



Pool Anglais

Mémento du stagiaire

Billard Club de la Plaine du Forez

Mémento récapitulatif des séances d'apprentissage de la pratique du BILLARD à poches destiné aux stagiaires.

Présentation

"Bienvenue au Billard Club de la Plaine du Forez !"

Vous avez décidé de vous lancer dans l'apprentissage du billard à poches ? Vous êtes au bon endroit !

Vos animateurs de club : Bruno Bayon, Frédéric Trapani, Patrick Gattino, Christophe Martinez et moi-même, diplômés du Certificat d'Animateur de Club (CFA) serons fiers de vous accueillir afin de vous accompagner dans cet apprentissage. Nous serons aidés ponctuellement par des joueurs expérimentés du club..

Le billard est une discipline sportive permettant de développer des aptitudes physiques et surtout mentales qui pourront vous accompagner en dehors même du club. En effet, le billard demande concentration, calme, précision, rigueur, réflexion et goût pour la stratégie. Cette discipline peut se pratiquer en individuel, mais aussi en doublette ou même par équipe. En outre, le billard ne nécessite pas d'aptitudes physiques particulières et est tout à fait adapté à la pratique de toutes et tous : jeunes et moins jeunes, hommes, femmes, personnes en situation de handicap, etc... Toute la famille : des enfants aux grands parents, peuvent donc se retrouver autour d'une table de billard !

Pour prendre du plaisir à jouer au billard et améliorer ses compétences, il est indispensable de bien se former. L'école de billard tient donc une place importante pour toute personne débutante.

Les animateurs utiliseront donc des outils permettant de faire progresser les élèves, pas à pas, tout en leur permettant de suivre leur progression de manière individuelle :

- 1- Quatre tables de billard Pool Anglais et le matériel associé (billes, queues, craies, râdeaux, etc...).
- 2- Memento de l'animateur de club (fourni par la fédération française de billard, lors des formations de CFA). Ce memento contient des "Fiches techniques", nécessaire à l'apprentissage théorique, des "Fiches d'initiation" et "Fiches d'entraînement", permettant d'exécuter des exercices variant en termes de difficulté et des "Fiches jeu" permettant de mettre en pratique sur des jeux ludiques.
- 3- Memento du stagiaire (présent document) qui vous sera remis, progressivement, à chaque étape de votre parcours de stagiaire.
- 4- Agenda détaillé permettant de vous présenter les différentes étapes de votre parcours de stagiaire, les dates des cours et le suivi individuel du stagiaire.
- 5- Les fiches de résultats, permettant de suivre l'évolution des performances du stagiaire.
- 6- Le système de projection sur table de cours et d'exercices "PoolShot¹".

Nous vous remercions pour votre confiance et vous souhaitons une excellente pratique du billard et surtout ... De vous faire plaisir !

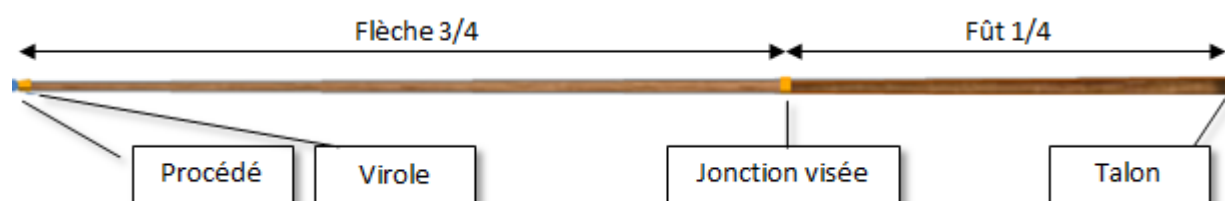
Bien à vous...

Julien Floch Animateur Pool Anglais et Directeur Sportif Pool Anglais BCPF

¹ Le système "PoolShot" est un appareil électronique qui permet de projeter sur une table de billard, via un vidéo projecteur, des situations pédagogiques d'entraînement et des jeux. Il vient en complément des fiches d'entraînement et de jeux du Memento de l'animateur.

Un peu de vocabulaire...

Table de Billard	Le mot "Table" désigne le meuble et le mot "Billard" le jeu. La dimension d'une table de Pool Anglais est de 7 pieds anglais, soit 220 par 110 cm environ. NB : au cours de nos séances nous utiliserons le mot "Billard" pour désigner l'un ou l'autre.
Poches	Trous dans lesquels tombent les billes, la largeur des entrées de poche est de 3 pouces anglais, soit environ 7,7 cm. NB : au cours de nos séances nous utiliserons, les verbes "Pocher" ou "Empocher" pour dire qu'une bille va ou est tombée dans une poche.
Ardoise	Le plateau d'une table de Pool Anglais est constitué d'une plaque d'ardoise percée de 6 poches sur son périmètre, 4 aux angles et 2 aux centres.
Drap ou tapis	Tissu recouvrant l'ardoise et les bandes. NB : au cours de nos séances nous utiliserons le plus souvent le mot "Tapis".
Cadre	Cadre de bois entourant la surface de jeu.
Surface de jeu	Surface délimitée par le cadre où les billes ne doivent pas s'échapper sous peine de commettre une faute.
Bandes	Morceaux longs et de sections coniques de caoutchouc bordants le cadre et recouvert du même tissu que l'ardoise, les bandes permettent le rebond des billes sur les bords. NB : On distingue les grandes bandes qui sont placées sur la longueur du cadre et les petites bandes sur la largeur.
Oreilles	Parties des bandes, arrondies, situées à l'entrée des poches, on utilise aussi le mot " Biseau".
Queue	En France, le mot "Queue" est utilisé au billard anglais ("Cue" par les Anglo - Saxons, "Baguette" par les Québécois). Le mot "Canne" est utilisé parfois par nos amis joueurs Carambole (billard français). Une queue de billard est composée des éléments suivants :



Fût	Partie large en bois et souvent recouverte de marqueterie et de bois précieux.
Talon	Partie située au bout du fût, muni d'un embout en caoutchouc qui permet de reposer verticalement le fût sur le sol sans l'abimer. Le caoutchouc est parfois remplacé par une pièce métallique qui permet de visser une extension.
Flèche	Partie conique et effilée de la queue, composée d'un seul morceau de bois de frêne nervuré.
Procédé	Petite rondelle de cuir collée ou vissée en bout de flèche. NB : C'est le procédé qui entre en contact avec la bille blanche. Au Pool Anglais son diamètre est compris en général entre 7 et 9 mm.
Bleu	Nom donné au petit cube de craie de couleur.
IMPORTANT : On doit enduire le procédé de craie avant chaque tir, sinon ce	

	dernier risque de riper sur la bille blanche au moment du tir et provoquer un coup non maîtrisé (appelé "Fausse queue").
Virole	Pièce de métal en laiton ou en acier assurant la liaison entre la flèche et le procédé. NB : En matière plastique dur au Pool Américain et à la Carambole.
Jonction	Partie métallique qui permet de séparer la queue en deux parties pour le transport. NB : La jonction ne définit pas la longueur de la flèche au billard anglais, qu'elle soit située au milieu ou au trois quart de la queue, la flèche restera de longueur trois quarts. Il existe aussi des queues dites "Monobloc", sans jonction.
Extension	Pièce vissée au bout du fût sur le talon de queue pour la rallonger, nécessaire pour réaliser certains tirs difficiles. NB : il existe plusieurs types d'extensions, le "But extension", grande longueur et le "Mini but" plus petit.
Les Chevalets	Forme particulière que prend la main qui soutient la flèche lors d'un tir. Il existe plusieurs types de chevalets, que le joueur adoptera en fonction de sa situation de jeu et de son expérience...
De cadre	La main qui supporte la flèche est posée sur le cadre. Il existe plusieurs chevalets de cadre.
À plat	La main qui supporte la flèche est posée sur le tapis.
Par-dessus	Ce chevalet permet de passer par-dessus une bille pour atteindre la blanche.
Reposoir ou râteaux	Lorsque la bille blanche est inatteignable, il est préférable d'utiliser un reposoir qui permet de réaliser un chevet à grande distance. Ces supports sont de formes différentes et constitués d'un long manche et d'une pièce métallique de forme particulière en bout. NB : Au cours des séances, nous utiliserons le mot "Râteaux" pour désigner ces supports.
Les Billes	Au billard on utilise le mot "Bille" et non le mot "Boule". Le pool anglais est composé de 16 billes.
La bille de choc	C'est la bille blanche, celle que l'on frappe avec la queue. Au cours des séances nous utiliserons le mot "Blanche". Elle mesure 48 mm de diamètre.
Les billes Objet	Les billes Objet mesurent 2 pouces anglais, soit 50,8 mm de diamètre. Les billes Objet sont constituées de billes de couleur, dont 7 jaunes, 7 rouges et une noire rayée de blanc marquée 8 (cette dernière est appelée aussi "Blackball"). NB : Au cours de séances nous emploierons les mots "Billes de couleur", pour désigner les billes objet.
Les billes "ON"	Les billes de couleur que l'on a le droit de viser en cours d'une partie sont dites "ON". À contrario, les autres billes que l'on n'a pas le droit de viser intentionnellement sont déclarées "OFF".
Bille Fantôme	Bille imaginaire facilitant la visée pour empocher.
La Blackball	C'est le nom de la bille noire et blanche, marquée du chiffre Huit, mais c'est surtout <u>le nom de la règle du jeu qui est agréé par la Fédération Française de Billard.</u>
Joueur en contrôle	Le joueur en contrôle est celui qui est à la table en train de jouer.
Visite	Tant que le joueur en contrôle empoche des billes sans commettre de faute, il reste à la table jusqu'à qu'il ferme, il effectue ce qu'on appelle "une visite".

Tir libre	Suite à une faute de son adversaire, le joueur en contrôle bénéficie d'un tir libre unique, suivi d'une reprise de visite. Lors de ce premier tir, il a le droit de viser et même de pocher les billes de son adversaire. Il peut aussi s'appuyer sur la noire, sans l'empocher ² , pour placer favorablement ses billes en vue de sa reprise de visite.
Bille en main	Suite à une faute de son adversaire, l'arbitre donne l'autorisation au joueur suivant de prendre la bille blanche dans sa main et de la placer librement dans la zone de tir, située en haut de la table.
Table libre	Le joueur en contrôle est libre de choisir sa couleur (jaune ou rouge) en réalisant une empoche d'une bille jaune ou rouge. On appelle cela "Confirmation de la couleur". S'il échoue la table reste libre pour le joueur suivant.. NB : La table est toujours libre sur le tir succédant à la casse, en début de partie.
Fermer la table	Le joueur qui empoche la bille noire, légalement, gagne la partie et "Ferme ainsi la table".
Casser	Tir puissant qui permet d'éparpiller les billes de couleur réunies en forme de triangle lors de l'entame d'une partie.

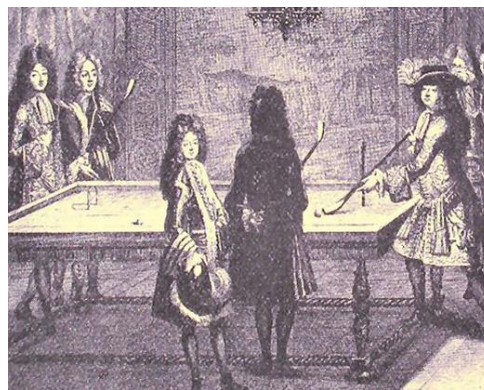
... Et aussi un peu d'Histoire.

Le Roi Louis XI pratiquait le billard au XIV^e siècle. Plus tard le Ministre de Louis XIII, le Cardinal de Richelieu donna au jeu de billard ses lettres de noblesse en créant les Académies de Billard. Cette désignation est toujours utilisée de nos jours. Les mousquetaires jouaient au billard. Le billard est donc un jeu issu des noblesses Française et Anglaise pratiqué par des Gentilshommes et des Gentlemen. Ce noble esprit est conservé de nos jours où tricher serait déshonorant.



Jeu de Croquet XIX^e siècle

Le jeu de billard apparaît en France et en Angleterre entre le XIII^e et XIV^e siècles, au cours la guerre de cent ans. Son ancêtre est le jeu de Croquet qui est encore, pratiqué de nos jours, en plein air (voir illustration ci-dessus).



Jeu de Billard au XVII^e siècle sous Louis XIV

À cette période, on a l'idée d'installer le jeu de Croquet sur une table afin de pouvoir le pratiquer à l'intérieur. On joue alors depuis le sol avec des crosses (voir illustration ci-dessus).

Patrick Gattino Animateur Pool Anglais BCPF

² Exception : S'il a empoché toutes les billes de son groupe de couleur, le joueur en contrôle a le droit de pocher la Blackball, lors d'un tir libre.

SÉANCES 1 et 2:

Visée, posture, coup de queue

Préalable : Avant d'effectuer chaque tir, il convient d'enduire le procédé de bleu.

Œil directeur

L'œil directeur de chaque stagiaire a été déterminé lors de la première séance.

Trajectoire de visée

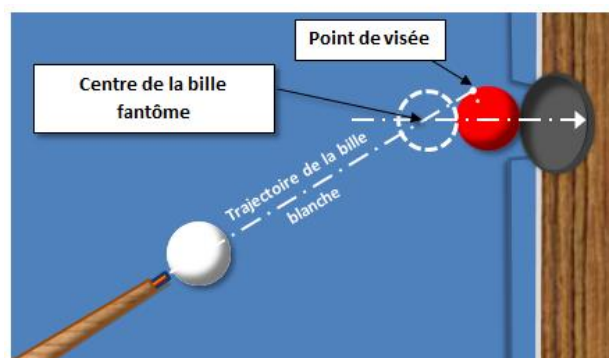
Déterminer la trajectoire que va emprunter la bille blanche pour aller percuter la bille de couleur en un point précis.

Pour un joueur droitier...

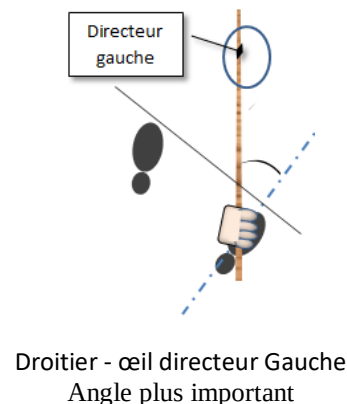
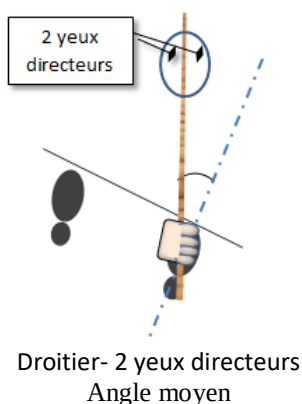
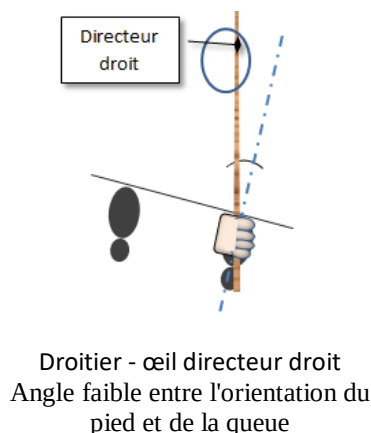
La trajectoire de la bille blanche est déterminée debout en tenant le fût de la main droite et en se plaçant derrière la queue.

Si possible, le procédé doit être posé sur le tapis derrière la bille blanche à une distance ≤ 2 cm. la flèche appuyée sur le cadre, afin de déterminer un point de visée.

Le joueur place alors son pied droit sous sa main droite, sa cheville doit se situer dans l'axe vertical de sa main droite.



Orientation du pied droit : bien que son orientation ne soit pas déterminante pour réaliser une bonne visée (à condition que l'œil directeur soit situé au-dessus de la flèche) la bonne orientation du pied droit confèrera une posture plus confortable et évitera ainsi au joueur de se contorsionner pour positionner son œil directeur au-dessus de la flèche (voir illustrations ci-dessous).



Pour un joueur gaucher : procéder de la même manière, mais avec la main et le pied gauches.

La Posture

La posture doit être stable afin que le joueur se sente à l'aise et non crispé lors de l'exécution du tir.

illustration 1



illustration 2



Après avoir déterminé le point de visée et réalisé le bon placement du pied droit (voir paragraphe "Trajectoire de visée" page 4)...

Pour un joueur droitier...

Écarter le pied gauche, sans bouger le pied droit (voir illustration 1) pour obtenir une position stable.

* La distance d'écartement du pied gauche dépend plus ou moins de la taille du joueur.

Poser la main gauche sur, ou sous, la flèche pour former un chevalet adapté à la situation.

Plier le genou gauche, la jambe droite tendue ou légèrement pliée. Le corps se penche naturellement en avant (voir illustrations ci-dessus).

Placer l'œil directeur au-dessus de la flèche, cette dernière doit pointer en direction du point de visée.

L'avant-bras droit doit être positionné verticalement par rapport au sol et en direction de l'axe du pied droit (voir illustration 1).

Enfin, une partie du côté droit du haut corps peut venir en contact avec la flèche pour la stabiliser et éviter un "Fauchage horizontal".

Attention : c'est le côté du corps qui vient en contact avec la flèche et non la queue qui se déplace, sans quoi la trajectoire de visée sera faussée.

NB : Quand on est débutant, il est parfois difficile de descendre le menton sur la flèche, cette position viendra naturellement avec l'entraînement.

Pour un joueur gaucher : procéder de la même manière, mais avec la main et le pied droit.

Les chevalets

Les chevalets permettent de stabiliser la flèche lors d'un tir, ils sont indispensables à la bonne exécution du coup.

Les chevalets de cadre

On privilégiera ce chevalet pour une bille blanche positionnée entre 10 et 25 cm de la bande.*



- Rabattre le pouce sur le majeur, index levé et poser la main sur le cadre.
- Appuyer ces deux doigts sur la flèche et le cadre.

- Abaisser l'index sur le cadre en passant par-dessus la flèche.

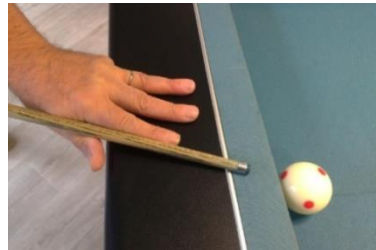
Remarque : ce chevalet est extrêmement stable, il est conseillé de l'utiliser souvent.

On privilégiera ce chevalet pour une bille blanche positionnée entre 5 et 10 cm de la bande.*



- Appuyer la paume de la main sur le bord vertical du cadre.
- Poser les doigts à plat sur le cadre.
- Écarter le pouce de l'index pour laisser glisser la flèche

Il est conseillé d'utiliser ce chevalet pour une bille totalement collée à la bande



- Positionner trois doigts, l'index le majeur et l'annulaire sur le bord du cadre.
- Poser la flèche sur le bord du cadre entre le pouce et l'index. Le bout de flèche et le procédé doivent frotter sur la bande.

Important : ce chevalet nécessite une main droite tenant la queue au point d'équilibre entre la flèche et le fût. La flèche doit suivre et frotter l'inclinaison de la bande.

*Les distances données entre la bille blanche et la bande sont indicatives. Chacun choisira le chevalet qui lui convient le mieux, en fonction de la situation de jeu et de la puissance désirée pour le tir.

Chevalet main à plat

Ce chevalet est indiqué quand on est obligé de prendre trop de flèche avec un chevalet de cadre.



- Poser la main sur le tapis, la paume bien à plat.
 - Rapprocher le pouce et l'index pour qu'ils entrent en contact. Ceci aura pour effet d'écartier les trois autres doigts.
 - Relever le pouce.
 - Régler la hauteur d'attaque*, en rapprochant les doigts de la paume.
 - Poser la flèche entre le pouce et l'index.
- Remarque :** pour bien réaliser ce chevalet, il convient que le bras ne soit pas trop tendu, très légèrement plié au coude.

* La hauteur d'attaque correspond à l'endroit où le procédé va impacter la bille blanche sur son axe vertical. Elle permet de réaliser certains effets, que nous aborderons plus tard. Pour le moment, il est conseillé de frapper la bille blanche en son centre.

Le coup de queue

Le coup de queue, appelé aussi "Geste" et "Cue Action" par les anglais, est très important.

Il concourt en grande partie à la réussite de l'empochage et au contrôle de la bille blanche.

Lorsque que l'on effectue le geste de tir, l'épaule ne doit pas bouger, c'est l'avant bras qui doit réaliser un mouvement de balancier.

Quant au poignet, il doit rester souple (non crispé) pour que la queue reste le plus horizontale possible pendant l'exécution du tir (voir illustrations ci-dessous).



Position de départ.

Le pouce et l'index entourent le fût, les 3 autres doigts ne font que soutenir légèrement la queue.



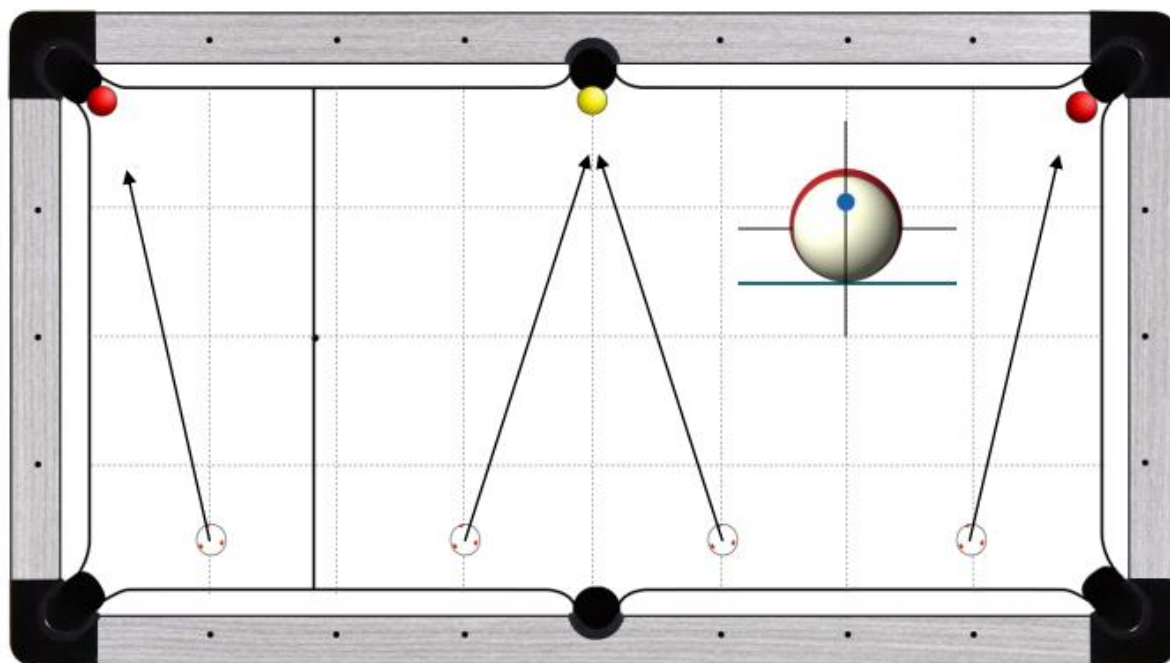
Recul

La queue est armée sur sa position arrière prête à porter le coup.
La main s'ouvre, la paume est relevée.

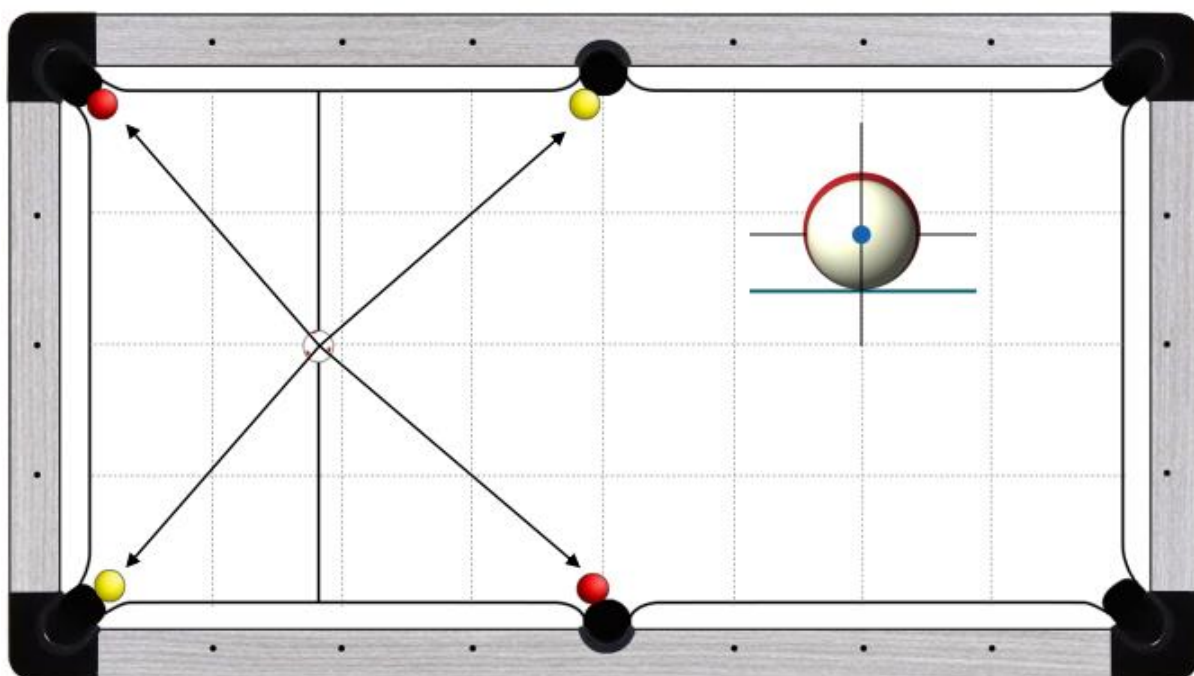


Tir

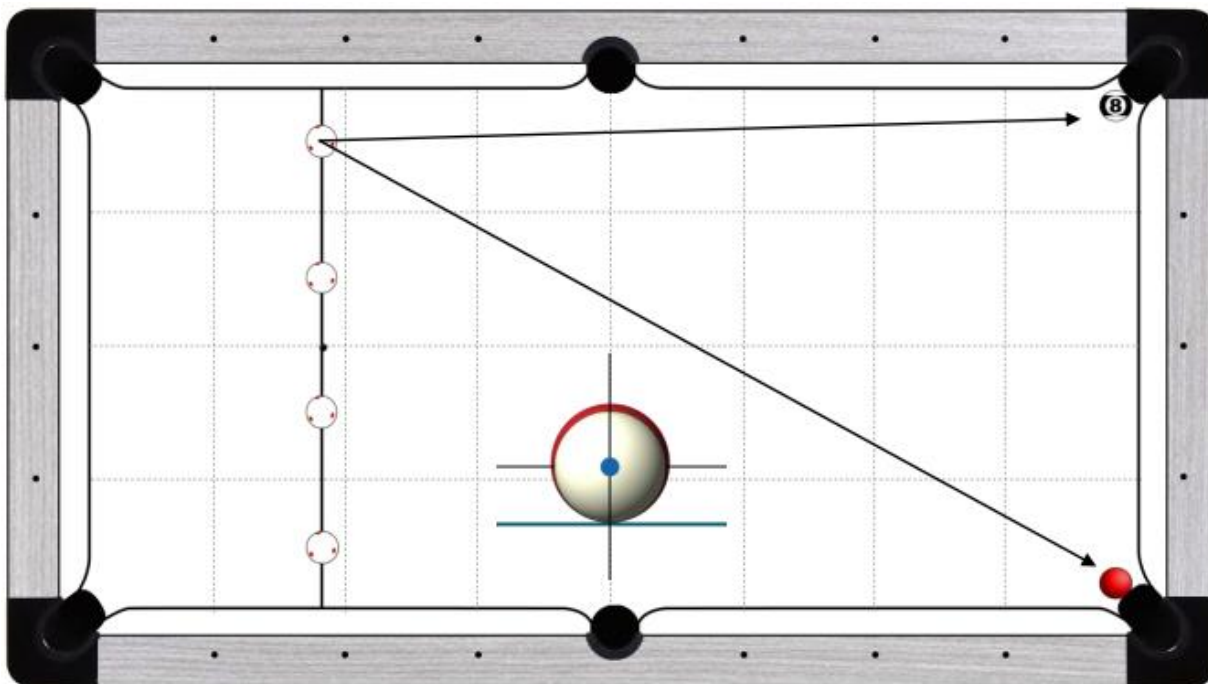
La queue se déplace vers l'avant, le procédé entre en contact avec la bille blanche, tandis que la main se referme sans trop serrer les doigts.

Visée - Posture - Geste : Exercices 1 et 2...

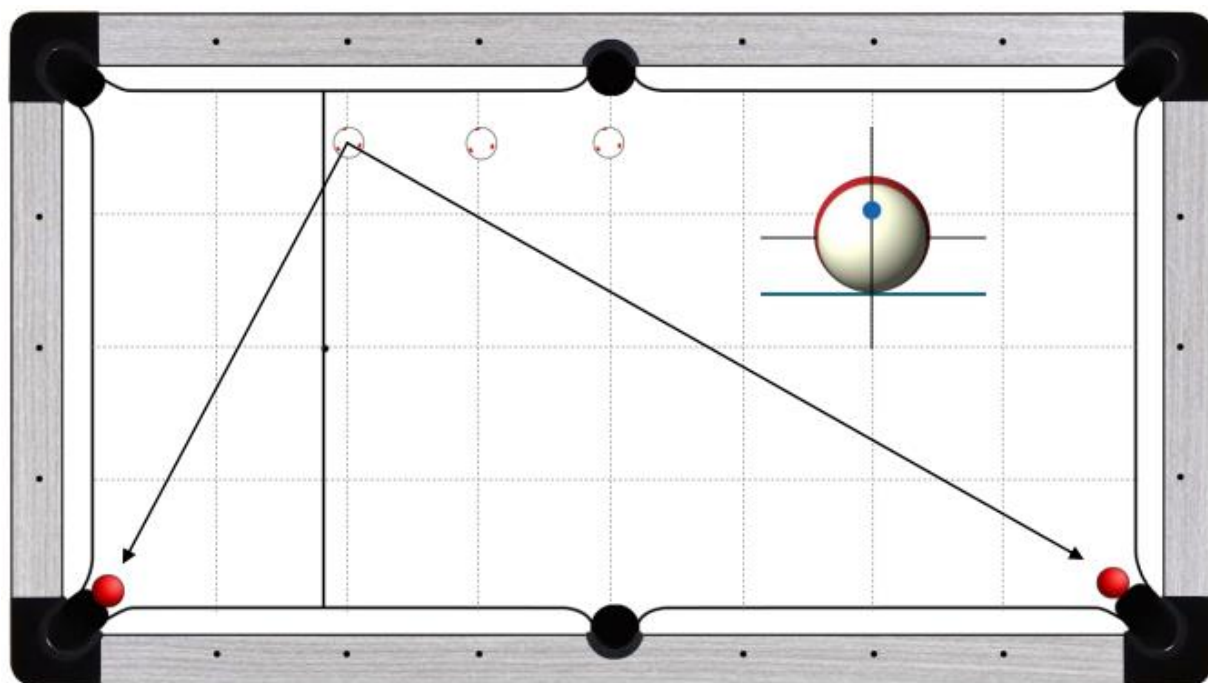
Empocher 4 billes avec un chevalet sur cadre.



Empocher 4 billes avec un chevalet sur la surface de jeu.

Visée - Posture - Geste : Exercices 3 et 4...

Empocher 8 billes avec un chevalet sur la surface de jeu.



Empocher 6 billes avec un chevalet de cadre.

SÉANCES 3 et 4 : La puissance du tir

La puissance d'un tir est influencée par deux facteurs :

- Vitesse
- Amplitude.

La conjugaison de ces deux critères va conditionner la puissance du tir.

La vitesse de pénétration

C'est la rapidité du mouvement que l'on exécute avec la queue pour aller pénétrer la bille blanche.



On comprend aisément, que si la queue se déplace lentement le tir sera faible et inversement avec une vitesse de pénétration élevée.

L'amplitude

La distance main gauche, main droite, entre le chevalet et la prise de queue sur le fût, doit être une constante.

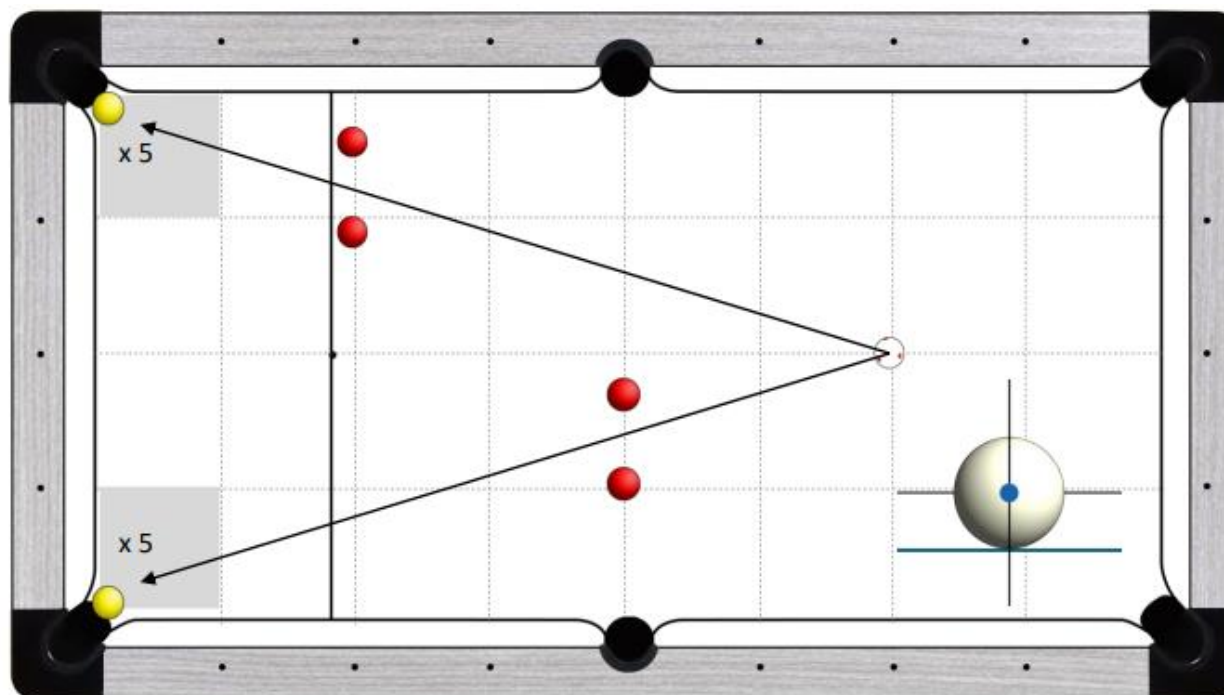
Pour faire varier l'amplitude, il faut que le joueur déplace ses deux mains à des endroits différents sur la queue tout en conservant la même distance entre ces dernières (voir ci-dessous).



En prenant peu de flèche et amenant sa prise de main sur le fût vers le point d'équilibre de la queue, le joueur maîtrisera plus facilement un tir faible.

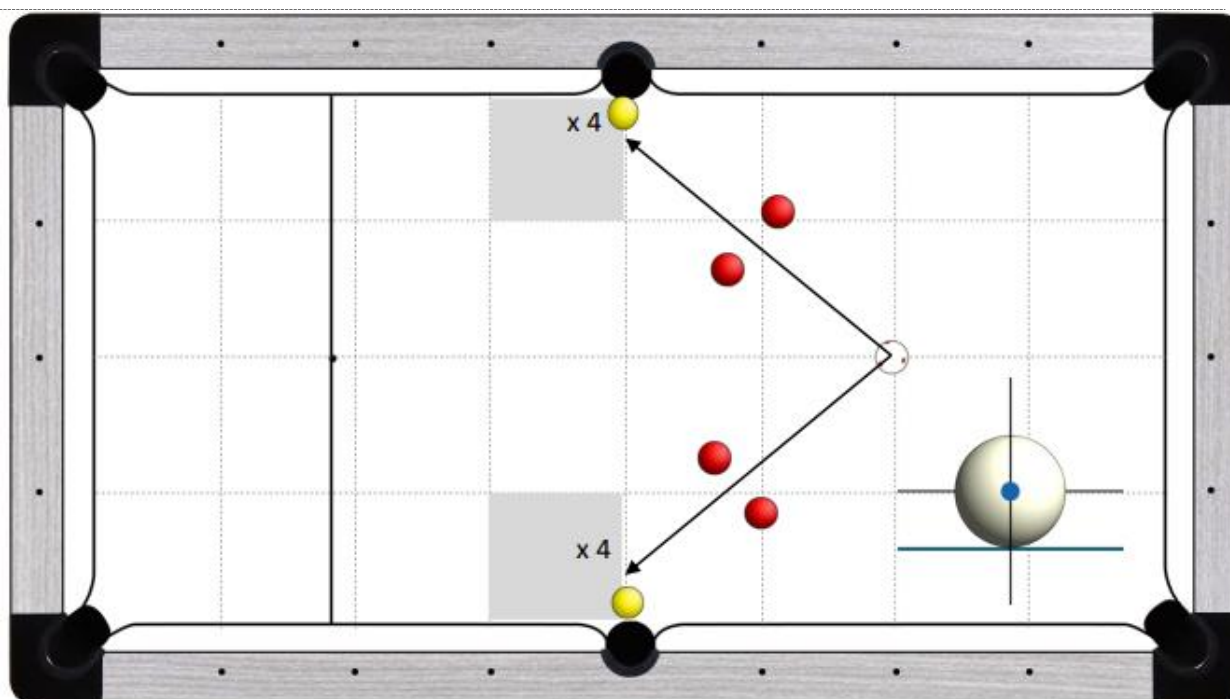


Inversement en prenant plus de recul et donc plus d'élan, le joueur pourra envoyer un tir plus puissant.

Puissance : Exercices 3 et 4...

Empocher cinq fois 2 billes à l'aide d'un chevalet de surface de jeu.

La bille blanche ne doit pas sortir de la zone grise après l'impact.



Empocher quatre fois 2 billes à l'aide d'un chevalet de surface de jeu.

La bille blanche ne doit pas sortir de la zone grise après l'impact.

SÉANCES 5 et 6 :

Viser pour empocher et quantité de bille pleine

Viser pour empocher...

Pour un joueur droitier...

Rappel : La visée se détermine debout derrière la queue, comme on l'a vu précédemment (voir paragraphe Trajectoire de visée page 4).

Trois points sont très importants à respecter pour réaliser une visée précise :

1 Recherche de la quantité de bille³.

Prenez du recul et déplacez vous légèrement sur la droite ou la gauche afin d'évaluer la bonne quantité de bille, c'est elle qui va vous indiquer le point de visée.

2 Le placement du "pied d'ancrage" (le pied droit dans notre exemple).

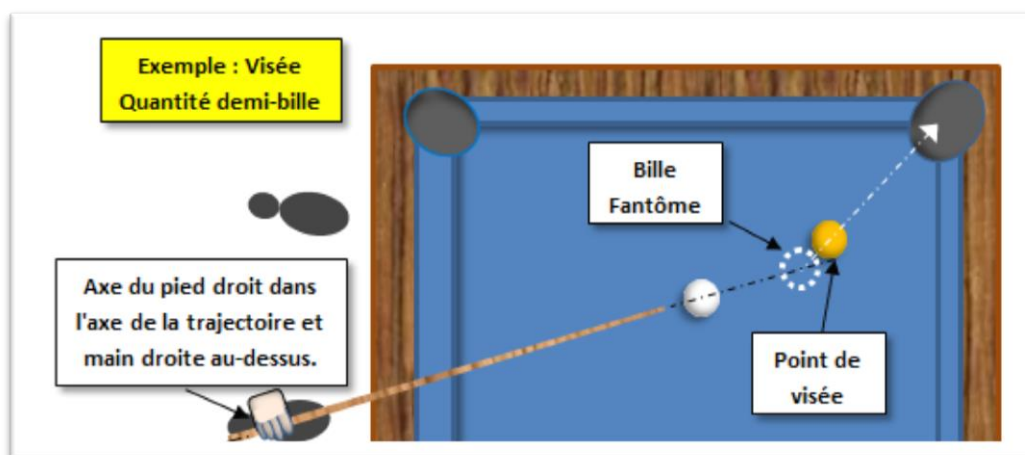
Avancez vers la table, l'axe du pied d'ancrage doit être placé dans la trajectoire de la bille blanche en direction de la bille fantôme et sous votre main droite (voir illustration ci-dessous).

Ces deux premiers points étant respectés, on peut se pencher sur la table pour prendre la posture, en positionnant l'œil directeur au-dessus de la flèche.

3 La qualité du tir.

Votre main gauche doit former un chevalet solide que vous aurez choisi en fonction de la situation de jeu.

Limez, armez et tirez en direction du point de visée (défini plus haut) avec la puissance appropriée. Le mouvement de votre avant-bras droit doit être réalisé sans bouger l'épaule droite en gardant votre poignet souple. La queue doit se déplacer le plus horizontalement possible et pénétrer la bille blanche, sans fauchage.



Pour un joueur gaucher : procédez de la même manière, mais avec la main et le pied gauches.

³ La quantité de bille est la portion de bille blanche qui vient couvrir la bille de couleur (on peut considérer que c'est une projection mentale de la bille fantôme). Elle permet de viser correctement et de diriger la bille blanche après l'impact. Nous étudierons les quantités de billes les plus courantes après cette séance.

En complément...**Avant de tirer et après avoir adopté la bonne posture, où dois-je regarder ?**

Ma tête doit se situer au plus près possible de la flèche⁴, dans l'axe de mon œil directeur, mon pied d'appui bien ancré au sol.

1 - Je vérifie que le bout de la flèche et le procédé sont bien centrés sur l'axe vertical de la bille blanche, en direction du point de visée (voir illustrations 1 & 2 ci-dessous).

2 - **Mon regard se concentre alors sur le point de visée en fonction de la quantité de bille et sur la direction de la bille de couleur.**

Je lime plusieurs fois pour m'assurer que tout est bien en place, puis je stoppe le limage à ≤ 2 cm de la bille blanche.

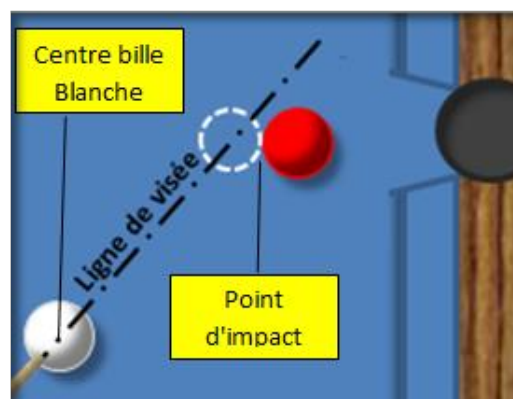
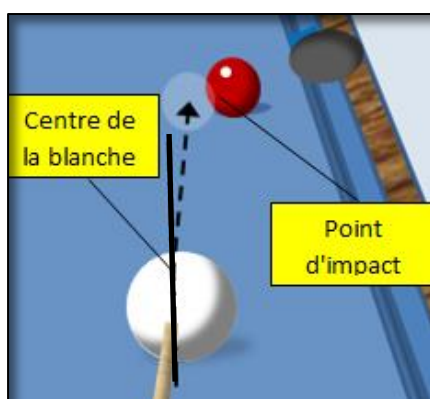


Figure2

- **Si je perçois une correction à réaliser, c'est que ma visée est probablement erronée.**

Dans ce cas, il est conseillé de se relever et de recommencer toute la procédure depuis le début, au lieu de chercher à corriger en position.

- Si tout me semble correct, j'arme mon tir en reculant la flèche en fonction de l'amplitude que je souhaite donner au tir et je stoppe à ce point de recul.

- Enfin, je réalise un tir en pénétrant la bille blanche à une vitesse correspondante à la puissance désirée.

Si la bille de couleur ne poche pas alors que j'ai respecté toute cette procédure, je n'ai rien à me reprocher...

C'est que mon placement était incorrect, ou que ma quantité de billé était mal évaluée dès le départ, ou que mon geste n'était pas pur. Ça arrive à tous les joueurs, y compris les meilleurs.

⁴ * Il est parfois difficile pour un débutant de faire reposer le menton sur la flèche. Si ce n'est pas possible, il est tout de même nécessaire que l'œil directeur soit bien placé au-dessus de la flèche.

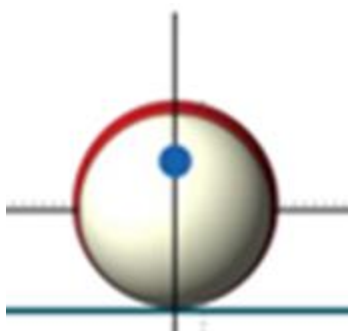
La quantité de bille pleine

D'une manière générale, les "QUANTITÉS DE BILLE" désignent la portion de bille de couleur couverte par la bille blanche lorsque l'on vise. Au billard à poches les quantités de billes sont généralement imposées par l'empochage.

En ce qui concerne la QUANTITÉ DE BILLE PLEINE la portion de bille de couleur couverte par la bille blanche est totale. On ne voit que la bille blanche.

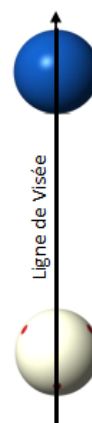
Quand on vise une bille pour la pocher et qu'il n'existe pas d'angle de coupe, c'est que nous sommes en présence d'une quantité de bille pleine (voir illustrations ci-dessous).

C'est la quantité de bille la plus facile à repérer.



Si on se penche très bas sur la table, on constate que la bille blanche masque totalement la bille de couleur.

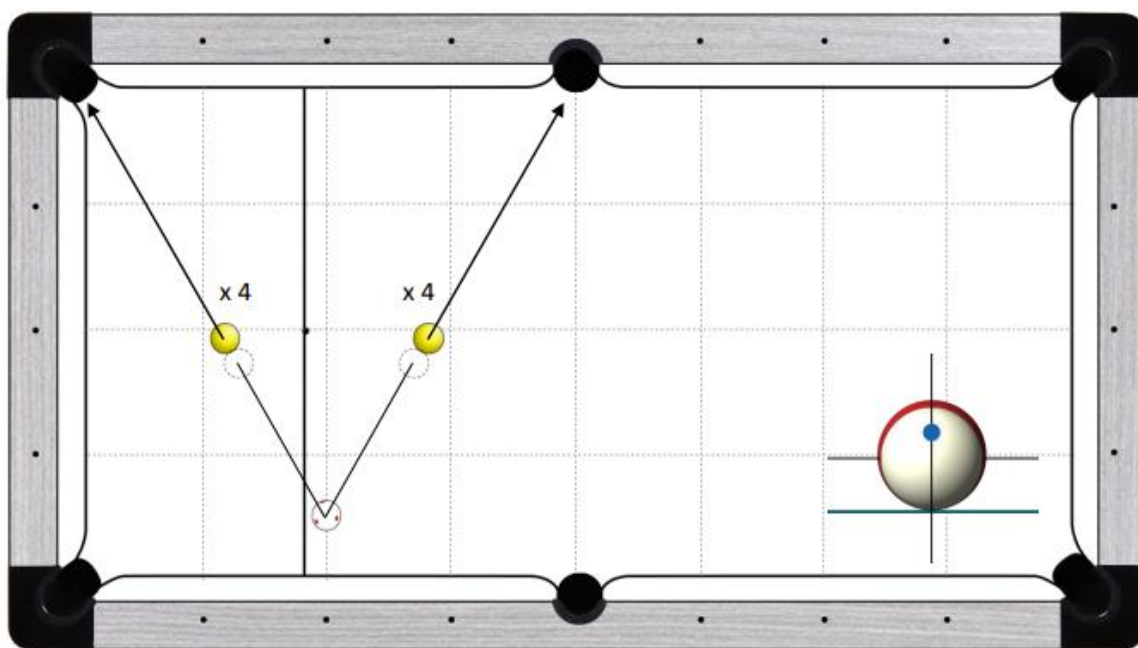
PS : au Pool Anglais la blanche est plus petite que les billes de couleur, c'est pour ça que l'on en distingue le contour sur l'illustration ci-dessus.



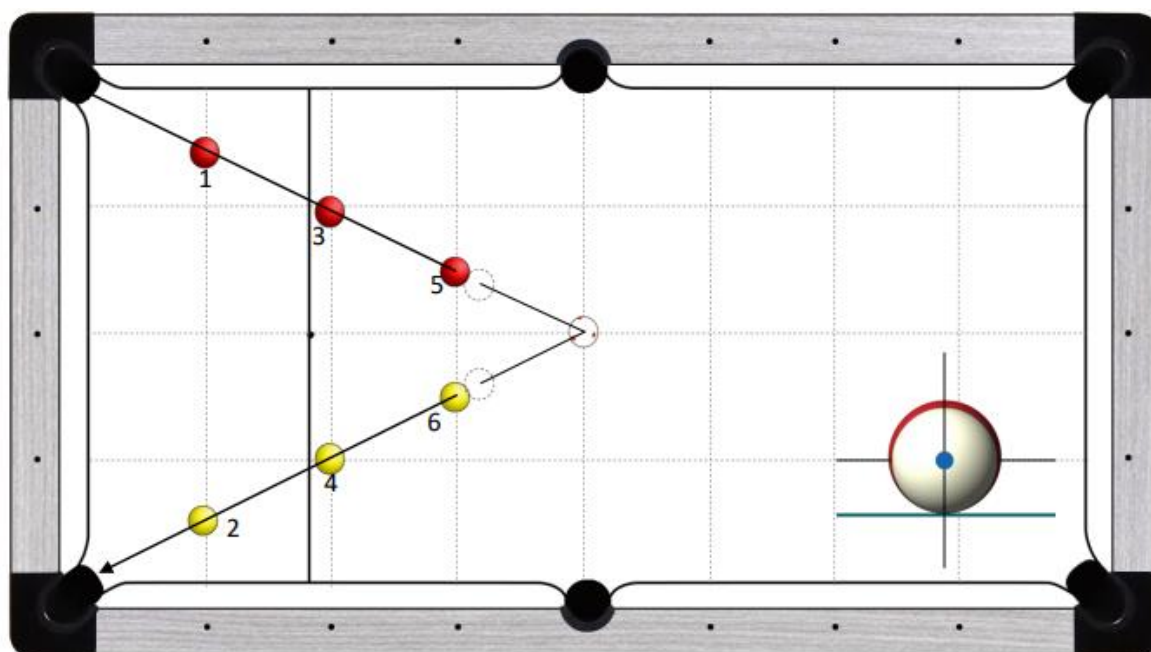
Vue de dessus on constate que la ligne de visée est parfaitement alignée sur les axes des deux billes.

Après l'impact, la bille blanche s'arrête ou voyage très peu car elle transfère toute son énergie de translation à la bille de couleur.

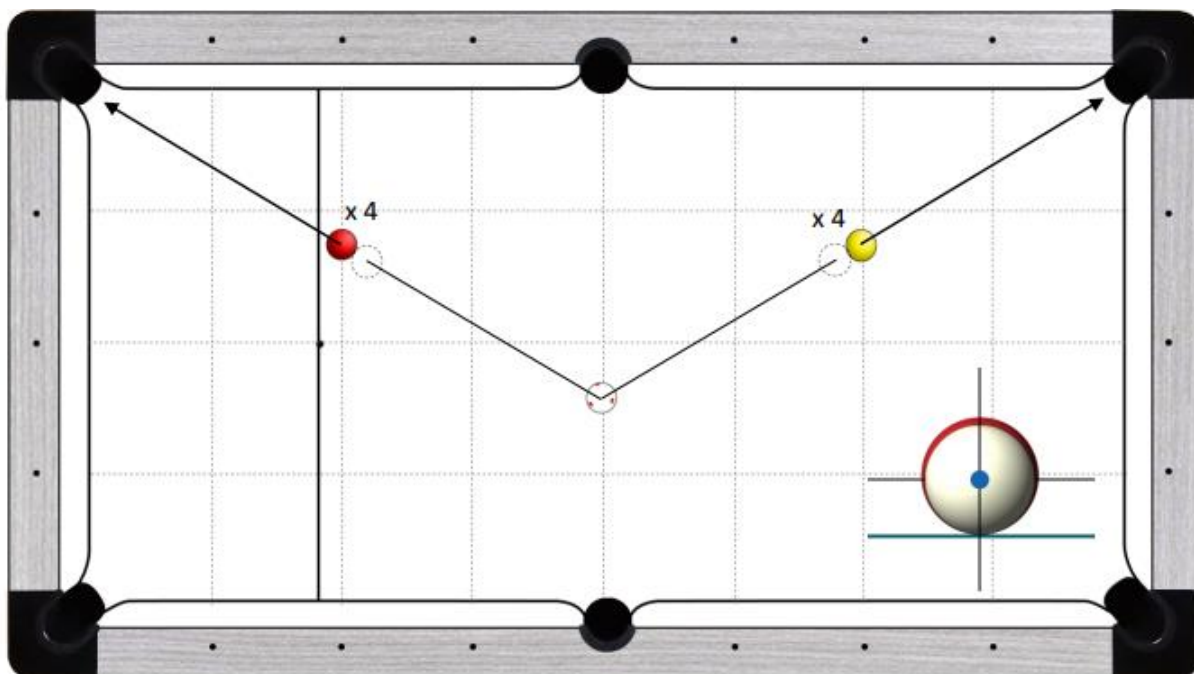
Pour bien viser en quantité de bille pleine, il faut aligner la trajectoire de visée avec les centres des deux billes.

Bille pleine : Exercices 1 et 2...

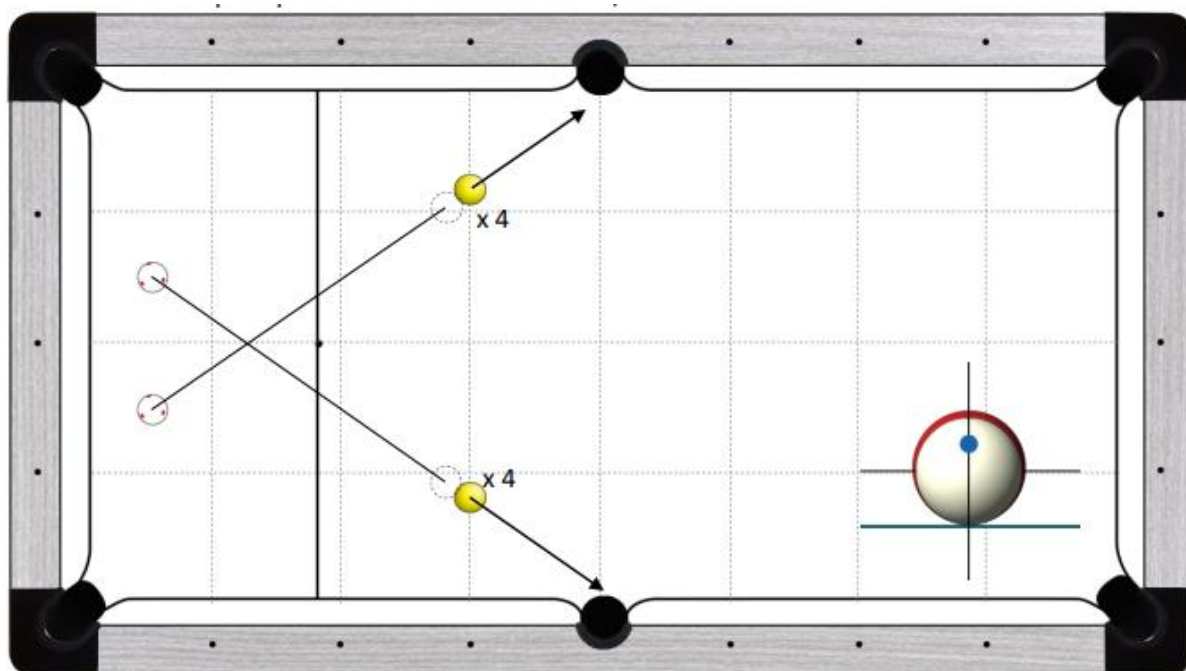
Empocher 8 billes en visée et quantité de bille pleine à l'aide d'un chevalet de cadre.



Empocher 6 billes en visée et quantité de bille pleine à l'aide d'un chevalet de surface de jeu.

Bille pleine : Exercices 3 et 4...

Empocher 2 fois 4 billes en visée et quantité de bille pleine à l'aide d'un chevalet de surface de jeu.



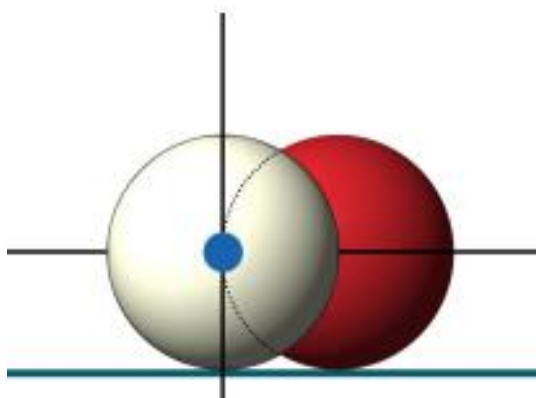
Empocher 4 fois 2 billes en visée et quantité de bille pleine à l'aide d'un chevalet de cadre.

SÉANCES 7 et 8 : La quantité demi-bille

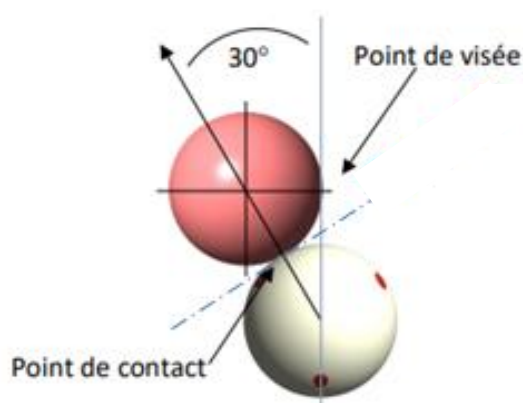
En ce qui concerne la QUANTITÉ DE DEMI-BILLE, la moitié de bille blanche couvre la bille de couleur.

Quand on vise une bille pour la pocher et que la flèche est dirigée vers le bord de la bille de couleur, c'est que nous sommes en présence d'une quantité demi-bille (voir illustrations ci-dessous).

C'est une quantité facile à repérer.



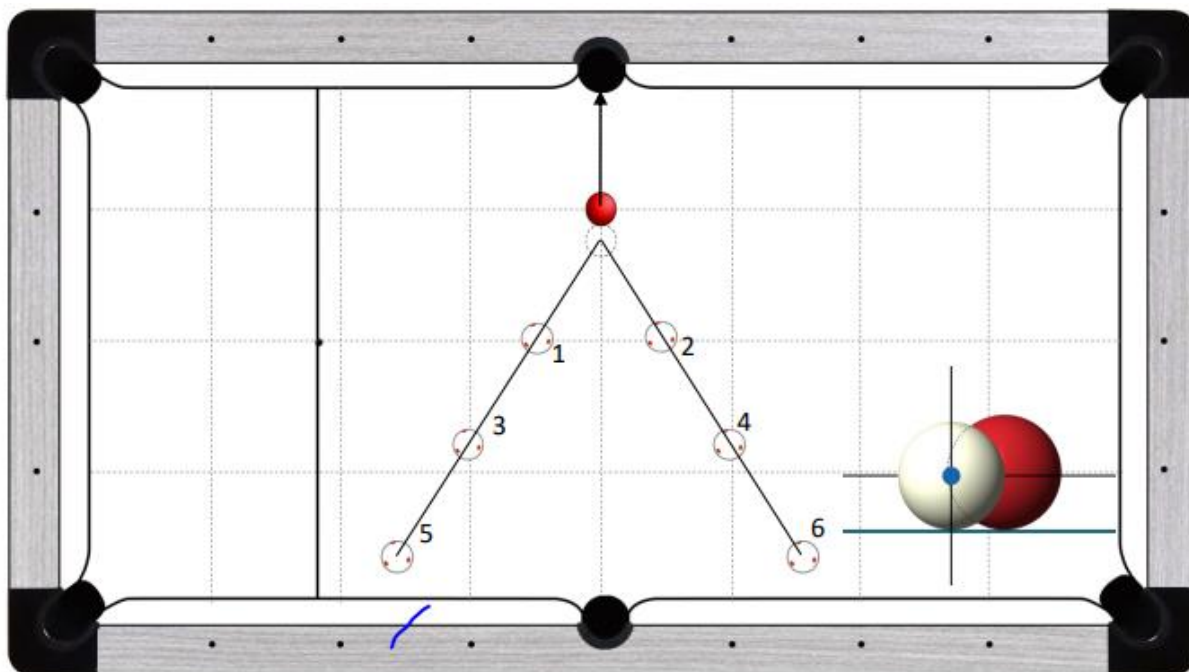
Si on se penche très bas sur la table, on constate que la bille blanche masque la moitié de la bille de couleur.



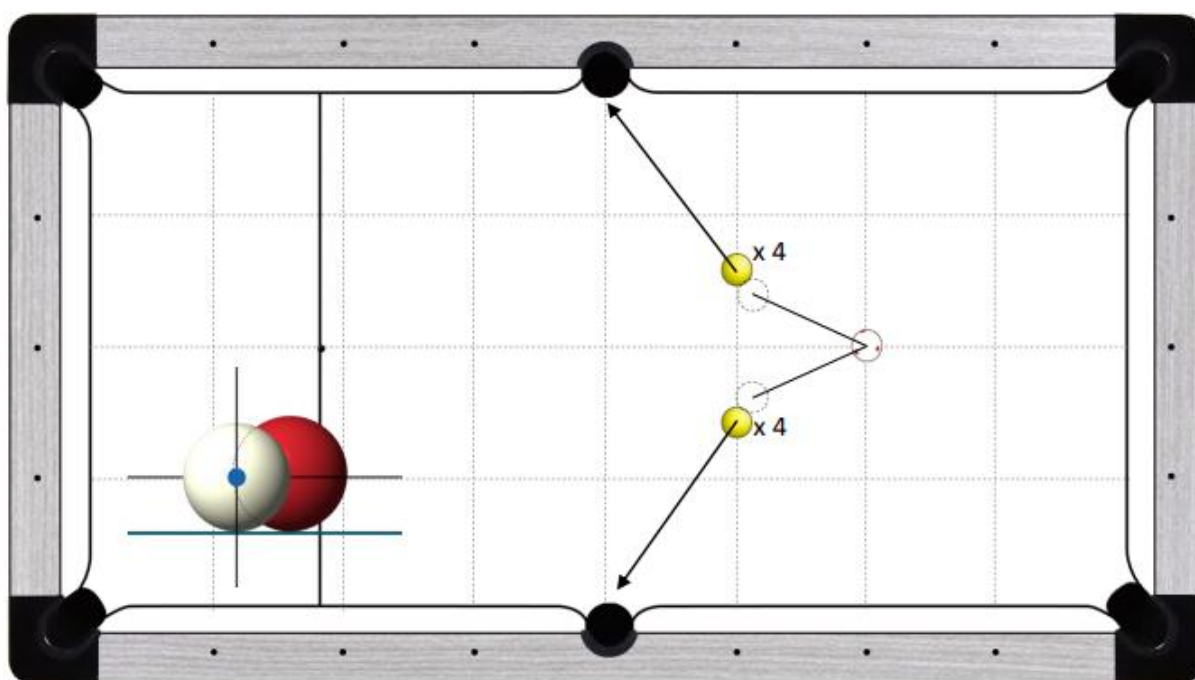
Le point de visée est différent du point d'impact. Après l'impact la bille de couleur subit une projection de 30 degrés par rapport à l'axe de visée.

Après l'impact, la bille blanche conserve la moitié de son énergie, les deux billes s'arrêtent de voyager en même temps.

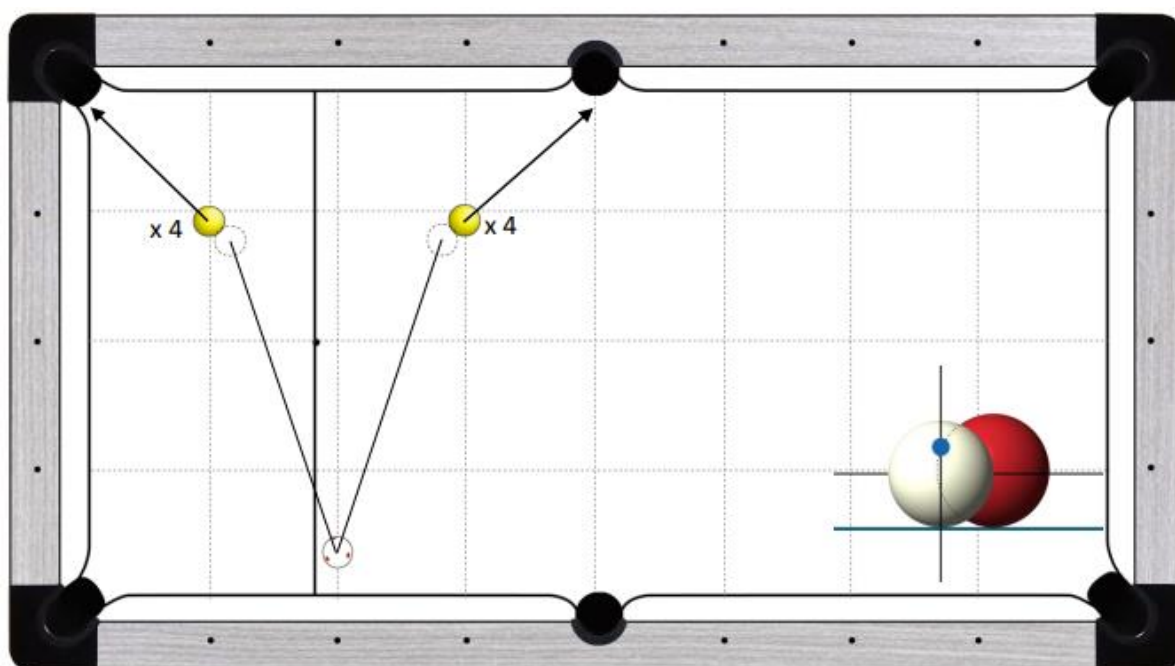
Pour bien viser en quantité demi-bille, il faut aligner l'axe de la flèche et le centre de la ligne blanche avec le bord de la bille de couleur.

Demi-bille : Exercices 1 et 2...

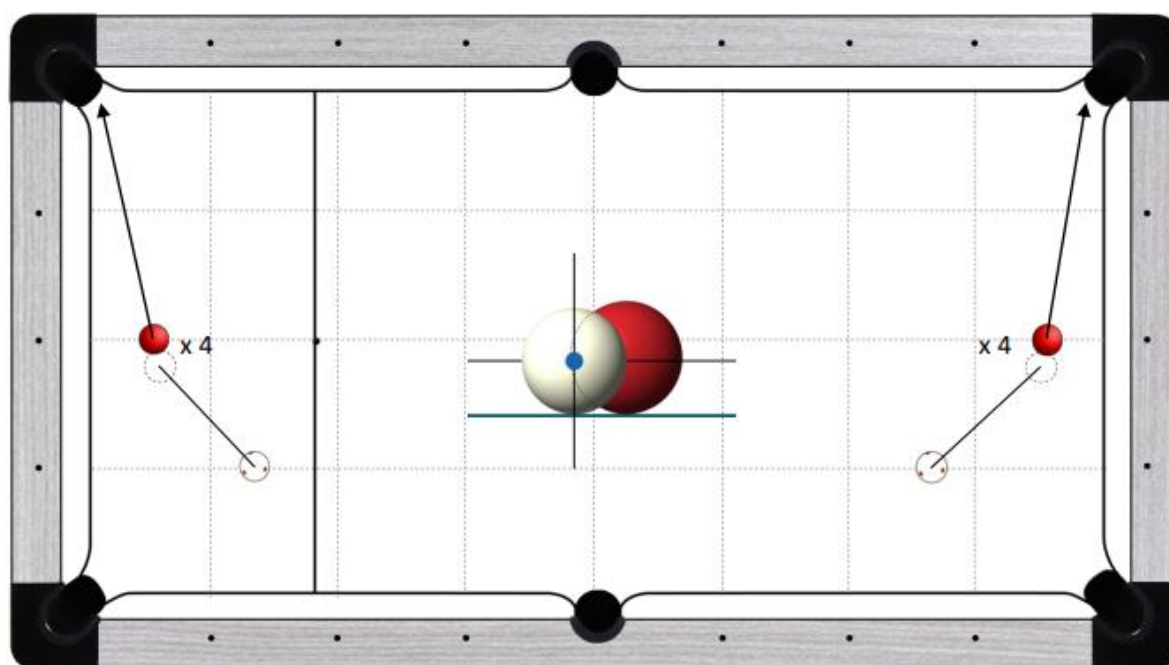
Empocher six billes en quantité demi-bille selon des distances différentes. Utiliser les chevalets appropriés.



Empocher huit billes en quantité demi-bille avec un chevalet sur la surface de jeu.

Demi-bille : Exercices 3 et 4...

Empocher huit billes en quantité demi-bille avec un chevalet sur cadre.



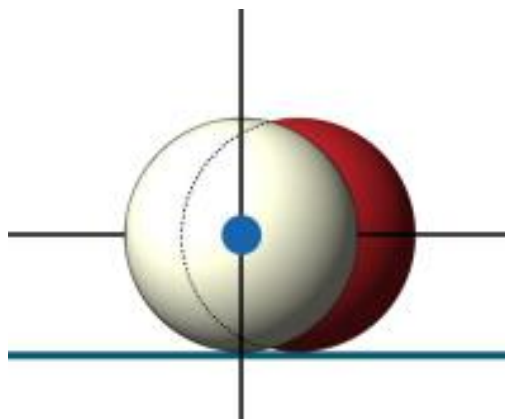
Empocher huit billes en quantité demi-bille selon des distances différentes.

SÉANCES 9 et 10 :

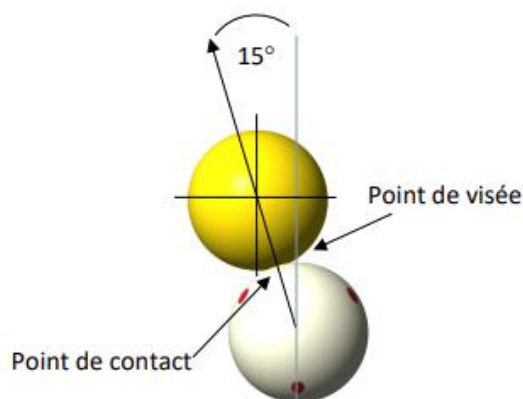
La quantité trois quarts de bille

En ce qui concerne la QUANTITÉ DE TROIS QUARTS DE-BILLE, les trois quarts de bille blanche couvre la bille de couleur.

Quand on vise une bille pour la pocher et que la flèche est dirigée sur le quart de la bille de couleur, c'est que nous sommes en présence d'une quantité trois quarts de bille (voir illustrations ci-dessous).



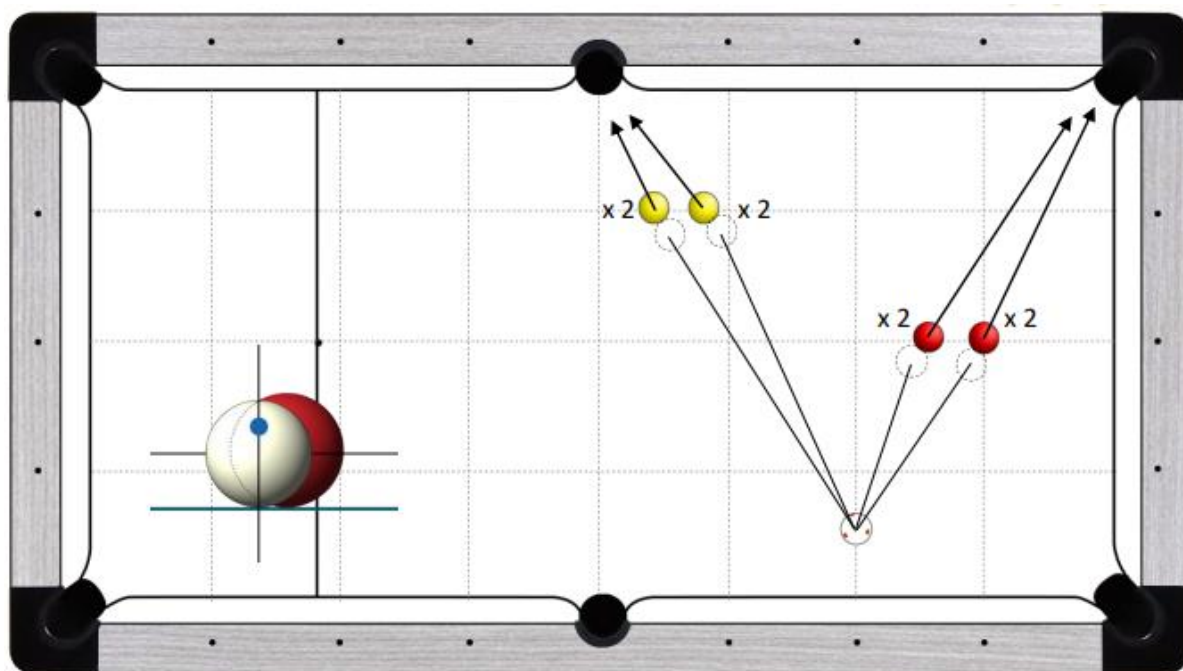
Si on se penche très bas sur la table, on constate que la bille blanche masque les trois quarts de la bille de couleur. On distingue un quart de la bille de couleur.



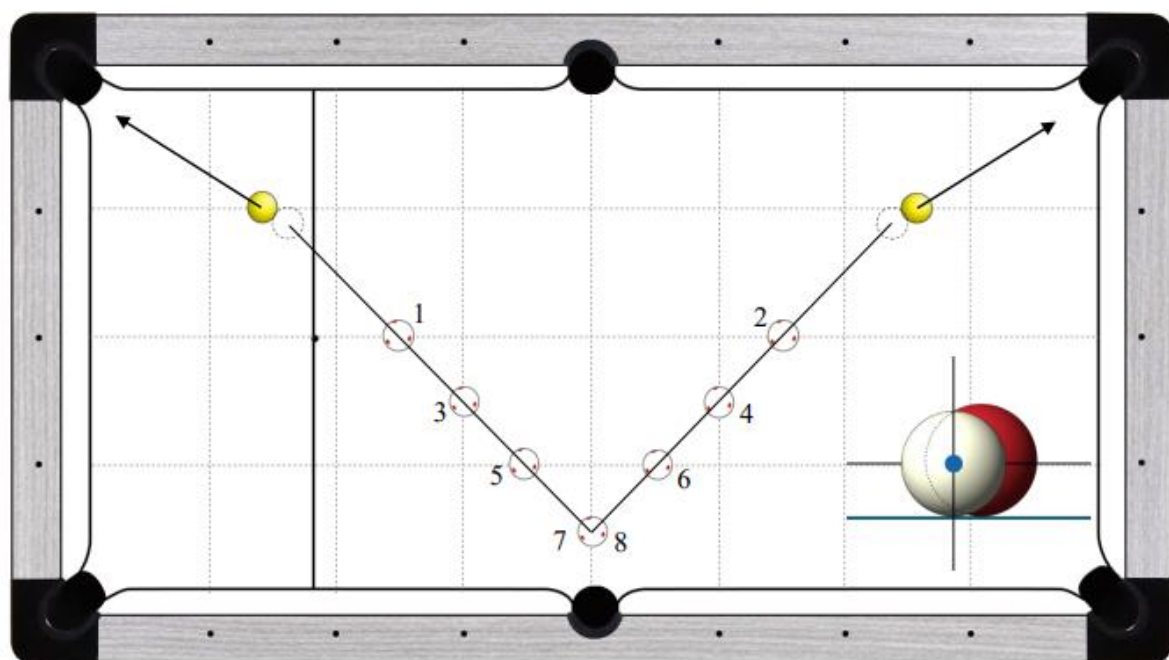
Le point de visée est différent du point d'impact. Après l'impact la bille de couleur subit une projection d'environ 14/15 degrés par rapport à l'axe de visée.

Après l'impact, la bille blanche perd une grande quantité de son énergie de translation et voyage peu.

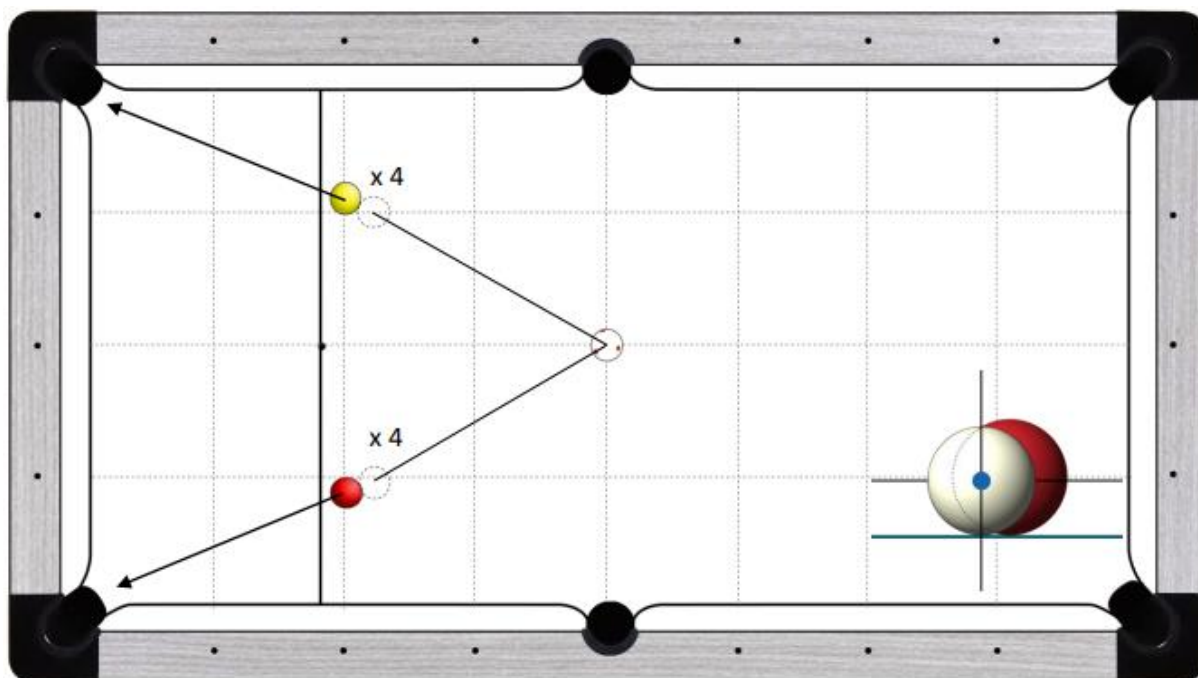
Pour bien viser en quantité trois quarts de bille, il faut aligner l'axe de la flèche et le centre de la bille blanche avec le quart de la bille de couleur.

Trois quart : Exercices 1 et 2...

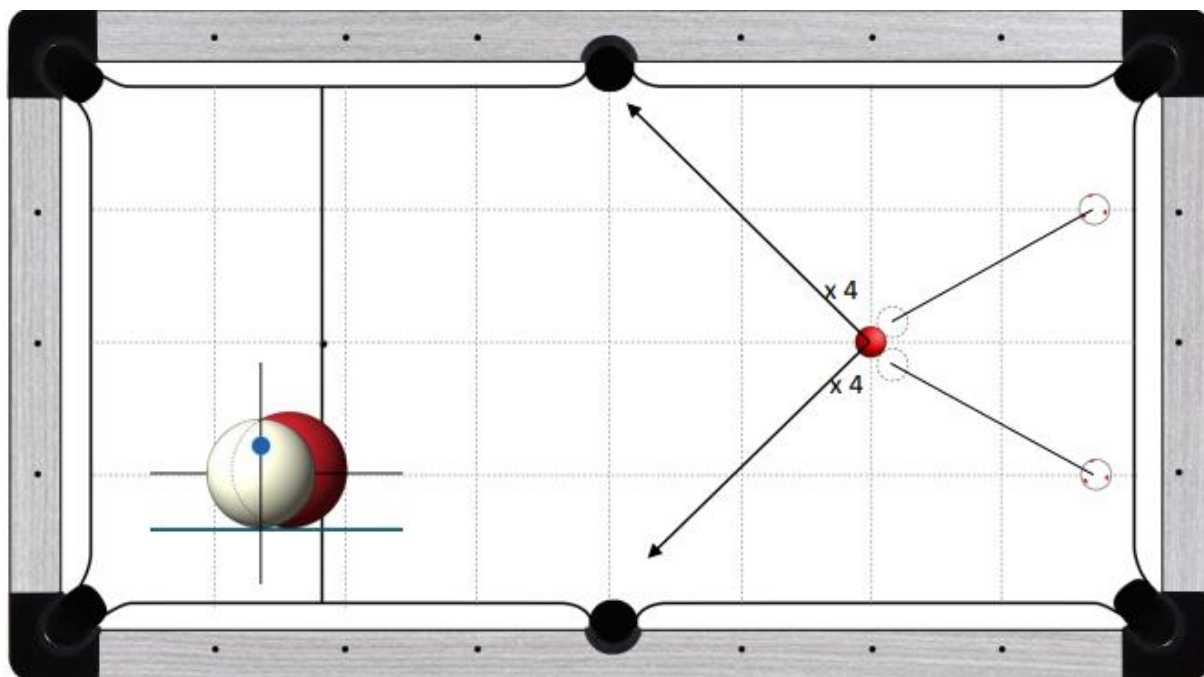
Empocher deux fois chaque bille jaune, puis chaque bille rouge en quantité trois quarts avec un chevalet sur cadre.



Empocher huit billes en quantité trois-quarts selon des distances différentes.

Trois quart : Exercices 3 et 4...

Empocher huit billes en quantité trois-quarts avec un chevalet sur la surface de jeu.



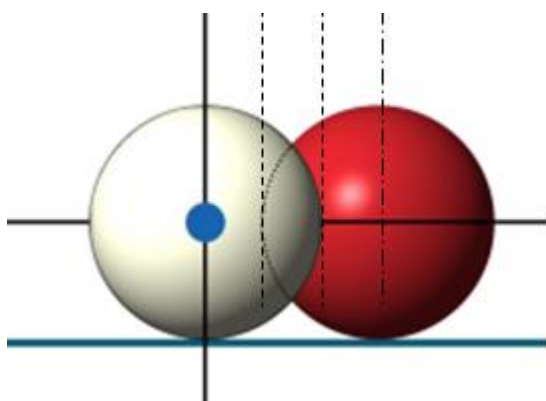
Empocher huit billes en quantité trois-quarts avec un chevalet sur cadre.

SÉANCES 11 et 12 : Les quantités quart de bille et finesse

D'une manière générale, quand le point de visée se situe en dehors de la bille de couleur c'est que nous sommes en présence d'une quantité de bille quart ou finesse.

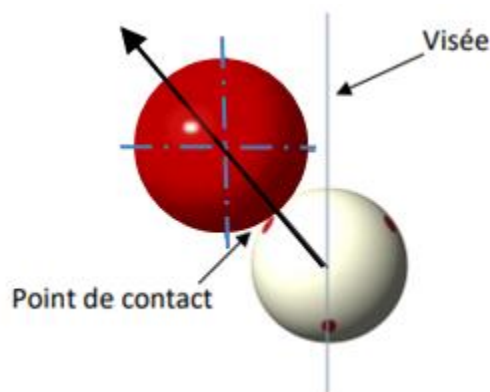
La quantité quart de bille

En ce qui concerne la QUANTITÉ QUART DE BILLE la portion de bille de couleur couverte par la bille blanche correspond au quart de la bille blanche.



Si on se penche très bas sur la table, on constate que la bille blanche masque un quart de la bille de couleur.

PS : Cette faible quantité de bille a également pour conséquence d'impliquer une faible déviation de la bille blanche après impact, par rapport à sa trajectoire initiale.



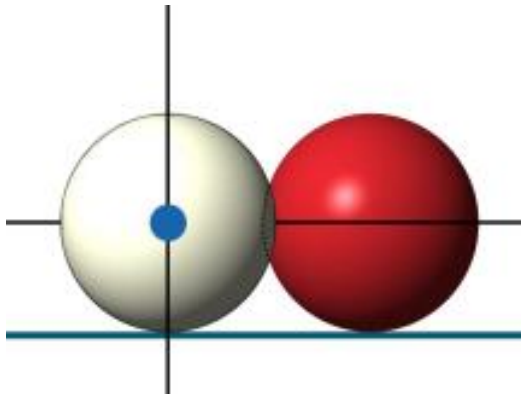
Vue de dessus on constate que le point de visée est située en dehors de la bille de couleur.

Lors d'une quantité Quart de bille, la bille blanche conserve une grande quantité de son énergie de translation après l'impact et a tendance à voyager.

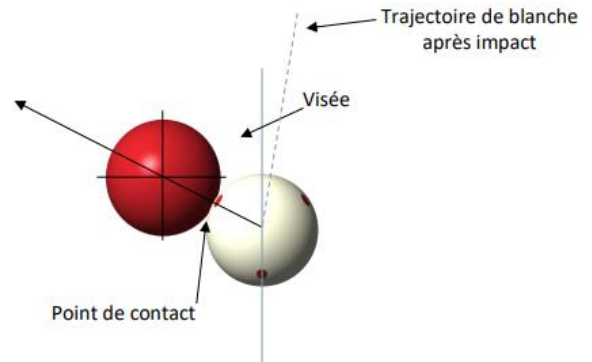
Pour bien viser en quantité quart de bille il faut que le joueur vise à un demi-rayon de bille au-delà de la bille de couleur.

La Finesse

Il n'existe pas une seule finesse, mais plusieurs que le joueur saura apprécier selon la trajectoire que doit suivre la bille de couleur.

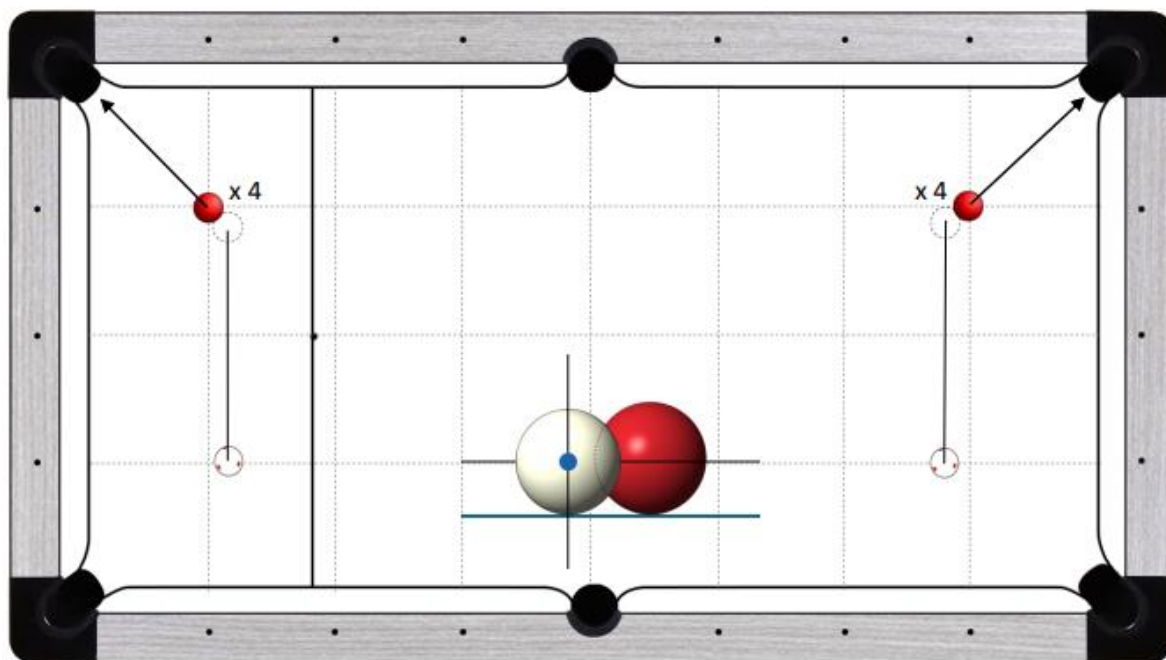


Au-delà de la quantité "quart de bille", la disposition des billes entraîne des visées en "finesse".

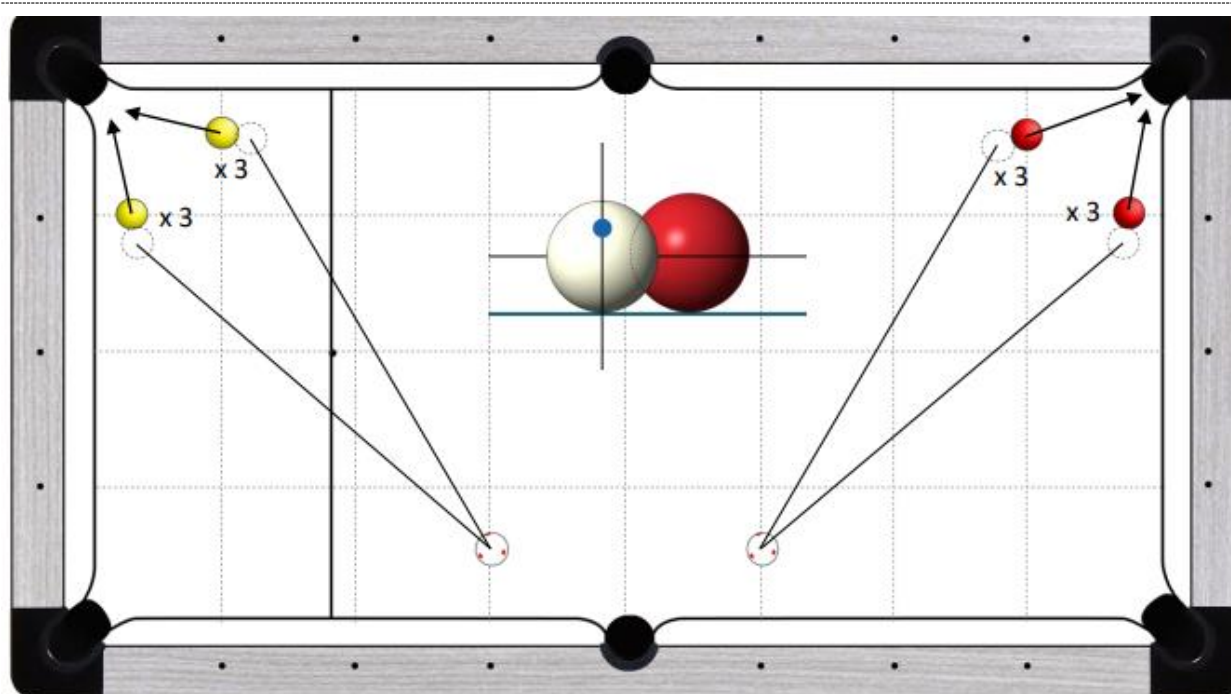


Lors d'une finesse la bille blanche conserve presque toute son énergie de translation après l'impact et voyage beaucoup. Alors que la bille de couleur voyage très peu.

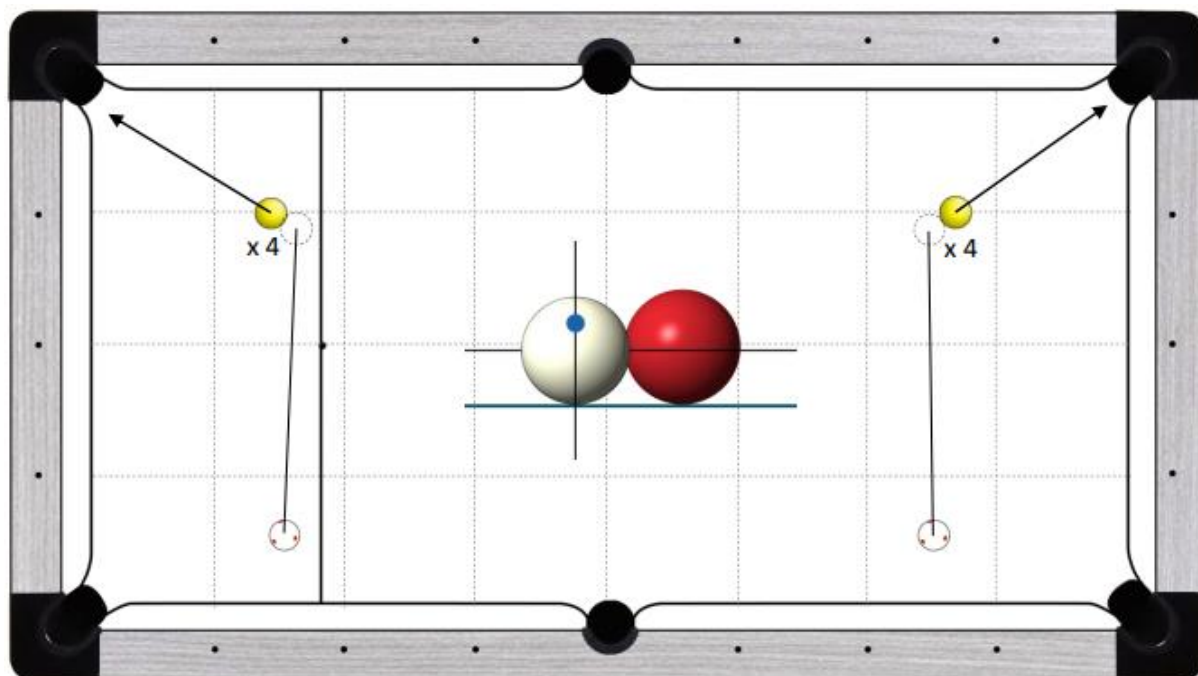
Après impact, la bille blanche dévie peu de sa trajectoire initiale.

Quart : Exercices 1 et 2...

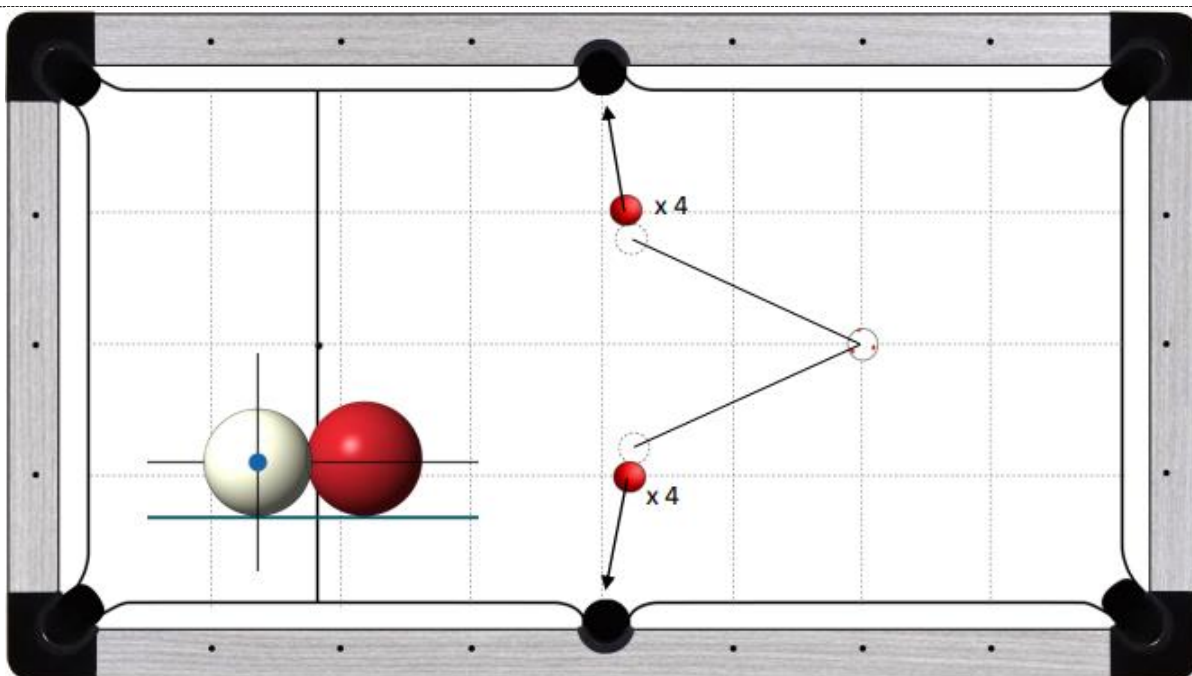
Empocher huit billes en quantité quart de bille avec un chevalet sur la surface de jeu.



Empocher huit billes en quantité quart de bille.

Finesse : Exercices 3 et 4...

Empocher huit billes en finesse.

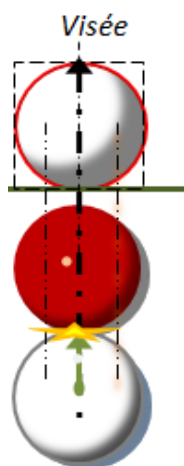


Empocher huit billes en finesse.

SÉANCE 13 :

Entrainement 1 - Les quantités de billes

En réalité, il existe un grand nombre de quantité de billes, rappel des plus courantes...



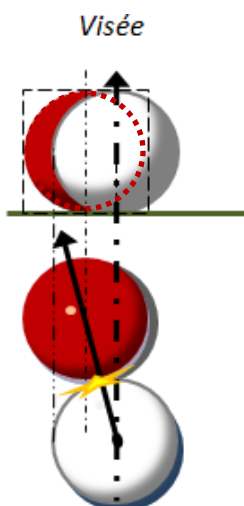
- Bille pleine

Visée : la bille blanche couvre la totalité de la bille de couleur. Viser le centre de la bille de couleur.

Angle de coupe : Nul (0°).

Déplacement bille de couleur : récupère la totalité de l'énergie de translation.

Déplacement bille blanche : Se déplace peu ou pas du tout.



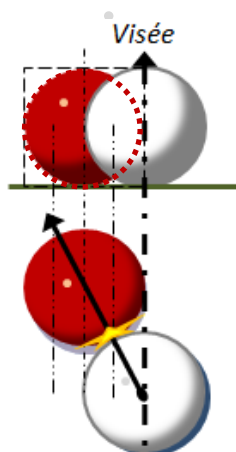
- Trois quarts de Bille

Visée : viser le quart de la bille de couleur.

Angle de coupe : entre 14° et 15° environ.

Déplacement bille de couleur : récupère 75% de l'énergie de translation.

Déplacement bille blanche : conserve le reste de l'énergie de translation.

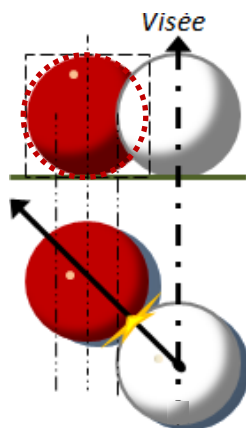


- Demi-Bille-

Visée : viser le bord de la bille de couleur.

Angle de coupe : 30° environ par rapport à l'axe de visée.

Déplacements des deux billes : la totalité de l'énergie de translation se répartit à égalité entre les deux billes. Elles s'arrêtent donc de voyager à peu près en même temps.



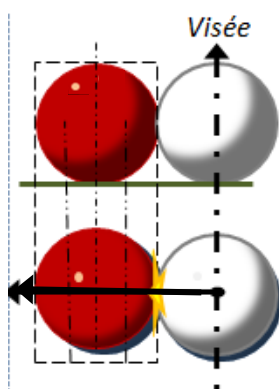
- Quart de bille

Visée : viser à l'extérieur de la bille objet, à environ un demi-rayon.

Angle de coupe : en théorie entre 49° et 50° par rapport à l'axe de visée.

Déplacement bille de couleur : récupère 25% de l'énergie de translation.

Déplacement bille blanche : conserve le reste de l'énergie de translation.



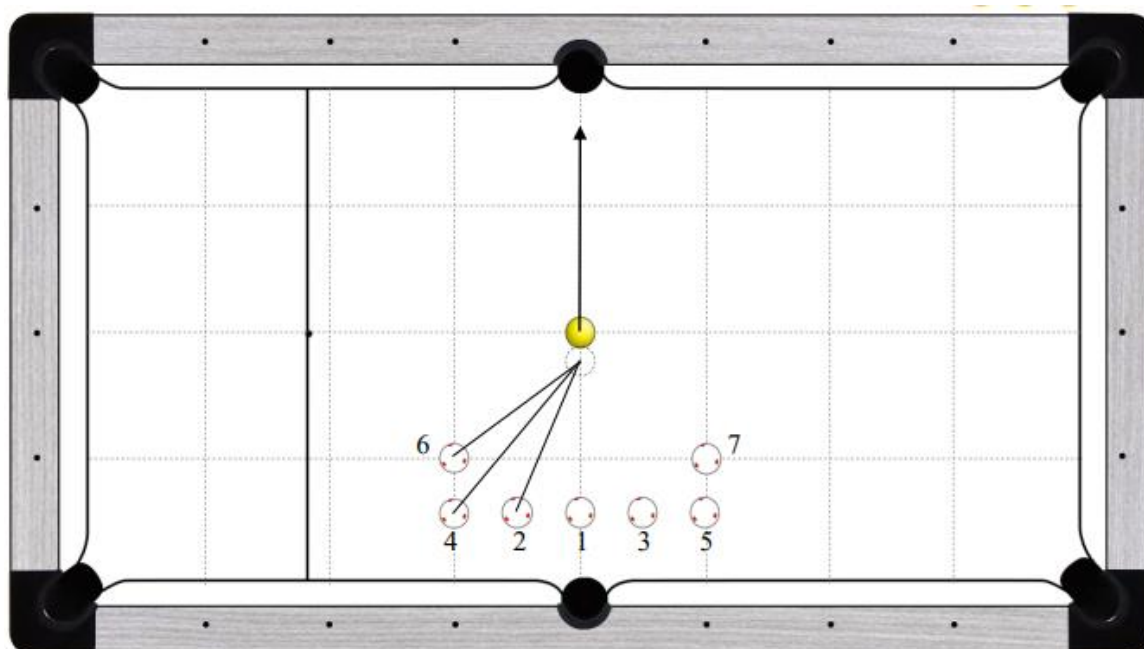
- Les Finesses

Visée : Il existe une infinité de quantités de finesse. Viser à l'extérieur de la bille de couleur, au-delà d'un demi-rayon.

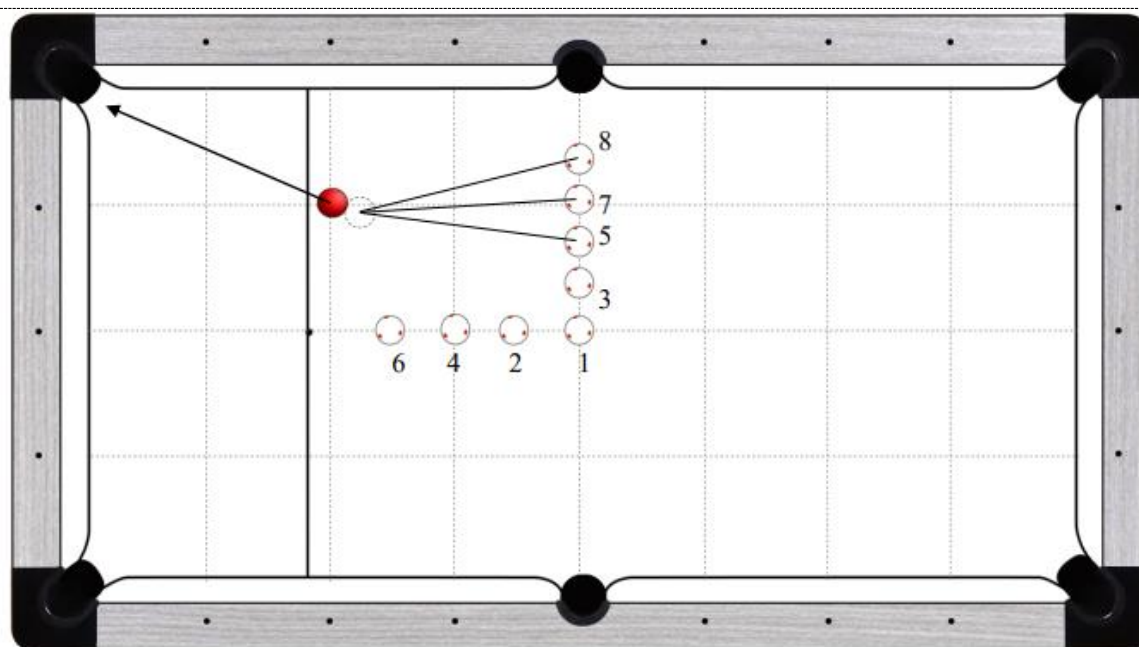
Angle de coupe : en théorie $> 49^\circ$ et dans l'absolu 90° par rapport à l'axe de visée, suivant la quantité de finesse.

Déplacement bille de couleur : récupère très peu de l'énergie de translation et voyage peu.

Déplacement bille blanche : conserve une très grande partie de l'énergie de translation et voyage beaucoup.

Quantité de billes : Exercices 1 et 2...

Empocher sept fois une bille selon différentes quantités de billes.

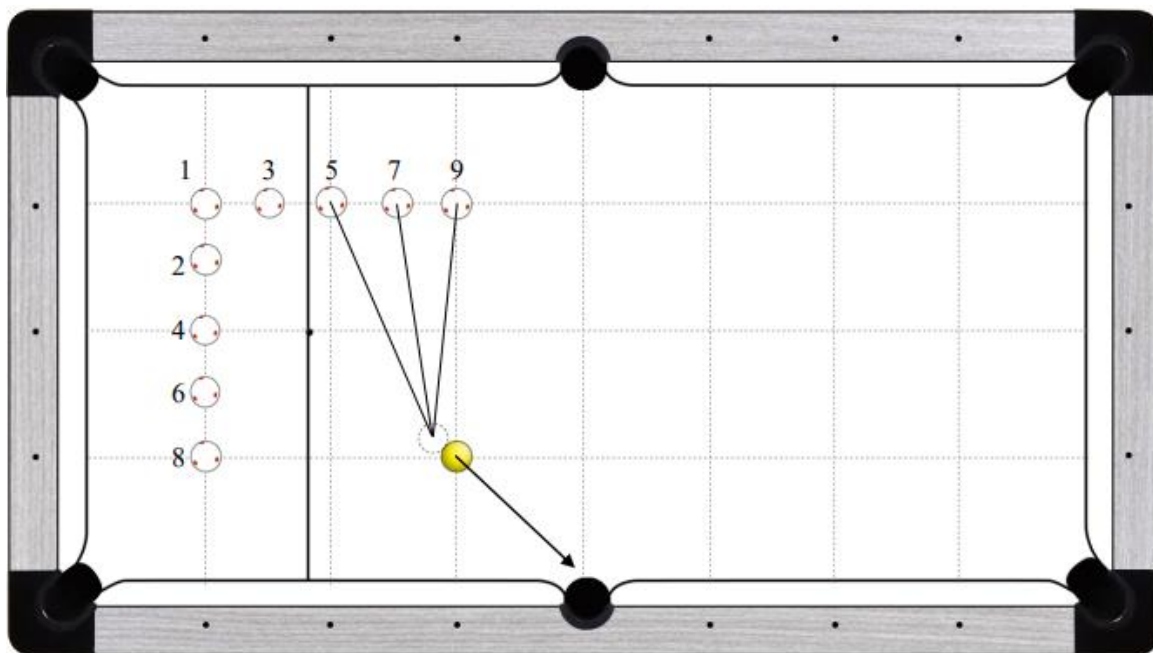


Empocher huit fois une bille selon différentes quantités de billes.

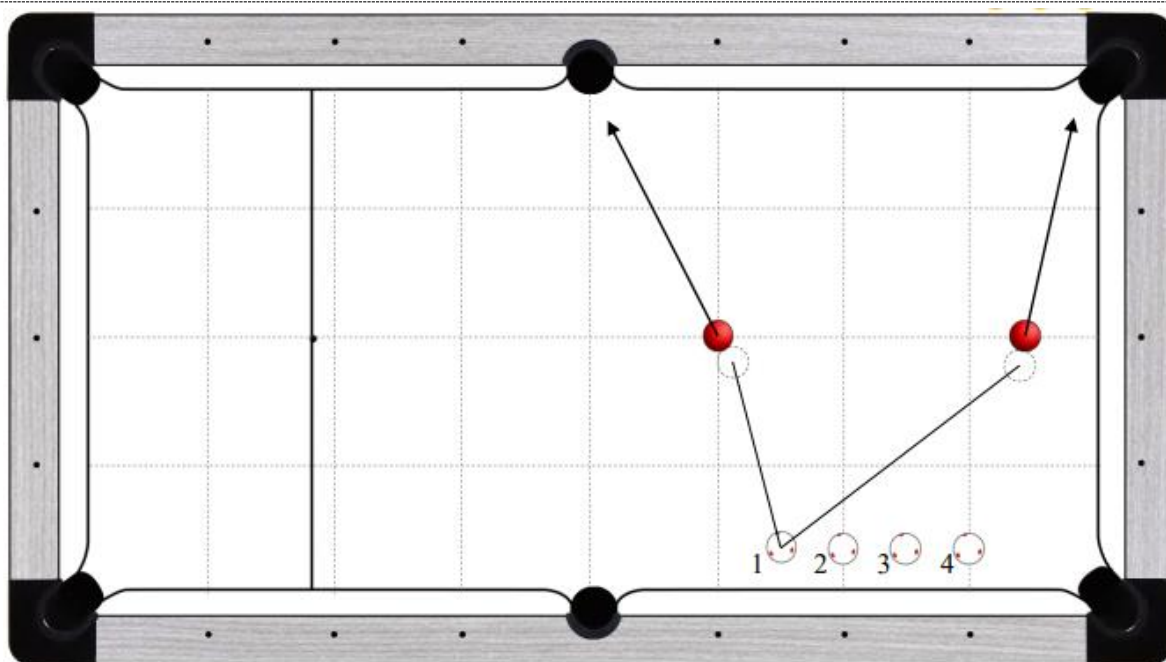
SÉANCE 14 :

Entrainement 2 - Les Quantités de billes

Quantité de billes : Exercices 1 et 2...



Empocher neuf fois une bille selon différentes quantités de billes.



Empocher huit fois une bille selon différentes quantités de billes.

SÉANCE 15 :

Diplôme Fédéral d'Aptitude

Il existe trois diplômes d'aptitude, appelés aussi : billard de bronze, billard d'argent et billard d'or.

Les animateurs CFA sont habilités par la Fédération Française de Billard à faire passer le premier niveau : billard de bronze.

Billard de Bronze.

Programme de 20 exercices (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).

Trois essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur réussit au premier essai il marque 5 points, au deuxième essai 3 points, au troisième essai 2 points.

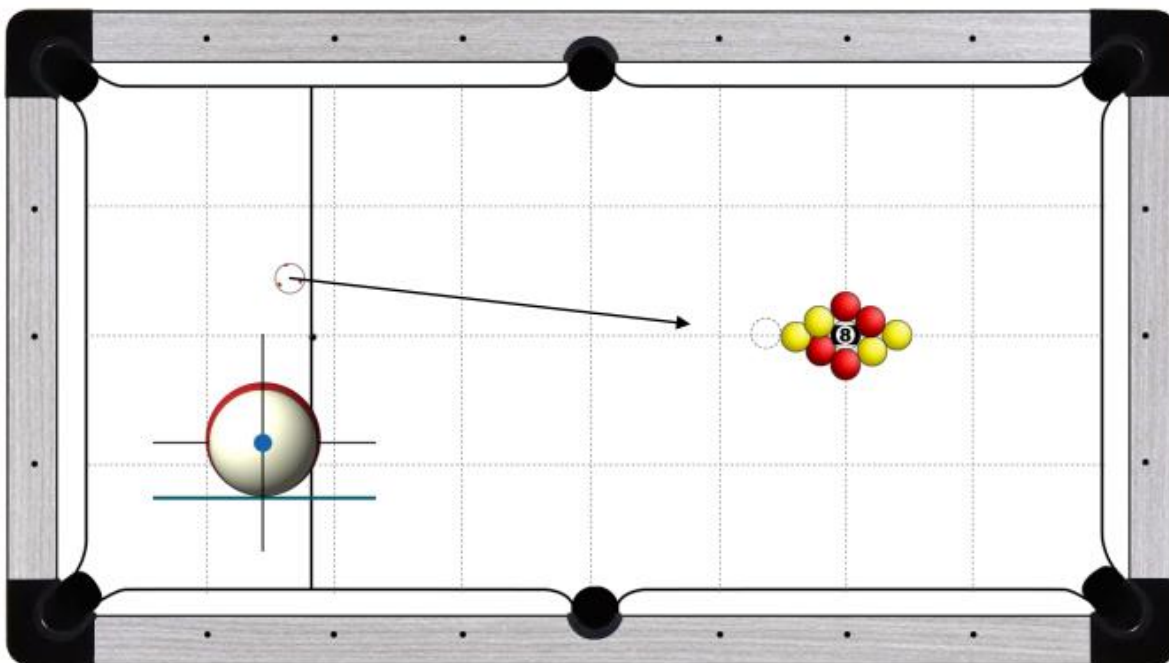
Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoche d'une bille ou commet une faute..

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 points pour obtenir le Diplôme Fédéral d'Animation, **DFA Billard de bronze**.

SÉANCE 16 : La casse

La casse (en losange 9 billes).



Placer la bille blanche proche du trait tracé pour un adulte.

Pour un enfant, la position de la bille blanche se situera un peu plus proche de la petite bande.

Viser la première bille du losange en quantité de bille pleine et en attaquant au centre.

La puissance doit être très importante : une grande amplitude et une grande vitesse doivent être utilisées lors de la casse.

Essayer plusieurs positionnements de bille blanche, afin de trouver celui qui lui permettra d'obtenir la meilleure casse. Soit en se décalant à droite ou à gauche de la ligne médiane, mais également en adoptant un chevalet sur la surface de jeu ou sur le cadre.

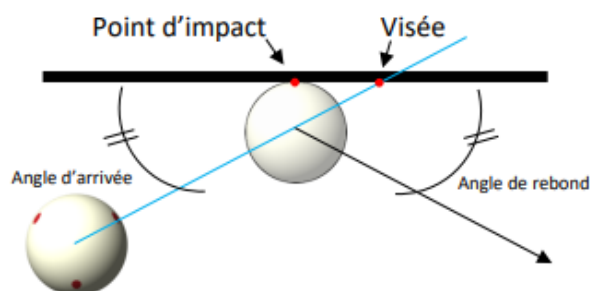
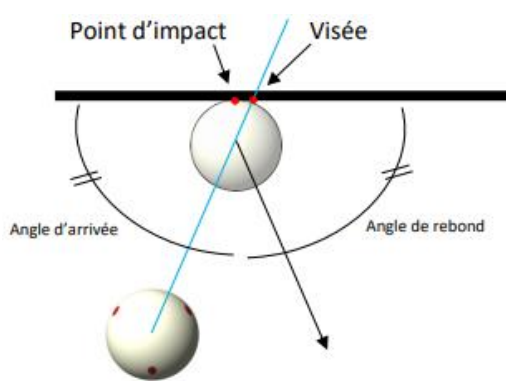
SÉANCES 17 et 18 :

Le rebond d'une bille sur une bande

En théorie⁵

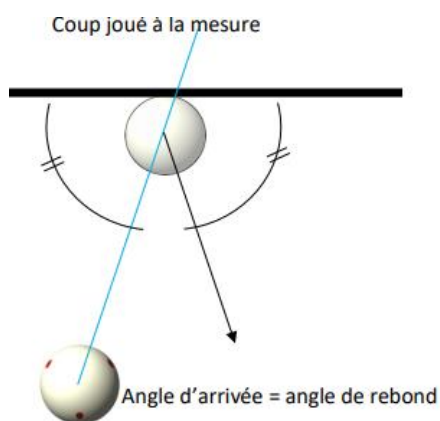
Lorsqu'une bille jouée sans effet (rotation latérale) arrive au contact d'une bande, son angle de rebond⁶ est égal à son angle d'arrivée.

Selon l'angle d'arrivée de la bille, le point de visée peut être très différent du point de contact sur la bande. Le joueur doit prendre en compte la sphéricité de la bille, et donc son rayon, pour entrer en contact de la bande au point voulu.

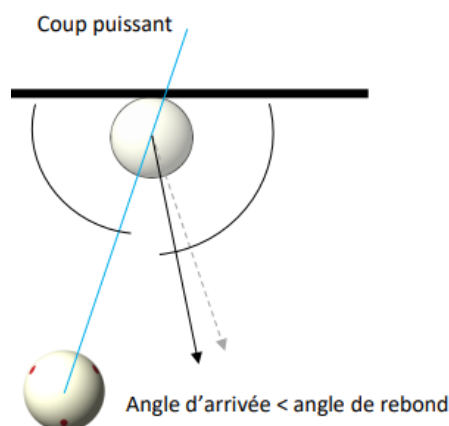


Avec un angle d'arrivée faible de la bille sur la bande, le point de contact et le point de visée seront proches. Ils seront d'autant plus éloignés si l'angle d'arrivée est important.

La puissance joue également un rôle sur l'angle de rebond. Plus le coup sera puissant, plus l'angle de rebond aura tendance à se refermer.



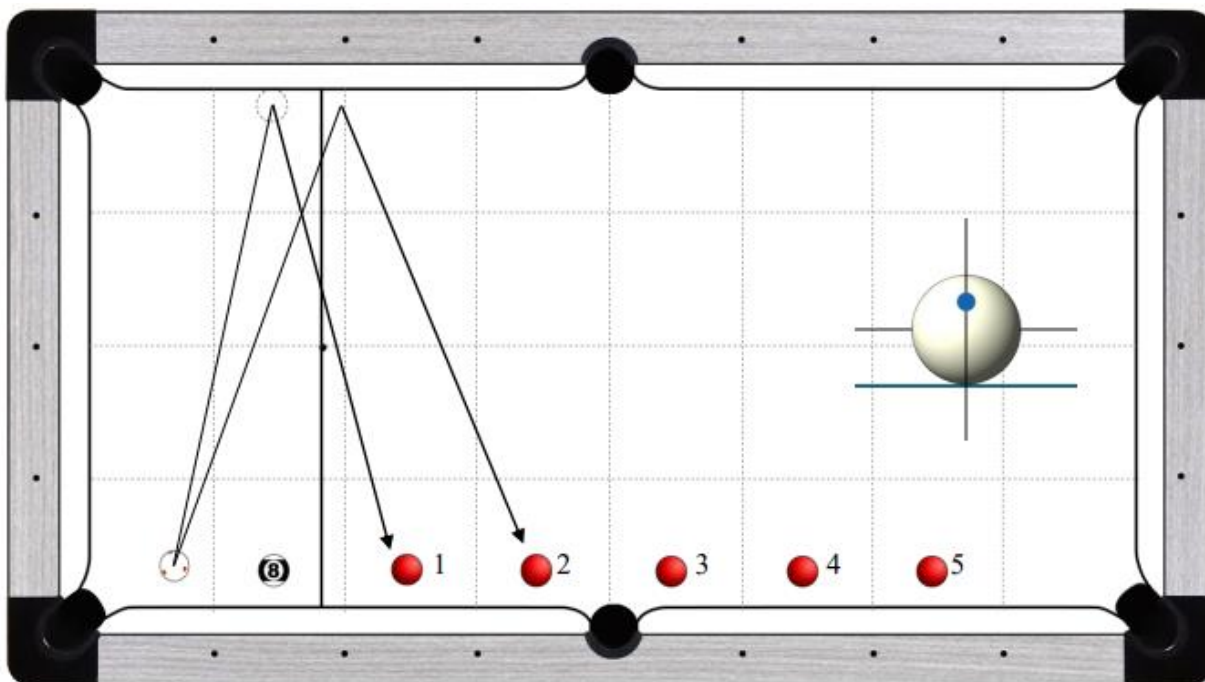
Pour un coup faible ou moyen l'angle de rebond sera égal à l'angle d'arrivée.



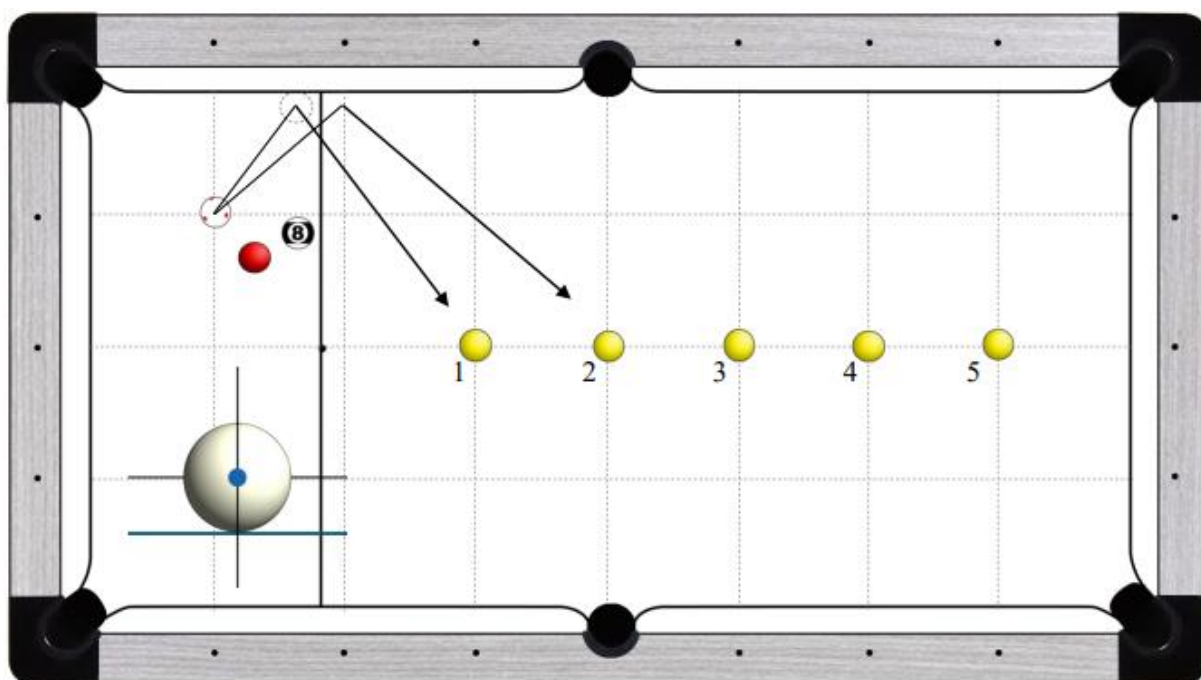
Pour un coup puissant l'angle de rebond sera inférieur à l'angle d'arrivée.

⁵ Cette théorie peut être légèrement modifiée selon la qualité des bandes du billard

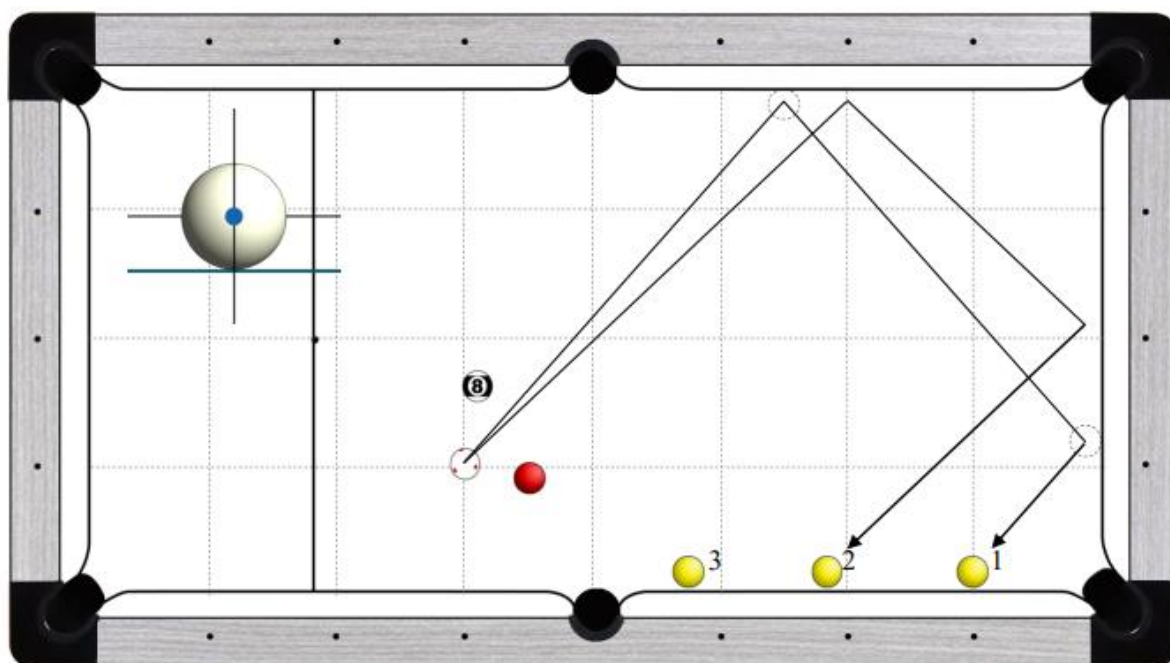
⁶ L'angle de rebond est appelé aussi "Angle de réflexion" et l'angle d'arrivée "Angle d'incidence".

Rebond : Exercices 1 et 2...

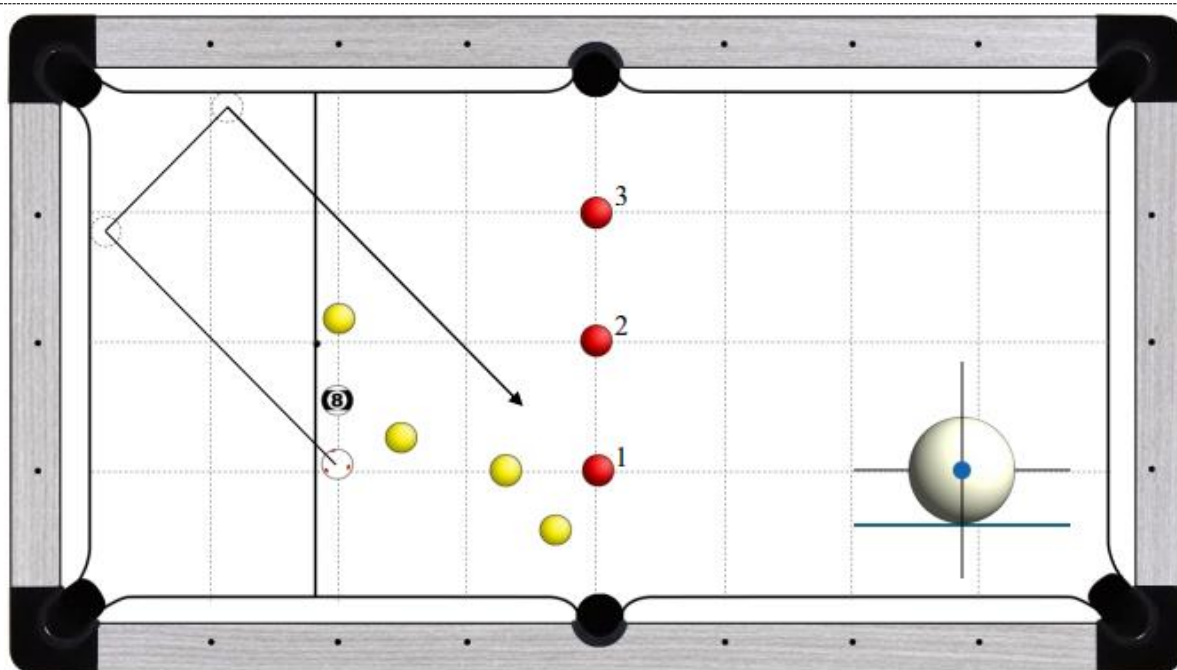
Jouer une bande avant.



Jouer une bande avant.

Rebond : Exercices 3 et 4...

Jouer sur deux bandes avant de toucher une bille.



Jouer sur deux bandes avant de toucher une bille.

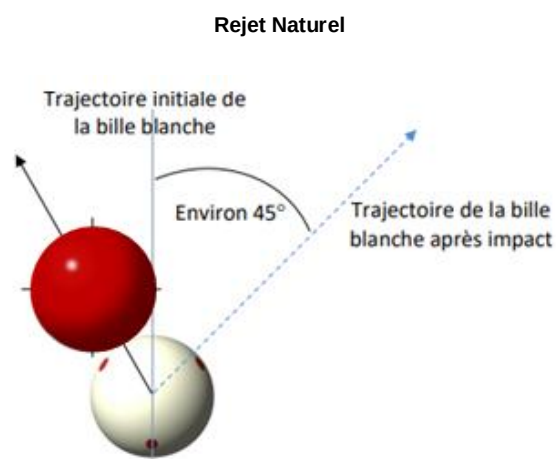
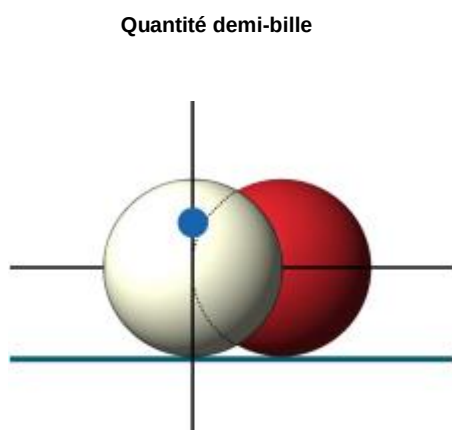
SÉANCES 19, 20 et 21 : Le rejet naturel

Définition.

Rejet : c'est la déviation que subit la bille blanche quand elle roule et qu'elle percute une bille de couleur dans une quantité proche de la demi-bille.

Naturel : c'est le roulement naturel de la bille blanche sur le tapis lors d'une attaque au-dessus de l'équateur.

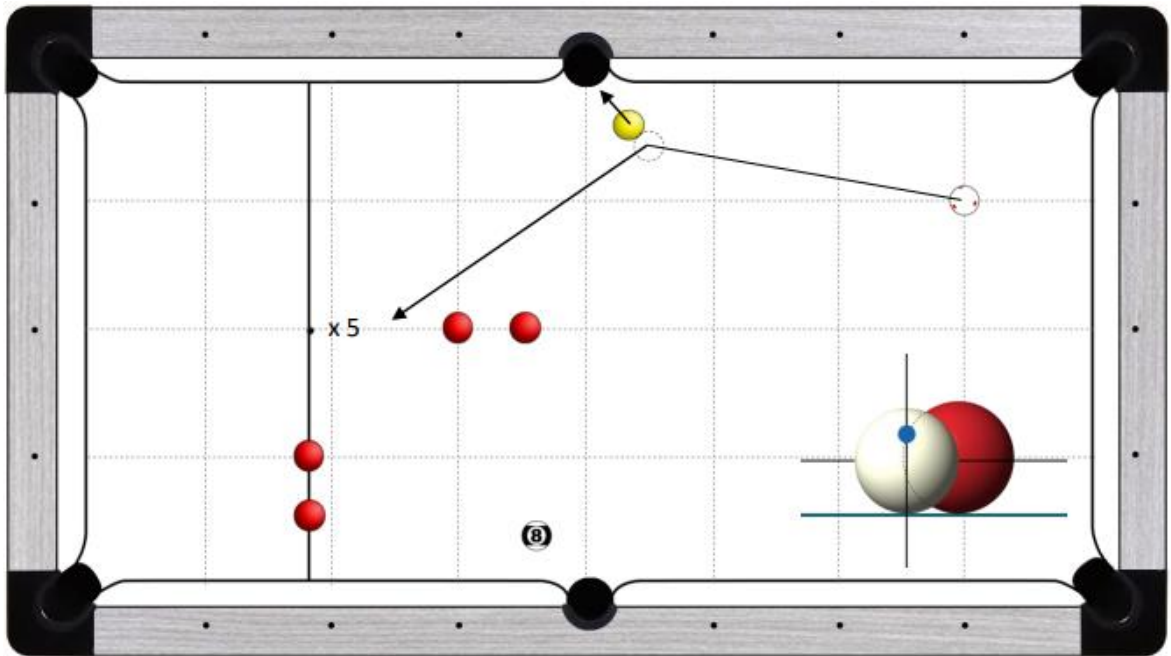
Le rejet naturel est donc la combinaison de ces deux critères.



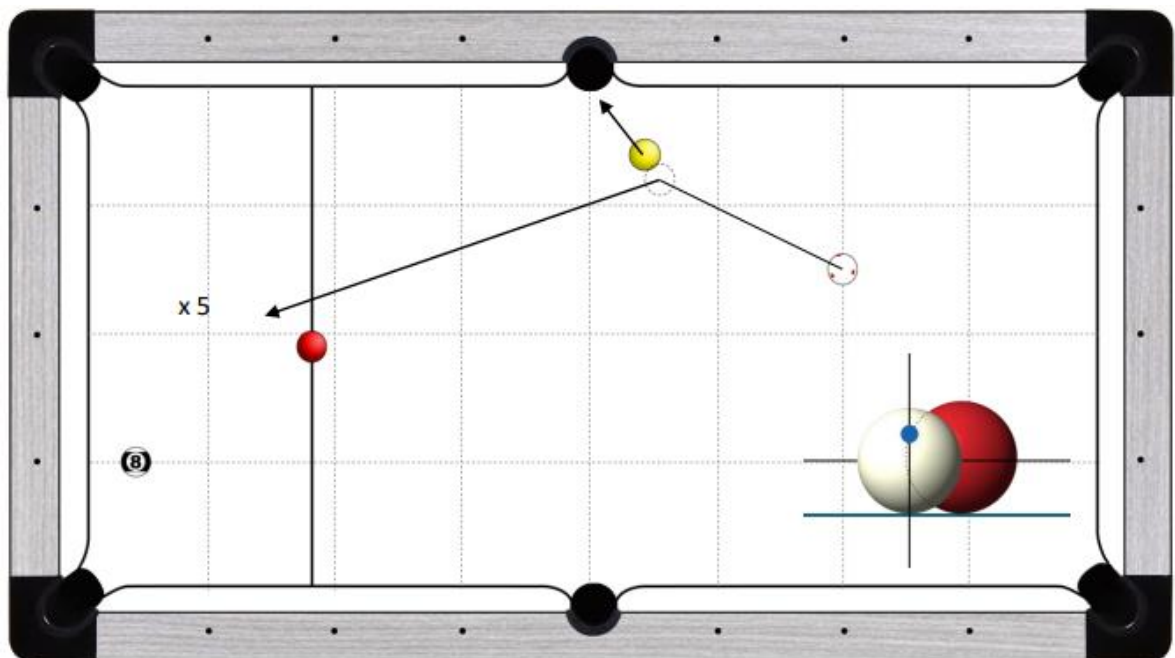
Règle :

Lors d'un tir en attaque haute, sur une quantité proche de la demi-bille, la bille blanche est déviée d'environ 45 degrés par rapport à sa trajectoire initiale, après l'impact.

Rejet Naturel : Exercices 1 et 2 - Séance 19...

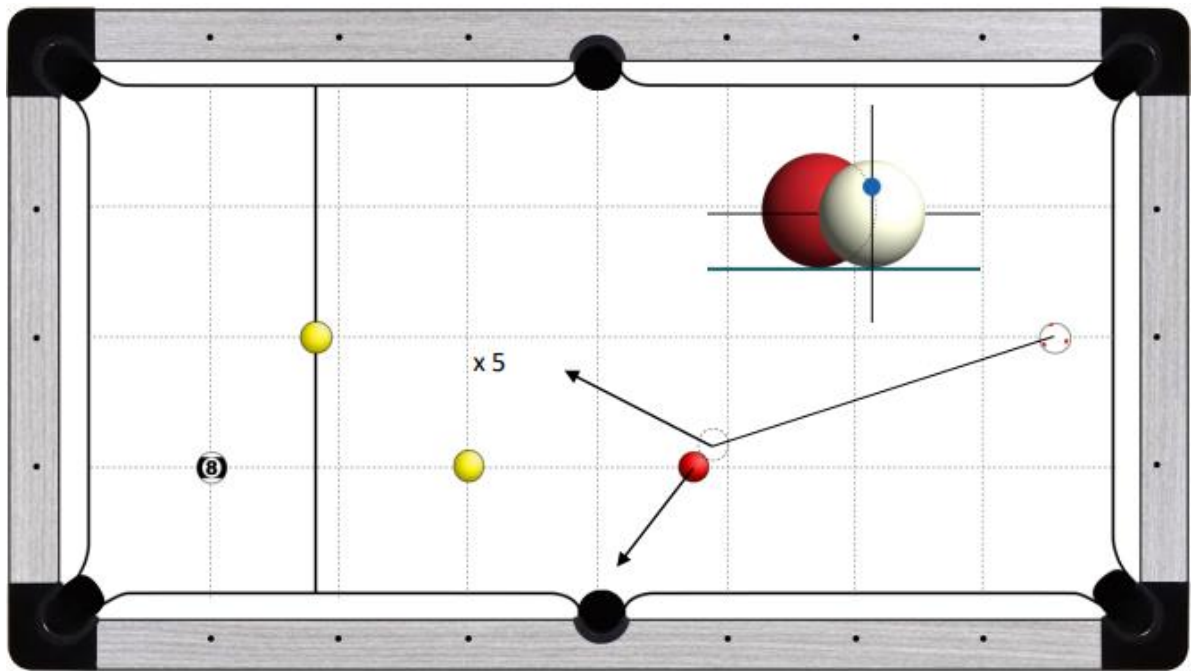


À l'aide d'un rejet naturel, replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille la bille noire.

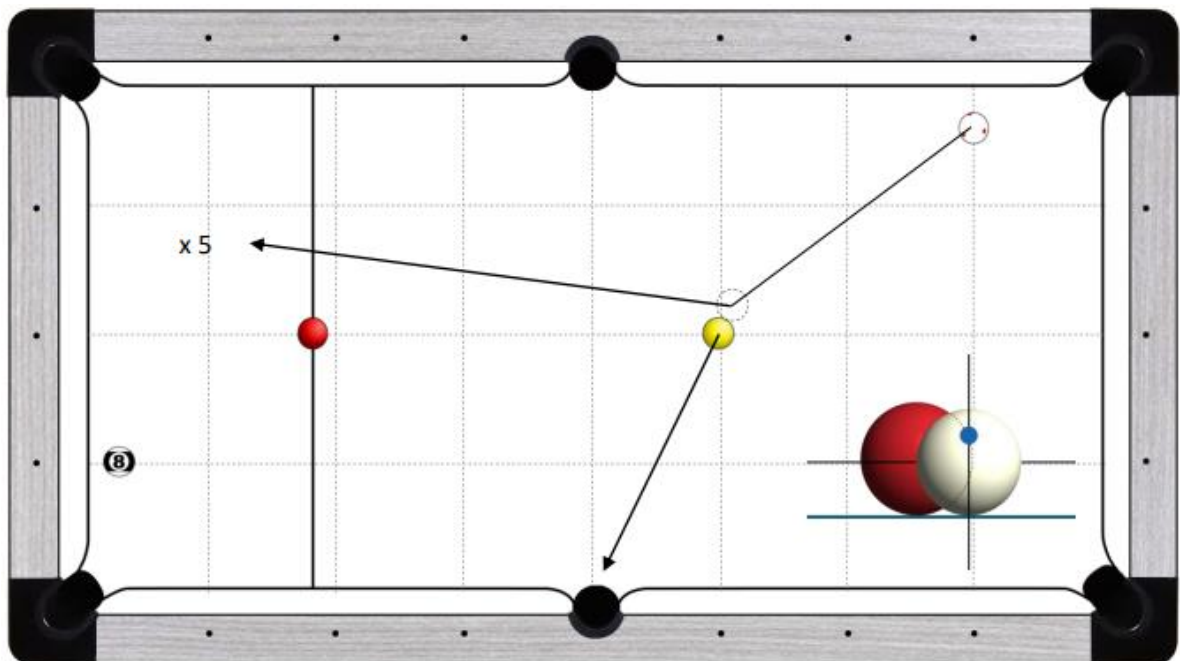


À l'aide d'un rejet naturel, replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

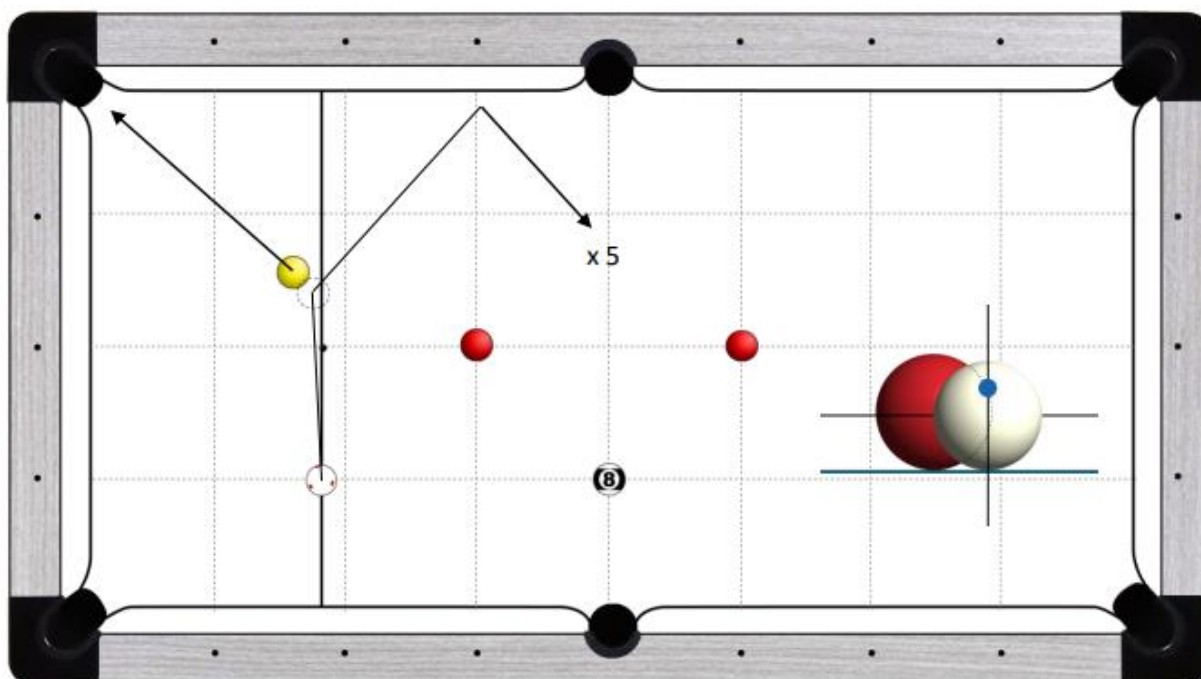
Rejet Naturel : Exercices 3 et 4 - Séance 20...



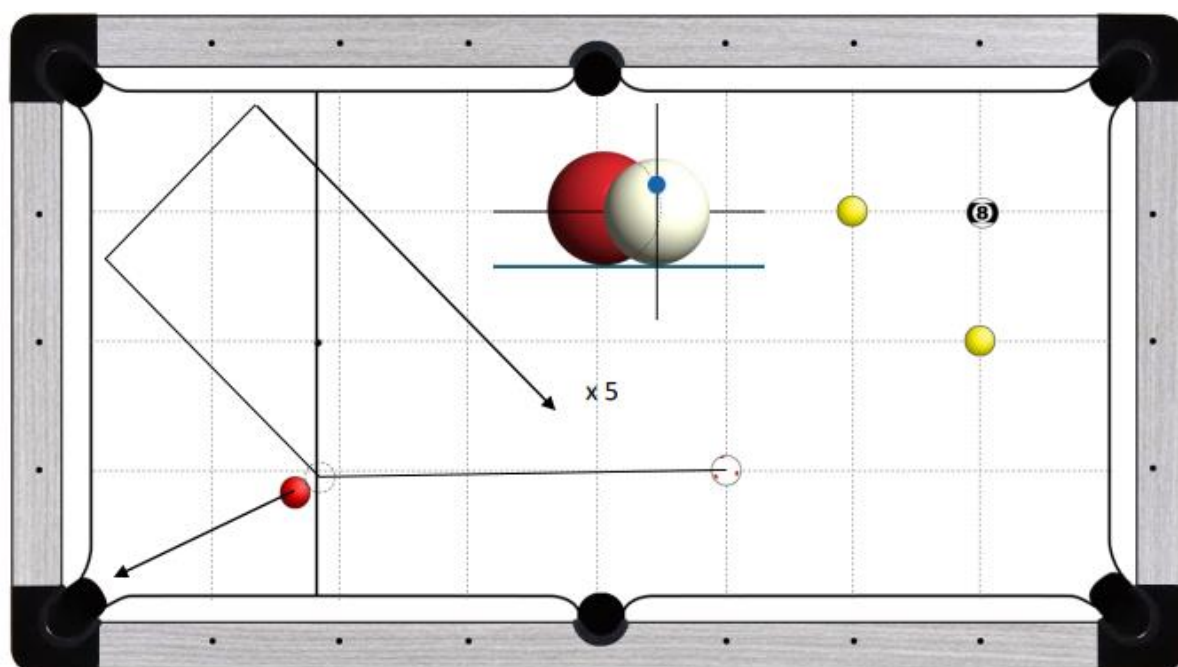
À l'aide d'un rejet naturel, replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.



À l'aide d'un rejet naturel, replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

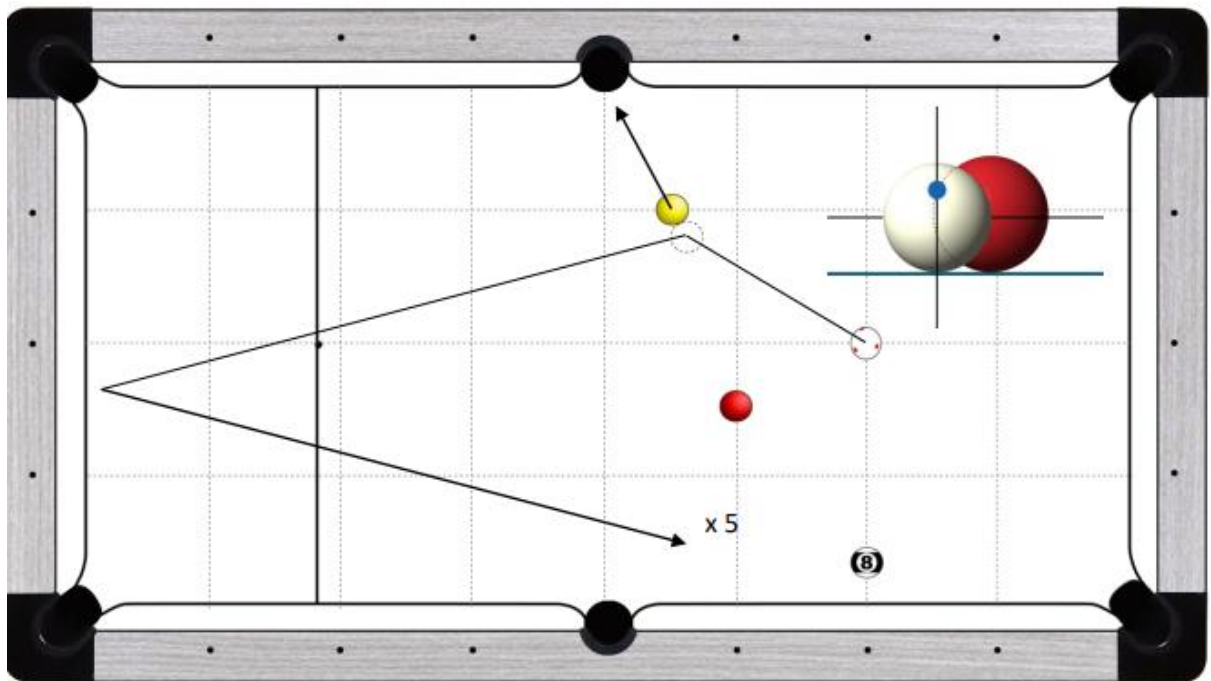
Rejet Naturel : Exercices 5 et 6 – Séances 20 et 21...

À l'aide d'un rejet naturel, remplacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

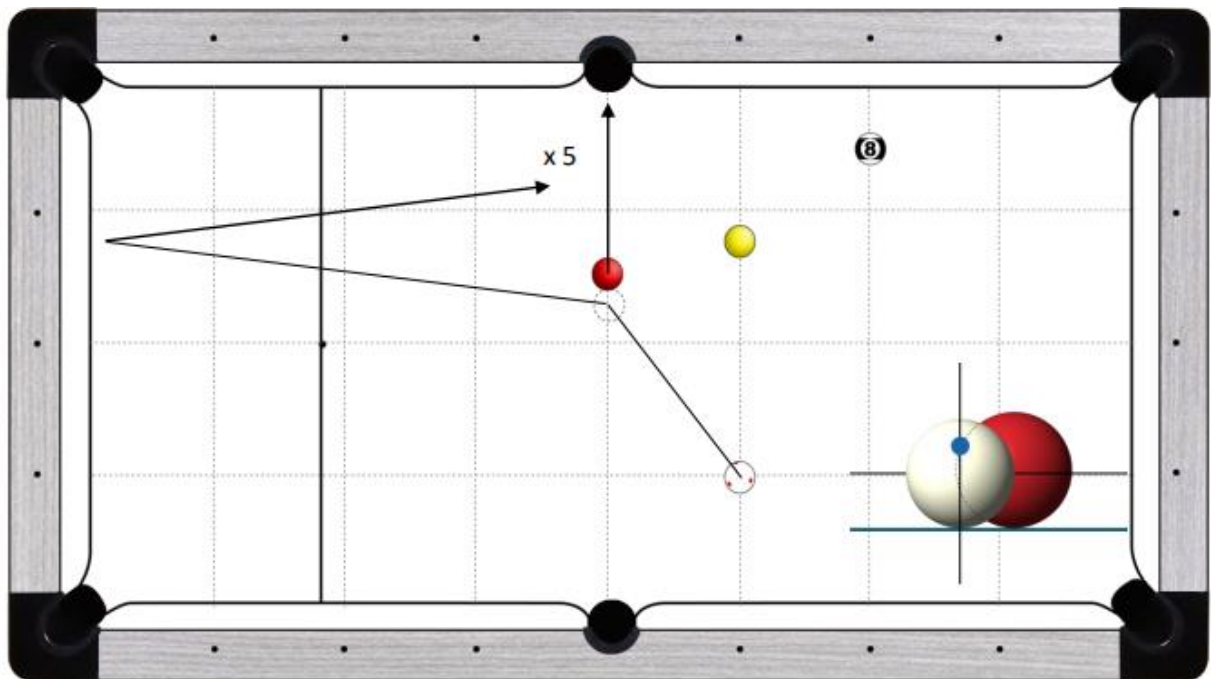


À l'aide d'un rejet naturel, remplacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

Rejet Naturel : Exercices 7 et 8 Séance 21...



À l'aide d'un rejet naturel, replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

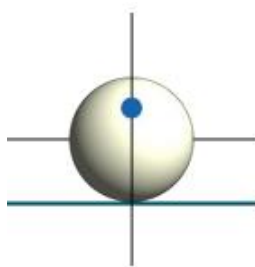


À l'aide d'un rejet naturel, replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

SÉANCES 22 et 23 : Le coulé en quantité pleine bille

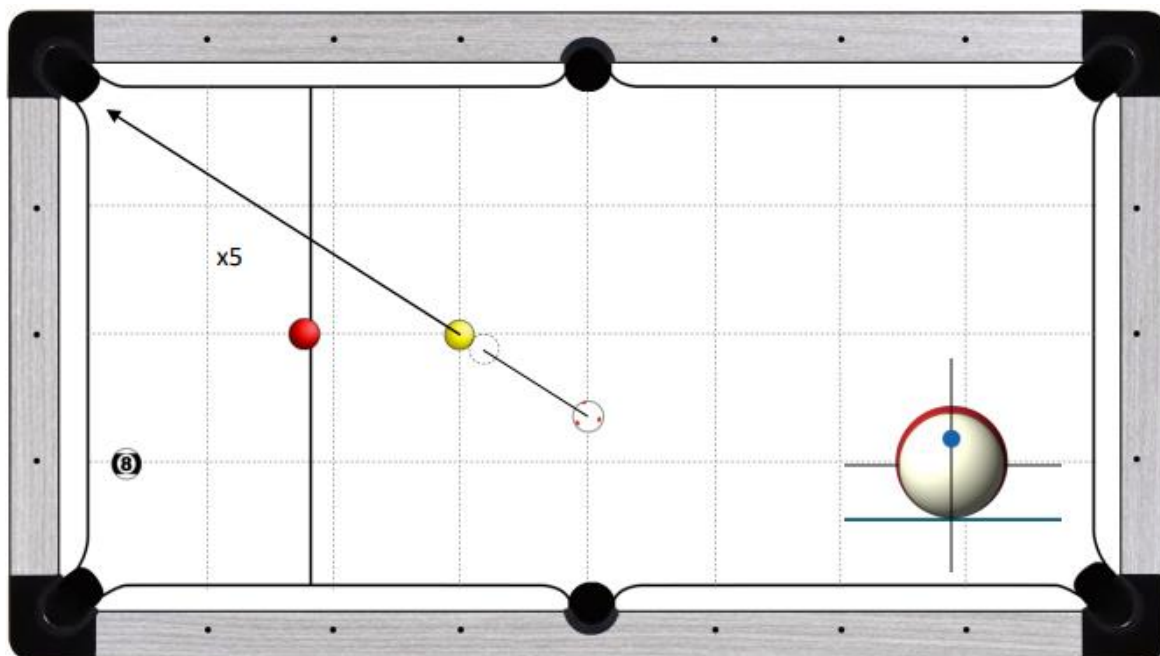
Ce coup technique s'exprime entre le plein et le trois quarts de bille, à l'aide d'une attaque haute. Un coulé joué en quantité de bille pleine, engendrera une trajectoire de bille blanche identique à sa trajectoire initiale et à la bille de couleur.

Bille pleine

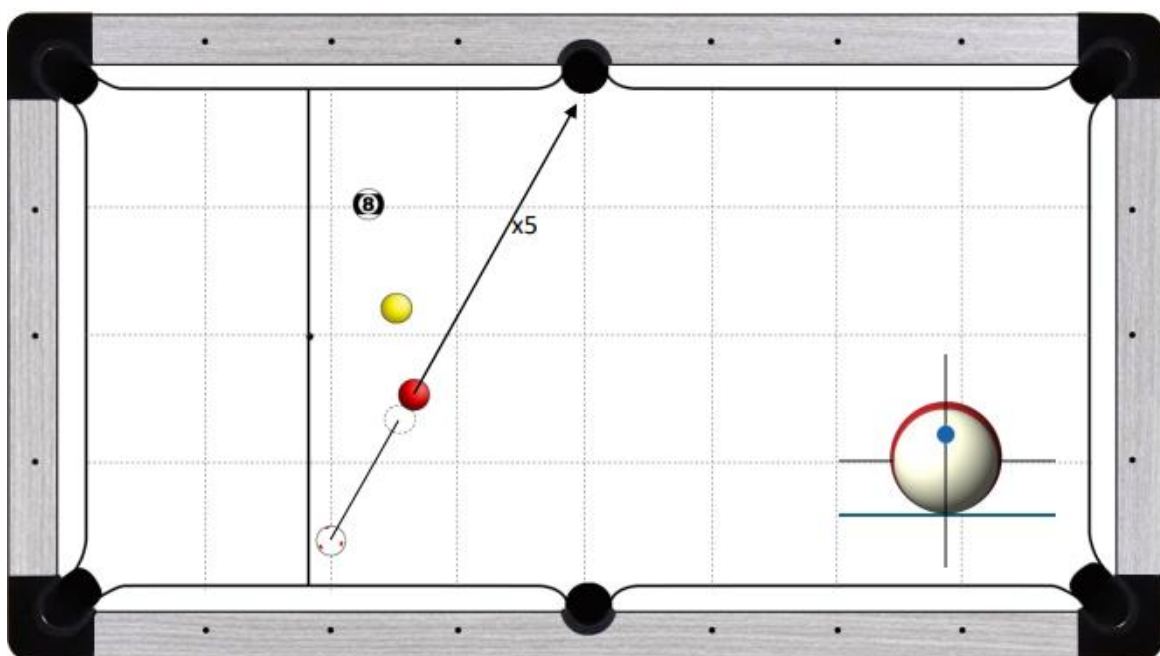


Lors d'un coulé bille pleine, le transfert de l'énergie de translation de la bille blanche à la bille de couleur est total. **Mais la bille blanche conserve son énergie de rotation, c'est ce qui l'a fait suivre la bille de couleur.**

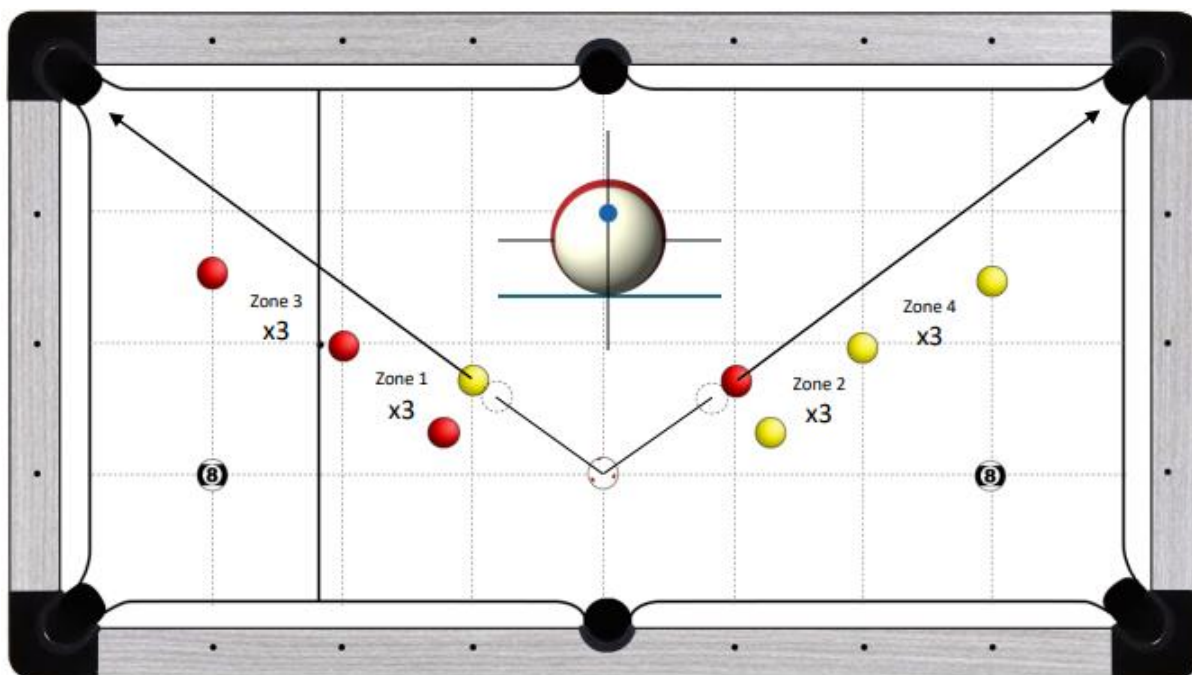
On devra appuyer plus ou moins le coup, pour faire avancer la bille blanche où on le souhaite.

Le coulé Plein : Exercices 1 et 2...

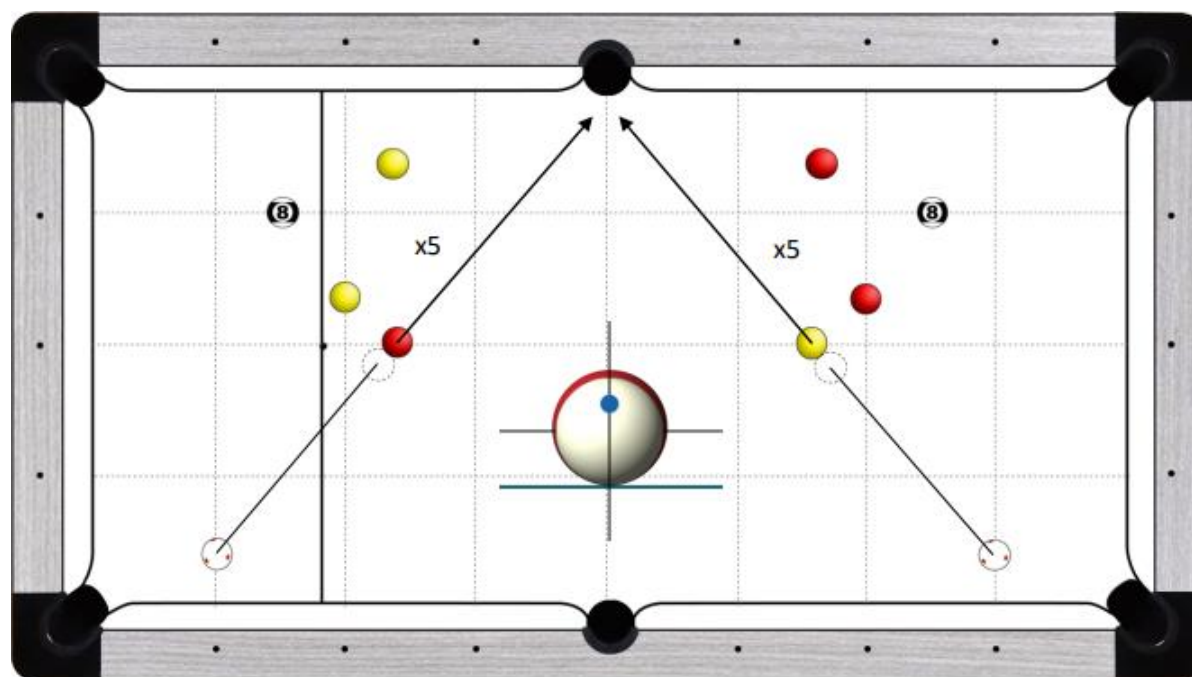
Faire avancer cinq fois la bille blanche au-delà du trait tracé sur la surface de jeu, afin de la replacer pour jouer la bille noire.



Replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

Le coulé Plein : Exercices 3 et 4...

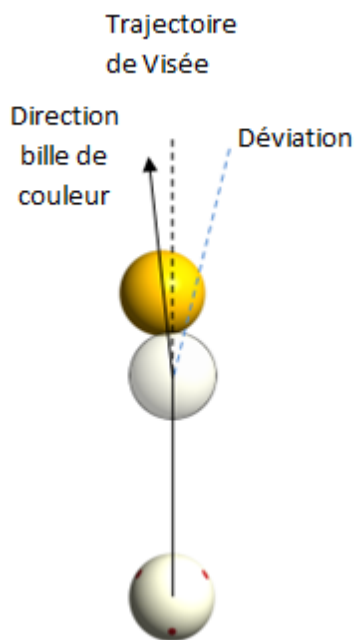
Réaliser quatre séries de trois billes, tout en remplaçant la bille blanche, afin de jouer la bille noire.



Réaliser deux séries de cinq billes, tout en remplaçant la bille blanche, afin de jouer la bille noire.

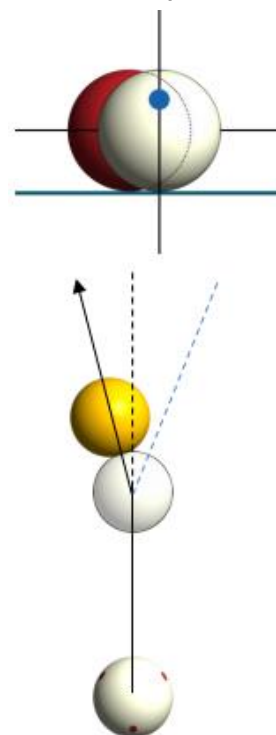
SÉANCES 24 et 25 : Le coulé en quantité trois quarts de bille

Bille proche du plein



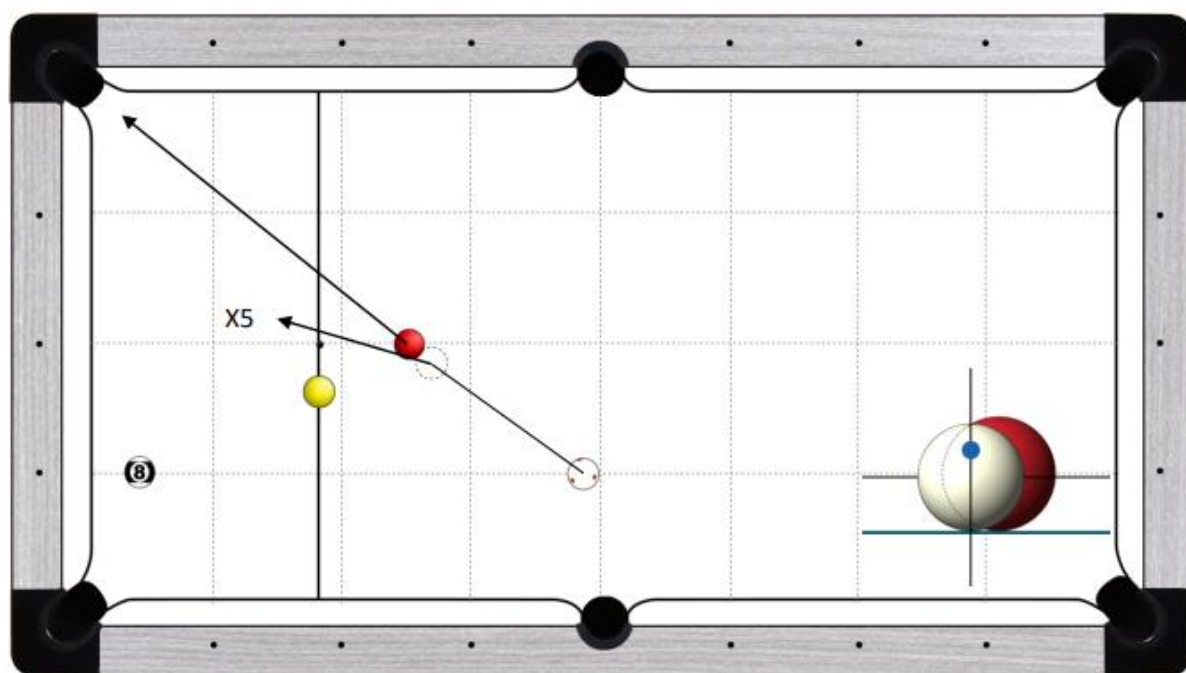
Lorsque le coulé est joué avec des quantités de billes proches du plein, la trajectoire de la bille blanche déviara de plusieurs degrés selon la proportion de quantité de bille.

Trois quart

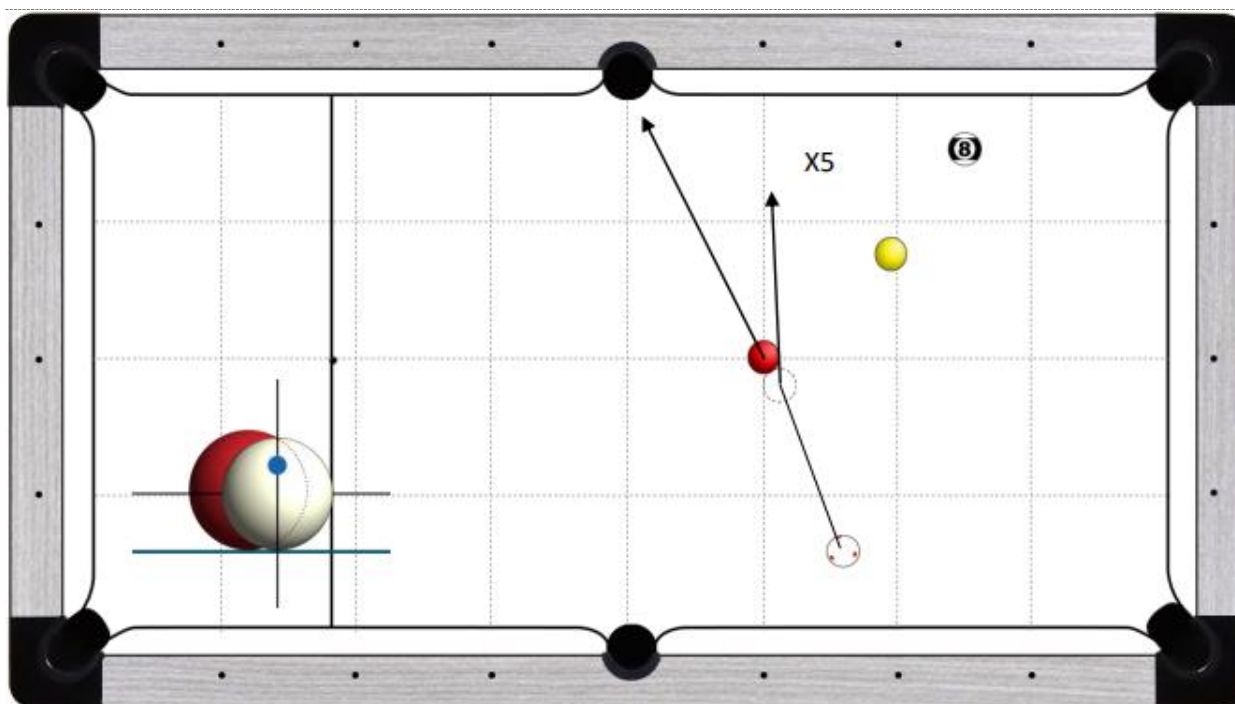


Sur le trois quart de bille la déviation est plus importante.

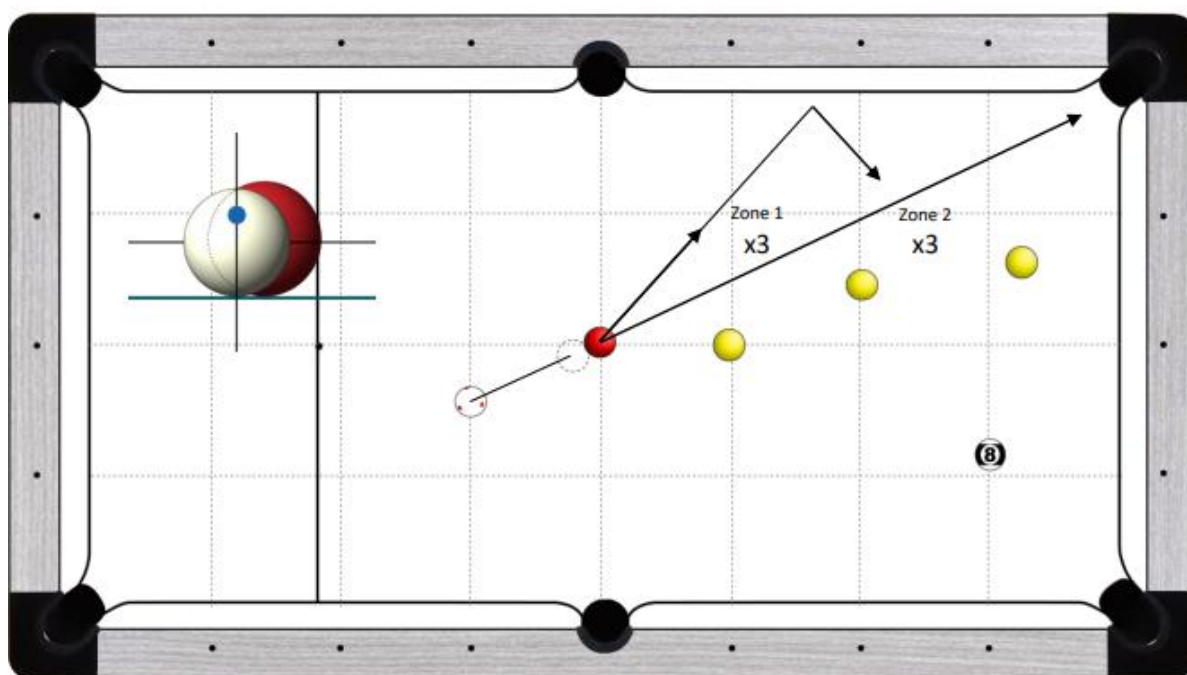
NB : au-delà du trois quarts de bille quand on se rapproche de la demi-bille, le coulé se transforme en rejet naturel.

Le coulé 3/4 : Exercices 1 et 2...

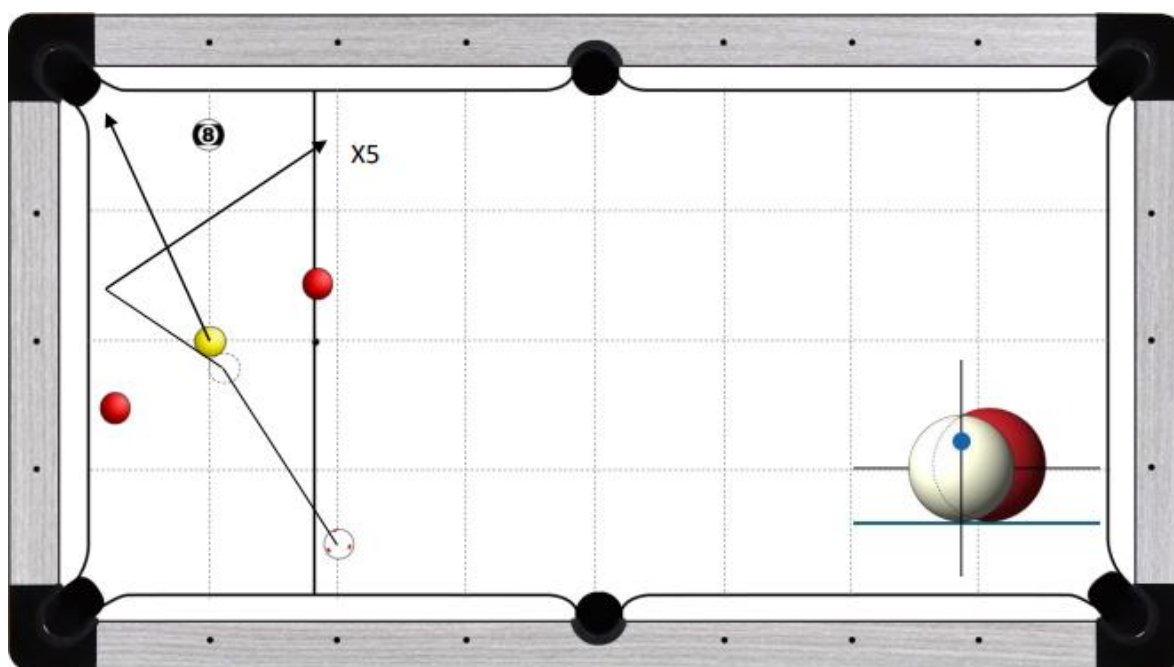
Faire avancer cinq fois la bille blanche au-delà du trait tracé sur la surface de jeu, afin de la replacer pour jouer la bille noire.



Replacer cinq fois la bille blanche afin de jouer la bille noire.

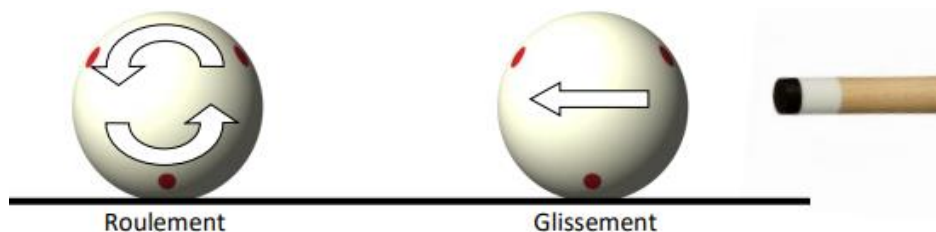
Le coulé 3/4 : Exercices 3 et 4...

Empocher six billes, en effectuant un coulé pour replacer la bille blanche trois fois dans chaque zone, afin de jouer la bille noire.



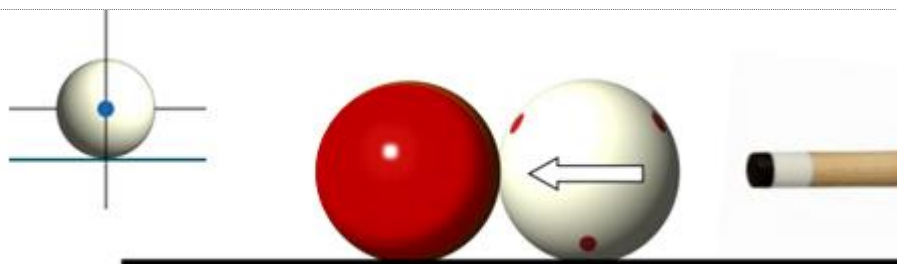
Faire avancer cinq fois la bille blanche au-delà du trait tracé sur la surface de jeu, afin de la replacer pour jouer la bille noire.

SÉANCES 26 et 27 : Le carreau



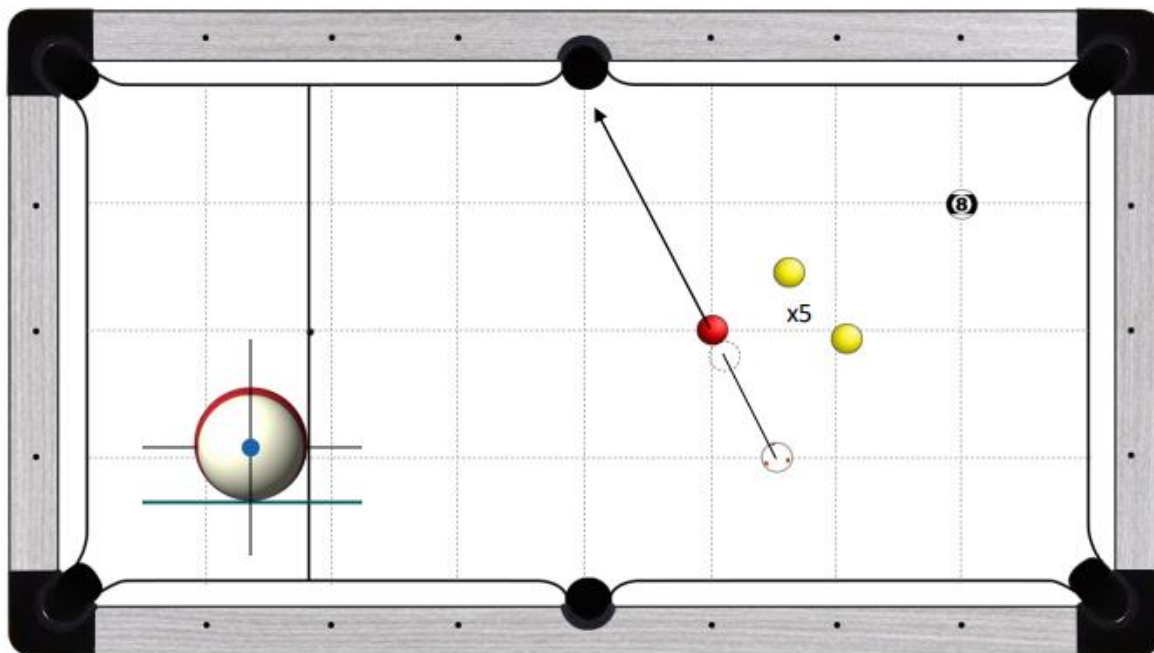
Un tir joué avec une attaque au centre, fait avancer la bille blanche en glissant, puis en roulant vers l'avant.

Cette phase de glissement peut être exploitée pour réaliser un carreau.

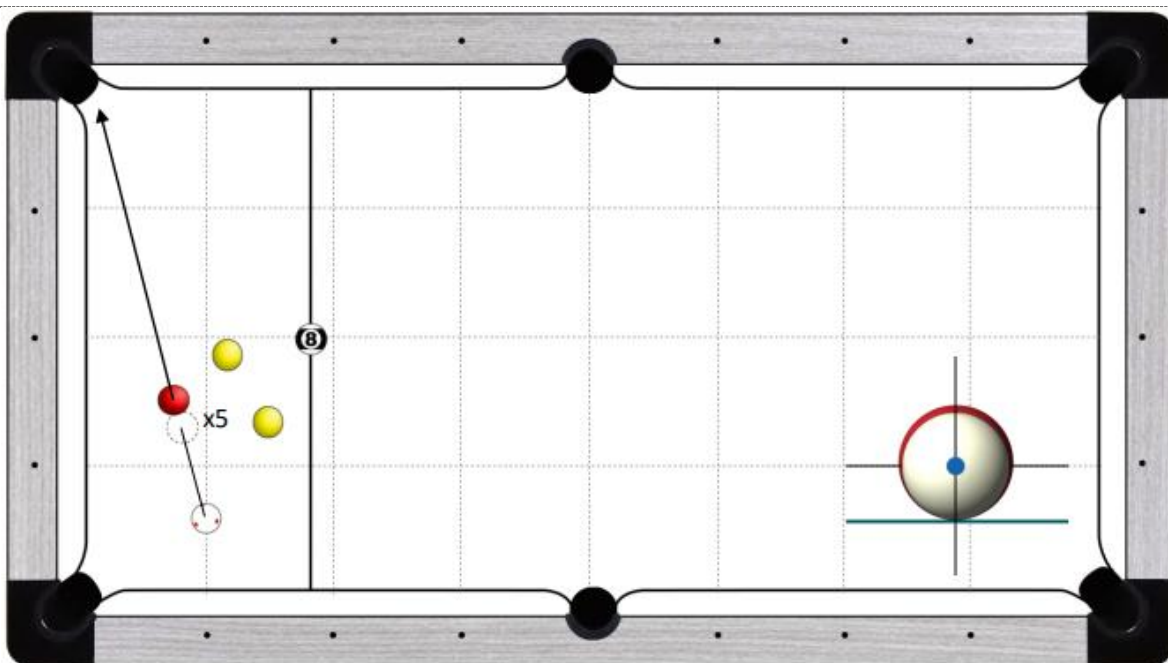


On désigne le carreau comme étant le coup technique qui stoppe la bille blanche lors de l'impact avec une bille de couleur. Cet arrêt est opéré lorsque le coup est joué en quantité de bille pleine et qu'il y a absence de rotation au moment de l'impact.

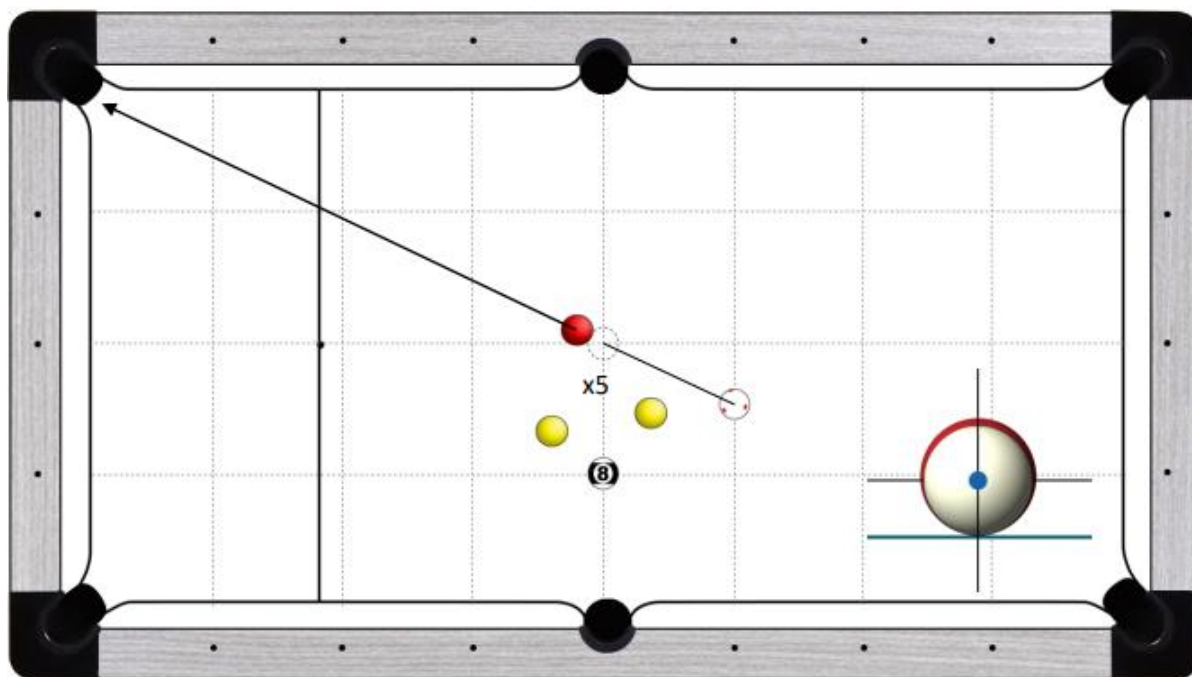
Pour donner plus de chance à la bille blanche de glisser sans rouler sur le tapis il convient de serrer un peu le fût avec la main en fin de tir.

Le carreau : Exercices 1 et 2...

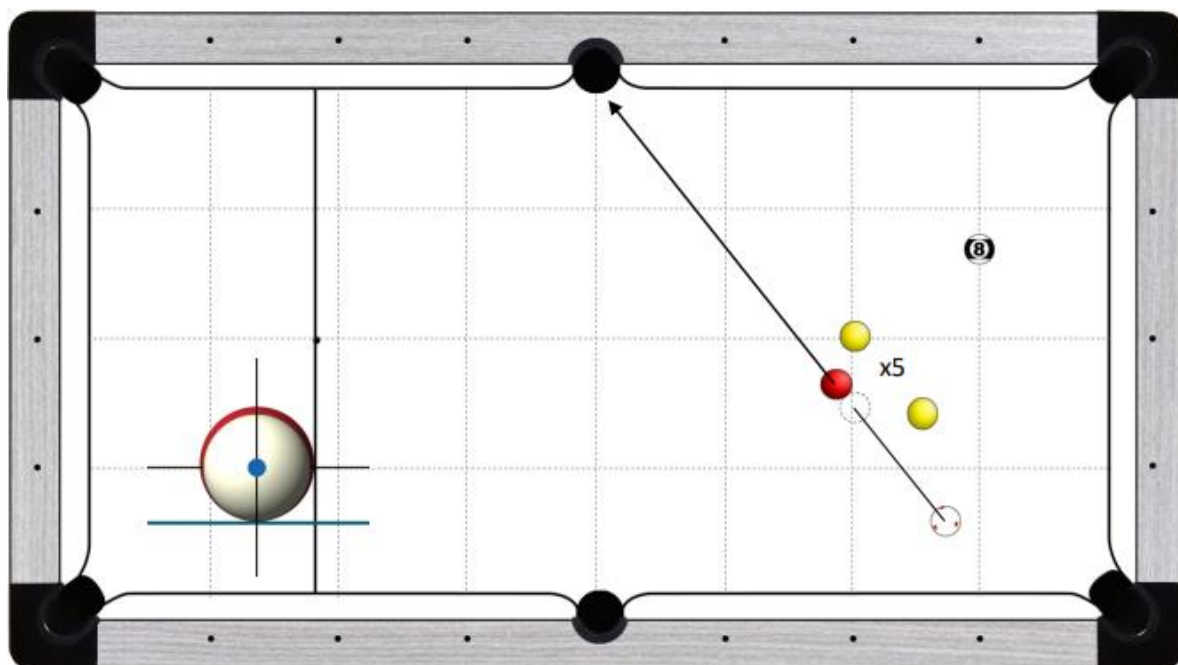
Empocher cinq billes en effectuant un carreau, afin de replacer la bille blanche sur la bille noire.



Empocher cinq billes en effectuant un carreau, afin de replacer la bille blanche sur la bille noire.

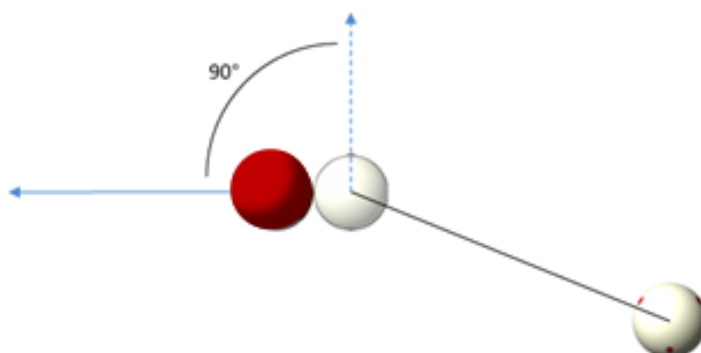
Le carreau : Exercices 3 et 4...

Empocher cinq billes en effectuant un carreau, afin de replacer la bille blanche sur la bille noire.

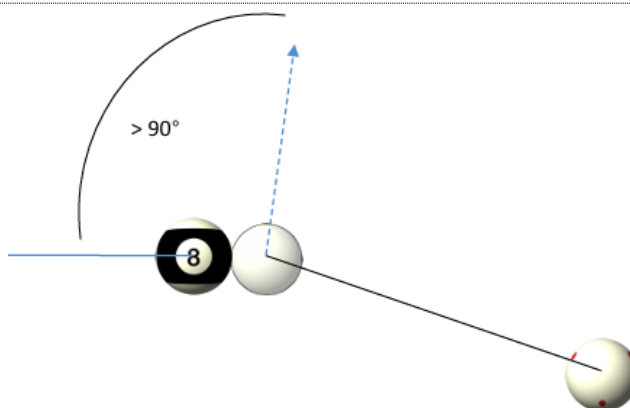


Empocher cinq billes en effectuant un carreau, afin de replacer la bille blanche sur la bille noire.

SÉANCES 28 et 29 : Le coup en angle droit

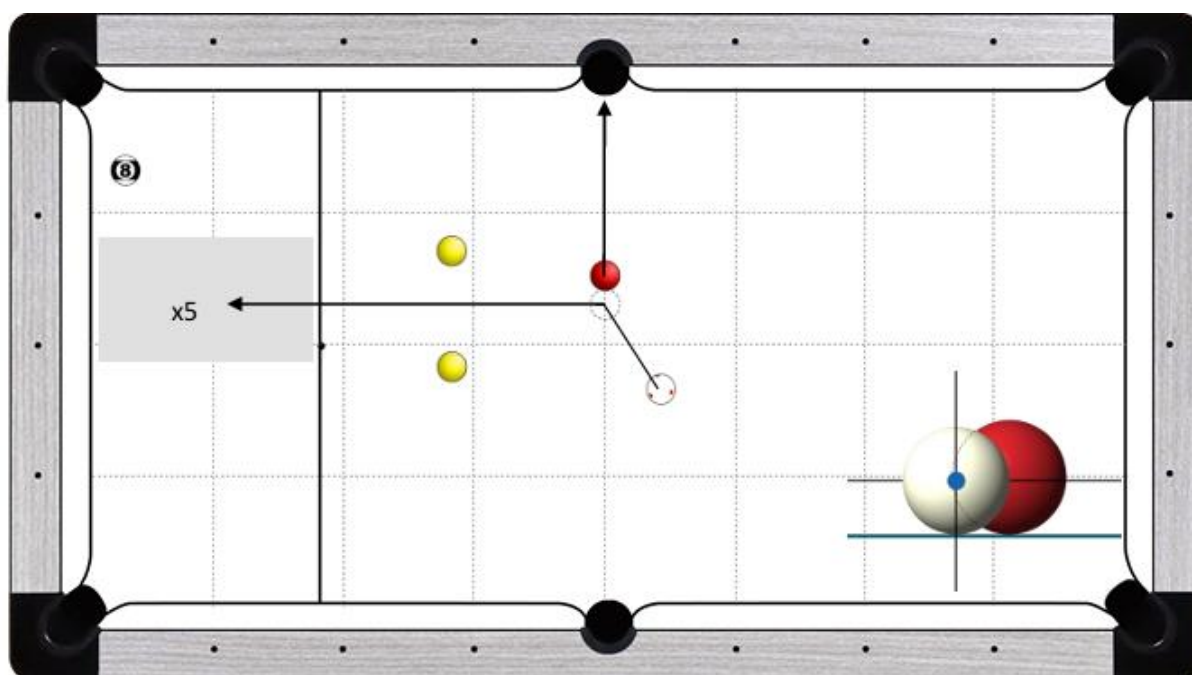


Lors d'un tir, en l'absence de rotation de la bille blanche au moment de l'impact avec une bille de couleur, et sur toute quantité de bille, autre que le plein, les trajectoires des deux billes forment un angle de 90° .

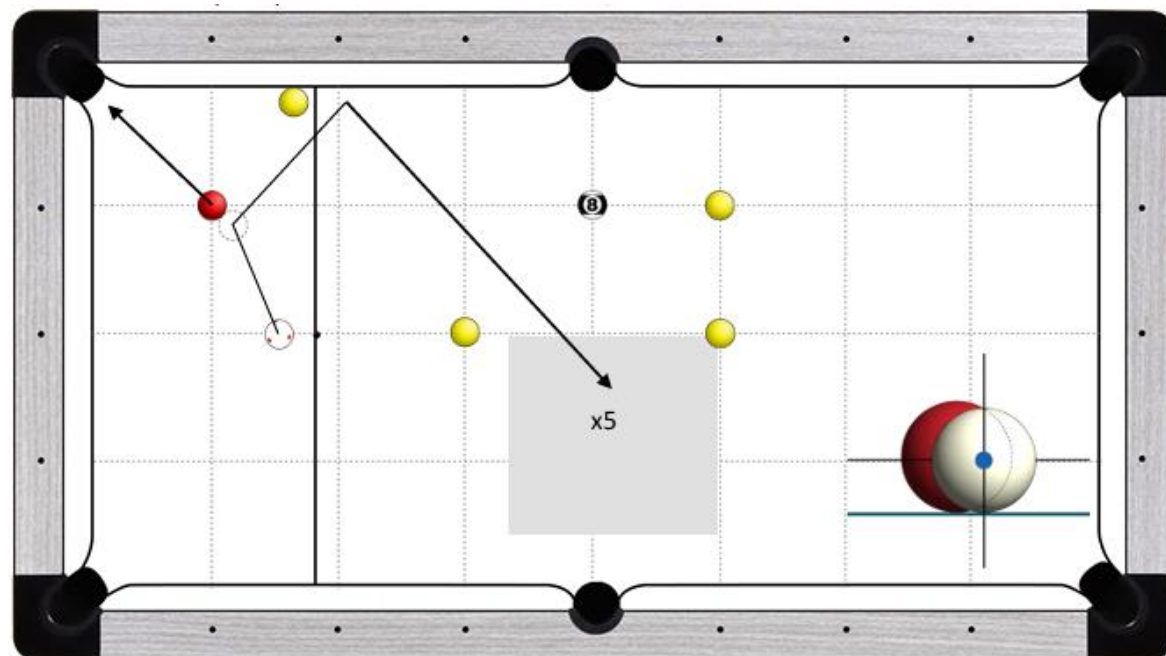


Au Blackball, si le coup joué est trop puissant, les trajectoires des deux billes formeront un angle supérieur à 90° . Cette déviation sera plus prononcée selon que la quantité de bille se rapproche du plein.

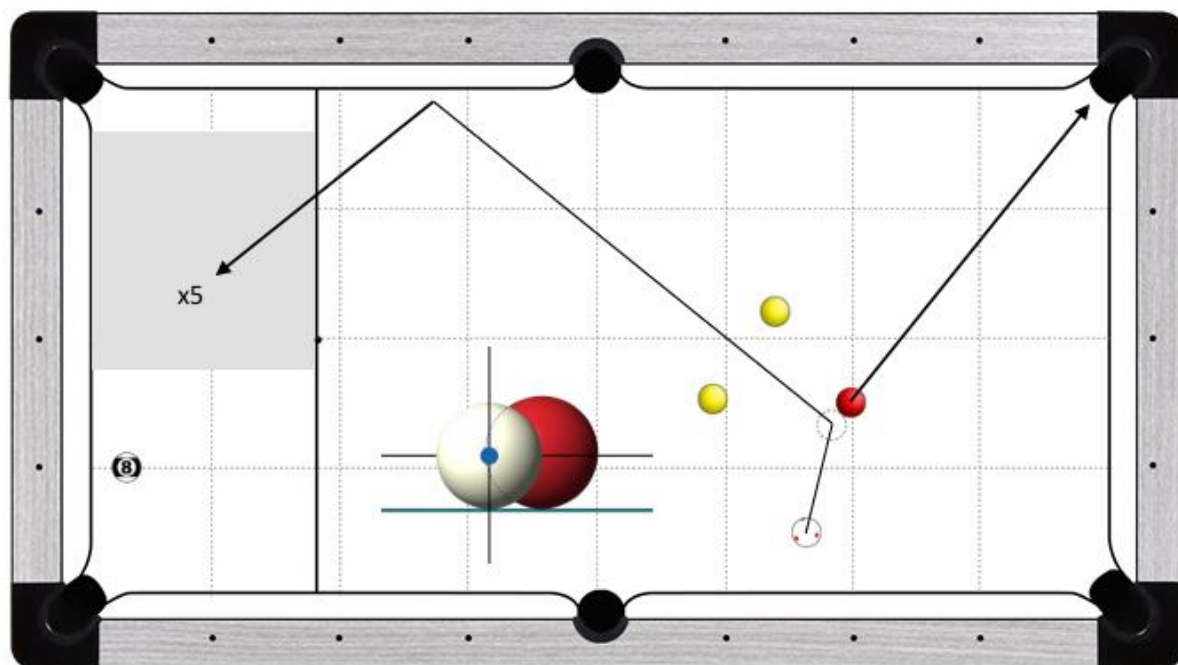
Pour donner plus de chance à la bille blanche de glisser sans rouler sur le tapis il convient de serrer un peu le fût avec la main en fin de tir.

Le coup en angle droit : Exercices 1 et 2...

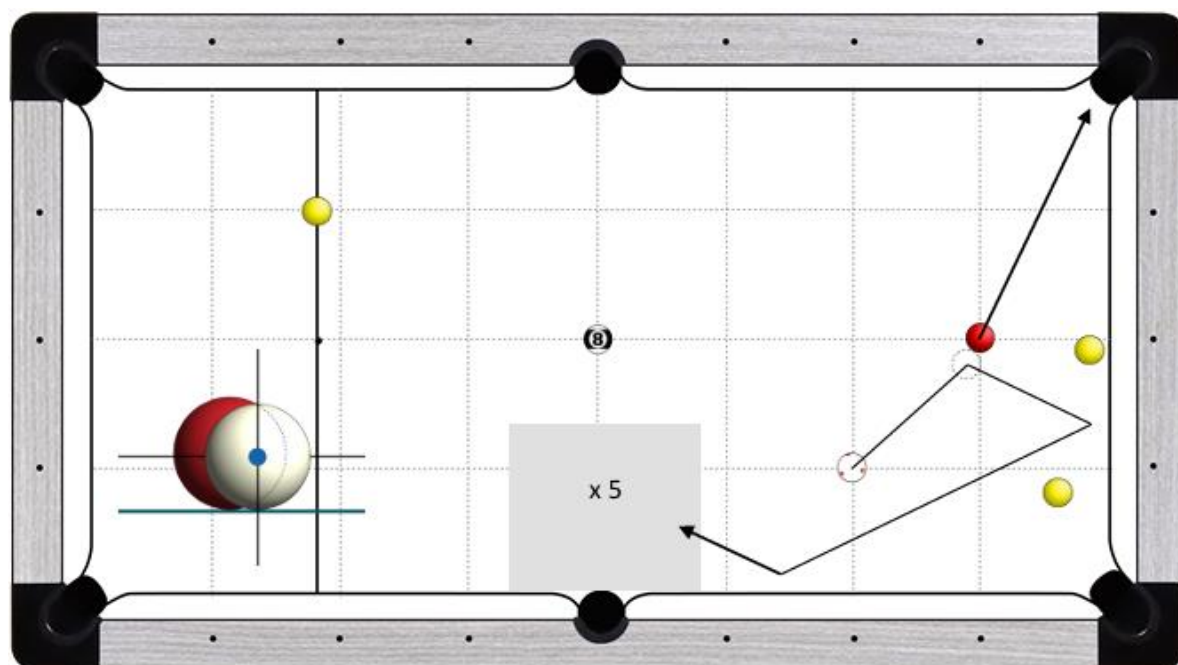
Empocher cinq billes en effectuant un coup en angle droit, afin de replacer la bille blanche sur la bille noire.



Empocher cinq billes en effectuant un coup en angle droit, afin de replacer la bille blanche, par bande, sur la bille noire.

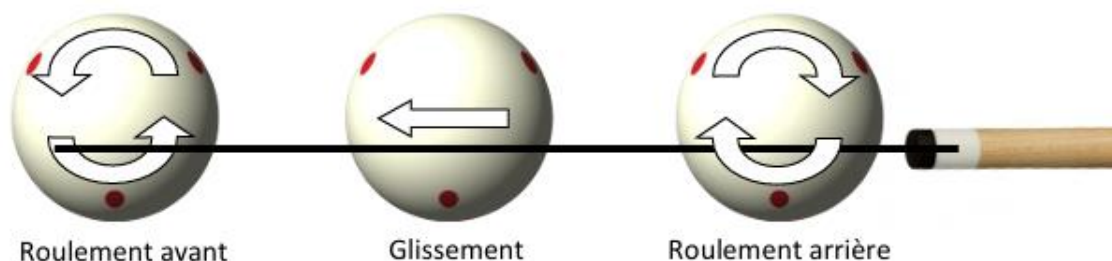
Le coup en angle droit : Exercices 3 et 4...

Empocher cinq billes en effectuant un coup en angle droit, afin de replacer la bille blanche, par bande, sur la bille noire.

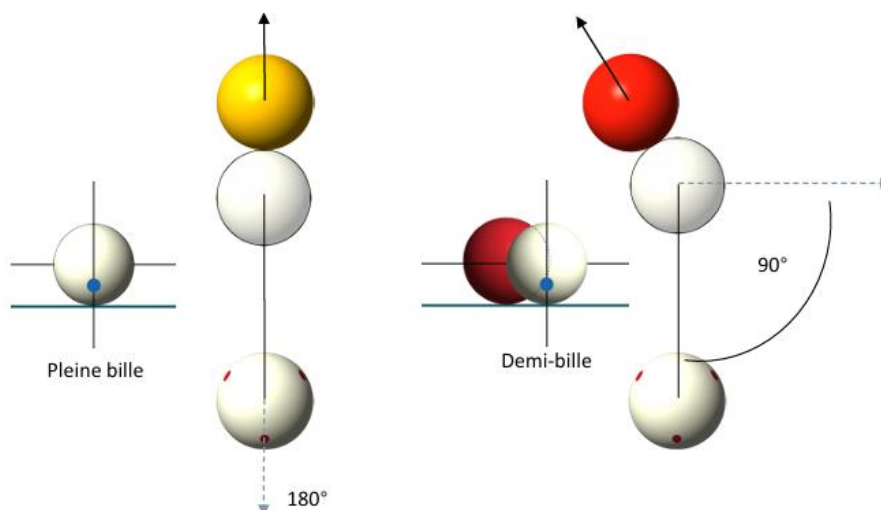


Empocher cinq billes en effectuant un coup en angle droit, afin de replacer la bille blanche, par bandes, sur la bille noire.

SÉANCES 30 et 31 : Le rétro



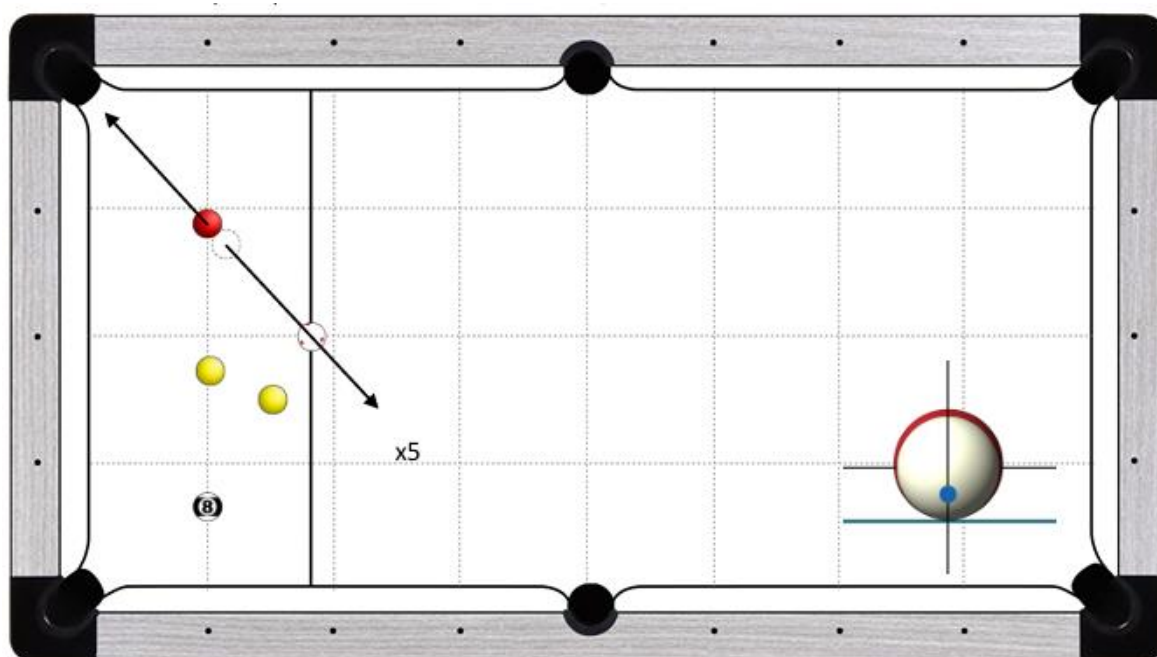
Un coup joué avec une attaque basse, fait avancer la bille blanche avec une rotation arrière. Lors de son parcours, le frottement avec le drap du billard va faire entrer la bille blanche dans une phase de glissement, puis de roulement avant.



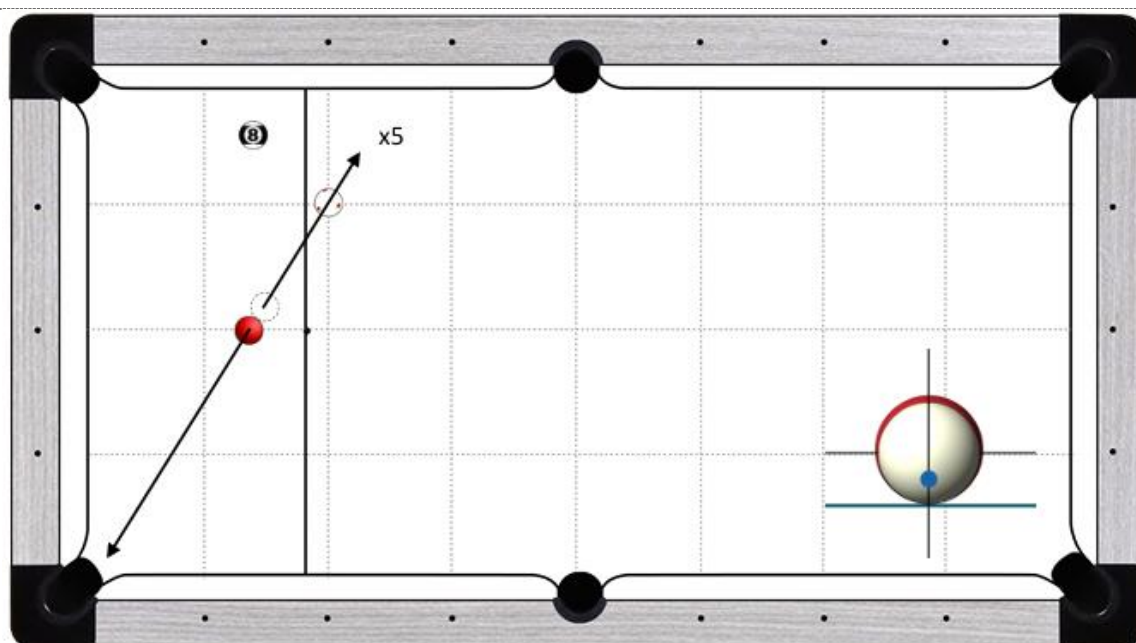
Lors de l'impact, si cette rotation arrière est imprimée, la bille blanche peut effectuer un recul en fonction de la quantité de bille.

Ce recul engendrera une déviation de 180° lorsque le coup est joué en quantité de bille pleine, et une déviation de 90° lorsqu'il est joué en demi-bille. C'est la limite du rétro. En dessous de demi-bille, la blanche ne pouvant plus reculer après l'impact, le coup n'est plus un rétro.

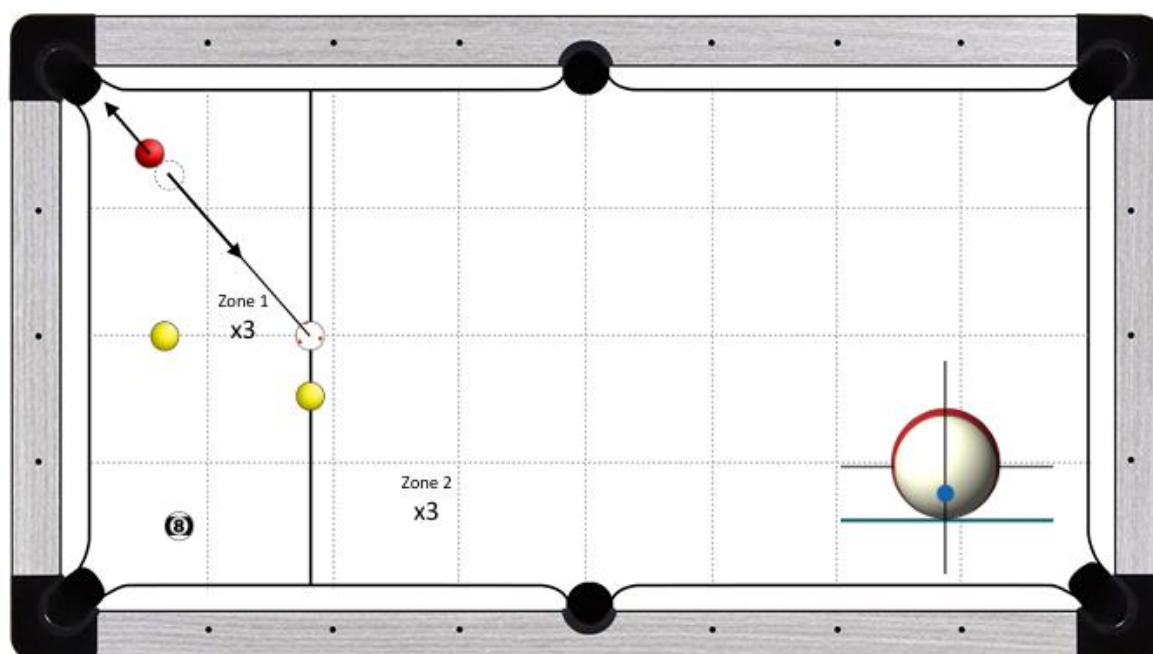
Contrairement au carreau, pour bien réussir un rétro il convient de garder un poignet "souple", en ne serrant pas trop la main sur le fût en fin de tir.

Le rétro : Exercices 1 et 2...

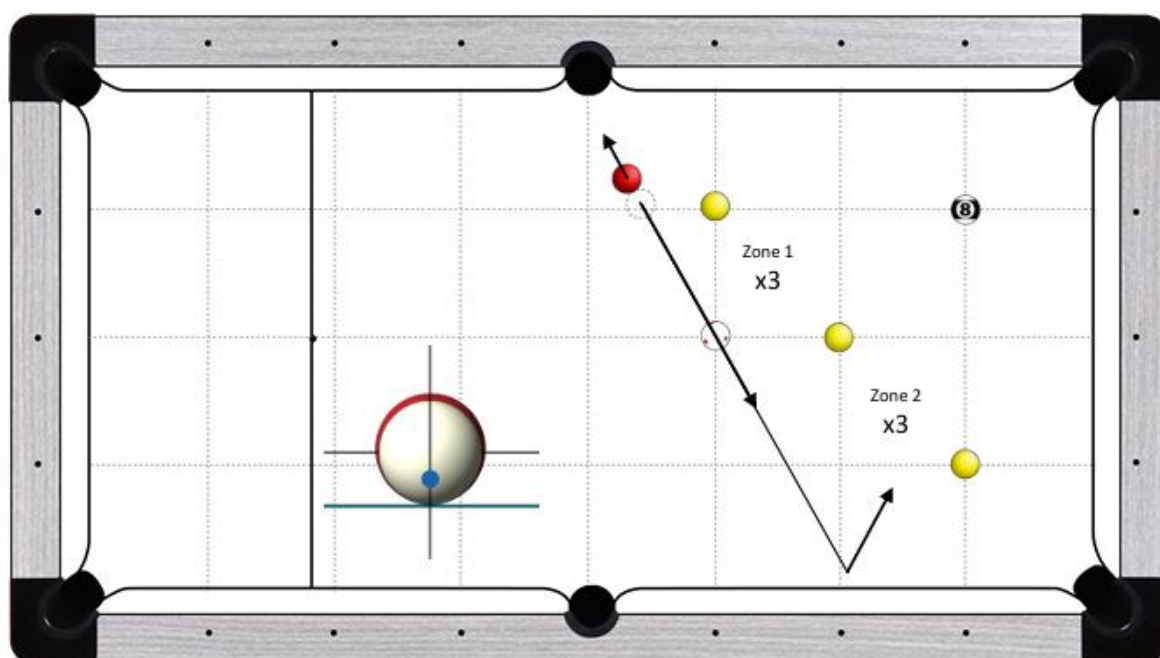
Empocher cinq billes en effectuant un rétro, pour replacer la bille blanche au-delà du trait tracé, afin de jouer la bille noire.



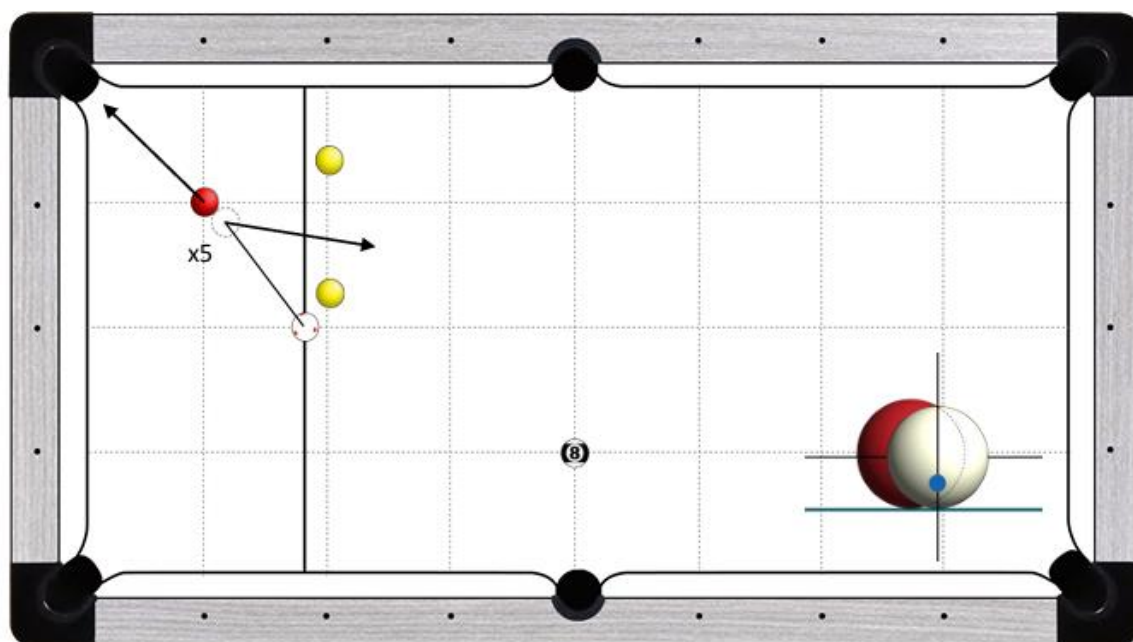
Empocher cinq billes en effectuant un rétro, avec chevalet sur cadre, pour replacer la bille blanche au-delà du trait tracé, afin de jouer la bille noire.

Le rétro : Exercices 3 et 4...

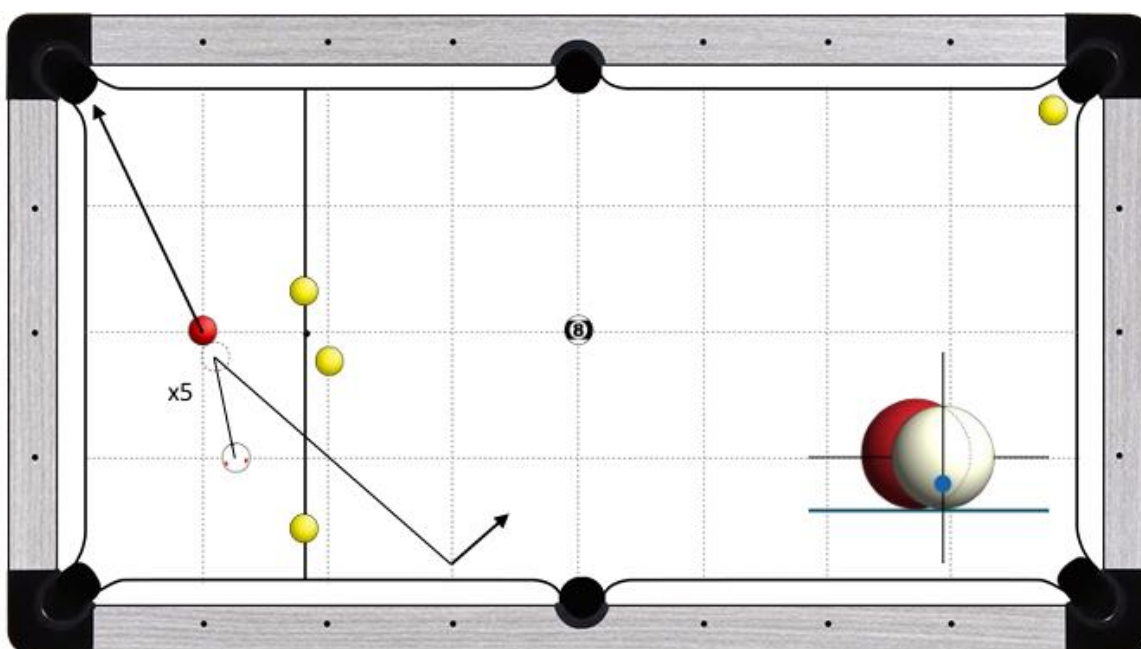
Empocher six billes, en effectuant un rétro pour replacer la bille blanche trois fois dans chaque zone, afin de jouer la bille noire.



Empocher six billes, en effectuant un rétro pour replacer la bille blanche trois fois dans chaque zone, afin de jouer la bille noire.

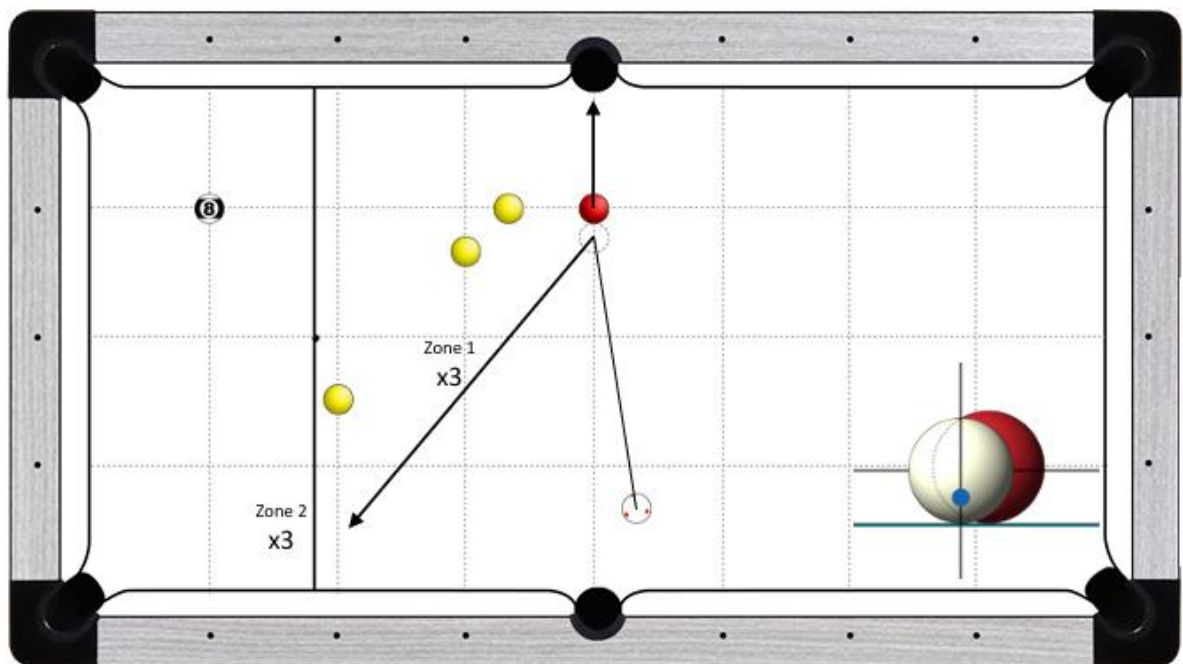
Le rétro : Exercices 5 et 6...

Empocher cinq billes en effectuant un rétro, pour replacer la bille blanche au-delà du trait tracé, afin de jouer la bille noire.

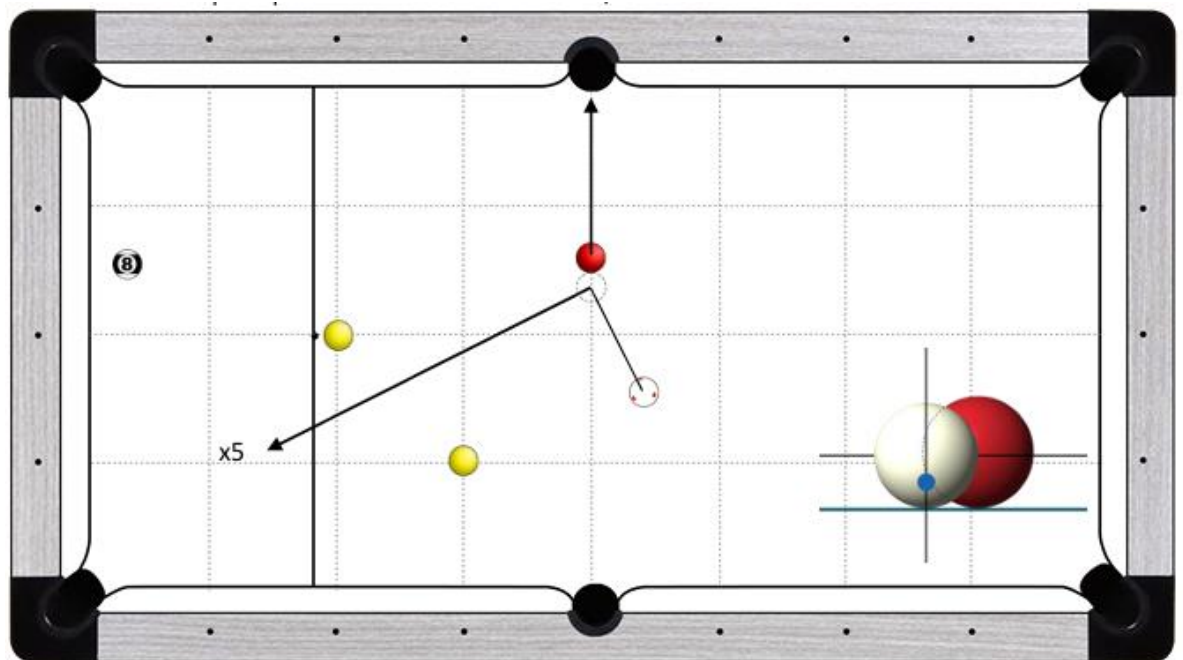


Empocher cinq billes en effectuant un rétro, avec un chevalet sur cadre, pour replacer la bille blanche au-delà du trait tracé, pour jouer la bille noire.

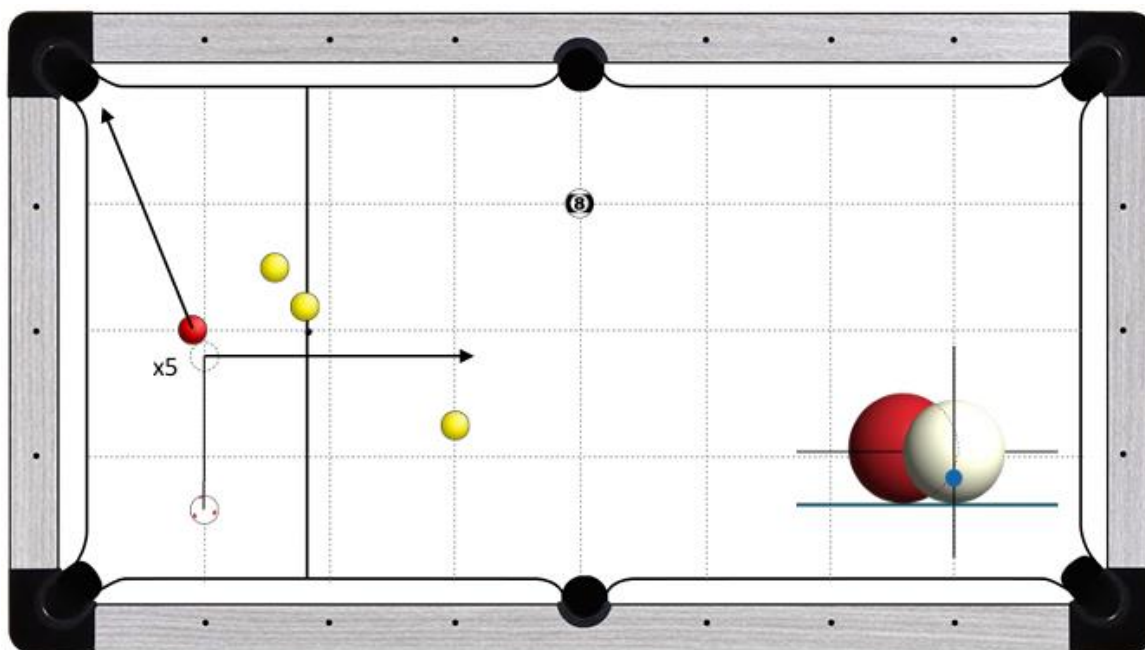
Le rétro : Exercices 7 et 8...



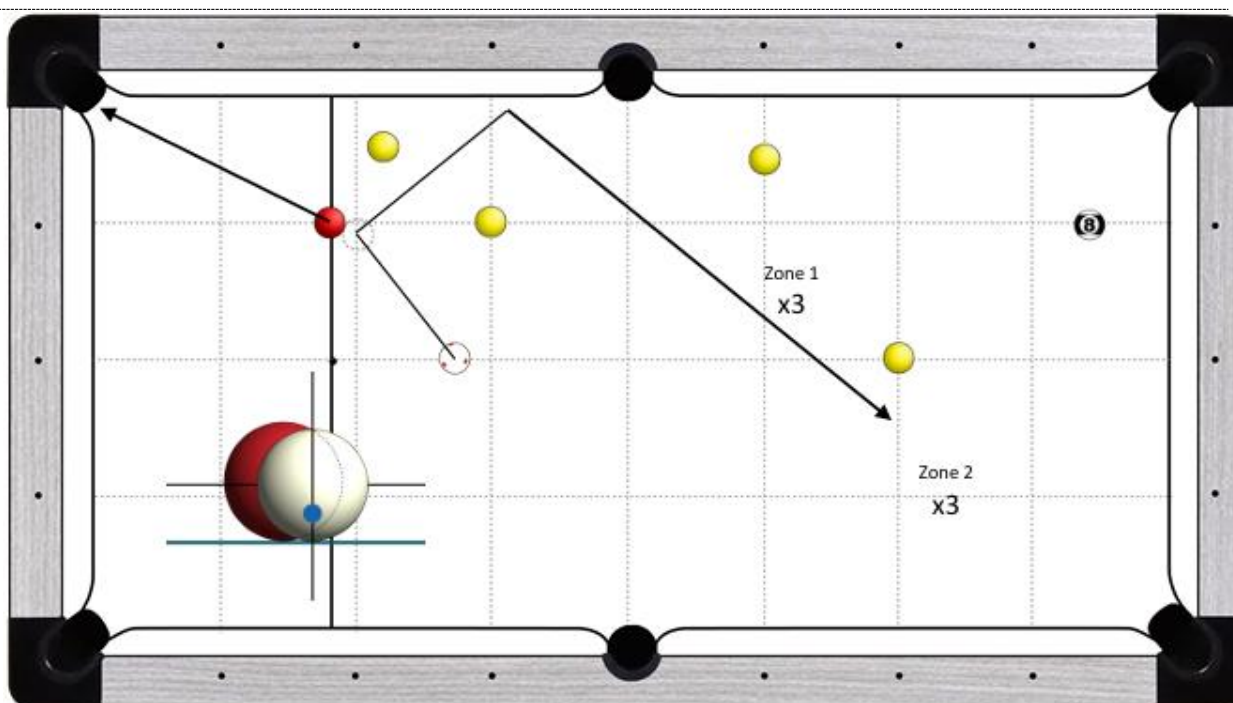
Empocher six billes, en effectuant un rétro pour replacer la bille blanche trois fois dans chaque zone, afin de jouer la bille noire.



Empocher cinq billes en effectuant un rétro, pour replacer la bille blanche au-delà du trait tracé, afin de jouer la bille noire.

Le rétro : Exercices 9 et 10...

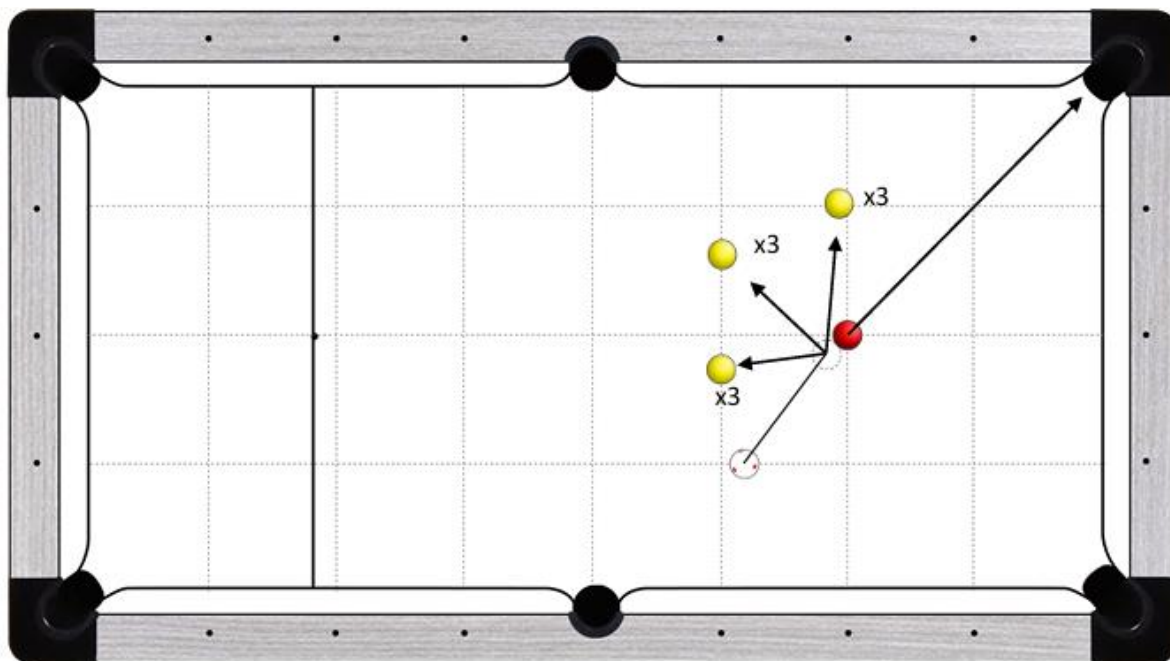
Empocher cinq billes en effectuant un rétro, pour replacer la bille blanche au-delà du trait tracé, afin de jouer la bille noire.



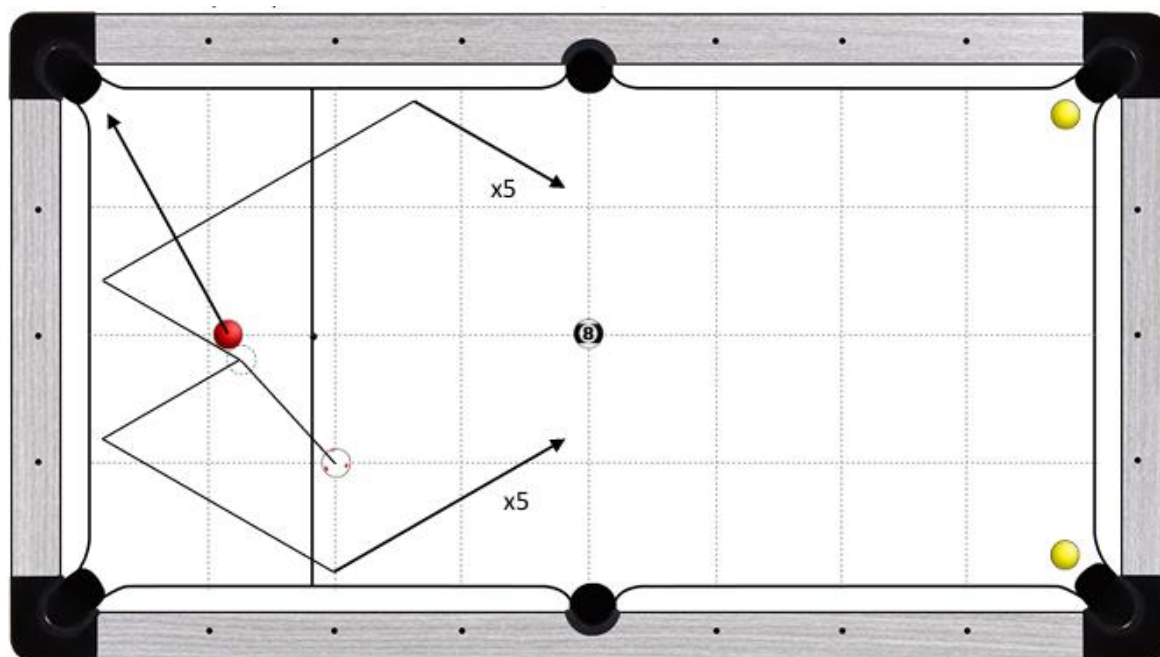
Empocher six billes, en effectuant un rétro pour replacer la bille blanche trois fois dans chaque zone, afin de jouer la bille noire.

Entrainement

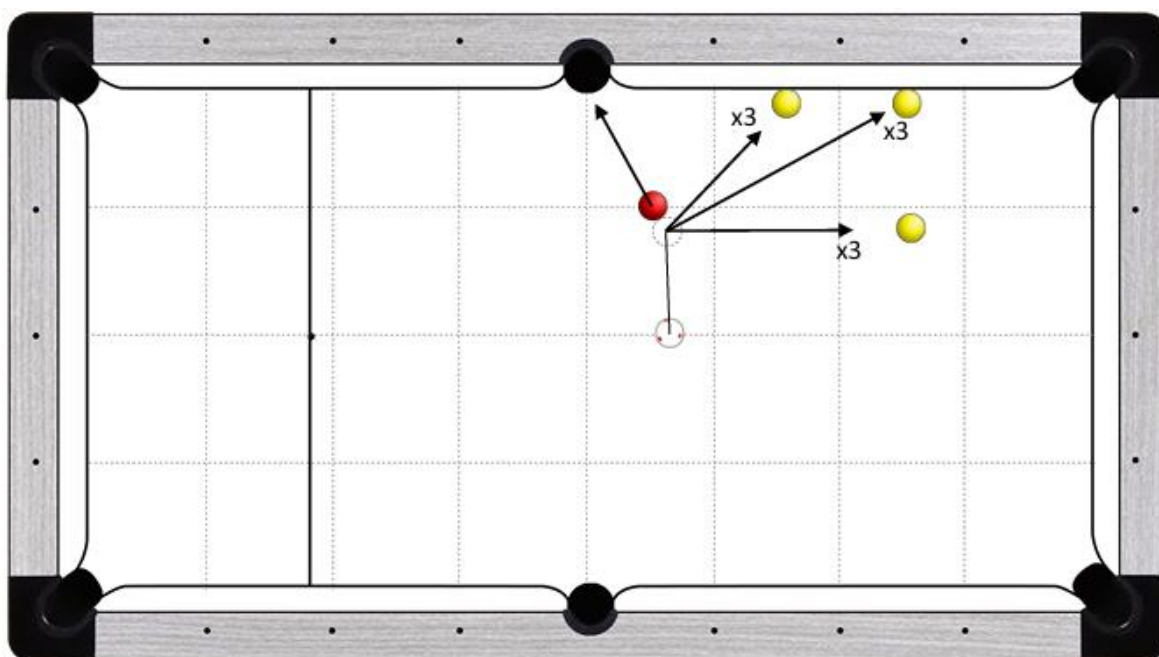
Trajectoires de blanche : Exercices 1 et 2...



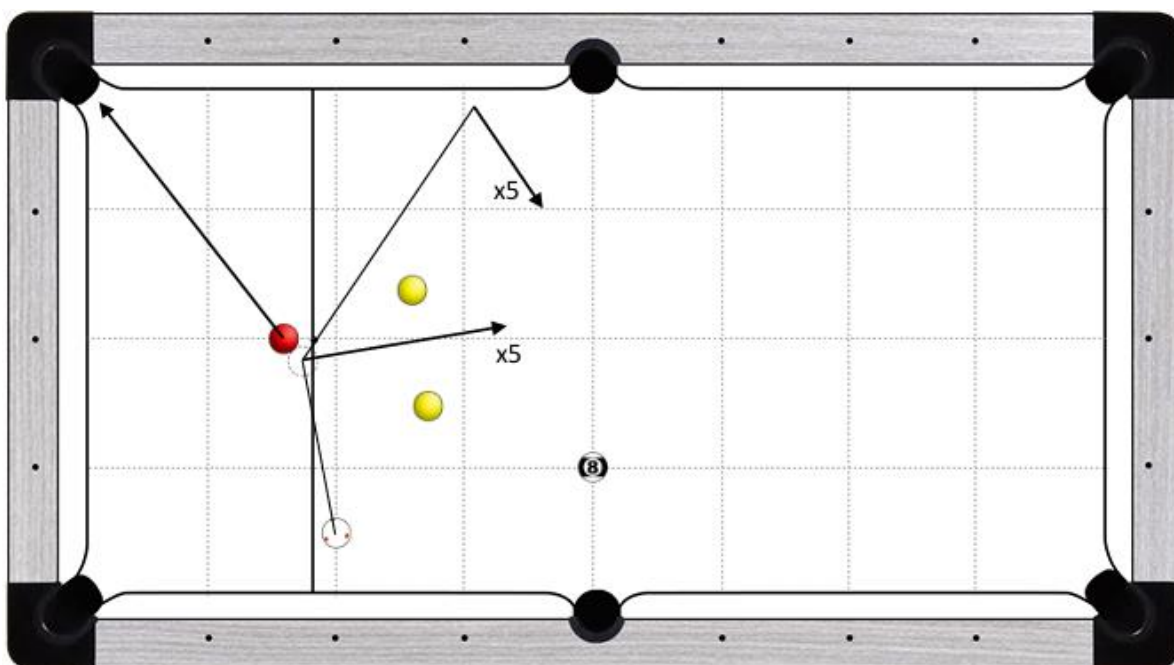
Empocher neuf billes, en variant la hauteur d'attaque, pour diriger la bille blanche trois fois sur chaque bille jaune.



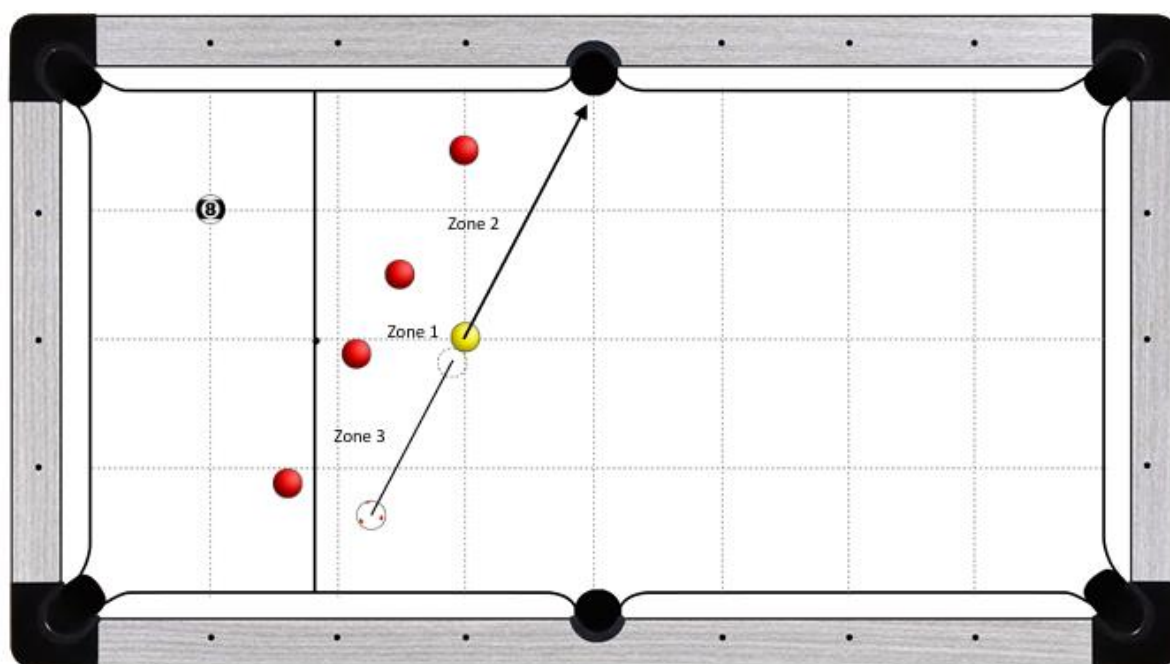
Empocher dix billes, en alternant la hauteur d'attaque en haut et en bas entre chaque coup, pour replacer la bille blanche sur la bille noire.

Trajectoires de blanche : Exercices 3 et 4...

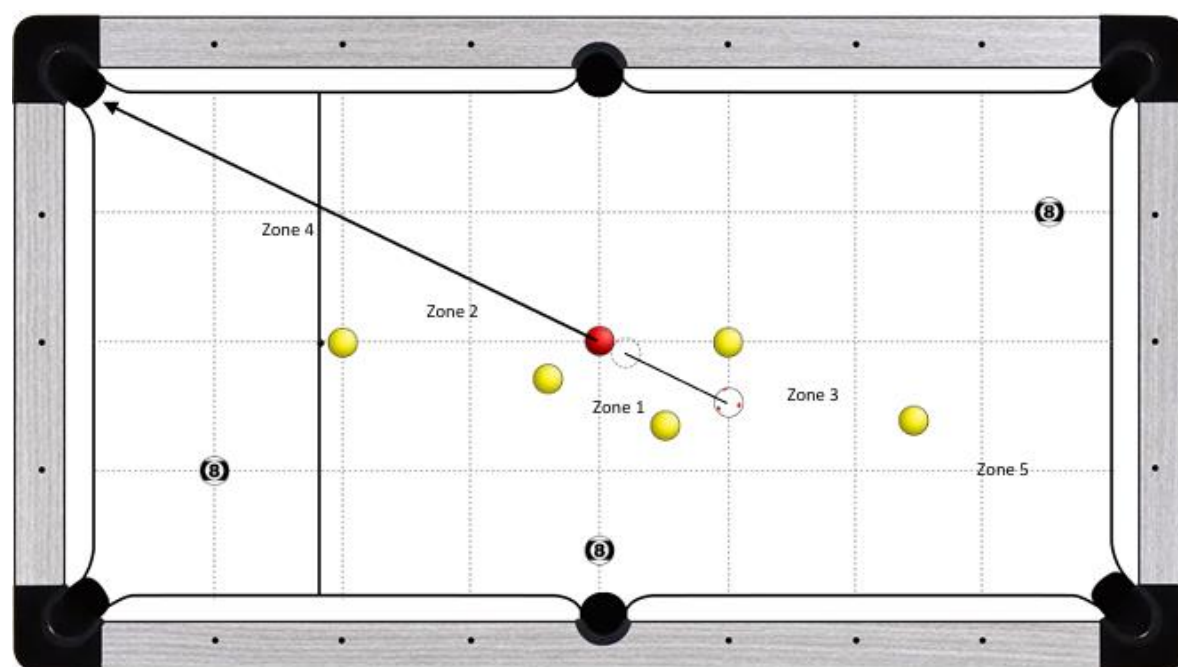
Empocher neuf billes, en variant la hauteur d'attaque, pour diriger la bille blanche trois fois sur chaque bille jaune.



Empocher dix billes, en alternant la hauteur d'attaque en haut et en bas entre chaque coup, pour replacer la bille blanche sur la bille noire.

Trajectoires de blanche : Exercices 5 et 6...

Enchaîner trois déplacements différents sur la bille noire, en respectant l'ordre croissant des zones. Répéter trois fois l'exercice.



Enchaîner cinq déplacements différents sur les billes noires, en respectant l'ordre croissant des zones. Répéter trois fois l'exercice.

Sources du document

Ce document a été réalisé à l'aide des fiches techniques et d'initiations du Mémento de l'animateur CFA et de l'expérience des animateurs CFA du Billard Club de La Plaine du Forez.

Page	Illustrations	Photos	Textes
Garde		Entrée BCPF Animateurs CFA BCPF	Animateurs CFA BCPF
1 à 3	Animateurs CFA BCPF		Animateurs CFA BCPF
4	Internet		Animateurs CFA BCPF
5	Animateurs CFA BCPF		Animateurs CFA BCPF
6 à 8		Mémento animateur FFB	Animateurs CFA BCPF
9 - 10	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
11	Mémento animateur FFB	Mémento animateur FFB	Animateurs CFA BCPF
12 - 13	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
14 - 15	Animateurs CFA BCPF		Animateurs CFA BCPF
16	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF Mémento animateur FFB
17 - 18	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
19	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF Mémento animateur FFB
20 - 21	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
22	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF
23 - 24	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
25 - 26	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF Mémento animateur FFB
27 - 28	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
29 - 30	Animateurs CFA BCPF		Animateurs CFA BCPF
31 à 37	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
38	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF
39 à 42	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB

Page	Illustrations	Photos	Textes
41 - 42	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
43	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF Mémento animateur FFB
44 - 45	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
46	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF Mémento animateur FFB
47 - 48	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB
49	Mémento animateur FFB		Animateurs CFA BCPF Mémento animateur FFB
50 - 63	Mémento animateur FFB		Mémento animateur FFB

Table des matières

Contenu

Présentation	0
"Bienvenue au Billard Club de la Plaine du Forez !"	0
Un peu de vocabulaire.....	1
... Et aussi un peu d'Histoire.	3
SÉANCES 1 et 2: Visée, posture, coup de queue.....	4
Œil directeur	4
Trajectoire de visée	4
La Posture	5
Les chevalets	6
Les chevalets de cadre.....	6
Chevalet main à plat.....	7
Le coup de queue	7
Visée –Posture –Geste : Exercices 1 et 2... ..	8
Visée –Posture –Geste : Exercices 3 et 4... ..	9
SÉANCES 3 et 4 : La puissance du tir.....	10
La vitesse de pénétration	10
L'amplitude	10
Puissance : Exercices 1 et 2.....	11
Puissance : Exercices 3 et 4... ..	12
SÉANCES 5 et 6 : Viser pour empocher et quantité de bille pleine.....	13
Viser pour empocher... ..	13
En complément... ..	14
La quantité de bille pleine	15
Bille pleine : Exercices 1 et 2.....	16
Bille pleine : Exercices 3 et 4.....	17
SÉANCES 7 et 8 : La quantité demi-bille	18
Demi-bille : Exercices 1 et 2.....	19
Demi-bille : Exercices 3 et 4.....	20
SÉANCES 9 et 10 : La quantité trois quarts de bille	21
Trois quart : Exercices 1 et 2.....	22

Trois quart : Exercices 3 et 4.....	23
SÉANCES 11 et 12 : Les quantités quart de bille et finesse	24
La quantité quart de bille	24
La Finesse	25
Quart : Exercices 1 et 2.....	26
Finesse : Exercices 3 et 4... ..	27
SÉANCE 13 : Entraînement 1 - Les quantités de billes	28
- Bille pleine.....	28
- Trois quarts de Bille.....	28
- Demi-Bille.....	28
- Quart de bille	29
- Les Finesses	29
Quantité de billes : Exercices 1 et 2.....	30
SÉANCE 14 : Entraînement 2 - Les Quantités de billes	31
Quantité de billes : Exercices 1 et 2.....	31
SÉANCE 15 : Diplôme Fédéral d'Aptitude	32
Billard de Bronze.	32
SÉANCE 16 : La casse	33
La casse (en losange 9 billes).....	33
SÉANCES 17 et 18 : Le rebond d'une bille sur une bande.....	34
En théorie.....	34
Rebond : Exercices 1 et 2.....	35
Rebond : Exercices 3 et 4.....	36
SÉANCES 19, 20 et 21 : Le rejet naturel.....	37
Définition.	37
Rejet Naturel : Exercices 1 et 2 - Séance 19.....	38
Rejet Naturel : Exercices 3 et 4 - Séance 20.....	39
Rejet Naturel : Exercices 5 et 6 – Séances 20 et 21... ..	40
Rejet Naturel : Exercices 7 et 8 Séance 21.....	41
SÉANCES 22 et 23 : Le coulé en quantité pleine bille	42
Le coulé Plein : Exercices 1 et 2... ..	43
Le coulé Plein : Exercices 3 et 4... ..	44
SÉANCES 24 et 25 : Le coulé en quantité trois quarts de bille	45
Le coulé 3/4 : Exercices 1 et 2.....	46
Le coulé 3/4 : Exercices 3 et 4.....	47

SÉANCES 26 et 27 : Le carreau.....	48
Le carreau : Exercices 1 et 2.....	49
Le carreau : Exercices 3 et 4.....	50
SÉANCES 28 et 29 : Le coup en angle droit.....	51
Le coup en angle droit : Exercices 1 et 2.....	52
Le coup en angle droit : Exercices 3 et 4.....	53
SÉANCES 30 et 31 : Le rétro.....	54
Le rétro : Exercices 1 et 2.....	55
Le rétro : Exercices 3 et 4.....	56
Le rétro : Exercices 5 et 6.....	57
Le rétro : Exercices 7 et 8.....	58
Le rétro : Exercices 9 et 10.....	59
Entrainement	60
Trajectoires de blanche : Exercices 1 et 2... ..	60
Trajectoires de blanche : Exercices 3 et 4... ..	61
Trajectoires de blanche : Exercices 5 et 6... ..	62
Sources du document	63

ANNEXE : Gabarit Rejet Naturel

La règle du jeu (Guide arbitrage Blackball) : est téléchargeable sur notre site www.billardclubplaineduforez.com choisir l'option "Documents" dans la liste déroulante "Navigation".

ANNEXE

