

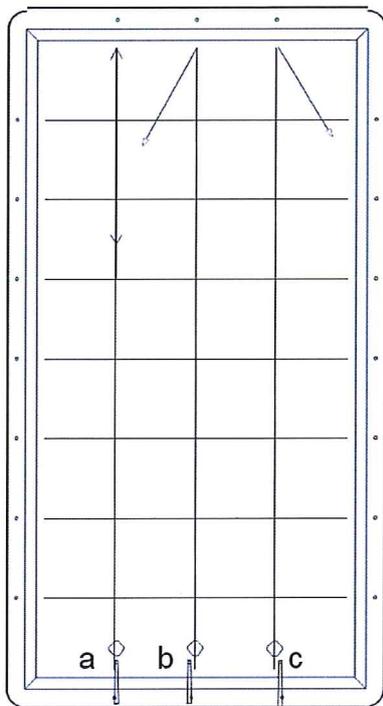
<b>Séance 14</b>  <b><i>Jouer avec de l'effet</i></b>	<i>Révision</i>		Néant
	<i>Apprentissage</i>	CAC CTD	Fiches « apprentissage » n°12 et 13 Pages 67 et 68
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Pages 69 et 70 « Billard d'argent » : fig. 4

# Apprentissage

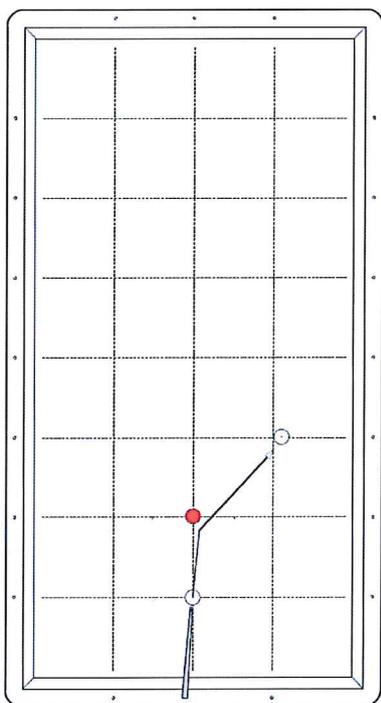
## Fiche n°12

### Jouer avec de l'effet (Initiation)

#### Exercice 1



#### Exercice 2



#### Consignes aux élèves

Envoyez la bille parallèlement à la grande bande, assez fort pour qu'elle rebondisse sur la petite bande du haut :

- sans effet.
- avec un point d'impact sur la 1 (« attaque ») à gauche, lui donnant ainsi une rotation latérale (« effet »).
- même chose avec une « attaque » à droite.

#### Remarque 1 :

La bille ne quitte pas sa direction initiale, même jouée avec de l'effet.

#### Remarque 2 :

L'effet influe sur la trajectoire de la bille au contact de la bande.

#### Conseils à l'Animateur

*Placer la bille à quelques centimètres de la bande pour faciliter le guidage de la flèche et obtenir une attaque plus précise.*

*Les exercices réalisés avec une seule bille nous intéressent pour l'observation d'un phénomène, ils ne nécessitent pas un grand nombre de répétitions.*

Jouez le coup :

- sans effet.
- avec de l'effet à gauche.
- avec de l'effet à droite.

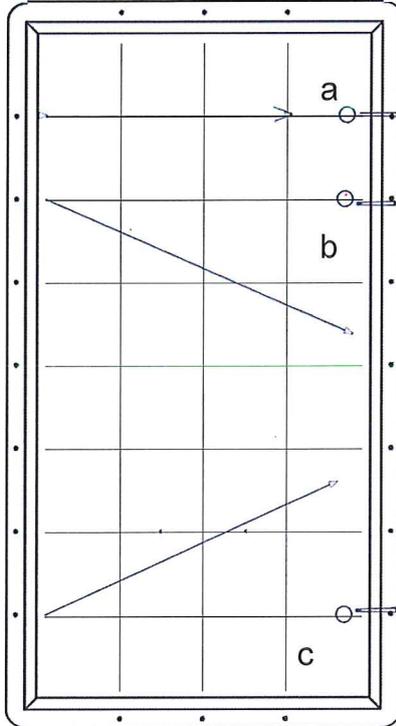
#### Remarque :

L'effet ne modifie pratiquement pas le choc de la 1 sur la 2.

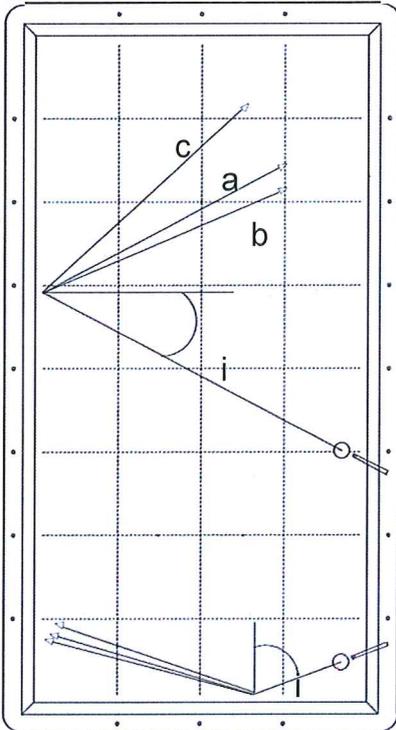
## Fiche n°13

## Comparer un trajet avec effet et sans effet (Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



### Consignes aux élèves

Jouez sans effet, puis avec de l'effet pour comparer les points d'impact au retour sur la grande bande de départ.

Jouez perpendiculairement à la bande visée, visez donc le repère se situant en face.

### Conseils à l'Animateur

Placer la bille 1 à cinq centimètres environ de la bande pour faciliter les attaques avec de l'effet.

Faire observer la limite dans le changement de direction de la bille après le rebond sur la bande grâce à l'effet.

Jouez toujours vers le même repère sans effet, puis, avec de l'effet.

#### Remarque 1 :

A cause de l'angle « i », l'effet à gauche « agit » moins que l'effet à droite, dans ce cas :

- la trajectoire « b » de la bille jouée avec de l'effet à gauche est plus proche de la trajectoire « a », obtenue en jouant sans effet,
- l'effet à droite change davantage la direction de notre bille (« c »).

#### Remarque 2 :

Quand l'angle d'incidence « i » est considérable, (voir ci-contre), l'effet donne des directions assez semblables après le contact avec la bande.

Recommencer éventuellement l'exercice en changeant le point visé sur la bande, donc en variant l'angle d'incidence, pour observer les différentes trajectoires.

On peut noter que l'effet « reprend » une influence importante au contact de la deuxième bande (la grande ici), car l'angle d'incidence est à nouveau faible.

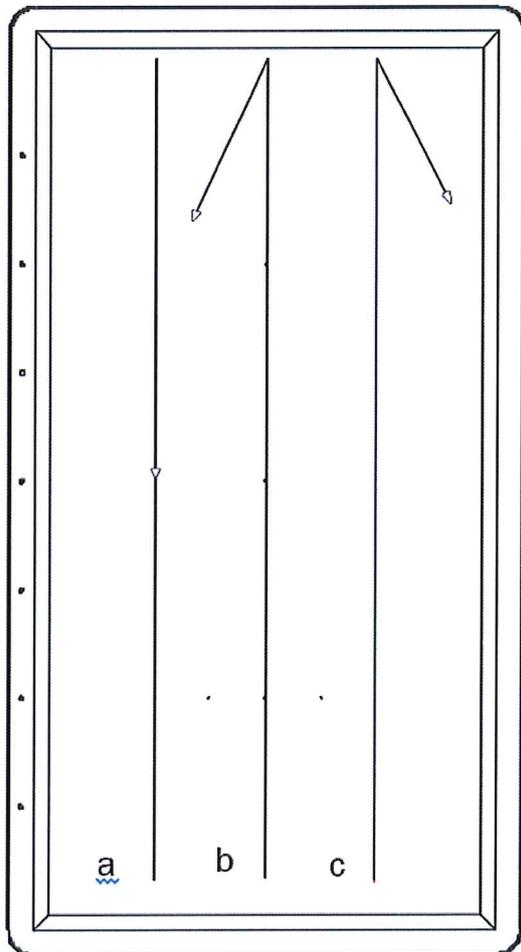
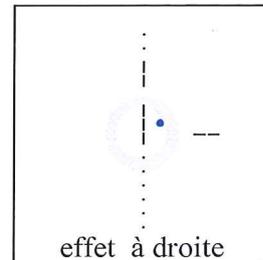
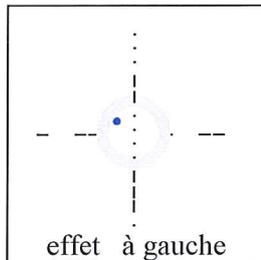
# TECHNIQUE

THÉORIE

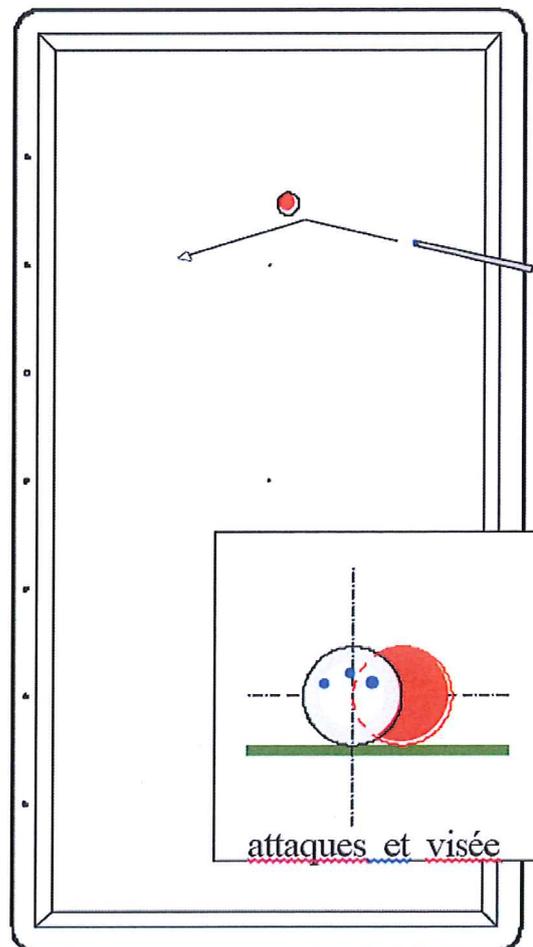
## **L'EFFET**

### **Définition**

L'**effet** est la rotation latérale communiquée à la bille 1 par une attaque à droite ou à gauche de l'axe (voir dessins ci-dessous).



L'effet influence la trajectoire de la bille 1 AU CONTACT de la bande. Il modifie sa direction au rebond sur la bande. Sur le schéma ci-dessus, le coup « a » est joué sans effet, le coup « b », avec effet à gauche, le coup « c », avec effet à droite.

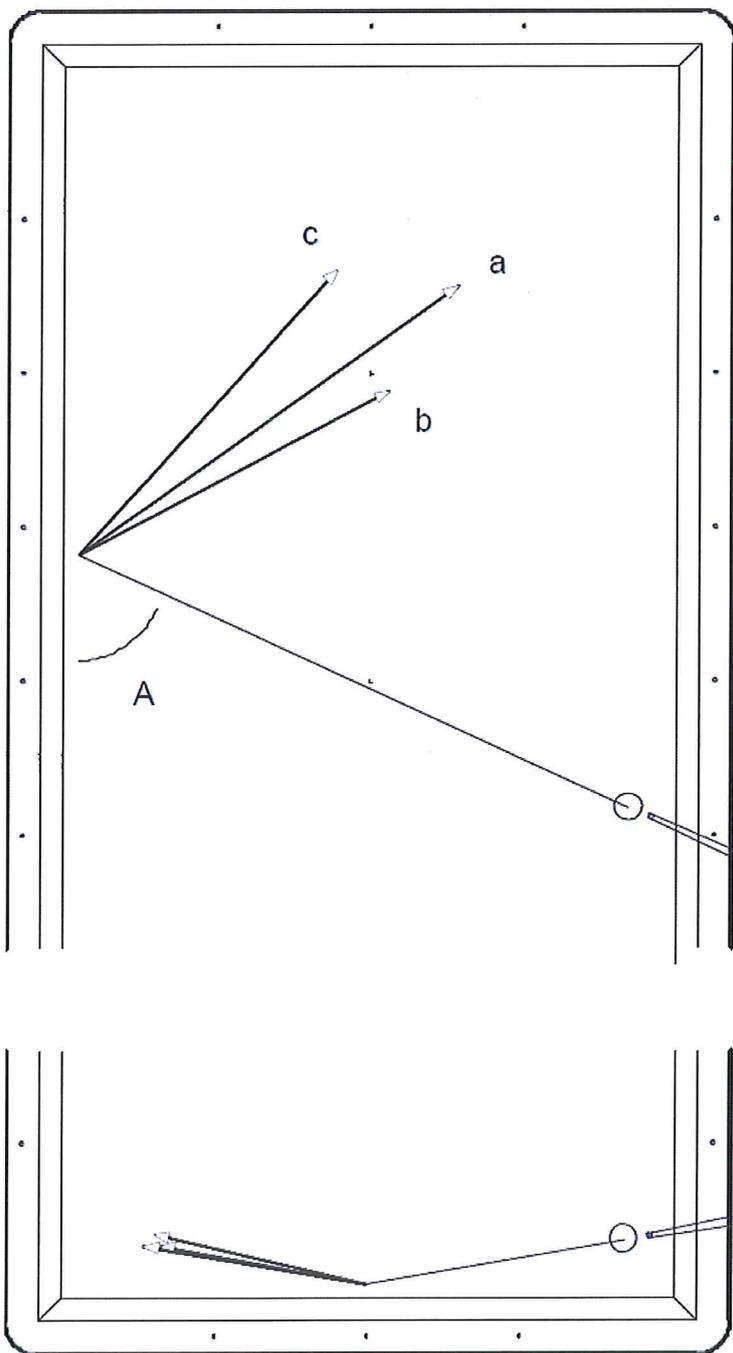


L'effet n'influence pratiquement pas sur les coups « directs ». Ainsi, dans la situation proposée ci-dessus, nous pouvons réaliser indifféremment le point sans effet, avec effet à droite ou à gauche, sans changer les autres paramètres.

# TECHNIQUE

THÉORIE

**L'EFFET**

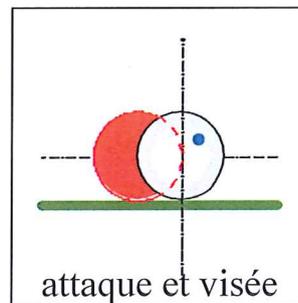
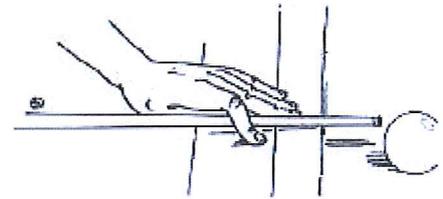
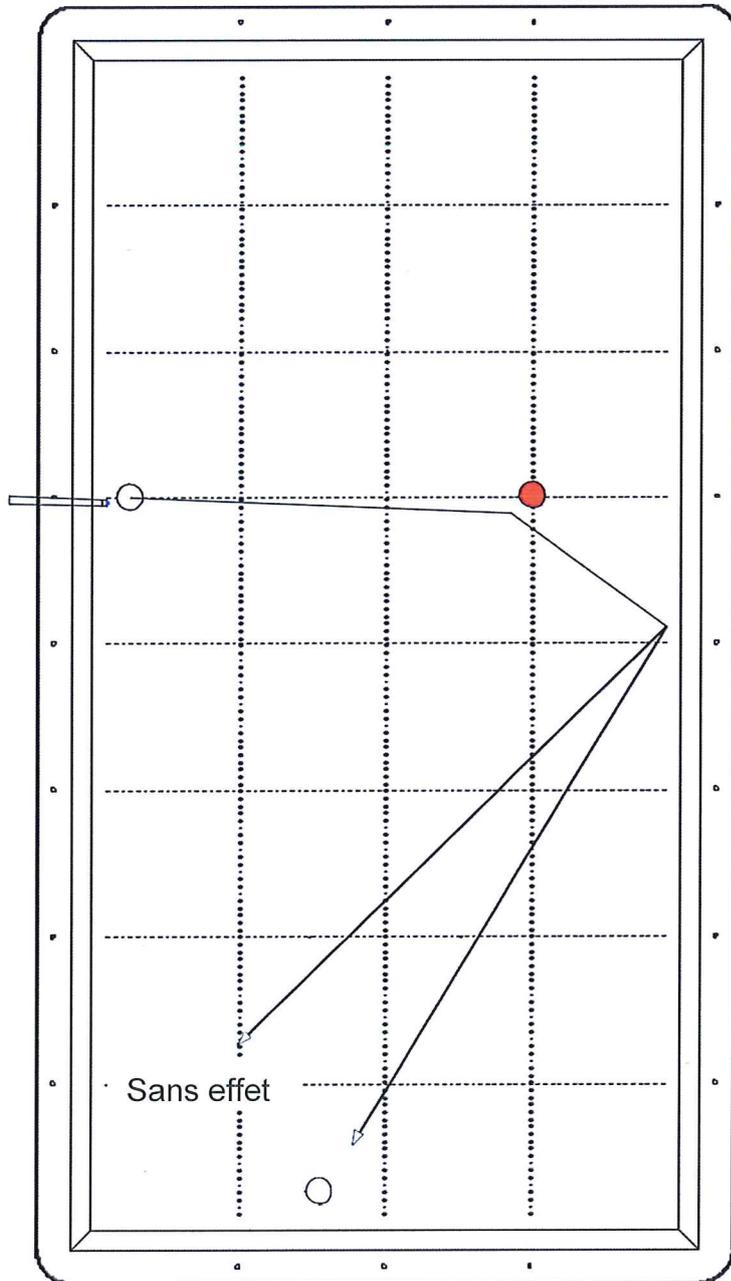


## REMARQUES :

Sur le schéma en haut,  
à cause de l'angle « A », l'effet à gauche (trajectoire « b ») a moins d'influence sur la direction de la balle que l'effet à droite (trajectoire « c »). La trajectoire « a » montre le résultat du coup joué sans effet.

Sur le schéma en bas,  
quand l'angle « d'attaque » est très petit, les effets donnent des directions, après le contact avec la première bande, assez semblables.

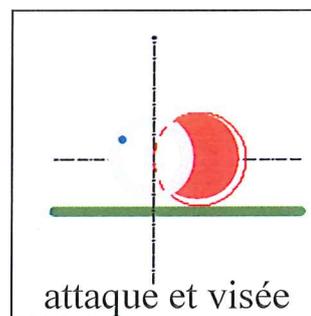
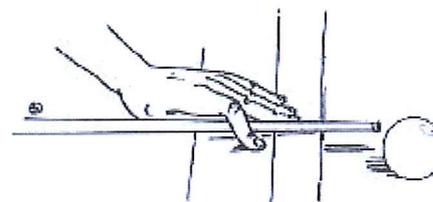
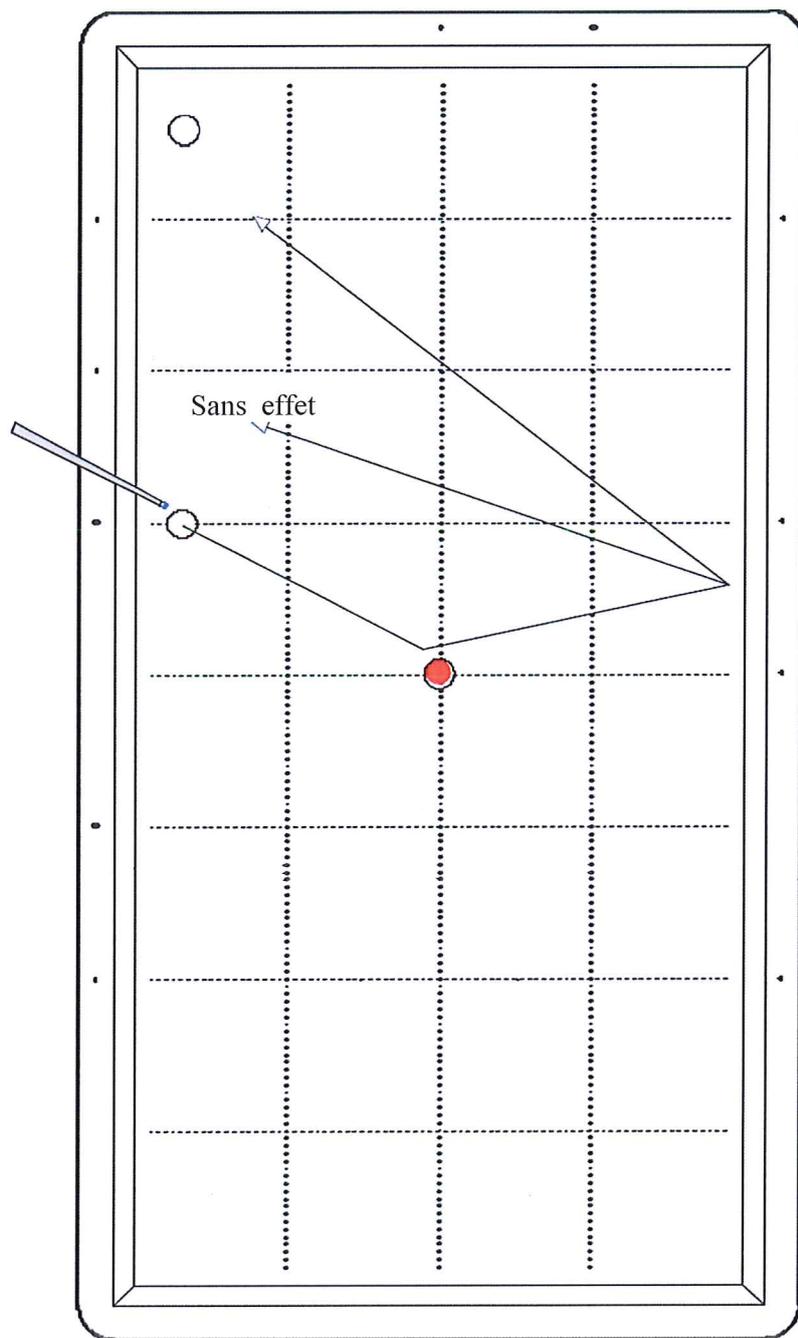
# Entraînement



**OBJECTIF :** Réaliser le coup naturel par une bande en utilisant un paramètre supplémentaire influant sur la direction de la bille 1 au contact de la bande : l'effet.

**CONSIGNE :** Des problèmes de visée peuvent apparaître lorsqu'on utilise l'effet. Il est donc préférable de viser avant de se placer en position de jeu, c'est à dire choisir un axe de visée, puis, en se positionnant, placez la queue de billard près de la bille avec l'effet choisi.

**REMARQUE :** Le dessin vous indique la trajectoire que prendrait la bille 1 jouée sans effet.



OBJECTIF : Réaliser le coup naturel par une bande en utilisant un paramètre supplémentaire influant sur la direction de la bille 1 au contact de la bande : l'effet.  
 COMMENTAIRE : Dans ce cas, c'est l'effet à gauche qui modifiera la trajectoire de la bille 1 pour aller caramboler.

# PROGRAMME DES FIGURES

DFA 2 - "Billard d'Argent"

Edition 2003

