

Ligue de Billard de l'Ile de France





Apprentissage Billard Blackball

TABLE DES MATIERES

1.	L'apprentissage des bases	6
1.1.	VISER	6
1.1.1.	Théorie.....	6
1.1.2.	Exercices d'initiation.....	7
1.2.	LA POSTURE	8
1.3.	LE CHEVALET	9
1.3.1.	Théorie.....	9
1.3.2.	Exercices d'initiation.....	10
1.4.	LE COUP DE QUEUE, LA PUISSANCE, LE LIMAGE	11
1.4.1.	Théorie : le coup de queue.....	11
1.4.2.	Théorie : la puissance.....	12
1.4.3.	Théorie : le limage.....	12
1.4.4.	Exercices d'initiation.....	13
1.4.4.1.	Exercice 1 : le coup de queue et la puissance	13
1.4.4.2.	Exercice 2 : le coup de queue et la puissance	14
1.4.4.3.	Exercice 3 : le coup de queue et la puissance	15
1.4.4.4.	Exercice 4 : Puissance et visée	16
1.4.5.	Exercice 5 : Puissance et remplacement	17
1.5.	EMPOCHER ET QUANTITE DE BILLE	19
1.5.1.	Théorie : Empocher.....	19
1.5.2.	Théorie : La quantité de bille	20
1.5.3.	Exercices d'initiation.....	22
1.5.3.1.	Exercice 4 : Puissance et visée	22
1.5.3.2.	Exercice 4 : Puissance et visée	23
1.6.	LE REPLACEMENT	24
1.6.1.	Théorie.....	24
1.6.2.	L'entraînement	25
1.7.	LA HAUTEUR D'ATTAQUE	26
1.7.1.	Définition.....	26
1.7.1.	Exercice	26
1.8.	LE REJET NATUREL	29
1.8.1.	Théorie.....	29
1.8.2.	Exercices d'initiation.....	30
1.8.3.	L'entraînement	31
1.9.	LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE	32
1.9.1.	Théorie.....	32
1.9.2.	L'entraînement	33
1.9.2.1.	Exercice 1 : Le rebond d'une bille sur une bande	33
1.9.2.2.	Exercice 2 : Le rebond d'une bille sur une bande	34
1.9.2.3.	Exercice 3 : Le placement avec rejet naturel par une bande	35
1.9.2.4.	Exercice 4 : Le placement avec rejet naturel par une bande	36
1.10.	LE COULE	37
1.10.1.	Théorie.....	37
1.10.2.	L'entraînement	38
1.10.2.1.	Exercice 1 : Le coulé.....	38

1.10.2.2.	Exercice 2 : Le coulé avec remplacement.....	39
1.10.2.3.	Exercice 3 : Le coulé avec remplacement.....	40
1.10.2.4.	Exercice 4 : Le coulé avec remplacement par bande	41
1.10.2.5.	Exercice 5 : Le coulé avec remplacement par bande	42
1.11.	L'ATTAQUE AU CENTRE	43
1.11.1.	Théorie : La hauteur d'attaque	43
1.11.2.	L'entraînement	45
1.11.2.1.	Exercice 1 : L'attaque au centre.....	45
1.11.2.1.	Exercice 2 : Le carreau.....	46
1.12.	L'ATTAQUE BASSE	47
1.12.1.	Théorie :	47
1.12.1.1.	La hauteur d'attaque	47
1.12.1.1.	Le rétro.....	48
1.12.2.	L'entraînement	49
1.12.2.1.	Exercice 1 : Le rétro	49
1.12.2.2.	Exercice 2 : Le rétro	50
1.12.2.3.	Exercice 3 : Le rétro par bande	51
1.13.	L'ENCHAINEMENT DE TROIS BILLES	52
1.13.1.	Théorie.....	52
1.13.1.	L'entraînement	53
1.13.1.1.	Exercice 1.....	53
1.13.1.2.	Exercice 2.....	54
1.13.1.3.	Exercice 2.....	55
1.14.	LE MATCH	56
1.14.1.	Théorie.....	56
1.14.2.	La casse au BLACKBALL.....	57
1.14.3.	Le type de casse au Blackball	58
1.14.3.1.	La casse offensive	58
1.14.3.2.	La casse défensive.....	59
2.	Lexique	60
3.	Diplômes Fédéraux d'Aptitude	62
3.1.	LE REGLEMENT	62
3.2.	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	63
3.3.	ATTRIBUTION DES DIPLOMES	63
3.4.	CONSIGNE A L'ARBITRE ANIMATEUR	64
3.4.1.	Préparation de la Compétition.....	64
3.4.2.	Placement des Billes	64
3.4.3.	Arbitrage	64
3.5.	DFA 1 : LE BILLARD DE BRONZE	65
3.5.1.	La feuille de marque.....	66
3.5.1.	Les figures.....	67
3.5.1.1.	Figure A.....	67
3.5.1.1.	Figure B.....	68
3.5.1.1.	Figure C.....	69
3.5.1.2.	Figure D.....	70
3.5.1.3.	Figure E.....	71
3.5.1.4.	Figure F.....	72
3.6.	DFA 2 : LE BILLARD D'ARGENT	73
3.6.1.	La feuille de marque.....	74
3.6.2.	Les figures.....	75
3.6.2.1.	Figure A.....	75
3.6.2.1.	Figure B.....	76
3.6.2.2.	Figure C.....	77
3.6.2.3.	Figure D.....	78
3.6.2.4.	Figure E.....	79
3.6.2.5.	Figure F.....	80
3.6.2.6.	Figure G.....	81
3.6.2.7.	Figure H	82
3.6.2.8.	Figure I.....	83
3.7.	DFA 3 : LE BILLARD D'OR	84
3.7.1.	La feuille de marque.....	85
3.7.1.	Les figures.....	86
3.7.1.1.	Figure A.....	86

3.7.1.2. Figure B.....	87
3.7.1.3. Figure C.....	88
3.7.1.4. Figure D.....	89
3.7.1.5. Figure E.....	90
3.7.1.6. Figure F.....	91

4. Les bases du perfectionnement 92

4.1. LES DEFI BLACKBALL	92
4.1.1. DEFI 1.....	92
4.1.2. DEFI 2.....	93
4.1.3. DEFI 3.....	94
4.1.4. DEFI 4.....	95
4.2. LES ASTUCES	96
4.2.1. Le calcul des billes en bandes.....	96
4.2.1.1. Théorie.....	96
4.2.1.1. Pratique en 1 bande.....	100
4.2.1.2. Pratique en 2 bandes.....	102
4.2.1.2.1. Visée sur la petite bande.....	102
4.2.1.2.1. Visée sur la grande bande.....	106
4.2.2. Le doublé et la doublette.....	109
4.2.2.1. Théorie.....	109
4.2.2.1.1. Le doublé.....	109
4.2.2.1.1. La doublette.....	111
4.2.2.2. Pratique : doublette.....	114
4.2.3. Bille contre la bande.....	115
4.2.4. La visée d'un point d'attaque sur bande.....	119
4.2.5. La hauteur d'attaque.....	121
4.2.6. Le remplacement.....	124
4.2.6.1. En rétro.....	124
4.2.6.2. En coulé.....	126
4.2.6.1. Empocher et replacer avec effet latéral.....	129
4.2.6.1.1. L'effet latéral au centre.....	130
4.2.6.1.1. L'effet latéral en haut.....	132
4.2.6.1.2. L'effet latéral en bas.....	134
4.2.7. Débloquent une situation.....	137
4.2.8. La lecture de table.....	139
4.2.8.1. La lecture 3 billes.....	139
4.2.8.2. La lecture à 4 billes.....	141
4.2.8.3. La lecture à 5 billes.....	143
4.2.9. Fin de partie difficile.....	146

5. L'entraînement 148

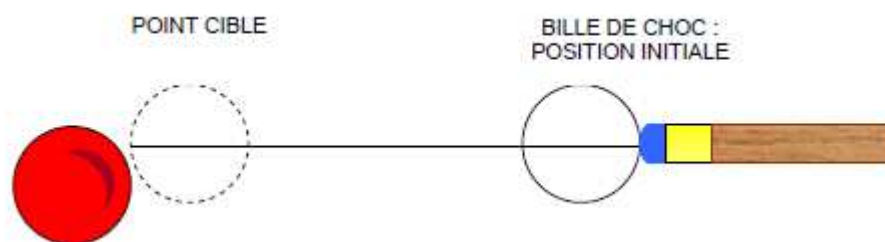
5.1. ENTRAÎNEMENT 1	148
5.2. ENTRAÎNEMENT 2	150
5.3. ENTRAÎNEMENT 3	152
5.4. ENTRAÎNEMENT 4	155
5.4.1. Exercice 1.....	155
5.4.2. Exercice 2.....	155
5.4.3. Exercice 3.....	156
5.4.4. Exercice 4.....	156
5.4.5. Exercice 5.....	157
5.4.6. Exercice 6.....	157
5.4.7. Exercice 7.....	158
5.4.8. Exercice 8.....	158
5.4.9. Exercice 9.....	159
5.4.10. Exercice 10.....	159
5.4.11. Exercice 11.....	160
5.4.12. Exercice 12.....	160
5.4.13. Exercice 13.....	161
5.4.14. Exercice 14.....	161
5.4.15. Exercice 15.....	162
5.4.16. Exercice 16.....	162
5.4.17. Exercice 17.....	163
5.4.18. Exercice 18.....	163
5.4.19. Exercice 19.....	164
5.4.20. Exercice 20.....	164
5.4.21. Exercice 21.....	165
5.4.22. Exercice 22.....	165

1. L'apprentissage des bases

1.1. VISER

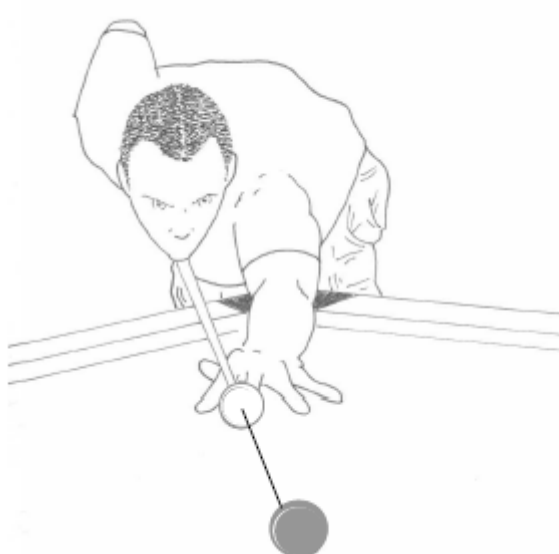
1.1.1. Théorie

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).



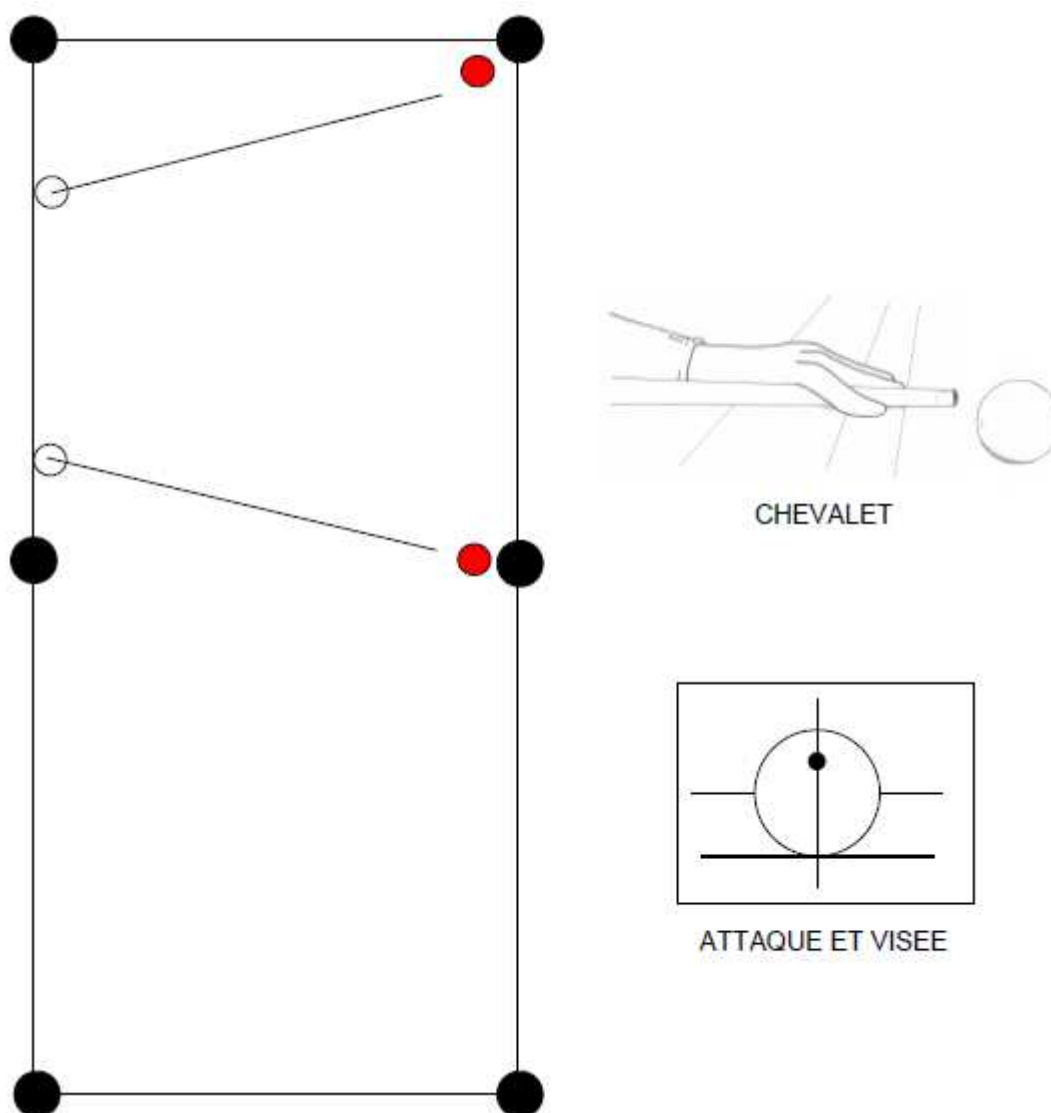
Sur le dessin ci-dessous, constatez l'alignement de la queue, de la bille de choc au contact de la bille de but, et de la bille de but. Le joueur place sa tête au-dessus de cette ligne imaginaire pour contrôler la visée.

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.

Américain – Blackball – Snooker



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.

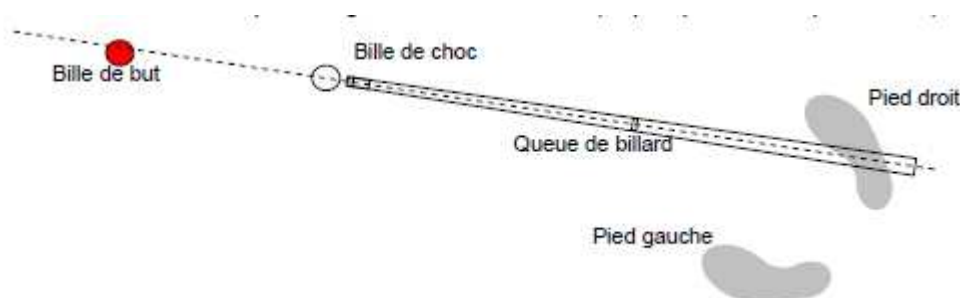
1.2. LA POSTURE

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).

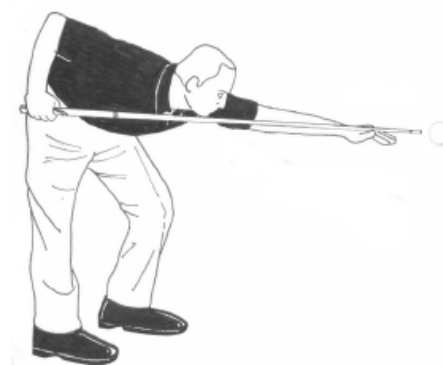


Le mouvement rectiligne impose au joueur une posture laissant libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le bassin se dégage donc légèrement sur la gauche de ce même axe en maintenant la jambe droite raide tandis que la jambe gauche décrit un fléchissement au niveau du genou (voir dessin 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.



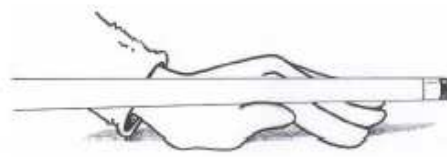
1.3. LE CHEVALET

1.3.1. Théorie

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).



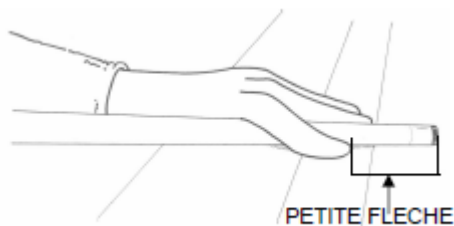
Chevalet en boucle



Chevalet main à plat

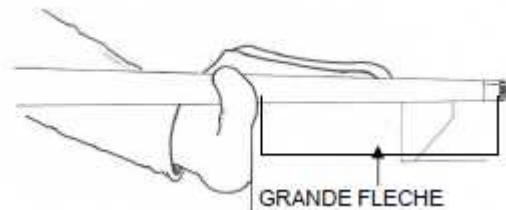
Au snooker, comme au Blackball, le chevalet s'effectue main à plat sur le tapis, avec la queue entre le pouce relevé et l'index (voir dessin ci-contre).

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 :



PETITE FLECHE

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.

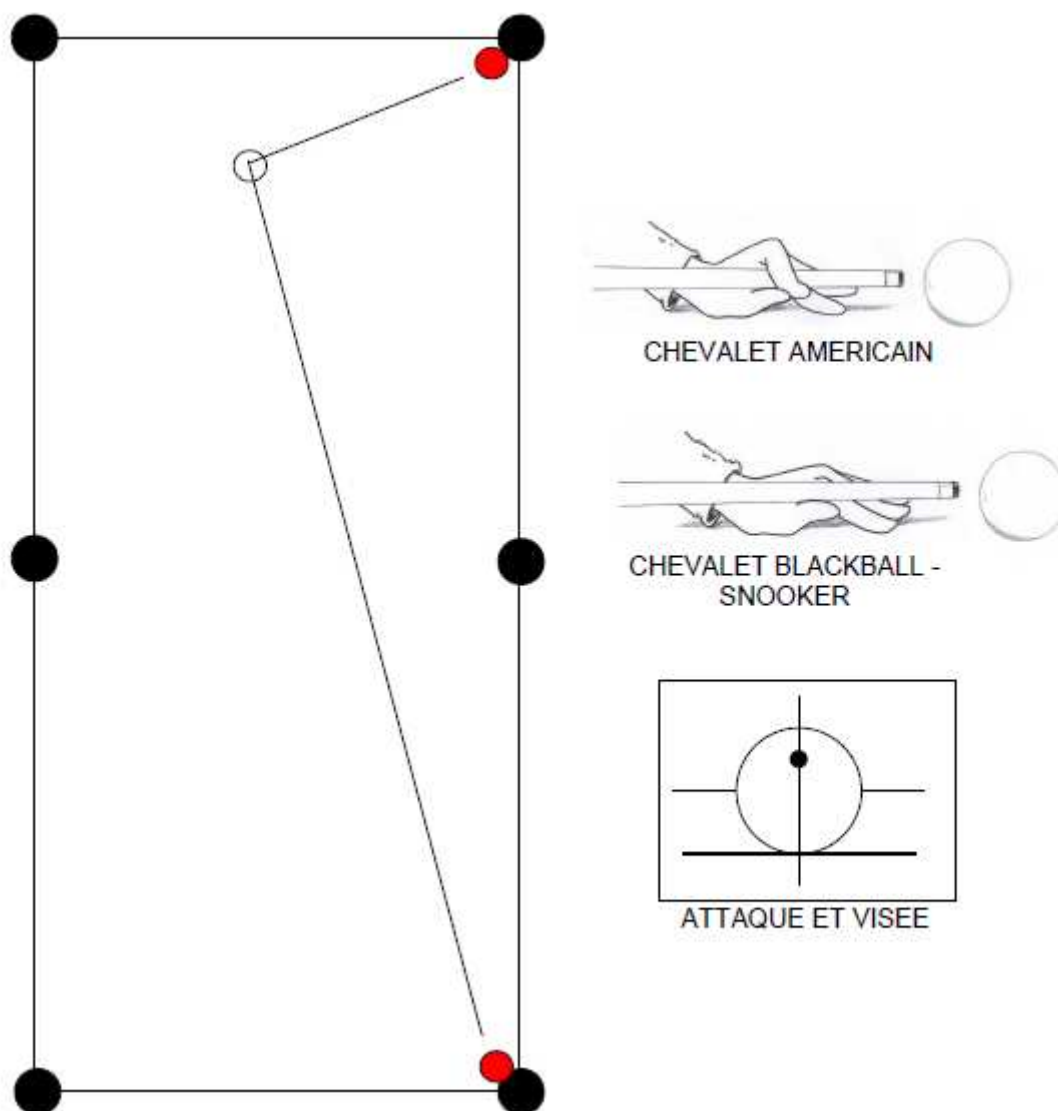


GRANDE FLECHE

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



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).

1.4. LE COUP DE QUEUE, LA PUISSANCE, LE LIMAGE

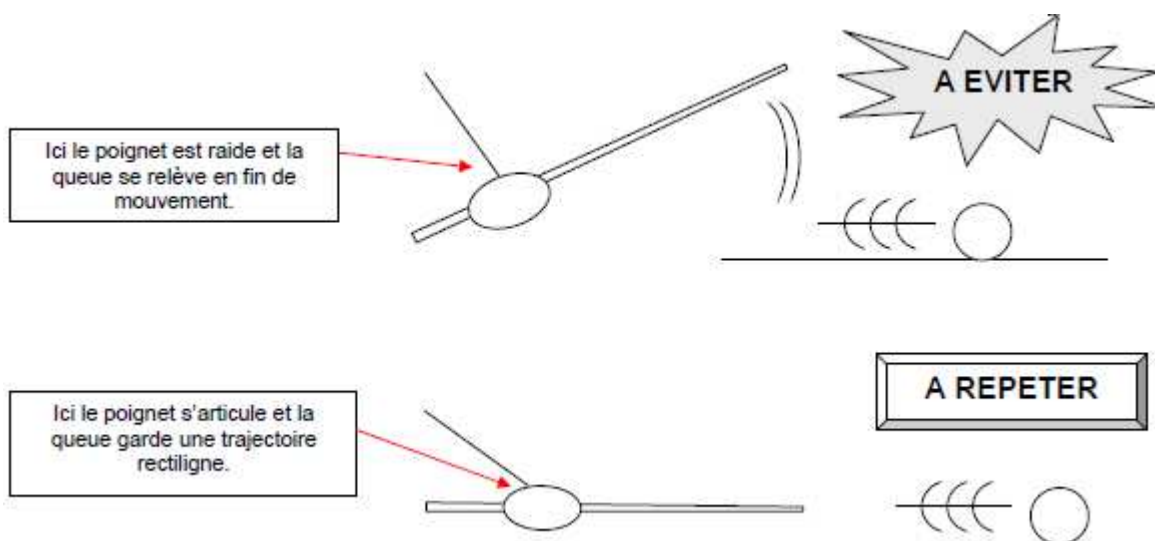
1.4.1. Théorie : le coup de queue

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.

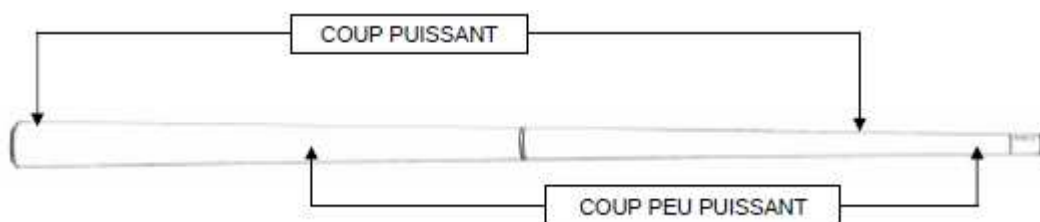


1.4.2. Théorie : la puissance

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 :

- o Peu d'amplitude et peu de vitesse provoquent un coup joué « doucement »
- o Une grande amplitude et une grande vitesse provoquent un coup plus « puissant »
- o La position de la main sur le talon est le facteur déterminant du réglage de la puissance :
- o 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*.
- o 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*.
- o 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.

1.4.3. Théorie : le limage

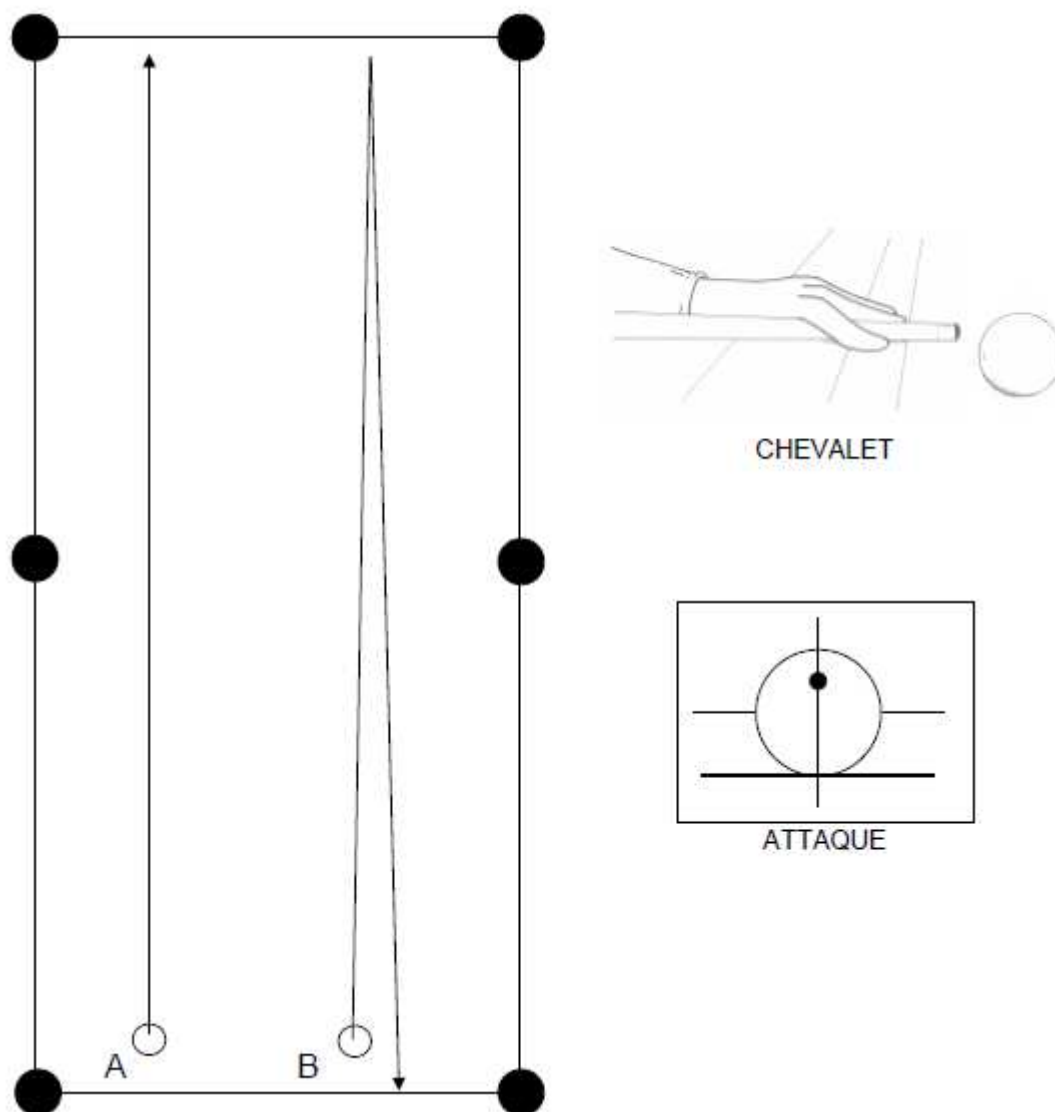
Pour affiner la puissance et la visée, on peut effectuer un ou plusieurs mouvements de balancier avant de propulser la bille. Cette préparation est la projection du mouvement requis à la bonne exécution du coup.

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.

1.4.4. Exercices d'initiation

1.4.4.1. Exercice 1 : le coup de queue et la puissance

Américain – Blackball – Snooker



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

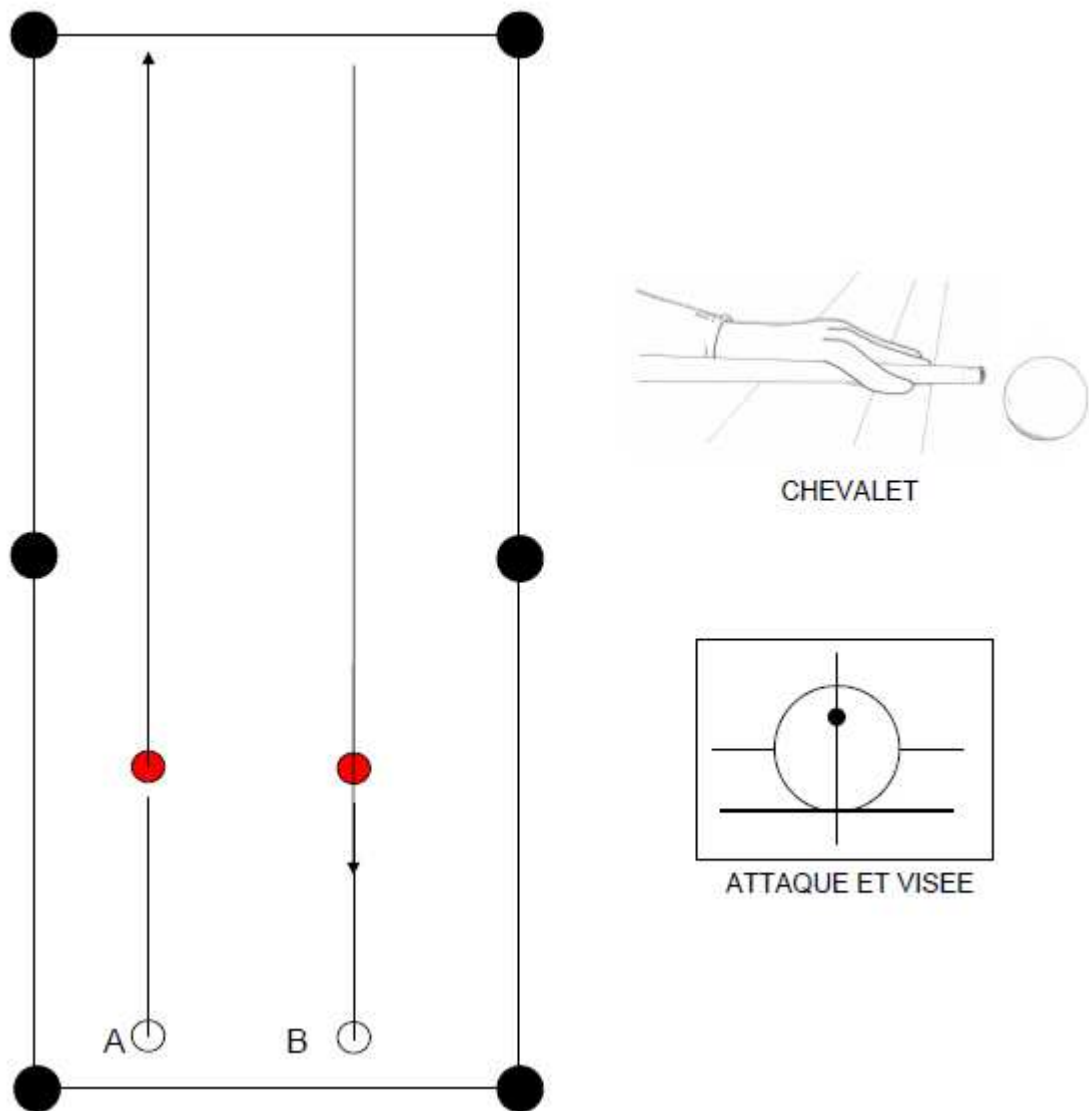
Consigne :

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

1.4.4.2. Exercice 2 : le coup de queue et la puissance

Américain – Blackball – Snooker



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

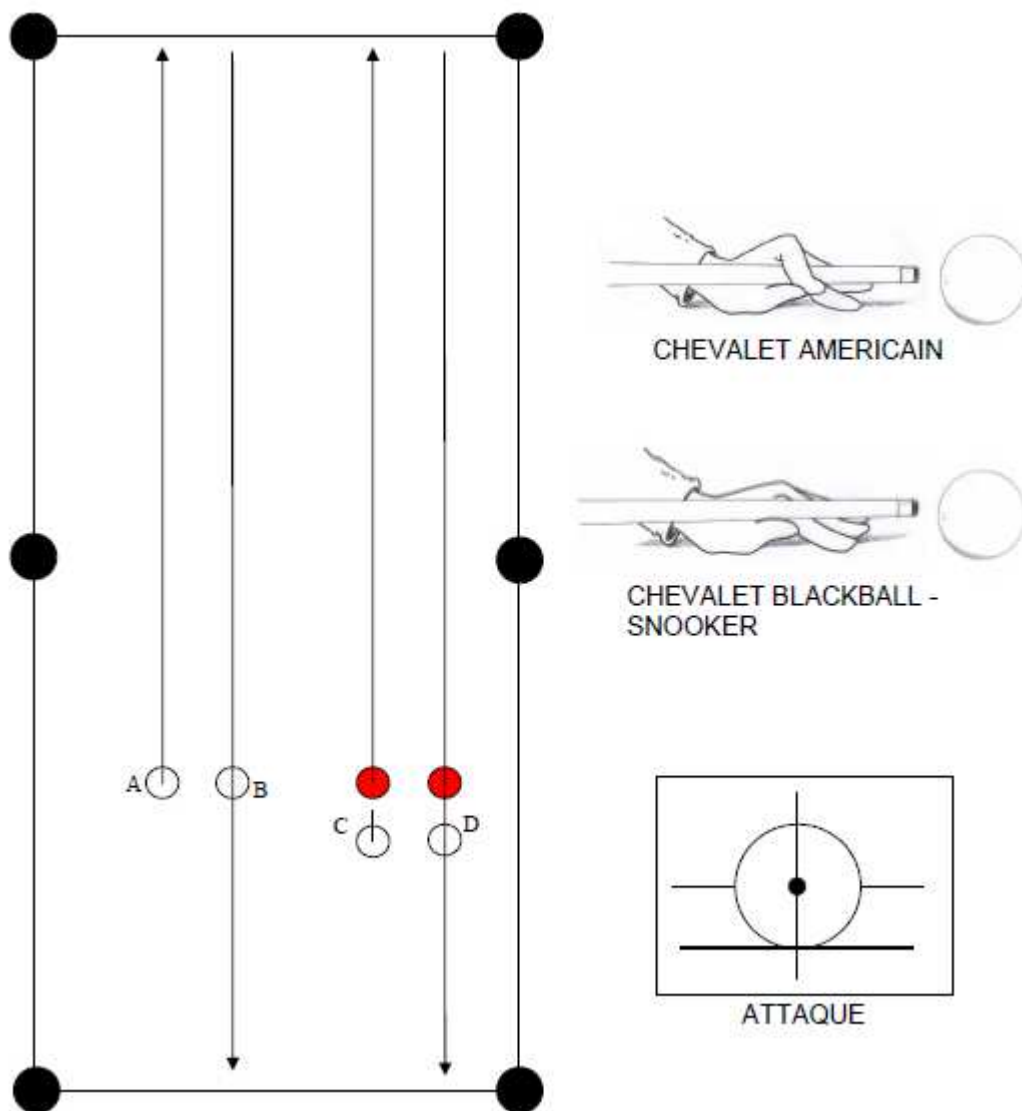
Consigne :

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.

1.4.4.3. Exercice 3 : le coup de queue et la puissance

Américain – Blackball – Snooker

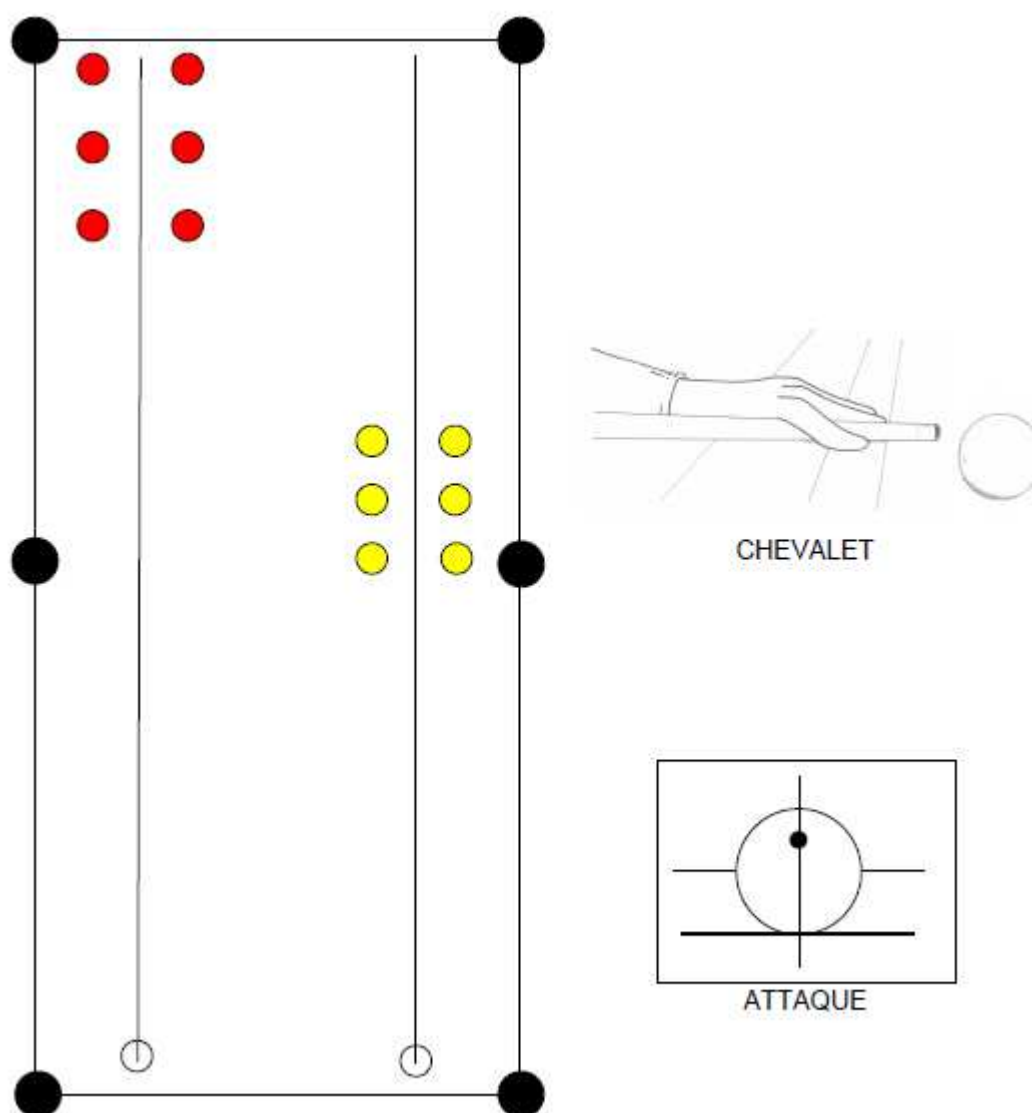


Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

Consigne :

- 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.

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

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

Consigne :

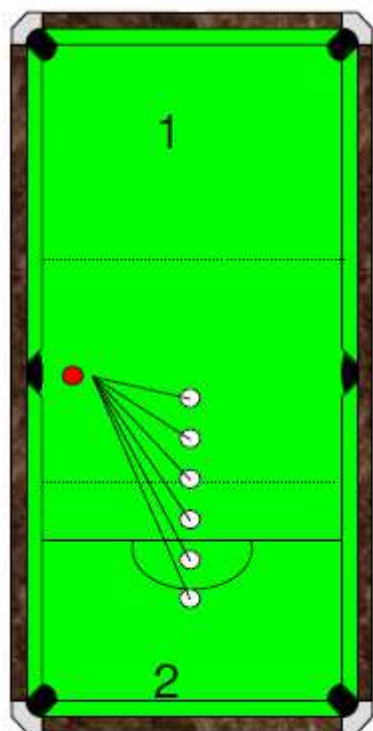
Propulser la bille de choc entre deux rangées de billes, à l'aller comme au retour.

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

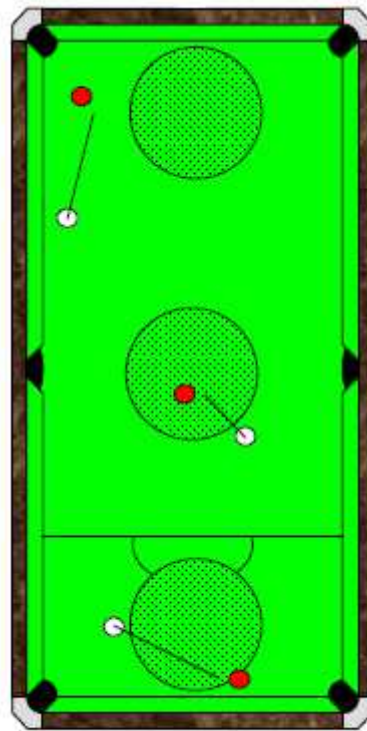
1.4.5. Exercice 5 : Puissance et remplacement

Savoir jouer un coup à une puissance voulue est primordial pour le remplacement de la bille blanche.

Vous trouverez dans cette page différents exercices pour un entraînement régulier.



EXERCICE 1



EXERCICE 2

Pour un coup joué à une puissance donnée, la bille blanche parcourra une distance plus ou moins grande, après impact sur la bille de but, selon la quantité de bille choisie lors de la visée.

L'exercice 1 vous apprend à maîtriser la puissance d'un coup selon des quantités de billes différentes.

Placez la bille blanche en différents points comme indiqué sur le schéma. Pochez la bille rouge en remplaçant la bille blanche dans la zone n°1. Recommencez en remplaçant la blanche dans la zone n°2.

Vous remarquerez que la bille blanche effectuera une plus longue distance au fur et à mesure que vous vous éloignerez du plein de bille.

L'exercice 2 vous apprend à moduler la puissance d'un coup sur une même quantité de bille.

Placez les billes comme indiqué dans le schéma 2.

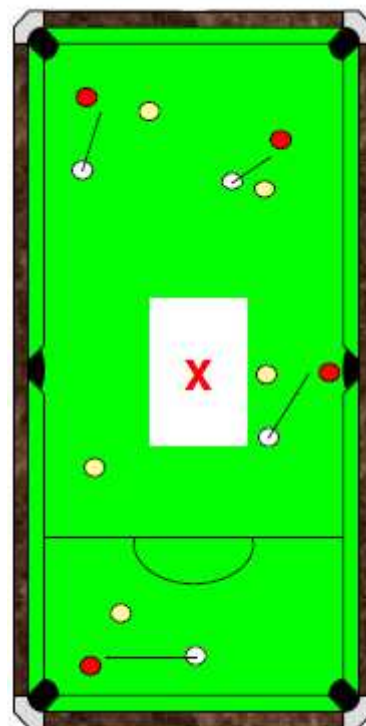
Pocher la bille rouge en remplaçant la blanche dans une zone, puis recommencer en la remplaçant dans une deuxième zone, puis la troisième.

L'exercice 3 vous permet de vous entraîner sur des situations que vous rencontrerez lors de vos matchs.

Délimitez une zone, au centre du billard, en positionnant une feuille de format A3 (29.7 x 42cm).

Placez les billes comme indiqué dans le schéma 3, pochez la bille concernée en remplaçant la bille blanche sur la feuille.

Cet entraînement a aussi la particularité de vous familiariser à des déplacements en évitant de choquer les billes adverses.



EXEMPLE 3

Conseils :

N'oubliez pas : la puissance du coup est déterminée par l'amplitude et la vitesse du geste. Par conséquent il faut adapter la longueur de la flèche et la position de la main sur le fût.

N'hésitez pas à varier les situations. En multipliant les expériences, vous augmenterez vos capacités d'adaptation lors de vos matchs.

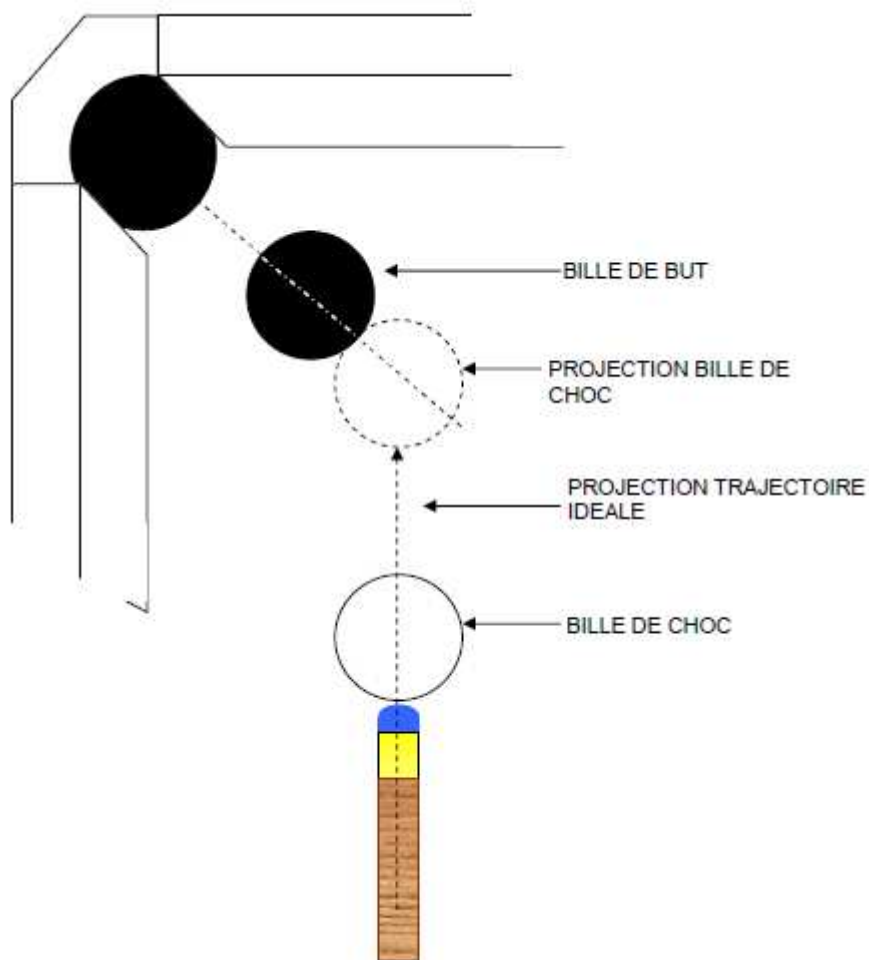
Ne négligez pas la précision de la visée. Le remplacement ne vous servira réellement que si vous empochez votre bille.

1.5. EMPOCHER ET QUANTITE DE BILLE

1.5.1. Théorie : 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.

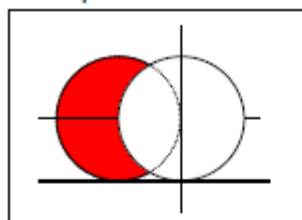


Pour cela il faut définir la bonne quantité de bille, c'est à dire la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but, lors de la visée.

1.5.2. Théorie : La quantité de bille

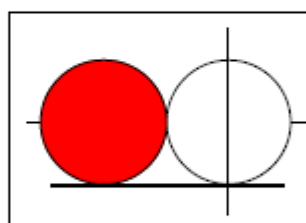
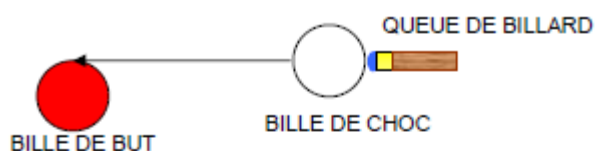
La quantité de bille se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but suivant l'axe de visée.

Exemple : Demi-Bille

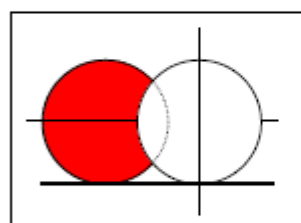


« Demi – Bille »

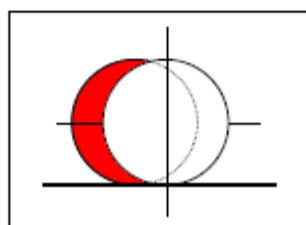
VU DE DESSUS :



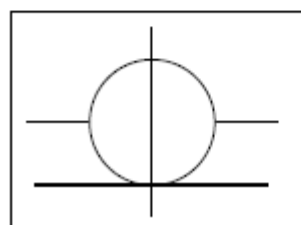
« Finesse »



« Quart »



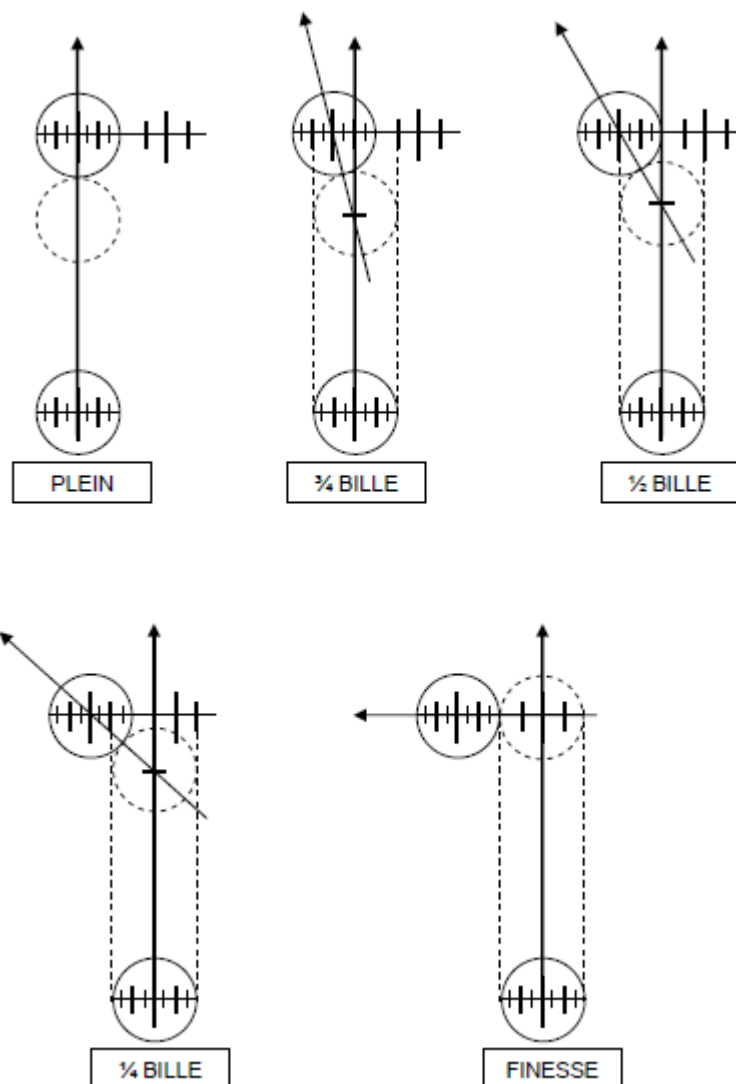
« Trois quarts »



« 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.

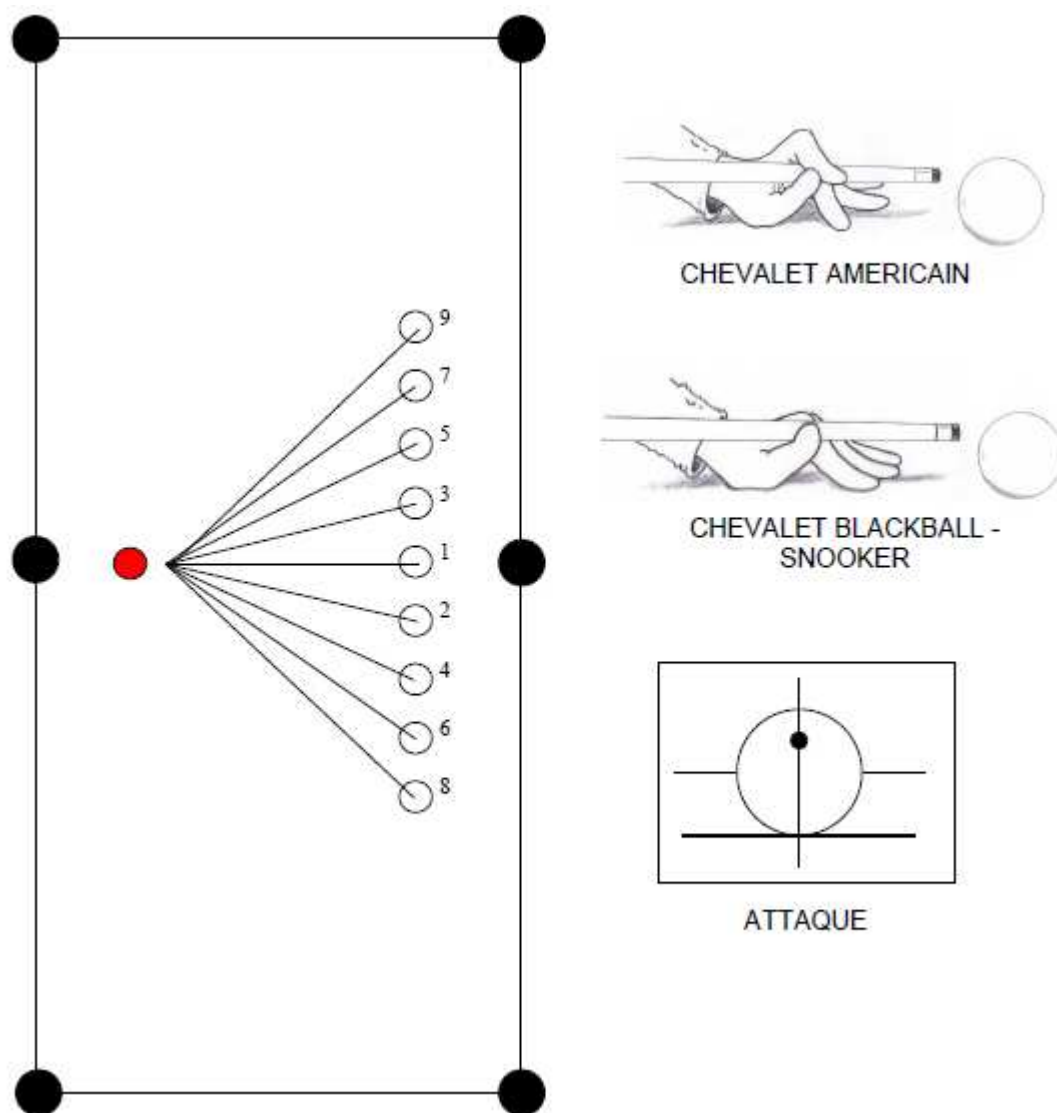
Les dessins ci-dessous illustrent différentes quantités de bille et montrent les directions correspondantes imposées à la bille de but.



1.5.3. Exercices d'initiation

1.5.3.1. Exercice 4 : Puissance et visée

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Reconnaître les différentes quantités de bille pour empocher.

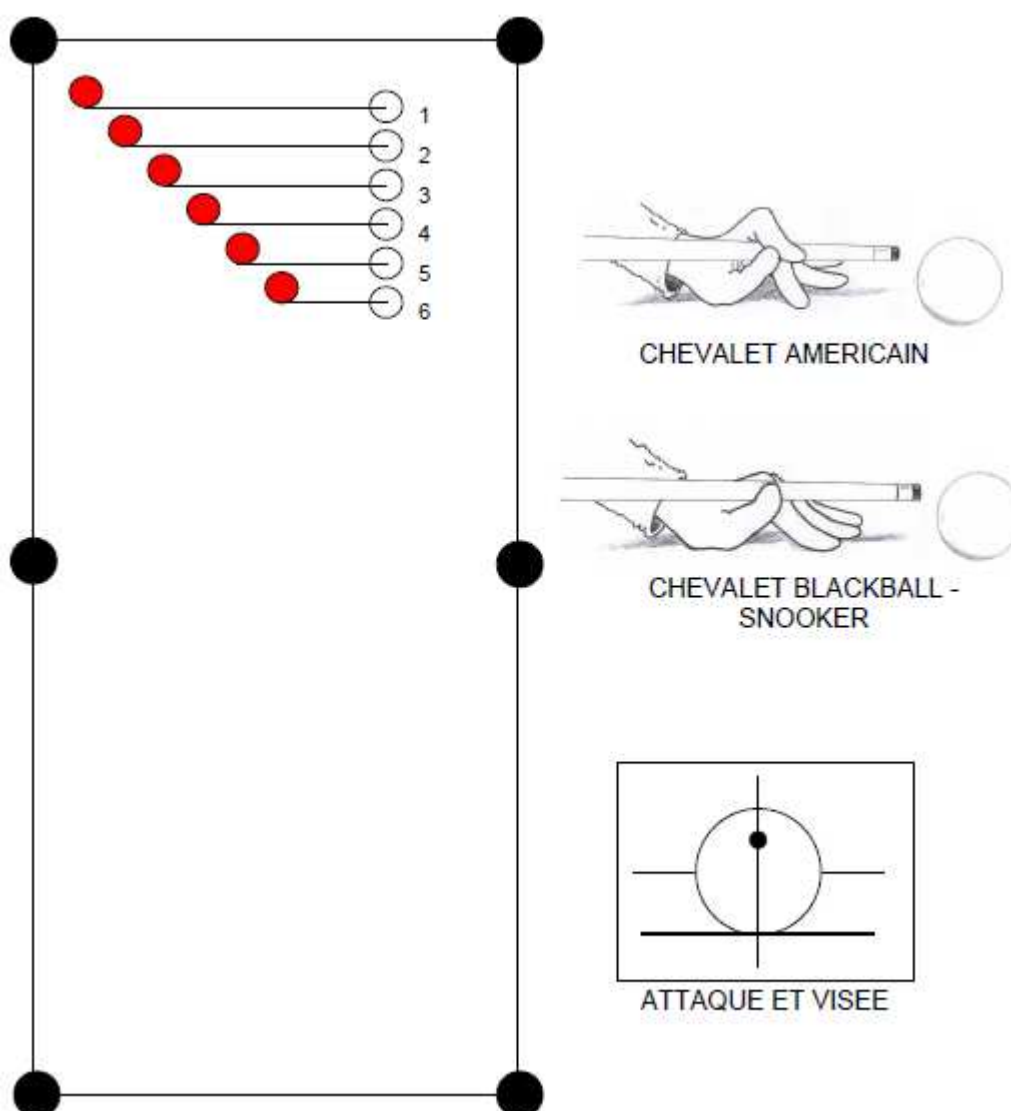
Consigne :

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.

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Empocher des billes en augmentant la distance.

Consigne :

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

1.6. LE REPLACEMENT

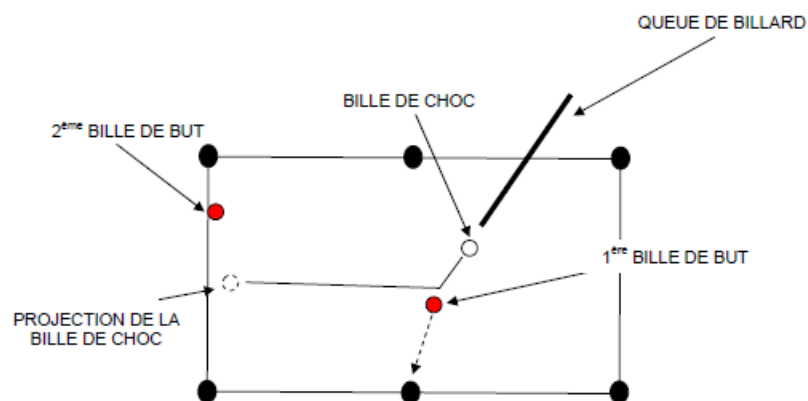
1.6.1. Théorie

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.

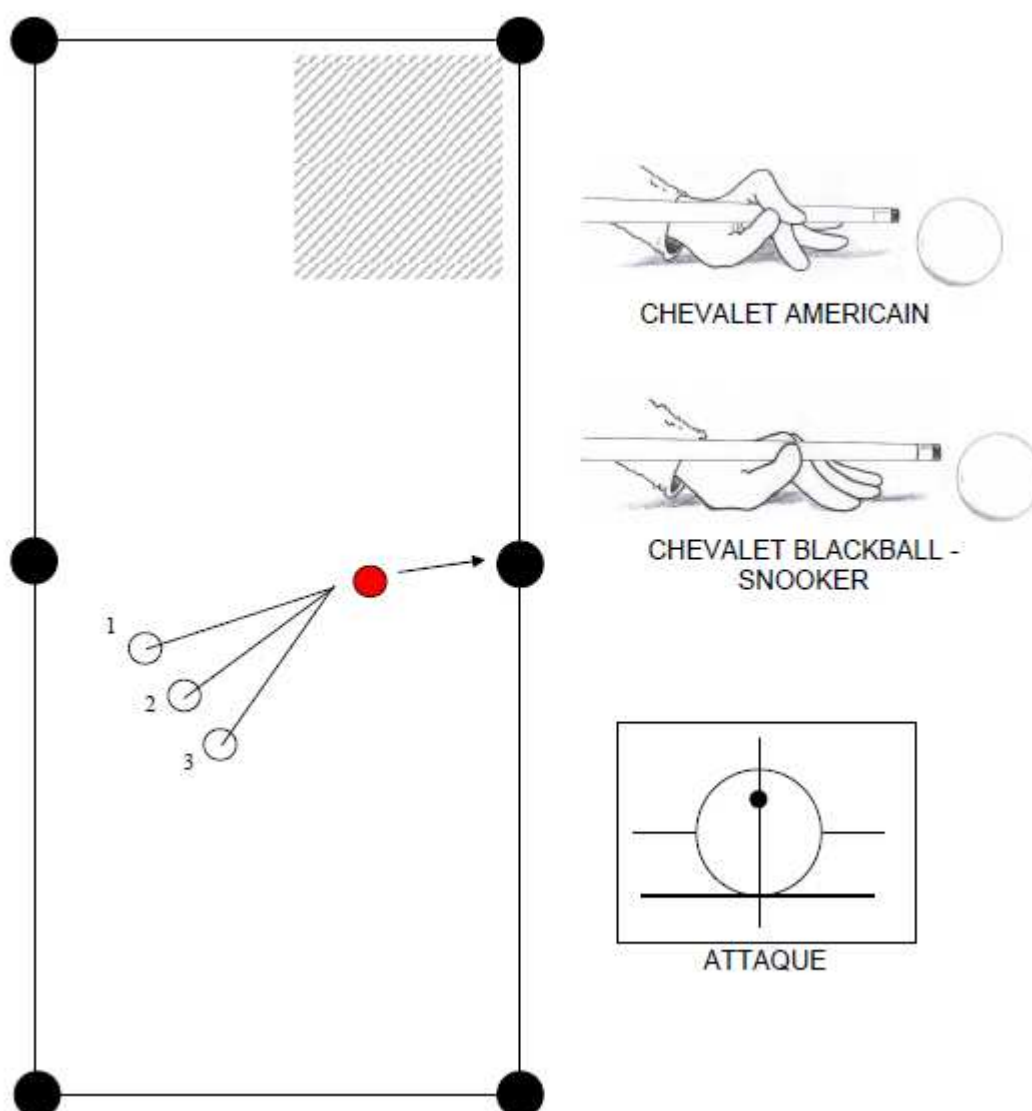
Ces deux éléments sont les principaux facteurs de réussite.

Exemple de remplacement :



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

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Empocher et replacer la bille de choc.

Consigne :

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.

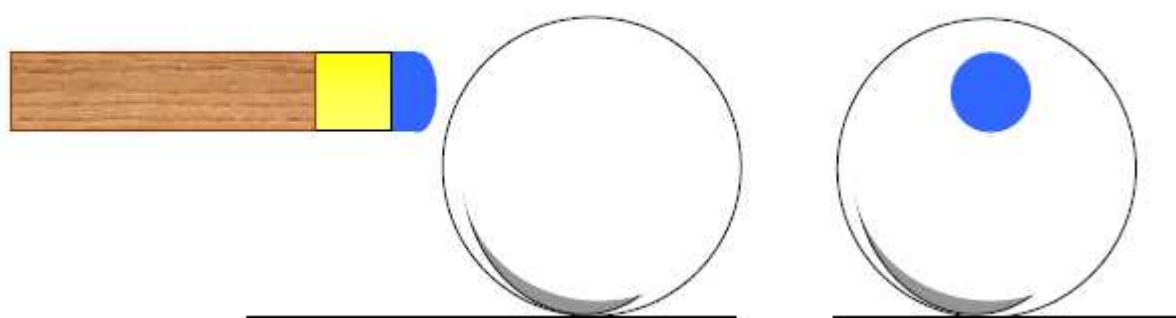
1.7. LA HAUTEUR D'ATTAQUE

1.7.1. 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.

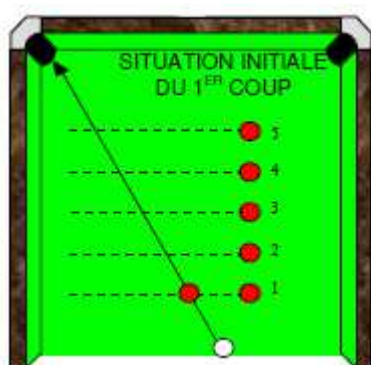


BILLE BLANCHE EN MOUVEMENT

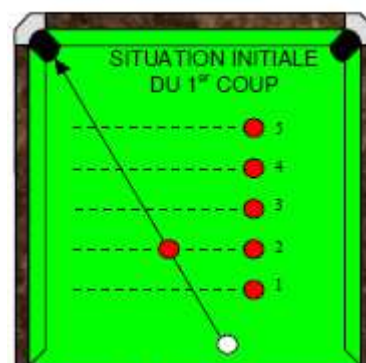
1.7.1. Exercice

La pratique de cet exercice vous permet, à moyen terme, de contrôler et de perfectionner sur une courte distance, le remplacement de la bille blanche en quantité de bille pleine et sans effet (vous utiliserez donc exclusivement le rétro, l'attaque au centre et le coulé).

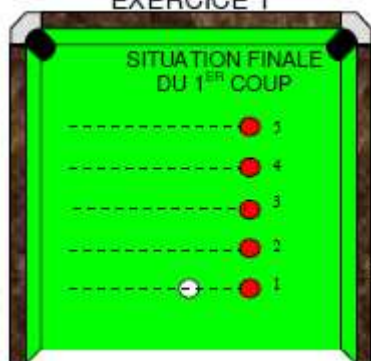
Vous pouvez l'employer pour apprendre à vous replacer ou comme entraînement régulier.



EXERCICE 1



EXERCICE 2



Placez 5 billes, comme indiqué dans l'exercice 1, avec la bille de but (rouge ou jaune) à hauteur de la première.

Pochez la bille de but en coin en remplaçant la bille de choc (blanche) à hauteur de la première.

Ré exécutez le même coup en coulé pour vous replacer à hauteur de la seconde, puis de la troisième, ect...

Recommencez l'exercice en plaçant la bille de but à hauteur de la seconde, le premier coup sera donc exécuté en rétro pour replacer la bille de choc à hauteur de la première (voir exercice 2).

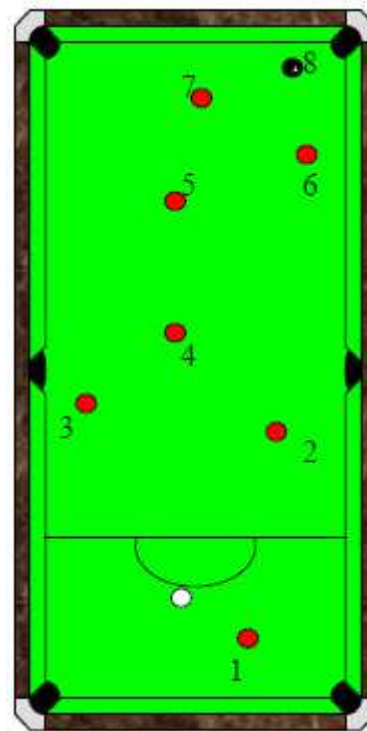
Puis recommencez avec la bille de but à hauteur de la troisième et ainsi jusqu'à la dernière.

EXERCICE 3

Grâce à cet entraînement, une série de plusieurs billes, sur des distances et des hauteurs d'attaques différentes, ne devrait plus poser de problèmes si vous réalisez des replacements proches de la quantité de bille pleine.

Placez les billes aléatoirement sur la surface de jeu, en évitant de les mettre en contact contre une bande ou contre d'autres billes.

Le joueur débutant évoluera progressivement sur des enchaînements de 4 billes, puis 5, puis 6, ect... Si un replacement n'est pas réussi, il choisira une autre bille pour continuer la série. Pour les initiés, un « chemin » sur 8 billes pourra être imposé, comme en exemple dans l'exercice 3.



Conseils :

Placez les billes pour viser en quantité de bille pleine.

Tracez leur emplacement à la craie, sur le tapis.

Pensez à adapter la hauteur d'attaque (coulé, au centre ou rétro) et la puissance du coup selon le replacement désiré.

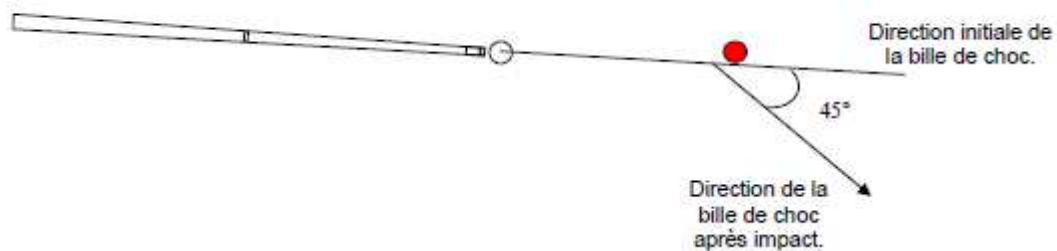
Gardez la posture quelques secondes après l'exécution du coup pour visualiser la réaction des billes.

1.8. LE REJET NATUREL

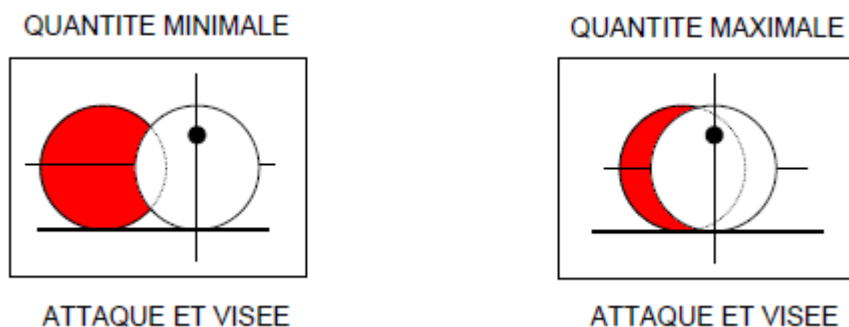
1.8.1. Théorie

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.

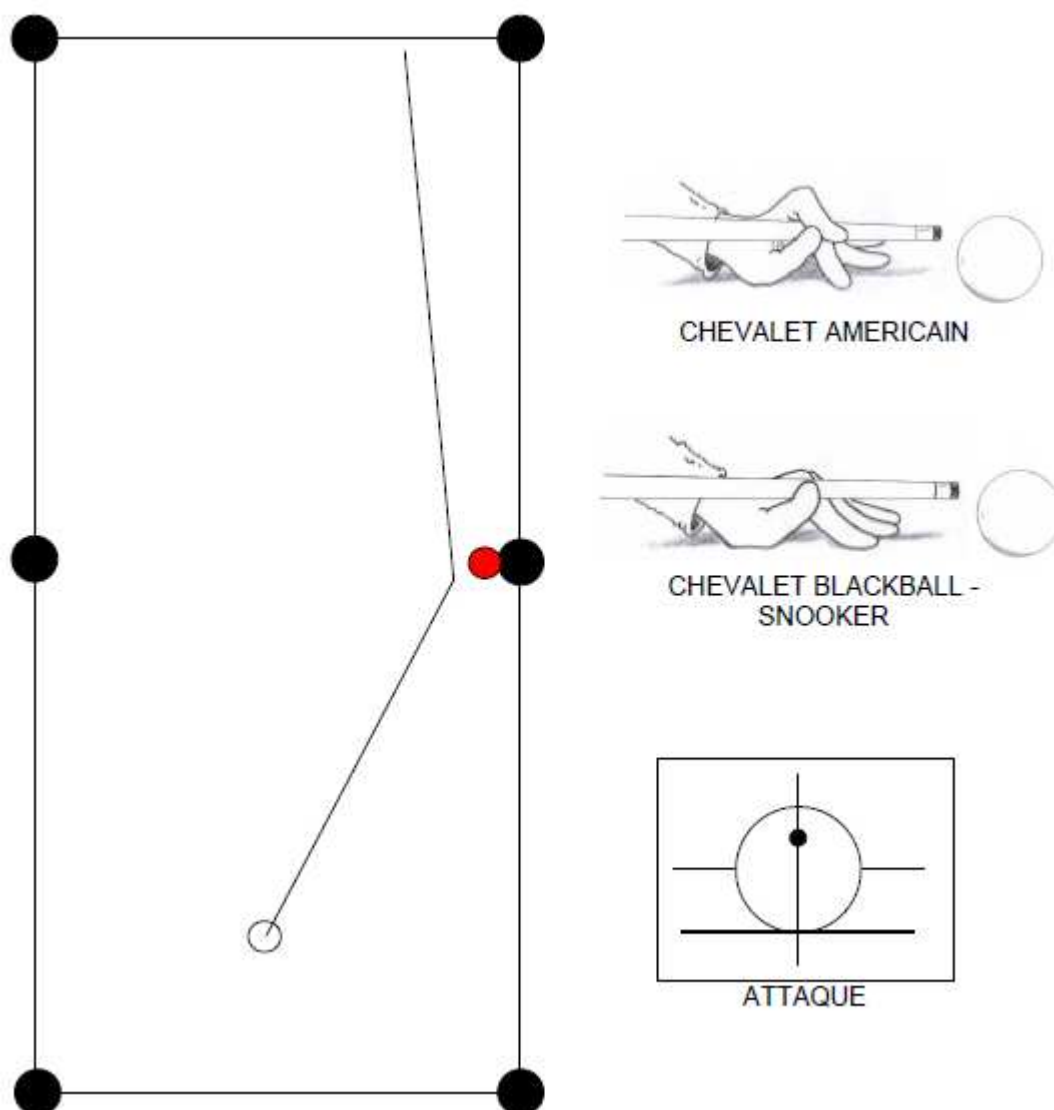


Les quantités de bille voisines de « demi - bille » donnent une déviation assez proche. Le rejet naturel est, par conséquent, compris entre « trois - quarts de bille » et « quart de bille ».



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.

Américain – Blackball – Snooker



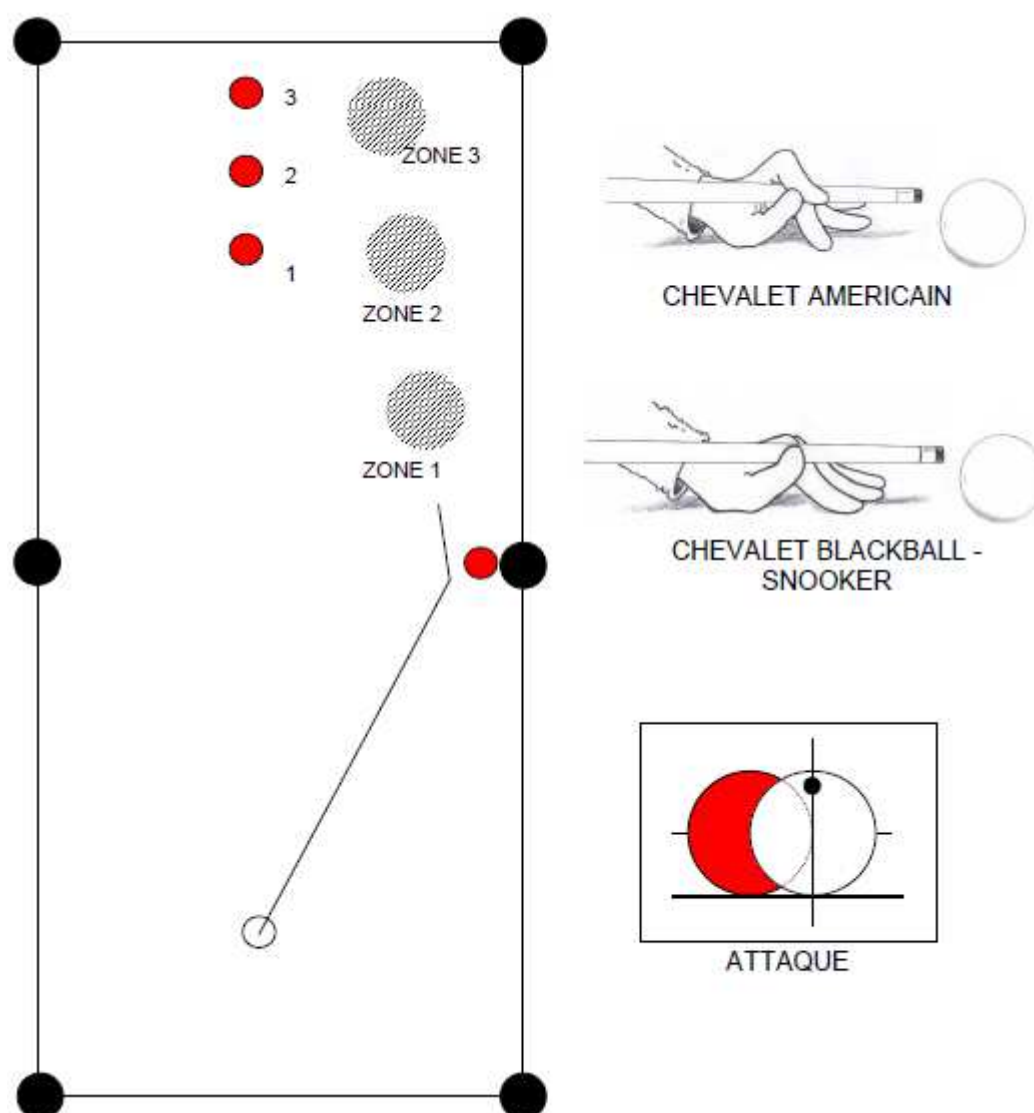
Objectif :

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

Consigne :

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.

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Maîtriser la puissance sur un rejet naturel.

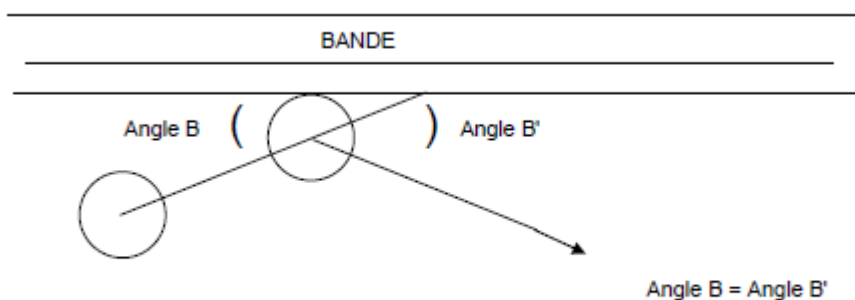
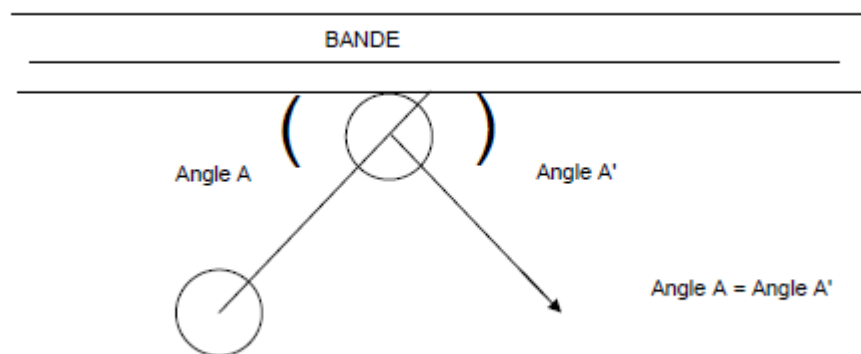
Consigne :

Adapter la puissance du coup en remplaçant le bille de choc dans une zone idéale pour empocher les billes de but en coin.
Exécuter le coup en se remplaçant pour la bille de but 1, recommencer pour la bille 2, etc...

1.9. LE REBON D'UNE BILLE SUR UNE BANDE

1.9.1. Théorie

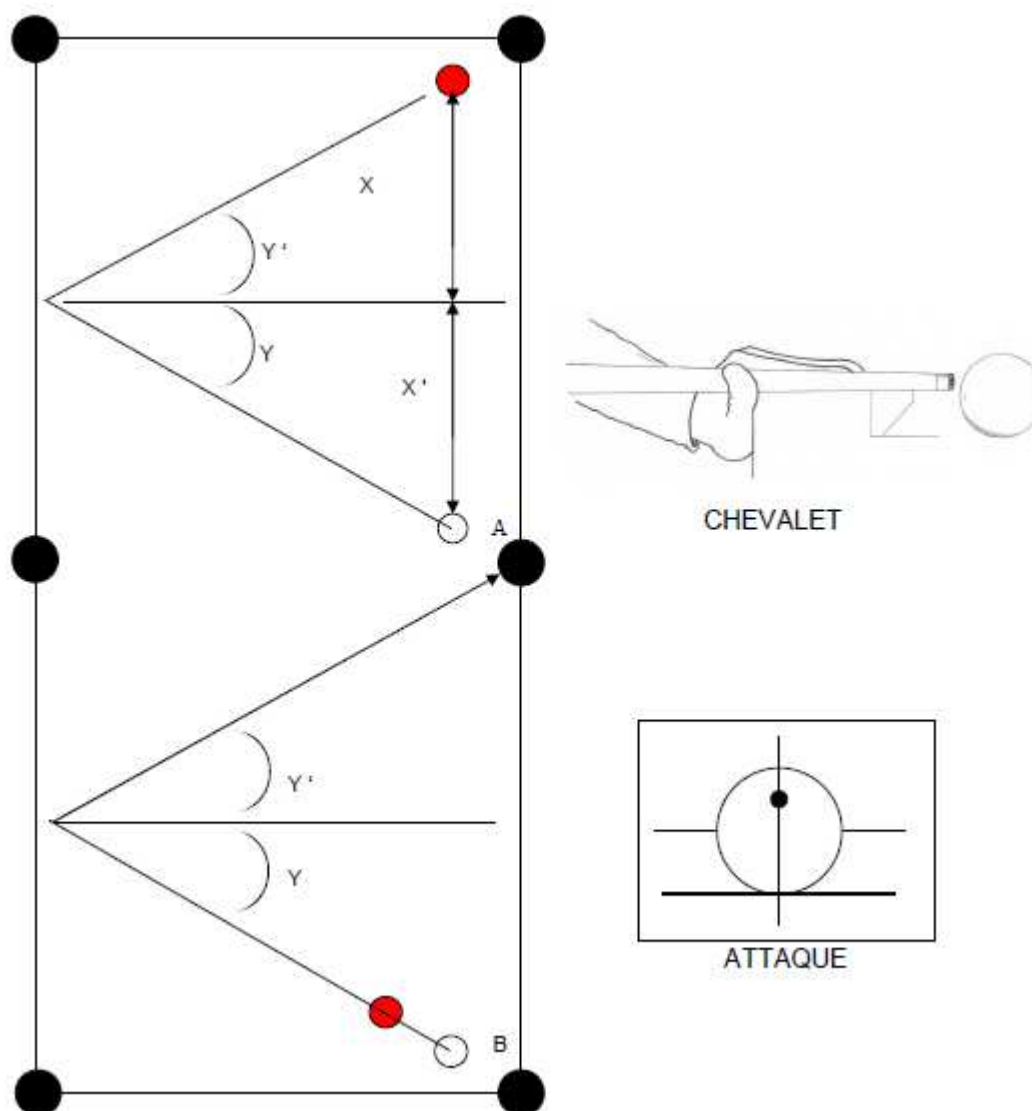
Lorsqu'une bille jouée sans effet (rotation latérale) arrive au contact d'une bande, son angle de rebond est égal à son angle d'arrivée (voir dessin)



1.9.2. L'entraînement

1.9.2.1. Exercice 1 : Le rebond d'une bille sur une bande

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

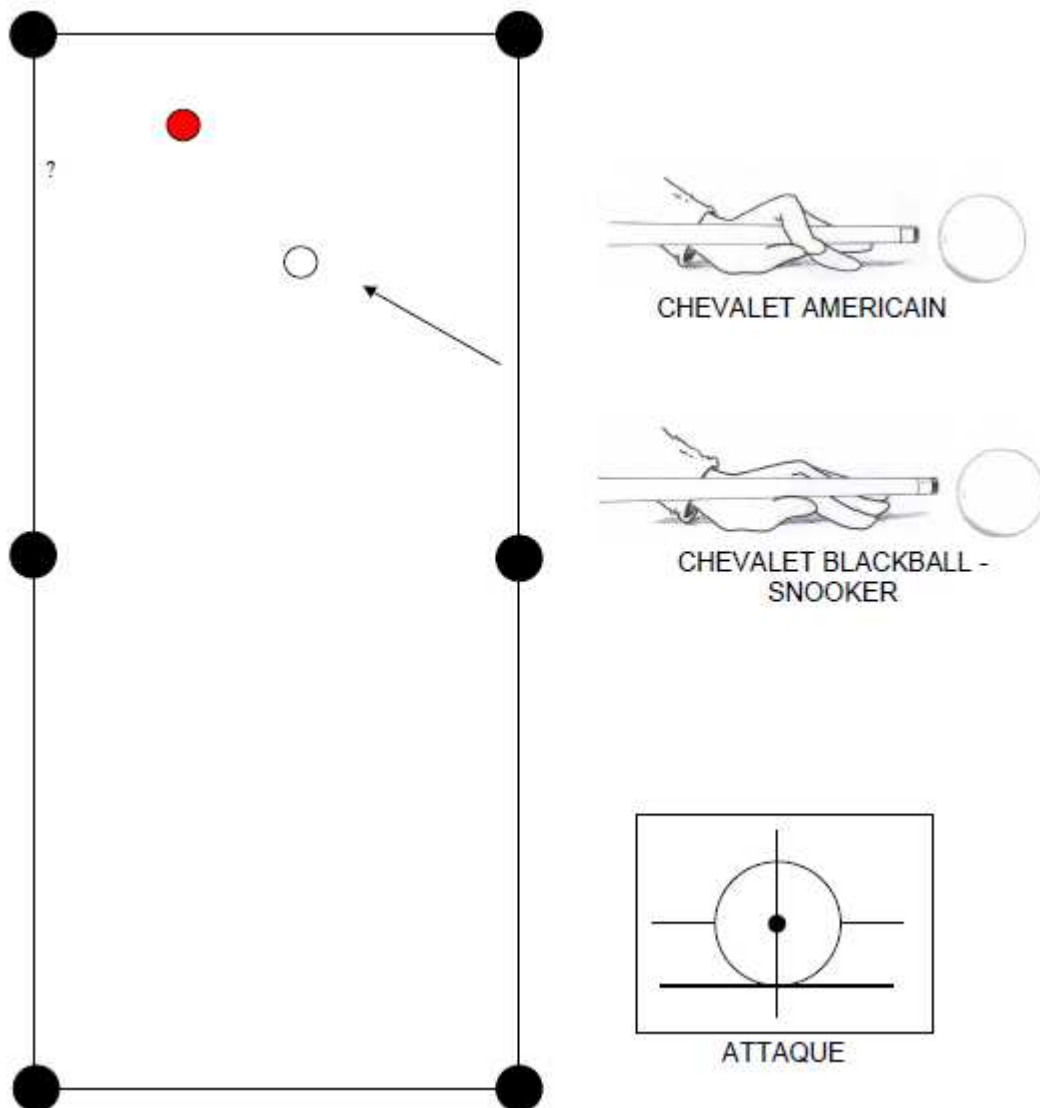
Visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande.

Consigne :

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.

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

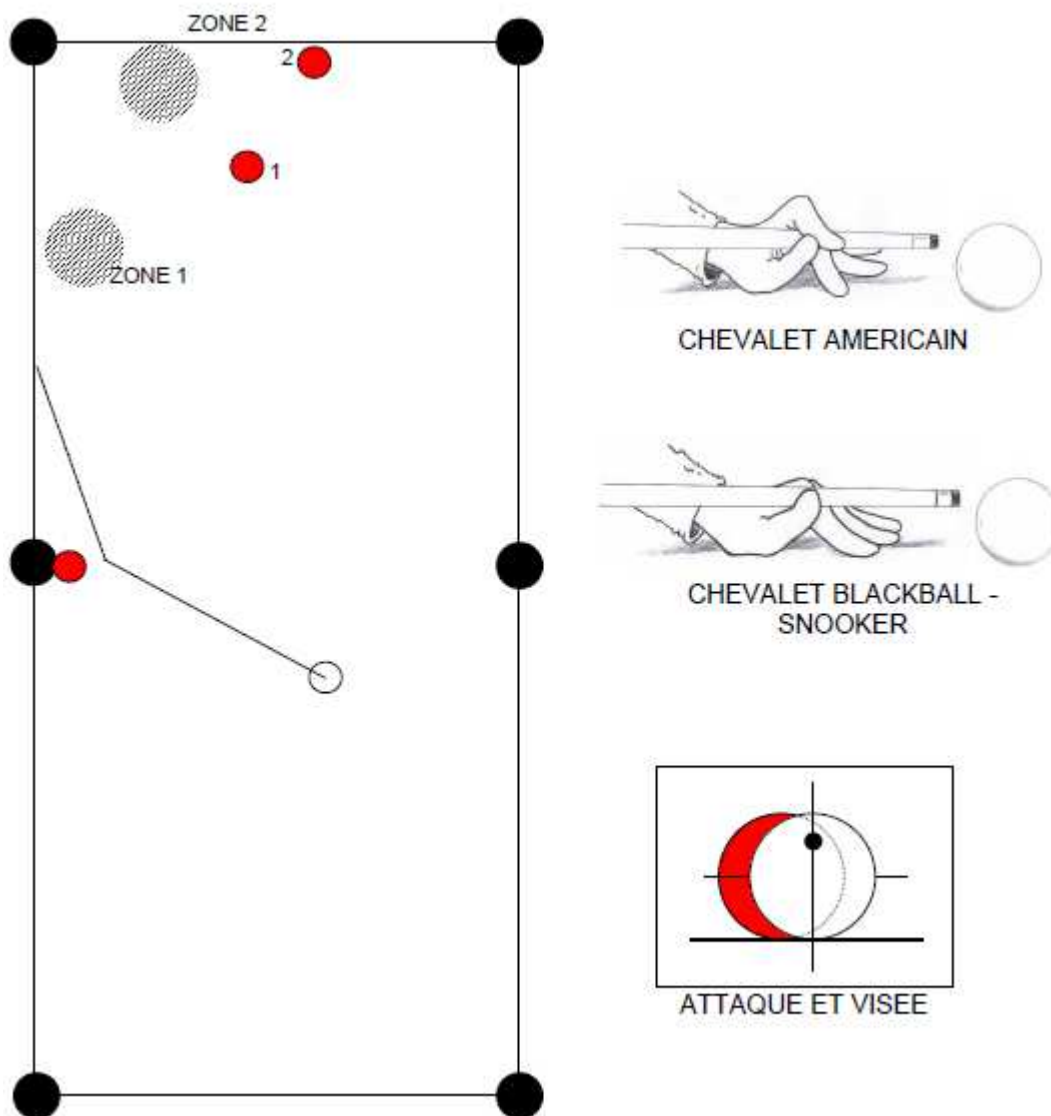
Visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande, en variant l'angle d'incidence.

Consigne :

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.

1.9.2.3. Exercice 3 : Le placement avec rejet naturel par une bande

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

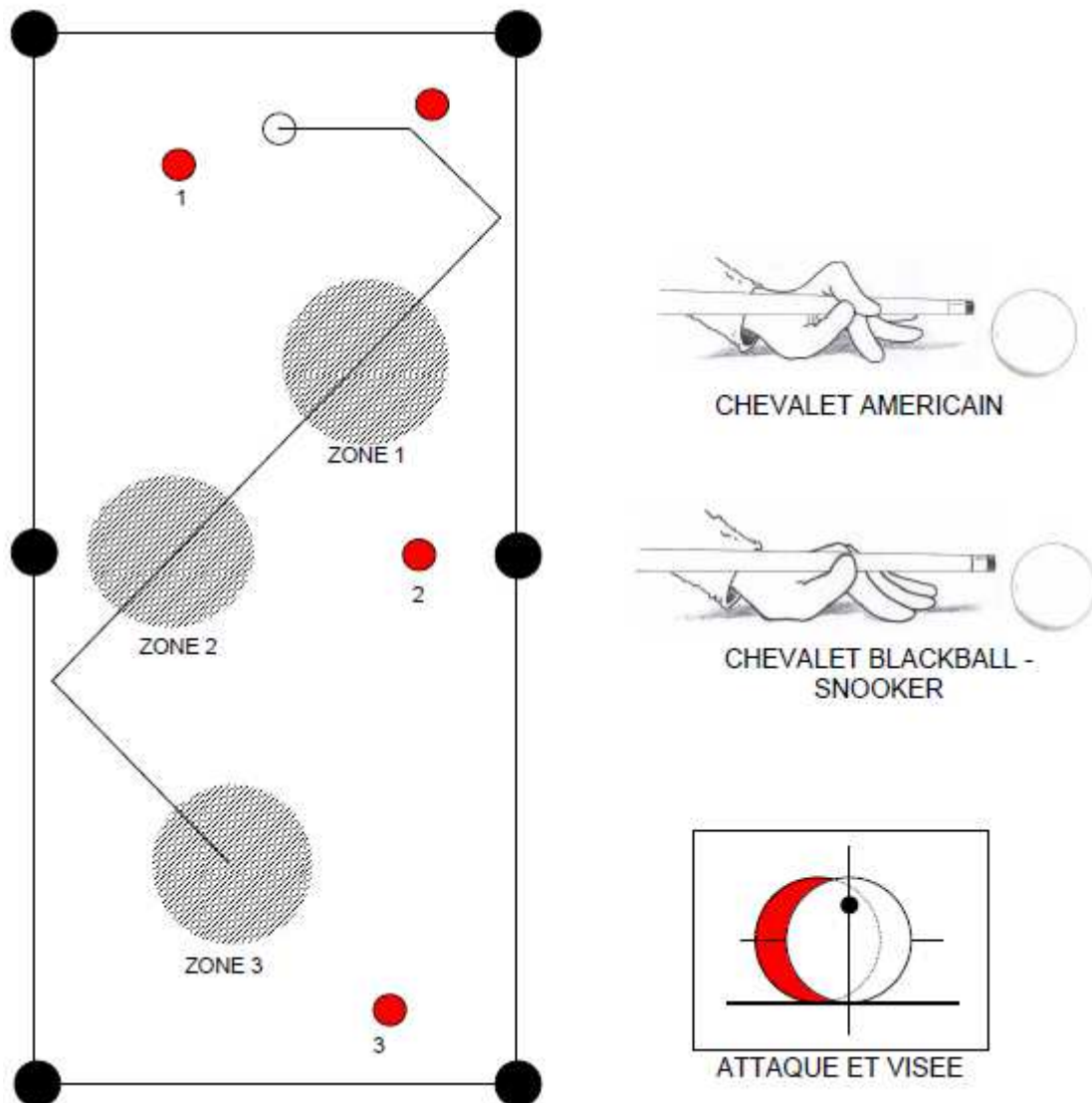
Replacer la bille de choc avec un rejet naturel et un rebond sur bande.

Consigne :

Adapter la puissance du coup en se replaçant idéalement pour empocher les billes de but en coin.

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

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

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

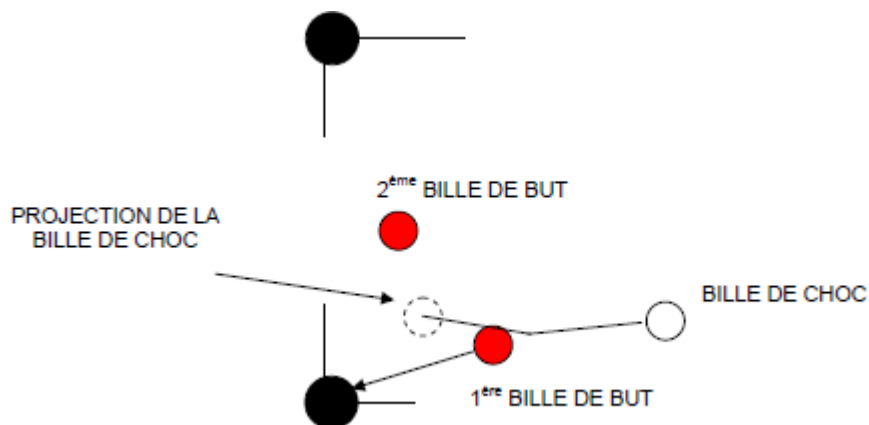
Consigne :

Adapter la puissance du coup en se replaçant dans la zone idéale pour empocher 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...

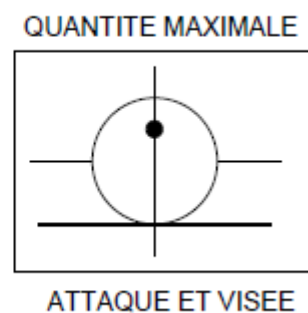
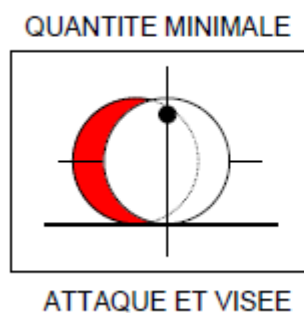
1.10. LE COULE

1.10.1. Théorie

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 »

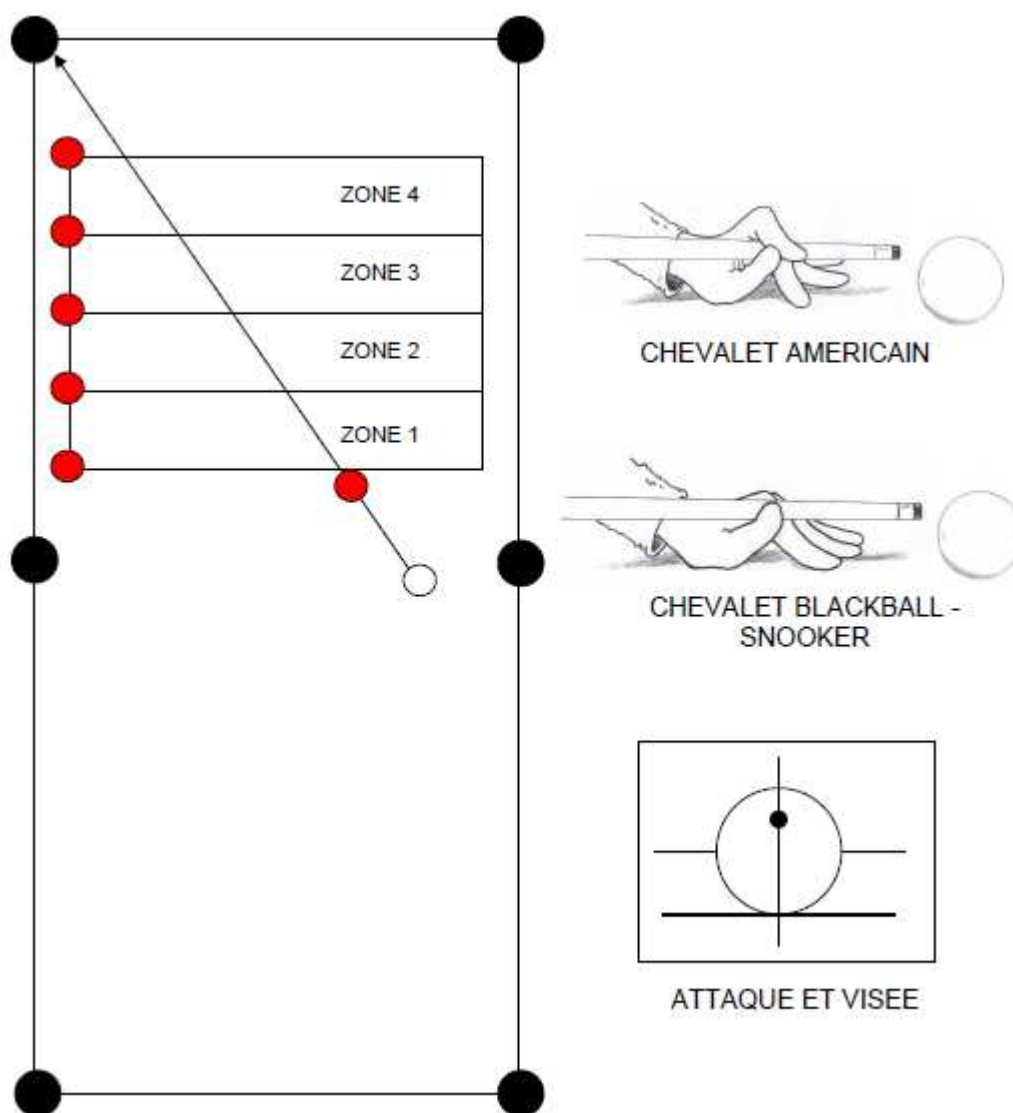


Le chevalet choisi correspondra à une attaque haute. Les trois chevalets déjà présentés (américain, Blackball et snooker, et main à plat sur la bande) sont adéquats.

1.10.2. L'entraînement

1.10.2.1. Exercice 1 : Le coulé

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

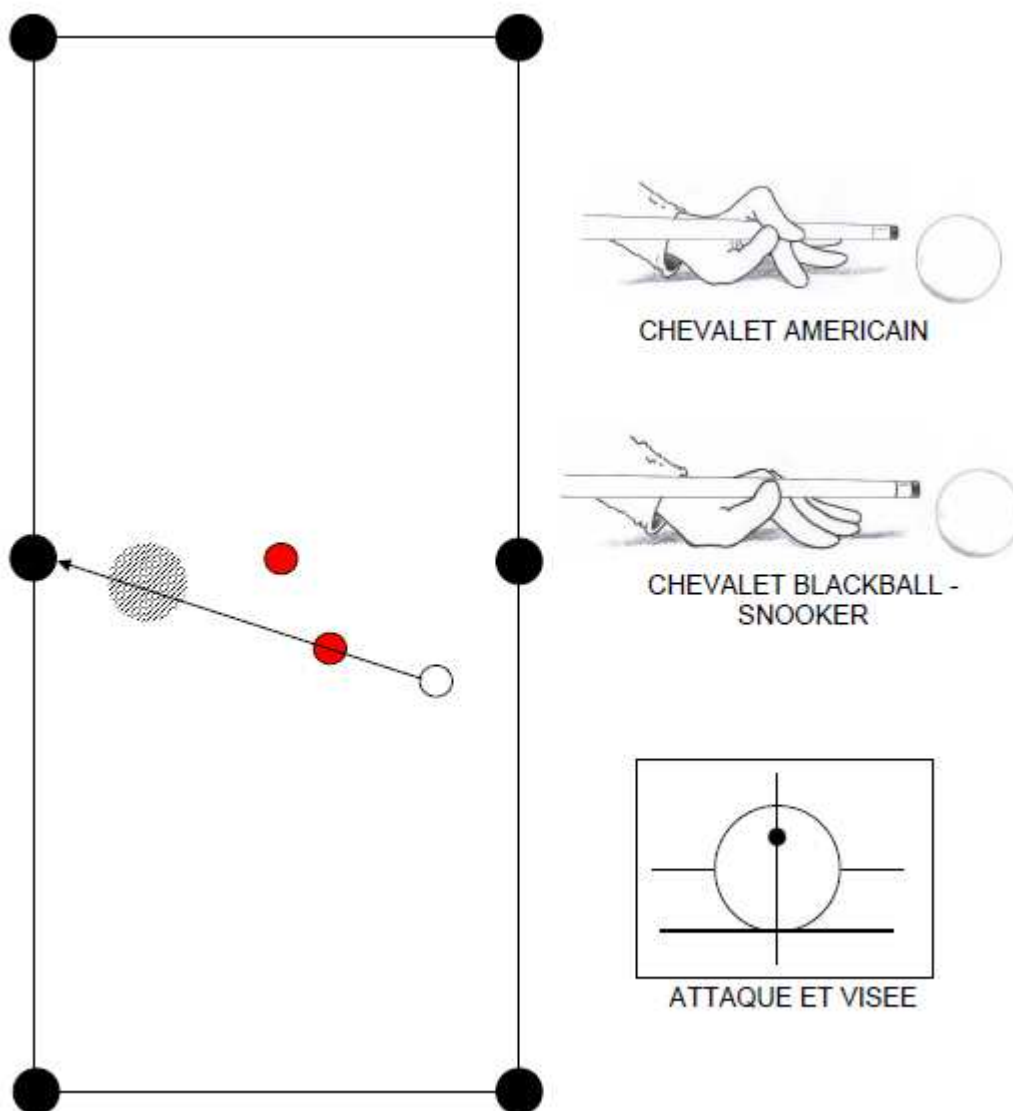
Consigne :

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.

1.10.2.2. Exercice 2 : Le coulé avec remplacement

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

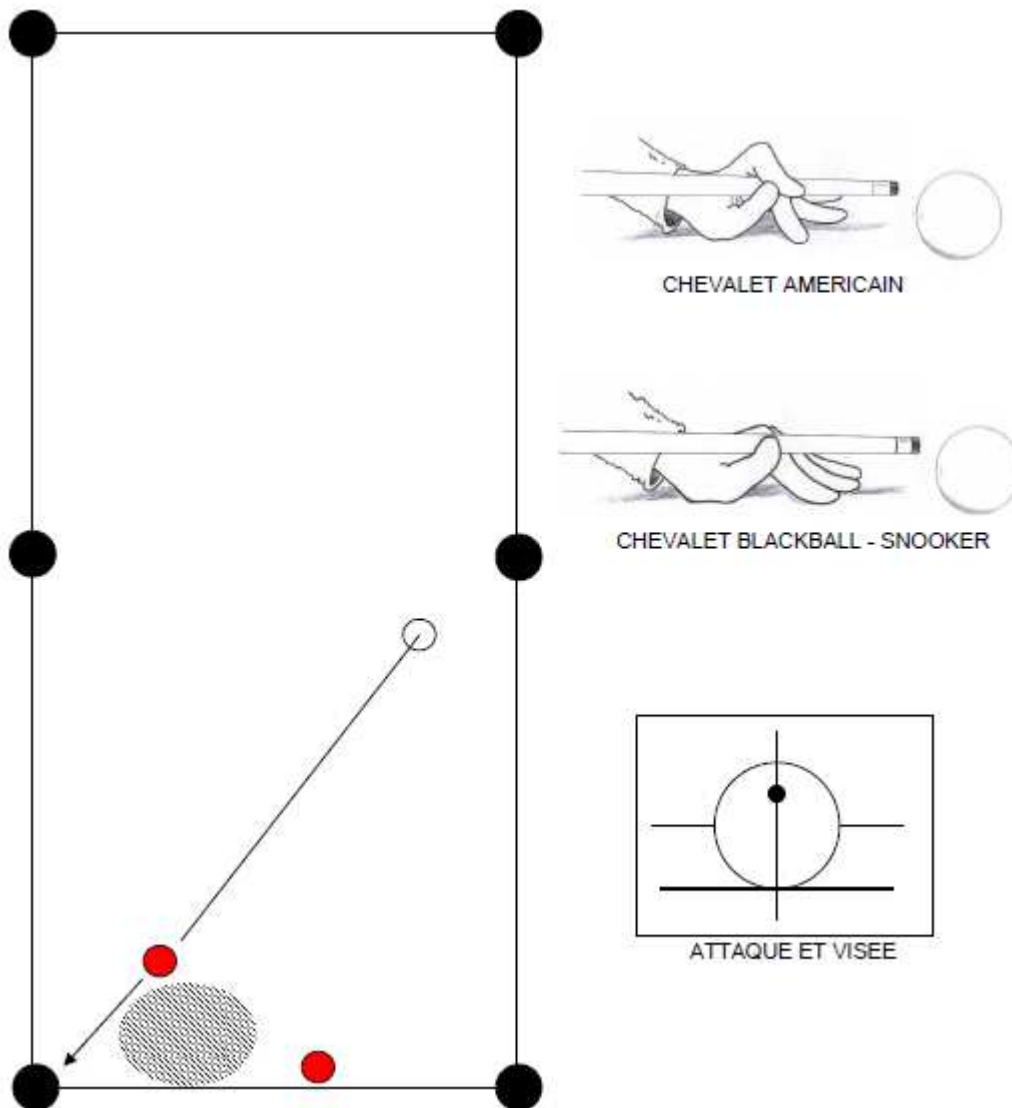
Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

Consigne :

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

1.10.2.3. Exercice 3 : Le coulé avec remplacement

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

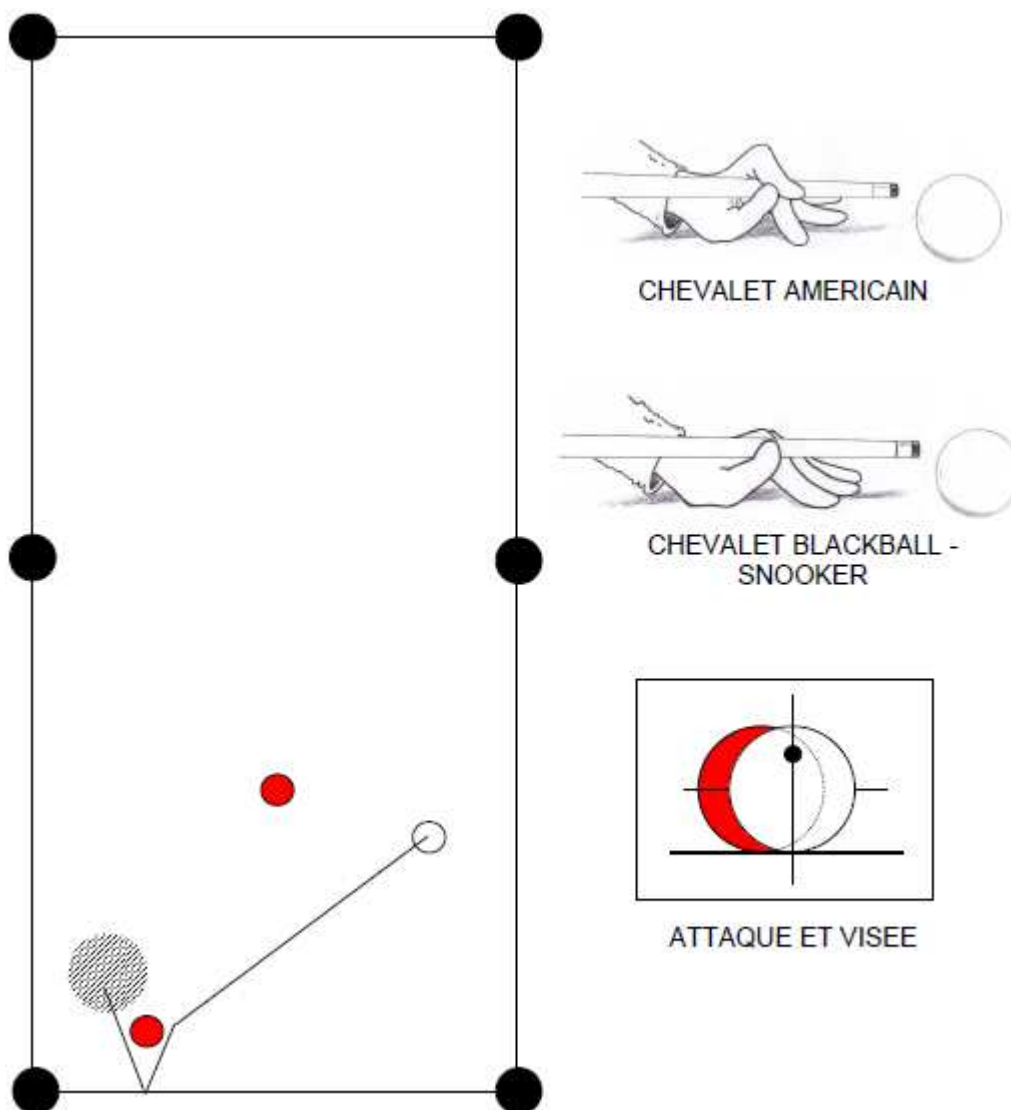
Consigne :

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.

1.10.2.4. Exercice 4 : Le coulé avec remplacement par bande

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

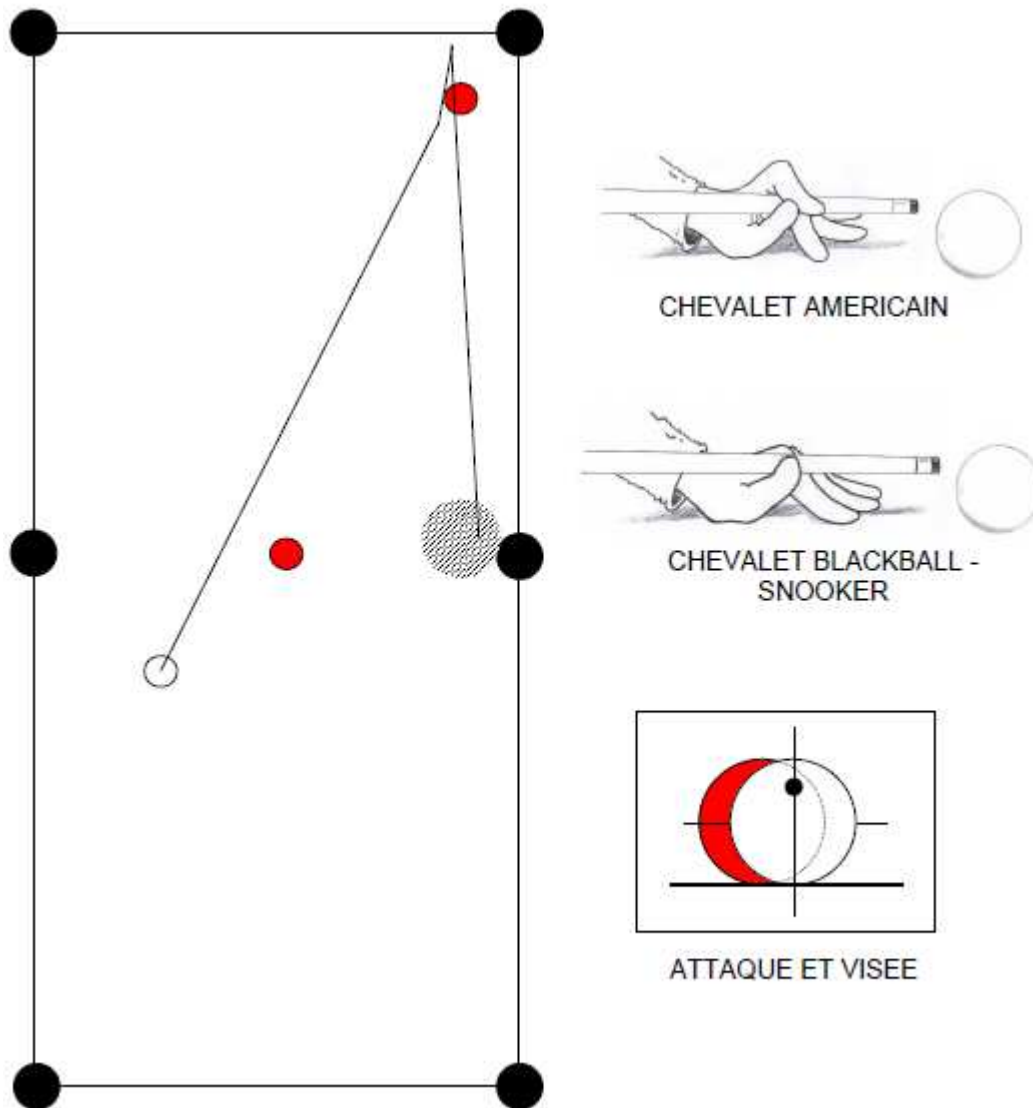
Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé et se replacer par une bande.

Consigne :

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

1.10.2.5. Exercice 5 : Le coulé avec remplacement par bande

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

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

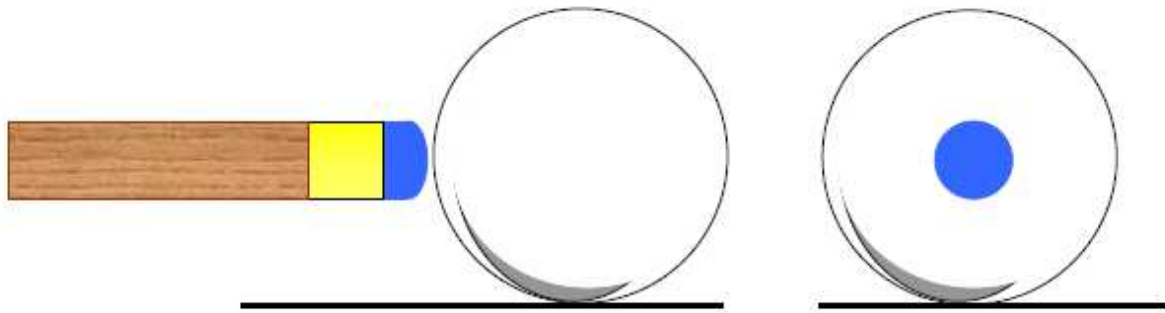
Consigne :

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.

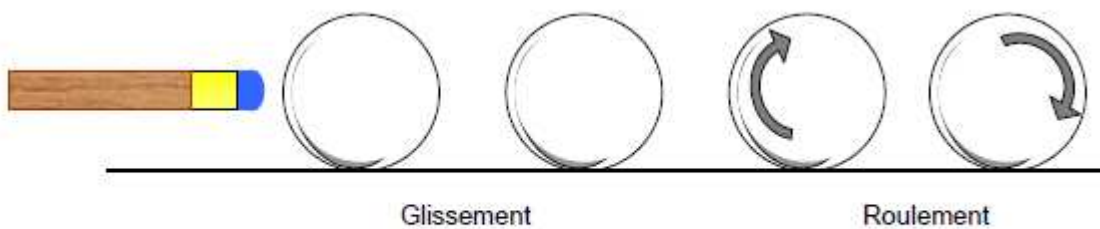
1.11. L'ATTAQUE AU CENTRE

1.11.1. Théorie : La hauteur d'attaque

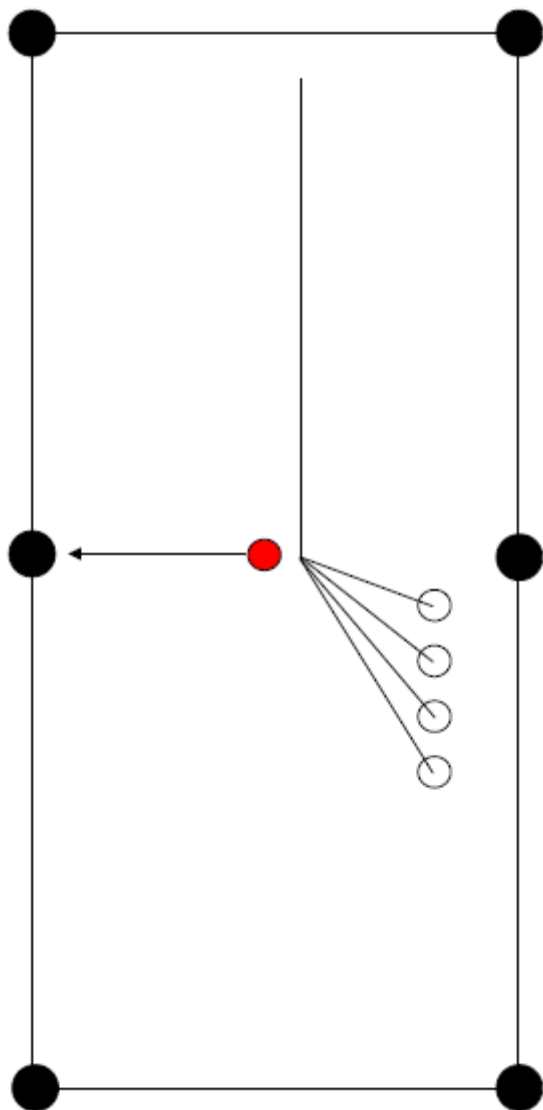
ATTAQUE AU CENTRE



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



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 (excepté 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.

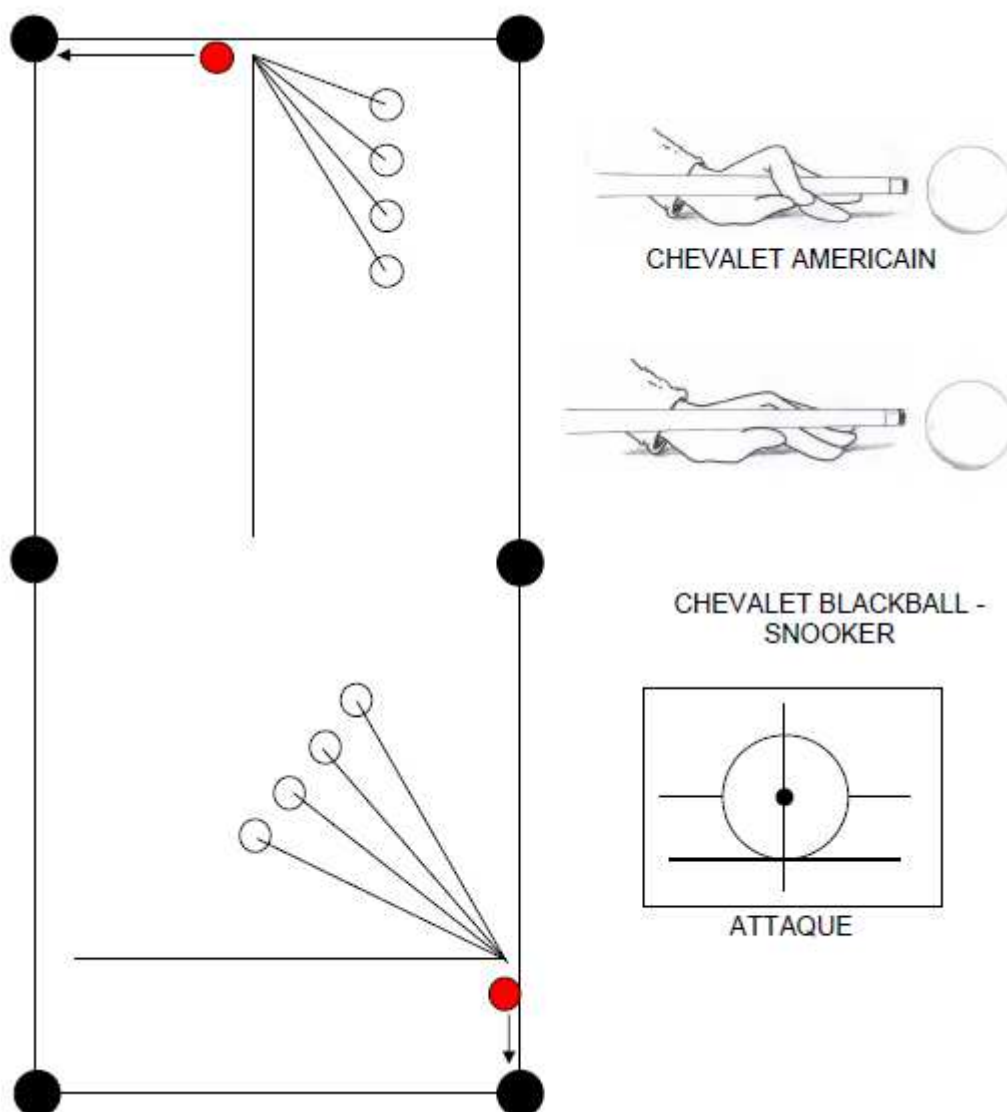
Plus on attaque la bille en quantité proche du « plein », plus le parcours de la bille de choc sera court.

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).

1.11.2. L'entraînement

1.11.2.1. Exercice 1 : L'attaque au centre

Américain – Blackball – Snooker



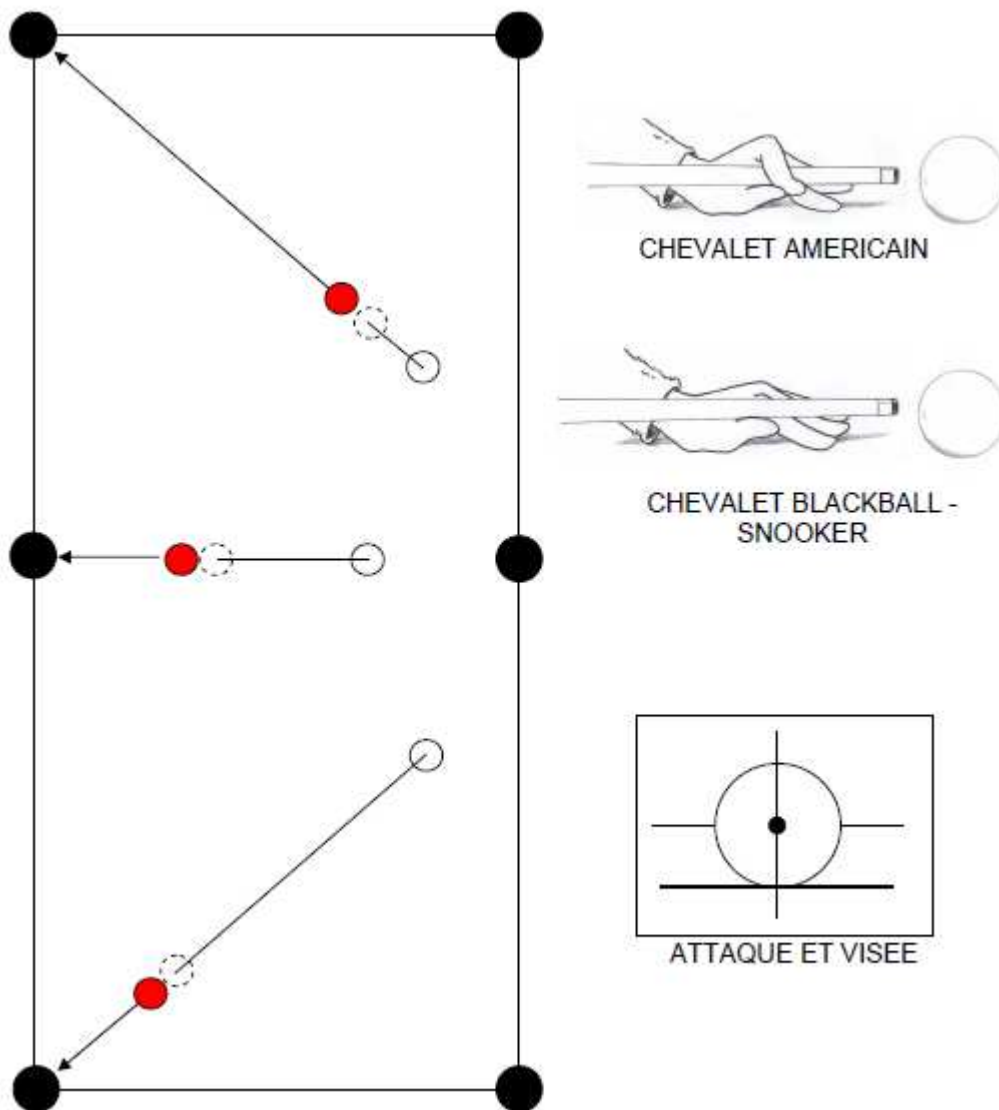
Objectif :

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

Consigne :

La visée reste la même que pour une bille non « collée » à la bande.
Regarder la trajectoire de la bille de choc après impact.

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

Exécuter un carreau.

Consigne :

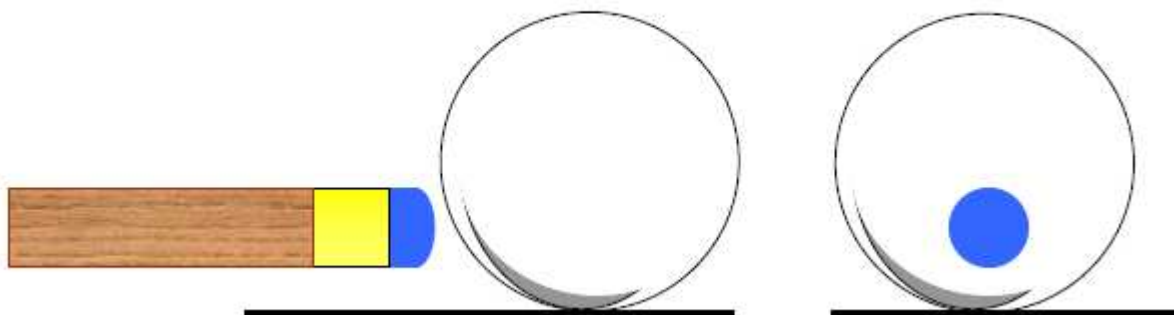
Placer les billes pour viser et empocher en quantité de bille « pleine ».
Changer la position des billes sur la surface de jeu en modifiant les distances entre bille de choc, bille de but et les poches.
Adapter la puissance pour obtenir le carreau.

1.12. L'ATTAQUE BASSE

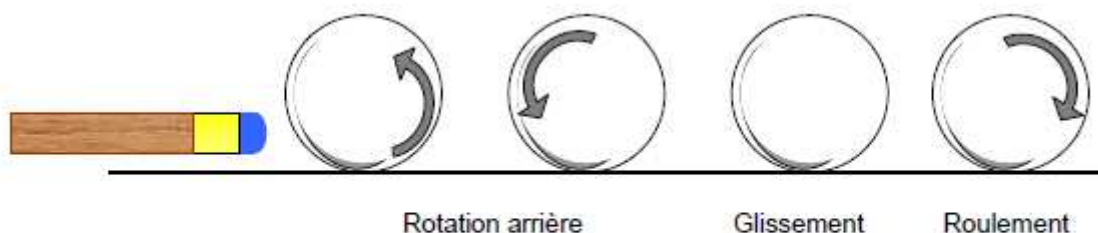
1.12.1. Théorie :

1.12.1.1. 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.

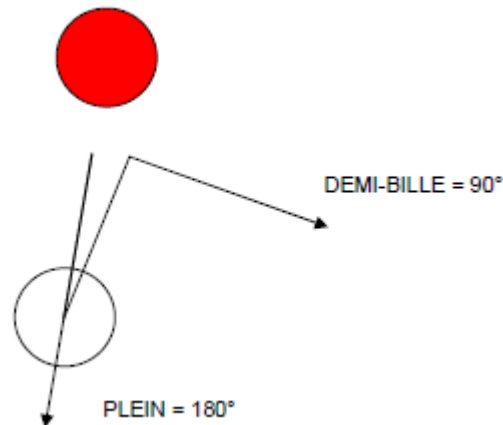


BILLE DE BLANCHE EN MOUVEMENT

1.12.1.1. Le rétro

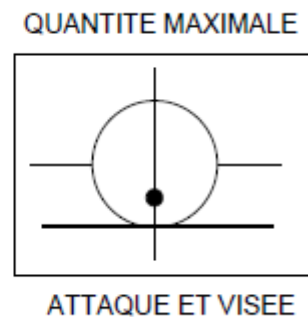
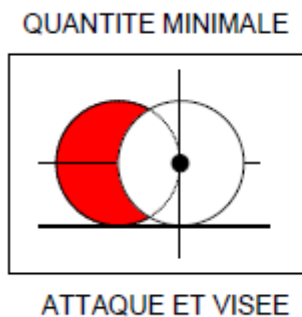
Le rétro s'exprime par un recul de la bille de choc, animée par une rotation inverse, après impact sur la bille de but. Cette rotation inverse est due à un coup joué en attaque basse avec une vitesse relativement élevée.

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

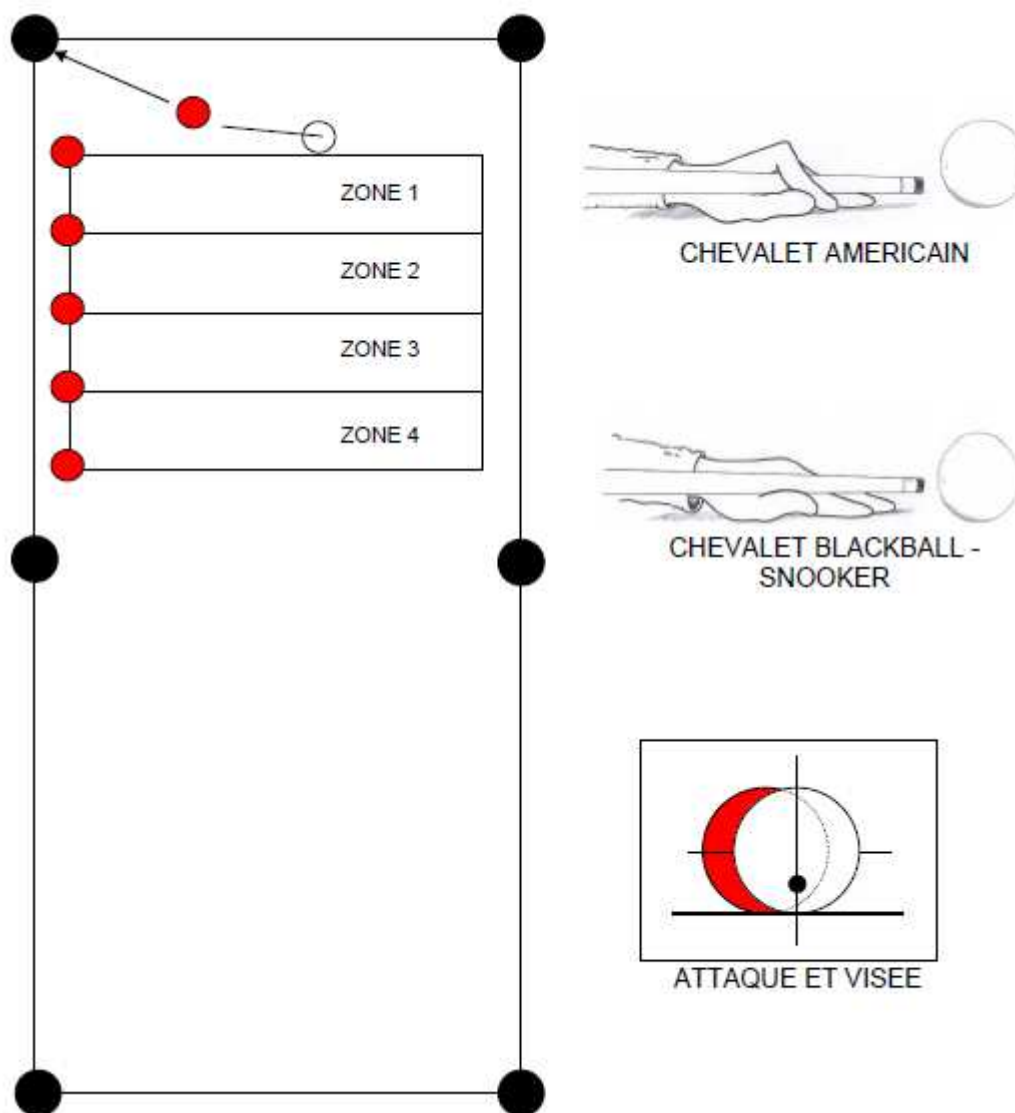
Par conséquent, la quantité de bille jouée sur un rétro sera comprise entre « demi-bille » (90°) et « plein » (180°). Le choix de la quantité de bille déterminera la direction de la bille de choc.



1.12.2. L'entraînement

1.12.2.1. Exercice 1 : Le rétro

Américain – Blackball – Snooker



Objectif :

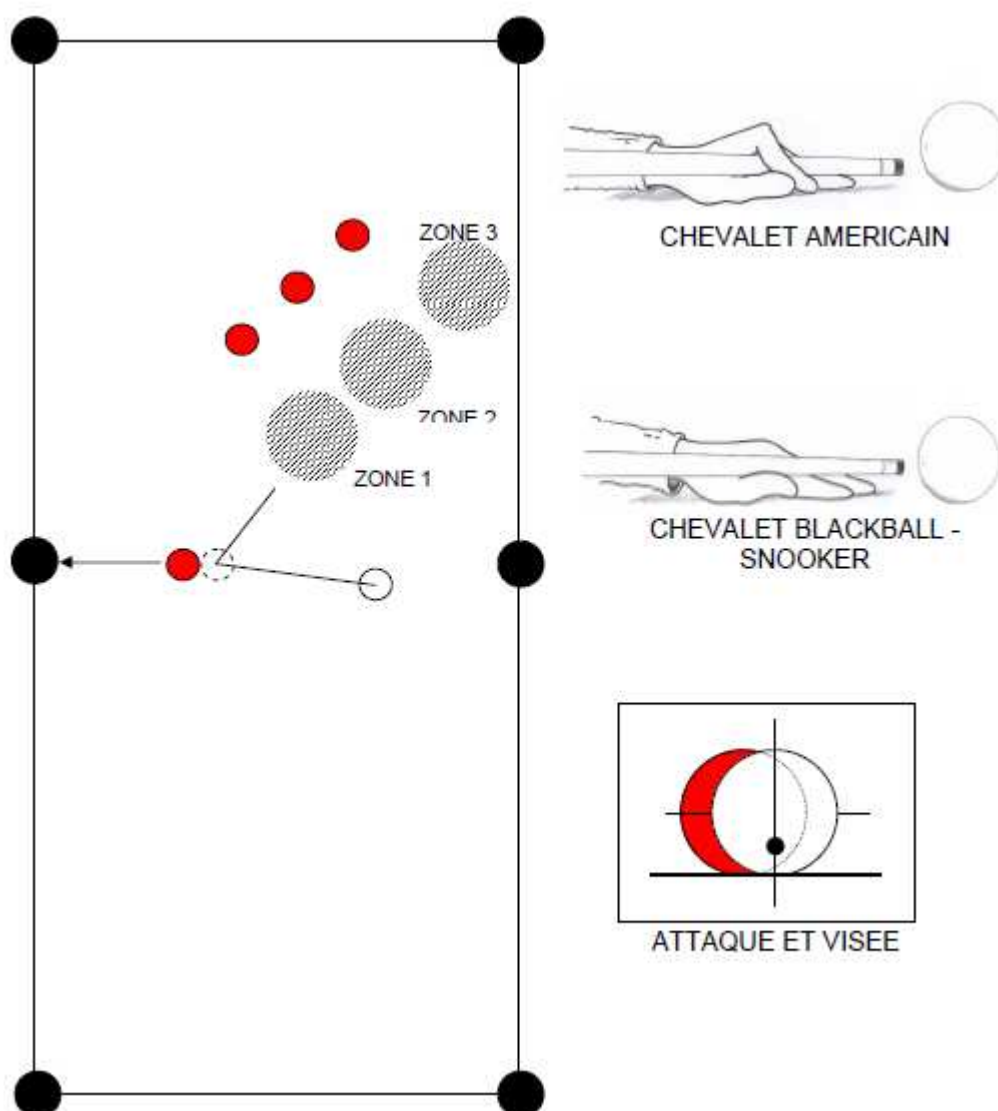
Maîtriser la puissance d'un coup joué en rétro.

Consigne :

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



Objectif :

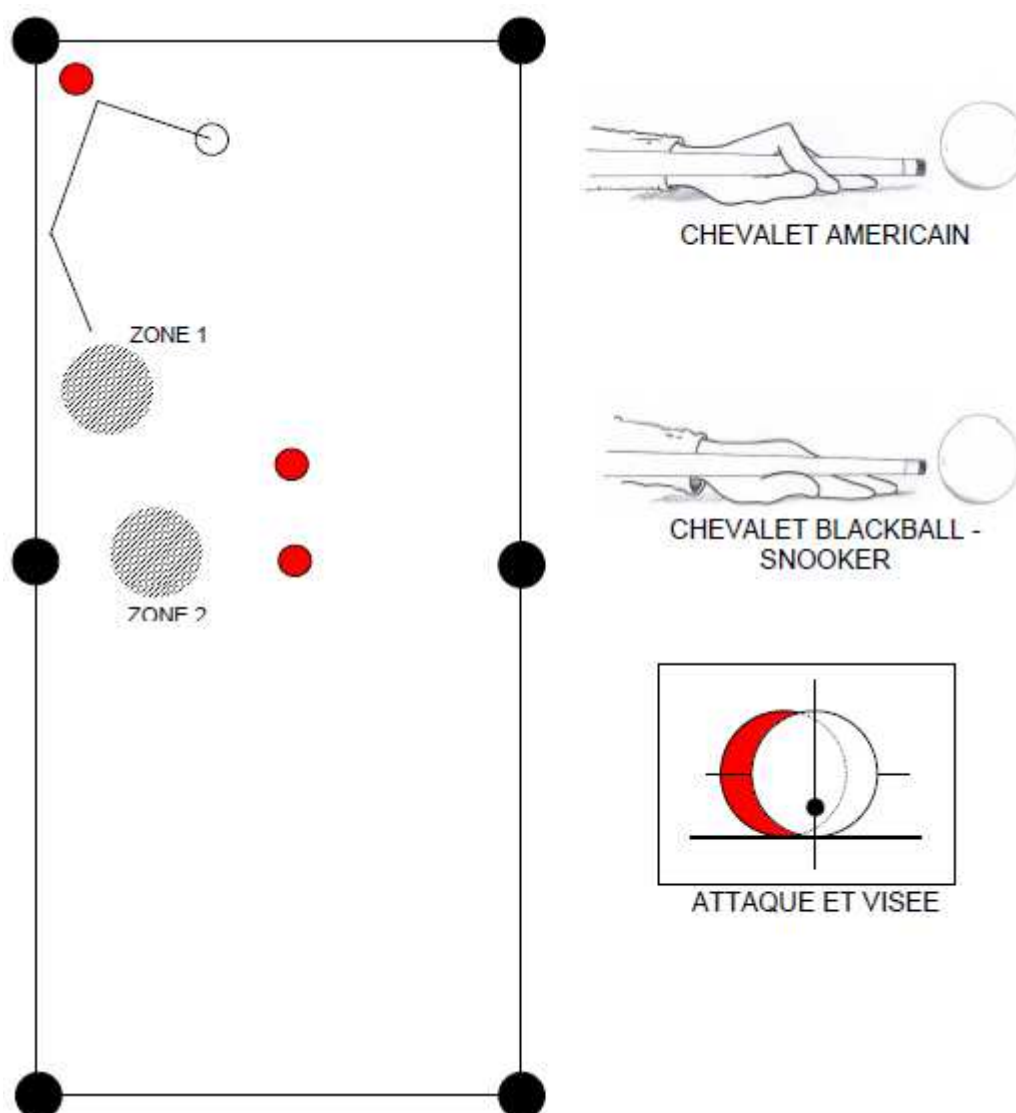
Maîtriser le remplacement en rétro.

Consigne :

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



Objectif :

Maîtriser le replacement par une bande en rétro.

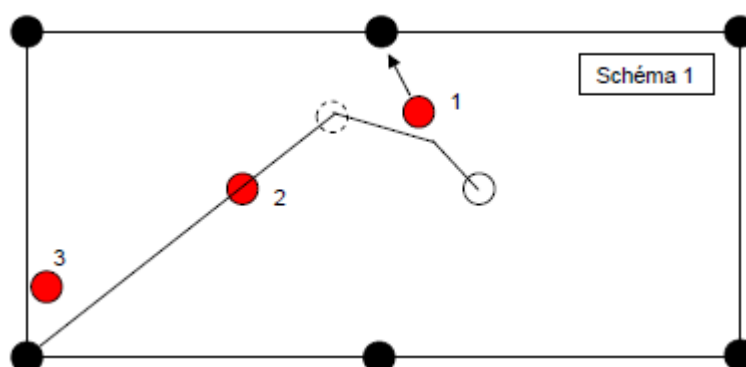
Consigne :

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 ».

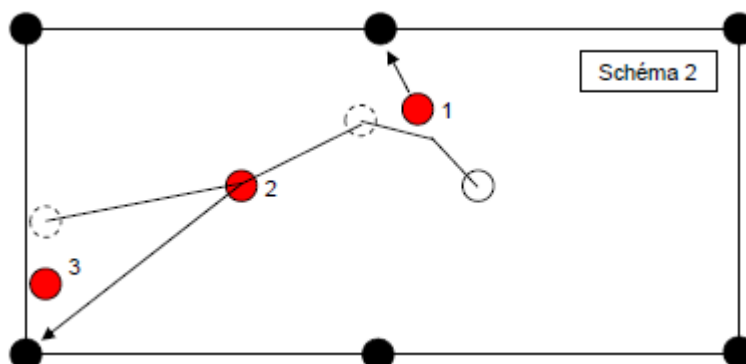
1.13. L'ENCHAINEMENT DEE TROIS BILLES

1.13.1. Théorie

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 remplacements 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.



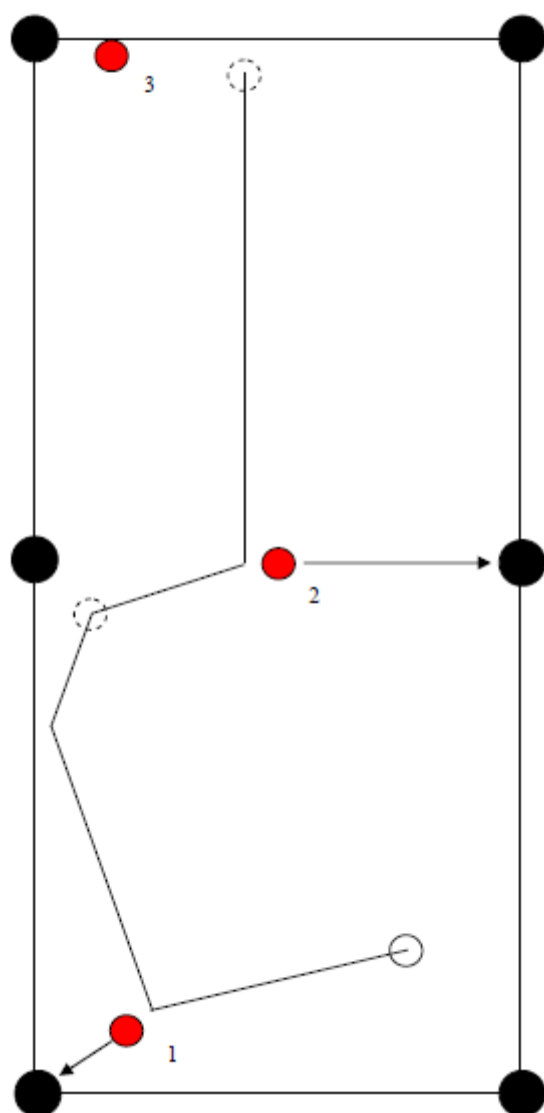
Dans le schéma 2, le même coup joué un peu moins puissant, replace la bille de choc pour la bille 2 en quantité de bille « trois-quarts ». Grâce à un coulé, le remplacement sur la bille 3 est réalisable.



1.13.1. L'entraînement

1.13.1.1. Exercice 1

Américain – Blackball – Snooker



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.

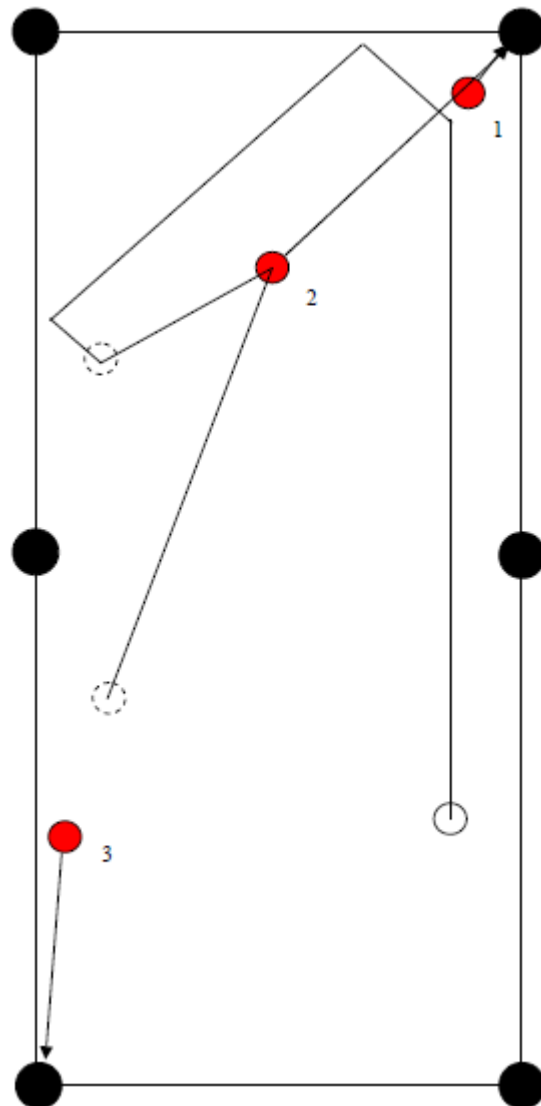
Objectif :

Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

Consigne :

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



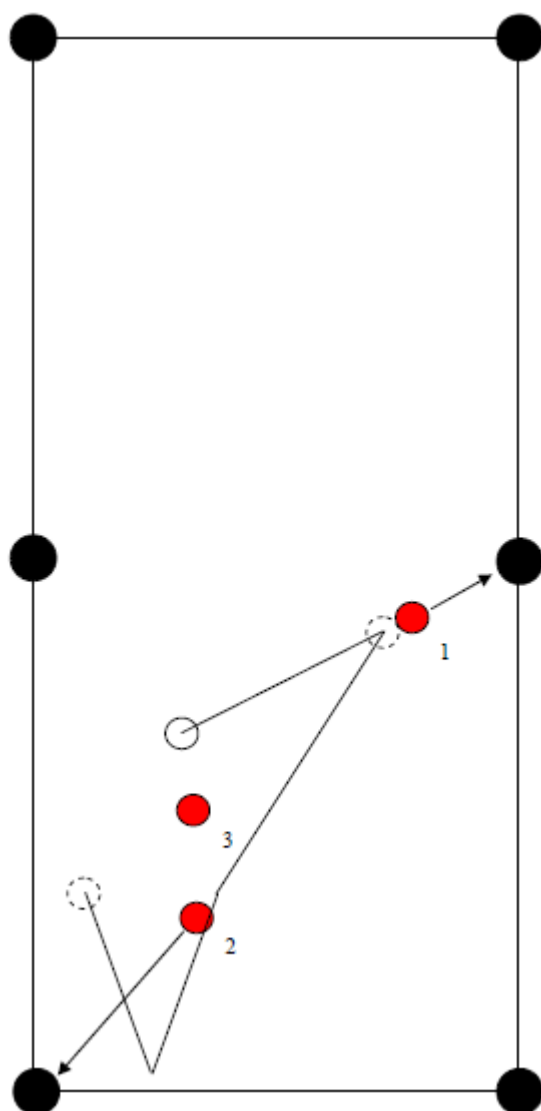
Objectif :

Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

Consigne :

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



Objectif :

Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

Consigne :

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.

1.14. LE MATCH

1.14.1. Théorie

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

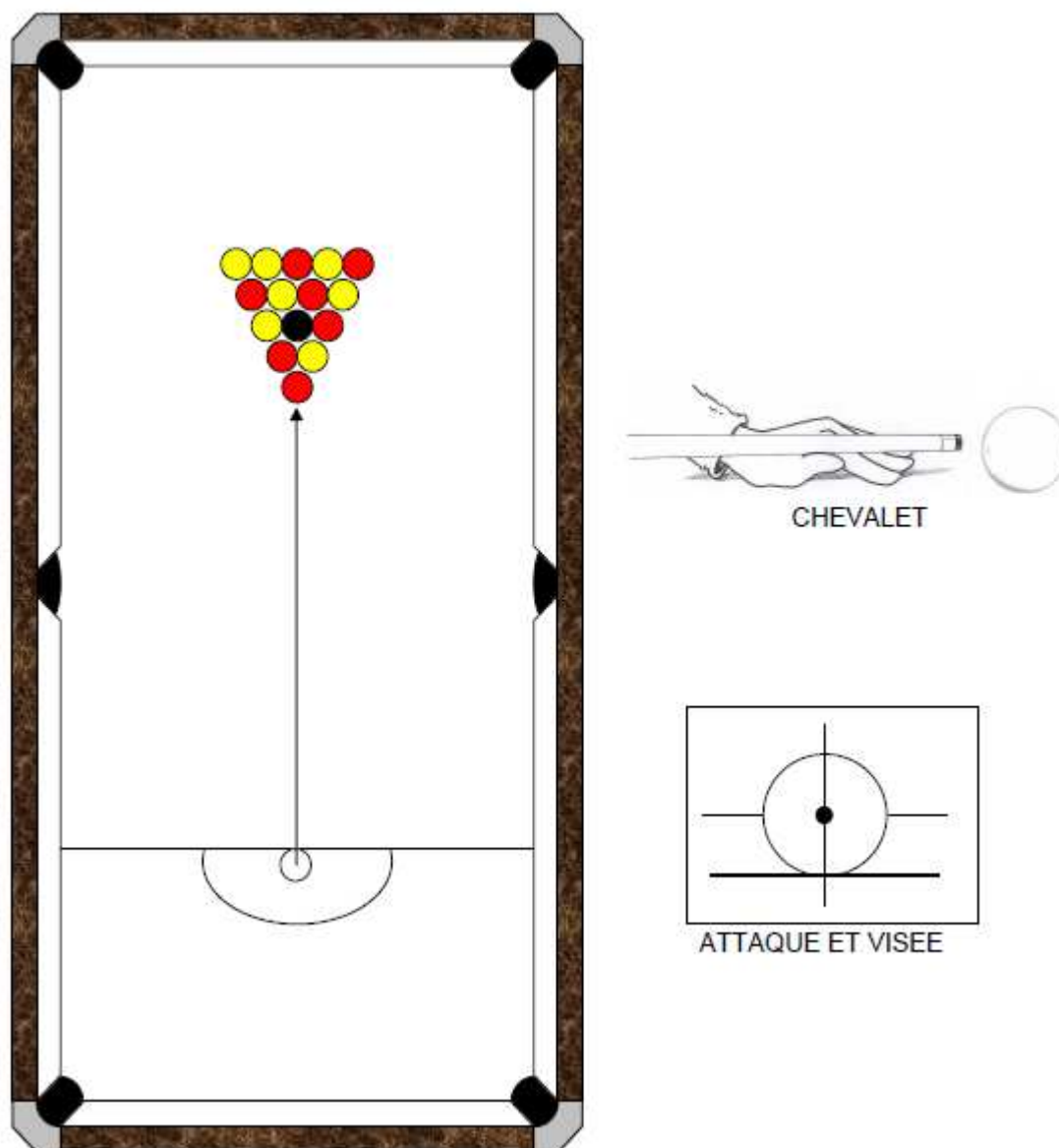
N'oubliez pas que réaliser de grandes séries est le fruit d'un entraînement régulier, et qu'un coup de défense, est aussi un atout non négligeable.

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 ».

1.14.2. La casse au BLACKBALL



Objectif :

Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

Consigne :

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

1.14.3. Le type de casse au Blackball

Conseils :

Un entraînement régulier vous permettra d'améliorer la précision de votre geste et de mieux contrôler la bille blanche.

Après une casse défensive, un joueur de haut niveau peut être capable de "fermer la table". C'est pourquoi, le choix d'une casse peut être effectué en fonction du joueur adverse, mais aussi du score d'un match.

1.14.3.1. La casse offensive



En premier lieu, vous devez respecter au moins un des deux points obligatoires, décrits dans les règles officielles, afin d'effectuer une casse valable :

- quatre billes, au minimum, doivent entrer en contact avec une bande
- ou une bille, au moins, de couleur jaune ou rouge, doit être empochée. Ces conditions impliquent une grande puissance du coup ; donc une grande rapidité et une grande amplitude du geste. Le joueur peu habitué préférera un chevalet sur la surface de jeu, tandis que le joueur plus chevronné adoptera un chevalet sur le cadre afin de bénéficier d'un maximum d'amplitude. Attention : ce dernier chevalet requiert une excellente précision de visée afin que l'impact du procédé soit à l'endroit choisi sur la bille blanche. La première bille du triangle sera la première percutée par la bille blanche, en quantité de bille proche du plein. Si vous avez placé votre bille à droite, la quantité sera proche du plein à droite (voir schéma 1).

Si l'empoche d'une bille de couleur n'est pas sûre lors d'un tel coup, vous devez au moins vous assurer de ne pas empocher la bille blanche. Pour cela, attaquez la bille blanche en rétro afin qu'elle se dirige vers le milieu de la petite bande du bas. Si le

coup est bien exécuté, la bille blanche doit s'arrêter vers le milieu de la surface de jeu (excepté s'il y a un contre d'une autre bille).

1.14.3.2. La casse défensive



La dispersion des billes, lors d'une casse défensive, doit toutefois être suffisamment importante pour que la casse soit valable. Toute la difficulté réside dans la puissance du coup qui ne doit pas offrir au joueur suivant, une disposition des billes qui permette une grande série, ou la "fermeture de la table". Pour cela, la bille blanche sera placée, sur la ligne médiane du triangle (voir schéma 2). Ainsi, la répartition des masses sur les billes de couleurs sera quasi identique entre les deux moitiés du triangle (les billes se disperseront moins). Adoptez un chevalet positionné sur la surface de jeu, afin de ne pas avoir trop d'amplitude du mouvement. Le contrôle de la bille blanche sera quasiment assuré en visant la première bille du triangle en quantité de bille pleine. Le résultat devrait se matérialiser par un regroupement de plusieurs billes, à proximité du point d'origine de la bille noire. Même si le joueur adverse peut empocher une bille, il sera difficile pour lui de réaliser une grande série.

2. 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	débuter 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'empoche des billes de but
Limage	mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup.
Mesure	Mesure : dosage de la force. Un coup effectué à la bonne force avait la bonne mesure.
Traversée	dosage de la force. Un coup effectué à la bonne force avait la bonne mesure.
	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.

3. Diplômes Fédéraux d'Aptitude

AVERTISSEMENT...

Les « **Diplômes Fédéraux d'Aptitude** » constituent des compétitions et des évaluations correspondant aux **différentes étapes de l'apprentissage**.

Très accessible en raison de son niveau technique élémentaire, le « **Billard de Bronze** » peut être proposé à l'échelon Club **après seulement quelques semaines d'apprentissage**, dans le but d'encourager les participants à persévérer.

Le « **Billard d'Argent** », techniquement plus élaboré, nécessite un apprentissage plus long pour atteindre le niveau requis. En fonction de la progression, cette évaluation pourra intervenir après **deux ou trois trimestres de pratique**, et être organisée dans une compétition départementale.

Enfin, les titulaires du « **Billard d'Argent** » pourront être confrontés au « **Billard d'Or** » après **trois à cinq trimestres de pratique** à l'occasion d'une compétition régionale.

Les « **Diplômes Fédéraux d'Aptitude** » s'inscrivent dans l'activité de l'école de billard et constituent les **évaluations graduelles nécessaires au suivi de l'apprentissage**. L'étude progressive des programmes agrmente les séances d'entraînement et permet aux animateurs d'évaluer les acquis en observant **l'évolution des scores réalisés**, permettant ainsi **d'apprécier régulièrement le niveau** des connaissances et des compétences.

L'inscription des joueurs débutants à une des épreuves DFA sous-entend l'acquisition préalable d'une **certaine autonomie** par des répétitions complètes du programme concerné, les plaçant progressivement dans le **contexte de la compétition**.

3.1. LE REGLEMENT

Article 1 : Les **Diplômes Fédéraux d'Aptitude** (D.F.A.) visent à soutenir le développement de la pratique du billard chez les jeunes (de moins de 21 ans) dans les clubs affiliés à la F.F.B., et en milieu scolaire dans le cadre du dispositif « billard à l'école ».

Article 2 : L'accès à la compétition et l'évaluation du niveau des connaissances et des capacités sont les principaux objectifs des D.F.A.

Article 3 : Les D.F.A. sont des évaluations d'acquis, réalisées à l'occasion d'une compétition (sous forme de concours) s'appuyant sur des situations de jeu prédéfinies (voir programmes de figures en annexe).

Article 4 : On distingue trois niveaux d'aptitude (billard de bronze, billard d'argent, et billard d'or) basés sur trois programmes différents d'un niveau technique progressif.

1) Billard de bronze :

- Programme de 20 exercices (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur le réalise au 1er essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} essai 2 points.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoche d'une bille ou commet une faute.
- L'essai qui comptabilise le plus grand nombre de points est retranscrit sur la feuille de marque.
- Sur un total maximal de 100 points (20 x 5), le joueur doit atteindre **50 pour obtenir le**

D.F.A. 1, « billard de bronze ».

2) Billard d'argent :

- Programme de 9 exercices (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base avec des notions de remplacement de la bille blanche).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur réalise au 1er essai, il marque 4 points, au 2ème essai 3 points, au 3ème essai 2,5 points.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoche d'une bille ou commet une faute.
- L'essai qui comptabilise le plus grand nombre de points est retranscrit sur la feuille de marque.
- Sur un total maximal de 100 points, le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 2, « billard d'argent ».**

3) Billard d'or :

- Programme de 6 exercices (situations de jeu réalisées faisant appel à des notions de lecture de table).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur réalise au 1er essai, il marque 4 points, au 2ème essai 3 points, au 3ème essai 2,5 points.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoche d'une bille ou commet une faute.
- L'essai qui comptabilise le plus grand nombre de points est retranscrit sur la feuille de marque.
- Sur un total maximal de 100 points, le joueur doit atteindre **70 pour obtenir le D.F.A. 3 « billard d'or ».**

3.2. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Article 5 : Le concours se déroule sur un ou plusieurs billards. Chaque billard utilisé constitue un atelier sur lequel tous les compétiteurs exécutent les mêmes figures. Chaque atelier est dirigé par un arbitre - animateur.

Article 6 : **l'arbitre -animateur est, au moins, titulaire du Certificat Fédéral d'Animateur de club (CFA).**

Article 7 : Une feuille de marque individuelle permet de noter la prestation de chaque participant tout au long de la compétition (voir en annexe).

Article 8 : Une feuille de résultat général reprend l'ensemble des notes attribuées à chacun, permet l'établissement d'un classement de l'épreuve et la validation du D.F.A. pour les compétiteurs ayant atteint le score requis de 50 points pour le billard de bronze, 60 points pour le billard d'argent, et 70 points pour le billard d'or, sur 100 possibles.

Article 9 : Chaque D.F.A. donne lieu à une épreuve distincte. Une compétition peut comporter plusieurs épreuves (D.F.A. 1 pour certains joueurs et D.F.A. 2 pour d'autres par exemple).

3.3. ATTRIBUTION DES DIPLOMES

Article 10 : Le directeur de jeu proclame les résultats et remet aux compétiteurs ayant réalisé le score requis en fonction de l'épreuve disputée :

- Le « billard de bronze » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
- Le « billard d'argent » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
- Le « billard d'or » (l'épinglette spécifique et le diplôme)

Article 11 : Une feuille de résultat est systématiquement envoyée au responsable régional de la Formation et de la Jeunesse lui permettant d'actualiser le fichier des D.F.A. décernés dans la ligue chaque saison, ainsi qu'au secrétariat de la F.F.B.

3.4. CONSIGNE A L'ARBITRE ANIMATEUR

3.4.1. Préparation de la Compétition

Enregistrer les inscriptions et prévoir les épinglettes et les diplômes nécessaires

3.4.2. Placement des Billes

Un quadrillage est dessiné sur les schémas afin de faciliter le placement des billes (les billes sont souvent placées sur ce quadrillage).

Il est conseillé d'essayer les coups avant l'épreuve et de « marquer » les billes sur le billard à la craie de tailleur afin que chaque joueur soit confronté à la même situation de jeu.

Répartissez les exercices sur différentes tables formant ainsi plusieurs ateliers. Par conséquent, les joueurs ne réalisent pas les figures dans le même ordre.

Attribuez un ou deux animateurs par atelier. Chaque animateur sera responsable du placement des billes et du marquage des points.

Avant l'arrivée des candidats, repérez, à l'aide d'un point tracé au crayon à tissu sur la surface de jeu, l'emplacement des billes. Cela permettra de replacer précisément les billes entre chaque essai. Respectez les quantités de bille décrites au bas de chaque figure.

A l'arrivée des candidats, présentez le déroulement des épreuves.

Distribuez une feuille de marque vierge à chaque candidat et répartissez-les sur les différents ateliers.

Faîtes exécuter les trois essais (au maximum) à chaque joueur pour le premier exercice. La Bille blanche est replacée sur son point d'origine pour chaque essai.

Répétez l'opération pour chaque exercice en changeant l'ordre de passage des joueurs.

Procédez au comptage des points et à la remise des diplômes et épinglettes, en annonçant les résultats et le classement.

3.4.3. Arbitrage

L'arbitre – animateur décrit l'exercice à réaliser

L'épreuve constituant une évaluation des connaissances, l'arbitre – animateur ne doit pas conseiller directement les joueurs au cours des essais successifs.

Pour chaque exercice, le joueur dispose de trois essais.

3.5. DFA 1 : LE BILLARD DE BRONZE

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Stabilité du joueur (capacité à adopter la posture du joueur)
- Orientation du corps pour viser (capacité à viser)
- Rectitude du geste (capacité à produire un mouvement rectiligne)
- Chevalet (sur la bande et la surface de jeu)
- Adaptation de la puissance du coup en fonction des distances entre les billes et la poche

Les notions de base

- Quantités de bille
- Viser pour empocher
- Attaque de la blanche sans effet

3.5.1. La feuille de marque

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard De Bronze » - Blackball

NOM :

Club du joueur :

Club organisateur :

Ile de France

N° LICENCE :

3 essais au maximum par exercice.

5 pts par bille empochée au 1er essai

3 pts par bille empochée au 2ème essai

2 pts par bille empochée au 3ème essai

EXERCICE		1er Essai 5 pts / bille	2e Essai 3 pts / bille	3e Essai 2 pts / bille	Meilleur nombre de points marqués
A	1				0
	2				0
	3				0
	4				0
B	1				0
	2				0
	3				0
	4				0
C	1				0
	2				0
	3				0
D	1				0
	2				0
	3				0
E	1				0
	2				0
	3				0
F	1				0
	2				0
	3				0
TOTAL :				0	/100 pts



Billard de Bronze obtenue

Billard de Bronze à repasser

3.5.1. Les figures

3.5.1.1. Figure A

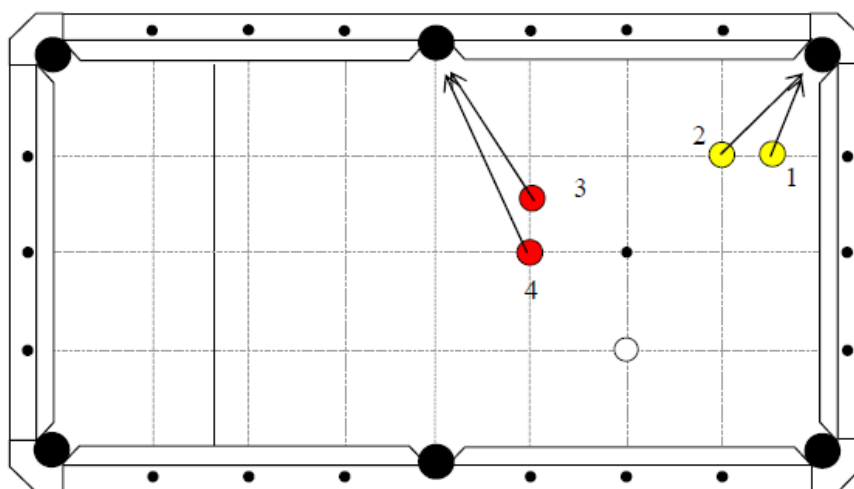


Figure A

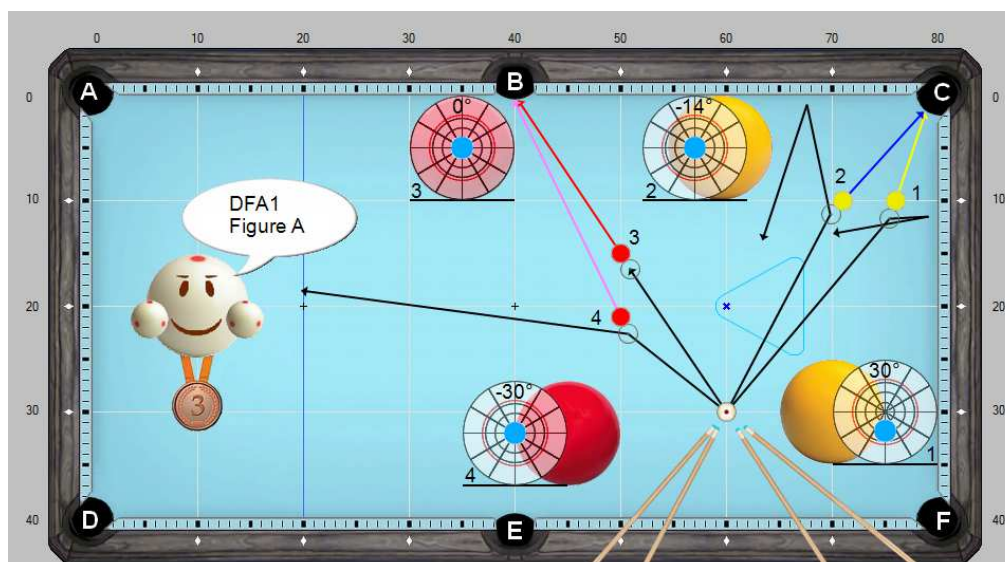
Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité de bille pleine

Exercice 4 : Positionner la bille marquée « 4 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Rappel : La Bille blanche est remplacée sur son point d'origine pour chaque essai.



3.5.1.1. Figure B

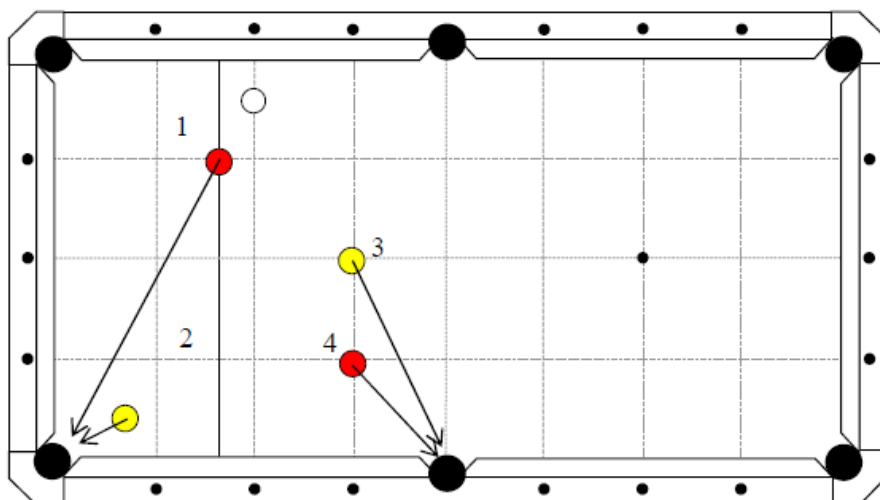


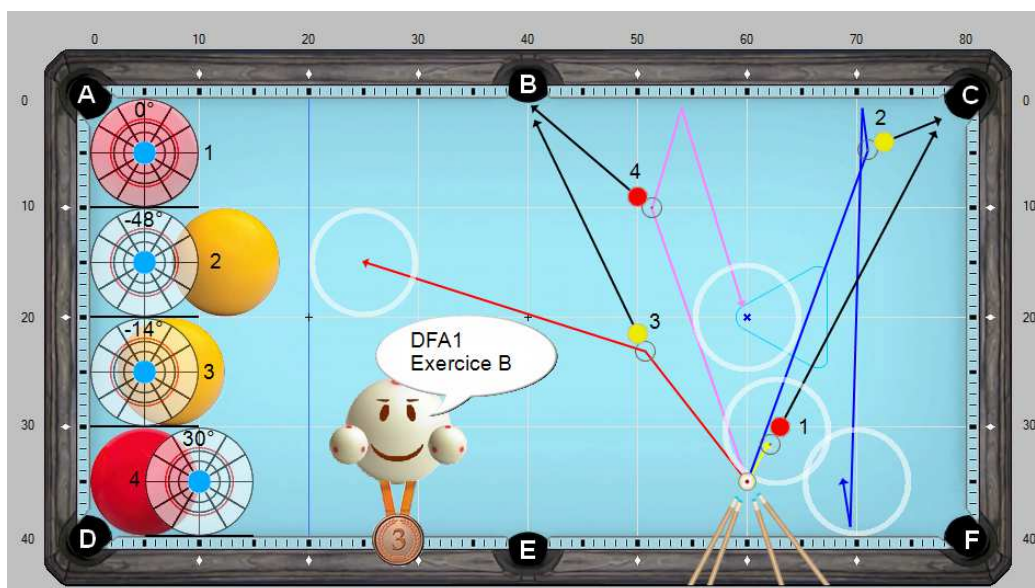
Figure B

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité de bille pleine

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{4}$ de bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 4 : Positionner la bille marquée « 4 » en quantité $\frac{1}{2}$ de bille



3.5.1.1. Figure C

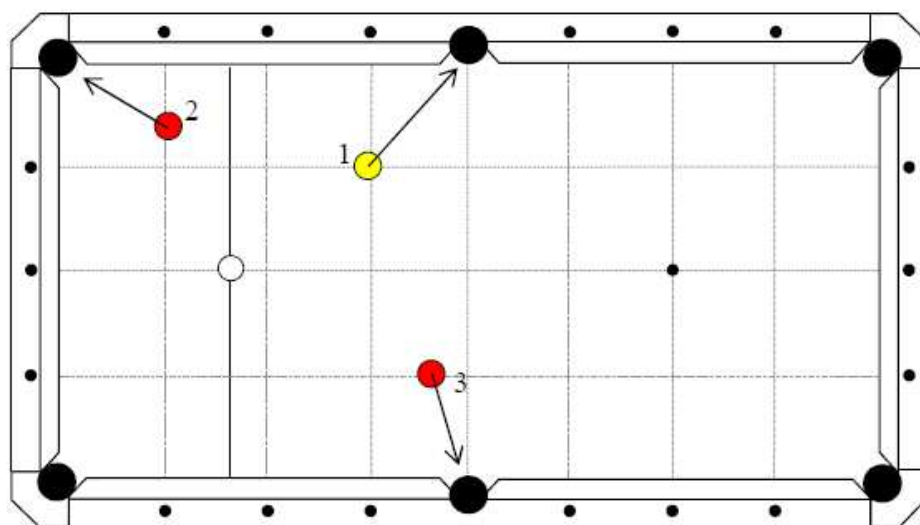
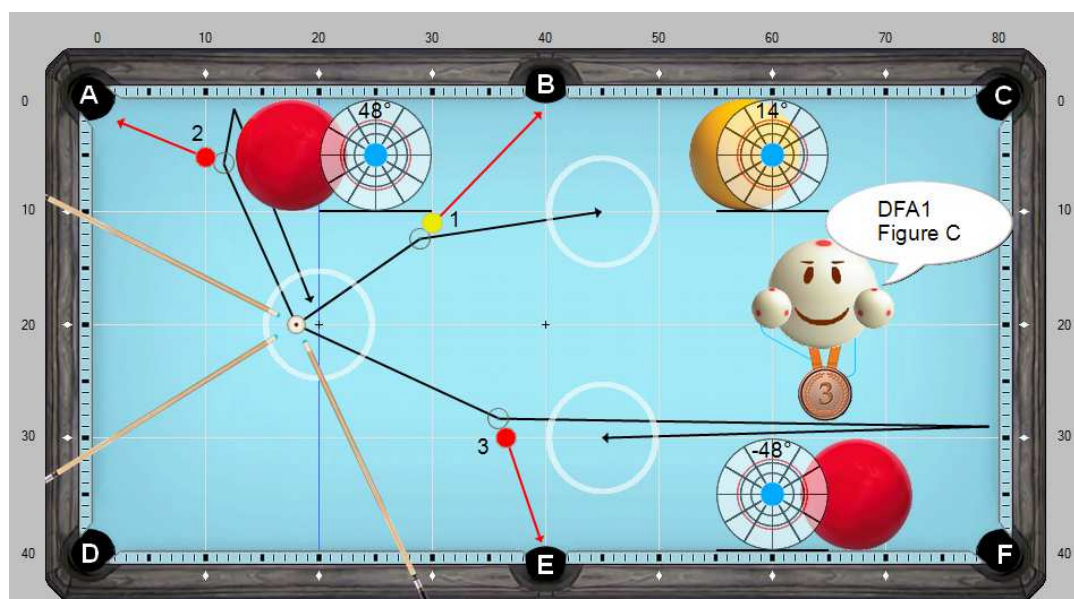


Figure C

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{4}$ de bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{1}{4}$ de bille



3.5.1.2. Figure D

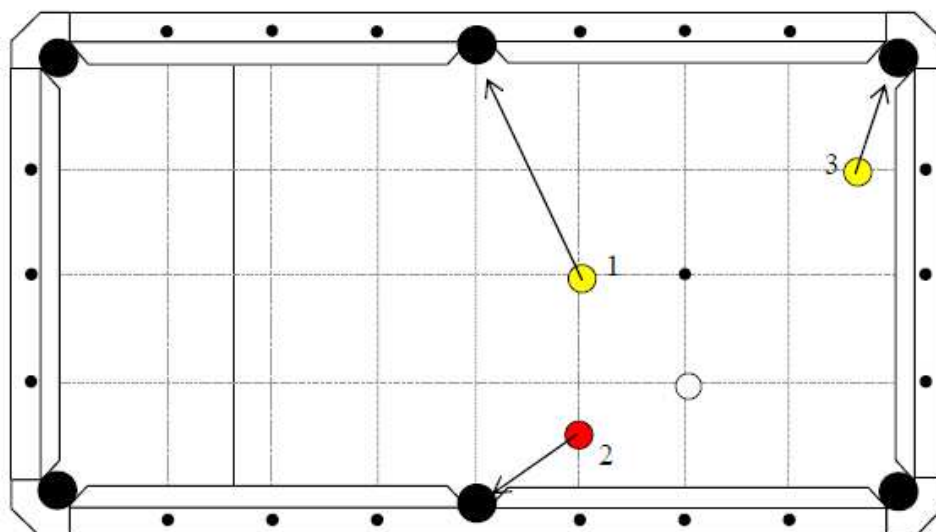
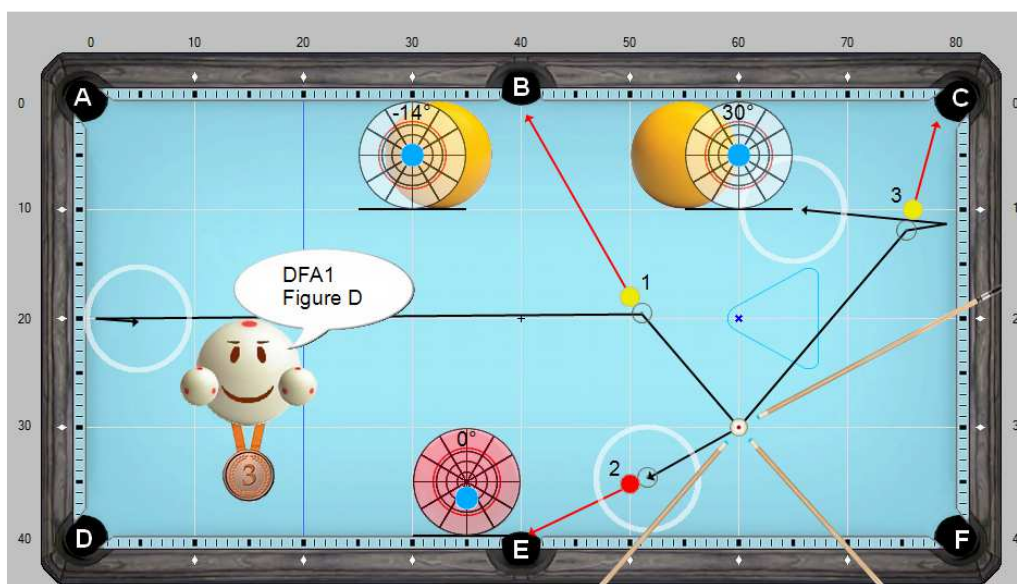


Figure D

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité de bille pleine

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille



3.5.1.3. Figure E

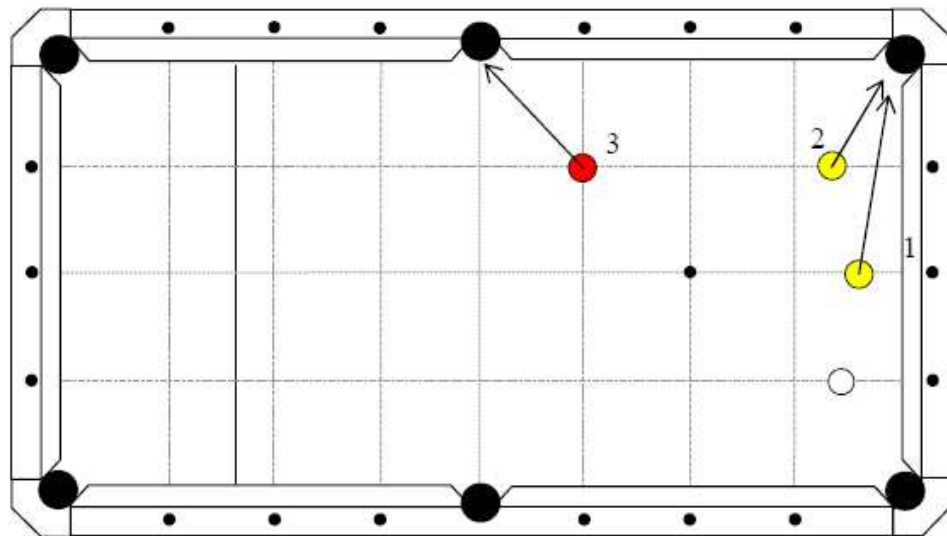
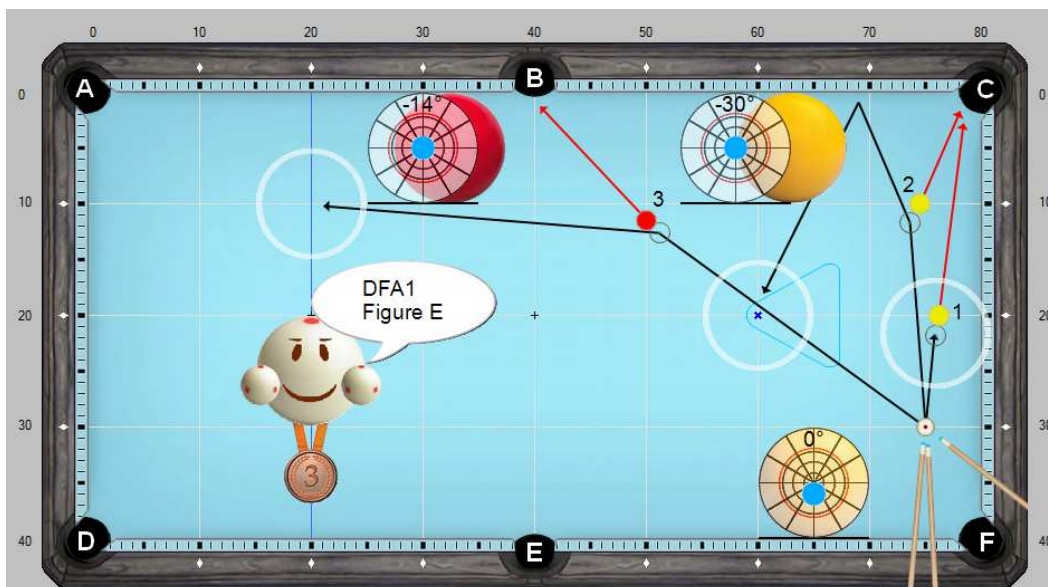


Figure E

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité de bille pleine

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



3.5.1.4. Figure F

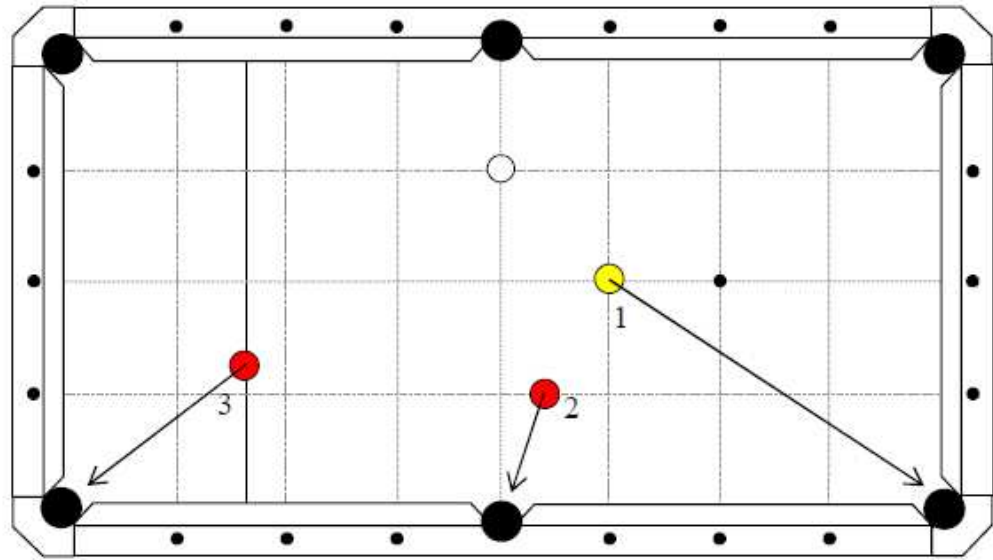
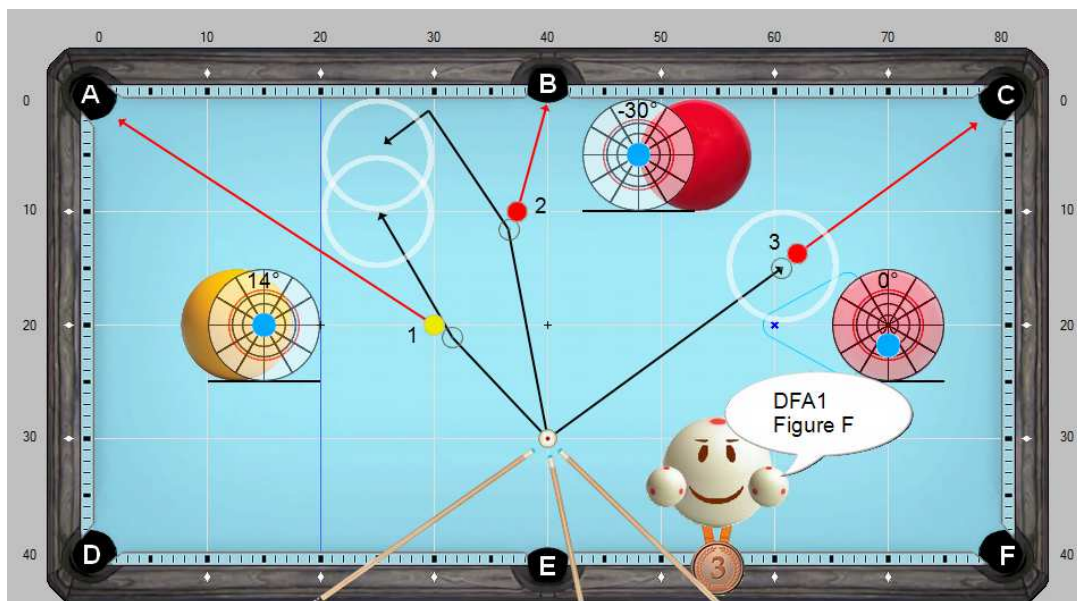


Figure F

- Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille
Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{2}$ de bille
Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité de bille pleine



3.6. **DFA 2 : LE BILLARD D'ARGENT**

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Adaptation du chevalet en fonction de la hauteur d'attaque
- Adaptation de la puissance du coup en fonction du remplacement

Les coups techniques

- Utilisation du rejet naturel pour le remplacement
- Utilisation d'un coup par bande avant pour empocher
- Utilisation du coulé pour le remplacement
- Utilisation du rétro pour le remplacement

La tactique de jeu

- La réalisation d'une série de trois billes
- Le choix de la hauteur d'attaque pour réaliser le remplacement

3.6.1. La feuille de marque

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent » - Blackball

NOM :

Prénom :

Club du joueur :

Date :

Club organisateur :

Ligue :

Ile de France

N° LICENCE :

Age :

3 essais au maximum par exercice.

4 pts par bille empochée au 1er essai

3 pts par bille empochée au 2ème essai

2,5 pts par bille empochée au 3ème essai

EXERCICE	1er Essai 4 pts / bille			2ème Essai 3 pts / bille			3ème Essai 2,5 pts / bille			Meilleur nombre de points marqués
A										0
B										0
C										0
D										0
E										0
F										0
G										0
H										0
I										0
TOTAL : 0 /100 pts										

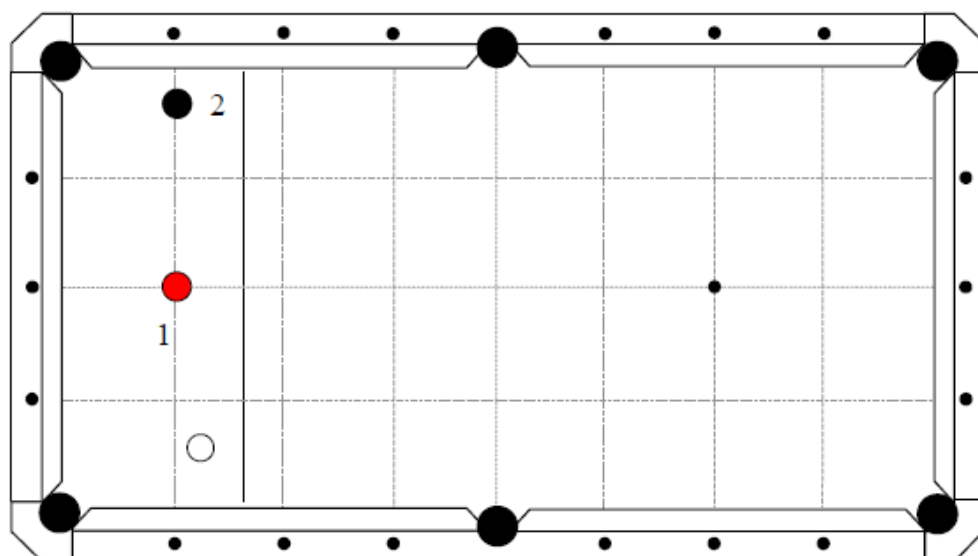


Billard d'Argent
obtenue

Billard d'Argent à
repasser

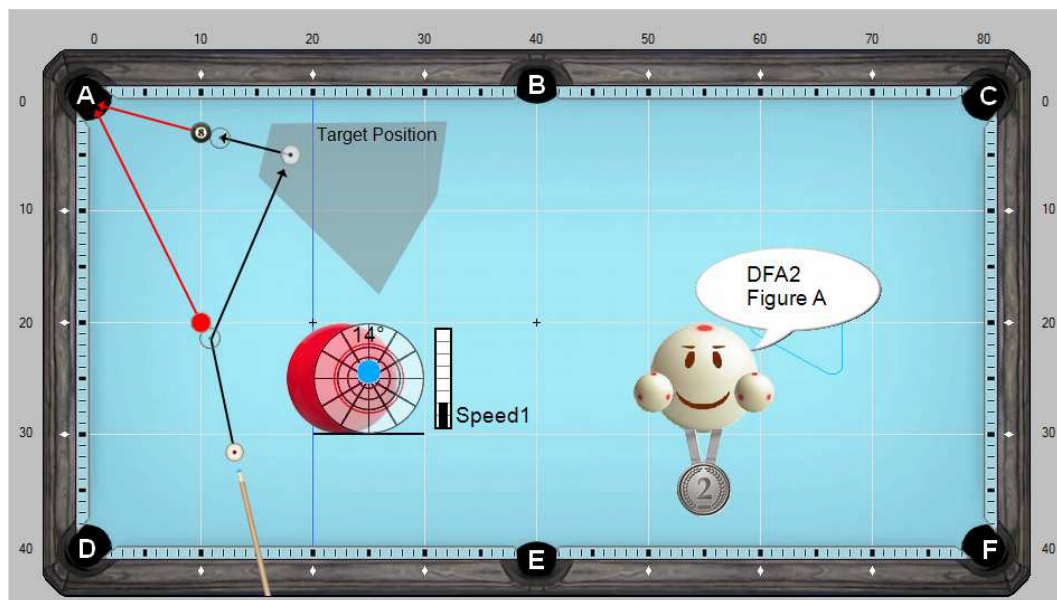
3.6.2. Les figures

3.6.2.1. Figure A

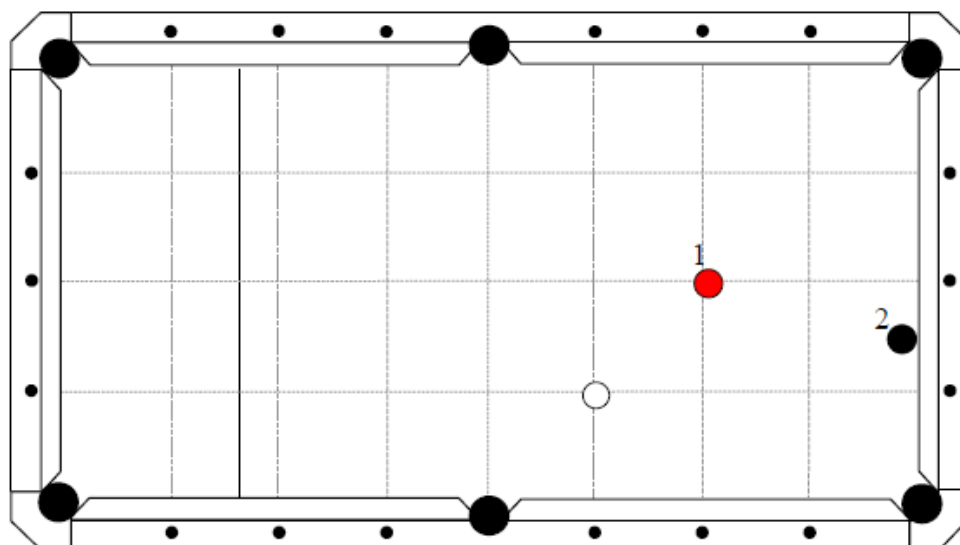


EXERCICE A

Pocher la bille rouge et se replacer pour jouer la bille noire
Positionner la bille rouge en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

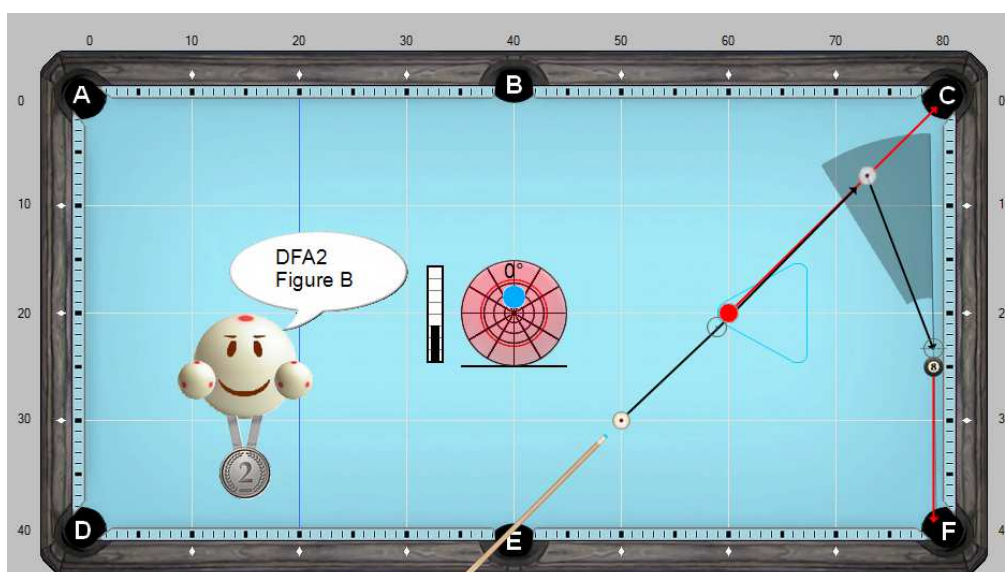


3.6.2.1. Figure B

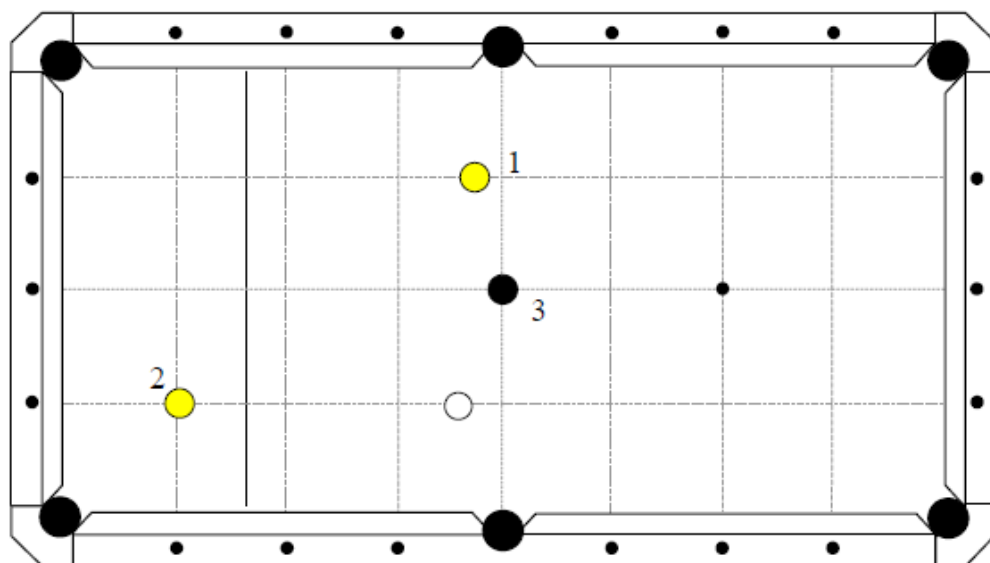


EXERCICE B

Pocher la bille rouge et se replacer pour jouer la bille noire
Positionner la bille rouge en quantité de bille pleine

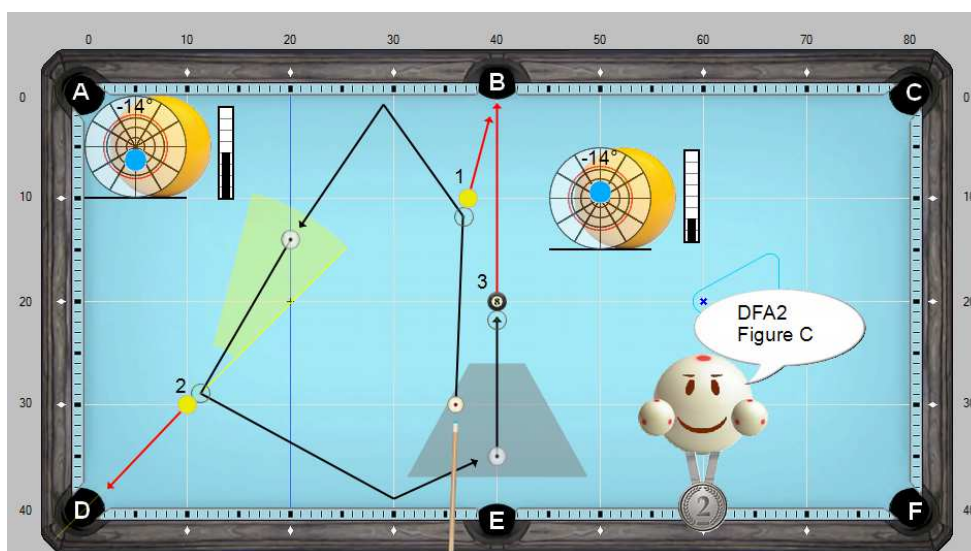


3.6.2.2. Figure C

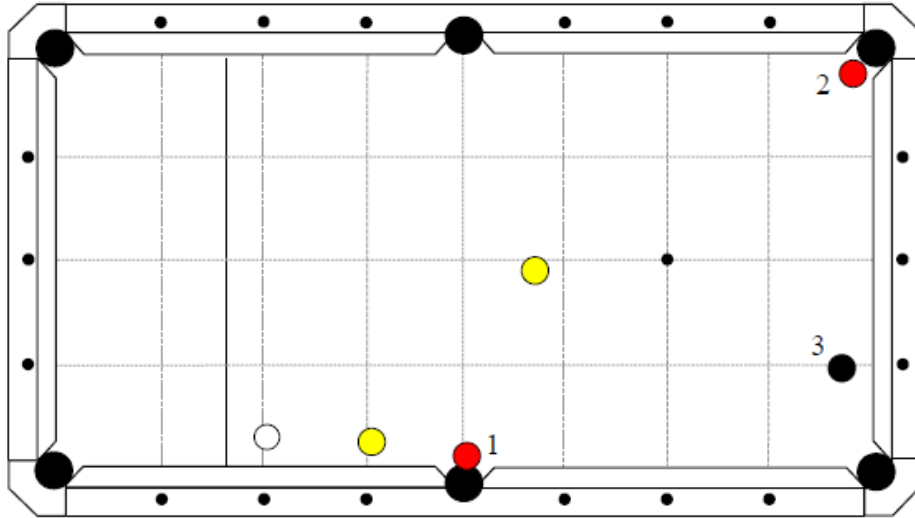


EXERCICE C

Pocher les billes jaunes et se replacer pour jouer la bille noire.
Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



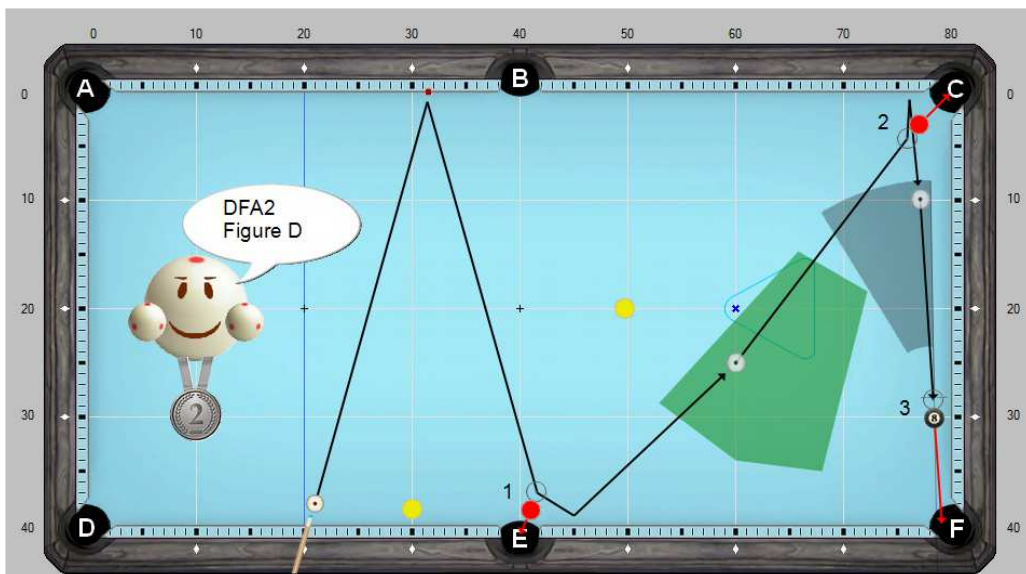
3.6.2.3. Figure D



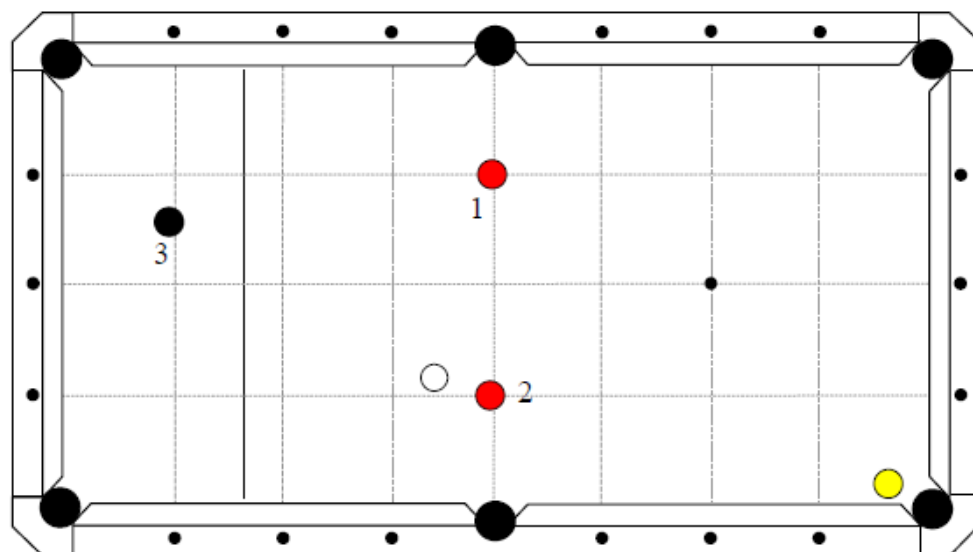
Exercice D

Fermer la table avec les billes rouges

Positionner les billes de telle sorte qu'aucune bille rouge ne peut être jouée directement

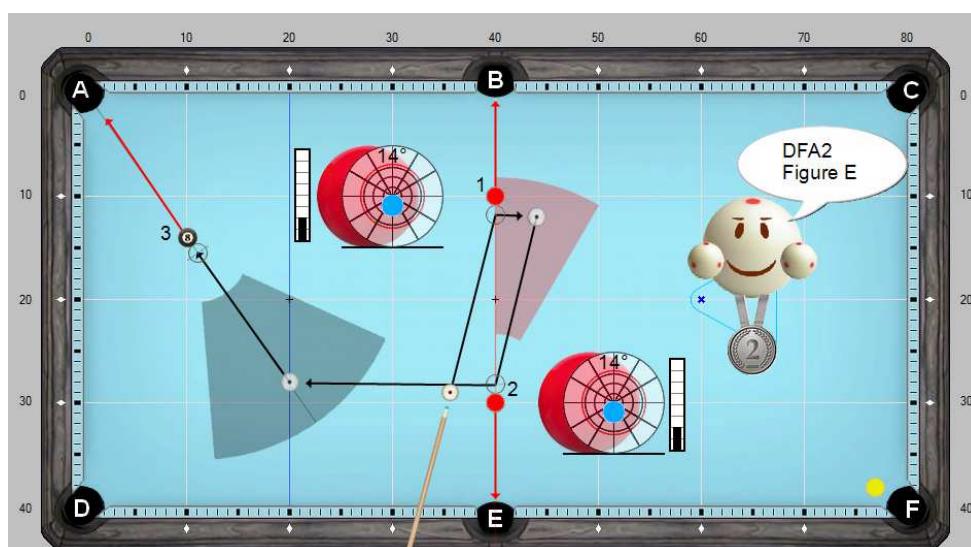


3.6.2.4. Figure E

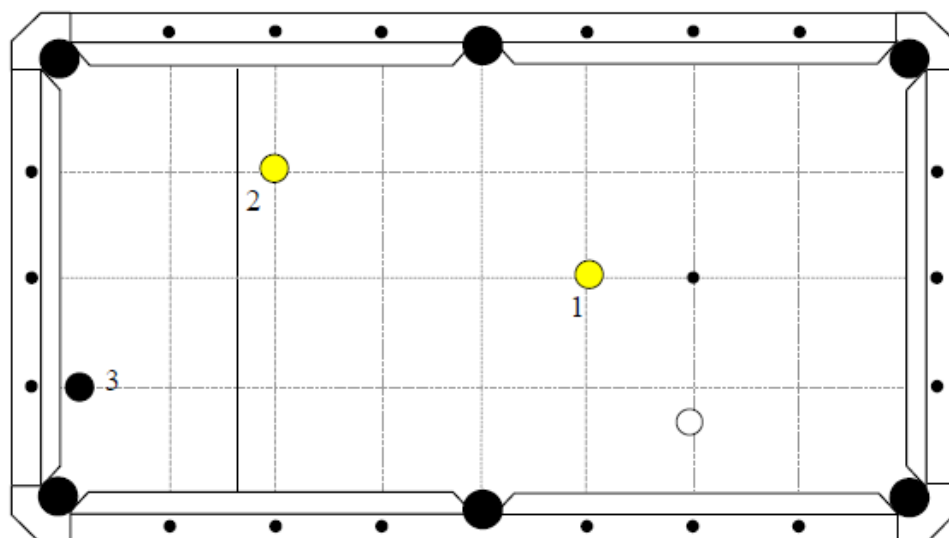


Exercice E

Fermer la table avec les billes rouges
Positionner la 1^{ère} bille rouge en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



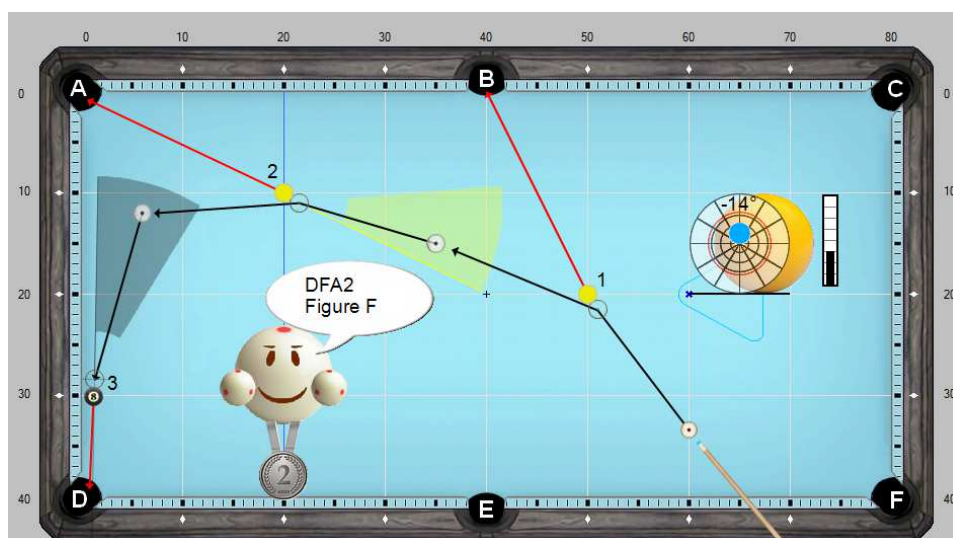
3.6.2.5. Figure F



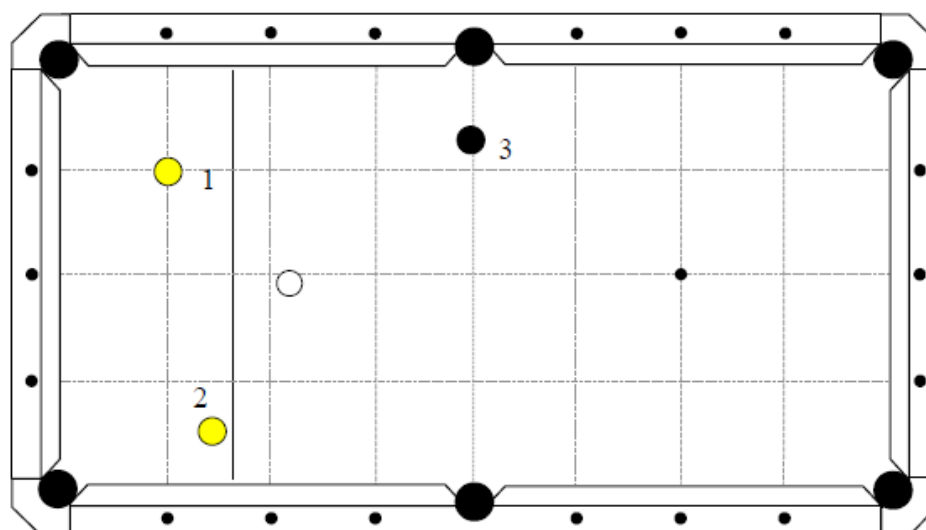
Exercice F

Fermer la table avec les billes jaunes

Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



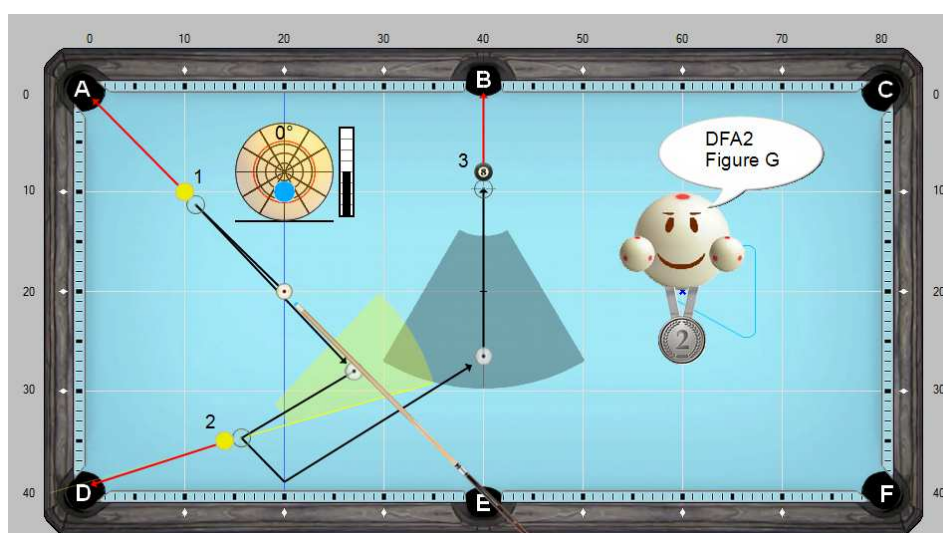
3.6.2.6. Figure G



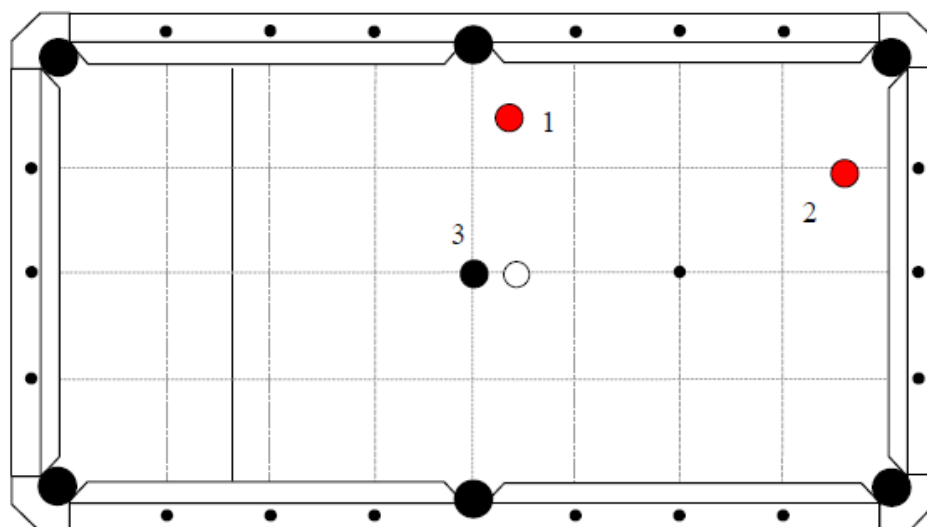
Exercice G

Fermer la table avec les billes jaunes

Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité de bille pleine

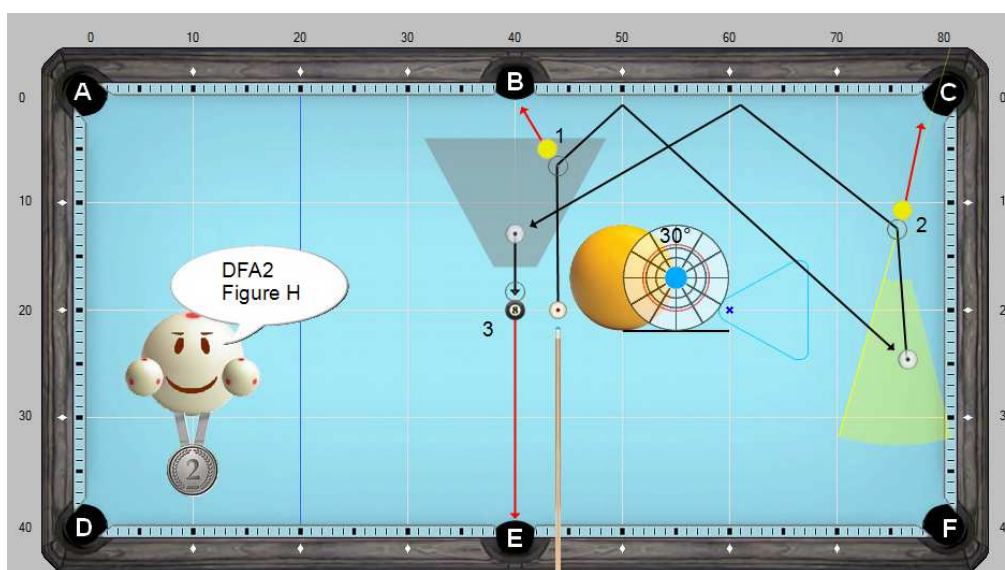


3.6.2.7. Figure H

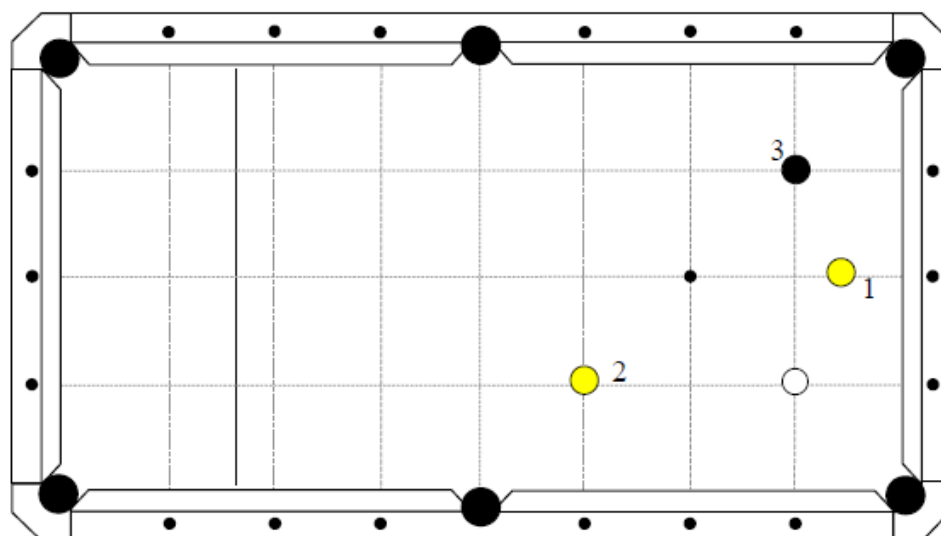


EXERCICE H

Fermer la table avec les billes rouges
Positionner la 1^{ère} bille rouge en quantité $\frac{1}{2}$ bille



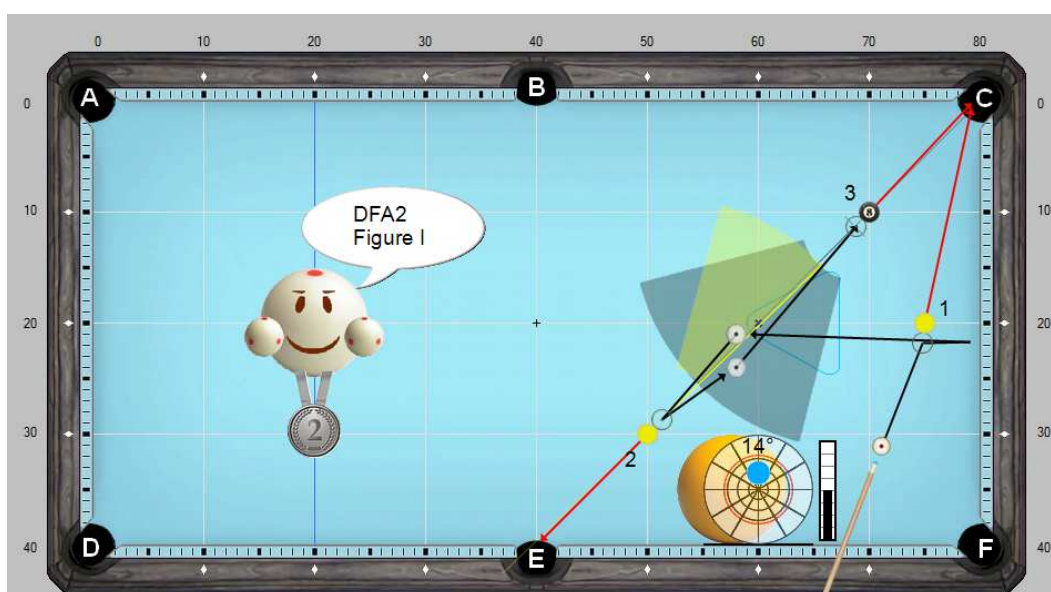
3.6.2.8. Figure I



EXERCICE I

Fermer la table avec les billes jaunes

Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



3.7. **DFA 3 : LE BILLARD D'OR**

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Adaptation du chevalet en fonction des billes adverses présentes sur la surface de jeu.
- Adaptation de la puissance du coup en fonction du remplacement

Les coups techniques

- Utilisation de l'effet latéral en exécutant un rejet naturel pour le remplacement.
- Utilisation de l'effet latéral en exécutant un coulé pour le remplacement
- Utilisation de l'effet latéral en exécutant un retro pour le remplacement

La tactique de jeu

- La réalisation d'une série de 4 ou 5 billes lorsque les billes adverses sont disposées sur la surface de jeu
- Les choix effectués par le joueur pour :
 - o se replacer
 - o éviter d'empocher la bille blanche
 - o éviter d'être snooké

3.7.1. La feuille de marque

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 3 « Billard d'Or » - Blackball

NOM : _____ Prénom : _____
 Club du joueur : _____ Date : _____
 Club organisateur : _____ Ligue : _____ Ile de France
 N° LICENCE : _____ Age : _____

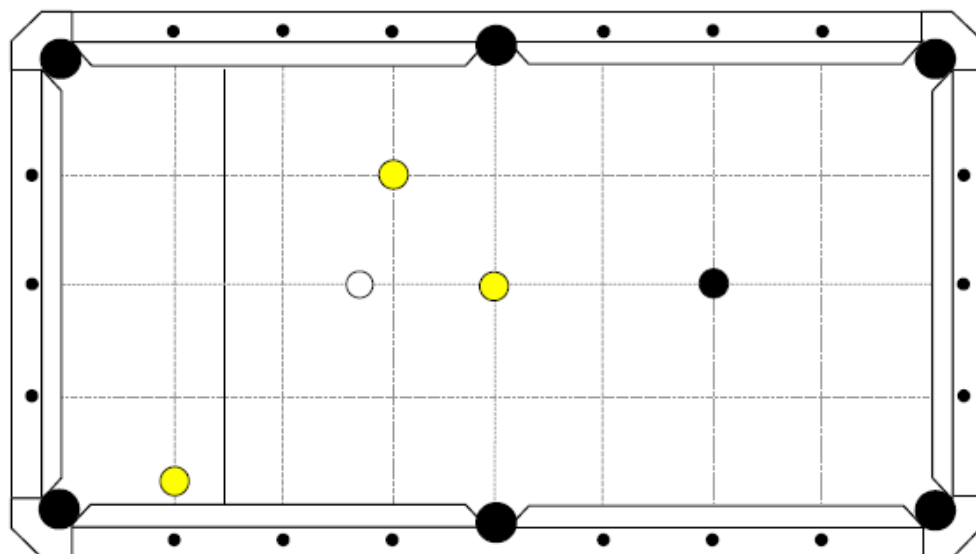
3 essais au maximum par exercice.
 4 pts par bille empochée au 1er essai
 3 pts par bille empochée au 2ème essai
 2,5 pts par bille empochée au 3ème essai

EXERCICE	1er Essai 4 pts / bille				2ème Essai 3 pts / bille				3ème Essai 2,5 pts / bille				Meilleur nombre de points marqués
A													0
B													0
C													0
D													0
E													0
F													0
TOTAL :										0	/100 pts		

 Billard d'Or
obtenue
 Billard d'Or à repasser

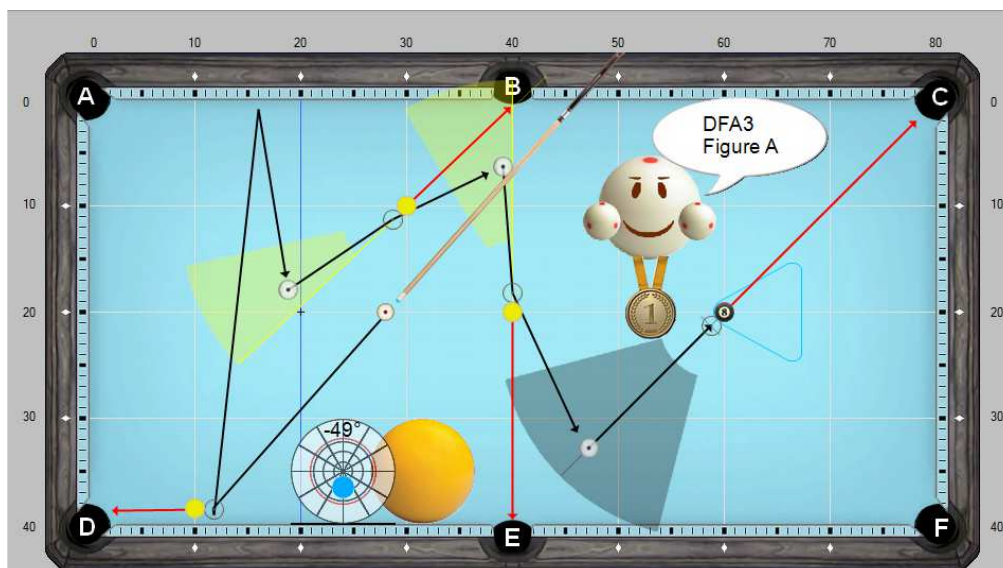
3.7.1. Les figures

3.7.1.1. Figure A

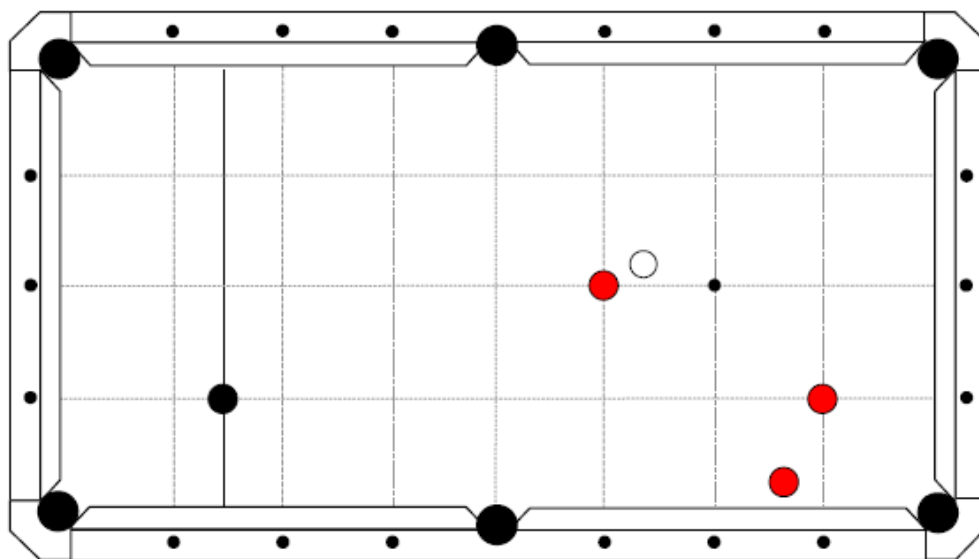


EXERCICE A

Fermer la table avec les billes jaunes

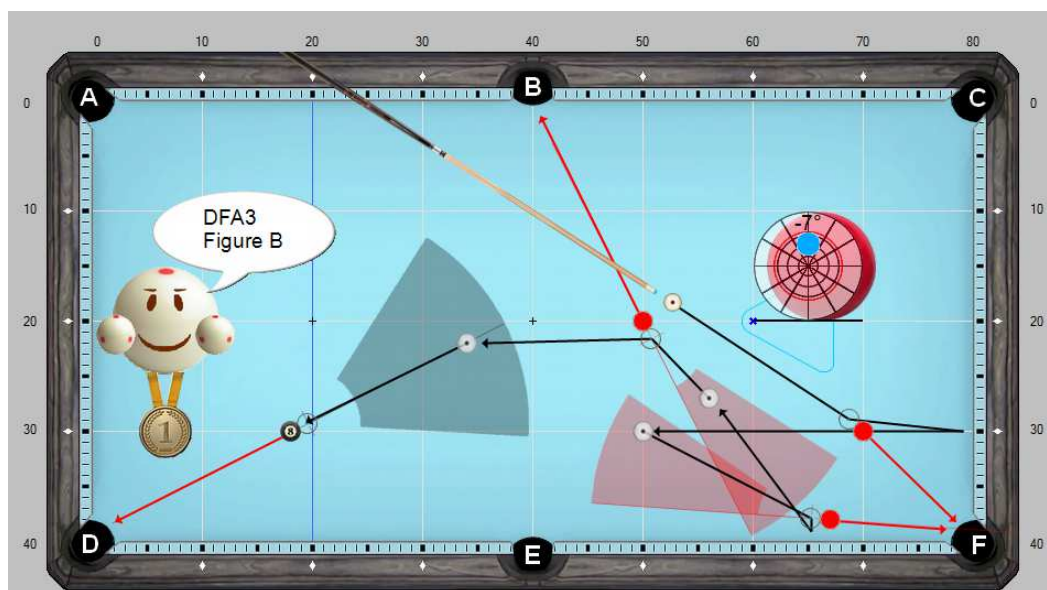


3.7.1.2. Figure B

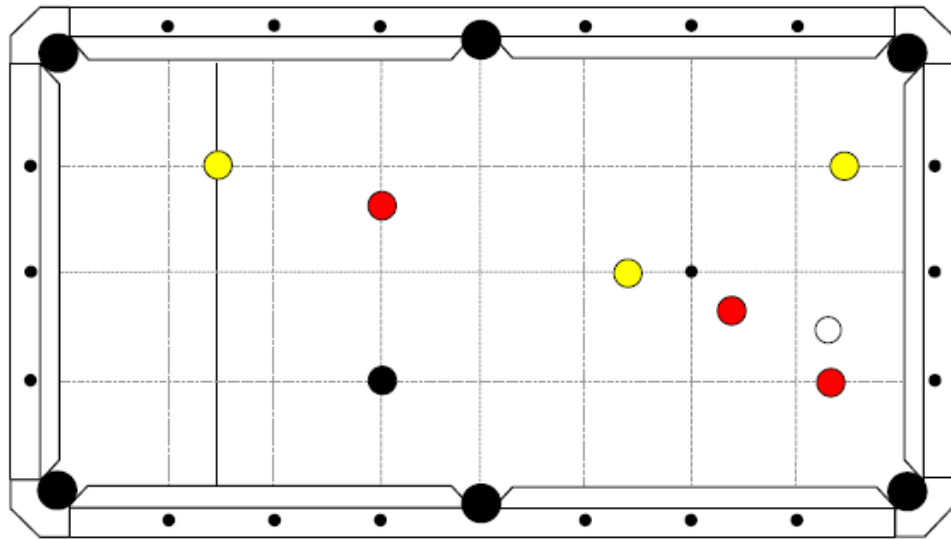


EXERCICE B

Fermer la table avec les billes rouges.

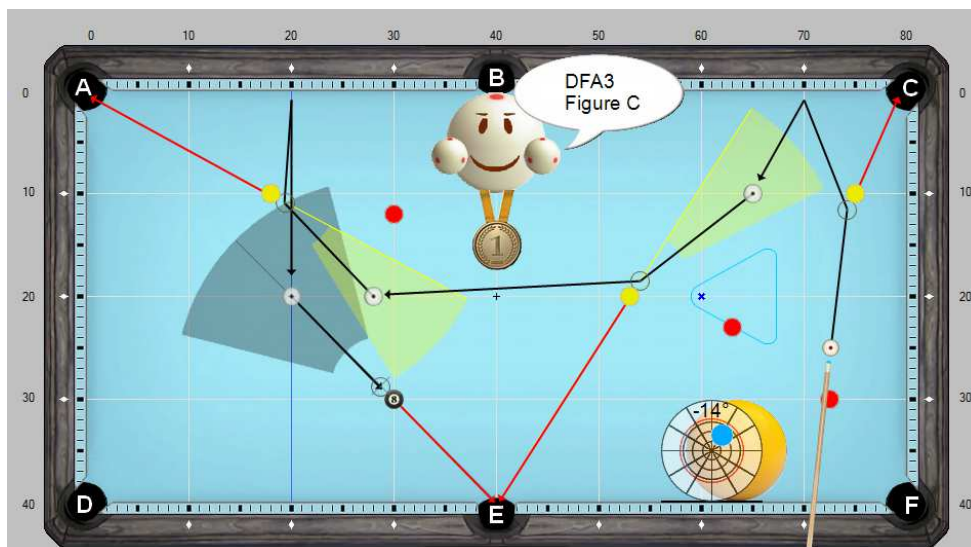


3.7.1.3. Figure C

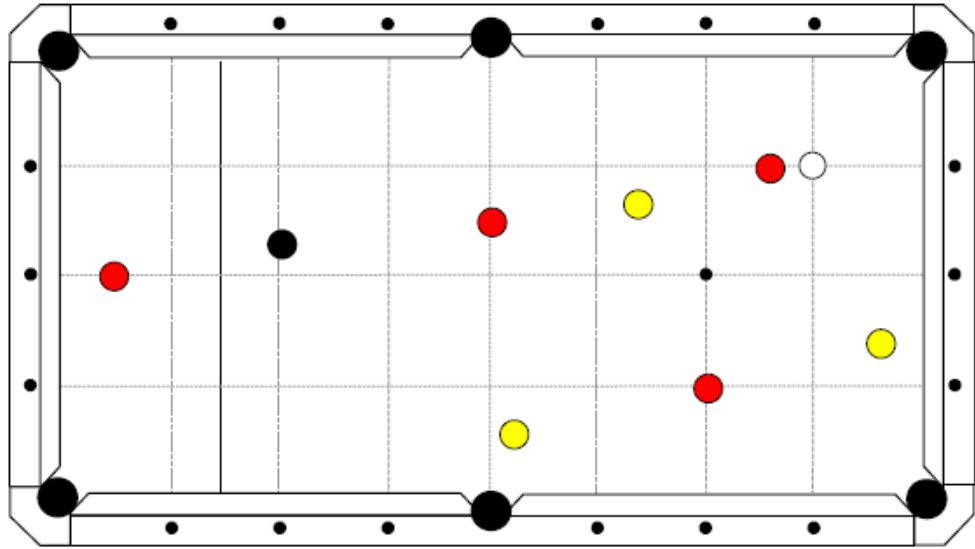


EXERCICE C

Fermer la table avec les billes jaunes.

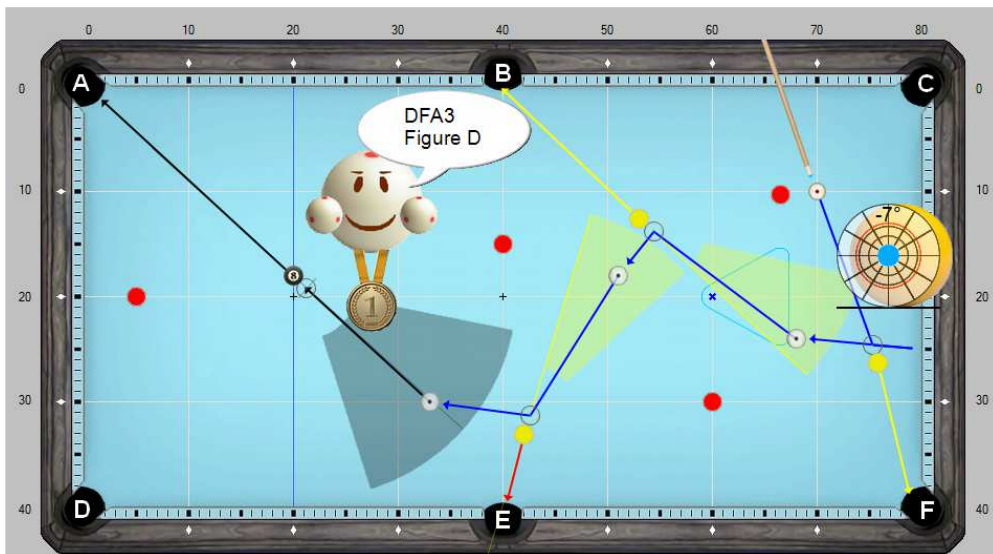


3.7.1.4. Figure D

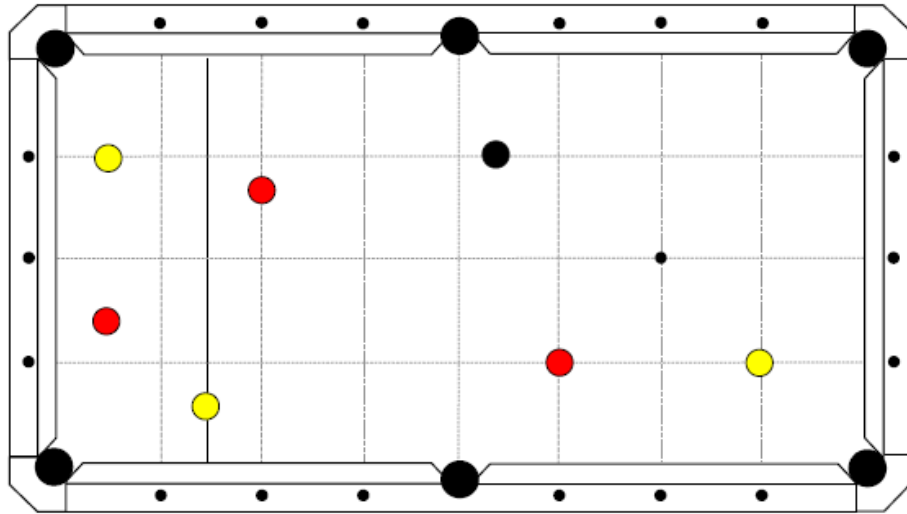


Exercise D

Fermer la table avec les billes jaunes.



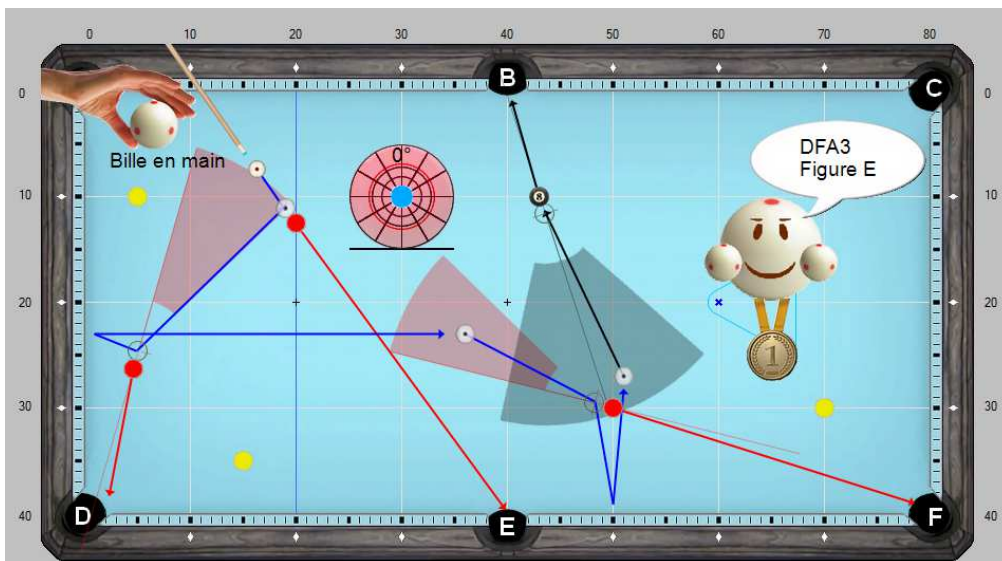
3.7.1.5. Figure E



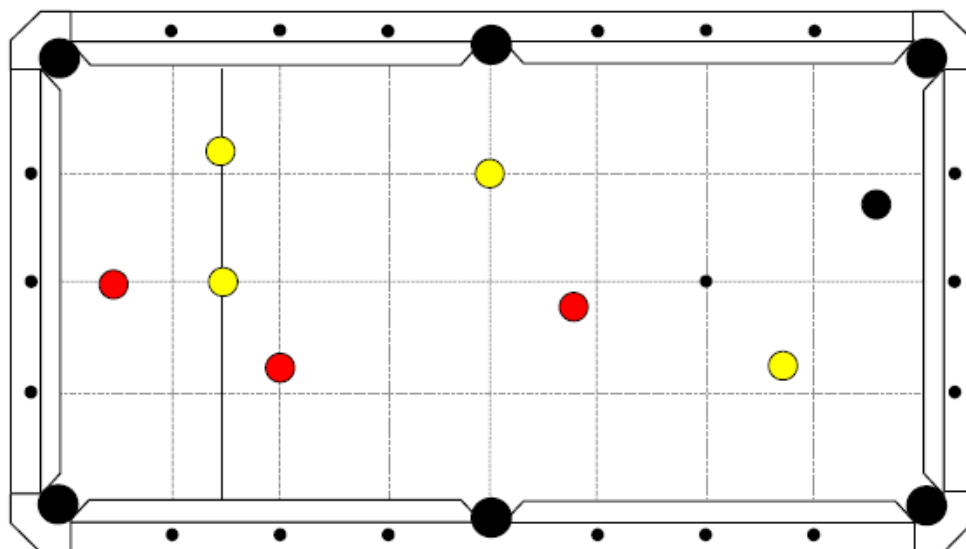
Exercise E

Fermer la table avec les billes rouges.

Le joueur place librement la bille blanche dans la zone de remplacement



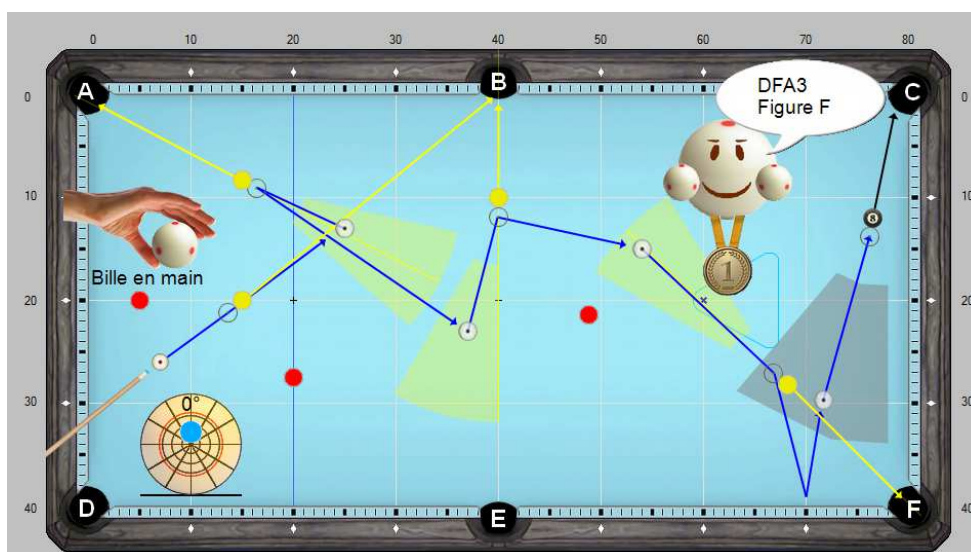
3.7.1.6. Figure F



Exercice F

Fermer la table avec les billes jaunes.

Le joueur place librement la bille blanche dans la zone de remplacement



4. Les bases du perfectionnement

4.1. LES DEFI BLACKBALL

4.1.1. DEFI 1

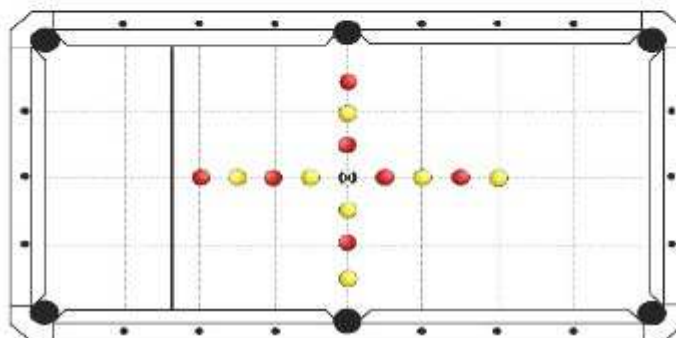
Défi Blackball 1



DEFI BLACKBALL

Objectif Réaliser une série d'empochage de 15 billes

Difficulté Gérer le remplacement de la bille blanche dans une zone restreinte



Exercice à réaliser

Empocher 15 billes disposées en croix.
Placer la bille noire au centre de la table.
Laisser l'écart d'une bille entre chaque bille.
Ne pas remplacer la bille blanche avec la main entre chaque coup.
Empocher les billes jaunes, puis les rouges, puis la noire.
L'essai se termine si le joueur n'empoché pas, commet une faute ou si la bille blanche touche une autre bille que celle jouée.

	ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3	ESSAI 4	ESSAI 5
Nb de billes empochées	/15	/15	/15	/15	/15

15					
14					
13					
12					
11					
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
0					
Date	.. / .. / ..	.. / .. / ..	.. / .. / ..	.. / .. / ..	.. / .. / ..

4.1.2. DEFI 2

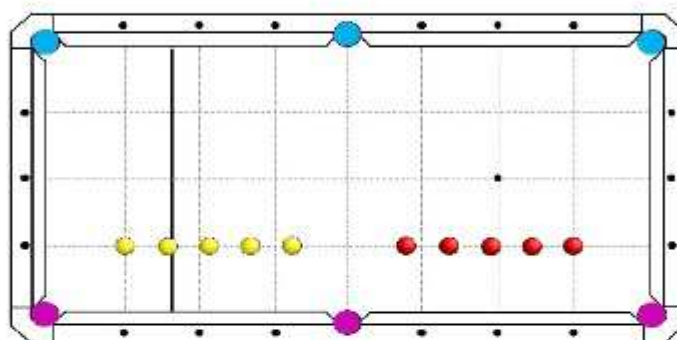
Défi Blackball 2



DEFI BLACKBALL

Objectif Réaliser une série d'empochage de billes en ligne.

Difficulté Garder les bonnes dominantes lorsqu'il reste peu de billes sur la surface de jeu.



Exercice à réaliser

Placer les billes comme indiqué sur le schéma.

Au départ, placer la bille blanche dans sa zone de remplacement.

Empocher les billes jaunes, puis les billes rouges, selon plusieurs niveaux de difficulté :

Niveau 1 : Toutes les poches sont autorisées.

Niveau 2 : Uniquement dans les poches violettes.

Niveau 3 : Uniquement dans les poches bleues.

Niveau 4 : Uniquement dans la poche bleue du milieu.

	ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3	ESSAI 4	ESSAI 5
Nb de billes empochées	/10	/10	/10	/10	/10

10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
0					
Date	.. / .. / ..	.. / .. / ..	.. / .. / ..	.. / .. / ..	.. / .. / ..

4.1.3. DEFI 3

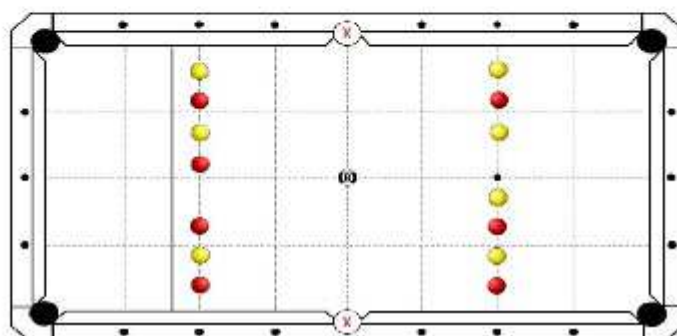
Défi Blackball 3



DEFI BLACK BALL

Objectif Réaliser une série d'empochage de 15 billes.

Difficulté Effectuer une lecture de table sur 7 billes avec la même hauteur d'attaque.



Exercice à réaliser

Empocher 15 billes en les plaçant comme indiqué sur le schéma.

Laisser l'écart d'une bille entre chaque bille.

Empocher les billes jaunes avec une attaque en-dessous du centre, puis les rouges avec une attaque au-dessus du centre, puis la noire.

Niveau Master : empoche au milieu interdit.

	ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3	ESSAI 4	ESSAI 5
Nb de billes empochées	/15	/15	/15	/15	/15
15					
14					
13					
12					
11					
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
0					
Date	.. / .. /	.. / .. /	.. / .. /	.. / .. /	.. / .. /

4.1.4. DEFI 4

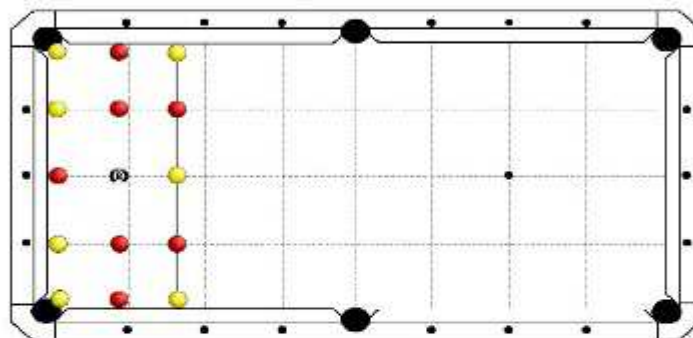
Défi Blackball 4



DEFI BLACK BALL

Objectif Empocher 15 billes disposées dans une petite zone.

Difficulté Replacer la bille blanche dans une petite zone.



Exercice à réaliser

Disposer les billes comme indiqué sur le schéma. Empocher les billes jaunes, puis les rouges, puis la noire sans sortir la bille blanche de la zone de remplacement matérialisée par la ligne. L'exercice se termine dès lors que le joueur loupe une empoche, commette une faute ou fais sortir la bille blanche de la zone.

	ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3	ESSAI 4	ESSAI 5
Billes empochées	/15	/15	/15	/15	/15

15					
14					
13					
12					
11					
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					

Date

.....

4.2. LES ASTUCES

4.2.1. Le calcul des billes en bandes

4.2.1.1. Théorie

Les coups par bandes (joueurs débutants et initiés).

Existe-t-il une méthode infaillible pour réussir les coups par bande ? Cette fiche décrit quelques conseils pour essayer de vous venir en aide.

Sans apporter de solution miracle, nous étudierons les différentes techniques connues à ce jour. Pour toutes les situations que nous traiterons, le coup sera joué sans effet et à une puissance relative.

Dans la première situation (schéma 1), en bande avant contact, la théorie est simple et quasiment connue de tous : angle d'incidence = angle de réflexion.

Puisque les deux billes sont à la même distance, parallèlement à la grande bande, il suffit de mesurer

visuellement la mi-parcours entre celles-ci, et de reporter le point d'impact sur la bande où l'on exécutera le coup.

Sur le plan pratique, la bonne exécution du coup peut être perturbée par l'état du tapis ou des bandes.

Dans ce cas-là vous serez obligés de vous adapter et de vous corriger en fonction des résultats que vous obtiendrez lors des premiers coups joués.

Attention : lorsque vous vous éloignez de la visée perpendiculaire à la bande, le point d'impact entre la bille et la bande ne correspond plus au point visé (schéma 2). Plus vous vous écartez, plus l'écart entre ces deux points sera grand. C'est pourquoi la première ligne de visée en pointillés dans le schéma 1 continue au-delà de la bande ; elle permet de mieux identifier la visée adéquate.

Redoublez donc de vigilance, et sachez apprécier la visée en fonction de l'angle d'arrivée et du point d'impact sur la bande.

Dans le schéma 3, cette situation est montrée à titre d'exemple. Notez que la ligne de visée qui traverse la queue dans sa longueur et qui passe par le centre de la bille blanche, traverse la bande dans l'angle de la poche du milieu. Lorsque le coup est joué, la blanche prend son point d'impact sur la bande avant la poche. Variez les situations pour vous entraîner à vous desnooker en jouant des coups par bandes.

Conseils

La trajectoire de la bille blanche varie, après impact sur la bande, selon l'état du matériel. C'est pourquoi la théorie enseignée dans cette fiche se vérifiera de manière sensiblement différente lors de la pratique.

Ne jouez jamais un coup par bande trop puissant. Si la bille blanche n'a pas une certaine rotation lors de son impact sur la bande, sa direction peut être différente à celle prévue.

Lors de vos entraînements, n'hésitez pas à placer des repères sur la bande (bleu, marque de crayon,...).

Toutefois les joueurs n'ont pas le droit de le faire en compétition.

Schéma 1

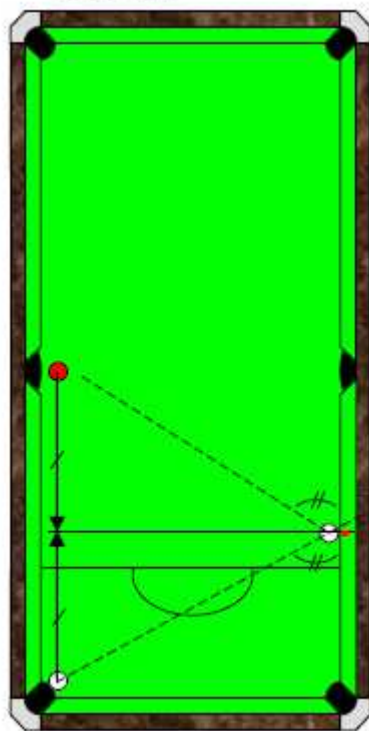


Schéma 3

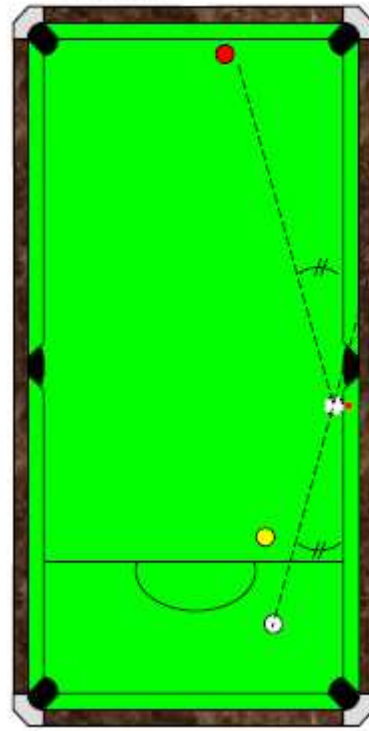
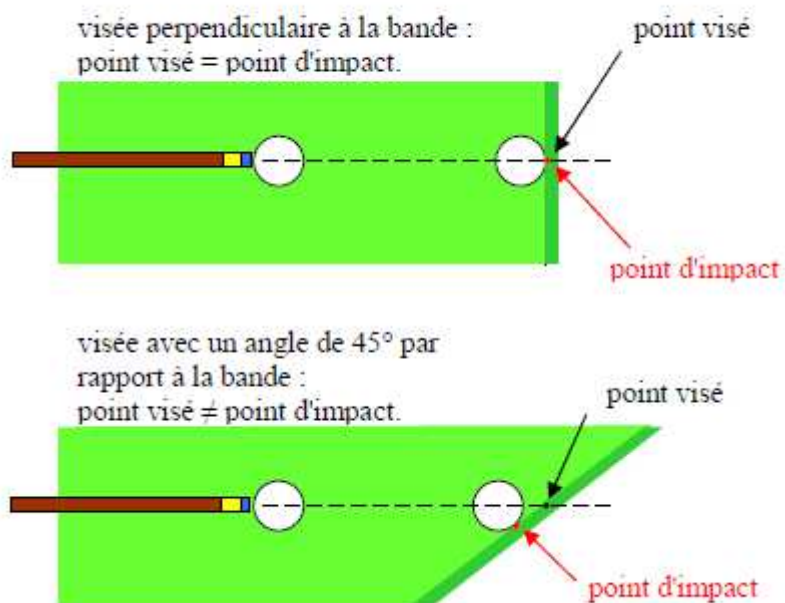


Schéma 2



Existe-t-il une méthode infaillible pour réussir les coups par bande ? Cette fiche décrit quelques conseils pour essayer de vous venir en aide.
Sans apporter de solution miracle, nous étudierons les différentes techniques connues à ce jour.
Pour toutes les situations que nous traiterons, le coup sera joué sans effet et avec une puissance relative.

Le premier schéma nous expose une méthode qui ne fonctionne que dans des positions de billes se rapprochant de l'exemple donné. Toutefois cela peut s'avérer utile lorsque vous vous retrouverez dans cette situation.

Posez le procédé de votre queue contre la bande, au point d'alignement du centre de la bille blanche et de la bille que vous voulez empocher. Reportez ensuite l'autre extrémité de la queue (le fût) au centre de la poche du milieu (dans le schéma 1 la queue est représentée par la ligne x).

Imaginez ensuite une ligne partant du centre de la bille de couleur et qui traverse la poche du milieu opposée (ligne y).

Reportez perpendiculairement l'intersection de ces deux lignes sur la bande (ligne rouge), afin de matérialiser le point de visée vers lequel la bille rouge devra être dirigée pour être empochée.

Attention : le schéma 2 vous précise que le point d'impact de la bille de couleur sur la bande peut être différent du point visé, selon l'angle d'arrivée de la bille sur cette bande.

Une autre méthode consiste à imaginer un billard supplémentaire du même côté de la bande visée (schéma 3), et l'utiliser comme un « effet de miroir ». Vous devrez donc redoubler d'efforts d'imagination pour situer un point dans l'espace : la poche choisie pour rentrer votre bille (en A sur le schéma) sera reportée dans ce « miroir » (en A'). Visez pour empocher votre bille dans cette poche imaginaire, comme si il n'y avait pas de bande face à vous. Votre bille rebondira sur la bande, et, si vous avez bien visé, être empochée à l'endroit voulu.

Conseils :

Ces méthodes vous sont proposées pour vous donner les premiers repères afin d'aborder plus facilement les coups par bande et vous inciter à réfléchir sur l'exécution de ces coups. Après une pratique régulière vous vous habituerez à votre « espace de jeu » et vous n'aurez sans doute plus besoin d'effectuer ces calculs à chaque coup. Toutefois, ils vous seront toujours utiles en cas de doute ou de coup délicat à jouer.

Pour chaque exercice proposé ici, n'hésitez pas à placer un repère sur la bande (comme le bleu ou marque de crayon).

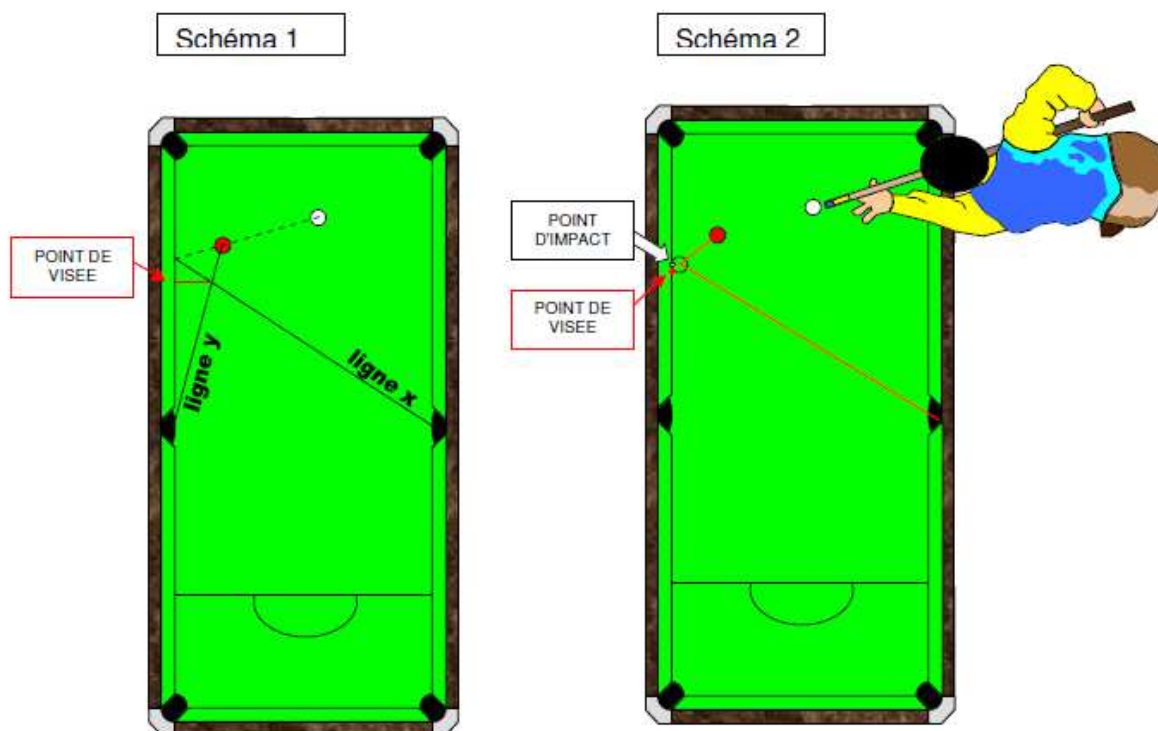
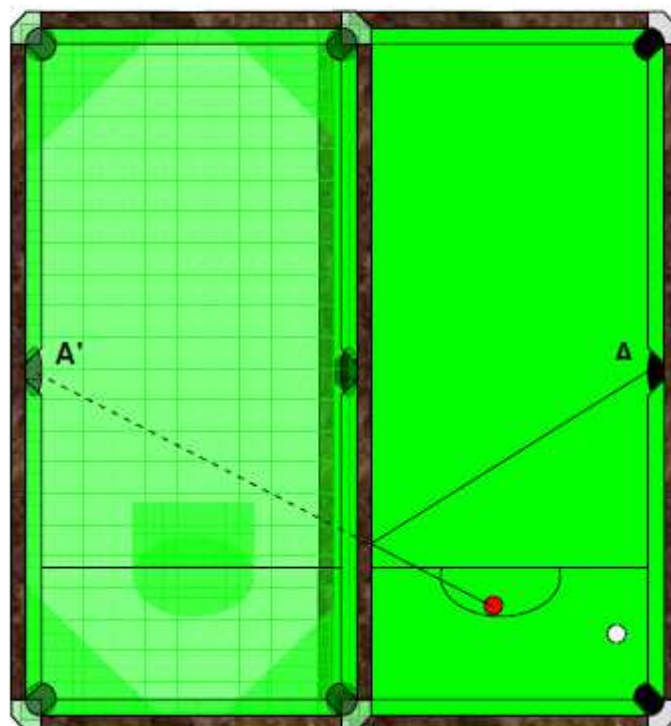
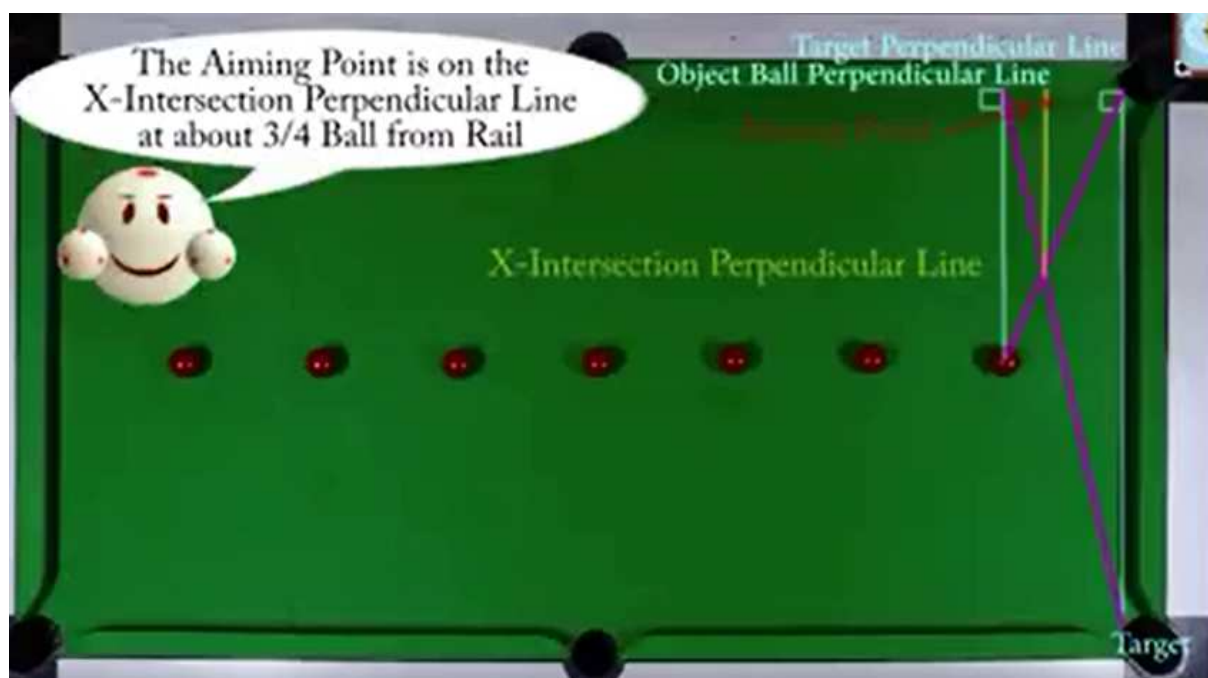
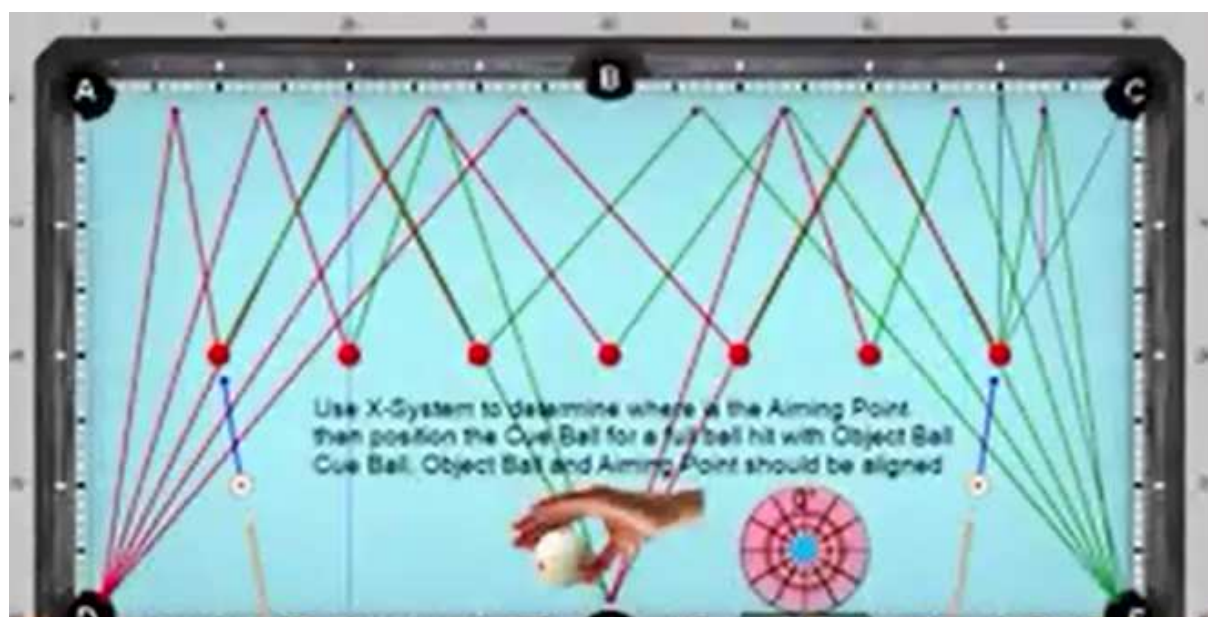


Schéma 3



4.2.1.1. Pratique en 1 bande







4.2.1.2. Pratique en 2 bandes

4.2.1.2.1. Visée sur la petite bande

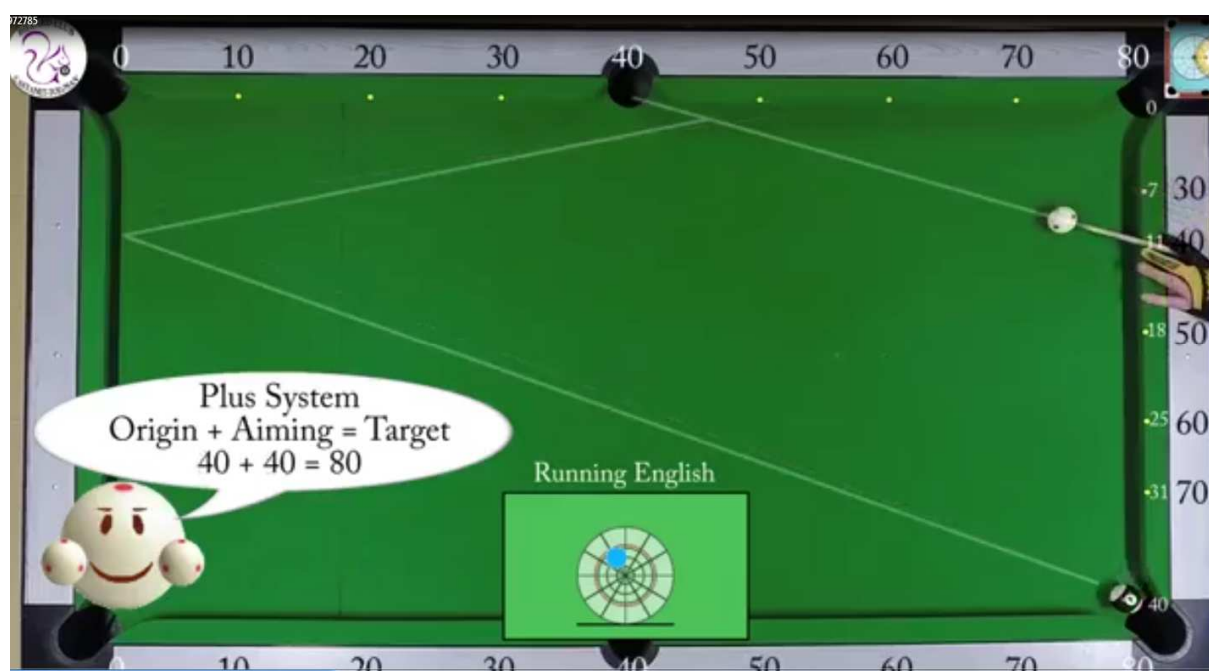
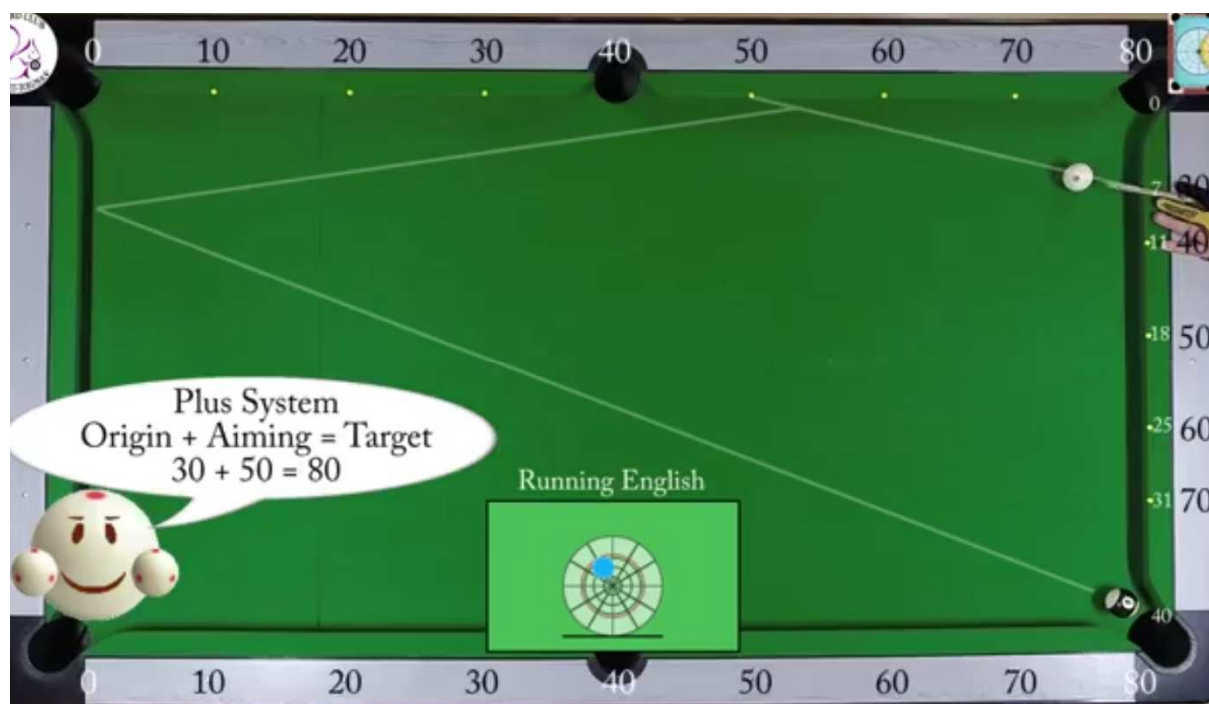








4.2.1.2.1. Visée sur la grande bande





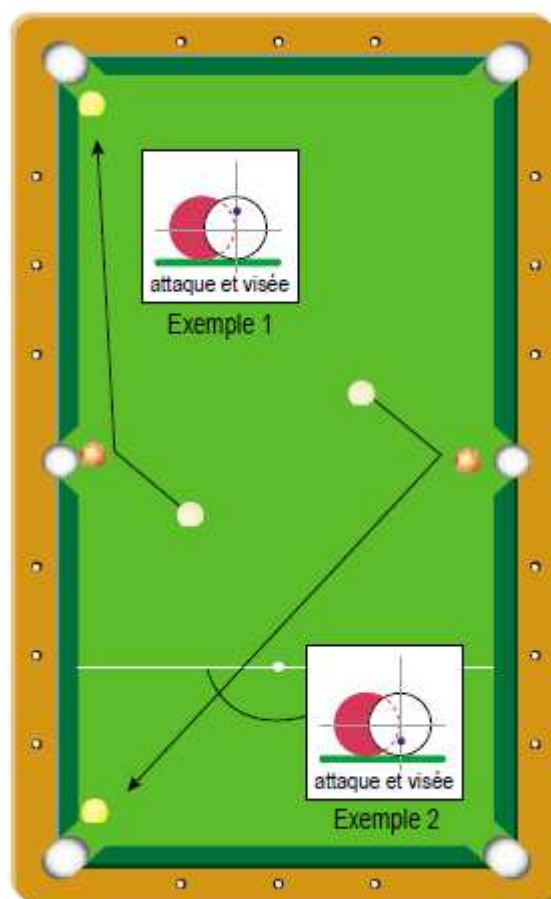


4.2.2. Le doublé et la doublette

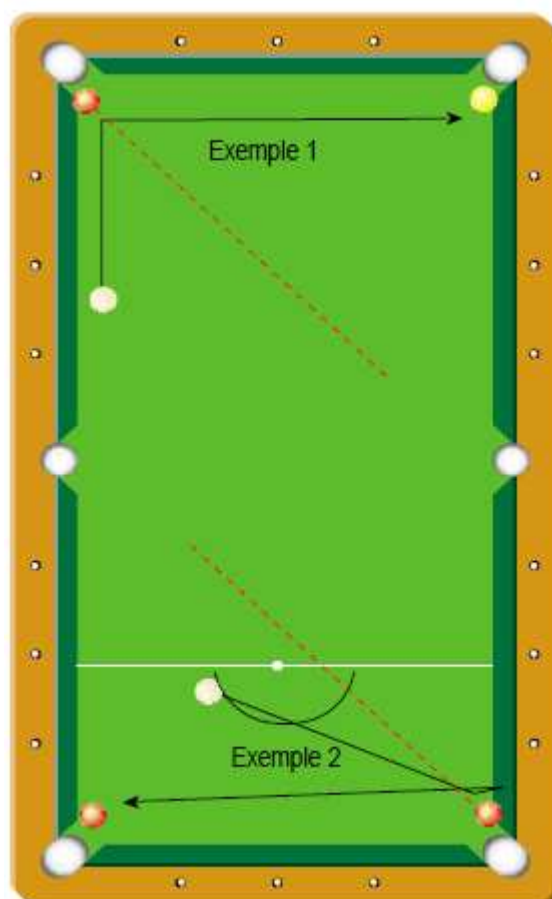
4.2.2.1. Théorie

4.2.2.1.1. Le doublé

Il existe plusieurs façons différentes pour réaliser un “doublé”. La première méthode, et la plus simple, nécessite la présence de la première bille de but en bord de poche du milieu et de la seconde en bord de poche en coin (exemple 1). Si la bille blanche est remplacée pour jouer la bille de but au milieu en quantité proche du demi-bille, le doublé sera possible grâce à un rejet naturel (attaque en haut). Cette disposition n'est pas rare durant les parties de jeu. A vous de savoir la reconnaître et d'utiliser la meilleure lecture de table qui vous amènera à replacer la bille blanche dans cette situation. Restez vigilant à la distance poche du milieu – 1re bille de but, car plus celle-ci augmente, plus le choix de la quantité de bille devient restreint. Vous pouvez utiliser une bille en bord de poche du milieu pour exécuter un doublé avec une bille au bord d'une autre poche en coin (exemple 2). Pour cela, la bille blanche doit être positionnée de telle sorte que la bille rouge peut être empochée entre le trois quart et le demi-bille. En dessous de demi-bille, il sera impossible d'exécuter un rétro et de faire parvenir la bille blanche jusqu'à la poche en coin. L'empochage délicate, relative aux poches du milieu, nécessite une certaine précision de visée et une juste adaptation de la puissance du coup. Contrairement aux poches du coin, l'angle d'“ouverture” des poches du milieu n'est pas favorable à l'empochage et tend à faire ressortir la bille de but vers la surface de jeu. De plus, lorsque le coup est trop puissant la bille de but risque d'être rejetée (la bille de but entre, touche l'intérieur de la poche, ne tombe pas et revient sur la surface de jeu).



On retrouve une situation de doublé, cette fois-ci avec deux billes situées en bord des deux poches en coin. Afin de réaliser de coup, il est impératif de ne pas positionner la bille blanche en quantité de bille pleine. Cette disposition est matérialisée par un trait rouge en pointillé (toutefois, si la bille rouge est très près de la poche, il est possible de modifier légèrement la quantité de bille). Si la bille blanche se situe entre la grande bande de gauche et ce trait rouge (exemple 1), le doublé est possible en exécutant le coup en rétro avec une puissance adaptée. Si la bille blanche se situe de l'autre côté (exemple 2), le doublé est réalisable par le retour en une bande de la blanche. Pour cela, vous devrez exécuter le coup avec une attaque se situant entre le centre et le haut et avec un éventuel réglage d'effet à droite selon l'emplacement de la bille blanche. Plus la quantité de bille sera proche du plein (suivant cet emplacement), moins l'effet sera nécessaire. Restez vigilant à l'angle de la poche qui peut dévier la trajectoire de la bille blanche. Dans ces deux situations, il est aussi possible de réaliser un doublé, même si la première bille de but est éloignée de la poche. Toutefois, cela reste un coup technique très exigeant.



Conseil :

Commencez par positionner la première bille de but très près du bord de la poche. Vous pourrez ainsi ajuster la quantité de bille à votre avantage. Puis, écartez-la au fur et à mesure que vous vous améliorez. Entraînez-vous à replacer la bille blanche, dans une telle disposition, en empochant au préalable une autre bille (vous pouvez choisir librement l'emplacement de cette bille et la poche). Ainsi vous vous entraînez à reproduire cette situation pendant une série. Lors d'une partie, vous ne devez pas oublier de replacer la bille blanche en même temps que vous exécutez un doublé. Pour cela, adaptez la puissance du coup et la quantité de bille sur la deuxième bille de but.

4.2.2.1.1. La doublette

Les règles de jeu du Blackball autorisent l'empoche de deux billes de groupes différents, sur un même coup. Dans certains cas, l'utilisation de ce point de règle peut être un choix tactique en vue de débloquer une situation délicate. Cette deuxième fiche technique est consacrée aux doublés réalisés dans une même poche.

La réussite de ce coup technique est inhérente à trois critères : la position l'emplacement de la deuxième bille de but, la vitesse de rotation de la première bille de but et sa direction après impact sur la deuxième bille de but.

La deuxième bille de but, ainsi nommée car elle est la deuxième bille choquée (en jaune sur les schémas), doit être située à proximité de la poche. Une bille trop

éloignée de la poche, ou décalée, ne facilite pas la première bille de but à prolonger son parcours après impact sur celle-ci. Pour réaliser ce coup, vous devez donc privilégier, dans un premier temps, les billes placées au milieu du bord d'une poche. Si le trajet l'espace séparant la bille de but 1 – de la bille de but 2 est trop court réduit, la première bille n'a pas une rotation avant déterminante ne prendra pas une rotation avant suffisante pour la réussite du doublé. La vitesse de rotation de la première bille de but peut être importante lorsqu'elle parcourt une certaine distance. Dans ce cas, la rotation avant de cette bille a pour conséquence de prolonger son parcours après impact sur la deuxième bille de but (schéma 2). La hauteur d'attaque utilisée n'a donc pas de conséquence sur la rotation de la première bille de but. Elle doit être choisie en fonction du remplacement que vous désirez effectuer. Le trajet de la première bille de but, après impact sur la bille en bord de poche, doit se situer vers le centre de la poche. Lorsque la première et la deuxième bille de but sont alignées par rapport au centre de la poche, il suffit de propulser la première bille de but en quantité de bille "pleine" sur la deuxième (schéma 3). Cette opération est reste valable qu'elle que soit la quantité de bille visée sur la première bille de but (schéma 4).

Entraînements :

Exercez-vous en alignant les trois billes par rapport au centre de la poche et sur des distances courtes (20cm entre chaque bille).

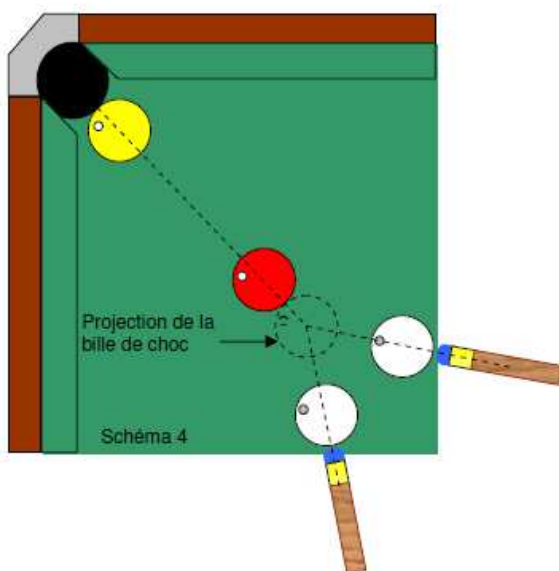
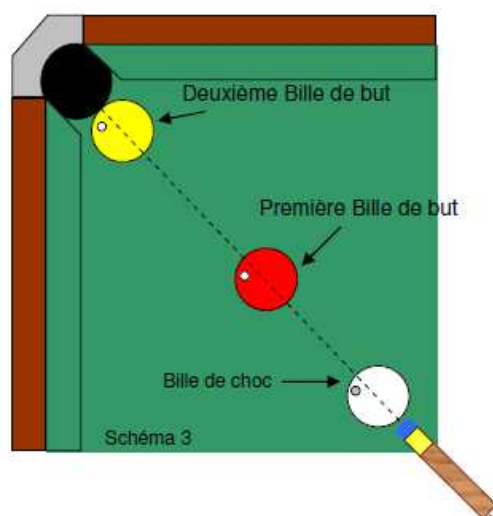
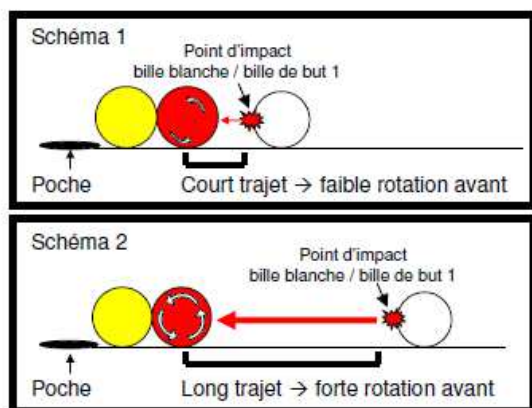
Accroissez la difficulté des exercices en augmentant les distances entre les billes, mais aussi en augmentant la distance de la bille de but 2 par rapport au bord de la poche. Constatez également les distances limites au-delà desquelles le taux de réussite du doublé n'est plus satisfaisant. En fonction de vos progrès, variez la position de la bille blanche, afin de vous exercer sur différentes quantités de bille.

Utilisez plusieurs hauteurs d'attaque pour vous entraîner à exécuter un doublé en remplaçant la bille blanche.

Dans tous les cas, pour ce niveau d'apprentissage, conservez l'alignement des billes de but 1 et 2 par rapport au bord de la poche.

Conseils :

Restez vigilant à la puissance du coup. Si elle est trop faible, la première bille de but n'aura pas une rotation avant suffisamment importante pour effectuer le doublé. Si elle est trop importante, la première bille de but risque de glisser et de ne pas rouler au moment de l'impact.



4.2.2.2. Pratique : doublette



4.2.3. Bille contre la bande

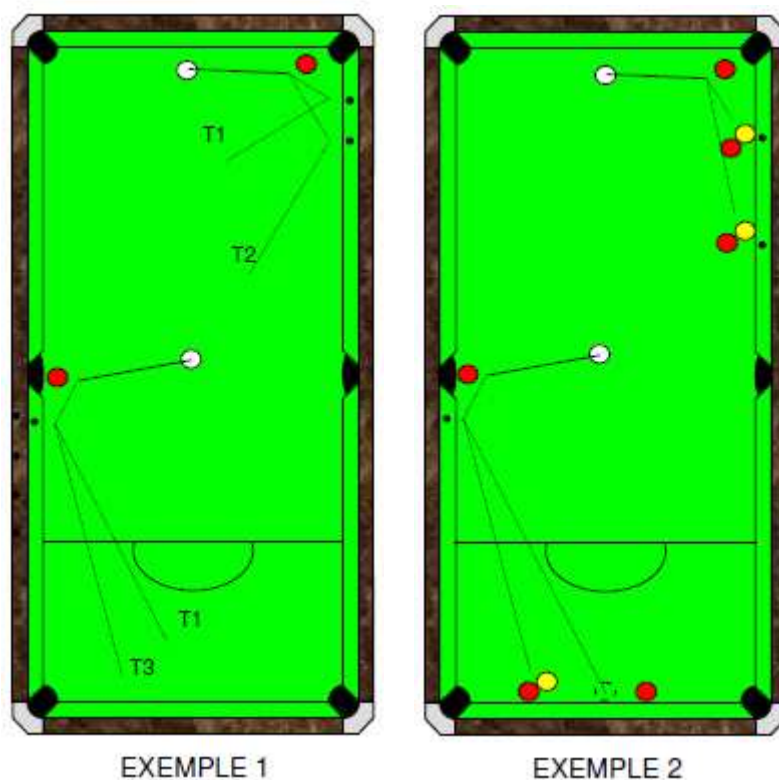








4.2.4. La visée d'un point d'attaque sur bande



Le Blackball étant le plus petit billard de compétition, se replacer par bande ou dégager des billes en contact près des bandes sont des situations constantes. Contrôler l'arrivée de la bille blanche sur une bande vous servira à réussir ces coups souvent décisifs pour gagner la partie.

L'exemple 1 vous démontre que vous pouvez modifier, après empoche, le point d'impact sur une bande, et ainsi la trajectoire de la blanche, en fonction de la hauteur d'attaque utilisée. Aussi, avec un même point d'impact, vous pouvez modifier la trajectoire de la blanche grâce à un effet.

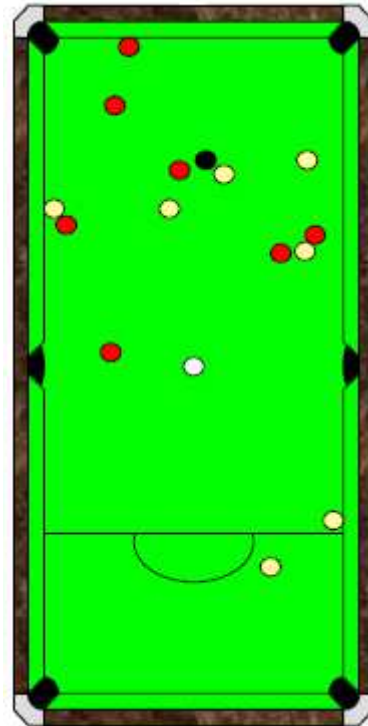
T1 : attaque au centre

T2 : attaque en bas

T3 : attaque au centre avec effet à gauche

L'exemple 2 vous propose quelques situations de replacements et de dégagements.

En partie, comme exemple dans le schéma de billard ci-contre, ces configurations sont souvent présentes. Essayez de fermer une table comme celle-ci (attention c'est très difficile) en comptant le nombre de fois où vous aurez recours à l'application des exercices ci-dessus. Il est possible que vous opériez des déplacements ou dégagements avec plusieurs bandes. Le joueur de haut niveau saura choisir l'angle d'arrivée sur une bande ou une bille et une puissance adaptée pour se retrouver en situation favorable sur le coup suivant.



Conseils :

Rappel : sans effet, l'angle d'arrivée sur une bande est égal à l'angle de retour
(Incidence = réflexion)

Pensez à adapter la puissance du coup pour débloquer suffisamment les billes.

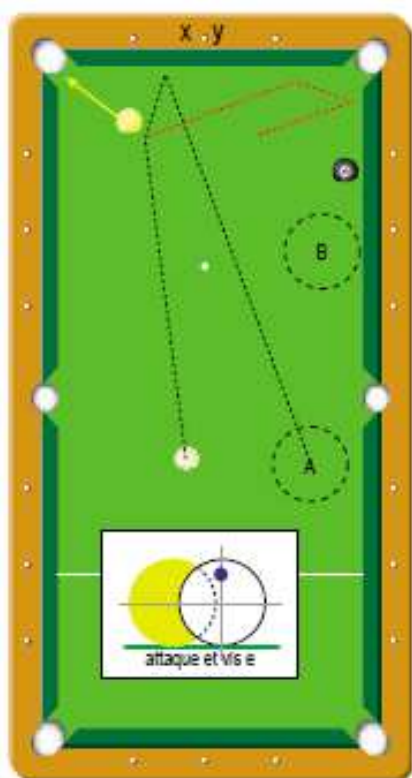
N'hésitez pas à recommencer un coup mal exécuté.

Multipliez les situations diverses se rapportant aux exercices.

La maîtrise de tels coups demande beaucoup de travail et d'expérience. Persévérez !

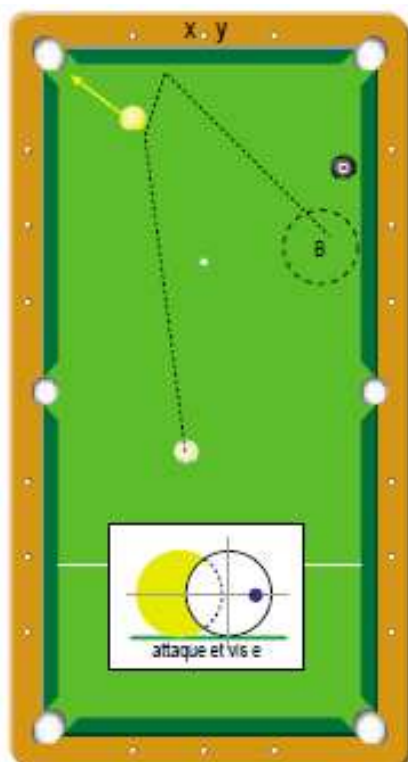
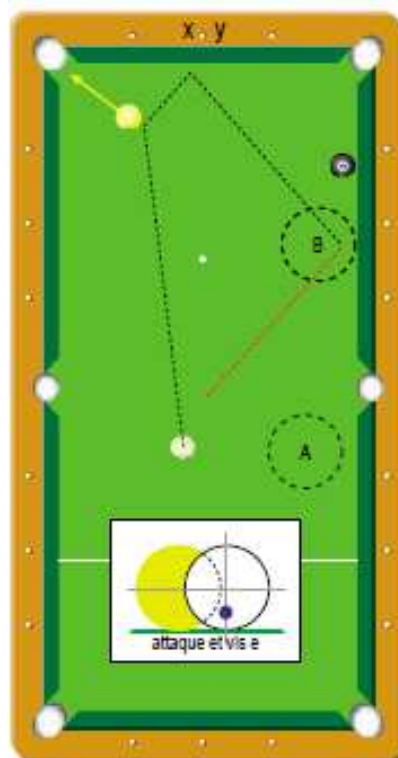
4.2.5. La hauteur d'attaque

Sur certains coups, et certaines séries, il est préférable de ne pas utiliser d'effet latéral afin d'optimiser la précision de la visée. Toutefois, ces effets peuvent améliorer la qualité de vos replacements. Cette fiche décrit des situations de jeu où votre choix sera déterminant sur le remplacement de la bille blanche.



Dans cette situation, la visée pour empocher est une quantité de bille en « demi-bille ». Nous constatons une grande distance entre la bille blanche et la bille de but. Si le choix de l'utilisation d'une attaque haute sans effet vous paraît être la meilleure solution pour assurer l'empoche, vous remarquerez que la bille blanche entre en contact avec la bande au point x et qu'elle se replace trop loin de la bille noire (zone A). Si la bille blanche se dirige, après le choc sur la jaune, sur un autre point de la bande situé plus à droite (point y), elle se placera plus près de la bille noire (zone B). Toutefois l'utilisation du rétro est à proscrire (pointillés rouges), car la puissance nécessaire à l'exécution de ce coup (due à la distance bille blanche - bille de but) dirige dangereusement la bille blanche vers la poche ou derrière la bille noire.

Une attaque au centre ne remplace pas la bille blanche dans la zone B. Effectivement, si la bille blanche glisse au moment du choc avec la bille de but, c'est que la puissance du coup est élevée (écart important entre ces deux billes) et, malgré l'appui sur la bande au point y, le remplacement s'effectue trop loin de la bille noire (pointillés rouges). De même, une attaque au centre peu puissante entraînerait une rotation "avant" trop rapide de la bille blanche qui prendrait appui sur la bande au point x et se replacerait ainsi en zone A. C'est pourquoi une attaque basse, effectuée à une puissance relative, permet à la bille blanche d'entrer en contact avec la bille de but lorsqu'elle est en translation (absence de rotation), afin de prendre appui sur la bande au point y et de se replacer en zone B. Attention, le réglage de la puissance d'un tel coup est difficile à réaliser.



Vous pouvez aussi utiliser un effet à droite pour replacer la bille blanche en zone B. Ce coup est moins périlleux puisqu'il permet un écart de puissance plus important que le coup précédent. Après impact sur la bande au point x, la bille blanche se dirige inexorablement vers la zone B.

Toutefois, la distance qui sépare la bille blanche de la bille de but rend la visée plus délicate. Afin de garder la quantité "demi-bille", la visée s'effectue à droite de la bille de but, d'un écart égal à la distance attaque au centre – effet à droite sur la bille blanche.

Conseils :

Dans un premier temps, optez pour le remplacement en zone A. Il offre une empoche plus sûre de la bille de but.

Le remplacement en zone B décrit dans la figure 2 nécessite une excellente maîtrise de la puissance du coup. Vous privilégiez cette option lorsque vous serez sûr de votre habileté. Lorsque vous utilisez un effet latéral, ne relevez, en aucun cas, le talon de votre queue. La bille blanche risquerait de décrire une courbe et de ne pas toucher la bille de but comme prévu.

4.2.6. Le remplacement

4.2.6.1. En rétro

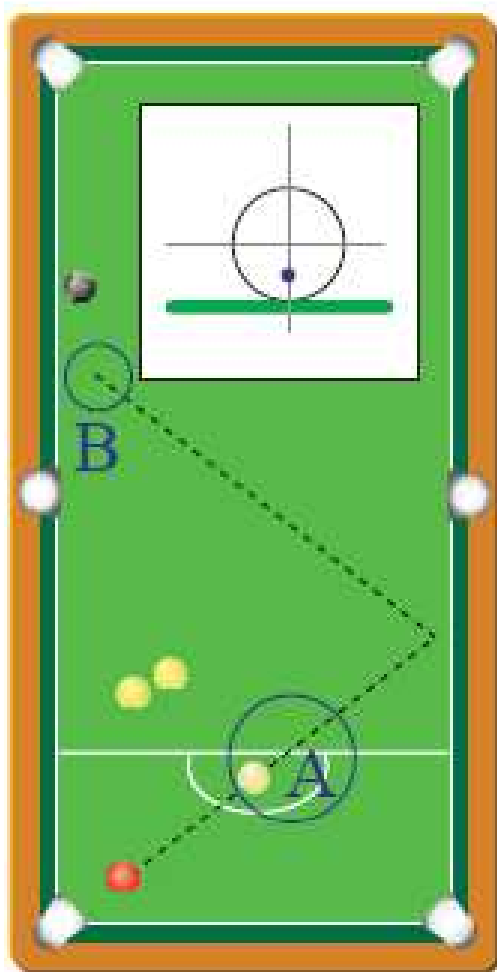
Le remplacement doit toujours tenir compte de la quantité de bille imposée pour empocher et de la disposition précise des billes. Cette fiche décrit les remplacements possibles à partir d'une certaine disposition où seul l'emplacement de la blanche est modifié. Les exemples proposent différents remplacements en rétro, avec des quantités de billes variant entre "trois quarts" et "plein".

Vous pouvez vous exercer sur des situations différentes et qui présentent les mêmes conditions d'attaque et de remplacement.

Ne "forcez" pas vos coups. Le trajet de la bille blanche sera fonction de l'amplitude et de la vitesse de votre geste.

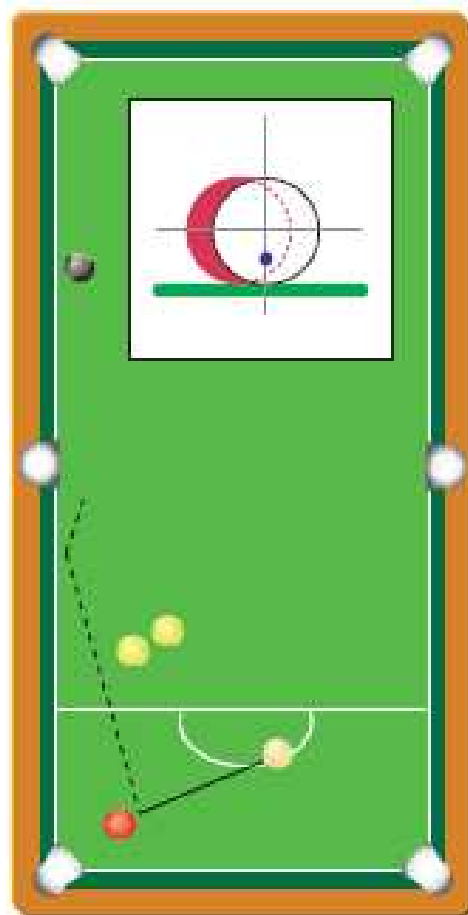
Ne concentrez pas tous vos efforts sur le remplacement car la visée est déterminante pour empocher (surtout lors d'une attaque avec effet latéral).

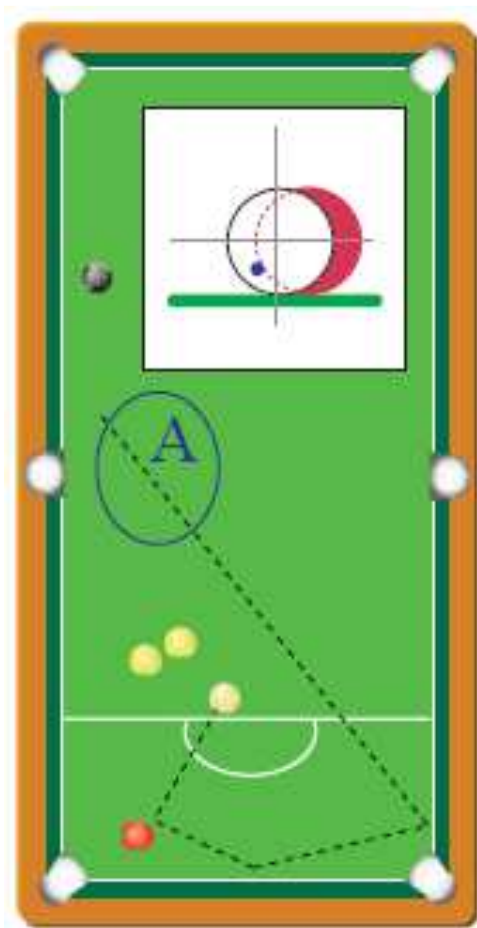
Avant de vous exercer sur les exemples ci-dessous, vous noterez les emplacements de la bille noire (près d'une bande et éloignée de la poche) et des billes jaunes qui peuvent constituer une difficulté supplémentaire au remplacement de la bille blanche. Les commentaires accompagnant chaque exemple vous guideront essentiellement sur le remplacement idéal pour jouer la bille noire, et sur le contournement des billes adverses.



Sur cette situation, le coup sera exécuté avec une quantité de bille "pleine". Le choix de la hauteur d'attaque sera en bas (rétro). En effet, une attaque au centre laisserait la bille blanche derrière les deux billes jaunes en position de snook, et une attaque haute (coulé) risquerait d'empocher la bille blanche, ou de la replacer trop loin de la bille noire. Un rétro pourrait être effectué afin de replacer la blanche dans la zone "A" (voir schéma) qui offre une certaine marge d'erreur sur le remplacement mais qui laisse la blanche trop éloignée de la bille noire. Le remplacement de la blanche se trouve dans la zone "B", qui est plus réduite, mais plus proche de la bille noire. Pour y replacer la blanche, un rétro plus puissant sera effectué sans effet. C'est sur ce type de situations que le choix du joueur est déterminant : soit on exécute un rétro avec une certaine sécurité sur le remplacement mais avec une bille suivante délicate à pocher, soit on choisit une solution plus contraignante pour faciliter l'exécution du coup suivant.

Dans cette situation, le coup sera joué avec une quantité de bille “trois quart” et en rétro sans effet (le coulé est à proscrire car il laisserait la bille blanche en bas de la surface de jeu). Le point de contact de la blanche avec la bande doit se situer de préférence au-delà des deux billes jaunes et avant la poche du milieu. Si la blanche prend appui sur la bande avant le passage des billes jaunes, elle risque de se replacer derrière celles-ci (position de snook) ou juste devant, ce qui laisse un chevalet difficile pour le coup suivant. Néanmoins, il convient d’éviter la poche du milieu.





Un coup comme celui-ci pourrait être exécuté en coulé avec effet à droite. Mais le risque de voir la bille blanche snookée par les billes jaunes ou trop éloignée de la noire est évident. Il est donc préférable de choisir le rétro avec, cette fois-ci, un effet latéral à gauche qui permet de contourner les billes jaunes et offre une zone de remplacement relativement large. Grâce à l'effet latéral, la blanche garde un meilleur roulement au contact des bandes. Sa trajectoire étant également modifiée après son impact sur la petite bande, elle roulera en direction de la bille noire.

Conseils :

Vous pouvez vous exercer sur des situations différentes et qui présentent les mêmes conditions d'attaque et de remplacement.

Ne "forcez" pas vos coups. Le trajet de la bille blanche sera fonction de l'amplitude et de la vitesse de votre geste.

Ne concentrez pas tous vos efforts sur le remplacement car la visée est déterminante pour empocher (surtout lors d'une attaque avec effet latéral).

4.2.6.2. En coulé

Le remplacement doit toujours tenir compte de la quantité de bille imposée pour empocher et de la disposition précise des billes. Cette fiche décrit les remplacements possibles à partir d'une certaine disposition où seul l'emplacement de la blanche est modifié. Les exemples proposent différents remplacements, avec des quantités de billes variant entre "trois quarts" et "plein".



Sur cette situation, le coup sera exécuté avec une quantité de bille "pleine". Le choix de la hauteur d'attaque sera en haut (coulé). En effet, une attaque au centre laisserait la bille blanche derrière les deux billes jaunes en position de snook, et une attaque basse (rétro) ne permettrait pas de replacer idéalement la bille blanche par rapport à la bille noire. Toutefois, il est nécessaire d'empocher la bille à droite dans la poche afin que la bille blanche, après impact, se dirige à gauche et entre en contact avec la grande bande.

Si l'on observe attentivement la position des billes, la seule utilisation du coulé n'est pas suffisante pour replacer la bille blanche.

Effectivement, après son contact sur la bande, la bille blanche a besoin d'un effet latéral à droite pour se diriger vers la petite bande du haut. Sans effet, elle se dirigerait inévitablement vers les deux billes jaunes et vous risqueriez de vous retrouver snooké. Soyez vigilant à la puissance de votre coup, car l'effet latéral risque de faciliter le roulement de la bille blanche après le contact sur la deuxième bande et de la diriger vers les billes jaunes.





L'emplacement de la bille blanche vous impose d'exécuter le coup en trois-quarts de bille. Il est très difficile d'éviter à la bille blanche de percuter les billes jaunes, excepté en rétro, mais auquel cas vous ne la replaceriez pas pour le coup suivant. C'est donc en coulé, sans effet, que vous réaliserez l'empoche de la bille rouge et que la blanche entrera en contact entre les deux billes jaunes. Si la puissance du coup est judicieusement dosée, les deux billes jaunes s'écartent légèrement et laissent la bille blanche en position favorable pour empocher la noire. Soyez attentif à la bille jaune en haut, car elle risque de rebondir sur cette bande et de revenir entre la blanche et la noire.

Conseils :

Vous pouvez retrouver les problèmes donnés dans les figures ci-contre sur toute la surface de jeu, dans des positions quasi similaires, et pas uniquement sur les deux dernières billes à empocher. Sachez reproduire l'exécution de ces coups lorsque vous serez confronté à ces situations. Accordez la plus grande attention à la puissance des coups que vous réaliserez. Elle est très importante sur ces replacements étant donné l'espace réduit entre la bille jaune et la petite bande du haut.

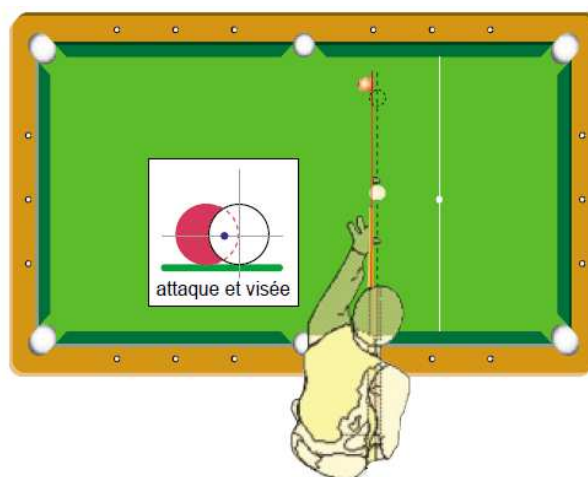
4.2.6.1. Empocher et replacer avec effet latéral

Certaines situations obligent le joueur à utiliser un effet latéral, en empochant une bille, afin de réaliser un remplacement adéquat de la bille blanche. Cette première fiche technique sur ce thème décrit comment viser et empocher une bille avec effet latéral.



Dans tous les cas, l'alignement "centre de bille blanche - centre de bille de but - poche" doit être respecté lors de l'impact. L'axe de visée se décale parallèlement sur la droite ou sur la gauche de la visée sans effet. Le schéma n° 1 décrit la trajectoire de la bille blanche (ligne pointillée) et la visée adoptée par le joueur (ligne rouge). Vous pouvez ainsi constater que la visée est différente de la trajectoire de la bille blanche. L'exemple illustre une quantité de bille dite "demi bille" à droite pour empocher. Si la visée sans effet s'opère sur la tangente de la bille de but, la visée avec un effet à gauche se rapproche du plein. Vous choisirez donc de d'attaquer la bille blanche avec de l'effet avant de vous mettre en position, afin d'adapter votre visée.

Examinez la posture du joueur sur le schéma n° 2. Le dessin en transparence représente le joueur en position pour exécuter le coup avec un effet. Remarquez le décalage vers la gauche, par rapport à la trajectoire de la bille blanche. Ce n'est pas seulement la queue qui se situe sur une visée parallèle, mais le corps entier. Le pied droit, la main droite, la tête et la queue se situent sur cette ligne de visée. Votre emplacement, par rapport à la bille blanche, doit être judicieusement choisi avant de vous mettre en position. Soyez aussi vigilant à la distance qui sépare la bille blanche de la bille de but. Plus celle-ci sera grande, plus le point de visée sera décalé vers la droite ou la gauche, par rapport à la bille de but, selon l'effet choisi.



Entraînement :

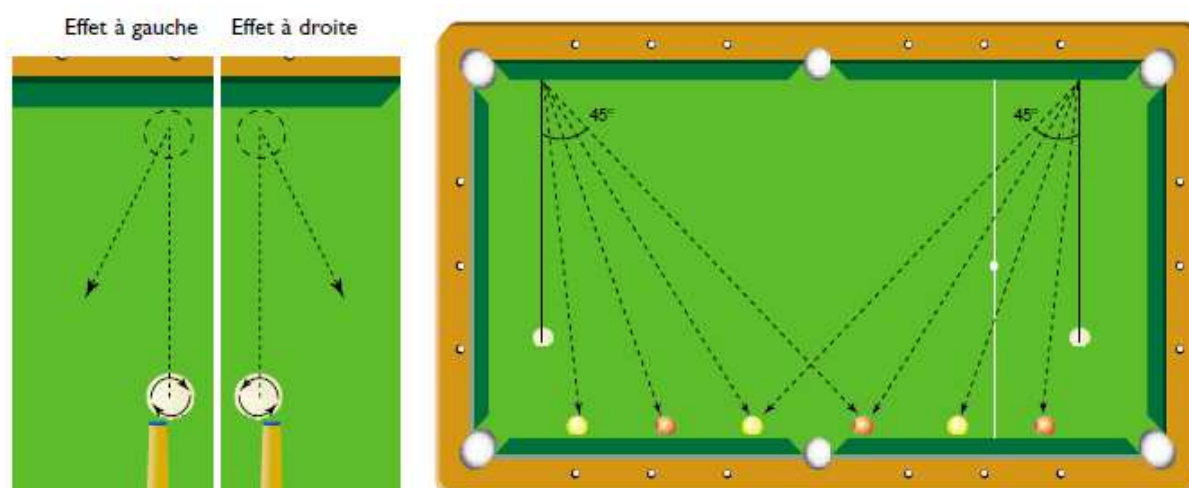
Commencez par empocher des billes situées en bord de poches et à une distance maximale d'environ 40 ou 50 cm (qui représentent environ 8 à 10 billes). Cette proximité autorise une certaine marge de visée tout en réalisant le coup. Pour les premières exécutions, réalisations situez le point d'impact du procédé (à droite ou à gauche) proche du centre. Ensuite, écartez votre attaque au fur et à mesure de votre pratique. En fonction de votre niveau, augmentez la distance poche – bille de but et ensuite la distance bille blanche - bille de but.

Conseil :

Lors de votre positionnement, soyez attentif à l'inclinaison de la queue. Un coup joué avec une inclinaison de la queue et avec un effet ne propulse pas la bille blanche sur une trajectoire rectiligne (la bille blanche effectue une courbe). Ne situez pas trop votre attaque vers les extrémités de la bille blanche. Vous éviterez ainsi de provoquer de nombreuses "fausses queues".

4.2.6.1.1. L'effet latéral au centre

L'utilisation de l'effet pour le remplacement de la bille blanche.



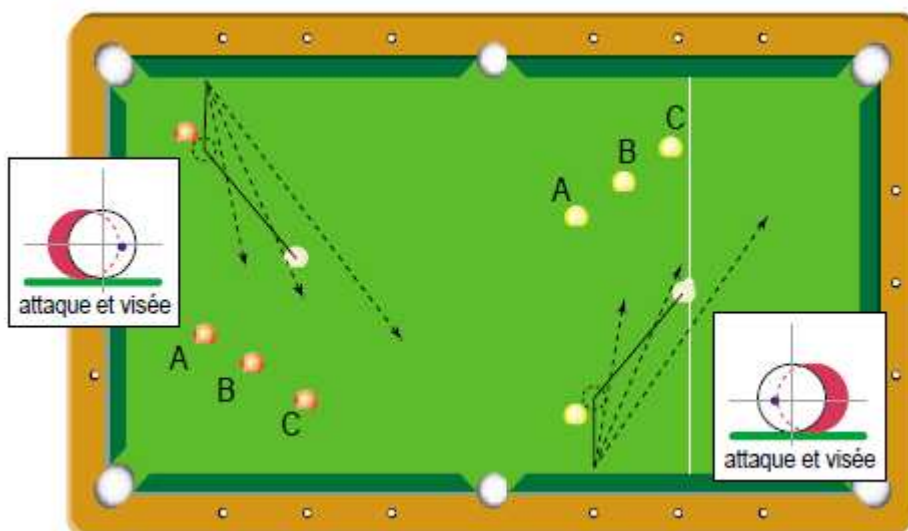
La direction de la bille blanche, après impact sur la bille de but, est uniquement déterminée par la quantité de bille, par la hauteur d'attaque et éventuellement la puissance du coup de queue.

L'effet latéral n'influe pas sur cette direction ; c'est pourquoi l'application de celui-ci doit être privilégié pour un remplacement de la bille blanche au contact d'une ou plusieurs bandes. Nous examinerons les différentes réactions d'une bille jouée avec effet, au contact d'une bande et leurs utilités pour le remplacement. Le schéma n°1 illustre un coup joué avec la bille blanche seule, face à la bande. Vous remarquerez que l'application d'un effet à gauche provoque un rebond de la bille vers la gauche après impact sur la bande ; et inversement avec un effet à droite. Sur le schéma 2, les différentes directions de la bille blanche, après le rebond, sont obtenues grâce à une modification de la puissance du coup. L'angle de rebond est de plus en plus important, par rapport à la visée initiale, au fur et à mesure que la puissance du coup

augmente. Le premier exercice d'entraînement consiste à placer une série de billes le long de la bande opposée à celle visée.

Pour chaque coup, vous devrez propulser la bille blanche sur un point de la bande afin qu'elle puisse entrer en contact avec une bille de but.

Vous placerez la bille blanche sur la partie gauche du Billard pour vous exercer à l'application d'un effet à droite, et inversement pour un effet à gauche. Notez que l'angle maximal de rebond que l'on peut obtenir, lors d'un coup joué "queue à plat" face à la bande, avoisine les 30°.



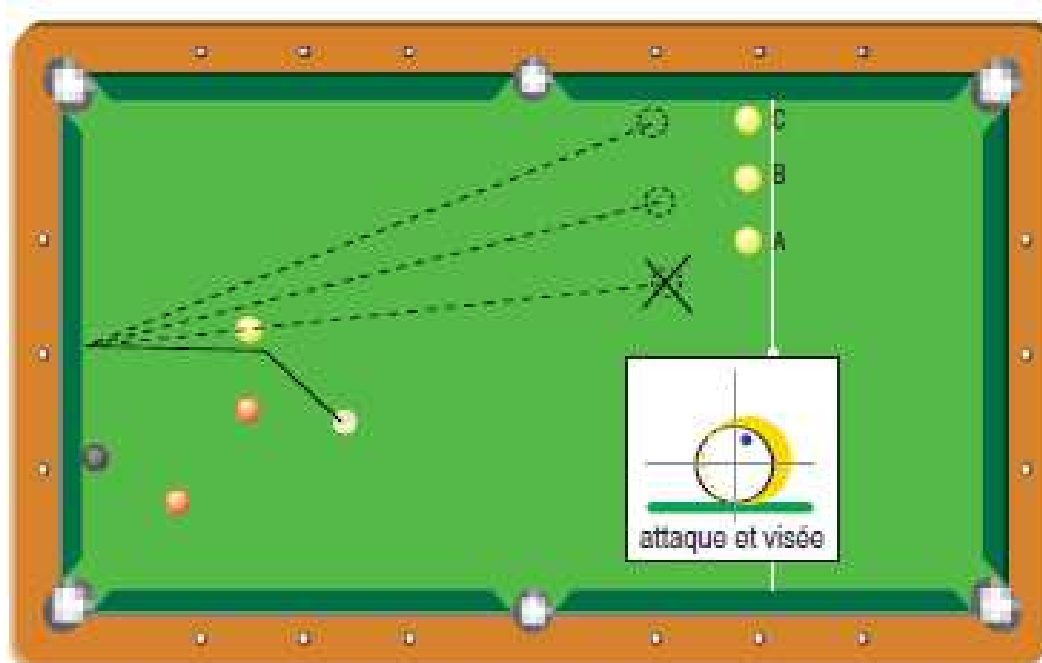
Les exercices suivants ont pour but de vous perfectionner à ces replacements, tout en empochant. Placez les billes, comme indiqué sur le schéma 3. L'exercice avec les billes rouges vous propose d'empocher la bille de but, avec un effet latéral à droite afin que la bille blanche entre en contact avec la bande et se replace en situation favorable pour jouer la bille A. Répétez l'opération en replaçant la blanche pour la bille B, puis la bille C. L'exercice avec les billes jaunes reprend le même principe, cette fois-ci en empochant au milieu et en effectuant un effet à gauche. Veillez à ce que les distances entre la poche, la bille de but et la bille de choc ne soient pas trop grandes. Ceci afin de faciliter l'empoche et de pouvoir adapter la puissance du coup. Si ces distances sont trop importantes, le coup sera obligatoirement joué à une certaine puissance et ne permettra pas une éventuelle adaptation à une certaine mesure. Dans les deux cas, le coup sera exécuté en quantité de bille dite "trois-quarts", et une hauteur d'attaque au centre avec effet latéral

Conseils :

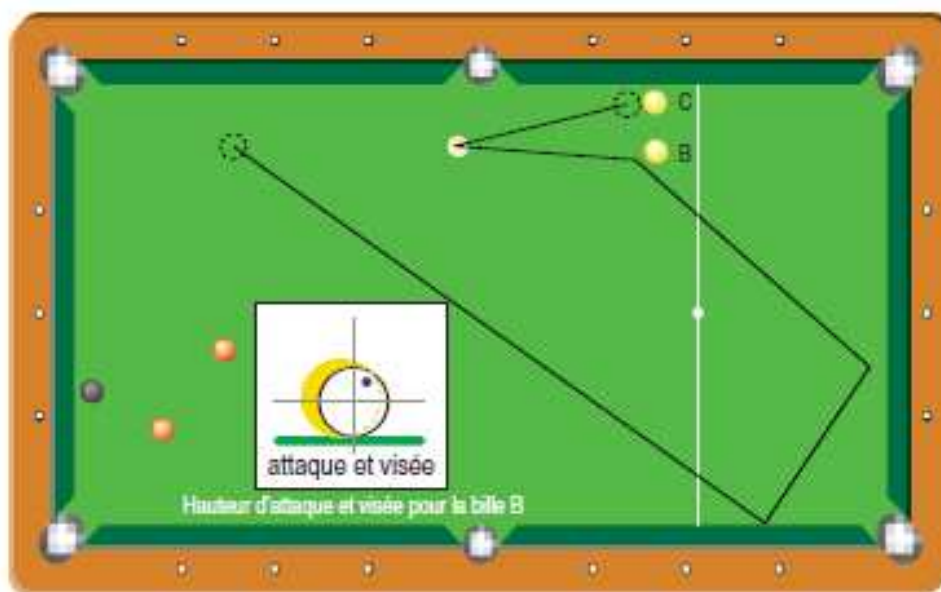
Pour le premier exercice, commencez par vous entraîner sur la largeur du Billard, comme indiqué sur le schéma 2. Selon vos performances, vous pourrez vous exercer ensuite sur la longueur.

Vous pourrez aussi adapter les exercices du schéma 3 sur la longueur, en empochant une bille au milieu et faire en sorte que la bille blanche entre au contact d'une petite bande. Toutefois, veillez à ce que la bille blanche se dirige "0sans angle" vers la bande (comme un coup joué face à la bande).

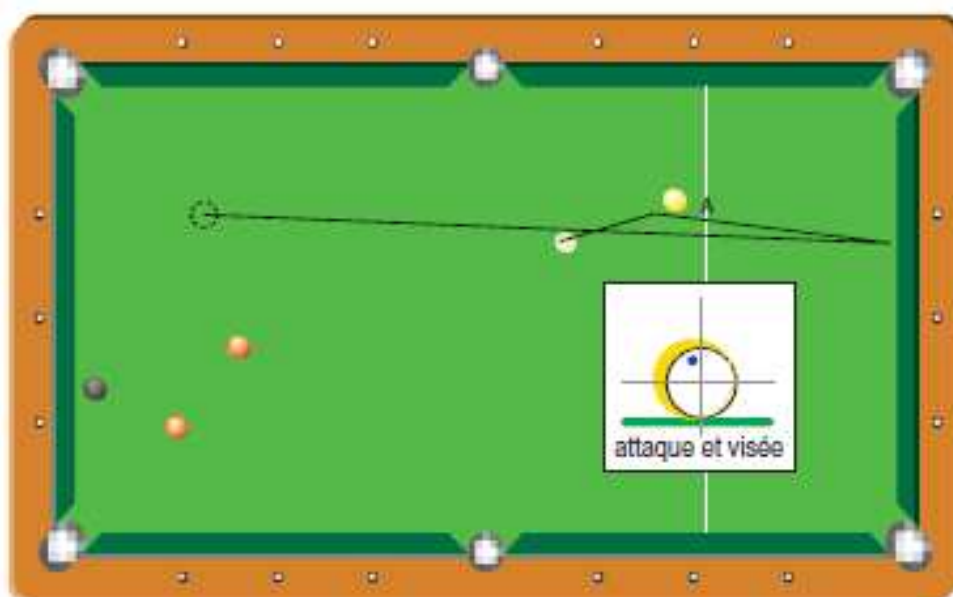
4.2.6.1.1. L'effet latéral en haut



La situation proposée dans le schéma n° 1 ne permet pas un remplacement de la bille blanche en rétro. Celle-ci choquerait inévitablement une bille rouge et risquerait ainsi de provoquer un remplacement non désiré. Une empoche de la bille jaune, "à la mesure" laisserait la bille blanche trop éloignée de la seconde bille de but. Ce qui exige, sur le prochain coup, une visée très précise et une attaque puissante pour le remplacement sur la bille noire. Il est donc inévitable d'effectuer un remplacement par la petite bande du haut (on nomme petite bande du haut, la plus proche du point d'origine de la bille noire), grâce à l'exécution d'un coulé. L'utilisation d'un effet à droite permet de diriger la bille blanche vers la prochaine bille jaune. Si c'est la bille A, vous pourrez utiliser peu d'effet ; si c'est la bille B ou C, l'effet sera d'autant plus important. Notez que le remplacement idéal de la bille blanche, sur B et C, avoisine une quantité de bille proche du plein. Ainsi, vous pourrez exécuter un rétro pour un remplacement direct sur la bille noire. Un remplacement en quantité de bille pleine sur la bille A (emplacement barré sur le schéma) n'est pas judicieux. Un rétro dirigerait directement la bille blanche sur les billes rouges.



Le schéma n° 2 décrit une situation de remplacement possible sur les billes B et C, autre qu'une quantité de bille pleine. Bille C : Si la quantité de bille est proche du trois-quarts, il est préférable d'exécuter un coup "à la mesure" et de repositionner la bille blanche près du point d'impact. L'empoche de la bille noire sera délicate, mais un coup plus puissant dirigerait la bille blanche vers la grande bande de gauche et provoquerait éventuellement un snook derrière les billes rouges. "Si la quantité de bille est inférieure à trois-quarts" vous devrez envisager un coup par bande ou un coup défensif. Bille B : si la quantité de bille est proche du trois-quarts ou de la demi-bille à droite, vous pouvez exécuter un coup en attaque haute avec effet à droite. Le remplacement sur la bille noire s'effectue ainsi en deux bandes. L'utilisation de l'effet permet de "développer" la trajectoire de la bille blanche.



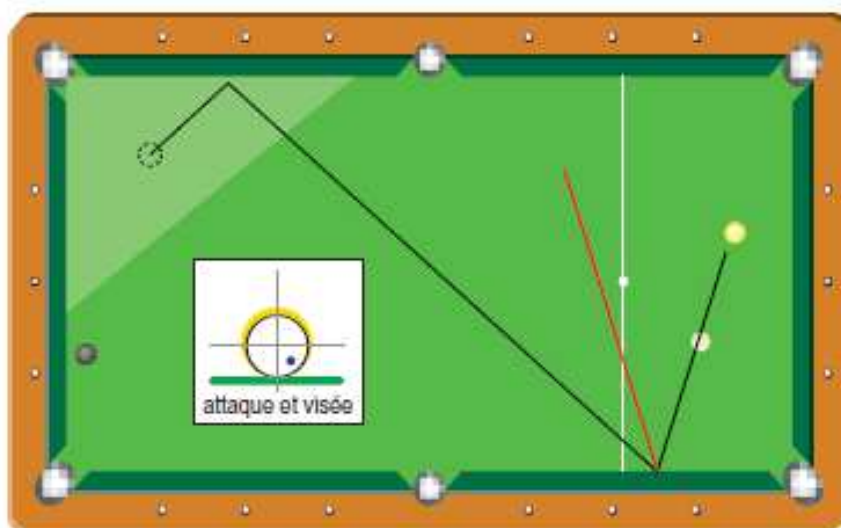
Le schéma n° 3 décrit une situation où la bille blanche est remplacée en quantité de bille proche du plein à droite. Un coup joué en mesure, ou en rétro, provoquerait un

snook. Vous devez donc envisager un coulé afin de propulser la bille blanche vers la petite bande du bas. S'il est joué sans effet, celle-ci se dirigera, après impact sur la bande, vers les billes rouges. Un effet à gauche "inverse" cette tendance et permet un remplacement adéquat sur la bille noire. Cet effet "inversé" nécessite une grande puissance du coup. Si vous remplacez la bille blanche en quantité de bille proche du plein à gauche, un rétro permet le remplacement sur la bille noire.

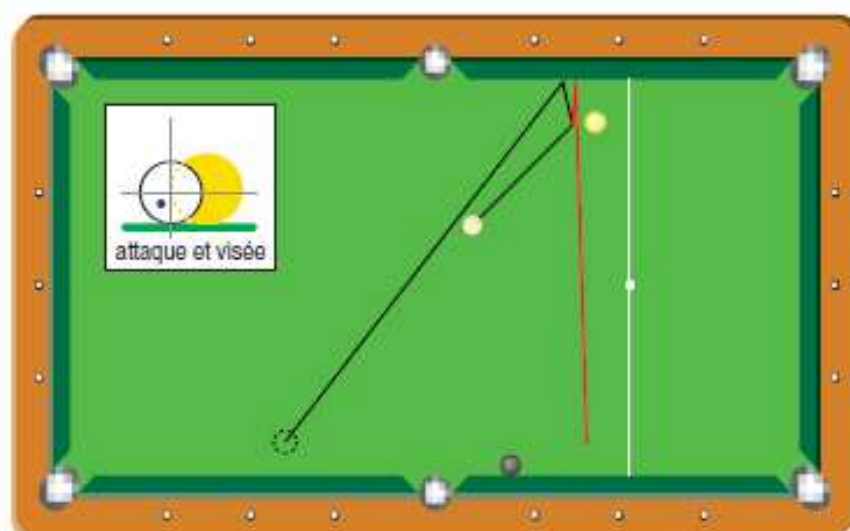
Conseils :

Commencez cet exercice par la situation donnée dans le schéma 1, en remplaçant la bille blanche pour la bille A. Ce coup n'exige pas une utilisation trop importante de l'effet. Entraînez-vous en vous remplaçant sur la bille B puis C. Restez attentif à l'empoche qui doit rester prioritaire par rapport au remplacement. L'effet et la puissance du coup provoquent une visée moins précise. Si les situations proposées sont trop difficiles, n'hésitez pas à adapter la disposition des billes, de sorte à favoriser la réussite (réduire les distances bille de but - poche ou bille blanche - bille de but).

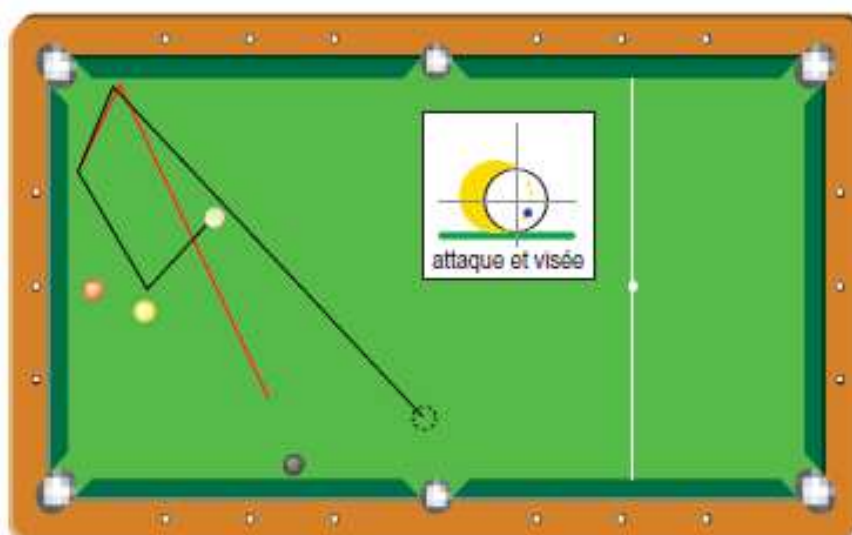
4.2.6.1.2. L'effet latéral en bas



Ce schéma propose une situation de remplacement où le coup doit être obligatoirement joué en quantité de bille pleine et en attaque basse afin de revenir au plus près de la bille noire en une ou deux bandes (un coulé laisserait la bille blanche trop éloignée de la noire). Vous remarquerez que le rebond de la bille blanche sur la bande, sans effet, ne suffit pas à son remplacement (ligne rouge). L'application d'un effet à droite est impérative pour augmenter cet angle de rebond. Le coup doit être joué avec une grande puissance, afin que la bille blanche parcoure une longue distance. La puissance peut être peu précise puisque la zone de remplacement est grande (zone claire). La difficulté du coup réside dans la réalisation de l'empoche de la bille jaune en attaque basse avec effet à droite. Entraînez-vous, dans un premier temps, à réaliser ce coup, sans remplacement. Puis vous augmenterez la puissance du coup, au fur et à mesure que vous automatiserez le geste.



Cet exemple décrit aussi une situation de remplacement de la bille blanche par une bande. Si vous vous contentez d'empocher la bille jaune, sans effet avec une attaque haute ou au centre, la bille blanche se positionnera entre la bille noire et la petite bande du bas (ligne rouge). L'empocher de la bille noire sera donc difficile, puisqu'elle devra parcourir une grande distance le long de la bande. Une attaque basse est donc nécessaire pour un remplacement au-delà de la poche du milieu. Cependant, la quantité de bille imposée pour empocher (1/2 bille), ne permet pas un recul conséquent de la bille blanche pour le remplacement. Vous choisirez judicieusement un effet à gauche afin d'augmenter l'angle de rebond sur la bande et ainsi éviter de diriger la bille blanche dans la poche du milieu. La puissance du coup sera adaptée, en privilégiant une grande amplitude du geste et une vitesse relative, afin que la bille blanche se replace à proximité de la grande bande où se situe la bille noire.



La bille jaune doit être empochée en quantité "trois-quarts" de bille. Un remplacement pourrait être possible en une bande, grâce à une attaque haute avec effet à gauche, s'il n'y avait pas une bille du groupe adverse sur cette trajectoire. Pour éviter cet

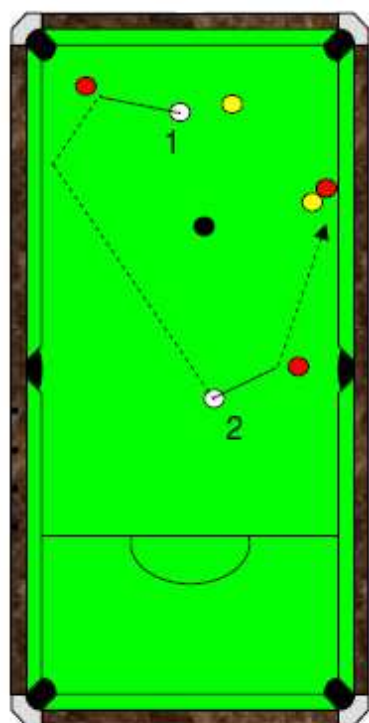
obstacle, seul le rétro est envisageable. Vous effectuerez donc un remplacement de la bille blanche en deux bandes. Joué sans effet, ce coup dirigerait inévitablement la bille blanche vers la bille noire (ligne rouge). Vous choisirez un effet à droite afin de “développer” le parcours de la bille blanche. L’effet à droite prend toute son importance au rebond de la deuxième bande, puisque le premier rebond s’effectue avec un grand angle d’arrivée de la bille blanche sur la bande. La puissance du coup doit être suffisamment importante pour un remplacement en deux bandes, mais un coup trop puissant dirigerait la bille blanche en poche du coin. La réalisation du coup est possible en effectuant un réglage de la hauteur d’attaque. En relevant un peu cette attaque, la bille blanche rebondit sur la bande à l’endroit choisi et la puissance du coup peut être conséquente au remplacement (attention toutefois à la poche du milieu).

Conseils :

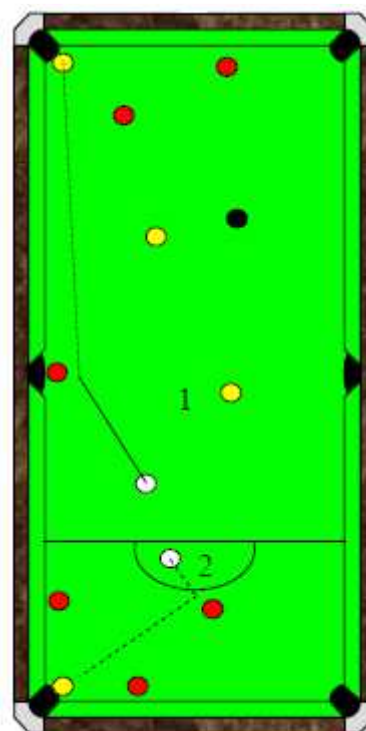
Multipliez les situations d’entraînement où le remplacement en rétro (ou en attaque basse) nécessite un effet. Variez les différentes quantités de billes et les distances entre la bille de but et la poche. Commencez par des remplacements en une bande sur des courtes distances, puis en deux ou trois bandes sur des distances plus grandes.

4.2.7. Débloquer une situation

Vos billes sont souvent bloquées ? Que ce soit à cause d'une bille adverse, en bord de poche ou en contact contre vos billes, voici quelques solutions à ces problèmes.



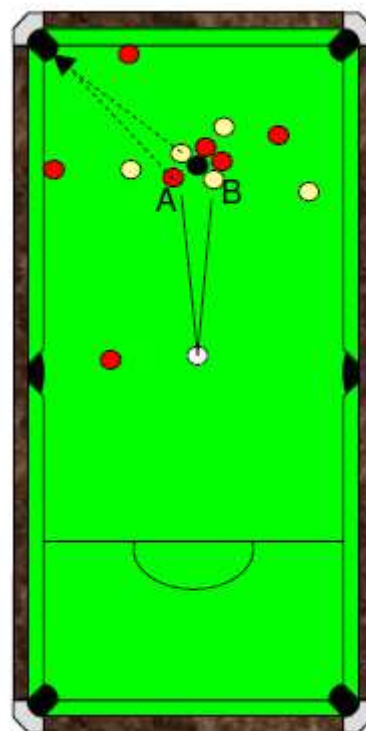
EXEMPLE 1



EXEMPLE 2

Ne vous précipitez pas pour débloquer une situation difficile. La prudence vous impose de vous replacer pour une bille positionnée favorablement au dégagement des deux suivantes. Dans l'exemple 1, une bille proche de la poche du milieu permet à la blanche de «délivrer» la bille rouge en la poussant vers la poche du coin. Choisissez judicieusement les billes pour réaliser un doublé. On voit dans l'exemple 2 que les billes en bord de poche du milieu permettent de rentrer une bille adverse en coin (1). Selon le placement de la bille blanche, choisissez judicieusement la hauteur d'attaque et la quantité de bille. Tout aussi bien, une de vos billes, présente dans le même tiers de billard où une poche est occupée par une bille adverse, peut être une solution favorable pour exécuter un doublé (2). A vous de vous replacer convenablement sur la bille permettant ce coup.

Exemple d'une situation en partie : Lorsque plusieurs billes sont en contact, cherchez les différentes possibilités pour « ouvrir le jeu ». En jouant les rouges, dans l'exemple ci-contre, la bille A peut-être empochée en coin, tandis que la blanche éclatera les autres billes. En jouant les jaunes, on s'aperçoit que la bille B propulse, via la noire, une autre bille jaune en coin (cet exemple est choisi pour vous inciter à réfléchir sur toutes les opportunités que peut-vous offrir ce genre de situation). Dans ce cas, c'est la bille B qui écartera les autres billes.



EXEMPLE 3

Conseils :

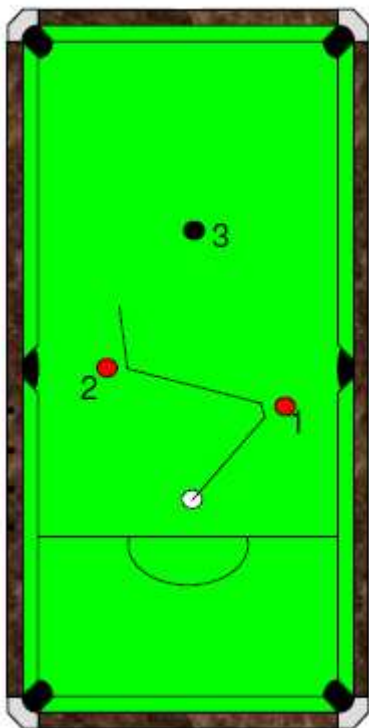
ATTENTION : réaliser un doublé, ou débloquer une situation, ne doit pas vous faire oublier le remplacement de la bille blanche.

Une de vos billes en bord de poche vous permettra plus facilement de réaliser un doublé. En effet, lors de la visée vous pourrez choisir la quantité de bille favorable au doublé, tout en empochant votre bille.

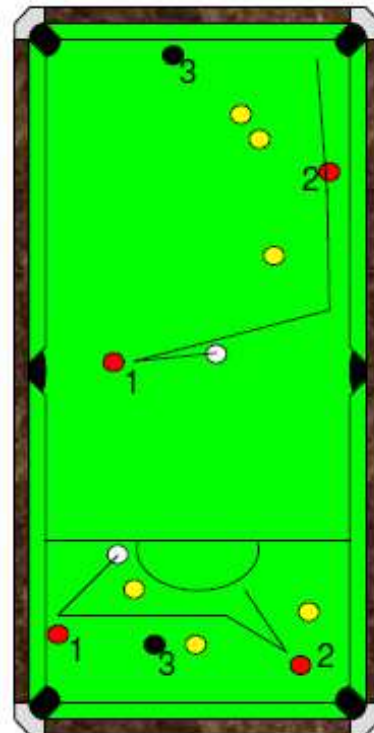
Débloquer une telle situation fait partie d'un objectif d'attaque. Si vous n'êtes pas sûr de fermer la table n'hésitez pas à jouer un coup de défense.

4.2.8. La lecture de table

4.2.8.1. La lecture 3 billes



EXEMPLE 1



EXEMPLE 2

Sur un exemple donné, il existe plusieurs façons de réaliser une série. Vous réaliserez les coups en fonction de vos connaissances et de vos capacités.

Toutefois, il existe des principes fondamentaux que vous devrez respecter pour augmenter les chances de réussite.

Dans l'exemple 1, un exercice facile vous est proposé où il suffit d'attaquer la bille blanche au centre. Si le coup est exécuté à la bonne mesure, la blanche se positionnera favorablement pour le coup suivant, dans des quantités de billes proches du plein, en effectuant une courte distance. Un entraînement plus difficile vous est proposé dans l'exemple 2. Vous devrez utiliser plusieurs hauteurs d'attaques pour concrétiser votre série en évitant de vous snooker derrière les billes adverses.

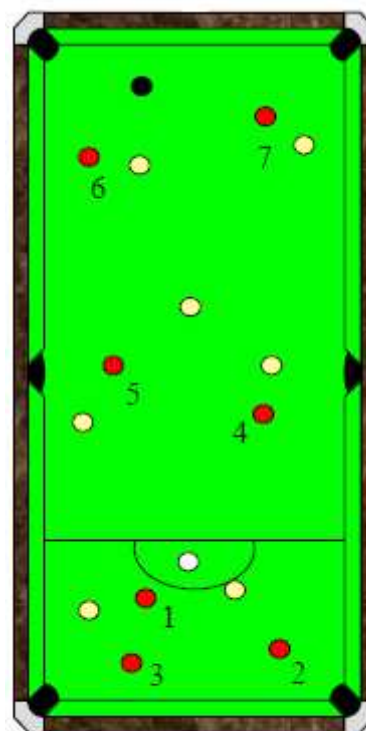
Exemple d'une situation en partie :

Comme dans l'exemple 3, disposez les billes de telle sorte qu'aucune ne soit en contact avec une bande ou d'autres billes.

Placez votre bille blanche dans le demi-cercle et empochez les rouges selon l'ordre indiqué.

Le principe d'une telle lecture de table consiste à empocher dans un premier temps les billes qui se trouvent dans le même tiers de billard.

Si un remplacement n'est pas correctement effectué, n'hésitez pas à repositionner les billes sur leur point d'origine.

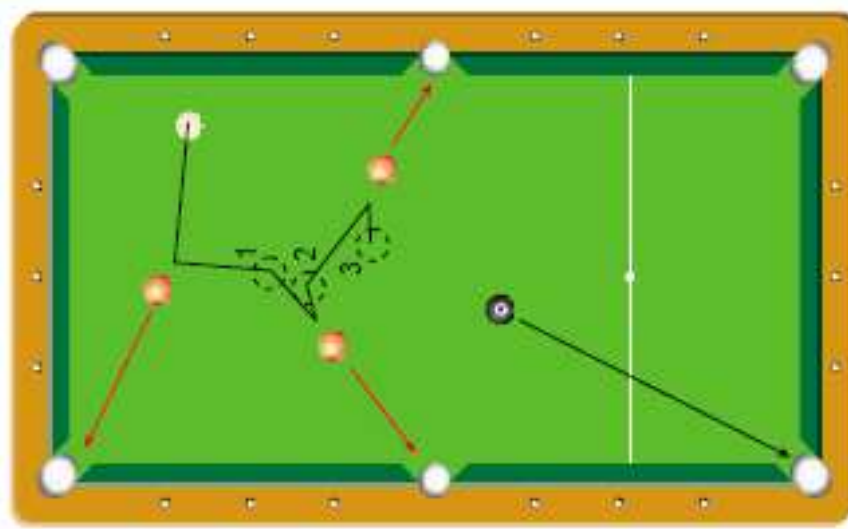


EXEMPLE 3

Conseils :

Positionnez judicieusement les billes. Ne vous imposez pas des coups techniques trop difficiles. Prenez le temps de réfléchir à votre lecture de table. La précipitation provoque l'erreur. Ne cherchez pas des remplacements difficiles (par plusieurs bandes ou avec le contre des billes adverses). Vous pourrez souvent réaliser de telles séries en réalisant le « chemin » le plus simple.

4.2.8.2. La lecture à 4 billes

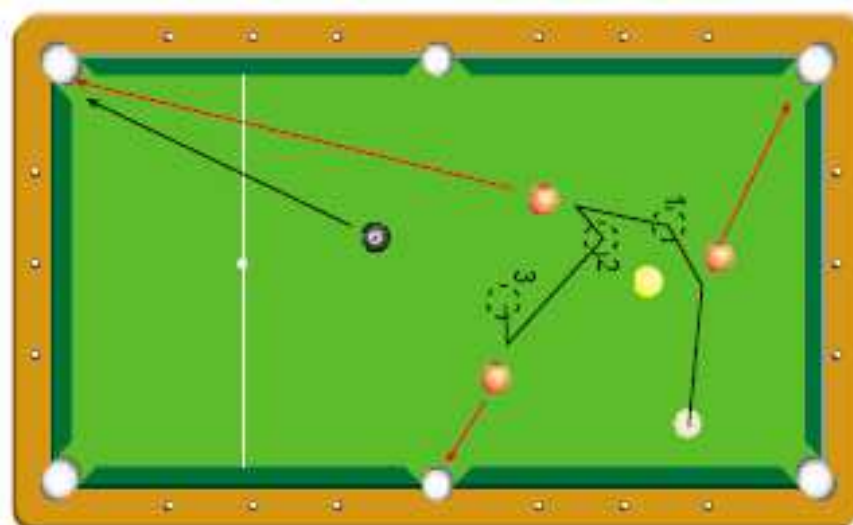


Dans cette situation, les billes rouges sont disposées dans la même moitié de la surface de jeu. Il est donc préférable de les empocher dans les poches en coin de la partie “haute” de la surface de jeu, ou dans les poches du milieu, afin qu’elles effectuent un court trajet après l’impact de la bille blanche (les flèches rouges sur le schéma sont courtes).

Le choix de la première bille à attaquer est déterminant dans la réalisation d’une série. Un mauvais choix peut entraîner la bille blanche en mauvaise position et laisser une bille difficile à empocher ou un remplacement délicat sur le coup suivant.

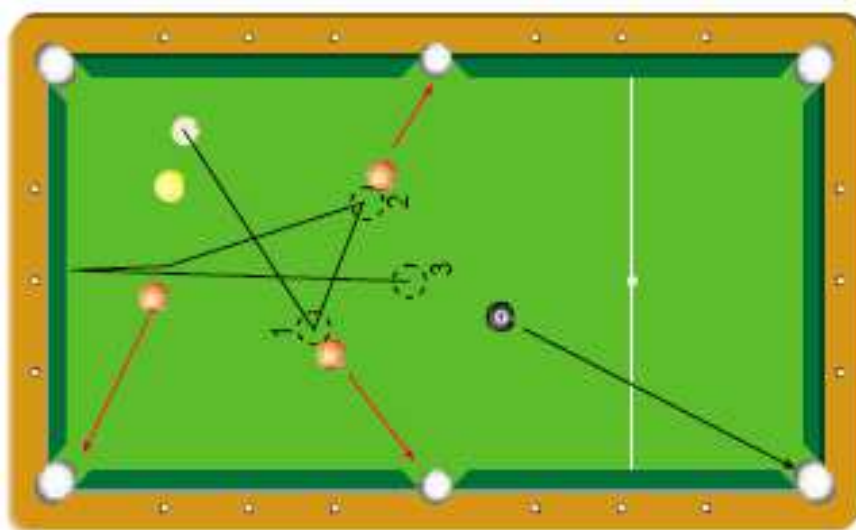
C’est pourquoi, une succession de remplacements favorisant de courts trajets de la bille blanche est à privilégier. Dans le schéma n° 1, les remplacements de la bille blanche sont représentés par des billes incolores en pointillés et numérotées. Vous remarquerez que les remplacements sont très proches (lignes noires courtes). Ils permettent à la bille blanche d’évoluer dans une zone où l’erreur de remplacement est réduite. Les hauteurs d’attaque seront toutes effectuées en dessous du centre.

Efforcez-vous de replacer la bille blanche de telle sorte que chaque coup suivant soit quasiment en quantité de bille pleine.



Ici nous observons qu'une bille jaune est sur le parcours du premier remplacement. Deux solutions sont possibles :

- Effectuer un grand remplacement par bande de la bille blanche pour pouvoir ensuite empocher la bille rouge dans la poche du coin supérieur gauche (longue ligne noire – courte flèche rouge).
- Effectuer un court remplacement de la bille blanche en attaque haute afin d'empocher la bille suivante dans la poche inférieure gauche (courte ligne noire - longue flèche rouge) Le risque de la première solution est de ne pas replacer correctement la bille blanche, et dans ce cas la série est quasiment impossible à réaliser. Le choix judicieux est le second, malgré la grande distance entre la bille rouge et la poche. Les remplacements suivants s'effectuent comme dans le schéma n° 1.



La dernière situation reprend les mêmes dispositions, excepté la bille jaune qui se retrouve sur le trajet du premier coup à exécuter. La lecture de table va être totalement changée. La solution qui offre un maximum de sécurité d'empoche et de remplacement est celle qui consiste à jouer la bille rouge située à gauche sur le schéma, en remplaçant la bille blanche proche du point d'impact (faible puissance du coup). Même principe pour le second coup. Le dernier remplacement est plus délicat, puisque la bille blanche effectuera un grand parcours après impact sur la bille rouge (longue ligne noire). Il doit être effectué en attaque haute afin que la blanche touche la bande du haut et redescende en direction de la bille noire.

Conseils :

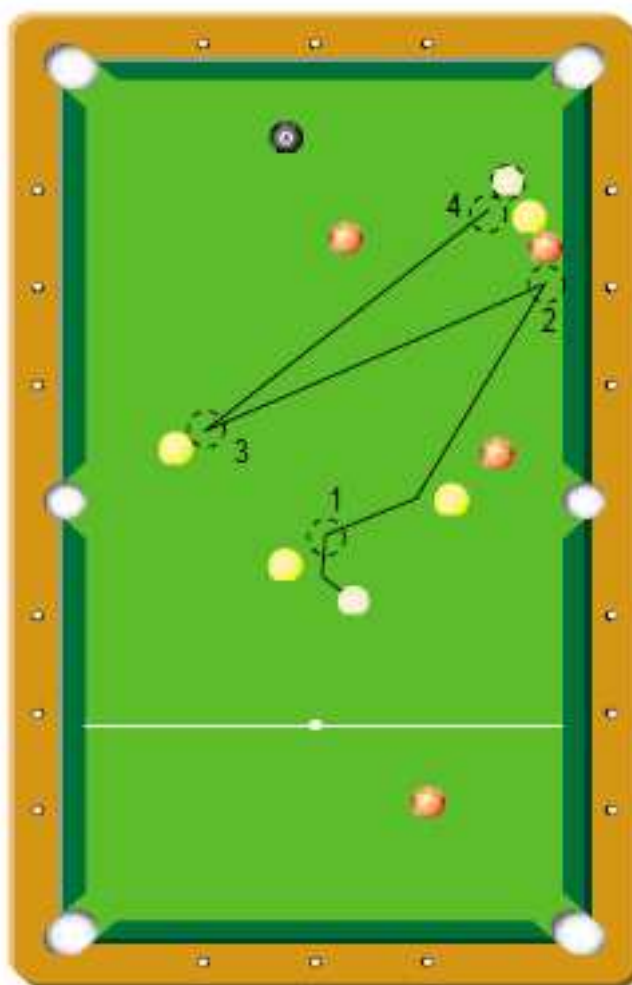
Lors de vos parties, privilégiez ces situations de replacements où la bille blanche et les billes de but effectuent un court trajet après impact. Souvent, le choix de la première bille à attaquer est déterminant afin de retrouver de telles circonstances. Vous choisirez des lectures de table différentes en fonction du placement des billes adverses.

4.2.8.3. La lecture à 5 billes

Comment réaliser une série lorsque l'une des billes ne peut être empochée dans sa position initiale ? Le joueur doit empocher 5 billes et solutionner une circonstance défavorable à la réalisation de la série, avec les billes jaunes, puis les billes rouges. Pour les deux schémas suivants, les trajets de la bille blanche sont tracés par des lignes noires.

Les déplacements de celle-ci sont représentés par des cercles noirs en pointillés et numérotés.

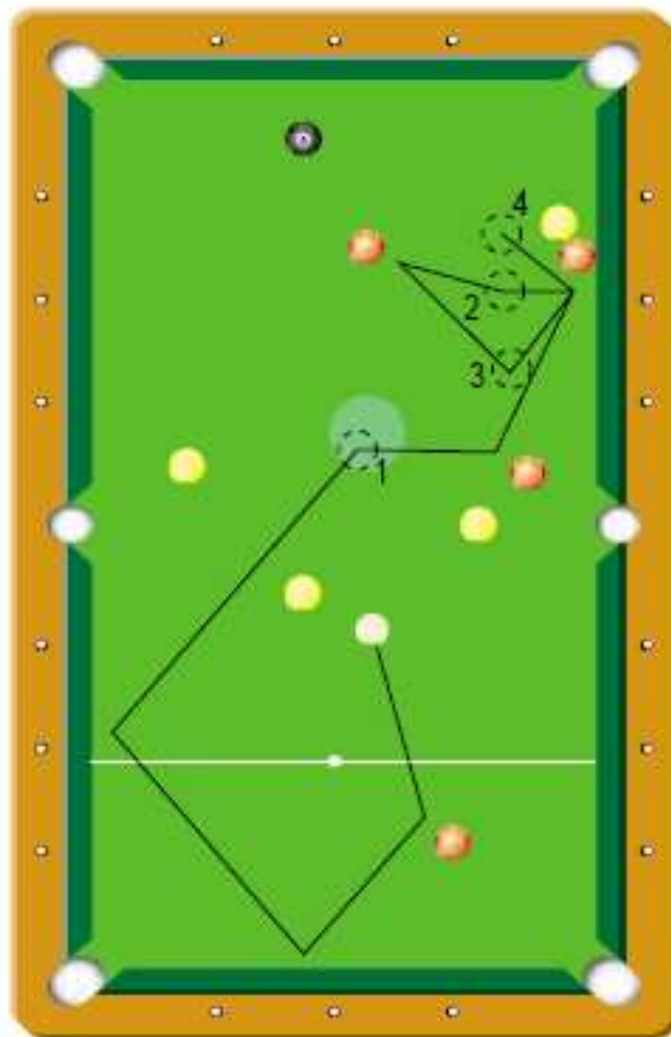
Chaque changement de direction de lignes noires décrit le trajet de la bille blanche après impact sur la bille de but ou sur la bande.



Vous devez terminer la partie avec les billes jaunes. Lorsque vous êtes confrontés à ce genre de situation, vous devez immédiatement repérer les billes qui ne pourront être empochées sans être déplacées.

Selon cette disposition, une seule bille est impossible à empocher. Il s'agit de la bille jaune en contact avec une bille rouge dans le coin supérieur droit de la surface de jeu. Vous devez ensuite déterminer quelle bille est favorablement positionnée pour débloquer cette situation. La bille jaune à droite, près de la poche du milieu, est idéalement placée pour permettre à la blanche, après l'avoir empochée, de percuter les deux billes en contact.

Attention : vous devez exécuter ce coup « à la mesure » afin que la bille jaune puisse rouler sur quelques centimètres (entre 5 et 10 cm) et que la bille blanche reste près de la bande (2) pour empocher la bille jaune à gauche, au milieu. Vous pouvez terminer la série tout en veillant au remplacement de la bille blanche, à chaque fois proche de la zone d'impact avec les billes jaunes (3 et 4).



Olivier TANCREZ ©LBIF

sur la bille rouge et la bande (2). La bille jaune ainsi dégagée, il ne reste plus qu'à empocher la bille rouge située vers le point d'origine de la bille noire, en rétro, pour replacer la bille blanche vers la bande de droite (3) et jouer la bille rouge en contact de celle-ci. Le coup sera exécuté avec un effet à gauche pour diriger la bille blanche vers la bille noire (4) après impact sur la bande.

Conseils :

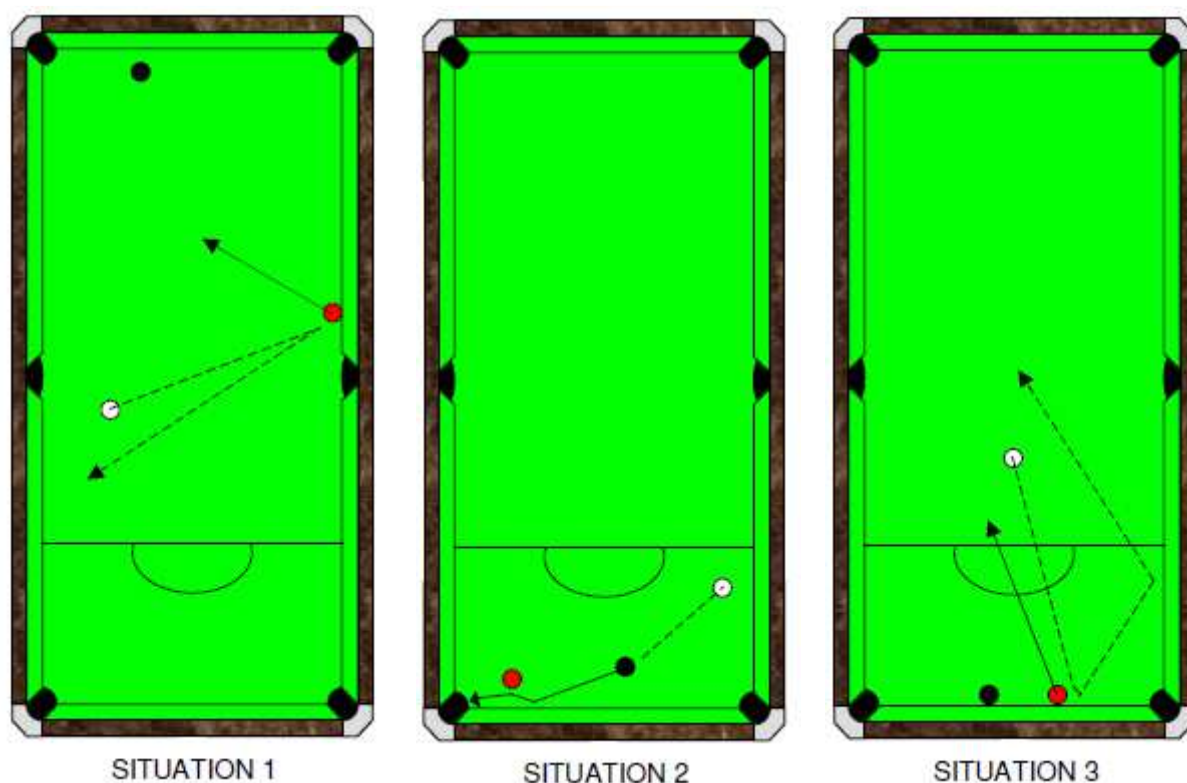
Pour réaliser de telles séries, n'oubliez pas de repérer en premier lieu le ou les problèmes qui pourraient vous empêcher de les réussir, et la ou les billes qui pourraient vous permettre de les solutionner. Ces enchaînements font appel à plusieurs notions de bases du billard. Ne vous aventurez pas à essayer de terminer ces séries en match si vous ne maîtrisez pas toutes ces notions.

Un coup de défense, en plaçant la bille blanche dans une situation défavorable pour l'adversaire, peut être très efficace.

4.2.9. Fin de partie difficile

Vous vous retrouvez en position défavorable en fin de partie ?

Pas de panique, il existe certaines solutions aux problèmes les plus fréquents.



Situation 1 :

Si votre dernière bille à pocher est en position défavorable, n'hésitez pas à la dégager en prenant le soin de laisser la blanche dans une position défavorable à votre adversaire. Ces situations peuvent être très diverses, le dessin ci-contre est montré à titre d'exemple.

Situation 2 :

La bille noire ne passe pas ? En visant précisément un point d'impact sur la bande, elle peut prendre appui sur la bille rouge et rentrer dans la poche. Entraînez-vous régulièrement sur ce type de coups, surtout si ce n'est pas la dernière bille à pocher (vous aurez alors besoin de vous replacer).

Situation 3 :

Vous risquez de vous retrouver souvent dans ce genre de position.

Le premier réflexe serait d'effectuer un snook derrière la bille rouge. Malheureusement, le risque est que votre adversaire peut, avec une seule bande, se « désnooker » et vous laisser en situation défavorable.

Jouer plutôt la bille rouge en quantité « quart de bille » pour la décoller de la bande et remonter en haut du billard.

Ainsi c'est au tour de votre adversaire de se creuser les méninges.

Conseils :

Ces situations peuvent être testées quelque fois, néanmoins elles ne peuvent être un entraînement régulier.

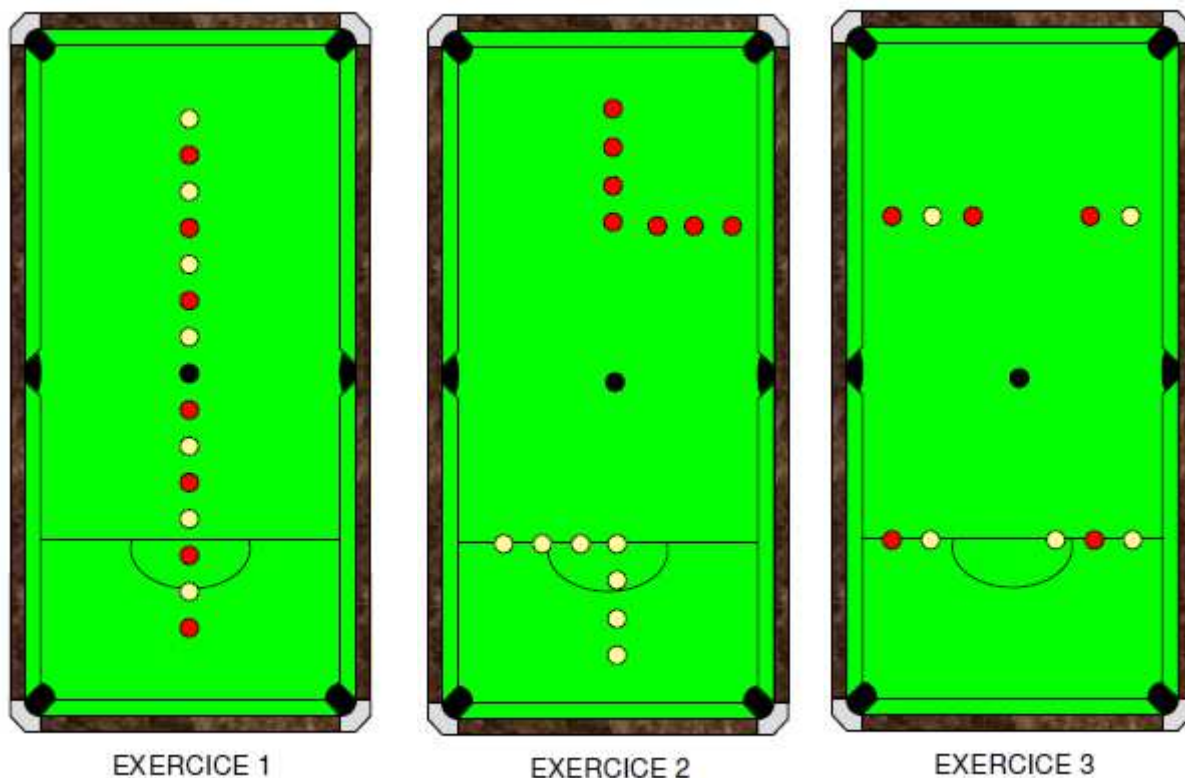
Il est quand même souhaitable de les maîtriser pour répondre au cas où cela se présenterait.

En vous appuyant sur ces exemples, vous pourrez trouver des parades à des problèmes analogues. Nourrissez-vous de votre expérience lors de match amicaux ou de compétitions pour retenir les solutions que vous aurez découvert.

5. L'entraînement

5.1. ENTRAINEMENT 1

Voici quelques exercices que vous pourrez utiliser au quotidien. Ces exercices sont « complets » car ils permettent de travailler toutes les bases du Blackball.



Pour les 3 exercices :

Démarrez en plaçant la bille blanche où bon vous semble et pochez les billes de but dans l'ordre que vous choisirez. Lorsque toutes les billes auront disparues, remplacez les sur leurs positions initiales et recommencez sans déplacer la blanche.

Vous pouvez augmenter la difficulté de l'exercice en choisissant d'empocher les billes par groupe de couleur (en premier les rouges, puis les jaunes et en dernier la noire), ou en s'imposant les poches destinées à les recevoir (un seul côté, une seule poche, ...).

Pour les joueurs de haut niveau, un défi vous est proposé en exercice 3 : pochez en premier lieu les billes rouges avec une attaque haute, ensuite les jaunes avec une attaque basse (c'est possible).

Laissez au moins l'espace d'une bille entre elles.

Ne vous précipitez pas même si un coup vous paraît simple à jouer.

Un seul mauvais remplacement peut vous faire rater un exercice.

Abordez un exercice de la plus simple façon. Ce n'est que lorsque vous le maîtriserez que vous pourrez en augmenter la difficulté en vous imposant les couleurs à empocher ou les poches.

5.2. ENTRAINEMENT 2

S'entraîner seul peut parfois vous paraître lassant. Cette fiche vous propose quelques jeux sollicitant le concours d'au moins deux joueurs.

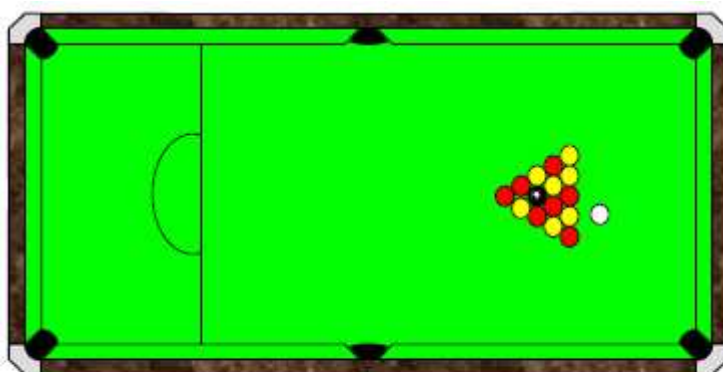


Schéma 1 : voici une situation délicate si vous ne remplacez pas la blanche correctement avant une casse.

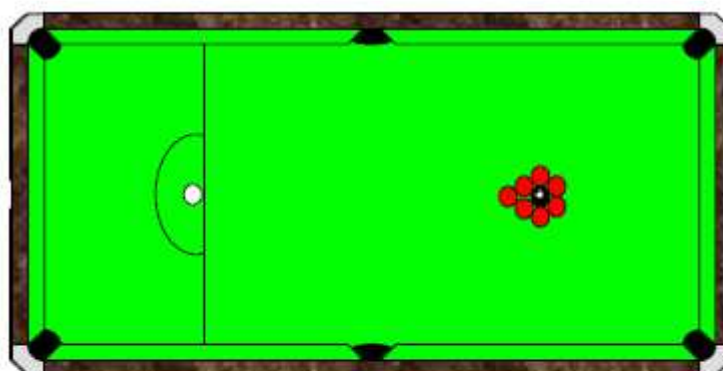


Schéma 2 : billes au départ du jeu « le chasseur »

Exercice n° 1 : le jeu des séries.

Pour ceux qui connaissent le Billard Américain, cet exercice ne leur sera pas inconnu. En effet, le principe est de réaliser les meilleures séries pour atteindre un score déterminé. Chaque joueur peut empocher n'importe quelle bille de son choix. Chaque bille vaut un point et le premier à atteindre son quota de points a gagné (ex : 50 points). Lorsqu'il n'y a plus de bille sur la table, on reforme le triangle à 15 billes, et le joueur casse sans replacer la blanche dans la zone de casse (attention : au moins 2 billes doivent toucher une bande lors de la casse). Chaque faute ne donne qu'une visite à l'adversaire, mais il a le droit de replacer la Blanche dans la zone de casse.

Exercice n° 2 : le chasseur

Ce jeu vous permet de vous entraîner sur des situations d'attaque et de défense. Placez les billes comme indiqué dans le schéma 2. La casse s'effectue à tour de

rôle. Le joueur « cassant » a les billes de couleur, tandis que son adversaire doit jouer la noire. Le principe est de gagner la partie en empochant toutes les billes de son groupe. Le joueur qui n'empoche pas lors de la casse peut continuer à jouer. Ensuite il décide d'empocher ses billes ou de défendre.

En cas de faute, le joueur peut replacer la blanche dans la zone de casse, mais il ne bénéficie que d'une seule visite.

Exercice n° 3 : jouer en double

Ce jeu se pratique par équipe de deux joueurs.

Chaque membre d'une équipe joue à tour de rôle, bille après bille. Ainsi un joueur ne peut conserver la table que pour un seul coup. Il devra alors, soit défendre, soit empocher une bille.

Evidemment, les joueurs peuvent se concerter pour échanger leurs points de vue sur la manière d'exécuter un coup.

Cet exercice est un entraînement plus profitable si les équipes sont constituées d'un joueur de bon niveau, et d'un joueur peu expérimenté. Le meilleur joueur conseillera son coéquipier sur les choix tactiques et techniques d'un coup, tandis qu'il s'appliquera d'avantage en remplaçant la blanche dans les conditions idéales pour poursuivre le jeu.

5.3. ENTRAÎNEMENT 3

L'entraînement pratiqué régulièrement est incontournable pour l'amélioration de vos acquis techniques. Cette fiche vous fournit des exercices et une méthode d'évaluation de vos performances.

Pour chaque exercice vous aurez droit à 3 essais. Au départ de chaque exercice vous placerez la blanche où bon vous semblera (excepté ex n°3 niveau 4 la blanche sera placée dans le carré central).

Le comptage des points s'effectue comme suit :

- 2 points par bille empochée (sauf ex n°3 niveau 4 : 1 point par bille empochée, 1 point par remplacement réussi)
- 6 points si l'exercice est réussi lors du premier essai
- 4 points si l'exercice est réussi lors du second essai
- 2 points si l'exercice est réussi lors du troisième essai

L'essai est terminé si :

- une bille n'est pas empochée
- une faute est commise sur le coup
- un remplacement n'est pas effectué (ex n°3 niveau 4)
- un ordre n'est pas respecté (ex n°1 et n°2 niveau 4)

Selon les points acquis, vous obtenez votre pourcentage (exemple : les 3 exercices réussis au premier essai = 100 points).

Dès que vous obtenez plus de 70% de réussite, vous pouvez passer au niveau supérieur.

Si vous obtenez moins de 40% vous redescendez d'un niveau.

Conseils :

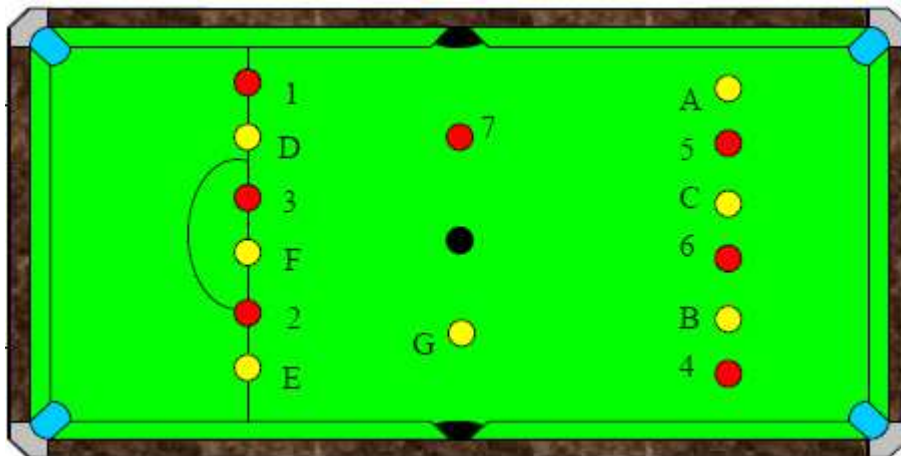
Ces exercices vous permettent de travailler toutes les techniques de base du billard, mais aussi les aspects tactiques.

Selon vos capacités, vous pouvez commencer au niveau de votre choix. Cependant ne sous-estimez pas la difficulté de ces exercices.

Si vous n'obtenez pas facilement 70% à un niveau, ne vous découragez pas. La répétition de vos efforts vous récompensera par une réussite de plus en plus régulière.

Le niveau 4 s'adresse aux joueurs de haut niveau. Les exercices pourront leur être utiles dans leurs entraînements quotidiens.

Exercice 1 :



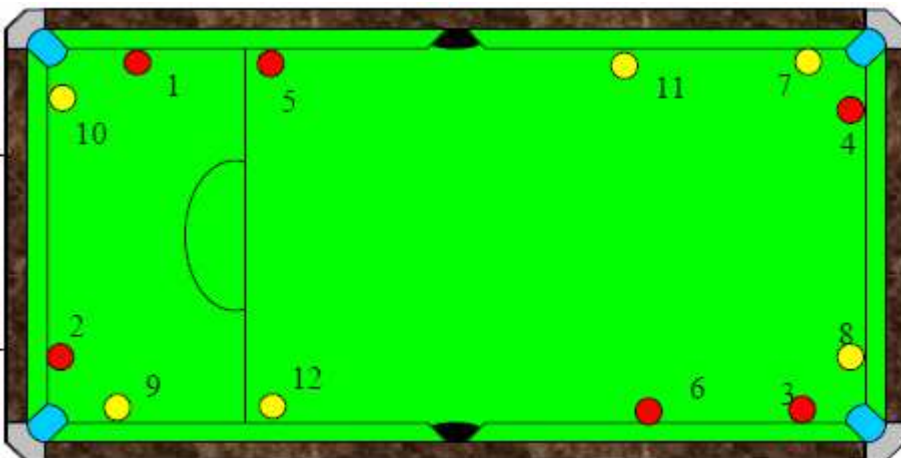
Niveau 1 Rentrer toutes les billes

Niveau 2 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes puis la noire

Niveau 3 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes puis la noire dans les poches bleues uniquement

Niveau 4 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes dans l'ordre et dans les poches bleues uniquement

Exercice 2 :



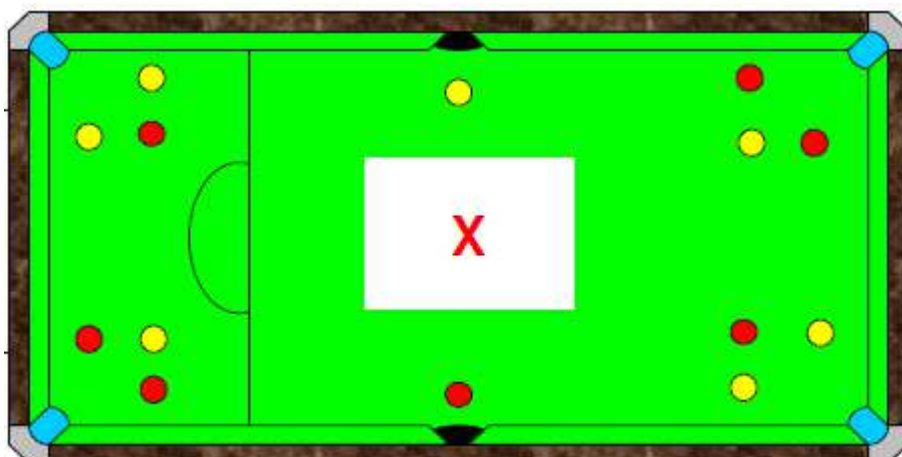
Niveau 1 Rentrer toutes les billes

Niveau 2 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes

Niveau 3 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes dans les poches bleues uniquement

Niveau 4 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes dans l'ordre et dans les poches bleues uniquement

Exercice 3 :



Niveau 1 Rentrer toutes les billes

Niveau 2 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes

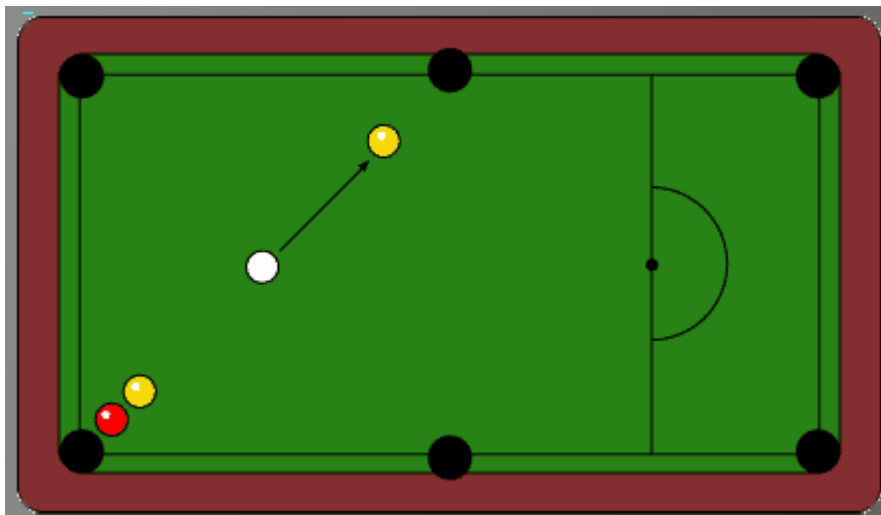
Niveau 3 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes dans les poches bleues uniquement

Niveau 4 Rentrer les billes rouges puis les billes jaunes de telle manière que la blanche se replace dans le carré central

5.4. ENTRAINEMENT 4

5.4.1. Exercice 1

But de l'exercice : Rentrer la jaune en poche du milieu tout en effectuant un rétro pour débloquer la poche transversale.



Remarque : Ne frapper pas votre rétro car la poche du milieu risque de refuser la jaune, allonger votre effet sans forcer le rentré de bille.



5.4.2. Exercice 2

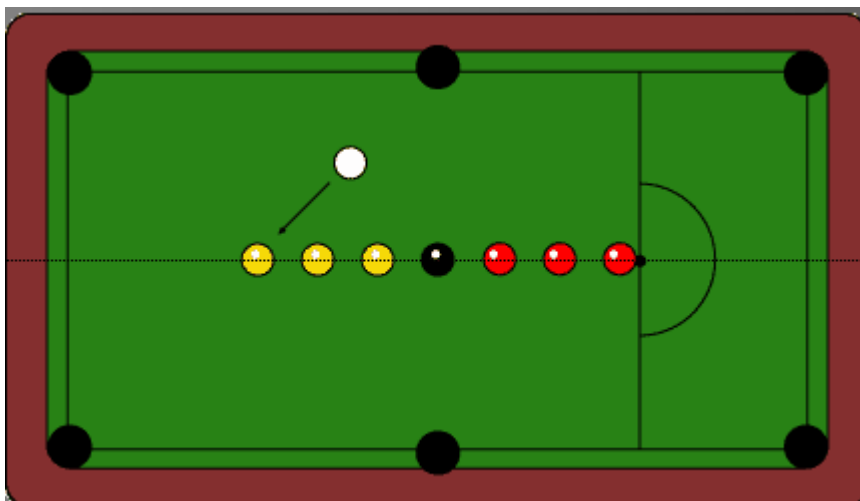
But de l'exercice : Exercice Multiple

Niveau 1 : Rentrer toutes les billes.

Niveau 2 : Rentrer toutes les billes dans l'ordre (d'une extrémité à l'autre).

Niveau 3 : Rentrer toutes les billes dans l'ordre et en restant dans la même moitié de billard (en rétro).

Niveau 4 : Rentrer toutes les billes dans l'ordre et alternant les deux moitiés de billard (en coulé).

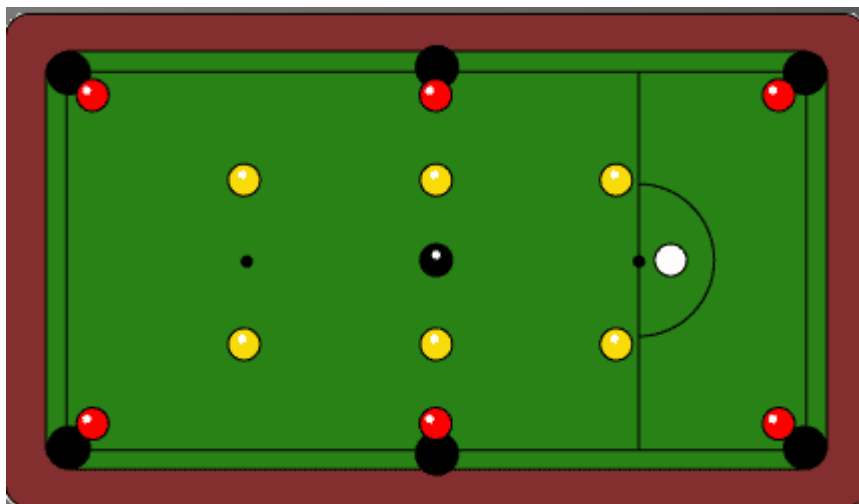


Remarque : Recommencer après chaque bille manquée.



5.4.3. Exercice 3

But de l'exercice : Renter toutes rouges et finir par la noire.

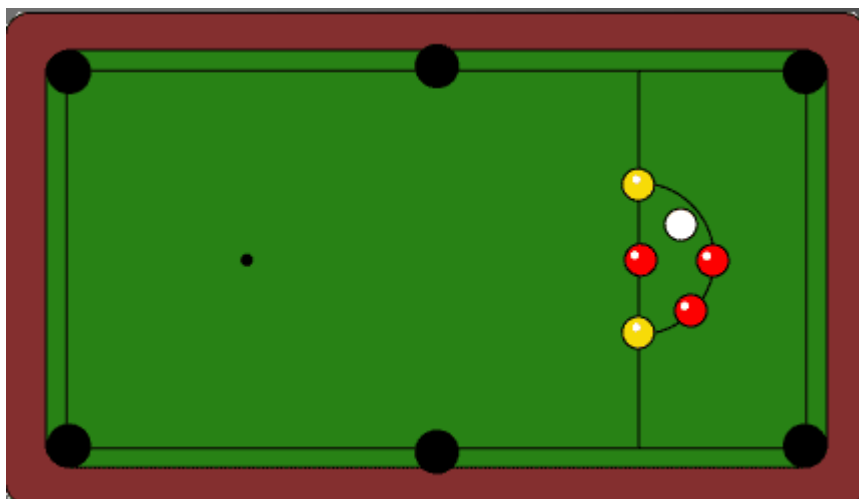


Remarque : La noire n'ayant pas de passage vers les poches, il faudra décaler les jaunes avec le remplacement de la blanche.



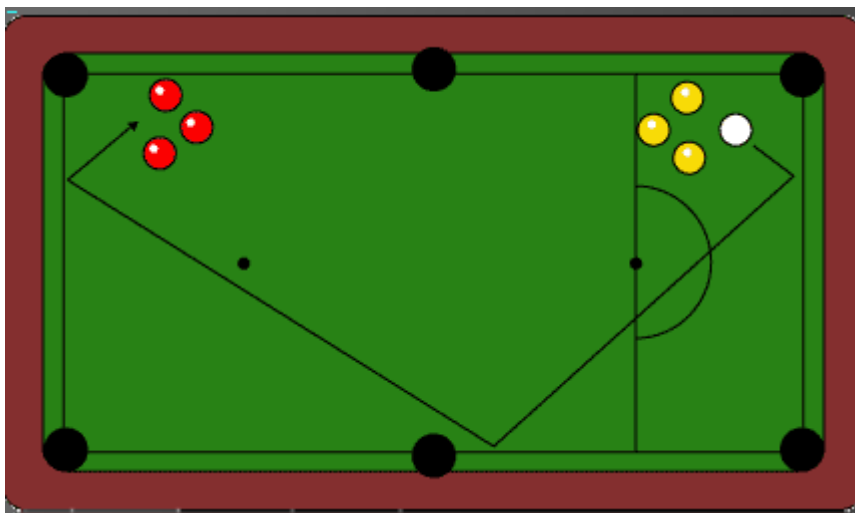
5.4.4. Exercice 4

But de l'exercice : Renter les billes dans l'ordre et dans les poches que vous souhaitez.



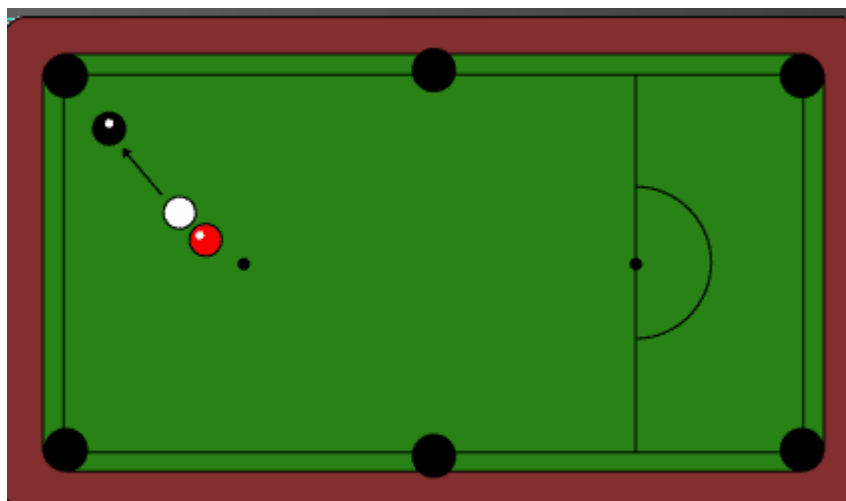
5.4.5. Exercice 5

But de l'exercice : Effectuer un contre snoock en dosant les angles, les effets et la force du coup.



5.4.6. Exercice 6

But de l'exercice : Travailler sa position de chevalet. Renter la noire sans faire faute sur les rouges.



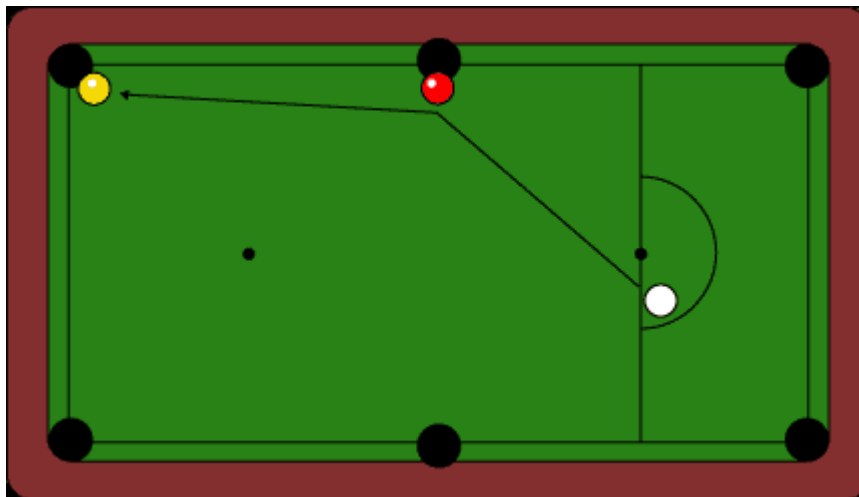
Remarque : Répéter cet exercice avec plusieurs billes derrière la blanche



5.4.7. Exercice 7

But de l'exercice :

Rentrer la rouge tout en allant débloquer la poche qui se trouve dans la prolongation avec un coulé effet à gauche ou droite selon l'angle de la prise de bille.

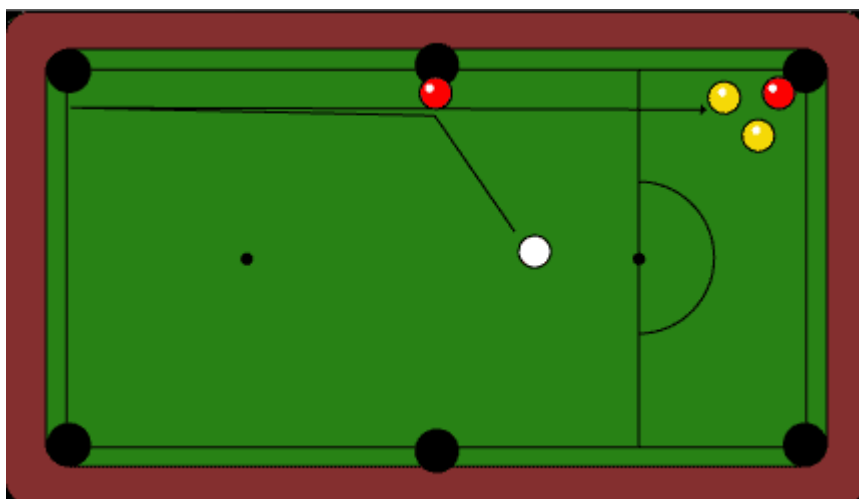


Remarque : Appliquer cet exercice en déplaçant la blanche à différent point de la surface de jeu



5.4.8. Exercice 8

But de l'exercice : Empocher la rouge en poche du milieu, faire une bande dans la prolongation avec un coulé à droite.
Selon l'angle de la prise de bille et revenir débloquer la rouge en poche opposée.

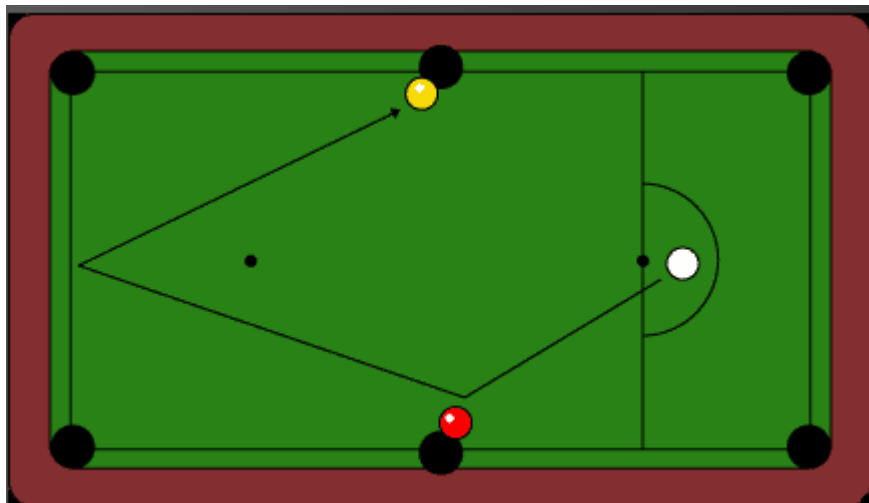


Remarque : Appliquer cet exercice en déplaçant la blanche à différents points de la surface de jeu



5.4.9. Exercice 9

But de l'exercice : Renter la rouge en poche du milieu, faire bande dans ma prolongation avec un coulé effet gauche ou droite selon l'angle de la prise de bille et revenir empocher la jaune dans l'autre poche du milieu.

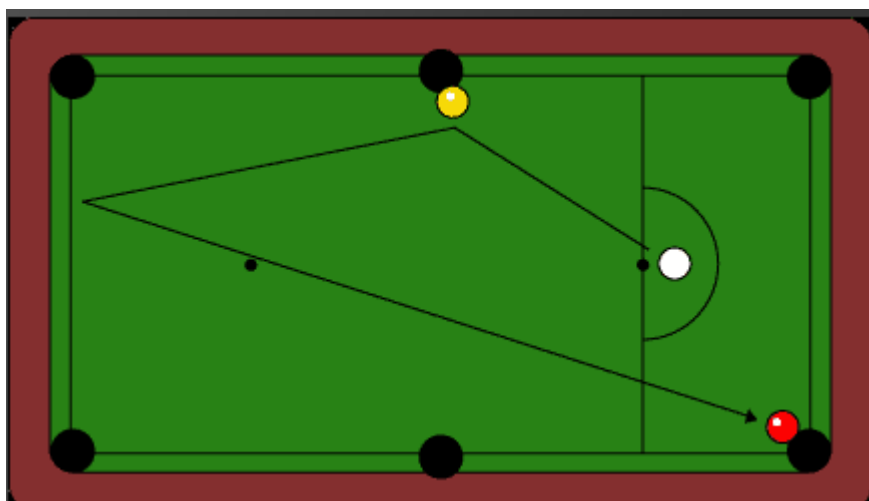


Remarque : Appliquer cet exercice en déplaçant a blanche à différents point de la surface de jeu.



5.4.10. Exercice 10

But de l'exercice : Renter la jaune en poche du milieu, faire bande dans la prolongation avec un coulé effet gauche ou droite selon l'angle de la prise de bille et revenir empocher la rouge dans la poche du bas.

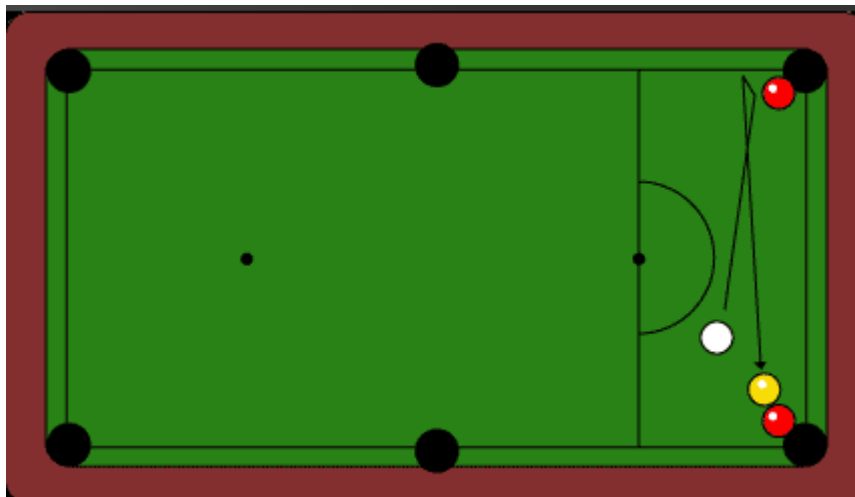


Remarque : Appliquer cet exercice en déplaçant a blanche à différents point de la surface de jeu.



5.4.11. Exercice 11

But de l'exercice : Empocher la rouge dans la poche du haut, faire bande, dans la prolongation avec un coulé effet droite pour revenir avec la blanche empocher la rouge dans la poche du bas (en s'appuyant sur la jaune)

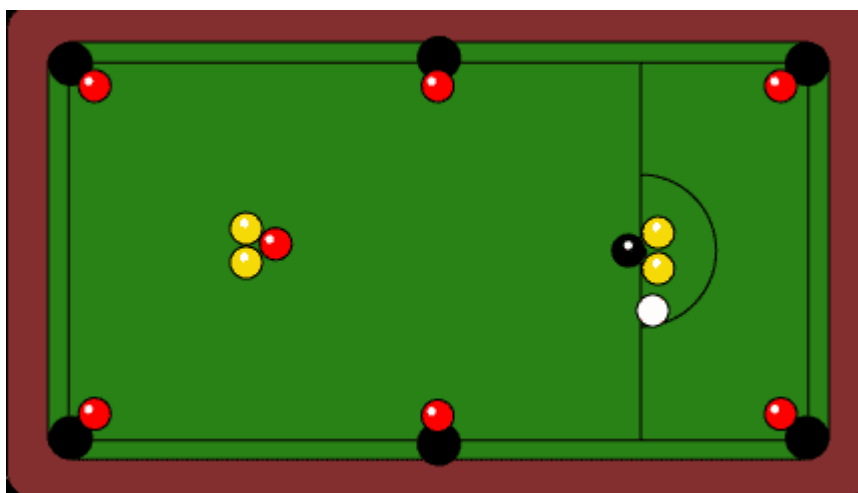


Remarque : Appliquer cet exercice en déplaçant la blanche à différents points de la surface de jeu.



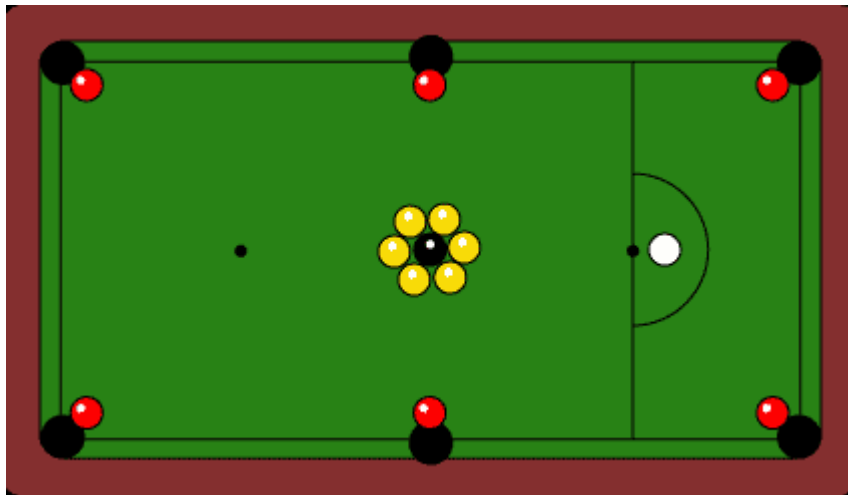
5.4.12. Exercice 12

But de l'exercice : Renter toutes les rouges en réglant vos effets de manière à débloquer la rouge et la noire qui sont collées aux jaunes. Finir par la rouge puis la noire que vous aurez débloquées.



5.4.13. Exercice 13

But de l'exercice : Rentrer toutes les rouges en réglant vos effets de manière à débloquer la noire cachée par les jaunes.
Finir par la noire que vous aurez débloquée.

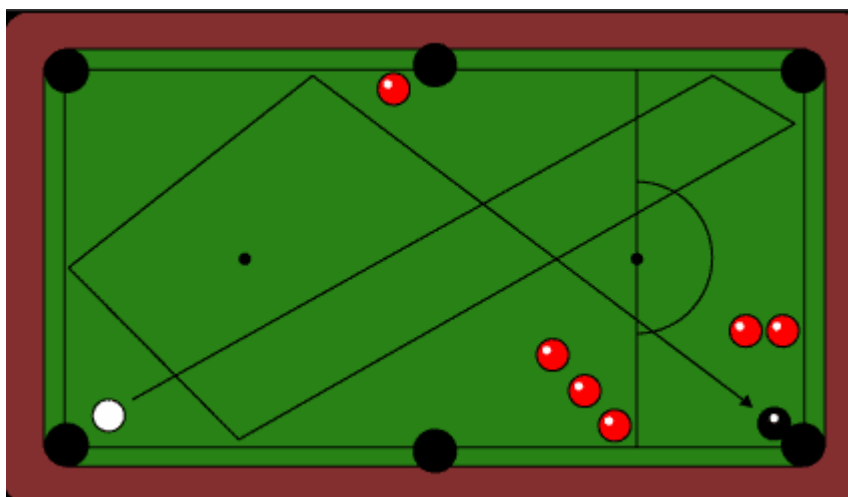


Remarque : Dans votre travail de déblocage de la noire, les jaunes risquent de devenir autant d'obstacle pour conclure l'exercice.



5.4.14. Exercice 14

But de l'exercice : S'entraîner aux bandes multiples. Rentrer la noire en réalisant une configuration de bandes et d'effet. Ici, 5 bandes

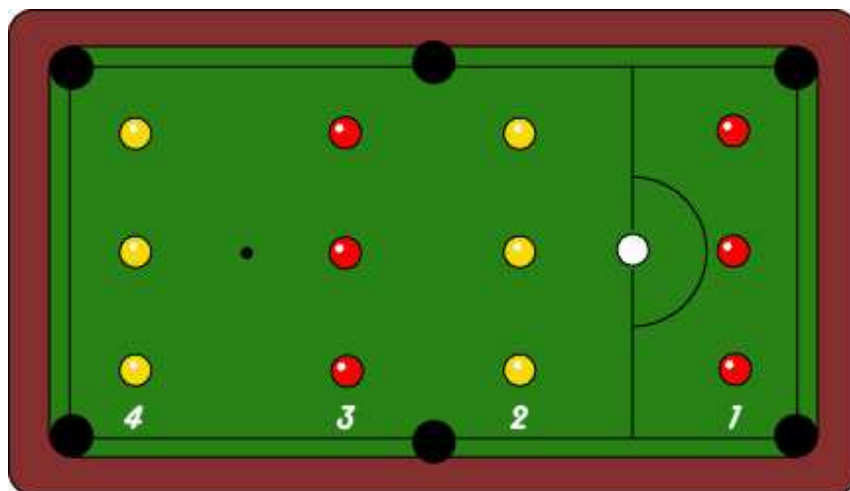


Remarque : Accentuer l'effet à droite sur la blanche



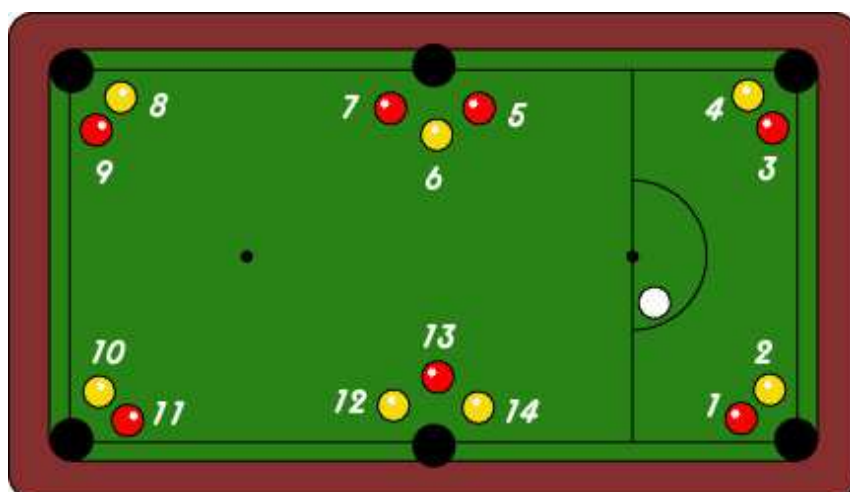
5.4.15. Exercice 15

But de l'exercice : Le but de l'exercice est de vider la table en respectant l'ordre des lignes. Rentrer d'abord les trois billes de la ligne 1 avant de vous attaquer à la ligne 2 puis la 3 et enfin la 4. Les lignes 2 et 3 doivent rentrer dans les poches du milieu. Vous constaterez sans doute que c'est précisément le passage de la ligne 2 à la 3 qui est délicat puisque dans le même coup où vous rentrez la dernière bille de la ligne 2 il vous faut replacer la blanche de l'autre côté de la ligne 3.



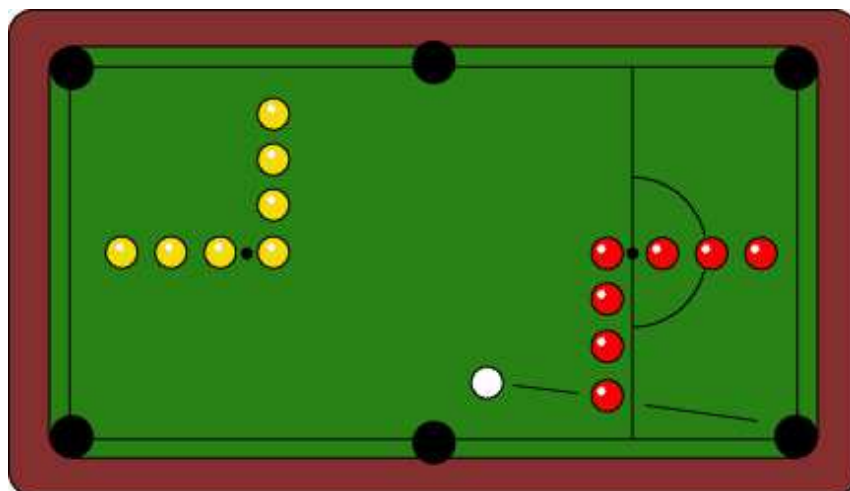
5.4.16. Exercice 16

But de l'exercice : Le but est de rentrer les billes une à une, dans l'ordre et dans le sens indiqué. Attention car si toutes ces billes sont faciles à rentrer individuellement c'est beaucoup plus dur de les rentrer à la suite et dans l'ordre. Car de fil en aiguille le remplacement sur la bille suivante est de plus en plus difficile.



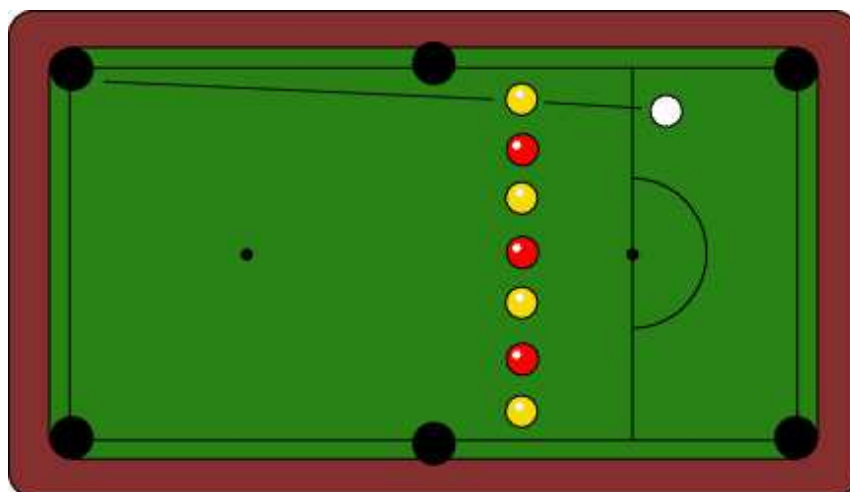
5.4.17. Exercice 17

But de l'exercice : Le but est de rentrer les sept rouges puis les sept jaunes et de terminer par la noire. Il ne doit y avoir qu'une seule bille de couleur (rouge, jaune et noire) en mouvement. On peut aussi essayer de rentrer une rouge puis une jaune, etc... et de finir par la noire.



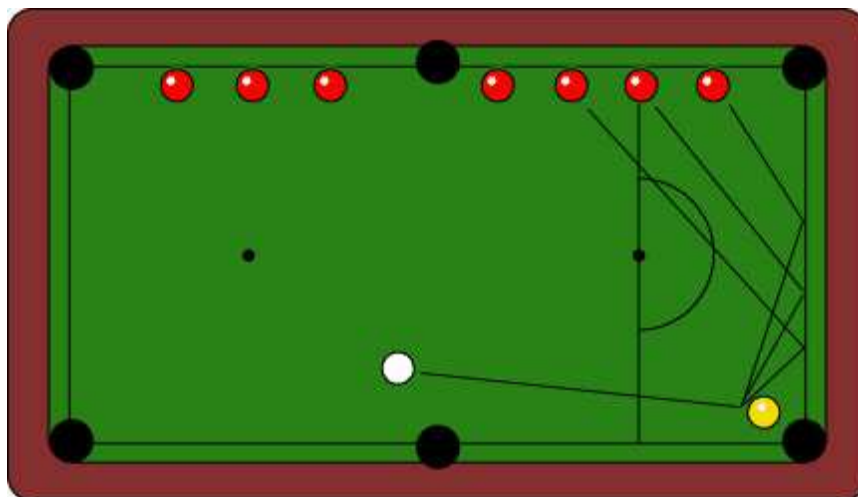
5.4.18. Exercice 18

But de l'exercice : Le but de cet exercice est de rentrer un maximum de billes dans les poches du fond sans que la blanche dépasse la ligne de billes. On peut aussi s'imposer un ordre pour rentrer les billes (de gauche à droite, de droite à gauche, une jaune puis une rouge) toujours dans les poches du fond.



5.4.19. Exercice 19

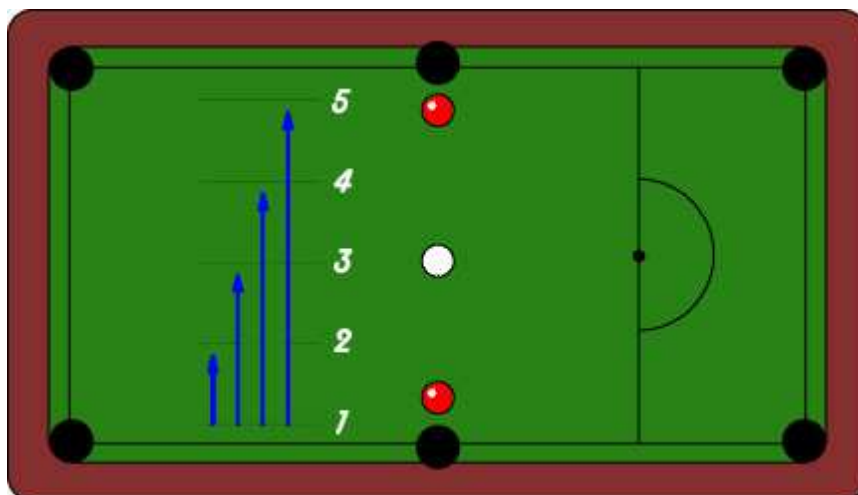
But de l'exercice : Vous devez empocher la jaune et dans le même coup décoller une rouge. Si vous trouvez cela trop facile, essayé de vous fixer un ordre pour les rouges (si vous échouez, recommencez depuis le début).



5.4.20. Exercice 20

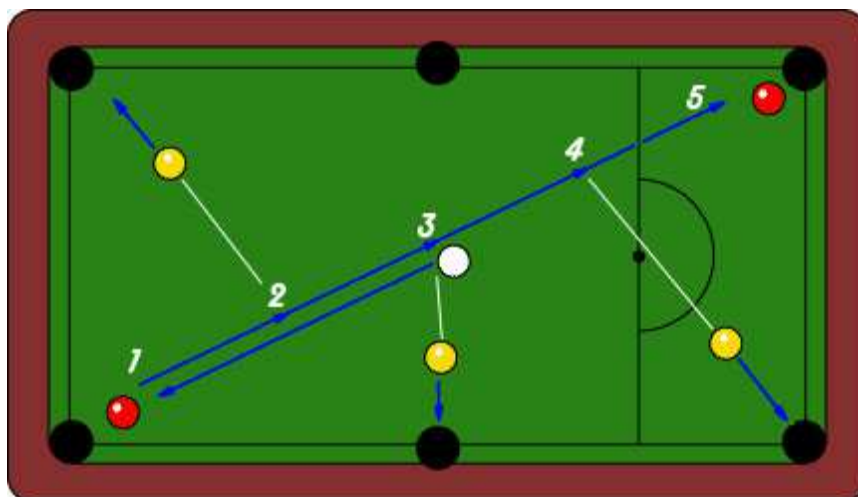
But de l'exercice :

1. Sur votre premier coup, faites un stoppé (blanche pleine bille).
2. Faites un petit rétro pour faire revenir la blanche entre la poche et le milieu.
3. Revenir au milieu.
4. Revenir au 3/4.
5. Empochez avec le rétro la bille opposée.



5.4.21. Exercice 21

But de l'exercice : Lorsque vous maîtrisez l'exercice 20 (c'est déjà bien), testez-vous sur la grande diagonale du billard. Les consignes sont les mêmes mais vous pouvez tester en plus la précision de vos rétros 2, 3 et 4 en rentrant trois billes disposées face aux poches. Plus vous maîtriserez le dosage de vos rétros, meilleur sera l'alignement blanche / couleur / poche.



5.4.22. Exercice 22

But de l'exercice : Passez entre les billes sans les toucher ni faire de bandes pour arriver à l'autre extrémité de la ligne, comme indiqué sur le schéma.

