

<b>Séance 13</b>  <b>Jouer un coup naturel en 1 bande (3)</b>	<i>Révision</i>	CAC	Fiche « apprentissage » n°11, ex. 1 à 4 Fiche « technique » n°5
	<i>Apprentissage</i>	CTD	Pages 56
	<i>Entraînement</i>	DFA	Néant « Billard de bronze »: fig. 11 à 14 et 17 « Billard d'argent » : fig. 2 et 3

## Révision

### Fiche Technique n°5

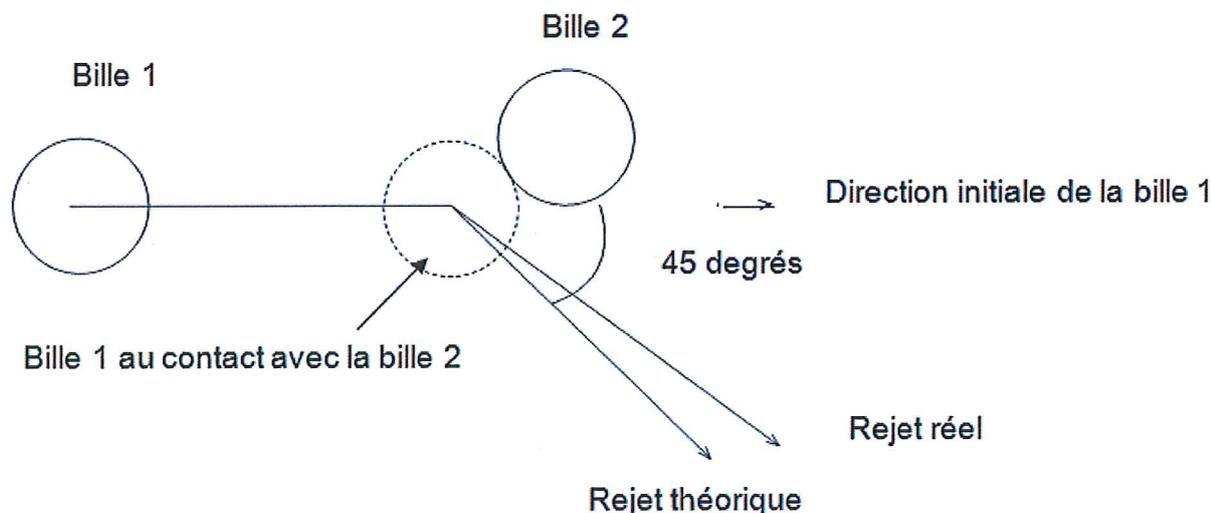
#### *Le coup naturel*

##### *Principe du coup*

Le principe est d'utiliser, pour réaliser le point, le « rejet naturel » de la 1 sur la 2. On entend par rejet naturel « l'éclatement » maximal de la 1 sur la 2 obtenu lorsque la bille 1 est animée d'une rotation « avant » (attaque souvent « bille en tête »).

Dans ces conditions, l'angle de déviation de la bille 1 par rapport à sa trajectoire initiale atteint, au maximum, environ 45 degrés avec une quantité demi-bille (voir dessin ci-dessous).

Cependant, les quantités de bille voisines telles que un tiers ou deux-tiers de bille, voire des quantités plus éloignées, comme un quart ou trois-quarts de bille, produisent un rejet assez proche de celui décrit plus haut.



L'analyse du coup naturel peut être interprétée différemment en fonction du niveau du joueur :

##### Première approche :

On peut donner un repère facile au joueur débutant, l'angle de 45 degrés, et proposer une manière de jouer relativement peu précise pour commencer, notamment en ce qui concerne les réglages : Attaque en haut (peu d'erreur possible), et une quantité d'environ demi-bille (une des plus simples à visualiser) ou, moins précisément encore, une quantité comprise entre un quart et trois-quarts de bille.

Les résultats obtenus avec ce type de réglages seront suffisamment proches pour justifier l'amalgame. Le débutant, dans le flou artistique des plus complet, pourra ainsi posséder un repère lui permettant d'imaginer la trajectoire approximative de sa bille en jouant simplement en haut et environ demi-bille. Il lui sera alors possible d'envisager de jouer le coup direct, par

une bande, deux bandes, etc.

#### Deuxième approche :

Pour les pratiquants plus expérimentés, l'utilisation du coup naturel reste primordiale. Cependant, on ne considère plus systématiquement le repère à 45 degrés pour évaluer la direction de la bille 1 après le choc.

En effet, l'évaluation intuitive, aidée par l'expérience, offrira davantage de justesse que ce repère angulaire approximatif. Les variables telles que les distances bille 1-bille 2, les quantités de bille, les angles d'incidence sur une éventuelle première bande dont l'état inconstant modifie le rebond, ou autres, pourront alors être prises en compte pour influencer positivement la « lecture » du coup.

L'objectif sera, en fait, de déterminer si, a priori, le choc obtenu (toujours sans réglage de hauteur), compte tenu de ces éléments, convient pour réaliser le trajet adéquat, et, dans le cas contraire, définir de quelle manière il faudra le modifier.

En résumé, le coup naturel repose sur un réglage simple : une attaque en haut avec une quantité voisine de demi-bille.

Il devrait permettre aux débutants, indécis quant à la solution à adopter, de choisir un trajet pour réaliser le point grâce à la direction connue de la bille 1 après le choc (déviation d'environ 45 degrés).

Pour les joueurs plus aguerris, le but sera de réaliser un nombre toujours plus important de coups, en exploitant ce choc obtenu facilement, peu influencé par la distance bille 1- bille 2 ou par la puissance du coup, contrairement aux coups nécessitant un réglage de hauteur.

Cette manière de procéder oriente le joueur vers la démarche la plus efficace au billard :

« Naturellement, il se passe ceci : donc je choisis cette solution ».

#### Remarque 1 : le regroupement éventuel des billes

Les distances parcourues par les billes 1 et 2 sont directement liées à la quantité de bille (voir fiche « technique » n°4). Pour les coups qui permettent le regroupement des billes, il conviendra de choisir une quantité plus précise après avoir observé les trajets respectifs des billes 1 et 2 aboutissant au regroupement (voir fiche « apprentissage n°18).

#### Remarque 2 : l'utilisation de l'effet

Quand le choc naturel ne nous permet pas d'obtenir une trajectoire passant par la bille 3, l'effet changera la direction de la bille 1 au contact de la bande. (voir fiches « apprentissage » n°14,15 et 16)

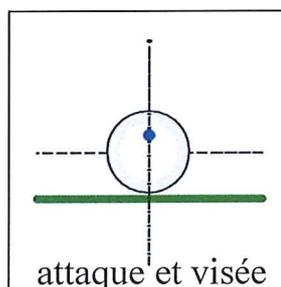
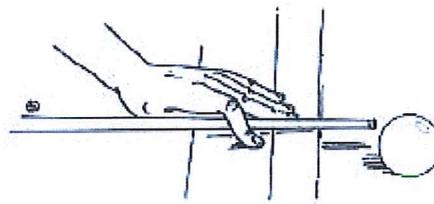
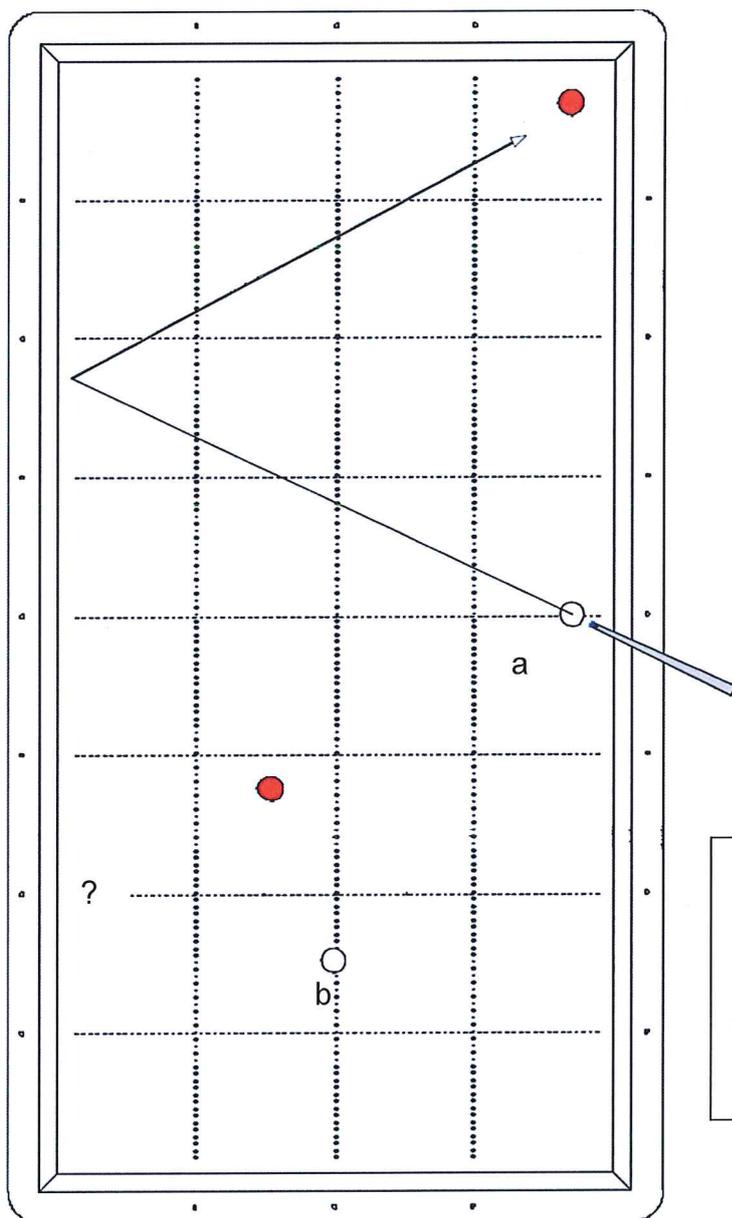
Le choc naturel associé à l'effet reste souvent une solution moins scabreuse qu'un coup avec réglage de hauteur ayant pour but de modifier plus ou moins le rejet naturel (notamment quand la distance bille 1-bille 2 est importante).

#### Remarque 3 : le cas de la finesse

Certains coups joués en finesse utilisent également un rejet naturel de la bille 1 sur la bille 2. Cependant, ils sont exclus de la « famille » des coups naturels telle que nous l'avons définie. En effet, ils n'offrent pas les mêmes avantages, car, à chaque quantité de bille, plus ou moins « fin », correspond une direction précise.

Les coups de finesse imposent, par conséquent, une grande précision dans la « touche de bille » et mettent à rude épreuve l'adresse du joueur. De plus, une distance bille 1-bille 2 importante augmente considérablement la difficulté de ces coups.

## LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE



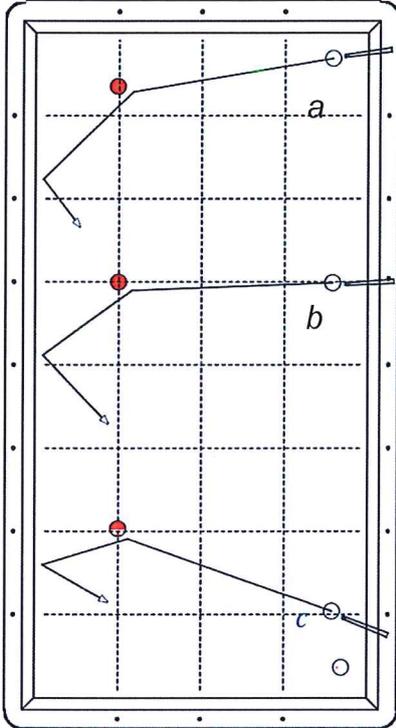
**OBJECTIFS :** Commencer à visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande, en variant l'angle d'incidence.

**CONSIGNES :** Bille 1 en « a » : vérifiez la trajectoire proposée sur le dessin.

Bille 1 en « b » : dessinez mentalement la trajectoire de la bille 1 par une bande pour définir le point de contact (point d'interrogation sur le schéma). Choisissez l'attaque indiquée pour éviter de modifier le rebond. Faites 5 ou 6 essais en changeant l'emplacement des billes.

**Jouer un coup avec le rejet naturel par une bande**  
(Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

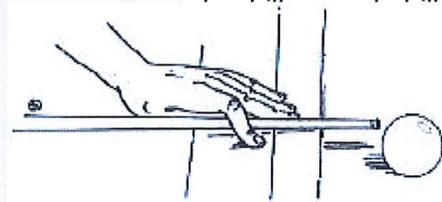
Jouez le coup par une bande et vérifiez si le rejet naturel vous permet de réussir le point.  
Attaquez donc en haut (et au milieu, sans effet), et demi-bille environ.

Conseils à l'Animateur

Placer la 3 « grosse » dans tous les cas de figure.

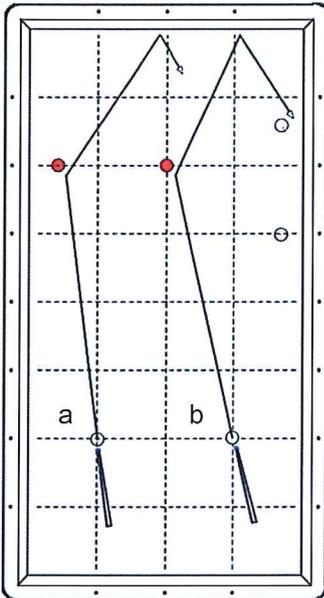
L'angle défini par l'axe bille 1-bille 2 et la première bande touchée est déterminant dans la réussite du point joué en coup naturel et sans effet.

Une disposition rigoureuse

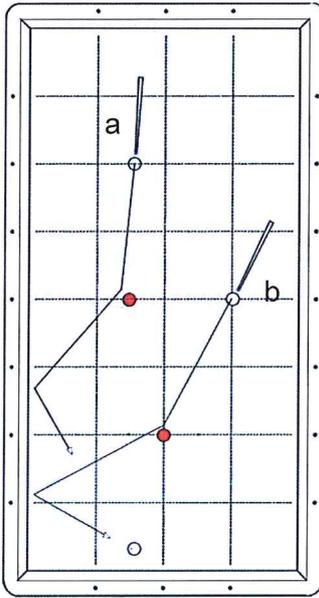


rd  
têt de  
mise  
dans le placement des billes, utilisez-la pour constater que le coup ne correspondait pas au coup naturel.

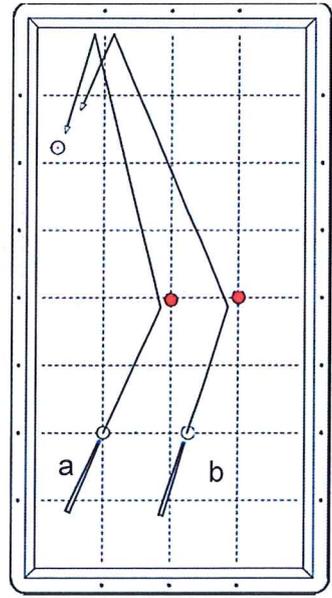
Exercice 2

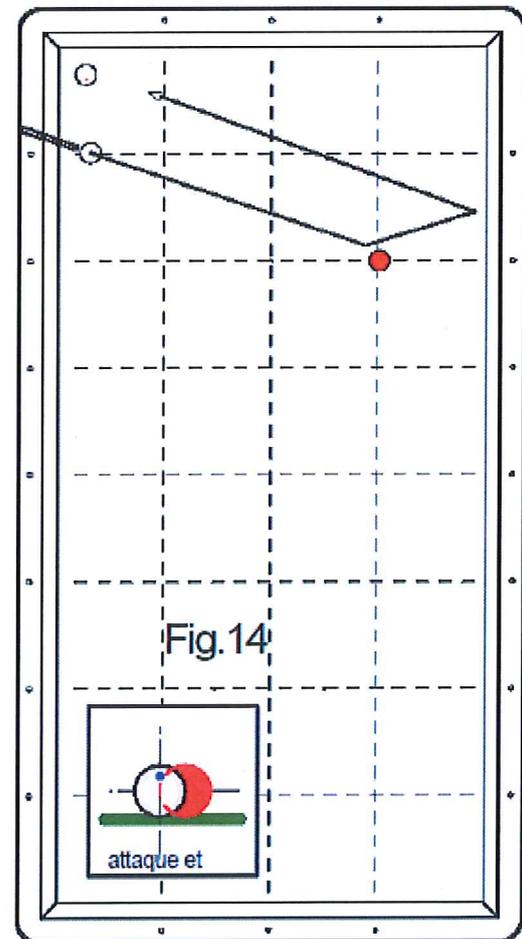
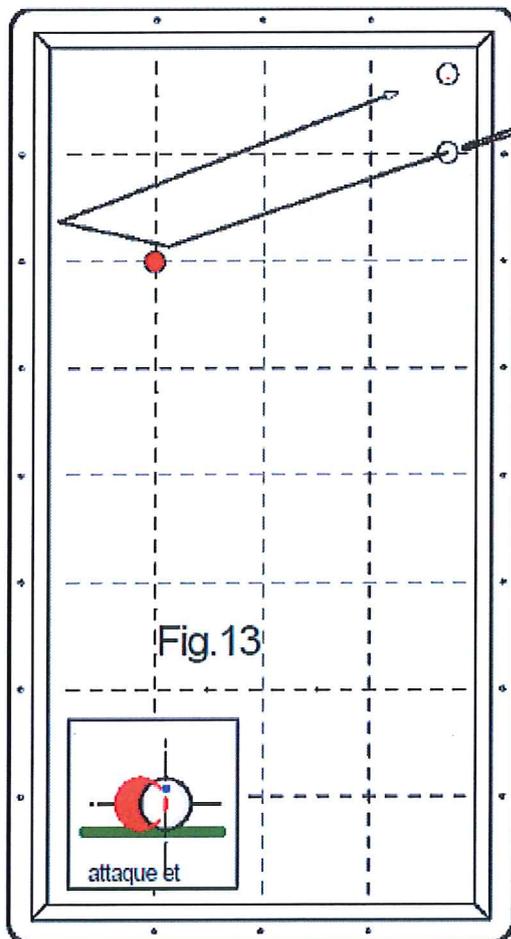
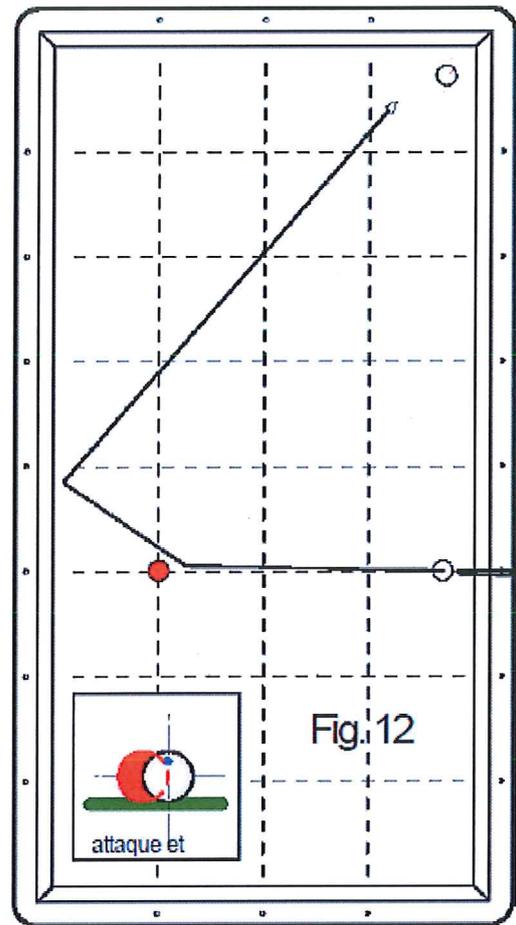
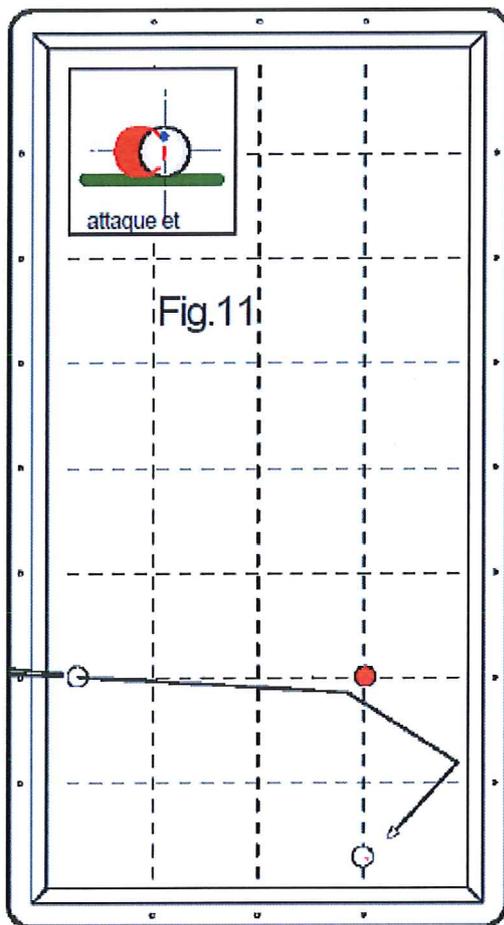


Exercice 3

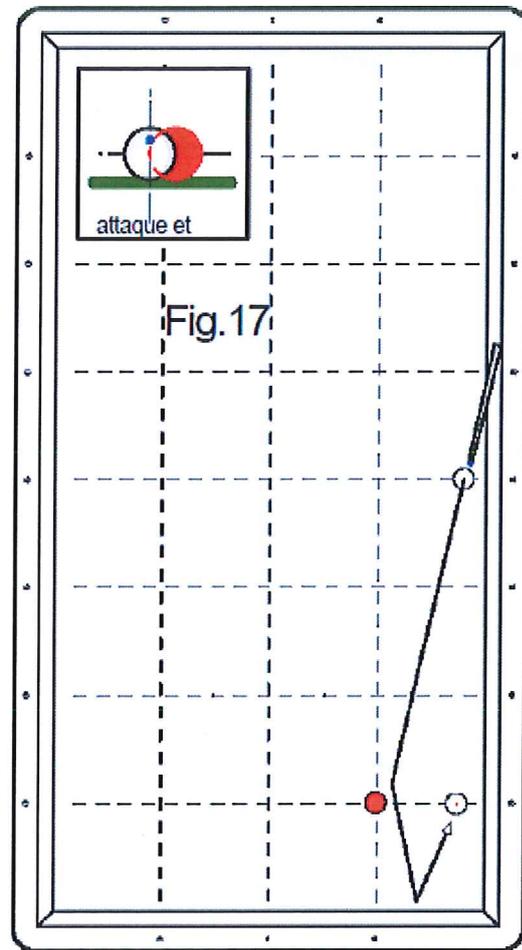


Exercice 4





DFA 1 - "Billard de Bronze"



DFA 2 - "Billard d'Argent"

