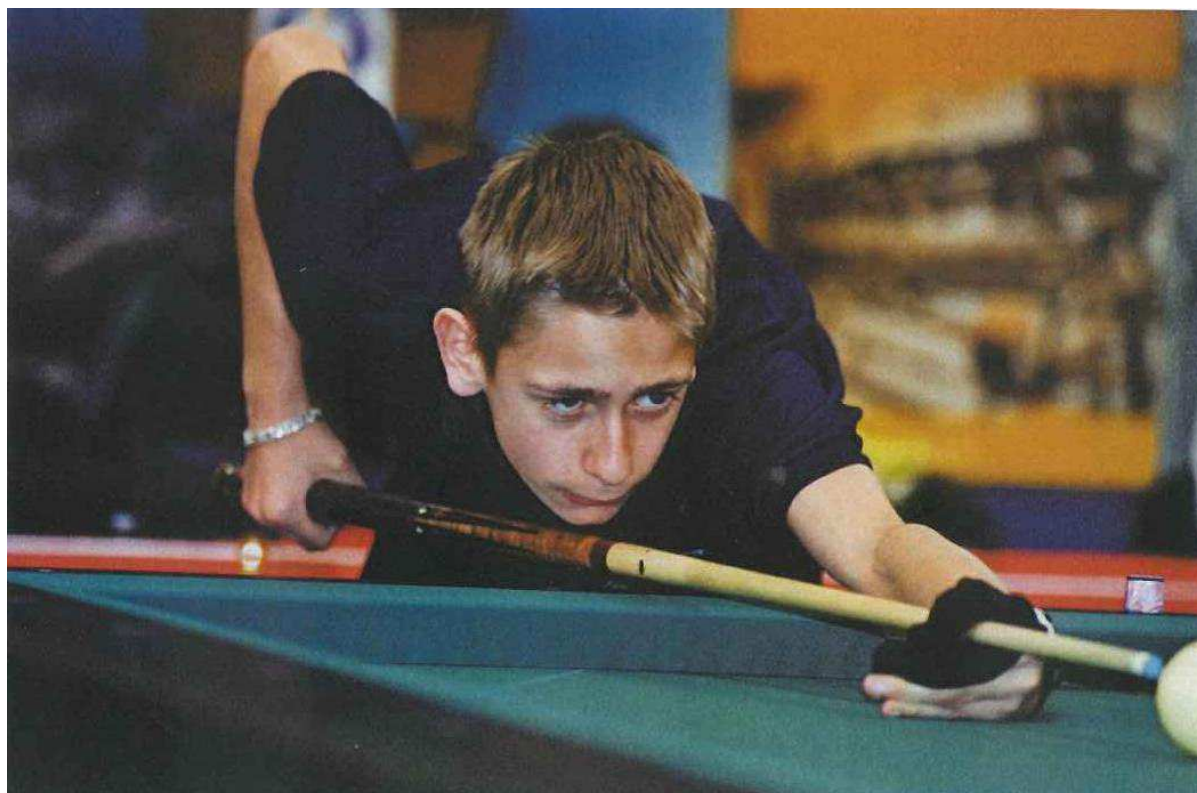




PROGRAMME D'APPRENTISSAGE ET D'ENTRAINEMENT

NIVEAU TECHNIQUE 2

Billard Carambole (Jeux de série)





PROGRAMME
D'APPRENTISSAGE ET D'ENTRAINEMENT

NIVEAU TECHNIQUE 2

Billard carambole
(Jeux de série)

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

EDITION 2002

Illustrations Annie NOTTO
Macro dessins billards Jean-Claude LEVIVIER

AVANT-PROPOS

Depuis plusieurs années, la Fédération Française de Billard s'efforce d'aménager un dispositif d'accueil et d'initiation pour les débutants, de perfectionnement et d'entraînement pour les compétiteurs.

Le tableau « Organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation à la FFB (pour le billard carambole) », que vous trouverez en annexe du présent document, définit notamment les publics ciblés et les intervenants qualifiés pour ces actions.

La formation des formateurs et les outils mis à leur disposition restent les éléments primordiaux pour assurer l'efficacité et la qualité de la démarche.

Ce « **Programme d'apprentissage et d'entraînement** » (**niveau technique 2**) aux jeux de série a pour but de redéfinir les thèmes fondamentaux correspondant à ce niveau de jeu et de mettre en évidence les objectifs techniques du pratiquant pour cette étape. Il fait naturellement suite au *Cahier technique du joueur débutant* (niveau technique 1).

Ces objectifs techniques intègrent, pour chaque thème, la notion de « connaissance technique », mais aussi la notion de « capacité à réaliser ». En effet, on constate trop souvent chez les joueurs motivés un décalage considérable entre leur « savoir technique » et leur « savoir-faire ». Toute démarche de « formation » au billard doit inclure l'apprentissage et l'entraînement.

Par conséquent, ce document s'adresse à la fois aux **joueurs** et aux **animateurs de ligue** chargés d'intervenir à ce niveau.

En outre, les différentes situations de jeu proposées sur les dessins constituent une gamme d'exemples illustrant chaque thème, il existe, bien sûr, d'autres situations comparables. L'animateur pourra les évoquer et le pratiquant les reporter dans ses « notes personnelles ».

Enfin, on notera la « hiérarchisation » des thèmes abordés dans la « définition des objectifs du programme » en ce qu'elle fait ressortir l'aspect fondamental d'un sujet par rapport à un autre, plus accessoire. Par exemple, il est plus efficace, pour hausser le niveau de jeu, de consacrer davantage de temps au thème « coup naturel » qu'au thème « finesse », chaque sujet offrant une marge de progression plus ou moins importante.

Pour information, on trouvera également en annexe la définition des objectifs du programme de niveau technique 3.

SOMMAIRE

Avant-propos	3
Sommaire	5
Définition des objectifs (niveau technique 2)	7
Se perfectionner sur le coup naturel	9
Se perfectionner sur le rétro	15
Se perfectionner sur le coulé	23
Se perfectionner sur la finesse	27
S'initier à l'angle droit	31
S'initier au coup de réglage	33
S'initier au massé	35
<i>Annexe technique</i>	
Le principe de la dominante	41
<i>Autres annexes</i>	
Définition des objectifs du niveau technique 3	45
Tableau « organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation »	46

Niveau Technique n°2
(Carambole – Jeux de série)

(1 à 2,5 de moyenne générale à la partie libre)

Définition des objectifs du programme

En perfectionnement

Sur le coup naturel

- Développer la connaissance des trajectoires classiques par 2 ou 3 bandes
- Développer la capacité à régler correctement l'effet latéral
- Mieux distinguer les situations de jeu favorables au regroupement
- Adapter la notion de mesure à la situation de jeu

Sur le rétro et le coulé

- Augmenter le taux de réussite en améliorant l'évaluation de la difficulté de la situation (distances entre les billes, angle formé par les axes bille1-bille 2 / bille 2-bille 3)
- Mieux distinguer les situations de jeu où le regroupement est possible ou impossible
- Approche de la notion de carambolage de la bille 3.

Sur la finesse

- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques
- Développer l'adresse du joueur pour limiter les échecs sur les situations de jeu correspondantes

En initiation

Sur l'angle droit

- Découvrir le principe technique du coup
- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques
- Approche de la notion d'amorti

Sur le coup de réglage

- Découvrir le principe technique du coup
- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques

Sur le massé

- Se familiariser avec les coups joués verticalement (gestuelle spécifique) et la technique du coup

Objectifs :

- Développer la connaissance des trajectoires classiques par 2 ou 3 bandes
- Développer la capacité à régler correctement l'effet latéral
- Mieux distinguer les situations de jeu favorables au regroupement
- Adapter la notion de mesure à la situation de jeu

Réglages d'effet sur le coup naturel

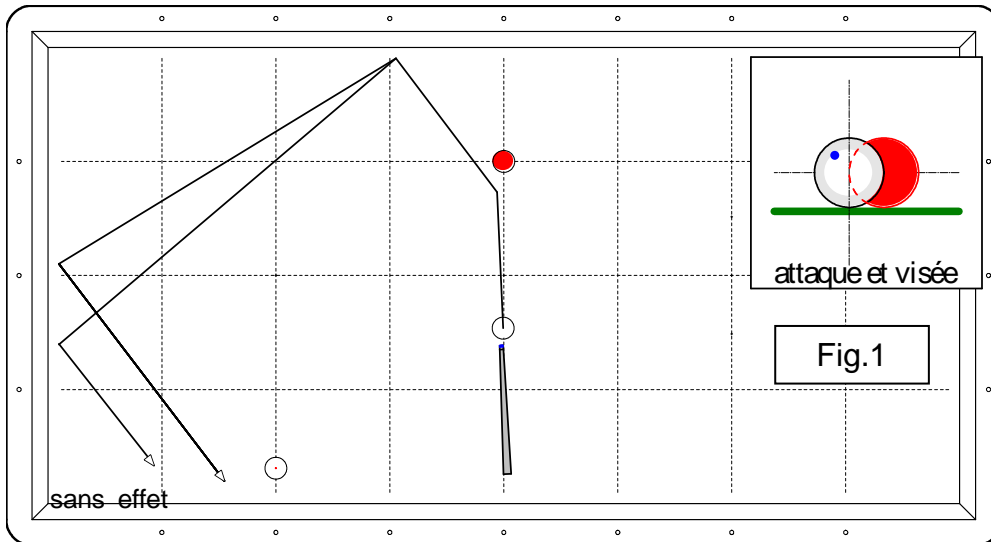


Figure 1

On choisit de jouer la rouge pour garder en bille 3 la bille « grosse » (la blanche). La trajectoire envisagée permet l'utilisation d'un coup naturel. Cependant cette trajectoire nécessite un réglage d'effet.

Le regroupement des billes est impossible dans cette situation.

Nous choisirons de jouer « en mesure », c'est-à-dire avec une puissance adaptée à la situation pour faire le point sans toutefois rester trop près de la bille 3. Cela permettra d'obtenir diverses possibilités, car nous ne pouvons pas savoir exactement comment se fera le carambolage de la bille 3.

La figure 1 indique également la trajectoire obtenue si nous jouons sans effet.

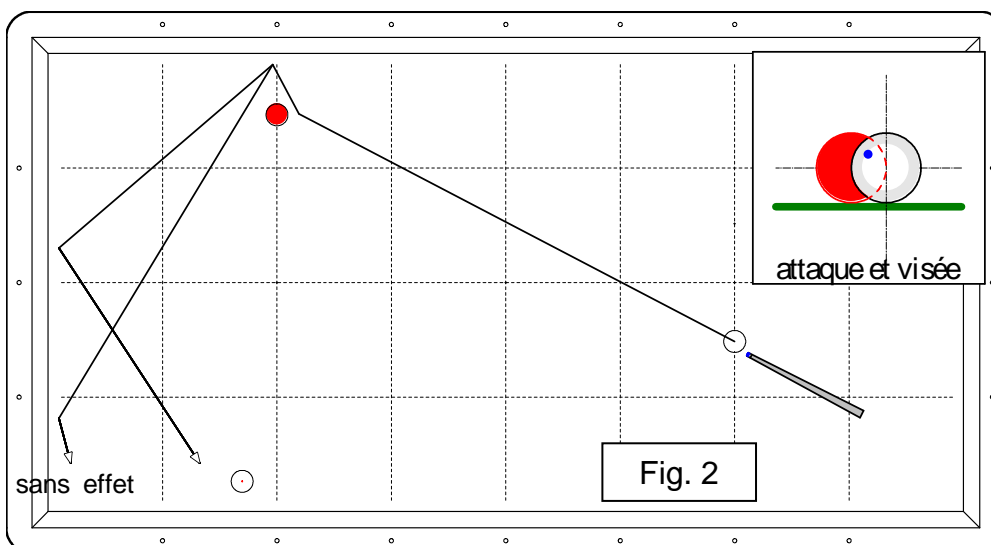


Figure 2

On analyse cette situation de façon comparable à la figure 1. La solution consistant à jouer à droite de la bille blanche afin de regrouper les billes présente un gros danger de contre.

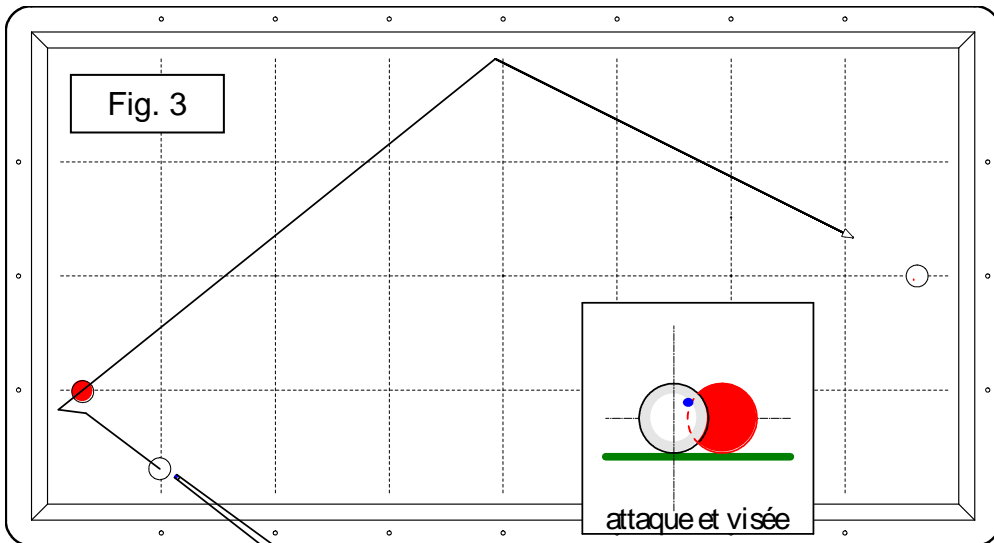


Figure 3

Dans cette situation, comparable aux deux précédentes, les billes rouge et blanche sont « grosses » : il est préférable de choisir la solution sur la rouge, car la proximité de celle-ci facilite la visée. La solution sur la bille blanche, bien que tentante à cause du regroupement possible, rend la réussite du point trop aléatoire.

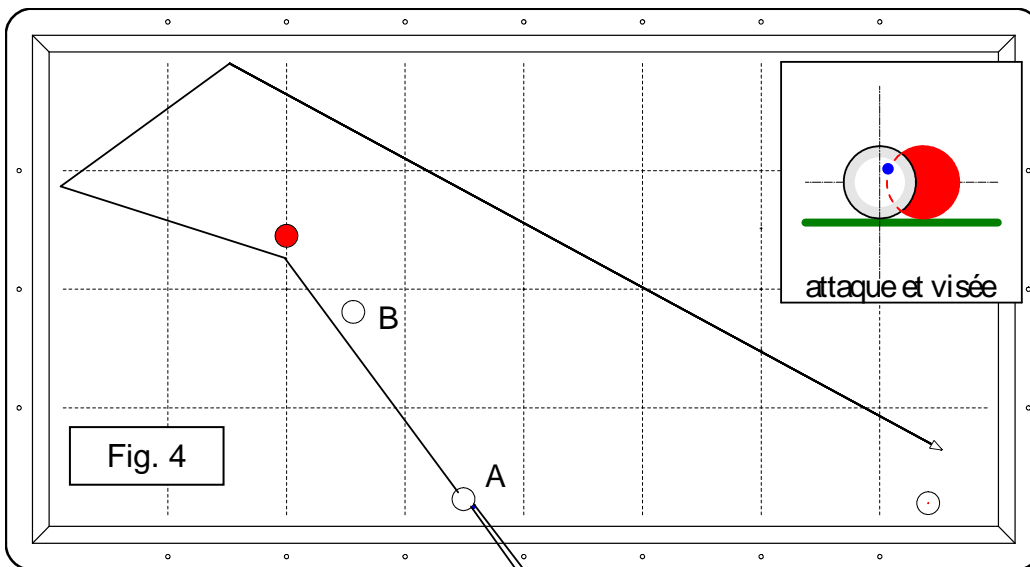


Figure 4

Situation « A ». La figure ci-dessus propose une trajectoire, réalisable par coup naturel avec effet. Le coup en une bande à droite de la rouge est également envisageable, mais nécessite un « réglage hauteur » (cf coup de réglage) difficile en raison de l'éloignement bille 1 bille 2 et de la proximité de la bande qui impose une inclinaison de la queue. En revanche, cette solution pourra être retenue lorsque la 1 occupe l'emplacement « B ».

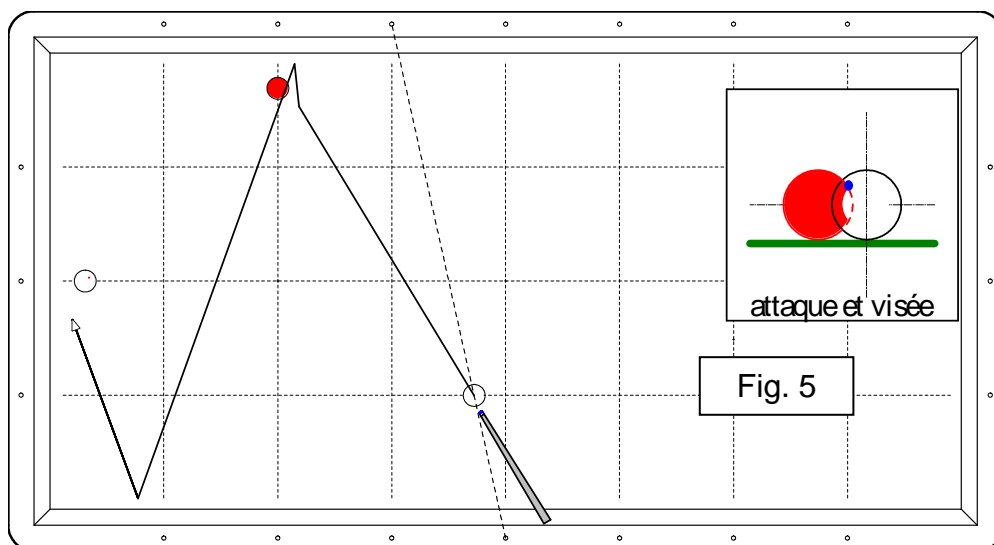


Figure 5 (la ligne en pointillé sur le dessin permet de placer précisément la bille 1)
 La figure ci-dessus propose, sur une situation de jeu fort délicate, une solution permettant de faire le point par coup naturel avec éventuellement un réglage d'effet.

Regroupement des billes sur un coup naturel

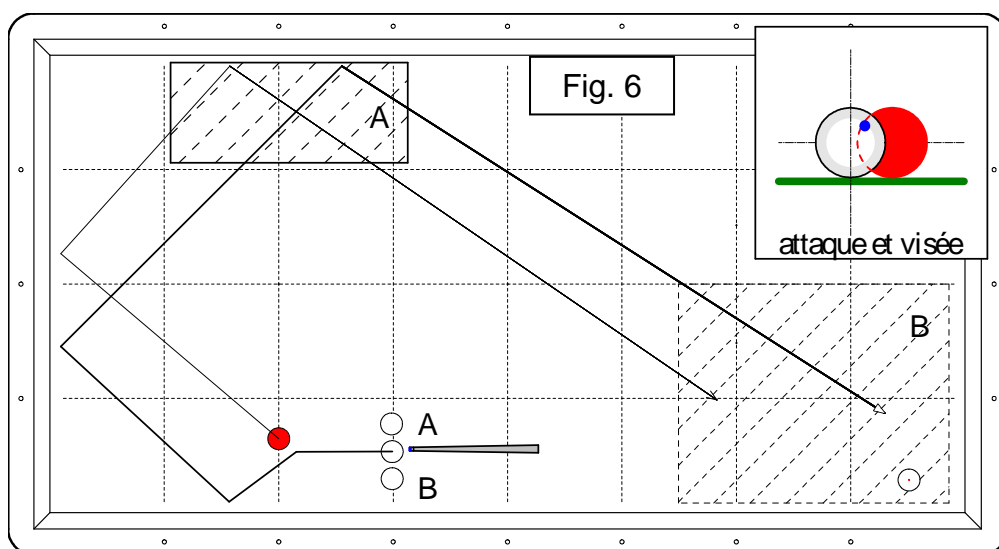


Figure 6
 La trajectoire par 3 bandes sur la bille rouge se réalise par un coup naturel. La réussite du point est favorisée par l'emplacement de la bille 3 (« grosse »). Le regroupement des billes est possible dans la zone hachurée « B » par un retour par deux bandes de la bille rouge.
 La recherche d'un regroupement trop précis augmente considérablement le risque de contre, que l'on évite en faisant passer la bille 1 **avant** la bille 2 dans la zone hachurée « A » et qui limite ainsi la quantité de bille
 Si l'emplacement de la bille 1 est modifié, on retiendra plutôt une solution en deux bandes à droite de la rouge (situation « A ») ou en une bande à gauche (situation « B »), la trajectoire par 3 bandes proposée précédemment présentant un risque important de contre.

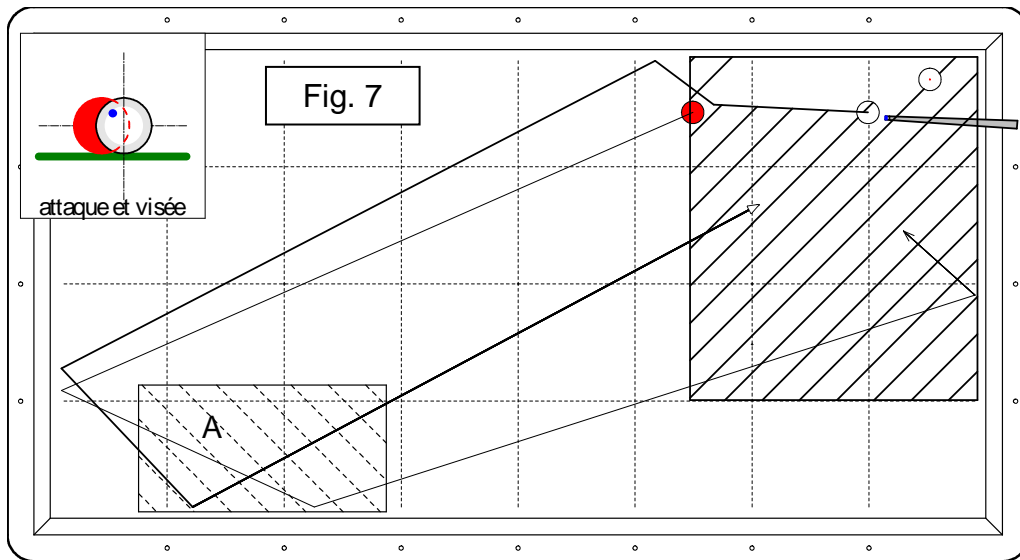


Figure 7

Cette situation est une variante du coup précédent, le contre s'évitant cette fois-ci en faisant passer la bille 1 **après** la bille 2 dans la zone hachurée « A ». La zone de regroupement est également plus approximative en raison du risque de contre que représenterait un rappel trop précis.

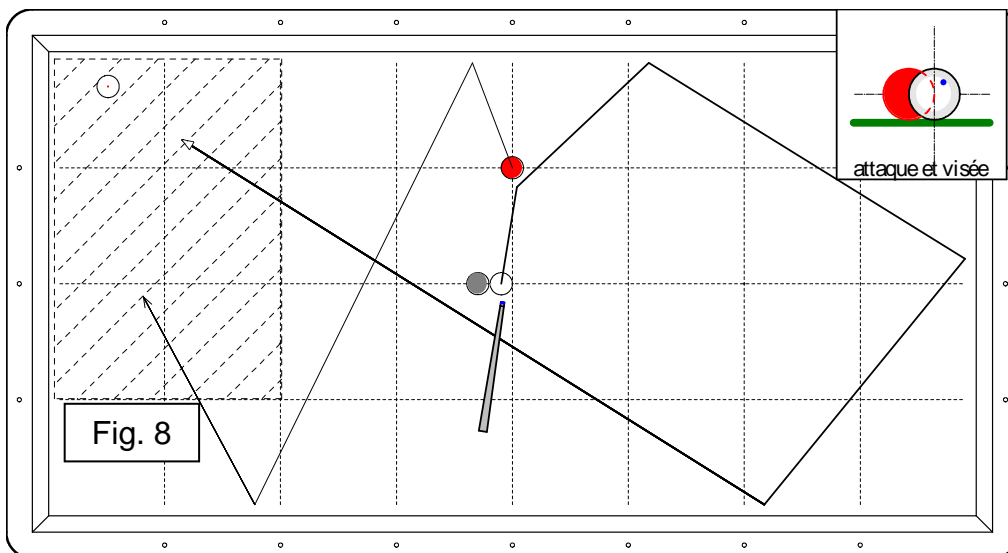


Figure 8

Nous retiendrons le trajet par trois bandes par un coup naturel avec effet, car l'emplacement de la bille 3 (« grosse ») rend très probable la réussite du point.

Le regroupement est alors possible par le retour de la bille 2 décrit sur la figure ci-dessus. La recherche d'un retour très précis de la bille 2 engendre un risque de contre considérable.

Si la 1 se trouve à l'endroit indiqué par le cercle grisé, le même trajet de la 1 se réalisera alors par une finesse sans possibilité de regroupement.

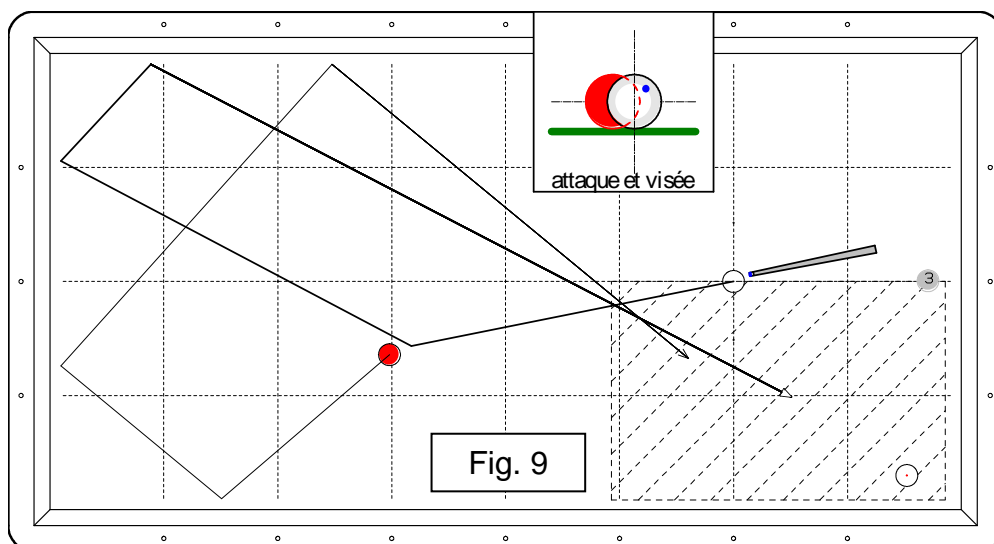


Figure 9

Situation comparable aux précédentes.

Si la bille 3 se trouve à l'endroit indiqué par le cercle en grisé (3), le coup se jouera sans effet. Dans ce cas, le regroupement sera probablement plus approximatif.

Entraînement

Objectifs :

Améliorer l'approche du joueur sur les « grands points ».

Assimiler les trajectoires réalisables par le coup naturel et évaluer leur difficulté.

Apprécier les nuances d'effet pour la direction de la bille 1 après le contact avec la bande.

Mieux distinguer les situations de jeu qui permettent de regrouper les billes et celles pour lesquelles l'objectif se limite à la réalisation du point.

Méthode :

A partir des exemples proposés :

- Comparer la situation jouable sans effet et celle avec effet.
- En déplaçant plus ou moins la bille 1, évaluer si la trajectoire proposée reste possible en coup naturel.
- Sur les situations permettant le regroupement des billes, évaluer la quantité de bille « limite » ne faisant pas obstacle à la réalisation du point.
- Apprécier la mesure adéquate sur chaque coup en la faisant varier volontairement sur 3 ou 4 essais.

Avertissement :

La notion de regroupement des billes sur les grands points implique toujours une certaine approximation. Se fixer un objectif trop précis à cet égard peut dénaturer la réalisation du coup. Par conséquent, le choix de la quantité de bille et de la mesure tiendra compte de la difficulté des situations de jeu.

Par ailleurs, la position de la bille 3 (grosse ou petite) peut faire fait varier considérablement le taux de réussite du coup, au point qu'un autre choix se révèle parfois plus judicieux, même au détriment du regroupement.

La durée et la fréquence des entraînements, et le nombre de répétitions consacrées à chaque coup sont fondamentaux pour l'efficacité de l'apprentissage. Sur le thème proposé, une durée faible, une fréquence régulière et un nombre de répétitions limité semblent les mieux adaptés.

Il est également recommandé de s'entraîner sur des situations de jeu inversées (exemple : le point de départ du droitier ou celui du gaucher).

NOTES PERSONNELLES

Objectifs :

- Augmenter le taux de réussite en évaluant mieux la difficulté de la situation (distances entre les billes, angle formé par les axes billes1-bille 2 / bille 2-bille 3)
- Mieux distinguer les situations de jeu où le regroupement est possible ou impossible
- Aborder la notion de carambolage de la 3

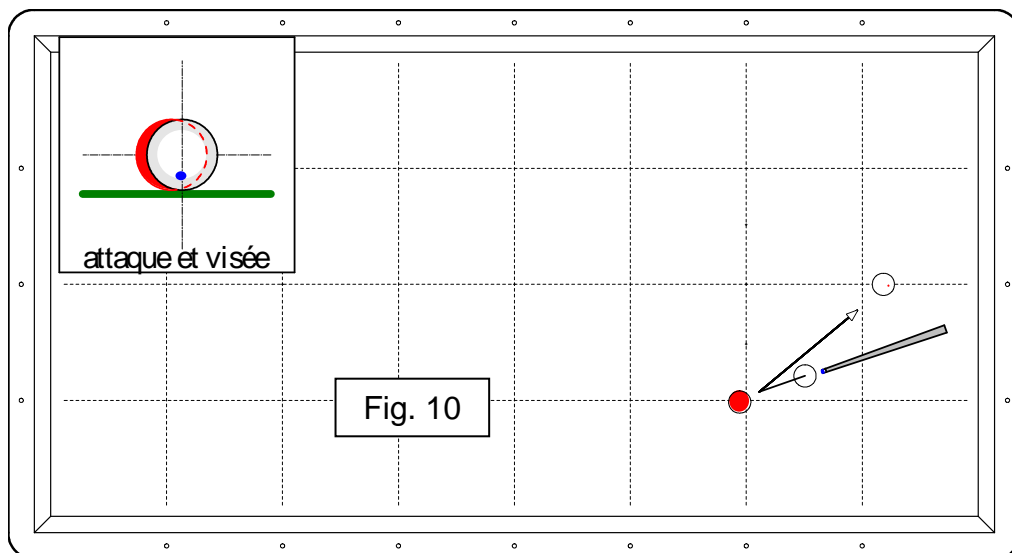


Figure 10

Sur chaque situation de rétro, jauger la difficulté de réalisation se fait à partir des critères de distances entre les billes 1 et 2, et 2 et 3, et de l'ouverture de l'angle décrit par la trajectoire idéale de la bille 1 (voir figure ci-dessus). Plus les distances et l'angle augmentent, plus le coup devient difficile.

La situation proposée par la figure 10 montre un rétro dont la principale difficulté repose sur la distance assez grande entre les billes 2 et 3. En revanche, la distance bille 1 / bille 2 assez courte et l'angle relativement fermé impliquent un taux de réussite élevé, à condition d'utiliser un réglage quantité - hauteur simple (attaque basse, sans effet).

Distances limites pour le rétro

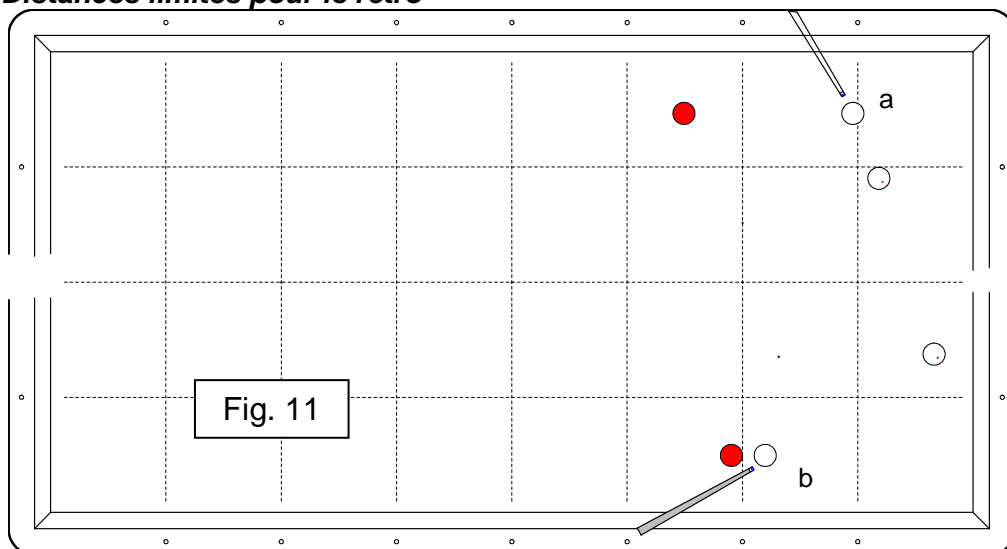


Figure 11

La figure ci-dessus met en relief certaines limites du rétro, notamment celle liée à la distance bille1 – bille 2.

Dans la situation « a », la rouge est trop éloignée de la 1 pour réussir avec certitude le rétro (visée et touche de la 2 très délicates, et obligation de jouer fort pour reculer). La solution consiste à jouer sur la bille blanche par une ou deux bandes.

Dans la situation « b », la distance très courte entre les billes 1 et 2 rend difficile le rétro (risque de « queutage »*). Là encore, il vaudra mieux jouer sur la blanche par une ou deux bandes.

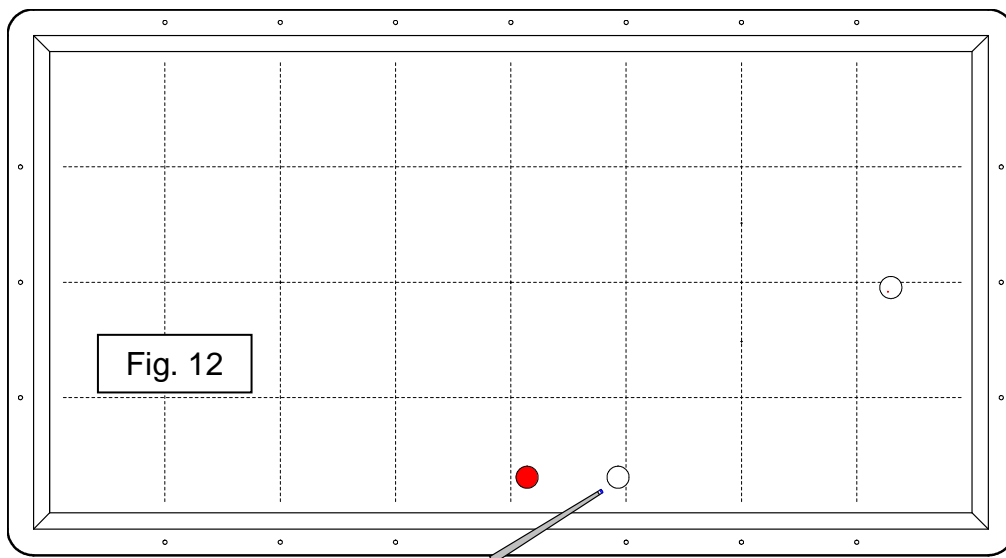


Figure 12

La situation ci-dessus montre que le rétro sur la bille rouge est extrêmement difficile compte tenu de la grande distance entre les billes 2 et 3. La solution est de jouer par une ou deux bandes à droite de la blanche.

Ouverture de l'angle sur le rétro

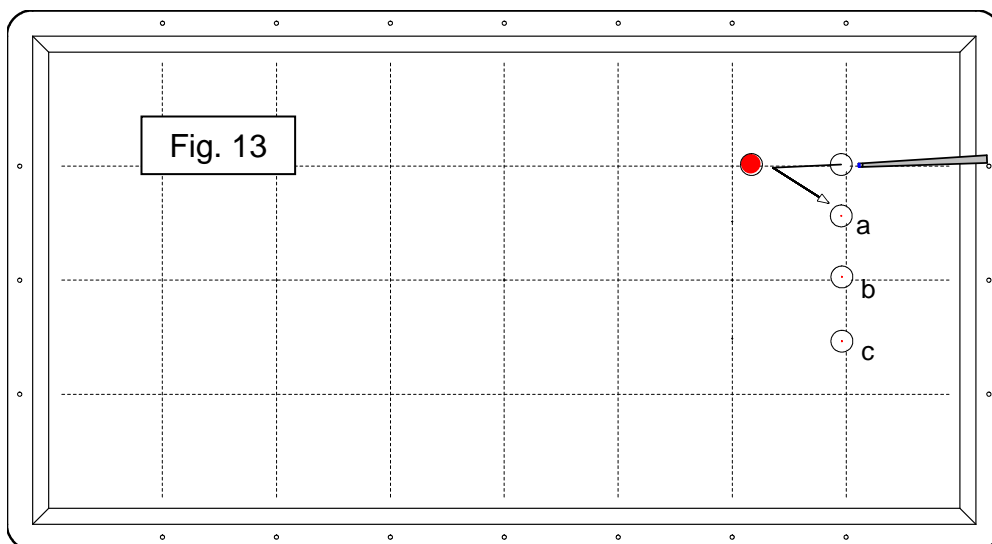


Figure 13

La figure 13 propose trois situations classiques de rétro de difficulté croissante, la position « c » étant la plus délicate, car l'angle est très ouvert et la distance entre les billes 2 et 3 augmente. D'autre part, ces situations de jeu n'offrent pas de solutions plus faciles que le rétro décrit. La difficulté de ces coups impose un réglage quantité de bille – hauteur d'attaque simple : bas et sans effet, la quantité de bille définissant la direction de la bille 1.

*Queutage : multiple contact entre le procédé et la bille 1 sanctionné par l'arbitre.

« Rappel » de la bille 2 effectué sur un rétro

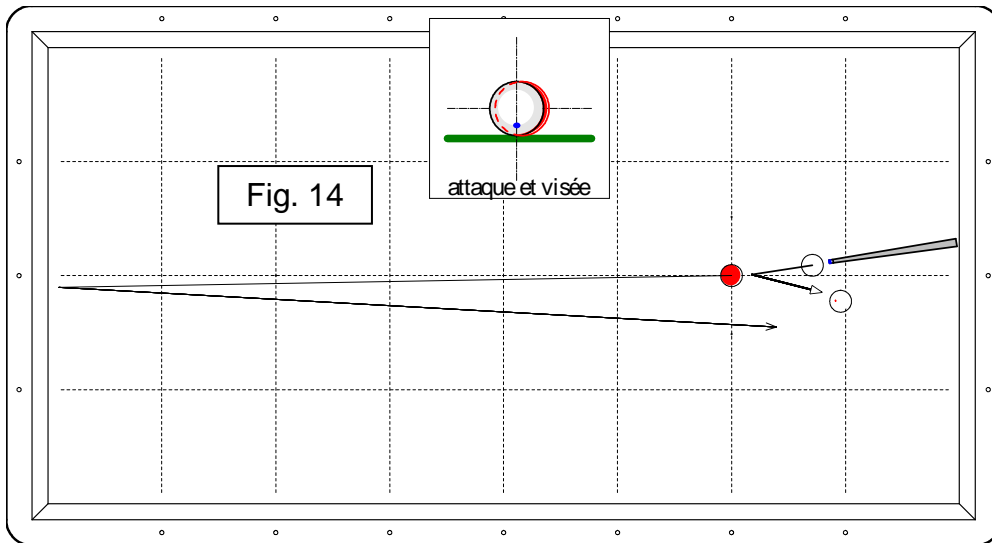


Figure 14

La figure 14 montre la situation type pour le rappel par une bande en longueur. Le regroupement de billes reste aléatoire, un résultat très précis ne pouvant être envisagé.

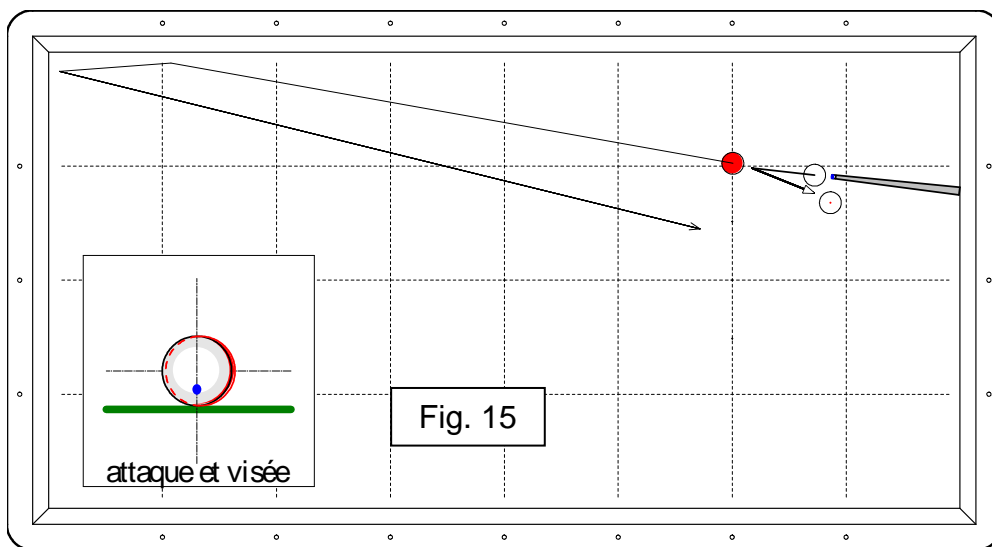


Figure 15

Même commentaire que pour la figure précédente, avec une trajectoire de la bille 2 par deux bandes.

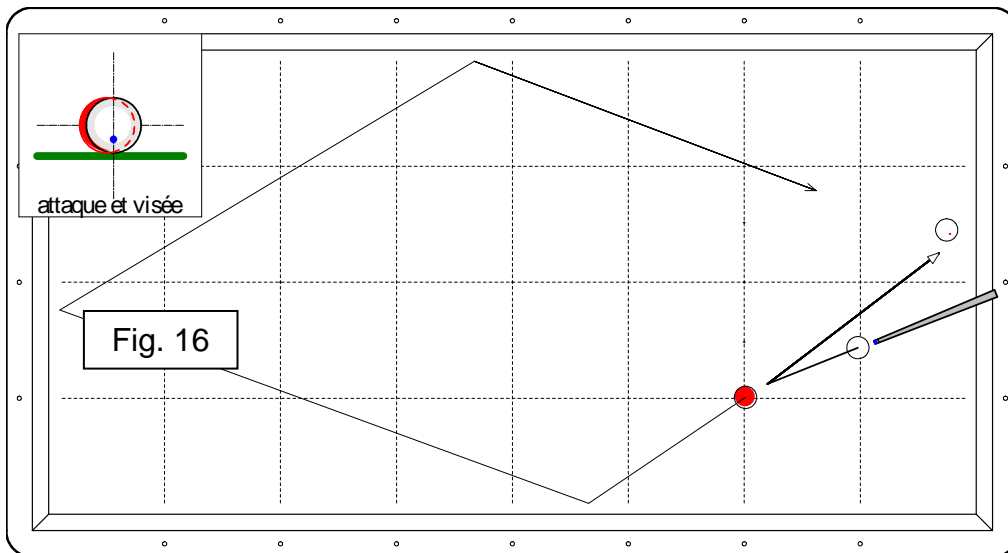


Figure 16
Même commentaire que pour la figure précédente, avec une trajectoire de la 2 par trois bandes.

Rétro par une (ou deux) bande(s)

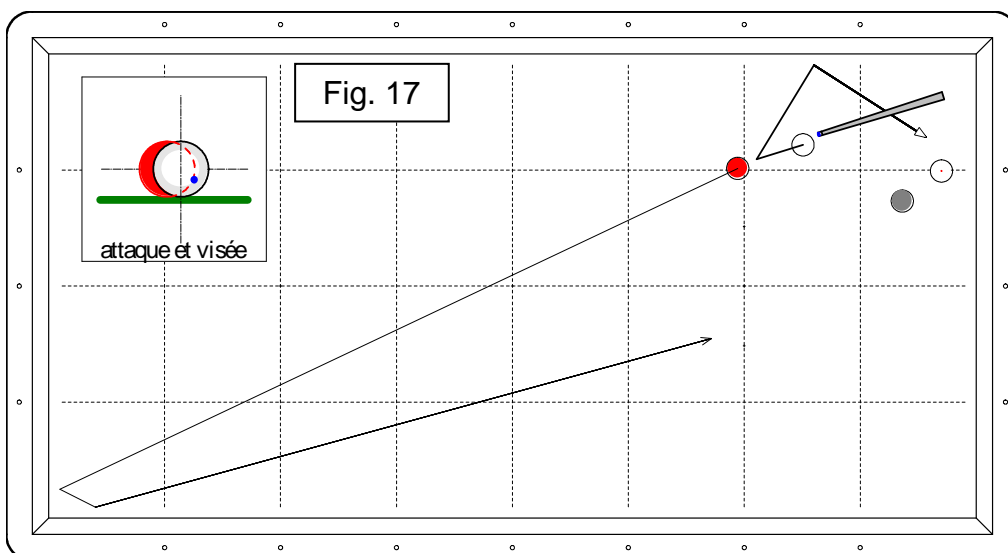


Figure 17
La solution proposée, un rétro par une bande (ou deux bandes), sans augmenter considérablement la difficulté du coup, permet un retour de la bille 2 à proximité par deux bandes (trajectoire montrée par la figure 17) ou par trois bandes (grande - petite - grande). Si la 3 est petite (exemple bille grisée), il faudra probablement jouer le rétro direct pour faire le point.

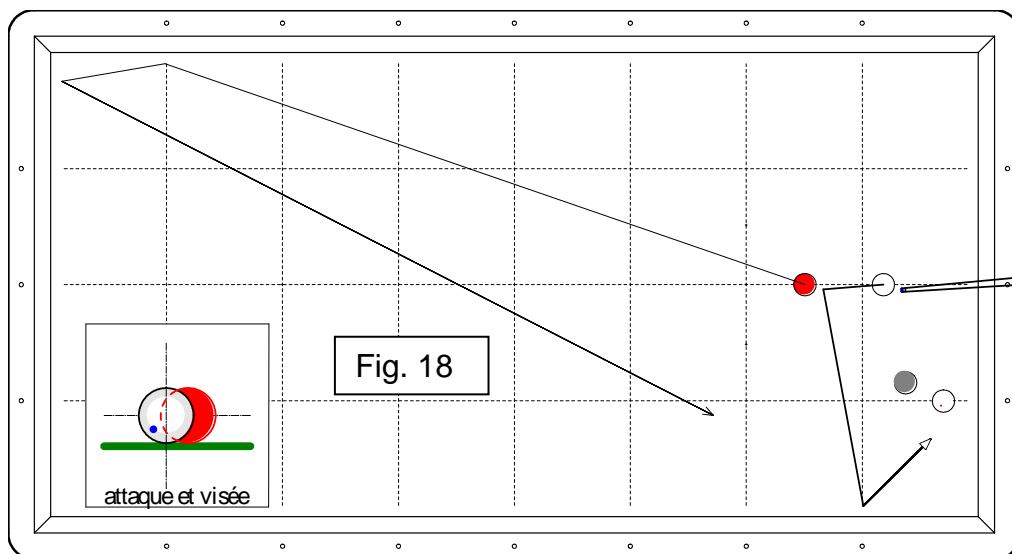


Figure 18

Même commentaire que précédemment : la bille 2 ne peut revenir correctement que si le rétro se joue par la grande bande (trajet dessiné).

Si la 3 est petite (exemple bille grisée), il faudra probablement jouer le rétro direct pour faire le point.

Carambolage de la bille 3 sur un rétro

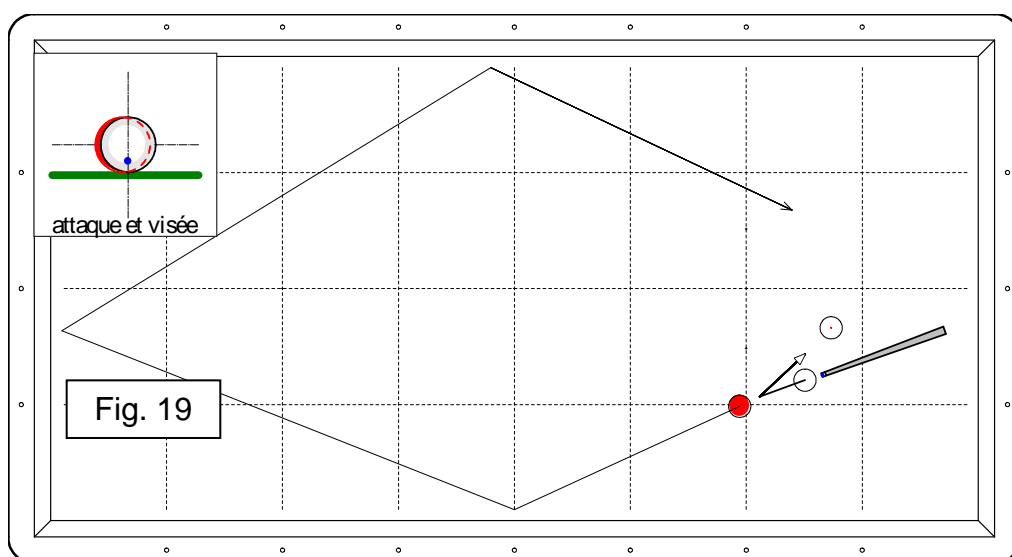


Figure 19

Rétro relativement simple, où il s'agira d'assurer le carambolage « en plein » de la bille 3 (« dominante », voir annexe technique). Ce qui permettra éventuellement de mieux contrôler le déplacement de celle-ci. Cela reste possible par la relative proximité des billes.

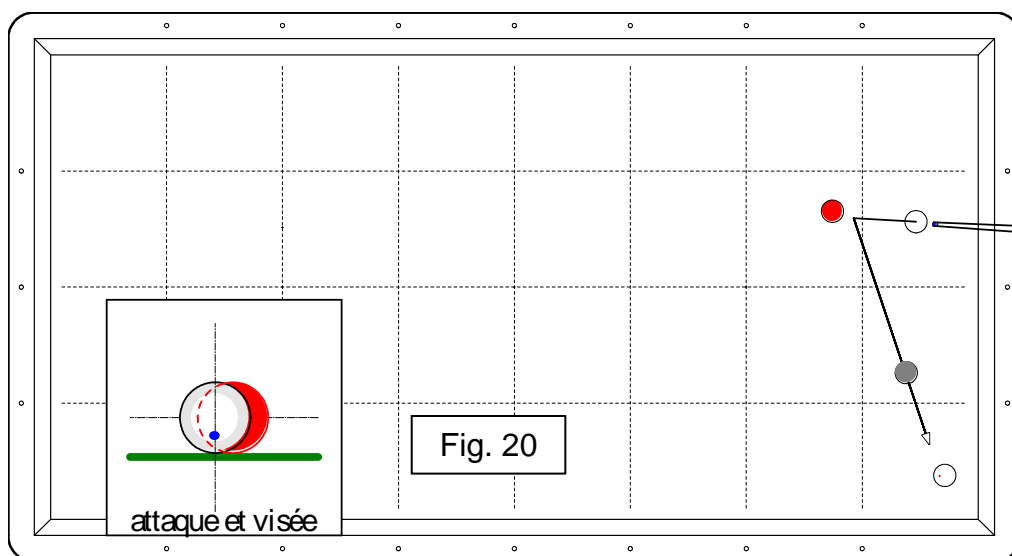


Figure 20

La distance bille 2 - bille 3 étant grande, impossible de garantir un carambolage précis de la bille 3. Celle-ci étant grosse, elle nous offre cependant la possibilité de caramboler, soit par la petite, soit par la grande bande. Si la bille 3 est petite (exemple bille grisée), il faudra probablement jouer le rétro direct pour faire le point.

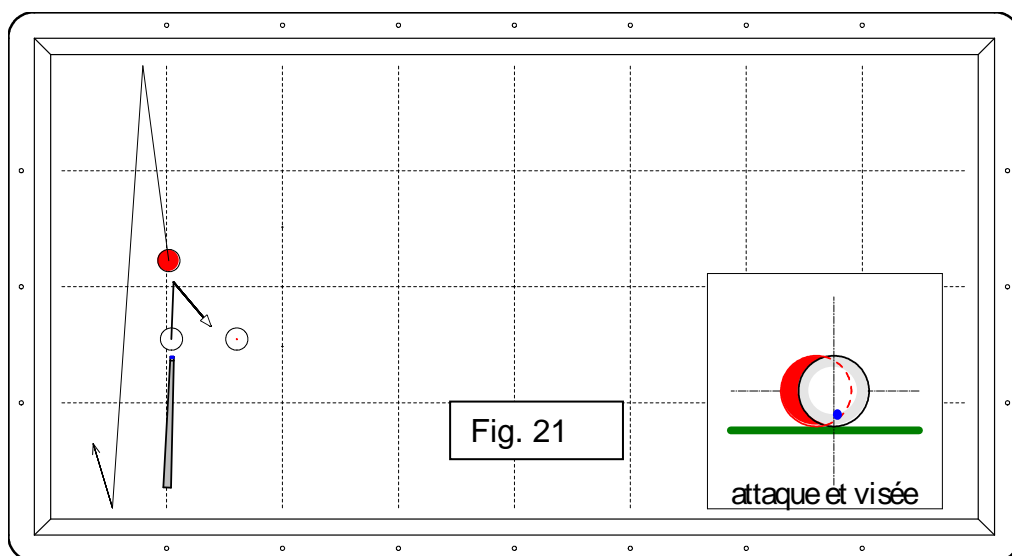


Figure 21

Vu l'impossibilité de rappeler l'une ou l'autre des billes, grâce à la relative proximité des billes, le carambolage « en plein » de la bille 3 (placement) nous permettra de rappeler celle-ci en longueur le coup suivant.

Entraînement

Objectifs :

Améliorer l'évaluation de la difficulté des situations de jeu « intermédiaires » réalisables en rétro afin d'augmenter le taux de réussite et d'obtenir le meilleur résultat possible.

Acquérir certaines sensations sur la réalisation des rétros (stabilité du chevalet, du corps, régularité du recul par le contrôle du geste).

Se familiariser avec les rétros joués par une ou deux bandes.

Méthode :

A partir de certains exemples (10, 13, ...), s'entraîner sur les rétros en faisant varier, sur chaque situation, les distances bille 1 – bille 2, bille 2 – bille 3 et l'angle défini par les axes bille 1 – bille 2 et bille 2 – bille 3.

Sur les situations proposées permettant le rappel (exemples 14, 15 et 16) changer progressivement l'orientation bille 1 – bille 2 afin de distinguer les situations favorables et défavorables au rappel.

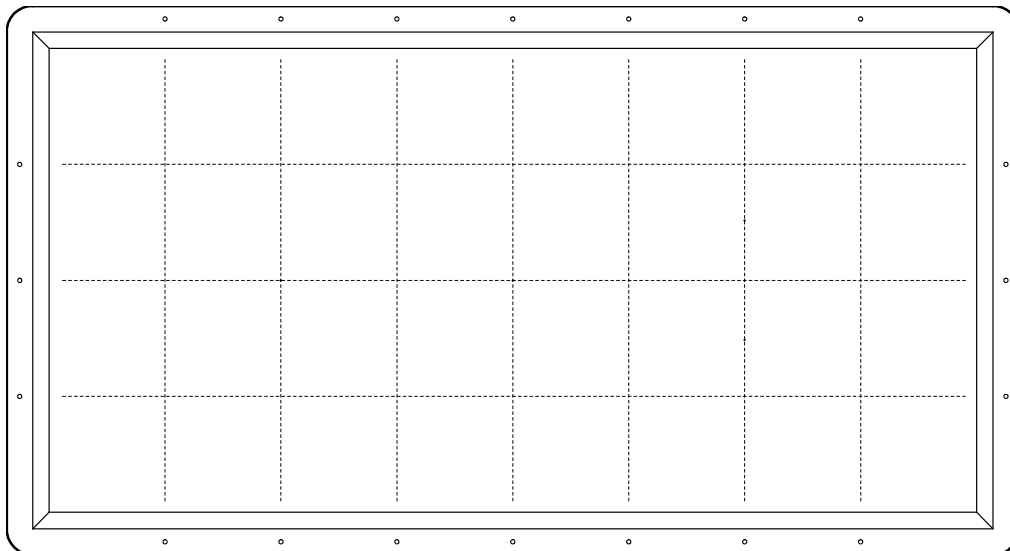
Avertissements :

Ne pas sous-évaluer la difficulté d'un rétro par la confusion entre faire reculer la bille et réussir le point (voir distances entre les billes).

Ne pas considérer le rappel possible sur toutes situations de rétro (« jouer un rétro » ne signifie pas automatiquement « jouer un rappel »).

La propreté des billes et l'état du procédé peuvent entraver la réalisation régulière des rétros.

NOTES PERSONNELLES



NOTES PERSONNELLES

Objectifs :

- Augmenter le taux de réussite en améliorant l'évaluation de la difficulté (distances entre les billes).
- Mieux distinguer si le regroupement est possible ou impossible.
- Aborder la notion de carambolage de la bille 3.

Distances limites entre les billes sur le coulé

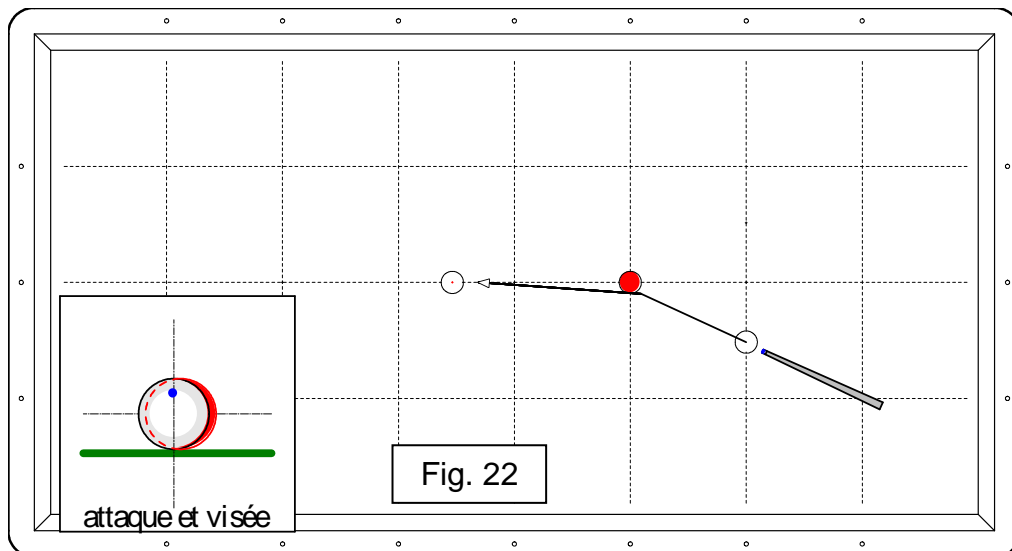


Figure 22

Les distances bille 1- bille 2 et bille 2- bille 3 sont suffisamment réduites pour, d'une part, évaluer la quantité de bille adéquate, d'autre part, bénéficier d'une tolérance angulaire pour caramboler (marge d'erreur sur la quantité de bille). L'angle de déviation étant déterminé par la quantité de bille, le coup se joue de préférence sans effet pour assurer la bonne « prise de bille »*. Nous jouerons « en mesure » pour limiter le rejet de la bille 1 après le choc sur la bille 2.

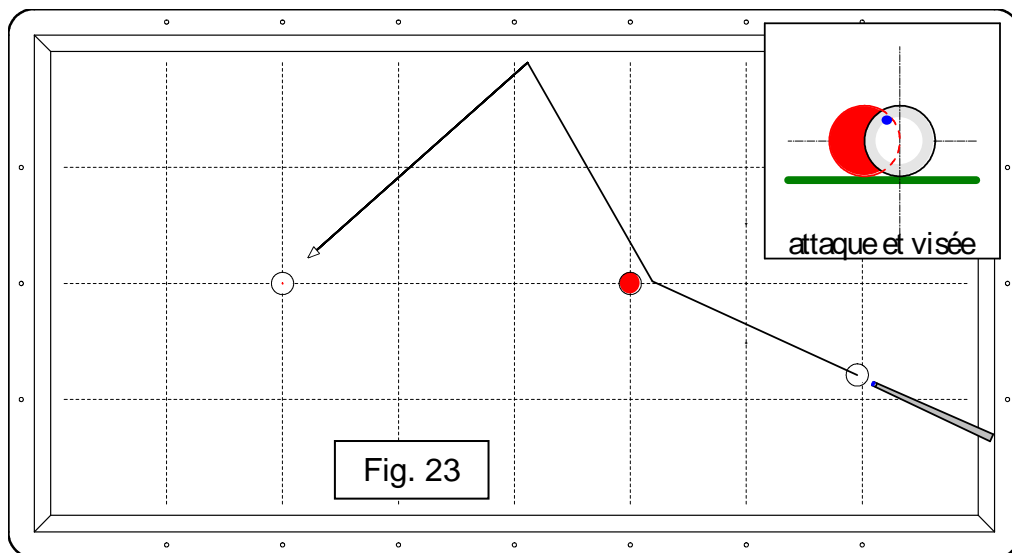


Figure 23

Les distances bille 1- bille 2 et bille 2- bille 3 étant plus importantes, le coulé devient un coup trop précis pour garantir un taux de réussite satisfaisant. Le coup naturel à droite de la bille rouge, avec un éventuel réglage d'effet latéral, peut offrir une solution plus fiable.

*Prise de bille : choix d'une quantité de bille

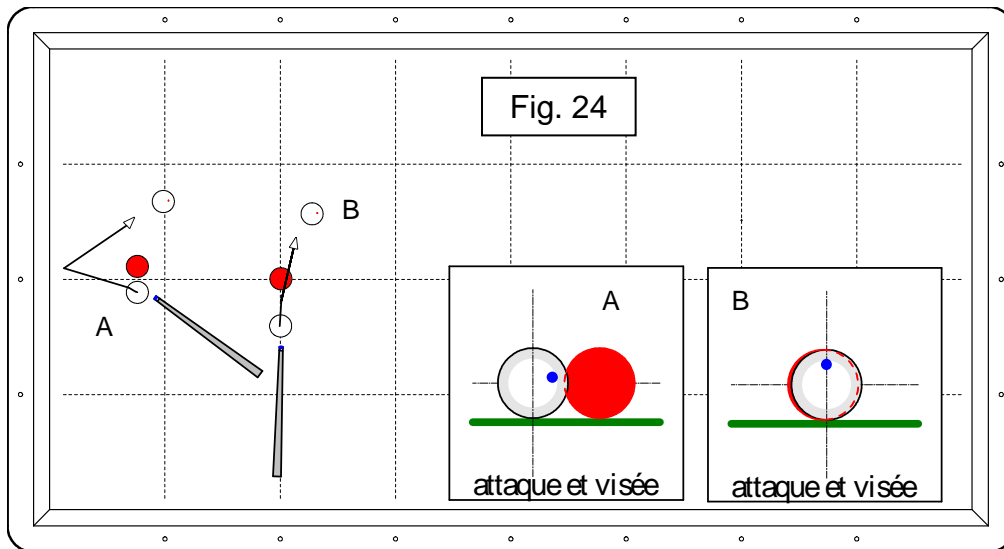


Figure 24

La figure 24 montre la limite du coulé quant à la proximité des billes 1 et 2. Lorsque celle-ci engendre un grand risque de queutage, un autre choix s'impose. La situation « A » propose un coup en une bande obtenu par finesse avec effet à droite. La même situation, mais plus éloignée des bandes, nous conduira à une solution en massé. Dès que la distance bille 1 – bille 2 ne présente plus de risque de queutage (situation « B »), la solution du coulé peut redevenir intéressante.

Coulé avec rappel

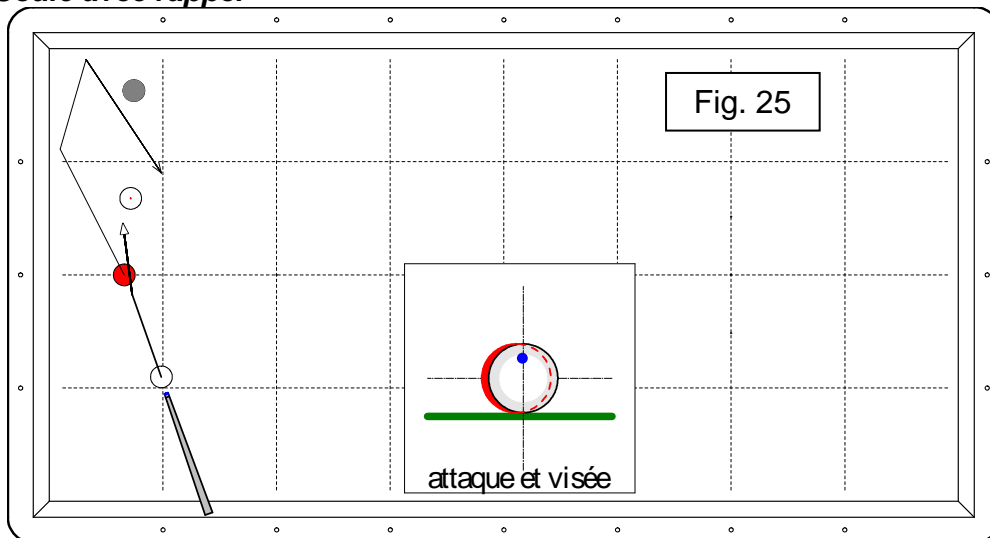


Figure 25

Sur ce coulé, l'orientation des billes 1 et 2 permet de rappeler la rouge par deux bandes. Un carambolage précis de la bille 3 étant délicat à assurer, nous donnerons la priorité au regroupement des billes.

Si la 3 se trouve à l'emplacement du cercle grisé, le même choix entraîne un carambolage plus difficile à réaliser (grande distance bille 2 –bille 3) et un grand risque de « contre ». La solution consiste à jouer un coup naturel par une bande à gauche de la rouge, avec un éventuel réglage d'effet latéral.

Coulés par une bande avec rappel

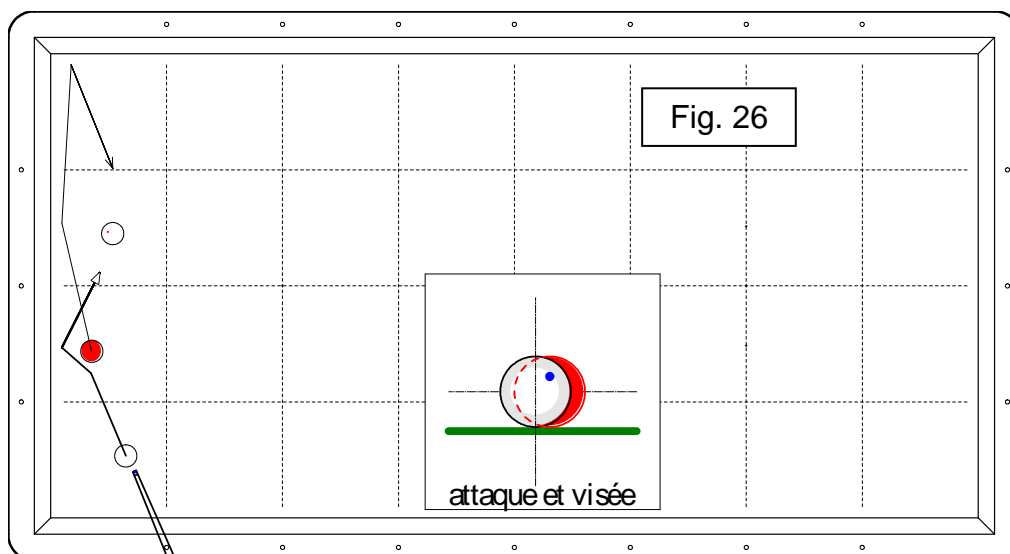


Figure 26

Le coulé direct présente un grand risque de contre de la bille rouge sur la 3. En revanche, le coulé par la petite bande facilite le passage de la rouge entre la 3 et la bande, tout en offrant la possibilité d'un rappel par deux bandes. L'effet latéral procure une tolérance sur la quantité de bille et augmente la vitesse de la 1 au contact de la bande.

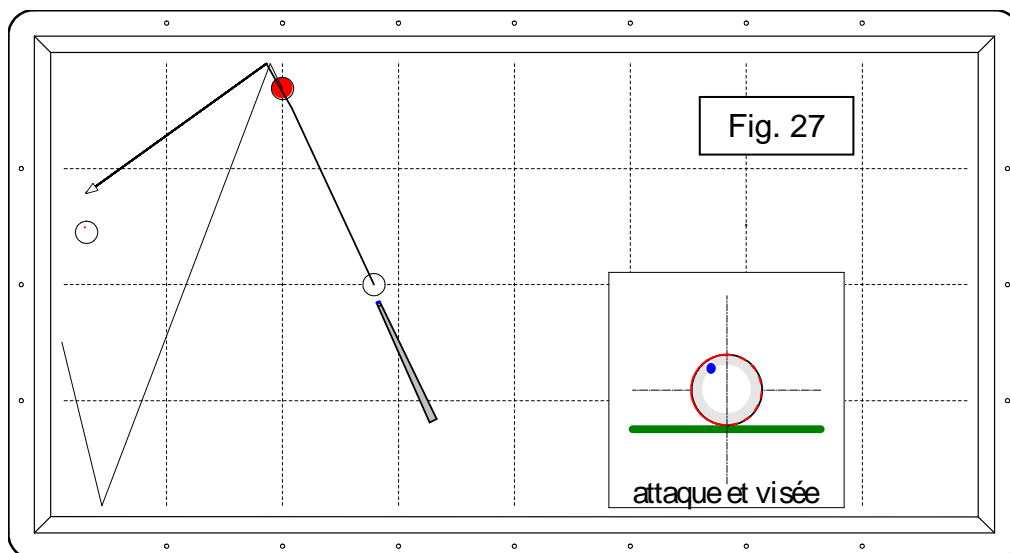


Figure 27

Un rétro direct sur la rouge est possible, mais incertain, en raison de l'éloignement bille 1- bille 2 et du risque de contre lié à la quantité de bille à prendre dans cette éventualité. Le mieux est de jouer le coulé par la grande bande avec réglage d'effet et un retour possible de la rouge comme décrit sur la figure 27.

Coulé avec placement

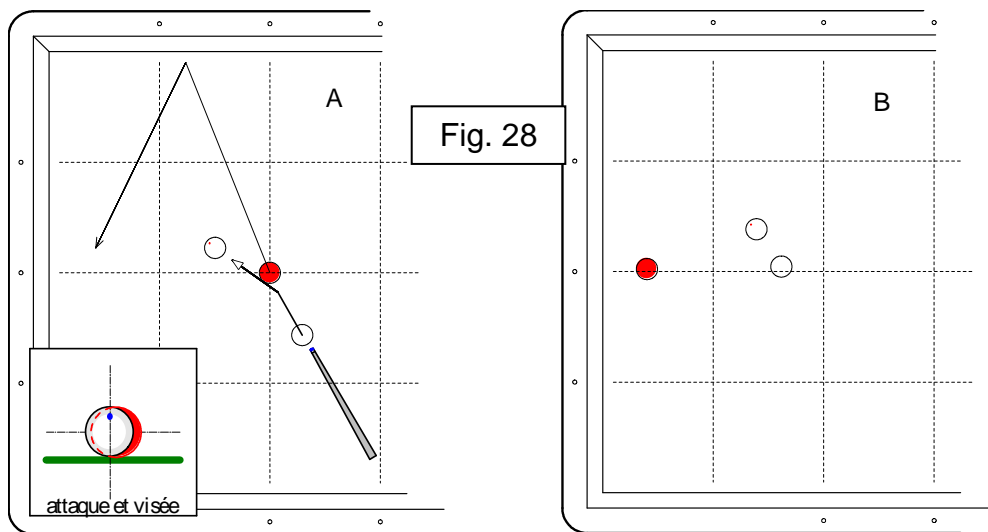


Fig. 28

Figure 28

En l'absence de possibilité de rappel, et en raison de la proximité des billes, on peut jouer le coulé (situation « A » fig. 28) en recherchant le carambolage « en plein » de la bille 3 en vue de retrouver une situation assez favorable le coup suivant (situation « B » fig. 28). Cette situation est dite « en dominante » (voir annexe technique).

Entraînement

Objectifs :

Améliorer l'évaluation de la difficulté des situations de jeu « intermédiaires » pour définir le choix du coulé ou d'une autre solution (exemple figure 23) afin d'augmenter le taux de réussite.

Affiner la réalisation des coulés en évaluant plus précisément la quantité de bille adéquate. Nuancer l'exécution de ces coups par le contrôle du geste (jouer avec une mesure adaptée).

Méthode :

A partir de certains exemples (figures 22, 25, 28, ...), s'entraîner sur les coulés en faisant varier, sur chaque situation, les distances bille 1 – bille 2, bille 2 – bille 3 et l'angle défini par les axes bille 1 – bille 2 et bille 2 – bille 3.

Sur les situations proposées permettant le rappel, changer progressivement l'orientation bille 1 – bille 2 afin de distinguer les situations favorables et défavorables au rappel.

Avertissement :

Ne pas sous-évaluer la difficulté du coulé, car obtenir la direction voulue nécessite une quantité de bille très précise. Dès que les distances entre les billes augmentent, il faudra comparer la difficulté du coulé à jouer avec celle d'autres solutions éventuelles.

La propreté des billes favorise une bonne « réaction » de la 1 au contact de la 2 sur le coulé (risque de « butage »*).

*Butage : choc anormal de la bille 1 sur la bille 2 dû à l'absence de glissement entre les deux billes lors de l'impact.

Objectifs :

- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques.
- Développer l'adresse du joueur pour limiter les échecs sur les situations de jeu correspondantes.

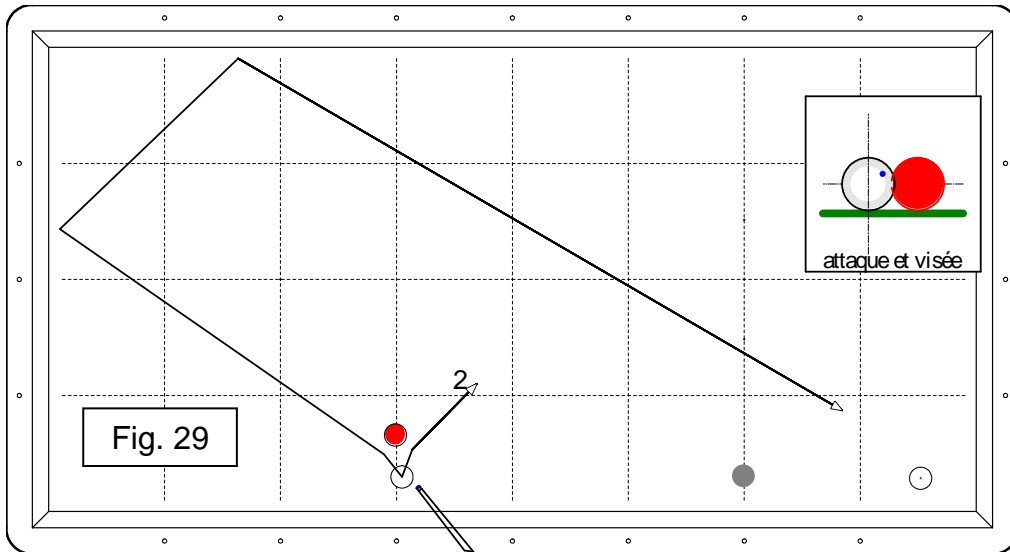


Figure 29

Le coup naturel étant impossible, on choisit la solution en finesse car la proximité de la bille rouge permet de bien contrôler la quantité de bille. L'emplacement de la rouge (petite) et de la 3 (grosse) favorise ce choix.

Deux cas sont proposés par la figure 29, le trajet dessiné en trait plein lorsque la bille 3 se trouve dans le coin, et un coup par deux bandes à droite de la rouge lorsque la 3 se trouve à l'emplacement du cercle grisé (trajet 2).

En fonction de la quantité de bille choisie (« très fin » ou autre), ces deux trajectoires peuvent nécessiter un réglage d'effet.

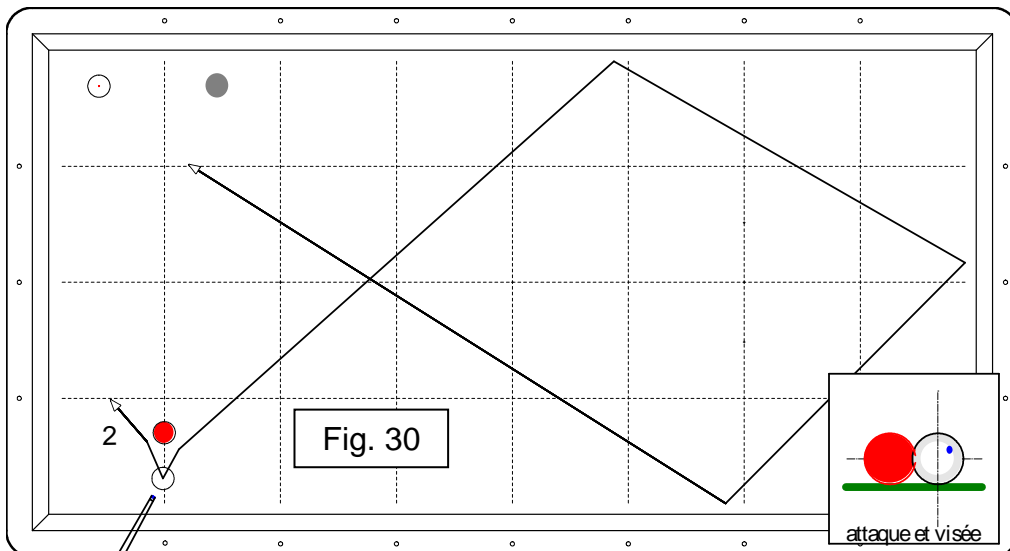


Figure 30

La figure 30 montre deux autres trajectoires obtenues en jouant « finesse ». Le trajet par trois bandes en trait plein lorsque la 3 se trouve dans l'angle (la solution en coulé direct n'est pas retenue car la distance bille 1 – bille rouge est trop réduite et engendre un grand risque de « queutage »). Le trajet par une bande à gauche de la rouge lorsque la bille 3 occupe la place du cercle grisé (trajet 2).

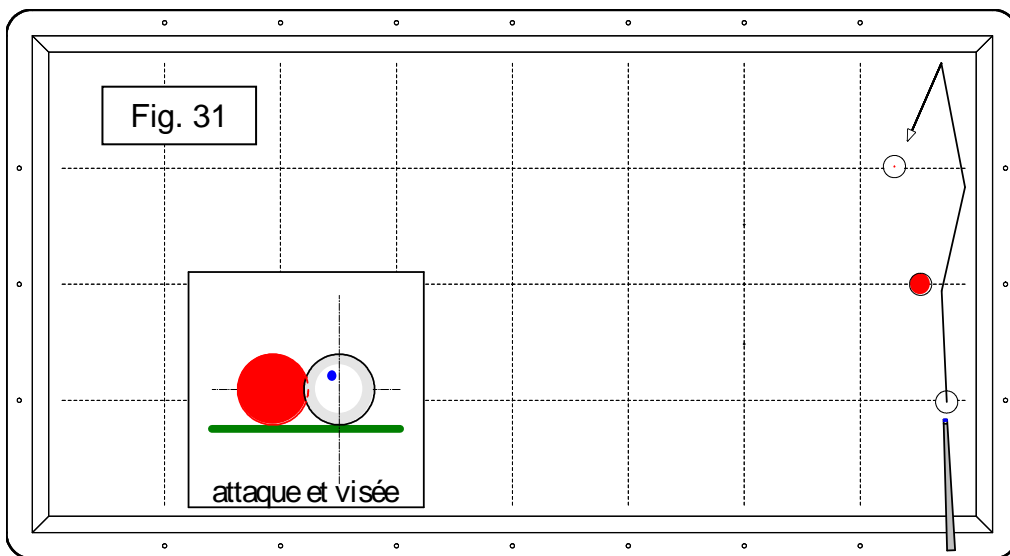


Figure 31

Dans la situation proposée, le coup par une bande (la petite bande de droite) n'est pas réalisable en coup naturel. La solution retenue sera, par conséquent, la finesse avec une trajectoire par deux bandes. Dans ce cas, la difficulté majeure est générée par la distance entre les billes 1 et 2 (plus grande que dans les exemples précédents).

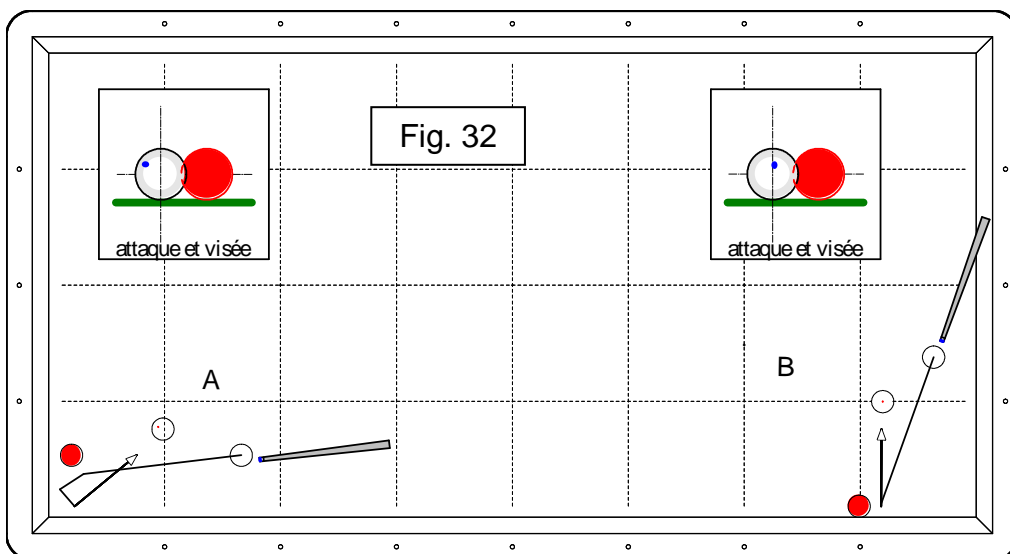


Figure 32

Dans les deux cas proposés par la figure ci-dessus (situations « A » et « B »), le coup direct en finesse est concevable, mais plus difficile que les solutions proposées par deux bandes (cas « A ») et une bande (cas « B »). Les trajectoires conseillées se réalisent également par finesse mais demandent moins de précision.

Entraînement

Objectifs :

Affiner la réalisation des coups de finesse en évaluant plus précisément la quantité de bille adéquate.
Améliorer la capacité à toucher la quantité de bille nécessaire sur des situations de finesse.
Améliorer l'évaluation de la difficulté des situations de jeu « intermédiaires » pour définir le choix : finesse ou autre solution.

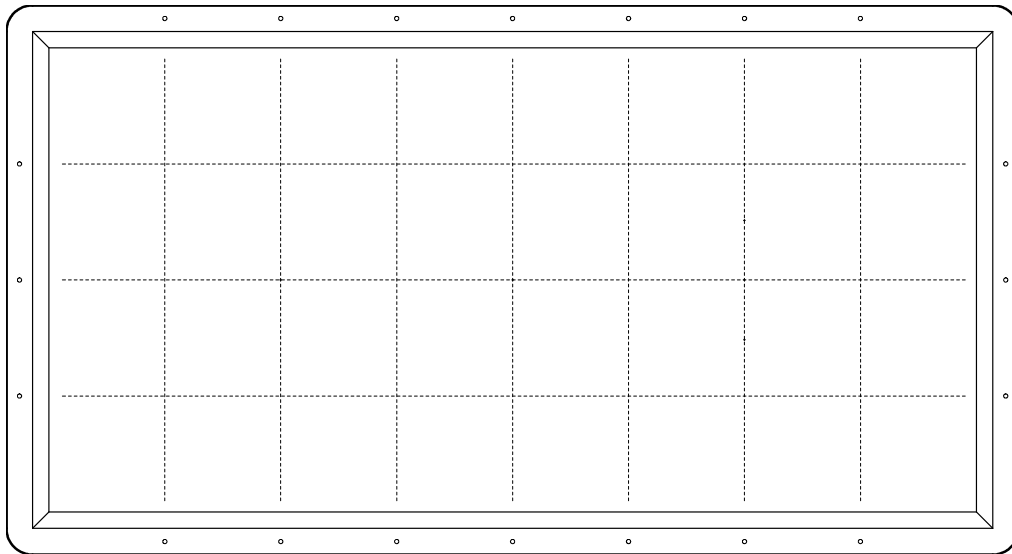
Méthode :

A partir de certains exemples (figures 29 et 30), s'entraîner sur les finesses en faisant varier, sur chaque situation, la combinaison quantité de bille / quantité d'effet pour obtenir la bonne trajectoire.

Avertissement :

Le coup en finesse constitue souvent un coup d'attente (pas de regroupement possible).
Sa difficulté dépend essentiellement de la distance bille 1 – bille 2 et du « degré » de finesse imposée par « l'alignement » des billes : plus on doit jouer « fin », plus c'est difficile.
Même si la progression est possible sur ce type de coup, le temps d'entraînement qu'on y consacre doit être modéré, car la proportion de situations de jeu réalisées en finesse reste faible (il vaut mieux se focaliser sur des thèmes comme le rétro ou le coup naturel, plus fréquemment rencontrés).

NOTES PERSONNELLES



Objectifs :

- Découvrir le principe technique du coup.
- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques.
- Aborder la notion d'amorti.

Définition

Ce coup n'est pas vraiment un rétro, il nécessite un réglage de hauteur :

La hauteur d'attaque est proche du centre, c'est précisément celle qui produit le « carreau ».

Le principe est donc d'utiliser un trajet de la bille 1 en angle droit obtenu grâce à une quantité de bille proche du plein et une attaque au « centre », l'absence de rotation de la bille 1 lors du choc sur la bille 2 étant indispensable.

La réalisation du coup à angle droit avec un tel réglage se limitera, par conséquent, aux situations offrant une distance relativement courte entre les billes 1 et 2, de manière à maîtriser et contrôler l'absence de rotation au moment du choc sur la 2. La quantité de bille étant voisine du plein, le trajet de la 1 après le choc sur la 2 reste également limité.

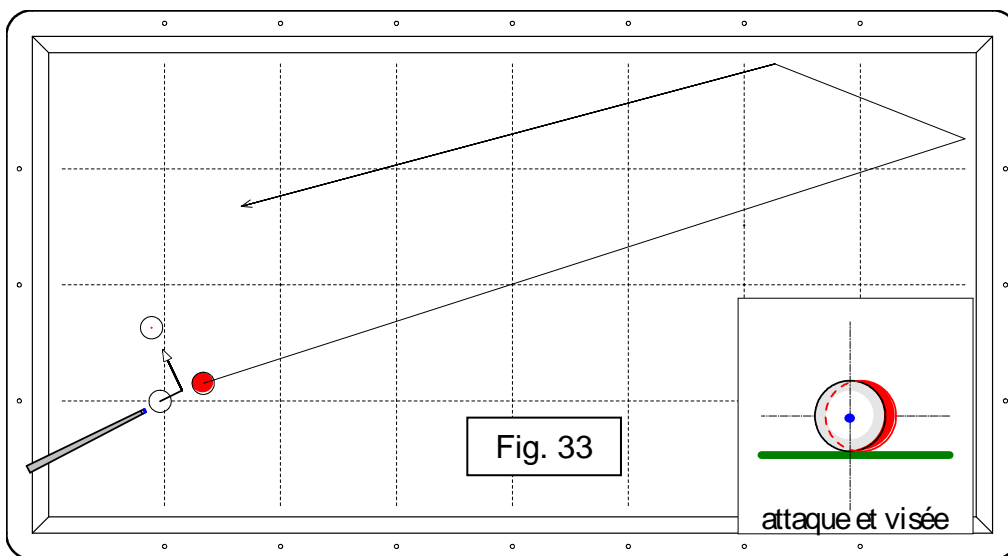


Figure 33

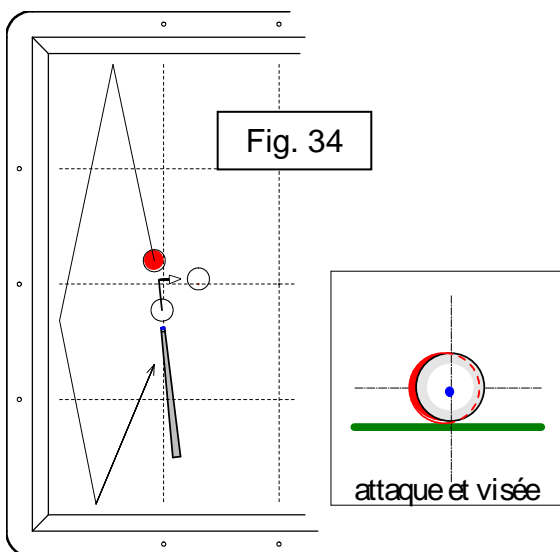


Figure 34

Les figures 33 et 34 montrent deux situations en « angle droit » et mettent en évidence la trajectoire caractéristique de la 1 sur ce type de coup.

On observe dans ce cas le principe tactique de « l'amorti » consistant, grâce à une quantité de bille avoisinant le plein, à ralentir la 1 au contact de la rouge, ce qui lui permet de rester à proximité de la bille 3, tout en jouant assez fort pour assurer le rappel. Nous bénéficierons de cette proximité dans la situation qui suivra.

Entraînement

Objectifs :

Se familiariser avec le principe technique du coup.

Améliorer l'évaluation de la hauteur d'attaque permettant d'obtenir la trajectoire en angle droit.

Améliorer l'évaluation de la quantité de bille adéquate pour obtenir l'amorti.

Méthode :

S'entraîner sur les angles droits en faisant varier, sur chaque situation, la vitesse d'arrivée sur la bille 3 (attention : la 1 ne doit ni avancer ni reculer après le choc sur la 2)

Avertissement :

Se limiter à des situations de jeu où les distances bille 1 – bille 2 et bille 2 – bille 3 sont réduites.

NOTES PERSONNELLES

Objectifs :

- Découvrir le principe technique du coup
- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques

Définition

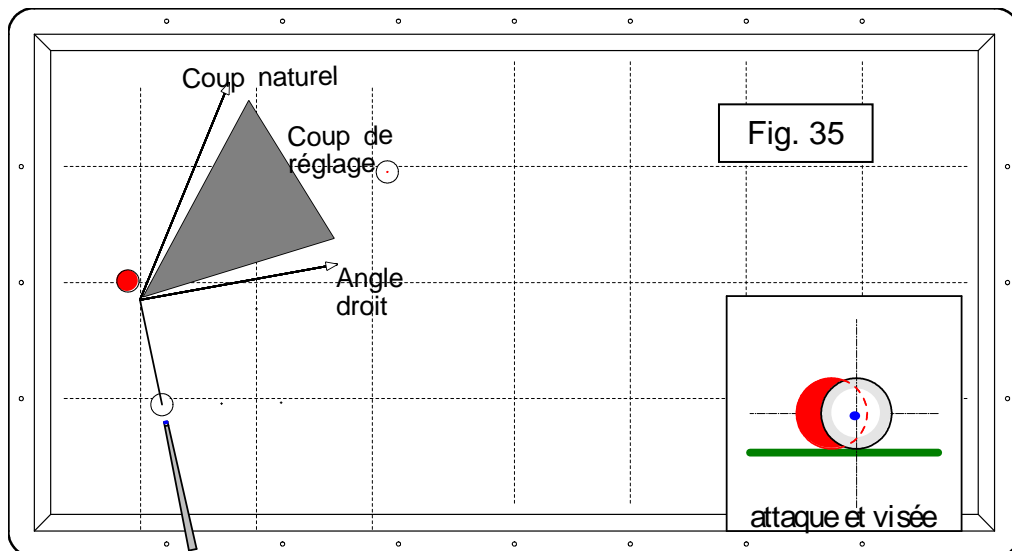


Figure 35

Le dessin ci-dessus montre toutes les directions obtenues en coup de réglage (zone grisée). Elles se situent entre le coup en angle droit et le coup naturel.

Ces directions s'obtiennent généralement avec une hauteur d'attaque voisine du centre et une quantité de bille comprise entre demi et trois-quarts de bille. La puissance du coup de queue nécessaire est définie en fonction, notamment, de la distance bille 1 – bille 2 pour pouvoir obtenir la déviation voulue de la bille 1 au contact de la bille 2.

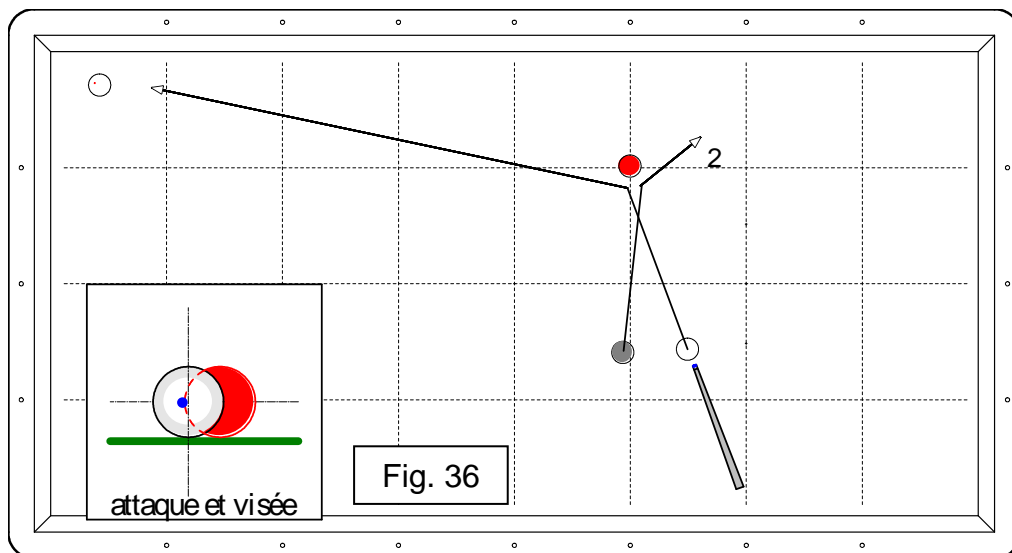


Figure 36

Le coup de réglage à gauche de la rouge montré sur la figure ci-dessus s'avère être la solution la plus rationnelle : on se contente de faire le point (pas de rappel possible).

Si la bille 1 se trouve à l'emplacement du cercle grisé, un coup par trois bandes à droite de la rouge (trajet 2) sera préférable : la trajectoire est facilitée par le coup naturel et permet de regrouper approximativement les billes (voir figure 8).

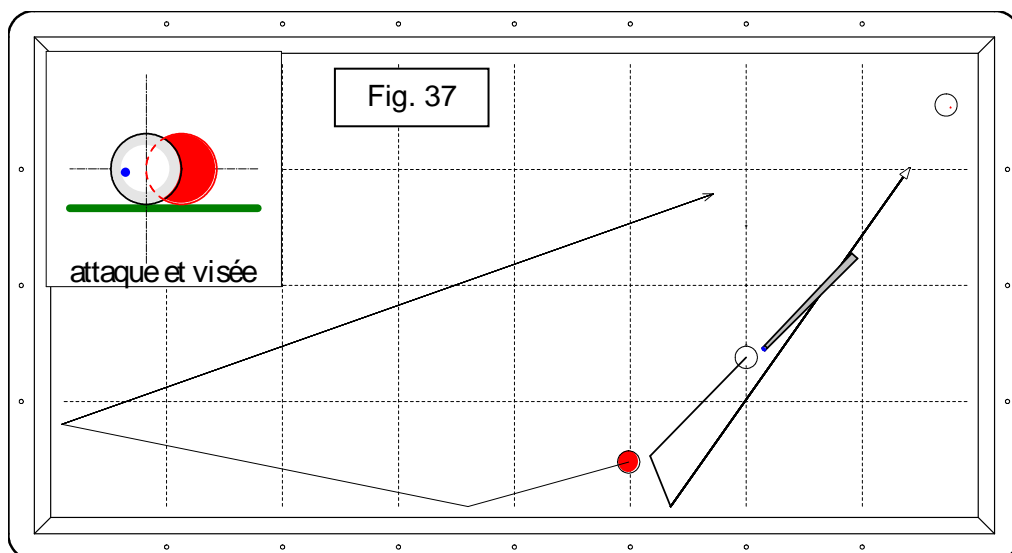


Figure 37

Dans cette situation, le coup naturel, même avec un maximum d'effet à gauche, ne permet pas de réaliser cette trajectoire. En revanche, le coup de réglage engendre un rejet plus important de la bille 1 sur la bille 2 rendant possible ce trajet, l'effet à gauche restant utile.

En fonction de l'emplacement précis des billes et de la quantité de bille choisie, nous pourrions envisager un retour par deux bandes de la bille rouge comme décrit sur le schéma.

Entraînement

Objectifs :

Se familiariser avec le principe technique du coup.

Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques

Améliorer l'évaluation de la combinaison quantité de bille / hauteur d'attaque et distance bille 1- bille 2 / puissance du coup de queue pour obtenir la direction voulue

Méthode :

Varié la quantité de bille pour définir différentes directions sur les situations de ce type (figure 35)

Avertissement :

Pour réaliser un coup de réglage, il faut prendre en compte la distance bille 1 – bille 2. Plus celle-ci est importante, plus il faudra jouer fort, quel que soit le résultat espéré (ne pas écarter les billes, un rappel, etc).

NOTES PERSONNELLES

Objectifs :

- Se familiariser avec les coups joués verticalement (gestuelle spécifique) et avec la technique du coup.

Définition

Le massé consiste à contourner la bille 2 à l'aide d'une trajectoire curviligne pour aller carambola, les billes se trouvant plus ou moins alignées (figure 38).

La distance entre les billes 1 et 2 s'avère déterminante quant à la difficulté du point. Nous allons délaissier les explications relatives aux situations de jeu où cette distance excède 6 ou 7 cm, cas pour lesquels il sera souvent préférable de choisir une autre solution que le massé (bande - avant, coup par bande(s), etc).

Les paramètres à régler pour faire un massé sont : l'inclinaison de la queue de billard, la visée (quantité de bille), l'attaque.

Inclinaison de la queue de billard :

Plus la queue est verticale, plus la courbe sera accentuée. L'inclinaison de la queue est comprise entre 20 ou 30 et 80 degrés par rapport à la table (voir dessin 40).

Visée :

La visée est, le plus souvent, proche de la finesse. Nous jouerons quelquefois légèrement à l'extérieur pour mieux contourner la bille 2, ou éventuellement, peu de bille pour l'entraîner davantage (voir figure 39).

Attaque :

Elle se situe dans le « quart arrière » de la bille 1 (voir figure 39), droit ou gauche suivant la direction adéquate.

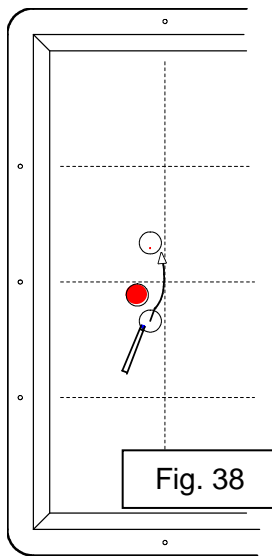


Fig. 38

Figure 38

L'inclinaison de la queue dépend de la courbe nécessaire pour faire le point.

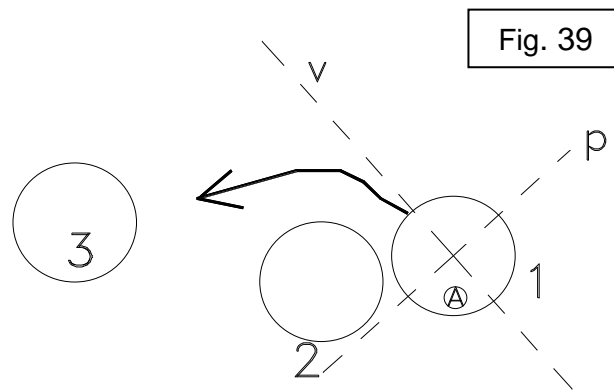


Fig. 39

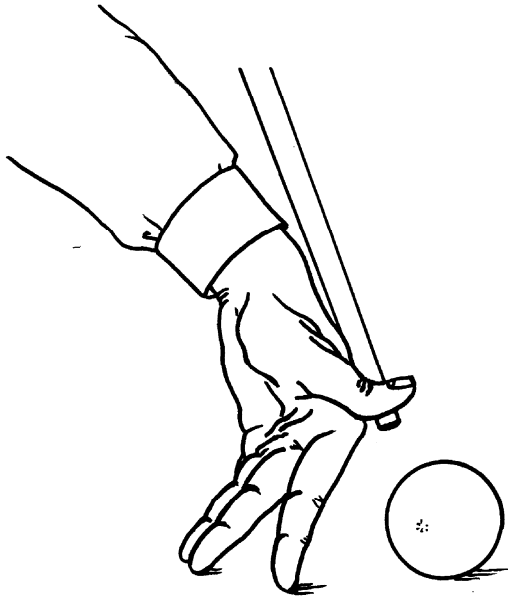
Figure 39

La ligne « v » représente la visée, la ligne « p » perpendiculaire à « v » définit les « quarts arrière » droite et gauche. L'attaque « A » se situe, pour cet exemple en position « arrière gauche ». Le cercle schématisant la bille 1 appartient à un plan perpendiculaire à la queue de billard.



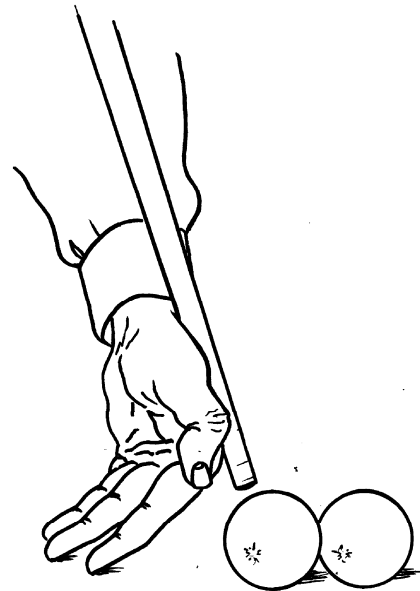
Dessin 40

Ce dessin montre la posture générale du joueur exécutant un massé. On remarquera la position de la tête placée au-dessus de la queue de billard ce qui facilite la visée et l'attaque précise de la bille 1.



Dessin 41

Le dessin ci-dessus montre une position spécifique du chevalet pour la réalisation d'un massé. Le pouce et la plus première phalange supérieure de l'index guident la flèche. Hormis le pouce, tous les doigts reposent sur le billard, assurant la stabilité du chevalet.



Dessin 42

Le dessin ci-dessus montre une autre position du pouce guidant la flèche.

Entraînement

Objectif :

Se familiariser avec les coups joués verticalement (gestuelle spécifique) et la technique du massé.

Méthode :

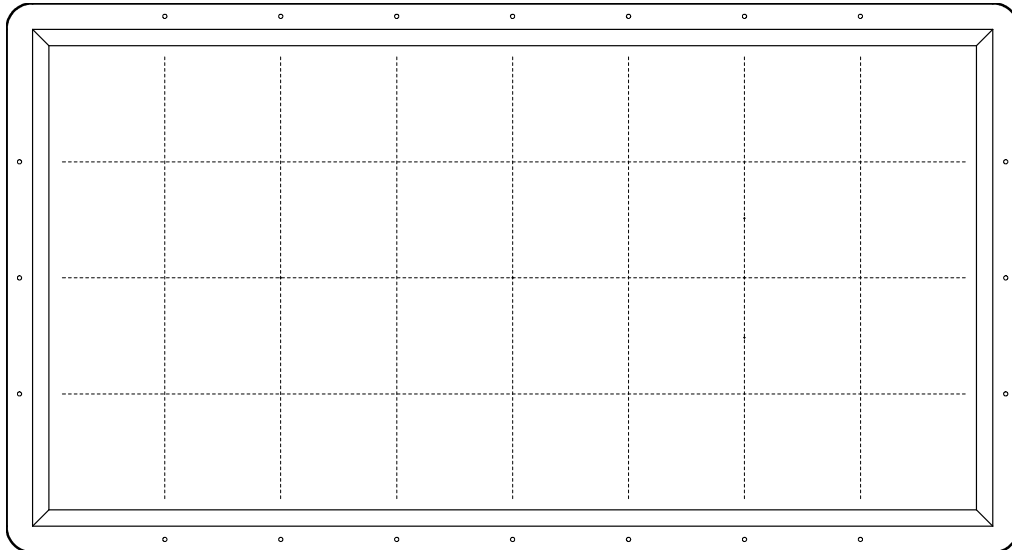
S'entraîner sur un certain nombre de situations comparables à la figure 38 en faisant varier l'inclinaison de la queue pour obtenir des nuances dans la courbe produite.

Avertissement :

Il est préférable de se limiter à l'apprentissage de coups simples (distance bille 1 – bille 2 courte) en évitant la situation où les trois billes sont complètement alignées.

Un défaut fréquent, consistant à placer le procédé trop loin de la bille 1 au moment de définir l'attaque, est montré sur le dessin 41.

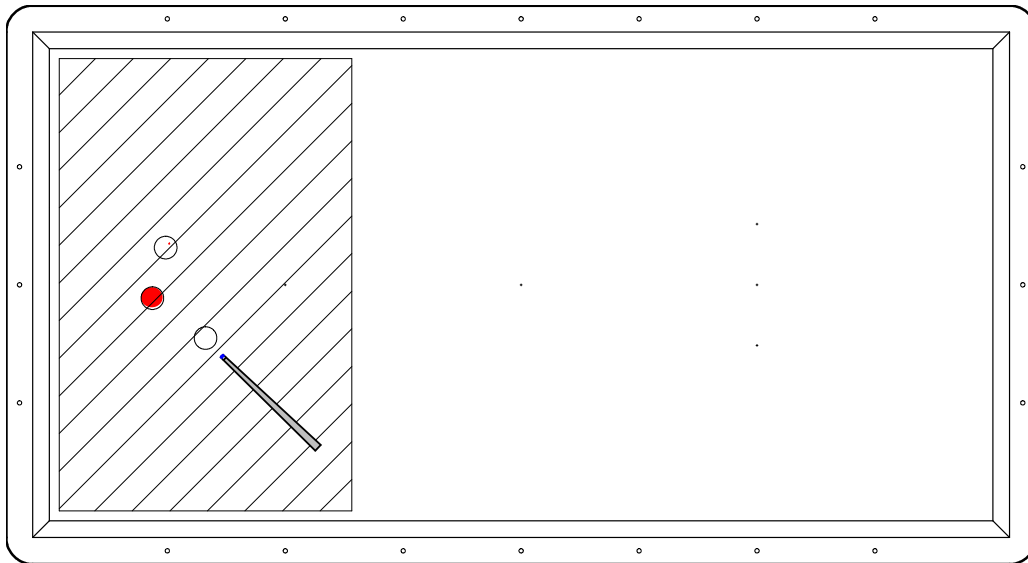
NOTES PERSONNELLES



ANNEXE TECHNIQUE

Le principe de la dominante

Ce **principe tactique** est une notion liée à une zone (stratégique) de la surface de jeu appelée « tiers du billard » (voir zone hachurée sur la figure ci-dessous).



« Avoir la dominante » signifie jouir du contrôle des billes 2 et 3 sur une situation donnée. Elle est définie par une position particulière de notre bille par rapport aux deux autres. La bille 1 est la plus éloignée de la petite bande de gauche, comme le montre la figure ci-dessus, le coup pourra être joué sans la « fuite » d'une des deux autres billes vers le centre du billard. Une relative proximité des billes va de pair avec cette position favorable de la bille 1.

Si cette situation est perdue ou retrouvée, on parle de « perdre la dominante » ou de « reprendre la dominante ».

Par extension, le terme de « dominante » se rapporte à une situation de jeu favorable quel que soit l'endroit sur la surface de jeu, les billes 2 et 3 se trouvant devant la nôtre et permettant un coup facile.

Autres
ANNEXES

Niveau Technique n°3
(Carambole – Jeux de série)

(2,5 à 5 de moyenne générale à la partie libre)

Définition des objectifs du programme

En approfondissement

Sur le coup naturel

- Affiner la réalisation de ces coups dans le tiers du billard (regroupements plus précis et placements plus précis)
- Affiner la connaissance des trajectoires classiques par 1, 2 ou 3 bandes

Sur le rétro

- Aborder la notion de distances proportionnelles entre le rétro et le rappel (déplacement de la bille 3 ou réglage de hauteur)
- Adapter la notion de placement aux situations de jeu dans le tiers du billard

Sur le coulé

- Appliquer la notion d'amorti
- Reconnaître les différents cas de coulés –rencontres

En perfectionnement

Sur l'angle droit

- Définir les degrés de précision dans l'amorti
- Définir la notion de barrage

Sur le coup de réglage

- Développer la capacité à effectuer un choix approprié entre le coup naturel et le coup de réglage

Sur le massé

- Savoir repérer et évaluer les situations de jeu correspondantes

En initiation

Sur le piqué

- Etudier le principe du coup
- Se familiariser avec des situations de jeu caractéristiques

Sur « l'américaine »

- Etudier les coups de base
- Adapter la notion de mesure aux situations de billes de près

Sur la dominante

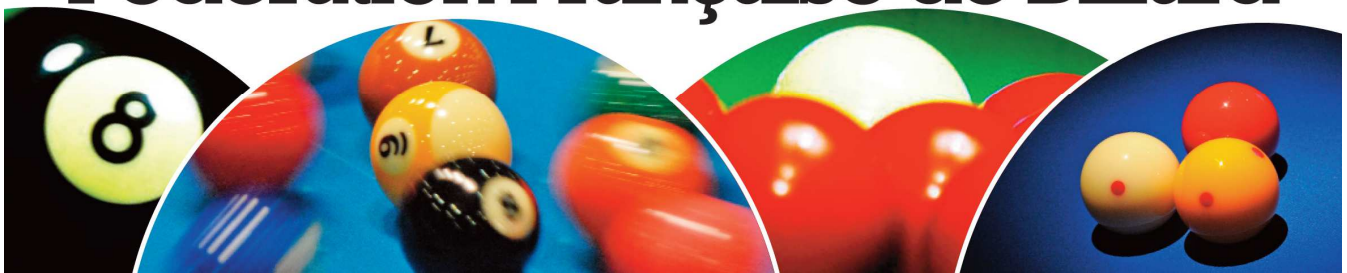
- Redéfinir la notion de dominante
- Etudier des situations de jeu caractéristiques

Organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation à la FFB (Billard carambole)

Structure	Publics	Niveaux Techniques		Intervenants	Diplômes	Nature de la formation	Outils	Compétitions	Ressources
		Jeux de série	3 bandes						
CLUBS Établissements scolaires Responsables formation du club	DÉBUTANTS	n°1 0 à 1 MG		Animateurs de club (bénévoles)	BF 1	Accès à la pratique Initiation Entraînement	Cahier à l'usage des animateurs de club cahier du débutant	De 9 à 15 ans: Diplômes fédéraux d'aptitude sur figures imposées	Budget de formation du club
	Jeunes							Tous: Partie à 4 billes	
	Adultes								
	Féminines								
DISTRICTS COMITES DEPARTEMEN. Responsables formation	CONFIRMES	n°2 1 à 2,5 MG		Animateurs de ligue (bénévoles)	BF 2	Premier perfectionnement Entraînement	Cahier à l'usage des animateurs de ligue	Moins de 21 ans 60 points fig, imposées 40 pts classique	Budget de formation du district ou département
								adultes Compétitions dép. classiques	
LIGUES CFJ de la ligue	RÉGIONAUX	n°3 2,5 à 5 MG	n°1	Moniteurs nationaux Entraîneurs de ligue (Profession libérale) (Emploi jeune) (salarié)	BEES 1	Approfondissement Entraînement Détection	Programmes techniques	Moins de 21 ans 80 pts classique Adultes compétitions rég. Classiques	Budget de formation de la ligue
FÉDÉRATION Commissions CFJ et CHN DTN	NATIONAUX cadets	n°4 5 à 20 MG	n°2	Entraîneurs nationaux (Profession libérale) (Emploi jeune) (salarié)	BEES 1 (Masters) BEES 2	Entraînement des espoirs nationaux Préparation à la compétition des équipes de France	Programmes techniques	Compétitions nationales et internationales cadets juniors féminines seniors	Budget CFJ jeunes espoirs formateurs
	juniors	n°5 10 à 25 (3,10)							n°3
	juniors élite	n°6 10 à 20 (47/2)							
	INTERNAT. HN seniors	n°7 + 20 (47/2)							


www.ffbillard.com

Fédération Française de Billard



Direction Technique Nationale de la FFB

84, Avenue de la Marne – 92600 ASNIERES SUR SEINE

Tel : 09.72.40.78.40

E-mail : dtn@ffbillard.com

Secrétariat Fédéral

CS 42202 03202 Vichy CEDEX

Tél : 04.70.96.01.01

E-mail : ffb@ffbillard.com – site internet : www.ffbillard.com