

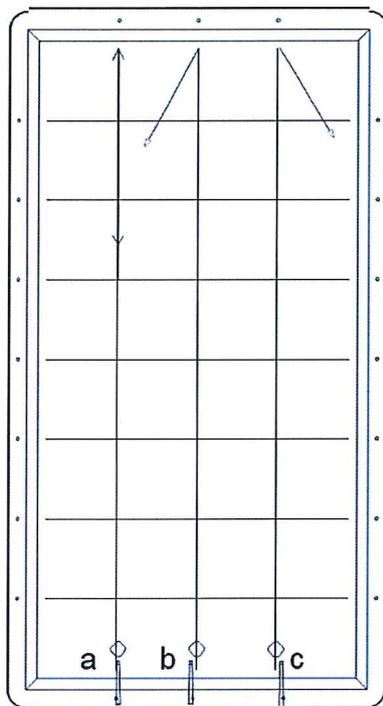
Séance 15 <i>Jouer un coup naturel en 1 bande avec ou sans effet (1)</i>	<i>Révision</i>	CAC CTD	Fiches « apprentissage » n°12 et 13 Pages 69 et 70
	<i>Apprentissage</i>	CAC CTD	Fiche « apprentissage » n°14 Pages 71 à 73
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 5 et 6

Révision

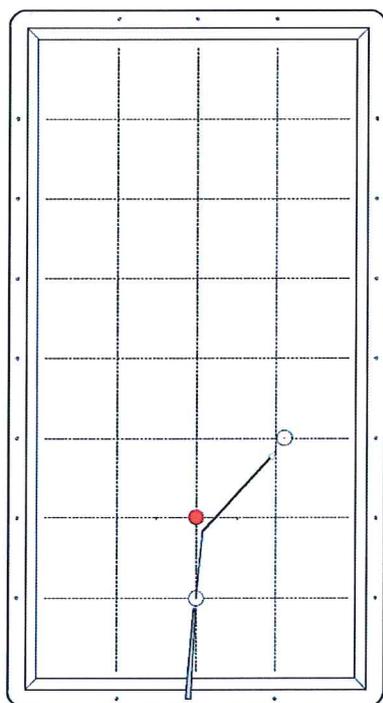
Fiche n°12

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.

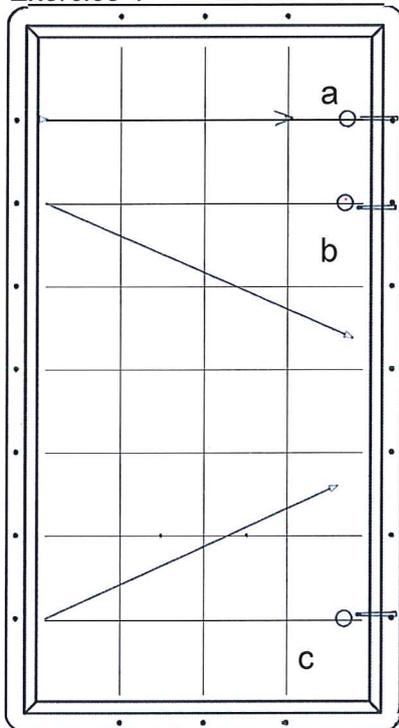
Remarque :

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

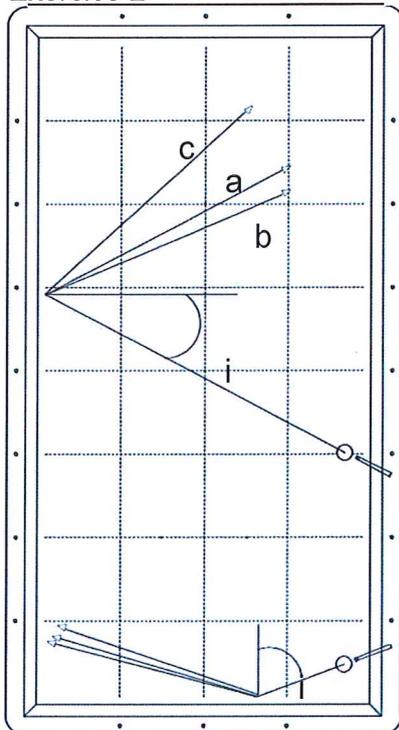
Fiche n°13

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.

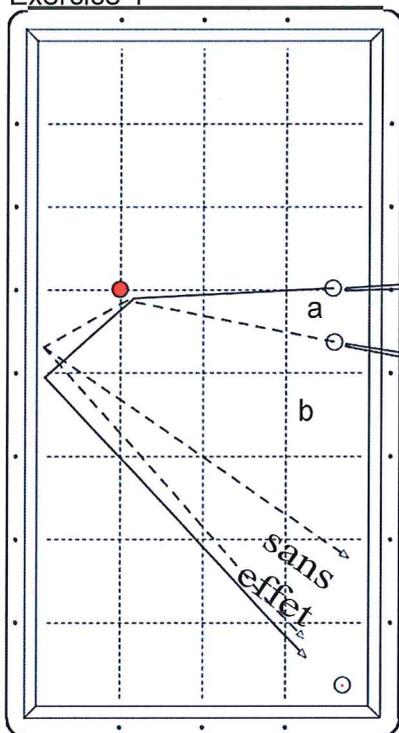
On peut noter que l'effet « reprend » une influence importante au contact de la deuxième bande (la grande ici), car l'angle d'incidence est à nouveau faible. .

Apprentissage

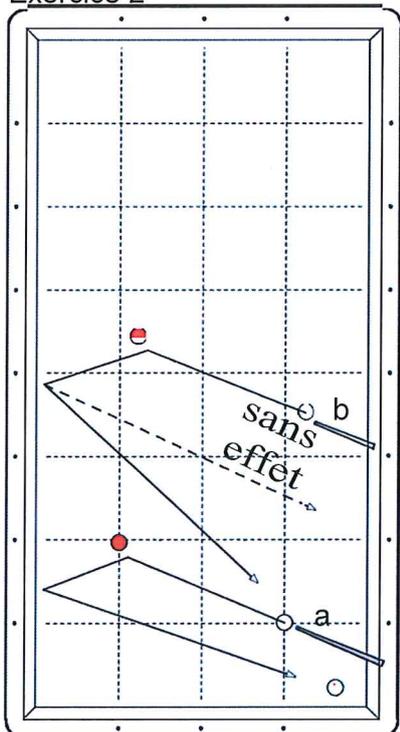
Fiche n°14

Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet (Entraînement)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

1°) Bille 1 en « a » :

Jouez en haut et demi bille pour obtenir le rejet naturel, sans effet, vérifiant ainsi si le trajet à réaliser nécessite de l'effet ou non.

2°) Bille 1 en « b » :

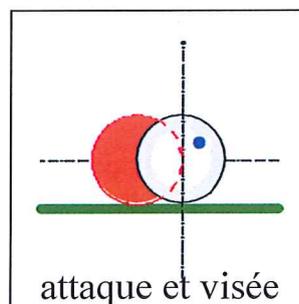
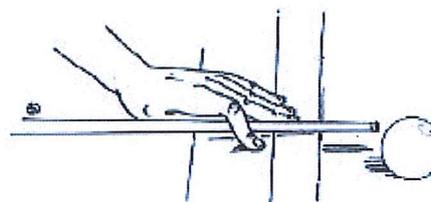
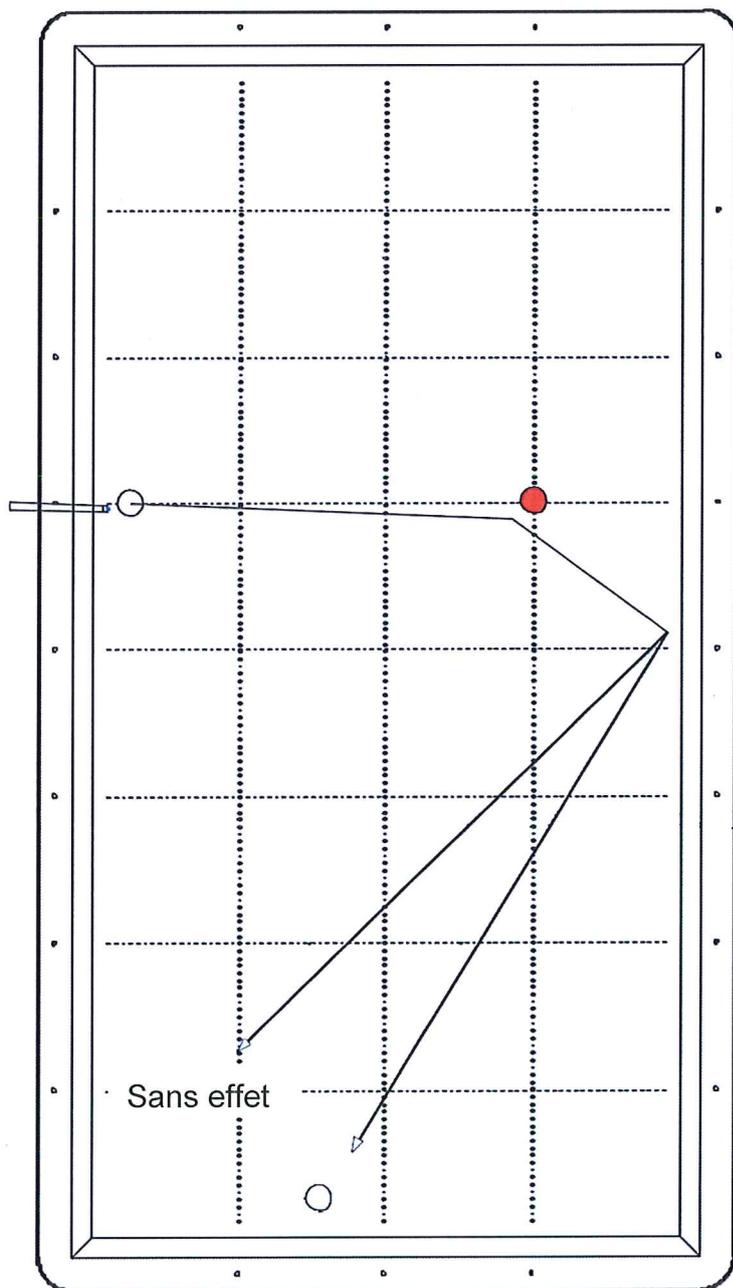
Le rejet (ou choc) naturel sans effet renvoie la bille 1 sur la grande bande (trajectoire « sans effet »). On animera la bille 1 d'effet (à gauche pour ces exemples) afin de changer la trajectoire de la bille 1 au contact de la bande.

Conseils à l'Animateur

Faire jouer le coup « a » puis le coup « b » pour chaque exercice. On illustre ainsi une utilisation correcte de l'effet.

Exiger une attaque « en tête » sur la bille 1 dans tous les cas. Si le joueur effectue un réglage de hauteur, c'est-à-dire s'il baisse l'attaque par inadvertance, on ne peut plus parler de choc naturel : l'utilisation de l'effet deviendrait, par conséquent, difficile à justifier.

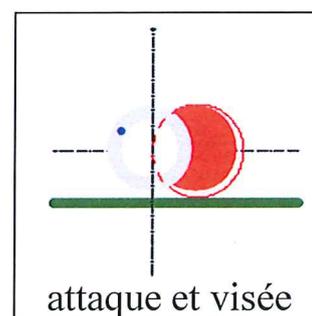
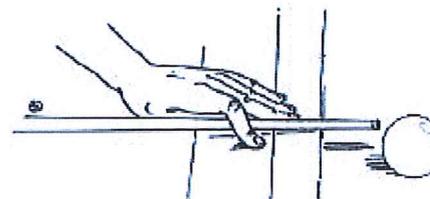
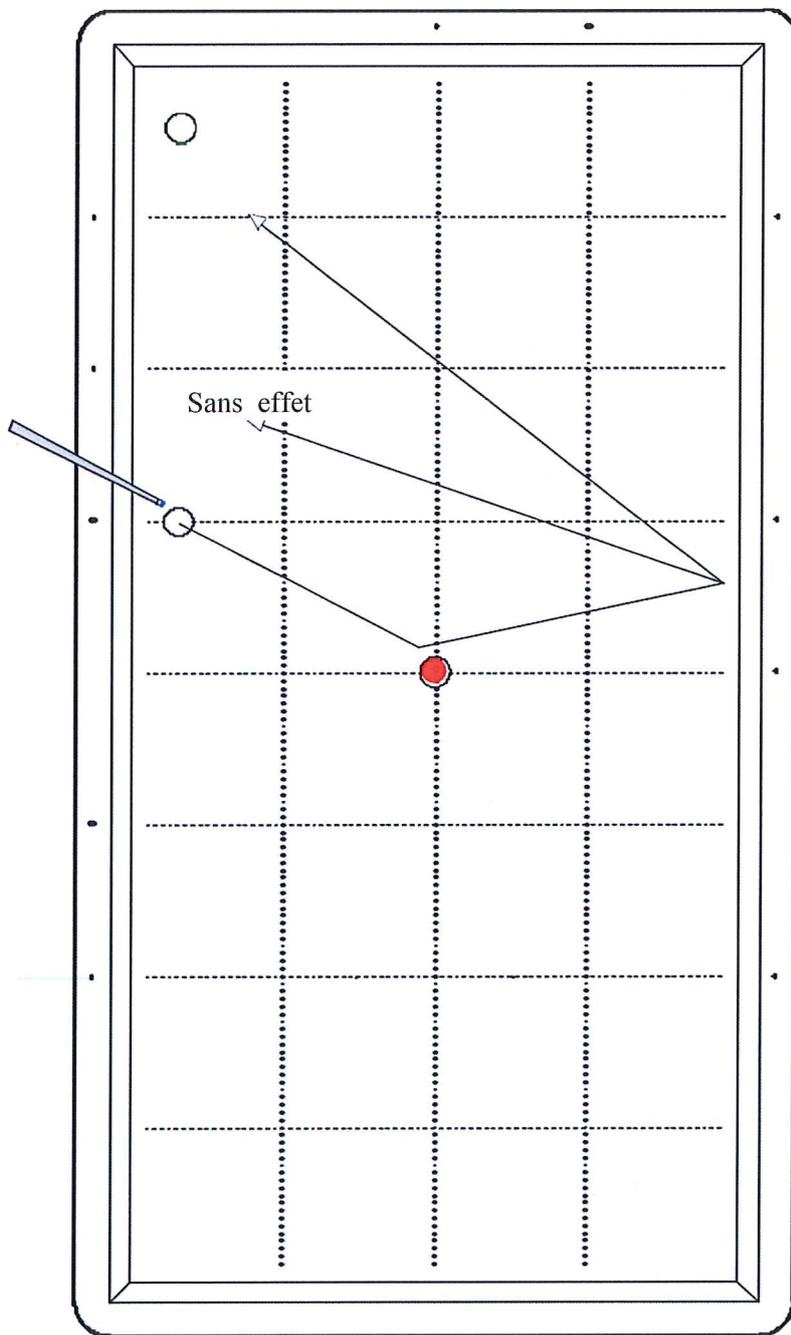
Révision



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.

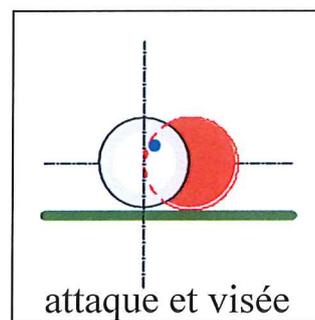
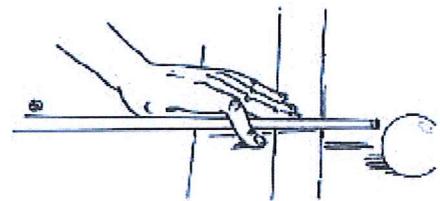
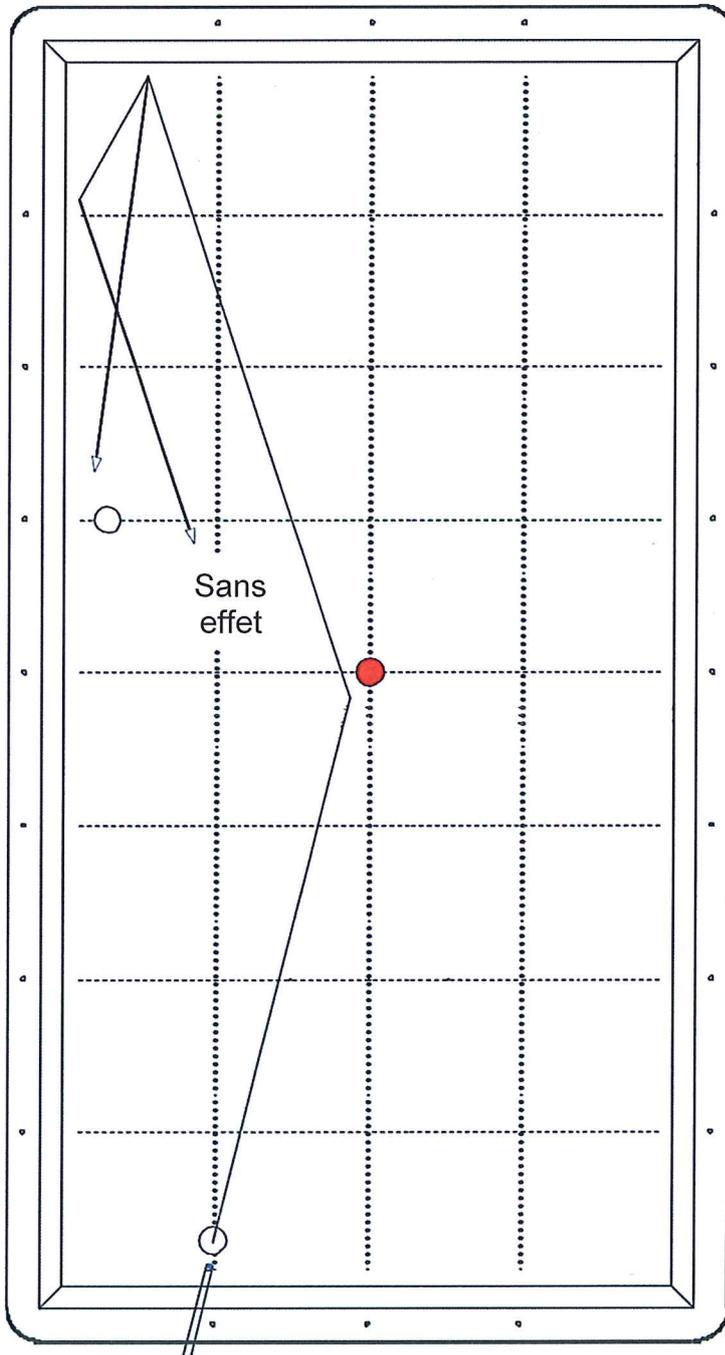
CONSIGNE : Des problèmes de visée peuvent apparaître lorsqu'on utilise l'effet. Il est donc préférable de viser avant de se placer en position de jeu, c'est à dire choisir un axe de visée, puis, en se positionnant, placez la queue de billard près de la bille avec l'effet choisi.

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.

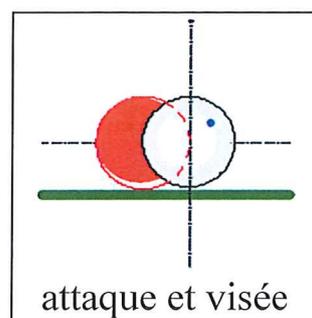
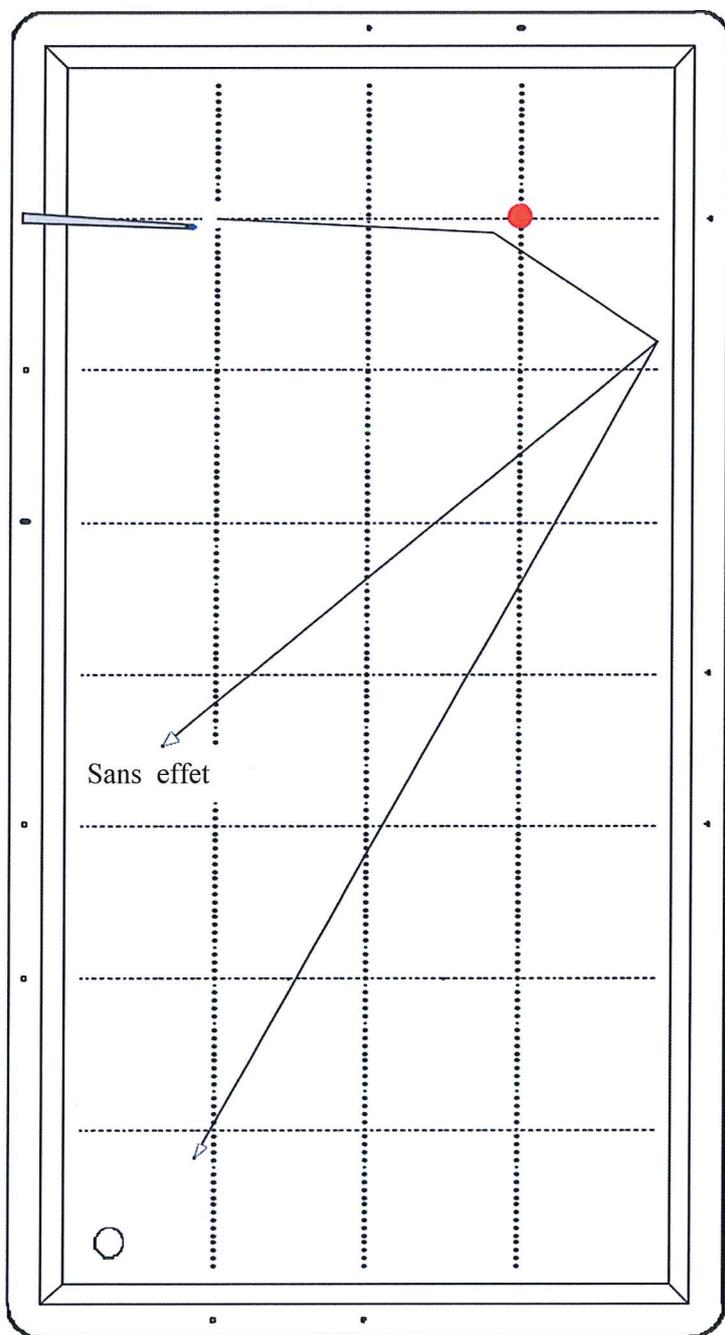
Apprentissage



OBJECTIF : Appliquer le même principe dans des situations semblant différentes.
COMMENTAIRES : L'effet à droite peut surprendre car nous jouons à gauche de la bille 2. Pourtant, les deux éléments sont distincts, le rejet naturel d'une part, et l'effet modifiant la trajectoire au contact de la bande d'autre part.

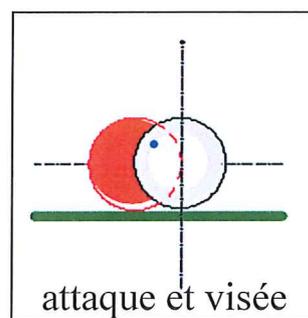
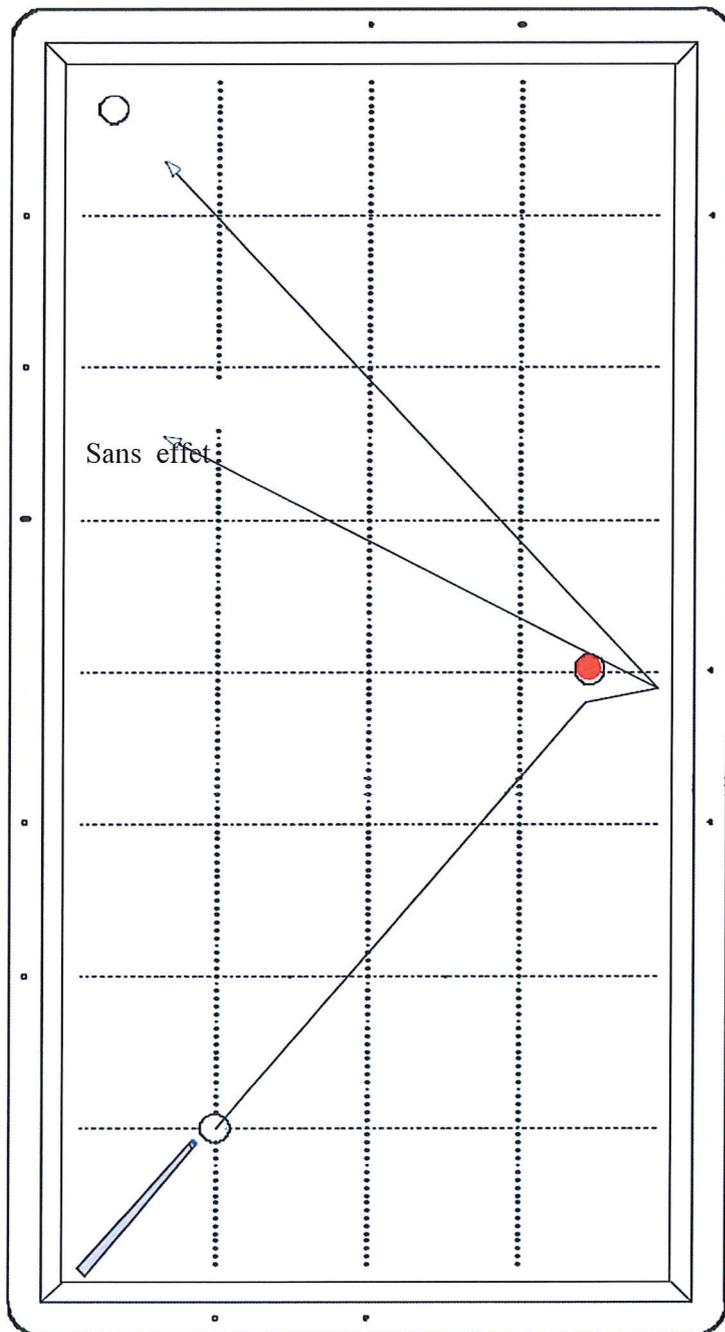
L'effet à droite « redresse » la trajectoire.

Le contact éventuel avec la grande bande de gauche importe peu.



OBJECTIF : Jouer le même type de coup avec le chevalet posé sur la surface de jeu (voir dessin).

CONSIGNE : Soyez méthodique et appliqué, d'abord, choix de la quantité de bille, puis, mise position de jeu avec effet, stabilisation du chevalet, mouvement de l'avant-bras décontracté pour exécuter le coup.



OBJECTIF : Perfectionner les coups joués avec le chevalet sur la surface de jeu.
 COMMENTAIRE : L'effet à gauche en jouant à droite de la bille 2 peut toujours vous troubler, pourtant, c'est la solution.
 Ce type de situation est communément qualifié de « croisé ».

Entraînement

PROGRAMME DES FIGURES

DFA 2 - "Billard d'Argent"

Edition 2003

