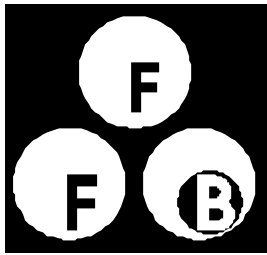


FEDERATION FRANÇAISE DE BILLARD

CAHIER TECHNIQUE DU JOUEUR DEBUTANT

Billards Américain Pool et Snooker





FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

Fondée en 1903

AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

MEMBRE DU COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF

CAHIER TECHNIQUE DU JOUEUR DÉBUTANT

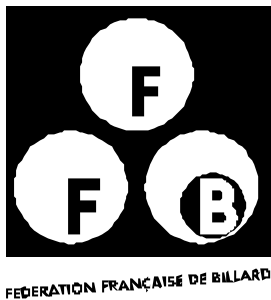
BILLARDS AMÉRICAINS
BILLARDS AMÉRICAINS
POOL ET SNOOKER

19 & 21 AVENUE ARISTIDE BRIAND
BP 2202 03202 VICHY CEDEX
TEL. 04 70 96 01 01 – FAX 04 70 96 01 02
E-MAIL : FFB.VICHY@wanadoo.fr

REMERCIEMENTS :

Au groupe de travail pour la conception du document
A la Ligue Languedoc Roussillon de Billard pour sa participation

Photo :
Pascal PICOLILLO



AVANT PROPOS

Cet ouvrage, à l'initiative de la CFJ et de la DTN, s'inscrit logiquement dans le projet de développement fédéral qui vise notamment à favoriser l'accueil des jeunes dans les différentes disciplines des Billards à poches.

Ce cahier technique du débutant constitue également un document complémentaire au cahier pédagogique à l'usage des animateurs de club pour ces disciplines.

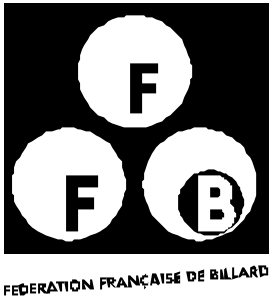
Il est, par conséquent, un soutien aux joueurs débutants et à l'animateur de club. La seule lecture de ce document ne peut remplacer la pratique régulière et les conseils de l'animateur, facteurs incontournables de la progression technique.

Sa parution marque une étape supplémentaire dans l'élaboration de la « structure éducative de la FFB » pour les disciplines des Billards à poches.

Nicolas HENRIC
Coordinateur Technique pour les billards à poches.

SOMMAIRE

UTILISATION DU CAHIER	Page 9
MATERIEL	Page 11
PRINCIPE ET STRATEGIE	Page 17
TECHNIQUE	
- Viser	Page 23
- la posture	Page 25
- le chevalet	Page 27
- le coup de queue	Page 29
- la puissance	Page 31
- empocher	Page 37
- les quantités de bille	Page 39
- le remplacement	Page 45
- attaque en haut	Page 47
- le rejet naturel	Page 49
- les coups par bandes	Page 53
- le coulé	Page 59
- attaque au centre	Page 65
- le carreau	Page 69
- attaque basse	Page 71
- le rétro	Page 73
- enchaînement à 3 billes	Page 77
- le match	Page 81
- la casse	Page 83
LEXIQUE	Page 87



UTILISATION DU CAHIER

Pour une présentation générale de tous les billards à poches, le joueur débutant trouvera dans ce cahier une description des matériels, et des principes et stratégies dans chaque discipline.

En haut à droite de chaque page, un encadré annonce les thèmes. On retrouvera les descriptifs des notions de base dans les pages « théorie ». Elles sont immédiatement suivies des pages « exercices d'initiation » ou « entraînement » qui proposent des exercices pratiques à réaliser selon les thèmes exposés.

Pour faciliter l'exécution des exercices, des dessins du chevalet adéquat, de la hauteur d'attaque et de la visée, sont affichés à droite du billard. Les objectifs et consignes étant décrits en bas de page.

Dans les schémas de billards, les lignes qui désignent les trajectoires des billes, ont pour point d'origine le centre de la bille. C'est pour cela que ces lignes ne touchent ni les billes, ni les bandes.

Les notions de base abordées facilitent, par leur présentation et leur chronologie, l'apprentissage du billard.

Au fur et à mesure de sa progression, le joueur pourra modifier les exercices présentés pour perfectionner différentes positions de jeu, de chevalets, etc....

Cet ouvrage, destiné aux débutants, offre les connaissances générales pour acquérir une certaine autonomie dans la pratique. Le cahier se terminant d'ailleurs par la casse (début d'une partie).

Tous les mots soulignés sont repris dans un lexique (page 87) qui définit un certain nombre de termes propres au « vocabulaire du billard ».

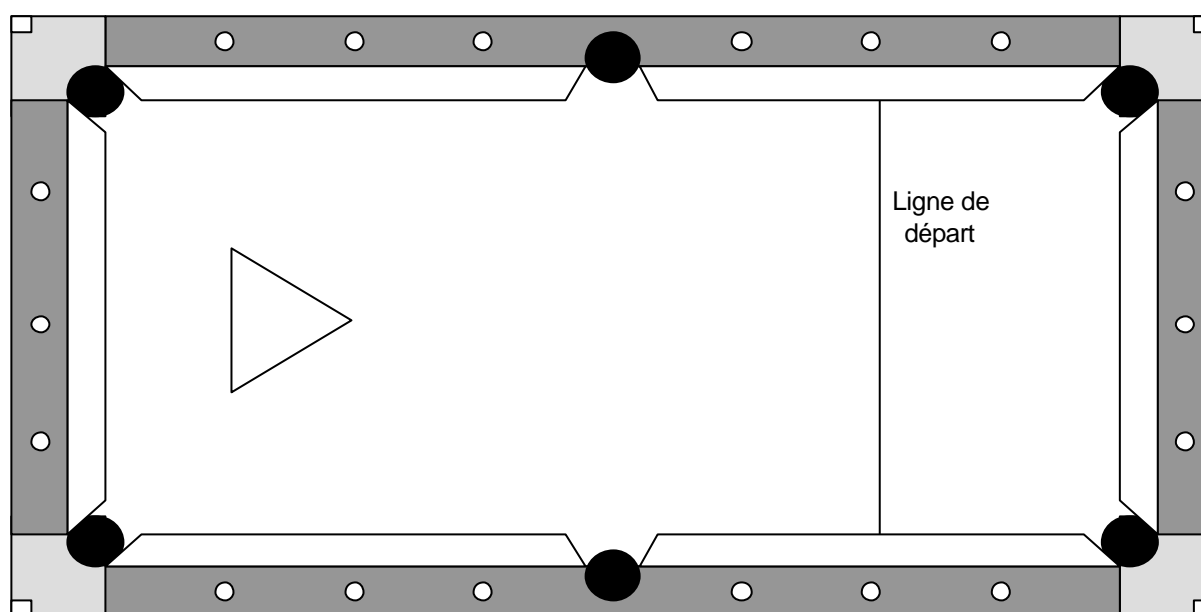
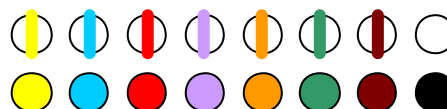
Les exercices proposés peuvent être placés d'un côté ou de l'autre du billard, pour faciliter leurs réalisations par un joueur droitier ou gaucher.

LE BILLARD AMERICAIN

La surface de jeu est constituée d'une ardoise recouverte d'un drap dont les dimensions sont : 2,54 m x 1,27 m.

La délimitation de la surface de jeu se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc, fixées sur un cadre, hautes de 36 à 37 mm. Les dimensions du cadre sont : 2,80 m x 1,527 m.

Le cadre supporte des repères appelés « mouches ».



La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 0,75 m et 0,80 m.

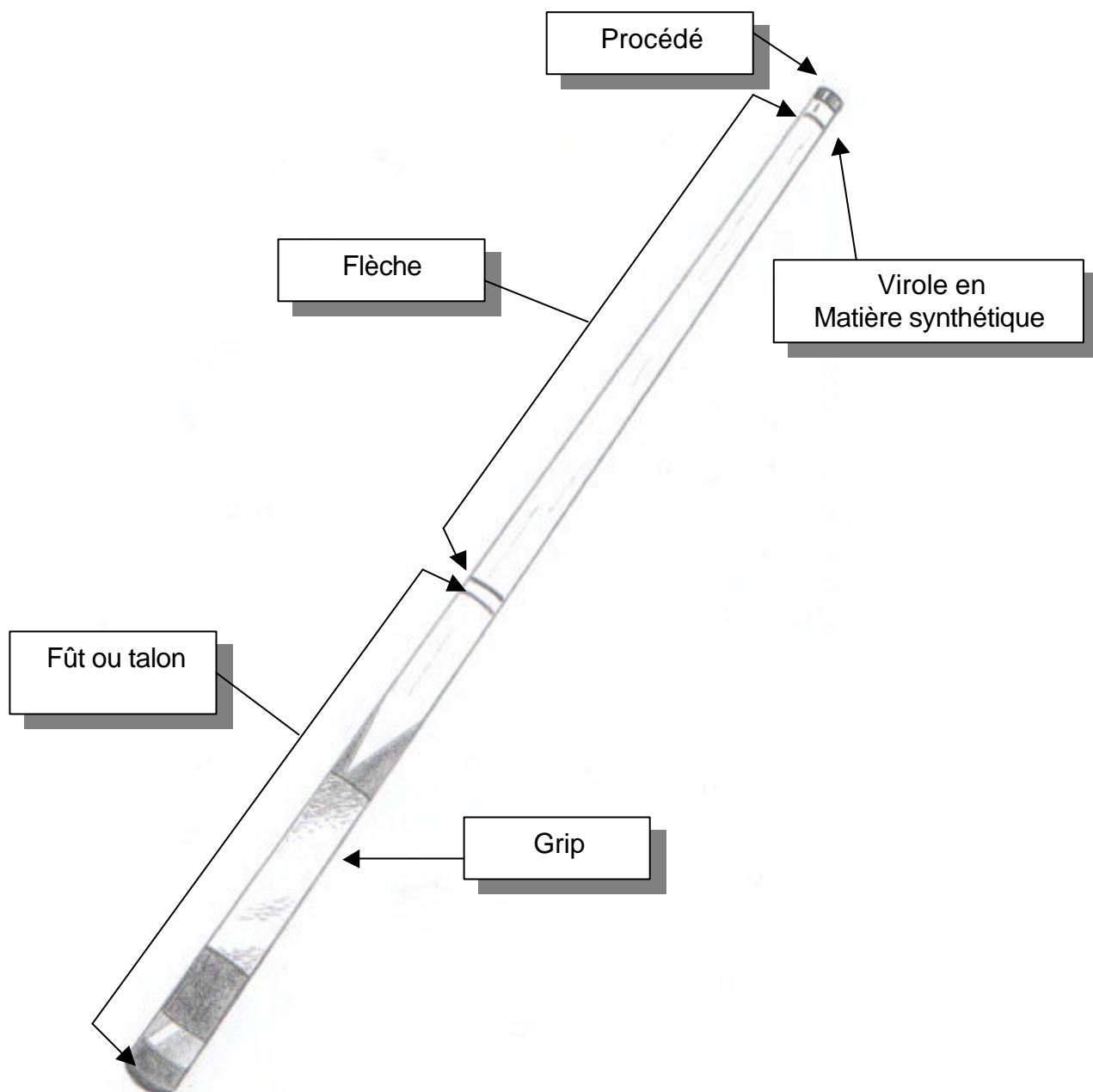
La dimension des poches d'angles peut varier de 125 mm à 140 mm à l'intersection des bandes et 105 mm à 120 mm à l'entrée de la poche ; la dimension des poches latérales est comprise entre 135 mm et 150 mm et 110 mm à 125 mm à l'entrée de la poche.

Les billes, de matière synthétique, sont au nombre de 16 pour le jeu du 8 ou 14/1 continu et 10 pour le jeu de la neuf. Ces billes sont numérotées de 1 à 8 pour les billes dites pleines et 9 à 15 pour les cerclées. La seizième est blanche est appelée bille de choc.

Leur masse est compris entre 170,10 g et 184,27 g et leur diamètre entre 56,35 mm et 57,95 mm.

La queue est en bois ou matière composite et comprend plusieurs parties :

- le procédé (en cuir) d'un diamètre de 10 à 12 mm
- la virole (en matière synthétique)
- la flèche
- le talon (ou fût)



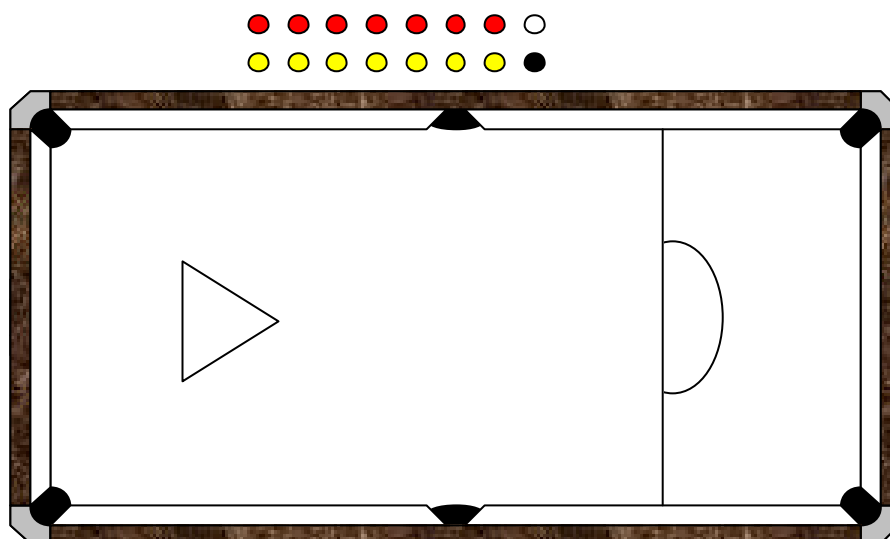
Le matériel

LE 8 POOL ANGLAIS

La surface de jeu est constituée d'une ardoise recouverte d'un drap dont les dimensions sont : 1,851 m x 0,935 m.

La délimitation de la surface de jeu se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc, fixées sur un cadre, hautes de 36 à 37 mm.

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 0,75 m et 0,85 m.



La dimension des poches est de 76,2 mm soit 1 bille $\frac{1}{2}$.

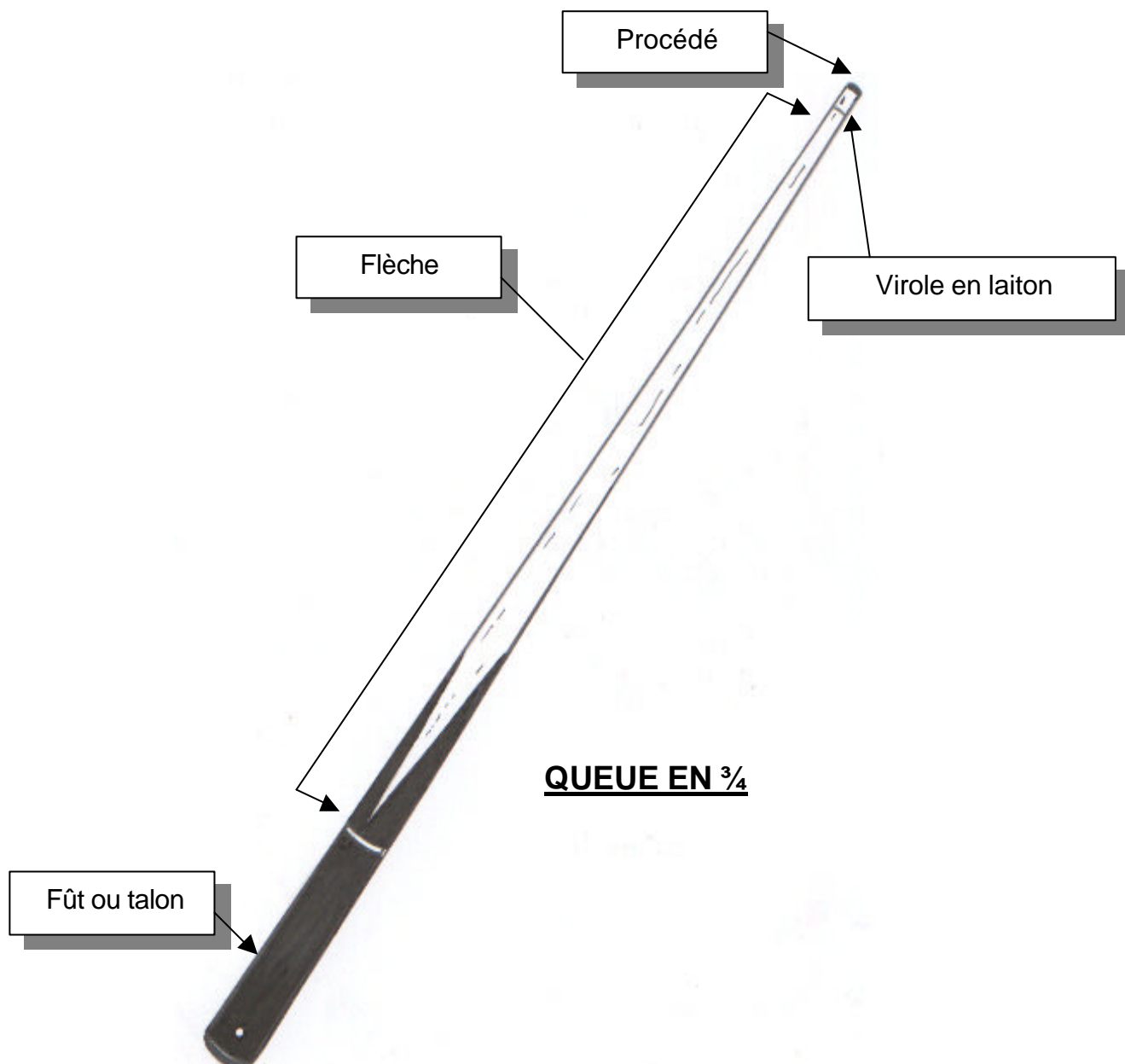
Les billes, de matière synthétique, sont au nombre de 16. Les 7 billes rouges, 7 billes jaunes et la bille noire numérotée 8 sont appelées billes de but. La seizième bille est blanche et est appelée bille de choc.

Leur diamètre est de 50,8 mm pour les billes de but et 48 mm pour la bille de choc.

La queue est en bois et comprend plusieurs parties :

- le procédé (en cuir) d'un diamètre de 8 à 9 mm
- la virole (en laiton)
- la flèche
- le talon (ou fût)

La queue peut être en trois quart ($\frac{1}{4}$ talon, $\frac{3}{4}$ flèche), demi ($\frac{1}{2}$ talon, $\frac{1}{2}$ flèche) ou monobloc.



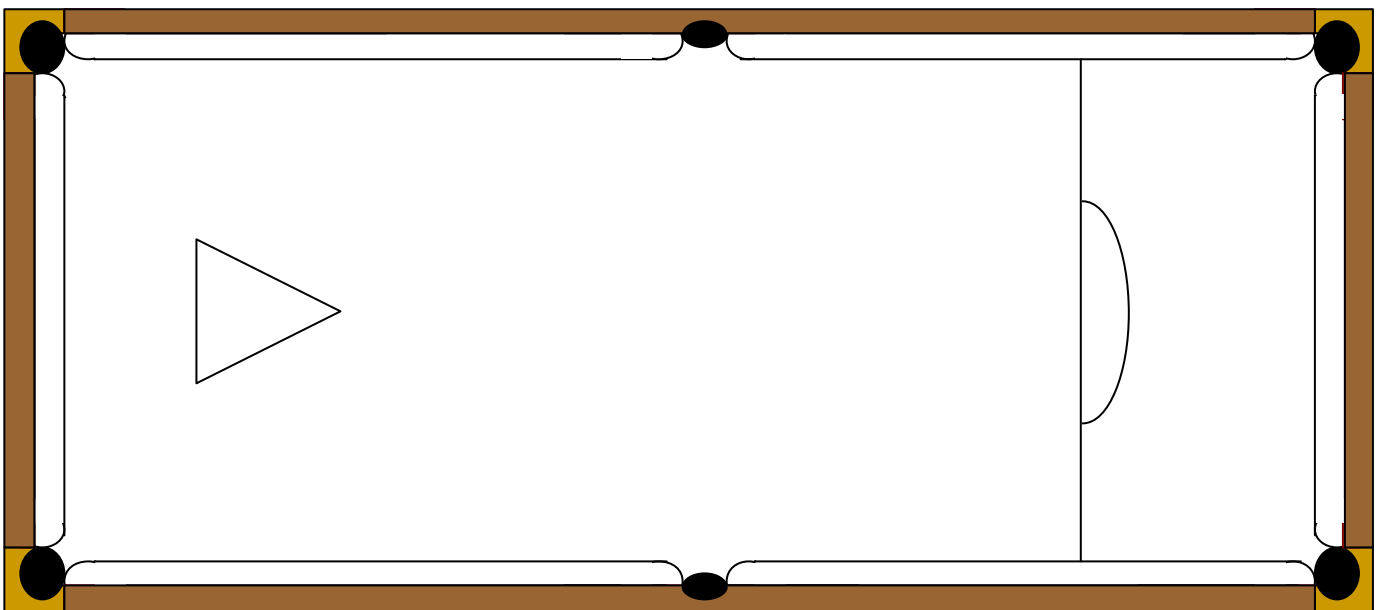
Le matériel

LE SNOOKER

La surface de jeu est constituée d'une ardoise recouverte d'un drap dont les dimensions sont : 3,5687 m x 1,7778 m.

La délimitation de la surface de jeu se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc, fixées sur un cadre, hautes de 36 à 37 mm.

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 0,8509 m et 0,8763 m.



Les billes, de matière synthétique, sont au nombre de 22. 15 billes rouges et 6 billes de couleurs différentes représentent les billes de but. La vingt-deuxième bille est blanche et est appelée bille de choc.

Leur diamètre est de 52,5 mm.

La queue est en bois et comprend plusieurs parties :

- le procédé (en cuir) d'un diamètre de 8 à 9 mm
- la virole (matière synthétique)
- la flèche
- le talon (ou fût)

Elle doit mesurer au minimum 3 pieds de long soit 910 mm. Il est recommandé une queue $\frac{3}{4}$ (voir page précédente) pour adapter un plus grand talon lorsque la bille de choc est trop éloignée.

Principes du jeu et stratégies



LE BILLARD AMERICAIN Spécialité : la huit

Principe :

La huit américain se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15.

Le joueur doit toujours toucher en premier une bille de son groupe, soit les pleines, soit les cerclées (si le joueur « cassant » le triangle empoche une bille, il peut conserver le groupe auquel appartient cette bille ou choisir l'autre groupe en empochant obligatoirement une bille de ce groupe. Si le joueur « cassant » le triangle n'empoche pas de bille, le joueur adverse doit empocher obligatoirement une bille pour confirmer son groupe). Si le joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant régulièrement la bille noire numéro 8 après toutes les billes de son groupe.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où sur la surface de jeu.

Le vainqueur de la partie est celui qui empoche la bille 8 régulièrement.

Stratégie :

Exécutez une casse d'attaque avec un coup puissant. Après la casse choisissez le meilleur jeu (si possible) en évitant les billes trop difficiles à jouer.

Pour les billes au contact des bandes, évitez les coups par bandes et essayer de vous replacer pour les jouer le long de la bande. Le billard américain permet une empoche plus facile que les autres billards sur ces coups.

Ne tentez pas d'occuper les poches avec les billes de son groupe, car leurs dimensions permettent souvent aux autres billes de passer.

S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense :

- soit par snook, mais le coup est difficile pour le débutant car la règle exige une bande après le contact de sa bille,
- soit en laissant la bille de choc dans une position inconfortable pour l'adversaire.

Principes du jeu et stratégies



LE BILLARD AMÉRICAIN Spécialité : la neuf

Principe :

La neuf américain se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 9.

Le joueur doit toujours toucher en premier la bille avec le plus petit numéro encore présente sur la table, mais les billes ne doivent pas être empochées obligatoirement par ordre numérique.

Si le joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant la 9.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où sur la surface de jeu.

Le vainqueur de la partie est celui qui empoche la bille 9 sans faute.

Stratégie :

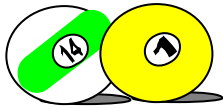
Exécutez une casse d'attaque. Après la casse déterminez le meilleur chemin de jeu.

Ne tentez pas d'occuper les poches car la bille restant sur la table sera jouée par l'adversaire.

S'il est impossible d'empocher une bille, envisagez un coup de défense

Ne cherchez pas systématiquement à empocher la neuf par le biais des autres billes, mais assurez l'empoche pour parvenir jusqu'à la neuf. On préconise de jouer une bille de but sur une autre bille de but, pour l'empocher, dans une gamme de coups faciles (billes en bord de poches).

Principes du jeu et stratégies



LE BILLARD AMERICAIN Spécialité : le 14/1 continu

Principe :

Le 14/1 continu se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15.

Le joueur doit empocher le plus de billes possible à chaque tour de jeu, quel que soit leur numéro. A chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle elle sera empochée. Chaque bille vaut un point. Si le joueur empoché correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en atteignant un quota de points fixé à l'avance.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où derrière la ligne de départ (voir schéma page 11).

Lorsqu'il ne reste qu'une bille à empocher, on reforme le triangle sans la dernière bille, le principe étant alors d'empocher la bille isolée, puis avec la bille blanche venir casser le triangle afin de pouvoir rentrer d'autres billes et continuer la série. Ceci n'est pas obligatoire, le joueur peut toucher une bille du triangle plutôt que la bille isolée.

Le vainqueur de la partie est celui qui atteint son quota de points.

Stratégie :

Exécutez une casse avec un coup peu puissant car l'empoché d'une bille désignée à la casse est trop aléatoire. Cette casse ne laisse pas un jeu trop « ouvert » à l'adversaire.

Pour les billes au contact des bandes évitez les coups par bandes et essayez de vous replacer pour les jouer le long de la bande, le billard américain permettant une empoché facile sur ces coups.

Ne tentez pas d'occuper les poches car la bille restant sur la table sera jouée par l'adversaire.

S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense en laissant la bille de choc dans une position inconfortable pour l'adversaire.

Pensez à garder la quinzième bille dans une position favorable pour continuer la série.



Principes et stratégies

LE 8 POOL ANGLAIS

Principe :

Le 8 pool anglais se joue avec la bille blanche, les 7 billes rouges, les 7 billes jaunes et la bille noire.

Le joueur « cassant » choisit son groupe (rouge ou jaune) même s'il n'empoché pas de bille lors de la casse. Il doit ensuite toujours toucher en premier une bille de son groupe. Si un joueur empoché correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant la 8 après toutes les billes de son groupe.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la bille blanche dans le demi-cercle.

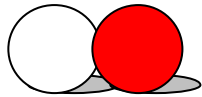
Le vainqueur de la partie est celui qui empoché régulièrement la bille noire numérotée 8.

Stratégie :

Commencez tout d'abord par exécuter une casse puissante, car une casse n'ouvrant pas suffisamment le jeu implique une stratégie trop complexe pour le débutant.

Après la casse déterminez le meilleur jeu en évitant les billes trop difficiles.

S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense soit par snook, soit en laissant la bille de choc dans une position inconfortable pour l'adversaire, soit en tentant d'occuper les poches avec vos billes.



Principe :

Le snooker se joue avec la bille blanche, 15 billes rouges et 6 billes de couleurs différentes.

Chaque joueur doit réaliser la plus grande série de points possible en alternant bille rouge et bille de couleur différente.

Les billes rouges valent un point et les autres billes valent un certain nombre de points selon leur couleur :

Jaune 2 Pts – Verte 3 Pts – Marron 4 Pts – Bleue 5 Pts – Rose 6 Pts - Noire 7 Pts

Une fois empochées, les billes rouges restent dans leur poche.

Les autres billes sont replacées sur leur point d'origine jusqu'à ce que toutes les billes rouges aient disparues.

Ensuite on doit les empocher par ordre croissant de leur valeur numérique.

Stratégie :

Exécutez une casse de sécurité car l'empocher d'une bille à la casse est trop aléatoire et risque de laisser l'adversaire dans une position idéale d'attaque.

La casse de sécurité s'exécute en faisant redescendre la bille blanche dans la partie inférieure du billard.

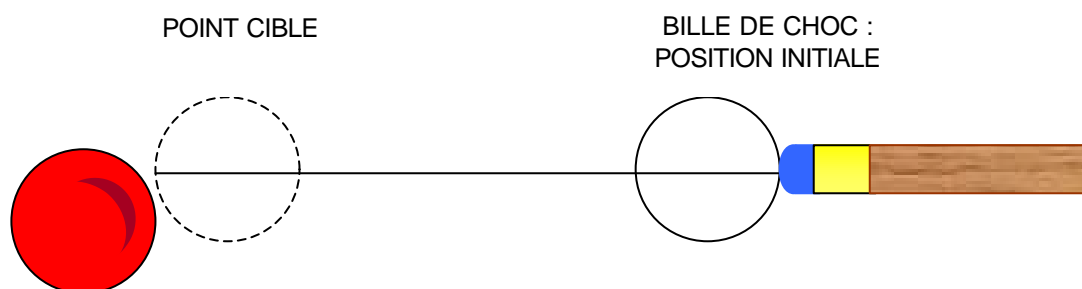
S'il est impossible d'empocher, envisagez un coup de défense en laissant la bille blanche dans une position inconfortable pour l'adversaire ou en effectuant un snook.

Les billes trop éloignées seront plus idéalement jouées en coup de défense en replaçant judicieusement la bille blanche.

Notions de base

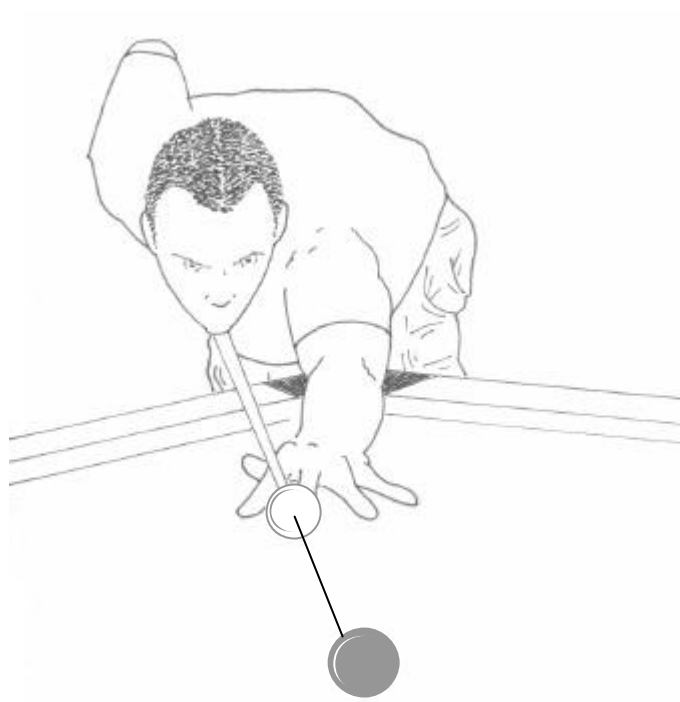
VISER

Définition : viser c'est contrôler visuellement l'alignement «queue de billard – bille blanche – point cible » (le point cible est l'endroit où le joueur veut envoyer sa bille).



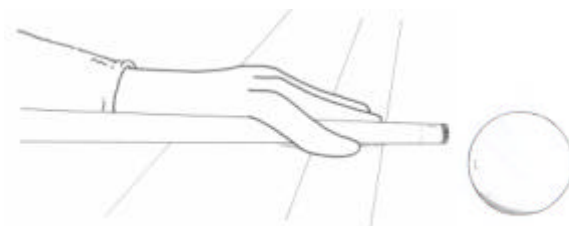
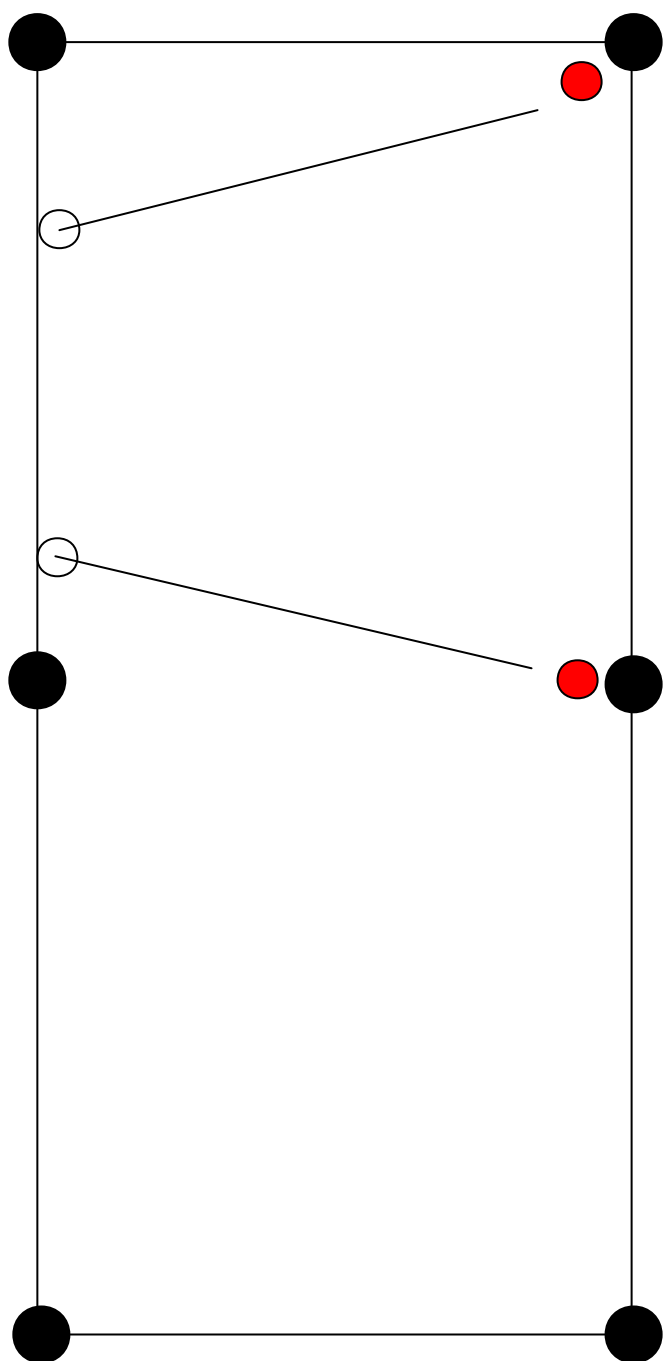
Sur le dessin ci-dessous, constatez l'alignement de la queue, de la bille de choc au contact de la bille de but, et de la bille de but. Le joueur place sa tête au-dessus de cette ligne imaginaire pour contrôler la visée.

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

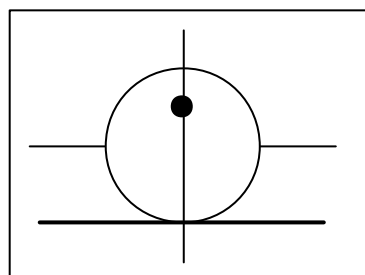


Lors du limage, le joueur commence par vérifier où se situe le procédé sur la bille blanche, il poursuit en accordant son geste à la trajectoire et finit le regard en fixant l'endroit précis où il souhaite projeter la blanche. C'est lorsque toutes ces étapes se déroulent correctement que l'on peut se convaincre d'avoir bien visé.

VISER



CHEVALET



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Apprendre à viser.

Consignes : Viser la bille de but pour l'empocher en choisissant une attaque en haut comme indiqué dans la fenêtre à droite du billard.

Penser à bien placer la tête au-dessus de la queue de billard.

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

Rester en position après l'impact pour visualiser la trajectoire des billes.

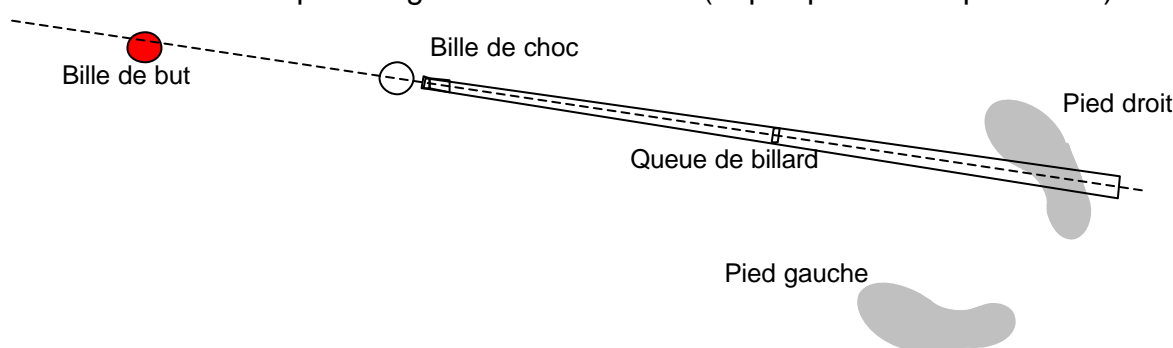
Notions de base

LA POSTURE

Description : la posture varie en fonction de la morphologie du joueur, de ses sensations, et du coup qu'il réalise. On observe certaines constantes permettant une bonne orientation du corps pour assurer la visée, ainsi qu'une stabilité pour produire un mouvement rectiligne.

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 dessous).

L'espacement des pieds, ainsi que leurs orientations, peuvent varier en fonction du joueur. Attention tout de même à ne pas exagérer cet écartement (trop espacé ou trop resserré).

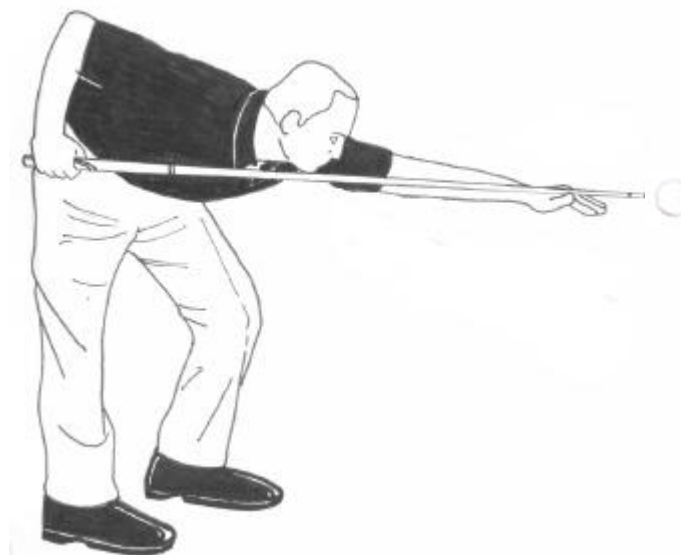


Le mouvement rectiligne impose au joueur une posture laissant libre le mouvement du bras droit dans l'axe de la queue. Le bassin se dégage donc légèrement sur la gauche de ce même axe en maintenant la jambe droite raide tandis que la jambe gauche décrit un fléchissement au niveau du genou (voir dessin ci dessous). Le corps se décalera d'autant plus sur la gauche, si le pied gauche est plus avancé que le pied droit.

L'avant bras se place naturellement vertical pour opérer un mouvement de balancier sous le coude.

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

Conseil : plus le dos sera plat avec le menton sur la queue, plus le joueur augmentera sa précision de visée.



Notions de base

LE CHEVALET

Au billard américain, le chevalet forme, la plupart du temps, une boucle, grâce à la jonction entre le pouce et l'index en appui sur le majeur (voir dessin ci-contre).



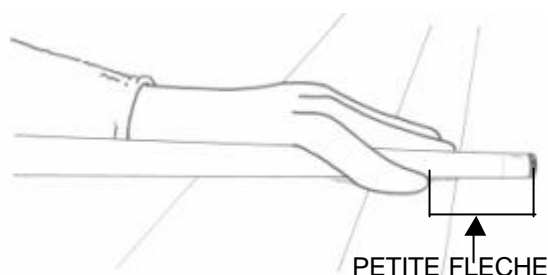
Chevalet en boucle



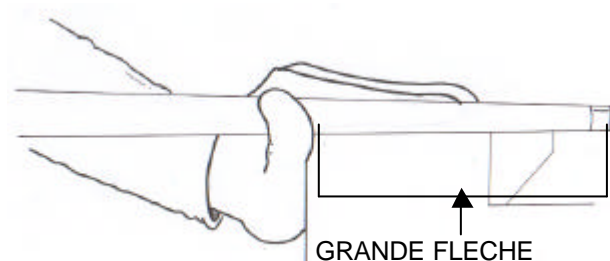
Chevalet main à plat

Au snooker, comme au pool anglais, le chevalet s'effectue main à plat sur le tapis, avec la queue entre le pouce relevé et l'index (voir dessin ci-contre).

Lorsque la bille de choc est près de la bande le chevalet se forme en deux positions possibles selon la longueur de flèche nécessaire à l'exécution du coup :



Pour une petite longueur de flèche, la main est posée à plat sur le cadre, au-dessus de la queue, en la maintenant entre l'index et le majeur. Ce chevalet implique une position du corps avec tête relevée. Il est utilisé pour empocher des billes sur courtes distances.



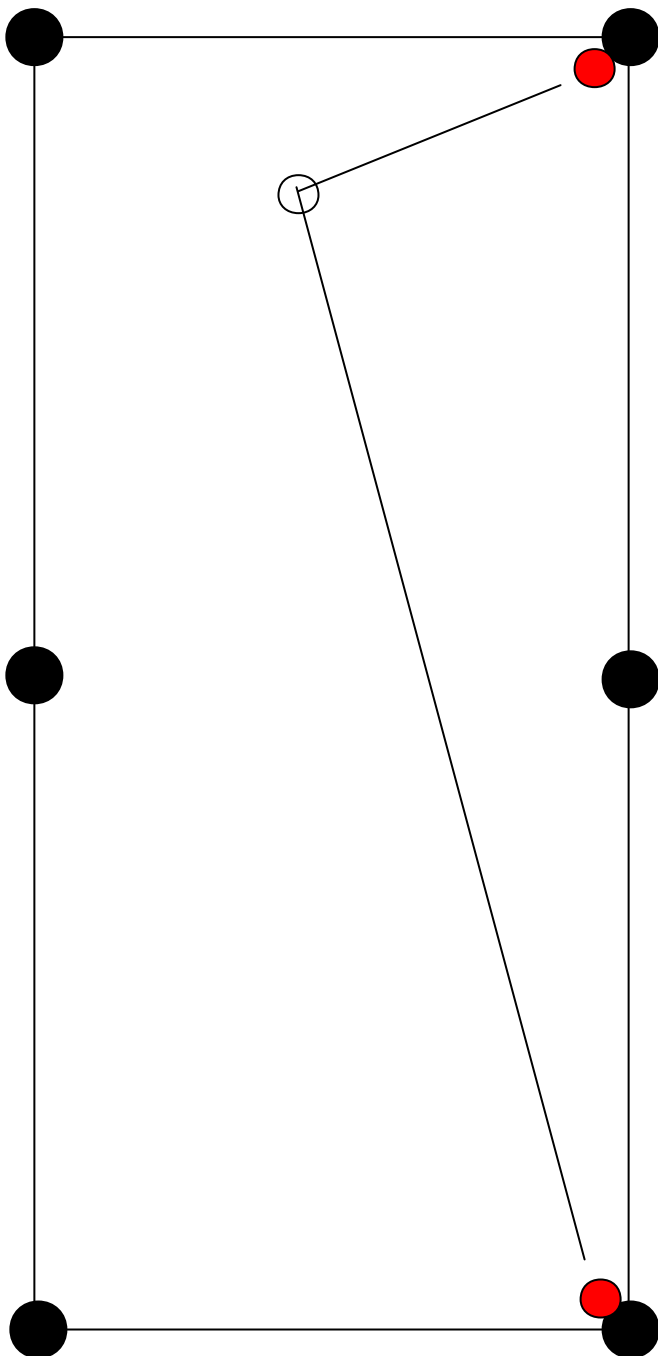
Pour une plus grande longueur de flèche, la main forme un angle droit entre la paume, appliquée sur la face du billard, et les doigts posés sur le cadre ; la queue reposant sur le cadre entre le pouce et l'index. Ce chevalet favorise les longues visées et une plus grande puissance.

Attention : si un chevalet main à plat ou en boucle est utilisé sur le cadre (c'est à dire la main posée sur la bande), il peut altérer la visée et la rotation de la bille de choc. Cette gêne est provoquée par la hauteur et l'angle supplémentaire de la queue ainsi que la position du corps.

Américain – Pool – Snooker

EXERCICES
D'INITIATION

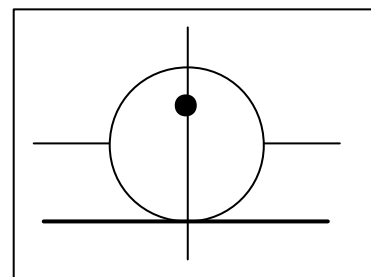
VISER



CHEVALET AMERICAIN



CHEVALET POOL - SNOOKER



ATTAQUE ET VISEE

Objectif : Apprendre à viser avec la posture et le chevalet adéquats.

Consignes : Viser la bille de but pour l'empocher en utilisant le chevalet approprié indiqué dans le dessin ci-dessus, ainsi que la posture.

Bien placer la tête au-dessus de la queue de billard.

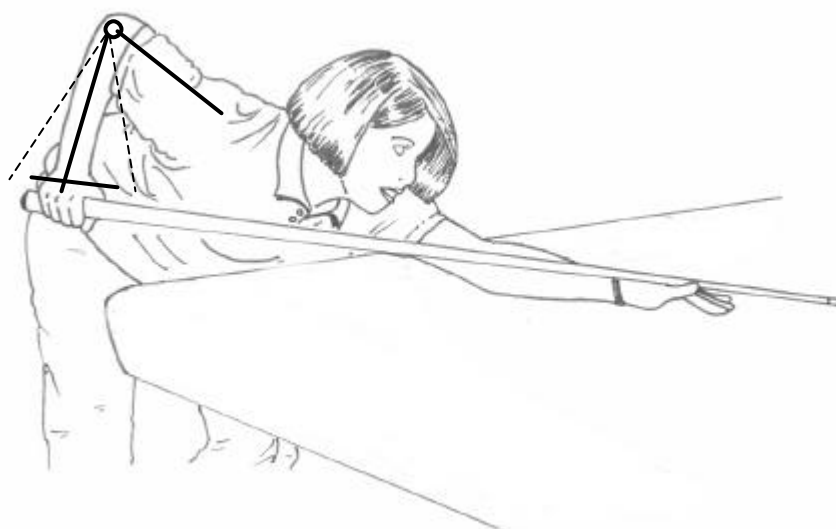
La queue est parallèle à la surface de jeu (horizontalement), la main gauche (pour un joueur droitier) guide la flèche (voir dessin ci-dessus).

Notions de base

LE COUP DE QUEUE

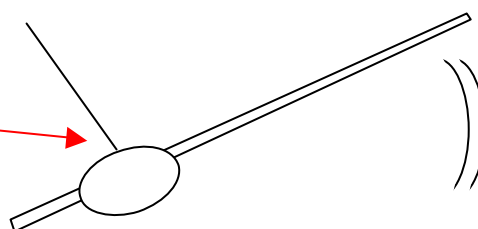
Définition : le coup de queue est le geste technique du billard. Son but est de propulser la bille de choc avec la queue de billard.

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).

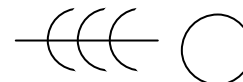


L'articulation du poignet joue un rôle déterminant pour que le procédé touche le point d'impact prévu sur la bille de choc. Si le poignet était soudé à l'avant bras, le mouvement naturel du balancier relèverait la queue en fin d'exécution du coup. Pour garder la trajectoire rectiligne de la queue, l'articulation du poignet doit rester souple du début à la fin du limage.

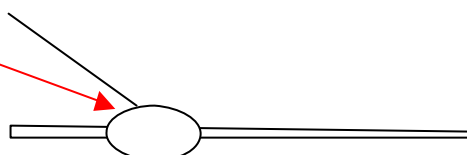
Ici le poignet est raide et la queue se relève en fin de mouvement.



A EVITER



Ici le poignet s'articule et la queue garde une trajectoire rectiligne.



A REPETER

