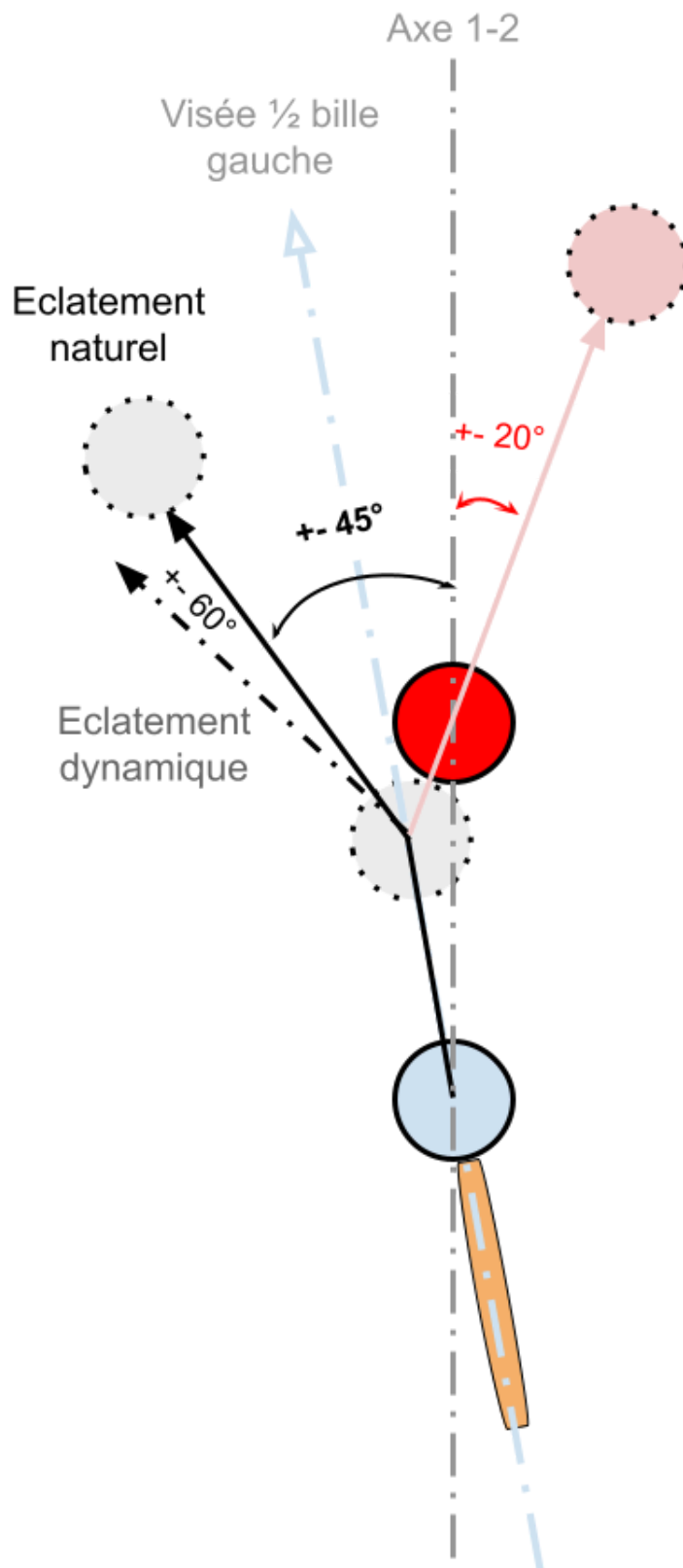


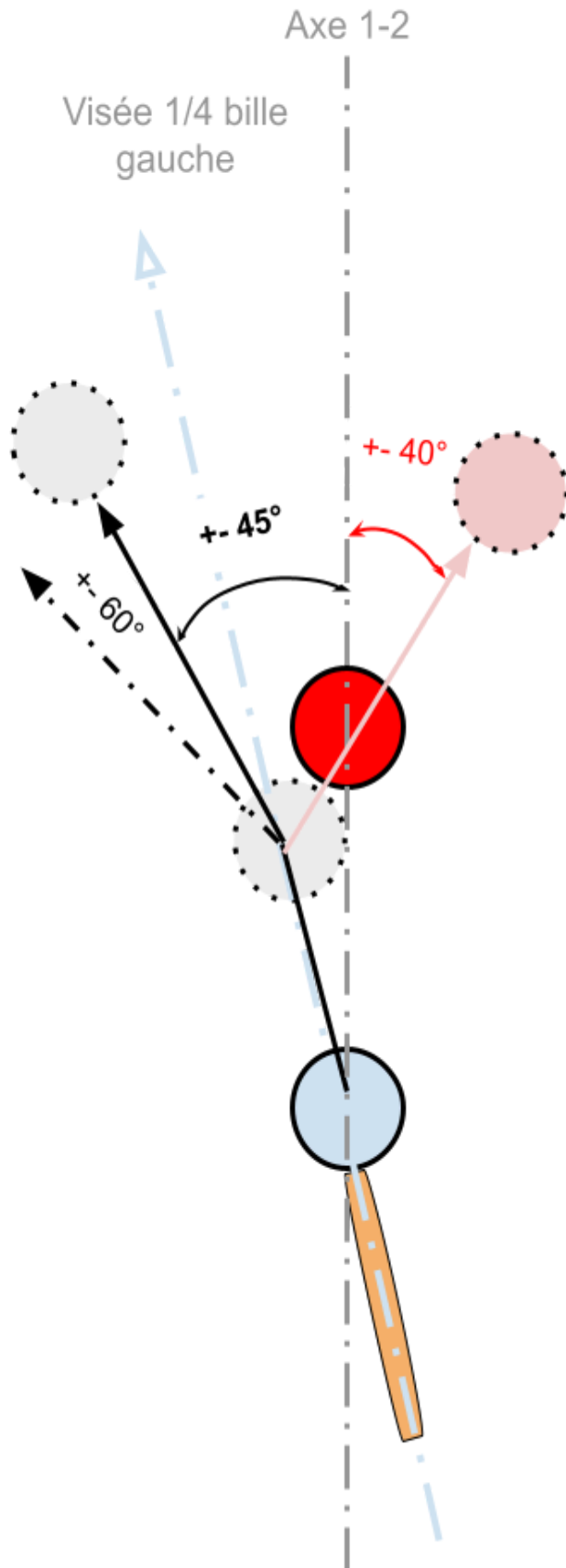
LE REJET NATUREL ou "COUP QUI PORTE"

ATTAQUE DE LA 1 : ½ **haut** ou coulé naturel - GROSSEUR DE 2 : ½ **bille**

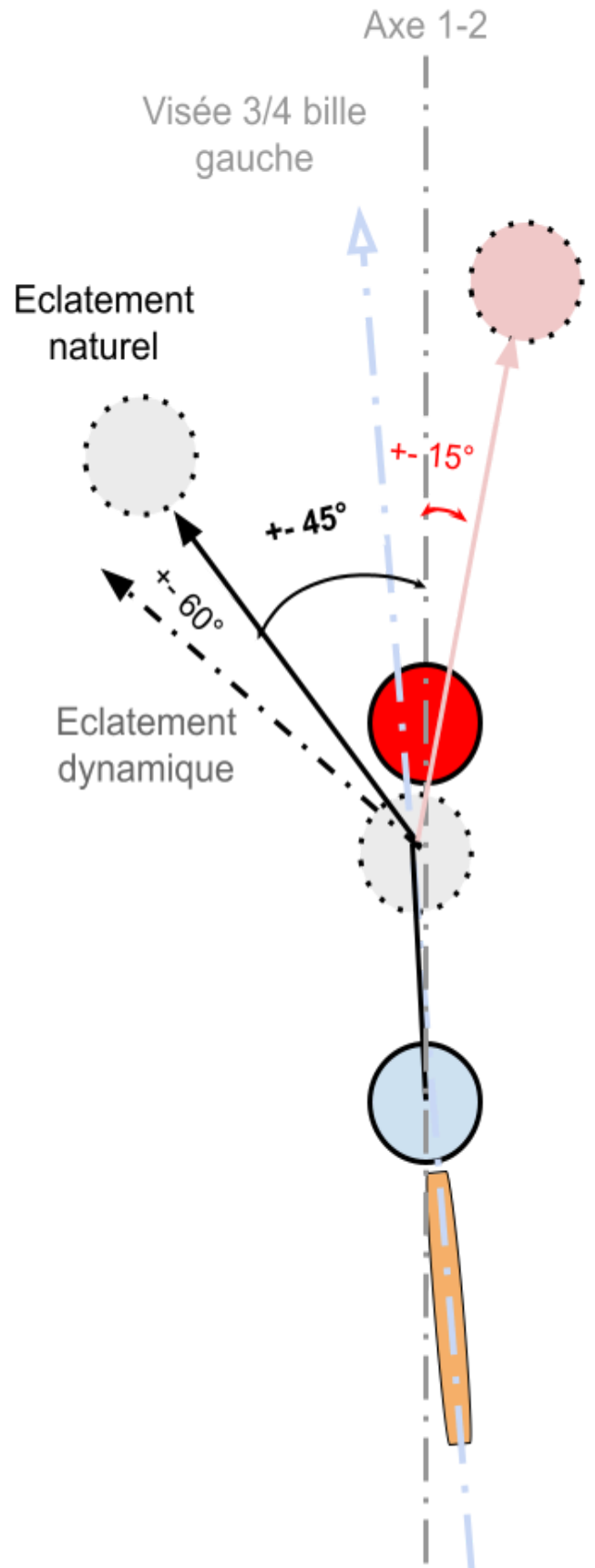


LE REJET NATUREL ou COUP QUI PORTE

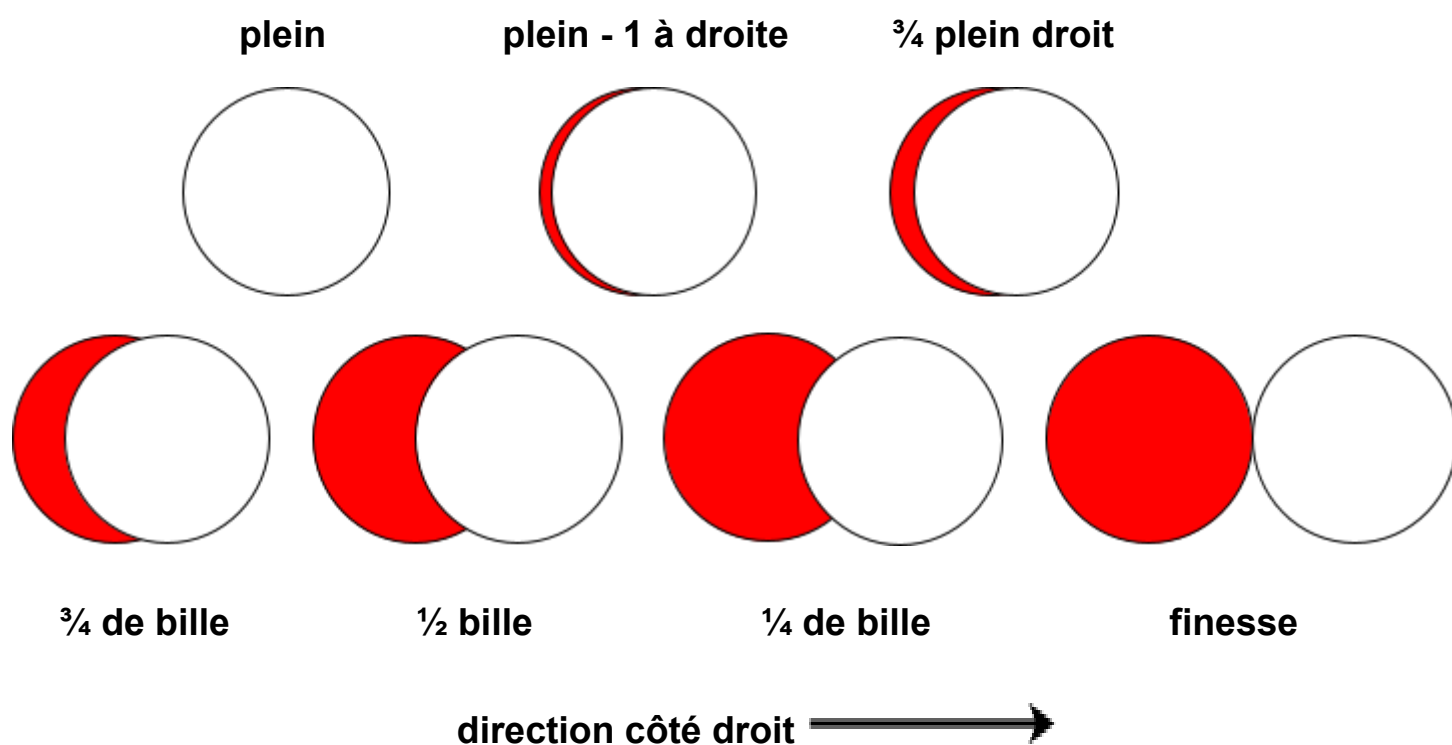
SUR 1/4 BILLE



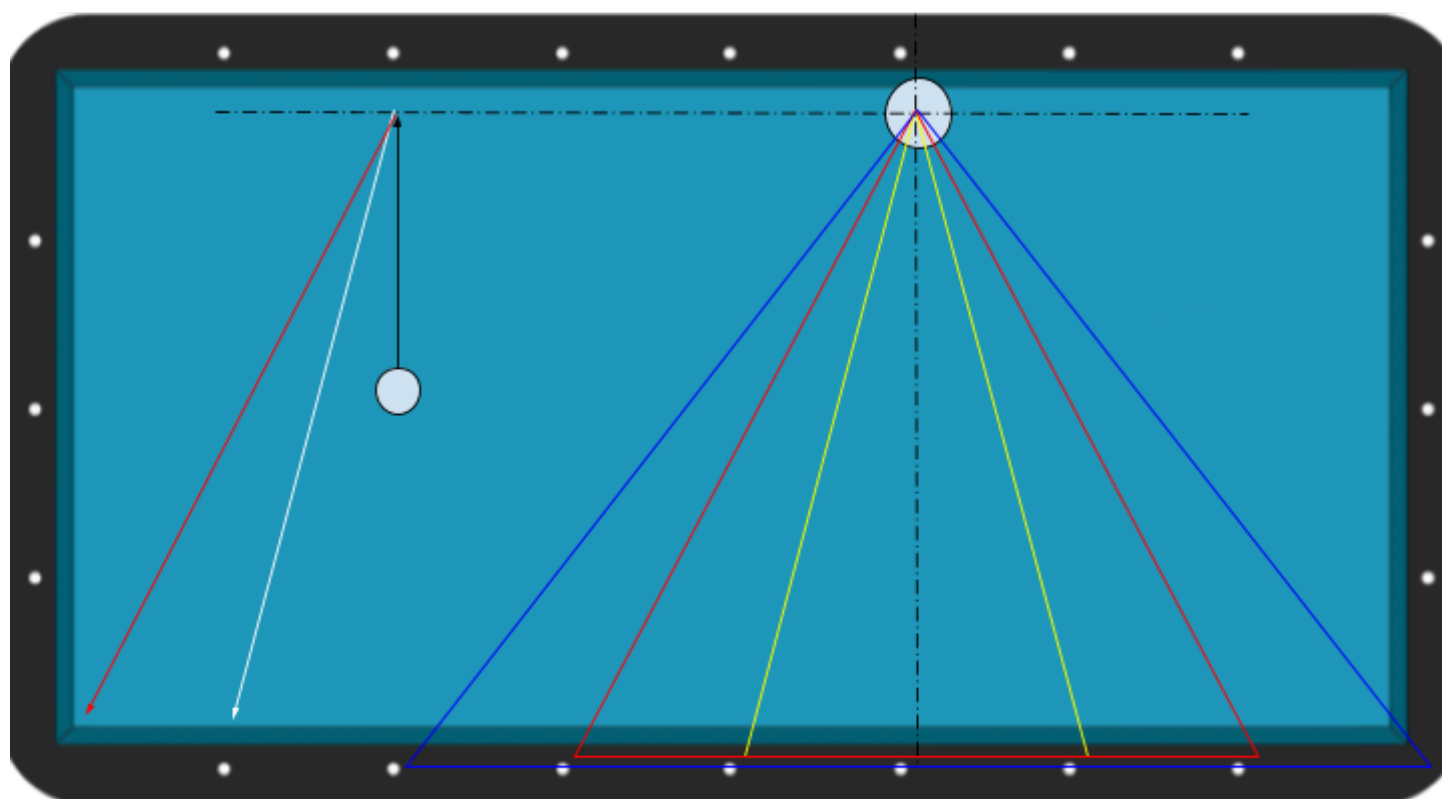
SUR 3/4 BILLE



GROSSEURS DE BILLES



INCIDENCE = RÉFLEXION



2 procédés d'effet

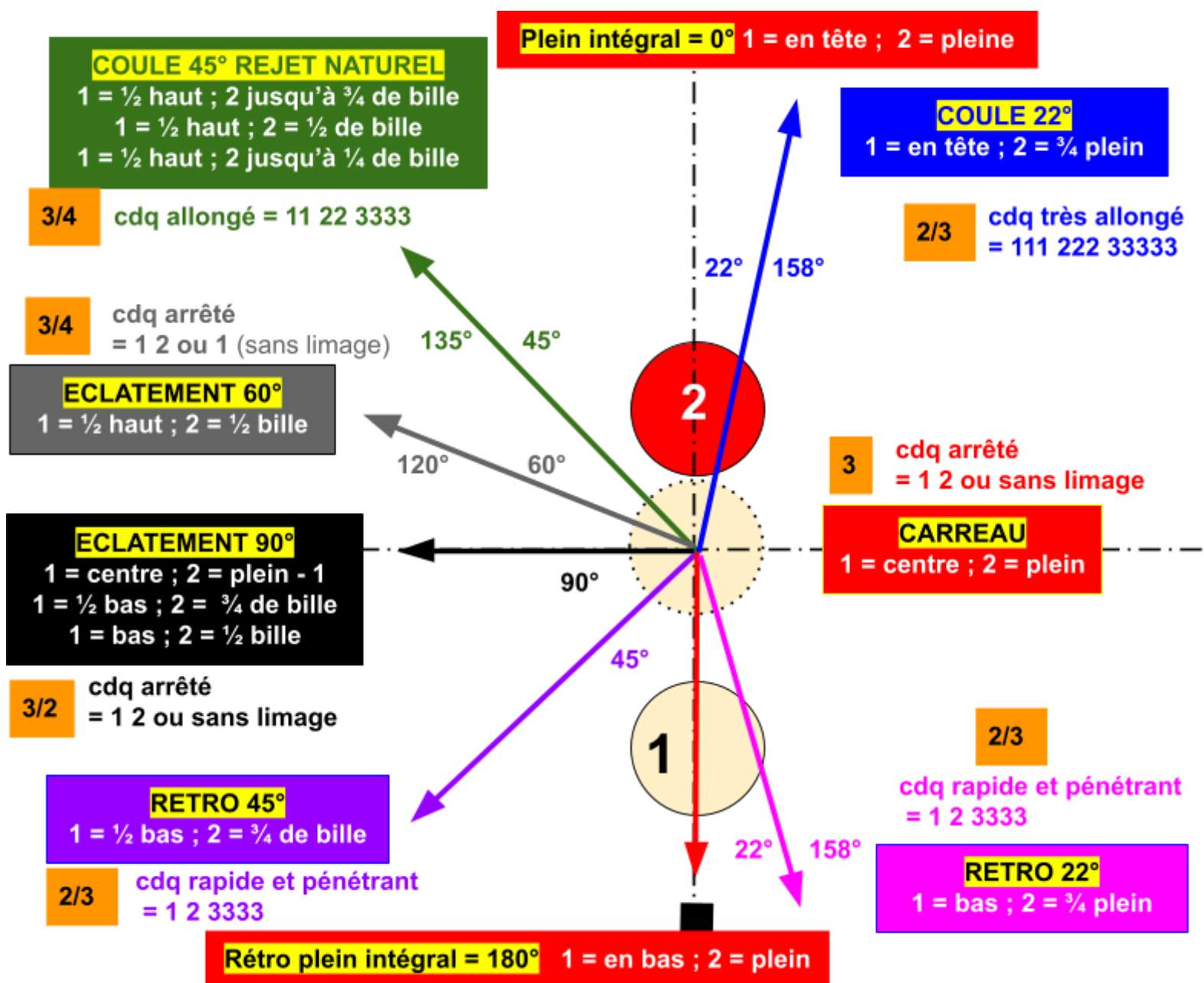
1 procédé d'effet

EFFET LATÉRAL

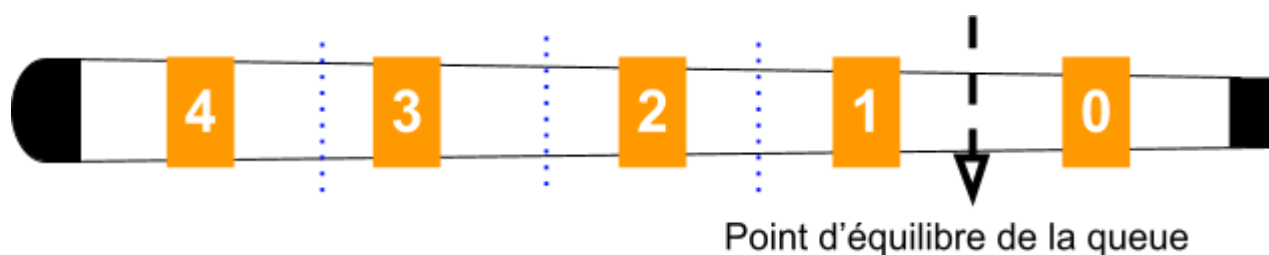
ANGLE D'INCIDENCE = ANGLE DE RÉFLEXION

DIRECTIONS DE LA BILLE JOUEUSE (1)

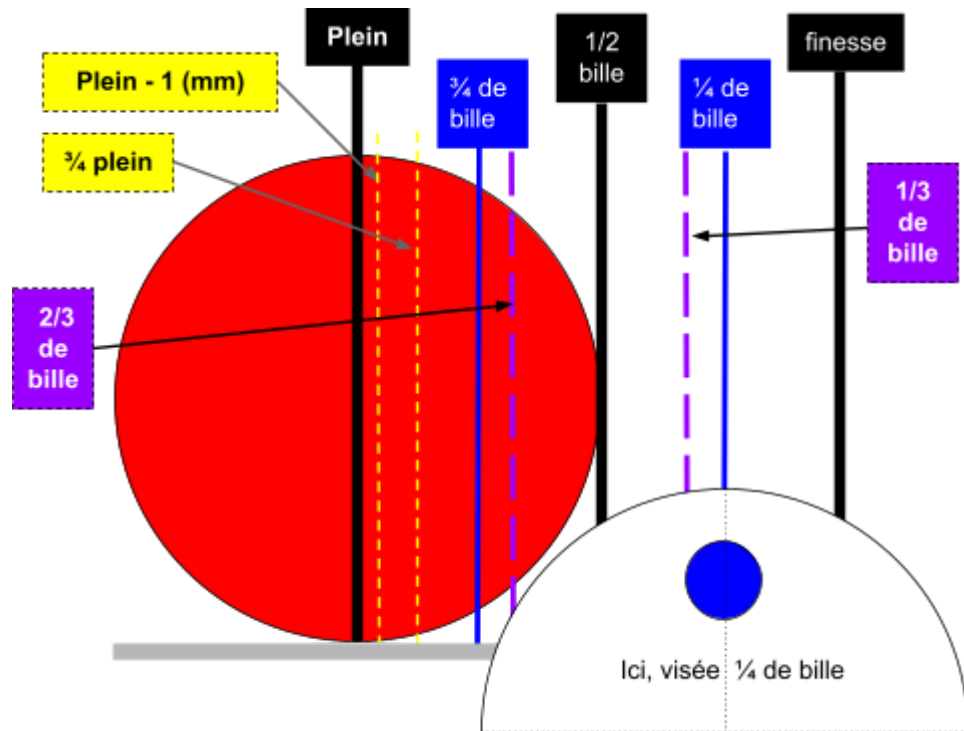
Elles dépendent de : la hauteur d'attaque (bille 1)
la grosseur d'attaque (bille 2)
du coup de queue



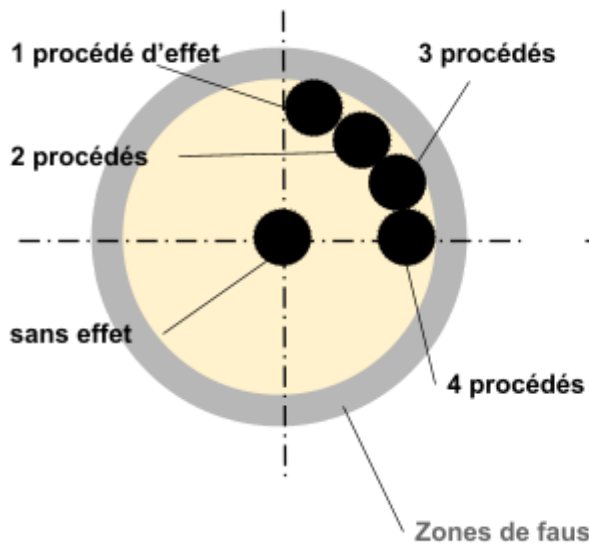
POSITION DE LA MAIN SUR LE FÛT



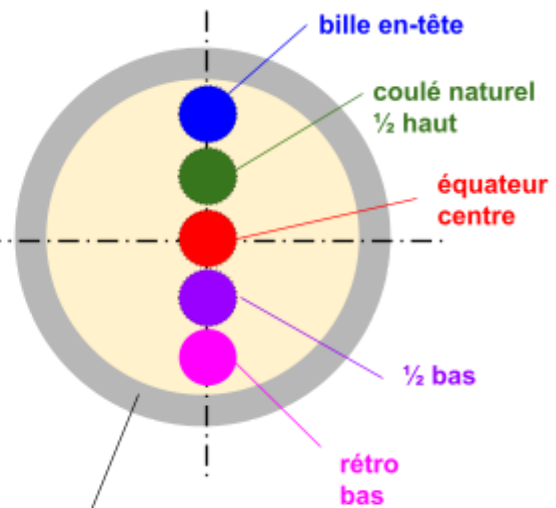
GROSSEURS DE 2 (ATTAQUES)



EFFETS



ATTAQUES



LE 90° ou rétro 0°

