



*Aujourd'hui, en finissant ce deuxième manuel et en écrivant ces quelques lignes, je me rends compte combien il est indispensable, après avoir traité des fondamentaux, de parler des **Points de Rappel** avant toutes choses.*

Parmi les nombreux élèves que j'ai pu accompagner et diriger, j'ai souvent observé que, malgré une bonne connaissance des bases fondamentales, la géométrie du billard dont ses fameux points de rappel, restait un mystère pour beaucoup d'entre eux. Je me rappelle pourtant leur avoir dit qu'avec des bonnes bases, tous les points pouvaient se réussir. Ces paroles n'étaient qu'à moitié vraies car j'oubliais à ce moment qu'il fallait aussi voir leur dessin. Ce qui n'est toujours pas évident. Je me souviens également, qu'à l'époque où j'étais élève, de mes débuts à longtemps après, j'ai bénéficié du savoir de mes professeurs et qu'au retour de chaque leçon ou stage, je rapportais avec moi, un bon programme de points à étudier.

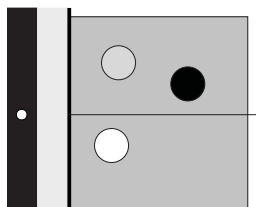
Alors, dans ce manuel, un peu moins technique que le précédent, mais tout aussi important pour continuer notre progression, vous trouverez environ 130 points de rappel, tous azimuts. Lisez-les, comprenez-les, répétez-les, car une fois assimilés, ils apporteront à votre jeu un capital de points, nécessaire, pour augmenter les performances des vos prochaines parties.

Bon billard et bonne étude à tous.

Cordialement.

Laurent Guénet

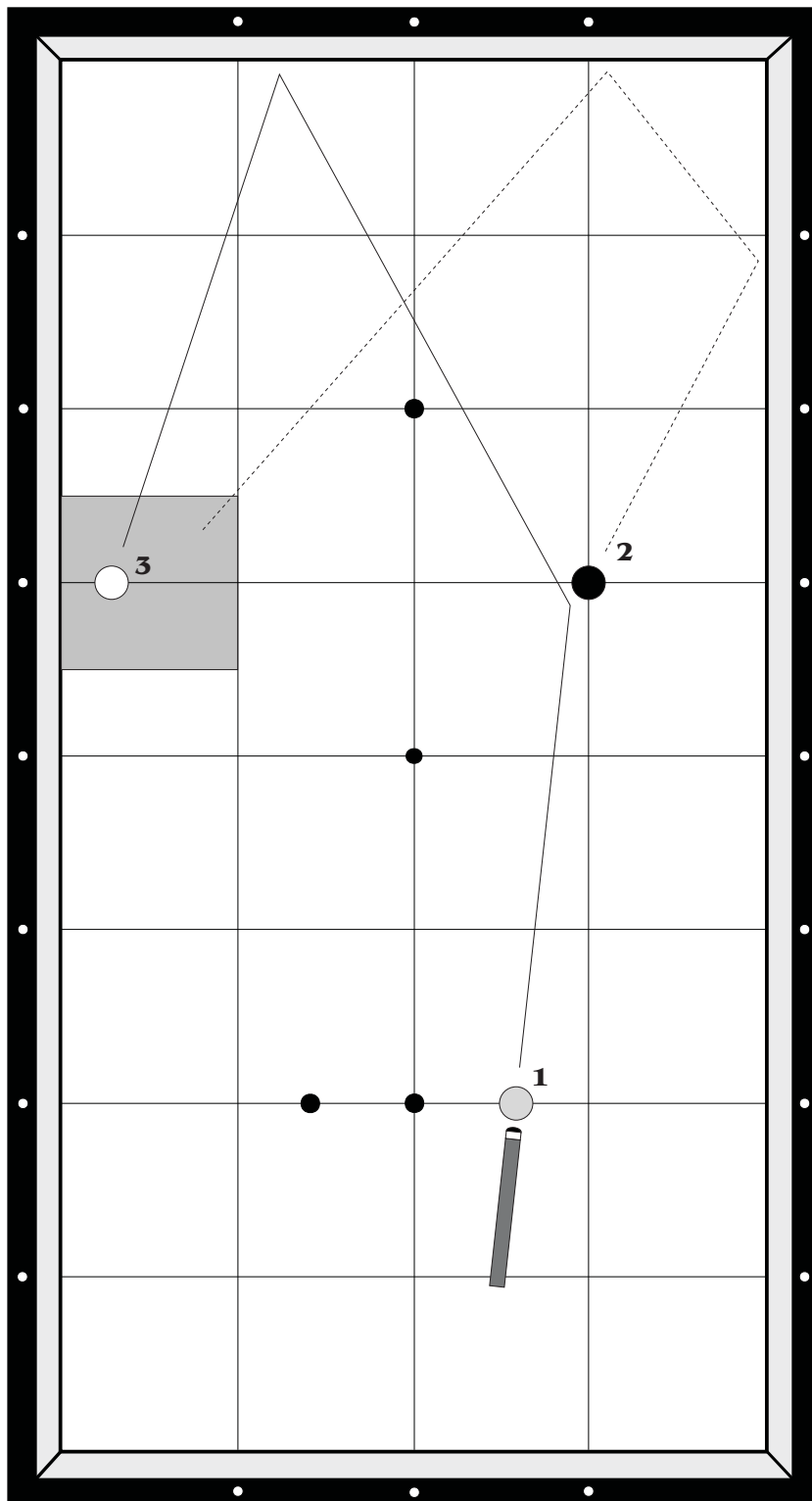
**LE
POINT
NATUREL
INDIRECT**



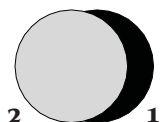
**Une bande.
Eclatement
Naturel.**



**Deux bandes.
Rappel.**

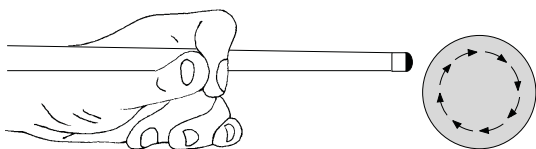


LE POINT NATUREL INDIRECT



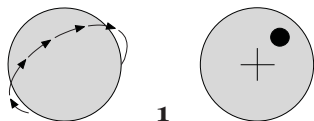
QUANTITE

Trois quarts de bille pour rappeler la bille 2 vers la bille 3, et pour le rapport des vitesses.



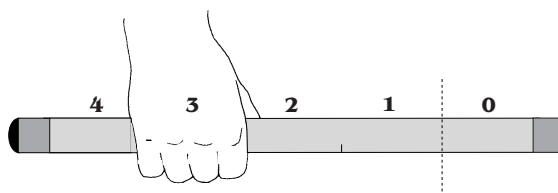
HAUTEUR D'ATTAQUE

Dans cette famille de point, toujours "*bille en tête*", pour la rotation naturelle de notre bille.



EFFET

Effet à droite pour diriger la bille 1 vers la bille 3.

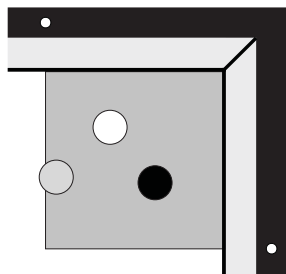


GESTE

Le geste traverse la bille d'un mouvement souple, rectiligne, horizontal, et d'une puissance adaptée au parcours des billes pour les retrouver groupées en zone.

Encore un **une pour deux**, un cousin du précédent. La quantité donne le rappel. Aussi n'hésitez pas à vous baisser davantage afin de mieux viser. Appréciez où l'éclatement naturel amène la bille 1 sur la petite bande et ajustez l'effet. Il ne vous reste plus qu'à doser la force. Ce point peut vraiment vous donner les billes très groupées dans la zone grisée.

Le chevalet est bien ferme pour une attaque de bille précise.



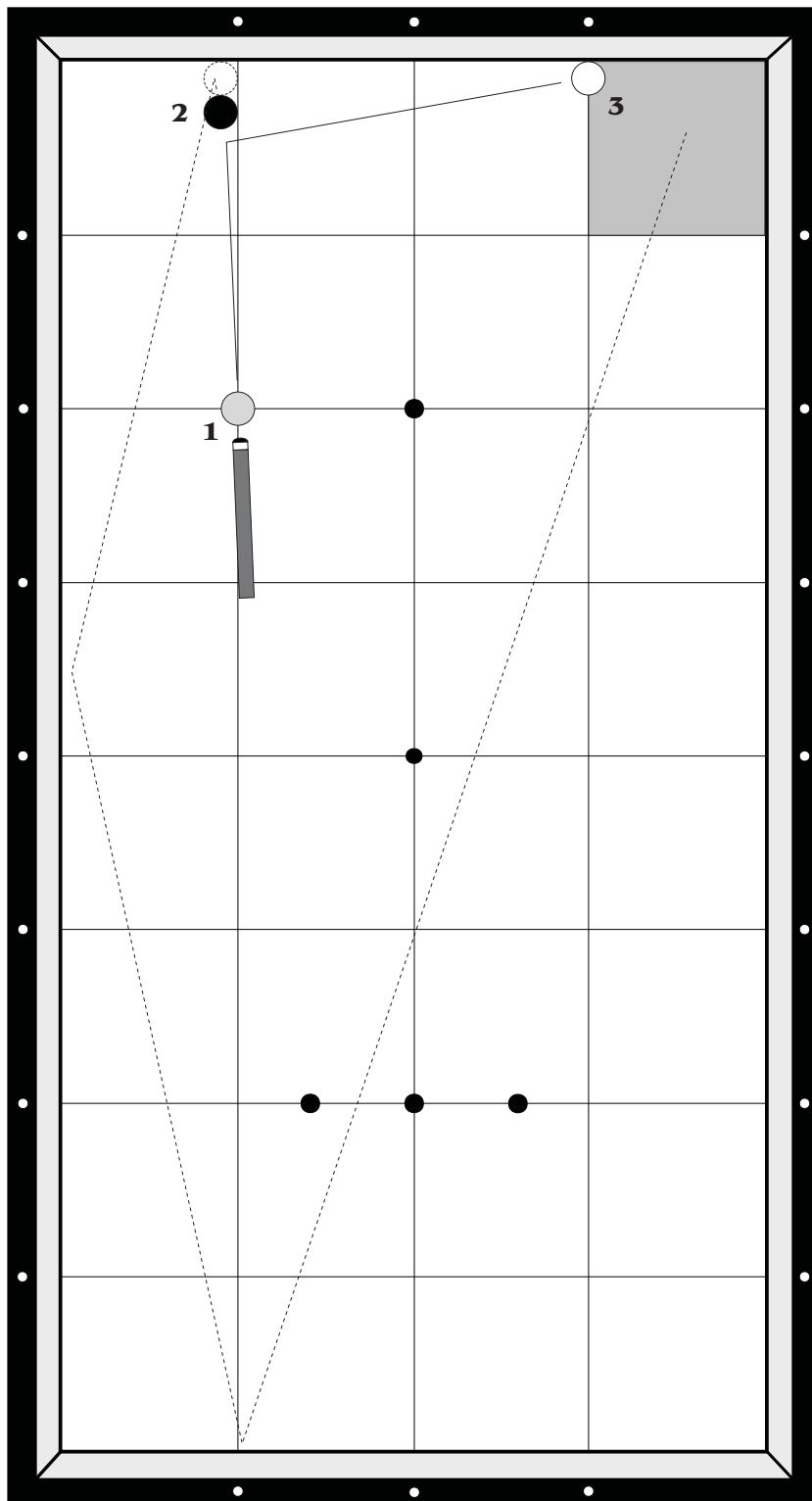
**LES
POINTS
DE
COMPENSATIONS**



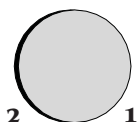
**Direct.
Amorti.**



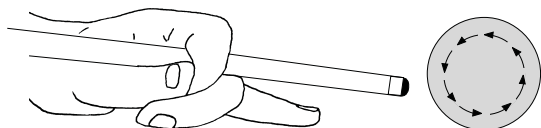
**Trois bandes.
Rappel.**



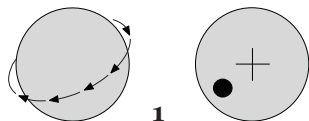
LES POINTS DE COMPENSATIONS

**QUANTITE**

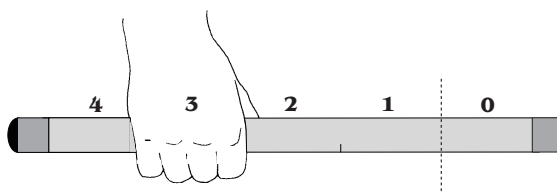
Plein moins un millimètre pour l'amorti de la bille 1 et pour la direction de la bille 2.

**HAUTEUR D'ATTAQUE**

Le procédé est placé demi bas pour assurer la direction de la bille 1 vers la bille 3.

**EFFET**

Effet à gauche, mis par sécurité.

**GESTE**

Malgré la gêne occasionné par le billard, placez vous du mieux possible, sur l'axe de visée, en respectant l'alignement, et donnez un geste souple, rapide, mesuré, rectiligne.

Ici nous avons la possibilité de rater le point par la petite bande en frôlant la bille 3, ou directement par la grande bande. L'effet à gauche, comme précédemment, redonnera à la bille 1 la direction de la bille 3, après avoir touché la grande bande.

Vous ratez le point par la grande bande: vous jouez trop bas.

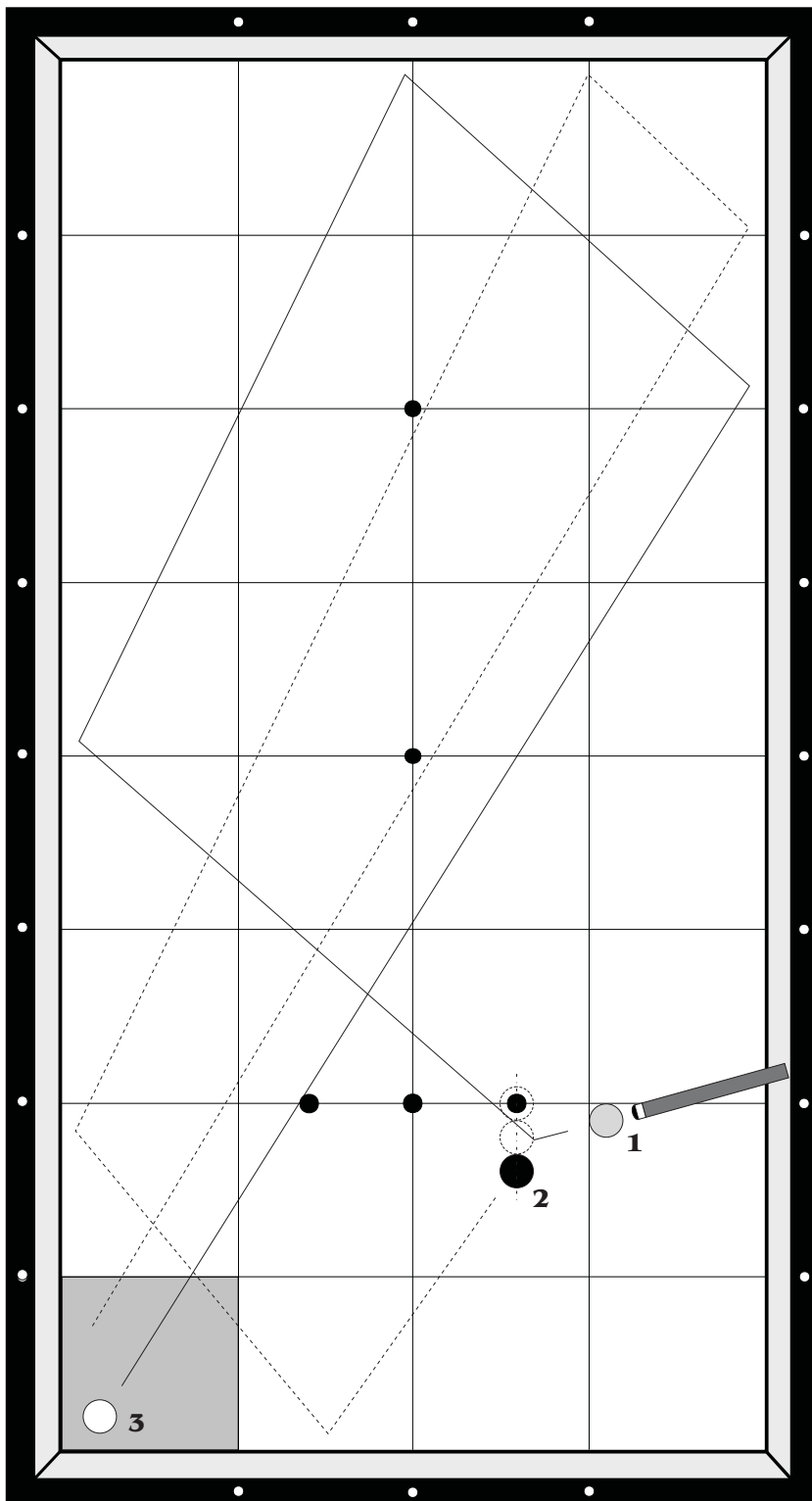
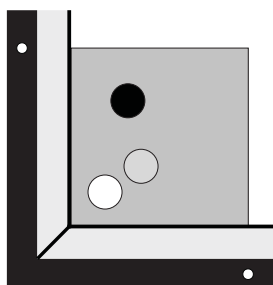
LES
POINTS
DE
COMPENSATIONS



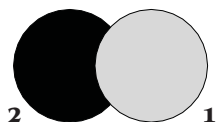
Trois bandes.



Quatre bandes.
Rappel.

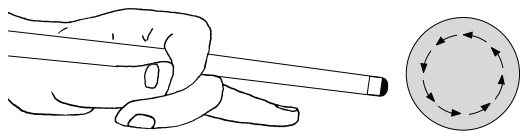


LES POINTS DE COMPENSATIONS



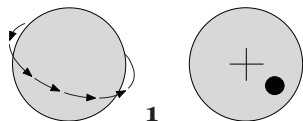
QUANTITE

Environ quart de bille pour le rappel de la bille 2.



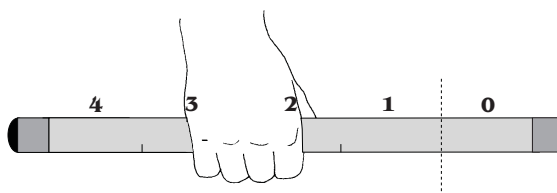
HAUTEUR D'ATTAQUE

Demi bas pour la direction de la bille 1.



EFFET

Effet à droite.



GESTE

Le geste est rapide, franc, **rectiligne**, traversant, donné dans l'élan du limage.

Point à ne pas confondre avec le coulé de la page 160 car il y a peu de différence sur le départ des billes 1 et 2. Si nous jouons le coulé, nous avons le contre de la bille 2 sur la bille 3.

Pour mieux réaliser le point et harmoniser le rapport des vitesses, je vous rappelle que plus vous mettez d'effet et plus la bille 1 prend de vitesse, après la bande.

Vous ratez le point par la petite bande: jouez moins bas. **Par la grande:** jouez plus bas. **Vous avez le contre:** vous jouez trop plein. **La bille 2 reste courte:** jouez avec moins d'effet, plus bas et plus fort.

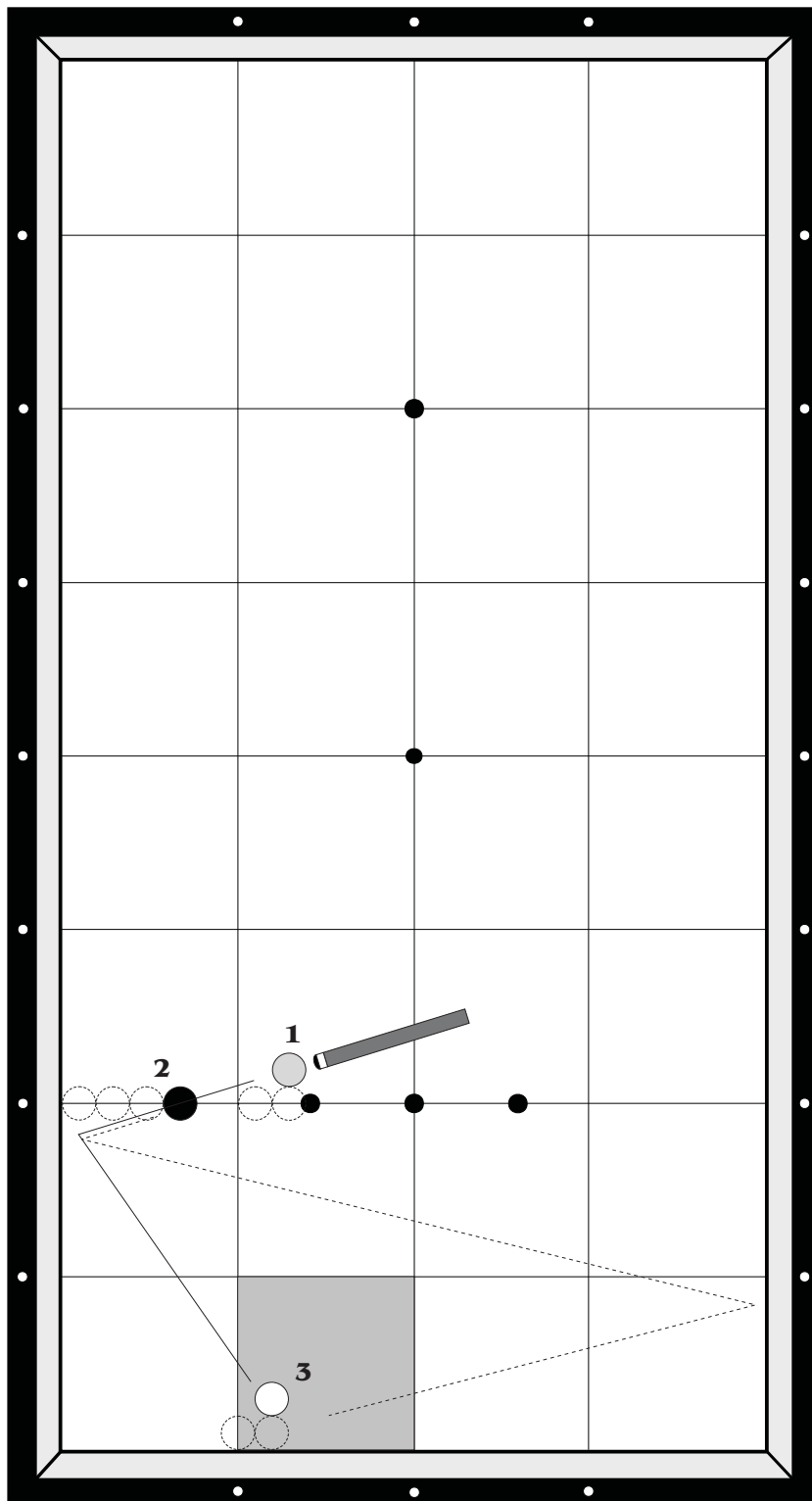
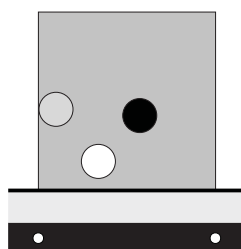
**LE
COULE
NATUREL**



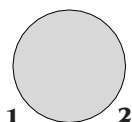
Une bande.



Deux bandes.
Rappel.

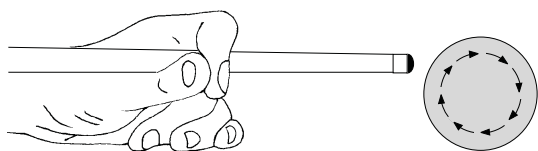


LE COULE NATUREL



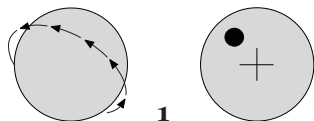
QUANTITE

Plein intégral pour la première direction de la bille 1 et le rappel en zone de la bille 2.



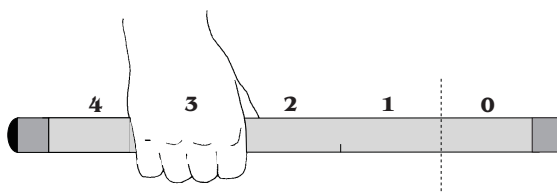
HAUTEUR D'ATTAQUE

Le procédé est placé au sommet de la bille, pour la rotation naturelle de notre bille.



EFFET

L'effet à gauche est mis pour diriger la bille 1 après la grande bande.



GESTE

Le geste est doux, joué très en mesure et d'une parfaite rectitude. Il traverse la bille et finit sans effort, relâché.

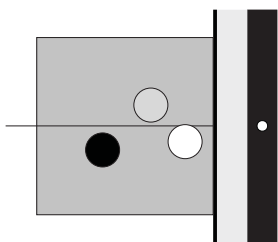
Encore un rapport des vitesses équilibré. Jouez ce point en mesure pour arriver doucement en zone sur la bille 3.

Vous avez le contre de la bille 2 sur la bille 1: vous ne jouez pas le plein intégral.

Vous ratez le point par une seule bande: mettez plus d'effet et jouez le plein intégral.

Placez correctement votre chevalet et ne quittez la posture qu'à l'arrêt des billes en zone grisée

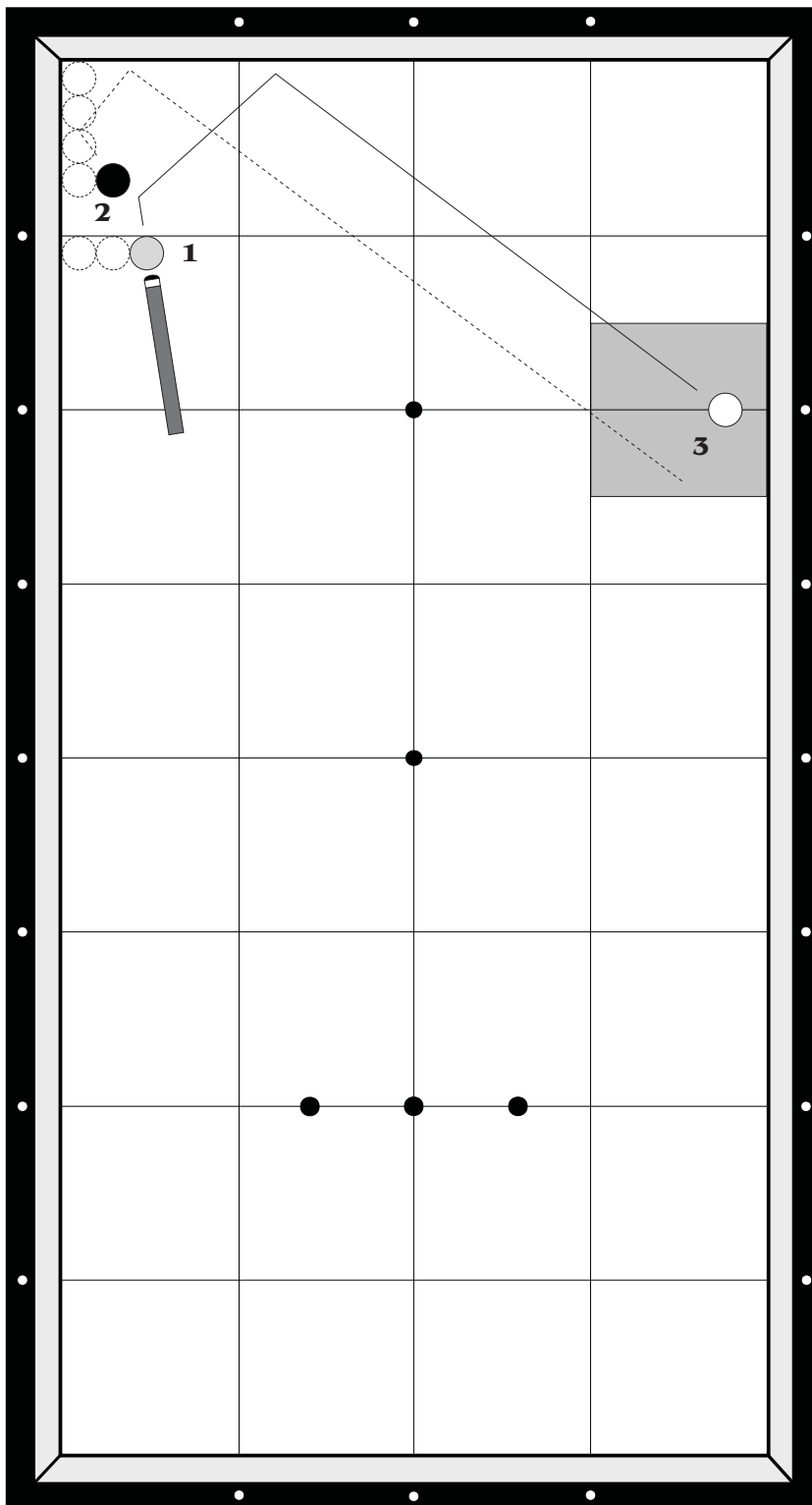
LES
POINTS
DE
COMPENSATIONS



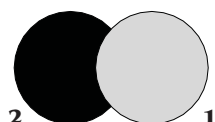
Une bande.
Amorti.



Deux bandes.
Rappel.

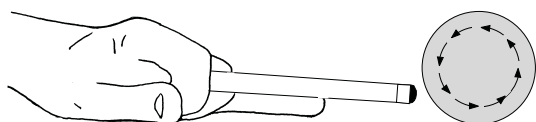


LES POINTS DE COMPENSATIONS



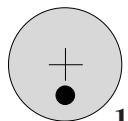
QUANTITE

Quart de bille pour le rappel de la bille 2.



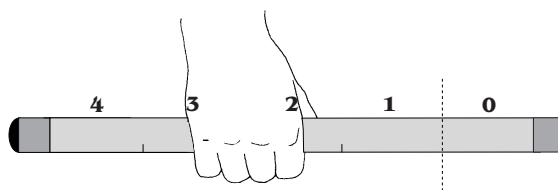
HAUTEUR D'ATTAQUE

Bas pour la direction de la bille 1.



EFFET

Sans effet pour la vitesse de la bille 1.



GESTE

Le chevalet est bouclé, bien fermé et proche de la bille. Le geste est donné souple, rectiligne, dans l'élan du limage, et d'une puissance adapté au parcours des billes.

Point de même famille. Voici un point dans le tiers du billard, et c'est encore un "**une pour deux**", joué avec les mêmes principes de réglages. Le rapport des vitesses naturel n'est encore pas bon, nous jouons la compensation.

Attention! Pas d'effet à droite pour la direction de la bille 1. Il donne trop de vitesse à la bille 1 et provoque un mauvais rapport des billes vitesses.

TABLE DES MATIERES

AVANT PROPOS	7
PALMARES	8
CONSEIL POUR LES DEBUTANTS	9
LE POINT NATUREL DIRECT - révision	11
LE POINT NATUREL INDIRECT - révision - étude sur l'éclatement naturel - apprécier l'effet	17
LE POINT DE RETRO - révision - points direct - points indirect	75
LE COULE NATUREL - points direct - points indirect	113
LES POINTS DE COMPENSATIONS - l'amorti - avec effet de sécurité - le rétro amorti - le coulé amorti - le point de bande amorti	125
LA DOMINANTE	265
LE RAPPEL EN DEUX TEMPS	283