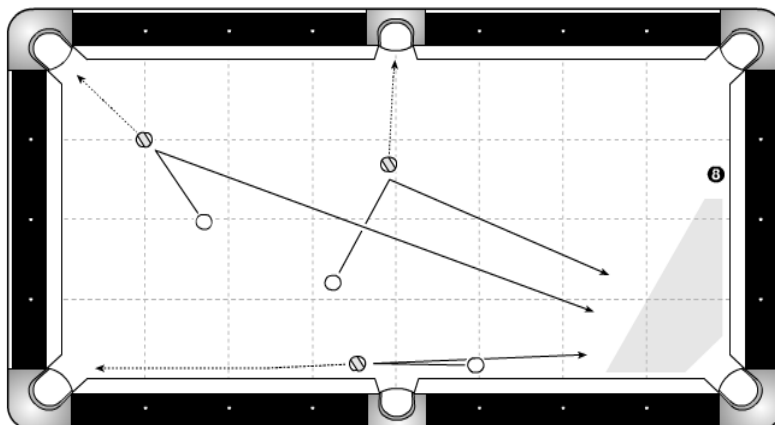


RETRO

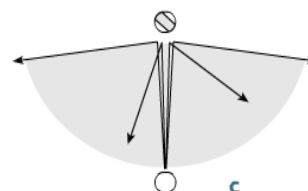
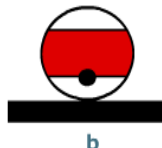
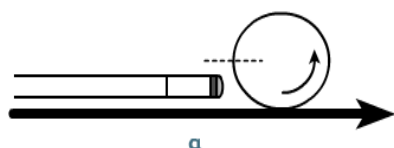
rétro

Le rétro est un des outils les plus importants du billard. Comme tous les effets, il permet de contrôler la blanche, le plus souvent pour la placer en position favorable pour la bille suivante. Ci-contre, quelques coups possibles grâce au rétro. Le jouer tente à chaque fois de raler la zone grise de placement pour la bille noire.

On voit que le comportement de la blanche n'est pas naturel. Dans les 3 exemples, elle semble être "tirée en arrière". C'est bien là la fonction du rétro.

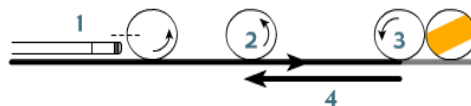


comment faire un rétro ?



Encore une fois, la théorie est simple. **a** : il suffit de percuter la blanche en-dessous de son centre pour lui imprimer une rotation arrière, malgré le fait qu'elle parte en avant. Les débutants ont souvent peur de percuter la blanche aussi bas. Sachez que vous pouvez jouer sans risque aussi bas que la limite inférieure de la bande colorée sur une rayée (**b**). Le diagramme **c** vous donne schématiquement la palette d'angle que l'on ne peut obtenir qu'en rétro. Elle est grande et la trajectoire définitive de la blanche dépend des facteurs suivants : l'angle auquel la bille d'objet est percutée, la force du coup, la quantité d'effet et l'état du matériel (âge, qualité, propreté).

Prenons le cas d'un coup pleine bille. Le fonctionnement du rétro est le suivant : la blanche est jouée plus bas que son centre (**1**), elle débute sa course en rotation arrière (**2**), elle perd tout son élan lorsqu'elle percute la bille d'objet et de ce fait aurait tendance à rester en place, mais la rotation arrière (**3**) prend alors le dessus et l'entraîne en sens inverse (**4**).



généralités

Simplement percuter la blanche en-dessous du centre ne suffit pas, il faut encore le faire avec une certaine conviction et force, sans quoi l'effet se perd jusqu'à la bille d'objet (à cause de la friction contre le tapis) et le rétro sera non-existant.

Les risques de fausse-queue sont réels, le seul moyen de l'éviter est d'avoir un procédé en bon état, de mettre de la craie convenablement et surtout de bien percuter la blanche là où l'on veut, ce qui nécessite un mécanisme bien réglé. Un mouvement en vague contre le bas sera la cause de nombreuses fausses-queues et un mouvement contre le haut donnera de piètres résultats, la quantité d'effet impartie à la blanche étant alors trop faible.

Inutile de jouer les rétros trop fort. Cette force a souvent pour cause une technique pas au point, un manque d'effet que le joueur tente de compenser par de la force. Et trop de force ne sert qu'à rater plus de billes...

Une des causes fréquentes de fausse-queue chez le débutant est justement la peur de faire une fausse-queue. Cela entraîne une hésitation, un coup exécuté sur la retenue, en freinant, dont le joueur n'est pas le maître. Prenez garde à accélérer lors du coup, en tentant d'embrocher la blanche comme une vieille pomme pourrie. Le tout avec confiance, ou au moins détermination.

Bonne chance !