

  
**FFB**

Fédération Française de Billard

CARAMBOLE



# CAHIER TECHNIQUE DU JOUEUR DÉBUTANT BILLARD CARAMBOLE



©JP Parmentier

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

Edition 2005





Fondée en 1903  
Affiliée au Comité National Olympique & Sportif Français  
Agréée par le Ministère chargé des Sports

# **CAHIER TECHNIQUE DU JOUEUR DEBUTANT**

## **BILLARD CARAMBOLE**

EDITION 2005

## Auteurs

-Marc massé  
-Louis Edelin

Illustrations Annie NOTTO  
Macro dessins Jean-Claude LEVIVIER

# AVANT PROPOS

Peu de changement dans cette nouvelle édition, seules quelques corrections ont été apportées au texte de l'édition de 2001. Certains schémas ont été rectifiés pour mieux s'adapter au niveau débutant, notamment les emplacements des billes pour les joueurs gauchers. Enfin, le document est désormais téléchargeable sur le site Internet de la FFB (rubrique « formation »).



# SOMMAIRE

<b>UTILISATION DU CAHIER .....</b>	<b>7</b>
------------------------------------	----------

## **MATERIEL**

- Le billard .....	9
- Les billes .....	10
- La queue de billard.....	11

<b>PRINCIPE ET STRATEGIE .....</b>	<b>13</b>
------------------------------------	-----------

## **TECHNIQUE (Théorie et Exercices d'initiation)**

- Viser.....	15 à 18
- La posture .....	19
- Le coup de queue.....	21 et 22
- La hauteur d'attaque - le chevalet.....	23, 47 et 77
- La quantité de bille .....	25 et 26
- Le rebond d'une bille sur une bande .....	55 et 56
- L'effet.....	67 et 68

## **COUPS TECHNIQUES (Théorie)**

- Le coup naturel .....	27
- Le coulé .....	37
- La finesse.....	49
- Le rétro .....	79 et 80

## **TACTIQUE**

- Le rappel .....	81 et 82
- Le placement .....	91

## **ENTRAINEMENT**

- Le coup naturel.....	28 à 35, 57 à 63, 69 à 73, 83 à 86, 93
- Le coulé .....	38 à 45
- La finesse .....	50 à 53, 65 et 66, 75
- Le rétro .....	87 à 90, 95

<b>LEXIQUE .....</b>	<b>97 et 98</b>
----------------------	-----------------





# UTILISATION DU CAHIER

## **Cahier d'initiation**

Le joueur débutant trouvera dans ce document des informations concernant le matériel, le principe du jeu. Celles-ci pourront être complétées par la lecture de documents officiels de la Fédération Française de Billard tels que le code sportif.

Ensuite, il pourra s'initier progressivement à la gestuelle du billard, à ses techniques de base, par une étude théorique, tout d'abord, puis pratique : les sujets sont exposés dans une fiche TECHNIQUE « THEORIE » suivie, le plus souvent et immédiatement, d'une fiche TECHNIQUE « EXERCICES D'INITIATION ».

De la même manière, nous exposerons les COUPS TECHNIQUES (coulé, rétro, etc...), ceux-ci étant largement repris dans les fiches ENTRAÎNEMENT.

La progression de l'exposé se veut logique en introduisant au fur et à mesure les notions devenant indispensables à la poursuite de l'apprentissage.

## **Cahier d'entraînement**

Déjà initié, le joueur trouvera dans cet ouvrage une base d'entraînement sur les fondamentaux.

Les situations de jeu proposées constituent un panel d'exemples. Il s'agira, à terme, de placer les billes dans des situations voisines de celles dessinées, pour s'entraîner à évaluer si le coup à jouer alors, reste dans la même logique, dans la même famille que l'exemple donné.

Ainsi, le joueur développera sa connaissance du jeu et sa capacité d'analyse des situations, reposant sur des critères rationnels.

La plupart des exemples proposés dans ce cahier nécessitant un chevalet « main à plat sur la bande » (dessin page 16) pourront être joués, ensuite, avec un chevalet posé sur la surface de jeu en modifiant un peu l'emplacement de la bille 1 (dans le même axe de visée).

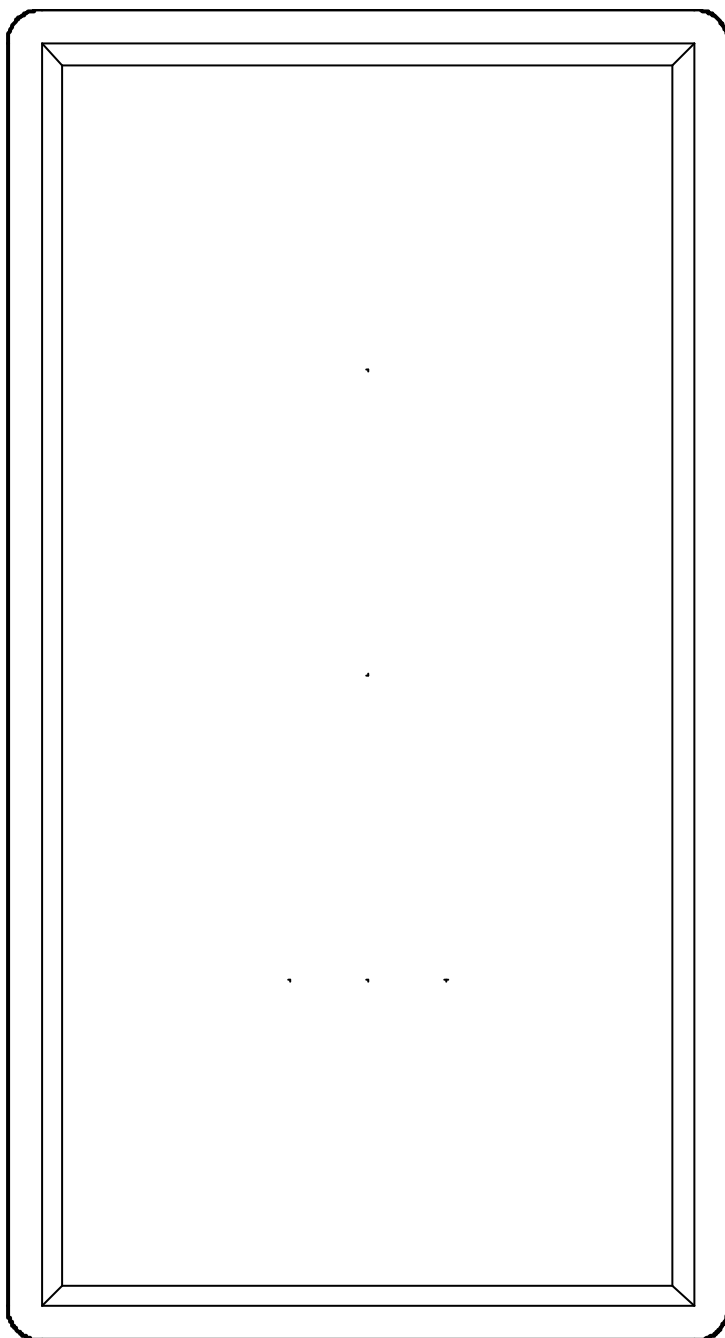
N.B. : le lexique se trouvant à la fin du document définit un certain nombre de termes propres au « langage du billard ».

Le quadrillage tracé sur les schémas de billard permet de placer les billes avec davantage de précision.



# MATÉRIEL

## **LE BILLARD**



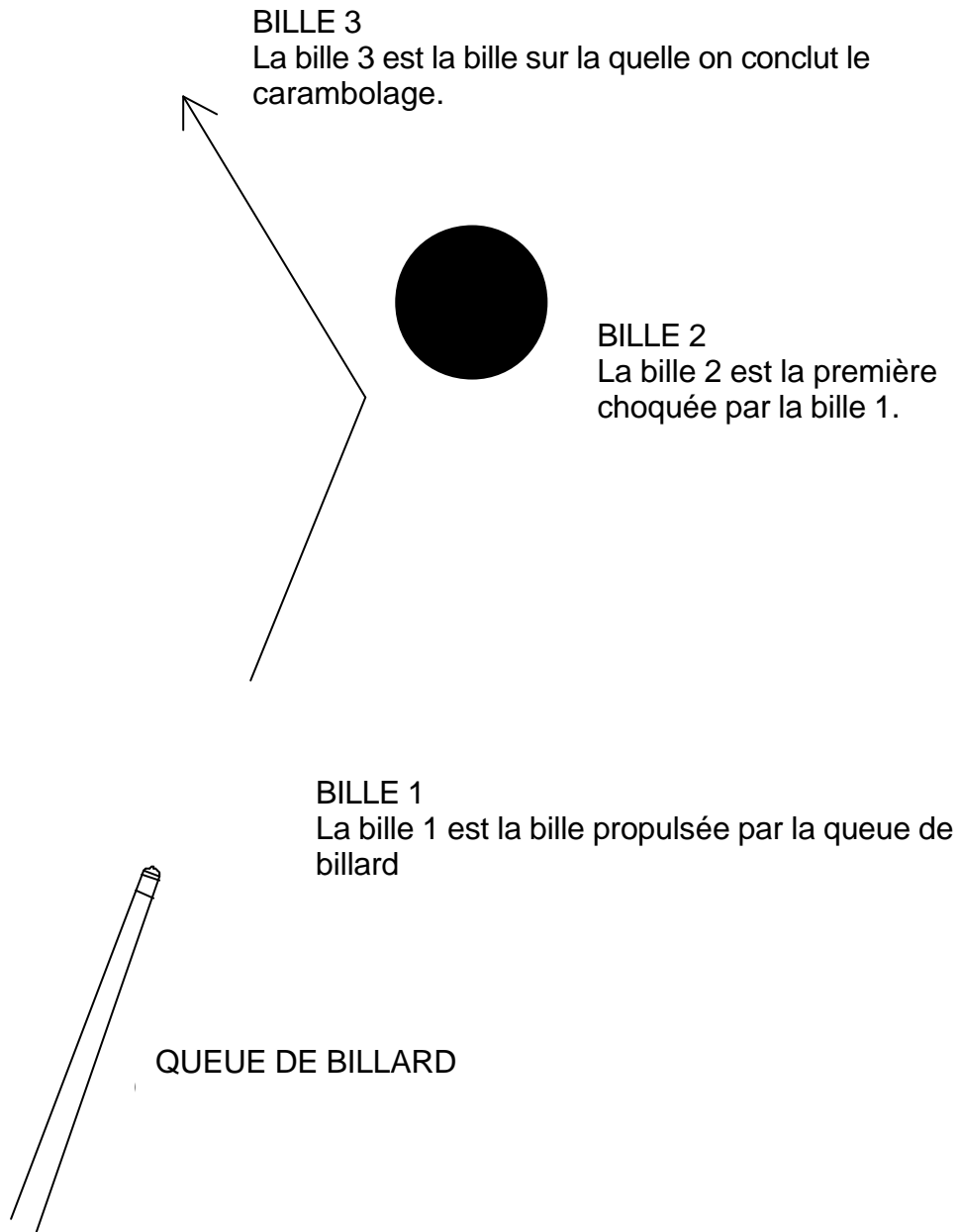
La bande est formée de deux parties.  
La première partie à l'extérieur, en supporte les repères disposés sur les quatre bandes.  
La deuxième, en caoutchouc, recouverte de drap (souvent vert ou bleu), permet le rebond des billes sur les bandes.

La surface de jeu est composée d'ardoise, recouverte également de drap. Les repères tracés sur le drap servent à placer les billes précisément, dans certaines circonstances, notamment le début d'une partie.

Il existe plusieurs dimensions pour un billard carambole, billards de petit format, d'une longueur de 2,40 m, 2,60 m ou 2,80 m, billard de « match » de 3,10m.  
Le billard carambole ou « billard français » peut être équipé d'un système de chauffage électrique permettant d'améliorer ses qualités de roulement.

# MATÉRIEL

## LES BILLES

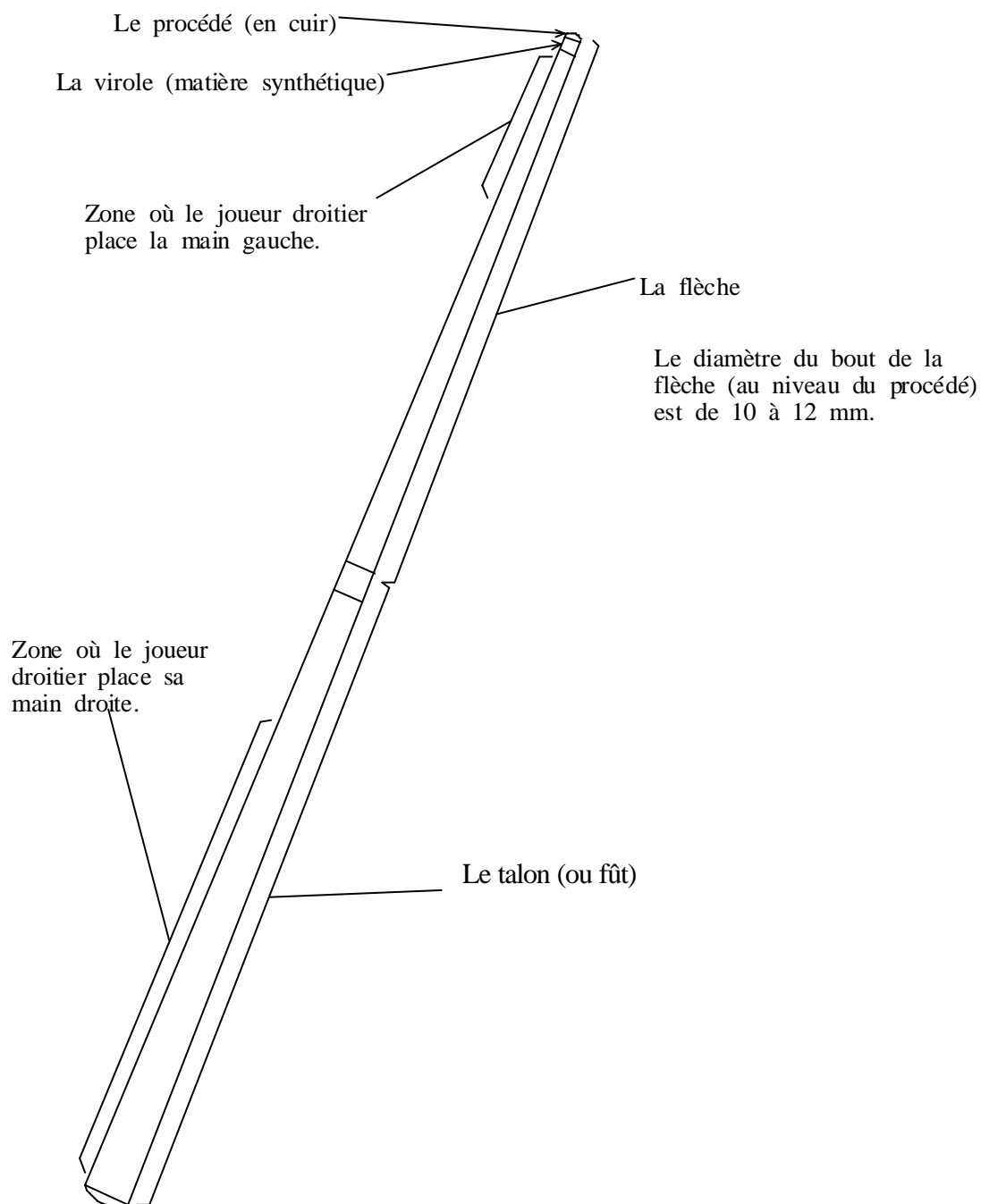


Au billard carambole, pour faciliter la communication, on désigne les trois billes par « bille 1 », « bille 2 » et « bille 3 ».

Les billes sont aujourd'hui fabriquées en matière synthétique, leur diamètre est de 61,5 mm.

# MATÉRIEL

## LA QUEUE DE BILLARD



La queue de billard est fabriquée en bois ou en matière composite. Sa masse est comprise, le plus souvent, entre 450 et 530 grammes. Pour débiter, à la « partie libre », il est préférable de jouer avec une queue de billard de 480 grammes environ.



# PRINCIPE ET STRATÉGIE

Appelée « **billard carambole** » ou « **billard français** », cette discipline se distingue de manière fondamentale des jeux de billards à poches, cousines anglo-saxonnes, tels que le pool anglais, le snooker ou le billard américain. Le principe général de ces derniers est d'envoyer les billes colorées ou numérotées dans les poches (ou « empocher ») par l'intermédiaire de la bille blanche. L'un et l'autre des joueurs frappent la même bille.

En ce qui concerne le billard carambole, il s'agit de « caramboler », c'est à dire toucher les deux autres billes avec la sienne. Le joueur peut indifféremment caramboler, d'abord la bille rouge ou la bille blanche adverse. (Les deux billes blanches se distinguent par un petit cercle rouge ou noir sur l'une d'entre elles, « la pointée », quelquefois, la bille pointée est remplacée par une bille jaune). Il peut aussi caramboler directement une bille puis l'autre ou alors, trouver une trajectoire par les bandes plus judicieuse quelquefois pour réussir le point.

Il existe plusieurs spécialités (ou modes de jeu), imposant des règles particulières, comme

- la « partie libre », spécialité de base imposant peu de contraintes,
- les jeux de « cadres », avec zones dessinées sur la surface de jeu,
- la bande, le "3 bandes", pour lesquelles on réalise le carambolage par une bande minimum, ou par trois bandes minimum avant de toucher la bille 3,
- le billard artistique,
- et le 5 quilles.

La pratique du billard, en loisir ou en compétition, impose, comme toute autre discipline sportive, **stratégies, tactiques et techniques**.

A la base, le seul objectif sera de réussir le point.

Après un peu de pratique, le joueur tentera également d'améliorer la situation pour faciliter le coup suivant, l'objectif prioritaire étant toujours la réussite du point. La finalité étant d'optimiser la réalisation de chaque carambolage pour davantage d'efficacité.

De plus, chaque spécialité, certaines plus que d'autres, implique, dans un esprit de compétition, une stratégie défensive, consistant à laisser à l'adversaire une situation de jeu défavorable lorsque la réussite du point est improbable. Cependant, cette option stratégique est à double tranchant et entraîne parfois une « autodestruction ».

A la partie libre, les principes tactiques fondamentaux sont le rappel et le placement. La situation de jeu indiquera l'option à retenir, avec, dans la réalisation, un degré de précision variable.

Les diverses techniques permettront au joueur de propulser sa bille dans une certaine direction, avec une certaine puissance et une certaine rotation, pour la voir choquer une bille puis l'autre...





# TECHNIQUE

THÉORIE

## **VISER**

**Définition** : Viser, c'est contrôler visuellement l'alignement « queue de billard - bille 1 - point cible » (le « point cible » est l'endroit où le joueur veut envoyer sa bille).

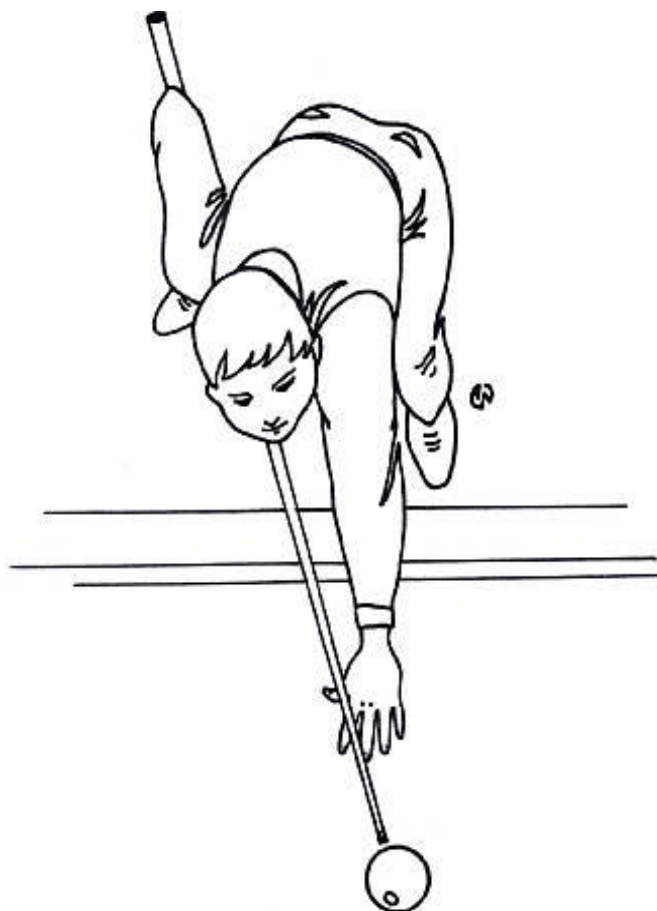
Bille 2 (point cible)



Bille 1

Sur ce dessin, constatez l'alignement de la queue de billard, et des billes 1 et 2. Le joueur place sa tête au-dessus de cette ligne pour contrôler la visée (dessin ci-dessous).

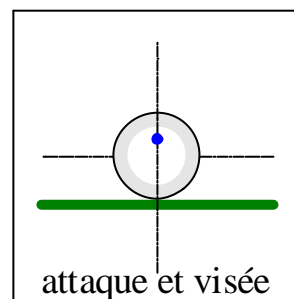
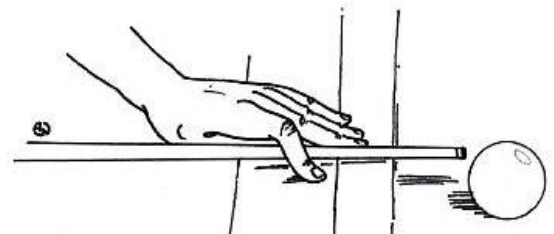
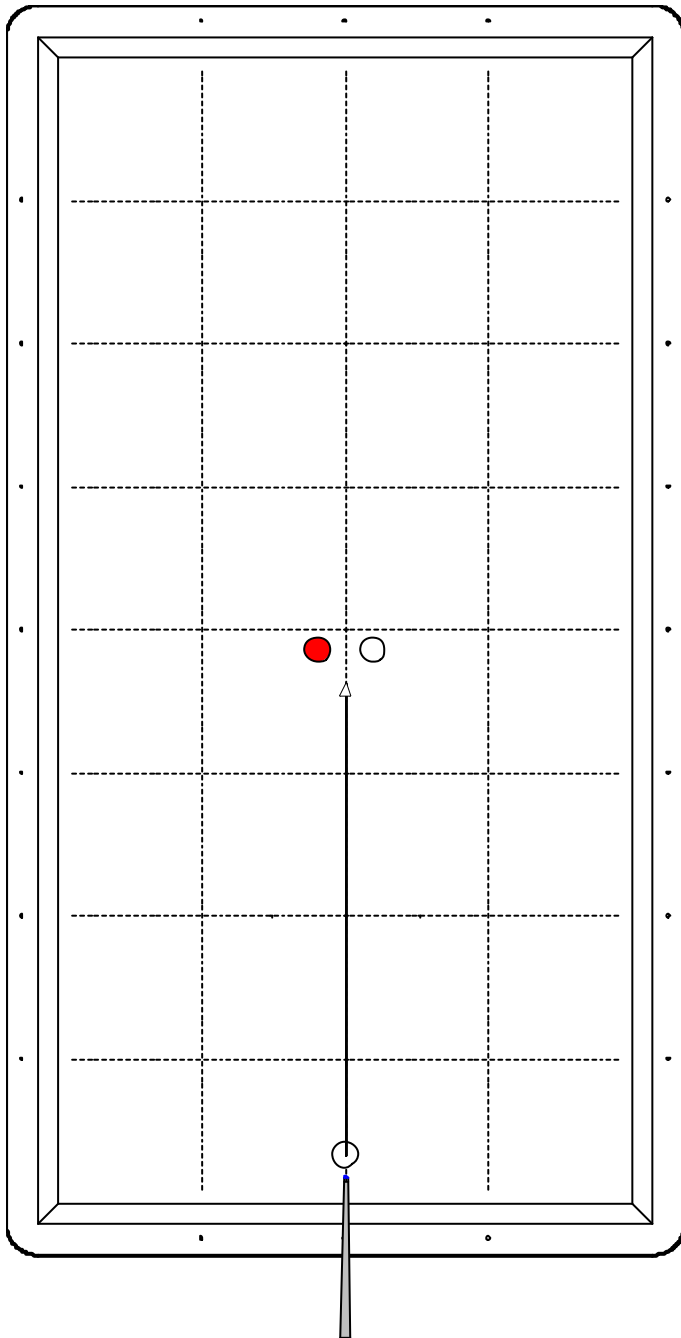
L'axe de visée est choisi avant de se mettre en position de jeu.



# TECHNIQUE

## EXERCICES D'INITIATION

### **VISER**



**OBJECTIF** : Apprendre à viser

**CONSIGNES** : Viser entre les deux billes pour réussir le carambolage, veiller à placer la tête au-dessus de la queue de billard.

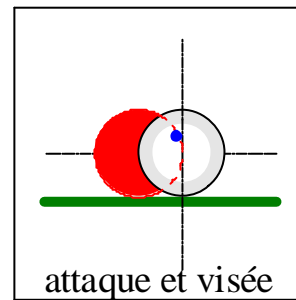
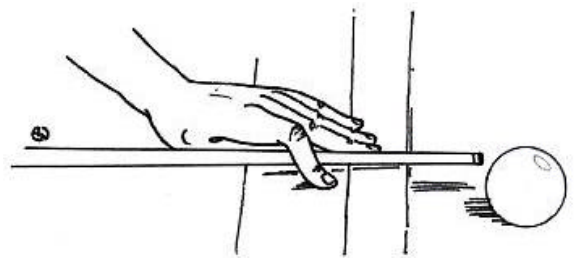
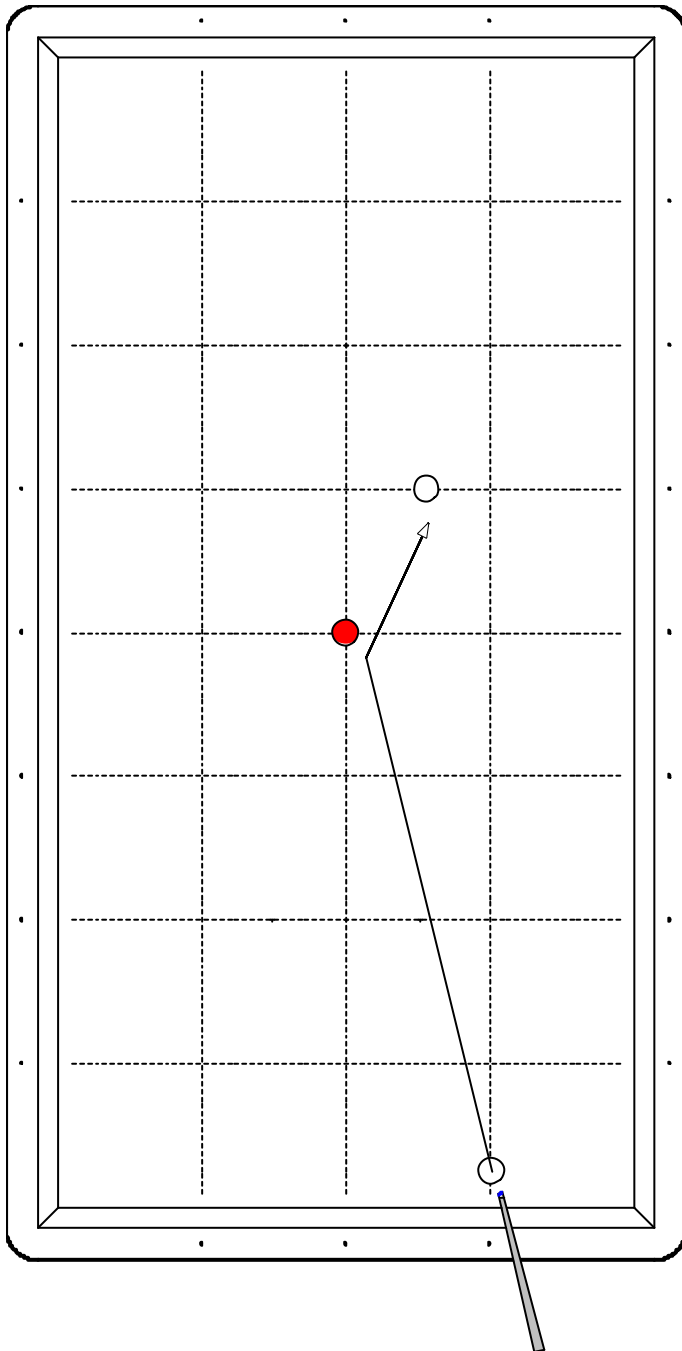
Ensuite, même exercice en éloignant les billes 2 et 3.

La queue de billard est posée à plat sur la bande (horizontalement), la main gauche (pour un joueur droitier) guide la flèche (voir dessin ci-dessus)

# TECHNIQUE

## EXERCICES D'INITIATION

### ***VISER À DROITE***



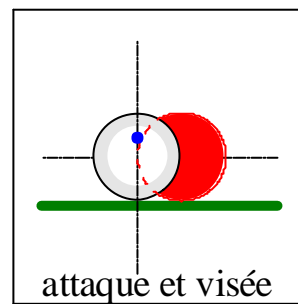
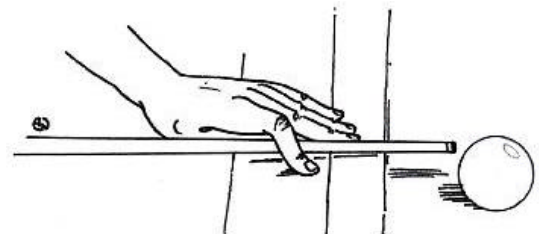
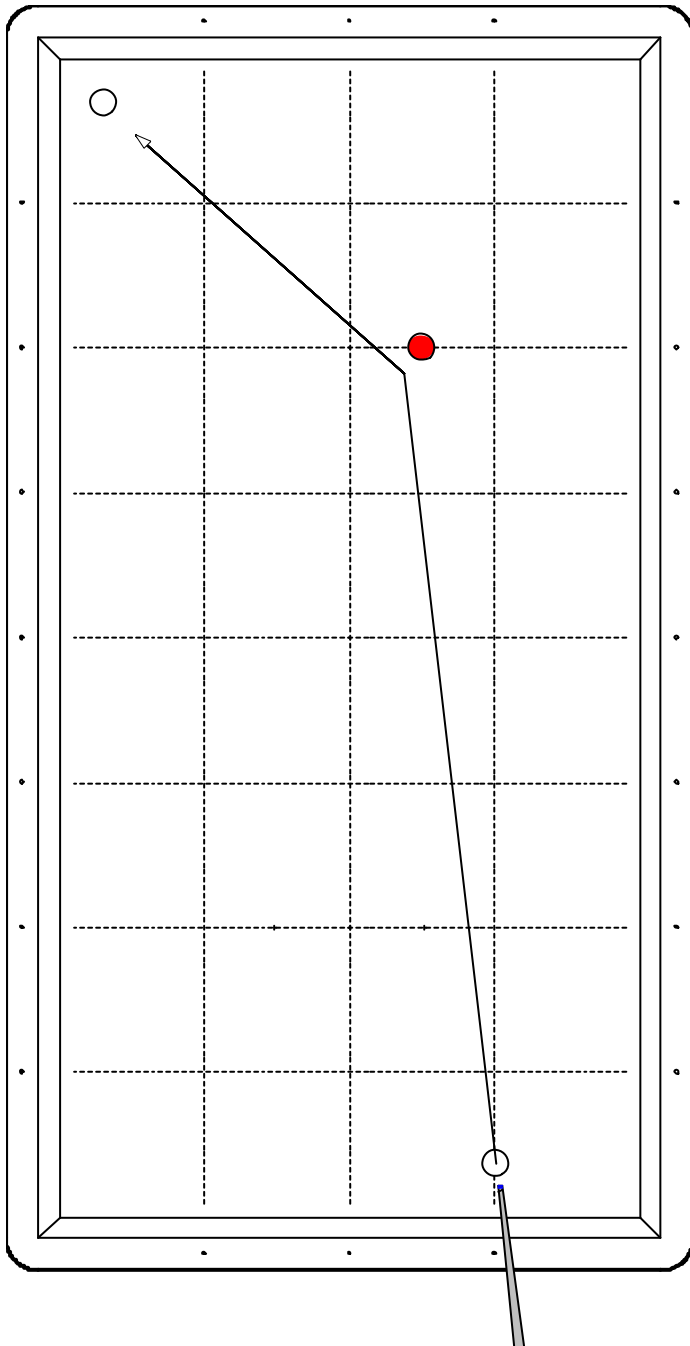
**OBJECTIF :** Apprendre à viser à droite de la bille 2

**CONSIGNE :** Viser en choisissant une attaque en haut, comme indiqué dans la fenêtre à droite du billard.

# TECHNIQUE

## EXERCICES D'INITIATION

### **VISER À GAUCHE**



**OBJECTIF** : Apprendre à viser à gauche de la bille 2

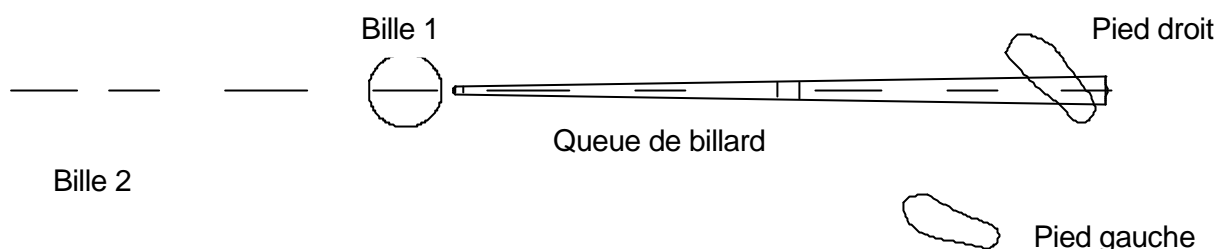
**CONSIGNES** : Viser en choisissant une attaque en haut, comme indiqué dans la fenêtre à droite du billard. Attention la distance entre les billes 1 et 2 augmente la difficulté...

# TECHNIQUE

THÉORIE

## LA POSTURE

**Description** : La posture varie en fonction de la morphologie du joueur, de ses sensations et du coup qu'il réalise. Toutefois, on observe certaines constantes permettant une bonne orientation du corps, pour viser et produire un mouvement rectiligne, et sa stabilité.

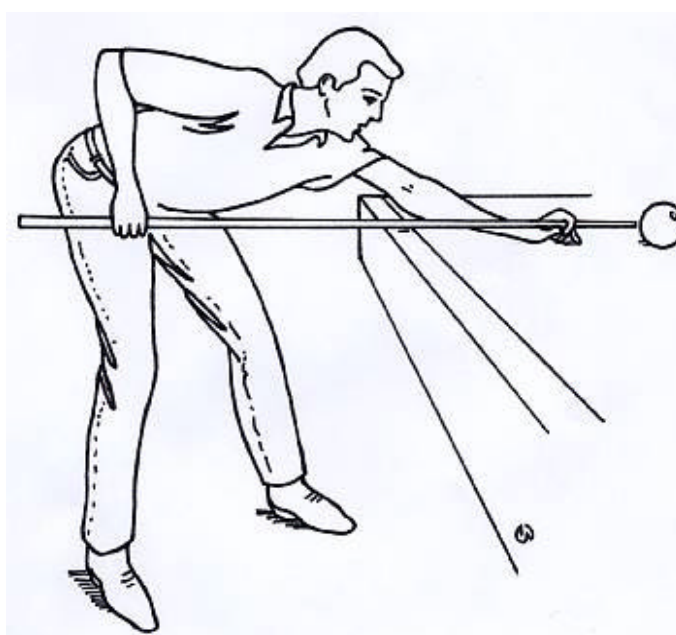


**La stabilité du corps** est conditionnée par un placement adéquat des pieds, les appuis, le pied droit (joueur droitier) dans le plan vertical contenant la queue, le pied gauche décalé à gauche de l'axe de la queue (voir dessin ci-dessus).

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).

**Le mouvement rectiligne** impose au joueur une posture laissant libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le corps se décale donc légèrement sur la gauche de ce même axe par l'emplacement « plus avancé » du pied gauche (voir dessins). L'avant-bras se place naturellement vertical pour « se balancer » en dessous du coude.

**La visée** et le contrôle visuel constant de la quantité de bille, mais aussi du mouvement, s'effectuent correctement quand la tête se positionne au-dessus de la queue de billard.





# TECHNIQUE

THÉORIE

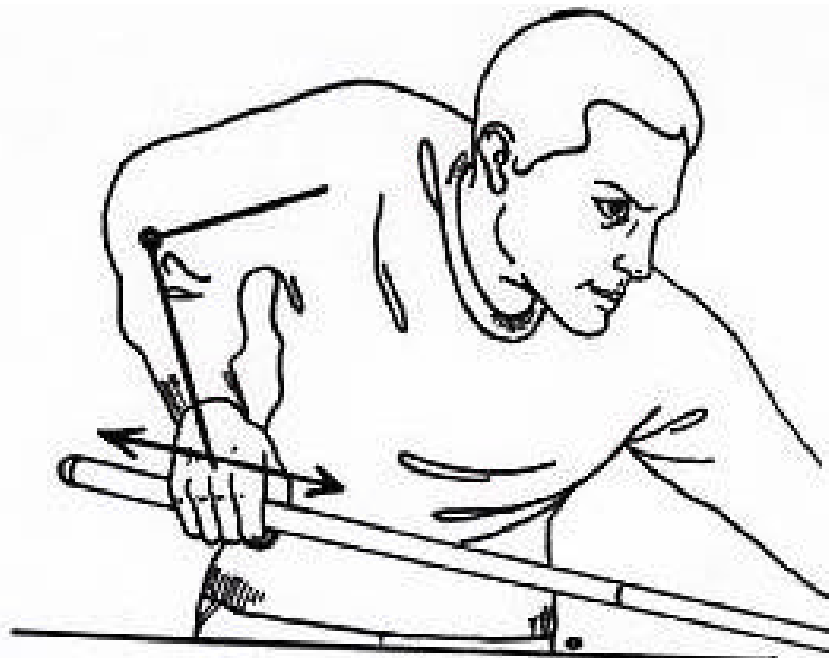
## **LE COUP DE QUEUE**

**Définition** : Le coup de queue est le geste technique du billard. Son but consiste à propulser la bille 1 avec la queue de billard.

**Description** : L'avant-bras (droit pour un joueur droitier) reste l'acteur essentiel du coup de queue. C'est son mouvement de balancier en dessous du coude que le joueur doit contrôler tandis que le reste de son corps observe stabilité et immobilité (voir dessin ci-dessous).

**Réglage de la puissance du coup de queue** : Il s'agira, pour le joueur, de trouver la puissance adéquate pour réaliser le *carambolage* correctement. Le dosage de la puissance passe par le réglage de l'amplitude et de la vitesse du mouvement. *L'élan*, c'est à dire le recul de la queue par rapport à la bille, préparera le coup de queue en mesurant l'amplitude du mouvement.

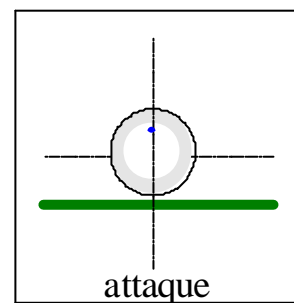
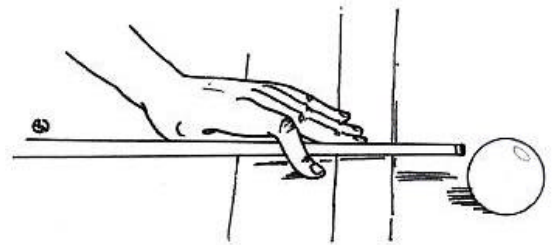
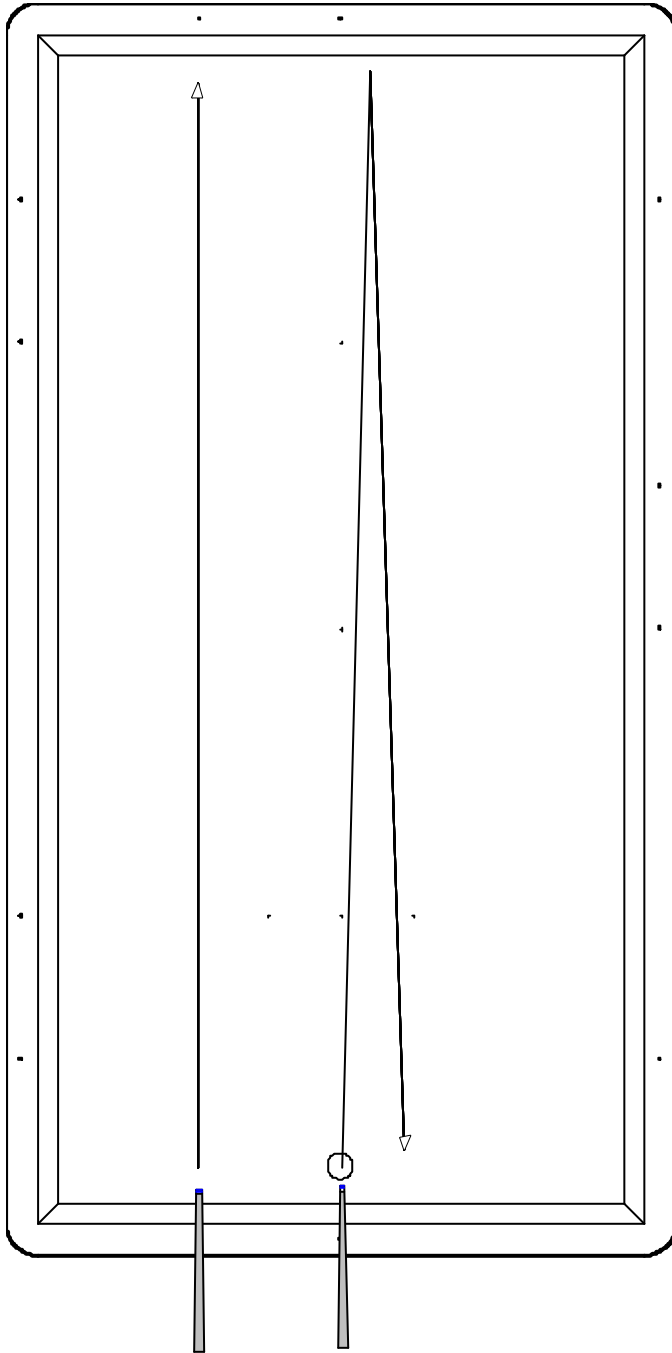
**Adaptation de la posture à la puissance du coup de queue** : Le joueur peut s'adapter au mouvement qu'il a l'intention de produire en plaçant la main droite (joueur droitier) plus ou moins « loin » sur le *talon* (proche de l'extrémité basse de la queue de billard). Le chevalet se place aussi plus ou moins loin de la bille (prendre de la *flèche*) pour permettre l'élan nécessaire.



# TECHNIQUE

## EXERCICES D'INITIATION

### **LE COUP DE QUEUE**



OBJECTIF : Apprendre à doser la puissance du coup de queue.

CONSIGNES : 1) Envoyer la bille comme indiqué, celle-ci devant s'arrêter le plus près possible de la petite bande du haut.

2) Même exercice, la bille parcourt cette fois deux longueurs du billard, et s'immobilise près de son point de départ.

3) Même exercice avec trois longueurs de billard.



# TECHNIQUE

THÉORIE

## **LA HAUTEUR D'ATTAQUE**

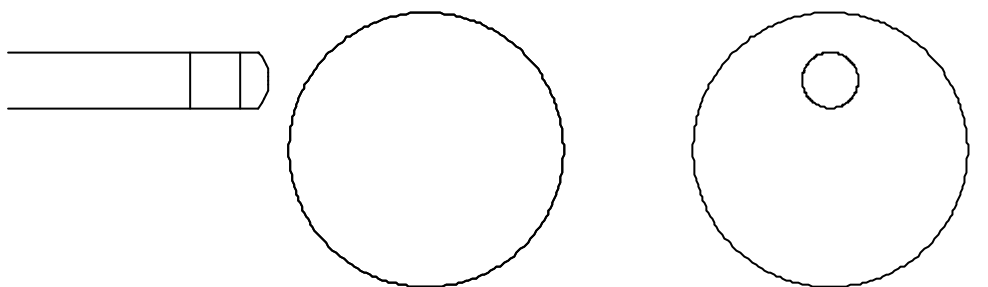
### **LE CHEVALET**

#### **Définitions**

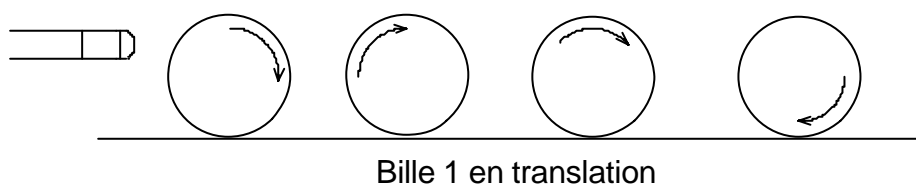
**La hauteur d'attaque** définit le point d'impact du *procédé* sur la bille. Le joueur choisit la hauteur d'attaque en fonction de la rotation qu'il veut communiquer à sa bille.

On désigne par **chevalet** la main posée sur la surface de jeu guidant la *flèche*. Le joueur adapte son chevalet au coup qu'il veut réaliser, notamment en fonction de la *hauteur d'attaque* nécessaire.

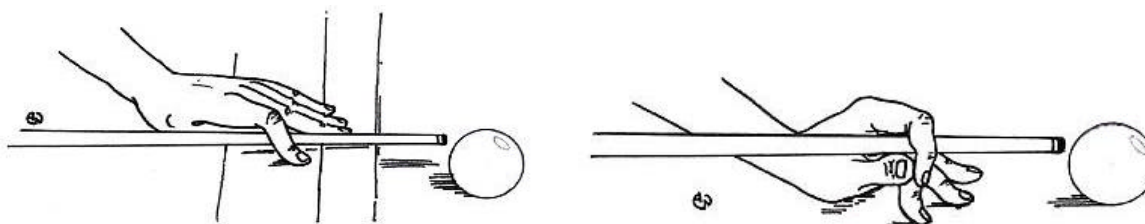
ATTAQUE EN HAUT (ou « en tête ») = Rotation « avant »



Dès l'impact, la bille 1 tourne en « avant », c'est à dire dans le sens du roulement. Chaque cercle représente la bille 1 à différents moments de son trajet :



**CHEVALETS** pour une ATTAQUE EN HAUT





# TECHNIQUE

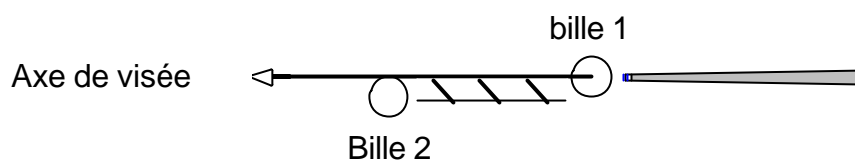
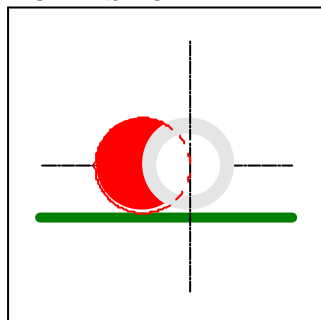
THÉORIE

## **LA QUANTITÉ DE BILLE**

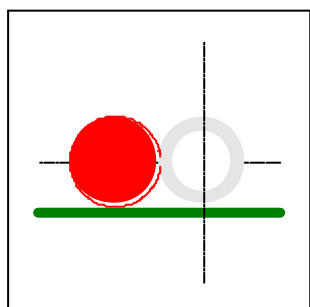
**La quantité de bille** se rapporte à une notion fondamentale de la pratique du billard. Elle désigne la portion de bille couverte par la bille 1 sur la bille 2 suivant l'axe de visée.

Exemples :

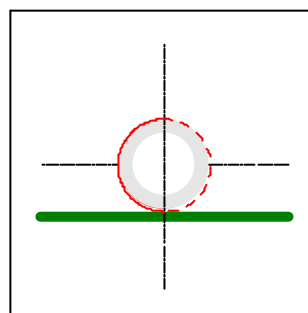
**Demi -bille :**



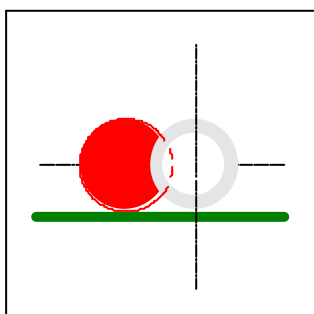
« Demi -bille »



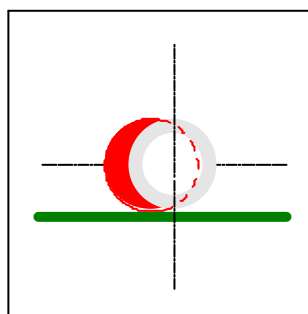
« Finesse »



« Plein » ou « Pleine bille »



« Quart de bille »

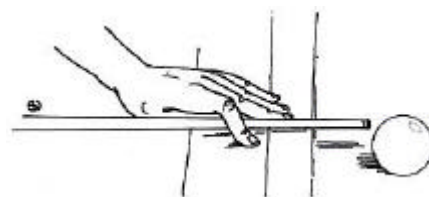
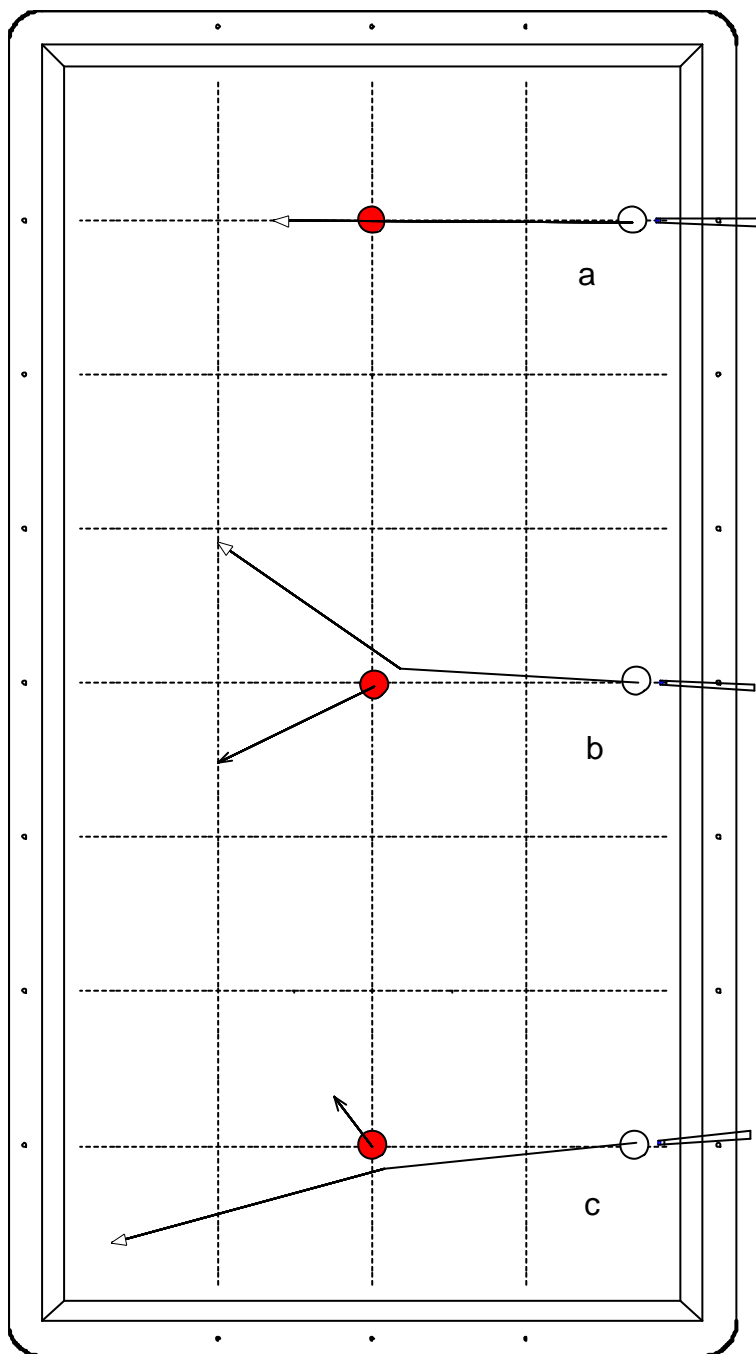


« Trois quarts de bille »

# TECHNIQUE

EXERCICES D'INITIATION

## **LA QUANTITÉ DE BILLE**



**OBJECTIF :** Apprendre à viser différentes quantités de bille.

**CONSIGNES :** Situation « a », jouer « plein » pour choquer une seconde fois la bille 2 à son retour de la bande. Situation « b », jouer « demi -bille », si l'exercice est réussi, les deux billes s'immobilisent en même temps. Situation « c », jouer « finesse » pour toucher la grande bande avant la petite.

# COUP TECHNIQUE

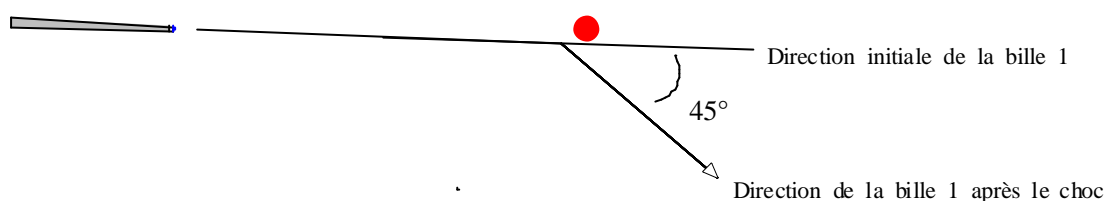
THÉORIE

## **LE COUP NATUREL**

En terme de billard, un coup technique se caractérise par une combinaison entre une *quantité de bille* et un état dynamique de la bille (rotation), obtenu par la *hauteur d'attaque*.

**Le coup naturel** se caractérise par une *quantité de bille* voisine de « demi-bille » et une *hauteur d'attaque* « en haut » (ou « en tête »).

Dans ces conditions, la direction obtenue après le choc de la bille 1 sur la bille 2, c'est à dire la déviation engendrée par le choc, est relativement constante et décrit un angle d'environ 45 degrés comme le montre le dessin ci-dessous.



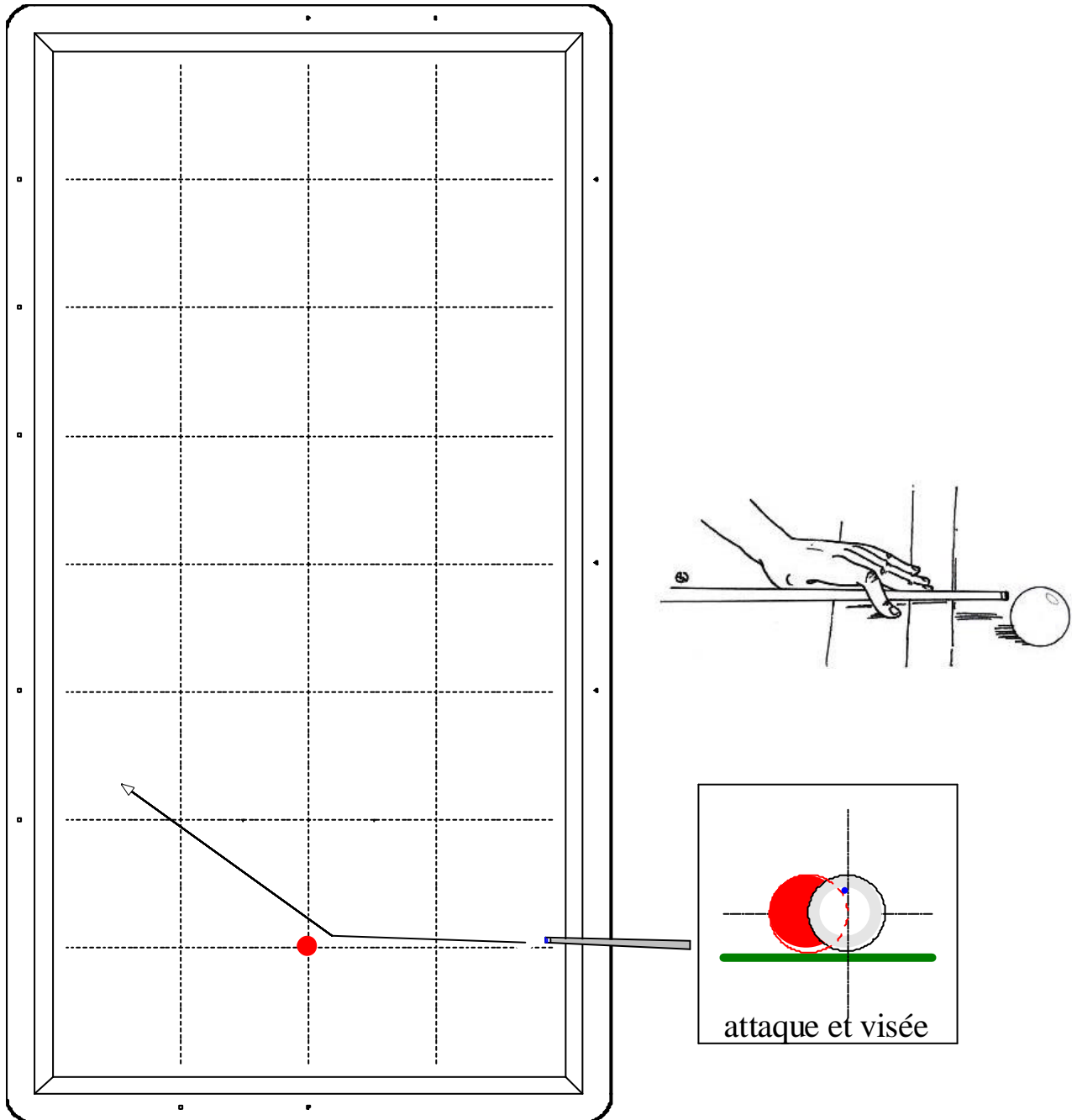
Les quantités de bille voisines de « demi-bille » donnent une déviation assez proche. Le **coup naturel** se réalise, par conséquent, avec une quantité comprise entre « un quart de bille » et « trois quarts de bille ».



Le terme « rejet naturel » désigne la déviation obtenue en jouant un coup naturel.

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL

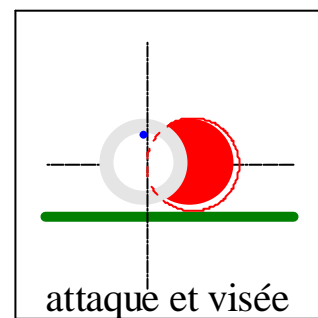
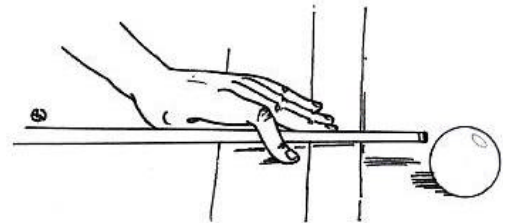
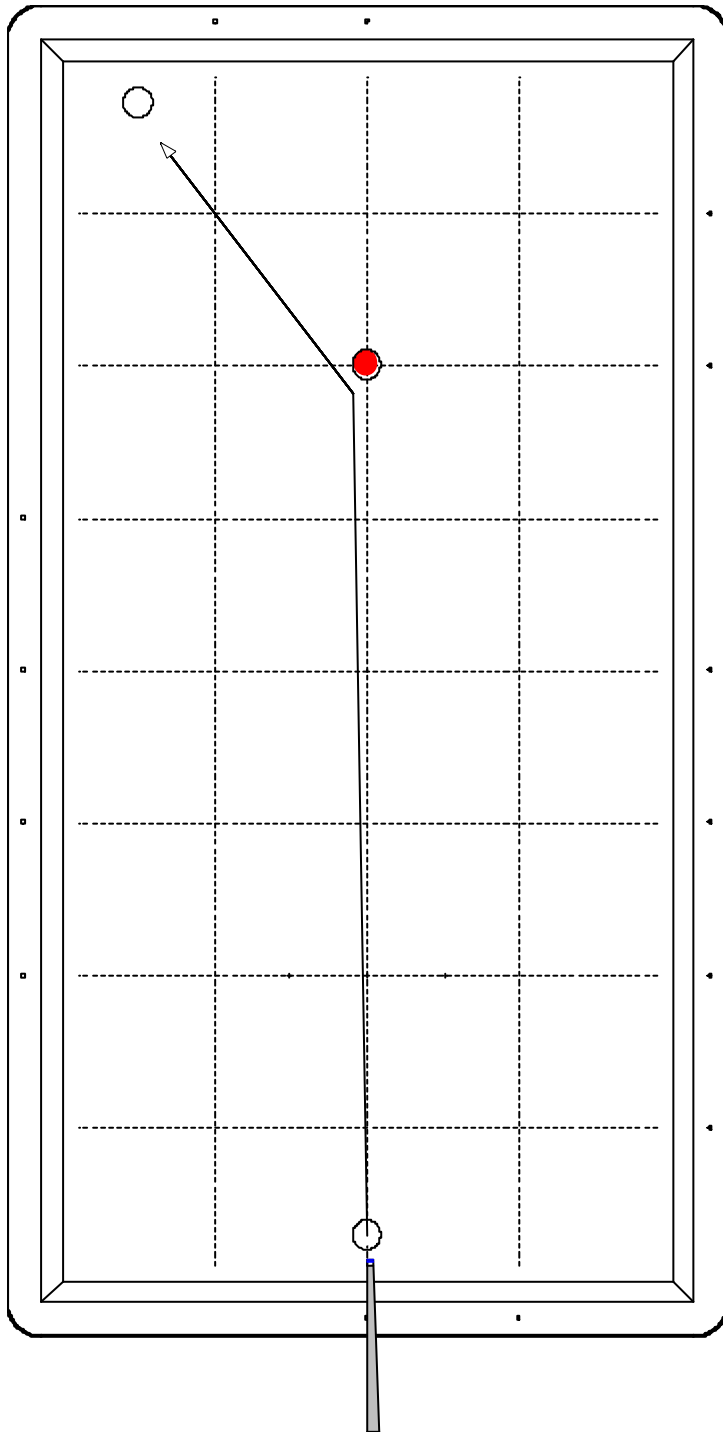


OBJECTIF : Apprendre à réaliser un coup naturel.

CONSIGNE : Se conformer aux indications proposées concernant le chevalet, la hauteur d'attaque et la quantité de bille.

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL

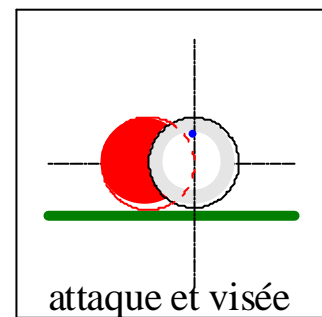
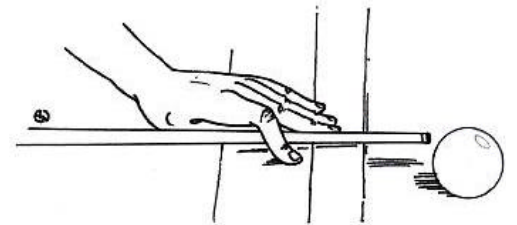
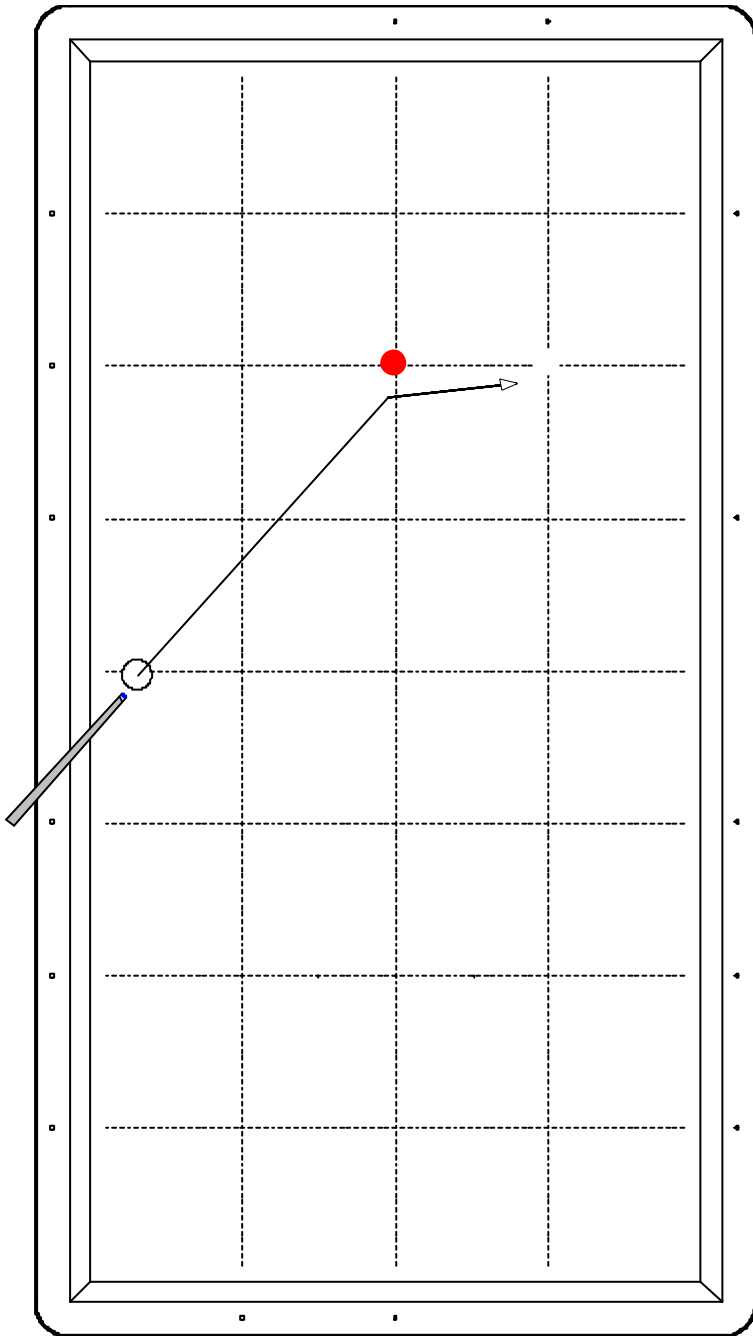


OBJECTIF : Apprendre à réaliser un coup naturel.

CONSIGNES : La distance qui sépare les billes 1 et 2 augmente considérablement la difficulté du point. Soyez vigilant sur la visée.

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL



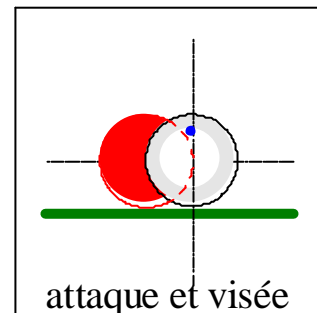
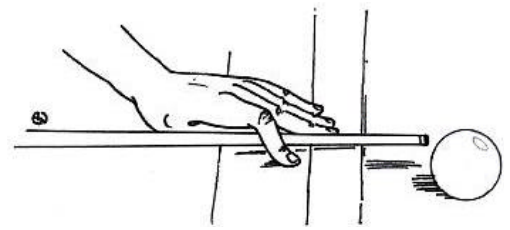
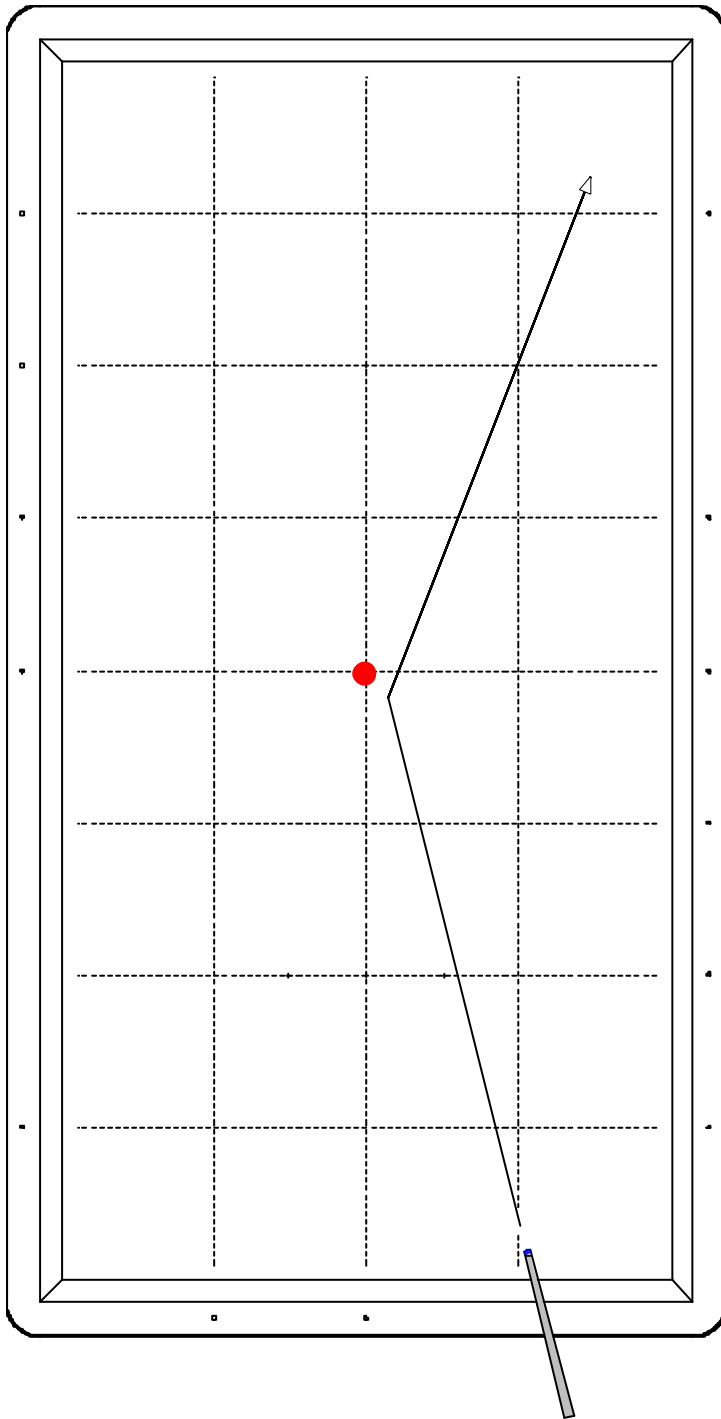
OBJECTIF : Apprendre à réaliser un coup naturel.

CONSIGNES : Cette situation de jeu offre des distances entre les billes beaucoup plus courtes, adaptez la puissance du coup de queue.



# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL

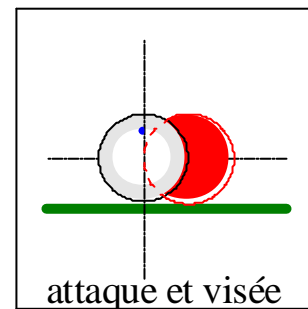
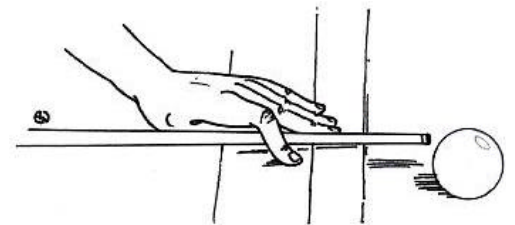
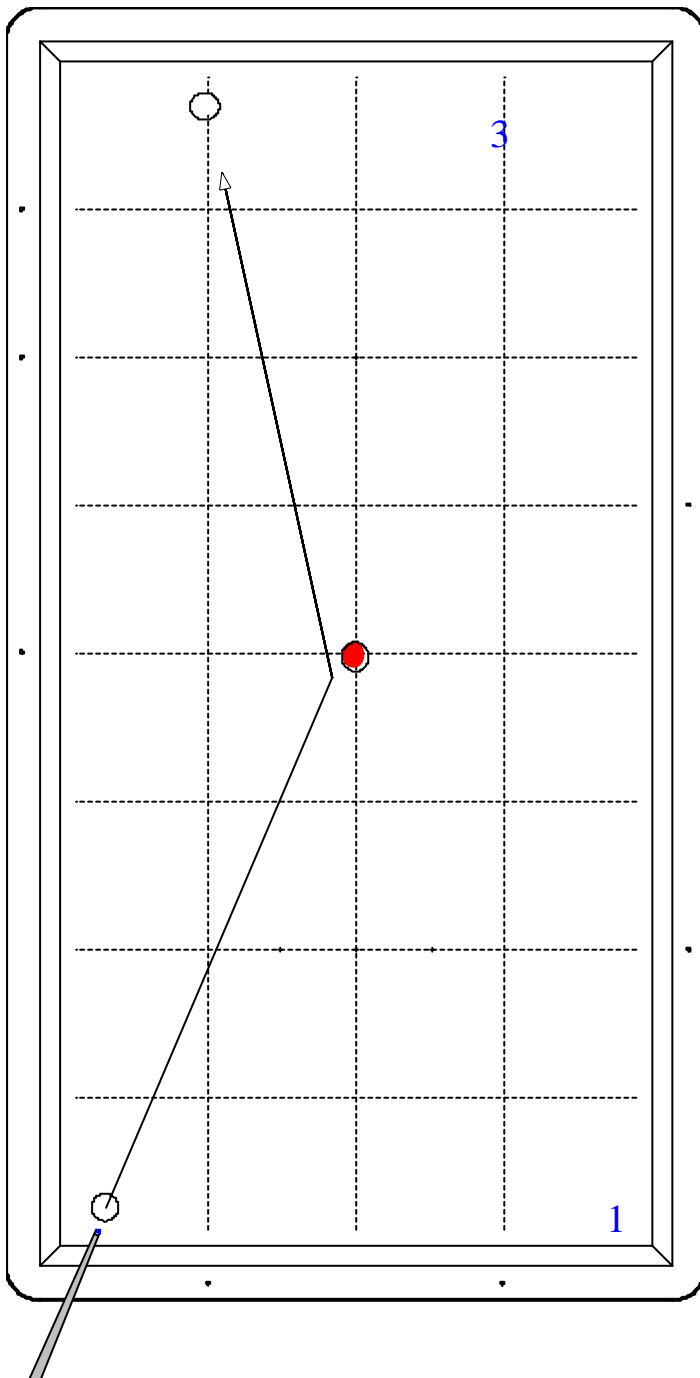


OBJECTIF : Apprendre à réaliser un coup naturel

COMMENTAIRES : Dans la situation proposée, les billes sont dispersées sur la surface de jeu. Cependant, la bille 3 étant placée dans un angle, les chances de réussir le carambolage augmentent considérablement. La bille 3 est dite « grosse ».

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL

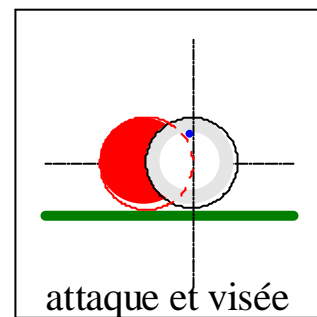
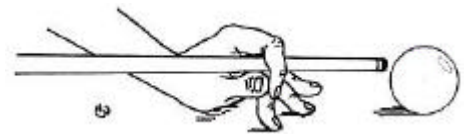
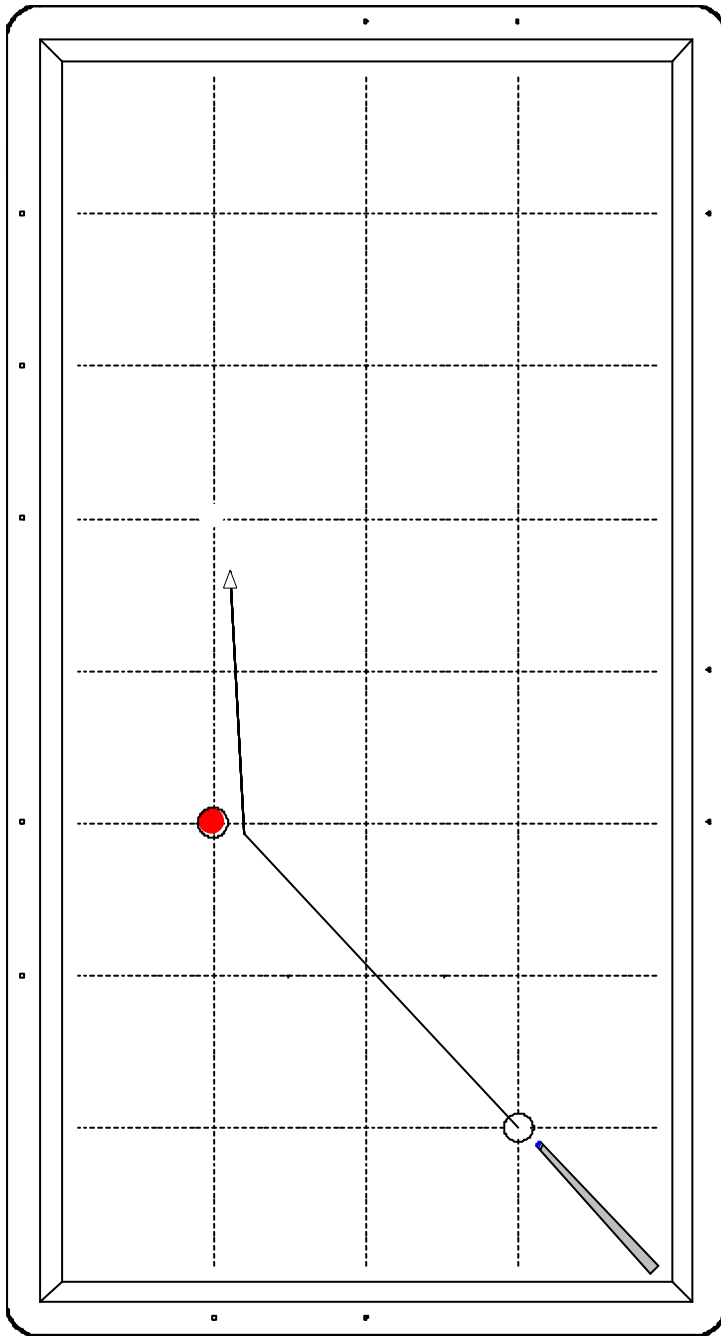


**OBJECTIF :** Apprendre à réaliser un coup naturel

**COMMENTAIRES :** Vous devez viser, sur ce coup, le côté gauche de la bille 2. Pour viser, nombreux sont les joueurs éprouvant davantage de difficultés d'un côté ou de l'autre. Voyez si c'est votre cas en jouant le même coup à droite de la bille 2. Placez pour cela la bille 1 en « 1 » sur le schéma et la bille 3 en « 3 ». L'emplacement de la bille 2 reste inchangé.

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL

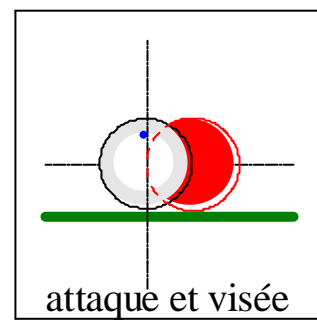
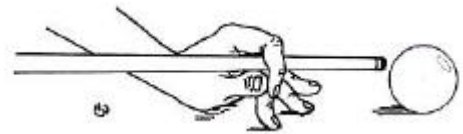
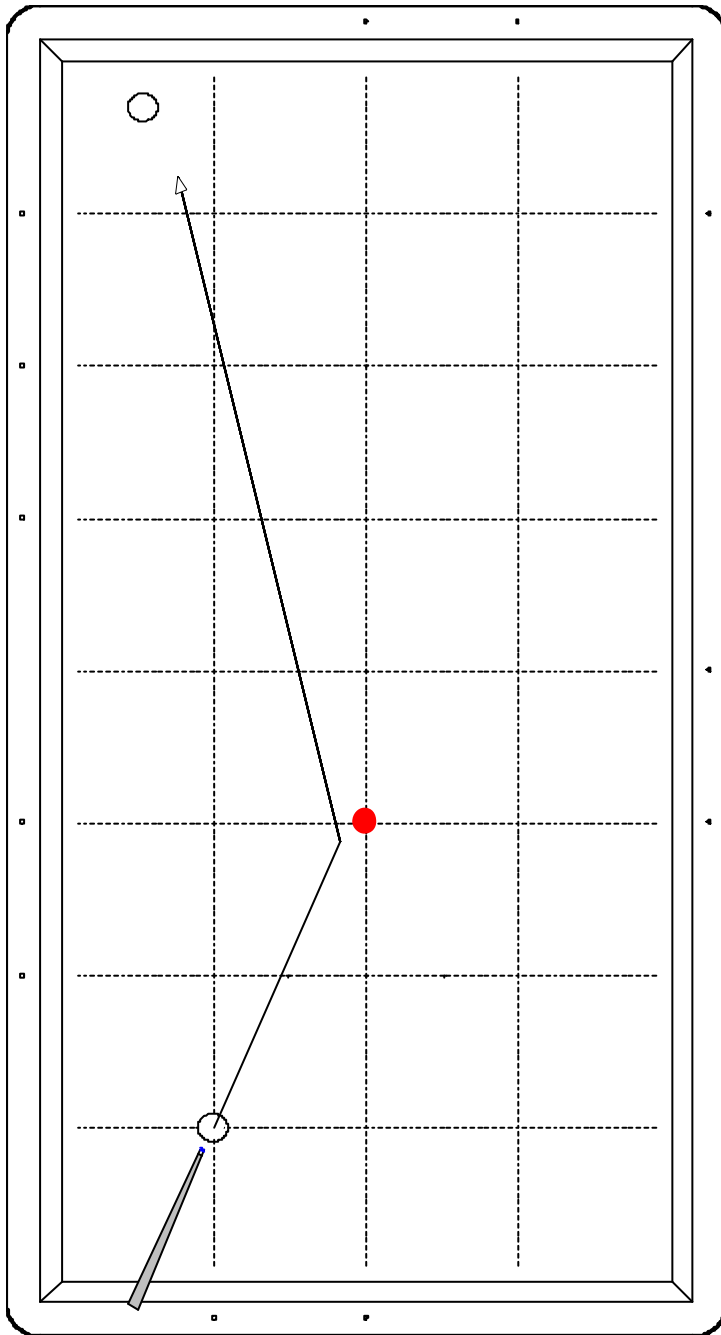


**OBJECTIFS :** Apprendre à réaliser un coup naturel. Se familiariser avec le chevalet posé sur la surface de jeu (voir dessin à droite du schéma).

**CONSIGNES :** Accordez beaucoup d'importance au chevalet. Il détermine l'attaque adaptée à la situation en guidant la flèche.

# ENTRAINEMENT

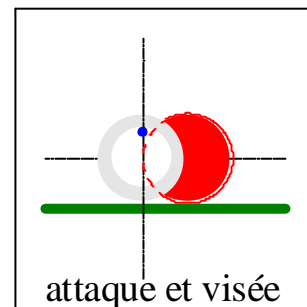
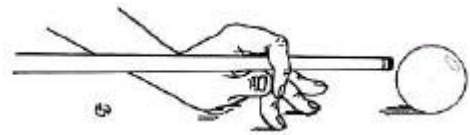
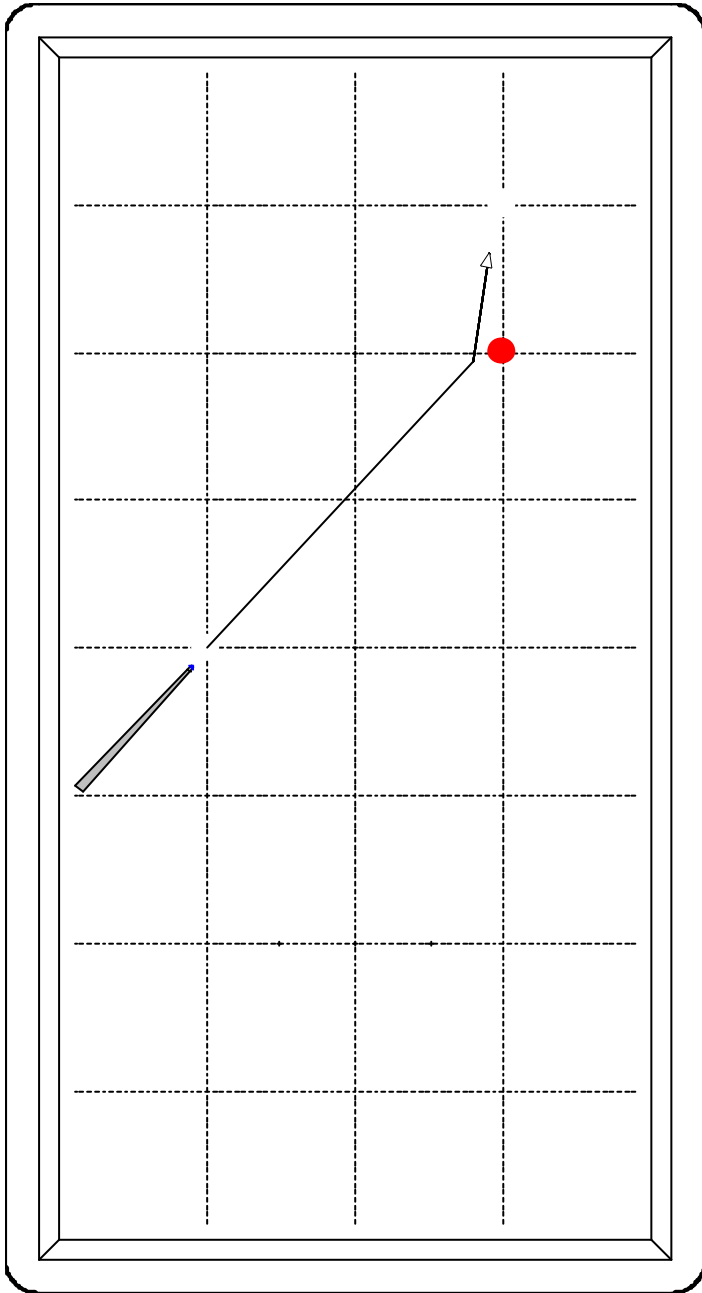
## LE COUP NATUREL



**OBJECTIFS :** Apprendre à réaliser un coup naturel. Apprendre à maîtriser le chevalet posé sur la surface de jeu (voir dessin à droite du schéma).  
**CONSIGNE :** Adaptez la puissance du coup de queue à la situation.

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL



**OBJECTIFS :** Apprendre à réaliser un coup naturel. Apprendre à maîtriser le chevalet posé sur la surface de jeu (voir dessin à droite du schéma).

**CONSIGNE :** Adaptez la puissance du coup de queue à la situation.

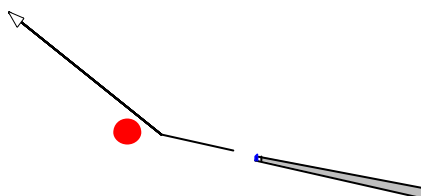


# COUP TECHNIQUE

THEORIE

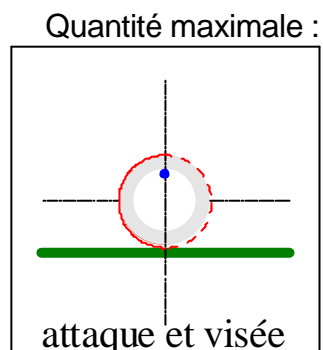
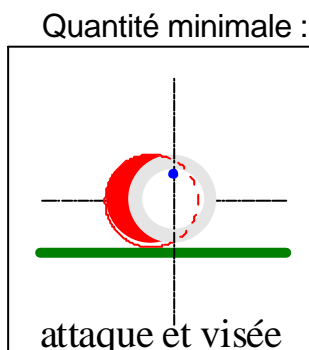
## LE COULÉ

Le joueur trouve dans le coulé une solution lorsque les billes sont presque alignées, exemple ci-dessous.

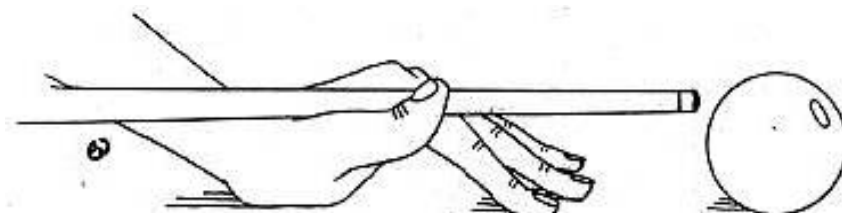


Pour réaliser un **coulé**, la bille 1 doit avancer après le choc sur la bille 2 ; par conséquent, une rotation « avant » s'impose. On choisit logiquement une **attaque** en haut (ou « *en tête* »).

La direction adéquate pour réussir le point en coulé dépend de la **quantité de bille**. Celle-ci avoisine le plein. Plus précisément, elle est comprise entre « trois quarts » de bille et « plein ».

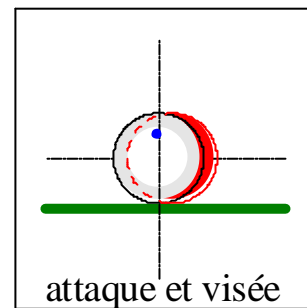
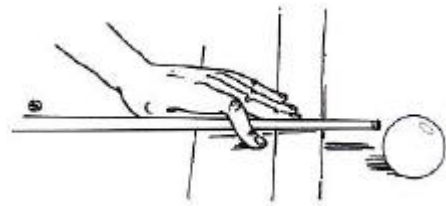
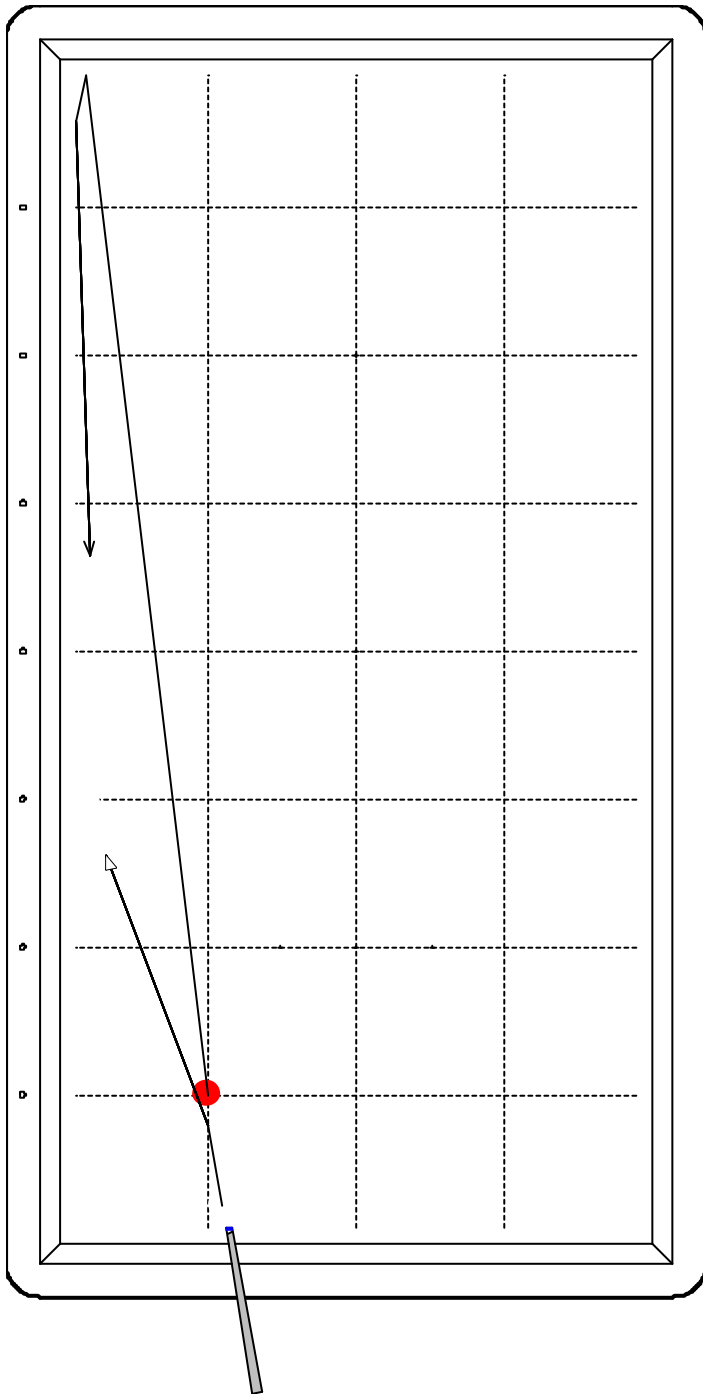


Le joueur choisira un chevalet correspondant à une attaque haute. Les deux chevalets déjà présentés conviennent ainsi que celui proposé ci-dessous (dessin). On utilise ce dernier essentiellement lorsqu'on joue doucement.



# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ



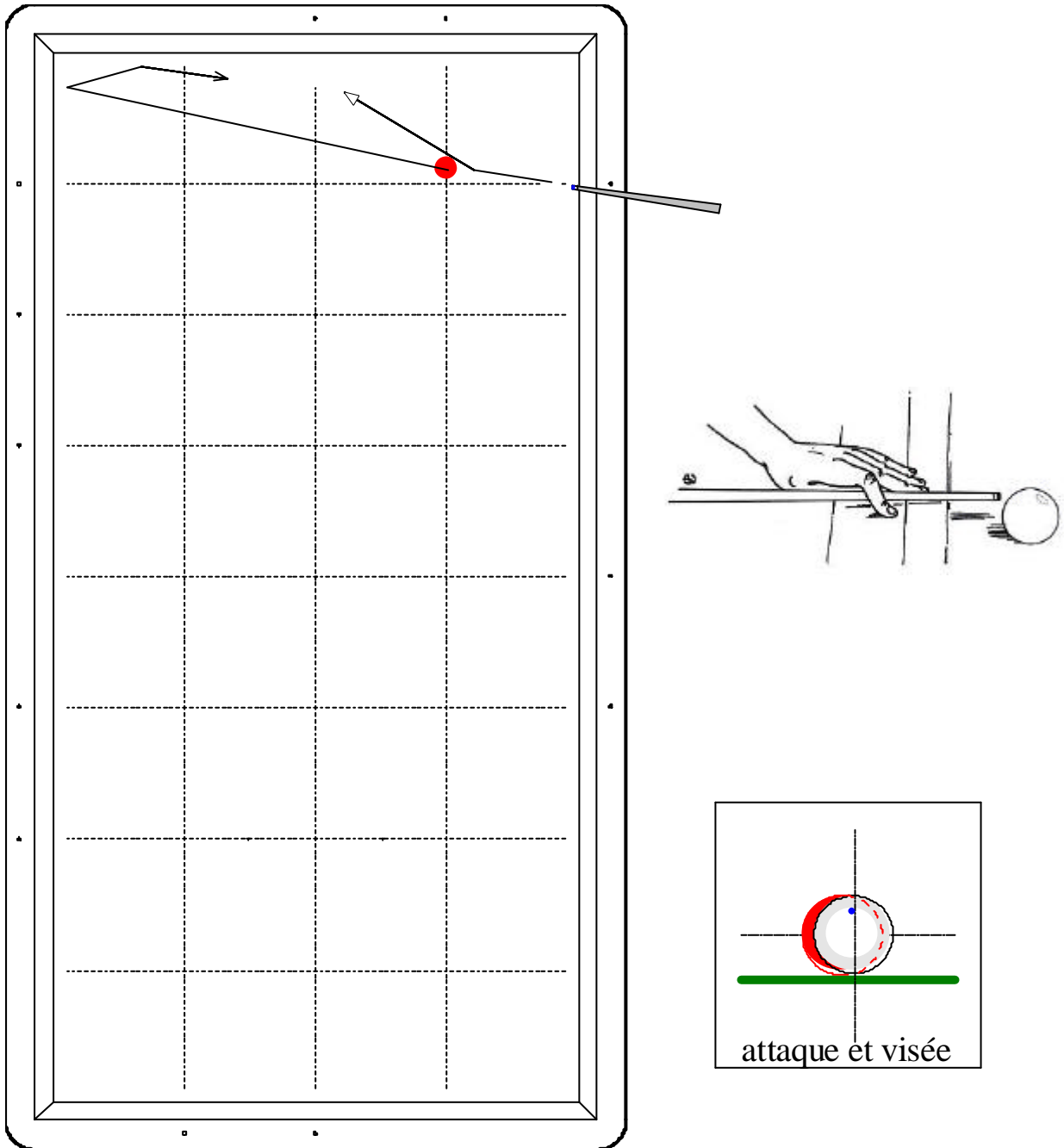
OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

CONSIGNES : Concentrez-vous sur la quantité de bille, c'est l'élément déterminant pour la réussite du *carambolage*. Formez un chevalet adapté, main à plat sur la bande, comme indiqué sur le dessin.



# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ

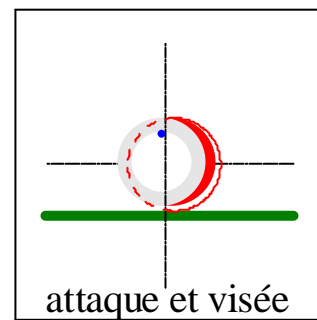
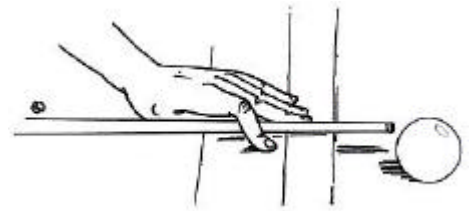
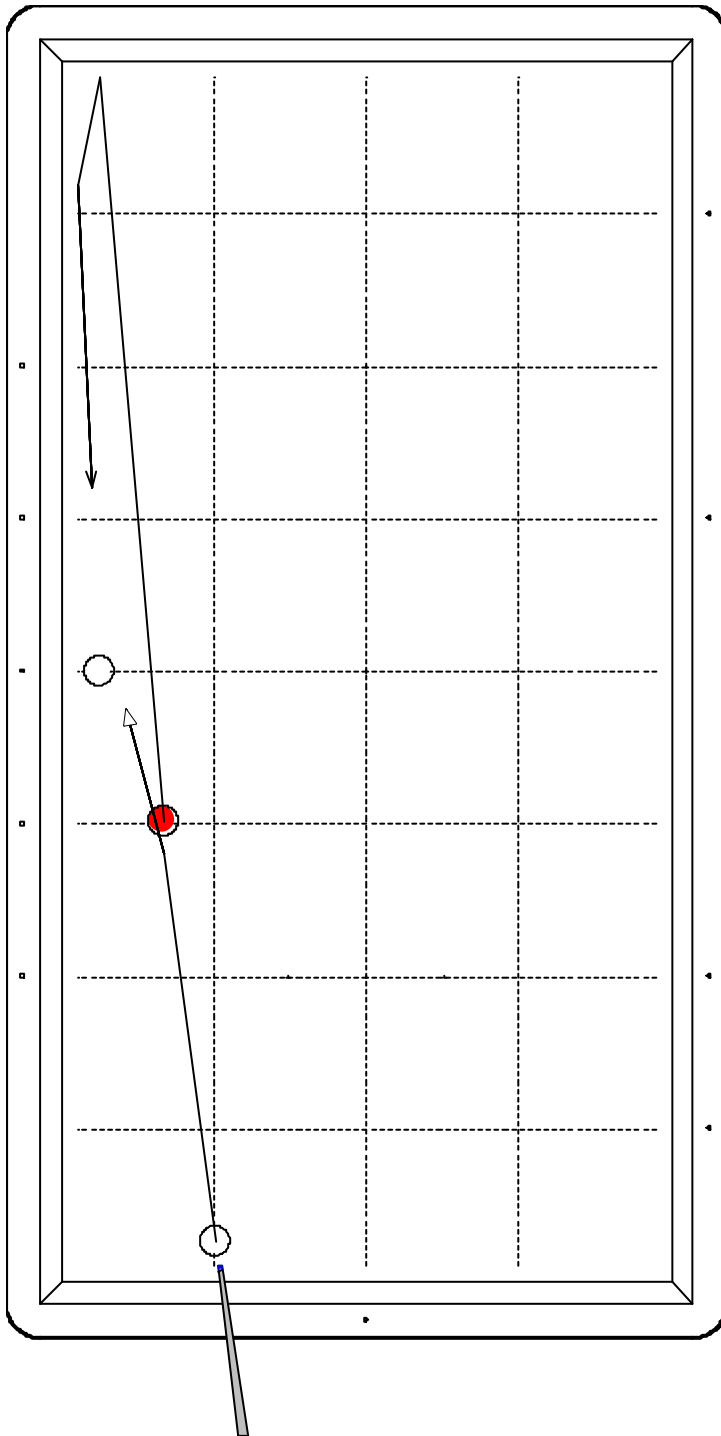


OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

CONSIGNES : La quantité de bille reste l'élément déterminant pour la réussite du point. Adaptez la puissance du coup de queue, le trajet respectif des billes étant relativement court.

# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ

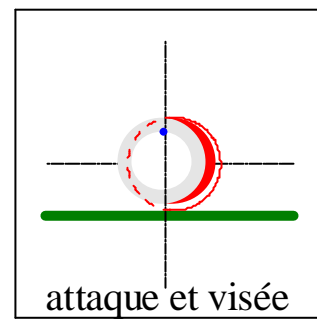
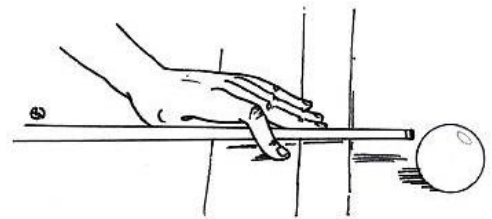
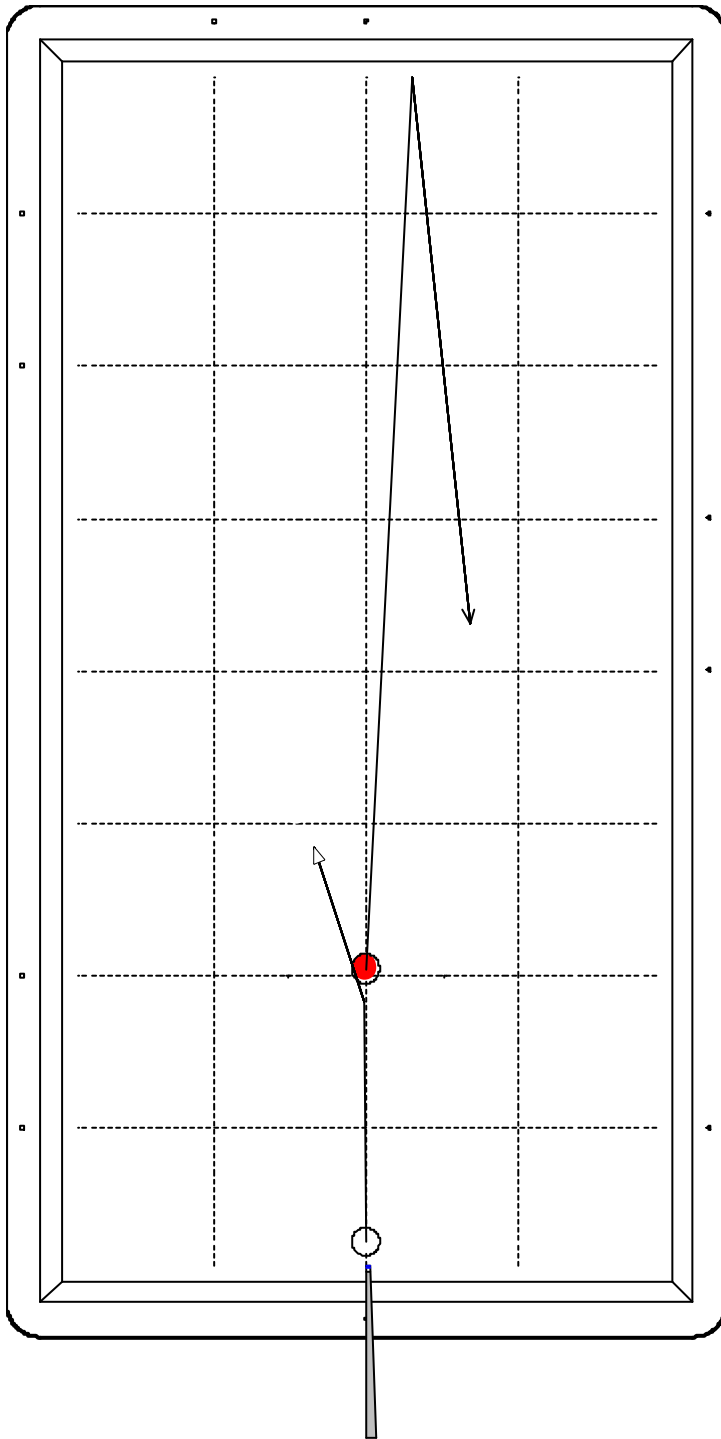


OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

COMMENTAIRES : La distance entre les billes 1 et 2 augmente la difficulté du coup, la visée de la quantité de bille devenant délicate. En revanche, la distance entre les billes 2 et 3 permet de jouer moins fort.

# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ

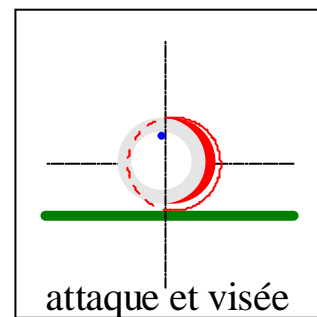
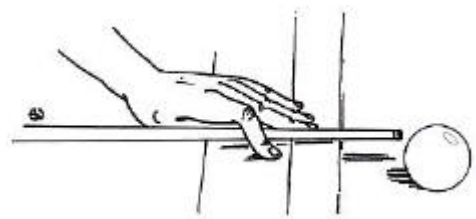
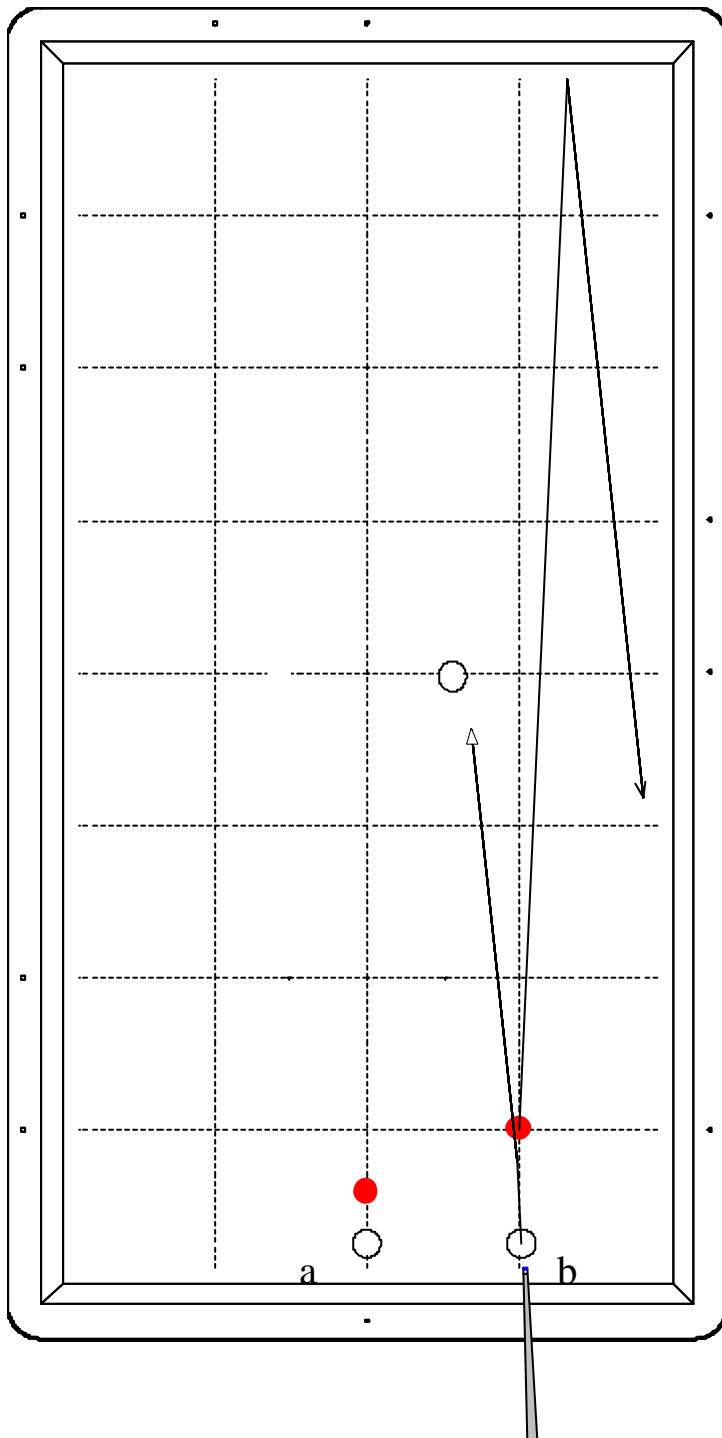


OBJECTIF : Apprendre ce coup technique.

COMMENTAIRES : La bille 3 située, non plus à proximité d'une bande, mais au milieu de la surface de jeu, impose une grande précision car nous ne pourrons plus bénéficier du recours par la bande pour réussir le carambolage.

# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ

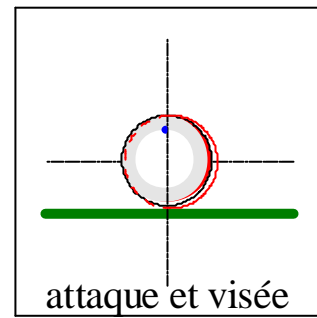
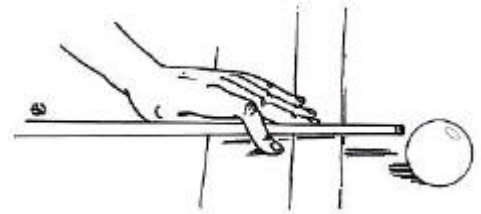
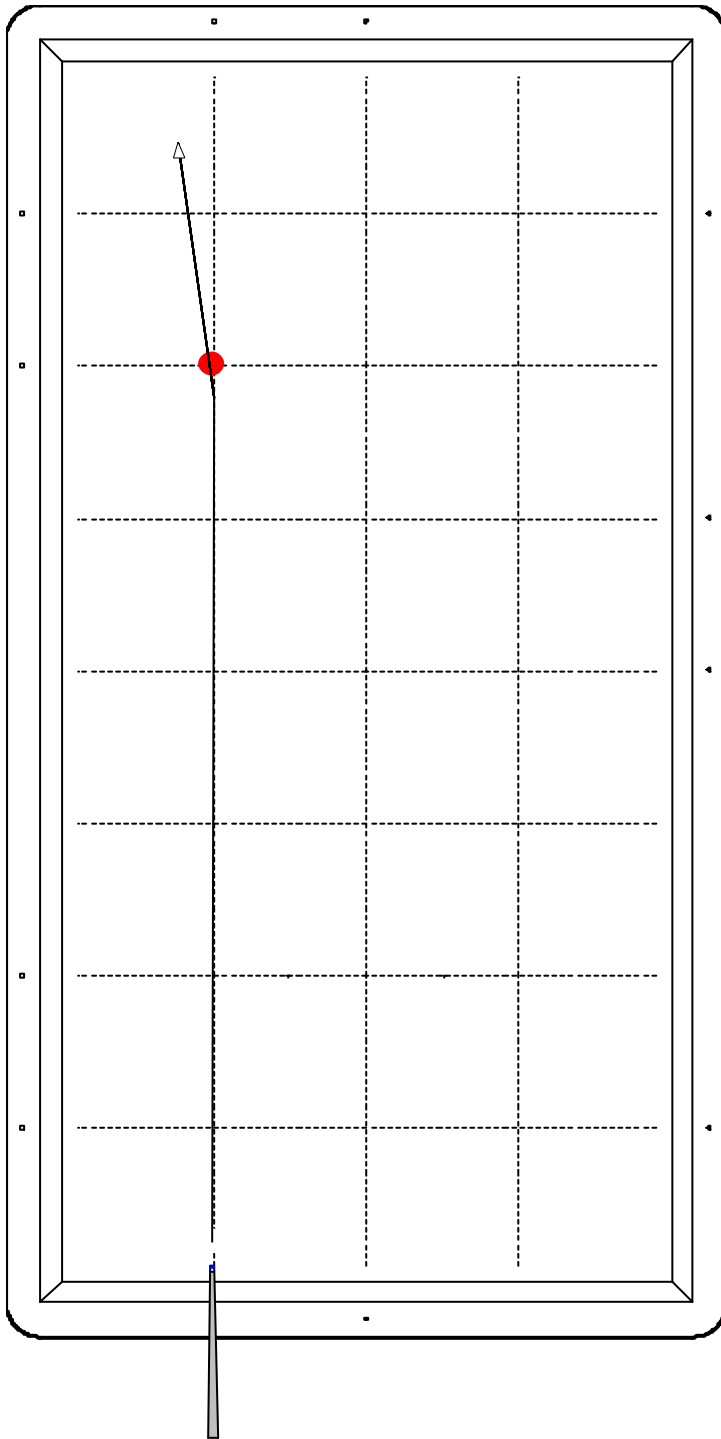


**OBJECTIF :** Observer les limites de ce coup technique.

**COMMENTAIRES :** Situation « a », la proximité bille 1-bille 2 interdit pratiquement le coulé. En effet, la distance à faire parcourir à notre bille nécessite une certaine puissance, donc une certaine amplitude de mouvement, impossible dans cette situation. Il faudra choisir une solution technique autre, le coup par une bande par exemple en finesse. La situation « b » se réalise en coulé comme précédemment.

# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ

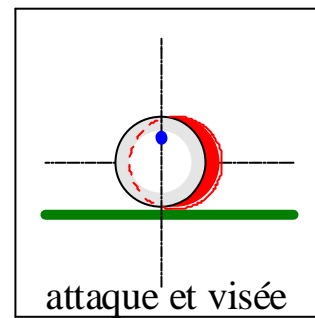
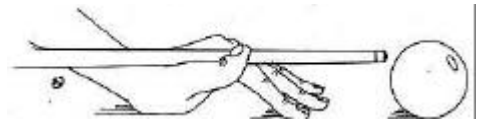
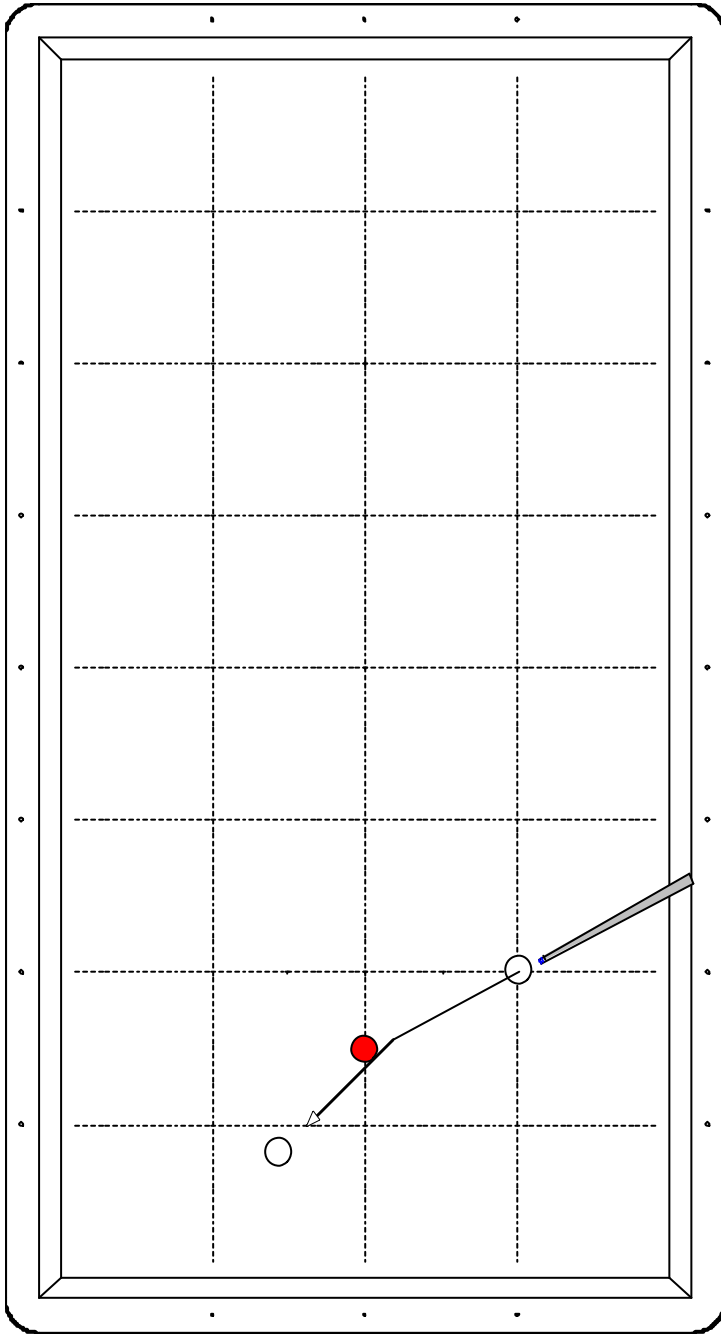


OBJECTIF : Observer les limites de ce coup technique.

COMMENTAIRES : Tentez de réaliser le point comme indiqué. La distance entre les billes 1 et 2, énorme, impose une visée extrêmement précise. Il vaut mieux renoncer et jouer par une bande, à gauche, avec « demi-bille ».

# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ

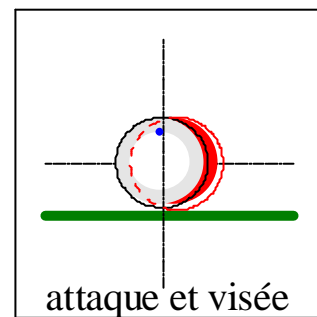
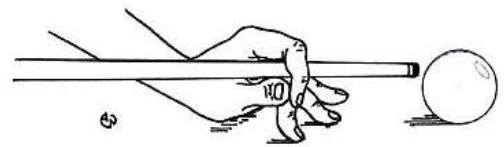
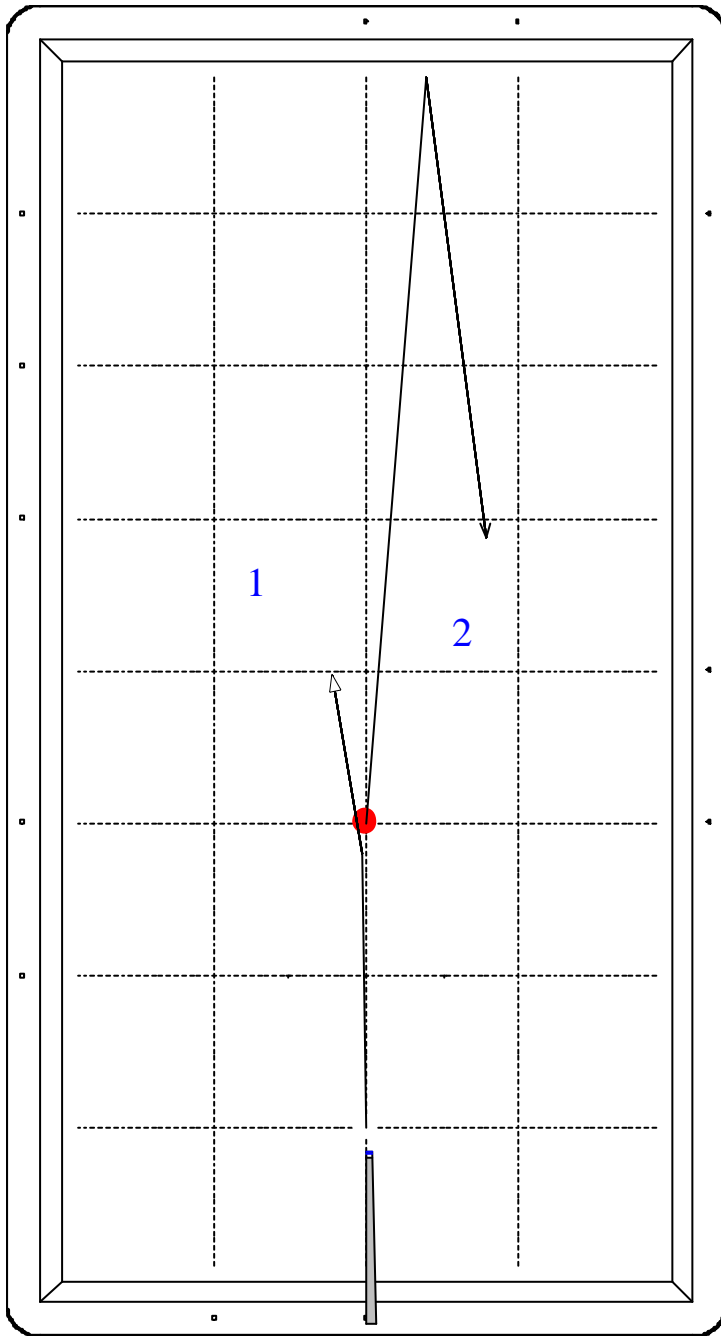


OBJECTIF : Réalisation d'un coulé avec la main posée sur la surface de jeu (voir dessin ci-dessus).

CONSIGNES : Visez la quantité de bille avant de vous mettre en position de jeu. Formez un chevalet stable permettant une attaque haute.

# ENTRAINEMENT

## LE COULÉ



OBJECTIF : Nuancer la visée de la quantité de bille sur un coulé.

CONSIGNES : Tentez de réaliser le point proposé. Déplacez ensuite la bille 3 dans les carrés numérotés 1 et 2 pour jouer toute une gamme de coulé vous permettant de vous perfectionner.





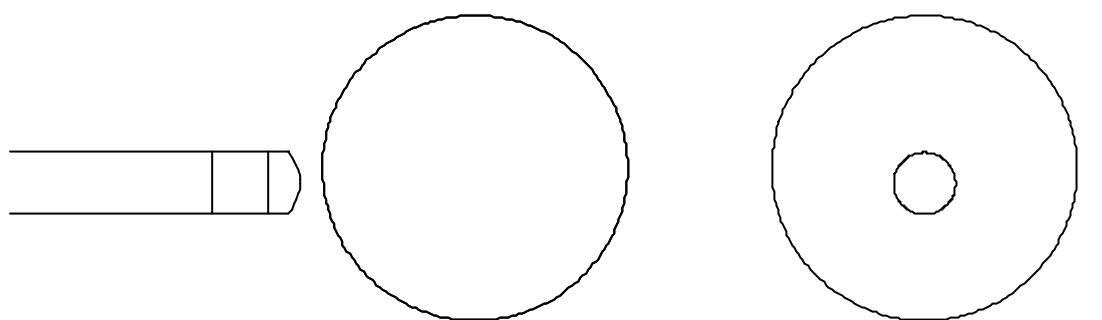
# TECHNIQUE

THÉORIE

## **LA HAUTEUR D'ATTAQUE**

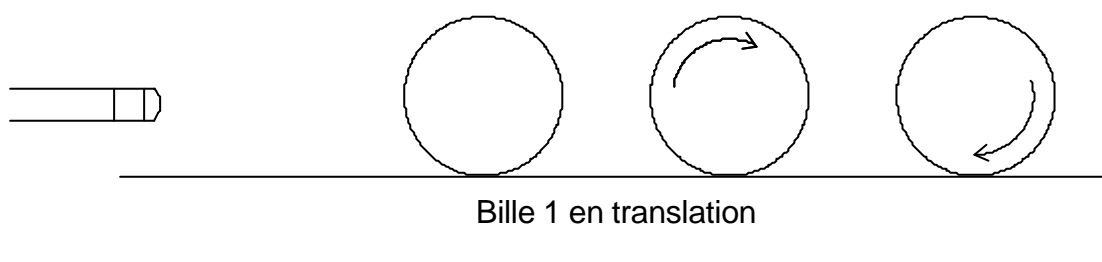
### **LE CHEVALET**

ATTAQUE AU CENTRE = Rotation nulle à l'impact.

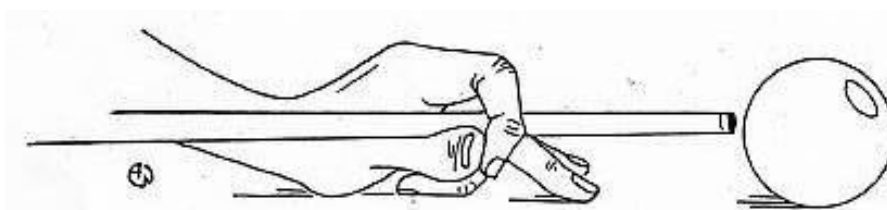


La rotation est nulle au départ de la bille, elle glisse sur le tapis. Par frottement, la bille reprend une rotation de roulement (rotation « avant »). La durée de la phase de glissement est variable, la puissance du coup de queue joue ici un grand rôle.

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



CHEVALET pour une ATTAQUE AU CENTRE



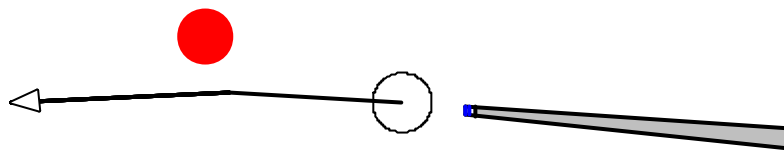


# COUP TECHNIQUE

THÉORIE

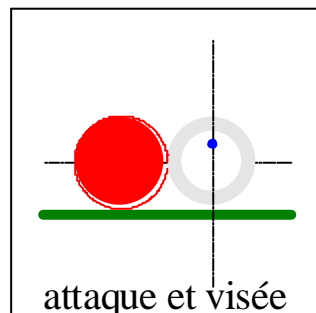
## **LA FINESSE**

Le principe de la finesse est, comme son nom l'indique, d'effleurer, plus ou moins, la bille 2 par une quantité de bille « *fine* ». Ceci, afin d'obtenir un choc minime de la bille 1 sur la bille 2, c'est à dire une faible déviation. Ainsi, nous pourrons réaliser des coups comparables à celui proposé ci-dessous.

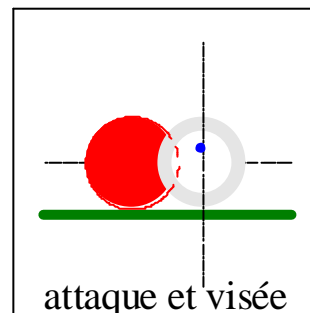


La **hauteur d'attaque** peut varier. Si on joue doucement, elle importe peu. Si la puissance du coup est élevée, l'*attaque* sera plutôt haute pour obtenir une rotation « avant » et diminuer ainsi « l'éclatement » de la bille 1 sur la bille 2.

Quantité de bille minimale :

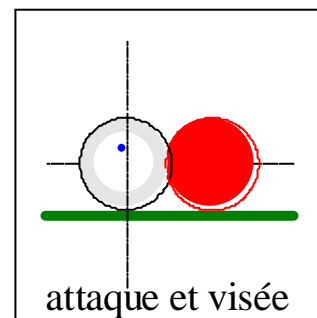
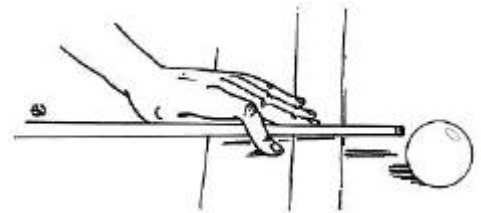
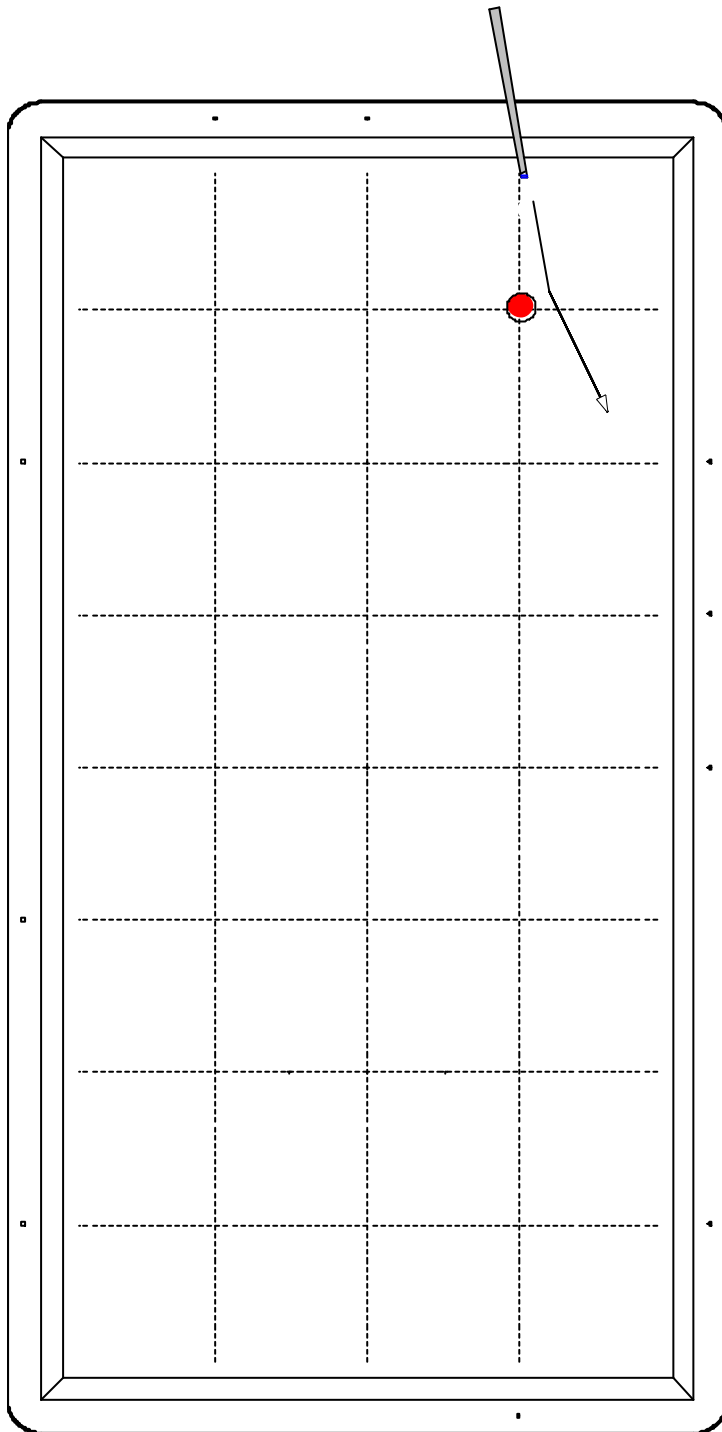


Quantité de bille maximale :



# ENTRAINEMENT

## LA FINESSE

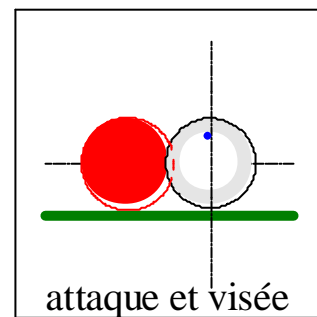
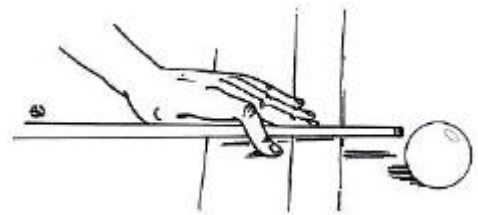
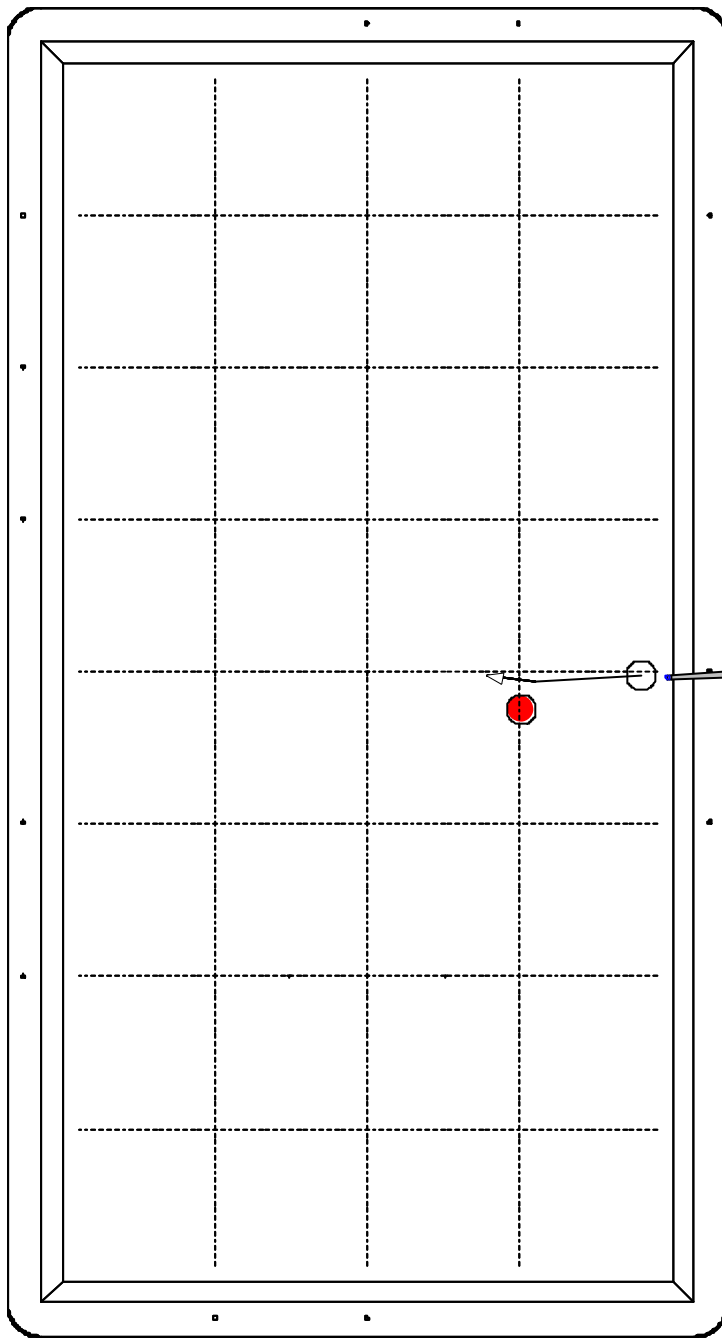


OBJECTIF : Se familiariser avec ce type de situation

COMMENTAIRES : La proximité de la bande nous impose le chevalet proposé sur le dessin (main à plat sur la bande). Le coup nécessite une puissance du coup de queue très faible.

# ENTRAINEMENT

## LA FINESSE

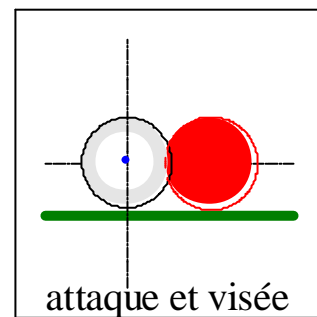
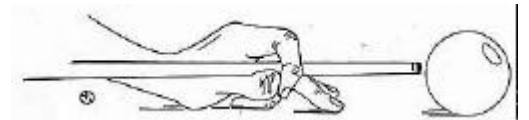
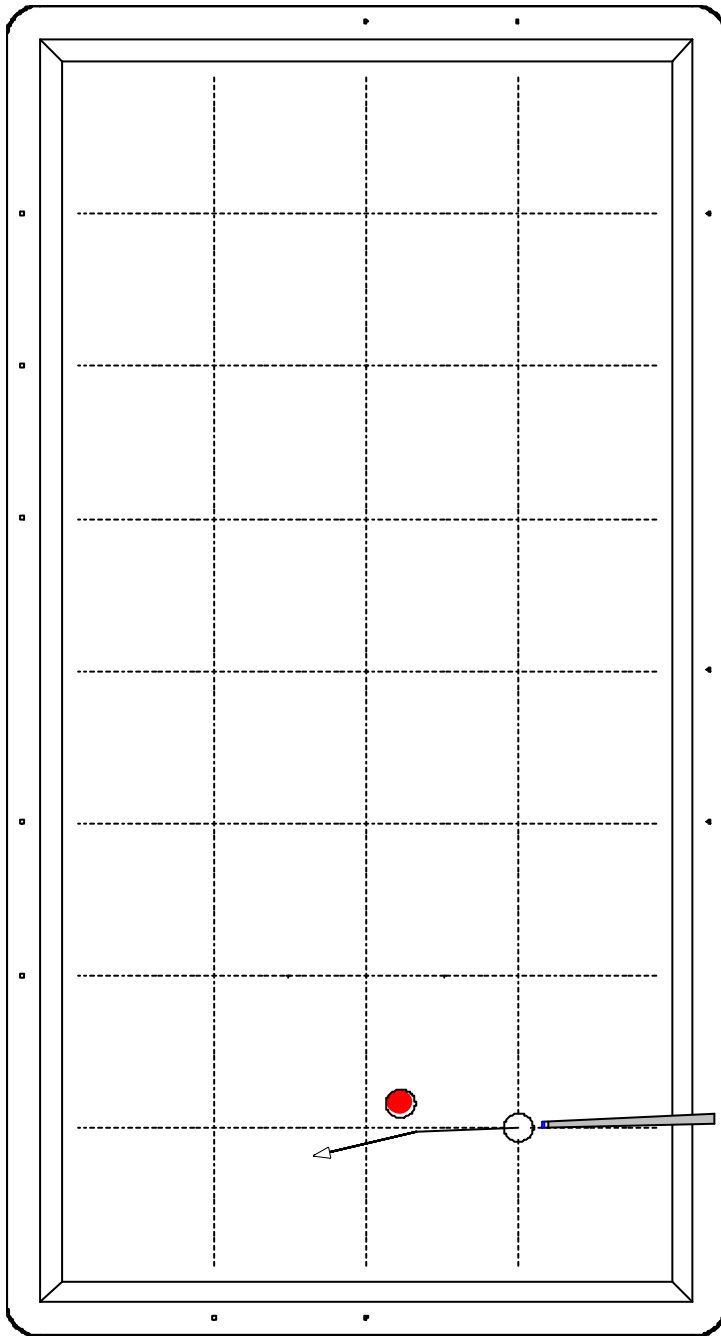


OBJECTIF : Se familiariser avec ce type de situation

COMMENTAIRES : La proximité de la bande nous impose le chevalet proposé sur le dessin. Le coup nécessite une puissance du coup de queue très faible. En outre, nous ne bénéficions plus de l'emplacement de la bille 3 près d'une bande (voir figure précédente), la marge d'erreur s'en trouve diminuée.

# ENTRAINEMENT

## *LA FINESSE*

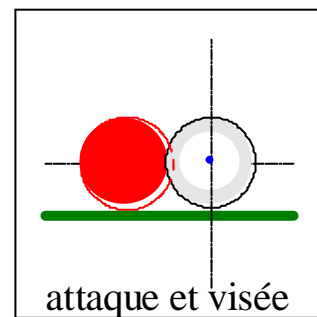
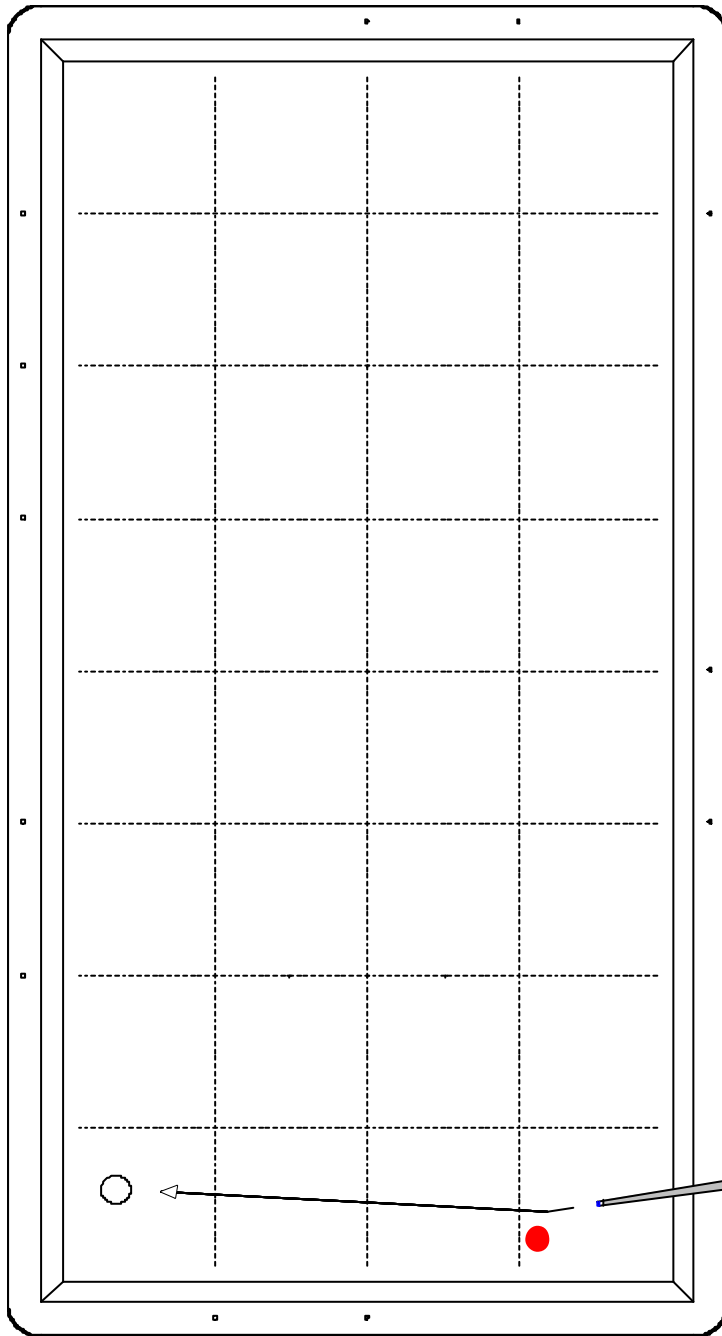


**OBJECTIF** : Jouer un coup de finesse main posée sur la surface de jeu.

**COMMENTAIRES** : Le coup nécessitant une puissance du coup de queue très faible, il n'est pas indispensable de choisir une attaque haute. Nous pouvons donc adopter le chevalet proposé sur le dessin pour une attaque au centre.

# ENTRAINEMENT

## LA FINESSE



**OBJECTIF** : Jouer un coup de finesse main posée sur la surface de jeu.

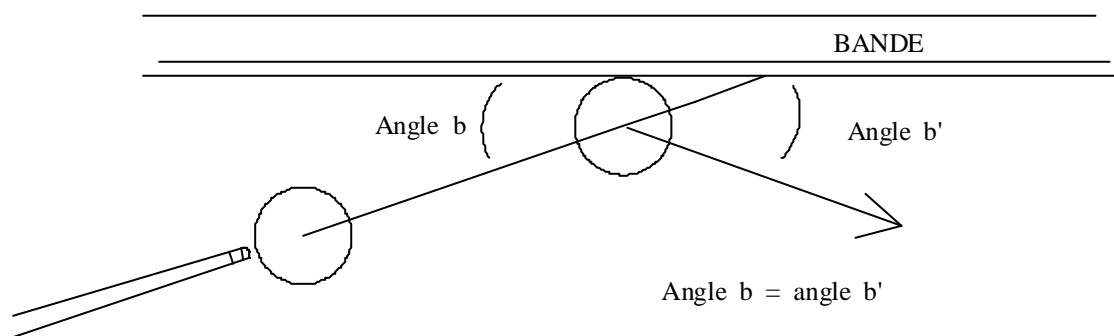
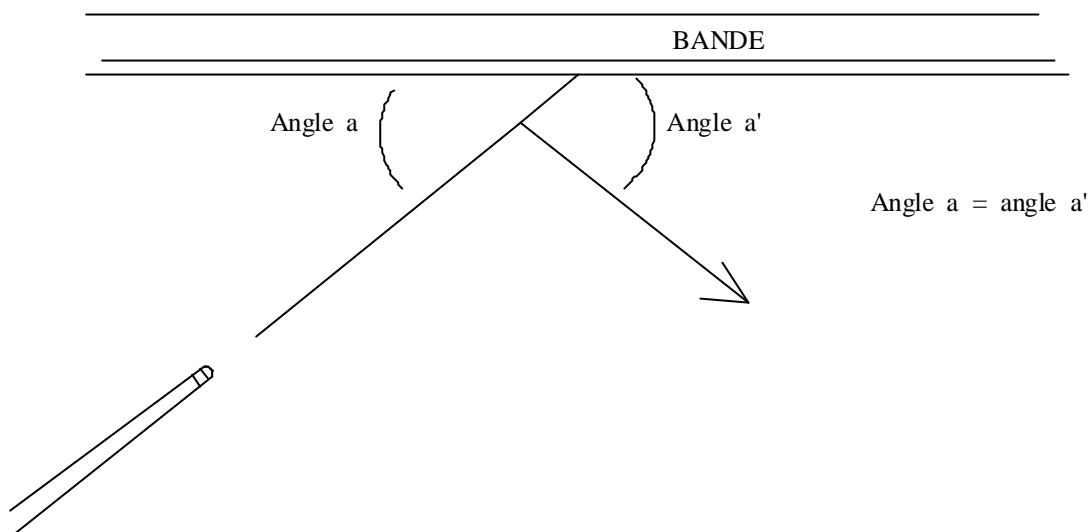
**COMMENTAIRES** : Le coup nécessitant une puissance du coup de queue assez faible, il n'est pas indispensable de choisir une attaque haute. Nous pouvons donc adopter le chevalet proposé sur le dessin pour une attaque au centre.

# TECHNIQUE

THÉORIE

## **LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE**

Lorsqu'une bille arrive au contact d'une bande, sans rotation latérale (effet), elle rebondit suivant un angle sensiblement identique à celui décrit par sa trajectoire avec la bande, avant le rebond (voir dessin ci-dessous).



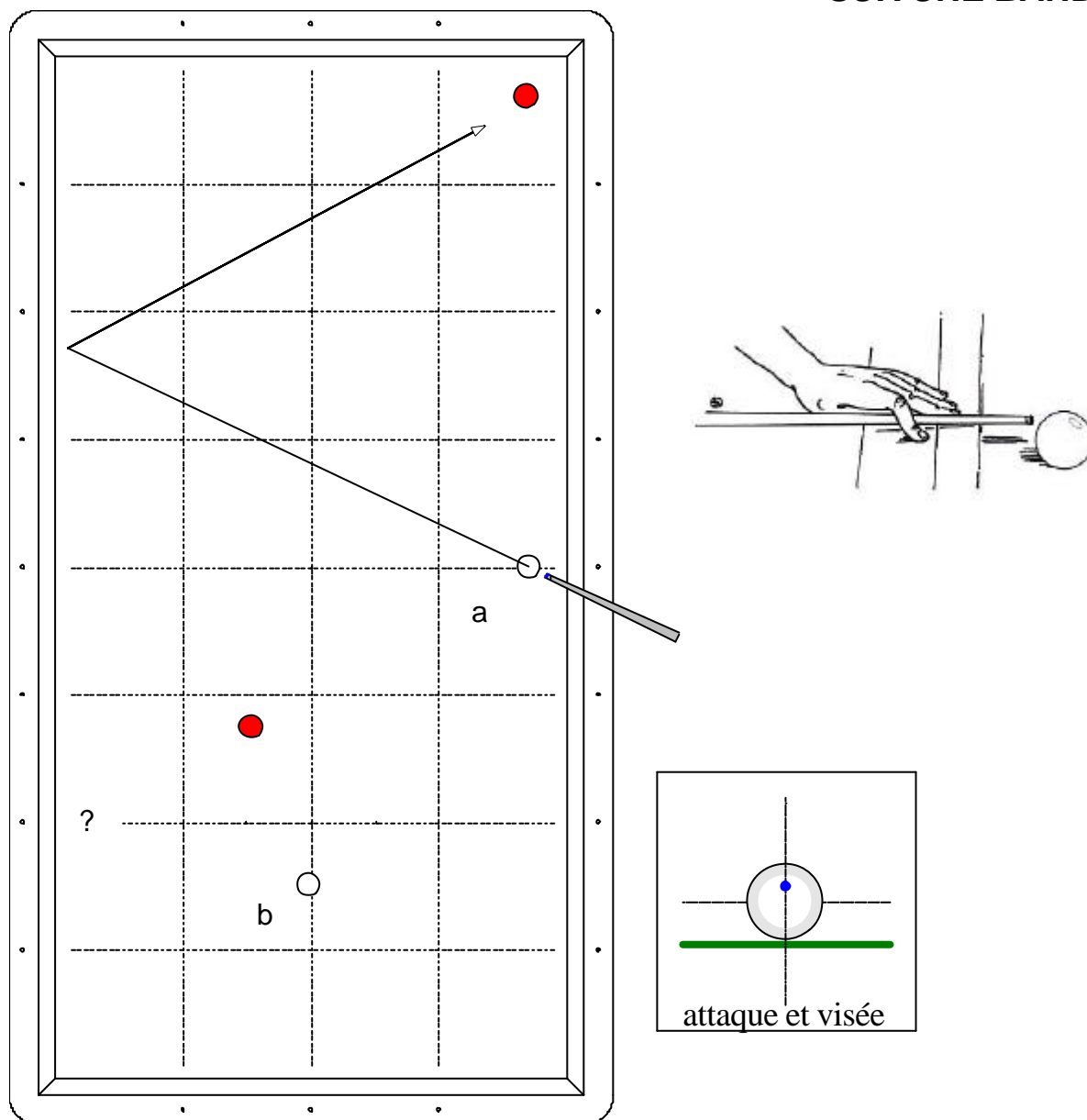




# TECHNIQUE

## EXERCICES D'INITIATION

### **LE REBOND D'UNE BILLE SUR UNE BANDE**



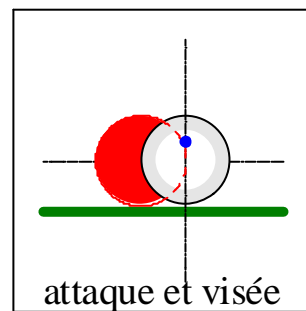
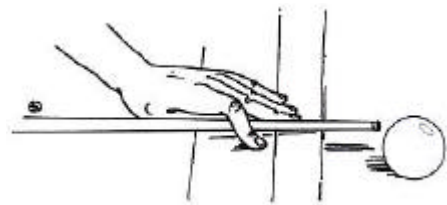
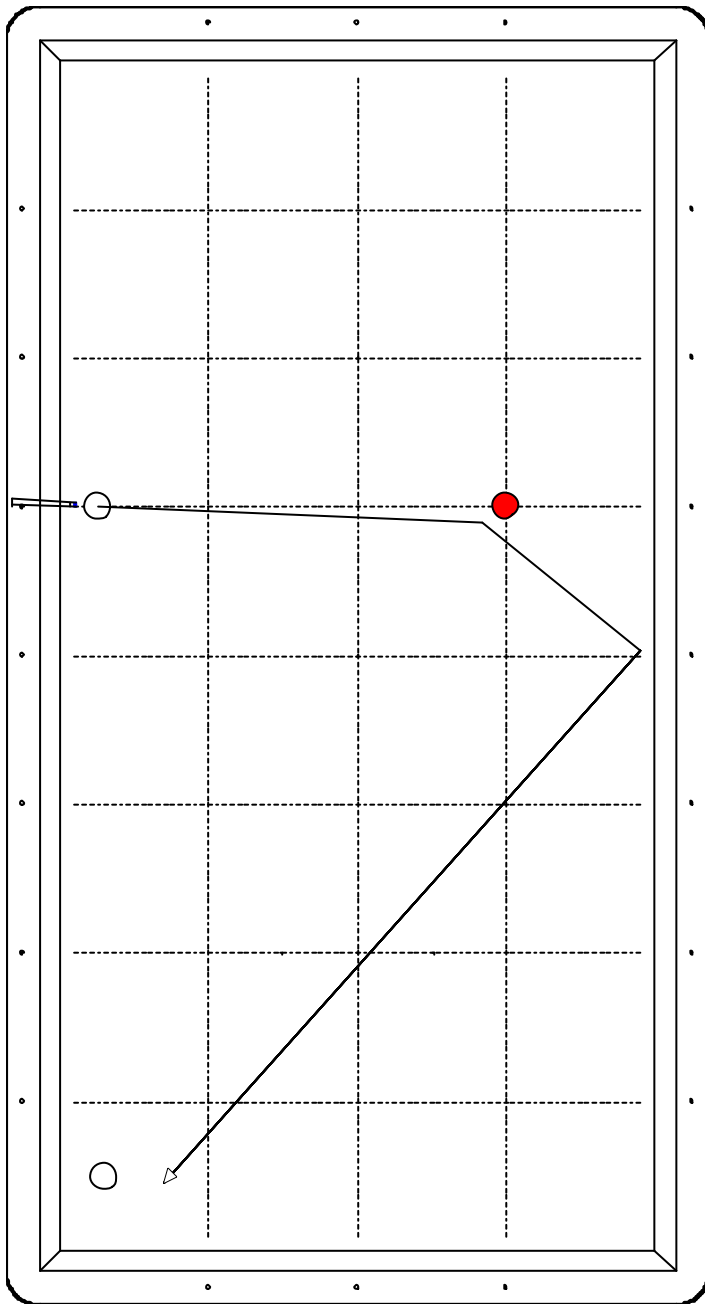
**OBJECTIFS :** Commencer à visualiser la trajectoire d'une bille, après rebond sur une bande, en variant l'angle d'incidence.

**CONSIGNES :** Bille 1 en « a » : vérifiez la trajectoire proposée sur le dessin.

Bille 1 en « b » : dessinez mentalement la trajectoire de la bille 1 par une bande pour définir le point de contact (point d'interrogation sur le schéma). Choisissez l'attaque indiquée pour éviter de modifier le rebond. Faites 5 ou 6 essais en changeant l'emplacement des billes.

# ENTRAINEMENT

## **LE COUP NATUREL** *Par une bande*

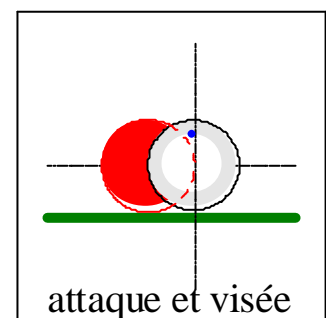
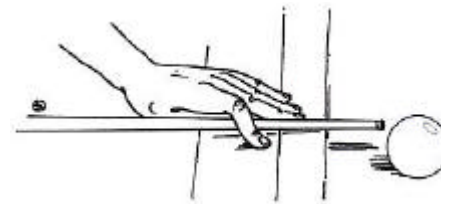
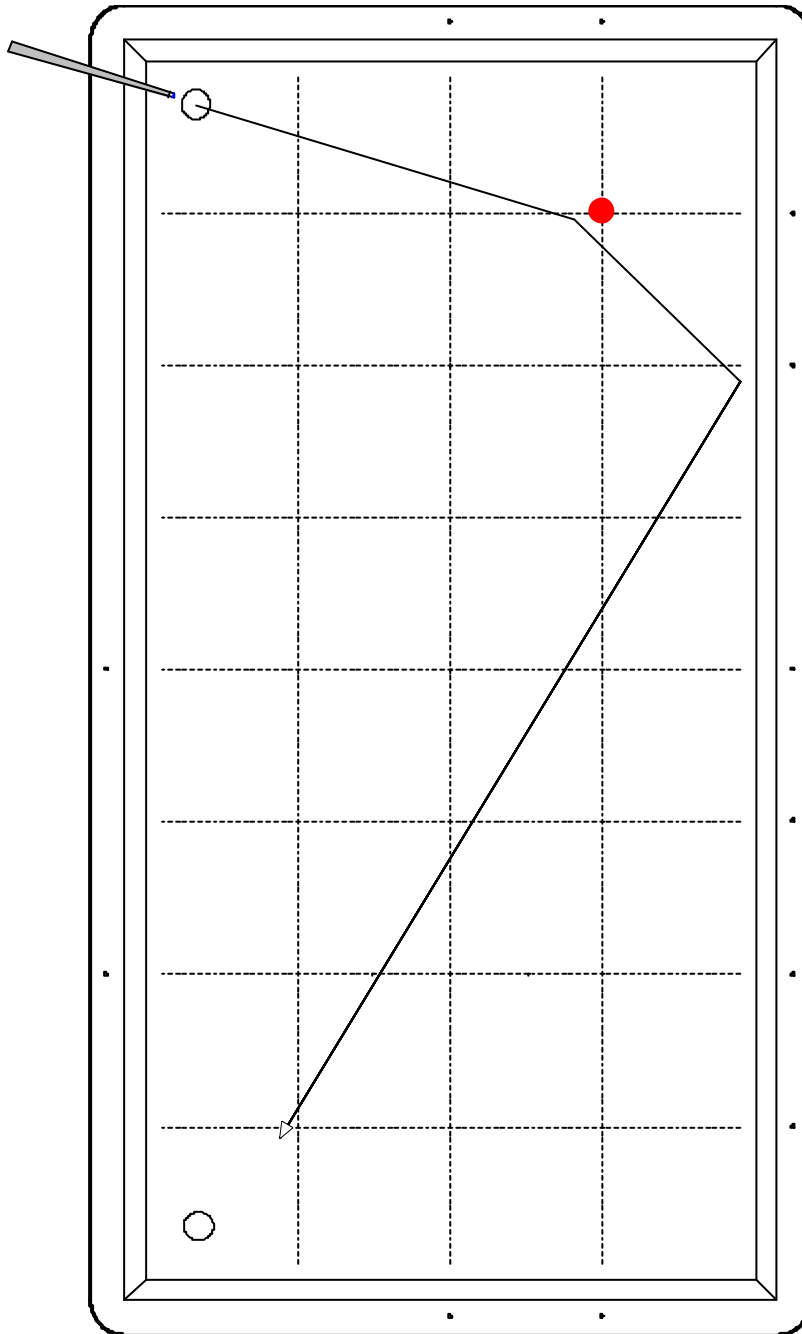


**OBJECTIFS** : Intégrer le cumul des deux éléments permettant la réalisation de ce carambolage, à savoir la déviation de la bille 1 sur la bille 2 lorsqu'on joue un coup naturel, et, la direction obtenue après le rebond sur une bande en fonction de l'angle d'incidence.

**CONSIGNES** : Respectez la combinaison « quantité de bille-hauteur d'attaque » propre au coup naturel. Dessinez mentalement la trajectoire de votre bille avant de jouer.

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL Par une bande

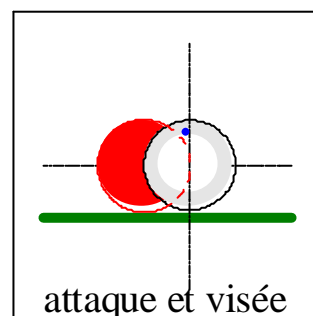
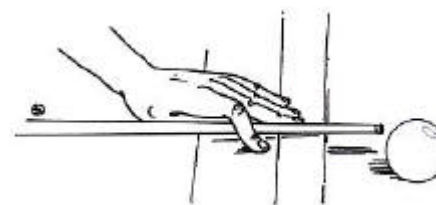
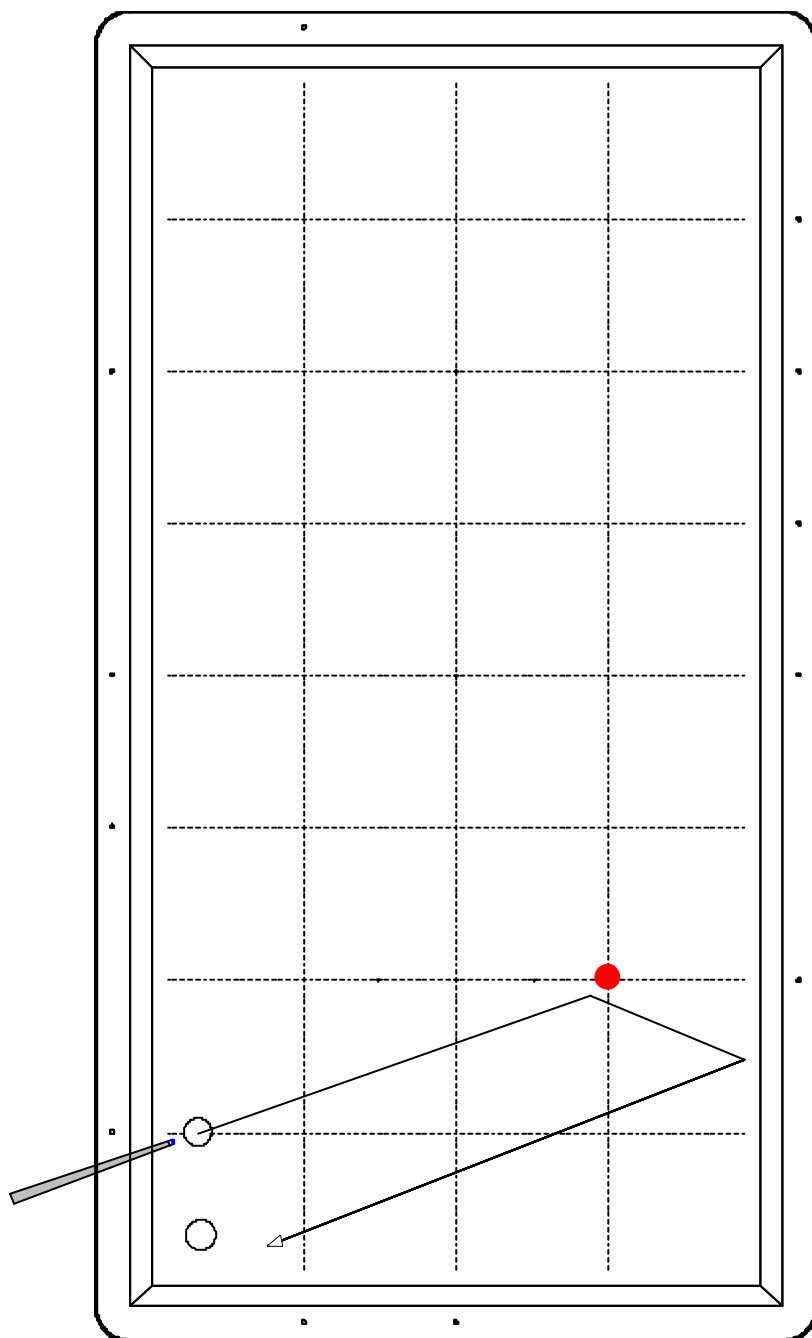


COMMENTAIRE : Le choc de la bille 1 sur la bille 2 reste le même (coup naturel), le rebond sur la bande « correspond » encore à l'angle d'incidence.

REMARQUE : On considère le coup par une bande, le contact éventuel avec l'une des bandes à proximité de la bille 3 n'est pas pris en compte.

# ENTRAINEMENT

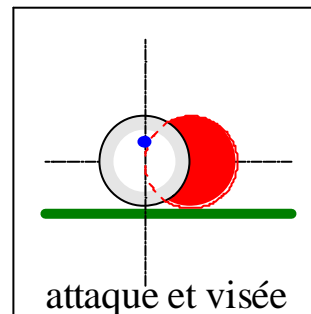
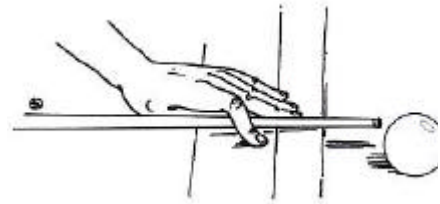
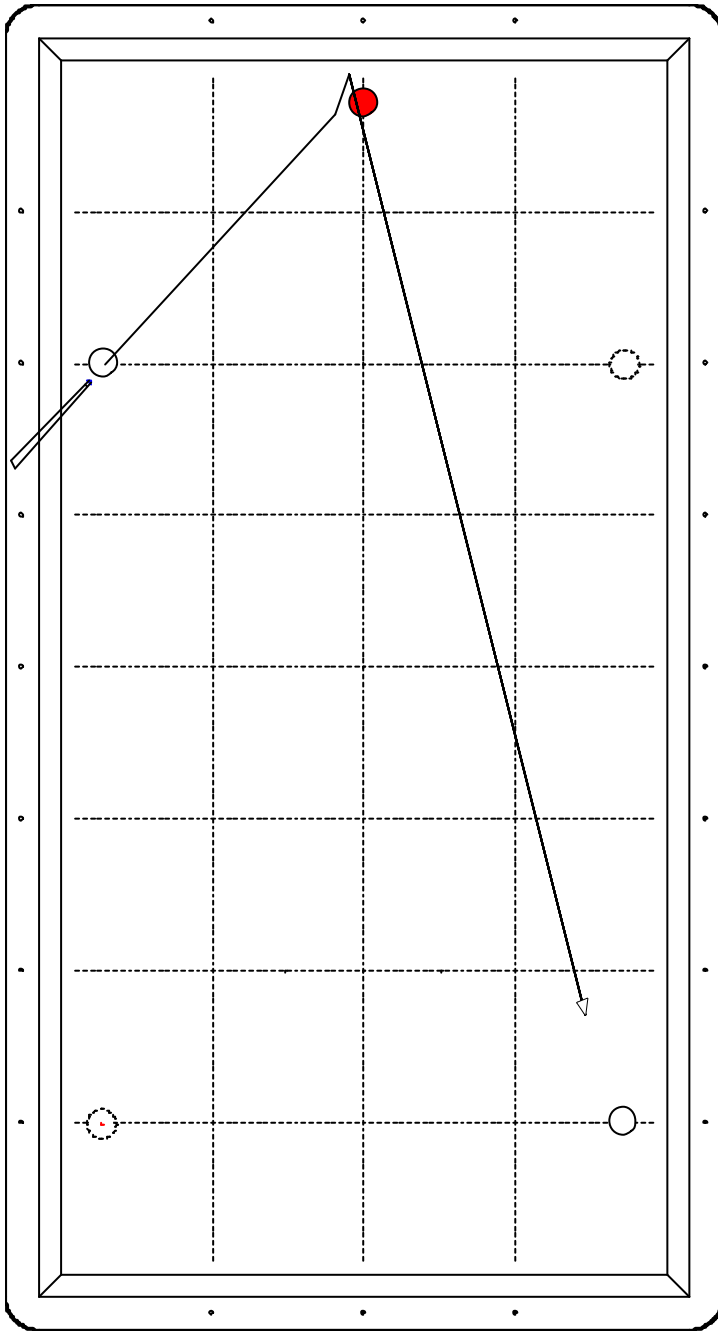
## LE COUP NATUREL Par une bande



CONSIGNES : Respectez la combinaison « quantité de bille-hauteur d'attaque » propre au coup naturel. Dessinez mentalement la trajectoire de votre bille avant de jouer. Soyez vigilant sur l'attaque notamment en évitant de frapper la bille 1 sur la droite ou sur la gauche (effet).

# ENTRAINEMENT

## *LE COUP NATUREL Par une bande*



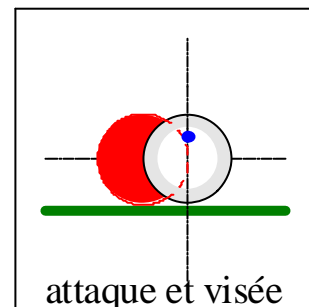
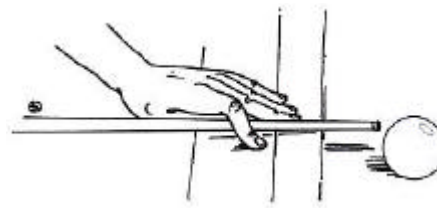
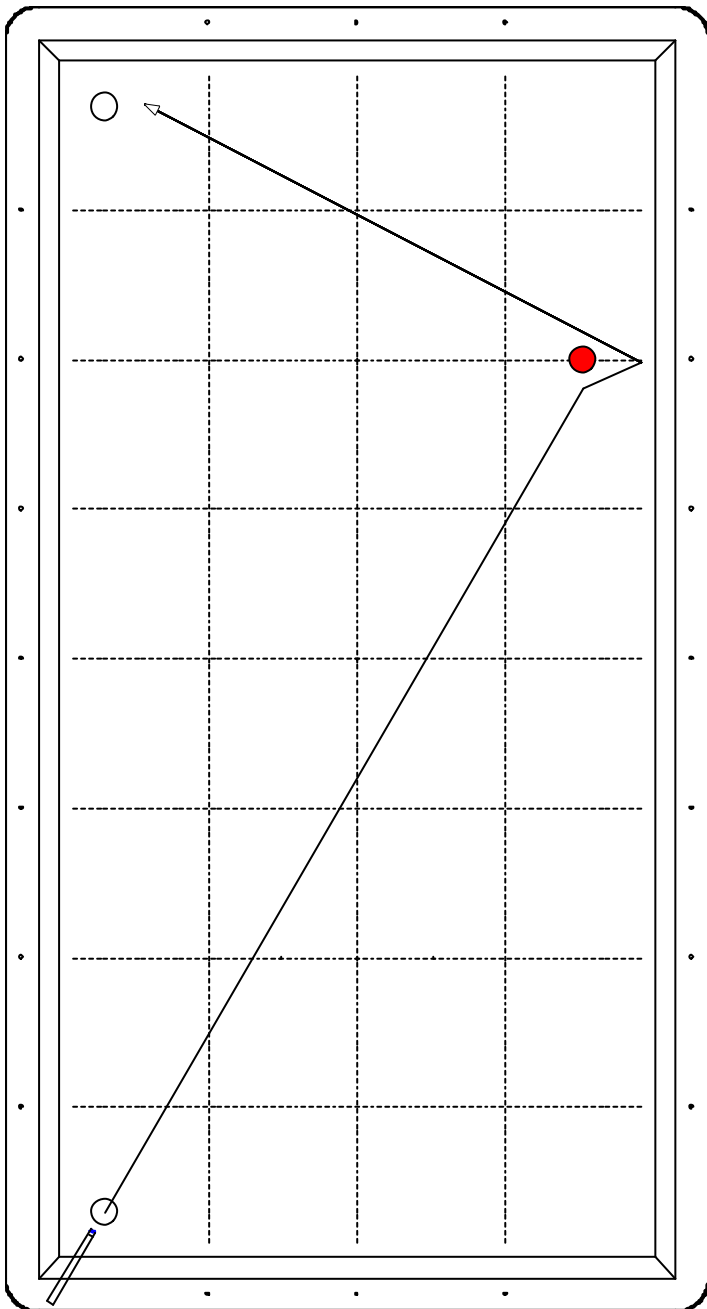
**OBJECTIF :** Reconnaître le même coup (coup naturel) dans des situations de jeu apparemment différentes.

**COMMENTAIRE :** L'emplacement de la bille 2 à proximité de la petite bande perturbe la visualisation de la trajectoire par une bande... Le rejet naturel reste notre référence pour réaliser ce point.

**N.B. :** les joueurs gauchers pourront inverser l'emplacement des billes 1 et 3, en vue d'une posture mieux adaptée (billes en pointillé sur le schéma).

# ENTRAINEMENT

## *LE COUP NATUREL Par une bande*

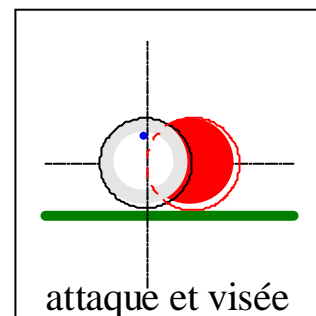
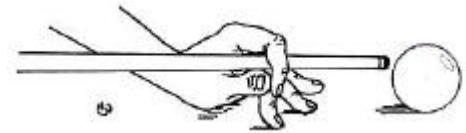
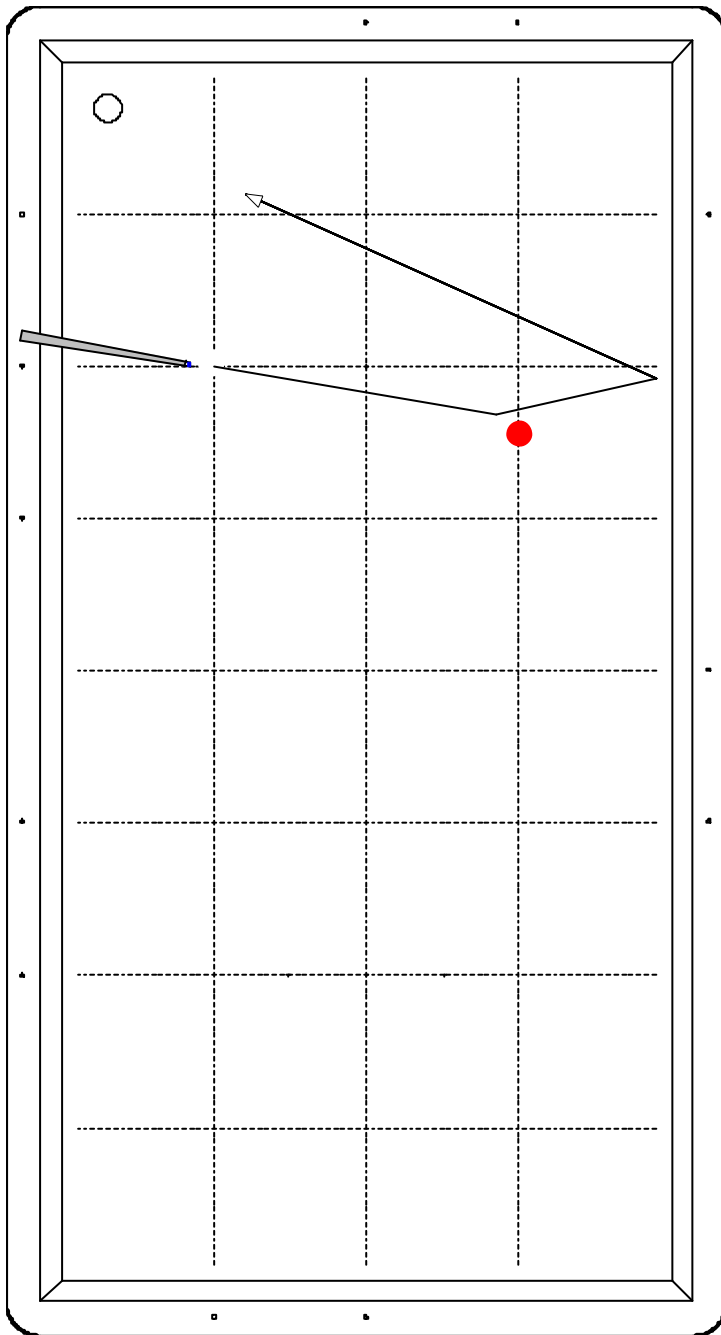


OBJECTIF : Reconnaître le même coup (coup naturel) dans des situations de jeu apparemment différentes.

COMMENTAIRE : La distance entre les billes 1 et 2 rend délicate la visée. Cependant le coup naturel offre une marge d'erreur sur la quantité de bille, intéressante dans ce cas (cf. la page technique théorie sur le coup naturel).

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL Par une bande

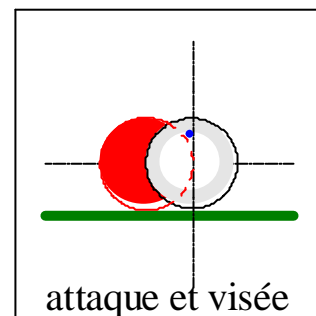
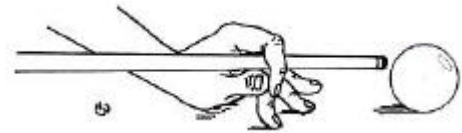
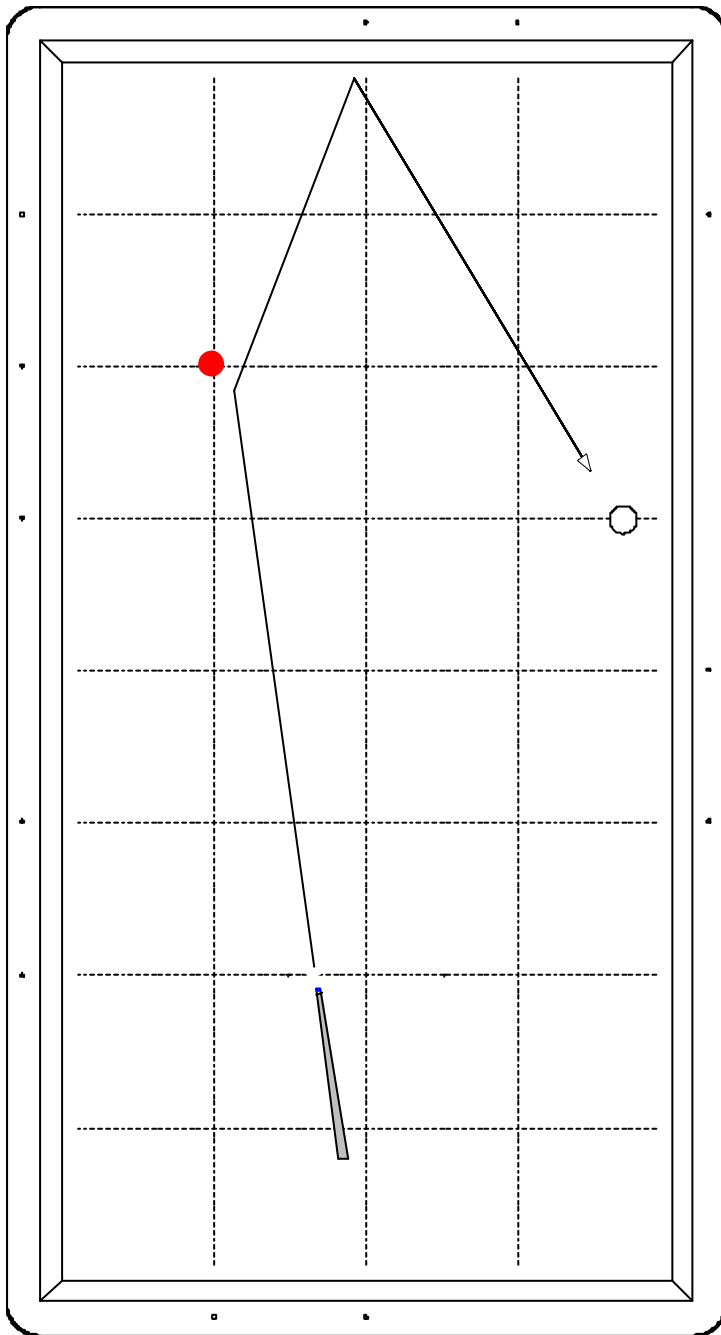


OBJECTIF : S'entraîner sur le coup naturel avec chevalet sur la surface de jeu.  
CONSIGNE : Soyez rigoureux sur le chevalet, stable, il doit permettre une attaque haute pour obtenir le « rejet naturel ».



# ENTRAINEMENT

## *LE COUP NATUREL Par une bande*

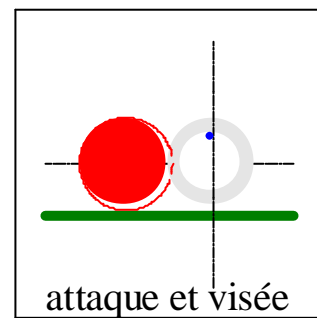
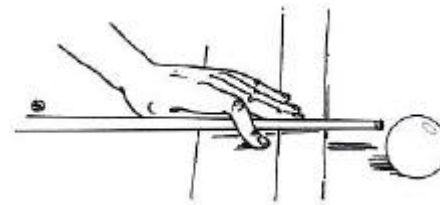
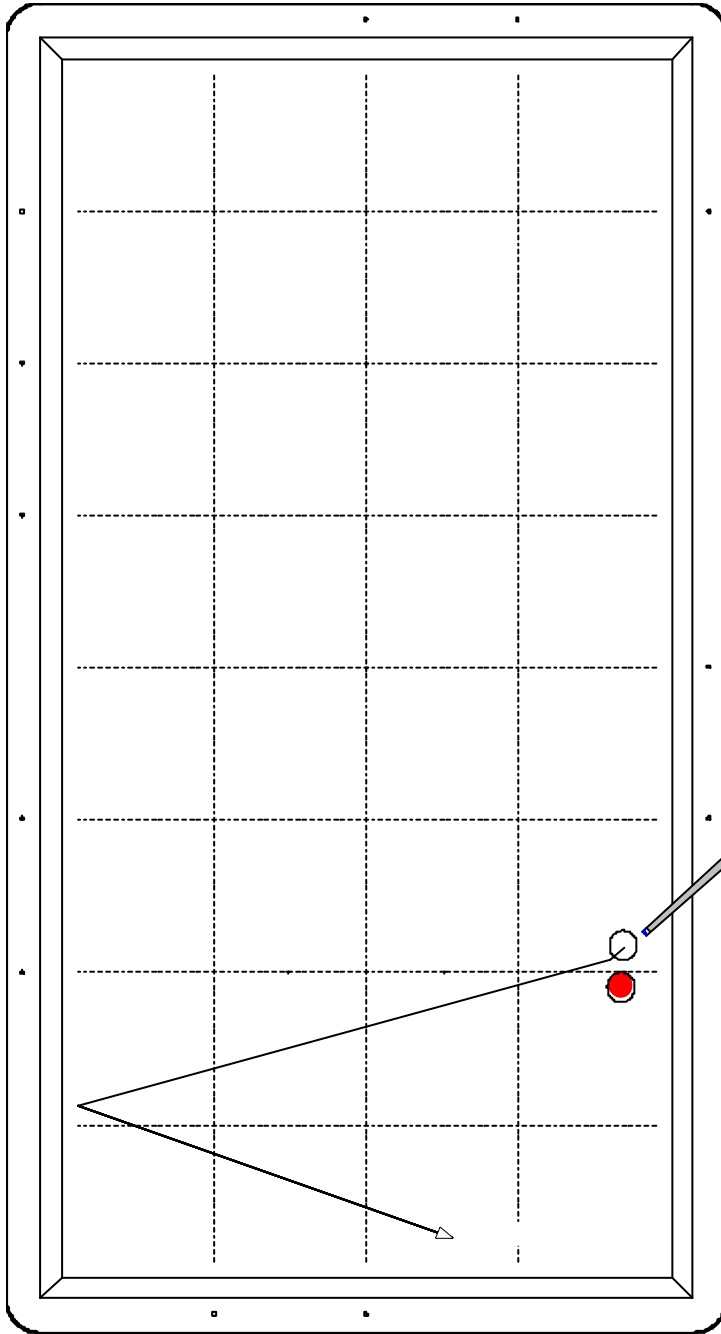


**OBJECTIF :** S'entraîner sur le coup naturel avec chevalet sur la surface de jeu.  
**CONSIGNE :** Soyez rigoureux sur le chevalet, stable, il doit permettre une attaque haute pour obtenir le « rejet naturel ».



# ENTRAINEMENT

## *LA FINESSE Par une bande*

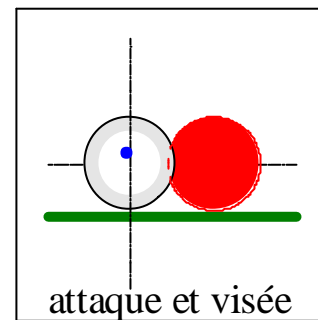
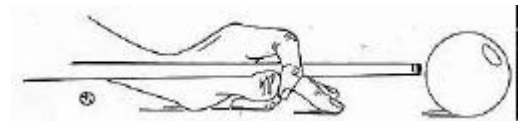
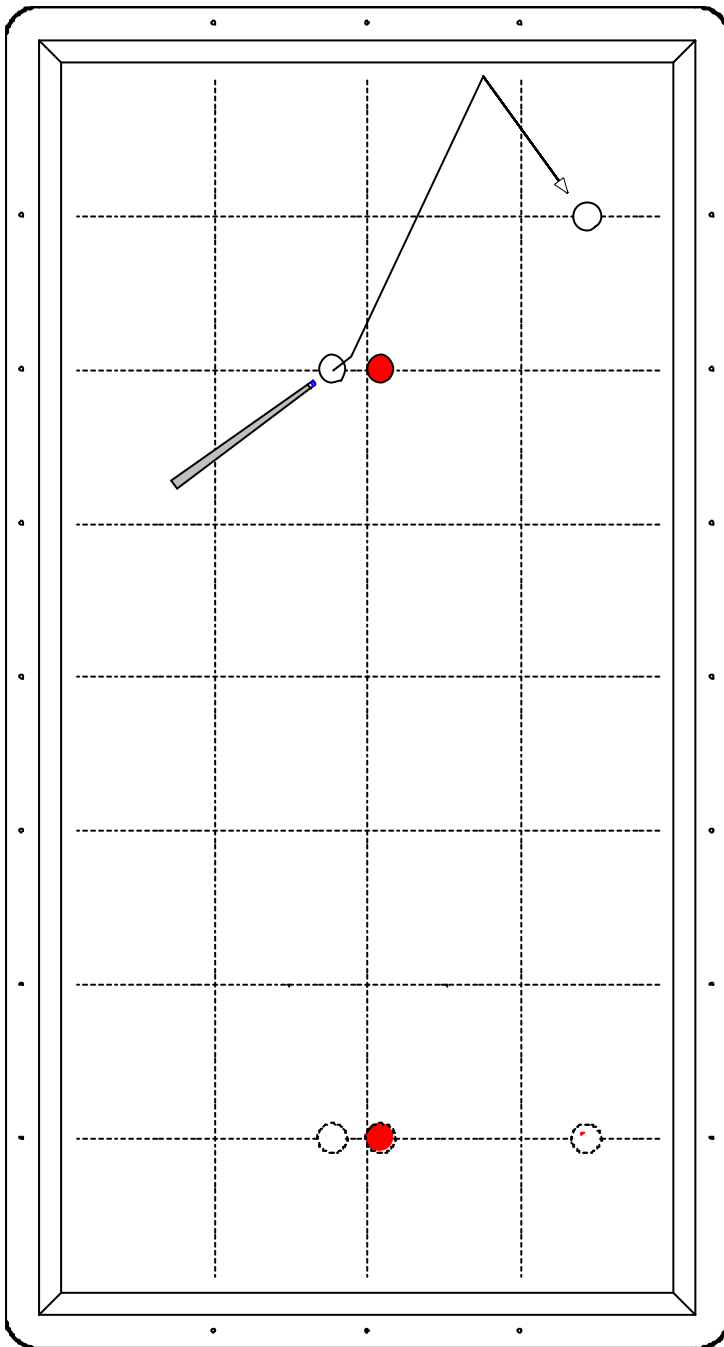


OBJECTIF : Repérer ce type de situation un peu particulière.

CONSIGNE : Jouez doucement afin de contrôler la réalisation de ce coup en finesse...

# ENTRAINEMENT

## *LA FINESSE Par une bande*



**OBJECTIF :** Repérer ce type de situation un peu particulière.

**COMMENTAIRE :** Encore une fois, la puissance très faible requise pour réaliser ce carambolage nous permet d'utiliser une attaque « au centre » et le chevalet correspondant (voir dessin).

**N.B. :** les joueurs gauchers pourront modifier la disposition des billes pour une exécution plus adaptée (billes en pointillé sur le schéma).

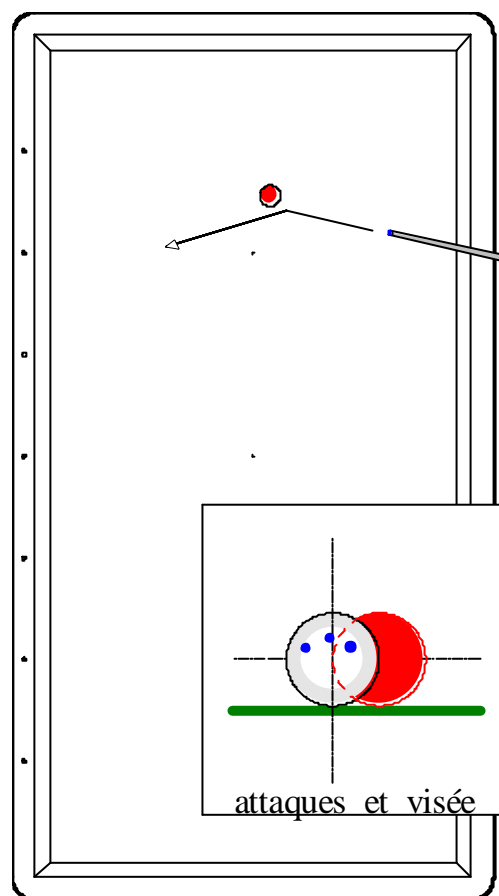
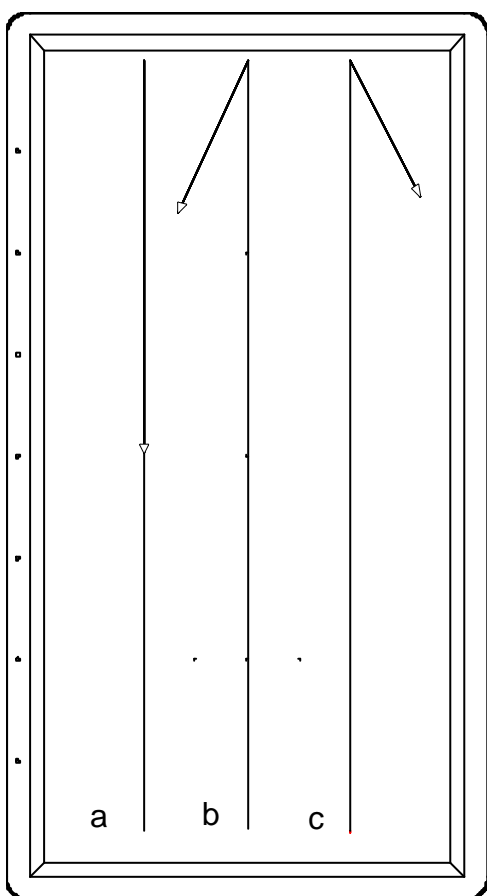
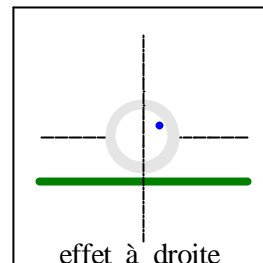
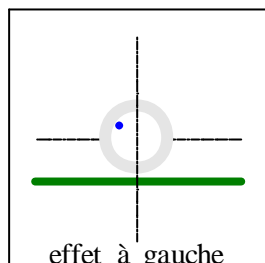
# TECHNIQUE

THÉORIE

## L'EFFET

### Définition

L'**effet** est la rotation latérale communiquée à la bille 1 par une attaque à droite ou à gauche de l'axe (voir dessins ci-dessous).



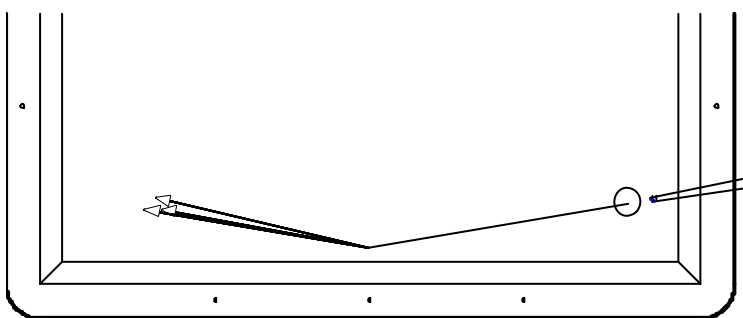
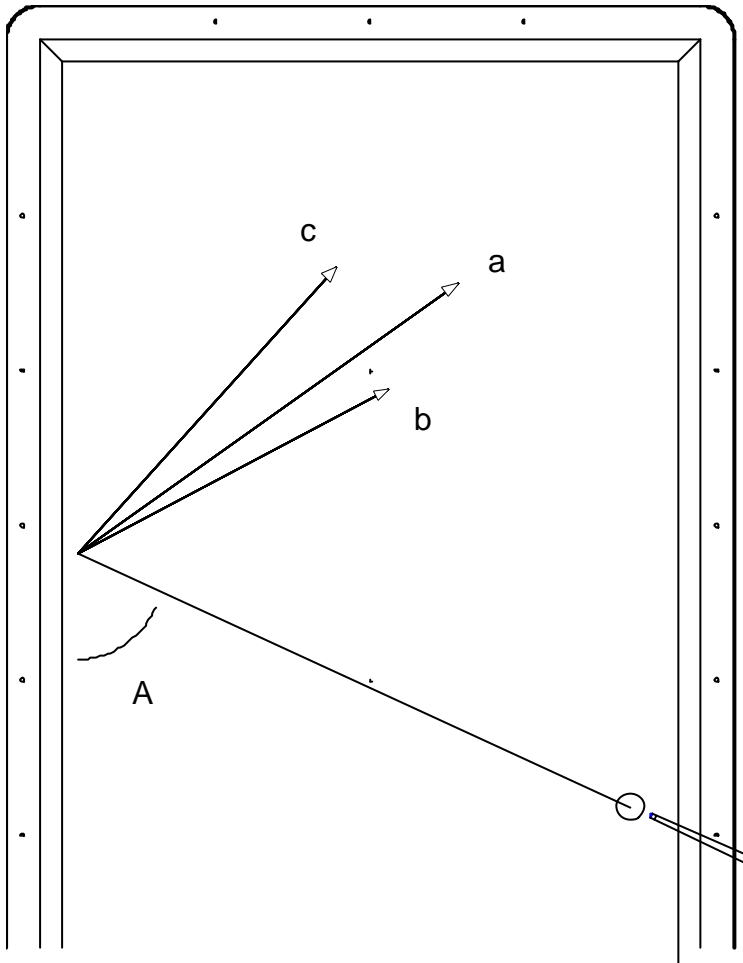
L'effet influence la trajectoire de la bille 1 AU CONTACT de la bande. Il modifie sa direction au rebond sur la bande. Sur le schéma ci-dessus, le coup « a » est joué sans effet, le coup « b », avec effet à gauche, le coup « c », avec effet à droite.

L'effet n'influence pratiquement pas les coups « directs ». Ainsi, dans la situation proposée ci-dessus, nous pouvons réaliser indifféremment le point sans effet, avec effet à droite ou à gauche, sans changer les autres paramètres.

# TECHNIQUE

THÉORIE

**L'EFFET**



## REMARQUES :

Sur le schéma en haut,

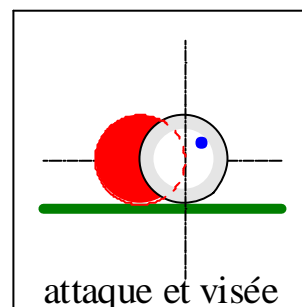
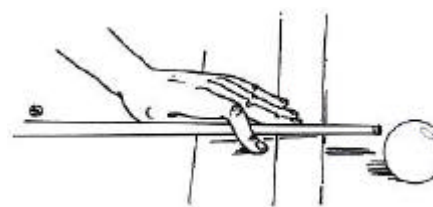
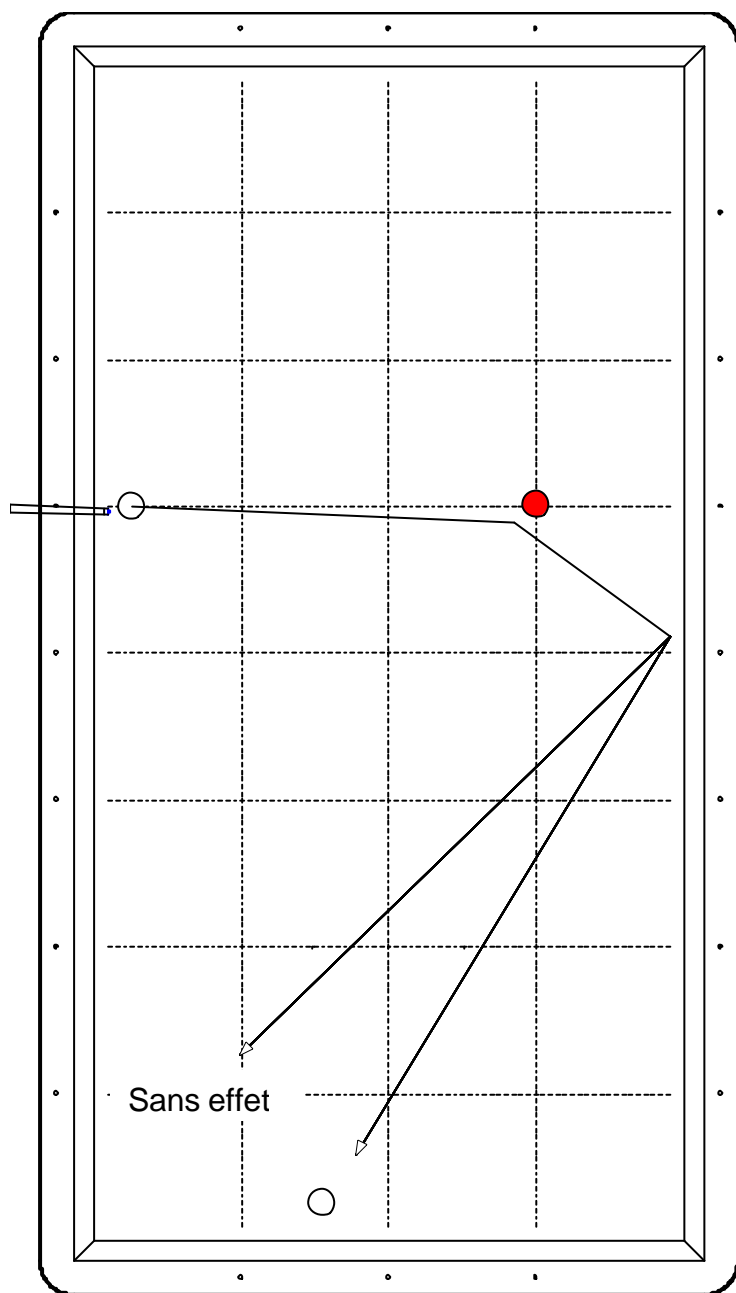
à cause de l'angle « A », l'effet à gauche (trajectoire « b ») a moins d'influence sur la direction de la bille que l'effet à droite (trajectoire « c »). La trajectoire « a » montre le résultat du coup joué sans effet.

Sur le schéma en bas,

quand l'angle « d'attaque » est très petit, les effets donnent des directions, après le contact avec la première bande, assez semblables.

# ENTRAINEMENT

## **LE COUP NATUREL** *Par une bande* *Avec effet*



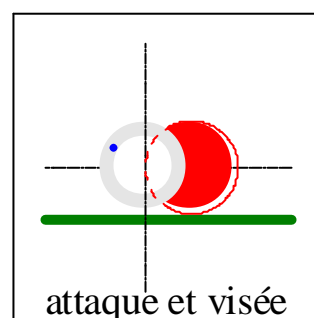
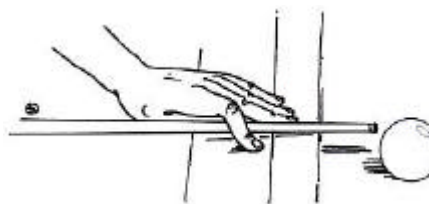
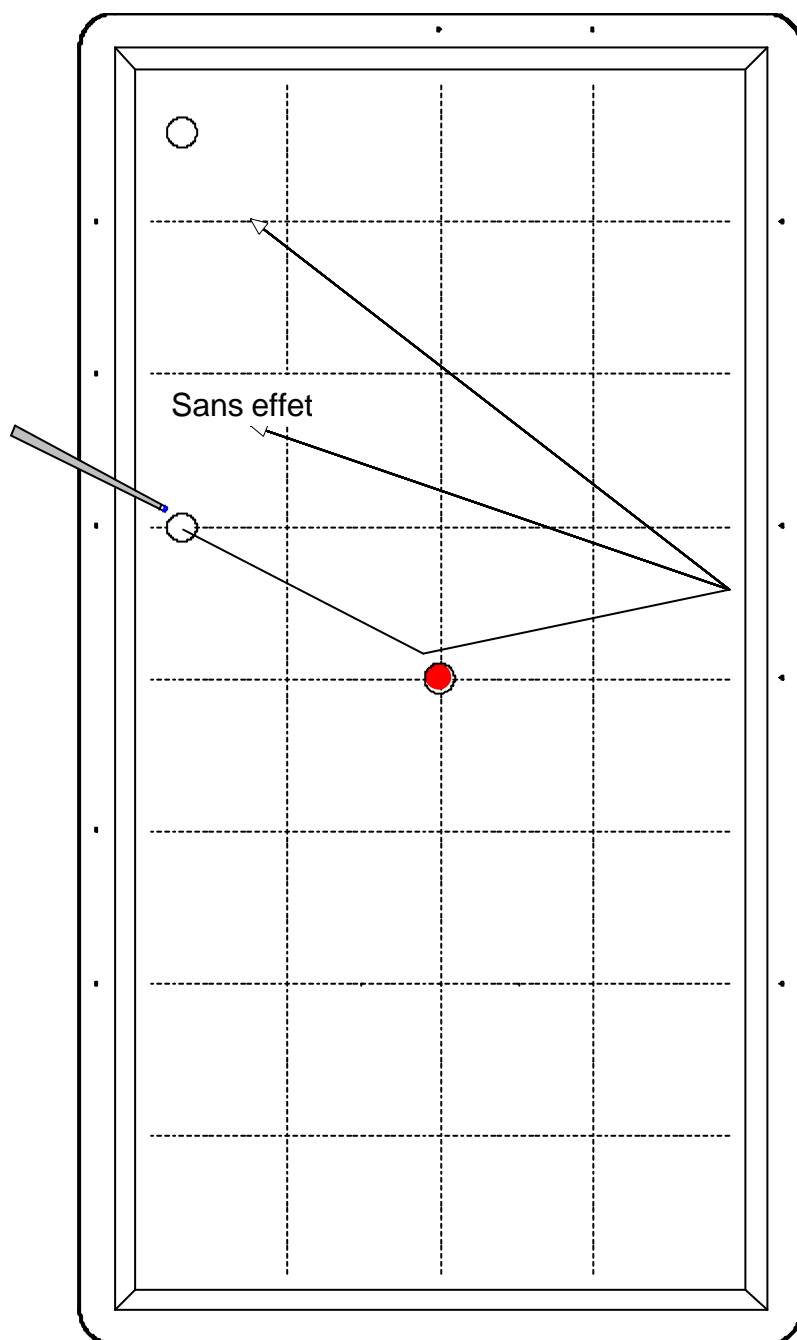
**OBJECTIF :** Réaliser le coup naturel par une bande en utilisant un paramètre supplémentaire influant sur la direction de la bille 1 au contact de la bande : l'effet.

**CONSIGNE :** Des problèmes de visée peuvent apparaître lorsqu'on utilise l'effet. Il est donc préférable de viser avant de se placer en position de jeu, c'est à dire choisir un axe de visée, puis, en se positionnant, placez la queue de billard près de la bille avec l'effet choisi.

**REMARQUE :** Le dessin vous indique la trajectoire que prendrait la bille 1 jouée sans effet.

# ENTRAINEMENT

## **LE COUP NATUREL** *Par une bande* *Avec effet*



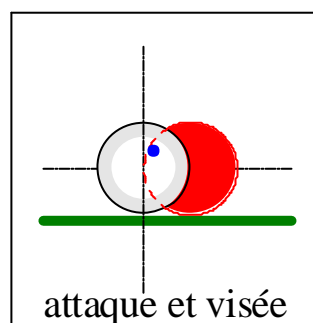
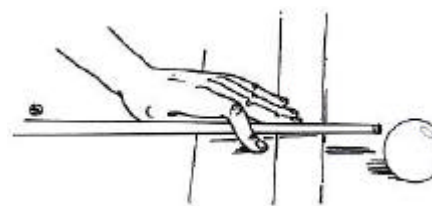
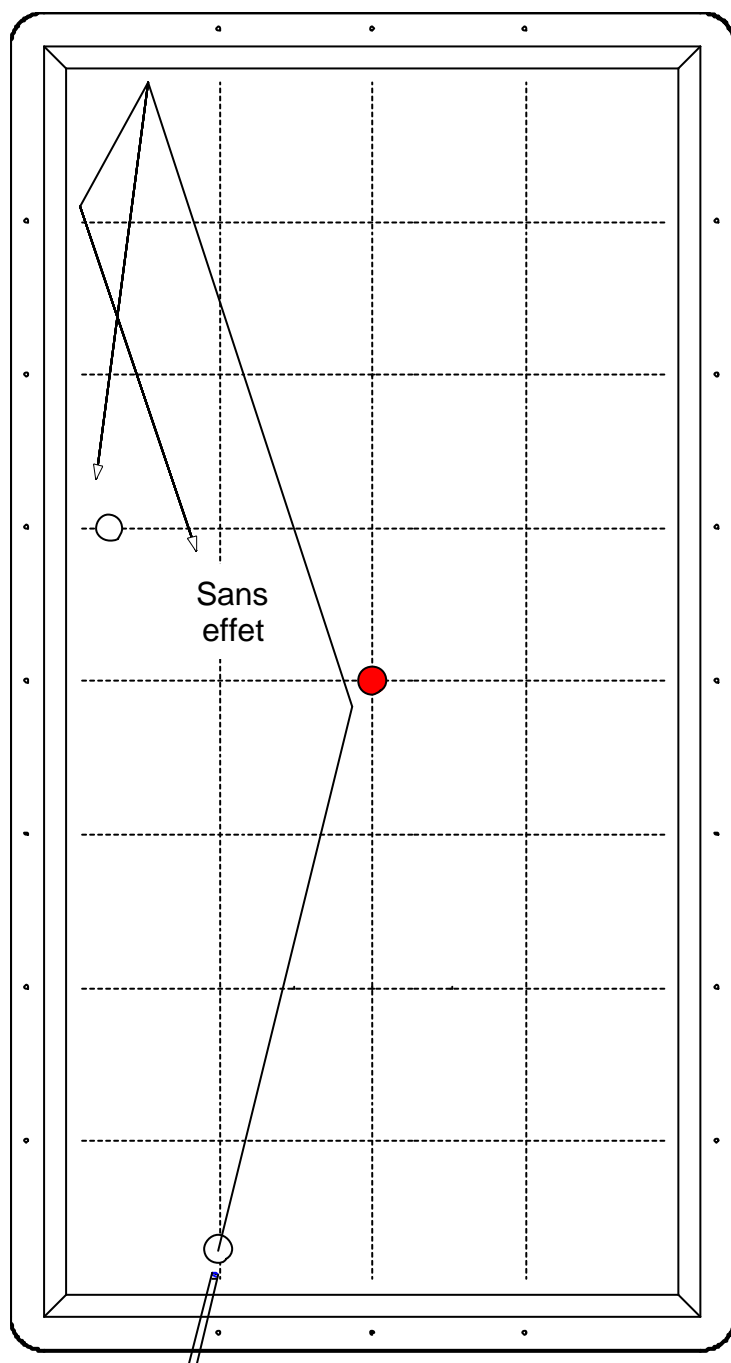
**OBJECTIF :** Réaliser le coup naturel par une bande en utilisant un paramètre supplémentaire influant sur la direction de la bille 1 au contact de la bande : l'effet.

**COMMENTAIRE :** Dans ce cas, c'est l'effet à gauche qui modifiera la trajectoire de la bille 1 pour aller carambola.



# ENTRAINEMENT

## **LE COUP NATUREL** *Par une bande* *Avec effet*



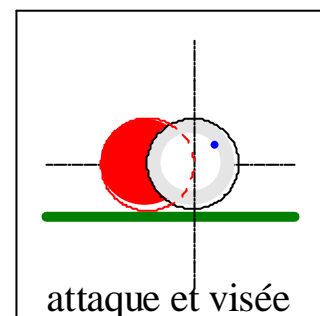
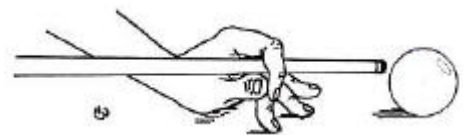
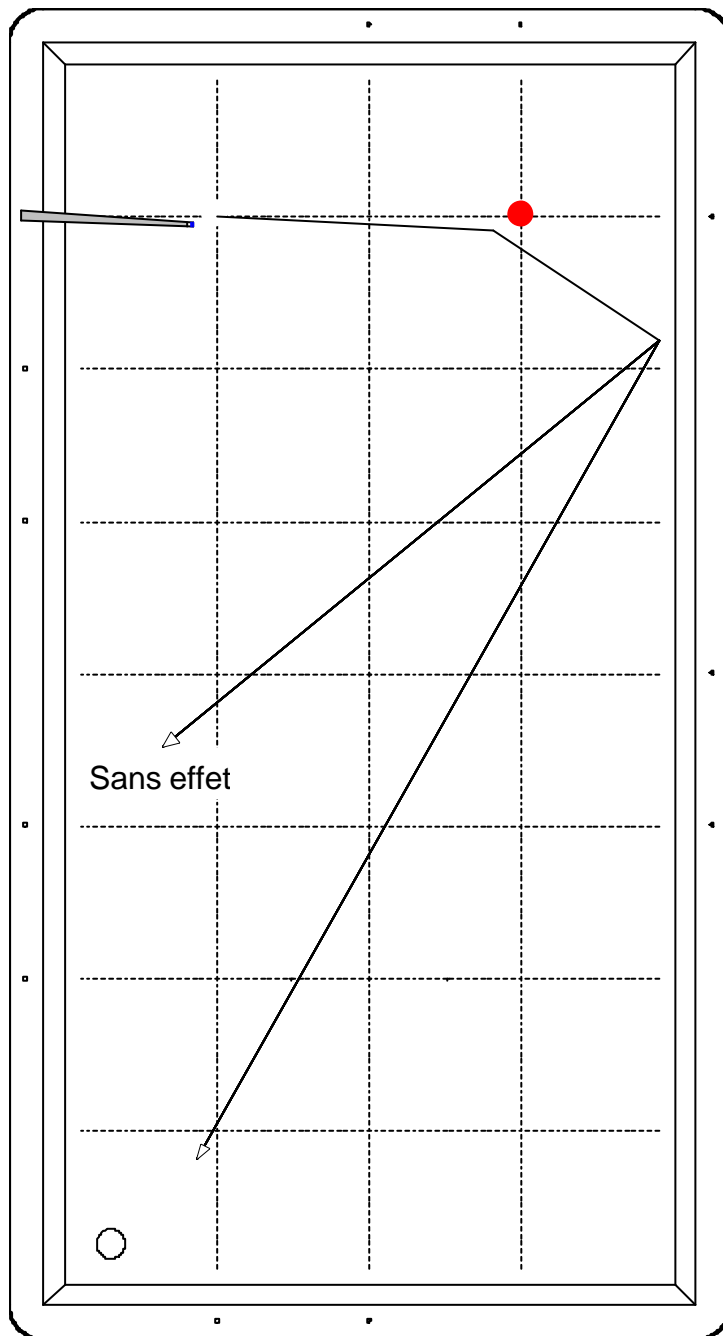
**OBJECTIF :** Appliquer le même principe dans des situations semblant différentes.

**COMMENTAIRES :** L'effet à droite peut surprendre car nous jouons à gauche de la bille 2. Pourtant, les deux éléments sont distincts, le rejet naturel d'une part, et l'effet modifiant la trajectoire au contact de la bande d'autre part. L'effet à droite « redresse » la trajectoire.

Le contact éventuel avec la grande bande de gauche importe peu.

# ENTRAINEMENT

## **LE COUP NATUREL** *Par une bande* *Avec effet*

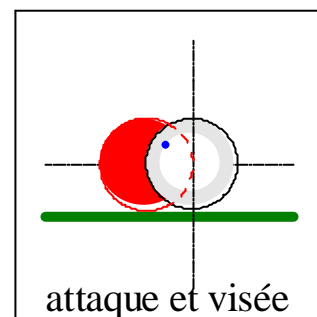
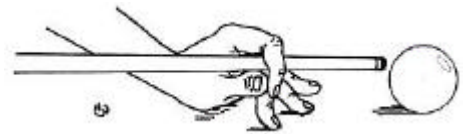
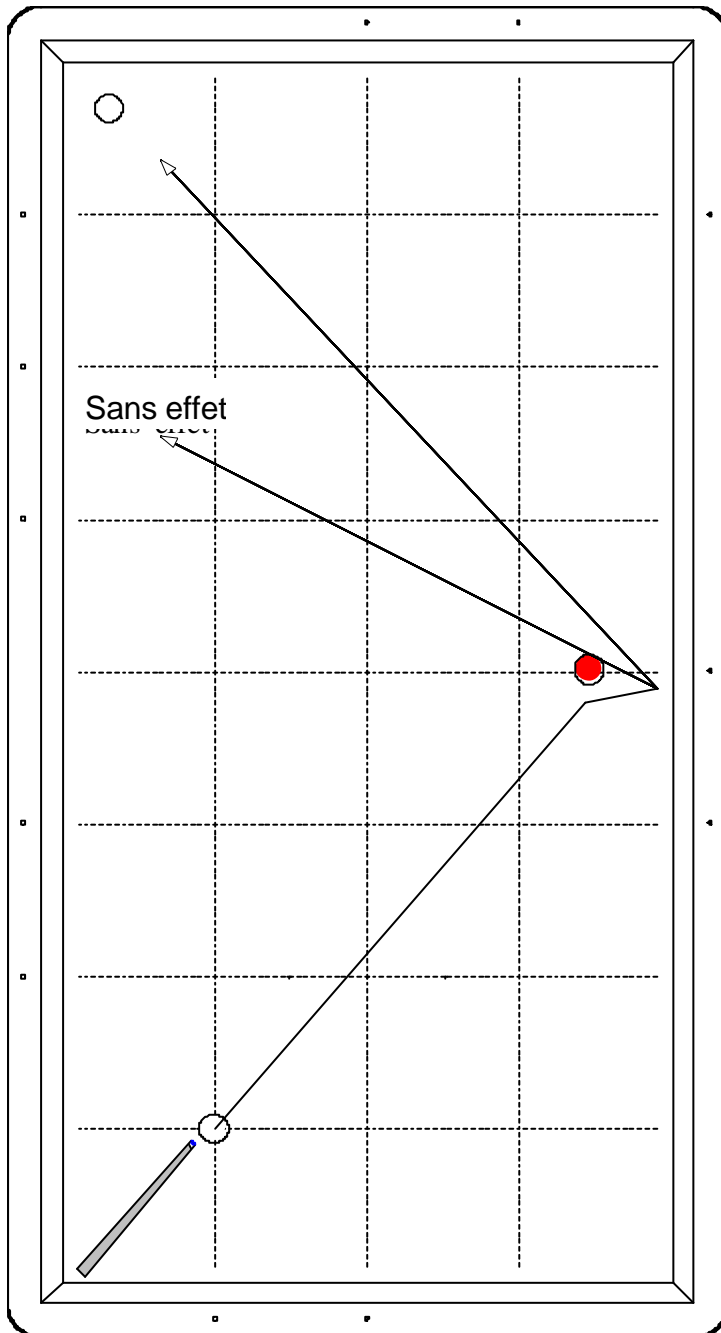


**OBJECTIF** : Jouer le même type de coup avec le chevalet posé sur la surface de jeu (voir dessin).

**CONSIGNE** : Soyez méthodique et appliqué, d'abord, choix de la quantité de bille, puis, mise position de jeu avec effet, stabilisation du chevalet, mouvement de l'avant-bras décontracté pour exécuter le coup.

# ENTRAINEMENT

## **LE COUP NATUREL** *Par une bande* *Avec effet*



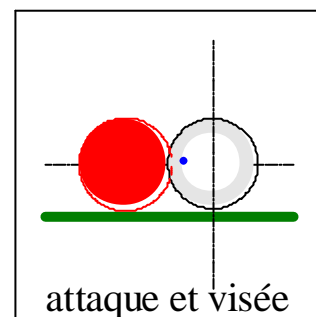
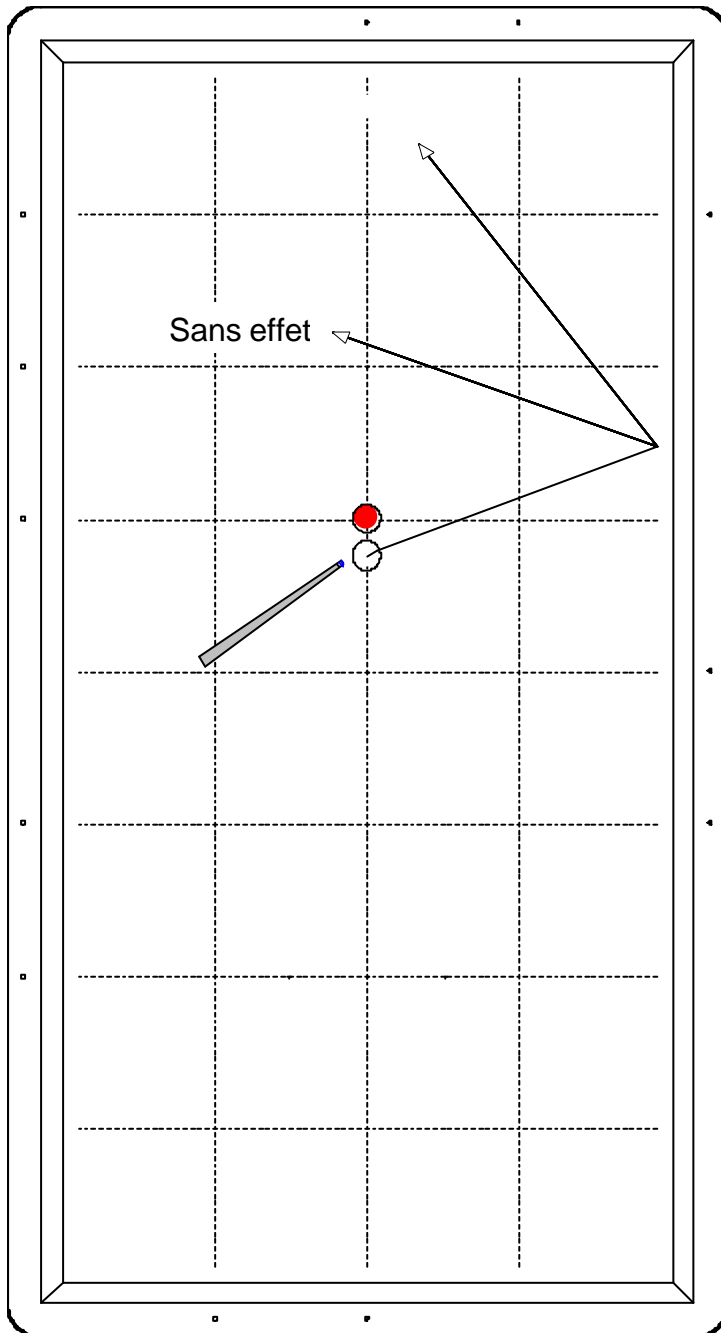
**OBJECTIF :** Perfectionner les coups joués avec le chevalet sur la surface de jeu.  
**COMMENTAIRE :** L'effet à gauche en jouant à droite de la bille 2 peut toujours vous troubler, pourtant, c'est la solution.

Ce type de situation est communément qualifié de « croisé ».



# ENTRAINEMENT

## **LA FINESSE Par une bande Avec effet**



**OBJECTIF :** Utiliser l'effet sur différents types de coup. La finalité reste la même à savoir changer la direction de la bille 1 au contact de la bande.

**COMMENTAIRES :** Dans ce cas encore, nous jouons à droite de la bille 2 avec de l'effet à gauche. Nous pouvons choisir une attaque « au centre » (avec le chevalet correspondant) car, la puissance du coup de queue est très faible. Cela permet, en outre, de jouer avec le maximum d'effet.

**N.B. :** les joueurs gauchers pourront jouer à gauche de la bille rouge.



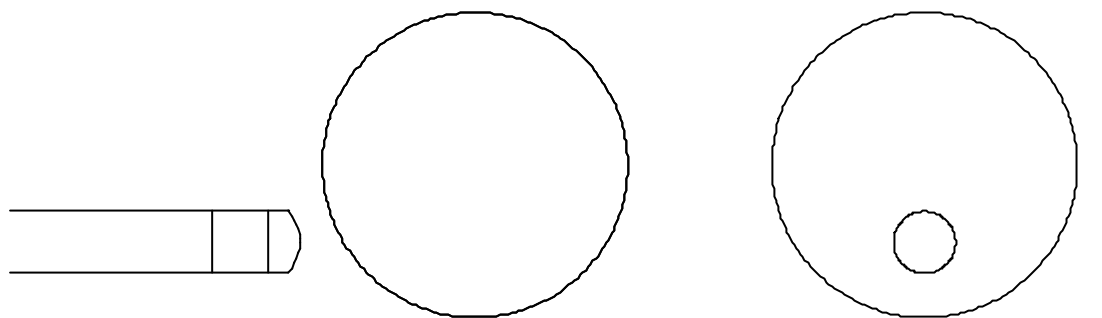
# TECHNIQUE

THÉORIE

## **LA HAUTEUR D'ATTAQUE**

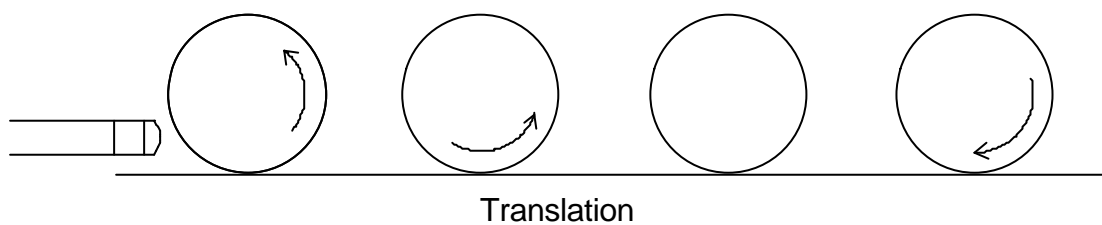
### **LE CHEVALET**

ATTAQUE BASSE = Rotation inverse à l'impact :



Dès l'impact, la bille 1 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 permet une déperdition moins rapide de la rotation.

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



**CHEVALET pour une ATTAQUE BASSE**







# COUP TECHNIQUE

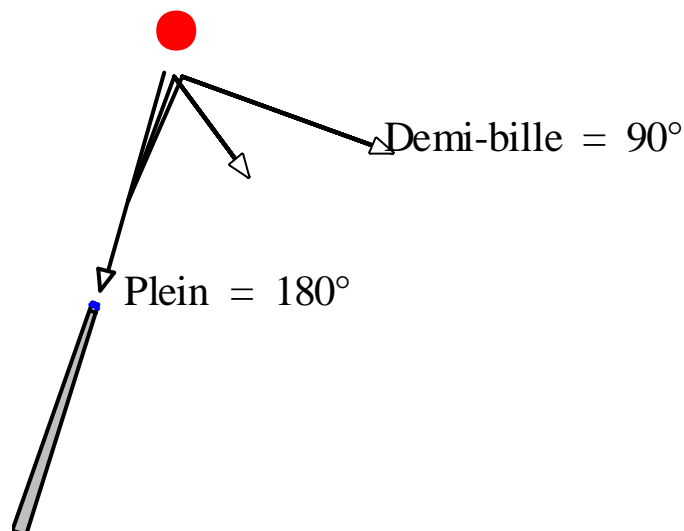
THÉORIE

## LE RETRO

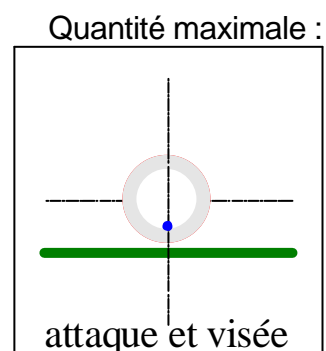
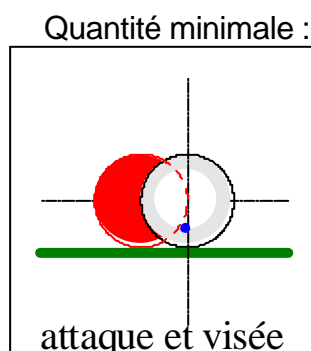
Comme son nom l'indique, il s'agit de provoquer le recul de la bille 1. Ce recul se produit après le choc sur la bille 2 si la bille 1 est animée d'une rotation « inverse » ou « arrière » lors du choc. On imprime la rotation voulue par une **attaque basse**, le coup de queue « traversant » la bille 1 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, perd tout ou partie de sa rotation avant le contact avec la bille 2 (voir page technique « théorie » attaque basse).

Par convention, il y a rétro lorsque la bille 1, jouée avec une attaque basse, décrit un angle de 90 à 180 degrés avec sa trajectoire initiale.



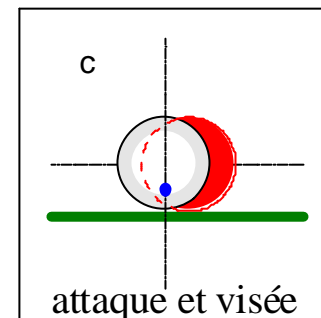
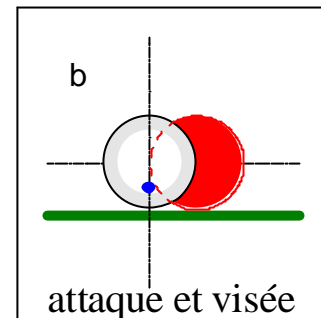
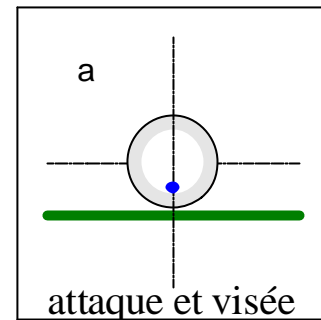
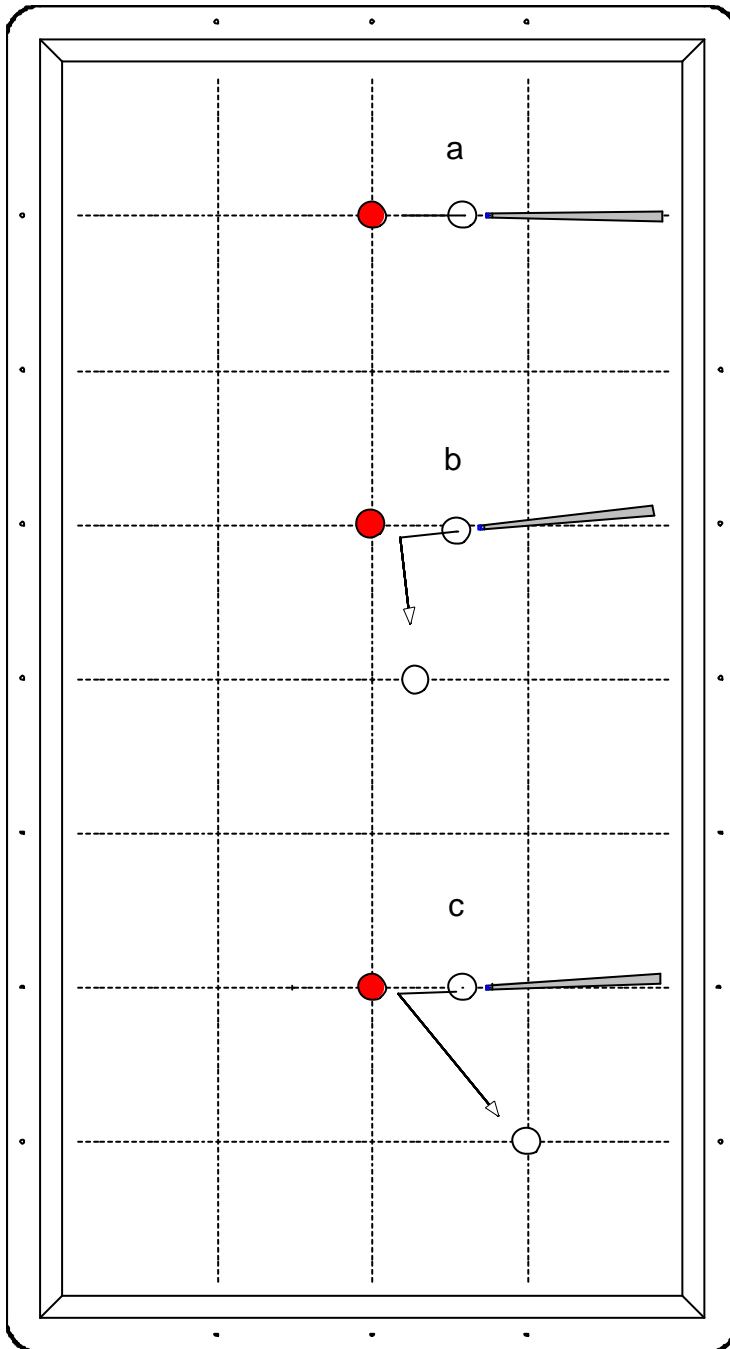
Par conséquent, la **quantité de bille** jouée sur un rétro sera comprise entre *demi-bille* (90°) et *plein* (180°). Le choix de la quantité de bille déterminera la direction de la bille 1.



# COUP TECHNIQUE

## EXERCICES D'INITIATION

### LE RETRO



**CONSIGNES :** Jouez les rétros avec l'attaque et la quantité de bille indiquées à droite du dessin, en formant le chevalet correspondant. Afin d'obtenir un recul convenable, soyez vigilant sur la propreté des billes.

**COMMENTAIRES :** Situation « a », la quantité de bille « pleine » donne une direction particulière, la bille revient sur sa direction initiale. Situation « b », avec « demi - bille », la trajectoire de la bille 1 décrit un angle à 90 degrés. Situation « c », avec une quantité de « trois quarts », on obtient une direction intermédiaire.

# TACTIQUE

THÉORIE

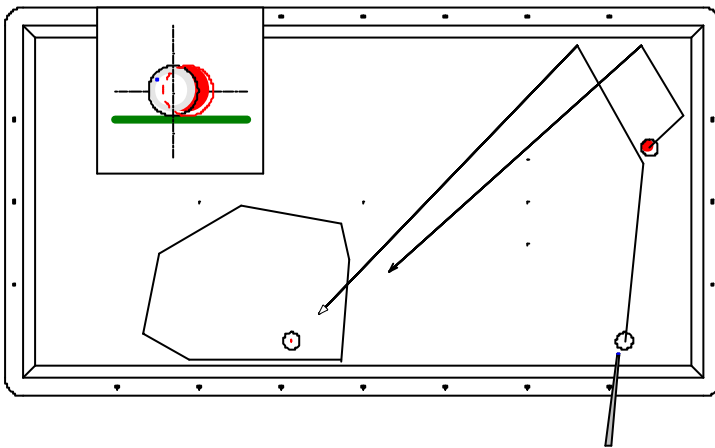
## **LE RAPPEL**

### **Définition**

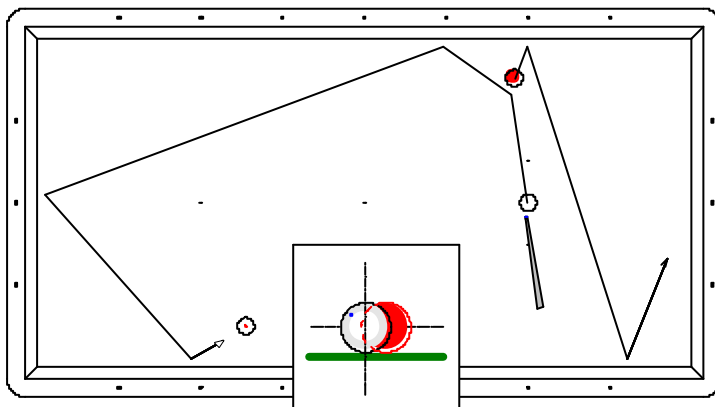
Le **rappel** est une notion tactique, c'est un objectif poursuivi, parallèlement au souci de réussir le carambolage, qui concerne le résultat, afin d'aménager la situation suivante.

« Rappeler » consiste à faire revenir la bille 2 à proximité de la bille 3. La concentration des billes permettra une situation, a priori, plus favorable pour le point suivant.

Il s'agira, par conséquent, de prévoir le trajet éventuel de la bille 2 pour envisager un rappel. Celui-ci n'est pas toujours possible, mais il reste la notion tactique fondamentale à la *partie libre*. C'est avant tout l'emplacement des billes sur le billard qui détermine la possibilité de réaliser un rappel.



Le regroupement des billes est possible dans la zone dessinée sur le billard car la trajectoire de la bille 2 aboutit à cet endroit.

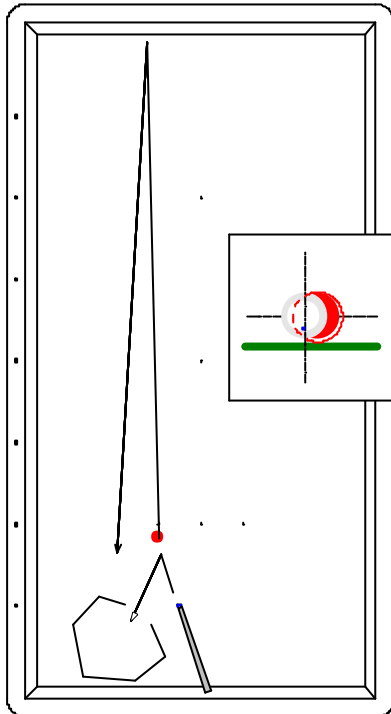


Le regroupement des billes n'est pas envisageable, la bille 2 ne peut pas être dirigée vers la bille 3.

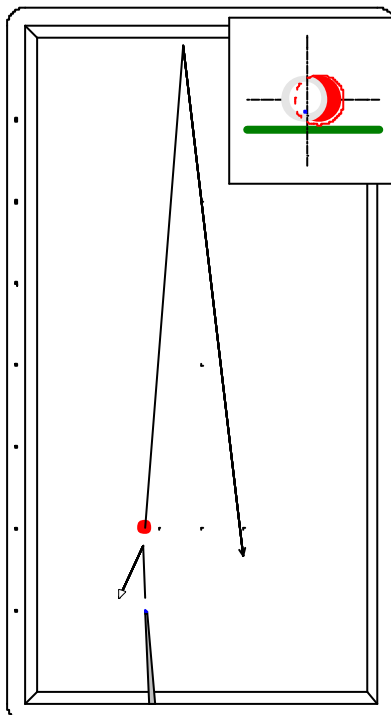
# TACTIQUE

THÉORIE

## **LE RAPPEL**



Sur ce coup joué en rétro, le retour de la bille 2 s'effectue dans la zone dessinée. La situation est donc favorable au rappel.



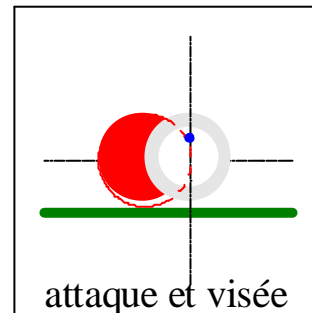
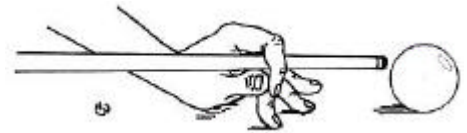
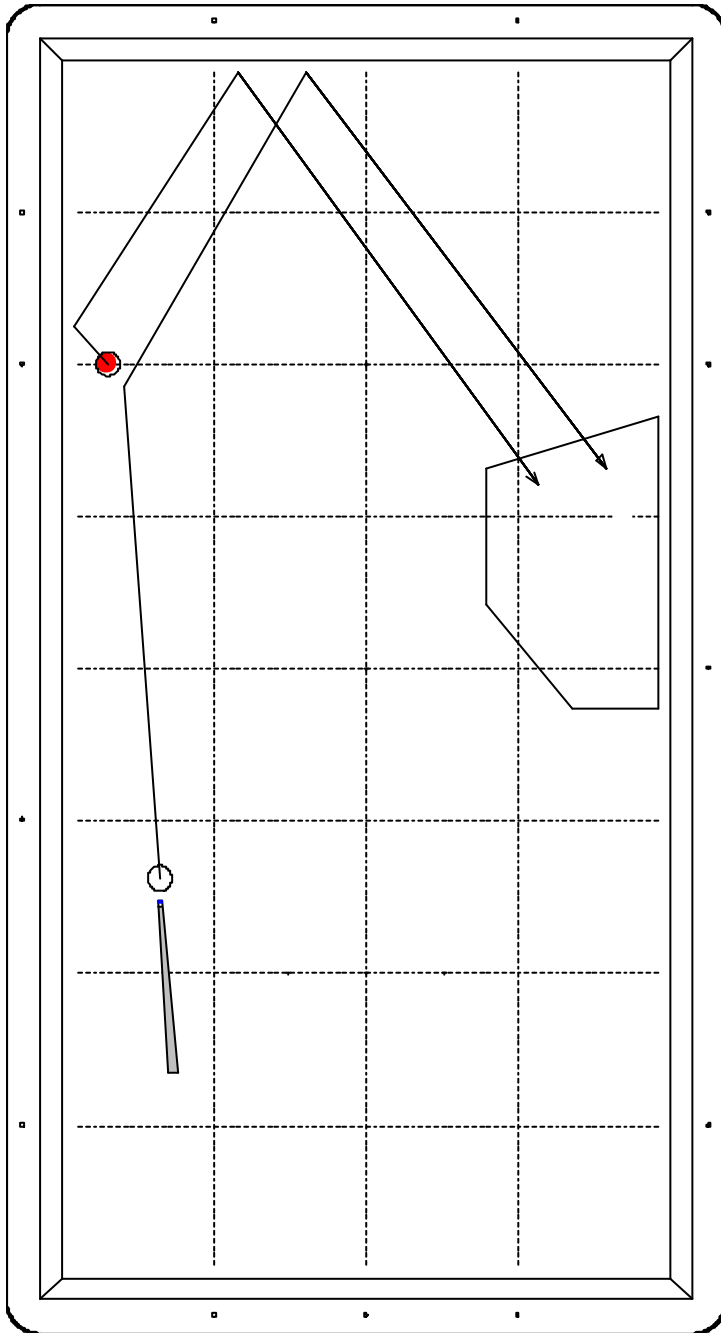
La direction prise par la bille 2 sur ce rétro ne permet pas d'envisager le rappel de la bille 2.

**Lorsque le rappel est possible, la précision espérée dans la concentration des billes est relative à la situation de départ.**

**Les impératifs de réussite du point (quantité de bille, puissance du coup de queue, etc...) et le rappel sont parfois contradictoires. Le joueur doit respecter certaines priorités.**

# ENTRAINEMENT

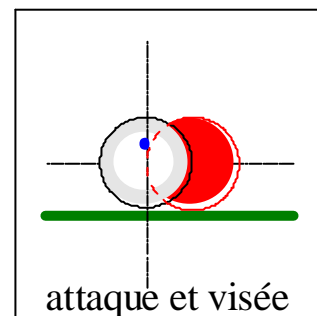
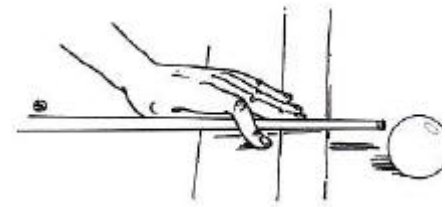
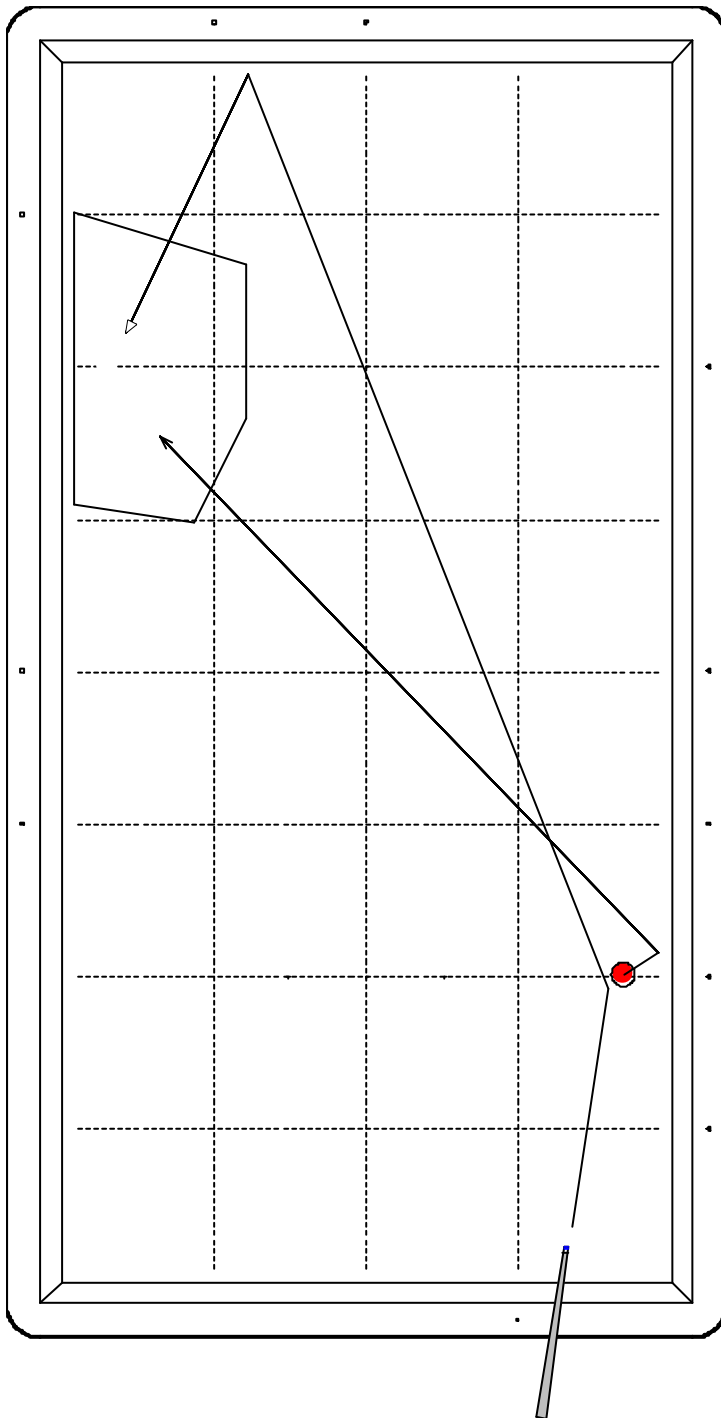
## LE COUP NATUREL Avec rappel



COMMENTAIRES : c'est la quantité de bille qui détermine les distances parcourues par les billes 1 et 2 (répartition de l'énergie entre les deux billes). Dans cette situation, le regroupement (rappel approximatif) des billes peut se réaliser dans la zone dessinée si vous choisissez une quantité légèrement supérieure à demi-bille.

# ENTRAINEMENT

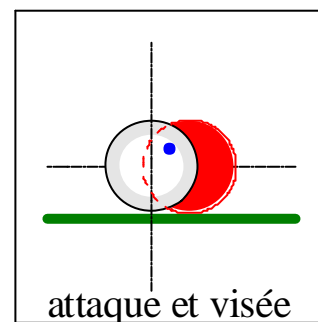
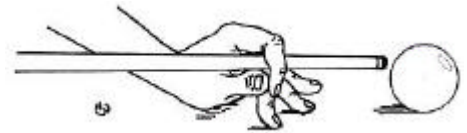
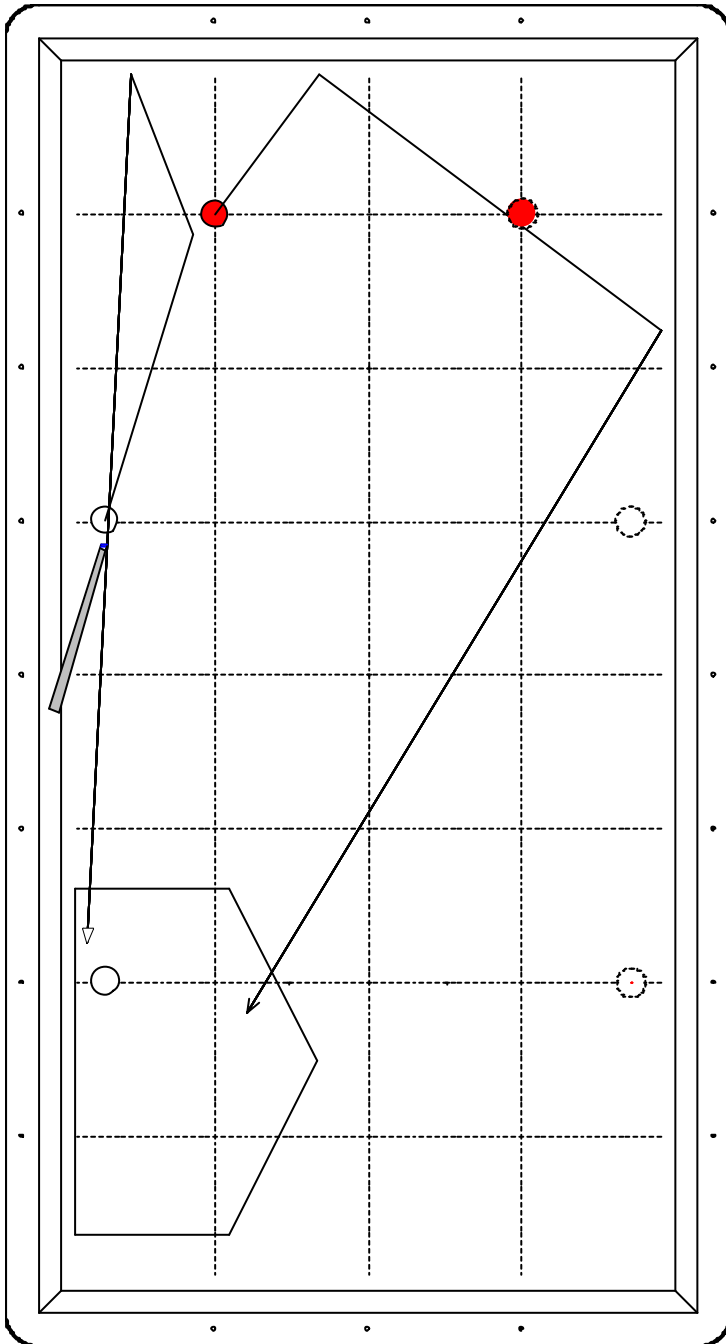
## LE COUP NATUREL Avec rappel



COMMENTAIRES : le trajet de la bille rouge étant plus court que celui de la bille 1, il est impératif de jouer une quantité de bille inférieure à demi-bille afin de caramboler la bille 3 avant l'arrivée de la bille rouge dans la zone dessinée (« contre »).

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL Avec rappel

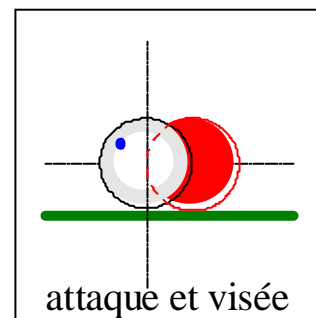
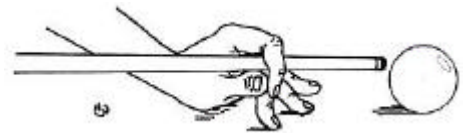
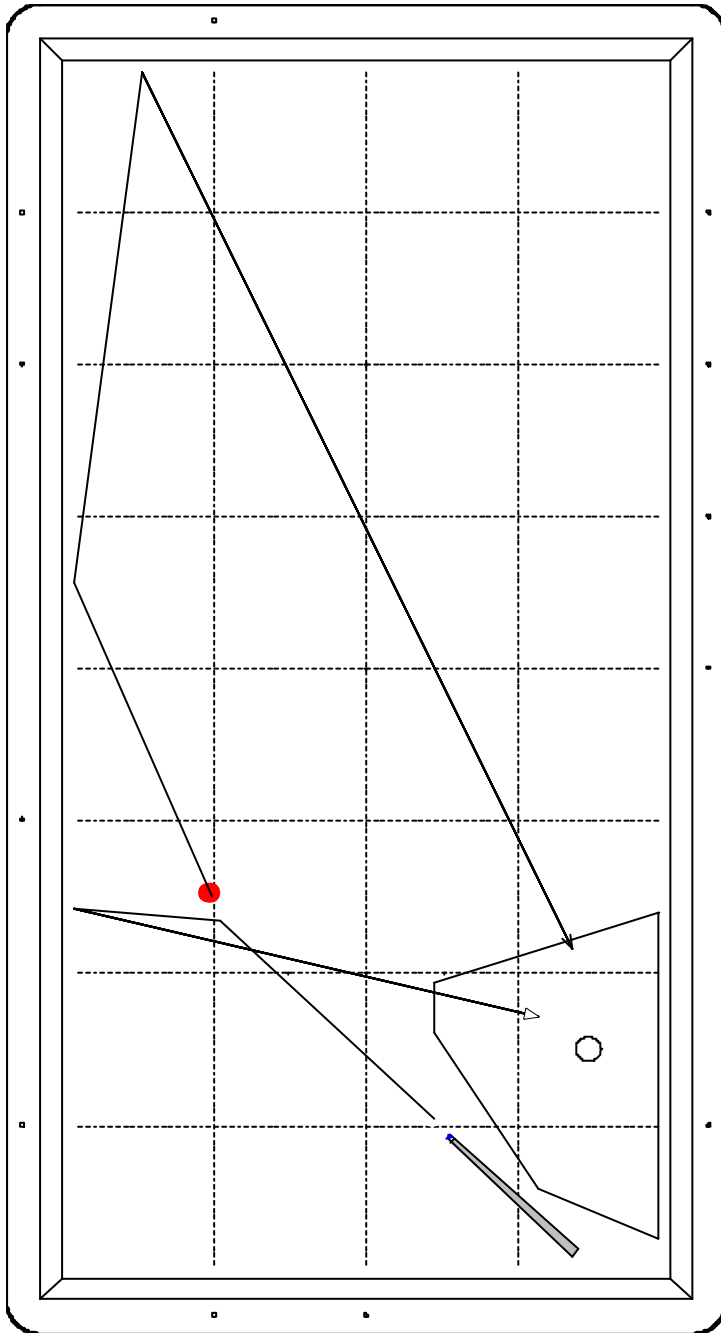


COMMENTAIRES : Compte tenu des trajets respectifs des billes 1 et 2 pour réaliser le rappel (ou regroupement des billes), la quantité de bille doit être supérieure à demi bille. La trajectoire obtenue en jouant sans effet ne convient pas, l'effet à droite la corrigera pour réussir le carambolage.

N.B. : Les joueurs gauchers placent les billes à côté de l'autre grande bande, symétriquement, afin de pouvoir exécuter le coup sans problème de posture (billes en pointillé).

# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL Avec rappel

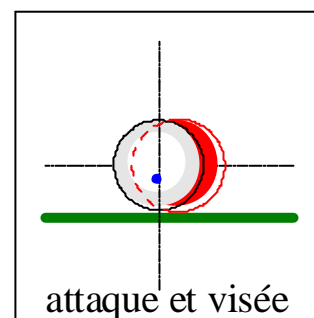
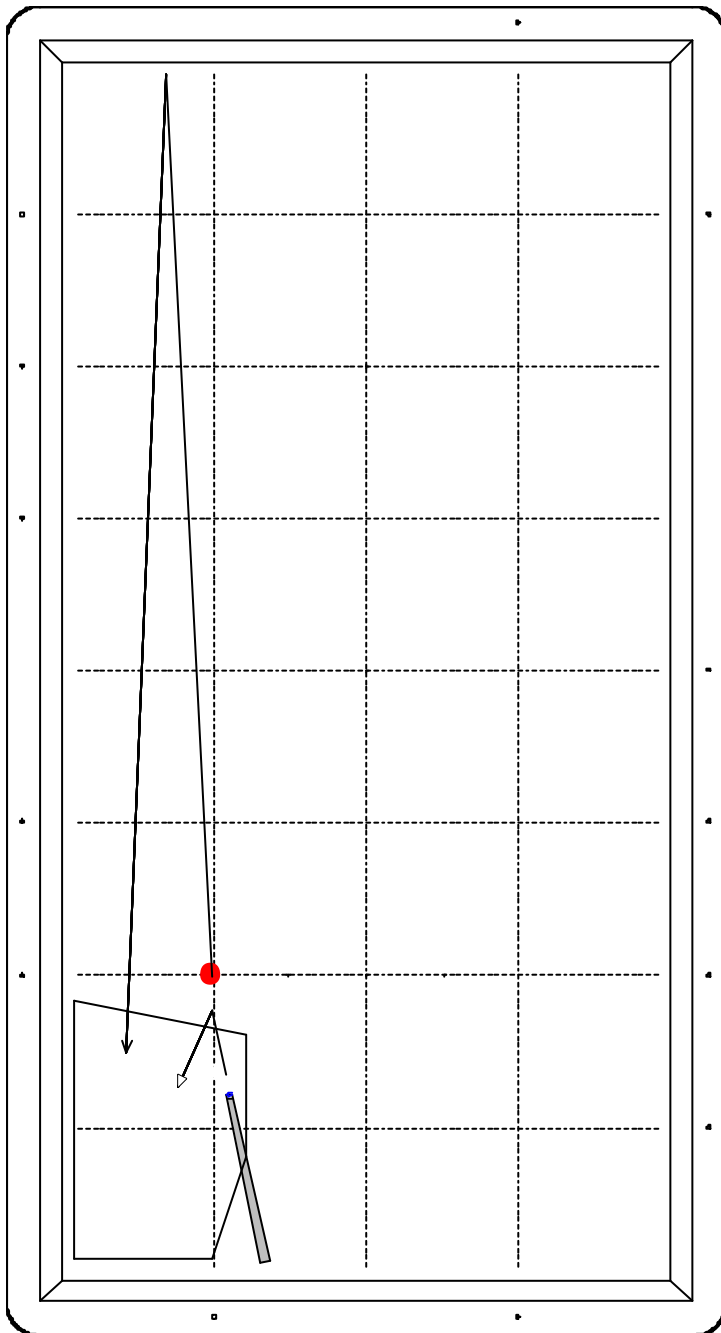


COMMENTAIRES : le regroupement des billes s'effectue là encore dans la zone dessinée sur le schéma. Le rejet naturel seul ne permet pas d'aller carambola la bille 3. On utilise, par conséquent, l'effet à gauche pour obtenir la trajectoire correcte.



# ENTRAINEMENT

## *LE RETRO Avec rappel*

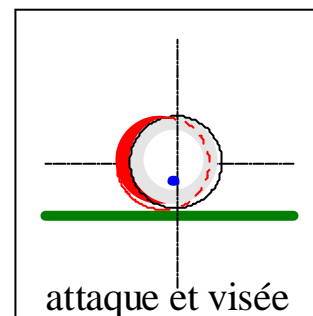
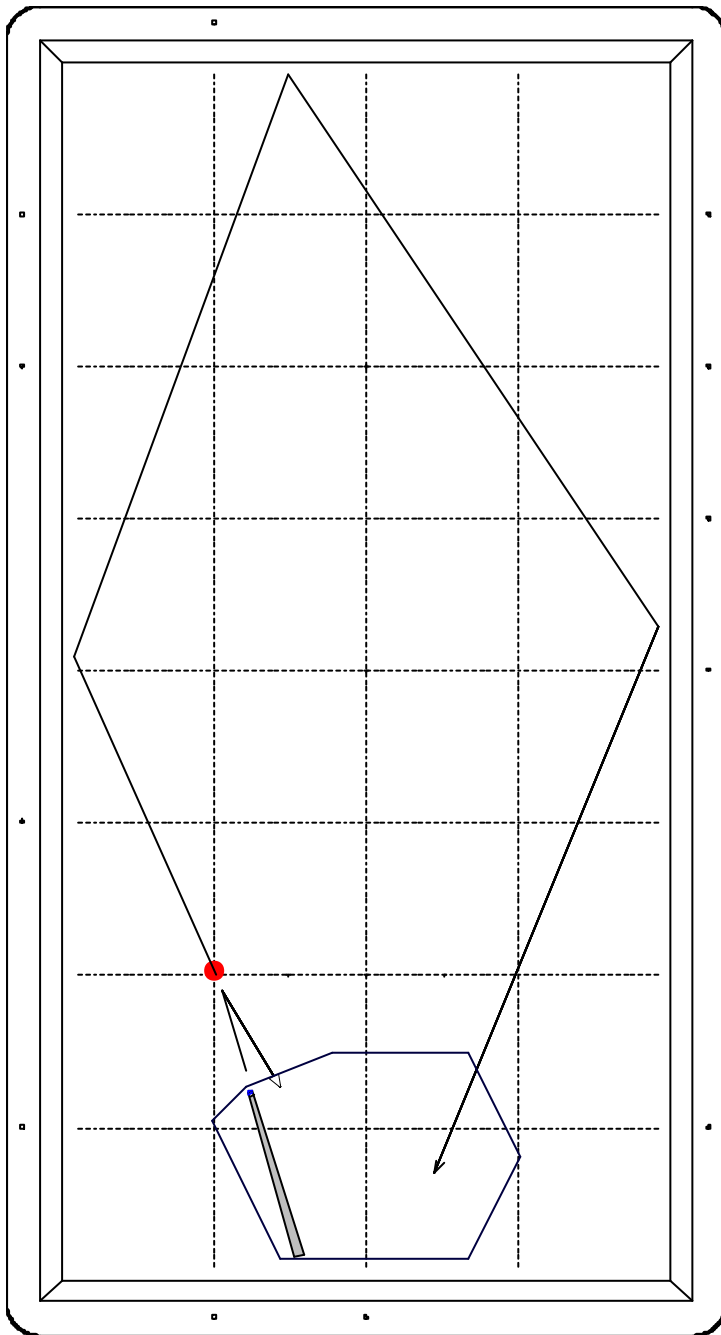


**CONSIGNES :** formez un chevalet stable pour réaliser correctement ce rétro (voir dessin ci-dessus). Jouez avec une attaque basse, sans effet, la quantité de bille détermine la direction de la bille 1 après le choc.

**COMMENTAIRES :** le rappel s'effectue à proximité de la bille 3 dans l'angle du billard. La quantité de bille imposée par la réussite du carambolage implique la trajectoire de la bille rouge indiquée sur le schéma.

# ENTRAINEMENT

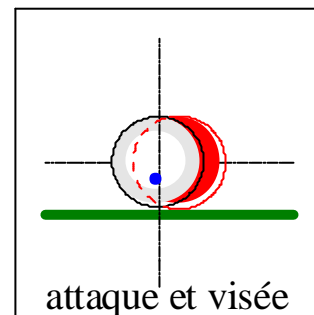
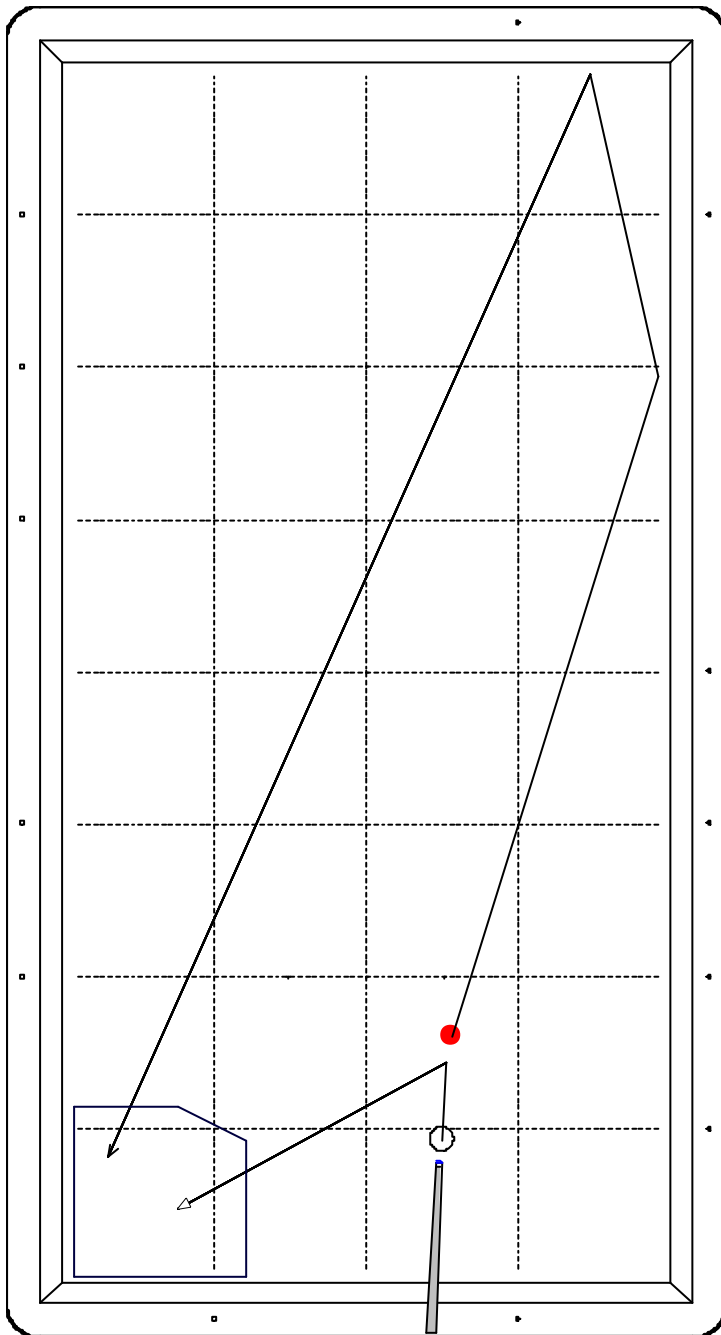
## *LE RETRO Avec rappel*



COMMENTAIRES : le rappel s'effectue dans la zone dessinée sur le schéma, cette fois grâce à un trajet par trois bandes de la bille rouge. L'emplacement de la bille 3 impose une quantité de bille voisine du plein.

# ENTRAINEMENT

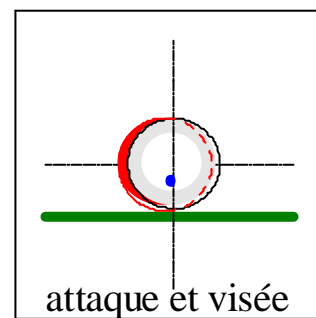
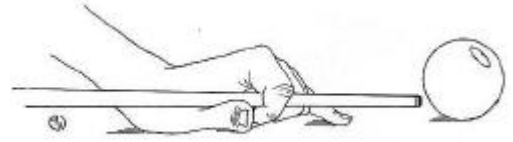
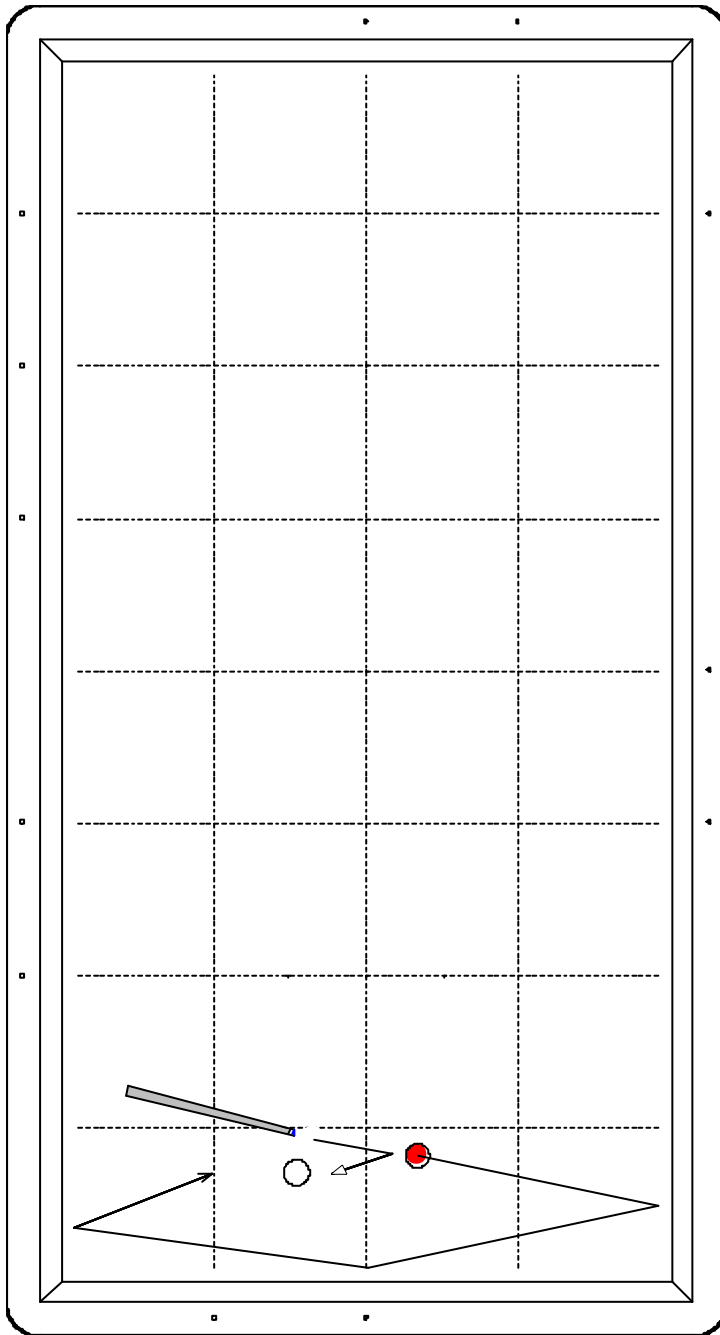
## *LE RETRO Avec rappel*



COMMENTAIRES : le rappel s'effectue ici par deux bandes (voir schéma) car la quantité de bille adéquate pour réussir le carambolage implique cette trajectoire pour la bille rouge.

# ENTRAINEMENT

## *LE RETRO Avec rappel*



COMMENTAIRES : le rappel se réalise cette fois dans la largeur du billard (tiers du billard), la bille rouge revenant par trois bandes. Le carambolage en rétro s'exécute toujours suivant le même principe.

# TACTIQUE

THÉORIE

## **LE PLACEMENT**

En l'absence de toute possibilité de rappel, le placement consiste à préparer le coup suivant en négociant le mieux possible le déplacement (limité) des billes 2 et 3.

Le placement s'effectue souvent sur la bille 3 mais peut se concevoir sur la bille 2 lorsque les billes sont groupées.

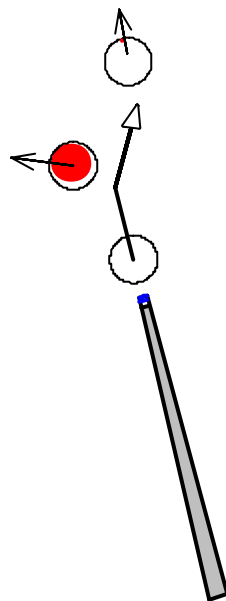
Logiquement, sur le coup suivant le placement, on jouera d'abord la bille sur laquelle on s'est placé.

De même que pour le rappel, le placement se réalise avec une précision relative à la difficulté de la situation, à l'écartement des billes, et sur différents types de coups :

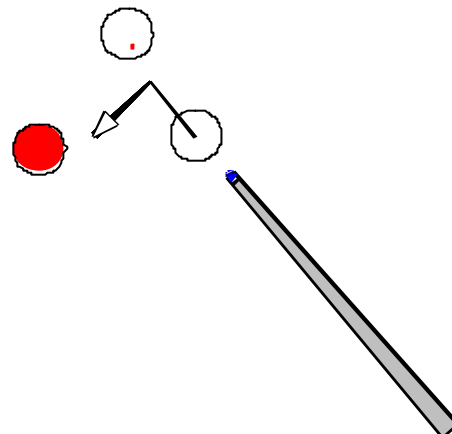
- Sur un coup direct ou par une ou deux bandes,
- Sur un coup naturel, une finesse, un rétro, etc...

### Exemple de placement

Situation de départ



situation obtenue

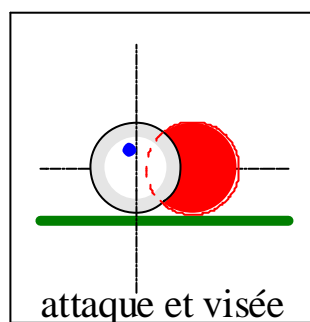
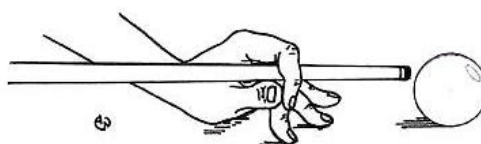
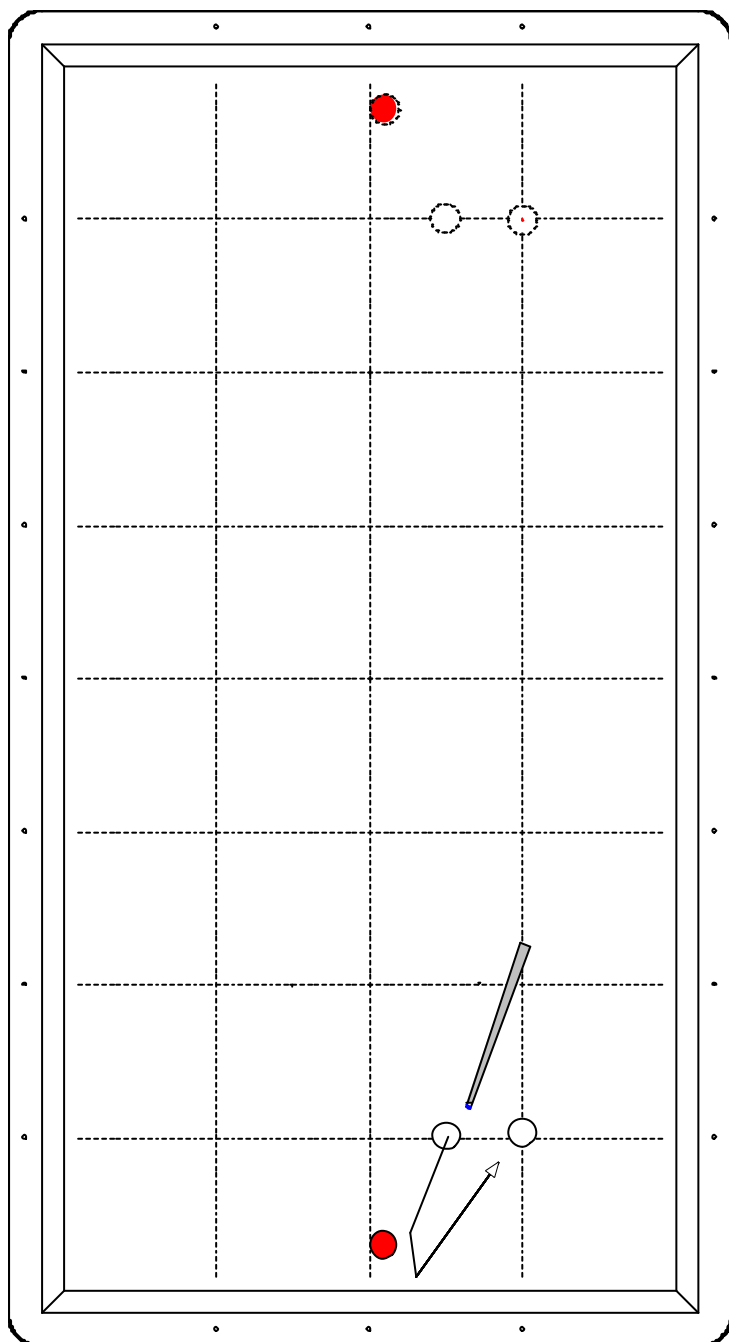


Sur le premier coup, finesse pour réaliser le placement sur la bille blanche (la bille 3). On s'est placé un rétro pour effectuer un rappel au coup suivant.



# ENTRAINEMENT

## LE COUP NATUREL Avec placement



COMMENTAIRES : le placement s'effectue par une bande en coup naturel. On essaie d'arriver « en plein » dans la bille 3, avec un éventuel réglage d'effet (sur cet exemple à gauche). L'objectif est d'obtenir, pour le coup suivant, un rappel de la bille blanche en longueur. La puissance du coup restant faible, le chevalet peut être formé de deux façons (bouclé ou débouclé).

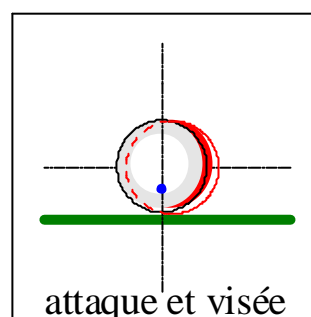
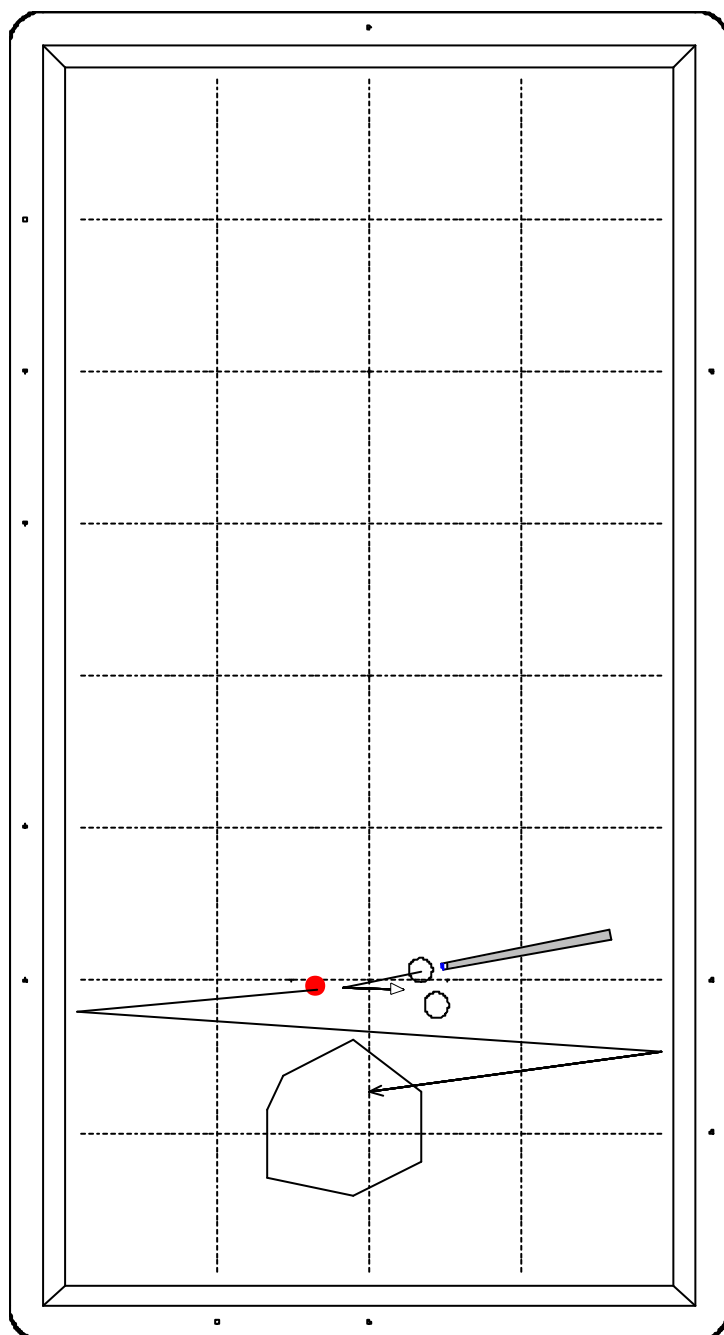
N.B. : Les joueurs gauchers pourront placer les billes dans l'autre tiers de billard, afin de pouvoir exécuter le coup sans problème de posture (billes en pointillé).





# ENTRAINEMENT

## ***LE RETRO Avec placement***



COMMENTAIRES : compte tenu de la vitesse et de la direction de la bille rouge générées par la réalisation du carambolage en rétro, la tactique choisie sera le placement. L'arrivée « en plein » dans la bille 3 et le retour de la bille rouge dans la zone dessinée nous permettent d'obtenir éventuellement un coup avec rappel pour la situation suivante.



# LEXIQUE

**Allongement** : Terme désignant le prolongement souvent excessif du coup de queue, au-delà de la traversée naturelle « dans la bille 1 ».

**Attaque** : Point d'impact du procédé sur la bille (voir fiches techniques « hauteur d'attaque » et « effet »).

**Bandes** : Les bandes sont les rebords du billard. Le caoutchouc permet un rebond correct des billes.

**Bille 1** : La bille 1 est la bille propulsée par le joueur.

**Bille 2** : La bille 2 est la première bille choquée par celle qu'a propulsée le joueur.

**Bille 3** : La bille 3 est la deuxième choquée par la bille propulsée par le joueur, ce carambolage conclut le point.

**Bille « grosse »** : Se dit d'une bille 3 dont la situation sur la surface de jeu augmente les chances de réussir le carambolage (exemple : bille 3 dans un angle). Par opposition, une bille est qualifiée de « petite » lorsqu'elle se trouve isolée sur la surface de jeu (éloignée des bandes).

**Carambolage** : Action de caramboler, c'est à dire choquer les billes 2 et 3 avec la bille propulsée par le joueur.

**Carreau** : Le carreau désigne l'arrêt total de la bille 1 au contact de la bille 2 dû à une quantité de bille pleine et à l'absence de rotation de la bille 1 au moment du choc.

**Centre** : Terme impropre désignant le point arrière de la bille 1. Une attaque « au centre » ne communique aucune rotation à la bille lors de l'impact.

**Chevalet** : Main posée sur le billard guidant la flèche pour propulser la bille.

**Contre** : Choc indésirable de la bille 2 sur la bille 3 ou sur la bille 1 empêchant souvent la réussite du carambolage.

**Coulé** : Coup technique utilisant une rotation « avant », à l'inverse du rétro, permettant à la bille 1 d'avancer après le choc.

**Coup de queue** : Le coup de queue constitue la propulsion de la bille par le joueur à l'aide de la queue de billard. (Voir fiche technique « le coup de queue »).

**Coup naturel** : Le coup naturel définit une gamme de coups. Ceux-ci sont réalisés en utilisant le rejet naturel obtenu avec une attaque haute et une quantité voisine de demi-bille.

**Dominante** : La dominante est une notion tactique du billard carambole. Elle définit une situation où le joueur conserve le contrôle des billes dans le tiers du billard grâce à l'emplacement favorable de sa bille par rapport aux deux autres.

**Effet** : Rotation latérale communiquée à la bille 1 lors de l'impact. (Voir fiche technique).

**Elan** : Recul de la queue de billard par rapport à la bille 1 avant l'impact. Il détermine la puissance du coup de queue.

**Fauchage** : Déviation latérale du coup de queue.

**Fausse queue** : Dérapage du procédé sur la bille.

**Finesse** : La finesse désigne une quantité de bille très faible, et définit toute une gamme de coup nécessitant cette quantité (voir fiche technique).

## LEXIQUE (suite)

**Flèche** : Partie supérieure de la queue de billard. En outre, « prendre de la flèche » signifie adapter la distance séparant le chevalet de la bille 1 en fonction du coup à jouer.

**Force** : Puissance du coup de queue.

**Hauteur d'attaque** : Point d'impact du procédé sur la bille situé à une hauteur correspondant à la rotation désirée.

**Mesure** : Dosage de la force.

**Posture** : Position du corps permettant de jouer (voir fiche technique).

**Procédé** : Petite rondelle de cuir (ou matière susceptible de le remplacer) collée à l'extrémité de la queue de billard facilitant le contact avec la bille.

**Puissance** : La puissance du coup de queue est déterminée par l'amplitude et la vitesse du mouvement.

**Quantité de bille** : 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. On cherche donc, en pratique, à moduler cette portion ou quantité de bille, lors de la visée. (Voir fiche technique « la quantité de bille »).

**Rappel** : Retour de la bille 2 à proximité des deux autres par un trajet préalablement défini.

**Rejet naturel** : Eclatement de la bille 1 au contact de la bille 2 utilisé dans le « coup naturel » obtenu à l'aide d'une attaque haute et d'une quantité de bille proche de demi-bille.

(Voir fiche technique « le coup naturel »).

**Rétro** : Coup technique fondamental qui, comme son nom l'indique, nous permet de faire reculer la bille 1 au contact de la bille 2 grâce à une rotation inverse imprimée par une attaque basse. (Voir fiche technique « le rétro »).

**Talon (de la queue de billard) ou « fût »** : Partie basse de la queue de billard. On place la main sur le talon à un endroit différent suivant le coup joué.

**Tiers (du billard)** : Zone stratégique au billard carambole pour les jeux de séries (partie libre, cadres, jeu à la bande) dans laquelle le contrôle des billes, plus facile, permet des séries plus longues grâce à la proximité de trois bandes (la petite et les deux grandes) offrant des rappels plus précis.

**Traversée de la bille** : Prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille 1, défini par le mouvement de balancier de l'avant-bras en dessous du coude.

**Virole** : Support du procédé, en matière synthétique (autrefois en ivoire).

**Visée** : Viser, c'est, après avoir choisi une quantité de bille pour la réalisation d'un point, placer la queue de billard de telle façon qu'elle puisse propulser la bille dans la direction choisie. On contrôle la visée correctement quand la tête se positionne au-dessus de la queue de billard.

  
**www.ffbillard.com**

**Fédération Française de Billard**



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

**[www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)**

***Fédération Française de Billard – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX  
Tél. : 04.70.96.01.01 – Fax : 04.70.96.01.02  
E-Mail : [ffb@ffbillard.com](mailto:ffb@ffbillard.com)***