



MEMENTO

à l'usage de l'Animateur de club

**Partie spécifique à l'option carambole
(Préparation au Certificat fédéral d'animateur)**



Edition novembre 2019

Auteurs

- Marc Massé
- Louis Edelin

Remerciements à

- Annie NOTTO pour les illustrations
- Jean-Claude LEVIVIER pour les macros utilisées pour les dessins de billard
- groupe de relecture

Sommaire

EXEMPLE D'ORGANISATION D'UNE SÉANCE DÉCOUVERTE	5
EXEMPLE D'ORGANISATION D'UNE SÉANCE RÉGULIÈRE	6
PROGRAMME INDICATIF DES SÉANCES D'INITIATION	9
FICHES « APPRENTISSAGE »	21
FICHE N°0 - DESCRIPTION	23
FICHE N°1 - VISER	24
FICHE N°2 – VISER À DROITE	25
FICHE N°3 – VISER À GAUCHE	26
FICHE N°4 – CONTRÔLER LA PUISSANCE DU COUP DE QUEUE	27
FICHE N°5 – DÉFINIR UNE QUANTITÉ DE BILLE	28
FICHE N°6 – JOUER UN COUP EN FINESSE	29
FICHE N°7 – RÉALISER UN COULÉ	30
FICHE N°8 – OBTENIR LE REJET NATUREL	31
FICHE N°9 – JOUER AVEC LE REJET NATUREL	32
FICHE N°10 – OBSERVER LA TRAJECTOIRE DE LA BILLE 1 PAR UNE BANDE	33
FICHE N°11 – JOUER UN COUP AVEC LE REJET NATUREL PAR UNE BANDE	34
FICHE N°12 – JOUER AVEC DE L'EFFET	35
FICHE N°13 – COMPARER UN TRAJET AVEC EFFET ET SANS EFFET	36
FICHE N°14 – JOUER AVEC LE REJET NATUREL, AVEC OU SANS EFFET	37
FICHE N°15 – JOUER AVEC LE REJET NATUREL, AVEC OU SANS EFFET (SUITE)	38
FICHE N°16 – JOUER AVEC LE REJET NATUREL PAR 2 OU 3 BANDES, AVEC OU SANS EFFET	39
FICHE N°17 – FAIRE RECULER LA BILLE 1 ET LA DIRIGER	40
FICHE N°18 – PRÉVOIR LA TRAJECTOIRE DE LA BILLE 2	41
FICHES « PRATIQUE »	42
FICHE N°1 – LE JEU À 4 BILLES	44
FICHE N°2 – LA PÉTANQUE	47
FICHE N°3 – ACCÈS À LA COMPÉTITION	49
FICHES « TECHNIQUE »	54
FICHE N°1 – LA POSTURE	56
FICHE N°2 – LE « COUP DE QUEUE »	58
FICHE N°3 – LE CHEVALET ET L'ATTAQUE	60
FICHE N°4 – LA QUANTITÉ DE BILLE	62
FICHE N°5 – LE COUP NATUREL	64
FICHE N°6 – LE RÉTRO	66
FICHE N°7 – LE COULÉ	68
LEXIQUE	70

Exemple d'organisation d'une séance découverte

Un exposé rapide de la règle du jeu, c'est-à-dire les objectifs visés, illustré par des exemples:

1°) Après un exposé rapide des règles du jeu, le premier objectif est de réaliser quelques exercices, avec différents moyens techniques dont dispose l'animateur :

- Un coup naturel direct (exemple : figure 5 de l'évaluation du « Billard de Bronze »)
- Un coup naturel avec une ou plusieurs bandes (exemple : figure 12 de l'évaluation du « Billard de Bronze »)
- Un coup en rétro (exemple : figure 5 de l'évaluation du « Billard d'Or »)
- Un coulé (exemple : figure 20 de l'évaluation du « Billard de Bronze »)
- Une finesse (exemple : figure 22 de l'évaluation du « Billard de Bronze »)

2°) Le deuxième objectif est de regrouper les billes pour réaliser une série plus longue (un enchaînement de quelques points suffit) :

- Regroupements approximatifs (exemple : figure 18 de l'évaluation du « Billard d'Argent »)
- Rappels plus précis (exemple : figure 16 de l'évaluation du « Billard d'Or »)

Cette première phase et notamment la réalisation de certains coups peut se révéler difficile, voire impossible, selon le niveau technique de l'animateur. Celui-ci pourra se faire accompagner par un joueur plus expérimenté, disposant d'un niveau technique suffisant.

Deuxième phase

Mise en situation de plusieurs joueurs pour pouvoir présenter la façon de faire (pendant quelques minutes) :

- Comment viser ?
- Le coup de queue : quel mouvement ?
- Où frapper la bille 1 ?

Pour illustrer ces deux premières phases, l'animateur pourra choisir des coups présentés dans les premières fiches « apprentissage ».

Il s'agit de placer les débutants en situation de jeu en leur donnant quelques conseils très succincts, afin qu'ils puissent réaliser les exercices proposés. L'animateur veillera à ce que la majorité des situations proposées offre un taux de réussite satisfaisant.

Troisième phase

Organiser une pratique collective (30 à 40 minutes) :

C'est la phase principale de la séance. Le jeu à quatre billes, niveau débutant « bille en main » convient parfaitement :

- Exposé de la règle
- Formation des groupes : maximum 4 joueurs par billard
- Proposer plusieurs confrontations (15 à 20 mn chacune)
- Conclusion

Exemple d'organisation d'une séance régulière

Comme pour la séance « découverte », on retient le principe de fractionner la séance régulière en plusieurs phases.

Accueil et présentation de la séance

L'animateur doit accueillir le public en présentant brièvement le programme de l'animation qui va être suivi. Il pourra échanger avec son auditoire sur la séance précédente et justifier ainsi l'éventuel besoin d'une révision.

Première phase

Un apprentissage technique (explications, mise en situation, 10 à 20 minutes, avec révision éventuelle d'un thème déjà abordé) :

L'animateur choisira un thème et les exercices correspondants en respectant l'ordre des fiches « apprentissage » et des fiches « techniques » correspondantes. Après la première séance, cet apprentissage pourra être précédé d'une phase « révision » autour d'un sujet précédemment traité.

La durée de cette phase doit rester limitée, afin de ne déborder sur des notions trop complexes et/ou d'éviter la saturation des pratiquants.

Lors d'une initiation, l'animateur se contentera par exemple d'exposer le principe technique du sujet, suivi d'une mise en situation à travers des exercices accessibles. Dans les séances suivantes abordant le même thème, l'animateur pourra vérifier l'assimilation technique et présenter éventuellement certaines notions comme les critères de difficulté, ou les limites du coup.

Deuxième phase

Un entraînement portant sur les exercices précédents (10 à 20 minutes par exemple) :

Il s'agit pour le joueur d'assimiler tout ou partie du sujet étudié à l'aide d'un entraînement méthodique (**voir phase « entraînement » des séances d'initiation**).

La séance d'entraînement est basée sur la répétition d'un coup technique en y intégrant quelques nuances. Il est impératif d'y associer progressivement la notion de taux de réussite en lien avec la progression et aussi pour maintenir la motivation. La répétition d'un coup prend son sens après la première réussite de celui-ci en tentant à terme de réussir plusieurs fois de suite le même type de coup, sans atteindre une saturation.

En respectant ces consignes au cours de cette phase, l'animateur pourra suivre la chronologie suivante :

1. *Modifications des caractéristiques de l'exercice, sans en augmenter la difficulté*
2. *Alternance des côtés (situation de jeu symétrique)*
3. *Augmenter légèrement le degré de difficulté*

Troisième phase

La pratique (30 ou 40 minutes)

La pratique d'un jeu (voir fiches « pratique ») pendant 30 ou 40 minutes.

Pour la discipline carambole, l'animateur pourra proposer :

le jeu à 4 billes, la pétanque, le 5-quilles, etc., à choisir en fonction du niveau des joueurs.

Cette troisième phase doit permettre progressivement de repérer les situations de jeu, se présentant fortuitement, qui trouvent une solution réalisée à l'aide des techniques apprises.

Participation de l'animateur dans la phase pratique (s'il s'agit d'un petit groupe) : un coup chacun avec toujours la même bille.

L'organisation de matchs un peu plus officiels en notant les résultats des confrontations peut stimuler l'application des pratiquants et inculquer un esprit de compétition.

Conclusion

Les joueurs doivent être informés de leur progression. Un bilan oral peut être envisagé. L'animateur les informera du programme de la prochaine séance.

Les évaluations

Les évaluations des « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » s'intercalent régulièrement dans cette phase et se fractionnent en trois étapes. La première concerne un passage à « blanc », réparti sur les deux séances précédant l'évaluation, qui permet de préparer les pratiquants à la compétition. L'évaluation fait l'objet de l'étape suivante, et s'étend sur toute la durée de la séance. Enfin, un dernier test est proposé plus tard, avec un objectif relevé (score 100 sur 120). (Voir document « Règlements des Diplômes fédéraux d'Aptitude »).

L'animateur pourra organiser également quelques confrontations à partir des figures des DFA en imposant aux pratiquants poursuivre leur enchaînement sur la figure réussie.

Programme indicatif des séances d'initiation

Signification des sigles utilisés :

MEM = Mémento de l'animateur de club carambole (édition 2017)

CTD = Cahier technique du joueur débutant (édition 2005)

DFA = Règlement des Diplômes Fédéraux d'Aptitude (édition 2003)

NT2 = Programme d'Apprentissage et d'Entraînement Niveau Technique 2 (édition 2002)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
Séance 1	Viser	<i>Révision</i>	Néant
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiches « apprentissage » n°1, 2 et 3 Fiche « technique » n°1 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n°5)
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Pages 15 à 19 « Billard de bronze » : fig. 1 à 3
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)
Séance 2	Contrôler la puissance du coup de queue	<i>Révision</i>	MEM Fiches « apprentissage » n°2 et 3
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°4 Fiche « technique » n°2 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n°5 et 3) CTD Pages 21 et 22
		<i>Entraînement</i>	MEM Fiche « pratique » n°2
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)
Séance 3	Définir la quantité de bille	<i>Révision</i>	Néant
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°5 Fiche « technique » n°4 CTD Page 25
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Pages 28 à 31 « Billard de bronze » : fig. 4 à 7
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
Séance 4	Jouer un coup en finesse	<i>Révision</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°5 Fiche « technique » n°4 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n°5, 4 et 3)
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°6 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n° 4) Page 49 CTD DFA « Billard de bronze » : fig. 21 à 23
		<i>Entraînement</i>	CTD Pages 50 à 53
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)
Séance 5	Réaliser un coulé (1)	<i>Révision</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°5 Fiche « technique » n°4 Fiche « technique » n°3 (chevalet, cas n°5, 4 et 3)
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°7 Fiche « technique » n°7 CTD Pages 37, 42 et 43
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Pages 38 à 41 « Billard de bronze » : fig. 18 à 20
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)
Séance 6	Obtenir et jouer avec le rejet naturel	<i>Révision</i>	Néant
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiches « apprentissage » n°8 et 9 Fiche « technique » n°5 CTD DFA Page 27 « Billard de bronze » : fig. 8 à 10
		<i>Entraînement</i>	CTD Pages 28 à 32
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)
Séance 7	Observer la trajectoire de la bille 1 par une bande	<i>Révision</i>	CTD Pages 27, 37 et 49
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°10
		<i>Entraînement</i>	MEM Fiche « pratique » n°2
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance <i>Thème</i>	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance	
Séance 8 <i>Jouer un coup naturel par une bande (1)</i>	<i>Révision</i>	CTD	Pages 27, 55 et 56
	<i>Apprentissage</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°11, ex. 1 et 2 Fiche « technique » n°5
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard de bronze » : fig. 11 à 17
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau débutant « bille en main »)
Séance 9 <i>Jouer un coup de finesse par une bande</i>	<i>Révision</i>	CTD	Pages 49, 55 et 56
	<i>Apprentissage</i>	MEM	Fiche « technique » n° 3 (chevalet, cas n°2 et 4)
		CTD	Pages 65 et 66
	<i>Entraînement</i>		Néant
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard de bronze » « blanc » sur les figures 1 à 12
Séance 10 <i>Réaliser un coulé (2)</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°7 Fiche « technique » n°7
		CTD	Pages 37, 42 et 43
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard de bronze » : fig. 18 à 20
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard de bronze » « blanc » sur les figures 13 à 24
Séance 11 <i>Evaluation</i> <i>« Billard de bronze »</i>	Compétition	DFA	Organisation officielle de l'évaluation « billard de bronze » (24 figures)
Séance 12 <i>Jouer un coup naturel en 1 bande (2)</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°11, ex. 1 et 2 Fiche « technique » n°5
		CTD	Pages 57 à 59
	<i>Apprentissage</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°11, ex. 3 et 4
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Pages 60 et 61 « Billard d'argent » : fig. 2 et 3
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
Séance 13	Jouer un coup naturel en 1 bande (3)	<i>Révision</i>	MEM CTD Fiche « apprentissage » n°11, ex. 1 à 4 Fiche « technique » n°5 Pages 27, 55, 56
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard de bronze » : fig. 11 à 14 et 17 « Billard d'argent » : fig. 2 et 3
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 14	Jouer avec de l'effet	<i>Révision</i>	Néant
		<i>Apprentissage</i>	MEM CTD Fiches « apprentissage » n°12 et 13 Pages 67 et 68
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Pages 69 et 70 « Billard d'argent » : fig. 4
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 15	Jouer un coup naturel en 1 bande avec ou sans effet (1)	<i>Révision</i>	MEM CTD Fiches « apprentissage » n°12 et 13 Pages 69 et 70
		<i>Apprentissage</i>	MEM CTD Fiche « apprentissage » n°14 Pages 71 à 73
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard d'argent » : fig. 5 et 6
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 16	Jouer un coup naturel en 1 bande avec ou sans effet (2)	<i>Révision</i>	MEM CTD Fiche « apprentissage » n° 14 Pages 69 et 70
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°15
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard d'argent » : fig. 5, 6 et 7
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 17	Jouer un coup naturel en 2 ou 3 bandes avec ou sans effet (1)	<i>Révision</i>	MEM Fiches « apprentissage » n° 14 et 15
		<i>Apprentissage</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°16, ex. 1 et 2
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard d'argent » : fig. 8 et 9
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

(3) : 3^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance <i>Thème</i>	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance	
Séance 18 <i>Jouer un coup naturel en 2 ou 3 bandes avec ou sans effet (2)</i>	<i>Révision</i>	MEM DFA	Fiche « apprentissage » n°16, ex. 1 et 2 « Billard d'argent » : fig. 8 et 9
	<i>Apprentissage</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°16, ex. 3 et 4
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 10 et 11
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 19 <i>Jouer un coup naturel en 1, 2 ou 3 bandes avec ou sans effet (1)</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°15, ex. 1 Fiche « apprentissage » n°16, ex. 1, 2 et 3
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 3, 4, 5, 8 et 9
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 20 <i>Jouer un coup naturel en 1, 2 ou 3 bandes avec ou sans effet (2)</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n° 15, ex. 2 Fiche « apprentissage » n°16, ex. 2, 3 et 4
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 3, 6, 7, 10 et 11
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 21 <i>Evaluation</i> <i>« Billard de bronze »</i>	<i>Pratique</i> Objectif : 100/120	DFA	Organisation de l'évaluation « billard de bronze » (24 figures)
Séance 22 <i>Jouer une finesse en une bande avec effet</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiche « technique » n° 3 (chevalet, cas n°2 et 4) Pages 49, 65 et 66
	<i>Apprentissage</i>	CTD	Page 75
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 12 et 13
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance <i>Thème</i>	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance	
Séance 23 <i>Réaliser un coulé (3)</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiche « apprentissage » n°7 Fiche « technique » n°7 Pages 37, 42 et 43
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 14 à 16
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 24 <i>Prévoir le trajet de la bille 2 sur un coup naturel direct</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiches « apprentissage » n°8 et 9 Fiche « technique » n°5 Page 27
	<i>Apprentissage</i>	DFA	« Billard de bronze » : fig. 1 « Billard d'argent » : fig. 17
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 17 et 18
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 25 <i>Prévoir le trajet de la bille 2 sur un coup naturel en 1 bande sans effet</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n° 11, ex. 3 et 4
	<i>Apprentissage</i>	CTD	Page 83
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 19 et 22
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 26 <i>Prévoir le trajet de la bille 2 sur un coup naturel en 1 bande avec effet</i>	<i>Révision</i>	MEM DFA	Fiche « apprentissage » n°14, ex. 2 « Billard d'argent » : fig. 19 et 22
	<i>Apprentissage</i>	MEM CTD	Fiche « apprentissage » n°18, ex. 1 Page 71
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 20 et 21
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 27 <i>Prévoir le trajet de la bille 2 sur un coulé</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiche « apprentissage » n°7 Fiche « technique » n°7 Page 37
	<i>Apprentissage</i>	CTD	Pages 38 et 39
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 23 et 24
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(3) : 3^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
---------------	--------------	----------------------------	---

Séance 28 Prévoir le trajet de la bille 2 Synthèse des séances 24 à 27 (1)	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°18, ex. 1 Fiches « technique » n°5 et 7
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Pages 83 et 85 « Billard d'argent » : fig. 17, 19, 21 et 23
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard d'argent » « blanc » sur les figures 1 à 12

Séance 29 Prévoir le trajet de la bille 2 Synthèse des séances 24 à 27 (2)	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°18, ex. 1 Fiches « technique » n°5 et 7
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Pages 84 et 86 « Billard d'argent » : fig. 18, 20, 22 et 24
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard d'argent » « blanc » sur les figures 13 à 24

Séance 30 Evaluation « Billard d'Argent »	Compétition	DFA	Organisation officielle de l'évaluation « Billard d'argent » (24 figures)
--	--------------------	------------	--

Séance 31 Faire reculer la bille 1 et la diriger (1)	<i>Révision</i>		Néant
	<i>Apprentissage</i>	MEM CTD	Fiche « apprentissage » n°17, ex. 1 Fiche « technique » n°6 (principe et réglages) Fiche « technique » n°3 (chevalet cas 1) Pages 79 et 80
	<i>Entraînement</i>	MEM DFA	Fiche « apprentissage » n°17, ex. 2 « Billard d'or » : fig. 5 et 6
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
Séance 32	Coups naturels par bande(s), avec ou sans effet sans regroupement	<i>Révision</i>	MEM Fiches « apprentissage » n°14, 15 et 16
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA NT2 Pages 71 et 73 « Billard d'or » : fig. 1 à 4 Fig. 1 et 2
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 33	Faire reculer la bille 1 et la diriger (2)	<i>Révision</i>	MEM Fiche « apprentissage » n°17 Fiche « technique » n°3 (chevalet cas 1) Fiche « technique » n°6 (principe et réglages) CTD Page 79
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Page 80 « Billard d'or » : fig. 5 et 6
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 34	Coups naturels en 1 bande, avec regroupement	<i>Révision</i>	MEM CTD Fiche « apprentissage » n°18 Page 81
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Pages 83, 84, 85 et 86 « Billard d'or » : fig. 9, 10 et 13
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 35	Coups naturels en 2 ou 3 bandes, avec regroupement	<i>Révision</i>	MEM CTD Fiche « apprentissage » n°18 Pages 81, 83, 84, 85 et 86
		<i>Apprentissage</i>	NT2 Fig. 8
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard d'or » : fig. 11 et 12
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 36	Coups naturels par bande(s), avec ou sans regroupement	<i>Révision</i>	CTD DFA Pages 71 et 73 « Billard d'or » : fig. 1, 2, 3, 4, 9, 10 et 13
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	DFA NT2 « Billard d'or » : fig. 11 et 12 Fig. 8
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance	
Séance 37 <i>Finesses en 1 ou 2 bandes avec effet</i>	<i>Révision</i>	CTD DFA	Page 75 « Billard d'argent » : fig. 13
	<i>Apprentissage</i>	NT2	Fig. 29, 30 et 31
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'or » : fig. 7 et 8
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 38 <i>Jouer un rétro avec rappel (1)</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiche « apprentissage » n°17 Fiche « technique » n°6 Fiche « technique » n°3 (chevalet cas 1) Page 79
	<i>Apprentissage</i>	CTD	Pages 87 et 88
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'or » : fig. 18, 19 et 20
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 39 <i>Jouer un rétro avec rappel (2)</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiche « technique » n°3 (chevalet cas 1) Fiche « technique » n°6 Pages 87 et 88
	<i>Apprentissage</i>	CTD DFA	Pages 89 et 90 « Billard d'or » : fig. 23
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'or » : fig. 21 et 22
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 40 <i>Jouer un coulé avec rappel</i>	<i>Révision</i>	MEM DFA	Fiche « technique n°7 « Billard d'argent » : fig. 23 et 24
	<i>Apprentissage</i>	DFA	« Billard d'or » : fig. 15 et 16
	<i>Entraînement</i>	CTD	Pages 38 et 39
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)
Séance 41 <i>Jouer un rétro avec rappel (3) Synthèse des séances 38 et 39</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « apprentissage » n°17
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'or » : fig. 18 à 23
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (4-billes, niveau faux débutant)

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

(3) : 3^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
---------------	--------------	----------------------------	---

Séance 42	Evaluation « Billard d'Argent »	<i>Pratique</i> Objectif : 100/120	DFA Organisation de l'évaluation « billard d'argent » (24 figures)
------------------	--	--	---

Séance 43	Jouer un placement direct par finesse ou coulé	<i>Révision</i>		Néant
		<i>Apprentissage</i>	CTD	Page 91
		<i>Entraînement</i>	DFA NT2	« Billard d'or » : fig. 17 Fig. 28
		<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Séance 44	Jouer un placement par 1 bande	<i>Révision</i>	CTD DFA	Page 91 « Billard d'or » : fig. 17
		<i>Apprentissage</i>	CTD	Page 93
		<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'or » : fig. 14
		<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Séance 45	Jouer un placement direct par rétro	<i>Révision</i>	CTD DFA DFA	Page 91 « Billard d'or » : fig. 14 « Billard d'or » : fig. 17
		<i>Apprentissage</i>	CTD	Page 95
		<i>Entraînement</i>	DFA NT2	« Billard d'or » : fig. 24 Fig. 21
		<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Séance 46	Coups naturels (Récapitulatif)	<i>Révision</i>	MEM	Fiche technique n°5
		<i>Apprentissage</i>		Néant
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Pages 85 et 86 « Billard d'argent » : fig. 21 « Billard d'or » : fig. 1, 3, 4, 11, 12 et 13
		<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance	Thème	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance
---------------	--------------	----------------------------	---

Séance 47	Rétros (Récapitulatif)	<i>Révision</i>	MEM Fiche technique n°6
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	CTD DFA Pages 88 et 90 « Billard d'or » : fig. 18, 19, 20, 21, 22, 23 et 24
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Séance 48	Finesses (Récapitulatif)	<i>Révision</i>	CTD DFA Page 50 « Billard d'argent » : fig. 12 et 13
		<i>Apprentissage</i>	NT2 Fig. 32
		<i>Entraînement</i>	DFA NT2 « Billard d'or » : fig. 7 et 8 Fig. 29 à 31
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Séance 49	Coulés (Récapitulatif)	<i>Révision</i>	MEM CTD DFA Fiche « technique » n°7 Page 45 « Billard d'argent » : fig. 16
		<i>Apprentissage</i>	NT2 Fig. 24 et 25
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard d'argent » : fig. 23 et 24 « Billard d'or » : fig. 15, 16 et 17
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Séance 50	Comparer un coup naturel avec ou sans regroupement	<i>Révision</i>	MEM CTD Fiche « technique » n°5 Page 81
		<i>Apprentissage</i>	Néant
		<i>Entraînement</i>	DFA « Billard de bronze »: fig. 13, « Billard d'argent »: fig. 5 et 21 « Billard d'argent » : fig. 7 et 22 « Billard d'argent » : fig. 10, « Billard d'or » : fig. 11 CTD Page 85
		<i>Pratique</i>	MEM Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

Séance <i>Thème</i>	Phases de la séance	Documents de référence à utiliser par l'Animateur pour organiser chaque séance	
Séance 51 <i>Jouer un rétro sans rappel, avec rappel ou avec placement</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « technique » n°6 Fiche « apprentissage » n°17 Fiche « apprentissage » n°18, ex. 3 et 4
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Page 82 « Billard d'or » : fig. 5 et 18 « Billard d'or » : fig. 21 et 24
	<i>Pratique</i>	MEM	Fiche « pratique » n°1 (3-billes, parties courtes)
Séance 52 <i>Jouer une finesse avec ou sans placement</i>	<i>Révision</i>	MEM CTD	Fiche « apprentissage n°6, ex. 2 Fiche « technique » n°4 Page 91
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 13 « Billard d'or » : fig. 8 et 14
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard d'Or » « blanc » sur les figures 1 à 12
Séance 53 <i>Jouer un coulé sans rappel, avec rappel, ou avec placement</i>	<i>Révision</i>	MEM	Fiche « technique n°7
	<i>Apprentissage</i>		Néant
	<i>Entraînement</i>	CTD DFA	Page 45 « Billard d'argent » : fig. 14 et 16 « Billard d'or » : fig. 15, 16 et 17
	<i>Pratique</i>	DFA	« Billard d'or » « blanc » sur les figures 13 à 24
Séance 54 <i>Evaluation « Billard d'Or »</i>	Compétition	DFA	Organisation officielle de l'évaluation « billard d'Or » (24 figures)

Fiches « Apprentissage »

Recommandations...

Conformément à l'usage, la bille propulsée par le joueur sera la « **bille 1** » ou la « **1** », la première bille choquée par la bille 1 sera la « **bille 2** » ou la « **2** », la troisième bille sera la « **bille 3** » ou la « **3** ».

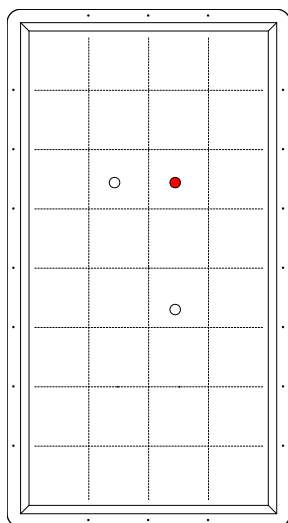
L'Animateur de Club doit être attentif aux aspects matériels : propreté des billes (réalisation des coulés et rétros), glisse de la flèche, état du procédé et manière d'appliquer le bleu.

L'emploi d'un vocabulaire trop technique dans les premières séances constitue une difficulté pour le débutant. Nous avons indiqué **en gras**, à leur premier emploi dans les « consignes aux élèves », tous les termes définis dans le lexique.

Fiches « apprentissage »

Fiche n°0 - Description

Exercice 0



Chaque schéma propose une ou plusieurs situations de jeu correspondant au sujet choisi. L'animateur pourra compléter par d'autres coups ou modifier la position des billes pour varier les exercices (voir « Cahier technique du débutant, FFB 2005 »), ce qui présente, sur le plan pédagogique, un intérêt certain : il s'agira de reconnaître l'appartenance du coup à telle ou telle famille, etc.

En outre, il nous semble préférable de limiter à quatre ou cinq essais chaque exercice (avec l'intention d'y revenir plus tard, naturellement).

Consignes aux élèves

Dans cette colonne, nous avons voulu préciser ce qu'il est important de rappeler à l'élève lorsqu'il s'apprête à jouer, afin d'orienter l'exercice vers un but défini et de créer certains automatismes.

Ces « consignes » (ou questions), très simples, veulent, en effet, insister sur la nécessité d'axer un exercice, une leçon, une partie d'une séance d'entraînement, sur un sujet précis afin d'apporter à l'élève les informations destinées à faciliter son apprentissage. Solliciter une analyse ou un raisonnement du joueur rend l'apprentissage plus actif, donc plus efficace. C'est pourquoi un certain nombre de ces consignes pourront se transformer en interrogations.

Conseils à l'Animateur

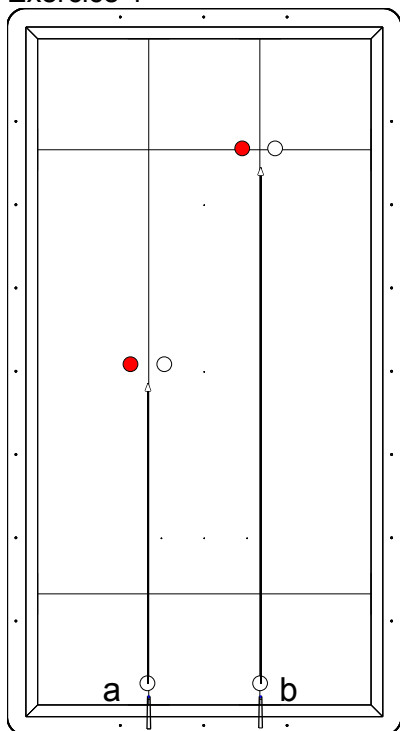
Nous nous contentons d'indiquer, dans cette rubrique, des astuces dans le placement des billes rendant plus abordables les situations de jeu proposées (les lignes en pointillé en face des repères ou des lignes du cadre ne sont là que pour permettre une meilleure localisation des billes sur la surface de jeu).

*Rappelons également à l'Animateur les problèmes techniques qu'engendre tel ou tel exercice, en **insistant sur l'aspect progressif qui caractérise la formation de base**, compte tenu de la complexité du début de la pratique (multitude d'informations à assimiler par le débutant).*

Fiche n°1 - Viser

(Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Visiez entre les deux billes pour réussir le point.

Jouez en haut et au milieu sur la bille 1. Attention à la zone de « fausse queue ».

Maintenez la queue horizontale.

Placez le **procédé** près de la bille 1.

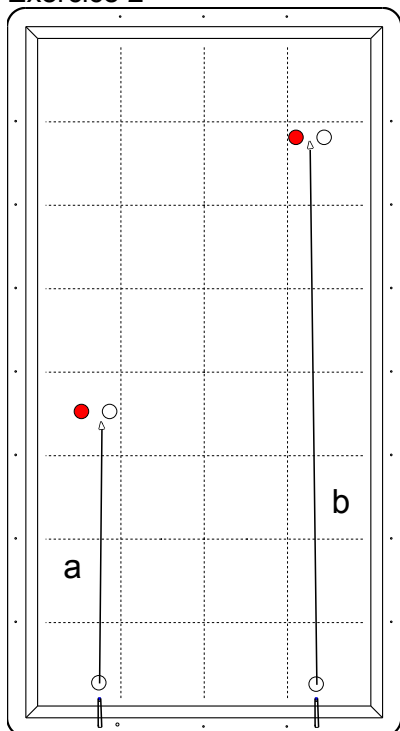
Conseils à l'Animateur

Placer la bille 1 à 5 cm de la bande pour éviter un **chevalet difficile** (voir fiche technique n°3).

Utiliser la ligne du cadre pour commencer, afin de matérialiser la ligne de visée (voir fiche « technique » n°1).

Veiller à la stabilité du corps pendant l'exécution.

Exercice 2



Vérifiez la direction indiquée par la queue pour réussir le **carambolage**.

Même **attaque** que sur les coups précédents.

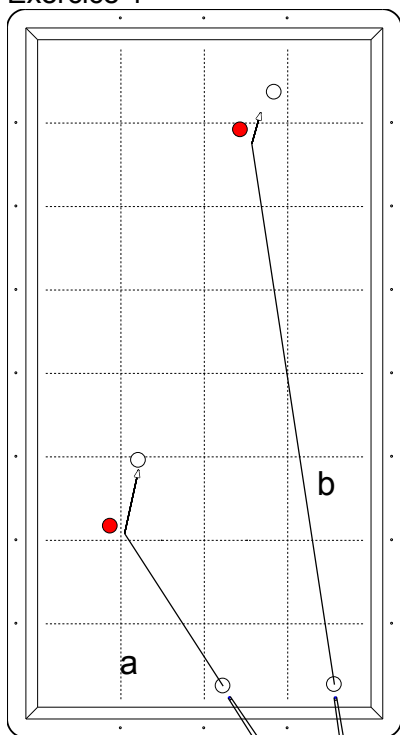
Vérifier la bonne position de la tête au-dessus de la queue (ligne de visée) et corriger éventuellement l'emplacement et l'orientation des pieds.

Observez la position de la main sur le talon de la queue. Il faut obtenir un mouvement rectiligne laissant la queue horizontale.

On ne recherche pas de résultat précis.

(Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Question :
Comment viser pour réussir le point ?

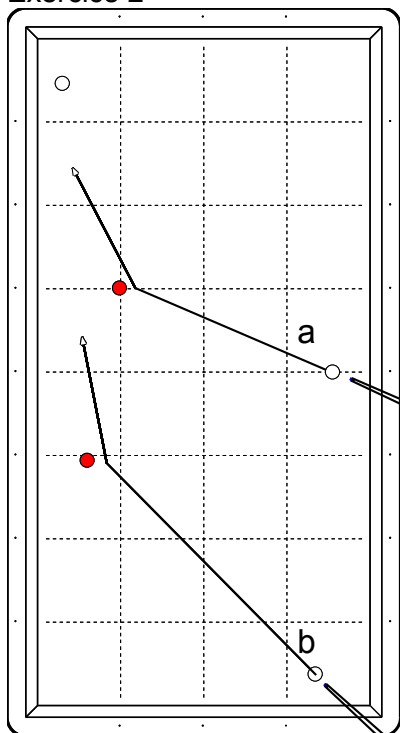
Observez la direction indiquée par la queue pour choquer la bille 2 à droite.

Conseils à l'Animateur

Placer les billes 2 et 3 assez proches l'une de l'autre afin d'autoriser une quantité de bille approximative pour réussir le carambolage.

La bille 1 est encore placée de manière à éviter un chevalet difficile.

Exercice 2



Visiez à droite de la bille 2.

Jouez en haut sur la bille 1.

*Placer la **bille 3** « grosse » dans l'angle, rendant ainsi le point plus accessible.*

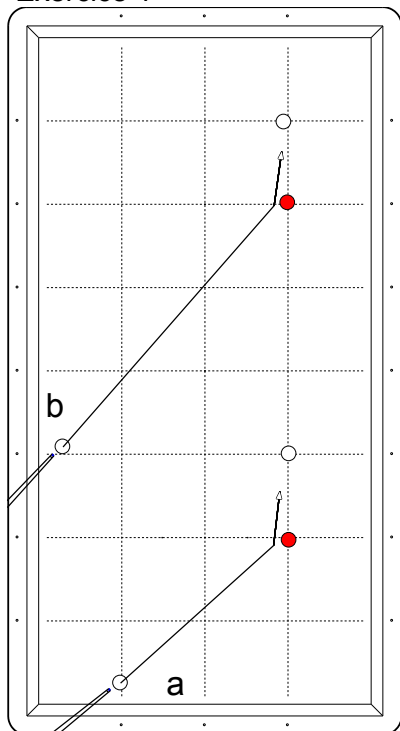
On ne recherche pas de résultat précis.

Vérifier si le joueur adapte sa posture à la visée de la bille 2 plus ou moins éloignée.

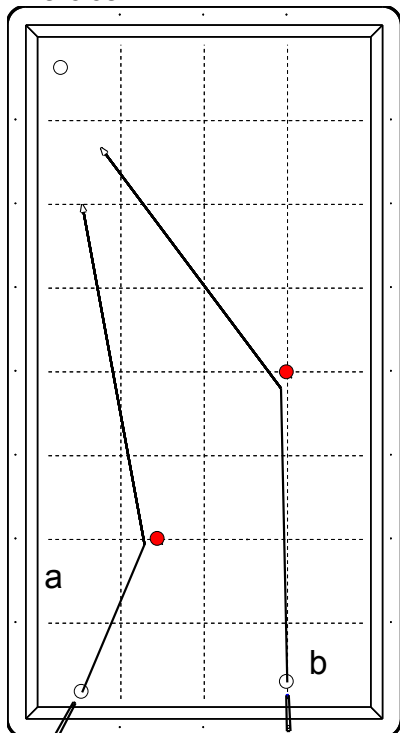
Fiches « apprentissage » (suite)
Fiche n°3 – Viser à gauche

(Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

Visez à gauche de la bille 2.

Jouez en haut sur la bille 1.

Conseils à l'Animateur

Placer encore les billes 2 et 3 pour pouvoir réaliser le point avec le rejet naturel.

La bille 1 placée près de la bande facilite le chevalet.

Visez à gauche de la bille 2.

Jouez en haut sur la bille 1 en maintenant la queue horizontale.

Les billes 2 et 3 étant plus espacées, placer la bille 3 « grosse » dans l'angle.

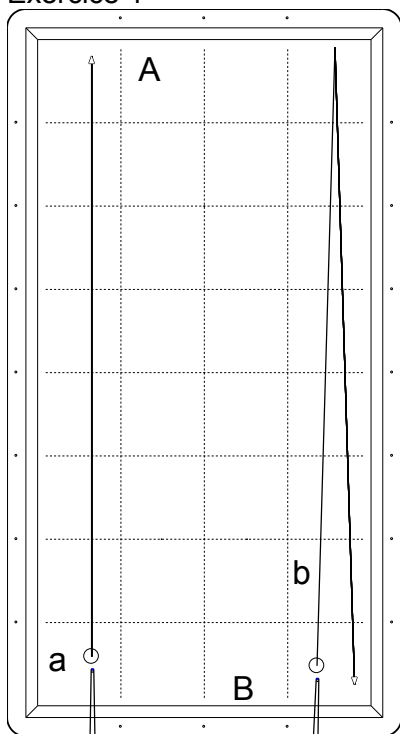
Observer la posture du joueur et notamment le placement des pieds en intervenant si nécessaire.

Vérifier si le joueur éprouve davantage de difficultés à jouer d'un côté plutôt que de l'autre.

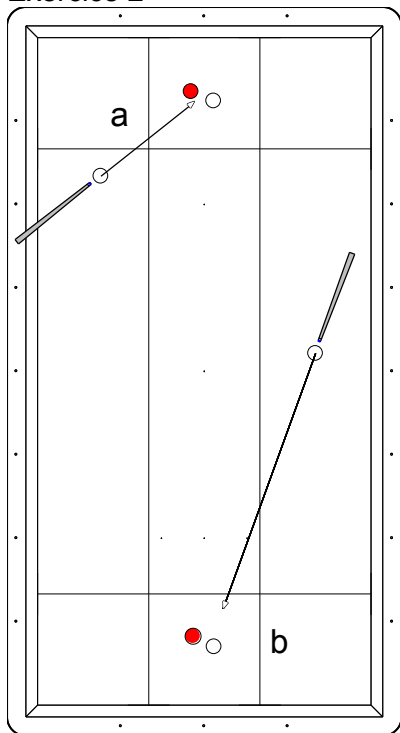
Fiche n°4 – Contrôler la puissance du coup de queue

(Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

a) Jouez pour envoyer la bille 1 le plus près possible de la petite bande « A ».

b) Jouez et placez la bille 1 près de la bande « B ».

Conseils à l'Animateur

Vérifier si l'élan s'adapte à la puissance recherchée (fiche technique N°2).

Profiter de cet exercice simple pour aider à former un chevalet stable.

Souligner l'importance de la stabilité du chevalet durant tout le mouvement.

Observation du mouvement :

Accélération ou décélération excessives, obstacles fréquents à une bonne mesure.

L'Animateur veillera à ce que le débutant ne joue pas inutilement trop fort (défaut fréquent), sans exiger encore une mesure précise.

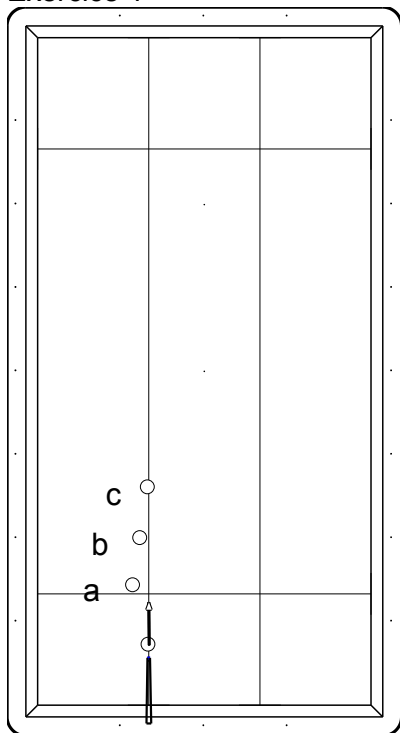
Elan disproportionné (amplitude et vitesse).

Perfectionnement du chevalet.

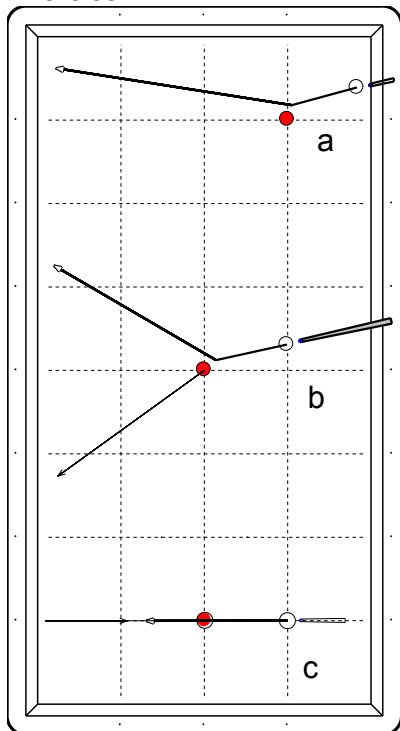
Fiche n°5 – Définir une quantité de bille

(Initiation)

Exercice 1



Exercice 2

Consignes aux élèves

Question :

De quelle manière allons-nous toucher la bille 2 si la bille 1 roule sur la ligne (du cadre) ?

- a) Nous allons effleurer la bille 2 : Finesse (la 2 ne bouge peu).
- b) En « toucher » la moitié : Demi-bille.
- c) La choquer en plein : Pleine bille (les billes 1 et 2 restent dans l'axe de visée).

Conseils à l'Animateur

Ici l'idée est d'introduire des nuances concernant le choc de la bille 1 sur la bille 2, et non plus se contenter de jouer à droite ou à gauche (notion difficile à intégrer pour le débutant).

On définira ainsi les quantités de bille :

« finesse », « demi-bille » et « plein », sans plus de précision pour le moment, ainsi que les expressions suivantes :

*Jouer « moins plein »,
« trop plein »,
« moins de bille »,
« plus de bille »,
« plus fin ».*

- a) Jouez finesse, la bille 1 doit toucher la grande bande.

- b) Jouez demi-bille, les billes 1 et 2 s'immobilisent en même temps.

- c) Jouez la bille 2 pleine, la bille 1 choque la bille 2 en plein à son retour.

Le but de l'exercice consiste simplement à jouer les quantités de bille définies dans l'exercice précédent sans l'aide de la ligne du cadre.

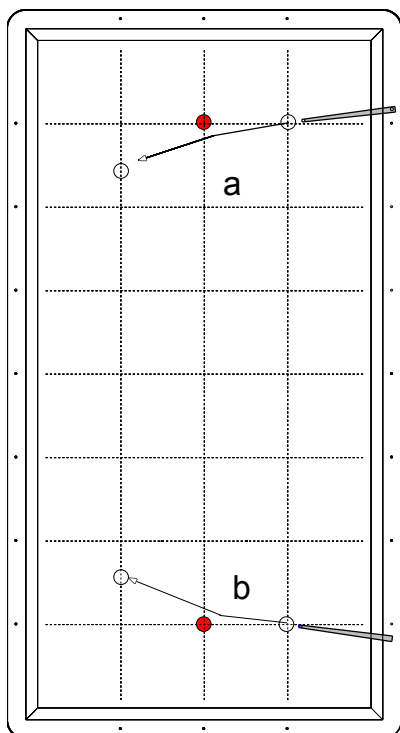
Les indications proposées dans la colonne voisine permettent de valider la réussite de cet exercice. On ne recherche pas de résultats précis.

Faire jouer les coups à droite et à gauche de la 2 (exercices « a » et « b »).

Fiche n°6 – Jouer un coup en finesse

(Initiation et Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

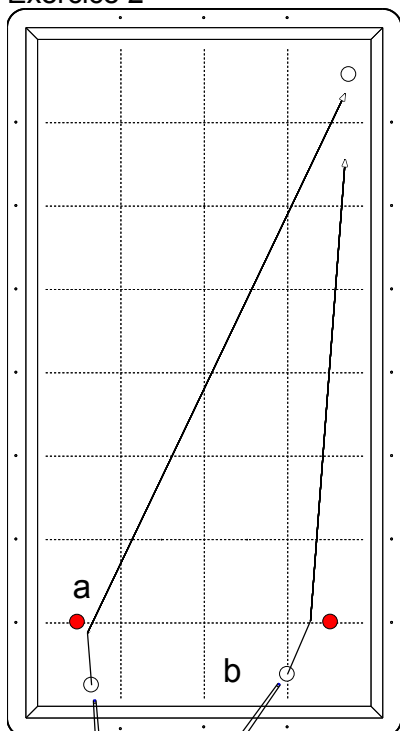
Réalisez le coup par la finesse avec une puissance très faible.

Conseils à l'Animateur

Placer une position qui oblige le joueur à choisir la finesse (le coulé est évidemment possible) interdisant le coup par demi-bille.

Le but de l'exercice permet d'observer une famille de coups : coup technique « finesse » et de montrer certaines situations types.

Exercice 2



Jouez le point une nouvelle fois par la finesse avec une puissance adaptée.

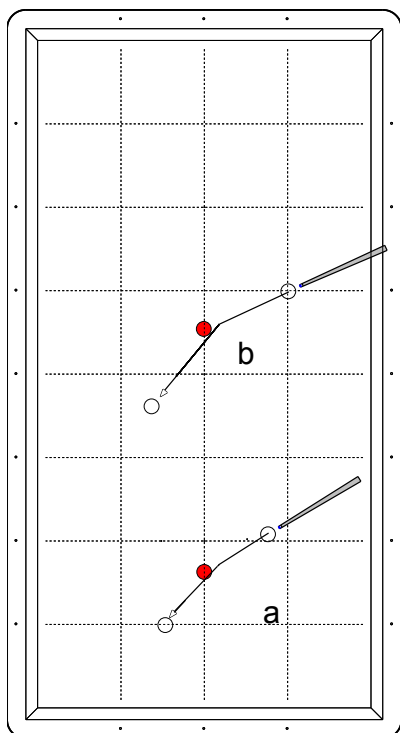
Mêmes remarques : la bille 3 placée « grosse » dans l'angle facilite les coups proposés.

Faire observer les limites du coup : plus la distance bille1-bille 2 est grande, plus le coup devient difficile (montrer des exemples).

Fiches « apprentissage » (suite)
Fiche n°7 – Réaliser un coulé

(Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

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

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

Conseils à l'Animateur

Définir le coulé :

Toujours près du plein,

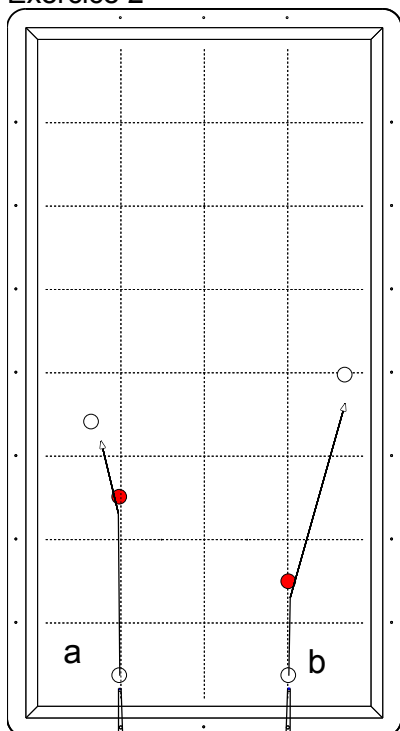
Rotation avant pour la bille 1 par conséquent, attaque en haut.

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

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

Déconseiller l'utilisation d'un effet latéral.

Exercice 2



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

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

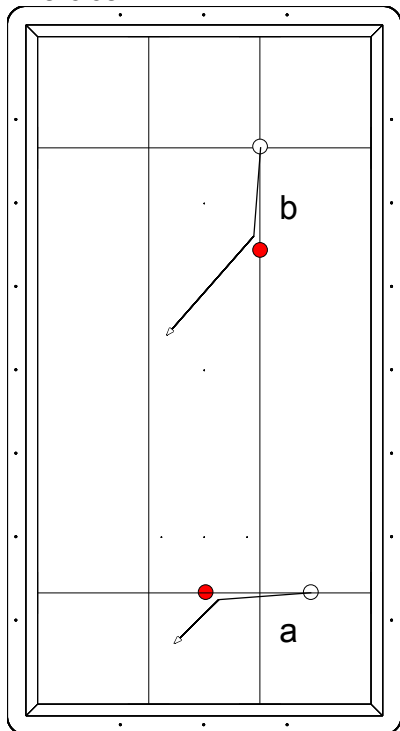
Ces coups nécessitent une certaine pratique, voire une certaine adresse. Il faudra adapter les situations proposées à l'expérience du joueur.

(La difficulté est assez comparable sur les coulés et les finesses)

Fiches « apprentissage » (suite)
Fiche n°8 – Obtenir le rejet naturel

(Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Jouez en haut sur la bille 1 pour imprimer une rotation avant, et demi-bille.

Observez le choc de la bille 1 sur la bille 2 : on l'appelle « choc naturel » ou « **rejet naturel** ». La déviation de la bille 1 par rapport à sa direction initiale est proche de 45°.

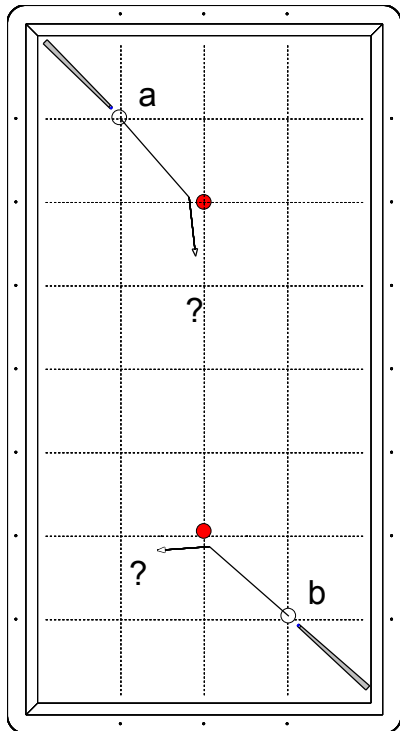
Conseils à l'Animateur

Utiliser une feuille de papier pliée pour évaluer approximativement le rejet obtenu (rejet naturel).

Démontrer éventuellement la différence de rejet avec une attaque plus basse (et une puissance suffisante), ou avec une quantité de bille très différente (assez plein ou assez fin).

Rectifier le défaut fréquent du débutant qui consiste à jouer trop fort et trop bas.

Exercice 2



Placez la bille 3 à l'emplacement de votre choix.

Jouez demi-bille et en haut pour obtenir le rejet naturel.

Évaluez avant de jouer la direction de la bille 1 après le choc, obtenue avec le rejet naturel :

- a) A droite de la bille 2.
- b) A gauche de la bille 2.

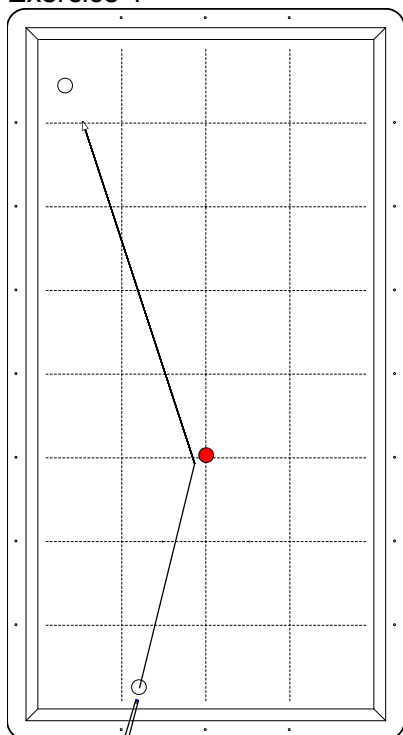
Vérifiez si le coup placé était réalisable par le « **coup naturel** ».

Le but ici est de commencer à intégrer la démarche qui consiste à définir la direction de la bille 1 après le contact avec la bille 2, obtenue avec le rejet naturel, pour ensuite choisir le trajet qui convient à la situation.

Fiche n°9 – Jouer avec le rejet naturel

(Initiation et Entraînement)

Exercice 1

Consignes aux élèves

Jouez en haut sur la bille 1 et demi-bille pour obtenir le rejet naturel.

Le coup proposé appartient donc à la « famille » des coups naturels.

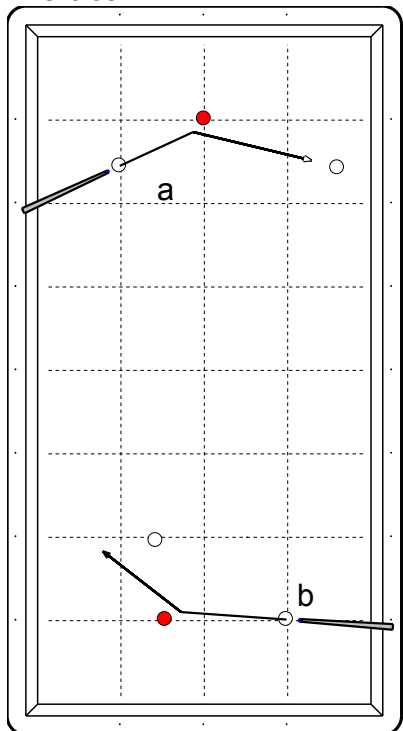
Conseils à l'Animateur

Il s'agit de mettre en application le phénomène précédemment observé.

Compte tenu des distances, il est préférable de placer la bille 3 « grosse ».

Il faut multiplier les exemples de coups naturels, en coups directs pour le moment (voir « Cahier technique du débutant »).

Exercice 2



a) Jouez ce point en coup naturel, c'est-à-dire :

- attaque en haut
- demi-bille environ.

b) Essayez de jouer cet autre point en coup naturel. L'essai n'étant pas concluant, la situation nécessitait, par conséquent, une autre manière de jouer, une autre technique. Ce coup direct n'est donc pas un coup naturel.

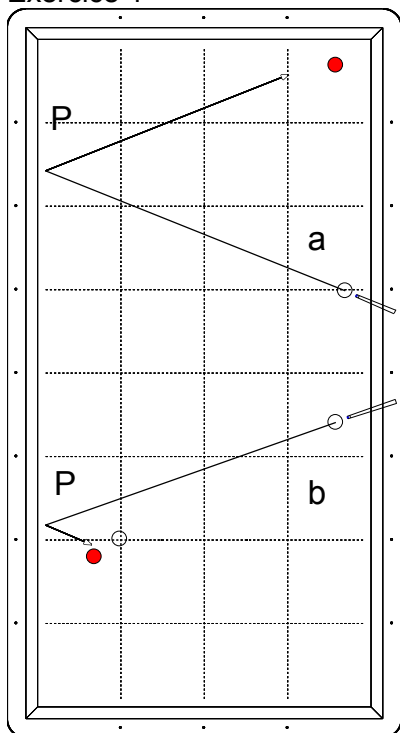
L'objectif se limite à introduire une réflexion quant à l'appartenance de tel ou tel coup à la « famille » des coups naturels.

Dans ce sens, la comparaison semble le moyen le plus simple pour y parvenir. C'est ce que propose l'exercice 2.

Fiche n°10 – Observer la trajectoire de la bille 1 par une bande

(Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

a) Essayez d'atteindre la bille rouge par bande avant (bande « P »).

Jouez sans **effet**, c'est à dire avec une attaque « en haut et au milieu ».

b) Essayez de faire le point par « bande-avant » après avoir évalué le point d'impact « P » sur la bande.

Jouez sans effet, c'est à dire avec une attaque « en haut et au milieu ».

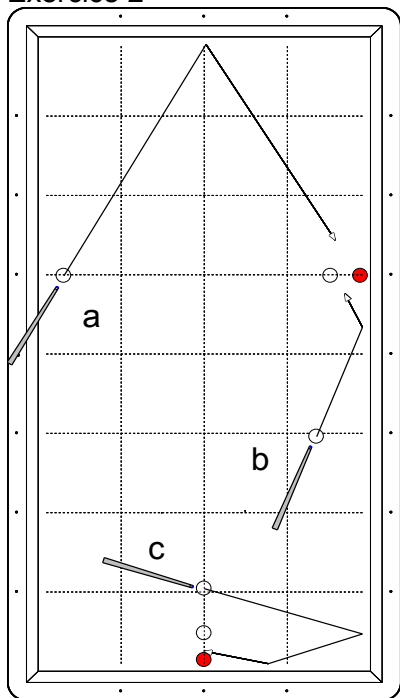
Conseils à l'Animateur

« a » : Placer la rouge « grosse » (dans l'angle).

Guider la réalisation afin d'obtenir une attaque sans effet.

« b » : Placer la 2 et la 3 le plus favorablement possible

Exercice 2



Jouez un « bande-avant » et observez la trajectoire de la bille 1 avant et après le contact avec la bande.

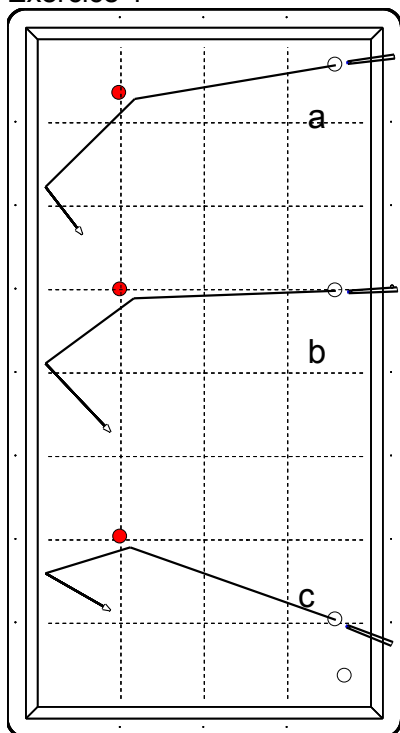
La réussite du point est accessoire sur ces exercices de bande-avant, l'objectif étant d'observer l'angle d'incidence qui conditionne le renvoi par la bande, c'est-à-dire l'angle de réflexion. La bille 1 est jouée pour le moment sans effet.

On peut considérer que, dans ces conditions, l'angle d'incidence est égal à l'angle de réflexion.

Fiche n°11 – Jouer un coup avec le rejet naturel par une bande

(Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Jouez le coup par une bande et vérifiez si le rejet naturel vous permet de réussir le point.
 Attaquez donc en haut (et au milieu, sans effet), et demi-bille environ.

Conseils à l'Animateur

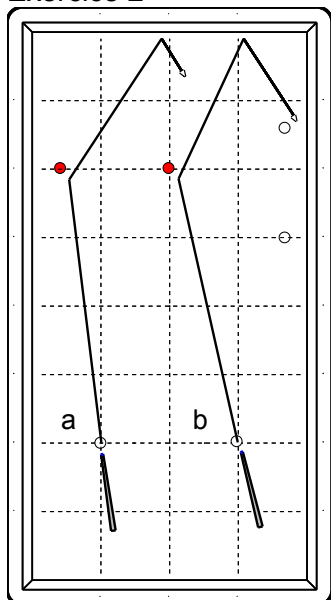
Placer la 3 « grosse » dans tous les cas de figure.

L'angle défini par l'axe bille 1-bille 2 et la première bande touchée est déterminant dans la réussite du point joué en coup naturel et sans effet.

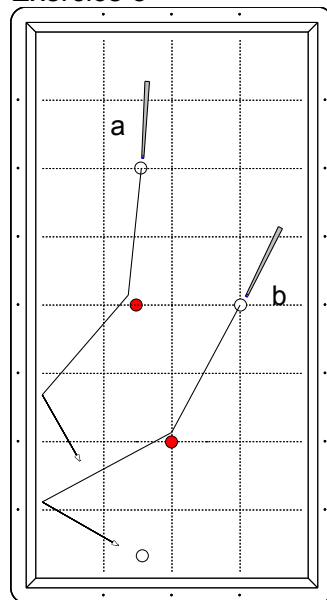
Une disposition rigoureuse des billes sur le billard s'impose donc pour conserver tout l'intérêt de ces exercices.

Si une erreur est commise dans le placement des billes, utilisez-la pour constater que le coup ne correspondait pas au coup naturel.

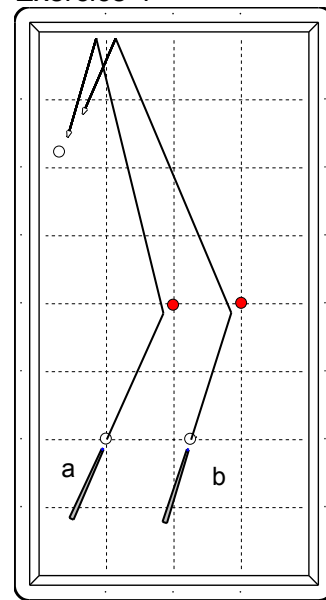
Exercice 2



Exercice 3



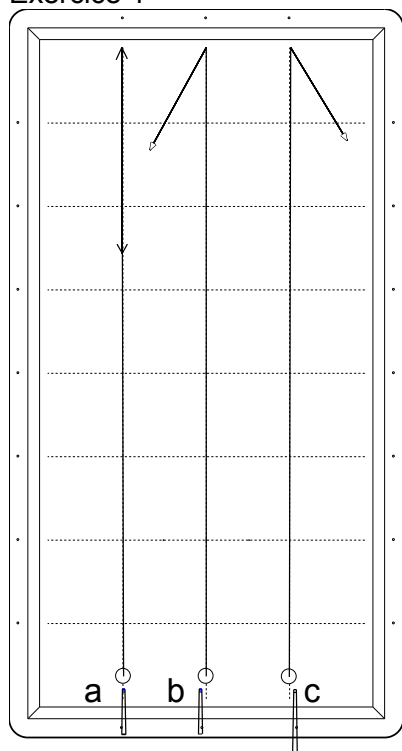
Exercice 4



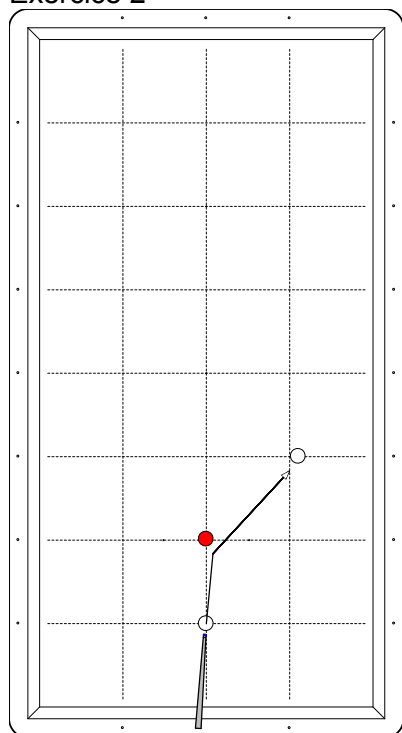
Fiche n°12 – Jouer avec de l'effet

(Initiation)

Exercice 1



Exercice 2

Consignes aux élèves

Envoyez la bille parallèlement à la grande bande, assez fort pour qu'elle rebondisse sur la petite bande du haut :

- a) sans effet.
- b) avec un point d'impact sur la 1 (« attaque ») à gauche, lui donnant ainsi une rotation latérale (« effet »).
- c) même chose avec une « attaque » à droite.

Remarque 1 :

La bille ne quitte pas sa direction initiale, même jouée avec de l'effet.

Remarque 2 :

L'effet influe sur la trajectoire de la bille au contact de la bande.

Conseils à l'Animateur

Placer la bille à quelques centimètres de la bande pour faciliter le guidage de la flèche et obtenir une attaque plus précise.

Les exercices réalisés avec une seule bille nous intéressent pour l'observation d'un phénomène, ils ne nécessitent pas un grand nombre de répétitions.

Jouez le coup :

- 1°) sans effet.
- 2°) avec de l'effet à gauche.
- 3°) avec de l'effet à droite.

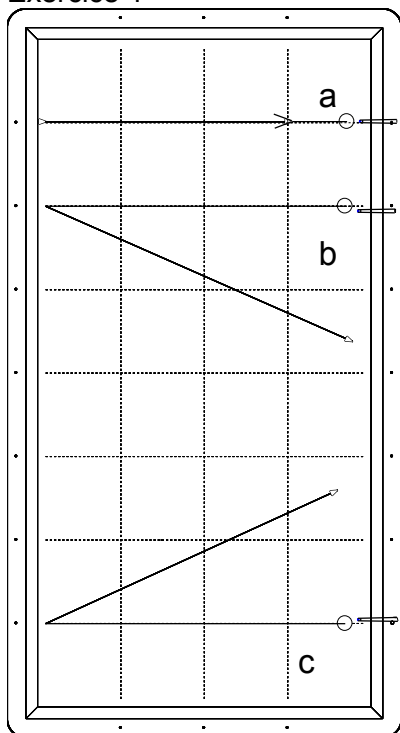
Remarque :

L'effet ne modifie pratiquement pas le choc de la 1 sur la 2.

Fiche n°13 – Comparer un trajet avec effet et sans effet

(Initiation)

Exercice 1

Consignes aux élèves

Jouez sans effet, puis avec de l'effet pour comparer les points d'impact au retour sur la grande bande de départ.

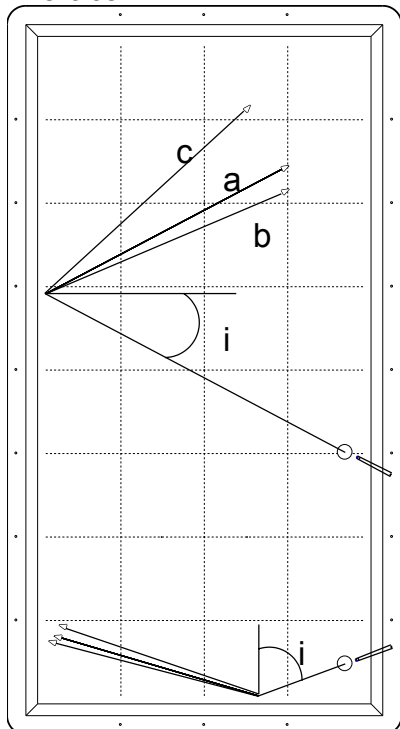
Jouez perpendiculairement à la bande visée, visez donc le repère se situant en face.

Conseils à l'Animateur

Placer la bille 1 à cinq centimètres environ de la bande pour faciliter les attaques avec de l'effet.

Faire observer la limite dans le changement de direction de la bille après le rebond sur la bande grâce à l'effet.

Exercice 2



Jouez toujours vers le même repère sans effet, puis, avec de l'effet.

Remarque 1 :

A cause de l'angle « i », l'effet à gauche « agit » moins que l'effet à droite, dans ce cas :

- la trajectoire « b » de la bille jouée avec de l'effet à gauche est plus proche de la trajectoire « a », obtenue en jouant sans effet,
- l'effet à droite change davantage la direction de notre bille (« c »).

Remarque 2 :

Quand l'angle d'incidence « i » est considérable, (voir ci-contre), l'effet donne des directions assez semblables après le contact avec la bande.

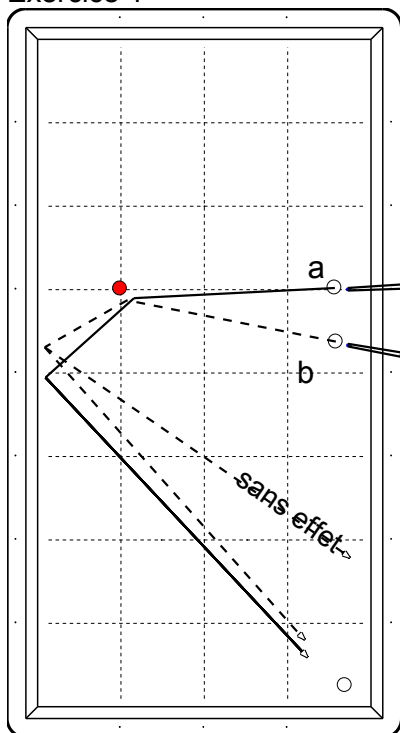
Recommencer éventuellement l'exercice en changeant le point visé sur la bande, donc en variant l'angle d'incidence, pour observer les différentes trajectoires.

On peut noter que l'effet « reprend » une influence importante au contact de la deuxième bande (la grande ici), car l'angle d'incidence est à nouveau faible.

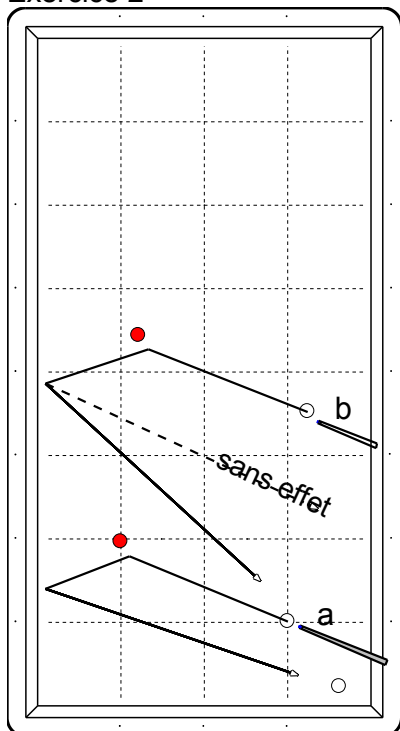
Fiche n°14 – Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet

(Entraînement)

Exercice 1



Exercice 2

Consignes aux élèvesConseils à l'Animateur

Faire jouer le coup « a » puis le coup « b » pour chaque exercice. On illustre ainsi une utilisation correcte de l'effet.

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

1°) Bille 1 en « a » :

Jouez en haut et demi bille pour obtenir le rejet naturel, sans effet, vérifiant ainsi si le trajet à réaliser nécessite de l'effet ou non.

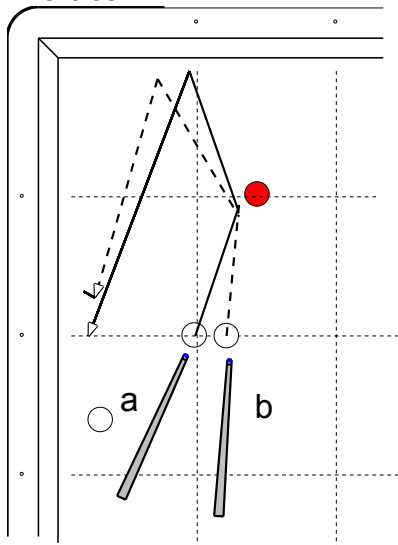
2°) Bille 1 en « b » :

Le rejet (ou choc) naturel sans effet renvoie la bille 1 sur la grande bande (trajectoire « sans effet »). On animera la bille 1 d'effet (à gauche pour ces exemples) afin de changer la trajectoire de la bille 1 au contact de la bande.

Fiche n°15 – Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet (suite)

(Entraînement)

Exercice 1 Grande bande

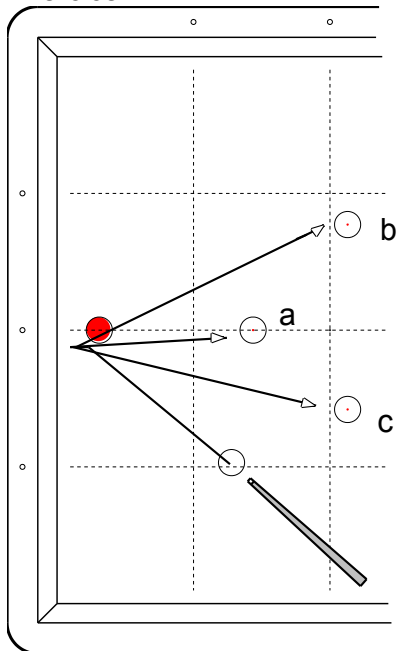
Consignes aux élèves

- a) Jouez le coup naturel en vérifiant la possibilité de le réaliser sans effet.
- b) L'orientation des billes 1 et 2 par rapport à la bande ayant changée, le choc naturel nous envoie trop à gauche (trajectoire « sans effet ») : l'effet à droite modifiera la trajectoire de notre bille.
(Il n'est pas souhaitable de jouer la finesse et sans effet : les billes s'espaceraient encore davantage sur la surface du billard).

Conseils à l'Animateur

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

Exercice 2



Grande bande

- a) Jouez le coup naturel par une bande sans effet. La puissance du coup doit être faible, adaptée au trajet court de la bille 1.
- b) La position de la bille 3 ayant changée (« b »), la direction de la bille 1 sera modifiée au contact de la petite bande par l'effet à droite.
- c) Même technique, avec effet à gauche.

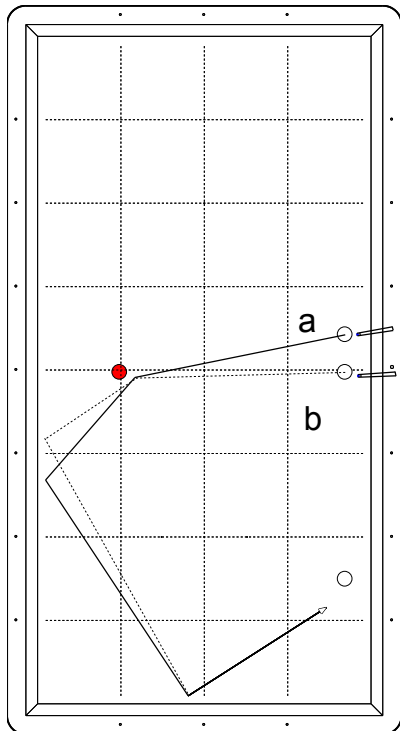
Ces deux coups exigent davantage de nuance notamment en ce qui concerne la puissance du coup.

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

Fiche n°16 – Jouer avec le rejet naturel par 2 ou 3 bandes, avec ou sans effet

(Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

(Pour chaque exercice)
Quel est le trajet obtenu le plus naturellement pour atteindre la 3 ?

Exercice 1 et 4 :

1°) Bille 1 en « a » :
Le trajet par deux (ou trois) bandes est retenu, car il se dessine en jouant avec le rejet naturel et sans effet.

2°) Bille 1 en « b » : le même trajet demeure le plus aisé à obtenir ; il faut toutefois animer la bille 1 d'un effet à gauche pour réussir le carambolage (trajet pointillé).

Conseils à l'Animateur

Comme toujours, une participation plus active des joueurs dans la réflexion et la conception du coup optimise l'apprentissage.

Dans les exercices 2 et 3, nous avons proposé **deux positions pour la 3**, la démarche restant la même.

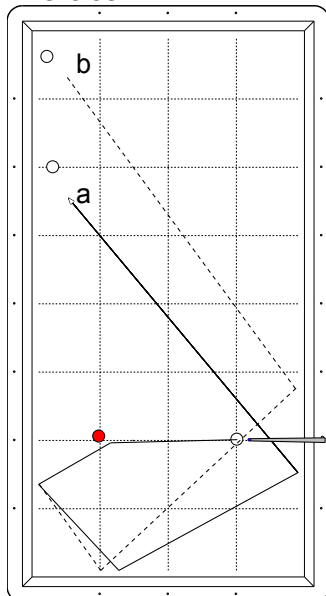
L'exercice 4 propose, comme l'exercice 1, **deux emplacements de la 1**.

Les interrogations sont toujours axées sur :

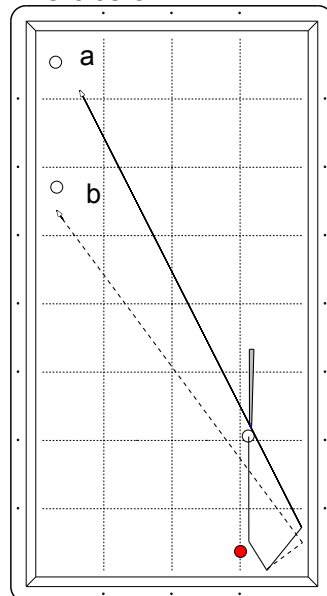
- Le choix du trajet.
- La nécessité de l'effet

NB : sur les quatre schémas, les trajets en pointillé se réalisent avec de l'effet.

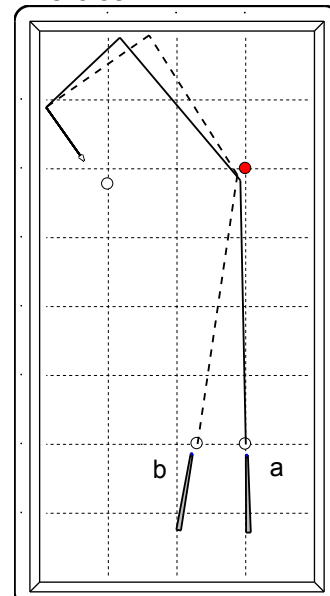
Exercice 2



Exercice 3



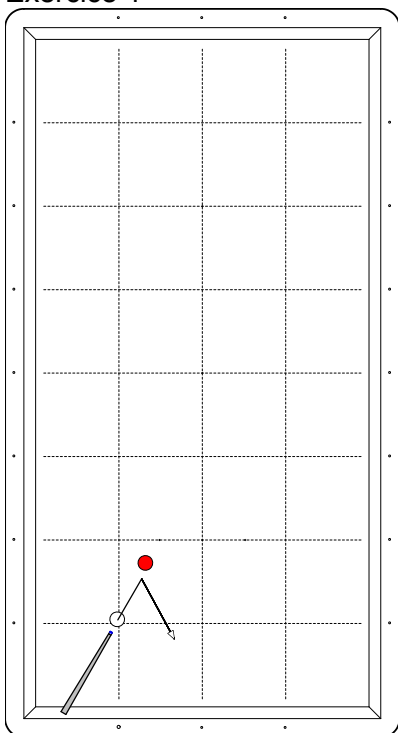
Exercice 4



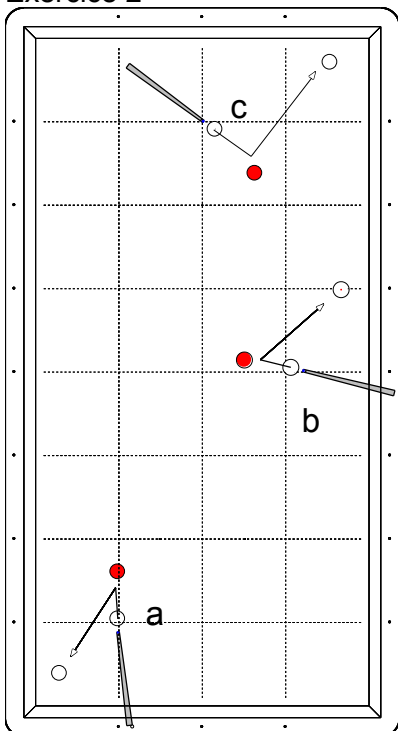
Fiche n°17 – Faire reculer la bille 1 et la diriger

(Initiation et Entraînement)

Exercice 1



Exercice 2

Consignes aux élèves

Jouez avec une attaque basse, la main formant le chevalet à plat. Maintenez la queue de billard la plus horizontale possible (il faut éviter de relever l'attaque en jouant).

Le mouvement aura assez peu d'amplitude (peu d'élan), la queue doit « traverser » la bille 1.

Placez le procédé très près de la bille 1 pour obtenir une « attaque » précise.

Évitez de vous relever en jouant.

Conseils à l'Animateur

L'état du matériel, notamment celui du procédé, ainsi que la propriété des billes, doit retenir ici l'attention de l'Animateur.

Même si les débutants ne perçoivent pas toujours les variations dans le comportement des billes, lors des chocs entre elles et sur les bandes, la pratique plus technique du billard exige des conditions convenables.

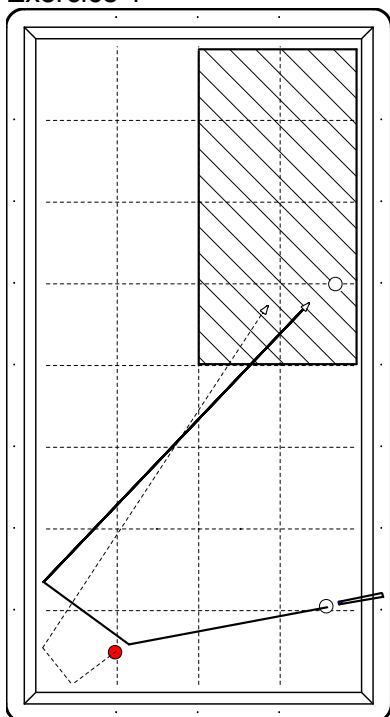
Les coups de rétro sont particulièrement sensibles à ce problème.

Dans ce nouvel exercice, la préoccupation reste toujours l'obtention du recul de la 1 au contact de la 2. L'objectif final demeure évidemment la réussite du point, le réglage de la quantité de bille constituant, à cet égard, la clé du problème. La notion de quantité de bille n'étant plus complètement nouvelle, elle ne complique pas outre mesure la réalisation de l'exercice de rétro, il n'est donc pas souhaitable de s'attarder sur l'exercice n°1.

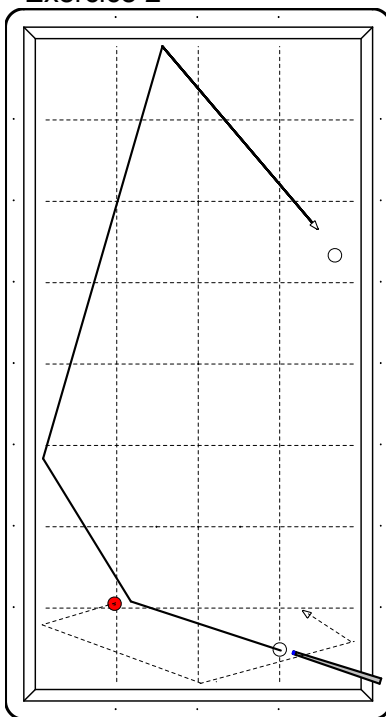
Fiche n°18 – Prévoir la trajectoire de la bille 2

(Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Remarques :

Exercice 1 :

Le regroupement des billes est possible à l'intérieur de la zone dessinée.

Exercice 2 :

Le regroupement des billes n'est pas envisageable : la bille 2 ne peut pas être dirigée vers la zone dans laquelle se trouve la 3.

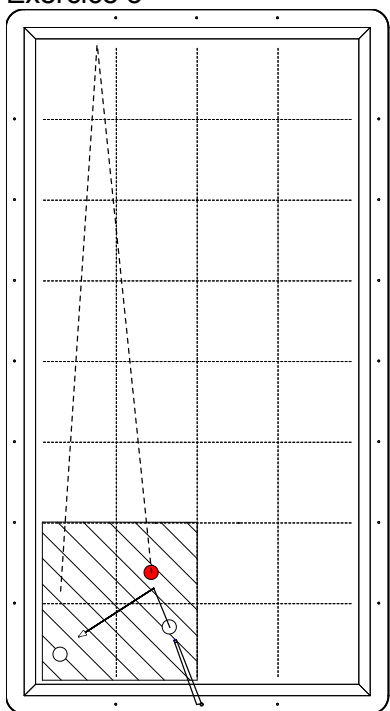
Exercice 3 :

Sur ce coup en rétro, le rappel de la 2 s'effectue dans l'angle.

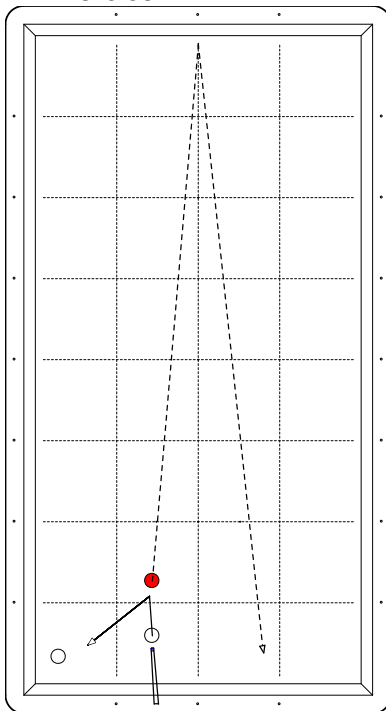
Exercice 4 :

La disposition des billes sur ce coup de rétro ne permet pas de rappeler la 2. La situation est donc défavorable.

Exercice 3



Exercice 4



Prévoir le trajet de la 2, c'est envisager un éventuel regroupement (approximatif) des billes, ou le rappel (plus précis) de la 2 près de la 3 ; C'est aussi, dans les situations moins favorables, ne pas s'obstiner à vouloir rappeler une bille qui ne « rentre » pas.

Fiches « Pratique »

Recommandation...

Les fiches « pratique » ne doivent pas être négligées, car elles proposent des activités adaptées aux débutants. Le jeu à la partie libre traditionnel pratiqué en compétition officielle est trop difficile dans les premières semaines d'initiation.

Fiche n°1 – Le jeu à 4 billes

Principe

Le principe est identique à celui du jeu classique, le joueur devant caramboler deux billes avec la sienne, par conséquent deux des trois autres billes.

Chaque carambolage vaut un point.

Les quatre billes peuvent être une blanche, une rouge, une jaune et une bille pointée, par exemple.

Intérêt du jeu

Commencer la pratique du billard carambole par ce jeu nous semble essentiel pour lutter contre le découragement engendré par sa difficulté.

Les quatre billes décuplent les possibilités de réussir un point, tout en imposant un choix et une réflexion comparables à ceux nécessaires au jeu classique de la partie libre.

La fréquence des coups réussis (la moyenne peut être de deux à quatre fois celle réalisée habituellement) fait place à une activité plus attrayante qui ne rebute plus l'immense majorité des débutants, jeunes et moins jeunes.

Règles du jeu à deux niveaux**1) niveau débutant (« bille en main »)** (en cours d'apprentissage du « Billard de Bronze »)

En dehors de la méconnaissance générale du jeu, l'élément le plus réhibitoire, lors des premières heures de pratique, reste le chevalet. C'est pourquoi, à ce niveau, le joueur aura « bille en main » à chaque coup. Ainsi, il pourra placer sa bille où il le désire avant de jouer chaque coup ; il conviendra de conseiller un emplacement à quelques centimètres de la bande afin de permettre un chevalet « main à plat » sur la bande, plus facile à réaliser, évitant aussi nombre de « fausses queues ».

L'aspect formateur de la règle n'est pas négligeable, puisqu'une recherche de la situation la plus favorable s'impose. Cette réflexion prépare à l'approche technique indispensable pour progresser rapidement, c'est-à-dire ne pas chercher à réaliser tout ce que l'on désire, mais (savoir) choisir de jouer ce qui est le plus facile à réaliser.

On peut, par exemple, proposer cette règle « bille en main » jusqu'à 2 ou 3 de moyenne (au « 4-billes »), ce qui peut être atteint en quelques semaines.

2) niveau « faux » débutant (« classique ») (en cours d'apprentissage du « Billard d'argent »)

Après un certain temps, le joueur ayant progressé, d'une part, sur la conception du jeu et, d'autre part, sur la gestuelle, il lui est possible de pratiquer ce jeu sans déplacer sa bille. Cela revient à jouer « normalement » à la partie libre, en continuant de bénéficier du choix multiple grâce aux quatre billes.

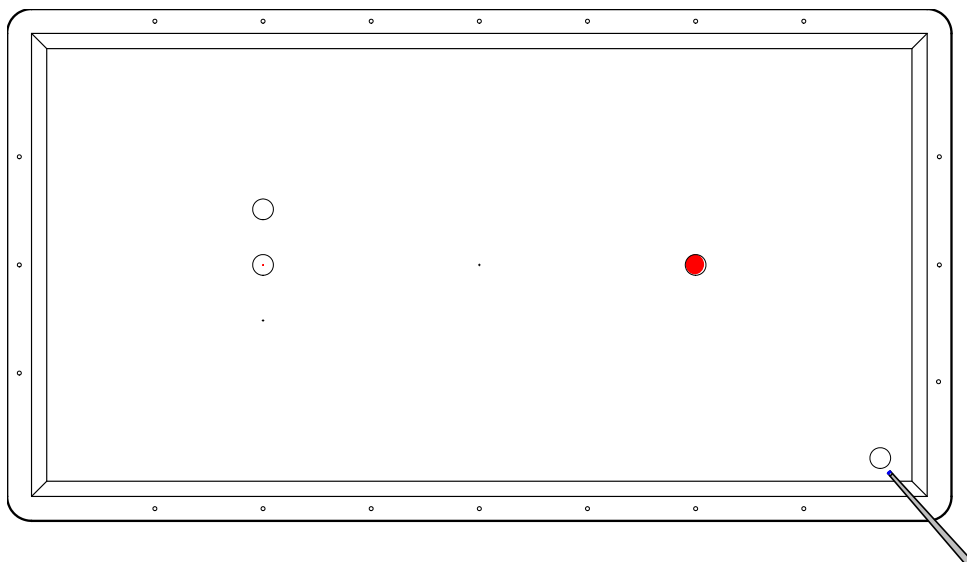
On peut alors fixer la performance à réaliser à 4 ou 5 de moyenne avant d'aborder le jeu traditionnel à 3 billes.

Fiche « pratique » n°1 (suite)

Le point de départ

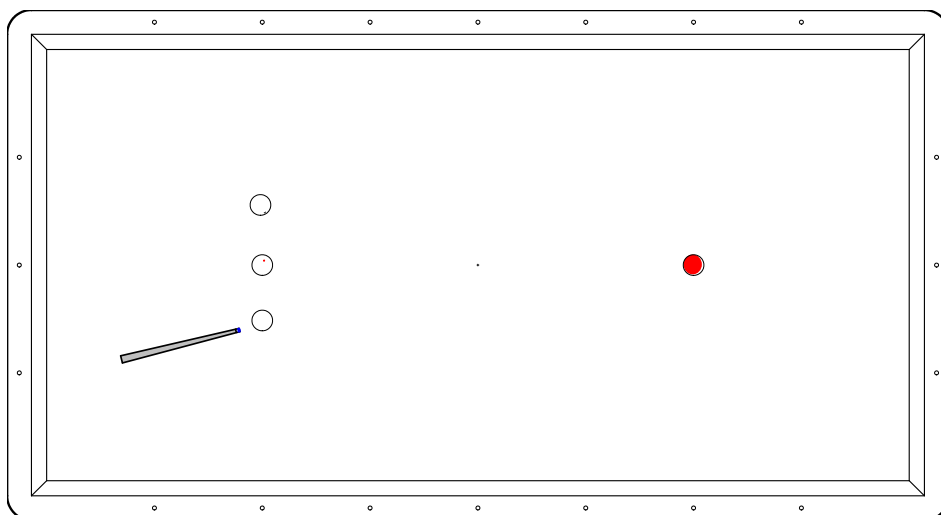
Niveau débutant (« bille en main »)

Nous placerons la bille rouge et la bille adverse à leur emplacement habituel respectif (Code sportif FFB), la quatrième bille se situant sur l'une des deux mouches de départ (voir figure ci-dessous). Le joueur doit placer sa bille où il le désire, de manière à obtenir un coup naturel direct en jouant la rouge (règle actuelle).



Niveau faux débutant (« classique »)

Les billes seront placées suivant les règles habituelles (Code sportif FFB), la quatrième bille sera située ou sur « la mouche du gaucher » ou sur « la mouche du droitier » suivant le choix du joueur. Le premier point de la partie doit être joué sur la bille rouge.



Fiche « pratique » n°1 (suite)

Compétition permanente à 4-billes

Chaque séance de billard pour le joueur débutant doit répondre à plusieurs impératifs :

- **Pratiquer**
- **Apprendre**
- **Se confronter**

Le jeu à 4 billes peut contribuer à atteindre ces trois objectifs en adaptant la discipline du billard carambole aux joueurs complètement néophytes.

Sur le plan pratique, il est impossible d'organiser une véritable compétition lors d'une séance. Pourtant il faut valoriser chaque rencontre entre deux joueurs afin de les motiver, de les amener à faire toujours mieux.

Un système de matches défis peut parfaitement convenir en prenant en compte le match que jouera chaque joueur dans chaque séance.

Il s'agit d'un classement évolutif dans lequel le joueur monte et descend en fonction du résultat des matches.

Exemple

Tableau pour le jeu à 4 billes « bille en main »

CLASSEMENT INITIAL

- 1- Joueur A
- 2 - Joueur B
- 3 - Joueur C
- 4 - Joueur D
- 5 - Joueur E
- 6 - Joueur F
- 7 - Joueur G
- 8 - Joueur H
- 9 - Joueur I
- 10 - Joueur J

Chaque débutant peut rencontrer l'un des trois joueurs qui le précèdent pour tenter de lui prendre sa place en cas de victoire.

Ainsi le **joueur H** qui battrait le **joueur F** passerait de la 8^e à la 6^e place, le joueur F passerait à la 7^e et le joueur G à la 8^e.

Parallèlement à ce classement, il est intéressant d'observer l'évolution de la performance (moyenne générale) au fil des premiers mois de pratique. Cela permettra également le passage du tableau 4-billes « bille en main » au tableau de niveau 4-billes « classique », puis au tableau à la partie libre (3 billes).

Fiche n°2 – La pétanque

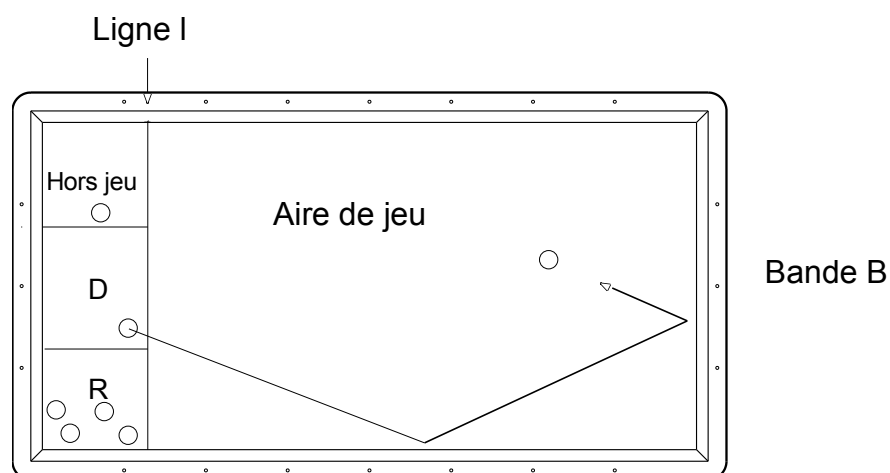
Le principe du jeu est identique à celui du jeu traditionnel de la pétanque. Il s'agira donc de « lancer » sa bille afin de la placer le plus près possible du cochonnet pour marquer le point.

Le jeu pourra se pratiquer à deux ou trois joueurs individuellement, ou à quatre par équipes de deux joueurs. Chaque participant, ou chaque équipe, possédera deux, trois ou quatre billes identiques.

Pour des raisons évidentes, l'utilisation de billes conventionnelles (diamètre 61.5 mm) est préférable. Ainsi une bille jaune, par exemple, fera office de cochonnet ; des billes pointées, blanches, rouges seront jouées par chaque joueur ou chaque équipe.

Organisation de l'aire de jeu :

La figure ci-dessous montre le découpage de l'aire de jeu. A l'aide des lignes du cadre, nous avons défini une zone de départ D (carré central), une zone de réserve R (on y placera toutes les billes à jouer), une zone « hors jeu » dans laquelle seront stockées les billes ayant franchi la ligne I délimitant l'aire de jeu.



La règle :

Toutes les billes propulsées par le joueur doivent impérativement toucher la petite bande du haut (bande B) avant tout contact avec une autre bille stationnée sur l'aire de jeu. Effectuer un coup par deux ou trois bandes avant de choquer une autre bille est, bien entendu, autorisé, si la petite bande B compte parmi celles-ci. En outre, il n'est pas imposé de toucher une ou plusieurs billes : il s'agit seulement de s'approcher le plus possible du cochonnet pour marquer le point.

Chaque bille franchissant la ligne I au retour est « hors jeu », donc retirée de la partie en cours.

Fiche « pratique » n°2 (suite)

Déroulement de la partie :

Le premier joueur lance le cochonnet. Il envoie ensuite une de ses billes à proximité de celui-ci pour obtenir le point. Le second joueur fait de même : il essaie de placer la sienne encore plus près, ou, éventuellement, choque la bille adverse ou le cochonnet, en passant d'abord et impérativement par la petite bande.

Toute bille n'ayant pas touché la bande B, ou ayant carambolé une autre bille avant le contact avec elle, est « hors jeu ».

Pour plus de simplicité, on peut décider de faire jouer une bille à chacun alternativement.

Le décompte des points s'effectue quand toutes les billes sont jouées (seul un joueur ou une équipe marque des points).

Intérêts techniques de la pétanque pour la pratique du jeu traditionnel :

- Amélioration de la visée.
- Dosage de la puissance du coup (mesure).
- Visualisation des trajectoires par les bandes.

Fiche n°3 – Accès à la compétition

La confrontation peut être source de motivation, mais les systèmes de compétitions classiques ne conviennent pas souvent aux joueurs débutants, notamment aux jeunes.

Une rencontre organisée sous forme de concours, proposant un programme de figures imposées, s'adapte mieux à la compétence encore modeste des débutants. C'est pourquoi la FFB a instauré, en 2001, les « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » (DFA) dont vous trouverez ci-dessous le règlement des épreuves. Vous consulterez dans le document fédéral « Règlement des Diplômes Fédéraux d'Aptitude », édition 2003, les programmes de situations de jeu (figures imposées) pour chacun des trois niveaux.

Les « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » constituent des compétitions 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, afin d'encourager les participants à persévérer.

Le « **Billard d'Argent** », techniquement plus élaboré, nécessite un apprentissage plus long. 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 DFA s'inscrivent dans l'activité de l'école de billard du club 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 des 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**.

« Diplômes Fédéraux d'Aptitude »

Règlement

Article 1 : Les Diplômes Fédéraux d'Aptitude (D.F.A.) visent à soutenir le développement de la pratique du billard carambole 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'acquets, réalisées à l'occasion d'une compétition (sous forme de concours) s'appuyant sur des situations de jeu prédéfinies, des « figures imposées » (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 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur la réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^e essai 3 points, au 3^e essai 2 points.
- **Sur un total maximal de 120 points** (24 x 5), le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 1 « billard de bronze »**.

2) Billard d'argent :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base, avec, pour les figures numérotées de 17 à 24, des notions de regroupement ou de rappel des billes).

Pour les figures numérotées de 1 à 16 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure. Si le joueur la réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^e essai 3 points, au 3^e essai 2 points.

Pour les figures numérotées de 17 à 24 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure. Si le joueur la réalise au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^e essai 2 points, au 3^e essai 1 point ; un carambolage réussi avec l'obtention d'un résultat préalablement défini (rappel dans une zone délimitée) donne 2 points supplémentaires.
- **Sur un total maximal de 120 points** (24 x 5), le joueur doit atteindre **80 pour obtenir le D.F.A. 2 « billard d'argent »**.

3) Billard d'or :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide d'une gamme de coups élargie, avec, pour les figures numérotées de 9 à 24, des notions de regroupement ou de rappel des billes, et de placement).

Fiche « pratique » n°3 (suite)

Pour les figures numérotées de 1 à 8 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure. Si le joueur la réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^e essai 3 points, au 3^e essai 2 points.

Pour les figures numérotées de 9 à 24 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure. Si le joueur la réalise au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^e essai 2 points, au 3^e essai 1 point, un carambolage réussi avec l'obtention d'un résultat préalablement défini (rappel dans une zone délimitée ou placement) donne 2 points supplémentaires.
- **Sur un total maximal de 120 points** (24 x 5), le joueur doit atteindre **80 pour obtenir le D.F.A. 3 « billard d'or »**.

Déroulement de la compétition

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 seuil de 60 points (DFA 1) ou de 80 points (DFA 2) sur 120 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).

Attribution des diplômes

Article 10 : Le directeur de jeu proclame les résultats et remet aux compétiteurs ayant réalisé le score adéquat 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 FFB.

« Diplômes Fédéraux d'Aptitude »

Les épinglettes



Fiches « Technique »

Recommandation...

Les fiches « techniques » ne constituent pas un programme d'apprentissage mais un recueil de connaissances à posséder pour assurer l'initiation des débutants. L'Animateur pourra s'y référer régulièrement lors de la préparation des séances. Les sujets traités dans ces fiches le seront également dans les fiches « apprentissage », de façon progressive s'adaptant au niveau « débutant ».

Fiches « technique »
Fiche n°1 – La posture

(Toutes les indications relatives à la gestuelle s'entendent dans le cas d'un joueur droitier).

La posture varie en fonction de la morphologie et des sensations de chacun. Il ne faut donc pas imposer une position du corps stéréotypée qui bride le joueur.

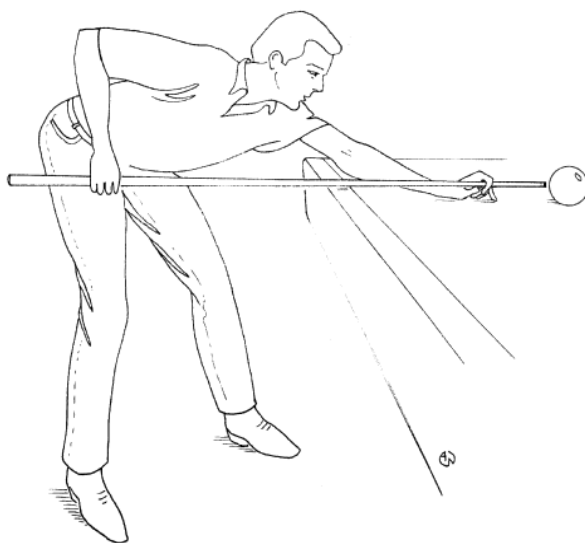
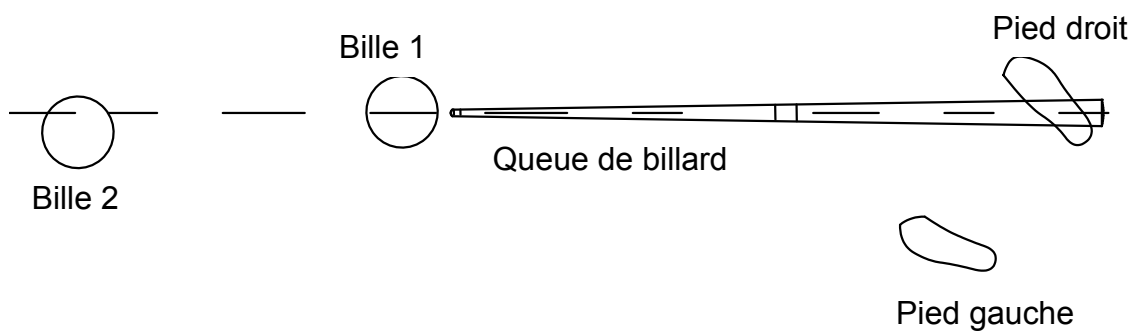
Toutefois, une bonne posture doit permettre :

1. La stabilité et l'orientation du corps pour jouer sans bouger.
2. Un mouvement rectiligne de l'avant-bras droit.
3. Une visée correcte de la quantité de bille.

1 La stabilité et l'orientation du corps

Celles-ci sont conditionnées par un placement adéquat des pieds, les appuis, le pied droit dans le plan vertical contenant la queue (placé plus ou moins perpendiculairement à celle-ci), le pied gauche décalé à gauche de l'axe de la queue (voir dessins ci-dessous).

L'espacement des pieds ainsi que leur orientation peuvent varier en fonction du joueur, mais aussi du coup qu'il joue (billes proches ou grand coup).



☹ Défauts fréquemment observés :

Les pieds excessivement rapprochés, compte tenu du coup à jouer, et les deux pieds dans l'axe de visée. La main droite placée trop en arrière sur le talon. L'inclinaison de la queue de billard.

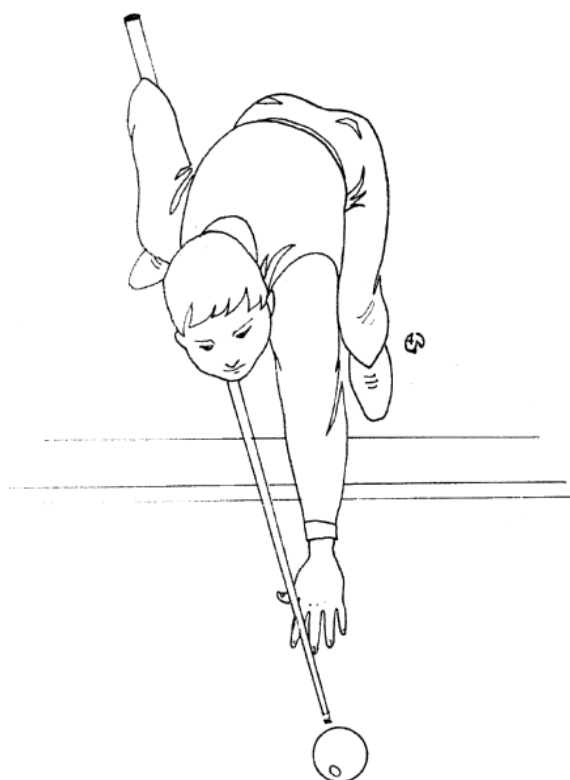
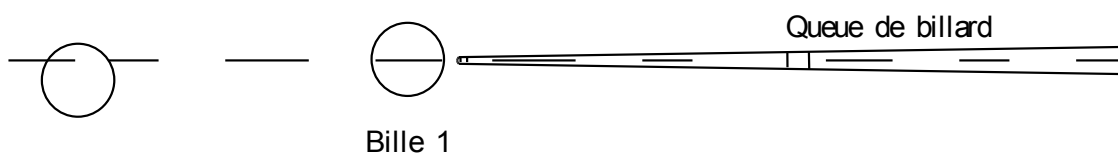
2 Un mouvement rectiligne

La posture du joueur doit laisser libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le corps se décale légèrement sur la gauche de ce même axe. L'avant-bras se place naturellement vertical pour « se balancer » au-dessous du coude afin de propulser la bille 1 par l'intermédiaire de la queue, décrivant un mouvement rectiligne. (voir aussi la fiche technique n°2 : le « coup de queue »)

3 La visée

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, plaçant, de ce fait, l'œil directeur, ou l'axe des deux yeux, sur la ligne de visée (voir dessins ci-dessous). La ligne de visée (en pointillé sur le dessin) contient la queue, la bille 1, et le point-cible, c'est à dire l'endroit où le joueur veut envoyer sa bille.

Bille 2 (point cible)



☹ **Défauts fréquemment observés :**

La tête placée à côté de la ligne de visée.

En résumé, la posture sera adaptée si le plan vertical contenant la queue de billard comprend également la ligne de visée, le bras droit, l'œil directeur, ou l'axe des deux yeux, le tout passant sur le pied droit.

La pratique régulière automatise un certain nombre de ces éléments. Toutefois le joueur et l'Animateur doivent rester constamment vigilants sur ce point.

Seuls les défauts faisant obstacle à la réalisation de l'exercice en cours motiveront quelques remarques de la part de l'Animateur.

Description

Dans le chapitre relatif à la posture, la description de la position de l'avant-bras, responsable du mouvement, nous indique que celui-ci se déplace par un balancement sous le coude.

La main droite enrobe le talon de la queue sans le serrer. Le poignet, neutre, laisse la main dans le prolongement de l'avant-bras.

Le réglage de la puissance

En fonction de la puissance désirée, le joueur adapte le mouvement, c'est à dire l'amplitude et, éventuellement, la vitesse du balancement :

- Peu d'amplitude et peu de vitesse donnent peu de puissance.
- Une amplitude trop importante, une vitesse excessive, voire une accélération du mouvement, impliquent, le plus souvent, un coup joué trop fort.

La position de la main sur le talon de la queue favorise telle ou telle amplitude :

- Si la main droite se situe vers l'extrémité, l'amplitude sera naturellement importante, donc la puissance également.
- Si elle se rapproche du centre de gravité de la queue, l'amplitude du mouvement diminuera « presque » automatiquement. On pourra ainsi jouer doucement.

L'élan de préparation

C'est le (ou les) « mouvement(s) de balancier » que le joueur effectue avant de propulser la bille 1. Pour qu'il soit utile, l'élan de préparation doit être à l'image du mouvement requis par la situation des billes.

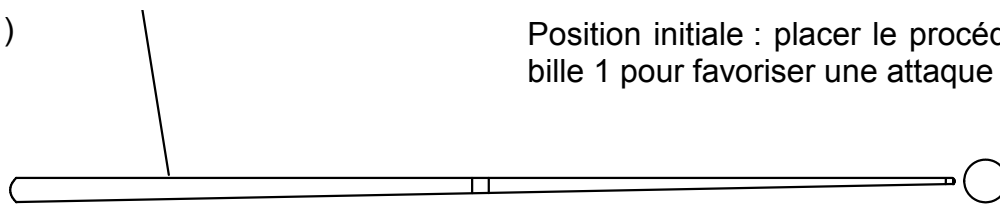
Le joueur pourra donc produire un élan de préparation avec une amplitude et une vitesse adaptées au coup qu'il a l'intention d'exécuter. Il est conseillé d'effectuer un premier mouvement de balancier et de marquer un temps d'arrêt près de la bille 1, puis, lors du deuxième mouvement, laisser partir le coup. « L'effet de balancier » est tel que, naturellement, la « traversée » dans la bille, c'est-à-dire la distance parcourue par le procédé après l'impact sur la bille, est égal au recul de la flèche par rapport à la bille (voir dessins ci-dessous).

Fiche « technique » n°2 (suite)

Les trois phases du mouvement

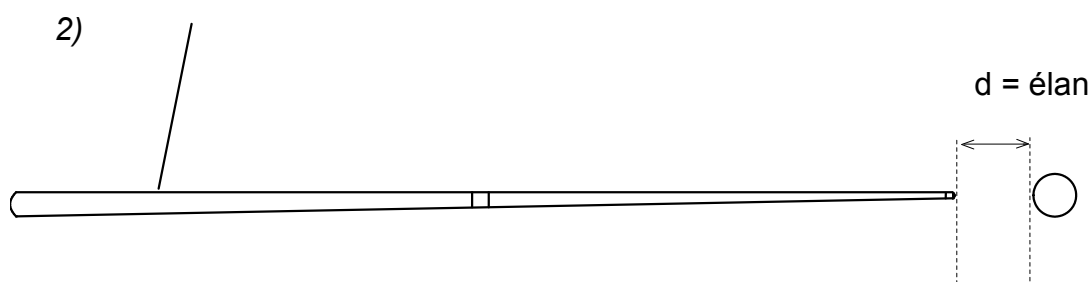
La distance « d » représente le recul de la flèche par rapport à la bille, elle est égale à « d' » définissant la « traversée » dans la bille 1.

1)

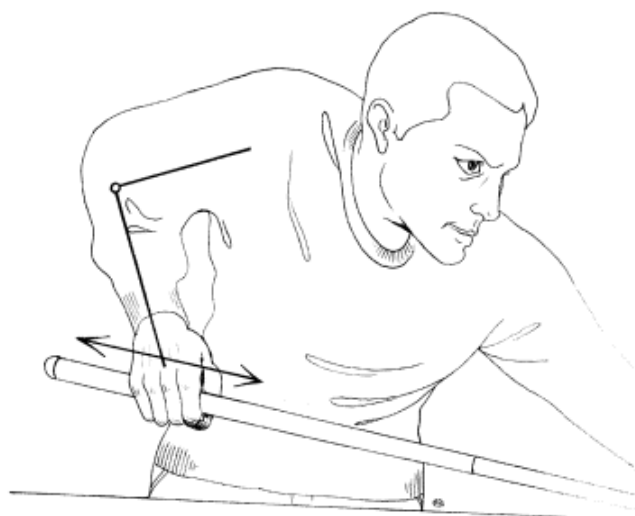
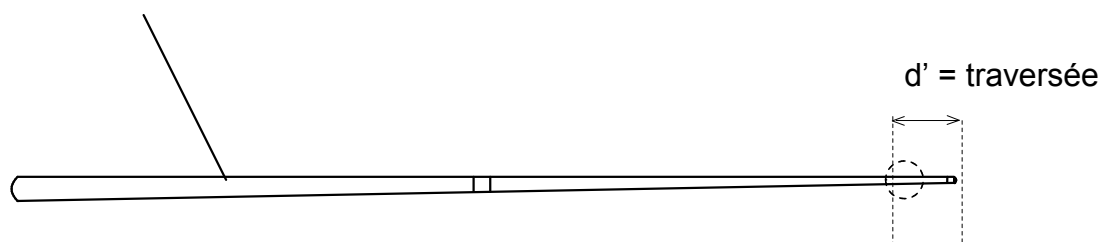


Position initiale : placer le procédé près de la bille 1 pour favoriser une attaque précise

2)



3)



☹ Défauts fréquemment observés :

Un limage saccadé.

Un coup de queue très accéléré à l'impact sur la bille

Un temps d'arrêt du mouvement au recul de la queue (néfaste aux jeux de série).

La main droite doit enrober le fût sans le serrer, évitant ainsi la contraction du bras, obstacle à un mouvement rectiligne.

Fiche n°3 – Le chevalet et l'attaque

Description

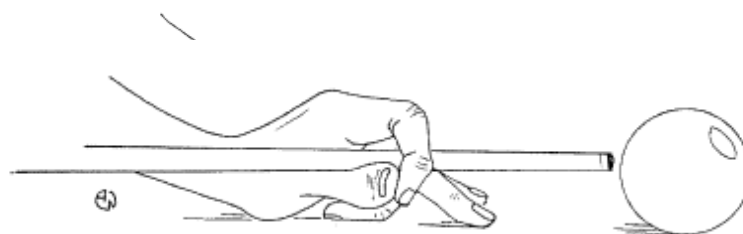
La main posée sur le tapis constitue le chevalet. La position de cette main, et plus particulièrement celle des doigts, définit le guide de la flèche, et conditionne l'attaque, c'est à dire le lieu d'impact du procédé sur la bille 1.

Le chevalet devant être très stable, il exige une concentration particulière de la part du joueur pour ne pas le bouger au moment de l'impact (la main reste « collée au tapis »).

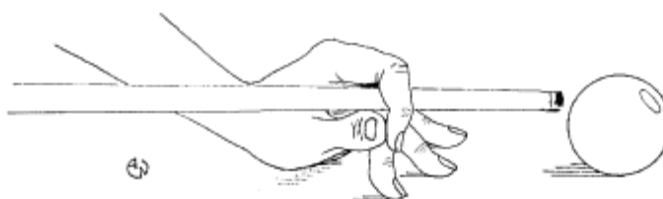
La distance qui le sépare de la bille est souvent fonction de l'amplitude du mouvement nécessaire. Diminuer ou augmenter cette distance s'appelle « prendre plus ou moins de flèche ».

Adaptation du chevalet à la situation

1. Pour une attaque basse, la main s'aplatit sur le tapis. La flèche, passant dans la boucle formée par le pouce et l'index, est également guidée par le majeur. Le joueur anime, de cette manière, la bille 1 d'une rotation « inverse » à l'impact (voir dessin ci-dessous).



2. Pour relever l'attaque, attaque au centre par exemple (absence de rotation à l'impact), le majeur, placé au-dessous du pouce, rehausse le guide.
3. L'attaque « en tête » décolle la main du tapis. Seul le côté externe de celle-ci repose sur la surface de jeu. L'auriculaire, l'annulaire, et le majeur (supportant la boucle index- pouce), stabilisent le chevalet. L'attaque en tête donne à la bille 1 une rotation « avant » (dans le sens du roulement) dès l'impact.



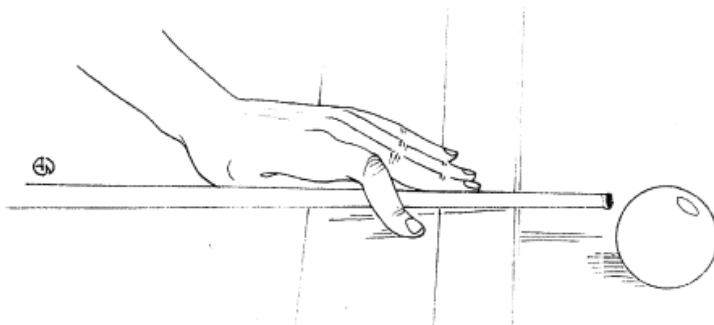
Fiche « technique » n°3 (suite)

4. Sur les coups de faible puissance, on peut former le chevalet dit « débouclé » où la flèche repose dans l'encoche formée par le pouce et l'index.



5. Cas particulier :

Quand la 1 se trouve à proximité de la bande, il suffit de poser la main à plat sur la bande à gauche de la flèche et ne faire passer que l'index au-dessus de celle-ci. Par conséquent, la flèche est guidée à gauche, par le pouce et le majeur, à droite, par l'index.



- ☹ Utiliser un gant facilite la glisse de la flèche dans le chevalet.

Fiche n°4 – La quantité de bille

Le terme de quantité de bille se rapporte à une notion fondamentale dans la pratique du billard. La quantité de bille désigne la « portion » de bille couverte par la bille 1 sur la bille 2 définie par la direction de la bille 1 vers la bille 2 (voir schémas 1, 2 et 3).

La procédure de visée doit respecter deux étapes :

1. L'évaluation de la quantité de bille
2. La mise en position après définition de l'attaque avec ou sans effet.

Schéma 1 : On a joué une portion d'une demi-bille à gauche de la 2.

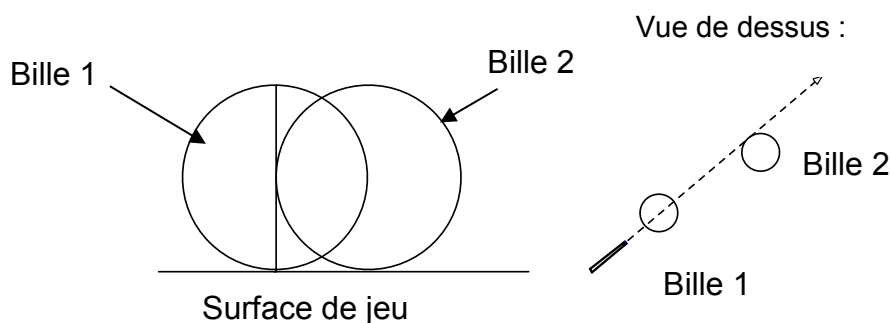


Schéma 2 : « Finesse » à gauche de la 2

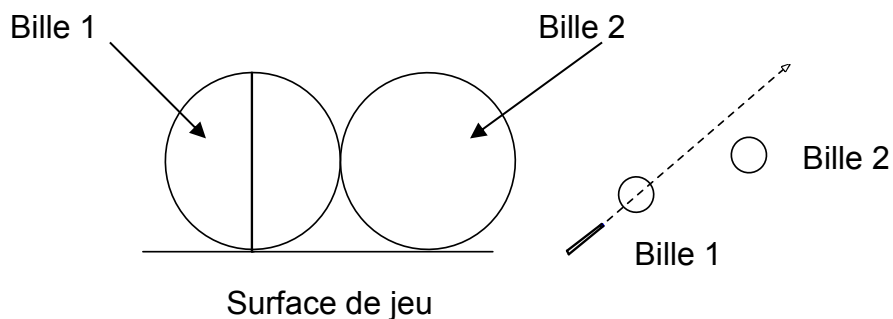
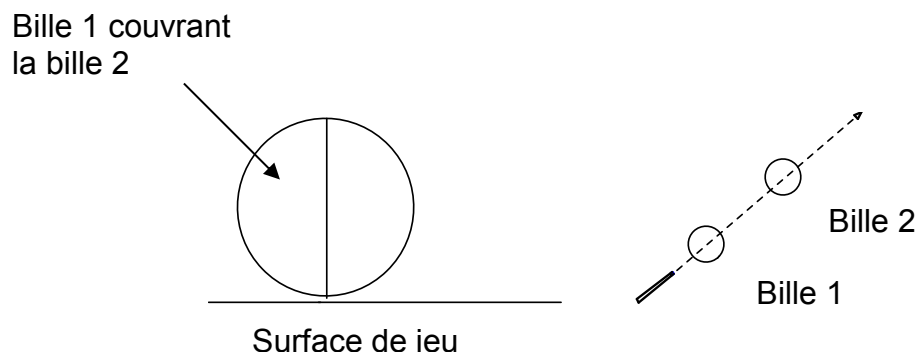


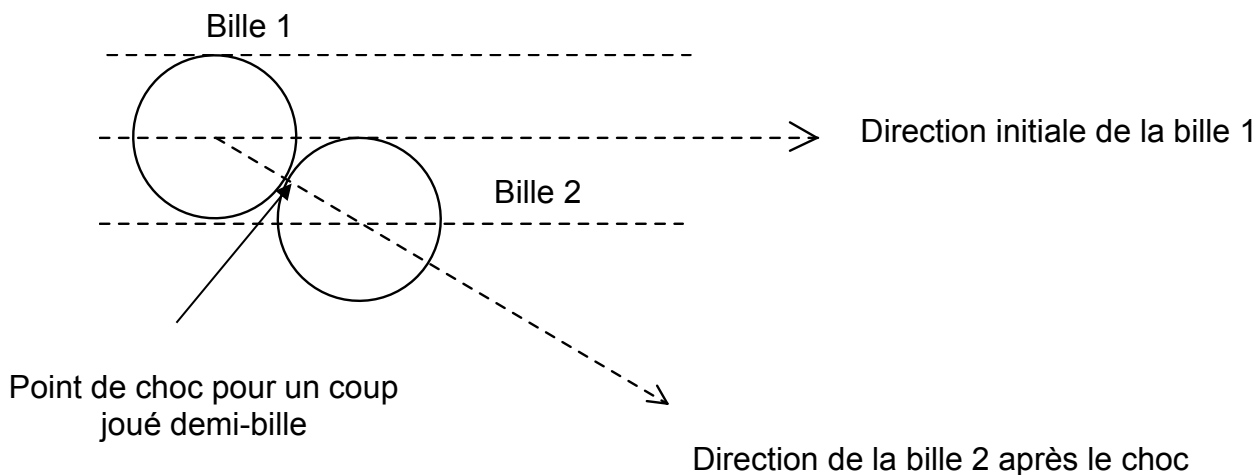
Schéma 3 : « Plein » ou « pleine bille »



Fiche « technique » n°4 (suite)

Ne jamais chercher à toucher un point précis de la bille 2, car c'est visuellement trop difficile à apprécier : ce point de choc est pourtant directement lié à la quantité de bille, et définit la direction que prendra la bille 2 (voir schéma 4).

Schéma 4



La quantité de bille détermine donc la direction de la 2 et, associée à d'autres paramètres, elle influe sur la direction de la 1.

De plus, elle correspond à un partage de l'énergie entre les billes 1 et 2 lors du choc :

- Si on joue plein, la 1 communique toute son énergie à la 2. Si aucune rotation « avant » ou « arrière » n'anime la 1 au moment du carambolage, elle s'immobilise (carreau).
- Dans le cas d'une quantité demi-bille, les deux billes se partagent équitablement l'énergie.
- Dans le cas d'une finesse, la 1 ne transmet à la bille 2 qu'une faible part de son énergie.

Par conséquent, l'influence prépondérante de la quantité de bille sur les trajets des billes 1 et 2, directions et vitesses, nous condamne, pour un minimum d'efficacité, à une certaine précision, donc à une certaine rigueur dans la visée et la rectitude du coup de queue.

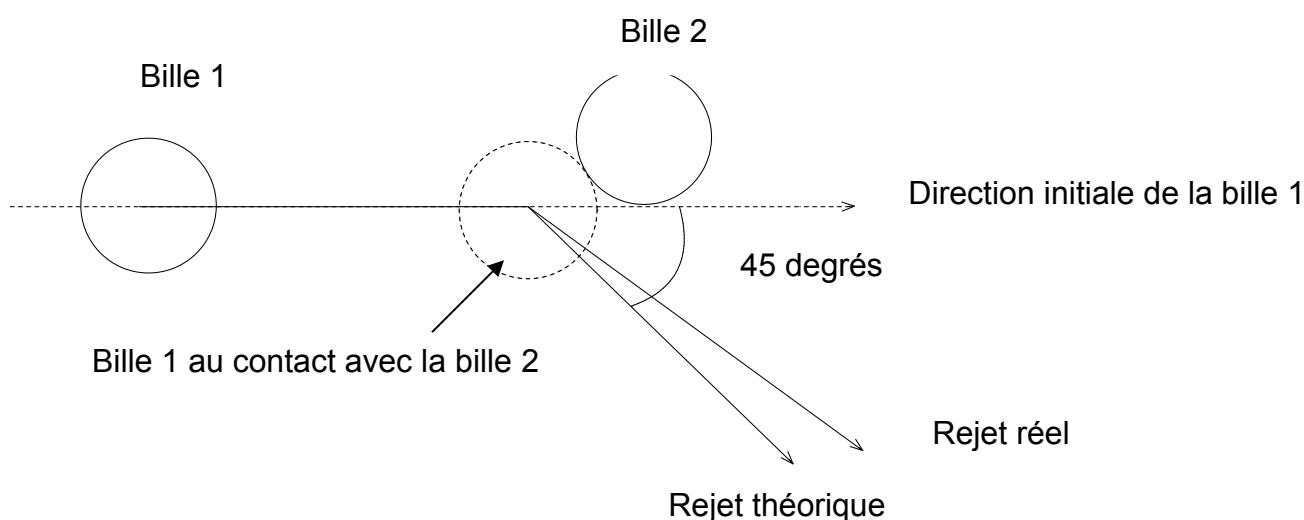
Elle participe aux deux fondements de la mécanique du billard : l'un, théorique : connaître la quantité de bille adéquate dans une situation donnée, l'autre, pratique : être capable de se placer pour viser la quantité, jouer et toucher comme prévu.

Principe du coup

Le principe est d'utiliser, pour réaliser le point, le « rejet naturel » de la 1 sur la 2. On entend par rejet naturel « l'éclatement » maximal de la 1 sur la 2 obtenu lorsque la bille 1 est animée d'une rotation « avant » (attaque souvent « bille en tête »).

Dans ces conditions, l'angle de déviation de la bille 1 par rapport à sa trajectoire initiale atteint, au maximum, environ 45 degrés avec une quantité demi-bille (voir dessin ci-dessous).

Cependant, les quantités de bille voisines telles que un tiers ou deux-tiers de bille, voire des quantités plus éloignées, comme un quart ou trois-quarts de bille, produisent un rejet assez proche de celui décrit plus haut.



L'analyse du coup naturel peut être interprétée différemment en fonction du niveau du joueur :

Première approche :

On peut donner un repère facile au joueur débutant, l'angle de 45 degrés, et proposer une manière de jouer relativement peu précise pour commencer, notamment en ce qui concerne les réglages : Attaque en haut (peu d'erreur possible), et une quantité d'environ demi-bille (une des plus simples à visualiser) ou, moins précisément encore, une quantité comprise entre un quart et trois-quarts de bille.

Les résultats obtenus avec ce type de réglages seront suffisamment proches pour justifier l'amalgame. Le débutant, dans le flou artistique des plus complet, pourra ainsi posséder un repère lui permettant d'imaginer la trajectoire approximative de sa bille en jouant simplement en haut et environ demi-bille. Il lui sera alors possible d'envisager de jouer le coup direct, par une bande, deux bandes, etc.

Fiche « technique » n°5 (suite)

Deuxième approche :

Pour les pratiquants plus expérimentés, l'utilisation du coup naturel reste primordiale. Cependant, on ne considère plus systématiquement le repère à 45 degrés pour évaluer la direction de la bille 1 après le choc.

En effet, l'évaluation intuitive, aidée par l'expérience, offrira davantage de justesse que ce repère angulaire approximatif. Les variables telles que les distances bille 1-bille 2, les quantités de bille, les angles d'incidence sur une éventuelle première bande dont l'état inconstant modifie le rebond, ou autres, pourront alors être prises en compte pour influencer positivement la « lecture » du coup. L'objectif sera, en fait, de déterminer si, a priori, le choc obtenu (toujours sans réglage de hauteur), compte tenu de ces éléments, convient pour réaliser le trajet adéquat, et, dans le cas contraire, définir de quelle manière il faudra le modifier.

En résumé, le coup naturel repose sur un réglage simple : une attaque en haut avec une quantité voisine de demi-bille.

Il devrait permettre aux débutants, indécis quant à la solution à adopter, de choisir un trajet pour réaliser le point grâce à la direction connue de la bille 1 après le choc (déviation d'environ 45 degrés).

Pour les joueurs plus aguerris, le but sera de réaliser un nombre toujours plus important de coups, en exploitant ce choc obtenu facilement, peu influencé par la distance bille 1-bille 2 ou par la puissance du coup, contrairement aux coups nécessitant un réglage de hauteur.

Cette manière de procéder oriente le joueur vers la démarche la plus efficace au billard : « Naturellement, il se passe ceci : donc je choisis cette solution ».

Remarque 1 : le regroupement éventuel des billes

Les distances parcourues par les billes 1 et 2 sont directement liées à la quantité de bille (voir fiche « technique » n°4). Pour les coups qui permettent le regroupement des billes, il conviendra de choisir une quantité plus précise après avoir observé les trajets respectifs des billes 1 et 2 aboutissant au regroupement (voir fiche « apprentissage n°18).

Remarque 2 : l'utilisation de l'effet

Quand le choc naturel ne nous permet pas d'obtenir une trajectoire passant par la bille 3, l'effet changera la direction de la bille 1 au contact de la bande. (voir fiches « apprentissage » n°14,15 et 16)

Le choc naturel associé à l'effet reste souvent une solution moins scabreuse qu'un coup avec réglage de hauteur ayant pour but de modifier plus ou moins le rejet naturel (notamment quand la distance bille 1-bille 2 est importante).

Remarque 3 : le cas de la finesse

Certains coups joués en finesse utilisent également un rejet naturel de la bille 1 sur la bille 2. Cependant, ils sont exclus de la « famille » des coups naturels telle que nous l'avons définie. En effet, ils n'offrent pas les mêmes avantages, car, à chaque quantité de bille, plus ou moins « fin », correspond une direction précise.

Les coups de finesse imposent, par conséquent, une grande précision dans la « touche de bille » et mettent à rude épreuve l'adresse du joueur. De plus, une distance bille 1-bille 2 importante augmente considérablement la difficulté de ces coups.

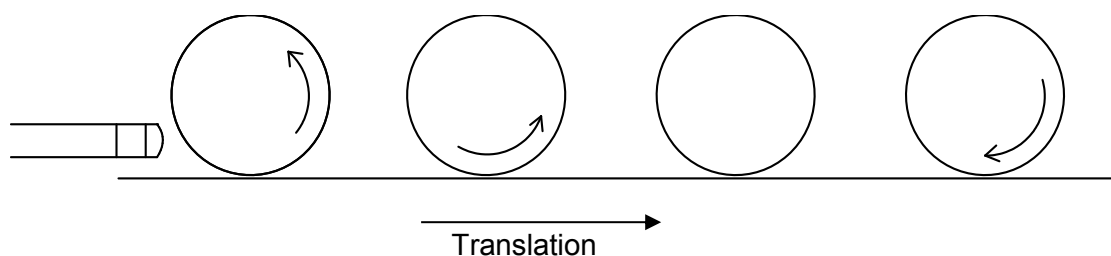
Principe du coup

Comme son nom l'indique, il s'agit de provoquer le recul de la bille 1. Ce recul se produit après le choc sur la 2 si la 1 est animée d'une rotation « inverse » ou « arrière » lors du choc. On imprime la rotation voulue par une attaque basse, le coup de queue « traversant » la bille 1 sans trop de lenteur à l'impact.

Plus la distance bille 1-bille 2 s'accroît, plus il sera difficile de reculer, car la bille 1, par le phénomène de frottement sur le tapis, perd tout ou partie de sa rotation avant le contact avec la bille 2 (voir dessin ci-dessous). La puissance plus élevée du coup permet une déperdition moins rapide de la rotation.

En pratique, si l'objectif, en réalisant le carambolage par un coup joué en rétro, est de « rappeler » la bille 2, la distance bille 1-bille 2 revêt une importance toute particulière. En effet, le rétro ne doit pas nécessiter une puissance trop élevée impliquant, de ce fait, un retour trop rapide de la bille 2.

Chaque cercle représente la bille 1 à différents moments de son trajet.

**Les réglages pour réaliser le carambolage**

Les préoccupations du joueur exécutant un rétro, ou tout autre coup d'ailleurs, restent constantes à tous les niveaux (sauf pour les débutants) :

- Le contrôle de la direction de la bille 1 pour réussir le point.
- Eventuellement, connaître la trajectoire de la bille 2 et envisager le rappel.

Sachant que les paramètres influant sur la direction de la bille 1 après le choc sont la quantité de bille et la rotation que possède la bille du joueur lors du choc, il conviendra de trouver un réglage fiable pour réussir le point le plus souvent possible.

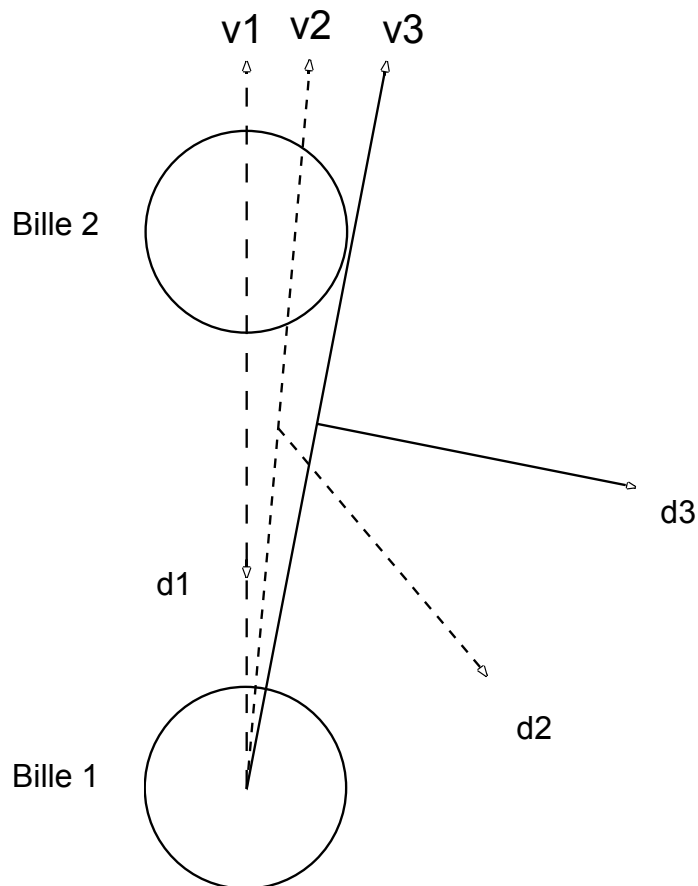
Un réglage plus ou moins bas n'indique pas clairement dans quelle mesure la rotation de la bille 1 varie.

En revanche, la quantité de bille, paramètre plus visuel, permet de déterminer quelle sera la direction de la bille 1 si une rotation maximale l'anime (voir schéma ci-dessous). **Ainsi, le réglage de la quantité de bille associé à une attaque très basse, nous offre la meilleure fiabilité.**

Toutes les situations en rétro, plus ou moins délicates, imposeront aux joueurs ce type de réglage. Seules des conditions particulièrement favorables, les billes proches, ou la bille 3 très « grosse » par exemple, autoriseront un choix de réglages beaucoup plus difficile à maîtriser : réglage plus ou moins bas et réglage plus ou moins plein simultanément.

Fiche « technique » n°6 (suite)

Un rétro se joue par conséquent avec une quantité de bille comprise entre le demi-bille et le plein (sauf cas particulier : « le rétro-finesse »).



- « d1 » indique la direction de la bille 1 après le choc sur la bille 2 avec une quantité « pleine bille » (visée v1).
- « d2 » indique la direction de la bille 1 après le choc avec une quantité « trois-quarts plein » (visée v2). L'angle formé par la trajectoire avant et après le choc est de 45° .
- « d3 » indique la direction de la bille 1 après le choc, le coup étant joué « demi-bille » (visée v3). L'angle formé par la trajectoire avant et après le choc est de 90° .

Rappel éventuel de la bille 2 sur un rétro

La direction de la 2, définie par la quantité de bille (voir fiche technique « la quantité de bille »), est imposée par le point, c'est-à-dire une quantité de bille autorisant sa réussite.

L'énergie que possède la 2 doit s'adapter, pour le rappel, au trajet qu'elle effectuera. Or, l'énergie communiquée à la 2 dépend de la puissance du coup et de la quantité de bille.

C'est donc la situation initiale des billes qui conditionne le rappel de la 2, sa direction et l'énergie qui lui est transmise, en imposant les réglages nécessaires à la réussite du point.

On présente fréquemment le coulé comme le coup inverse du rétro. Cela se justifie par la rotation « avant » dont la bille 1 doit être pourvue lors du choc sur la bille 2 afin d'avancer après celui-ci. Cette rotation s'obtient, le plus souvent, par une attaque au-dessus du centre.

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

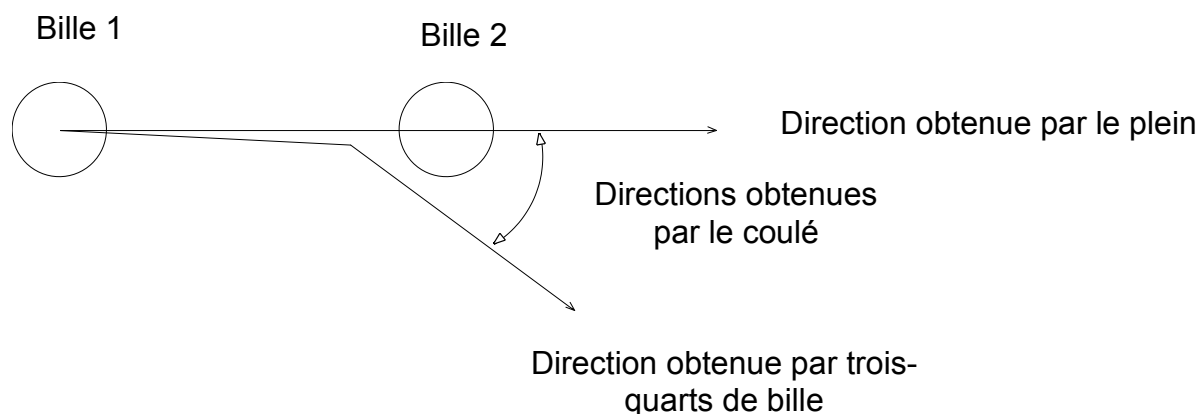
En effet, une quantité inférieure à trois-quarts de bille nous renvoie dans une gamme de coups beaucoup plus sympathique : « les coups naturels ».

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

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

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

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



Lexique

Allongement :	Terme désignant le prolongement souvent excessif du coup de queue, au-delà de la traversée naturelle « dans la bille 1 » (voir schéma page 64). Aux jeux de série, il est inutile « d'allonger », car les puissances sont modérées. En revanche, lorsque les coups sont joués très fort (3-bandes, artistique, 5-quilles), le mouvement peut se prolonger au-delà de la traversée naturelle.
Allongement (du billard) :	Terme se rapportant à la caractéristique d'une trajectoire en trois bandes (ou plus), qui dépend du rendement des bandes (« le billard allonge » ou au contraire « carre »).
Attaque :	Point d'impact du procédé sur la bille (voir fiche « technique » n°3).
Attaque/ défense :	Notion tactique intervenant à l'analyse de la situation de jeu qui se présente (souvent employée au « 3-bandes »).
Bille « grosse » :	Se dit d'une bille 3 dont la situation sur la surface de jeu augmente les chances de réussir le carambolage (exemple : dans un angle).
Bille « petite » :	Se dit d'une bille 3 isolée sur la surface de jeu.
Carambolage :	Action de caramboler, c'est à dire choquer les billes 2 et 3 avec la bille propulsée par le joueur.
Centre (attaque au) :	Attaque au niveau de « l'équateur » avec ou sans effet. (voir fiche « technique » n°3).
Chevalet :	Main guidant la flèche (voir fiche « technique » n°3).
Coup naturel :	Carambolage réalisé à l'aide du rejet naturel (voir fiche « technique » n°5).
Défense :	Terme tactique visant à ne pas laisser une situation favorable à l'adversaire (« jouer la défense »).
Effet :	Rotation latérale communiquée à la bille 1 lors de l'impact (voir fiches « apprentissage » n°12 et 13).
Elan :	Recul de la queue de billard par rapport à la bille 1 (voir fiche « technique » n°2). Cf. limage
Fauchage :	Coup de queue non rectiligne.
Fausse queue :	Glissement du procédé à l'impact sur la bille 1.

Flèche :	Partie supérieure de la queue de billard.
Flèche (prendre de la) :	Adapter la distance séparant le chevalet de la bille 1 en fonction du coup à jouer.
Fût :	Partie inférieure de la queue de billard
Limage :	Mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup de queue. Cf élan
Mesure :	Dosage de la force.
Procédé :	Rondelle de cuir collée sur la virole facilitant l'adhérence sur la bille
Quantité de bille :	Portion de bille « couverte » par la bille 1 sur la bille 2 (voir fiche « technique » n°4).
Queutage :	Multiple contact entre le procédé et la bille pendant l'exécution du coup.
Rappel (de la bille 2) :	Retour de la bille 2 par un trajet préalablement défini.
Regroupement (des billes) :	Concentration des billes effectuée approximativement.
Rejet naturel :	Eclatement de la bille 1 au contact de la bille 2 obtenu dans certaines conditions (voir fiche « technique » n°5).
Rendement :	Réaction des bandes ou des billes.
Tactiques (principes) :	Objectifs poursuivis lors de la réalisation d'un coup (exemples : rappel, placement, etc.).
Talon (de la queue) :	Extrémité inférieure du fût.
Techniques (coups) :	Direction de la bille 1 obtenue par la combinaison entre une quantité de bille et une hauteur d'attaque (rotation) (exemples : coulé, rétro, etc.).
Tête (attaque en) :	Jouer en haut sur la bille 1.
Traversée (de la bille 1) :	Prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille 1, défini par le mouvement de balancier (voir fiche « technique » n°2).
Virole :	Support du procédé.