

Séance 22 Jouer une finesse en une bande avec effet	<i>Révision</i>	CAC	Fiche « technique » n° 3 (chevalet, cas n°2 et 4)
		CTD	Pages 49, 65 et 66
	<i>Apprentissage</i>	CTD	Page 75
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 12 et 13
	<i>Pratique</i>	CAC	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

Révision

Fiches « techniques » (suite)

Fiche n°3

Le chevalet et l'attaque

Description

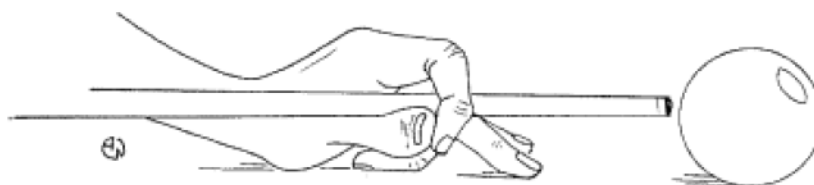
La main posée sur le tapis constitue le chevalet. La position de cette main, et plus particulièrement celle des doigts, définit le guide de la flèche, et conditionne l'attaque, c'est à dire le lieu d'impact du procédé sur la bille 1.

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

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.



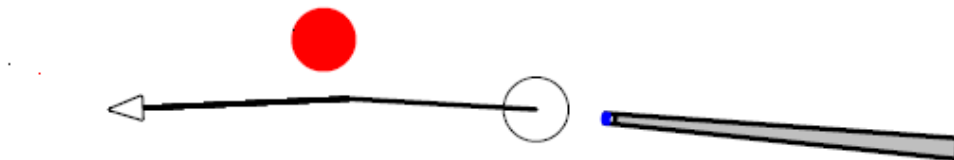
Révision

COUP TECHNIQUE

THÉORIE

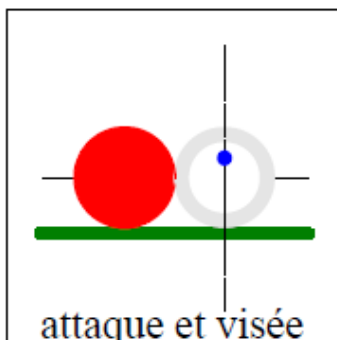
LA FINESSE

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

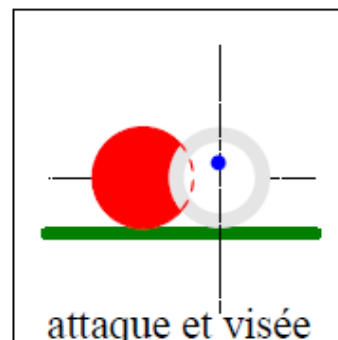


La hauteur d'attaque peut varier. Si on joue doucement, elle importe peu. Si la puissance du coup est élevée, l'*attaque* sera plutôt haute pour obtenir une rotation « avant » et diminuer ainsi « l'éclatement » de la bille 1 sur la bille 2.

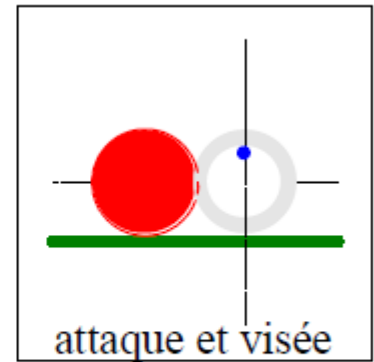
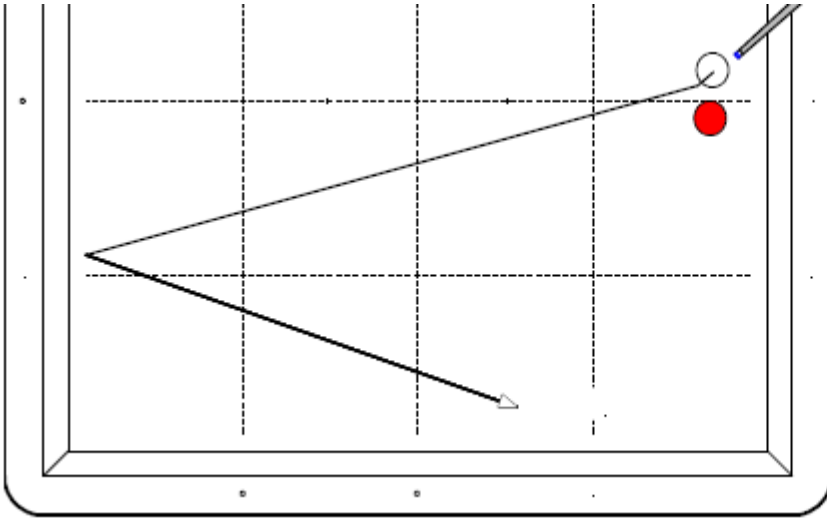
Quantité de bille minimale :



Quantité de bille maximale :



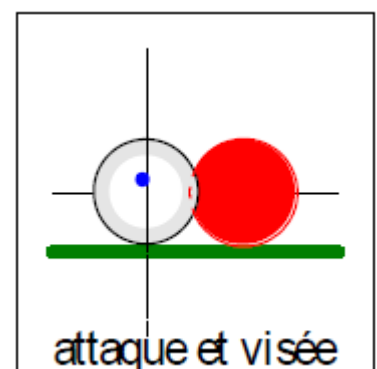
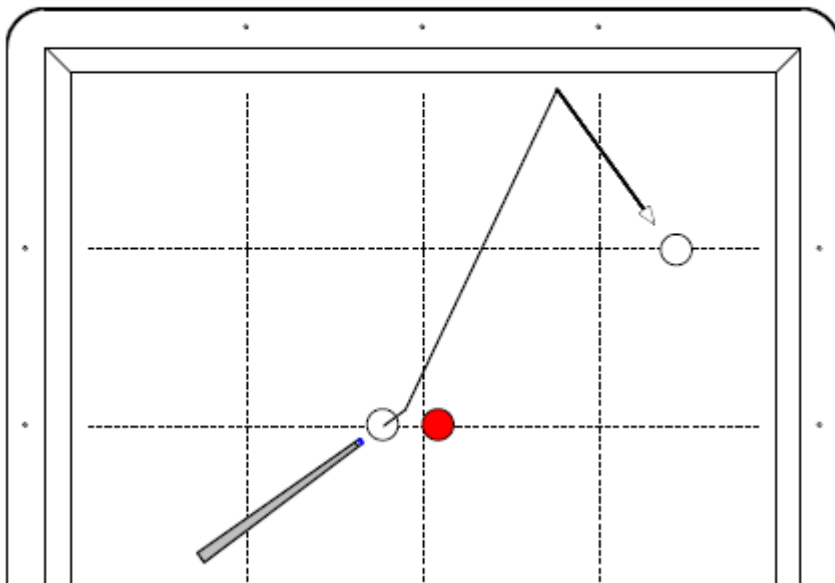
Révision



OBJECTIF : Repérer ce type de situation un peu particulière.

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

LA FINESSE Par une bande

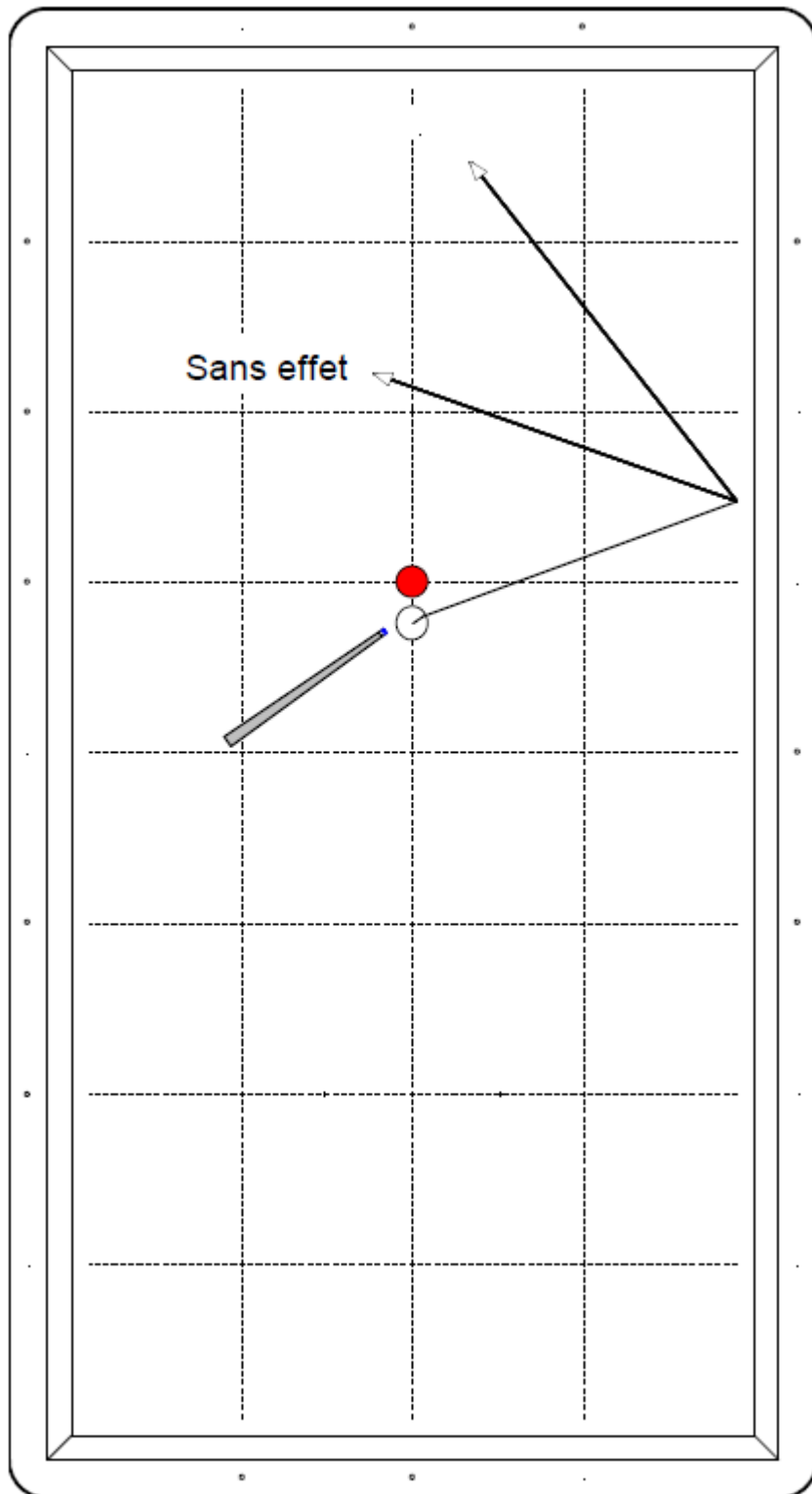


OBJECTIF : Repérer ce type de situation un peu particulière.

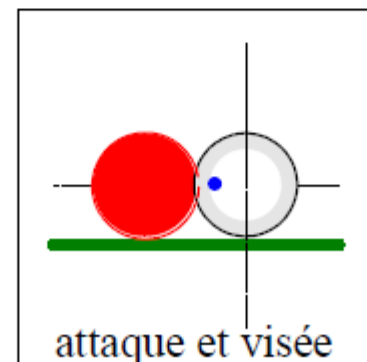
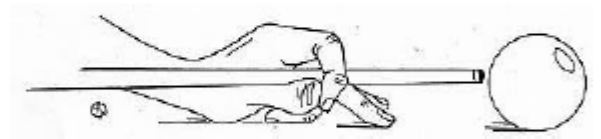
COMMENTAIRE : Encore une fois, la puissance très faible requise pour réaliser ce carambolage nous permet d'utiliser une attaque « au centre » et le chevalet correspondant (voir dessin).

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

Apprentissage



LA FINESSE *Par une bande* *Avec effet*



OBJECTIF : Utiliser l'effet sur différents types de coup. La finalité reste la même à savoir changer la direction de la bille 1 au contact de la bande.

COMMENTAIRES : Dans ce cas encore, nous jouons à droite de la bille 2 avec de l'effet à gauche. Nous pouvons choisir une attaque « au centre » (avec le chevalet correspondant) car, la puissance du coup de queue est très faible. Cela permet, en outre, de jouer avec le maximum d'effet.

N.B. : les joueurs gauchers pourront jouer à gauche de la bille rouge.

Entraînement

DFA 2 - "Billard d'Argent"

