

LA PUISSANCE

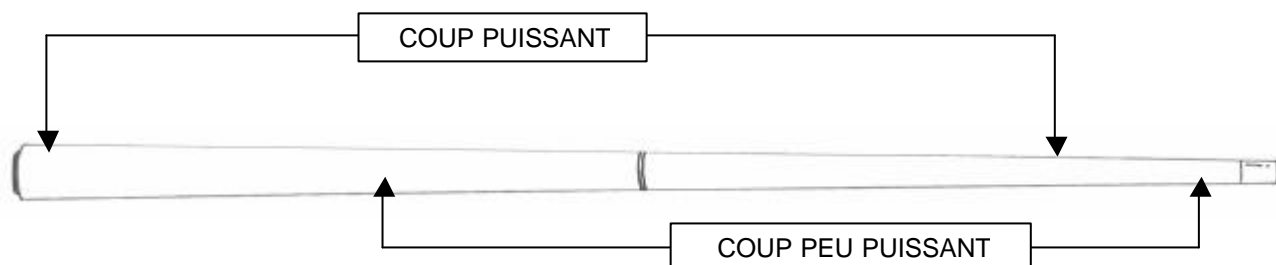
La notion de puissance n'implique pas une pression exercée par la force musculaire lors de l'impact entre le procédé et la bille de choc.

Selon la puissance désirée, le joueur adapte l'amplitude et la vitesse du coup de queue :

- peu d'amplitude et peu de vitesse provoquent un coup joué « doucement »
- une grande amplitude et une grande vitesse provoquent un coup plus « puissant »

La position de la main sur le talon est le facteur déterminant du réglage de la puissance :

- Située vers le centre de gravité de la queue, elle implique une courte amplitude (coup faible) et la position du chevalet est proche de la bille de choc. On dit alors que l'*on prend peu de flèche*.
- Située vers l'extrémité de la queue, elle implique une grande amplitude (coup puissant) et la position du chevalet est plus éloignée de la bille de choc. On dit alors que l'*on prend une grande flèche*.
- Entre ces deux situations, le joueur pourra adapter la position de la main sur le talon en fonction de la puissance voulue.



Le joueur détermine la vitesse et l'amplitude du balancier en fonction de la puissance désirée.

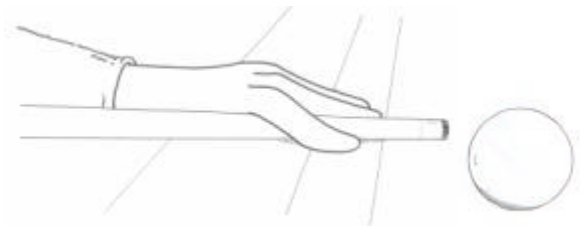
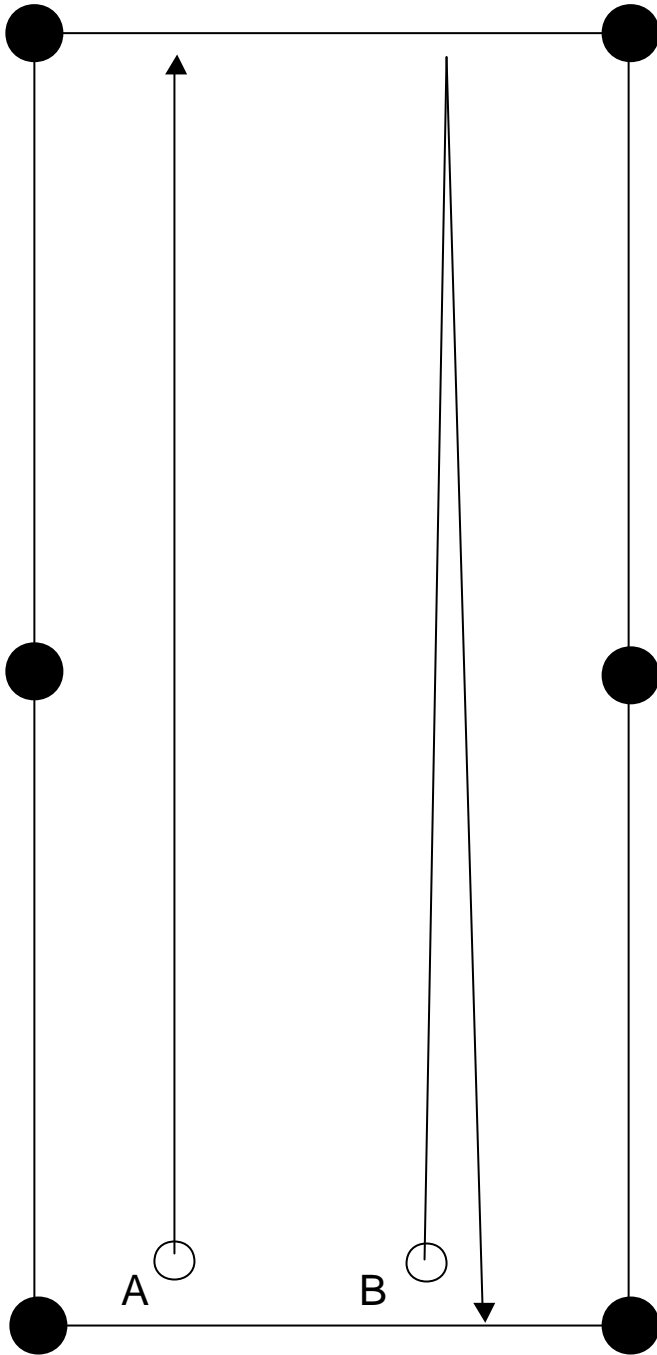
Il est déconseillé aux débutants de prendre beaucoup de flèche afin d'éviter les fausses queues.

LE LIMAGE

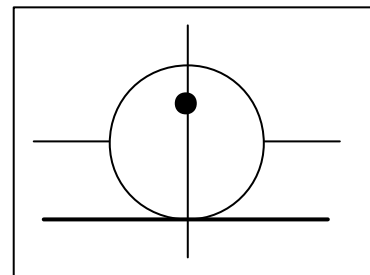
Pour affiner la puissance et la visée, on peut effectuer un ou plusieurs mouvements de balancier avant de propulser la bille. Cette préparation est la projection du mouvement requis à la bonne exécution du coup.

Un limage excessif peut altérer la sensation du joueur. Si le joueur pense que son élan, ou sa posture, n'est pas adapté, il doit se relever et appliquer les modifications nécessaires.

LE COUP DE QUEUE
ET LA PUISSANCE



CHEVALET



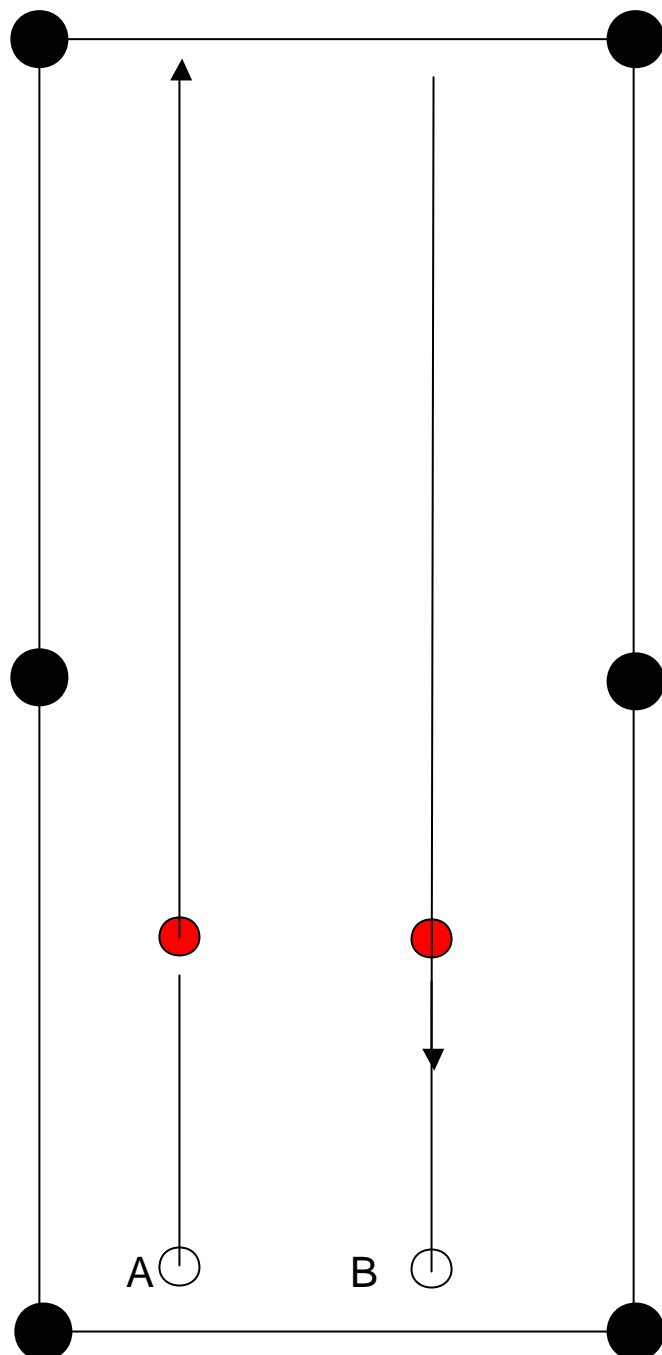
ATTAQUE

Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

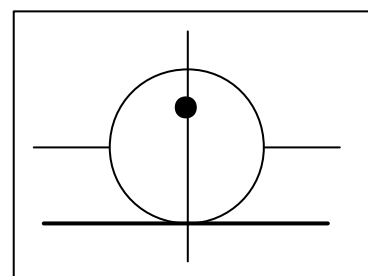
Consignes : A - Jouer la bille de choc en la rapprochant au plus près de la petite bande du haut.

B - Jouer la bille de choc en la rapprochant au plus près de la petite bande du bas après impact sur la petite bande du haut.

LE COUP DE QUEUE
ET LA PUISSANCE



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

Consignes : A - Jouer la bille de choc en rapprochant la bille de but au plus près de la petite bande du haut.

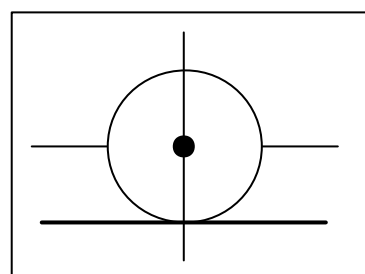
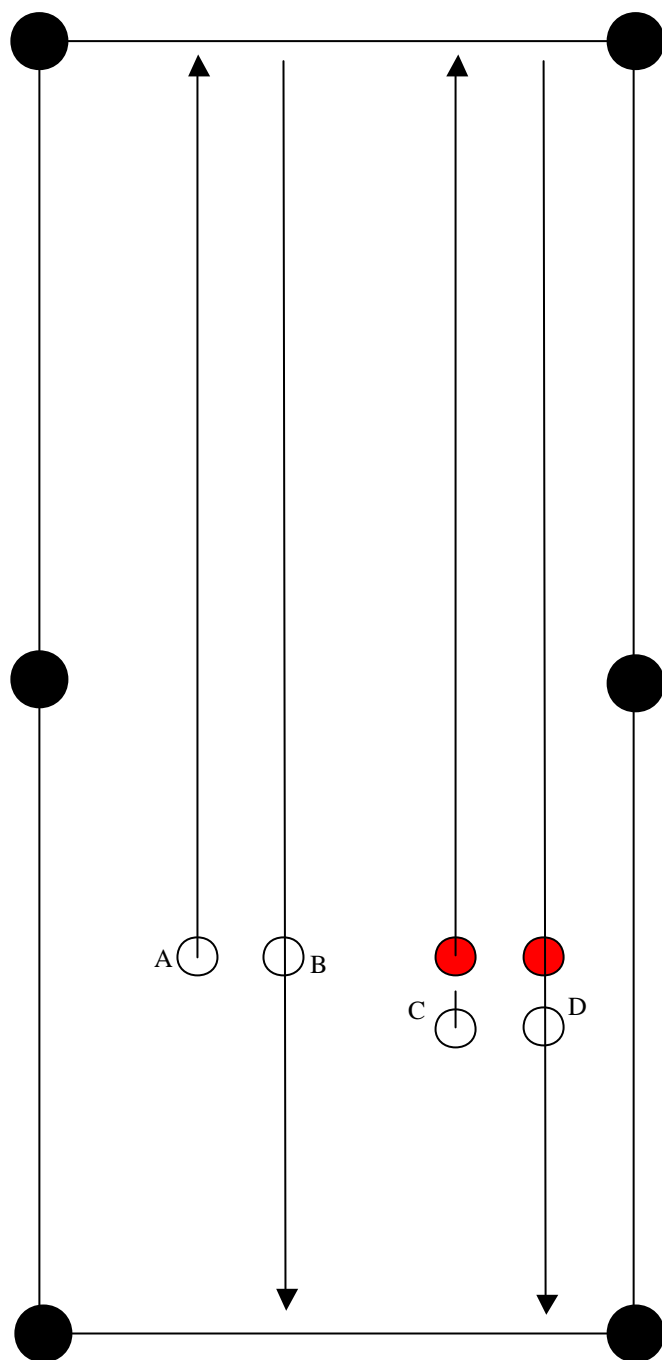
B - Même exercice en rapprochant la bille de but au plus près de la petite bande du bas.

Américain – Pool – SnookerLE COUP DE QUEUE
ET LA PUISSANCE

CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE

Objectif : Apprendre à doser la puissance d'un coup.

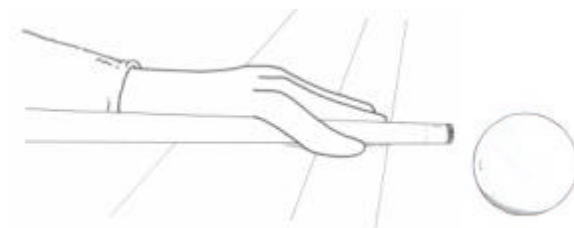
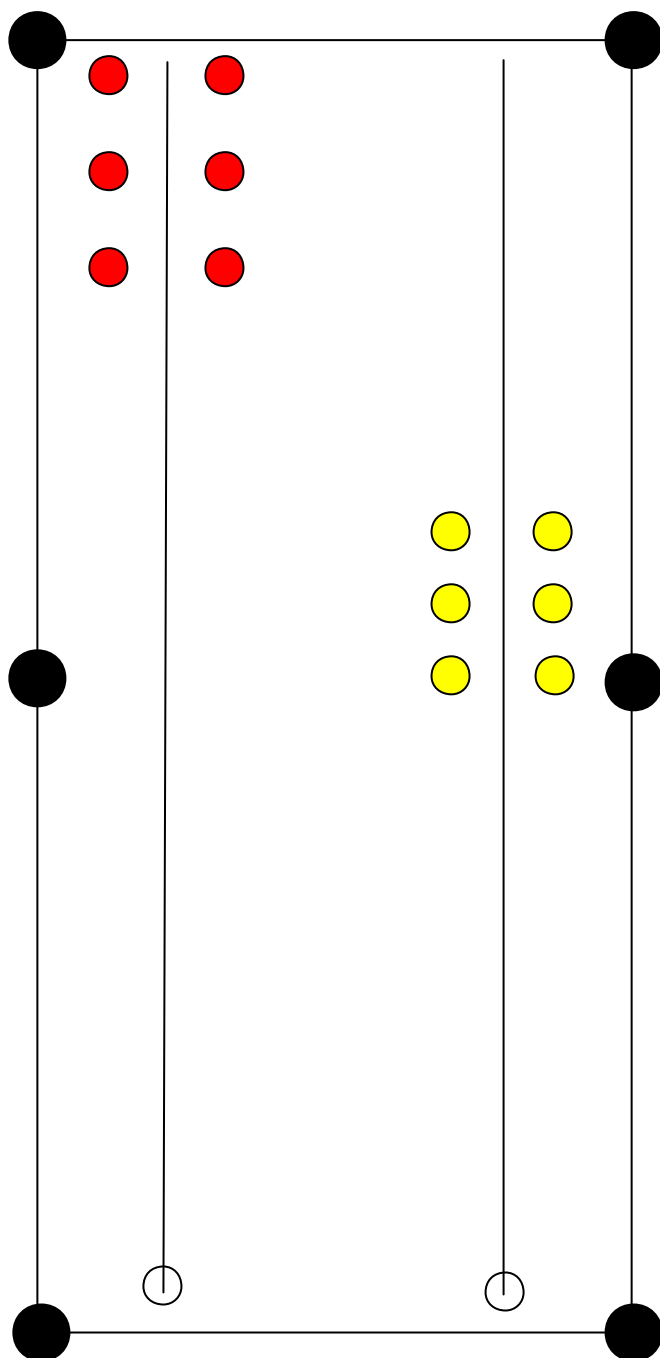
Consignes : A - Jouer la bille de choc, avec le chevalet indiqué sur le dessin, en la rapprochant au plus près de la petite bande du haut.

B - Même exercice en la rapprochant au plus près de la petite bande du bas.

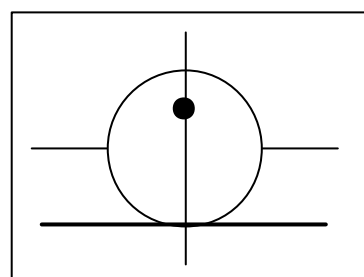
C - Jouer la bille de choc en rapprochant la bille de but au plus près de la petite bande du haut.

D - Même exercice en la rapprochant au plus près de la petite bande du bas.

PUISSANCE ET VISEE



CHEVALET



ATTAQUE

Objectif : Exécuter un coup technique qui nécessite un réglage de la puissance et une visée précise.

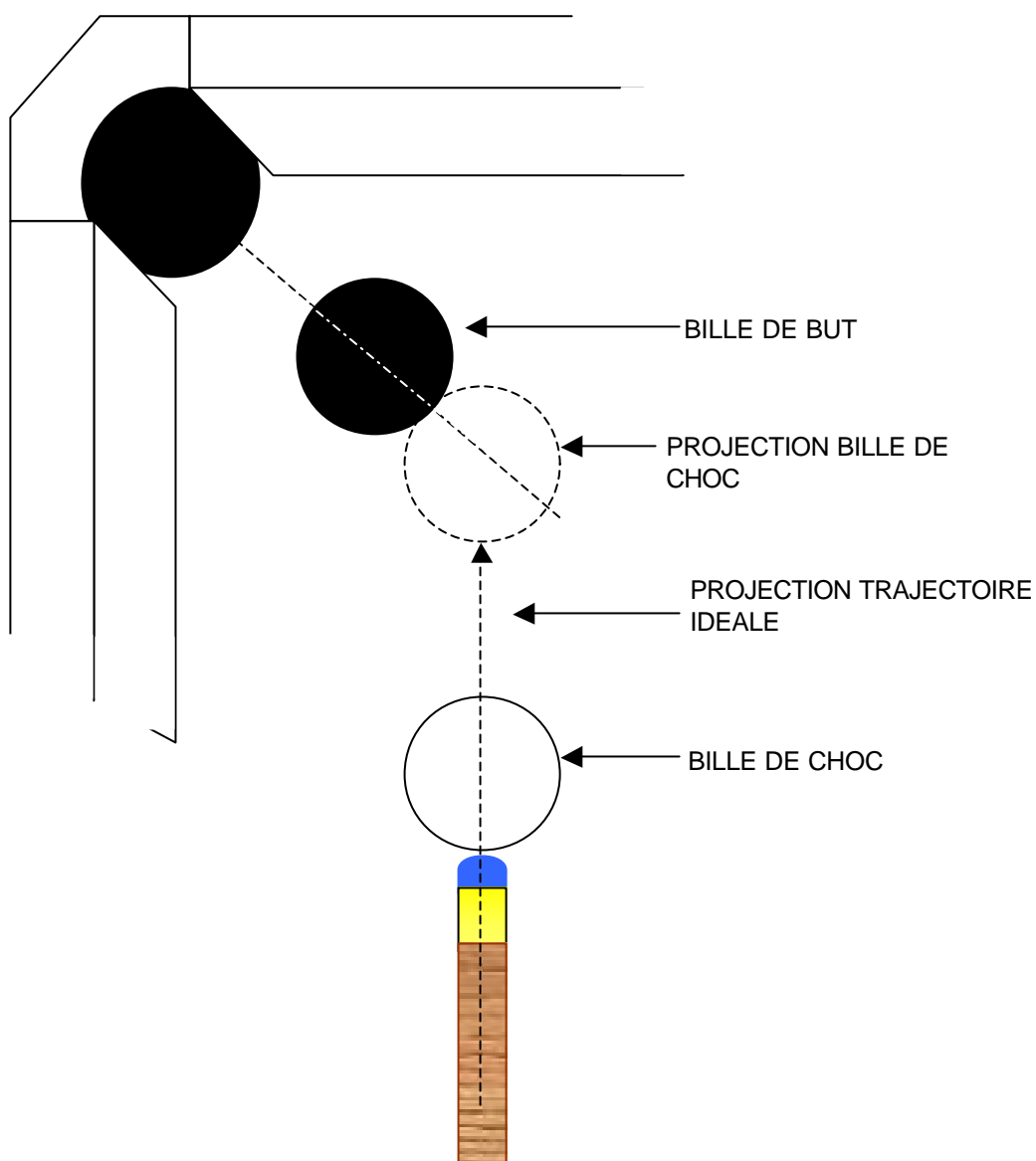
Consignes : Propulser la bille de choc entre deux rangées de billes, à l'aller comme au retour.

Les rangées de billes éloignées de la petite bande du haut augmentent la difficulté de précision sur le retour de la bille de choc.

EMPOCHER

Pour empocher une bille il faut obligatoirement, lors de l'impact entre les 2 billes, que le centre de la bille de choc, le centre de la bille de but et le centre de la poche soient alignés.

Pour que la bille de choc suive la trajectoire idéale à la réalisation du coup, la queue doit obligatoirement se situer dans le prolongement de cette trajectoire.



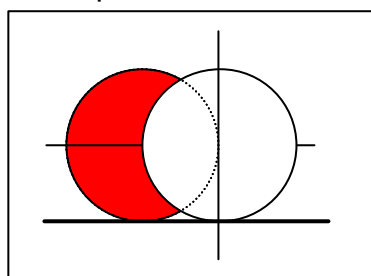
Pour cela il faut définir la bonne quantité de bille, c'est à dire la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but, lors de la visée.

LA QUANTITE DE BILLE

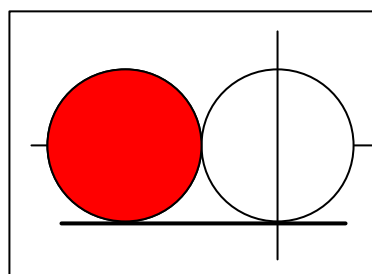
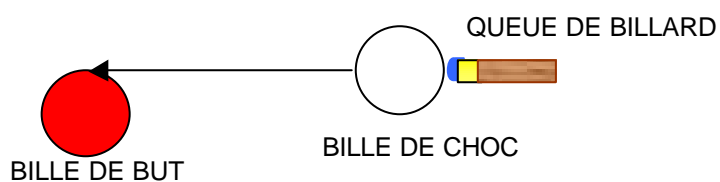
La quantité de bille se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille de choc sur la bille de but suivant l'axe de visée.

VU DE DESSUS :

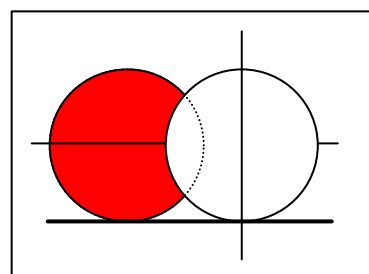
Exemple : Demi-Bille



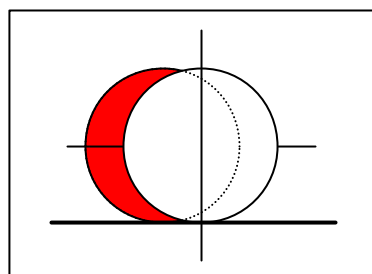
« Demi – Bille »



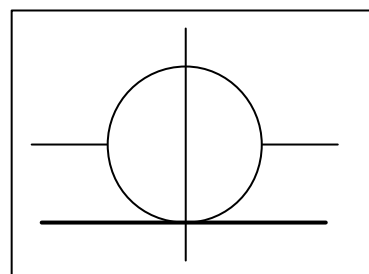
« Finesse »



« Quart »



« Trois quarts »

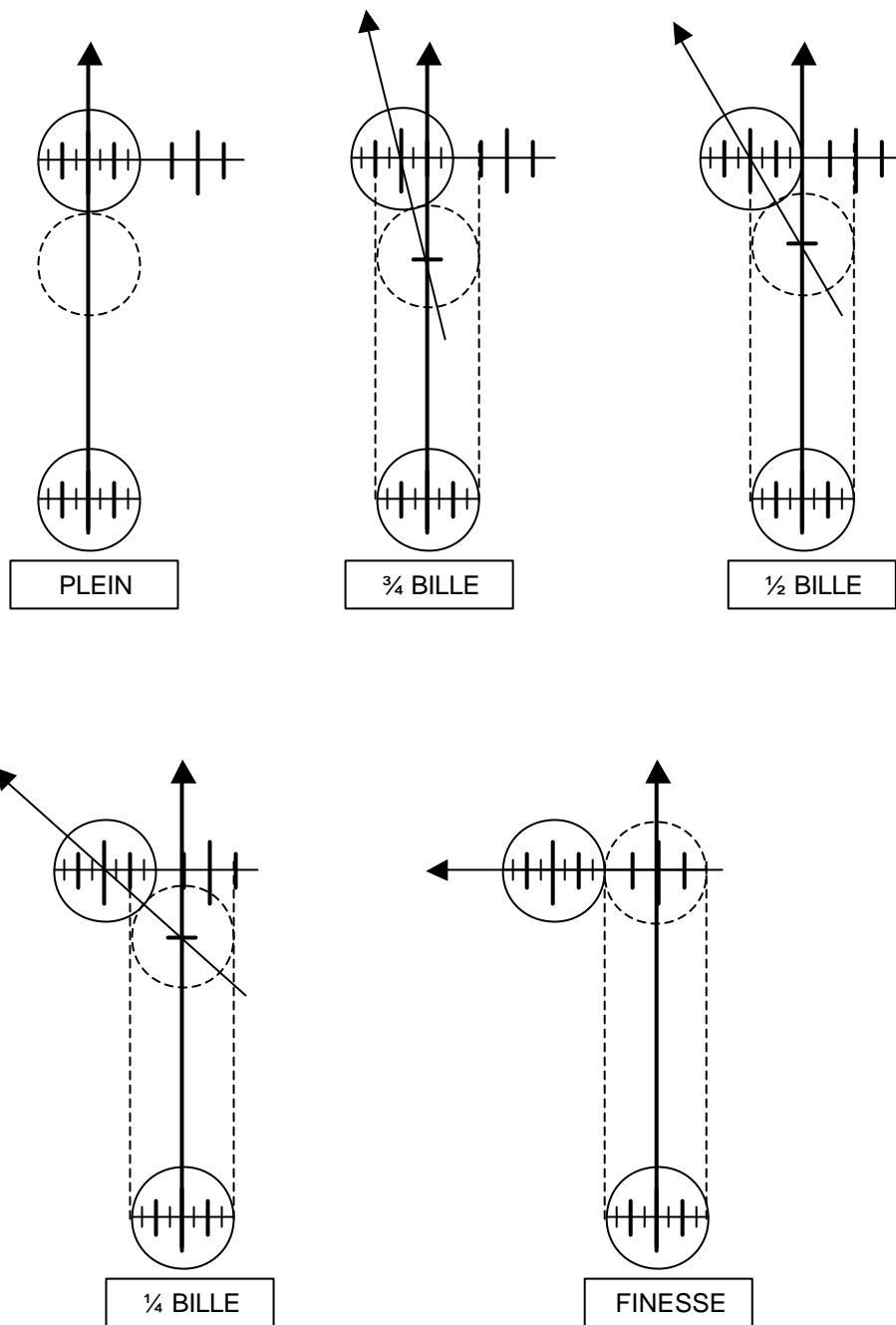


« Plein ou pleine bille »

Outre ces quantités de bille, il en existe un grand nombre que le joueur saura apprécier en fonction du coup à réaliser. Les quantités de bille décrites ci-dessus sont des quantités de repères.

LA QUANTITE DE BILLE

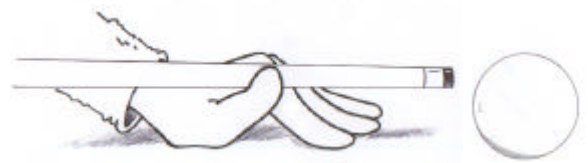
Les dessins ci-dessous illustrent différentes quantités de bille et montrent les directions correspondantes imposées à la bille de but.



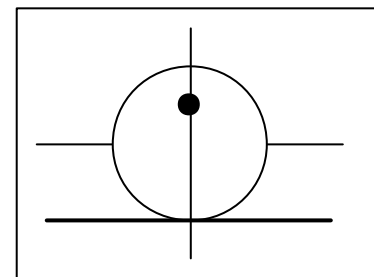
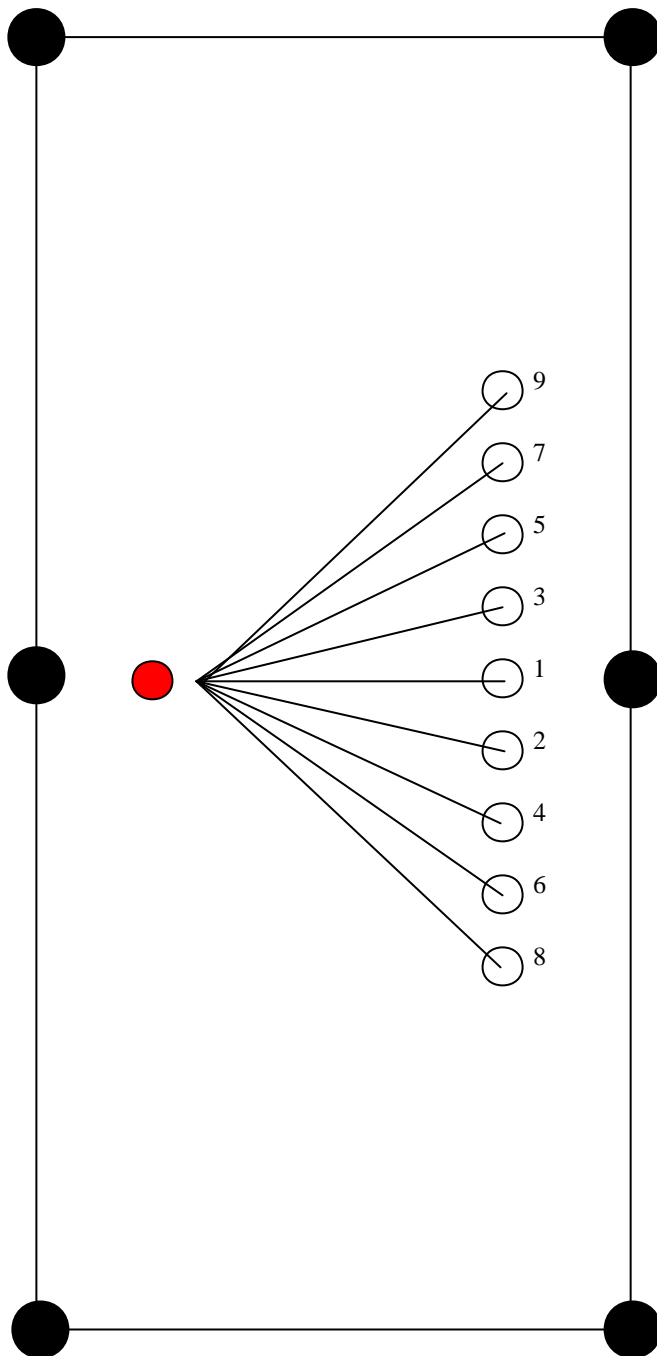
VISER ET EMPOCHER



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE

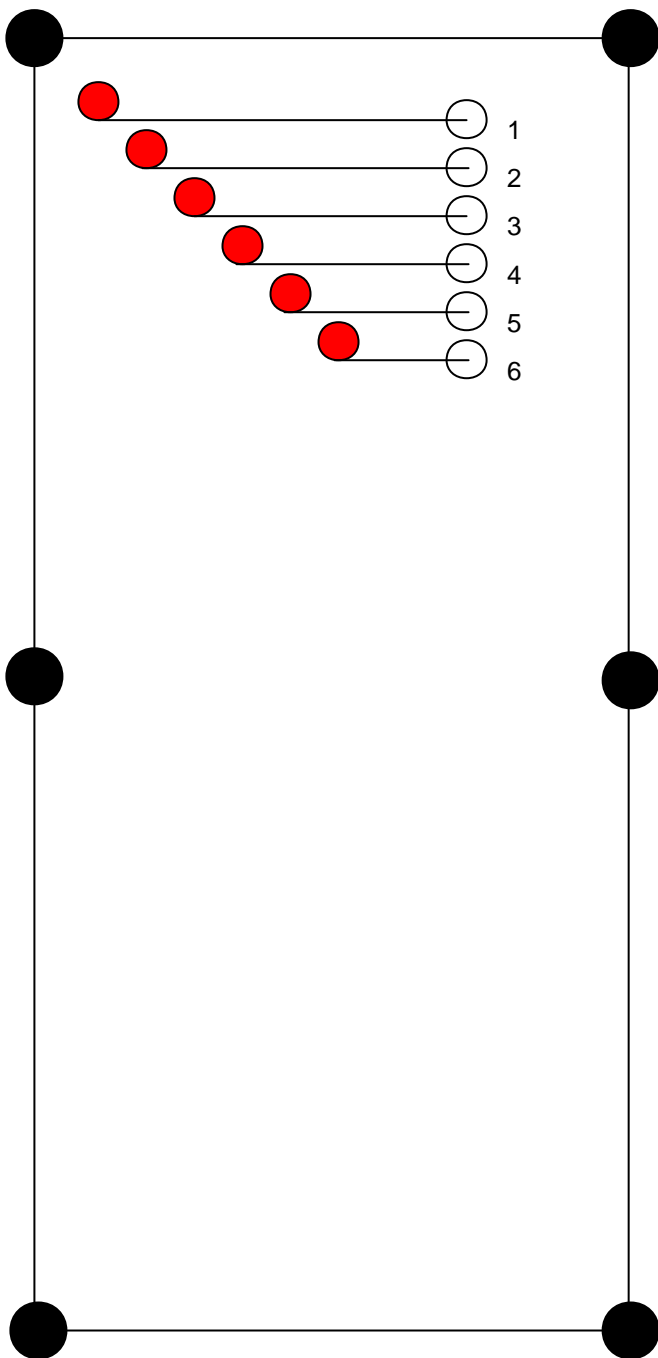
Objectif : Reconnaître les différentes quantités de bille pour empocher.

Consignes : Positionner la bille de choc sur la surface de jeu en respectant l'ordre décrit dans le dessin ci-dessus.

Regarder la trajectoire de la bille de choc après impact.

Observer la difficulté croissante de l'exercice : les situations 1-2-3 étant plus faciles que les 6-7-8-9.

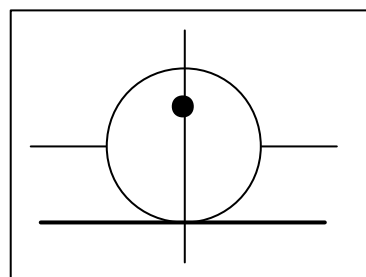
VISER ET EMPOCHER



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



Objectif : Empocher des billes en augmentant la distance.

Consignes : Placer les billes comme l'indique le dessin et évaluer la quantité de bille pour empocher.

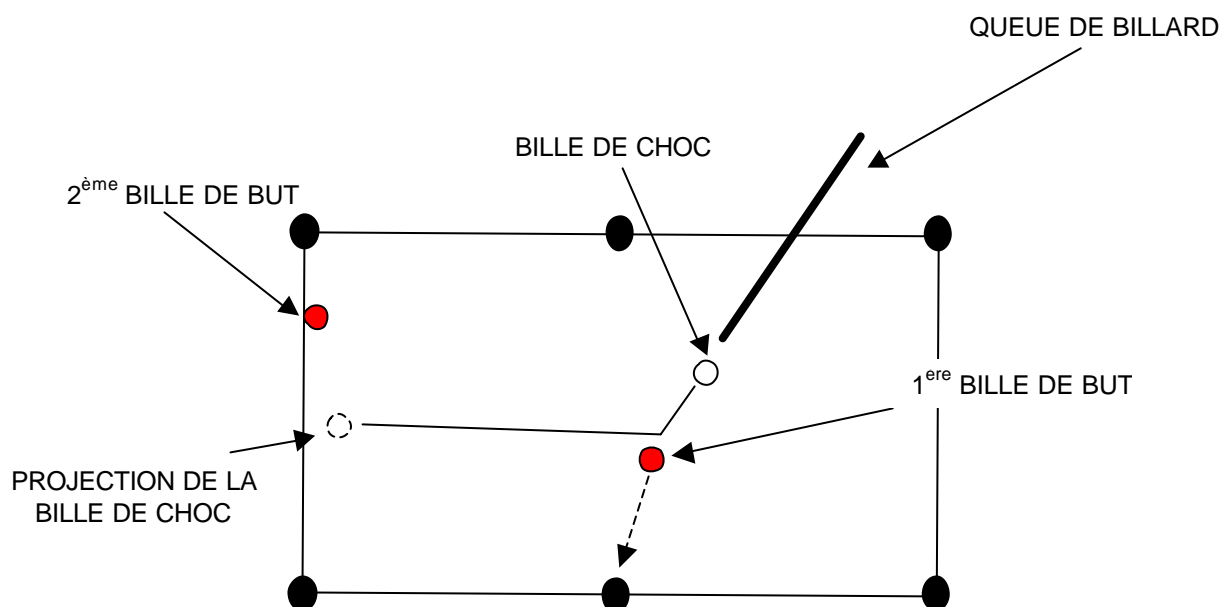
LE REPLACEMENT

Dès lors qu'une bille de but est empochée, le joueur continue sa série. Pour exécuter le coup suivant, il doit se replacer, c'est à dire que la bille de choc doit se retrouver en position favorable.

La quantité de bille étant imposée pour empocher, le joueur doit centrer son attention sur le choix de la hauteur d'attaque et la puissance du coup.

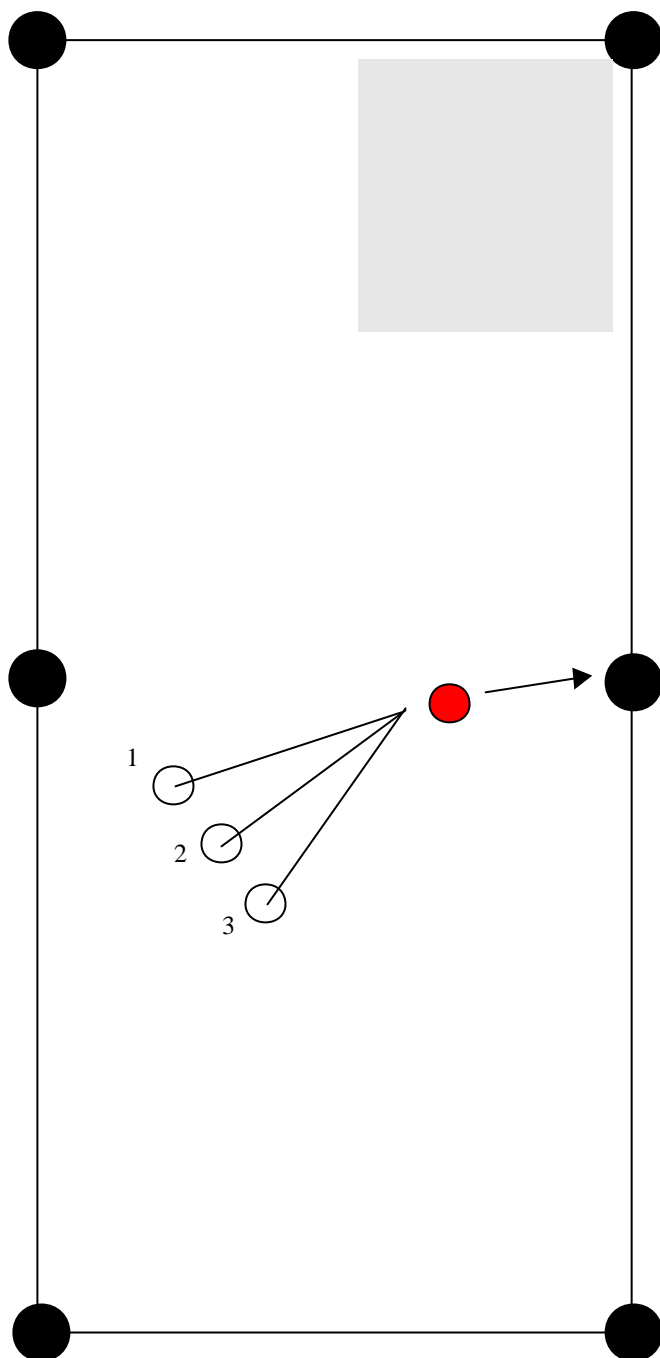
Ces deux éléments sont les principaux facteurs de réussite.

Exemple de remplacement :



Les techniques utilisées pour le remplacement serviront aussi pour éviter d'empocher la bille de choc.

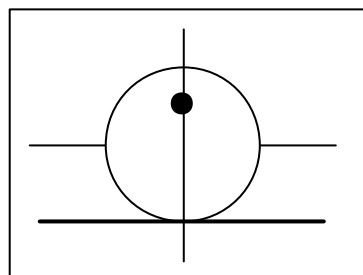
LE REMPLACEMENT



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE

Objectif : Empocher et replacer la bille de choc.

Consignes : Placer les billes comme indiqué pour empocher en quantité « trois - quarts », « demi » et « quart de bille ».

Adapter la puissance du coup pour replacer la bille de choc dans la zone hachurée.

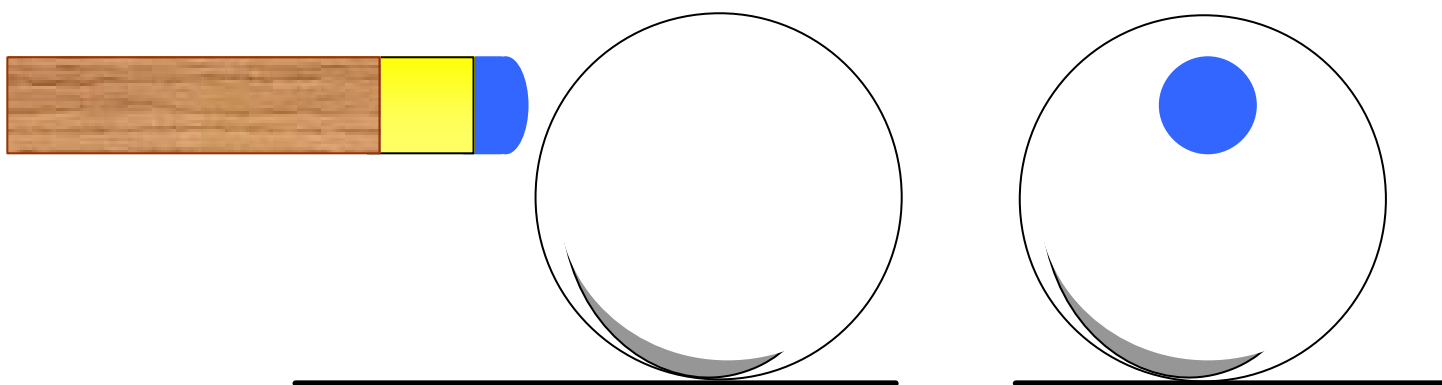
LA HAUTEUR D'ATTAQUE

Définition :

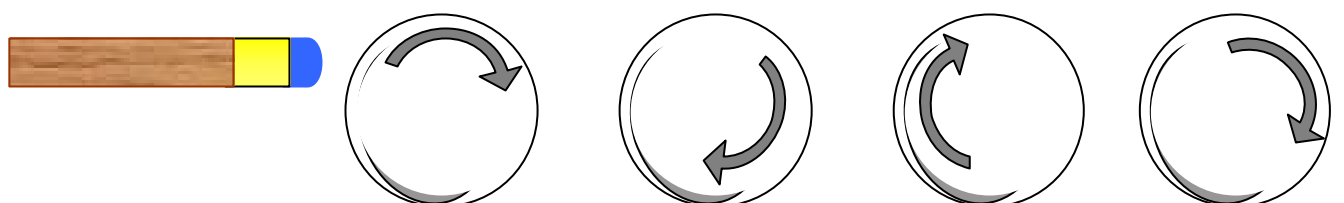
La hauteur d'attaque définit le point d'impact du procédé sur la bille de choc dans le plan vertical.

Le joueur choisit la hauteur, en adaptant son chevalet, en fonction de la rotation qu'il veut communiquer à la bille et au coup qu'il veut réaliser.

ATTAQUE EN HAUT = ROTATION AVANT



Dès l'impact, la bille de choc tourne en « avant », c'est à dire dans le sens du roulement. Chaque cercle représente la bille de choc à différents moments de son trajet.

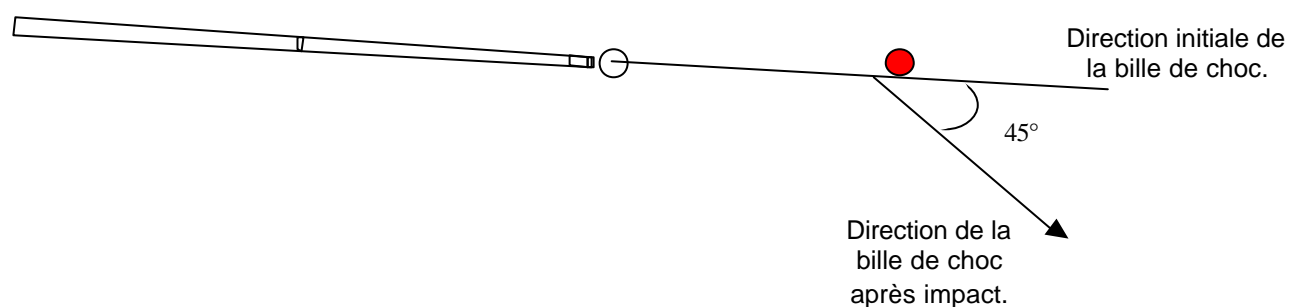


BILLE BLANCHE EN MOUVEMENT

LE REJET NATUREL

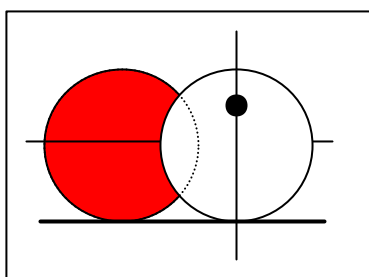
Le rejet naturel désigne la déviation obtenue en jouant une quantité de bille voisine de « demi bille » et une hauteur d'attaque en haut.

Dans ces conditions, la direction obtenue après l'impact de la bille de choc sur la bille de but, est relativement constante et décrit un angle d'environ 45° comme le montre le dessin ci-dessous.



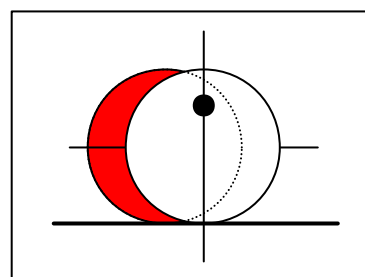
Les quantités de bille voisines de « demi - bille » donnent une déviation assez proche. Le rejet naturel est, par conséquent, compris entre « trois - quarts de bille » et « quart de bille ».

QUANTITE MINIMALE



ATTAQUE ET VISEE

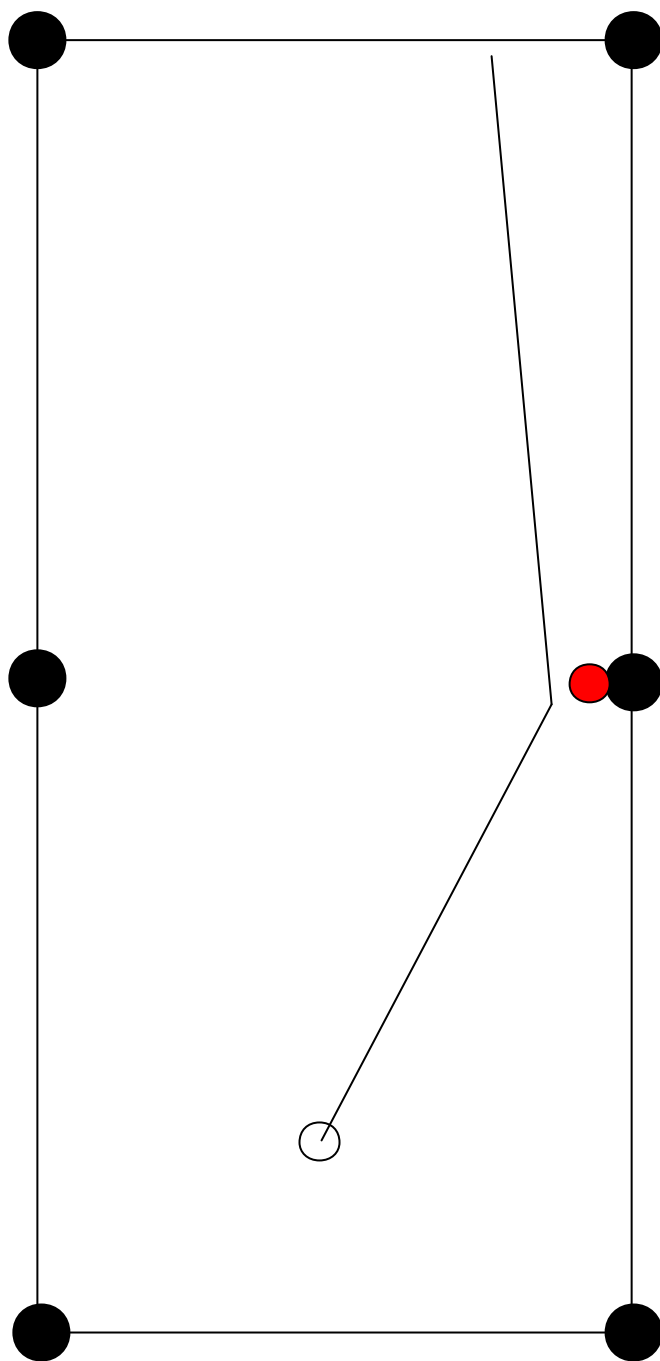
QUANTITE MAXIMALE



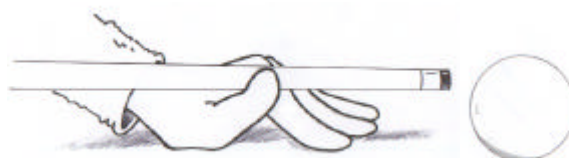
ATTAQUE ET VISEE

ATTENTION : au 8 pool anglais, la bille de choc étant plus petite que les billes de buts, les quantités de billes sur un rejet naturel peuvent être sensiblement différentes.

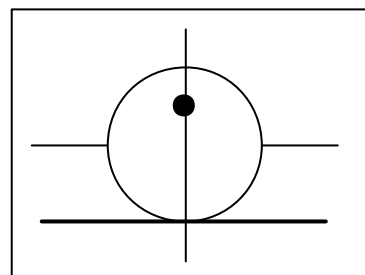
LE REJET NATUREL



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



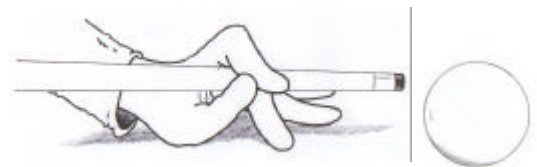
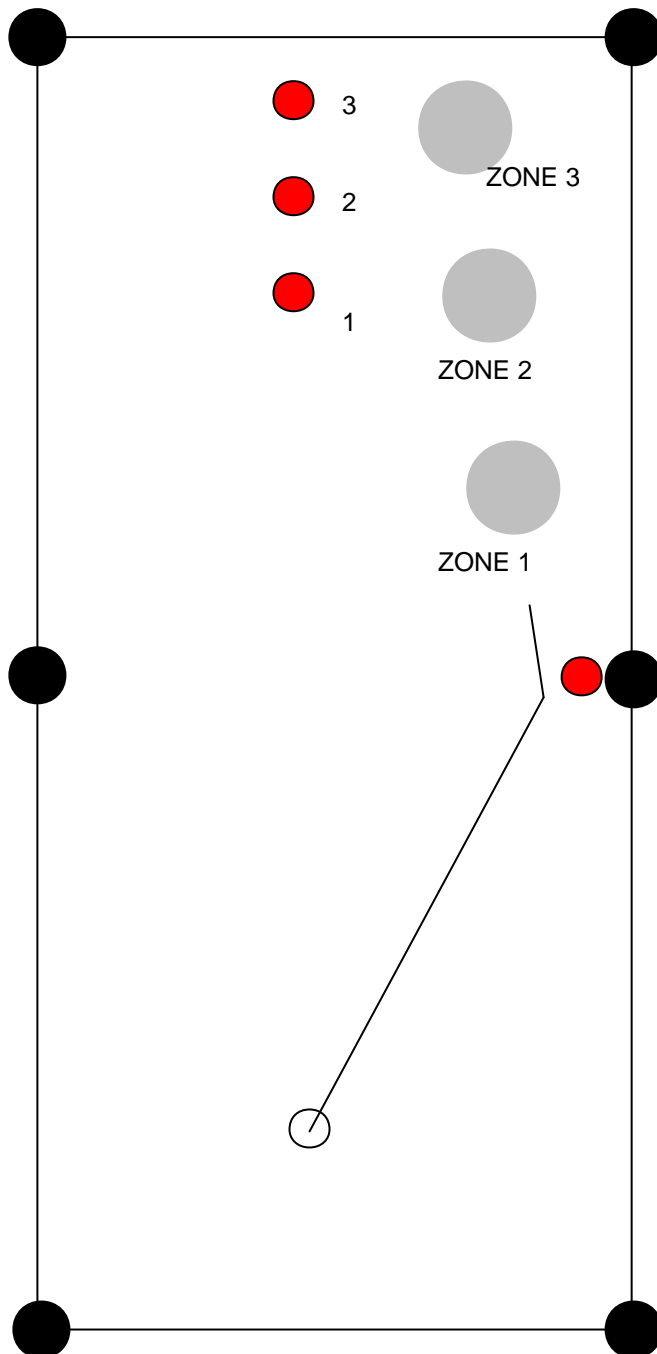
ATTAQUE

Objectif : Observer la déviation de la bille de choc sur un rejet naturel.

Consignes : Placer la bille de but en bord de poche de manière à l'empocher en quantité de bille comprise entre « quart » et « trois - quarts ».

Exécuter le coup en quantité « demi - bille » en adaptant la puissance pour toucher la petite bande du haut. Recommencer en quantité de bille « trois-quarts » et « quart » en observant le point d'arrivée sur la bande.

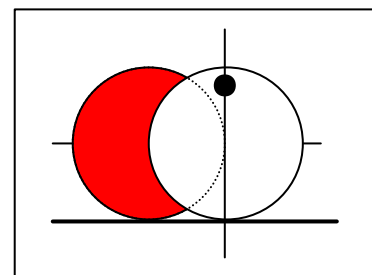
LE REPLACEMENT Avec rejet naturel



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE

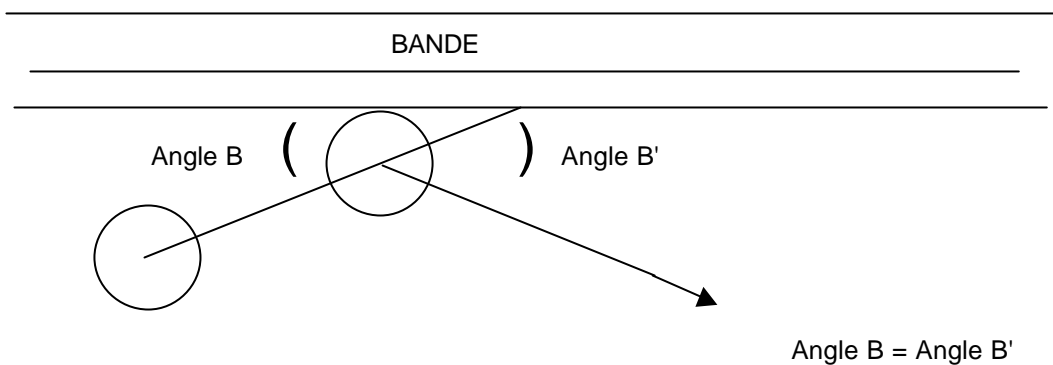
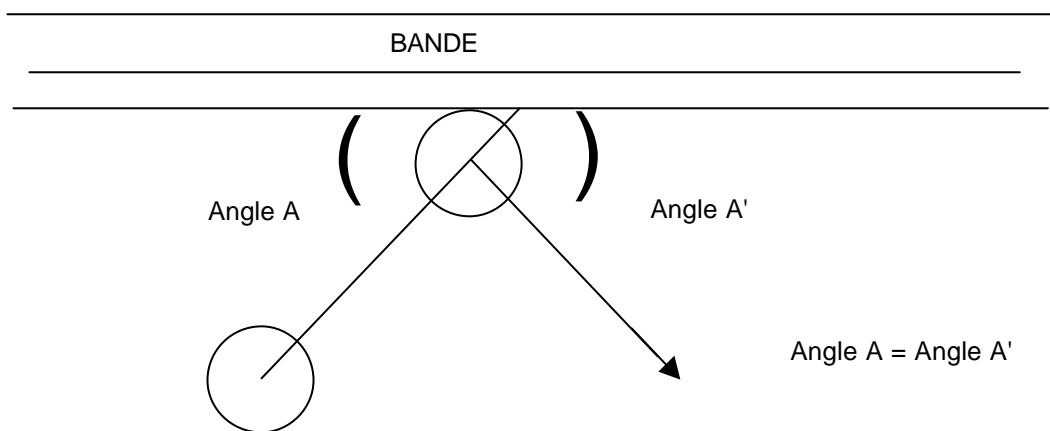
Objectif : Maîtriser la puissance sur un rejet naturel.

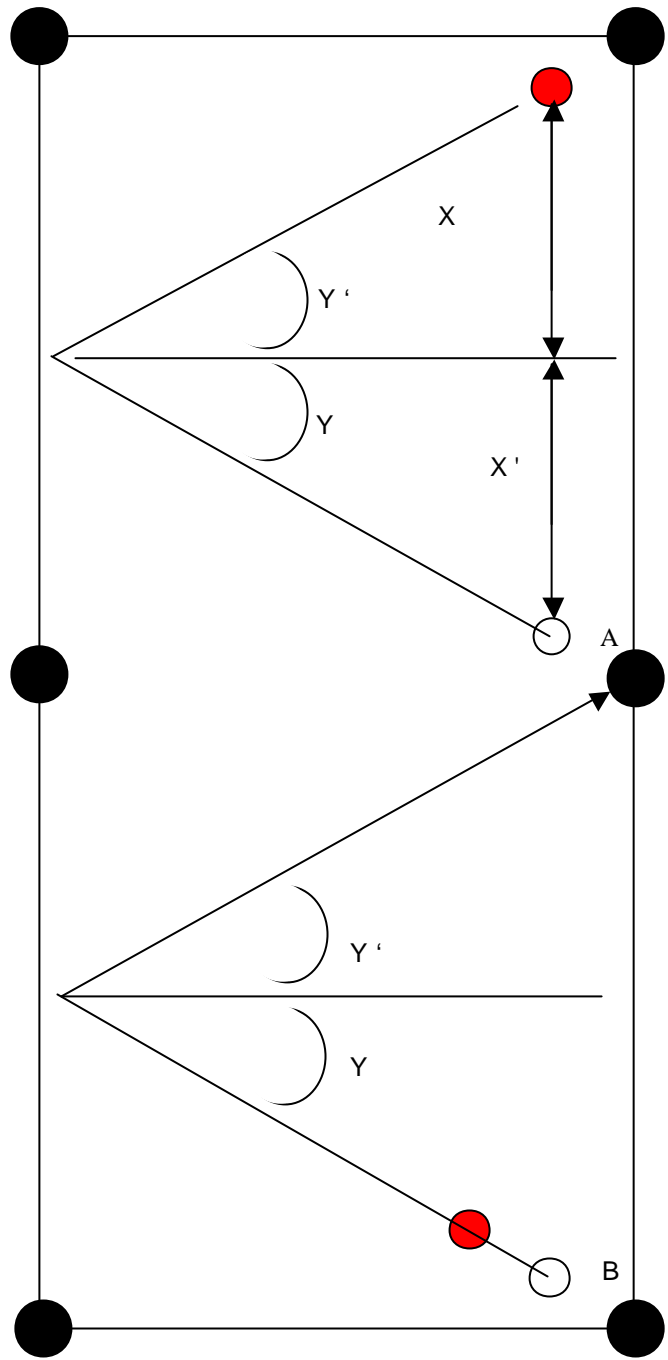
Consignes : Adapter la puissance du coup en remplaçant le bille de choc dans une zone idéale pour empêcher les billes de but en coin.

Exécuter le coup en se remplaçant pour la bille de but 1, recommencer pour la bille 2, etc...

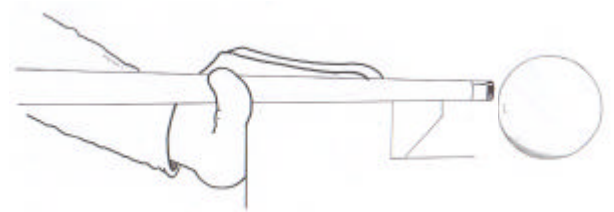
LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE

Lorsqu'une bille jouée sans effet (rotation latérale) arrive au contact d'une bande, son angle de rebond est égal à son angle d'arrivée (voir dessin)

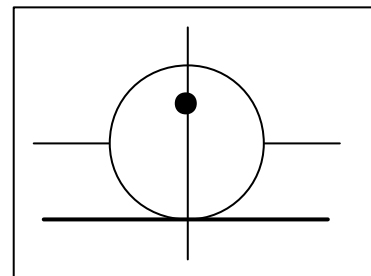




LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE



CHEVALET



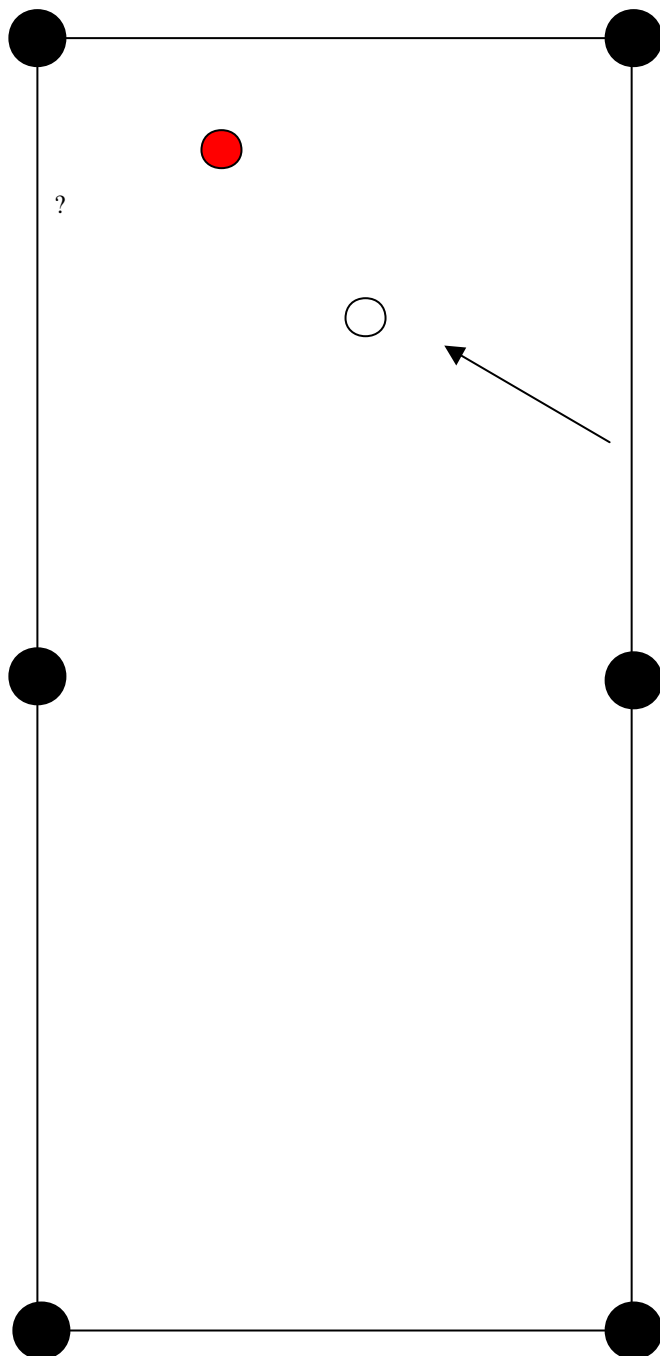
ATTAQUE

Objectif : Visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande.

Consignes : A – Les centres de la bille de choc et de la bille de but sont alignés parallèlement à la grande bande. Visualisez la moitié de la distance entre ces 2 billes et projetez ce point sur la grande bande opposée. Vous obtenez le point d'impact de la bille de choc sur la bande pour toucher la bille de but.

B – Utilisez le même principe si, lors de la visée du point d'impact sur la bande, la bille de but se retrouve en quantité de bille pleine sur la trajectoire de la bille de choc.

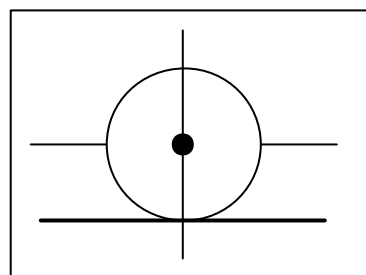
LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE

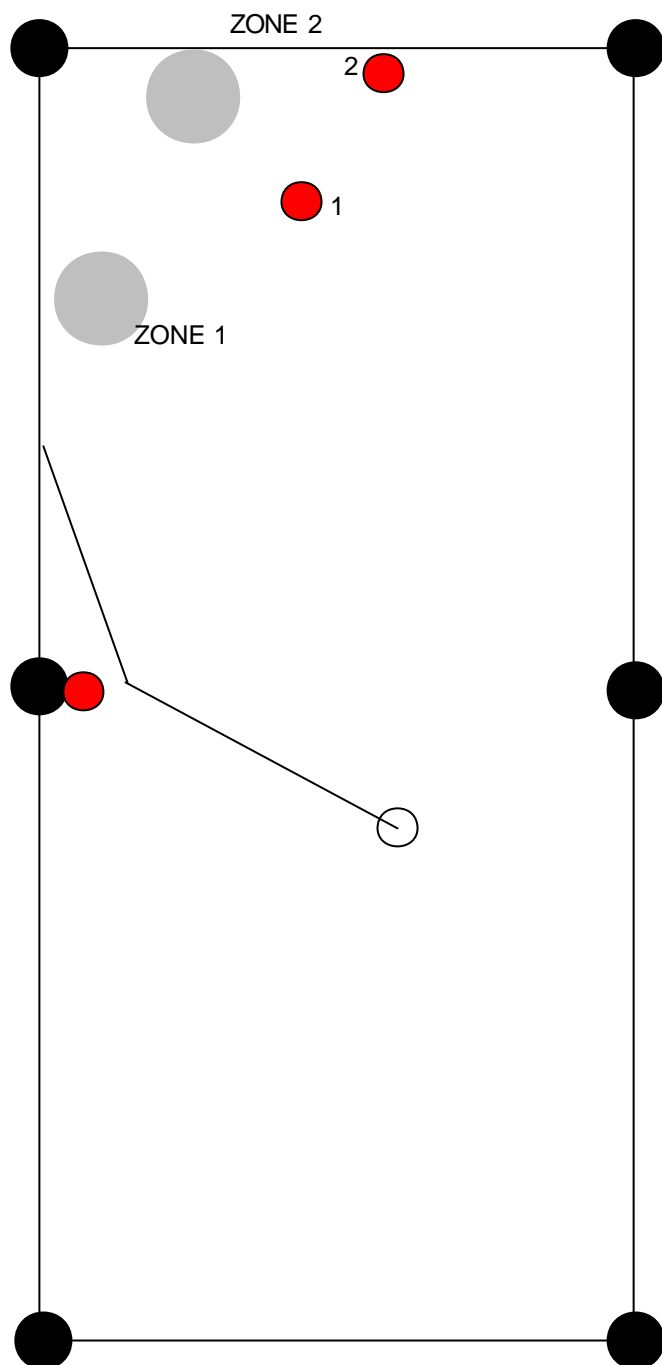
Objectif : Visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande, en variant l'angle d'incidence.

Consignes : Dessiner mentalement la trajectoire de la bille 1 par une bande pour définir le point de contact (point d'interrogation sur le schéma) ; le but étant d'aller toucher la bille de but après le rebond sur la bande.

Choisir l'attaque indiquée pour éviter de modifier le rebond.

Faire 5 ou 6 essais en variant la position des billes.

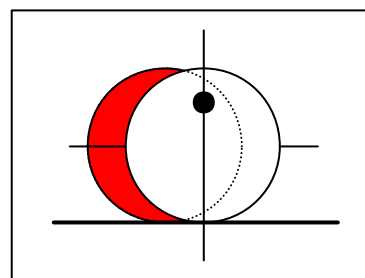
LE REMPLACEMENT Avec rejet naturel Par une bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



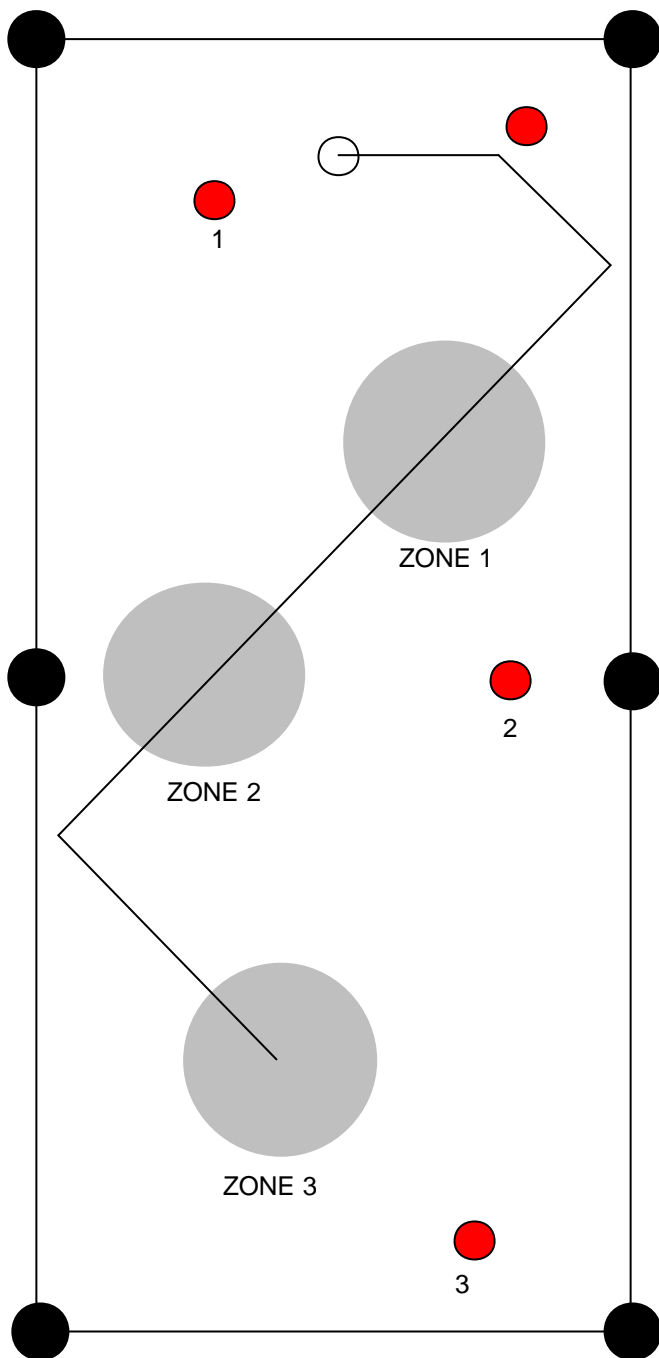
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Remplacer la bille de choc avec un rejet naturel et un rebond sur bande.

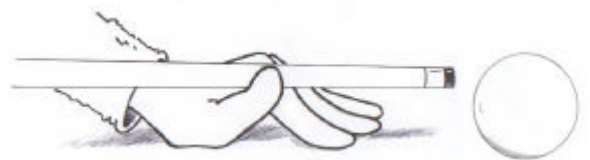
Consignes : Adapter la puissance du coup en se remplaçant idéalement pour empêcher les billes de but en coin.

Exécuter le coup en se remplaçant pour la bille de but 1 et recommencer pour la bille 2.

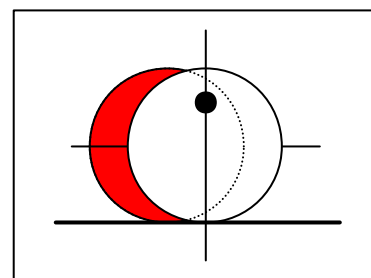
LE REPLACEMENT Avec rejet naturel Par bandes



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

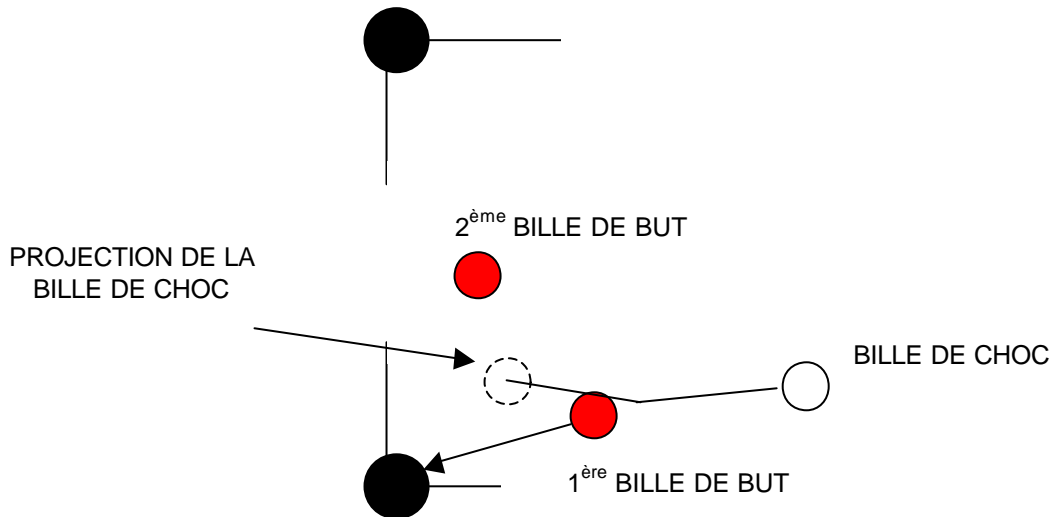
Objectif : Replacer la bille de choc avec un rejet naturel et un rebond sur bande.

Consignes : Adapter la puissance du coup en se replaçant dans la zone idéale pour empêcher les billes de but dans la poche du milieu.

Exécuter le coup en se replaçant pour la bille de but 1, recommencer pour la bille 2, etc...

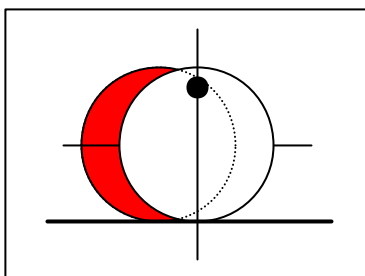
LE COULE

Le principe du coulé consiste à faire avancer la bille de choc après son impact sur la bille de but dans une direction voisine du centre. Le coulé implique deux impératifs : la rotation en avant obtenue par une attaque en haut, et une quantité de bille voisine du plein.



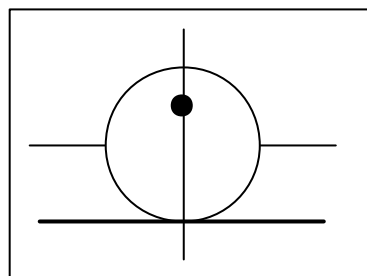
Le coulé s'exprime donc dans une quantité de bille comprise entre « trois-quarts » et « plein ».

QUANTITE MINIMALE



ATTAQUE ET VISEE

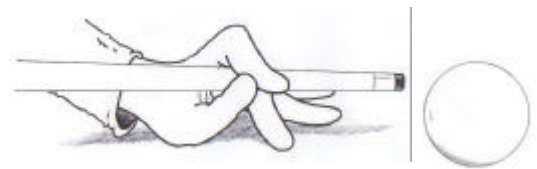
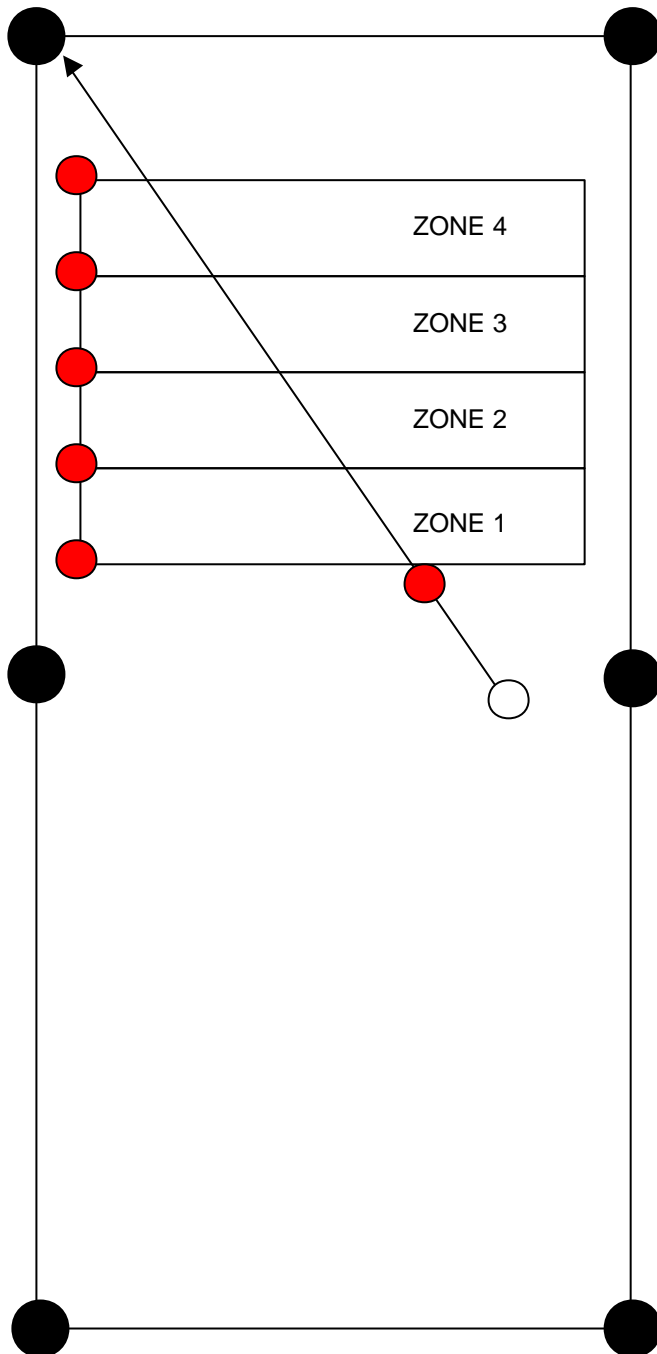
QUANTITE MAXIMALE



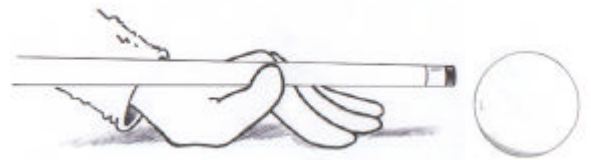
ATTAQUE ET VISEE

Le chevalet choisi correspondra à une attaque haute. Les trois chevalets déjà présentés (américain, pool et snooker, et main à plat sur la bande) sont adéquats.

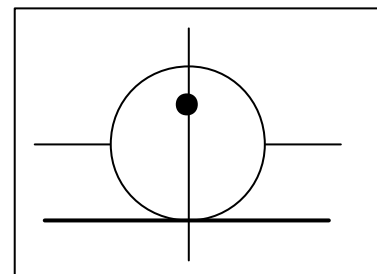
LE COULE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc dans chaque zone.

Rappel : la puissance est fonction de l'amplitude et de la vitesse du coup de queue.