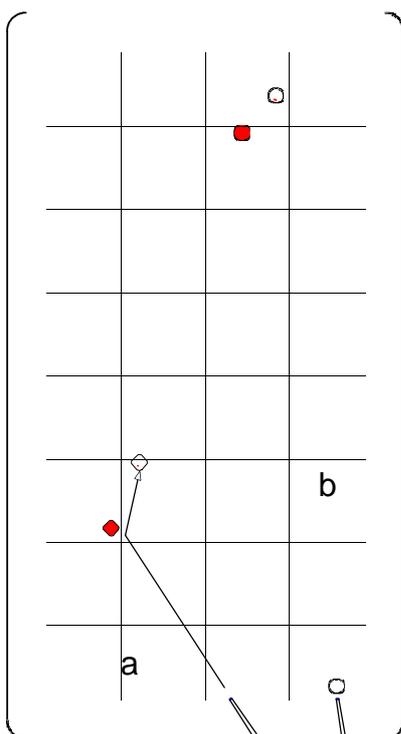


Séance 2 Contrôler la puissance du coup de queue	<i>Révision</i>	CAC	Fiches « apprentissage » n°2 et 3
	<i>Apprentissage</i>	CAC	Fiche « apprentissage » n°4 Fiche « technique » n°2 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n°5 et 3)
		CTD	Pages 21 et 22
	<i>Entraînement</i>	CAC	Fiche « pratique » n°2

Révision

Fiche n°2 : Viser à droite

Exercice 1



Consignes aux élèves

Question : Comment viser pour réussir le point ?

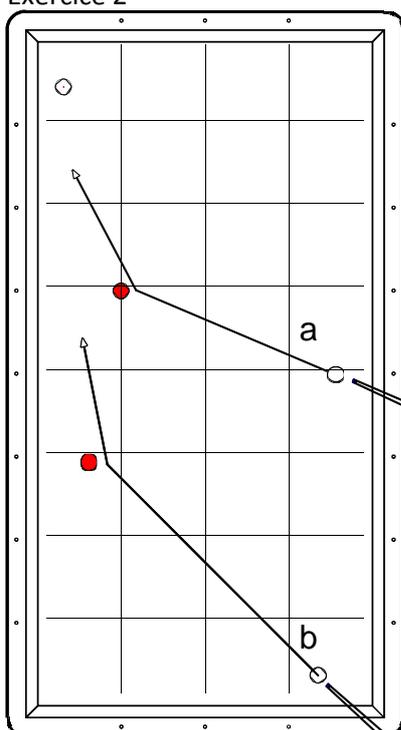
Observez la direction indiquée par la queue pour choquer la bille 2 à droite.

Conseils à l'Animateur

Placer les billes 2 et 3 assez proches l'une de l'autre afin d'autoriser une quantité de bille approximative pour réussir le carambolage.

La bille 1 est encore placée de manière à éviter un chevalet difficile.

Exercice 2



Visez à droite de la bille 2.

Jouez en haut sur la bille 1.

*Placer la **bille 3 « grosse »** dans l'angle, rendant ainsi le point plus accessible.*

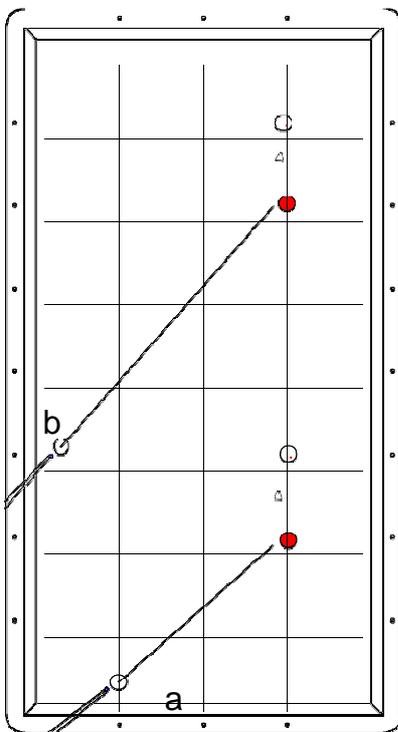
On ne recherche pas de résultat précis.

Vérifier si le joueur adapte sa posture à la visée de la bille 2 plus ou moins éloignée.

Fiche n°3

Viser à gauche (Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Visez à gauche de la bille 2.

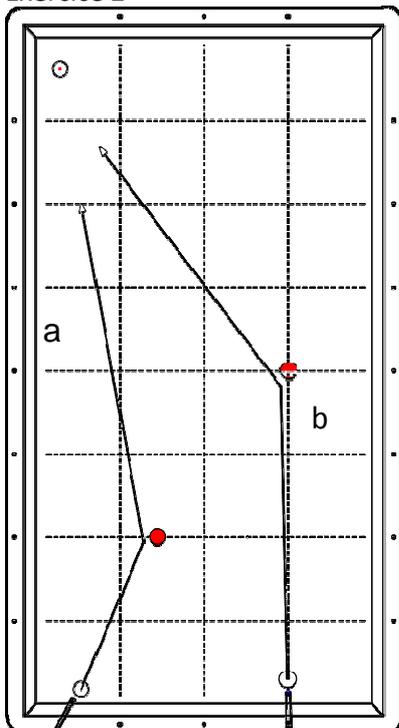
Jouez en haut sur la bille 1.

Conseils à l'Animateur

Placer encore les billes 2 et 3 pour pouvoir réaliser le point avec le rejet naturel.

La bille 1 placée près de la bande facilite le chevalet.

Exercice 2



Visez à gauche de la bille 2.

Jouez en haut sur la bille 1 en maintenant la queue horizontale.

Les billes 2 et 3 étant plus espacées, placer la bille 3

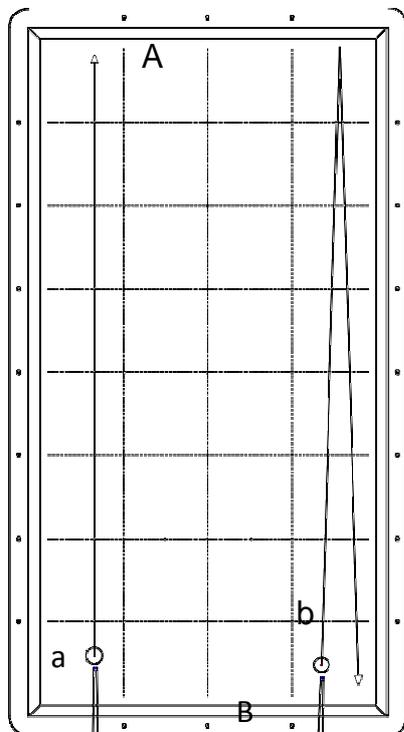
« grosse » dans l'angle.

Observer la posture du joueur et notamment le placement des pieds en intervenant si nécessaire.

Vérifier si le joueur éprouve davantage de difficultés à jouer d'un côté plutôt que de l'autre.

Contrôler la puissance du coup de queue

Exercice 1



Consignes aux élèves

- a) Jouez pour envoyer la bille 1 le plus près possible de la petite bande « A ».
- b) Jouez et placez la bille 1 près de la bande « B ».

Conseils à l'Animateur

Vérifier si l'élan s'adapte à la puissance recherchée.

Profiter de cet exercice simple pour aider à former un chevalet stable.

Souligner l'importance de la stabilité du chevalet durant tout le mouvement.

Observation du mouvement :

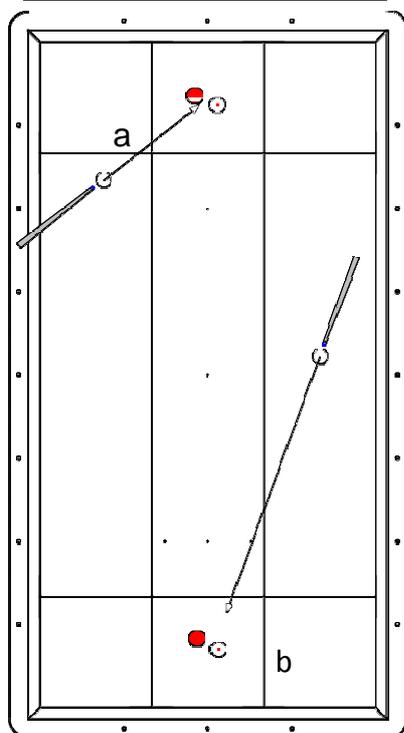
Accélération ou décélération excessives, obstacles fréquents à une bonne mesure.

L'Animateur veillera à ce que le débutant ne joue pas inutilement trop fort (défaut fréquent), sans exiger encore une mesure précise.

Elan disproportionné (amplitude et vitesse).

Perfectionnement du chevalet.

Exercice 2



Réalisez le point sans sortir les billes 2 et 3 du carré dans lequel elles se trouvent.

Fiche n°2

Le « coup de queue »*Description*

Dans le chapitre relatif à la posture, la description de la position de l'avant-bras, responsable du mouvement, nous indique que celui-ci se déplace par un balancement sous le coude.

La main droite enrobe le talon de la queue sans le serrer. Le poignet, neutre, laisse la main dans le prolongement de l'avant-bras.

Le réglage de la puissance

En fonction de la puissance désirée, le joueur adapte le mouvement, c'est à dire l'amplitude et, éventuellement, la vitesse du balancement :

- Peu d'amplitude et peu de vitesse donnent peu de puissance.
- Une amplitude trop importante, une vitesse excessive, voire une accélération du mouvement, impliquent, le plus souvent, un coup joué trop fort.

La position de la main sur le talon de la queue favorise telle ou telle amplitude :

- Si la main droite se situe vers l'extrémité, l'amplitude sera naturellement importante, donc la puissance également.
- Si elle se rapproche du centre de gravité de la queue, l'amplitude du mouvement diminuera « presque » automatiquement. On pourra ainsi jouer doucement.

L'élan de préparation

C'est le (ou les) « mouvement(s) de balancier » que le joueur effectue avant de propulser la bille 1. Pour qu'il soit utile, l'élan de préparation doit être à l'image du mouvement requis par la situation des billes.

Le joueur pourra donc produire un élan de préparation avec une amplitude et une vitesse adaptées au coup qu'il a l'intention d'exécuter. Il est conseillé d'effectuer un premier mouvement de balancier et de marquer un temps d'arrêt près de la bille 1, puis, lors du deuxième mouvement, laisser partir le coup. « L'effet de balancier » est tel que, naturellement, la « traversée » dans la bille, c'est-à-dire la distance parcourue par le procédé après l'impact sur la bille, est égal au recul de la flèche par rapport à la bille (voir dessins ci-dessous).

Les trois phases du mouvement

La distance « d » représente le recul de la flèche par rapport à la bille, elle est égale à « d' » définissant la « traversée » dans la bille 1.

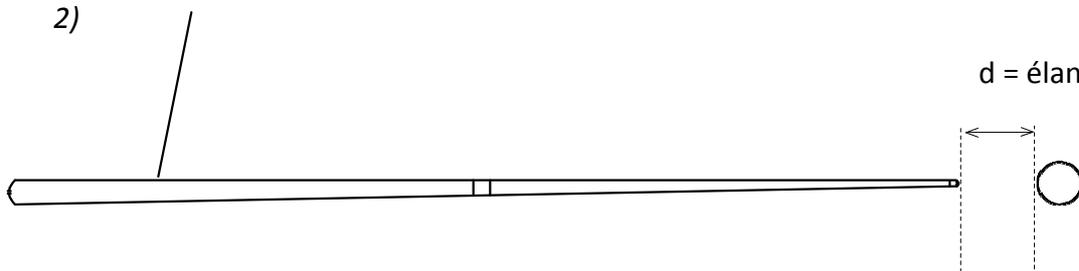
1)



Position initiale : placer le procédé près de la bille 1 pour favoriser une attaque précise

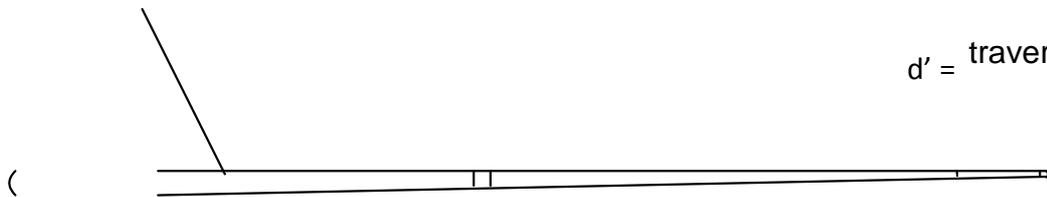


2)

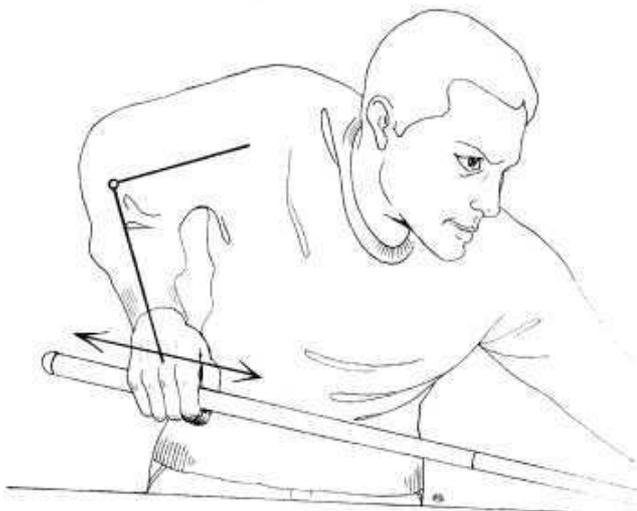


d = élan

3)



d' = traversée



☀ Défaits fréquemment observés :
Un limage saccadé.

Un coup de queue très accéléré à l'impact sur la bille

Un temps d'arrêt du mouvement au recul de la queue (néfaste aux jeux de série).

La main droite doit enrober le fût sans le serrer, évitant ainsi la contraction du bras, obstacle à un mouvement rectiligne.

Fiche n°3

Le chevalet et l'attaque*Description*

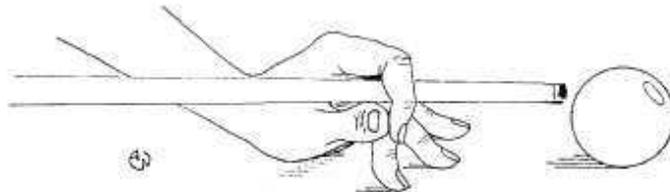
La main posée sur le tapis constitue le chevalet. La position de cette main, et plus particulièrement celle des doigts, définit le guide de la flèche, et conditionne l'attaque, c'est à dire le lieu d'impact du procédé sur la bille 1.

Le chevalet devant être très stable, il exige une concentration particulière de la part du joueur pour ne pas le bouger au moment de l'impact (la main reste « collée au tapis »).

La distance qui le sépare de la bille est souvent fonction de l'amplitude du mouvement nécessaire. Diminuer ou augmenter cette distance s'appelle « prendre plus ou moins de flèche ».

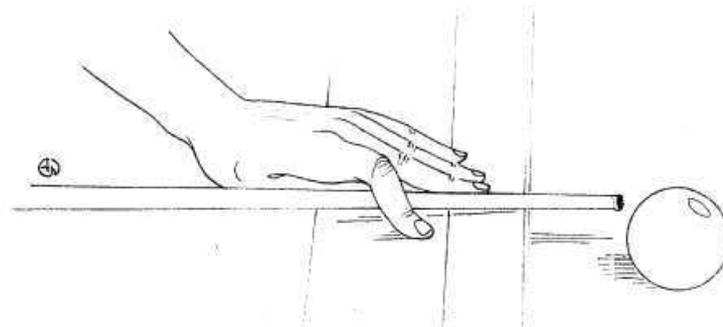
Adaptation du chevalet à la situation

- 3- L'attaque « en tête » décolle la main du tapis. Seul le côté externe de celle-ci repose sur la surface de jeu. L'auriculaire, l'annulaire, et le majeur (supportant la boucle index-pouce), stabilisent le chevalet. L'attaque en tête donne à la bille 1 une rotation « avant » (dans le sens du roulement) dès l'impact.



5- Cas particulier :

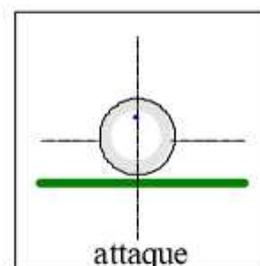
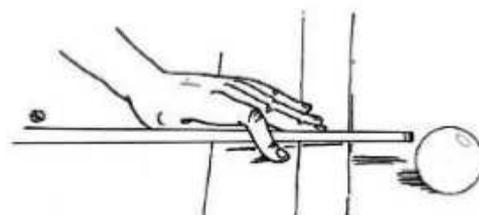
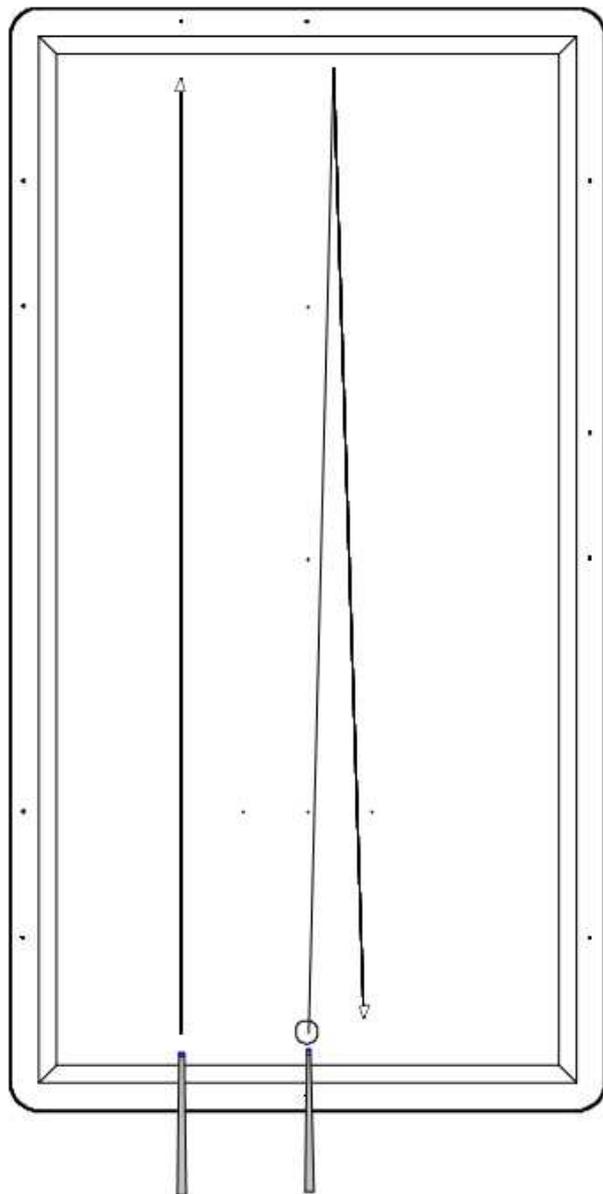
Quand la 1 se trouve à proximité de la bande, il suffit de poser la main à plat sur la bande à gauche de la flèche et ne faire passer que l'index au-dessus de celle-ci. Par conséquent, la flèche est guidée à gauche, par le pouce et le majeur, à droite, par l'index.



- ✿ Utiliser un gant facilite la glisse de la flèche dans le chevalet.

Entraînement

LE COUP DE QUEUE



OBJECTIF : Apprendre à doser la puissance du coup de queue.

CONSIGNES : 1) Envoyer la bille comme indiqué, celle-ci devant s'arrêter le plus près possible de la petite bande du haut.

2) Même exercice, la bille parcourt cette fois deux longueurs du billard, et s'immobilise près de son point de départ.

3) Même exercice avec trois longueurs de billard.

Fiche n°2

La pétanque

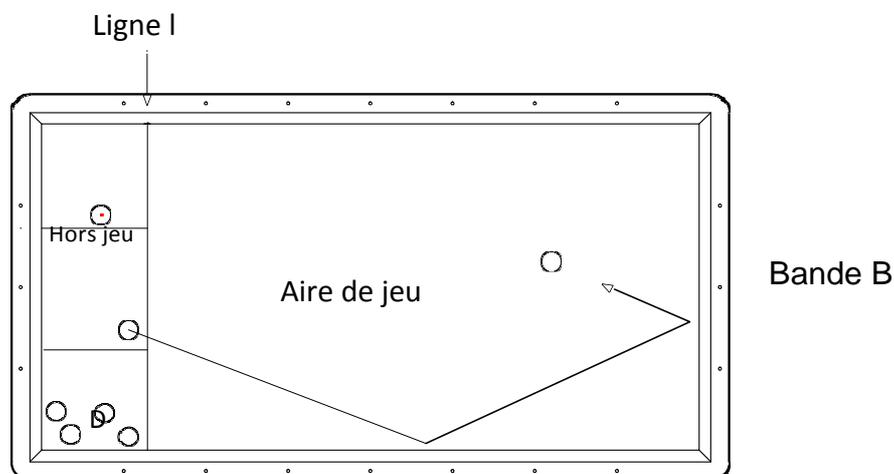
Le principe du jeu est identique à celui du jeu traditionnel de la pétanque. Il s'agira donc de « lancer » sa bille afin de la placer le plus près possible du cochonnet pour marquer le point.

Le jeu pourra se pratiquer à deux ou trois joueurs individuellement, ou à quatre par équipes de deux joueurs. Chaque participant, ou chaque équipe, possédera deux, trois ou quatre billes identiques.

Pour des raisons évidentes, l'utilisation de billes conventionnelles (diamètre 61.5 mm) est préférable. Ainsi une bille jaune, par exemple, fera office de cochonnet ; des billes pointées, blanches, rouges seront jouées par chaque joueur ou chaque équipe.

Organisation de l'aire de jeu :

La figure ci-dessous montre le découpage de l'aire de jeu. A l'aide des lignes du cadre, nous avons défini une zone de départ D (carré central), une zone de réserve R (on y placera toutes les billes à jouer), une zone « hors jeu » dans laquelle seront stockées les billes ayant franchi la ligne I délimitant l'aire de jeu.

La règle :

Toutes les billes propulsées par le joueur doivent impérativement toucher la petite bande du haut (bande B) avant tout contact avec une autre bille stationnée sur l'aire de jeu. Effectuer un coup par deux ou trois bandes avant de choquer une autre bille est, bien entendu, autorisé, si la petite bande B compte parmi celles-ci. En outre, il n'est pas imposé de toucher une ou plusieurs billes : il s'agit seulement de s'approcher le plus possible du cochonnet pour marquer le point.

Chaque bille franchissant la ligne I au retour est « hors jeu », donc retirée de la partie en cours.

Déroulement de la partie :

Le premier joueur lance le cochonnet. Il envoie ensuite une de ses billes à proximité de celui-ci pour obtenir le point. Le second joueur fait de même : il essaie de placer la sienne encore plus près, ou, éventuellement, choque la bille adverse ou le cochonnet, en passant d'abord et impérativement par la petite bande.

Toute bille n'ayant pas touché la bande B, ou ayant carambolé une autre bille avant le contact avec elle, est « hors jeu ».

Pour plus de simplicité, on peut décider de faire jouer une bille à chacun alternativement. Le décompte des points s'effectue quand toutes les billes sont jouées (seul un joueur ou une équipe marque des points).

Intérêts techniques de la pétanque pour la pratique du jeu traditionnel :

- Amélioration de la visée.
- Dosage de la puissance du coup (mesure).
- Visualisation des trajectoires par les bandes