

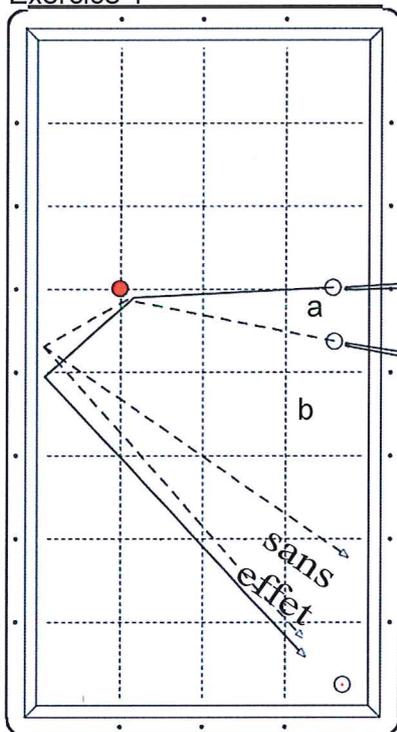
<b>Séance 16</b>  <b><i>Jouer un coup naturel en 1 bande avec ou sans effet (2)</i></b>	<i>Révision</i>	CAC CTD	Fiche « apprentissage » n° 14 Pages 69 et 70
	<i>Apprentissage</i>	CAC	Fiche « apprentissage » n°15
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 5, 6 et 7

# Révision

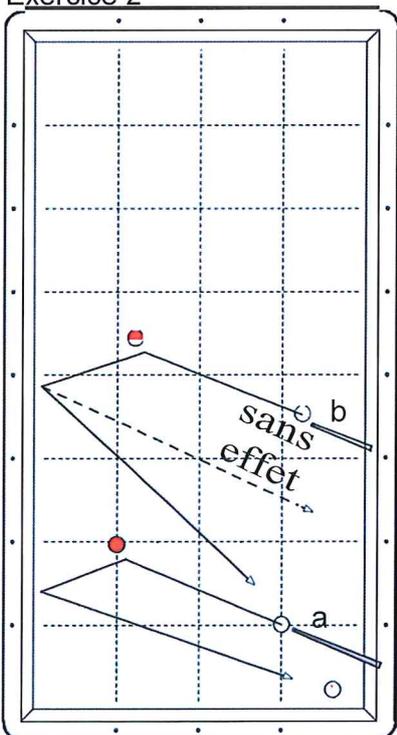
## Fiche n°14

### 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.

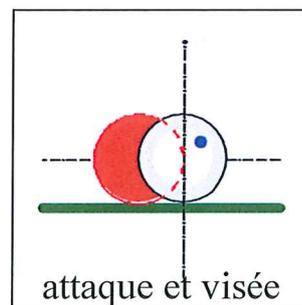
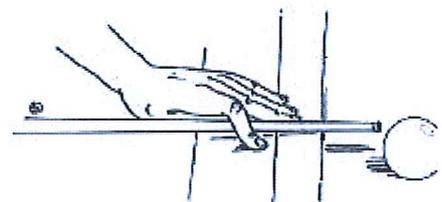
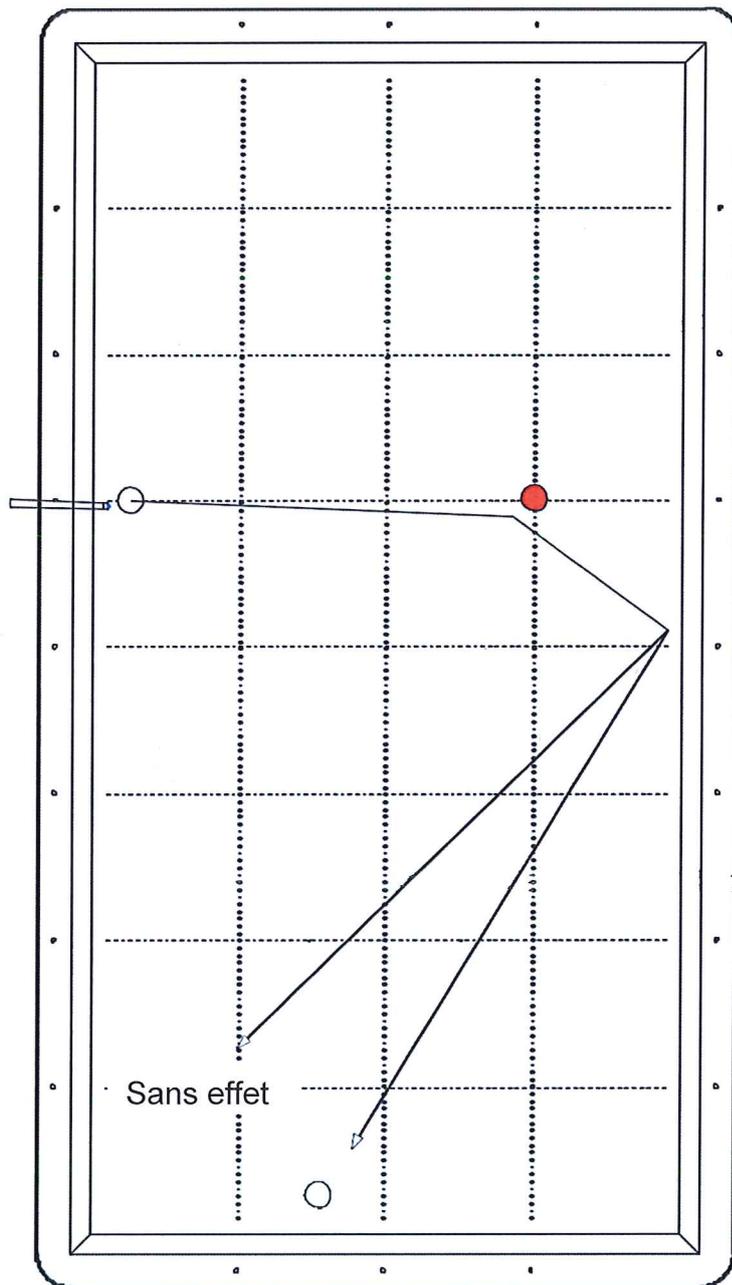
##### 2°) Bille 1 en « b » :

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.

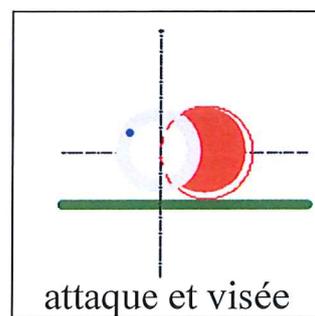
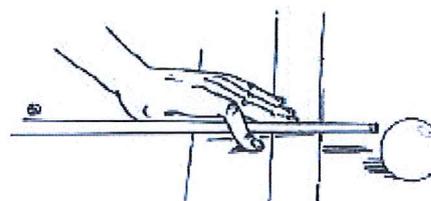
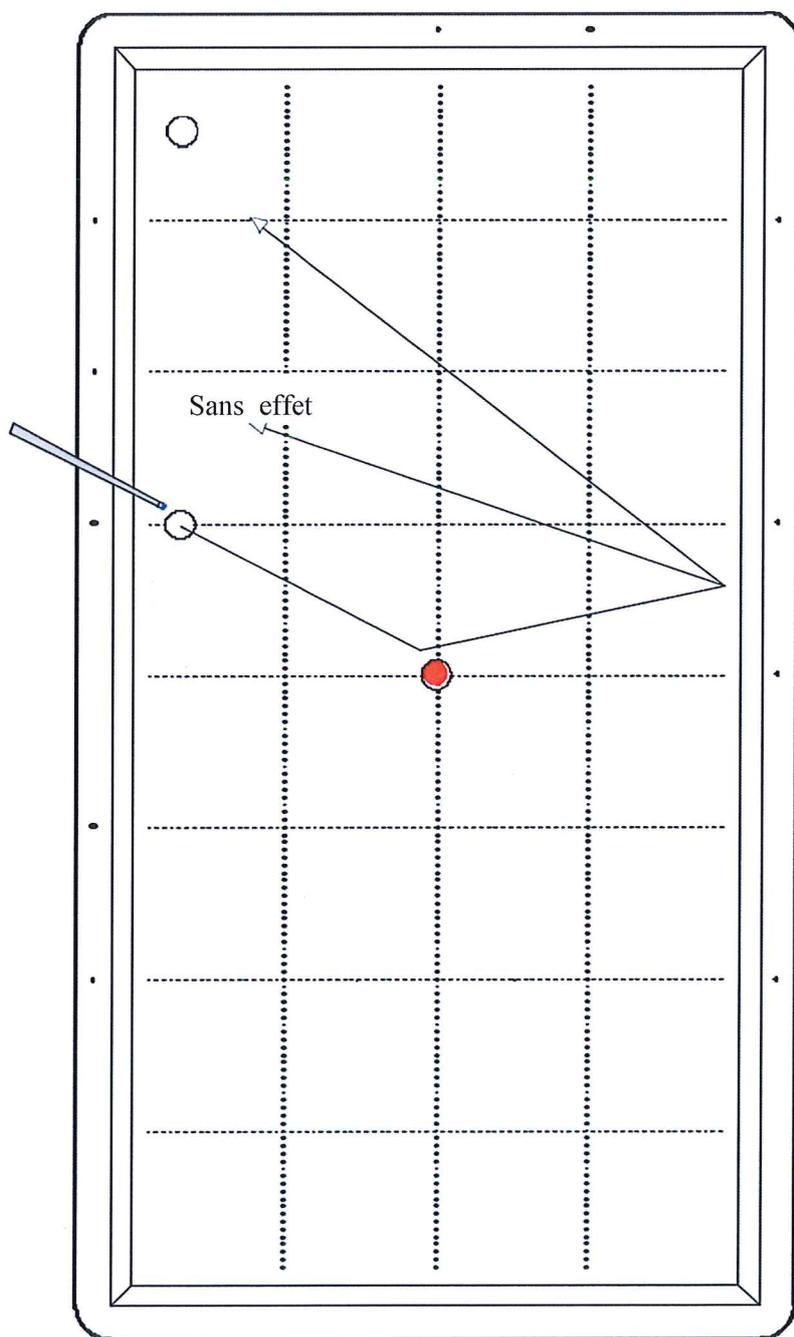
Exiger une attaque « en tête » sur la bille 1 dans tous les cas. Si le joueur effectue un réglage de hauteur, c'est-à-dire s'il baisse l'attaque par inadvertance, on ne peut plus parler de choc naturel : l'utilisation de l'effet deviendrait, par conséquent, difficile à justifier.



**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

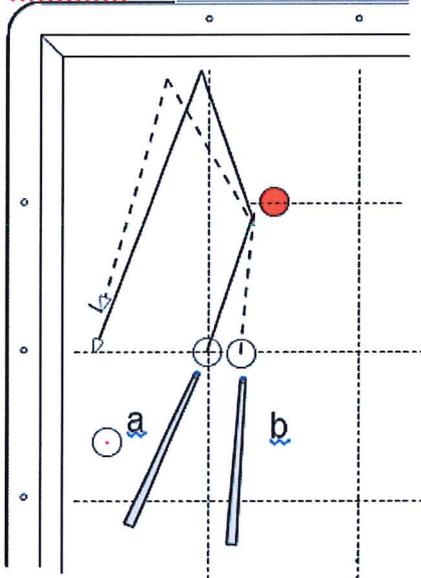
## Fiche n°15

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

#### Consignes aux élèves

#### Conseils à l'Animateur

#### Exercice 1 Grande bande



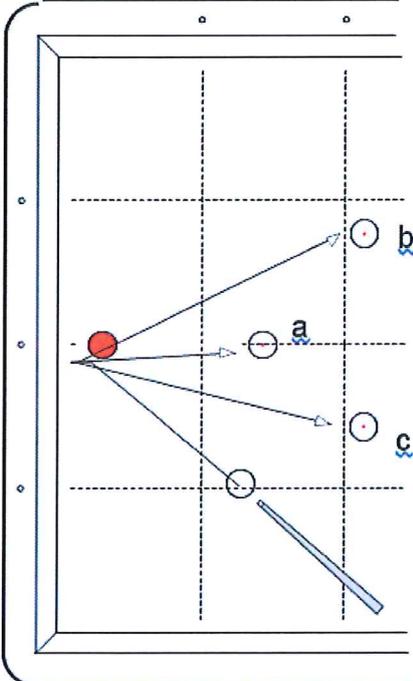
a) Jouez le coup naturel en vérifiant la possibilité de le réaliser sans effet.

b) L'orientation des billes 1 et 2 par rapport à la bande ayant changée, le choc naturel nous envoie trop à gauche (trajectoire « sans effet ») : l'effet à droite modifiera la trajectoire de notre bille.

(Il n'est pas souhaitable de jouer la finesse et sans effet : les billes s'espaceraient encore davantage sur la surface du billard).

*Les deux coups doivent être joués avec la même quantité de bille, justifiant ainsi l'utilisation de l'effet à droite dans la situation « b ».*

#### Exercice 2



#### Grande bande

a) Jouez le coup naturel par une bande sans effet. La puissance du coup doit être faible, adaptée au trajet court de la bille 1.

b) La position de la bille 3 ayant changée (« b »), la direction de la bille 1 sera modifiée au contact de la petite bande par l'effet à droite.

c) Même technique, avec effet à gauche.

*Ces deux coups exigent davantage de nuance notamment en ce qui concerne la puissance du coup.*

*L'application sur les coups naturels des mêmes principes s'impose clairement ici, même pour des trajets très différents.*

# Entraînement

DFA 2 - "Billard d'Argent"

Edition 2003

