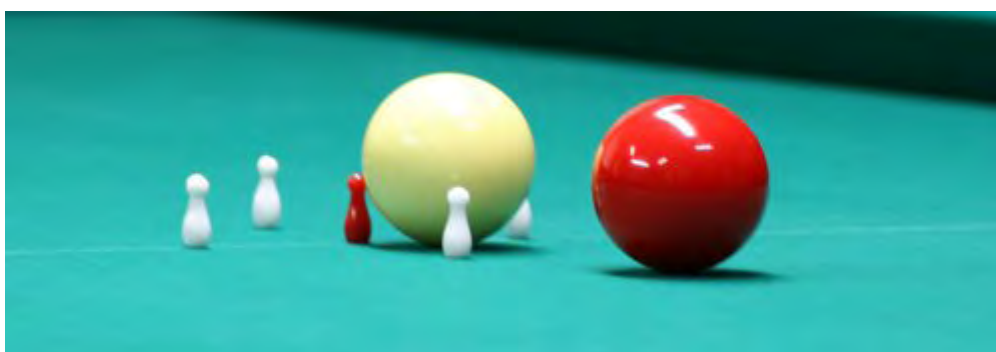




Janvier 2013

Le 5 quilles



Éléments techniques et tactiques

Étude bibliographique

Commission "Communication"

S. Marchisseau

marchisseau@gmail.com

Table des matières

1/Introduction.....	4
2/Histoire de quilles	5
3/Les règles du jeu du 5 quilles (résumé).....	6
4/Techniques de base.....	8
4.1/Le choix du chevalet.....	8
4.1.1/ le chevalet « italien ».....	8
4.1.2/ le chevalet « anglais ».....	8
4.1.3/ le chevalet « américain ».....	9
4.2/Coup de queue et direction de la bille.....	9
4.3/Choc des billes.....	10
4.3.1/ Bille 1 sans effet latéral.....	10
4.3.2/ Bille 1 avec effet latéral	11
4.3.3/ Effet communiqué à la 2 par la 1.....	12
4.3.3.1/L'effet induit par le choc :	13
4.3.3.2/L'effet d'engrenage.....	13
4.3.3.3/Combinaison des 2 types d'effet.....	14
4.3.3.4/Sens de rotation de la bille 1 et rebond de la 2 sur la bande	14
4.4/Techniques de visée pour diriger la 2.....	15
4.4.1/ Méthode de la bille fantôme.....	15
4.4.2/ Méthode de la ligne de symétrie.....	16
4.4.3/ Méthodes de la double distance et des lignes parallèles.....	17
4.4.4/ Méthode des quantités de bille.....	17
4.4.5/ Discussion	19
4.5/Abattre des quilles.....	19
5/ Exercices	20
5.1/Maîtrise de la force et de la vitesse.....	20
5.2/Tirer droit	20
5.3/Œil directeur pour la visée.....	21
5.4/Différents exercices.....	22
6/Les grandes familles de coups du 5 quilles.....	26
6.1/Coups directs (classification du site PDB selon le nombre de bandes).....	26
6.2/Coups indirects (classification PDB selon le nombre de bandes).....	26
6.3/Classification adoptée dans le document.....	27
6.4/Étymologie illustrée des noms italiens	28
7/Stratégie.....	31
7.1/Principe	31
7.2/Contrôler sa bille.....	32
8/Points de départ.....	35
9/Grande bande.....	37
9.1/Le traversino	37
9.1.1/ Le traversino direct.....	37
9.1.1.1/Le traversino direct : méthode de calcul.....	37
9.1.1.2/Le traversino direct: compléments techniques et tactiques.....	38
9.1.2/ Le traversino indirect.....	40
9.1.2.1/Le traversino indirect : méthode des trajectoires.....	40
9.1.2.2/Le traversino indirect : méthode visuelle.....	40
9.1.2.3/Le traversino indirect : méthode par le calcul.....	41
9.2/ La bande - bille.....	42
9.3/La bande avant à la volée (una sponda "al volo").....	44
9.4/le rovescio di traversino	46

9.5/Le traversino di 2a.....	48
10/Petite bande	49
10.1/Le filotto.....	49
10.1.1/ Le filotto piano	49
10.1.2/ le filotto forte.....	50
10.2/La candela	55
10.2.1/ La candela sans effet.....	55
10.2.2/ La candela avec effet	56
10.3/le gancio.....	57
11/Grande bande - petite bande:	59
11.1/Le striscio.....	59
11.1.1/ le striscio : principe et méthode de calcul selon D. Mollet.....	59
11.1.2/ Le striscio : méthode de calcul selon P. Féron.....	60
11.1.3/ Le striscio direct : compléments techniques et tactiques.....	60
11.1.4/ le striscio indirect : compléments techniques et tactiques.....	61
11.2/La garuffa.....	63
11.2.1/ La garuffa selon le site PDB.....	63
11.2.2/ La grande garuffa selon D. Mollet.....	65
11.2.3/ La petite garuffa selon D. Mollet.....	67
11.3/Le 2 a mo' di 3 (2 bandes à la façon de 3).....	68
12/Petite bande - grande bande	70
12.1/Le rinterzo	70
12.1.1/ Le rinterzo direct.....	70
12.1.1.1/Le rinterzo direct : principe et méthode	70
12.1.1.2/Le rinterzo direct : compléments techniques et tactiques.....	70
12.1.2/ Le rinterzo indirect.....	73
12.1.2.1/Le rinterzo indirect sans effet.....	73
12.1.2.2/Le rinterzo indirect avec effet.....	75
12.1.2.3/Le rinterzo indirect avec effet : compléments	76
12.1.3/ Le due al volo.....	78
12.1.3.1/le due al volo: cas général.....	78
12.1.3.2/le due al volo : cas particulier.....	79
13/3 bandes.....	80
13.1/Le rinquarto (grande - petite - grande).....	80
13.1.1/ Le rinquarto direct.....	80
13.1.2/ Le rinquarto indirect	84
13.1.2.1/Le rinquarto indirect : méthode de calcul.....	84
13.1.2.2/Le rinquarto indirect : compléments techniques et tactiques.....	86
13.2/L'americana (petite - grande - petite).....	88
13.3/3 bandes indirect (petite - grande - petite) - système Tuzul sans effet.....	89
13.4/Le rinterzo traversato (petite - grande - grande).....	90
14/4 à 7 bandes.....	91
14.1/le double rinterzo.....	91
14.2/le 5 bandes.....	94
14.3/Le triple rinterzo	96
15/Systèmes de comptage.....	97
16/ Quelques éléments de vocabulaire italien.....	99
17/Bibliographie résumée.....	101

1/ Introduction

Ce document cherche à faire une synthèse de différents textes se rapportant directement ou indirectement au 5 quilles :

- les fiches que Didier Mollet, webmestre du site de Sotteville-les-Rouen, a réalisées jusqu'en 2004 ; on les reconnaît facilement dans le texte : tapis de billard de couleur bleu clair, tour de bande très fin. Elles portent principalement sur des techniques de calcul des coups principaux du 5 quilles ;
- le livret d'initiation au jeu du 5 quilles ("4 blanches et une rouge") de Patrick Féron, paru en septembre 2005. Les différents chevalets conseillés ici pour le 5 quilles, ainsi que des notions de stratégie, émanent de ce livret ;
- les cours de formation au 5 quilles du site italien [http://www.palazzetodelbiliardo.com/\(PDB\)](http://www.palazzetodelbiliardo.com/(PDB)); ces cours sont très riches en schémas avec de multiples configurations de jeu et suggestions de solutions. Certains termes spécifiques au vocabulaire italien du 5 quilles, cités ici, en émanent ; à noter que, malheureusement, par rapport au contenu initialement prévu, le travail s'est arrêté voici quelques années au milieu du chapitre consacré aux coups indirects ; une symphonie "5 quilles" inachevée, en quelque sorte ;
- les travaux d'universitaires américains rangés sous le nom "*The Illustrated Principles of Pool and Billiards*" du site <http://www.engr.colostate.edu/~dga/pool/index.html>. Les références à ces travaux concernent, d'une part, les principes de base du choc des billes, qui s'appliquent évidemment au 5 quilles, et d'autre part, les techniques de visée utilisées au billard américain pour blouser une bille, lesquelles peuvent être transposées au 5 quilles pour diriger la bille adverse ;
- différents documents trouvés sur des sites italiens de 5 quilles (cf bibliographie résumée en fin de document).

Après un bref rappel historique sur le jeu, on aborde successivement les techniques de base, des exercices d'entraînement, la classification des coups, des notions de stratégie, le point de départ, puis l'étude des différents coups, avec les méthodes de calcul et systèmes de comptage. Quelques éléments de vocabulaire italien avec leur traduction en français sont également donnés en fin de document.

L'auteur s'est permis parfois de donner un avis ou un complément sur un point technique, à partir de tests réalisés sur les billards du club de St-Nicolas-d'Aliermont. Ces avis sont précédés de la mention NDA (note de l'auteur).

Nota : les figures proviennent, pour la plupart, des différentes sources citées, ce qui explique le manque d'homogénéité entre les couleurs et formes de tables de billard. Certaines couleurs d'origine du site PDB, trop sombres à l'impression, ont d'ailleurs été éclaircies par l'auteur, sans que le résultat soit véritablement satisfaisant. Par ailleurs, les proportions (1/2) des tables de billard ne sont pas toujours bien respectées dans les figures. Le lecteur voudra bien nous en excuser ; il faut donc se baser sur les mouches pour analyser les différents coups.

2/ Histoire de quilles

Le 5 quilles est un jeu très ancien, antérieur au 18^e siècle, pratiqué dans de nombreux pays d'Europe et d'Amérique latine (Argentine, Uruguay, ...). Il en existe différentes variantes sur billards avec ou sans poches.

Le 5 quilles sur billard carambole est surtout populaire en Italie. De 1965, date de sa première édition jusqu'en 2009, le championnat mondial de 5 quilles est remporté 12 fois par un joueur italien, 8 fois par un argentin et une fois par un uruguayen. Jusqu'au milieu des années 80, le jeu se pratique avec deux billes blanches de 63,5 à 64 mm de diamètre et une bille rouge plus petite de 54 à 55 mm de diamètre (cf règles UMB de l'époque).



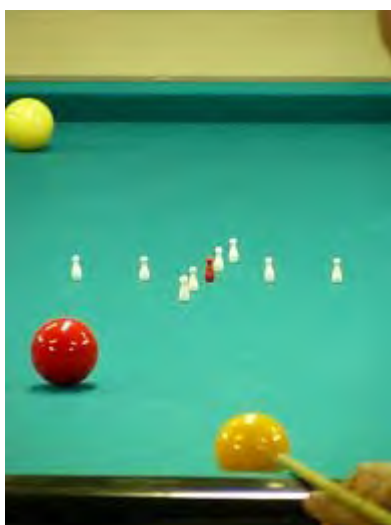
*Illustration 1: Version moderne du jeu
(5 quilles et 3 billes de taille identique).*

Le jeu apparaît en France à la fin des années 70, introduit par plusieurs franco-italiens. Il reste, pendant près de 25 ans, essentiellement centré autour des villes d'Ablon, de Saint-Maur et de Maison-Alfort.

Sa version moderne (3 billes *Aramith* de diamètre identique) est intégrée dans le calendrier fédéral en 1986 à l'initiative du président du Billard club d'Ablon de l'époque (Yves Baïs), auprès du président de la FFB, M. Heurtebise. Le premier championnat de France de 5 quilles se déroule d'ailleurs à Ablon les 10 et 11 mai 1986 (source Yves Baïs).

En Italie, est pratiqué également le jeu à 9 quilles ou *Goriziana* qui s'apparente au 5 quilles, avec cependant un décompte différent des points pour les quilles renversées, les carambolages, ...

Dans la *Boccette*, toujours en Italie, on mêle 5 quilles et pétanque. Ce jeu n'est cependant pas assimilable à une spécialité du carambole, car les billes sont au nombre de 9 (4 rouges, 4 blanches et une bleue) et lancées à la main.



*Illustration 2: Jeu à 9 quilles
ou Goriziana.*



*Illustration 3: Boccette, les billes sont
lancées à la main.*

3/ Les règles du jeu du 5 quilles (résumé)

But

Atteindre la « distance » fixée (un certain nombre de points).

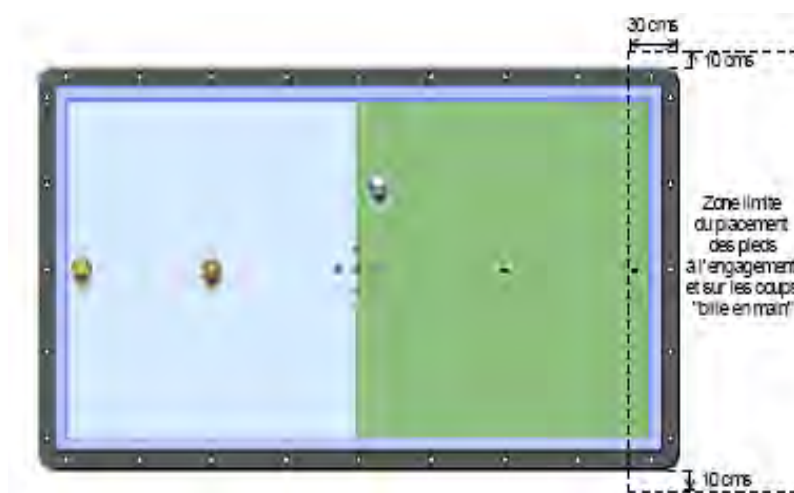
Déroulement

Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup. Le premier joueur se voit attribuer la bille blanche, le second la bille jaune (ou blanche pointée). Ils garderont la même pendant tout le match. Chaque joueur dispose d'un temps maximum de 40 secondes pour exécuter un tir. Un match peut se jouer en un ou plusieurs sets (dans ce cas toujours en nombre impair).

Position de de départ

Ci-dessous la position des billes pour exécuter le point de départ.

La bille du joueur peut être placée indifféremment dans la moitié inférieure du billard. (zone verte) ; elle doit être déplacée uniquement avec la queue de billard.



Les points

Pour marquer des points, il faut que la bille de jeu touche d'abord la bille de l'adversaire et :

- que la bille de l'adversaire renverse au moins une quille ;
- ou que la bille de l'adversaire touche ensuite la bille rouge ;
- ou que la bille de l'adversaire touche la bille rouge puis que l'une ou l'autre renversent au moins une quille ;
- ou que la bille de jeu touche ensuite la bille rouge ;
- ou que la bille de jeu touche ensuite la bille rouge puis que la bille de l'adversaire ou la bille rouge renversent au moins une quille.

Aucun point n'est marqué si la bille de jeu touche la bille de l'adversaire mais qu'ensuite aucune de ces deux billes ne touche la bille rouge, ni ne renverse de quilles.

Points marqués pour avoir renversé une quille :

- 2 points par quille blanche,
- 4 points pour la quille rouge si une blanche est tombée,
- 8 points pour la quille rouge si aucune blanche n'est tombée.

Points marqués pour avoir touché la bille rouge :

- 4 points avec la bille de jeu (« carambole »)
- 3 points avec la bille de l'adversaire (« casin »)

Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même coup.

Synthèse

Type de carambolage				Type de point	Points de bille rouge	+	Par quilles renversées		
							latérales	centrale	centrale seule
Bille de jeu	⇨	Bille adverse		Non réalisé	0		2	4	8
	⇨		Bille rouge	Carambole	4				
Bille de jeu	⇨	Bille adverse	⇨ Bille rouge	Casin	3				

Des points de fautes ou de pénalité sont attribués à l'adversaire notamment si :

- la bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire ;
- la bille de jeu touche la bille rouge ou renverse une quille ou déplace une quille avant de toucher la bille de l'adversaire ;
- le joueur joue avec la bille de l'adversaire ;
- le joueur met plus de 40 secondes avant d'exécuter son tir ;
- une ou plusieurs billes sortent hors du billard .



Illustration 4: Le 5 quilles, vu du côté des quilles ...

4/ Techniques de base

4.1/ Le choix du chevalet

Texte de Patrick Féron :

"La plupart des joueurs expérimentés de 5 quilles considèrent que le meilleur chevalet à ce mode de jeu est un chevalet débouclé ! Je partage largement cet avis.

Même si c'est une orientation nouvelle pour vous et pour certains joueurs de carambole, plus habitués à des chevalets bouclés, mais c'est une option fondamentale dans un jeu de visée comme celui-ci !

En effet, la boucle que l'on réalise avec les doigts pour enserrer la queue de billard, favorise grandement la stabilité... mais devient trop vite un obstacle lorsque l'on adopte une position du corps basse et que l'on essaie d'utiliser la distance entre la main sur la table et la bille à jouer comme un axe de visée. La boucle entravant le regard, elle devient inutile. De plus, en débouclant, on a généralement moins d'appui pour faucher.

Un chevalet débouclé est donc de rigueur si l'on veut progresser au 5 quilles... même sur les rétros ou les coulés difficiles !

Je vous propose 3 types de chevalets débouclés. Chacun pourra choisir celui qui lui convient le mieux. Il est également tout à fait possible d'alterner entre 2 ou 3 chevalets en fonction des coups à jouer.

4.1.1/ le chevalet « italien »



Illustration 5: Chevalet italien

Ici, c'est la distance entre le pouce et l'index (le pouce n'étant pas collé à l'index) qui crée la zone dans laquelle vient se positionner la queue de billard. Ce chevalet est stable, mais il nécessite pas mal de pratique afin d'être réalisé correctement tout en relâchant suffisamment le pouce et l'index pour éviter l'apparition rapide de tensions musculaires au niveau de la main.

Cette position de main est majoritairement utilisée par les joueurs professionnels de 5 quilles.

4.1.2/ le chevalet « anglais »



Illustration 6: Chevalet anglais

Dans ce type de chevalet, le pouce et l'index sont collés. Le pouce est relevé de façon à former un V avec l'index. C'est sur ce V que repose la queue de billard.

Pour plus de stabilité, il est également possible de joindre le l'index et le majeur. Cette option était particulièrement utilisée par les joueurs de snooker dans les années 60.

Ces positions de main sont majoritairement utilisées par les joueurs professionnels de billiards, de snooker et de 8 pool.

4.1.3/ le chevalet « américain »



Illustration 7: Chevalet américain

Ici le pouce et l'index sont également collés, mais le pouce n'est pas relevé. Il reste parallèle à l'index. Ce chevalet est moins stable que le précédent dans la mesure où il procure un point d'appui plus étroit pour la flèche. Il est toutefois extrêmement pratique et très utilisé pour tous les coups joués en mesure sur des petites distances.

Cette position de main est majoritairement utilisée par les joueurs professionnels de billard américain."

4.2/ Coup de queue et direction de la bille

Nota : dans ce qui suit, nous appellerons "la 1" la bille frappée par la queue, et "la 2", la bille adverse touchée toujours en premier par la 1.

Lorsque la bille 1 est frappée avec un effet latéral, on observe 2 phénomènes qui agissent sur sa direction :

- une légère déviation initiale, dans le sens opposé de l'effet (si on met de l'effet à droite, la déviation est vers la gauche) ; cette déviation, appelée *deflection* ou *squirt* en anglais, augmente avec l'effet et la flexibilité de la flèche ;
- une déviation sur la trajectoire, si la queue n'est pas parfaitement horizontale : cette déviation appelée *swerve* est dans le même sens que l'effet ; elle est d'autant plus importante que la queue est inclinée et la vitesse faible.

Ces 2 phénomènes de sens contraire peuvent se compenser selon les situations. Le plus gênant est sans conteste celui dû à l'inclinaison que le joueur doit imposer à la queue, sur une bille collée par exemple ; il devra modifier sa visée en conséquence pour éviter de rater l'objectif.

La 2, heurtée par la 1, prend une direction correspondant à la ligne des centres 1-2 à l'impact, modifiée du *throw angle* en anglais, correspondant aux paramètres du choc 1-2 ; cf § suivant.

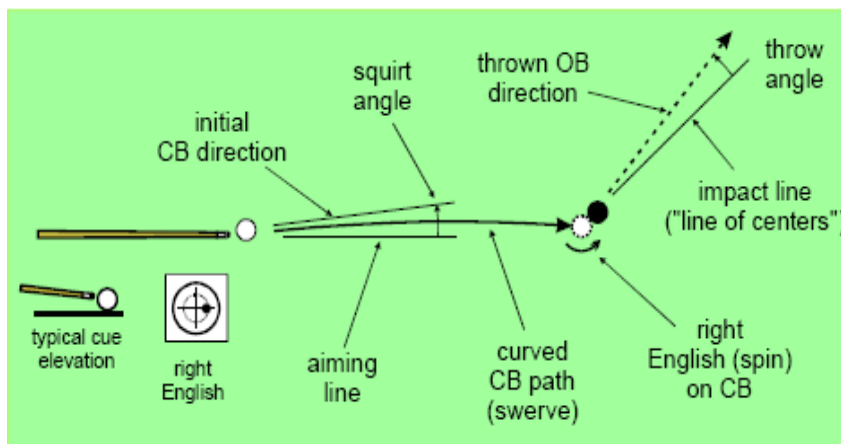


Diagram 1 All English effects: squirt, swerve, and throw

Illustration 8: "Squirt" est une déviation initiale de la 1 influencée par la flexibilité de la flèche. "Swerve" correspond à la déviation de la 1 sur la trajectoire, due à l'effet latéral et à l'inclinaison de la queue. "Throw" est la modification de l'angle de déviation de la 2, selon les paramètres du choc 1-2.

4.3/ Choc des billes

Le point de contact entre la 1 et la 2 donne la direction de base de la 2 ; c'est la direction des 2 centres. Nous verrons plus loin les techniques permettant de donner cette direction à la 2.

En réalité, la direction de la 2 n'est pas exactement la ligne des centres, en raison de différents paramètres tenant au choc 1-2 ; cette différence, le "*throw angle*", varie en fonction de la direction 1-2 (angle de coupe), de la vitesse et de la rotation de la 1, ainsi que du coefficient de frottement entre les 2 billes.

4.3.1/ Bille 1 sans effet latéral

La bille 1 n'a pas d'effet latéral mais peut être en phase de glissement pur (*stun shot*), de rétro (*draw*), ou de roulement (*follow*). L'angle de "*Collision Induced Throw*" ou CIT tend à réduire la déviation correspondant à la ligne des centres.

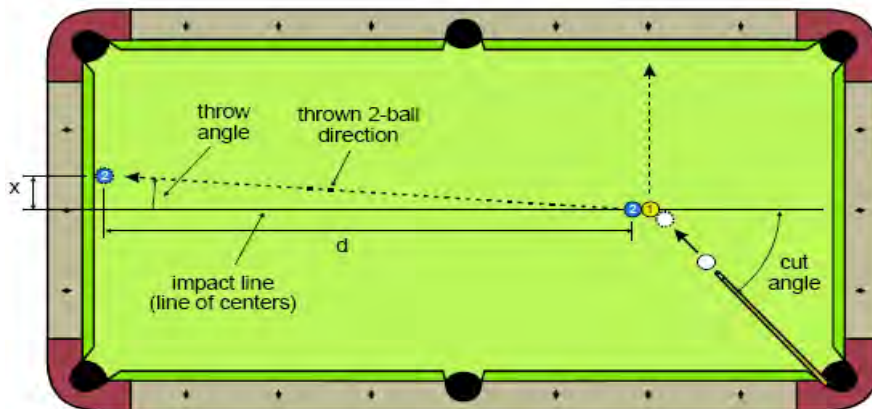


Diagram 2 Collision-induced throw (CIT) terminology and experiment

Illustration 9: Dispositif d'essai : la bille de choc est envoyée sur la 1 en contact avec la 2 ; la 1 est en phase de glissement pur (stun shot) et on peut modifier le coefficient de frottement (ajout de craie, de silicone, ...) au point de contact 1 et 2.

Le *throw angle* varie avec la vitesse et la direction de la 1 par rapport à la 2 (illustration 10).

L'angle est maximal pour 30-40° d'angle de coupe (*cut angle*).

Il augmente avec le coefficient de frottement (ex. du buttage).

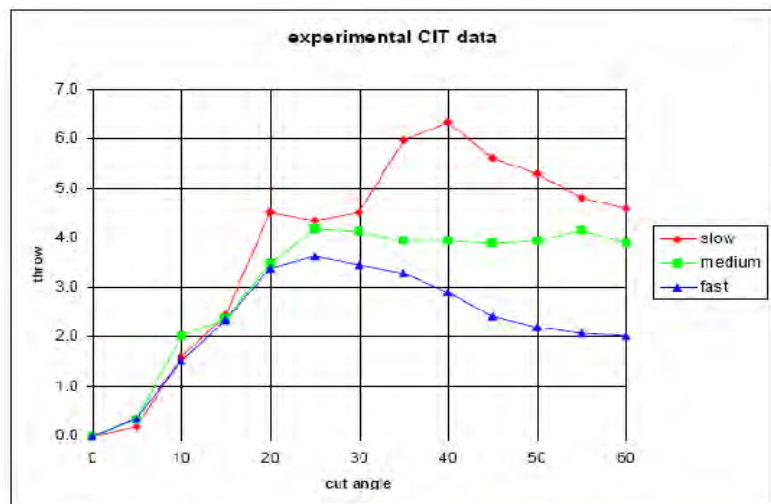


Diagram 4 Example experimental data for collision-induced throw (CIT)

Illustration 10: L'angle "throw" est maximal pour 30-40°, la 1 étant en phase de glissement pur.

L'angle "throw" dû à l'angle de coupe est beaucoup plus faible si la 1 est en phase de roulement ou de rotation inverse (rétro), voir illustration 11.

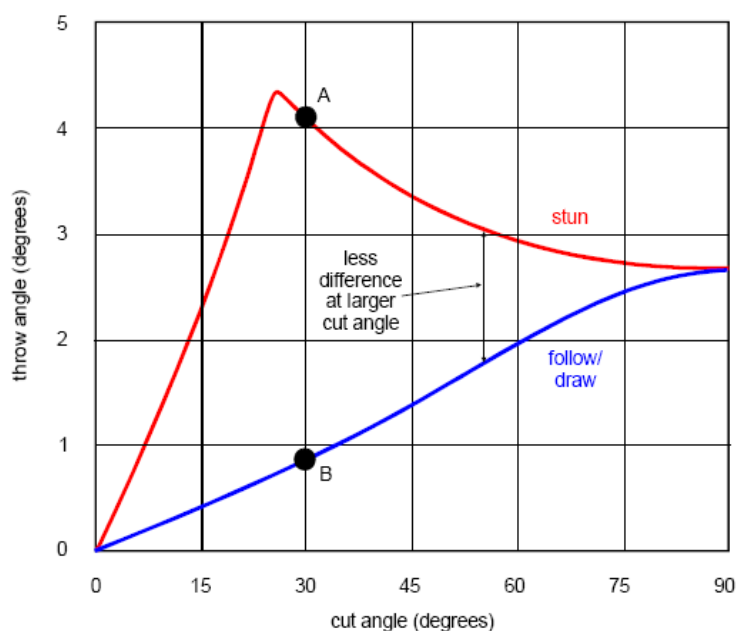


Illustration 11: Si la bille est en phase de roulement / rétro ("follow/ draw"), le throw est très réduit par rapport au "stun shot" (bille en glissement pur).

4.3.2/ Bille 1 avec effet latéral

L'effet peut être mis du côté opposé à la déviation voulue : on l'appelle alors "outside english" ou effet extérieur ; sinon, on l'appelle "inside english" ou effet intérieur.

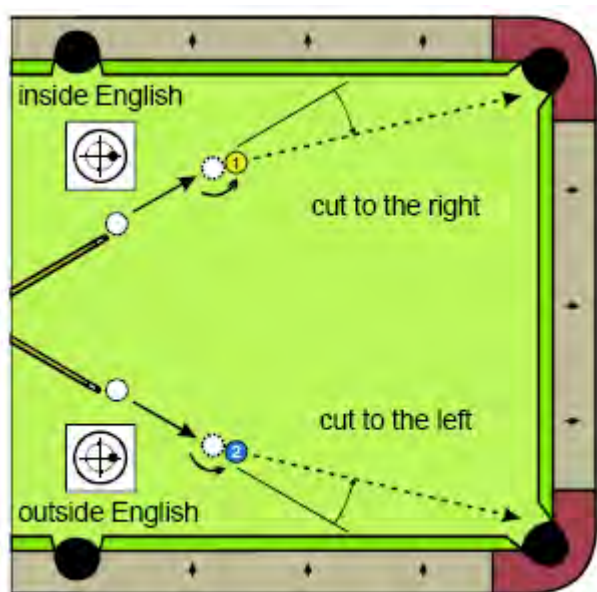


Illustration 12: L'effet outside est mis du côté opposé à la déviation de la 2. L'effet inside est mis du même côté.

L'effet extérieur augmente la déviation et s'oppose à l'angle "throw" dû à l'angle de coupe (CIT).

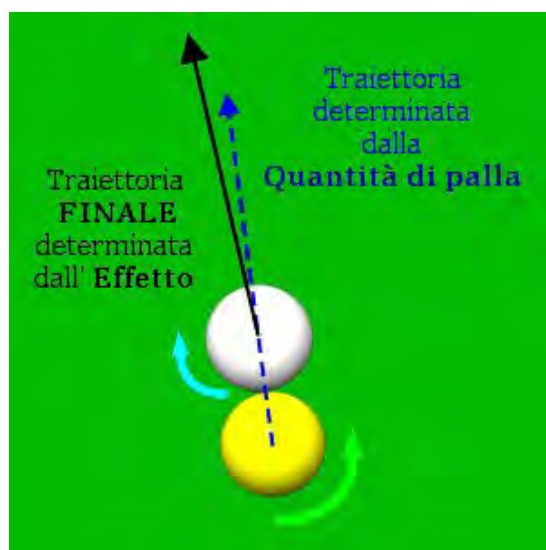


Illustration 13: L'effet à droite sur la 1 "force" la bille 2 à dévier sur la gauche

La figure suivante donne la quantité d'effet latéral en % à mettre pour compenser l'angle "throw" dû à l'angle de coupe, dans le cas d'une bille en glissement pur (*stun shot*).

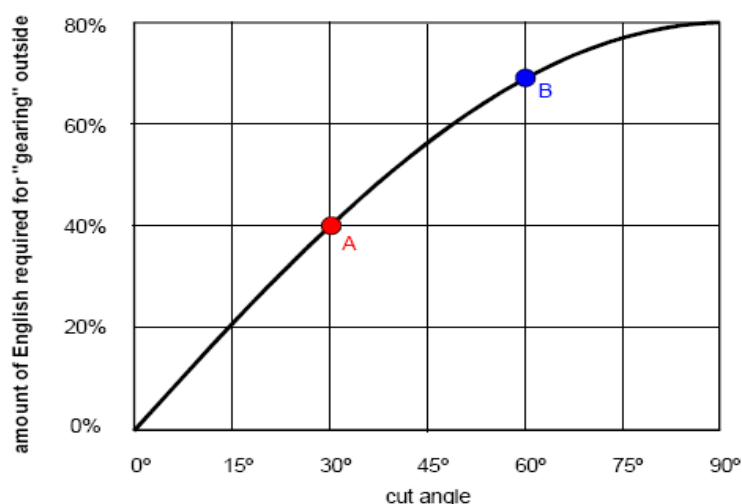


Illustration 14: L'effet "outside" compense le "throw" dû à l'angle de coupe. On peut compenser exactement pour ne plus avoir de "throw angle". Dans ce cas, la direction prise par la 2 est celle de la direction des 2 centres.

4.3.3/ Effet communiqué à la 2 par la 1

Là encore, on distingue 2 types d'effet communiqués par la 1 à la 2 : l'effet dû au choc et l'effet dû au phénomène d'engrenage.

4.3.3.1/ L'effet induit par le choc :

Le contact entre les 2 billes génère une mise en mouvement de la 2, et un ralentissement de la 1 ; si le point de choc est latéral, il s'ensuit une mise en rotation des 2 billes autour d'un axe vertical, rotation dans le même sens. L'effet induit par le choc croît avec le coefficient de frottement entre les 2 billes et décroît avec la quantité de bille.

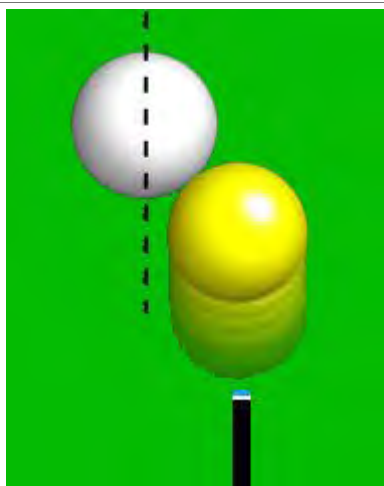


Illustration 15: Choc à droite de la bille adverse

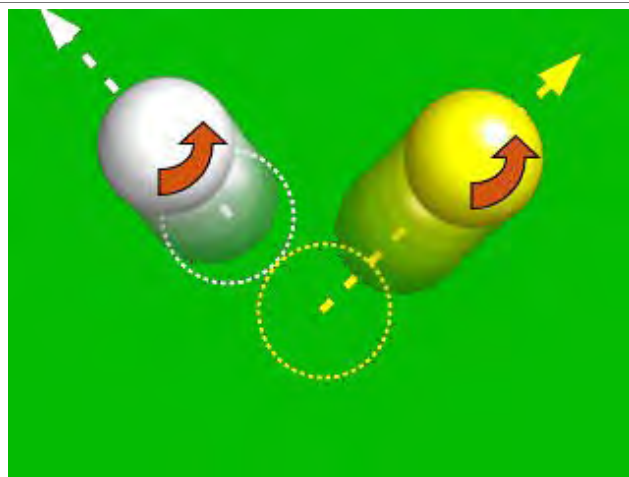


Illustration 16: Les 2 billes prennent un léger effet à droite.

4.3.3.2/ L'effet d'engrenage

L'effet d'engrenage est bien connu des joueurs de libre qui l'utilisent pour diriger la 2 (américaine, cadre, ...). Il s'apparente au mouvement de 2 pignons engrenés : le sens de rotation résultant de la 2 est contraire à celui de la 1.



Illustration 17: L'effet gauche sur la 1 transmet de l'effet droit sur la 2 ; l'effet transmis augmente avec l'effet de la 1 et la quantité de 2.

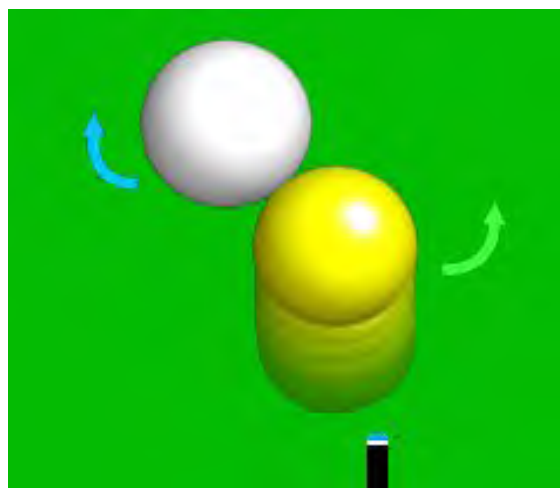


Illustration 18: et vice-versa

4.3.3.3/ Combinaison des 2 types d'effet

L'effet d'engrenage, s'il est présent, se combine à l'effet dû au choc, avec pour conséquence un effet résultant qui dépend des grandeurs en présence. Dans l'exemple ci-contre, la 1, bille jaune, effet à droite, touche à droite la 2.

Elle lui communique un effet de choc (flèche rouge) et un effet d'engrenage (flèche bleue). L'effet résultant sur la 2 est fonction de l'effet initial de la 1. S'il est élevé, l'effet transmis est élevé et surpassera l'effet induit par le choc.

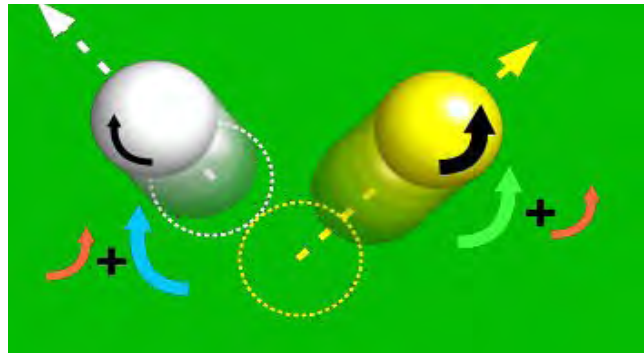


Illustration 19: Combinaison des effets

4.3.3.4/ Sens de rotation de la bille 1 et rebond de la 2 sur la bande

L'effet latéral communiqué à la 2 va influencer son rebond sur la bille : augmentation de l'angle de réflexion avec du "bon" effet, diminution avec de l'effet contraire. On a parlé jusqu'à présent que d'effet latéral mais il faut prendre en compte également l'effet d'engrenage autour d'un axe horizontal communiqué à la 2 par la 1. La 1 peut être, au moment du choc, en phase de roulement pur, de glissement pur, ou de glissement avec rotation inverse (rétro). L'engrenage sur la 2 se traduit par une rotation inverse de la 2 (nulle dans le cas du glissement pur de la 1), laquelle influence son rebond sur la bande.

Ce phénomène doit plus particulièrement être pris en compte au 5 quilles quand la 2 est près de la bande et qu'elle est frappée violemment par la 1 : dans ce cas, en effet, elle n'a pas la possibilité d'atteindre sa phase de roulement avant de toucher la bande, et se trouve donc en phase de glissement, d'où un angle de réflexion plus faible que l'angle d'incidence.



Ci-contre : la bille 1 est attaquée en bas (sotto), au centre (in pancia) et en tête (in testa). Elle communique une rotation inverse à la bille adverse, laquelle rotation influence le rebond sur la bande. Cas le plus courant, l'attaque en tête diminue l'angle de réflexion de la bille 2.

4.4/ Techniques de visée pour diriger la 2

Le billard à poches est directement concerné par ce problème fondamental : comment toucher la 2 pour la blouser. Voici à ce sujet la conclusion résumée et adaptée du Dr Dave dans un article consacré entièrement aux techniques d'"*aiming*", c'est-à-dire de prise de quantité de 2 pour l'amener à l'endroit voulu.

"Diriger la 2 n'est pas facile! Si c'était le cas, le pool ne serait pas aussi amusant. Il n'y a pas de "solution miracle!" Tout ce que nous pouvons vraiment faire est de pratiquer, pratiquer, et encore pratiquer, et admettre que le meilleur "système de visée" est le HAMB ("Hit A Million Balls"= frapper un million de billes). C'est certainement le système le plus prometteur pour obtenir régulièrement de bons résultats".

Principe de base :

La droite passant par le point de contact 1-2 et le centre de la 2 donne la direction de la 2. Le centre de la 1 est également sur cette droite appelée aussi "ligne des centres" (illustration de gauche ci-dessous).

4.4.1/ Méthode de la bille fantôme

Une première méthode de visée découle de l'application de ce principe : la bille imaginaire ou fantôme ; il s'agit de visualiser mentalement l'emplacement que doit avoir la bille 1 quand elle touche la 2, et de viser le centre de cette bille imaginaire.

A l'entraînement, on peut travailler cette méthode en mettant une bille à l'emplacement voulu puis en l'enlevant. Des billes adaptées sont même disponibles dans le commerce pour matérialiser la direction prise ou le centre de la bille fantôme (cf illustration de droite ci-dessous).



Illustration 20: Le point de contact donne la direction de la 2.



Illustration 21: Visualiser la bille fantôme et la viser.

On peut aussi à l'entraînement chercher à visualiser le point de contact et la ligne des centres, puis mettre le procédé au centre de la bille fantôme et faire pivoter la queue pour l'aligner avec la bille 1.

On obtient ainsi la ligne de visée.

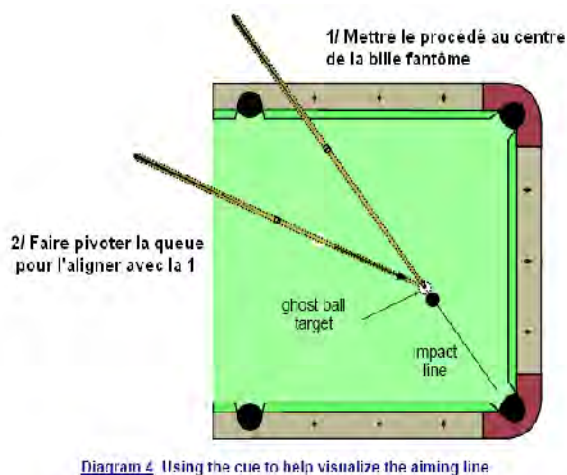


Diagram 4 Using the cue to help visualize the aiming line

Illustration 22: En s'aidant de la queue.

4.4.2/ Méthode de la ligne de symétrie

Les figures ci-dessous montrent que la ligne de visée est parallèle à la ligne passant par le point de contact et coupant les 2 billes en deux hémisphères symétriques (les parties oranges) par rapport au même point de contact.

Démarche : visualiser mentalement le point de contact, la ligne délimitant deux hémisphères identiques, et enfin la ligne de visée parallèle à cette dernière.

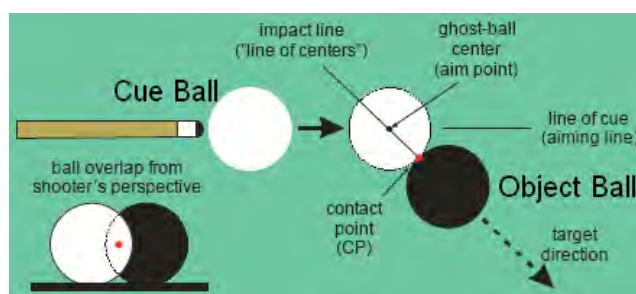


Illustration 23: Le point de contact rouge est au centre de la zone de recouvrement entre les 2 billes (dessin à gauche).

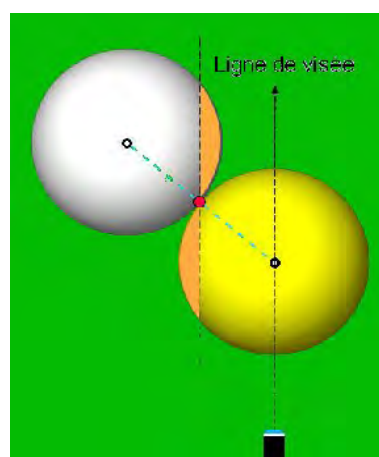


Illustration 24: Imaginer la ligne qui crée la symétrie au point de contact, prendre une parallèle.

4.4.3/ Méthodes de la double distance et des lignes parallèles

Pour la première méthode, il faut estimer la distance entre les droites passant par le centre de la 2 et le point de contact, et doubler cette distance pour obtenir la ligne de visée.

Avec la méthode des lignes parallèles, il faut visualiser la ligne des centres (bille fantôme et bille 2), une ligne parallèle à celle-ci sur la 1 (ligne bleue), son point d'intersection avec l'extérieur de la 1 (point rouge) ; la visée correspond à la droite parallèle à la ligne rouge.

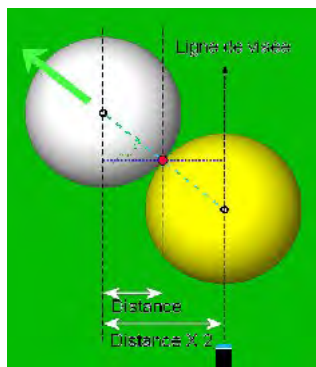


Illustration 25: Méthode de la double distance

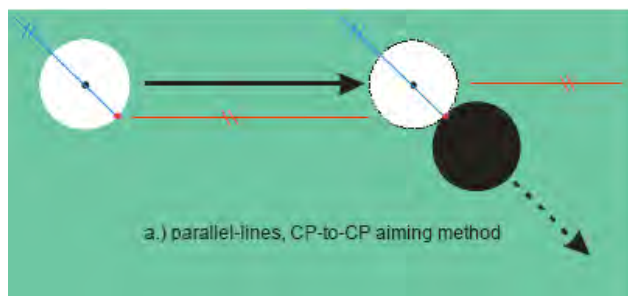


Illustration 26: Méthode des lignes parallèles.

4.4.4/ Méthode des quantités de bille

La quantité de bille se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but suivant l'axe de visée.

La méthode des quantités de bille est préconisée par la FFB pour l'empochage, dans le cahier technique du joueur débutant "Billards américain, pool et snooker".

A chaque quantité de bille, quand la 1 et la 2 sont suffisamment éloignées, correspond un angle de déviation de la 2 (14,5 ° pour 3/4 de bille, 30° pour 1/2 bille, ...). Si l'angle est difficile à estimer en degrés, on peut avoir recours à la tangente, c'est-à-dire le rapport "côté opposé / côté adjacent" de l'angle en question. On peut aussi se servir de ses doigts écartés, après étalonnage de l'angle entre l'index et le majeur, le majeur et l'annulaire,

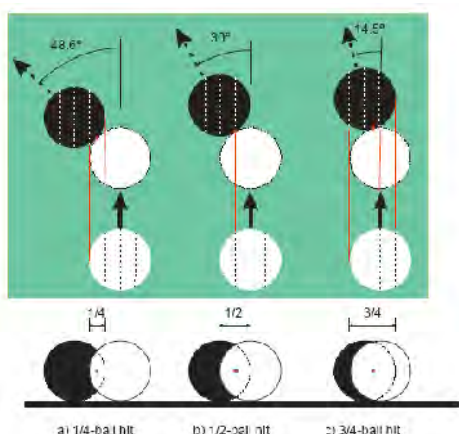


Illustration 27: Méthode basée sur la relation entre la quantité de bille et l'angle de la 2.

Quantité	Tangente
Plein	0,00
3/4 plein	0,13
3/4	0,26
2/3 de bille	0,35
1/2	0,58
tiers de bille	0,89
1/4	1,13
finesse	infini

Illustration 28: Relations entre quantité de bille et la tangente de l'angle de la direction de la bille 2.

Le site PDB donne dans le tableau suivant l'angle de déviation de la 2 selon la quantité de bille, ainsi que les vitesses des 2 billes après le choc. Nota : la 1 est en phase de glissement pur avant le choc ; dans ces conditions, la somme des angles de déviation de la 1 et de la 2 vaut toujours 90 °.

Quantité de bille	8/8	7/8	6/8	5/8	4/8	3/8	3/10	2/8	1/8	0/8
Distance par rapport au centre	0/8 0	1/8 0,125	2/8 0,25	3/8 0,375	4/8 0,5	5/8 0,625	7/10 0,7	6/8 0,75	7/8 0,875	8/8 1,00
Angle de déviation de la bille 2	0°	7°	14°	22°	30°	38°	45°	48°	61°	90°
Angle de déviation de la bille 1	90°	83°	76°	68°	60°	52°	45°	42°	29°	0°
Vitesse finale de la bille 1	0	1,2	2,4	3,7	5,0	6,1	7	7,4	8,7	10
Vitesse finale de la bille 2	10	9,9	9,7	9,2	8,6	7,8	7	6,6	4,8	0

Illustration 29: Relations entre quantités de bille, angles et vitesses des billes après le choc (source : palazzettodelbiliardo)

La relation "quantité de bille/déviation" a été mise en équation par le Dr Dave. Voici comment elle se présente graphiquement (cf ci-dessous) :

Dans la première partie de la courbe, pour des quantités comprises en 1 et 0,5 (plein et demi-bille), la relation est linéaire entre la quantité et la déviation. Une différence de quantité de 0,1 (10 %), correspond à un angle de $(60 \times 0,1) / 1 = 6^\circ$.

Pour une bille de 60 mm, 10 % correspond à 6 mm, c'est-à-dire qu'en prenant 1 mm de quantité en plus ou en moins, la déviation sera de 1° en plus ou en moins. La tangente d'un degré valant 0.17, la bille sera déviée de 3,4 cm sur 2 m de parcours.

On peut se servir de ces relations pour la visée quand les méthodes précédentes sont difficilement applicables (billes 1 et 2 très éloignées), pour des quantités comprises entre le plein et le demi-bille.

Connaissant l'angle de déviation d nécessaire pour la 2, estimé en % par sa tangente, on obtient la quantité en mm (prise par rapport au plein), en divisant d par 1,7 (ou par 2, pour simplifier).

Exemple : déviation de 25 % (angle correspondant à 1 mouche / 4 mouches) ; quantité = $25 / 1,7 =$

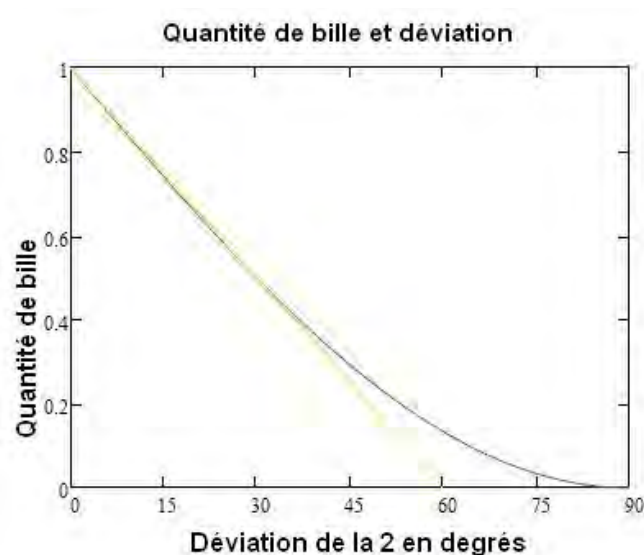


Illustration 30: La courbe rouge correspond à la relation "quantité / déviation" ; la droite jaune donne la pente de la courbe pour les quantités comprises entre 1 et 0,5.

14,7 mm (soit environ 3/4 de bille).

4.4.5/ Discussion

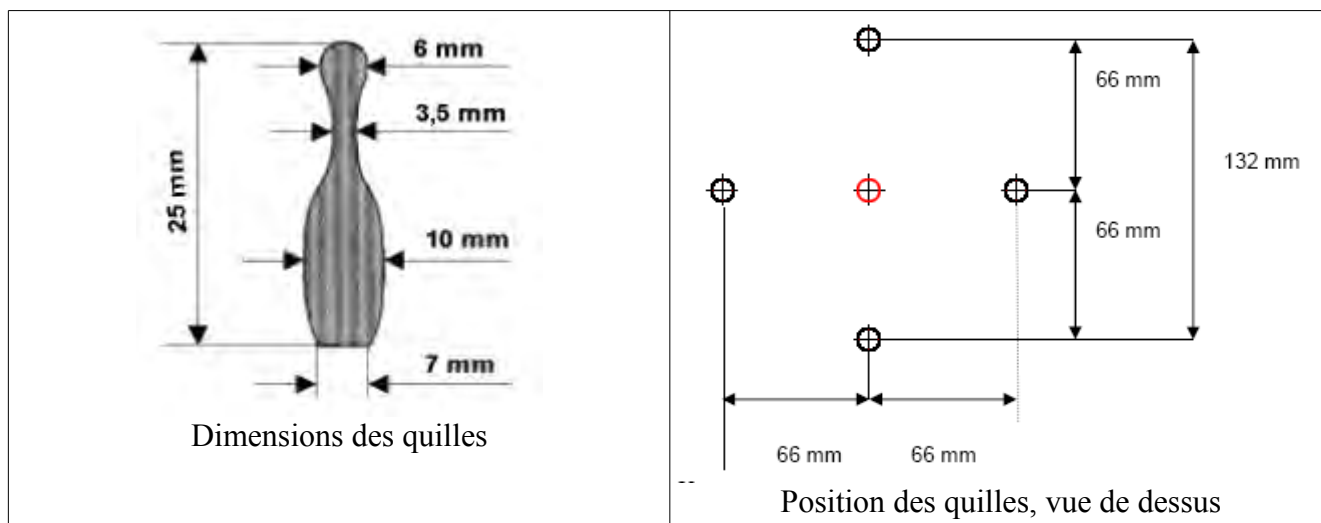
Selon le Dr Dave, les joueurs de billard américain combinent souvent plusieurs des méthodes précédentes pour choisir la bonne ligne de visée, en s'aidant de tous les repères visuels disponibles.

L'emplacement des billes et la distance qui les sépare interviennent également dans le choix de la méthode employée. Il est par exemple difficile d'utiliser la méthode de la double distance sur des billes très éloignées.

En définitive, et comme indiqué au début de ce chapitre, rien ne remplace la pratique, la pratique, la pratique ... (Hit A Million Balls).

4.5/ Abattre des quilles

Les dimensions des quilles et leur positionnement sont réglementés par le code sportif, selon les prescriptions suivantes :



Selon le code sportif, une quille est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a perdu complètement le contact avec le tapis. Une quille traînée ou poussée, mais non tombée, est aussi considérée comme ayant été renversée, lorsque sa base a quitté complètement l'emplacement de cette base tracée sur le tapis.

Compte tenu de la dimension des billes (diamètre de 61,5 mm), de la position des quilles et de leur forme, il est possible qu'une bille traverse le château en frôlant les quilles, sans en renverser une seule. Ce phénomène, associé généralement au *filotto piano* et au *traversino*, se produit toutefois rarement. On peut le combattre en jouant les coups cités en plusieurs passes.

A noter qu'une quille peut être aussi abattue par d'autres quilles. C'est le résultat obtenu en jouant fort, pour marquer le maximum de points. Les italiens appellent en argot ce coup "*sbirillare* » ou comment abattre des quilles, qui ne seraient pas tombées en jouant doucement.

5/ Exercices

5.1/ Maîtrise de la force et de la vitesse

Il est important de jouer en mesure, c'est-à-dire d'adapter la force du coup pour obtenir le résultat désiré. En cas d'erreur, si la force est adéquate, l'adversaire n'aura pas un coup facile à jouer pour marquer des points et/ou reprendre l'avantage.

On peut distinguer différences forces, qui vont de 0 à 4 et +, correspondant au nombre de longueurs de billard ou passages parcourus par la bille 1 ou par la bille 2 (cas du filotto, par exemple, voir plus loin). Un passage correspond à une longueur de billard (d'une petite bande à l'autre petite bande). Au delà de 4 passages, la force à donner au coup est telle que la précision s'en trouve grandement altérée avec des conséquences qui peuvent être désastreuses.

Il est important de travailler la force de ses coups, avec seulement sa bille, ou en jouant sur la bille adverse pour lui imposer un ou plusieurs passages.

Les différentes forces :

- Force 0 (*pianissimo*) : la bille parcourt quelques cm à 1 m ; avancer la main sur la queue, la tenir avec 2 doigts, avancer le chevalet très près de la bille, limage très court ou pas de limage.
 - Force 1/2 (*molto piano* ; très doucement) : parcours d'une demi-longueur ; même coup de queue que ci-dessus. Limage court.
 - Force 1 (*piano* ; doucement) : un passage ; recul de la main, chevalet à 10 cm de la bille.
- ... et ainsi de suite, en reculant la main sur la queue, en augmentant la distance entre le chevalet et la bille, en accélérant le limage, et en serrant plus fortement la queue.

- Force 1,5 (*medio* : moyen)
- Force 2 (*veloce* : rapide)
- Force 2,5 (*medio forte* : moyen fort)
- Force 3 (*forte* : fort)
- Force 3,5 (*forte* : fort)
- Force 4 (*molto forte* : très fort)
- Force 4 et + (*fortissimo* : très, très fort)

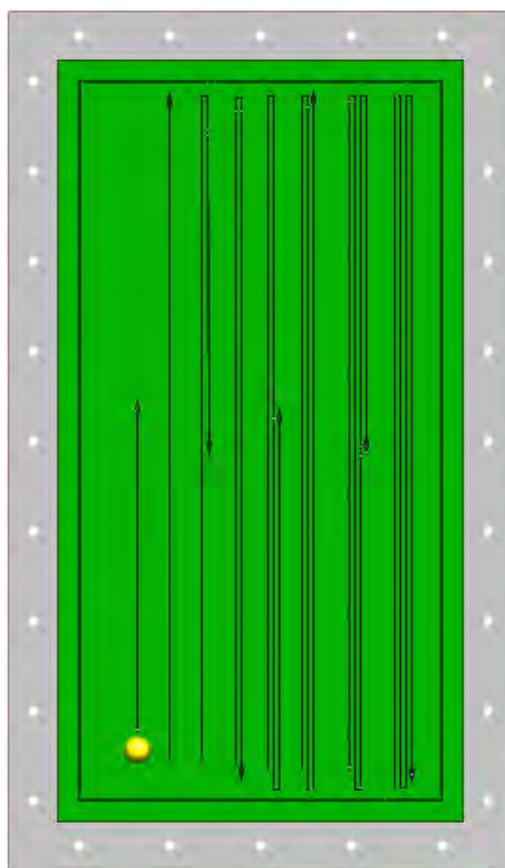
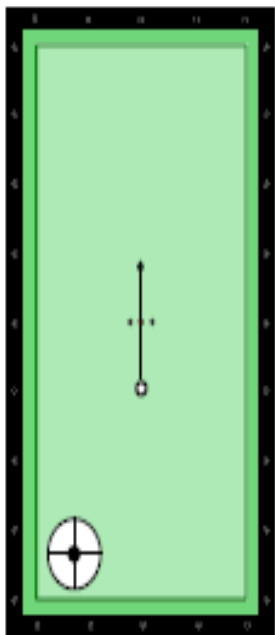


Illustration 31: Les différentes forces selon le nombre de passages

5.2/ Tirer droit

Il faut avoir une position de corps irréprochable, un chevalet stable et un limage régulier. Il faut également être capable de viser et de frapper correctement la bille en son centre.

Le 5 quilles étant un jeu de visée, il est essentiel de pouvoir s'appuyer sur une frappe rectiligne et sûre. Voici des exercices à pratiquer quotidiennement pour développer les qualités essentielles du bon joueur de 5 quilles : être capable de tirer droit sans faucher... en toutes circonstances !



Positionnez trois quilles comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Placez la bille blanche à la distance suggérée (à une mouche du centre). Envoyer la bille sur la quille rouge. Jouez assez fort pour que la bille passe entre les 2 quilles blanches, frappe la petite bande en face et revienne vers vous.

Il faut rester en position (sans se relever) et attendre que la bille revienne frapper votre procédé. Ce nouveau contact entre la bille et le procédé sera la preuve de la réussite du point.

Veillez à bien attaquer la bille au centre (ou légèrement au-dessus du centre).

Faites plusieurs séries de 10 tirs et ne comptez 1 point qu'à chaque fois que la bille blanche reviendra exactement sur votre procédé !

Jouez lentement, pas plus fort que la force nécessaire pour réaliser le coup.

Pensez également à allonger le geste et à rester « bien bas, bien plat » !

Faites cet exercice à chaque début de séance d'entraînement. Notez vos résultats et essayez de battre votre record lorsque vous débutez une nouvelle séance.

En travaillant par séries de 10 à chaque séance, vous devriez rapidement atteindre les 50 à 70% de réussite en quelques semaines.

Faites cet exercice à chaque fois que vous en ressentirez le besoin. Même après des années de professionnalisme, la plupart des meilleurs joueurs mondiaux continuent à faire cet exercice plusieurs fois par semaine !

Après quelques séries, vous pourrez augmenter la difficulté en reculant la bille blanche d'une mouche toutes les séries de 10 tirs par exemple jusqu'à arriver à la position la plus difficile : la bille blanche collée à la petite bande. Le taux de réussite diminuera alors considérablement, car ce coup est nettement plus délicat à cause de la position de main plus ardue, de la hauteur d'attaque et de la difficulté à réaliser un geste parfait.

Pour corser le tout, vous pouvez également rapprocher les deux quilles blanches... jusqu'à ne laisser que quelques millimètres de marge pour le passage de votre bille !

En combinant les deux variantes, vous augmenterez considérablement le niveau de difficulté.

Rappelez-vous cependant que ce n'est pas le niveau de difficulté qui contribuera à vous faire progresser. C'est bien la régularité dans la pratique de cet exercice. Mieux vaut en effet le faire vingt fois chaque jour pendant vos trois premiers mois de découverte du jeu que de réaliser deux ou trois exploits tous les quinze jours !

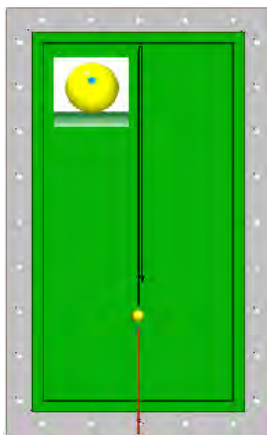
5.3/ Œil directeur pour la visée

Faites un test pour vérifier quel est votre œil directeur : avec les 2 yeux, fixez un point au loin, puis intercalez un index, bras tendu, aligné avec le point visé.

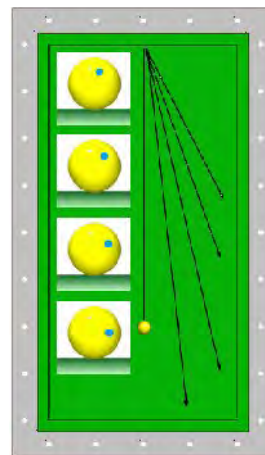
Fermez alternativement l'œil gauche et l'œil droit. L'œil directeur est celui pour lequel l'index reste aligné avec le point visé.

Attention aux erreurs de parallaxe pour un droitier avec œil directeur gauche (ou l'inverse), qui ne s'appliqueraient pas systématiquement à aligner l'œil directeur avec la queue.

5.4/ Différents exercices



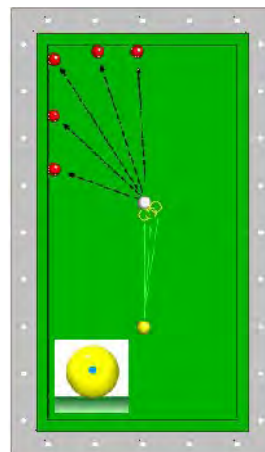
E1 : Apprendre à jouer droit et sans effet : coup faible, la bille doit revenir sur le procédé. Coups forts : la bille doit rester sur la ligne après 2, 3, 4 bandes.



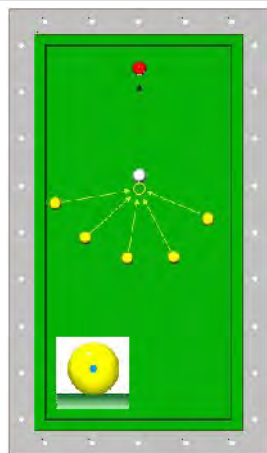
E2 : Apprendre à doser l'effet à droite et à gauche. Voir les déviations obtenues avec différentes quantités d'effet. Jouer doucement. Baisser légèrement l'attaque, rapprocher le chevalet de la bille et avancer la main sur la queue pour obtenir le maximum d'effet.



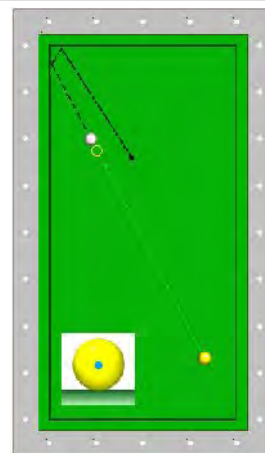
E3 : apprendre à toucher pleine la 2. En jouant mi-bas, et sans effet, faire un carreau sur la bille 2 qui doit revenir sur la 1 ; les billes sont placées sur les mouches.



E4/1et 2: Apprendre à choisir la quantité de bille. Diriger la 2 sur la rouge, sur différentes positions. Jouer sans effet, plus ou moins fort (à faire à droite et à gauche) ; même exercice en mettant de l'effet à gauche et à droite.



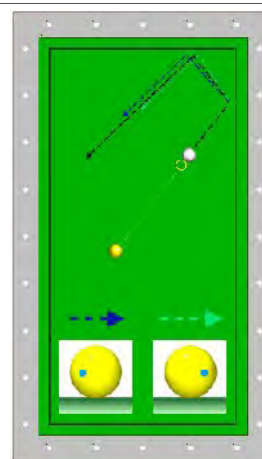
E4/3 : Apprendre à toucher la quantité de 2. Ici, le point à toucher pour diriger la 2 sur la rouge est toujours le même. Varier les positions de la 1, la force, avec ou sans effet, ...



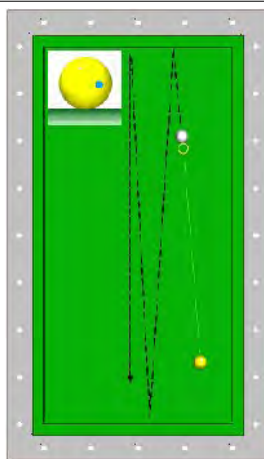
E5/1 : apprendre à jouer plein, sans effet. Faire cet exercice de n'importe quel point du billard. En coulé, la 1 doit suivre la trajectoire de la 2. Jouer aussi avec du bas pour faire des carreaux sur la 2.



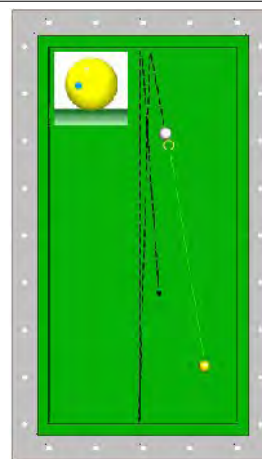
E5/2 : Jouer plein avec effet. Même exercice que le précédent avec effet à gauche et à droite. Voir l'influence de l'effet sur les trajets de la 1 et de la 2.



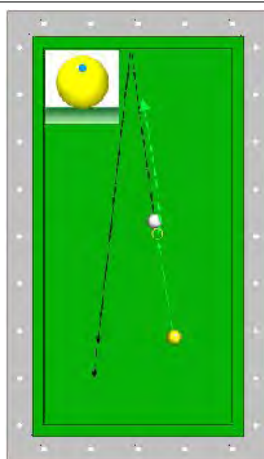
E5/3 : Jouer plein avec effet. Varier les positions pour analyser l'influence de l'effet selon l'angle d'incidence. Avec une incidence de 45°, l'effet a peu d'influence.



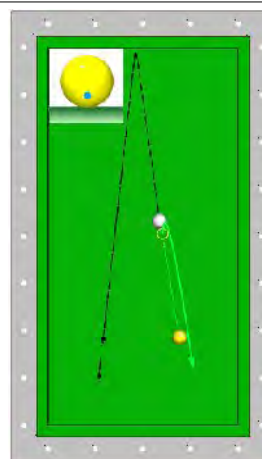
E6 : Jouer le plein, fort, avec effet. Cet exercice est un entraînement au *flotto* 3 passages. Toujours jouer le plein, mais faire varier l'angle et la distance 1-2, la hauteur d'attaque et l'effet.



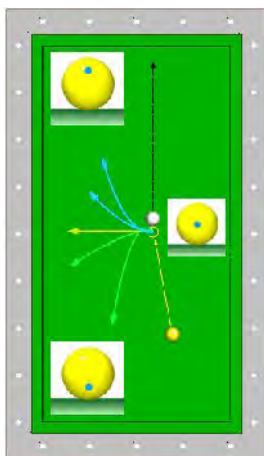
E6 : cf figure de gauche; ici, plus d'angle 1-2 et effet à gauche pour compenser



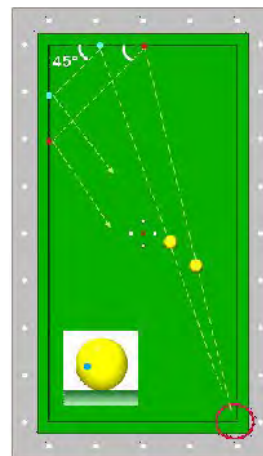
E7 : Jouer le plein avec bille en tête ou attaque basse. Faire varier la distance entre les billes et leurs directions. Travailler les coups qui posent le plus de problèmes.



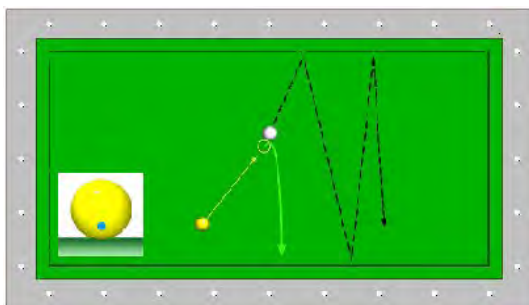
E7 : cf figure à gauche. Ici, attaque basse pour réaliser un rétro.



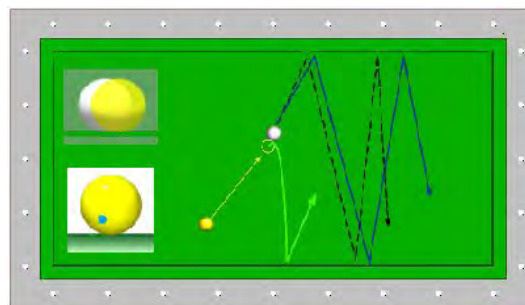
E8 : Jouer en tête, à l'équateur et bas, sans effet. La quantité de bille touchée est toujours la même et dirige la 2 sur la ligne du filotto. Le trajet de la 1 sera très différent selon la hauteur (flèches de couleur). Varier la force et enfin, ajouter l'effet comme paramètre supplémentaire.



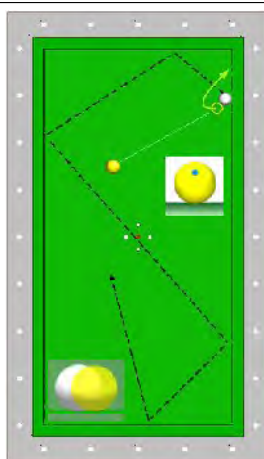
E9 : Jouer avec effet maxi et viser le point qui permettra d'obtenir un angle de 45° après la petite bande. Dans ce cas, les distances de rebond de la 2 sur la petite et la grande bande seront les mêmes. La bille revient à proximité du château. Cet exercice constitue un entraînement pour les 2 bandes avant.



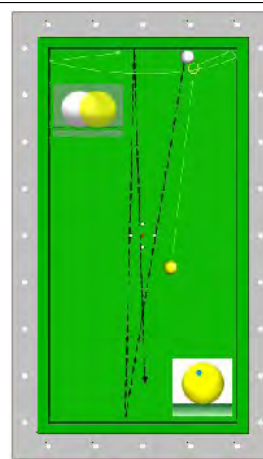
E10 : Entraînement pour le rétro. Attaquer la 2 au 7/8, attaque basse, sans effet puis avec effet à gauche et à droite. Voir l'influence de l'effet sur la 1 et sur la 2.



E10 : cf ci-contre. Attaque avec effet à gauche.



E11 : Entraînement au coup en tête. La 2 traverse le château et revient vers ce dernier. Grâce au coup en tête, la 2 après le rebond sur la grande bande repart vers le coin.



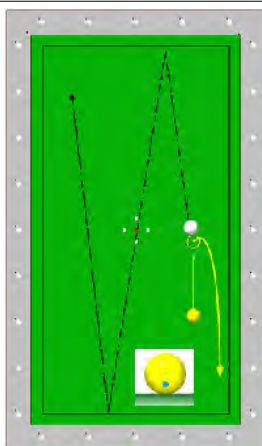
E12 : Entraînement au coup en tête (suite). Coup difficile. L'effet à gauche permet de prendre moins de bille pour éviter la bosse.

Nota à propos du coup "bille en tête" (exercices E11 et 12)

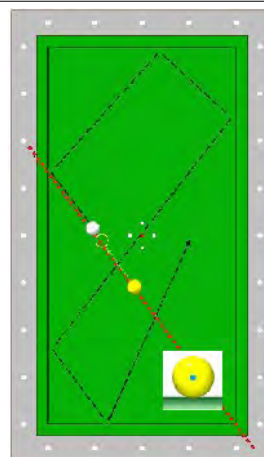
La propriété du coup en tête de freiner la course de la 1, en lui faisant reprendre la course en avant, se vérifie seulement dans des conditions bien précises :

- bille 2 voisine de la bande (0 - 5 cm) ;
- quantité de bille visée comprise entre : bille pleine et demi-bille (environ) ;
- force supérieure à 2.

Dans ces conditions, on obtient une trajectoire non rectiligne, apparemment inexplicable. En réalité, à cause du coup presque « plein », la 1 cède presque toute son énergie à la 2, en restant presque exclusivement « animée », d'une forte rotation en avant (due au coup en tête). Cette rotation, si elle est suffisamment puissante, après le rebond sur la bande, permet à la 1 de ralentir, s'arrêter et reprendre sa course vers l'avant.

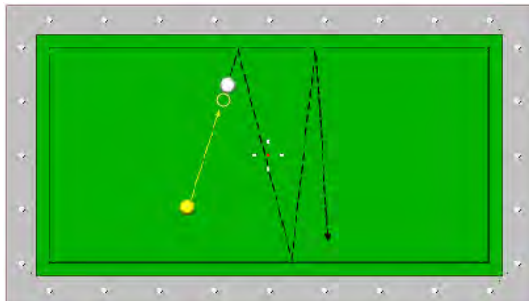


E13 : Rétro avec force 2,5. Jouer 7/8 de bille. En dosant bien la force et le rétro, la 2 doit terminer dans le coin du haut, et la 1 dans le coin du bas, avec un masque diagonal.



E14 : Coup plein, à l'équateur, sans effet. Bien aligner les billes, ligne passant par le coin et la 2^{ème} mouche. Vérifier que la 2 passe bien par le château (rinquarto), sinon corriger. La 1 fait un carreau sur la 2 ; la 2 revient de l'autre côté du château : masque centre-centre.

Remarques sur cet exercice ; sur tapis neuf, la 2 revient plus à gauche : dangereux ! Le masque est plus facile à réaliser à la goriziana, car le château est plus grand.



E15 : Jouer plein, sans effet. La 2 doit traverser le château et revenir sur la grande bande. la 1 remplace la 2, pour le masque et avance légèrement pour venir à la bande.

Conclusion

Il faut utiliser les figures ci-dessus comme des exercices de base, et ne pas hésiter à en imaginer d'autres. Le débutant a besoin de se "dénouer". Il doit donc faire au départ beaucoup d'exercices pour acquérir de la sûreté, surtout pour les coups joués avec une force élevée, sans trop se préoccuper des résultats. Ensuite, il lui faut travailler avec méthode, et analyser les causes de ses erreurs, afin d'éviter de les reproduire.

6/ Les grandes familles de coups du 5 quilles

6.1/ Coups directs (classification du site PDB selon le nombre de bandes)

Les coups directs sont les coups dans lesquels on joue directement sur la 2, sans bande avant préalable (coup indirect).

Le site PDB classe les coups directs selon le nombre de bandes touchées par la 2, avant d'arriver dans le château, d'une bande à sept bandes et plus.

1 bande	2 bandes	3 bandes	4 bandes
• <i>Filotto piano</i> • <i>Traversino</i> • <i>Rovescio di traversino</i> • <i>Filotto forte</i>	• <i>Rinterzo</i> • <i>Traversino di 2a</i>	• <i>Rinquarto</i>	• <i>Rinterzo di 2^a</i>
5 bandes	6 bandes	7 bandes	
• <i>Cinque sponde</i>	• <i>Rinterzo di 3^a</i>	• <i>Ottavina</i>	

6.2/ Coups indirects (classification PDB selon le nombre de bandes)

Les coups indirects sont des coups joués en bande avant, dans lesquels la 1 vient toucher la 2. Selon les cas, il s'agit de coups de défense ou de coups d'attaque, ... mais des coups de défense bien joués permettent aussi de marquer des points ...

Le parcours de la 1, jouée sans effet, peut être similaire à celui de la 2 dans les coups directs, c'est pourquoi on retrouve dans les coups indirects plusieurs noms rencontrés dans les coups direct (*traversino*, *striscio*, ...). Certains coups, par contre, sont spécifiques aux coups indirects (*gancio*, *garuffa*, ...).

1 bande	2 bandes	3 bandes	4 bandes
• <i>Candela senza Effetto</i> • <i>Candela con Effetto</i> • <i>Traversino</i> • <i>Sponda-bilia</i> • <i>Gancio</i> • <i>Una al "volo"</i>	• <i>Rinterzo senza Effetto</i> • <i>Rinterzo con Effetto</i> • <i>Striscio</i> • <i>Garuffa</i> • <i>2 a mo' di 3</i> • <i>Due al "volo"</i>	• <i>Rinquarto</i> • <i>Americana</i> • <i>Marescialla</i>	• <i>Rinterzo di 2^a</i> • <i>4 a mo' di 5</i>
5 bandes	6 bandes	7 bandes	
• <i>Cinque sponde</i>	• <i>Rinterzo di 3^a</i>	• <i>Ottavina</i>	

6.3/ Classification adoptée dans le document

Pour simplifier la présentation et éviter certaines redites, la classification adoptée ici regroupe les coups directs et indirects. Les coups sont classés prioritairement selon 1/ la nature des bandes touchées (par la 2 pour les coups directs et par la 1 pour les coups indirects) 2/ l'ordre des bandes 3/ enfin le nombre total de bandes, pour tous les coups qui dirigent la bille adverse vers le château.

Grande (s) bande (s)	Petite (s) bande (s)	2 bandes (grande-petite)	2 bandes (petite-grande)	
• <i>Traversino</i> • <i>Sponda-bilia</i> • <i>Traversino di 2a</i> • <i>Rovescio di traversino</i> • <i>Una al "volo"</i>	• <i>Filotto (piano-forte)</i> • <i>Candela (con / senza effetto)</i> • <i>Gancio</i>	• <i>Striscio</i> • <i>Garuffa</i> • <i>2 a mo' di 3</i>	• <i>Rinterzo (con / senza effetto)</i> • <i>Due al "volo"</i>	
3 bandes	4 bandes	5 bandes	6 bandes	7 bandes
• <i>Rinquarto (G-P-G)</i> • <i>Americana (P-G-P)</i> • <i>Rinterzo traversato (P-G-G)</i> • <i>Marescialla (à documenter)</i>	• <i>Rinterzo di 2a</i> • <i>Rinterzo rovesciato</i> • <i>Capello del prete</i> • <i>4 a mo' di 5 (à documenter)</i>	• <i>Cinque sponde</i>	• <i>Rinterzo di 3^a</i>	• <i>Ottavina</i>

L'ordre dans lequel les bandes sont touchées est donné par les abréviations :

- G-P-G : grande-petite-grande ;
- P-G-P : petite-grande-petite ;
-

Tous les italiens ci-dessus noms sont probablement mystérieux, pour ceux qui, comme l'auteur, n'ont aucune connaissance de la langue italienne, ou qui découvrent le 5 quilles.

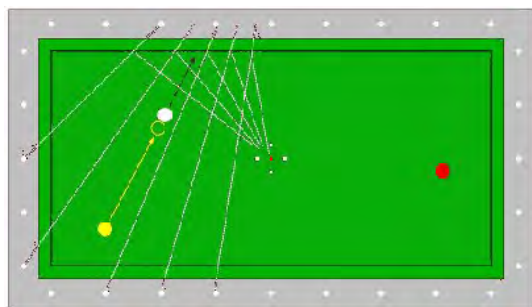
Pour les aider à s'y retrouver, nous avons tenté d'en établir l'étymologie (cf & suivant).

6.4/ Étymologie illustrée des noms italiens

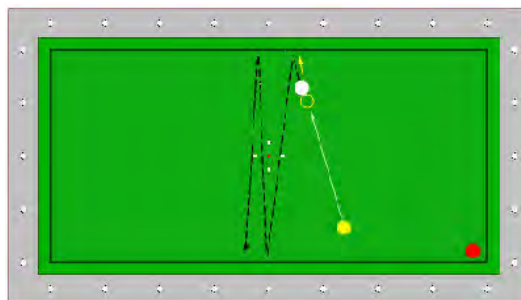
Faute d'avis autorisé de spécialistes du 5 quilles (pour le moment), on fera ici certaines hypothèses étymologiques, à vérifier. Merci à tous ceux qui voudront bien nous apporter leurs connaissances sur le sujet.

Nota 1 : les suffixes *-ino*, *etto* utilisés sont des suffixes diminutifs et/ou affectifs en italien. Ils ont le sens de petit et/ou de mignon.

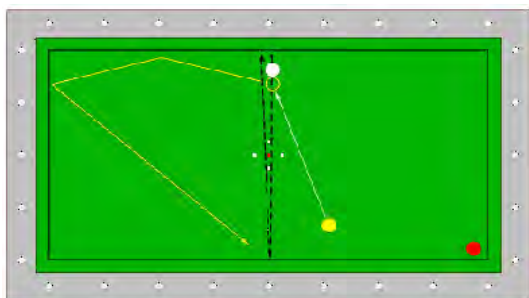
Nota 2 : *Forte* = fort ; *piano* = doucement.



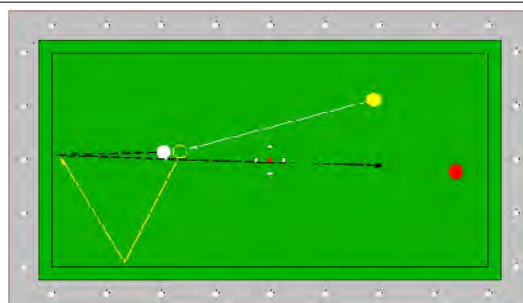
Traversino : vient de *traversina* (traverse) ou de *traversino* (traversin). Coup transversal.



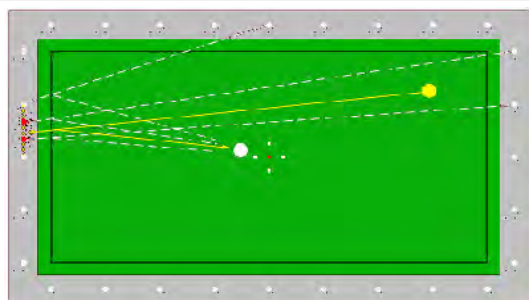
Le *traversino* peut être joué en 2 bandes (et plus) : *traversino di 2^a*,



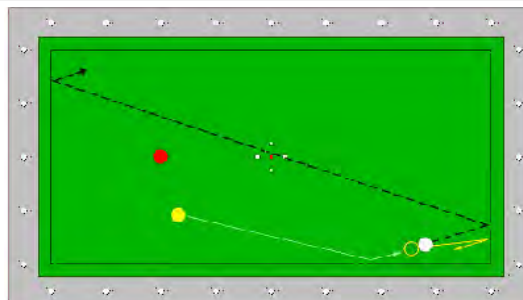
Rovescio de traversino : *rovescio* signifie revers ; la 2 est touchée "à l'envers", du côté opposé à la 1, par rapport à la ligne centrale.



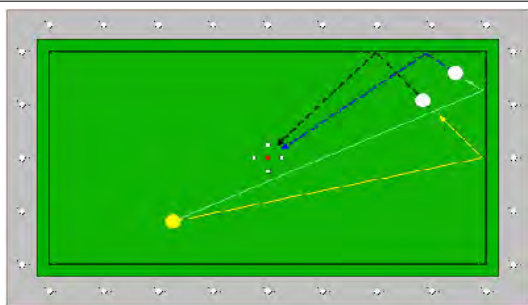
Filotto : vient de *filo* (rangée), et du diminutif *-etto* ; désigne le coup qui fait tomber la rangée centrale de quilles. Il peut être joué en un passage (*filotto piano*) ou plusieurs passages (*piano forte*).



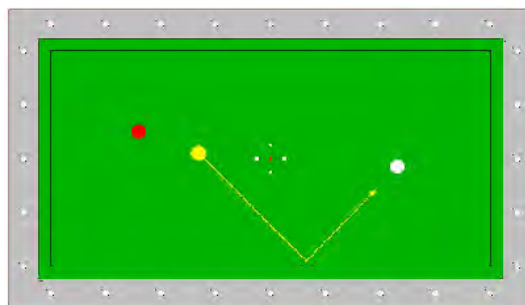
Candela (= bougie ou chandelle). Est-ce en raison de la forme de la trajectoire de la 2 ? coup indirect, analogue en terme de trajectoire au *filotto*.



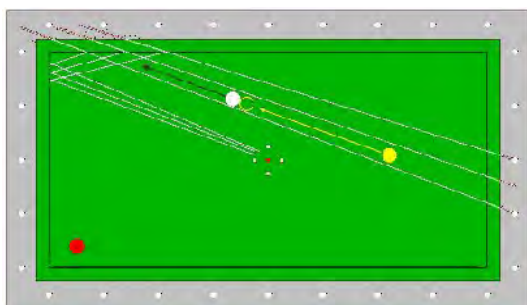
Sponda-bilia : de *sponda* (bande) et de *bilia* (bille), donc bande-bille (facile !).



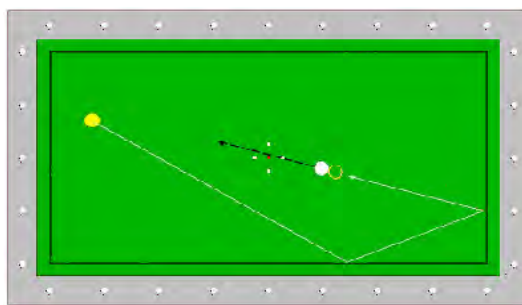
Gancio : signifie "crochet". Nom donné en raison de la forme du trajet de la 1. Aussi appelé "*schiaffo*" ou gifle.



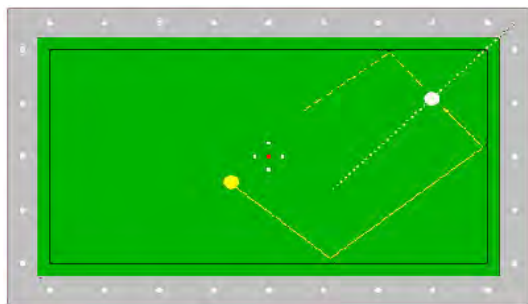
Una sponda "al volo" : soit "une bande à la volée", en traduction littérale.



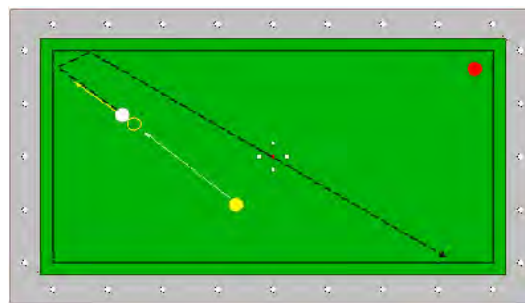
Striscio : vient probablement de *striscio* (de biais) ou de *striscia* (bande). La 2 est envoyée sur la grande bande, avec un grand angle d'incidence (de biais) et remonte sans trop s'écarter de celle-ci.



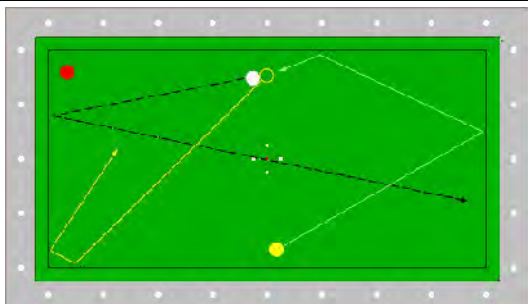
Garuffa : coup popularisé et codifié par le joueur et ingénieur italien Giuseppe Garuffa. Ce coup s'apparente au *striscio* mais c'est un coup indirect joué avec effet contraire.



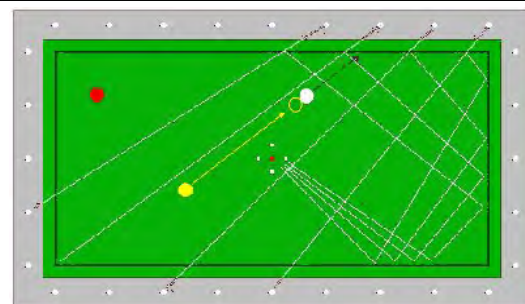
2 a mo' di 3 (2 a modo di 3) : coup joué en 2 bandes, et calculé comme si on devait en faire 3, comme dans le *rinquarto*.



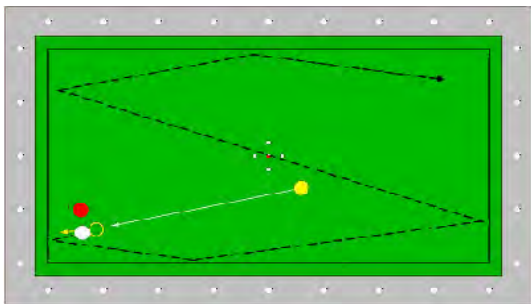
Rinterzo : de *Rin* (préfixe qui a le sens de répétition et de *terzo*, troisième). La 2 touche 2 bandes et arrive dans le château pendant la 3ième partie de sa trajectoire.



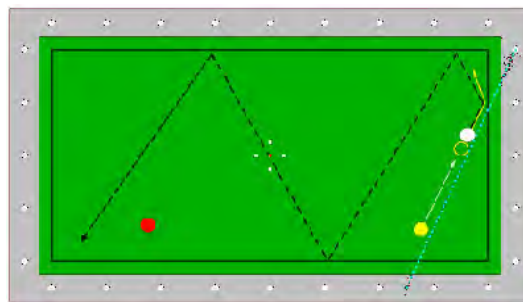
Due "al volo" : deux (bandes) à la volée



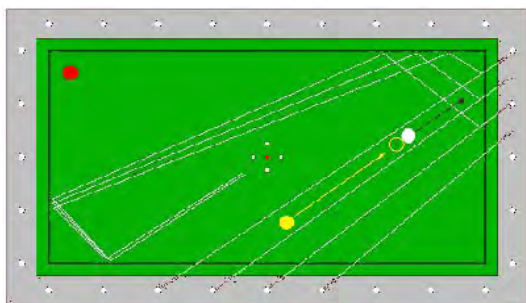
Rinquarto (cf *rinterzo*) : de *rin* et de *quarto* (quatrième). Arrivée dans le château à la 4ième partie de la trajectoire.



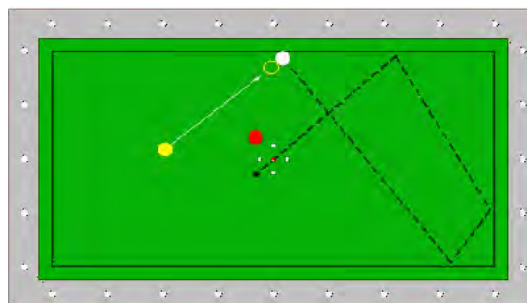
Americana : américaine. Nom qui vient peut-être du fait que dans ce coup la 2 voyage près de la grande bande, comme une position d'américaine ?



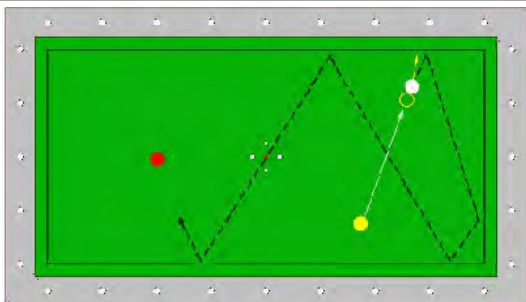
Rinterzo traversato : coup qui associe le *rinterzo* et le *traversino*.



Rinterzo di 2ª : double *rinterzo* (un dans chaque coin).



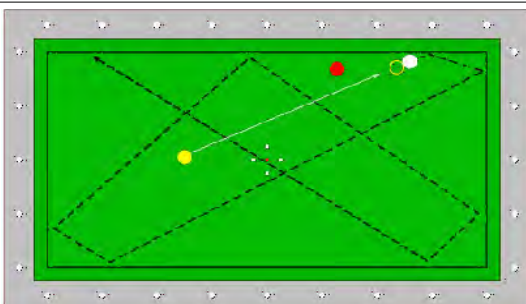
Rinterzo rovesciato : de *rinterzo* (cf ci-dessus) et de *rovescio* (cf ci-dessus). *Rinterzo* à l'envers.



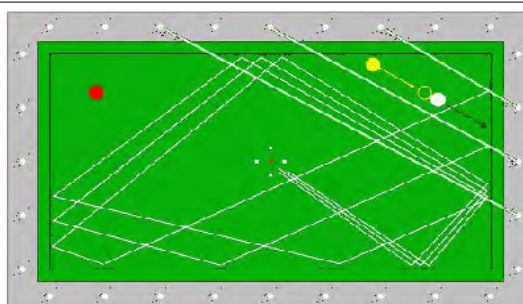
Capello del prete : chapeau du prêtre, en raison de la forme de la trajectoire ? On dirait en France "chapeau de gendarme".



Cinque sponde : cinq bandes (facile !)



Ottavina : de *ottava* (octave). La 2 arrive dans le château dans la 8ième partie de son trajet.



Rinterzo di 3ª : triple *rinterzo*; la 2 touche 6 bandes.

7/ Stratégie

7.1/ Principe

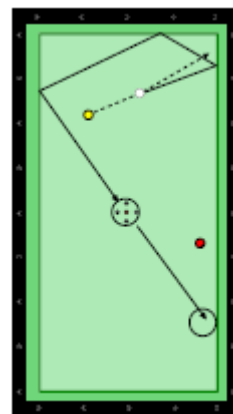
Il n'est pas très prudent de laisser votre bille au centre du billard pour ne pas donner de coup facile à votre adversaire par la suite...

C'est, comme à chaque fois dans ce type de situation, la position supposée de votre bille après le coup qui détermine la zone d'arrivée de la bille de l'adversaire... donc le masque ou le coup de défense !

Il ne faut pas laisser d'angle à votre adversaire ! Tenir compte de la position de la rouge, pour servir d'obstacle..!

Il faut attaquer pour marquer des points, mais ne jamais laisser l'opportunité à votre adversaire d'en faire sur le coup suivant !

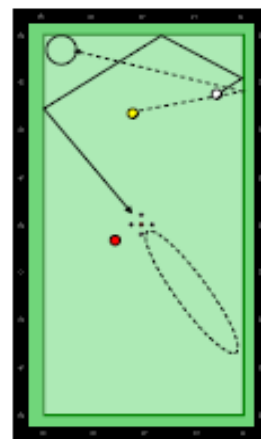
Dans un tel cas de figure, c'est l'option, « les deux billes en ligne contre la grande bande » que l'on choisira. Il faut impérativement que votre bille se dirige vers la grande bande et y reste.



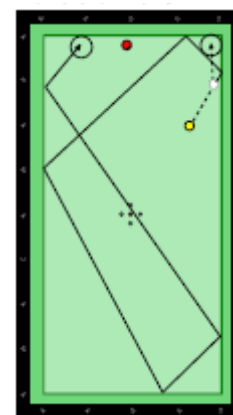
Attaquez votre bille avec de l'effet en haut à gauche, de façon à revenir vers le coin, et concentrez-vous sur l'attaque de la bille adverse.

C'est une des rares positions où la marge d'erreur est très importante. Vous pouvez en effet vous tromper dans la mesure et réussir à marquer des points tout en laissant un masque difficile. Il suffit de trouver la bonne quantité de bille et jouer le point assez fort pour que la bille de l'adversaire... dépasse un tout petit peu le château !

Ce type de point est un très grand classique du 5 quilles. Appelé *rinquarto*, il demande beaucoup d'application, car il combine une attaque de bille délicate et un effet suffisamment marqué (mais pas trop) pour envoyer votre bille dans le coin. Lorsque vous maîtriserez cette figure, vous serez en bonne voie de devenir un véritable joueur de 5 quilles !



Quand joue-t-on un 5 bandes ? On choisit de jouer un coup en 5 bandes lorsque l'angle est trop important pour faire un trois bandes tout en contrôlant « facilement » le parcours de sa propre bille. On joue plein et fort. Attention, il faut marquer des points et laisser une position difficile, en alignant, le plus souvent, les deux billes le long de la petite bande ! Si la bille rouge est entre les 2, c'est encore mieux. Nota : Il faut une mesure parfaite pour mettre l'adversaire en difficulté. C'est la difficulté majeure du point !



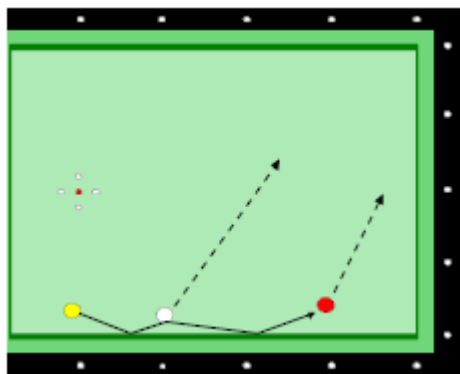


Illustration 32: on fait le point mais l'adversaire peut jouer

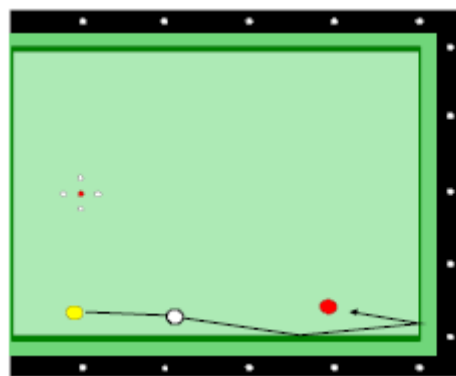


Illustration 33: Il est préférable de faire le casin et de cacher la blanche derrière la rouge

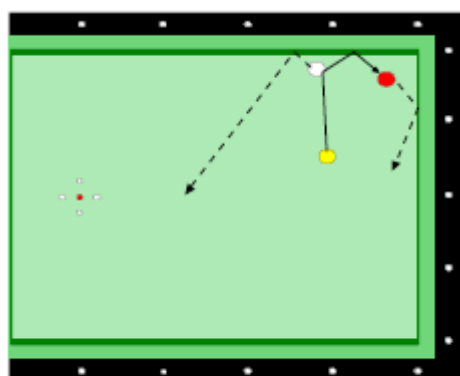


Illustration 34: On fait le point mais l'adversaire peut jouer

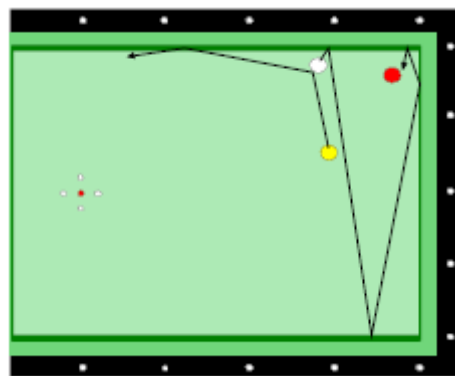


Illustration 35: Il est préférable de faire le casin et de cacher la blanche derrière la rouge

7.2/ Contrôler sa bille

Contrôler sa bille et donc le "reste" (*rimanenza*), c-à-d la position finale des billes, est souvent difficile pour le débutant qui se préoccupe seulement d'abattre des quilles. Il se rendra vite compte cependant, qu'il est important d'obtenir un bon reste, car sinon l'adversaire pourra marquer des points et lui laisser une position difficile.

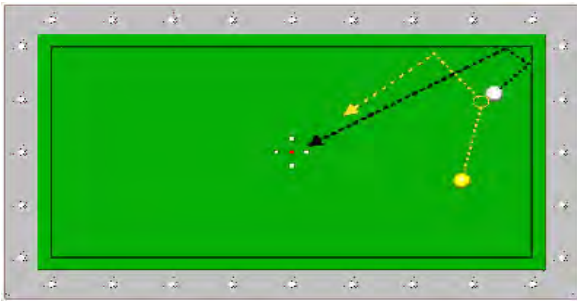
Quelles sont les caractéristiques d'un bon reste ?

- la position des billes ne permet pas un tir direct pour l'adversaire : c'est le masque ou *impallatura* ;
 - les positions les plus efficaces sont obtenues avec les billes à l'opposé sur la diagonale, et sur les lignes médianes longitudinale et transversale : c'est le masque "centre-centre" ;
 - la rouge (*pallino*) se trouve entre les 2 billes et empêche un tir direct ; ce masque, appelé *steola*, est d'autant plus efficace que la rouge est près de la bille adverse.
- les 2 billes s'arrêtent toutes les deux près de la même bande. Ce reste est appelé neutre ou équilibré "*a parificare*"; il ne s'agit pas d'un masque car il permet un tir direct mais c'est toujours une position difficile à gérer.
- la bille 1 collée à la bande ne pourra pas être jouée dans les meilleures conditions (hauteur d'attaque, effet,...) ;

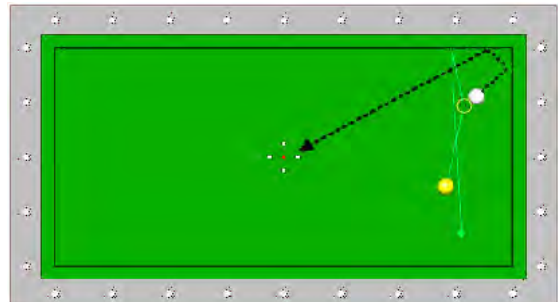
- la bille 2 collée à la bande ou près du coin peut présenter un risque de bosse (*rimpallo*) ;
- la bille 1 arrêtée au milieu du château sera difficile à jouer ;
- la bille 2 très proche de la 1 ou mieux collée à la 1 sera difficile à jouer ;
- les 1 et 2 sont très éloignées : le coup devra être très précis.

Pour obtenir ces restes, sachant que la quantité de bille de la 2 est imposée pour l'envoyer dans le château, il faut agir sur la hauteur d'attaque et l'effet de la 1.

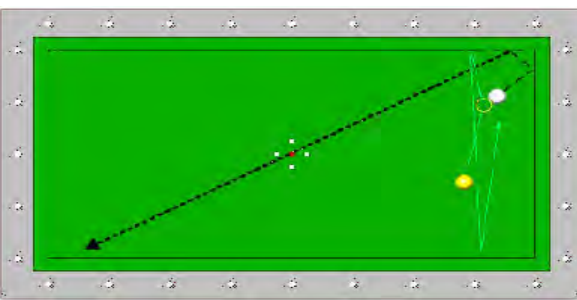
Dans les exemples qui suivent, les mauvaises trajectoires (bille 1 jouée légèrement en tête, sans effet) sont en pointillés, les bonnes en ligne continue.



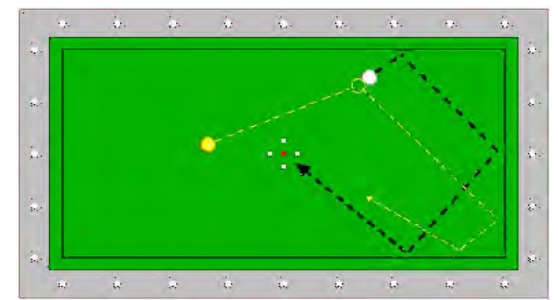
Exemple 1 : erreur, la 1 va aussi vers le château.



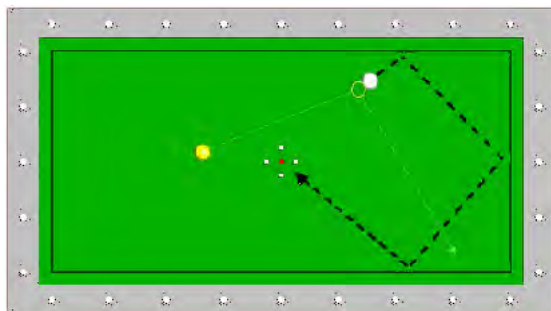
Exemple 1 : correct, la 1 est jouée très en tête, effet à droite : la déviation 1-2 est plus faible, et la 1 part à l'opposé de la 2 en touchant la bande.



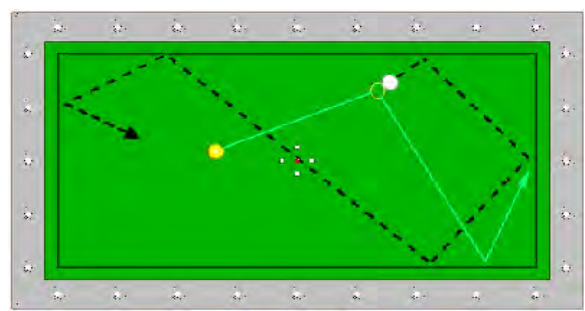
Exemple 1 : correct, le coup est joué plus fort, pour obtenir un masque en diagonale.



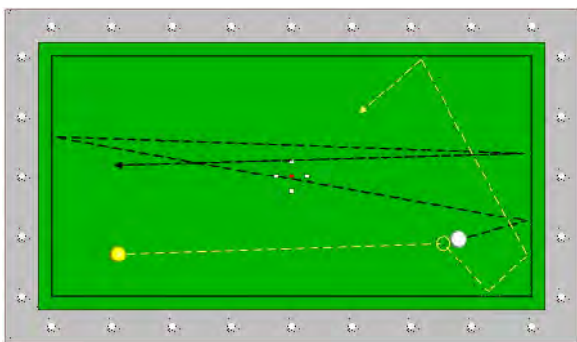
Exemple 2 : erreur, la 1 accompagne la 2 dans le château.



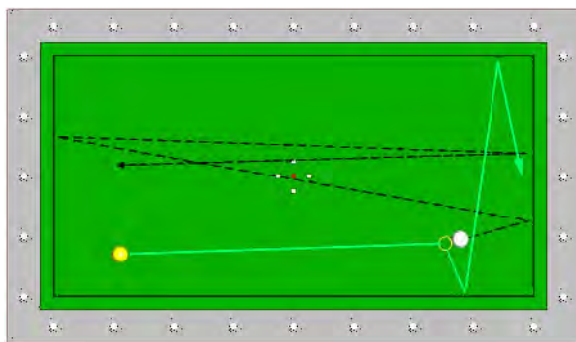
Exemple 2 : correct, avec une attaque basse, la 1 se dirige vers la grande bande.



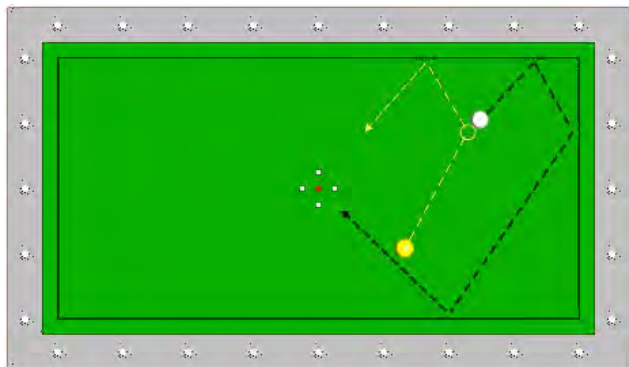
Exemple 2 : correct, en jouant plus fort, on obtient un masque "centre-centre".



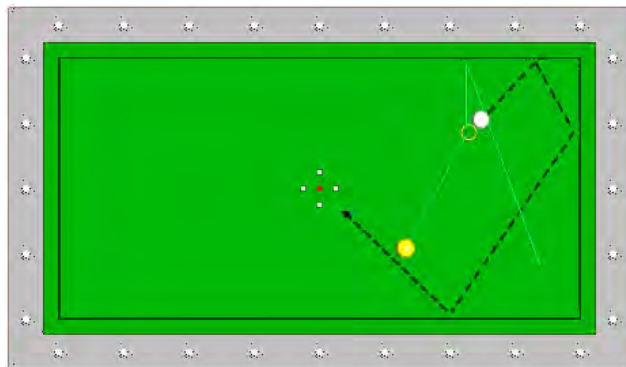
Exemple 3 : erreur, la 1 jouée fort et en tête, va continuer à rouler et finir sa course dans le château.



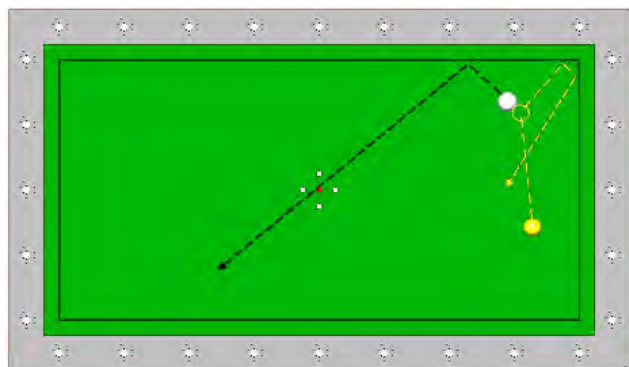
Exemple 3 : correct, l'attaque est basse, la 1 arrive au contact de la 2 sans rotation, avec une déviation de 90° au contact de la 2.



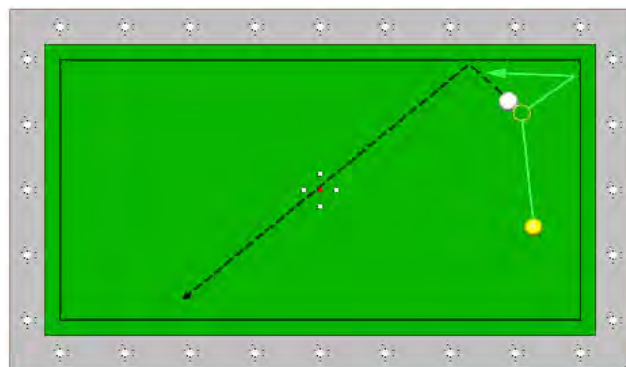
Exemple 4 : erreur, la 1 finit sa course dans le château.



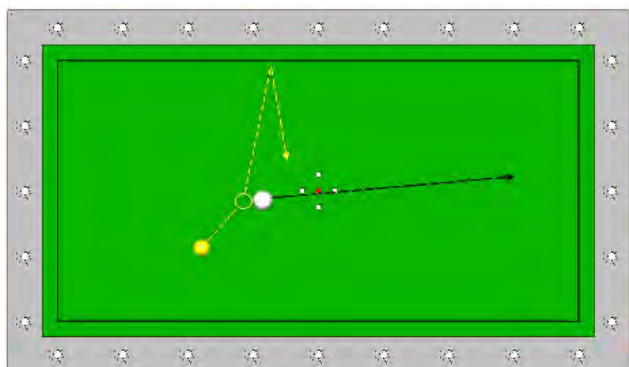
Exemple 4 : correct, en forçant le coup en tête, et avec effet à droite, la 1 va vers le coin.



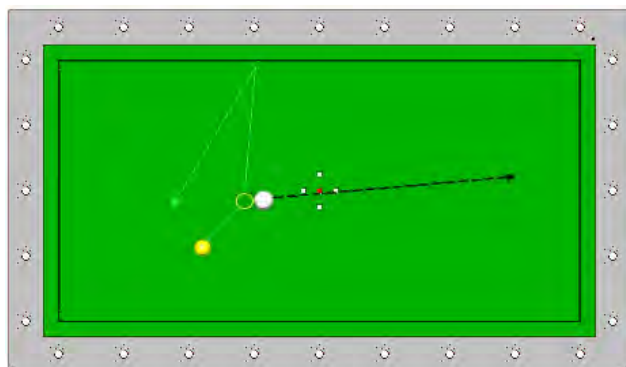
Exemple 5 : erreur, le reste n'est pas bon et donne un coup facile à l'adversaire.



Exemple 5 : correct, en jouant avec du bas, effet à droite, la 1 touche la petite bande en premier et se trouve ralentie, la 2 reçoit du bon effet "ouvrant", et au final, on obtient un masque dans la diagonale.



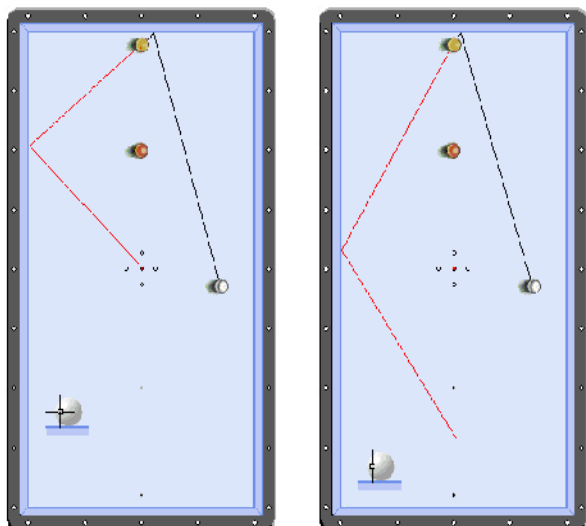
Exemple 6 : erreur, dans ce dernier exemple, la 2 est envoyée dans le château directement sans toucher la bande (tir "fisso"), la 1 revient dans le château.



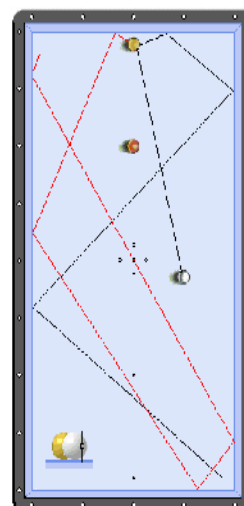
Exemple 6 : correct, avec une attaque basse et de l'effet à gauche, en jouant doucement, on peut obtenir un masque "centre-centre".

1 fisso : fixe, habituel, immobile, ..;

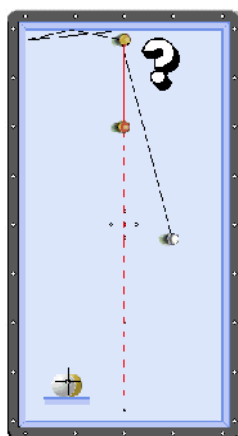
8/ Points de départ



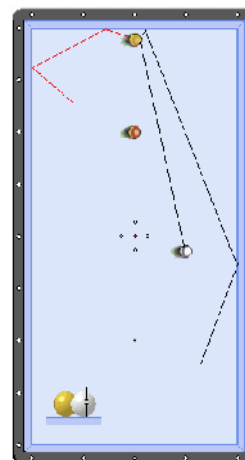
Masque sur la longueur : entre plein et 3/4 plein par 1 bande avant, au dessous du centre, effet maximum, coup mesuré. Attention, plus vous essayez de mettre la bille adverse près du château, plus le risque de rater le masque est important. Le coup parfait est de laisser la bille adverse dans le château à la place de la quille rouge.



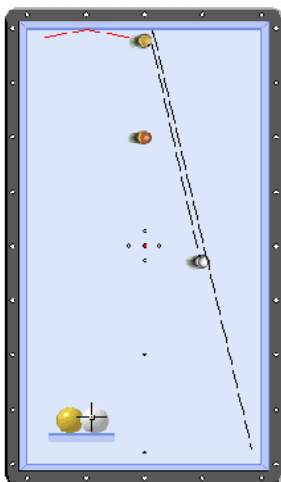
Erzegovine (*rinterzo* de la 1 et double *rinterzo* de la 2) : 1/2 bille, légèrement au dessous du centre, bon effet maximum, coup fort. Le coup parfait permet de laisser la bille adverse dans le coin haut du billard pendant que votre bille se place dans le coin opposé (8 points et le masque). Attention ce coup est très difficile à réussir, la moindre erreur sur la prise de bille peut se transformer en catastrophe et le masque demande une mesure difficile à doser sur un coup joué fort.



Filotto : 3/4 de bille, au dessus du centre, effet contraire, coup fort. Le coup parfait permet de faire traverser le château par la bille rouge après qu'elle ait été carambolée par la bille adverse (11 points). Attention ce coup est très aléatoire car il est presque impossible de savoir où s'arrêtera la bille adverse. Si les 3 points de casin sont relativement faciles à prendre, les 11 points restent très difficiles à obtenir, et la position laissée risque de fournir à votre adversaire une position favorable...donc à éviter.

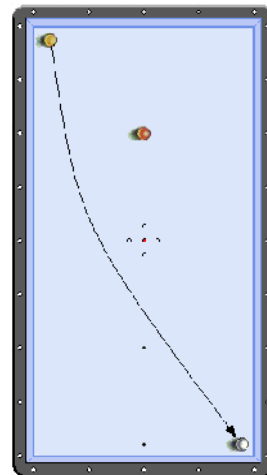


Masque sur la diagonale : 1/4 de bille, au centre, léger effet favorable, coup lent et mesuré. Le coup parfait permet de laisser la bille adverse et votre bille à environ 70 cm du château, dans le coin haut du billard, la bille rouge renforçant l'effet de masque (0 point mais un masque très difficile).

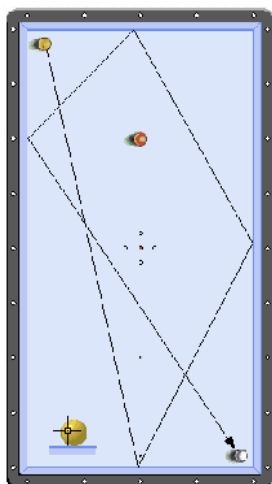


Masque sur la diagonale : finesse, au centre, léger effet contraire, coup lent et mesuré.

Le coup parfait permet de laisser la bille adverse dans le coin haut du billard pendant que votre bille se place dans le coin opposé (0 point mais un masque difficile).

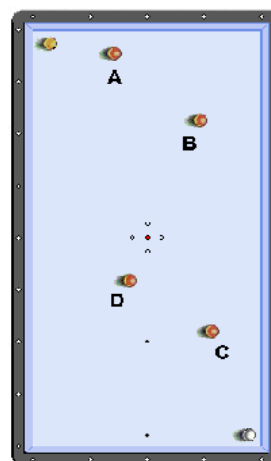


Lors de l'exécution du point de départ. Votre adversaire a réalisé le masque parfait en positionnant sa bille et la vôtre dans les deux coins opposés du billard. ! Première solution, effectuer un piqué de plus de 3m. En dehors du fait que le piqué est un art difficile, la probabilité "d'accident" est très forte. A l'aller si vous piquez trop. Au retour, si vous ne piquez pas assez...



La solution est de viser la mouche centrale sur la petite bande opposée avec effet maximum (NDA : plutôt 1 procédé d'effet pour ne pas risquer de traverser le château), en jouant suffisamment fort pour assurer le trajet. La queue doit être tenue le plus plat possible, afin d'éviter de finir droit dans le château après la 4ème bande.

Coup au centre, effet maximum, assez fort.



Il est important de bien mémoriser le trajet complet de la bille d'attaque, et de confirmer que la bille rouge ne se trouve pas sur la trajectoire comme dans les quatre positions ci-contre...

NDA : Si on a un peu d'angle, il est possible aussi de jouer dans la grande bande, en rétro, angle 3/1

9/ Grande bande

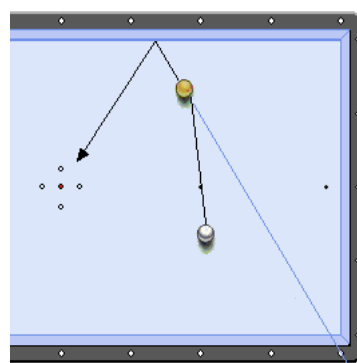
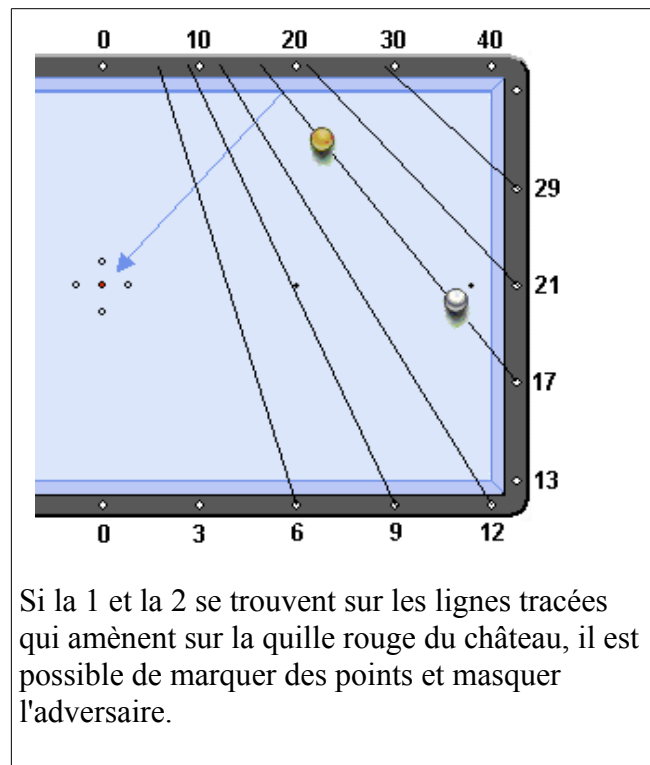
9.1/ Le traversino

9.1.1/ Le traversino direct

9.1.1.1/ Le traversino direct : méthode de calcul

Ce coup est applicable pour les départs petite ou grande bande lorsque l'envoi de la bille adverse sur la grande bande aboutit dans le château. Coup lent et mesuré, sans effet, au dessus du centre.

Méthode de calcul



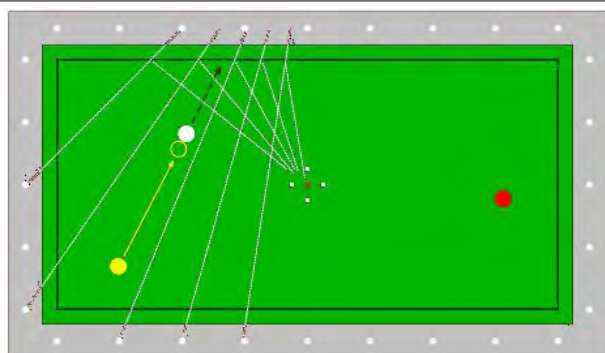
Si la bille du joueur n'est pas sur la ligne théorique du système (ligne bleue), le coup est tout de même applicable en "lâchant de la bille". Le point de contact à obtenir sur la bille adverse correspond alors à l'entrée de la ligne bleue sur la bille adverse.

Corrections éventuelles :

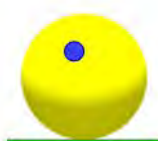
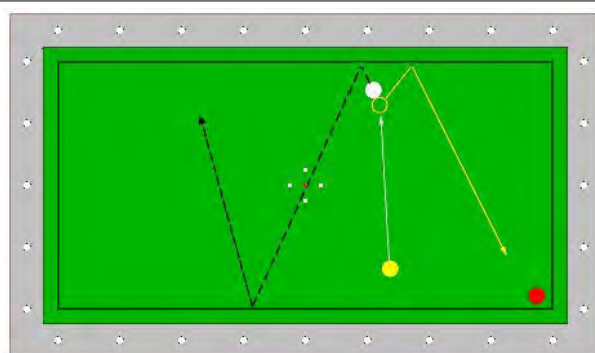
Il faut parfois corriger la trajectoire de la 2, en jouant sur la quantité de 2 et/ou sur l'effet de la 1, afin de tenir compte des phénomènes suivants (cf & 2.3) :

- la 1 communique à la 2 un effet latéral de choc, quand la quantité de 2 touchée est inférieure au plein ;
- si la 2 est en phase de glissement avant le rebond sur la bande (proximité de la bande, coup fort,...), l'angle de réflexion est inférieur à l'angle d'incidence.

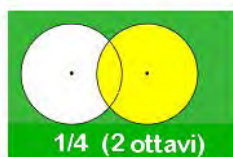
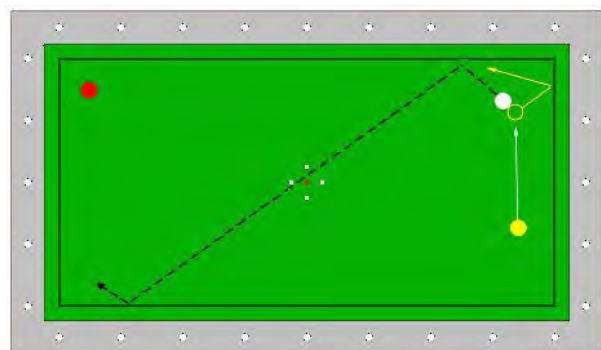
9.1.1.2/ Le traversino direct: compléments techniques et tactiques



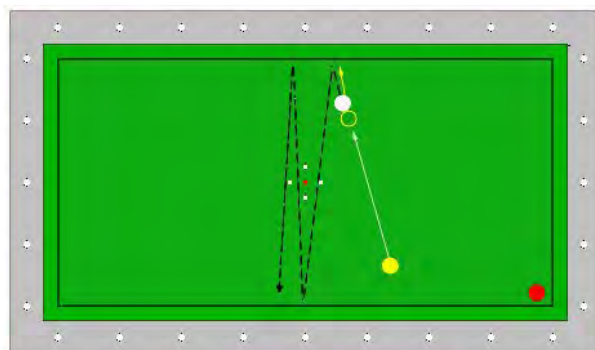
Le dessin montre les trajectoires de base pour envoyer la 2 dans le château.



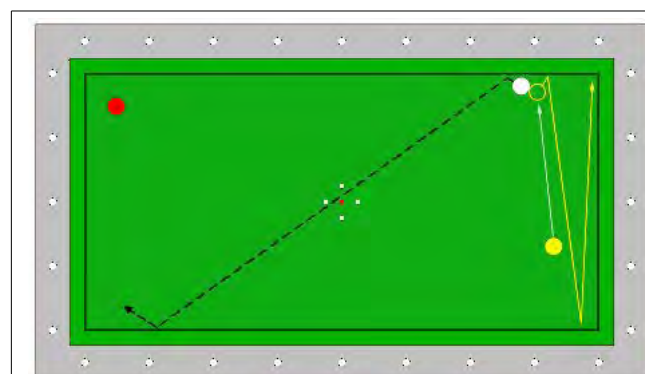
Mettre un peu d'effet contraire pour arriver sur la grande bande, et réaliser le masque. Attention, l'effet transmis à droite sur la bille 2 va serrer la trajectoire. Si la bille 1 est décalée vers la droite, on peut jouer plus plein, sans effet. Force : 1,5.



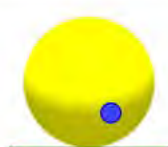
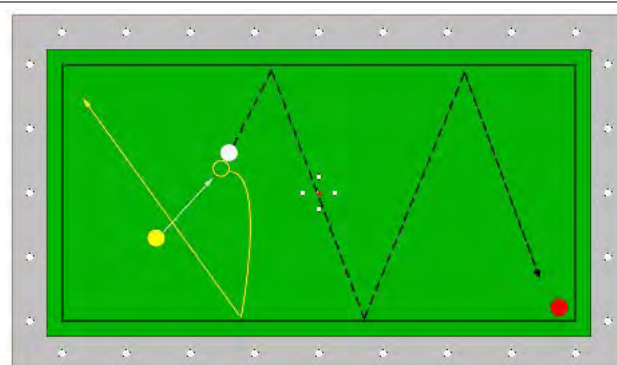
La 2 doit être plus éloignée que la 1 de la petite bande ; la difficulté est de jouer doucement (force 1,5), tout en conservant de l'effet rétro en arrivant sur la 2. L'effet à droite ouvre la trajectoire de la 2 et ralentit la 1 au contact de la petite bande. Il vaut mieux prendre moins de bille que trop de bille, pour assurer le masque.



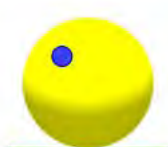
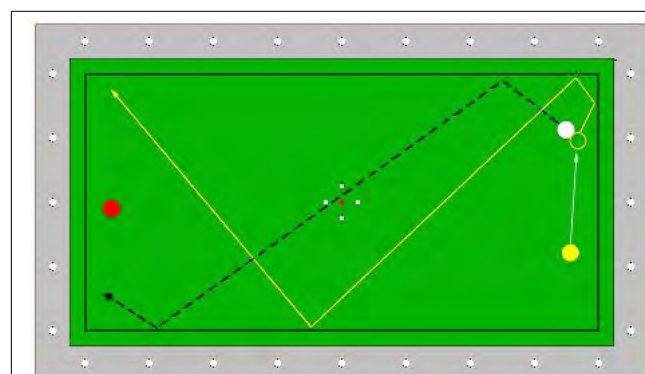
Traversino en 3 passes. On peut jouer ce coup quand les billes 1 et 2 sont alignées sur la trajectoire qui mène au château. Si nécessaire, on peut corriger la trajectoire de la 2, et assurer le masque en utilisant l'effet. La bille est frappée au niveau de l'équateur. Force 2, coup allongé.



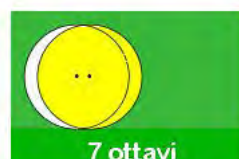
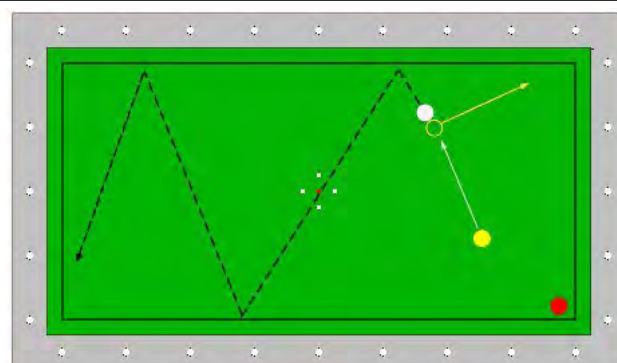
Traversino en 1 passe. Il est préférable d'adopter cette solution plutôt que de chercher un difficile *traversino* en 2 passages. Mettre beaucoup d'effet à gauche pour la 1 termine en haut à droite, la 2 terminant dans l'angle opposé. La difficulté réside dans la quantité de bille, très faible. Plutôt se tromper en prenant moins de bille pour garantir le masque. Force : 1.5



Traversino "forte". En jouant fort, avec beaucoup d'effet à droite, on "serre" la trajectoire de la 2. On peut ainsi jouer le plein et obtenir du rétro. Au rebond sur la grande bande, l'effet à droite enverra la 1 vers le coin, de façon à obtenir un masque en diagonale. Jouer bas, coup rapide, en allongeant. Force : 3



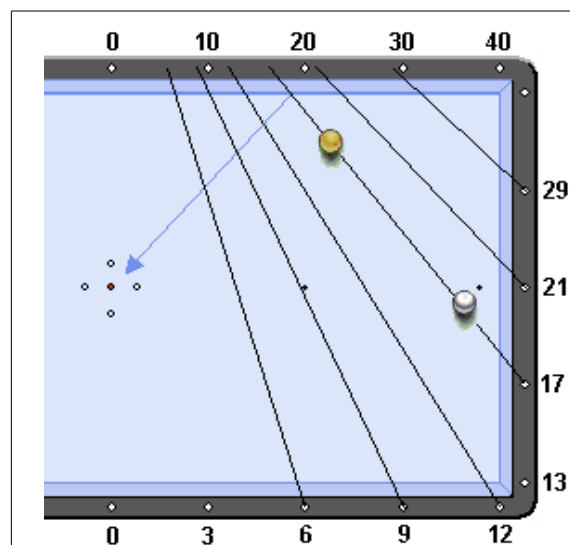
Traversino. Les billes sont à la même distance de la petite bande. Il est difficile de réaliser le *traversino* vu précédemment. La position de la rouge suggère une possibilité de masque sur la petite bande. Jouer fin, en se trompant plus à l'extérieur pour ne pas finir dans le château. Coup en tête et effet à gauche, pour accélérer la 1. Force 1.5



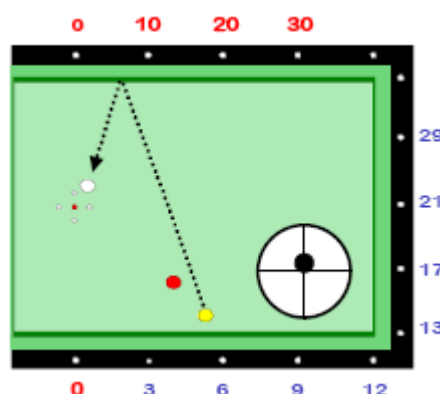
Traversino. L'alternative pouvait être un coup en mesure, éventuellement très doucement, pour laisser la 2 derrière le château. En jouant fort, on obtient un masque valable, et de bonnes chances de marquer des points, car la 2 traverse le château rapidement, en favorisant ce qu'on appelle en argot « *sbirillare* » : les quilles peuvent abattre d'autres quilles, qui ne seraient pas tombées en jouant doucement. L'effet à droite permet d'ouvrir la trajectoire de la 2. Force : 2

9.1.2/ Le traversino indirect

9.1.2.1/ Le traversino indirect : méthode des trajectoires



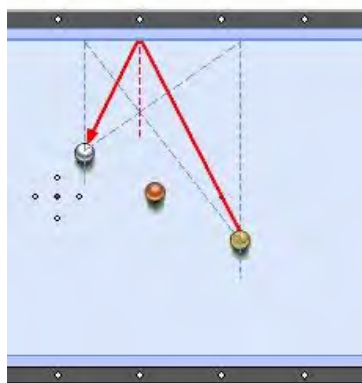
Si la 2 se trouve juste devant la quille rouge sur les trajectoires du *traversino* direct, celles-ci sont utilisables pour réaliser la bande avant.



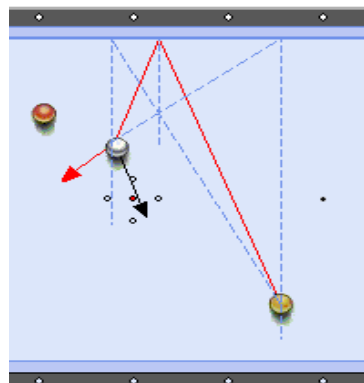
Application de la méthode par P. Féron.

Commentaire : ces positions sont sans doute plus difficiles à maîtriser que pour la candela, car, à partir des repères 15 à 30, les angles sont très ouverts et les erreurs à l'arrivée peuvent être importantes. Se concentrer sur l'attaque de bille, la visée et la mesure.

9.1.2.2/ Le traversino indirect : méthode visuelle



Cette méthode est applicable pour tous les "*traversini*" joués en bande avant, même (et surtout) lorsque la bille adverse est désaxée du château. Elle ne fait référence à aucune numérotation, mais demande une bonne capacité d'extrapolation visuelle. **IMPORTANT: mesures sur le "nez de bande" et non en "fond de mouche".**

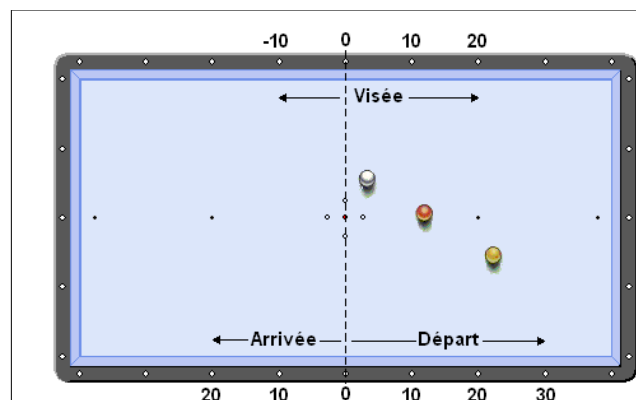


Dans l'exemple ci-dessus, la méthode de calcul utilisée pour le *traversino* direct est inapplicable, la bille adverse se trouvant "après" le château.

On applique la méthode visuelle. Pour envoyer la bille dans le château, il faut toucher l'extérieur de la bille adverse $\frac{1}{2}$ bille. Pour ce faire, la projection de la parallèle ne devra pas être prise au centre de la bille mais plus ou moins décalée vers la gauche par rapport à l'axe de la bille.

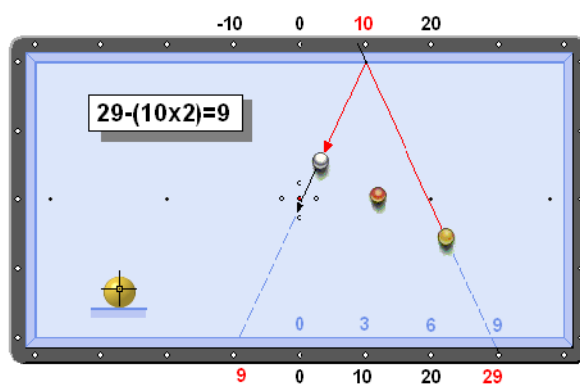
9.1.2.3/ Le traversino indirect : méthode par le calcul

Cette méthode est utile lorsque la bille adverse est désaxée du château. Elle peut aussi permettre de confirmer la méthode visuelle si vous n'êtes pas trop sûr de vos repères visuels.



Les mouches des grandes bandes sont numérotées de 10 en 10. Les mouches centrales servent de point 0 (et d'axe de symétrie). Comme pour la 2ème méthode, les mesures sont faites sur le "nez de bande".

1/ Estimer le point de visée sur la grande bande pour carambola la bille adverse de façon à l'envoyer dans le château (feeling ou méthode visuelle). La valeur estimée est 10. La droite imaginaire traversant votre bille en son centre et coupant la bande de visée au point 10 correspond à une valeur de départ de 29.

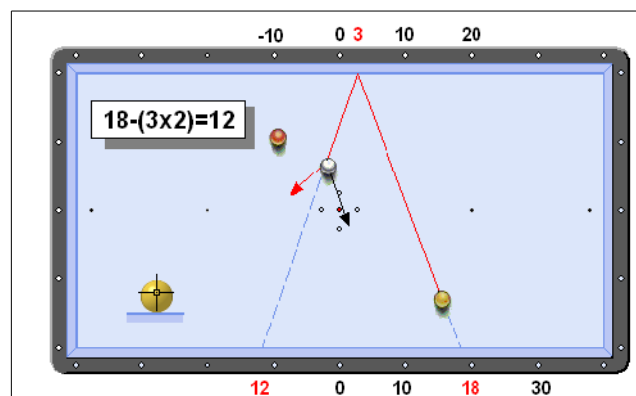


2/ En appliquant la formule:

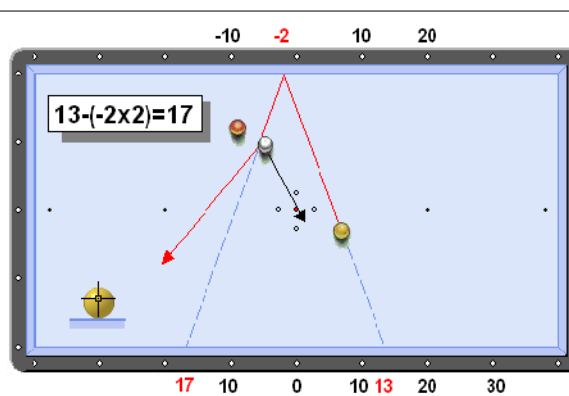
$\text{Départ} - (2 \times \text{Visée}) = \text{Arrivée}$

On obtient 9 comme valeur d'arrivée calculée. Il suffit simplement de vérifier que la droite imaginaire reliant le point de visée au point d'arrivée traverse bien la bille adverse en son centre pour l'envoyer dans le château.

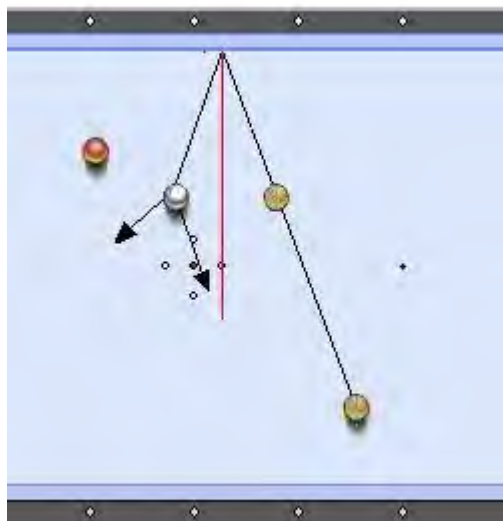
Cas de la bille adverse excentrée



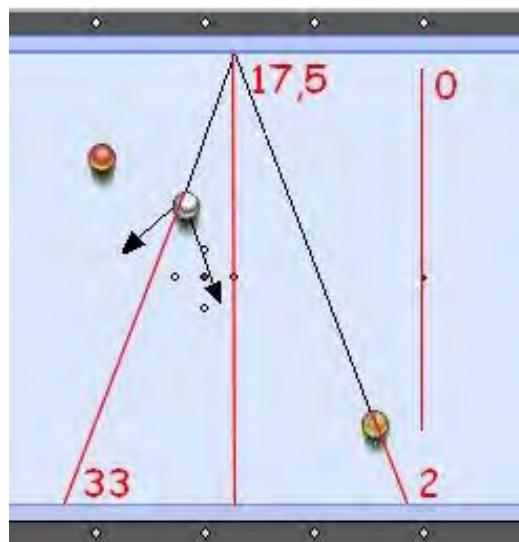
Lorsque la bille adverse est excentrée par rapport au château, une prise de bille pleine ne permet pas de l'envoyer au château. Cette méthode permet de jouer le cas échéant des "finesses", ce qui serait plus délicat avec la méthode visuelle.



Il peut arriver, comme dans l'exemple ci-dessus, que la valeur de visée soit négative. Pas de problème, la formule est identique.



Avec la queue, trouver l'axe de symétrie des 2 trajets voulus, cad les trajets du centre de la bille passant par le point visé et le point symétrique imaginaire.



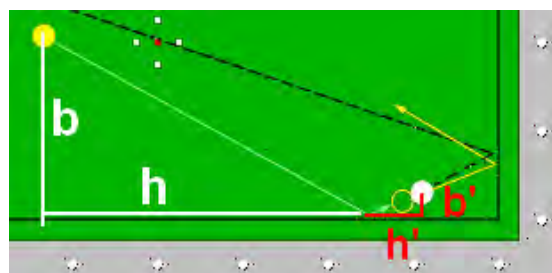
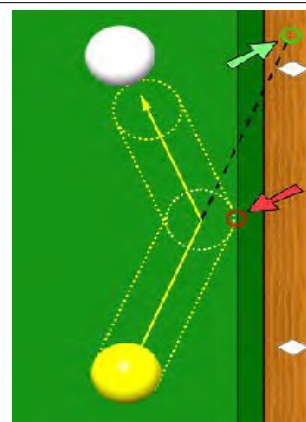
Faire comme ci-contre. Affiner avec le calcul, en partant d'un point 0, à gauche ou à droite des départ et arrivée. Visée = (départ + arrivée)/2. Si la formule n'est pas respectée, changer la visée.

9.2/ La bande - bille

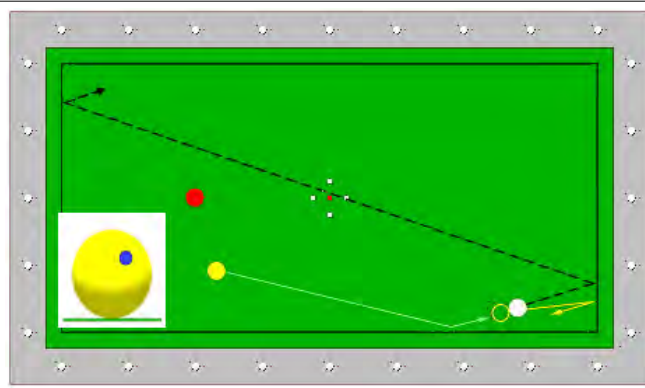
Dans ce coup, la 1 touche la grande bande, puis la 2, sur le plein, pour l'envoyer sur la petite bande, et de là vers le château. On joue ce coup, même parfois quand la 2 n'est pas masquée et qu'on pourrait faire un coup direct. C'est le cas quand le coup direct est difficile ou présente un risque de bosse (ex : 2 près de la grande bande et 1 et 2 alignées en direction du coin). On le joue avec effet contraire, surtout pour ralentir la 1 et favoriser un masque en diagonale.

Dans le dessin ci-contre, est mise en évidence la différence entre le point visé (flèche verte) et le point touché sur la bande (flèche rouge). C'est la difficulté majeure de ce coup, à surmonter par la pratique et l'expérience.

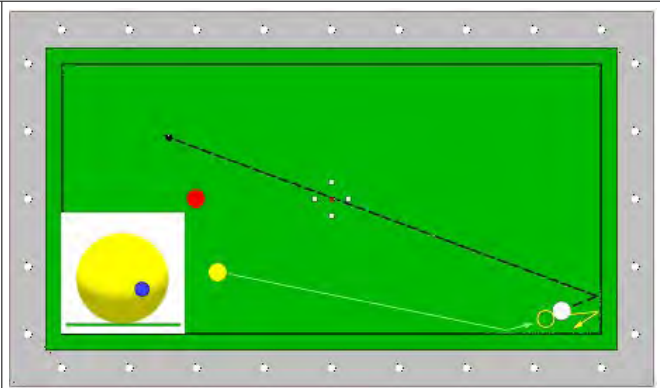
NDA : pour la réalisation de ce type de coup, il peut être utile de s'appuyer sur le fait que les 2 triangles rectangles opposés par le point de visée sont semblables, et donc que leurs côtés sont proportionnels entre eux. En mesurant le rapport b/h du grand triangle rectangle (vers la 1), puis b'/h' du petit triangle (vers la 2), on peut calculer h' , et donc déterminer le point de visée.



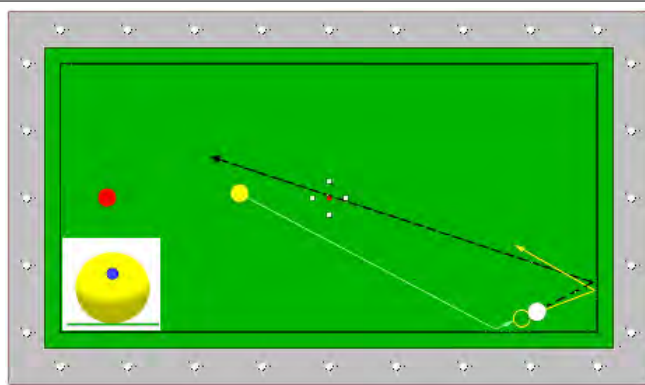
Bande-bille (suite)



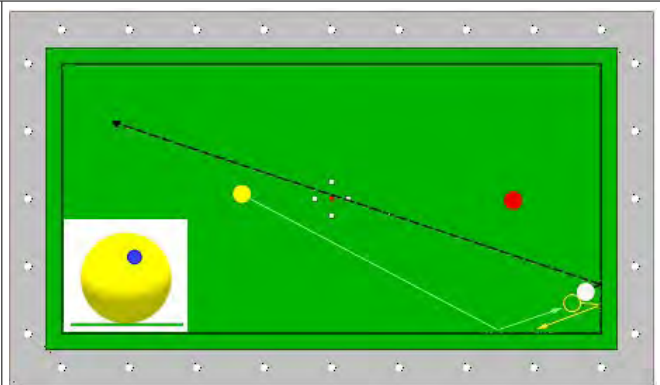
Le tir direct comporte un risque de masque. Coup en tête avec effet à droite. la 2 doit être touchée pleine. En cas de doute, « se tromper » en entrant davantage entre bille et bande, le reste sera meilleur. Force : 1.5 - 2.



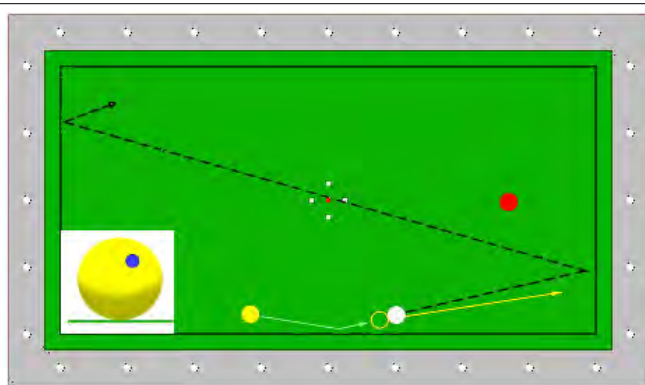
La 2 est près de la petite bande: le risque de bosse augmente. Jouer bas pour ralentir la 1 et faciliter le passage de la 2. Effet maxi à droite. Plutôt se "tromper" sur la droite de la 2. Force : 1.5.



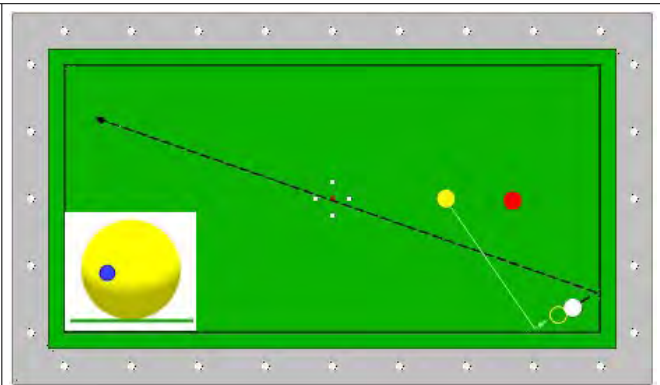
Si l'angle d'incidence diminue, il faut jouer sans effet pour ne pas rater le château. Frapper la 2 bien pleine et doser la force pour ne pas se découvrir. Force : 1.5



Si la 2 est proche de la petite bande, il faut être très précis pour éviter la bosse. La toucher environ 3/4 de bille à droite. Le château est possible si la 2 est à moins d'une mouche du coin, sinon on cherche le masque. Bille en tête avec léger effet contraire ; Force : 1.5 - 2



Solution alternative à un tir direct. Difficulté : évaluer correctement le point de visée ; bille en tête, bonne dose d'effet contraire pour ouvrir la trajectoire de la 2. Viser la 2 pleine ou légèrement sur la droite. Force : 1.5 - 2

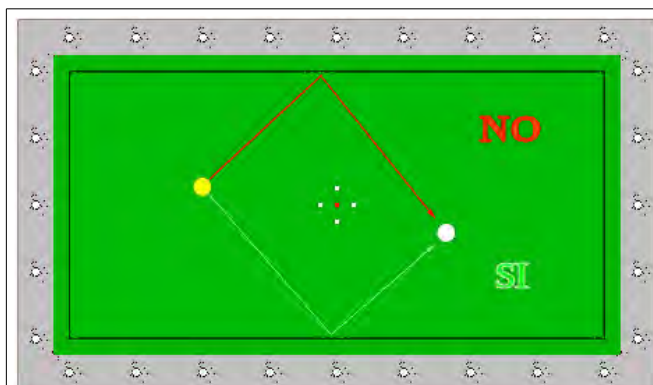


1 et 2 sont alignées vers le coin. On risque la bosse avec le *rinquarto* ou le *rinterzo*. Ce coup est une alternative possible même s'il est difficile. Beaucoup d'effet pour frapper la 2 pleine et serrer sa trajectoire. Jouer au centre pour faire un carreau et obtenir un masque. Force : 1.5 .

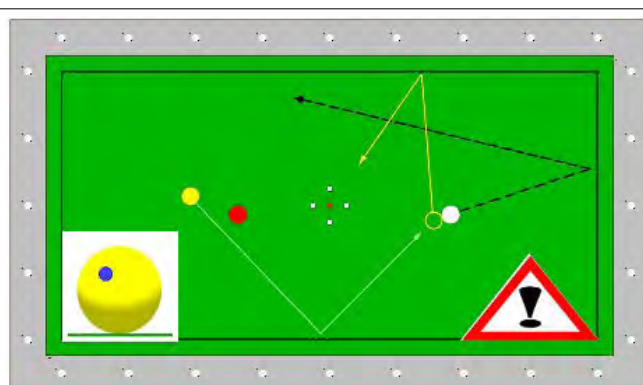
9.3/ La bande avant à la volée (una sponda "al volo")

Ce coup est probablement l'un des tirs indirects les plus difficiles, parmi ceux qui se présentent communément pendant le jeu. Lorsque que l'on ne peut pas exécuter de 2 ou 3 bandes avant, on l'utilise comme dernière extrémité, pour toucher la 2, en cherchant, au moins, à obtenir un reste décent. Le problème est qu'une erreur de visée sera accentuée par la distance bille 2 - grande bande.

Comme il faut aussi jouer avec une certaine force pour obtenir un bon reste, le coup de queue doit bien donné pour avoir un rebond correct sur la grande bande. On peut jouer avec différents types d'effet, selon la position des billes, et son aptitude à calculer les trajectoires pour toucher le point voulu de la 2. Pour avoir un rebond normal, on joue habituellement au dessus de l'équateur.



Pour ce coup de bande avant, il faut privilégier la trajectoire verte car la 2 est plus proche de la grande bande : le point de visée est plus facile à calculer.

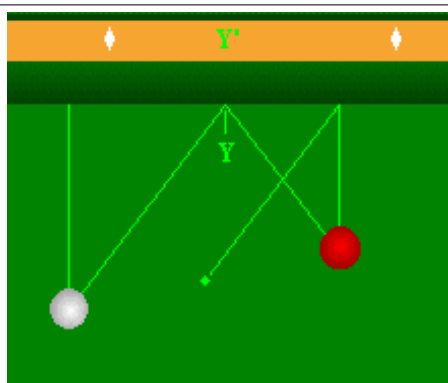


Dans ce coup, si la 2 est touchée sur sa gauche, la 1 termine dans le château ! Il est important de savoir de quel côté toucher la 2, et comment la toucher correctement, pour éviter de telles mésaventures.

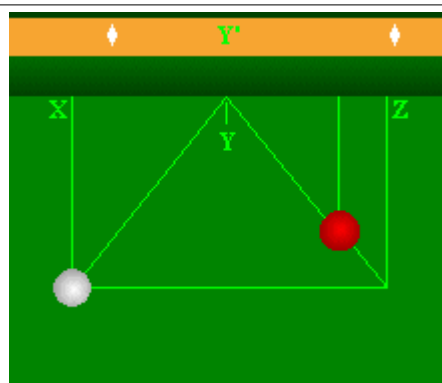
Le site italien ne donne malheureusement aucune méthode de calcul pour bien réaliser ce type de bande avant. Par contre, il présente plusieurs positions, non reproduites ici, dans lesquelles le coup joué en bande avant permet d'envoyer la 2 dans le château par une, deux, trois ou quatre bandes !!!

Ces coups ne sont pas à la portée de beaucoup de joueurs, pour lesquels la priorité est d'abord de toucher la 2, pour ne pas donner "bille libre" à l'adversaire. Certaines des méthodes présentées pour réaliser le *traversino* indirect peuvent être appliquées pour ce type de bande avant. Il en existe également d'autres dont nous allons donner un aperçu.

Méthodes visuelles

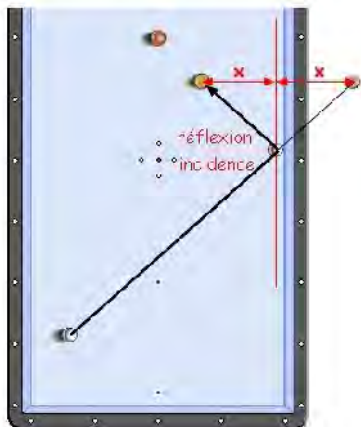


Méthode des parallèles : trouver le milieu du segment bille1 (blanche) - bille 2 (rouge) ; visualiser la droite passant par ce point et la projection de la 2 sur la bande ; visualiser la parallèle à cette ligne, passant par la 1. Elle coupe la bande au point Y recherché.



Méthode par approximations : estimer la position du point recherché Y ; visualiser la droite passant Y et la rouge, et son intersection avec la parallèle à la bande passant par la blanche. Projeter ce point sur la bande = Z. Le milieu du segment XZ, soit Y', doit coïncider avec Y. Si ce n'est pas le cas, recommencer en partant de Y'.

Positionner la queue sur la bille imaginaire symétrique par rapport à la bande + 3 cm
 ==> donne la visée sur la ligne des mouches



Viser la bille imaginaire symétrique de la 2, par rapport au nez de bande + 3 cm.

Quand les 2 billes sont éloignées de la bande, la méthode est difficile à appliquer. Aller de l'autre côté du billard avec la queue pour trouver la bonne ligne de visée.

Méthode personnelle

C'est une méthode déductive qui n'exige par l'apprentissage d'une nouvelle numérotation, et qui peut s'appliquer par rapport à la grande bande ou à la petite bande. Cette méthode est proposée quand aucune autre (2 bandes, 3 bandes) ne peut être utilisée, et quand la 2 est dans le grand champ, éloignée de la grande bande et de la petite bande (difficulté à trouver le point symétrique par rapport à la bande).

Principe : 1/ appliquer "incidence = réflexion" sur une bille imaginaire, proche de la 2, et symétrique de la 1 par rapport à une perpendiculaire à la bande de visée ;
 2/ corriger par rapport à la position de la 2.

Méthode :

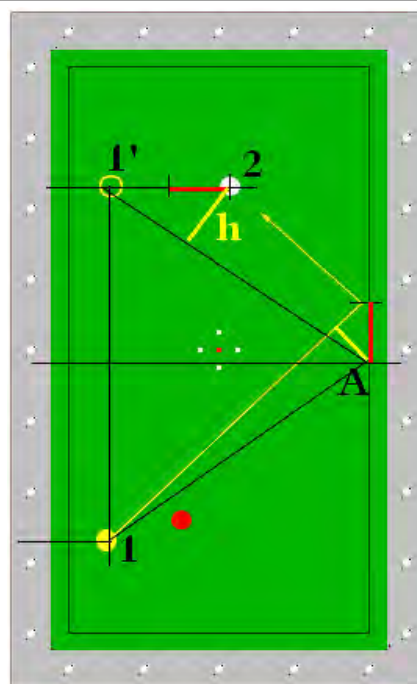
Visualiser le triangle rectangle 11'2 ; la médiatrice du segment 11' coupe la grande bande en A. Si la 2 se trouvait en 1', le point cherché serait A. Corriger selon la position de 2 par rapport à 1'.

Pour cela, dresser la hauteur h depuis 2 sur 1'A.

La diviser par 2, et la reporter depuis A sur la perpendiculaire à 1A. Visualiser la droite passant par 1 et ce point : elle coupe la bande au point recherché.

Si les angles sont ouverts, on peut s'appuyer sur le comptage des mouches :

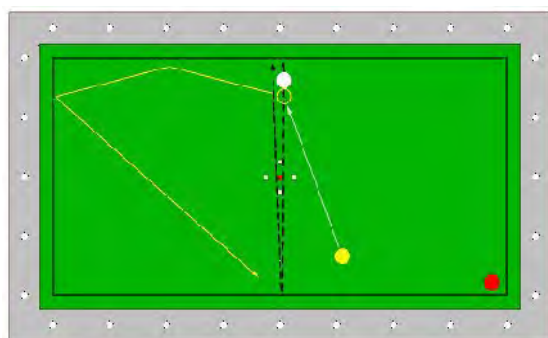
Le point à viser se trouve à $A + \frac{\text{longueur } 1'2}{\text{longueur } 1A1'} \times (\text{longueur } A1')$. Ce dernier rapport est généralement proche de 1/2, pour ce type de coup, et compte tenu du principe de construction adopté. La correction par rapport à A est donc la moitié du segment 1'2.



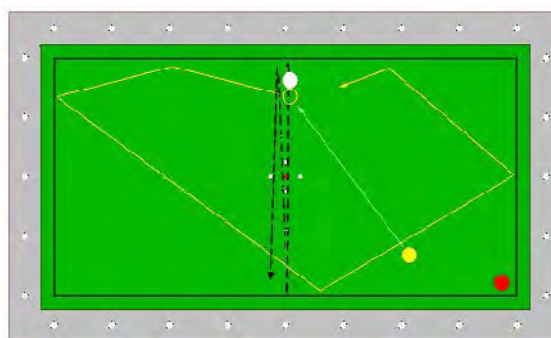
9.4/ le rovescio di traversino

On désigne sous ce nom les positions où la 2, placée sur la ligne centrale face au château, peut être dirigée vers ce dernier. Ces coups sont difficiles à jouer car les 2 billes doivent se retrouver de part et d'autre du château sur la même ligne pour obtenir le masque. Sinon, l'adversaire pourra réaliser le même type de coup.

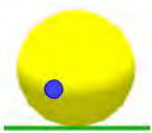
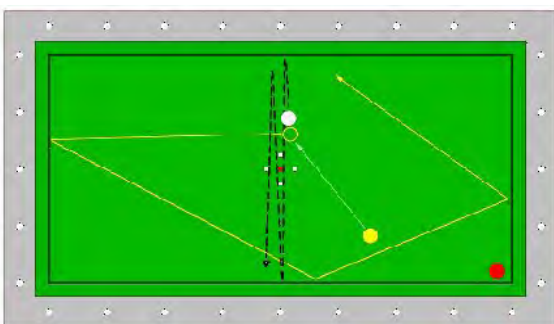
Nota : on peut considérer aussi qu'il s'agit d'un *filotto* transversal.



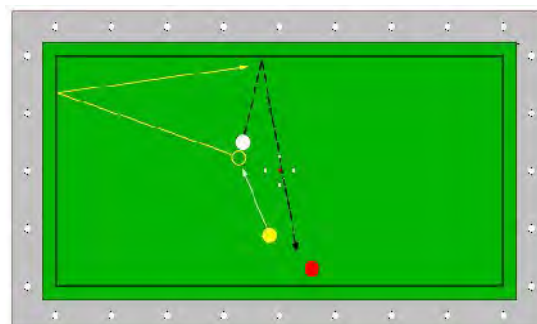
Rovescio à 2 passages. Dans cette position, il est possible d'obtenir le masque avec un aller-retour de la 2, la 1 terminant de l'autre côté du château. Bille en tête, léger effet à gauche, force 2.



Rovescio à 3 passages. La jaune a trop d'angle et le rapport des vitesses ne permet pas d'obtenir le masque en 2 passages. La 1 ferait trop de chemin et serait à découvert. Essayer le 3 passages pour revenir derrière le château. Bille en tête, léger effet à gauche, force 2,5.



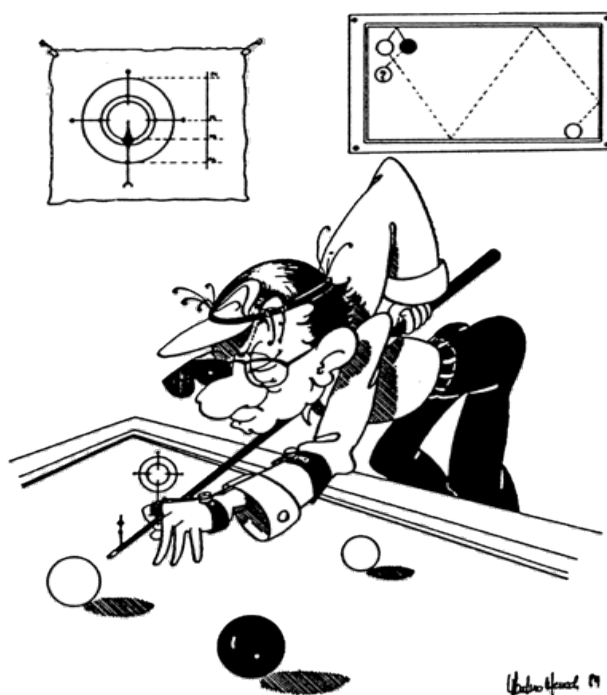
Rovescio à 3 passages. Dans cet exemple, la 2 est trop éloignée de la grande bande pour pouvoir toucher cette dernière. Jouer bas et beaucoup d'effet à gauche pour revenir de l'autre côté du château par rapport à la 2. Force 2,5



Rovescio. Il n'y a pas beaucoup d'autres alternatives à ce coup ; l'une d'elles serait de jouer un coup en 2 bandes (*Rinterzo*). Ici, on peut aussi marquer des points en envoyant la 2 sur la rouge. La difficulté consiste à bien diriger la 1 sur la petite bande après avoir touché la 2. Force 1,5.

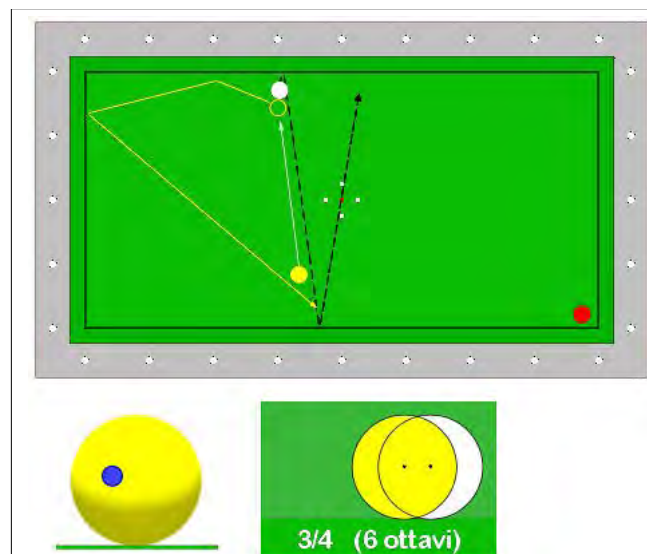
Rovescio (suite)

<i>Rovescio.</i> Une alternative valable à ce coup est le <u>rinquarto</u> (3 bandes). La position de la rouge invite à jouer le <i>rovescio</i>. La difficulté du coup réside dans la quantité de bille, très faible. Mettre un peu d'effet à droite pour éviter de revenir dans le château. Force 1.	<i>Rovescio</i> en 4 passages. La position ne permet pas de jouer en 2 passages et d'obtenir le masque. Jouer bas pour arriver à la première mouche de la petite bande, et léger effet à droite. Force 3.

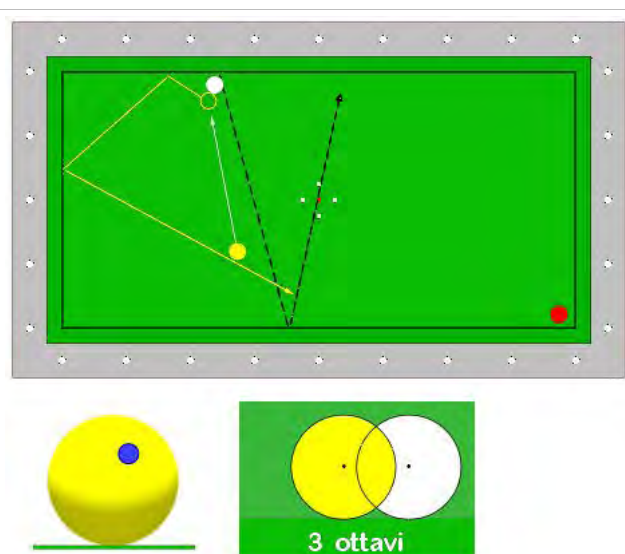


9.5/ Le traversino di 2a

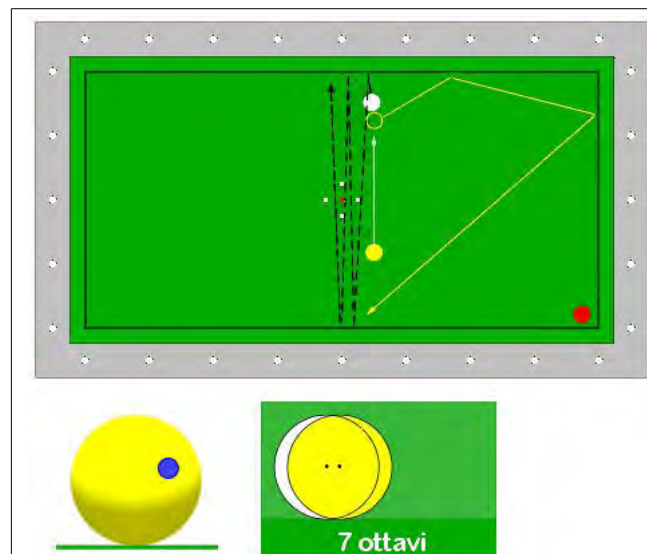
On joue ce point quand le rapport de vitesse n'est pas bon avec une seule bande pour obtenir un masque valable. On joue plus plein avec 2 bandes pour la 2, en essayant de venir de l'autre côté du château par rapport à la 1.



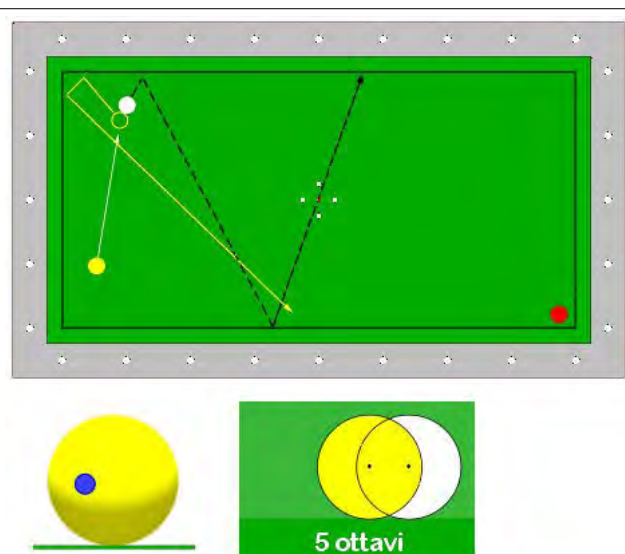
Traversino di 2a : Pas de possibilité de masque avec une seule bande, à moins d'envoyer la 2 au milieu du château. Jouer plus plein avec de l'effet à gauche pour accélérer la 1 et ouvrir la trajectoire de la 2. Force 1,5.



Traversino di 2a : Ici les billes sont plus éloignées du château et il faut jouer un peu plus fort. Pour assurer le masque, mettre de l'effet à droite pour ralentir la 1. Force 1,5 à 2.



Traversino di 2a : Les billes 1 et 2 étant alignées parallèlement à la ligne médiane, il est possible de réaliser un *traversino* à 4 passages. Jouer plein avec beaucoup d'effet pour élargir la trajectoire de la 2, et accélérer (développer) le trajet de la 1, après rebond sur la grande bande. Force : 3.



Traversino di 2a : La difficulté consiste à toucher la bonne quantité de bille pour renverser les quilles. Si le coup est joué en mesure, on peut obtenir un masque, même si la 2 ne passe pas dans l'axe du château. Effet à gauche. Force 1,5.

10/ Petite bande

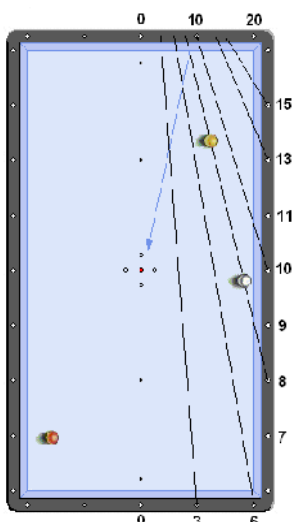
10.1/ Le filotto

Le *filotto* est un des coups directs fondamentaux du 5 quilles ; on distingue le *filotto piano* et le *filotto forte*.

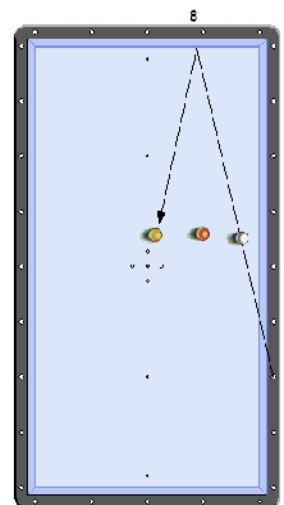
10.1.1/ Le *filotto piano*

Le *filotto* est applicable pour les départs petite ou grande bande lorsque l'envoi de la bille adverse sur la petite bande aboutit dans le château. Le *filotto* est équivalent au *traversino* mais sur la longueur du billard. On utilise le *filotto piano* plutôt que le *filotto forte*, quand la bille rouge se trouve sur le trajet et qu'un choc de la 2 avec cette bille peut donner des résultats inattendus. On l'utilise aussi quand il faut toucher la 2 avec peu de bille pour l'envoyer dans le château. Dans tous les cas, il faut avoir une position résultante ou reste (*rimanenza*) avec la 1 et la 2 de part et d'autre du château ; c'est le masque (*impallature*).

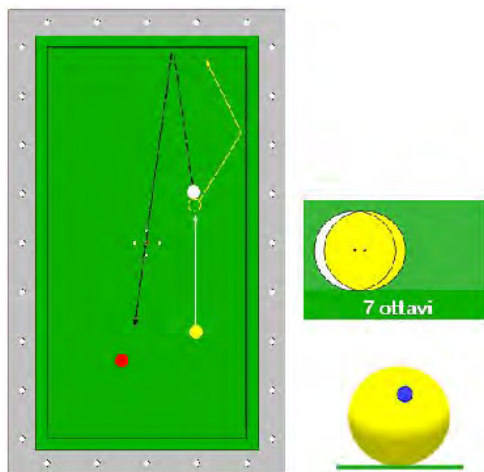
Le *filotto piano* est joué sans effet, au centre, force 1 à 1,5. Prise de bille pleine ou proche du plein.



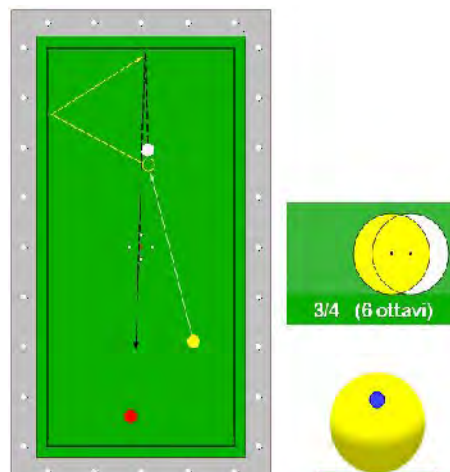
Si les 1 et 2 sont sur les lignes tracées, vous pouvez marquer des points et masquer votre adversaire.



Les trajectoires ci-contre sont utilisables pour la réalisation de la *candela*, coup indirect.



Filotto piano car la rouge est sur le trajet de la 2. Jouer bien en tête pour finir sur la petite bande. Mettre de l'effet à droite pour forcer la 2 à gauche, et ralentir la 1 quand elle touche la grande bande. Force : 1,5.

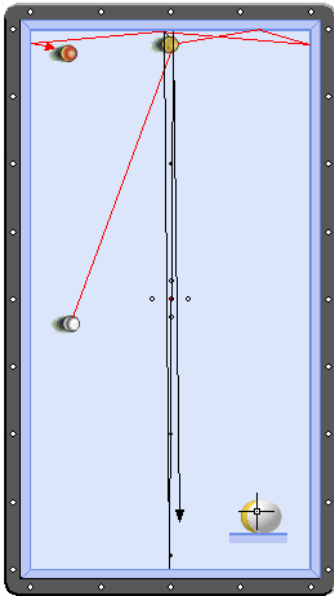


Filotto piano : On joue doucement car la rouge est sur la trajectoire. Le choc à gauche induit un très léger effet à gauche sur la 2. Selon les cas, il peut être nécessaire de compenser avec de l'effet à gauche sur la 1.

10.1.2/ le filotto forte

Il se joue quand les billes 1 et 2 sont presque alignées. Il permet de marquer le maximum de points en abattant toutes les quilles en plusieurs passages. Il faut ajuster la quantité de bille, l'effet et la force du coup. Après le 2e et 3e passage, la bille 2 revient presque perpendiculairement à la petite bande. On peut revenir à la position de départ. La difficulté est d'obtenir aussi le masque.

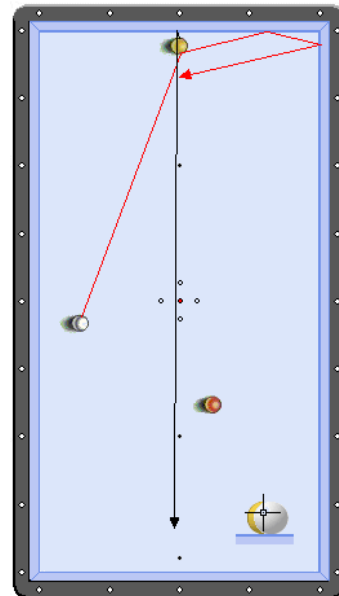
Après une faute de l'adversaire, dans le cas d'une "remise sur mouche", 2 possibilités sont offertes : jouer doucement ou jouer fort! C'est, comme souvent, la position de la rouge qui va être déterminante.



Dans l'exemple ci-dessus, la rouge ne gêne pas le *filotto*. Le fait de jouer fort permet de plaquer la 1 sur la bande du haut. Tant mieux si vous prenez en plus les 4 points de la rouge. Attention de ne pas confondre jouer fort et massacrer les billes. Il est important de laisser la bille adverse en bas du billard pendant que la vôtre est en haut.

Avantages: plusieurs passages donc plusieurs chances de faire tomber des quilles. Masque possible en sortie.

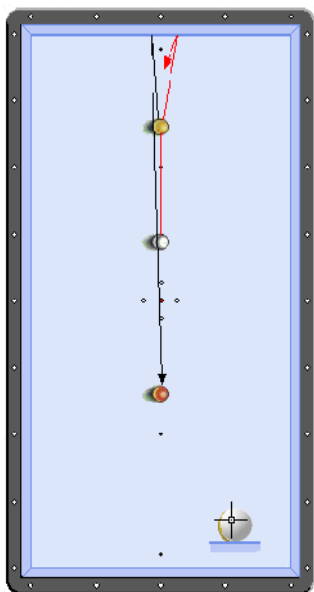
Inconvénients: risque de retour château si vous lâchez un peu trop de bille... et de contre si vous en prenez trop.



Si la rouge est positionnée sur un axe longitudinal proche de celui du château, il est tentant de jouer ce point en douceur. La prise de bille est fonction du côté où se trouve la rouge. Un peu moins de bille et moins fort si elle se trouve du côté opposé à la vôtre.

Avantages: bien joué, vous laissez à votre adversaire un masque très difficile, donc il refait une faute, donc vous remarquez des points, etc....

Inconvénients: point TRES difficile à jouer offrant un penalty à votre adversaire en cas d'échec. Un seul passage, donc une seule chance de faire tomber des quilles.

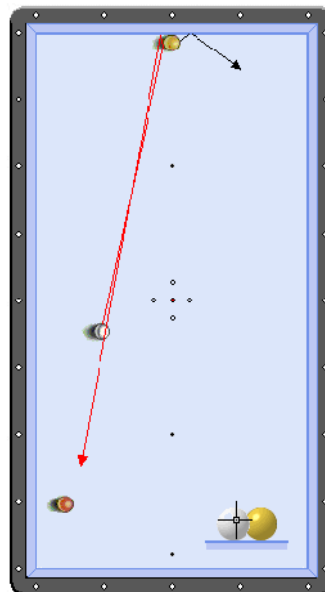


Bille 1 et 2 sur le même axe que le château

Se servir du phénomène d'engrenage. Lâcher de la bille proportionnellement à l'effet mis dans la 1. Effet à gauche pour un dégagement à droite.

Avantages: bien exécuté, en dehors du fait de marquer 8 points, le masque probable en sortie sera parfait.

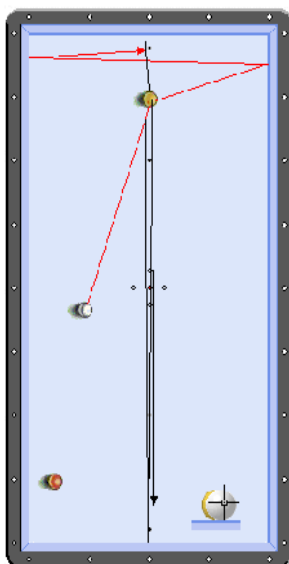
Inconvénients: impossible à réaliser sur un billard usagé. Ne tentez pas ce point si la bille adverse est à moins d'une mouche de la petite bande. Le risque de bosse devenant trop important.



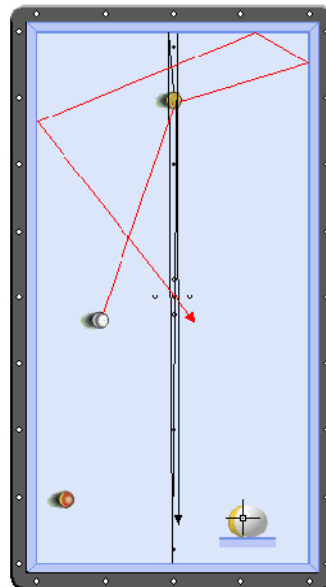
Bille 2 collée à la petite bande

Risque très important de bosse avec le *filotto*. Jouer peu de bille avec un soupçon d'effet contraire (vers la bille adverse) pour réaliser un masque dans la diagonale.

Ce point vérifie une des règles de base du 5 quilles : sans certitude de résultat, privilégier la défense.

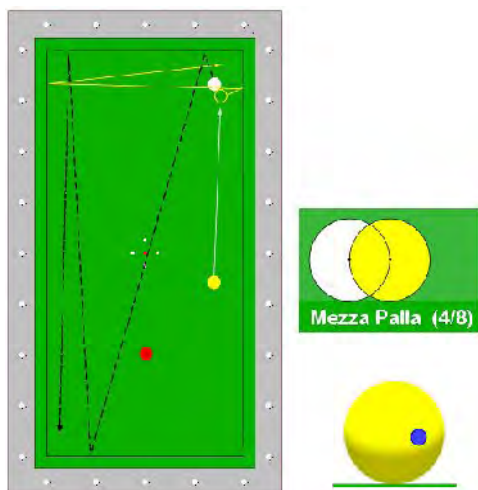


De quel côté mettre l'effet pour réussir le *filotto*. sans que la 1 ne voyage dangereusement vers les quilles restées debout ? Il suffit de savoir quelle sera la première bande atteinte par la 1. Dans le cas ci-dessus, l'éclatement envoie la 1 sur la grande bande. En mettant suffisamment (mais pas trop) d'effet à droite, elle restera dans la partie haute du billard.

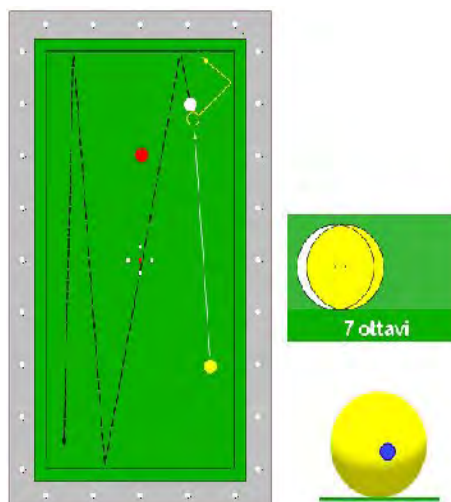


Avec la même position des billes, si vous mettez l'effet comme pour le point sur mouche, vous finirez inévitablement dans le château.

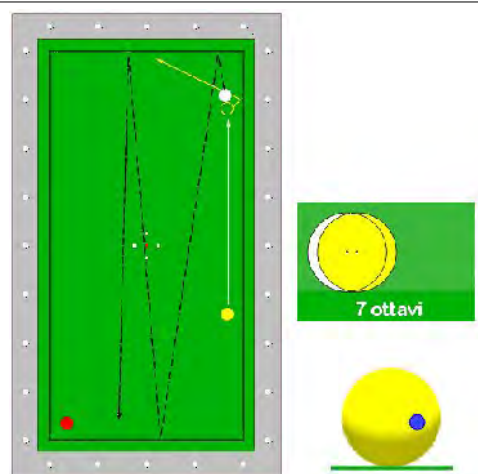
Filotto forte (suite)



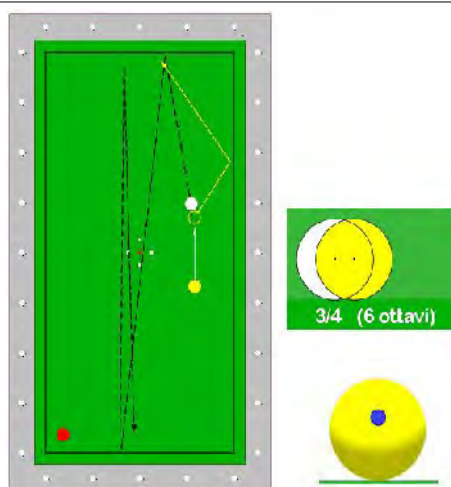
Filotto forte en 1 passe. Ce coup est choisi quand la rouge se trouve sur la médiane verticale et peut servir de masque. La 2 ne traverse le château qu'une fois et doit s'arrêter dans le coin inférieur gauche. Mettre beaucoup d'effet à droite. Pour avoir la bonne mesure et obtenir le masque, la 1 et la 2 doivent être à la même distance de la grande bande. Force 3,5.



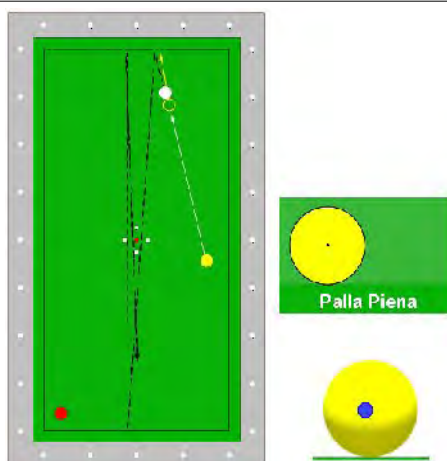
Filotto forte sans rentrée. Mettre éventuellement un peu d'effet à droite pour éviter que la 2 ne rentre vers la droite, et pour ralentir la 1 quand elle touche la grande bande. Force 3-3,5.



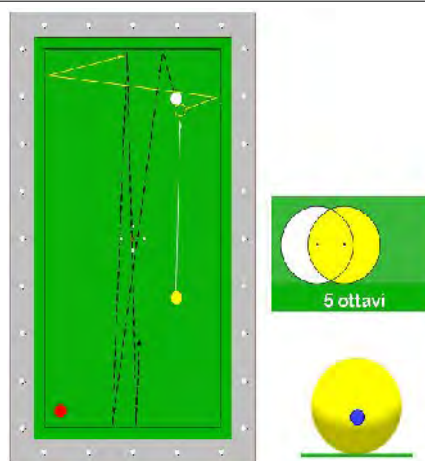
Filotto forte « à ouvrir ». Frapper la 1 avec effet maxi à droite de façon à le transmettre à gauche à la 2 pour l'envoyer dans le château. Jouer plein avec effet permet d'envoyer la 2 dans le château tout en réduisant le parcours de la 1. Bien pénétrer et éviter le coup sec fouetté avec le poignet. Force : 3



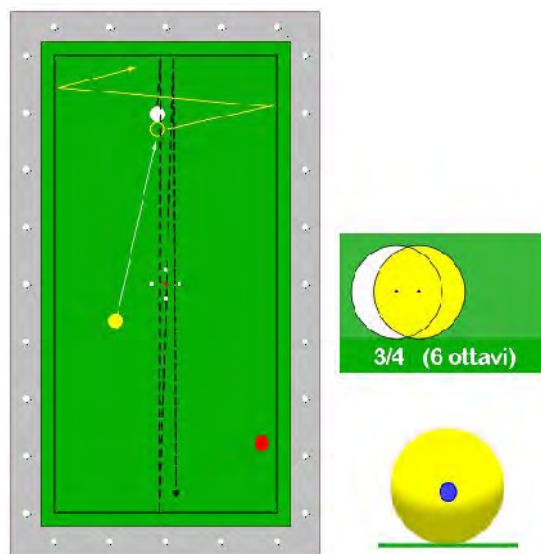
Filotto forte : jouer à l'équateur ou légèrement au dessus, en coulant bien sur 20-25 cm. Eviter de jouer un coup sec qui accentuerait la tendance à rentrer de la 2. Force 3 à 3,5.



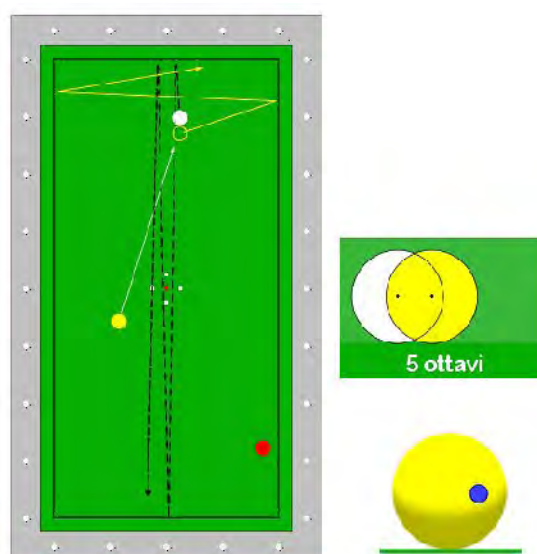
Filotto forte « à serrer ». En frappant la 1 avec un peu d'effet à gauche, il est possible de serrer la trajectoire de la 2 sur le château, tout en jouant plein. Il est ainsi plus simple de contrôler sa bille, pour rester sur la petite bande, en ne parcourant que quelques centimètres. En accentuant l'effet, la 2 tend à revenir vers le côté droit du billard : attention à ne pas se découvrir. Force 2.5 - 3



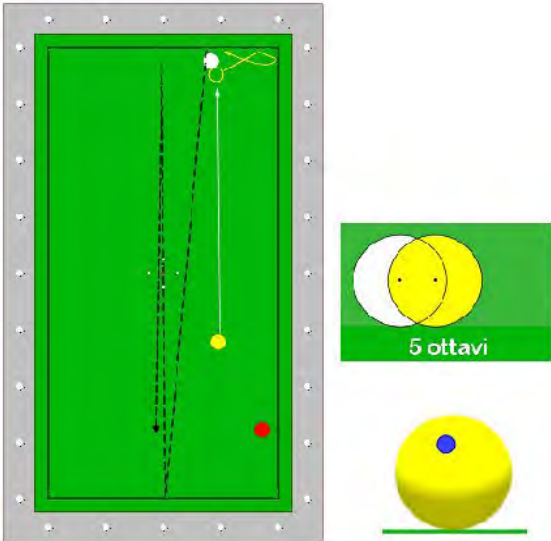
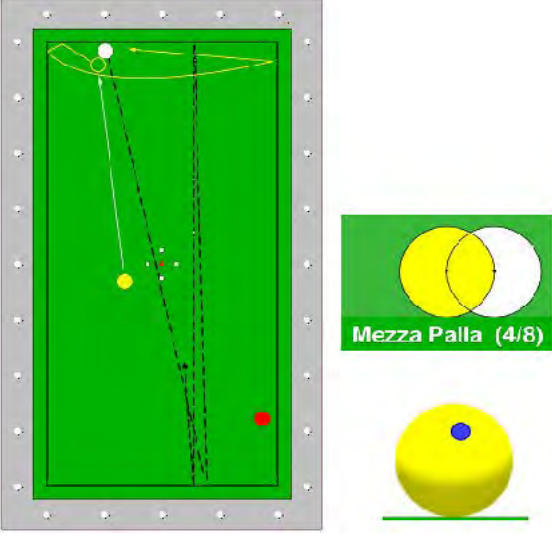
Filotto forte. Dans cette situation, on cherche à traverser plusieurs fois le château et obtenir le masque. La 1 croise la 2 et termine au milieu de la petite bande. La 2 doit se trouver à l'opposé. On utilise l'effet pour éviter de jouer peu de bille, tout en dirigeant la 2 vers le château. Dans l'exemple, l'effet à droite ouvre le trajet de la 2. Force 3.5

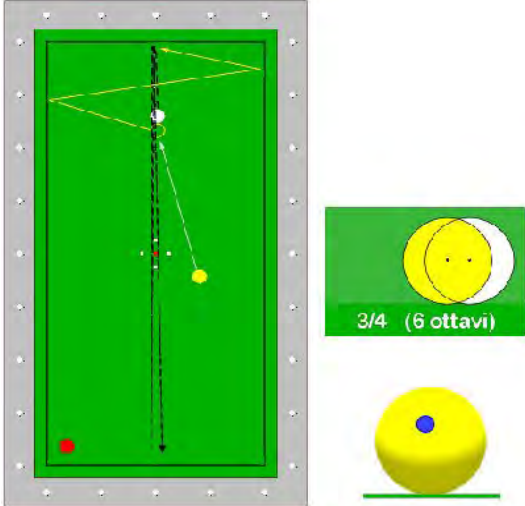


Filotto forte. La bille 2 est légèrement à gauche de la ligne médiane. En jouant sans effet, on communique un léger effet à droite à la 2 qui va passer plusieurs fois dans le château. Si la 2 est loin de la petite bande, on joue bille en tête ; sinon, on joue à l'équateur ou bas. Force 3.



Filotto forte. La 2 est légèrement à droite de la ligne médiane. On utilise beaucoup d'effet pour la faire revenir dans le château. La 1, après le rebond sur la 2e bande, tend à aller vers la petite bande, compte tenu de l'effet résiduel. Force 3 à 3,5.

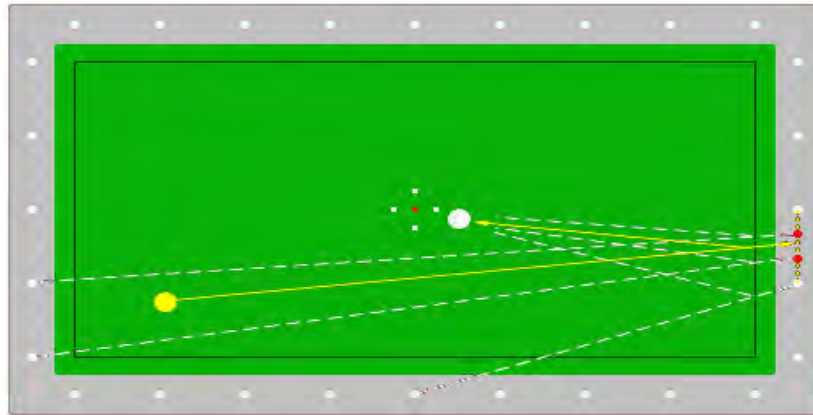
 <i>Filotto forte</i> avec coup en tête. La bille 2 est trop proche de la petite bande pour envoyer la 1 sur la grande après le coup. Avec le coup en tête, il est possible de maintenir la 1 à proximité de la petite bande en lui évitant d'aller vers le château. Frappe sèche et rapide. Un léger effet à gauche ralentit la 1 et permet de frapper la 2 plus à l'extérieur, en évitant la bosse. Force : 3.5	 <i>Filotto forte</i> avec coup en tête. Même dans ce cas, pour laisser la 1 sur la petite bande, utiliser le coup en tête. Attaque rapide, avec léger effet à droite pour favoriser le masque. Force : 3.5.
---	---

 <i>Filotto forte</i>. Position « standard », avec la 2 sur la ligne centrale. Un léger effet à gauche maintient la trajectoire de la 2 sur le château pour les 3 passages. Selon la position de la 2, il est nécessaire de varier le coup : en tête, si elle est proche du château ; attaque basse si elle est proche de la petite bande. Force 3 - 3.5

10.2/ La candela

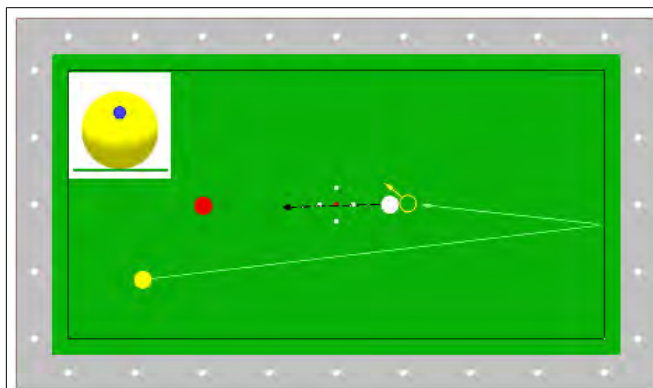
Ce coup est souvent réalisé quand la 2 est près du château, alors que la 1 est masquée dans le carré opposé. En jouant en mesure², la 2 doit traverser le château et si possible, rester coincée parmi les quilles. On distingue la candela sans effet et la candela avec effet.

10.2.1/ La candela sans effet

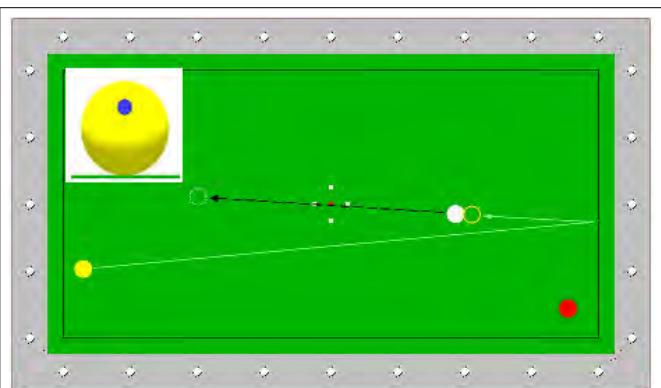


Dans la figure ci-dessus, sont représentées les lignes qui mènent vers le château pour un billard standard. Les 2 points rouges partagent la mouche en 3 parties égales.

La force idéale pour obtenir un bon reste, même avec une erreur dans la quantité touchée, est celle qui envoie la 2 à l'opposé de l'endroit où elle se trouvait par rapport au château ; cette règle est valable pour tous les tirs indirects.

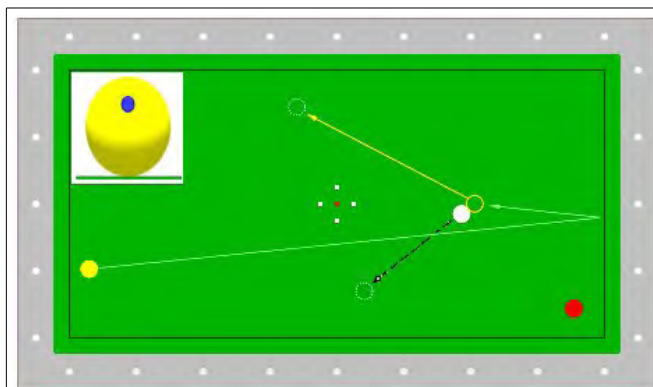


Candela sans effet : Situation fréquente. jouer bille en tête sans effet. Avancer le chevalet vers la bille pour être plus précis. Doser la force pour que la 2 s'arrête juste après le château. Force : 1,5.

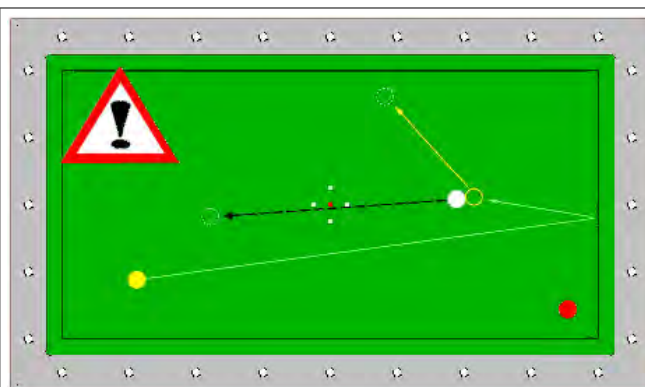


Candela sans effet : Étude de la force : position finale de la 2, après l'exécution (parfaite) de la *candela*. La force idéale est celle qui envoie la 2 à l'opposé de sa position initiale par rapport au château. Si la 2 n'est pas jouée pleine, avec cette force, le masque sera acquis, de toute façon.

² Nota : on peut aussi exécuter la candela avec une force 3, surtout dans la spécialité de Goriziana, sous réserve que la 2 soit à moins d'une mouche de la petite bande et qu'elle soit touchée pleine.



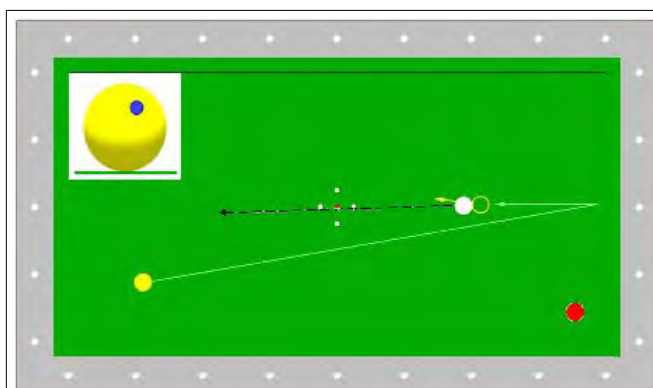
Candela sans effet : dans cet autre exemple, avec la même position, le coup est joué avec la force idéale, mais une quantité imparfaite : le reste est quand même bon, ce qui n'aurait pas été le cas avec une force différente.



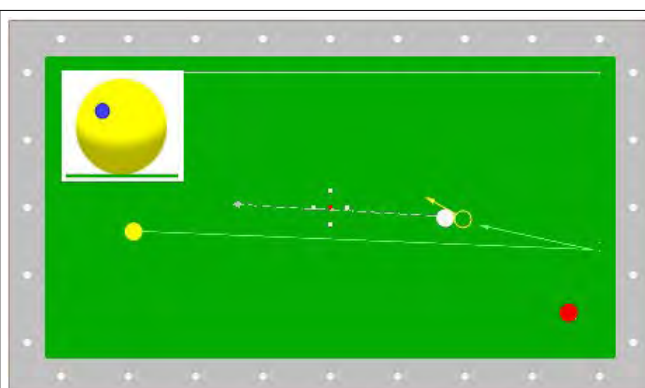
Candela sans effet : choix erroné de recourir à la *candela*. Dans cet exemple, pour envoyer la 2 dans le château, il faut la toucher demi-bille. La 1 allant sur la droite après le choc, sera exposée à un tir direct.

10.2.2/ La candela avec effet

L'emploi de l'effet pour la *candela* est utile seulement dans des circonstances particulières. Sinon, il est toujours préférable de jouer sans effet pour ne pas compliquer l'exécution. L'effet permet de modifier la trajectoire de la 1 après le rebond sur la petite bande pour toucher au mieux la 2. Il faut exécuter ce coup avec la queue la plus horizontale possible, pour éviter que la 1 ne fasse une trajectoire parabolique.



Candela avec effet : l'emploi d'effet à droite est nécessaire pour arriver "verticalement" et plein sur la 2, pour le château et le masque. En cas d'erreur sur la quantité, si la force est correcte, il sera toujours possible d'avoir un bon reste. Force : 1.5.



Candela avec effet. Ici, l'effet est indispensable pour toucher la 2. Dans cette situation, l'objectif prioritaire est toucher la bille 2 avec la bonne force, pour obtenir le masque, quoiqu'il arrive. Force : 1.5 .

10.3/ le gancio

Le *gancio* est un tir indirect, dans lequel la 1 touche la petite bande pour envoyer la 2 sur la grande bande et le château. Le coup est joué avec bon effet pour obtenir la trajectoire voulue. La 2 doit être touchée pleine ou proche du plein. La visée et l'effet dépendent de la position de la 2.

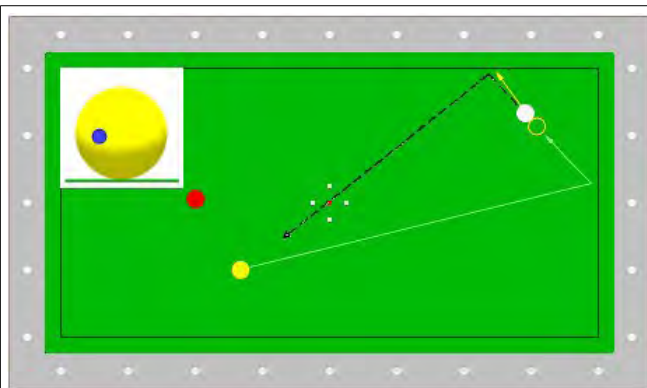
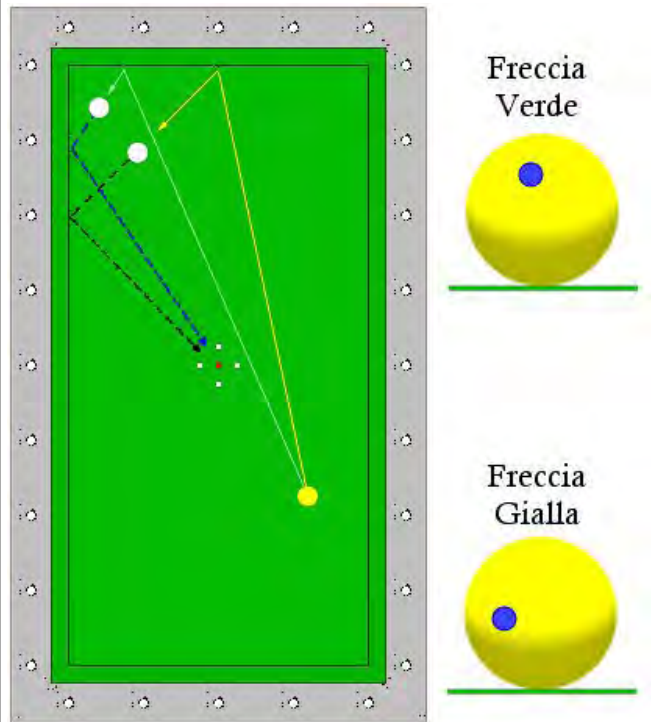
Lorsqu'elle est près du coin, la trajectoire pour aller sur le château est représentée en bleu : le point de visée sur la petite bande est déterminé en conséquence (ligne qui passe par la bille et le point de rebond sur la grande bande) et la 1 devra être jouée avec peu d'effet.

Si la 2 est plus éloignée du coin, compte tenu de la trajectoire noire, et du point à viser sur la petite bande, la 1 doit être jouée avec effet maximum.

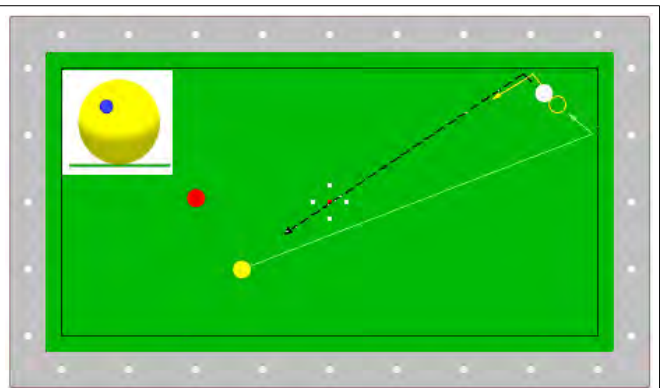
Nota :

Freccia verde = flèche jaune

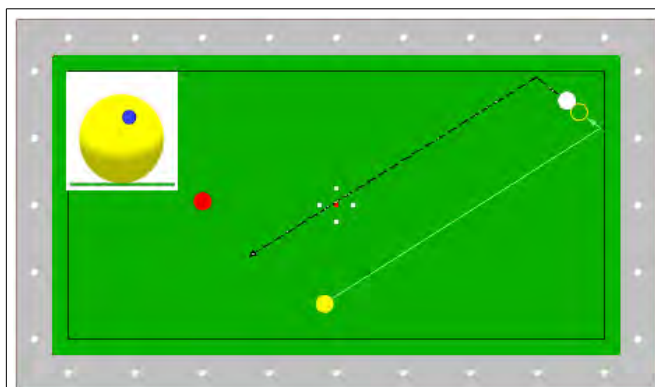
Freccia gialla = flèche jaune.



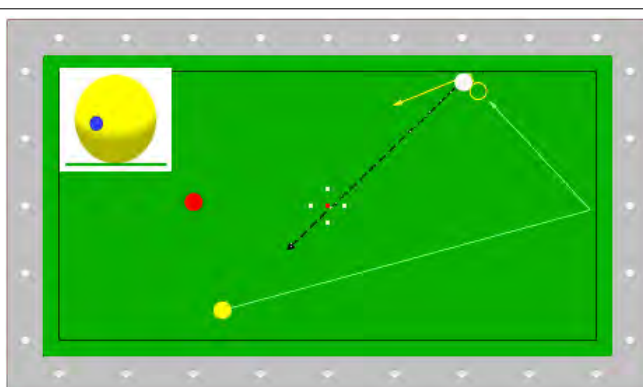
Gancio avec beaucoup d'effet : Lorsque la 2 est loin du coin, il faut utiliser beaucoup d'effet pour obtenir l'angle voulu de rebond sur la petite bande, ici proche de 45°. Force 1,5.



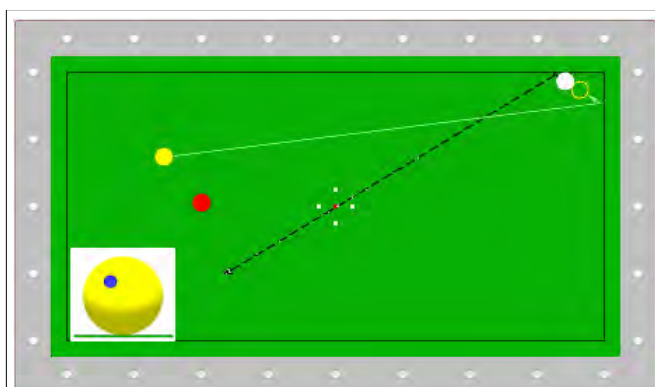
Gancio avec peu d'effet : Dans cette situation la bille 2 est proche du coin ; l'angle pour l'envoyer dans le château est d'environ 30°. Déterminer le point de visée sur la bande en conséquence et ajuster l'effet, ici peu d'effet. Force : 1.5.



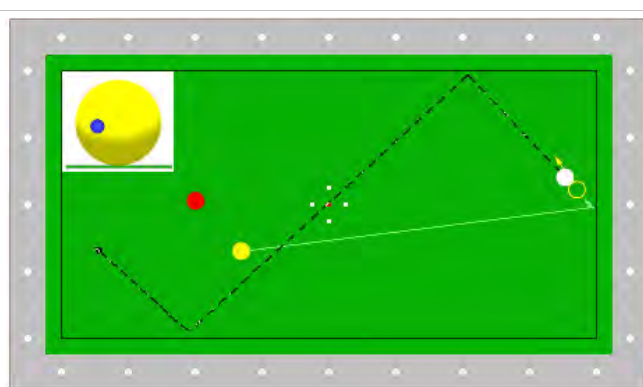
Gancio avec effet contraire : les billes 1 et 2 sont alignées vers le coin, d'où un risque important de bosse avec un tir direct (*rinterzo* ou *rinquarto*). Pour réaliser le château, il faut ouvrir la trajectoire, d'où l'effet contraire. Force : 1.5



Gancio sur bille collée. Il faut chercher à toucher la 2 très plein (3/4 - 7/8 de bille) sur le côté droit pour éviter la bosse et obtenir un bon reste. Toute erreur peut envoyer la 1 dans le château. Selon les circonstances de jeu, on pourra choisir de venir mourir sur la 2 (tir d'*accosto*). Force : 1.5.



Gancio sur bille collée : compte tenu de la difficulté d'un tir direct, on peut jouer le *gancio*, bille en tête avec bon effet en cherchant à arriver sur le plein de la 2. Suite au coup en tête, la 1 va s'arrêter et prendre la place de la 2. Force : 1.5



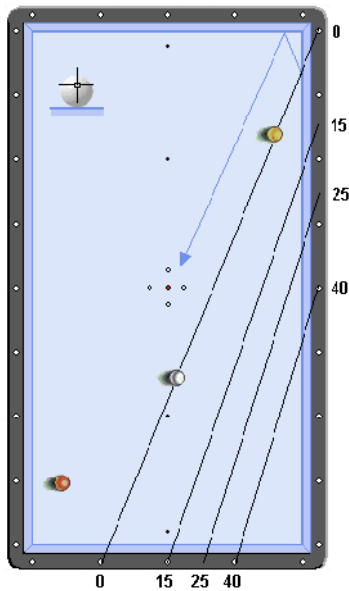
Gancio rapide : le terme « rapide » fait référence à la force nécessaire pour envoyer la 1 dans le bas du billard. on ne prend pas ici le risque d'essayer de la laisser dans le château en cherchant la « mesure » exacte. Coup à l'équateur, effet maxi. Force : 1.5 - 2.

11/ Grande bande - petite bande:

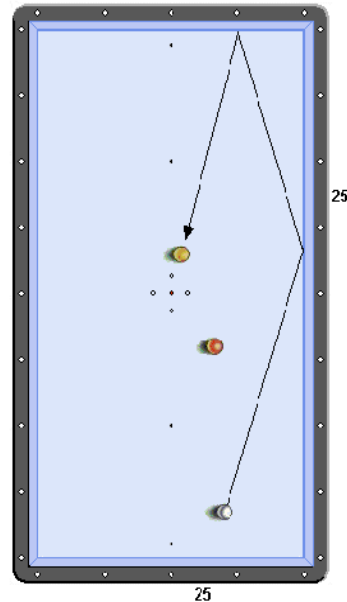
11.1/ Le striscio

11.1.1/ le striscio : principe et méthode de calcul selon D. Mollet

Méthode applicable pour tous les points "grande bande – petite bande". Coup direct ou indirect en 2 bandes avant. La prise de bille est pleine. Attaque au dessus du centre, sans effet, force 1 à 1,5.

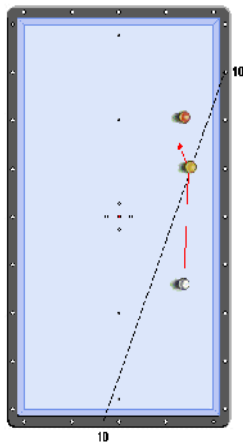


Correspondances : Ligne passant par la petite bande de départ, la bille adverse et les mouches de visée. Si votre bille se trouve sur ces lignes : bonne position pour marquer des points et masquer votre adversaire

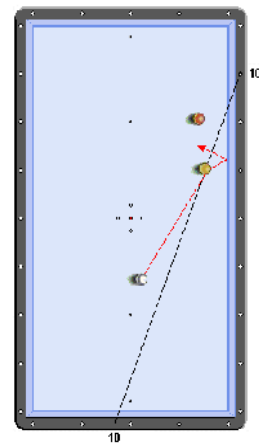


Exemple par 2 bandes avant

Le point de visée est 25, *sur la ligne des mouches*. La table de correspondance est donnée pour une arrivée sur la quille rouge au centre du château. Si la bille adverse est décalée, il faut compenser.



Risques à prendre en considération : Si votre bille n'est pas dans l'axe idéal de correspondance, il est imprudent de jouer ce coup. : vous devrez "lâcher de la bille" d'un côté ou de l'autre, avec risque de bosse si la bille adverse est proche du coin.



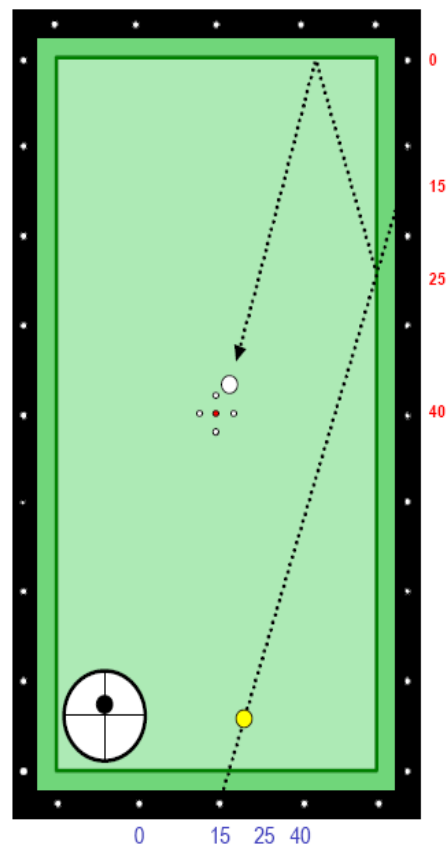
Idem : risque de bosse dans cette position.

11.1.2/ Le striscio : méthode de calcul selon P. Féron

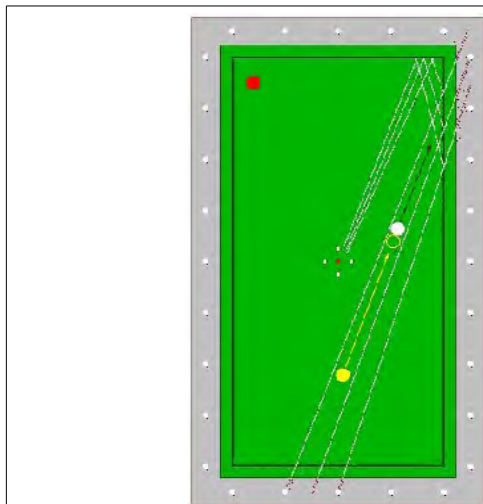
Sur le schéma, la mouche du coin en bas à gauche n'a pas de valeur. Le point n'est donc pas réalisable dans cette zone (entre le coin et la première valeur). En reliant tout simplement les valeurs entre-elles (0-0, 15-15, 25-25, 40-40 par exemple) on détermine une voie pour se rendre directement... sur la quille rouge ! Attention ! Sur certains billards, il est possible que le 0-0 ne nous amène plus tout à fait sur la quille rouge, mais un peu plus en direction de la quille de droite (si le tapis glisse beaucoup), ou un peu plus sur la quille du haut (si le billard est ancien et le tapis particulièrement usé). Il faudra donc tenter de compenser cela en modifiant les correspondances.

Dans certains cas, pour atteindre la quille rouge, il est tout à fait possible que la ligne 0-0 devienne 0-4, 0-6 voire même 0-10 (sur tapis et billes neufs). Il est donc très important de vérifier les correspondances sur tous les points (0, 15, 25 et 40) de façon à ajuster ses tirs au rendement du billard.

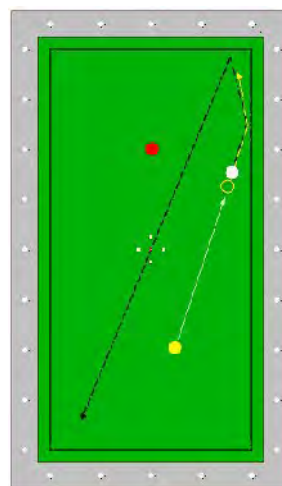
De même, lorsque l'arrivée ne se fait plus sur la quille rouge, vous devez ajuster le coup. Pour ce faire, on conserve les parallèles 0-0, 15-15, 25-25 (ou leurs ajustements) et on décale la trajectoire vers la droite ou vers la gauche d'autant de centimètres qu'il le faut pour arriver sur la bille n° 2. Exemple : si la bille n° 2 se trouve non plus devant la quille rouge, mais devant la quille de droite, mesurez la distance qui sépare la bille de l'arrivée sur la quille rouge et décalez d'autant votre visée sur la grande bande. C'est une méthode empirique, mais sans calculs ! Servez-vous cependant activement des axes 0-0, 15-15, 25-25 et 40-40 qui sont d'excellents repères sur la plupart des billards. Ce type de point deviendra vite, avec un peu d'entraînement, un point facile sur lequel vous réaliserez 2, 4 voire 8 points... tout en laissant votre adversaire en difficulté derrière le château.



11.1.3/ Le striscio direct : compléments techniques et tactiques

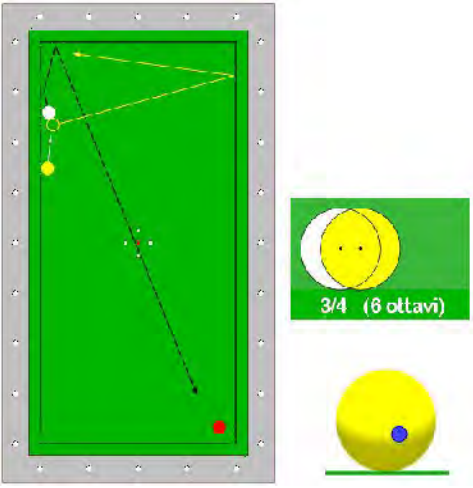
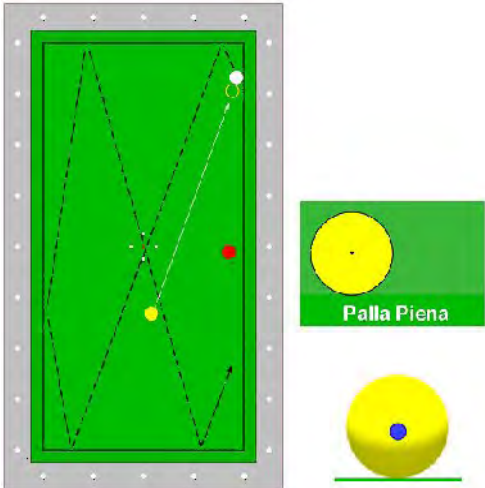


Striscio direct: il faut le jouer quand la 2 peut être touchée proche du plein, sinon on n'est pas sûr d'obtenir le masque et on risque la bosse. L'état des bandes influe sur la trajectoire de la 2. Les lignes pointillées donnent les trajectoires à utiliser pour atteindre le château, pour un tapis ni trop âgé, ni trop neuf.



Striscio direct "bille pleine". Dans cette position, on envoie la 2 dans le château, et on assure le masque en mettant la 1 dans le coin. S'il faut serrer ou ouvrir la trajectoire de la 2, utiliser plutôt l'effet que la quantité de bille (risque de bosse). Force 2.

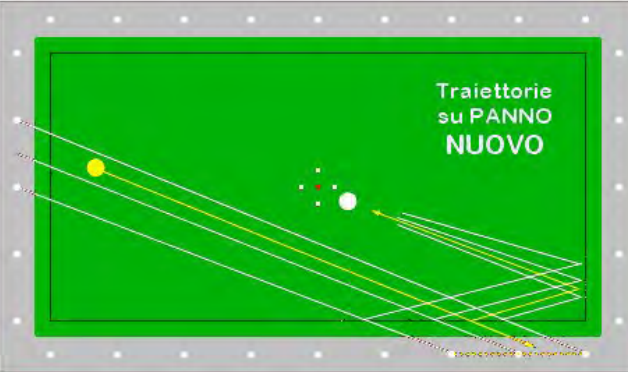
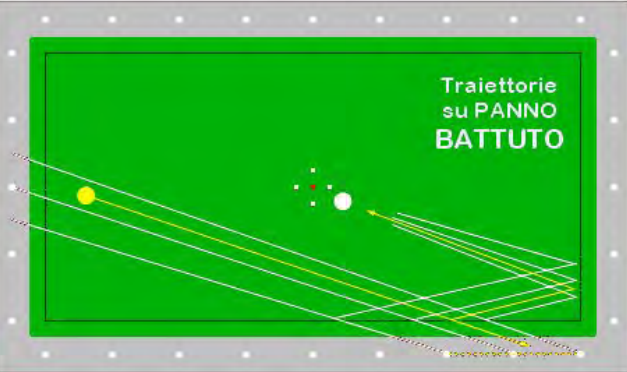
Striscio direct (suite)

 <i>Striscio direct</i> : Solution élégante à une situation qui se présente souvent, suite à un coup de défense de l'adversaire. La difficulté est de prendre la bonne quantité de bille. Régler la hauteur d'attaque pour toucher la grande bande en premier. Force 1,5 à 2.	 <i>Striscio forte</i>. Ce choix peut être pertinent si la rouge sur la grande bande offre une possibilité de masque. Jouer plein à l'équateur, pour rester sur place. Ajuster l'effet pour diriger la 2. La difficulté est de conserver une bonne précision, tout en jouant très fort (force 4).
---	--

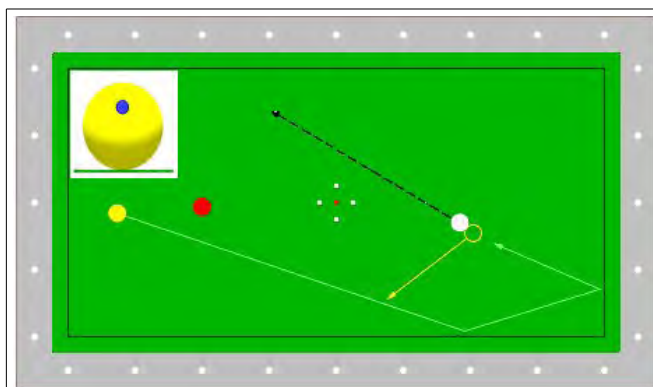
11.1.4/ le striscio indirect : compléments techniques et tactiques

Le *striscio* indirect est un coup important au 5 quilles. La 1 est envoyée sur la grande bande, pour toucher ensuite la petite bande, avant de revenir sur la 2 pour l'envoyer dans le château. Les trajectoires dépendent beaucoup de l'état du tapis. Sur un tapis usagé, la 2 acquiert de l'effet sur la grande bande, lequel effet va ouvrir la trajectoire sur la petite bande.

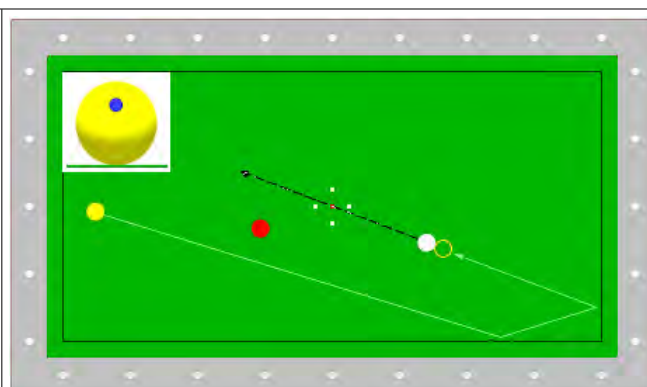
Les 2 figures ci-dessous montrent les trajectoires portant sur la quille rouge, avec un tapis neuf et un tapis "usagé"; Les coups sont joués au dessus de l'équateur, sans effet. Les proportions géométriques ne sont pas exactement respectées, mais cela n'altère pas la validité des références choisies (les mouches).

 <i>Striscio</i> indirect sur tapis neuf (<i>panno nuovo</i>)	 <i>Striscio</i> indirect sur tapis usagé (<i>panno battuto</i>) : l'effet communiqué par la grande bande ouvre la trajectoire sur la petite bande.
---	--

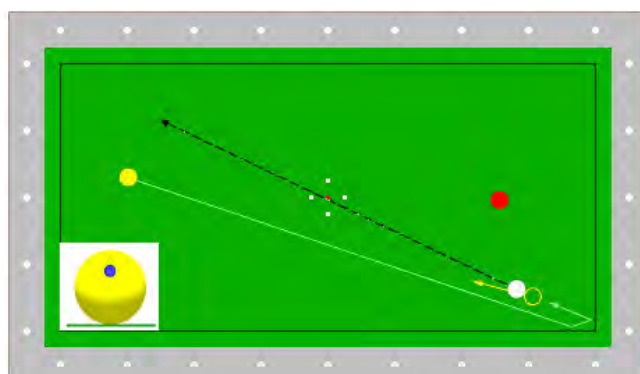
Striscio indirect (suite)



Striscio indirect : dans la même position de l'exemple précédent, il est possible d'obtenir le masque, en touchant la 2 sur sa gauche, mais sans réaliser le château. Ce n'est toutefois pas la meilleure solution et il faut préférer la *garuffa*. dans cette situation. Force : 1.5



Striscio indirect : la position est idéale. La 2, touchée pleine, va dans le château. La 1 reste sur place et on obtient un masque. En jouant avec la force juste (pour envoyer la 2 à l'exact opposé du château), même avec une légère erreur sur la quantité, le masque sera acquis. Force : 1.5 - 2



Striscio indirect : dans cette position, il faut préférer le *striscio* à un difficile *filotto*, surtout si l'on joue à la *goriziana*, avec un château plus grand qui facilite le masque. Chercher à envoyer la 2 dans le coin. Force 2.

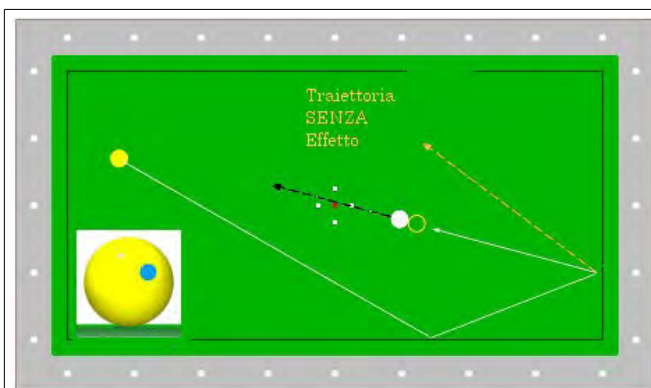
11.2/ La garuffa

La *garuffa* est l'un des coups indirects les plus caractéristiques et les plus difficiles du 5 quilles. Elle se définit grossièrement comme une espèce de « *striscio* », avec la même séquence de bandes (petite, grande) mais un parcours modifié par l'effet. C'est un des rares tirs indirects où la 1 est jouée effet contraire.

L'effet contraire influence peu le rebond sur la grande bande car l'angle d'incidence est grand. Si le coup est donné correctement, cet effet contraire diminuera peu après l'impact sur la grande bande et agira fortement lors du rebond sur la petite bande (petit angle d'incidence).

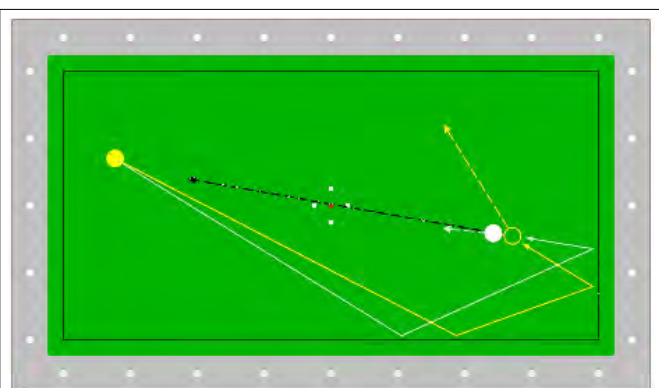
Les méthodes proposées par le site PDB et par D. Mollet pour réaliser ce coup sont très différentes et elles méritent chacune un paragraphe spécifique. A noter que D. Mollet distingue la grande *garuffa* et la petite *garuffa*.

11.2.1/ La garuffa selon le site PDB

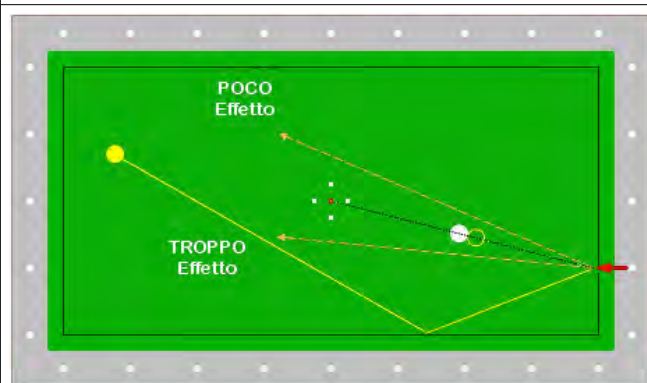


Garuffa : la figure représente la trajectoire de la 1, frappée à l'équateur avec effet contraire ; la ligne pointillée correspond à la trajectoire sans effet. Le coup doit être souple et allongé, sans chercher à imprimer l'effet par un coup sec, sinon le point de rebond sur la petite bande se déplacera vers le centre du billard.

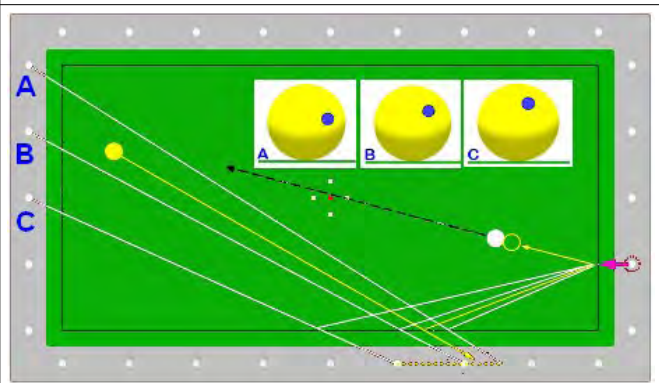
Pour frapper la 2 pleine, la 1 doit suivre une trajectoire précise déterminée principalement par la position de la 2 par rapport au château.



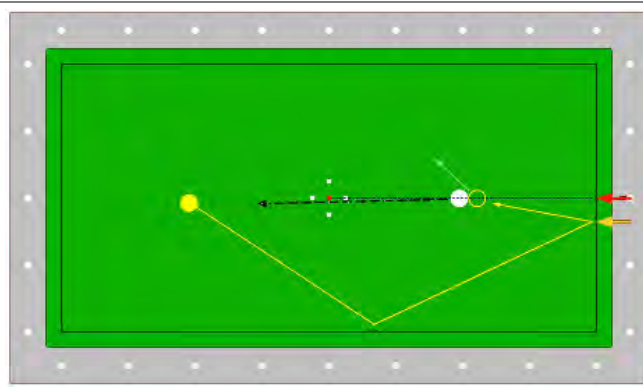
On recourt à la *garuffa* quand le *striscio* ne permet pas de toucher la bille pleine et de l'envoyer dans le château. La figure ci-dessus en est l'illustration. La courbe jaune correspond au *striscio* : la 2 va dans le château mais la 1 va offrir un tir direct à l'adversaire. Dans la *garuffa* (courbe verte), on obtient à la fois le château et le masque centre-centre.



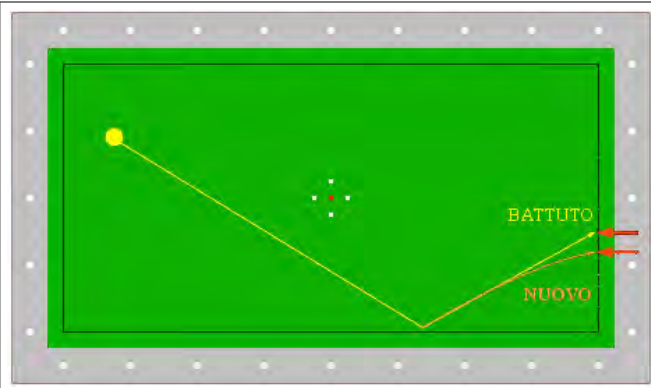
Calcul de la *garuffa* : déterminer le point à toucher sur la petite bande, aligné avec la 2 et le château : c'est la flèche rouge. Nota : si ce point est près de la 2e mouche, la *garuffa* n'est pas toujours possible). Déterminer la visée sur la grande bande pour arriver sur ce point (voir le chapitre des comptages). Si la 1 arrive sur ce point avec le bon effet, la *garuffa* est réussie. Si l'effet n'est pas le bon, la *garuffa* sera ratée (trajectoires en pointillés) mais sans désastre puisqu'on évitera le château.



La variable difficile à déterminer est l'effet. Celui-ci augmente avec l'angle d'arrivée sur la petite bande. Les trajectoires A, B et C donnent les points à viser pour arriver sur la flèche rouge. Il faut en fait viser le point symétrique de la 1ère mouche par rapport à la grande bande. Dans la position A, il faut utiliser l'effet maximum.



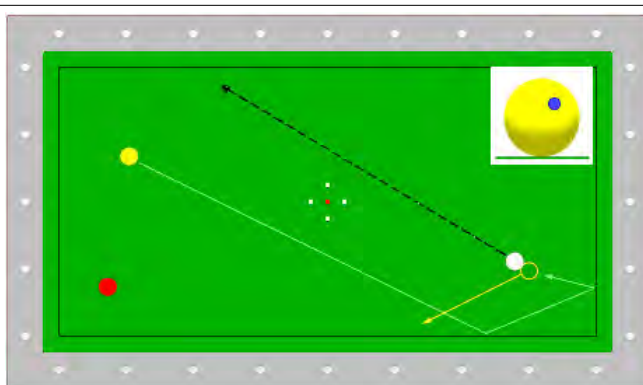
Garuffa : lorsque la 2 se trouve sur la ligne centrale du billard, le point d'arrivée de la 1 se situe à la 2^e mouche. La 1 devrait suffisamment d'effet pour remonter verticalement. Cette condition n'est pas toujours remplie selon l'angle d'arrivée sur la petite bande et l'état du tapis. S'il est neuf, l'effet contraire diminue peu au contact de la grande bande ; c'est le cas inverse, avec un tapis usagé. Dans la plupart des cas, on cherche un compromis, en choisissant un point d'arrivée, légèrement déplacé vers droite (flèche orange), pour avoir une trajectoire moins « forcée » et une exécution plus simple. Avec les billes en position indiquée, jouer avec effet maxi à droite.



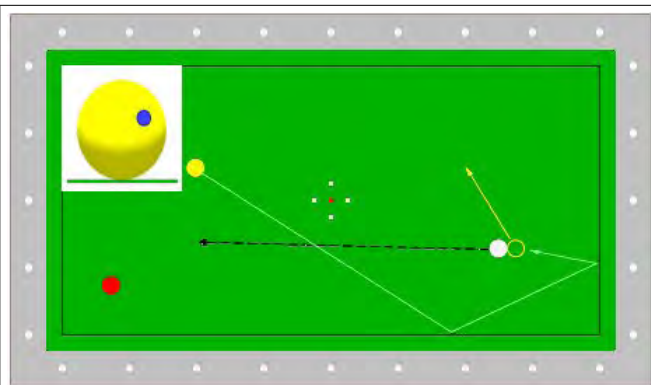
Garuffa : l'état du tapis joue aussi sur le parcours de la 1 après la grande bande. Si le tapis est neuf (*nuovo*), la trajectoire est légèrement parabolique, car la bande n'amortit pas la rotation avant de la bille. La bille arrive plus près du coin.

Avec un tapis usagé (*battuto*), la rotation est réduite et la trajectoire est plus rectiligne. Selon la position des billes, l'écart entre les 2 points peut varier de 2-3 cm jusqu'à 10-15cm.

Pour compenser cet écart (sur tapis neuf), on peut modifier de quelques centimètres le point de visée sur la grande bande, ou dans certains cas, attaquer plus bas, pour réduire la rotation vers l'avant.



Garuffa : il n'est pas toujours possible de toucher la 2 avec précision. Dans ce cas, même en ne réalisant pas le château, la mesure est déterminante pour obtenir un bon reste. Dans cet exemple, la 2 est touchée 3/4 de bille, on ne réalise aucune quille, mais on obtient un masque. Force : 2



Garuffa : dans cet exemple, la 2 n'est pas touchée avec précision, mais on assure un bon reste.

Quand on apprend la *garuffa*, au début, il faut d'abord toucher la 2. Avec le temps et l'entraînement, la maîtrise et la précision vont s'améliorer. Force : 2

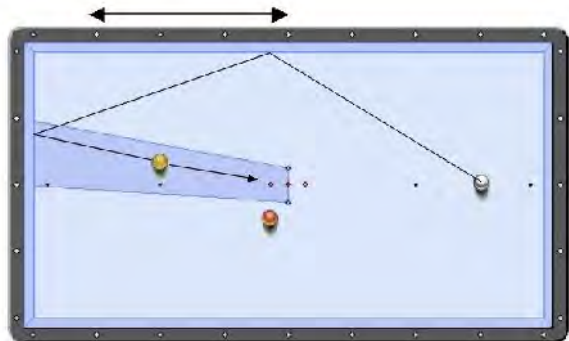
11.2.2/ La grande garuffa selon D. Mollet

Paramètres d'exécution : coup mesuré, au dessus du centre, maximum d'effet contraire.

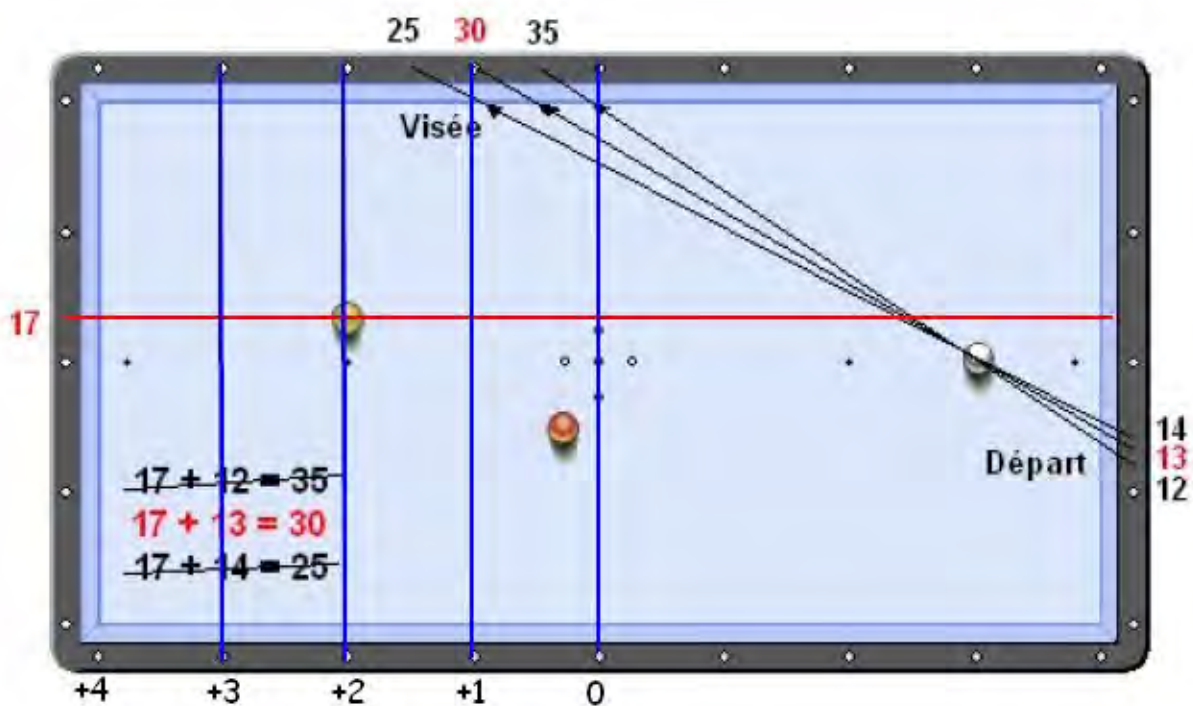
NDA : tenir compte du rendement des bandes, soit en jouant sur l'effet, soit en appliquant une correction sur la visée.

Limite de validité

Le point d'impact de la bille d'attaque est compris entre la 1ère et la 4ème mouche sur la grande bande. La bille de l'adversaire se trouve dans un quadrilatère dont la base est figurée par la petite bande entre la mouche centrale et la 1ère mouche et le sommet par le château.



Méthode de calcul

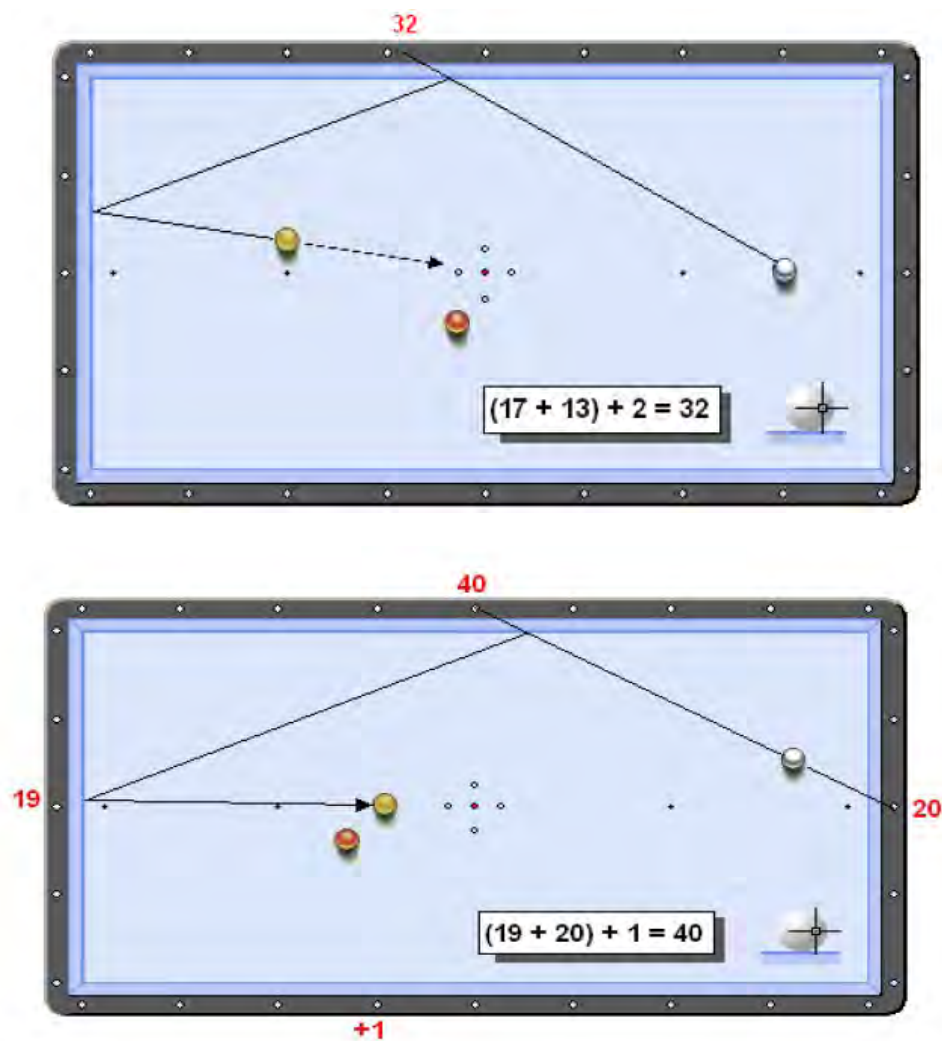


- 1) Trouver la valeur sur la petite bande passant par la bille adverse parallèle à la grande bande.
- 2) Trouver la compensation éventuelle. Elle dépend de la position de la bille adverse par rapport à la petite bande opposée : +4 auprès de la petite bande en diminuant de 1 point par mouche.
- 3) Trouver le point de visée sur la grande bande en vous aidant de votre queue de billard. La droite passant par l'axe de votre bille doit répondre à l'équation :

$$\text{Valeur trouvée en 1)} + \text{compensation} = \text{Visée} - \text{Départ}$$

Ce calcul permet de réaliser la bricole avec le maximum d'effet contraire.

Grande garuffa : exemples



Remarque Importante : comme toutes les méthodes basées sur le jeu de bandes avant, il faut s'adapter à l'état des bandes de votre billard.

11.2.3/ La petite garuffa selon D. Mollet

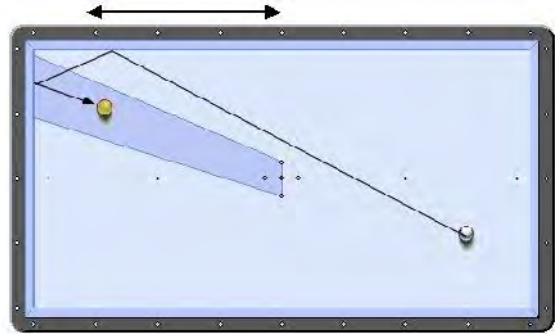
Paramètres d'exécution

Coup mesuré, au dessus du centre ; un procédé d'effet contraire.

NDA : un procédé d'effet contraire (ou effet max contraire selon le rendement des bandes).

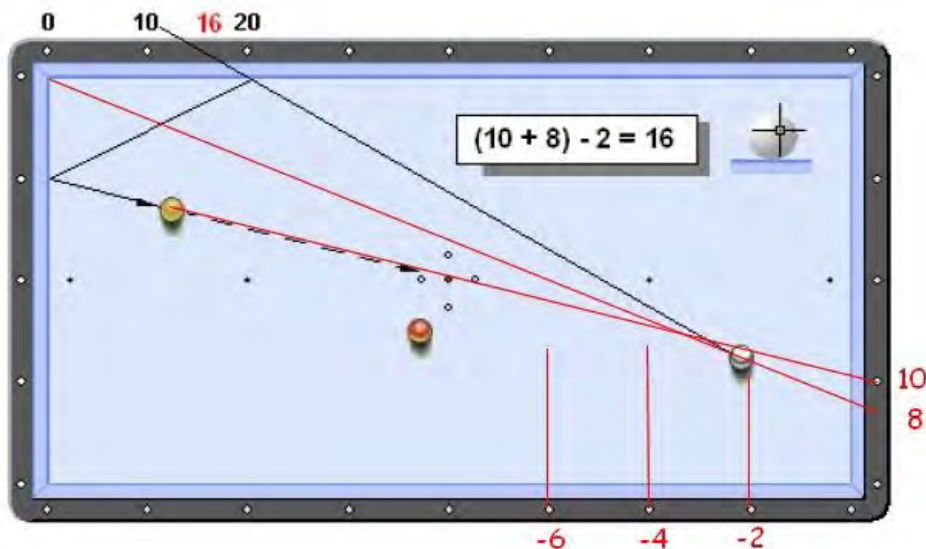
Limite de validité

Le point d'impact de la bille d'attaque est compris entre la 1^{re} et la 4^e mouche sur la grande bande.
La bille de l'adversaire se trouve dans un quadrilatère dont la base est figurée par la petite bande entre la mouche d'angle et la 1^{ère} mouche et le sommet par le château.



Méthode de calcul

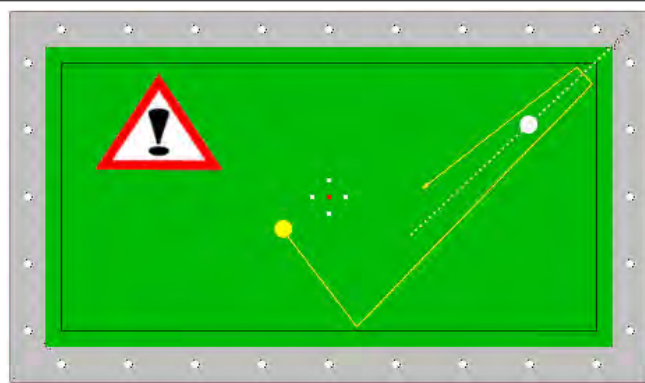
- 1) Trouver la valeur sur la petite bande (celle près du joueur) prolongeant une droite passant par la bille adverse et la quille rouge du château.
 - 2) Trouver la valeur, toujours sur la petite bande, prolongeant une droite passant par la bille du joueur et le coin opposé du billard.
 - 3) L'addition des deux valeurs donne le point de visée (sur la ligne des mouches) auquel il faut retrancher la compensation. Elle dépend de la position de votre bille par rapport à la petite bande : 0 auprès de la petite bande en diminuant de 2 points par mouche.
- Ce calcul permet de réaliser la bricole avec un procédé d'effet contraire.



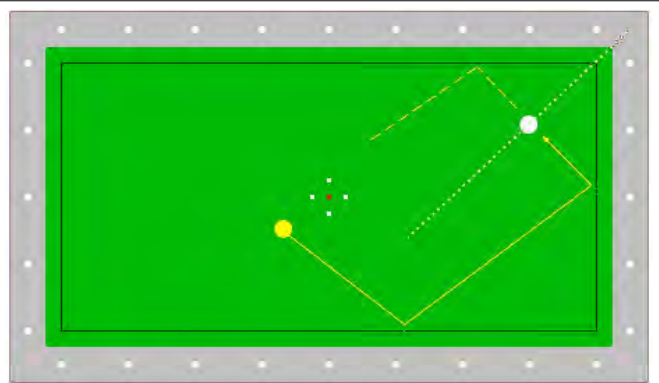
Important: si le point d'impact calculé est compris entre le coin du billard et la 1^{ère} mouche sur la grande bande, la *garuffa* se joue sans effet.

11.3/ Le 2 a mo' di 3 (2 bandes à la façon de 3)

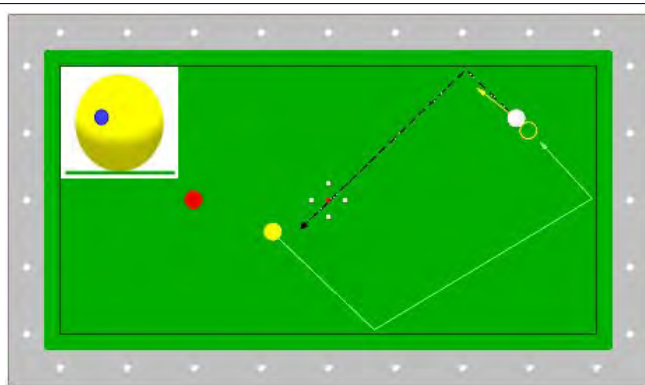
Le nom donné à ce coup indirect vient du fait qu'il s'agit d'un 2 bandes avant, mais qu'il est calculé comme s'il s'agissait d'un 3 bandes (*rinquarto*).



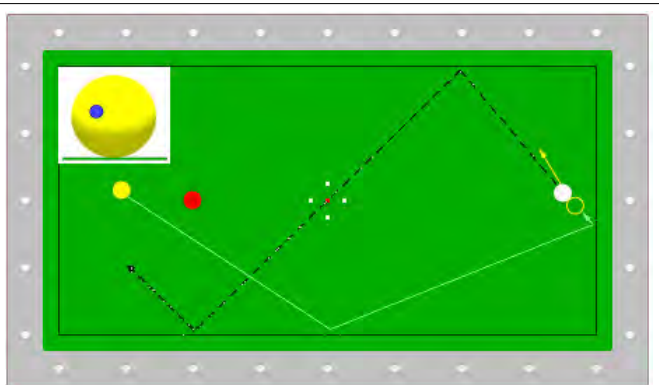
2 a mo' di 3 : Ce coup est surtout utilisé lorsque la 2 se trouve dans une zone du billard difficilement accessible avec d'autres solutions. En particulier, si la 2 se trouve près de la diagonale (la ligne pointillée), il est presque impossible de la toucher avec un 3 bandes avant.



2 a mo' di 3 : Pour toucher la 2, et même l'envoyer dans le château, il faut jouer un 2 bandes. En observant la trajectoire jaune, on remarque qu'elle s'apparente à un coup de 3 bandes, et qu'elle peut donc être calculée comme s'il s'agissait d'un *rinquarto*.

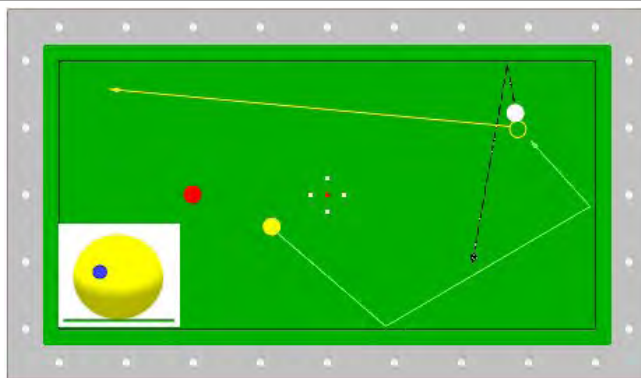


2 a mo' di 3 : Dans le meilleur des cas, il est possible de réaliser le château. Ici, la 2 frappée pleine se dirige vers les quilles. Le bon effet de la 1 fait serrer la trajectoire de la 2. Force : 2



2 a mo' di 3 : Ce coup se révèle aussi une bonne solution quand la 2 se trouve au centre et trop près de la bande pour tenter une *garuffa*. Dans ce cas il faut chercher « à entrer » le plus possible entre la bille et la bande, quitte à toucher la 1 après une seule bande. Ce sera toujours mieux que de ne pas la toucher en choisissant une trajectoire trop large. Force : 2 - 2.5.

2 a mo' di 3 (suite):



2 a mo' di 3 : Même pour ce coup, la mesure est importante. Ci-dessus, la 2 est touchée 1/2 bille. Avec la force adéquate, on obtient un bon reste. Quand la précision est difficile à réaliser, il faut soigner la mesure. Force : 2.

Méthode de calcul (source Bibbia del Biliardo ; Angolo 50, 2 a mo' di 3, by Scienzato)

Cette méthode s'appuie sur le *diamond system* utilisé pour le 3 bandes (et le *rinquarto* indirect).

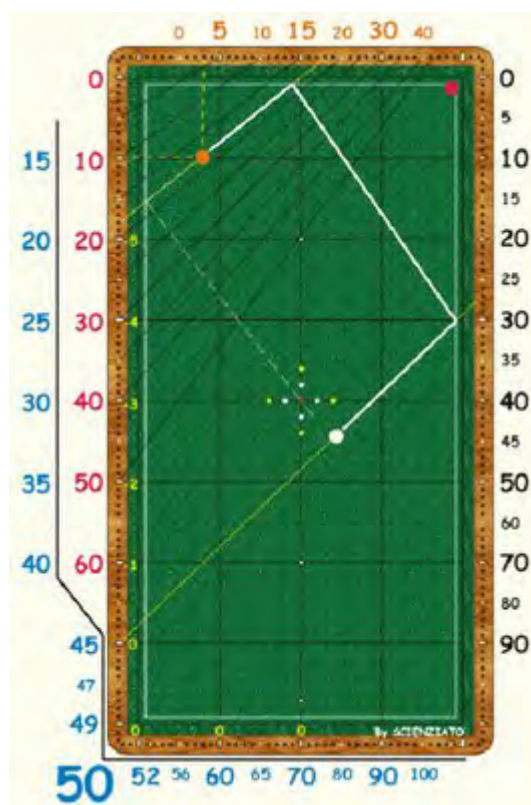
La figure ci-contre donne la numérotation de la 2e bande à utiliser.

La 2 à toucher (en rouge) se trouve entre la ligne 15 et la ligne 20, donc en extrapolant sur la ligne 18.

C'est l'arrivée.

On applique la formule **Visée = Départ - Arrivée**, avec les compensations éventuelles selon la position de la 1 (données ici en jaune sur la grande bande de gauche).

Ici : $27 = 45 - 18$ (pas de compensations).



NDA : selon les billards, les lignes 5, 10, 15 sont parfois plus proches de 45° que sur la figure.

Les départs voisins du 50 correspondent bien à la numérotation de la petite bande : 50/20 donne bien le 30 de la figure, de même que 50/35 donne bien le 15.

Par contre, 40/10 correspond à un 30 plus proche du coin ; 70/40 correspond à un 30 un peu décalé sur la gauche.

Il est donc utile de tester le billard pour vérifier les principaux points d'arrivée sur la 2e et la 3e bande.

12/ Petite bande - grande bande

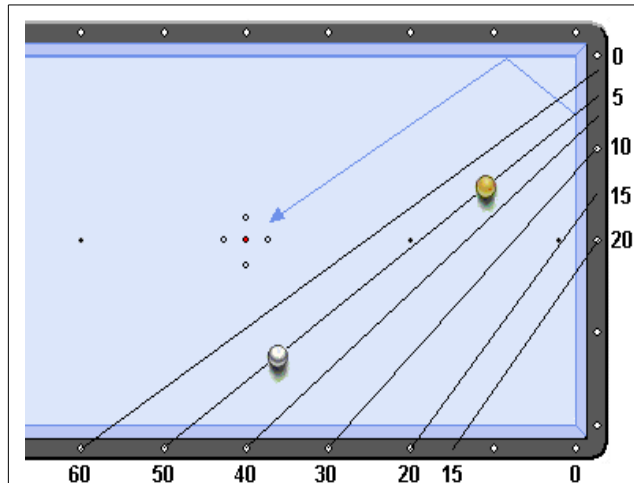
12.1/ Le rinterzo

Le rinterzo peut être joué en coup indirect et en coup indirect.

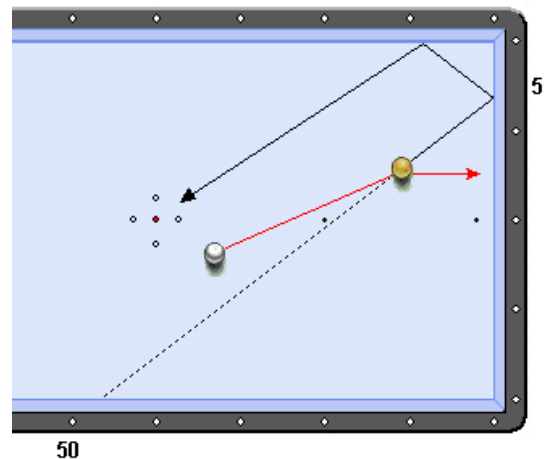
12.1.1/ Le rinterzo direct

12.1.1.1/Le rinterzo direct : principe et méthode

Le rinterzo est l'un des coups fondamentaux du 5 quilles. Le carambolage de la bille adverse s'effectue avant la première bande. L'état du tapis a une influence sur les trajectoires dont il faut tenir compte.

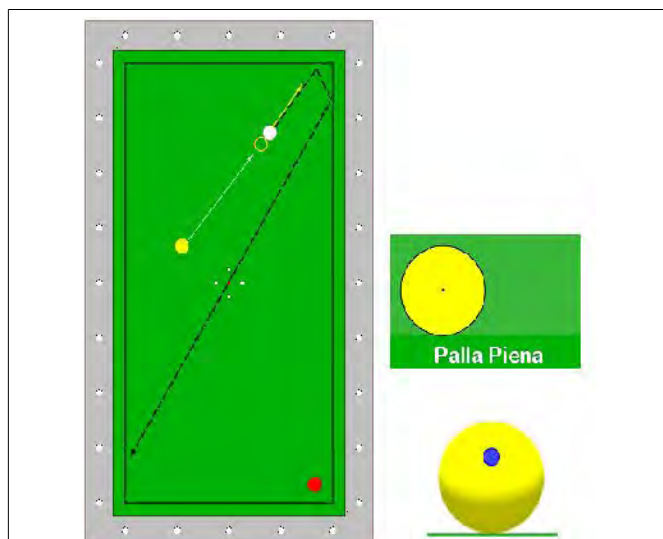


Cette méthode ne faisant pas référence à une numérotation traditionnelle, il est important de bien mémoriser les "couples départ /visée" : 60 / 2 ; 50 / 5 ; 40 / 7 ; 30 / 10 ; 20 / 15 ; important : visée sur la ligne des mouches.

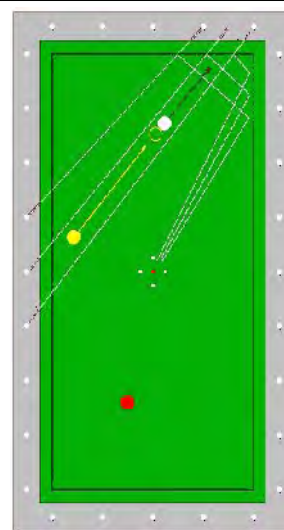


La bille du joueur n'est pas sur l'axe idéal. Seul un "coupé" permet d'obtenir le couple 50 / 5. Plus l'angle de coupe est important, plus la prise de bille s'éloigne du plein... et plus la 1 "voyage". Les risques de "retour château", s'ajoutent à l'incertitude sur l'endroit où elle va s'arrêter. Danger!

12.1.1.2/Le rinterzo direct :compléments techniques et tactiques

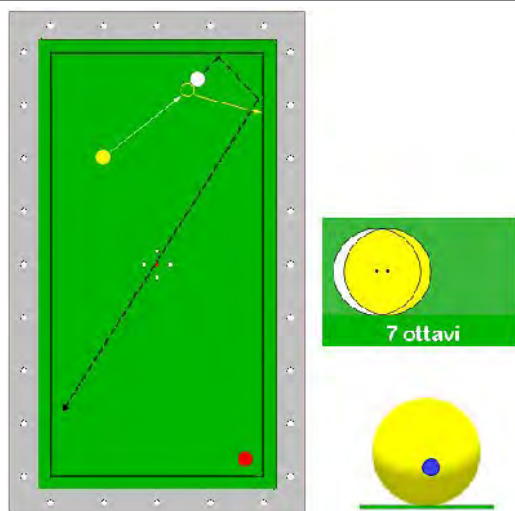


Rinterzo direct : Position standard dans laquelle il suffit de frapper la 2 pleine pour l'envoyer dans les quilles. Bille en tête, sans effet. On peut obtenir un masque intéressant, même si la 2 s'arrête juste derrière les quilles, surtout en jouant à la goriziana (château plus grand). Pour parfaire la défense, envoyer la 1 dans le coin. Force : 2

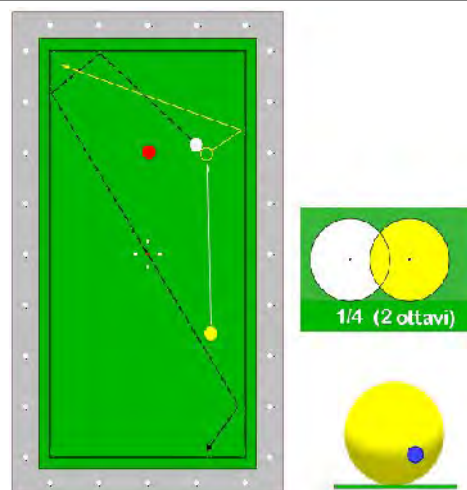


Rinterzo direct : avec un tapis neuf, la bille ne prendra pas d'effet et sortira presque parallèle à la trajectoire d'arrivée sur la petite bande. Sur un tapis usagé, elle prendra de l'effet et sortira en s'écartant du château. Avec ce coup, on peut facilement obtenir le masque, les 2 billes se retrouvant dans les coins opposés. On peut le jouer aussi en 4 bandes ou en 6 bandes (la 2 tournant sur le billard).

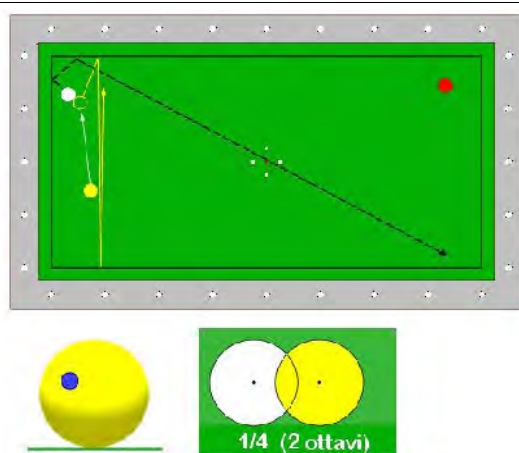
Rinterzo direct (suite)



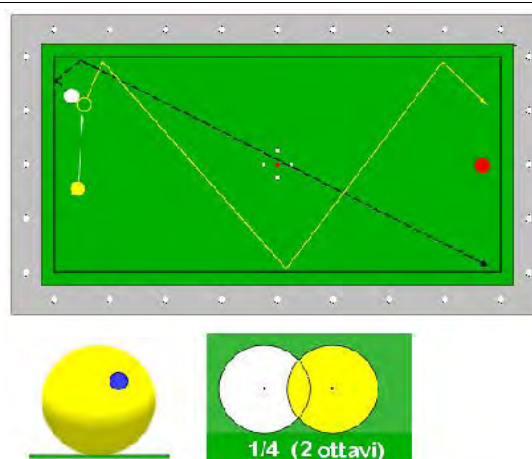
Rinterzo direct à "allonger". En jouant bille pleine, la 2 passe à gauche du château. Il faut allonger sa trajectoire, par une touche à droite, et effet à droite si nécessaire. Attaque basse pour toucher la grande bande avec la 1. Force 1,5 à 2.



Rinterzo direct. La rouge empêche de jouer le *filotto*. Le *rinterzo* peut être une bonne alternative. On doit jouer peu de bille, donc attaque basse et effet à droite pour freiner la 1 et l'envoyer dans le coin. Coup bien pénétré, force 2.

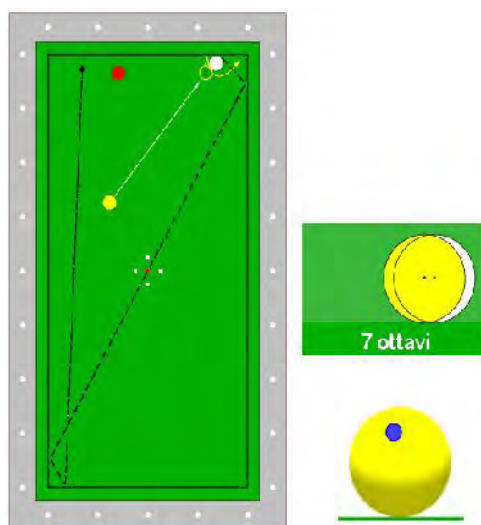


Rinterzo direct « à la française » : Excellente solution pour ce genre de position. Conditions nécessaires : la 2 plus proche de la petite bande que la 1 ; droite 1-2 dirigée vers la grande bande, et non vers la petite ou le coin, sinon risque de bosse. Coup en tête avec effet maxi. Pour assurer le masque, se tromper en prenant plutôt trop fin que trop gros. Force : 2.

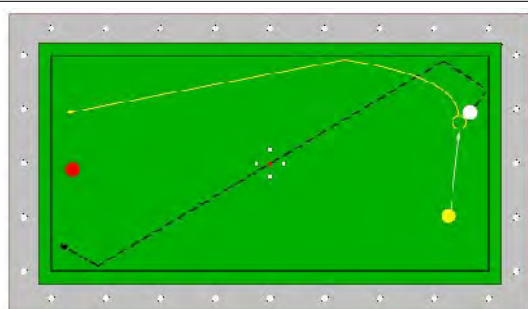


Rinterzo direct . Lorsque il n'est pas possible exécuter le *rinterzo* « à la française » (billes à la même distance de la petite bande ou 1 plus proche de celle-ci), on peut choisir cette solution, surtout si la présence de la rouge sur la petite bande opposée suggère une possibilité de masque. Coup en tête et avec bon effet (ou sans effet). Ne pas jouer trop gros, sinon risque de finir sur le château. Coup à déconseiller quand la 2 est éloignée du coin de plus d'une mouche. Force : 1.5

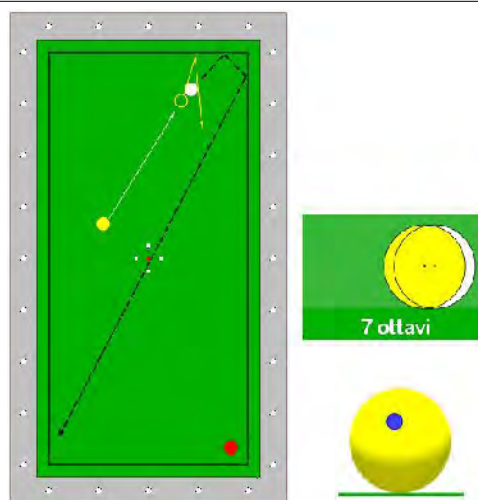
Rinterzo direct (suite)



Rinterzo direct "coup en tête". Ce choix est dicté de la présence de la rouge près de la petite bande, qui offre une opportunité de masque. Frapper la 1 avec le plus d'effet en tête possible, en allongeant bien. La 1 doit retourner vers le coin du fait de la forte rotation vers l'avant. Éventuellement, léger effet à gauche pour serrer la 2, qui, après avoir traversé le château, doit toucher la grande bande avant la petite. Force : 2.5



Rinterzo direct "*a pacificare*". La position de la rouge suggère une possibilité de masque. Solution élégante à une situation pas facile. Jouer en souplesse, pas trop fort avec beaucoup de bas. Coup délicat. Force 1,5.

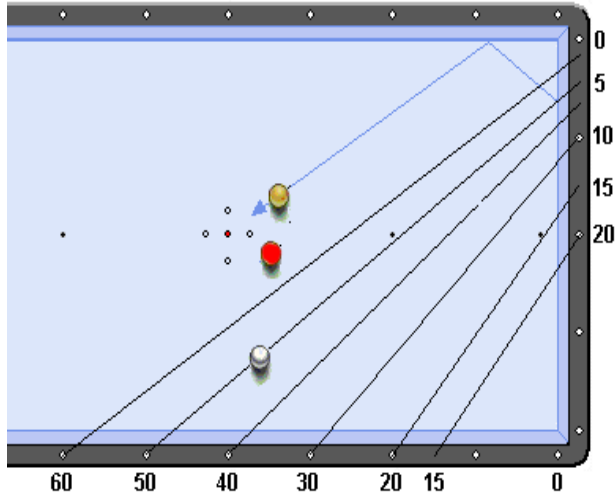


Rinterzo direct "serré" : en jouant bille pleine, la 2 passe à droite du château. Toucher la 2 sur sa gauche pour serrer sa trajectoire. Si nécessaire, mettre de l'effet à gauche pour serrer davantage. L'effet à gauche ralentit la 1 au contact de la bande. Force 2.

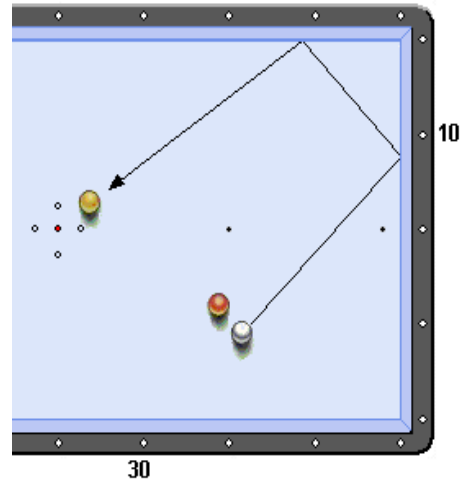
12.1.2/ Le rinterzo indirect

12.1.2.1/Le rinterzo indirect sans effet

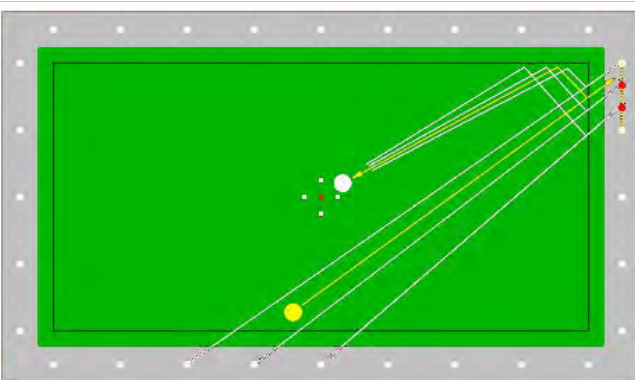
Le *rinterzo* sans effet est un coup fondamental : la 1 touche la petite bande puis la grande pour envoyer la 2 dans le château. Le coup sans effet est plus facile à exécuter que le coup avec effet. Il faut toutefois bien doser la force.



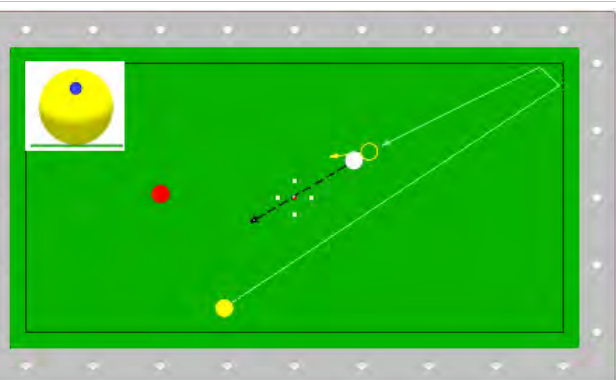
Les trajectoires du *rinterzo* direct sont utilisables pour le *rinterzo* indirect.



Rinterzo indirect : exemple ; selon l'état des bandes, ajouter 1/2 procédé de bon effet

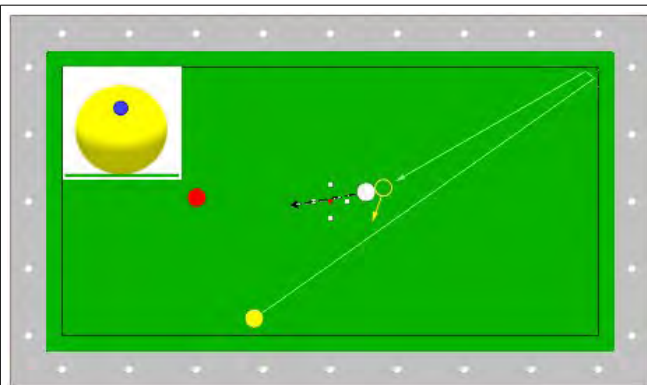


Rinterzo indirect sans effet : la figure donne les trajectoires de base qui amènent sur la quille rouge, pour un tapis neuf. Avec un tapis usagé, la 1 prendrait de l'effet sur la petite bande et passerait au dessus du château.

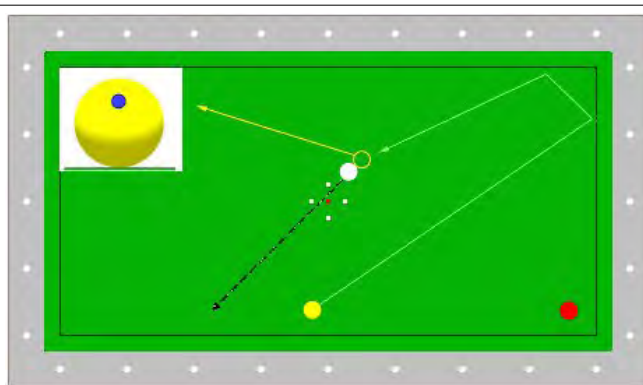


Rinterzo indirect sans effet : position classique d'exécution de ce coup. Bien doser la force. Pour de tels coups de précision, on conseille généralement de rapprocher le chevalet de la bille. Force : 1 - 1.5

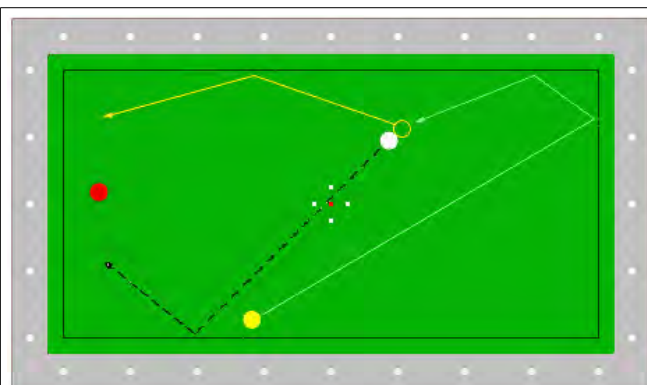
Rinterzo indirect sans effet (suite)



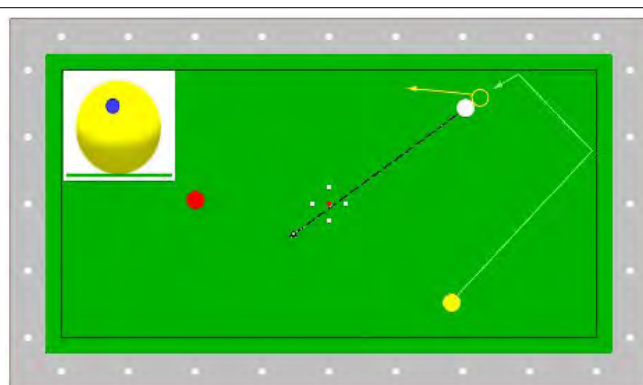
Rinterzo indirect avec la 2 sur le "serré" : dans cette position, il vaut mieux se tromper en serrant trop que de terminer dans le château. Jouer en mesure pour déplacer la 2 de quelques cm. Force : 1.



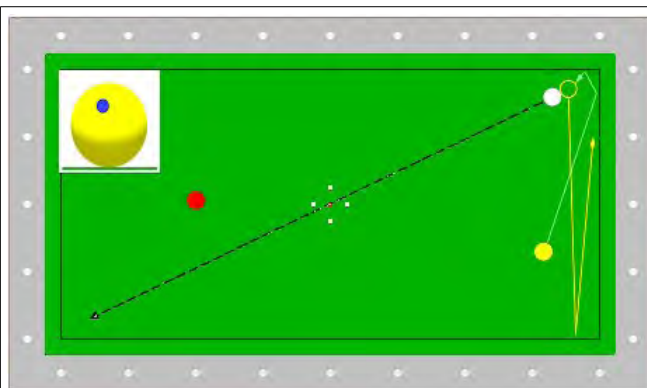
Rinterzo indirect avec la 2 sur le "large" : ici, il vaut mieux se tromper sur le large, pour éviter le château. Coup moyen-rapide pour éloigner les billes du château et ne pas laisser un coup direct facile à l'adversaire. Force : 1.5 - 2.



Rinterzo indirect sans effet : la 2 est sur le "large" et ne doit pas être touchée pleine pour aller dans le château. 1 et 2 vont donc descendre vers le bas. La mesure doit être choisie pour obtenir un reste neutre : les 2 billes près de la bande. Ici, on peut même espérer un masque par la rouge. Force : 2



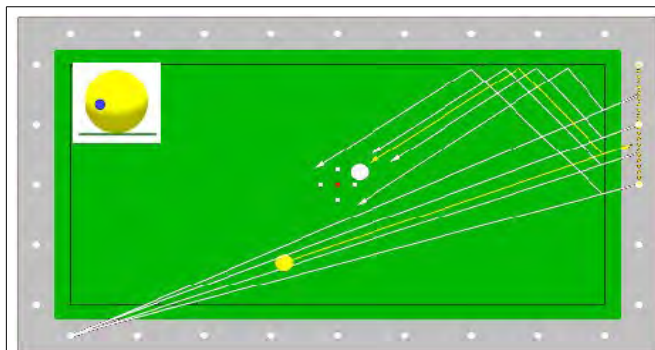
Rinterzo indirect sans effet : les billes sont dans une position délicate pour un coup direct. Cette solution est surtout valable dans la spécialité de *goriziana*, compte tenu des dimensions du château (quilles et masque). Même si ce coup est sans effet, on met généralement une pointe de bon effet pour être sûr de ne pas mettre d'effet contraire. Force : 1 - 1.5



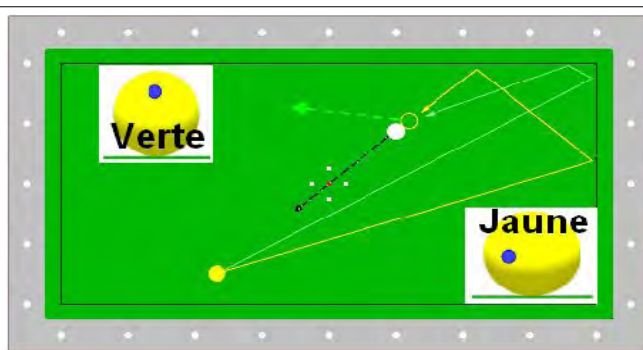
Rinterzo indirect avec billes en position neutre : on peut choisir le tir indirect pour réaliser le château. La 2 doit être touchée fine (1/8 de bille environ), ce qui rend le coup difficile. Coup en tête avec un peu de bon effet pour la faire revenir dans le coin supérieur. Force : 1.5

12.1.2.2/Le rinterzo indirect avec effet

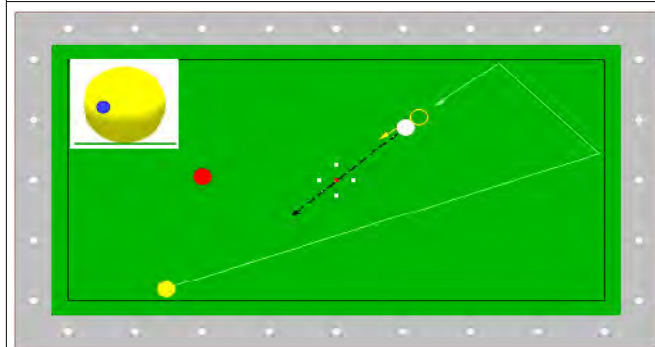
Le *rinterzo* avec effet est une variante du *rinterzo*, dans laquelle la 1 touche la petite puis la grande bande, pour pousser la 2 dans le château. La trajectoire normale du *rinterzo* direct est ici modifiée par l'effet, étant entendu qu'il s'agit toujours de bon effet, et d'effet maximum, sauf indication contraire.



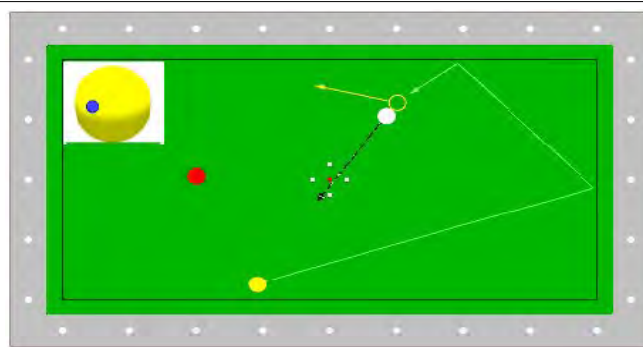
Rinterzo indirect avec effet : le bon effet (ici à gauche) serre la trajectoire de la 1, par rapport à la trajectoire d'une bille jouée sans effet. Les trajectoires de base données ont pour origine la mouche du coin. Avec ce départ, en connaissant le point à toucher sur la grande bande, on en déduit celui à toucher sur la petite (angle de 45° , mêmes distances depuis le coin).



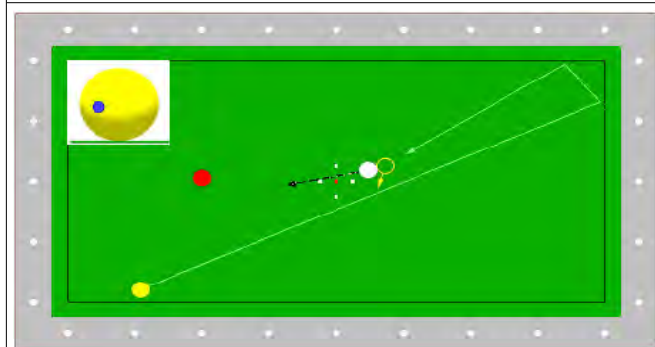
Rinterzo indirect avec effet : 2 trajectoires sont possibles pour pousser la 2 dans le château, la verte sans effet et la jaune avec effet maxi. La verte offre plus de sécurité, en arrivant sur le plein de la 2, avec un masque possible. La seule difficulté est bien appliquer l'effet avec la mesure exacte. Le choix est à opérer selon la position exacte des billes.



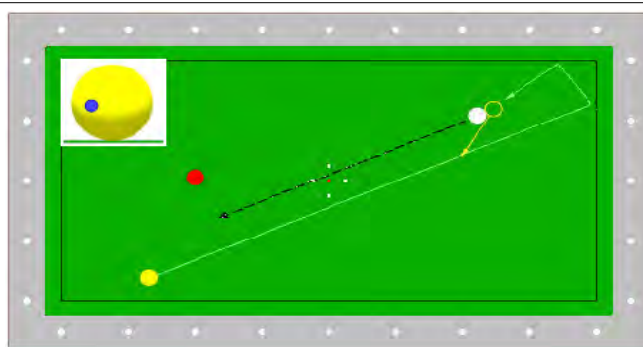
Rinterzo indirect avec effet : position « standard » des billes, pour laquelle on choisit d'exécuter un *rinterzo* avec effet. La 2 doit être touchée pleine ou presque, pour ne pas faire courir la 1. Force : 1.5



Rinterzo indirect avec effet. Lorsque la 2 se trouve au large du château, il devient difficile d'obtenir le masque car il faut la toucher 1/2 bille. On cherche donc à réaliser un tir en mesure pour laisser la 2 au milieu des quilles. Attention parce que l'effet maxi donné à la 1 augmente sa vitesse lors du rebond sur la grande bande. Force 1 - 1.5

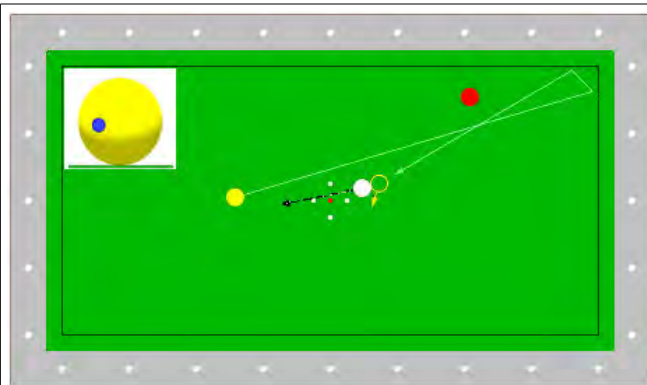


Rinterzo indirect avec effet : la 2 se trouve sur le "serré" du château. Il faut jouer en mesure. Ce *rinterzo* serré est plus facile à réaliser que celui au large, car la 1 touche les bandes près du coin, avec une plus grande tolérance sur la quantité d'effet. Force : 1.5

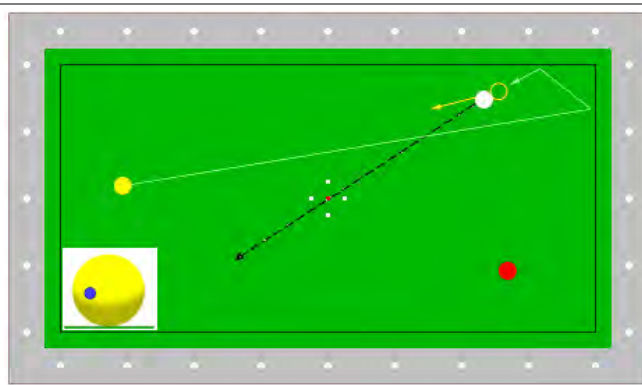


Rinterzo indirect avec effet : ici, la 2 est sur le serré, mais à plus grande distance du château. Le coup en mesure n'est pas adapté car, en cas de erreur (dans la quantité touchée), la 1 serait offerte à un coup direct. La règle générale dans cette situation, est d'envoyer la 2 à l'opposé du château. Si on se trompe sur la quantité, on obtient ainsi toujours (ou presque) le masque. Force : 1.5 - 2.

Rinterzo indirect avec effet (suite)



Rinterzo indirect avec effet "boucle" : la rouge gêne pour jouer le striscio, la *garuffa*, le rinquarto, ...On peut cependant jouer le *rinterzo* "boucle", du nom de la forme de la trajectoire. Le coup n'est pas difficile : il faut seulement un peu de pratique pour visualiser la trajectoire. Ce coup peut être joué aussi dans d'autres situations. Force : 1.5

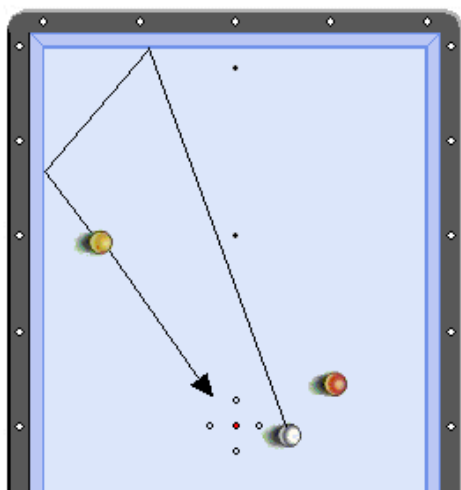


Autre possibilité d'utilisation du *rinterzo* indirect avec effet quand les 1 et 2 sont alignées avec le coin (risque de bosse du coup direct). La difficulté est le choix de la visée sur la petite bande, pour arriver sur le plein de la 2. Attention à ne pas trop serrer, sinon on offre un *filotto*. Il vaut mieux se tromper sur le large, le reste sera meilleur. Force : 1.5 - 2 .

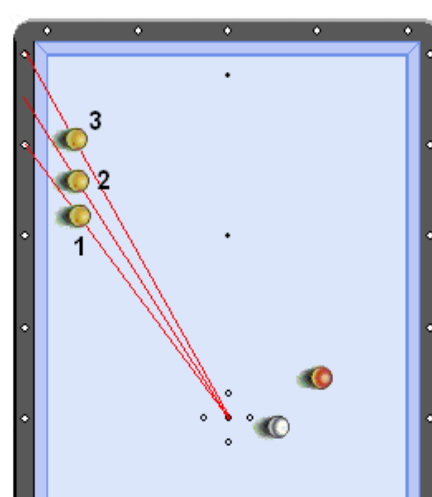
12.1.2.3/Le rinterzo indirect avec effet : compléments

Domaine d'application

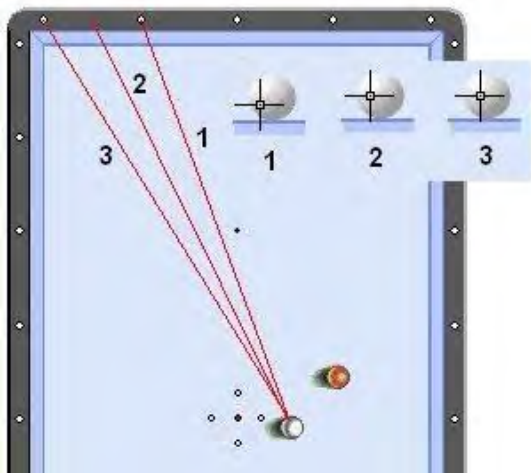
Système applicable lorsque la bille du joueur est près du château (impossible de jouer sans effet) et que vous souhaitez envoyer la bille adverse dans le château après deux bandes avant: petite bande / grande bande (bille 2 entre le coin et la première mouche).



Ici, la bille rouge empêche de jouer en 3 ou 5 bandes, mais avec un peu d'habitude, ce coup est à privilégier car il permet de doser facilement la mesure pour obtenir un masque difficile. Force 1 à 1,5



Repérer à quelle hauteur, la droite passant par la quille rouge et l'axe de la bille adverse coupe la grande bande (fond de mouche).



Reportez la distance de ce point par rapport au coin sur la petite bande (toujours fond de mouche). On obtient le point de visée.

Visée de type 1 sur la première mouche :

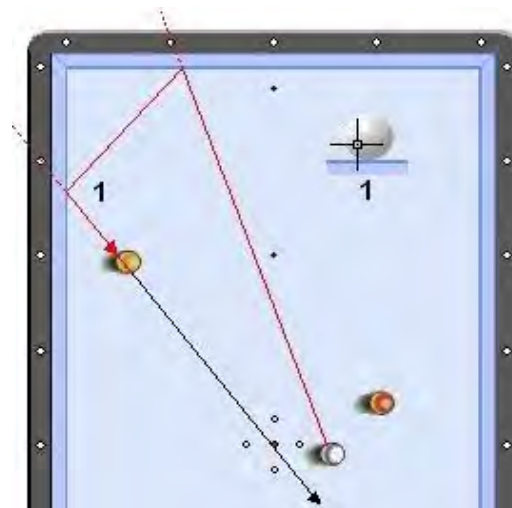
- effet maximum et au dessous du centre.

Visée de type 2 entre la première mouche et le coin :

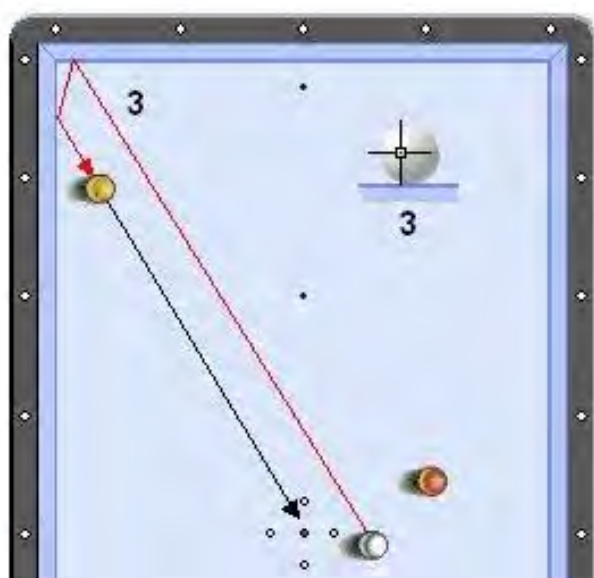
- 2 procédés d'effet à l'équateur de la bille.

Visée de type 3 à proximité du coin :

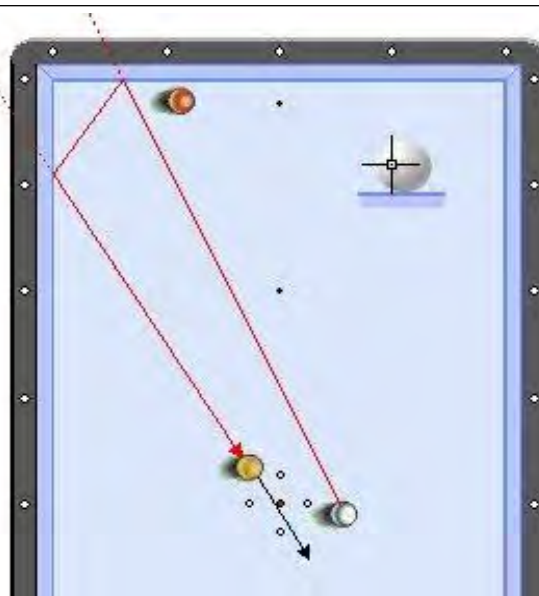
- 1 procédé d'effet à l'équateur de la bille.



Exemple : visée de type 1



Visée de type 3



Visée de type 2

Dans l'exemple ci dessus, lorsque la bille adverse est proche du château, vous avez la possibilité d'appliquer les 3 types d'effet... donc de visée. Sur le schéma, la position de la bille rouge interdit la visée de type 1, il vous reste donc les types 2 et 3 pour réussir un magnifique coup.

Comme pour tout système, cette technique est à éprouver sur chaque billard; des nuances d'effet pouvant être à apporter selon l'état des bandes et le rendement du billard. Bien connaître cette méthode permet, le cas échéant, de ne pas être perturbé par la position de la bille rouge.

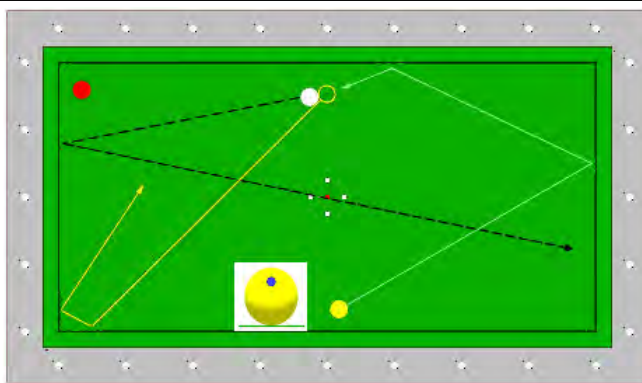
12.1.3/ Le due al volo

12.1.3.1/le due al volo: cas général

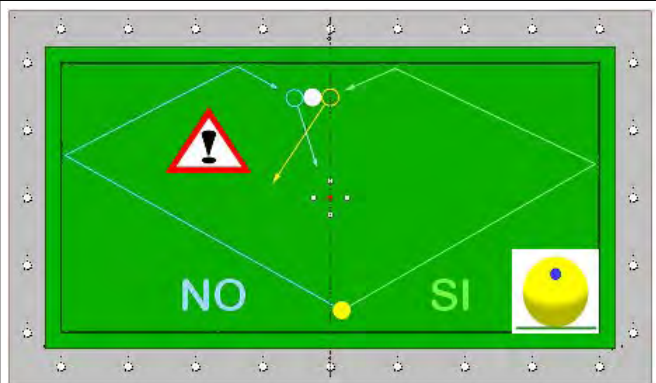
Ici, on cherche à se sortir d'une situation très compliquée : un masque « centre-centre », sur le petit côté du billard. On préfère utiliser un coup en 2 bandes plutôt qu'en une, parce qu'en règle générale, on obtient un meilleur reste, avec moins de risques de grosses bévues (château ...).

Le coup doit être exécuté avec une force moyenne-rapide : en effet, il ne faut pas simplement chercher à toucher la 2, mais il est nécessaire que les billes s'éloignent l'une de l'autre, en changeant de carrés, pour obtenir, si possible, un bon reste.

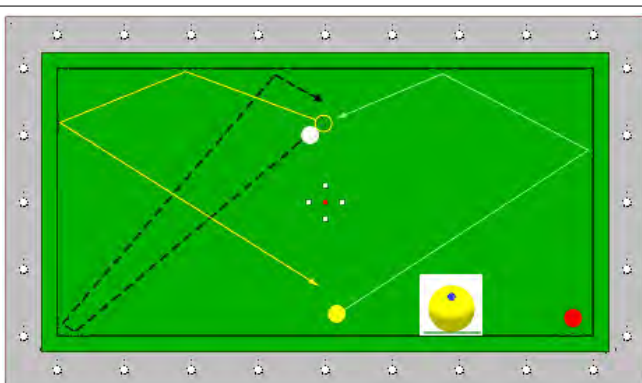
La 1 doit être frappée en tête sans effet : il s'agit d'un coup très délicat parce qu'en jouant fort sur la petite bande, la trajectoire tend « à serrer » avec pour conséquence le risque de manquer la 2. Attention à ne pas imprimer involontairement d'effet, lequel modifierait la trajectoire voulue.



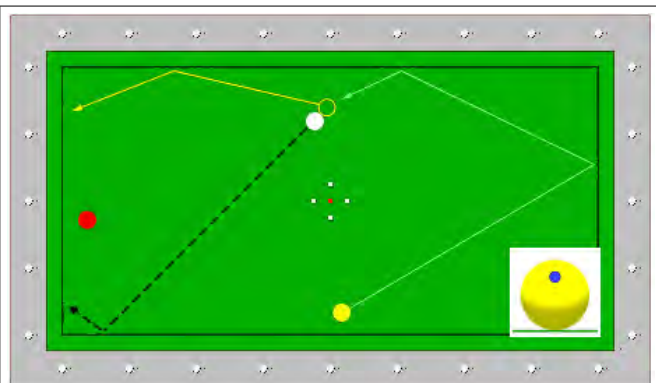
Due al volo : coup parfaitement joué, la 2 va dans le château et la 1 se trouve dans le carré opposé et masquée pour l'adversaire.



Due al volo : cet exemple illustre la trajectoire à choisir pour éviter la bëve "château". Règle générale : pour ne pas envoyer la 1 dans le château, il convient jouer sur la petite bande opposée au carré (du billard) dans lequel se trouve la 2. Dans le dessin, la 2 se trouve dans le carré gauche : il convient donc de jouer vers la petite bande de droite. Sinon, on court le risque de traverser le château (trajectoire bleue).



Due al volo : il n'est toujours possible de réaliser le château, mais il convient d'ajuster la force du coup pour obtenir un bon reste, comme dans le cas ci-dessus (masque centre - centre) afin de renverser la situation. Force : 2.5 - 3



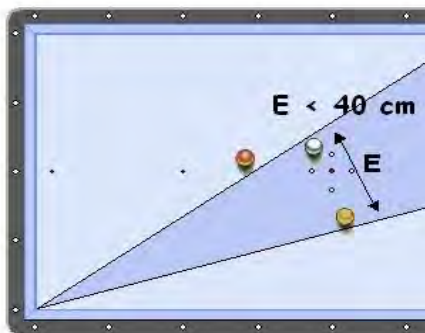
Due al volo : en exploitant la position de la rouge sur la petite bande, on peut chercher un masque (steola). La force du coup est déterminante pour obtenir le résultat voulu. Force 1,5 - 2.

12.1.3.2/le due al volo : cas particulier

Cette méthode est à utiliser lorsque la bille de votre adversaire n'est pas dans l'axe du château mais simplement masquée par celui-ci, et à sa proximité immédiate. Elle s'apparente aux méthodes utilisées pour le *rinterzo* sans effet.

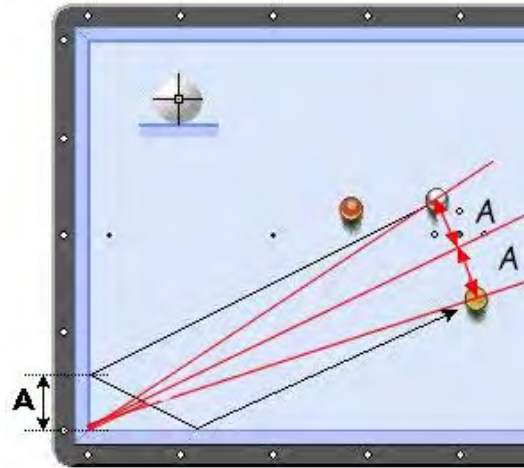
Domaine de validité

Cette méthode est fiable lorsque le faisceau partant du coin et passant la bille d'attaque et la bille du joueur adverse à un écartement E inférieur à 40 cm à hauteur du château. Plus cet écartement augmente, plus la méthode devient hasardeuse.



Méthode de calcul

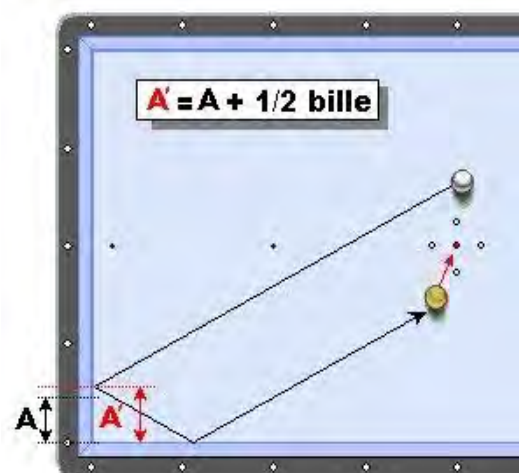
1) A l'aide de votre queue de billard, déterminer l'axe passant par le coin opposé et séparant en deux parties égales (A et B) le faisceau formé par la bille d'attaque, le coin opposé et la bille adverse (noter que cet axe ne passe pas obligatoirement par l'axe du château).



2) Reporter sur la petite bande (bande de visée), la valeur de A en partant du coin. Attaquez la bille sans effet, au centre ou légèrement au dessus. Le coup de queue doit être lent et mesuré.

NDA : cette méthode est comparable à celle de la médiane avec les parallèles ; pour compenser l'allongement dû aux 2 rebonds, décaler la visée vers le coin (1 ou 2 cm) ou mettre un peu de bon effet (1/2 procédé).

Il est important de noter qu'il est préférable de se "tromper du bon côté". En effet, en visant plus près du coin (report d'une valeur inférieure à A), vous risquez la catastrophe et de finir dans le château après avoir carambolé la bille adverse. Dans l'exemple ci-contre, cette correction peut être utilisée pour réaliser le coup parfait et bloquer la bille adverse au milieu du château. Il suffit pour cela de décaler le point de visée d'une demi-bille vers le centre de la bande.



13/ 3 bandes

13.1/ Le rinquarto (grande - petite - grande)

13.1.1/ Le rinquarto direct

Le *rinquarto* est le coup de base du 5 quilles. Les paramètres principaux : l'état du drap, la distance entre la 2 et la bande (la 2 va arriver sur la bande en roulant ou en glissant), la vitesse de la 1. Avec ce coup joué en mesure, on peut obtenir facilement un masque. La figure ci-dessous donne les trajectoires pour atteindre le château (tapis standard) selon le site PDB.

<i>Rinquarto</i> : les trajectoires données correspondent à une constante de 30, dans le diamond system, c-à-d. Départ - Visée = 30, pour une bille 2 en roulement pur avant d'atteindre la 1ère bande.	<i>Rinquarto</i> (quantité : 6/8). Avec cette quantité pour diriger la 2 dans le château, la 1 va faire plus de chemin. Le masque sera recherché dans la diagonale. Attaque basse pour envoyer la 1 dans le coin. Ne pas forcer le coup, sinon la 2 ira vers le centre, avec un tir direct pour l'adversaire. Effet éventuel à gauche sur tapis neuf. Force : 2

NDA : sur les billards que nous avons testés, la "constante" est de 20 pour les départs 60 et 50. Pour les départs inférieurs, il faut augmenter la constante de 1 par mouche d'écart, jusqu'à 25, ce qui donne les lignes de visée suivantes : 45-24, 40-18, 35-12, 30-6, 25-0.

La bille 2 doit être en roulement pur avant d'atteindre la 1ère bande pour que ces trajectoires soient valides. Si elle est en phase de glissement (proximité de la bande, coup fort, ..), sa trajectoire va être plus serrée, et il faut compenser en diminuant la quantité de bille, donc en augmentant la "constante".

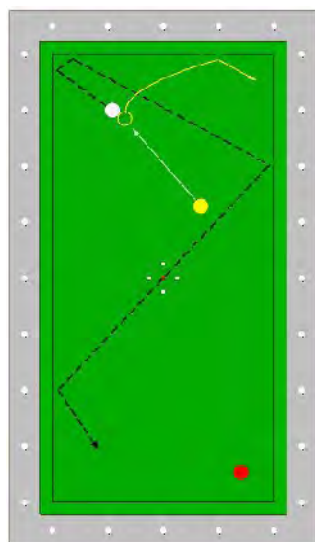
Dans quelles proportions ? aucune réponse à cette question n'a été trouvée dans les documents et sites cités dans la bibliographie. Il faut donc s'en remettre à l'entraînement pour se forger une bonne expérience sur ce type de coup.

Nota : quelques tests tendent à montrer qu'il faut ajouter 10 à la constante de base, constante correspondant à la bille 2 en phase de roulement.

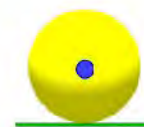
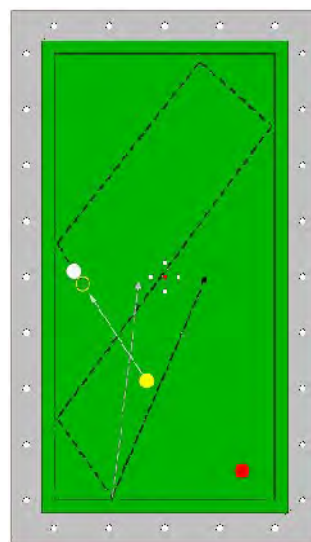
Rinquarto (suite)

<i>Rinquarto</i> (quantité : 7/8). Avec cette quantité, la 1 ne fera pas beaucoup de chemin. Avec la mesure adéquate, le masque sera obtenu avec les 2 billes alignées sur la ligne médiane longitudinale. Jouer au centre, ou plus bas, si la 2 est loin, coup allongé, force 2,5. Effet éventuel pour corriger la trajectoire de la 2.	<i>Rinquarto</i> avec coulé. Pour envoyer la 2 dans le château, il faut la toucher sur la droite. La 1 doit aller vers le coin haut du billard, donc coup en tête et effet à gauche. L'effet à droite transmis à la 2 ne favorise pas une trajectoire homogène ; par conséquent, il faut bien viser et bien accompagner en évitant le coup sec. Force : 2 - 2.5

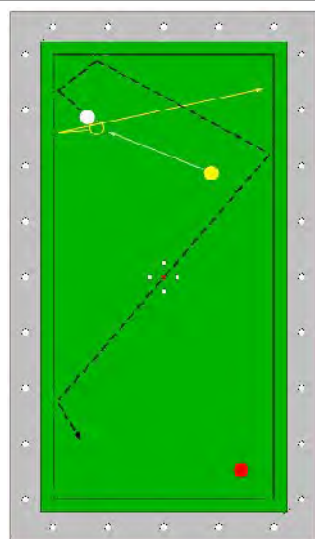
<i>Rinquarto</i> : cette position comporte un risque de bosse. Envoyer la 1 sur la grande bande près du coin et passer avant la 2. Attaque basse, allongée, effet à droite pour ralentir la 1 au contact de la bande, sans exagérer l'effet pour ne pas modifier la trajectoire de la 2. Force : 2	<i>Rinquarto</i> : avec les billes alignées sur la trajectoire idéale, il est possible d'obtenir un masque centre-centre. Jouer bille en tête, en mesure. Effet à gauche s'il est nécessaire d'ouvrir la trajectoire de la 2. On peut aussi chercher le carreau sur la 2. Celle-ci devra toutefois remonter vers le château pour obtenir un masque en diagonale. Force : 2 - 2.5



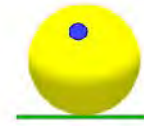
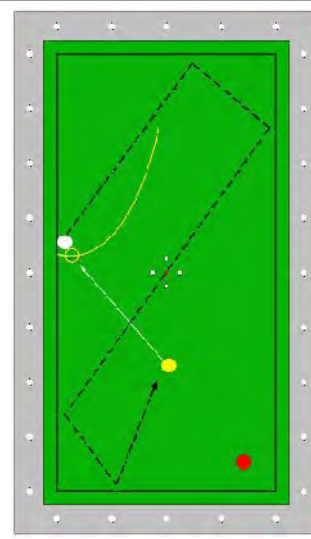
Rinquarto : position à risque de bosse. Jouer en rétro pour passer avant la 2. Effet à gauche pour ralentir la 1 au contact de la petite bande et pour ouvrir la trajectoire de la 2, tout en jouant avec moins de bille pour faciliter le passage de la 1. Attaque basse et allongée. Force : 1.5 à 2.



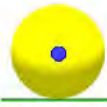
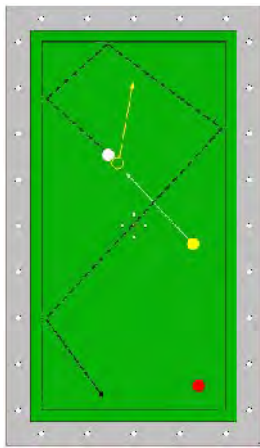
Rinquarto : solution à choisir seulement sur tapis usagé. Sur tapis neuf, la 2 remonte vers le château en suivant la trajectoire grise et on n'obtient plus le masque. Ce coup est plus intéressant pour la *goriziana*, avec un château plus grand qui facilite le masque. A utiliser éventuellement en cas de bille libre, en plaçant la 1 sur la trajectoire qui mène à la quille rouge, en jouant le plein. Coup à l'équateur, sec, sans pénétration. Force : 3



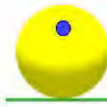
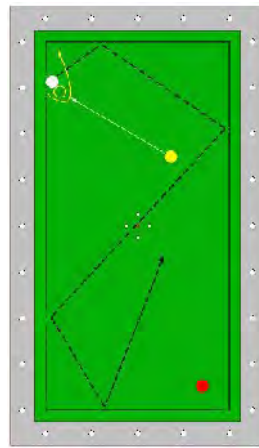
Rinquarto : coup qui demande une bonne précision. Jouer avec le maximum d'effet pour envoyer la 1 vers le coin. Bien allonger et jouer en mesure pour obtenir le masque dans la diagonale. Force 2.



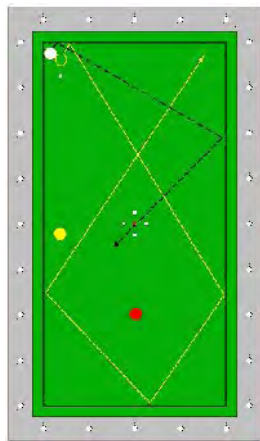
Rinquarto : coup à utiliser quand la 2 est proche de la bande, pour une attaque très pleine. Avec effet à gauche, la trajectoire de la 2 est rendue plus homogène. Cet effet n'aura pas d'influence sur la trajectoire de la 1 si le coup en tête a été joué correctement. Frappe sèche et rapide, sans pénétration. Force 3.



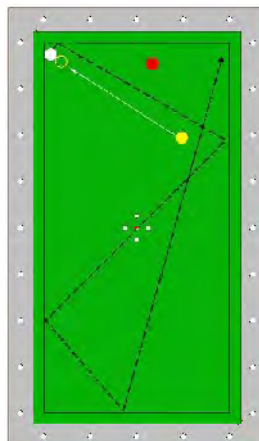
Rinquarto : coup simple d'exécution. Jouer au centre, bille 2 quasi pleine. Attention à la mesure pour obtenir le masque, car au 5 quilles, le château est petit.



Rinquarto forte : solution alternative à un *rinquarto* en mesure qui demanderait une grande précision. Avec le coup en tête, on peut laisser la 1 dans le coin et faire remonter la 2 vers le château pour obtenir le masque. Si la 2 est proche de la bande, accentuer le coup en tête, sans effet, force 3.

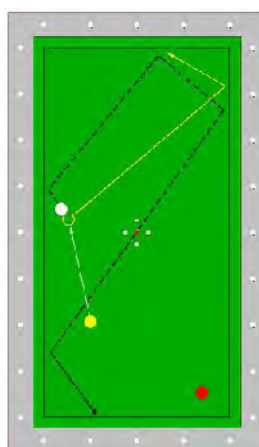


Rinquarto : peu de choix, soit un coup de défense, soit cette solution. La 2 est envoyée sur la grande bande d'abord. Jouer très fin, en se trompant encore sur davantage de finesse. Coup en tête avec un peu de bon effet, sans exagérer pour ne pas terminer dans le château. Force : 2.5



Rinquarto : solution à n'adopter que sur tapis neuf. La position des billes permet de réaliser le *rinquarto* en jouant bille pleine. La 1 fait un carreau pendant que la 2 remonte vers la petite bande. Dans l'exemple, la rouge permet d'obtenir un masque. Coup au centre, sans effet. Force : 3.5

Rinquarto (quantité : 5/8). Ci-contre : la quantité de bille se réduit ; pour obtenir le masque, il faut jouer en mesure pour aligner les billes par rapport au château. Risque de bosse. Envoyer la 1 entre le coin et la 1ère mouche. Attaque basse et allongée, avec effet à droite pour ralentir la 1 après le rebond sur la grande bande. L'effet peut permettre aussi de serrer la trajectoire de la 2. Force : 2 à 2.5.



13.1.2/ Le rinquarto indirect

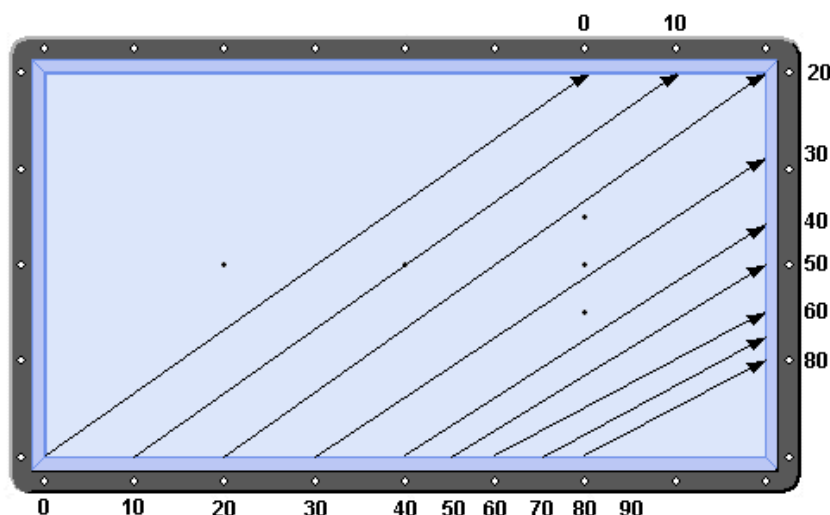
Le *rinquarto* indirect ou le 3 bandes avant est le coup principal des coups indirects. Savoir l'exécuter correctement peut faire la différence entre les joueurs, puisqu'on le présente souvent comme une excellente solution pour sortir de situations compliquées, avec la possibilité de réaliser des points. On utilise du bon effet pour le réaliser car le bon effet rend plus uniformes et calculables les trajectoires des billes sur des billards différents.

13.1.2.1/Le rinquarto indirect : méthode de calcul

Cette méthode dite "*diamond system*" ou "système 50" en Italie, a été plus particulièrement développée pour le 3 bandes et les figures présentées ici correspondent à des fiches techniques 3 bandes. Elle est bien sûr applicable au 5 quilles.

Définition des lignes d'arrivée

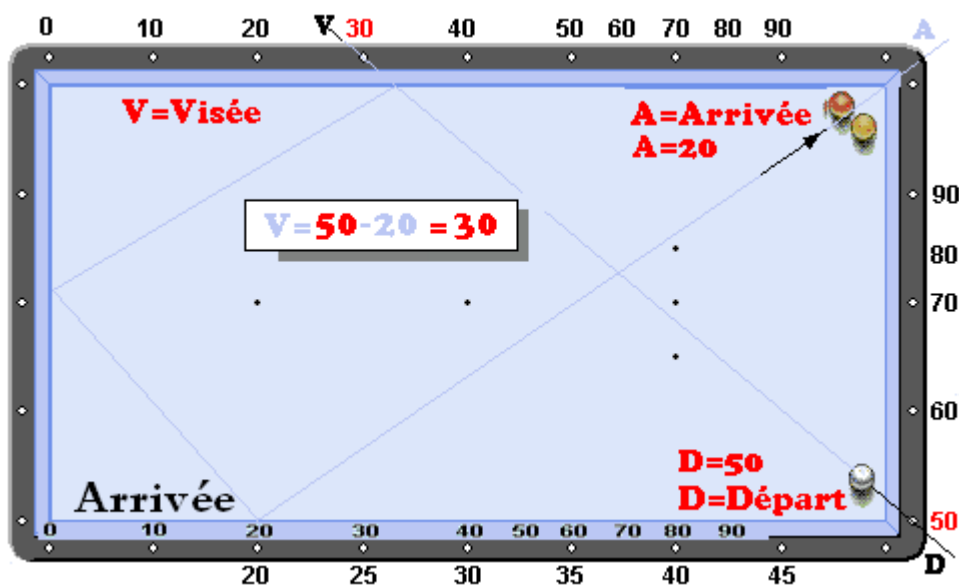
Les lignes d'arrivée sont définies comme ci-dessous, à partir des repères en face des mouches, sur le nez de bande.



La figure ci-dessous donne les numérotations des bandes de départ (grande bande et petite bande, de 20 à 90) et de la bande de visée (de 0 à 90), qui se situent au niveau des mouches, et non du nez de bande.

On applique la formule : **Visée = Départ - Arrivée.**

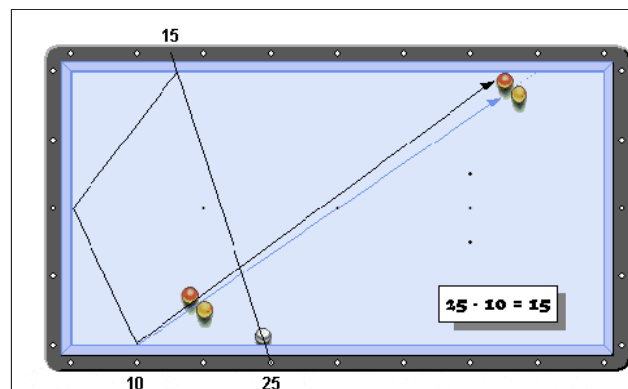
==> dans l'exemple, arrivée en 20. Visée = 50 - 20 = 30.



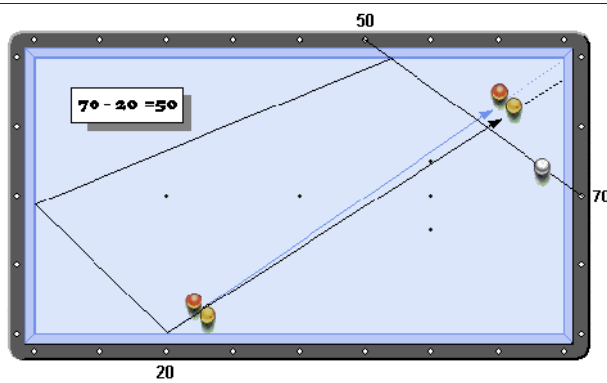
Cette méthode est applicable pour tous les coups se jouant « Grande bande – Petite bande » dont la valeur de départ est supérieure à la valeur d'arrivée. Elle n'est plus applicable lorsque la bille du joueur est en dessous du repère 20 (2ème mouche sur la grande bande).

Compensations

Les lignes d'arrivée ne sont correctes que lorsque le point de départ est aux environs du point 50 (coin du billard). Quand on s'éloigne du départ 50, les lignes d'arrivée sont toujours correctes au voisinage de la 3e bande ; par contre, elles s'écartent des lignes théoriques à mesure qu'on s'approche de la 4e bande. Avec des départs sur la grande bande inférieurs à 50, les arrivées sont plus petites que les valeurs théoriques (serrage). C'est l'inverse avec les départs grande bande (allongement).



Départ petite bande : l'arrivée en 10 est correcte. Par contre, sur la 4e bande, l'arrivée est plutôt 6.

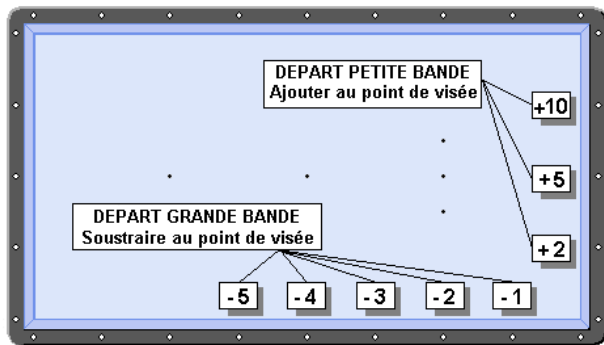


Départ grande bande : l'arrivée en 20 sur la petite bande est correcte. Par contre, sur la 4e bande, l'arrivée est en 25.

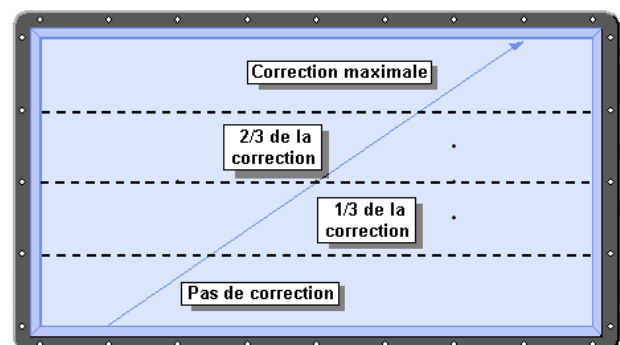
Pour corriger ces erreurs, tout en conservant la numérotation du "diamond system", on applique des corrections sur la visée, selon la formule :

$$\text{Visée} = \text{Départ} - \text{Arrivée} + \text{Compensations.}$$

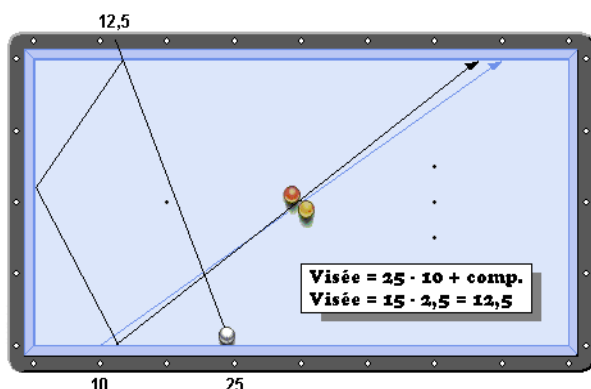
Les compensations dépendent, d'une part de la position de départ, et d'autre part de la position du point à atteindre sur la ligne de visée théorique.



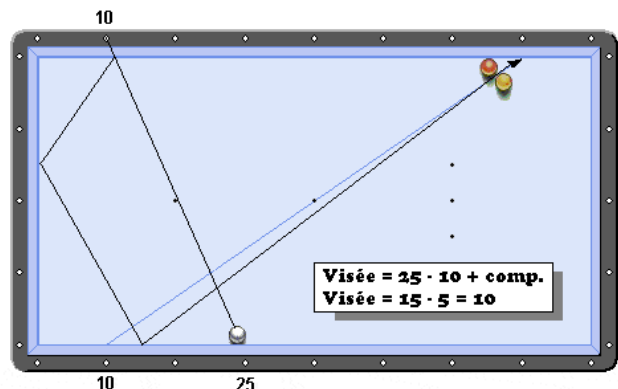
Compensations à soustraire ou à ajouter selon la position de la 1. Exemple : si la 1 est à 4 mouches du coin sur la grande bande, on soustrait 4 au point de visée. Si elle est à 2 mouches du coin sur la petite bande, on ajoute 5 à la visée (faire une interpolation pour les points intermédiaires entre les mouches).



Comme la compensation à appliquer est fonction de la distance entre la 3e et la 4e bande, le plus simple est de découper le billard en 4 zones dans le sens de la longueur (délimitées par les mouches) et d'appliquer plus ou moins de compensation selon la zone dans laquelle se trouve la dernière bille à caramboler.

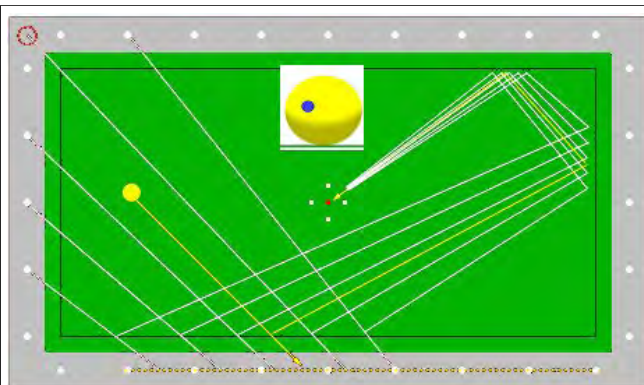


Compensation : ici l'objectif se trouve sur la ligne d'arrivée 10, à mi-chemin entre la correction 1/3 et 2/3 ; on applique la moitié de la correction, soit $0,5 \times 5$ (car le départ est à 5 mouches du coin sur la grande bande), soit -2,5.

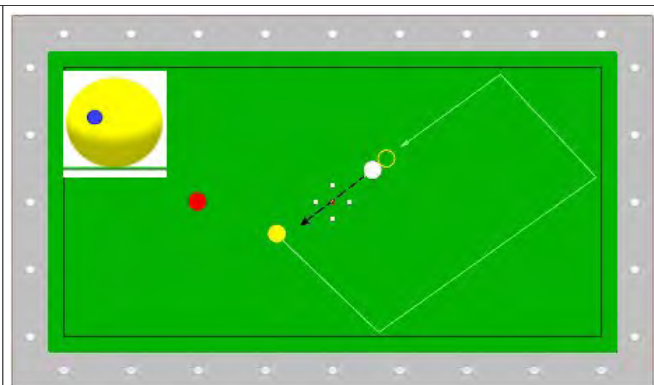


Compensation : même ligne d'arrivée mais objectif dans la zone de compensation maximale, soit -5.

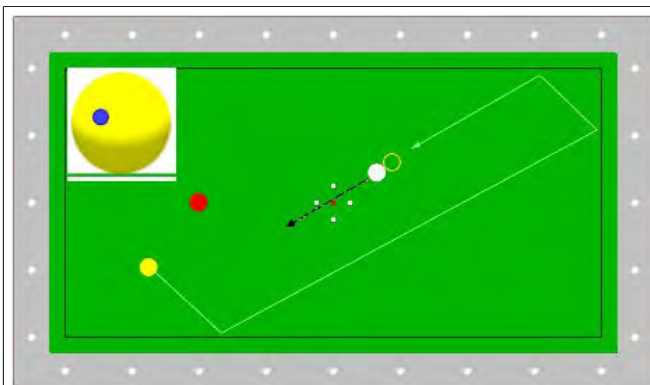
13.1.2.2/Le rinqarto indirect : compléments techniques et tactiques



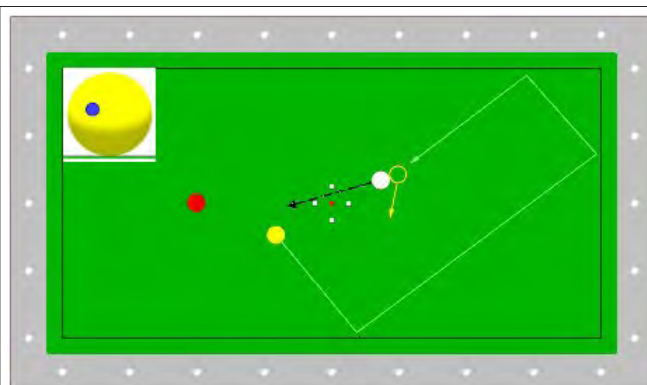
Rinqarto indirect : le système de calcul adopté ici est connu sous le nom de "coin 50". La figure représente les trajectoires principales pour arriver sur la quille rouge, en partant de différentes positions. La bille doit être jouée avec du bon effet (environ à la 1/2 du rayon), à peine au dessus de l'équateur, coup souple et allongé.



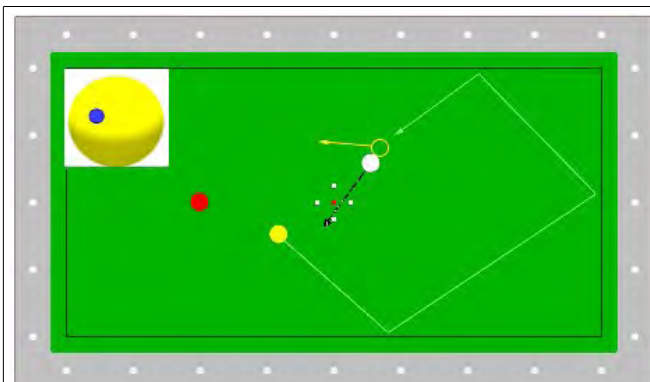
Rinqarto indirect : position typique des billes pour l'exécution de ce coup. La 2 est touchée pleine et envoyée dans le château. Elle doit s'arrêter juste après pour obtenir le masque. Maîtrise de la force et de l'effet sont les 2 difficultés. Il s'agit d'un tir de précision : rapprocher le chevalet de la bille. Force : 1,5.



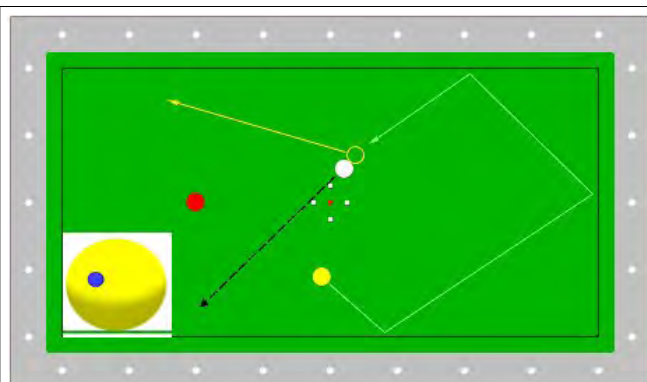
Rinqarto indirect: Même dans ce cas, le *rinqarto* se révèle la meilleure solution. À remarquer la trajectoire différente de la bille par rapport à l'exemple précédent : le point d'impact avec le troisième rivage se rapproche du coin et l'angle de sortie est plus aigu. Force : 1.5 - 2



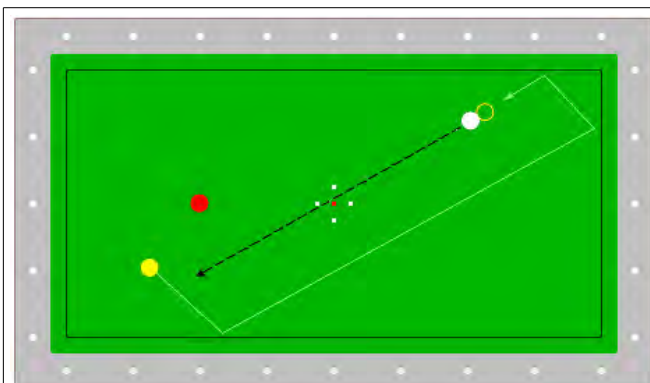
Rinqarto indirect dans le "serré": dans cet exemple, la 2 est avant le château, et la trajectoire pour la toucher est plus serrée que celle qui va sur la quille rouge. Ici, il ne faut pas chercher le plein (pas de quilles et pas de masque), mais plutôt le 1/2 bille pour réaliser le château et assurer un masque. La trajectoire de la 1 doit être calculée en conséquence, avec la force nécessaire pour envoyer la 2 juste derrière le château. Force : 1.5



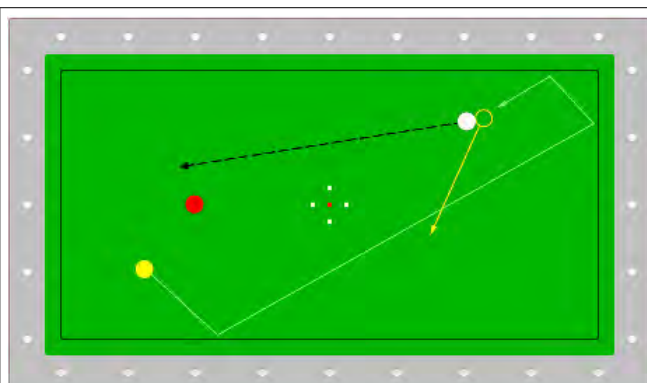
Rinqarto indirect sur le large. Ici la 2 se trouve sur le large. Il faut donc calculer la trajectoire en conséquence et toucher la 2 sur le 1/2 bille. Pour éviter de grosses bévues, il vaut mieux se tromper sur le large, quitte à manquer la 2 (idem pour le *rinqarto* "serré" avec erreur admise de trop serrer). Force : 1.5



Rinqarto indirect sur le large : dans les exemples précédents, le choix était de jouer en mesure, pour laisser la 2 dans le château ou juste derrière. Dans un *rinqarto* sur le large, le risque, si la force n'est bien adaptée, est de se trouver à découvert, et exposé à un striscio. Dans ce cas, on préfère parfois jouer plus fort pour envoyer les 2 billes près de la petite bande. Force : 2 - 2.5



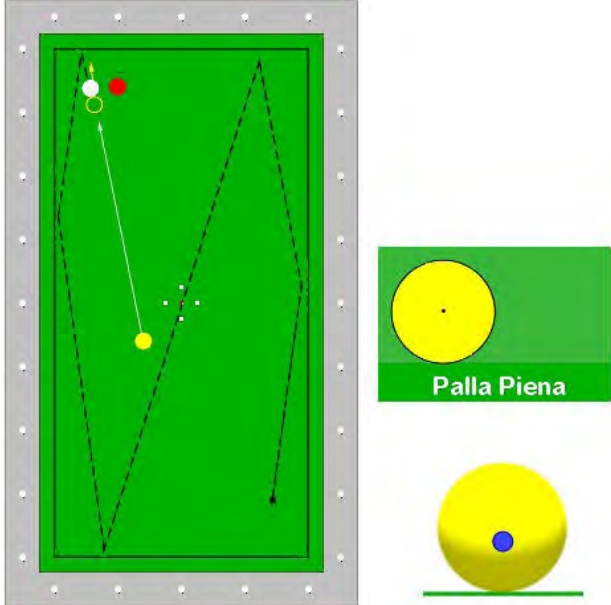
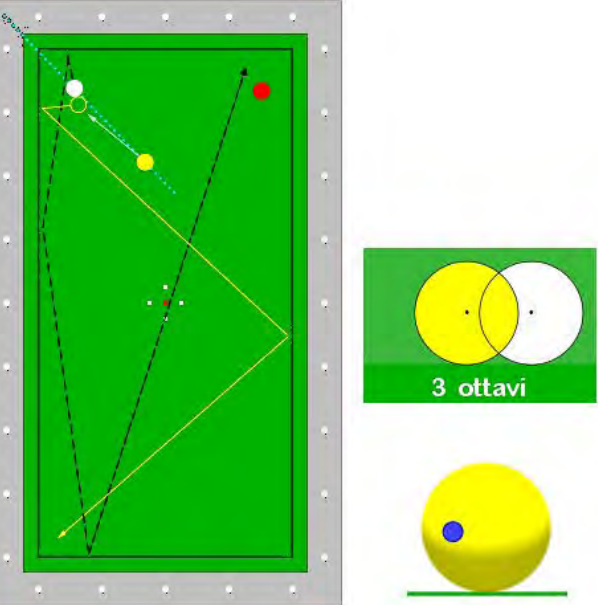
Force du *rinqarto* indirect: elle est choisie pour envoyer la 2 à l'opposé de l'endroit où elle se trouvait par rapport au château.

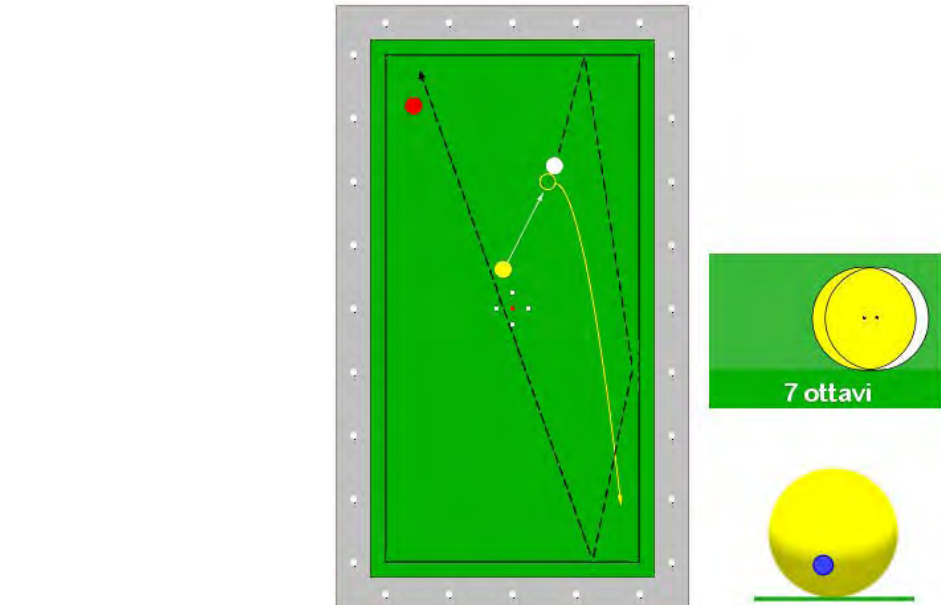


De cette façon, même si on ne touche pas le plein, le reste sera généralement acceptable. Force : 2 - 2,5.

13.2/ L'americana (petite - grande - petite)

Ce coup direct n'est pas fréquent car il n'est réalisable que selon une position précise des billes. On l'utilise parfois quand une bille empêche de jouer le *filotto*. Le résultat dépend de l'état du tapis. On joue avec ou sans effet pour diriger la bille 2.

	
<i>Americana</i> : la rouge empêche de jouer le <i>filotto</i>. La solution proposée permet d'obtenir un bon masque. Jouer bille pleine, au centre pour ne pas avancer, avec ou sans effet pour corriger la trajectoire de la 2. Force 3 à 3,5.	<i>Americana</i> : billes 1 et 2 alignées vers le coin (ligne bleue esquissée). Dans cette position, forte probabilité de bosse avec le <i>rinquarto</i> ou le <i>rinterzo</i>. Le coup joué est une solution, mais demande une grande précision dans la quantité de bille. A l'équateur, effet à gauche, coup de queue allongé. Force : 2.5


<i>Americana</i> : alternative à des coups difficiles de <i>rinquarto</i> ou <i>rinterzo</i> ; la position de la rouge permet d'espérer un masque. Frappe basse, pénétrée. Léger effet à gauche pour serrer la trajectoire de la 2, tout en autorisant une quantité de bille plus pleine pour faciliter le rétro. Force : 2.5

13.3/ 3 bandes indirect (petite - grande - petite) - système Tuzul sans effet

Pour certains masques très difficiles, le système de Murat Tüzül peut aider à se sortir d'une situation délicate pour laquelle il n'existe pas beaucoup d'autres solutions.

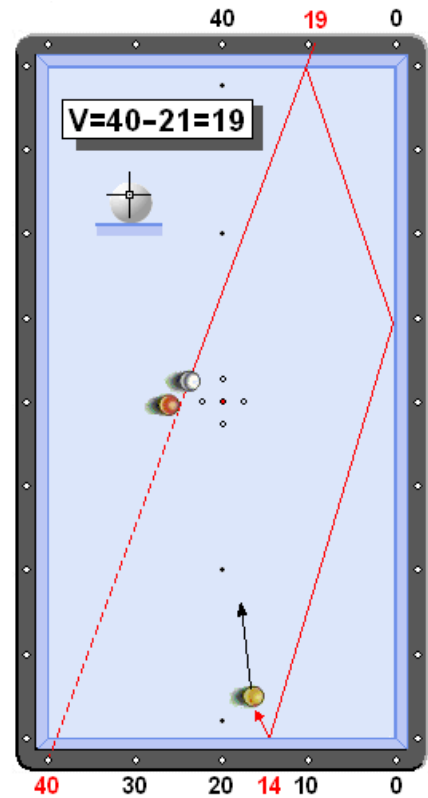
Méthode de calcul

- Estimer la valeur d'arrivée sur la 3ème mouche pour envoyer la 2 dans le château (14 dans l'exemple).
- Multiplier cette valeur par 1,5 (ou ajoutez la moitié) ($14 + 7 = 21$).
- Trouver la droite passant par l'axe de la 1 et répondant à la formule:

Visée = Départ – (Arrivée x 1.5)

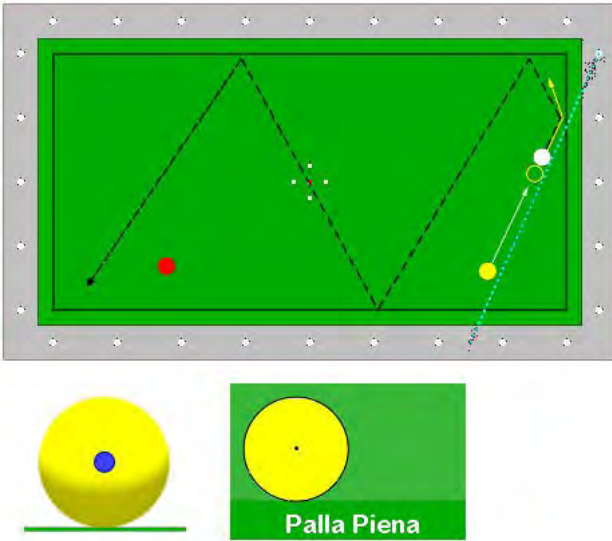
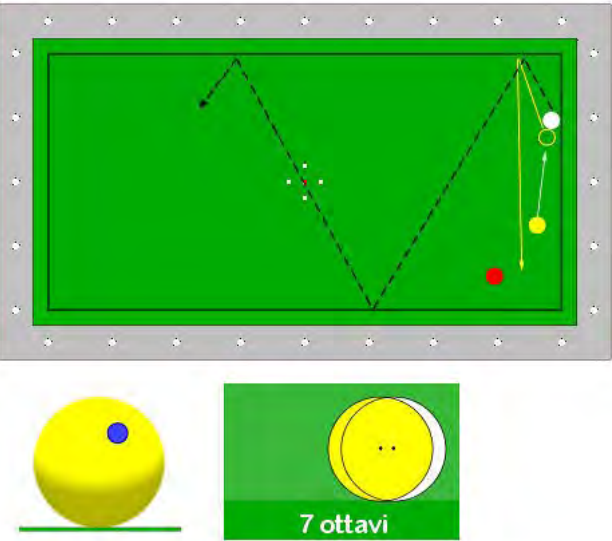
- Viser en fond de mouche la petite bande opposée selon cette droite, SANS EFFET.

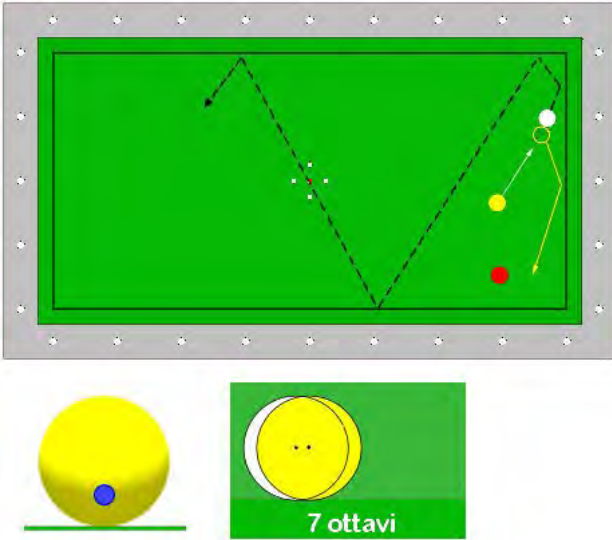
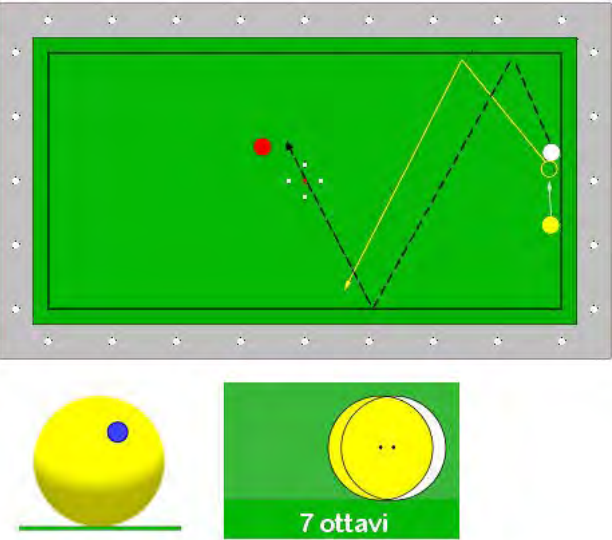
Pour obtenir un reste satisfaisant, la 2 doit se retrouver à l'opposé du château par rapport à sa position de départ. Force 2,5 à 3.



13.4/ Le rinterzo traversato (petite - grande - grande)

Ce coup ne fonctionne que selon une position précise des billes. La ligne idéale est la ligne bleue pointillée. Tester le billard avant. C'est parfois la seule option possible, et qui permette d'obtenir un bon masque. NDA : la ligne 15-0 fonctionne (départ à 1,5 mouche du coin et visée vers le coin opposé).

 <i>Rinterzo traversato</i> : Il faut envoyer la 2 dans le coin opposé . La 1 doit aussi aller dans le coin. On peut aussi corriger la trajectoire de la 2 avec de l'effet : à gauche pour serrer, à droite pour ouvrir. Force 2,5.	 <i>Rinterzo traversato</i> : Lorsque la direction des 2 billes s'éloigne de la droite idéale, l'effet ne suffit plus et il faut jouer sur la quantité. Ici, coup en tête et effet à droite pour revenir vers le bas. La 2 doit s'arrêter derrière le château. Force : 2.
---	--

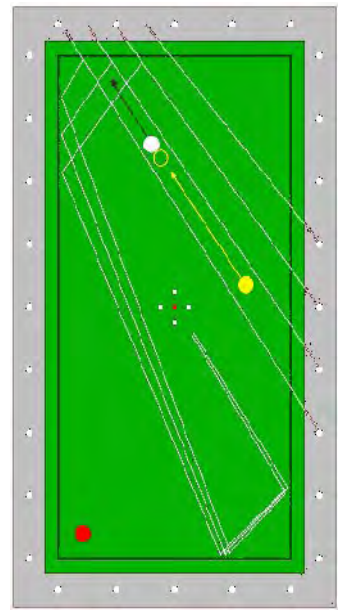
 <i>Rinterzo traversato</i> : on profite ici de la position de la rouge pour le masque et peut-être marquer des points. Coup de rétro bien pénétré. S'il faut serrer la trajectoire de la 2, effet à gauche. Force : 2.	 <i>Rinterzo traversato</i> : dans cette situation particulière, ce coup peut être tenté. la 2 est distance d'au moins 1,5 mouche du coin, sinon le risque de bosse est très élevé. Jouer bille en tête pour passer la 1 avant la 2 et éviter la bosse. Effet à droite pour éviter d'aller dans le château. Force : 1,5.
---	---

14/ 4 à 7 bandes

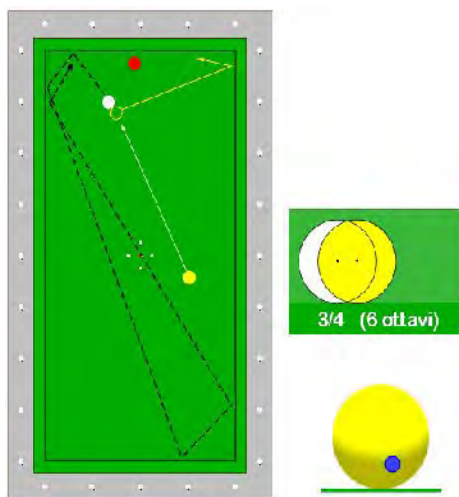
14.1/ le double rinterzo

Le double *rinterzo* est un coup à 4 bandes employé fréquemment. La 2 effectue un 1er *rinterzo* large puis un second pour se diriger vers le château. La 2 acquiert au contact des 2 premières bandes du bon effet qui normalise les trajectoires. Ainsi, dans le 2ième *rinterzo*, l'angle petite-grande est de 45°.

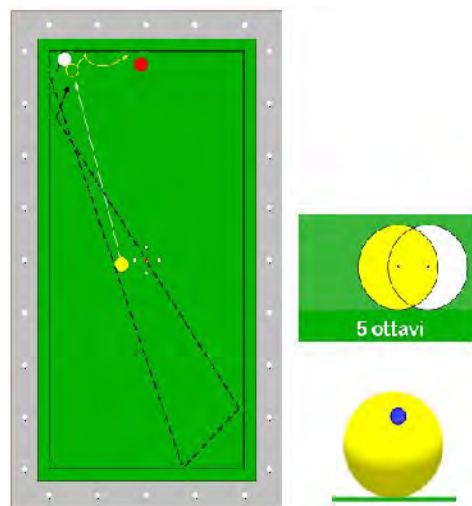
Le choix de ce coup est souvent dicté par le fait que les chances de marquer des points sont importantes, même en se trompant légèrement sur la quantité : *rinterzo* normal, double ou triple (en jouant très fort) selon l'erreur réalisée. Dans le *rinterzo* triple, le masque n'est pas garanti. L'inconvénient de ce coup est la situation finale, par forcément bonne, si le coup est mal réalisé. Il faut donc soigner la précision et la mesure pour ne pas laisser un tir direct à l'adversaire. C'est un coup à utiliser en fin de partie quand il reste peu de points à prendre pour gagner. Dans la figure ci-contre sont représentées les trajectoires de base qui amènent sur le château après 4 bandes, sur un tapis moyennement usagé.



NDA : test sur billard du club ==> réalisation du château avec trajectoire 45 (grande bande - numérotation *diamond system*) vers 10 (une mouche sur la petite bande), c-à-d une trajectoire plus ouverte que les valeurs ci-dessus.

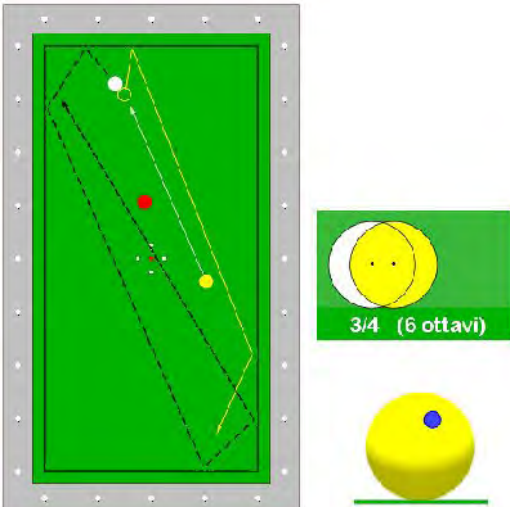
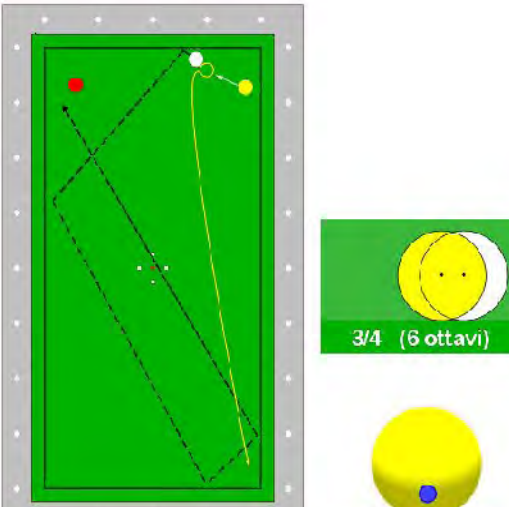


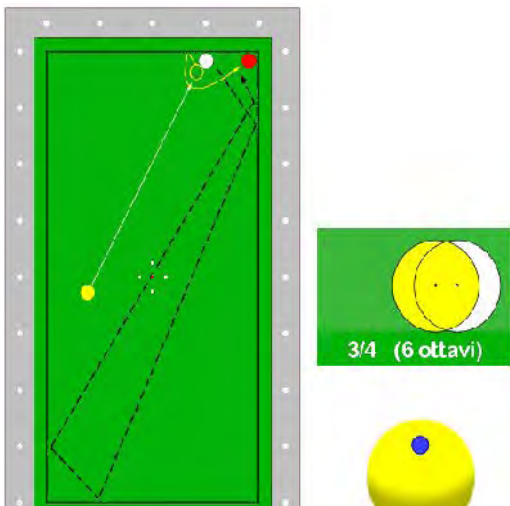
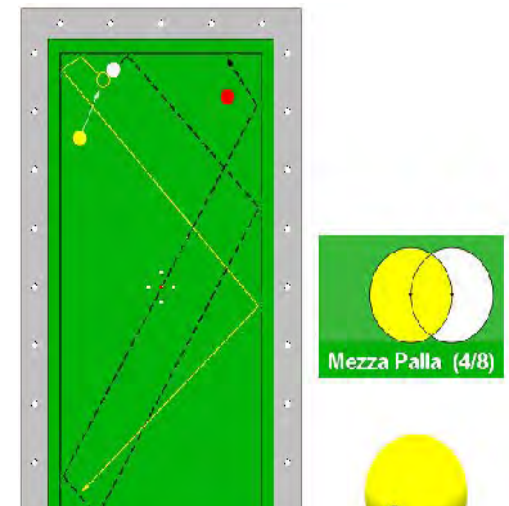
Double *rinterzo* : Ce coup exige une grande mesure pour que la 1 et la 2 arrivent près de la petite bande. La rouge, ici, permet d'obtenir le masque. Attaque basse pour que la 1 arrive sur la grande bande. Effet à droite pour corriger éventuellement la trajectoire de la 2 et ralentir la 1 au contact de la grande bande. Force 2,5 à 3.

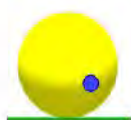
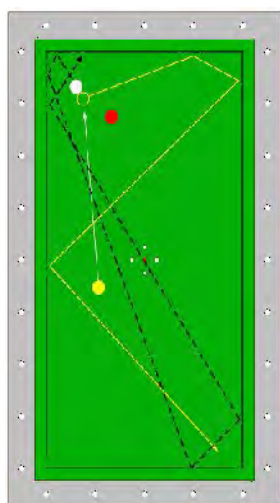


Double *rinterzo* : position qui permet de marquer beaucoup de points, à condition de ne pas perdre le contrôle de sa propre bille. Coup joué en tête. Mettre éventuellement de l'effet à droite pour serrer la trajectoire de la 2. Force : 2,5.

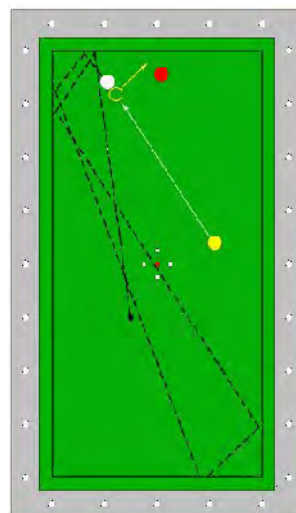
Double rinterzo (suite)

 Double <i>rinterzo</i> : Ce coup demande beaucoup de précision pour éviter d'envoyer la 1 dans le château. Pour éviter la bosse, faire passer la 2 avant la 1. Effet à droite pour envoyer la 1 vers la grande bande. Force 2,5.	 Double <i>rinterzo</i> Ce coup spectaculaire n'est pas si difficile à réaliser. Le risque est la bosse près du coin. Effet éventuel pour corriger la trajectoire de la 2. Attaque basse. Force 2,5.
---	---

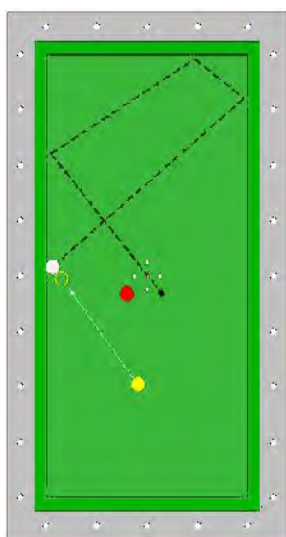
 Double <i>rinterzo</i> : avec ce coup très en tête, on peut aussi marquer des points sur la rouge. Attention toutefois car la 2 revient vers la rouge, avec possibilité pour l'adversaire de marquer des points. Solution à évaluer, selon le score du match.	 Double <i>rinterzo</i> : dans ce coup, généralement appelé "<i>erzegovine</i>", la 1 fait un <i>rinterzo</i>, évite le château, et redescend dans la partie basse du billard. Attaque basse, beaucoup d'effet à gauche. Force 2,5.
--	--



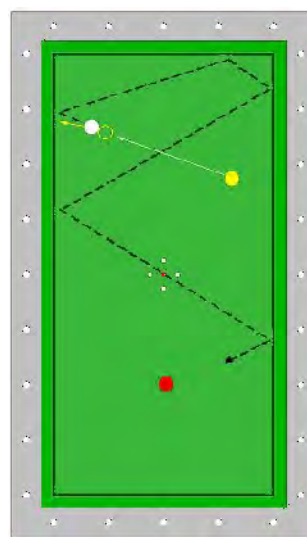
Erzegovine. Ce choix est dicté par la présence de la rouge qui empêche le *filotto*. Attaque basse, avec beaucoup d'effet à droite, pour éviter le château. Force 3 à 3,5.



Double *rinterzo* : coup de puissance dans lequel la 2 traverse le château, puis revient vers le château, après un 2ème *rinterzo*, avec une trajectoire de type "*garuffa*". Effet éventuel pour corriger la trajectoire de la 2. Attaque à l'équateur, force 3,5 à 4.



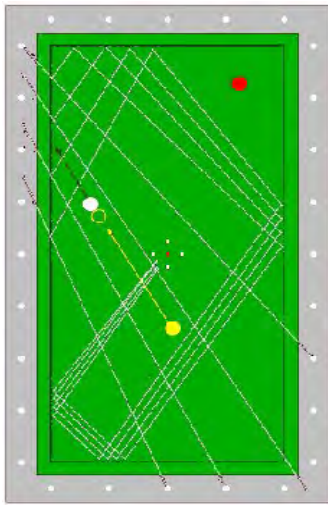
Rinquarto rovesciato. Coup peu fréquent à jouer. La 2 arrive sur la grande bande avec de l'effet contraire, et est donc fortement ralentie. Il faut donc accentuer la force du coup.



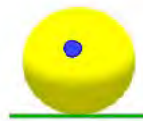
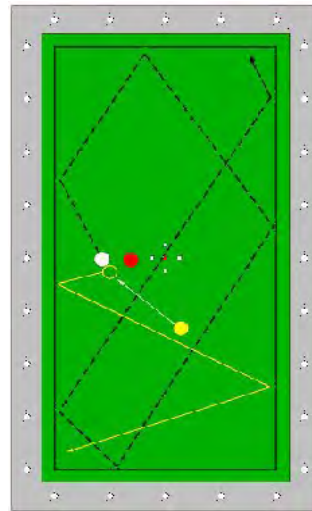
Ce coup appelé "*capello del prete*" (chapeau du prêtre) se présente rarement. Il faut une position exacte des billes pour pouvoir le réaliser. En effet, la 1 ne doit pas avancer après le choc, pour le masque, ce qui exige de jouer la 2 pleine. C'est en fait une variante du *rinterzo traversato*, avec une bande de plus.

14.2/ le 5 bandes

Coup spectaculaire, classique du 5 quilles ; Le résultat dépend de l'état du tapis. Le schéma ci-dessous à gauche donne les trajectoires pour arriver sur le château avec un tapis standard. L'effet à gauche sur la 1 fait fermer la trajectoire (et vice-versa), car il n'agit pas sur la première grande bande (angle d'incidence important) mais sur la petite bande. Le masque est parfois difficile à obtenir.

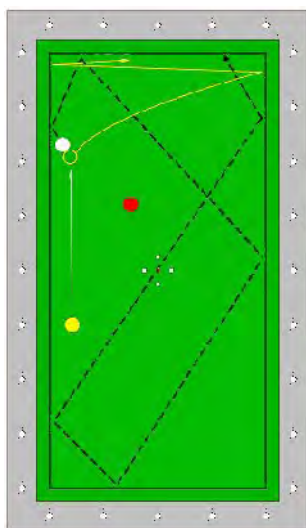


NDA : Les trajectoires menant au château correspondent à une constante de 40-45 dans le *diamond system*.

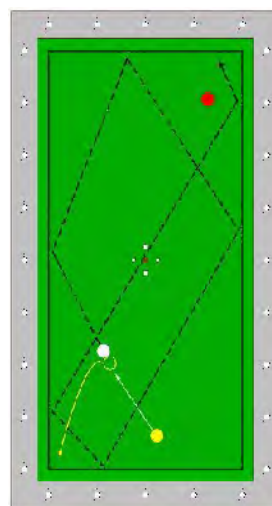


5 bandes : solution élégante pour une situation compliquée, mais difficile d'exécution. La rouge empêche ici le *traversino*.

Le risque de bosse se situe dans le coin en bas si la 1 arrive trop tôt. Attaque un peu tête, avec très léger effet à gauche, en coulant bien. Force : 3

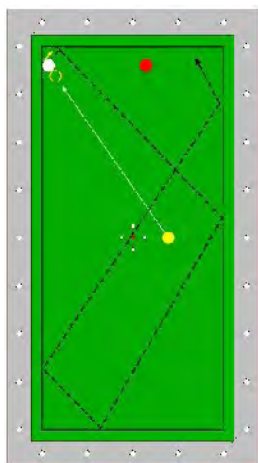


5 bandes : la rouge gêne un bande avant ou le *filotto*. Le *rinquarto* ne serait pas facile exécution. Il faut absolument arriver sur la grande bande, sinon risque de désastre ! Un peu d'effet à droite pour ralentir la 1 sur la grande bande. Force : 2.5 - 3. On obtient un reste neutre.

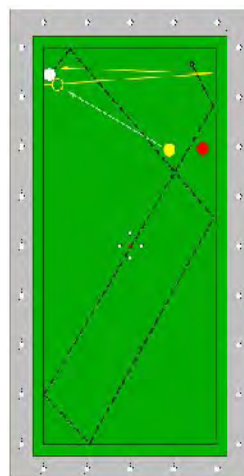


5 bandes : coup qui peut donner un excellent masque. Pas beaucoup d'autres choix. Si les billes sont voisines, le rétro n'est pas difficile. Quantité autour de 7/8, pour envoyer la 1 dans le coin. S'il faut le plein pour envoyer la 2 dans le château, il est préférable de faire un carreau, à moins que la 1 soit sur le parcours de la 2. Force : 3

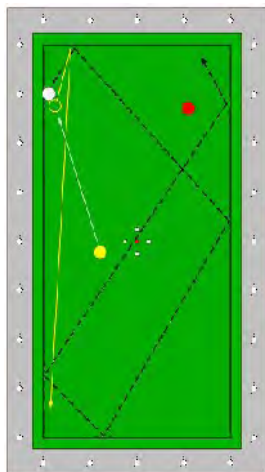
5 bandes (suite)



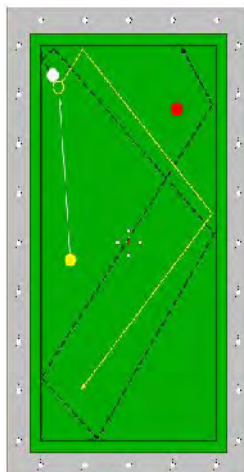
5 bandes : dans cette position, outre un reste neutre, la présence de la rouge près de la petite bande permet d'espérer le masque. Jouer à l'équateur et la pleine 2 pour laisser la 1 sur place. Force 2,5 à 3.



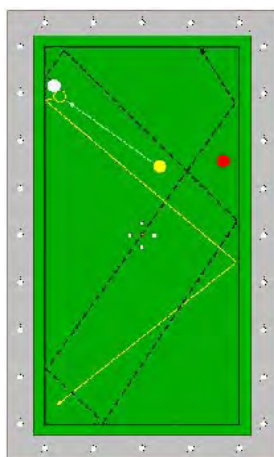
5 bandes : la position de la rouge ne permet pas de réaliser le *rinquarto*. On peut choisir cette solution pour avoir un reste "*parificare*" (neutre). Jouer demi-bille avec maximum d'effet à droite. Force 2,5 à 3.



5 bandes : dans cette position, la 1 doit descendre le long de la grande bande pour obtenir un masque dans la diagonale. Attention au risque de bosse dans le coin. La 2 doit passer avant la 1. En tête, avec effet moyen à gauche, force 2,5 à 3.

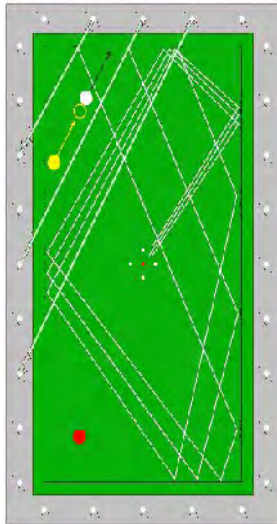


5 bandes : dans ce coup, la 1 suit la 2, avec une trajectoire plus courte, pour obtenir un masque dans la diagonale. Coup délicat, avec risque de bosse. La 1 doit passer avant la 2 dans la zone de contre (?), donc coup allongé pour accélérer la 1. Attaque à l'équateur si la 2 est à moins d'une demi-mouche de la petite bande. Attaque basse si elle est encore plus proche du coin. Force : 2.5 - 3



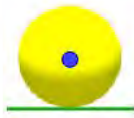
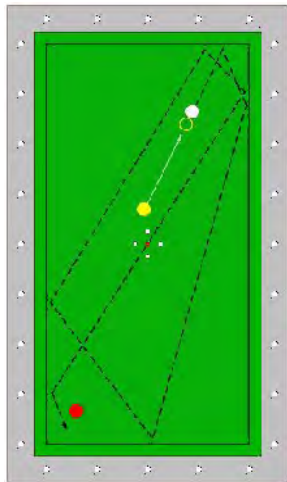
5 bandes : la rouge interdit le *rinquarto*. La 2 est voisine de la grande bande sans que la distance influe particulièrement sur la dynamique du coup. Pas d'attaque basse pour éviter d'aller dans le château. Si la 2 est détachée de la bande, jouer en tête, sinon à l'équateur. Dans tous les cas, effet à gauche. Force 3.

14.3/ Le triple rinterzo

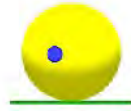
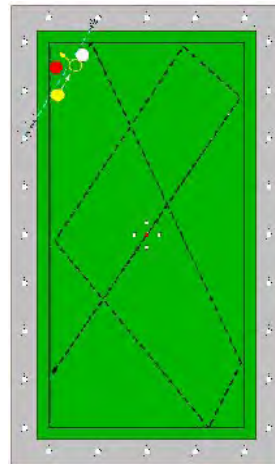


Triple *rinterzo*

Ce coup se joue rarement car il y a souvent des alternatives plus simples. Il faut toutefois le connaître car il peut être utile dans certaines situations. La 2 tourne sur le billard en faisant 3 rinterzi. Elle acquiert du bon effet au contact des bandes et prend une trajectoire "normale". La difficulté est de jouer fort et plein. C'est au détriment de la précision. Il faut donc être près de la 2 pour l'exécuter. Les trajectoires ci-contre aboutissent au château pour un tapis standard. L'effet à gauche communique du bon effet à la 2 et referme la trajectoire. L'effet à droite l'ouvre.

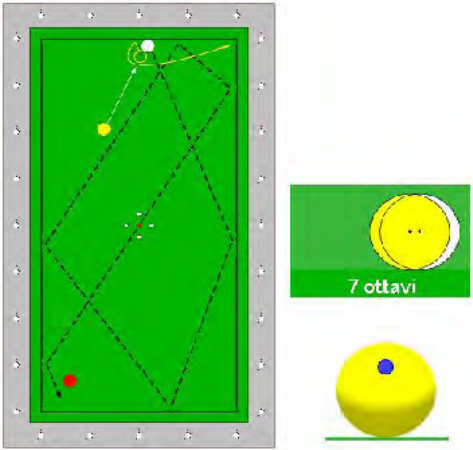
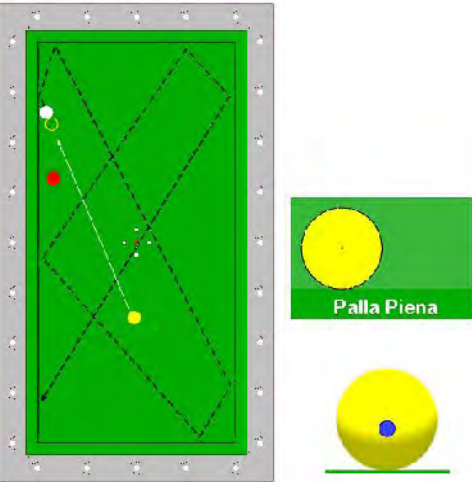


Triple *rinterzo* : dans cette position, il y a d'autres alternatives valides, comme le *rinterzo* ou le *rinquarto*. Le coup proposé est spectaculaire, mais risqué. La 1 doit remplacer la 2, qui va faire 6 bandes, sans toucher la nôtre, pour traverser le château, pour finir avec un masque en diagonale, complété par la rouge (steola). Force 3,5 à 4.



Triple *rinterzo* : les billes 1 et 2 sont alignées sur la ligne bleue (1ère mouche de la petite bande et 2e de la grande).

Attaque bille pleine à l'équateur avec effet à gauche pour aller derrière la rouge pendant que la 2 traverse le château pour terminer près de la grande bande, avec un masque. Coup fort et sec. Force 3 à 3,5.

 Triple <i>rinterzo</i> : la 2 est collée à la bande. Une alternative pourrait être un tir de défense ou un difficile tir de <i>filotto</i>. La solution proposée, présente toutefois, l'inconnue d'une éventuelle bosse dans le coin. En outre il faut imprimer beaucoup d'effet en tête, pour envoyer la 1 dans le coin. Ce n'est pas un coup facile mais il vaut la peine d'être travaillé. Force : 3.5	 <i>Ottavina</i> : c'est un coup à 7 bandes exécuté rarement car il demande une grande précision et conduit rarement à un bon reste. La 2 tourne sur le billard et acquiert du bon effet. On l'utilise quand il faut marquer des points sans se préoccuper du reste. Une erreur sur la quantité peut conduire à marquer des points en 2 bandes ou 5 bandes. Dans cette position, il est possible d'obtenir un masque en laissant les 2 billes près de la grande bande. Faire un carreau sur la 2. Force : 3.5 - 4 NDA : les trajectoires menant au château correspondent à une constante de 60 dans le <i>diamond system</i>.
--	---

15/ Systèmes de comptage

Dans les pages qui précèdent sont présentés plusieurs méthodes ou systèmes de comptage, parmi les plus populaires, pour la réalisation de coups spécifiques du 5 quilles. Certains systèmes pour les coups indirects proviennent du 3 bandes comme le système Tuzul ou encore le "diamond system", appelé *angolo 50* en Italie.

Le problème inhérent à tous ces systèmes est l'absence de numérotation universelle. Il faut donc mémoriser, pour chaque situation traitée, une numérotation spécifique des bandes et la méthode de calcul ad hoc. Pour le débutant, la tâche est ardue. Puis, l'expérience et la pratique aidant, ces méthodes sont progressivement assimilées, et leur mise en œuvre pose de moins en moins de problèmes.

On trouve encore d'autres systèmes de comptage sur le Web, notamment dans les deux documents suivants :

- 1/ *Biliardo "sistematico" con conteggi ... a cura di Luca Greco e Luigi Ceron, impaginazione di Max Soresini* (19 systèmes proposés), 32 p.
- 2/ *Angolo 50 ; la bibbia del biliardo* (8 systèmes proposés), 17 p.

La quasi totalité de ces méthodes concerne la réalisation de coups indirects, dans des situations de masque.

Elles se classent, de la manière suivante, selon la nature, l'ordre et le nombre de bandes touchées :

Bandes	<i>Biliardo "sistematico"</i>	<i>Angolo 50</i>
Grande Bande		• <i>Doppio traversino</i> • <i>Accosto in angolo regola "meno 10"</i> • <i>al "volo" di sponda lunga</i>
Petite bande		• <i>Gancio o Schiaffo</i>
Grande bande-petite bande	• <i>Due a mò di tre</i> • <i>Garuffa</i>	• <i>Striscio di battuta</i> • <i>"due a mò di tre"</i> • <i>"due a mò di tre" (soluz. 2)</i> • <i>"due x le tre" - partendo dalla sponda corta</i> • <i>"due x le tre" - partendo dalla sponda lunga</i> • <i>"Garuffa" a costante "8"</i>
Petite bande- grande bande	• <i>Bricolla dello scuro</i> • <i>Due sponde a scendere (1)</i> • <i>Due sponde a scendere (2)</i> • <i>Due sponde al volo</i>	• <i>Il sistema di "SID"</i> • <i>Bricolla senza effetto dalla mezzeria</i> • <i>Bricolla "taglio 3"</i>
3 bandes	• <i>Tre sponde di calcio</i>	• <i>variante dell'Angolo "50"</i> • <i>variante dell'Angolo "50" senza effetto</i> • <i>variante dell'Angolo "50" effetto "1"</i> • <i>Tre sponde con partenza dalla "corta"</i> • <i>Giro diretto costante "30"³</i> • <i>Il sistema di "BERNYE"⁴</i>
5 bandes	• <i>Cinque sponde di calcio</i>	

Les configurations les plus étudiées dans ces deux documents sont les suivantes, dans l'ordre :

- grande bande-petite bande (8 méthodes)
- petite bande-grande bande (7 méthodes)
- 3 bandes (7 méthodes)
- grande bande (3 méthodes).

A l'exception de *"due a mò di tre"* du document *Biliardo "sistematico" con conteggi*, ces méthodes ne sont pas détaillées ici, pour trois raisons principales : absence de références sur leur validité ; redondance avec des méthodes éprouvées, présentées dans le document ; mise en œuvre de nouveaux systèmes de numérotation.

L'auteur les tient à disposition de qui voudra les tester et, si possible, donner un avis en retour sur leur validité. Les informations correspondantes seront incluses dans une version complétée du présent document.

³ coup direct

⁴ petite-grande-petite

16/ Quelques éléments de vocabulaire italien

Sources : sites SYSTRANet, Google Traduction, Reverso, Dizionari Corriere della sera.

accosto	rencontre, accostage
al volo	au vol, à la volée
angolo	angle, coin
attaccata	collée, attachée
avversaria	adversaire
battente	bille de tir
battuto	usagé
bilìa	bille
bilie	billes
brandeggio	limage
bricolla	bricole
calcio	château
cinque	cinq
colpire	frapper
colpire	courte, petite
conteggio	comptage
costante	constante
dalla	de la
destra	droite
diretto	direct
doppio	double
due	deux
effetto	effet
ferma sul posto	arrêt sur place
filo	rangée, fil
forza	force
frustare	fouet
gara	compétition
gialla	jaune
giro	tour
impallature	masque
longa	longue, grande
meno	moins
mezza	demi
mezzeria	milieu
mira	visée
mirare	viser
nuevo	neuf, nouveau
ottava	octave

ottavino	petite flute
palla	bille
pallino	cochonnet ; ici, la rouge
panno	tapis
parificare	neutre ; « reste » neutre
partenza	départ
piacimento	à discrétion
piena	pleine
polso	poignet
ponticello	chevalet
pressi	près de
provare	prouver
punto	point
regola	règle
retta	droite
rimanenza	position restante, reste
rimpallo	bosse
rinquarto	quadrilatère
rinterzo	triangle
scuro	volet ?
scendere	descendre
senza	sans
sinistra	gauche
sistema	système
sistematico	systématique
sotto	bas
sponda	bande
steola	masque avec la rouge
stretta	serré
striscia	bande, ligne
striscio	de biais
taglio	quantité d'effet
testa	en tête
tiro	tir
tragitto	trajet
traiettoria	trajectoire
tre	trois

17/ Bibliographie résumée

Documents

- Techniques 5 quilles par Didier Mollet, 65 p. (format pdf)
- Biliardo "sistematico" con conteggi ... a cura di Luca Greco e Luigi Ceron, impaginazione di Max Soresini, 32 p. (format pdf)
- Angolo 50 ; la bibbia del biliardo, 17 p. (format doc)

Sites

- *"Palazzetto del Biliardo"* :
<http://www.palazzettodelbiliardo.com/>
- *"The Illustrated Principles of Pool and Billiards"* :
<http://www.engr.colostate.edu/~dga/pool/index.html>.
- *"Bwebmagazine : la prima rivista on line di biliardo in italia"* :
<http://magazine.biliardoweb.com/articolo.asp?articolo=129>
- *"Tiri - Colpi - Schemi"*
<http://www.biliardo.org/>
- *"Sito ufficiale di Fabio Margutti, Il Biliardo Universale"*
<http://www.ilbiliardouniversale.it/>

