

Cahier pédagogique à l'usage de l'Animateur de Club

(Billard Carambole)

Accueil et Initiation





FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

Fondée en 1903

AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

MEMBRE DU COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS

Accueil et initiation

Billard carambole

Cahier pédagogique

à l'usage de l'Animateur de Club

C.F.J/D.T.N

Edition 2004

Auteurs

- Marc Massé
- Louis Edelin

Remerciements à

- Annie NOTTO pour les illustrations
- Jean-Claude LEVIVIER pour les macros utilisées pour les dessins de billard
- groupe de relecture
- Pascal BETRANCOURT pour la photo de couverture

Préface

La première édition, en 1996, du « Cahier pédagogique à l'usage des animateurs de club » pour le billard carambole, a marqué le début d'une nouvelle ère dans la politique fédérale de formation.

Envoyé à l'époque à tous les clubs affiliés à la FFB, ce document proposait, enfin, un programme officiel de formation des animateurs de club, commun à tous.

Dans un premier temps, il s'agissait avant tout d'inciter les animateurs potentiels à entamer une réforme profonde dans le fonctionnement de nos clubs de billard carambole, dont les effectifs stagnaient et vieillissaient, mettant en péril l'avenir même de la discipline.

Plusieurs centaines d'animateurs ont, depuis, suivi cette Formation dans des stages régionaux, conjointement organisés par les Ligues et la Fédération et animés par un intervenant titulaire du Brevet d'Etat d'Educateur Sportif.

Ces formations sont allées de pair avec une lente évolution des mentalités qui a permis d'élaborer progressivement des structures d'accueil dans un certain nombre de clubs.

Beaucoup reste à faire dans le domaine, mais une prise de conscience semble naître, et organiser une école de billard dans un club ne paraît plus aujourd'hui incongru, surtout lorsqu'on constate, après quelques années de fonctionnement, des résultats sportifs remarquables chez les jeunes, ou encore une augmentation spectaculaire des effectifs du club.

La FFB a poursuivi dans cette voie en élaborant d'autres outils pour compléter la formation de base de l'animateur de club. Le « Cahier technique du joueur débutant », support de l'entraînement des nouveaux joueurs et les « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » (« billards de bronze », « d'argent » et « d'or »), support de l'évaluation des connaissances et des capacités, soutiennent maintenant davantage les animateurs dans leur action.

Plus récemment, la Fédération a instauré le label « club-école de la Fédération Française de Billard » afin de valoriser les clubs qui offrent une structure d'accueil aux jeunes et, d'une manière générale, aux nouveaux joueurs. Ce label est délivré, en fonction de certains critères, pour une année (voir les annexes de ce document).

Ainsi donc, tous les outils pédagogiques et techniques nécessaires semblent dorénavant à la disposition de nos clubs pour leur permettre d'évoluer et de s'ouvrir à de nouveaux publics.

En revanche, la formation initiale et continue des animateurs, et plus encore la coordination et le suivi des actions des divers intervenants aux différents niveaux restent à améliorer, afin de garantir l'efficacité optimale de l'activité de tout un chacun.

Claude Fath
Président de la Fédération Française de billard

Sommaire

Préambule	7
Programmes des séances	11
Fiches « apprentissage »	27
• Fiche n°0 : Description	29
• Fiche n°1 : Viser	31
• Fiche n°2 : Viser à droite	32
• Fiche n°3 : Viser à gauche	33
• Fiche n°4 : Contrôler la puissance du coup de queue	34
• Fiche n°5 : Définir une quantité de bille	35
• Fiche n°6 : Jouer un coup de finesse	36
• Fiche n°7 : Réaliser un coulé	37
• Fiche n°8 : Obtenir le rejet naturel	38
• Fiche n°9 : Jouer avec le rejet naturel	39
• Fiche n°10 : Observer la trajectoire de la bille 1 par une bande	40
• Fiche n°11 : Jouer un coup avec le rejet naturel par une bande	41
• Fiche n°12 : Jouer avec de l'effet	42
• Fiche n°13 : Comparer un trajet avec effet et sans effet	43
• Fiche n°14 : Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet	44
• Fiche n°15 : Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet (suite).....	45
• Fiche n°16 : Jouer avec le rejet naturel, par deux ou trois bandes	46
• Fiche n°17 : Faire reculer la bille 1 et la diriger	47
• Fiche n°18 : Prévoir le trajet de la bille 2	48
Fiches « pratique »	49
• Fiche n°1 : Le jeu à 4-billes	51
• Fiche n°2 : La pétanque	55
• Fiche n°3 : Accès à la compétition (D.F.A)	57
Fiches « techniques »	61
• Fiche n°1 : La posture	63
• Fiche n°2 : Le « coup de queue »	65
• Fiche n°3 : Le chevalet et l'attaque	67
• Fiche n°4 : La quantité de bille	69
• Fiche n°5 : Le « coup naturel »	71
• Fiche n°6 : Le rétro	73
• Fiche n°7 : Le coulé	75
Lexique	77
Annexes	79
• Demande d'obtention du label fédéral	81
• Organigramme de la FFB	83
• Organisation du sport billard dans le mouvement sportif international	85
• Tableau « organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation »	87

Du rôle de l'Animateur de Club

La FFB délivre, depuis 1996, le diplôme fédéral d'Animateur de Club, option billard carambole, constituant le Brevet Fédéral 1^{er} degré (BF1). La carte d'Animateur de Club est valable quatre années. Un nouveau stage de formation permettra de renouveler la carte et d'actualiser les connaissances de l'Animateur de Club.

Une haute qualification technique ne constitue pas l'essentiel des compétences indispensables pour devenir un animateur de club efficace. En effet, son intervention sur le plan technique se limitera en principe à l'initiation, son rôle principal étant de faciliter, voire de permettre, la pratique de nouveaux joueurs, jeunes et moins jeunes, en les accueillant et en les encadrant au sein d'une école de billard. C'est pourquoi, on peut parfaitement imaginer un Animateur de Club possédant un niveau sportif très faible, s'avérer très performant en terme d'accueil et d'animation. Son action deviendrait alors complémentaire de celle d'autres animateurs de la structure plus compétents techniquement.

Concernant l'apprentissage technique, il est évidemment préférable de connaître les rudiments. Il est en revanche primordial de ne pas s'obstiner à communiquer dans un temps record tout ce qu'on connaît du billard. Une approche méthodique et adaptée au public visé doit être observée, même si une certaine frustration peut en découler.

La méthode tient compte par conséquent de l'objectif sportif de l'activité. Elle prend en compte l'acquisition de connaissances, mais aussi de savoir-faire, d'autonomie du joueur amené progressivement à résoudre les problèmes que pose la confrontation à un adversaire. Les outils mis à disposition de l'Animateur et de son club par la FFB tentent de s'adapter à cet objectif.

Le dispositif d'accueil et d'initiation doit trouver un relais permettant le perfectionnement technique. Le niveau technique suivant, la deuxième phase de l'apprentissage, interviendra à échéances très diverses suivant l'âge, l'assiduité, l'engagement, les aptitudes des uns et des autres, après un ou deux trimestres de pratique, quelques mois, une ou deux saisons. L'Animateur de Ligue devra alors être sollicité pour mettre en place le programme d'apprentissage correspondant (« programme d'apprentissage et d'entraînement, billard carambole, niveau technique 2 »).

Le dynamisme des Animateurs de Club, toujours plus nombreux, garantit le développement du sport billard dans nos clubs. Leur formation, la reconnaissance de leur statut, le soutien dans leur action restent une priorité pour la Fédération Française de Billard.

L'école de billard du club

La création d'une école de billard dans un club passe obligatoirement par l'instauration de créneaux horaires réservés à un public spécifique. En effet, l'isolement et l'absence d'encadrement condamnent l'accès de joueurs nouveaux à la pratique du billard (les jeunes, les femmes, les débutants en général). Seuls des créneaux spécifiques « jeunes », « féminines » ou « débutants » permettront d'améliorer le développement ou plus fondamentalement la survie des clubs par l'augmentation et le renouvellement des effectifs.

Une école de billard doit s'inscrire dans la durée. C'est pourquoi il convient de mettre en place de bonnes structures pour son activité et son développement.

La contrainte qu'impose un tel dispositif se dresse immédiatement devant ce type de projet. C'est pourquoi, mieux vaut construire une structure d'accueil modeste mais solide :

- Limiter le nombre de créneaux chaque semaine (par exemple deux créneaux, « Jeunes », garçons et filles, « adultes débutants », hommes et femmes).
- Limiter la fréquence des séances en assurant l'école de billard seulement en période scolaire (laisser libres les vacances scolaires ou organiser des actions plus ponctuelles pendant ces périodes, stages ou compétitions pour débutants).
- Fonctionner avec un nombre suffisant d'animateurs de manière à limiter leur investissement individuel tout en garantissant aux nouveaux adhérents un encadrement à chaque séance, gage de réussite de l'école de billard.

Le recrutement des nouveaux joueurs reste une difficulté, mais n'intervient qu'après l'instauration d'une structure d'accueil dans le club. Il pourra s'opérer par l'intermédiaire de :

- La participation aux dispositifs municipaux de découverte des activités sportives pendant les vacances scolaires
- Le relais avec le dispositif fédéral « Billard à l'école »
- L'initiation des enfants des membres du club (et leurs camarades)
- La participation aux journées des associations dans la ville

Le matériel nécessaire au fonctionnement de l'école, outre la mise à disposition des billards pendant les créneaux horaires prévus, est assez réduit. Il est notamment intéressant de conserver les anciens jeux de billes pour le « 4 billes » et de se doter de queues de billards plus courtes (1,20m) pour les plus jeunes. En outre, le « Cahier technique du joueur débutant » édité par la FFB pourra faciliter les phases d'entraînement.

La réussite de l'école de billard passe aussi par la convivialité, l'intégration progressive dans le club des nouveaux, adultes et jeunes, à l'occasion d'animations au sein de l'association ouvertes à l'ensemble des adhérents.

Pour les jeunes, l'information des parents sur les activités régulières ou ponctuelles de l'école et du club et leur éventuelle participation (déplacements en compétition, accueil à l'école d'un autre club, soirée découverte,...) favorisent la fidélisation des débutants.

Le Cahier pédagogique à l'usage de l'Animateur de Club

Le « **Cahier pédagogique à l'usage de l'Animateur de Club** » constitue le support principal du stage de formation initiale de l'animateur de club, mais aussi un outil de référence pour l'**accueil et l'initiation** des débutants et l'**animation de l'école de billard** du club.

Par conséquent, ce document vise un niveau technique très faible, le niveau débutant, et tente de proposer une **méthode d'apprentissage des bases** permettant la pratique du billard carambole.

Le cahier se compose de plusieurs parties traitant de :

- **L'organisation de l'école de billard du club et le rôle de l'animateur**, dispositif de plus en plus présent dans nos clubs,
- **L'organisation de la pratique** pour les joueurs débutants et notamment le contenu des séances,
- **La méthode d'apprentissage** des fondamentaux, illustrée dans les **fiches « apprentissage »**, les sujets traités successivement dans ces pages constituant une notion de « **découverte – initiation** » notée « (I) » (comme par exemple « comment viser » ou « définir une quantité de bille »), ou « **d'initiation et d'entraînement** » notée « (I) et (E) » (exemple : « jouer avec le rejet naturel »). Ces dernières notions feront l'objet d'un entraînement régulier pour en améliorer la maîtrise. Il s'agit généralement des coups techniques fondamentaux (coups naturels, coulé, ...) qui reprennent en fait les notions élémentaires.
L'ensemble des exercices indiqués sur ces fiches ne constitue évidemment qu'un éventail d'exemples dont l'intérêt pourra être d'étudier les positions voisines des coups dessinés pour les comparer.
- Les **fiches « pratique »** décrivent les activités qu'on pourra proposer aux débutants leur permettant une mise en situation susceptible de développer l'autonomie nécessaire pour progresser.
- Les **fiches « techniques »** et le **lexique** concernent principalement l'animateur et les connaissances techniques qui lui sont indispensables pour assurer l'initiation des débutants. Les fiches techniques ne constituent donc pas un programme d'apprentissage, mais un simple recueil de connaissances techniques de base utiles à l'Animateur.

Le « Cahier technique du joueur débutant » (billard carambole) édité par la FFB (cahier d'entraînement pour le joueur) et les programmes des « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » (« billard de bronze », « billard d'argent » et « billard d'or »), facilitant l'évaluation des connaissances et l'accès à la compétition pour les jeunes débutants, viendront compléter le présent document et soutenir l'Animateur dans son activité.

Programme des séances

L'organisation de la pratique implique de prendre en compte les éléments suivants :

- **Nature de la séance : « découverte » ou « régulière »**

Séance de **découverte** du billard

Ce type de séance est destiné à l'accueil d'un groupe confronté pour la première fois à la pratique du billard. Il peut s'agir de la première séance d'un cycle pour un centre aéré sportif durant les vacances scolaires, d'une classe en période scolaire, d'un comité d'entreprise, de la première séance de l'école de billard du club pour les groupes « débutants ». Vous trouverez page suivante un exemple de contenu de ce type de séance.

Séance de **pratique régulière**

La pratique régulière implique une tout autre approche. Elle prend en compte la durée du cycle de séances (exemple : une saison sportive), la progression à observer dans l'apprentissage des bases techniques d'une séance à l'autre. L'assimilation des connaissances et du savoir-faire sera plus ou moins rapide, et l'Animateur devra l'évaluer régulièrement pour adapter l'organisation du contenu des séances.

Exemples d'organisation de séances

1. La séance « découverte »

Une séance découverte comporte plusieurs phases, par exemple trois phases.

A) Première phase

Un exposé rapide de la règle du jeu, c'est-à-dire les objectifs visés, illustré par des exemples (démonstration de dix minutes environ, qui pourra être présentée par un joueur expérimenté si l'Animateur n'a pas le niveau sportif suffisant) :

1°) Le premier objectif est de tenter de réussir le point quelle que soit la position des billes sur le billard, avec les moyens dont on dispose pour y parvenir :

- Un coup en rétro
- Un coulé
- Un coup direct
- Un coup par une bande, deux bandes, etc.

2°) Le deuxième objectif est de regrouper les billes pour réaliser une série plus longue :

- Regroupements approximatifs
- Rappels plus précis

B) Deuxième phase

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

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

Pour illustrer ces deux premières phases, l'Animateur pourra choisir des coups présentés dans les fiches exercices.

C) Troisième phase

Organiser une pratique collective (30 à 40 minutes) :

Le jeu à quatre billes, niveau débutant « bille en main » convient parfaitement :

- Exposé de la règle
- Formation des groupes : maximum 4 joueurs par billard.

2. La séance « régulière »

A) Première phase

Un apprentissage technique (explications, mise en situation, 15 à 30 minutes, avec révision éventuelle d'un thème déjà abordé) :

L'Animateur choisira un thème et les exercices correspondants à l'aide des fiches « apprentissage », des fiches « techniques » et des exemples proposés dans le « Cahier technique du joueur débutant ». Après la première séance, cet apprentissage pourra être précédé d'une phase « révision » autour d'un sujet précédemment traité (**voir phases « révision » et « apprentissage » des séances d'initiation**).

B) Deuxième phase

Un entraînement portant sur les exercices précédents (15 à 20 minutes par exemple) :

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

C) Troisième phase

La pratique (30 ou 40 minutes)

La pratique d'un jeu (voir fiches « pratique ») pendant 30 ou 40 minutes, le jeu à 4 billes, la pétanque, etc., à choisir en fonction du niveau des joueurs.

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

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

3. Aspects pédagogiques

Durée

Les nouveaux ou débutants se satisferont d'une séance d'une heure ou une heure et demie, tandis que les joueurs plus confirmés participeront plus volontiers à une séance un peu plus longue. L'arrêt de la pratique avant une totale saturation semble important pour le maintien de la motivation. Cependant, la progression dépend d'une certaine persévérance. D'autre part, la durée des différentes phases peut varier d'une séance à l'autre suivant l'importance du thème abordé. L'apprentissage du rétro (gestuelle et technique) sera logiquement plus étendu que celui de techniques moins utilisées comme le coulé ou la finesse.

Attitude pédagogique de l'Animateur

L'implication de l'Animateur doit évoluer d'une phase à l'autre. Omniprésent dans la première phase pour diriger les échanges entre les joueurs et lui-même sur le sujet et les exemples proposés, il sera un peu plus en retrait dans la phase d'entraînement pour développer l'autonomie des pratiquants, bien qu'attentif à toute sollicitation. La troisième phase restant la découverte de l'activité proprement dite, il s'effacera davantage encore et n'interviendra que pour souligner la possibilité éventuelle d'employer telle notion ou telle technique étudiées ensemble précédemment.

Au regard des objectifs préalablement définis, l'analyse de l'exécution et du résultat invite le ou les joueurs à une réflexion enrichissante, permettant d'établir un certain raisonnement.

Des activités variées, l'absence de répétitions excessives, une pédagogie active faisant intervenir dès que possible le joueur dans la réflexion ou l'analyse des situations, suscitent davantage d'intérêt chez le débutant.

Progression et niveau

L'Animateur doit observer une certaine progression dans la difficulté des activités proposées. La nécessité de revenir à des sujets ou exercices déjà vus s'impose en permanence afin de rappeler et bien entendu approfondir. L'Animateur doit constamment adapter la difficulté des situations de jeu proposées en fonction des joueurs. Le programme des séances d'initiation s'efforce de guider l'Animateur dans cette progression.

Enfin, le niveau de départ des participants composant un groupe peut d'emblée être différent. La rapidité dans leur progression peut également les amener à un niveau de jeu assez hétérogène après quelques séances. La composition éventuelle de groupes de niveaux peut alors être une solution adaptée. La disparité de niveau dans un même groupe peut avoir ponctuellement des effets bénéfiques, mais ne pourra perdurer sans nuire à la progression des uns et des autres.

On peut distinguer plusieurs catégories de joueurs dans la première année de pratique, les « nouveaux » qui « découvrent », les « débutants », « initiés » mais pas encore autonomes, les « confirmés », possédant quelques bases et une certaine autonomie. Pour schématiser, on peut considérer qu'un « nouveau » passe « débutant » après avoir obtenu le « billard de bronze », qu'un « débutant » passe « confirmé » après avoir obtenu le « billard d'argent », et qu'un « confirmé » doit passer au niveau d'apprentissage n°2 après avoir obtenu le « billard d'or ».

Adéquation entre le nombre de billards disponibles et le nombre de participants

Il est bien évident que le nombre de joueurs invités à participer doit être limité à la capacité d'accueil (nombre d'animateurs et de billards). Que la séance soit « découverte » ou « régulière », elle doit permettre à chacun de pratiquer dans de bonnes conditions. Il faudra, si possible, limiter à 3 ou 4 le nombre de joueurs par billard et bénéficier d'un animateur par billard.

4. Programme indicatif des séances d'initiation

Nous proposons ci-dessous un programme progressif de 54 séances, ponctuées d'évaluations « DFA » (« Billard » de bronze : séance n°11, « Billard d'argent » : séance 30, « Billard d'or » : séance 54).

En fonction de la durée des séances et de leur fréquence, ce programme de 54 séances pourra s'étaler sur une à deux saisons de pratique. Les séances proposées dans ce programme durent environ 1h30. Dans le cas de séances de durée plus réduite en raison de l'organisation interne de l'école de billard, quelques séances supplémentaires devront être rajoutées entre chaque évaluation, pour que le temps de pratique permette d'atteindre le niveau requis.

Programme indicatif des séances d'initiation

Signification des sigles utilisés :

CAC = Cahier pédagogique à l'usage de l'Animateur de club (édition 2004)

CTD = Cahier technique du joueur débutant (édition 2001)

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

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

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

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

(3) : 3^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(3) : 3^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

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

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

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

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

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

(1) : 1^{ère} séance sur le thème

(2) : 2^{ème} séance sur le thème

(3) : 3^{ème} séance sur le thème

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

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

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

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

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

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

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

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

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

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

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

Programme indicatif des séances d'initiation (suite)

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

FICHES « APPRENTISSAGE »

Recommandations...

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

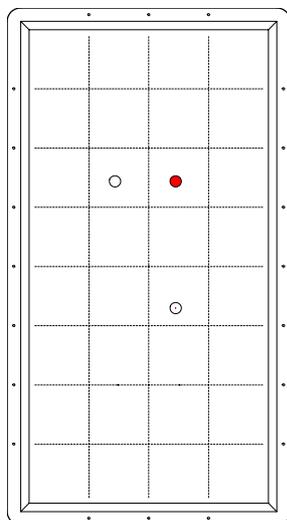
L'Animateur de Club doit être attentif aux aspects matériels : propreté des billes (réalisation des coulés et rétros), glisse de la flèche, état du procédé et manière d'appliquer le bleu.

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

Fiche n°0

Description

Exercice 0



Chaque schéma propose une ou plusieurs situations de jeu correspondant au sujet choisi. L'animateur pourra compléter par d'autres coups ou modifier la position des billes pour varier les exercices (voir « Cahier technique du débutant, FFB 1998 »), ce qui présente, sur le plan pédagogique, un intérêt certain : il s'agira de reconnaître l'appartenance du coup à telle ou telle famille, etc.

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

Consignes aux élèves

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

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

Conseils à l'Animateur

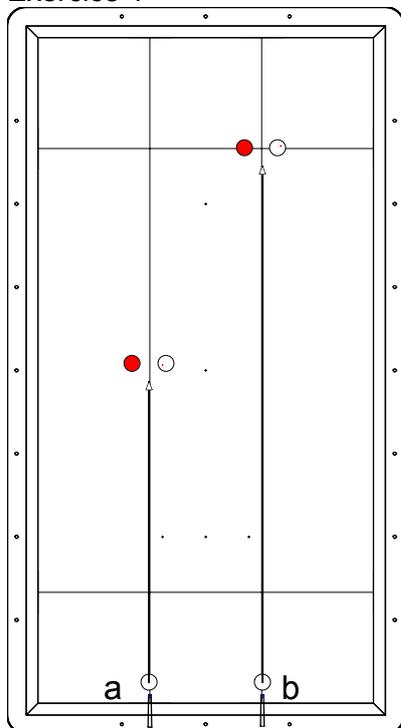
Nous nous contentons d'indiquer, dans cette rubrique, des astuces dans le placement des billes rendant plus abordables les situations de jeu proposées (les lignes en pointillé en face des repères ou des lignes du cadre ne sont là que pour permettre une meilleure localisation des billes sur la surface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

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

Fiche n°1

Viser
(Initiation)

Exercice 1

Consignes aux élèves

Visiez entre les deux billes pour réussir le point.

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

Maintenez la queue horizontale.

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

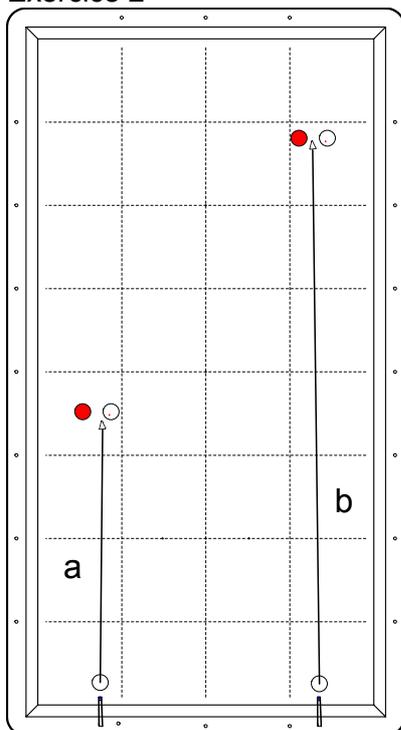
Conseils à l'Animateur

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

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

Veiller à la stabilité du corps pendant l'exécution.

Exercice 2



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

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

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

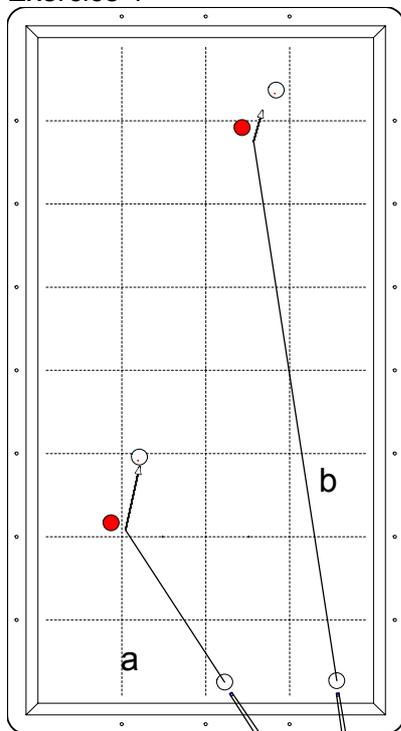
Observez la position de la main sur le talon de la queue. Il faut obtenir un mouvement rectiligne laissant la queue horizontale.

On ne recherche pas de résultat précis.

Fiche n°2

Viser à droite
(Initiation)

Exercice 1

Consignes aux élèves

Question :
Comment viser pour
réussir le point ?

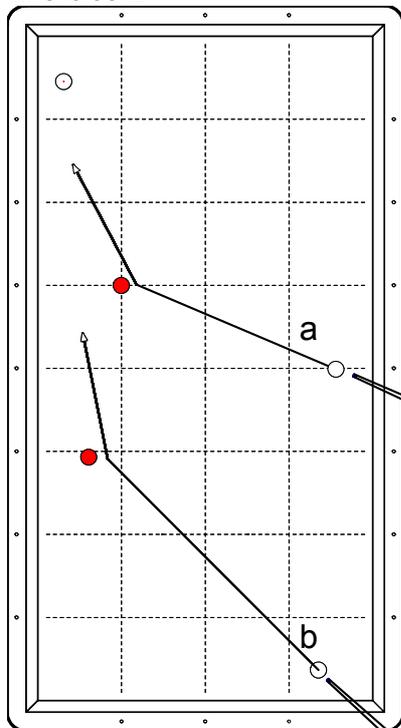
Observez la direction
indiquée par la queue pour
choquer la bille 2 à droite.

Conseils à l'Animateur

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

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

Exercice 2



Visez à droite de la bille 2.

Jouez en haut sur la bille 1.

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

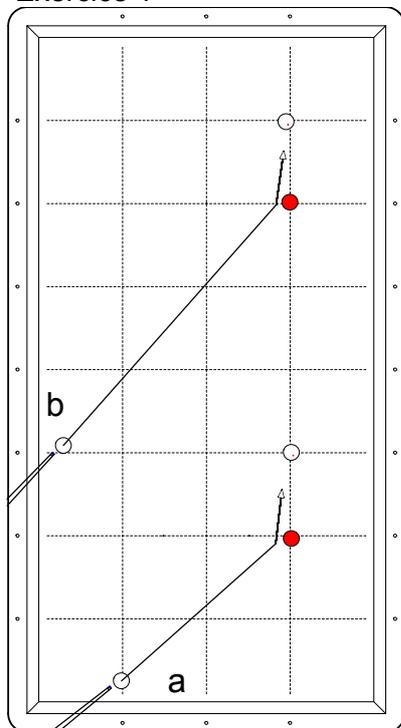
On ne recherche pas de
résultat précis.

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

Fiche n°3

Viser à gauche (Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Visez à gauche de la bille 2.

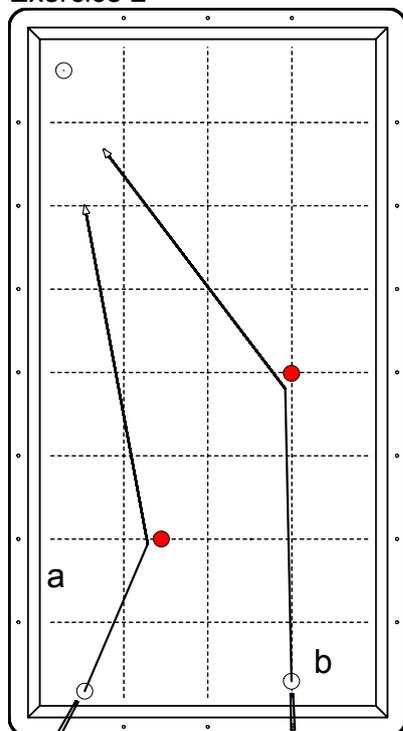
Jouez en haut sur la bille 1.

Conseils à l'Animateur

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

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

Exercice 2



Visez à gauche de la bille 2.

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

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

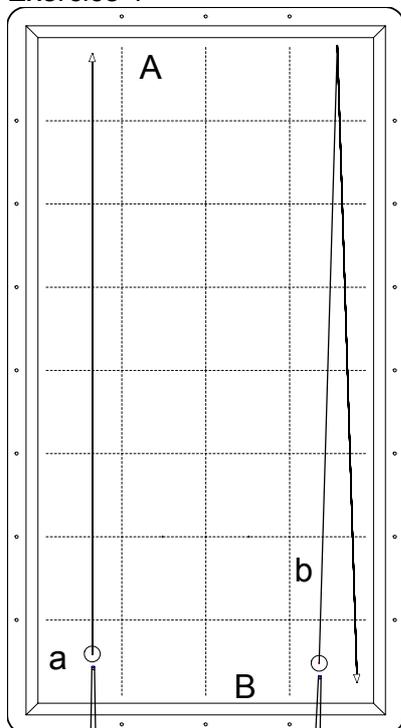
Observer la posture du joueur et notamment le placement des pieds en intervenant si nécessaire.

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

Fiche n°4

Contrôler la puissance du coup de queue (Initiation)

Exercice 1

Consignes aux élèves

- a) Jouez pour envoyer la bille 1 le plus près possible de la petite bande « A ».
- b) Jouez et placez la bille 1 près de la bande « B ».

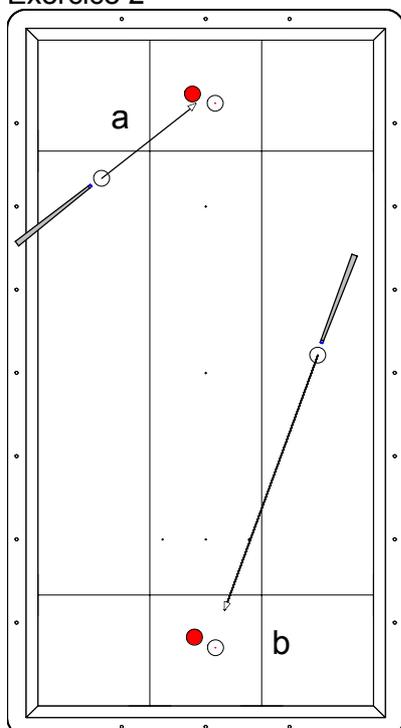
Conseils à l'Animateur

Vérifier si l'élan s'adapte à la puissance recherchée.

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

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

Exercice 2



Réalisez le point sans sortir les billes 2 et 3 du carré dans lequel elles se trouvent.

Observation du mouvement :

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

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

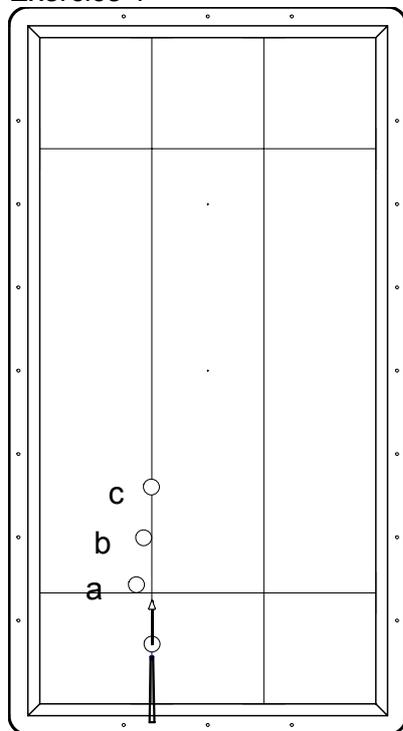
Elan disproportionné (amplitude et vitesse).

Perfectionnement du chevalet.

Fiche n°5

Définir une quantité de bille (Initiation)

Exercice 1



Consignes aux élèves

Question :

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

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

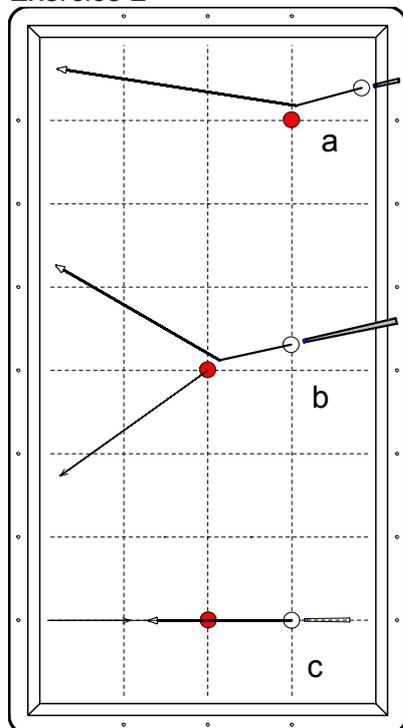
Conseils à l'Animateur

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

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

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

Exercice 2



- Jouez finesse, la bille 1 doit toucher la grande bande.
- Jouez demi-bille, les billes 1 et 2 s'immobilisent en même temps.
- Jouez la bille 2 pleine, la bille 1 choque la bille 2 en plein à son retour.

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

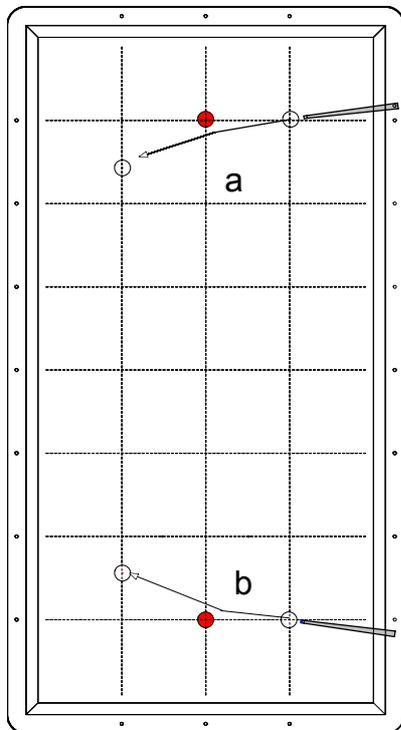
Les indications proposées dans la colonne voisine permettent de valider la réussite de cet exercice. On ne recherche pas de résultats précis. Faire jouer les coups à droite et à gauche de la 2 (exercices « a » et « b »).

Fiche n°6

Jouer un coup en finesse

(Initiation et Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

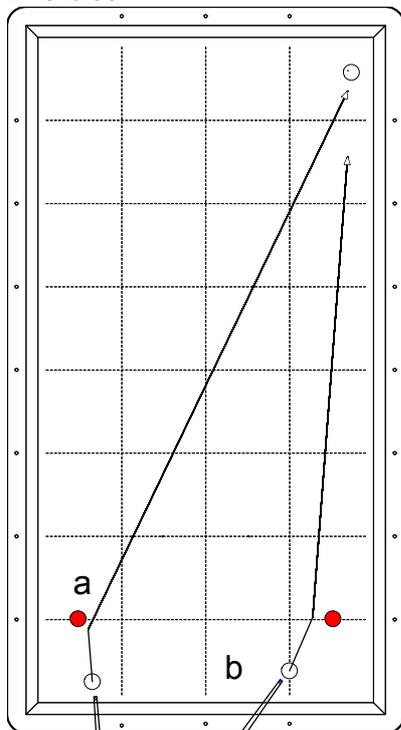
Réalisez le coup par la finesse avec une puissance très faible.

Conseils à l'Animateur

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

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

Exercice 2



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

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

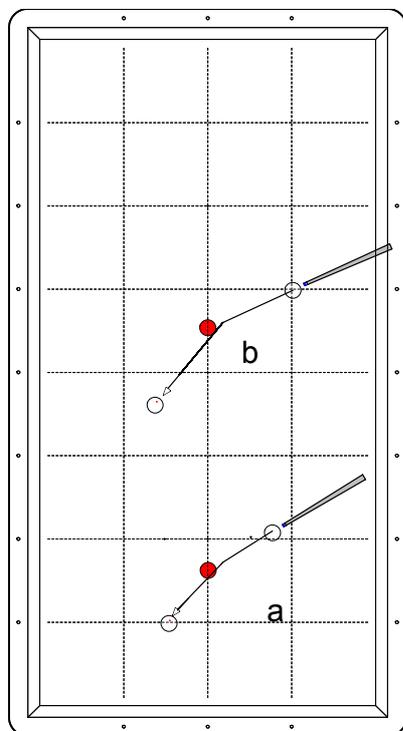
Faire observer les limites du coup : plus la distance bille1-bille 2 est grande, plus le coup devient difficile (montrer des exemples).

Fiche n°7

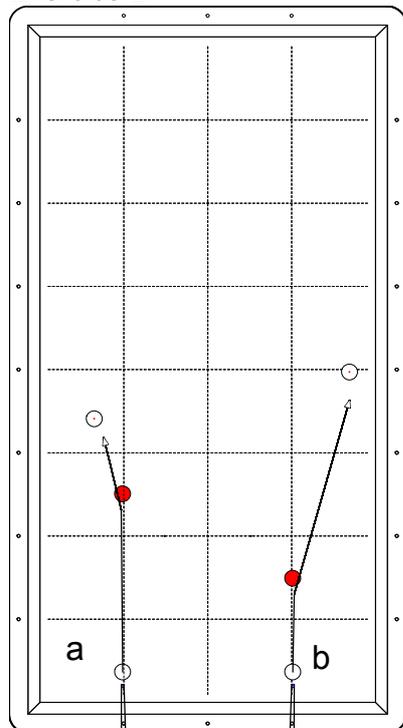
Réaliser un coulé

(Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

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

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

Conseils à l'Animateur

Définir le coulé :

Toujours près du plein,

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

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

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

Déconseiller l'utilisation d'un effet latéral.

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

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

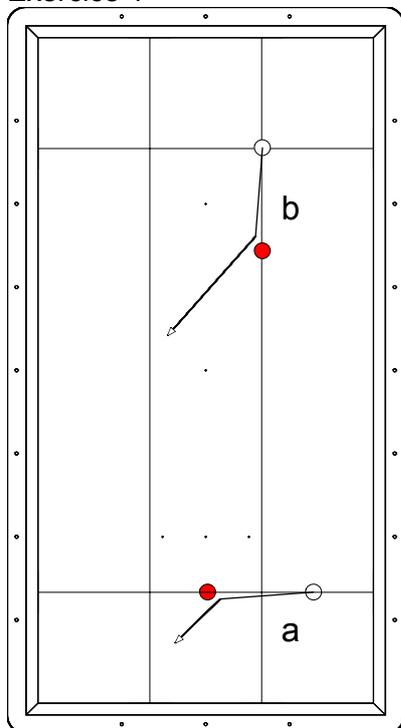
Ces coups nécessitent une certaine pratique, voire une certaine adresse. Il faudra adapter les situations proposées à l'expérience du joueur.

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

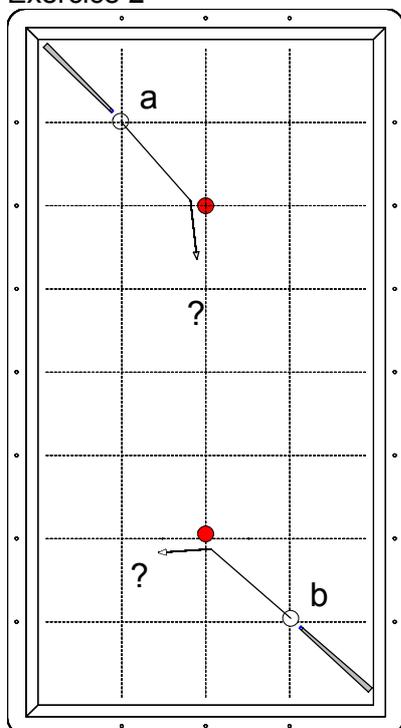
Fiche n°8

Obtenir le rejet naturel (Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

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

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

Conseils à l'Animateur

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

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

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

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

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

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

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

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

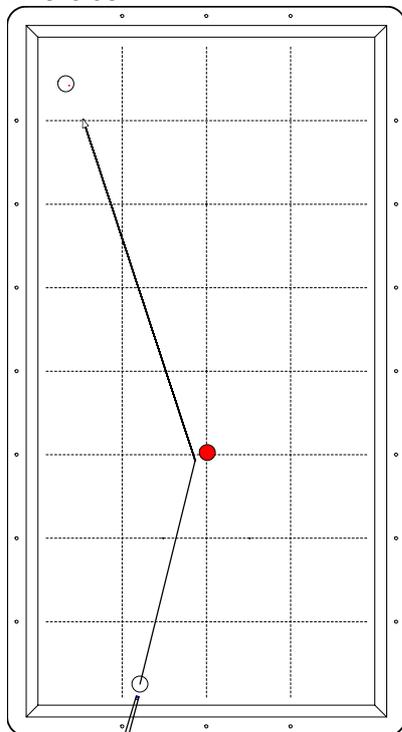
Le but ici est de commencer à intégrer la démarche qui consiste à définir la direction de la bille 1 après le contact avec la bille 2, obtenue avec le rejet naturel, pour ensuite choisir le trajet qui convient à la situation.

Fiche n°9

Jouer avec le rejet naturel

(Initiation et Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

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

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

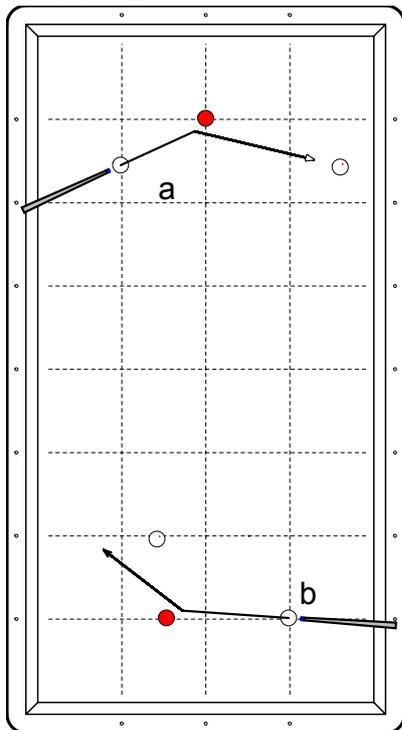
Conseils à l'Animateur

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

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

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

Exercice 2



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

- attaque en haut
- demi-bille environ.

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

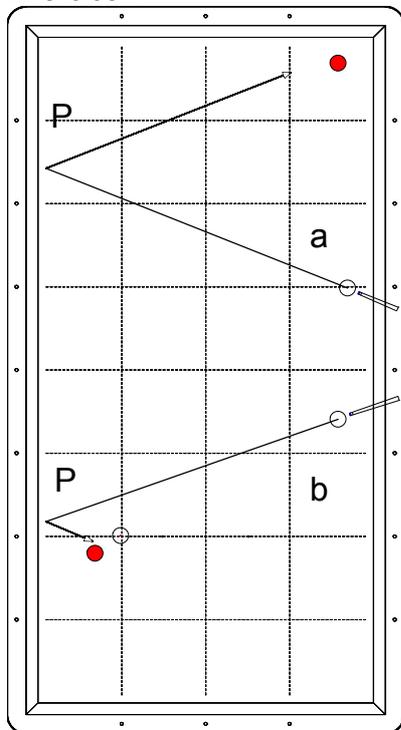
L'objectif se limite à introduire une réflexion quant à l'appartenance de tel ou tel coup à la « famille » des coups naturels.

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

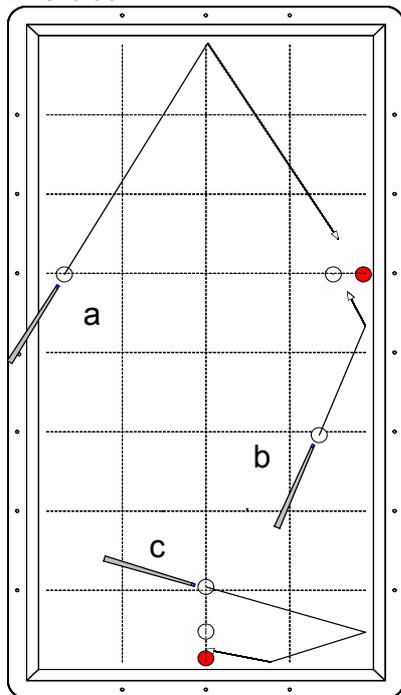
Fiche n°10

Observer la trajectoire de la bille 1 par une bande (Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

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

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

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

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

Conseils à l'Animateur

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

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

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

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

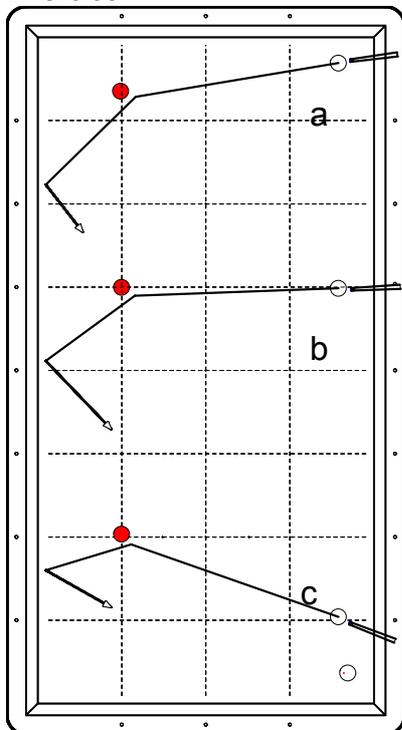
La réussite du point est accessoire sur ces exercices de bande-avant, l'objectif étant d'observer l'angle d'incidence qui conditionne le renvoi par la bande, c'est-à-dire l'angle de réflexion. La bille 1 est jouée pour le moment sans effet.

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

Fiche n°11

Jouer un coup avec le rejet naturel par une bande (Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

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

Conseils à l'Animateur

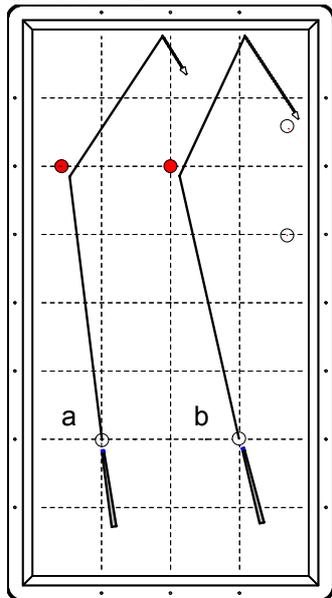
Placer la 3 « grosse » dans tous les cas de figure.

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

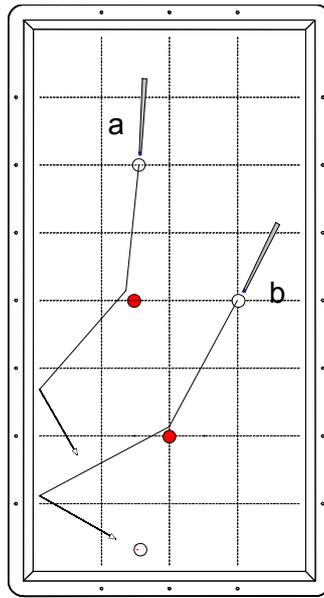
Une disposition rigoureuse des billes sur le billard s'impose donc pour conserver tout l'intérêt de ces exercices.

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

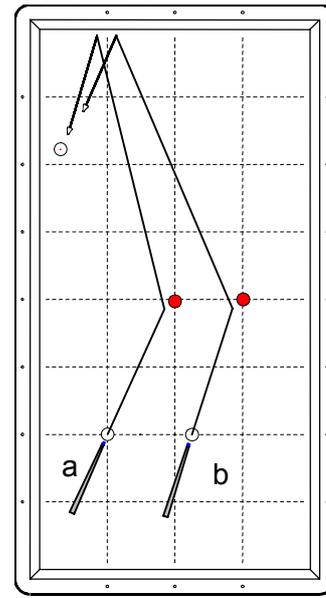
Exercice 2



Exercice 3



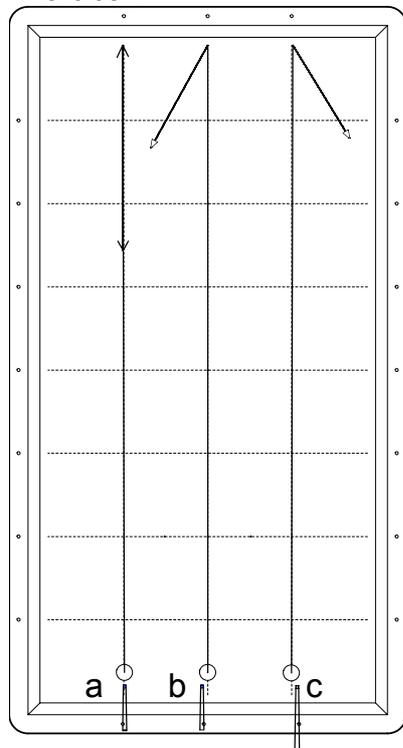
Exercice 4



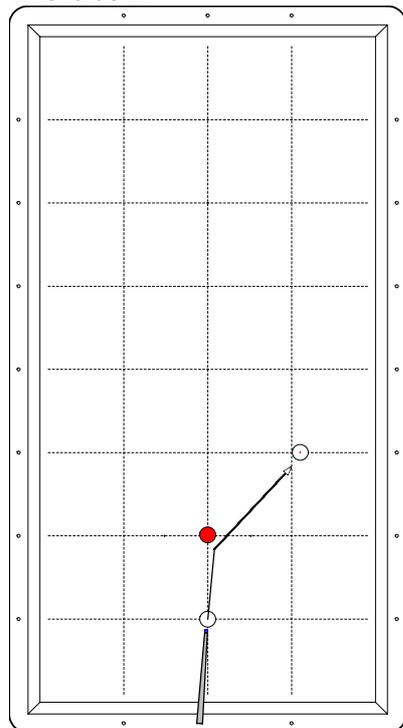
Fiche n°12

Jouer avec de l'effet (Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

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

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

Remarque 1 :

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

Remarque 2 :

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

Conseils à l'Animateur

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

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

Jouez le coup :

- sans effet.
- avec de l'effet à gauche.
- avec de l'effet à droite.

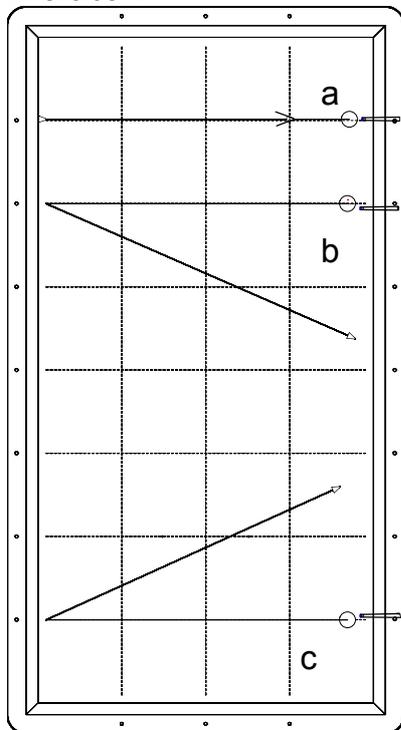
Remarque :

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

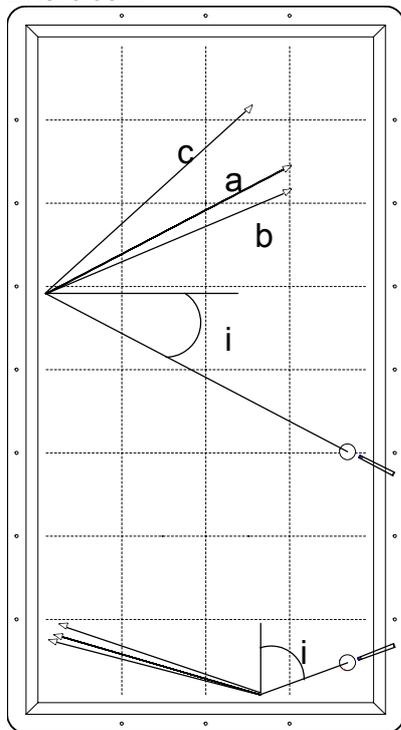
Fiche n°13

Comparer un trajet avec effet et sans effet (Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

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

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

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

Remarque 1 :

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

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

Remarque 2 :

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

Conseils à l'Animateur

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

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

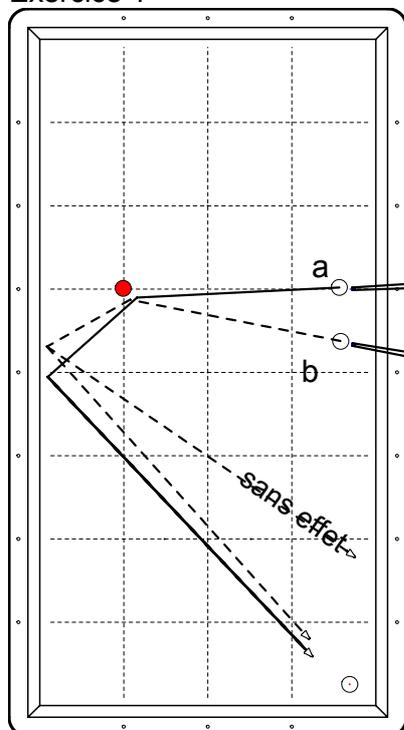
Recommencer éventuellement l'exercice en changeant le point visé sur la bande, donc en variant l'angle d'incidence, pour observer les différentes trajectoires.

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

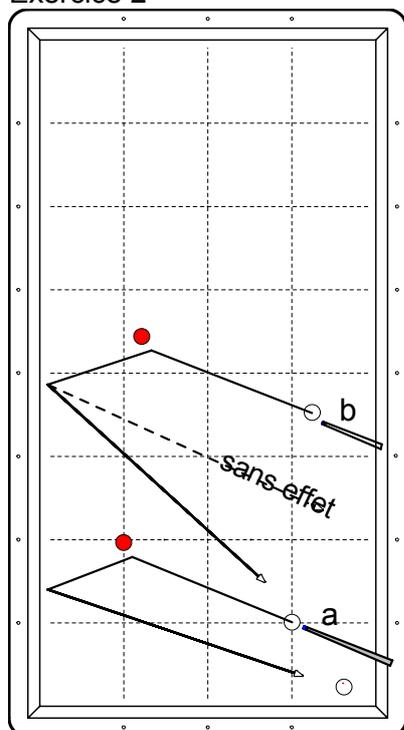
Fiche n°14

Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet (Entraînement)

Exercice 1



Exercice 2

Consignes aux élèvesConseils à l'Animateur

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

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

1°) Bille 1 en « a » :

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

2°) Bille 1 en « b » :

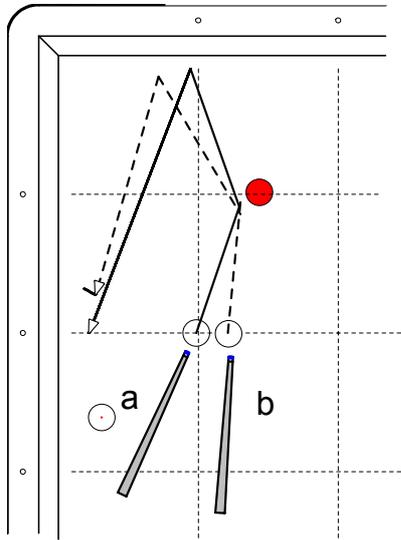
Le rejet (ou choc) naturel sans effet renvoie la bille 1 sur la grande bande (trajectoire « sans effet »). On animera la bille 1 d'effet (à gauche pour ces exemples) afin de changer la trajectoire de la bille 1 au contact de la bande.

Fiche n°15

Jouer avec le rejet naturel, avec ou sans effet (suite)

(Entraînement)

Exercice 1 Grande bande

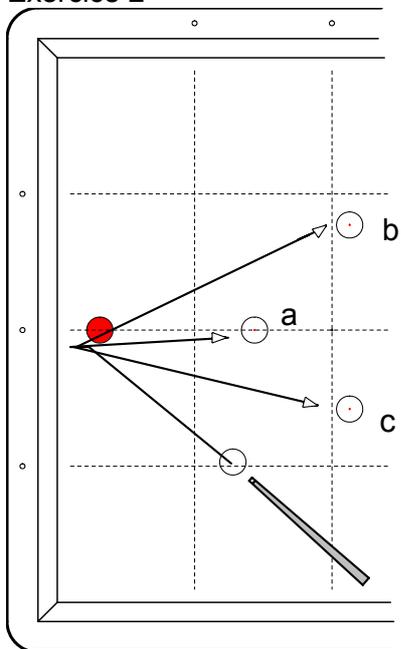
Consignes aux élèves

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

Conseils à l'Animateur

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

Exercice 2



Grande bande

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

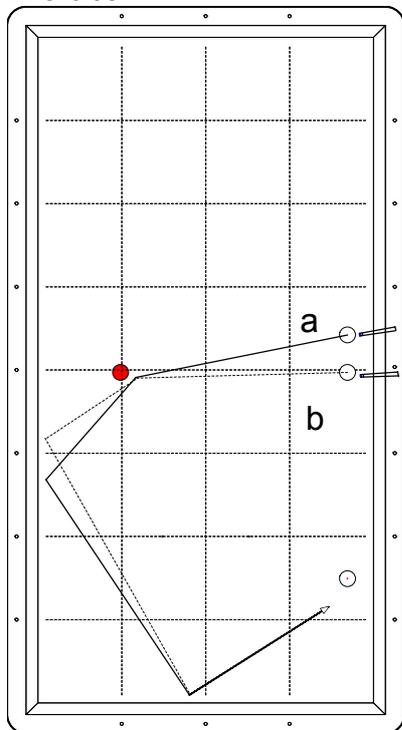
Ces deux coups exigent davantage de nuance notamment en ce qui concerne la puissance du coup.

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

Fiche n°16

Jouer avec le rejet naturel par 2 ou 3 bandes, avec ou sans effet (Entraînement)

Exercice 1



Consignes aux élèves

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

Exercice 1 et 4 :

1°) Bille 1 en « a » :

Le trajet par deux (ou trois) bandes est retenu, car il se dessine en jouant avec le rejet naturel et sans effet.

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

Conseils à l'Animateur

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

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

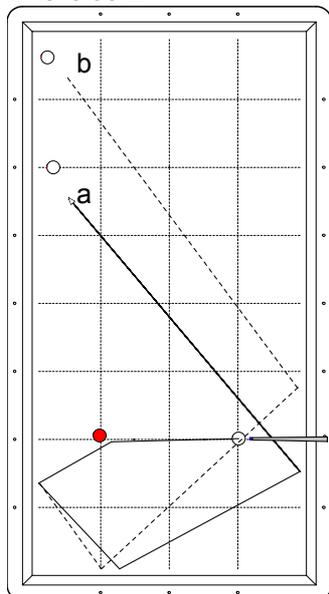
L'exercice 4 propose, comme l'exercice 1, **deux emplacements de la 1**.

Les interrogations sont toujours axées sur :

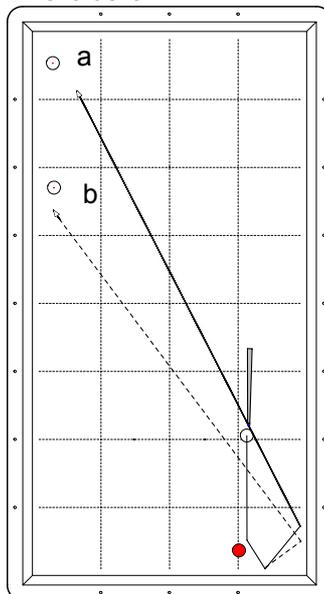
- Le choix du trajet.
- La nécessité de l'effet

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

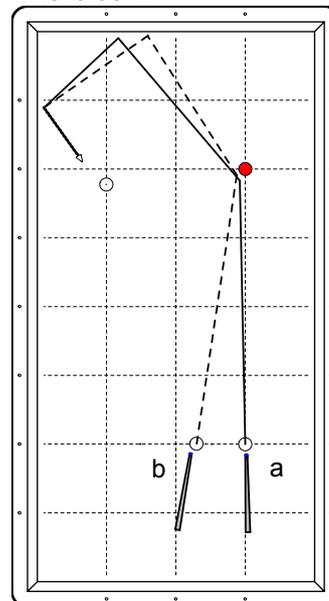
Exercice 2



Exercice 3



Exercice 4

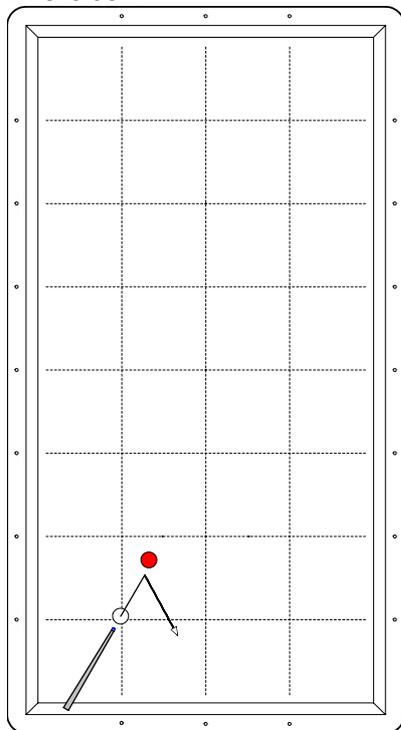


Fiche n°17

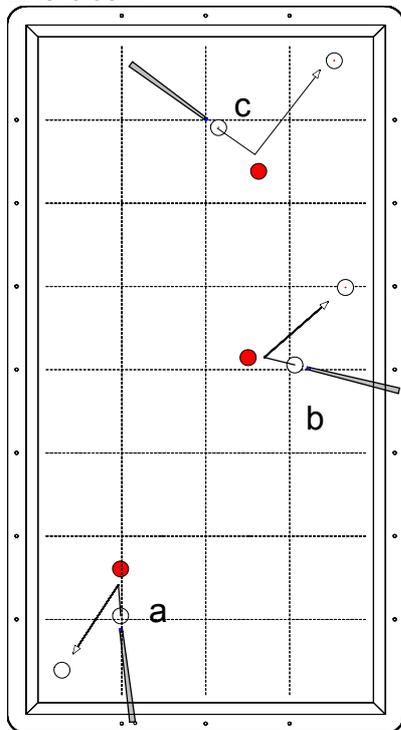
Faire reculer la bille 1 et la diriger

(Initiation et Entraînement)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

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

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

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

Évitez de vous relever en jouant.

Conseils à l'Animateur

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

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

Les coups de rétro sont particulièrement sensibles à ce problème.

Choisissez une attaque très basse pour permettre un bon recul de la bille 1.

Évaluez la quantité de bille qui dirigera correctement la bille 1, sachant que celle-ci ne se limite plus à « fin », « demi bille » ou « plein ».

Situation « a » : « presque plein ».

Situation « b » : « trois quarts de bille ».

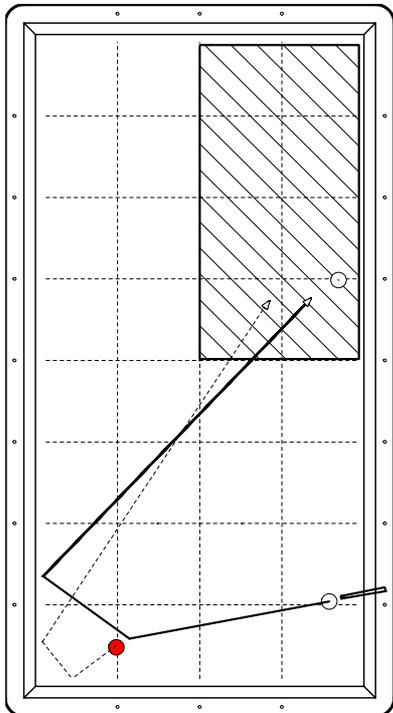
Situation « c » : « demi-bille ».

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

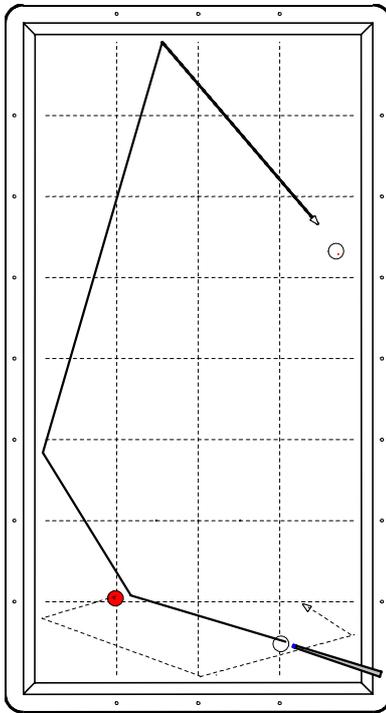
Fiche n°18

Prévoir la trajectoire de la bille 2 (Initiation)

Exercice 1



Exercice 2



Remarques :

Exercice 1 :

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

Exercice 2 :

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

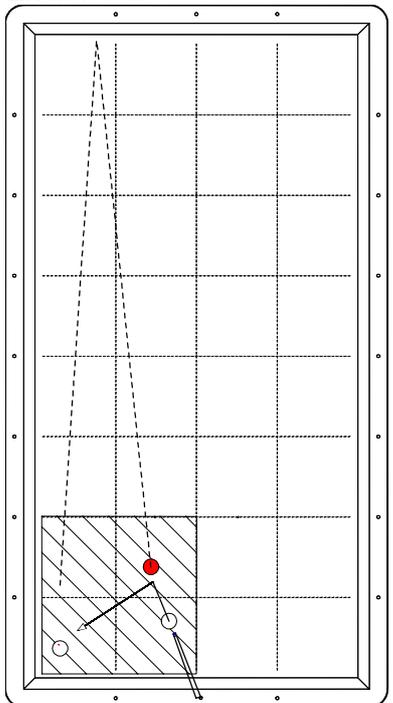
Exercice 3 :

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

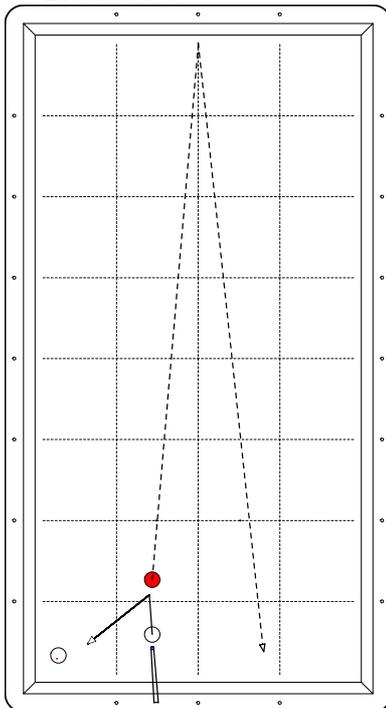
Exercice 4 :

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

Exercice 3



Exercice 4



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

FICHES « PRATIQUE »

Recommandation...

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

Le jeu à 4-billes

Principe

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

Chaque carambolage vaut un point.

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

Intérêt du jeu

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

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

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

Règles du jeu à deux niveaux

1) niveau débutant (« bille en main ») (en cours d'apprentissage du « Billard de Bronze »)

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

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

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

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

Après un certain temps, le joueur ayant progressé, d'une part, sur la conception du jeu et, d'autre part, sur la gestuelle, il lui est possible de pratiquer ce jeu sans déplacer sa bille.

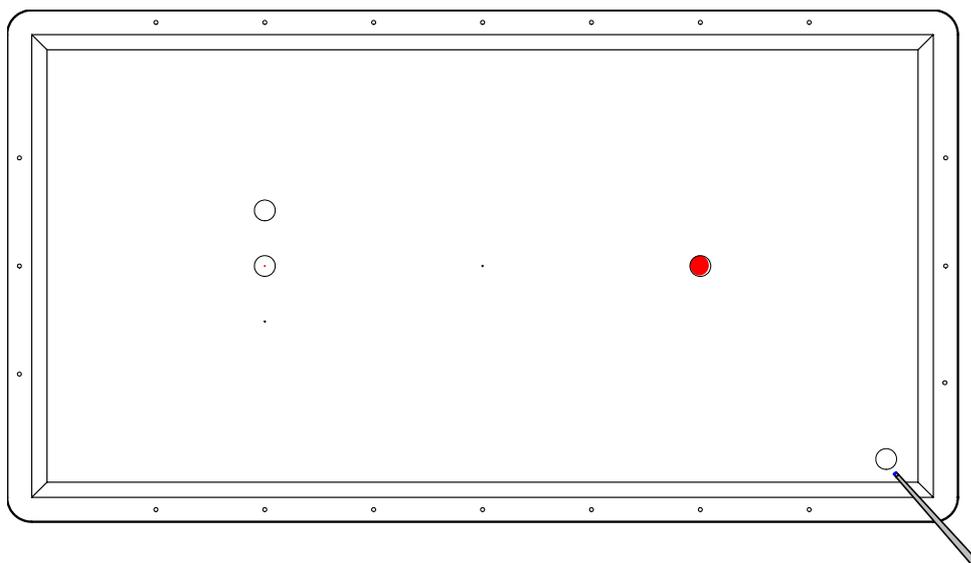
Cela revient à jouer « normalement » à la partie libre, en continuant de bénéficier du choix multiple grâce aux quatre billes.

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

Le point de départ

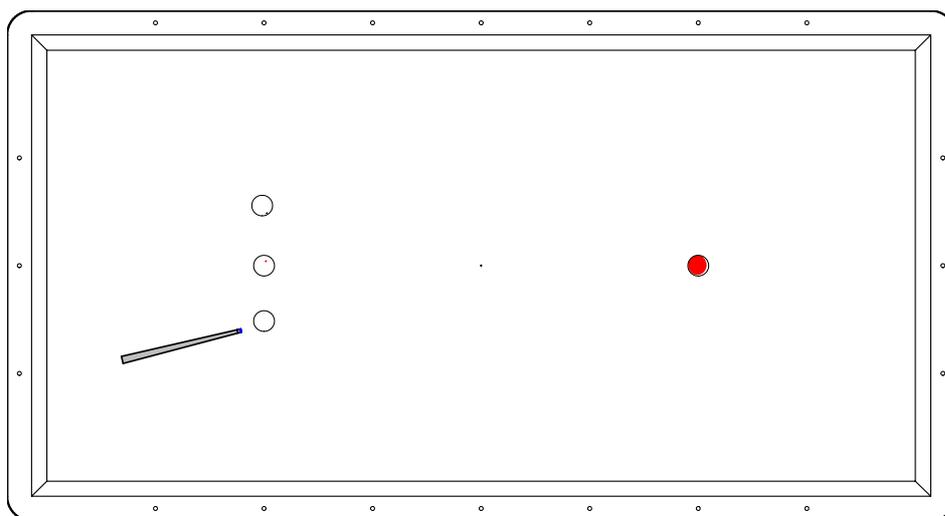
Niveau débutant (« bille en main »)

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



Niveau faux débutant (« classique »)

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



Compétition permanente à 4-billes

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

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

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

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

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

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

Exemple

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

CLASSEMENT INITIAL

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

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

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

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

Fiche n°2

La pétanque

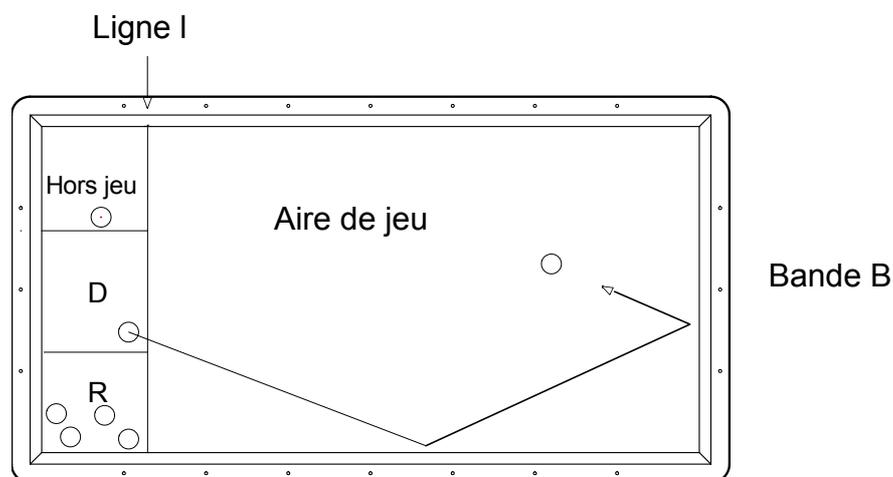
Le principe du jeu est identique à celui du jeu traditionnel de la pétanque. Il s'agira donc de « lancer » sa bille afin de la placer le plus près possible du cochonnet pour marquer le point.

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

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

Organisation de l'aire de jeu :

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

La règle :

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

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

Déroulement de la partie :

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

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

Pour plus de simplicité, on peut décider de faire jouer une bille à chacun alternativement. Le décompte des points s'effectue quand toutes les billes sont jouées (seul un joueur ou une équipe marque des points).

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

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

Accès à la compétition

La confrontation peut être source de motivation, mais les systèmes de compétitions classiques ne conviennent pas souvent aux joueurs débutants, notamment aux jeunes. Une rencontre organisée sous forme de concours, proposant un programme de figures imposées, s'adapte mieux à la compétence encore modeste des débutants. C'est pourquoi la FFB a instauré, en 2001, les « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » (DFA) dont vous trouverez ci-dessous le règlement des épreuves. Vous consulterez dans le document fédéral « Règlement des Diplômes Fédéraux d'Aptitude », édition 2003, les programmes de situations de jeu (figures imposées) pour chacun des trois niveaux.

Les « Diplômes Fédéraux d'Aptitude » constituent des compétitions correspondant aux différentes étapes de l'apprentissage.

Très accessible en raison de son niveau technique élémentaire, le « **Billard de Bronze** » peut être proposé à l'échelon Club après seulement quelques semaines d'apprentissage, afin d'encourager les participants à persévérer.

Le « **Billard d'Argent** », techniquement plus élaboré, nécessite un apprentissage plus long. En fonction de la progression, cette évaluation pourra intervenir après deux ou trois trimestres de pratique, et être organisée dans une compétition départementale.

Enfin, les titulaires du « **Billard d'Argent** » pourront être confrontés au « **Billard d'Or** » après trois à cinq trimestres de pratique, à l'occasion d'une compétition régionale.

Les DFA s'inscrivent dans l'activité de l'école de billard du club et constituent les **évaluations graduelles nécessaires au suivi de l'apprentissage**. L'étude progressive des programmes agrmente les séances d'entraînement et permet aux Animateurs d'évaluer les acquis en observant **l'évolution des scores réalisés**, permettant ainsi **d'apprécier régulièrement le niveau** des connaissances et des compétences.

L'inscription des joueurs débutants à une des épreuves des DFA sous-entend l'acquisition préalable d'une **certaine autonomie** par des répétitions complètes du programme concerné, les plaçant progressivement dans le **contexte de la compétition**.

« Diplômes Fédéraux d'Aptitude »

Règlement

Article 1 : Les Diplômes Fédéraux d'Aptitude (D.F.A.) visent à soutenir le développement de la pratique du billard carambole chez les jeunes (de moins de 21 ans) dans les clubs affiliés à la F.F.B. et en milieu scolaire dans le cadre du dispositif « billard à l'école ».

Article 2 : L'accès à la compétition et l'évaluation du niveau des connaissances et des capacités sont les principaux objectifs des D.F.A.

Article 3 : Les D.F.A. sont des évaluations d'acquets, réalisées à l'occasion d'une compétition (sous forme de concours) s'appuyant sur des situations de jeu prédéfinies, des « figures imposées » (voir programmes de figures en annexe).

Article 4 : On distingue trois niveaux d'aptitude (billard de bronze, billard d'argent et billard d'or) basés sur trois programmes différents d'un niveau technique progressif.

1) Billard de bronze :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur la réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^e essai 3 points, au 3^e essai 2 points.
- **Sur un total maximal de 120 points** (24 x 5), le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 1 « billard de bronze »**.

2) Billard d'argent :

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

Pour les figures numérotées de 1 à 16 :

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

Pour les figures numérotées de 17 à 24 :

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

3) Billard d'or :

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

Pour les figures numérotées de 1 à 8 :

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

Pour les figures numérotées de 9 à 24 :

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

Déroulement de la compétition

Article 5 : Le concours se déroule sur un ou plusieurs billards. Chaque billard utilisé constitue un atelier sur lequel tous les compétiteurs exécutent les mêmes figures. Chaque atelier est dirigé par un arbitre - animateur.

Article 6 : L'arbitre -animateur est, au moins, titulaire du Brevet Fédéral d'Animateur de club (BF1).

Article 7 : Une feuille de marque individuelle permet de noter la prestation de chaque participant tout au long de la compétition (voir en annexe).

Article 8 : Une feuille de résultat général reprend l'ensemble des notes attribuées à chacun, permet l'établissement d'un classement de l'épreuve et la validation du D.F.A. pour les compétiteurs ayant atteint le seuil de 60 points (DFA 1) ou de 80 points (DFA 2) sur 120 possibles.

Article 9 : Chaque D.F.A. donne lieu à une épreuve distincte. Une compétition peut comporter plusieurs épreuves (D.F.A. 1 pour certains joueurs et D.F.A. 2 pour d'autres, par exemple).

Attribution des diplômes

Article 10 : Le directeur de jeu proclame les résultats et remet aux compétiteurs ayant réalisé le score adéquat en fonction de l'épreuve disputée :

- Le « billard de bronze » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
- Le « billard d'argent » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
- Le « billard d'or » (l'épinglette spécifique et le diplôme)

Article 11 : Une feuille de résultat est systématiquement envoyée au responsable régional de la Formation et de la Jeunesse lui permettant d'actualiser le fichier des D.F.A. décernés dans la Ligue chaque saison, ainsi qu'au secrétariat de la FFB.

« Diplômes Fédéraux d'Aptitude »

Les épinglettes



FICHES « TECHNIQUES »

Recommandation...

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

La posture

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

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

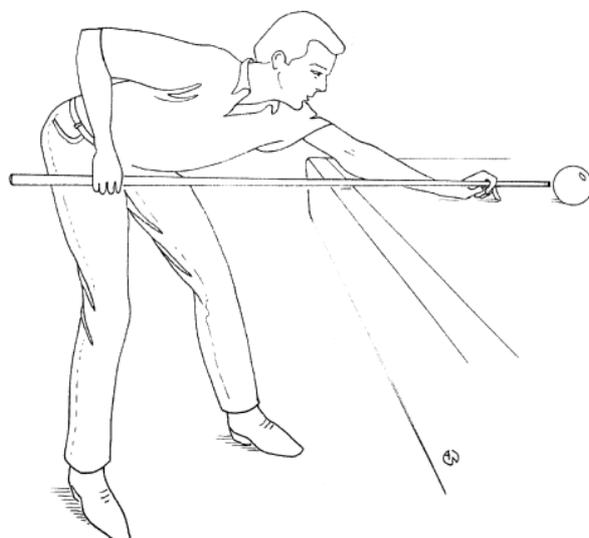
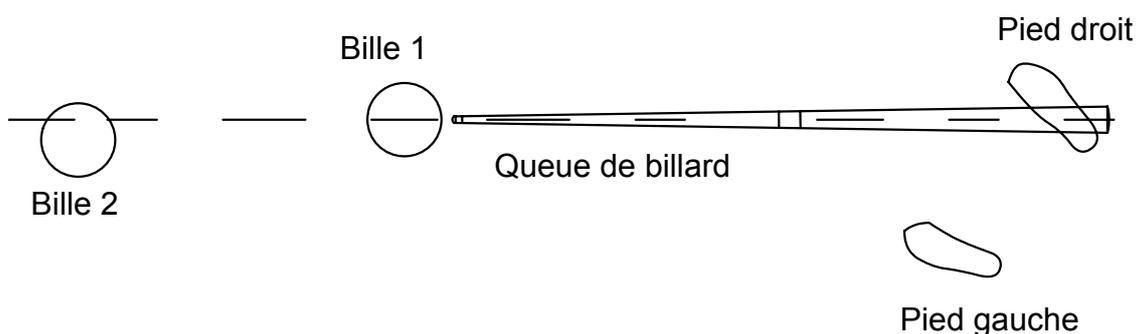
Toutefois, une bonne posture doit permettre :

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

1 La stabilité et l'orientation du corps

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

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



☹ Défauts fréquemment observés :

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

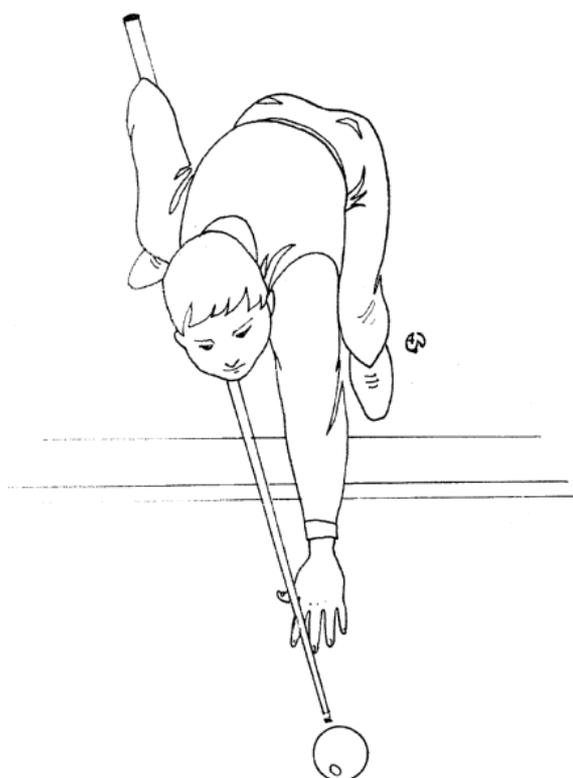
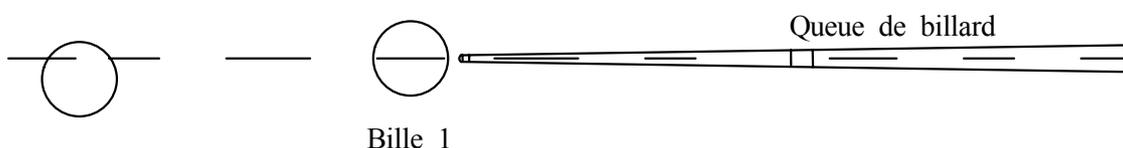
2 Un mouvement rectiligne

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

3 La visée

Le contrôle visuel constant de la quantité de bille, mais aussi du mouvement, s'effectue correctement quand la tête se positionne au-dessus de la queue de billard, plaçant, de ce fait, l'œil directeur, ou l'axe des deux yeux, sur la ligne de visée (voir dessins ci-dessous). La ligne de visée (en pointillé sur le dessin) contient la queue, la bille 1, et le point-cible, c'est à dire l'endroit où le joueur veut envoyer sa bille.

Bille 2 (point cible)



☹ Défauts fréquemment

observés :

La tête placée à côté de la ligne de visée.

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

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

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

Fiche n°2

Le « coup de queue »**Description**

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

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

Le réglage de la puissance

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

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

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

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

L'élan de préparation

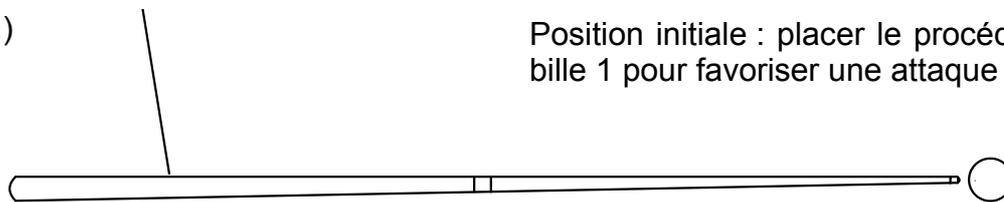
C'est le (ou les) « mouvement(s) de balancier » que le joueur effectue avant de propulser la bille 1. Pour qu'il soit utile, l'élan de préparation doit être à l'image du mouvement requis par la situation des billes.

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

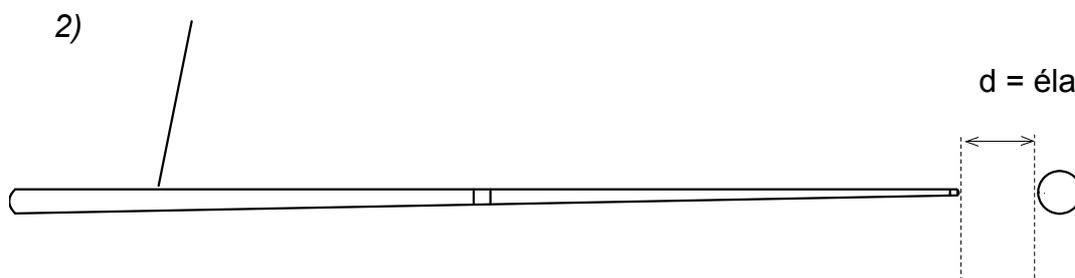
Les trois phases du mouvement

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

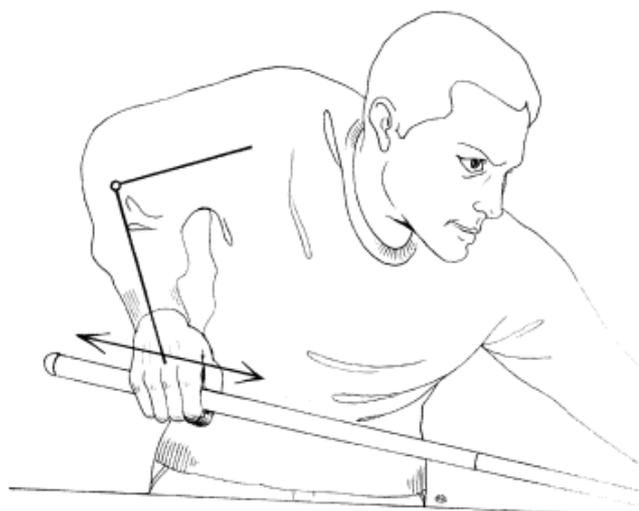
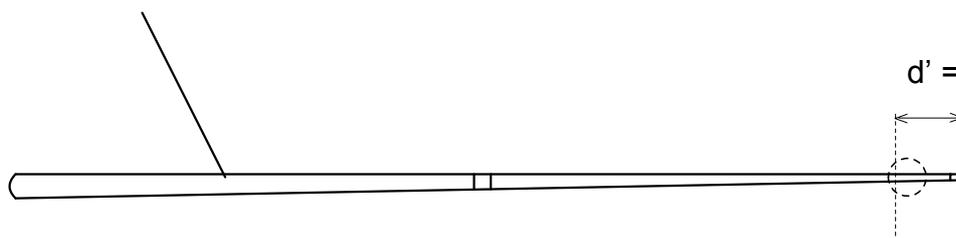
1) Position initiale : placer le procédé près de la bille 1 pour favoriser une attaque précise



2) d = élan



3) d' = traversée



☹ Défauts fréquemment observés :

Un limage saccadé.

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

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

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

Fiche n°3

Le chevalet et l'attaque**Description**

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

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

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

Adaptation du chevalet à la situation

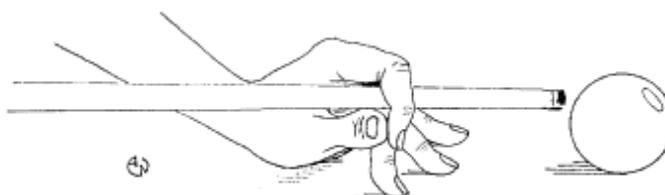
1. Pour une attaque basse, la main s'aplatit sur le tapis. La flèche, passant dans la boucle formée par le pouce et l'index, est également guidée par le majeur. Le joueur anime, de cette manière, la bille 1 d'une rotation « inverse » à l'impact (voir dessin ci-dessous).



2. Pour relever l'attaque, attaque au centre par exemple (absence de rotation à l'impact), le majeur, placé au-dessous du pouce, rehausse le guide.



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

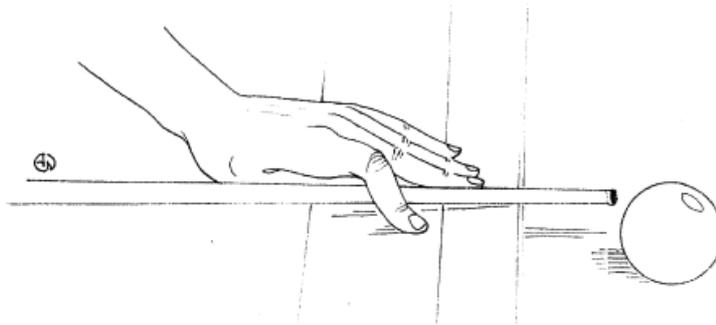


4. Sur les coups de faible puissance, on peut former le chevalet dit « débouclé » où la flèche repose dans l'encoche formée par le pouce et l'index.



5. Cas particulier :

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



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

Fiche n°4

La quantité de bille

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

La procédure de visée doit respecter deux étapes :

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

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

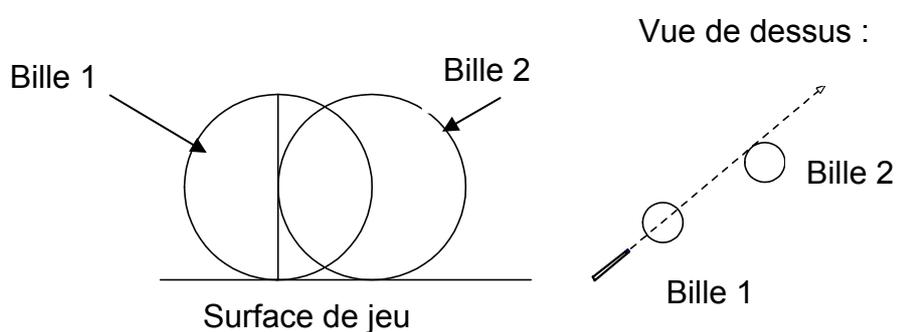


Schéma 2 : « Finesse » à gauche de la 2

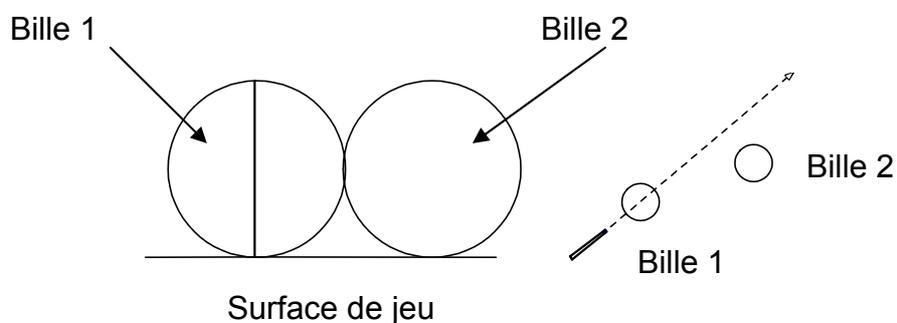
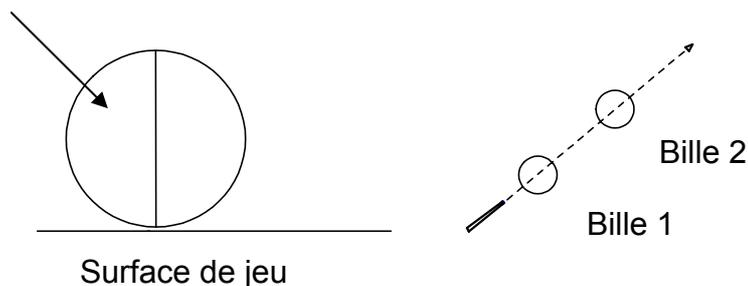


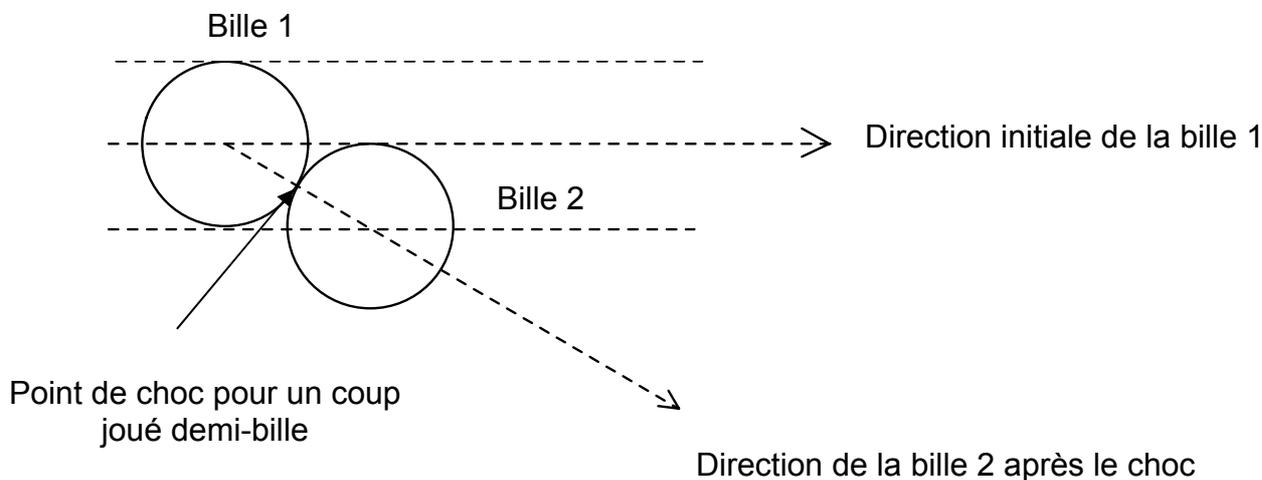
Schéma 3 : « Plein » ou « pleine bille »

Bille 1 couvrant
la bille 2



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

Schéma 4



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

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

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

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

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

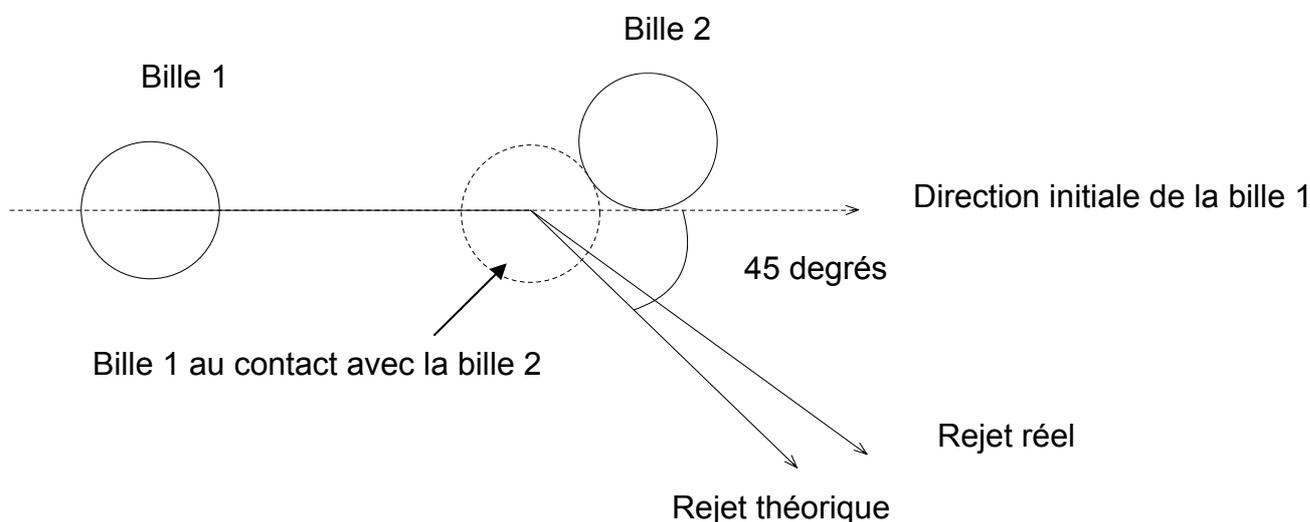
Le coup naturel

Principe du coup

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

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

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



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

Première approche :

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

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

Deuxième approche :

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

En effet, l'évaluation intuitive, aidée par l'expérience, offrira davantage de justesse que ce repère angulaire approximatif. Les variables telles que les distances bille 1-bille 2, les quantités de bille, les angles d'incidence sur une éventuelle première bande dont l'état inconstant modifie le rebond, ou autres, pourront alors être prises en compte pour influencer positivement la « lecture » du coup.

L'objectif sera, en fait, de déterminer si, a priori, le choc obtenu (toujours sans réglage de hauteur), compte tenu de ces éléments, convient pour réaliser le trajet adéquat, et, dans le cas contraire, définir de quelle manière il faudra le modifier.

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

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

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

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

Remarque 1 : le regroupement éventuel des billes

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

Remarque 2 : l'utilisation de l'effet

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

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

Remarque 3 : le cas de la finesse

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

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

Le rétro

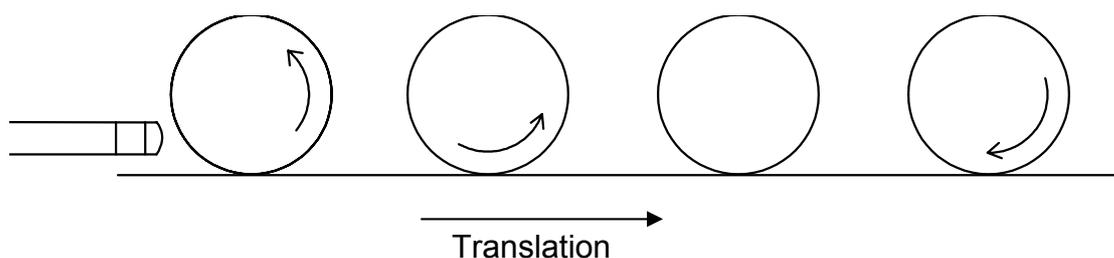
Principe du coup

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

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

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

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



Les réglages pour réaliser le carambolage

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

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

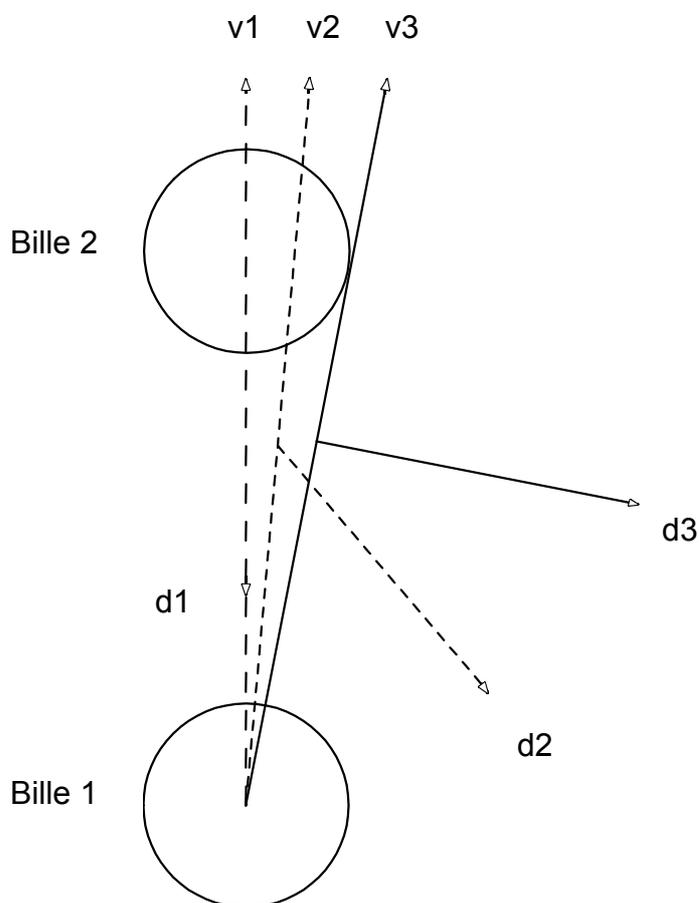
Sachant que les paramètres influant sur la direction de la bille 1 après le choc sont la quantité de bille et la rotation que possède la bille du joueur lors du choc, il conviendra de trouver un réglage fiable pour réussir le point le plus souvent possible.

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

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

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

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



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

Rappel éventuel de la bille 2 sur un rétro

La direction de la 2, définie par la quantité de bille (voir fiche technique « la quantité de bille »), est imposée par le point, c'est-à-dire une quantité de bille autorisant sa réussite. L'énergie que possède la 2 doit s'adapter, pour le rappel, au trajet qu'elle effectuera. Or, l'énergie communiquée à la 2 dépend de la puissance du coup et de la quantité de bille. C'est donc la situation initiale des billes qui conditionne le rappel de la 2, sa direction et l'énergie qui lui est transmise, en imposant les réglages nécessaires à la réussite du point.

Fiche n°7

Le coulé

On présente fréquemment le coulé comme le coup inverse du rétro. Cela se justifie par la rotation « avant » dont la bille 1 doit être pourvue lors du choc sur la bille 2 afin d'avancer après celui-ci.

Cette rotation s'obtient, le plus souvent, par une attaque au-dessus du centre.

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

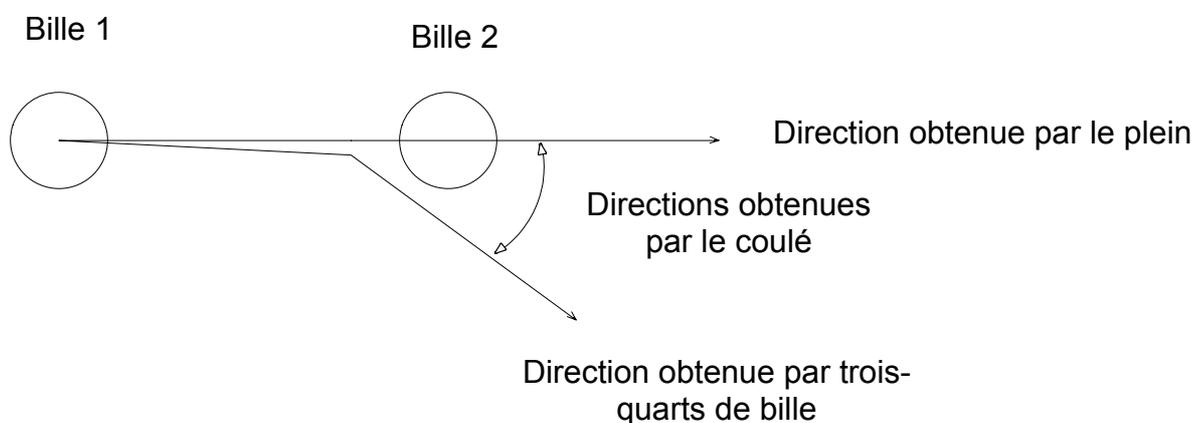
En effet, une quantité inférieure à trois-quarts de bille nous renvoie dans une gamme de coups beaucoup plus sympathique : « les coups naturels ».

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

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

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

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



Lexique

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

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

ANNEXES

Demande d'obtention du label fédéral « Club-école de la Fédération Française de Billard »

Le label fédéral est délivré sur demande du club, visée par la Ligue d'appartenance, entre le 1^{er} septembre et le 31 décembre d'une année pour l'année suivante, et son renouvellement sera conditionné par la fourniture d'un rapport d'activité type de la structure d'accueil ou une nouvelle demande.

La FFB délivre fin 2003 pour l'année 2004 les premiers labels aux clubs affiliés répondant aux critères définis. Ce label procurera aux clubs récipiendaires les avantages suivants :

- Formation initiale et continue des animateurs du club assurée par les intervenants de la FFB
- Réception des nouveaux documents techniques et pédagogiques produits par la FFB
- Fourniture des épinglettes pour les diplômes fédéraux d'aptitude (billard de bronze, d'argent et d'or)
- Inscription sur la liste officielle annuelle des clubs labellisés de la FFB diffusée sur le site internet fédéral et dans la revue *Sport Billard Magazine*.

Critères :

- Organisation d'un créneau horaire réservé aux jeunes (durée 1h30) et d'un créneau horaire réservé aux débutants adultes (durée 2h00). Chaque créneau est hebdomadaire et assuré pendant les périodes scolaires.
- Identification de quatre animateurs assurant l'encadrement de ces plages horaires, ceux-ci devant être, au moins, titulaires du Brevet Fédéral 1^{er} degré (Animateur de Club).

Renseignements à fournir :

- Jours et horaires choisis pour le fonctionnement de la structure d'accueil (l'école de billard constitue la structure d'accueil du club) en indiquant le nom des animateurs pour chaque créneau horaire.
- Nom, prénom, numéro de licence, et date d'obtention du diplôme de chaque animateur.

**Demande d'obtention du label fédéral
« Club-école de la Fédération Française de Billard »**

FICHE DE RENSEIGNEMENT

Nom du club : _____
 Adresse postale du club : _____
 Adresse électronique du club : _____ tél : _____

Nom et signature du président du club	Nom et signature du responsable formation de la Ligue

Structure d'accueil

Créneau JEUNES :

Jour : _____
 Horaires : de _____ à _____ Animateur(s) : _____

Créneau ADULTES débutant :

Jour : _____
 Horaires : de _____ à _____ Animateur(s) : _____

Autre créneau (facultatif) :

Jour : _____
 Horaires : de _____ à _____ Animateur(s) : _____

Autre créneau (facultatif) :

Jour : _____
 Horaires : de _____ à _____ Animateur(s) : _____

Renseignements relatifs aux animateurs :

Nom	Prénom	Numéro de licence	Date d'obtention du diplôme

Organigramme de la Fédération Française de Billard

Comité Directeur
composé de 30 membres élus par l'Assemblée Générale
dont le Bureau composé
du Président de la F.F.B.
du Président adjoint, de 3 vice-présidents, du Trésorier et du Secrétaire Général

Commissions techniques nationales

haut niveau Carambole	Sportive Carambole
--------------------------	-----------------------

Sportive Américain	Sportive Pool Anglais
-----------------------	--------------------------

Sportive Snooker	Formation et Jeunesse
---------------------	--------------------------

Revue Fédérale	Arbitrage
-------------------	-----------

Finances	Relations internes
----------	-----------------------

Médicale	Appel
----------	-------

Electorale	Administrative et discipline
------------	---------------------------------

Recherche et Développement

Permanents

Secrétariat Fédéral

Direction Technique
Nationale

Secrétariat de la revue
(Sport Billard Magazine)

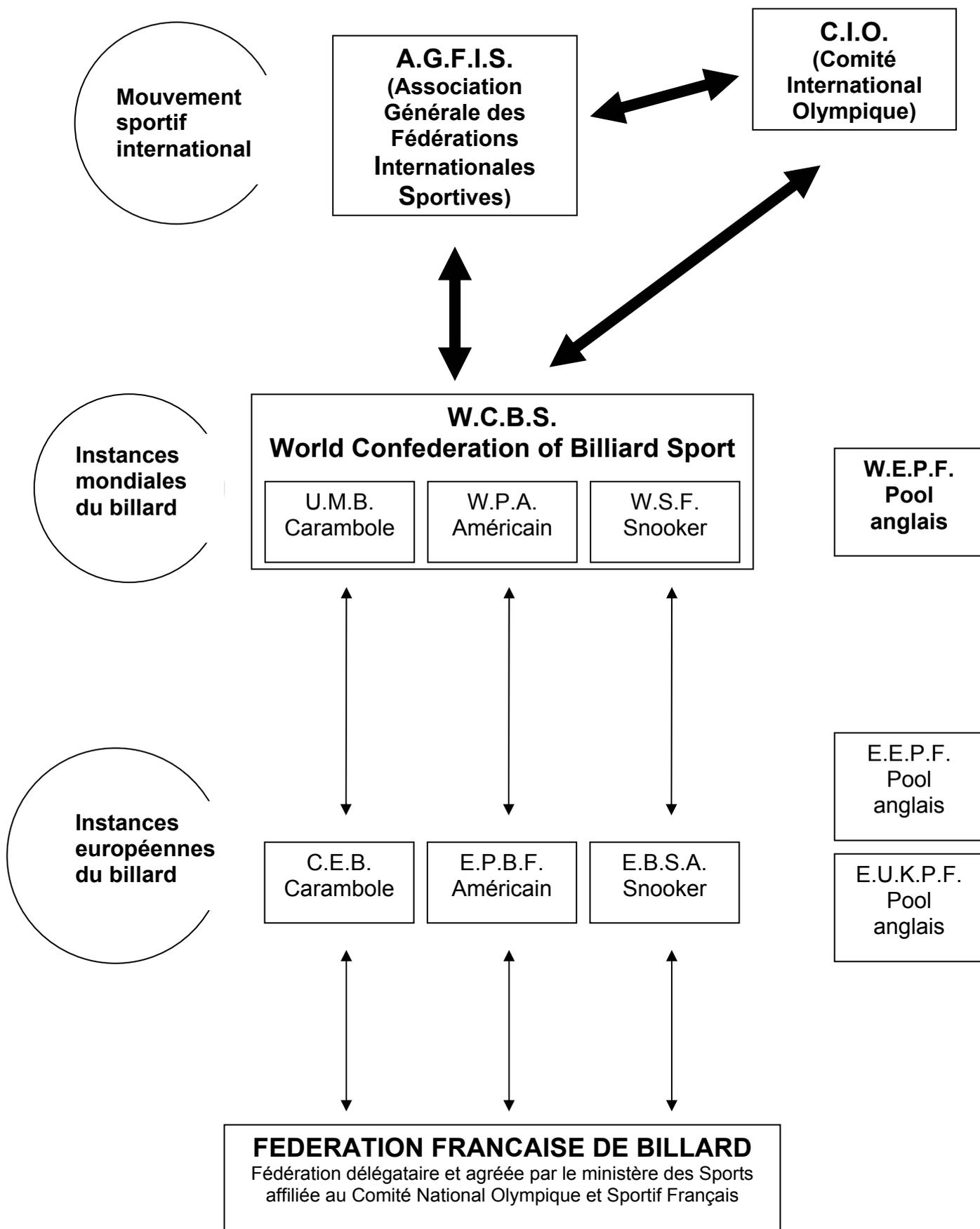
Ligues régionales

Comités départementaux

Clubs

Licenciés

Organisation du sport billard dans le mouvement sportif international



Signification des sigles

A.G.F.I.S. : Association Générale des Fédérations Internationales Sportives

C.E.B. : Confédération Européenne de Billard

C.I.O. : Comité International Olympique

E.B.S.A. : European Billiard and Snooker Association

E.E.P.F. : European Eightball Pool Federation

E.P.B.F. : European Pool Billiard Federation

E.U.K.P.F. : European United Kingdom Pool Federation

U.M.B. : Union Mondiale de Billard

W.C.B.S. : World Confederation of Billiard Sport

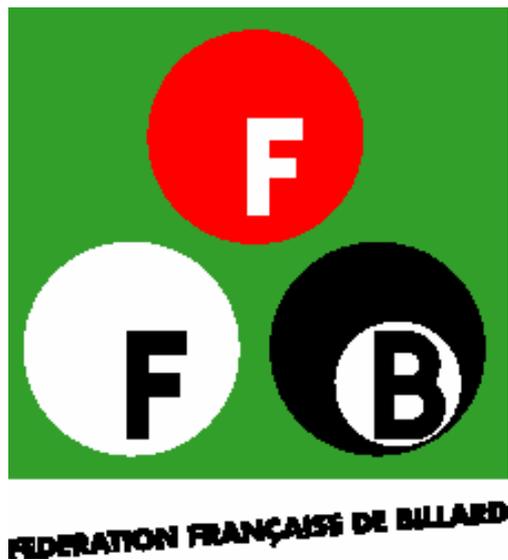
W.E.P.F. : World Eightball Pool Federation

W.P.A. : World Pool Association

W.S.F. : World Snooker Federation

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

Structure	Public	Niveau technique		Intervenant	Diplôme	Nature de la formation	Outils	Compétitions	Ressources
		Jeux de série	3-bandes						
<p>CLUB</p> <p><i>Etablissements scolaires</i></p> <p>Responsable formation du club</p>	<p>Débutants</p> <p>Jeunes</p> <p>Adultes</p>	<p>Niveau 1</p> <p>0 à 1 de moyenne générale (MG) à la partie libre (PL)</p>		<p>Animateur de Club</p> <p>(bénévole)</p>	<p>Brevet fédéral 1^{er} degré (BF1)</p>	<p>Accès à la pratique</p> <p>Initiation</p> <p>Entraînement</p>	<p>Cahier pédagogique à l'usage de l'animateur de club</p> <p>Cahier technique du joueur débutant</p> <p>Règlement des Diplômes Fédéraux d'Aptitude</p>	<p>Moins de 21 ans : évaluations sur les programmes des « diplômes fédéraux d'aptitude »</p> <p>Tous : Partie à 4 billes</p>	<p>Budget de formation du club</p>
<p>DISTRICT</p> <p>COMITE DEPARTEM.</p> <p>Responsable formation</p>	<p>Confirmés</p>	<p>Niveau 2</p> <p>1 à 2,5 de MG à la PL</p>		<p>Animateur de Ligue</p> <p>(bénévole)</p>	<p>Brevet fédéral 2^e degré (BF2)</p>	<p>Premier perfectionnement</p> <p>Entraînement</p>	<p>Cahier pédagogique à l'usage de l'Animateur de Ligue</p> <p>Programme d'apprentissage et d'entraînement de niveau technique 2</p>	<p>Moins de 21 ans : parties en 60 points sur figures imposées ou 40 points partie libre classique</p>	<p>Budget de formation du District ou du Comité départemental</p>
<p>LIGUE</p> <p>Responsable formation</p>	<p>Régionaux</p>	<p>Niveau 3</p> <p>2,5 à 5 de MG à la PL</p>	<p>Niveau 1</p> <p>0,300 à 0,600 de MG sur billard de 2,80m</p>	<p>Moniteur Entraîneur de ligue</p> <p>(salarié)</p> <p>(vacataire)</p>	<p>Brevet d'Etat d'éducateur sportif 1^{er} degré (B.E.E.S.1)</p>	<p>Approfondissement</p> <p>Entraînement</p> <p>Détection</p>	<p>Programme d'apprentissage et d'entraînement de niveau technique 3</p>	<p>Moins de 21 ans : parties en 80 points à la partie libre</p>	<p>Budget de formation de la Ligue</p>
<p>FEDERATION</p> <p>CFJ et CHN</p> <p>DTN</p>	<p>Nationaux</p> <p>Cadets</p> <p>Juniors</p> <p>Espoirs</p> <p>Seniors HN</p> <p>Internationaux</p>	<p>Niveau 4</p> <p>5 à 20 de MG à la PL sur billard 2,80m</p> <p>Niveau 5</p> <p>10 à 25 de MG à la PL sur billard 3,10m</p> <p>Niveau 6</p> <p>10 à 20 MG au cadre 47/2 sur billard 3,10m</p> <p>Niveau 7</p> <p>Plus de 20 de MG au cadre 47/2</p>	<p>Niveau 2</p> <p>0,500 à 0,750 de MG sur billard 3,10m</p> <p>Niveau 3</p> <p>Plus de 0,750 de MG sur billard 3,10m</p>	<p>Entraîneur national</p> <p>(salarié)</p> <p>(vacataire)</p>	<p>Brevet d'Etat d'éducateur sportif 1^{er} degré (B.E.E.S.1) et 2^e degré (B.E.E.S. 2)</p>	<p>Détection haut niveau</p> <p>Entraînement des espoirs nationaux</p> <p>Préparation des équipes de France</p>	<p>Programmes de perfectionnement et d'entraînement</p>	<p>Compétitions nationales et internationales en cadets, juniors espoirs, féminines et seniors</p>	<p>Budget CFJ Jeunes espoirs et formateurs</p> <p>Budget CHN Equipes de France</p>



**N'hésitez pas à consulter le site Internet de la
Fédération Française de Billard :**

www.ffbillard.org

Fédération Française de Billard – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX