

Mythos CAPELLO  
Du clan des Centimeters.  
Héritier de l'école polaire

Vos références :

Doublon Ctrlé, Rappel 1 bande.

Nos références : World Championships

Objet : La Renaissance.

☎ Rappel 1990-95 (Zone Est ; Centre) :

≈ 1500 Jr gagné, 1 seule défaite ultra tôle.

FC ≈ 500 Jr G ; ≈ 20 Jr non Gagné

Club de billard (Petit Pool 8 Anglais)

Téléphone :

Le : samedi 10 mars 2012

A : MOREZ

Messieurs-Dames,

Je m'appelle David Capello, du clan des CM, né dans les hautes terres de Vienne, à Saint Léonard de Noblat, Pays de l'éternel 2d. Héritier des Doga, Doga, Doga.... Vivant dans les terres centrales de l'hexagone. J'ai vécu mon enfance dans le jura. Vers 1990, j'ai découvert la canne des poollanders, forgé en l'an 1850, vive comme l'éclair, légère comme l'air, franche comme la pierre, fluide comme l'eau. Dès lors, j'ai commencé ma quête à travers la franche compté, la Haute Savoie, le Rhone-Alpes, le Centre. Ayant failli perdre la tête contre mes aïeux montluçonnais, je me suis réfugié dans l'enceinte du Snooker-Club, cachant la plus grande divinité grecs. Dès lors, protégé de son aura, je n'avais plus qu'un seul but : Comme Dragon-ball, ou le phénix, renaître de mes cendres, augmenter la force des carambolages, des rétros, et acquérir la sagesse de la blanche, né dans les années 1850. Malheureusement, le carambolage n'a pas pu permettre à Zeus de conserver le bouclier défensif autour de mon être. Dès lors, j'étais en proie à la plus grande terreur que la force connaît : Le Poolkening noir. Pendant plus de trois ans, j'ai erré dans ces dédales neuroniques sans pouvoir trouver la sortie. Alors, guidé par les vents d'Eoles, je me suis réfugié dans les hautes terres du jura, sanctuaire des sanctuaire, afin de renaître de mes cendres.

Nous sommes en l'an de grâce 2008 au mois de juillet. J'arrive enfin à la fin de ma formation autodidactique, produisant les capellades, que Doga m'avait enseigné bébé. Enfin, je me rapproche de mes aïeux montluçonnais, possédant la sagesse de la Worldchampionship. Grâce aux carambolages, tout en conservant la sagesse de la blanche, né en 1850. La force du coté claire, Je suis cette fois à la dernière marche de la discipline du pool 8. Je me sens prêt à affronter, et prouver à Zeus et à Terra la force de mes caramboles. Parce que mes gènes d'E.T reviennent dans la voie lactée, et brisera le bout de férail à trois pics qui produit des jets de lumière.

Je vais donc bientôt quitter mon sanctuaire pour retrouver l'enceinte, briser les sphères défensives, puis aller vers d'autres horizons vaincre les lancousiens, né dans les terres centrales, car il ne peut en rester qu'un

Et pis merde 1500 têtes de 90-95, + 2000 tête 2008-2009 = 3500 têtes ça serait beau, bon faut faire gaf aux Poolkenings noir qwoi, Ah oui, ayant eu le privilège d'avoir eu 1500 tête, réssucite très souvent, à la dde d'autre poollanders. za z'est quand il veulent vivre très vieux. Mais pour ceux qui ont entre 1500 et 3000 têtes (quelques joueurs seulement), qui sentent toutes les tueries des poollanders, il est vrai que cette lettre était inutile, ils le savent savez déjà. Narf, narf, narf.

Plus sérieusement, j'espère que votre envie de me foutre la raclé est toujours aussi intacte. Je suis un peu plus vieux, avec moins de dents, toujours les doigts rongé. Mais reste convaincu, peut être naïvement, que malgré toutes nos différences d'idées, ce qui nous unis comme une famille de plus de 2000 joueurs, c'est bel et bien ce rectangle vert. et que je veux faire mon ptit tour de France, depuis le temps que j'en rêve.

Je ne vous sous-estime pas, j'ai déjà beaucoup d'image de vos tueries. Autre privilège d'avoir obtenu plus de 1000 têtes. (Mélange de Maillard, Marfort). Et vous, vous ignorez tout de mes competences. Ceci dit, même si ma moyenne n'est que moyenne. Ne sous estimez pas la force de mes triplons. je n'ai pas l'habitude de faire un tour de France sans être au max de ma palette technique (Carte vitale). (Ah au fait C'est superbe vos doublons, divin. c'est marrant j'étais sûr qu'on ne se rappelait pas de moi (rappel 1 bande). C'est simple hein !

Veuillez agréer, Messieurs-Dames, l'expression de mes meilleurs sentiments distingués

CAPELLUCHE POOLHIGHTLANDERS

Mes réflexion personnel  
sur le billard avec les joueurs que j'ai joué

Ce que j'ai vu, de visu,  
et essayé de donner une explication logique à tous ces  
phénomène exceptionnelle  
et absolument peu répandu en France même (1 à 3 joueur  
sur 1000 joueurs) entre 1990 et 2000

Réflexion

Pourquoi Aimez vous celui qui est le plus glacial  
Capable de glacier une salle entière  
Celui qui s'occupe matriciellement de la géopolitique, du billard, des Maths, de l'info  
Mystère que je ne comprends pas  
Qui me rend dans une tristesse inguerrissable  
Entre l'être doux, emplis de douceur et de mièvrerie  
Qui rêve d'une France Généreuse et Unie  
Et l'être qui tue sans compter à une vitesse grand V  
Qui comprend trop et trop vite et trop tôt  
Mais qui s'y refuse d'y croire que c'est ainsi  
Quand à moi, même après avoir scinder  
Je ne puis lui pardonner ces voix, mais je ne puis la condamner  
Puisque sans s'en rendre, la privait de son carré d'existence

vendredi 21 septembre 2007 . 22:50:34

### Les casses offensives

Les casses offensives peuvent être construites de différentes manières :

Une casse sans problème, Les éclairistes (attaquant éclaircissant les tables pour la vider) en font la base fondamentale de leurs jeux, mais très peu d'entre-eux arrivent à la faire. Cette casse est très difficile à obtenir (pour moi, personnellement, il m'a fallu entre 2 et 3 ans), de plus on cherche à ce que la blanche soit au milieu du terrain, soit au bout de la table selon la configuration trajectorielle que l'on veut produire.

Il existe deux types de casses fondamentalement différentes de l'une de l'autre

- Les casses explosives
- Les casses implosives

#### Les Casses explosives :

Comment casser

On peut casser les billes soit en jouant sur l'axe des sinus, soit en jouant avec des effets

La plupart d'entre nous joue au centre de la bille blanche (la blanche) et la canne horizontale au tapis ou peu incliné. C'est la casse la plus classique où seule la force est mise en jeu :

C'est la fameuse loi fondamentale  $F = m \cdot a$  ou  $a = F/m$ , soit on oppose à la masse la force de la blanche (bille blanche), Communiquer par le bras, provoquant du même coup l'accélération de la casse. Par cette manière on explose la casse.

Comment provoquer de la force sur la blanche : en physique la force s'obtient, soit en dérivant par rapport au temps la vitesse sur la masse (littérairement, on joue sur la calotte sphérique  $F = m \cdot dv/dt$ ) soit on communique de la vitesse à la blanche par la force du bras sur la masse de bille blanche ( $F = ma$ )

Description physique : Toutes les billes se cassent de manière désordonnée, et sur toute la table. Les boules bougent très rapidement et sont incontrôlables. Parfois on obtiendra une casse sans ou avec très peu de problème, d'autre fois, on obtiendra une casse avec plein de problème. Et il se peut que certaines billes seront collées à la bille adverse ou près des billes adverse au centre de la table

#### Les casses implosives

Description physique : on voit les boules très peu bouger, mais toutes s'écartent des unes des autres sans qu'aucune d'entre-elles se touche. Dans les grands Pool 8 ou Us 9 ou Us 15, vu la lourdeur de la bille (masse et poids), cette casse est, entre difficile et impossible, à réaliser, mais plus facile à obtenir une fois qu'on a le geste à cause de la taille du billard (cela peut mettre quelque décennie à créer ce genre de casse). Pour Le petit pool 8 anglais, c'est l'inverse, la casse est facile à réaliser, mais vu la taille du pool, il est très difficile de casser sans qu'il y n'ait aucun problème.

Description auditives : cette casse résonne dans toute la salle durant au moins une dizaine de secondes, pendant et après que les boules s'écartent des unes des autres. C'est le même principe que lorsque les avions

passent à la vitesse du son. Sauf qu'il est totalement impossible avec un bras d'obtenir la vitesse du son. Physiquement parlant, on donne à la canne une vitesse, ou une accélération uniformément constante.

Mercredi 25 Novembre 2009

### **Introduction sur Les Casses Offensives et Défensives.**

La casse que ce soit pour un défenseur, ou pour un attaquant, est l'élément primordial. L'attaquant cherchera une casse explosive, afin d'écarter les billes des unes des autres, ainsi que de contrôler la bille blanche (la blanche), la plupart des attaquants régionaux ou nationaux, et certains européens et mondiaux, préfère la blanche au milieu de la table. Tandis que le défenseur provoquera une casse qui colle les billes entre elles, et se collent aux bandes, les joueurs régionaux défensifs, eux aussi, laissent souvent la blanche en milieu de table.

Les attaquants de niveau européens ou mondial eux préfèrent la blanche en fin de table 1/4 ou 3/4 de table, afin de donner un sens rectangulaire, ou hexagonal à leur vidage. De plus, non seulement les billes ne sont pas collées entre elles, mais en plus, elles ne sont pas très éloignées des unes des autres (chaque billes rouges et jaunes sont espacées de 20 à 50 cm entre elles, permettant de faire circuler la blanche, l'inconvénient de cette casse est l'obligation d'obtenir des placements centimétrés (5-20 cm des billes objets, et à 5 – 10 cm du placement prévu).

Les défenseurs élitistes de niveau national, européens, mondial, pose la blanche sur les bandes (pour une casse éclatée, mais avec des problèmes), ou la blanche sur le tas (pour une casse non éclatée). L'Objectif de tous les défenseurs, quel que soit leur niveau, est bien évidemment d'éviter le cassé fermé ou le vidage. Mais aussi, ils cherchent à ralentir le rythme du joueur attaquant, voire même d'étouffer, toute sa dynamique d'attaque.

Tous les joueurs de niveau régional, ou national, certes expérimentés, mais pas forcément professionnel, savent provoquer ces types de casses. Pour acquérir la maîtrise de la casse, il faut tout de même au minimum 6 mois. La casse est à peu près explosée, mais elle a de petits problèmes : billes souvent collées aux bandes, ou deux trois billes collées entre elle, ou trop proches des unes des autres, et la blanche en milieu de la table. Au maximum, pour obtenir sa propre casse, il faut deux 2 ans. L'attaquant contrôle non seulement la trajectoire de la blanche, mais aussi le dosage de sa casse, créant ainsi une table où aucune billes sont collées aux bandes, blanche est placée soit au milieu de la largeur de la table, soit au milieu de la longueur de la table, soit carrément au centre de la table.

Mais au niveau européens, ou mondiale, on perfectionne notre casse afin de donner à la blanche un sens de circulation géométrique (triangulaire, carré, rectangulaire, hexagonale, en zig zag, en semi linéaire...), et en cas d'échec de la casse, que la blanche aie toujours la possibilité d'empocher une bille au milieu (ça c'est mon cas).

Entendons-nous bien, nous ne maîtrisons pas les trajectoires des 15 billes objets, cela est bien trop difficile à prévoir. Mais avec l'expérience, et des exercices de casses différentes, nous voyons et nous sentons quels types de casses nous conviennent, soit pour jouer défense, soit pour jouer attaque. Par contre nous maîtrisons la force de la blanche, soit par la force, soit par la vitesse (les semi-tangentes ou tangente = calotte sphérique), soit par l'accélération du bras, soit par l'angle blanche-bille objet, soit par le type d'effet que l'on met sur la blanche (carreau, coulé, rétro axiale, ou piqué latéral léger). En quelque sorte, nous maîtrisons l'écart entre les billes.

Dernier conseil très important, une fois que la casse est trouvée, que le geste est ressenti et reproduit par notre cerveau, et notre bras, il ne faut plus en changer, il faut la figée. Et c'est valable pour tous les coups techniques. La visée varie selon le type de trajectoires, de l'effet, du type de bras. Tous les professeurs de niveau national ou international, nous conseille d'avoir le bras droit. Mais l'inconvénient du bras droit, est que la trajectoire de la blanche est peu malléable. Il faut donc plier le bras pour obtenir les longues trajectoires désirées, qui systématiquement casse le bras. Le bras cassé est le pire ennemi du joueur de billard. En conséquence, lorsque l'on plie l'épaule, il faut le plier toujours de la même manière, afin de ne pas faire varier la visée, ni la trajectoire, provoquant les constantes. De même qu'en entraînement avant de commencer à jouer sur table brut, et effet, Commencer toujours votre série de billes sans effets, et sur des table non brut (soit par une casse travailler, soit en bougeant vos propres boules qui

permettent de faire une série de bille, et de sentir les position du CF, et du Vidage. Les billes sans effet, Bien que cela ne sert à rien en situation de jeu réel, ou si peu, ni à la visée, cela permet d'une part de ne pas perdre le geste, car il y a toujours une ou deux bille (surtout la noire) à jouer sans aucun effet, et quand il faut le sortir ce geste, pour la bonne continuité de la série, il vaut mieux savoir le produire (sinon on a l'air con).

Autre méthode, pour le joueur qui ne joue quasiment jamais sans effet. Pour compenser sur la noire, chercher un placement de la blanche virtuel (s'il n'y a pas de bille), sinon une bille adverse (et si possible en défense, pas en position d'attaque, au cas ou vous louperiez la bille noire), toutefois, ce dernier conseil, pour ceux qui joue avec de l'effet, réussi 4 coups sur 5, et augmente votre moyenne série bille.

12 décembre 2007

Pourquoi un attaquant pur et dur ne vident t'il pas toutes ses tables :

D'une part, vider sa table est beaucoup plus complexe que l'on ne le croit au petit Pool (CF ou Vidage à la deuxième men), je le sais par expérience étant un videur de bonne qualité (moyenne de 5 billes fréquemment, et 8 billes rarement).

Généralité :

Il existe des tables, mais rare, qui sont véritablement inviolable, même avec le carambolage (les plus gros problèmes seront le placement de la blanche, de ne pas empocher une bille adverse, et bien entendu d'essayer d'écarter les billes des unes des autres sans qu'elles se collent aux bandes, ou/et qu'elles se recollent entre elle, soit qu'elles restent au centre de la largeur de la table. Et là, même un videur moyen videra sa table sans encombre (voilà pour la carambole) plus qu'au moins une bille fasse une bande (dans le cas de l'UFAP).

Dans le cas du doublon, ou d'une bille directe, l'UFAP, par expérience sait gérer sa blanche et la faire toucher à une bande, donc pour le cas de la carambole, il faut prendre la première bille objet comme si elle était unique, et de donner à la blanche une trajectoire qui permet de toucher une bande (et une fois habitué au configuration, la placer).

Toutefois, dans certaine configuration, j'admet qu'il arrive que la blanche ne puisse pas toucher une bande, sans que l'on perdent le contrôle des billes chocs (je parle de contrôle approximatifs, ou l'on veut juste que les billes ne touche pas et ne soit pas près des bandes, il est évident qu'il est impossible, lorsqu'il s'agit de plus trois billes, de contrôler, trajectoire, dosage, et placement exacte, ce serait totalement utopique que de croire un tel fait). Toutefois, après habitude des doublons, triplons en jouant comme en français, on voit quel type d'impact il faut jouer, permettant ce genre de configuration, et c'est à la porter de tous joueurs techniques (soit environ 10 % des joueurs de billard), il suffit d'y croire et de bosser énormément (malheureusement), à l'inverse des tables traditionnelles.

La question majeure, puisque l'on ne peut pas prévoir la direction de toutes les billes, et savoir si elle vont toucher une bande, que la blanche ne pourra pas faire une bande (en coulé ou en rétro-piqué) dans le cas de placements de blanche particulière, il faut se rabattre sur la bille objet. C'est à dire, que la bille objet fasse une bande, et revienne dans le quart de la largeur du terrain.

D'ailleurs, si un défenseur vous fait vraiment chier, exprès, abuse de la défense, vous met dans de sales situations, il ne faut pas hésiter, pour celui qui a cette capacité technique : utiliser une bille objet, soit pour empocher une bille, soit pour mettre la blanche en situation semi-défensive, de manière à ce qu'il ne puisse pas reproduire une def totale ou une def collage bille. Il n'aura plus d'autre choix que d'empêcher une bille, et vu qu'elle seront soit sur une frange, soit sur une excentration, sa défense sera mal faite (sauf s'il vous font comme les mondiaux, une trois-quatre bande, snookage), mais ça, voyez-vous, aucun des joueurs du petit pool 8 n'est capable de le faire, c'est la seule et unique différence entre les mondiaux officiel et nous, mais ne vous inquiétez pour nous, nous avons d'autres arguments sur le terrain qui leur font beaucoup plus peur (doublon, triplon, carambole), ou qui font qu'ils arrêtent les parties soit en cours de route, soit dès la troisième).

La aussi, il existe quelques types généraux de configuration de bille objet :

Soit elle sont très proches des une des autre mais non collées  
Soit quelques unes sont carrément collées entre elle

Dans ces deux cas nous avons de sous type de structure :

chaque bille sont positionnées de telle manière que lors de l'impact de la première bille choc, les collisions vont s'effectuer au trois quart (gauche ou droite) de la bille ( ou à angle de  $45 - 60^\circ$  ), C'est le cas le plus facile et le plus fréquent, là il n' y a aucune inquiétude à avoir, quelque soit l'impulsion mis en jeu sur la blanche, et l'effet (en coulé ou en rétro-doux), pratiquement toutes les billes toucheront les bandes en largeurs et se repositionneront dans les trois quarts du terrains

Maintenant parlons du cas le plus difficile :

Les billes sont soit collées entre elles soit très proche des unes des autres mais la plupart des angles blanche – bille choc sont inférieurs aux angle de 30 degré (c'est à dire en coordonné rectangulaire que chaque impact entre bille s'effectue sur le diamètre vertical ou très proche de cette zone de la blanche), Et si l'on y prend pas garde, c'est comme si on veut faire un carreau sur une et une seule bille choc, elle se déplaceront peu (sauf dans le cas on l'on donne trop de la force à la blanche, ou que l'on effectue un rétro de longue distance, mais dans ces cas, on perd la maîtrise de la carambole et du dosage des billes dans une zone trop large, avec le risque de voir de nouveaux problèmes, billes au bandes ou se recollant entre elle, ou les deux). Et puisque la blanche n'aura pas fait sa bande, nous serons dans le cas type d'une double faute. On aura écarté très peu les billes, la blanche généralement aura fait un carreau, relativement proche des billes objets, c'est le cas idéal pour certains videurs même régionaux tel que MarFort cyril, Masclet Eric, Marotte Greg, Maillard Franck, Pyrolley Dominique, Mélinat Michel, Mélinat Déléphine, Decq Benoit, Capello, Mangin Jérôme, Mangin Cathy où vous êtes sûr à plus de 90 % de ne plus revoir votre table. (sauf s'ils ont gentil avec vous, ou ont la flemme de finir la table, ou ont une baisse d'attentivité, ou leur bras disfonctionne), soit au niveau national, l'équivalent techniquement et tactiment des 30 premiers classés (plus les MASTER) de 1990 à 2000.

La dernière raison dans ce type de jeux qui est justement la principale raison qu'un videur ne vide pas toutes ses tables : Le risque de faire une faute : manque de contrôle sur la noire, ou/et la blanche, ou/et la première bille objet, ou/et la dernière bille objet, ces quatre billes pour un carambolier sont le minimum vitale qui va dépendre de la réussite ou de l'échec de sa série de bille (vidage ou break).

La dernière raison, la plus répandue, et la plus classique; en est tout aussi majeur, mais plus imputable qu'au et uniquement qu'au joueur qu'à la bille objet, c'est tout simplement d'avoir rater son placement qui fait échoué le vidage, (raison principale pour laquelle l'UFAP Franc-comtois et que Francs-comtois s'est mis en tête des placements quasi ou totalement millimétrés, ou centimétrés (moins de cinq centimètre). Personnellement, pour moi, je trouve que c'est une stupidité, moi, je préfère garder une bille de soutien, avant 96, avoir une marge d'erreur de 5 à 10 cm, l'inconvénient est que cela en change l'ordre, et donc la configuration géométrique du vidage, c'est pour cette raison que je suis tant décrié au niveau régional, et que personne ne le fera jamais, tous préféreront se rabattre sur une bille proche, mais qui ne changera pas la configuration géométrique. L'inconvénient c'est que cette bille n'existe pas forcément, d'où défense, tout simplement. alors que Capello, lui va pouvoir continuer son vidage tranquillement, à condition qu'il fasse gaffe, et qu'il ne loupe pas le placement suivant, ce qui lui arrive souvent contre la plupart des joueurs moyens, mais ce qui ne lui arrive jamais contre un bon à très bon joueur).

Dimanche 12 Août 2007

La bille blanche et ses placements
------------------------------------

C'est la base du billard, après l'apprentissage de la visée de la bille de près (que j'ai appelé les canoniers, relatif au tir au canon comme dans Top Gun) puis de loin ( que j'ai appelé les "snipper").

On se rend vite compte que les joueurs de billard deviennent très vite limité. Les défenseurs en font même un art de telle sorte à nous placer dans des situations difficiles ou qui paraissent facile (bille non collé ou non quasi collé mais qui sont en angle mort).

C'est là où l'intelligence de l'être humain intervient, ce qui se traduit au billard par le placement de la blanche

Alors la question de la blanche malléable devient importante, ainsi que le geste du joueur.

Les joueurs professionnels de très haut niveau détestent casser leur bras. D'où en cas d'angle mort, ils jouent défense (le problème de cette pratique, c'est que les attaquants deviennent de vrais défenseurs, incapable ou bout d'un certain temps de pouvoir sortir un cassé fermé).

Pour le défenseur, ce n'est pas un problème, bien au contraire.

Mais pour un attaquant, cela devient très vite un problème qui non seulement fait éterniser sa partie étouffant ainsi sa dynamique d'attaque, et le problème s'aggrave pour les attaquants purs.

Les plus hauts joueurs nationaux, ou européens, étant des snippers averti, préféreront toujours la sécurité, assurer le rentré de bille avant la blanche. Car malgré leurs types d'effets, face à un joueur défensif aguerrit, il n'ont plus guerre de choix que de jouer le coulé axiale, ou le coulé fouetté, ou le rétro axiale, ou le carreau.

C'est le principal inconvénient du bras strictement droit. La blanche avec peu d'angle, n'est pas malléable, qui les oblige à faire une succession de carreaux, petit coulé, ou petit rétro.

Alors certes en compétition, généralement cela suffit, puisque une certaine étique morale est respectée. Mais dès que nous somme en tournoi régional, ou en match amical, les coups bas se multiplie, avec une multitude de pièges (risque de blanche dans une poche, blanche empoché, mais qui se retrouve en situation de snook, comme par hasard, quasiment souvent, angle mort, angle sur finesse) et justement à cause de cette blanche non malléable, malgré les effet axiaux ou latéraux que l'on puisse donner à la blanche. (Comme aux échecs, les joueurs défensifs construisent leurs jeux, de telle façon qu'à certain point stratégique, même en le voyant, nous ne pouvons que tomber dans le piège, si nous voulons continuer, la suite de la série)

C'est là où les joueurs dits artiste ou à la brésilienne interviennent dans l'optique de continuer sa série : on casse notre bras entre un peu et beaucoup (mais tout en gardant la canne droite) afin d'obtenir des grands coulés ou rétros linéaires, ou curviligne. (Malheureusement ce genre de pratique a aussi son revers, c'est le risque de loupé des billes faciles à cause de l'impression gestuelle du bras cassé (Mais la plupart préférera jouer défense).

Je dirais qu'avec l'expérience, il faut savoir utiliser avec parcimonie le bras cassé (dans le sens du nombre de fois que l'on l'utilise) et au maximum l'éviter.

12 Août 2007

Les Jeux Virtuels, notamment pour le billard, surtout s'il sont bien fait, et reproduisent le style de jeux des meilleurs joueurs, même avec une nivellation des niveaux, via les aides (tracé d'empochement, des bandes, des carambolage.....) sont à testé. Certes, si c'est pour se croire les meilleurs du monde, et gagné facilement, cela ne sert strictement à rien.

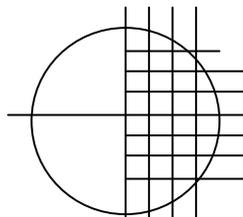
Les Jeux virtuel de billard, comme la Worldschampionship qui est de très bonne qualité, ne reste et ne sont que des simulations de Jeux.

Il est intéressant de jouer contre ces joueurs d'une part, pour acquérir l'expérience stratégique, en les laissant jouer, et simuler plusieurs simulations de jeux (tel que l'angle d'attaque, ou de défense). De voir leurs principaux coups technique. (Dommage qu'il n'existe aucun logiciel qui reproduit le niveau régional, ensuite national, ensuite Européens, ensuite Mondial, pour voir et sentir les différences de niveau).

Quand à moi, c'était tout simplement histoire de jouer sur ordinateur pour voir si il est possible de produire dans le réel. Je fus étonnement surpris pour la Worldschampionship, que oui, surtout si l'on fait les test techniques (angle et coups technique) en coulé ou en piqué. Par contre pour obtenir les rétro, vu la force virtuel à mettre en jeu, (c'est à dire, ils tapent comme des malades, là je ne suis plus d'accord, il y a une différence entre le réel et le virtuel que ce soit au grand pool ou au snooker, taper comme un malade pour obtenir un rétro, revient à avoir un faible empochement. Et aussi pour savoir, sur certain joueur, hors de la région, si c'était des joueur amateurs ou professionnels. Aujourd'hui j'en ai la confirmation absolu. Je suis sûr d'avoir rencontré des joueurs soit qui sont classé dans les mondiaux, soit qui ont joué avec des mondiaux.

Ensuite, j'ai comparé la liste des joueurs techniques régionaux, par rapport à toute la liste des joueurs, il y a dans la région entre 10 et 20 joueurs techniques sur 200. Ils serait donc capable de produire les coups techniques des jeux virtuels (quand on réalise le ratio, on se rend compte que seul une poigné de personne sont capable de réaliser la plupart des coups technique (entre 5 % à 10 %). Donc réaliser les coups techniques des jeux virtuels, n'est pas à la porté de tous les joueurs.

Ceci dit, reste tout l'aspect stratégique qui est intéressant à voir. D'autant que le billard n'est qu'une branche de la science physique de la mécanique cinématique et dynamique, donc en faisant abstraction des différence de terrains. On a une idée beaucoup plus précise des angles qu'il faut jouer dans la réalité. Ou des joueurs qui soit lanceront des leurres d'angles pour ne pas détecter tel ou tel angle stratégique, soit truqueront la table. et quelques joueurs régionaux (rares) vous laisseront la main dans une situation correcte, mais qui amènera entre la 2<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> bille (depuis 2000), si l'on ne fait pas attention, à être systématiquement en état de frange. Une frange est une bille qui n'a jamais la même direction 3 fois de suite, sans bouger le bras, et la force, tout en ayant la même position (il suffit de pointer à l'aide du bleu, la position de la blanche et la position de la bille objet. (Coulé naturel en pousse-pousse). Personnellement sur 5 bille de suite, 2 seulement et seulement ont la même direction, et jamais à la seconde ou la troisième bille.



Oui, mais où sur une sphère ? non mais oh, W & cherche (E

Les franges sont les droites fines, lorsqu'on résonne en coordonnée rectangulaire, qui sont dans la partie pleine de la sphère, mais entre 2-4mm de la courbure de la sphère situé sur les trait horizontaux du cercle

25 Novembre 2009

### Le rétro carreau

Application d'une longue flèche, qui ne pénétrera pas la bille mais qui s'arrêtera sur la sphère blanche. L'obtention du rétro carreau, nécessite d'un retrait de la même longueur que la longueur de la flèche que l'on va utiliser comme pour faire une rétro 0 3 bande, avec une vitesse quasiment nul. Cette technique permet de faire un carreau angulaire alors que l'axe sinus blanche, sinus bille objet-Sinus Poche peut avoir un angle entre 30 et 45 degré.

### Le petit rétro ou rétro avec angle

Lorsque la blanche n'est pas en sinus 0 avec le sinus de la bille objet, il n'y a pas besoin d'une force considérable. Ni une grande pénétration de la bille objet.

## Les casses offensives

Les casses offensives peuvent être construites de différentes manières :

Une casse sans problème, Les éclairistes (attaquant éclaircissant les tables pour la vider) en font la base fondamentale de leurs jeux, mais très peu d'entre-eux arrivent à la faire. Cette casse est très difficile à obtenir (pour moi, personnellement, il m'a fallu entre 2 et 3 ans), de plus on cherche à ce que la blanche soit au milieu du terrain, soit au bout de la table selon la configuration trajectorielle que l'on veut produire.

Il existe deux types de casses fondamentalement différentes de l'une de l'autre

- Les casses explosives
- Les casses implosives

### Les Casses explosives :

Comment casser

On peut casser les billes soit en jouant sur l'axe des sinus, soit en jouant avec des effets

La plupart d'entre nous joue au centre de la bille blanche (la blanche) et la canne horizontale au tapis ou peu incliné. C'est la casse la plus classique où seule la force est mise en jeu :

C'est la fameuse loi fondamentale  $F = m a$  ou  $a = F/m$ , soit on oppose à la masse la force de la blanche (bille blanche), Communiquer par le bras, provoquant du même coup l'accélération de la casse. Par cette manière on explose la casse.

Comment provoquer de la force sur la blanche : en physique la force s'obtient, soit en dérivant par rapport au temps la vitesse sur la masse (littérairement, on joue sur la calotte sphérique  $F = m dv/dt$ ) soit on communique de la vitesse à la blanche par la force du bras sur la masse de bille blanche ( $F = ma$ )

Description physique : Toutes les billes se cassent de manière désordonnée, et sur toute la table. Les boules bougent très rapidement et sont incontrôlables. Parfois on obtiendra une casse sans ou avec très peu de problème, d'autre fois, on obtiendra une casse avec plein de problème. Et il se peut que certaines billes seront collées à la bille adverse ou près des billes adverse au centre de la table

### Les casses implosives

Description physique : on voit les boules très peu bouger, mais toutes s'écartent des unes des autres sans qu'aucune d'entre-elles se touche. Dans les grands Pool 8 ou Us 9 ou Us 15, vu la lourdeur de la bille (masse et poids), cette casse est, entre difficile et impossible, à réaliser, mais plus facile à obtenir une fois qu'on a le geste à cause de la taille du billard (cela peut mettre quelque décennie à créer ce genre de casse). Pour Le petit pool 8 anglais, c'est l'inverse, la casse est facile à réaliser, mais vu la taille du pool, il est très difficile de casser sans qu'il y n'ait aucun problème.

Description auditive : cette casse résonne dans toute la salle durant au moins une dizaine de secondes, pendant et après que les boules s'écartent des unes des autres. C'est le même principe que lorsque les avions passent à la vitesse du son. Sauf qu'il est totalement impossible avec un bras d'obtenir la vitesse du son. Physiquement parlant, on donne à la canne une vitesse, ou une accélération uniformément constante.

Mercredi 07 Mars 2012

Le piqué est l'un des coups favoris du joueur expérimenté surtout au niveau régional.

- Les piqués coulé
- Les piqués rétro
- Les piqués latéraux
- Les piqués axiaux ou piqué carreaux.

Le Piqué est un fait l'inclinaison de la canne (la plupart des joueur expérimenté, régionaux, ou nationaux, incline la canne entre  $10^\circ$  et  $30^\circ$  sur le centre de la bille). D'autre la préfère en rétro, ou en coulé.

Un piqué bien réalisé, est un atout majeur, qui permet d'amortir la bille blanche (blanche), ou inversement de faire un rétro dans des conditions difficiles à très difficile. Toutefois, ce coup, sauf en entraînement, afin de ne pas en perdre le geste, est à éviter au Pool 8. Si vous jouer au snooker, ou à l'américain, ou au grand pool (même en amateur), vous constaterez qu'en effectuant un piqué sur de longue distance, on voit la blanche faire une petite courbe, ce qui n'est pas une anomalie. Même si pour l'instant je n'arrive pas l'expliquer scientifiquement.

Tout le monde sait, que lorsqu'on veut faire un massé, en inclinant très fortement la canne (entre  $60^\circ$ - $90^\circ$ ), on la pique, en tapant le pôle de la sphère. Donc, lorsqu'on incline faiblement la canne, on obtient aussi une petite courbe. Au petit pool, le problème, c'est que l'on croit que l'effet ne prend pas, lorsqu'on n'obtient pas la courbe. C'est une erreur, certes notre bras n'a peut-être pas bien fait le geste, mais la blanche fait tout de même une mini-courbe, ou une micro-courbe, invisible à l'oeil nu. De nombreux joueurs confirment que le rétro (alors qu'il pique la canne) rajoute de la finesse à la bille (ce qui n'est pas absolument faux). Et moi même, tant que je n'avais pas joué au snooker, je résonnais ainsi. En fait, en réalisant une micro-courbe, elle atteint le point où la tranche de bille (marge) désirée, qui se trouve entre : juste après l'axe des sinus, et à la 1/2 de la bille (axe des cosinus positif). Avantage qui permet de jouer les finesses ou ultra-finesses (c'est à dire littérairement jouer sur la calotte ou à la limite de la calotte de la bille).

Et c'est cette raison là, qui fait que je déconseille vivement d'abuser du piqué. Car si elle fait une micro courbe, alors que notre visée raisonne en linéaire, le joueur n'aura aucune ou très peu de chance d'atteindre le point d'impact exacte de la bille blanche. Généralement, lorsqu'on joue en piqué, on a affine le point, ors, sur certains écart angulaire blanche-bille choc, il n'existe pas de marge (alors que les marges permettent une petite erreur de visée, qui permet d'empocher dans plus 98% des cas, la bille choc).

#### Les piqués axiaux (au centre de la bille) ou piqué carreaux

Les piqués carreaux sont les plus utilisés, il sert à créer un carreau, lorsque l'écart et la blanche a peu d'angle. Il sert essentiellement à faire un carreau "angulaire". Des joueurs puristes cherchent le carreau parfait sur n'importe quel angle et n'importe quel distance inférieur à 1,50 m, Hormis deux-trois joueurs à qui cela réussi très bien, c'est une stupidité. Un piqué qui a un léger recul, est aussi efficace et performant, qu'un piqué carreau avec des angle de  $0^\circ$  -  $45^\circ$ . Le billard, n'est pas une science rectangulaire, mais angulaire, donc approximative (et jugée un angle au jugée, même avec des années d'expériences, et d'entraînement pratique et théorique (mètreur de degré, compas avec le cercle), il est entre difficile et impossible à tomber sur les angles surtout s'il sont non remarquables). De plus la sphère possède des marges qui permettent de compenser (en jouant un effet latéral léger) le placement, pour obtenir à la bille suivante, soit un placement parfait, soit proche de celui qu'on attendait.

De plus, chercher le piqué carreau fait perdre de la visée, même pour un joueur expérimenté. Et ceux qui n'ont pas étudié la sphère, ou n'ont jamais créer de courbe, ignore qu'un piqué fait entre une mini courbe et une micro courbe. Et comme toutes courbes, on ignore le point d'impact exacte sur la bille objet, et qui donc nous fera douter de nous même sur notre visée, ou sur le point d'impact à viser.

**En conséquence, un piqué doit être réalisé proche de la bille (avec ou sans angle), entre 10 et 50 cm de la bille.**

### Les piqués latéraux

Les piqués latéraux peu utilisés sont totalement déconseillés en attaque, car l'empêchement de la bille est du hasard pure, par contre en défense, ce coup peut être très utile, surtout s'il n'est pas joué fort.

### Les piqués rétro

Les piqués rétro, sensiblement sont comme le coup rétro. Si on n'a pas besoin d'un placement précis, Il est à utiliser pour tous les joueurs, il est beaucoup plus facile que le rétro pur (canne quasiment parallèle à la table, et coups fluide, et vif). Toutefois, l'inconvénient est le risque de faire une courbe, d'accélérer la bille, et donc de perdre le contrôle de la blanche. Par contre, pour le carambolage, très utiles, puisque après impact des billes, la blanche poursuivra son parcours. De plus, dans 90 % des cas, même si notre bras a été trop fort, où trop rapide, créant ainsi une courbe, la courbe au bout de 5 – 10 cm, reprendra la trajectoire qu'elle aurait du avoir sans courbe. De plus, si on veut faire un rétro bande, le piqué rétro accélérera encore plus après la bande, durant une trentaine de cm, avant de décélérer très rapidement.

Le risque de ce coups par contre est de voir la blanche faire carreau, (ou ; puis) continuer sur elle même à effectuer une rotation. Ce coups est du à une légère déviance du bras sur la blanche, ou d'un coups trop rapide et trop sec. Comme si vous aviez joué avec un effet (qui est opposé à l'écart angulaire blanche-bille choc). Ce geste est totalement inutile et cela représente un raté absolu, et vous passerez pour le pire amateur qui soit (même si c'est jolie à voir, non seulement, vous n'avez pas obtenus l'effet escompté, mais en plus cela vous ridiculise, et mentalement, l'adversaire sera totalement mis en confiance et vous videra la table).

### **Le Piqué Coulé = Piqué rétro (=piqué coulé, canne incliné > 45° = Coulé Foueté) :**

Dans le cas du piqué rétro (mais tapé dans la demi-sphère du coulé, ou tapé sur la calotte sphérique) qui agit comme un coulé, appelé coulé fouetté. Vous avez frappé, en fait, trop vite et trop sèchement sur la blanche, qui lors de l'impact sur la bille, va d'abord faire un carreau, puis au lieu d'obtenir le carreau ou le rétro, va faire un coulé. En frappant la blanche trop fortement, ou trop vivement et trop rapidement, c'est comme si vous vouliez un rétro sur une bande, et après la bande, la blanche change de sens de rotation. Soit va effectuer un sens de rotation oblique, et donnera à la blanche une plus grande ouverture d'angle. Alors qu'en théorie, plus qu'on tape un rétro très fort près du centre de la bille ou faible, mais très bas, on réduit l'angle de réflexion), c'est un paradoxe qui arrive rarement mais qui existe, et qui se produira plus fréquemment dans le cas du coulé fouetté . Le coulé fouetté, ou piqué rétro (lors de l'impact de la bille choc, change et va effectuer alternativement une rotation axiale négative (dans le sens du rétro), et oblique positif (dans le sens du coulé). Le sens de rotation négatif, avec le sens oblique positif annule l'effet de la blanche, et permet d'obtenir un carreau rotatif, mais la rotation verticale négative (au sens mathématique, soit la rotation du rétro) va perdre plus rapidement son oscillation (c'est à dire que la rotation négative va avoir une petite oscillation, alors que la rotation oblique elle va avoir une plus grande oscillation, qui fait qu'à un certain temps (entre quelque seconde et une minute), l'oscillation de la rotation oblique sera supérieure à l'oscillation de la rotation verticale. Physiquement, on voit la blanche, après son carreau, pivoter sur elle même, puis effectuer un coulé, au lieu du carreau, ou du rétro. Ce coup lui est aussi est totalement inutile au petit pool. Pour certains expert, il est utile lorsque l'on se trouve proche de la bille, et près d'une bande, tel qu'après impact, la blanche tapera la bande, et la bande donnera un sens de rotation positif de la rotation verticale à la rotation oblique, permettant à la blanche de poursuivre son parcours, alors que tous les autres coups l'aurait empêchée de poursuivre sa trajectoire. Mais ce coup est très incertain et très risqué, même pour un expert. Personnellement, je le déconseille, c'est au joueur, de

maîtriser, sur sa bille précédente, la trajectoire, pour avoir un angle nécessaire et suffisant, afin de faire un coulé angulaire (en jouant sur la calotte de la bille choc) quitte à mettre un effet du même côté que la trajectoire d'empêchement

(risque qui diminue le pourcentage de "désempêchement"). D'ailleurs tous les joueurs du snooker-club savent produire cet effet, et la réussite est de 99 %.

Mercredi 25 Novembre 2009

### **Introduction sur Les Casses Offensives et Défensives.**

La casse que ce soit pour un défenseur, ou pour un attaquant, est l'élément primordial. L'attaquant cherchera une casse explosive, afin d'écarter les billes des unes des autres, ainsi que de contrôler la bille blanche (la blanche), la plupart des attaquants régionaux ou nationaux, et certains européens et mondiaux, préfère la blanche au milieu de la table. Tandis que le défenseur provoquera une casse qui colle les billes entre elles, et se collent aux bandes, les joueurs régionaux défensifs, eux aussi, laissent souvent la blanche en milieu de table.

Les attaquants de niveau européens ou mondial eux préfèrent la blanche en fin de table 1/4 ou 3/4 de table, afin de donner un sens rectangulaire, ou hexagonal à leur vidage. De plus, non seulement les billes ne sont pas collées entre elles, mais en plus, elles ne sont pas très éloignées des unes des autres (chaque billes rouges et jaunes sont espacées de 20 à 50 cm entre elles, permettant de faire circuler la blanche, l'inconvénient de cette casse est l'obligation d'obtenir des placements centimétrés (5-20 cm des billes objets, et à 5 – 10 cm du placement prévu).

Les défenseurs élitistes de niveau national, européens, mondial, pose la blanche sur les bandes (pour une casse éclatée, mais avec des problèmes), ou la blanche sur le tas (pour une casse non éclatée). L'Objectif de tous les défenseurs, quel que soit leur niveau, est bien évidemment d'éviter le cassé fermé ou le vidage. Mais aussi, ils cherchent à ralentir le rythme du joueur attaquant, voire même d'étouffer, toute sa dynamique d'attaque.

Tous les joueurs de niveau régional, ou national, certes expérimentés, mais pas forcément professionnel, savent provoquer ces types de casses. Pour acquérir la maîtrise de la casse, il faut tout de même au minimum 6 mois. La casse est à peu près explosée, mais elle a de petits problèmes : billes souvent collées aux bandes, ou deux trois billes collées entre elle, ou trop proches des unes des autres, et la blanche en milieu de la table. Au maximum, pour obtenir sa propre casse, il faut deux 2 ans. L'attaquant contrôle non seulement la trajectoire de la blanche, mais aussi le dosage de sa casse, créant ainsi une table où aucune billes sont collées aux bandes, blanche est placée soit au milieu de la largeur de la table, soit au milieu de la longueur de la table, soit carrément au centre de la table.

Mais au niveau européens, ou mondiale, on perfectionne notre casse afin de donner à la blanche un sens de circulation géométrique (triangulaire, carré, rectangulaire, hexagonale, en zig zag, en semi linéaire...), et en cas d'échec de la casse, que la blanche aie toujours la possibilité d'empocher une bille au milieu (ça c'est mon cas).

Entendons-nous bien, nous ne maîtrisons pas les trajectoires des 15 billes objets, cela est bien trop difficile à prévoir. Mais avec l'expérience, et des exercices de casses différentes, nous voyons et nous sentons quels types de casses nous conviennent, soit pour jouer défense, soit pour jouer attaque. Par contre nous maîtrisons la force de la blanche, soit par la force, soit par la vitesse (les semi-tangentes ou tangente = calotte sphérique), soit par l'accélération du bras, soit par l'angle blanche-bille objet, soit par le type d'effet que l'on met sur la blanche (carreau, coulé, rétro axiale, ou piqué latéral léger). En quelque sorte, nous maîtrisons l'écart entre les billes.

Dernier conseil très important, une fois que la casse est trouvée, que le geste est ressenti et reproduit par notre cerveau, et notre bras, il ne faut plus en changer, il faut la figée. Et c'est valable pour tous les coups techniques. La visée varie selon le type de trajectoires, de l'effet, du type de bras. Tous les professeurs de niveau national ou international, nous conseille d'avoir le bras droit. Mais l'inconvénient du bras droit, est que la trajectoire de la blanche est peu malléable. Il faut donc plier le bras pour obtenir les longues trajectoires désirées, qui systématiquement casse le bras. Le bras cassé est le pire ennemi du joueur de billard. En conséquence, lorsque l'on plie l'épaule, il faut le plier toujours de la même manière, afin de ne pas faire varier la visée, ni la trajectoire, provoquant les constantes. De même qu'en entraînement avant de commencer à jouer sur table brut, et effet, Commencer toujours votre série de billes sans effets, et sur des table non brut (soit par une casse travailler, soit en bougeant vos propres boules qui

permettent de faire une série de bille, et de sentir les position du CF, et du Vidage. Les billes sans effet, Bien que cela ne sert à rien en situation de jeu réel, ou si peu, ni à la visée, cela permet d'une part de ne pas perdre le geste, car il y a toujours une ou deux bille (surtout la noire) à jouer sans aucun effet, et quand il faut le sortir ce geste, pour la bonne continuité de la série, il vaut mieux savoir le produire (sinon on a l'air con).

Autre méthode, pour le joueur qui ne joue quasiment jamais sans effet. Pour compenser sur la noire, chercher un placement de la blanche virtuel (s'il n'y a pas de bille), sinon une bille adverse (et si possible en défense, pas en position d'attaque, au cas ou vous louteriez la bille noire), toutefois, ce dernier conseil, pour ceux qui joue avec de l'effet, réussi 4 coups sur 5, et augmente votre moyenne série bille.



## A TOUS LES JOUEURS DE BILLARD DE TOUS NIVEAU ET JOURNALISTES DE BILLARDS

### Rencontre Capello - Marfort.

Marfort Cyril :

#### Classement :

1996-98 : 1<sup>er</sup>  
1999- 2003 : 2<sup>ème</sup>

Meilleurs place par concours : finaliste

Plus mauvaise place par concours : 8<sup>ème</sup> de finale perdante

Moyenne sur 32 Tournoi : vingt – vingt-cinq fois demi-finaliste dont au moins  
15-20 finale

Visée : [ 8/10ème ; 10/10ème]

Série bille sur 5 partie : [ 4 ; 8 ]

Videur de table (Hexagonale, pentagonale, triangulaire, quelconque) ; Cassé fermé rare.

Temps d'une partie : [ 3 – 5 ] min

#### Fiche technique :

##### Technicité :

- Carreaux.
- Placement vers la bille choc entre 5 et 10 cm (avec ou sans bande)
- Coulé courbe, Coulé (1 à 5 bande)
- Rétro-courbe, Rétro de 50 cm à 1,50 et plus, Rétro Patinage-Accélération, ,
- Rétro au minimum 2 bande, au maximum 5-6 bande ;
- Massé (de 50 cm minimum à 3 bande soit 2,50 m minimum)
- Carambole ( doublon Y, décollage bille après 3-4 bande )

##### Tactique :

- Sait gérer, temporiser la partie en snoockant, afin d'obtenir une table plus favorable.
- Eclaire la table au moment opportun (soit après 2 visites, soit après un placement blanche favorable)
- Résiste très bien à la défense (est capable de tenir une partie défensive de 20 min)
- Est capable de boucher les poches lorsque de l'adversaire commence à boucher les poches
- Ne décolle pas les billes lorsque le résultat, ou la partie risque de basculer à son désavantage
- Est capable de jouer défense jusqu'à l'usure du défenseur adverse.
- Grace à sa visée, ses placements, les effets, récupère facilement une bille lorsqu'il a manqué un placement.
- **Se place en fonction du placement de la bille suivante à empocher**
- **Voit sur la table le joueur qui anticipe ses propres futurs placements**

<u>Capello :</u>
------------------

Classement :

1996-98 : 15<sup>ème</sup>

1999- 2003 : 15<sup>ème</sup>

Meilleure place par concours : finaliste coté perdant ( 6<sup>ème</sup>)

Plus mauvaise place par concours : 32<sup>ème</sup> de finale perdante

Moyenne sur 32 tournoi : 12 à 16 demi finale coté perdant, 2-3 finales coté perdant ; 3-7 quart de finale au coté gagnant

Visée (OD ; OG ) : [ 5/10 ; 9/10]

Série bille sur 5 partie : [ 4 ; 8 ]

Vendeur de table (Hexagonale, pentagonale, triangulaire, quelconque) ; Cassé fermé rare.

Temps d'une partie : [ 3 – 5 ] min

Fiche technique :

Technicité :

- Carreaux.
- Placement idéale entre 5 et 10 cm (avec ou sans bande)
- Coulé courbe, Coulé (1 à 5 bande)
- Rétro-courbe, Rétro de 10 cm à 1,50 m
- Rétro au maximum 2 bande,
- Massé (de 10 cm minimum à 0,75cm) ; Massé doux
- Carambole ( [1 ;4] billes blanche en position attaque ou position défense )
- Petit Jump (jumps après contact de la bille choc)

Hypothèse des rencontres entre capello-Marfort

Le spectateur :

**Ouah, on va voir du spectacle, Ah oueh, il vont faire des bandes, des massés, des caramboles, des courbes. Ça va être classe. Ça va être impressionnant.**

L'annonceur :

**Jeux artistique spectaculaire assuré, partie de folie ultra-rapide, Courbe, rétro à l'appel ! Joueurs très techniques qui vont vous en foutre plein la vue.**

---

### Réalité du terrain

Partie 1 : Capello casse, vide 3-5 billes classique, c'est à dire, coulé ou carreaux. Il loupe une bille. Cyril vide en coulé ou carreaux

Partie 2 : Cyril casse, vide 3-5 billes classique, c'est à dire, coulé ou carreaux. Il loupe une bille. Capello vide en coulé ou carreaux.

Partie 3 : Capello casse, vide 3-5 billes classique, c'est à dire, coulé ou carreaux. Il loupe une bille. Cyril vide en coulé ou carreaux.

---

Le spectateur : mais c'est nul comme rencontre, pas de bande, pas de massé, pas de Jump

Le défenseur : euh, vous connaissez la défense

Capello : euh non, c'est quoi ça. Tu connais toi, Cyril ?

Cyril : Euh attend, je vais regarder dans mon dictionnaire, Ben non, y'a pas, désolé connais pas !

L'annonceur : Ben, vous connaissez quoi alors :

---

Cyril Marfort : Le vidage de table : C'est simple, dès que l'un se gauffre, l'autre vide la table. Pas impressionnant ?

Euuuh..., Capel, j'ai un trou de mémoire, rappelle moi ta définition d'un vidage de table

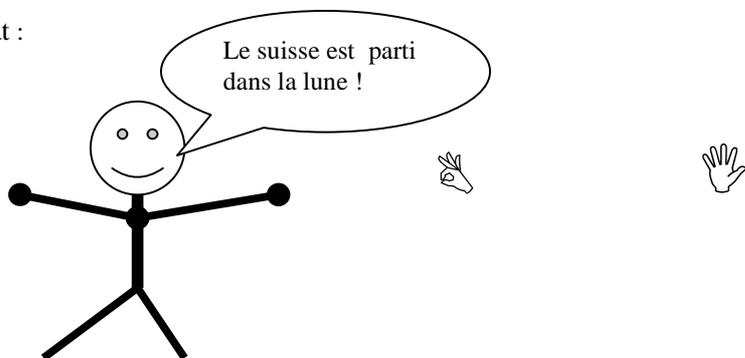
Capello : Un vidage de table est lorsqu'un joueur vide à sa première men la table de tel sorte que le joueur adverse ne revoit pas la table.

Cyril : Biieeeeeen capello, (dans sa tête : c'est marrant, on a la même def, pourtant c'est pas dans le dico), t'as bien appris ta leçon. Eh, Euuuuuh, Y' a combien de billes à vider sur une table, 4 ou 5 (dans sa tête, y doit être bigleud, lui)?

Capello : Euh non, 7 ou 8 billes.

Cyril : Biieeeeeen Capello. Pas impressionnant ..... tout le monde fait ça !  
Eh, oh, Capel, tiens, il parle plus !..... Pour une fois.

Pat :



---

## **Technicité** (Spécialité : bande, caramboles)

### **Coups techniques** : (1990-2000)

Carreau, Carreau angulaire, coulé, coulé courbe, rétro, rétro courbe, Piqué, Piqué Amorti, Petit Jump (Jump après contact bille choc) ; Jump (avt contact bille choc) sur tapis non lisse ; Massé doux (Placement entre [0 ; 5] cm de la bille choc). Bande avant [1;5], bande arrière [1;3] , Blanche après contact : 1-5 bande ; finesse.

**Effets sur la blanche** :  $\approx \{0,30,45,60,90 ; 120,135,150,180\}$  degré,  $\approx \{-30,-45,-60,-90 ; -120,-135,-150\}$  degré.

**Champs d'attaque** (axe sinus Blanche – Sin(Bille objet) – Sin(poche)) : 1990-96 : [  $\pm 90^\circ; 0^\circ$  ] ; 1997-99 : [  $\pm 75^\circ ; \pm 15^\circ$  ], puis [  $\pm 60^\circ ; \pm 30^\circ$  ] ; 99-2001 :  $\pm 30^\circ, \pm 45^\circ, 0^\circ$  ; ( 2000 - 2002 : + Réduction du nombre des tables) ; 2006 : [  $\pm 60^\circ; 0^\circ$  ]

**Placement** : (Légende – distance à parcourir (min ; max) ; placement idéal : blanche-bille choc [ 10 ; 50 ] cm )

Placement bille blanche sans bille choc : 1 bande : [ **0,3 ; 10** ] cm.

Coulé : (0,10 ; 0,75) m : [ **3 ; 5** ] cm ; (0,75 ; 1,50 et +) m : [ **3 ; 10** ] cm

Rétro : (0,10 ; 0,75) m : [ **5 ; 20** ] cm ; (0,75 ; 1,50 et +) m : [ **5 ; 50** ] cm (Blanche-bille < 0,75 cm)

Bande avant (1 ; 3) : Coulé [ **0,5 ; 10** ] cm ; Rétro [ 1 ; 2) bande : [ **5 ; 20** ] cm

Bande arrière (1 ; 3) : Coulé [ **0,5 ; 20** ] cm après contact ( 1 bande Blanche + 1 bande bille choc) : **0, 50 cm**

**Casse** : casse offensive ( 93-95 : [0 ; 3] bille empochés, 0 problème ; 97-98 : Blanche contrôlé ) en carreau, coulé, rétro. casse défensive (2000 : 2-3 billes aux bande, Placement blanche après 1 bande entre [0,3; 5] cm des billes non cassées )

**Carambole** : doublons, triplons, quadruplons ; C. offensive (décollage, éclaircissement de la table, doublon Y, blanche près des billes cassé) ; C. défensive (blanche après contact bille en bande défensive, bille choc placé, recollage des billes entre-elles entre 1 et 3 mens) ; Zone des billes chocs : à [ **10 ; 30** ] cm du placement prévu. (1998 – 2005)

## **Stratégie** (Spécialité : analyseur de table)

### **Observation / Concentration / Faute / déchets :**

- Mécanisme des agencement de billes, des placements (distances polaires blanche - bille chocs), effets.
- Raisonnement en coordonné polaire (distance, effet blanche en angle, angle blanche-bille choc)
- Concentration transcendante : Vidage émotionnel, Mécanisation de l'environnement, Assourdissement.
- Moyenne de fautes sur 7 tour : 0 ; Déchets (Placement, blanche, bille choc, empochage) : [ 0 ; 2 ] / parties

### **Stratégie offensive :**

- Identification des problèmes, Planification systématique des C.F, décollage, bandes, position, trajectoires
- Vidage & CF en forme hexagonale, pentagonale, triangulaire, semi linéaire, quelconque.
- Capacité de prendre du recul dans la partie (soit pour temporiser, soit pour reconfigurer le vidage)
- Desnoockage (rare) entre 1 et 3 bande, Blanche posé en totale (rare), partiel (fréquent)
- Masquage des franges par l'empochement, ou par des placements qui évite les franges
- Noyade des placements offensifs en jouant vite, et/ou en prenant de l'espace, ou par le jeu des bandes

### **Stratégie défensive :**

- Résistance à la défense sur 1 partie : 45 min ;
- Anticipation à la défense totale, partiel, relative. Anticipation au collage (anticolle), aux décollage (antidécolle), au bouchage de poche, soit en collant les billes, soit en utilisant 1 excentration, ou 1 frange.
- Snookage par le jeu des bande ou doublon en se cachant derrière une bille.
- Desnoockage-snookage par le jeu de bandes (Pb : bille très proche, mais non collé, ou en état de partiel), ou en prenant au  $\frac{3}{4}$  de la bille permettant aux deux billes de poursuivre leur trajectoires (touchant ainsi une bande)
- Masquage (1990-99) des placements, en prenant entre 10 et 70 cm de distance de la bille chocs (déchets sur ce genre de placement dans une partie défensives : 2-3), évitant ainsi les franges et CF, Vidage à froid.

Noyade des franges en multipliant coups défensifs & leurres (déchet défensif si table penche pas : [2;4] / par parties (mm ?).

La méthode scientifique

