



*Voici cinq années que je vous fais connaître les techniques et subtilités du jeu de billard par la publication de livres pédagogiques. Après Les Bases Fondamentales et Les Points de Rappel, **La Série - Jeu du tiers** suit et vient après beaucoup de travail et de réflexion.*

Les Bases Fondamentales décrivent la mécanique des billes, nécessaire à la réalisation particulière du point. Les Points de Rappel montrent la géométrie de la table, le parcours des billes, avec l'intelligence du regroupement. La Série - Jeu du tiers révèle un savoir faire, avec des points évoluant dans le tiers du billard, pour conduire les billes de près et les garder ensemble.

La technique de la série est sans doute la plus complexe et la plus fouillée de notre jeu. Depuis des décennies, les joueurs ont cherchés afin d'augmenter leurs performances, et ils ont trouvés. Les grands champions font des séries de mille points et plus. On ne compte plus le nombre de joueurs réalisant celle de cent. Il y a vingt cinq ans, j'assistais pour la première fois au championnat de France Master de cadre 47/2. Les joueurs alignaient les séries comme moi je mettais du bleu, j'étais illusionné. La facilité des enchaînements, leur simplicité, et surtout leur répétition me laissa penser que cela ne reposait pas essentiellement sur leur qualité gestuelle, mais qu'il devait y avoir une quelconque méthode. En regardant ces champions, je fus envahi du désir de leur ressembler. Plus que tout je voulais jouer et apprendre, apprendre à jouer. Jouer avec les billes comme ils le faisaient, connaître les secrets de leurs techniques, les clefs de leur succès.

Aujourd'hui le chemin parcouru montre que je ne me suis pas trompé. Cette technique du jeu de série, élaborée, minutieuse, méticuleuse, riche et rigoureuse, est semée de connaissances, c'est son revers, mais elle nous évite une gestuelle d'exception. Aussi comment pouvais-je vous la présenter dans un livre respectant une pédagogie claire et simple, pour que vous puissiez à votre tour, la comprendre aisément, augmenter votre niveau, et conduire les billes dans de longues séries. Avec deux volumes que compte La Série - Jeu du Tiers, mon travail est maintenant fini et vos progrès me diront si ce travail était bien fait.

Je souhaite que vous trouviez en ces pages, où j'ai donné les éléments indispensables pour réaliser facilement cent points de série et plus, vos réponses, et avec elles, le goût du billard bien fait, l'attrait de la perfection, le plaisir de progresser, et le désir de jouer avec les billes, encore plus longtemps.

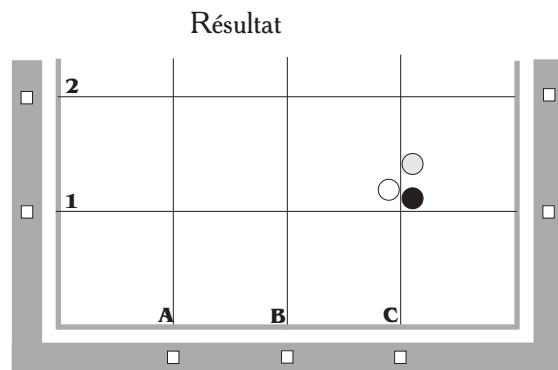
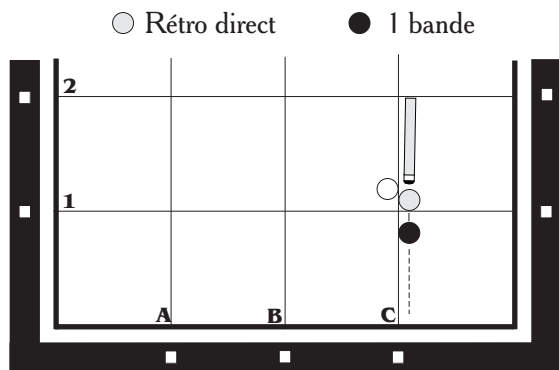
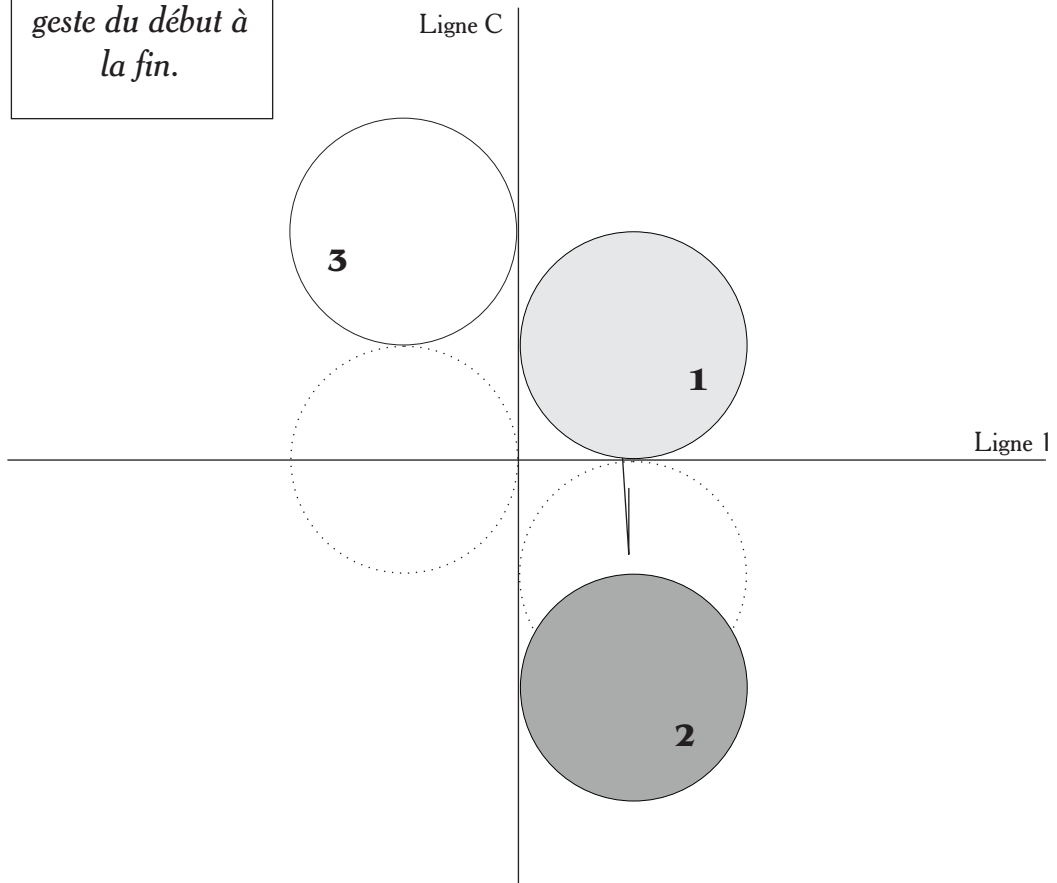
Bon billard à toutes et à tous.

Cordialement.

Laurent Guénet

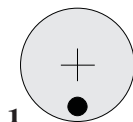
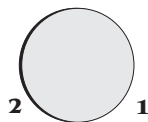
*Ne quittons pas
la posture
précipitamment.
Appliquons nous
à poser notre
geste du début à
la fin.*

LE RETRO BARRAGE



QUANTITE

Plein moins le minimum, presque le plein intégral.

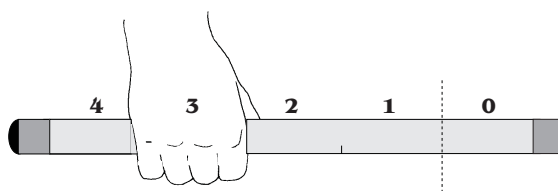
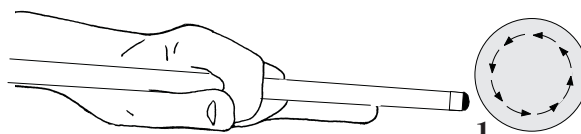


EFFET

Sans effet pour le meilleur parcours de la bille 2.

HAUTEUR D'ATTAQUE

Malgré une courte distance 1-3, ce rétro barrage demande une attaque très basse. Si nous jouons moins bas, nous devons jouer plus fort et la 2 devient plus difficile à contrôler.

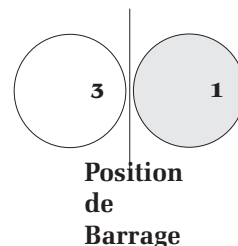


GESTE

La position de corps basse, bien allongée sur le billard pour mieux viser la quantité. La main sur l'arrière de la queue. Le chevalet bouclé, ferme, pour une attaque précise, et dix centimètres de flèche. Nous traversons la 1 d'un geste posé, souple et mesuré.

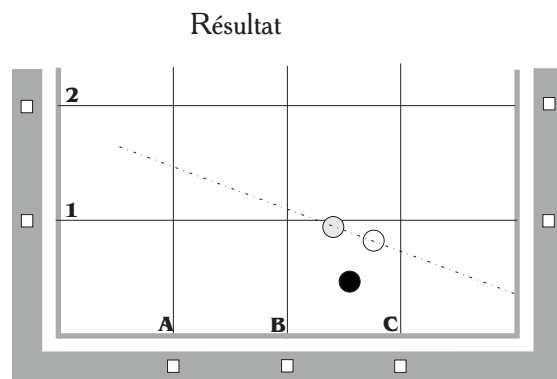
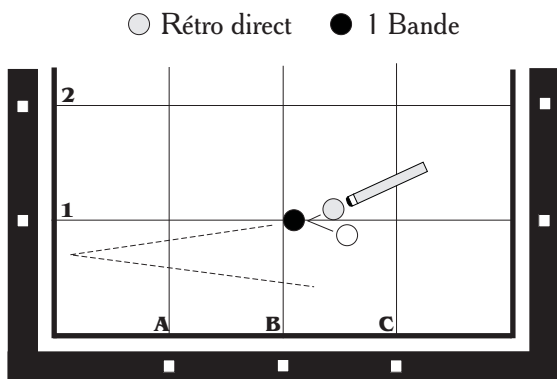
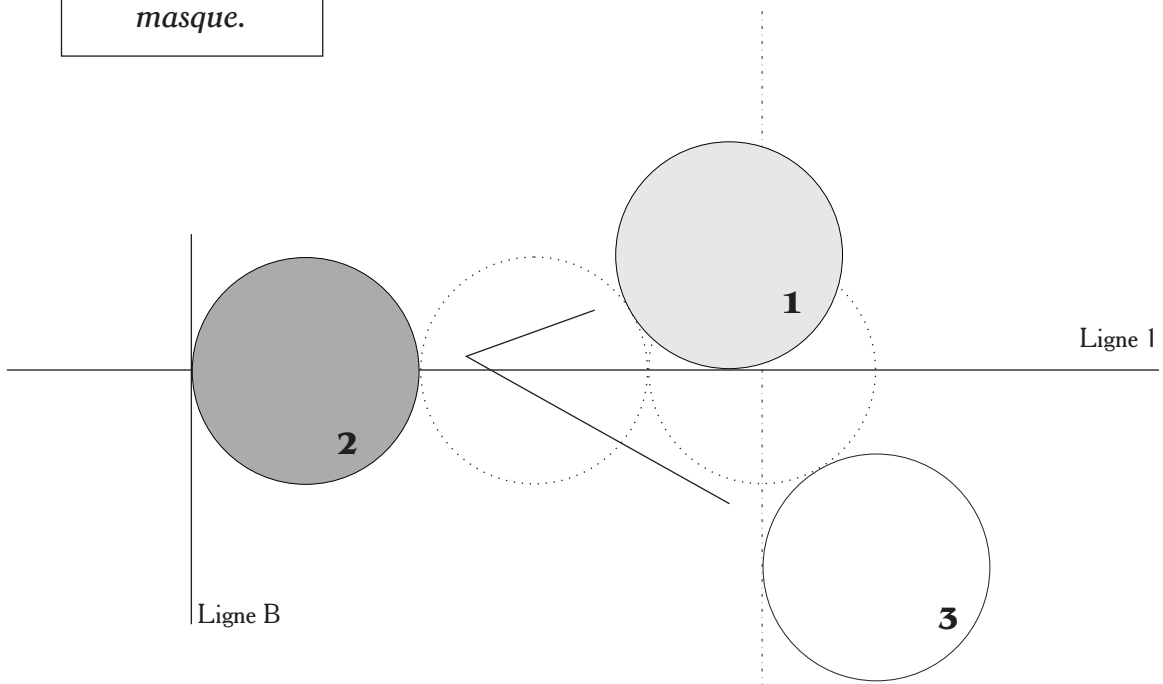
Dans ce Rétro Barrage avec rappel de la 2 par la petite bande, le rapport des vitesses est idéal si nous jouons au plus bas. Malgré une gêne physique occasionnée par la situation géographique du coup, ce rétro barrage est un coup facile. Installons nous bien en face du point, même si il faut nous dresser sur la pointe des pieds avant de se pencher sur le billard. Respectons le plus possible l'alignement, visage - queue (voir volume 1).

Lecture du point: Deux possibilités s'offrent à nous puisque nous pouvons jouer la rouge ou la blanche. En jouant la blanche (la 3 sur le dessin), les billes s'écartent davantage, il n'y a aucune possibilité de rappel. Par contre sur la rouge, en suivant la règle incidence = réflexion, l'axe 1-2 nous montre qu'en jouant le plein la 2 revient à son point de départ. Cette quantité peut elle nous permettre de faire le point? Oui, avec du rétro nous arrivons sur le bord de la 3 et cela suffit. Ce rétro demande, même en jouant très bas, une force importante au risque de voir la bille 2 revenir rapidement et bousculer les billes. C'est pour cette raison que nous créons un barrage, afin de la stopper.



La bille 2 ne doit pas dépasser la 3 et finir son parcours dans le coin dominé pour éviter le risque d'un masque.

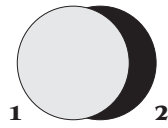
LE RETRO PLACEMENT



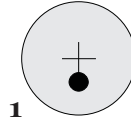
Placement en dominante direction grande bande

QUANTITE

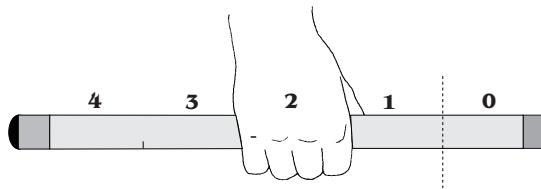
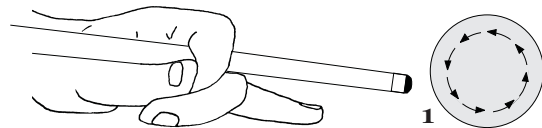
Trois quarts de bille pour la direction des billes 1 et 2.

**EFFET**

Sans effet. Il est inutile de modifier le parcours de la 2.

**HAUTEUR D'ATTAQUE**

Attaque demi basse pour la vitesse de notre bille.

**GESTE**

La position de corps est basse. Nous jouons à plat ou légèrement incliné. Le geste est lent, souple, mesuré.

Nous voici avec une nouvelle famille de points que nous appelons **Rétro Placement**.

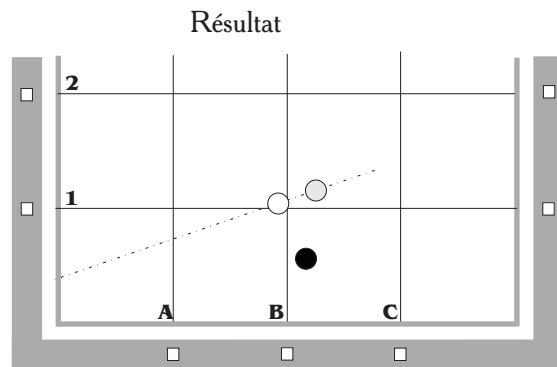
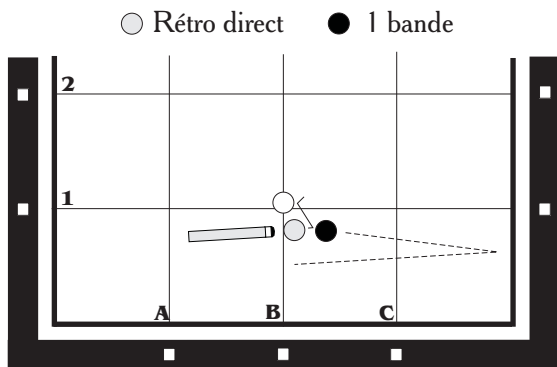
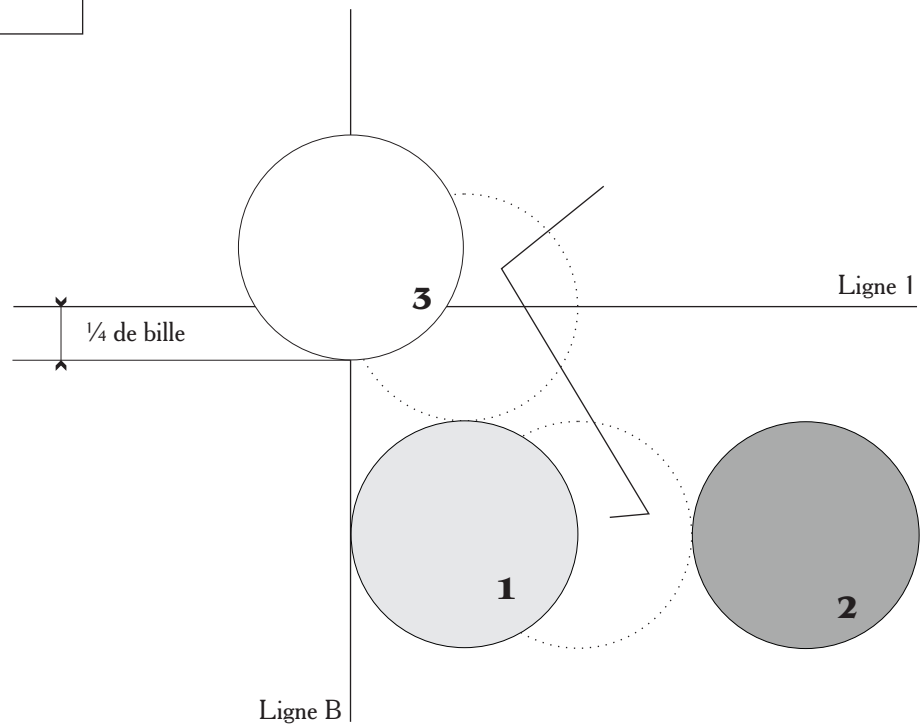
Contrairement au point de barrage, un rétro placement ne donne pas systématiquement les billes de près. Sur cette position, nous apercevons que le biais 1-2 ne permet pas de faire revenir la 2 au côté de la 3, tel que nous le faisons dans le point de barrage. En effet, si nous jouons la quantité permettant à la 1 d'arriver sur le bord de la 3 pour créer le barrage, la 2 prend la direction de la petite bande. Si nous jouons la quantité nécessaire au retour de la 2 dans le barrage, il devient alors impossible de le créer. Il est donc idiot de jouer cette solution qui ne donne rien.

Nous jouons donc un placement. En jouant le rétro sur la rouge, notre bille doit se positionner sur la 3 afin qu'au point suivant nous puissions la jouer avec un rappel. Il est fort probable, si nous réalisons correctement le coup, que nous obtenions un point de barrage ou encore un rétro placement.

Pour obtenir le meilleur placement, il faut que la bille 1 pousse la 3 en direction du coin, tendance grande bande. Nous appelons cela dans le langage propre au billard, le placement en DOMINANTE.

La bille 2 ne doit pas dépasser la 3 et finir son parcours dans le coin dominé pour éviter le risque d'un masque.

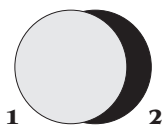
LE RETRO PASSAGE



Dominante direction grande bande

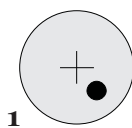
QUANTITE

Environ trois quarts de bille.



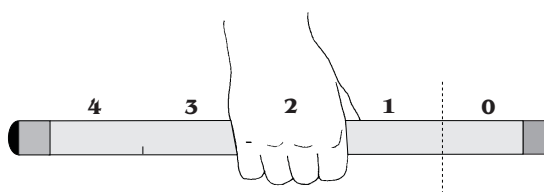
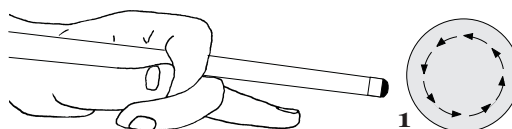
EFFET

Effet à droite pour engrener sur la 3.



HAUTEUR D'ATTAQUE

Demi bas pour la direction de notre bille.

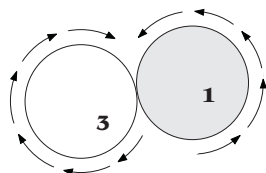


GESTE

La distance 1-2 est réduite, donc peu de flèche et main avancée sur la queue de billard. Le geste est court à cause de la distance 1-2, rapide pour faire revenir la 2, toujours mesuré, et joué avec une légère inclinaison.

Le point de barrage étant impossible sur ce biais 1-2, nous voici avec une nouvelle famille de point de placement. Sur cette position, la 1 se trouve entre les deux autres billes. Après carambolage, il est facile de prévoir que la 2 restera dans le tiers alors que la 3 le quittera. Nous devons en conséquence construire un placement sur la 3 avec le **Rétro Passage**.

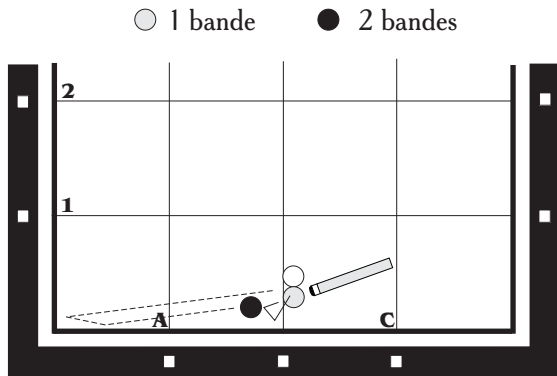
Exactement rétro sur la rouge, pour arriver sur la 3 côté extérieur, DOMINANT le tiers. Au coup suivant nous jouons la blanche en la rappelant par la grande bande, si le placement dominante tendance grande bande est respecté. Il s'agira d'un rétro, d'un coulé, d'un angle droit, avec barrage ou placement.



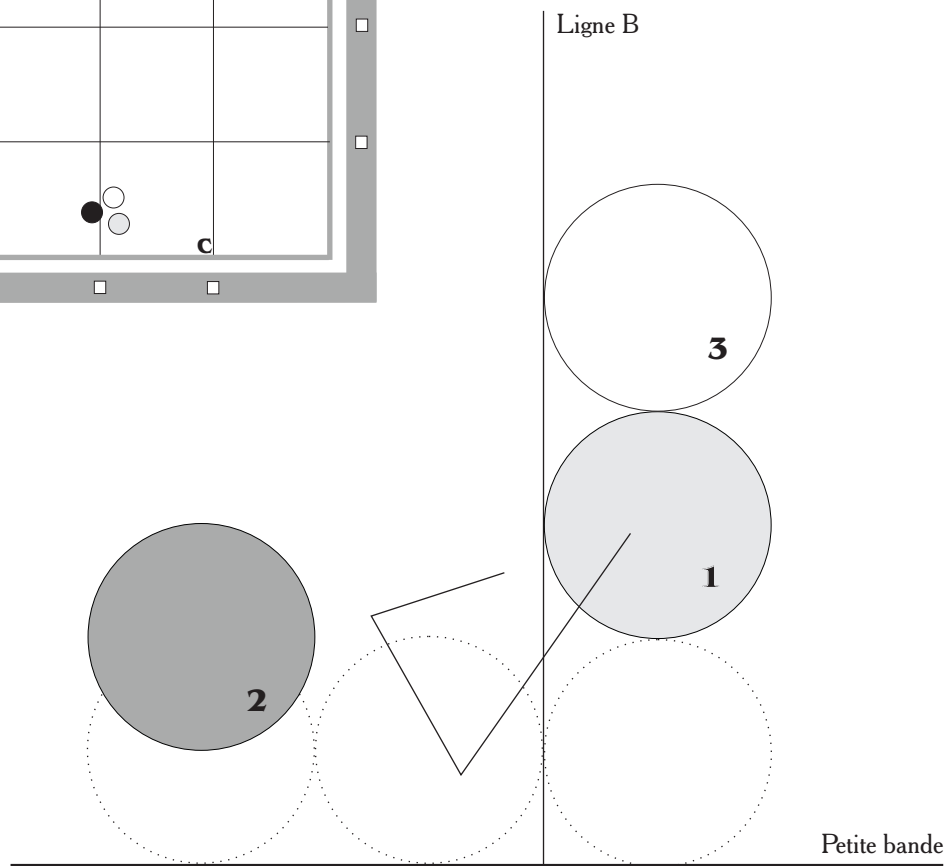
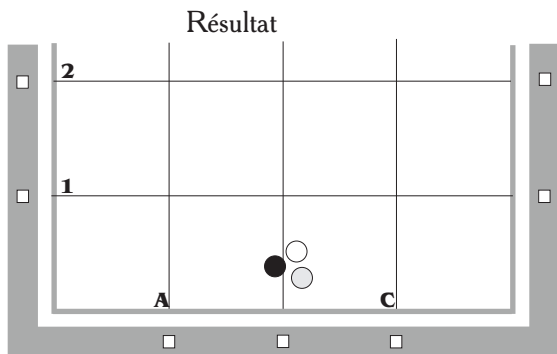
L'effet contraire, à droite, favorise le passage. Au contact de la 3, la 1 engrène pour mieux s'extérioriser. Si nous arrivons trop plein sur la 3, l'effet donne une chance supplémentaire d'obtenir un bon placement. Si nous arrivons trop fin, mieux vaut trop de dominante que pas assez.

La bille 2 ne doit pas finir son parcours dans le coin dominé sinon c'est le masque.

LE UNE POUR DEUX



Dans le Une pour Deux, nous employons le réglage des compensations quand le réglage naturel ne permet plus de réussir le point, ou si il ne donne pas un rapport des vitesses idéal au regroupement.



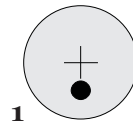
QUANTITE

Plus de trois quarts de bille pour la direction de la 2.



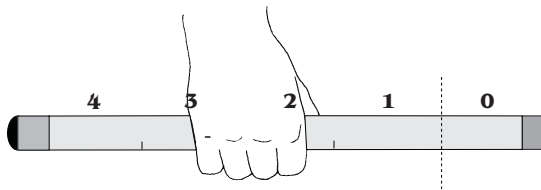
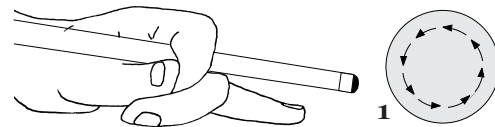
EFFET

Sans effet pour un bon rapport des vitesses.



HAUTEUR D'ATTAQUE

Demi bas pour la direction de la 1.



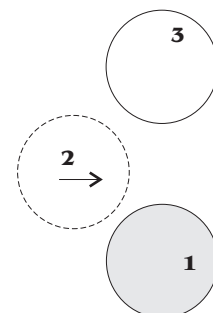
GESTE

Avec dix centimètres de flèche environ, la main placée au milieu de la queue est relâchée. En position de corps relevée, le geste est rapide.

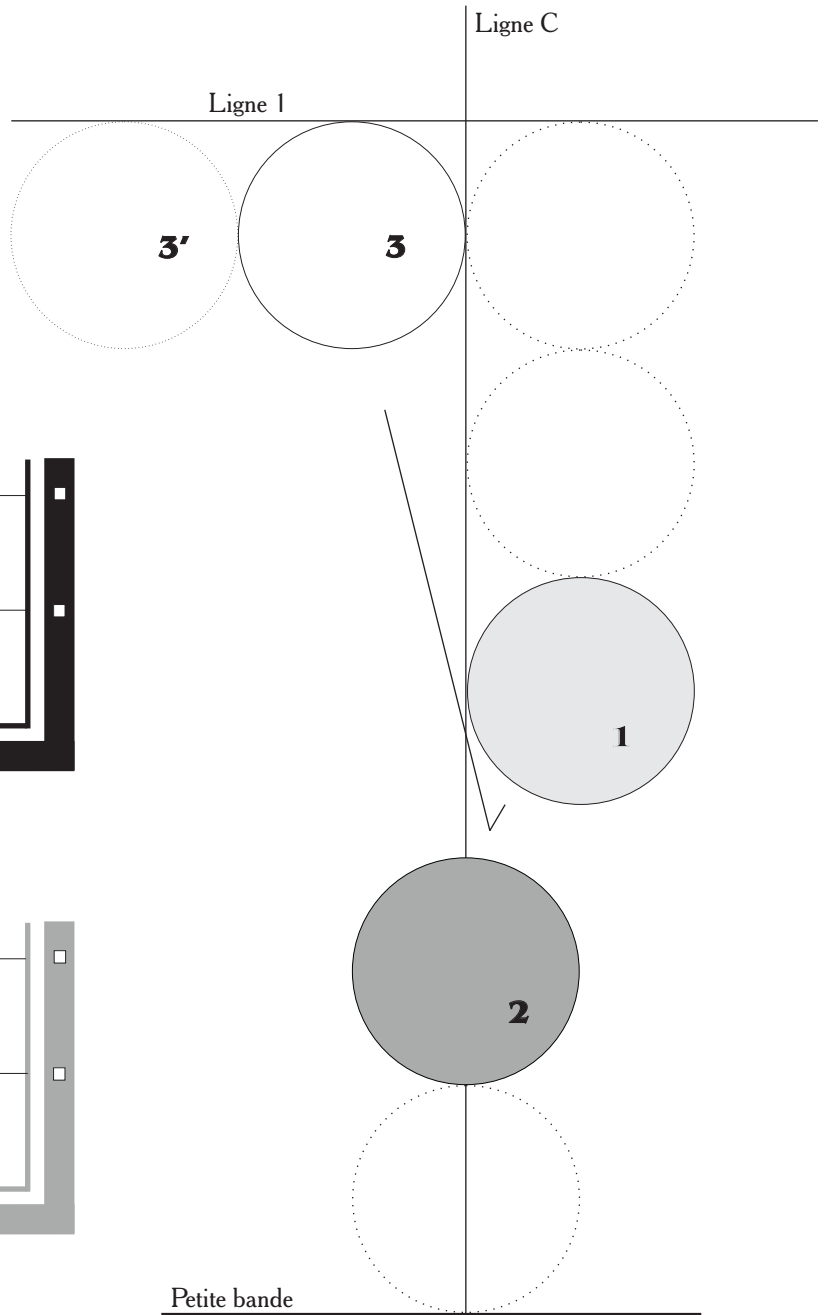
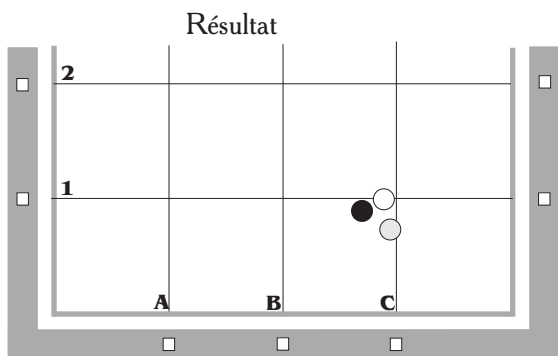
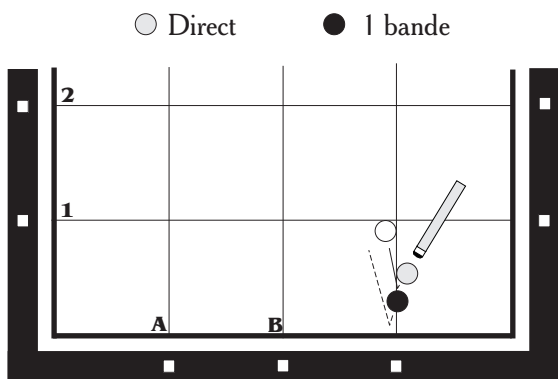
Les Une pour Deux se présentent dans la série aussi souvent que les autres points de rappel. Dès lors, nous devons les posséder le plus parfaitement possible et serons toujours très exigeant quant au résultat obtenu sur ces points. Il faut se rappeler qu'une série est faite de point bien jouer.

Ce Une pour Deux est un des plus classique. Nous dominons la bille rouge, ce qui nous permet de la rappeler par deux bandes. La 3, même si elle n'était pas collée à la 1 resterait la 3. Jouer un petit point en passant entre les billes ne ferait que les écartées, en donnant un point de rappel plus difficile.

La bille 1 arrive amortie sur la bille 3 et la déplace au maximum d'une demi bille. Si nous la déplaçons plus, un trou est créé entre la 1 et la 3 où la bille 2 peut venir s'y placer et nous masquer.

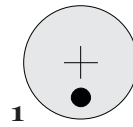
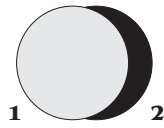


LE PIQUE DIRECT



QUANTITE

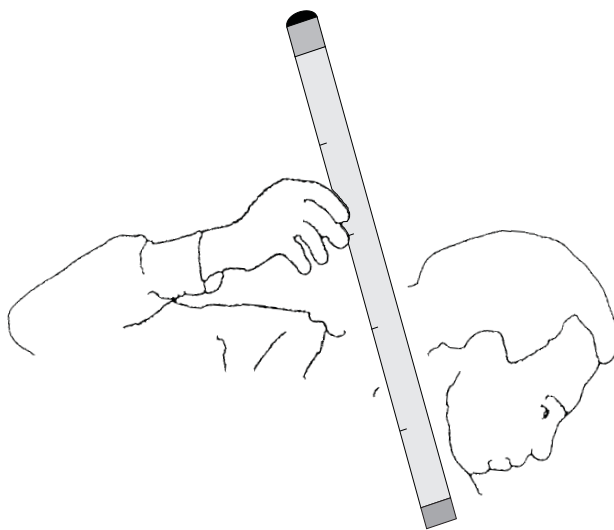
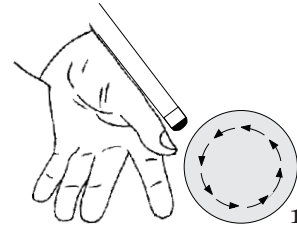
Trois quarts de bille pour la direction de la 1 et le rappel de la 2.

**EFFET**

Sans effet.

HAUTEUR D'ATTAQUE

Attaque "piqué" pour donner le maximum de recule à notre bille.

**GESTE**

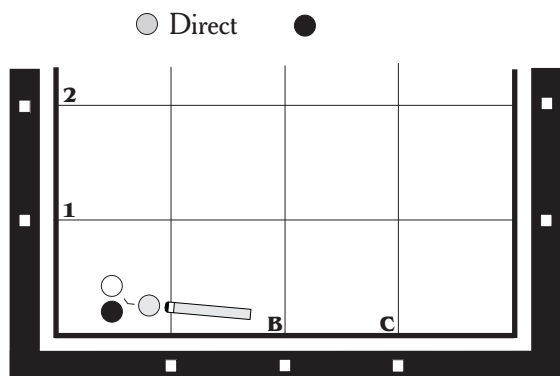
Position de corps debout. La queue a 80° de verticalité environ. Le chevalet est proche de la bille 1 avec une petite flèche. Le geste est donné en mesure et pénétrant.

Piqué Direct les billes devant soi.

Même si de cette façon les billes se dirigent vers le milieu de la table, il est préférable de le jouer ainsi. Jouer ce point en voulant reprendre la dominante reste très dangereux. Les billes ne sont pas orientées comme sur le point précédent où le plein de la 2 dirigeait la 1 sur la finesse de 3. C'est pour cette raison que nous abandonnons la reprise de la dominante car il est toujours plus facile de caramboler la 3 sur son plein que sur la finesse. Et la quantité à trouver pour le carambolage en dominante est très précise donc trop difficile. En jouant les billes devant soi nous retrouvons aisément les billes en lunettes. Au résultat nous préparons un passage pour reprendre la dominante.

En 3' nous pouvons jouer la reprise de dominante.

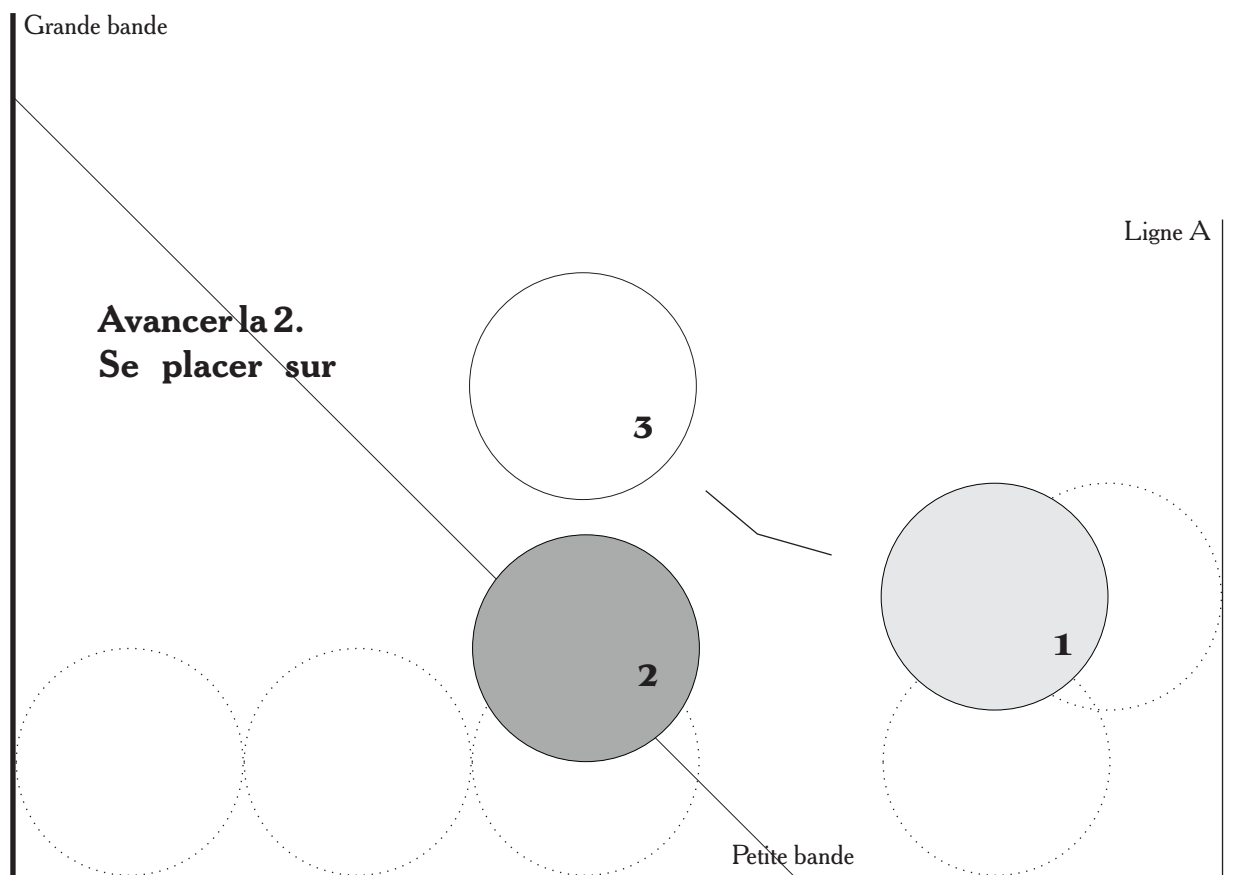
L'AMERICAINE



Premier point du passage de coin en 2 temps.

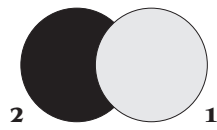
Après avoir mis les billes 2 et 3 à niveau, nous les retrouvons déjà un peu écartées. Notre bille est plus proche de la rouge, c'est cette bille que nous jouons en 2. Du fait de l'écartement 2-3, il est préférable de jouer tout de suite le point de placement. Nous devons pousser les deux billes, environ d'une demi bille chacune. Au point suivant nous jouons le point de passage du coin.

Attention de ne pas coller la rouge à la petite bande pour se garantir plus de possibilités sur le point de passage du coin.



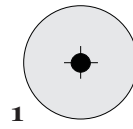
QUANTITE

Un peu plus du quart de bille.



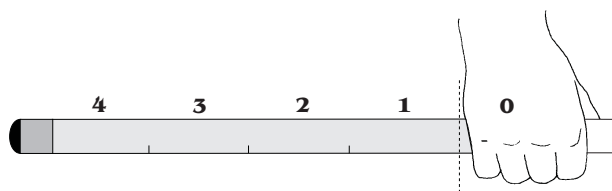
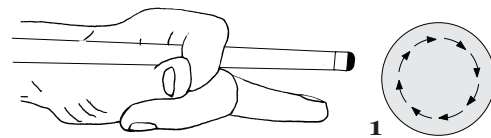
EFFET

Sans effet.



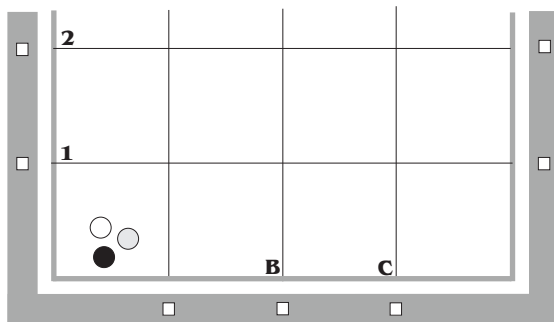
HAUTEUR D'ATTAQUE

Rotation naturelle. Attaque centre, demi haute, peu importe.

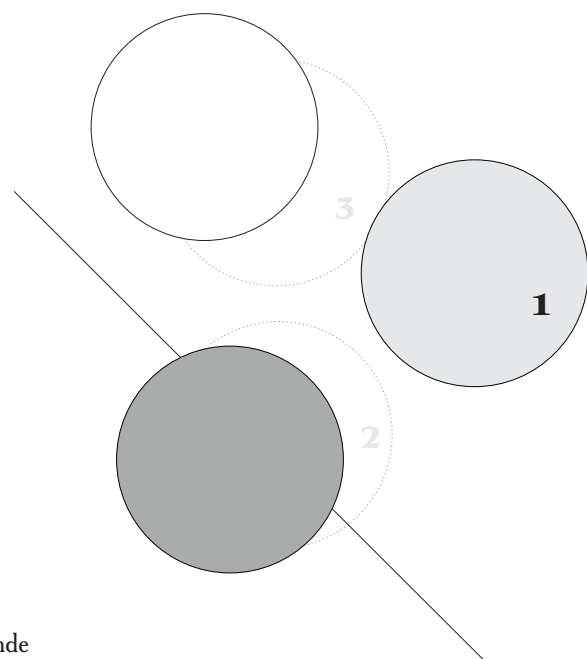


GESTE

Un chevalet bouclé et une flèche courte. La main arrière avancée devant le centre d'équilibre de la queue pour jouer le moins fort possible. En position de corps relevée haute, le geste est donné doucement.



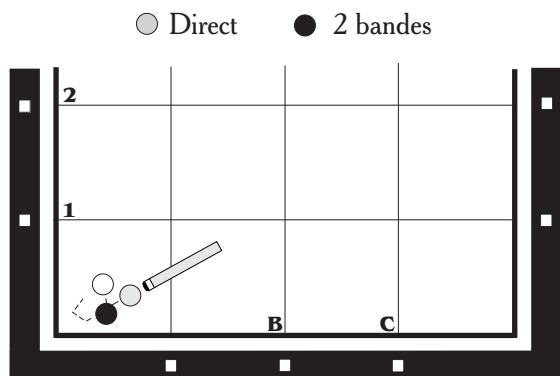
Résultat



Grande bande

Petite bande

L'AMERICAINE

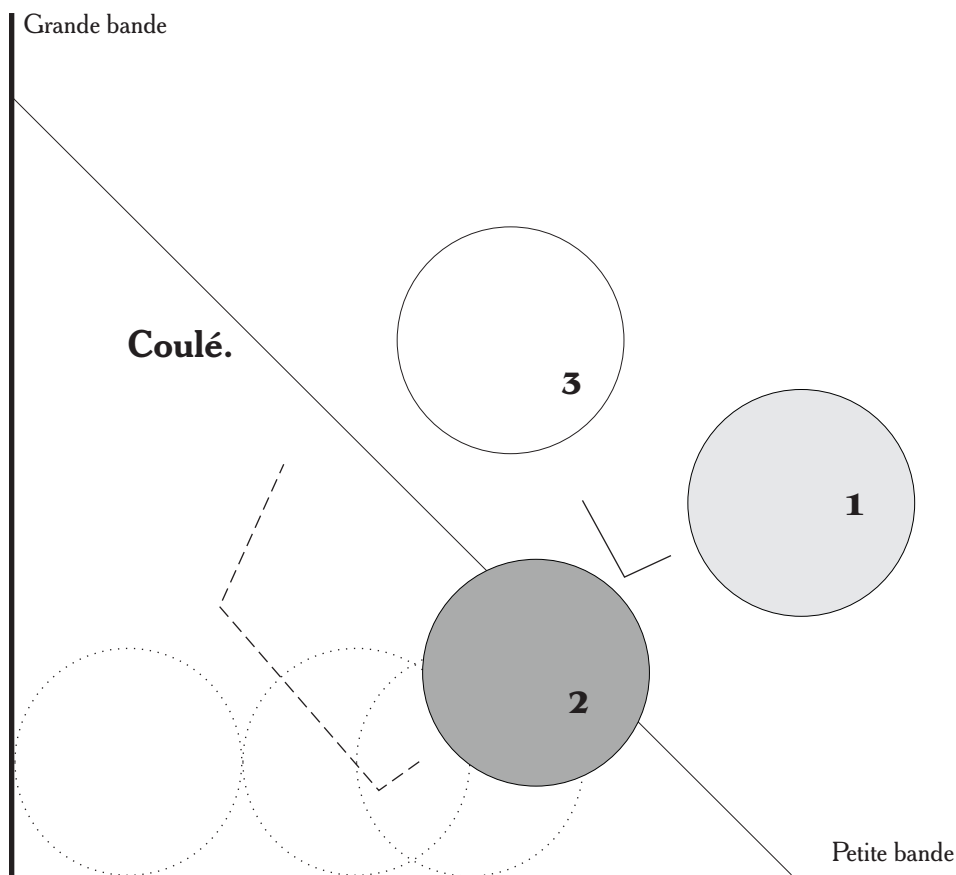


Deuxième point du passage de coin en 2 temps.

Passage de coin avec pour la bille 2 deux bandes, et direct pour la notre.

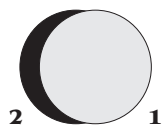
L'écartement 2-3 n'est pas trop important, environ une demi bille. Nous jouons direct mais en jouant coulé sur la 2. Cela permet de mieux caramboler la 3 pour la pousser parallèle à la grande bande. Au résultat nous obtenons un Point de Rail parallèle, avec un bon carambolage de 3, sinon il sera plus frontal.

Pensons au carambolage de la 3 pour aussi ne pas fermer l'espace entre la 3 et la grande bande afin d'accueillir la 2.



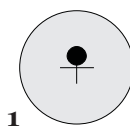
QUANTITE

Plus de trois quarts de bille.



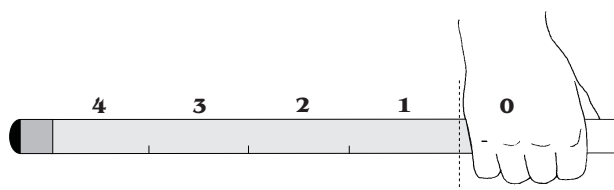
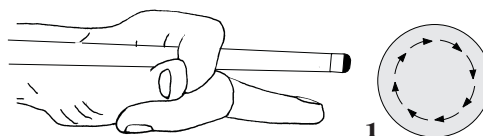
EFFET

Sans effet.



HAUTEUR D'ATTAQUE

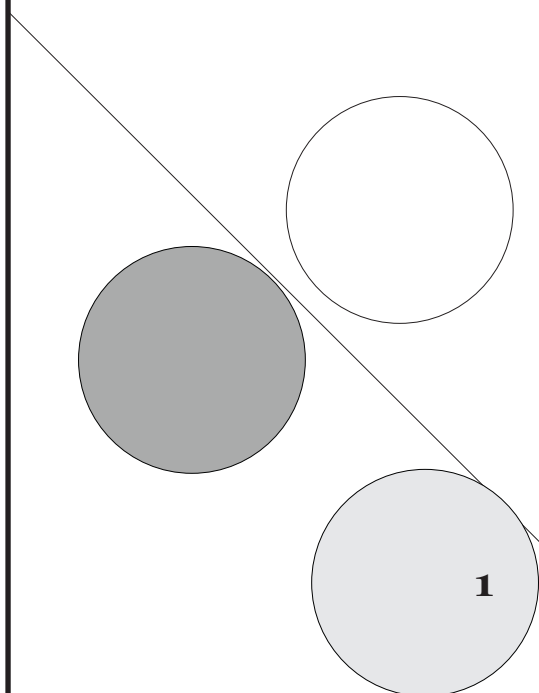
Rotation naturelle. Attaque demi haute.



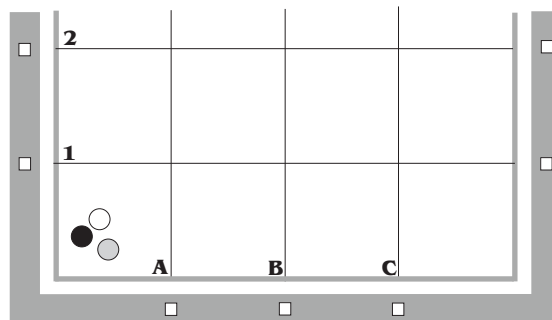
GESTE

Les billes sont proches, nous conservons les mêmes dispositions. Il faut tout de même soutenir le coup de queue pour le trajet de la bille 2.

Grande bande



Petite bande



Résultat
Le Rail.

TABLE DES MATIERES

AVANT PROPOS	7	LE PETIT POINT	201
MON CONSEIL AUX JOUEURS	8	- Avancer la 2 et rester sur la 3	
LES POINTS DE BARRAGE	11	- Déborder la 2 et la 3	
- Le rétro barrage		- Extérioriser la 3	
- Le barrage hauteur		LE MASSE ET DEMI MASSE	209
LES POINTS DE RETRO	41	- Le demi massé	
- Le rétro placement		- Le massé	
- Le rétro arrière		L'AMERICAINE	225
- Le rétro passage		- Le rétro contre	
- Le rétro placement longueur		- Le coulé contre	
- Le rétro billes devant soi		- La finesse contre	
LES POINTS INDIRECTS	83	- La berceuse contre	
- Le une pour deux		- Le balayage	
- Le une pour une		- Le rétro peu de bille	
- Le une pour trois		- Le piqué peu de bille	
- Le deux pour une		- Le rail	
- Le deux pour deux		- Tourner le petit coin	
LES PIQUES	131		
- Le piqué direct			
- Le piqué sur le plein			
- Le piqué indirect			
LES COULES	153		
- Le coulé naturel			
- Le coulé amorti			
- Le coulé sur bande			
- Le coulé accéléré			
LE POINT DE PLACEMENT	179		
- Le placement sur la 3			
- Le placement sur la 2			