



GUIDE

D'ANIMATIONS À L'USAGE DES CLUBS



En partenariat avec les magasins

DECATHLON

AVANT PROPOS

Bravo ! Si vous lisez ce document c'est que votre club souhaite se développer et mener des actions de promotion du billard dans ses locaux, mais aussi extramuros lors d'événements particuliers tels que des foires aux associations, des forums des sports, les journées Vital'sport et billard au féminin dans les magasins Decathlon, et d'autres manifestations similaires...

Les principaux objectifs de ces animations sont :

- promouvoir la pratique du billard auprès du grand public
- renouveler et augmenter les effectifs des clubs
- associer le billard à une pratique sportive

Afin de vous accompagner au mieux pour mener ces animations, nous avons le plaisir de vous fournir ce guide. Les propositions retenues dans ce document se veulent être un soutien aux clubs, sans imposer de programme draconien d'une journée ou d'une séance ; votre expérience, votre savoir-faire et votre engouement à développer le billard restent les ingrédients essentiels au meilleur déroulement de ces manifestations. Et pour compléter vos animations, vous pouvez bénéficier gratuitement d'un kit de communication en le commandant auprès du secrétariat fédéral : secretariat@ffbillard.com

De plus, lorsque vous menez ces actions en dehors des locaux du club, nous vous conseillons d'utiliser les billards Decathlon. Leur facilité de transport et d'installation en font l'outil adapté pour sortir le billard du club et en faire la démonstration auprès du plus grand public. Nous vous conseillons le BT 700, qui a la taille idéale pour faire découvrir la pratique du billard, disponible en versions billard américain, blackball et carambole.

Munis de tous ces outils, et restant à vos côtés pour soutenir et répondre à vos questions, nous sommes certains que vos actions de promotion du billard, auront un impact certain dans la réalisation de vos objectifs.

BONNES ANIMATIONS À TOUTE VOTRE ÉQUIPE !!

Conduite d'une animation

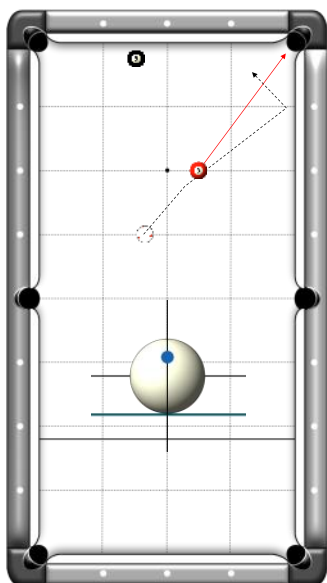
Les actions de promotion du billard en dehors du club diffèrent des animations que les animateurs ont l'habitude d'effectuer dans leur local. Les visiteurs ne sont pas venus spécialement pour la découverte du billard, et le matériel présent est souvent limité à un ou deux billards. Pour être efficace, il est recommandé aux animateurs de procéder à une démonstration convaincante afin de capter la curiosité du public. Dès lors qu'un groupe de curieux s'est formé autour du billard, des conseils techniques peuvent être proposés aux plus intéressés. Pour conclure, des jeux peuvent être mis en place.

Une animation « type » peut se dérouler comme suit :

- Démonstration - durée de 10 minutes environ - utilisation des fiches démonstration
- Phase de conseils techniques - durée 10 minutes environ - utilisation des fiches techniques
- Séquence de jeux - durée 30 minutes environ - utilisation des fiches jeux et des règles simplifiées

Au-delà des coups de démonstrations et des jeux proposés, les intervenants pourront utiliser les outils dont ils disposent pour animer la journée.

Les plaquettes publicitaires qui vous sont attribuées dans le kit de communication doivent être distribuées aux personnes les plus intéressées. Il est indispensable de leur indiquer précisément où se situe votre club et à quels jours et à quels horaires, elles peuvent se présenter pour une initiation au billard.

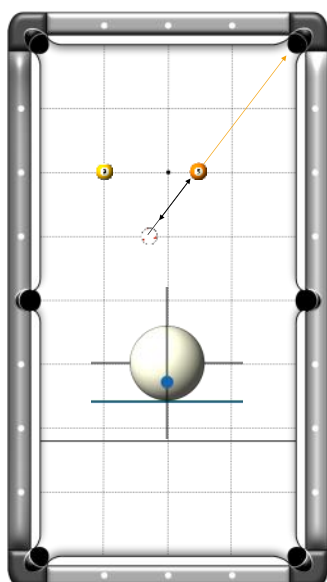


1ère situation :

Démontrer l'utilité du coulé : empocher une bille en coin sans se replacer sur la bille suivante et constater que l'empocher de celle-ci est difficile. Repositionner les billes et empocher une bille en coin et en remplaçant, grâce à un coulé, la bille blanche face à la bille suivante.

Conseil :

Ne pas placer les billes en quantité de bille pleine pour éviter d'empocher la bille blanche.

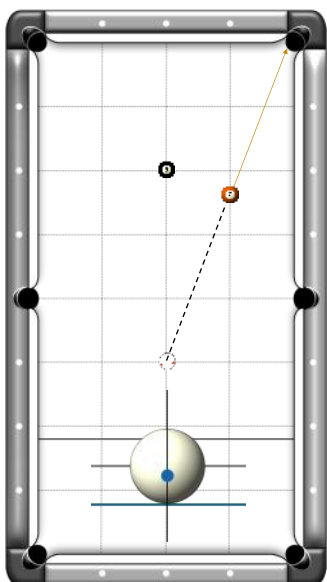


2ème situation :

Démontrer l'utilité du rétro : empocher une bille en coin sans se replacer sur la bille suivante et constater que l'empocher de celle-ci est difficile. Repositionner les billes et empocher la bille en coin en exécutant un rétro pour replacer la bille blanche face à la bille suivante.

Conseil :

Au départ du coup, vérifier que la bille blanche est correctement positionnée pour jouer en quantité de bille pleine.



3ème situation :

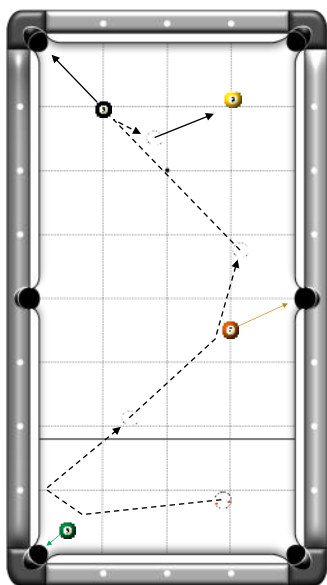
Démontrer l'utilité du carreau : empocher une bille en coin en exécutant un carreau pour replacer la bille blanche face à la bille suivante.

Conseil :

Au départ du coup, vérifier que la bille blanche est placée pour jouer en quantité de bille pleine.

FICHE DÉMONSTRATION

Billards à poches

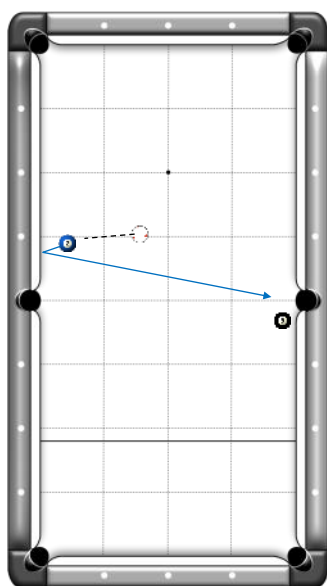


4ème situation :

Démontrer l'utilité de l'utilisation des coups techniques pour réaliser un enchaînement de 3 ou 4 billes.

Conseil :

Ne pas placer les billes dans des situations difficiles (trop proches des bandes ou trop éloignées des poches) pour optimiser la réussite des empoches. Le placement des billes sur le schéma est propice à un enchaînement aisément réalisable.

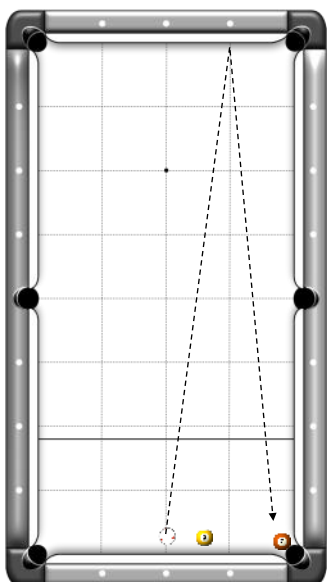


5ème situation :

Montrer un coup en bande : empocher une bille en coin grâce à un rebond sur une bande.

Conseil :

Les poches du milieu sont propices à la meilleure empoche en bande. Placer une bille près de la poche cible pour favoriser l'empoche de la bille jouée.



6ème situation :

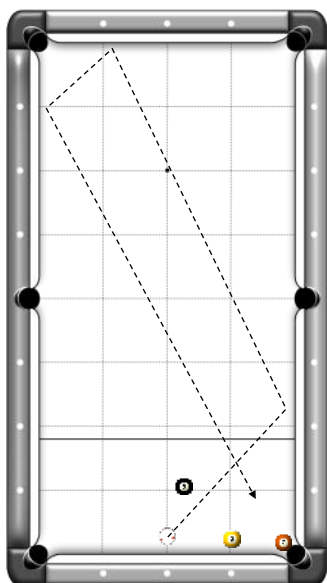
Démontrer l'utilité d'un coup en bande avant, notamment lorsque l'on se retrouve en situation de snook.

Conseil :

Placer les billes comme sur le schéma et viser la mouche, sur la bande en face, pour réussir le coup. Ne pas placer la bille trop au bord de la poche pour faciliter l'empoche. Ne pas placer la bille blanche trop proche de la bande.

FICHE DÉMONSTRATION

Billards à poches

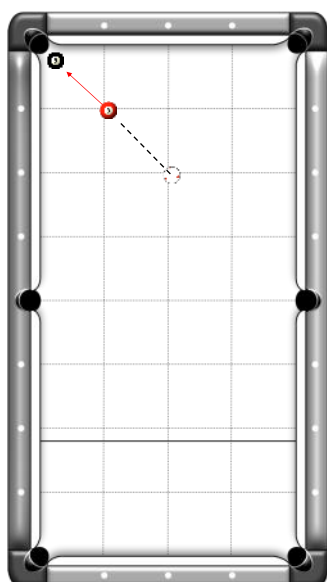


7ème situation :

Démontrer l'utilité d'un coup en 3 bandes avant, notamment lorsque l'on se retrouve en situation de snook.

Conseil :

Ne pas placer la bille à empocher trop au bord de la poche pour faciliter le coup en bande avant. Ne pas placer la bille blanche en contact de bande. Utiliser l'effet latéral à gauche pour réaliser la trajectoire favorable de la bille blanche après rebonds sur les bandes.

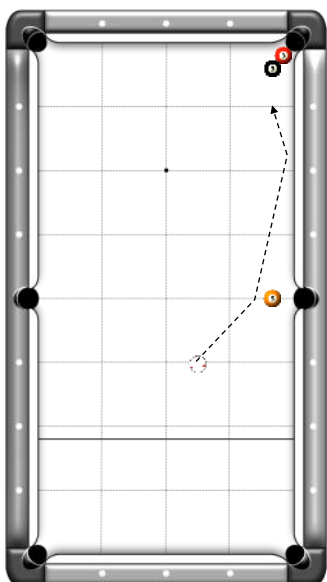


8ème situation :

Démontrer l'utilité du doublé : empocher deux billes en coin dans la même poche, en un seul coup.

Conseil :

Aligner correctement les trois billes et respecter l'espacement d'une mouche au minimum entre chaque bille, pour la bonne réalisation du coup.



9ème situation :

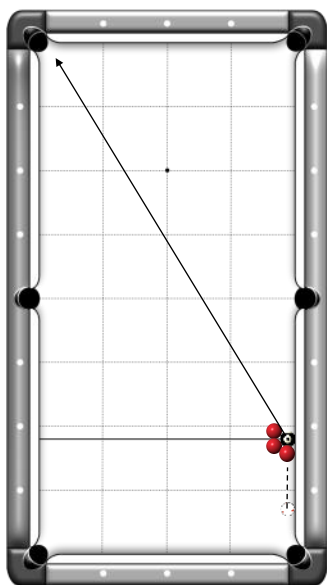
Démontrer l'utilité du doublé : empocher deux billes dans deux poches différentes, en un seul coup.

Conseil :

Positionner la première bille à empocher de telle sorte que l'utilisation d'un rejet naturel dirige la bille blanche vers la bande en direction des billes proches de la deuxième poche.

FICHE DÉMONSTRATION

Billards à poches

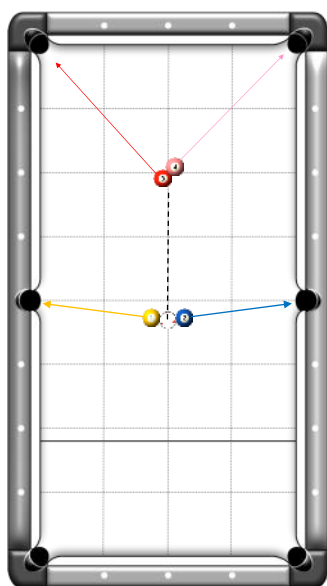


10ème situation :

Trickshot : empocher la bille noire, pourtant « enfermée » autour de trois autres billes.

Placement et exécution du coup : placer les billes comme indiqué sur le schéma. Vérifier qu'elles soient toutes en contact. Il faut avoir testé avant la démonstration si le placement nécessite un ajustement sur la longueur. La puissance du coup doit être suffisamment importante pour projeter la bille noire en coin.

Pour plus de magie : avant l'exécution du coup, couvrir les billes de couleurs d'un tissu léger. Effet garanti.

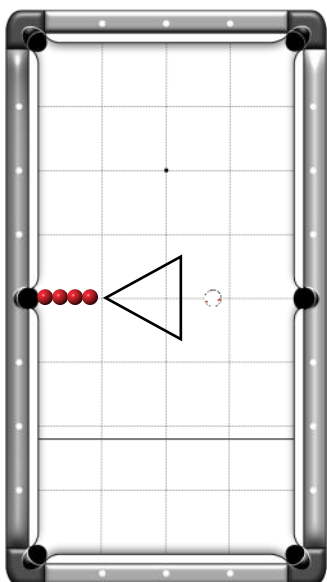


11ème situation :

Trickshot : empocher quatre billes en simultané.

Placement et exécution du coup : placer les billes comme sur le schéma en prenant soin de mettre en contact la bille blanche avec les deux billes et vérifier leur alignement avec les poches du milieu. Placer les deux billes du haut avec leur point de contact au-dessus du point noir tracé sur le tapis et alignées avec la poche.

Pour plus de magie : la facilité du coup permet de le faire exécuter par un spectateur en le conseillant de jouer avec suffisamment de puissance.



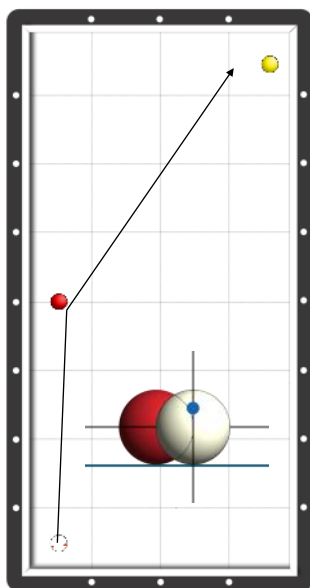
12ème situation :

Trickshot : empocher quatre billes dans une même poche

Placement et exécution du coup : placer quatre billes en contact face à la poche du milieu. Demander parmi les spectatrices, lesquelles souhaiteraient essayer. Le coup est irréalisable en l'état. Après quelques essais infructueux, exécuter le coup en plaçant le triangle sur la surface de jeu, pointe en direction de la première bille de couleur. Tirer en direction du triangle et le tour est joué : les quatre billes vont disparaître dans la poche. Attention : vérifier le parfait alignement des quatre billes en contact.

FICHE DÉMONSTRATION

Billard carambole



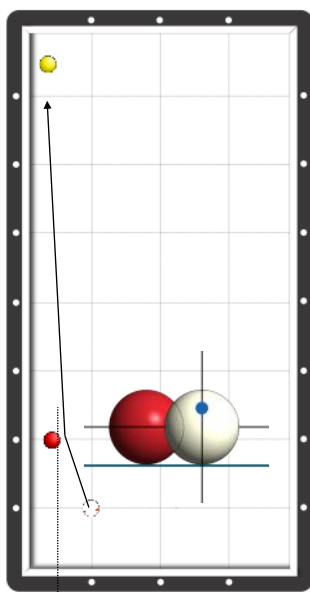
1ère situation :

Démontrer l'utilité du coup naturel sur cette situation. Réaliser le carambolage directement ou par l'intermédiaire de la petite bande.

Conseil :

Insister sur l'aspect fondamental du coup proposé: il s'agit du coup technique le plus simple au billard carambole qui doit être le plus largement utilisé sur les situations approximatives (points écartés).

Rappeler les critères techniques du coup naturel: attaque en tête avec une quantité de bille voisine du demi bille en soulignant l'avantage des marges d'erreur possibles.

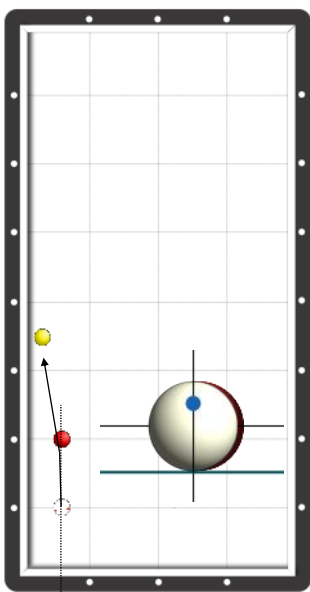


2ème situation :

Présenter la technique de la finesse. La trajectoire de la bille 1 n'étant plus compatible avec la technique du coup naturel, il faut effleurer la bille 2 pour diminuer la déviation. Il s'agit d'un coup difficile, surtout lorsque la distance bille 1 bille 2 augmente.

Conseil :

Adapter la position des billes 1 et 2 pour qu'une finesse relative permette la réussite du coup. La visée à l'extérieur de la bille 2 doit donner l'impression que l'on va la manquer.



3ème situation :

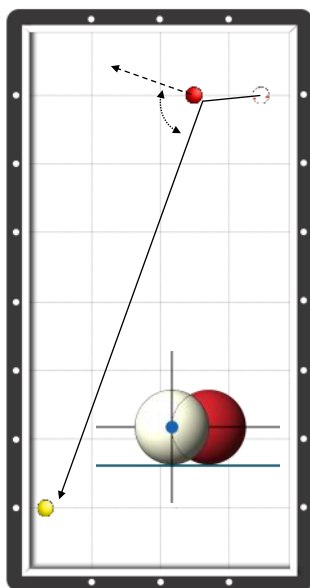
Présenter la technique du coulé. Le coup en finesse est parfois possible, suivant l'angle de déviation à obtenir. Le degré de difficulté d'un coulé est comparable à celui de la finesse.

Conseil:

Le coulé doit se jouer en mesure et doit être retenu lorsque les distances entre les billes restent limitées.

FICHE DÉMONSTRATION

Billard carambole

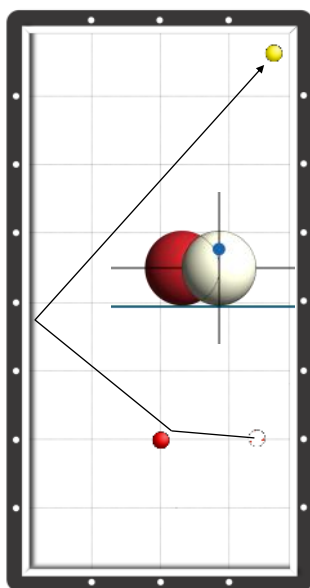


4ème situation :

Présenter la technique du coup de réglage. L'angle de déviation décrit, nettement supérieur à celui du coup naturel, s'obtient par une attaque à l'équateur (absence de rotation naturelle à l'impact) et une quantité de bille voisine de demi-bille. Les trajectoires des billes 1 et 2 après impact forment un angle de 90° .

Conseil :

Respecter une distance bille 1 bille 2 assez proche (30 cm maxi) pour éviter de devoir jouer avec une puissance trop importante.

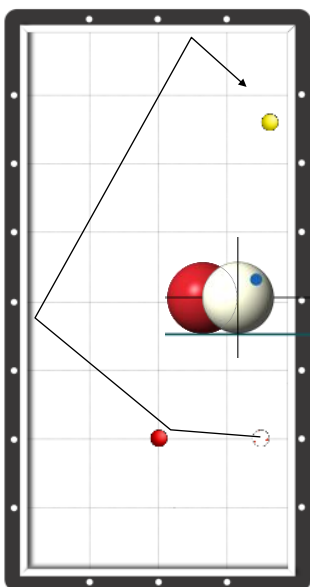


5ème situation :

Démontrer l'utilité du coup naturel sur une trajectoire en 1 bande. La déviation initiale de la bille 1 après le choc sur la bille 2 génère un angle d'incidence égal à l'angle de réflexion, à condition de jouer sans effet.

Conseil :

Attention à l'orientation précise des billes 1 et 2 qui doit permettre la réalisation du carambolage par la technique du coup naturel sans effet.



6ème situation :

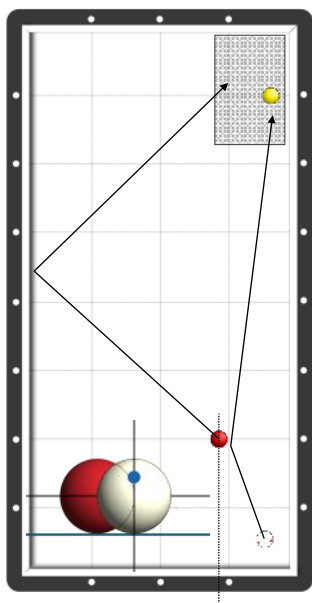
Démontrer l'utilité d'un coup naturel associé à un réglage d'effet latéral. Sur cette situation, l'effet latéral à droite « ouvre » l'angle de réflexion après la première bande et permet de réaliser le carambolage avec une trajectoire en 2 ou 3 bandes.

Conseil :

Attention à l'orientation précise des billes 1 et 2 qui doit permettre la réalisation du carambolage par la technique du coup naturel.

FICHE DÉMONSTRATION

Billard carambole

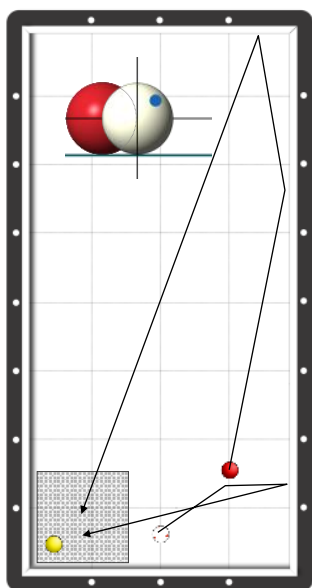


7ème situation :

Présenter le principe tactique du rappel. Sur cette situation, l'angle de déviation de la bille 1 correspond à celui d'un coup naturel et la configuration des billes sur la table permet le regroupement des 3 billes dans la zone hachurée.

Conseil :

Le regroupement dépend de la quantité de bille et de la mesure du coup joué. Sur cet exemple, la quantité de bille est légèrement supérieure à demi bille, pour obtenir un rapport de vitesse équilibré.

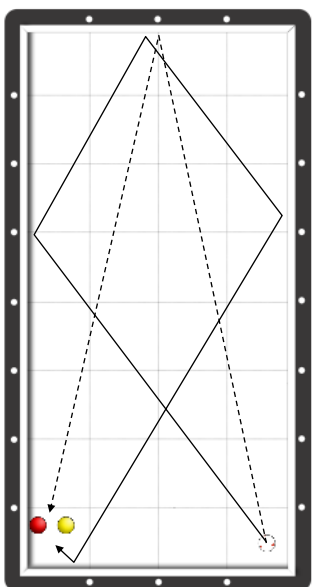


8ème situation :

Présenter un coup naturel en bande avec rappel. Cette situation de jeu, communément appelée « coup d'échelle » offre la possibilité de jouer un coup naturel avec réglage d'effet à droite avec un rappel de la bille 2 par 2 bandes

Conseil :

Vérifier l'orientation des billes 1 et 2, qui conditionne le choix technique et la possibilité de rappel.



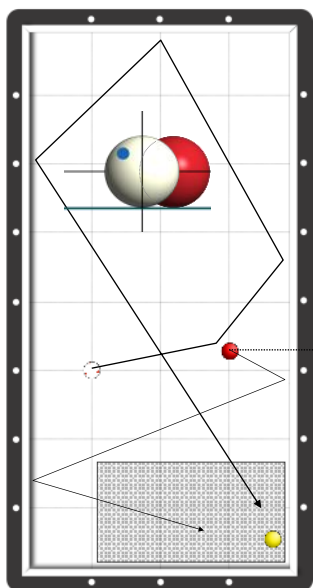
9ème situation :

Les coups par bande avant

Deux trajectoires sont proposées sur cette figure. Dans les deux cas, il convient d'apprécier le bon angle d'attaque de la première bande. Dans le cas d'une bande avant, il sera impératif de jouer sans effet, tandis qu'un réglage d'effet à droite facilitera la trajectoire en 3, 4 ou 5 bandes.

FICHE DÉMONSTRATION

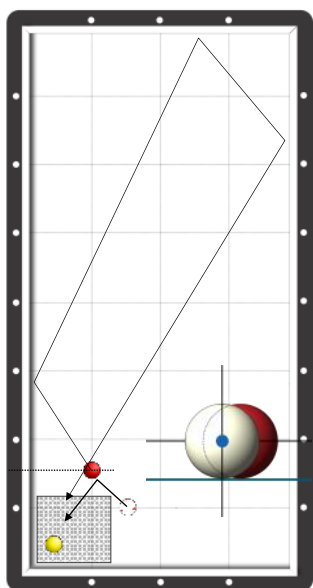
Billard carambole



10ème situation :

Coup naturel en 3 bandes avec regroupement approximatif des billes

Le carambolage s'assure par la technique du coup naturel avec un réglage d'effet à gauche. La quantité de bille ne doit pas être excessive, au risque d'un contre avant le carambolage.



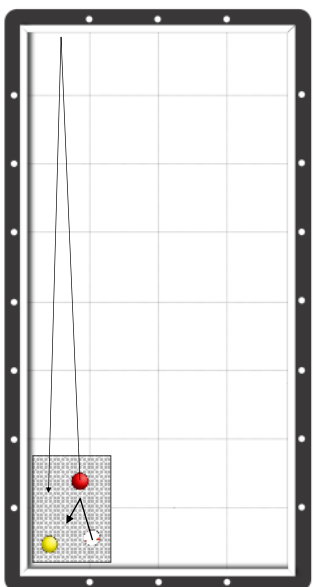
11ème situation :

Le coup à angle droit

Voisin du coup de réglage, ce coup technique permet de rester près de la bille 3 (amorti). Sur cette situation, l'orientation des billes 1 et 2 permet le rappel par 3-bandes.

Conseil:

Les distances sont ici volontairement rapprochées pour simplifier la réalisation du coup tout en effectuant le rappel.



12ème situation :

Le rétro avec rappel en longueur

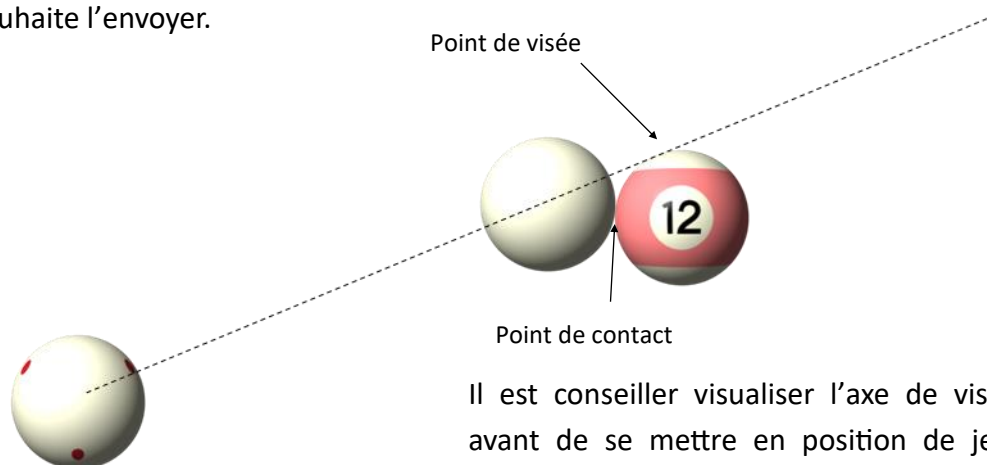
Le coup technique du rétro impose 2 impératifs : une hauteur d'attaque basse pour imprimer une rotation inverse à la translation de la bille 1 et une vitesse de coup suffisante pour conserver cette rotation à l'impact sur la bille 2. La quantité de bille permet de diriger la direction de la bille 1 après le choc.

Conseil

Surveiller l'état des billes pour garantir un recul régulier de la bille 1. Eviter de jouer des rétros sur de trop grandes distances bille 1 bille 2 (30cm max).

N°1 viser

Viser c'est contrôler visuellement l'alignement de la queue de billard, de la bille blanche et où on souhaite l'envoyer.



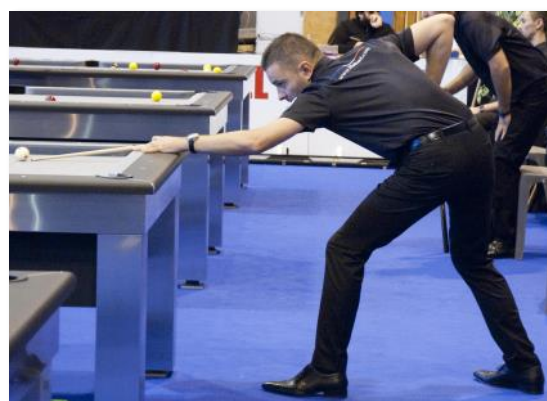
Il est conseillé visualiser l'axe de visée recherché avant de se mettre en position de jeu. Pour cela placer la queue sur la trajectoire que l'on souhaite faire suivre à la bille blanche et qui passe par son centre.

Vérifier si le procédé se situe bien au centre de la bille blanche, et alterner le regard entre le procédé et le point visé. Si le placement de la queue de billard se situe sur la trajectoire que l'on souhaite faire parcourir à la bille blanche, il ne reste plus qu'à se positionner.

N°2 se positionner

Placer le pied sous la main qui tient la queue puis avancer légèrement l'autre pied. L'écartement des pieds doit permettre une bonne stabilité.

Se pencher vers l'avant pour permettre à la main gauche (joueuse droitère) de former le chevalet qui guidera la flèche (cf étape N°3). Le bras qui tient la queue doit être proche de la position verticale et la tête au-dessus de la queue.



N°3 le chevalet

Pour former un chevalet lorsque la queue repose sur le cadre, apposer le pouce et le majeur le long de la flèche, puis poser l'index par-dessus celle-ci.



Pour prendre plus de flèche, appliquer la paume sur le côté du billard, et les doigts posés sur le cadre. Relever le pouce pour mieux guider la flèche.

Lorsque la blanche est éloignée de la bande, former un chevalet en posant toute la main sur la surface de jeu, et en écartant les doigts. Le pouce, collé à l'index est relevé afin de guider la flèche.



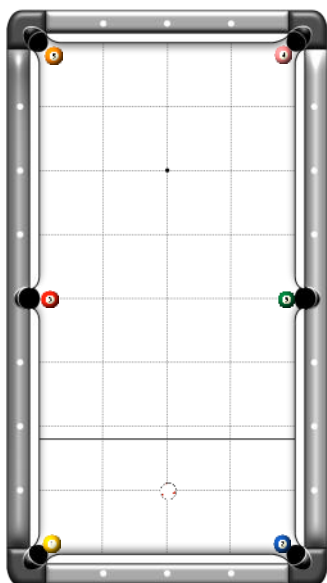
Former un chevalet bouclé pour une meilleure stabilité de la queue. La flèche repose sur le majeur, entourée par le pouce et l'index. La tête est un peu relevée afin d'éviter d'être gêné par l'index pour viser.

N°4 : le coup de queue

C'est le geste technique du billard : l'avant-bras droit de la joueuse est la seule partie du corps en mouvement lors du tir. Ce mouvement de balancier est réalisé grâce à l'articulation du coude uniquement et à la souplesse du poignet. Ces conditions permettent à la queue de "traverser" la bille blanche tout en restant sur sa trajectoire.



Repérer si le joueur a fait intervenir d'autres articulations lors de l'exécution du coup. La position de la queue, à la fin du coup, est révélatrice de bon ou mauvais geste.



1er jeu :

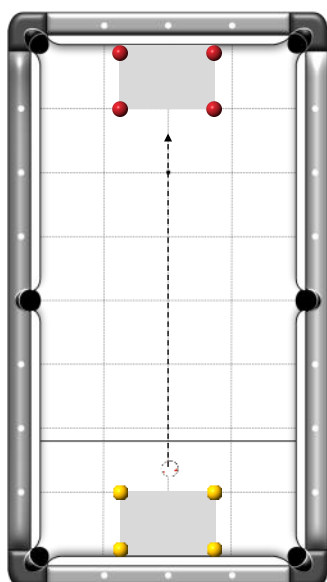
Le jeu se déroule en un défi qui oppose deux joueurs.

Les billes de couleur sont placées près des poches.

Le joueur en contrôle place librement la bille blanche sur la surface de jeu et doit réaliser une série de 6 billes. Dès lors qu'il loupe ou commet une faute, on replace toutes les billes et la main passe à l'adversaire qui doit réaliser l'enchaînement à son tour.

Variante 1 : en fonction du niveau des joueurs, augmenter la difficulté en écartant légèrement les billes des poches.

Variante 2 : jouer les billes dans un ordre prédéfini (grâce aux numéros des billes au billard américain).



2ème jeu :

Le jeu se déroule en une partie qui oppose deux joueurs.

Ils tirent 5 fois à tour de rôle. Le but du jeu est de placer la bille blanche en un tir dans le camp adverse matérialisé par 4 billes.

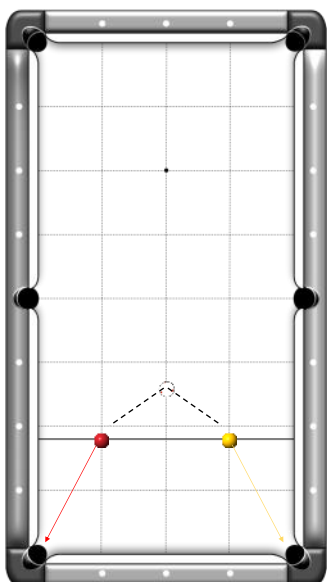
La bille blanche peut rebondir sur la petite bande.

Le coup n'est pas valable si le joueur commet une faute ou si la bille blanche touche une bille.

Le premier joueur à placer 5 fois la bille blanche dans le camp adverse a gagné la partie.

Variante 1 : La zone de placement peut être modifiée afin d'adapter la difficulté du coup.

Variante 2 : Propulser la bille 8 (noire) à l'aide de la bille blanche dans la zone adverse.



3ème jeu :

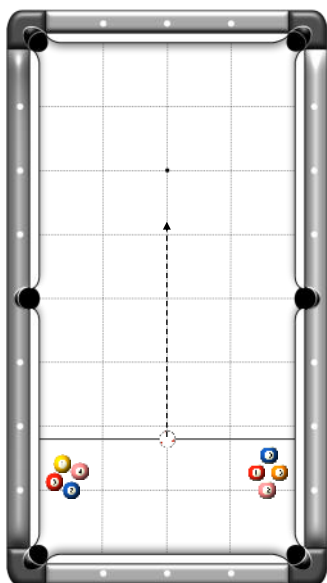
Le jeu se déroule en une partie qui oppose deux joueurs.

Ils tirent 5 fois à tour de rôle. Chaque joueur doit empocher toutes les billes de son groupe (billes pleines ou rayées au billard US, rouges et jaunes au billard UK) puis la noire, dans une poche.

La bille blanche est repositionnée après chaque tir sur son point d'origine. Lorsqu'une bille de couleur est empochée, on replace une autre bille sur le point identique. Toute bille non empochée est également repositionnée sur son point d'origine.

Le joueur qui gagne la partie est celui qui a empoché toutes les billes de son groupe puis la noire. En cas d'égalité, ils jouent la bille noire jusqu'à ce que l'un des deux manque.

Un coup n'est pas valable si une faute est commise.



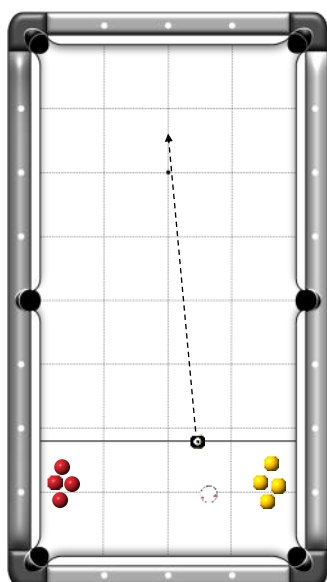
4ème jeu :

Le jeu se déroule avec des règles similaires à la pétanque. Il peut se disputer en opposant deux joueurs ou par équipe de deux.

Chaque tir est effectué depuis la ligne tracée sur la surface de jeu. Le premier joueur tire la bille blanche pour la placer sur la surface de jeu au-delà du trait. Il joue ensuite une des billes de son groupe de couleur pour la placer au plus près de la bille blanche. Le joueur adverse tente à son tour de placer une de ses billes au plus près de la bille blanche.

S'il y parvient, la main passe et son adversaire doit tenter de placer une de ses billes au plus près.

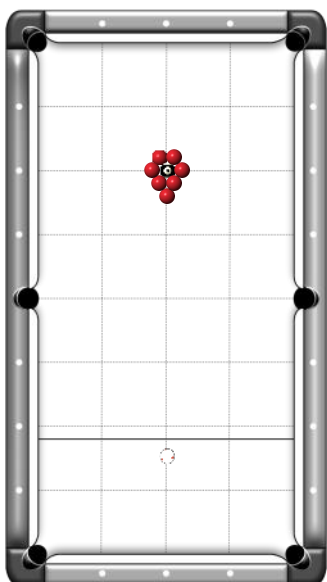
S'il n'y parvient pas, il rejoue jusqu'à ce qu'il y parvienne ou qu'il n'ait plus de billes à jouer.



Toute bille empochée, ou qui revient derrière le trait, est retirée du jeu. Si c'est la bille blanche, on attribue 4 points à l'adversaire.

On comptabilise le plus grand nombre de billes du même groupe au plus proche de la bille blanche pour attribuer les points au joueur. Le premier joueur à atteindre 8 points a gagné la partie. Chaque joueur, ou équipe, disposant de 4 billes, il faudra réaliser plusieurs manches pour cumuler 8 points.

Variante 1 : propulser chaque bille de couleur, toujours placée sur la ligne de départ, à l'aide de la blanche. Dans ce cas, la bille noire est le cochonnet.



5ème jeu :

Le jeu se déroule en une partie qui oppose deux joueurs.

Placer les billes comme indiqué sur le schéma. Les règles sont identiques à une partie classique, excepté que l'on utilise uniquement les billes d'un même groupe de couleur et la bille noire. Pour le billard US, utiliser uniquement les billes pleines.

Si le joueur qui casse empoche une bille, il continue jusqu'à ce qu'il loupe ou commette une faute. Dès lors, son adversaire joue les billes du même groupe de couleur. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à empocher la bille noire.

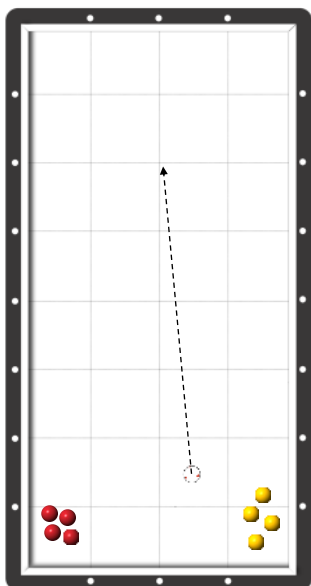
FICHE JEUX Carambole

1er jeu :

Le jeu se déroule avec des règles similaires à la pétanque. Vous devez disposer de plusieurs jeux de billes.

Il peut se disputer en opposant deux joueurs ou par équipe de deux.

Chaque tir est effectué depuis une zone située entre la petite bande du bas et la deuxième mouche. Le premier joueur tire la bille blanche pour la placer sur la surface de jeu au-delà du trait. Il joue ensuite une des billes de son groupe de couleur pour la placer au plus près de la bille blanche. Le joueur adverse tente à son tour de placer une de ses billes au plus près de la bille blanche.



S'il y parvient, la main passe et son adversaire doit tenter de placer une de ses billes au plus près.

S'il n'y parvient pas, il rejoue jusqu'à ce qu'il y parvienne ou qu'il n'ait plus de billes à jouer.

Toute bille empochée, ou qui revient derrière le trait, est retirée du jeu. Si c'est la bille blanche, on attribue 4 points à l'adversaire.

On comptabilise le plus grand nombre de billes du même groupe au plus proche de la bille blanche pour attribuer les points au joueur. Le premier joueur à atteindre 8 points a gagné la partie. Chaque joueur, ou équipe, disposant de 4 billes, il faudra réaliser plusieurs manches pour cumuler 8 points.

Variante 1 : propulser chaque bille, toujours placée dans la zone de départ, à l'aide d'une bille blanche. Dans ce cas, vous devez disposer de deux billes blanches.

2ème jeu :

Le jeu à 4 billes : voir fiche des règles simplifiées

3ème jeu :

Le 5 quilles : voir fiche des règles simplifiées

Les billards DECATHLON

La problématique principale, lorsque l'on veut faire découvrir son sport, c'est de pouvoir le faire pratiquer auprès du public en dehors des infrastructures du club. Toutes les disciplines sportives n'ont pas cette possibilité. Le billard peut aujourd'hui sortir du club et aller à la rencontre du plus grand public grâce aux billards développés par DECATHLON.

Le billard BT 700, partenaire idéal de vos actions de promotion se décline en trois versions :

Le BT 700 US : le billard américain

Poids : 90 kg.

Dimensions :

80 cm de hauteur

214 cm de longueur

118 cm de largeur.



FACILITÉ D'UTILISATION

Montez la table et jouez, tous les accessoires sont inclus.



FACILITÉ DE MONTAGE / DÉMONTAGE

2 personnes - moins de 30 minutes.

Le BT 700 UK : le billard anglais



FACILITÉ D'UTILISATION

Montez la table et jouez, tous les accessoires sont inclus.



FACILITÉ DE MONTAGE / DÉMONTAGE

2 personnes - moins de 30 minutes.

Poids : 90 kg.

Dimensions :

80 cm de hauteur

214 cm de longueur

118 cm de largeur.



Le BT 700 FR : le billard carambole

Poids : 65 kg.

Dimensions (1/3 de match) :

Réglable en hauteur :

70 cm (pour les enfants)

80 cm (taille standard)

90 cm (pour les plus grands)

183 cm de longueur

102 cm de largeur.



FACILITÉ D'UTILISATION

Billard livré déjà monté. Dépliez les pieds et jouez !



FACILITÉ DE MONTAGE / DÉMONTAGE

Temps de montage ? 0 min. Vous n'avez plus qu'à régler à la hauteur souhaitée.

Plus d'informations sur : decathlon.fr



POUR VOS

ÉVÉNEMENTS PROMOTIONNELS

La fédération française de billard
met à votre disposition

LE KIT CLUB

GOODIES GRATUITS

L'ensemble comprend :
Une banderole intissée
logotypée ffb 80cm x 130cm
100 plaquettes publicitaires
20 stylos - 20 porte-clés
20 lingettes microfibres
(les articles peuvent être modifiés selon
l'approvisionnement).

**DYNAMISEZ VOS ACTIONS
DE PROMOTIONS
POUR
AUGMENTER LE NOMBRE
DE VOS ADHÉRENTS**



Plaquette publicitaire FFB

Partagez vos photos
et vidéos pour une
diffusion sur le site et
les réseaux sociaux
site@ffbillard.com

Obtenez votre kit auprès du secrétariat : secretariat@ffbillard.com