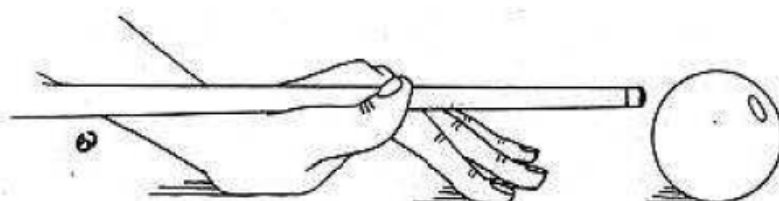


| | | | |
|--|----------------------|------------|--|
| Séance 23 Réaliser un coulé (3) | <i>Révision</i> | CAC CTD | Fiche « apprentissage » n°7 Fiche « technique » n°7 Pages 37, 42 et 43 |
| | <i>Apprentissage</i> | | Néant |
| | <i>Entraînement</i> | DFA | « Billard d'argent » : fig. 14 à 16 |
| | <i>Pratique</i> | CAC | Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant) |

Révision

Le joueur choisira un chevalet correspondant à une attaque haute. Les deux chevalets déjà présentés conviennent ainsi que celui proposé ci-dessous (dessin). On utilise ce dernier essentiellement lorsqu'on joue doucement.

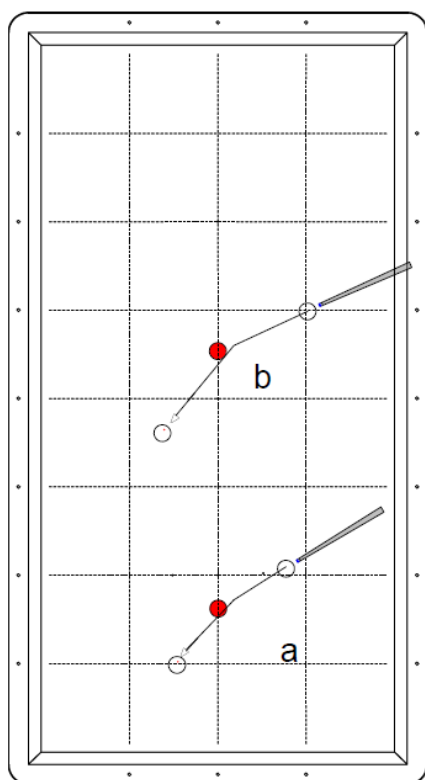


Fiches « apprentissage » (suite)

Fiche n°7

Réaliser un coulé *(Initiation)*

Exercice 1



Consignes aux élèves

Jouez en haut sur la bille 1 pour lui imprimer une rotation avant.

La **quantité de bille** détermine la direction de la bille 1. Il faut donc jouer « presque » plein.

Conseils à l'Animateur

Définir le coulé :

Toujours près du plein,

Rotation avant pour la bille 1 par conséquent, attaque en haut.

Insister sur la relation : quantité de bille - direction de la bille 1.

Faire observer les limites du coup au regard de la distance bille 1-bille 2.

Déconseiller l'utilisation d'un effet latéral.

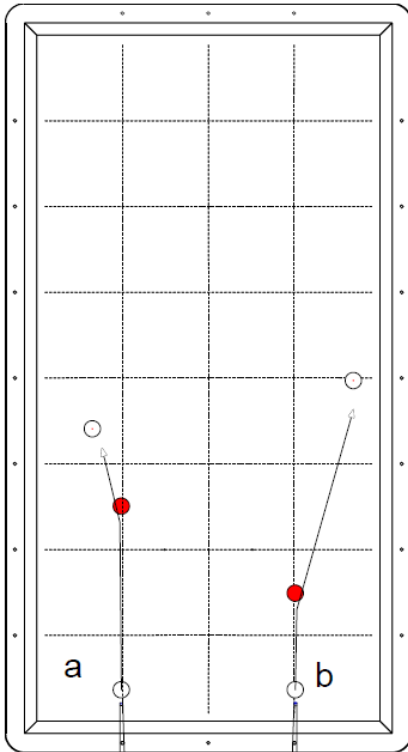
Révision

Fiches « apprentissage » (suite)

Fiche n°7

Réaliser un coulé (Initiation)

Exercice 2



Deux autres situations de coulé : l'éloignement bille 1-bille 2 impose une visée plus rigoureuse, notamment pour le coup « a ».

Placer la bille 3 « grosse » dans le cas b, car la distance bille 2-bille 3 décuple la difficulté du point.

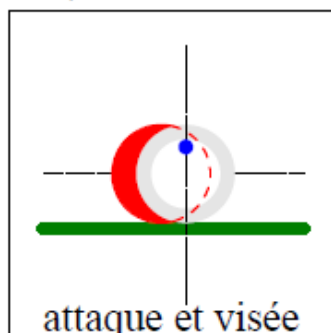
Ces coups nécessitent une certaine pratique, voire une certaine adresse. Il faudra adapter les situations proposées à l'expérience du joueur.
(La difficulté est assez comparable sur les coulés et les finesses)

Le joueur trouve dans le coulé une solution lorsque les billes sont presque alignées,

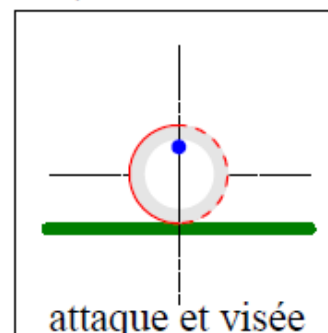
Pour réaliser un coulé, la bille 1 doit avancer après le choc sur la bille 2 ; par conséquent, une rotation « avant » s'impose. On choisit logiquement une attaque en haut (ou « en tête »).

La direction adéquate pour réussir le point en coulé dépend de la quantité de bille. Celle-ci avoisine le plein. Plus précisément, elle est comprise entre « trois quarts » de bille et « plein ».

Quantité minimale :



Quantité maximale :



Révision

Fiches « techniques » (suite)

Fiche n°7

Le coulé

On présente fréquemment le coulé comme le coup inverse du rétro. Cela se justifie par la rotation « avant » dont la bille 1 doit être pourvue lors du choc sur la bille 2 afin d'avancer après celui-ci.

Cette rotation s'obtient, le plus souvent, par une attaque au-dessus du centre.

La direction de la 1 après le choc sur la 2 dépend exclusivement de la quantité de bille, celle-ci étant comprise entre trois-quarts et plein.

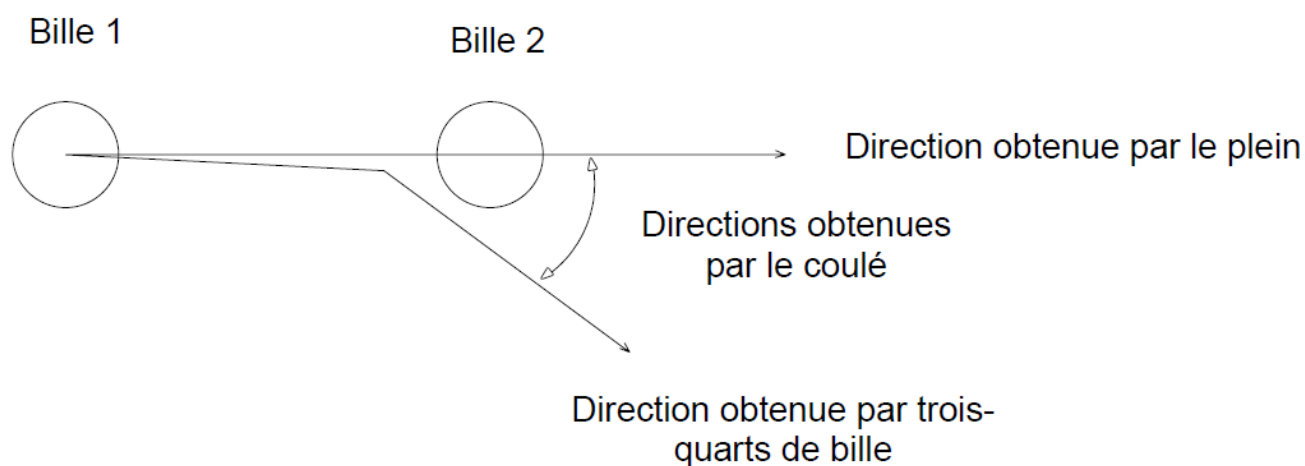
En effet, une quantité inférieure à trois-quarts de bille nous renvoie dans une gamme de coups beaucoup plus sympathique : « les coups naturels ».

Le « coup frontière » entre le coup naturel et le coulé, la quantité avoisinant trois quarts de bille, est appelé communément le « demi-coulé ».

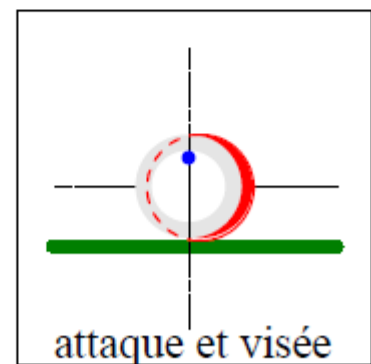
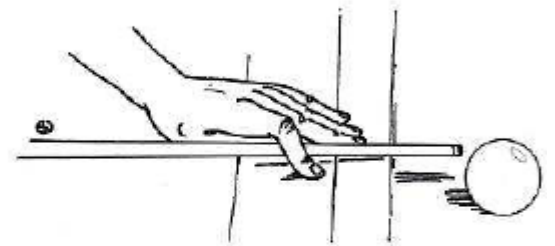
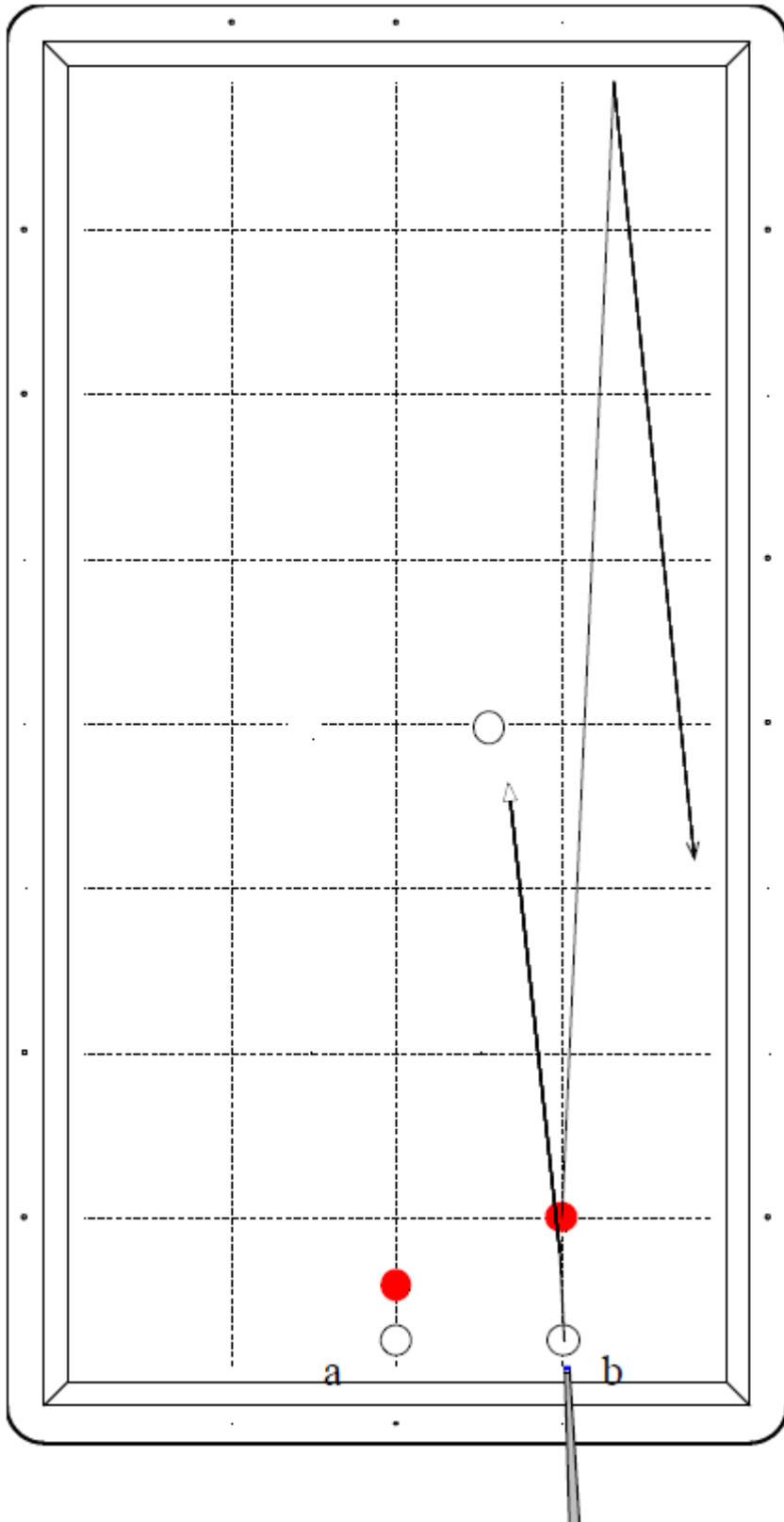
L'apparente facilité du coulé plonge grand nombre de joueurs dans le plus profond désarroi par un nouvel espoir déçu : le point est encore manqué !

Retenons, pour se consoler, qu'à chaque quantité de bille, située entre trois quarts et plein, correspond une direction de la 1 après le choc : **c'est donc un coup très précis.**

De plus, l'augmentation de la distance séparant le point de choc, entre les billes 1 et 2 et la bille 3 réduit dangereusement la marge de manœuvre pour la « touche » de bille.



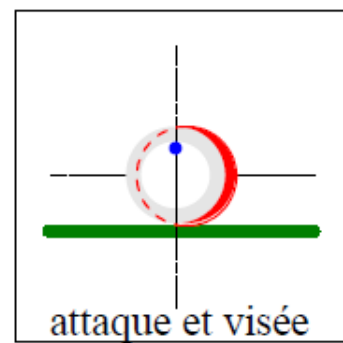
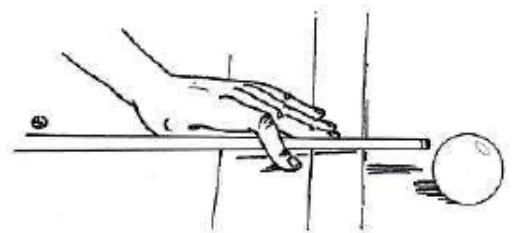
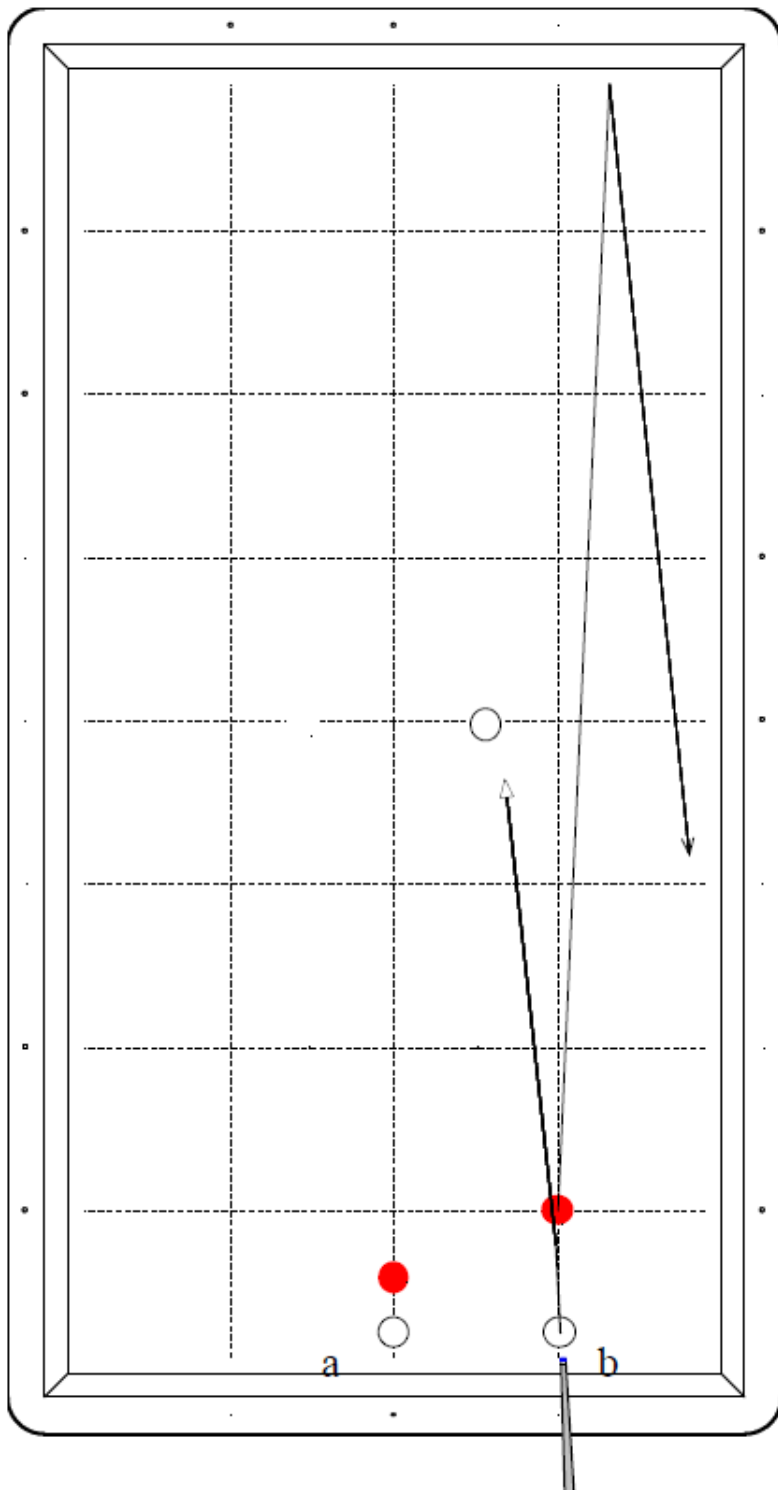
Révision



OBJECTIF : Observer les limites de ce coup technique.

COMMENTAIRES : Situation « a », la proximité bille 1-bille 2 interdit pratiquement le coulé. En effet, la distance à faire parcourir à notre bille nécessite une certaine puissance, donc une certaine amplitude de mouvement, impossible dans cette situation. Il faudra choisir une solution technique autre, le coup par une bande par exemple en finesse. La situation « b » se réalise en coulé comme précédemment.

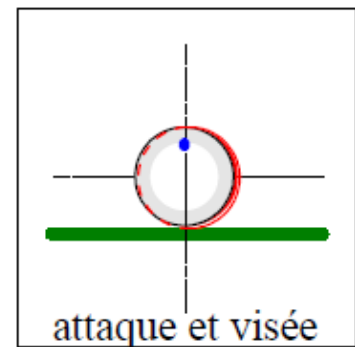
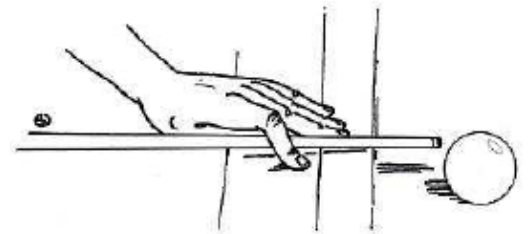
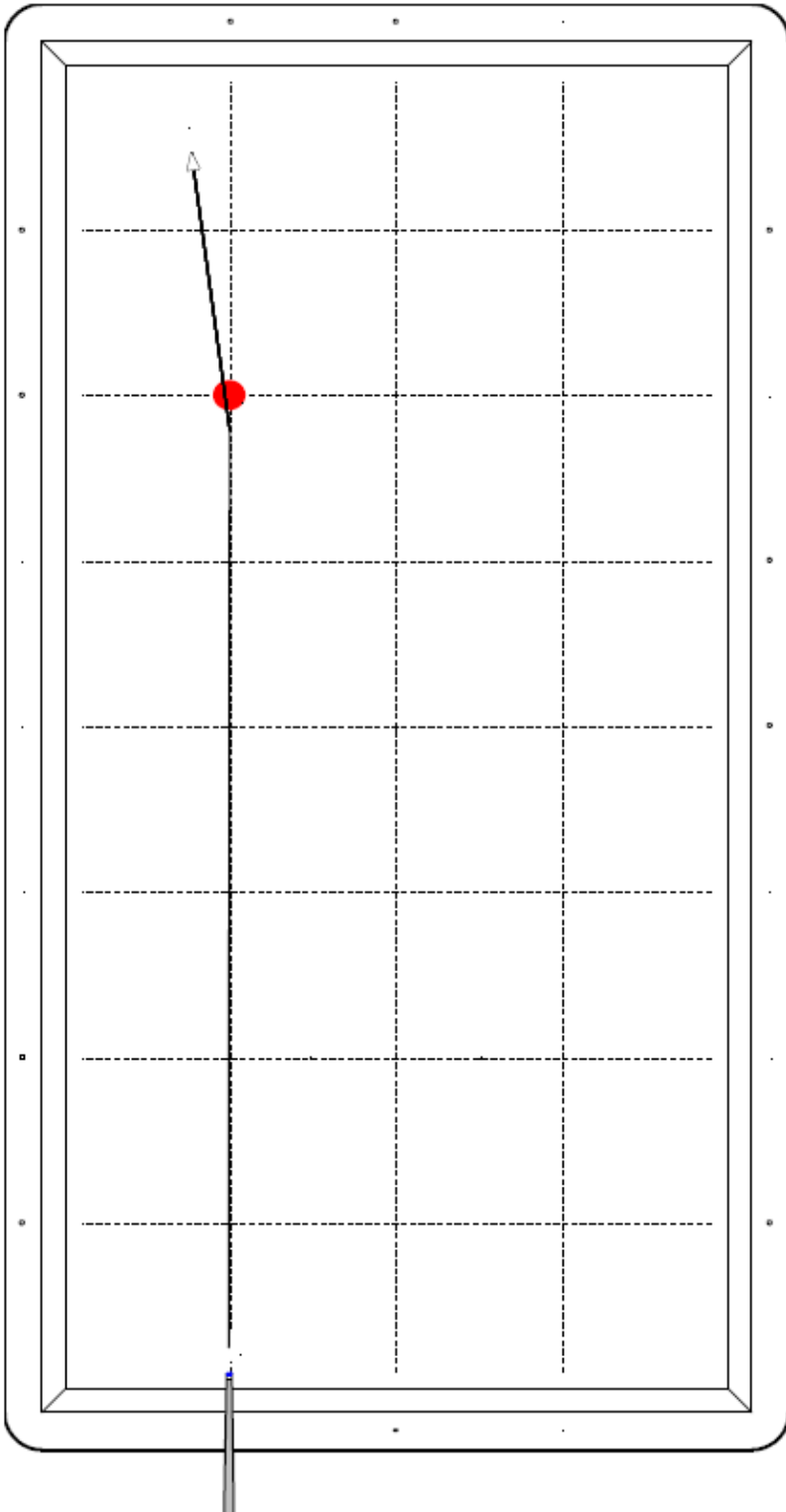
Révision



OBJECTIF : Observer les limites de ce coup technique.

COMMENTAIRES : Situation « a », la proximité bille 1-bille 2 interdit pratiquement le coulé. En effet, la distance à faire parcourir à notre bille nécessite une certaine puissance, donc une certaine amplitude de mouvement, impossible dans cette situation. Il faudra choisir une solution technique autre, le coup par une bande par exemple en finesse. La situation « b » se réalise en coulé comme précédemment.

Révision



OBJECTIF : Observer les limites de ce coup technique.

COMMENTAIRES : Tentez de réaliser le point comme indiqué. La distance entre les billes 1 et 2, énorme, impose une visée extrêmement précise. Il vaut mieux renoncer et jouer par une bande, à gauche, avec « demi-bille ».

Entraînement

DFA 2 - "Billard d'Argent"

