

# Fiches personnelles de Roger CONTI

Libre / Cadre

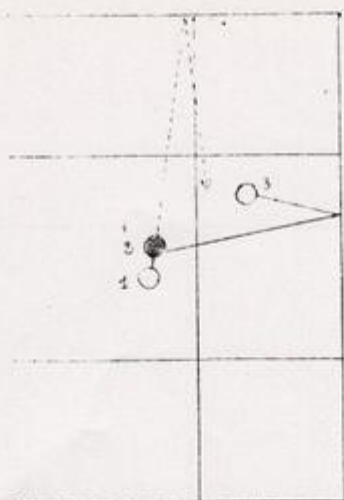
Pages 63 à 151

Compilation du 12/08/2013

Documents publiés sur le site de André BENTOLILA:

<http://anecdotebillard.over-blog.com>

71



Interprétation par P. Conté

s'un coup délicat

• Le coup de 1 bande pure finisse  
est aléatoire et on risque  
la marque

• Le masse est impossible pour  
un droitier et très délicat  
pour un gaucher

• Le coule direct implique  
un coup de queue difficile  
à donner

Que faire

Il faut jouer le coule par bande  
Coup à apparence difficile et  
cependant naturel.

Bille 1 en tête et en principe dans l'axe

Bille 2 les plus grosse 1/4 environ

de suite prendre un peu

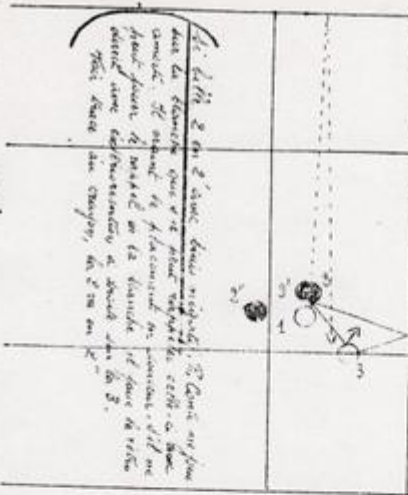
d'effet à droite

Résultant du coule 71



P. Conté Mars 1944

72



Exactement même interprétation  
mais pour retro, au lieu de par 2

Le retro direct est difficile.

Le placement par 1 bande  
en prenant la blanche comme  
bille 2 est facile mais on  
dans l'inconnu le résultat  
peut être bon mais peut  
aussi être détestable.

Jeux donc de retro par bande

Coup nature, spectaculaire et  
donnant toujours une excellente  
résultante.

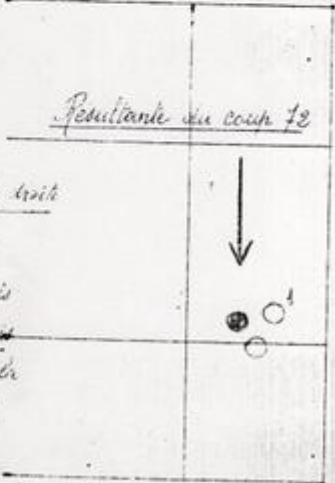
Bille 1 basse sans effet

pas d'exception, jamais d'effet à droite

Bille 2 environ  $\frac{1}{4}$  ou  $\frac{1}{3}$

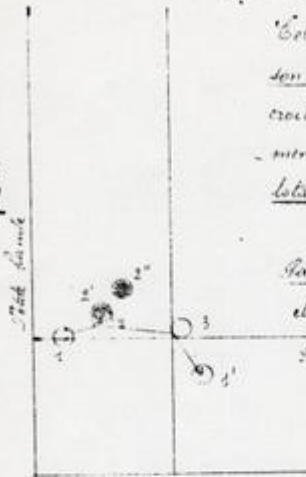
Comme les billes sont très près  
l'une de l'autre, il faut un bien  
très faible et ça tombe malheureusement  
très peu juste de la 2.

Résultante du coup 72



R. Gault Mars 1949

73



Celui qui, par faiblesse de la rouge réussit son extériorisation et obtient la résultante 73a) croit avoir bien joué! Il se trompe lourdement, car il fait preuve d'un manque total d'expérience.

Pourquoi?

Parce que s'il manque son extériorisation et place la 1 en 1' il se brise un coup dangereux (forme 73a) position 1.2.3')

Que faire

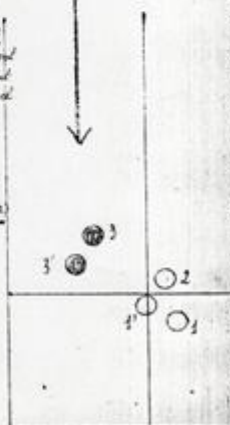
Mettre le même placement, mais pour la grosseur de la 2 pour éviter celle-ci on n'a pas en 2 maison?

Mauvais



De cette façon, en cas d'extériorisation mauvaise on obtient non plus la position 1.2.3 mais la position 1.2.3 qui permet tout de même d'éviter aisément par petit effet à gauche, tout de former un facile échec par 1 et 2 en prenant les rouges comme telle 2

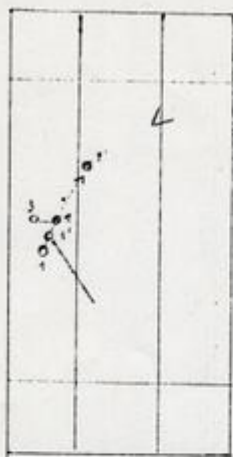
Bon



Bonne résultante car elle comporte une sauvegarde

(A noter que l'extériorisation est plus facile par la grosseur de la 2 avec effet à gauche, que fin avec effet à droite ou sans)





### Ce qu'il ne faut pas faire

On ne doit pas prendre la rouge comme bille 2

(car on se laisserait la position 1.3.2 qui obligerait pour jouer, à se mettre à plat contre sur le billard.

(De plus on risquerait de coller la 3 à la bande ou de s'en trop rapprocher ce qui obligerait à jouer un coup dur ou couché suivant

### Ce qu'il faut faire

Prendre la blanche comme bille 2

et se placer sur la rouge

Au coup suivant on aura une facile coule, qu'on pourra jouer en position normale, sans être gêné

(Par a-contre au crayon la position de la queue lorsqu'on joue le coule 1.3.2

R. Conti Avril 1954



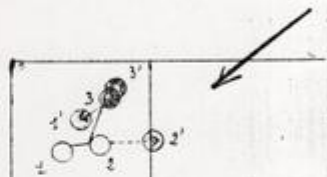
75



Une infime minorité de joueurs même les forts savent interpréter scientifiquement le coup 75

On doit avancer la rouge et prendre une dominante sur la 3 de façon à se laisser la résultante 75a)

Balle 1 en dessous du centre dans l'axe ou avec a droite ou à gauche suivant position  
Balle 2  $\frac{1}{2}$  ou  $\frac{1}{4}$  ou même plus

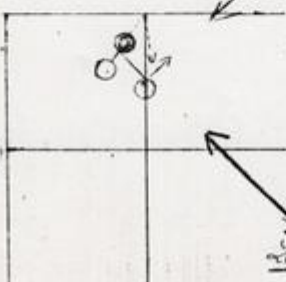


Si au départ (coup 75) la 2 est en 2<sup>e</sup> le coup n'est plus possible. Alors avancer la rouge beaucoup plus loin pour la rappeler ensuite en longueur

75a)

Alors jouer la blanche et se placer sur la rouge pour se laisser la position 75b)

75b)



La résultante 75a) (ou des proches variantes de celle-ci) peut être obtenue avec diverses variantes de la position 75 Modification effet, hauteur d'attaque et quantité de 2 pour chaque position.

Résultante définitive:  
des filles à cheval ou très près de la ligne

R. Conle Août 1944

Rencontre, par masseEntrées

C'est une erreur de jouer la balle qui a moins de prendre appui sur la bande la plus éloignée, on obtiendrait une dominante tendant à traverser les billes vers le centre du cadre au lieu de les amener vers une ligne très proche.

On doit donc jouer la rencontre, non pas la rencontre normale qui provoquerait un contre empêchant le carambolage, mais la rencontre par  $\frac{1}{2}$  masse.

Cet artifice est très utile à connaître car l'exécution est très facile et le carambolage assuré sans risque le moindre aka.

On comprendra pas. Il ne s'agit pas d'un masse qui est toujours délicat et qui se peut manquer.

On ne doit pas faire le trait indiqué au crayon mais le trait indiqué à l'encre (couch 76)

Il faut toucher la 2 au moins  $\frac{1}{3}$

En somme il faut amener la 1 en 1' là où la rencontre normale serait possible sans masse (le masse créant ainsi le bras n'existant pas au départ)



R. Corti Janvier 1965

17

Les billes à cheval  
en 2 coups

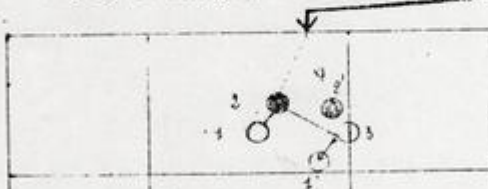
Bille 2 au centre avec une bille  
au dessus et à gauche  
Bille 2 en avant 3/4

Coup de queue allongé

Si l'on rassemble la blanche avec remplacement car on  
aurait une position identique au point de départ au  
milieu du cadre central de la petite bande.

Si l'on pousse la 2 vers la ligne tout en prenant  
une dominante sur la 3

On doit obtenir la résultante ci-dessous



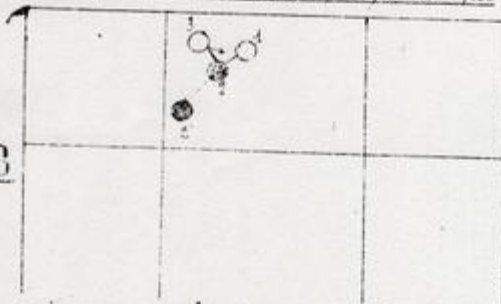
Si au coup 17 la 2 est un peu plus près de la 1  
relancer un peu l'attaque et inversement.

À noter qu'il s'agit dans tous les cas d'un coup de  
queue de queue sans débuts, seul coup de queue permettant  
de placer aisément la 2 à l'endroit désiré.

P. Conté, Février 1943

Variante d'un coup déjà indiqué

78



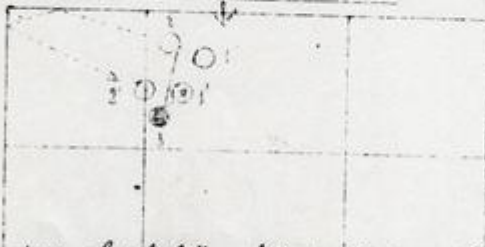
Les billes à  
cheval en 2  
coup

- c'est-à-dire, rappelle tout de suite la blanche.
- c'est-à-dire se placer sur la blanche sur la fin de la coupe.

On obtiendrait dans le 2 cas une concentration dans le secteur de droite.

On doit arriver la coupe en laissant celle-ci des quatre faces converger en 2', c'est tout en se plaçant sur la 3.

Tout le résultat à rechercher



pour alors le bille à bille par l'extrême piquet de la 2 avec maximum d'effet à gauche pour obtenir le blocage de la 2 sur la 1.

On obtient la résultante définitive 1' 2' 3

P. Conti Fév. 1945



19

Plot blanc



Intéressant

Un des coups les plus faciles et spectaculaires que l'on connaisse.

On suppose qu'on ne peut, avec une seule de la 1 rappeler la 2 par les deux bandes du coin.

Butte 1 très basse et sans effet de côté.

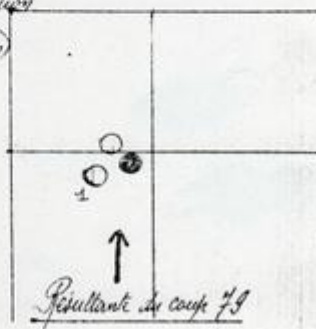
Butte 2 presque fin. Ho à peine.

Exécution très facile malgré l'apparence contraire.

Coup de queue allongé, doux et léger, allégé de mordant et d'humidité.

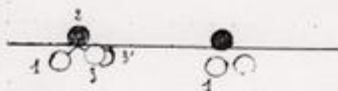
Modérer très légèrement les attaques pour les très proches variantes du coup 19.

Pour éviter tout latonnement  
bien tenir compte de la position  
de la queue (voir ci-dessus exemple).



J. Conté Mars 1945

80

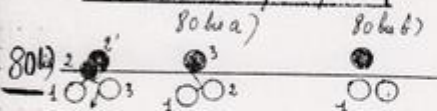


Bien peu de joueurs interprètent correctement la position 80.  
C'est une erreur de toucher la 2 très fine et de pousser un  
peu la 3 en avant pour obtenir la résultante 80 a)

Pourquoi?

Parcequ'on perd 1 point

Voilà ce qu'il faut faire



1) Avancer la rouge par le plus de cette-ci

Belle 1 basse et sans effet

Rester à 1% ou 2% au plus de la 3

2) Une fois la résultante 80 b) a) obtenue

pour par extrême finisse de la blanche pour la laisser  
littéralement sur place, avec maximum d'effet à droite  
pour redresser la rouge.

On obtient la position 80 b) b) qui ressemble à la position 80 a)  
mais lui est supérieure car la 3 est plus près (d'où remplacement  
plus facile)

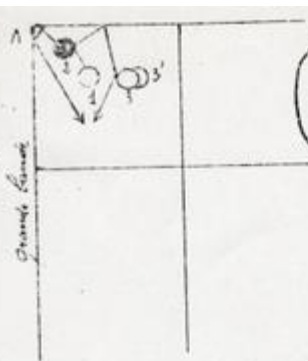
On a donc gagné un point. celui de la position 80 b) a)

R. Conti février 1945



73

81



Conseils

Coup bien connu des spécialistes de la partie libre, jusqu'à bien joué il donne l'américaine en 1 coup.

Il faut interpréter cette position de la même façon qu'un cadre

Bille 1 basse et à gauche plus ou moins suivant position

Bille 2 presque fine pour qu'elle touche une seule bande, la grande bande en A.

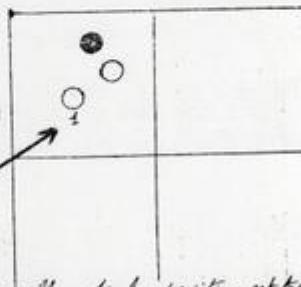
Exécution, demandant pas mal d'étude

### Attention

Si on prend la 2 trop grosse elle fait le tracé indiqué au crayon !

En somme il faut toucher les billes 2 et 3 fines à l'intérieur la rouge à droite et la 3 à gauche

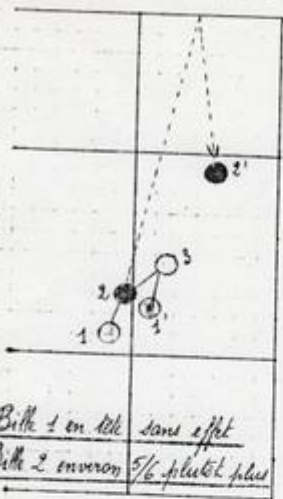
Résultante idéale du coup 81



Note: Ne pas chercher l'impossible. Si la position est trop large de placer sur la 3 par le plus de la 2 en touchant bien entendu la 3 toujours à gauche, mais beaucoup plus grosse.

J. Conti Mars 1965

82



# La recherche de la masque

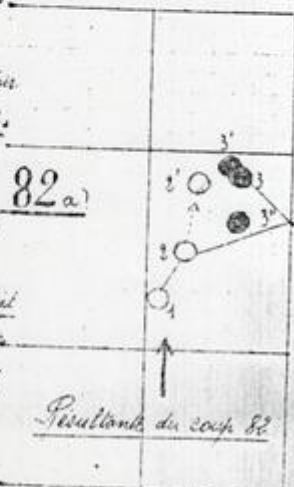
(C'est aussi invraisemblable que cela puisse paraître on doit, pour la position 82, chercher à se masquer et à obtenir la position 82 a.)

## Pourquoi ?

Parce que cette résultante sera toujours facile à interpréter grâce à l'appoint de la petite bande et parce que le coup 82 a) donne la save de la ligne ou presque.

(Évidemment on ne trouve pas toujours la masque comme on le desire...  
Aucune importance, ce qu'il faut retenir, c'est qu'il faut rappeler avant la 2.

(Si on n'est pas masqué tant pis et le coup n'est pas mal joué pour cela. Si la 2 est venue jusqu'à 3" le mal n'est pas grand, mais on doit reconnaître que la position 1.2.3. est préférable à la position 1.2.3".



J. Conté Nov 1955

Belle et en dessous du  
cerise (pas trop) et  
lote a girache

Bitte 2 bis 3 grobe

presque autant que  
payer le billet à billet



Dans ce coup et  
toutes les variantes on doit  
forcer non pas le retro direct  
mais le retro par bande

Родные!

d'abord faire, car c'est plus  
facile. Car on lui a  
fait bas et sans effort on  
peut attaquer à force plus  
bas que à cette sonne  
monnomy d'effort à double  
donc pas de règle de  
forme quelconque remarque  
instantanée mais de la 2 et  
en 2 plus long

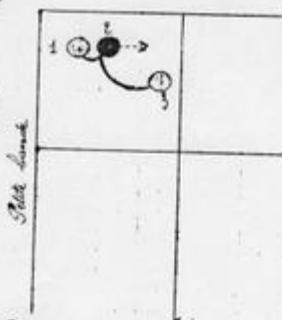
Insulte parce que le retour  
par bande permet (ou  
"amortissant" pas trop)  
d'envoyer les 3 dans le sens  
désiré, en 3°, alors qu'il  
y a une seule entrée, cette entrée  
en 3° dans le comp.

Enfin, parce que le bon  
carburant est sur la D  
est facile et pratiquement  
immédiatement là.

Note. On rentie la  $\epsilon$  par un bon par le retro par bande, que par le bille a bille, car ce qui on perd par le  $\epsilon$  bande on le regagne largement par l'effet maximum de colle.

76

84



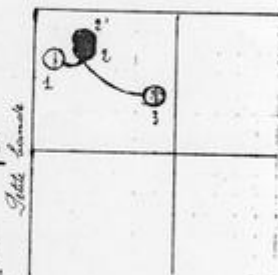
Interprétation tout à fait différente  
pour deux positions presque identiques

Jouer le masse par le filon de la 2  
pour entraîner celle-ci vers la 3

### Position 85

L'interprétation du coup 84  
n'est plus possible car le bias 1.2  
est très prononcé et la 2 ne pouvant  
être entraînée assez près de la 3  
on se retrouve dans l'inconnu

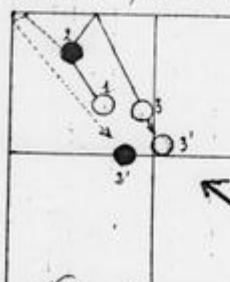
85



### Que faire

Il faut jouer le masse par l'extrême fin  
de la 2 pour laisser celle-ci en arrière ou la  
déplacant de 1% au plus et même moins si possible (2')

85a



Balle 1 basse et en arrière à gauche

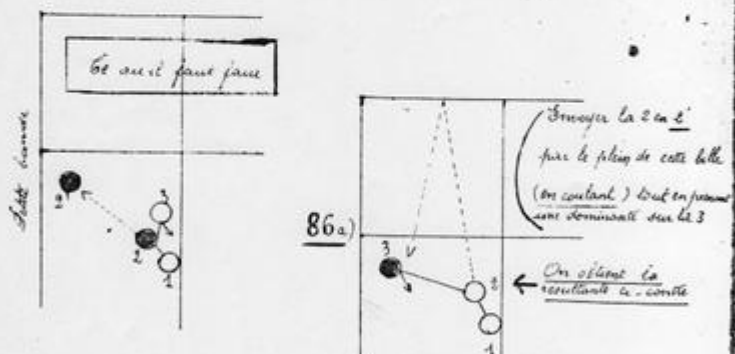
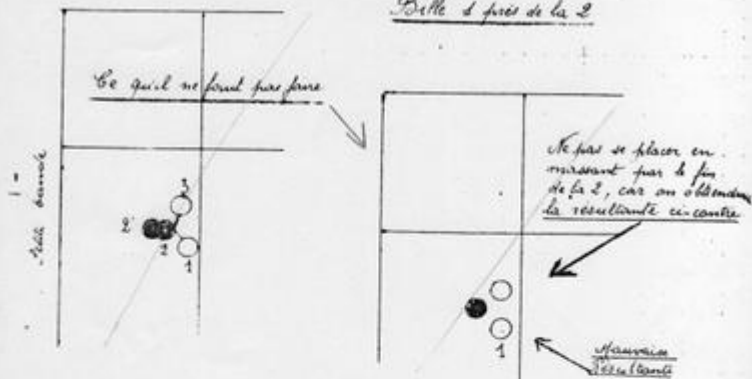
Balle 2 extra fine (elle ne doit pas bouger)

Riser à manquer de touche. Queue très  
peu verticale. Coup de queue ou coup  
d'épingle.

On doit obtenir la résultante de 85a)

Note: Il est très important de jouer à la perfection le  
masse par le fin, c'est primordial pour bien se placer sur la 3.

Belle 1 près de la 2



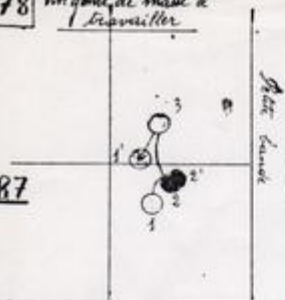
86a)

Si au départ la 1 est trop près de la 2 pour qu'on puisse couler et n'est que indiquée de rechercher la position 86a) par manœuvre.

Alors jouer ce 1 on peut, par exemple, l'interpréter par le fin de la 2. on trouvera généralement une concentration de jeu qui permettra alors d'envoyer la 2 en 2' comme l'impose la tactique.

78 Un point de masse à travailler

87



Point blanc

Deux autres exemples de masse fin  
l'extrême finesse de la 2

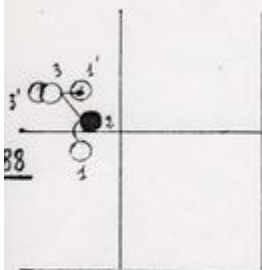
(Se place sur la blanche sans rentrer la raie  
qui doit bouger de  $\frac{1}{4}$  au plus même moins si  
possible. Le 2 doit venir en 1'.

Bille 1 en arrive, basse et à droite

Bille 2 extra fin

Très pas trop ventral

88



Petite bande

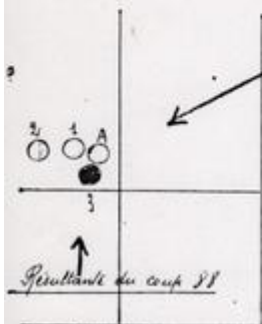
Indispensable si jouer le passage pour éviter  
le placement sur la raie et le rappel de celle-ci  
par 3 bandes, ce qui est aléatoire

Impossible espérer se placer sur la raie pour  
la rappeler par 1 bande, on la placeant trop  
loin de la 2

Jouer le passage sur masse par l'extrême  
finesse de la 2

On doit obtenir la résultante ci-contre

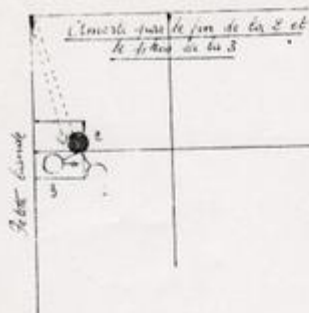
(Si on attaque la 2 très assez forte, elle  
revient en A et on a à jouer la position 1,2,A  
qui est mauvaise au lieu de la position 1,2,3  
qui est excellente.



Petite bande

P. Conti Mai 1946





### C'est intéressant

On sort pour ce le remplacement  
en faisant faire 2 bandes à la 2

Mais le bois excessif laisse croire que  
cette solution est impossible car on pense  
qu'il faut prendre plus pour amortir et  
que ce film ne permettrait pas d'engager la tige

Cette remarque est exacte. Mais R. Conti a  
heureusement trouvé le moyen de remédier  
à cet inconvénient.

Il suffit d'obtenir l'amorti par le blocage de la 1 par le double  
cordon de la 3 sur laquelle on arrive en force.

Calculer les secantités de 2 et 1 effil (avec un sans effet à gauche,  
deuxième bras et position).

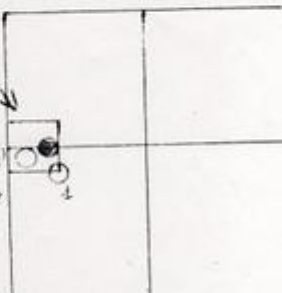
On obtient un résultat en cordons 2a

Note:

A la bête 3 coller chercher à cambrer  
fin à amortir de la 3 en ressortant  
assez loin en arrière et en ressortant  
à rentrer la tige dans le cadre de la 2

On verra plus loin pourquoi  
N° 100 large 50

Par ailleurs chaque fois que possible on  
doit éviter le remplacement qui donne  
un concentration serrée dans l'ancrage  
et il faut faire ce qui est indiqué  
Quand la 3 est collée.

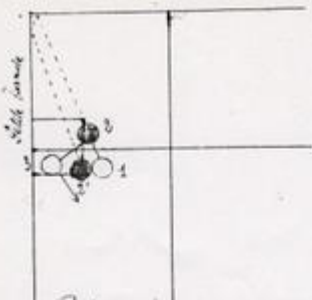


L'amorti par coup d'un  
est plus possible de la 3  
est collée ou si elle est  
trop loin de la bande

R. Conti, 9 mai 1962



90



Balle 1 basse et à droite

Balle 2 environ 2/3  
(occuper l'effet d'un bon trait)

La solution indiquée au coup 89 n'offre d'autre que faire celle mentionnée au moyen d'obtenir l'avantage par le jeu de la 2. Cette solution est cependant le résultat de la 2 par la 1 sans remplacement elle ne peut pas être obtenue dans les sections du Go, car il y a des endroits où il est plus avantageux et même impossible d'obtenir une concentration forte.

Par exemple dans la position 90  
c'est une erreur de jouer le remplacement

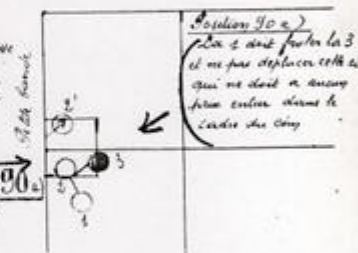
Que faire !

On doit ne pas prendre la 2 trop grande pour bien amener la 1 et caramboler fin à la droite de la 3 en restant en arrière de façon à obtenir la position 90 a)

(Il faut absolument que la rouge rentre dans le cadre de la 1 et vienne en 2')

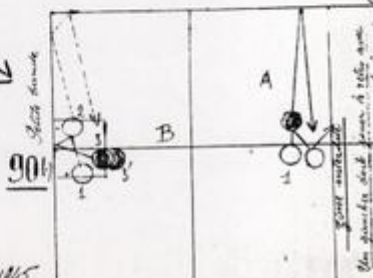
On peut alors travailler la blanche, c'est à dire avancer celle-ci et à laisser la position définitive 90 b)

Ceci permet de se laisser la suite de la ligne qu'on pourra jouer jusqu'en A, endroit où on pourra le retro avec concentration.



Position 90 a)

On ne doit pas faire la 3 et ne pas déplacer celle-ci qui ne doit à aucun prix entrer dans le cadre des deux

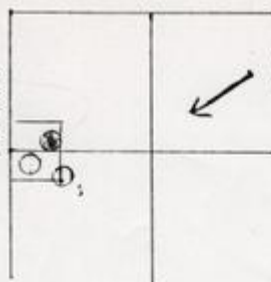


N. Gouda Juin 1945

1. On ne doit pas faire la 3 et ne pas déplacer celle-ci qui ne doit à aucun prix entrer dans le cadre des deux

90

Petit Lameux



Suite de la page 80

Ceci la résultante qu'on aurait obtenu si on avait, au coup 90, joué le blocage avec remplacement.

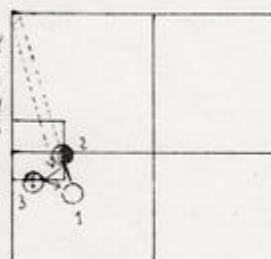
Elle est affreuse.

C'est ce qu'on peut faire, c'est de jouer un petit placement, avec l'espoir de le faire une position qui permette ensuite d'adopter l'interprétation 90.

R. Conti (juin 1965)

91

Petit Lameux



Variante de la position 90

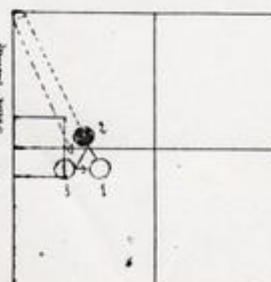
Ceci identique, mais les billes 1 et 2 sont plus éloignées de la grande bande.

Il est devenu impossible de jouer le blocage avec remplacement puisque on est certain que la raquette rentrera dans le cadre de la 1 on constate que pour en rien l'interprétation diffère totalement.

R. Conti (juin 1965)

92

Petit Lameux



Variante de la position 90

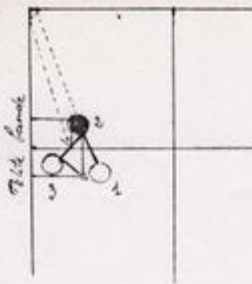
Ceci presque identique à celui 90 car comme à la position 90 les billes 1 et 2 occupent exactement la même position.

On doit jouer le blocage lorsqu'on ne peut être sûr d'être entré dans le cadre de la 1 aucun inconvénient car la petite bande est moins près qu'au coup 90 et après avoir obtenu une concentration de 2 on pourra préparer le coup du tracé (en 2 ou 3 coups) qui lui permettra de renverser la position et trouver la série à la ligne.

R. Conti (juin 1965)

82

93



Variante de la position 90

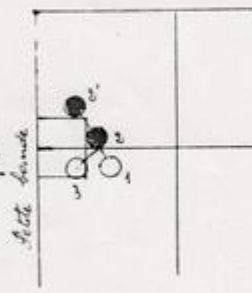
Coup identique, mais la 2 est plus loin de la 3

On ne peut donc reculer en arrière en carambolant sur la droite de la 3, car la raie revient trop d'impulsion. On doit tel jouer le blocage, car il n'y a rien de mieux à faire de façon à obtenir comme résultante le coup 90 à la 2.

R. Conti (juin 1965)

Variante du coup 90 (la balle 3 plus près de la haute bande)

94



(Le remblacement est possible car le bras le permet, mais il ne faut pas le jouer car on obtiendrait à peu de chose tout la résultante 90 à la 2)

On doit préparer la position du bras de façon à obtenir la résultante 90 à la 2

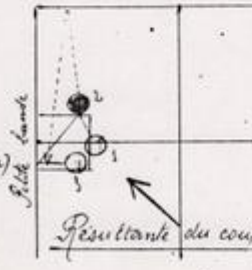
Note: si au coup 94 la 2 est un peu plus à droite ou la 3 un peu plus à gauche, on ne peut plus préparer le bras.

(Car le bras 1, 2 serait insuffisant). Il faudrait donc jouer le blocage. Mais si dans les mêmes conditions la 3 était un peu plus près de la haute bande, on devrait adopter la solution du coup 90.

(On remarquera que tout ceci et toute ces nuances sont assez complexes. Pourtant à la longue on discerne automatiquement la solution à adopter.)

R. Conti (juin 1965)

94a



Résultante du coup 94

Reprise

Intéressant.

On peut croire que la rouge ne peut être rappelée par 2 bandes, car le biais est très faible.

C'est cependant possible, parce que la 2 est assez près de la 1.

Bille 1 un rien au dessous du centre et sans effet

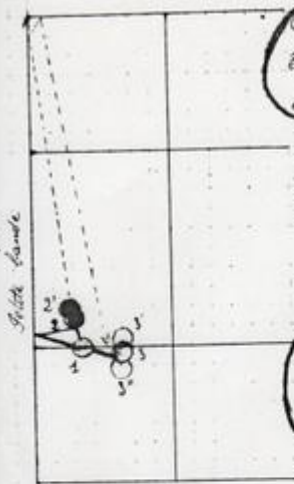
Bille 2 environ  $\frac{3}{4}$

Ne pas oublier qu'une attaque d'une bille 2 à  $\frac{15}{100}$  de la 1 touche  $\frac{4}{5}$

correspond à une bille 2 à 7 ou 8  $\frac{1}{100}$

de la 1. touché  $\frac{2}{8}$  à peine.

C'est le mystère des billes près, dit R. Conti, qui a constaté le fait sans pouvoir l'expliquer.



On doit obtenir la résultante 95° si avec biais identique la 2 était en 1°. Le coup 95° me serait plus favorable car il faudrait, pour que la 2 puisse rentrer par 2 bandes, toucher cette bille beaucoup plus grosse et alors la 1 95° n'aurait plus la force d'arriver jusqu'à la 3.

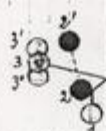
Note: Modifier bien entendu la hauteur d'attaque si la 3 est en 3° ou en 3°.



R. Conti (Mar 1915)

# Le mystère des billes de près

96



(Nouvel exemple d'attaque pas trop grosse de la 2 et qui correspond à une attaque très grosse)

Coup 1 bande avec concentration

Bille 1 très en tête et à droite

Bille 2 environ  $1/2$

(Réduire ou supprimer l'effet de la 3 sur la 2, mais on pourrait prendre l'effet à gauche. Cet effet on s'explique que si la 2 est moins près de la petite bande

si bille 3 en 3" glissée  
l'attaque sur la bille 2

On obtient la résultante 96 a)

Note:

Le coup 96 peut se jouer avec billes 1 et 2 plus éloignées de la petite bande (pas trop toutefois) mais il n'est plus possible si les billes sont trop près de la bande. Le coup 96 indique l'extrême limite du rapprochement.



96 a)

Parfois le contre est inévitable. si on possède le coup 96 à fond on peut adopter néanmoins la solution ci-dessus. car on s'arrange pour que la 2 frôle seulement la 3 ou touche celle-ci extra fine. On carambole alors par rencontre ou rattrapage.

Dans la position 96 le contre n'est nullement à craindre.

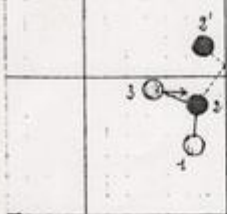
P. Conte (mai 1945)



Une variante du coup 96 avec attaque ultra basse

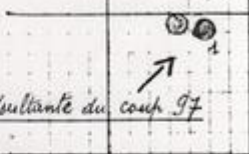
Ce qu'il ne peut pas faire

97



Les billes sont décalées

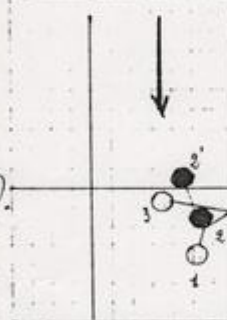
Résultante du coup 97



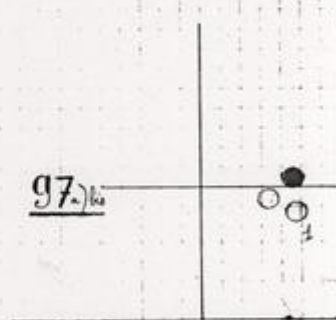
On ne peut évidemment pas dire que c'est une grosse faute  
mais il y a mieux à faire et c'est plus facile et la résultante  
est meilleure.

Ce qu'il peut faire

97 bis



97 bis



Bille 1 maximum de bas et  
maximum à droite

Bille 2 maximum de fin

3 maximum donc aucun dosage  
c'est naturel

On obtient la résultante 97 a) bis

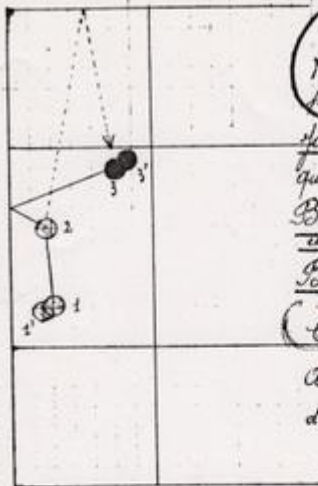
Il suffit alors d'avancer la rouge

par le filin et de rester sur la 3 à  
1/4 de celle-ci.

On joue alors le package qui donne  
la série de la ligne.

On voit donc un rappel de long  
Coup 97 de l'antépénultième de haut de la  
R. Conté fin 1965

98



### La suite de la ligne en 1 coup

(Cela pas jouer le bille à bille car il faut intervenir le mécanisme et ne permet pas de rentrer la 2 correctement pour le 1 bande, qui est naturel quand on possède bien cette famille de points.

Bille 1 en tête ou au dessus du centre et à gauche.

Bille 2 environ 1/4 plutôt plus.

(Certains variantes se jouent avec attaque au centre, d'autres avec peu d'effet ou pas du tout

On doit obtenir la résultante ci-contre

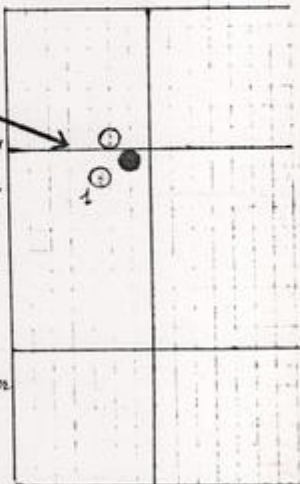
Attaquer au coup 98 la 2 un peu moins pleine si on est plus près d'elle et vice versa.

Si la 1 est en 1' attaque, bien entendu la 2 plus pleine en modifiant cela va de la hauteur d'attaque et l'effet.

Idem si l'emplacement de la 3 varie.

Il y a une foule d'attaque à déterminer suivant le biais et la position de la 3.

P. Conti. Mai 1965.





## La série de la ligne en 1 coup.

99



(Inutile de masser, on risque le contre et c'est trop difficile.

Jouer le 1 bande en coulant par demi piqué.

Queue avec très faible verticalité



Attaque en avant très en tête et avec effet à droite.

Bille 2 environ 3/4

(En somme, attaquer comme pour le coule direct quand les billes 1 et 3 sont très près l'une de l'autre.

Coup de queue court, rapide, pas trop doux et avec beaucoup de mordant.

Jouer plutôt trop fort que pas assez

En jouant trop doucement la 1 n'a

pas la force d'arriver jusqu'à la 3

En jouant trop fort on ne risque

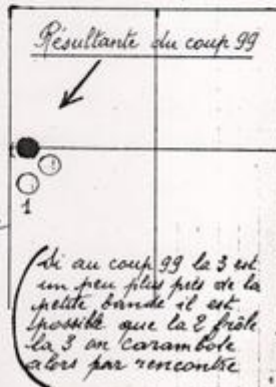
rien puisqu'on a le remplacement

en A, la 2 étant bloquée par la 1

Coup naturel. Mais le coup de queue

est délicat, car on ne peut enfoncer pour éviter de queue.

R. Conti (Mai 1965)

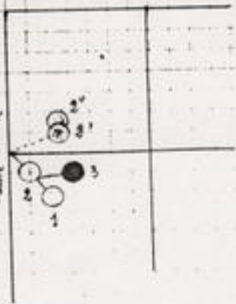


(Si au coup 99 la 3 est un peu plus près de la petite bande il est possible que la 2 frôle la 3 on carambole alors par rencontre

98

100

Balle 1

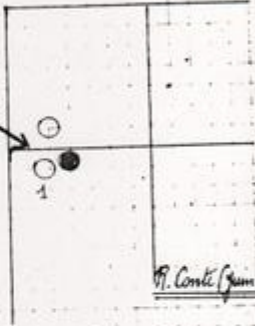


(Dans cette position qui permet faire  
bille 2 bille, de piquer la zone de la ligne,  
on doit attaquer la...

Balle 1 basse et très à droite, et la  
Balle 2 aussi peu grosse que possible

En effet si on attaque la 2 trop grosse  
elle va en 2" alors qu'il vaut mieux l'écartier  
le moins possible et la filer en 2'.

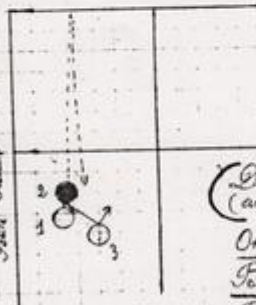
- Si le coup est bien joué on  
Obtient la résultante ci-contre



P. Conti (juin 1965)

101

Balle 1



(Dans cette position il ne faut pas jouer le piqué  
(avec ou sans rapiet de la 2)

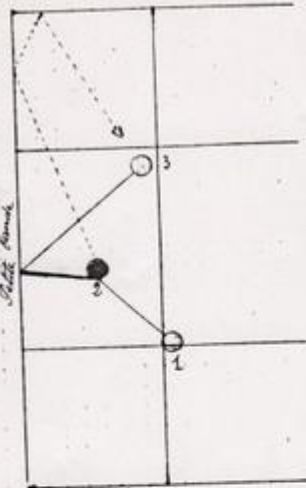
On doit jouer le rebas avec exteriorisation

Balle 1 basse et à gauche

Balle 2 environ 1/6

(Même si on n'a pas une concentration soignée, la  
résultante sera acceptable grâce à la dominance  
de la 3.

P. Conti (juillet 1965)



### Élimination du mécanisme

Le pas pour le bille à bille, c'est trop difficile et ça oblige à donner un coup de queue délicat comme dosage et souplesse. La bille 1 est trop éloignée de la bille 2.

Pour le 2 bande avec rappel de la 3 par 1 et bande.

Même interprétation pour les variantes de cette position et de la position, quoique identiques ou presque, et moins large.

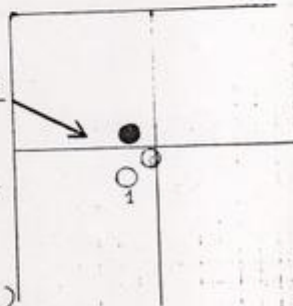
Bille 1 au dessus du centre et très à droite.

Bille 3 environ  $\frac{1}{3}$  (plutôt plus).

Coup de queue allongé du coude.

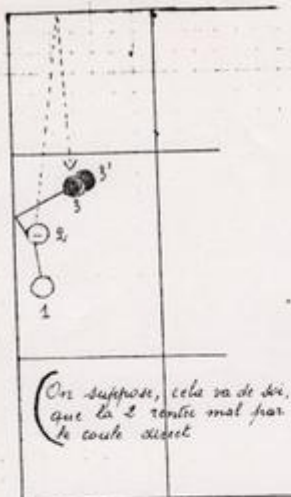
### Résultante du coup 102

Évidemment cette résultante est idéale mais si les billes sont généralement moins près on a presque toujours un coup très facile à jouer.



P. Bonté (juin 1945)

103



(On suppose, cela va de soi, que la 2 rentre mal par le coule direct.

### Variante du coup 98

(Ce n'est évidemment pas une faute de jouer le coule direct, mais il y a mieux à faire.

C'est le coule par bande qui donne la 3 de la ligne en 1 coup.

Bille 1 en tête sans effet ou avec effet à gauche.

Bille 2 très grosse pour éviter le coule sur la 3, (environ 1/4).

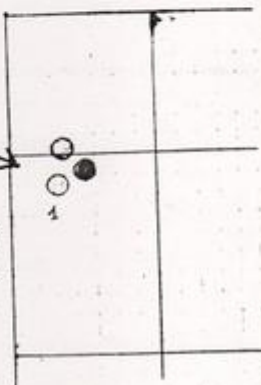
Ne jamais prendre d'effet à droite dans ce point et ses proches variantes, car il n'y a que le sans effet ou l'effet contraire qui permettent d'avoir un amorti parfait de la 1.

### Résultante de la position 103

Note:

Dans le coup 103 si la 2 est un peu plus près de la petite bande que la 1, si les 2 billes sont à égale distance, le coup n'est plus possible, ou alors il faut que la 3 soit en 3'.

P. Conti (juillet 1945)

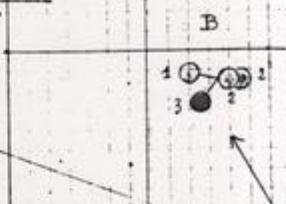




Deux positions presque identiques.  
Deux interprétations différentes.



Préparer le passage en prenant  
la rouge comme lettre 2 et en l'alignant  
comme d'habitude de gauche et de droite  
basé sans effet (en principe, mais  
parfois avec, suivant le cas)  
Reste à 1/2 de la 3

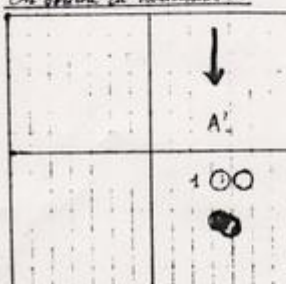


La rouge est plus près de la blanche  
(comparer avec la ligne du quadrillage)  
et de ce fait le blanc 1 et 2 est plus  
prononcé.

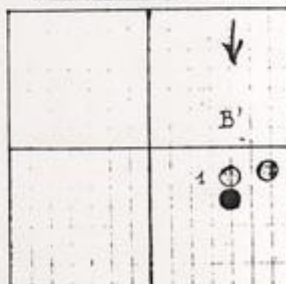
si on adoptait la solution A on obtiendrait  
 trop de blanc pour qu'on puisse, si utile,  
 rappeler la rouge en largeur.

La sauvegarde n'existe donc plus.  
 on doit donc prendre la blanche  
 comme lettre 2

On doit avancer la 2 beaucoup de  
 façon à ce qu'on puisse rappeler  
 la rouge en largeur si on préparait  
 mal le passage. Cette planche de  
 salut est une sauvegarde.  
On obtient la résultante A'



On obtient la résultante B'



Note: si au coup B on adoptait la solution A on placerait la rouge à l'endroit  
 qu'elle occupe au premier, si la résultante A' on aurait donc une nouvelle  
 position après passage (trop de blanc)

R. Corle (juillet 1908)



La position 105 est une position bâtarde qui nécessite un repêchage. Repêchage facile, certes, mais repêchage tout de même.

(Le passage même s'il est possible, doit être considéré comme un tri-otto.

Que faire !

Puisqu'on ne peut jouer le blocage, on doit se placer sur la 3 en carambolant fin à droite de celle-ci par un retro rif de façon à ce que la 1 ressorte nettement en arrière.

Prendre le moins de bille 2 possible, car ceci permet de donner le moins d'impulsion à cette bille tout en donnant beaucoup à la bille 1.

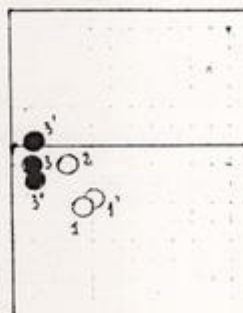
Bille 1 très basse sans effet

Bille 2 environ  $\frac{1}{2}$  plutôt moins

On obtient approximativement la résultante ci-contre

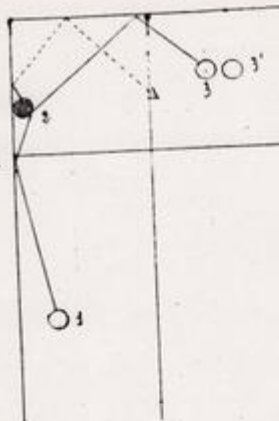
On remarquera que l'interprétation 105 permet, si on a de la mesure, d'obtenir en 1 coup la position d'ambuscade.

(Que la 1 soit en 1 ou en 1' la résultante est toujours belle, même si la 3 est en 3' ou 3'').



P. Conti, juillet 1945

106



Un joli repérage de R. Conti.

93

2 Bandes par bicolore

Bille 1 en tête et à gauche (pas de)

Bille 2 environ  $\frac{1}{3}$ , fillet moins

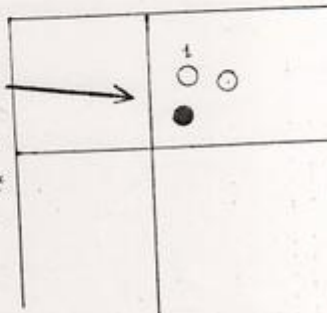
Coup de queue allongé du coule

(Exécution très facile bien qu'on pense le contraire.

Modifier les attaques, la quantité de bille 2 et l'effet si le biau est différent, et suivant les variations de position de la bille 3. avec position 3 en 3' attaque sans effet à gauche.

Resultante du coup 106

Cette résultante n'est pas approximative, on obtient presque chaque fois cette position

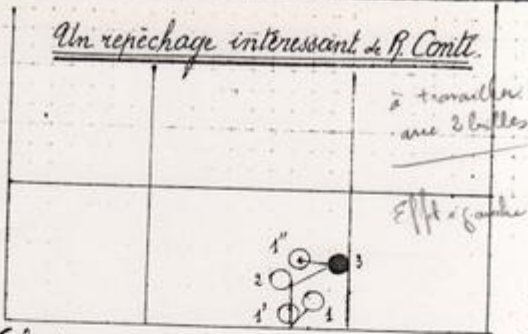


R. Conti juillet 1945



Un repêchage intéressant de R. Conti.

107



(Le trait est trop fort pour qu'on puisse, par rétro, rappeler la rouge par 3 bandes)

(En plein billard on devrait jouer le bille à bille en prenant la blanche comme bille 2 de façon à prendre une dominante sur la rouge.)

Mais près d'une bande il y a mieux à faire.

Jouer le passage par bricole.

Les billes sont trop écartées d'ailleurs. C'est exact.

Aussi faut-il jouer avec effet à gauche afin de pouvoir arriver sur la bande très près de la 2 de façon à toucher celle-ci assez fine.

(Du fait de la bricole c'est comme si la 1 se trouvait au départ en 1'.

(On doit obtenir comme résultante la position 1.3.2. si on touche la 2 trop grosse on se laisse un rétro par 1 bande sur la petite bande.)

R. Conti juillet 1965

La recherche de la masquée

Si on se plaçait sur la rouge par l'extrême finesse de la 2 on se laisserait la résultante (1086) et on devrait, par bille à bille, se placer ensuite sur la blanche pour rappeler celle-ci en largeur sur la grande bande la plus éloignée.

Que faire! Il faut toucher la 2 pas trop  
fine pour l'avancer un peu, tout en se plaçant  
sur la rouge ou demi-masque, de façon à  
obtenir la résultante 108 a) ci-dessous

Bille 1 au centre très à gauche

Bulle 2 1/4 environ

L'avantage:

C'est de pouvoir ensuite se  
placer sur la blanche on domine  
On joue alors un placement <sup>10</sup>  
la rouge pour la rappeler  
en sens de la ligne et on  
gagne 1 point.

Source résultante

108a

En somme on doit au coup 108 se  
placer sur la rouge de telle façon qu'on  
puisse au coup suivant (par finisse ou  
demi-masse) dominer la blanche  
possession 1.3.2. du coup 108a).

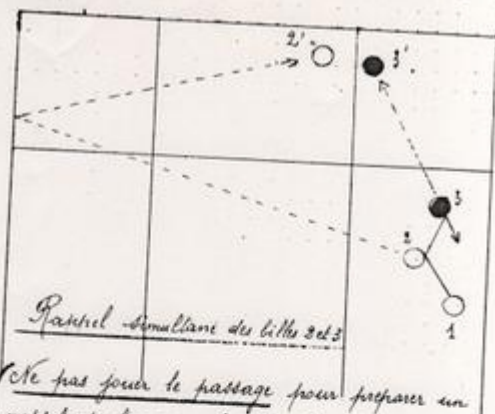
Note! Si on massait au coup, les on  
ferait un point, ce serait plus  
difficile et rapprocherait moins la  
2 de la ligne R. Conte juillet 1945

P. Conti June 1864

### Réponse résultante

1084

109



(Ne pas jouer le passage pour proposer un  
rappel de long sur la blanche.

Il y a mine à faire!

Jouer le bille à bille avec carambolage à droite  
de la rouge de façon à envoyer cette bille en 3'  
dans la région favorable.

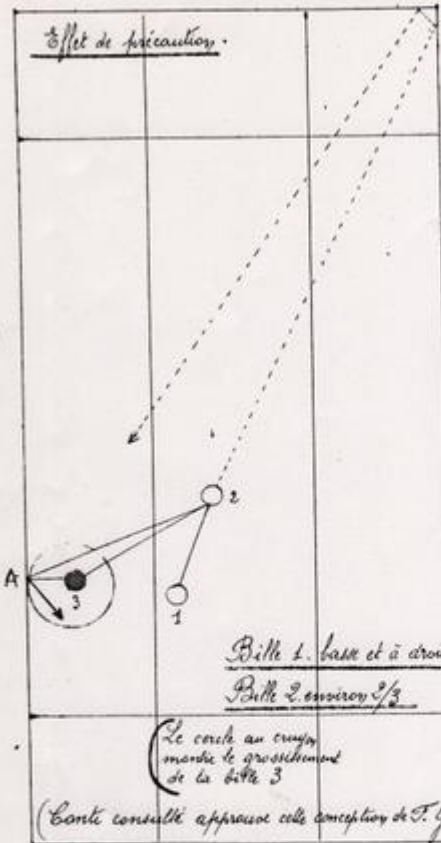
Bille 1 en dessous du centre et à droite

Bille 2 environ 1/6 plutôt plus

Le coup d'apparence facile demande assez  
de travail pour être joué correctement.

Obtenir l'attaque si la 2 est un peu plus éloignée de la 1  
(On plus adapter l'interprétation 109 si le carambolage  
à droite de la 3 est incertain)

R. Conti 1945



Malgré l'angle d'arrivée  
 il est possible de grouper  
 la 3

Comment

En prenant de l'effet  
 à droite

Chercher à manquer le  
 point vis A.

• si on carambole  
 directement tant mieux

(si on touche la bande on  
 carambole, tantus que  
 la 1 gérant fait le  
 tracé au crayon si on  
 avait allégé la 1  
 sans effet)

À noter que cette interpré-  
 tation n'est plus possible  
 si la 3 est plus éloignée  
 de la grande bande.

Note! Parfois le bras  
 ne permet pas à la 2  
 de toucher la grande  
 bande d'abord. La  
 rappeler alors par 3  
 bandes ou jouant plus  
 fort.

T. Grange (Août 1946)



### Une attaque intéressante de F. Grange

Contrairement à ce qu'on croirait la 2 passe dans le coule par bande. Mais pour éviter le contre il convient de toucher la 3 très fine en touchant celle-ci à l'endroit indiqué d'un point noir. On devine qu'avec cette prise de bille 2 il y a gros risque, si on ne procure pas un maximum d'effet, de manquer le point suivant le pointille.

#### Comment donner le maximum d'effet ?

On attaque la 1 évidemment très à droite, mais surtout en touchant cette bille 1 en dessous du centre, car l'effet se manifeste d'autant mieux, qu'on attaque plus bas.



attaque de la bille 1

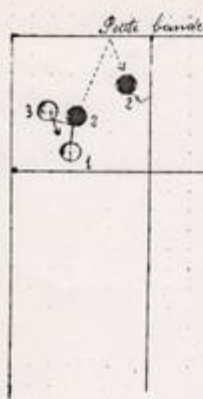
Il faut, bien entendu avec cette hauteur d'attaque, allonger énormément le coup de queue. La 1 se trouvera freinée et sa faible impulsion facilitera de plus le développement de l'effet.

Note: Ne pas jouer trop doucement, car il y a parfois choc de la 2 sur la 3, et si la 1 a trop peu de force, on ne bénéficie pas de la sauvegarde du carambolage par rencontre ce à quoi on doit penser.

F. Grange (juillet 1944)



112

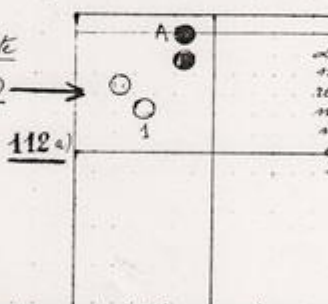
Entrées

Couler la rouge et se placer sur la blanche.  
 Bien veiller à ne pas laisser la 2 à la  
 petite bande. La rouge doit toucher la  
 bande et s'en écarter d'environ 15 cm  
 pour venir en 2'

(On pourrait certes placer la 2 en 2'  
 sans que celle-ci touche la petite bande  
 mais il faudrait jouer doucement et  
 la 1 animée de trop peu d'impulsion  
 resterait trop près de la 3.)

Donc jouer pas trop doucement pour que la 2 fasse  
 le parcours indiqué en pointillé au coup 112.

On obtient la résultante  
 ci contre (112 a)



La sortie serait bien  
 moins facile, et le  
 résultat serait bien  
 moins bon si la rouge  
 ne s'était pas assez  
 écartée de la petite  
 bande (voir rouge en A)

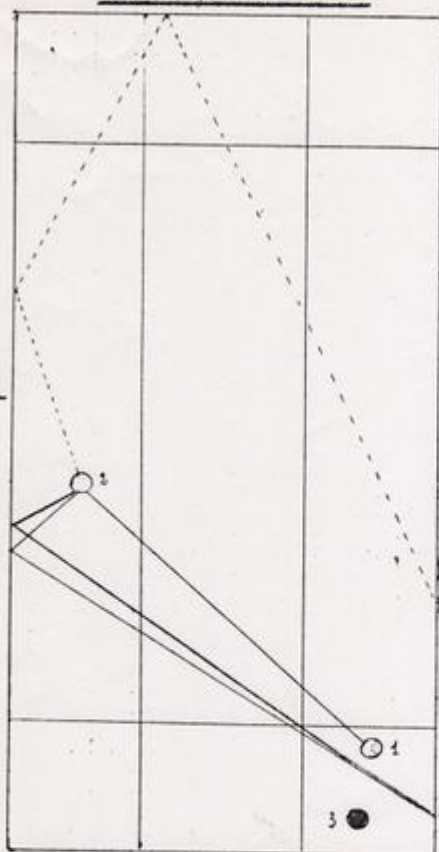
Note: L'interprétation est totalement différente si l'on joue la partie libre.

(On verra ultérieurement ce qu'il y a lieu de faire lorsqu'on  
 abordera l'étude de cette forme de jeu. On doit obtenir  
 l'américaine en 3 ou 4 coups (en décomposant) de façon à se  
 laisser la résultante 112 a) avec beaucoup plus de sécurité.)

P. Lanti, juillet 1945

# Une attaque intéressante

113



F. Grange a indiqué la même interprétation.  
on voit que les avis concordent.

Comme on filonge avec la queue on doit joindre le point sans effet.

Pourquoi?

Pour que la 1<sup>re</sup> fasse pas une courbe et ne risque pas de toucher la 2 pas assez grosse.

Attaquer bien entendu plus bas pour compenser le défaut d'effet.

C'est une erreur de chercher à carambola par 1 bande. On doit chercher à venir en A sur la deuxième bande pour gratter la 3.

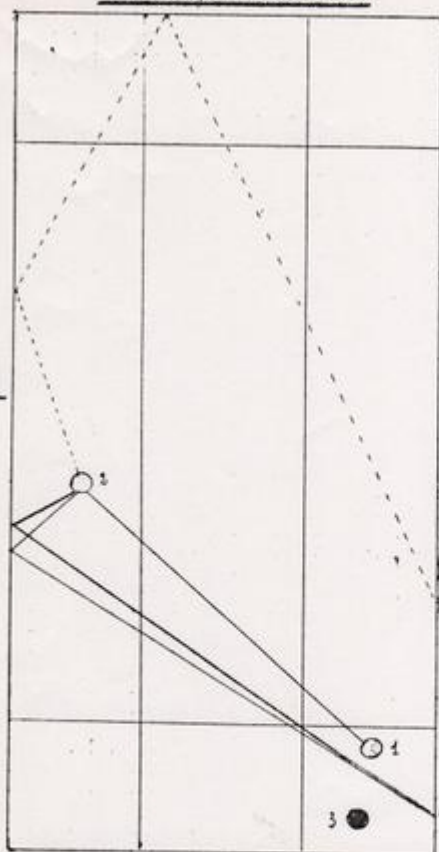
On carambolera par deux ou trois bande.

Le tracé au crayon montre le parcours de la 1 avec l'attaque avec effet à gauche si on a la chance de toucher la 2 avec le plein roule.

P. Conti juillet 1905

# Une attaque intéressante

113



F. Grange a indiqué la même interprétation.  
on voit que les avis concordent.

Comme on filonge avec la queue on doit joindre le point sans effet.

Pourquoi?

Pour que la 1<sup>re</sup> fasse pas une courbe et ne risque pas de toucher la 2 pas assez grosse.

Attaquer bien entendu plus bas pour compenser le défaut d'effet.

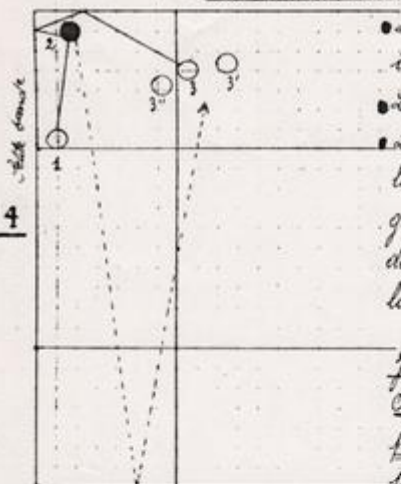
C'est une erreur de chercher à carambola par 1 bande. On doit chercher à venir en A sur la deuxième bande pour gratter la 3.

On carambolera par deux ou trois bande.

Le tracé au crayon montre le parcours de la 1 avec l'attaque avec effet à gauche si on a la chance de toucher la 2 avec le plein roule.

P. Conti juillet 1905

14



- Le rétro sur la blanche est impossible ou presque
- Le coup dur est très aléatoire
- Le 1 bande sur la rouge par la grande bande ne laisse pas grand chose, car on est obligé de prendre fin la rouge et de la laisser par conséquent sur la bande

Pour le renvoi par le coin.

Aucun contre à craindre si l'on prend bien plein la 2. Veiller toutefois à donner assez d'impulsion à la 1 pour qu'elle ait la force d'arriver jusqu'à la 3

Coup également possible avec la 3 si la 3 en 3<sup>e</sup> attaque un peu moins bas.

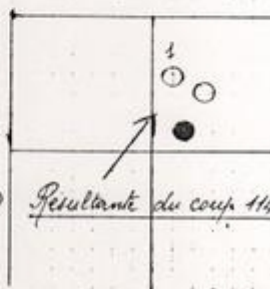
Coup assez facile

Attaque d'autant moins bas que la 3 est plus éloignée de la grande bande.

Bille 1. basse et à droite

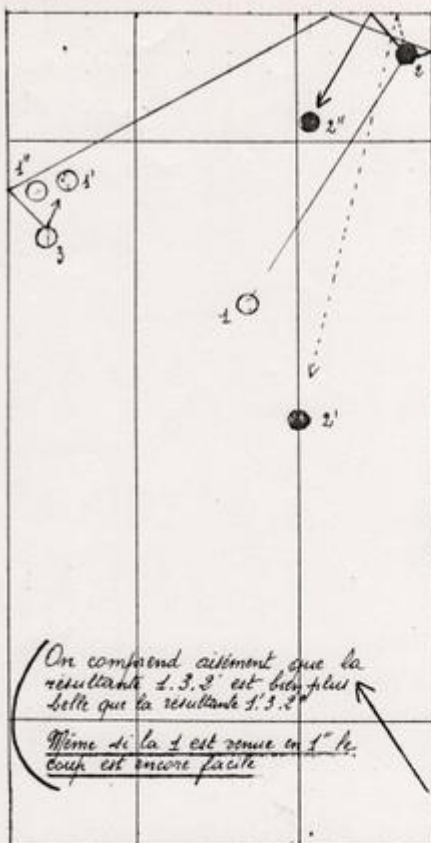
Bille 2. environ  $3/4$ , plutôt plus  $4/5$

Force assez forte



Resultante du coup 114

F. Grange juillet 1967



R. Comte a eu cette  
reprise et a fait cependant  
une série longue.

Voilà comment il a  
interprété la position 115  
Il a joué le deux ou trois  
bandes en touchant la 2  
aussi grosse que possible,  
plus exactement aussi grosse  
que le permettait la  
nécessité de carambober.

Pourquoi!

Le carambolage est plus  
sûr qu'en touchant la  
2 peu grosse.

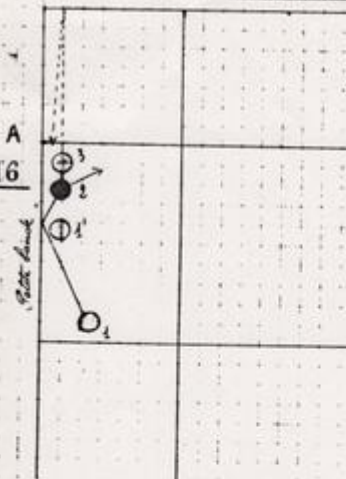
De plus la finisse envoie  
la 2 en 2'' alors que  
l'attaque gauche envoie  
la 2 en 2' ce qui permet  
d'avoir les billes devant soi.  
On doit obtenir la  
résultante 1'.3.2'

R. Comte juillet 1945.



# Une rencontre très facile et utile à connaître.

116

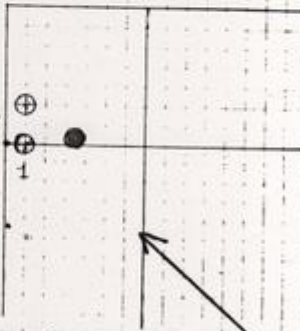


(On dira que c'est enfantin,  
d'accord, mais fallait y penser.  
Si la 1. était en 1' on jouerait  
la rencontre avec effet à gauche.  
Il suffit donc de jouer la balle  
en 116 avec effet à gauche de façon  
à arriver plein sur la rouge.  
La 2 se dégage et on rencontre  
la 3 en A.

Il faut arriver sur la bande  
plus près de la 2. Si les billes  
2 et 3 sont plus près de la petite  
bande.

Quand on possède bien ce  
point on peut attaquer la  
1 mais en 116 de façon à  
caramboles non pas en A mais  
à l'endroit qu'occupe la 3  
au départ.

Mais c'est plus aléatoire, car en  
coulant par bicoch il est  
presque impossible de  
manquer le point. On obtient la résultante ci-dessus.

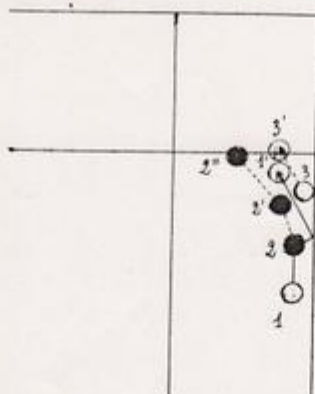


Si les billes 2 et 3 ne sont pas exactement à la même distance  
de la petite bande. Opérer la rectification d'attaque qui  
s'impose comme on le ferait si on était en 1.

R. Conti Novembre 1924

Une autre et intéressante rencontre trouvée par P. Conti

117



jouer le une bande avec effet à gauche en s'appliquant à ce que la 2 touche la 3 très fine à gauche

La 2 entre en contact fin sur la 3 quand la 2 est en 2' et de ce fait elle est déportée vers 2''.

La 3 est envoyée en 3' où la 1 la rencontre.

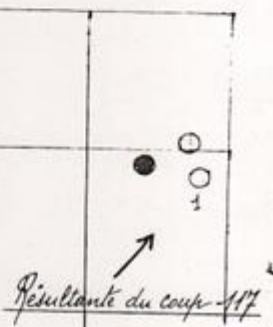
Si la 2 a touché un peu plus fin la 3 cette dernière se trouve plus éloignée de la petite bande lors du carambolage et dans ce cas la 1 touche la 3 non pas pleine mais  $\frac{1}{3}$  ou même  $\frac{1}{4}$  (au moins) sur la droite.

Ne pas jouer trop doucement pour augmenter les chances de rattrapage dans le cas d'une touche trop grosse de la 3 par la 2.

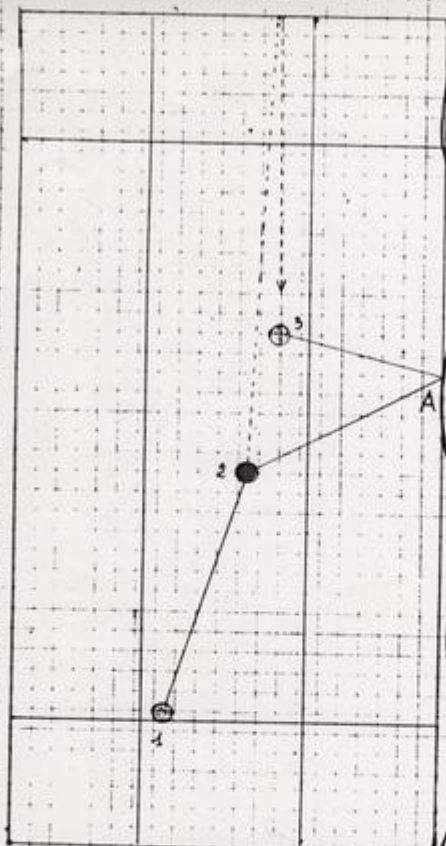
Calculer le filon de la 2 suivant le biais pour que celle-ci touche la 3 fine à gauche.

Attaquer bien entendu la 2 d'autant plus grosse que celle-ci est plus éloignée de la 3 ou que la 2 est moins près de la petite bande.

Plus on est masqué moins il faut toucher la 3 grosse et plus il faut d'effet



P. Conti Mars 1937



Billé 1 au centre et très à droite.

Billé 2 environ  $\frac{3}{4}$  plutôt plus

Cette quantité de bille et l'effet contraire  
procurent un amorti parfait

Coup d'apparence très  
difficile et cependant  
très simple, n'étant que  
rien à l'air.

Une bande avec effet à  
droite pour le filin de la

Coup de queue ouverte

C'est le filin de la 3  
qui doit procurer le  
permittant d'amener  
cette bille en A sur la  
bande.

Coup de queue allongé  
du coule.

On doit obtenir une  
concentration approximative  
pres de la 3.

Régler la hauteur d'alignement  
suivant la position  
exacte des billes.

Ce coup est très  
difficile de la position  
exige un coup de  
queue rapide.

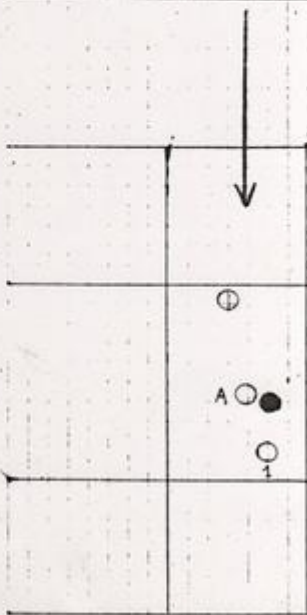
P. Bonté Février 1915

### Évitement de masque

On suppose qu'on ne puisse se placer sur la blanche, et qu'il faille rappeler immédiatement cette balle comme au couteau à un coup.

Attaquer donc la 1 basse et avec effet à gauche (si toutefois la position de la rouge permet cet effet) de façon à ressortir en arrière pour prendre une nêtte dominante sur la rouge.

On doit obtenir la résultante ci-dessous



119

sans l'effet à gauche la 2 s'écarte trop et suit le tracé au crayon

### Attention

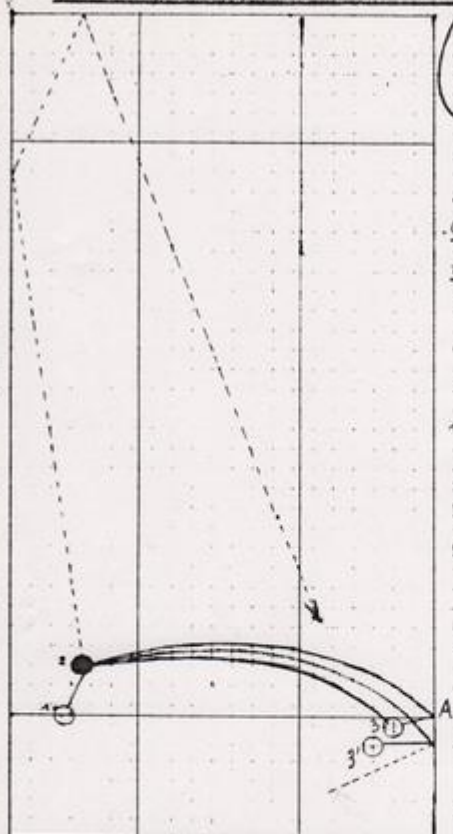
Il faut toucher la 3 très fine pour qu'elle ne se déplace pas trop. Si la 3 reçoit trop d'impulsion, elle s'écarte trop de la petite bande et vient en A et c'est la masque donc toucher la 2 assez grosse pour amortir et surtout frôler seulement la rouge au passage.

Note: Parfois l'effet à droite est obligatoire pour être assuré de bien toucher la blanche avant la rouge.

P. Gontier (juin 1945)



120



Il y a trop peu de  
bras pour qu'on puisse  
rentrer la 2 par le p<sup>in</sup>.  
Jouer le bille à bille  
par le fin de la 2<sup>e</sup>.

Attaque de la 1 très  
brave et sans effet.

Chercher à venir en A  
si on carambole directement  
tant mieux, dans la  
négative on fait le point  
par le retour de la bande.  
Si la 3 est en 3' prendre  
de l'effet à gauche pour  
éviter de passer dans le trou

Péntrée de la 3 par  
deux bandes.

Coup de queue vif et rapide

Pas de dosage par  
le maximum de fin  
et de bat.

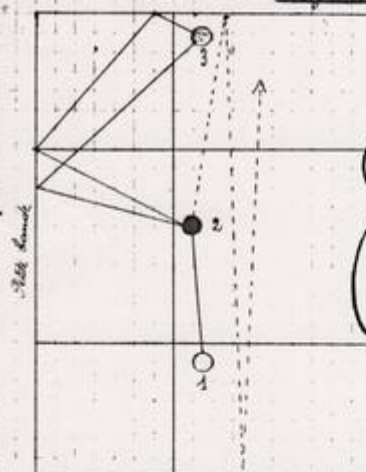
Avec 3 en 3' plus loin de la  
bande, la 1 sans effet à  
gauche ferait à tracé en  
pointille au crayon

R. Conti, Juin 1945



Un fol double avec amorti absolu.

121



Ball 1. au centre et très à droite

Ball 2. environ 4/5

La 2 doit frôler la 3 en arrivant sur la grande bande

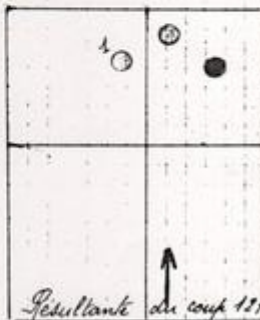
La 1 doit toucher la petite bande presque à la hauteur de la rouge à sa position de départ.

C'est alors la grosse quantité qui envoie la 1 lentement vers la 3. En arrivant sur la petite bande la 1 doit presque ne plus avoir de force.

Indépendamment de l'amorti procuré par l'effet qui permet de toucher la 2 très grosse, cet effet offre de plus l'avantage de retirer la 2 qui, de ce fait s'écarte très peu vers la droite.

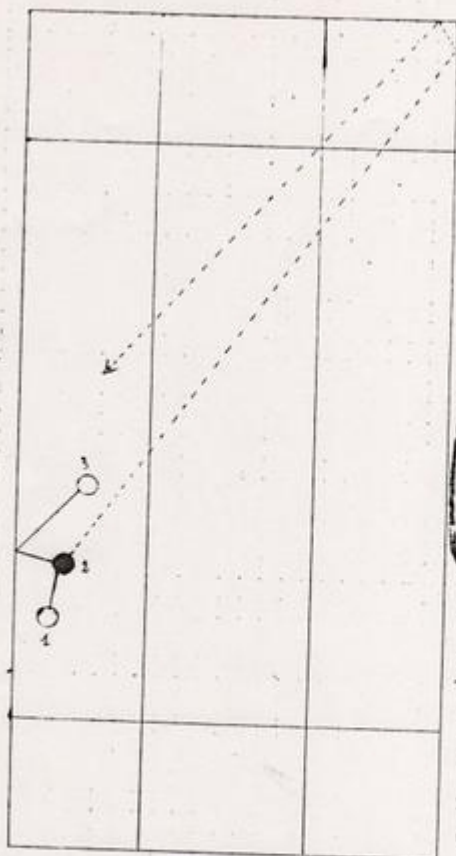
de bille 2 est un peu plus vers la gauche au départ, l'attaque un peu moins grave et inversement.

force assez fort pour doubler la 2



R. Conti (juillet 1905)

122



Une attaque  
intéressante facilitant  
énormément l'occultation  
Ce coup d'apparence  
difficile est absolument  
naturel.

Balle 1 au centre ou  
un peu au dessous et  
vers à droite.

Balle 2 environ 3/4.

Aucun contre à craindre  
même si les 3 billes sont  
en ligne droite ou même  
si la 2 est un peu plus  
vers la gauche.

C'est une question de  
jeu à déterminer.

La 1 doit arriver sur  
la bande à la hauteur  
de la 2 ou presque.

L'amorti est absolu.

Pénètre parfaite de la  
2 par deux bandes.

Note: P. Conti, par contre, attaque

la 1 sans effet, ce qui paraît plus difficile.

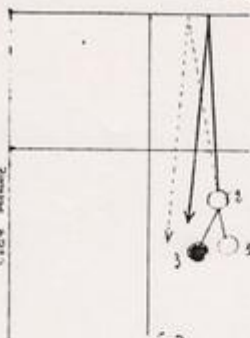
Le sans effet stonne surtout si l'on tient  
compte de l'attaque du coup 121 identique  
à celui-ci.

F. Grange (1931)

Attention: ne pas faire faire à la 2 le tracé au crayon

123

204 haute



Évitement de masque

Évitement de rupture de dominante

(Dans cette position on ne peut pas le blocage de la 2 par la 1 on ne pas chercher à envoyer la 2 sur la 3 ou tout près de celle-ci)

Pourquoi! Pour deux raisons:

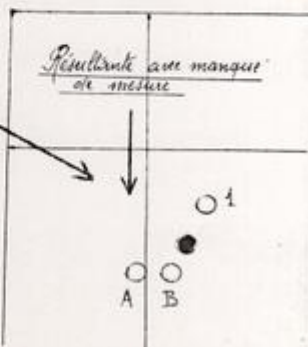
(a) parce que si par malheur la 2 touche légèrement la 1 qui veut de se placer, après bille à bille, on domine sur la 3, ce petit contact détruit la dite dominante, et on risque d'avoir un très sale coup et généralement une mauvaise masque.

(b) ensuite parce qu'en cas d'excès d'impulsion donné à la 2 on se masquera si cette bille vient près de la 3, alors qu'on ne serait pas masqué si la 2 a été

volontairement envoyée plus vers la gauche

Force résultante ci-contre

On comprendra aisément qu'à une impulsion, identique trop grande, on sera masqué si la 2 a été envoyée en B alors qu'on a un facile coulé si la 2 a été envoyée plus loin de la 3 en A.



Résultante avec manque  
de mesure

J. Conté (sept 1945)

124



Exteriorisation par peu de bille et bas.

Coup connu mais que peu de joueurs interprètent correctement, car ceux-ci donnent trop d'impulsion à la 2 et s'imaginent que leur défaut de souplesse provient d'une déficience de mécanisme.

Voilà comment on doit faire pour obtenir aisément la résultante désirée :

Bille 1 Attaque très basse et sans effet de coté, en principe

Bille 2 aussi peu grosse que le permet le carambolage recherché et l'exteriorisation.

P. Bonté entendu jouer toujours le blocage quand il est possible. cas de la 2 en 2

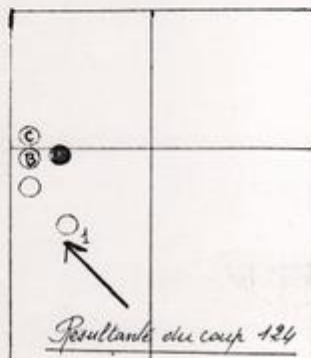
XXX

Compenser le peu de bille par du bas et évidemment jouer avec souplesse et attaque rapide.

Il existe une attaque de la 2 plus ou moins grosse suivant bras et distance de la 1 à la 2 qui donne la mesure automatique.

P. Bonté disait à Tétray qu'il ne pourra pas manquer de mesure avec l'attaque voulue.

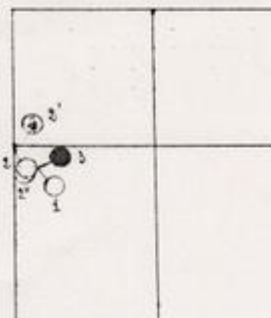
Que la 2 aille en A. B. ou C. la résultante est toujours excellente.





# Dégagement de la 2 par le double contre

125



Le trait 1-2 étant faible on ne peut faire filer la 2 en avant par demi-coulo sur cette bille.

On doit donc obtenir le même résultat par coup dur.

Bille 1. en tête et à droite

Bille 2. environ 4/5

Attention: Même si on n'est qu'entre, il est préférable de jouer assez fort pour envoyer immédiatement la 2 en

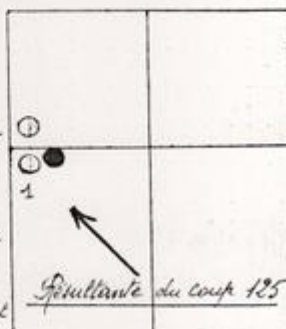
(Heller à carambola en amont de façon à ne pas rentrer la rouge dans le cadre du coin.

Si bille 2 un peu plus à gauche, attaquer la bille 1 sans effet et toujours très en tête.

Si bille 2 en 2" c'est à dire encore plus à gauche, prendre de l'effet à gauche. Mais dans ce cas on ne peut, du premier coup, l'envoyer en 3.

Note: La hauteur d'attaque peut varier pour certaines variantes du coup 125.

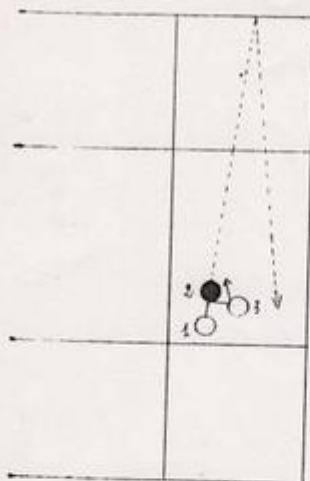
Dans certains cas on doit pour obtenir la résultante désirée, frapper la rouge comme bille 2 avec touche extra fine, et arriver en force sur la 3 en obtenant l'amont par coup dur sur celle-ci.



R. Conti (sept 1905)



126



Couler la rouge et filer en avant

Bille 1 au dessus du centre  
avec effet à gauche

Bille 2 pleine

Proter la 3 sans presque  
la déplacer

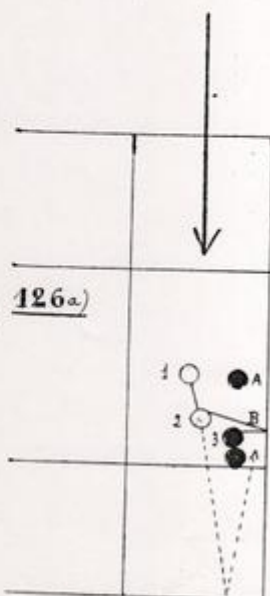
On doit obtenir approximati-  
vement la résultante ci-dessous

Se serait une erreur de rappeler la  
rouge avec arrêt et blocage car on  
obtiendrait une résultante identique  
à la position de départ

Avec l'interprétation N° 126 la résultante  
est toujours excellente que la rouge  
viene en A, B, ou C.

Si le coup 126 est bien joué on  
peut obtenir la série de la ligne  
en deux coups (voir interprétation  
de la résultante 126 a)

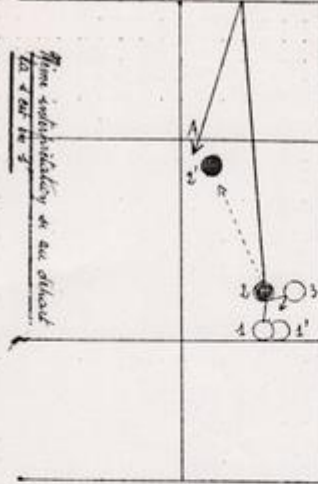
126a)



P. Conti. (sept 1945)

114

127



Variante du coup 126

(Les billes sont trop près de la petite bande, pour qu'on puisse adopter l'interprétation de 126.

Je fais rappeler la rouge bien qu'elle rentre, on se laissant la même position. Je fais se placer sur la flèche en jouant un petit coup d'une bande, c'est trop à l'heure dit P. Conti (!)

Avancer la rouge vers A et se placer sur la 3.

Bille 1 basse et à droite

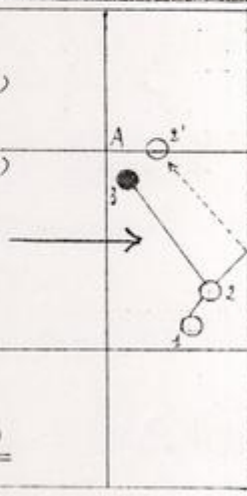
Bille 2 pas trop grosse  
(coup de queue rent du côté dans déviate)

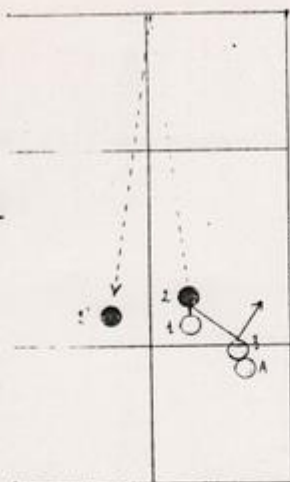
(Si la prise de dominante oblige à jouer pas trop doucement (cas de la rouge un peu plus avancée) envoyer toujours la 2 vers A mais en lui faisant toucher la grande bande d'en face (tracé au crayon)

On obtient la résultante ci-contre

(Qui permet (en deux coups) d'avoir les billes à l'intersection des lignes du centre. P. Conti trouve le coup 127 naturel. Detry ne l'estime pas ainsi

P. Conti (sept 1945)





Vitry s'est donné en leçon la position 128.

Comme il s'apprêtait à jouer en plaçant une bande par la petite bande en prenant la blanche comme bille 2.

P. Conti lui dit :

Ne joue pas cela, c'est trop difficile. Si plutôt tu n'en fais sur d'avoir une bonne résultante, c'est en fait dans l'inconnu.

Il lui conseille de jouer le retro avec exteriorisation sur la blanche

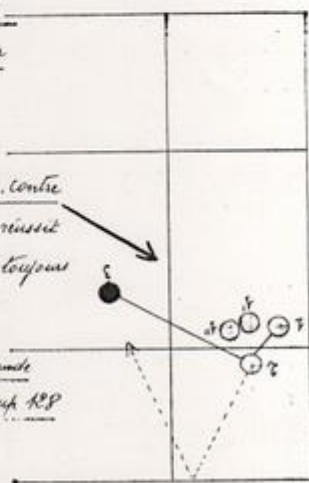
(Est-ce à notre portée ? Vitry en doute)

Bille 1. tes base avec effet à gauche

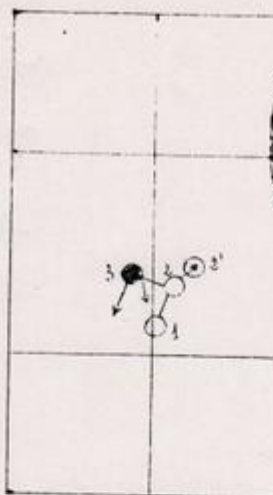
Bille 2. le moins plon possible pour rendre le coup si qu'on facile et éviter le quinquage

On doit obtenir la résultante ce. contre P. Conti assure que même si on ne réussit pas l'exteriorisation la résultante est toujours belle même avec la 1 ou 1"

Evidemment il faut jouer la une bande sur la blanche (avec rappel) si au coup RSP cette bille est en A.



P. Conti (octobre 1965)



### Placement sur deux billes

Il ne faut chercher à s'extérioriser sur rouge suivant trace au crayon de n'est pas absolument certain d'obtenir le bras désiré. Cette remarque est avec hésitation un peu plus large.

Chercher donc à se placer à la 3 en veillant à franchir la assez grosse pour l'avancer devant.

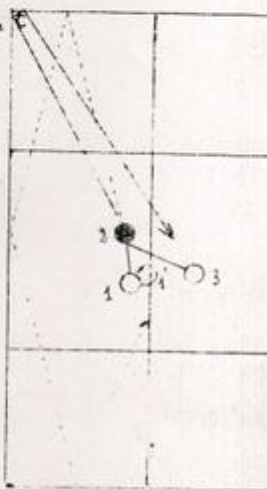
De cette façon on sera tout à fait certain d'avoir une bonne position.

La suite prendra de l'effet à droite, se en avant d'avoir trop de bras avec la position de bille 2 impotée.

En effet ou bien on sera placé pour rappeler la rouge par trois bandes.

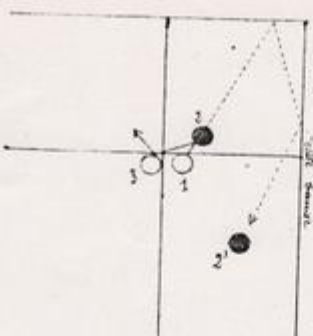
Cu bien, le bras étant plus prononcé on pourra rappeler cette bille par les deux bandes du coin C (trace au crayon).

On bien, étant mal placé sur la rouge on aura la ressource de rappeler la blanche par retro de longueur.



P. Conti (Octobre 1945)

130



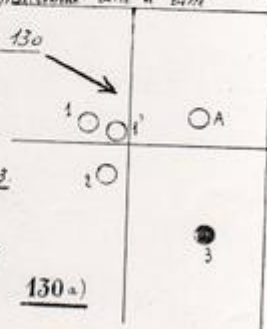
Extériorisation difficile certes  
mais beaucoup moins qu'on le  
pense quand on la en lui travaille.  
Rien d'autre à faire cependant.  
Pour éviter tout risque d'atta on  
doit donner pas mal d'impulsion  
à la bille 2 pour qu'elle vienne  
au moins en 2'.

De cette façon si on manque  
l'extériorisation, on aura (indépendamment  
de la chance d'être bien placé sur la 3  
pour un raspl de longueur) la  
ressource de pouvoir jouer sur une  
bande sur la petite bande en prenant la  
rouge comme bille 2, ou à défaut un petit  
placement bille à bille.

Resultante du coup 130

Si au lieu de la resultante idéale  
1.2.3. on manque l'extériorisation, avec  
bille 1 on 2' on aura la position 1.2.3.  
ou 1.3.2 à jouer dans le cas où la  
rouge occupera l'emplacement où elle  
se trouve au coup 130 a)

130 a)

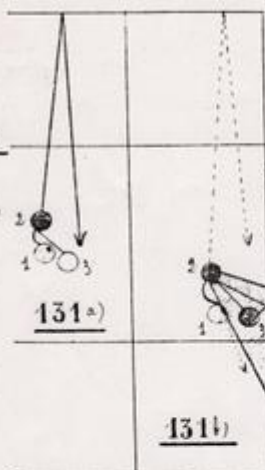


Mais si elle ne s'est pas assez avancée et qu'elle soit restée en A  
la resultante sera très mauvaise.

P. Conti (octobre 1945)



131

1 of 2  
Raffinées

131a)

131b)

Une attaque inédite et très intéressante trouvée par P. Bonté.

P. Bonté a déclaré à Tivy en Oct 1945 en cours de leçon qu'il venait de trouver une attaque qu'il recherchait depuis 25 ans.

C'est le puisque rentré avec attaque de la 1 en avant.

Comment peut-on caramboler dans ces conditions.

Mystère!

Après le fait est là. On fait le point sans difficulté, on rentre la 2 et si on manque le point par bille à bille on carambole par la petite bande malgré l'effet en avant grâce à l'effet de côté.

Cherchez donc plutôt à caramboler par la bande. De cette façon on aura l'assurance, même par attaque en queue, de ne jamais manquer le point suivant tracé en pointillé.

Cette interprétation, ignore la 3. La zone hachurée montre le grossissement obtenu. Note: on ne jamais jouer un puisque rentré de la 3 n'est pas gross.

Exception. On peut jouer le puisque rentré avec billes assez rapprochées dans la position 131a) mais pas dans la position 131b) quand la petite bande est à gauche, car on aurait une dominante vers l'intérieur du billard.

P. Bonté (Oct 1945)

## Coup dur en douceur

La 2 est collée ou presque

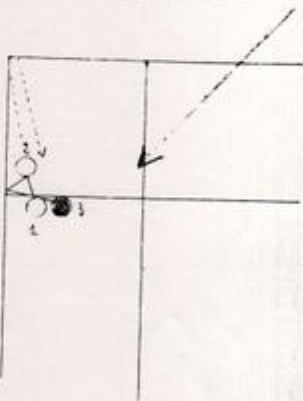
Comme le biais est très prononcé  
pour l'effet à droite pour être  
assuré d'avoir le coup dur.Bille 1 au dessus du centre où au  
centre et très à droiteBille 2 environ  $\frac{1}{3}$  à droiteLa bille 1 doit frotter la 3 à gauche  
de sorte à qu'on doit faire du surplace  
et ne pas rentrer dans le cadre du coup.

La 2 file en avant et va en 2'.

On obtient la résultante ci-dessous

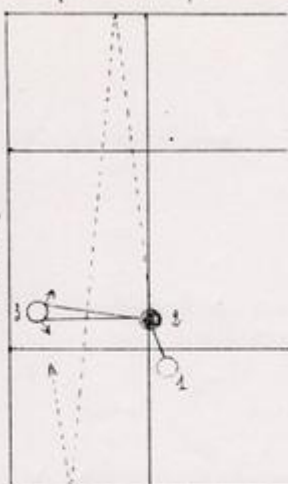
L'effet à droite assure  
non seulement le coup dur  
mais entraîne la 1 de  
filer en avant.Si la 3 est en 3' pour  
sans effet ou même effet  
à gauche

J. Conley octobre 1965



Voir C. d. 9.

133



Même si la 2 rentre, c'est une erreur de chercher, par l'amorti de la 1, à l'amener près de la 3, car on aurait une concentration dans le cadre du milieu de la petite bande avec dominante tendant à pousser les billes vers le centre du dit cadre.

On doit jouer le double de la 2 en cherchant à filer en avant tout en carambolant fin à droite de la 3.

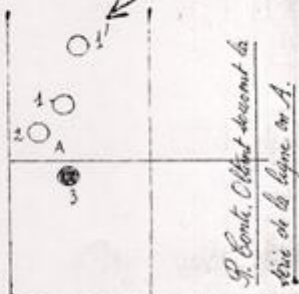
Bille 1. au centre à droite.

Bille 2. environ  $\frac{3}{4}$

On obtient la résultante ci-dessous

A défaut de carambolage comme indiqué ci-dessus on peut encore obtenir une bonne position, en touchant la 3 de l'autre côté, toujours fine suivant flèche en pointille.

Ce sera presque toujours mauvais si on carambole plus sur la 3. Avec variante plus large du coup 133, toucher la 3 comme on peut.

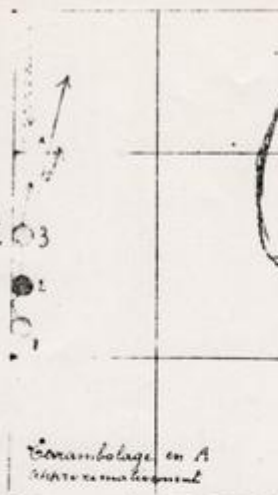


La 1 rente dessous en 4 qu'en 1

P. Conti (Oct 1945)

Une rencontre intéressante

134



Boule avec bille 1 collée

Si la 3 était collée à la rouge ou très près de celle-ci le coup serait naturel. Il suffirait d'attaquer la 2 flèche avec touche de la 1 en tête et très à gauche et queue parallèle à la bande. Mais avec la position 134 le carambolage est très difficile et incertain, pour n'importe qui.

P. Conti dit qu'on facilite beaucoup l'exécution du point en visant exactement comme si la 3 était collée à la bande et à la rouge (même effet, même plan) mais en jouant bande avant.

Comme Vity lui objectant que la 1 était collée à la bande, il lui déclara "Ça ne t'empêche pas de viser dans la bande".

Il faut donc opérer ainsi: Attaquer la 2 flèche, toucher la 3 en tête et très à gauche avec queue parallèle à la bande, puis au dernier moment écarter légèrement le gros bout de la queue vers la droite pour avoir un très, très léger biais.

etc. Si la rouge n'est pas collée, il faut chercher le carambolage par trois bandes en touchant la rouge et la première bande très près du coin.

P. Conti (Norman 1945)

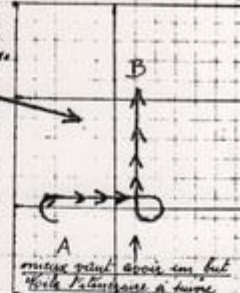
Il n'y a pas de problème de carambolage pour la 134.

Si on a la position 135 au sein de  
des prochaines variantes on doit  
chercher à faire exécuter une belle  
le parcours indiqué au crayon rouge.

ce contour  
est à dire aller de  
A en B.

135

Donner l'axe

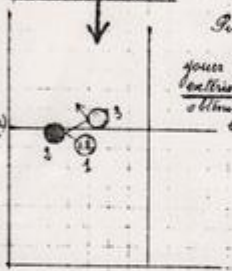


mettre tout d'abord un but  
très définitif à l'esprit

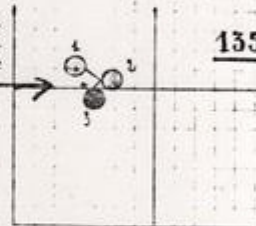
Noter: Si on a cette position dans  
une partie, on ne peut pas  
faire un grand  
jeu.

donc se donner d'abord la  
position ci-dessous

135a)



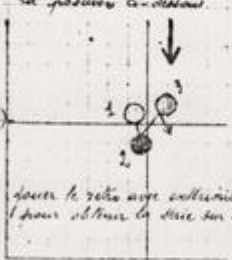
Puis  
jouer le roque avec  
l'activation pour  
obtenir la fin de  
la ligne.



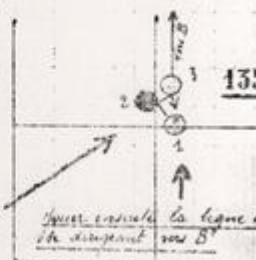
135b)

Jouer alors la ligne. Et quand  
on arrive à l'activation des lignes  
du roque, chercher à le faire  
la position ci-dessous.

135c)



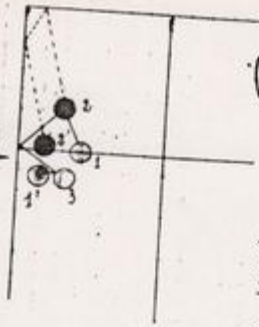
Jouer le roque avec activation  
pour obtenir la fin sur la file finale



135d)

Jouer ensuite la ligne en  
la descendant vers B





Le rétro du trou sans effet par le plus d  
 (C'est une erreur de croire que le rétro  
 trou se joue toujours avec l'effet contraire)

Dans la position 136 par exemple  
 il faut attaquer la 1 sans effet.  
 L'amorti est obtenu par la queue quand  
 de bille 2 qui, dans la position ci-contre  
 est rappelée par deux bandes

On doit obtenir la résultante ci-dessous (le blocage  
 de la 2 par la 1 demande pas mal de travail)

(Bien remarquer que la 3 est plus loin  
 de la petite bande que dans le trou normal)

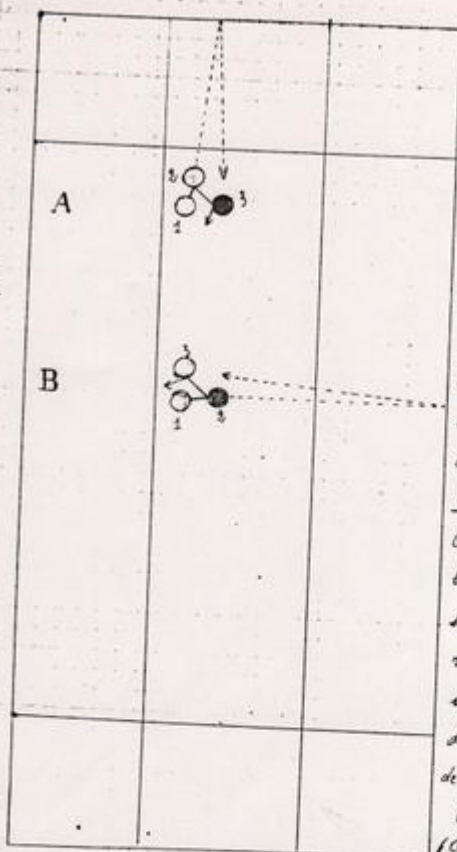
Il noter que cette interprétation du trou  
 est plus difficile qu'avec effet contraire.

Le plus de la 2 imposé par la nécessité  
 de rentrer amortirait trop la 1 avec effet  
 contraire et obligerait à jouer trop fort  
 pour carambola.

Le coup est plus facile si la 3 est un peu plus près de la petite bande.

Note: A travailler, car ce coup se présente assez souvent et peu  
 de joueurs savent l'exécuter correctement.

P. Bonin (Nov. 1945)



Interprétation différente  
de deux positions identiques  
Dans les deux cas il faut  
caramboler fin sur la 3.

en ressortant en arrière.

Mais....

en A on doit prendre la  
blanche comme bille 3.

en B on doit prendre la  
rouge comme bille 2.

en choisissant comme 2,  
dans chaque position la  
balle la moins éloignée

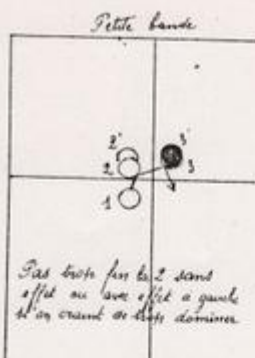
On suppose bien entendu le  
bras identique ou presque  
sur la blanche et sur la  
rouge, et l'éloignement  
identique de ces 2 billes  
de la 1 (avec rentée possible  
de l'une ou l'autre de ces  
billes)

Resortir en arrière comme  
indiqué évite la mesure  
c'est de plus moins aléatoire  
que le blocage (si ce dernier  
ne s'impose pas).

Note: Ne pas oublier que le principe  
exposé ci-contre n'a de valeur  
qu'à difficulté égale d'exécution  
le l'un ou de l'autre rétro.

Il y a donc des exceptions qu'il  
est facile de distinguer.

139



Avancer alors la rouge vers la petite bande, tout en prenant une dominante sur la 3 avec fort bras. La résultante idéale est la position n° 139b) indispensable, se laisser un rappel de la 2 pour deux bandes

Jouer enfin le blocage. On a donc en 2 coups une concentration, série dans le secteur favorable.

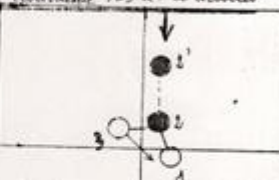
(Un gaucher ne doit adopter l'interprétation ci-dessus que dans la position inverse)

P. Conti (Novembre 1955)

Comment rapprocher rapidement les 3 billes de la petite bande.

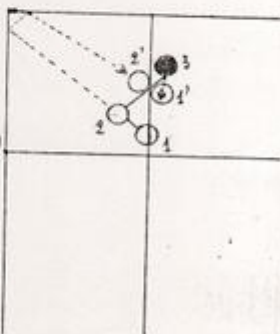
Je vais chercher à se placer pour jouer la série de la ligne à l'endroit où se trouvent les billes au départ si on est droitier. Prendre une dominante sur la rouge et chercher à se faire la résultante 139a) ci-dessous

139a)



si la rouge n'a pas été assez avancée, on peut la pousser encore un peu et jouer ensuite le coup 139b) avec demi amorti

139b)



Une erreur à ne pas commettre

A cette distance il ne faut pas jouer la finesse de la rouge, pour se placer sur celle-ci afin de la rapprocher immédiatement après par un retro en ligne.

On risquerait une déviation pouvant compromettre le placement desu (ou même de manquer le point).

Que faire !.

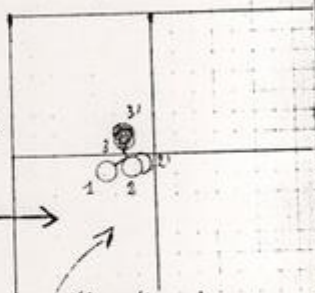
On doit toucher la rouge assez grosse de façon à mouvoir sur la 3 en se laissant un fort biais  
Tous figures ci-contre

Attaque au tapis et sans effet

Bille 2.  $\frac{2}{3}$  environ

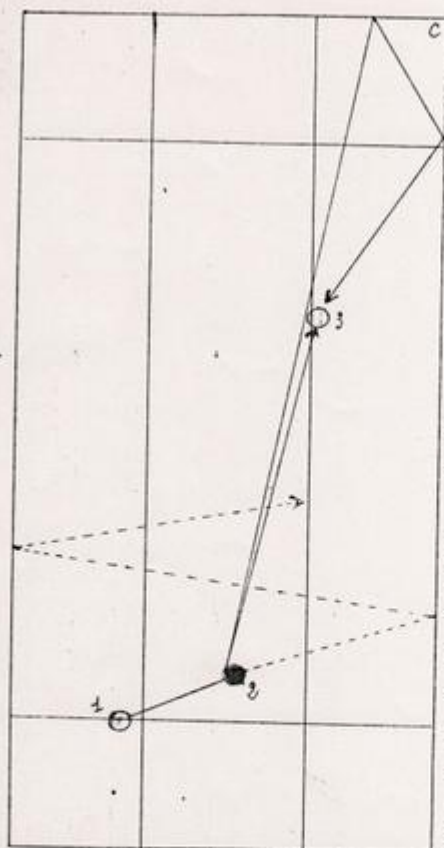


Résultante définitive



Il suffit alors de se placer sur la rouge par la finesse de la blanche et avec maximum de finesse et d'effet à droite.

On gagne donc un point tout en éliminant un risque



### Grossissement de la bille 3

Quoiqu'au milieu du  
billard la 3 peut être  
grosie.

Pour cela chercher à  
manquer le point en  
passant devant la 3  
Bille 1 Maximum d'effet à  
droite.

Jouer assez fort.  
Si on console directement  
tout va bien.

Si on manque le bill à bille  
on fera le point sur le  
deux bords du coin C  
et ça vaudra mieux car  
on aura une bonne  
chance de prendre une  
dominante sur la 3  
Le deux bords vont mieux  
que le bille à bille.

C'est une course de recherche  
à doubler avec mesure et  
amorti

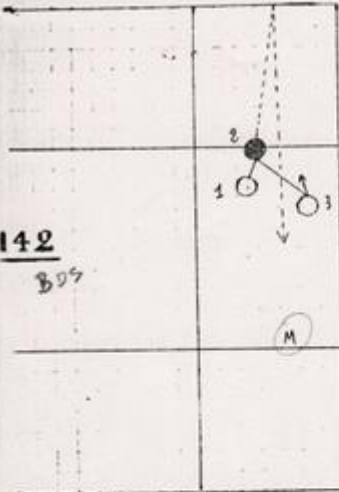
P. Conti. (Stambou 1946)



# Intéressant

142

809



Si le blocage est incertain  
parce que la 3 est trop loin  
ou parce que le biais est peu  
favorable comme ci-contre...

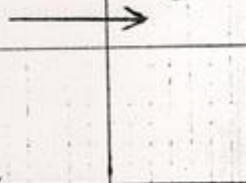
On doit y renoncer et chercher  
à amener rapidement les billes  
dans la première région  
favorable du billard en M.

Prendre peu de bille 3 pour  
bien animer la 1 et faire passer  
la 2 à côté de la 3 sans la  
toucher (entre cette dernière et  
la ligne du cadre)

Bille 1 très basse, en principe sans effet,  
mais parfois avec, comme ci-dessus si  
la 2 était un rien plus à droite.

Bille 2 environ  $\frac{1}{4}$

Résultante du coup 142

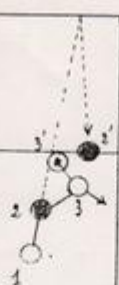


(Note... Si la 2 dans le coup 142 était  
un peu plus à droite ou à gauche  
on pourrait jouer le blocage en  
rappelant celle-ci soit par deux bandes  
soit par une bande.

J. Conti (janv. 1946)

Évitement de masque

143



Bille 1 en tête sans effet

Bille 2 environ  $\frac{3}{4}$  plutôt moins

Très intéressant  
 Vitry trouve très difficile, sur une figure de cette dimension, de bien montrer dans quelle position l'intérêt du coup 143 s'impose.

- Lorsque il y a trop de biais pour pousser avec effet à droite, retire la 2 rappelée par une bande.
- Lorsque il n'y a pas assez de biais pour la rappeler avec blocage, par les deux bandes du coin (blocage sur la 1 s'entend)
- Lorsque le trou est impossible du fait du biais défavorable ou par suite de la position qu'occupe la 3

Lorsque la position ne permet pas d'amener en force à gauche de la 3 pour la dégager et créer le trou

Il faut alors:

Carambola par coupe très fin  
à droite de la 3

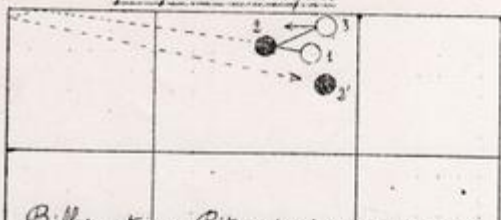
On sera assuré ainsi de ne pas coller cette bille à la petite bande (car touchée à droite elle sera envoyée vers la gauche) et on évitera la plus mauvaise masque avec les trois billes collées à la petite bande.



P. Conti (Forma 1946)

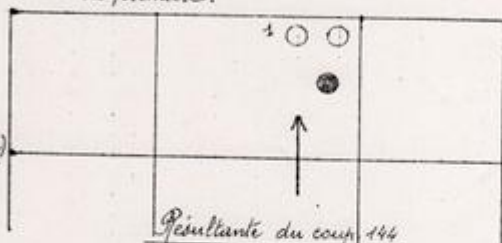
144

*presque identiques*

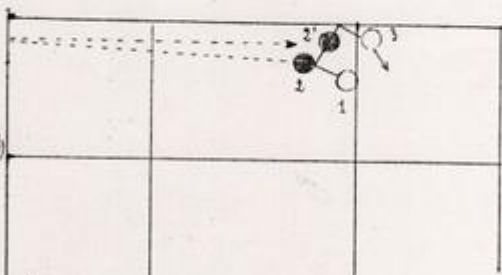


*Billes entrées: Retro direct avec maximum d'effet à gauche  
la 2 fait deux bandes et vient en 2' qu'elle qu'elle touch  
la première.*

144a)



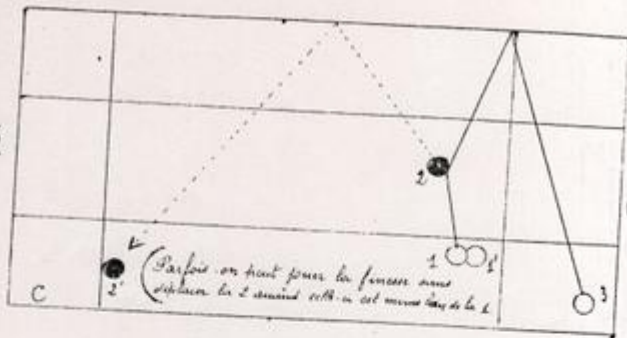
144b)



*Billes à cheval. Retro une bande avec effet à droite.  
Carambolage très fin sur la 3 de façon à ressortir en arrière.  
La 2 vient en 2' et on a les billes à cheval si le coup est  
joué avec mesure, de toute façon la résultante est excellente.*

*J. Conit (Mars 1946)*

145

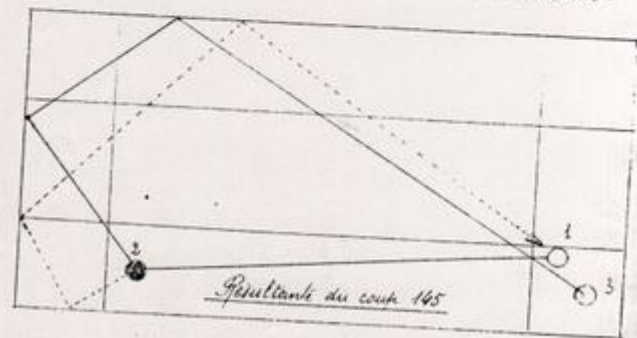


Un intéressant repérage de P. Conti

Pour un coup de une bande on choisit en s'efforçant d'envoyer la 2 vers le coin C et vers de la grande bande. Pointer sur la 3

Note: On doit obtenir la résultante 145 a)

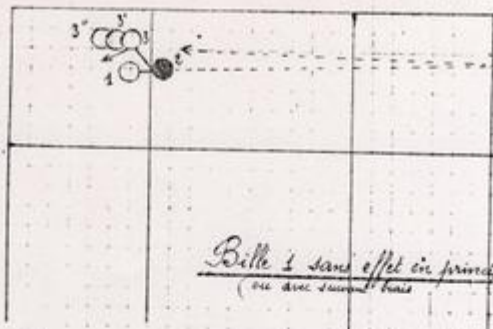
(si la bille est en 1' ne pas jouer le placement d'attente mais rappeler de suite la 2' par coup de une bande composée



P. Conti (Paris 1946)



146

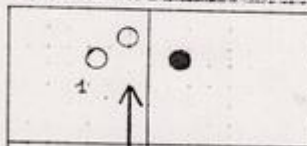


Bille 1 sans effet en principe  
(ou avec surcut bas)

Dans ce coup et dans tous les coups similaires on ne doit pas jouer le blocage (si on peut faire autrement) car la bande est assez loin de la 2.

On doit par ricochet et attaquer très bas et ressortir en arc-boutant très fin à droite de la 2.

L'avantage ! Pas besoin de mesure et rien de dangereux si on fait une erreur de quantité de bille 2, ce qui ne serait pas le cas avec le blocage.  
même interprétation si bille 3 en 3' si bille 3 en 3' jouer le blocage.



Le coup 146 serait plus facile avec un liger biais permettant de frapper la 2 pas trop forte.

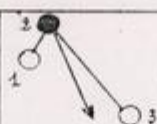
Résultante du coup 146

(La position est bonne, malgré rappel trop court)  
En somme il faut interpréter le coup 146 comme si on recherchait l'américaine à la patte libre.

J. Conti (Mars 1966)



147



Bille 1 en tête et sans effet  
Bille 2, presque filine à droite

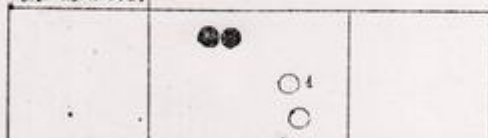
### Coup dur

Ne pas prendre d'effet de côté. Ceci facilite grandement le carambolage.

Attaquer la 2 moins filine si elle est collée.

(Il note qu'on manque 9 fois sur 10 le point par défaut de filin, et presque jamais par excès de filin suivant trace au crayon.)

Aucun intérêt à prendre de l'effet à gauche. Outre que l'attaque sans effet est plus facile, elle offre l'avantage de ne pas envoyer la 2 vers la droite.



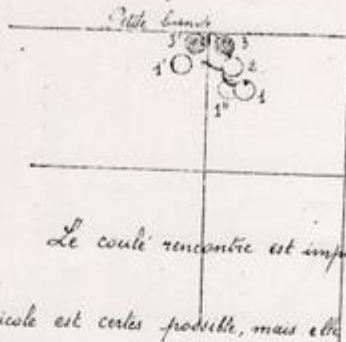
Résultante du coup 147

### Note

Si on n'est pas placé sur la blanche on joue le une bande sur la rouge. Or, celle-ci est mieux la ou elle est qu'en A où l'aurait amenée l'effet à gauche.

P. Conti (mars 1946)

148



Massé rencontre  
Les billes sont dedans

Bille 1 en avant très à droite

Bille 2.  $\frac{1}{2}$  environ

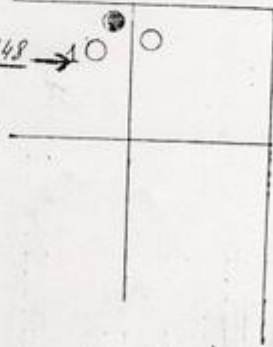
Le coule rencontre est impossible

(La bucole est certes possible, mais elle ne donne pas une aussi belle résultante que le massé coule rencontre, dont l'exécution n'est pas plus difficile.

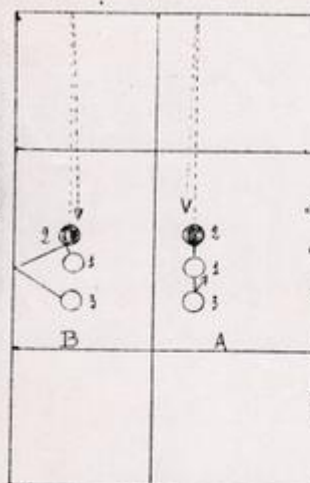
Attention. Il ne s'agit pas d'un massé normal, qui lui ne permettrait pas de sortir la rouge.

On doit avec le massé coule rencontre, porter la 1 en 1° (la où on voudrait qu'elle soit, pour que le coule rencontre soit possible) et toucher la 2 très grosse à gauche de celle-ci :

Résultante du coup 148



J. Conté (Mars 1946)



(Tout dépend de l'endroit  
où se trouvent les billes)

Deux positions identiques  
Deux interprétations différentes

### Position A:

Les billes étant loin de la petite bande  
on doit jouer le piqué avec extrême précision  
de façon à prendre une dominante sur la

Position de la main gauche comme  
pour un rétro en position gagnante en  
cherchant la bille 3 et non avec  
briquet habituel du massé

### Position B:

Comme il y a une bande à proximité il faut  
en tirer parti et jouer le rétro par une bande

Bille 1 basse sans effet

Bille 2 environ  $\frac{1}{4}$  plutôt moins (car la 1 est près de la 2)

Ce rétro par une bande est particulièrement intéressant  
quand la 1 est très près de la 2

Si le biais est un peu plus prononcé, prendre de l'effet à  
gauche en n'ayant de relever un peu l'attaque

P. Conti (Nov 196)

152



de P. Lonté

(Parmi les nombreux problèmes posés par Vétay à P. Lonté pour l'obliger à réfléchir longtemps avant de trouver la solution, se trouve un contre à récemment intéressé P. Lonté qui a dû méditer durant de longues heures avant de lui indiquer l'interprétation à adopter.

Impossible de jouer la une bande sur la grande bande par la finesse de la rouge, celle-ci, gênée par la blanche ne pouvant se dégager.

Impossible aussi, pour la même raison, de jouer la une bande sur la petite bande par finesse de la blanche.

Impossible enfin de dégager soit la rouge, soit la blanche par coule.

Que faire : On doit se placer sur la rouge pour obtenir la

Résultante ci-dessous 152.

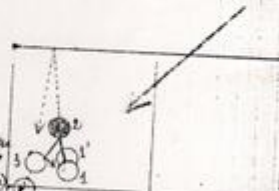
Bille 1. bas et très à gauche

Bille 2. environ  $\frac{1}{4}$

Il suffit alors de jouer un petit retré et d'envoyer la 2 sur la 3 pour sortir cette dernière

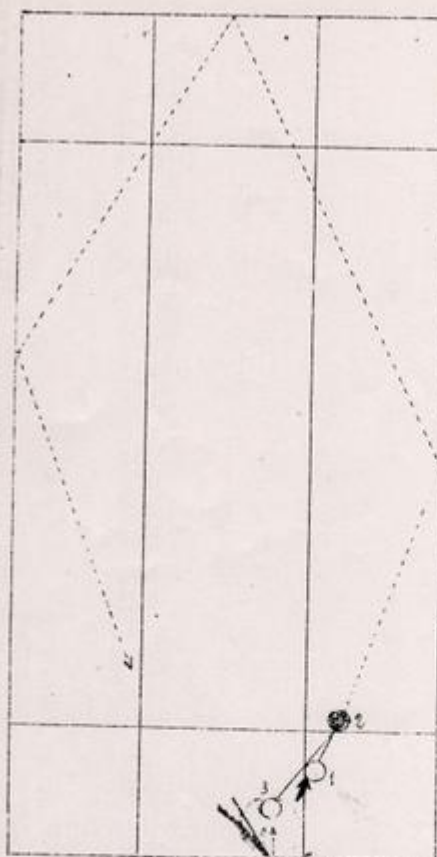
Note : Il vaut mieux, à défaut du biais idéal en avoir trop que pas assez, si on a trop de biais on peut en effet se repêcher en faisant faire deux bandes à la 2 avant que celle-ci ne choque la 3 pour la sortir.

152.



(Carambolage on amorce les fers à droite de la 3 pour éviter que la 2 ne touche la bille 1

P. Lonté (avril 1946)



### Effet de précaution

Pour rendre la 3 aussi grave que le cercle dessiné au crayon....

Il suffit de prendre de l'effet à gauche, et de chercher plutôt à manquer le point en passant à droite de la 3

si on manque le point directement on carambole sur la bande en faisant le tracé en pointille.

Sans effet on fait le tracé au crayon.

Avec l'effet à droite.

Le tracé en rouge

### Autre avantage

Cette interprétation donne le maximum de chances de ne pas carambole à gauche de la 3, donc d'avoir une dominante

R. Bonli 1943



Tailler très près du coin  
par de 2 en forme

Un intéressant repêchage de R. Bonli.

141

154



La rouge ne rentre pas et on est  
gêné pour jouer.  
Le repêchage est certes possible sans  
trop de risques, mais il éloigne  
trop la 2 et il y a mieux à faire  
pour le placement sur la rouge  
par renvoi deux bandes (ou trois)

Bille 1. au centre et à droite

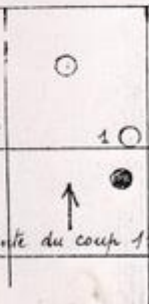
Bille 2. fine parfois très fine

{ Autant que possible prendre moins de bille 2  
qu'on peut, pour déplacer celle-ci de quelques  
centimètres seulement.

Donc dans certains cas (de grande finesse)

toucher la grande bande très près du coin,  
quitte à prendre moins d'effet de côté.

Il est d'ailleurs bien préférable de carambola  
par deux bandes que par trois bandes  
Ne pas jouer trop doucement.



Résultante du coup 154

R. Bonli. (Aout 1906)

Tailler très près du coin  
par de 2 en forme

Un intéressant repêchage de R. Bonli.

141

154



La rouge ne rentre pas et on est  
gêné pour jouer.  
Le repêchage est certes possible sans  
trop de risques, mais il éloigne  
trop la 2 et il y a mieux à faire  
pour le placement sur la rouge  
par renvoi deux bandes (ou trois)

Bille 1. au centre et à droite

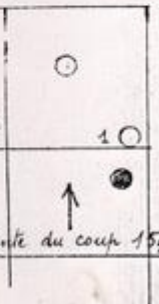
Bille 2. fine parfois très fine

{ Autant que possible prendre moins de bille 2  
qu'on peut, pour déplacer celle-ci de quelques  
centimètres seulement.

Donc dans certains cas (de grande finesse)

toucher la grande bande très près du coin,  
quitte à prendre moins d'effet de côté.

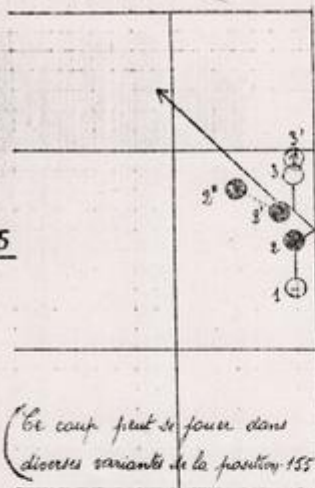
Il est d'ailleurs bien préférable de carambola  
par deux bandes que par trois bandes  
Ne pas jouer trop doucement.



Résultante du coup 154

R. Bonli. (Aout 1906)

155



(Ce coup peut se jouer dans diverses variantes de la position 155)

Coup de une bande avec carambolage de la 2.

On suppose la bécote par finesse de la rouge impossible.

Le coule par bécote écarte trop les billes.

Jouer une bande avec carambolage pour contour de la 2, qui empêche la bille 1 de s'écarter vers l'intérieur du billard.

Bille 1. au dessus du centre (ou au centre) et très à gauche.

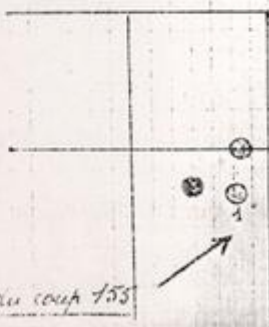
Bille 2. environ  $\frac{1}{4}$ .

Coup de queue allongé.

Jouer doucement et en mesure.

Au moment où on croit qu'on va manquer le point suivant tracé au crayon, la 1 trouve sur son chemin la 2 (qu'on a pris la précaution d'entraîner comme il convient) et cette dernière déporte la foueuse vers la 3 tout en étant elle-même repoussée vers 2.

Résultant du coup 155



P. Lonté (Avril 1946)

Une folie rencontre trouvée par P. Bonli.

156



Le coup fait de force dans  
diverses variantes de la position 156

Il s'en faut de très peu que la 2  
passe par coule, mais elle ne passe pas.  
On ne pas jouer le massé, car on ne  
sait pas si on se laissera une sorte facile  
jouer le une bande avec rattrapage

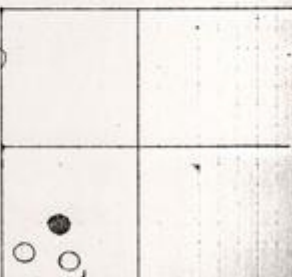
Balle 1. au centre environ et les  
à droite

Balle 2.  $\frac{1}{3}$  plutôt moins (profus  $\frac{1}{3}$ )

Quelque touchée fine la 2 part  
presque droit devant elle (c'est l'impulsion  
des billes de près, dit Bonli) et touche  
presque fine la 3 qui est déportée  
vers 3' où la 1 la rencontre.

Attaque très délicate à attraper  
mais coup naturel (quand on la connaît)

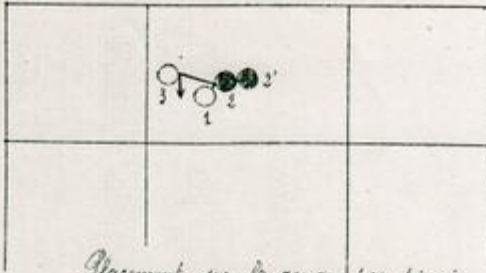
Note: Pour bien placer la position 156  
il faut que la 1 soit assez près de  
la 2. D'autre part il faut que la  
2 passe presque par coule direct à  
un pied près (donc à faire masquer)



Resultant du coup 156

P. Bonli. (aut. 1946)





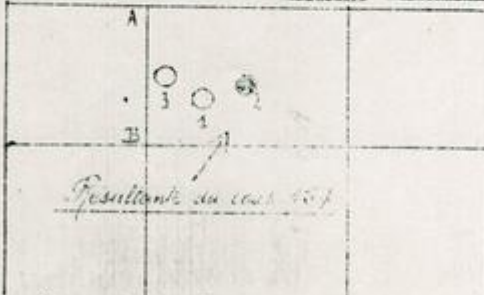
Placement sur la rouge par piqué

La blanche ne rentre pas. De toute façon le une bande sur celle-ci est difficile de la main gauche.

Le une bande sur la rouge est à déconseiller (sit et paille) car on ne sait quelle résultante on se laissera.

D'après P. Conté le placement (par piqué) sur la rouge n'est pas difficile, et si on n'est pas placé sur la rouge on l'est sur la blanche.

Pas trop de violence. Fin la 3. Écarter la rouge le moins possible.



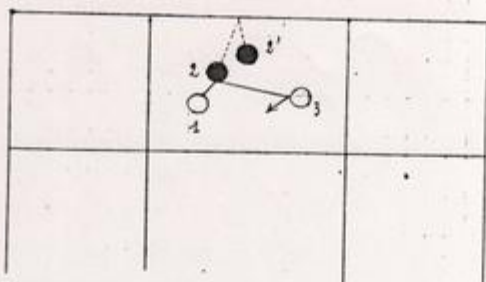
Résultante au cas 10 p.

Note: Si on s'était placé sur la blanche on aurait ensuite les belles au milieu du cadre au lieu de les avoir près de la ligne A.

P. Conté (Nov 1960)



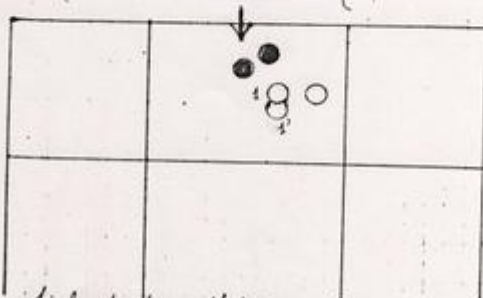
158



Si la rouge peut rentrer, il faut l'amener près de la 3.  
 Si elle rentre mal, comme c'est le cas ci-dessus, c'est une erreur de l'approcher  
 le plus possible de la 3.

Pourquoi! parce qu'on doit jouer non pas le rappel imparfait, mais  
 le placement sur la 3. Or on doit prévoir qu'on se placera peut-être mal  
 sur la 3 et dans cette éventualité il faut se réserver un rappel sur la rouge  
 comme sauvegarde et pour cela, laisser cette bille en arrière presque à la  
 position de départ.

Résultante du coup 158 (mauvaise mais acceptable)



Si la 1 est en 1' tout va bien

Mais si on s'est mal placé comme indiqué on aura un  
 facile rappel de la rouge laissée en arrière.

Avec la rouge en A (avancée) la position "debout" est dangereuse.

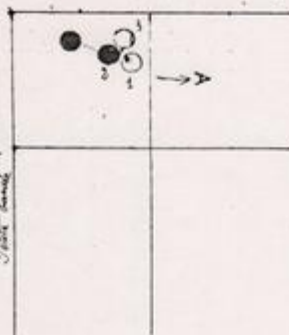
P. Bonli (avril 1968)

Une jolie préparation de sortie par  
massé coulé

Queue tout à fait verticale  
ou presque

159

Photo Louis



Coup de queue doux, mais  
assez de mordant  
Pomme de la main tournée vers A  
Bille 1. sans effet de côté (voir  
point d'attaque sur la bille)  
Bille 2. Plein.

Frotter la 3 au passage, celle-ci reste à sa place.

Écarter plutôt la rouge vers le coin qui pas assez.  
Exécution très facile pour qui connaît l'attaque  
du massé coulé.

Un seul danger:

Le risque de faire faute avec la  
main gauche. Donc bien faire  
attention en posant la main sur  
le tapis.

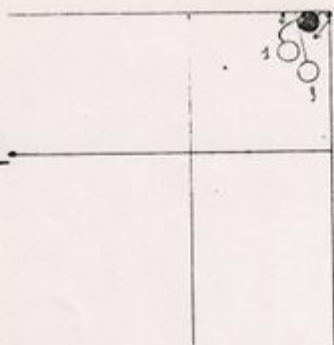
Ne pas oublier que si la main est  
posée correctement, la face intérieure  
des doigts doit être à quelques  
millimètres seulement de la 2.



Résultante du coup 159

J. Conti (Août 1946)

160



Coup connu (billets entiers)

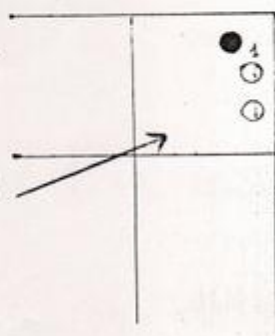
(côte simplement pour signaler  
que comme Gerbier et Grange  
P. Conti préconise le  
dégagement de la rouge par  
masse par bande)

(jouer assez fort pour bien  
sortir la 2 du coin et surtout  
pour ne pas rester trop près  
de la 3.)

Ne pas attaquer la 2 trop grosse pour border le coin

(Que ce soit d'autant plus  
verticale, bien entendu, que la  
1 est moins éloignée de la  
petite bande.)

Résultante du coup 160.



P. Conti (avril 1946)

Une sortie spectaculaire et assez facile

Les billes sont dedans.

Le massé est difficile directement  
car les billes 2 et 3 ne forment pas avec la 1 une ligne droite, mais un dos d'âne.

Jouer donc le massé par la bande

Régler l'effet à gauche et la verticalité suivant la position exacte à jouer.

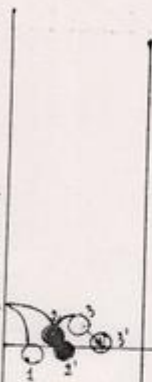
Attention:

Ne pas jouer trop doucement car de cette façon si on touche la 2 trop grosse on carambolera néanmoins par demi-coude de la 2

P. Conti (avril 1946)

161

Bille 1



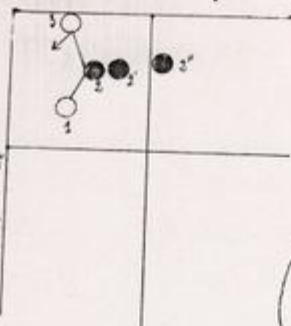
161 bis)



Une solution pour la position 161<sup>bis</sup> (dans la position "Entier")  
L'exécution est moins délicate que par massé direct, mais difficile pourtant (cette interprétation a été indiquée à Tilly en 1949 par Sorbier).

162

Billiard



amortir

Position "Entrée"

Se placer sur la 3 en dominante en carambolant plein à gauche sur la 3 par la finisse de la 2 ou presque.

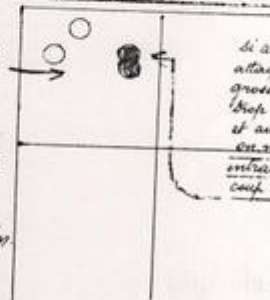
Ceci évitera de trop rapprocher la 2 de la grande bande et de risquer une demi-masque si on a joué un peu trop fort.

Ne pas jouer trop doucement de façon à envoyer la 2 assez près de la ligne du cadre.

On ne risque rien, l'impulsion de la 1 se trouvant absorbée par le coup dur sur la 3.

Position "Dedans" Même interprétation mais jouer plus fort pour envoyer la 2 non pas en 2' mais en 2''

Resultante du coup 162



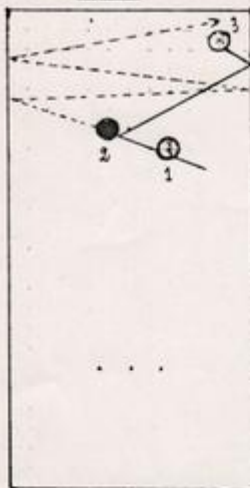
Si au coup 162 on attaque la 3 trop grossièrement on se fait trop près de la bande et au coup suivant on se peut plus entrainer la 2 par coup dur.

Note: Si la 3 n'est pas collée mais se trouve à 2, 3, ou 4% de la bande, même interprétation, le risque de masque étant toujours éliminé par le coup dur.

P. Conty (201/1946)

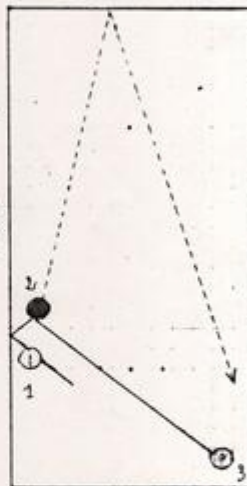


163



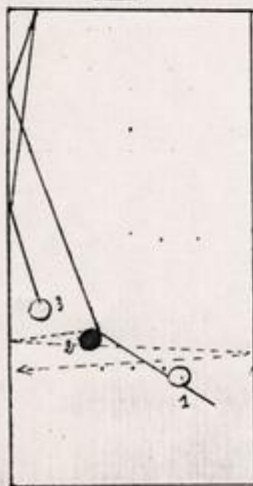
Bille 1 très bas et à gauche  
Bille 2 très peu légèrement  
à droite, court de queue équilibrée

164



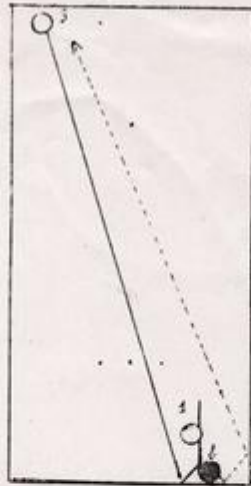
Belle bande  
avant  
très peu  
court facile  
Bille 1 bas  
à droite bande  
avant, lancer  
la 2 presque  
à terre

165



Beau renverse 3 bandes  
Bille 1 au dessus du centre  
très à gauche  
Bille 2 1/4 à droite, allonger  
le court de queue

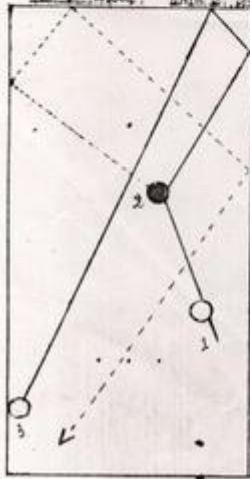
166



151

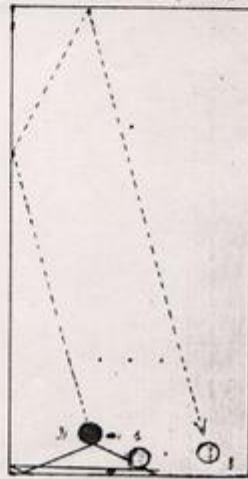
Cour de 1 bande  
avec rappel de la 2  
en 2 ou 3 bandes  
Bille 1. très bas à gauche  
Bille 2.  $\frac{1}{4}$  à droite petit  
coup etc.

Cour de deux bandes  
avec rappel de la 3 en trois  
bandes. Bille 1. au dessus du centre  
sur 2. droit. Bille 2.  $\frac{1}{3}$  à droite



167

Deux reverses trois bandes  
avec rappel de la 2 en deux bandes  
Bille 1. au dessus du centre très à gauche  
Bille 2.  $\frac{1}{6}$  à gauche



168





