

LA MÉTHODE DE VISÉE PAR LES CHIFFRES

Traduction tirée de l'ouvrage
« The aiming by the numbers method »



1. Bonjour et bienvenue

Ce que vous voulez apprendre et éventuellement maîtriser a longtemps été un mystère pour la plupart des joueurs du monde du billard ! Viser, cela semble si simple. Pourtant, à ce jour, ce secret reste l'une des connaissances les plus recherchées, les plus stimulantes et les plus insaisissables que le jeu de billard ait à offrir. On pourrait penser que c'est la première chose qu'un étudiant du jeu apprendrait, mais la plupart d'entre eux font toute leur carrière dans le monde du billard sans connaître et sans jamais maîtriser cette compétence très importante.

Comment se fait-il alors que des milliards de billes aient été empochées avec succès à travers l'histoire ? Comment se fait-il alors qu'un seul homme, Willie Mosconi, ait couru 526 billes consécutives sans rater ? Avait-il un secret ? J'ai parlé avec des centaines de joueurs, dont beaucoup avait un niveau professionnel, et aucun ne m'a jamais donné la réponse que j'attendais. Pourtant, beaucoup d'entre eux ont fait preuve de superbes compétences lorsqu'il s'agissait simplement de mettre la bille dans le trou. Pouvez-vous me dire en détail, exactement comment viser et réussir un tir de billard ?

La raison pour laquelle il est difficile pour un joueur de transmettre cette compétence à un autre est que la plupart des joueurs visent à utiliser leur subconscient plus que leur esprit conscient. Certains regardent juste, utilisent un certain type de système de référence, beaucoup «sentent» la bille ou imaginent la trajectoire, mais peu considèrent exactement ce qui se passe réellement.

99% des joueurs de billard peuvent s'approcher d'une bille et vous indiquer où la frapper afin de l'envoyer dans la poche désirée. Ils s'approchent généralement de la bille voulue, placent le bout de leur queue au bon point de contact et disent : «frappez-la ici». Ce que je veux que vous disiez, c'est : «frappez-la avec quoi ?» La réponse typique étant : «la bille blanche bien sûr». Vous demandez : «quelle partie de la bille blanche ?» Et puis la réponse vient : «qu'est-ce que tu veux dire par quelle partie ?»

«Et bien, c'est un assez petit point de contact que vous voulez que je frappe, il doit y avoir une partie très spécifique de la bille blanche qui doit être frappée, où est-ce ?» Certains, après que vous ayez posé cette question spécifique, montrent un endroit qui est relativement correct, mais peu peuvent réellement donner un point exact et dire pourquoi ils ont choisi ce point. C'est exactement ce que nous allons vous apprendre à faire. Choisissez cet endroit exact sur le devant de votre bille blanche. Comme l'a dit le grand Willie Mosconi dans le nouveau livre de Richard Kranicki sur l'observation et la visée « *Answers to a pool player's prayers* » :

«J'aligne le point de contact sur le devant de ma bille blanche et je l'envoie directement au point de contact de la bille objet». Cette méthode simple a été utilisée à maintes reprises par les plus grands joueurs de tous les temps.

Willie Mosconi était passé maître dans l'art de choisir consciemment à la fois le point de contact sur la bille objet et, plus important encore, choisir le point de contact sur la bille blanche. Il garderait alors les deux points de contact alignés du mieux qu'il pouvait tout en préparant le tir. M.Mosconi n'avait pas le luxe que vous êtes sur le point de recevoir.

Ce que nous avons fait pour vous dans ce pack de visée unique, est de numérotter les points de contact sur la bille visée, en apportant une image miroir et en ajoutant les numéros correspondants sur la bille blanche. En plaçant la bille de visée d'entraînement violette (aussi appelée la bille objet) et la bille d'entraînement blanche sur la table d'une manière très spécifique, les visées de millions de coups de billard apparaîtront automatiquement sous vos yeux. Viser par les chiffres promet de rendre la visée plus facile à faire, à enseigner et à expliquer, tout en rendant les joueurs plus confiants. Cela peut même aider à élever le niveau de jeu pour tous les joueurs de billard actuels et futurs.

2. Préface

J'ai enseigné, entraîné et affronté les meilleurs joueurs de billard du monde, et je n'ai jamais rencontré un système de visée si facile et pourtant si efficace ! Le fait est que de nombreux joueurs professionnels ne pouvait pas l'expliquer avec des mots et le transmettre à leurs élèves.

L'incapacité d'un joueur, professionnel ou non, à pouvoir transmettre sa méthode de visée à quelqu'un d'autre a longtemps été un blocage qui a, en fait, fait reculer le niveau de jeu de notre sport. J'ai discuté avec des centaines de joueurs sur ce sujet et il semble qu'ils n'y ai pas deux joueurs qui visent de la même manière. La plupart des professionnels ressentent la visée après des années d'entraînement, d'erreurs et d'expériences. Certains la ressentent naturellement, d'autres non. À présent, nous pouvons révéler ensemble les mystères de la visée, avec l'aide de « La visée par les chiffres ».

Jusqu'à maintenant, je n'ai jamais été capable d'enseigner ou expliquer à un joueur si facilement et précisément comment il devrait faire pour apprendre les millions de possibilités de tirs qu'ils seront amené à faire autour d'une table de billard.

En décomposant le jeu en 10 tirs majeurs qui reviennent régulièrement, Joe Tucker nous a fourni un moyen d'approcher systématiquement chaque tir que nous serons peut-être amené à tenter. C'est à nous de jouer, maintenant que nous avons les cartes en main pour réussir. Je vous conseille d'étudier ces tirs, d'apprendre chaque approche de tir chacune leur tour. Rendez cette méthode aussi utile que possible sur chaque tir. Peu importe la difficulté apparente des tirs à effectuer, connaître la réponse avant de tirer vous apportera un sentiment de confiance que beaucoup de joueur n'ont jamais senti. Plus vous l'utiliserez, meilleur vous deviendrez. Il n'y a pas de prix à être soumis à une énorme pression et simplement savoir la réponse avant même d'avoir à vous pencher sur la table. C'est presque de la triche !

Ce pack a été créé pour tous les joueurs, des débutants aux plus confirmés. Je ne connais aucun joueur qui n'a pas un tir qu'il redoute. Si vous vous sentez trop bon pour ce système, pensez à votre pire tir (nous en avons tous au moins un), utilisez cette méthode et suivez les instructions ; je suis sûr que cela ajoutera de la qualité à votre jeu.

La méthode de visée par les chiffres est la meilleure façon de jouer et d'apprendre. Votre confiance et votre régularité ne fera que grandir. Plus vous l'utilisez, meilleur vous devenez. C'est un système révolutionnaire, concret et qui sait aider les nouveaux comme les plus anciens joueurs, et pour longtemps.

Une dernière remarque. Ne soyez pas timide et partagez ces informations avec vos coéquipiers, partenaires, amis et adversaires. Oui, vos adversaires. Au plus tôt nous serons tous raccord, au plus tôt la réelle beauté de ce jeu fleurira.

*Mike Massey
Champion 2003 de billard artistique.*

3. Les choses importantes à garder en tête durant l'entraînement

La méthode est simple. Pour qu'une bille visée soit envoyée dans une direction souhaitée, deux choses doivent se produire.

1. La bille visée doit être frappée au bon point de contact.
2. Elle doit être frappée avec la bonne partie ou le bon point de contact de la bille blanche.

Ce n'est que lorsque les deux points de contact de la bille visée et de la bille blanche sont entrés en collision que vous avez visé correctement. Le secret ici sera de choisir le bon endroit sur le devant de la bille blanche (la partie de la bille blanche que vous ne pouvez pas voir avec vos yeux en position de tir, qui est la partie de la bille qui fait le plus de travail quand il s'agit d'empocher des billes).

En utilisant cette méthode, une fois que vous connaissez le numéro sur la bille visée qui doit être frappé, votre cerveau va visualiser le numéro correspondant sur le devant de votre bille blanche et envoyer cet endroit correct au numéro correspondant sur la bille visée.

Une fois que vous avez appris à utiliser efficacement ce système, consciemment, seul votre ressenti sera suffisant pour élever votre jeu à des niveaux supérieurs.

En règle générale, lorsqu'un joueur rate un coup, il blâme tout et n'importe quoi : la serveuse, son adversaire ou l'alignement des étoiles. La vérité est que la plupart des tirs sont ratés parce que le joueur ne savait pas exactement où ni comment viser le tir en premier lieu.

Avec cette méthode, une fois que vous savez que la bille visée doit être frappée à un certain nombre (disons #3) et que vous saurez envoyer le numéro 3 correspondant sur le devant de votre bille blanche à cette cible, il sera beaucoup plus aisé de rester en confiance et de ne pas rater ce tir, parce que vous aurez plus l'impression de viser une arme à feu ou une flèche. Vous verrez une ligne droite qui relie ces deux nombres et vous ferez votre meilleur pour maintenir cette ligne droite et envoyer un point de contact à l'autre.

C'est tout ce que ce système décompose. Savoir exactement où se trouvent les deux points de contact et faire de votre mieux pour qu'ils se connectent. C'est aussi simple que ça. Nos chiffres et nos lignes de visée ne sont que des outils, des outils que nous utiliserons pour améliorer votre perception de ces deux points.

Le fait que vous utilisiez des chiffres ne signifie pas que vous avez besoin de compétences en mathématiques. Nos points de contact pourraient facilement être représentés par des couleurs, des formes ou tout autres symboles... Alors rassurez-vous lorsqu'il s'agit de viser par les nombres !

3.1 État d'esprit

Comme indiqué précédemment, la plupart des joueurs, sinon tous, ont visé subconsciemment tout au long de leur carrière au billard. Certains d'entre eux ne savent pas comment ils visaient mais ils effectuaient un travail de visée correct. Mais correct n'est pas assez bon. Tous les archers doivent savoir exactement où se trouve le centre de la cible et tous les joueurs de billard doivent savoir exactement où le bout de leur queue doit être orientée. C'est un jeu très précis et complexe, plus vous en savez, meilleur vous serez.

Nous allons maintenant vous entraîner à viser consciemment. Nous n'allons pas vous faire viser différemment, à moins que vous ne le fassiez mal au départ. À chaque fois dans le passé que vous aviez empoché une bille, vous aviez connecté les deux points de contact de la bille blanche et bille visée correctement. C'est la méthode que nous suivons : relier les points.

Ce que nous avons fait pour vous en numérotant les points de contact sur les billes de billard vous aidera à améliorer votre perception du billard. En faisant cela, vous utiliserez consciemment la même méthode de visée, encore et encore, reliant les deux points pour chaque coup que vous tirez (des nombres différents mais toujours en les visualisant et en les reliant). En faisant cela, vous deviendrez un joueur beaucoup plus cohérent et gagnerez en confiance.

Le billard est un jeu très spatial et visuel. Parfois, nous jouons de notre mieux, lorsque nous sommes dans ce que les joueurs appellent un coup mort ou la zone. À ce moment-là, nous semblons tout faire correctement, inconsciemment, sans réfléchir. Et puis d'autres fois, peu importe à quel point nous essayons ou pensons, nous ne pouvons tout simplement pas faire quelque chose de bien.

Parfois la pensée ne se mélange pas très bien avec le billard, en particulier si vous n'avez pas l'habitude. Nous allons vous entraîner à penser et nous vous demandons d'avoir foi en ce système et en vous-même. Le système a fait ses preuves, c'est de la géométrie simple, frappez cet endroit avec cet endroit et ça ira. La partie la plus difficile pour la plupart d'entre nous sera de prendre la responsabilité des erreurs que nous commettons. Si vous manquez un tir, ce n'est pas la faute du système. C'est parce que votre perception n'était pas bonne. Si vous étiez censé frapper 3-3 et que vous frappez 2-2 et que vous avez raté, acceptez simplement cela comme une erreur de perception. Une erreur que vous corrigerez prochainement.

Utilisez les coups manqués pour apprendre à améliorer votre perception. Utilisez ces chiffres comme guides, en guise d'information pour expliquer exactement pourquoi vous l'avez manqué. Pourquoi votre perception du point de contact de la bille blanche était erronée. Ne tombez pas dans l'ancienne excuse à la mode en blâmant tout sauf vous même !

Il est maintenant simple de savoir pourquoi vous avez réussi ou raté ce dernier coup. Soyez observateur, soyez conscient, soyez ouverts d'esprit et faites très attention à votre regard. Souvent, les yeux vous mentent ou vous confondent. Nous sommes sur le point de vous apprendre à viser des millions de coups sur la table et à améliorer votre perception. Votre niveau de compétence dépendra de votre niveau de calme, de conscience et d'observation.



Si vous commettez une erreur, ce que vous ferez, essayez de vous en prendre davantage au point de contact de votre bille blanche qu'au point de contact de la bille visée. Si un archer manquait le centre de la cible, il ne blâmera pas la cible. C'est parce qu'il aura envoyé la pointe de la flèche dans la mauvaise direction. Nous voulons que vous pensiez de la même manière : vous avez envoyé la mauvaise partie de votre bille blanche au contact prévu. Plus vous devenez bons en contact avec les chiffres sur le devant de votre bille blanche, plus vous serez efficace.

3.2 Relations avec les autres joueurs et instructeurs

Ce système est en fait aussi ancien que le billard lui-même, mais il est également très récent et révolutionnaire. Les autres joueurs que vous rencontrerez, quel que soit le niveau auquel ils se trouvent, ne seront pas familiers avec ce système. Ne passez pas une grande partie de votre temps à essayer d'amener tout le monde à voir votre point de vue. Maîtrisez et digérez le système vous-même et laissez votre queue parler. Laissez-les venir vous voir plus tard et vous demander ce que vous avez appris. À ce moment-là, ils seront probablement beaucoup plus réceptifs à votre nouvelle méthode de visée.

Le billard est un sport très individuel, nous avons tous nos propres opinions, perceptions et points de vue et la plupart des joueurs meurent d'envie de vous faire adopter le leur . Si vous tenez à partager vos secrets avec un autre joueur (ce que nous espérons), soyez délicat. Assurez-vous de ne pas vous précipiter avant d'être prêt. Et lorsque vous êtes prêt, n'essayez pas d'expliquer tout le système d'un coup, enseignez ou expliquez une idée à la fois. Dites-leur que vous reviendrez demain pour leur apprendre un autre des 10 coups que vous avez à offrir.

Lorsque vous étudiez avec d'autres joueurs ou instructeurs, soyez prudent, certains pourraient essayer de vous faire douter de ce système, simplement pour se faire plus intelligents que vous. Si vous renoncez, cherchez un mathématicien local et demandez-lui s'il a déjà entendu parler d'un meilleur système de visée et quel sens a celui-ci. Restez tout de même ouvert d'esprit, certains instructeurs ou joueurs peuvent avoir une meilleure méthode pour vous et s'ils le font, nous aimerions en entendre parler.

3.3 Plus vous l'utilisez, meilleur vous devenez

Voici la partie la plus importante de tous nos conseils. Etudiez ce système jusqu'à ce qu'il deviennent automatique et fasse partie de vous. Peut-être aurez vous du mal au début. Donnez-vous la chance de réussir, peu importe si cela vous prend des jours, des semaines ou des mois pour en faire une seconde nature ; cela semblera peu face au 10, 20 ou 30 prochaines années. Une fois au point de l'avoir rendu automatique, seulement là vous pourrez décider si c'est votre manière de jouer. Si vous ne l'assimilez pas entièrement, vous aurez encore des jours avec et des jours sans et vous continuerez à stagner. Vous avez le choix : savoir les réponses sur chaque coup, ou vous demander si vous avez bien visé.

Les joueurs trouvent souvent des ajustements ou des avantages dans leurs jeu qui les aident à s'améliorer ; même si ce n'est que pour une semaine ou deux. Ne laissez pas cela être l'un de ces petits ajustements temporaires. Cette méthode sera là jusqu'au jour où vous mourrez et plus vous l'utiliserez, meilleurs vous deviendrez Utilisez la méthode des chiffres sur chaque coup que vous tirez, peu importe à quel point le coup peut être facile ou difficile. Soyez précis et exact avant de vous pencher pour tirer ce coup compliqué. Prenez vos décisions en position debout et faites de votre mieux pour garder ces deux points alignés lorsque vous préparez votre coup.



Avez-vous déjà remarqué à quel point il est difficile de viser lorsque vous avez pris du temps de pause ou que vous n'avez tout simplement pas joué autant que d'habitude ? Si vous n'êtes pas une personne très visuelle, cela peut vous prendre un certain temps pour essayer de visualiser les coups. La raison en est que, sans ce système, votre cerveau n'est pas vraiment certain de ce que vous lui demandez de faire. Il doit attendre, sentir et espérer qu'il envoie bien la bonne partie de la bille blanche au bon endroit. Une fois que vous avez consciemment appris ce système, vous pourrez dire à votre cerveau « Ok, je vise ce point de contact pour qu'il atteigne ce point de contact ». Ce sont des instructions précises, instructions que votre cerveau pourra facilement saisir, peu importe le temps écoulé depuis votre dernière partie.

Bien, nous parlerons des variables complexes à la fin de ce livret, une fois que vous aurez construits de bonnes bases. Pour l'instant, allons à une table et commençons quelques tirs !

4. La règle d'or

Ce système vous demande de mémoriser très peu de choses, mais le plus important, et de loin, est la façon dont vous regardez et placez votre bille d'entraînement sur la table. Lorsque vous posez la bille de visée violette sur la table, assurez-vous que les 9 sur les bords extérieurs de la bille font face aux deux bandes latérales !

La bande de visée doit être droit et au centre de la bille, parallèle à la surface de la table. Les 9 pointent toujours vers les deux bandes latérales. C'est ainsi que vous devriez tout le temps placer les billes et c'est ainsi que vous devriez visualiser toutes les billes visées qui n'ont pas de bande de visée dessus.

La bille blanche doit aussi avoir les 9 qui pointent sur les côtés. Mais les chiffres sur la face de la bille blanche doivent être orientés à la direction opposée de la bille visée. Ainsi le zéro de la bille violette doit faire face à une des petites bandes du billard et le zéro de la bille blanche doit faire face à l'autre petite bande, et tous les 9 pointent vers les bandes latérales.

C'est ainsi que le système vous donne les réponses dont vous avez besoin, et c'est le plus important à apprendre. La bille blanche et la bille visée doivent toujours être placée (ou imaginée) avec les 9 pointés vers les bandes longues, et ce à chaque coup.

Votre bille de visée est munie de lignes et de points de visée à l'arrière et de numéros de visée à l'avant. Les lignes et les points sur la face de tir seront utilisés plus tard pour un second système de visée qui découle du principal. Pour l'instant, nous allons nous concentrer sur les facteurs les plus importants, les chiffres sur le devant de la bille blanche, qui se connectent aux chiffres sur le devant de la bille objet.

Comme promis, nous allons vous apprendre 10 coups de base qui reviennent sans cesse. Nous aimerions que vous abordiez ces 10 tirs lentement. Ne bougez pas et essayez d'absorber tous les coups en un jour, voire en une semaine. Ce système vous durera toute votre carrière dans le billard et cela pourrait représenter plus de 60 ans pour certains d'entre nous. Prenez votre temps et apprenez un coup à la fois, laissez-le pénétrer et faites partie de vous. Chaque coup peut se présenter sous de nombreuses formes différentes. Étudiez et apprenez chaque ligne de visée en mettant en place autant de coups différents que possible sur chacun d'elle.

Les tirs que vous allez maîtriser sont numérotés de 0 à 9. Nous allons commencer par le numéro 9 parce qu'ils semblent être le plus facile à comprendre.



Tout en apprenant ce système, il vous sera plus facile d'être accompagné d'un partenaire. Cela fera bénéficier les deux joueurs, en plaçant les billes l'un pour l'autre et en observant avec attention les tirs de l'autre. Si vous vous entraînez seul, vous n'aurez pas à utiliser la bille de visée à chaque tir. Utiliser des billes normales sans bande d'entraînement vous aidera à visualiser cette bande d'entraînement et accélèrera le processus d'apprentissage. Considérez les bandes de visée comme un soutien d'entraînement que vous pouvez enlever une fois que vous vous sentez à l'aise.

Si vous êtes actuellement loin d'une table de billard, vous pouvez utiliser les disques de visée fournis dans le pack. Utilisez-les sur une table carrée ou rectangulaire et suivez les instructions comme si vous étiez sur une table de billard classique avec de vraies billes.

5. Les 10 coups

5.1 Un coup appelé numéro 9 !

L'objet d'un numéro 9 est de placer simplement la bille violette collée ou près d'une bande courte comme dans le schéma 1. Assurez-vous lorsque vous placez cette bille que les 9 sont tournés vers les bandes latérales (ou dans ce cas, vers les trous des coins du billard) et que le zéro est tourné vers la petite bande opposée.

Maintenant, prenez votre bille blanche et placez-la dans l'une des zones aléatoires qui se trouvent dans le schéma page suivante. Lorsque vous placez la bille blanche, assurez-vous que les 9 sont face aux bandes latérales et le zéro est face à la bande opposée de celle sur laquelle se trouve la bille violette.

Maintenant, nous aimerions que vous preniez un moment et que vous étudiez mentalement la prise de vue. Tenez-vous derrière votre bille blanche, regardez par-dessus, autour d'elle et visualisez son numéro 9 entrer en contact avec le 9 sur la bille violette. Parce que c'est votre objectif, peu importe dans quelle zone vous avez placé votre bille blanche, les points de contact sur la bille violette et la bille blanche seront toujours les mêmes ! Par conséquent, vous viserez toujours le tir de la même manière.

- A.** Regardez le point de contact sur la bille violette (le 9).
- B.** Commencez à visualiser le 9 sur votre bille blanche, tracez une ligne mentale reliant les deux 9.
- C.** Envoyez le 9 de la bille blanche sur le 9 de la bille violette.

Dès maintenant et ce durant toute vos futures parties de billard, à chaque fois que la bille visée est en contact ou très proche d'une bande, vous devrez visualiser le 9 de cette bille et le 9 de la bille blanche et les faire se connecter ! Peu importe l'angle que vous avez, visez de la même manière à chaque fois !

Allez-y et prenez quelques tirs en vous concentrant simplement sur la connexion des 9. Tirez le coup sous de nombreuses formes différentes. Les joueurs gauchers préféreront tirer le coup à l'opposé de la table. Placez la bille blanche dans différentes positions, déplacez la bille violette vers différentes positions le long de la bande. Avant de tirer chaque coup, penchez-vous réellement sur votre bille blanche et touchez le 9 dessus avec le bout du doigt, puis maintenez ce 9 dans votre esprit tout en allant toucher le 9 sur la bille violette. Si vous les faites, c'est super. Sinon, c'est bien aussi car vous êtes sur le point d'améliorer votre perception. Si vous ratez c'est pour la raison suivante : le 9 de la bille blanche est touché trop à gauche ou trop à droite du 9 sur la bille objet.

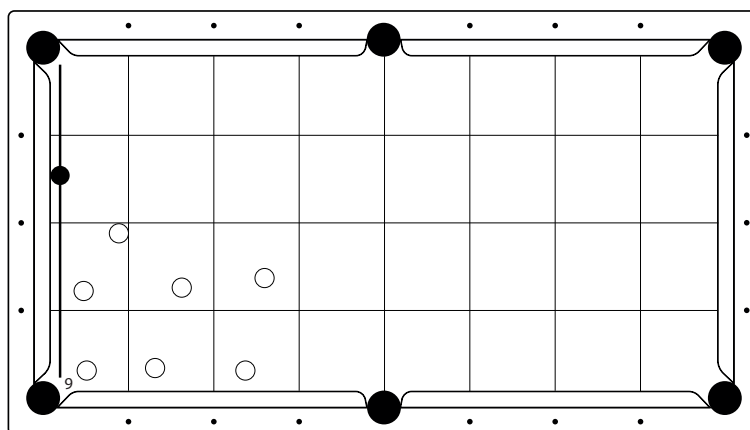
En cas d'échec, continuez à tirer, et quand vous trouverez le point qui fonctionne, cela ne vous semblera probablement pas bon. Au cours de ce processus, faites confiance à votre image mentale plus que vos vrais yeux.

Rappelez-vous également que ce n'est pas parce que votre queue est au centre de la bille blanche que c'est la partie de la bille blanche que vous visez. Si vous avez défini un coup avec de l'angle, disons 60-90 degrés, votre queue pointera à environ 2cm du 9 de la bille violette, et votre queue sera parallèle au 9-9 ligne de visée.

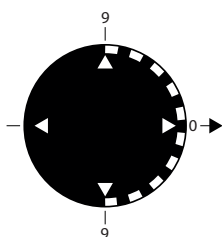
Ne visez pas avec votre pointe, gardez la pointe au centre de la bille blanche et essayez de vous concentrer sur la ligne entre les 9, c'est ce qui rend le système si cohérent.

Comme vous pouvez le voir, si vous deviez mettre en place vingt plans différents, votre queue pointerait dans plusieurs positions différentes, mais la méthode 9-9 vise toujours de la même manière.

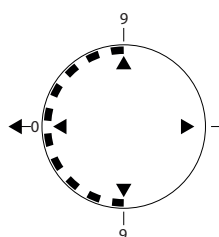
Pour tous les vingt coups !



Bille visée dans ce sens



Bille blanche dans ce sens



5.2 Un coup appelé numéro 8

Placez la bille violette sur la ligne 8 comme dans le schéma page suivante. Assurez-vous que les 9 sont face aux deux bandes latérales et le zéro face à la petite bandes opposée. Placez maintenant votre bille blanche dans l'une des zones recommandées. Encore une fois, étudiez le tir en le regardant simplement sous différents angles. C'est tout aussi important que le tir en lui-même, sinon plus important. Habituez-vous à l'endroit où la ligne 8 croise la bande (environ 7,5cm sous le premier losange). Cette ligne 8 est la même sur les quatre trous de coin.

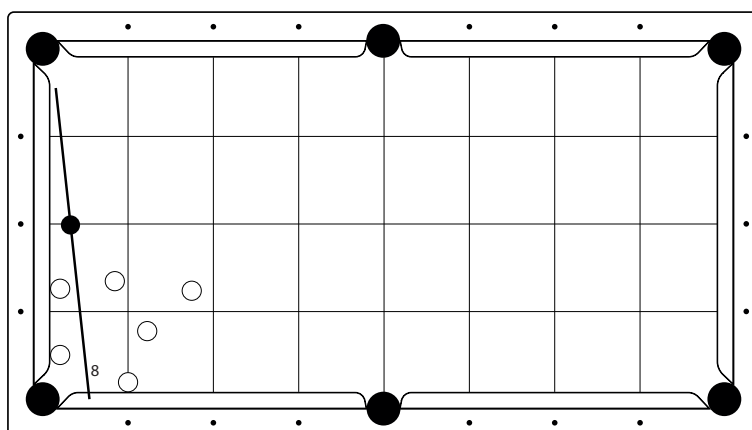
C'est à cela que servent les antisèches : pour vous aider à apprendre toutes vos lignes de visée. Lorsque vous ne placez pas les billes par vous-même, vous pouvez vous approcher d'un coup, tracer une ligne du trou jusqu'à la bille et voir où cette ligne s'étend sur la bande. Une fois que vous vous serez familiarisé avec toutes les lignes de visée, vous saurez automatiquement le numéro de tir, commencerez à visualiser le point de contact sur le devant de votre bille blanche et l'enverrez au point de contact correspondant (tout cela sans l'aide de nombres sur les billes.)

Remarquez que si la bille blanche se trouve sous la bille violette (plus proche de la bande) ou au-dessus (plus loin de la bande), les points de contacts de changent jamais. Ce sera toujours 8-8.

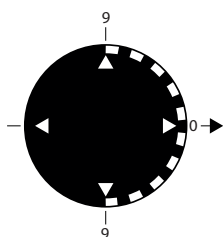
Prenez quelques tirs à partir de différentes positions, mais pendant que vous faites cela, prenez plus de temps pour visualiser correctement. Visualisez le 8 sur la face avant de votre bille blanche. Encore une fois, toutes les positions et tous les angles sont visés de la même manière, en connectant mentalement les 8 et en les faisant entrer en contact. Si vous manquez, revoyez mentalement le coup et essayez de comprendre pourquoi votre perception était erronée. Souvent, vos yeux vous disent que vous avez mal tiré. Il est très important que vous tiriez le coup dans votre esprit, même s'il ne vous semble pas correct. Essayez-le et trouvez-le. Que votre instinct premier soit correct ou non n'a pas d'importance.

De nombreux joueurs jouent en percevant et envoyant la mauvaise partie de leur bille blanche au bon point de contact. Croyez-moi, j'étais l'un de ces joueurs et ce n'est que lorsque j'ai inventé ce système que j'ai trouvé ce défaut.

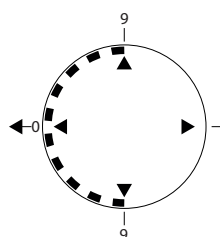
J'ai toujours tendance à privilégier le côté droit de la bille blanche avec le bout de ma queue. Cela s'est traduit par ma perception de la bille blanche comme étant légèrement décalé vers la droite, ce qui a amené mon subconscient à prendre le contrôle et à toujours me forcer à faire une dernière correction viser légèrement plus à gauche ! C'est incroyable ce que le subconscient capte et que l'œil rate.



Bille visée dans ce sens



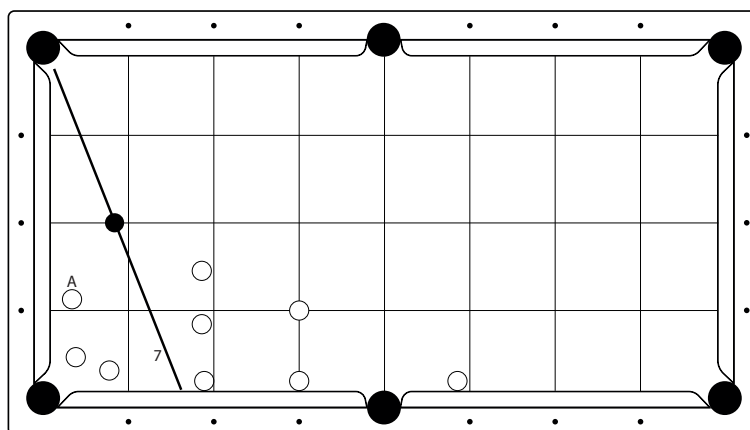
Bille blanche dans ce sens



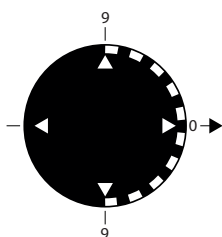
5.3 Sept

J'ai mis les 7, 8 et 9 dans le même groupe. Lorsque je tire un 7 ou un 8, je commence généralement le coup en me référant à ce à quoi ressemblerait un 9. Le 9 est un coup très reconnaissable pour moi et le sera probablement pour la plupart d'entre vous. Je commence par regarder le 9 sur la bille violette, puis je passe au 8 puis au 7. Ensuite, je commence à visualiser le 9 sur ma bille blanche et je me dirige vers le 7. La beauté de ce système de visée est que votre l'esprit aura une image claire de ce qui doit être fait. Voir mentalement le 7-7 demande à votre cerveau de faire quelque chose de très spécifique et c'est mieux que de faire un tir en espérant simplement que tout se passe bien. C'est la raison pour laquelle nous avons tous dit à l'occasion «Je ne peux pas les voir aujourd'hui». Nous espérons juste que notre subconscient ait envie de voir le tir et de viser ce tir pour nous. Ce qui est d'ailleurs l'un des meilleurs moyens de viser.

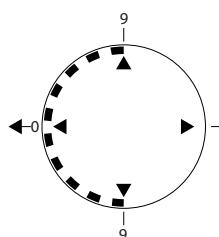
Quand vous sentez le coup, je vous suggère d'y aller. Ce système de visée est conçu pour mettre les débutants sur la bonne voie et pour aider les joueurs expérimentés à s'entraîner correctement dans l'art de la visée. Je garantis que les joueurs expérimentés verront des tirs croisés dans ce programme d'entraînement qui leur semblera totalement faux, mais ils empocheront la bille et diront «Je n'aurais jamais visé là-bas». L'une des raisons pour lesquelles nous ne jouons pas tous à un niveau supérieur est que notre perception de la bille blanche est erronée sur certains coups ou sous certains angles et que nous n'en sommes pas conscients. Voyez la ligne 7 avec la bille blanche en dessous, soit plus près du de la bande (voir bille blanche marquée A). Une fois que j'ai inventé ce système, j'ai compris pourquoi ce tir a toujours été mon pire coup. Je regardais et je pouvais évidemment voir le point de contact sur la bille objet, puis je commençais à viser au feeling, qui était toujours faux. J'ai appris au fil des années que je devais toujours viser plus finement que je ne le pensais. Je ne savais pas pourquoi, mais j'ai toujours dû le faire. Donc, chaque fois que je réussissais le tir, c'était comme de la chance parce que je devinais à quel point je devais viser plus finement. Le problème était que mon cerveau, pour n'importe quelle raison, choisissait inconsciemment la mauvaise partie de la bille blanche, pour l'envoyer au 7 de la bille visée. Je choisisais naturellement le 9 de la bille blanche, ce qui impliquait de frapper fort. Jusqu'à aujourd'hui, il m'arrive encore de laisser mon esprit viser le 9 avant de me raviser et de me dire « Ok, essaye plutôt de faire connecter les 7 ».



Bille visée dans ce sens



Bille blanche dans ce sens



5.4 Six, cinq, et 4 1/2

Comme je mets les 7, 8 et 9 dans leur petit groupe, je place aussi les 6, 5 et 4½ dans leur petit groupe. Lorsque nous arriverons aux 4½ s, vous verrez à quel point ce coup est important et comment vous pouvez travailler dessus.

Chaque fois que vous visez une bille, vous vous occupez principalement d'un quart de la bille. Le point de contact sera toujours quelque part entre 0 et 9, mais il semble que plus on s'éloigne du 9 ou du zéro, plus il est difficile d'établir la connexion et de trouver le bon point de contact. C'est le cas pour moi et beaucoup de gens avec qui j'ai étudié. Avoir une référence facilite généralement les choses. Donc, plutôt que de commencer ici et d'apprendre nos 6, nous allons passer aux 4 ½ s. Si vous parvenez à voir ce coup aussi clairement qu'un 9 ou un zéro, vous allez être un joueur de billard très performant. Une fois que vous aurez appris tous les coups que je dois vous apprendre, je veux que vous passiez plus de temps à pratiquer les 4½, 5 et 6 que tous les autres coups. Passons donc au travail sur quelques 4½.

Placez la bille violette comme sur le schéma suivant avec les 9 vers les bandes latérales et le zéro vers la petite bande opposée. Maintenant, commencez à tirer avec la bille blanche en position 1 et faites le tour en visant toujours de la même manière, 4½ à 4½. Pour les positions 1 à 6, la bille objet doit être tirée dans le trou A. Pour les coups 7 à 12, c'est le trou B, et les coups 13 et 14 dans le trou A.

Les débutants devraient passer beaucoup de temps aux coups 1 à 11 avant de s'aventurer plus loin. Les joueurs expérimentés peuvent s'essayer sur toutes les positions. Les 17 positions de bille blanches collées sur les bandes extérieures sont très difficiles pour tout joueur, y compris les professionnels. J'avais l'habitude de travailler à ma manière autour de chacun des 17 points et de passer à autre chose après avoir réussi à empocher une bille à chaque position. En 1999, je pensais que j'allais bien quand il m'a fallu 30 à 35 coups pour terminer les 17 positions. En 2002, après avoir essayé ce système de visée, 20-25 est devenu le nouveau standard !

Ces coups doivent tous être tirés comme s'ils étaient la bille gagnante. Tirez-les avec une vitesse que vous utiliseriez dans une vraie partie, ne commencez pas simplement à les claquer. Le seul autre conseil que je puisse vous donner sur les 4½ est de les tirer souvent et quand vous le faites, passez plus de temps avant de vous lancer sur le tir et choisissez vraiment cet endroit sur le devant de votre bille blanche. Si vous entrez en contact avec cet endroit, vous éliminerez beaucoup d'approximations dans votre jeu et commencez à offrir un jeu plus droit et plus précis, avec une nouvelle confiance.

5.5 Six

Les 6 sont maintenant parmi de mes tirs préférés. J'entraîne le tir 6 en plaçant la bille violette juste en dessous du point sur la ligne 6. Ce coup revient assez souvent lorsque vous jouez au 9 Ball. Parce que la bille neuf est placée juste au-dessus de cette zone et parfois ne bouge pas beaucoup. C'est donc probablement l'un des coups les plus courants sur le 9 qui existe. Je m'entraîne à tirer ce coup collé aux bandes latérales que j'ai marqués dans le diagramme. J'aime aussi le pratiquer à partir de la bande opposée et des zones autour du centre de la table. Quand j'ai commencé à pratiquer ce coup en positions 4 et 5, j'avais une énorme tendance à trop couper la bille objet. Je ne sais pas pourquoi je visais mal, mais je sais comment j'ai corrigé ce coup. Je me suis concentré davantage sur mon point de contact sur la bille blanche, avant de me pencher pour tirer, puis une fois penché, même quand ça ne me semblait pas bien, je suis resté fidèle à mes pensées et j'ai frappé la bille, avec ce qui ressemblait à un coup trop plein.



Mais ensuite, après que la bille continuait à entrer dans les trous, j'ai appris à apprécier ce coup. Je me disais «C'est sûr que c'est trop plein», mais je n'arrêtais pas de les regarder entrer. Ne me méprenez pas, je ne vise pas puis dévie légèrement pour faire un coup plein. Je compare mentalement mon 6 sur la bille blanche au 6 sur la bille objet.

Maintenant je tire le coup comme si j'allais droit au but plutôt que de le couper.

La visée, c'est la perception. Comme un joueur peut naturellement être doué pour viser un coup particulier, il peut aussi naturellement viser certains coups de manière incorrecte. Comprendre que vous visiez naturellement mal peut demander une incroyable quantité de patience et de compétence. Vous devrez devenir un expert en lecture de votre propre esprit et essayer d'abord de comprendre comment le subconscient a visé le tir dans le passé et voyez si cela correspond à la méthode point de contact à point de contact.

Parfois, vous devrez viser et tirer d'une manière qui ne vous convient pas. Faites-le et observez. C'est une compétence que vous n'atteindrez jamais si vous êtes un joueur qui devient immédiatement fou ou frustré dès qu'il rate. Vous devez pouvoir rejouer immédiatement et calmement le tir dans votre tête et de trouver une raison solide et réaliste justifiant le fait que votre visée n'était pas correcte ou comment votre cerveau a perçu le tir. Pratiquez vos 6 autant que possible. Je crois que le joueur qui maîtrise ces points de contact précis montera un niveau au-dessus de la plupart des autres.

5.6 Cinq

Encore une fois, je vous rappelle que les 5 et 6 semblent être plus difficiles à connecter que la plupart des autres coups. Cela peut être dû à certains des angles qui apparaissent avec ces prises de vue. Je ne pense pas que vous ayez un problème à tirer ces coups lorsque vous cherchez une ligne droite, ou lorsque la bille objet est à moins de 30 ou 40 cm du trou. Ce sera lorsque la bille objet sera au centre de la table ou au-delà que les tirs deviendront plus insaisissables.

Ce tir doit être pratiqué à partir d'au moins deux positions différentes le long de la ligne 5. Nous utiliserons les positions A et B pour ce tir. Le coup A doit être pratiqué à partir d'au moins les cinq positions de bille marquées d'un A. La position de bille objet B doit être pratiquée et apprise à partir d'au moins les quatre positions de bille notée B.

Pendant que nous sommes ici sur ce que je considère comme un coup difficile, j'aimerais prendre un moment pour vous soulager un peu. Permettez-moi de vous dire quelque chose qui est tout à fait évident une fois expliqué, mais qui n'est généralement pas mentionné et assez souvent négligé.

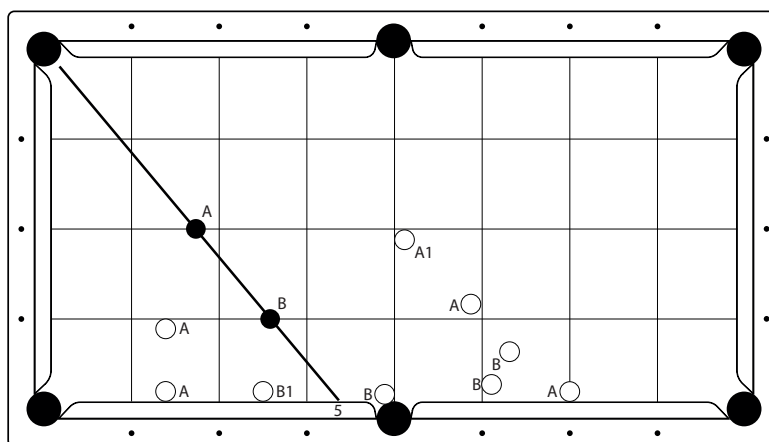
Prenez le schéma page suivante. Pourquoi pensez-vous qu'il est préférable d'empocher la bille objet A de la position A1 plutôt que de la position B1 ? Une réponse typique pourrait être «c'est plus un cut», pourquoi cela signifie-t-il que c'est plus difficile ? Qu'est-ce qui le rend spécifiquement plus difficile ?

Disons que cette ligne ici _____ représente un point de contact sur une bille objet. Assez large, hein, toute cette zone à frapper ? Et bien, c'est le point de contact quand il vous fait face (comme dans un tir droit). Maintenant, je veux que vous commenciez et incliniez cette page et que vous regardiez comment votre cible commence à diminuer. La même chose se produit lorsque votre angle de coupe augmente : votre cible se rétrécit. Le problème et sa solution sont faciles à corriger. La plupart des gens comprennent quand on leur montre un coup dur ; le problème est qu'ils ne comprennent vraiment pas pourquoi c'est un coup dur.

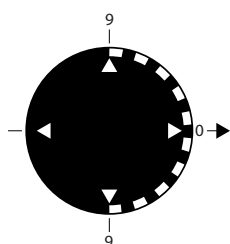


La cible est plus petite, nous devons donc prendre plus de temps pour zoomer sur nos points de contact avec la bille blanche et la bille objet. Le point de contact à 90 degrés peut être dix fois plus difficile à atteindre que s'il était approché à partir de zéro degré.

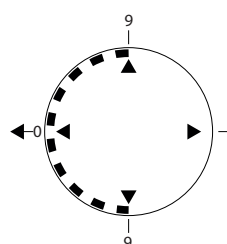
Je sais que ce que j'ai dit semble assez évident, surtout une fois que c'est expliqué. Le point sur lequel je veux insister est le suivant : lorsque vous obtenez ce qui peut être considéré comme un coup dur, soyez aussi conscient que possible de ce que vous essayez de faire. Rappelez-vous simplement que le point de contact est plus difficile à frapper à partir d'ici et occupez-vous mentalement à essayer de relier les deux points plutôt que de penser à quel point le tir est difficile. C'est plus petit alors prenez plus de temps pour le frapper !



Bille visée dans ce sens



Bille blanche dans ce sens



5.7 Quatre

Les lignes de visée 4 et 3 sont très faciles à retenir car elles tombent directement sur deux losanges. La ligne de visée 4 tombe sur le premier losange après la poche latérale et la ligne de visée 3 tombe sur le troisième losange de ce côté. Pour cette raison j'aime classer ces deux tirs ensemble.

Les 4 doivent être appris et pratiqués depuis les trois endroits marqués A, B et C.

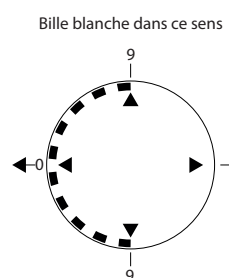
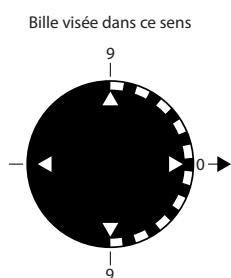
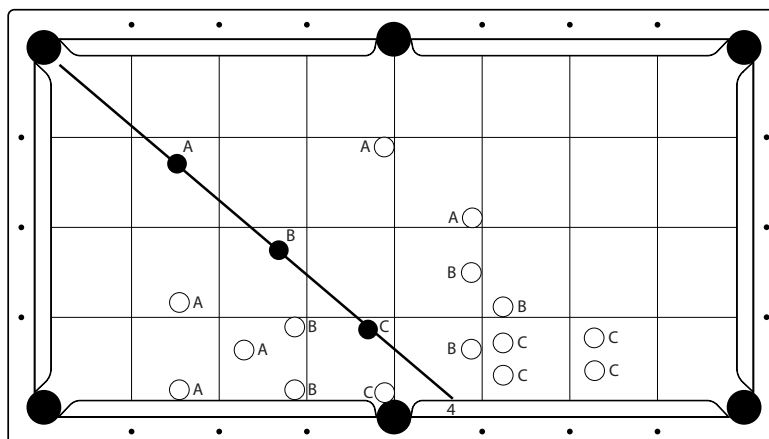
Certaines des positions de bille les plus ratables sont marquées de la lettre A.

Les positions B, tir dans les coins depuis les positions B vers la gauche de la poche du côté, sont moins courantes mais vous aideront à affiner vos compétences tout en accordant moins d'attention au trou. Oui, moins d'attention au trou ! Une fois que vous avez un point de contact solide, vous ne devriez plus vous soucier de savoir où se trouve la poche.

Penser à la poche ne vous fera faire des corrections de dernière seconde. Choisissez vos points de contact, tenez-vous-y, soyez prêt à réussir et à marquer en toute confiance !

La position C est définitivement la moins courante des trois. Ce tir se présente plus souvent qu'il n'est tenté. Lorsqu'un joueur est confronté à l'une des quatre positions de bille blanche à droite du trou latéral, il préférera souvent tirer la bille objet dans le trou inférieur gauche, et si ce coup est bloqué, il cherchera un coup offrant plus de sécurité.

Tirer la bille dans le coin supérieur droit vous procurera l'une des meilleures sensations ! Utiliser ce système de visée vous accordera plus d'options, car les tirs que vous considérez compliqués et que vous n'appréciez pas jouer ne sont à présent que des chiffres que vous devez connecter.



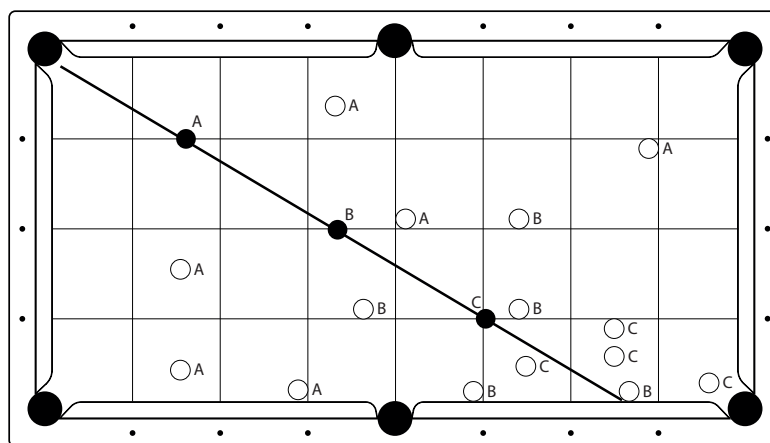
5.8 Trois

Nos quatre dernières lignes de visée pour les poches de coin (3, 2, 1, 0) sont plutôt longues et vont nécessiter plus d'attention et travailler avec plusieurs positions de bille blanche. C'est pourquoi il est recommandé de ne pas apprendre plus de trois lignes de visée au cours d'une séance d'entraînement. Nous suggérons les lignes 9, 8 et 7 pour commencer. Puis la ligne 4½. Les lignes 5 et 6 peuvent être apprises ensemble. 4 et 3 ensemble, 1 et 2 puis enfin la ligne 0.

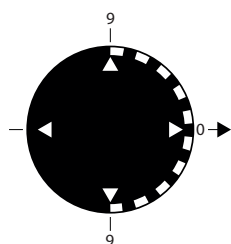
Une fois que vous aurez assimilé toutes ces lignes de visée et que vous êtes familier avec elle, je vous suggère de créer une routine d'entraînement ou d'échauffement consistant à : tirer cinq à dix des coups les plus durs sur chacune des dix lignes de visée. C'est le meilleur moyen de progresser avec les points de contact.

Certaines de ces positions de bille peuvent apparaître comme des coups très difficiles. Nous n'essayons pas de vous décourager. Nous vous montrons que si vous pouvez identifier une ligne de visée et un contact numéroté et apprenez correctement, cela vous permettra d'augmenter considérablement votre jeu. Dans certains cas de 200 à 300%.

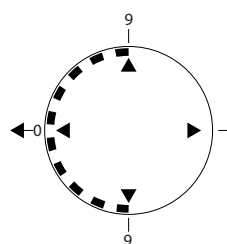
Les 3 points de contact commencent maintenant à nous rapprocher de la partie avant de la bille objet, ou plus près du zéro. C'est là que je commence à utiliser le zéro comme point de référence. Si vous recherchez simplement le 3, vous ne serez pas aussi sûr de son emplacement que vous seriez avec le point zéro. Montez vers votre bille objet, vérifiez le point de contact et voyez à quel point il est proche du zéro. Cela vous aidera lorsque vous reviendrez pour viser votre bille blanche. La distance entre zéro et 3 sera fraîche et définie dans votre esprit.



Bille visée dans ce sens



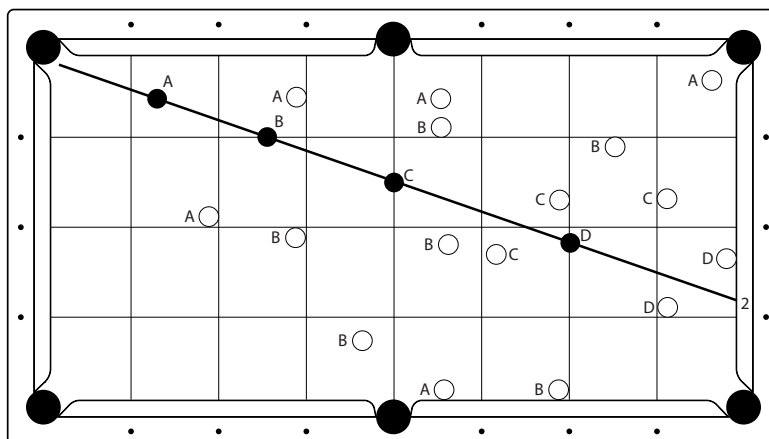
Bille blanche dans ce sens



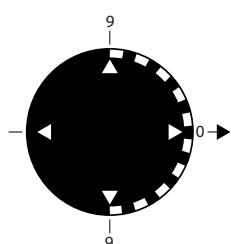
5.9 Deux

Il y a 16 coups différents ci-dessous, avec 16 angles différents et ils sont tous dirigés de la même manière. Maintenant, votre queue ne pointe pas au même endroit à chaque fois, mais votre esprit devrait l'être. Il devrait être occupé à chaque coup reliant mentalement les deux points de contact, qui ne changeront pas sur les 16 coups.

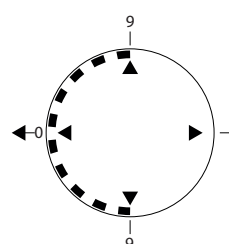
16 endroits différents devraient suffire à vous imprégner de ce à quoi devrait ressembler un 2 dans votre esprit. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à créer vos propres coups le long de la ligne 2. Il y en a des milliers mais ils ont tous un point commun !



Bille visée dans ce sens



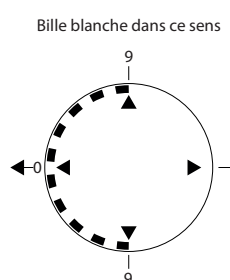
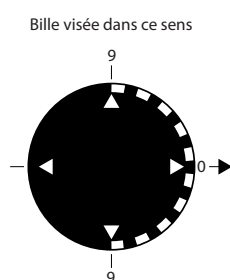
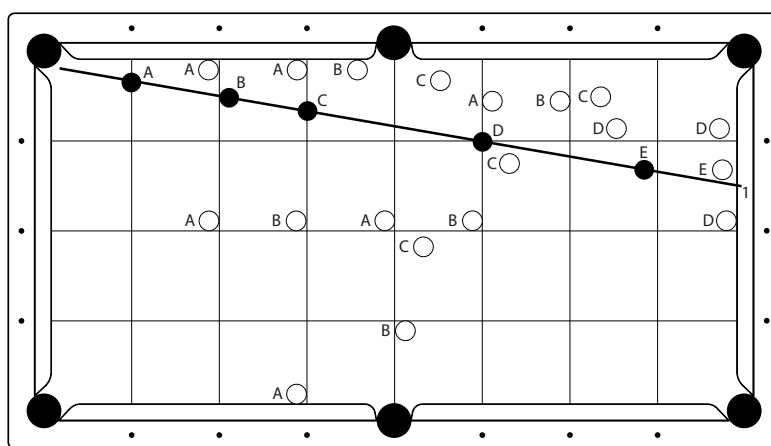
Bille blanche dans ce sens



5.10 Tirs sur la ligne 1

Pourquoi viser un 1 serait-il différent de viser un 8 ? Je veux dire que nous utilisons le 9 comme référence pour un 8 ; ne serait-ce pas la même chose que d'utiliser une référence 0 pour le 1 ? Ce serait certainement le cas, mais il y a une différence. Lorsque vous tirez des billes sur la ligne 8, vous aurez généralement plus d'angle, en particulier pour des raisons de position. Sur la ligne 1, la plupart de vos tirs sont sous des angles de 45 degrés. Ce qui signifie que vous rencontrez ce tir plus souvent que sur la ligne 8. Cela nous amène à regarder le tir un peu différemment. Lorsque vous tirez des coups plus droits, le point de contact sur la bille blanche est un peu plus difficile à atteindre car il se trouve de l'autre côté de la bille, plus loin de vous.

Vous pouvez toujours utiliser le zéro comme référence, mais je veux que vous preniez plus de temps en position debout pour le faire. N'essayez pas de vous pencher trop vite sur le coup en commençant à chercher le 1 sur le devant de votre bille blanche. Visualisez mentalement le 1 du mieux que vous pouvez et pendant que vous vous penchez sur le coup, essayez de garder les deux points de contact alignés du mieux que vous le pouvez. Encore une fois, je ne veux pas que vous soyez en position de tir à la recherche de la connexion. Commencez à vous tenir debout et calmez-vous et si vous ne vous sentez pas bien. Redressez-vous et recommencez.



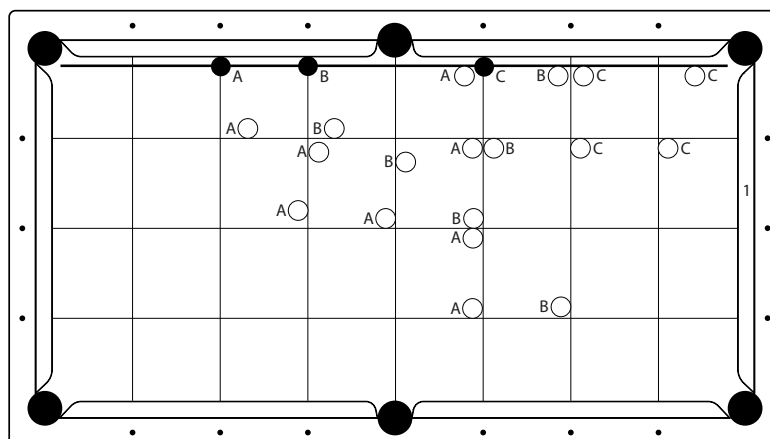
5.11 Les zéros, enfin !

Zéro, probablement le coup le plus courant dans le billard. Les billes viennent reposer sur ou près des longues bandes latérales plus que tous les autres endroits sur la table. Après tout le travail que je vous ai fait subir, vous pensez probablement que je vais vraiment vous amener ici. Et bien non. Vous avez travaillé dur pour arriver à ce point et votre récompense est essentiellement de vous entraîner. Ce coup arrivera à chaque fois que vous jouerez et vous vous améliorerez au fil du temps, simplement en sachant que c'est un zéro. Lorsque vous avez été confronté à ce tir dans le passé, votre esprit pensait probablement à différentes choses.

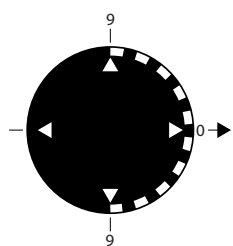
1. «Je dois faire ce coup», puis il a continué à chercher une intuition qui s'est sentie juste avant de passer à l'acte.
2. Il a peut-être utilisé la bande comme guide, comme référence.
3. Il peut avoir apprécié le coup ou l'avoir détesté, selon la situation et le résultat.

Eh bien, à l'avenir, je veux que votre esprit ne dise rien d'autre qu'une chose : «C'est un zéro et c'est tout ?»

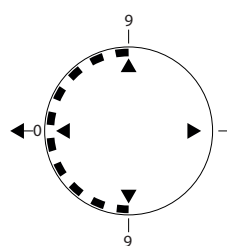
Une dernière chose : j'ai menti. Je sais que je vous ai dit de vous entraîner, mais le professeur en moi doit parler. Vous devez pratiquer ce tir à partir des positions suivantes :



Bille visée dans ce sens

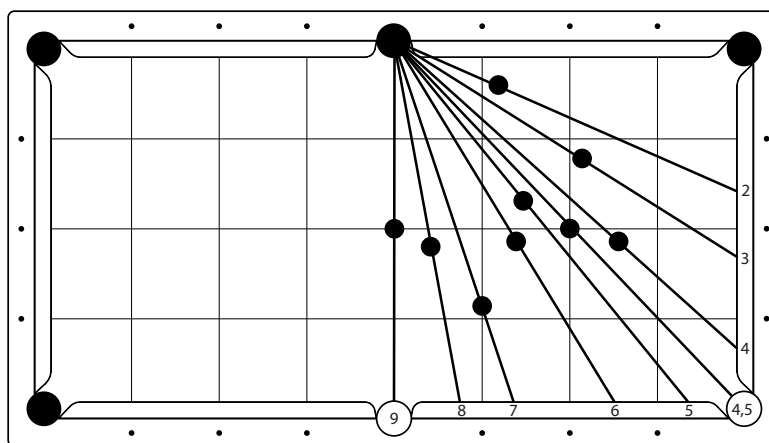


Bille blanche dans ce sens

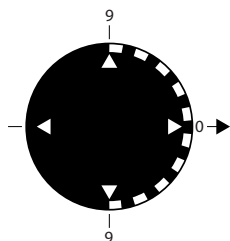


5.12 Tirs depuis les trous latéraux

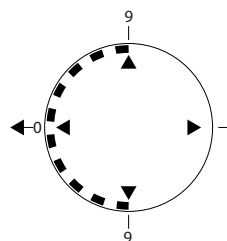
Les trous sur les côtés peuvent être atteints comme les trous de coins. À la place de la ligne de visée 9 s'étendant sur les bandes courtes, elle peut commencer au milieu de la table, en s'étendant de chaque côté. Placez l'une de vos billes de visée sur certaines des lignes de visée indiquées ci-dessous/page suivante, en vous assurant que le zéro est orienté dans la bonne direction et que les 9 font face aux bandes latérales, comme d'habitude. Lorsque la bille objet se trouve à droite de la poche latérale, le zéro doit être orienté vers le côté court droit. Lorsqu'il est à gauche de la poche, le zéro doit être orienté vers le côté court gauche. Tous ces coups peuvent être effectués à partir de la position de bille blanche indiquée (dans le coin inférieur), mais toutes les lignes doivent également être pratiquées individuellement, en expérimentant différentes positions de bille blanche et différents angles. Les trous latéraux sont un peu plus compliqués que les trous de coins, car vous n'avez pas le luxe de faire rebondir les billes sur les bandes. Si vous ne n'atteignez pas le trou proprement, les bandes rejeteront généralement le coup. C'est pour cette raison que vous devez devenir très précis lorsque vous tirez dans un trou latéral. Utiliser les nombres pour vous guider vous aidera à tirer avec plus de confiance et à éviter les désagréments. Lorsque vous tirez sur le côté, vous devez clairement décider à l'avance de vos points de contact prévus. Il n'y a pas de place ici pour une correction de dernière seconde.



Bille visée dans ce sens



Bille blanche dans ce sens



Vous avez des millions de possibilités de tir, toutes regroupées ici en 10 tirs. Viser est une compétence très spéciale et compliquée à posséder. Si vous vous y tenez et assimilez complètement ce système, vous jouerez dans une tout autre dimension. Une dimension pleine de confiance et de cohérence.

6. D'autres manières d'appliquer votre nouveau système de visée

Les lignes, les points et les espaces sur la face de tir de votre bille de visée servent à plusieurs choses.

Si vous prenez la ligne reliant les points de contact des billes et l'étendez droit à travers votre bille blanche pour qu'elle corresponde à l'un des chiffres, ligne ou espace, vous aurez à présent une visualisation sur votre côté de votre bille blanche que vous pourrez viser et faire entrer en contact avec le point de contact de la bille objet.

Nous ne voulions pas vous montrer cela plus tôt car il est très important d'abord d'améliorer votre perception de l'avant de la bille blanche ; deuxièmement, c'est le point de contact avant qui fait tout le travail pour vous.

Une fois que vous êtes à l'aise pour établir la ligne entre les points de contact des billes, vous pouvez également viser de plusieurs autres façons. Vous pouvez utiliser le bord de votre bille blanche ou son centre pour viser un point parallèle à la ligne de visée des points de contact.

Exemple : Si vous placez un numéro 9 au milieu de la bande opposée et que vous placez la bille blanche sur la bande latérale, deux losanges plus hauts, vous pouvez :

- Simplement vous concentrer sur la connexion entre les 9 ;
- Trouvez d'abord cette ligne, prolongez-la au-delà de votre bille blanche jusqu'à un endroit de la bille blanche que vous pouvez physiquement voir et visez cet endroit vers le 9.
- Trouvez la ligne, puis trouvez la ligne sur laquelle se trouve la pointe de votre queue ou le centre de la bille blanche, et suivez simplement jusqu'à cet endroit.
- Trouvez la ligne et utilisez le bord droit de votre bille blanche pour viser l'endroit avec lequel elle est alignée.

La ligne 9-9 sera toujours le point de départ. Personnellement, j'aime m'en tenir à cette méthode parce qu'en l'utilisant, je vise toujours la même direction, en une seule étape. Cela étant, chacun fait comme il le veut. Beaucoup de joueurs aiment pointer leur queue à un endroit en particulier ; d'autres joueurs préfèrent ce qu'ils peuvent vraiment voir à l'arrière de la bille blanche. À vous d'expérimenter et de choisir ce qui vous convient au mieux.

7. Plus de méthode de visée et combinaison de la visée avec le contrôle de la bille blanche

Jusqu'à présent, notre méthode de visée a été très efficace mais assez simple (faire que le point de contact A touche le point de contact B), et cela seul aidera de nombreux joueurs de haut niveau et même certains joueurs professionnels à comprendre enfin pourquoi ils avaient des problèmes avec certains coups au fil des années.

Nous avons aidé les joueurs intermédiaires à devenir beaucoup plus précis, cohérents et confiants, ce qui les aidera à surpasser leur niveau habituel. Les débutants sont sur la meilleure voie pour comprendre rapidement comment viser des millions de coups, ce qui prendraient normalement des centaines d'heures et des années de jeu. Pour ceux qui sont prêts, il est maintenant temps de comprendre certains des aspects les plus subtils de la visée, tout en donnant différentes rotations et vitesses à la bille blanche ;

Le premier obstacle, et le plus important, sera celui de la déviation induite par la queue. Ceci est facile à expliquer mais difficile à maîtriser et à comprendre, car ce qui se passe ne peut généralement pas être vu à l'œil nu.

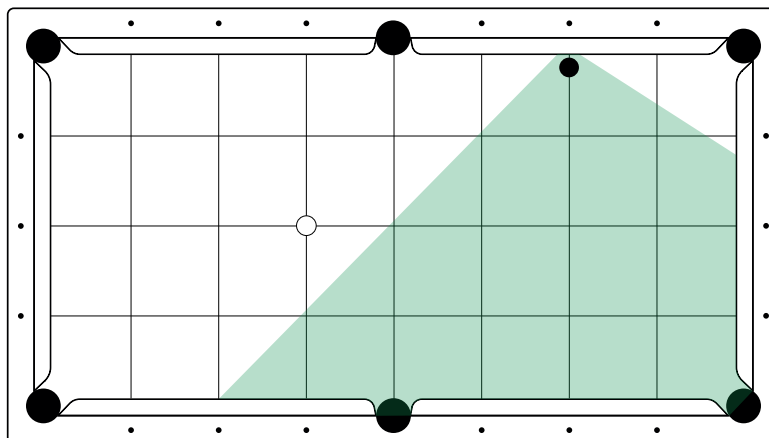
Lorsqu'un joueur frappe la bille blanche à gauche ou à droite du centre, elle est poussée dans la direction opposée (si elle est frappée à gauche du centre, elle est poussée ou déviée vers la droite), et cette poussée varie beaucoup en fonction d'une multitude de choses, notamment la vitesse, la distance et l'endroit où la bille a été frappée. Une bille blanche peut être déviée jusqu'à 5 cm et peut l'être encore sur longue table, lorsqu'elle est frappée fort et loin du centre.

La déviation est l'une des principales raisons pour lesquelles les joueurs cessent de s'améliorer. Ils commencent à utiliser la rotation pour optimiser leur position sur le coup suivant, mais ils constatent que leur précision diminue et ils ne peuvent pas comprendre pourquoi ils ratent des coups qu'ils pensent maîtriser en utilisant le centre de la bille. Par conséquent, ils ont tendance à se détourner de ce qui est pourtant nécessaire dans le billard : la rotation latérale et le contrôle de la bille blanche.

Nous allons vous donner un coup et vous le faire tirer de différentes manières. Il est très important que lors du tir, vous le fassiez avec un esprit ouvert et un œil attentif. Nous voulons que vous soyez non seulement capable de faire ce coup-ci, mais que vous compreniez et ressentiez ce que vous faites et que vous développiez le ressenti de votre bille blanche.

Il faut du courage pour tirer un coup avec de la rotation et de la vitesse quand vous savez qu'il serait plus facile d'empocher la bille en visant simplement le centre de la bille avec coup doux. Plus vous apprenez, comprenez et pratiquez, plus vous aurez de chances de surmonter cela, progressant ainsi dans le contrôle de la bille blanche et le jeu de position.

Préparer le tir comme dans le schéma ci-dessous, avec la bille objet légèrement espacée de la bande au niveau du losange du milieu, et avec la bille blanche au centre de la table, un losange plus loin des poches latérales.



 Zone de repositionnement de la bille blanche

Regardez ce schéma de bille blanche. Elle a 9 points recommandés, C pour le centre et de 1 à 8. Tentez un tir 0-0, avec non seulement avec ces 9 positions différentes, mais également à 3 vitesses différentes. L'objectif de l'exercice est de vous faire comprendre qu'il existe plusieurs façons de connecter les deux 0.

Commencez par empocher la bille avec le centre de la bille blanche (position marquée C) à une vitesse de frappe douce, moyenne puis ferme. Puis remontez jusqu'à la position marquée 1 sur la bille blanche et empochez à nouveau la bille objet aux trois vitesses. Le point visé pour ces six tirs sur la bille objet devrait être à peu près le même.

Nous allons maintenant commencer à expérimenter la rotation latérale. Notre prochaine position de pointe sera n°2 sur la bille eue appelée anglais haute main droite, aux trois vitesses.

Pour donner une bonne rotation, il faut choisir comment bien positionner sa queue. Il y a deux écoles sur cette question, qualifiées de parallèle et pivot.

La parallèle consiste à placer votre queue parallèlement au centre de la bille blanche mais sur le côté droit de la bille blanche.

Le pivot consiste à viser le centre de la bille blanche, puis à faire pivoter légèrement la queue. La plupart des joueurs font un peu des deux. Un parallèle total crée définitivement plus de déviation, donc je recommanderais plutôt un pivot qu'un parallèle.

Imaginons que vous frappez la bille blanche en haut à droite. Lorsque vous frappez très doucement, vous ne devriez pas avoir beaucoup de déviation. Vous pouvez avoir un léger problème avec la bille blanche se dirigeant vers la droite, frappant la bille objet un peu trop fort ou frappant le point de contact 1 ou 2 plutôt que le zéro. Il sera très difficile de voir physiquement cette déviation ; vous devez simplement savoir à l'avance que cela est possible, probable et doit être envisagé.

Maintenant, tirez le coup en utilisant une forte rotation vers la droite, avec un coup à vitesse moyenne, puis une vitesse plus ferme. Vous remarquerez peut-être qu'à des vitesses plus élevées, la bille blanche est envoyée trop loin à gauche du zéro, ce qui vous oblige à trop couper la bille objet ou à frapper le 1 ou 2 à gauche du zéro prévu, voire à manquer complètement la bille et à frapper la bande en premier. Cela est dû à la déviation induite par la queue.

Essayez les trois mêmes coups en utilisant les positions de pointe 2, 3 et 4. Vous devriez obtenir à peu près les mêmes résultats à chaque fois. À une vitesse douce, la bille blanche ne dévie pas beaucoup mais décrit plus une courbe, surtout si vous visez en bas de la bille blanche. Aux vitesses moyennes, vous devriez obtenir un peu des deux : une petite déviation et une petite courbe. Cela vous permettra de viser initialement comme si vous visiez le centre de la bille, mais en réalité, la déviation vers l'extérieur et la courbe vers l'intérieur se compensent. Aux vitesses plus élevées, la trajectoire de la bille blanche n'aura pas le temps de se courber. Par conséquent, vous devez simplement compenser la déviation de la bille blanche.

Pour y arriver, ajuster votre visée en visant un peu plus pleinement la bille objet, avec par exemple un 1-1 ou un 2-2. C'est là que votre courage sera nécessaire. Vous allez devoir viser un 2-2, en sachant que la bille blanche va être déviée, vous donnant le sentiment que le coup fera un 0-0. Ce sentiment est l'un des plus dur à acquérir au billard. Il n'y a pas d'autres possibilité : si la bille blanche dévie, elle décrit une courbe. Vous allez devoir faire face à ce challenge dans votre apprentissage du contrôle de la bille blanche.

Maintenant, si cela ne suffisait pas à vous rendre fou, nous allons essayer de travailler sur le côté gauche de la bille blanche, positions 6, 7 et 8. Nous voulons que vous suiviez le même processus et que vous amélioriez votre ressenti vis-à-vis de la réaction de la bille blanche à votre coup. N'oubliez pas qu'un coup doux à gauche se courbera probablement vers la gauche, un tir ferme à gauche déviara simplement trop loin vers la droite, ne laissant pas le temps à la trajectoire de se courber. Alors qu'une vitesse moyenne devrait faire un peu des deux !

Pour aider à réduire la déviation induite par la queue, vous devez décaler votre queue d'environ une largeur de bout de queue sur le côté de la bille, avoir un tir fluide qui ne cause pas beaucoup de déviation.

Si vous envisagez sérieusement de vous améliorer, je vous recommande de retourner dans votre magasin de fournitures de billard ou sur Internet et de rechercher une queue à faible déviation. Il existe une technologie qui réduit considérablement la déviation et facilite grandement la compensation.

8. Deux autres termes et variables avec lesquels vous devriez vous familiariser

L'accroche, également connu sous le nom de projection induite par collision & Lancer, ou lancer induit à l'anglais

Le premier est l'accroche, un facteur à prendre en compte. Lorsque vous tirez un coup avec n'importe quel type d'angle, il est possible et probable que la bille blanche touche la bille objet et l'entraîne légèrement vers elle à cause de l'adhérence. Par exemple, dans notre tir d'entraînement, nous coupons la bille objet de gauche à droite. Aux vitesses plus lentes, il est probable que vous frappiez juste au zéro, mais à cause de l'adhérence, la bille objet a été tirée par la bille blanche légèrement vers la gauche (dans la bande).

Cela ne se produit pas toujours, mais vous devez être conscient du moment où cela se produit et de la manière de le gérer efficacement. Les conditions optimales pour que cela se produise sont lorsque vous jouez avec des billes assez sales. Ces billes recueillent l'humidité de l'air et l'huile de la main du joueur. De la craie, de la poussière et tout ce qui peut se trouver sur la table viennent coller aux billes. Lorsque cela se produit, il y a plus de chances que la bille colle à la bille objet un peu plus longtemps qu'elle ne le devrait, la tirant ainsi très légèrement mais peut-être suffisamment pour faire rater un coup.

L'adhérence à son maximum est-ce que les professionnels appellent un dérapage. Un dérapage, c'est quand les billes se sont tellement collées qu'il était assez évident (et douloureux) pour un œil averti de comprendre ce qui s'est passé et qu'elle était la raison de l'échec. Si vous voulez voir cela par vous-même : placez une bille objet à environ 60cm d'une poche (assez éloigné de la bande), frottez une bonne quantité de craie sur le point de contact de la bille objet. Maintenant, placez la bille blanche à environ 60cm de distance, à un angle d'environ 45 degrés et tirez très doucement. Au moment de l'impact, vous devriez voir la bille objet déraiper avec la bille blanche pendant une fraction de seconde. Si vous ne le voyez pas au début, essayez plusieurs fois jusqu'à ce que vous le fassiez.

C'est l'accroche à son maximum. Ce qui nous préoccupe le plus, c'est la quantité normale et généralement invisible de l'accroche et comment y faire face. Tout d'abord, nous devons savoir quand cela est le plus susceptible de se produire et ce sera avec des billes sales ou non polies. Lorsqu'un bon joueur a le choix, il empochera une bille avec un peu de vitesse plutôt que de la faire rouler lentement. Ils savent que plus la vitesse est faible, plus l'adhérence aura d'effet et plus les risques de dérapage sont élevés. Mais ils ne veulent pas frapper si fort que la vitesse diminue les chances d'empocher la bille. Ainsi ils pourraient également prendre d'autres précautions. Ils peuvent avoir tendance à surcouper les billes légèrement vers le côté opposé quand n'ont d'autre choix que de tirer à une vitesse douce. Espérant ainsi que l'accroche tirera légèrement la bille objet dans la direction souhaitée. Ils peuvent également toucher le point de contact exact et appliquer un peu de rotation extérieure. L'effet aidera à réduire la friction entre les deux billes. Ce qui se passe, c'est que lorsque vous coupez une bille de gauche à droite avec une rotation vers la gauche, la bille blanche roule ou tourne sur la bille objet avec moins de frottement que quand elle la frotte ou la tire contre elle.

Pour conclure sur ce sujet, vous devez savoir que les billes polies frappées à petite vitesse aideront à réduire la quantité de collisions indésirables induits par vos tirs. Cependant je ne veux pas que vous blâmez l'accroche à chaque raté. L'accroche arrive mais c'est très léger. La seule raison pour laquelle nous en avons parlé est que nous voulons que vous deveniez aussi instruits que possible en matière de visée.

Notre deuxième variable est communément appelée le jeté de bille. Je pense personnellement que cette variable est bien surestimée et un peu mal comprise. On entend souvent les joueurs dire «je l'ai jeté, c'est pourquoi j'ai raté».

Ce dont ils parlent ici, c'est qu'en appliquant une rotation latérale à la bille blanche, ils espèrent faire en sorte que la bille objet aille plus loin dans la direction opposée en augmentant la rotation et la friction lors de la collision. Par exemple, en frappant sur la gauche de la bille blanche, ils espèrent que cela fera que la bille objet sera dirigée plus à droite qu'elle ne le devrait initialement.

Ma théorie à ce sujet est que les joueurs se sont habitués à frapper le bon point de contact mais également à voir le coup sembler être frappé un peu trop plein (à cause du lancer induit par le l'accrochage). Donc, en appliquant une rotation, ils disent qu'ils l'ont frappé pleinement tout en la faisant tourner, surtout à des vitesses moyennes et élevées.

Vous pouvez certainement rater votre coup, surtout si la bille est sale et que vous tirez de manière relativement douce. Mais quand il s'agit d'utiliser des billes propres à des vitesses moyennes et élevées, cette variable est bien surestimée. Votre possibilité de jeter une bille propre à une vitesse moyenne ou élevée est insignifiante. À des vitesses plus lentes, l'effet est plus important et plus facile à remarquer.

Parfois, ce qui se passe, c'est que lorsqu'un joueur tire à une vitesse douce avec rotation et coupe une bille, il blâme le jet. Alors qu'en fait à cause de la vitesse lente et de la rotation, la bille blanche s'est courbée avant le contact et a causé une coupe excessive.

Le jet a été un bouc émissaire pendant de nombreuses années.

Cela arrive, mais probablement dix fois moins que ce qui lui est attribué. Si vous devenez un joueur instruit et observateur, vous saurez quand cela se produit et quand cela ne se produit pas, ne trouvez pas d'excuses pour les tirs manqués.

Tout ce dont nous avons parlé jusqu'à présent s'est produit avant ou pendant le contact avec la bille objet. Je voudrais maintenant prendre un moment (un très bref moment parce que le contrôle de la bille et le jeu de position sont un livre entier en soi) et parler du comportement de la bille blanche après qu'elle ait touché la bille objet et les bandes. Dans notre plan d'entraînement, vous remarquerez la zone grisée. Cette zone couvre tous les endroits où vous pouvez envoyer la bille blanche après avoir touché la bille objet et la bande. Trois choses de base enverront la bille blanche à tous ces différents endroits. La première sera de savoir si vous avez appliqué un effet retro ou un coulé à la bille blanche, la deuxième si vous avez placé un effet gauche ou droit sur la bille blanche et la troisième étant la vitesse avec laquelle vous frappez le coup.

Pour nos débutants, sachez ceci : le coulé et le rétro affectent la trajectoire de la bille blanche, que celle-ci touche ou non une bande. Les rotations gauche et droite sont utilisées 90% du temps lorsque la bille blanche touche une ou plusieurs bandes, pour aider à envoyer la bille blanche à la position souhaitée pour le prochain coup.

Vous ne pouvez pas simplement mettre une rotation gauche sur une bille blanche et faire en sorte qu'elle aille vers la gauche après le contact. Le point de contact et la tangente indiquent à la bille blanche où aller après avoir touché la bille objet. Le coulé et le rétro peuvent changer ce chemin initial le long de la ligne tangente, puis si la bille blanche va toucher une bande, la rotation peut et sera utilisée pour atteindre la direction voulue.

Pendant que vous pratiquez votre tir d'entraînement, je veux simplement que vous observiez comment la rotation latérale réagit sur la bande, et comment le coulé et le rétro aident la bille blanche à aller dans certaines directions. Observez où votre bille blanche va avec juste un coulé. Ensuite, observez sa direction lorsque vous combinez un coulé avec une rotation.

La rotation vers en bas à gauche ramène la bille blanche vers vous ; la rotation en haut à droite envoie la bille blanche en avant vers la petite bande.

Vous devriez pratiquer ce coup sur les deux côtés de la table pour développer une bonne sensation. Vous devez également tirer le coup le long des petites bandes du billard.

Après avoir atteint un certain niveau de compétence et de confiance avec cet angle et cette distance, vous devriez commencer à déplacer la bille objet plus éloignée de la bande et placer la bille blanche dans différentes positions et sous différents angles.

En terminant cette section sur le contrôle de la bille blanche, je voudrais vous encourager à ne pas vous décourager, mais plutôt à vous mettre constamment dans un rôle d'étudiant. Faire face au défi du billard en pensant que c'est facile et que vous ne devriez pas faire d'erreurs simples vous rend juste la tâche plus ardue. C'est un très beau jeu avec des possibilités illimitées et variables. Profitez du voyage parce que vous n'en arriverez jamais au bout.

Entraînez-vous et jouez en sachant que le défi est constant. Plus vous aurez cette attitude, et plus vous aurez de chances de vous améliorer et d'apprendre quelque chose de nouveau à chaque fois que vous jouez.

Maintenant, revenez en arrière et pratiquez tous vos coups nouvellement appris (0-9) avec des rotations latérales !

9. Apprendre et utiliser votre antisèche

Les lignes de visée sont très importantes et utiles à plus d'un titre.

Le but premier d'une ligne de visée est de vous aider à identifier chaque tir, donnant à chacun d'eux un nom ou un numéro exact. Ce n'est pas vraiment pour vous aider à trouver le point de contact sur la bille objet, car vous pouvez le voir. C'est plutôt pour que vous puissiez immédiatement choisir l'endroit sur le devant de votre bille blanche et commencer à faire correspondre et faire le lien entre les billes de billard.

Si un joueur vous laisse un coup et que vous savez immédiatement sur quelle ligne de visée se trouve la bille objet, que vous soyez debout, ou immobile assis dans le fauteuil, vous pouvez immédiatement commencer à visualiser les bons points de contacts. C'est très, très efficace. Cela vous donne plus de temps pour viser, et vous permettra d'occuper votre esprit avec des pensées utiles, notamment dans des moments très critiques, et vous donnera définitivement plus de concentration et de confiance.

Les lignes de visée vous aideront également à développer un bon rythme et une bonne routine. Si, à chaque coup, vous inspectez d'abord le jeu pour voir sur quelle ligne de visée sur laquelle se trouve la bille objet, vous démontrerez votre discipline et ne serez pas enclins à vous précipiter et à commettre une erreur. Le fait de vérifier la ligne vous mettra dans la routine constante d'aborder tous les plans de la même manière, de prendre à peu près la même quantité de temps entre les prises de vue. Ce qui vous aidera à jouer le jeu tel qu'il doit être joué : un coup à la fois. Pas de hauts, pas de bas, juste une connexion entre les points et passer au coup suivant.

Une fois maîtrisé, vous pourrez viser tous les coups !

10. Disque de visée plats

Les disques plats sont à utiliser lorsque vous n'êtes pas autour d'un billard. Vous pouvez les utiliser comme vous le feriez avec les billes de visée, pour expliquer ou visualiser n'importe quel coup sur la table. Ces disques peuvent être extrêmement utiles pour reprogrammer votre esprit sur n'importe quel coup qui vous posait problème auparavant. Si vous y réfléchissez, notre système de visée qui utilise uniquement l'équateur de la bille est vraiment aussi plat que ces dispositifs. Faites tout ce que vous pouvez pour améliorer votre visée, avec ou sans table de billard.

En conclusion, nous tenons à vous remercier d'avoir acheté ce produit Aramith et à l'avenir, vous pourrez rechercher d'autres méthodes pour des coups variés, tous «avec la méthode des chiffres».



Quelques mots soigneusement choisis, de Joe Tucker :
Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous, jouez, entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous, jouez, entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous, jouez, mais toujours : profitez !

11. Glossaire des termes et expressions courants

Visée par les chiffres :

Une méthode de visée qui aide un joueur à choisir rapidement et facilement les deux points de contact corrects. Cela mène à une augmentation de la précision, de la cohérence et de la confiance.

Ligné de visée :

Une ligne issue de la poche visée, qui sert à identifier le numéro d'un coup. Les lignes de visée coïncident avec les points de contact.

Point de contact :

L'endroit où la bille blanche et la bille objet entrent en collision afin d'envoyer la bille objet dans une direction souhaitée.

L'accroche :

La bille blanche tire la bille objet avec elle hors de la ligne de visée prévue.

Contrôle de la bille blanche :

La capacité de maîtriser votre bille blanche, non seulement en dirigeant correctement la bille objet, mais également en faisant en sorte qu'elle vienne terminer sa course une position avantageuse pour le prochain coup. Absolument essentiel dans les parties entre joueurs expérimentés.

Bande :

La partie du cadre qui est recouverte de tissu et faite de caoutchouc.

Tir coupé :

Tout tir qui n'est pas direct. Angles de 1 à 90 degrés.

Déviation :

L'acte de frapper la bille blanche hors de son centre et orientant la bille blanche dans la direction opposée. Ce qui peut vous amener à frapper plusieurs numéros sur la bille objet. Une sensation et une compréhension de la déviation amélioreront considérablement votre capacité à jouer au billard.

Diamant / Losange :

Un marquage sur la partie en bois du cadre utilisé pour aider les joueurs à mesurer les angles et les distances.

Bandes d'extrémités :

Ce sont les deux bandes courtes situés en tête et en pied de table.

Coup plein :

Désigné ici comme la bille blanche frappant le centre de la bille objet, par opposition à un coup atteignant la bille objet plus légèrement.

Règle d'or :

Il faut toujours visualiser la bille objet et la bille blanche avec les 9 pointant vers les bandes et les zéros pointant sur les bandes d'extrémité.

L'intérieur :

Lorsque vous appliquez une rotation latérale à la bille blanche, la pointe de votre queue sera soit dirigée vers la bille objet, soit vers une bande, loin de la bille objet. L'intérieur, c'est lorsque votre queue pointe vers le centre de la bille objet. Le joueur qui développe la confiance et la cohérence en utilisant les intérieurs aura ajouté une arme formidable à son arsenal de jeu de billard.

Longues bandes :

Ce sont les deux bandes latérales sur la table. Toute bille reposant sur ou à proximité de ces bandes sera à jouer sur son zéro.

Massé :

Élevez la crosse de la queue et frappez hors du centre sur la bille blanche, dans le but de d'envoyer la bille blanche dans une direction, puis de la courber dans la direction de la rotation appliquée. Faites attention à ne pas endommager votre équipement.

L'extérieur :

Lorsque vous appliquez une rotation latérale à la bille blanche, votre queue pointera soit vers l'intérieur de la bille objet, soit vers l'extérieur, vers une bande, loin de la bille objet. L'extérieur, c'est lorsque votre queue pointe vers le bord de la bille objet. L'extérieur est également appelé coup naturel ou courant et peut être utilisé pour réduire l'accroche.

Le parallèle :

Une méthode d'application d'une rotation latérale à la bille blanche dans laquelle votre queue sera parallèle au centre de votre bille blanche, en frappant sur son côté droit ou gauche.

Perception :

Désigné ici comme la capacité d'un joueur à visualiser le point de contact sur la face avant de la bille blanche (c'est-à-dire la partie de la bille blanche qu'ils ne peuvent pas voir avec leurs yeux physiques en position de tir).

Persévérance :

Le trait le plus important pour tout joueur souhaitant devenir compétent dans l'un des jeux les plus beaux et les plus complexes jamais inventés.

Le coulé :

Un tir au-dessus du centre de la bille blanche qui donne un effet rotatif vers l'avant à la bille blanche, et qui modifie sa trajectoire après avoir touché une bille ou une bande.

Le rétro :

Un tir au-dessous du centre de la bille blanche qui donne un effet rotatif vers l'arrière à la bille blanche, et qui modifie sa trajectoire après avoir touché une bille ou une bande.



Le pivot :

Une méthode d'application de rotation latérale à la bille blanche dans laquelle la pointe de la queue est pointée vers la rotation latérale souhaitée sur la bille blanche et la crosse de la queue reste au centre de la bille blanche (pour former un léger angle) ou même un peu à l'opposé de la rotation latérale appliquée.

Jeu de position :

La possibilité d'utiliser les angles, la vitesse, l'anticipation et les différentes rotations de la bille blanche pour placer cette dernière dans la position souhaitée pour le prochain coup. Un simple must-have si ce n'est la compétence la plus importante à posséder pour atteindre n'importe quel niveau de compétence au billard.

Le jet :

Désigné ici comme l'application d'une rotation latérale à la bille blanche afin de lancer la bille objet davantage dans la direction opposée à la rotation appliquée.

Ligne tangente :

Une ligne à 90 degrés tracée entre les deux points de contact de la bille blanche et de la bille objet au moment de l'impact. La bille blanche suivra cette ligne lorsqu'elle quittera la bille objet, moment auquel le coulé et le rétro sur la bille blanche pourront être utilisés pour modifier cette trajectoire. Connaître les chiffres augmentera votre capacité à repérer correctement la ligne tangente et où ira la bille blanche après avoir quitté la bille objet.

La zone :

Où vous serez quand les nombres seront devenus un automatisme de votre jeu !

