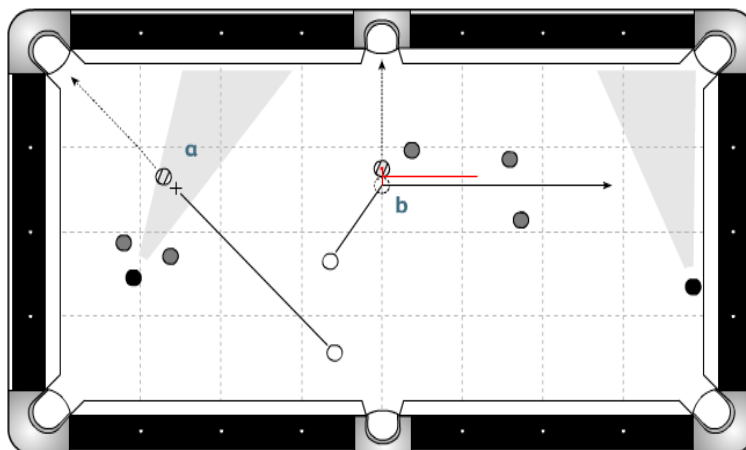


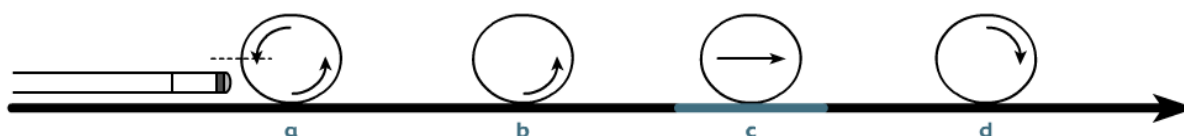
# ARRET DE LA BILLE

## stop

Le stop n'est pas un effet en soit. Dans 90% des cas, c'est un dosage savant de rétro. Le stop a deux propriétés : lorsque la bille d'objet est jouée pleine, la blanche s'arrête net (**a**), et si la bille d'objet est jouée avec un angle (**b**) la blanche suit la **tangente** commune aux deux billes lors de l'impact. Cela peut servir de repère pour le placement de la blanche, la tangente se trouvant à angle droit avec les centres des billes en contact. On voit ici que cela permet de passer sans heurt entre les billes grises pour se placer sur la noire.



## comment faire un stop ?



Il n'y a pas de solution clé. Pour faire un stop, il faut d'abord être conscient des différents états de la blanche lors d'un coup en rétro. Prenons un long rétro d'un coin à l'autre de la table, sans percuter de bille d'objet. En jouant un rétro moyen, donc pas trop fort, il se passe les choses suivantes : **a** la blanche part en forte rotation arrière, l'effet est à son maximum : **b** à cause de la friction du tapis, elle perd progressivement de sa rotation arrière : **c** moment d'équilibre lors duquel la bille glisse sur une dizaine de centimètres, sans aucune rotation : **d** la friction du tapis prend le dessus et la bille se trouve alors en rotation avant "normale".

Plus le coup est joué fort, plus la glissade **c** se trouve loin du joueur, et inversement. Si vous réussissez à doser le coup de manière à ce que la blanche soit en phase **c** lors de l'impact sur la bille d'objet, vous avez fait un stop. Voilà, le stop, c'est aussi simple que cela :-)

Un bon truc pour réellement voir ces différentes étapes est de jouer avec une rayée en guise de blanche. La bande de couleur permet de mieux observer les changements de rotation de la bille, ainsi que le point de glissade.

## généralités

Il y a plusieurs façons de faire un même stop : avec énormément d'effet mais peu de force, avec un effet moyen et une force moyenne, avec très peu d'effet mais énormément de force, etc. Le tout est dicté par le placement.

Pour un coup droit où l'on tente d'arrêter la bille net, on choisira une version impliquant peu de force, inutile de risquer de rater la bille. Lorsque l'on utilise le stop avec un angle, c'est la distance à parcourir après l'impact qui dicte le dosage. La blanche doit peu voyager : on doit jouer doux, mais pour compenser cela on met beaucoup d'effet. Inversement, si la blanche doit parcourir un long chemin après l'impact, on joue fort, ce qui implique peu d'effet (sans quoi on se retrouve avec un vrai rétro sur les bras plutôt qu'un stop).

Le stop peut aussi être joué en percutant la blanche à mi-hauteur, car elle part alors sans rotation aucune. Mais la friction du tapis a tôt fait d'entrer en ligne de compte, aussi un tel coup n'est-il recommandable que si la distance blanche-bille d'objet est petite, si le tapis est neuf et les billes propres (moins de frottement) ou si le coup doit être joué extrêmement fort, auquel cas la blanche va glisser sur une distance considérable.

L'exercice le plus simple est de jouer une bille d'objet pleine depuis différentes distances, avec différentes forces et quantités d'effet en essayant de stopper la blanche net. Bon entraînement !