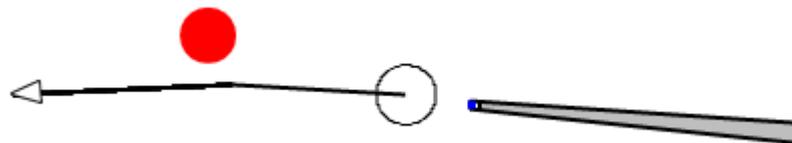


Séance 9 Jouer un coup de finesse par une bande	<i>Révision</i>	CTD	Pages 49, 55 et 56
	<i>Apprentissage</i>	CAC	Fiche « technique » n° 3 (chevalet, cas n°2 et 4)
		CTD	Pages 65 et 66
	<i>Entraînement</i>		Néant
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard de bronze » « blanc » sur les figures 1 à 12

Révision

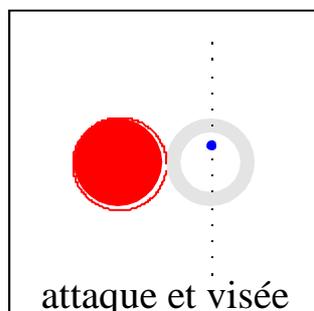
LA FINESSE

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 pourrons réaliser des coups comparables à celui proposé ci-dessous.

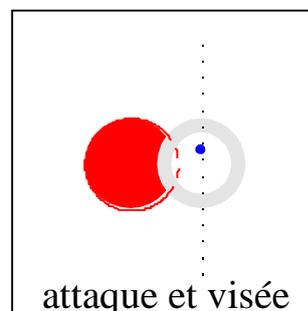


La **hauteur d'attaque** peut varier. Si on joue doucement, elle importe peu. Si la puissance du coup est élevée, l'*attaque* sera plutôt haute pour obtenir une rotation « avant » et diminuer ainsi « l'éclatement » de la bille 1 sur la bille 2.

Quantité de bille minimale :

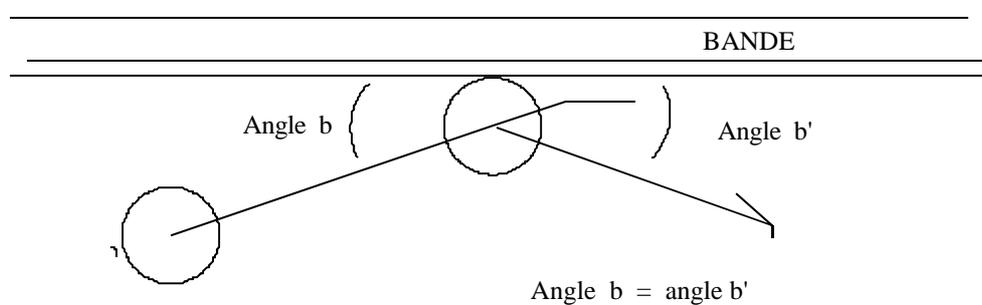
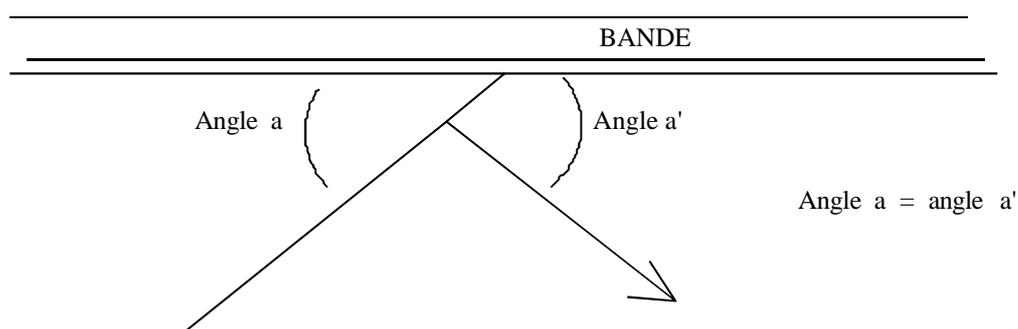


Quantité de bille maximale :



**LE REBOND D'UNE BILLE
SUR UNE BANDE**

Lorsqu'une bille arrive au contact d'une bande, sans rotation latérale (effet), elle rebondit suivant un angle sensiblement identique à celui décrit par sa trajectoire avec la bande, avant le rebond (voir dessin ci-dessous).



Apprentissage

Fiches « techniques » (suite)

Fiche n°3

Le chevalet et l'attaque

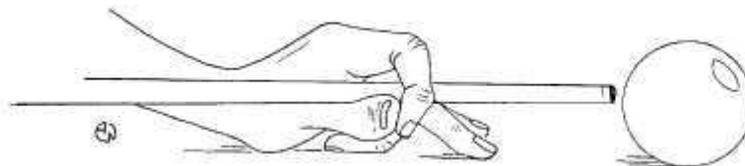
La main posée sur le tapis constitue le chevalet. La position de cette main, et plus particulièrement celle des doigts, définit le guide de la flèche, et conditionne l'attaque, c'est à dire le lieu d'impact du procédé sur la bille 1.

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

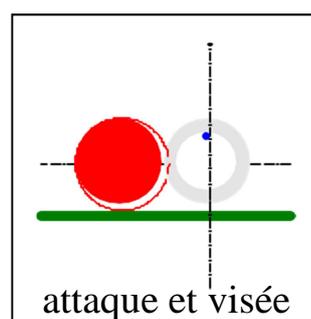
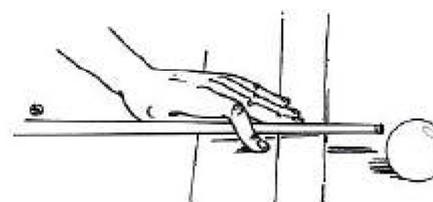
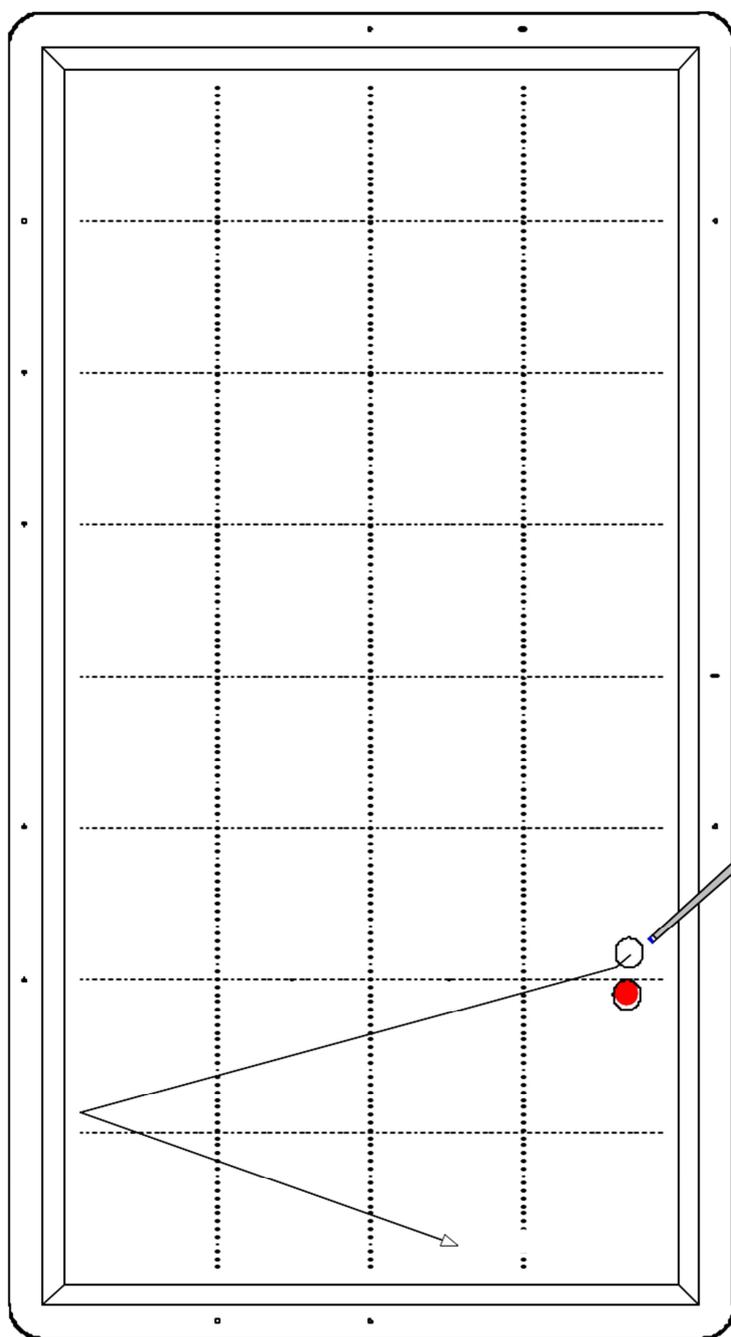
- 2) Pour relever l'attaque, attaque au centre par exemple (absence de rotation à l'impact), le majeur, placé au-dessous du pouce, rehausse le guide.



- 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.

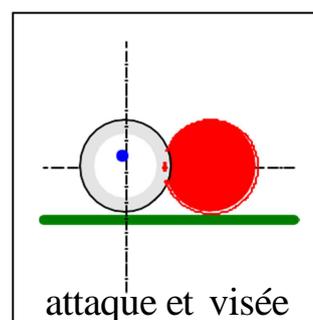
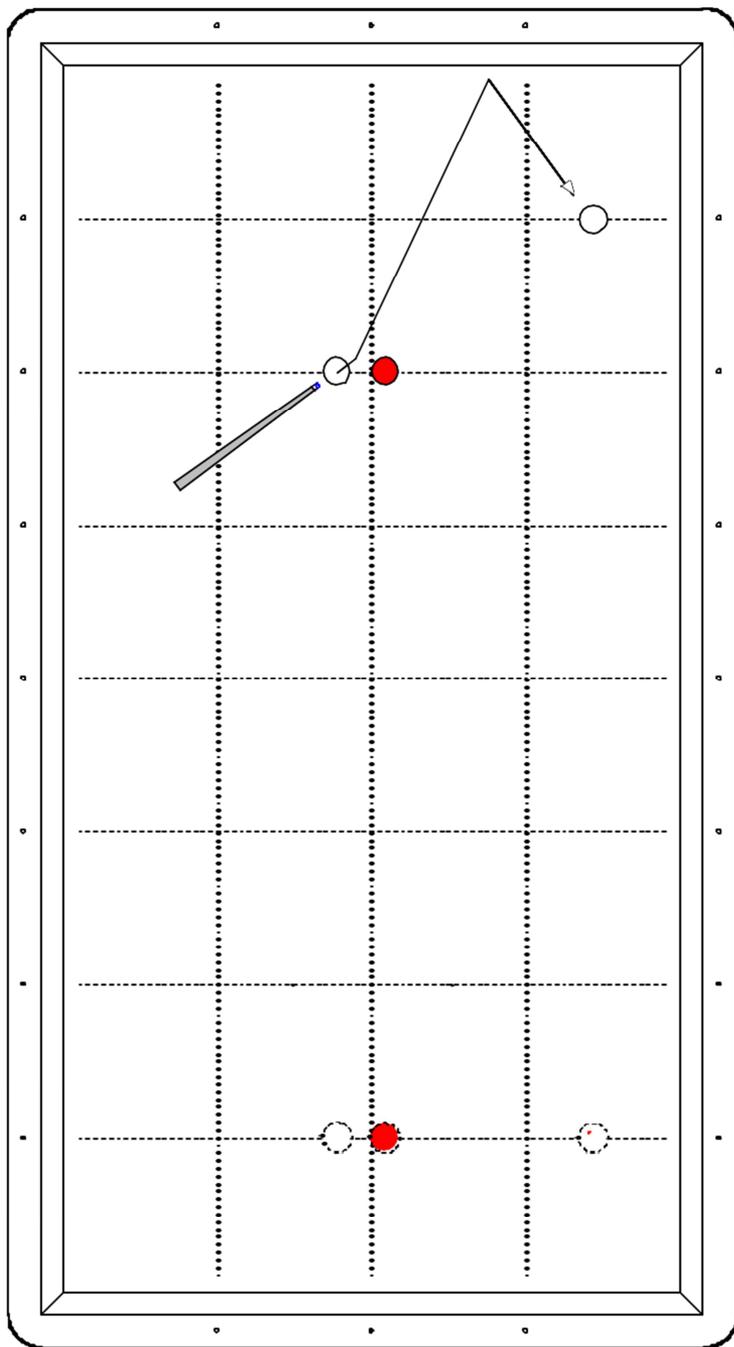


✿ Utiliser un gant facilite la glisse de la flèche dans le chevalet.



OBJECTIF : Repérer ce type de situation un peu particulière.

CONSIGNE : Jouez doucement afin de contrôler la réalisation de ce coup en finesse...



OBJECTIF : Repérer ce type de situation un peu particulière.

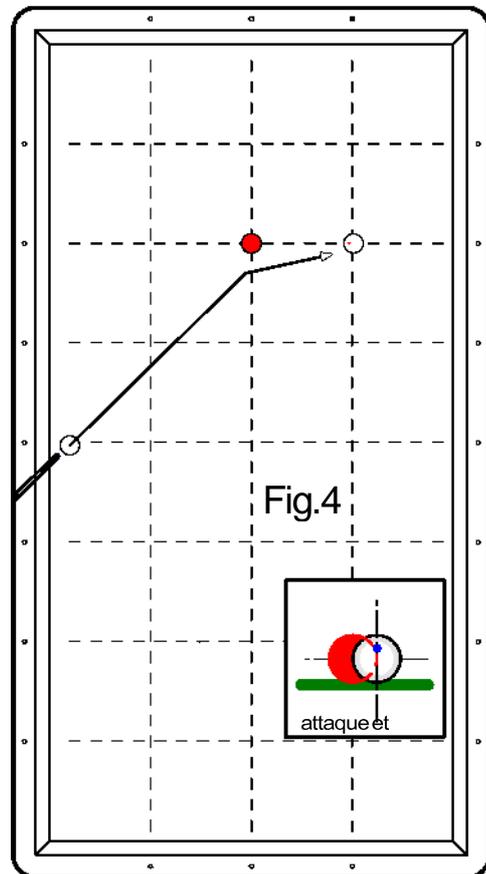
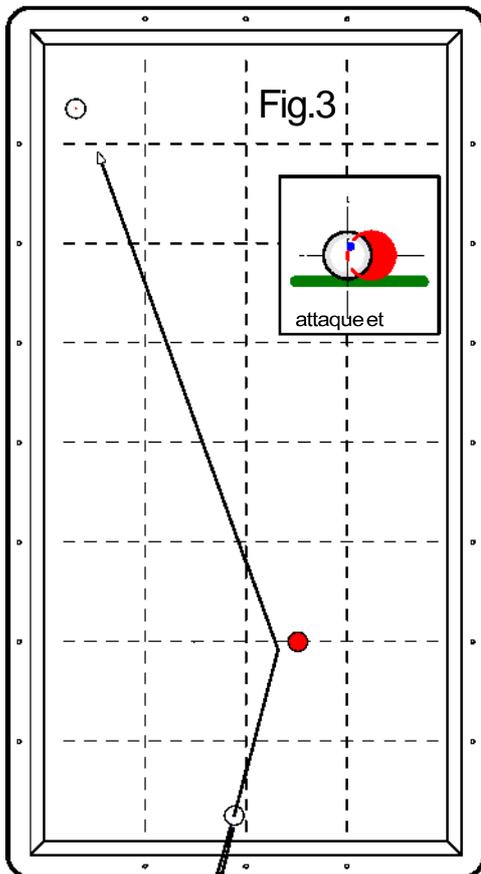
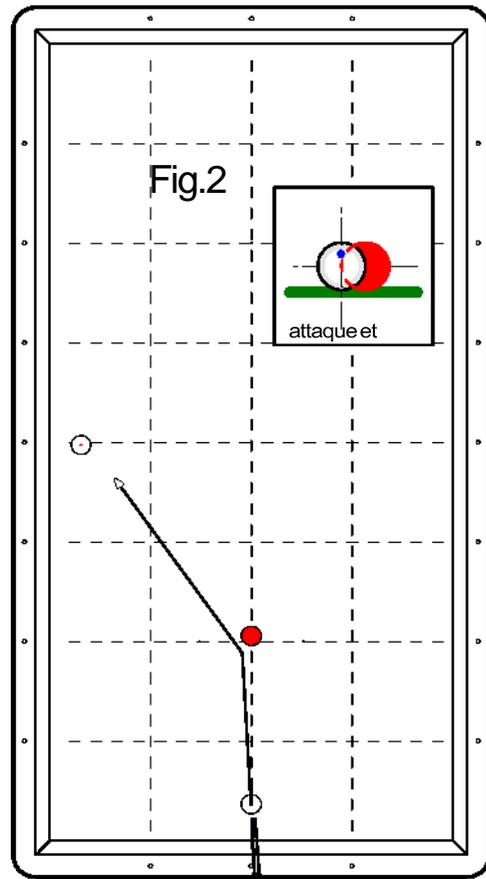
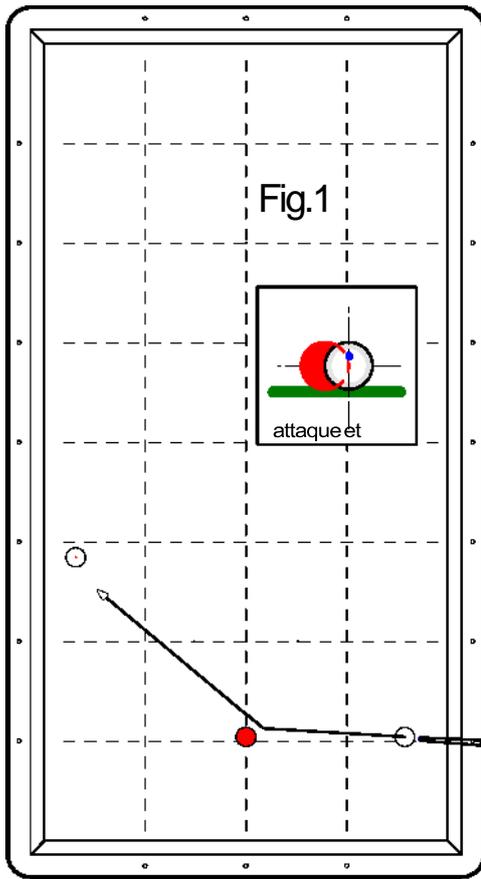
COMMENTAIRE : Encore une fois, la puissance très faible requise pour réaliser ce carambolage nous permet d'utiliser une attaque « au centre » et le chevalet correspondant (voir dessin).

N.B. : les joueurs gauchers pourront modifier la disposition des billes pour une exécution plus adaptée (billes en pointillé sur le schéma).

Pratique

DFA 1 - "Billard de Bronze"

Edition 2003



PROGRAMME DES FIGURES

DFA 1 - "Billard de Bronze"

Edition 2003

