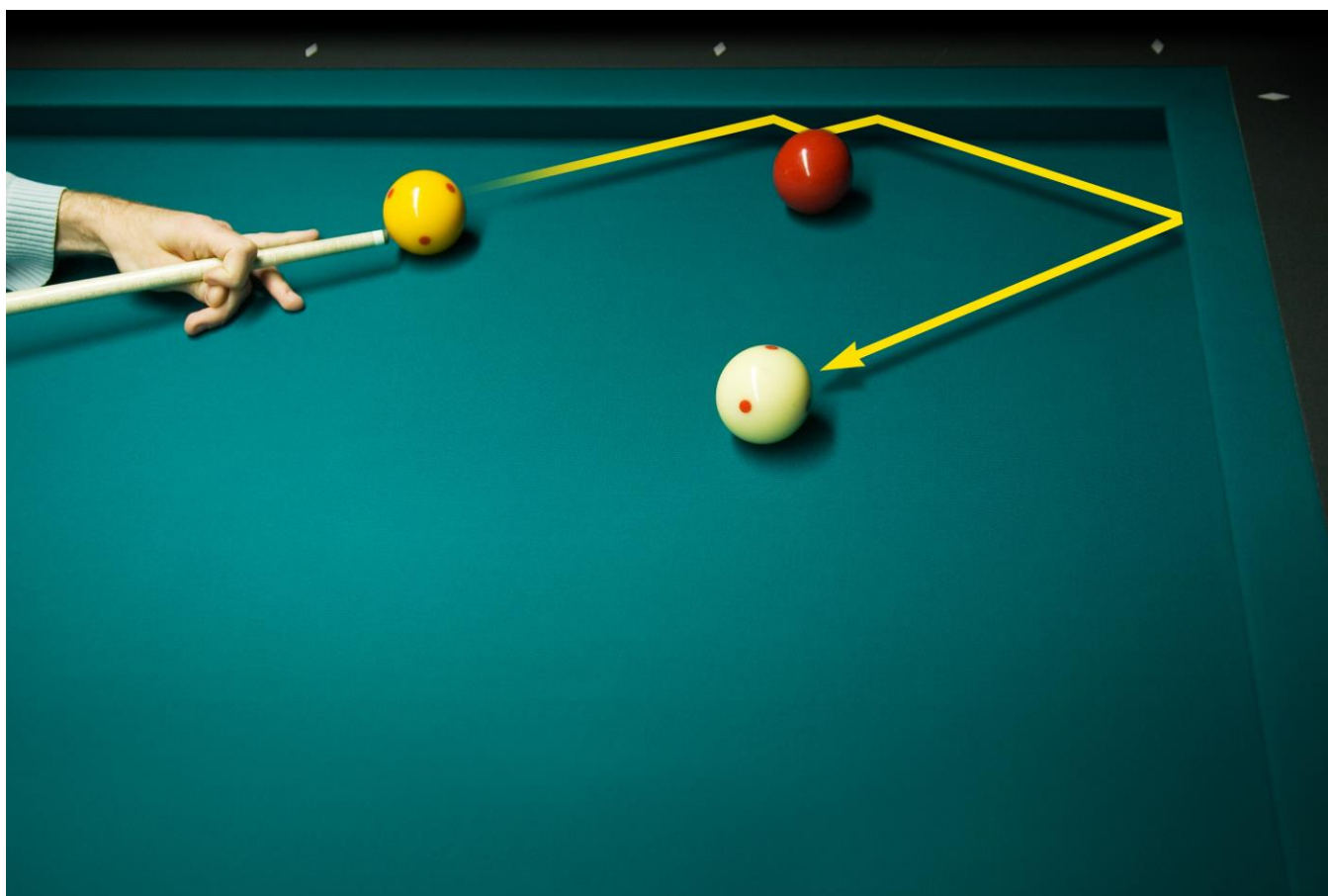




*PROGRAMME D'ÉVALUATION  
D'APPRENTISSAGE ET  
D'ENTRAÎNEMENT*

## **Billard Carambole – 3 Bandes**



©JP Parmentier - Fédération Française de Billard

### **NIVEAU TECHNIQUE 1**





***PROGRAMME D'ÉVALUATION,  
D'APPRENTISSAGE ET D'ENTRAÎNEMENT***

**NIVEAU TECHNIQUE 1**

**Billard carambole**

**(3-bandes)**

**C.F.J./D.T.N. F.F.B.**

**2<sup>ème</sup> EDITION**

Auteurs :

- Marc Massé
- Louis Edelin

Macro dessins billards :

- Jean-Claude LEVIVIER

## Sommaire

Sommaire .....	3
Avant-propos .....	5
Les niveaux techniques au 3-bandes.....	9
Principe d'élaboration du document.....	11
Programme des séances.....	15
Programmes d'évaluations 1 à 5	
Cycle n° .....	25
Cycle n° .....	35
Cycle n° .....	45
Cycle n° .....	55
Cycle n° .....	65
Fiche récapitulative des cycles 1 à 5 .....	75
Programmes d'évaluations 6 à 10	
Cycle n°6.....	77
Cycle n°7.....	87
Cycle n°8.....	97
Cycle n°9.....	107
Cycle n°10.....	117
Fiche récapitulative du niveau technique 1. ....	127
Fiches techniques.....	129
Fiche technique n°1 : le coup naturel .....	131
Fiche technique n°2 : le coup de réglage .....	137
Fiche technique n°3 : la finesse.....	143
Fiche technique n°4 : le système.....	149
Lexique .....	161
Définition des objectifs du niveau technique 2 .....	163
Coordonnées de la DTN et de la FFB.....	165



## Avant-propos

Comme pour les spécialités des « jeux de série » du billard Carambole, la Fédération Française de Billard entend forger les outils indispensables à l'initiation et au perfectionnement des joueurs dans la spécialité du « 3-bandes ».

Peu de changement dans cette seconde édition, seules quelques corrections ont été apportées au texte de l'édition de 2005.

Sensiblement différents des précédents documents édités par la FFB, le contenu et la forme du programme intègrent le principe d'évaluation ponctuelle dans le programme d'apprentissage et d'entraînement.

Dix cycles, composés de six séances, comptent chacun une évaluation initiale, quatre séances d'apprentissage et d'entraînement et une évaluation finale. Grâce à cette méthode, les animateurs et les pratiquants pourront progressivement mieux évaluer les aptitudes de chacun et identifier les lacunes pour rendre plus efficaces les séances d'entraînement.

Par conséquent, ce document constitue à la fois un support d'apprentissage, d'entraînement et d'évaluation. Il est destiné aux pratiquants mais aussi aux initiateurs de club (DFI) (voir le document officiel « La filière de formation à l'activité sportive, édition juin 2020 »)

Différents niveaux techniques sont définis (voir chapitre « Les niveaux techniques au 3-bandes »). Un cahier sera proposé pour chaque niveau technique et visera à donner les moyens de passer du seuil au plafond en fonction des niveaux de performance ciblés, soit, pour le niveau technique 1 qui intéresse le présent support, de 0,300 à 0,650 de moyenne sur 2,80 m.

Afin d'organiser cette progression, le programme est conçu pour une durée prévisionnelle d'apprentissage et d'entraînement s'étalant sur deux saisons de pratique.

La Direction Technique Nationale de la FFB prendra pleinement en compte les critiques des utilisateurs du présent document, pratiquants et initiateurs de club, afin d'améliorer les prochaines éditions de ce premier programme et contribuer à l'élaboration des futurs documents techniques de cette spécialité.

Jean-Paul Sinanian  
Président de la Fédération Française de billard

## **LES NIVEAUX TECHNIQUES AU 3-BANDES**

### **Définition des niveaux techniques**

Le critère objectif de définition des niveaux techniques reste le niveau de performance, c'est-à-dire la moyenne générale réalisée par le joueur.

Au-delà de ce critère objectif, il est nécessaire de définir les qualités et les défauts du joueur, l'état de ses aptitudes (connaissances et savoir-faire) et de ses lacunes. La définition des caractéristiques de chaque joueur permet ainsi d'établir les différents niveaux techniques rencontrés, mais aussi d'envisager les contenus d'apprentissage et d'entraînement les plus pertinents possibles.

Le tableau présenté à la page suivante illustre l'attitude du joueur face à chaque situation de jeu en cours de partie. Elle propose pour chaque aspect l'approche la moins bonne (correspondant au niveau technique 1), la plus pertinente (correspondant au niveau technique 5).

L'objectif et le contenu de l'apprentissage et de l'entraînement du joueur correspondent au passage progressif d'une attitude à une autre.

### **Définition des objectifs du niveau technique 1**

La fiche « Niveau Technique 1 (Carambole - 3-bandes) » définit les objectifs du niveau technique 1. Elle vise :

- Les coups techniques fondamentaux (coups naturels, coups de réglage et finesses), la maîtrise de leur principe et leur application à des trajectoires par 3-bandes.
- L'utilisation de l'effet latéral sur différents types de trajectoire par 3-bandes.
- Les aspects gestuels appliqués au 3-bandes.
- Le système des repères utilisé sur les trajectoires les plus communes (grande bande-petite bande-grande bande)



**Le joueur, face à une situation de jeu, en fonction de son niveau de performance :**

NT1	NT2	NT3	NT4	NT5
↓	↓	↓	↓	↓
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se précipite sur une solution « habituelle »               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectue (rapidement) l'inventaire des possibles</li> </ul> </li> <li>• Joue spontanément sans analyse technique               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Définit précisément la technique utile à la réalisation du coup</li> </ul> </li> <li>• Néglige la difficulté à réaliser ce qu'il entreprend               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Évalue la difficulté à réaliser ce qu'il entreprend</li> </ul> </li> <li>• Se contente de la réussite du point               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Évalue éventuellement le bénéfice en cas de réussite</li> </ul> </li> <li>• Effectue des choix présentant peu de fiabilité               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectue les choix appropriés à la situation</li> </ul> </li> <li>• Ignore les conséquences en cas d'échec               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Évalue les conséquences en cas d'échec</li> </ul> </li> <li>• N'a pas identifié précisément la technique employée               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise la technique employée</li> </ul> </li> <li>• Commet des erreurs dans le réglage des paramètres               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise le réglage des paramètres</li> </ul> </li> <li>• Possède une gestuelle peu malléable               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise la gestuelle nécessaire</li> </ul> </li> <li>• Manque souvent le coup               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réalise souvent le coup</li> </ul> </li> <li>• Réalise le coup de manière non conforme à ce qu'il avait prévu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réalise souvent le coup prévu</li> </ul> </li> <li>• Se conforte dans ses choix en cas de réussite</li> <li>• Situe mal l'origine de son échec éventuel               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse de façon pertinente le coup joué (réussi ou manqué)</li> </ul> </li> <li>• Engendre souvent des écarts plus ou moins considérables               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimise très souvent les écarts sur les coups manqués</li> </ul> </li> </ul>				

Le tableau ci-dessus décrit l'activité du joueur et énonce les hypothèses les plus favorables et les plus négatives.

Toutefois, il faut noter que la plupart des joueurs, quel que soit leur niveau, hormis les novices dans la spécialité (début du niveau technique 1) ou les grands champions (plafond du niveau technique 5), ne présentent pas toujours les mêmes caractéristiques de jeu. C'est pourquoi on peut observer des profils de joueurs assez différents pour un niveau de jeu comparable.

**Niveau Technique 1**  
(Carambole – « 3-bandes »)  
(0,300 à 0,650 de moyenne générale au « 3-bandes » sur billard de 2,80m)

**Définition des objectifs techniques du programme**

***Sur le Coup Naturel***

- Appliquer le principe de ce coup technique aux situations de jeu du « 3-bandes ».
  - Acquérir une régularité d'exécution (obtenir un rejet constant, maîtriser la quantité de bille en jouant à droite ou à gauche de la bille 2, maîtriser la hauteur d'attaque, maîtriser l'effet latéral)
  - Reconnaître un coup naturel en situation de jeu
  - Appliquer le coup naturel sur les trajectoires par une bande avant
1. Réaliser un coup naturel avec différents réglages de quantité et de puissance
  2. Observer la trajectoire de la bille 2

***Sur le Coup de Réglage***

- Appliquer le principe de ce coup technique aux situations de jeu du « 3-bandes ».
  - Acquérir une régularité d'exécution (maîtriser la relation réglages choisis/ rejet obtenu en jouant sur la quantité de bille, la hauteur d'attaque, la puissance du coup en fonction de la distance bille 1 - bille 2)
  - Reconnaître un coup de réglage en situation de jeu
3. Réaliser un coup de réglage avec différents réglages de quantité/hauteur/puissance
  4. Appliquer le coup de réglage sur les trajectoires par un bande avant

***Sur le Coup de Finesse***

- Appliquer le principe de ce coup technique aux situations de jeu du « 3-bandes ».
  - Acquérir une régularité d'exécution (maîtriser la relation rejet/quantité de bille)
  - Reconnaître un coup de finesse en situation de jeu
5. Maîtriser la finesse en fonction des distances bille 1 – bille 2
  6. Maîtriser une finesse jouée avec de l'effet

***Comprendre l'influence de l'effet sur les différentes trajectoires par 3 bandes***

- Trajectoire par grande bande – petite bande – grande bande
- Trajectoire par petite bande – grande bande – petite bande

***Aspects gestuels***

7. Stabilité du corps
8. Stabilité du chevalet
9. Contrôler la puissance du coup
10. Maîtriser la gestuelle horizontale
11. Eviter le fauchage latéral

***Sur le système des repères***

- Intégrer le principe du système des repères
- Assimiler les numérotations
- Appliquer le système des repères aux situations de bande-avant simples



## PRINCIPE D'ELABORATION DU DOCUMENT

### **Contenu du document**

Le « programme d'évaluation, d'apprentissage et d'entraînement », niveau technique 1 au 3-bandes se compose de trois parties principales :

- Le programme des séances
- Les programmes d'évaluation
- Les fiches techniques

Le **programme des séances** propose le contenu de 60 séances de pratique pouvant s'étaler sur deux saisons sportives. Ces 60 séances sont réparties en 10 cycles de 6 séances. Chaque cycle comporte une séance d'évaluation initiale, 4 séances d'apprentissage et d'entraînement, et enfin une séance d'évaluation finale. Chaque séance d'apprentissage et d'entraînement peut prévoir une ou plusieurs parties : phases d'apprentissage, de révision, de perfectionnement technique, d'entraînement.

Les **programmes d'évaluation** proposent chacun 10 figures et 3 situations de jeu par figure. Ces programmes servent de support aux évaluations et aux séances d'apprentissage et d'entraînement.

Les **fiches techniques** reprennent une étude détaillée des coups techniques fondamentaux (coup naturel, coup de réglage, finesse) et des notions spécifiques (système des repères).

### **Choix des figures proposées**

Quel que soit le niveau de performance atteint au 3-bandes, l'obstacle rencontré par le joueur désireux de progresser reste la définition de ses lacunes et la difficulté à élaborer un programme d'entraînement efficace pour y remédier.

A cet égard, s'appuyer sur des éléments objectifs nous a semblé primordial tant les avis, les approches et les caractéristiques des joueurs sont divers s'agissant de cette spécialité.

Par conséquent, nous avons procédé à une analyse vidéo de matchs enregistrés disputés par des joueurs de différents niveaux. Ces observations ont pu, d'une part, nous éclairer sur les différentes situations de jeu rencontrées le plus souvent, et d'autre part, nous permettre de constater les taux de réussite respectifs de tel ou tel type de joueur.

L'analyse des situations de jeu a permis un classement, notamment par type de trajectoires réalisées. Ainsi nous pouvons distinguer les catégories suivantes :

1. Coups joués par Grande bande – Petite bande – Grande bande (**GPG**)
2. Coups joués par Petite bande – Grande bande – Petite ou Grande bande (**PGP** ou **PGG**)
3. Coups joués par « bande avant » (**BA**) (une ou plusieurs bandes)
4. Les **renversés** (petite – grande – petite bandes ou bien grande – petite – grande bandes, où les deux grandes ou les deux petites bandes sont les mêmes)
5. Coups joués par Grande bande – Grande bande – Petite bande (**GGP**)
6. Les coups dits « **accordéons** » (trois grandes bandes)
7. Autres (divers trajets très particuliers ou très rares)

Il semble que toutes ces catégories de coups soient jouées dans des proportions relativement identiques, quel que soit le niveau de performance du pratiquant. Par conséquent, ce critère n'est pas pertinent pour justifier les différences de niveau de performance entre les joueurs.

On observe que les coups joués par :

1. **GPG** représentent 57% du total des coups joués,
2. **PGP** ou **PGG** représentent 20%,
3. **BA**, 11% (dont près de la moitié par un seul bande avant),
4. **Renversés**, 2%,
5. **GGP**, 6%,
6. **Accordéons**, 3%,
7. Les autres trajets ne représentent que 1%.

Cependant, les taux de réussite observés sur chaque type de trajectoires réalisées par différentes catégories de joueurs, semblent être un élément déterminant. Des écarts significatifs notamment dans les trajets les plus « classiques » laissent à penser que la différenciation s'opère à ce niveau.

Observons particulièrement la « **catégorie de trajets** » la plus jouée, c'est à dire les coups « **GPG** » représentant **57% du total des coups joués**, en moyenne, dans une partie.

Considérons un **joueur A** réalisant **0,700** de moyenne sur billard de 3,10 m et un **joueur B** réalisant **1,500**. Notons également que le joueur A, compte tenu de sa moyenne, réalise **41%** des coups qu'il tente et que le joueur B réussit **60%** des coups qu'il tente\*.

On a observé que le taux de réussite spécifique aux trajectoires « GPG » est de **50%** environ chez le joueur A, pour atteindre **70%** environ chez le joueur B.

On en déduit que le joueur A assure (réussit) en « GPG » 28% du total des coups joués, (c'est-à-dire 50% des 57% des coups joués au total), tandis que le joueur B en obtient 40%, (c'est-à-dire 70% des 57% du total des coups joués). Par conséquent, le joueur le plus fort réalise globalement plus de coups, mais surtout, réussit beaucoup plus souvent les trajectoires dites « classiques ».

C'est donc sur la catégorie de coups la plus rencontrée que le pratiquant pourra concrétiser une progression significative. En effet, une progression du taux de réussite de 8% sur cette catégorie de coups uniquement se montrerait suffisante pour faire passer le joueur A de **0,700** à **0,850** environ\*\*.

En revanche, une progression spectaculaire sur les types de trajets peu rencontrés se traduirait par une progression du niveau de performance très faible. En d'autres termes, on pourrait atteindre 100% de réussite sur les « renversés » ou les « accordéons » sans une progression significative du niveau de performance.

\* Le pourcentage de réussite s'exprime par le rapport entre le nombre de points réalisés et le nombre total de coups joués (réussis ou manqués).

Le joueur A, réalisant 40 points à 0,700, de moyenne, soit 57 reprises obtient donc un pourcentage de réussite de  $40 / 97 = 41\%$ . (40 = points réussis, 97 = coups joués, réussis ou manqués)

Le joueur B réalisant 40 points à 1,48 de moyenne, soit 27 reprises, obtient donc un pourcentage de réussite de  $40 / 67 = 60\%$ .

\*\* Les 8% de progression sur les GPG (57% du total des coups joués) permettent au joueur d'atteindre un taux de réussite d'environ 46% (contre 41% auparavant).

En atteignant un taux de réussite de 46%, le joueur réalisait 46 points sur un total de 100 coups joués. Le nombre de reprises s'élèverait donc à 100 coups joués – 46 points réalisés, soit 54, correspondant à une moyenne de 0,851.

## ***Principe d'élaboration du document (suite)***

Bien entendu, il ne s'agit pas d'ignorer complètement les coups les moins joués et devenir médiocre dans leur réalisation, mais d'adapter le temps d'apprentissage et d'entraînement dédié à tel et tel type de coups afin de rendre plus « efficace » notre temps de pratique.

Les programmes proposés ont été élaborés en respectant ces proportions. On retrouve dans chaque cycle de séances un nombre optimal de situations reprenant les principaux types de trajectoires observées.

Par ailleurs, toutes les situations proposées sont à réaliser avec les différents coups techniques fondamentaux, permettant ainsi une progression harmonieuse dans la maîtrise technique du joueur.

Sur certaines figures, d'autres trajectoires que celles imposées dans le document pourront être envisagées. Les trajets proposés sont essentiellement destinés à l'acquisition de savoir-faire et constituent un support d'entraînement pour le joueur.

En cours de partie, le choix de la trajectoire prendra également en compte d'autres critères, comme le rendement du billard, la position de la bille rouge, le score, etc.

### ***Choix d'une méthode de perfectionnement***

Pour chaque cycle, la méthode consiste à proposer, dans un premier temps, une évaluation initiale. Ces évaluations initiales doivent permettre au pratiquant de mesurer le décalage plus ou moins important entre ses résultats espérés sur les situations classiques rencontrées au 3-bandes et ses réelles capacités du moment.

Le perfectionnement se fera ensuite lors des quatre séances d'apprentissage et d'entraînement dont le contenu et les objectifs sont précisés dans le « programme des séances ». Le pratiquant pourra mettre à profit ses divers échecs lors de l'évaluation initiale pour se fixer des objectifs à l'entraînement.

Enfin, les évaluations finales constitueront les étapes successives et devront concrétiser progressivement les techniques acquises dans les séances d'entraînement.

### ***Consignes relatives aux évaluations (initiales et finales)***

L'objectif principal des évaluations est d'observer une progression de la séance d'évaluation initiale à la séance d'évaluation finale dans un même cycle, et une progression d'un cycle à l'autre (voir tableau récapitulatif).

Selon qu'elle est individuelle ou collective et en fonction du profil du pratiquant, l'évaluation initiale du cycle n°1 peut conduire à des scores très différents par rapport au niveau réel de jeu et rester donc très relative. Néanmoins, l'objectif sera de rechercher une amélioration progressive du score dans les évaluations initiales dans la mesure où les programmes d'évaluation présentent tous un contenu technique comparable.

Les évaluations finales devraient suivre la même tendance, bien que les quatre séances d'entraînement ne suffiront probablement pas à augmenter dans de fortes proportions le score de l'évaluation initiale. L'intégration des bases techniques reste le fondement de la progression, et doit permettre une amélioration de l'efficacité du joueur en cours de partie. Par conséquent, l'objectif n'est pas d'apprendre les 100 figures du programme « par cœur » dans les séances d'entraînement et de les reproduire par automatisme lors des séances d'évaluations finales. Il s'agit au contraire de développer les qualités intrinsèques du joueur qui lui permettront d'augmenter réellement son niveau de performance.

## ***Principe d'élaboration du document (fin)***

Une approche sportive caractérisée par certains aspects comme la concentration, la motivation ou l'application doit rester de rigueur lors des évaluations. Elles représentent une situation nouvelle pour le pratiquant, intermédiaire entre le match d'entraînement et la compétition. D'autre part, l'apparente facilité de réalisation des figures peut entraîner une approche trop superficielle, se traduisant par un trop grand nombre d'échecs, surtout sur les premières figures. Les facteurs émotionnels ne sont pas non plus négligeables et ne pourront être combattus que par une certaine détermination du pratiquant.

Enfin, certains aspects concernant le matériel devront être pris en compte. Le rendement du billard devra rester le plus homogène possible durant toute la durée de l'évaluation et nécessitera un nettoyage régulier des billes, dont le positionnement devra faire également l'objet d'une attention particulière.

Certains dessins de figures, concernant notamment les trajectoires réalisées par un « coup de réglage », indiquent la direction initiale de la bille 2, permettant de réduire le risque de contre.

**Programme des séances – Niveau technique 1 (Cycle 1)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p><i>Date : _____</i></p> <p><b>Séance 1</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 1	Figures C1 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p><i>Date : _____</i></p> <p><b>Séance 2</b> <i>Réaliser une trajectoire par un coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 1, étudier les pages 131 à 133 Objectif : utiliser le « coup naturel » dans la spécialité 3-bandes
	Entraînement	Coup naturel : Figures C1 de 1 à 5 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure.
<p><i>Date : _____</i></p> <p><b>Séance 3</b> <i>Réaliser une trajectoire par un coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 1, étudier les pages 131 à 133 Objectif : utiliser le « coup naturel » dans la spécialité 3-bandes
	Entraînement	Coup naturel : Figures C1 de 1 à 5 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure
<p><i>Date : _____</i></p> <p><b>Séance 4</b> <i>Réaliser une trajectoire par un coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 1, étudier les pages 131 à 133 Objectif : utiliser le « coup naturel » dans la spécialité 3-bandes
	Entraînement	Coup naturel : Figures C1 de 1 à 5 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure
<p><i>Date : _____</i></p> <p><b>Séance 5</b> <i>Réaliser une trajectoire par un coup de réglage</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 2, étudier les pages 137 et 138. Objectif : utiliser le coup de réglage dans la spécialité 3-bandes
	Entraînement	Coup de réglage : Figures C1, 6 et 7 Rejouer trois à cinq fois chaque situation proposée (six au total) Finesse et bande-avant : Figures C1, 8 à 10 Réaliser les trois situations proposées par chaque figure
<p><i>Date : _____</i></p> <p><b>Séance 6</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 1	Figures 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale



**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 2)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 7</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 2	Figures C2 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 8</b> <i>Etudier les limites de l'utilisation du coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 1, étudier les pages 134 et 135 Objectif : explorer le champ d'utilisation du coup naturel et ses limites
	Entraînement	Coup naturel : Figures C2 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois chaque situation proposée par ces trois figures
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 9</b> <i>Réaliser une trajectoire par un coup de réglage</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 2, étudier les pages 137 et 138 Objectif : utiliser le coup de réglage dans la spécialité 3-bandes
	Entraînement	Coup de réglage : Figures C2, 6 et 7 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 10</b> <i>Etudier les limites de l'utilisation du coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 1, étudier les pages 134 et 135 Objectif : explorer le champ d'utilisation du coup naturel et ses limites
	Entraînement	Coup naturel : Figures C2 de 3 à 5 Rejouer trois à cinq fois chaque situation proposée par ces trois figures
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 11</b> <i>Améliorer la connaissance des différents paramètres de réalisation d'un coup de réglage</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 2, étudier les pages 139 et 140 Objectif : étudier la notion de « développé », prendre en compte le paramètre « distance bille 1-bille 2 »
	Entraînement	Coup de réglage : Figures C2, 6 et 7 Rejouer trois à cinq fois chaque situation proposée (six au total) Finesse et bande-avant : Figures C2 de 8 à 10 Réaliser les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 12</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 2	Figures C2 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 3)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 13</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 3	Figures C3 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 14</b> <i>Se perfectionner sur les réglages d'effet sur le coup naturel</i></p>	Entraînement	Coup naturel : Figures C3 de 1 à 4 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure Objectif : adapter la puissance du coup et l'effet à la trajectoire dessinée
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 15</b> <i>Etudier les limites de l'utilisation du coup de réglage</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 2, étudier les pages 140 et 141 Objectif : prendre en compte les critères de difficulté et les limites du coup de réglage
	Entraînement	Coup de réglage : Figures C3 de 5 à 7 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 16</b> <i>Améliorer l'approche des coups joués en finesse</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 3, étudier les pages 143 et 144 Objectif : appréhender différents degrés de finesse et en apprécier la difficulté correspondante
	Entraînement	Finesse : Figures C3, 8 et 9 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure Bande-avant : Figure C3, n°10 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 17</b> <i>Entraînement sur les coups techniques fondamentaux</i></p>	Entraînement	Coup naturel : Figures C3, 1 à 4 Coup de réglage : Figures C3 de 5 à 7 Finesse : Figures C3, 8 et 9 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 18</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 3	Figures C3 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 4)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 19</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 4	Figures C4 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 20</b> <i>Nuancer les réglages de quantité, d'effet et de finesse sur le coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Objectif : adapter les quantités de bille sur les trajectoires comportant un risque de contre
	Entraînement	Coup naturel : Figures C4 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 21</b> <i>Affiner les réglages de quantité, de hauteur et de puissance sur le coup de réglage</i></p>	Perfectionnement	Objectif : adapter les réglages en fonction des problèmes que pose la situation de jeu : risque de contre, besoin de développé, etc.
	Entraînement	Coup de réglage : Figures C4 de 5 à 7 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 22</b> <i>Affiner les réglages d'effet et de quantité sur les coups de finesse</i></p>	Perfectionnement	Objectif : nuancer la quantité de bille en jouant peu d'effet et avec une puissance faible (C4 – 8). Nuancer la quantité de bille et la puissance sur des coups joués avec maximum d'effet (C4 – 9).
	Entraînement	Finesse : Figures C4, 8 et 9 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure Bande-avant : Figure C4, n°10 Jouer plusieurs fois chaque situation en portant son attention sur la quantité touchée (assez pleine) et le réglage de la puissance du coup
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 23</b> <i>Entraînement sur les coups techniques fondamentaux</i></p>	Entraînement	Coup naturel : Figures C4 de 1 à 4 Coup de réglage : Figures C4 de 5 à 7 Finesse : Figures C4, 8 et 9 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 24</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 4	Figures C4 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 5)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 25</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 5	Figures C5 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 26</b> <i>Repérer les limites d'utilisation du coup naturel</i></p>	Perfectionnement	Objectif : envisager un changement de choix technique pour réaliser une trajectoire difficilement réalisable par un coup naturel
	Entraînement	Figures C5 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 27</b> <i>Entraînement sur le coup de réglage et la finesse</i></p>	Entraînement	Coup de réglage : Figures C5, 4 et 5 Finesse : Figures C5 de 6 à 8 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 28</b> <i>Comparer les trajectoires réalisées en coup naturel, coup de réglage ou finesse</i></p>	Entraînement	Figure C5, 9 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par cette figure Figure C5, 1 Comparer les situations A, B puis C des figures C5, 9 et C5, 1
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 29</b> <i>Entraînement sur des situations de finesse et de bande-avant</i></p>	Entraînement	Finesse : Figures C5 de 6 à 8 Bande-avant : Figure C5, 10 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 30</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 5	Figures C5 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 6)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 31</b> <i>Evaluation</i></p>	<p>Evaluation initiale du cycle 6</p>	<p>Figures C6 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale</p>
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 32</b> <i>Revoir la technique du coup naturel</i></p>	<p>Révision</p>	<p>Fiche technique 1, pages 131 à 135</p>
	<p>Entraînement</p>	<p>Figures C6 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure</p>
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 33</b> <i>Revoir la technique du coup de réglage</i></p>	<p>Révision</p>	<p>Fiche technique 2, pages 137 à 141</p>
	<p>Entraînement</p>	<p>Figures C6 de 4 à 6 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure</p>
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 34</b> <i>Revoir la technique de la finesse</i></p>	<p>Révision</p>	<p>Fiche technique 3, pages 143 à 146</p>
	<p>Entraînement</p>	<p>Figures C6, 7 et 8 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par cette figure</p>
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 35</b> <i>Entraînement sur les coups techniques fondamentaux</i></p>	<p>Entraînement</p>	<p>Coup naturel : figures C6, 1 et 9A Coup de réglage : figures C6, 5 et 9B Finesse : Figures C6, 8 et 9C Bande-avant : C6, 10 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées</p>
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 36</b> <i>Evaluation</i></p>	<p>Evaluation finale du cycle 6</p>	<p>Figures C6 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale</p>

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 7)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 37</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 7	Figures C7 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 38</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux</i> <i>Initiation au système des repères</i></p>	Initiation	Fiche technique 4, pages 148 à 151
	Entraînement	Coup naturel : figures C7 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 39</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux</i> <i>Initiation au système des repères</i></p>	Révision	Fiche technique 4, pages 148 à 151
	Entraînement	Coup de réglage : figures C7, 4 et 5 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 40</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux</i> <i>Initiation au système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, page 151, exercice n°1
	Entraînement	Finesse : figures C7, 6A, B et C et 7A, B et C Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 41</b> <i>Entraînement sur les coups techniques fondamentaux</i></p>	Entraînement	Coup naturel : figures C7, 8A 1C, 2B et 3A Coup de réglage : figures C7, 8B, 4B et 5A Bande-avant : figures C7, 9A, B et C, 10A, B et C Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 42</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 7	Figures C7 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 8)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 43</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 8	Figures C8 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 44</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Révision	Fiche technique 4, page 151, exercice n°1
	Entraînement	Coup naturel : figures C8 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 45</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, page 152, exercice n°2
	Entraînement	Coup de réglage : figures C8 de 4 et 5 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 46</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Révision	Fiche technique 4, page 152, exercice n°2
	Entraînement	Finesse : figures C8 de 6 à 8 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 47</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, page 153, exercice n°3
	Entraînement	Coup naturel : figures C8 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure Figures C8, 9 et 10 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 48</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 8	Figures C8 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 9)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 49</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 9	Figures C9 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 50</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Révision	Fiche technique 4, page 153, exercice n°3
	Entraînement	Coup naturel : figures C9 de 1 à 3 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 51</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, page 153, exercice n°4
	Entraînement	Coup de réglage : figure C9, 4 Finesse : figures C9 de 5 à 7 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 52</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Révision	Fiche technique 4, page 153, exercice n°4
	Entraînement	Finesse : figures C9, 6 et 7 Divers : figures C9, 8 et 9 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 53</b> <i>Entraînement sur les coups techniques fondamentaux</i></p>	Entraînement	Coup naturel : figures C9 de 1 à 3, et 8 Rejouer trois à cinq fois l'une des trois situations proposées par chaque figure Coup de réglage : figures C9, 4 et 9 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 54</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 9	Figures C9 - 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale



**Programme des séances – Niveau technique 1 (cycle 10)**

Thèmes principaux des séances	Phases ou nature de la séance	Contenu, commentaires et objectifs
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 55</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation initiale du cycle 10	Figures C10 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation initiale
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 56</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, page 154
	Entraînement	Coup naturel : figures C10, 1 et 2 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 57</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, pages 155 et 156
	Entraînement	Coup de réglage : figures C10 de 3 à 6 Rejouer trois à cinq fois les trois situations proposées par chaque figure
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 58</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Perfectionnement	Fiche technique 4, pages 157 à 159, exercices 5 à 7
	Entraînement	Finesse : figures C10 de 7 à 9 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 59</b> <i>Entraînement sur les fondamentaux et le système des repères</i></p>	Révision	Fiche technique 4, pages 157 à 159, exercices 5 à 7, et figure C10, n°10
	Entraînement	Divers coups techniques : figures C10, 1, 5, 6 et 7 Rejouer trois à cinq fois toutes les situations de jeu proposées
<p>Date : _____</p> <p><b>Séance 60</b> <i>Evaluation</i></p>	Evaluation finale du cycle 10	Figures C10 de 1 à 10 Suivre les consignes de la fiche d'évaluation finale

Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°1

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C1-fig. 1				
C1-fig. 2				
C1-fig. 3				
C1-fig. 4				
C1-fig. 5				
C1-fig. 6				
C1-fig. 7				
C1-fig. 8				
C1-fig. 9				
C1-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

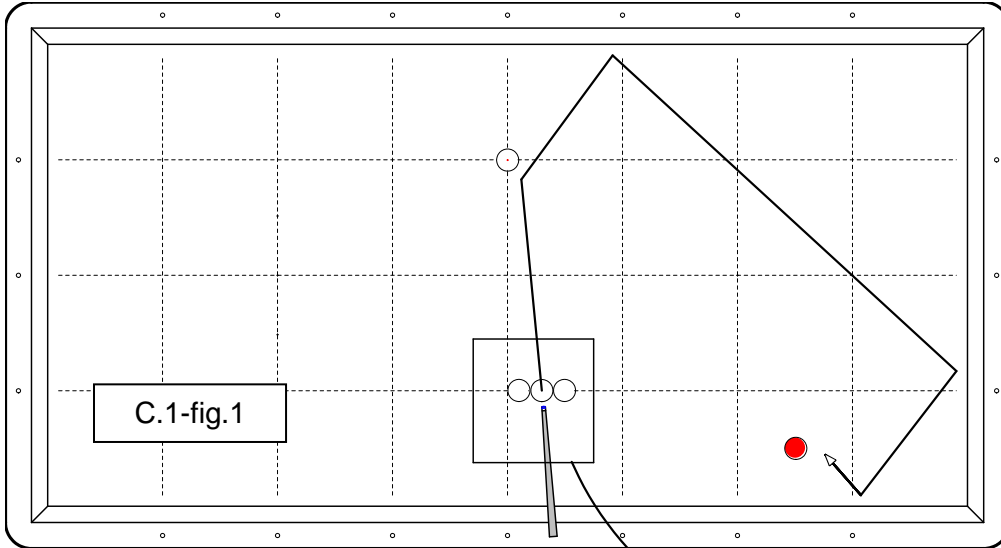
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

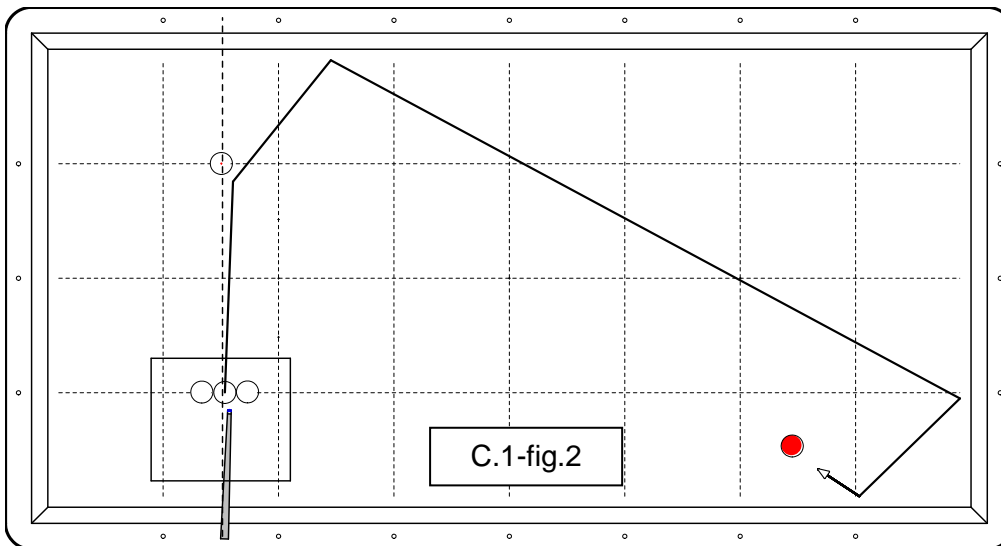
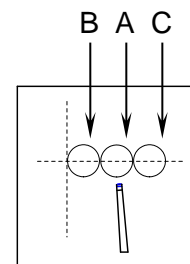
N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



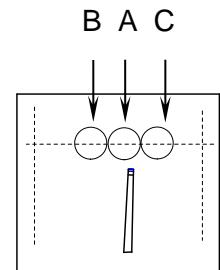
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°1)



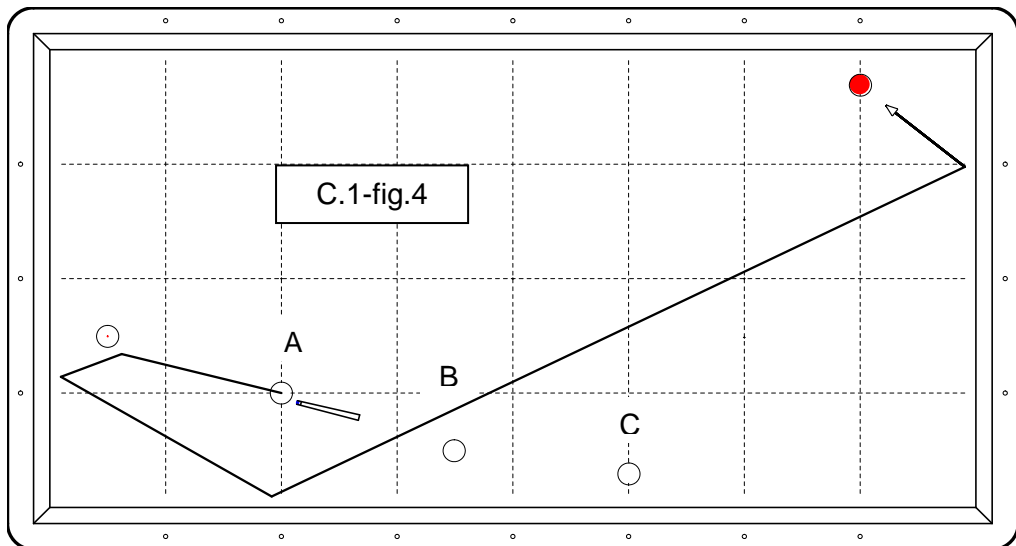
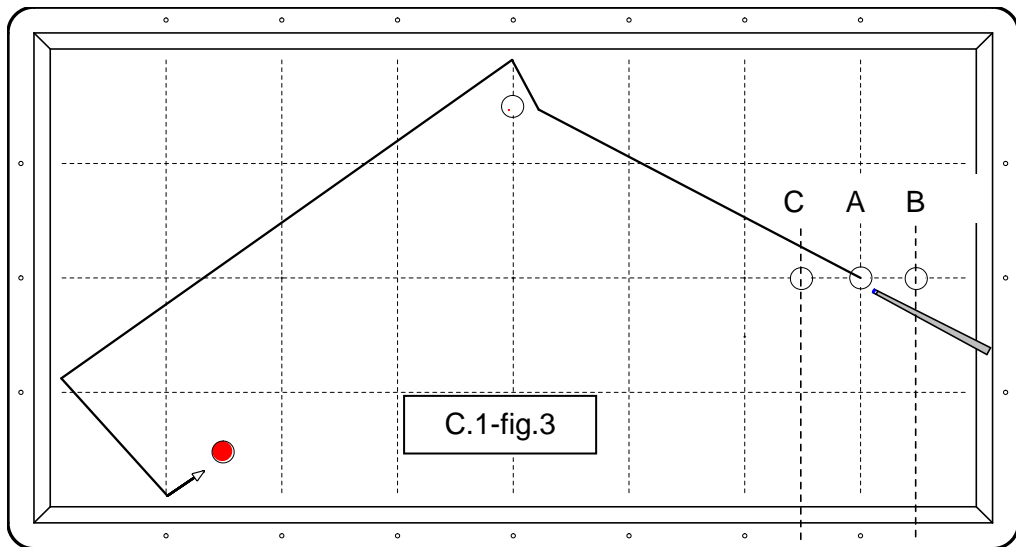
Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C



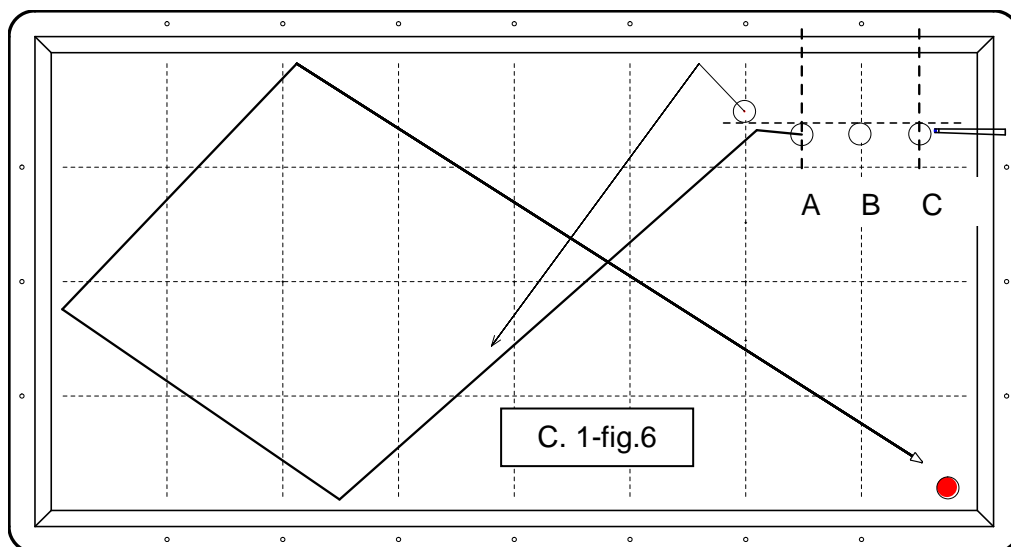
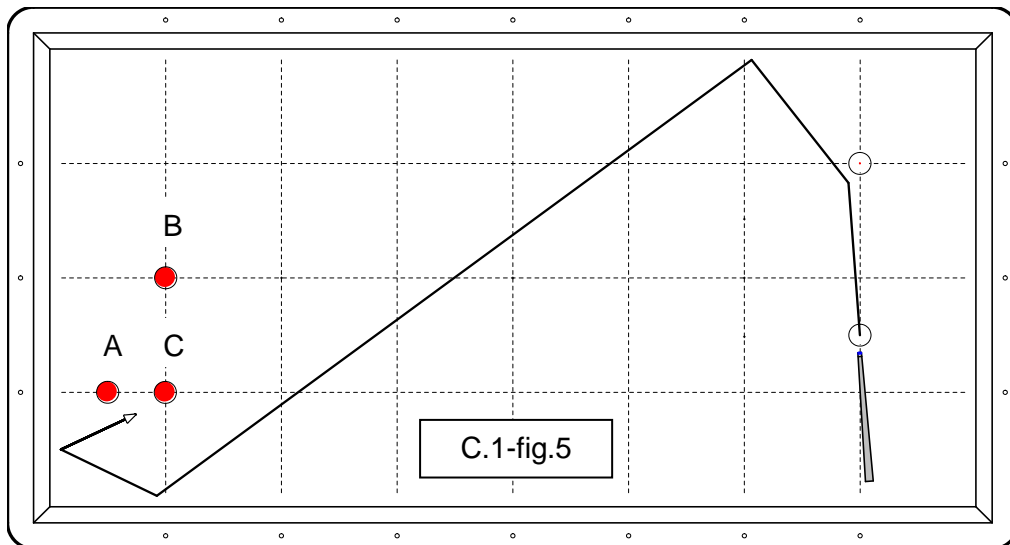
Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C



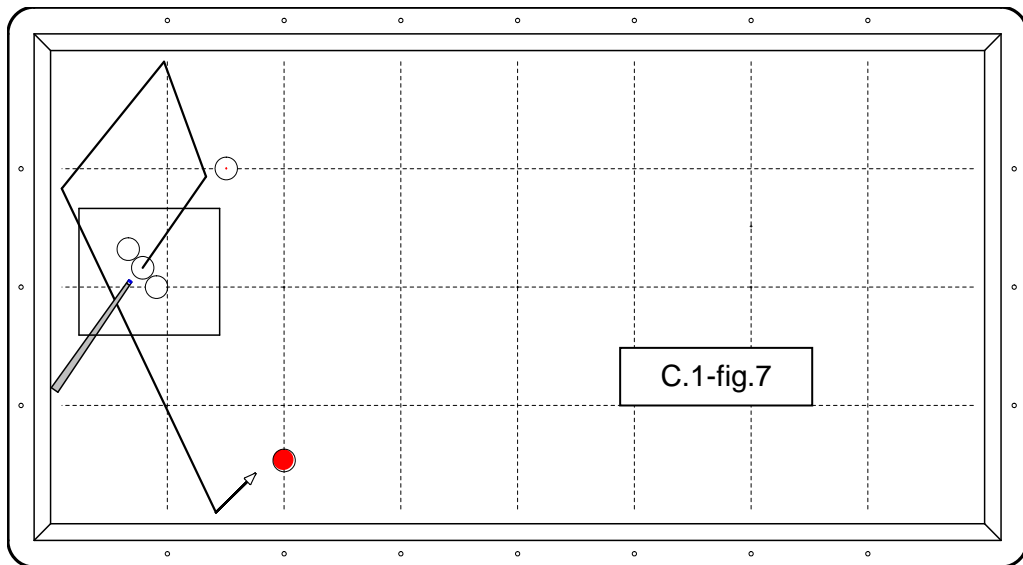
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°1)



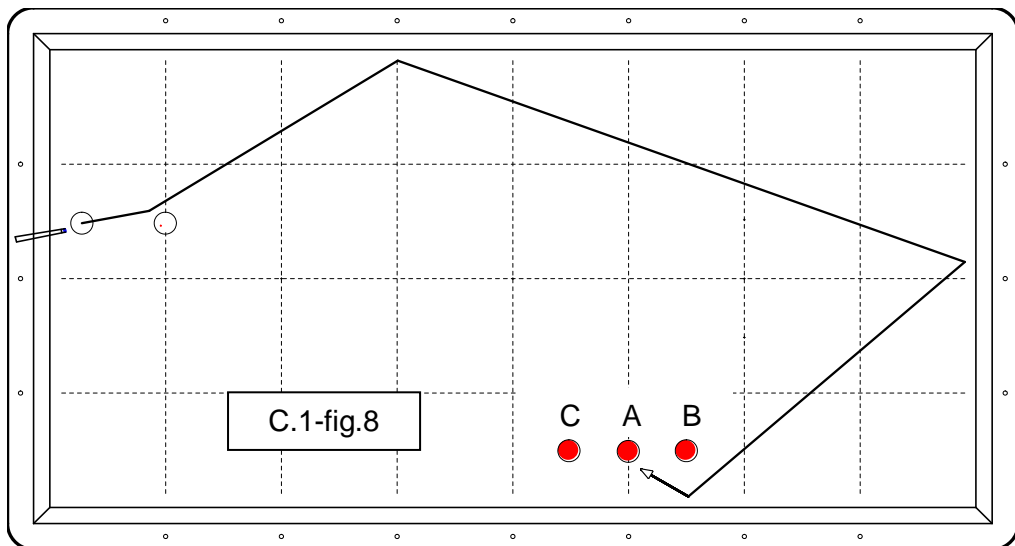
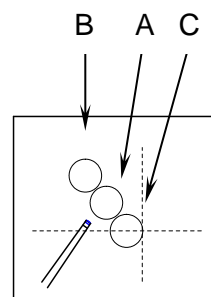
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°1)



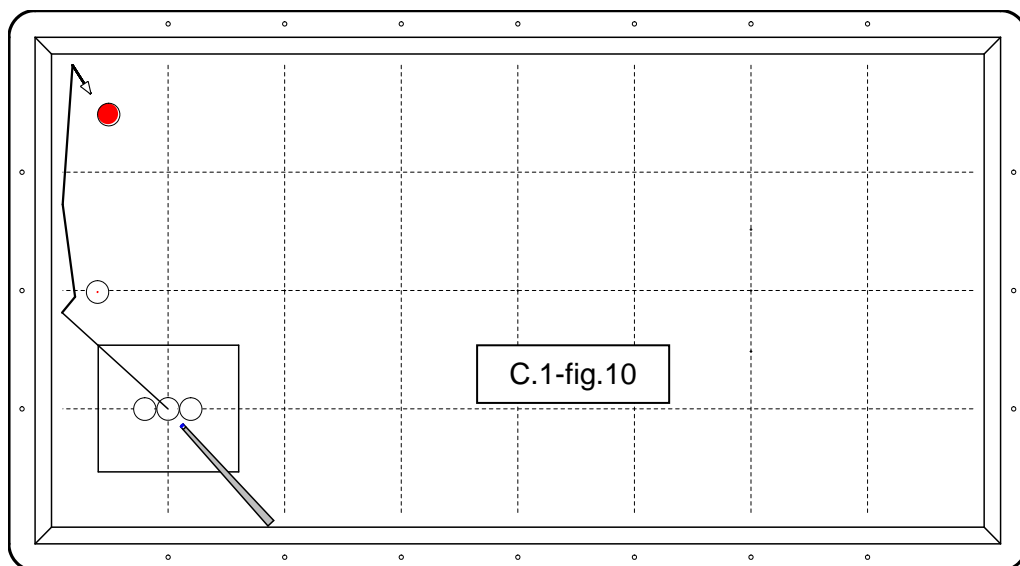
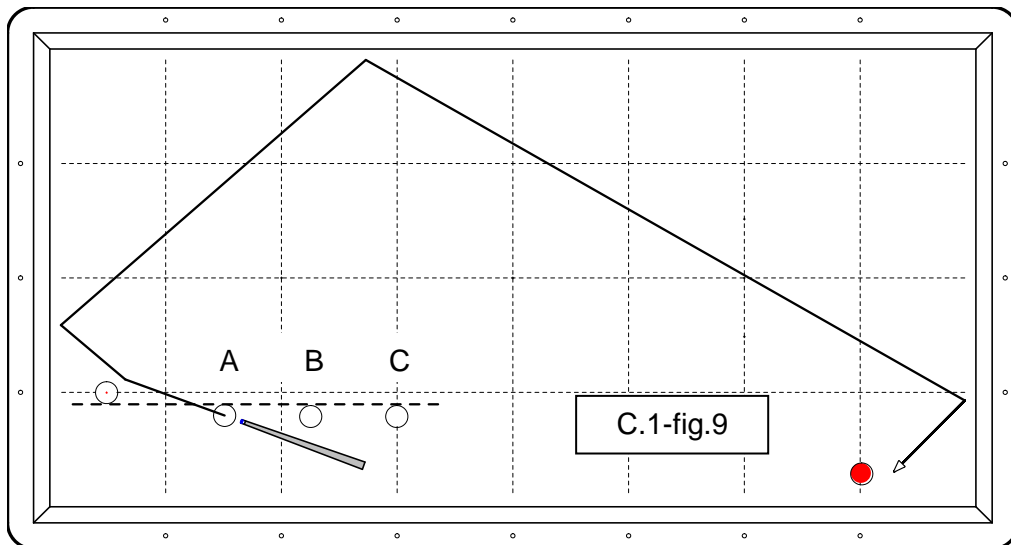
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°1)



Positionnement de la bille 1 en A, B ou C

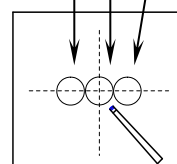


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°1)



Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C

B A C







<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°1</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C1-fig. 1</b>				
<b>C1-fig. 2</b>				
<b>C1-fig. 3</b>				
<b>C1-fig. 4</b>				
<b>C1-fig. 5</b>				
<b>C1-fig. 6</b>				
<b>C1-fig. 7</b>				
<b>C1-fig. 8</b>				
<b>C1-fig. 9</b>				
<b>C1-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°2

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C2-fig. 1				
C2-fig. 2				
C2-fig. 3				
C2-fig. 4				
C2-fig. 5				
C2-fig. 6				
C2-fig. 7				
C2-fig. 8				
C2-fig. 9				
C2-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

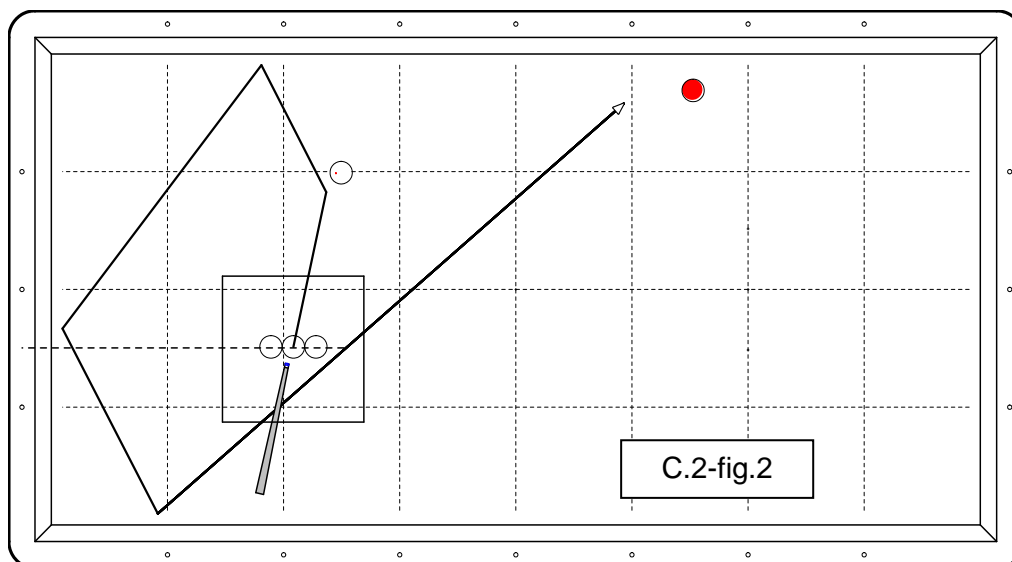
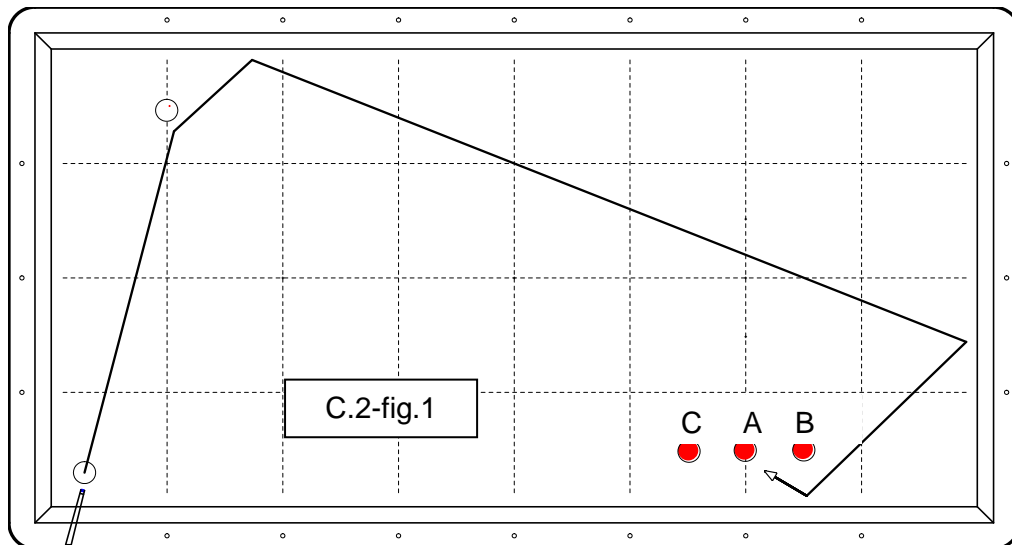
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

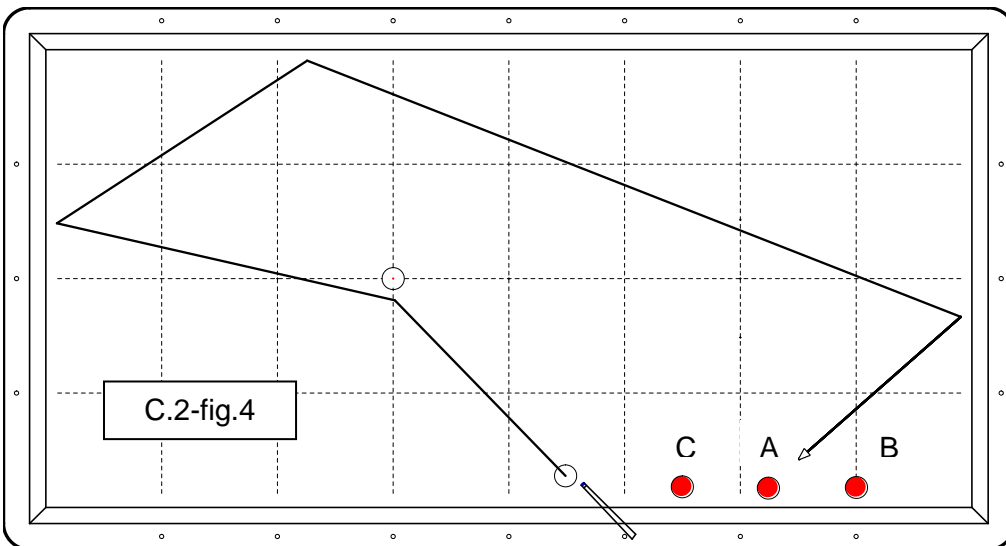
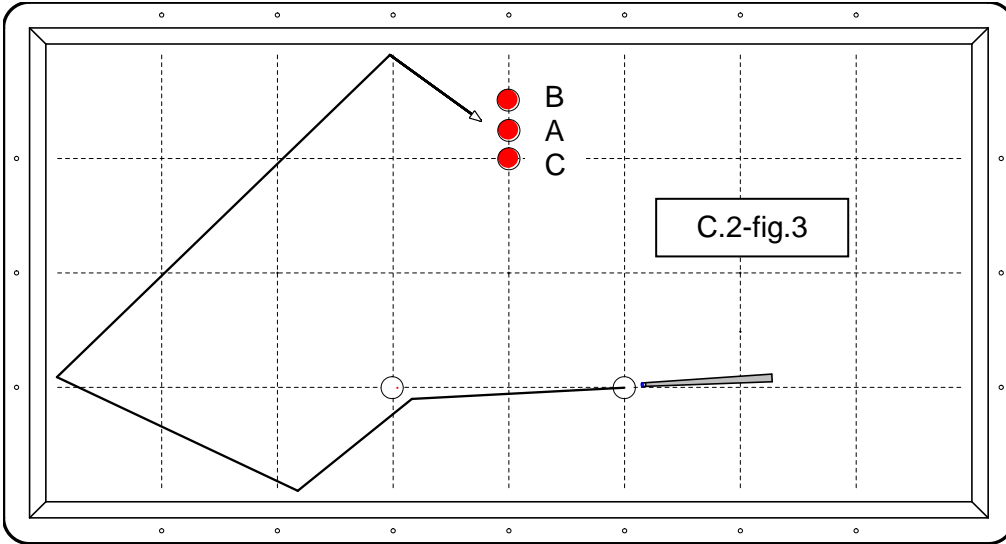
N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



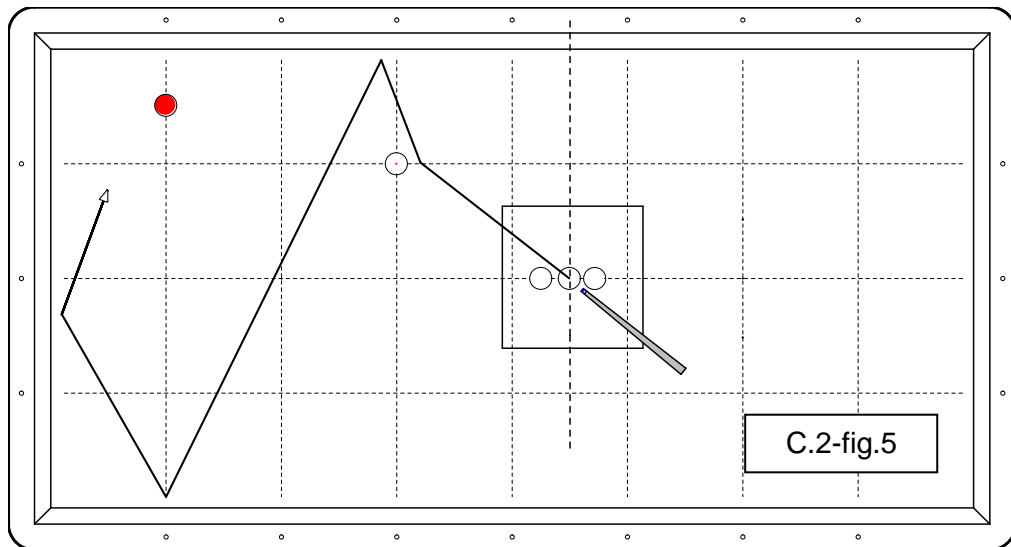
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°2)



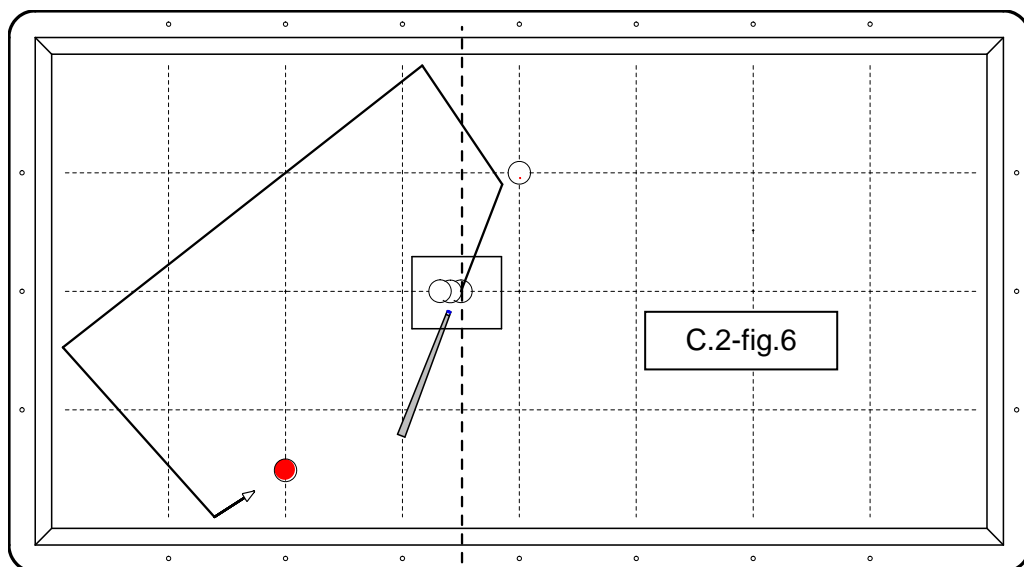
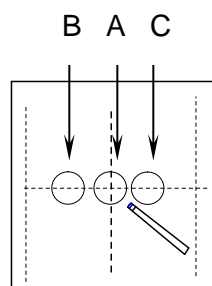
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°2)



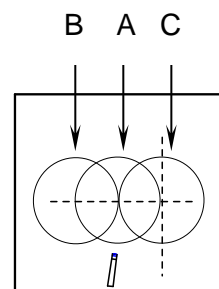
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°2)



Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C

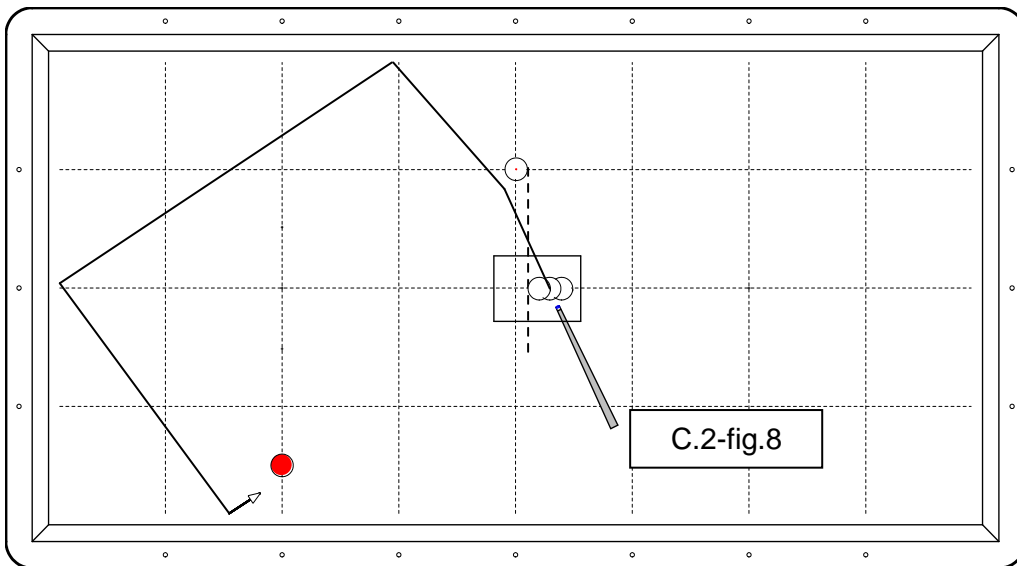
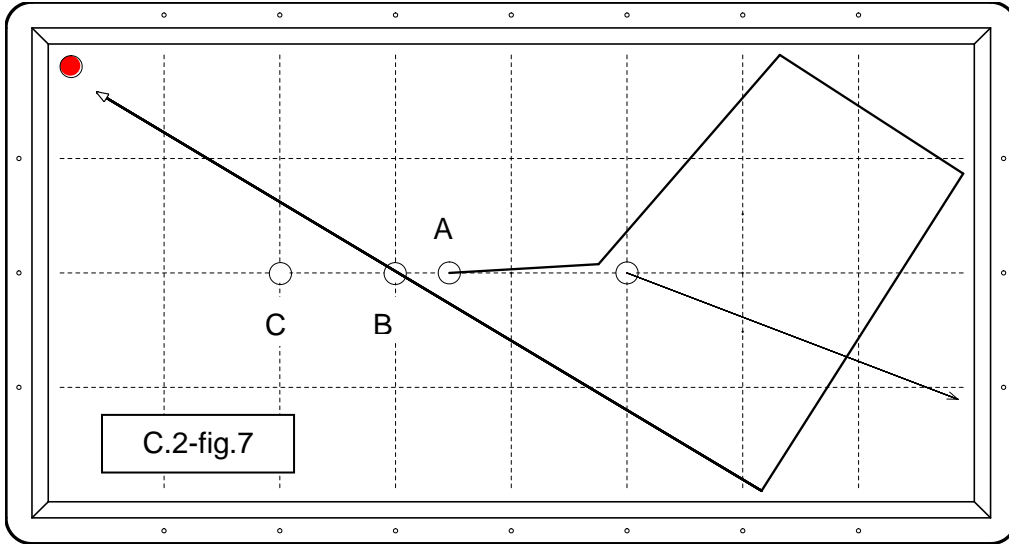


Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C



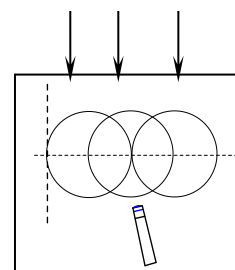


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°2)

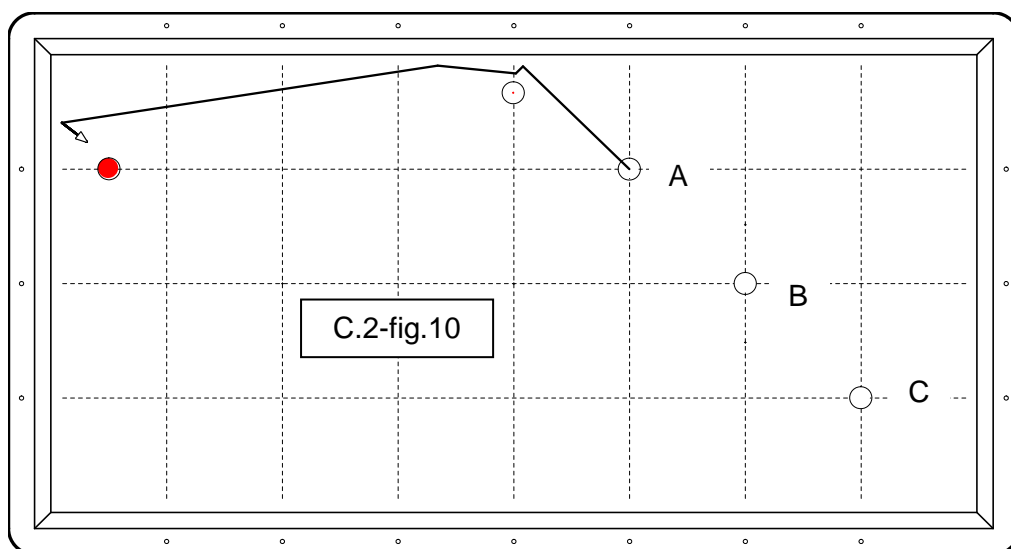
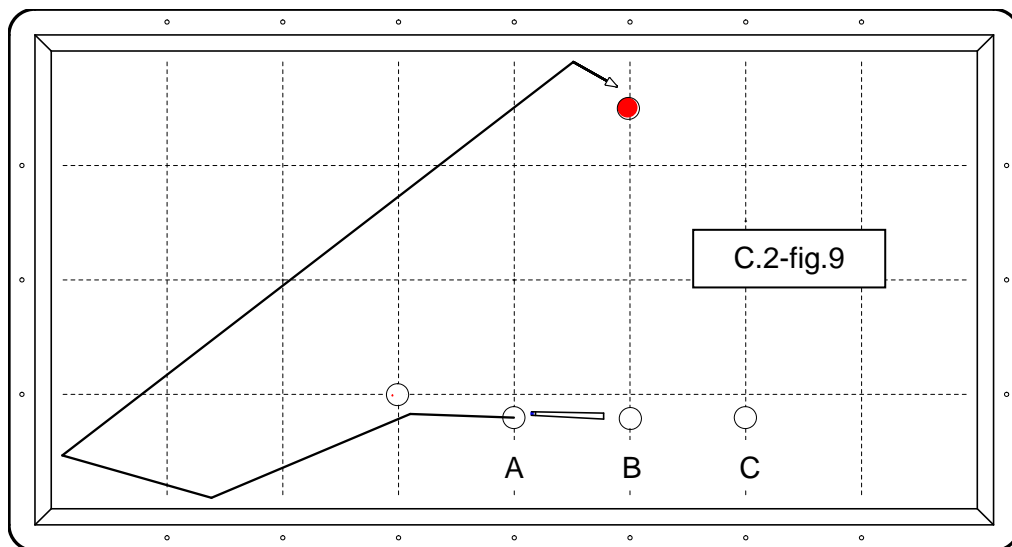


Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C

B A C



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°2)





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°2</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C2-fig. 1</b>				
<b>C2-fig. 2</b>				
<b>C2-fig. 3</b>				
<b>C2-fig. 4</b>				
<b>C2-fig. 5</b>				
<b>C2-fig. 6</b>				
<b>C2-fig. 7</b>				
<b>C2-fig. 8</b>				
<b>C2-fig. 9</b>				
<b>C2-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°3

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C3-fig. 1				
C3-fig. 2				
C3-fig. 3				
C3-fig. 4				
C3-fig. 5				
C3-fig. 6				
C3-fig. 7				
C3-fig. 8				
C3-fig. 9				
C3-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

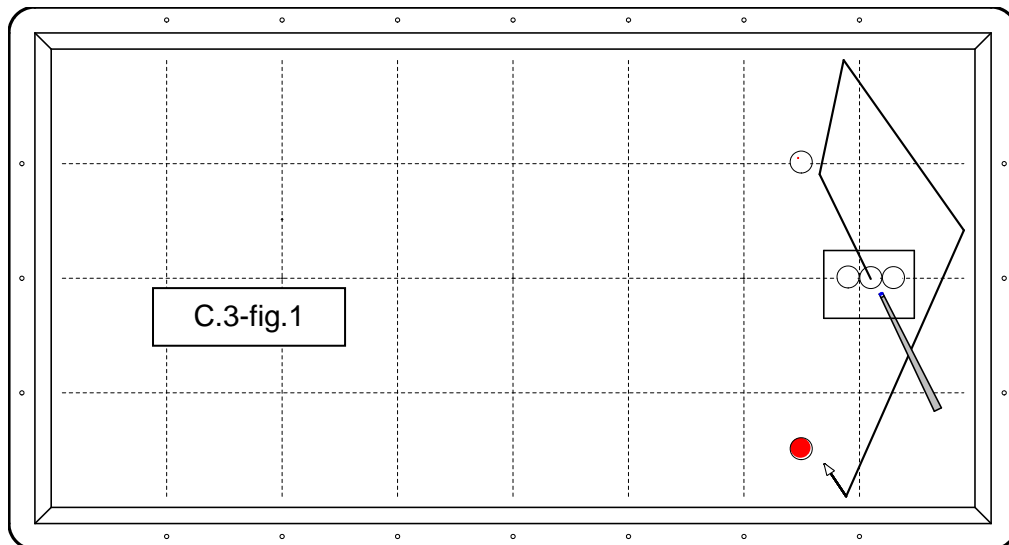
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

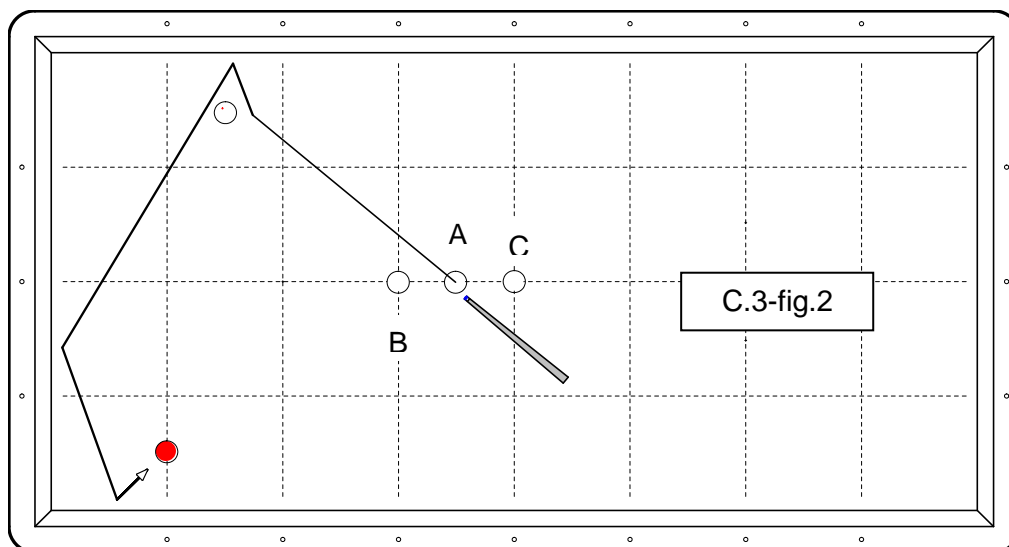
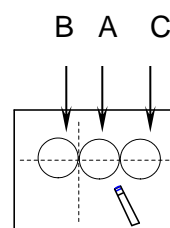
N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°3)

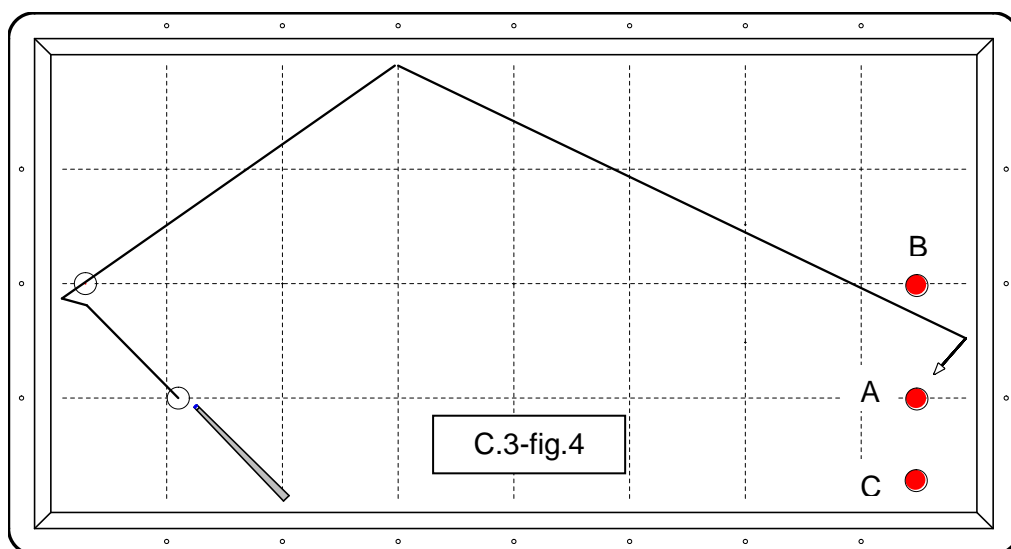
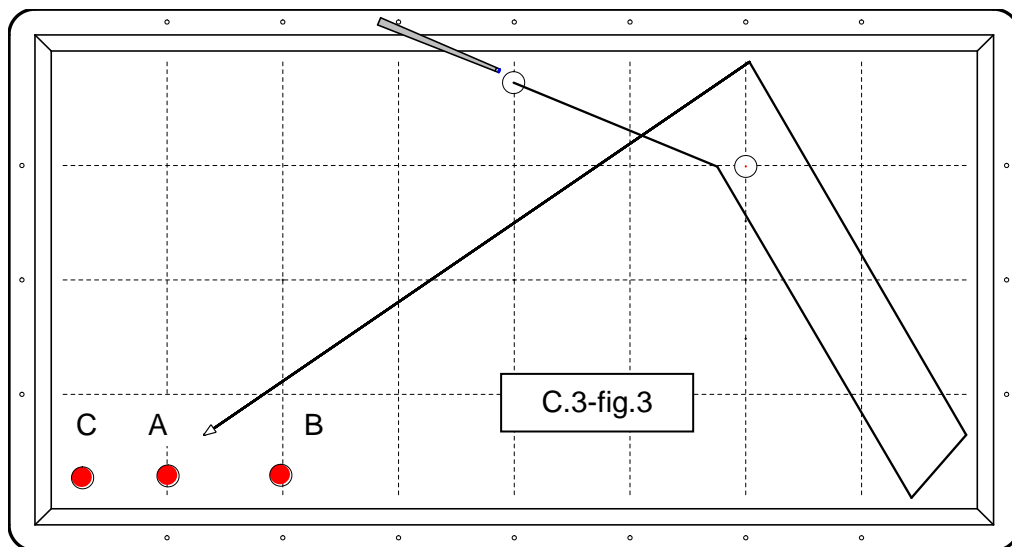


Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C

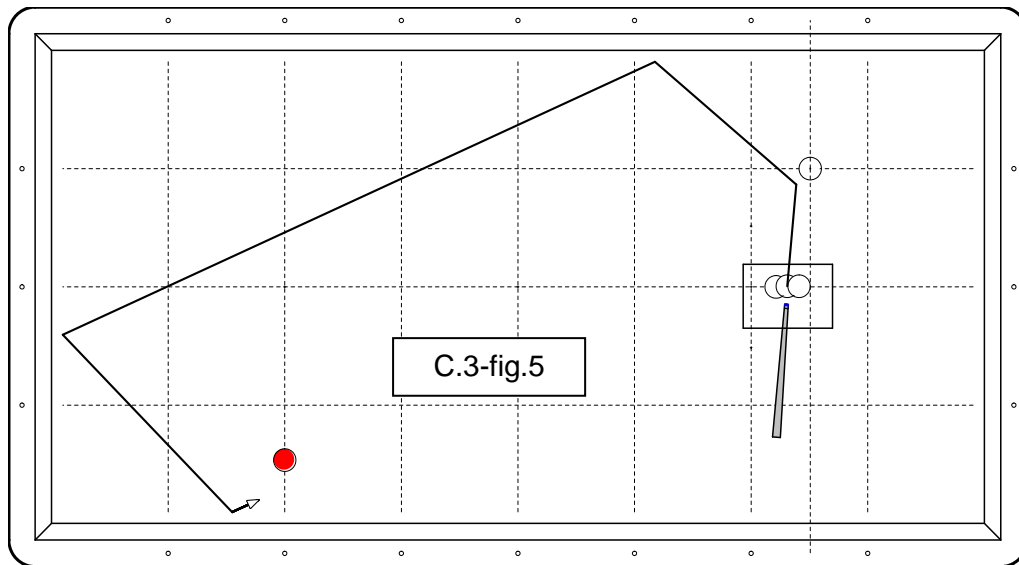




PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°3)

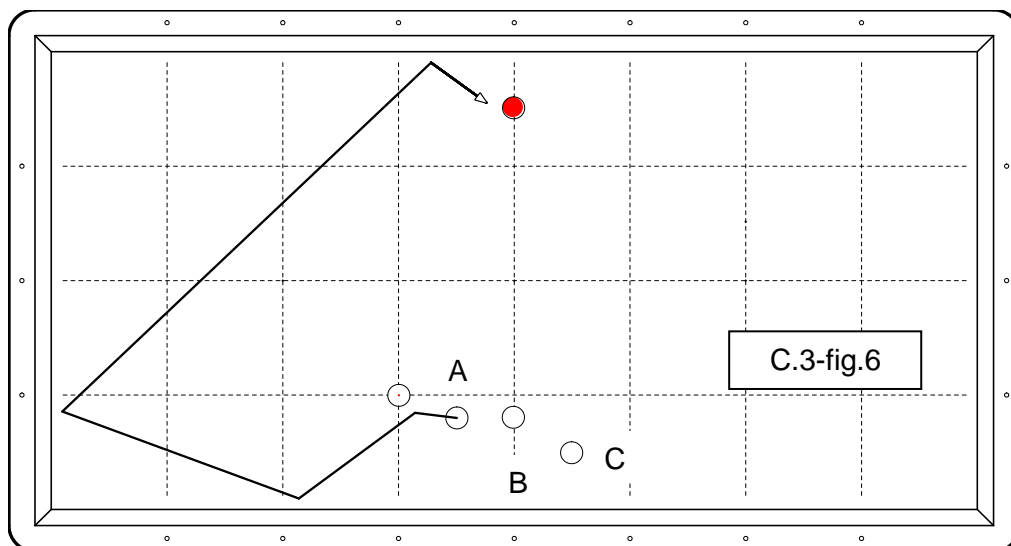
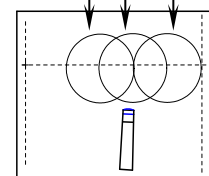


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°3)

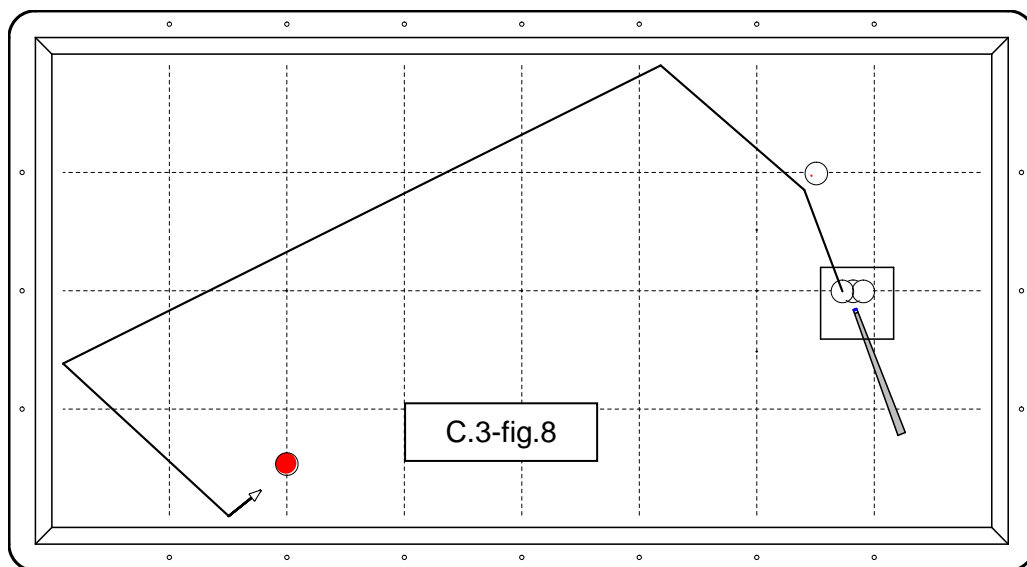
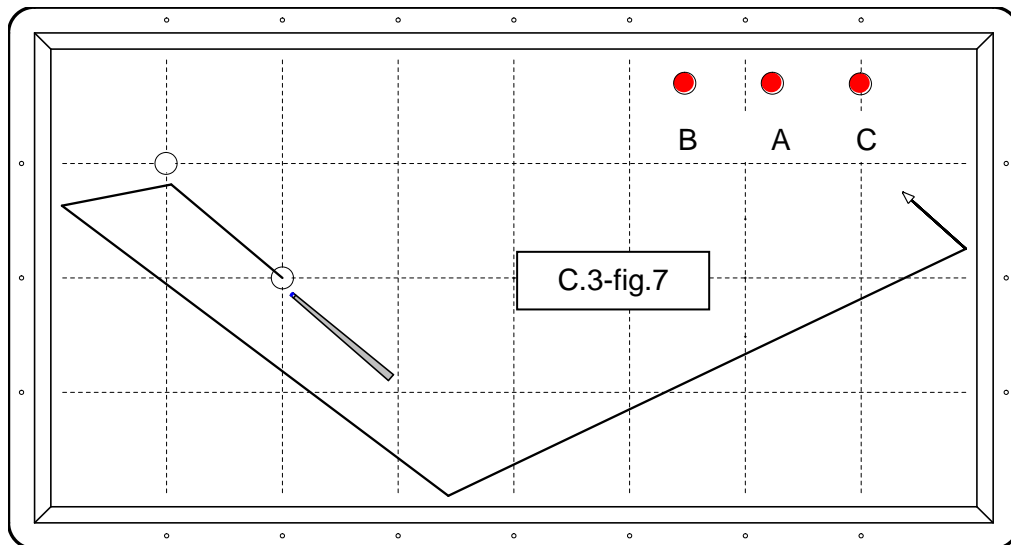


Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C

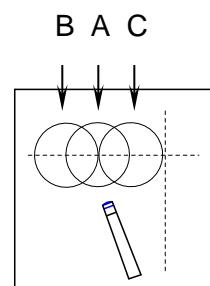
B A C



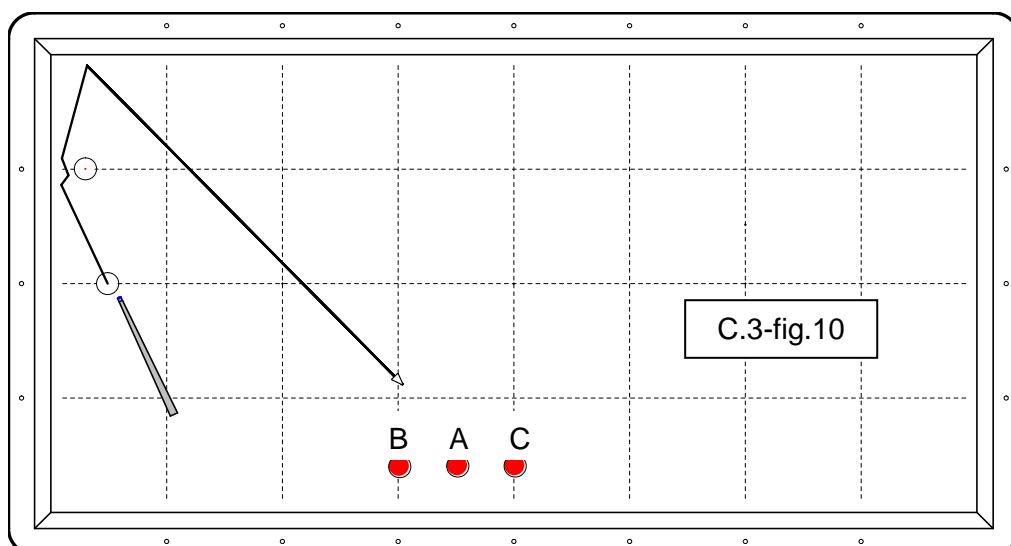
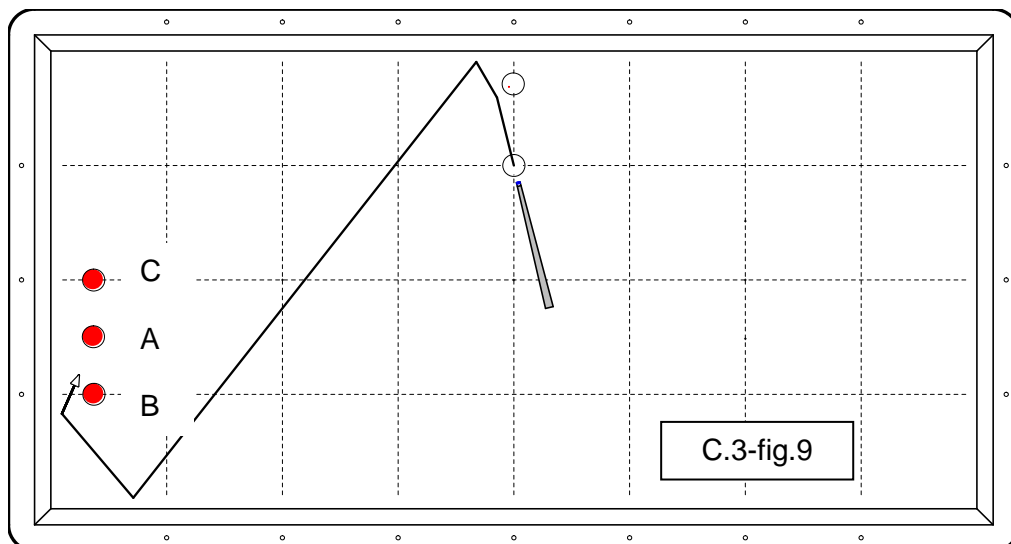
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°3)



Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°3)





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°3</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C3-fig. 1</b>				
<b>C3-fig. 2</b>				
<b>C3-fig. 3</b>				
<b>C3-fig. 4</b>				
<b>C3-fig. 5</b>				
<b>C3-fig. 6</b>				
<b>C3-fig. 7</b>				
<b>C3-fig. 8</b>				
<b>C3-fig. 9</b>				
<b>C3-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°4

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C4-fig. 1				
C4-fig. 2				
C4-fig. 3				
C4-fig. 4				
C4-fig. 5				
C4-fig. 6				
C4-fig. 7				
C4-fig. 8				
C4-fig. 9				
C4-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

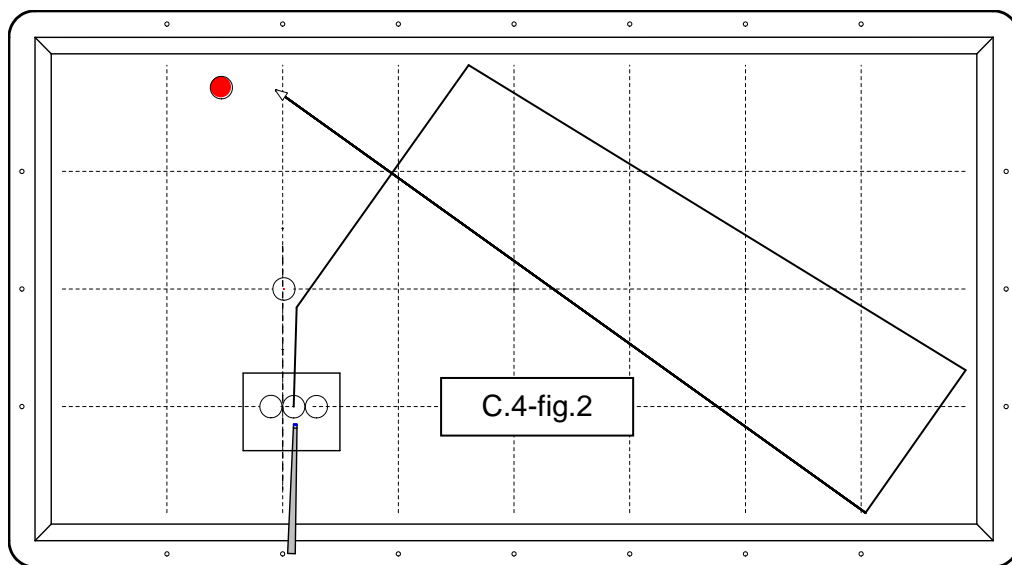
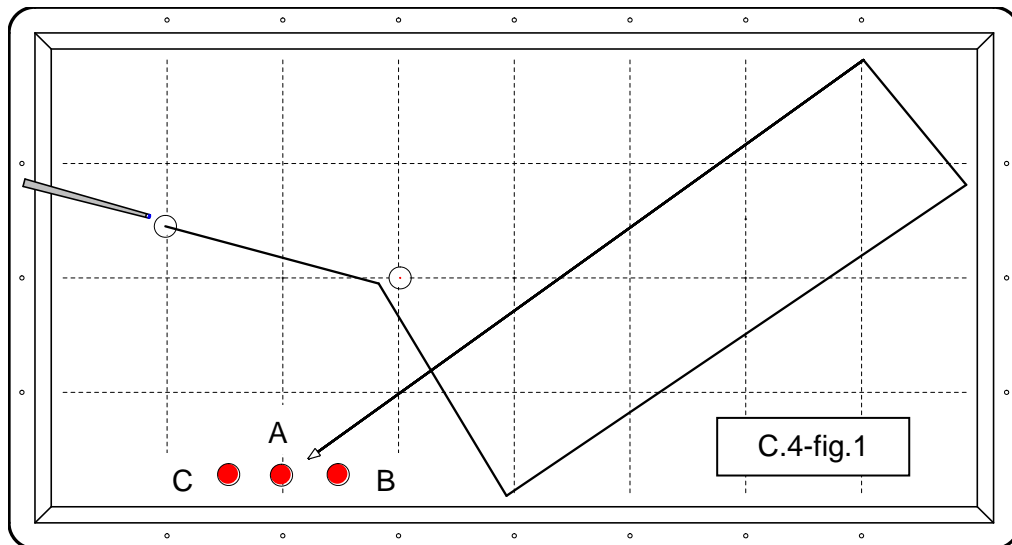
Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



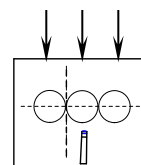


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°4)

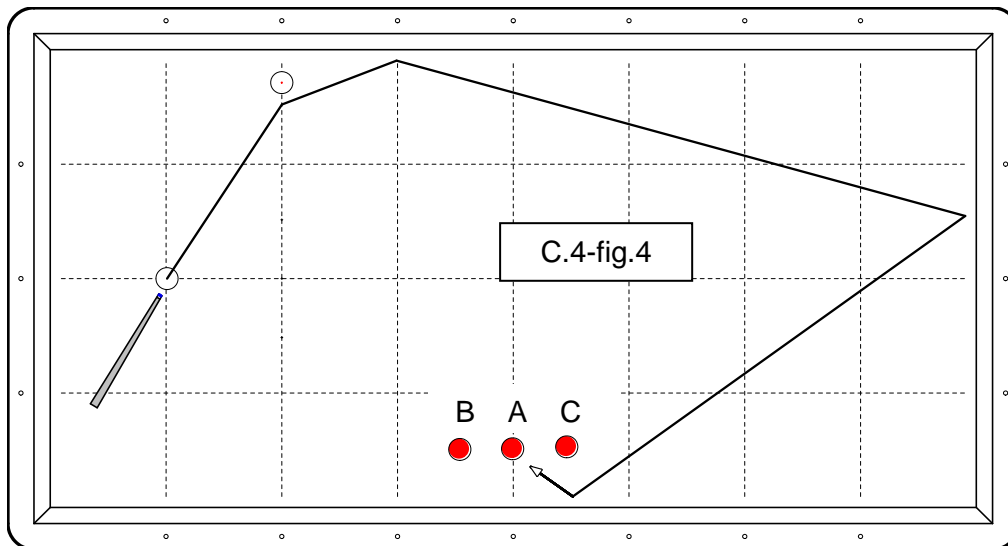
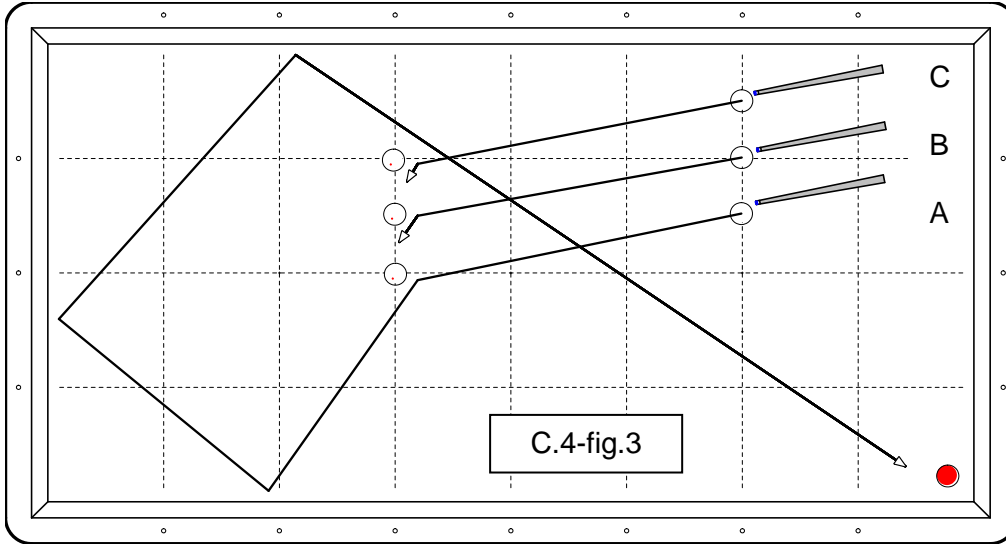


Positionnement  
de la bille 1 en  
A, B ou C

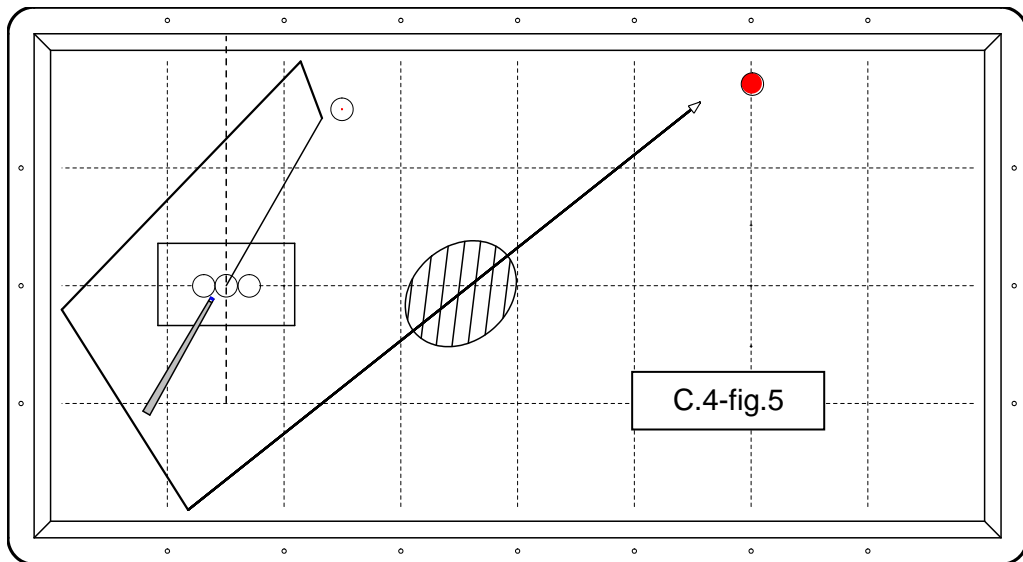
B A C



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°4)

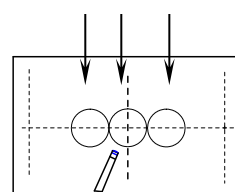


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°4)

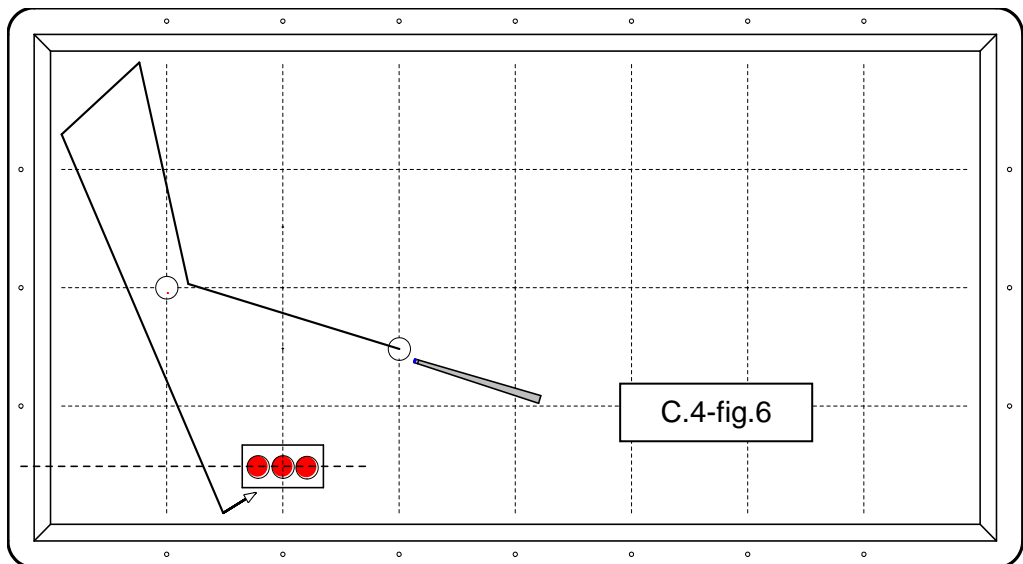


Positionnement de la bille 1 en A, B ou C

B A C

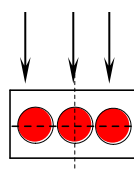


Risque de contre dans la zone hachurée.

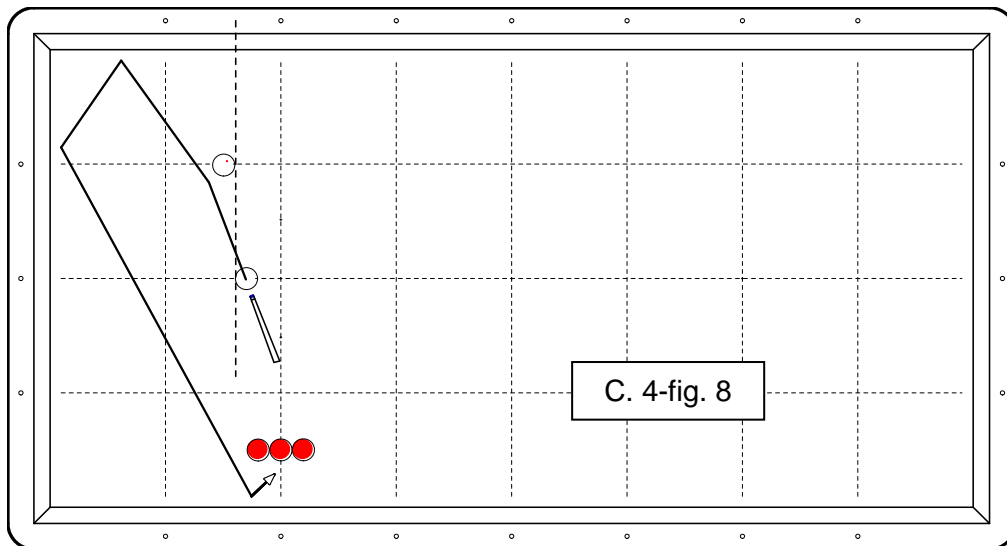
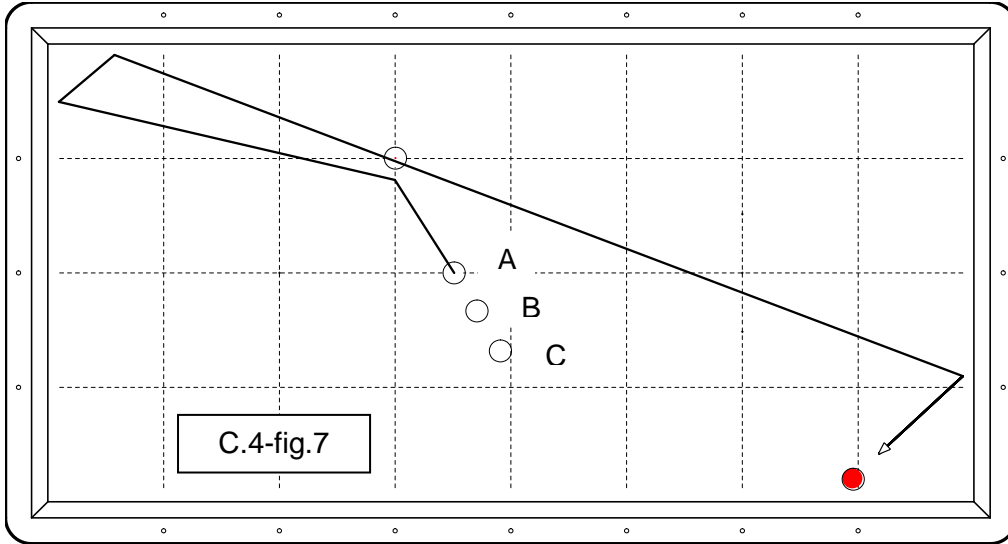


Positionnement de la bille 3 en A, B ou C

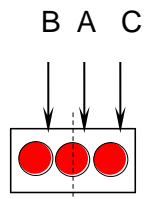
B A C



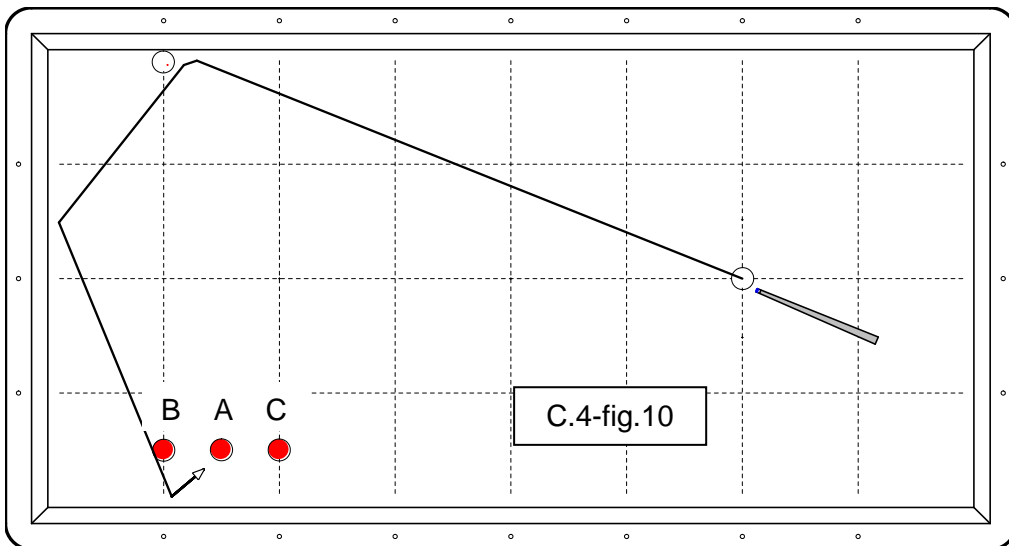
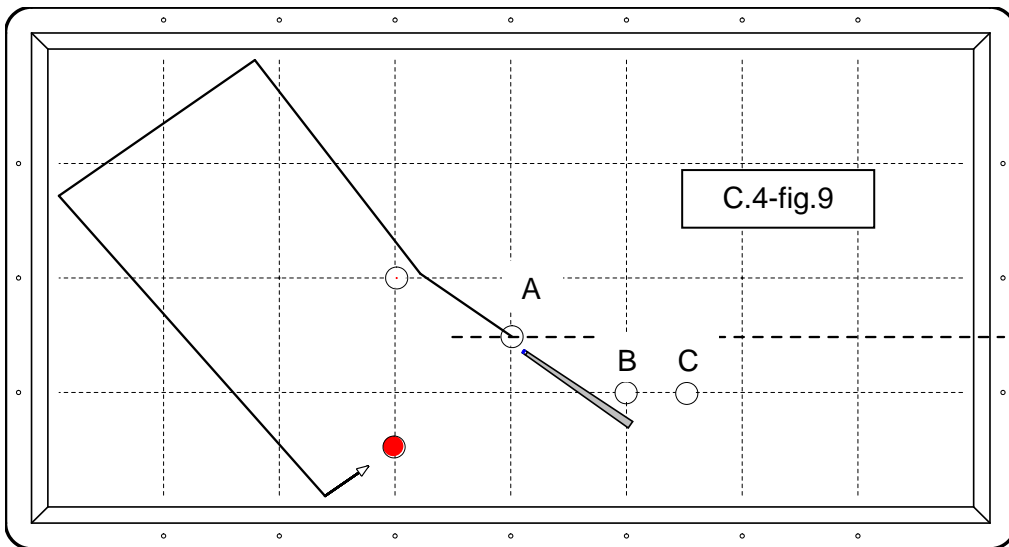
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°4)



Positionnement  
de la bille 3 en  
A, B ou C



**PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°4)**





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°4</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C4-fig. 1</b>				
<b>C4-fig. 2</b>				
<b>C4-fig. 3</b>				
<b>C4-fig. 4</b>				
<b>C4-fig. 5</b>				
<b>C4-fig. 6</b>				
<b>C4-fig. 7</b>				
<b>C4-fig. 8</b>				
<b>C4-fig. 9</b>				
<b>C4-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).





Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°5

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C5-fig. 1				
C5-fig. 2				
C5-fig. 3				
C5-fig. 4				
C5-fig. 5				
C5-fig. 6				
C5-fig. 7				
C5-fig. 8				
C5-fig. 9				
C5-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

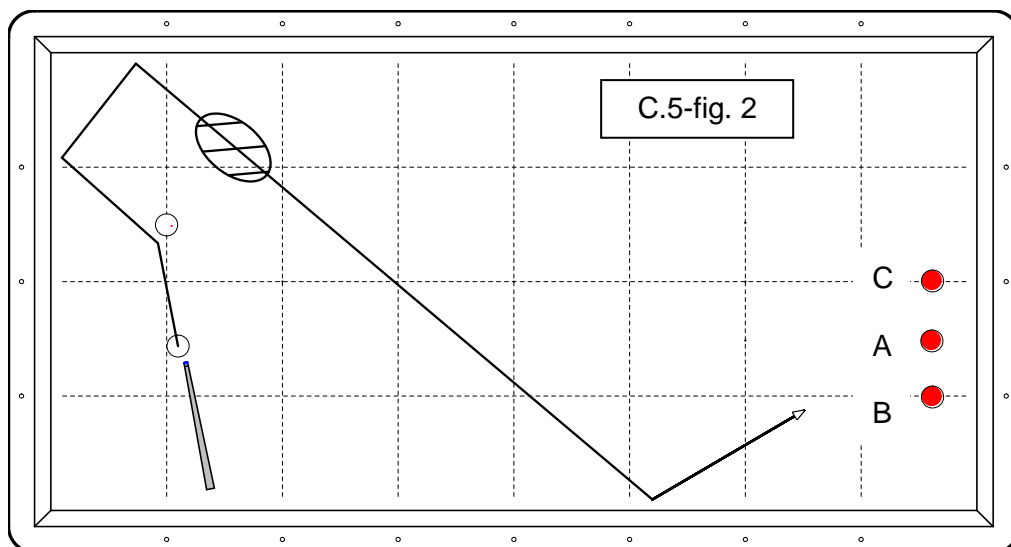
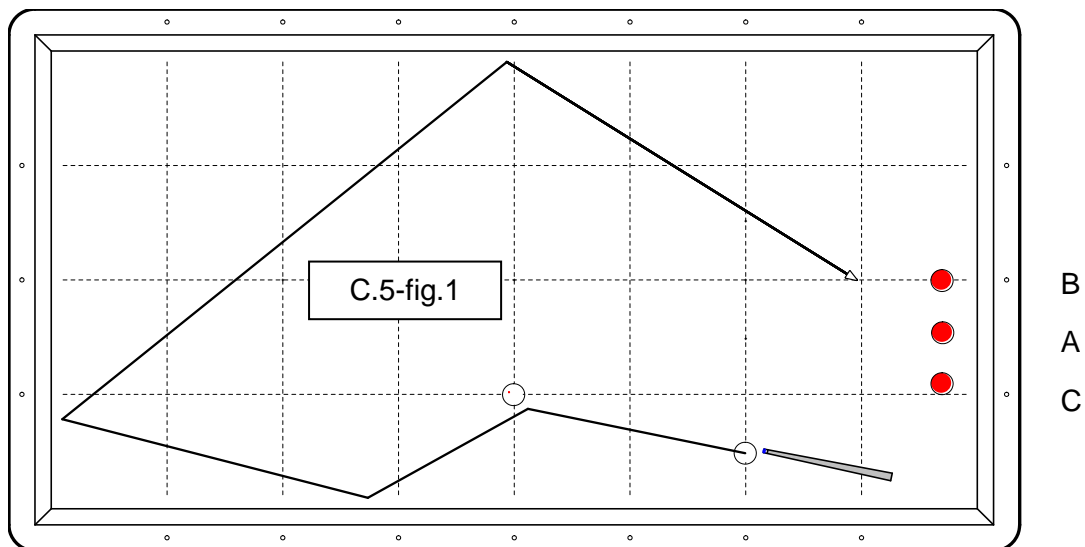
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).

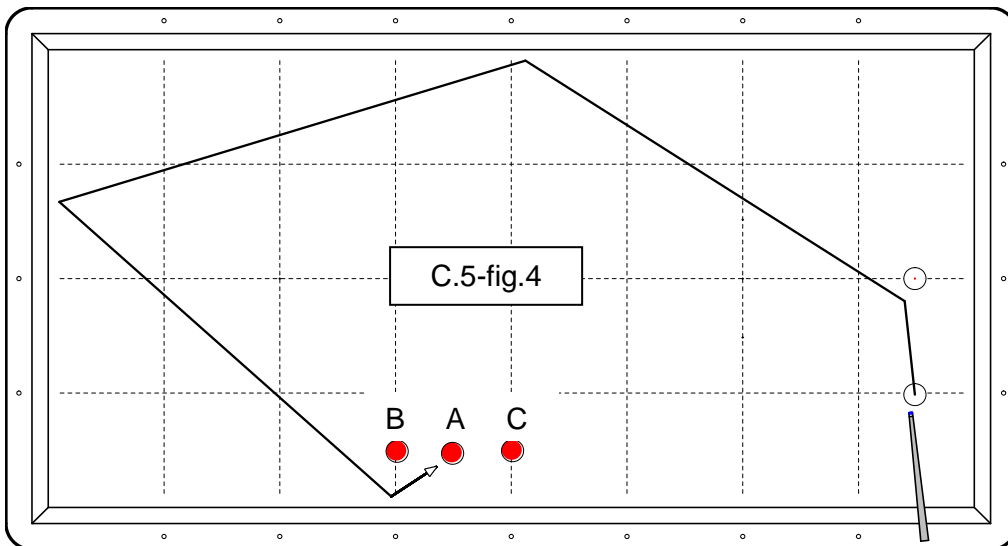
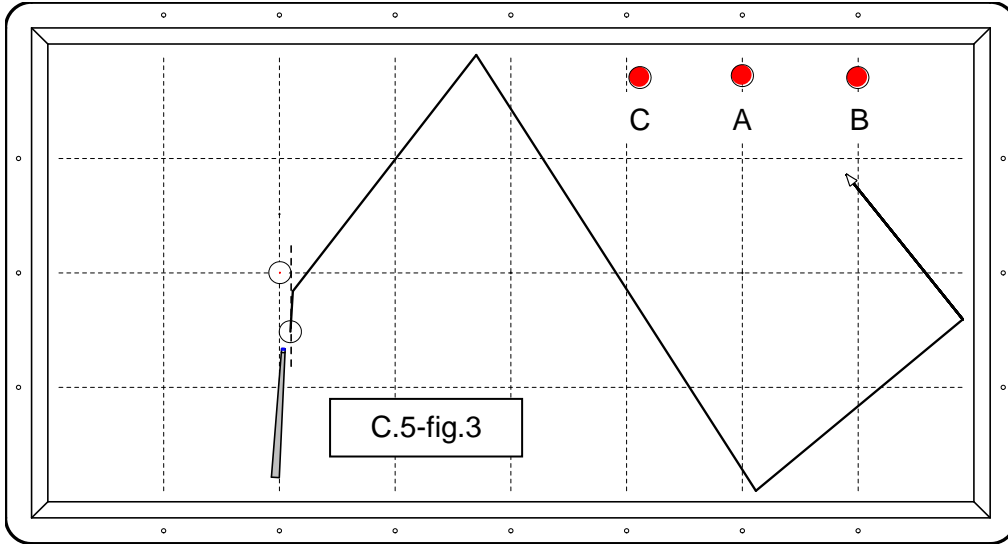


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°5)

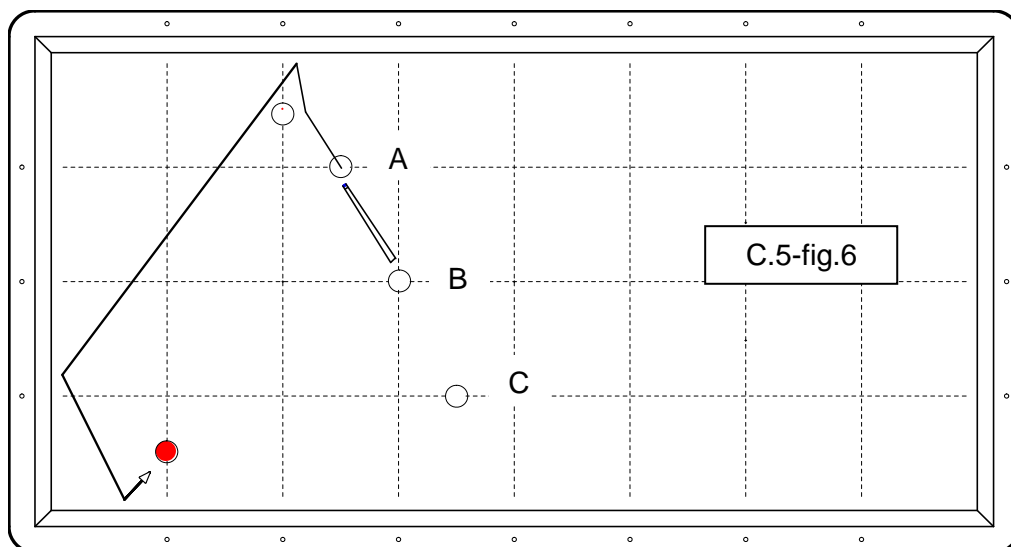
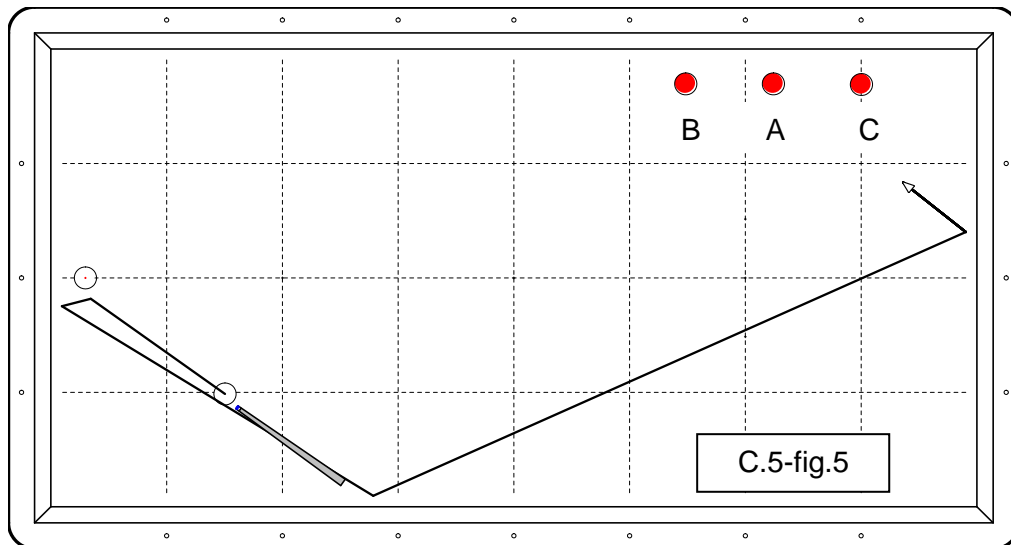


Risque de contre dans la zone hachurée.

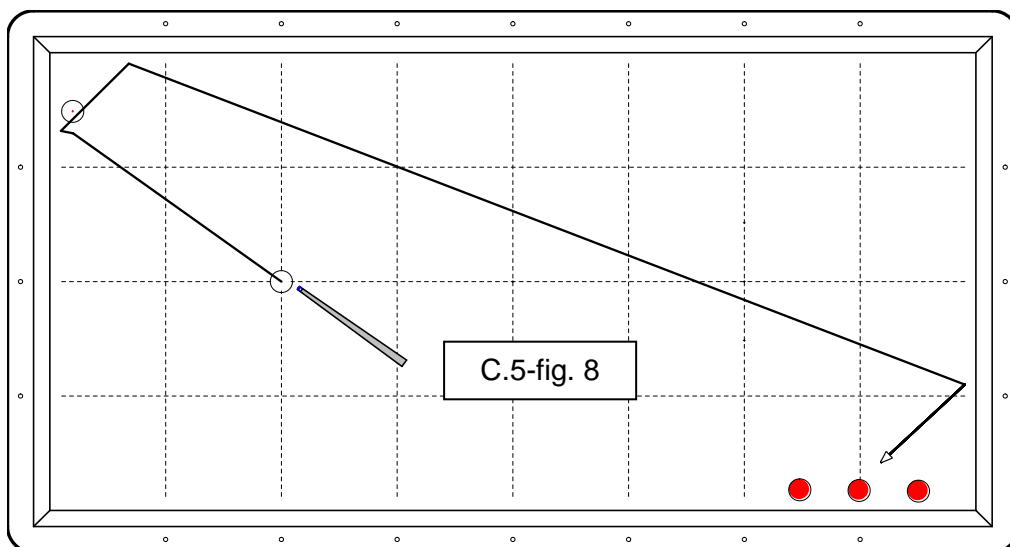
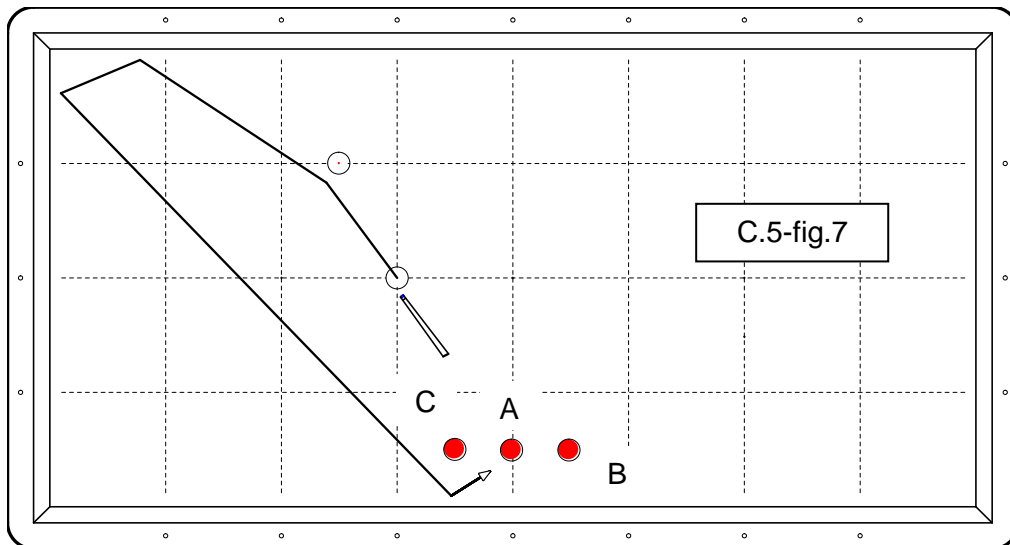
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°5)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°5)

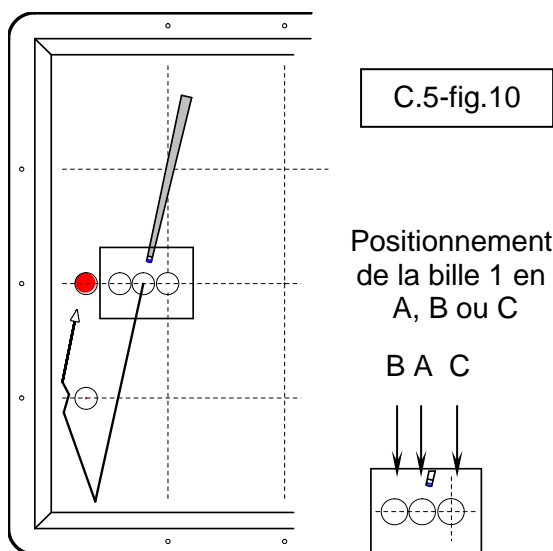
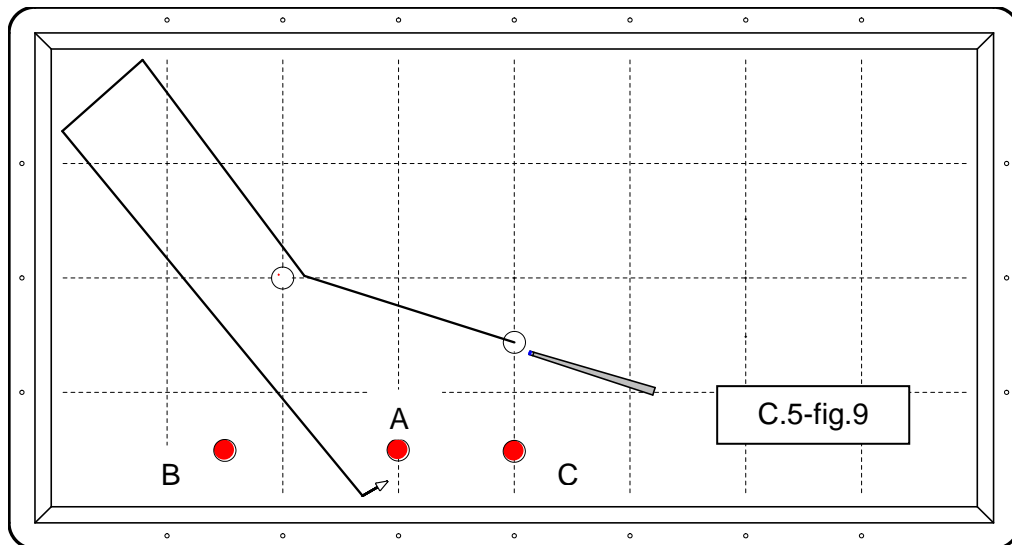


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°5)



C A B

PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°5)







Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°5

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C5-fig. 1				
C5-fig. 2				
C5-fig. 3				
C5-fig. 4				
C5-fig. 5				
C5-fig. 6				
C5-fig. 7				
C5-fig. 8				
C5-fig. 9				
C5-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



<b>Fiche récapitulative des cycles 1 à 5</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Cycles de séances	Evaluation initiale		Evaluation finale		Progression
	Date	Score	Date	Score	
<b>Cycle 1</b>					
<b>Cycle 2</b>					
<b>Cycle 3</b>					
<b>Cycle 4</b>					
<b>Cycle 5</b>					
<b>Total des cycles 1 à 5</b>					

Le total obtenu sur les 5 premiers cycles est à reporter dans la ligne correspondante de la fiche récapitulative du Niveau technique 1, page 127.

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (coordonnés à la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique « Formation » ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°6

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C6-fig.1				
C6-fig. 2				
C6-fig. 3				
C6-fig. 4				
C6-fig. 5				
C6-fig. 6				
C6-fig. 7				
C6-fig. 8				
C6-fig. 9				
C6-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

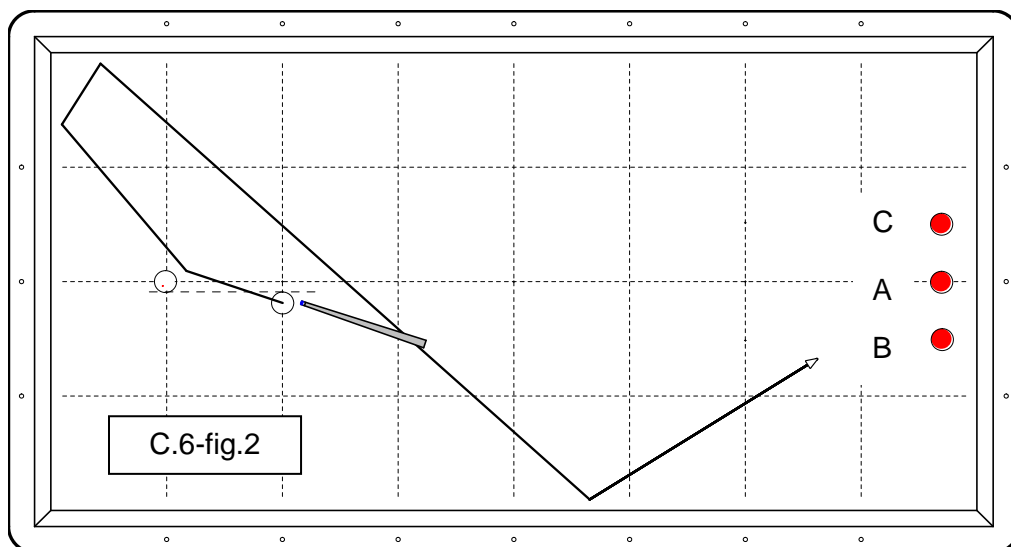
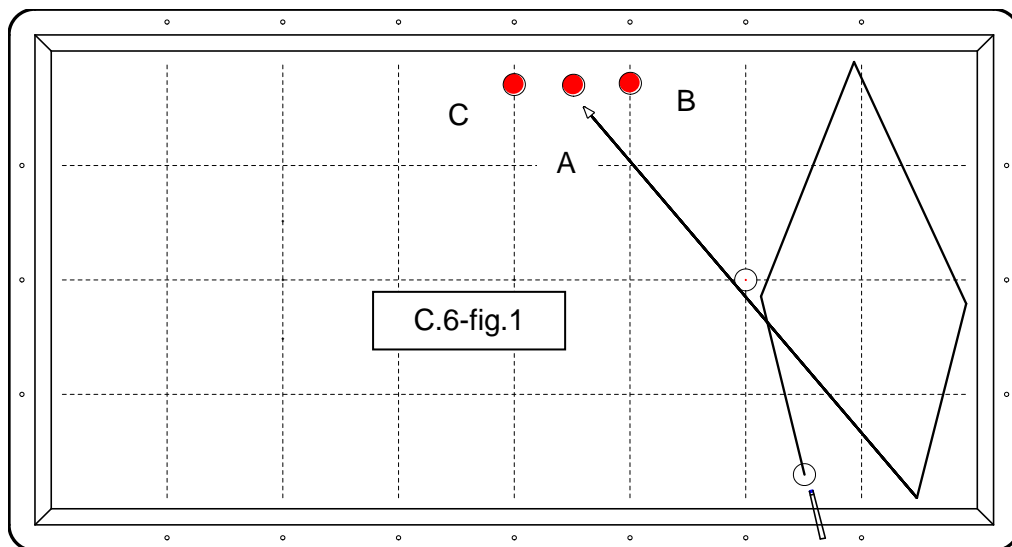
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (coordonnées à la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).

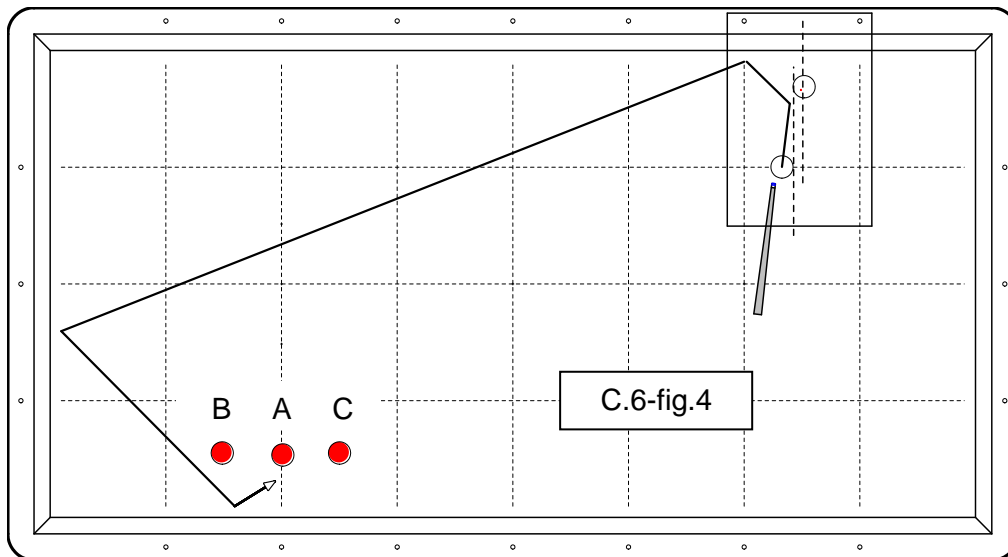
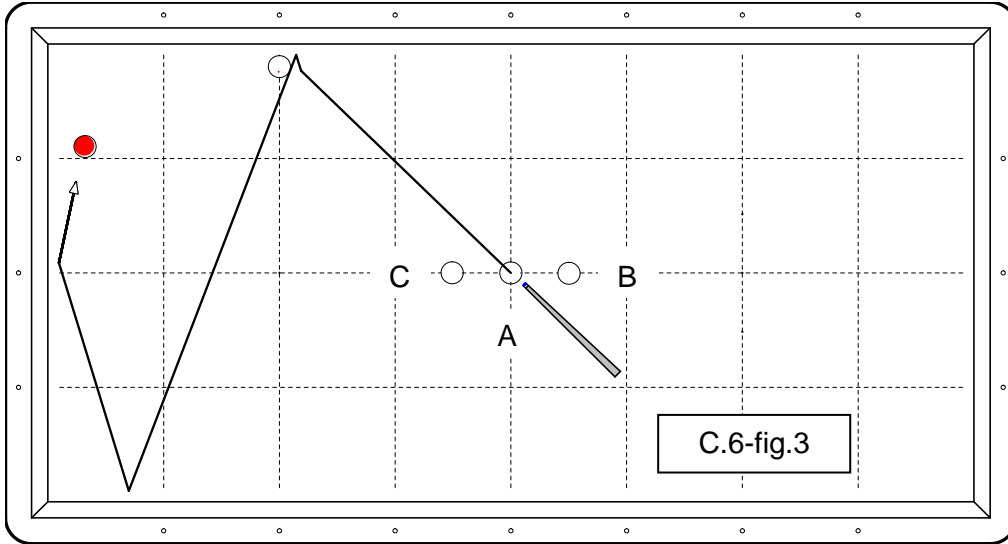


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°6)

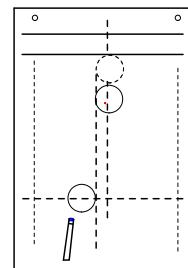




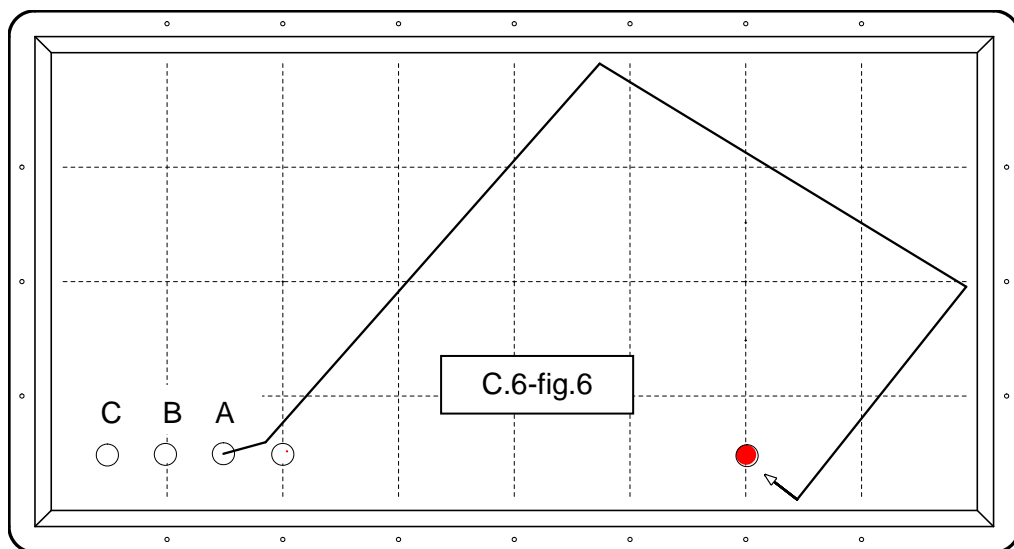
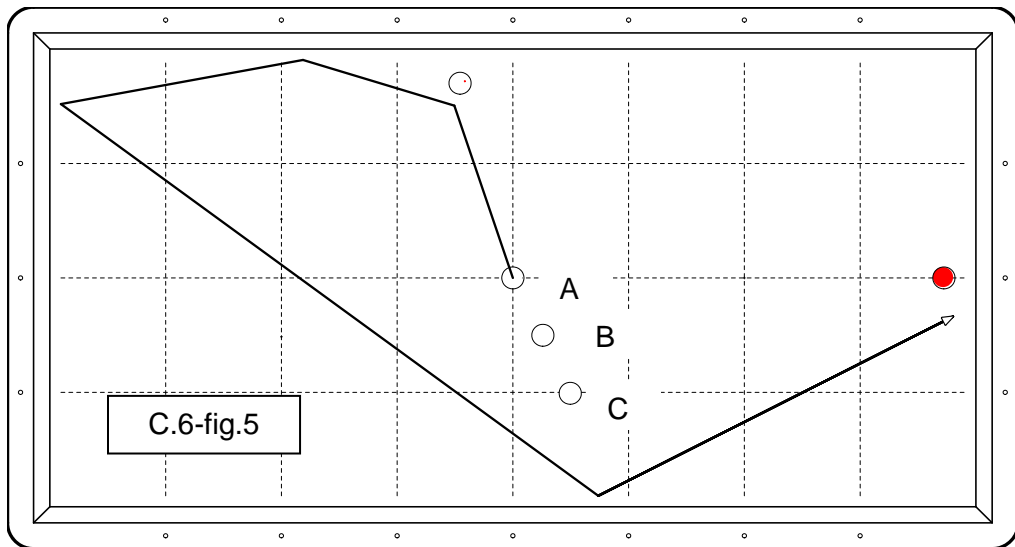
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°6)



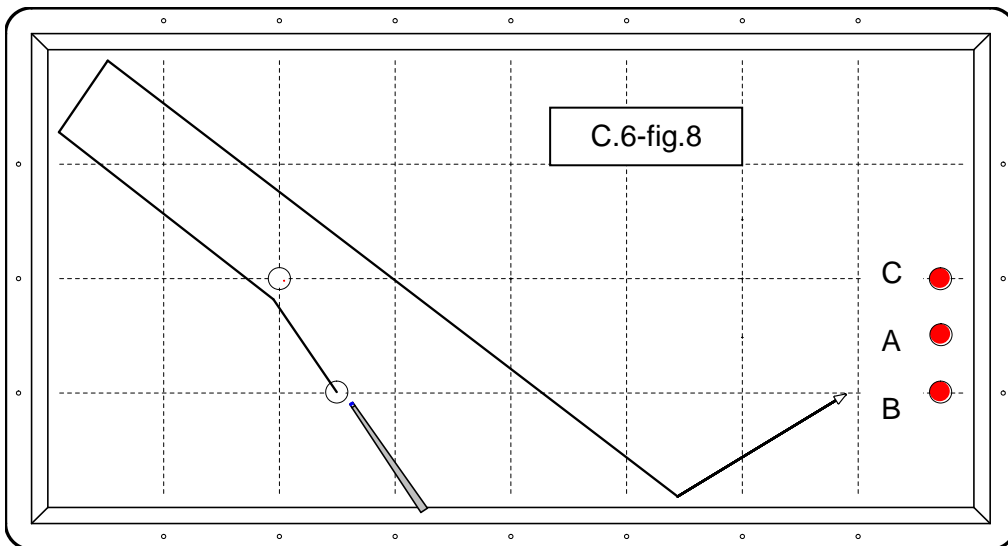
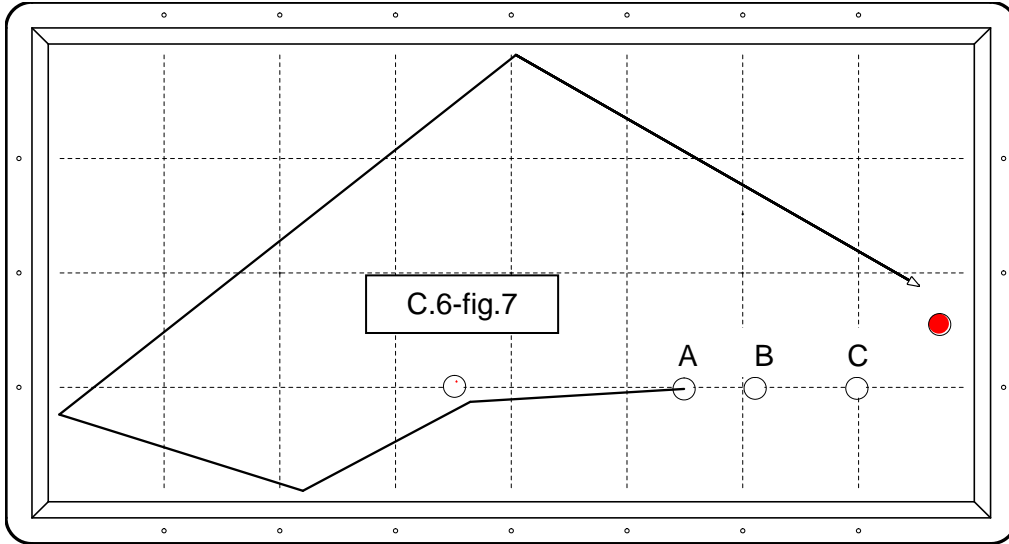
Positionnement  
des billes 1 et 2



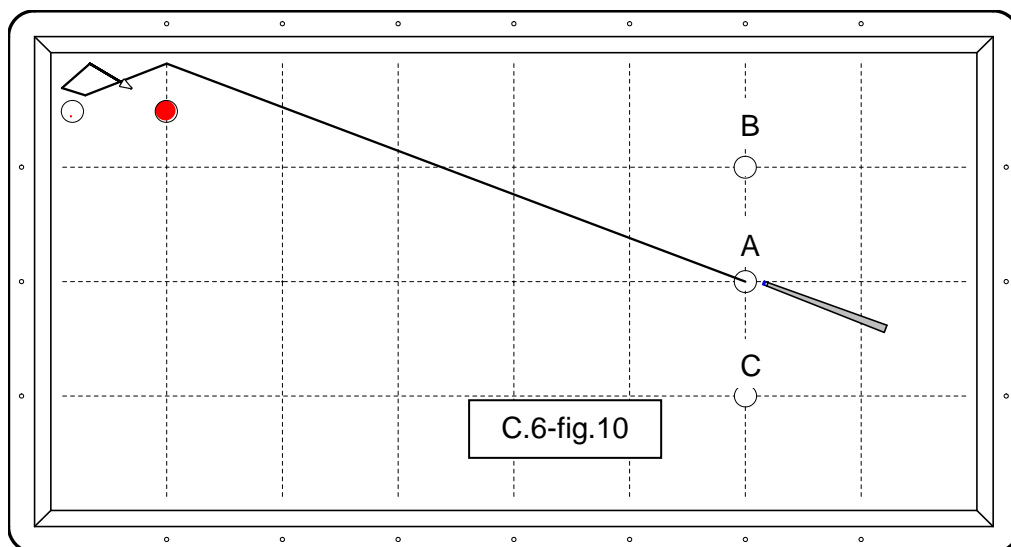
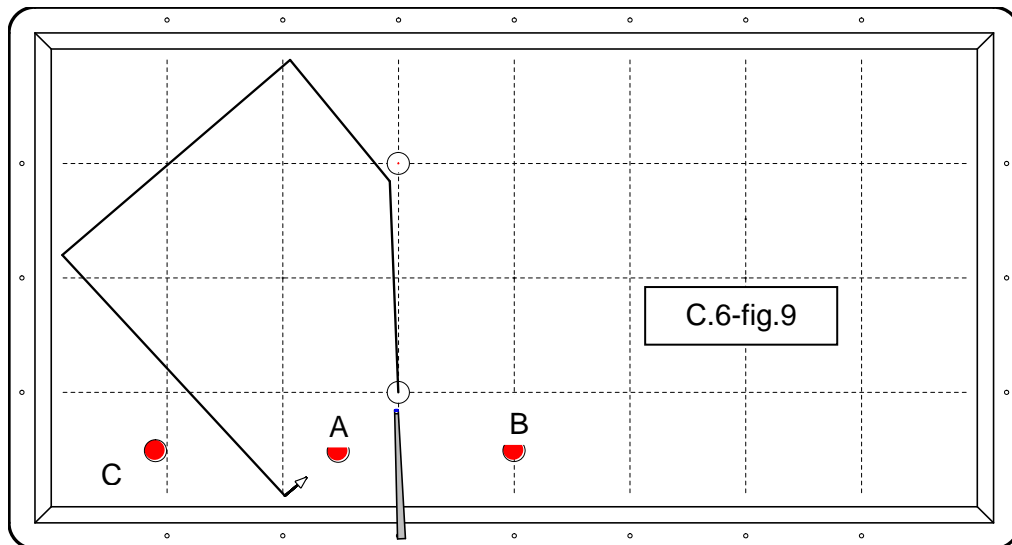
**PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°6)**



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°6)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°6)





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°6</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C6-fig. 1</b>				
<b>C6-fig. 2</b>				
<b>C6-fig. 3</b>				
<b>C6-fig. 4</b>				
<b>C6-fig. 5</b>				
<b>C6-fig. 6</b>				
<b>C6-fig. 7</b>				
<b>C6-fig. 8</b>				
<b>C6-fig. 9</b>				
<b>C6-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°7

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C7-fig. 1				
C7-fig. 2				
C7-fig. 3				
C7-fig. 4				
C7-fig. 5				
C7-fig. 6				
C7-fig. 7				
C7-fig. 8				
C7-fig. 9				
C7-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

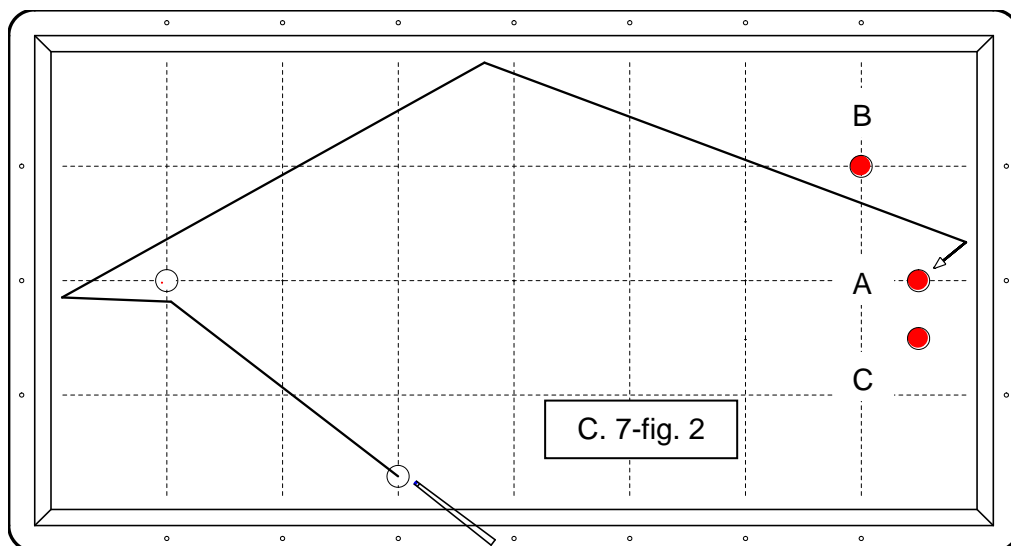
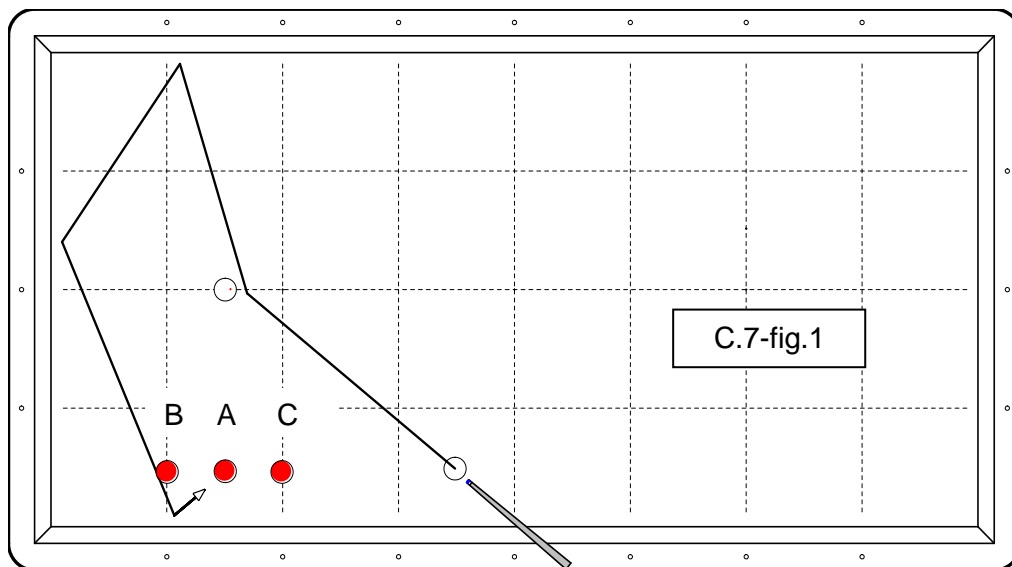
Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).

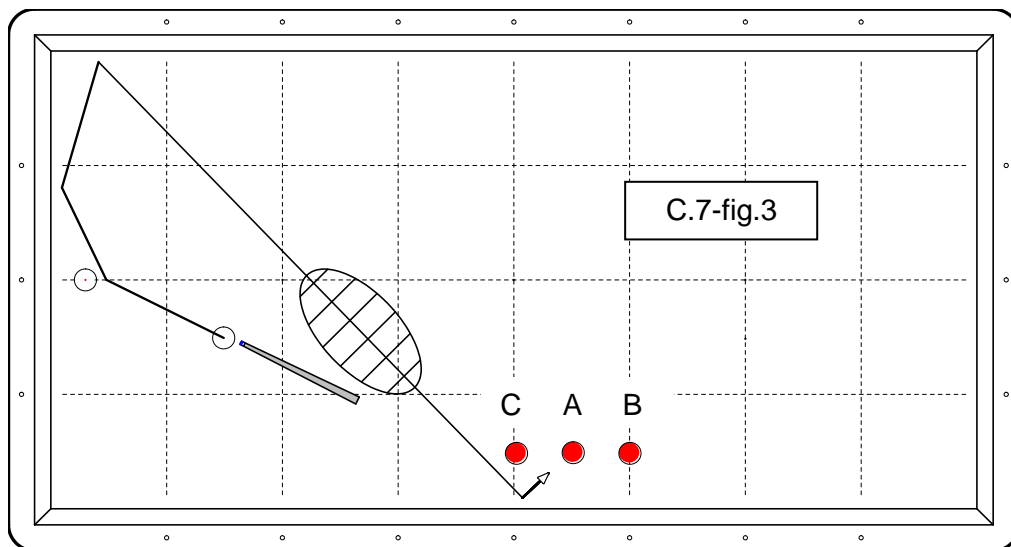




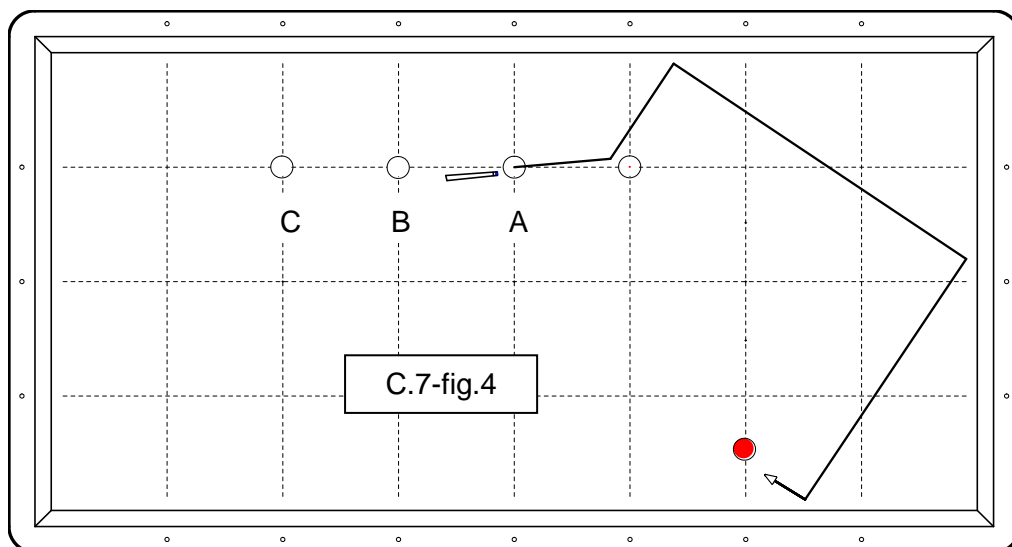
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°7)



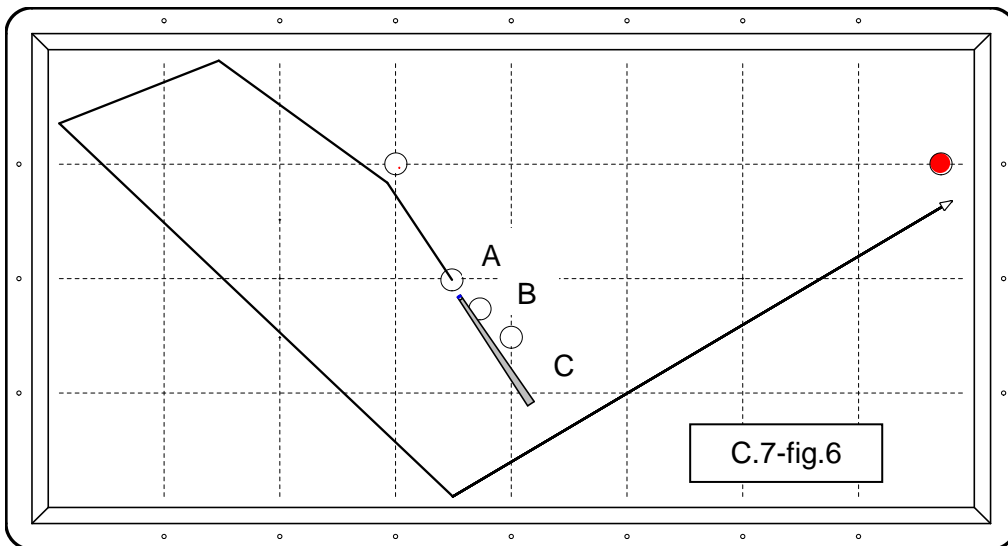
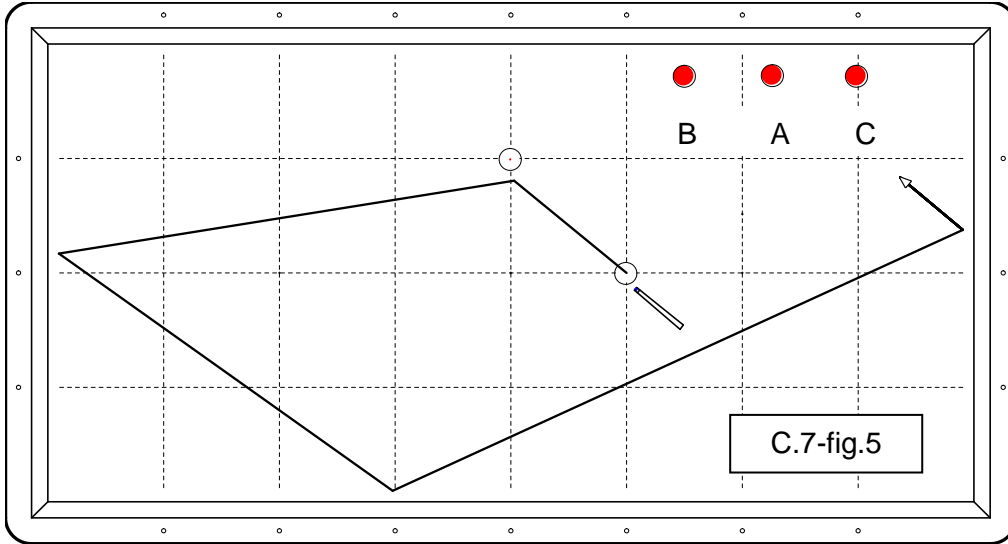
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°7)



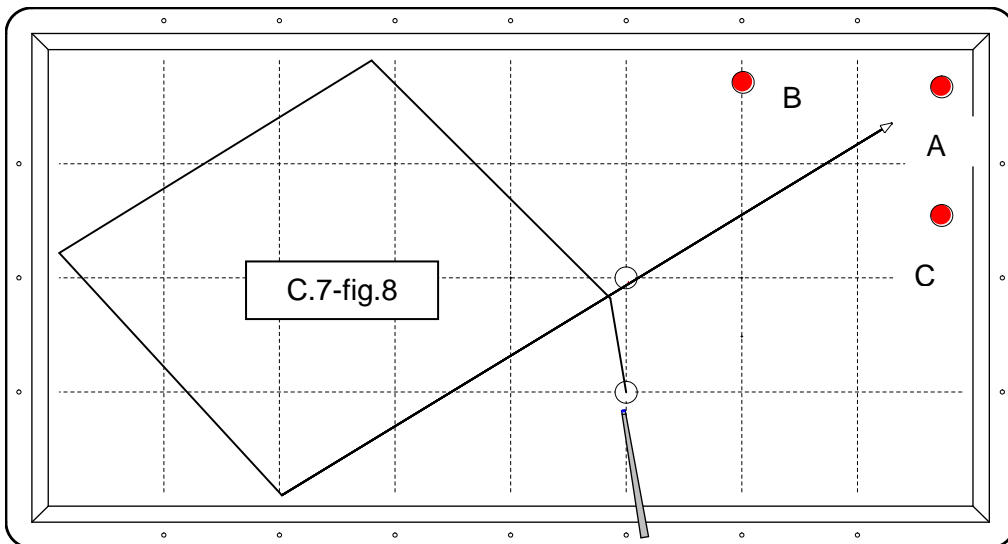
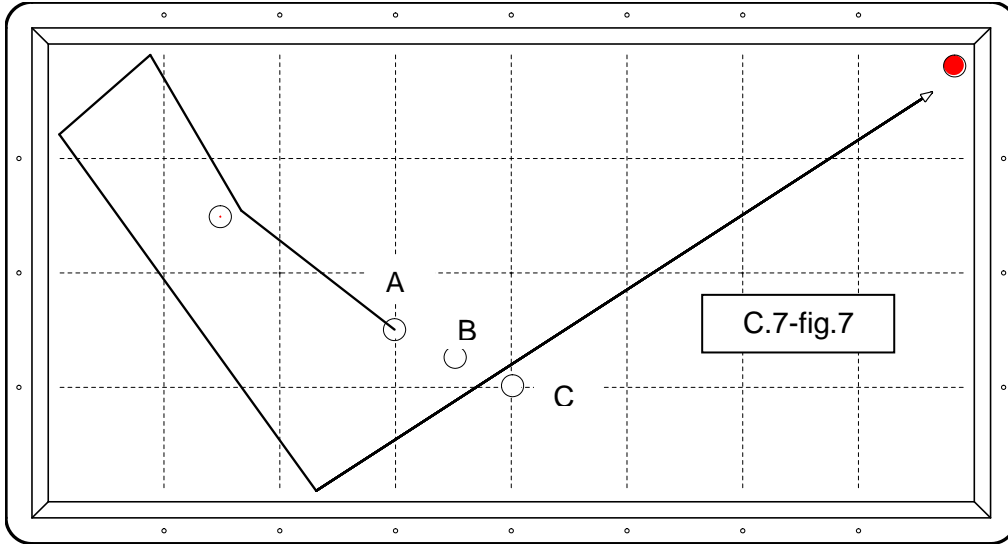
Risque de contre dans la zone hachurée



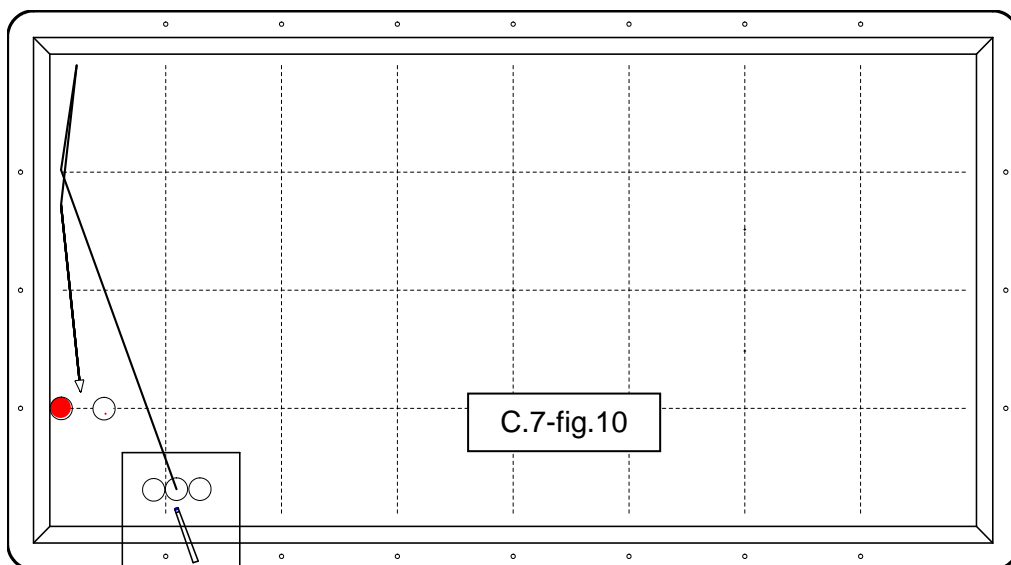
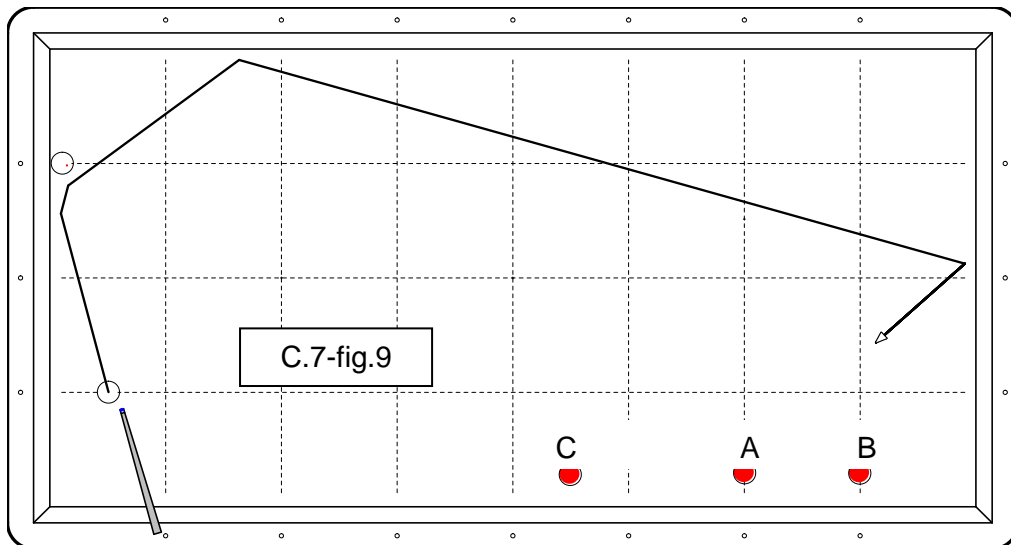
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°7)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°7)

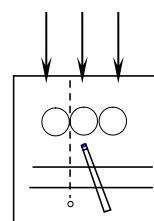


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°7)



Positionnements  
de la bille 1 en  
A, B ou C

B A C





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°7</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C7-fig. 1</b>				
<b>C7-fig. 2</b>				
<b>C7-fig. 3</b>				
<b>C7-fig. 4</b>				
<b>C7-fig. 5</b>				
<b>C7-fig. 6</b>				
<b>C7-fig. 7</b>				
<b>C7-fig. 8</b>				
<b>C7-fig. 9</b>				
<b>C7-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).





Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°8

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C8-fig. 1				
C8-fig. 2				
C8-fig. 3				
C8-fig. 4				
C8-fig. 5				
C8-fig. 6				
C8-fig. 7				
C8-fig. 8				
C8-fig. 9				
C8-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

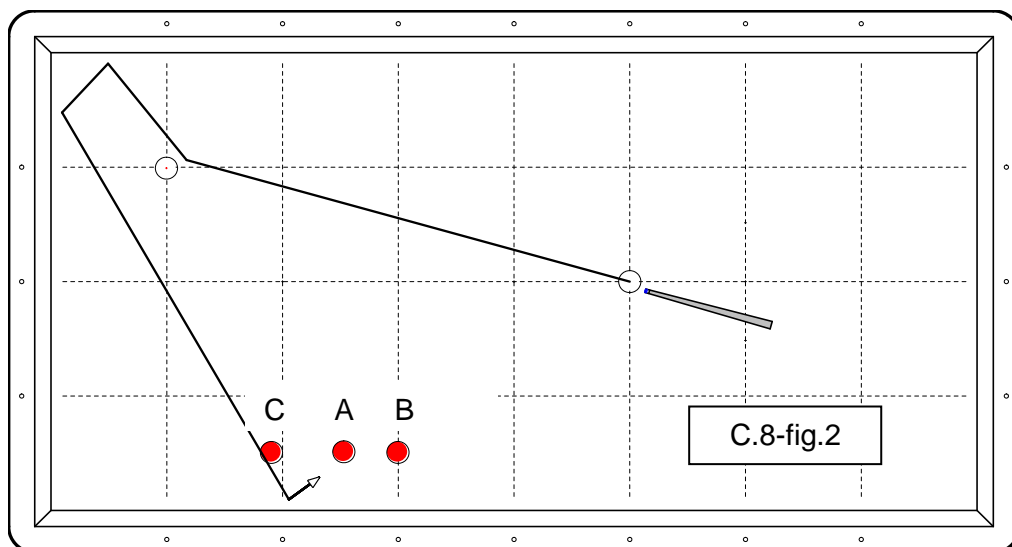
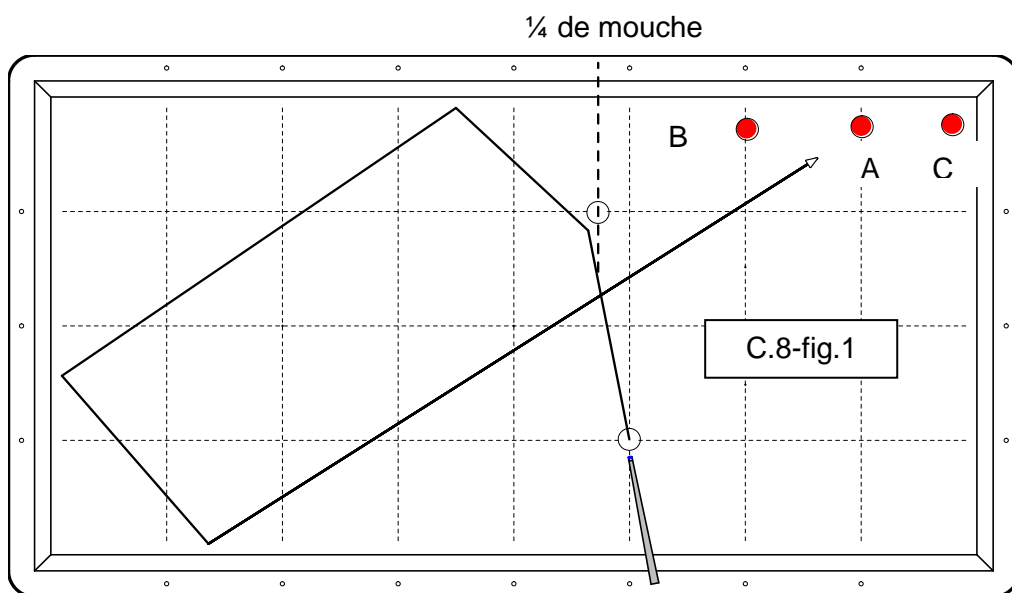
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

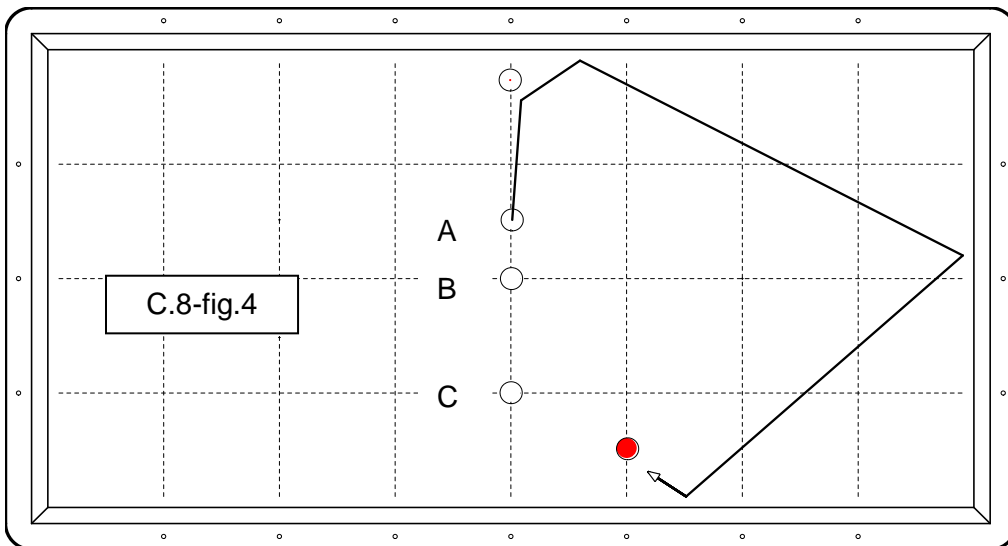
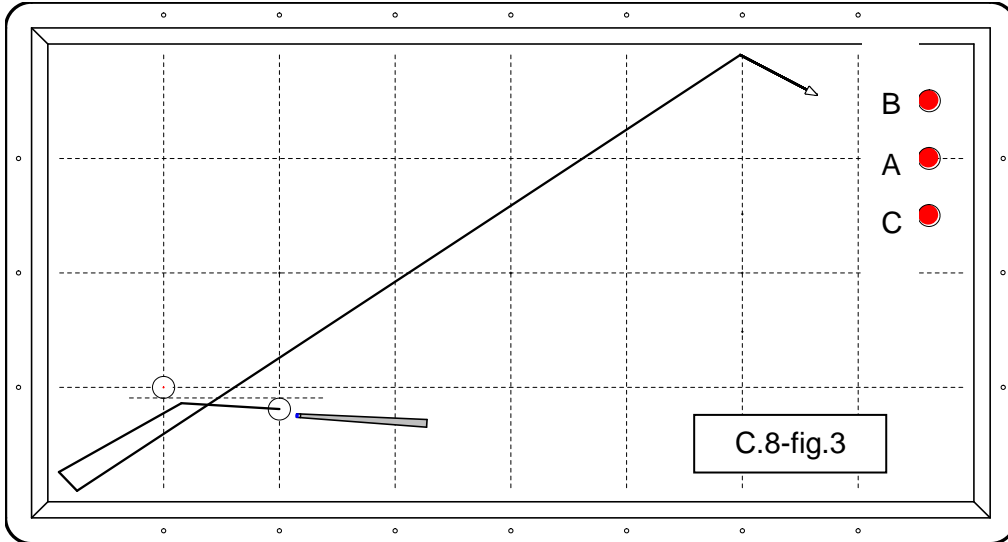
N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



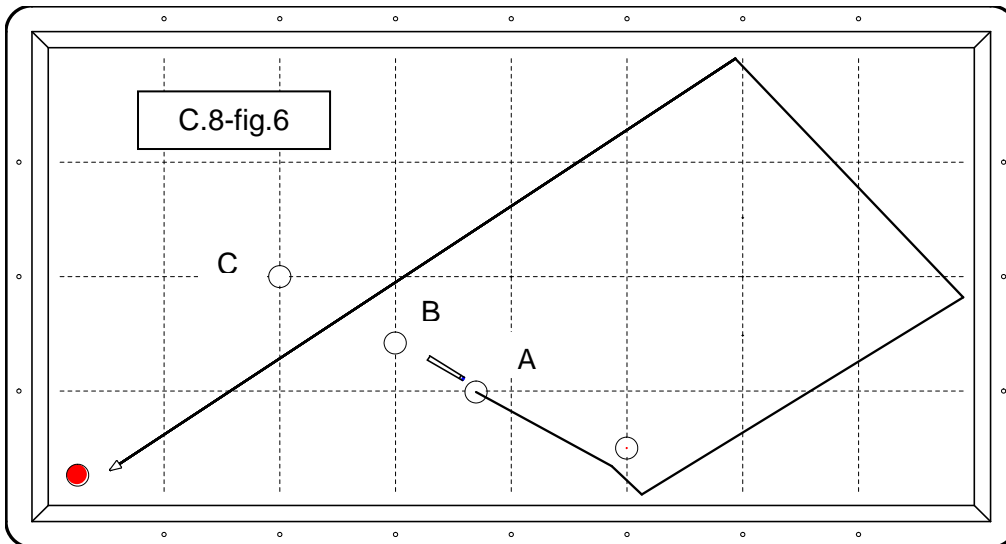
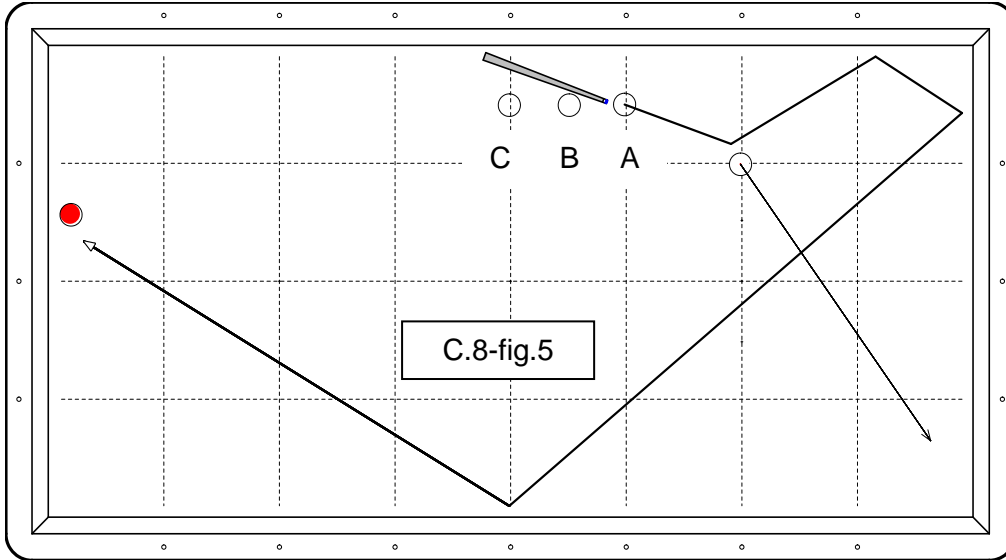
PROGRAMME D'ÉVALUATION (CYCLE N°8)



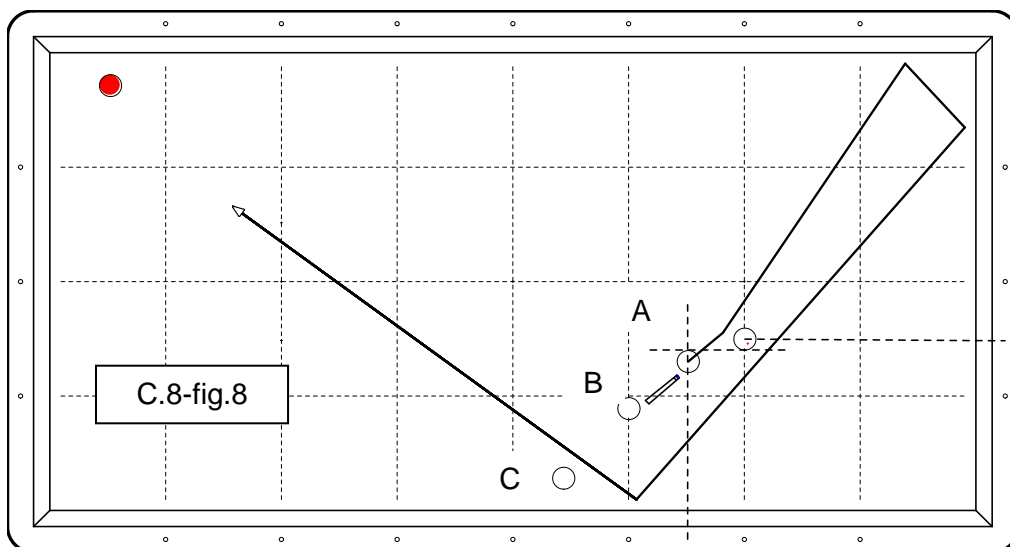
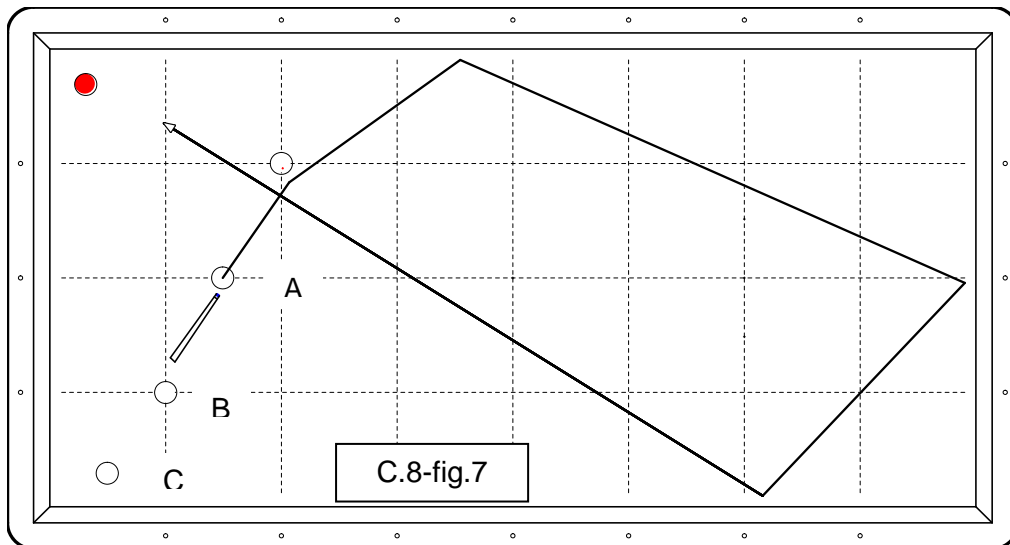
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°8)



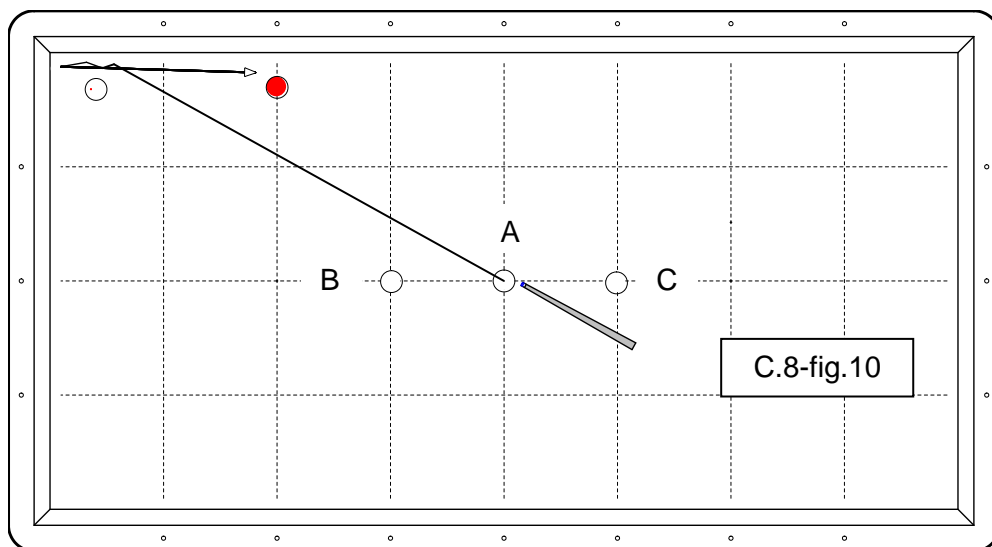
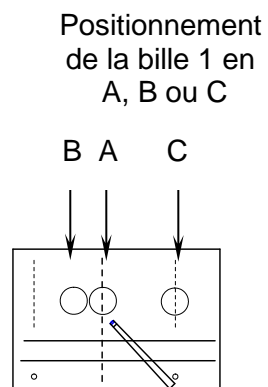
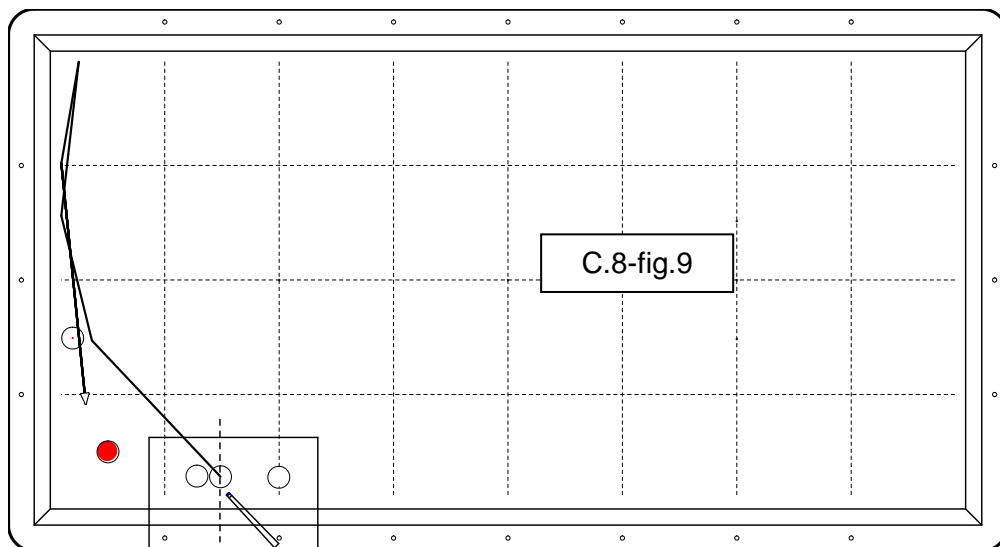
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°8)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°8)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°8)







<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°8</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C8-fig. 1</b>				
<b>C8-fig. 2</b>				
<b>C8-fig. 3</b>				
<b>C8-fig. 4</b>				
<b>C8-fig. 5</b>				
<b>C8-fig. 6</b>				
<b>C8-fig. 7</b>				
<b>C8-fig. 8</b>				
<b>C8-fig. 9</b>				
<b>C8-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°9

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C9-fig. 1				
C9-fig. 2				
C9-fig. 3				
C9-fig. 4				
C9-fig. 5				
C9-fig. 6				
C9-fig. 7				
C9-fig. 8				
C9-fig. 9				
C9-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

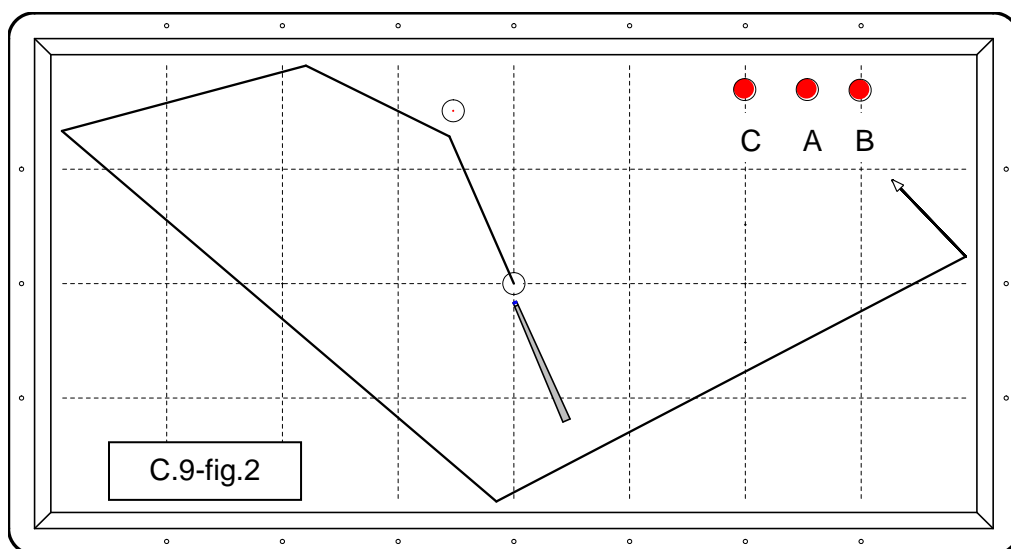
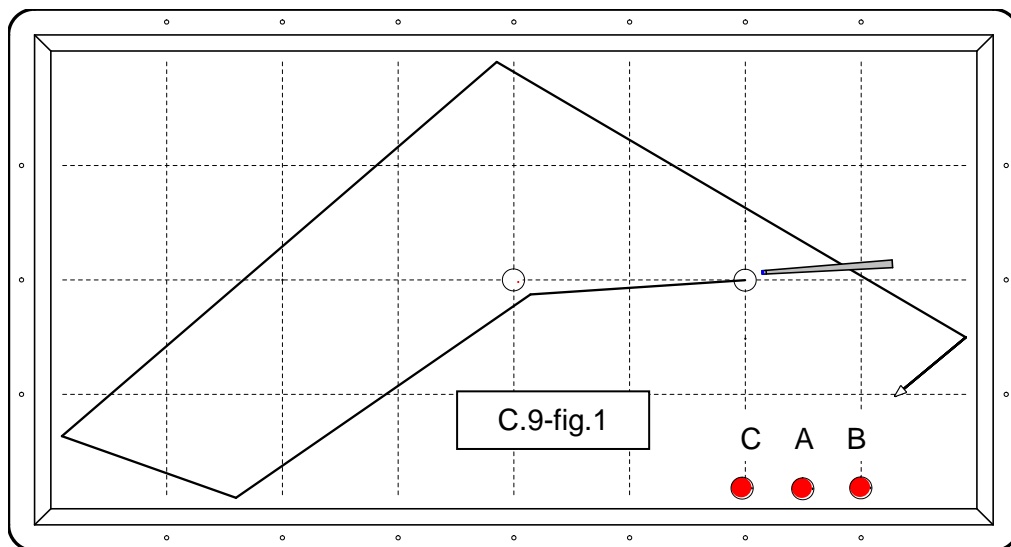
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

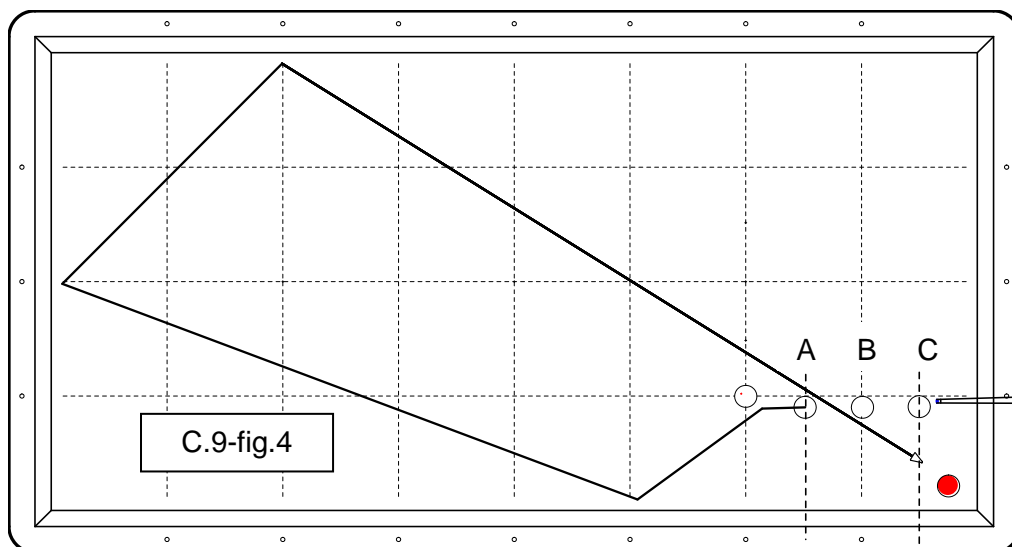
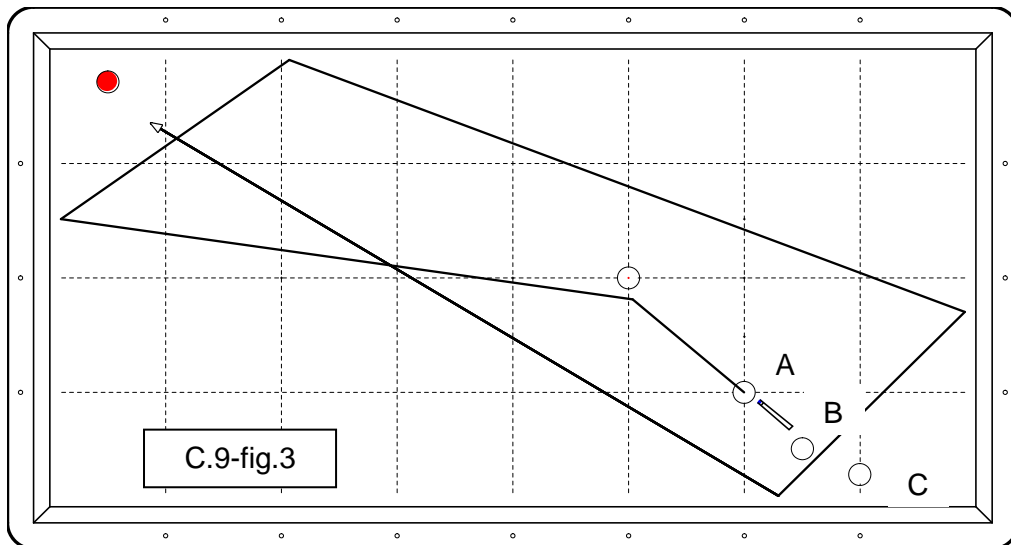
N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



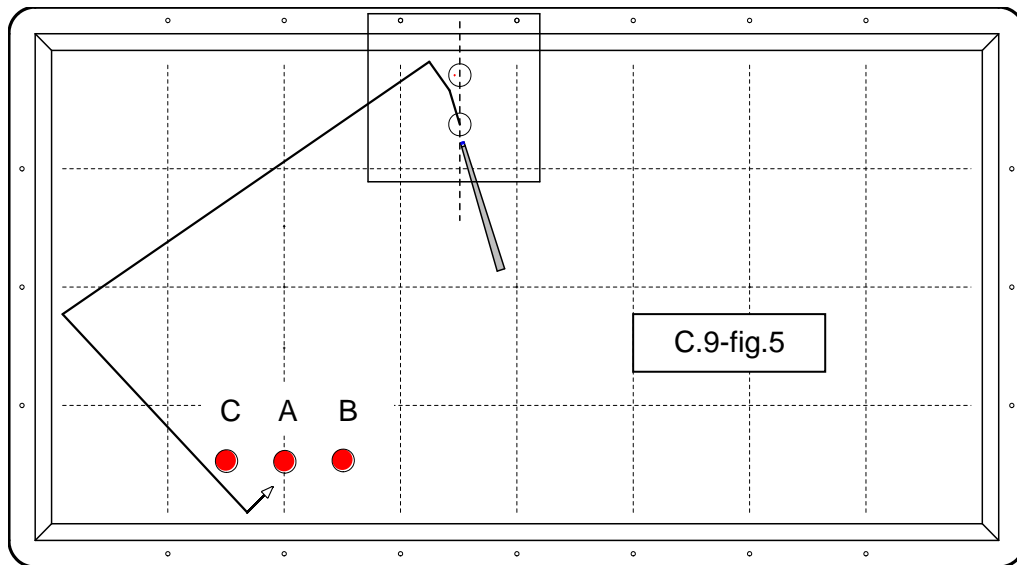
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°9)



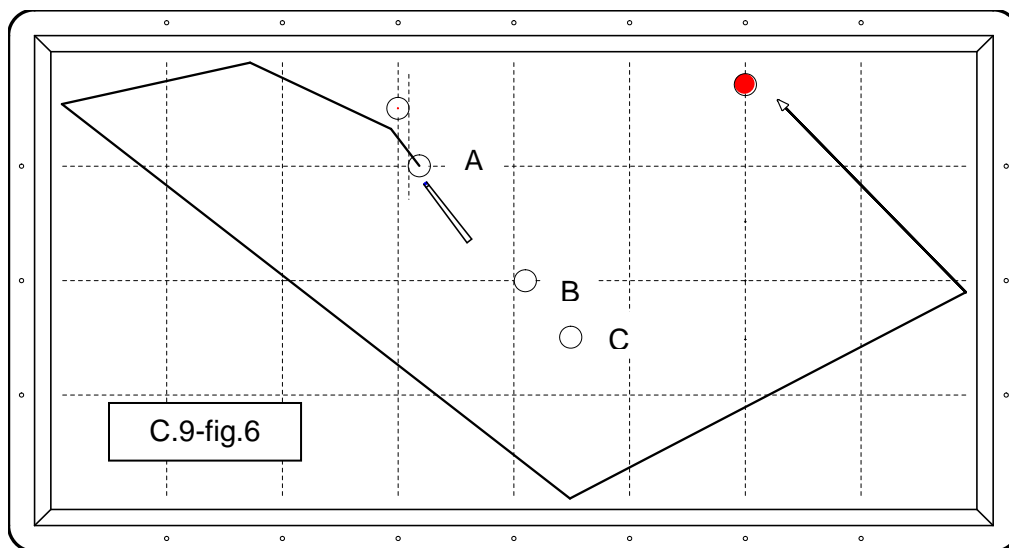
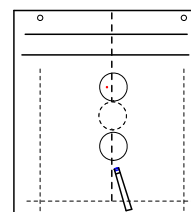
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°9)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°9)

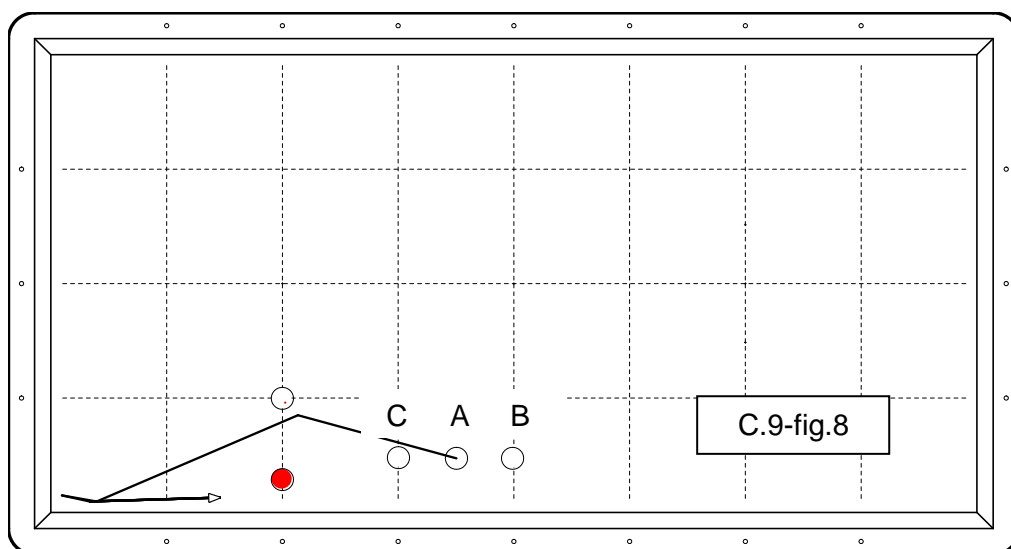
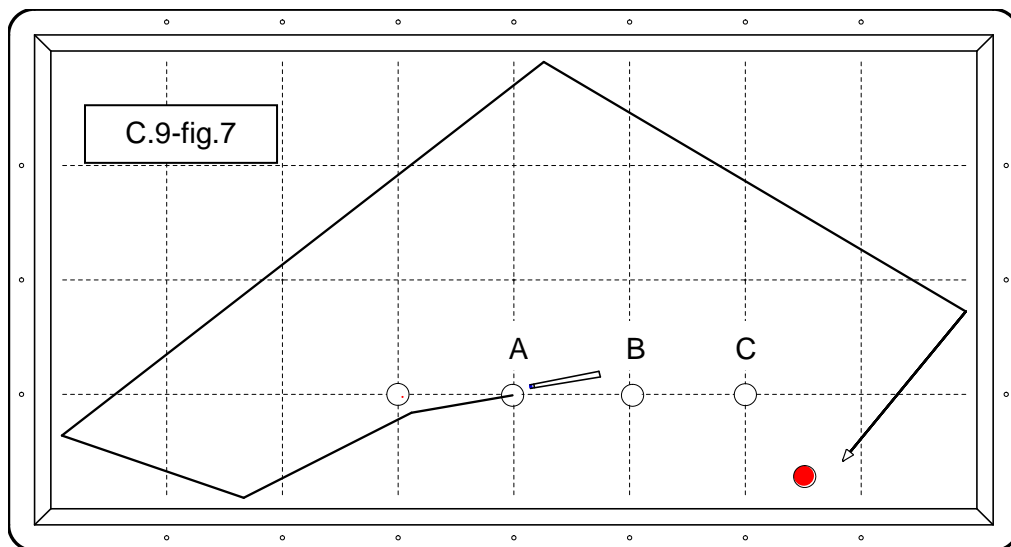


Positionnement  
des billes 1 et 2

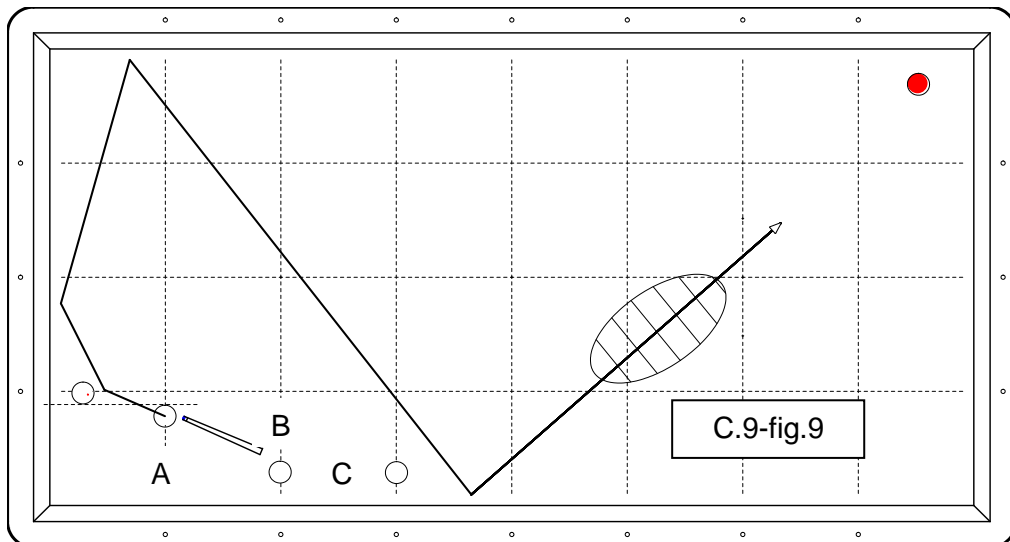




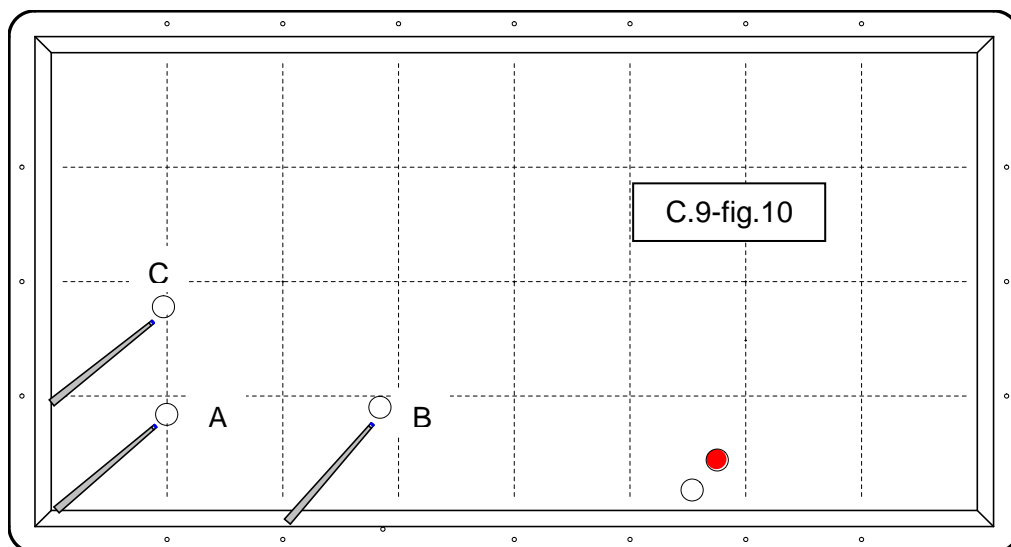
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°9)



PROGRAMME D'ÉVALUATION (CYCLE N°9)



Risque de contre dans la zone hachurée.





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°9</b>
--

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C9-fig. 1</b>				
<b>C9-fig. 2</b>				
<b>C9-fig. 3</b>				
<b>C9-fig. 4</b>				
<b>C9-fig. 5</b>				
<b>C9-fig. 6</b>				
<b>C9-fig. 7</b>				
<b>C9-fig. 8</b>				
<b>C9-fig. 9</b>				
<b>C9-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



Fiche d'évaluation INITIALE – cycle n°10

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « 1 » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « 0 » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
C10-fig. 1				
C10-fig. 2				
C10-fig. 3				
C10-fig. 4				
C10-fig. 5				
C10-fig. 6				
C10-fig. 7				
C10-fig. 8				
C10-fig. 9				
C10-fig. 10				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

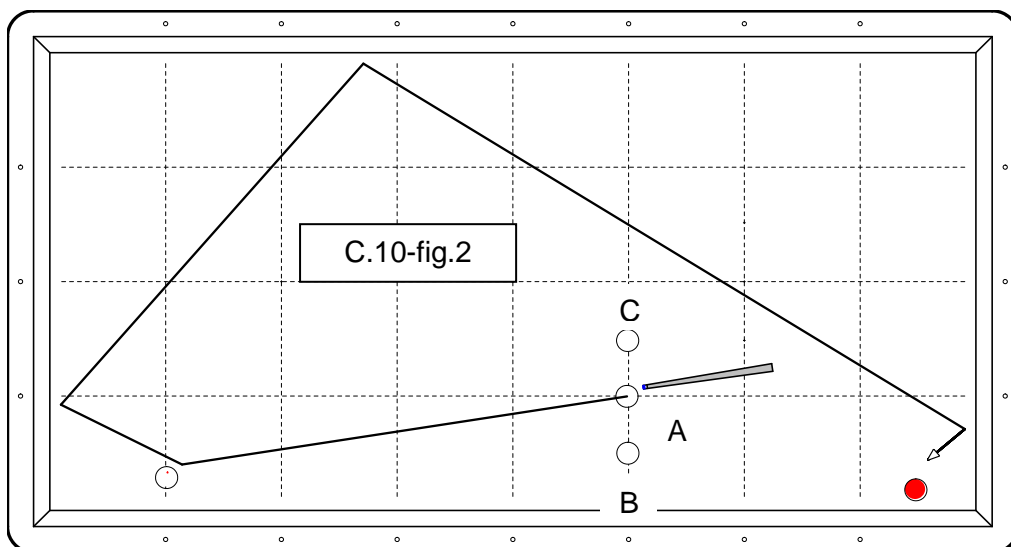
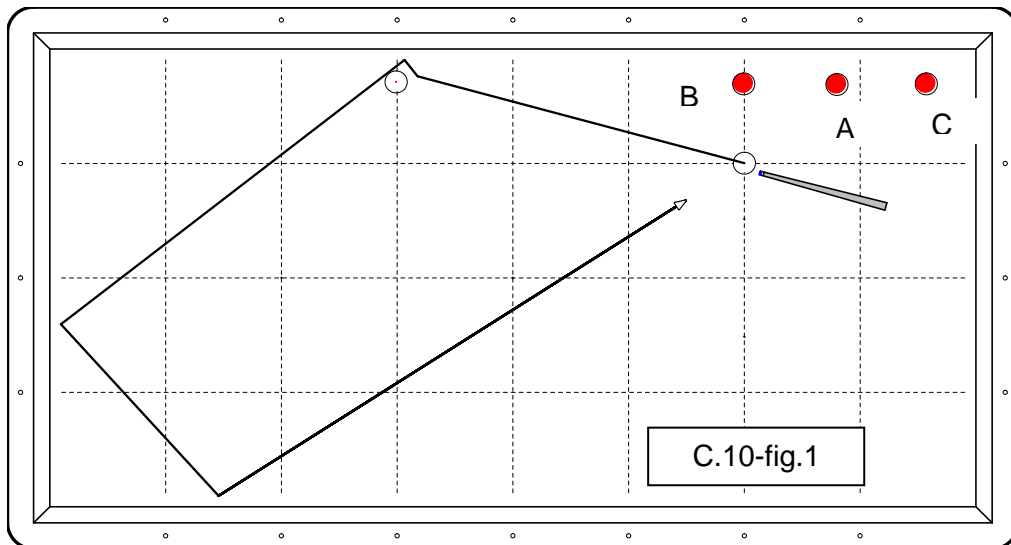
Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).

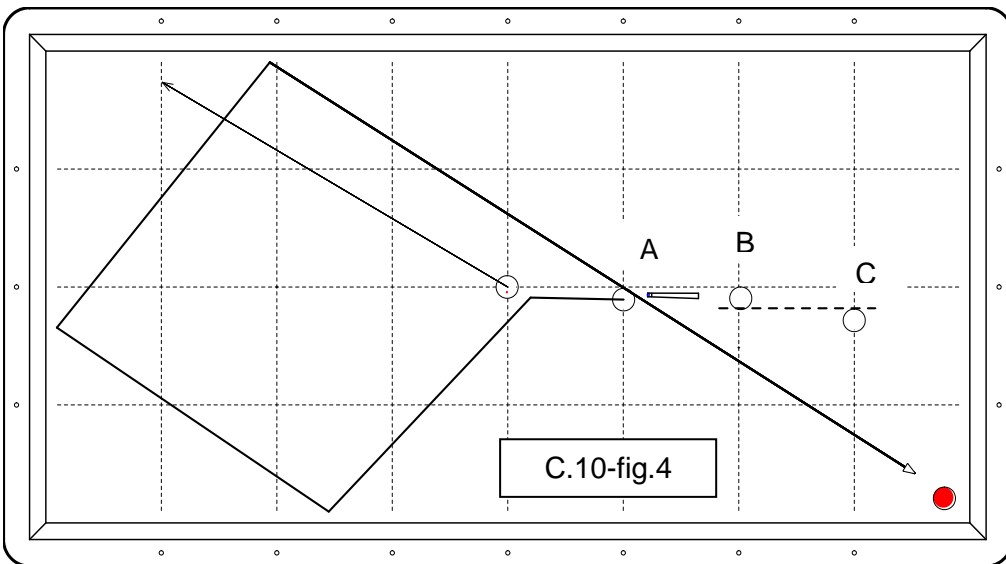
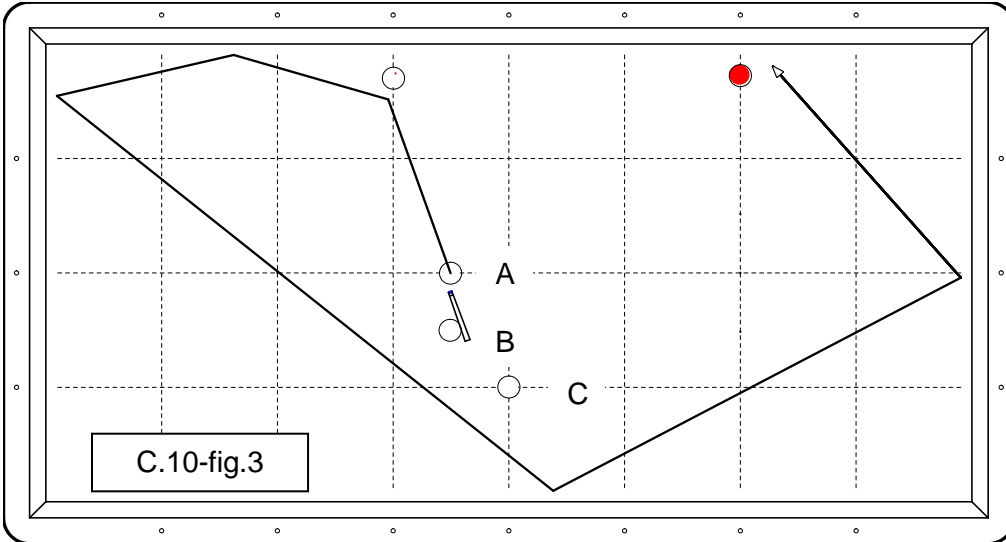


PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°10)

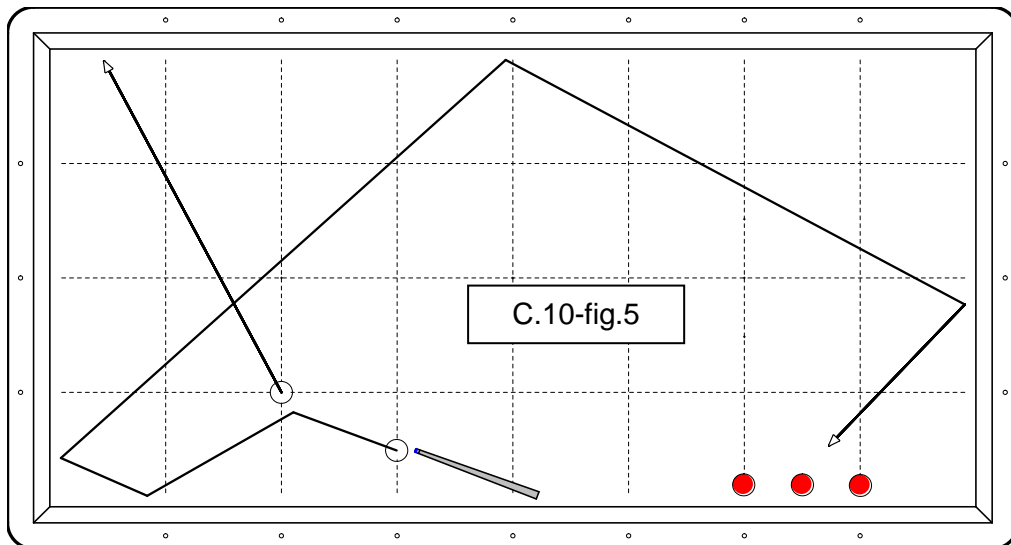




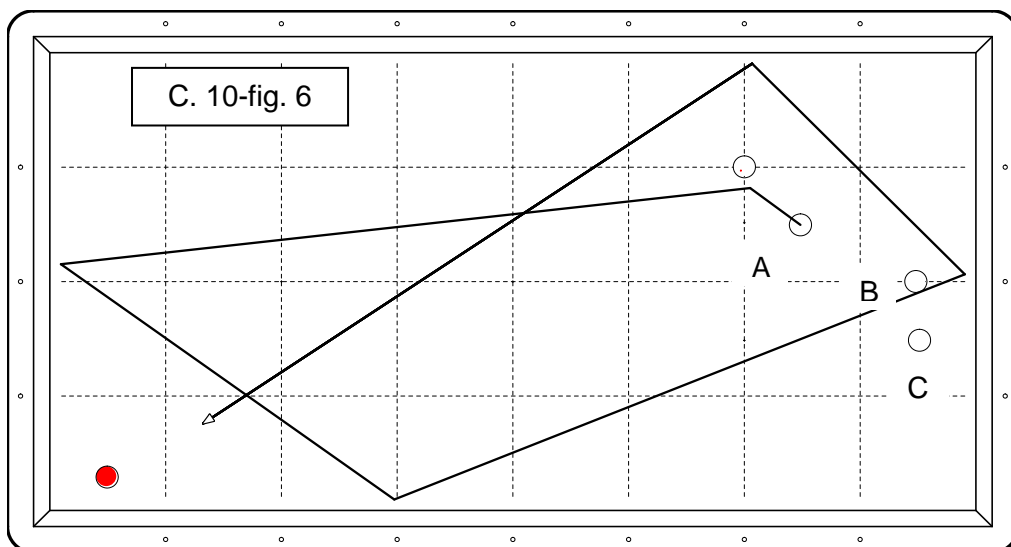
PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°10)



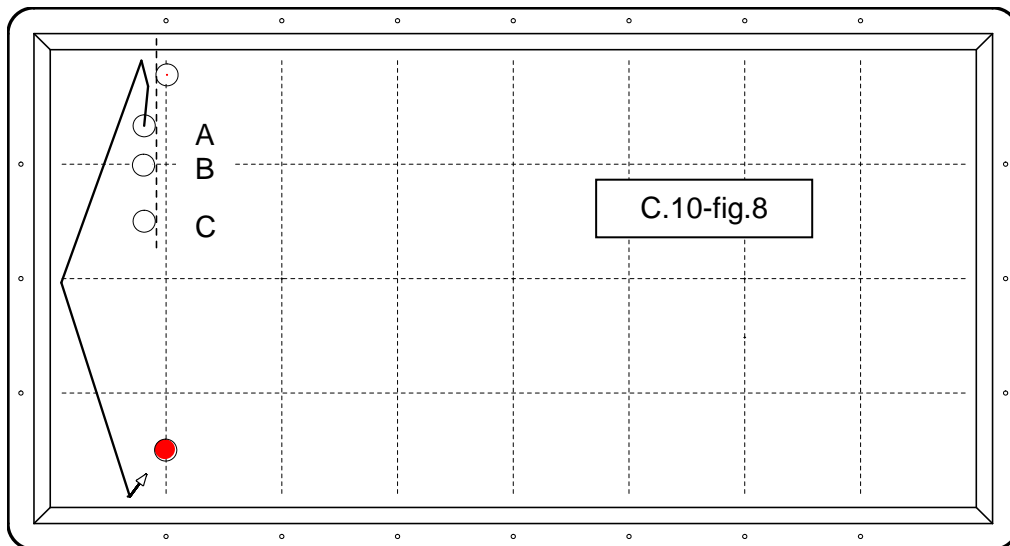
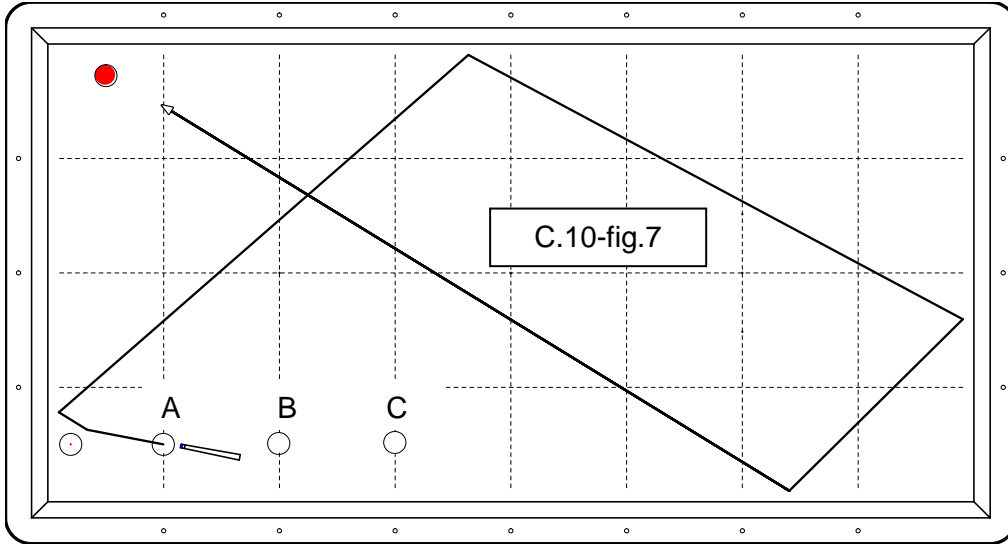
PROGRAMME D'ÉVALUATION (CYCLE N°10)



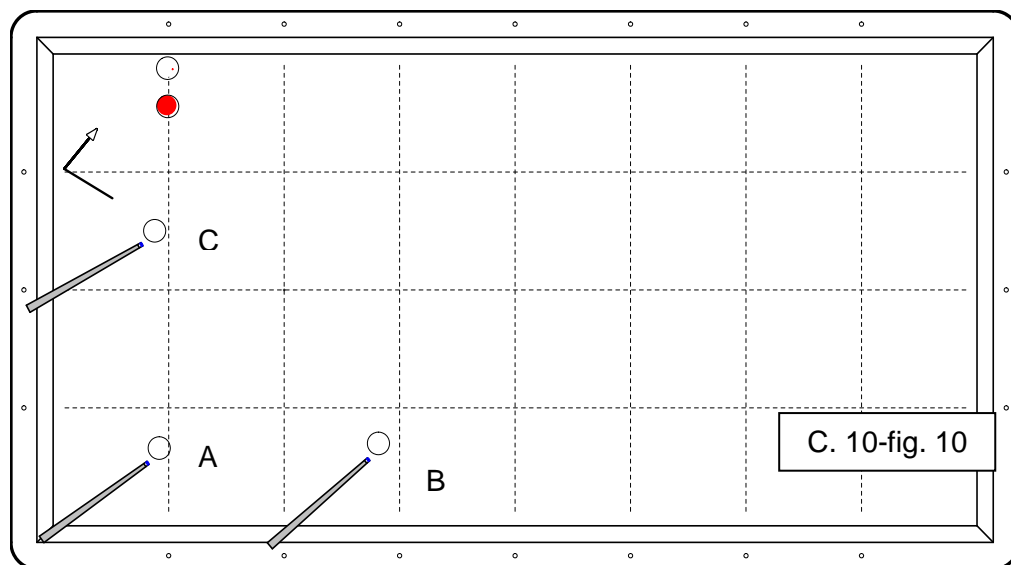
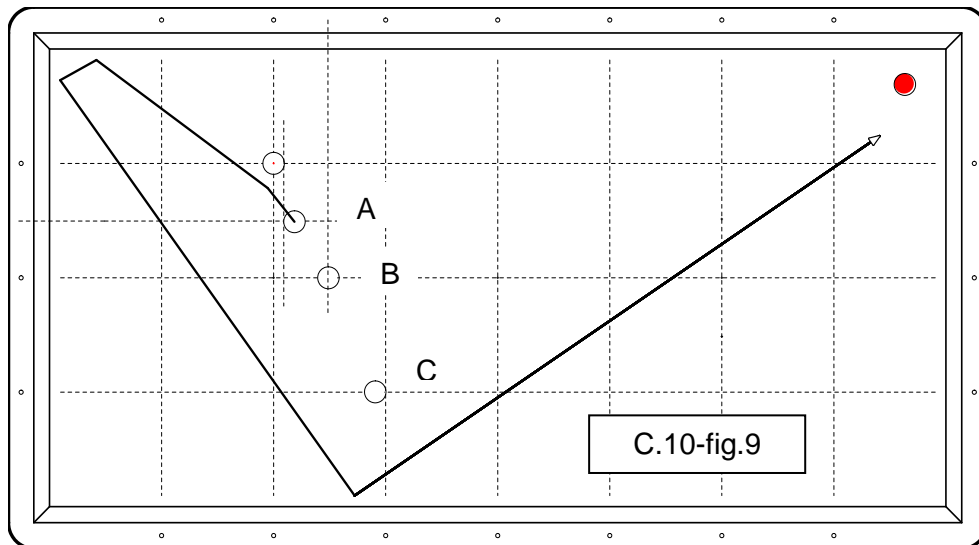
C A B



PROGRAMME D'ÉVALUATION (CYCLE N°10)



PROGRAMME D'EVALUATION (CYCLE N°10)





<b>Fiche d'évaluation FINALE – cycle n°10</b>
---

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Pour chaque figure, trois situations de jeu sont proposées (emplacements différents de la bille 1 ou de la bille 3).

Complétez le tableau ci-dessous en indiquant « **1** » lorsque le point a été **réalisé** conformément à la trajectoire dessinée (sans « contre » avant le carambolage de la bille 3) ou « **0** » si le coup est **manqué**.

Format du billard utilisé : \_\_\_\_\_ (NT1 = 2,80 m ou 2,60 m)

Numéro de la figure	Situation « A »	Situation « B »	Situation « C »	Total obtenu sur chaque figure
<b>C10-fig. 1</b>				
<b>C10-fig. 2</b>				
<b>C10-fig. 3</b>				
<b>C10-fig. 4</b>				
<b>C10-fig. 5</b>				
<b>C10-fig. 6</b>				
<b>C10-fig. 7</b>				
<b>C10-fig. 8</b>				
<b>C10-fig. 9</b>				
<b>C10-fig. 10</b>				

<b>Total de la séance :</b>	<b>/ 30</b>
-----------------------------	-------------

Date : \_\_\_\_\_

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (voir la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique formation ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).



<b>Fiche récapitulative du Niveau Technique 1</b>
---

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Classement (M. G.) : \_\_\_\_\_

Cycles de séances	Evaluation initiale		Evaluation finale		Progression
	Date	Score	Date	Score	
<b>Report des cycles 1 à 5</b>					
<b>Cycle 6</b>					
<b>Cycle 7</b>					
<b>Cycle 8</b>					
<b>Cycle 9</b>					
<b>Cycle 10</b>					
<b>Total des cycles 6 à 10</b>					
<b>Total des cycles 1 à 10</b>					

Afin de permettre une analyse statistique et pour améliorer les supports d'apprentissage et d'entraînement, veuillez renvoyer une copie de cette fiche à la DTN FFB (coordonnés à la dernière page du document) en indiquant éventuellement vos commentaires au verso.

N.B. Vous pouvez également saisir ces résultats à partir d'un fichier Excel téléchargeable sur le site internet de la FFB, rubrique « Formation » ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).





## FICHES TECHNIQUES

### Coups techniques

#### Introduction

En termes de billard, un coup technique se caractérise par une combinaison (ou *réglage*) entre une *quantité de bille* et un état dynamique de la bille (rotation), obtenu par la *hauteur d'attaque* en vue d'obtenir telle ou telle déviation.

Les bases techniques utilisées aux jeux de série restent essentielles au 3-bandes, mais demeurent néanmoins plus difficiles à appliquer, en raison de la complexité des trajectoires liée à la multitude des paramètres entrant en compte.

Face à ces difficultés supplémentaires, le pratiquant est souvent contraint d'appréhender la réalisation d'un coup dans sa globalité, sans identifier suffisamment les différentes problématiques.

Pour ces raisons, l'intégration des bases techniques doit aider le pratiquant à respecter une méthode dans l'analyse d'une solution. Grâce à cette méthode, il pourra se focaliser sur les éléments pertinents pendant l'exécution et mieux déceler la cause d'un échec. Cette démarche d'apprentissage renforcera l'efficacité de l'entraînement, contribuant ainsi à une progression plus rapide.

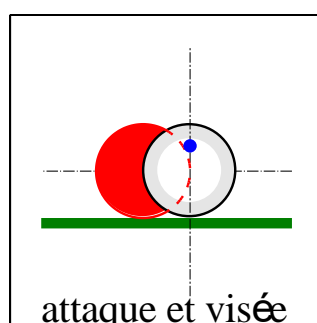
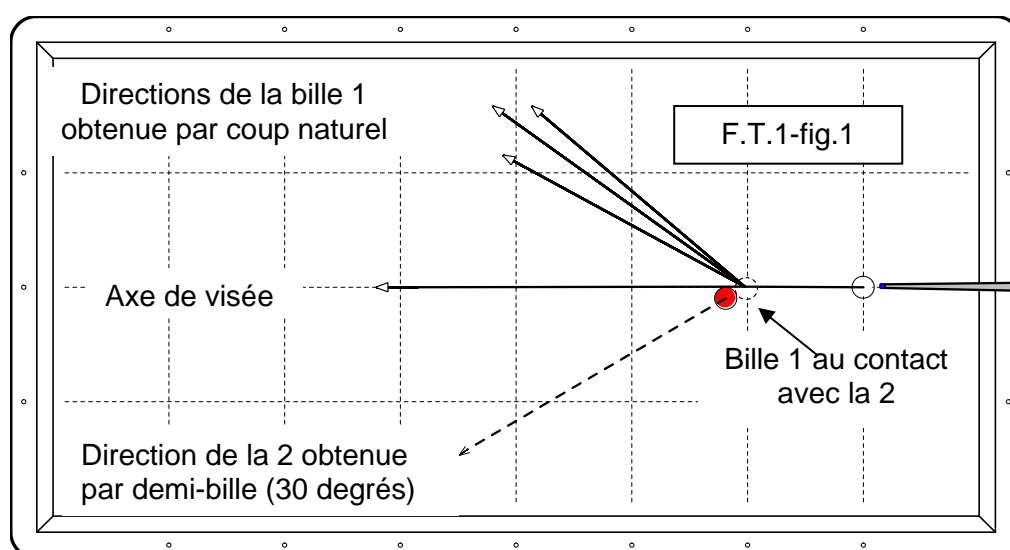


## Le coup naturel

### Principe du coup

Le principe est d'utiliser, pour réaliser la trajectoire, 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 40 degrés avec une quantité demi-bille (voir dessin ci-dessous).



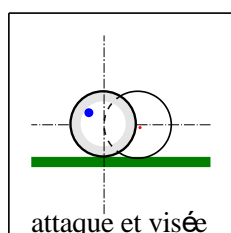
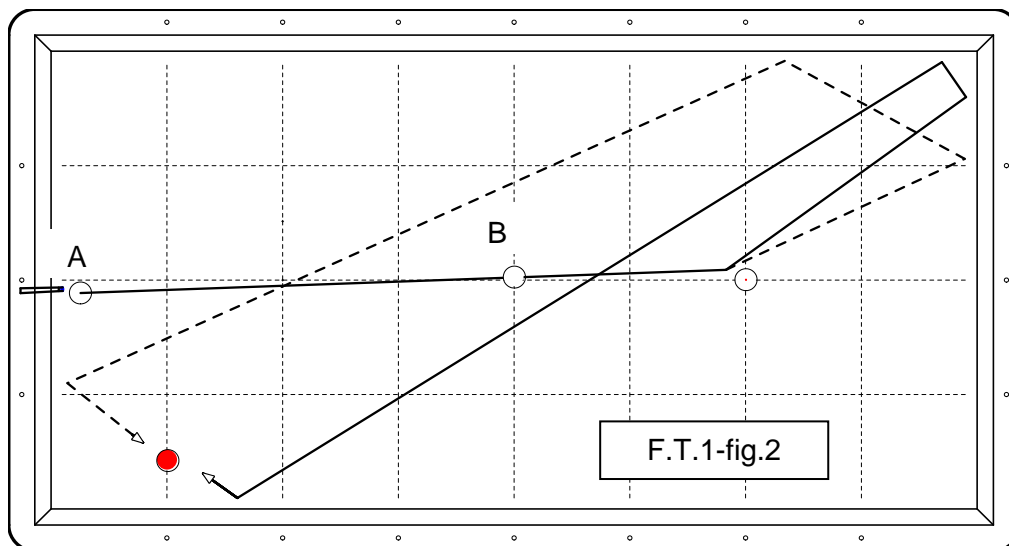
### Fiche « Technique » 1-figure 1

Les quantités de bille voisines, telles que un tiers ou trois-quarts de bille, produisent un rejet assez proche de celui décrit plus haut. L'angle de déviation ne diminue sensiblement que sur des quantités assez éloignées du demi-bille (quart de bille pour une finesse ou plus de trois-quarts de bille pour un coulé). D'autre part, les variations de puissance du coup de queue influent peu sur le rejet. Néanmoins, la combinaison d'une quantité de bille supérieure à demi-bille avec une puissance élevée produira un rejet légèrement plus important (environ 45 degrés).

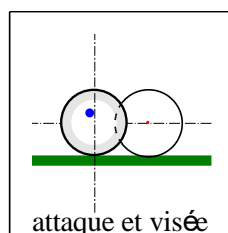
### Les avantages du coup naturel

#### Visée et droit à l'erreur

Outre le repère visuel du demi-bille facilitant la visée (tangente de la bille 2 pour un coup joué sans effet), le coup naturel se caractérise par la marge d'erreur de la quantité de bille sans grande conséquence sur l'angle de déviation.



Bille 1 en « A »



Bille 1 en « B »

#### Fiche « Technique » 1-figure 2

##### Bille 1 en « A »

Compte tenu de la grande distance entre les billes 1 et 2, le choix de la trajectoire « petite-grande-grande » (en trait plein) s'appuie sur la technique du coup naturel qui tolère une certaine erreur dans la quantité de bille, sans modifier sensiblement l'angle de déviation. La trajectoire après le rebond sur la première bande dépend du réglage d'effet latéral.

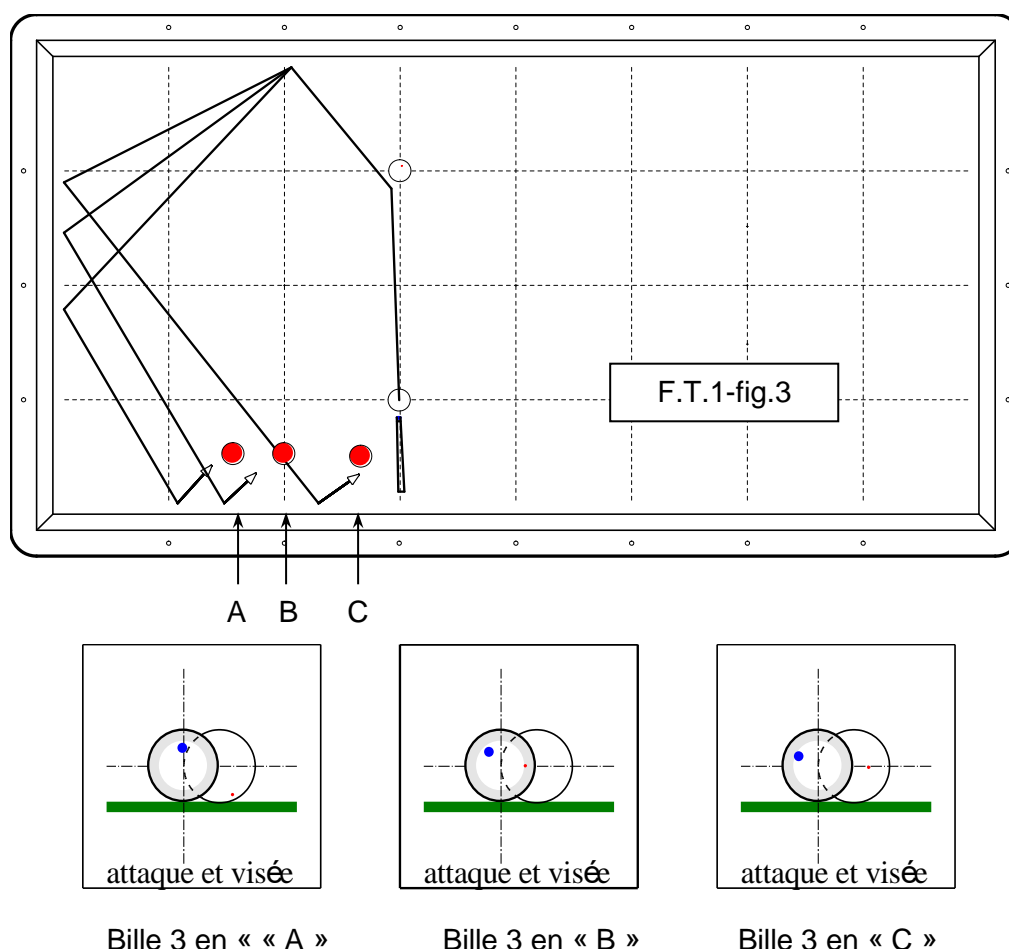
##### Bille 1 en « B »

Bien que la solution précédente reste intéressante, la trajectoire « petite-grande-petite » (en pointillé) en 3 ou 4 bandes peut se concevoir en jouant une finesse, grâce à la distance plus réduite entre les billes 1 et 2. Pour la même raison, la trajectoire « grande-petite-grande » obtenue par un coup de réglage à droite de la pointée est également possible. Ces deux dernières solutions pourront être retenues en fonction de l'emplacement de la bille 3 (« grosse » \* ou « petite » \*).

\* Voir lexique

*Utilisation de l'effet latéral*

Tout en conservant la combinaison propre au coup naturel (demi-bille avec attaque « en tête »), l'effet latéral peut changer la trajectoire de la bille au contact des bandes, **sans modifier pour autant l'angle de déviation de la 1 après le choc sur la 2**. Le choc naturel associé à l'effet reste souvent une solution moins scabreuse qu'un coup joué en finesse ou avec réglage de hauteur, ayant pour but de modifier plus ou moins le rejet naturel. La trajectoire obtenue par le coup naturel dépendra de la quantité d'effet. Cette notion met en évidence l'intérêt d'un entraînement spécifique visant à s'améliorer sur la capacité à maîtriser la quantité d'effet adaptée à une trajectoire relevant d'un coup naturel.



Fiche « Technique » 1-figure 3

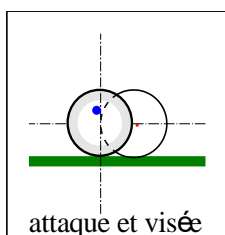
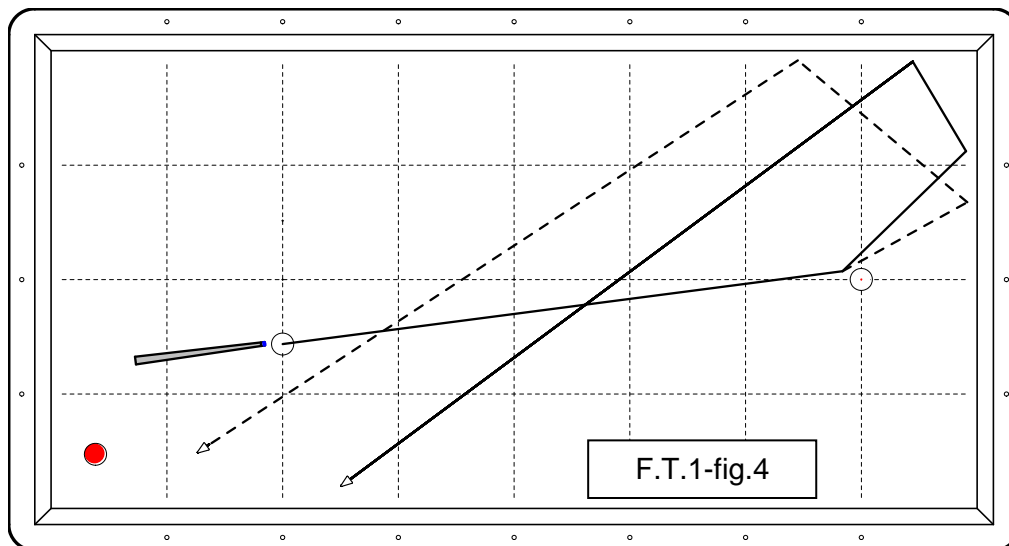
Cette figure montre trois trajectoires obtenues par un coup naturel qui se différencient après le rebond sur la première bande selon le réglage d'effet. Notez que le rejet de la bille 1 sur la bille 2 reste constant, quel que soit l'effet, même lorsque celui-ci doit entraîner une attaque légèrement plus basse (situation « C »). Le coup naturel constitue donc une référence importante dans l'approche technique du coup, l'apprentissage se focalisant sur l'appréciation de la quantité d'effet latéral convenant à la situation.

N.B.

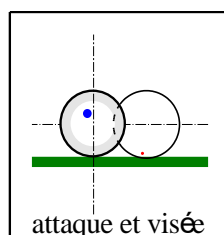
On constate que l'effet latéral augmente avec la quantité de bille : plus on prend « plein », plus il y a d'effet.

### Limites du coup

Le coup naturel n'est pas applicable à toutes les situations. Lorsque celui-ci ne convient pas à la trajectoire, il faudra modifier la technique de jeu.



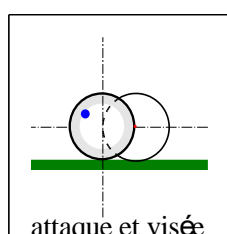
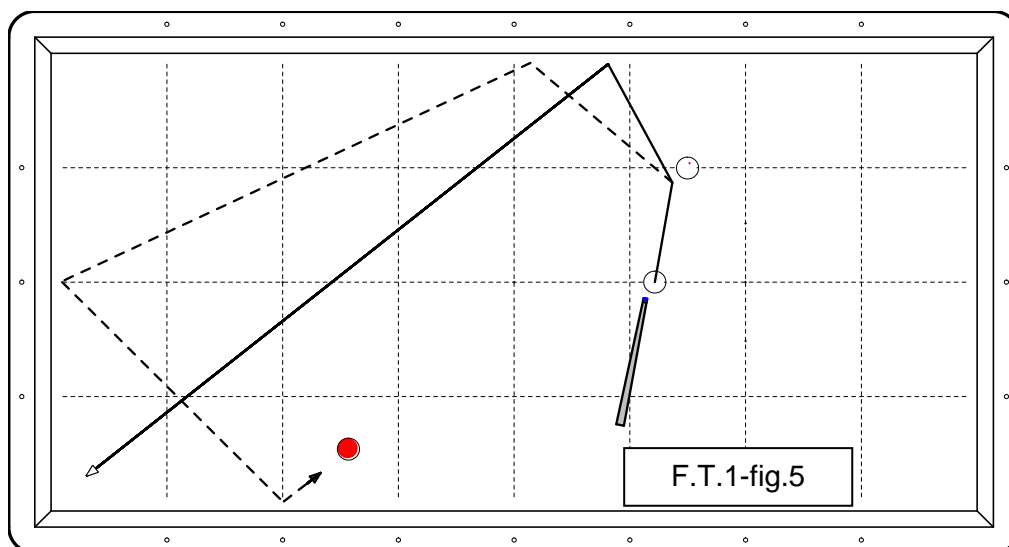
Coup naturel



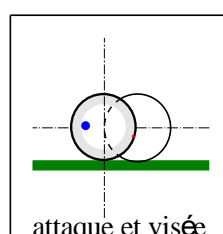
finesse

### Fiche « Technique » 1-figure 4

La figure ci-dessus propose une trajectoire obtenue par le rejet naturel. Quel que soit l'effet latéral, cette technique de jeu ne permettra en aucun cas la réussite du carambolage (trajectoire en trait plein). La trajectoire en pointillé, favorable au carambolage, ne pourra s'envisager qu'en jouant une finesse, avec ou sans effet. (cf. finesse)



Coup naturel



coup de réglage

Fiche « Technique » 1-figure 5

Autre exemple où le coup naturel ne convient pas au carambolage. Cette technique, même associée à un maximum d'effet, conduit la bille 1 vers le coin (trajectoire en trait plein). Cette situation impose donc un coup de réglage, c'est-à-dire un « réglage hauteur » permettant d'augmenter l'angle de déviation et réaliser la trajectoire en pointillé. (cf. coup de réglage)



### **Défauts rencontrés sur les coups naturels**

1. On observe souvent chez bon nombre de joueurs de ce niveau, une tendance à abaisser le point d'impact sur la bille 1 par un mouvement de « plongée » lors de la traversée, qui perturbe la rotation naturelle. Ce défaut engendre également un rejet plus important, surtout lorsque les billes 1 et 2 sont assez proches et que la puissance du coup de queue est relativement élevée. Sur ces deux situations, le coup naturel impose donc une gestuelle horizontale rigoureuse.
2. L'appréhension de la longueur des trajectoires au 3-bandes incite le pratiquant à jouer avec une puissance exagérée, qui entraîne ainsi un rejet de la bille 1 souvent trop important, tout en annulant du même coup la référence au coup naturel. Cette « démesure » entraîne également des conséquences sur la gestuelle, avec l'apparition du fauchage (latéral et horizontal).

### **Conclusion**

Les statistiques effectuées sur des vidéos de matches de haut niveau révèlent que le coup naturel représente la technique de jeu la plus utilisée en cours de jeu, parce qu'il s'adapte vraisemblablement le mieux au plus grand nombre de situations. Un impératif d'entraînement s'impose donc pour s'améliorer sur cette technique et permettre de progresser globalement.

Néanmoins, d'autres critères comme l'emplacement de la bille 3, la proximité entre la bille 2 et la bande, ou le risque de contre, pourront conduire à un autre choix technique.

## Le coup de réglage

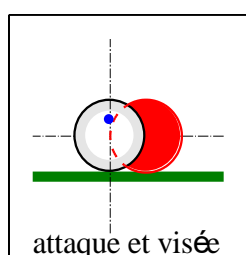
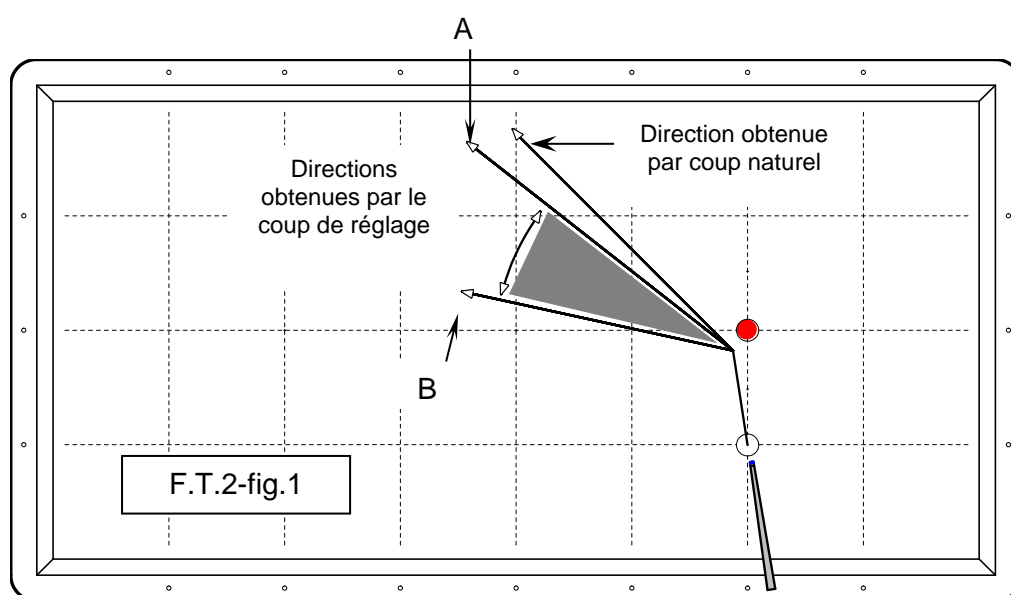
### Principe du coup

Le coup de réglage s'applique aux directions de la bille 1 comprises entre le coup naturel et l'angle droit. Il s'obtient le plus souvent avec une hauteur d'attaque voisine du centre afin d'éviter toute rotation de la bille 1 lors de son contact avec la 2.

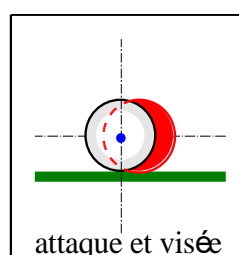
La direction de la bille 1 est définie par la quantité de bille, le plus souvent comprise entre demi et trois-quarts de bille.

La puissance du coup de queue dépend essentiellement de la distance bille 1 – bille 2 : plus celle-ci augmente, plus il faudra jouer fort pour éviter la prise de rotation naturelle de la bille 1 avant son contact avec la 2.

Cette méthode permet de contrôler la direction de la bille 1, uniquement par la quantité de bille. Le principe consistant à jouer plus ou moins bas est moins fiable, dans la mesure où le nombre de paramètres à contrôler augmente.



Direction « A » :  
attaque en tête avec une  
puissance élevée

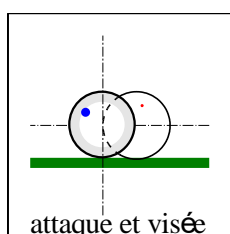
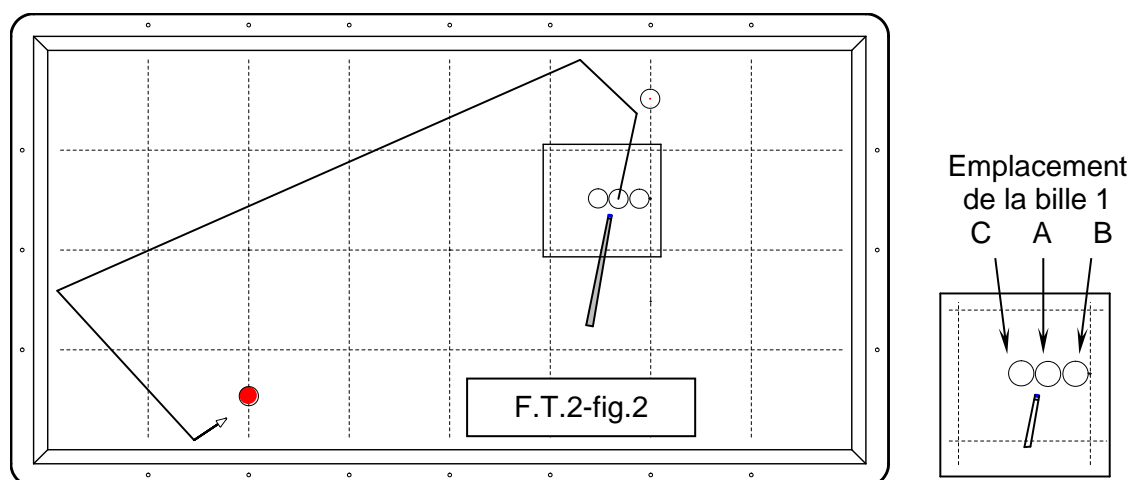


Direction « B » :  
coup de réglage avec  
trois quarts de bille

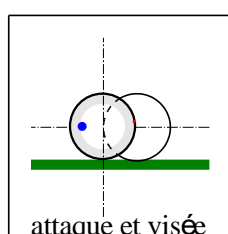
### Fiche « Technique » 2-figure 1

Le dessin ci-dessus montre les différentes directions obtenues par coup de réglage.

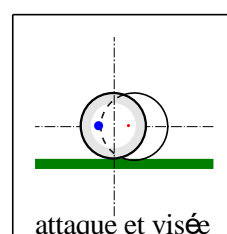
On constate que la direction « A » (assez proche du coup naturel) peut s'obtenir également en se référant à ce dernier avec une puissance nettement plus élevée. Bien que possible, la technique du coup de réglage pour cette direction réclame un réglage plus difficile, surtout si les billes 1 et 2 sont éloignées.



Bille 1 en « B »



Bille 1 en « A »



Bille 1 en « C »

### Fiche « Technique » 2-figure 2

Trois emplacements de la bille 1 sont représentés sur cette figure.

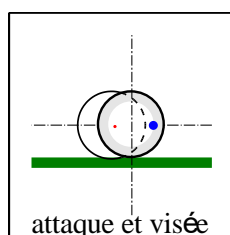
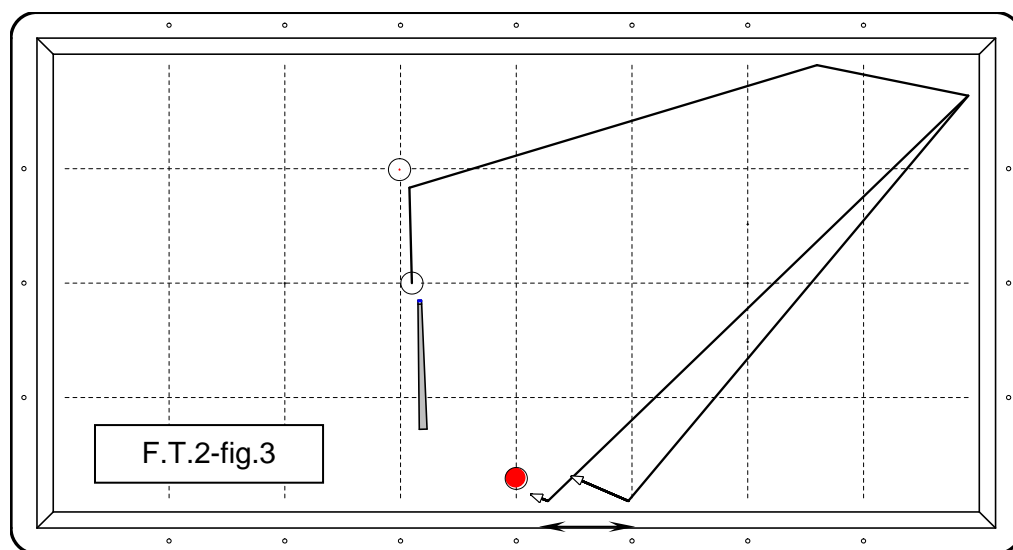
En « A », le coup de réglage se joue avec une quantité de bille voisine du demi-bille.

En « B », on pourra conserver l'attaque en tête et maximum d'effet avec une puissance adaptée (assez fort), ou choisir un coup de réglage sur « peu de bille ».

Enfin, en « C », le coup de réglage se jouera avec une quantité de bille avoisinant les trois-quarts de bille pour obtenir la déviation désirée.

La trajectoire obtenue par un coup de réglage dépend donc essentiellement de la quantité de bille (qui détermine la déviation), alors qu'elle résulte davantage de la quantité d'effet sur un coup naturel (qui change la trajectoire après la bande).

Le « développé »\*.



Fiche « Technique » 2-figure 3

Le « développé » consiste à animer la bille 1 d'un maximum d'effet sur toute sa trajectoire. La technique du coup de réglage convient le mieux à ce principe, en jouant sur une quantité de bille « presque pleine », avec un maximum d'effet.

Comme le montre cette figure, le « développé » peut se concevoir sur un coup de réglage lorsque la bille 3 se trouve à proximité de la 3<sup>e</sup> bande, afin d'offrir, grâce au maximum d'effet, une plus grande marge d'erreur sur la 3<sup>e</sup> bande.

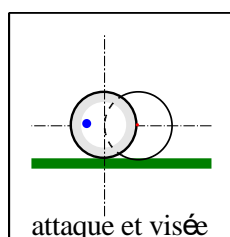
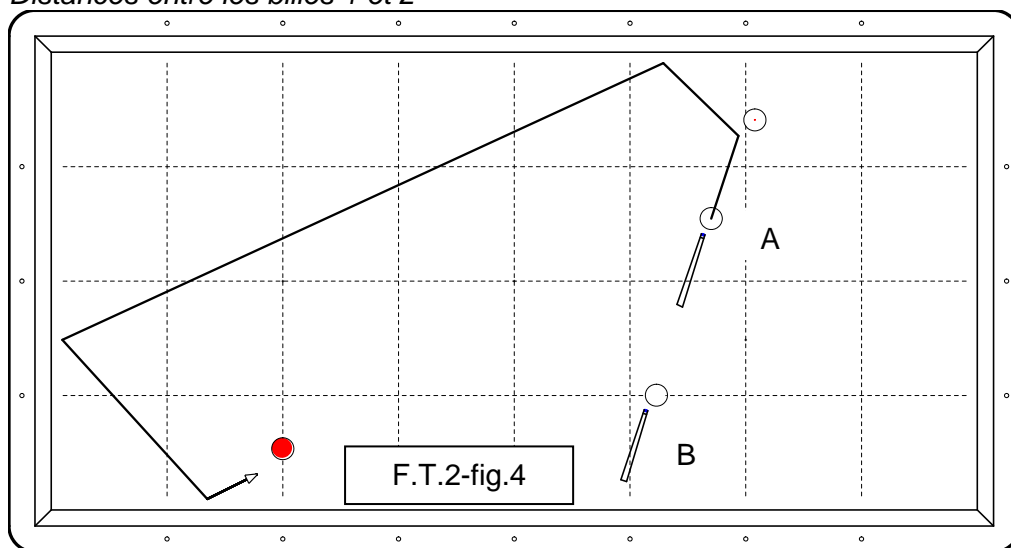
Cependant, la trajectoire de la bille 1 obtenue par cette technique de jeu demeure dépendante du « rendement » des bandes.

Le « développé » impose une quantité de bille assez pleine. Il faudra donc adapter la puissance du coup de queue pour assurer le « développé » sur toute la longueur de la trajectoire.

\* Voir lexique

**Critères de difficulté**

*Distances entre les billes 1 et 2*



Fiche « Technique » 2-figure 4

**Bille 1 en « A »**

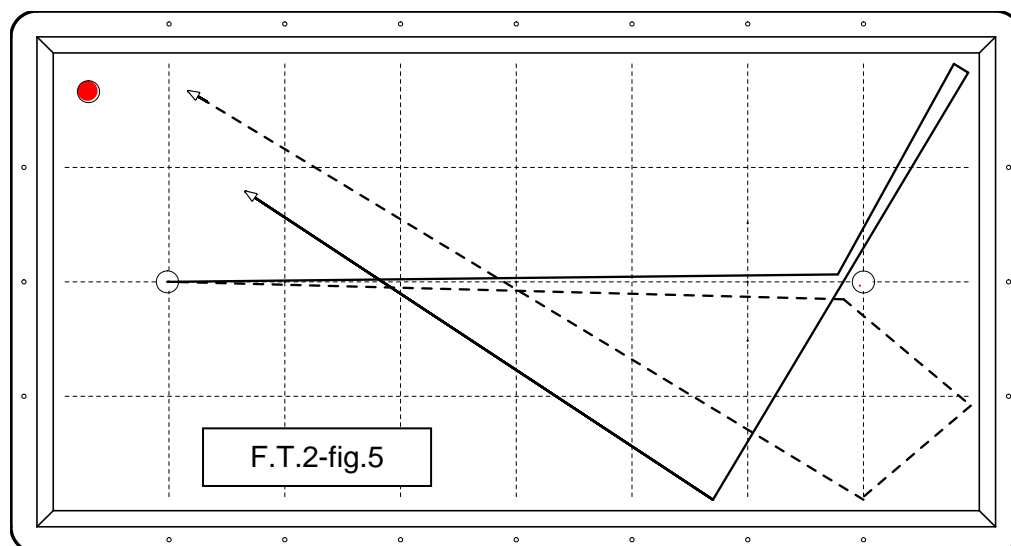
Sur ce coup de réglage, la distance entre les billes 1 et 2 permet de jouer avec une puissance relativement faible. Néanmoins, celle-ci devra être suffisante pour pallier la prise de rotation naturelle avant le choc de la 1 sur la 2 et bénéficier d'assez d'énergie pour assurer toute la longueur de la trajectoire.

**Bille 1 en « B »**

L'augmentation de la distance entre les billes 1 et 2 nous oblige à jouer nettement plus fort, et rend le coup plus difficile. On pourra prendre plus de bille et jouer avec un maximum d'effet pour profiter de la technique du « développé ».

### Limites du coup

Distances entre les billes, angle de déviation



### Fiche « Technique » 2-figure 5

Malgré l'emplacement très favorable de la bille 3 (« grosse »), la grande distance 1-2 et l'importance de l'angle de déviation réduisent considérablement le taux de réussite du coup de réglage à gauche de la pointée. Pour ces deux raisons, on optera plus volontiers pour le coup naturel à droite de la rouge (trajectoire en pointillé), malgré l'incertitude d'assurer la troisième bande avant de carambola.

### Conclusion

Techniquement plus complexe que le coup naturel en raison de la multitude des paramètres à contrôler, le coup de réglage demeure parfois incontournable pour réaliser le carambolage. Un entraînement spécifique est donc indispensable pour espérer s'améliorer sur ce coup technique. Cependant, le choix du coup de réglage doit intégrer les critères de difficulté (distance 1-2, angle de déviation, longueur de la trajectoire) qui pronostiquent le taux de réussite du coup.



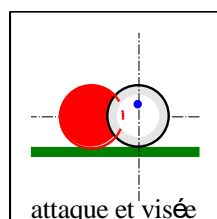
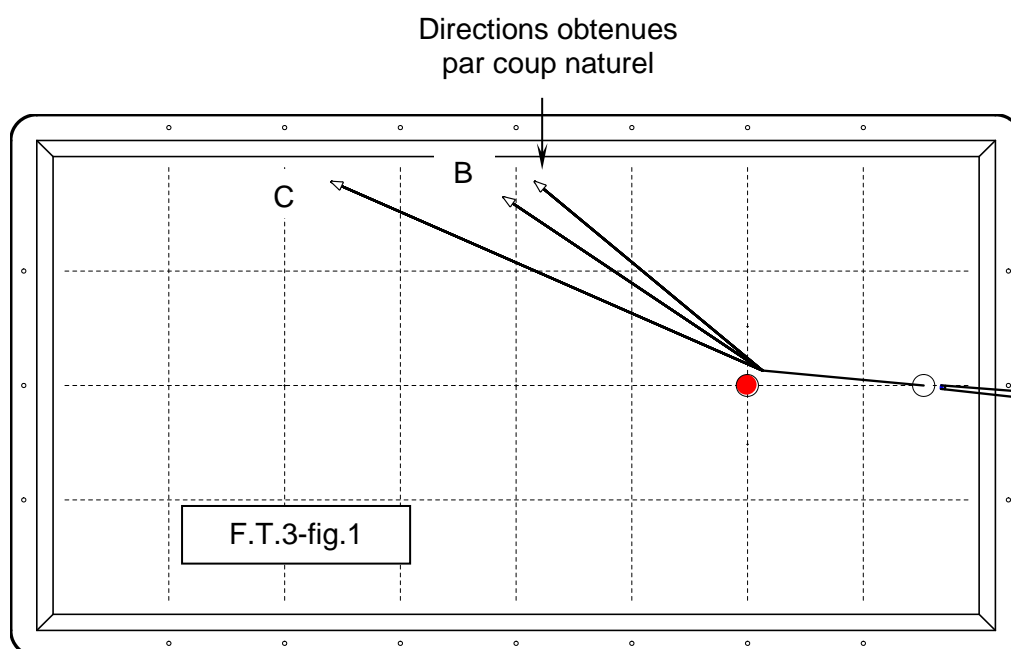
## La finesse

### Principe du coup

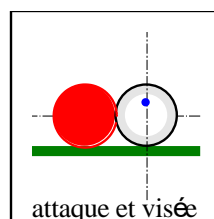
Le principe de la finesse consiste à effleurer, plus ou moins, la bille 2 par une quantité de bille « fine », afin d'obtenir un choc minime de la bille 1 sur la bille 2, engendrant une faible déviation. La visée se faisant à « l'extérieur » de la bille 2, la principale difficulté consiste à apprécier la portion de bille 2 que la 1 doit couvrir, et cela d'autant plus que la quantité de bille diminue.

A faible distance 1-2, les finesesses avoisinant le quart de bille seront jouées avec une hauteur d'attaque en général au-dessus du centre, afin d'éviter un rejet trop important. En revanche, les finesesses « extrêmes » pourront s'envisager avec une hauteur d'attaque proche du centre, en vue d'une meilleure précision.

L'exécution d'une finesse doit également prendre en compte la puissance du coup de queue dont l'excès nuit au contrôle de la quantité de bille et tend à agrandir l'angle de déviation.



Direction « B » :  
¼ de bille



Direction « C » :  
finesse infime

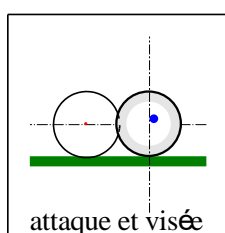
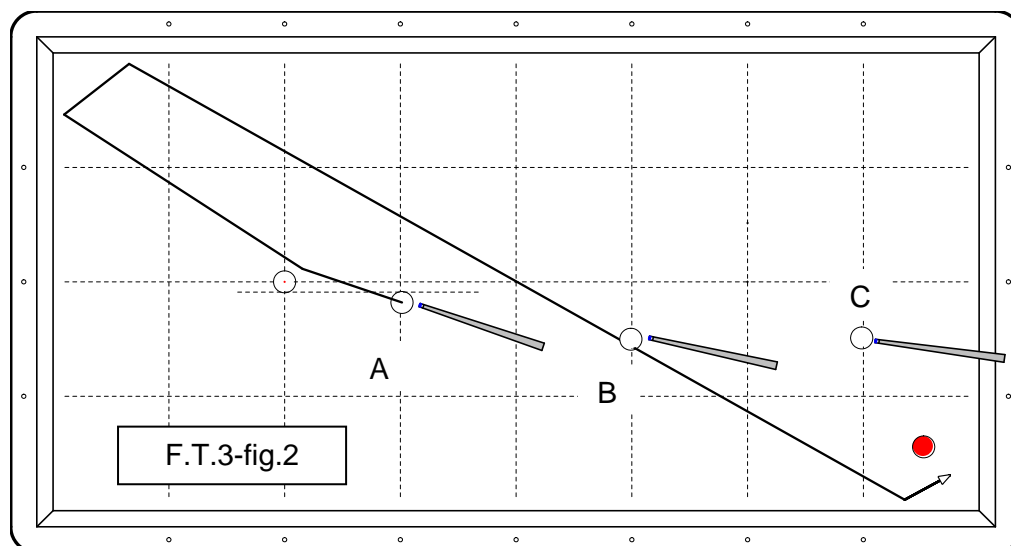
### Fiche « Technique » 3-figure 1

La figure ci dessus montre deux directions obtenues en jouant une finesse. On constate que l'angle de déviation correspondant au quart de bille (direction « B ») n'est pas très éloigné de celui d'un coup naturel et que la direction « C » s'obtient par une finesse tellement « infime » qu'elle en devient très difficile à maîtriser.

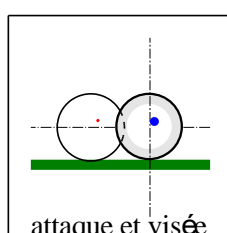


**Critères de difficulté**

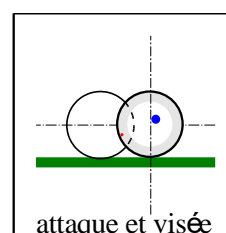
Distance bille 1-bille 2, angle de déviation



Bille 1 en « A »



Bille 1 en « B »



Bille 1 en « C »

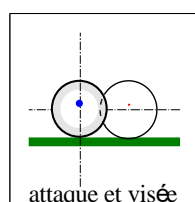
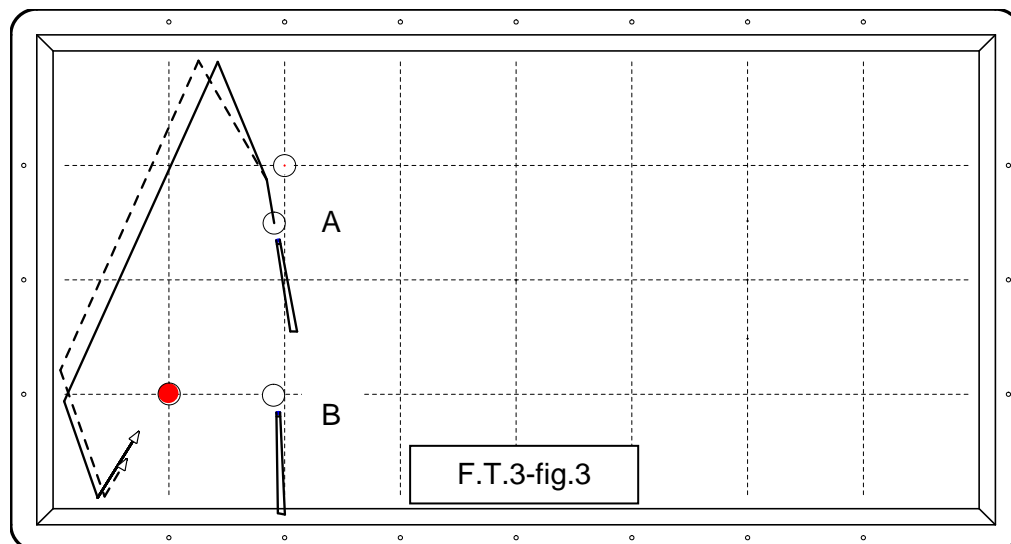
Fiche « Technique » 3-figure 2

L'emplacement de la bille 1 en « A » exige une finesse « extrême », mais accessible grâce à la distance assez réduite entre les billes 1 et 2.

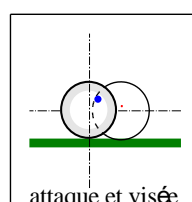
Bien que le « degré » de finesse soit plus tolérant lorsque la bille occupe l'emplacement « B » ou « C », la difficulté de réalisation reste comparable en raison de l'augmentation progressive de la distance bille 1-bille 2. La recherche d'une gestuelle rectiligne, aidée par une puissance faible, permettra d'augmenter le taux de réussite sur ces trois exercices.

N.B. : L'attaque avec peu d'effet à droite rend la trajectoire plus « constante », sans trop augmenter la difficulté de la finesse.

**Finesse ou coup naturel**



Bille 1 en « A »

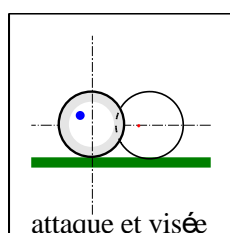
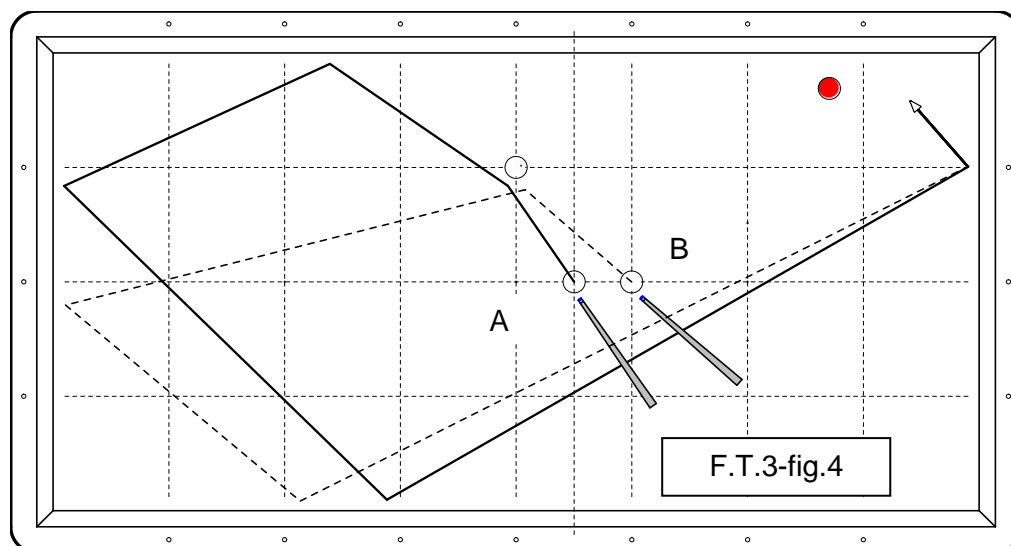


Bille 1 en « B »

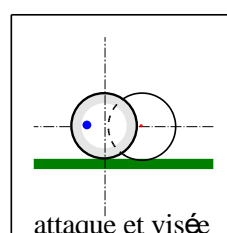
**Fiche « Technique » 3-figure 3**

Un choix technique peut se faire selon la distance entre les billes 1 et 2. Avec la bille 1 en « A », le coup en finesse peut se concevoir en raison de la faible distance entre les billes 1 et 2. En « B », compte tenu de la plus grande distance entre les billes 1 et 2, on pourra opter pour un coup naturel avec un éventuel réglage d'effet à droite.

### Finesse ou coup de réglage



Bille 1 en « A »



Bille 1 en « B »

#### Fiche « Technique » 3-figure 4

##### Bille 1 en « A »

La finesse en 4 ou 5 bandes n'est pas très difficile, compte tenu du degré de finesse et de la faible distance 1 2.

##### Bille 1 en « B »

La même trajectoire impose une finesse plus infime, donc plus difficile à évaluer. On pourra choisir le coup de réglage qui offre une plus grande tolérance, sans être très difficile. (trajectoire en pointillé)

#### Conclusion

L'appréciation exacte de la quantité de bille convenant à la déviation désirée reste la principale difficulté de cette technique. De plus, l'angle de déviation réalisé est souvent plus grand que celui recherché, à cause de l'appréhension de « manquer » la bille 2. A ces deux difficultés s'ajoutent celle de la distance bille 1-bille 2, tout comme l'usage de l'effet latéral (en particulier le « bon effet »).

Néanmoins, l'entraînement reste le seul moyen d'acquérir une certaine maîtrise de ce coup technique pour assurer un taux de réussite satisfaisant sur les situations rencontrées plus ou moins fréquemment en cours de jeu.

## Le système

### Introduction

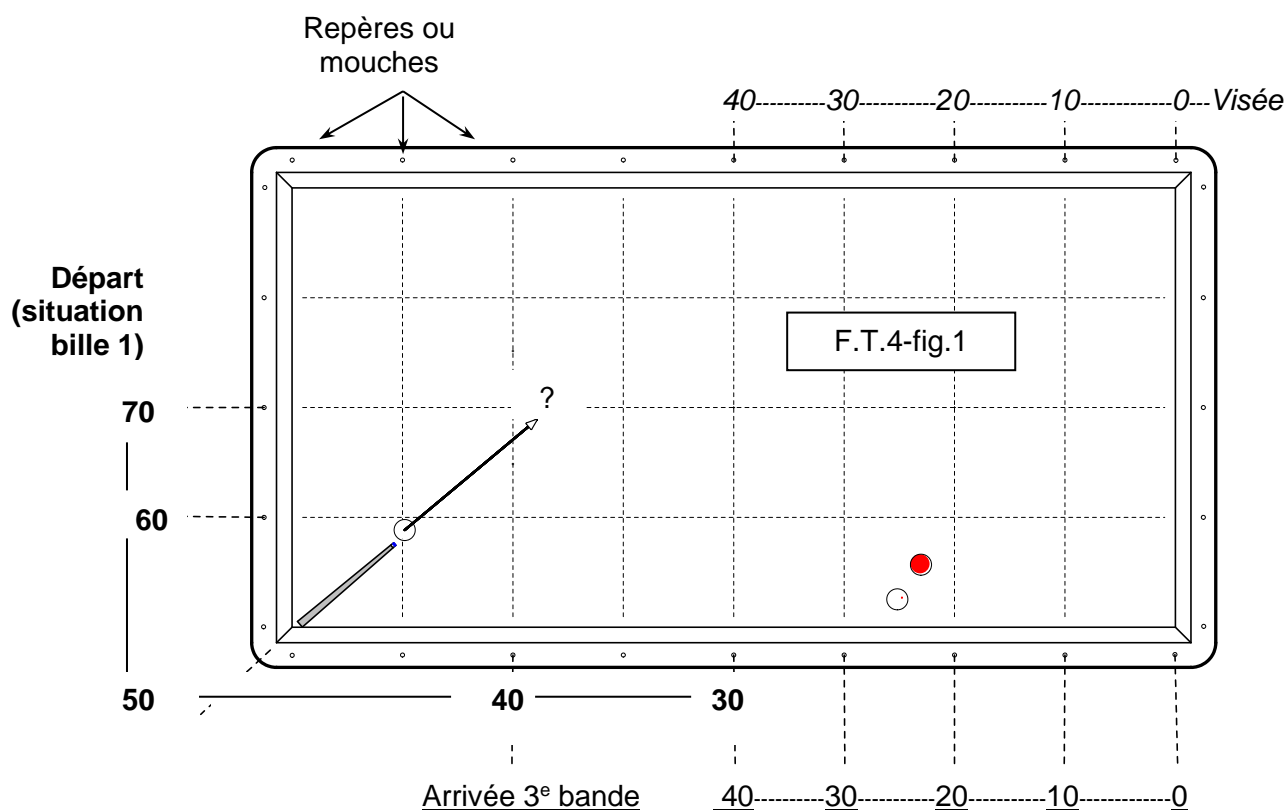
Les « systèmes » sont des méthodes utilisant les repères (ou mouches) gravés sur les corps de bandes du billard qui permettent, grâce à un calcul, de prévoir différentes trajectoires de la bille 1. Parmi ceux-ci, le système communément appelé « Diamond System » (en français : système des losanges) s'applique aux trajectoires « grande-petite-grande » bandes de la bille 1.

Les fiches techniques qui suivent se limitent à donner au pratiquant les éléments de base de cette méthode pour s'initier au système. Les exercices proposés ne concerneront que des trajectoires réalisées par 3 bandes-avant. Par la suite, l'utilisation du système pourra s'étendre aux trajectoires en 4 ou 5 bandes-avant avec également des méthodes plus « sophistiquées ».

L'utilisation du système, aussi précise soit-elle, ne saurait résoudre par le simple calcul la problématique d'une trajectoire réalisée en 3 ou 4 bande-avant. Cependant, l'intérêt du système est d'apporter au pratiquant un outil supplémentaire dans son analyse, lui permettant d'améliorer progressivement l'appréciation de la trajectoire, tout en limitant les trop grandes approximations d'une approche entièrement instinctive.

Plusieurs difficultés se présentent dans l'apprentissage du système. La connaissance des différentes numérotations constitue une première difficulté et engendre fréquemment une confusion dans le processus de calcul sur une situation rencontrée en cours de jeu. L'exécution réclame une régularité gestuelle et un contrôle précis de l'effet latéral qui ne sont pas aisées en début d'apprentissage. Enfin, le rendement des bandes, variable d'un billard à l'autre, impose des corrections et limite fatalement le taux de réussite, même chez le pratiquant expérimenté.

### Principe et numérotations



#### Fiche « Technique » 4-figure 1

Afin de pouvoir donner une valeur chiffrée aux bandes de départ, de visée (ou d'« attaque ») et d'arrivée (3<sup>e</sup> bande), le système comprend trois numérotations distinctes :

- une numérotation de « **départ** » (en **gras** sur les figures)
- une numérotation de « *visée* » (en *italique* sur les figures)
- une numérotation d'« arrivée » (en souligné sur les figures)

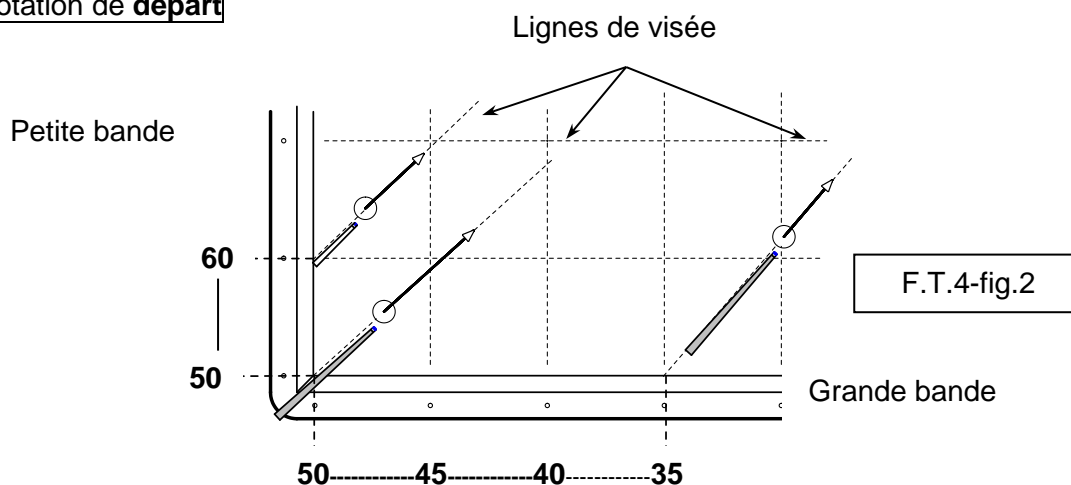
Le principe du système consiste à définir un point de visée sur la bande d'attaque par le calcul :

$$\text{Départ} - \text{arrivée} = \text{visée}$$

### Définition des numérotations

Les numérotations et la méthode d'évaluation peuvent être différentes selon les systèmes proposés. Il est primordial d'adopter un type de numérotation et d'appliquer toujours la même méthode d'évaluation.

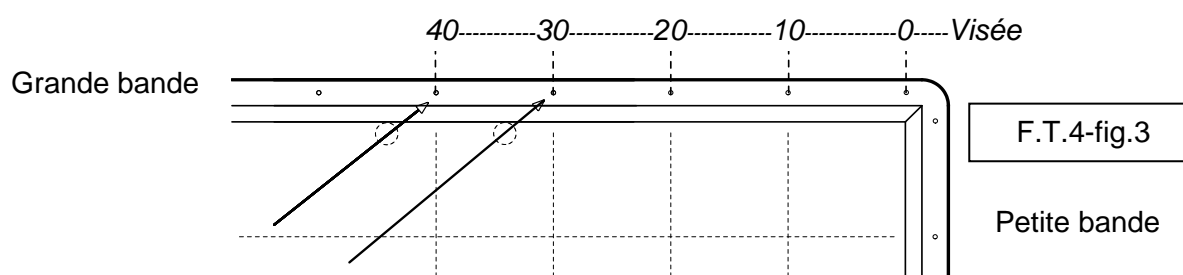
#### Numérotation de départ



#### Fiche « Technique » 4-figure 2

L'évaluation de départ\* se fait par le prolongement de la « ligne de visée » (traversant la bille 1) sur la bande de départ. Pour plus de simplicité, nous proposons une évaluation de la numérotation de départ se faisant sur le « nez de bande » (ou bord de bande). Cette méthode offre l'avantage d'apprécier facilement la valeur du coin (50). Les exemples représentent trois valeurs de départ (60, 50 et 35). Certains systèmes proposent une évaluation de départ « à travers » les repères.

#### Numérotation de visée

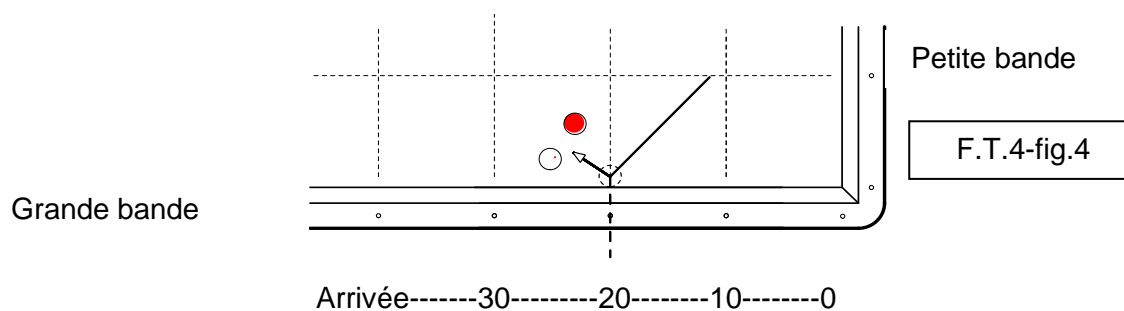


#### Fiche « Technique » 4-figure 3

La visée se fait à travers les repères, plus faciles à visualiser. Notez la différence entre le point de visée et l'emplacement de la bille 1 à son contact avec la bande (représenté en pointillé). Les deux exemples montrent une visée en 30 et 40.

\* Voir lexique

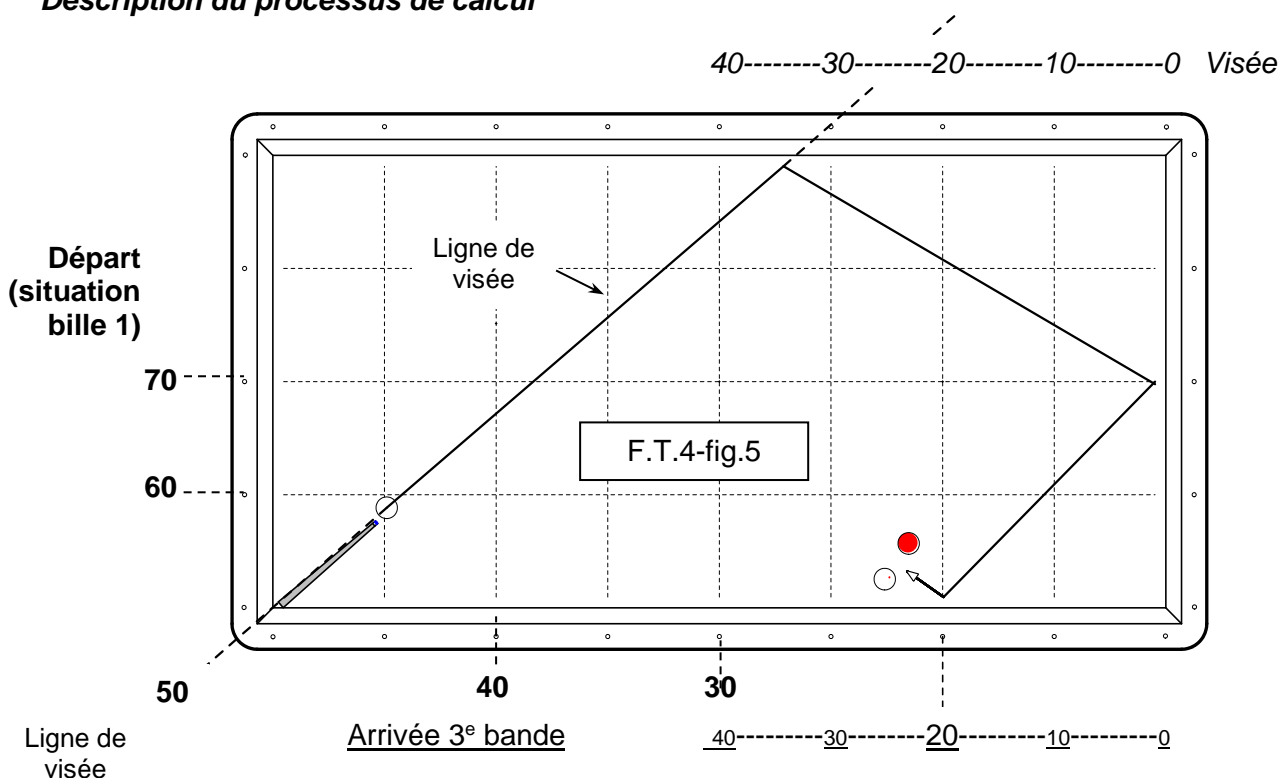
**Numérotation d'arrivée\***



**Fiche « Technique » 4-figure 4**

Cette valeur se définit par une estimation de l'emplacement que la bille 1 doit occuper à son contact avec la troisième bande (bille en pointillé). Lorsque les billes 2 et 3 se trouvent éloignées de la 3<sup>ème</sup> bande, il faudra prendre en compte les lignes de correspondance entre la 3<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> bande pour évaluer l'arrivée (cf. lignes de correspondances 3<sup>e</sup> - 4<sup>e</sup> bande, page 155).

**Description du processus de calcul**

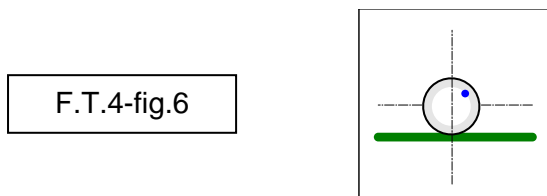


**Fiche « Technique » 4-figure 5**

- La première étape consiste à déterminer la valeur de l'arrivée sur la 3<sup>e</sup> bande. Sur cet exemple, cette valeur est de 20, puisqu'elle se situe face au 2<sup>e</sup> repère sur la grande bande.
- Le deuxième stade est celui de l'estimation de la valeur de départ, d'après l'emplacement de la bille 1 et du prolongement de la ligne de visée sur la bande de départ.
- Enfin, il s'agit de vérifier si la ligne de visée traversant la bille 1, rejoint bien les valeurs de départ et de visée correspondant au calcul (ici départ 50, centre de la bille 1, visée 30).

\* Voir lexique

attaque et puissance

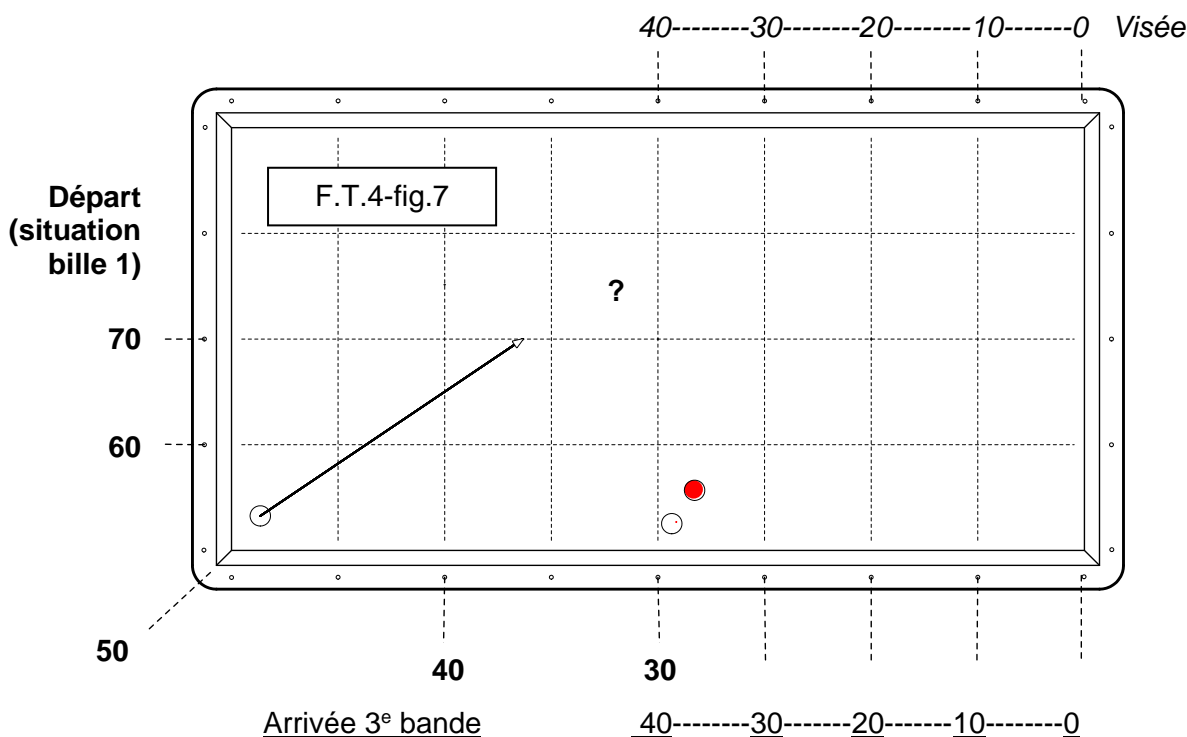


attaque

Fiche « Technique » 4-figure 6

L'attaque de la bille 1 se fait en général au dessus du centre, avec un maximum de « bon » effet. La puissance du coup devra être assez constante, afin d'éviter un rebond trop important sur la première bande (puissance trop élevée) ou une déperdition de l'effet avant la 3<sup>e</sup> bande (puissance trop faible). Le rendement des bandes variant d'un billard à l'autre, quelques essais sur le système permettront de vérifier « l'allongement »\* ou le « serrage »\* du billard.

**Exercice n°1**



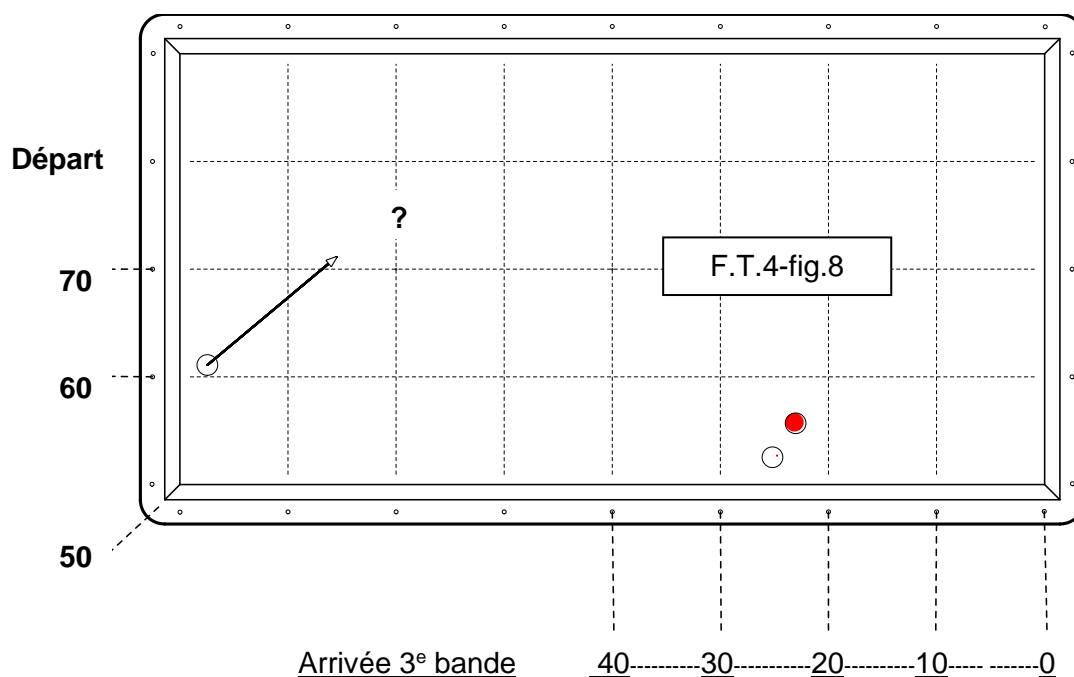
Fiche « Technique » 4-figure 7

Cette figure propose un premier entraînement sur le système. Après avoir noté toutes les numérotations sur le corps de bande pour plus de facilité, le pratiquant pourra entreprendre le calcul afin de déterminer la valeur de visée.

\* Voir lexique



Exercice n°2



Fiche « Technique » 4-figure 8

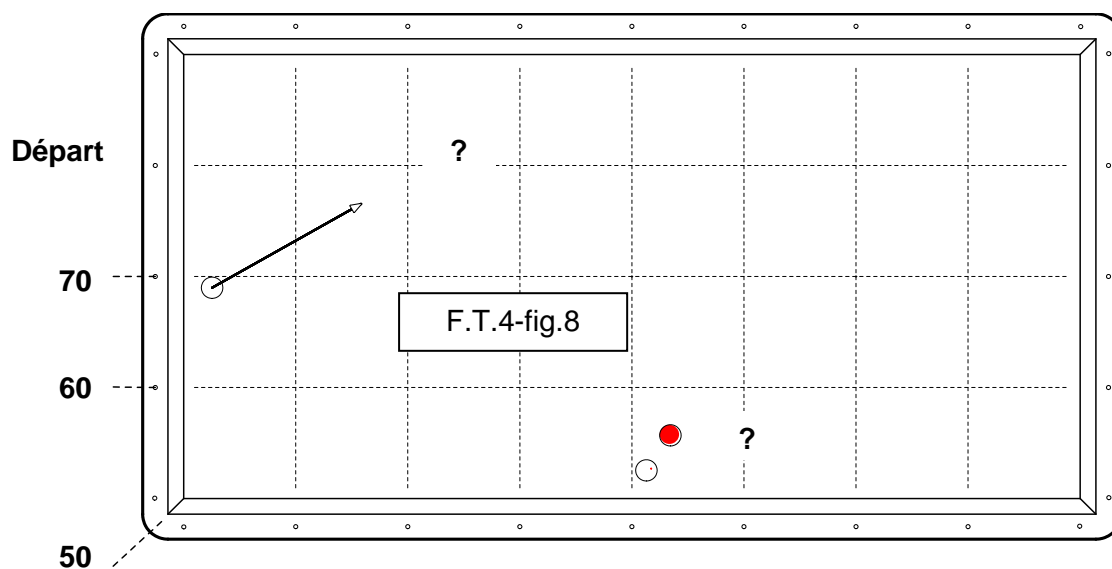
Après avoir estimé les valeurs d'arrivée et de départ, il s'agit de déduire la valeur de visée par la soustraction :

$$\text{Départ} - \text{arrivée} = \text{visée}$$

Cet exercice a pour objectif d'inciter le pratiquant à mémoriser la numérotation de visée tout en conservant les numéros de départ et d'arrivée inscrits sur le corps de bande. Avant l'exécution, il conviendra de vérifier si la ligne de visée traversant la valeur de départ et la valeur de visée définie par le calcul, traverse bien la bille 1.

Le pratiquant pourra ensuite s'entraîner sur des exercices similaires, en modifiant l'emplacement des billes pour varier les valeurs de départ et d'arrivée.

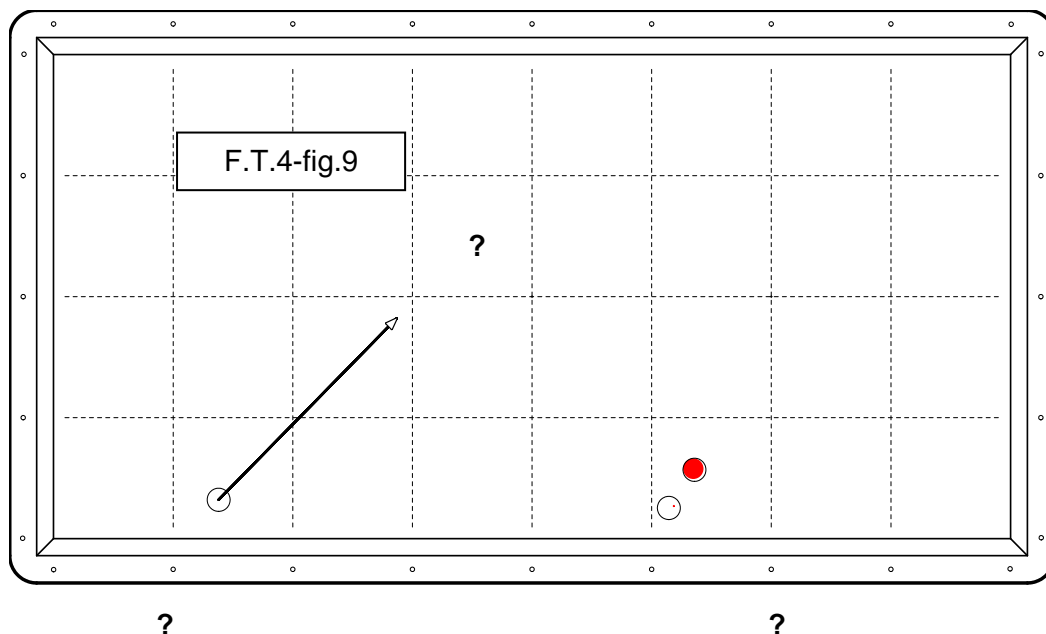
Exercice n°3



Fiche « Technique » 4-figure 8

Sur cet exemple, il s'agit de déterminer la valeur de visée d'après la valeur de départ, en ayant identifié au préalable la valeur d'arrivée, sans faire appel au marquage des numérotations.

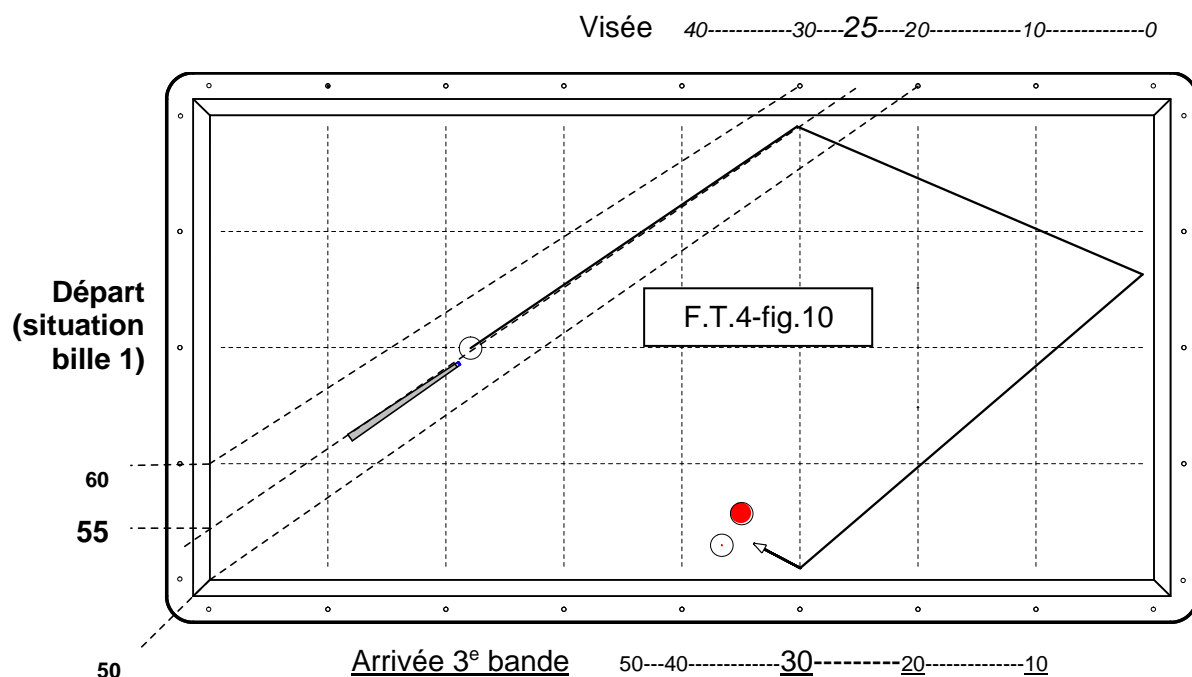
Exercice n°4



Fiche « Technique » 4-figure 9

Dernier exercice, reflétant une réelle situation rencontrée en cours de jeu : le pratiquant devra lui-même définir les valeurs des numérotations d'arrivée et de départ, calculer et repérer la visée correspondante, le tout dans un temps assez court.

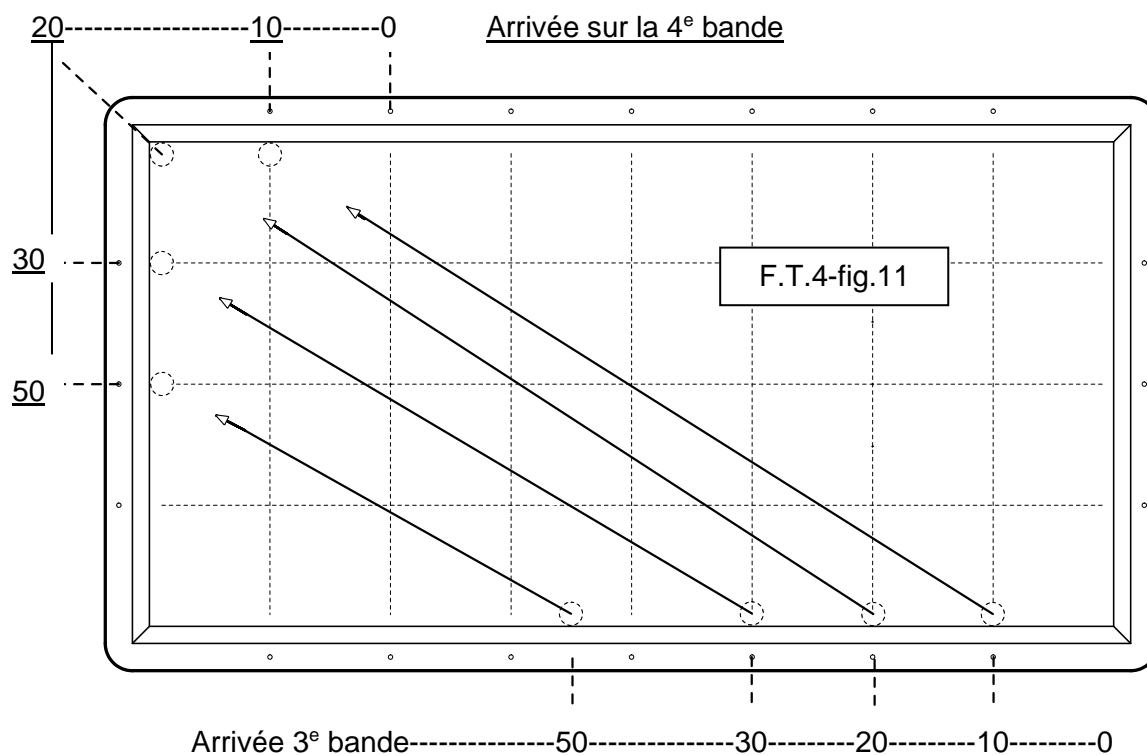
**Bille 1 éloignée de la bande de départ**



Fiche « Technique » 4-figure 10

Lorsque la bille 1 se trouve éloignée de la bande de départ, la détermination de la ligne de visée devient plus complexe. D'autre part, l'emplacement de la bille 1 ne coïncide pas systématiquement avec des lignes de visée rejoignant des valeurs « entières » de départ et de visée. Sur cette figure, les lignes de visée 50-20 ou 60-30 ne traversent pas le centre de la bille 1. A l'aide de la queue de billard, on pourra donc se décaler à partir d'une de ces lignes jusqu'à superposer la bille 1 et vérifier l'adéquation entre le départ et la visée (ici  $55 - 25 = 30$ ).

**Lignes de correspondance** entre l'arrivée sur la 3<sup>e</sup> bande et l'arrivée sur 4<sup>e</sup> bande et évaluation de l'arrivée avec les billes 2 et 3 disposées dans le milieu du billard

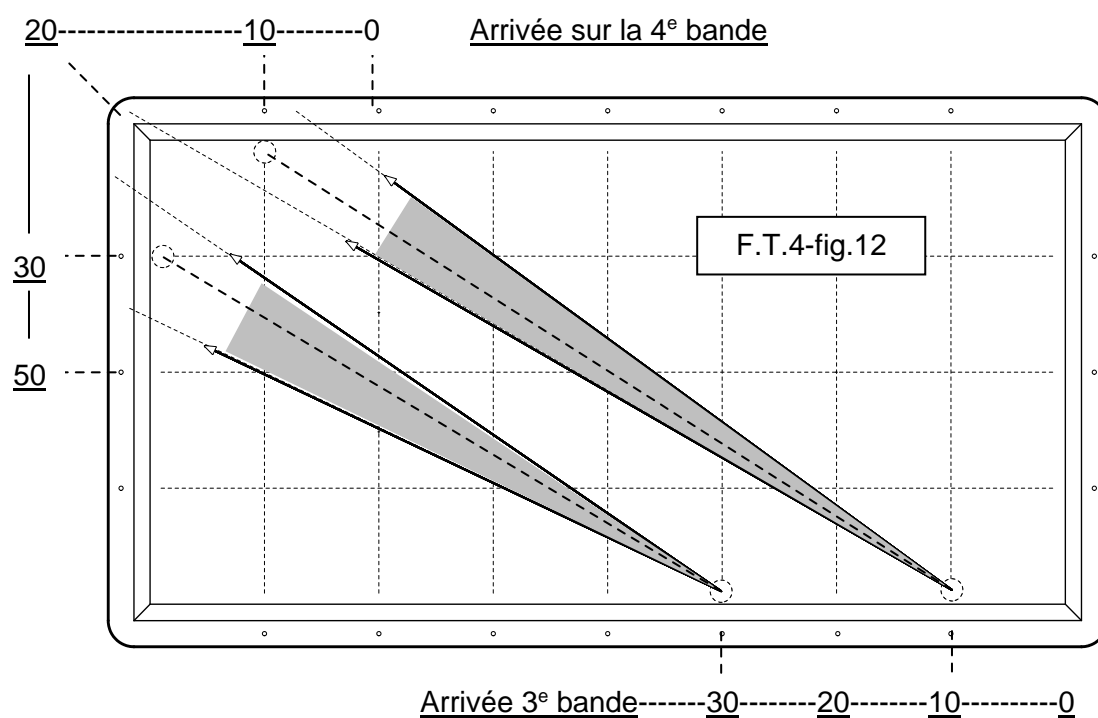


#### Fiche « Technique » 4-figure 11

Cette figure montre les trajectoires de la bille 1 entre la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> bande, et les numérotations d'arrivée correspondantes, évaluées au bord de bande. Les billes en pointillé représentent l'emplacement de la bille 1 à son contact avec la bande.

Pour déterminer les lignes de correspondance, le principe est d'utiliser le lien entre des valeurs identiques d'arrivée sur la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> bande. Une bille passant face au repère 20 sur la troisième bande poursuivra sa trajectoire face au repère 20 sur la quatrième bande.

Ces lignes de correspondances entre la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> bandes permettront d'évaluer une arrivée lorsque les billes 2 et 3 sont disposées au milieu du billard. Elles restent théoriques, car dans la pratique, on constate des variations de trajectoires en fonction du rendement des bandes et de la zone de départ.

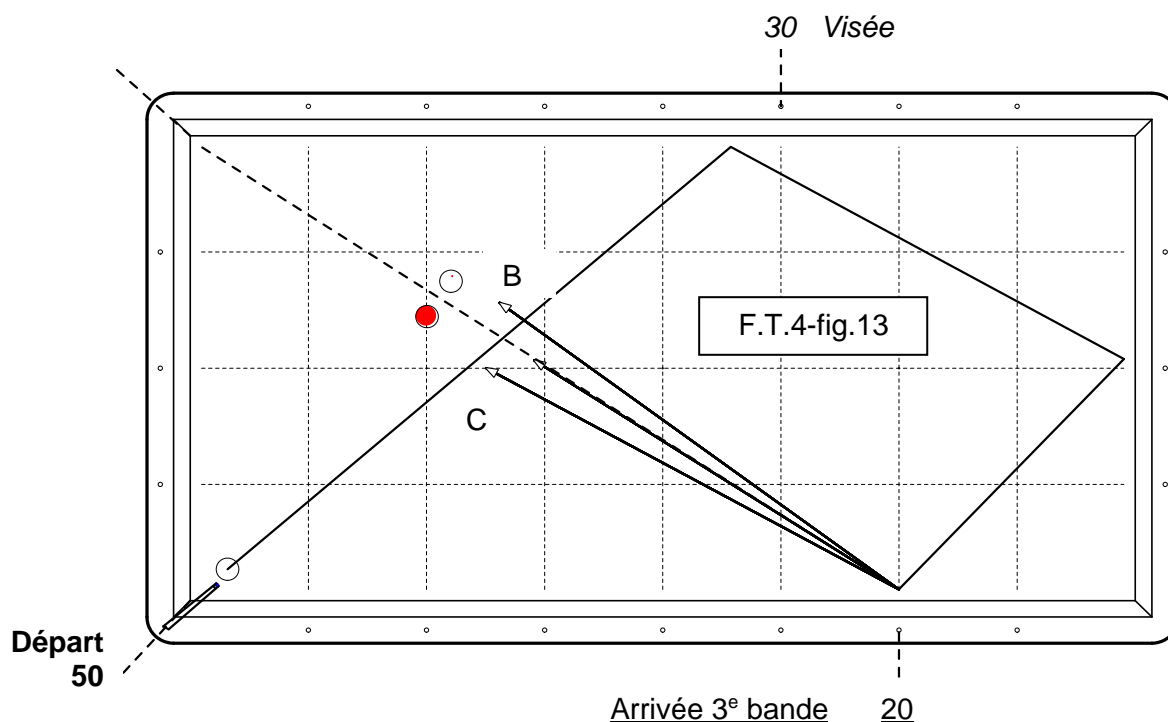


Fiche « Technique » 4-figure 12

On constate des variations (représentées en zone grisée) de trajectoires après la 3<sup>e</sup> bande qui dépendent du rendement des bandes (billard « long »\* ou « court »\*) et de la valeur du départ. Les départs « longs » de valeur supérieure à 70 entraîneront un « allongement »\* de cette trajectoire, tandis que les départs inférieurs à 40 auront tendance à la « resserrer ».

\* Voir lexique

Exercice n°5



Fiche « Technique » 4-figure 13

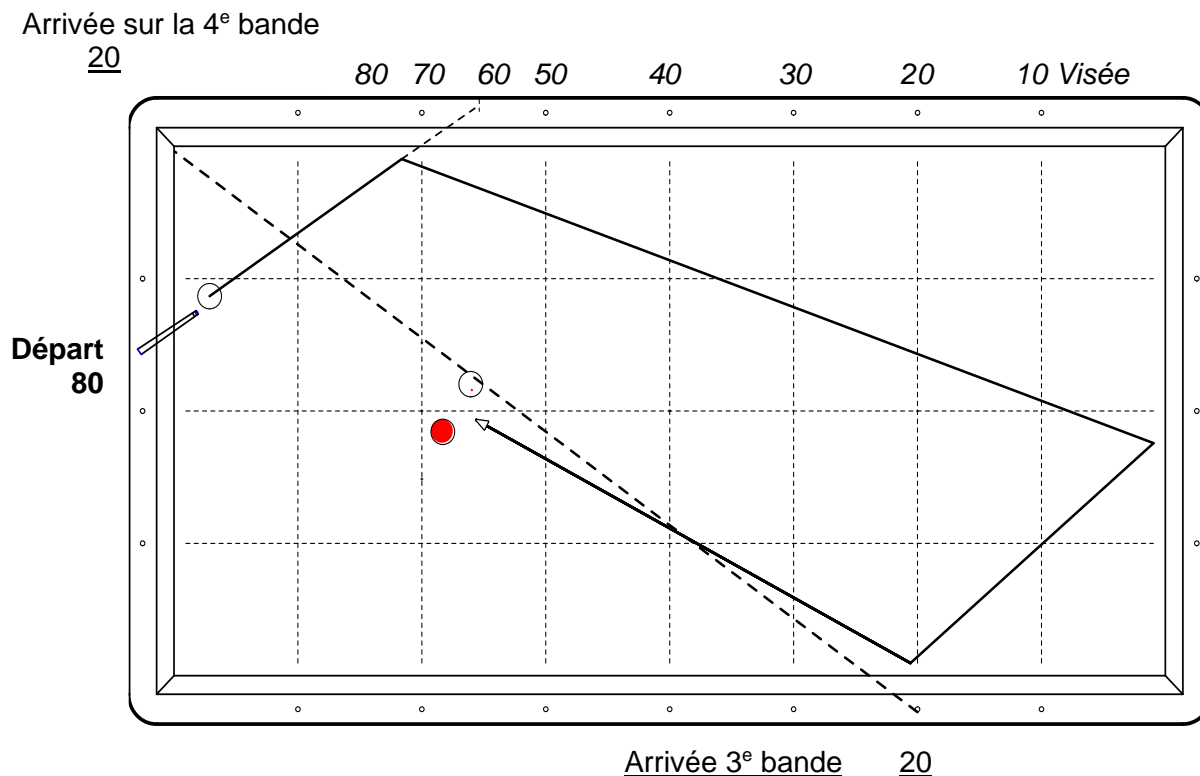
Pour un départ se situant aux environs du coin (valeur 50), la trajectoire de la bille 1 entre la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> bandes obéit assez fidèlement à l'égalité entre les chiffres des numérotations correspondantes. En d'autres termes, la trajectoire qui passe face au repère 20 sur la 3<sup>e</sup> bande se prolonge bien vers le coin, de valeur 20 sur la 4<sup>e</sup> bande.

Néanmoins, le rendement des bandes peut influencer de façon non négligeable sur cette trajectoire théorique. La trajectoire « B » correspond au rendement d'un billard qui « carre »\*, tandis que la trajectoire « C » sera celle obtenue sur un billard qui « allonge »\*.

\* Voir lexique

F.T.4-fig.14

Exercice n°6

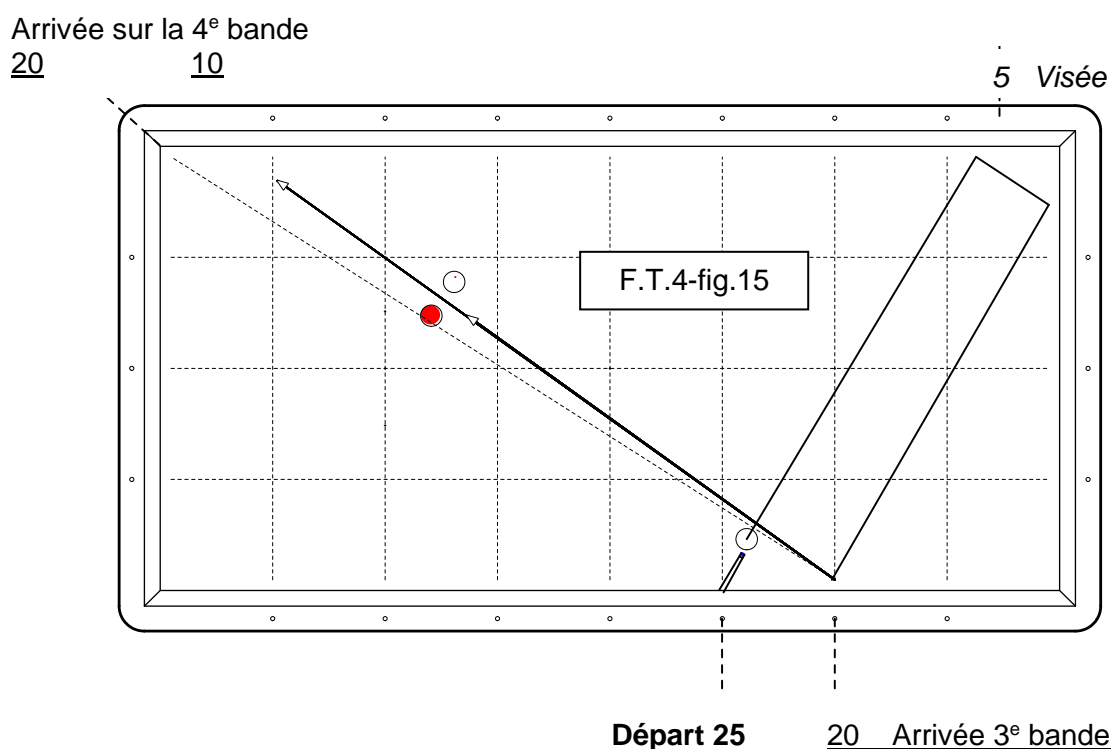


Fiche « Technique » 4-figure 14

Dans le cas d'un départ « long » (ici 80), on constate un « allongement » de la trajectoire de la bille 1 entre la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> bande. La trajectoire passe bien face au repère 20 sur la grande bande, mais se poursuit sur la petite bande (et non plus vers le coin comme l'indique le trait en pointillé).

Le pratiquant devra prendre en compte le rendement des bandes ainsi que le caractère extrême de la zone de départ pour évaluer l'écart entre la trajectoire théorique (en pointillé), et la trajectoire réelle.

### Exercice n°7



#### Fiche « Technique » 4-figure 15

Dernier exemple avec un départ situé en **25**. La trajectoire de la bille 1 passe toujours face au repère 20 sur la 3<sup>e</sup> bande, mais se prolonge sur la grande bande. Ce « serrage » de la trajectoire dépend pour beaucoup du rendement du billard, mais aussi de la puissance du coup de queue. Pour ces raisons, on choisira plus facilement la trajectoire par 5 bandes avant (lorsqu'elle est possible), moins tributaire de cette variation et offrant l'avantage « d'ouvrir »\* le jeu.

### Conclusion

Cette initiation au système, indispensable pour espérer progresser sur les 3 bandes-avant, montre également sa complexité et les difficultés de son application en cours de jeu, surtout en début d'apprentissage.

L'intérêt du système permet néanmoins de donner, par son repérage, une précision relative dans les trajectoires réalisées par trois bandes avant, sans pour autant en garantir la totale réussite.

La proportion regroupant les 3, 4 ou 5 bandes-avant (environ 5% des coups joués), et le taux de réussite observé réduisent fatalement la marge de progression sur ce type de trajectoires qui ne sont à envisager que lorsqu'il n'y a pas de solution en jouant directement sur une bille. D'autre part, les situations réelles rencontrées en cours de jeu n'offrent pas toujours une arrivée\* sur les deux billes, et compliquent du même coup la réalisation de ces trajectoires.

En revanche, le système pourra s'appliquer sur les trajectoires « grande-petite-grande » bandes réalisées en jouant directement la bille 2, notamment pour renseigner le pratiquant sur la technique à utiliser et sur les nuances d'effet ou de puissance.

\* Voir lexique





<b>Lexique</b>
----------------

**Allongement** (du billard) : caractérise un rendement des bandes qui produit des trajectoires « allongées » par rapport à un rendement normal (voir fiche technique n°4, le « système », pages 151 et 157).

**Arrivée** (sur la bille 3 ou sur les billes 2 et 3 dans le cas d'un 3-bandes-avant) : Attribution d'une valeur chiffrée (voir fiche technique n°4, le « système », page 150). (On peut aussi qualifier l'arrivée de « grosse » ou « petite », voir fiche technique n°1 « le coup naturel », page 132).

**Attaque / Défense** : Notion stratégique intervenant dans l'analyse d'une situation.

**Carrer** (le billard carre): signifie un rendement des bandes conduisant à des trajectoires « serrées » (voir fiche technique n°4, le « système », page 157).

**Casser** (le billard casse) : conservation de l'effet latéral au contact de la grande bande (effet « contraire ») en arrivant dans un angle du billard par grande bande puis petite bande.

**Cassé** (jouer au) : choix d'une trajectoire passant par un angle du billard par grande bande puis petite bande avant le carambolage.

**Court** (billard) : rendement des bandes conduisant à des trajectoires plus « serrées » (voir fiche technique n°4, le « système », page 156).

**Départ** : attribution d'une valeur chiffrée à la bille 1 (voir fiche technique n°4, le « système », page 149).

**Développé** : bille 1 animée d'un maximum d'effet latéral obtenu le plus souvent par une quantité de bille assez pleine et une attaque vers l'équateur (voir fiche technique n°2, le coup de réglage, page 139).

**Fermer** (le jeu) : Notion stratégique visant à ne pas laisser une situation favorable à l'adversaire (défense).

**Long** (billard) : rendement des bandes présentant un « allongement » des trajectoires (voir fiche technique n°4, le « système », page 156).

**Ouvrir** (le jeu) : choix d'une trajectoire permettant d'optimiser les possibilités de jeu sur le coup suivant (voir fiche technique n°4, le « système », page 159).

**Rendement** : qualité de la réaction des billes au contact des bandes.

**Schaefer** : trajectoire particulière obtenue par un bande avant et deux bandes après le contact avec la bille 2 (voir support d'évaluation n°6, fig.10)

**Techniques** (coups) : combinaisons de paramètres permettant d'obtenir telle ou telle déviation de la bille 1 sur la bille 2.



**Niveau Technique 2**  
(Carambole – « 3-bandes »)

**(0,500 à 0,750 de moyenne générale au « 3-bandes » sur billard de 3,10m)**

**Définition des objectifs techniques du programme**

***Sur le Coup Naturel***

- Acquérir une meilleure régularité d'exécution (obtenir un rejet constant, maîtriser la quantité de bille en jouant à droite ou à gauche de la bille 2, maîtriser la hauteur d'attaque, maîtriser l'effet latéral)
  - Optimiser l'utilisation du coup naturel en situation de jeu
  - Maîtriser le coup naturel sur les trajectoires par une bande avant
12. Prendre en compte la trajectoire de la bille 2 (contres)

***Sur le Coup de Réglage***

- Acquérir une meilleure régularité d'exécution (maîtriser la relation réglages choisis/ rejet obtenu en jouant sur la quantité de bille, la hauteur d'attaque, la puissance du coup en fonction de la distance bille 1 - bille 2)
13. Optimiser l'utilisation du coup de réglage en situation de jeu  
14. Maîtriser le coup de réglage sur les trajectoires par une bande avant  
15. Prendre en compte la trajectoire de la bille 2 (contres)

***Sur le Coup de Finesse***

- Acquérir une meilleure régularité d'exécution (maîtriser la relation rejet/quantité de bille)
16. Optimiser l'utilisation du coup de finesse en situation de jeu  
17. Maîtriser la finesse malgré des distances bille 1 – bille 2 importantes  
18. Maîtriser une finesse jouée avec de l'effet  
19. Prendre en compte la trajectoire de la bille 2 (contres)

***Maîtriser l'effet sur les différentes trajectoires par 3 bandes***

- Trajectoire par grande bande - petite bande – grande bande en « croisé » ou en « direct »
- Trajectoire par petite bande – grande bande – petite bande en « croisé » ou en « direct »

***Aspects gestuels***

20. Nuancer davantage la puissance du coup  
21. Maîtriser la gestuelle sur les coups à puissance élevée  
22. Eviter le fauchage latéral

***Sur le système de repères***

- Maîtriser le système de repères
- Appliquer le système de repères aux situations de jeu classiques





**Direction Technique Nationale de la FFB**  
E-mail : [dtn@ffbillard.com](mailto:dtn@ffbillard.com)

**Secrétariat Fédéral**  
CS 42202 03202 Vichy cedex  
Tel : 04.70.96.01.01  
E-mail : [ffb@ffbillard.com](mailto:ffb@ffbillard.com) – site internet : [www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)