

# Série Américaine

## "ET POUR CINQ"

### Avant-propos

*Au cours de ma jeunesse, j'ai eu l'insigne chance d'avoir comme professeurs d'éminents champions : Francis CONNESSON, Roland DUFETELLE et Jean MARTY, dont la réputation n'est plus à faire.*

*Ces trois joueurs d'exception ont su par leur talent, leurs connaissances, leur sens pédagogique, me transmettre avec l'amour du billard une part de leur savoir.*

*Je leur en suis reconnaissant. C'est ce qui m'a permis, avec un entraînement assidu, de devenir, au bout d'un certain nombre d'années, un joueur averti.*

*J'ai pensé alors que le moment était venu de vous présenter "ET POUR CINQ", de vous transmettre, par un message simple, les connaissances que j'avais acquises durant les années passées.*

*"ET POUR CINQ" est un manuel technique et pédagogique ayant pour sujet la Série Américaine dans son ensemble. Il a été créé sous une forme, qui n'avait à ma connaissance jamais été présentée : les points sur le papier comme sur le billard, "grandeur nature".*

*C'est ce qui vous évitera de travailler les fausses positions, les points d'étude mal adaptés, tout ce travail inutile et rebutant qui décourage plus d'un joueur pourtant plein de bonne volonté au départ de sa recherche, alors que quelques progrès rapides suffisent à amorcer l'envie de persévérer.*

*Cette particularité qu'est l'échelle 1/1 vous permettra de visualiser avec facilité les positions clés de l'Américaine, en vous évitant les erreurs de remplacement. Les positions sont placées sous les angles adéquats, l'écart entre les billes et les bandes est respecté comme il se doit, la technique développée vous dévoilera la mécanique des billes. Des conseils judicieux et appropriés vous faciliteront la réalisation des points.*

*Vous, passionnés du billard, qui n'avez peut-être pas la chance d'avoir de professeur ou de bons joueurs pour vous conseiller, j'espère que "ET POUR CINQ" vous apportera l'aide que vous souhaitez, qu'il contribuera à vous faire progresser plus que vous n'osiez l'espérer.*

# Série Américaine

"ET POUR CINQ"

L'axe des billes 2 et 3 forme, avec la bande, un angle qui varie de  $50^\circ$  à  $60^\circ$  environ.

Bande

2.5 cm  
environ

L'axe des billes 1 et 2 forme avec la bande un angle d'environ  $45^\circ$ .

*La position mère se situe à 2 ou 3 cm de la bande.*

*Le joueur, au cours de sa série, doit avoir pour objectif d'amener les billes dans cette position et, dans la mesure du possible, de ne plus la perdre.*



*Un point de rail se joue systématiquement en rotation naturelle.*

## l'Américaine

"Position mère du point de rail"

### Quantité

Environ 1/2 bille afin que la 2, après avoir touché la bande, vienne se replacer près de la 3 de façon à reproduire le même point. Elle règle le rapport de vitesse.

### Effet

A droite.

**Rôle** : il est d'assurer une bonne arrivée sur la 3 afin d'être bien placé le point suivant.

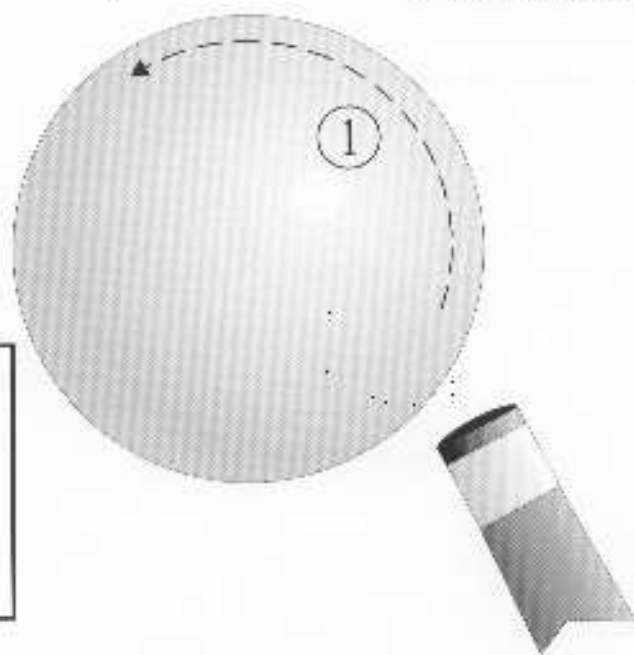
**Conséquence** : il retient la 2 au contact de la bande.

### Hauteur

Au-dessus du centre rotation naturelle.

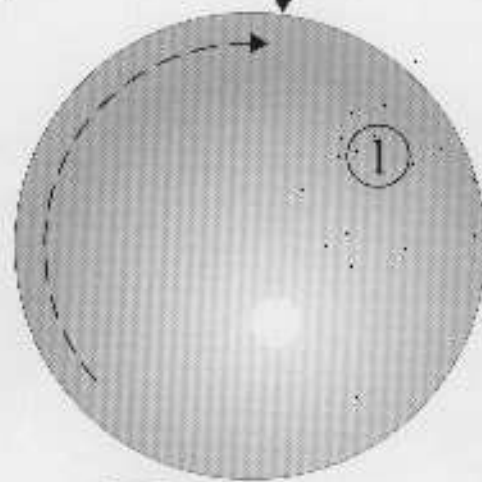
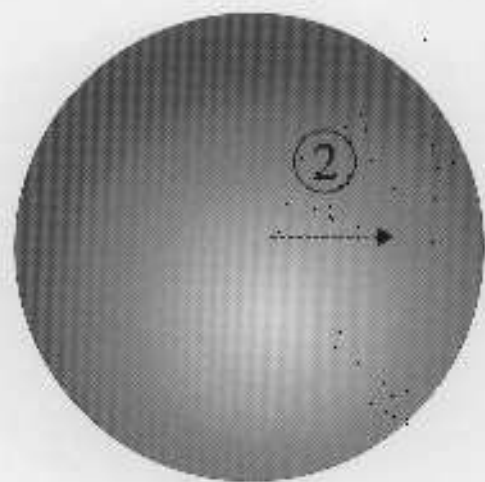
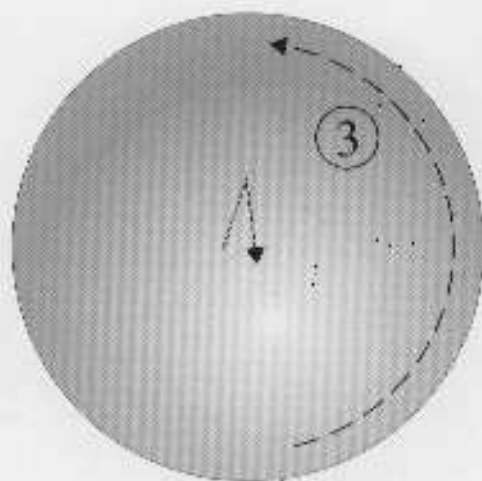
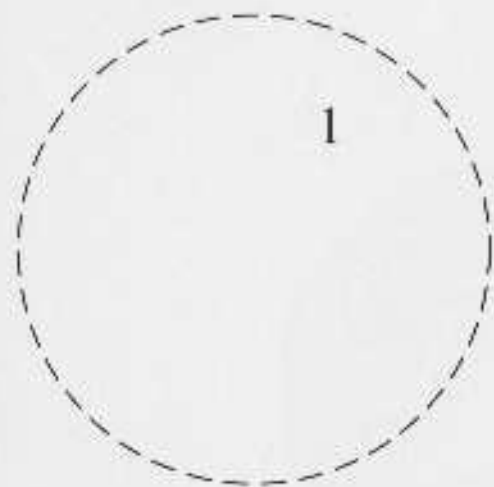
### Coup de queue

De nature mesurée.



# Série Américaine

"ET POUR CINQ"



1 bille



*Sans effet, le risque serait de déborder insuffisamment la 3.*

Résultat recherché : point du répertoire de l'Américaine.



## L'Américaine

"Finesse contre"  
Effet à gauche

### Quantité

Il faut jouer la finesse de la 2 pour ne pas trop la déplacer.

### Hauteur

Au centre, afin de pouvoir mettre un maximum d'effet.

### Effet

A gauche, pour que l'effet d'engrenage sur la 3 nous donne un angle favorable.

### Conseil

Il faut jouer suffisamment fort pour ne pas coller.  
Le contre nous repousse en bonne position sur le côté gauche de la 3 (voir bille en pointillé).

# Série Américaine

## L'Américaine

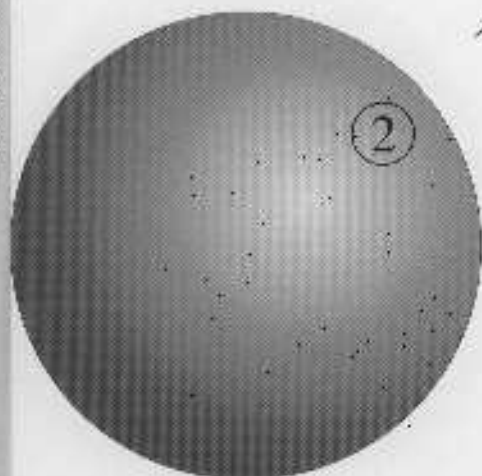
"ET POUR CINQ"

"Coup dur sans effet"



Comparez les points n° 75, 76, 77 afin de visualiser les différences pour adapter les réglages appropriés.

Bande

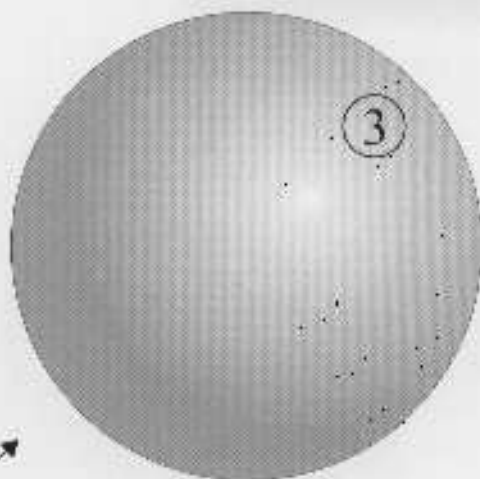


### Technique

Quand on joue un coup dur, l'effet a pour fonction, si besoin est, de faire glisser la 2 au contact de la bande, ou de la retenir, ceci par le phénomène d'engrenage.

Il favorise l'arrivée sur la 3.

1 bille



### Quantité

Environ 1/2 bille pour entrainer la 2 afin de la rapprocher de la 3.

### Effet

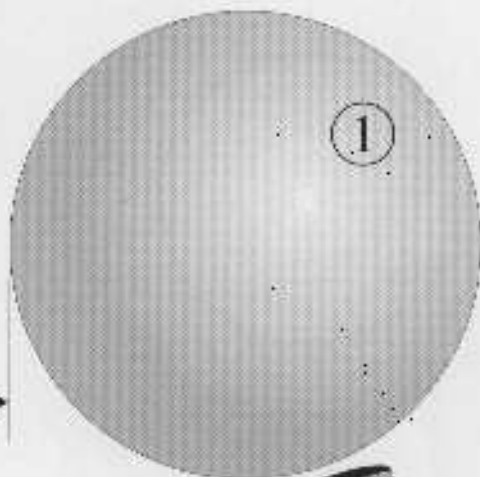
En fonction de la quantité de 2 que l'on prend, le rejet de la 2 nous donnant une dominante favorable, on jouera sans effet.

### Hauteur

Au-dessus du centre, rotation naturelle.

### Coup de queue

Lent pour ne pas accentuer le rejet.

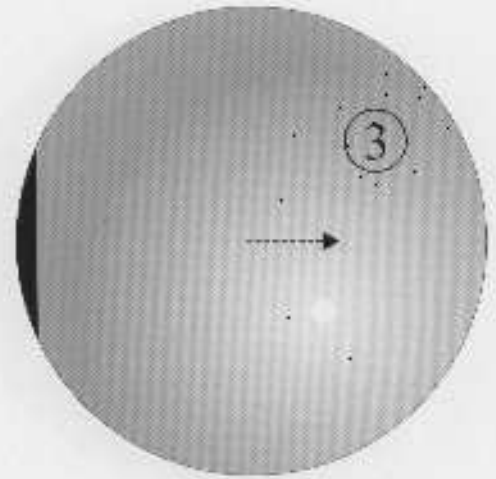
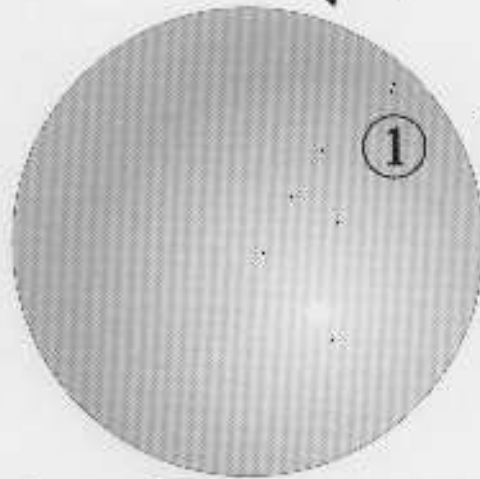
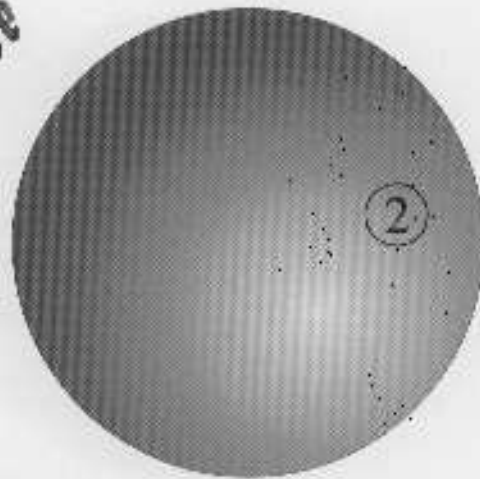


Résultat recherché : point du répertoire de l'Américaine.



# Série Américaine

"ET POUR CINQ"



## l'Américaine

"Petit rétro contre"

Sans effet

Le but est de ramener la 2 près de la 3 et de reprendre la dominante (voir bille 1 en pointillé).

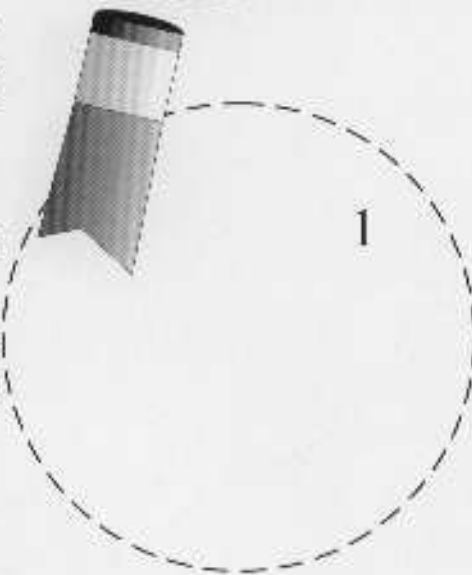
### Quantité

Très proche du plein afin d'être rejeté sur la finesse de la 3 (voir zone noire).

### Effet

L'angle est favorable au sans effet.

Dans ce type de point, l'effet a pour fonction d'ajuster la rentrée de la 2, si besoin est.



### Hauteur

Queue basse pour créer un effet rétro.

### Coup de queue

Court et rapide.

### Conseil

Peu de flèche.

Résultat recherché : point du répertoire de l'Américaine.





# Série Américaine

"ET POUR CINQ"

## Position de coin

"Coupé par le plein"  
en une bande

*Si l'on jouait le point en rétro direct, la 2 s'échapperait à gauche. Par conséquent on joue un coupé par le plein.*

### Quantité

Avoisine le 1/2 bille ; elle permet tout d'abord de ralentir la 1 afin d'arriver doucement sur la 3 et de donner de plus la direction à la 2.

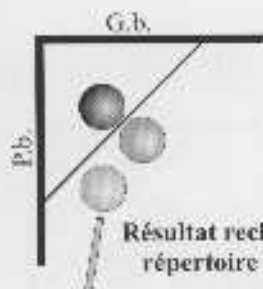
### Effet

A gauche, afin d'aider la rentrée de la 2 par le phénomène d'engrenage et d'influencer son arrivée sur la 1.

### Hauteur

Queue basse, donne la direction à la 1 afin d'arriver à hauteur de la 3.

Ligne petit coin



Résultat recherché : point du répertoire de l'Américaine.



*Bien quantifier l'effet, afin d'avoir le contre favorable sur notre bille.*