

<b>Séance 7</b>	<i>Révision</i>	CTD	Pages 27, 37 et 49
	<i>Apprentissage</i>	CAC	Fiche « apprentissage » n°10
	<i>Entraînement</i>	CAC	Fiche « pratique » n°2
	<b>Observer la trajectoire de la bille 1 par une bande</b>	<i>Pratique</i>	CAC

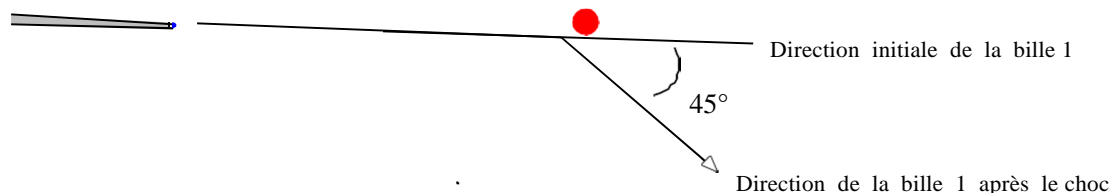
## Révision

### **LE COUP NATUREL**

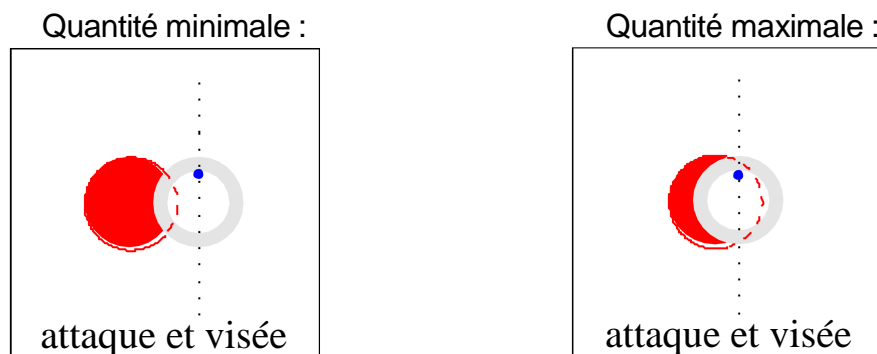
En termes de billard, un coup technique se caractérise par une combinaison entre une *quantité de bille* et un état dynamique de la bille (rotation), obtenu par la *hauteur d'attaque*.

**Le coup naturel** se caractérise par une *quantité de bille* voisine de « demi-bille » et une *hauteur d'attaque* « en haut » (ou « en tête »).

Dans ces conditions, la direction obtenue après le choc de la bille 1 sur la bille 2, c'est à dire la déviation engendrée par le choc, est relativement constante et décrit un angle d'environ 45 degrés comme le montre le dessin ci-dessous.



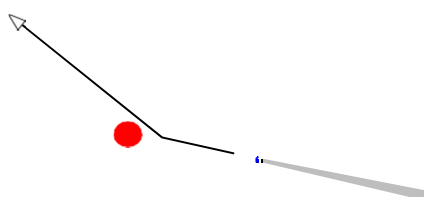
Les quantités de bille voisines de « demi -bille » donnent une déviation assez proche. Le **coup naturel** se réalise, par conséquent, avec une quantité comprise entre « un quart de bille » et « trois quarts de bille ».



Le terme « rejet naturel » désigne la déviation obtenue en jouant un coup naturel.

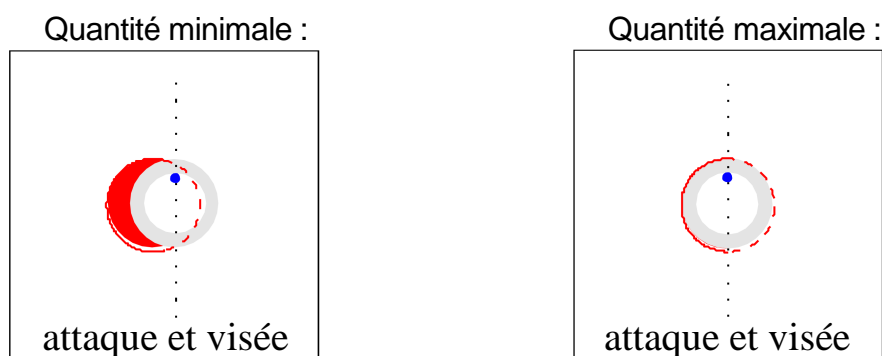
## LE COULÉ

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

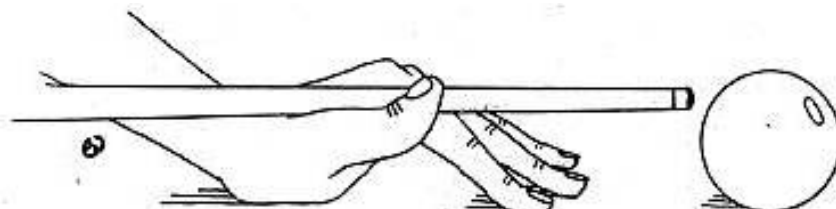


Pour réaliser un **coulé**, la bille 1 doit avancer après le choc sur la bille 2 ; par conséquent, une rotation « avant » s'impose. On choisit logiquement une **attaque** en haut (ou « *en tête* »).

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 ».

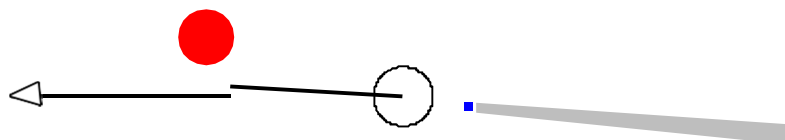


Le joueur choisira un chevalet correspondant à une attaque haute. Les deux chevalets déjà présentés conviennent ainsi que celui proposé ci-dessous (dessin). On utilise ce dernier essentiellement lorsqu'on joue doucement.



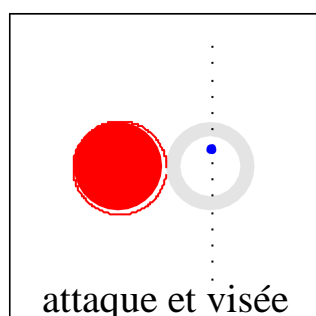
## LA FINESSE

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.

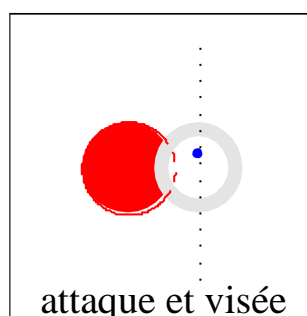


La **hauteur d'attaque** peut varier. Si on joue doucement, elle importe peu. Si la puissance du coup est élevée, l'*attaque* sera plutôt haute pour obtenir une rotation « avant » et diminuer ainsi « l'éclatement » de la bille 1 sur la bille 2.

Quantité de bille minimale :



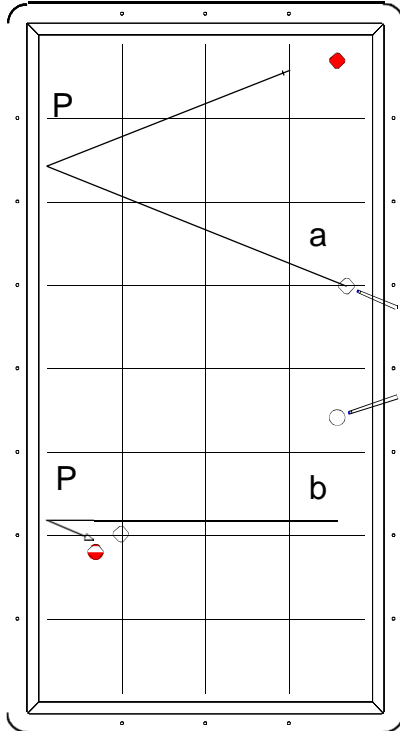
Quantité de bille maximale :



## Fiche n°10

*Observer la trajectoire de la bille 1 par une bande  
(Initiation)*

## Exercice 1

Consignes aux élèves

a) Essayez d'atteindre la bille rouge par bande avant (bande « P »).

Jouez sans **effet**, c'est à dire avec une attaque « en haut et au milieu ».

b) Essayez de faire le point par « bande-avant » après avoir évalué le point d'impact « P » sur la bande.

Jouez sans effet, c'est à dire avec une attaque « en haut et au milieu ».

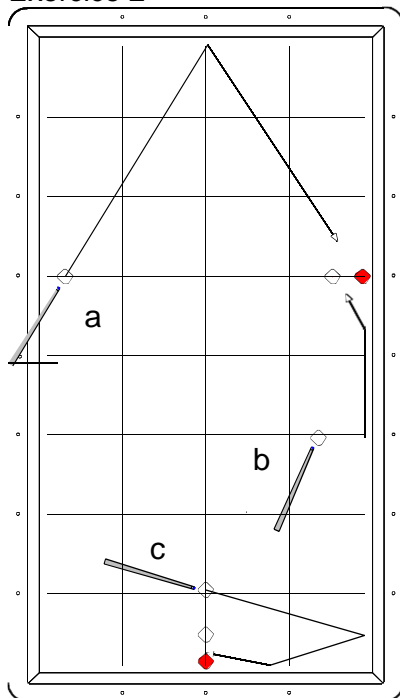
Conseils à l'Animateur

« a » : Placer la rouge « grosse » (dans l'angle).

Guider la réalisation afin d'obtenir une attaque sans effet.

« b » : Placer la 2 et la 3 le plus favorablement possible

## Exercice 2



Jouez un « bande-avant » et observez la trajectoire de la bille 1 avant et après le contact avec la bande.

La réussite du point est accessoire sur ces exercices de bande-avant, l'objectif étant d'observer l'angle d'incidence qui conditionne le renvoi par la bande, c'est-à-dire l'angle de réflexion. La bille 1 est jouée pour le moment sans effet.

On peut considérer que, dans ces conditions, l'angle d'incidence est égal à l'angle de réflexion.

# Entrainement

Fiches « pratique » (suite)

## Fiche n°2

### La pétanque

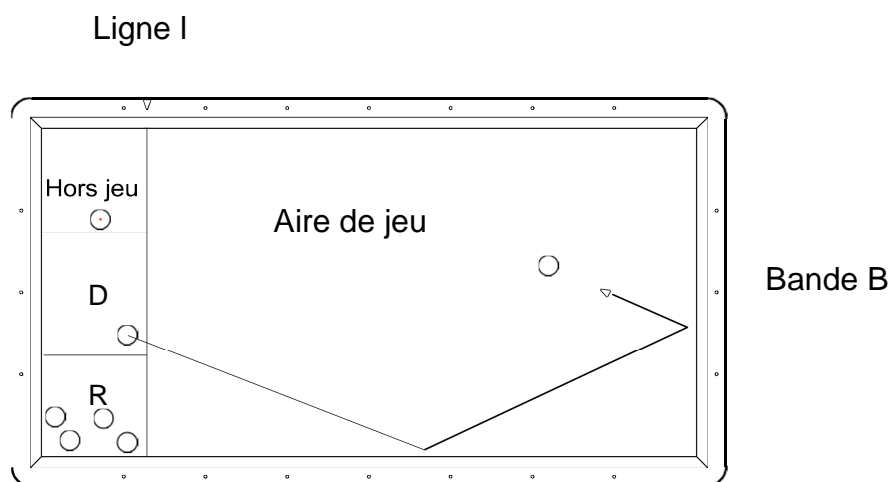
Le principe du jeu est identique à celui du jeu traditionnel de la pétanque. Il s'agira donc de « lancer » sa bille afin de la placer le plus près possible du cochonnet pour marquer le point.

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.