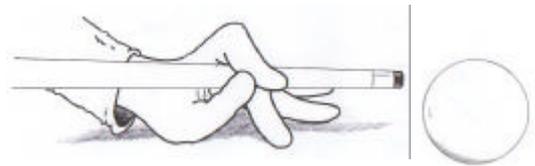
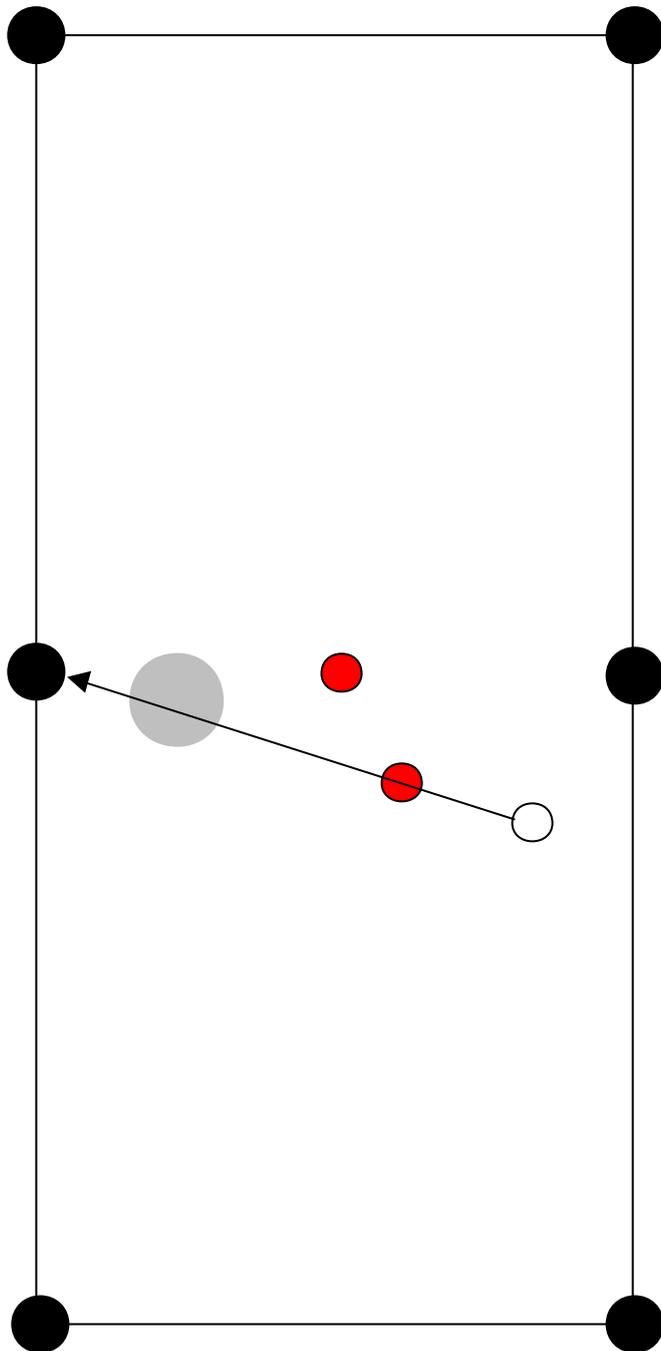
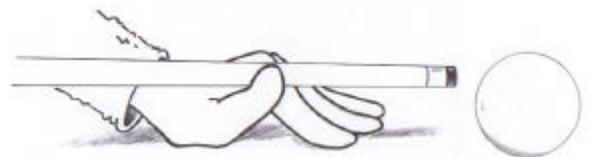


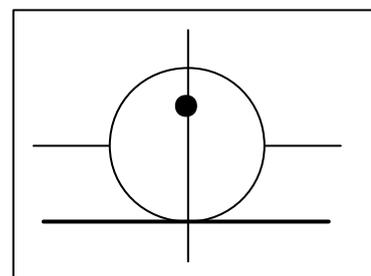
LE COULE
Avec remplacement



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER

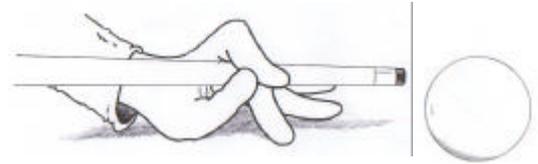
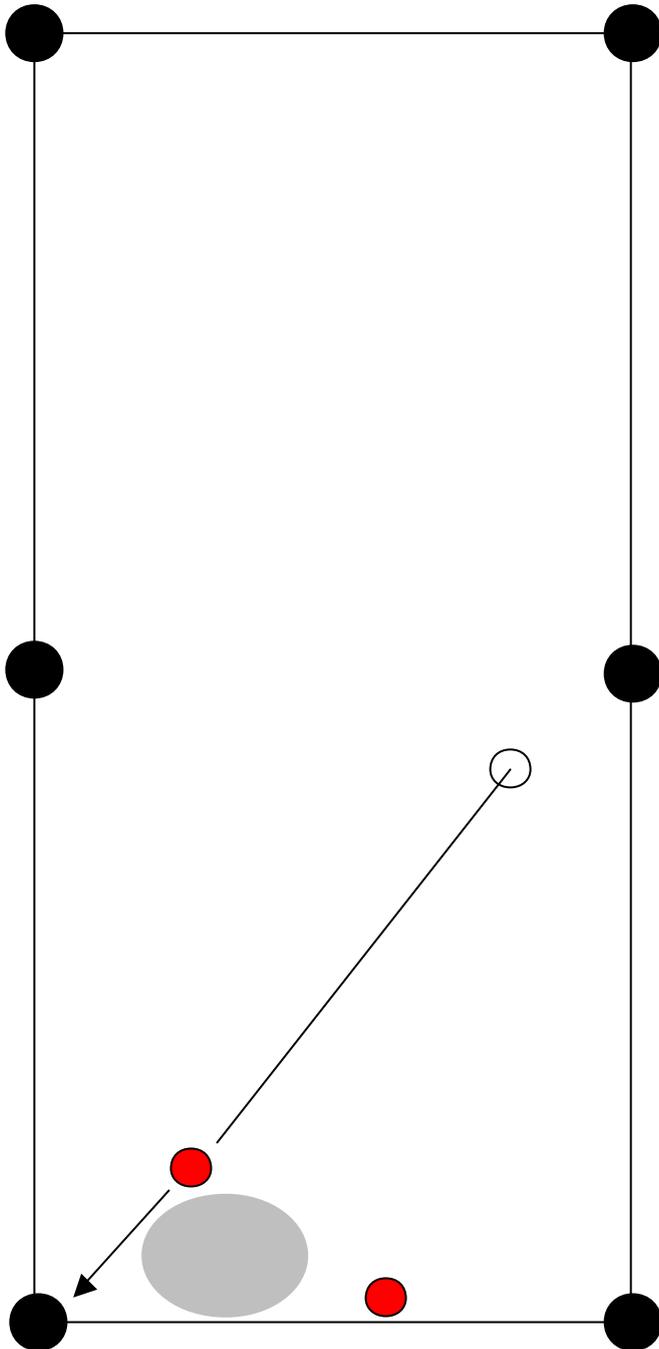


ATTAQUE ET VISEE

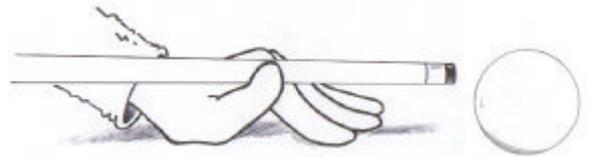
Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour se replacer sur la suivante.

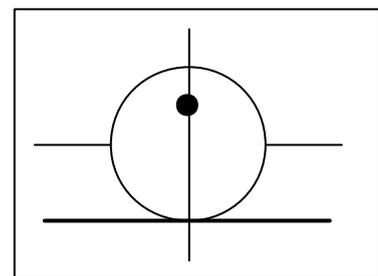
LE COULE Avec remplacement



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

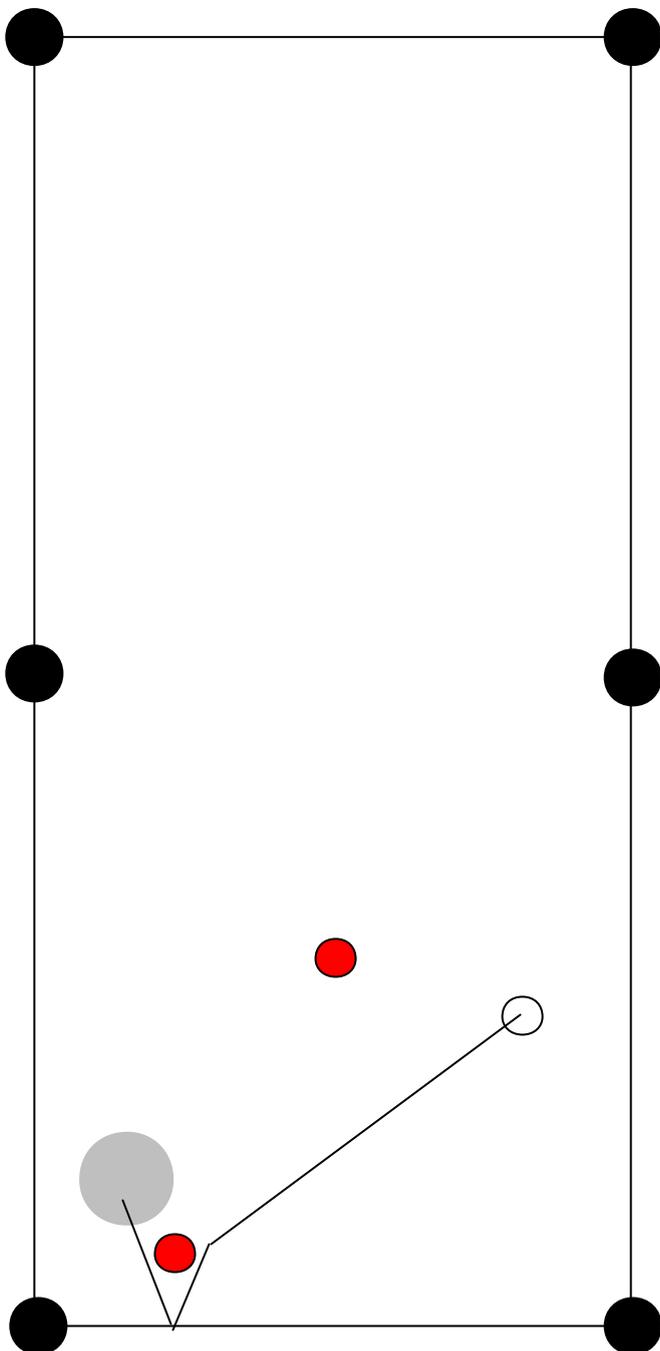
Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé.

Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour jouer la suivante.

Ici la distance entre la bille de choc et la bille de but permet d'effectuer un coulé avec un coup peu puissant.

LE COULE

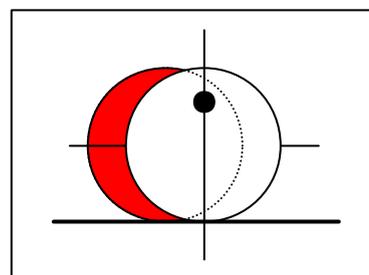
Avec remplacement par bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



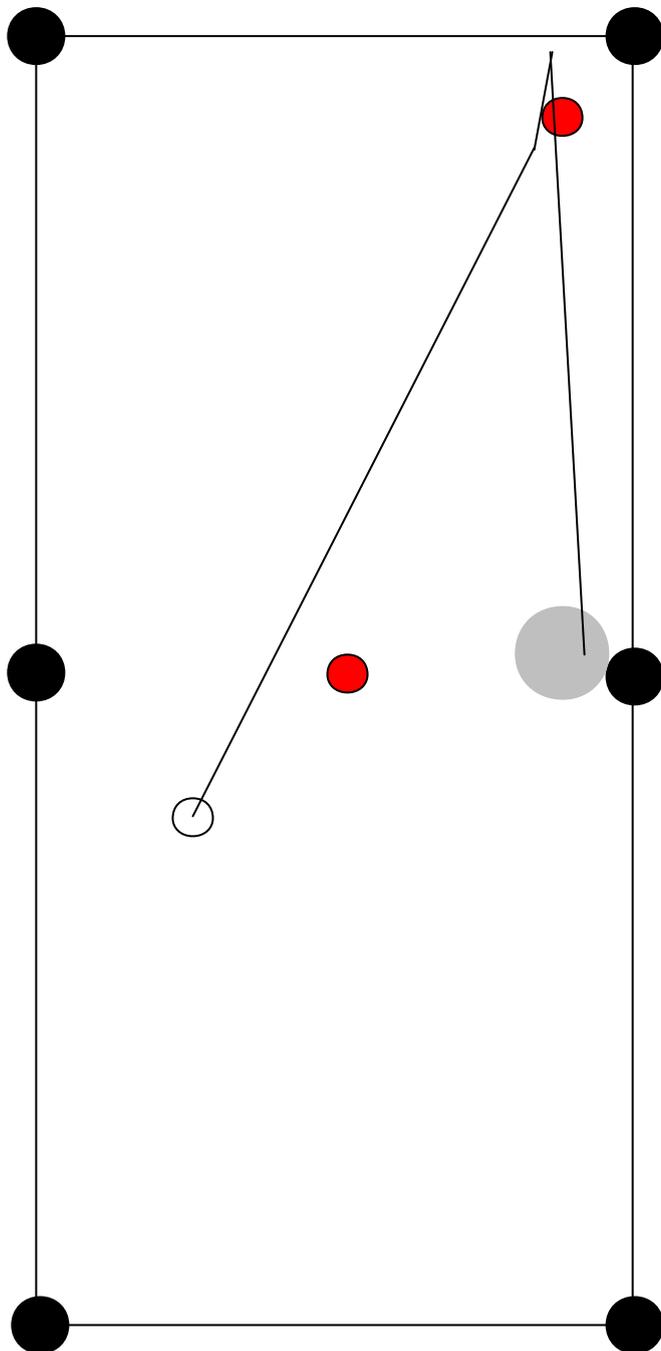
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé et se replacer par une bande.

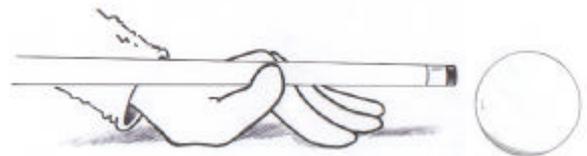
Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour jouer la suivante.

LE COULE

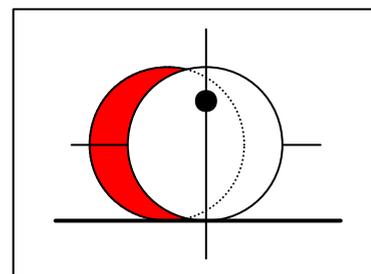
Avec remplacement par bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser la puissance d'un coup joué en coulé et se replacer par une bande.

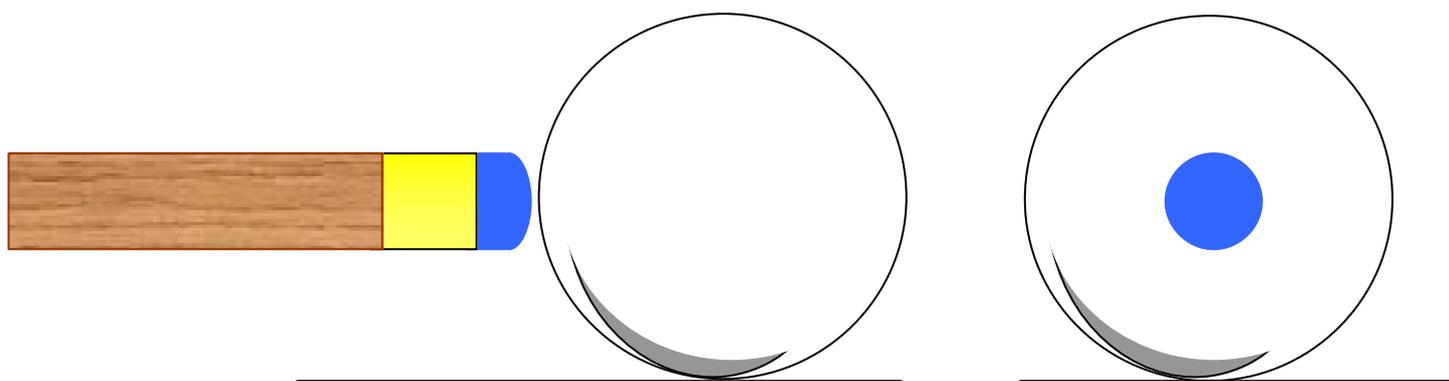
Consignes : Empocher la bille de but en remplaçant la bille de choc pour jouer la suivante.

La distance entre la bille de choc et la bille de but nécessite un coup puissant.

La puissance du coup peut perturber la rectitude du geste.

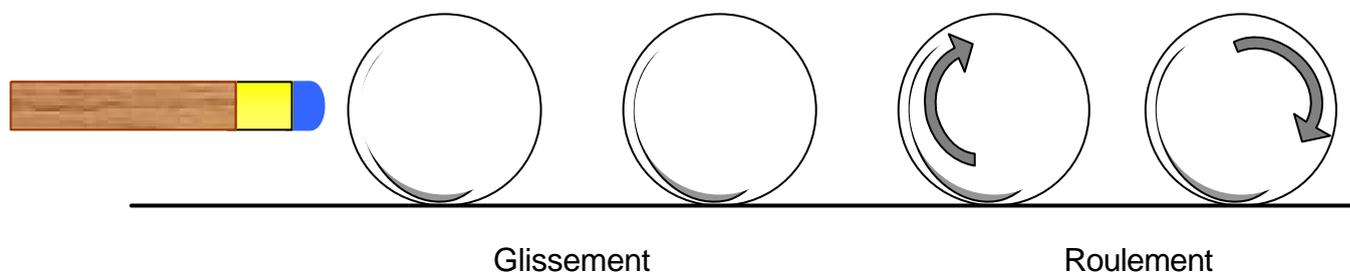
LA HAUTEUR D'ATTAQUE

ATTAQUE AU CENTRE



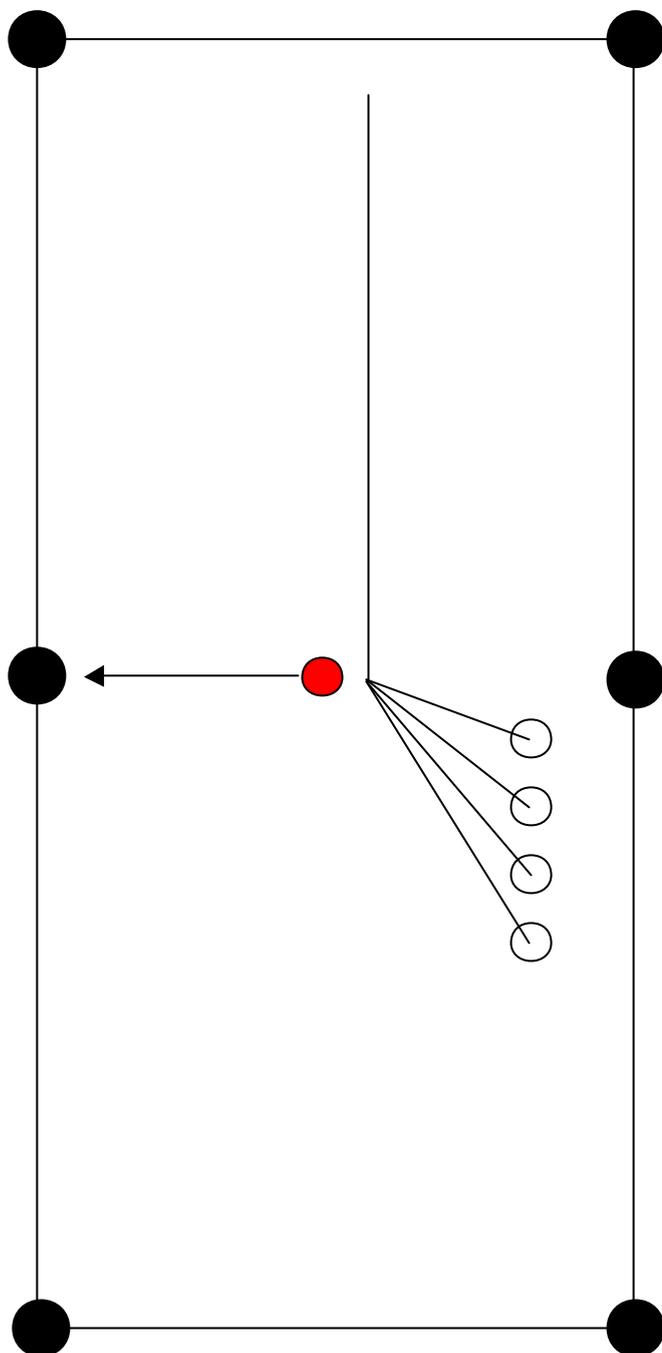
La rotation est nulle au départ de la bille, elle glisse sur le tapis. Par le phénomène du frottement, elle reprend une rotation de roulement (rotation « avant »). La durée de la phase de glissement dépend de la puissance du coup de queue.

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



BILLE BLANCHE EN MOUVEMENT

ATTAQUE AU CENTRE



En l'absence de rotation de la bille de choc lors de l'impact, la trajectoire de la bille de choc et de celle de la bille de but forment un angle de 90° après l'impact, quelle que soit la quantité de bille (exceptée la quantité de bille « pleine »).

Pour les billes à empocher le long de la bande, le même scénario se répète.

Le joueur peut s'entraîner à maîtriser la puissance du coup sur de telles situations que l'on retrouve souvent en partie.

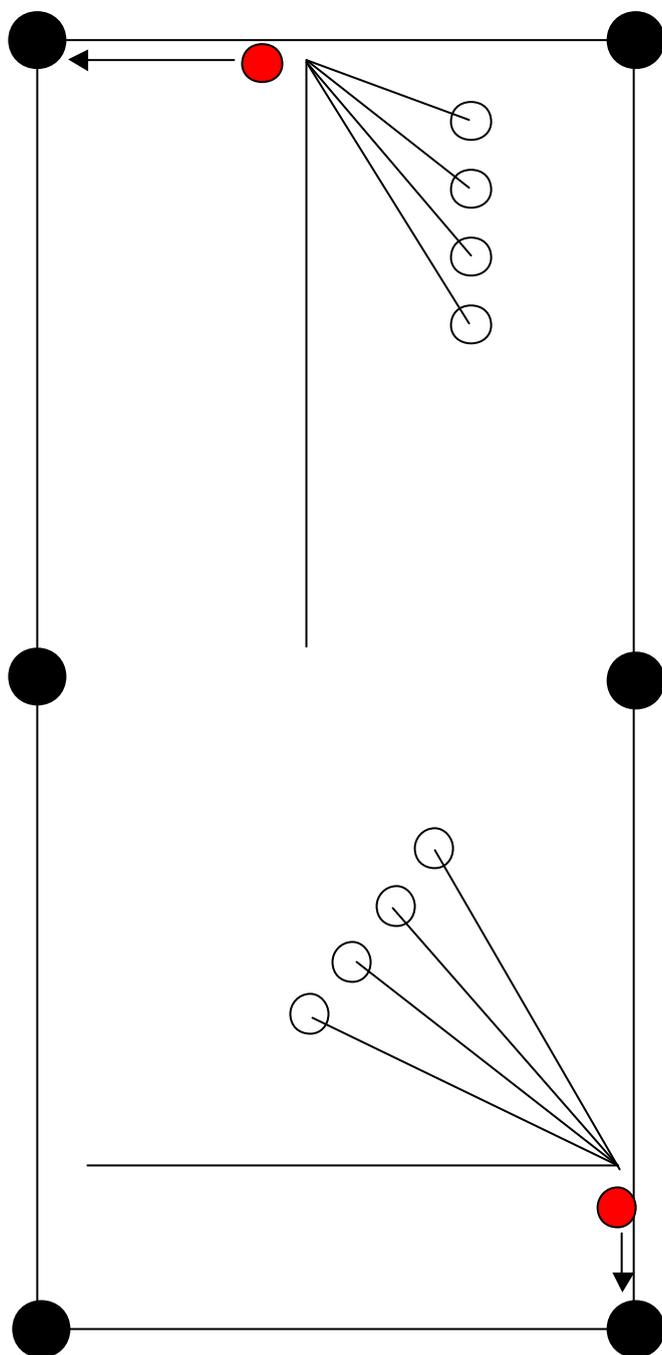
Plus on attaque la bille en quantité proche du « plein », plus le parcours de la bille de choc sera court.

Sur une quantité de bille pleine avec absence de rotation à l'impact sur la bille de but, on obtient un carreau (arrêt de la bille de choc après l'impact).

Américain – Pool – Snooker

ENTRAINEMENT

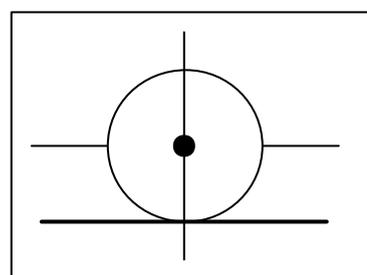
ATTAQUE AU CENTRE



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



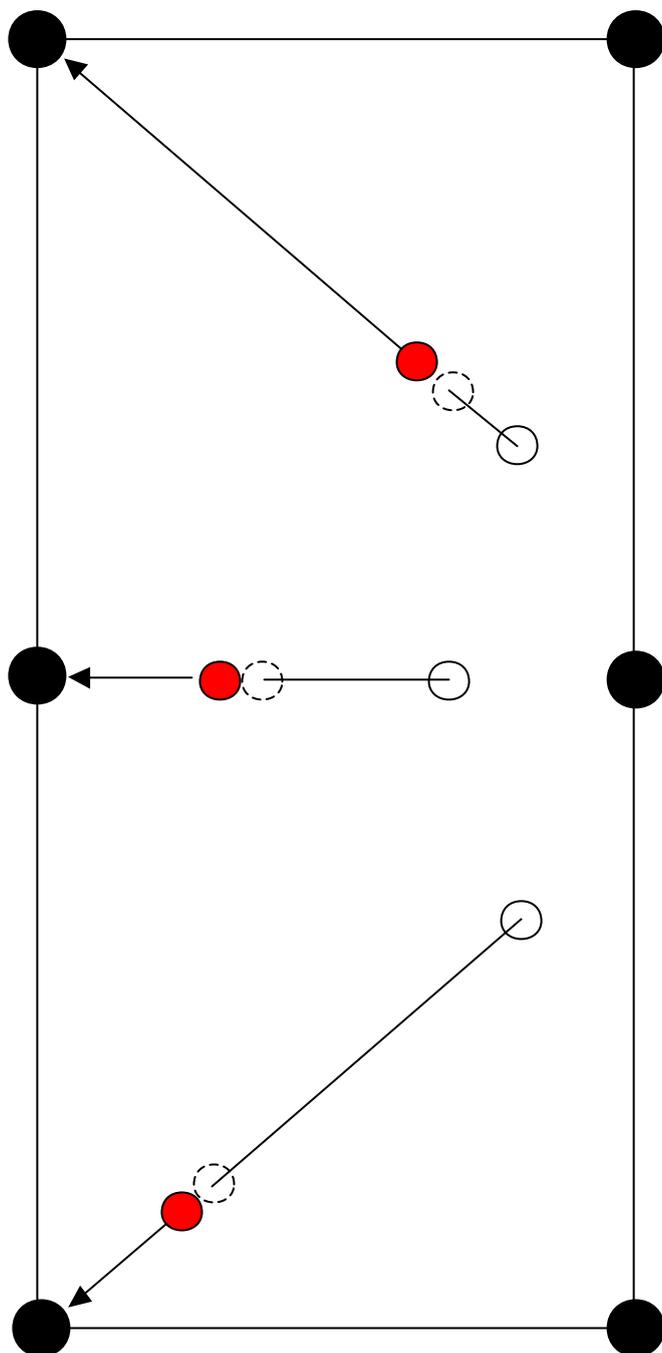
ATTAQUE

Objectif : Empocher une bille en contact avec une bande, avec une attaque au centre.

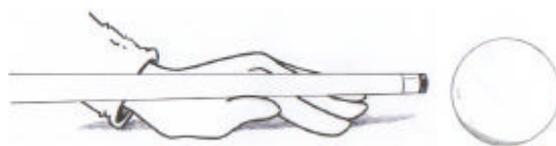
Consignes : La visée reste la même que pour une bille non « collée » à la bande.

Regarder la trajectoire de la bille de choc après impact.

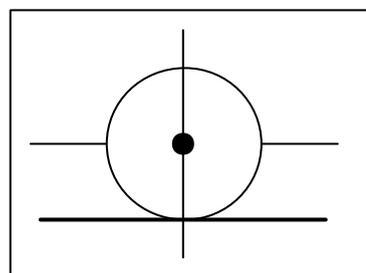
LE CARREAU



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Exécuter un carreau.

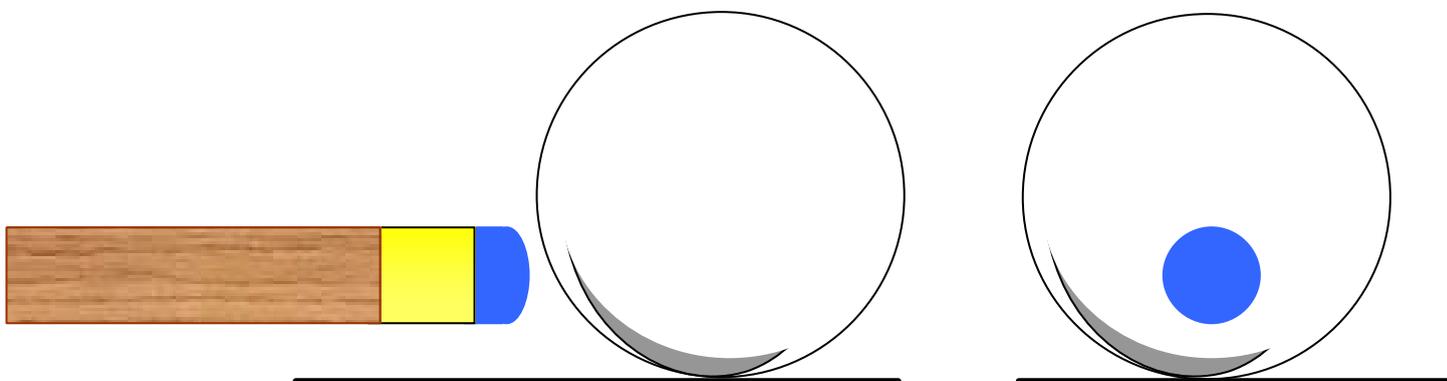
Consignes : Placer les billes pour viser et empêcher en quantité de bille « pleine ».

Changer la position des billes sur la surface de jeu en modifiant les distances entre bille de choc, bille de but et les poches.

Adapter la puissance pour obtenir le carreau.

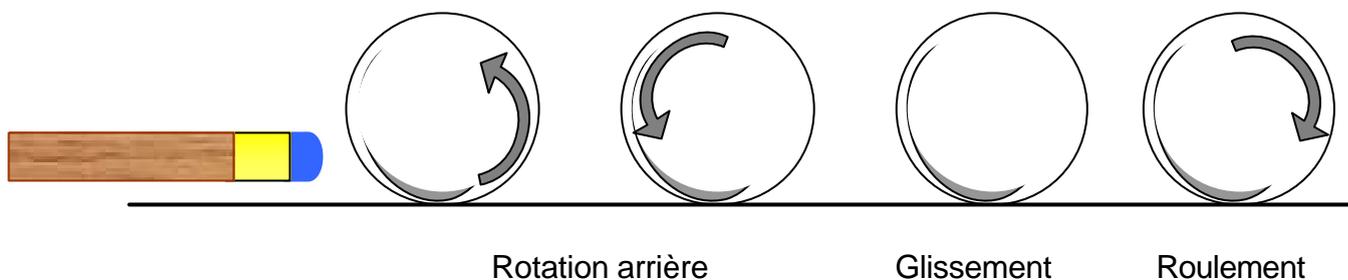
LA HAUTEUR D'ATTAQUE

ATTAQUE BASSE



Dès l'impact du procédé, la bille de choc possède une rotation inverse et glisse sur le tapis. Par le phénomène de frottement, la bille perd sa rotation inverse (voir schéma ci-dessous), pour reprendre, au final, une rotation de roulement (rotation « avant »). La puissance plus élevée du coup retarde la déperdition de la rotation arrière.

Chaque cercle représente l'état de la bille de choc à différents moments de son trajet.



Rotation arrière

Glissement

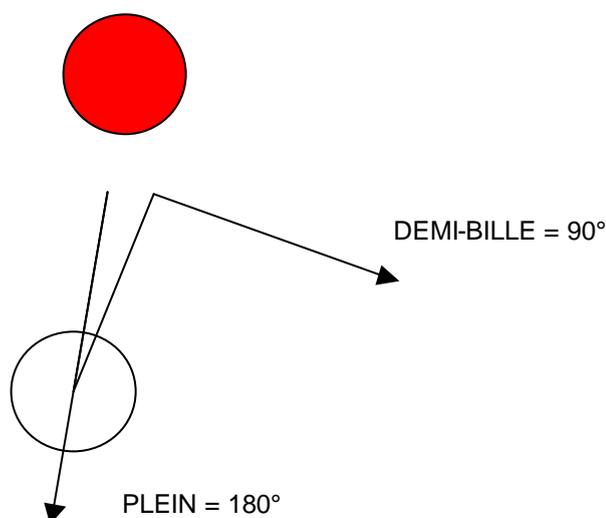
Roulement

BILLE DE BLANCHE EN MOUVEMENT

LE RETRO

Le rétro s'exprime par un recul de la bille de choc, animée par une rotation inverse, après impact sur la bille de but. Cette rotation inverse est due à un coup joué en attaque basse avec une vitesse relativement élevée.

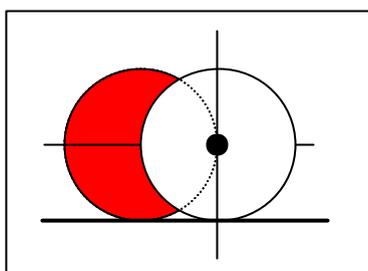
Plus la distance entre la bille de choc et la bille de but sera grande, plus le rétro sera difficile à exécuter, à cause, principalement, du phénomène de frottement (voir page précédente).



Par convention, il y a rétro lorsque la bille de choc, jouée avec une attaque basse, décrit un angle de 90 à 180 degrés avec sa trajectoire initiale

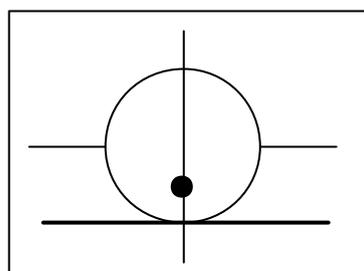
Par conséquent, la quantité de bille jouée sur un rétro sera comprise entre « demi-bille » (90°) et « plein » (180°). Le choix de la quantité de bille déterminera la direction de la bille de choc.

QUANTITE MINIMALE



ATTAQUE ET VISEE

QUANTITE MAXIMALE

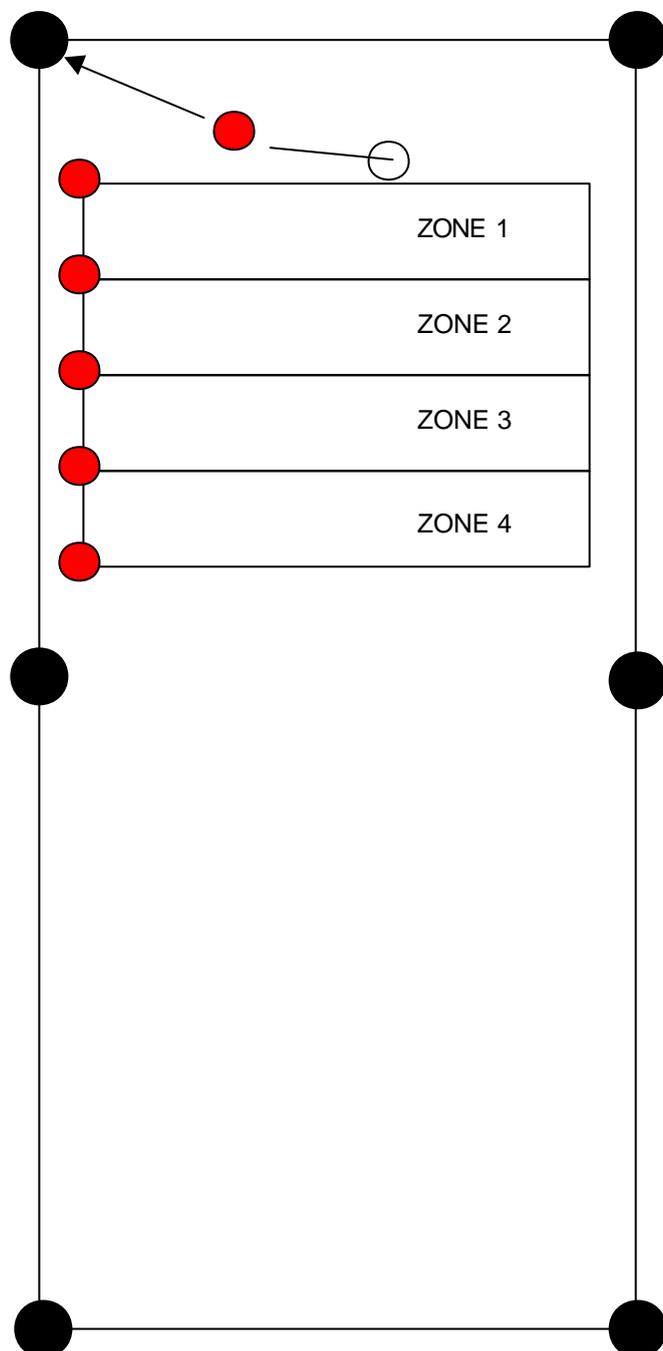


ATTAQUE ET VISEE

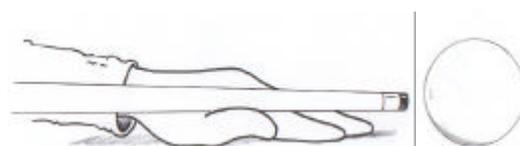
Américain – Pool – Snooker

ENTRAINEMENT

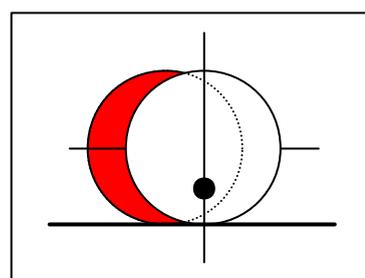
LE RETRO



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

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

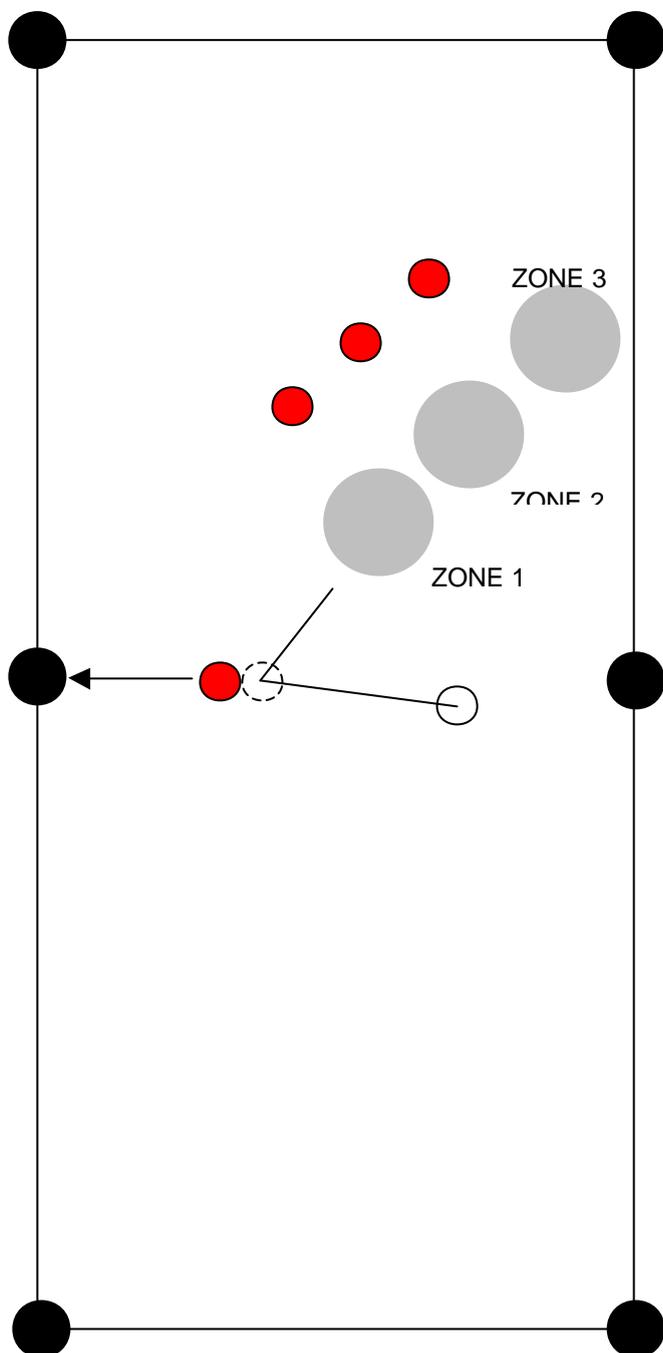
Consignes : Empocher la bille de but en replaçant la bille de choc dans chaque zone.

Répéter le même exercice en quantité de bille pleine

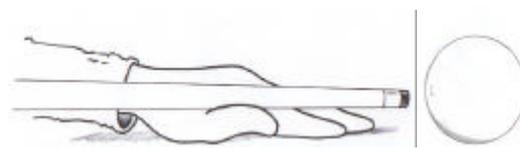
Américain – Pool – Snooker

ENTRAINEMENT

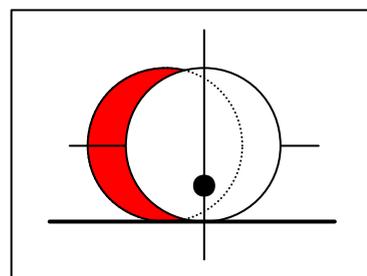
LE RETRO



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser le remplacement en rétro.

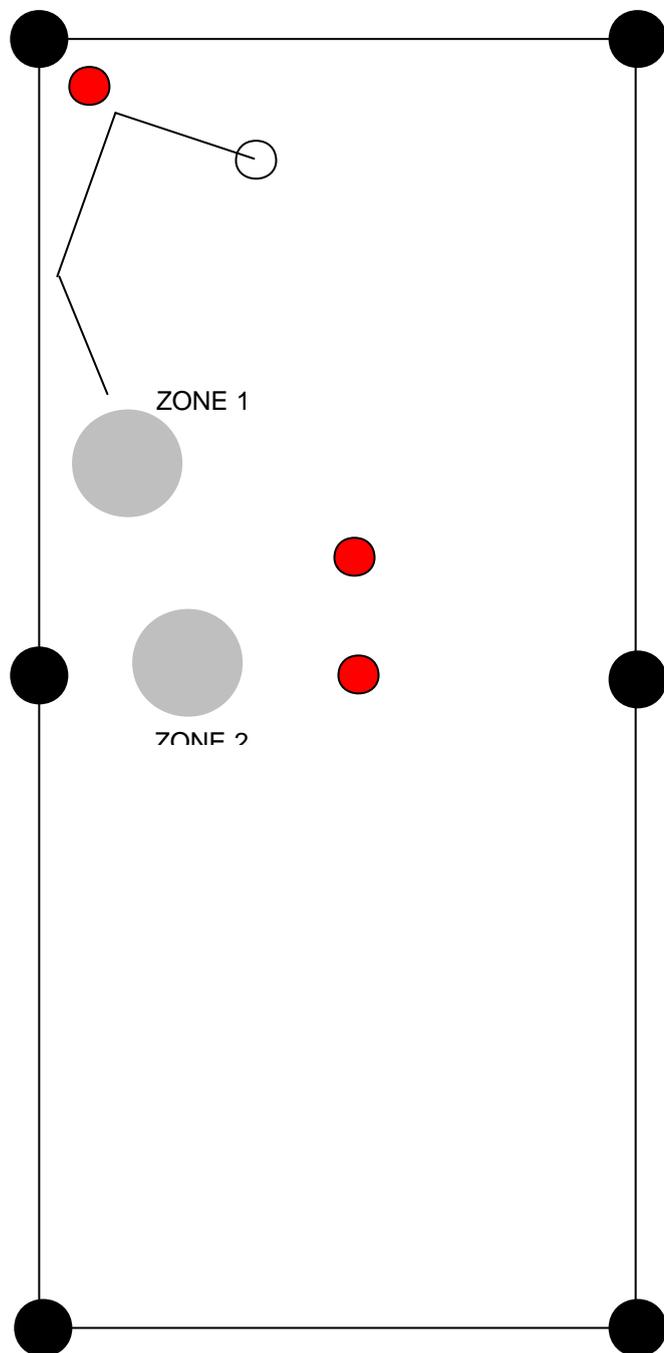
Consignes : Placer les billes pour viser et empocher en quantité de bille « trois-quarts ».

Changer la position des billes sur la surface de jeu en augmentant les distances entre bille de choc, bille de but et les poches.

Américain – Pool – Snooker

ENTRAINEMENT

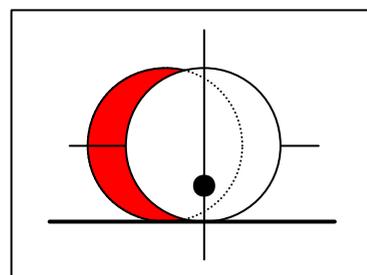
LE RETRO Par une bande



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



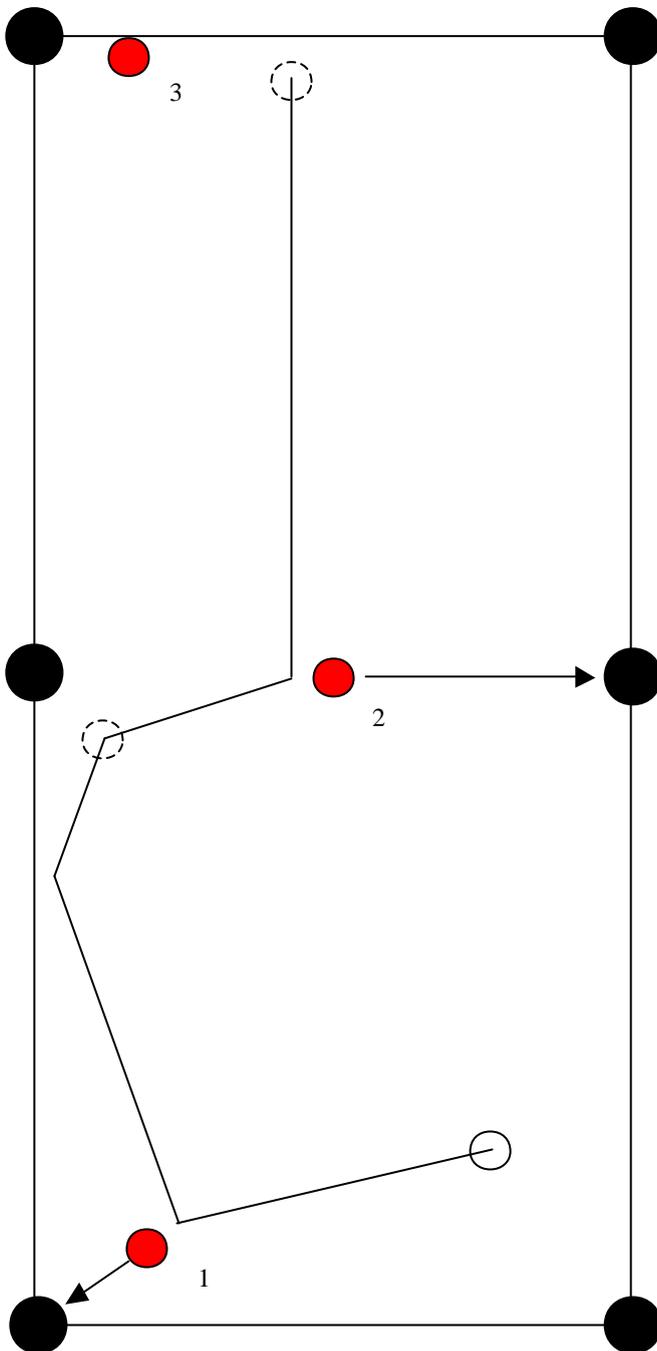
ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Maîtriser le remplacement par une bande en rétro.

Consignes : Placer les billes pour viser et empocher en quantité de bille « trois-quarts ».

Exécuter des exercices similaires en quantité de bille « pleine » et « demi-bille ».

ENCHAINEMENT 3 billes



Les exercices décrits dans les pages suivantes, sont des exemples d'enchaînements à 3 billes. Le déroulement de l'action, le choix des billes à attaquer et les replacements ne sont pas immuables. Un joueur peut décider d'un autre choix selon ses sensations et ses capacités.

Ces exemples se veulent initiateurs d'une réflexion sur la lecture d'une table.

Objectif : Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

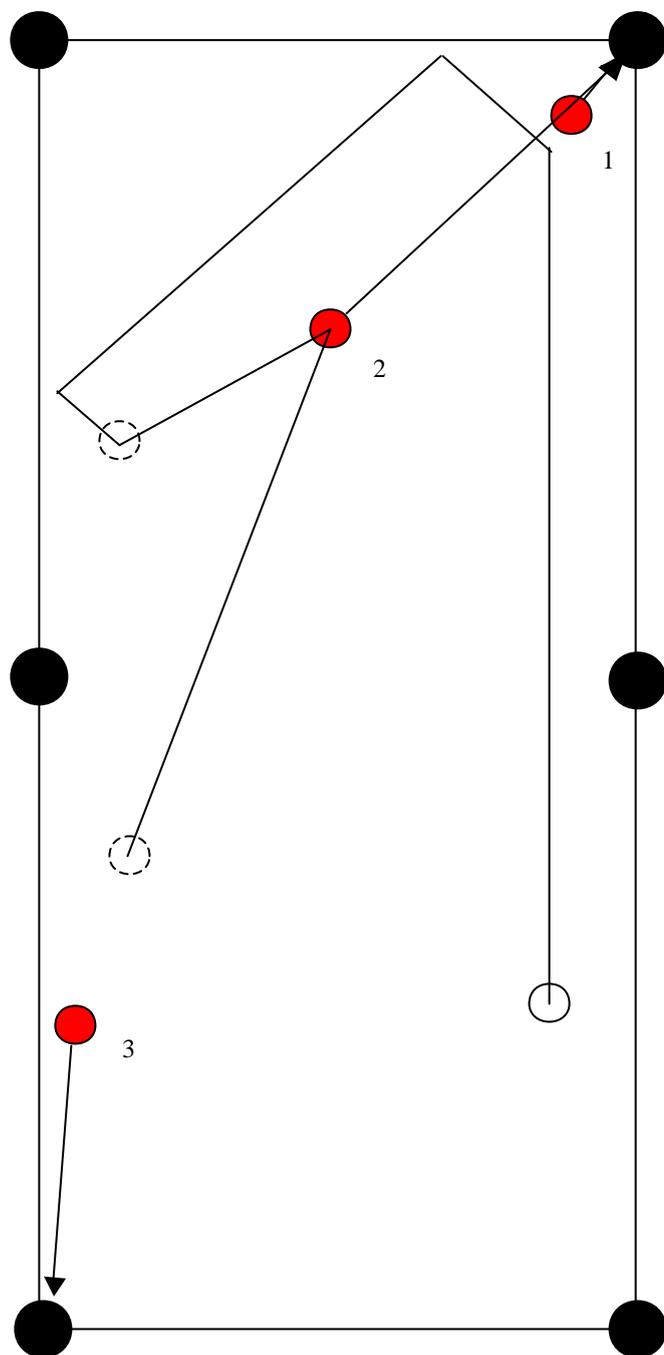
Consignes : Jouer la première bille de but en rétro. La bille de choc doit se replacer dans la moitié inférieure du billard pour une visée entre « demi-bille » et « trois-quarts » de bille.

Empocher la seconde bille de but avec une attaque au centre pour remonter parallèlement à la grande bande. Attention à la puissance.

Américain – Pool – Snooker

ENTRAÎNEMENT

ENCHAINEMENT
3 billes



Objectif : Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

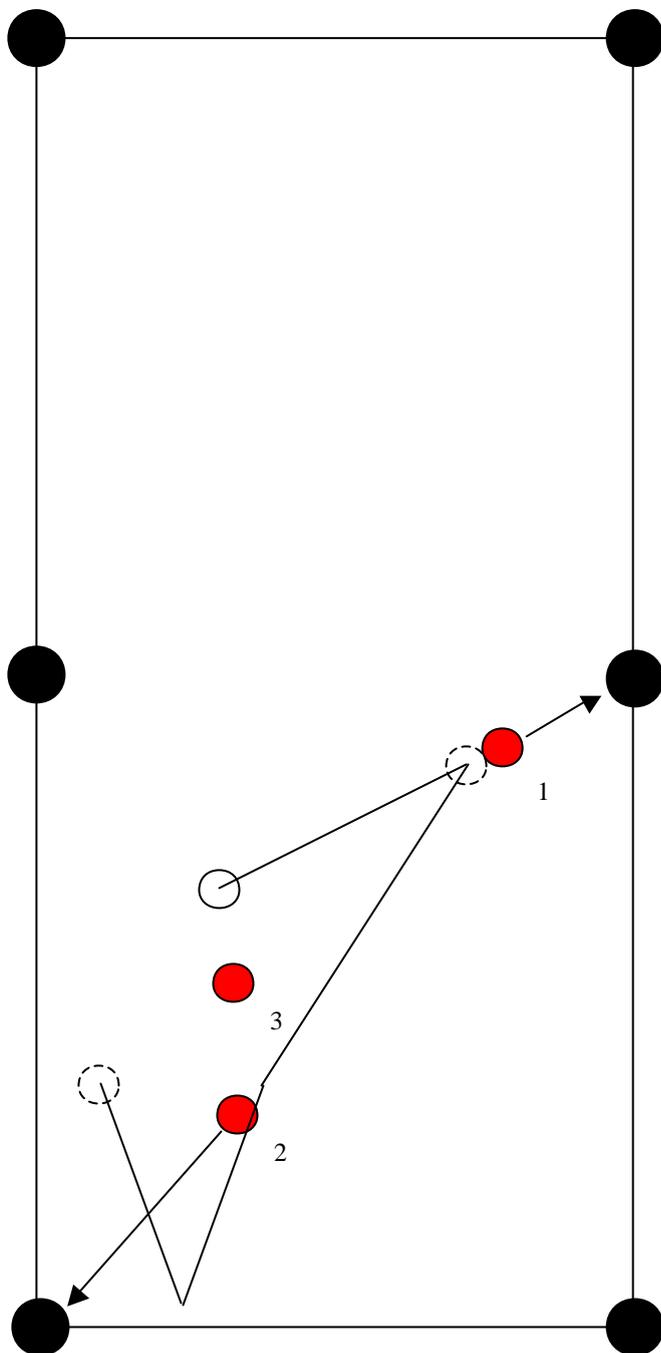
Consignes : Jouer la première bille de but avec une attaque en haut. La visée étant « demi-bille » et sachant que la trajectoire de la bille de choc résulte d'un rejet naturel, visualiser l'angle d'arrivée sur la bille de but 2.

Empocher la seconde bille de but en rétro pour se replacer sur la bille 3.

Américain – Pool – Snooker

ENTRAINEMENT

ENCHAINEMENT
3 billes



Objectif : Exécuter un enchaînement prédéfini de trois billes.

Consignes : Jouer la première bille de but en carreau car la bille de choc sera en visée « trois-quarts » sur la bille de but 2.

Empocher la 2 avec un coulé pour replacer la bille de but sur la 3 qui sera empochée au milieu.

LE MATCH

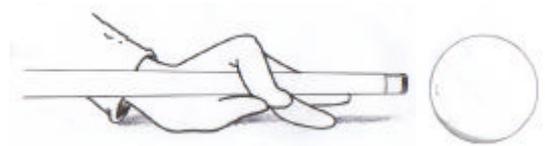
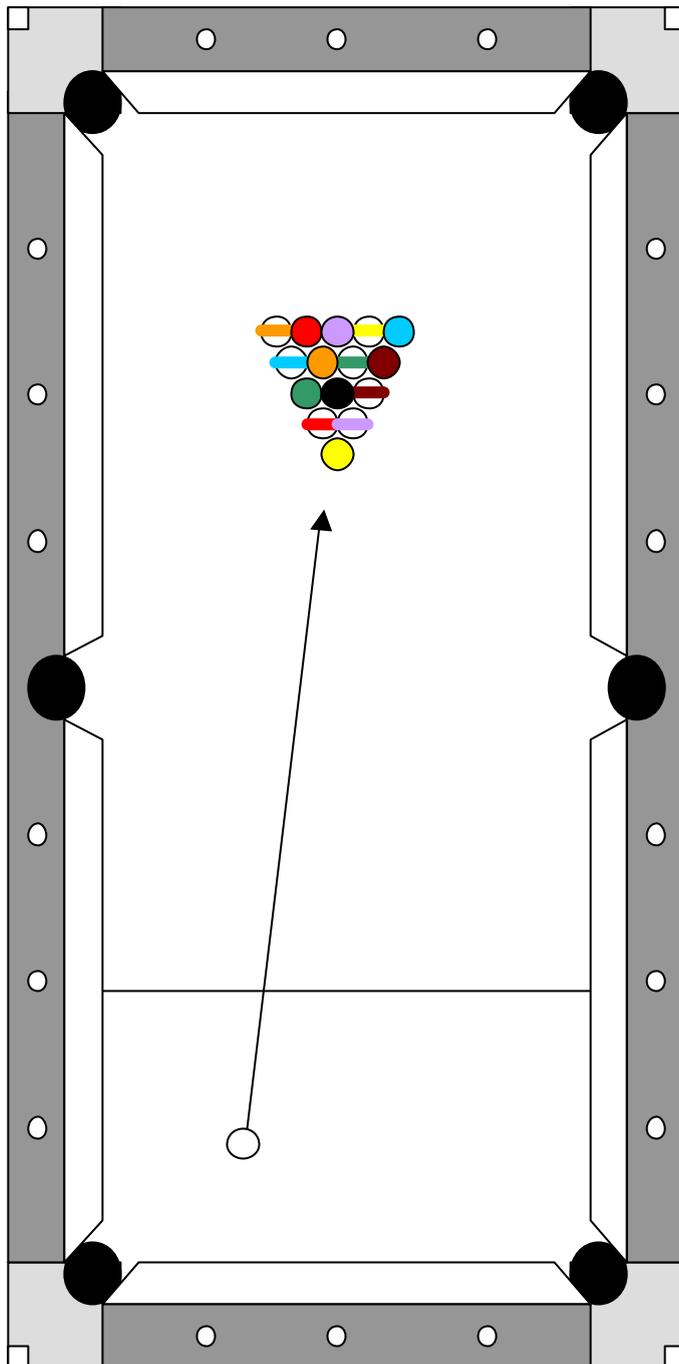
Après toutes les notions de base abordées dans ce document, et les entraînements répétés, vous êtes prêts à affronter des adversaires en matchs réels.

N'oubliez pas que réaliser de grandes séries est le fruit d'un entraînement régulier, et qu'un coup de défense, est aussi un atout non négligeable.

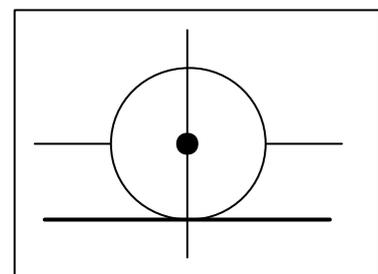
Mais avec la pratique, et la rencontre avec des joueurs confirmés, vous apprendrez les subtilités tactiques d'une partie.

Toutefois, avant de démarrer un match, il faut casser. Les notions de casses, décrites dans les pages suivantes, sont des conseils au joueur débutant. Par la suite vous saurez les améliorer selon vos sensations et expériences.

Ainsi, en signe de convivialité, nous vous « laissons la casse » et « bon match ».



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

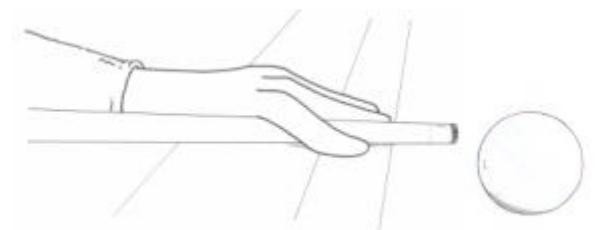
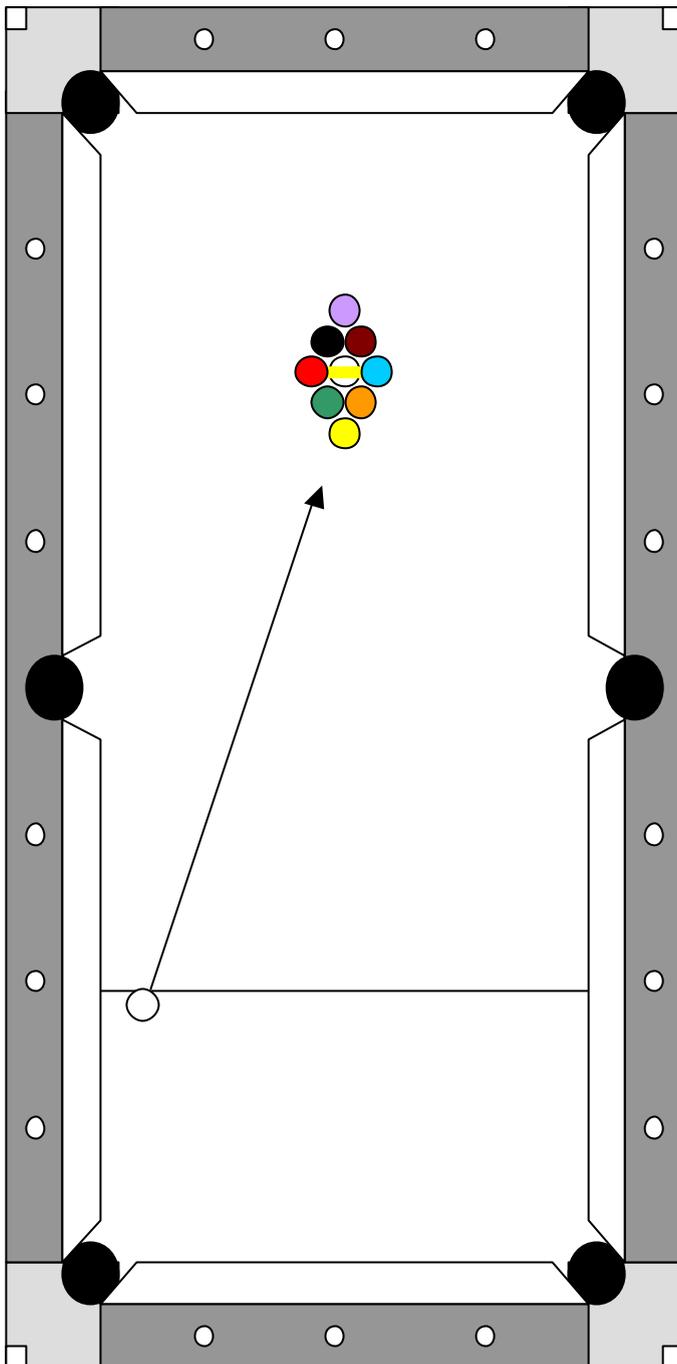
Objectif : Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

Consignes : Attaquer la bille de choc au centre.

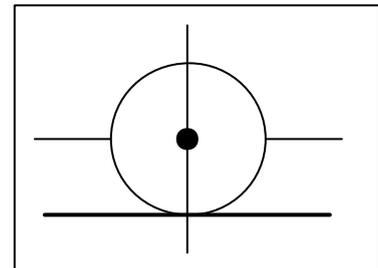
Utiliser un chevalet sur le tapis.

La main droite (pour droitiers) est située sur l'extrémité du talon, ce qui incite une grande amplitude et une grande vitesse.

Viser la première bille du triangle en quantité de bille pleine.



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

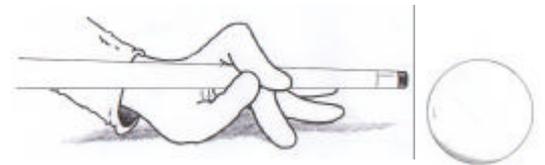
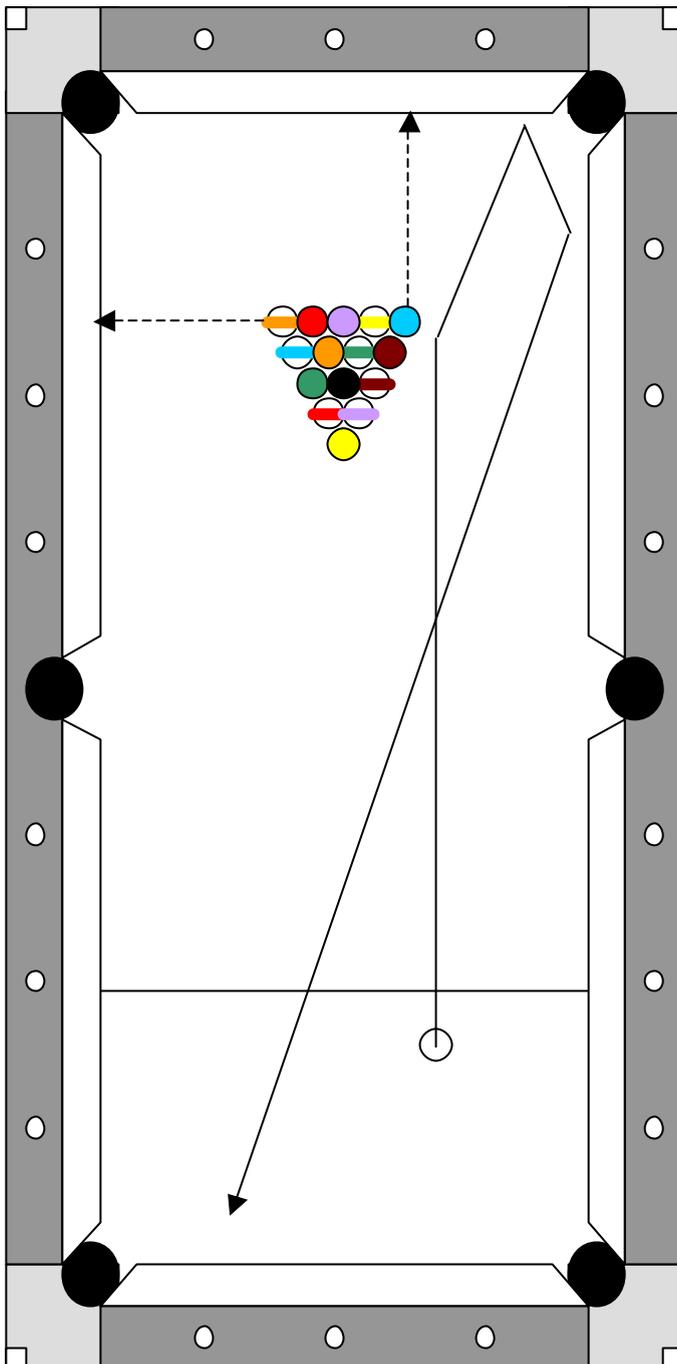
Consignes : Attaquer la bille de choc au centre.

Utiliser un chevalet sur la bande.

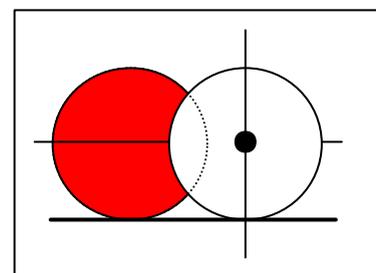
La main droite (pour droitiers) est située sur l'extrémité du talon, ce qui incite une grande amplitude et une grande vitesse.

Viser la première bille du triangle en quantité de bille pleine.

LE 14/1 CONTINU



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse qui ne laisse pas le jeu ouvert pour l'adversaire

Consignes : Placer la blanche comme indiqué sur le dessin.

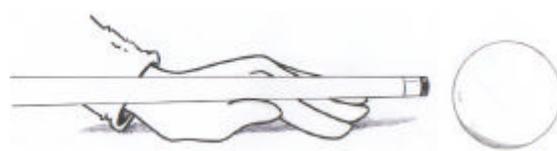
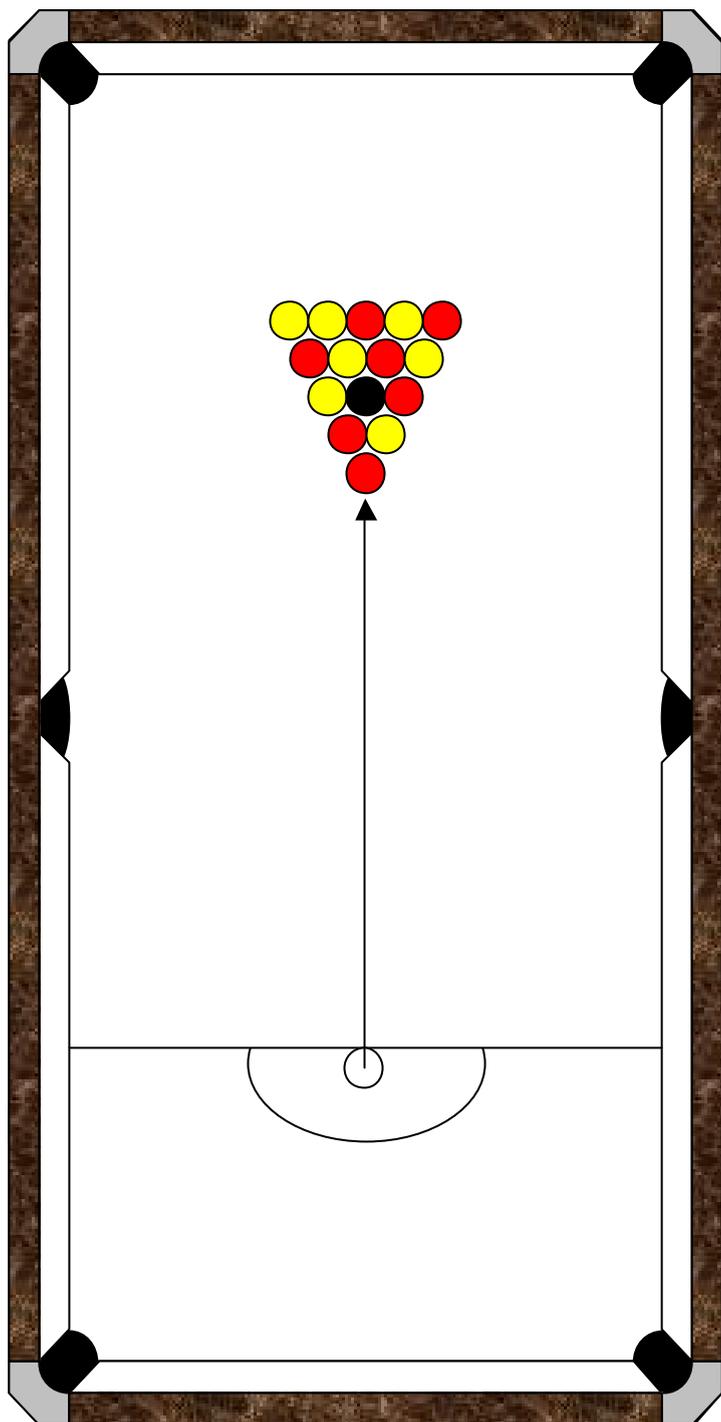
Choisir une attaque en haut pour éviter la poche et redescendre la bille de choc.

Viser la dernière bille de but du triangle sur le même côté du billard.

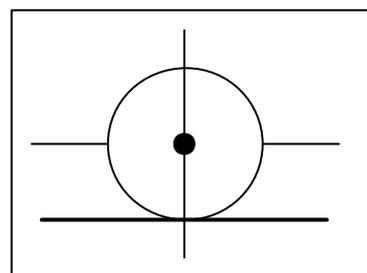
Les deux dernières billes du triangle doivent toucher une bande.

LE 8 POOL

LA CASSE



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Réaliser une casse suffisamment puissante pour ouvrir le jeu.

Consignes : Placer la blanche comme indiqué sur le dessin.

Casse d'attaque bille de choc au centre.

Chevalet sur le tapis. La main droite (pour droitiers) sur l'extrémité du talon, pour une grande amplitude et grande vitesse.

Viser la première bille du triangle

Attention à ne pas prendre trop de flèche pour éviter les fausses queues

Lexique

Allongement :	terme désignant le prolongement souvent excessif du coup de queue, au-delà de la traversée naturelle « dans la bille de choc ».
Amplitude :	grandeur du mouvement de balancier qui exécute le coup.
Attaque :	point d'impact du procédé sur la bille de choc (voir fiches techniques « hauteur d'attaque »).
Bandes :	rebords du billard. Le caoutchouc permet un rebond correct des billes.
Bille de but :	toute bille autre que la bille de choc.
Bille de choc :	bille blanche ou bille de tir.
Carreau :	arrêt total de la bille de choc au contact de la bille de but.
Casser :	débuter une partie en propulsant la bille de choc dans le triangle de billes.
Centre :	terme impropre désignant le point arrière de la bille de choc. Une attaque au centre ne communique aucune rotation à la bille de choc au début de son parcours.
Chevalet :	forme de la main posée sur le billard guidant la flèche pour propulser la bille.
Contact :	lorsque la bille de choc est en contact avec une bille, cette dernière ne doit pas être déplacée lors du coup qui suit. Il faut donc jouer dans le demi-plan opposé à la bille collée.
Contre :	ce produit lorsque les billes de choc et de but s'entrechoquent à deux reprises.
Coulé :	coup technique utilisant une rotation «avant », permettant à la bille blanche d'avancer après le choc avec la bille de but.
Coup de queue :	propulsion de la bille de choc par le joueur avec l'aide de la queue de billard.
Elan :	recul de la queue de billard par rapport à la bille de choc. Il détermine la puissance du coup de queue.
Fauchage :	déviations latérales parasites du coup de queue.
Fausse queue :	une fausse queue se produit lorsque le procédé dérape sur la bille.
Finesse :	quantité de bille très faible (voir fiche théorie quantités de billes).
Flèche :	partie supérieure de la queue de billard. En outre, « prendre de la flèche » signifie augmenter la distance séparant le chevalet de la bille de choc.

Hauteur d'attaque :	point d'impact du procédé sur la bille situé à une hauteur correspondant à la rotation désirée.
Lecture d'une table :	prédéfinir l'ordre d'empoché des billes de but
Limage :	mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup.
Mesure :	dosage de la force. Un coup effectué à la bonne force avait la bonne mesure.
Traversée :	prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille de choc, défini par le mouvement de balancier de l'avant bras.
Posture :	position du corps permettant de jouer avec confort et stabilité.
Procédé :	petite rondelle de cuir collée à l'extrémité de la queue qui entre en contact avec la bille.
Puissance ou force :	la puissance du coup de queue est déterminée par l'amplitude et la vitesse du mouvement.
Quantité de bille :	la quantité de bille définie la portion de bille de but couverte par la bille de choc lors de la visée.
Râteau :	accessoire servant de chevalet lorsque l'éloignement de la bille blanche ne permet pas au joueur de guider la flèche avec la main.
Rétro :	coup technique qui permet de faire reculer la bille de choc au contact de la bille de but grâce à une rotation inverse imprimée par une hauteur d'attaque basse.
Snook :	action de cacher la bille de choc derrière une autre bille juste avant de laisser le jeu à l'adversaire. Il ne peut alors plus toucher directement une de ses billes.
Talon « ou fût » :	partie inférieure de la queue. On place la main sur le talon, à des endroits différents selon les coups joués.
Virole :	c'est une bague en matière synthétique ou en métal qui supporte le procédé.
Visée :	viser, c'est mettre sur la même ligne, le centre de la bille de choc dans sa position initiale, le centre de la bille de choc à l'endroit exact où on souhaite l'envoyer, la queue de billard ainsi que son regard.
Vitesse :	vitesse de déplacement du balancier. la vitesse est un facteur de la puissance d'un coup.