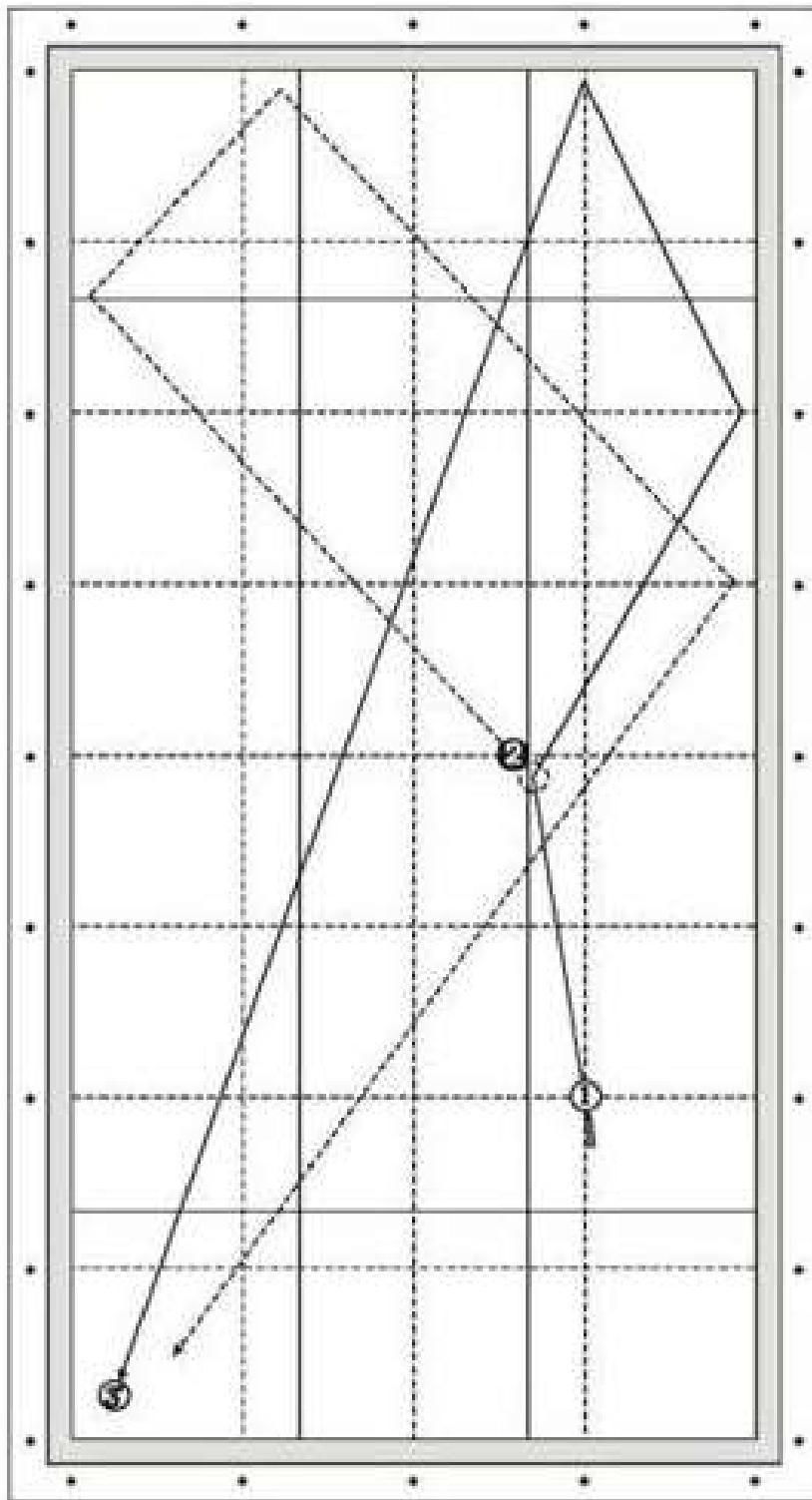


La grande difficulté est d'éviter le contre. Les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre et ces deux billes ont plus ou moins la même force. La bille joueuse doit toutefois, avec sa rotation coulée, conserver un temps d'avance sur la bille 2. Après la seconde bande, la bille joueuse passe donc juste devant.

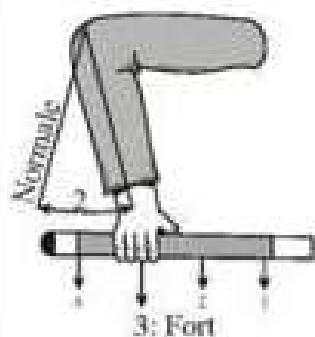
Le point est réalisable sans effet. Toutefois, selon l'état du matériel, il est possible qu'un peu d'effet à droite soit nécessaire.

1.42 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale

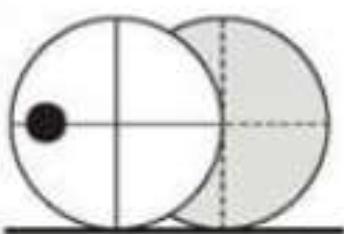
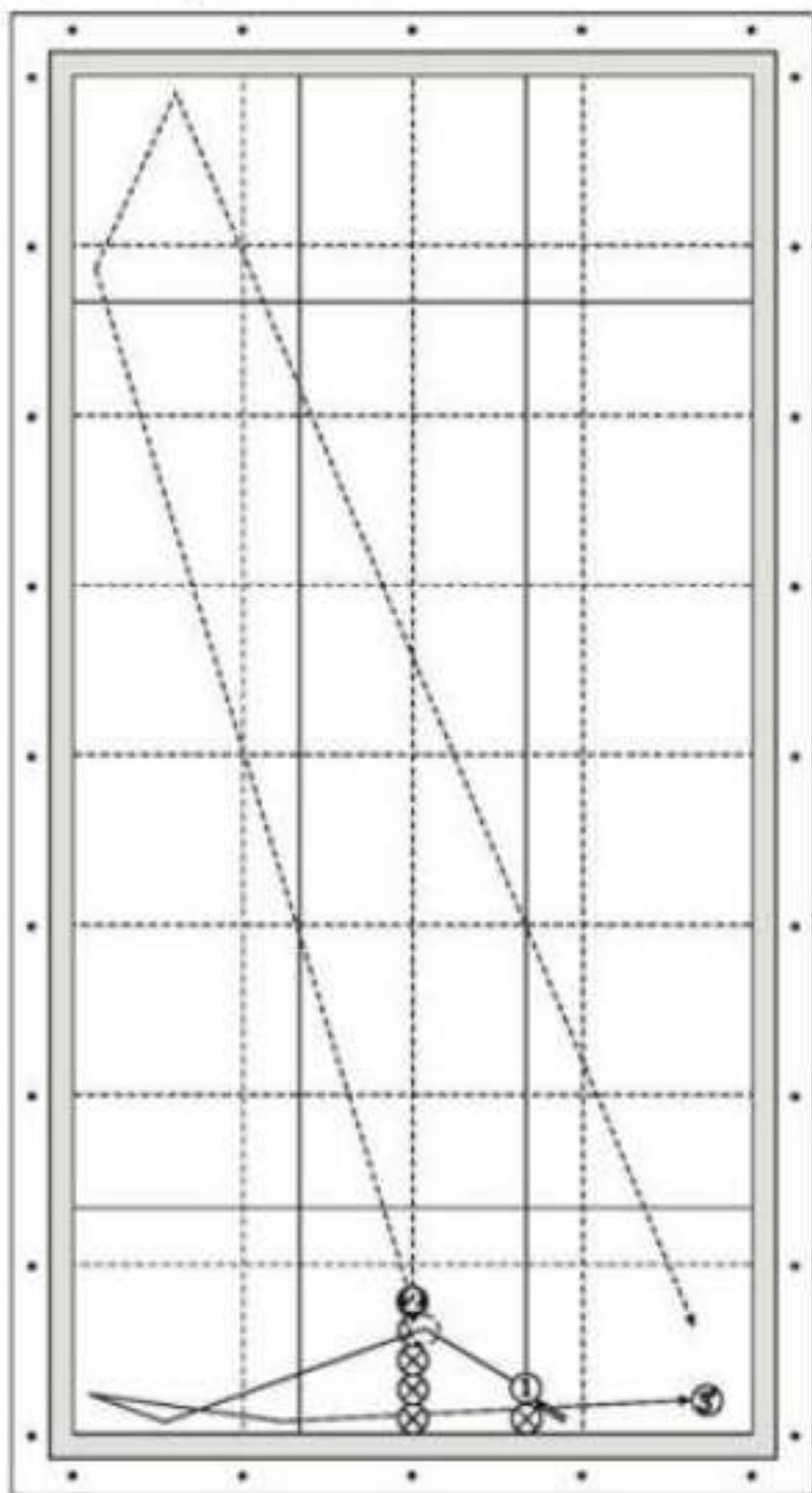


Il est aussi possible de jouer ce rappel avec une hauteur d'attaque coulé et un peu d'effet à gauche. Mais ainsi, la bille joueuse a un surplus d'énergie par rapport à la bille 2 et les forces ne peuvent plus être en harmonie.

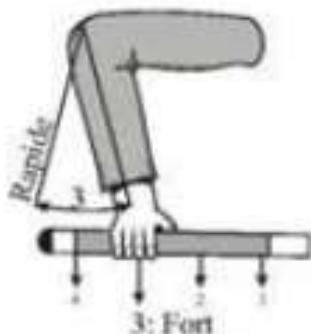
Les trajectoires des billes 1 et 2 se croisent après le carambolage des deux premières bandes. Il convient donc de faire attention que les deux billes ne se choquent pas à ce moment-là. En principe, la bille joueuse passe avant la bille 2.

1.43 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



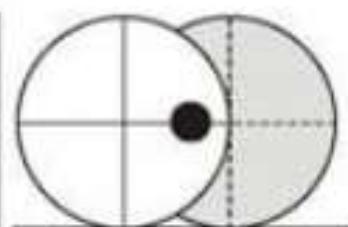
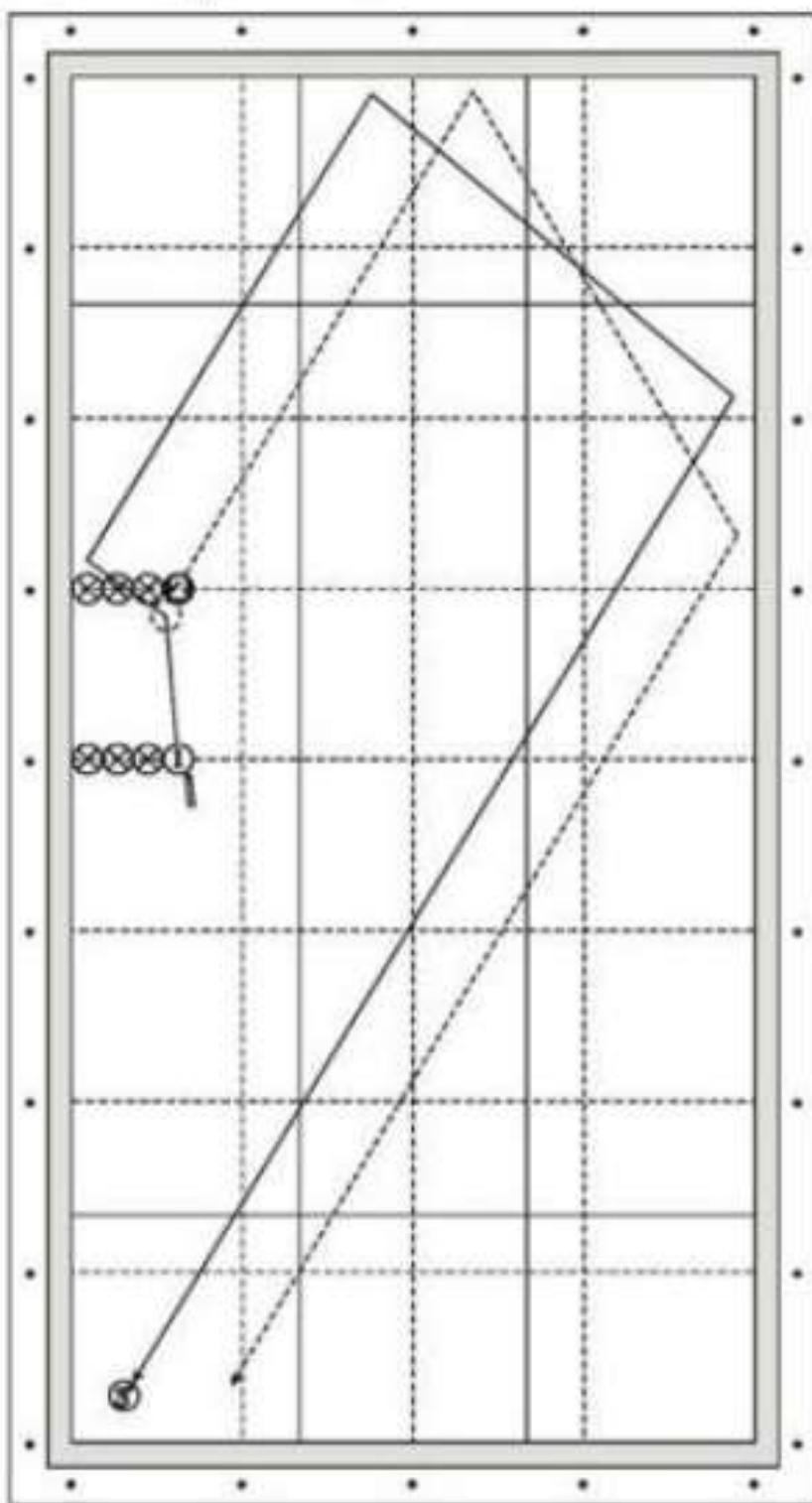
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse rapide



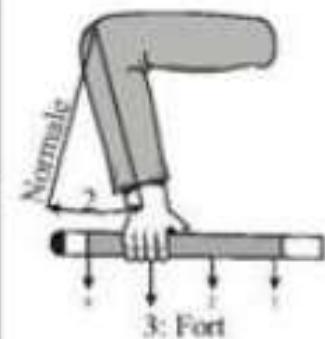
La difficulté est le bon dosage entre la quantité d'effet à gauche et la hauteur d'attaque. Ce dernier paramètre déterminera le point de contact entre la bille joueuse et la petite bande. Plus le point touché sur la bande est proche du coin, moins il faudra d'effet à la bille 1 pour aller caramboler la bille 3. Plus le point touché est éloigné du coin, plus il faudra d'effet à la bille joueuse. La troisième bande pour la bille 1 n'est pas indispensable, le point est aussi faisable en deux bandes.

1.44 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



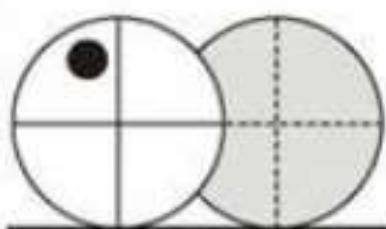
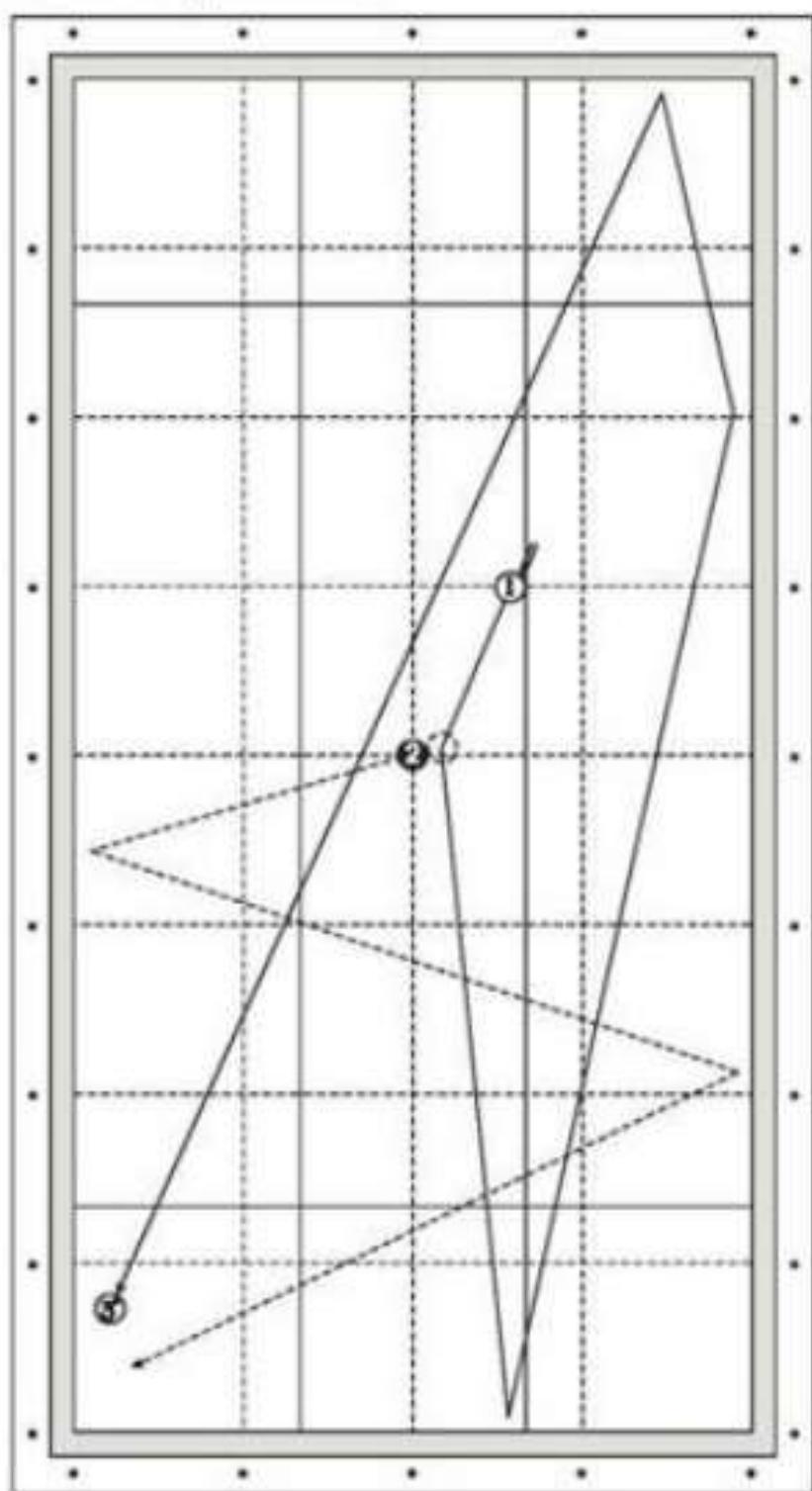
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



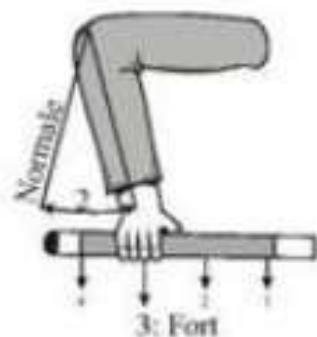
La difficulté de ce rappel, c'est le contre de la bille 2 après les deux premières bandes de la bille joueuse. Il convient alors d'ajuster par quelques petits réglages les paramètres de la quantité de bille et de la hauteur d'attaque, pour que les trajectoires des deux billes ne se confrontent pas.

1.45 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



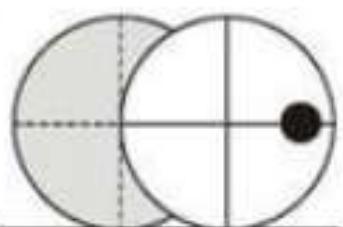
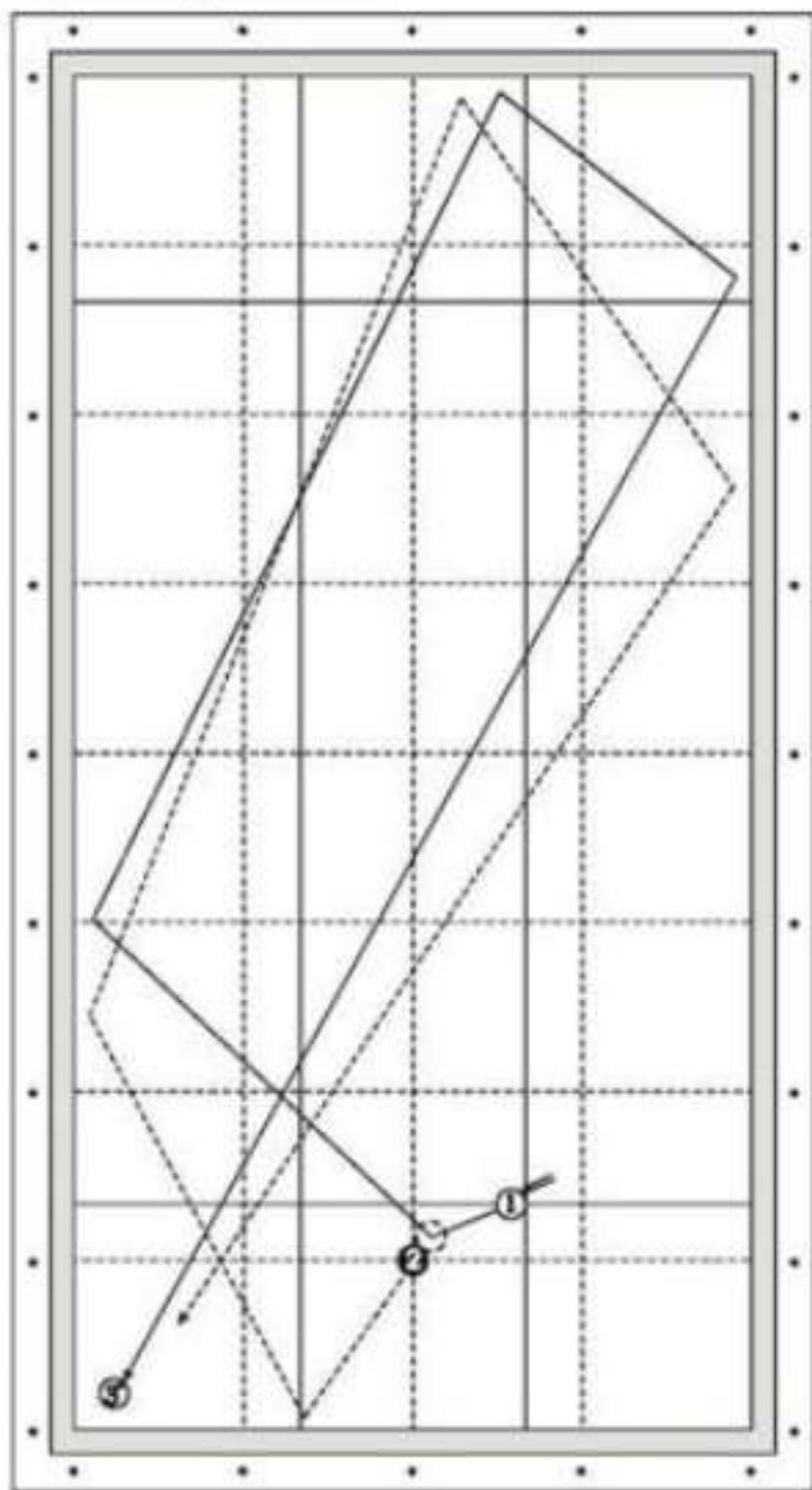
Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



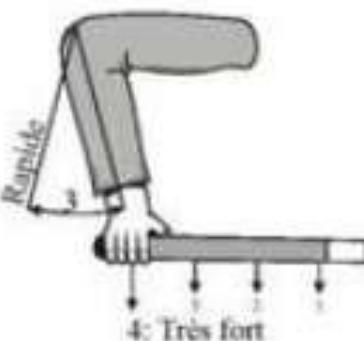
Il est possible que la bille 2 arrive dans la zone de rappel avant la bille joueuse, d'où un risque de contre avec celle-ci ou la bille 3. Pour éviter ce risque, il est conseillé de déplacer la bille 3 du coin à l'endroit dessiné ci-dessus. Ainsi, la bille 2 a tout l'espace nécessaire entre la bille 3 et la petite bande pour voyager, sans provoquer un contre.

I.46 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide

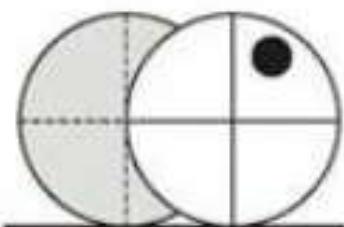
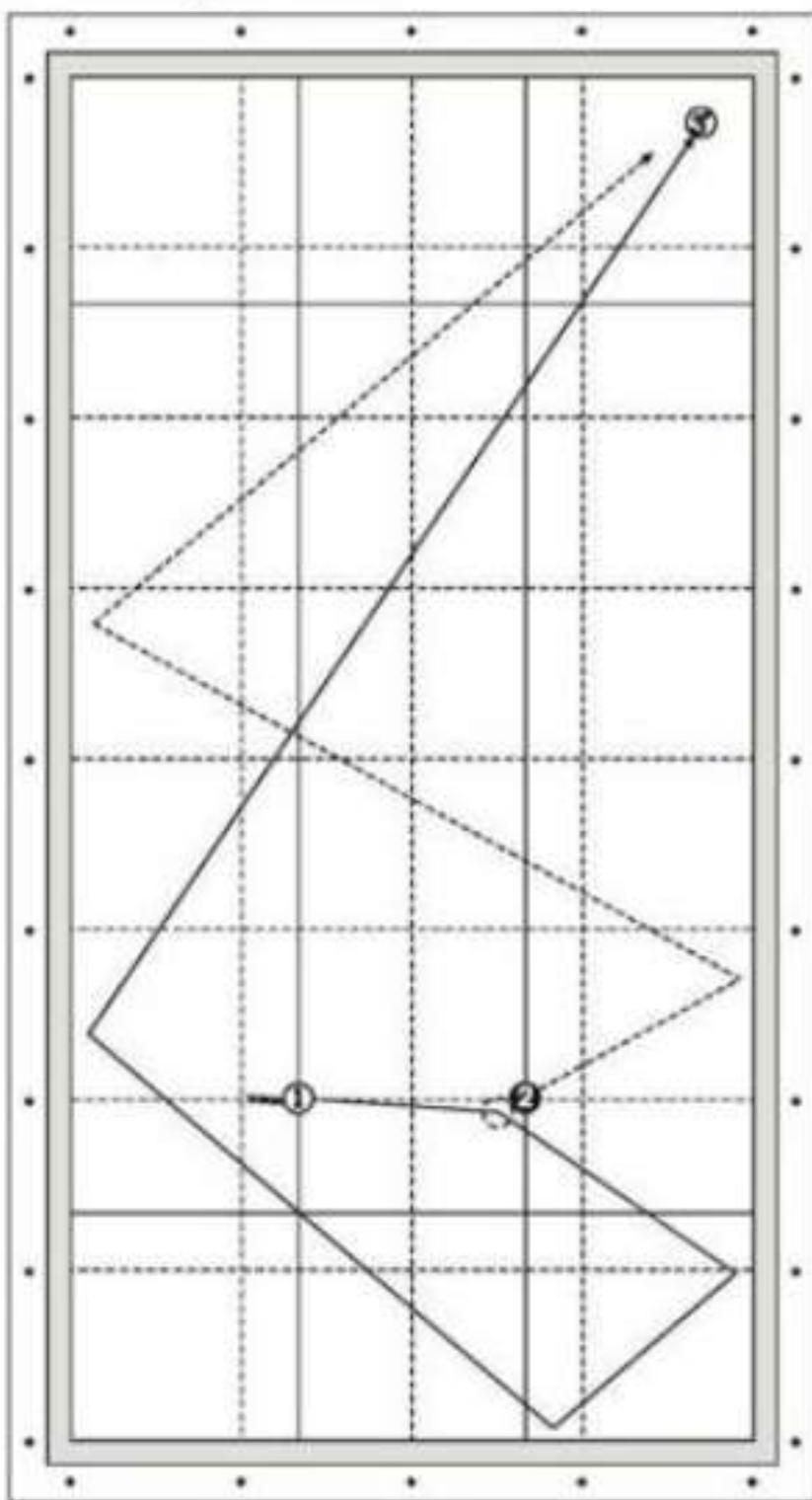


Le mélange entre la quantité de bille, l'énergie importante et l'effet à droite est délicat. Une petite erreur provoque immédiatement une grande différence dans le rappel de la bille 2, tant dans la force que dans la direction.

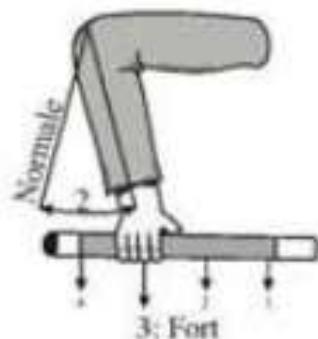
De plus, les trajectoires des billes 1 et 2 sont très proches l'une de l'autre, ce qui entraîne un risque de contre accru, tout particulièrement après la troisième bande de la bille joueuse.

1.47 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



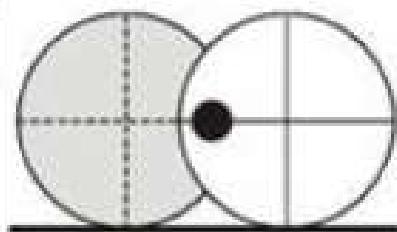
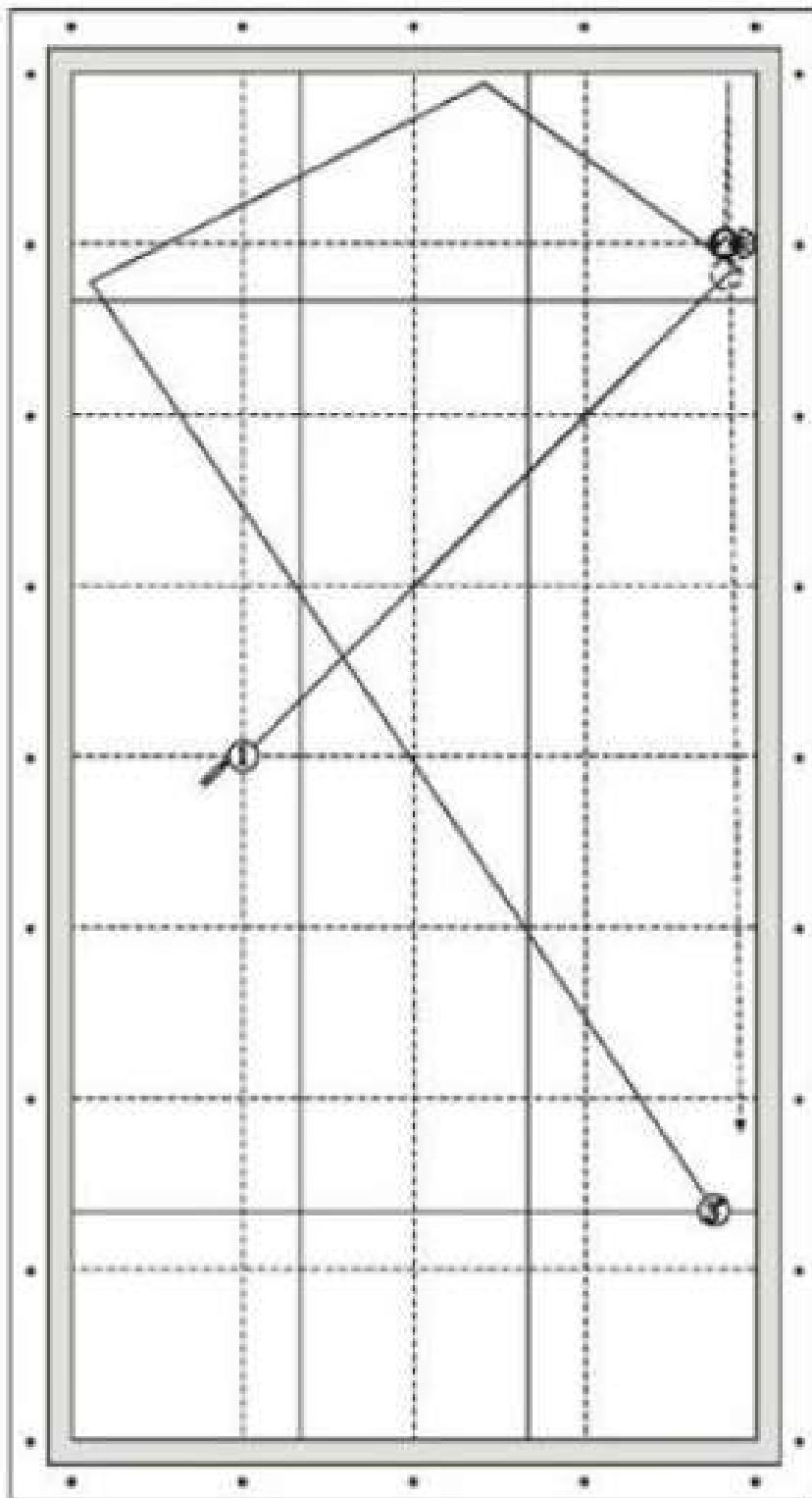
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



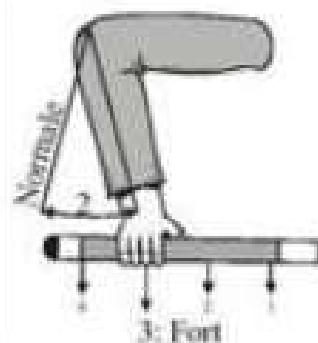
La difficulté réside dans le partage des forces entre la bille joueuse et la bille 2, de manière que cette dernière prenne la direction de la zone de rappel et surtout qu'elle n'y soit pas avant la bille joueuse. Sans quoi, c'est le contre de la bille 2, soit sur la bille 3, soit sur la bille joueuse.

1.48 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



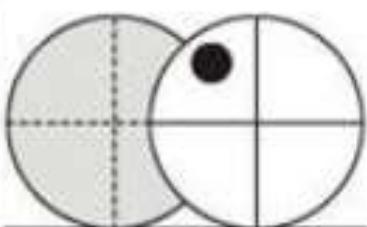
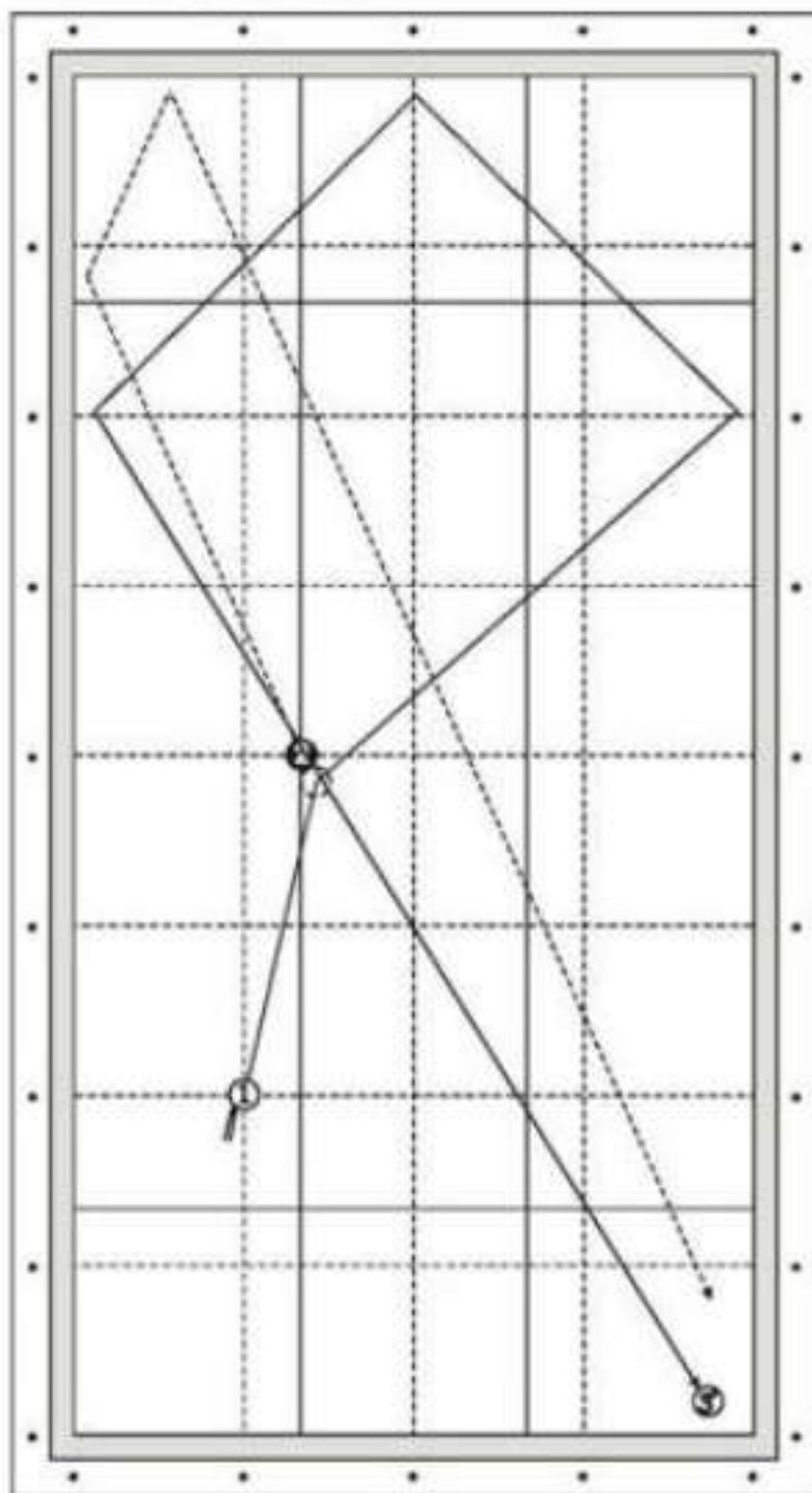
La bille 2 est située à une demi-bille de la bande.

La difficulté est de toucher la bonne quantité de bille, et ce malgré la quantité d'effet à gauche. Cette quantité de bille n'offre presque aucune marge d'erreur pour la bonne réussite du rappel.

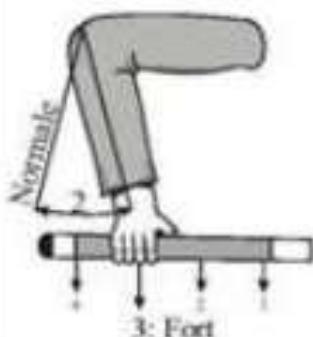
La bille 3 est placée hors du coin, à la hauteur de la ligne de cadre. Mais la zone de rappel pourrait se situer dans le coin, avec une table neuve par exemple.

1.49 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: MOYEN



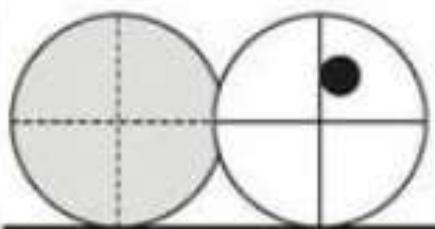
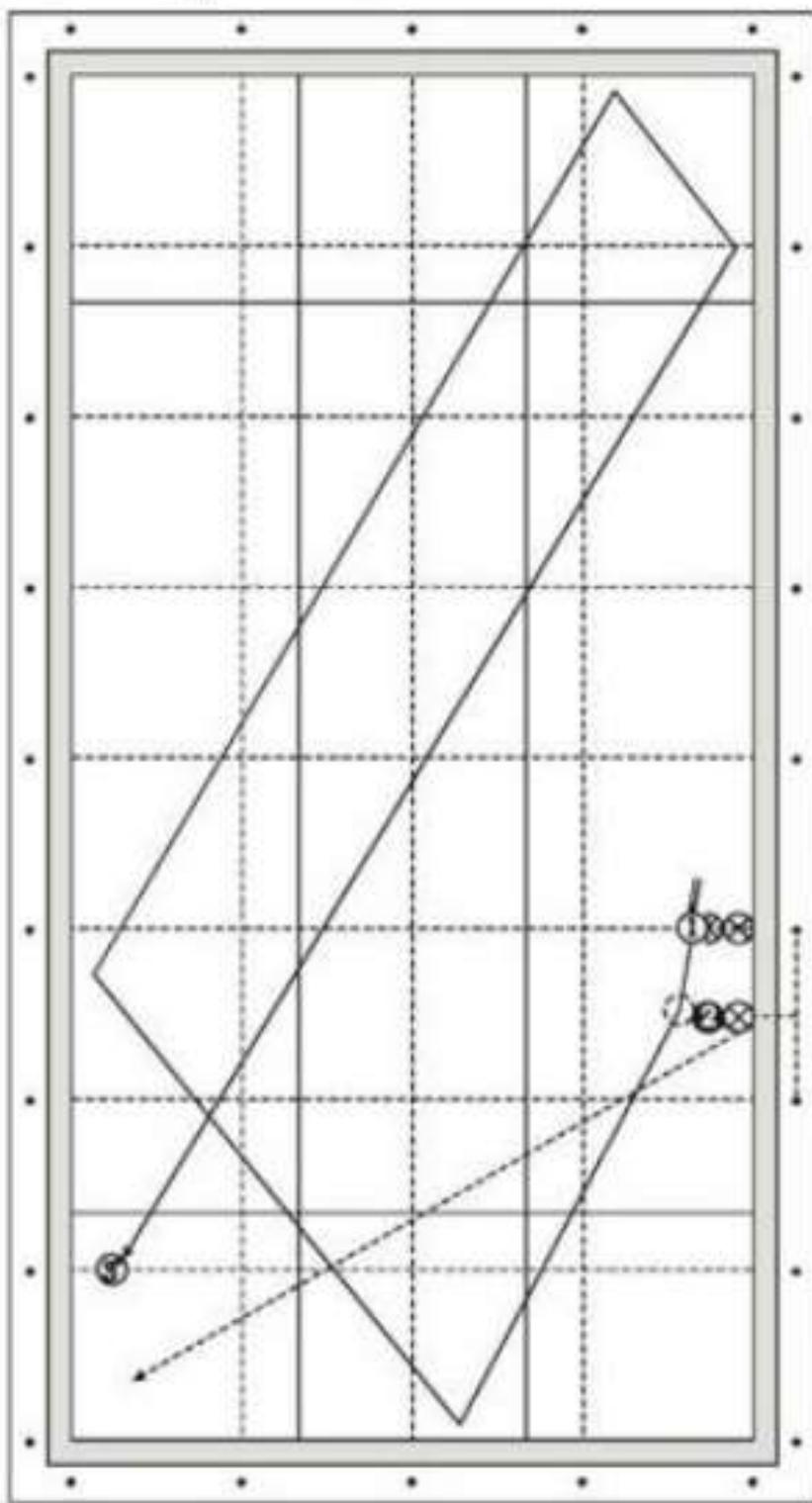
Quantité de bille: 1/3 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse normale



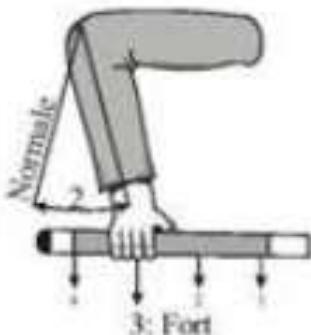
La difficulté se trouve dans la répartition de l'énergie entre les billes 1 et 2. Pour éviter tout risque de contre par la bille 2 dans la zone de rappel, il faut que la bille joueuse arrive sur la bille 3 avant la bille 2. Avec la bonne répartition de l'énergie, laquelle se fait approximativement avec un 1/3 de bille, la bille 2 carambole les deux bandes et passe juste avant la bille joueuse. Celle-ci arrive ainsi dans la zone de rappel un peu avant la bille 2.

1.50 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: MOYEN



Quantité de bille: presque fine
Hauteur d'attaque: mi-coulé
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



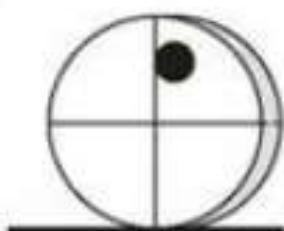
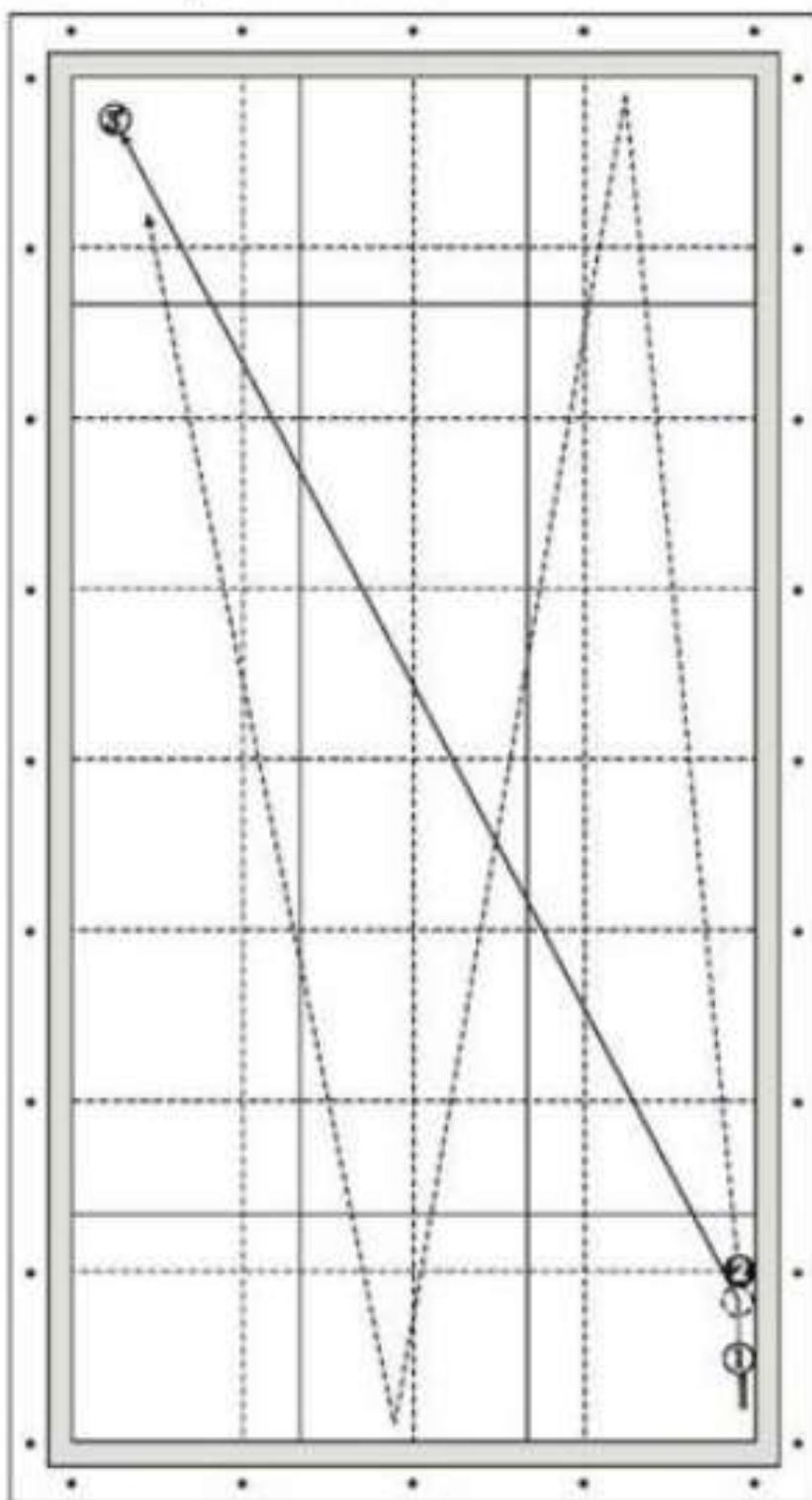
La bille 1 se trouve à une bille et demie de la grande bande.

La bille 2 est située à égale distance des deux diamants.

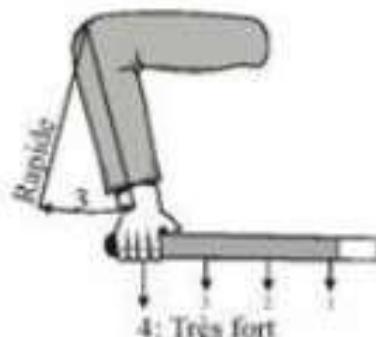
Le plus grand risque, c'est le contre de la bille 2 sur la bille joueuse ou les billes 3. Pour éviter ce danger de contre, la bille 3 est placée à la hauteur du premier diamant, laissant ainsi la place à la bille 2 de venir sans risque dans le coin.

1.51 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



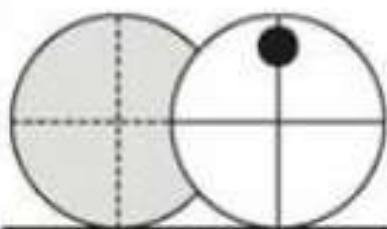
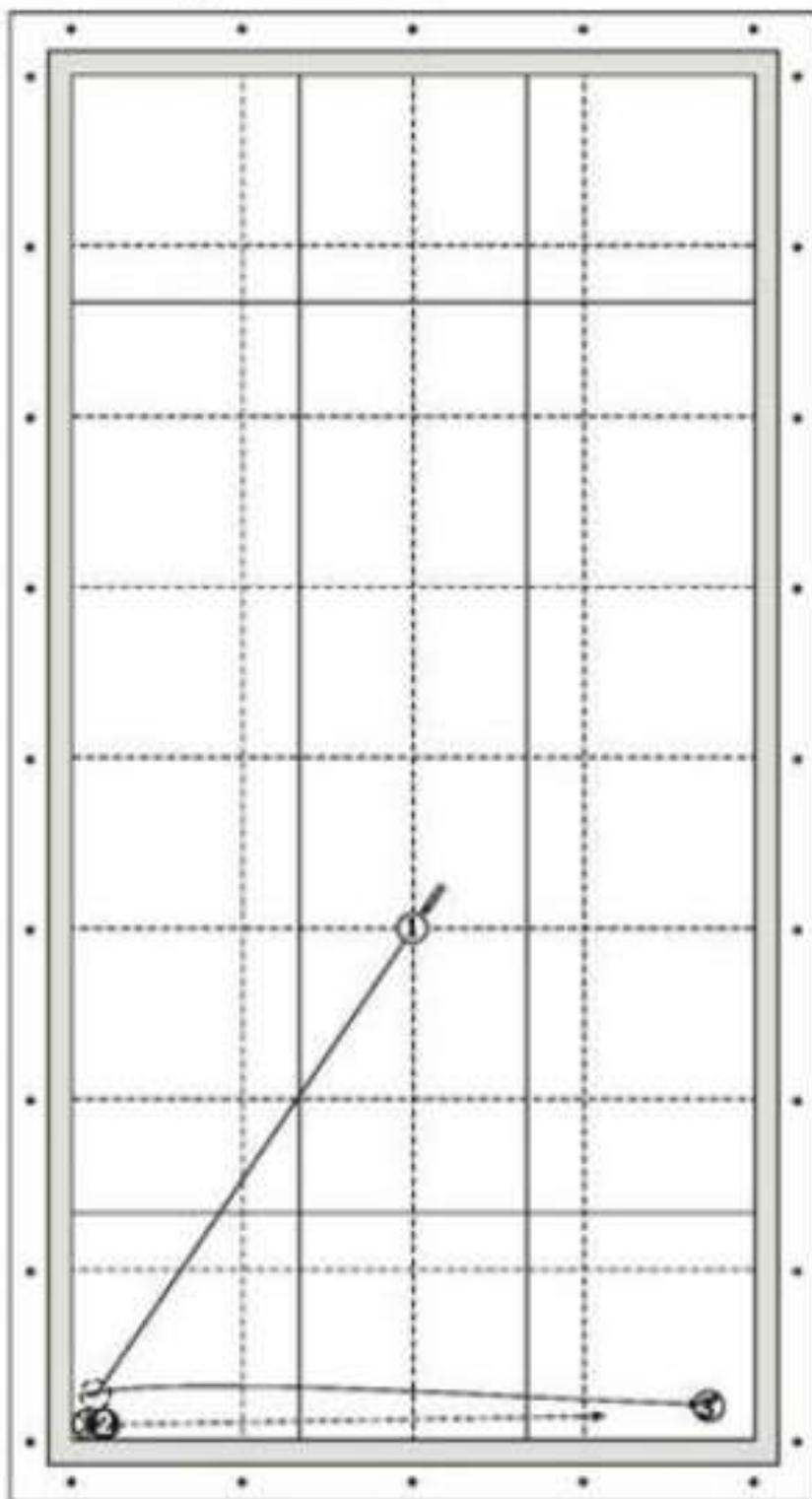
La bille joueuse se situe à mi-distance entre les deux diamants.

Ce rappel est particulièrement difficile, essentiellement à cause de la force importante à transmettre à la bille 2 et la difficulté gestuelle qui en découle. La quantité de bille quasi pleine et la hauteur d'attaque sont fixes, alors que l'effet peut être un peu augmenté pour mieux rappeler la bille 2.

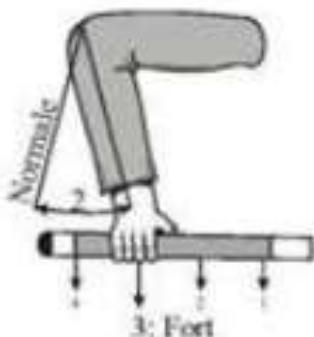
Les trajectoires des billes 1 et 2 se croisent. En principe, la bille joueuse effectue son passage avant la bille 2.

1.52 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL UNE BANDE

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: très haut
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale

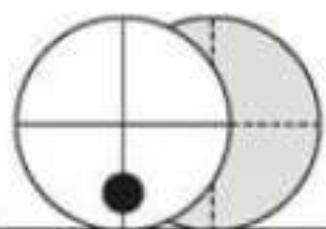
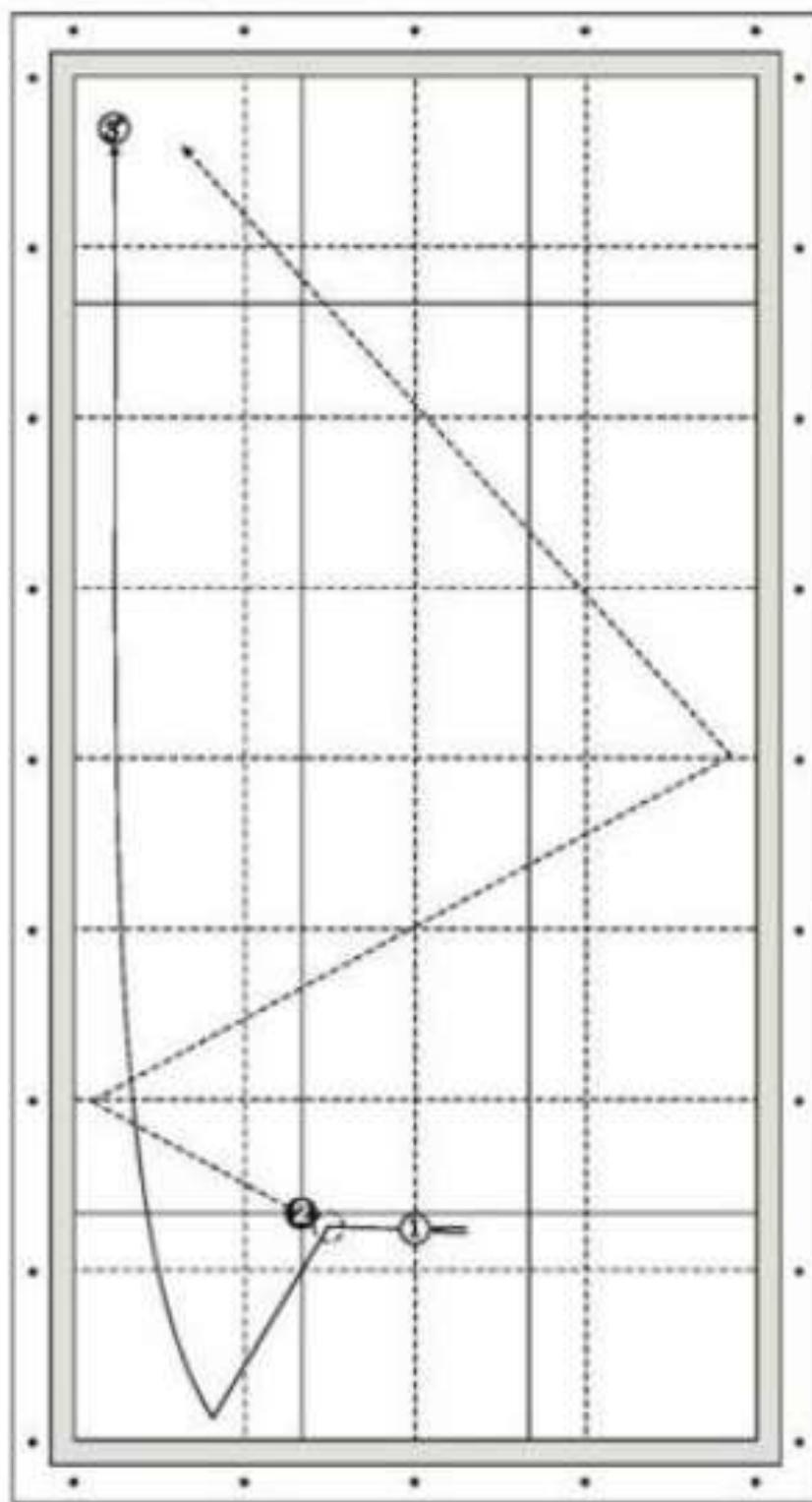


La bille 1 se situe à une demi-bille de la grande bande.

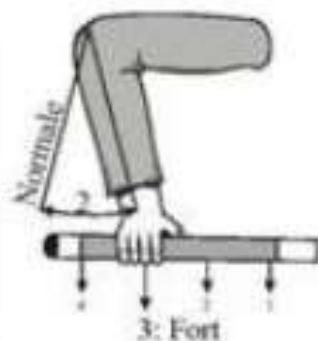
Contrairement à la première impression, ce rappel est réalisable. Mais il n'en demeure pas moins surprenant. Toute la difficulté consiste à toucher la bonne quantité de bille, laquelle se situe autour d'un quart de bille. La marge d'erreur sur cette quantité de bille est quasi nulle. Il faut vraiment toucher juste, au millimètre près. Avec cette quantité de bille, la bille joueuse se dirige tout naturellement sur la bille 3, et la bille 2 longe tranquillement la bande pour se diriger dans la zone de rappel.

1.53 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



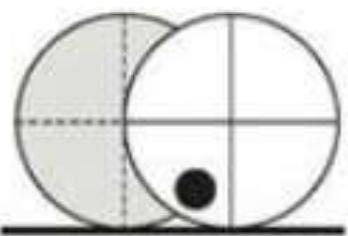
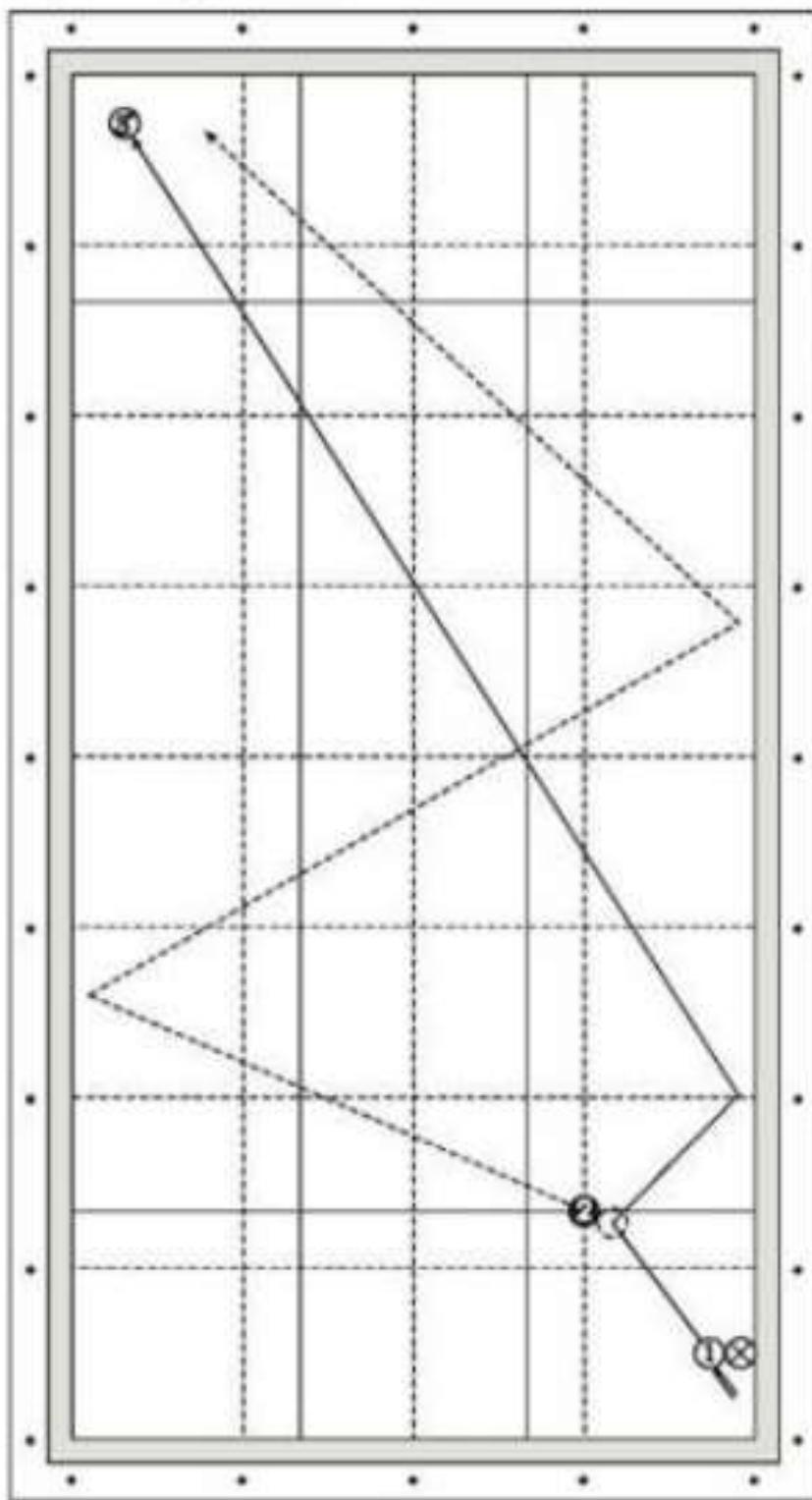
Quantité de bille: 1/2 bille + 1 procédé
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse normale



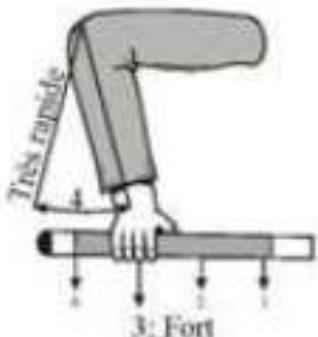
Il s'agit d'un rappel où la bille joueuse effectue une courbe qui est à l'origine de la difficulté de ce point. La courbe est plus ou moins prononcée en fonction de la hauteur d'attaque et de l'énergie transmise, mais essentiellement de la vitesse. Quant à la quantité de bille, elle sert en premier lieu à diriger la bille 2 dans la zone de rappel.

1.54 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: effet à gauche
Energie: fort - vitesse très rapide



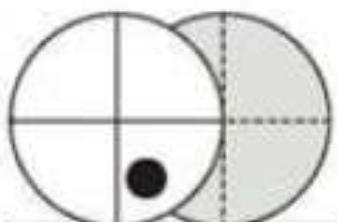
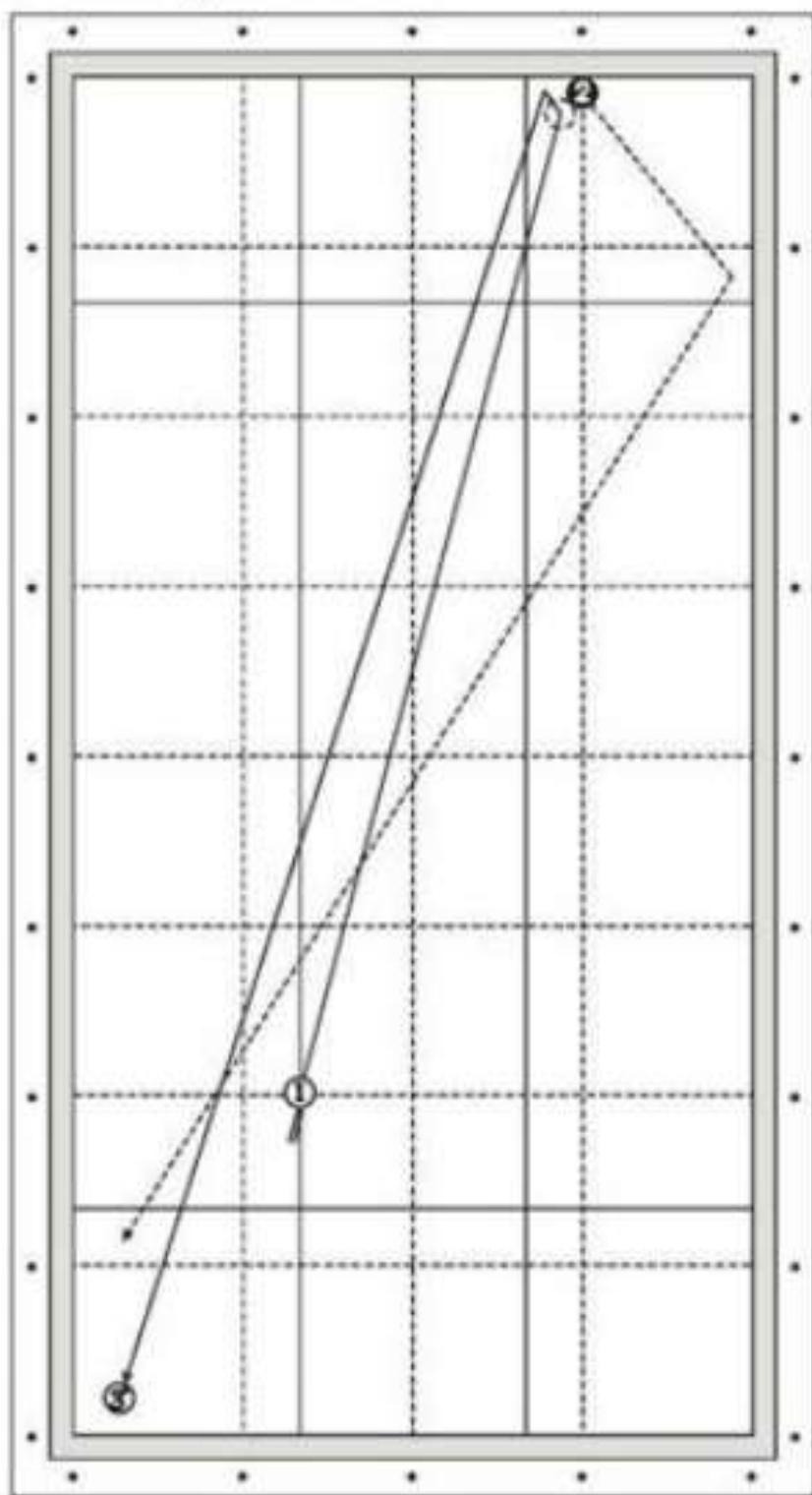
La bille joueuse est placée à un demi-diamant de la petite bande.

Ce point est particulièrement difficile. Il faut jouer environ demi-bille, très bas avec de l'effet, et avec une queue légèrement inclinée à cause de la proximité de la bande. Tous ces paramètres vont provoquer une courbe assez importante dans la trajectoire de la bille joueuse après son carambolage de la bille 2.

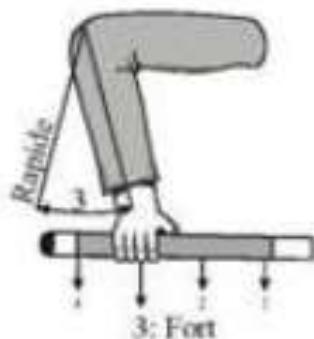
En plus, les billes 1 et 2 croisent leur trajectoire, créant ainsi un risque de contre. En principe, la bille joueuse passe après la bille 2.

1.55 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



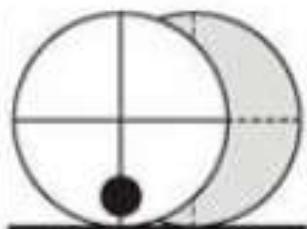
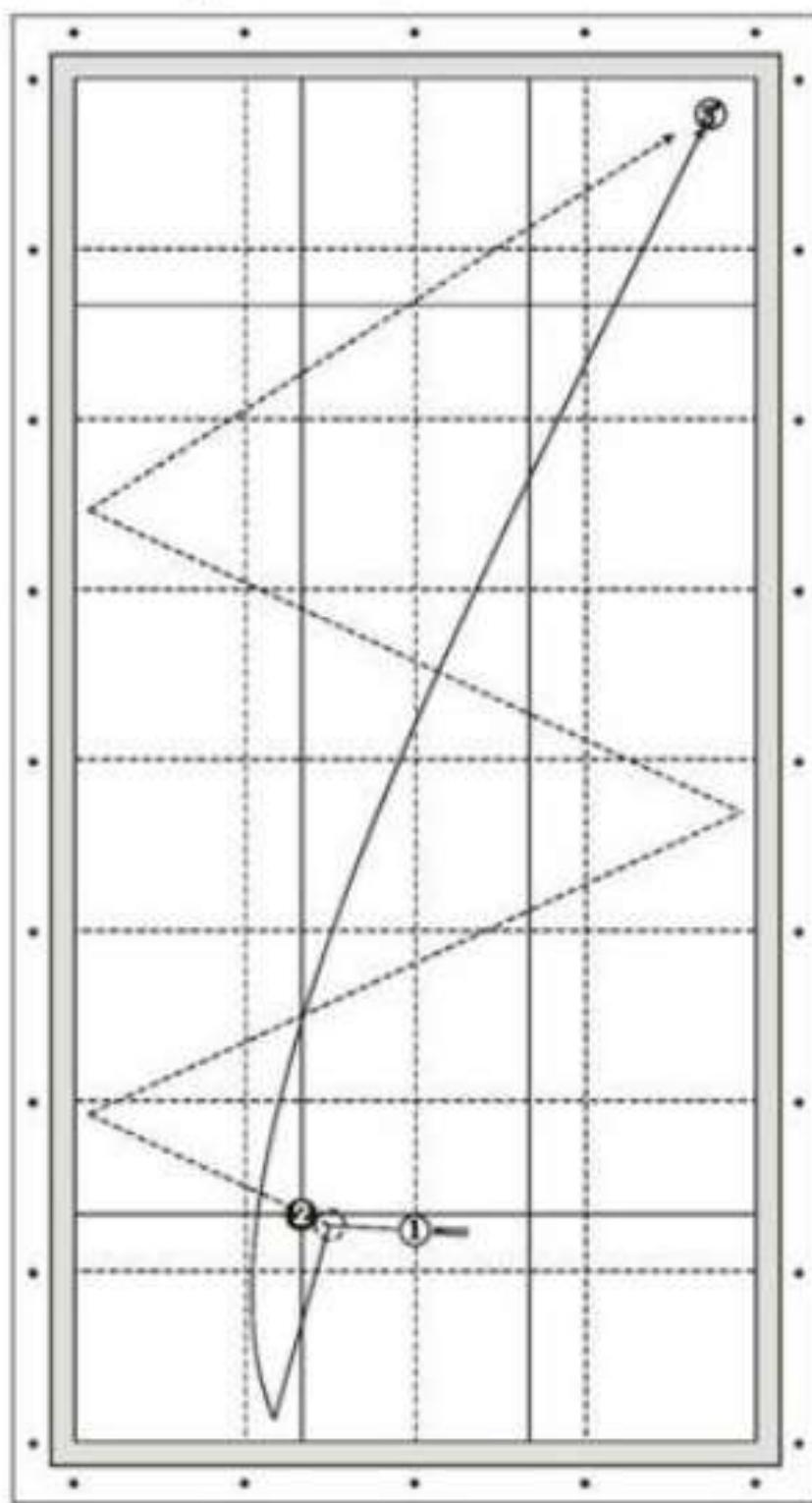
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à droite
Energie: fort - vitesse rapide



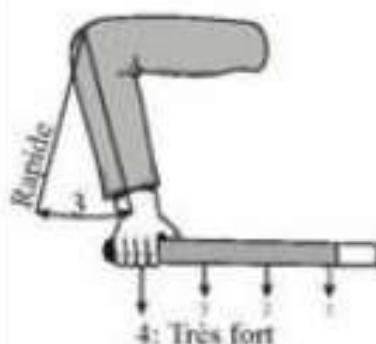
La distance entre les billes 1 et 2 est importante. La difficulté provient de la rotation naturelle coulée qu'acquiert la bille joueuse jusqu'à son carambolage de la bille 2. Au moment du choc de ces deux billes, il faut impérativement que la bille joueuse soit sans rotation coulé, voire même plutôt un peu de rotation rétro. Raison pour laquelle les paramètres sont rétro, fort avec une vitesse rapide.

1.56 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



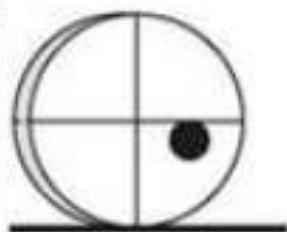
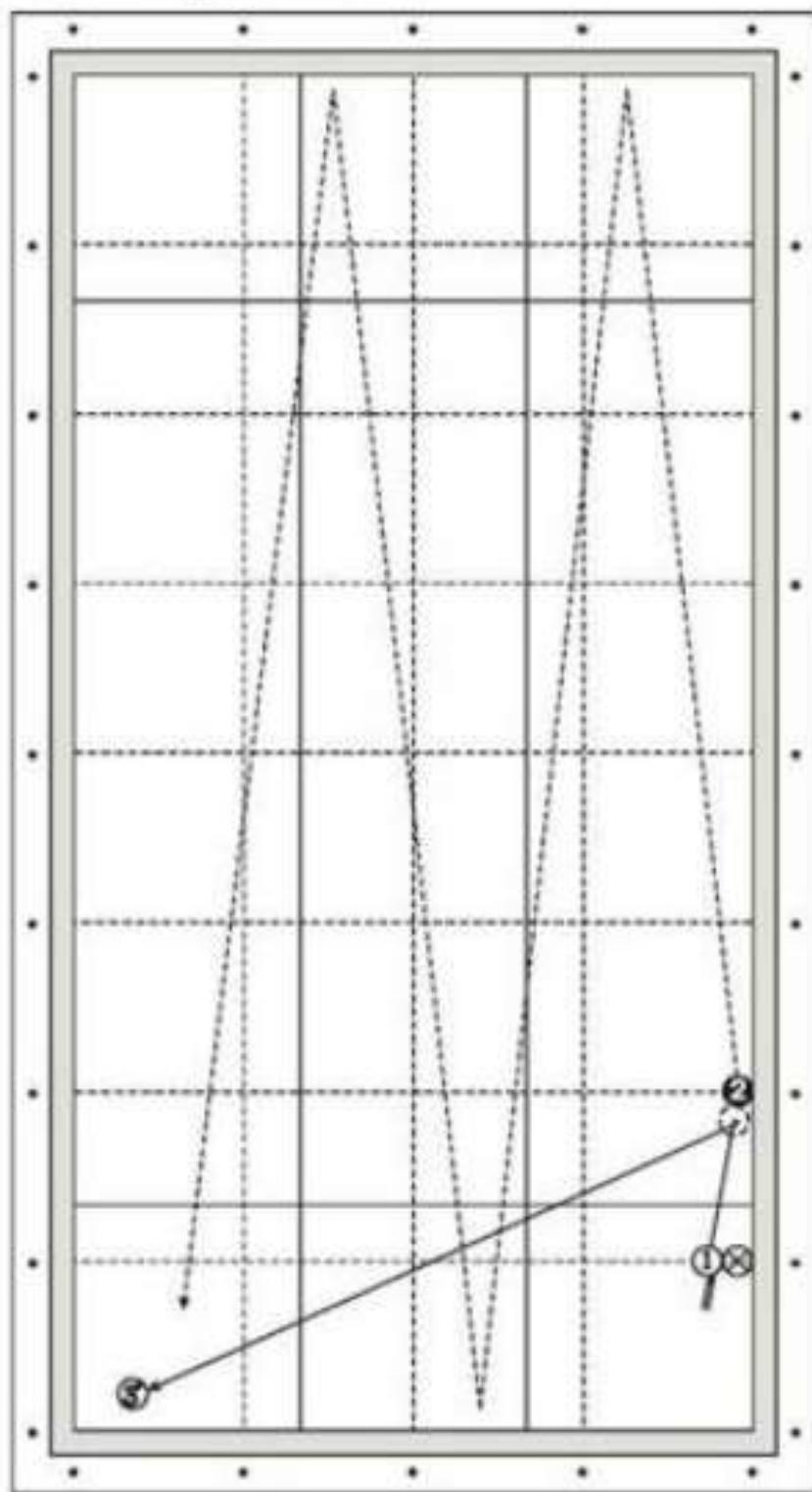
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: très basse
Effet: sans effet
Énergie: très fort - vitesse rapide



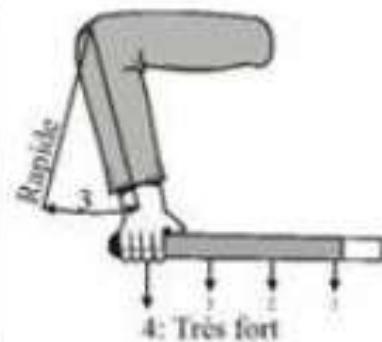
La difficulté consiste à provoquer la trajectoire courbe de la bille joueuse. L'importance de cette courbe dépend de la hauteur d'attaque et de l'énergie transmise, essentiellement la vitesse. La conjonction de ces paramètres provoque la bonne courbe. Quant à la quantité de bille, elle est fixée pour diriger la bille 2 dans la zone de rappel.

1.57 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide

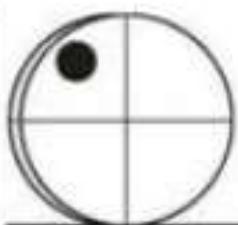
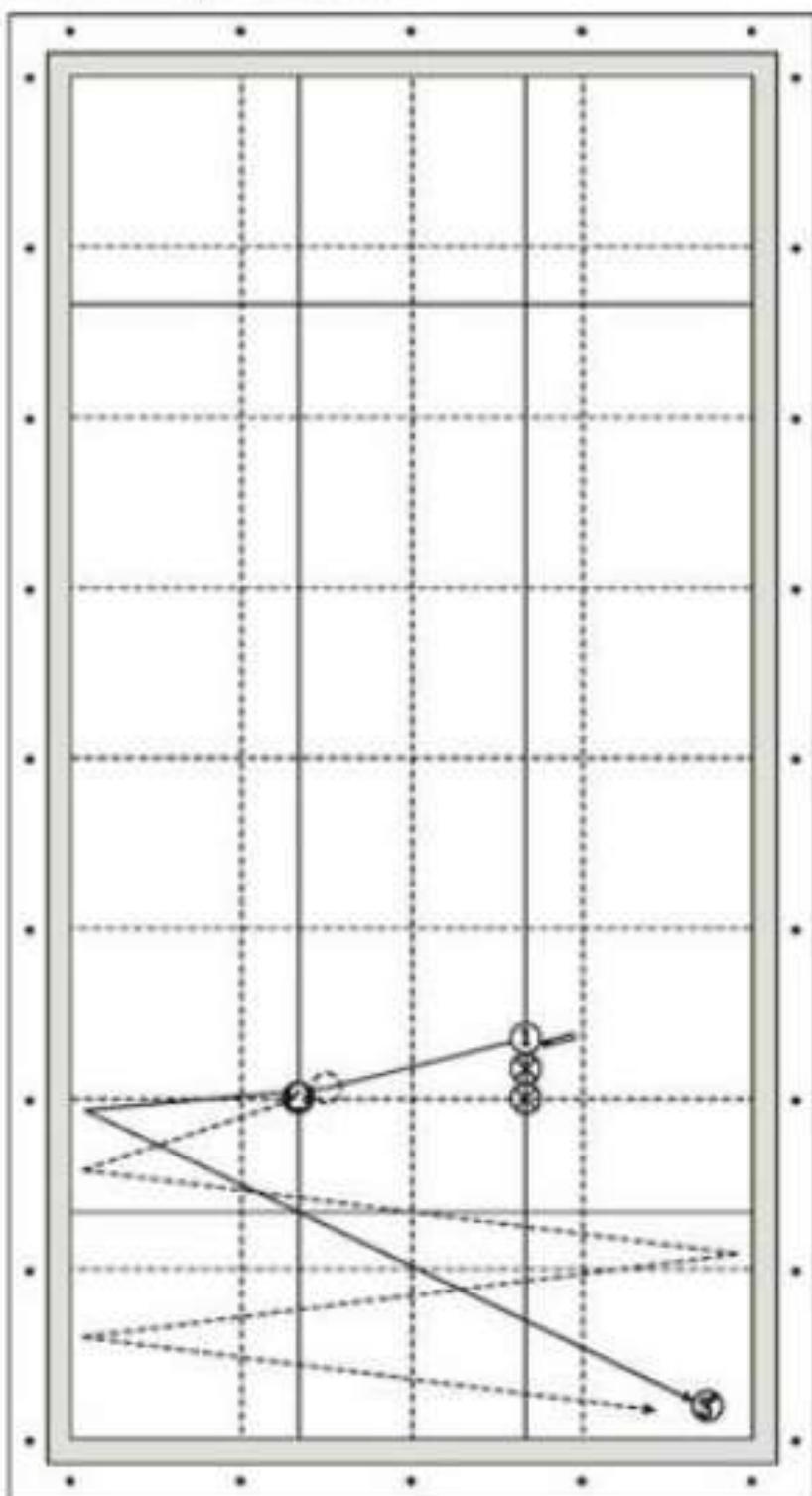


Tout est difficile dans ce point. Le plus ardu, c'est de prendre la bonne quantité de bille, soit pratiquement plein, et de jouer très fort tout en étant très précis dans la touche de bille. La dernière difficulté, c'est l'énorme risque de contre de la bille 2. Si tout est bien exécuté, celle-ci passe juste avant la bille joucuse.

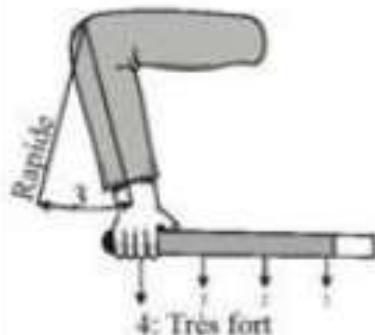
Il est évident que ce rappel est si difficile, qu'il est bon de le connaître et de le travailler, mais qu'en pratique il représente un risque bien trop important.

1.58 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



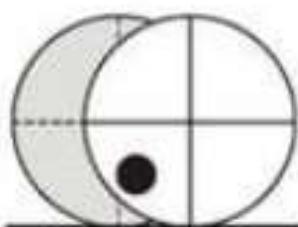
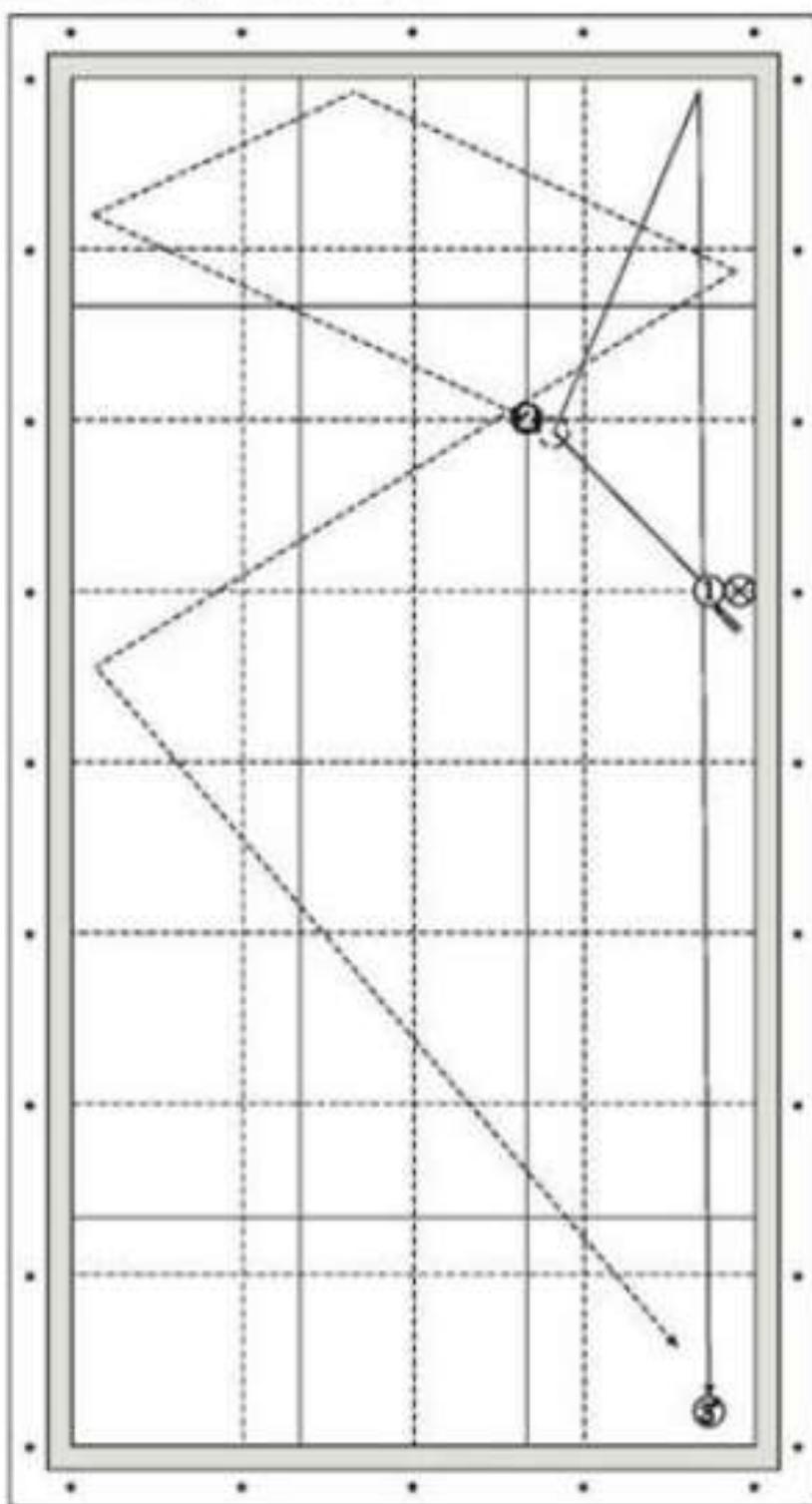
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



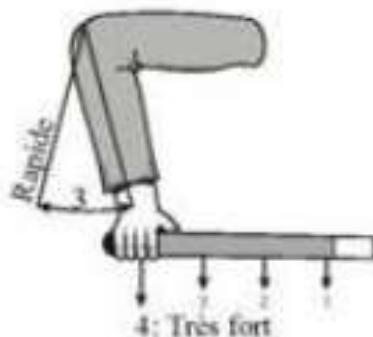
La quantité de bille est presque pleine, sur la gauche de la bille 2. La force transmise à celle-ci doit être très grande pour qu'elle puisse rentrer dans la zone de rappel. La quantité de rotation importante due à l'effet à gauche et au coulé permet à la bille joueuse de se diriger sur la bille 3. Quant au risque conséquent de contre, la bille 2 doit normalement caramboler les deux premières bandes et passer encore avant la bille joueuse.

1.59 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



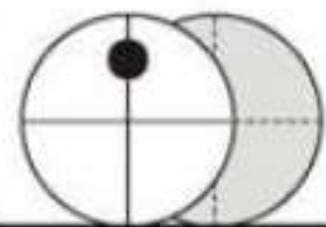
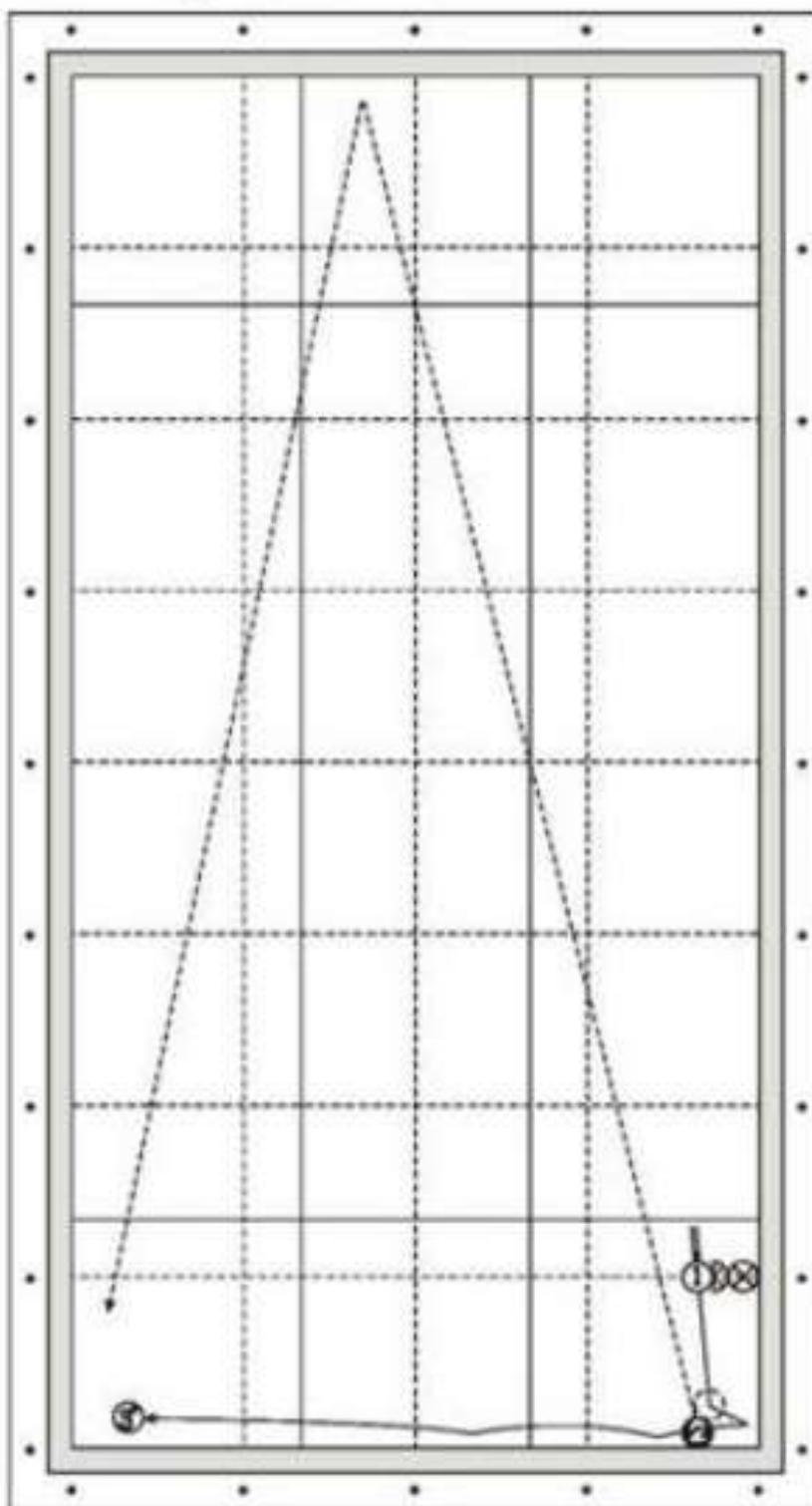
4: Très fort

Le rétro et l'effet nécessaires à la réalisation de ce rappel, conjugués à la légère inclinaison de la queue due à la proximité de la bande et à la force importante à transmettre aux billes, provoquent une certaine incertitude sur le toucher de la bille 2.

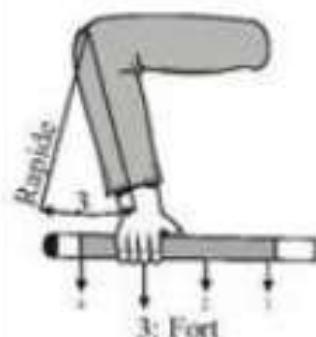
L'effet contraire permet de réguler l'énergie de la bille joueuse après la bande. Sans l'effet contraire et le ralentissement ainsi provoqué, la bille joueuse irait caramboler trop fort la bille 3 qui quitterait la zone de rappel.

1.60 POINT INDIRECT PAR TROIS BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille + 1 proc
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: fort - vitesse rapide

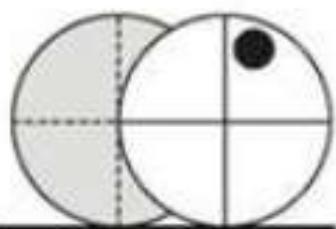
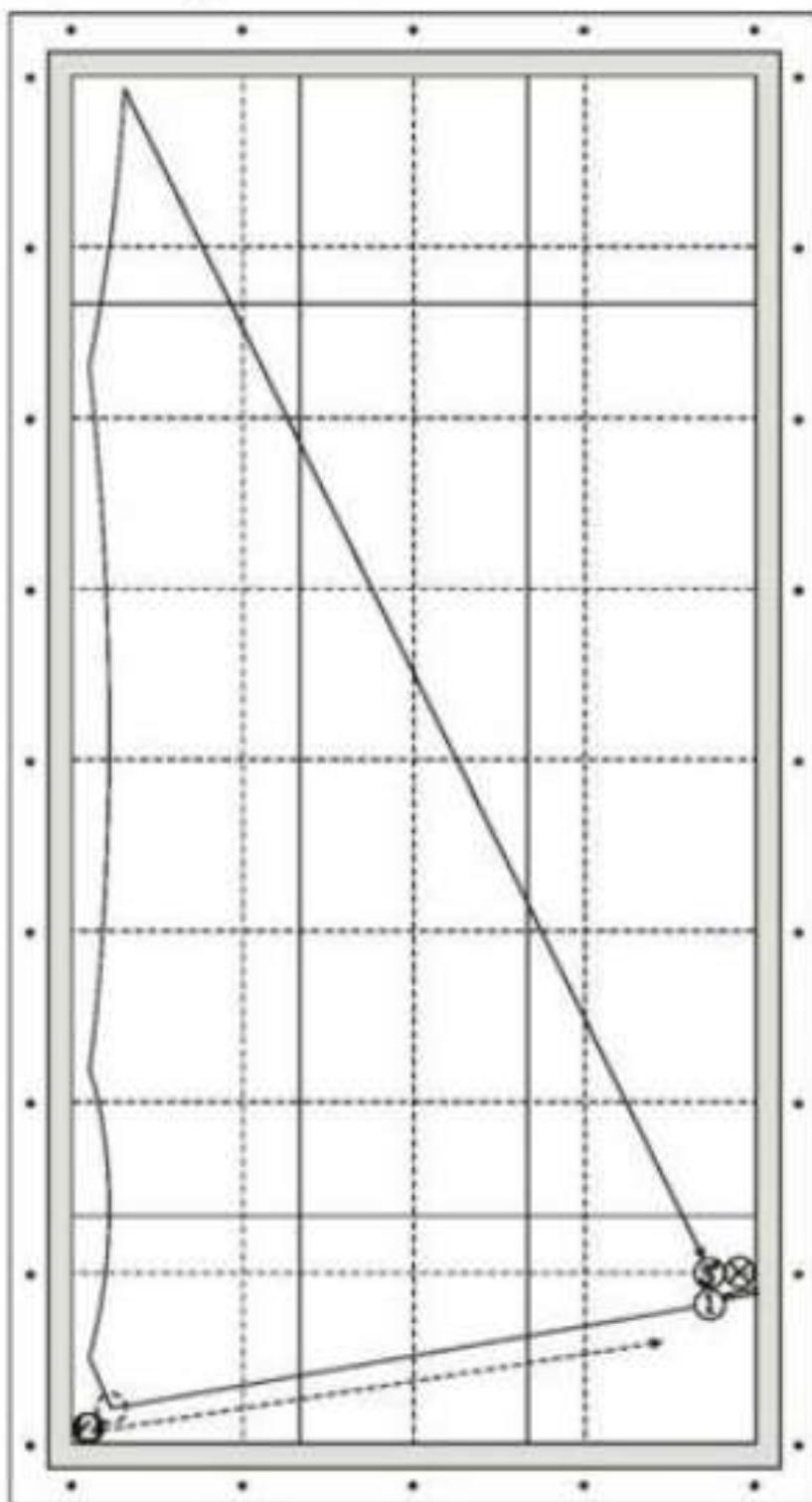


La bille 2 est également positionnée à 1,5 bille de la grande bande.

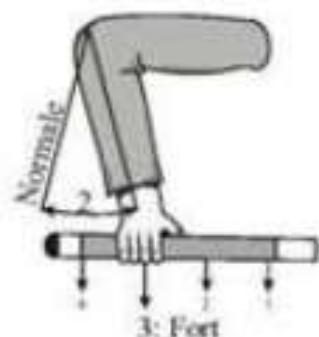
Il convient de toucher la quantité de bille nécessaire au rappel de la bille 2, sans que cela soit trop plein pour ainsi éviter le contre de la bille 2. Pour la trajectoire de la bille joueuse, c'est la rotation coulé obtenue par la hauteur d'attaque et la vitesse qui permet la répétition de la petite bande. Si cette rotation est trop faible, la bille joueuse s'écarte de la petite bande.

1.61 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL DIRECT

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: très haute
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



La bille 2 est collée aux deux bandes dans le coin.

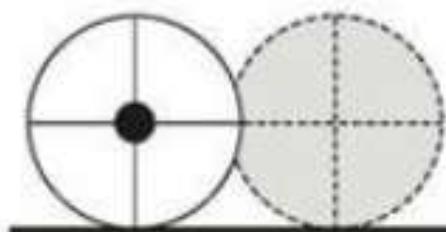
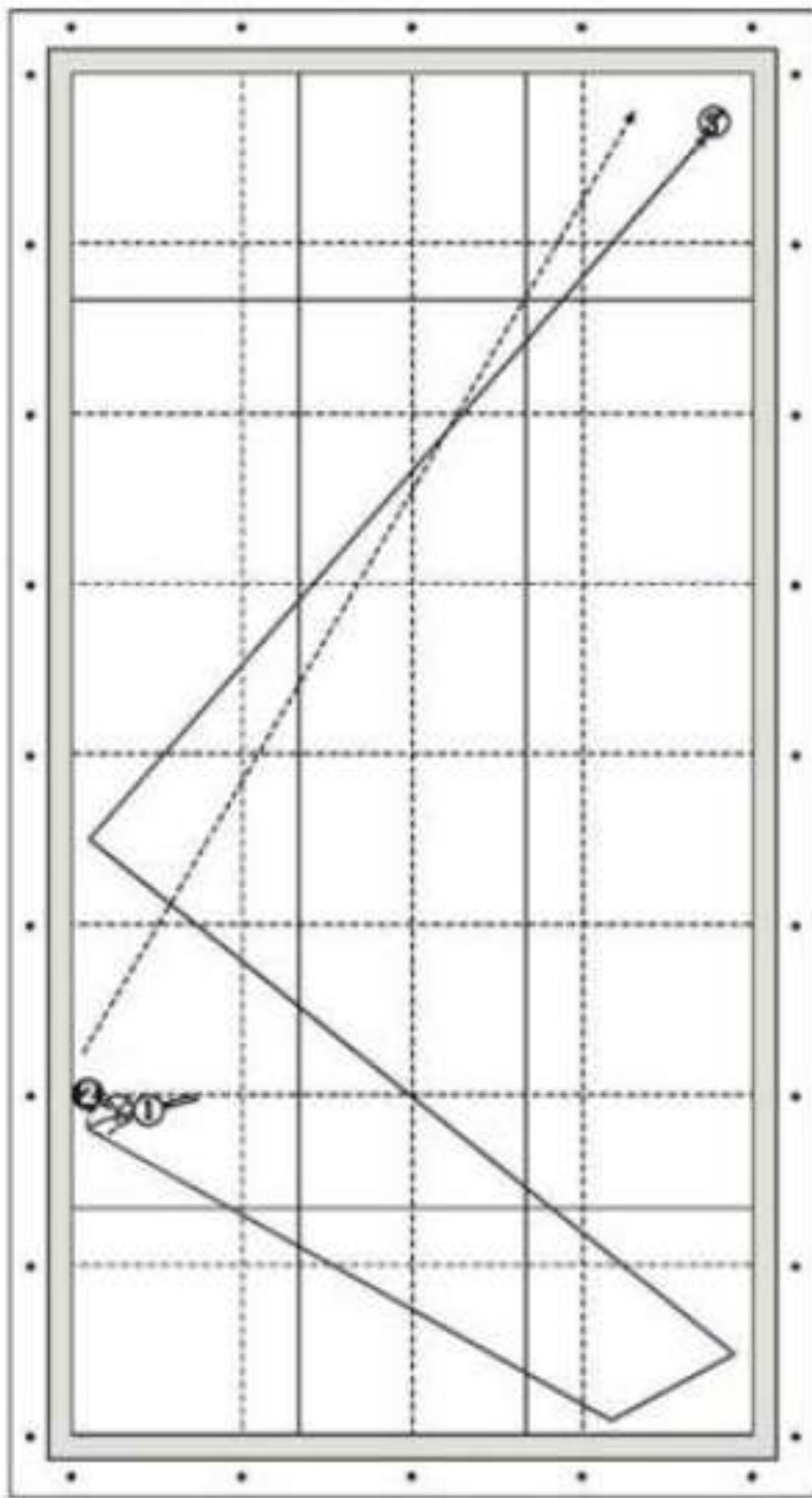
Le rappel est très difficile et va sans aucun doute nécessiter un certain nombre d'essais infructueux avant de le réussir. Bien réalisé et avec un sacré coup de chance, ce rappel permet même la prise d'américaine!

La répétition de la grande bande est variable. Trois toucher est le plus fréquent, mais c'est parfois seulement deux ou au contraire quatre. La quantité d'effet qui se développe sur la petite bande varie selon l'état du matériel.

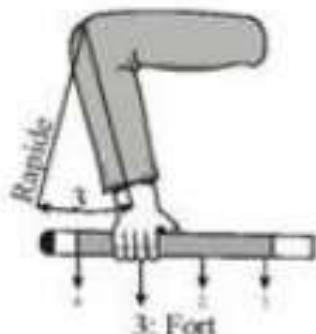
Le secret du rappel de la bille 2, c'est la quantité de bille qui se situe vers $\frac{1}{2}$ bille. Si la quantité de bille est trop pleine, la bille 2 est trop courte et reste proche de la petite bande. Si elle est trop fine, la bille 2 a trop de force et quitte le tiers du billard.

1.62 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: fine
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Energie: très fort - vitesse rapide

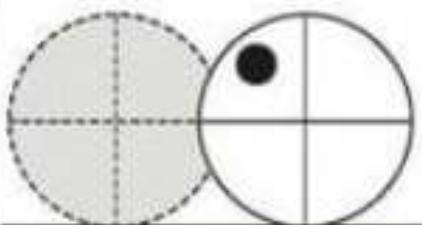
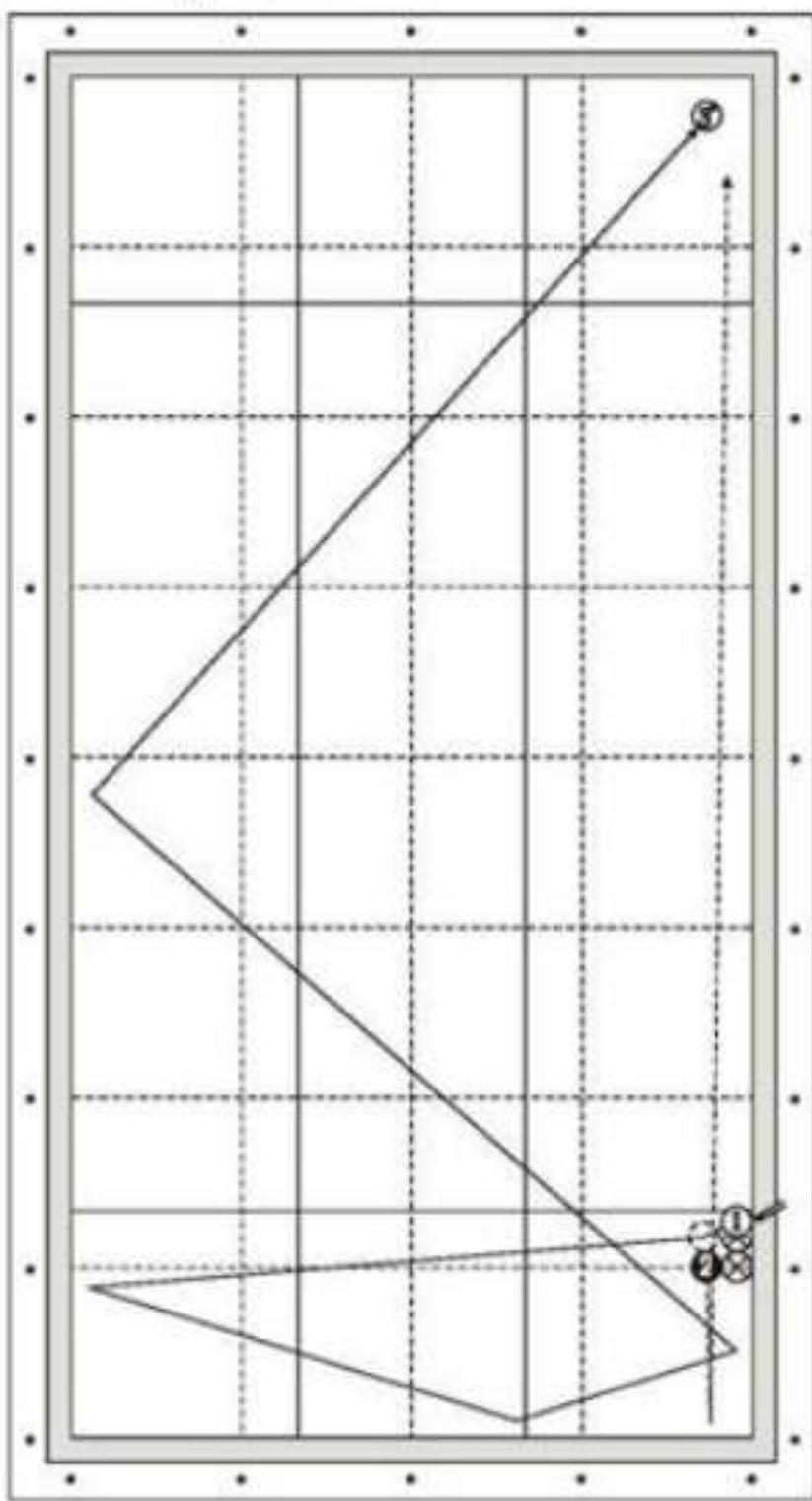


La bille 1 est distante de deux billes de la grande bande.

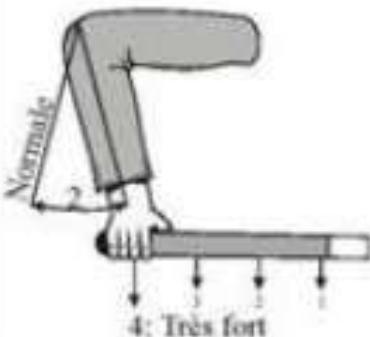
Bien que la quantité de bille soit indiquée comme étant fine, il faut toutefois trouver la bonne touche de bille, à quelques millimètres près, pour diriger la bille 2 dans la zone de rappel. Pour les autres paramètres, au centre sans effet devrait convenir. Il est toutefois possible que, selon le matériel, il soit nécessaire de prendre un millimètre plus bas ou donner un peu d'effet à droite.

1.63 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

Difficulté du rappel: DIFFICILE



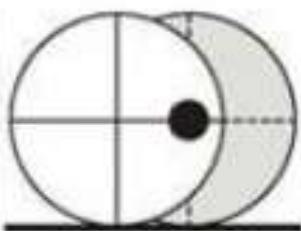
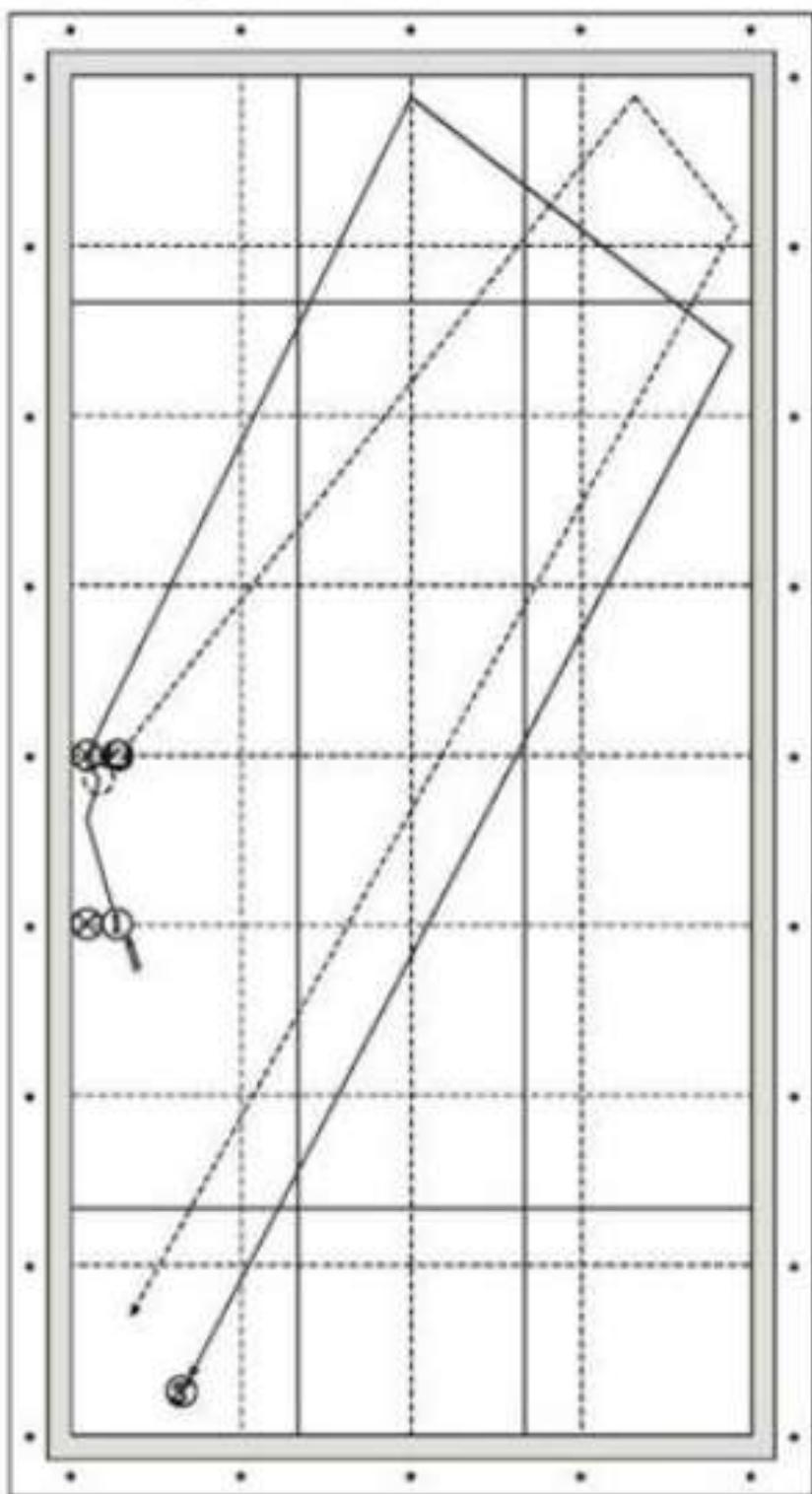
Quantité de bille: presque fine
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: très fort - vitesse normale



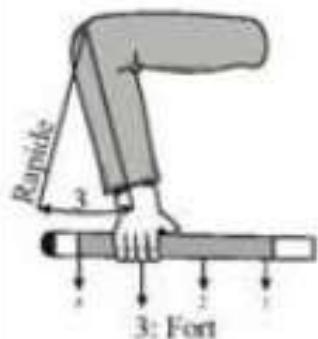
La force de la bille joueuse est assez importante pour provoquer une certaine incertitude dans la réaction de l'effet sur la première bande. Tous les autres paramètres étant plus ou moins fixes, l'effet est le seul paramètre de ce rappel à être modifié pour rendre le point faisable. Les trajectoires des billes 1 et 2 se croisent et il existe donc un risque de contre. Pour jouer le point correctement, la bille 2 doit passer juste avant la bille joueuse. Cette dernière arrive par contre en premier sur la bille 3.

1.64 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



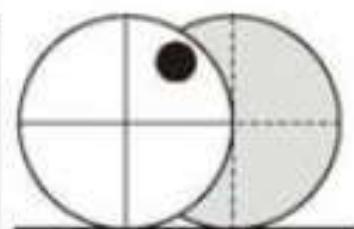
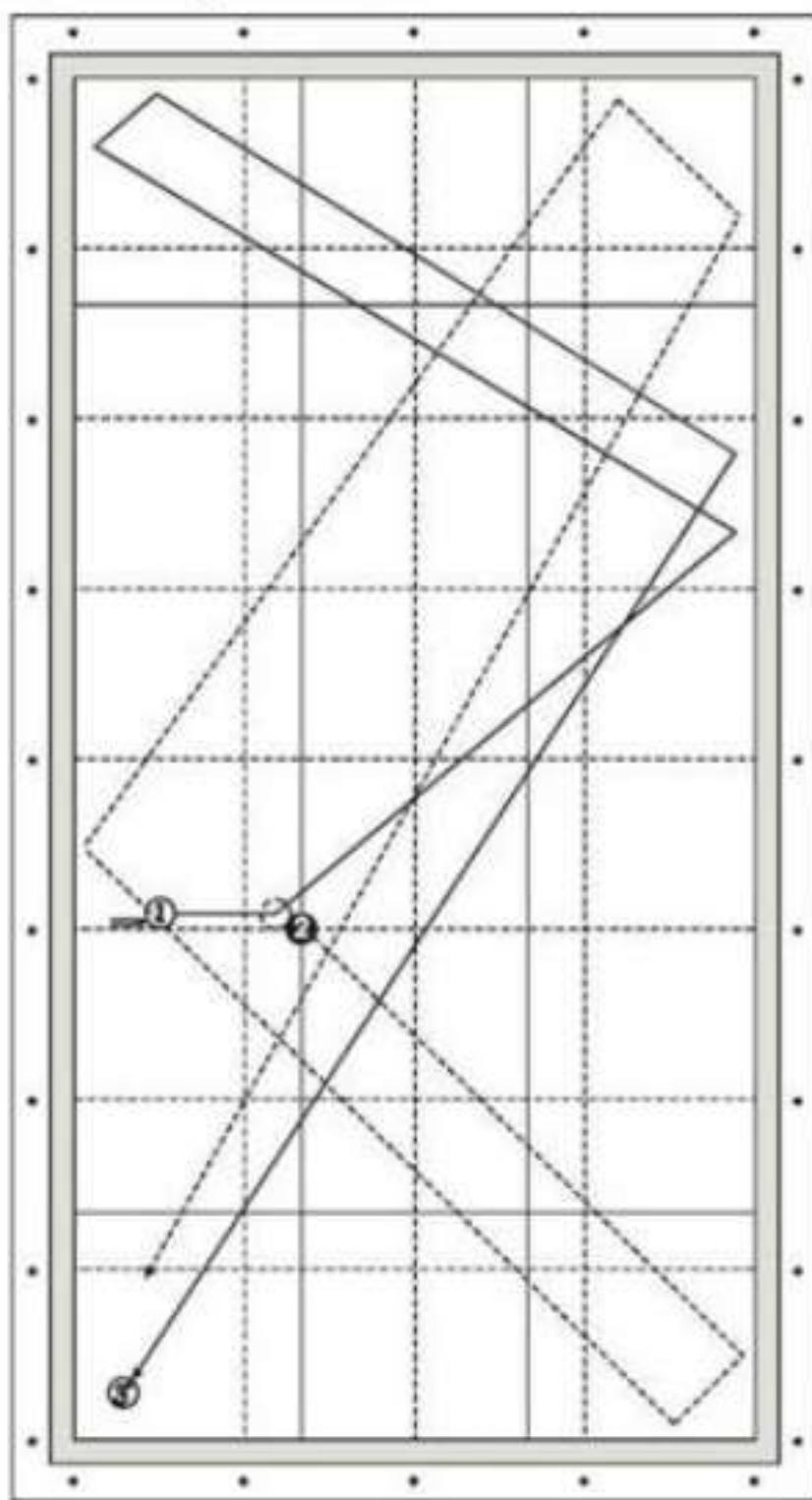
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: fort - vitesse rapide



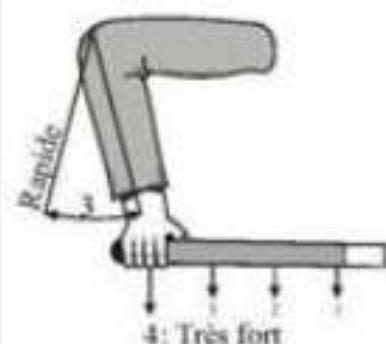
Ce point est difficile. Tout simplement parce que la bille joueuse carambole d'abord la grande bande avant de caramboler la bille 2. La quantité de bille est donc particulièrement difficile à toucher et donc la trajectoire après la bille 2 est aléatoire. La bille 3 peut éventuellement être un peu déplacée en fonction du retour de la bille joueuse.

1.65 POINT INDIRECT PAR QUATRE BANDES - RAPPEL PAR CINQ BANDES

Difficulté du rappel: **DIFFICILE**



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Enemic: très fort - vitesse rapide



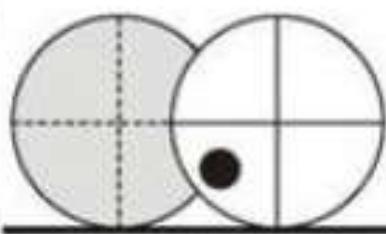
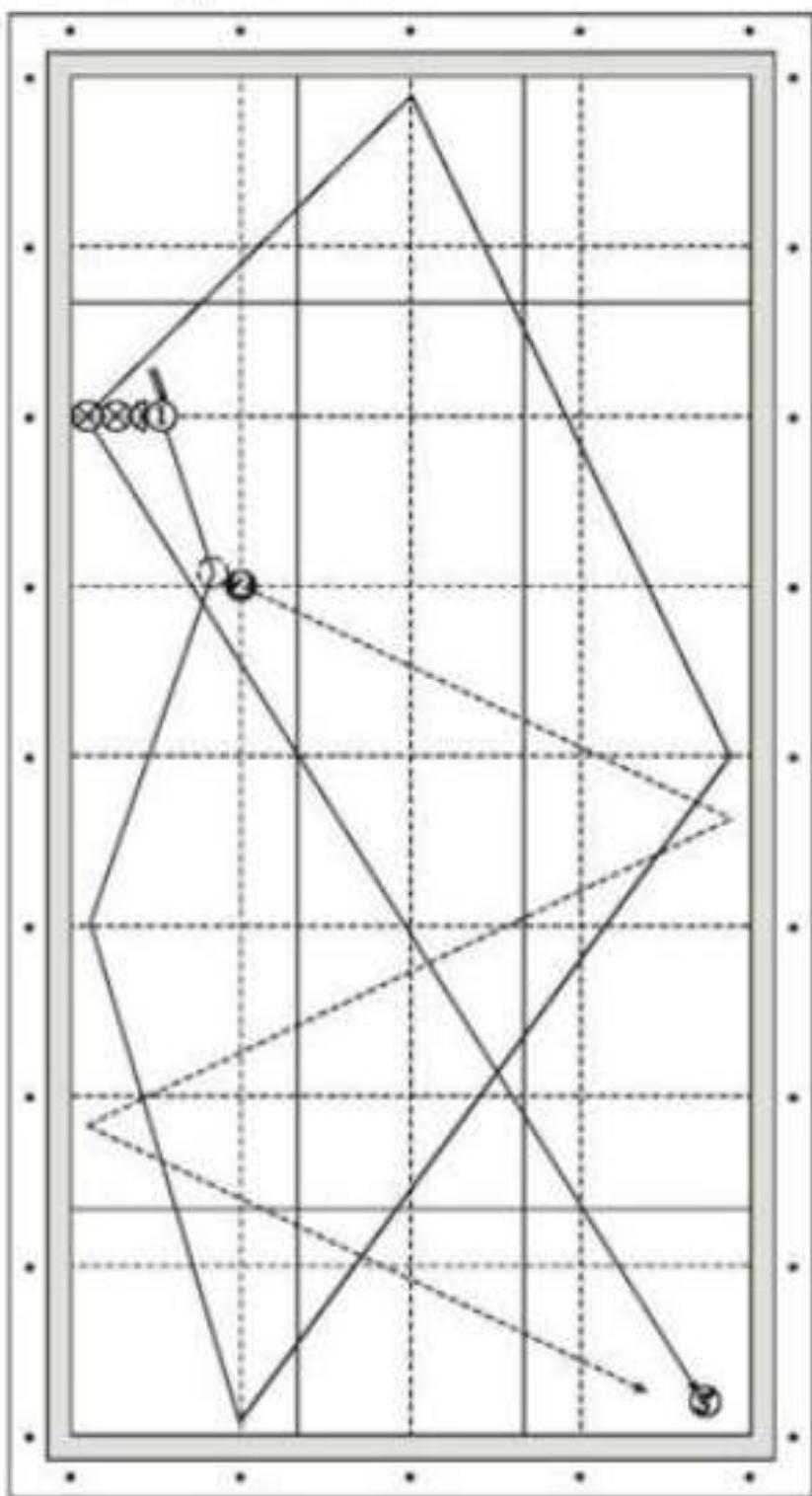
La bille 1 se situe à un demi-diamant de la grande bande.

C'est la force très importante à transmettre qui provoque le plus de difficulté, tant dans la touche de bille que dans le choix des paramètres. Pour le reste, il s'agit certainement d'un des schémas le plus difficile de tous les rappels de long.

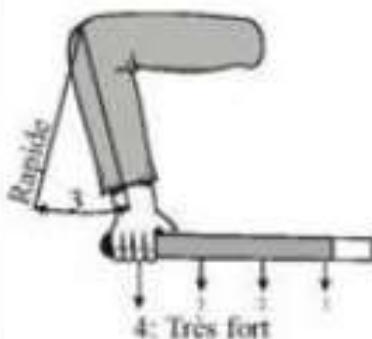
Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit de la seule solution de rappel sur cette position. Mais bien entendu, réaliser le point de cette manière est si difficile qu'en pratique le joueur préférera trouver une autre solution d'attente.

1.66 POINT INDIRECT PAR CINQ BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



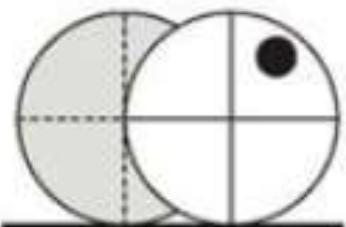
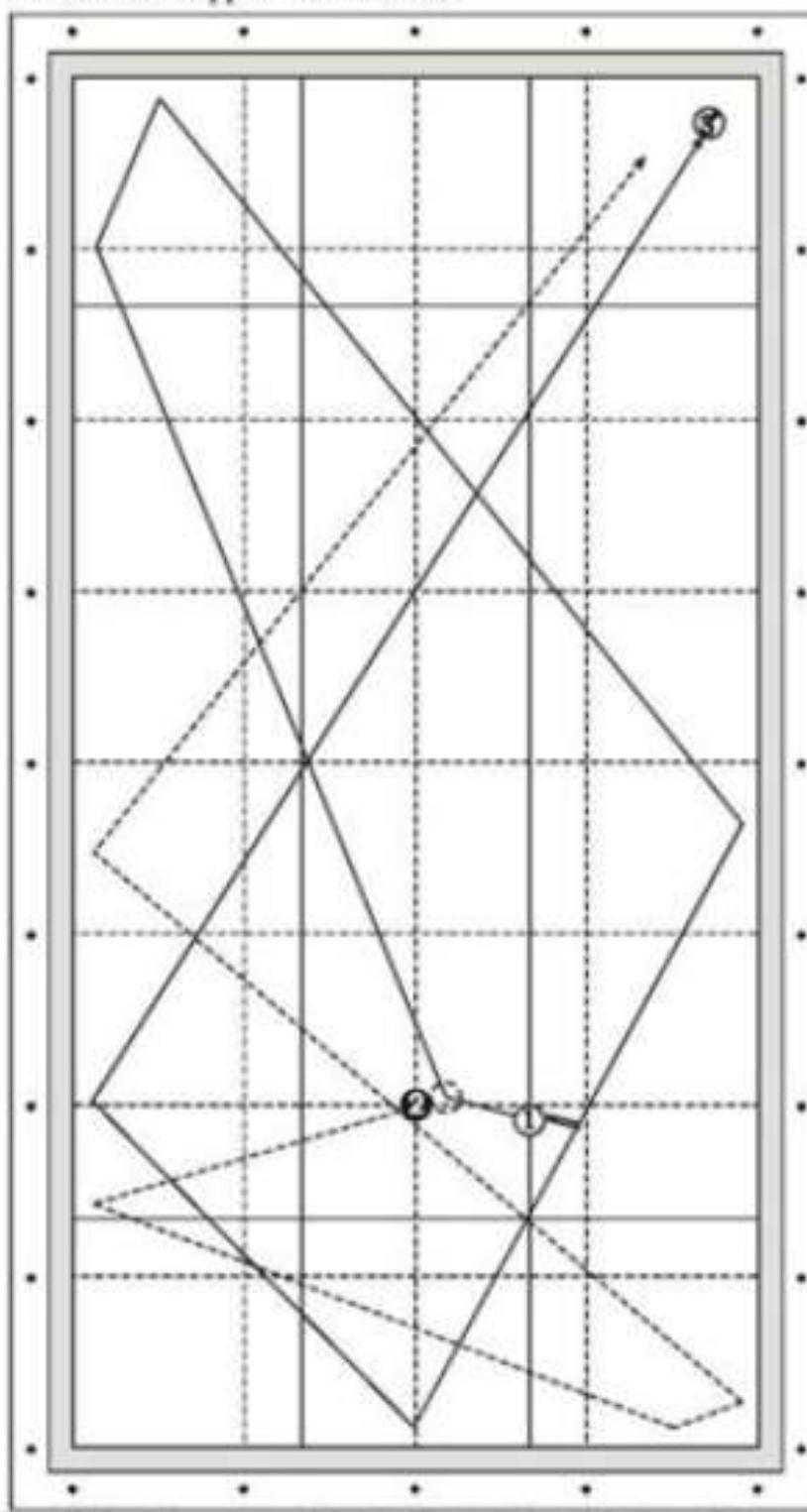
Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: très fort - vitesse rapide



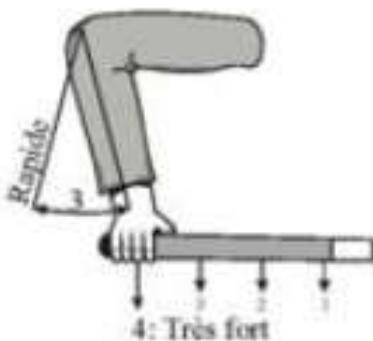
Ce point est assez difficile à cause de la force qui rend le toucher de la bille 2 plus aléatoire. Une bonne hauteur d'attaque et un maximum d'effet à gauche sont nécessaires pour donner la bonne direction à la bille joueuse. Il faut encore faire attention au contre de la bille 2 si celle-ci arrive dans la zone de rappel avant la bille 1.

1.67 POINT INDIRECT PAR CINQ BANDES - RAPPEL PAR QUATRE BANDES

Difficulté du rappel: DIFFICILE



Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à droite
Energie: très fort - vitesse rapide



Les difficultés sont multiples. Tout d'abord la force importante transmise aux billes 1 et 2, ce qui rend difficile la maîtrise de la trajectoire de la bille joueuse avant sa première bande. Ensuite la quantité de bille qui doit vraiment être parfaite pour donner à la bille 2 la bonne direction, sans toutefois provoquer de contre dans la zone de rappel.

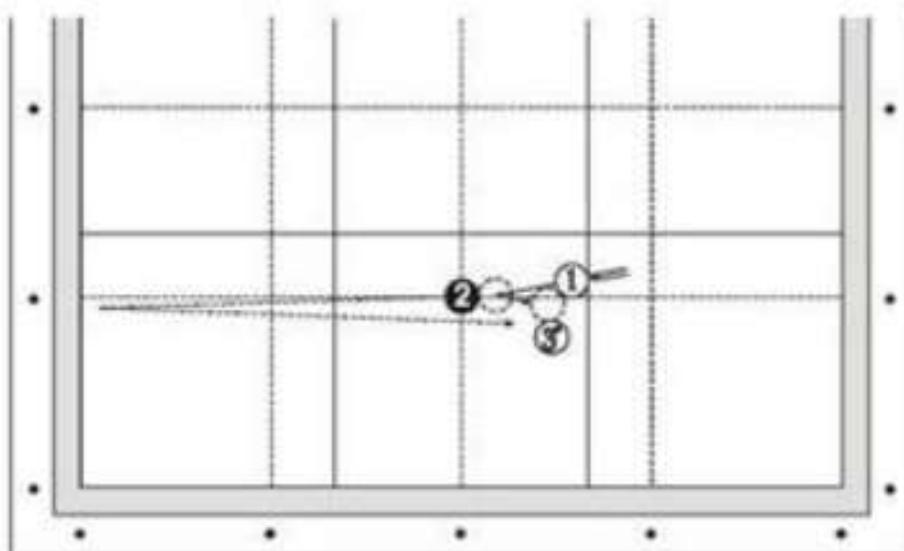
LES RAPPELS DE LARGE

Le rappel est un point qui permet au joueur de rassembler les billes dans une zone réduite appelée "zone de rappel".

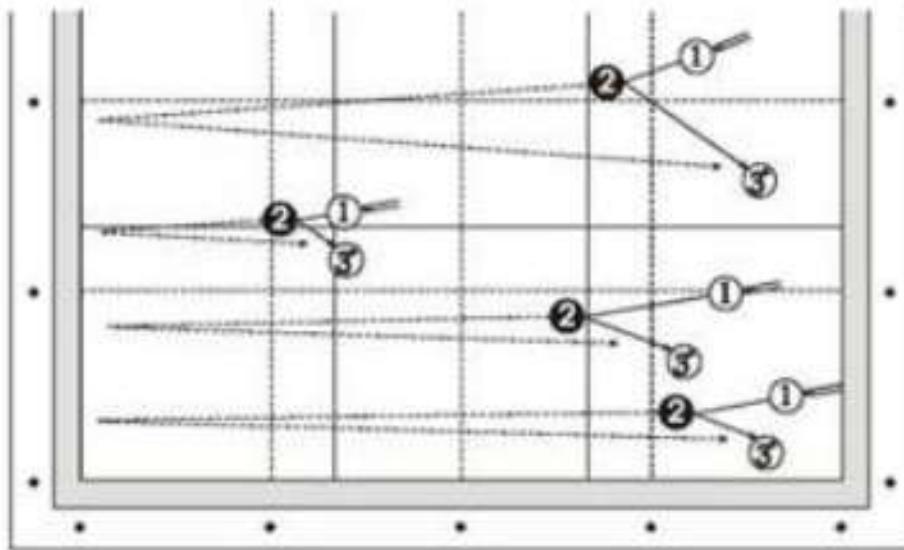
Un rappel de large se réalise uniquement dans le tiers du billard, par opposition au rappel de long où les billes voyagent sur toute la table.

La zone de rappel peut se situer n'importe où dans le tiers du billard, mais c'est lorsque la zone de rappel se trouve à proximité d'une bande ou d'un coin que la marge d'erreur augmente.

Dans ce chapitre, 33 schémas types de rappels de large sont présentés. Chacun peut se décliner en une infinité de positions différentes, où l'emplacement des billes et les distances changent, mais où le type de rappel reste inchangé. Prenons un exemple:



Ce schéma représente la position type du rappel de large.



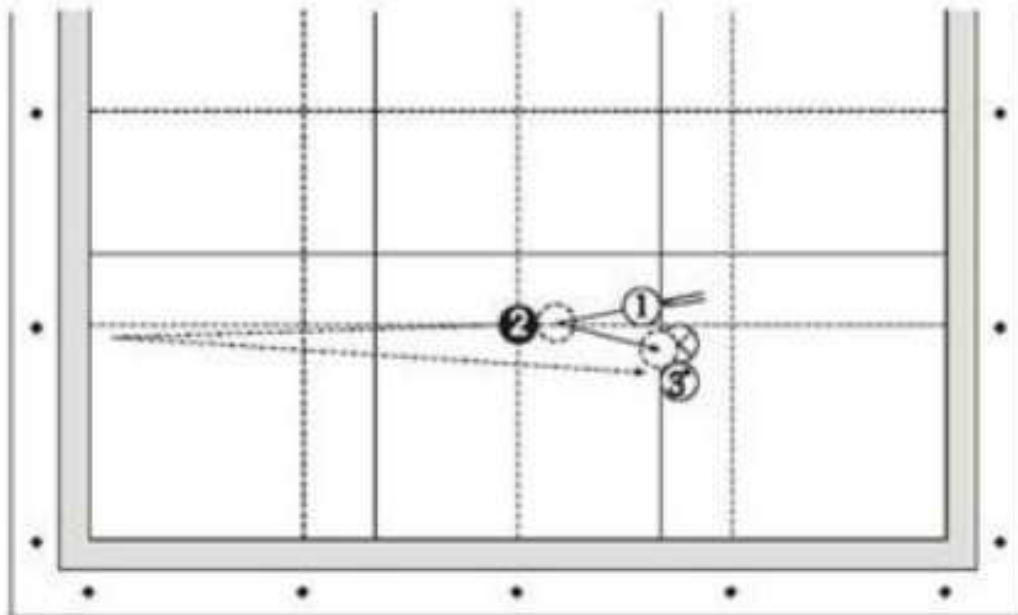
Elle se décline en une multitude d'autres positions, dont quelques unes sont représentées ici à gauche. Le type de rappel reste toujours le même.

La trajectoire des billes étant plus courtes dans les rappels de large que dans les rappels de long, il est possible d'être beaucoup plus précis. Dans certains rappels de large, la précision est même quasi totale, parfois au millimètre près. En principe, si la difficulté du rappel de large n'est pas trop élevée et que les distances sont raisonnables, le joueur doit parvenir à la maîtrise de la trajectoire de la bille joueuse, de l'endroit où elle carambole la bille 3, de la force avec laquelle elle la carambole, de la force et de la direction de la bille 3, de la force et de la direction de la bille 2.

Les rappels de large schématisés dans ce chapitre ont des difficultés variables. Certains sont très faciles et donc souvent utilisés, alors que d'autres sont plus difficiles. Certains, même s'ils se présentent en cours de jeu, sont des points que les joueurs hésitent à réaliser à cause de leur degré de difficulté. Même si pour cette raison le joueur renonce et choisit une autre solution, il est quand même important de les connaître et de les travailler. Cela ouvre des perspectives supplémentaires qui ne peuvent que se révéler utiles.

Tous les rappels de large sont numérotés et brièvement décrits en titre.

La table de billard, les billes et la queue sont dessinés de façon à respecter les proportions réelles. Seul l'impact des billes sur les bandes est difficile à représenter avec précision.

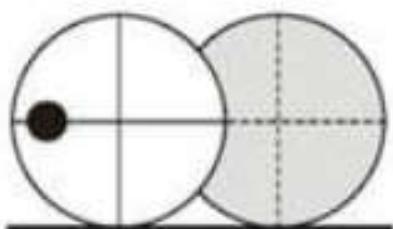


Les billes sont positionnées de façon précise sur la table. Il convient de respecter scrupuleusement leur emplacement pour être certain que la position puisse être jouée selon les trajectoires dessinées.

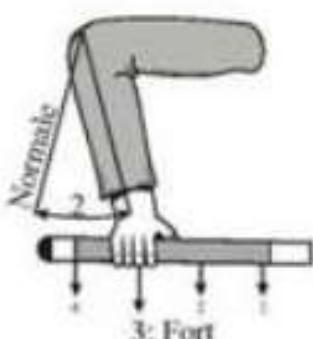
Les trois billes sont placées au moyen de lignes de repère. Il s'agit des lignes du cadre 47/2 et de celles reliant les diamants respectifs.

Parfois, les billes ont dû être positionnées en-dehors de ces lignes de repère. Raison pour laquelle d'autres repères sont utilisés. Il s'agit des billes imaginaires (dessinées avec des croix à l'intérieur) qui permettent de placer une bille à une certaine distance d'un repère.

Les rappels ont été exécutés un certain nombre de fois avec les paramètres qui sont décrits juste à côté du schéma. Mais il faut tenir compte du matériel qui change d'une table à l'autre, d'un jeu de billes à l'autre et d'une bande à l'autre. Il est donc possible, en fonction du matériel sur lequel vous jouez, que les paramètres ne soient pas tout à fait corrects et qu'ils nécessitent des adaptations.



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: maximum d'effet à gauche



A côté du schéma du rappel de large se trouve la description des paramètres. Le premier dessin représente les billes 1 et 2 et fixe la quantité de bille, la hauteur d'attaque et l'effet.

L'inclinaison de la queue ne figure pas dans ces paramètres puisque tous les rappels de long sont exécutés avec une queue horizontale.

Quant au dernier paramètre, l'énergie, il est décrit en séparant ses deux composants que sont la force et la vitesse.

La force est représentée par le poids de la queue qui dépend de la position de la main sur le talon de la queue. La force musculaire n'y figure pas. La force est étalonnée en quatre niveaux: 1 faible, 2 moyen, 3 fort et 4 très fort. Les forces 1 et 2 sont plutôt pour les petits points, placements et rappels de large. Les rappels de long sont pratiquement tous étalonnés entre 3 et 4.

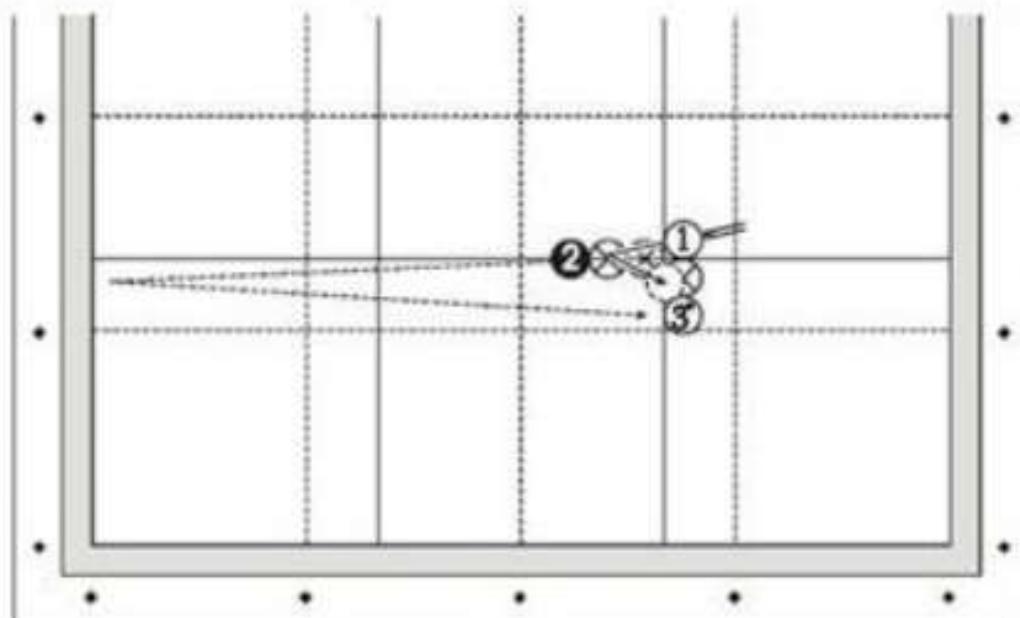
La vitesse est représentée par la vitesse du mouvement de balancier de l'avant bras. Elle est étalonnée en quatre niveaux: 1 lent, 2 normal, 3 rapide, 4 très rapide. La vitesse lente ne s'utilise en principe que pour les petits points, rappels de large ou placements.

Tous les paramètres sont fixés de façon à aider le joueur dans ses choix. Il est toutefois évident que l'on ne peut pas réduire les paramètres force et vitesse en seulement quatre possibilités chacune. Selon le même principe, il est logique que les différentes quantités de bille sont bien plus nombreuses que les sept principales. Quant au point d'attaque, il est schématisé avec le plus de précision possible, mais une certaine incertitude demeure. Même si tout a été fait pour que ces paramètres soient fixés et dessinés avec un maximum de précision, une certaine marge d'erreur subsiste.

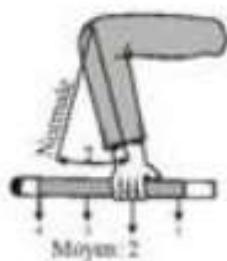
Sous le dessin, en bas de page, se trouvent différentes remarques utiles au sujet du rappel de long ou de ses paramètres.

Outre les figures décrites dans les pages suivantes, il existe encore de nombreux autres schémas. Par ailleurs, chaque joueur invente lui-même ses propres figures de rappel en mêlant plusieurs trajectoires ou en trouvant de nouvelles solutions.

I.1 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

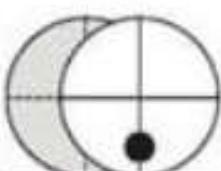
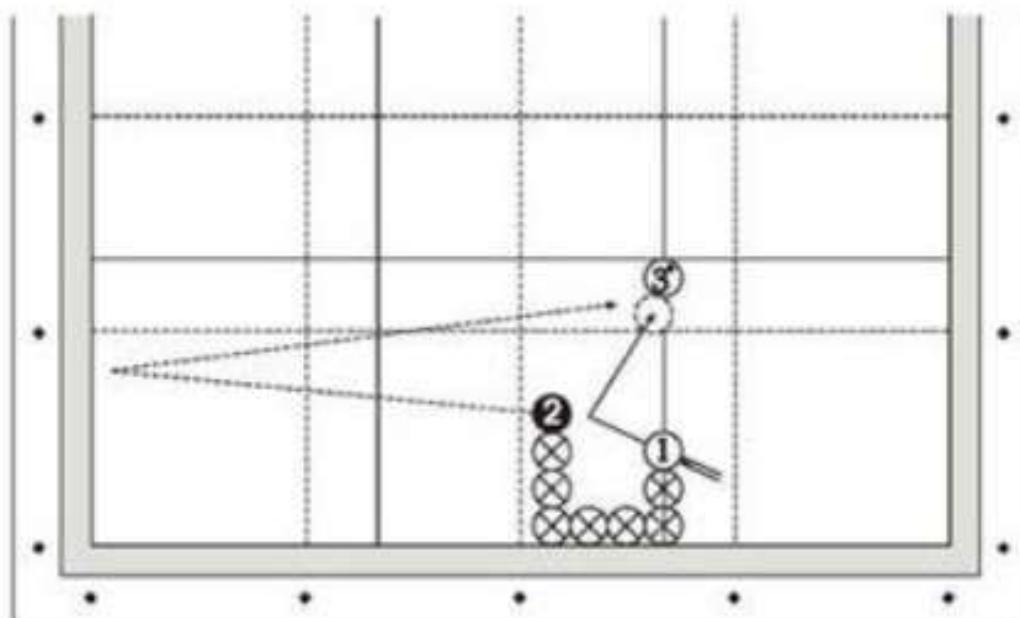


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

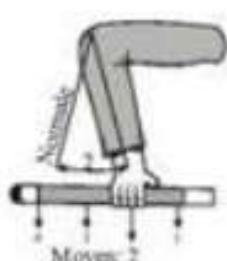


Si la bille 2 a tendance à revenir un peu trop bas sur la rouge, il est possible de corriger sa trajectoire avec de l'effet à gauche pour que la rentrée s'effectue bien sur le barrage.

I.2 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

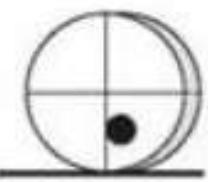
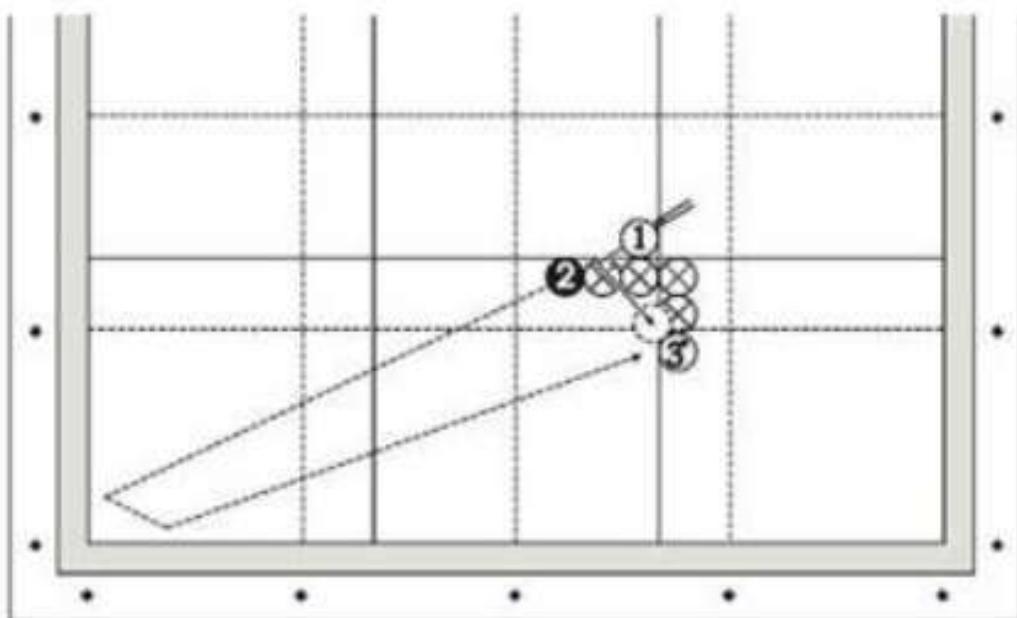


Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

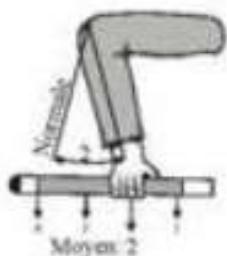


Pas de commentaire particulier pour ce rappel.

1.3 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



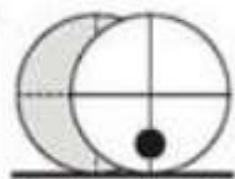
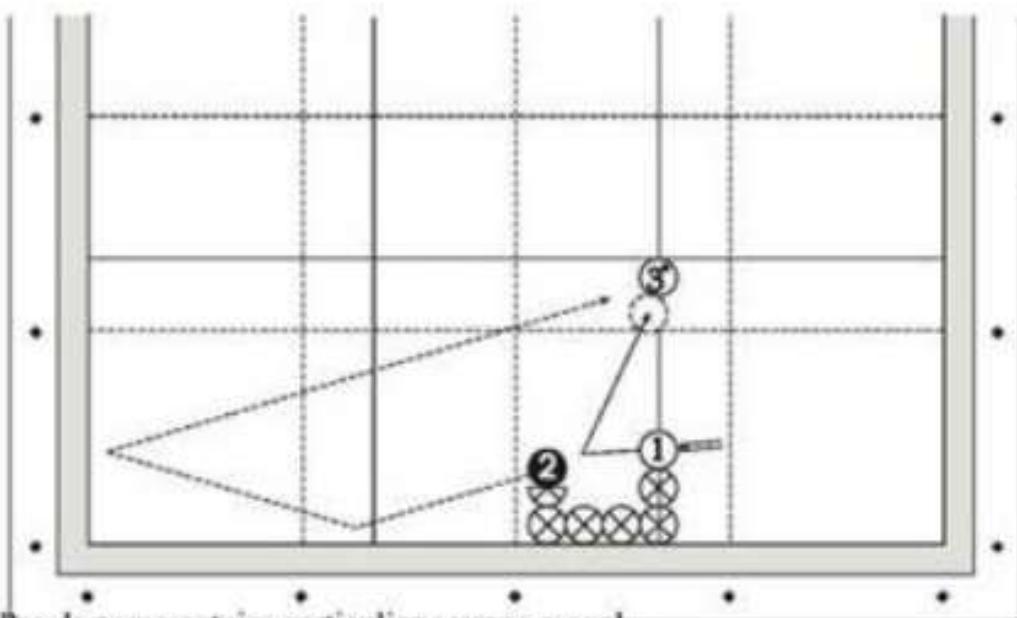
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-retro
Effet: léger effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale



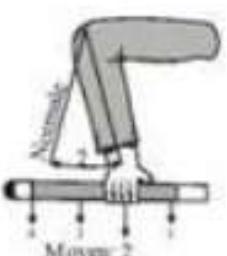
Moyen: 2

Pas de difficulté dans ce rappel par deux bandes. Il faut prendre assez plein pour bien faire rentrer la bille 2 dans le barrage. L'effet contribue à un rappel parfait.

1.4 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES



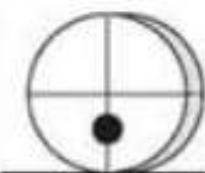
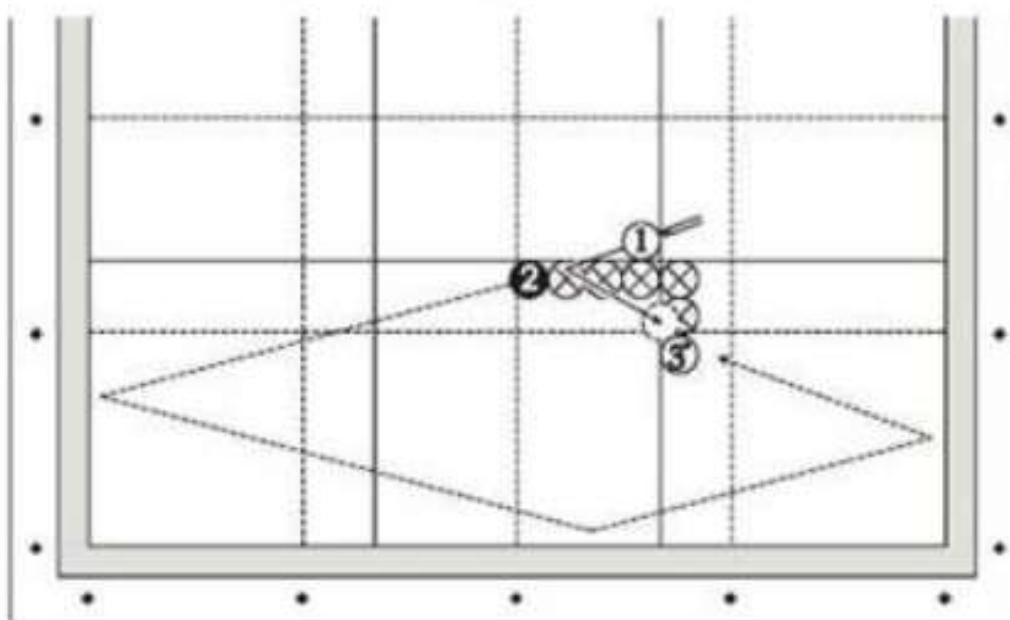
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: retro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



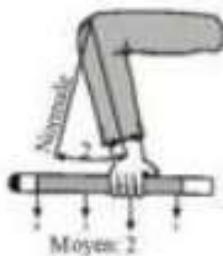
Moyen: 2

Pas de commentaire particulier pour ce rappel.

1.5 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



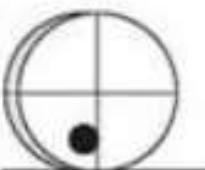
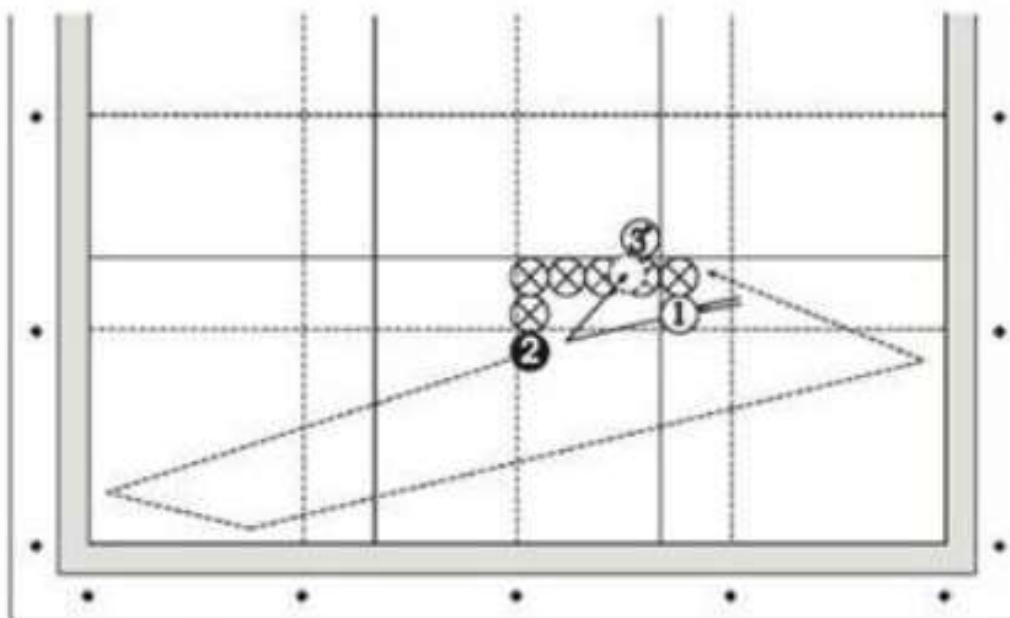
Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-retro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



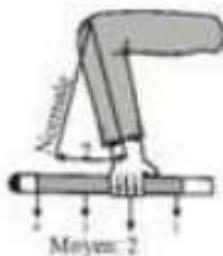
La bille 2 revient derrière la bille 3. Donc il faut faire en sorte que la bille joueuse carambole la bille 3 sur sa partie supérieure pour préparer un barrage dans le but de réceptionner la bille 3 et surtout d'éviter le masque.

Le masque se produit si la bille 1 carambole la bille 3 en plein et que la bille 2 vient se positionner derrière cette bille 3.

1.6 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

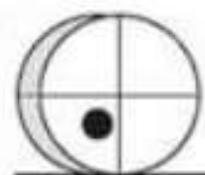
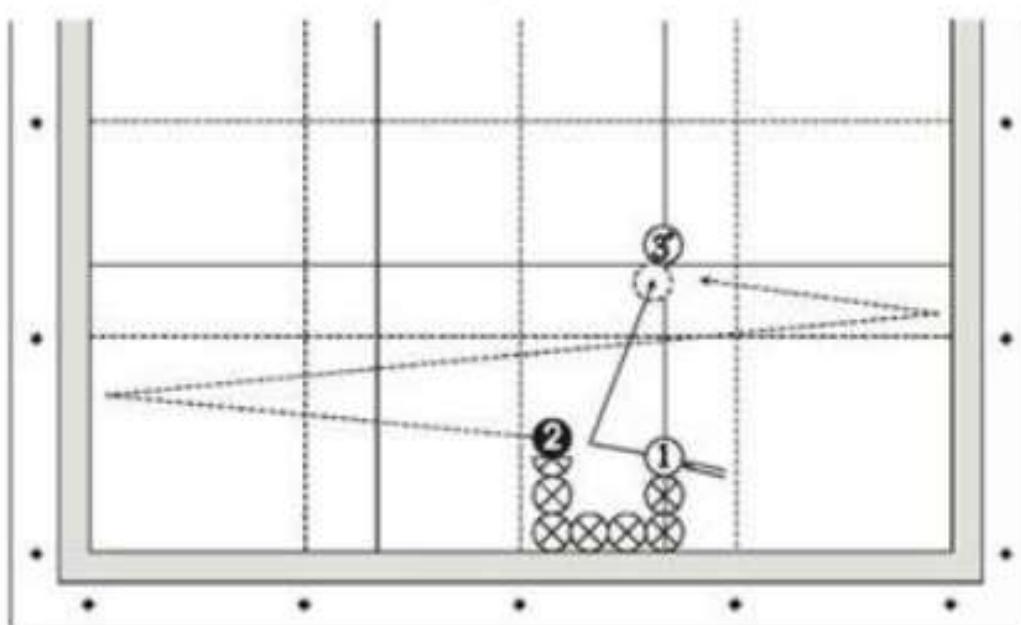


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

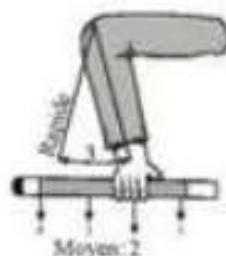


L'effet à gauche n'est pas forcément indispensable. Il aide à faire revenir la bille 2 dans le barrage formé par les billes 1 et 3.

1.7 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

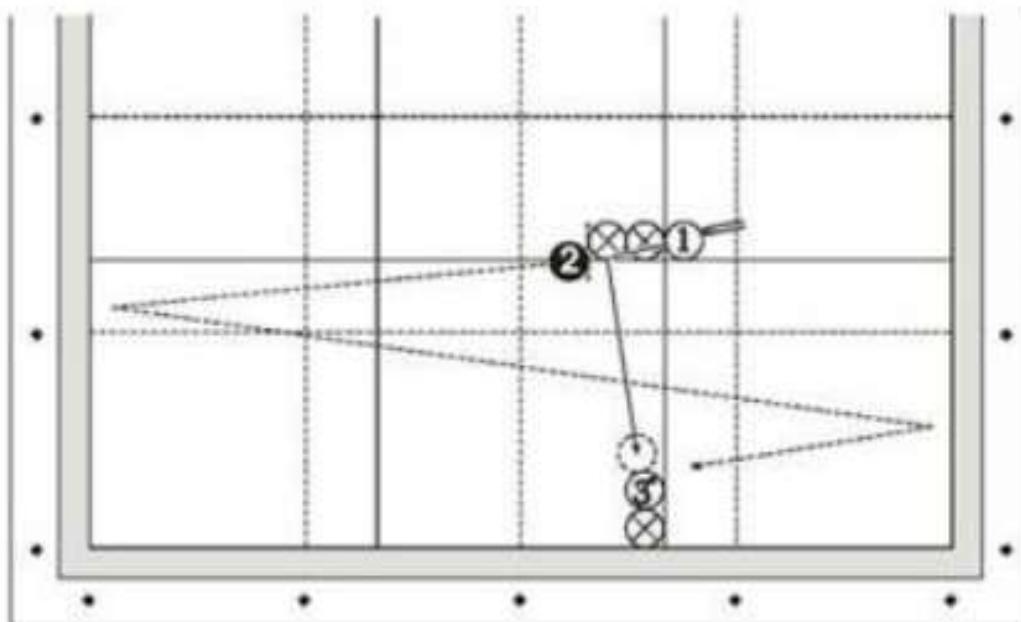


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-retro
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse rapide

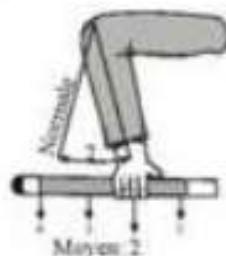


Il est impossible de rappeler la bille 2 par une bande parce que l'angle est insuffisant. Raison pour laquelle il faut la faire revenir par deux bandes. La quantité est pleine, avec un peu d'effet à varier selon le matériel. La hauteur d'attaque est celle nécessaire à un bon carambolage de la bille 3 et une bonne préparation du barrage.

1.8 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

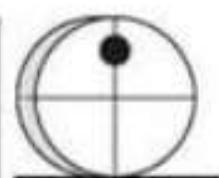
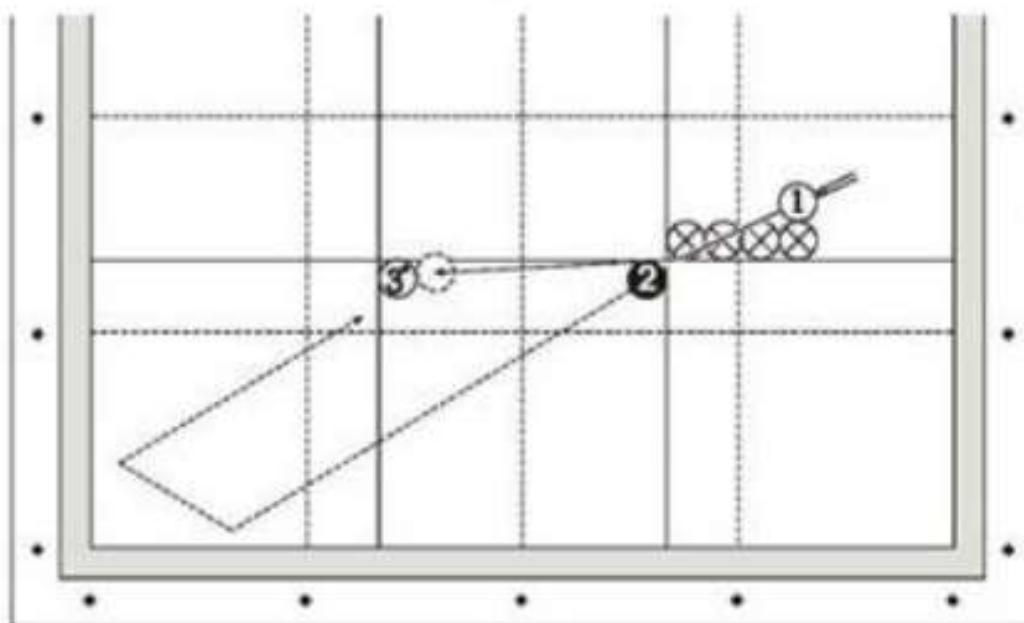


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: effet à droite
Energie: moyen - vitesse normale



C'est le même rappel que le précédent, simplement inversé. Il est impossible de rappeler la bille 2 par une bande. Seul rappel possible, faire revenir la bille 2 par deux bandes. Quasiment plein, un peu d'effet à varier selon le matériel, la hauteur d'attaque nécessaire à un bon carambolage de la bille 3 et une bonne préparation du barrage.

1.9 POINT DIRECT - RAPPEL PAR DEUX BANDES

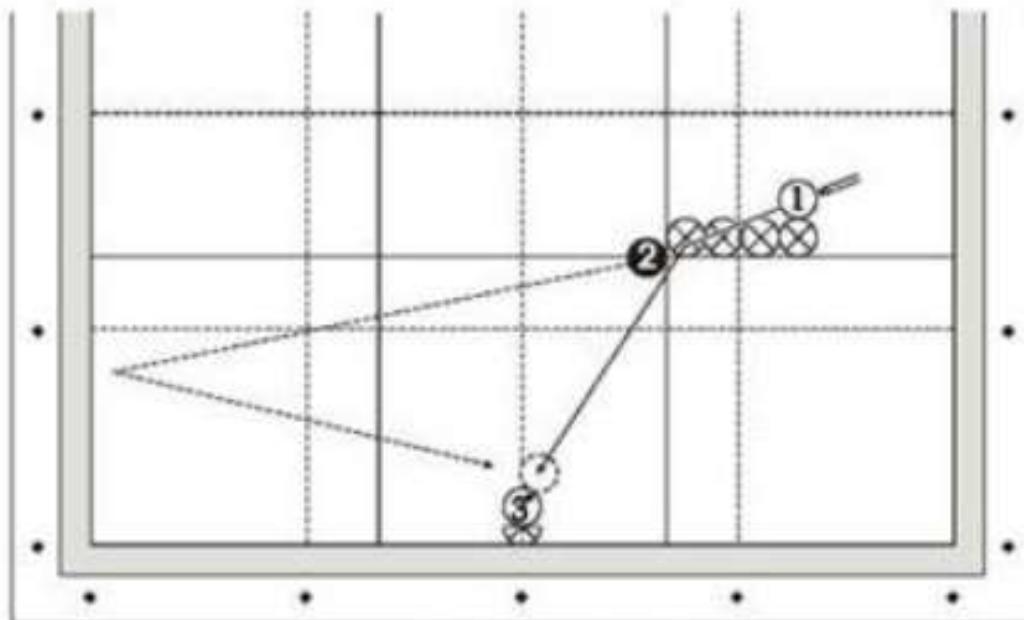


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



Ce rappel s'effectue en coulé direct. Tel qu'il est positionné dans ce schéma, le coulé nécessaire à la bille joueuse pour aller caramboler la bille 3 ne représente aucune difficulté car l'harmonie des forces entre les billes 1 et 2 est naturelle.

1.10 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

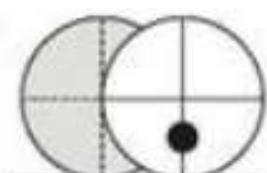
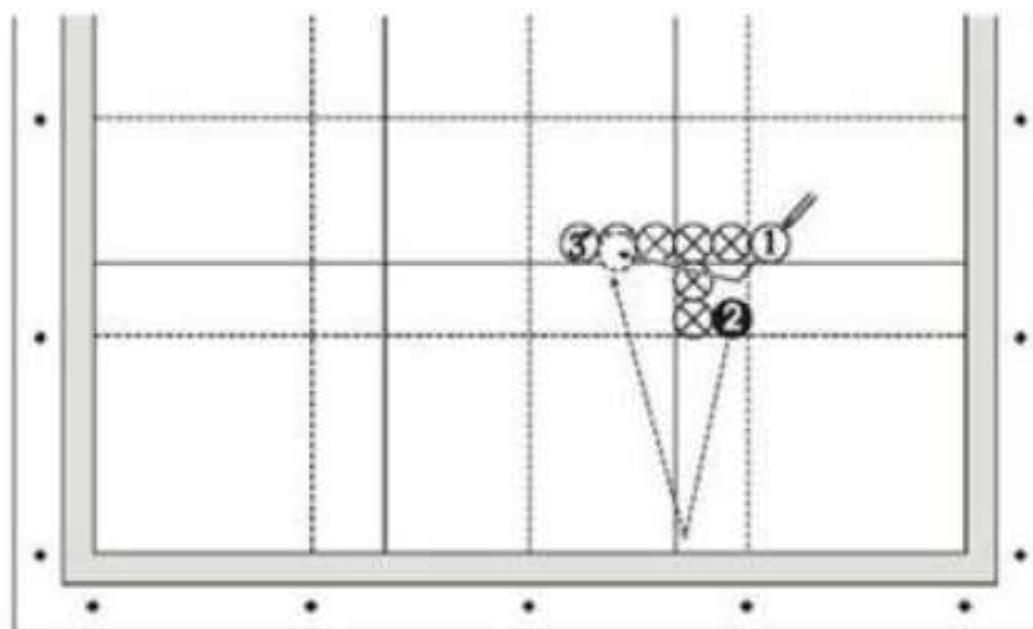


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale

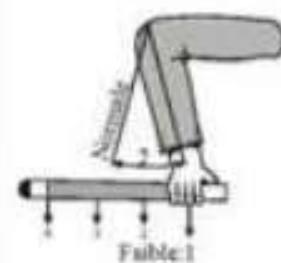


Ce rappel s'effectue en coulé direct. Tel qu'il est positionné dans ce schéma, le coulé nécessaire à la bille joueuse pour aller caramboler la bille 3 ne représente aucune difficulté car l'harmonie des forces entre les billes 1 et 2 est naturelle.

1.11 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE

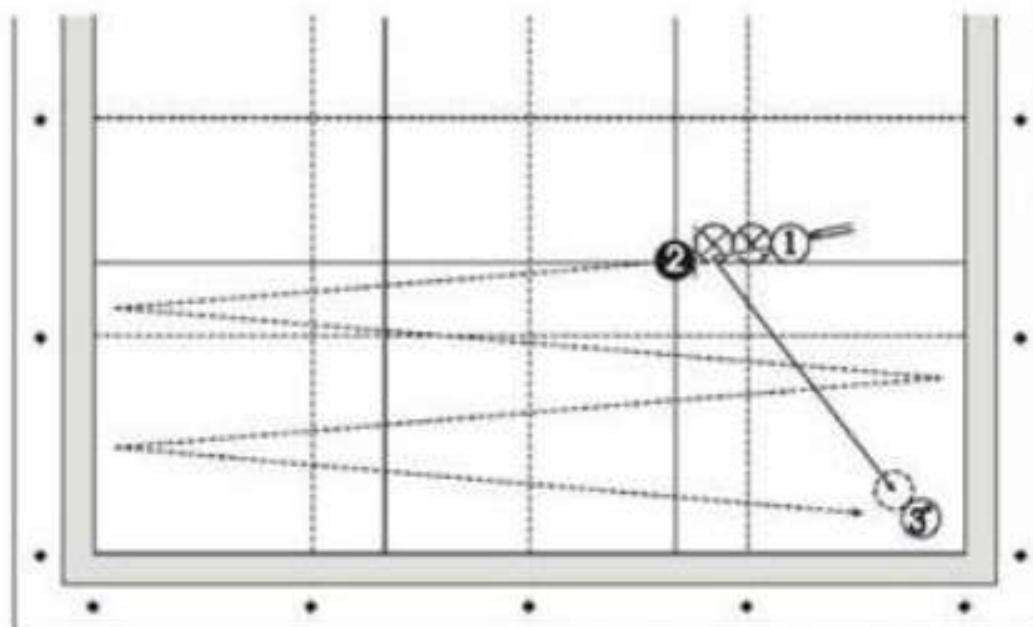


Quantité de bille: 1/2 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétrécissement
Effet: sans effet
Energie: faible - vitesse normale

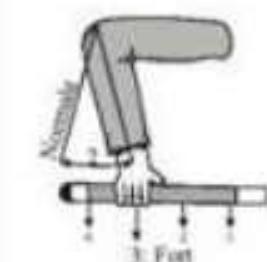


C'est un petit rappel de large qui ne pose pas vraiment de problème. Mais avec une telle position, la précision peut devenir presque totale et donc le but recherché est une position finale vraiment parfaite de billes en lunettes.

1.12 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES

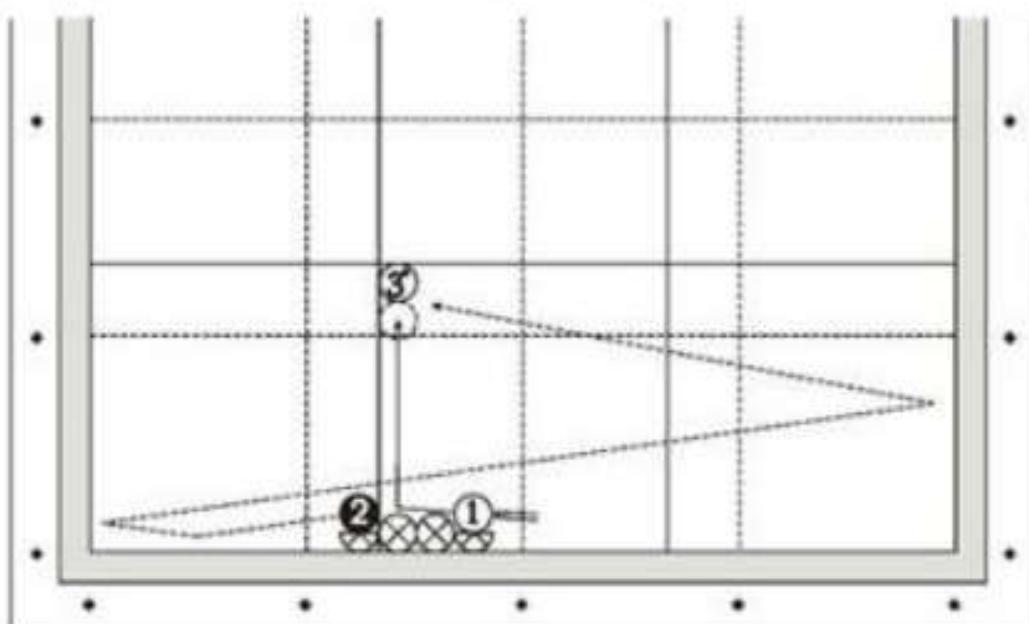


Quantité de bille: presque plein
Hauteur d'attaque: demi-rétrécissement
Effet: effet à droite
Energie: fort - vitesse normale



Avec une queue horizontale, il est impossible de rappeler la bille 2 en une seule bande. Il faut prendre presque plein et jouer assez fort pour que la bille 2 effectue un double aller et retour. L'effet à droite aide la bille 2 à revenir dans le coin. Il existe un risque de contre, mais la bille 1 doit passer avant la bille 2. La hauteur d'attaque est celle qui permet à la bille 1 de se diriger sur la bille 3.

1.13 POINT DIRECT - RAPPEL PAR TROIS BANDES



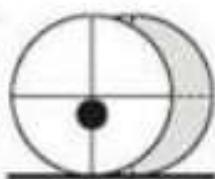
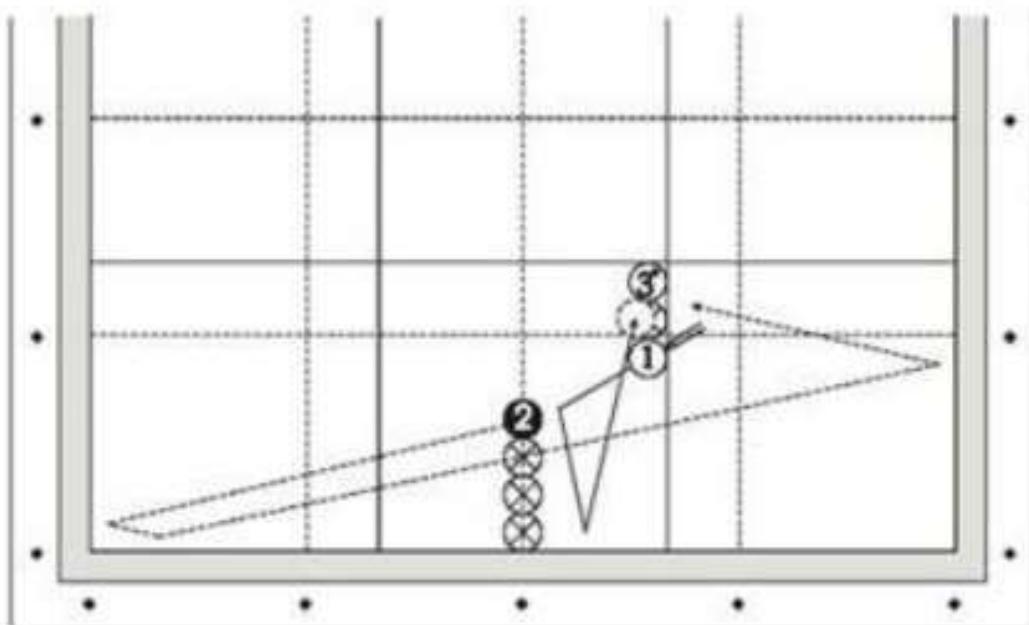
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: sans effet
Énergie: moyen - vitesse normale



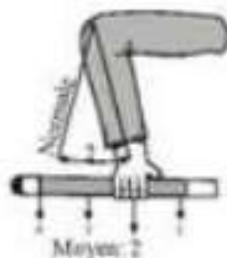
Moyen: 2

Les paramètres fixés peuvent être modifiés de quelques millimètres en fonction du matériel utilisé. Il est possible que la hauteur d'attaque soit légèrement en-dessous du centre, que la quantité de bille soit un petit peu plus pleine que $\frac{3}{4}$ de bille, et qu'un peu d'effet à droite soit nécessaire pour le rappel parfait de la bille 2 dans le barrage.

1.14 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES



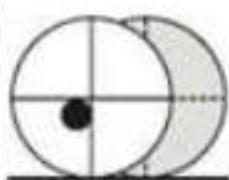
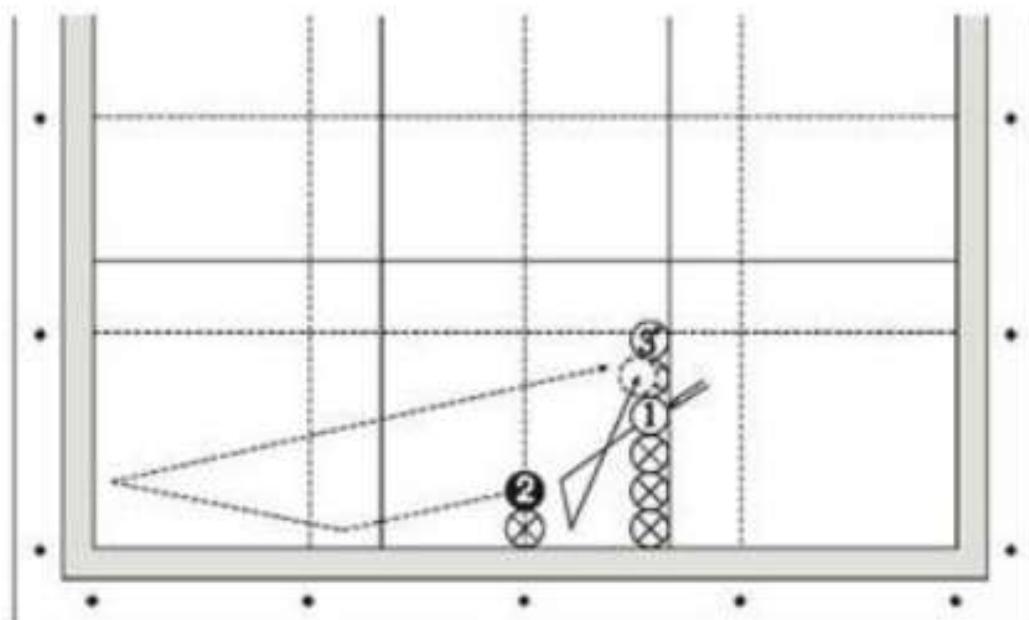
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: sans effet
Énergie: moyen - vitesse normale



Moyen: 2

La quantité de bille est fixée pour rappeler la bille 2. La hauteur d'attaque et l'effet servent à donner la bonne trajectoire à la bille 1. En fonction de la quantité de bille et de l'énergie, une hauteur d'attaque plus basse et un léger effet à droite peuvent servir à diminuer l'énergie de la bille joueuse pour aider l'amorti sur la bille 3.

1.15 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

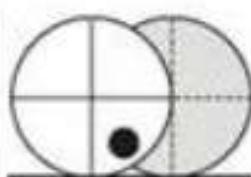
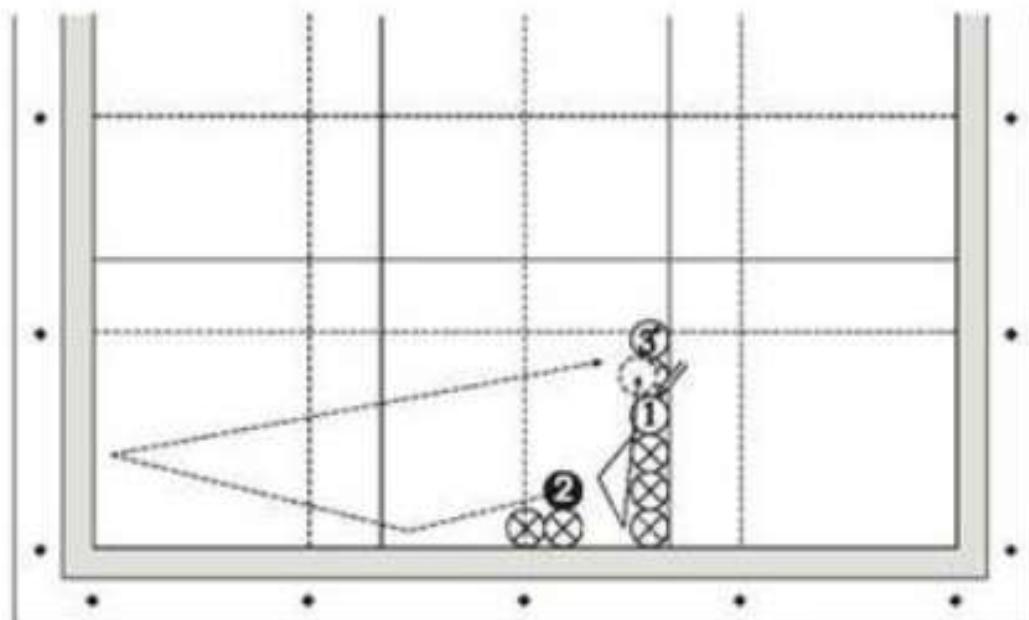


Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: léger effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

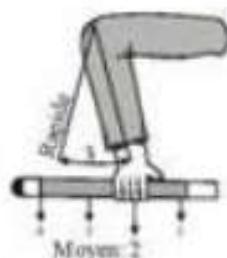


Ce genre de rappel n'est jamais facile. Le problème essentiel est la réaction de la bille joueuse sur la bande avec l'effet à gauche. Ce type de point doit souvent se jouer avec un peu d'effet, et le bon dosage est parfois difficile à trouver.

1.16 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

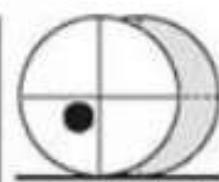
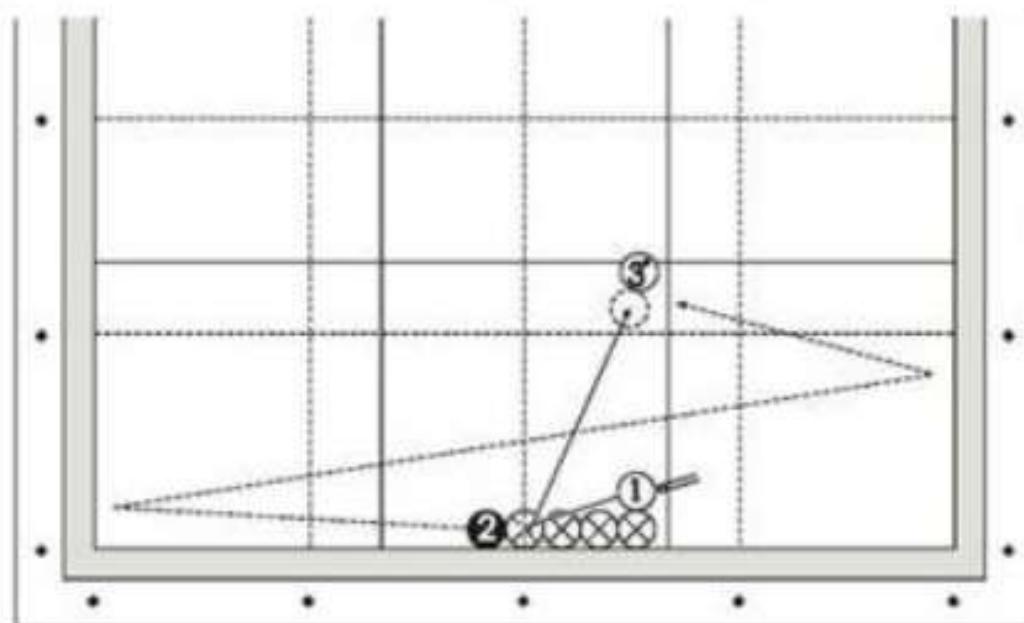


Quantité de bille: 1/2 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: à droite
Energie: moyen - vitesse rapide

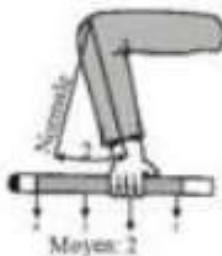


La quantité de bille d'une $\frac{1}{2}$ bille est nécessaire pour faire rentrer la bille 2 dans la zone de rappel. Mais avec une telle quantité, la bille joueuse a trop de force; pour la ralentir un peu, on joue rétro avec de l'effet contraire.

1.17 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES



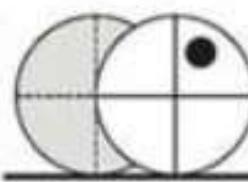
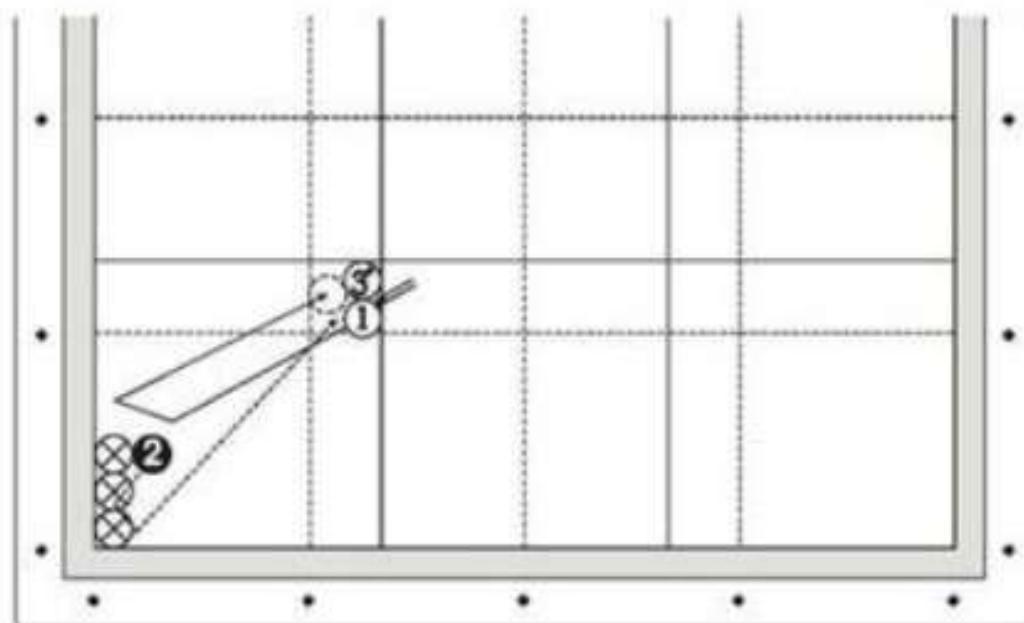
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale



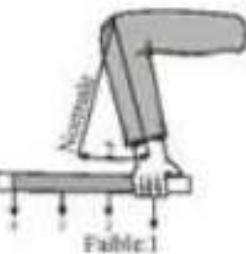
Moyen: 2

Une des difficultés consiste à éviter le contre de la bille 2 sur la bille 1 au moment où leurs trajectoires se croisent. La bille joueuse doit passer avant. La quantité de bille nécessaire au bon rappel de la bille 2 doit en tous les cas être prise. La trajectoire et l'énergie de la bille 1 sont réglées avec les autres paramètres.

1.18 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



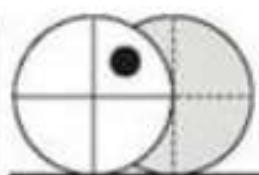
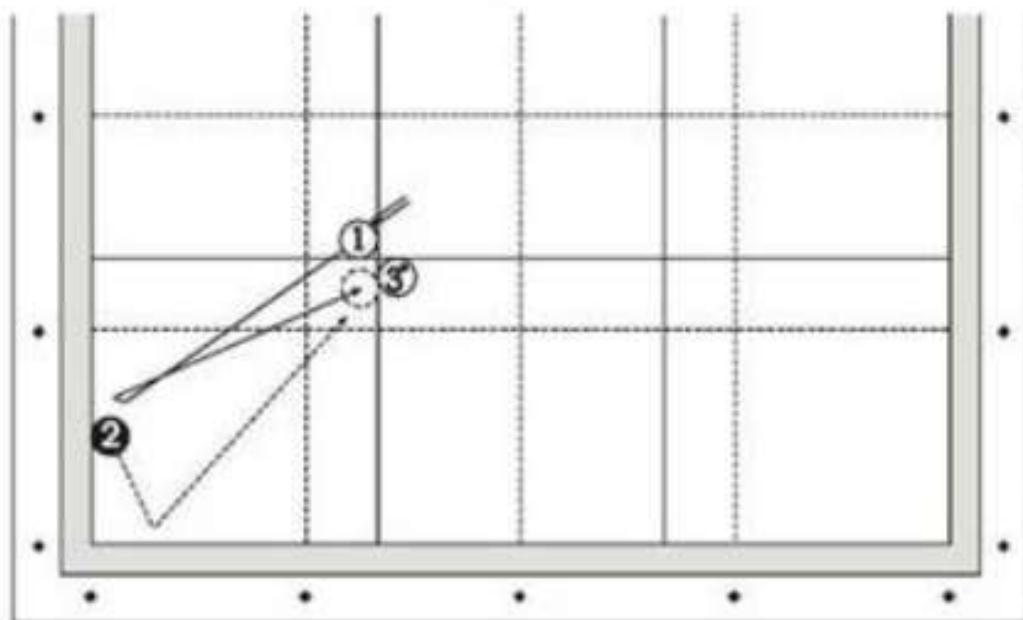
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: bas
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse normale



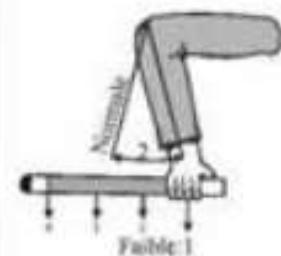
Faible: 1

La quantité de bille est celle nécessaire au rappel de la bille 2, alors que l'effet et la hauteur d'attaque sont ceux nécessaires à diriger la bille joueuse sur la bille 3. Ce rappel de large et ses variantes sont très importants dans les séries.

1.19 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

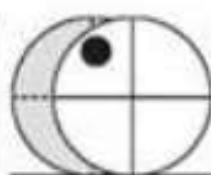
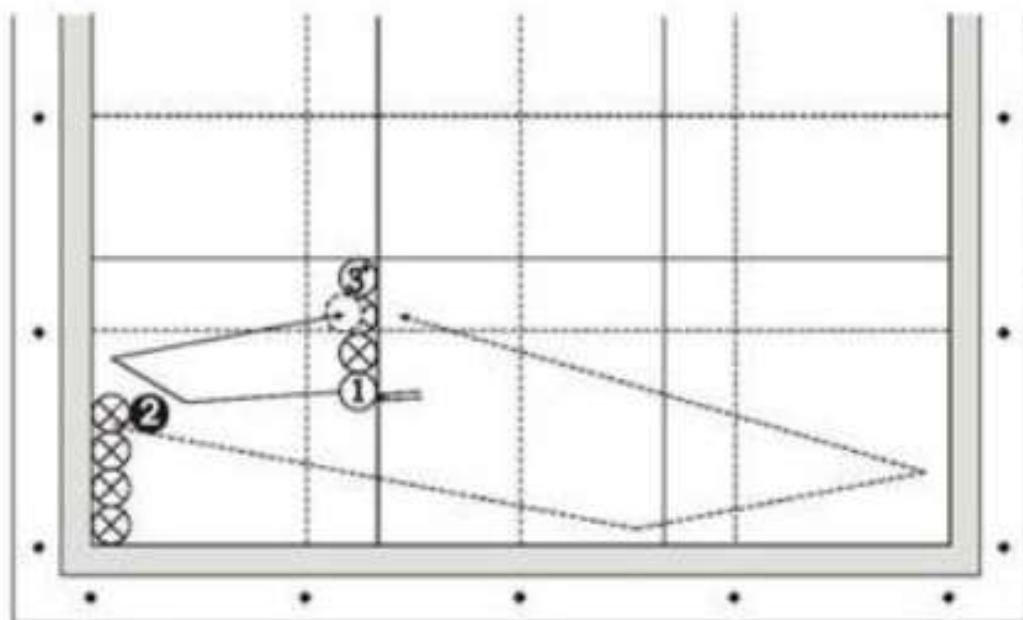


Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à droite
Energie: faible - vitesse normale

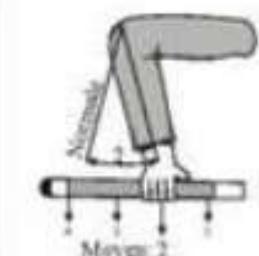


La bille 2 est collée à la grande bande, à mi-distance entre le coin et le premier diamant. La quantité de bille est celle nécessaire au rappel de la bille 2, alors que l'effet et la hauteur d'attaque sont ceux nécessaires à diriger la bille joueuse sur la bille 3.

1.20 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR TROIS BANDES

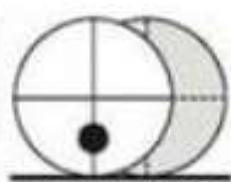
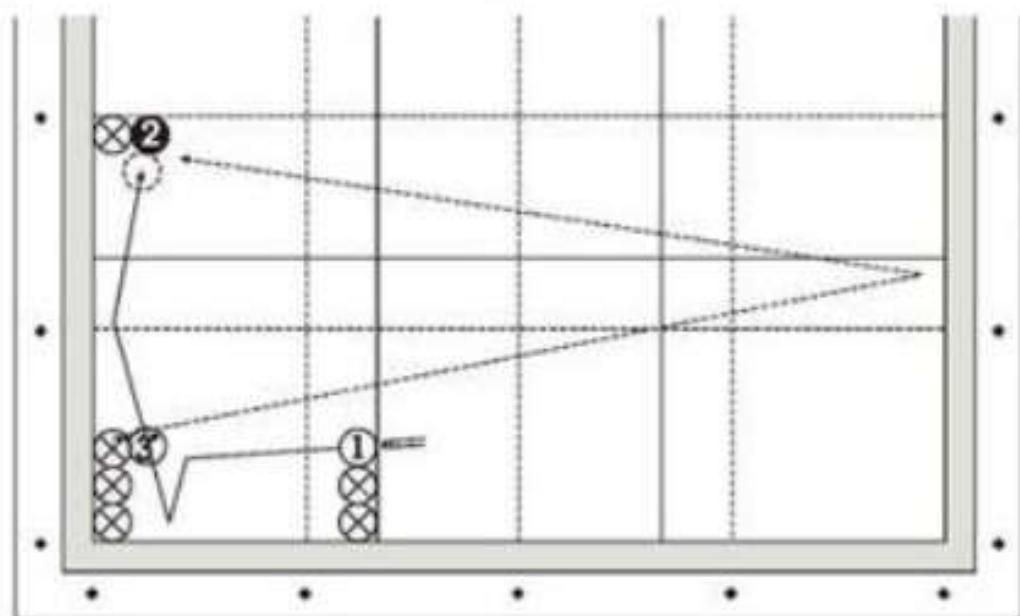


Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

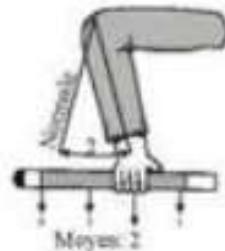


La quantité de bille doit non seulement permettre le retour de la bille 2 dans la zone de rappel, mais aussi transmettre la bonne direction à la bille joueuse. Avec un coulé et un effet maximum, ces deux paramètres ne peuvent pas plus corriger la trajectoire de la bille 1 après le carambolage de la bande. Dès lors, seule la quantité de bille peut diriger la bille joueuse sur la bille 3.

1.21 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES



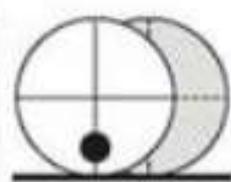
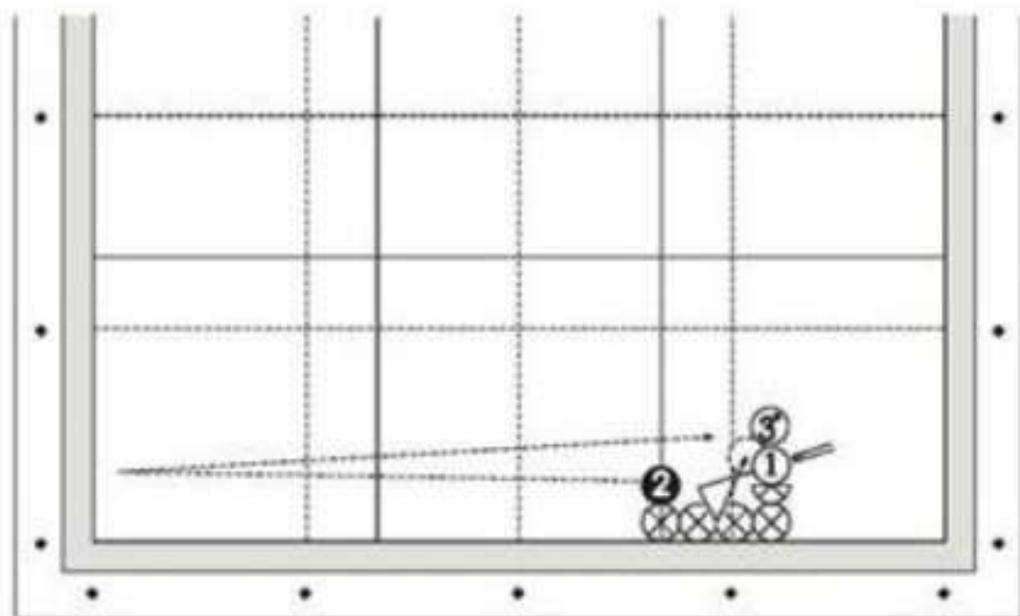
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: demi-rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



Moyen: 2

Ce rappel peut se jouer autant en une qu'en deux bandes pour la bille joueuse. La rentrée de la bille 2 dans la zone de rappel est fonction de la quantité de bille (peut-être très légèrement plus que 2/3 de bille). Pour diriger la bille joueuse sur la bille 3, il ne reste plus qu'à régler la hauteur d'attaque.

1.22 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



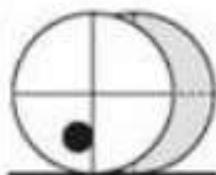
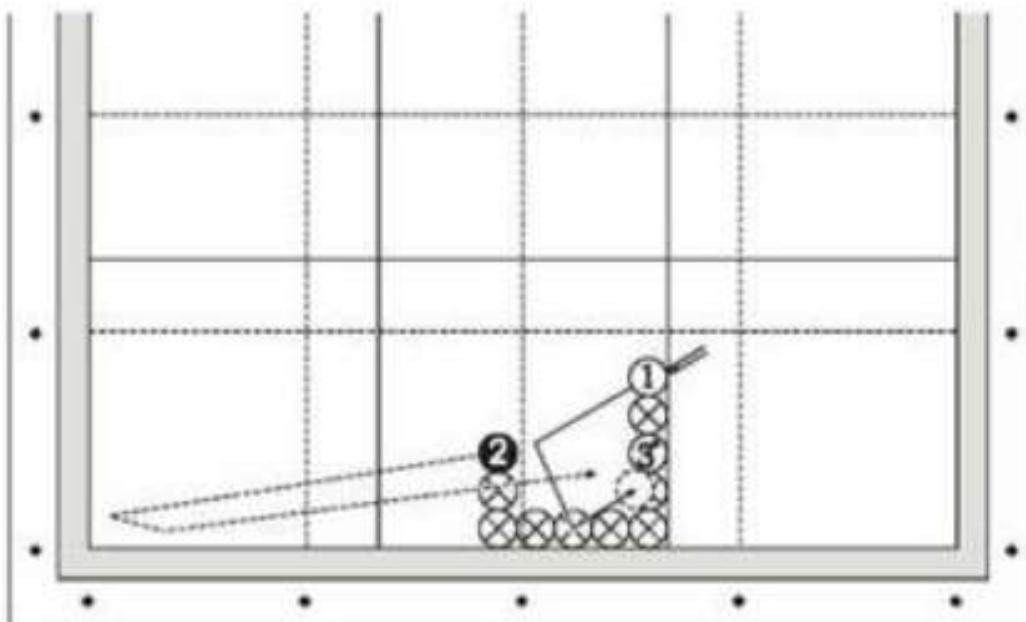
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



Moyen: 2

Le point direct avec un rappel de la bille 2 par deux bandes ne va pas très bien. La bille 2 rentre un peu au-dessus de la zone de rappel. Dès lors, en rappelant la bille 2 par une seule bande et en exécutant le point en indirect, le retour de la bille 2 dans la zone de rappel est meilleur.

1.23 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES

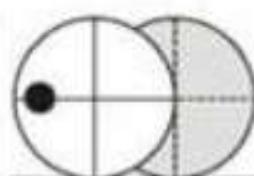
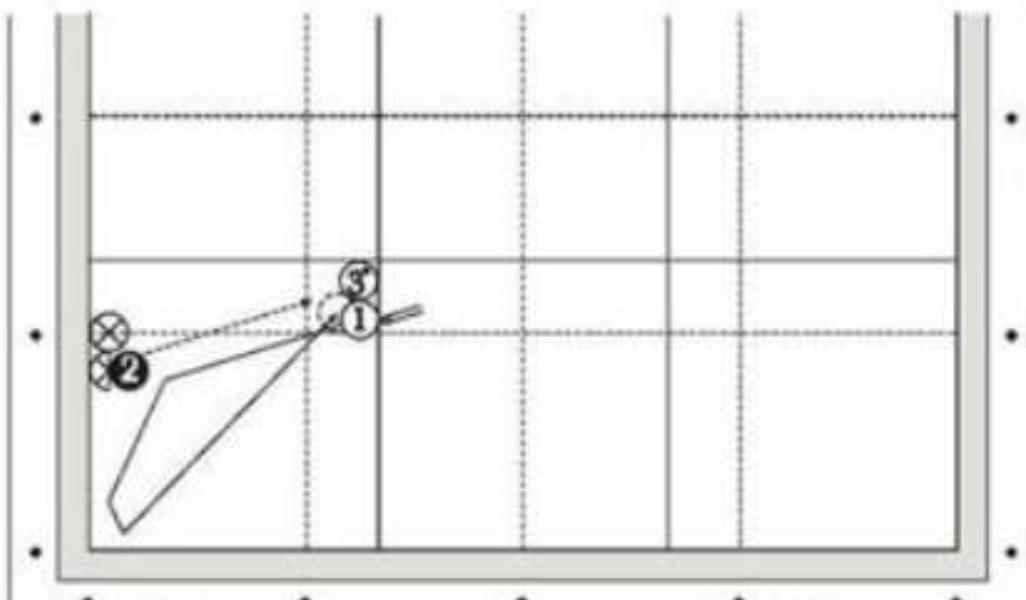


Quantité de bille: $\frac{3}{4}$ de bille
Hauteur d'attaque: très
Effet: un peu d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

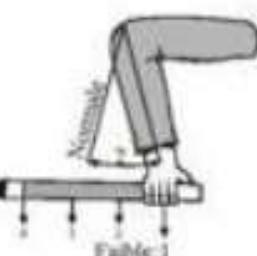


Les $\frac{3}{4}$ de bille devrait être la quantité de bille nécessaire pour que la bille 2 carambole en premier la grande bande. La direction de la bille joueuse est donnée essentiellement par la hauteur d'attaque basse et par l'effet à gauche. En cas de problème d'amorti sur la bille 3, il est possible de jouer sans effet, voire même avec de l'effet contraire.

1.24 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR UNE BANDE

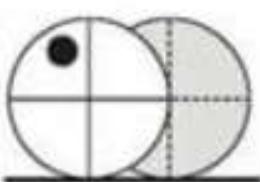
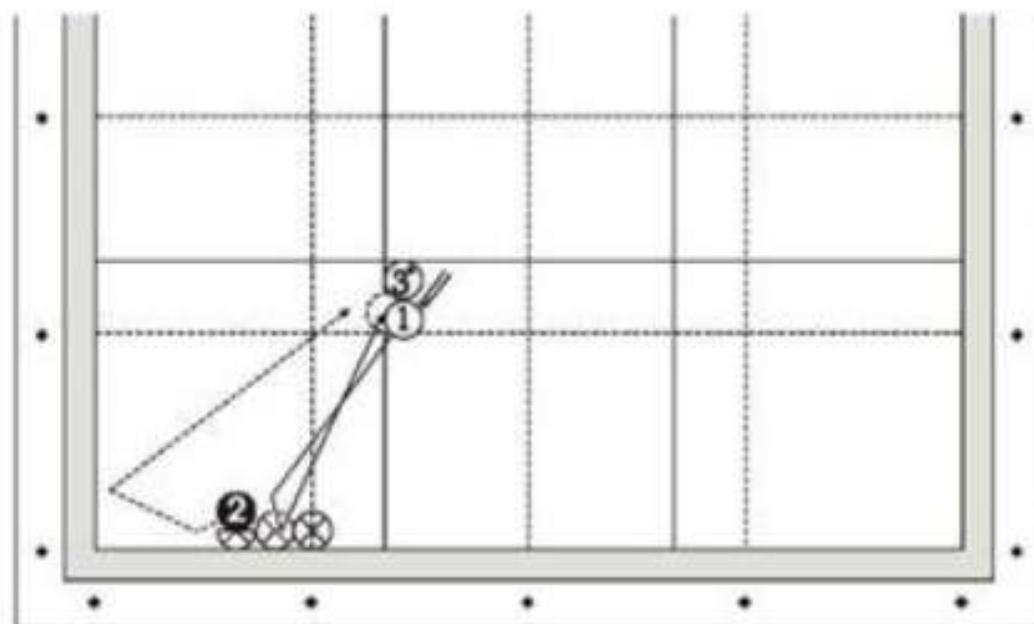


Quantité de bille: $\frac{1}{2}$ de bille
Hauteur d'attaque: au centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale



La difficulté principale réside dans la bonne quantité de bille, soit environ $\frac{1}{2}$ bille. L'effet à gauche et la bonne énergie font le reste dans ce rappel.

1.25 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



Quantité de bille: 1/2 de bille
Hauteur d'attaque: coulé
Effet: effet à gauche
Energie: faible - vitesse normale

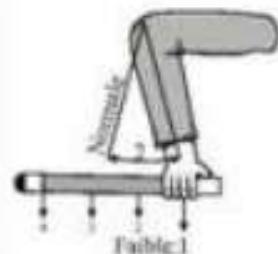
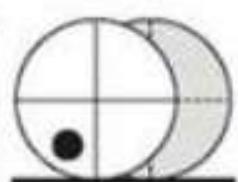
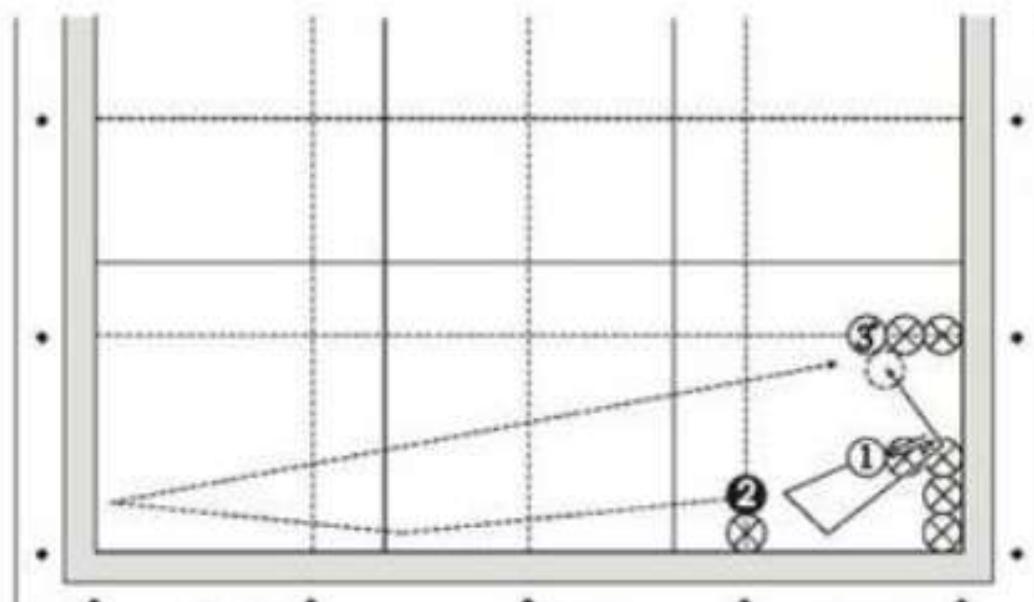


Table: 1

Comme pour le point précédent, la difficulté principale réside dans la bonne quantité de bille, soit environ $\frac{1}{2}$ bille. L'effet à gauche et la bonne énergie font le reste dans ce rappel.

1.26 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES



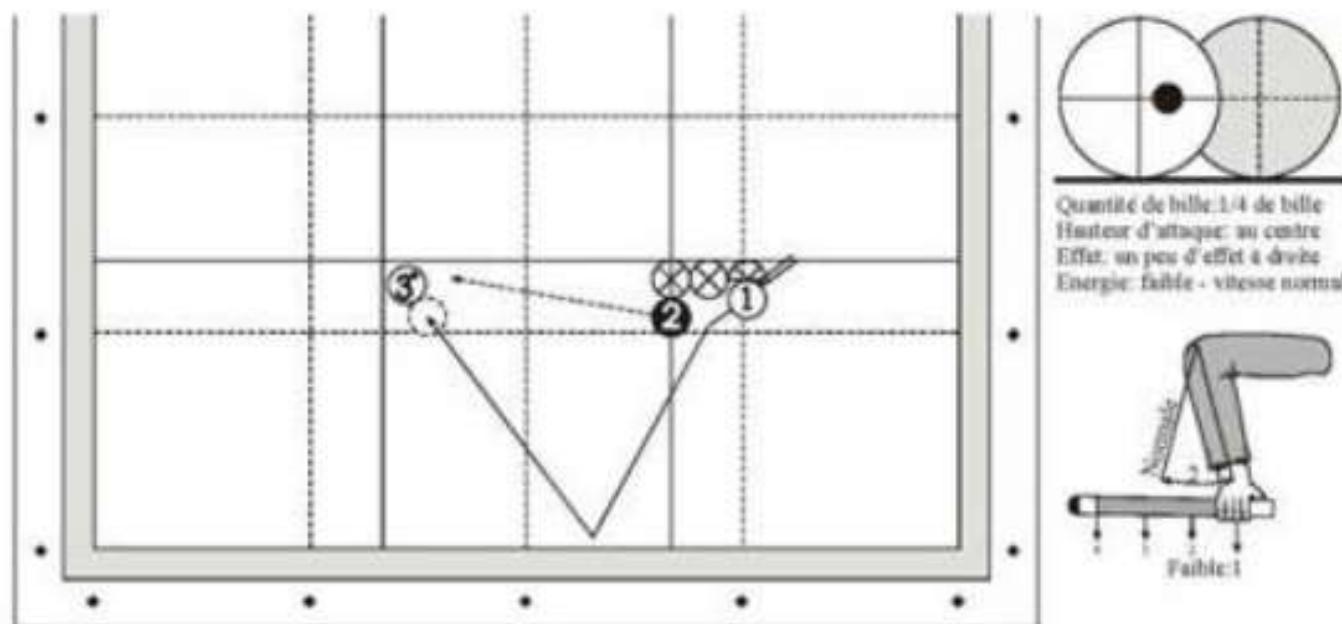
Quantité de bille: 2/3 de bille
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale



Moyen: 2

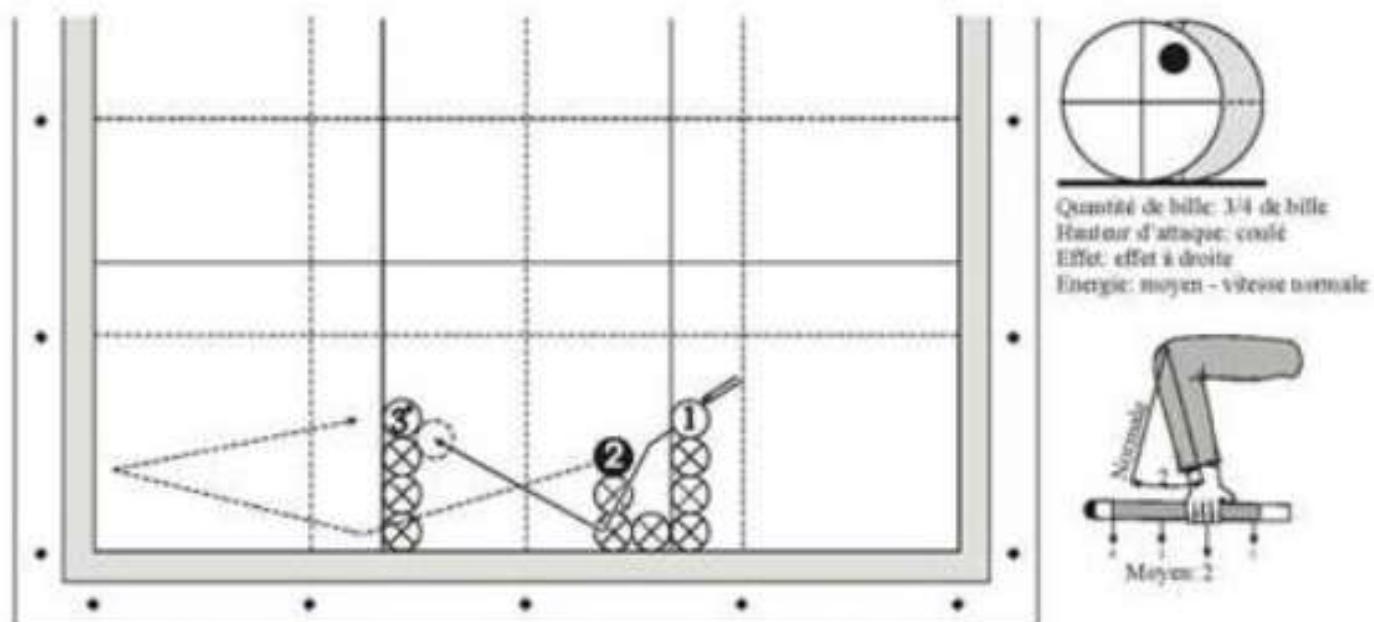
Il est impossible d'effectuer ce rappel de large en direct, d'où le passage de la bille joueuse par deux bandes. Pour effectuer le point, la bille joueuse aurait pu faire une bande, mais il lui faudrait du rétro et de l'effet contraire pour conserver l'amorti. Pour une harmonie simple des forces, il est plus judicieux d'exécuter le point par deux bandes.

1.27 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL DIRECT



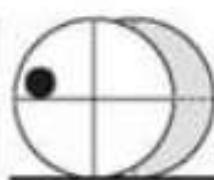
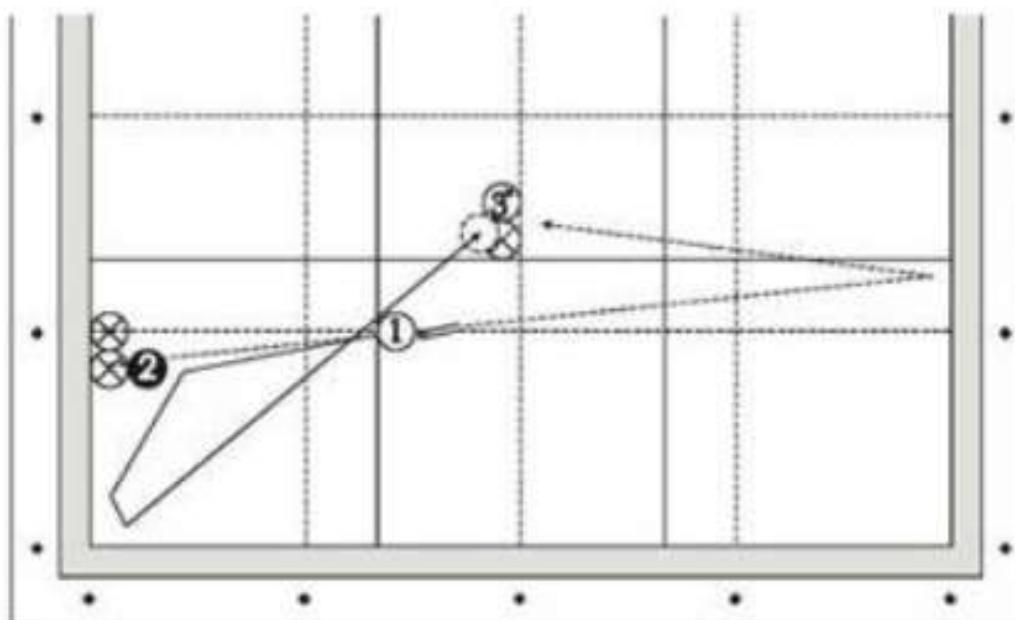
La quantité de bille et l'énergie sont choisies pour que la bille 2 se positionne dans la zone de rappel. Il ne reste plus qu'à donner à la bille 1 la hauteur d'attaque et l'effet pour lui imprimer la bonne trajectoire avant et après le carambolage de la petite bande.

1.28 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR DEUX BANDES



L'effet à droite et le coulé transmettent à la bille joueuse la direction et la force nécessaires à caramboler la bille 3. La quantité de bille est celle qui permet à la bille 2 de revenir dans la zone de rappel. Les deux difficultés de ce rappel sont la réaction de la bille 1 sur la bande et le coulé relativement important en rapport à l'énergie transmise.

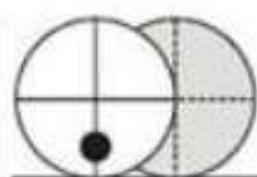
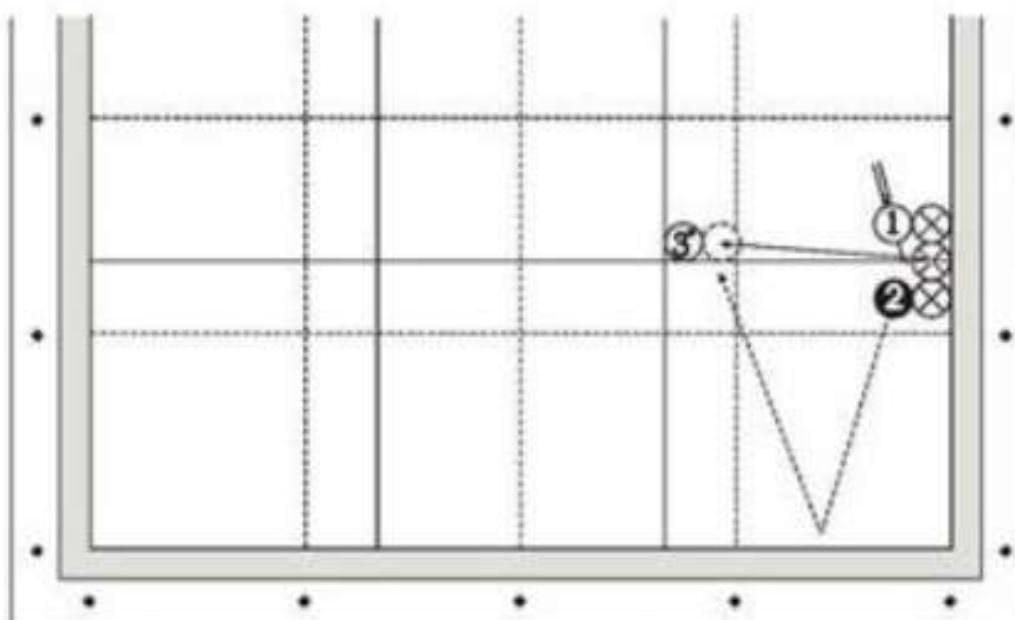
1.29 POINT INDIRECT PAR DEUX BANDES - RAPPEL PAR DEUX BANDES



Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au dessus du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: moyen - vitesse normale

Ce rappel de large est relativement difficile, essentiellement à cause de la quantité de bille, d'environ $\frac{3}{4}$ de bille, voire un peu plus, de façon à juste éviter le contre de la bille 2. Pour le reste des paramètres, il n'y a pas vraiment de difficulté.

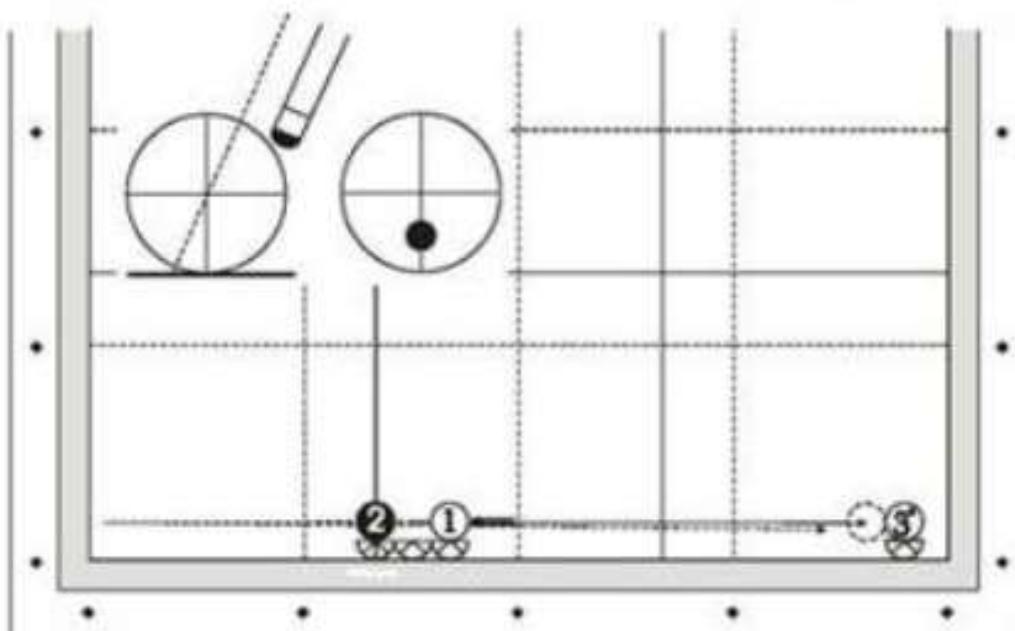
1.30 POINT INDIRECT PAR UNE BANDE - RAPPEL PAR UNE BANDE



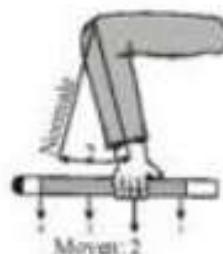
Quantité de bille: 1/2 bille
Hauteur d'attaque: retro
Effet: très effet
Energie: faible - vitesse normale

La difficulté principale est la réaction de la bille 1 sur la grande bande qu'elle touche avant de caramboler la bille 3. Il faut choisir la bonne hauteur d'attaque et le bon effet pour lui donner la bonne direction. La quantité de bille et l'énergie déterminent le rappel de la bille 2 dans la zone de rappel.

1.31 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE - PIQUÉ



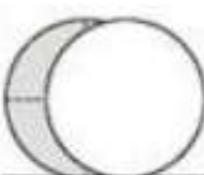
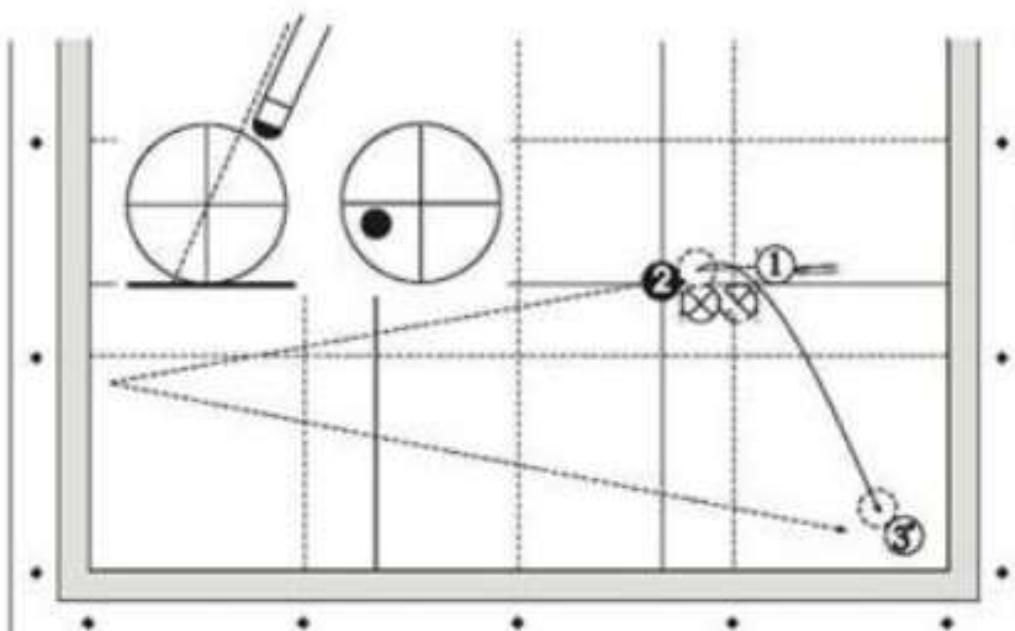
Quantité de bille: plein
Hauteur d'attaque: rétro
Effet: sans effet
Energie: moyen - vitesse normale



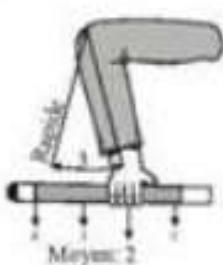
Moyen: 2

Sans le piqué, donc sans une queue inclinée, l'harmonie des forces des billes 1 et 2 n'est pas réalisable. En effectuant un rétro avec une queue plate, la bille joueuse transmet à la bille 2 beaucoup trop de force pour qu'elle revienne dans la zone de rappel.

1.32 POINT DIRECT - RAPPEL PAR UNE BANDE - PIQUÉ RENTRÉ



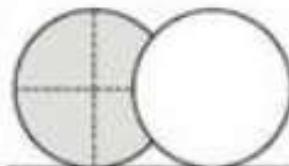
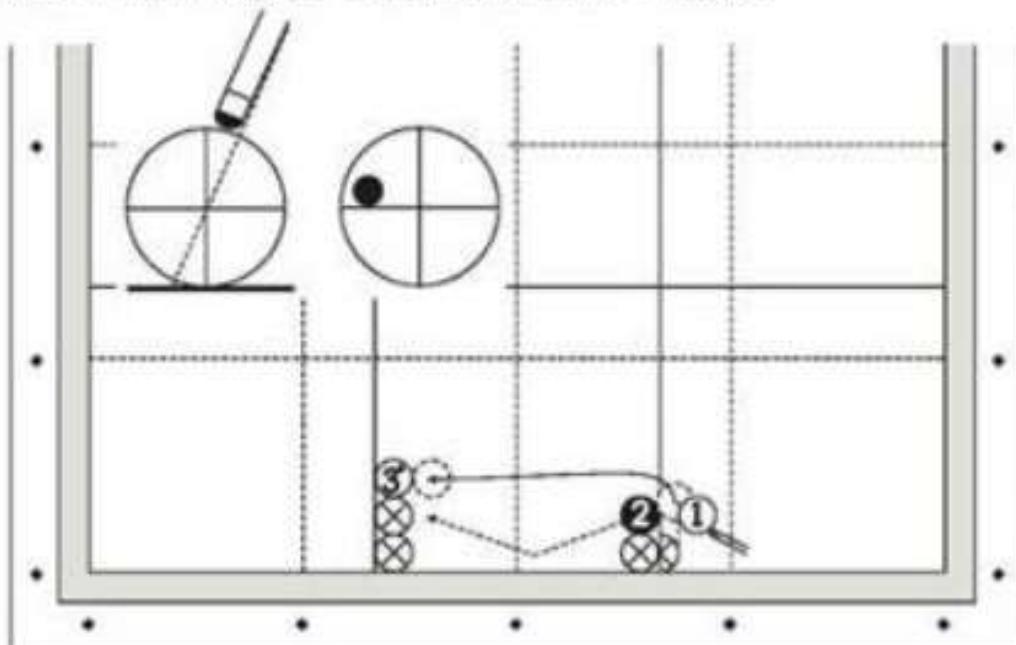
Quantité de bille: 3/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessous du centre
Effet: effet à gauche
Energie: moyen - vitesse rapide



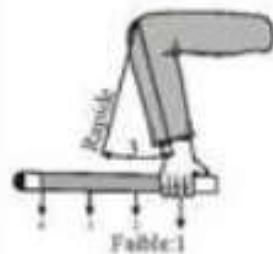
Moyen: 2

Le seul moyen de rappeler la bille 2 en une seule bande est le piqué rentré. En fait, la bille 1 touche la bille 2 sur sa droite, environ $\frac{3}{4}$ de bille. L'inclinaison de la queue, la hauteur d'attaque au-dessous du centre, l'effet à gauche et l'énergie transmettent à la bille 1 les rotations qui lui permettent de courber sa trajectoire et de caramboler la bille 3.

1.33 POINT DIRECT - RAPPEL DIRECT - MASSÉ



Quantité de bille: 1/4 de bille
Hauteur d'attaque: au-dessus du centre
Effet: beaucoup d'effet à gauche
Energie: faible - vitesse rapide



Les billes 1 et 2 sont si proches qu'il est presque impossible d'effectuer un coulé avec la queue plate. En massé, il est possible de contourner la bille 2 et de l'emmener tout de même dans la zone de rappel. A part la quantité de bille, tous les autres paramètres déterminent les rotations de la bille 1 qui lui permettent de courber sa trajectoire et de contourner la bille 2.