

Séance 4 <i>Jouer un coup en finesse</i>	<i>Révision</i>	CAC	Fiche « apprentissage » n°5 Fiche « technique » n°4 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n°5, 4 et 3)
	<i>Apprentissage</i>	CAC CTD DFA	Fiche « apprentissage » n°6 Page 49 « Billard de bronze » : fig. 21 à 23
	<i>Entraînement</i>	CTD	Pages 50 à 53

Révision

Fiches « techniques » (suite)

Fiche n°3

Le chevalet et l'attaque

Description

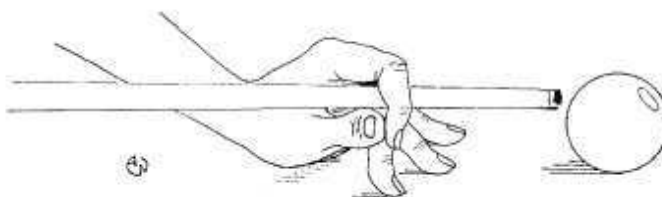
La main posée sur le tapis constitue le chevalet. La position de cette main, et plus particulièrement celle des doigts, définit le guide de la flèche, et conditionne l'attaque, c'est à dire le lieu d'impact du procédé sur la bille 1.

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 »).

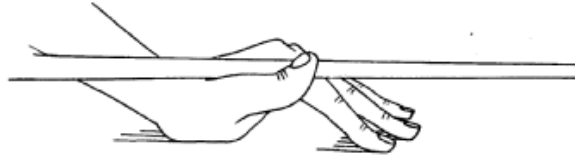
La distance qui le sépare de la bille est souvent fonction de l'amplitude du mouvement nécessaire. Diminuer ou augmenter cette distance s'appelle « prendre plus ou moins de flèche ».

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.

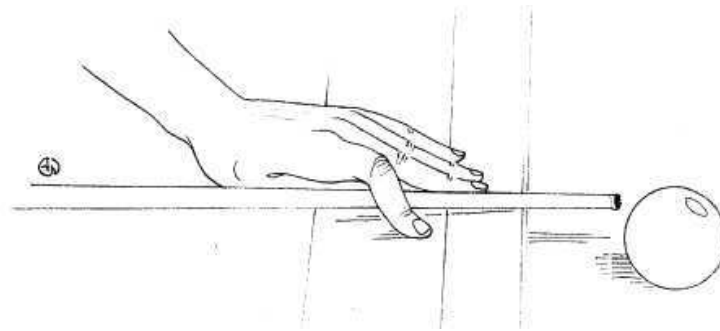


4. Sur les coups de faible puissance, on peut former le chevalet dit « débouclé » où la flèche repose dans l'encoche formée par le pouce et l'index.



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.

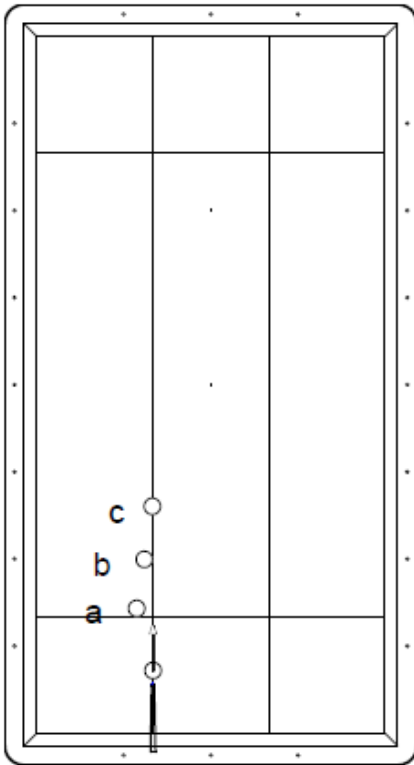


- ✿ Utiliser un gant facilite la glisse de la flèche dans le chevalet.

Fiche n°5

Définir une quantité de bille (Initiation)

Exercice 1

Consignes aux élèves

Question :

De quelle manière allons-nous toucher la bille 2 si la bille 1 roule sur la ligne (du cadre) ?

- Nous allons effleurer la bille 2 : Finesse (la 2 ne bouge peu).
- En « toucher » la moitié : Demi-bille.
- La choquer en plein : Pleine bille (les billes 1 et 2 restent dans l'axe de visée).

Conseils à l'Animateur

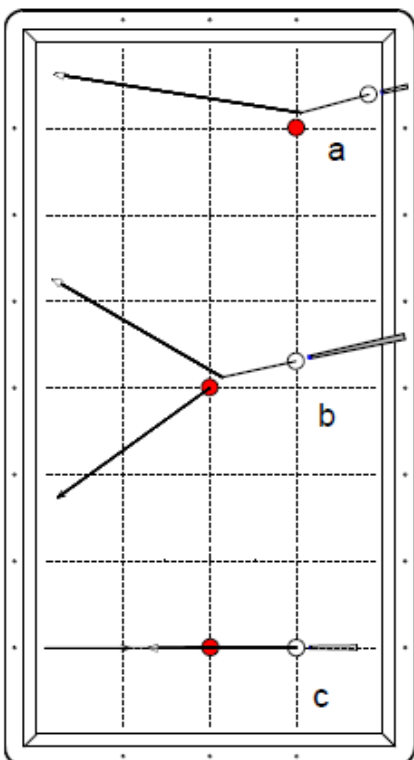
Ici l'idée est d'introduire des nuances concernant le choc de la bille 1 sur la bille 2, et non plus se contenter de jouer à droite ou à gauche (notion difficile à intégrer pour le débutant).

On définira ainsi les quantités de bille :

« finesse », « demi-bille » et « plein », sans plus de précision pour le moment, ainsi que les expressions suivantes :

*Jouer « moins plein »,
« trop plein »,
« moins de bille »,
« plus de bille »,
« plus fin ».*

Exercice 2



a) Jouez finesse, la bille 1 doit toucher la grande bande.

b) Jouez demi-bille, les billes 1 et 2 s'immobilisent en même temps.

c) Jouez la bille 2 pleine, la bille 1 choque la bille 2 en plein à son retour.

Le but de l'exercice consiste simplement à jouer les quantités de bille définies dans l'exercice précédent sans l'aide de la ligne du cadre.

Les indications proposées dans la colonne voisine permettent de valider la réussite de cet exercice. On ne recherche pas de résultats précis.

Faire jouer les coups à droite et à gauche de la 2 (exercices « a » et « b »).

Fiche n°4

La quantité de bille

Le terme de quantité de bille se rapporte à une notion fondamentale dans la pratique du billard. La quantité de bille désigne la « portion » de bille couverte par la bille 1 sur la bille 2 définie par la direction de la bille 1 vers la bille 2 (voir schémas 1, 2 et 3).

La procédure de visée doit respecter deux étapes :

1. L'évaluation de la quantité de bille
2. La mise en position après définition de l'attaque avec ou sans effet.

Schéma 1 : On a joué une portion d'une demi-bille à gauche de la 2.

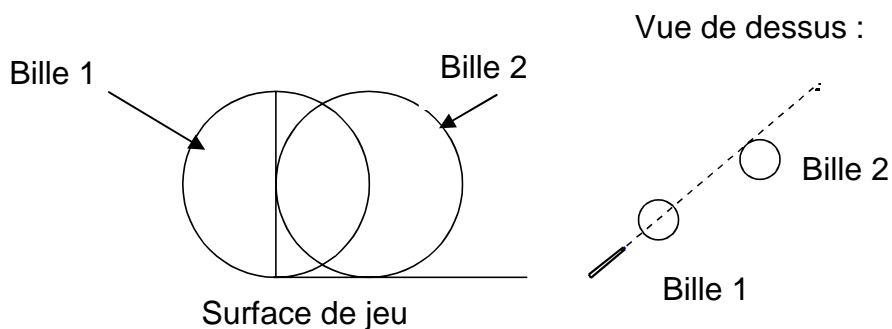


Schéma 2 : « Finesse » à gauche de la 2

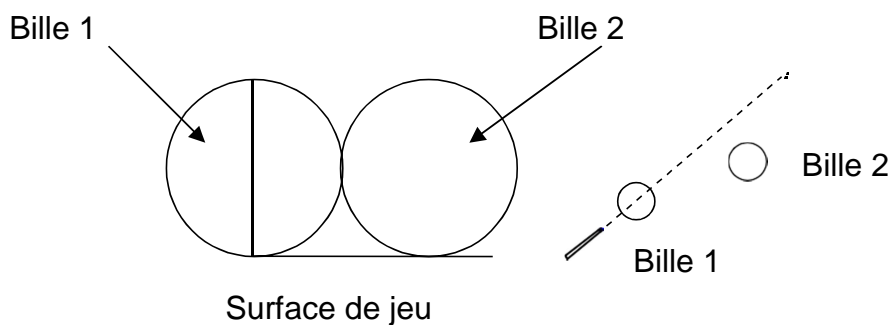
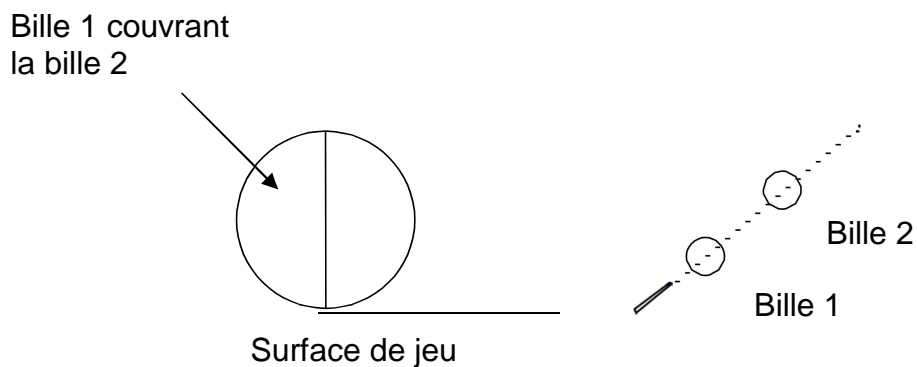
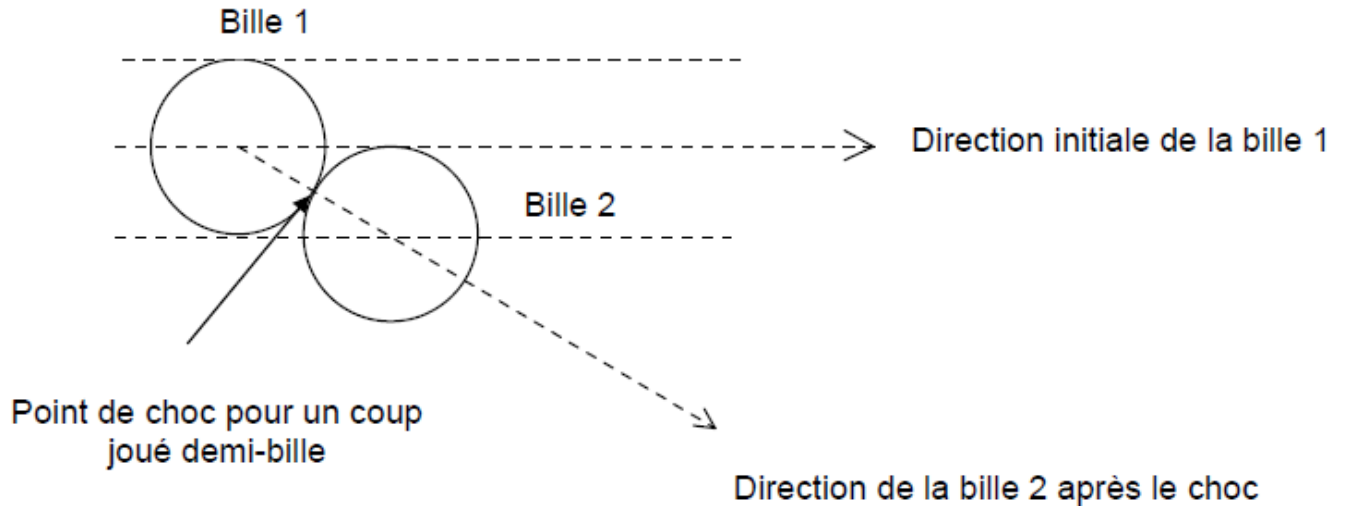


Schéma 3 : « Plein » ou « pleine bille »



Ne jamais chercher à toucher un point précis de la bille 2, car c'est visuellement trop difficile à apprécier : ce point de choc est pourtant directement lié à la quantité de bille, et définit la direction que prendra la bille 2 (voir schéma 4).

Schéma 4



La quantité de bille détermine donc la direction de la 2 et, associée à d'autres paramètres, elle influe sur la direction de la 1.

De plus, elle correspond à un partage de l'énergie entre les billes 1 et 2 lors du choc :

- Si on joue plein, la 1 communique toute son énergie à la 2. Si aucune rotation « avant » ou « arrière » n'anime la 1 au moment du carambolage, elle s'immobilise (carreau).
- Dans le cas d'une quantité demi-bille, les deux billes se partagent équitablement l'énergie.
- Dans le cas d'une finesse, la 1 ne transmet à la bille 2 qu'une faible part de son énergie.

Par conséquent, l'influence prépondérante de la quantité de bille sur les trajets des billes 1 et 2, directions et vitesses, nous condamne, pour un minimum d'efficacité, à une certaine précision, donc à une certaine rigueur dans la visée et la rectitude du coup de queue.

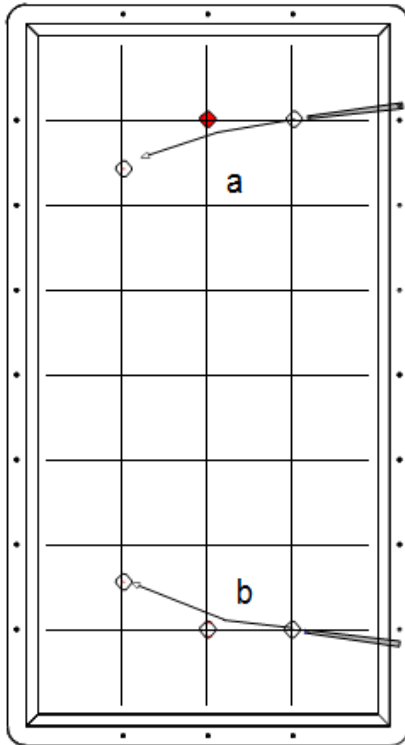
Elle participe aux deux fondements de la mécanique du billard : l'un, théorique : connaître la quantité de bille adéquate dans une situation donnée, l'autre, pratique : être capable de se placer pour viser la quantité, jouer et toucher comme prévu.

Apprentissage

Fiche n°6

Jouer un coup en finesse (Initiation et Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

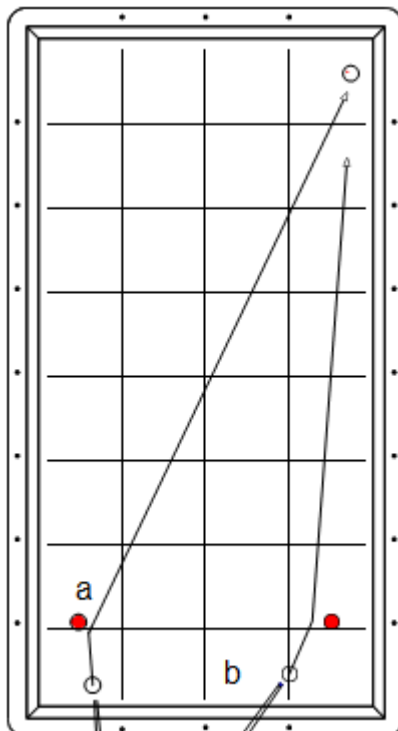
Réalisez le coup par la finesse avec une puissance très faible.

Conseils à l'Animateur

Placer une position qui oblige le joueur à choisir la finesse (le coulé est évidemment possible) interdisant le coup par demi-bille.

Le but de l'exercice permet d'observer une famille de coups : coup technique « finesse » et de montrer certaines situations types.

Exercice 2



Jouez le point une nouvelle fois par la finesse avec une puissance adaptée.

Mêmes remarques : la bille 3 placée « grosse » dans l'angle facilite les coups proposés.

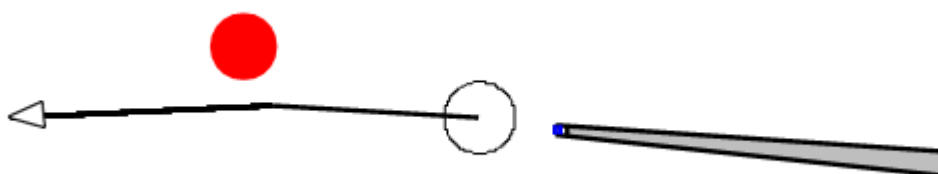
Faire observer les limites du coup : plus la distance bille 1-bille 2 est grande, plus le coup devient difficile (montrer des exemples).

COUP TECHNIQUE

THÉORIE

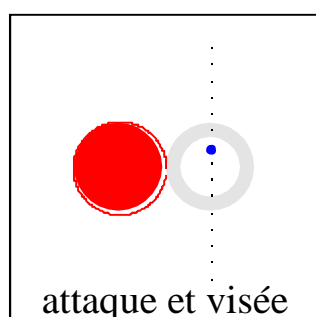
LA FINESSE

Le principe de la finesse est, comme son nom l'indique, d'effleurer, plus ou moins, la bille 2 par une quantité de bille « *fine* ». Ceci, afin d'obtenir un choc minime de la bille 1 sur la bille 2, c'est à dire une faible déviation. Ainsi, nous pourrions réaliser des coups comparables à celui proposé ci-dessous.

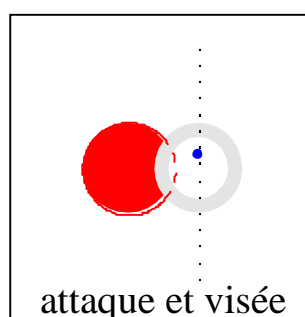


La hauteur d'attaque peut varier. Si on joue doucement, elle importe peu. Si la puissance du coup est élevée, l'*attaque* sera plutôt haute pour obtenir une rotation « avant » et diminuer ainsi « l'éclatement » de la bille 1 sur la bille 2.

Quantité de bille minimale :



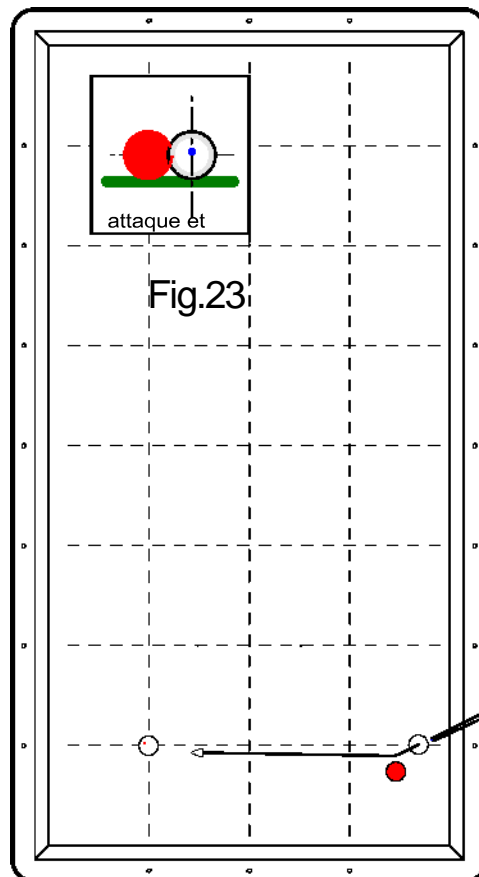
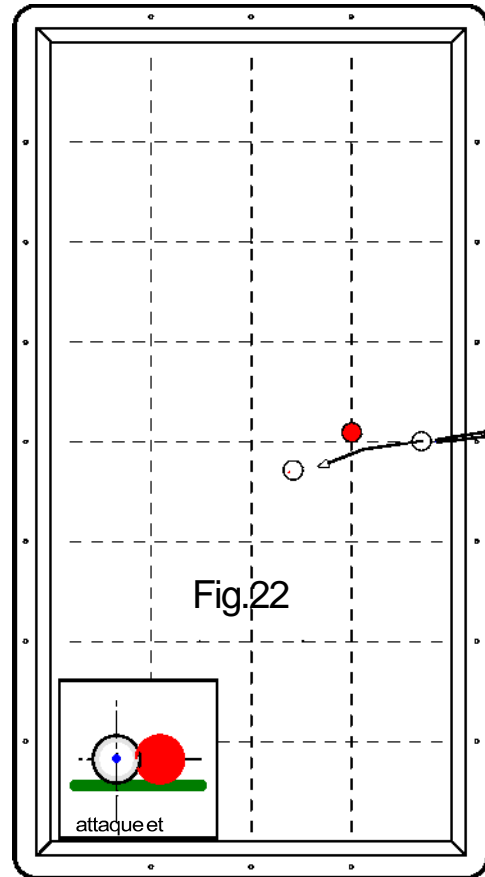
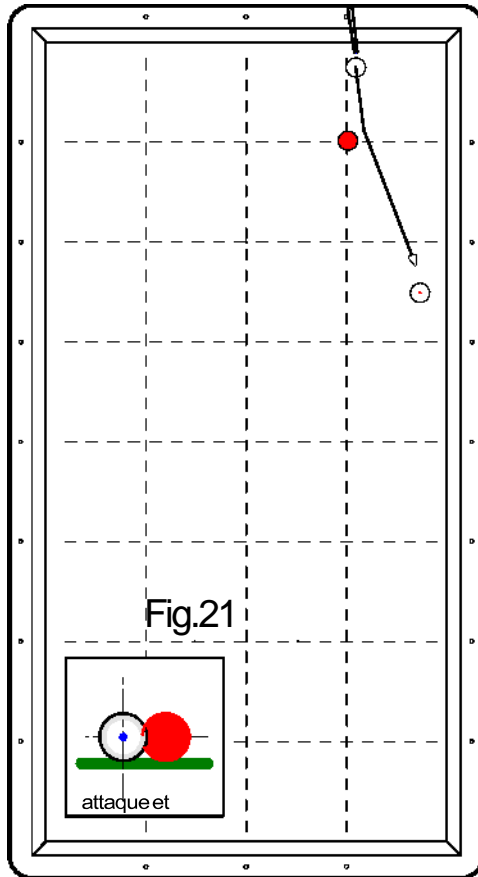
Quantité de bille maximale :



PROGRAMME DES FIGURES

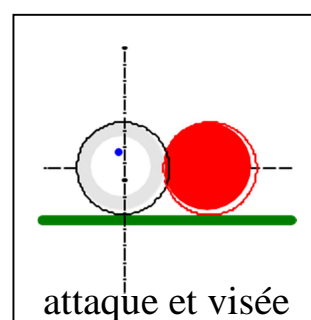
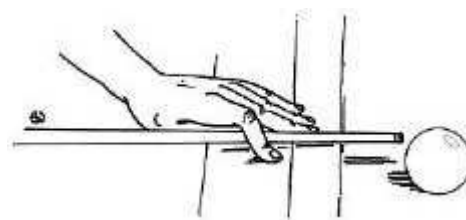
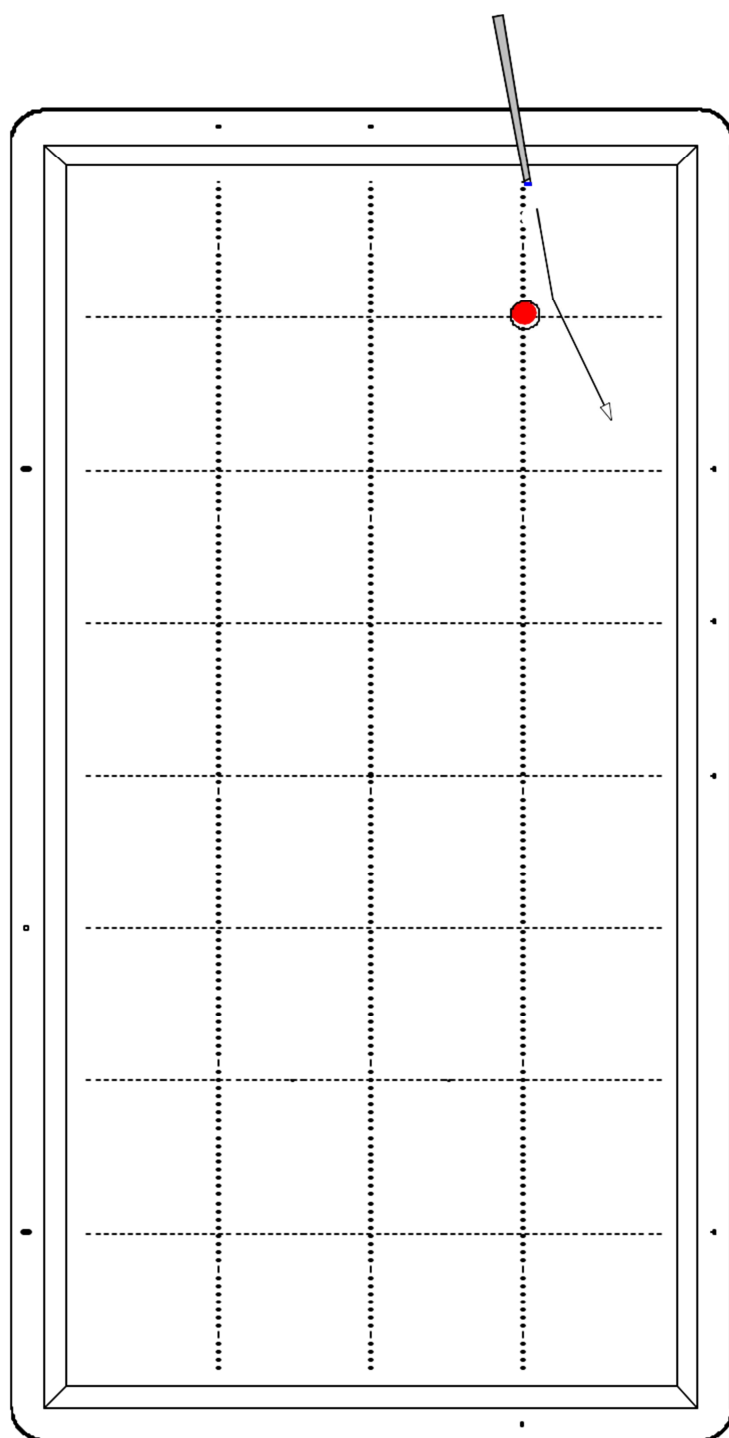
DFA 1 - "Billard de Bronze"

Edition 2003



ENTRAINEMENT

LA FINESSE

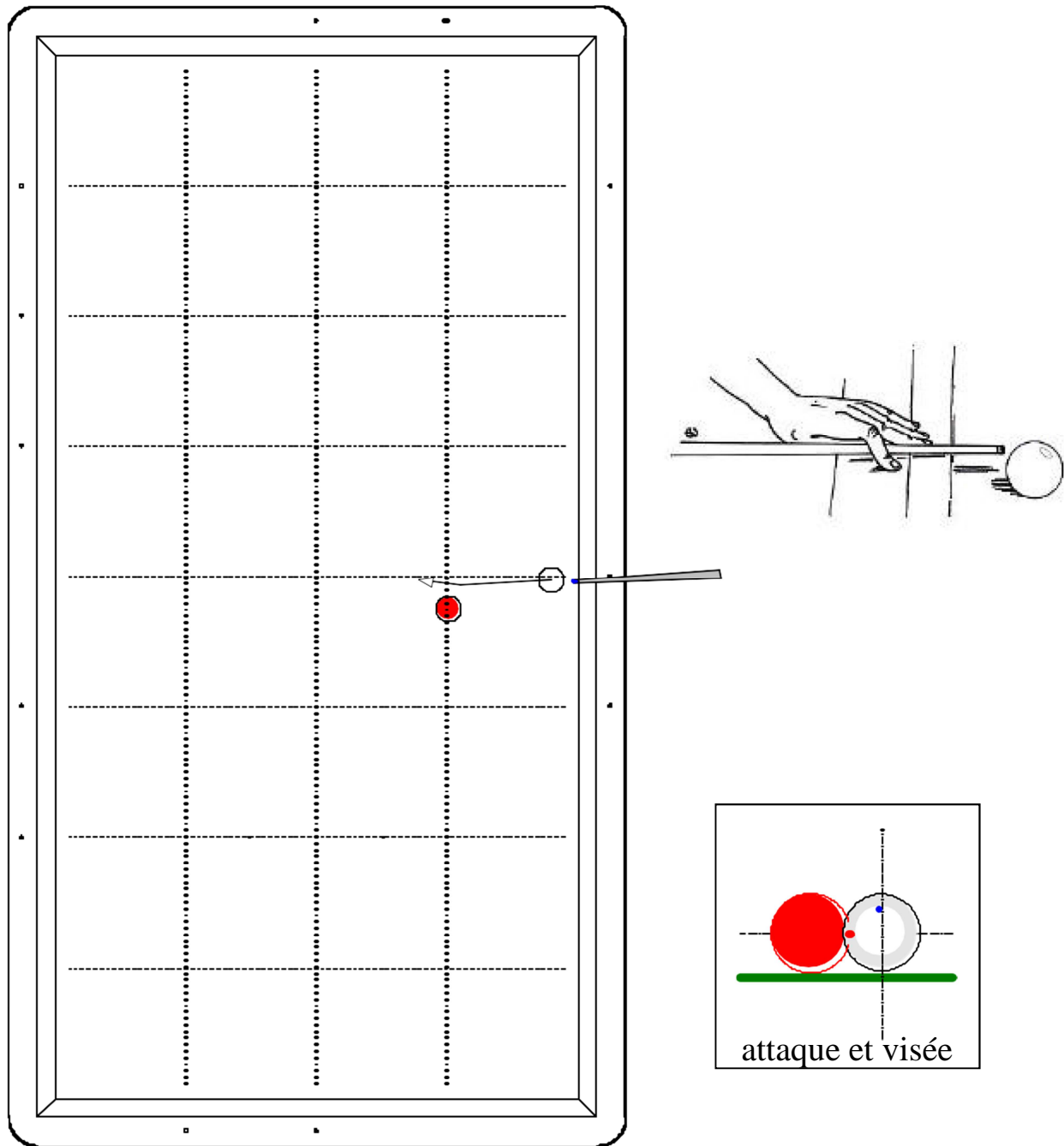


OBJECTIF : Se familiariser avec ce type de situation

COMMENTAIRES : La proximité de la bande nous impose le chevalet proposé sur le dessin (main à plat sur la bande). Le coup nécessite une puissance du coup de queue très faible.

ENTRAINEMENT

LA FINESSE

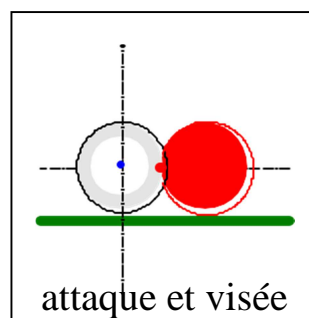
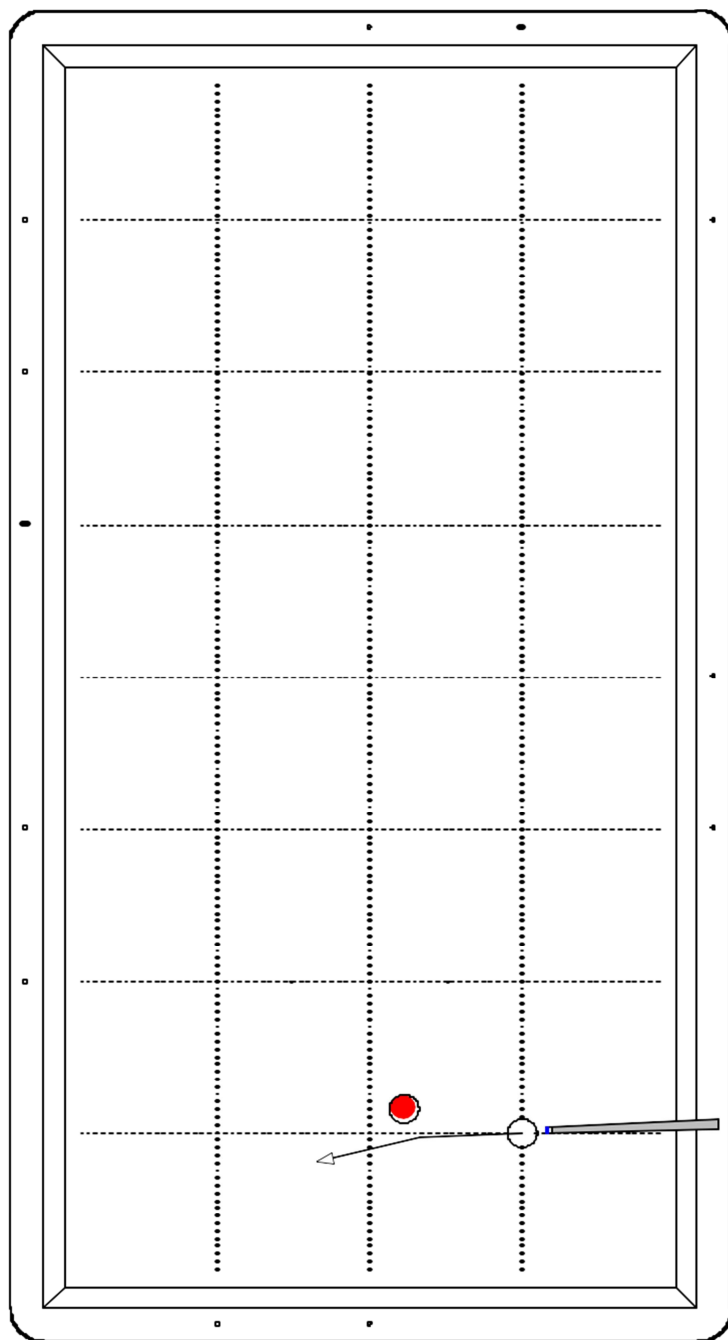


OBJECTIF : Se familiariser avec ce type de situation

COMMENTAIRES : La proximité de la bande nous impose le chevalet proposé sur le dessin. Le coup nécessite une puissance du coup de queue très faible. En outre, nous ne bénéficions plus de l'emplacement de la bille 3 près d'une bande (voir figure précédente), la marge d'erreur s'en trouve diminuée.

ENTRAINEMENT

LA FINESSE

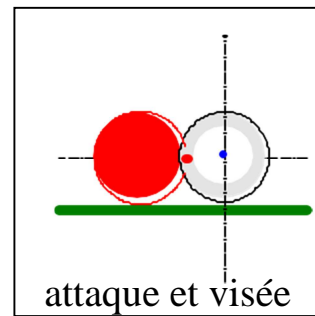
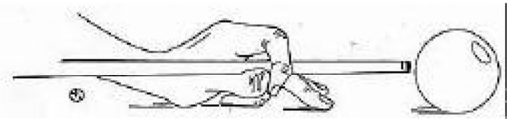
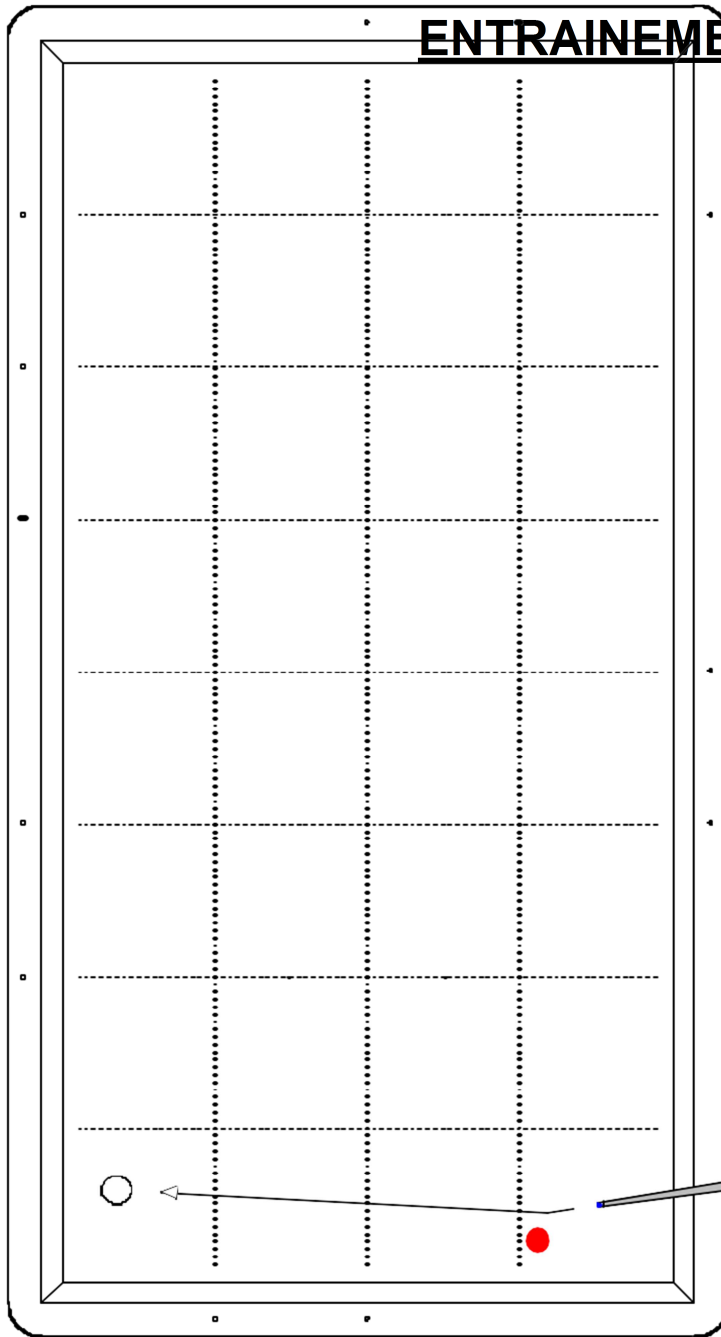


OBJECTIF : Jouer un coup de finesse main posée sur la surface de jeu.

COMMENTAIRES : Le coup nécessitant une puissance du coup de queue très faible, il n'est pas indispensable de choisir une attaque haute. Nous pouvons donc adopter le chevalet proposé sur le dessin pour une attaque au centre.

ENTRAINEMENT

LA FINESSE



OBJECTIF : Jouer un coup de finesse main posée sur la surface de jeu.

COMMENTAIRES : Le coup nécessitant une puissance du coup de queue assez faible, il n'est pas indispensable de choisir une attaque haute. Nous pouvons donc adopter le chevalet proposé sur le dessin pour une attaque au centre.