

PRÉFACE



Stéphane et moi sommes animés par la même passion du billard : l'ambiance tamisée d'une salle de billard, la couleur des billes qui circulent sur le tapis vert (devenu bleu entre-temps), la rumeur du public qui commente chaque point.

Le tiers de billard, terme assez évocateur, est le principe de base de la construction d'une série. Apprendre à regrouper les billes près d'une petite bande ou dans les environs d'un coin (d'où « tiers de billard ») est le plus important dans la pratique des jeux de série. Avant d'apprendre l'américaine, il y a lieu de savoir rapprocher les billes, tout comme au cadre où la longue série est principalement basée sur des points de tiers de billard. « Apprendre à marcher avant d'apprendre à courir » est un dicton qui convient très bien dans ce cas.

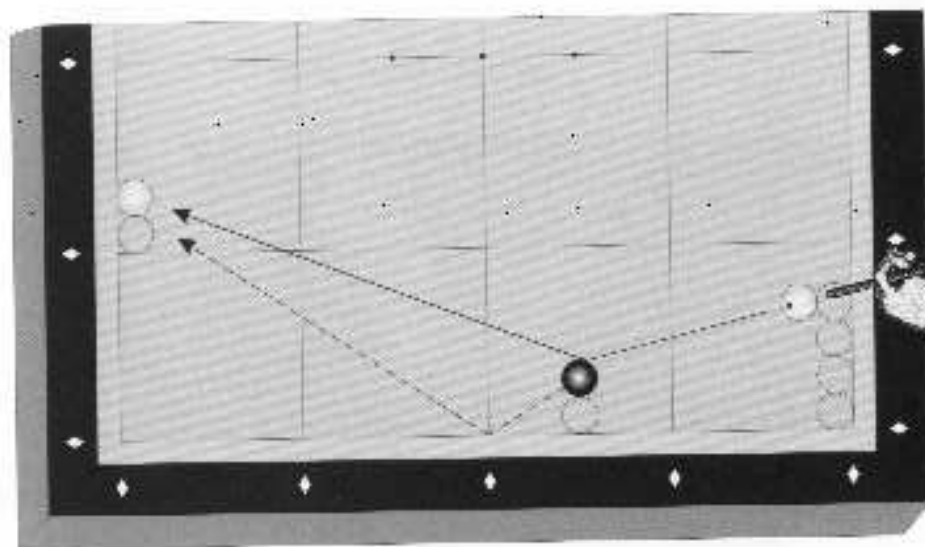
Apporter ma collaboration à la rédaction de cet ouvrage coulait de source : mon amour des jeux de série est resté entier, bien que 90 % de mon entraînement et de mes compétitions soient consacrés au trois-bandes. Formé par Emile Wafflard depuis l'âge de 15 ans, j'ai fait mes classes dans le cadre, ne commençant intensivement le trois-bandes qu'à l'âge de 22 ans. Mon expérience me permet de garantir la qualité et la précision des explications fournies par Stéphane, lui-même ayant déjà donné la preuve de ses connaissances dans d'autres ouvrages.

Je souhaite à chacun de faire d'énormes progrès grâce à nous... et n'oubliez pas que la patience est une des vertus indispensables pour progresser au billard.

Frédéric Caudron

TABLE DES MATIÈRES

	Pages		Pages
Les fondamentaux	8 à 29	Les points naturels	30 à 65
Les coulés	66 à 93	Les rétros	94 à 141
Les amortis	142 à 169	Les points de réglage	170 à 203
Les piqués, 1/2 massés, massés	204 à 227	Les coups durs	228 à 235
Les bandes avant	236 à 243	Les rencontres	244 à 249
Les points d'attente, de placement	250 à 261	La dominante	262 à 267
Les traversées	268 et 269	Enchaînements, prise d'américaine	270 et 271
Le passage du petit coin pages	272 et 273	L'américaine	274 à 285



COMMENTAIRE

"Coup naturel direct".

Point d'école nous permettant d'étudier le rejet naturel et le mécanisme du rapport des vitesses.

QUANTITÉ

2/3 de bille; elle donne la direction et la force nécessaires à la 2 afin qu'elle revienne au mieux près de la 3.

EFFET

Sans: dans ce type de point, l'effet permet, si besoin est, d'ajuster le retour de la 2.

HAUTEUR

Bille haute; rotation naturelle.



Le plan de la queue doit être le plus horizontal possible.



ATTAQUE DE LA 1



Chevalet conseillé

**NATURE
DU COUP DE QUEUE.**

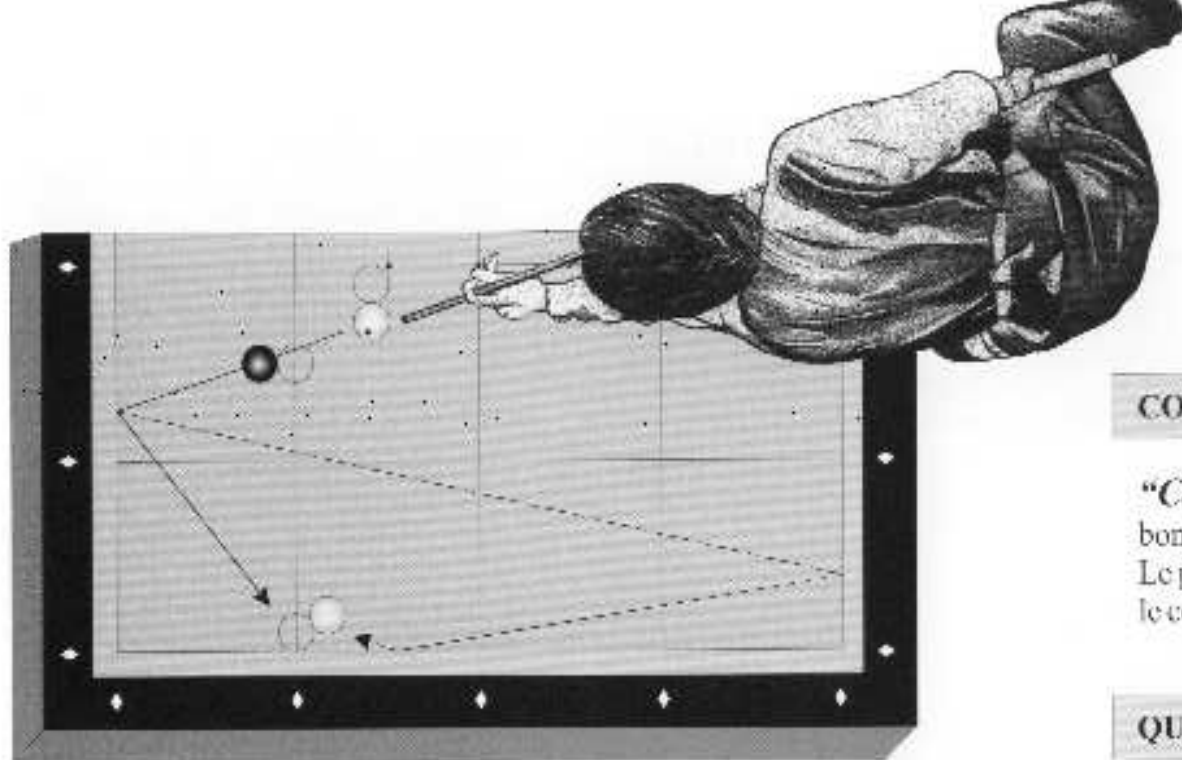
Allongé et mesuré



QUANTITÉ



Deux tiers de bille



COMMENTAIRE

“Coulé sur bande”, point spectaculaire faisant appel à une bonne exécution.
Le plein intégral s'impose pour contrôler le coulé afin d'éviter le contre.

QUANTITÉ

Plein intégral : il dirige le coulé tout en permettant à la 2 de revenir.

HAUTEUR

Bille haute; elle règle la vitesse du coulé.

EFFET

A gauche; il donne la direction à la 1 dès son contact avec la première bande.

NATURE DU COUP DE QUEUE

Allongé et un peu soutenu



Chevalet conseillé

QUANTITÉ



Plein intégral

ATTAQUE DE LA 1



Ce point sera joué avec le plan de la queue le plus horizontal possible, afin de diminuer le risque d'éclatement.



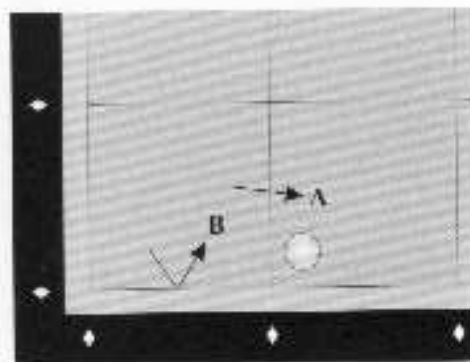
DE BILLARD



Le regroupement optimal des billes.


Analyse complémentaire

Le point joué comme indiqué permet à la 2 de revenir près de la 3. De plus, si l'on jouait le point direct, on serait confronté à un réglage de hauteur très précis pour maîtriser la direction de la 1.



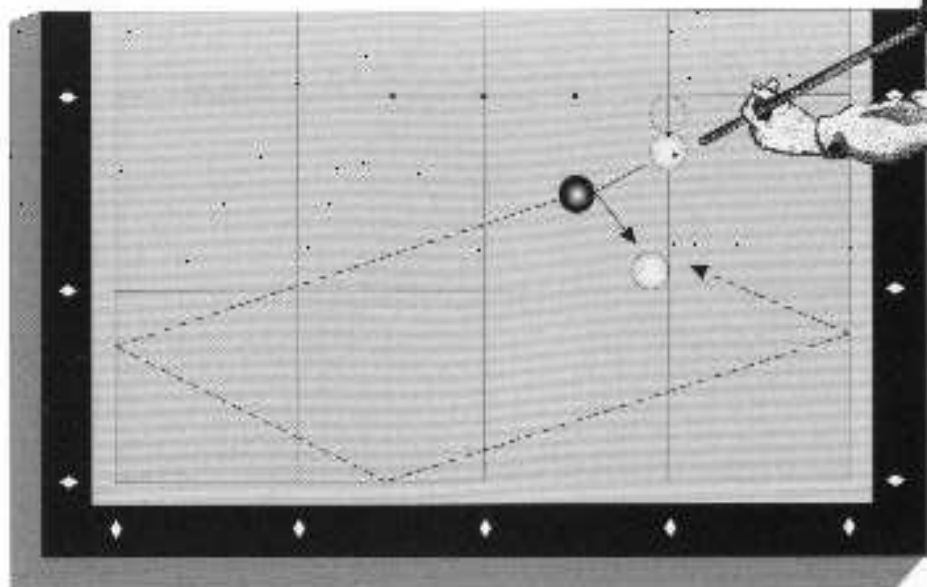
Vous manquez en direction de A : pas assez d'effet.
Vous manquez en direction de B : trop d'effet.

COMMENT ÉVITER LE CONTRE

 Vous avez le contre \leftrightarrow vous n'avez pas pris assez plein.



La 2 rentre bien, la 1 arrive un peu trop vite sur la 3, ce qui peut aller au détriment du regroupement des billes : vous avez joué trop haut.



COMMENTAIRE

La position est idéale pour jouer un "zéro pour trois".

Zéro = nombre de bandes touchées par la 1.

Trois = nombre de bandes touchées par la 2.

Ce point nécessite de la précision dans le réglage afin d'éviter certains désagréments.

QUANTITÉ

Elle se rapproche du plein; elle permet de ralentir la 1 de telle sorte qu'elle arrive doucement sur la 3.

EFFET

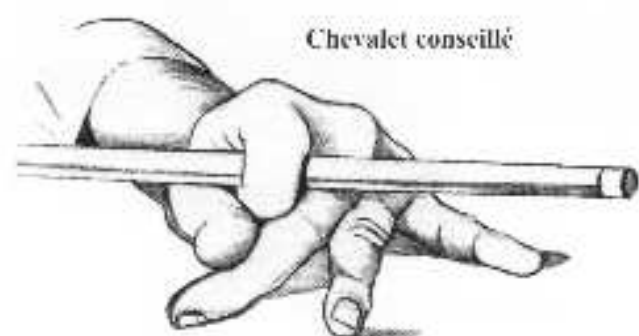
Un peu à gauche; il permet d'ajuster la rentrée de la 2, si besoin est.



Le réglage d'effet, lorsqu'il est nécessaire, est sujet aux différents rendements des billards.

HAUTEUR

En dessous du centre; elle donne la direction de la 1 au contact de la 2.



Chevalet conseillé

QUANTITÉ



Trois-quarts / plein

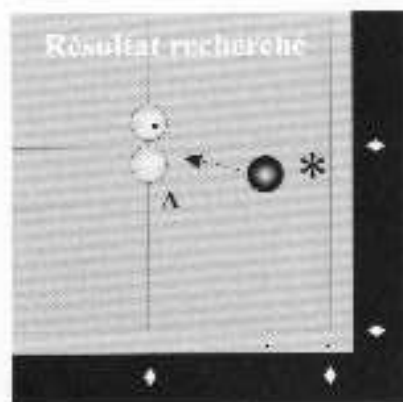
ATTAQUE DE LA 1



DU COUP DE QUEUE

Allongé et un peu soutenu

DE BILLARD



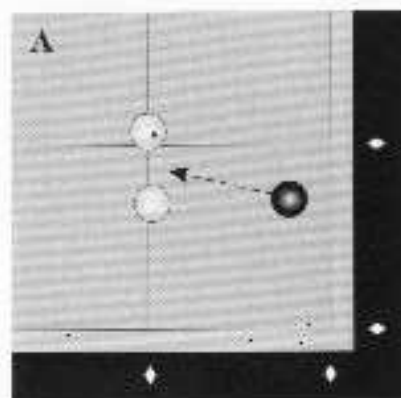
Le barrage est bien positionné pour accueillir la 2, celle-ci rentre parfaitement dans la bonne trajectoire ; le point a donc été bien joué.

Si la 2 était positionnée en **A**, il serait encore possible de jouer un point d'une bande (*), voire un bande-avant.

Analyse complémentaire

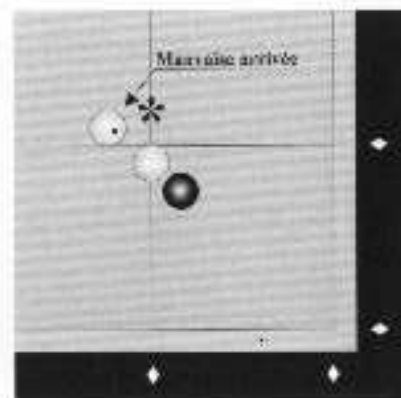
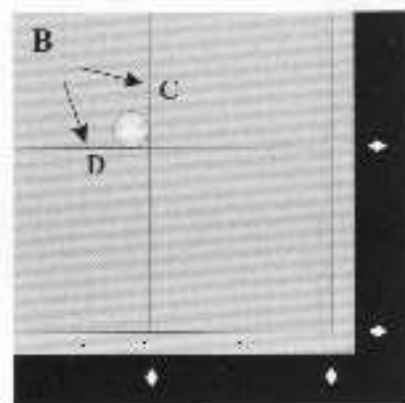


Surveillez la rectitude de votre coup de queue, elle est pour beaucoup dans la réussite du point.



A - Vous n'amortissez pas, la 2 risque de passer entre la 1 et la 3 : vous n'avez pas pris assez plein.

B - Vous manquez en direction de **C** : vous avez pris trop bas.
Vous manquez en direction de **D** : vous n'avez pas pris assez bas.



Il est impératif de former le barrage à hauteur de la 3 (*), pour éviter au maximum le risque d'être masqué.