



CAHIER TECHNIQUE DU JOUEUR DEBUTANT

Billards Américain Blackball et Snooker



CFJ / DTN FFB Edition 2002 version corrigée 2013



Fédération Française de Billard

Fondée en 1903

Affiliée au Comité National Olympique & Sportif Français

Agréée par le Ministère chargé des Sports

CAHIER TECHNIQUE DU JOUEUR DEBUTANT

BILLARDS AMERICAIN
BILLARDS AMERICAIN
BLACKBALL ET SNOOKER

19 & 21 Avenue ARISTIDE BRIAND - CS 42202 - 03202 VICHY CEDEX
Tél.: 04 70 96 01 01 E-mail: ffb@ffbillard.com Site: www.ffbillard.com

REMERCIEMENTS :

Au groupe de travail pour la conception du document
A la Ligue Languedoc Roussillon de Billard pour sa participation

Photo :
Pascal PICOLILLO

AVANT PROPOS

Cet ouvrage, à l'initiative de la CFJ et de la DTN, s'inscrit logiquement dans le projet de développement fédéral qui vise notamment à favoriser l'accueil des jeunes dans les différentes disciplines des Billards à poches.

Ce cahier technique du débutant constitue également un document complémentaire au cahier pédagogique à l'usage des animateurs de club pour ces disciplines.

Il est, par conséquent, un soutien aux joueurs débutants et à l'animateur de club. La seule lecture de ce document ne peut remplacer la pratique régulière et les conseils de l'animateur, facteurs incontournables de la progression technique.

Sa parution marque une étape supplémentaire dans l'élaboration de la « structure éducative de la FFB » pour les disciplines des Billards à poches.

Nicolas HENRIC

Coordinateur Technique pour les billards à poches.

SOMMAIRE

UTILISATION DU CAHIER	Page 9
MATERIEL	Page 11
PRINCIPE ET STRATEGIE	Page 17
TECHNIQUE	
- Viser	Page 23
- la posture	Page 25
- le chevalet	Page 27
- le coup de queue	Page 29
- la puissance	Page 31
- empocher	Page 37
- les quantités de bille	Page 39
- le remplacement	Page 45
- attaque en haut	Page 47
- le rejet naturel	Page 49
- les coups par bandes	Page 53
- le coulé	Page 59
- attaque au centre	Page 65
- le carreau	Page 69
- attaque basse	Page 71
- le rétro	Page 73
- enchaînement à 3 billes	Page 77
- le match	Page 81
- la casse	Page 83
LEXIQUE	Page 87

UTILISATION DU CAHIER

Pour une présentation générale de tous les billards à poches, le joueur débutant trouvera dans ce cahier une description des matériels, et des principes et stratégies dans chaque discipline.

En haut à droite de chaque page, un encadré annonce les thèmes. On retrouvera les descriptifs des notions de base dans les pages « théorie ». Elles sont immédiatement suivies des pages « exercices d'initiation » ou « entraînement » qui proposent des exercices pratiques à réaliser selon les thèmes exposés.

Pour faciliter l'exécution des exercices, des dessins du chevalet adéquat, de la hauteur d'attaque et de la visée, sont affichés à droite du billard. Les objectifs et consignes étant décrits en bas de page.

Dans les schémas de billards, les lignes qui désignent les trajectoires des billes, ont pour point d'origine le centre de la bille. C'est pour cela que ces lignes ne touchent ni les billes, ni les bandes.

Les notions de base abordées facilitent, par leur présentation et leur chronologie, l'apprentissage du billard.

Au fur et à mesure de sa progression, le joueur pourra modifier les exercices présentés pour perfectionner différentes positions de jeu, de chevalets, etc....

Cet ouvrage, destiné aux débutants, offre les connaissances générales pour acquérir une certaine autonomie dans la pratique. Le cahier se terminant d'ailleurs par la casse (début d'une partie).

Tous les mots soulignés sont repris dans un lexique (page 87) qui définit un certain nombre de termes propres au « vocabulaire du billard ».

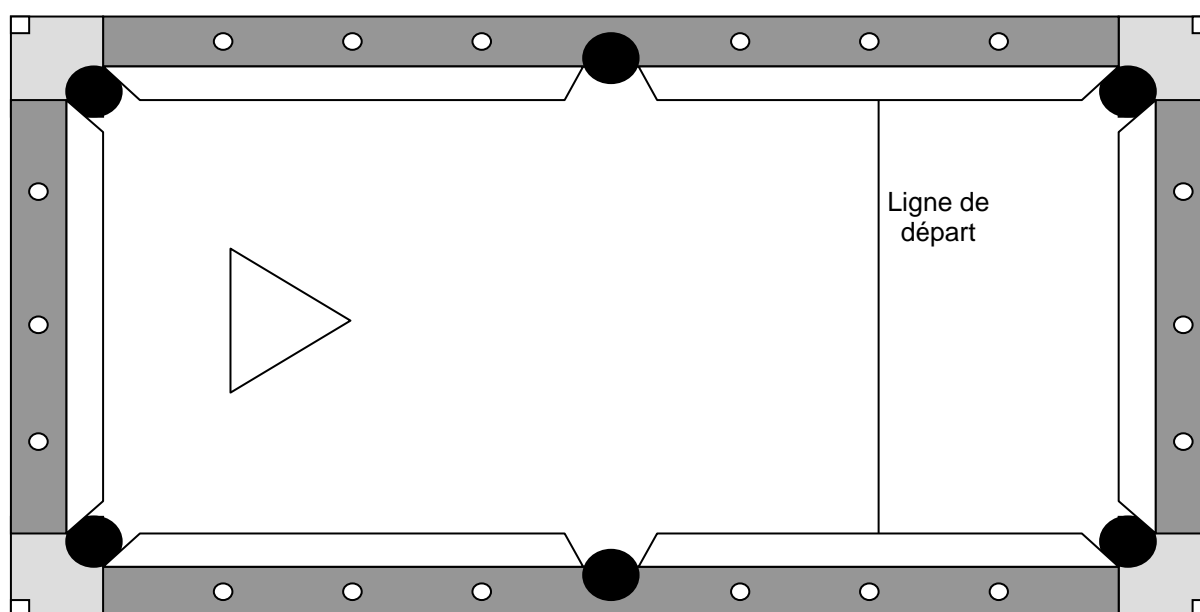
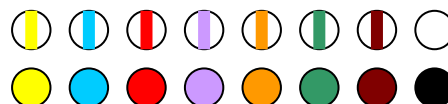
Les exercices proposés peuvent être placés d'un côté ou de l'autre du billard, pour faciliter leurs réalisations par un joueur droitier ou gaucher.

LE BILLARD AMERICAIN

La surface de jeu est constituée d'une ardoise recouverte d'un drap dont les dimensions sont : 2,54 m x 1,27 m.

La délimitation de la surface de jeu se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc, fixées sur un cadre, hautes de 36 à 37 mm. Les dimensions du cadre sont : 2,80 m x 1,527 m.

Le cadre supporte des repères appelés « mouches ».



La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 0,75 m et 0,80 m.

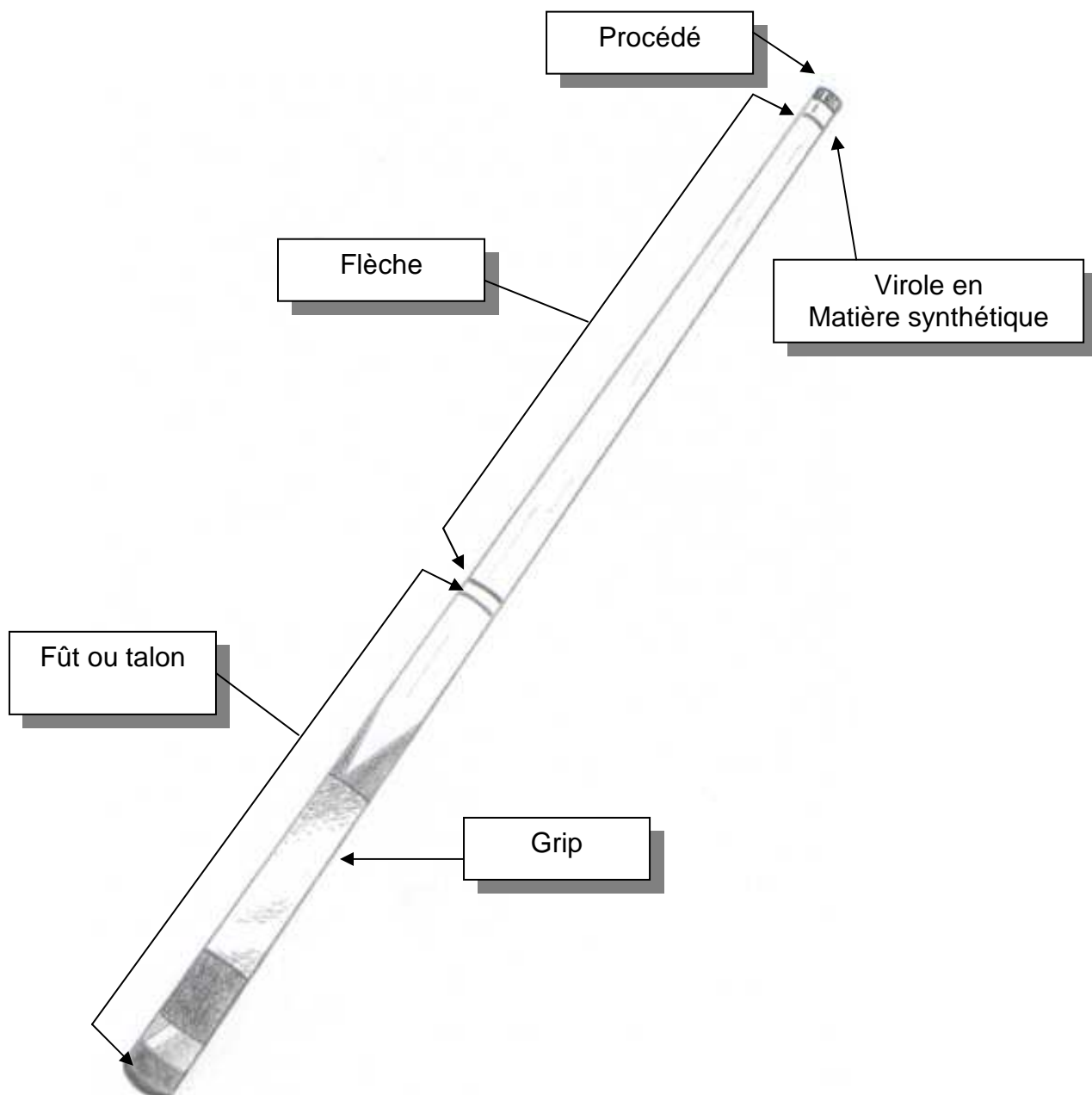
La dimension des poches d'angles peut varier de 125 mm à 140 mm à l'intersection des bandes et 105 mm à 120 mm à l'entrée de la poche ; la dimension des poches latérales est comprise entre 135 mm et 150 mm et 110 mm à 125 mm à l'entrée de la poche.

Les billes, de matière synthétique, sont au nombre de 16 pour le jeu du 8 ou 14/1 continu et 10 pour le jeu de la neuf. Ces billes sont numérotées de 1 à 8 pour les billes dites pleines et 9 à 15 pour les cerclées. La seizième est blanche est appelée bille de choc.

Leur masse est compris entre 170,10 g et 184,27 g et leur diamètre entre 56,35 mm et 57,95 mm.

La queue est en bois ou matière composite et comprend plusieurs parties :

- le procédé (en cuir) d'un diamètre de 10 à 12 mm
- la virole (en matière synthétique)
- la flèche
- le talon (ou fût)



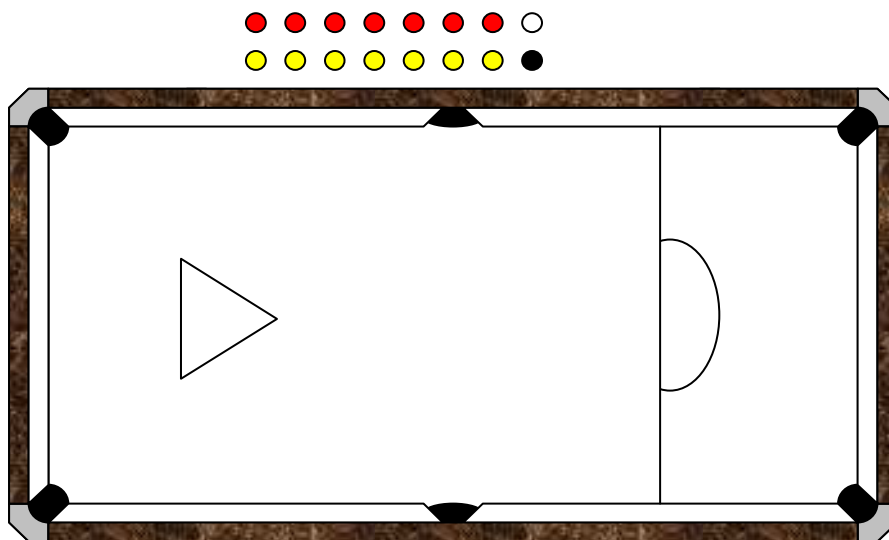
Le matériel

LE BLACKBALL

La surface de jeu est constituée d'une ardoise recouverte d'un drap dont les dimensions sont : 1,851 m x 0,935 m.

La délimitation de la surface de jeu se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc, fixées sur un cadre, hautes de 36 à 37 mm.

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 0,75 m et 0,85 m.



La dimension des poches est de 76,2 mm soit 1 bille $\frac{1}{2}$.

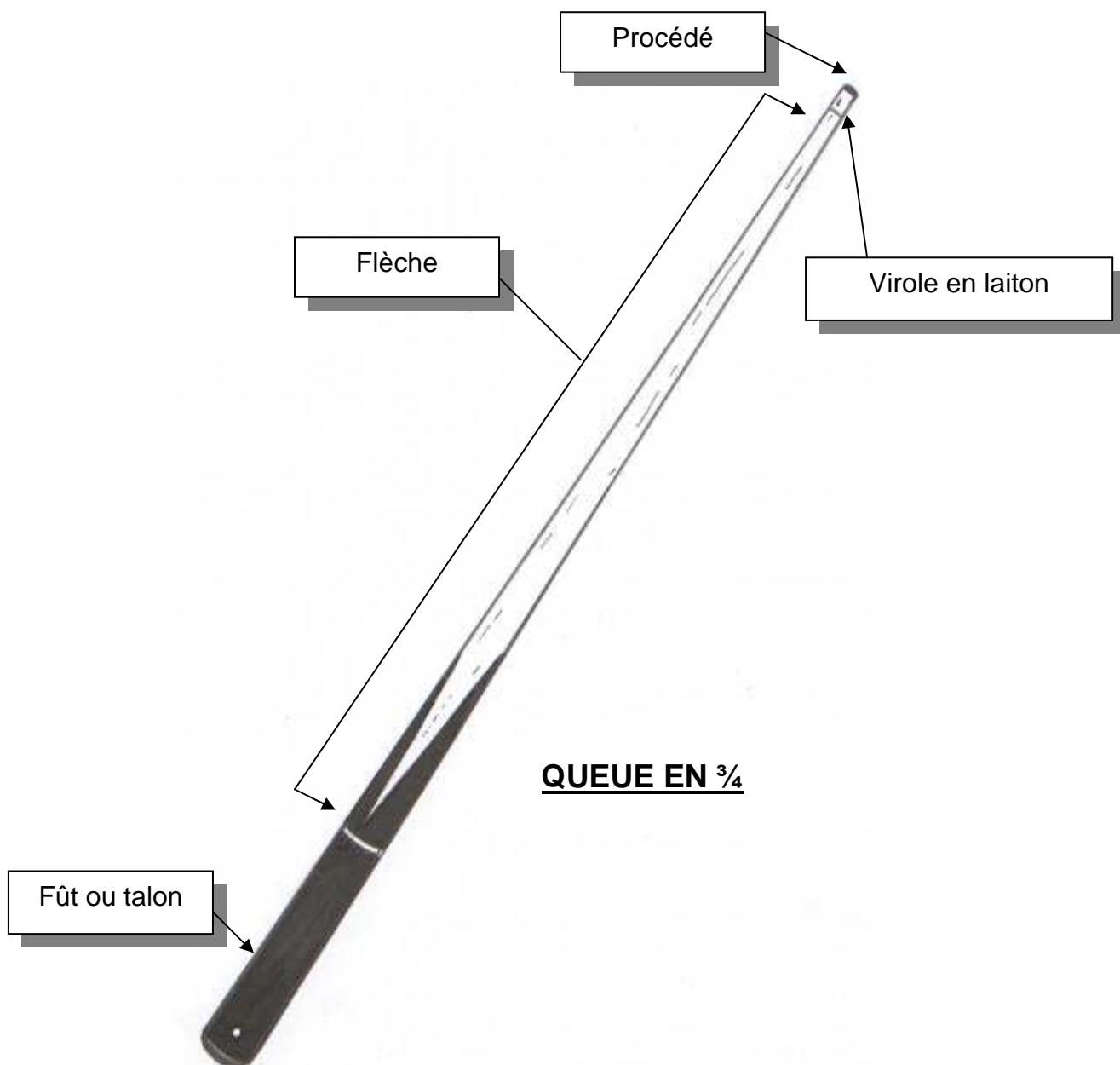
Les billes, de matière synthétique, sont au nombre de 16. Les 7 billes rouges, 7 billes jaunes et la bille noire numérotée 8 sont appelées billes de but. La seizième bille est blanche et est appelée bille de choc.

Leur diamètre est de 50,8 mm pour les billes de but et 48 mm pour la bille de choc.

La queue est en bois et comprend plusieurs parties :

- le procédé (en cuir) d'un diamètre de 8 à 9 mm
- la virole (en laiton)
- la flèche
- le talon (ou fût)

La queue peut être en trois quart ($\frac{1}{4}$ talon, $\frac{3}{4}$ flèche), demi ($\frac{1}{2}$ talon, $\frac{1}{2}$ flèche) ou monobloc.



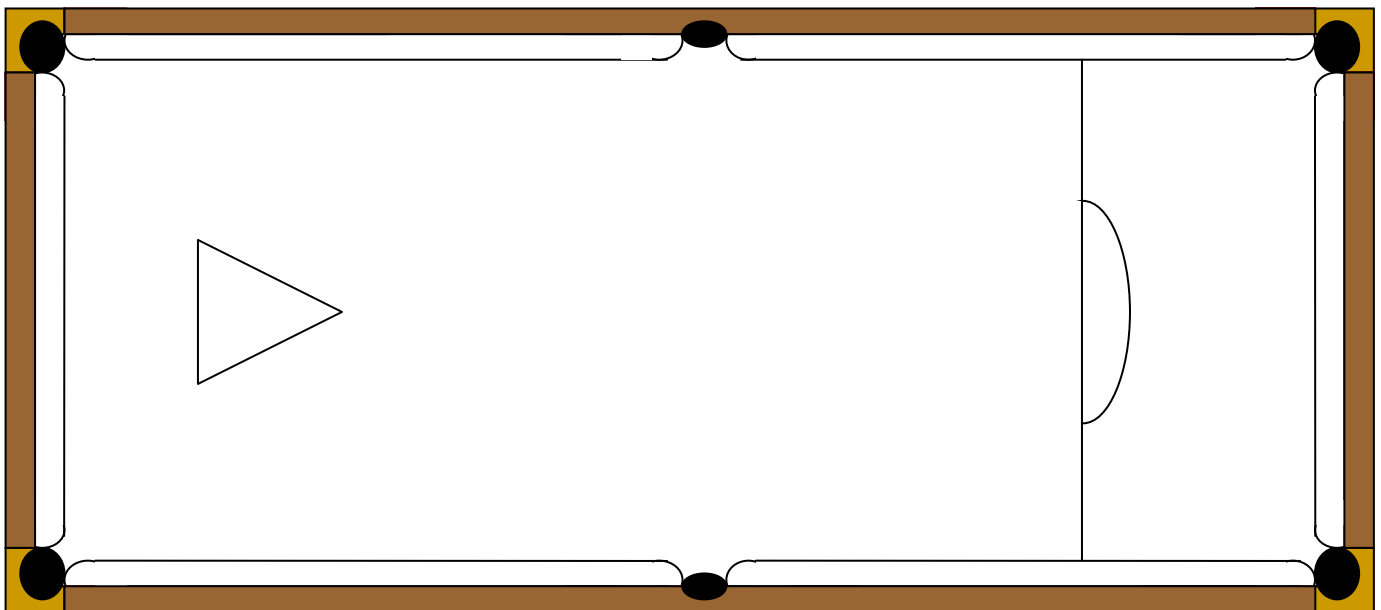
Le matériel

LE SNOOKER

La surface de jeu est constituée d'une ardoise recouverte d'un drap dont les dimensions sont : 3,5687 m x 1,7778 m.

La délimitation de la surface de jeu se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc, fixées sur un cadre, hautes de 36 à 37 mm.

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 0,8509 m et 0,8763 m.



Les billes, de matière synthétique, sont au nombre de 22. 15 billes rouges et 6 billes de couleurs différentes représentent les billes de but. La vingt-deuxième bille est blanche et est appelée bille de choc.

Leur diamètre est de 52,5 mm.

La queue est en bois et comprend plusieurs parties :

- le procédé (en cuir) d'un diamètre de 8 à 9 mm
- la virole (matière synthétique)
- la flèche
- le talon (ou fût)

Elle doit mesurer au minimum 3 pieds de long soit 910 mm. Il est recommandé une queue $\frac{3}{4}$ (voir page précédente) pour adapter un plus grand talon lorsque la bille de choc est trop éloignée.

Principes du jeu et stratégies

LE BILLARD AMERICAIN Spécialité : la huit



Principe :

La huit américain se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15.

Le joueur doit toujours toucher en premier une bille de son groupe, soit les pleines, soit les cerclées (si le joueur « cassant » le triangle empoche une bille, il peut conserver le groupe auquel appartient cette bille ou choisir l'autre groupe en empochant obligatoirement une bille de ce groupe. Si le joueur « cassant » le triangle n'empoche pas de bille, le joueur adverse doit empocher obligatoirement une bille pour confirmer son groupe). Si le joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant régulièrement la bille noire numéro 8 après toutes les billes de son groupe.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où sur la surface de jeu.

Le vainqueur de la partie est celui qui empoche la bille 8 régulièrement.

Stratégie :

Exécutez une casse d'attaque avec un coup puissant. Après la casse choisissez le meilleur jeu (si possible) en évitant les billes trop difficiles à jouer.

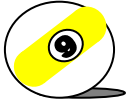
Pour les billes au contact des bandes, évitez les coups par bandes et essayer de vous replacer pour les jouer le long de la bande. Le billard américain permet une empoche plus facile que les autres billards sur ces coups.

Ne tentez pas d'occuper les poches avec les billes de son groupe, car leurs dimensions permettent souvent aux autres billes de passer.

S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense :

- soit par snook, mais le coup est difficile pour le débutant car la règle exige une bande après le contact de sa bille,
- soit en laissant la bille de choc dans une position inconfortable pour l'adversaire.

Principes du jeu et stratégies



LE BILLARD AMERICAIN Spécialité : la neuf

Principe :

La neuf américain se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 9.

Le joueur doit toujours toucher en premier la bille avec le plus petit numéro encore présente sur la table, mais les billes ne doivent pas être empochées obligatoirement par ordre numérique.

Si le joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant la 9.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où sur la surface de jeu.

Le vainqueur de la partie est celui qui empoche la bille 9 sans faute.

Stratégie :

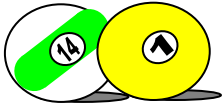
Exécutez une casse d'attaque. Après la casse déterminez le meilleur chemin de jeu.

Ne tentez pas d'occuper les poches car la bille restant sur la table sera jouée par l'adversaire.

S'il est impossible d'empocher une bille, envisagez un coup de défense

Ne cherchez pas systématiquement à empocher la neuf par le biais des autres billes, mais assurez l'empoche pour parvenir jusqu'à la neuf. On préconise de jouer une bille de but sur une autre bille de but, pour l'empocher, dans une gamme de coups faciles (billes en bord de poches).

Principes du jeu et stratégies



LE BILLARD AMERICAIN Spécialité : le 14/1 continu

Principe :

Le 14/1 continu se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15.

Le joueur doit empocher le plus de billes possible à chaque tour de jeu, quel que soit leur numéro. A chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle elle sera empochée. Chaque bille vaut un point. Si le joueur empoché correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en atteignant un quota de points fixé à l'avance.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où derrière la ligne de départ (voir schéma page 11).

Lorsqu'il ne reste qu'une bille à empocher, on reforme le triangle sans la dernière bille, le principe étant alors d'empocher la bille isolée, puis avec la bille blanche venir casser le triangle afin de pouvoir rentrer d'autres billes et continuer la série. Ceci n'est pas obligatoire, le joueur peut toucher une bille du triangle plutôt que la bille isolée.

Le vainqueur de la partie est celui qui atteint son quota de points.

Stratégie :

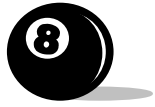
Exécutez une casse avec un coup peu puissant car l'empoché d'une bille désignée à la casse est trop aléatoire. Cette casse ne laisse pas un jeu trop « ouvert » à l'adversaire.

Pour les billes au contact des bandes évitez les coups par bandes et essayez de vous replacer pour les jouer le long de la bande, le billard américain permettant une empoché facile sur ces coups.

Ne tentez pas d'occuper les poches car la bille restant sur la table sera jouée par l'adversaire.

S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense en laissant la bille de choc dans une position inconfortable pour l'adversaire.

Pensez à garder la quinzième bille dans une position favorable pour continuer la série.



Principe :

Le Blackball se joue avec la bille blanche, les 7 billes rouges, les 7 billes jaunes et la bille noire.

Le joueur « cassant » choisit son groupe (rouge ou jaune) même s'il n'empoche pas de bille lors de la casse. Il doit ensuite toujours toucher en premier une bille de son groupe. Si un joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant la 8 après toutes les billes de son groupe.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la bille blanche dans le demi-cercle.

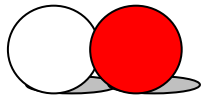
Le vainqueur de la partie est celui qui empoche régulièrement la bille noire numérotée 8.

Stratégie :

Commencez tout d'abord par exécuter une casse puissante, car une casse n'ouvrant pas suffisamment le jeu implique une stratégie trop complexe pour le débutant.

Après la casse déterminez le meilleur jeu en évitant les billes trop difficiles.

S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense soit par snook, soit en laissant la bille de choc dans une position inconfortable pour l'adversaire, soit en tentant d'occuper les poches avec vos billes.



Principe :

Le snooker se joue avec la bille blanche, 15 billes rouges et 6 billes de couleurs différentes.

Chaque joueur doit réaliser la plus grande série de points possible en alternant bille rouge et bille de couleur différente.

Les billes rouges valent un point et les autres billes valent un certain nombre de points selon leur couleur :

Jaune 2 Pts – Verte 3 Pts – Marron 4 Pts – Bleue 5 Pts – Rose 6 Pts - Noire 7 Pts

Une fois empochées, les billes rouges restent dans leur poche.

Les autres billes sont replacées sur leur point d'origine jusqu'à ce que toutes les billes rouges aient disparues.

Ensuite on doit les empocher par ordre croissant de leur valeur numérique.

Stratégie :

Exécutez une casse de sécurité car l'empoche d'une bille à la casse est trop aléatoire et risque de laisser l'adversaire dans une position idéale d'attaque.

La casse de sécurité s'exécute en faisant redescendre la bille blanche dans la partie inférieure du billard.

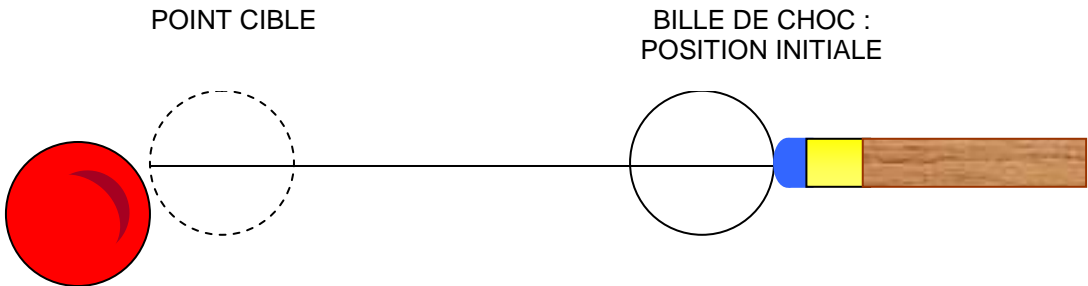
S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense en laissant la bille blanche dans une position inconfortable pour l'adversaire ou en effectuant un snook.

Les billes trop éloignées seront plus idéalement jouées en coup de défense en replaçant judicieusement la bille blanche.

Notions de base

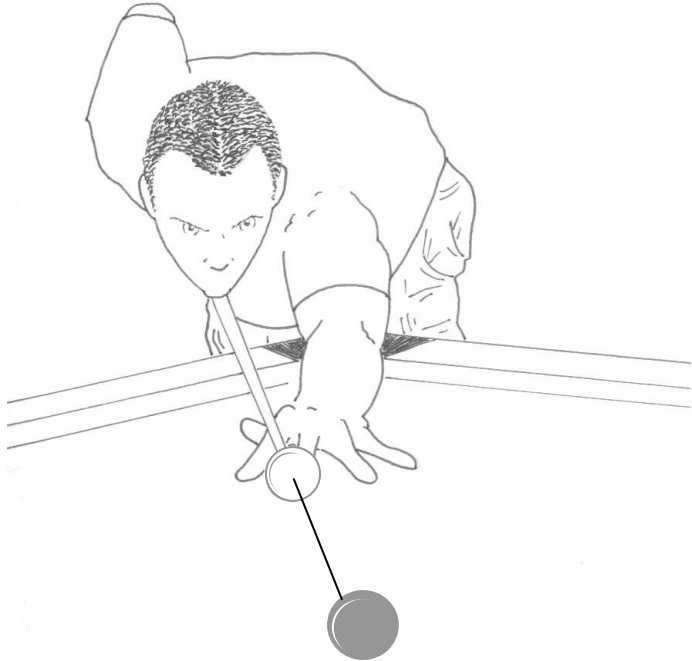
VISER

Définition : viser c'est contrôler visuellement l'alignement « queue de billard – bille blanche – point cible » (le point cible est l'endroit où le joueur veut envoyer sa bille).



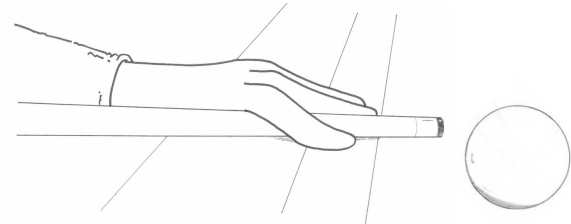
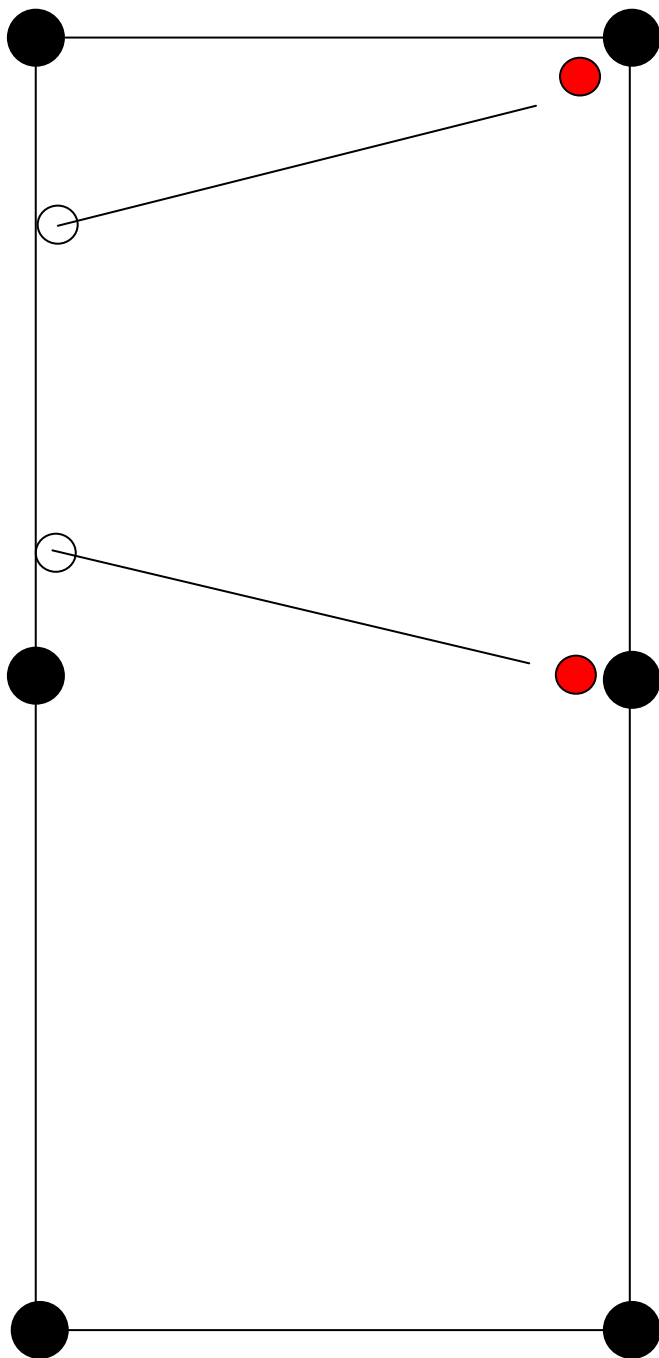
Sur le dessin ci-dessous, constatez l'alignement de la queue, de la bille de choc au contact de la bille de but, et de la bille de but. Le joueur place sa tête au-dessus de cette ligne imaginaire pour contrôler la visée.

L'axe de visée est choisi avant de se mettre en position de jeu.

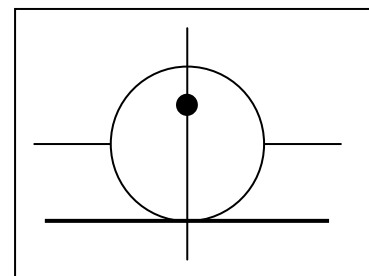


Lors du limage, le joueur commence par vérifier où se situe le procédé sur la bille blanche, il poursuit en accordant son geste à la trajectoire et finit le regard en fixant l'endroit précis où il souhaite projeter la blanche. C'est lorsque toutes ces étapes se déroulent correctement que l'on peut se convaincre d'avoir bien visé.

VISER



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Apprendre à viser.

Consignes : Viser la bille de but pour l'empocher en choisissant une attaque en haut comme indiqué dans la fenêtre à droite du billard.

Penser à bien placer la tête au-dessus de la queue de billard.

La queue est posée à plat sur la bande (horizontalement), la main gauche (pour un joueur droitier) guide la flèche (voir dessin ci-dessus).

Rester en position après l'impact pour visualiser la trajectoire des billes.

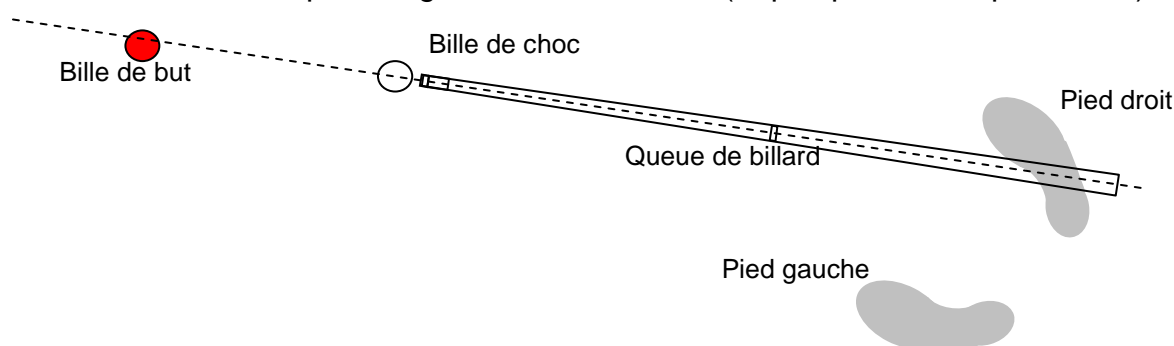
Notions de base

LA POSTURE

Description : la posture varie en fonction de la morphologie du joueur, de ses sensations, et du coup qu'il réalise. On observe certaines constantes permettant une bonne orientation du corps pour assurer la visée, ainsi qu'une stabilité pour produire un mouvement rectiligne.

La stabilité du corps est conditionnée par un placement adéquat des pieds, les appuis, le pied droit (joueur droitier) dans le plan vertical contenant la queue, le pied gauche décalé à gauche de l'axe de la queue (voir dessin ci dessous).

L'espacement des pieds, ainsi que leurs orientations, peuvent varier en fonction du joueur. Attention tout de même à ne pas exagérer cet écartement (trop espacé ou trop resserré).

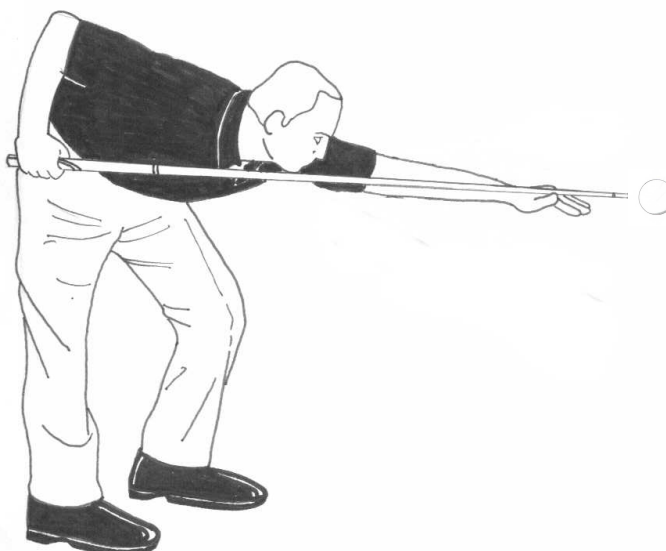


Le mouvement rectiligne impose au joueur une posture laissant libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le bassin se dégage donc légèrement sur la gauche de ce même axe en maintenant la jambe droite raide tandis que la jambe gauche décrit un fléchissement au niveau du genou (voir dessin ci dessous). Le corps se décalera d'autant plus sur la gauche, si le pied gauche est plus avancé que le pied droit.

L'avant bras se place naturellement vertical pour opérer un mouvement de balancier sous le coude.

La visée et le contrôle visuel constant de la quantité de bille, mais aussi du mouvement, s'effectue correctement quand la tête se positionne au-dessus de la queue de billard.

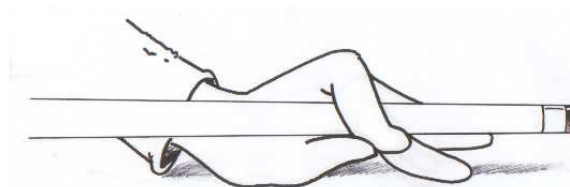
Conseil : plus le dos sera plat avec le menton sur la queue, plus le joueur augmentera sa précision de visée.



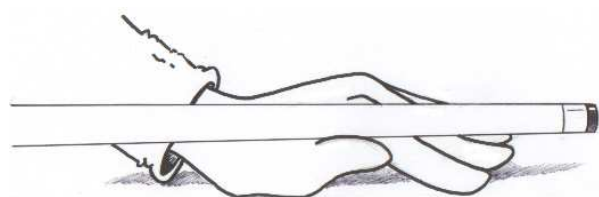
Notions de base

LE CHEVALET

Au billard américain, le chevalet forme, la plupart du temps, une boucle, grâce à la jonction entre le pouce et l'index en appui sur le majeur (voir dessin ci-contre).



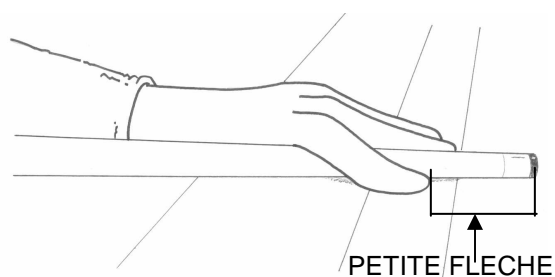
Chevalet en boucle



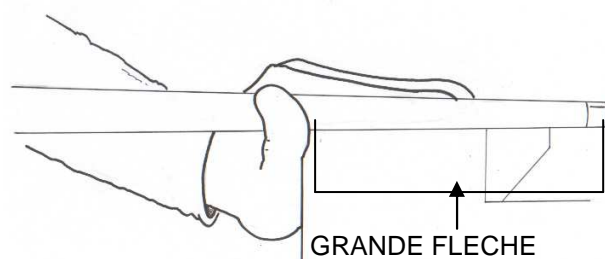
Chevalet main à plat

Au snooker, comme au Blackball, le chevalet s'effectue main à plat sur le tapis, avec la queue entre le pouce relevé et l'index (voir dessin ci-contre).

Lorsque la bille de choc est près de la bande le chevalet se forme en deux positions possibles selon la longueur de flèche nécessaire à l'exécution du coup :



Pour une petite longueur de flèche, la main est posée à plat sur le cadre, au-dessus de la queue, en la maintenant entre l'index et le majeur. Ce chevalet implique une position du corps avec tête relevée. Il est utilisé pour empocher des billes sur courtes distances.



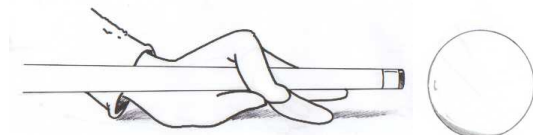
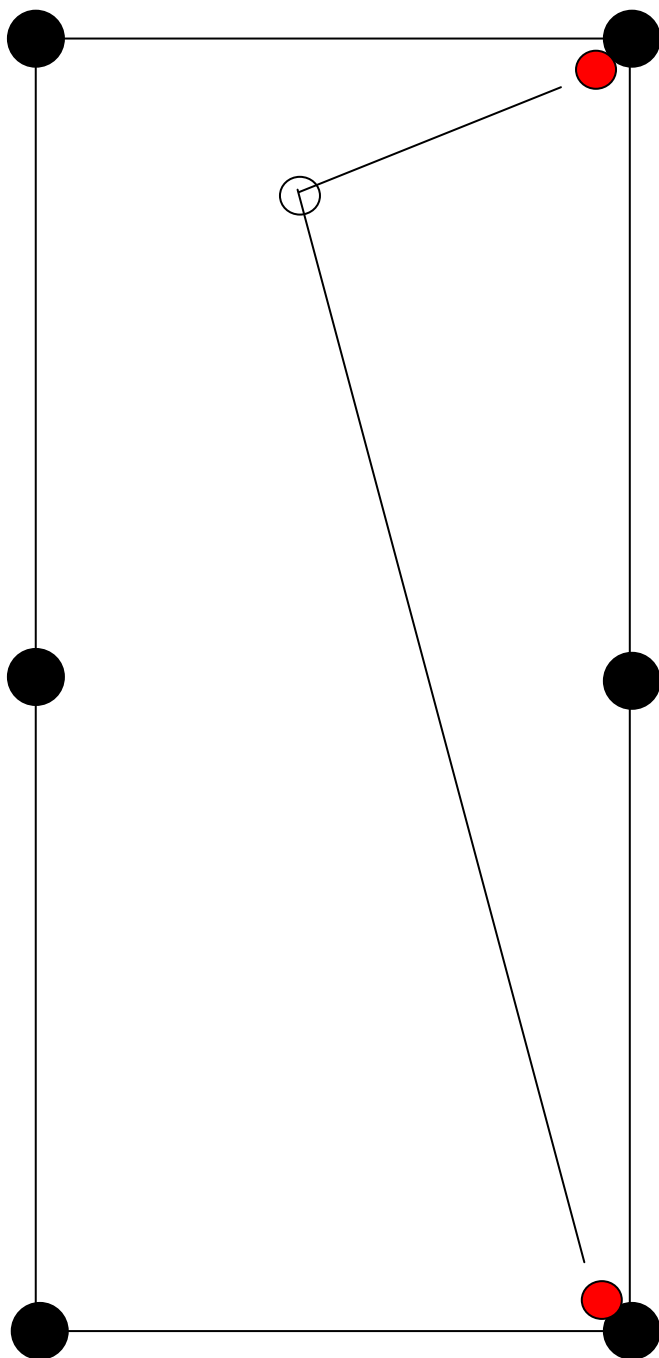
Pour une plus grande longueur de flèche, la main forme un angle droit entre la paume, appliquée sur la face du billard, et les doigts posés sur le cadre ; la queue reposant sur le cadre entre le pouce et l'index. Ce chevalet favorise les longues visées et une plus grande puissance.

Attention : si un chevalet main à plat ou en boucle est utilisé sur le cadre (c'est à dire la main posée sur la bande), il peut altérer la visée et la rotation de la bille de choc. Cette gêne est provoquée par la hauteur et l'angle supplémentaire de la queue ainsi que la position du corps.

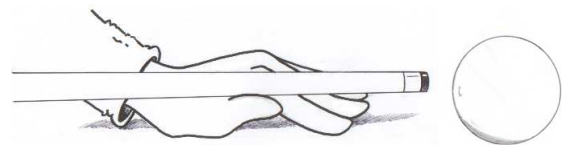
Américain – Blackball – Snooker

EXERCICES
D'INITIATION

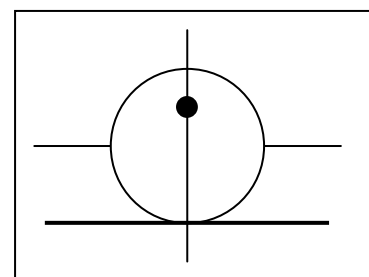
VISER



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Apprendre à viser avec la posture et le chevalet adéquats.

Consignes : Viser la bille de but pour l'empocher en utilisant le chevalet approprié indiqué dans le dessin ci-dessus, ainsi que la posture.

Bien placer la tête au-dessus de la queue de billard.

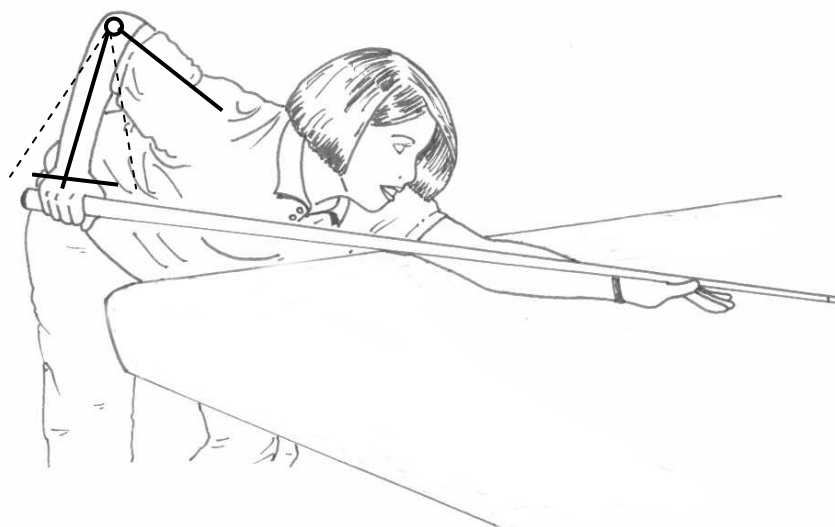
La queue est parallèle à la surface de jeu (horizontalement), la main gauche (pour un joueur droitier) guide la flèche (voir dessin ci-dessus).

Notions de base

LE COUP DE QUEUE

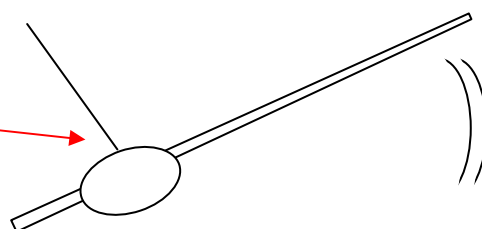
Définition : le coup de queue est le geste technique du billard. Son but est de propulser la bille de choc avec la queue de billard.

Description : l'avant-bras (droit pour un joueur droitier) reste l'acteur essentiel du coup de queue. C'est son mouvement de balancier en dessous du coude que le joueur doit contrôler, tandis que le reste de son corps observe stabilité et immobilité (voir dessin ci-dessous).

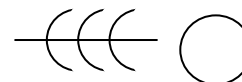


L'articulation du poignet joue un rôle déterminant pour que le procédé touche le point d'impact prévu sur la bille de choc. Si le poignet était soudé à l'avant bras, le mouvement naturel du balancier relèverait la queue en fin d'exécution du coup. Pour garder la trajectoire rectiligne de la queue, l'articulation du poignet doit rester souple du début à la fin du limage.

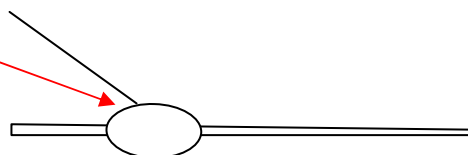
Ici le poignet est raide et la queue se relève en fin de mouvement.



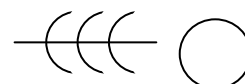
A EVITER



Ici le poignet s'articule et la queue garde une trajectoire rectiligne.



A REPETER



LA PUISSANCE

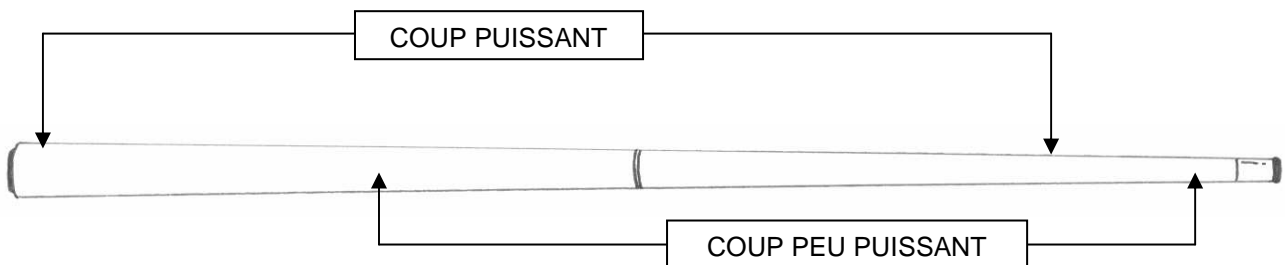
La notion de puissance n'implique pas une pression exercée par la force musculaire lors de l'impact entre le procédé et la bille de choc.

Selon la puissance désirée, le joueur adapte l'amplitude et la vitesse du coup de queue :

- peu d'amplitude et peu de vitesse provoquent un coup joué « doucement »
- une grande amplitude et une grande vitesse provoquent un coup plus « puissant »

La position de la main sur le talon est le facteur déterminant du réglage de la puissance :

- Située vers le centre de gravité de la queue, elle implique une courte amplitude (coup faible) et la position du chevalet est proche de la bille de choc. On dit alors que l'on *prend peu de flèche*.
- Située vers l'extrémité de la queue, elle implique une grande amplitude (coup puissant) et la position du chevalet est plus éloignée de la bille de choc. On dit alors que l'on *prend une grande flèche*.
- Entre ces deux situations, le joueur pourra adapter la position de la main sur le talon en fonction de la puissance voulue.



Le joueur détermine la vitesse et l'amplitude du balancier en fonction de la puissance désirée.

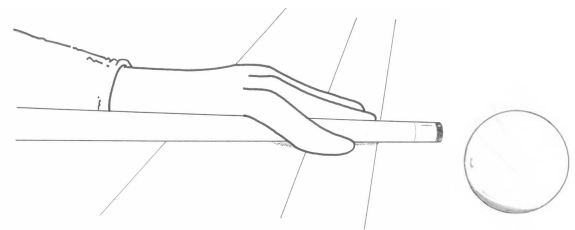
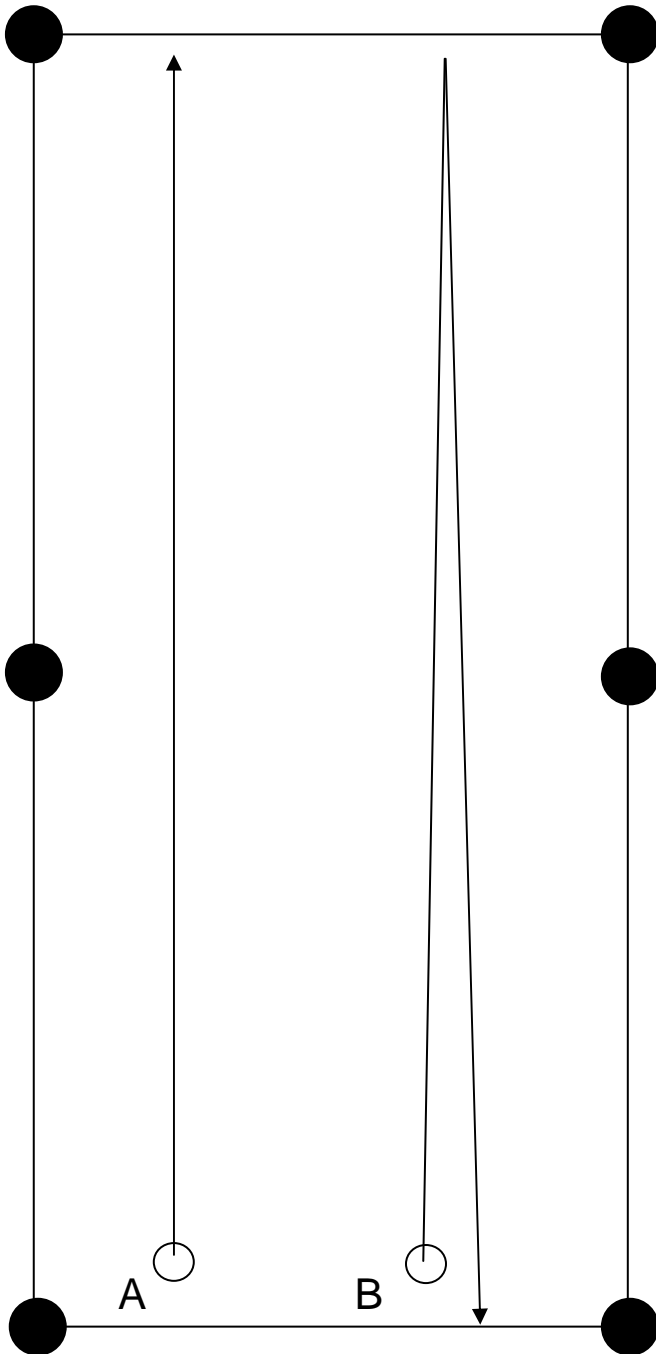
Il est déconseillé aux débutants de prendre beaucoup de flèche afin d'éviter les fausses queues.

LE LIMAGE

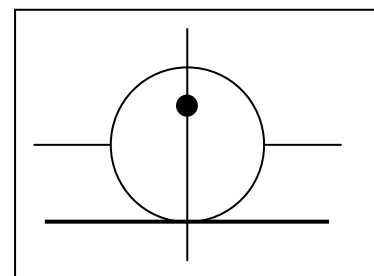
Pour affiner la puissance et la visée, on peut effectuer un ou plusieurs mouvements de balancier avant de propulser la bille. Cette préparation est la projection du mouvement requis à la bonne exécution du coup.

Un limage excessif peut altérer la sensation du joueur. Si le joueur pense que son élan, ou sa posture, n'est pas adapté, il doit se relever et appliquer les modifications nécessaires.

LE COUP DE QUEUE
ET LA PUISSANCE



CHEVALET



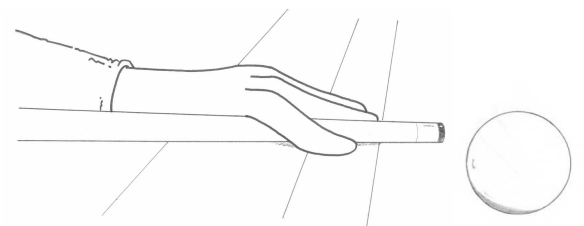
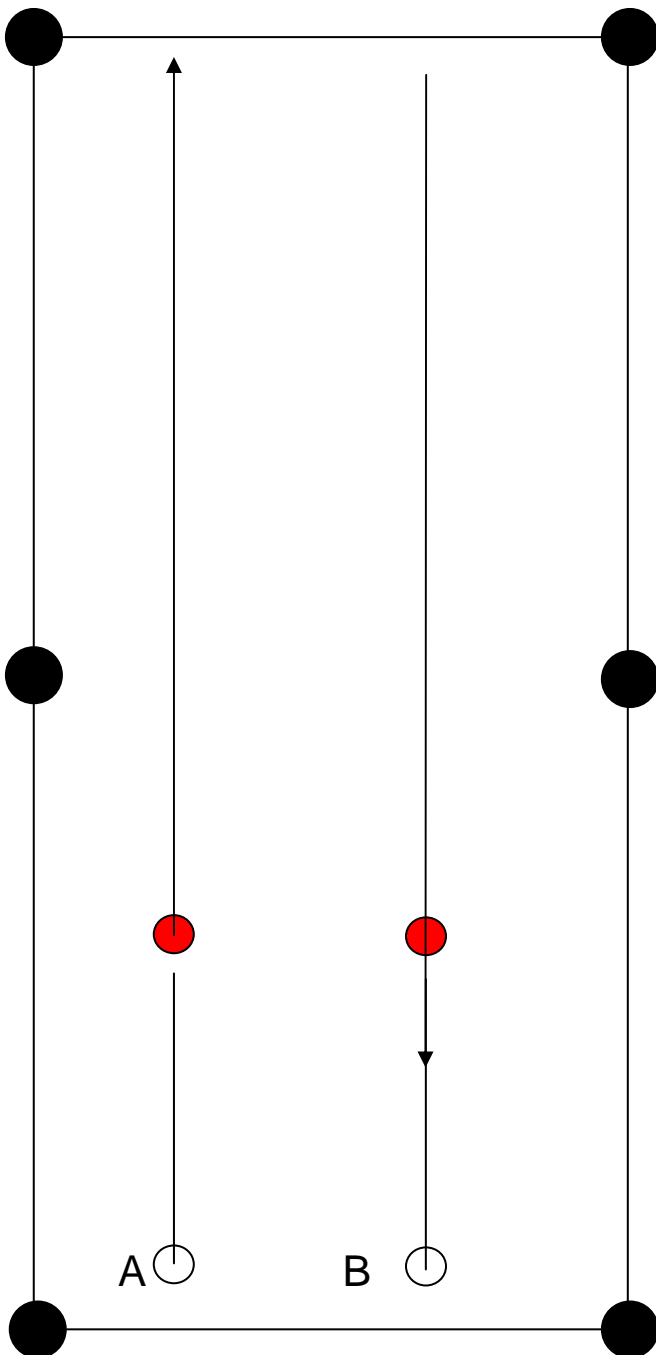
ATTAQUE

Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

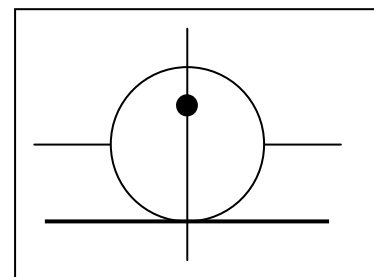
Consignes : A - Jouer la bille de choc en la rapprochant au plus près de la petite bande du haut.

B - Jouer la bille de choc en la rapprochant au plus près de la petite bande du bas après impact sur la petite bande du haut.

LE COUP DE QUEUE
ET LA PUISSANCE



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

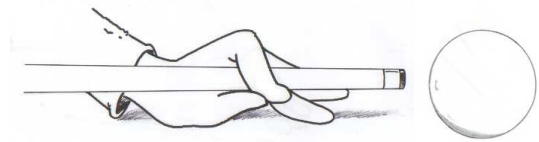
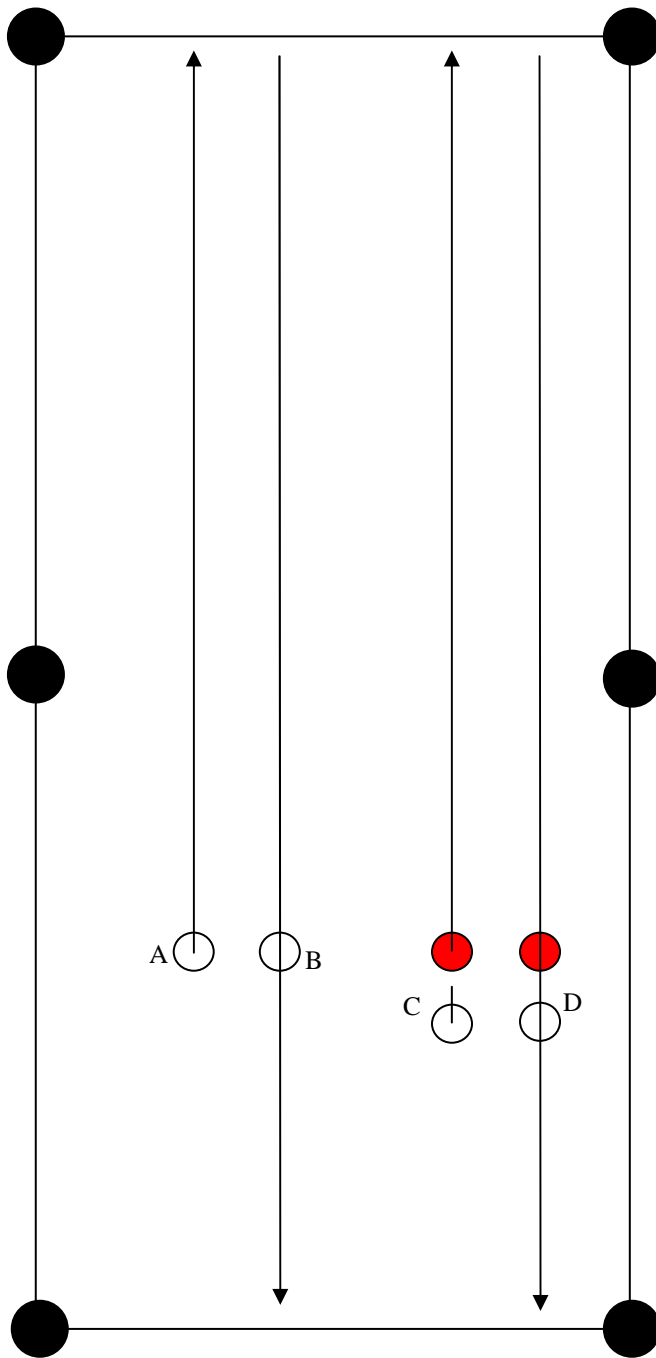
Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

Consignes : A - Jouer la bille de choc en rapprochant la bille de but au plus près de la petite bande du haut.

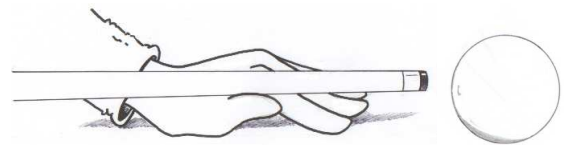
B - Même exercice en rapprochant la bille de but au plus près de la petite bande du bas.

Américain – Blackball – Snooker

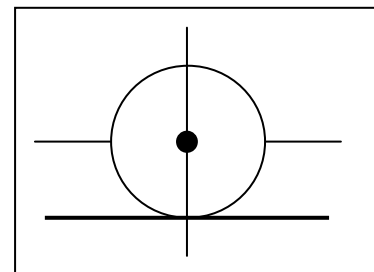
LE COUP DE QUEUE ET LA PUISSANCE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE

Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

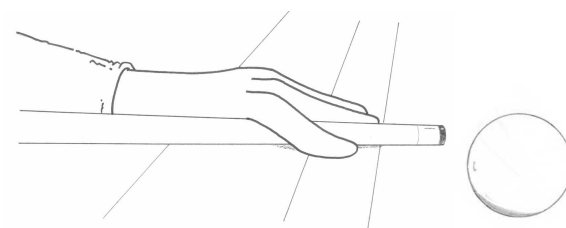
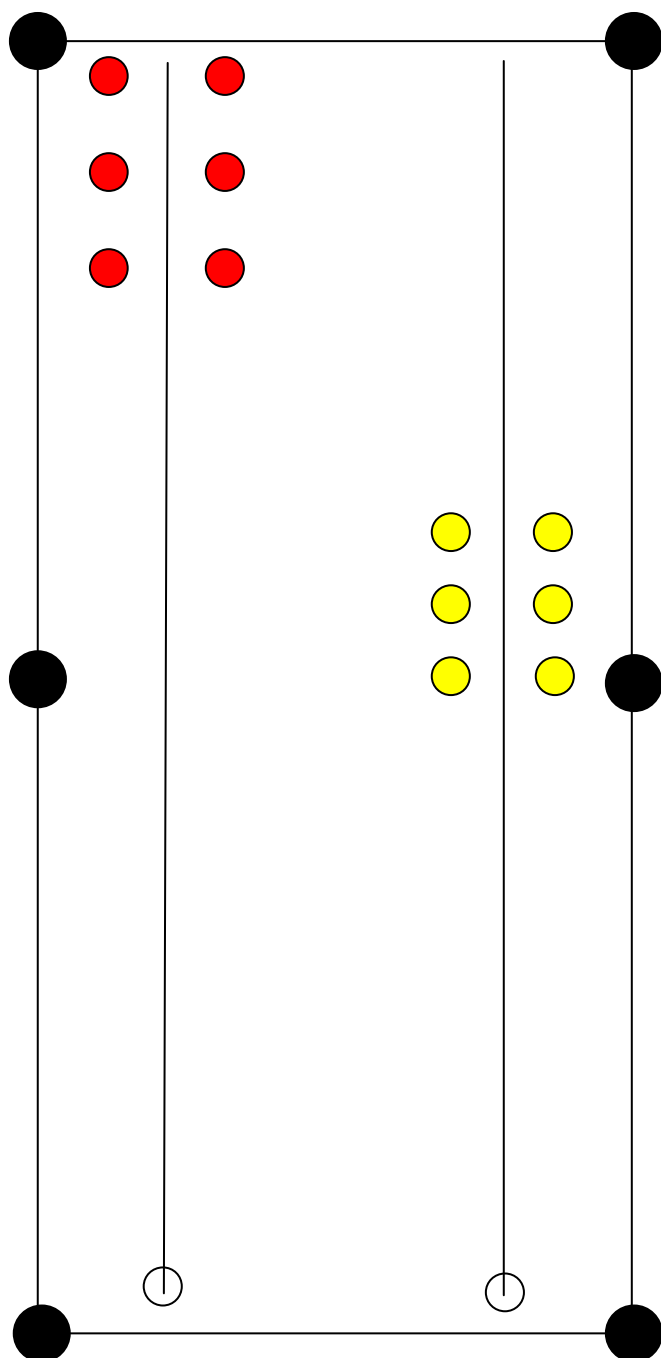
Consignes : A - Jouer la bille de choc, avec le chevalet indiqué sur le dessin, en la rapprochant au plus près de la petite bande du haut.

B - Même exercice en la rapprochant au plus près de la petite bande du bas.

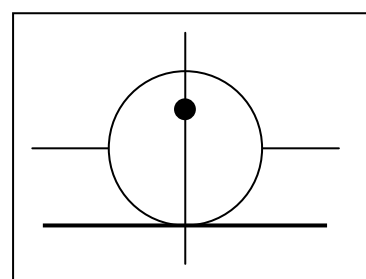
C - Jouer la bille de choc en rapprochant la bille de but au plus près de la petite bande du haut.

D - Même exercice en la rapprochant au plus près de la petite bande du bas.

PUISSANCE ET VISEE



CHEVALET



ATTAQUE

Objectif : Exécuter un coup technique qui nécessite un réglage de la puissance et une visée précise.

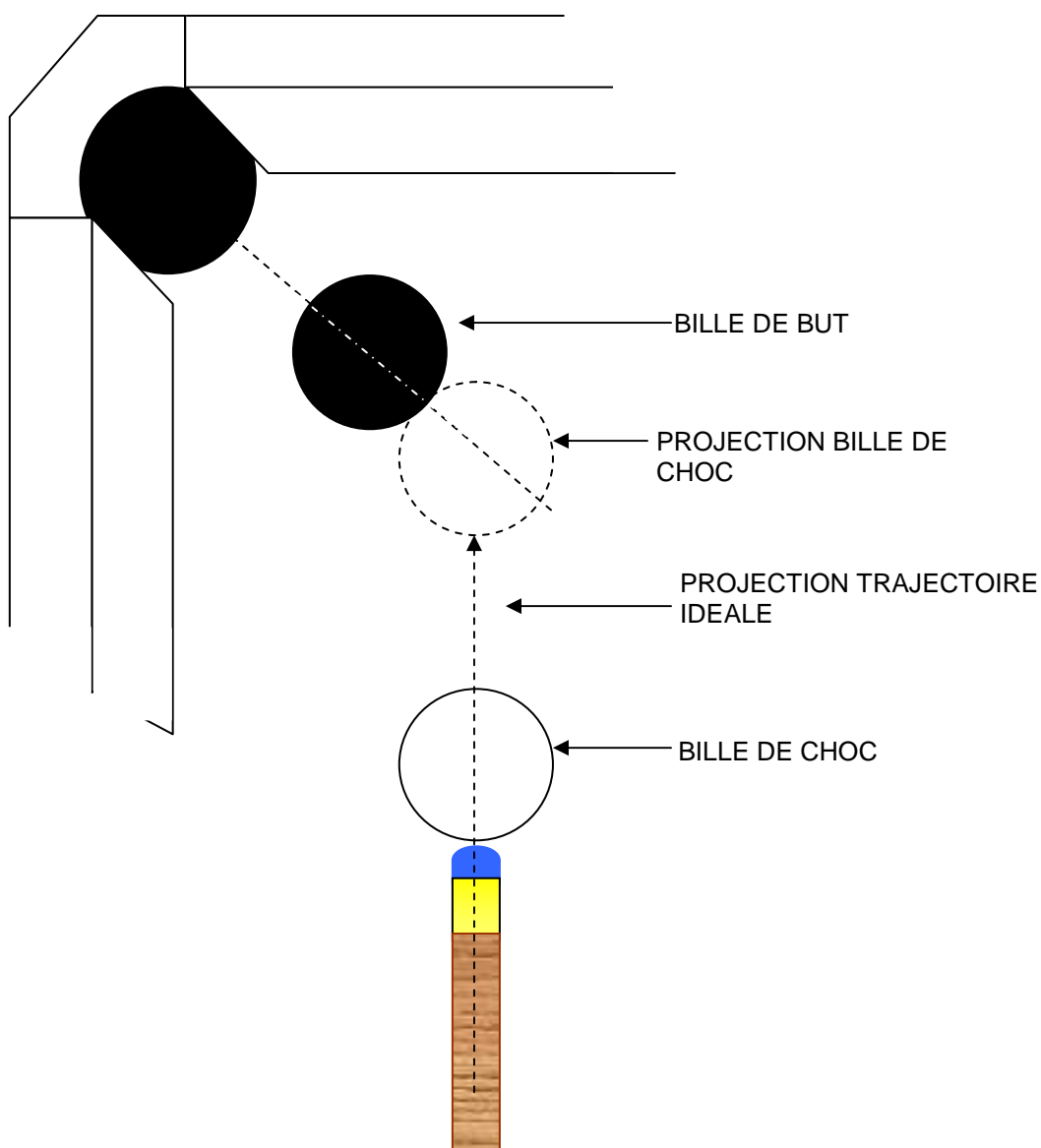
Consignes : Propulser la bille de choc entre deux rangées de billes, à l'aller comme au retour.

Les rangées de billes éloignées de la petite bande du haut augmentent la difficulté de précision sur le retour de la bille de choc.

EMPOCHER

Pour empocher une bille il faut obligatoirement, lors de l'impact entre les 2 billes, que le centre de la bille de choc, le centre de la bille de but et le centre de la poche soient alignés.

Pour que la bille de choc suive la trajectoire idéale à la réalisation du coup, la queue doit obligatoirement se situer dans le prolongement de cette trajectoire.



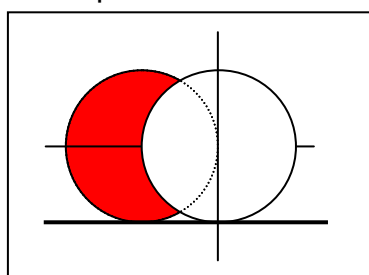
Pour cela il faut définir la bonne quantité de bille, c'est à dire la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but, lors de la visée.

LA QUANTITE DE BILLE

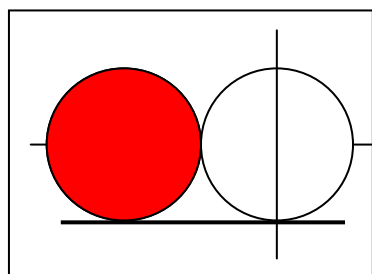
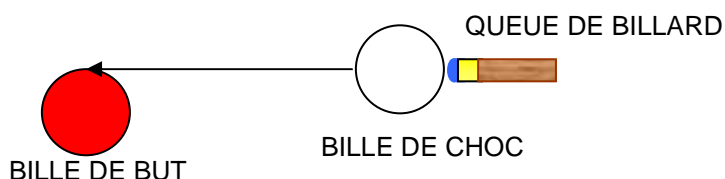
La quantité de bille se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but suivant l'axe de visée.

VU DE DESSUS :

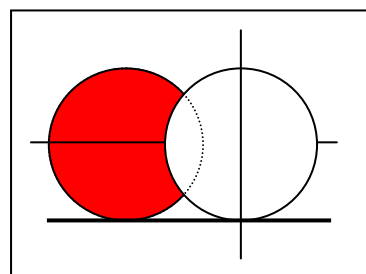
Exemple : Demi-Bille



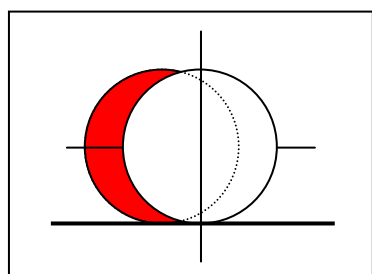
« Demi – Bille »



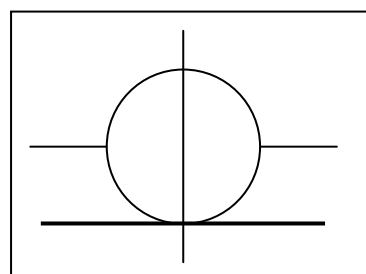
« Finesse »



« Quart »



« Trois quarts »

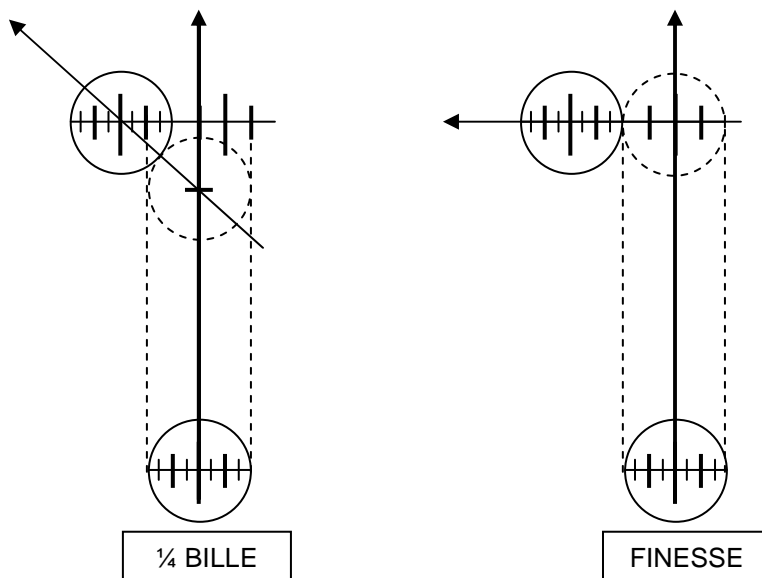
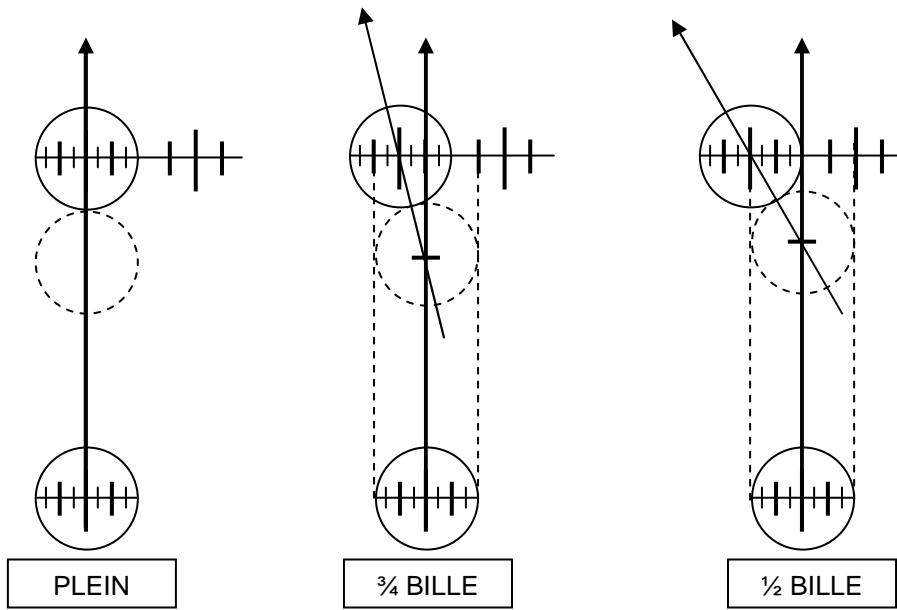


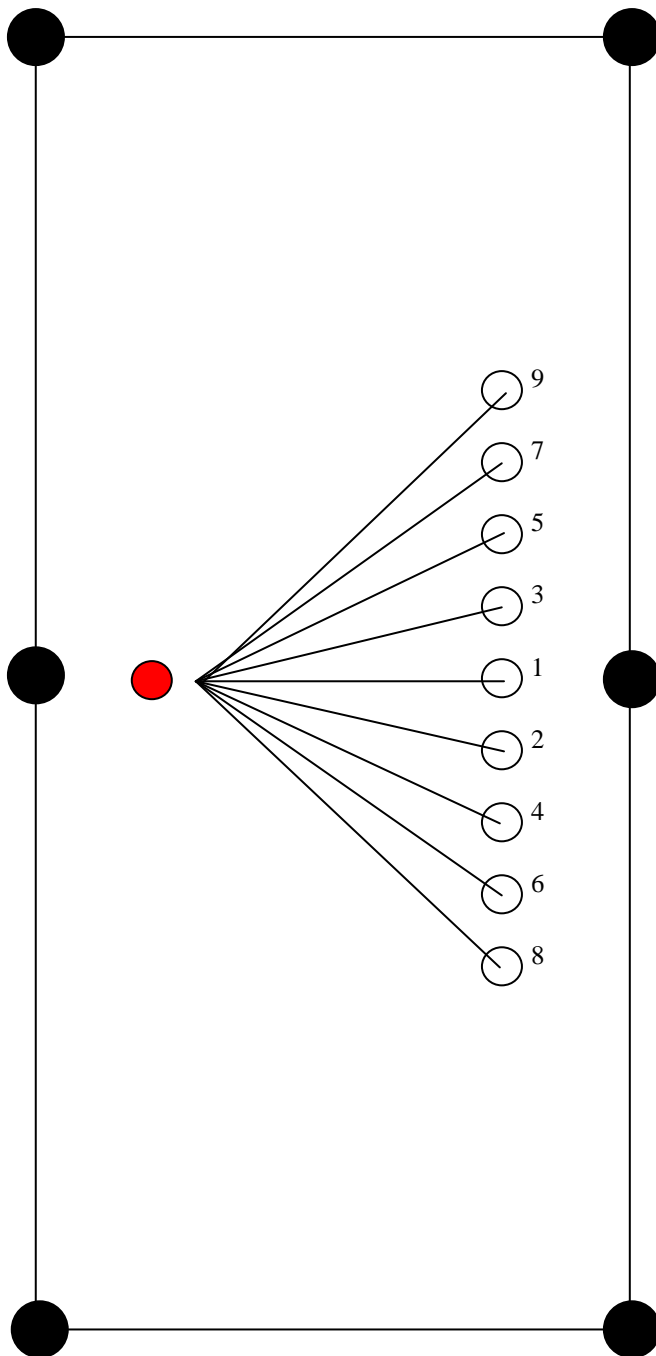
« Plein ou pleine bille »

Outre ces quantités de bille, il en existe un grand nombre que le joueur saura apprécier en fonction du coup à réaliser. Les quantités de bille décrites ci-dessus sont des quantités de repères.

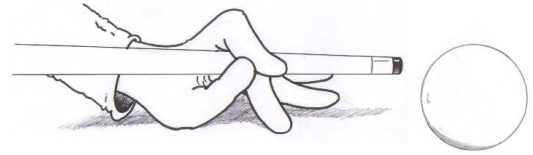
LA QUANTITE DE BILLE

Les dessins ci-dessous illustrent différentes quantités de bille et montrent les directions correspondantes imposées à la bille de but.

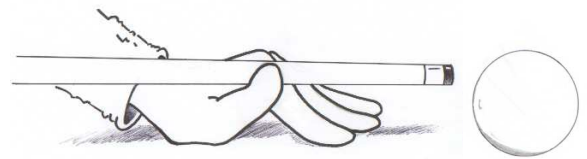




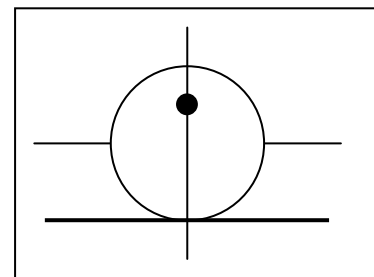
VISER ET EMPOCHER



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE

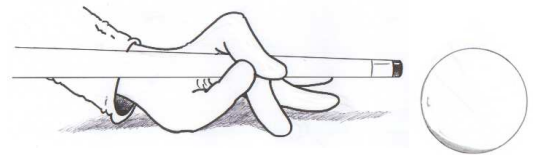
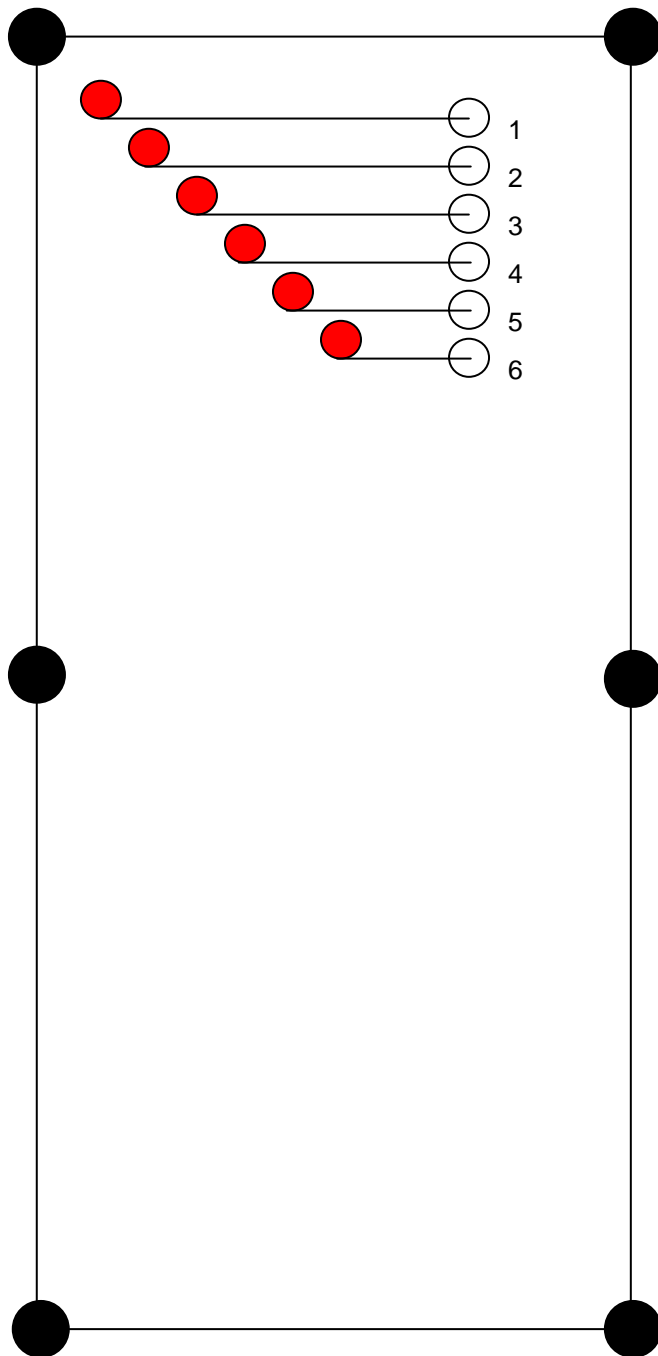
Objectif : Reconnaître les différentes quantités de bille pour empocher.

Consignes : Positionner la bille de choc sur la surface de jeu en respectant l'ordre décrit dans le dessin ci-dessus.

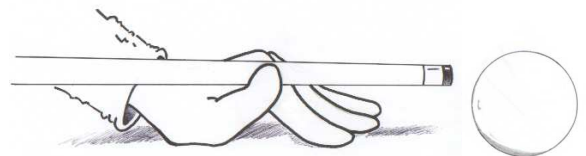
Regarder la trajectoire de la bille de choc après impact.

Observer la difficulté croissante de l'exercice : les situations 1-2-3 étant plus faciles que les 6-7-8-9.

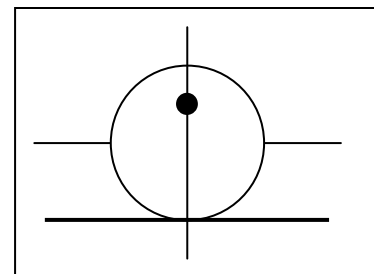
VISER ET EMPOCHER



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Empocher des billes en augmentant la distance.

Consignes : Placer les billes comme l'indique le dessin et évaluer la quantité de bille pour empocher.

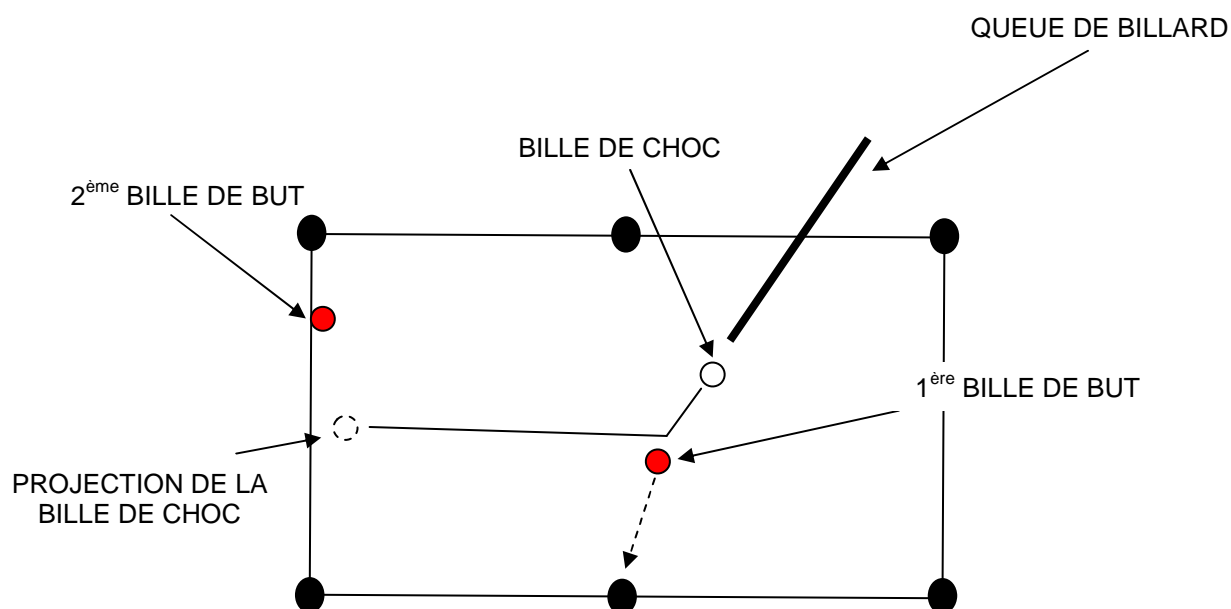
LE REPLACEMENT

Dès lors qu'une bille de but est empochée, le joueur continue sa série. Pour exécuter le coup suivant, il doit se replacer, c'est à dire que la bille de choc doit se retrouver en position favorable.

La quantité de bille étant imposée pour empocher, le joueur doit centrer son attention sur le choix de la hauteur d'attaque et la puissance du coup.

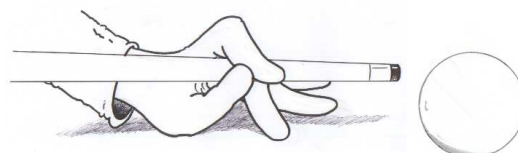
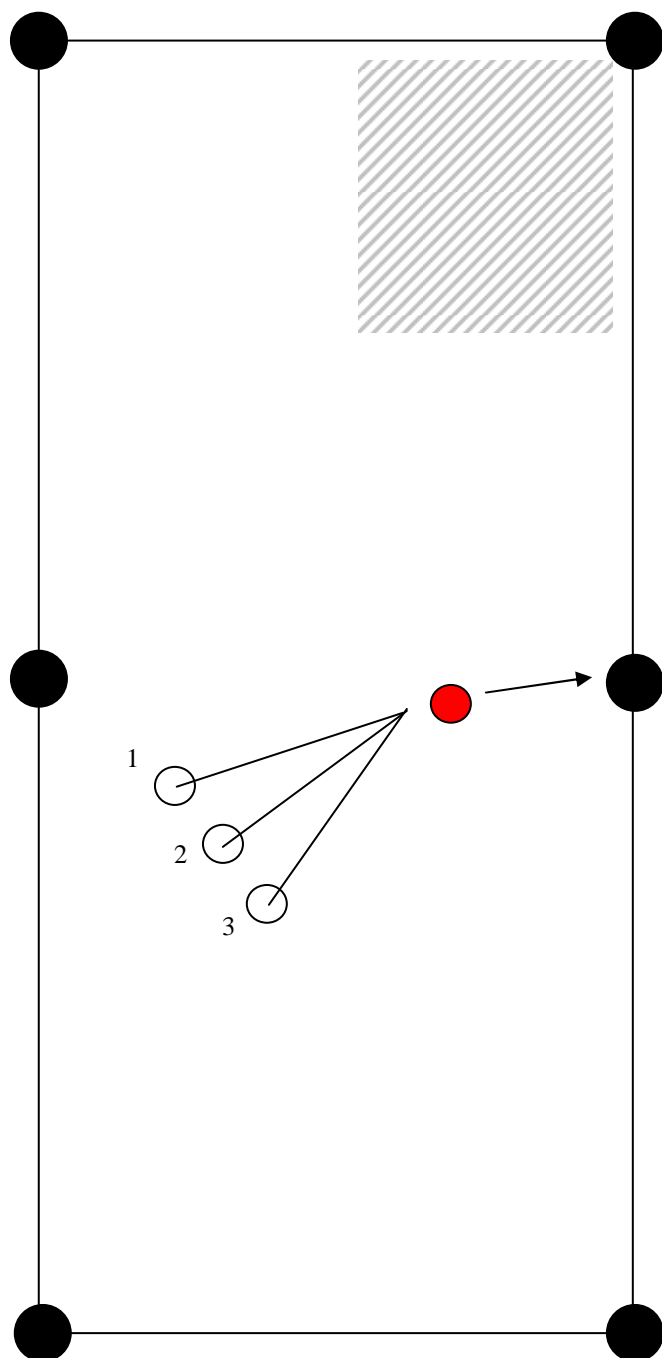
Ces deux éléments sont les principaux facteurs de réussite.

Exemple de remplacement :

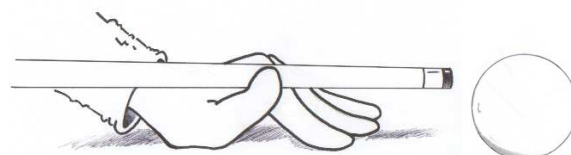


Les techniques utilisées pour le remplacement serviront aussi pour éviter d'empocher la bille de choc.

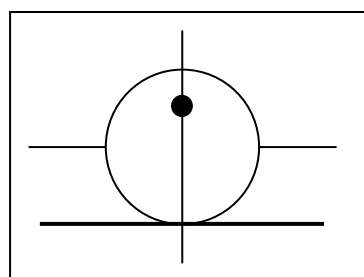
LE REPLACEMENT



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



ATTAQUE

Objectif : Empocher et replacer la bille de choc.

Consignes : Placer les billes comme indiqué pour empocher en quantité « trois - quarts », « demi » et « quart de bille ».

Adapter la puissance du coup pour replacer la bille de choc dans la zone hachurée.

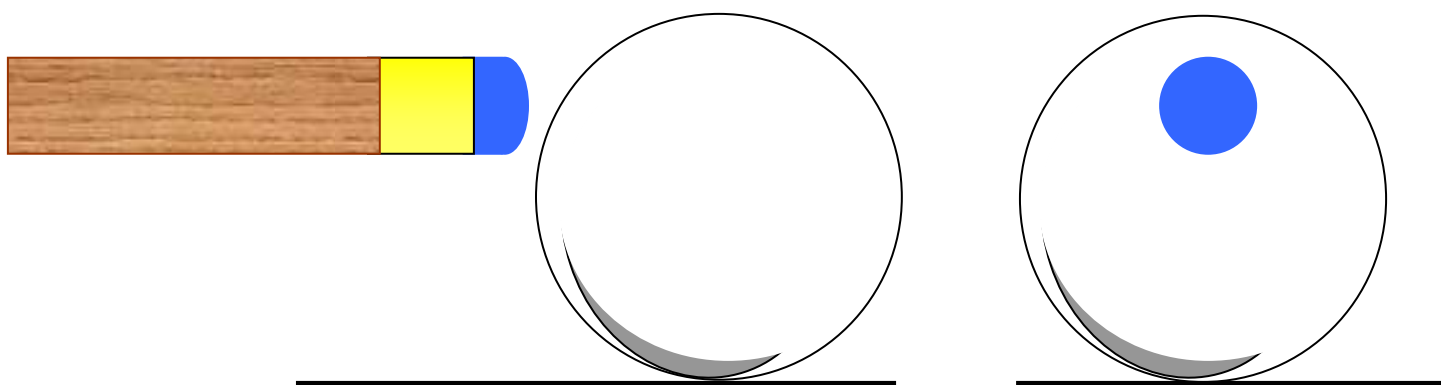
LA HAUTEUR D'ATTAQUE

Définition :

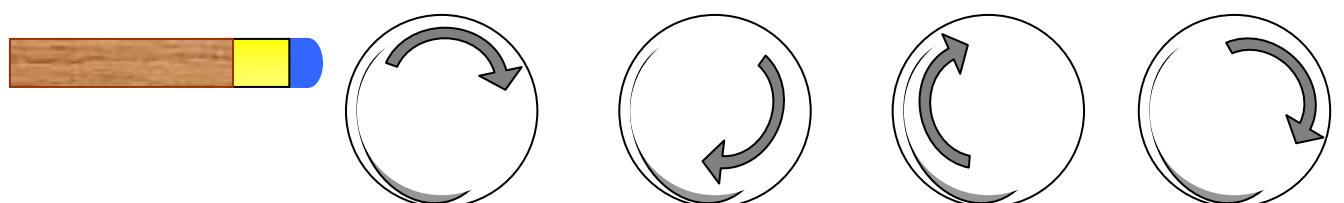
La hauteur d'attaque définit le point d'impact du procédé sur la bille de choc dans le plan vertical.

Le joueur choisit la hauteur, en adaptant son chevalet, en fonction de la rotation qu'il veut communiquer à la bille et au coup qu'il veut réaliser.

ATTAQUE EN HAUT = ROTATION AVANT



Dès l'impact, la bille de choc tourne en « avant », c'est à dire dans le sens du roulement. Chaque cercle représente la bille de choc à différents moments de son trajet.

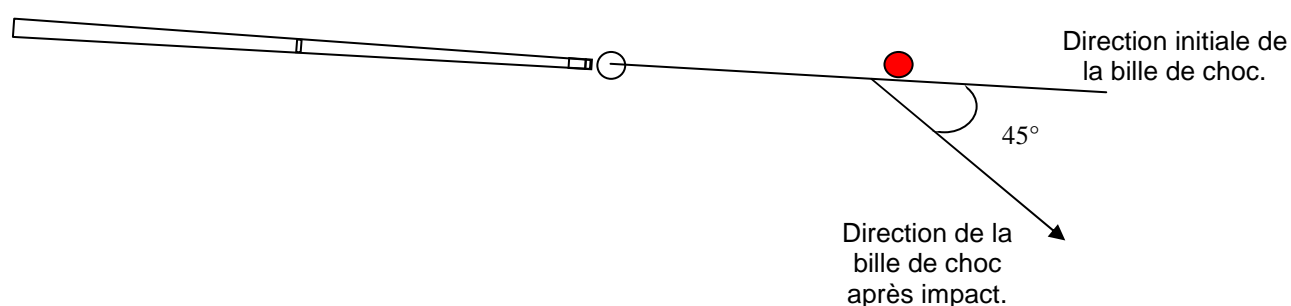


BILLE BLANCHE EN MOUVEMENT

LE REJET NATUREL

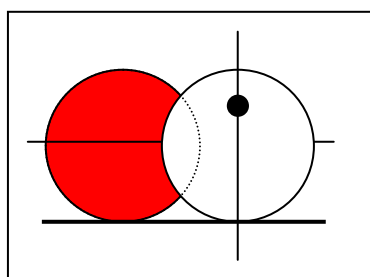
Le rejet naturel désigne la déviation obtenue en jouant une quantité de bille voisine de « demi bille » et une hauteur d'attaque en haut.

Dans ces conditions, la direction obtenue après l'impact de la bille de choc sur la bille de but, est relativement constante et décrit un angle d'environ 45° comme le montre le dessin ci-dessous.



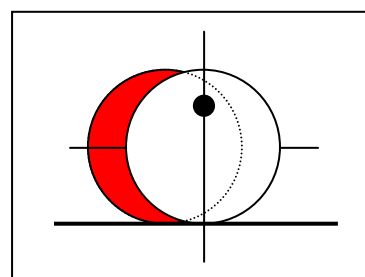
Les quantités de bille voisines de « demi - bille » donnent une déviation assez proche. Le rejet naturel est, par conséquent, compris entre « trois - quarts de bille » et « quart de bille ».

QUANTITE MINIMALE



ATTAQUE ET VISEE

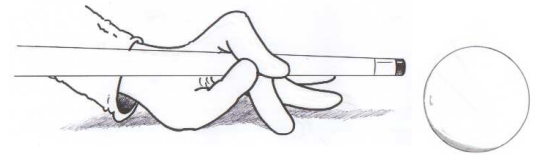
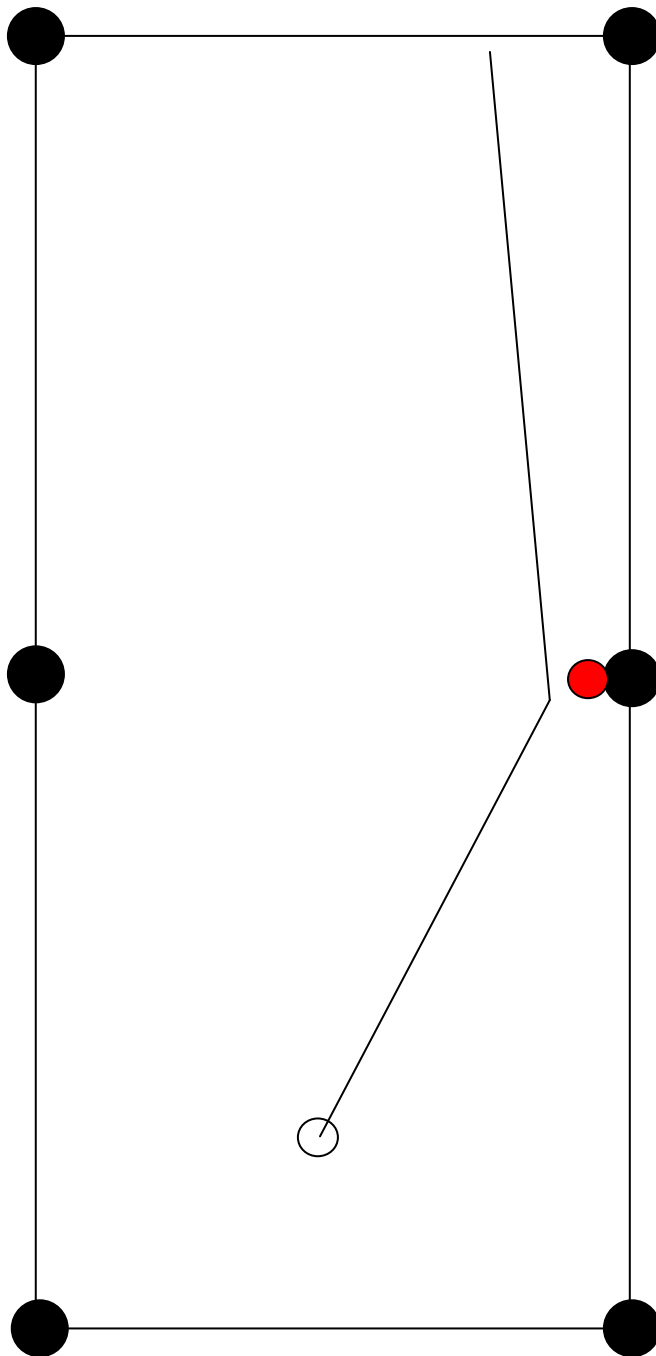
QUANTITE MAXIMALE



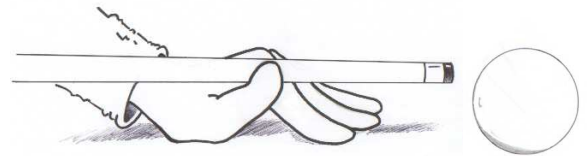
ATTAQUE ET VISEE

ATTENTION : au Blackball, la bille de choc étant plus petite que les billes de buts, les quantités de billes sur un rejet naturel peuvent être sensiblement différentes.

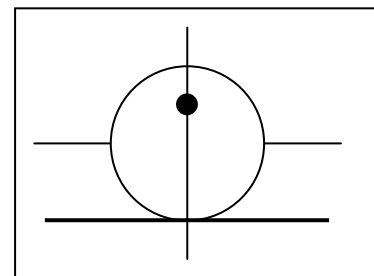
LE REJET NATUREL



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



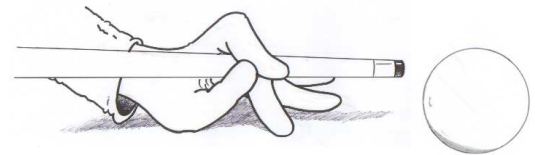
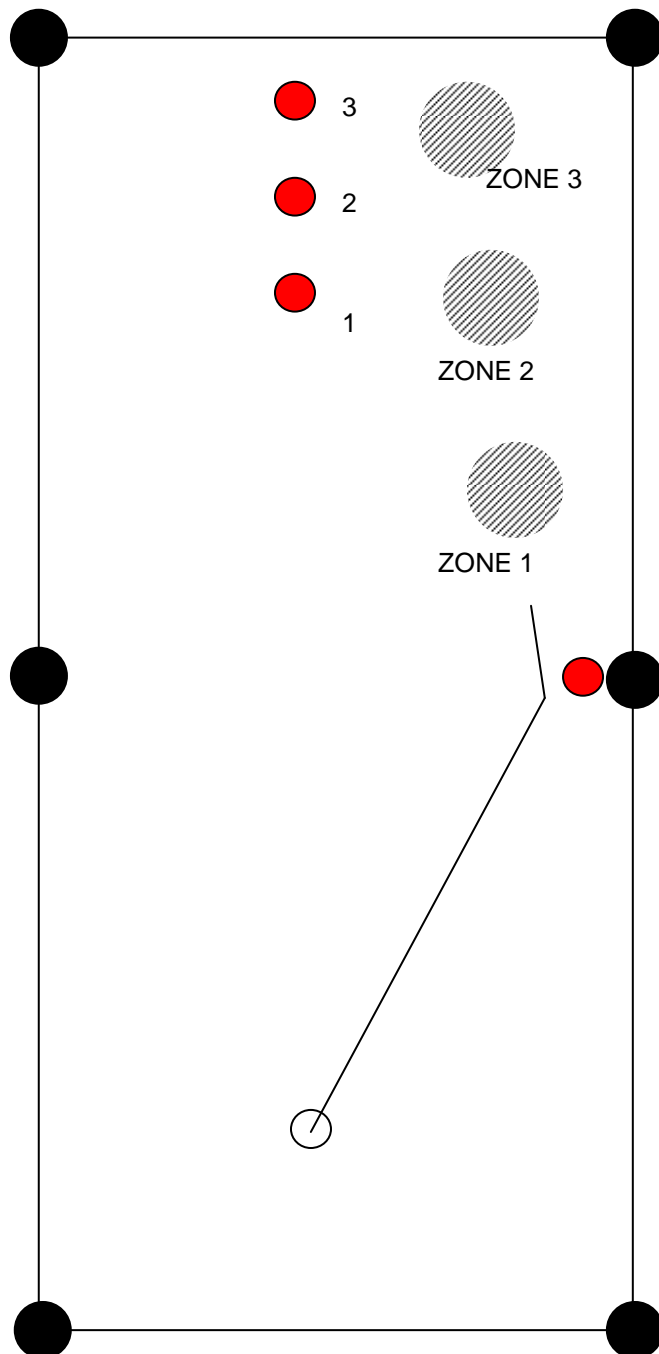
ATTAQUE

Objectif : Observer la déviation de la bille de choc sur un rejet naturel.

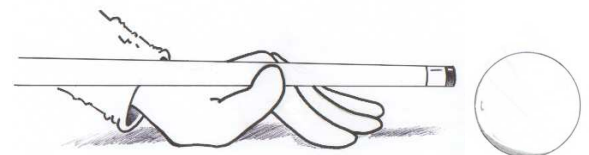
Consignes : Placer la bille de but en bord de poche de manière à l'empocher en quantité de bille comprise entre « quart » et « trois - quarts ».

Exécuter le coup en quantité « demi - bille » en adaptant la puissance pour toucher la petite bande du haut. Recommencer en quantité de bille « trois-quarts » et « quart » en observant le point d'arrivée sur la bande.

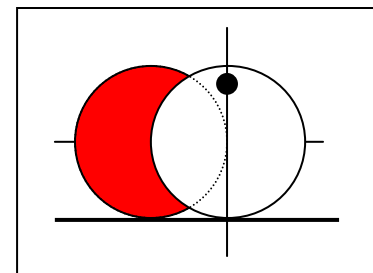
LE REPLACEMENT Avec rejet naturel



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE

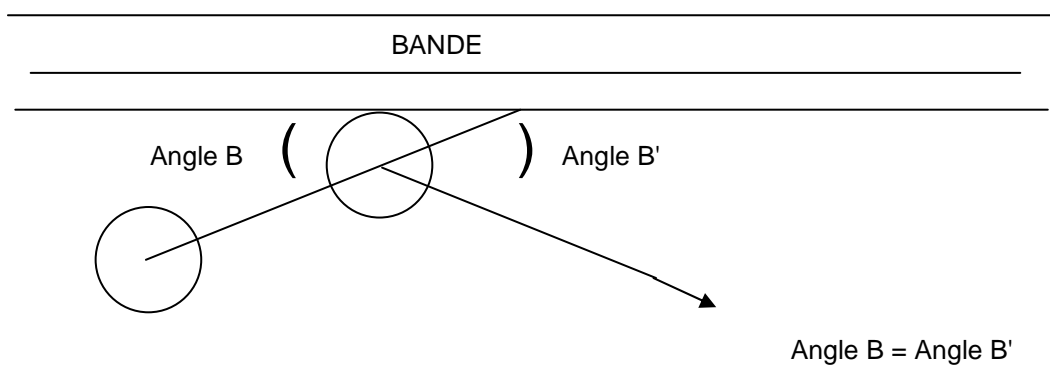
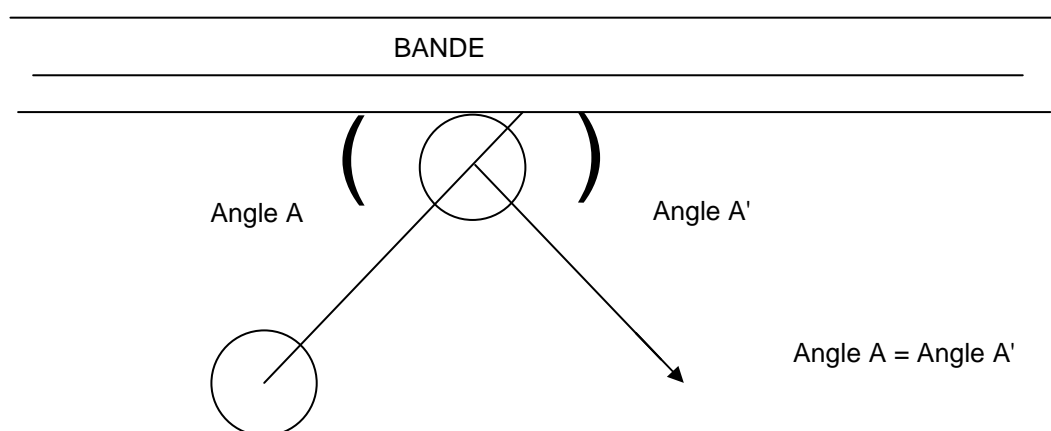
Objectif : Maîtriser la puissance sur un rejet naturel.

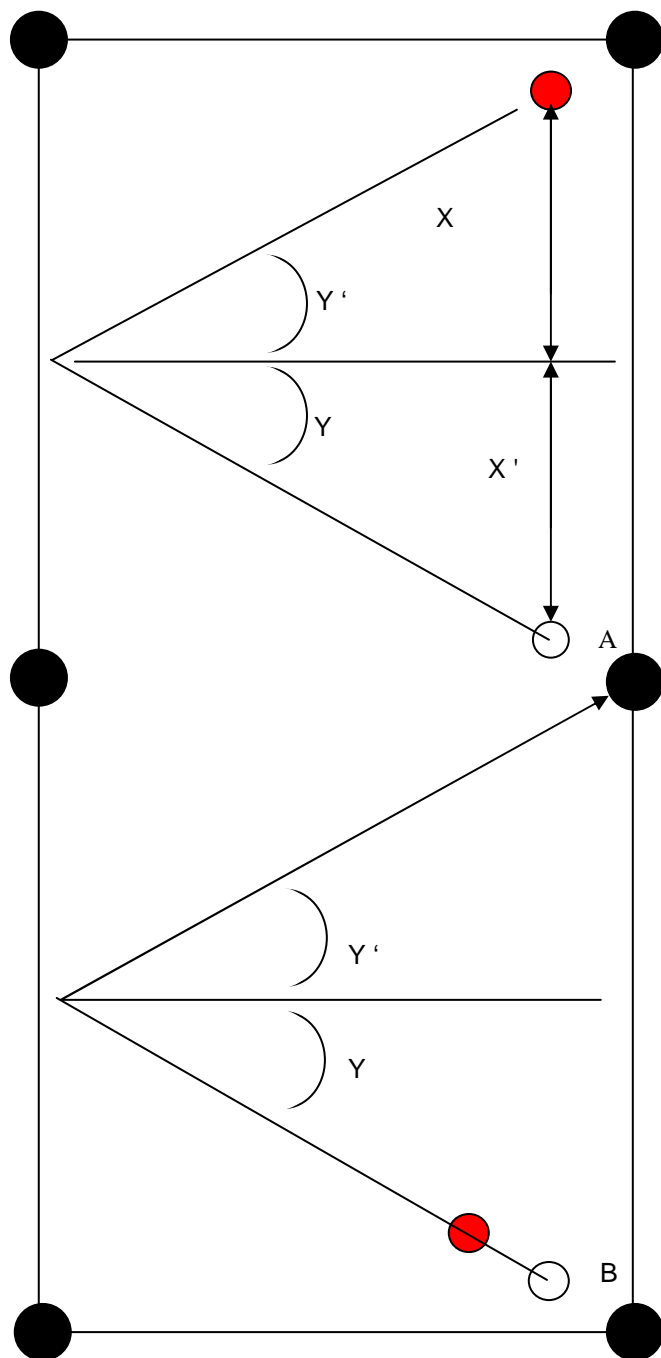
Consignes : Adapter la puissance du coup en remplaçant le bille de choc dans une zone idéale pour empêcher les billes de but en coin.

Exécuter le coup en se remplaçant pour la bille de but 1, recommencer pour la bille 2, etc...

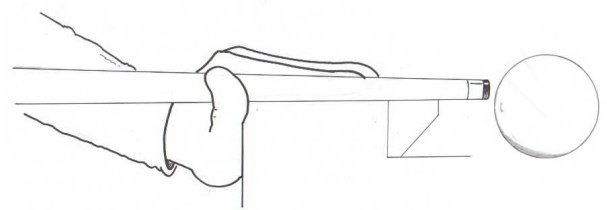
LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE

Lorsqu'une bille jouée sans effet (rotation latérale) arrive au contact d'une bande, son angle de rebond est égal à son angle d'arrivée (voir dessin)

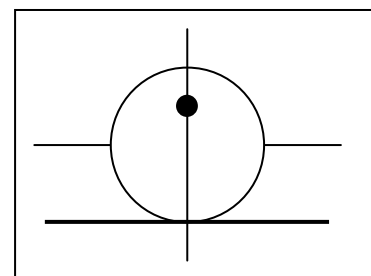




LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE



CHEVALET



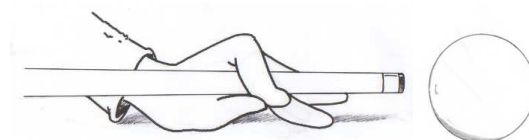
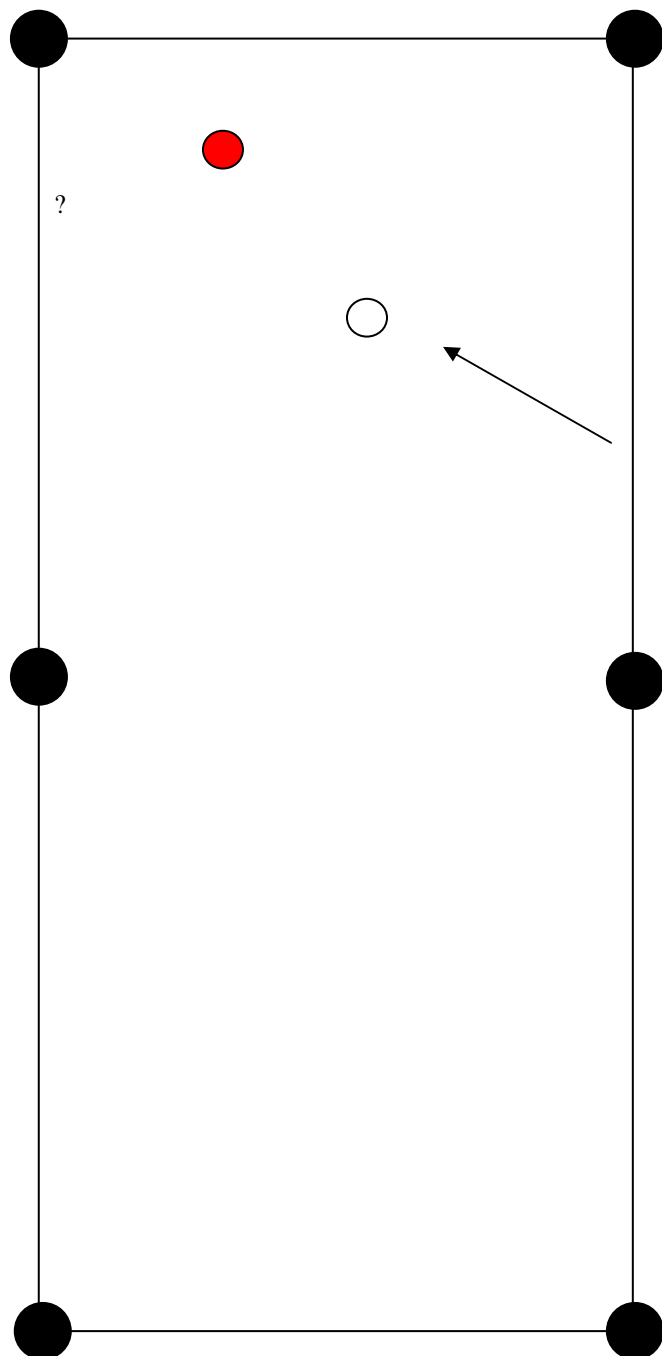
ATTAQUE

Objectif : Visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande.

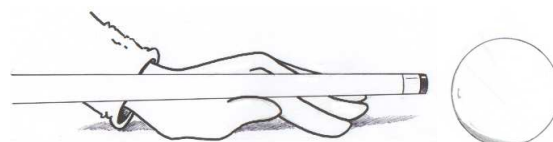
Consignes : A – Les centres de la bille de choc et de la bille de but sont alignés parallèlement à la grande bande. Visualisez la moitié de la distance entre ces 2 billes et projetez ce point sur la grande bande opposée. Vous obtenez le point d'impact de la bille de choc sur la bande pour toucher la bille de but.

B – Utilisez le même principe si, lors de la visée du point d'impact sur la bande, la bille de but se retrouve en quantité de bille pleine sur la trajectoire de la bille de choc.

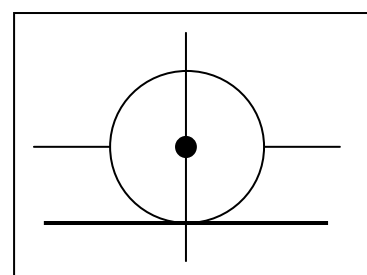
LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



ATTAQUE

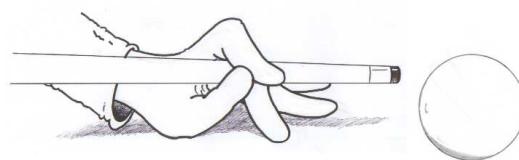
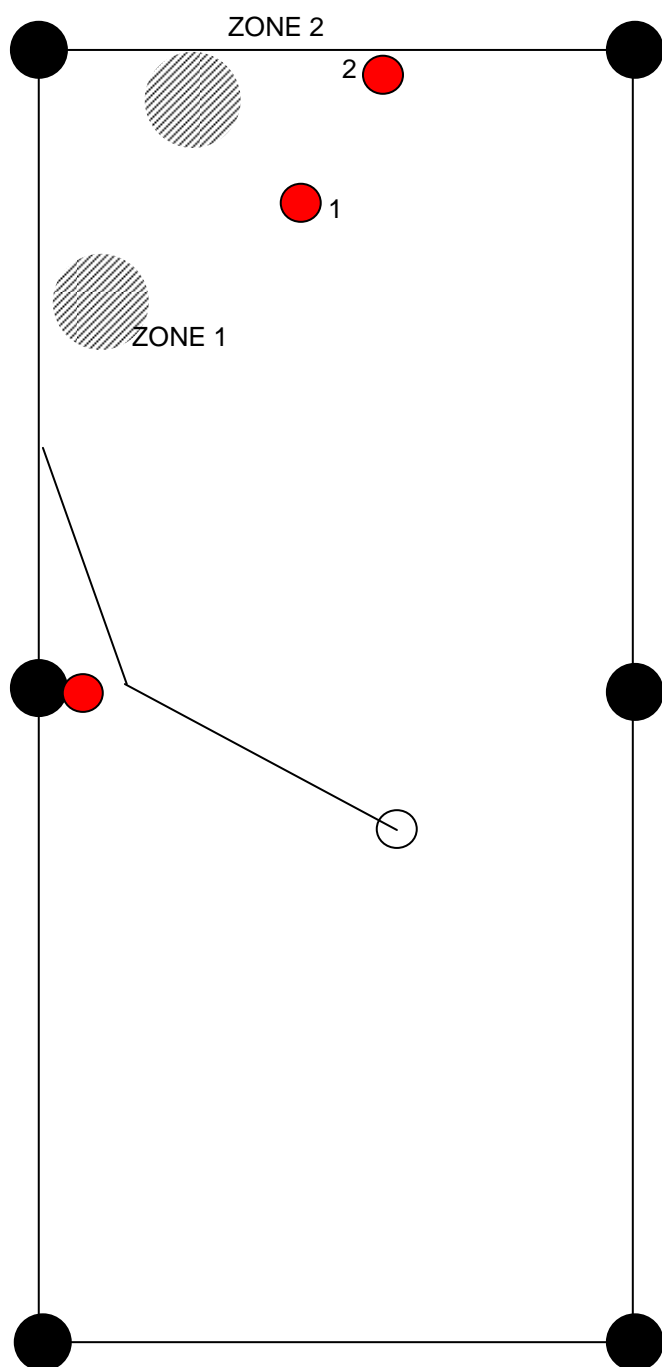
Objectif : Visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande, en variant l'angle d'incidence.

Consignes : Dessiner mentalement la trajectoire de la bille 1 par une bande pour définir le point de contact (point d'interrogation sur le schéma) ; le but étant d'aller toucher la bille de but après le rebond sur la bande.

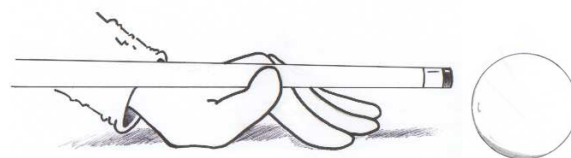
Choisir l'attaque indiquée pour éviter de modifier le rebond.

Faire 5 ou 6 essais en variant la position des billes.

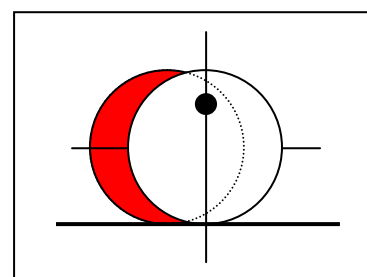
LE REMPLACEMENT Avec rejet naturel Par une bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



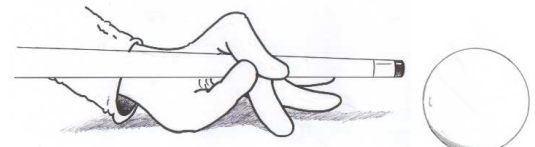
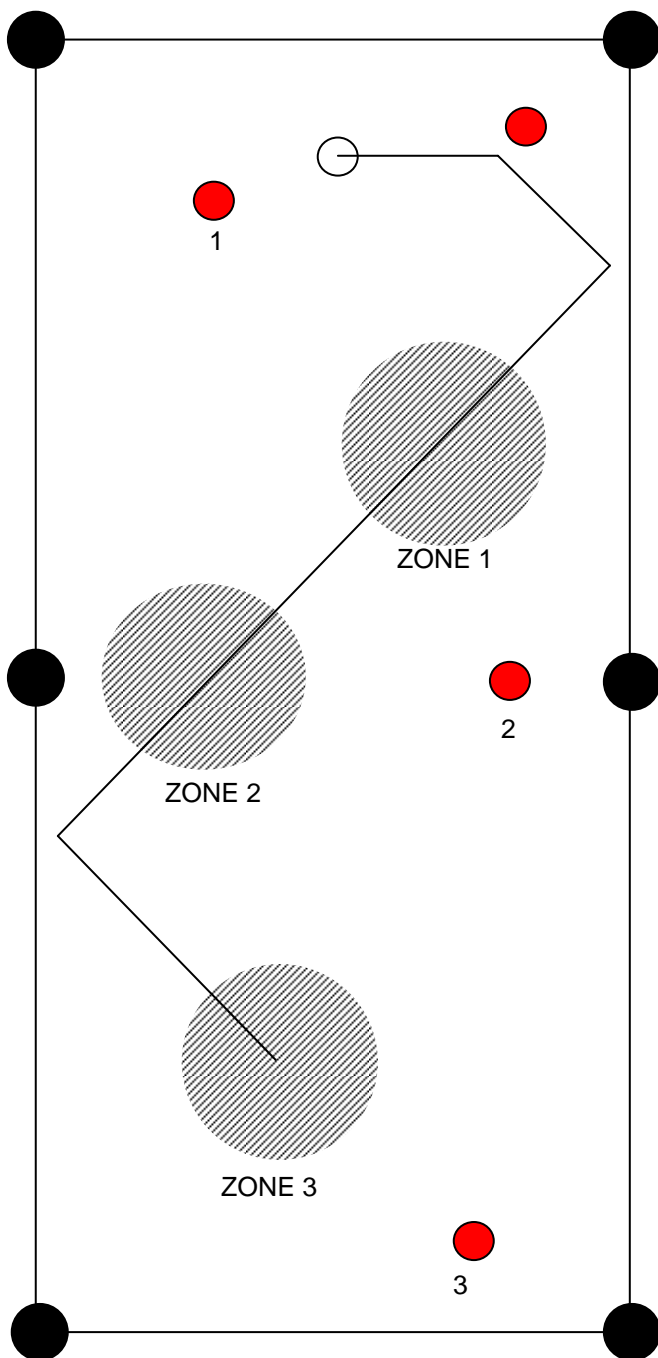
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Replacer la bille de choc avec un rejet naturel et un rebond sur bande.

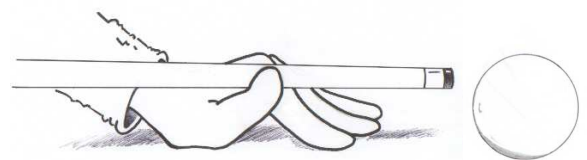
Consignes : Adapter la puissance du coup en se remplaçant idéalement pour empêcher les billes de but en coin.

Exécuter le coup en se remplaçant pour la bille de but 1 et recommencer pour la bille 2.

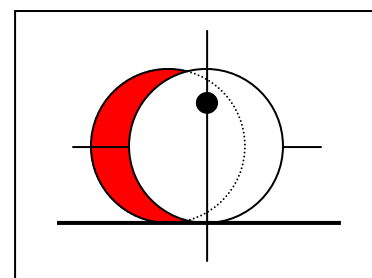
LE REMPLACEMENT Avec rejet naturel Par bandes



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

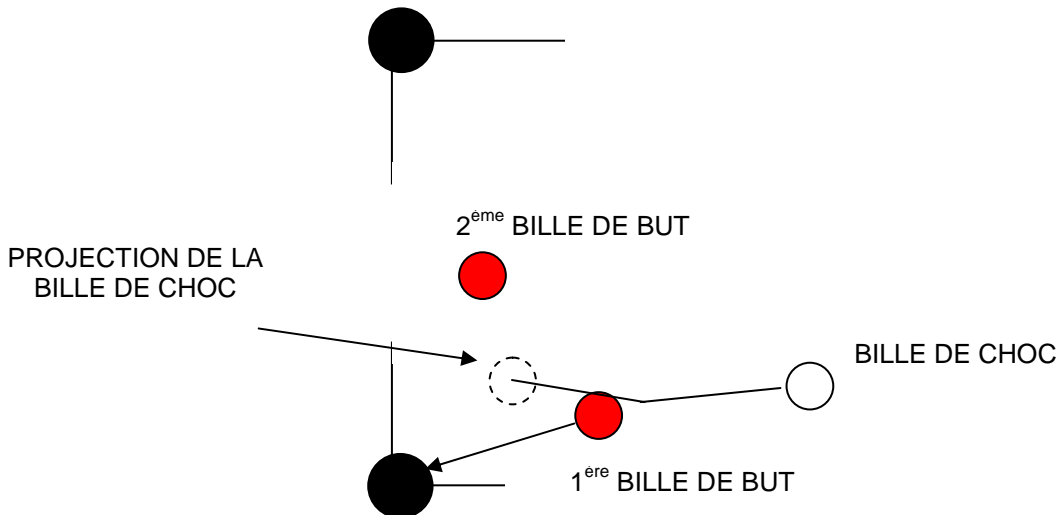
Objectif : Replacer la bille de choc avec un rejet naturel et un rebond sur bande.

Consignes : Adapter la puissance du coup en se replaçant dans la zone idéale pour empêcher les billes de but dans la poche du milieu.

Exécuter le coup en se replaçant pour la bille de but 1, recommencer pour la bille 2, etc...

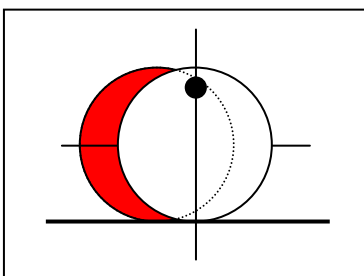
LE COULE

Le principe du coulé consiste à faire avancer la bille de choc après son impact sur la bille de but dans une direction voisine du centre. Le coulé implique deux impératifs : la rotation en avant obtenue par une attaque en haut, et une quantité de bille voisine du plein.



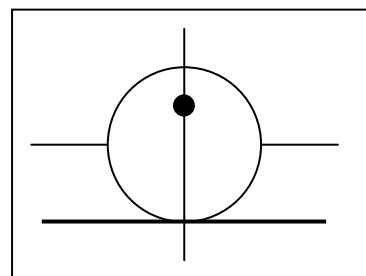
Le coulé s'exprime donc dans une quantité de bille comprise entre « trois-quarts » et « plein ».

QUANTITE MINIMALE



ATTAQUE ET VISEE

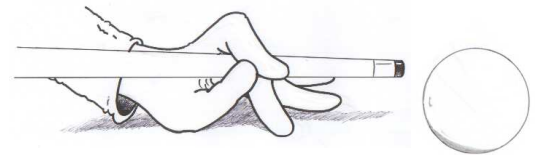
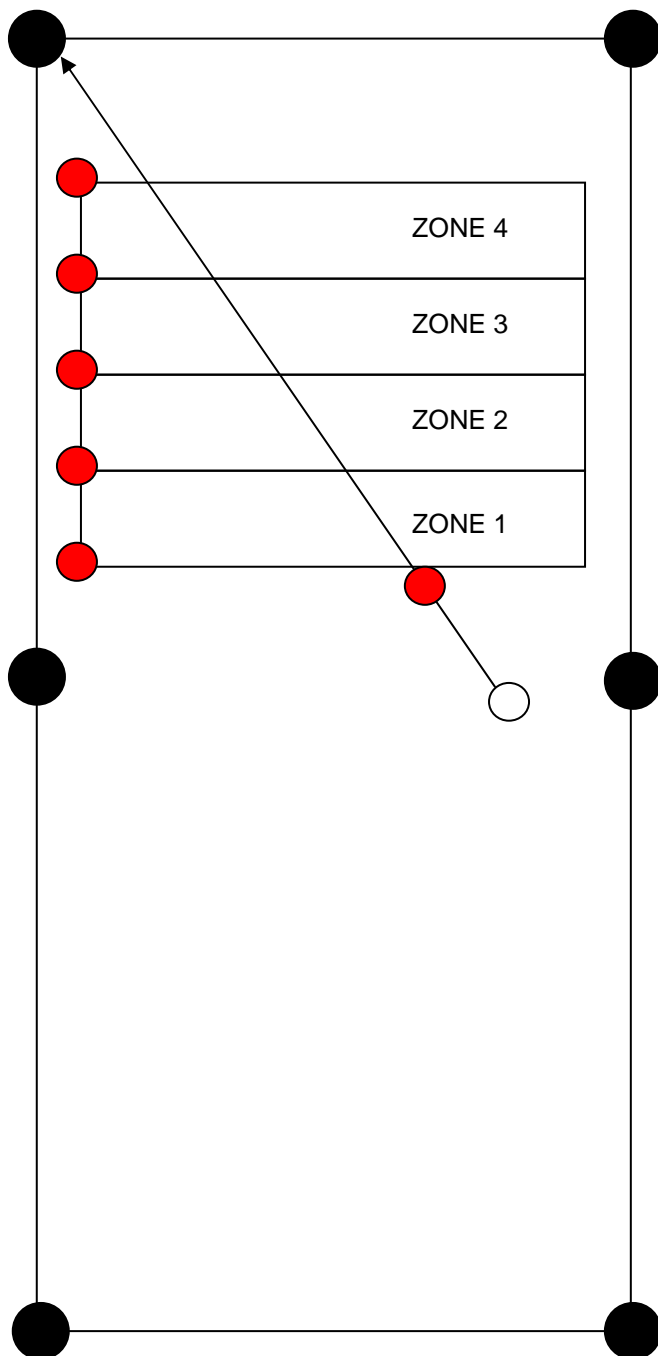
QUANTITE MAXIMALE



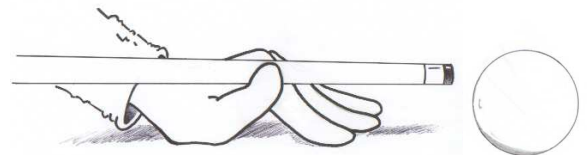
ATTAQUE ET VISEE

Le chevalet choisi correspondra à une attaque haute. Les trois chevalets déjà présentés (américain, Blackball et snooker, et main à plat sur la bande) sont adéquats.

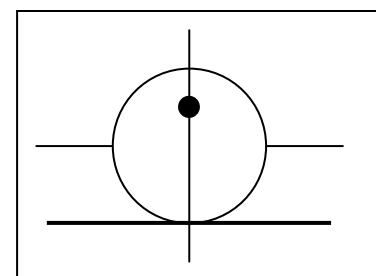
LE COULE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



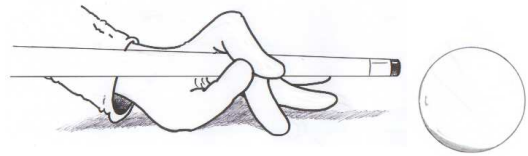
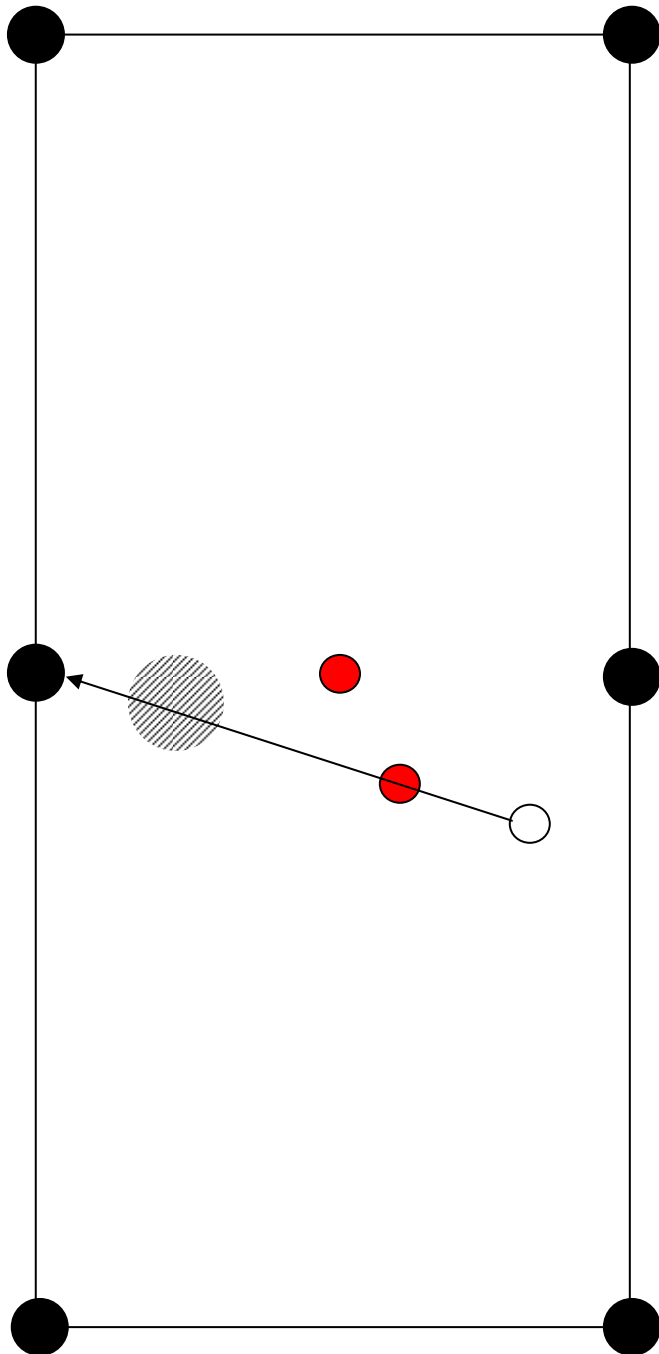
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

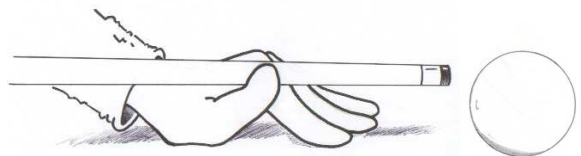
Consignes : Empocher la bille de but en replaçant la bille de choc dans chaque zone.

Rappel : la puissance est fonction de l'amplitude et de la vitesse du coup de queue.

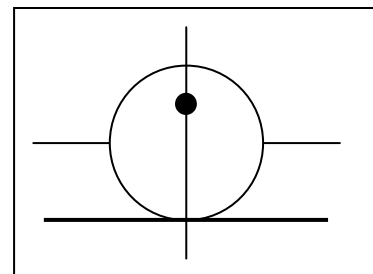
LE COULE Avec remplacement



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER

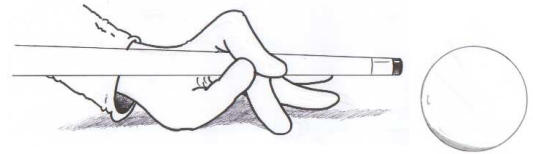
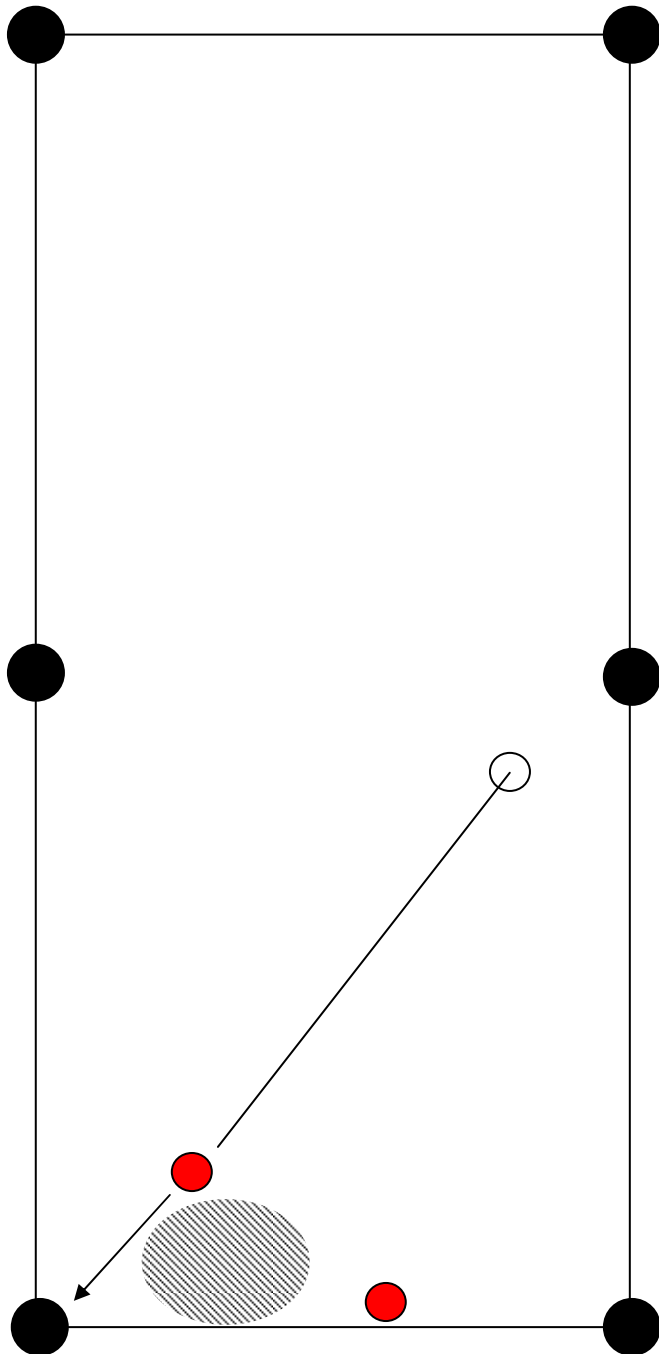


ATTAQUE ET VISEE

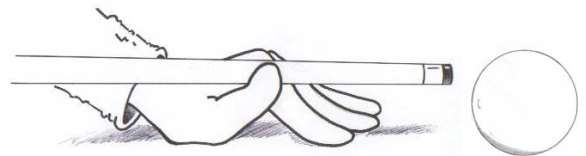
Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour se replacer sur la suivante.

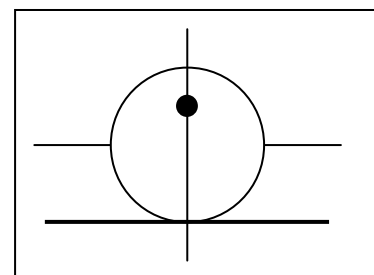
LE COULE Avec remplacement



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



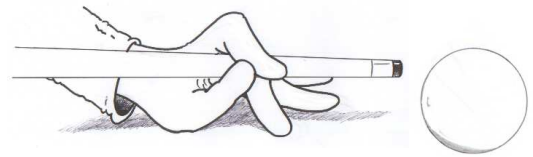
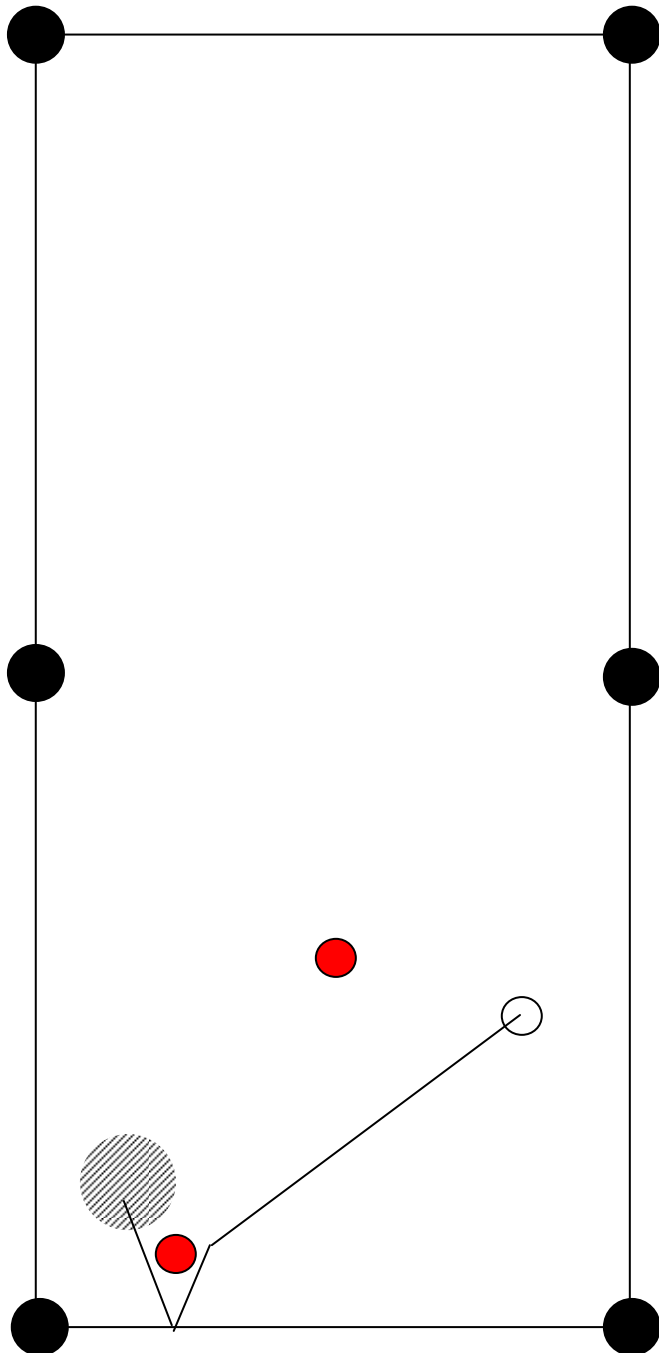
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

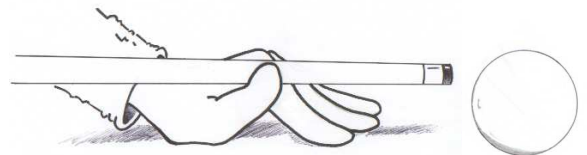
Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour jouer la suivante.

Ici la distance entre la bille de choc et la bille de but permet d'effectuer un coulé avec un coup peu puissant.

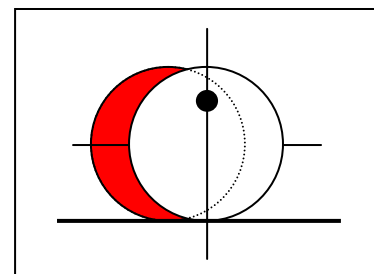
LE COULE
Avec remplacement par bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



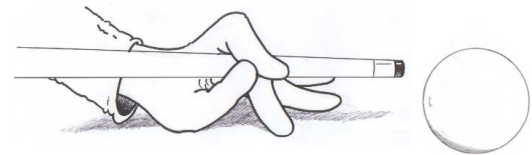
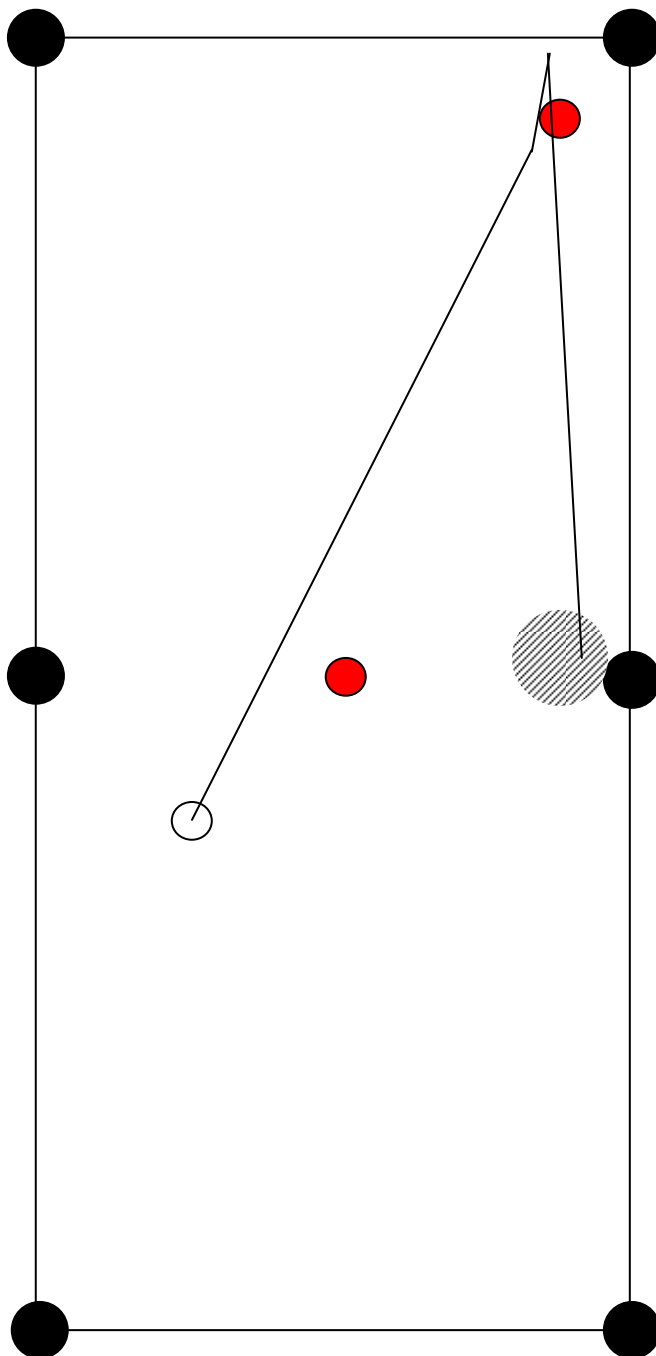
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé et se replacer par une bande.

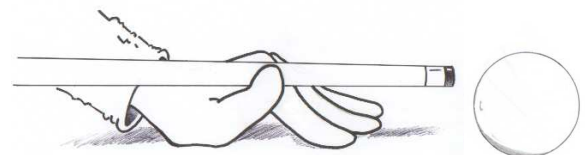
Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour jouer la suivante.

LE COULE

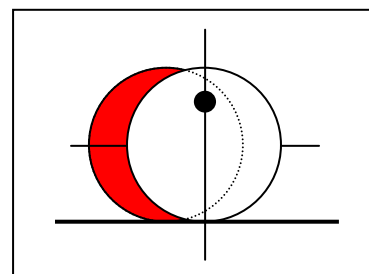
Avec remplacement par bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé et se replacer par une bande.

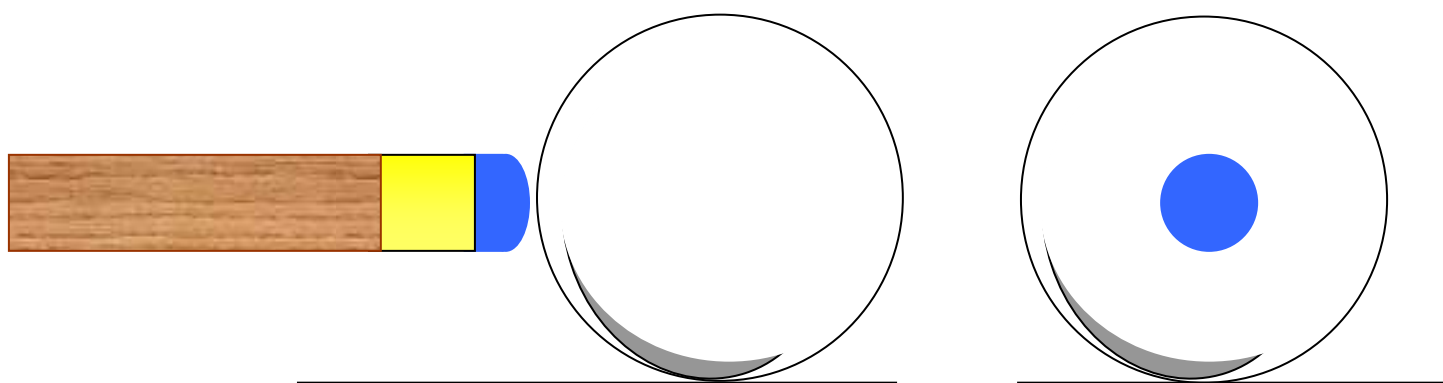
Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour jouer la suivante.

La distance entre la bille de choc et la bille de but nécessite un coup puissant.

La puissance du coup peut perturber la rectitude du geste.

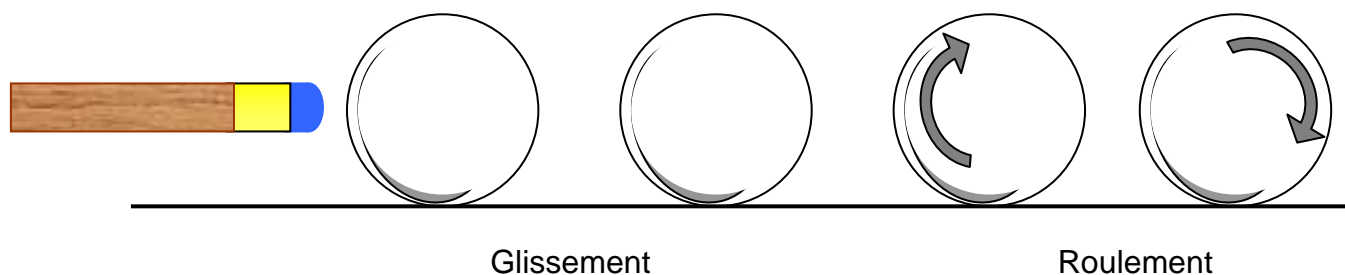
LA HAUTEUR D'ATTAQUE

ATTAQUE AU CENTRE



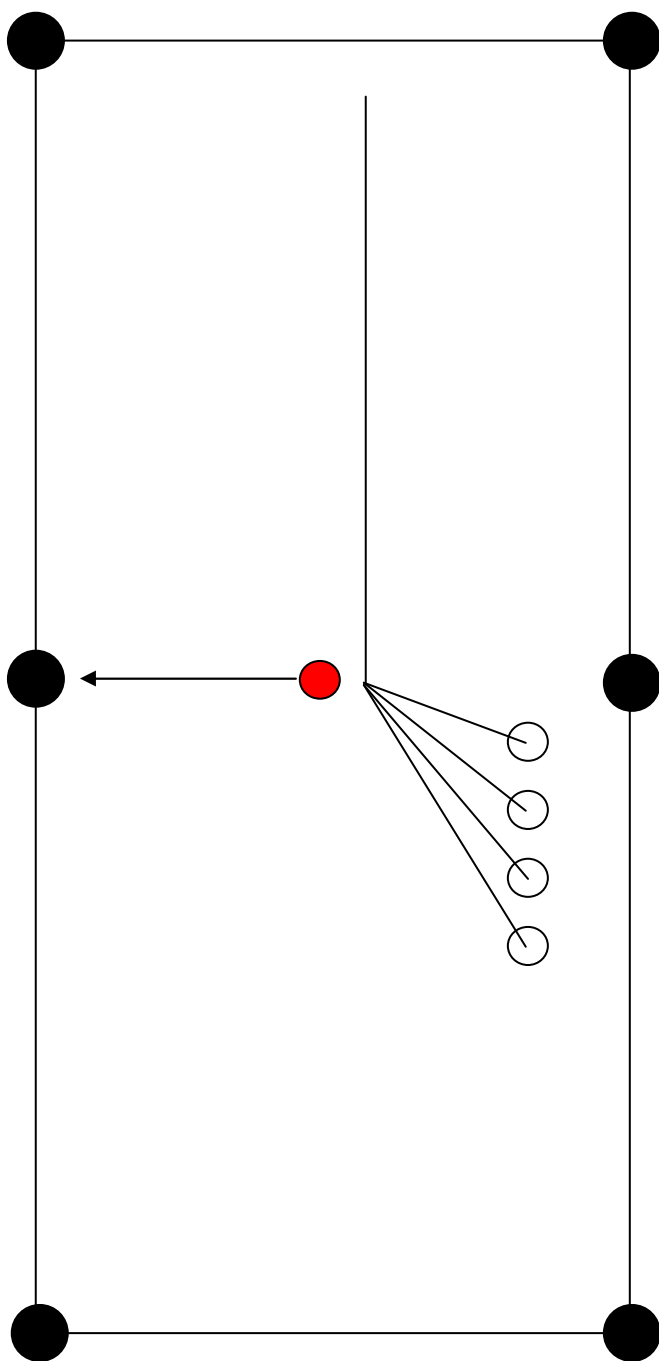
La rotation est nulle au départ de la bille, elle glisse sur le tapis. Par le phénomène du frottement, elle reprend une rotation de roulement (rotation « avant »). La durée de la phase de glissement dépend de la puissance du coup de queue.

Chaque cercle représente la bille de choc à différents moments de son trajet.



BILLE BLANCHE EN MOUVEMENT

ATTAQUE AU CENTRE



En l'absence de rotation de la bille de choc lors de l'impact, la trajectoire de la bille de choc et de celle de la bille de but forment un angle de 90° après l'impact, quelle que soit la quantité de bille (exceptée la quantité de bille « pleine »).

Pour les billes à empocher le long de la bande, le même scénario se répète.

Le joueur peut s'entraîner à maîtriser la puissance du coup sur de telles situations que l'on retrouve souvent en partie.

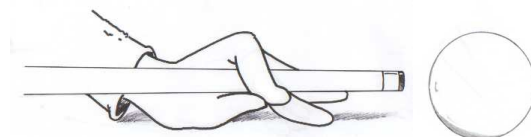
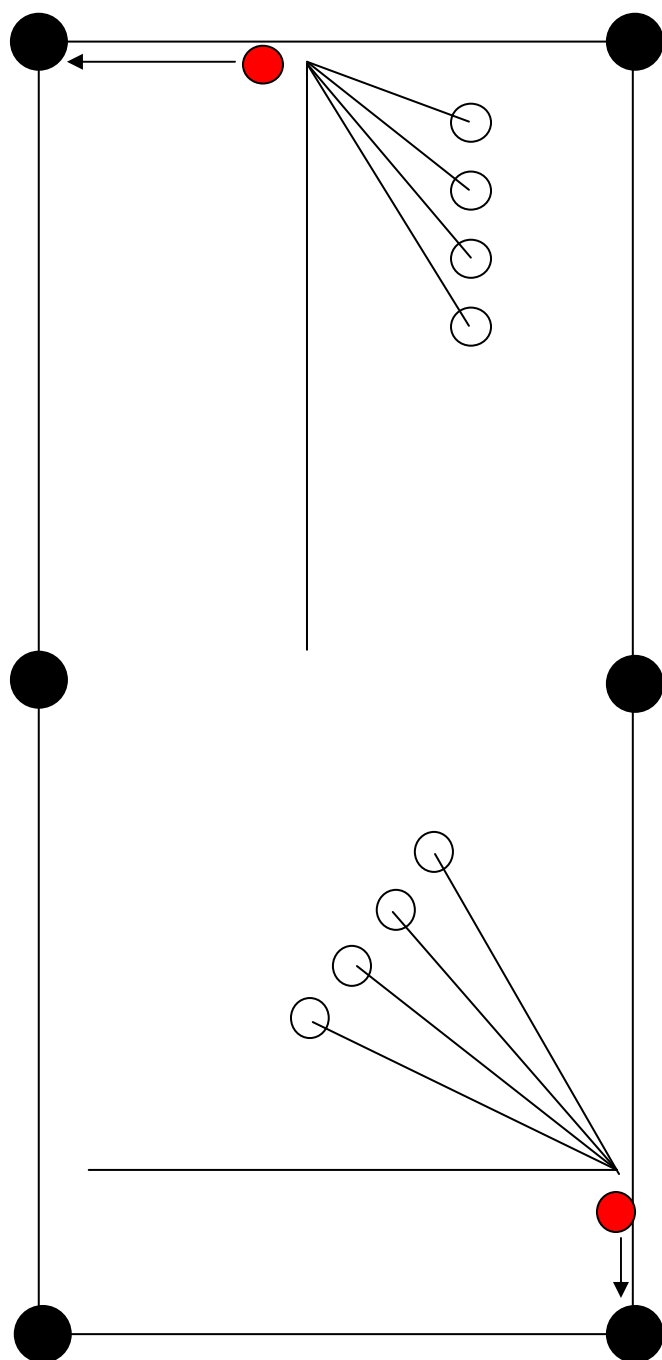
Plus on attaque la bille en quantité proche du « plein », plus le parcours de la bille de choc sera court.

Sur une quantité de bille pleine avec absence de rotation à l'impact sur la bille de but, on obtient un carreau (arrêt de la bille de choc après l'impact).

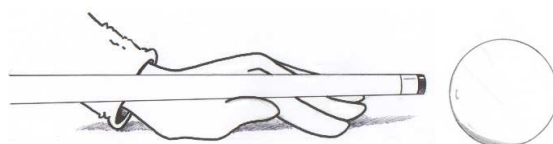
Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

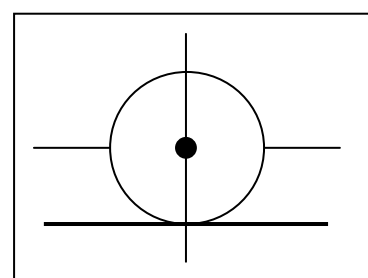
ATTAQUE AU CENTRE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



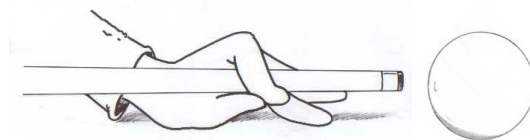
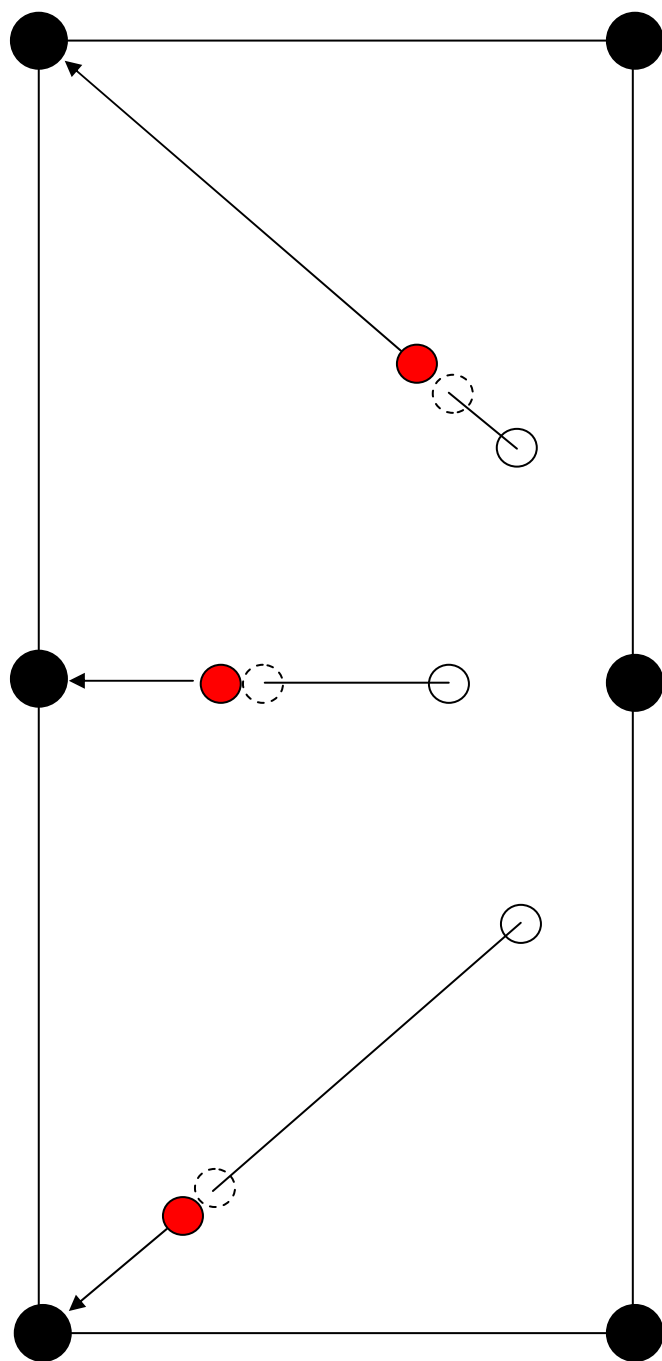
ATTAQUE

Objectif : Empocher une bille en contact avec une bande, avec une attaque au centre.

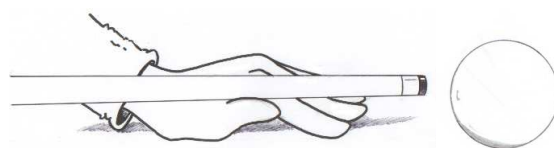
Consignes : La visée reste la même que pour une bille non « collée » à la bande.

Regarder la trajectoire de la bille de choc après impact.

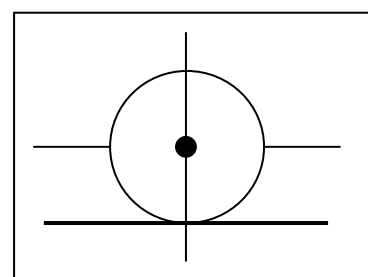
LE CARREAU



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Exécuter un carreau.

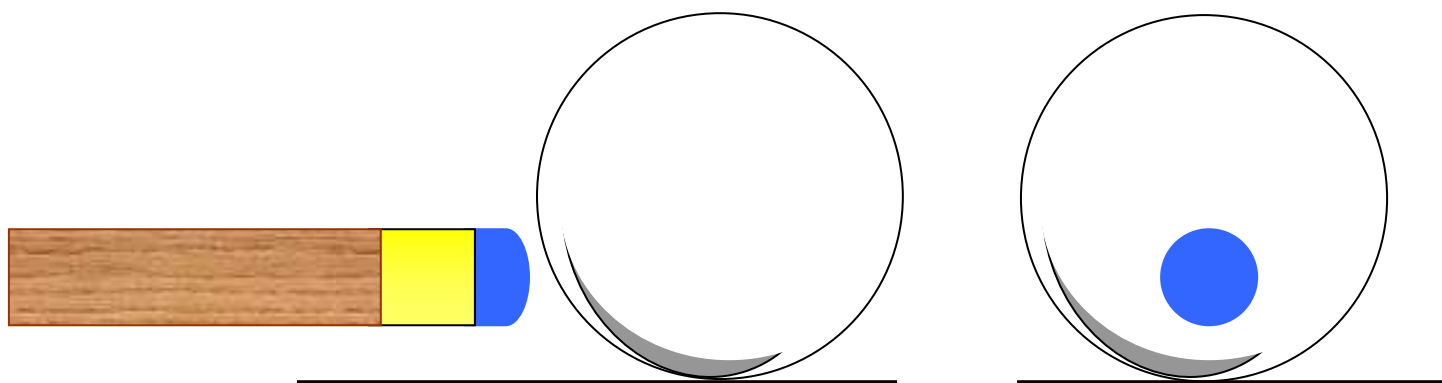
Consignes : Placer les billes pour viser et empocher en quantité de bille « pleine ».

Changer la position des billes sur la surface de jeu en modifiant les distances entre bille de choc, bille de but et les poches.

Adapter la puissance pour obtenir le carreau.

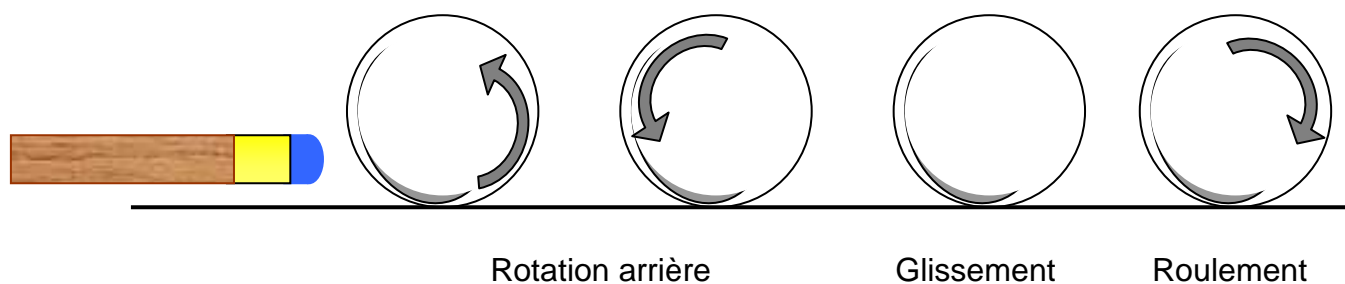
LA HAUTEUR D'ATTAQUE

ATTAQUE BASSE



Dès l'impact du procédé, la bille de choc possède une rotation inverse et glisse sur le tapis. Par le phénomène de frottement, la bille perd sa rotation inverse (voir schéma ci-dessous), pour reprendre, au final, une rotation de roulement (rotation « avant »). La puissance plus élevée du coup retarde la déperdition de la rotation arrière.

Chaque cercle représente l'état de la bille de choc à différents moments de son trajet.

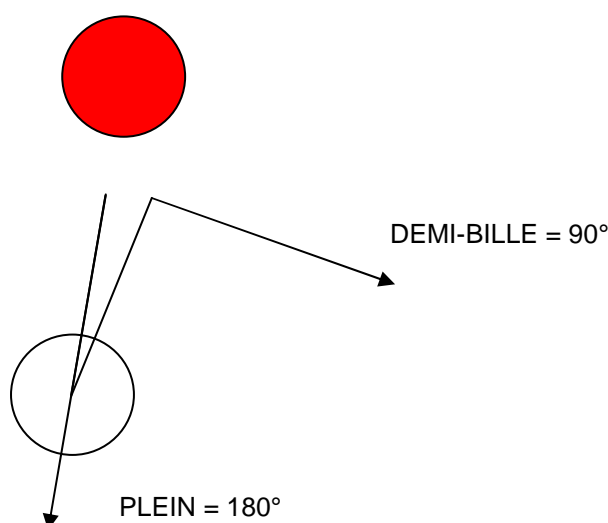


BILLE DE BLANCHE EN MOUVEMENT

LE RETRO

Le rétro s'exprime par un recul de la bille de choc, animée par une rotation inverse, après impact sur la bille de but. Cette rotation inverse est due à un coup joué en attaque basse avec une vitesse relativement élevée.

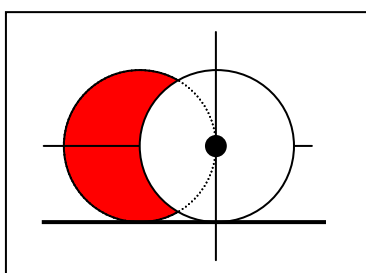
Plus la distance entre la bille de choc et la bille de but sera grande, plus le rétro sera difficile à exécuter, à cause, principalement, du phénomène de frottement (voir page précédente).



Par convention, il y a rétro lorsque la bille de choc, jouée avec une attaque basse, décrit un angle de 90 à 180 degrés avec sa trajectoire initiale

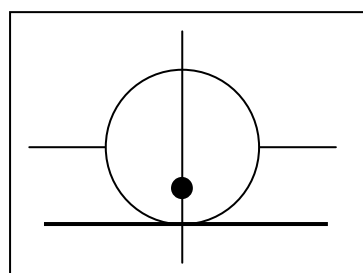
Par conséquent, la quantité de bille jouée sur un rétro sera comprise entre « demi-bille » (90°) et « plein » (180°). Le choix de la quantité de bille déterminera la direction de la bille de choc.

QUANTITE MINIMALE



ATTAQUE ET VISEE

QUANTITE MAXIMALE

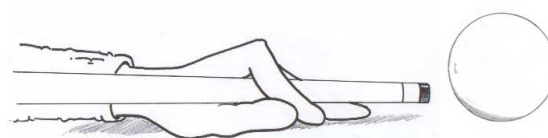
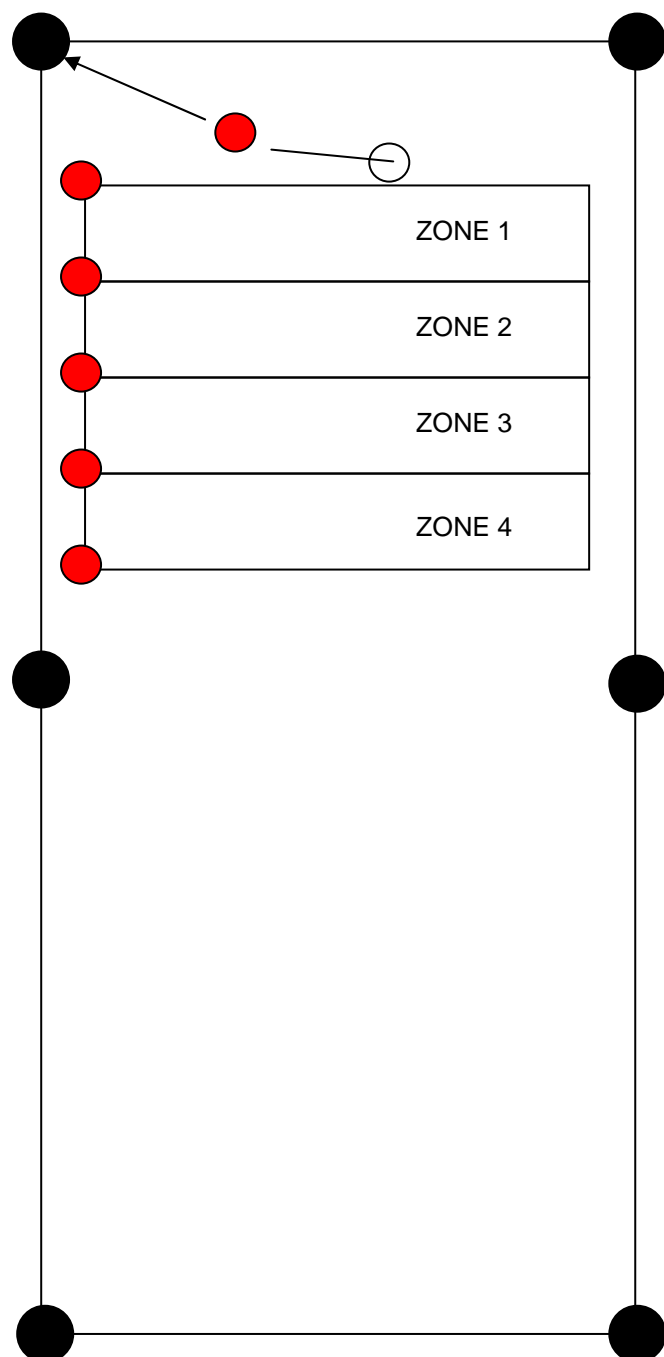


ATTAQUE ET VISEE

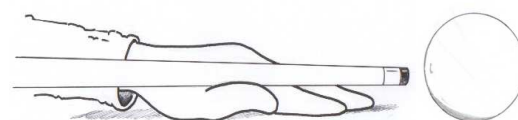
Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

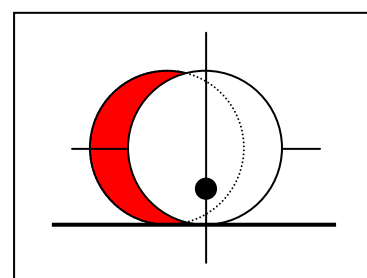
LE RETRO



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en rétro.

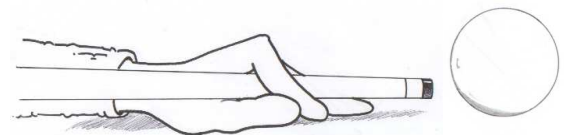
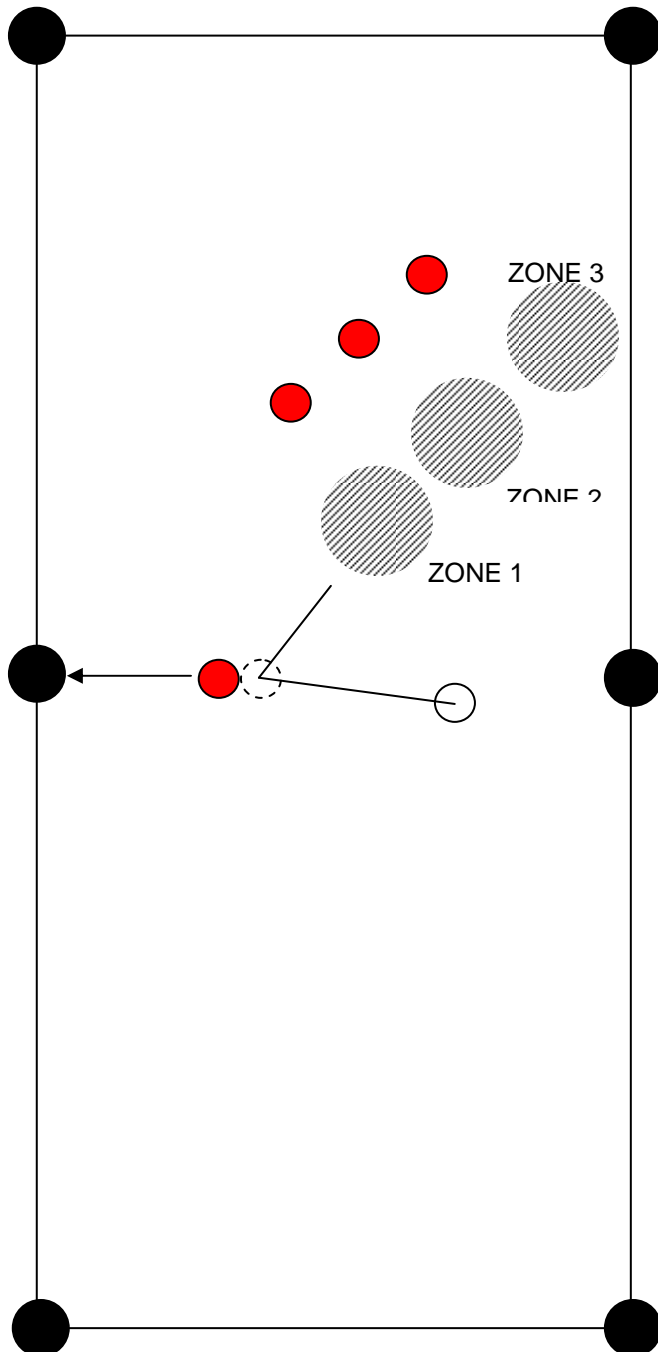
Consignes : Empocher la bille de but en replaçant la bille de choc dans chaque zone.

Répéter le même exercice en quantité de bille pleine

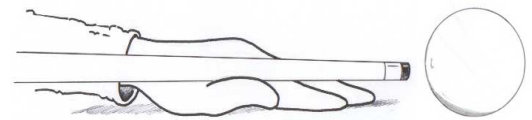
Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

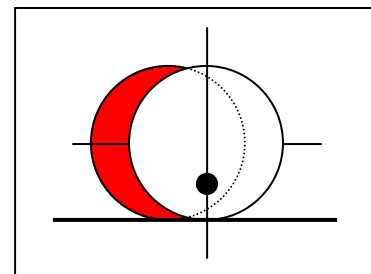
LE RETRO



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser le remplacement en rétro.

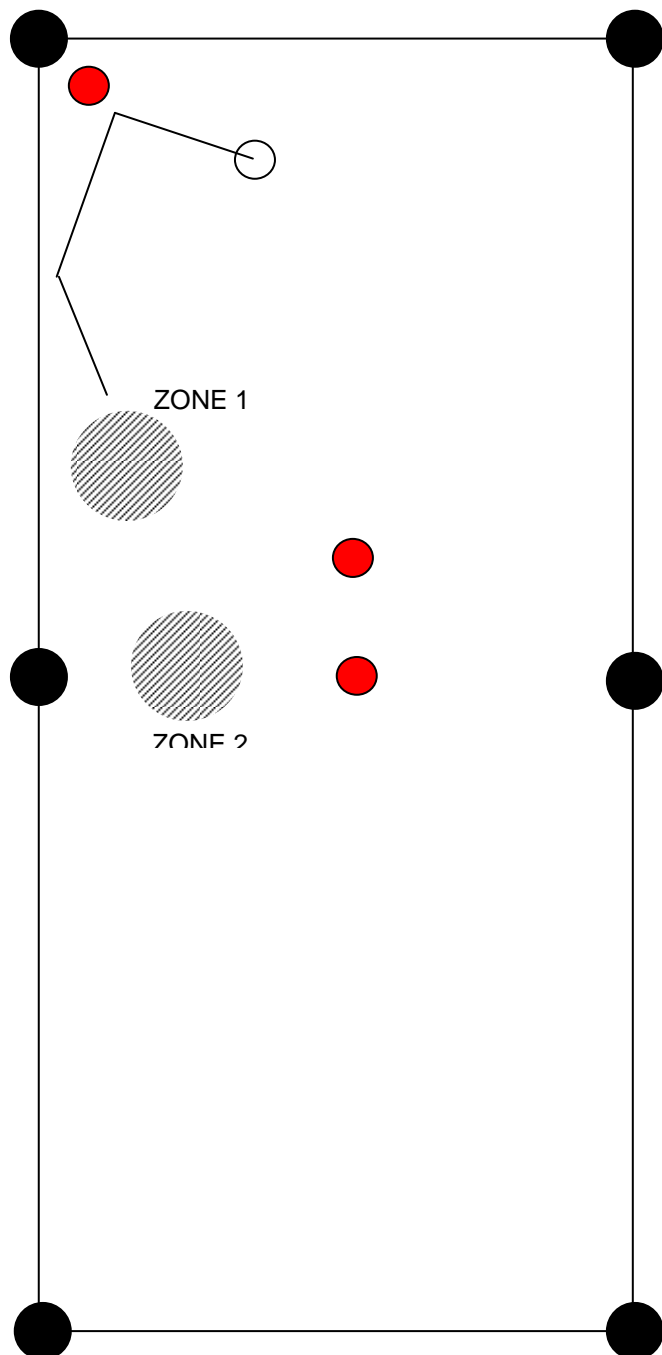
Consignes : Placer les billes pour viser et empocher en quantité de bille « trois-quarts ».

Changer la position des billes sur la surface de jeu en augmentant les distances entre bille de choc, bille de but et les poches.

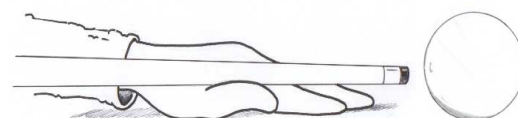
Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

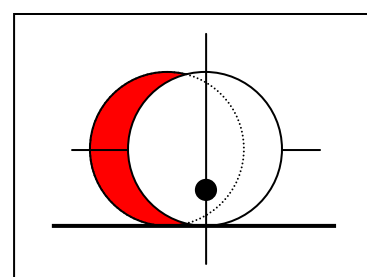
LE RETRO Par une bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET BLACKBALL -
SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser le remplacement par une bande en rétro.

Consignes : Placer les billes pour viser et empocher en quantité de bille « trois-quarts ».

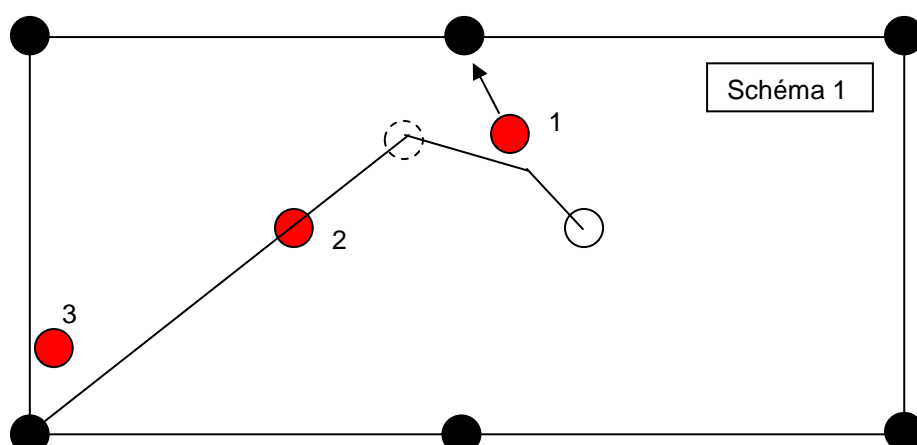
Exécuter des exercices similaires en quantité de bille « pleine » et « demi-bille ».

L'ENCHAINEMENT 3 billes

Pour réaliser de grandes séries, le joueur doit porter son attention au remplacement éventuel de la bille de choc sur plusieurs coups à venir. La méthode la plus simple est de prévoir, à chaque empoche, les replacements sur les 2 coups suivants.

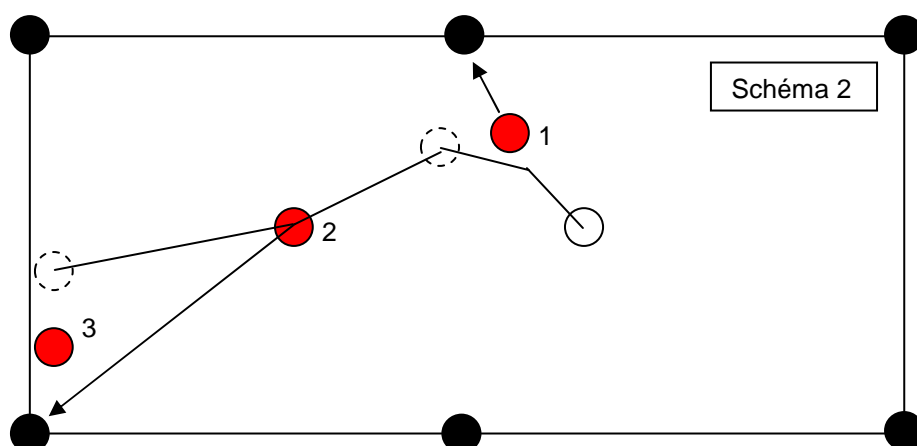
Ainsi on ne se replace plus seulement pour empocher la bille suivante, mais pour que la bille de choc soit en position favorable de visée sur la seconde bille. Cette quantité de bille prédéfinie permet alors le remplacement pour la troisième.

Dans le schéma 1 ci-dessous, la bille de choc est remplacée sur la bille de but 2 en quantité de bille « pleine ». Le remplacement pour la 3 devient alors très difficile.



Dans le schéma 2, le même coup joué un peu moins puissant, replace la bille de choc pour la bille 2 en quantité de bille « trois-quarts ».

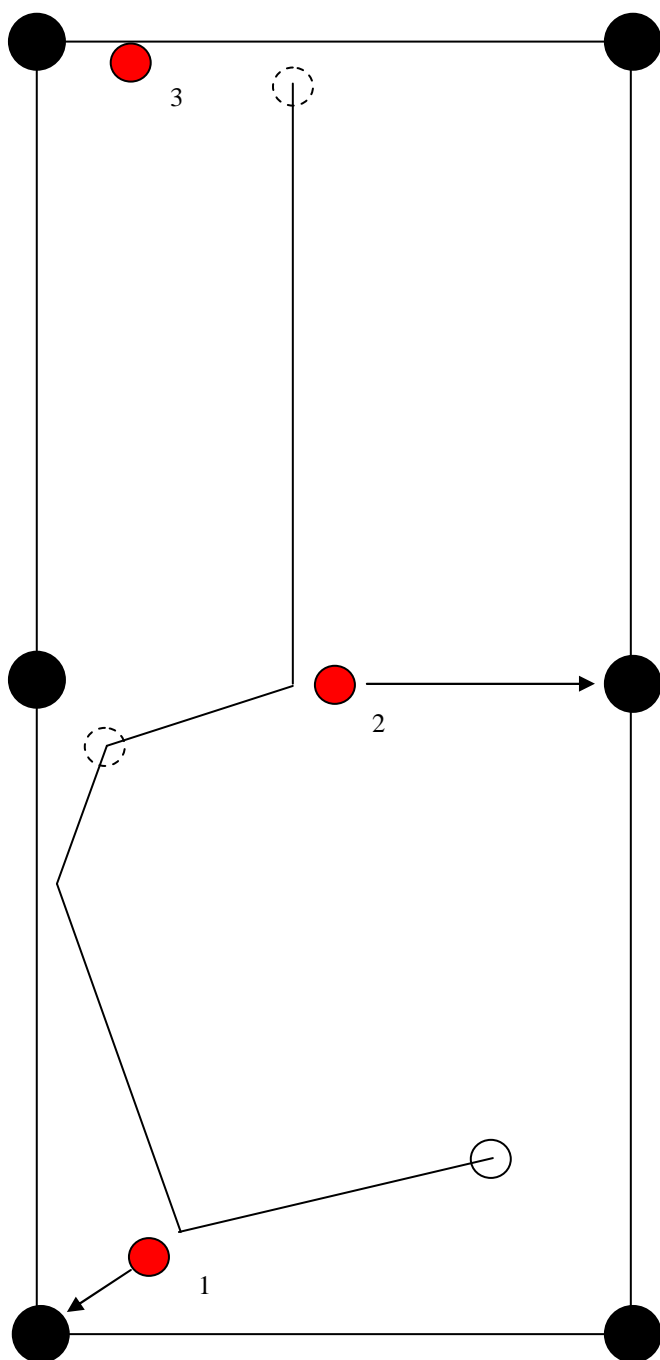
Grâce à un coulé, le remplacement sur la bille 3 est réalisable.



Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

ENCHAINEMENT 3 billes



Les exercices décrits dans les pages suivantes, sont des exemples d'enchaînements à 3 billes. Le déroulement de l'action, le choix des billes à attaquer et les replacements ne sont pas immuables. Un joueur peut décider d'un autre choix selon ses sensations et ses capacités.

Ces exemples se veulent initiateurs d'une réflexion sur la lecture d'une table.

Objectif : Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

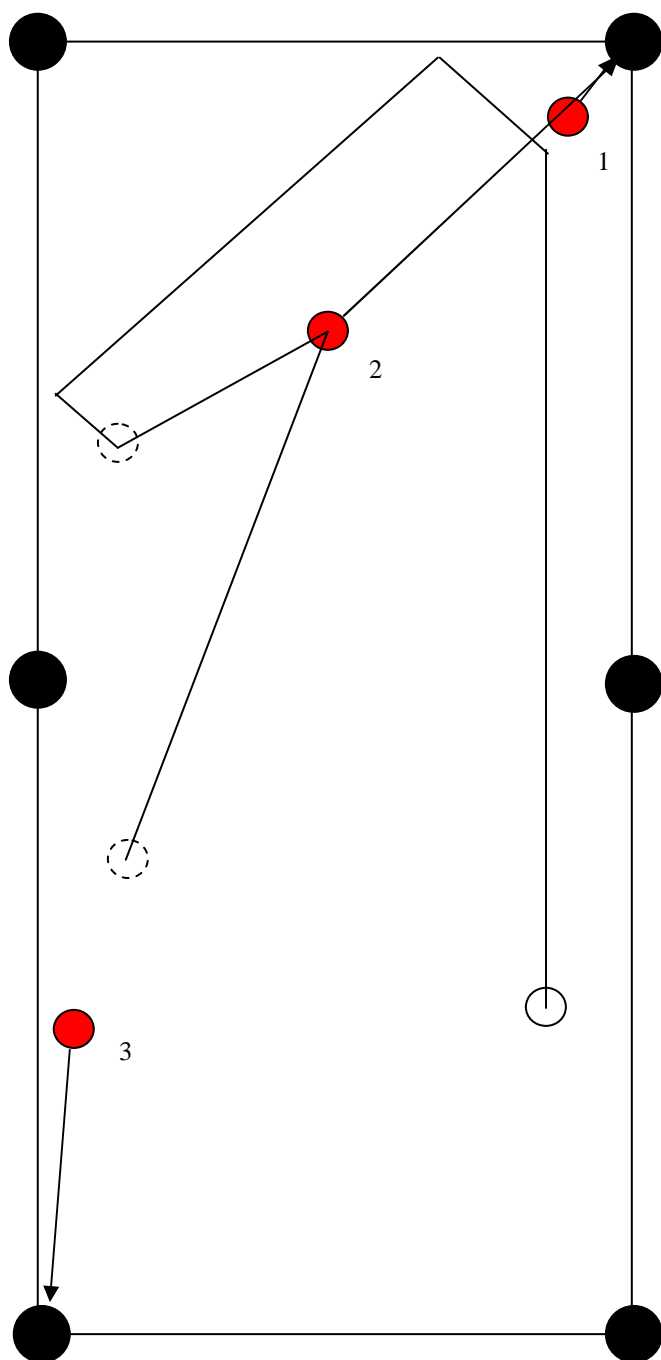
Consignes : Jouer la première bille de but en rétro. La bille de choc doit se replacer dans la moitié inférieure du billard pour une visée entre « demi-bille » et « trois-quarts » de bille.

Empocher la seconde bille de but avec une attaque au centre pour remonter parallèlement à la grande bande. Attention à la puissance.

Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

ENCHAINEMENT
3 billes



Objectif : Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

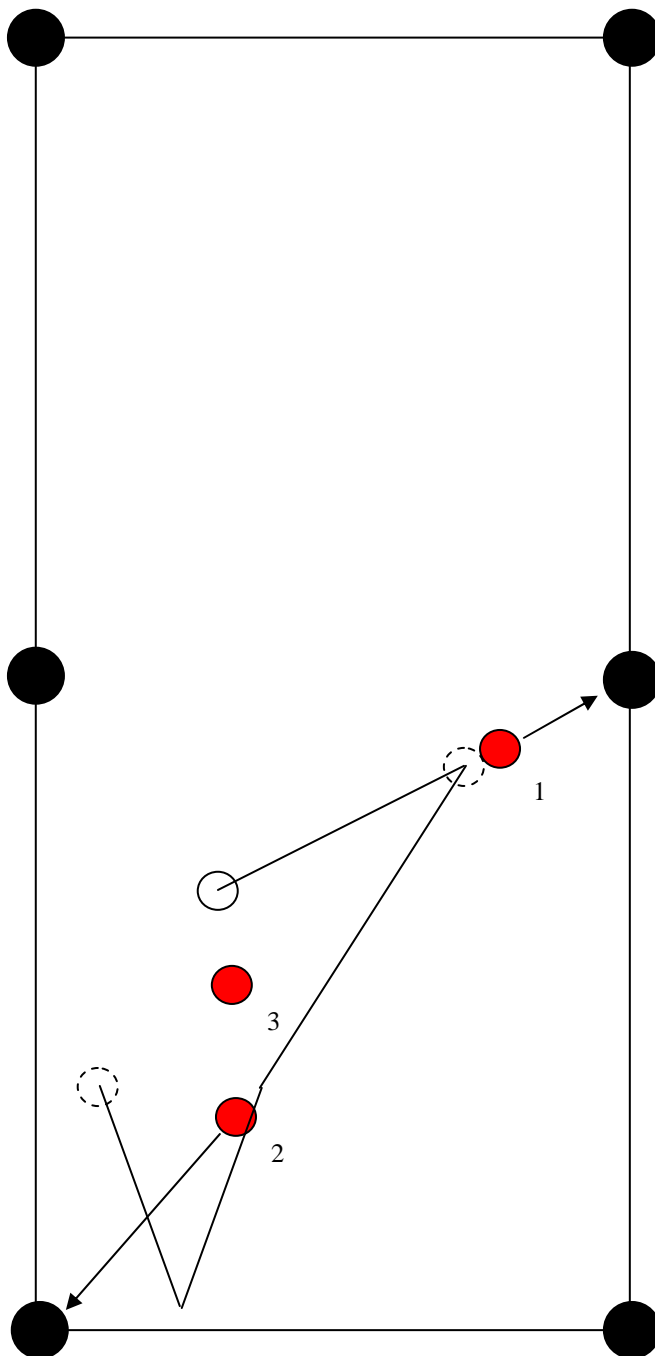
Consignes : Jouer la première bille de but avec une attaque en haut. La visée étant « demi-bille » et sachant que la trajectoire de la bille de choc résulte d'un rejet naturel, visualiser l'angle d'arrivée sur la bille de but 2.

Empocher la seconde bille de but en rétro pour se replacer sur la bille 3.

Américain – Blackball – Snooker

ENTRAINEMENT

ENCHAINEMENT
3 billes



Objectif : Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

Consignes : Jouer la première bille de but en carreau car la bille de choc sera en visée « trois-quarts » sur la bille de but 2.

Empocher la 2 avec un coulé pour replacer la bille de but sur la 3 qui sera empochée au milieu.

LE MATCH

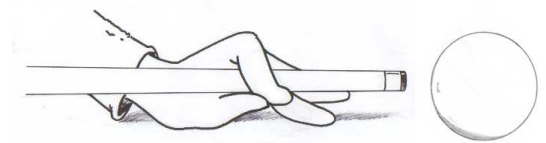
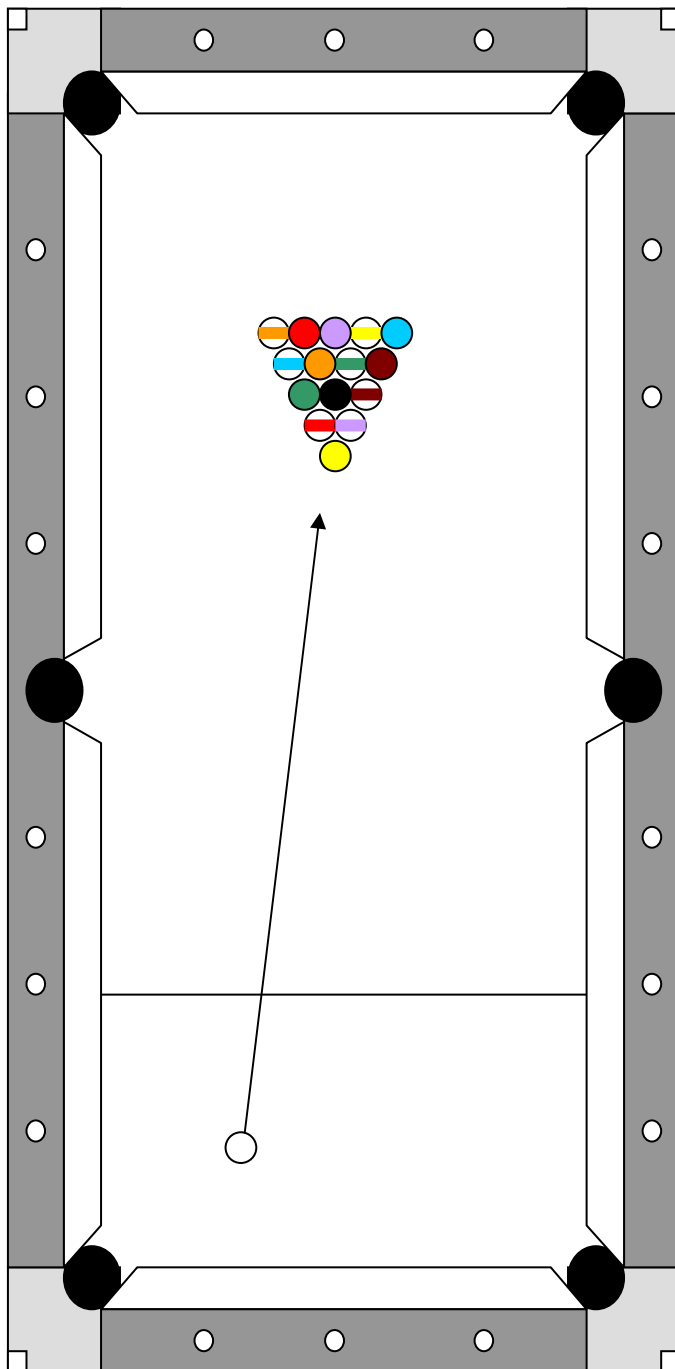
Après toutes les notions de base abordées dans ce document, et les entraînements répétés, vous êtes prêts à affronter des adversaires en matchs réels.

N'oubliez pas que réaliser de grandes séries est le fruit d'un entraînement régulier, et qu'un coup de défense, est aussi un atout non négligeable.

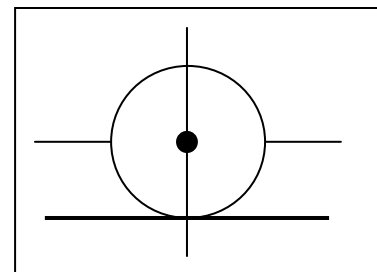
Mais avec la pratique, et la rencontre avec des joueurs confirmés, vous apprendrez les subtilités tactiques d'une partie.

Toutefois, avant de démarrer un match, il faut casser. Les notions de casses, décrites dans les pages suivantes, sont des conseils au joueur débutant. Par la suite vous saurez les améliorer selon vos sensations et expériences.

Ainsi, en signe de convivialité, nous vous « laissons la casse » et « bon match ».



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

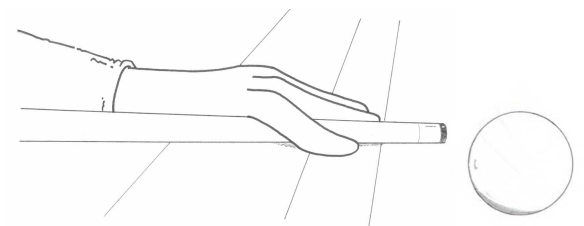
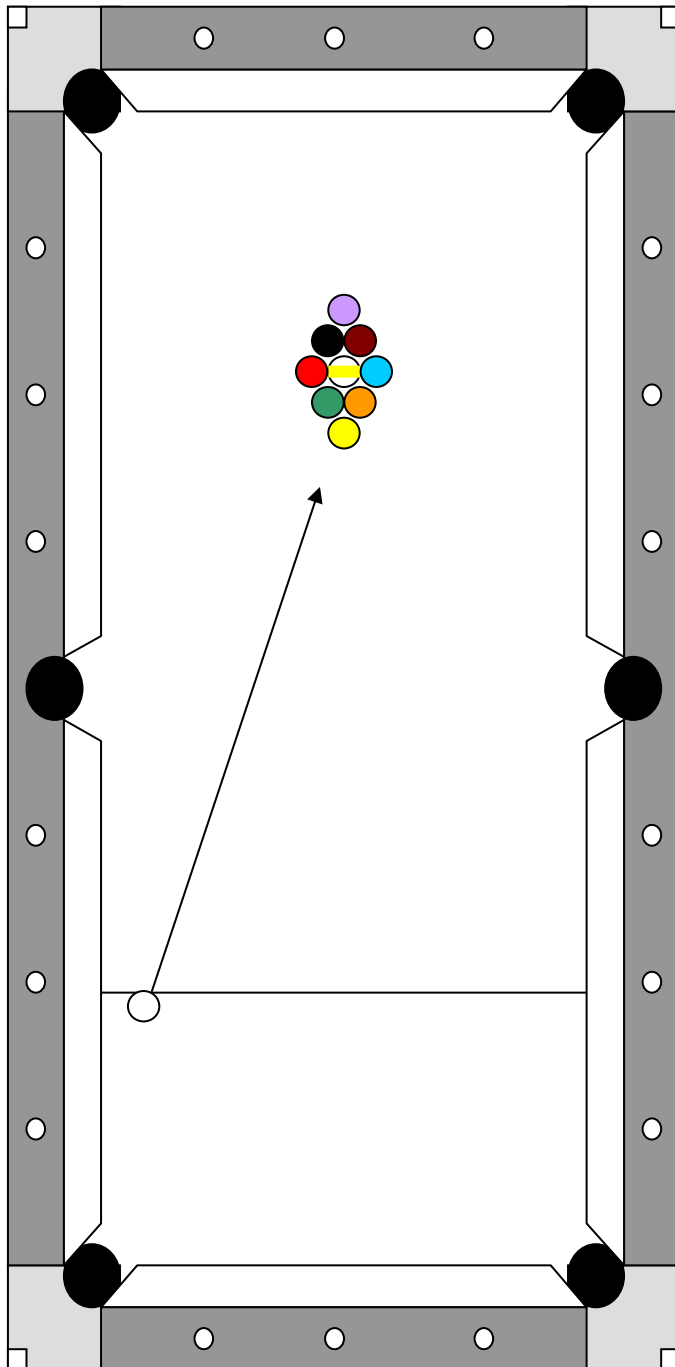
Objectif : Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

Consignes : Attaquer la bille de choc au centre.

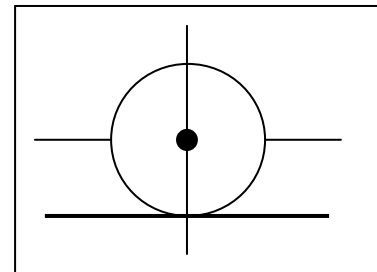
Utiliser un chevalet sur le tapis.

La main droite (pour droitiers) est située sur l'extrémité du talon, ce qui incite une grande amplitude et une grande vitesse.

Viser la première bille du triangle en quantité de bille pleine.



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

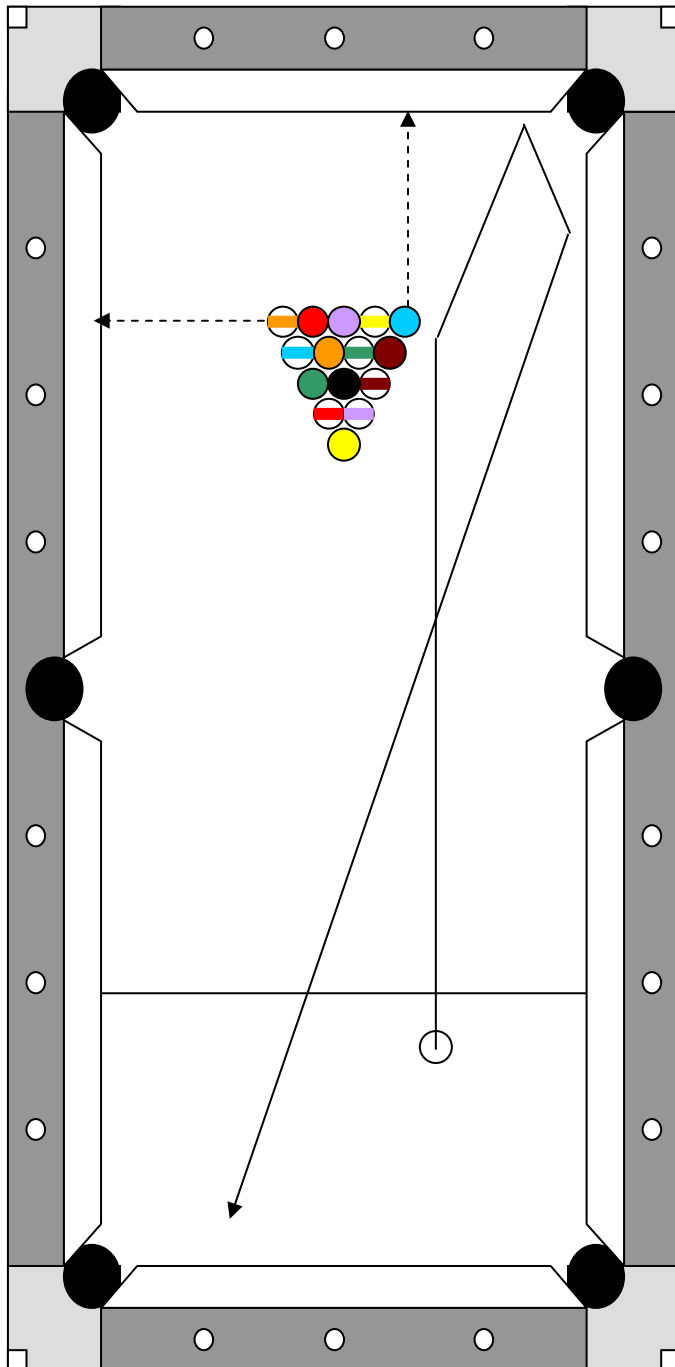
Consignes : Attaquer la bille de choc au centre.

Utiliser un chevalet sur la bande.

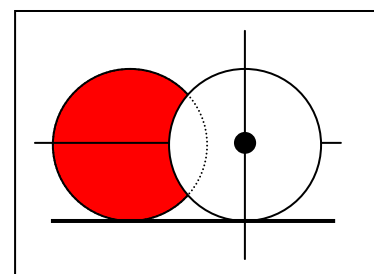
La main droite (pour droitiers) est située sur l'extrémité du talon, ce qui incite une grande amplitude et une grande vitesse.

Viser la première bille du triangle en quantité de bille pleine.

LE 14/1 CONTINU



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse qui ne laisse pas le jeu ouvert pour l'adversaire

Consignes : Placer la blanche comme indiqué sur le dessin.

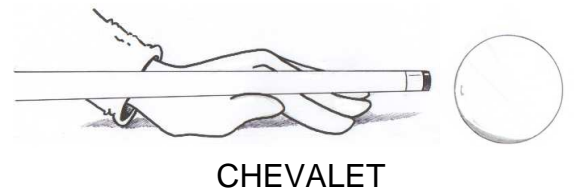
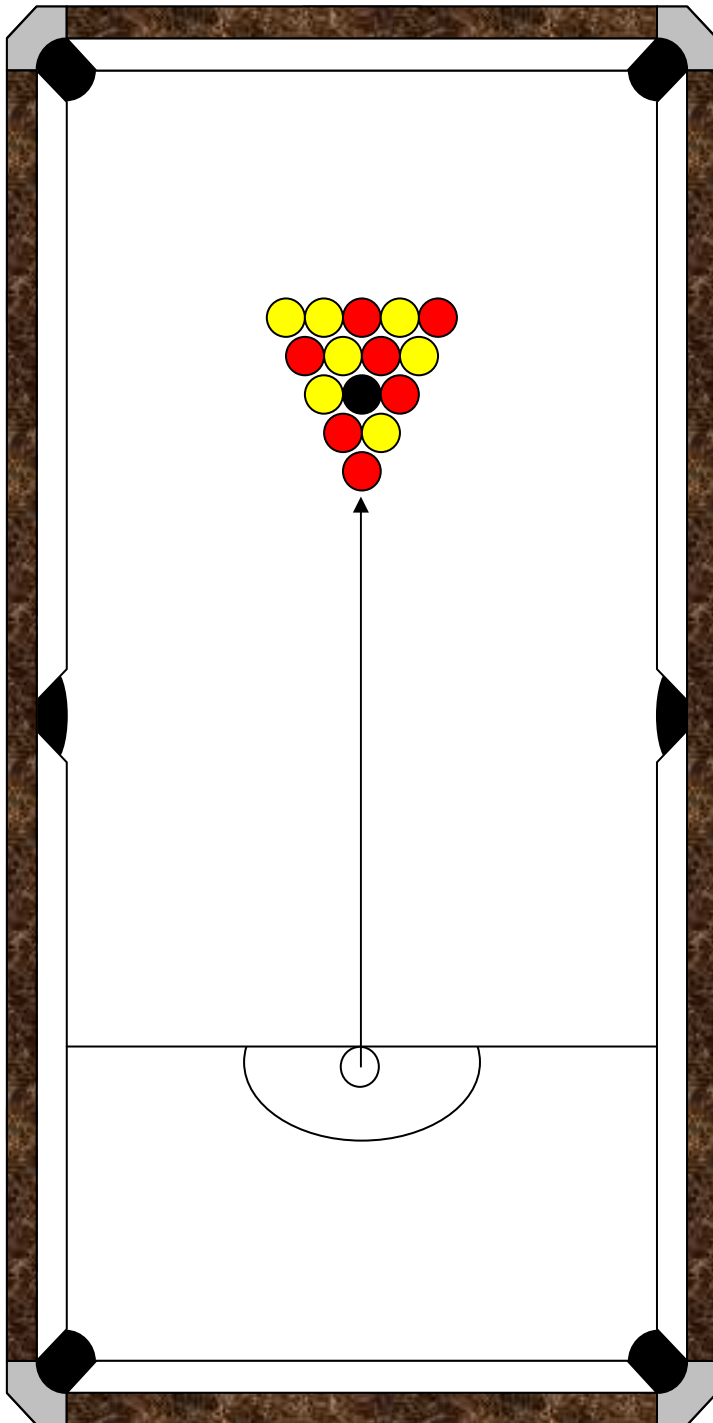
Choisir une attaque en haut pour éviter la poche et redescendre la bille de choc.

Viser la dernière bille de but du triangle sur le même côté du billard.

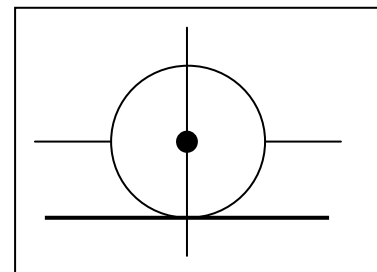
Les deux dernières billes du triangle doivent toucher une bande.

LE BLACKBALL

LA CASSE



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

Consignes : Placer la blanche comme indiqué sur le dessin.

Casse d'attaque bille de choc au centre.

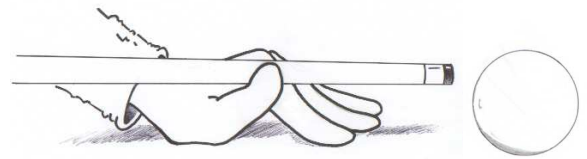
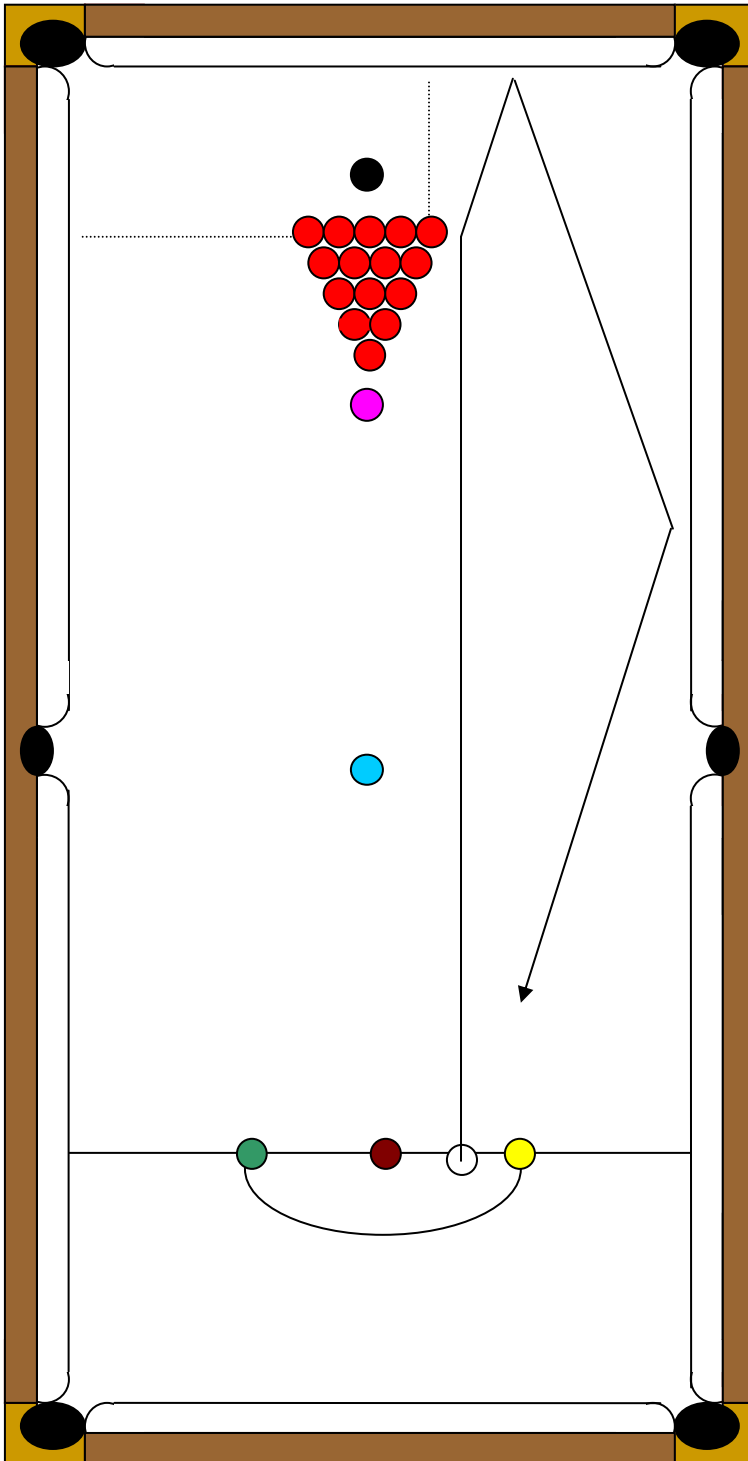
Chevalet sur le tapis. La main droite (pour droitiers) sur l'extrémité du talon, pour une grande amplitude et grande vitesse.

Viser la première bille du triangle

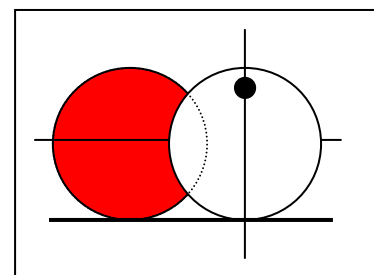
Attention à ne pas prendre trop de flèche pour éviter les fausses queues

LE SNOOKER

LA CASSE



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse qui ne laisse pas le jeu ouvert pour l'adversaire

Consignes : Placer la blanche comme indiqué sur le dessin.

Utiliser une attaque en haut pour éviter la poche et redescendre la bille de choc vers le D (voir exemple)

Viser la dernière bille de but du triangle sur le même côté du billard

Lexique

- Allongement :** terme désignant le prolongement souvent excessif du coup de queue, au-delà de la traversée naturelle « dans la bille de choc ».
- Amplitude :** grandeur du mouvement de balancier qui exécute le coup.
- Attaque :** point d'impact du procédé sur la bille de choc (voir fiches techniques « hauteur d'attaque »).
- Bandes :** rebords du billard. Le caoutchouc permet un rebond correct des billes.
- Bille de but :** toute bille autre que la bille de choc.
- Bille de choc :** bille blanche ou bille de tir.
- Carreau :** arrêt total de la bille de choc au contact de la bille de but.
- Casser :** débiter une partie en propulsant la bille de choc dans le triangle de billes.
- Centre :** terme impropre désignant le point arrière de la bille de choc. Une attaque au centre ne communique aucune rotation à la bille de choc au début de son parcours.
- Chevalet :** forme de la main posée sur le billard guidant la flèche pour propulser la bille.
- Contact :** lorsque la bille de choc est en contact avec une bille, cette dernière ne doit pas être déplacée lors du coup qui suit. Il faut donc jouer dans le demi-plan opposé à la bille collée.
- Contre :** ce produit lorsque les billes de choc et de but s'entrechoquent à deux reprises.
- Coulé :** coup technique utilisant une rotation «avant », permettant à la bille blanche d'avancer après le choc avec la bille de but.
- Coup de queue :** propulsion de la bille de choc par le joueur avec l'aide de la queue de billard.
- Elan :** recul de la queue de billard par rapport à la bille de choc. Il détermine la puissance du coup de queue.
- Fauchage :** déviation latérale parasite du coup de queue.
- Fausse queue :** une fausse queue se produit lorsque le procédé dérape sur la bille.
- Finesse :** quantité de bille très faible (voir fiche théorie quantités de billes).
- Flèche :** partie supérieure de la queue de billard. En outre, « prendre de la flèche » signifie augmenter la distance séparant le chevalet de la bille de choc.

Hauteur d'attaque :	point d'impact du procédé sur la bille situé à une hauteur correspondant à la rotation désirée.
Lecture d'une table :	prédéfinir l'ordre d'empoché des billes de but
Limage :	mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup.
Mesure :	dosage de la force. Un coup effectué à la bonne force avait la bonne mesure.
Traversée :	prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille de choc, défini par le mouvement de balancier de l'avant bras.
Posture :	position du corps permettant de jouer avec confort et stabilité.
Procédé :	petite rondelle de cuir collée à l'extrémité de la queue qui entre en contact avec la bille.
Puissance ou force :	la puissance du coup de queue est déterminée par l'amplitude et la vitesse du mouvement.
Quantité de bille :	la quantité de bille définie la portion de bille de but couverte par la bille de choc lors de la visée.
Râteau :	accessoire servant de chevalet lorsque l'éloignement de la bille blanche ne permet pas au joueur de guider la flèche avec la main.
Rétro :	coup technique qui permet de faire reculer la bille de choc au contact de la bille de but grâce à une rotation inverse imprimée par une hauteur d'attaque basse.
Snook :	action de cacher la bille de choc derrière une autre bille juste avant de laisser le jeu à l'adversaire. Il ne peut alors plus toucher directement une de ses billes.
Talon « ou fût » :	partie inférieure de la queue. On place la main sur le talon, à des endroits différents selon les coups joués.
Virole :	c'est une bague en matière synthétique ou en métal qui supporte le procédé.
Visée :	viser, c'est mettre sur la même ligne, le centre de la bille de choc dans sa position initiale, le centre de la bille de choc à l'endroit exact où on souhaite l'envoyer, la queue de billard ainsi que son regard.
Vitesse :	vitesse de déplacement du balancier. la vitesse est un facteur de la puissance d'un coup.