

Séance 5 Réaliser un coulé (1)	<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	Fiche « apprentissage » n°7 Fiche « technique » n°7 Pages 37, 42 et 43
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Pages 38 à 41 « Billard de bronze » : fig. 18 à 20

Révision

Fiches « techniques » (suite)

Fiche n°3

Le chevalet et l'attaque

Description

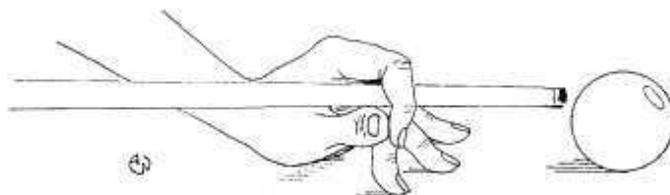
La main posée sur le tapis constitue le chevalet. La position de cette main, et plus particulièrement celle des doigts, définit le guide de la flèche, et conditionne l'attaque, c'est à dire le lieu d'impact du procédé sur la bille 1.

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.

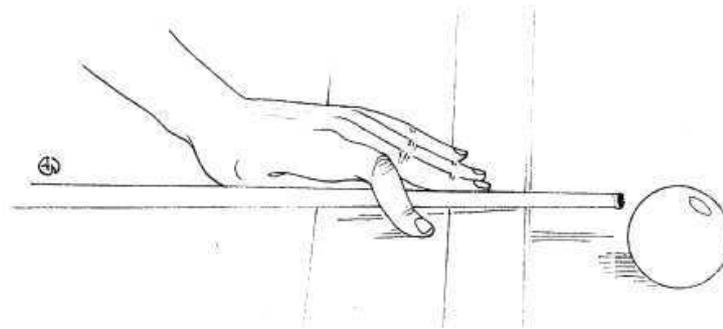


4. Sur les coups de faible puissance, on peut former le chevalet dit « débouclé » où la flèche repose dans l'encoche formée par le pouce et l'index.



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.

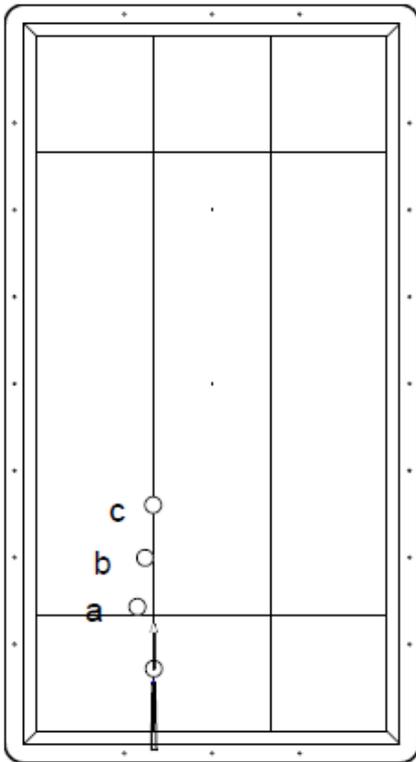


- ✿ Utiliser un gant facilite la glisse de la flèche dans le chevalet.

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

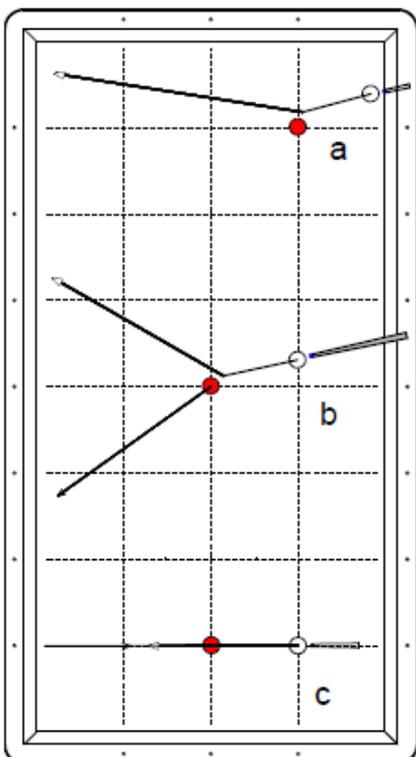
Ici l'idée est d'introduire des nuances concernant le choc de la bille 1 sur la bille 2, et non plus se contenter de jouer à droite ou à gauche (notion difficile à intégrer pour le débutant).

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



- Jouez finesse, la bille 1 doit toucher la grande bande.
- Jouez demi-bille, les billes 1 et 2 s'immobilisent en même temps.
- 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.

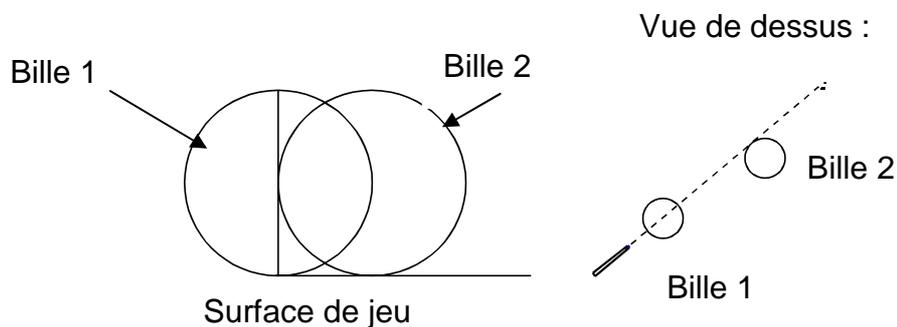


Schéma 2 : « Finesse » à gauche de la 2

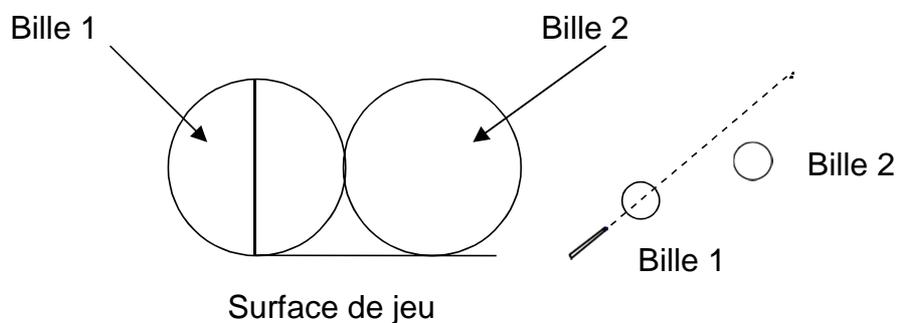
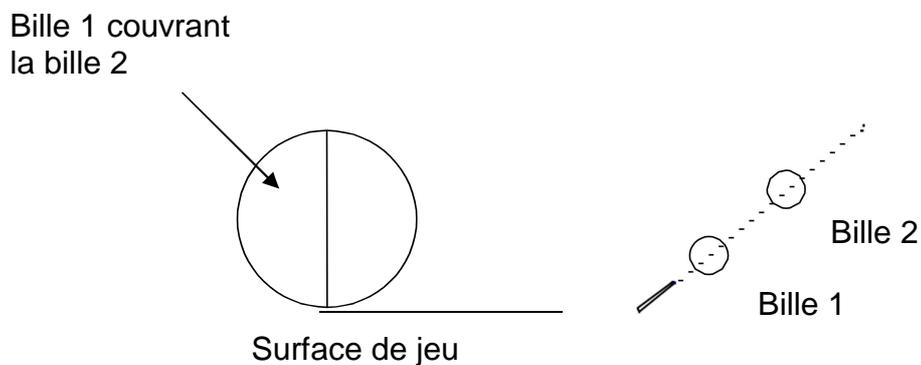
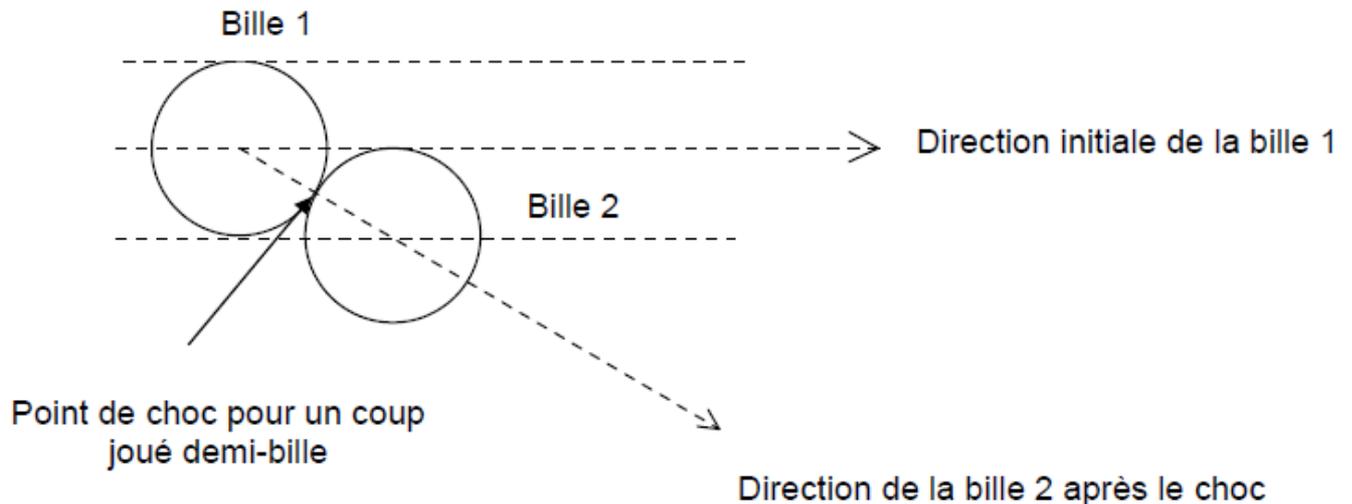


Schéma 3 : « Plein » ou « pleine bille »



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.

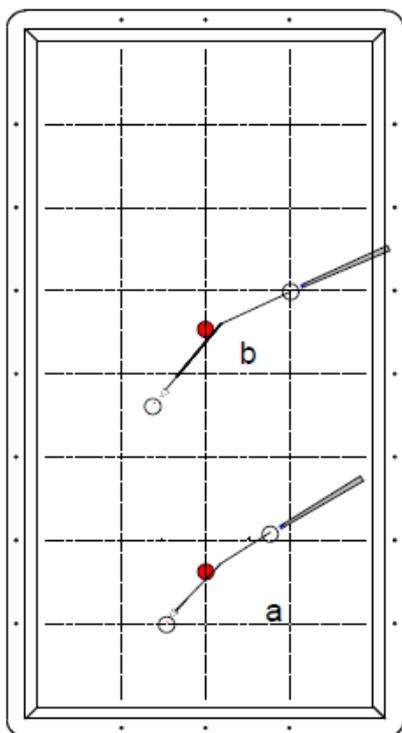
Par conséquent, l'influence prépondérante de la quantité de bille sur les trajets des billes 1 et 2, directions et vitesses, nous condamne, pour un minimum d'efficacité, à une certaine précision, donc à une certaine rigueur dans la visée et la rectitude du coup de queue.

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.

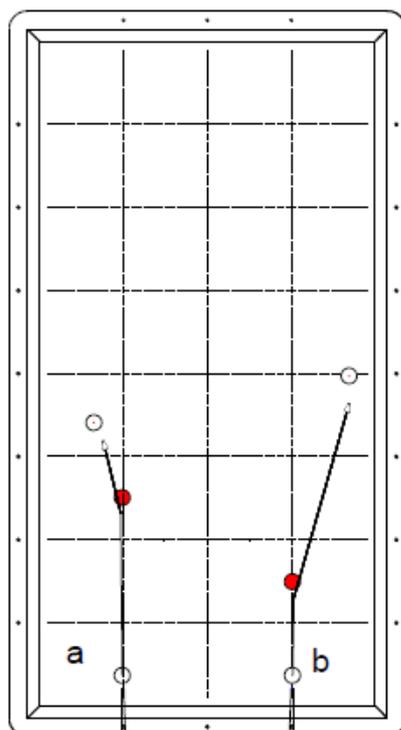
Apprentissage

Fiche « apprentissage » n°7: Réaliser un coulé

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

Jouez en haut sur la bille 1 pour lui imprimer une rotation avant.

La **quantité de bille** détermine la direction de la bille 1. Il faut donc jouer « presque » plein.

Deux autres situations de coulé : l'éloignement bille 1-bille 2 impose une visée plus rigoureuse, notamment pour le coup « a ».

Conseils à l'Animateur

Définir le coulé :

Toujours près du plein,

Rotation avant pour la bille 1 par conséquent, attaque en haut.

Insister sur la relation : quantité de bille - direction de la bille 1.

Faire observer les limites du coup au regard de la distance bille 1-bille 2.

Déconseiller l'utilisation d'un effet latéral.

Placer la bille 3 « grosse » dans le cas b, car la distance bille 2-bille 3 décuple la difficulté du point.

Ces coups nécessitent une certaine pratique, voire une certaine adresse. Il faudra adapter les situations proposées à l'expérience du joueur.

(La difficulté est assez comparable sur les coulés et les finesses)

Fiche n°7

Le coulé

On présente fréquemment le coulé comme le coup inverse du rétro. Cela se justifie par la rotation « avant » dont la bille 1 doit être pourvue lors du choc sur la bille 2 afin d'avancer après celui-ci.

Cette rotation s'obtient, le plus souvent, par une attaque au-dessus du centre.

La direction de la 1 après le choc sur la 2 dépend exclusivement de la quantité de bille, celle-ci étant comprise entre trois-quarts et plein.

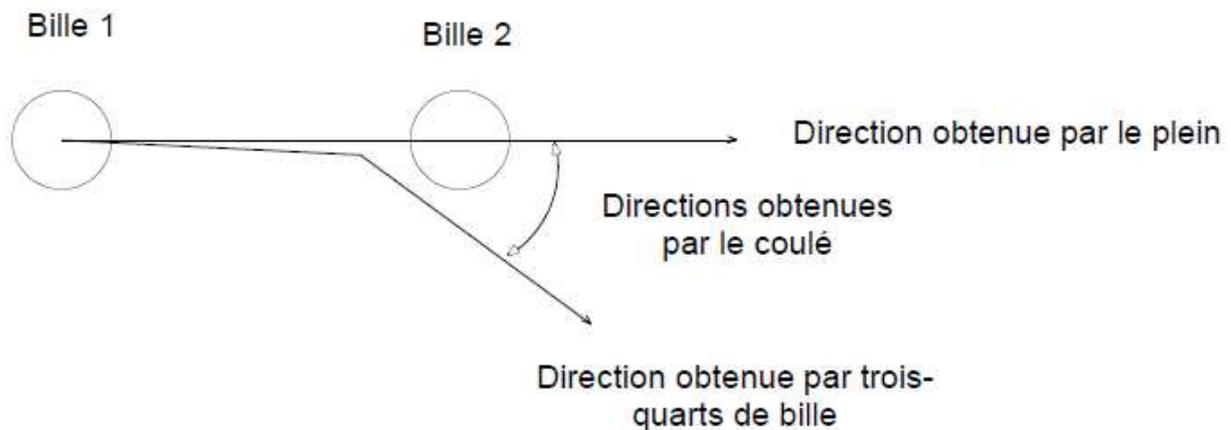
En effet, une quantité inférieure à trois-quarts de bille nous renvoie dans une gamme de coups beaucoup plus sympathique : « les coups naturels ».

Le « coup frontière » entre le coup naturel et le coulé, la quantité avoisinant trois quarts de bille, est appelé communément le « demi-coulé ».

L'apparente facilité du coulé plonge grand nombre de joueurs dans le plus profond désarroi par un nouvel espoir déçu : le point est encore manqué !

Retenons, pour se consoler, qu'à chaque quantité de bille, située entre trois quarts et plein, correspond une direction de la 1 après le choc : **c'est donc un coup très précis.**

De plus, l'augmentation de la distance séparant le point de choc, entre les billes 1 et 2 et la bille 3 réduit dangereusement la marge de manœuvre pour la « touche » de bille.

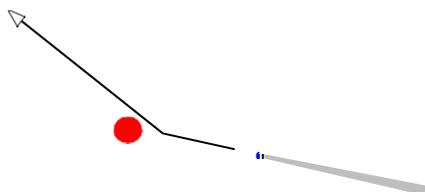


COUP TECHNIQUE

THEORIE

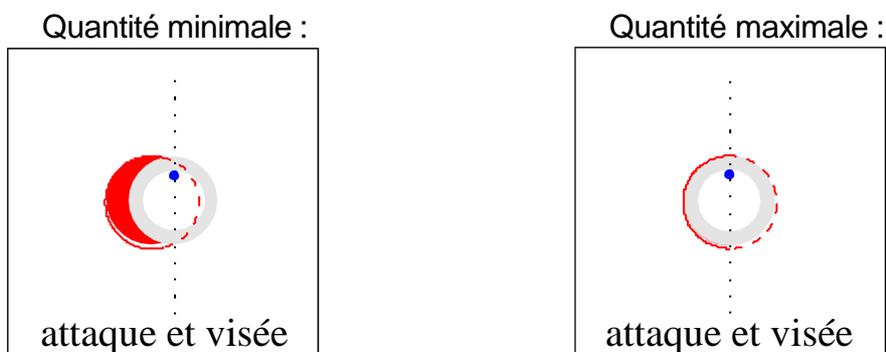
LE COULÉ

Le joueur trouve dans le coulé une solution lorsque les billes sont presque alignées, exemple ci-dessous.

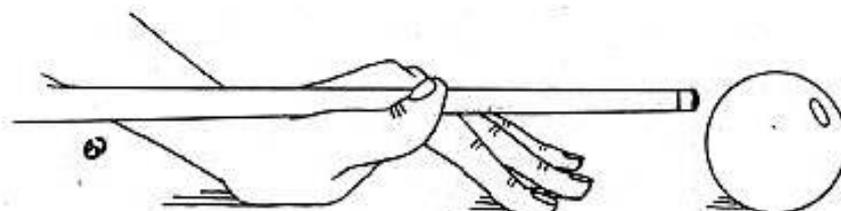


Pour réaliser un **coulé**, la bille 1 doit avancer après le choc sur la bille 2 ; par conséquent, une rotation « avant » s'impose. On choisit logiquement une **attaque** en haut (ou « *en tête* »).

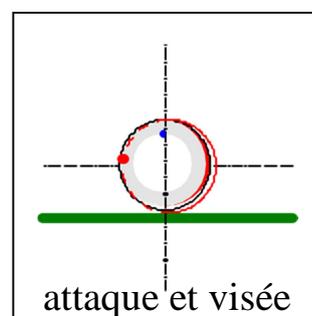
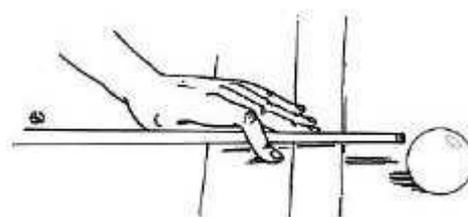
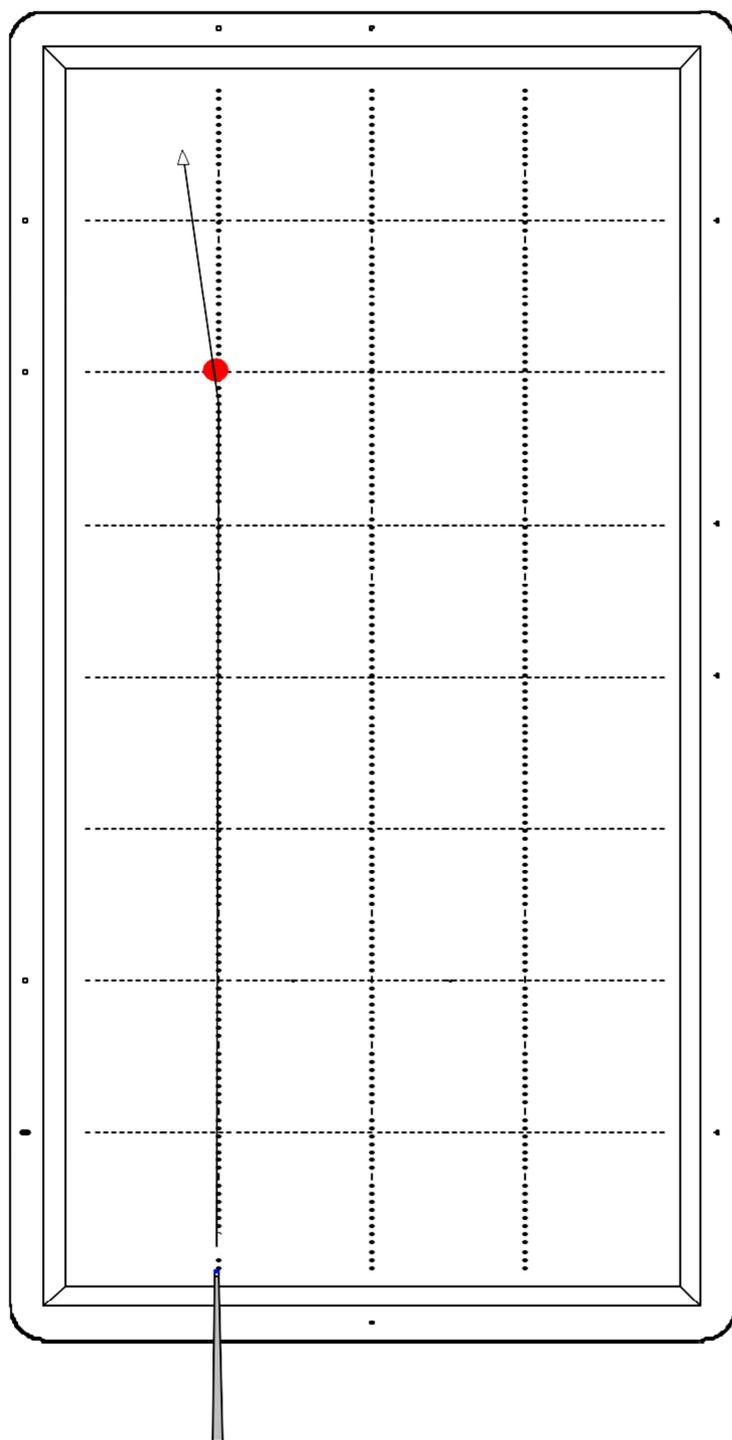
La direction adéquate pour réussir le point en coulé dépend de la **quantité de bille**. Celle-ci avoisine le plein. Plus précisément, elle est comprise entre « trois quarts » de bille et « plein ».



Le joueur choisira un chevalet correspondant à une attaque haute. Les deux chevalets déjà présentés conviennent ainsi que celui proposé ci-dessous (dessin). On utilise ce dernier essentiellement lorsqu'on joue doucement.



LE COULÉ

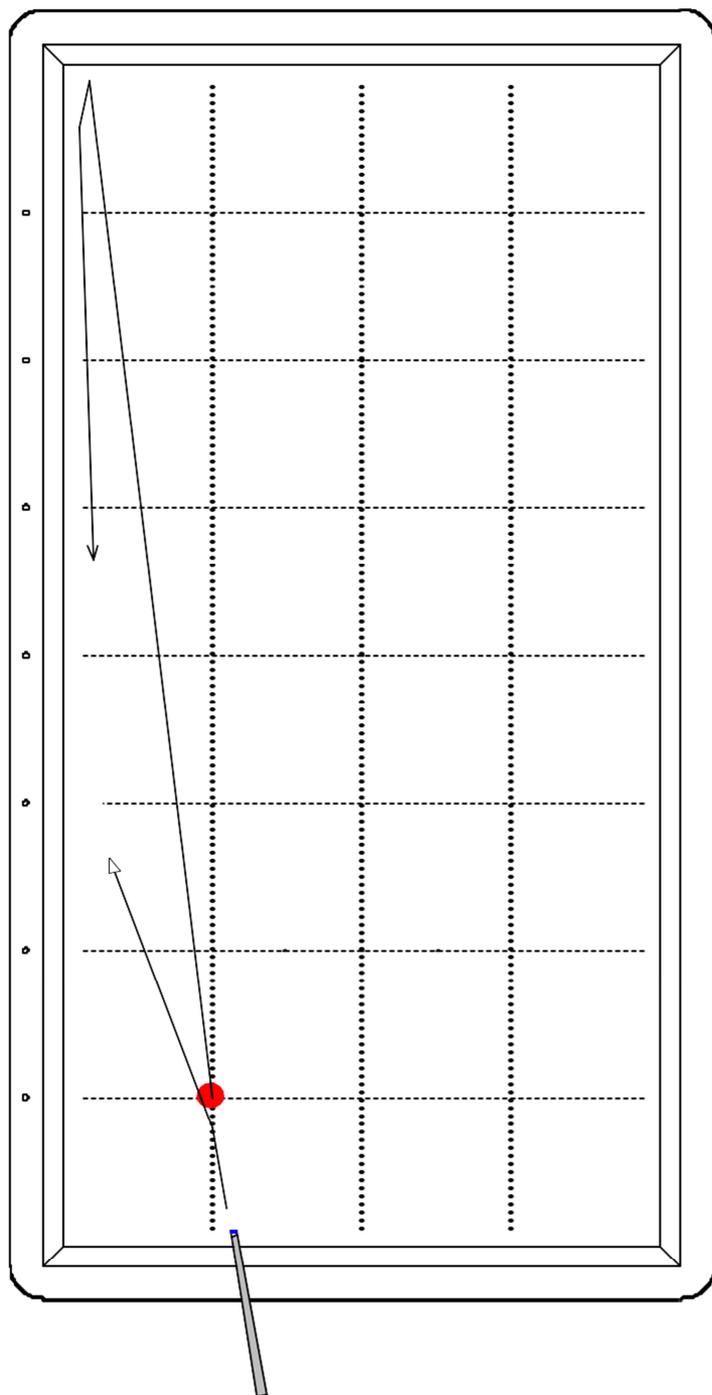


OBJECTIF : Observer les limites de ce coup technique.

COMMENTAIRES : Tentez de réaliser le point comme indiqué. La distance entre les billes 1 et 2, énorme, impose une visée extrêmement précise. Il vaut mieux renoncer et jouer par une bande, à gauche, avec « demi -bille ».

Entraînement

LE COULÉ

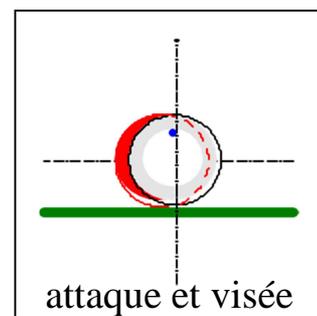
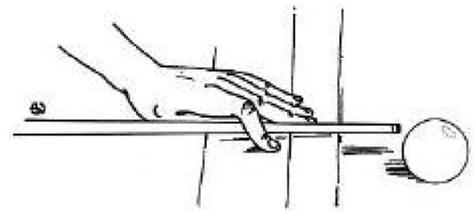
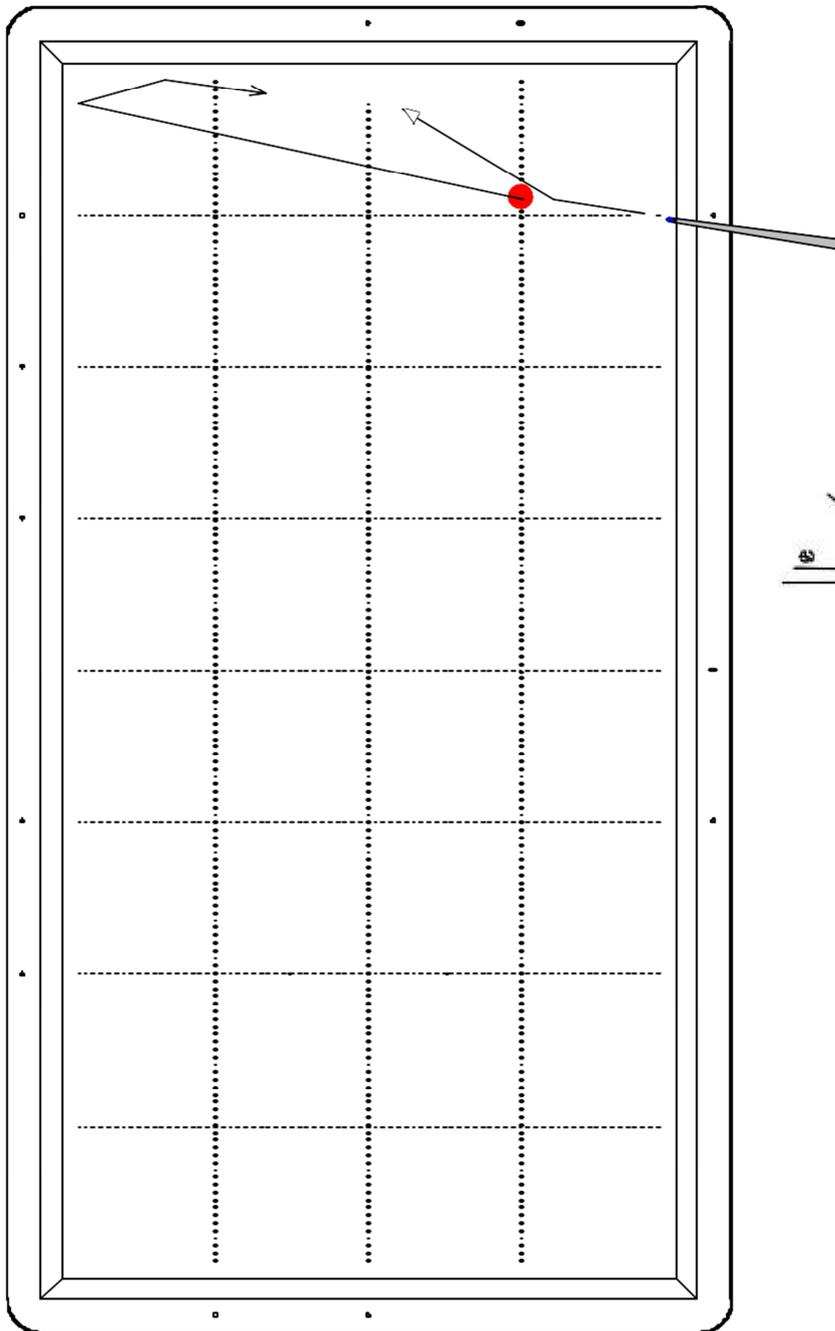


OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

CONSIGNES : Concentrez-vous sur la quantité de bille, c'est l'élément déterminant pour la réussite du *carambolage*. Formez un chevalet adapté, main à plat sur la bande, comme indiqué sur le dessin.

Entraînement

LE COULÉ

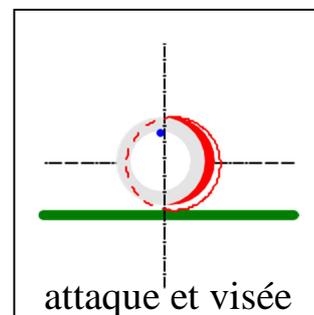
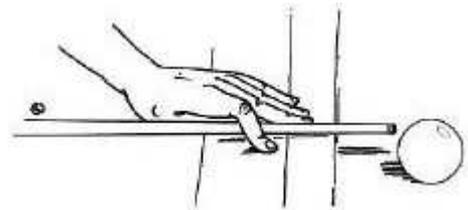
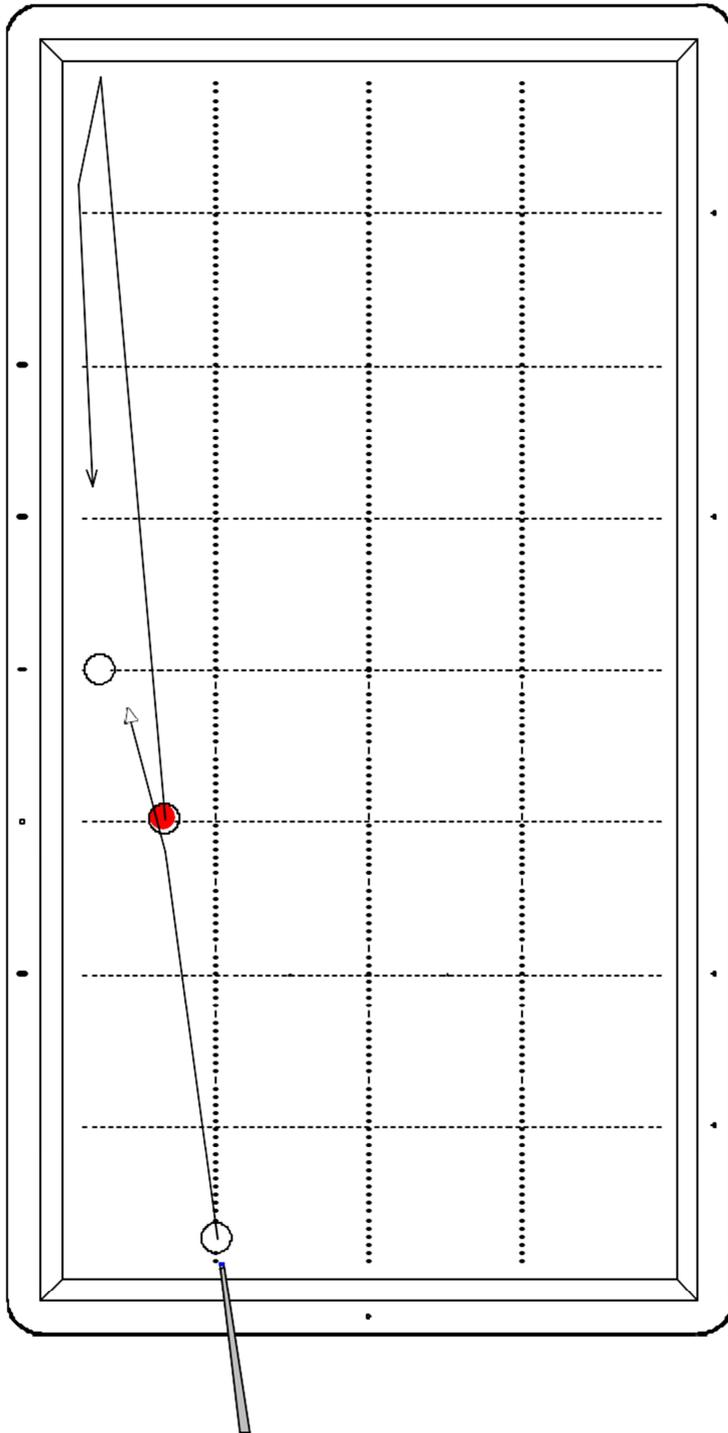


OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

CONSIGNES : La quantité de bille reste l'élément déterminant pour la réussite du point. Adaptez la puissance du coup de queue, le trajet respectif des billes étant relativement court.

Entraînement

LE COULÉ

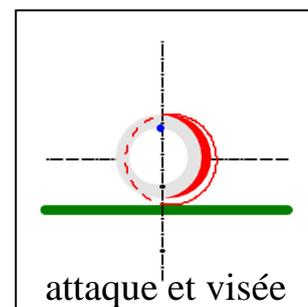
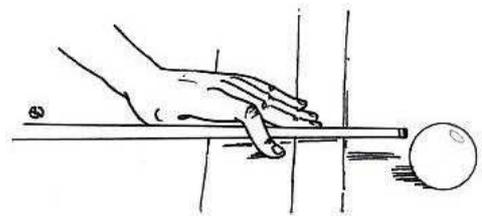
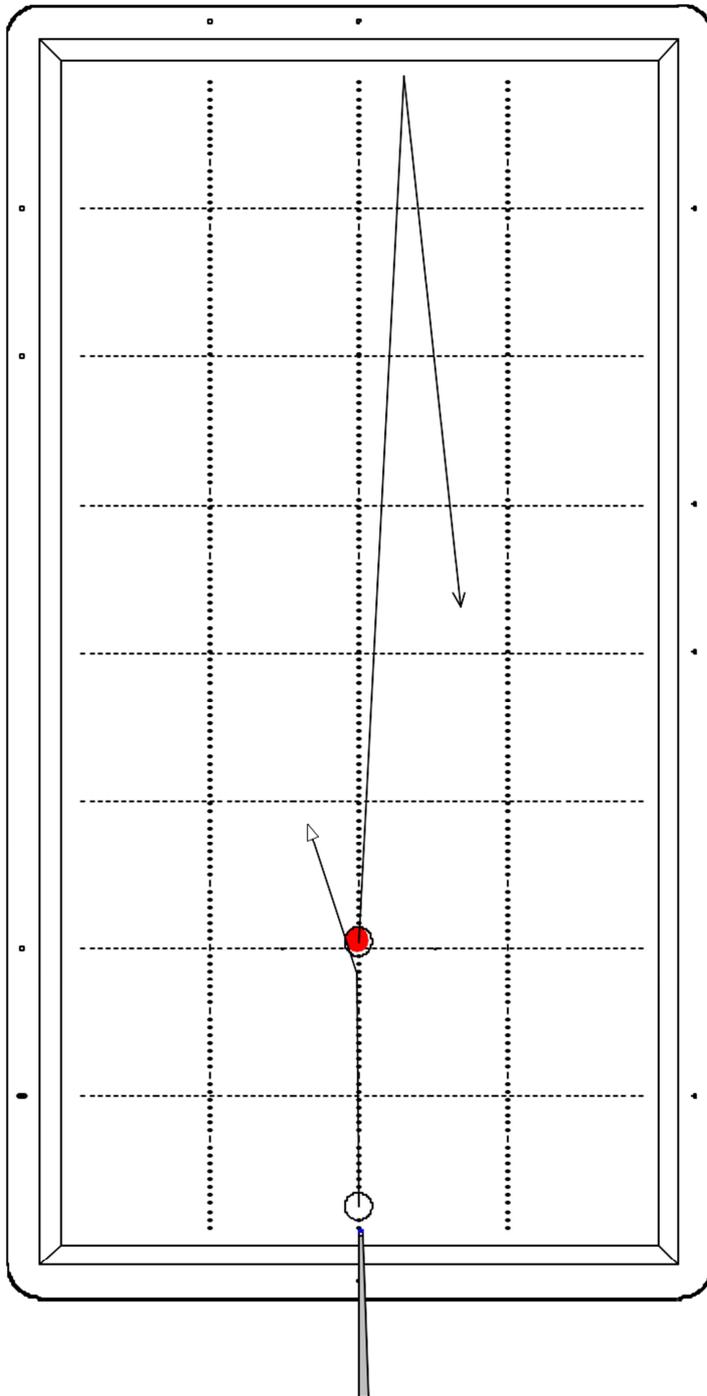


OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

COMMENTAIRES : La distance entre les billes 1 et 2 augmente la difficulté du coup, la visée de la quantité de bille devenant délicate. En revanche, la distance entre les billes 2 et 3 permet de jouer moins fort.

Entraînement

LE COULÉ



OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

COMMENTAIRES : La bille 3 située, non plus à proximité d'une bande, mais au milieu de la surface de jeu, impose une grande précision car nous ne pourrions plus bénéficier du recours par la bande pour réussir le carambolage.

DFA 1 - "Billard de Bronze"

