

Les 13 coups typiques

Chaque coup se décrit par **l'attaque**, **la quantité de bille** et **les bandes touchées**

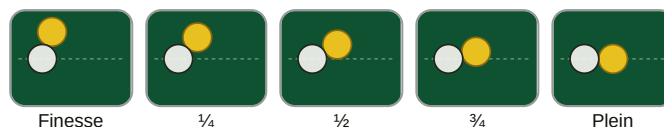


www.espritbillard.com
/coups/

Les billes

1 : la bille de choc, celle du joueur. **2** : touchée en premier. **3** : touchée en second, elle conclut le carambolage.

La quantité de bille, de la finesse au plein



Coup	Comment on le joue	Ce que ça donne, et à retenir
SELON L'ATTAQUE ET LA QUANTITÉ DE BILLE		
Naturel	Attaque en tête ; quantité de $\frac{1}{4}$ à $\frac{3}{4}$ de bille (on dit « demi-bille » par simplification). Jamais un plein.	La 2 part sur sa ligne, la 1 est renvoyée avec le rejet naturel (environ 45°) jusqu'à la 3.
Rétro	Attaque basse, sous le centre. Réglage simple : bas et sans effet.	La 1 revient vers l'arrière après le contact : elle freine et se replace sans « monter » avec les autres billes. Risqué si les billes 1 et 2 sont trop loin (il faut jouer fort) ou trop près (queutage) : passer alors par une ou deux bandes et attaquer l'autre bille.
Coulé	Attaque en tête ; quantité de $\frac{3}{4}$ à plein — l'inverse du naturel.	Plus on approche du plein, plus la 1 continue tout droit. La frontière autour de $\frac{3}{4}$ s'appelle le demi-coulé.
Effet latéral	Attaque à gauche ou à droite du centre.	Change l'angle de sortie après une bande : l'outil pour corriger ou exploiter les trajectoires des systèmes de bandes, comme le Système 4.
Finesse	Quantité très faible : moins d'un quart de bille.	La 2 dévie à peine, la 1 garde l'essentiel de sa trajectoire. Utile quand la cible est presque devant, avec très peu d'angle ; souvent un coup d'attente, d'autant plus délicat qu'on joue fin. À forte puissance, attaquer un peu plus haut pour garder de la rotation avant.
Amorti	On touche la 2 assez pleine pour qu'elle parte avec la quasi-totalité de la vitesse.	La 1 s'arrête net au contact ; la 2 va chercher la 3.
Piqué	Attaque quasi verticale, sans incliner la queue autant que pour un massé.	Fait revenir fortement la bille en arrière : utile à courte distance quand un rétro classique manque de puissance de recul.
Massé	Queue très inclinée, proche de la verticale.	Courbe fortement la trajectoire, en général pour contourner une bille qui gêne. À réserver aux joueurs confirmés : risque de déchirer le tapis.
AVEC LES BANDES		
Bricole	La 1 touche une bande avant de toucher la 2.	L'angle de réflexion dépend de l'angle d'incidence et des effets : c'est le terrain des systèmes de calcul.
Doublé	Deux bandes différentes avant le premier contact.	Plus technique que la bricole : deux angles de réflexion à composer au lieu d'un.
Triplé	Trois bandes différentes avant le premier contact (la même bande comptée deux fois ne compte pas).	Le principe du jeu de 3 bandes ; le schéma le plus utilisé : grande bande – petite bande – grande bande. Le calcul de ces trajectoires n'est pas encore sur ce site.
Renversé	Bande, puis bande contiguë (celle du coin), puis retour vers la première bande avant de continuer.	Un coup à effet contraire, qui demande de bien sentir la conservation de l'effet latéral au contact des deux bandes.
BILLES GROUPÉES		
Rencontre	La 2 et la 3 sont collées ou très proches.	La 1 pousse la 2, qui transmet l'impact à la 3 : c'est cette dernière poussée qui réalise le carambolage.

Le schéma de chaque coup et le simulateur sont sur la page du cours. Les faits sont communs à tous les enseignements du carambole ; la présentation et les schémas sont propres à ce site.

Le cours complet, gratuit et hors-ligne : www.espritbillard.com/coups/