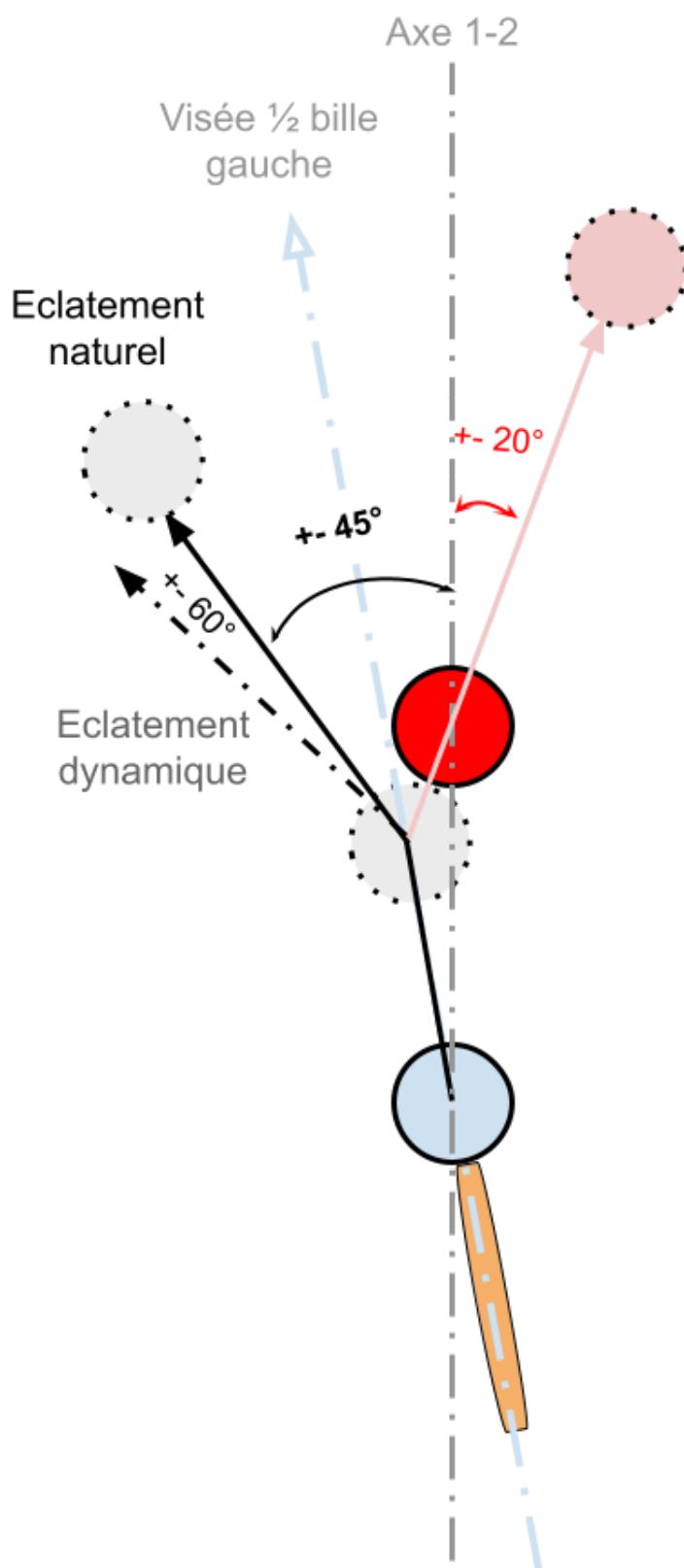


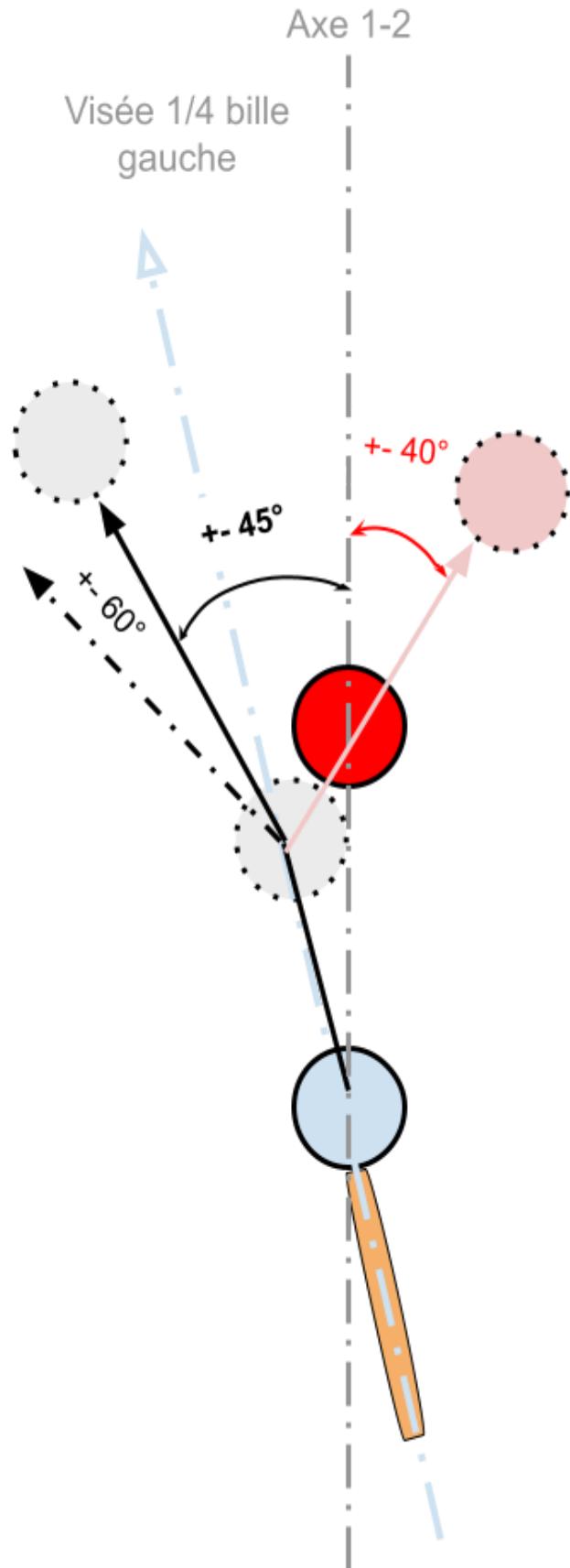
LE REJET NATUREL ou "COUP QUI PORTE"

ATTAQUE DE LA 1 : $\frac{1}{2}$ haut ou coulé naturel - GROSSEUR DE 2 : $\frac{1}{2}$ bille

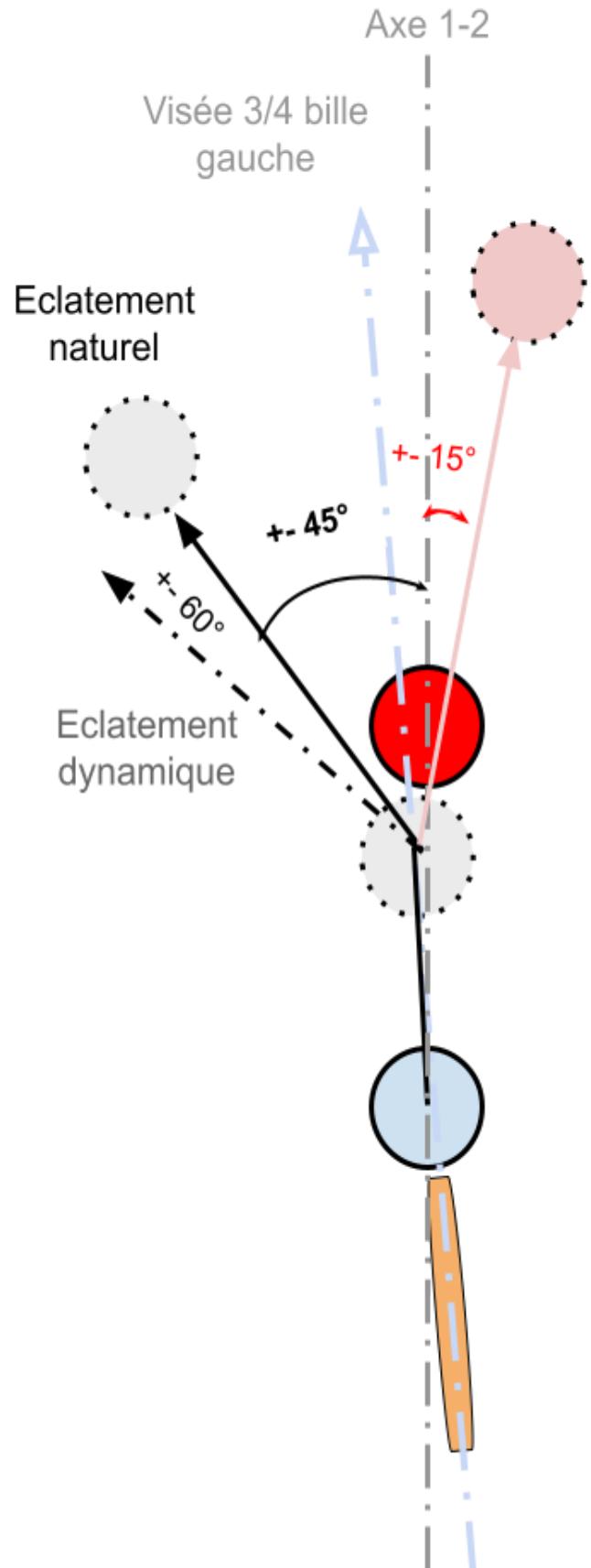


LE REJET NATUREL ou COUP QUI PORTE

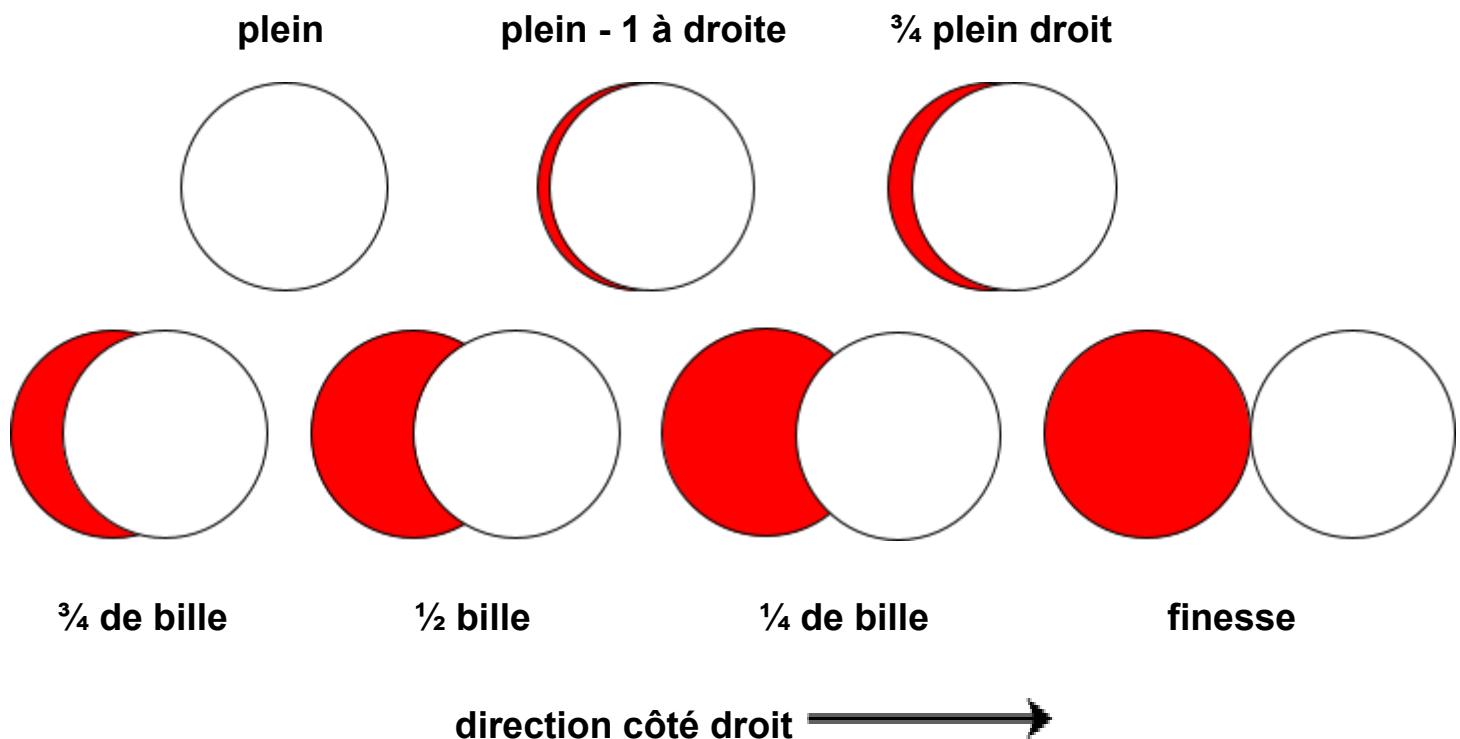
SUR 1/4 BILLE



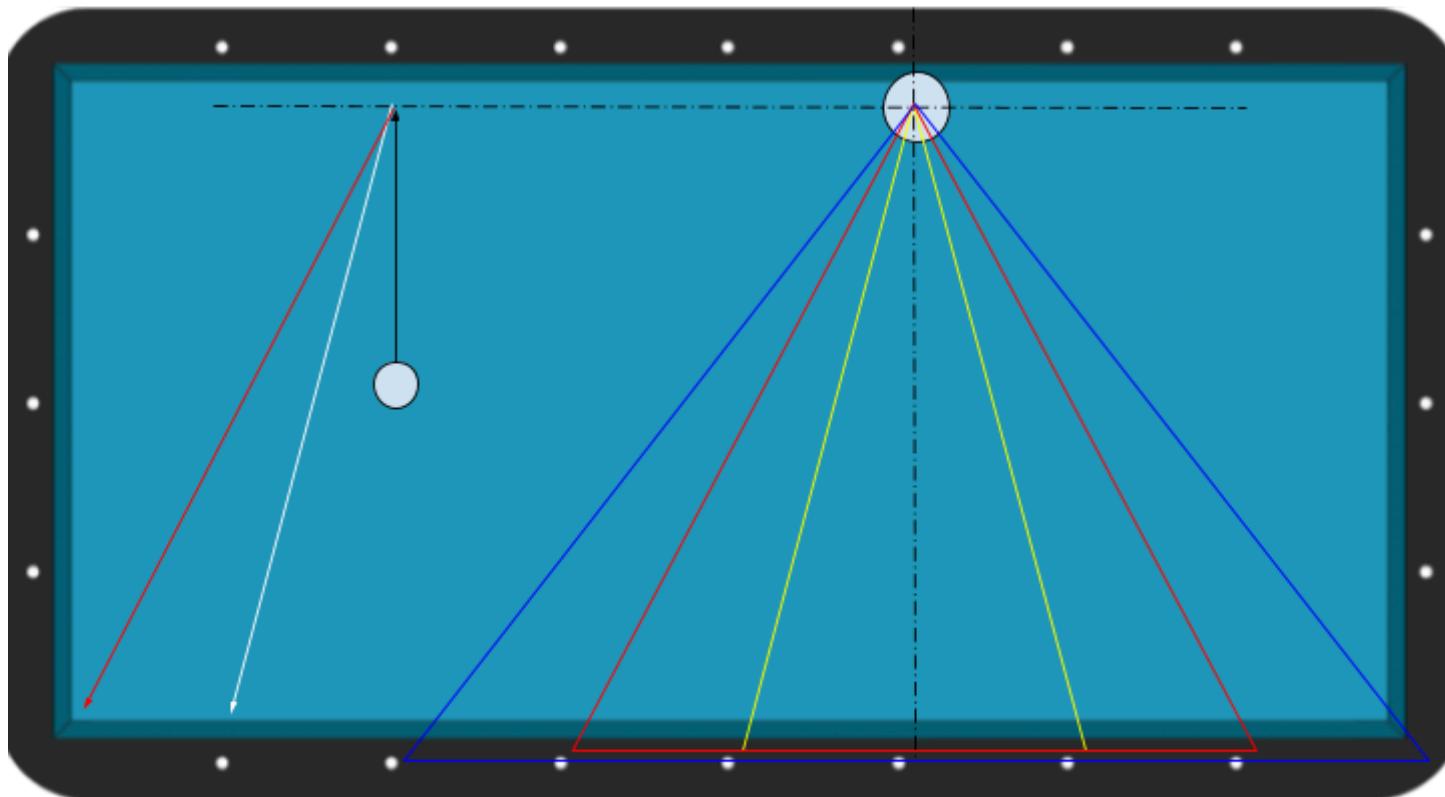
SUR 3/4 BILLE



GROSSEURS DE BILLES



INCIDENCE = RÉFLEXION



2 procédés d'effet

1 procédé d'effet

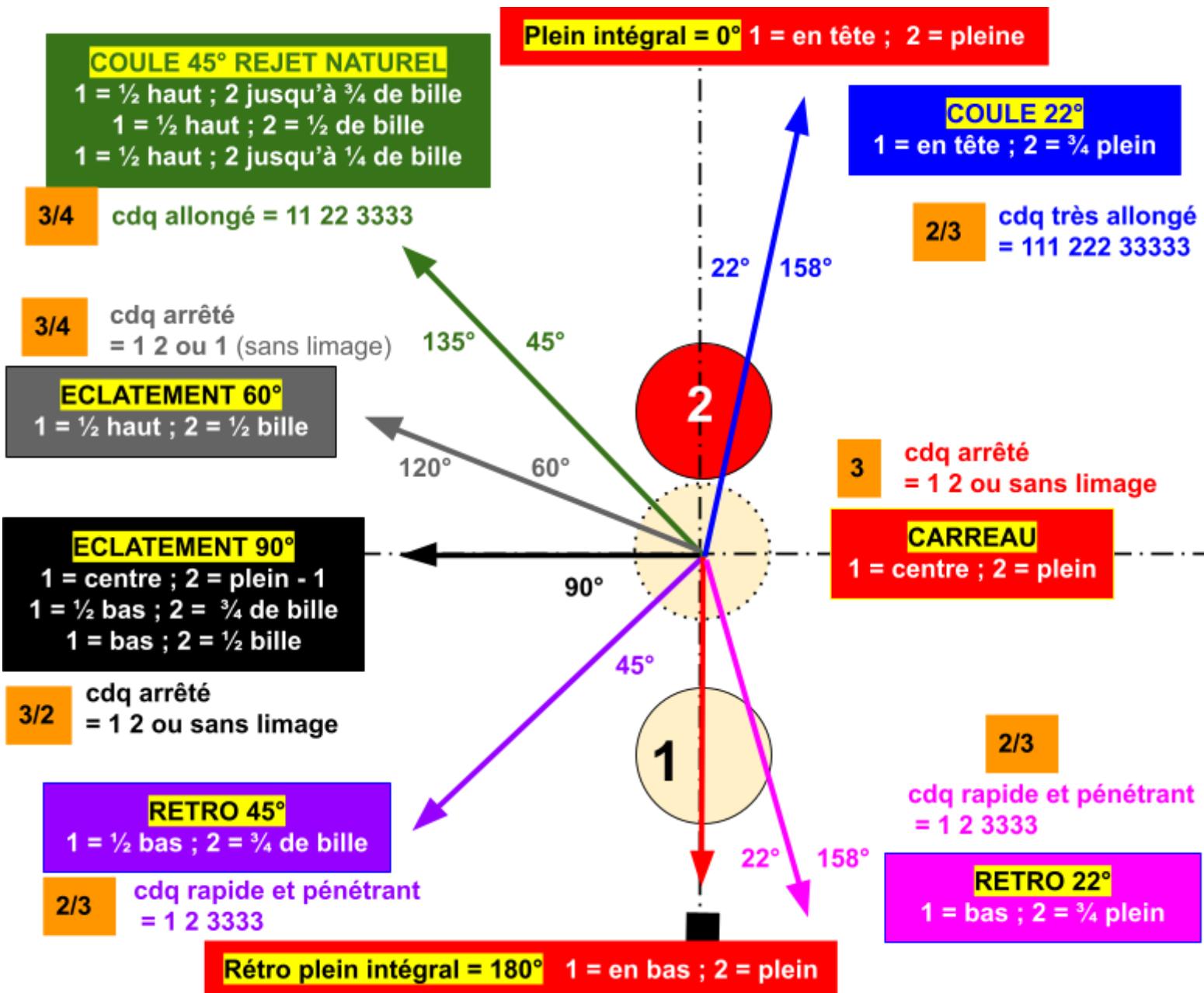


EFFET LATÉRAL

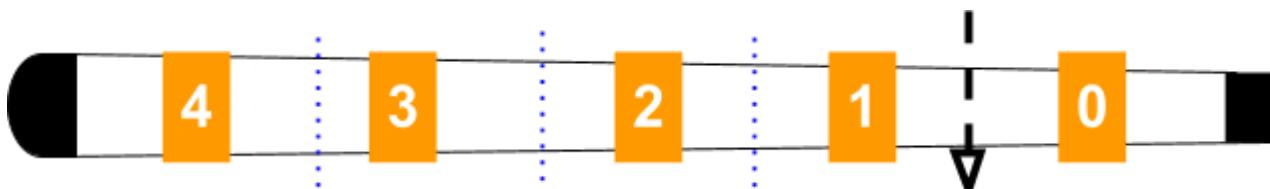
ANGLE D'INCIDENCE = ANGLE DE RÉFLEXION

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

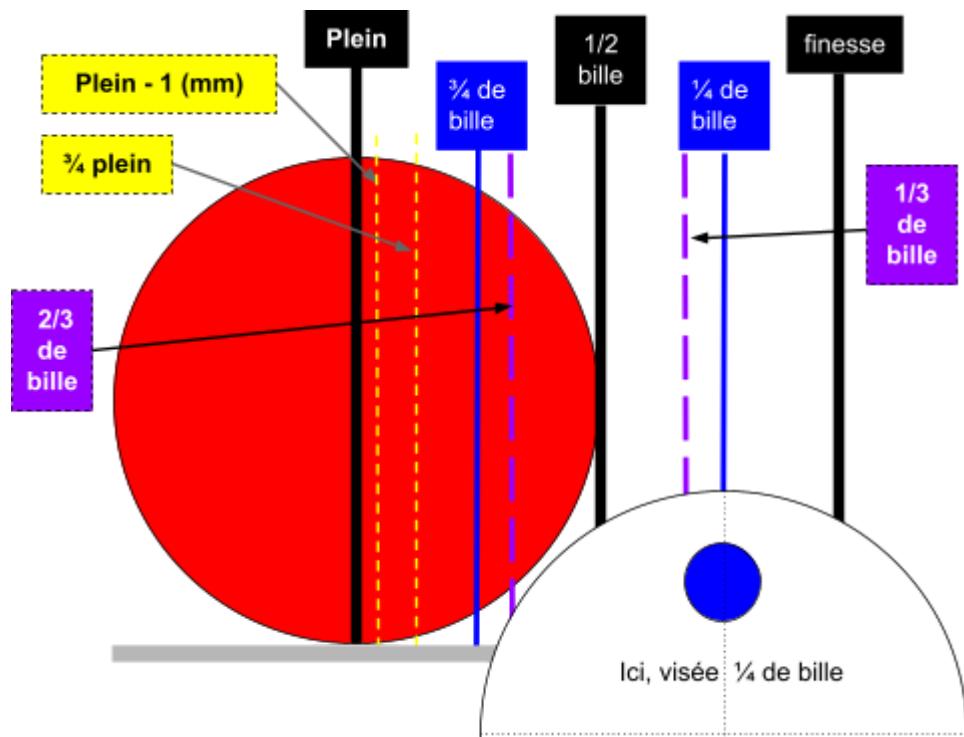


POSITION DE LA MAIN SUR LE FÛT

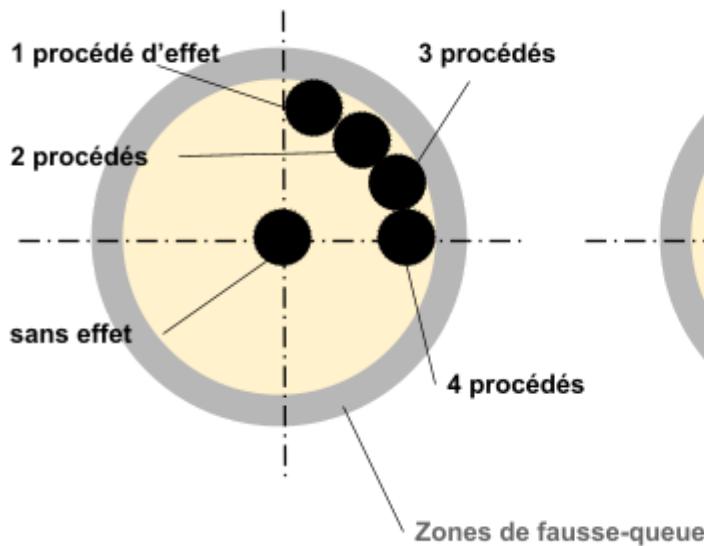


Point d'équilibre de la queue

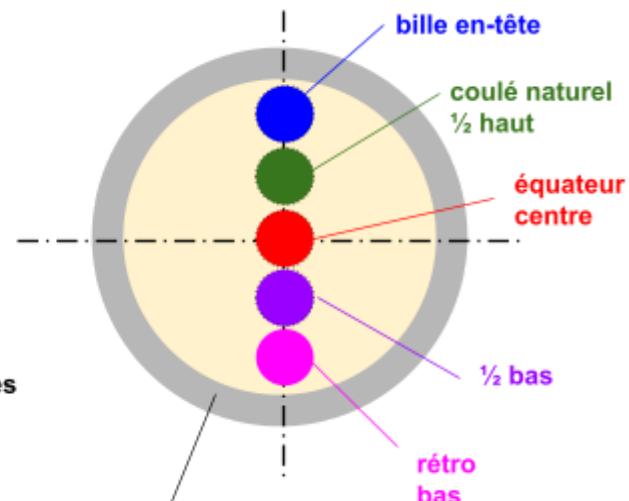
GROSSEURS DE 2 (ATTAQUES)



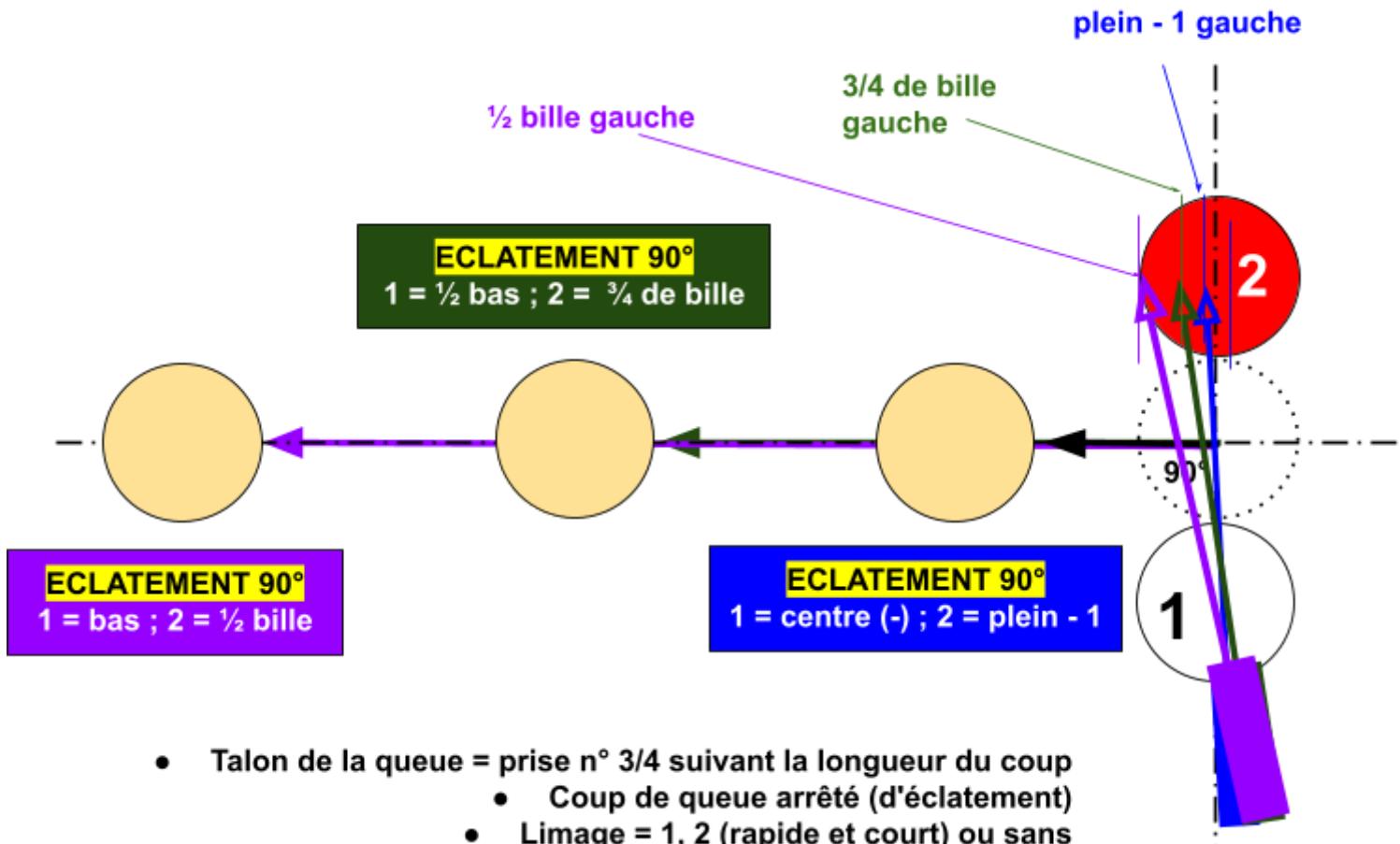
EFFETS



ATTAQUES



LE 90° ou rétro 0°



- Talon de la queue = prise n° 3/4 suivant la longueur du coup
 - Coup de queue arrêté (d'éclatement)
 - Limage = 1, 2 (rapide et court) ou sans