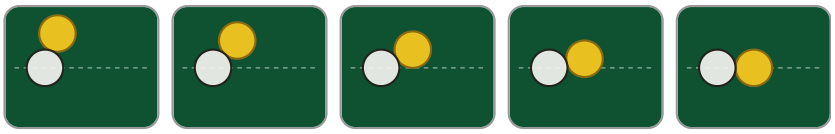
Technique de base — la poussée droite

Un coup de billard est une poussée droite : **tout le reste la protège**

www.espritbillard.com
/technique/

1 · DEBOUT : DÉCIDER LA QUANTITÉ DE BILLE

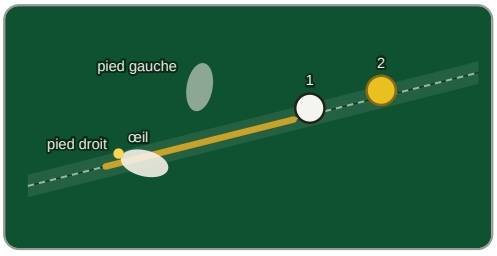
Première décision, avant l'attaque et l'effet : quelle portion de la bille 2 ta bille recouvre. **Ne vise pas un point de la 2** : le contact découle de la quantité. La ligne se choisit debout ; penché, on confirme seulement.



La quantité partage aussi l'énergie. Plein : presque tout part dans la 2 (sans rotation, ta bille s'arrête net : le carreau). Demi-bille : moitié-moitié. Finesse : ta bille garde l'essentiel.

2 · SE PLANTER : LE PLAN UNIQUE

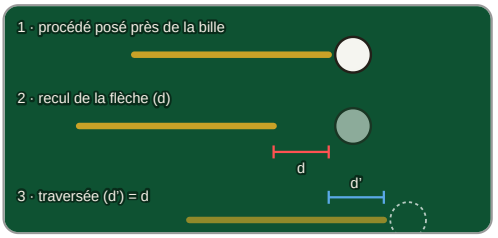
Un **même plan vertical** contient la queue, la ligne de tir, ton bras droit et ton regard, et sort par ton pied droit. Le pied gauche en sort : il ouvre le corps et libère le bras. Avant-bras vertical, libre sous le coude.



Pas de position modèle : la posture t'immobilise, laisse l'avant-bras aller et venir tout droit, et place tes yeux pour juger la quantité. L'écartement dépend de toi et du coup : des billes serrées se jouent d'une base plus courte.

3 · BALANCER LE BRAS

Main refermée sur le talon **comme sur un oiseau** : elle tient, elle n'écrase pas. Poignet dans le prolongement du bras. Deux commandes de puissance, l'ampleur et la vitesse : l'accélération de dernière seconde est le défaut le plus répandu.

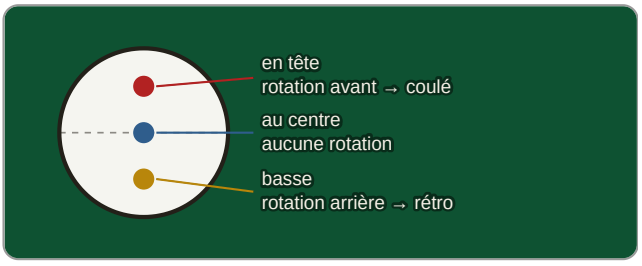


Balanciers de préparation : même longueur, même vitesse que le coup. Pause franche devant, jamais au point de recul. Ce que tu accompagnes après la bille égale ce que tu as reculé.

4 · GUIDER LA FLÈCHE : LA MAIN-RAIL

La main reste **plaquée au tapis jusqu'à la fin du geste** ; ses doigts décident de la hauteur d'attaque. Distance main–bille selon l'amplitude : long coup, main reculée.

- **Basse** : paume au tapis, flèche dans la boucle pouce-index, appuyée sur le majeur.
- **Au centre** : le majeur se glisse sous le pouce, un étage plus haut.
- **En tête** : main sur la tranche, trois derniers doigts sous la boucle.
- **Très lent** : flèche dans le creux pouce-index. **Contre la bande** : main couchée, l'index coiffe la flèche.



5 · REGARDER JUSTE

La tête vient **au-dessus de la ligne queue – bille – point visé** (œil dominant, ou milieu des deux). Une tête à côté de la ligne fait viser un décalage constant, sans qu'on le sache.

CE QU'UN ŒIL EXTÉRIEUR REPÈRE

Rien de tout cela ne se sent de l'intérieur : fais-toi filmer.

- Appuis trop serrés pour l'amplitude prévue.
- Les deux pieds sur la ligne de tir, au lieu de l'encadrer.
- Prise trop reculée sur le talon.
- Queue qui pique au lieu de rester à plat.

CE QUI ABÎME LE GESTE

Du plus fréquent au moins fréquent.

- Le limage haché, à la place du balancier.
- L'accélération juste avant le contact.
- L'arrêt au point de recul.
- La main qui serre.

Écrit pour un droitier : gaucher, inverse la gauche et la droite. 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/technique/**