Alliance

liguesalliance.com

LIGUE ÉCOLE
CAHIER D'EXERCICES

Billard-Dard Expert

REZOTEK

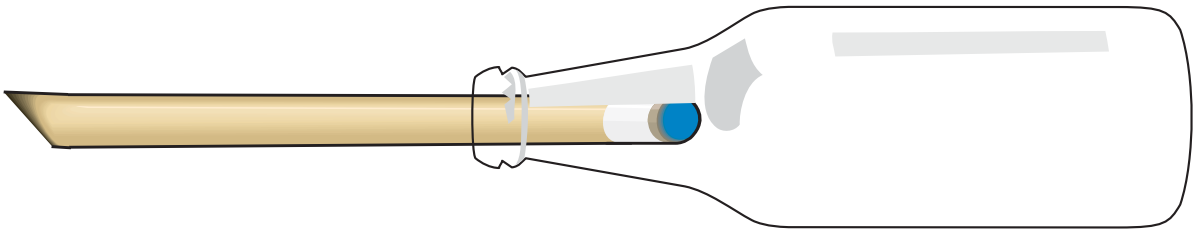
TECHNO-Jeux

BEN AMUSEMENTS

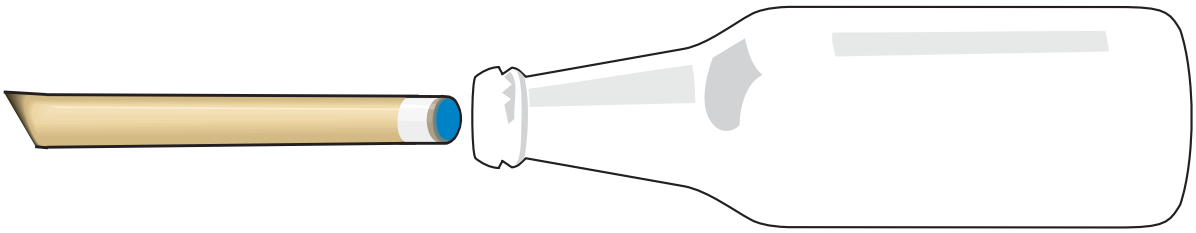
La Motion

Il est très important d'avoir un coup de baguette (stroke) droit. Pour arriver à entraîner les bons muscles, pratiquez les exercices suivants:

Exercice # 1: Pratiquez votre motion dans le goûlon d'une bouteille, dans un mouvement de va-et-vien lentement. Accélérez jusqu'à ce que votre mouvement soit à la vitesse normale.
Répétez cet exercice jusqu'à ce que vos muscles soient souples. Cela peut prendre de 15 à 60 minutes, selon les personnes.



Exercice # 2: Débutez votre mouvement à l'extérieur et finissez votre coup à l'intérieur de la bouteille, comme lorsque vous jouez un coup au billard.



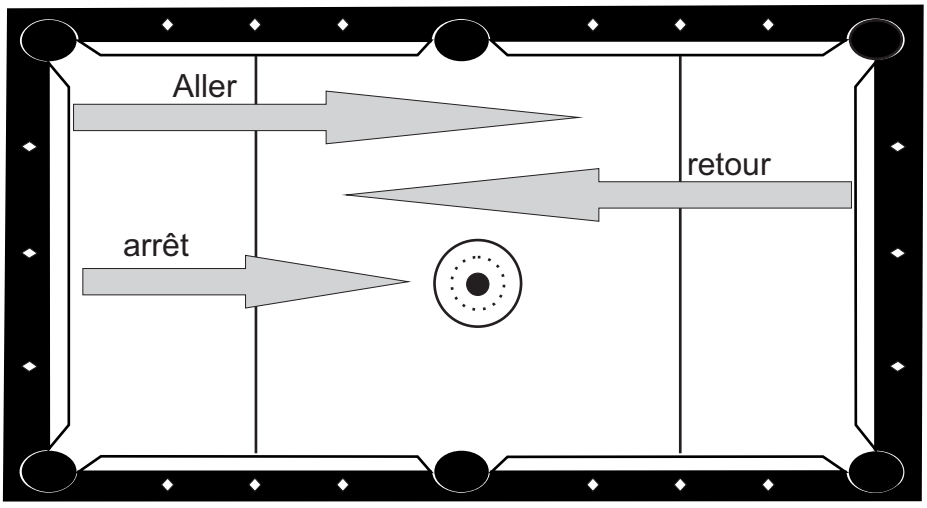
Le Coup moyen

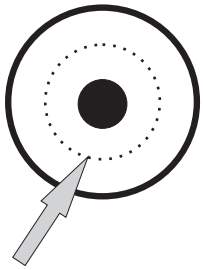
Le coup de force moyenne est le coup le plus utilisé au billard. Il est le point de départ pour tous les coups. Vous ajustez la force de votre coup ainsi que l'effet en fonction de la trajectoire du coup moyen centre-boule.

Exercice # 3: Vous devez frapper dans le centre de la blanche et rouler deux tables et demie.

Exercice # 4: Recommencez ce coup en frappant dans le centre-haut de la blanche.

Exercice # 5: Recommencez ce coup en frappant dans le centre-bas de la blanche.





Le cercle pointillé représente la surface de frappe pour votre baguette.

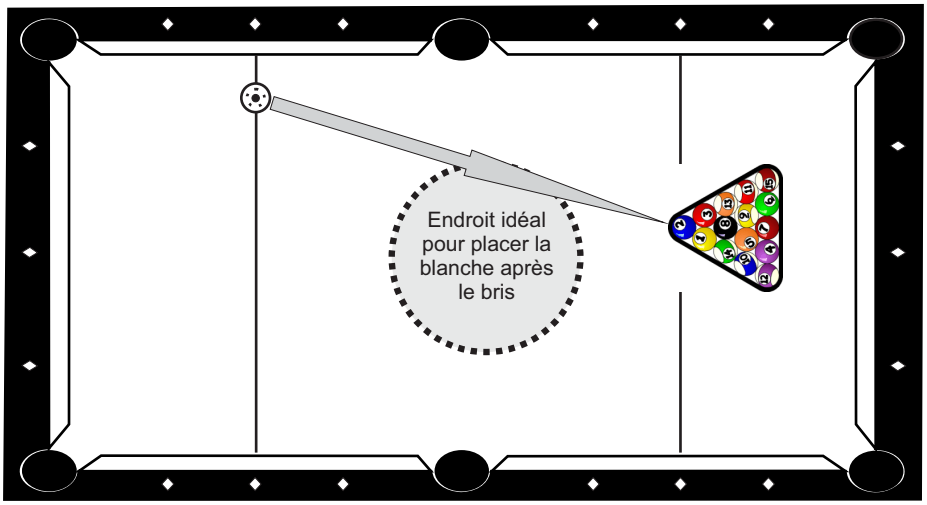
Examen #1

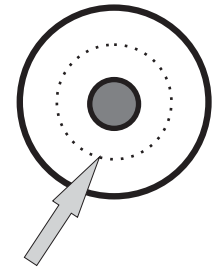
Exercices 1 et 2

Le Bris

Le bris est très important au billard. Nous vous enseignerons toutes les façons d'exécuter le bris. Vous déciderez ensuite lequel vous préférez.

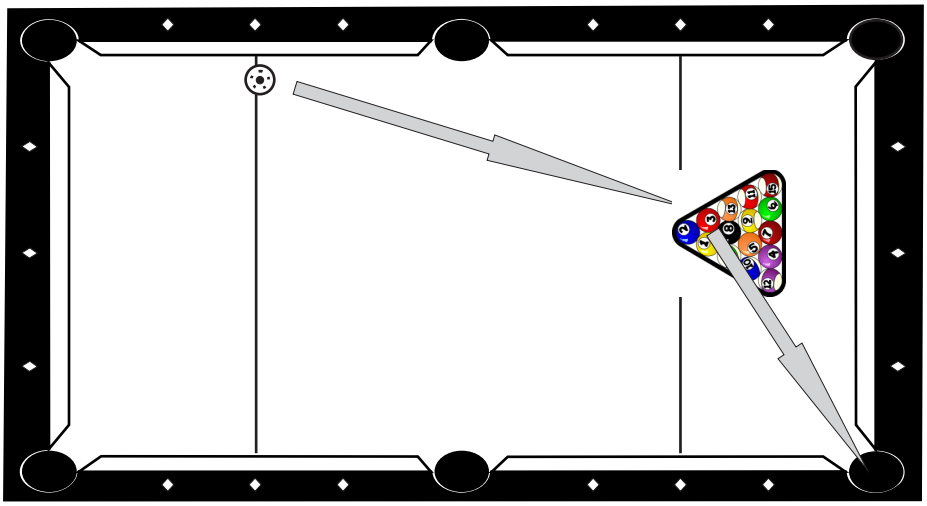
Exercice # 6: Casse sur la première boule. Concentrez vous à bien frapper la première boule en plein centre sans effet.

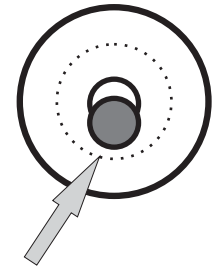




Endroit à frapper pour cet exercice

Exercice # 7: Casse sur la deuxième boule. Concentrez vous à bien frapper la deuxième boule avec un léger effet vers le bas et en la coupant vers la poche du coin opposé.





Endroit à frapper pour cet exercice

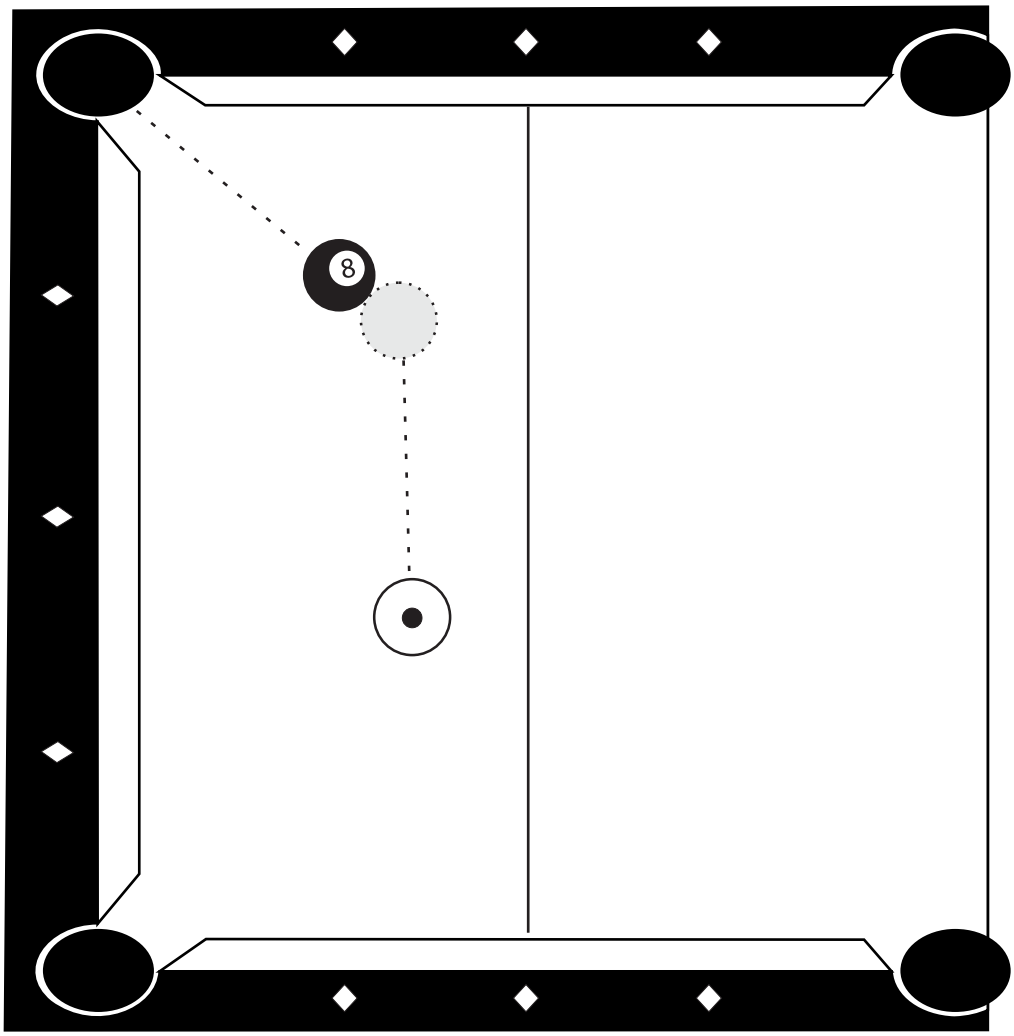
Examen #2

Exercices 3, 4 et 5

La Coupe

Pour empocher des boules, il est important de savoir comment les couper. Vous devez imaginer une boule invisible placée devant la boule que vous voulez empocher. Il faut frapper cette boule invisible en plein centre. La blanche prendra alors sa place et dirigera la boule visé dans la poche.

Exercice # 8: Placez une boule sur la mouche (le spot) et couper la à partir de différents endroits.



Examen #3

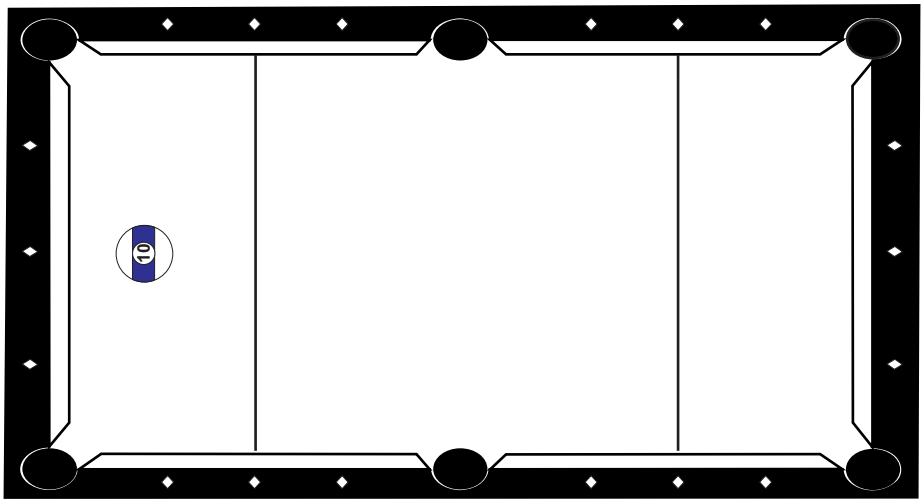
Exercices 6 et 7

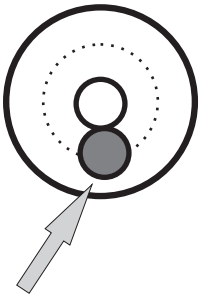
L'effet Rétro

Pour réussir un bon “rétro”, il est important de viser précisément au bon endroit sur la blanche (centre-bas) et de bien terminer sa motion.

Exercice # 9: Frapper une boule numéroté (#9 à #15) dans le centre-bas, et vérifier que l'effet rétro est présent. La boule doit faire plusieurs rotation arrière. Vous verrez la boule changer de rotation, ceçi indique la fin de l'effet rétro.

La boule devrait revenir le plus droit possible.

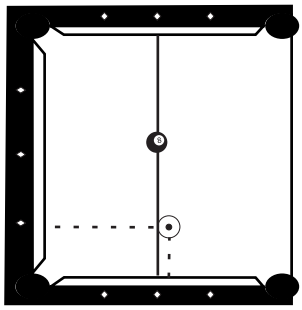


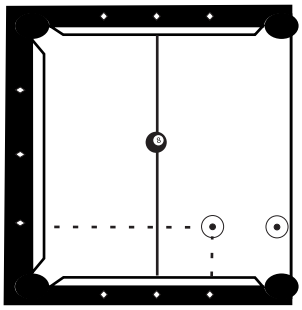


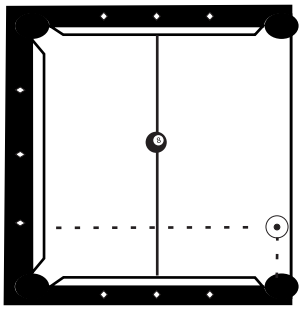
Endroit à frapper
pour cet exercice

Examen #4

Exercice 8





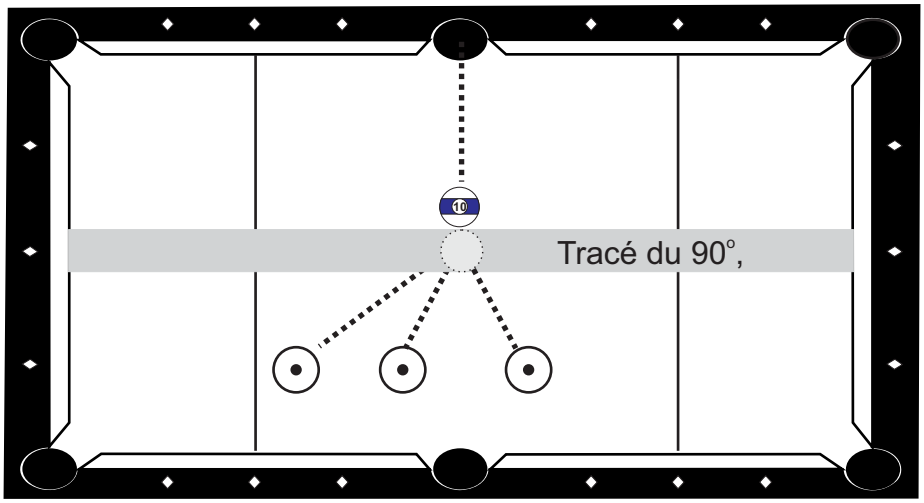


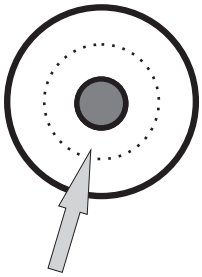
Le 90°

Première partie

Le 90° est probablement ce qu'il y a de plus important au billard. Pour que la blanche dévie à un angle de 90°, la blanche doit être frappé au centre de la boule, avec une force moyenne (voir exercice #3).
Peu importe l'angle de contact, la blanche repartira sur le tracé du 90°.

Exercice # 10: Pratiquez le coup dans l'illustration depuis différents endroits. Si votre boule ne suit pas le tracé du 90°, c'est que vous n'avez pas frappé au bon endroit sur la blanche ou que vous n'avez pas utilisé la force moyenne.





Endroit à frapper
pour cet exercice

Examen #5

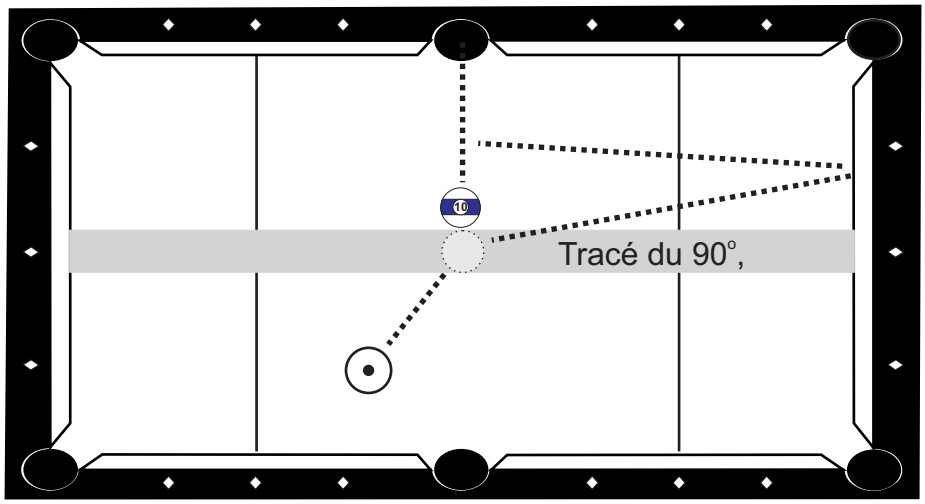
Exercice 9

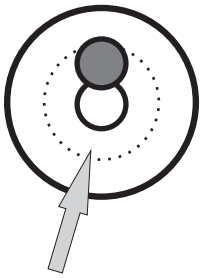
Le 90°

Deuxième partie

La trajectoire après l'impact changera si vous jouez à différents endroits sur la blanche. Pour traverser le tracé du 90°, il faut frapper centre-haut et force moyenne.

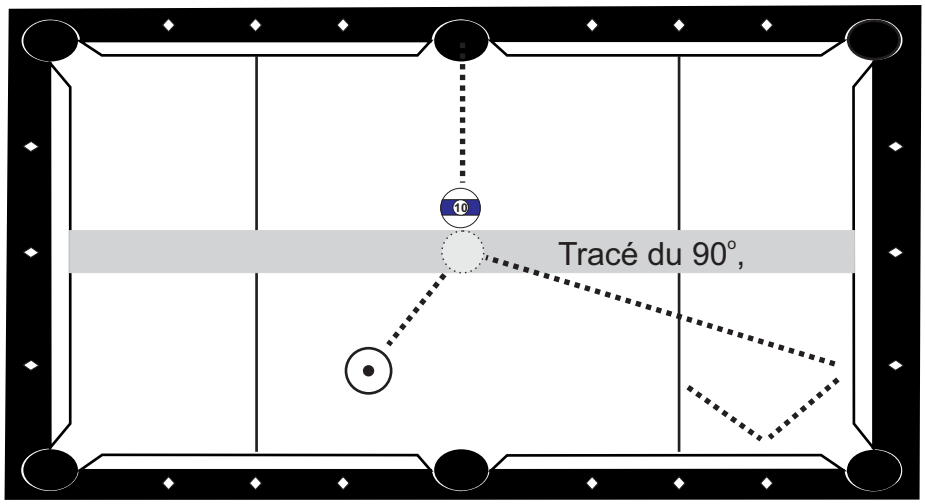
Exercice # 11: Pratiquez le coup dans l'illustration. La trajectoire de la blanche traversera le tracé du 90°. Plus vous jouez haut, plus la trajectoire s'éloigne du tracé du 90°.

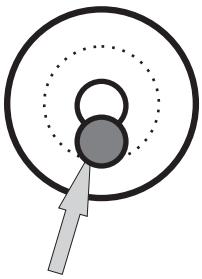




Endroit à frapper pour cet exercice

Exercice # 12: Pratiquez le coup dans l'illustration. La trajectoire de la blanche ne doit traverser le tracé du 90°. Plus vous jouez bas, plus la trajectoire s'éloignera du tracé du 90°.





Endroit à frapper pour cet exercice

Examen # 6

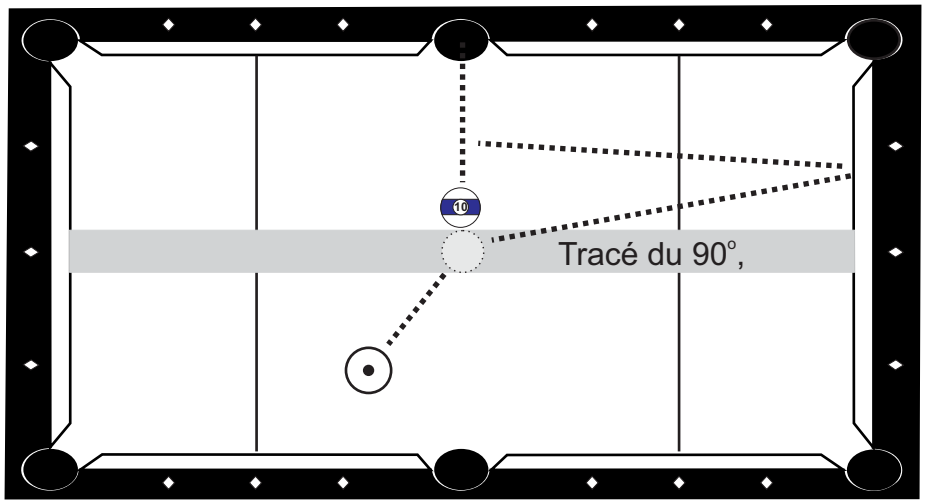
Exercice 10

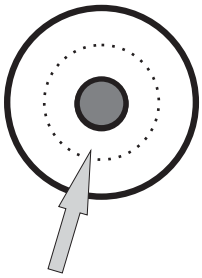
Le 90°

Troisième partie

Lorsque l'on frappe moins fort que la force moyenne, le tracé du 90° va changer.

Exercice # 13: Pratiquez le coup dans l'illustration. La trajectoire de la blanche traversera le tracé du 90°. Plus vous jouez haut et faiblement, plus la trajectoire s'éloignera du tracé du 90°. Même si vous jouez au centre, vous traverserez le tracé du 90°. Vérifiez à quelle hauteur vous devez jouer pour rester sur le tracé du 90°. Ces coups pourront vous servir lorsque vous aurez besoin de jouer moins fort que la force moyenne.





Endroit à frapper
pour cet exercice

Examen # 7

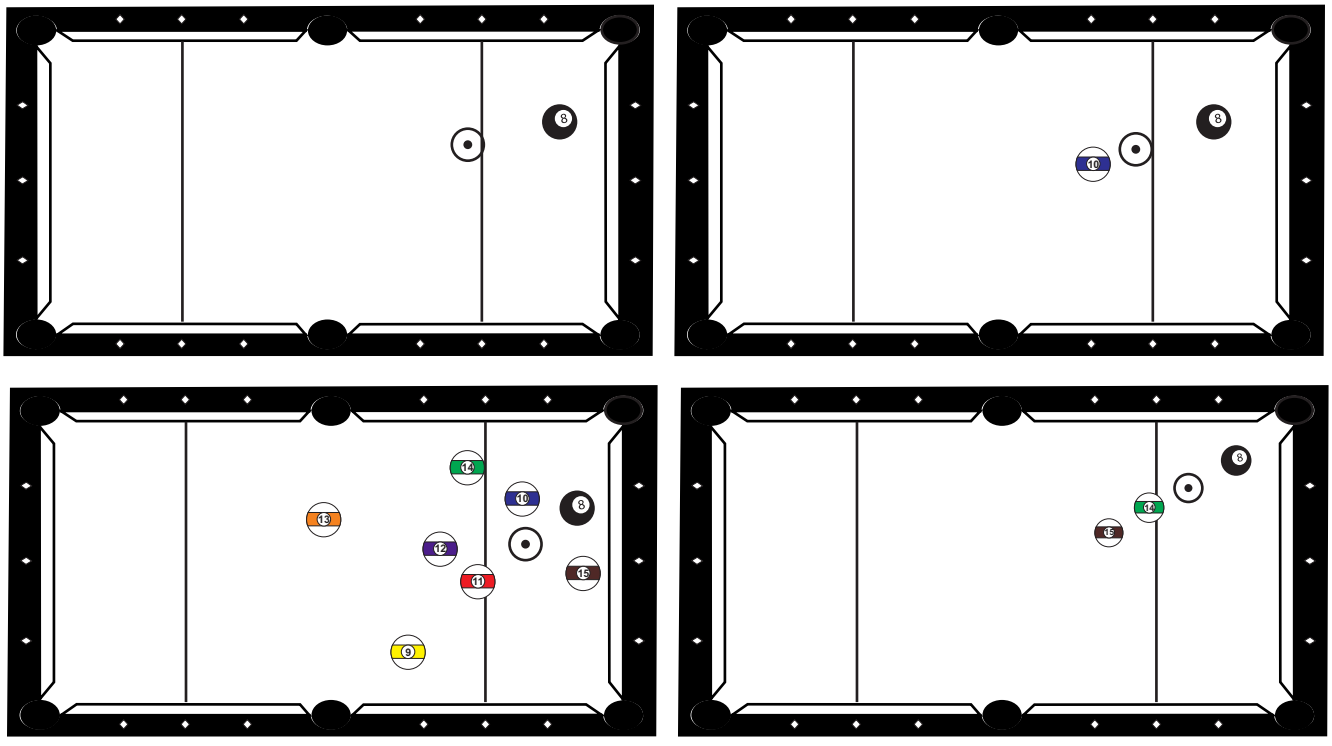
Exercices 11 et 12

Le Chevalet Mécanique

Le chevalet mécanique est un outil très important qu'il faut tenir fermement sur la table (si possible) et faire un mouvement fluide et régulier. Vous devez vous assurer que le chevalet est à la même distance de la blanche que votre main le serait.

Il est très important de prévoir la sortie du chevalet après le coup. Evitez les boules sur la table en retirant le chevalet pour ne pas faire une faute.

Exercice # 14: Pratiquez les coups suivants en utilisant le chevalet.



Examen # 8

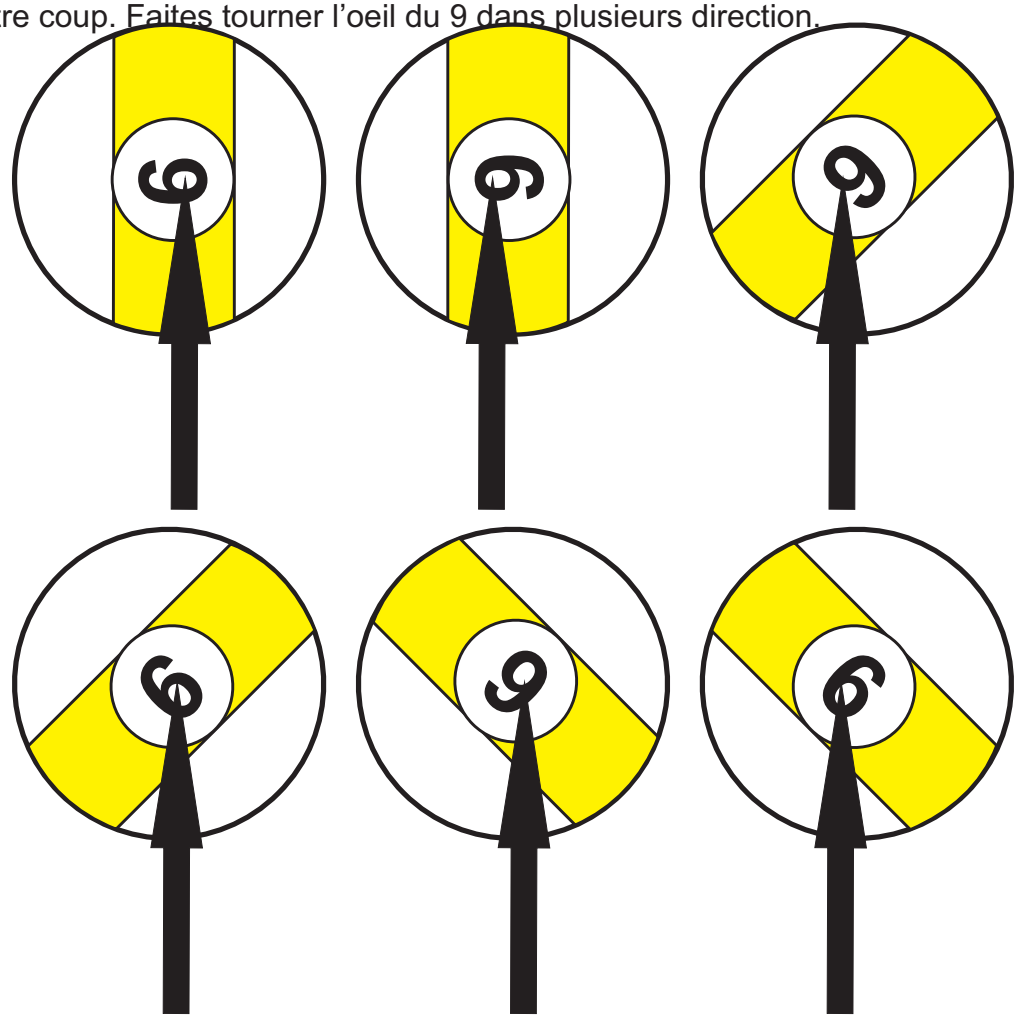
Exercices 13

L'effet

La précision

L'effet de gauche ou de droite vous permettent d'améliorer votre position après un coup. Pour que ces effets vous aident, il doit y avoir un contact avec une bande pour que l'effet marche.
Si vous n'avez pas de bande dans votre trajectoire, il est très rare que l'on applique un effet. Il est très important de bien finir sa motion pour qu'il y ait un effet maximal.

Exercice # 15: Utilisez la boule # 9 pour cet exercice. Mettez beaucoup de 'bleu' sur votre baguette. Essayez de frapper l'oeil du 9. Lorsque la boule s'arrêtera, vérifiez si vous avez réussi votre coup. Faites tourner l'oeil du 9 dans plusieurs direction.



Examen # 9

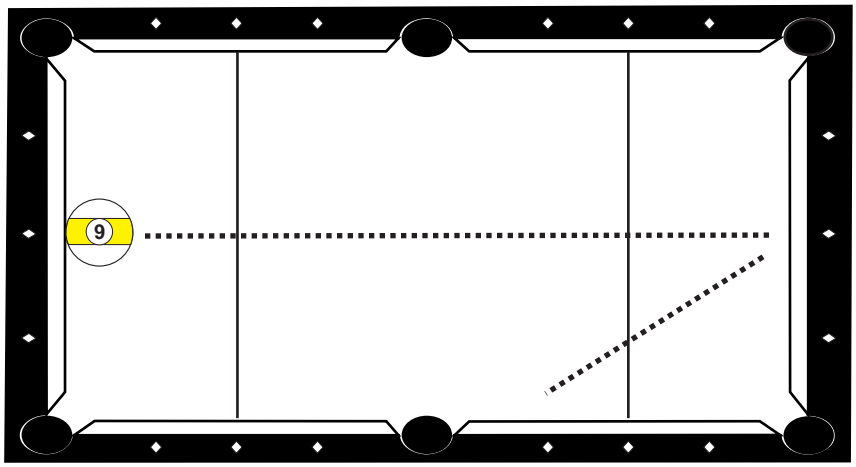
Exercice 14

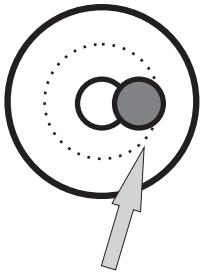
Semaine # 11

L'effet

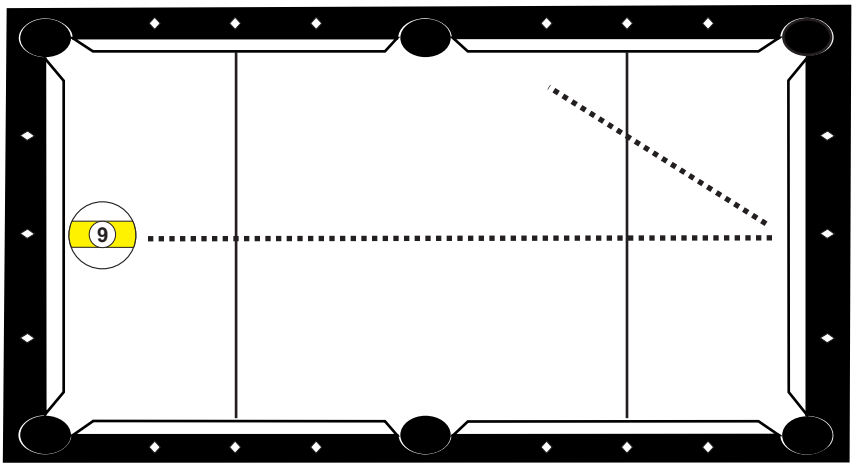
L'exécution

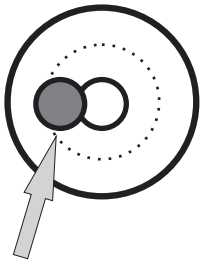
Exercice # 16: Utilisez la boule # 9 pour cet exercice. Mettez beaucoup de 'bleu' sur votre baguette. Essayez de frapper l'oeil du 9. Frappez en ligne droite sur le diamant du centre en mettant de l'effet à droite. Si vous exécutez bien votre motion, la boule 9 devrait toucher à la bande latérale avant la poche du centre. Recommencez avec l'effet à gauche.





Endroit à frapper
pour cet exercice





Endroit à frapper
pour cet exercice

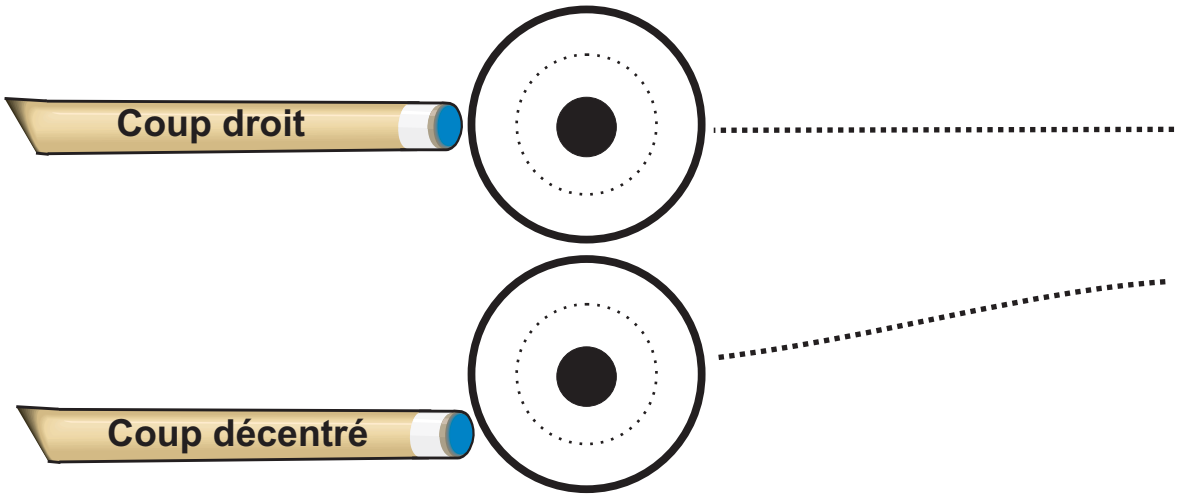
Examen # 10

Exercice 15

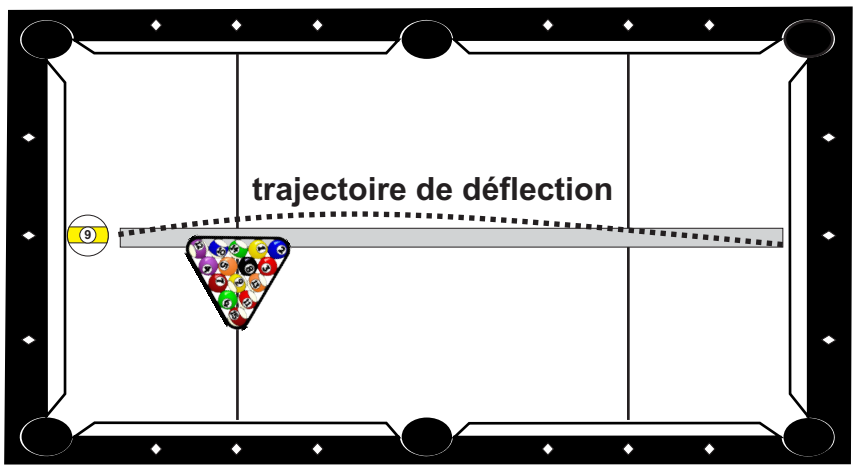
La Déflection

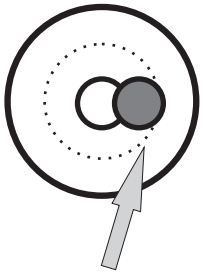
Première partie

La déflection est le résultat de frapper un objet rond dans le côté. Si vous frappez légèrement à droite, la boule partira vers la gauche. Plus vous allez loin dans le côté de la boule, plus l'arc de déflection sera prononcé.



Exercice # 17: Frappez la boule dans le côté et comparez avec différentes forces comment la trajectoire de déflection varie. Essayez le même coup en jouant plus vers l'extérieur de la boule.





Endroit à frapper pour cet exercice

Examen # 11

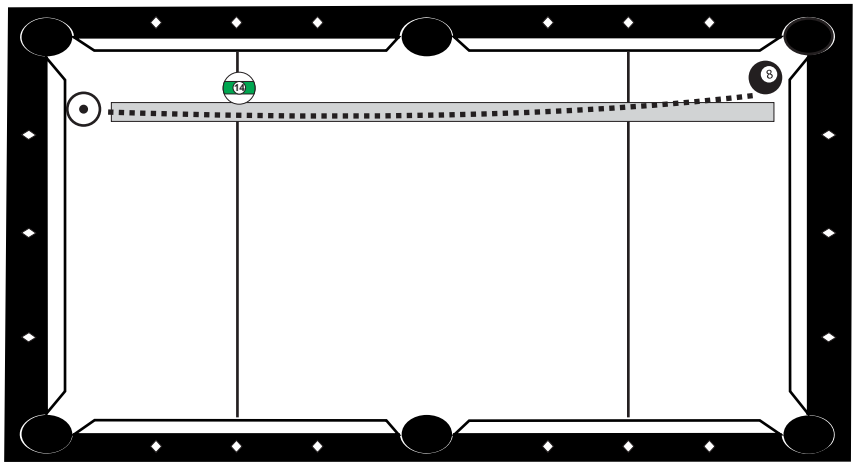
Exercice 16

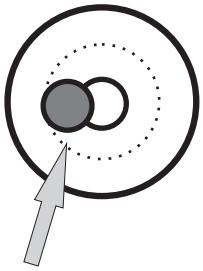
La Déflection

Deuxième partie

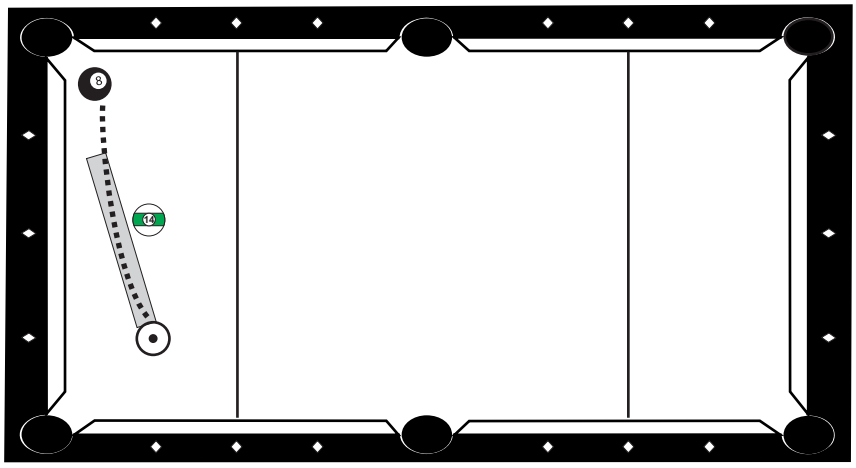
Si vous avez une boule qui ne passe pas ou qui est très serrée, la déflection peut vous aider.

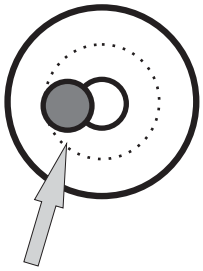
Exercice # 18: Faites les coups suivant en jouant dans le côté de la blanche.





Endroit à frapper pour cet exercice





Endroit à frapper pour cet exercice

Examen # 12

Exercice 17

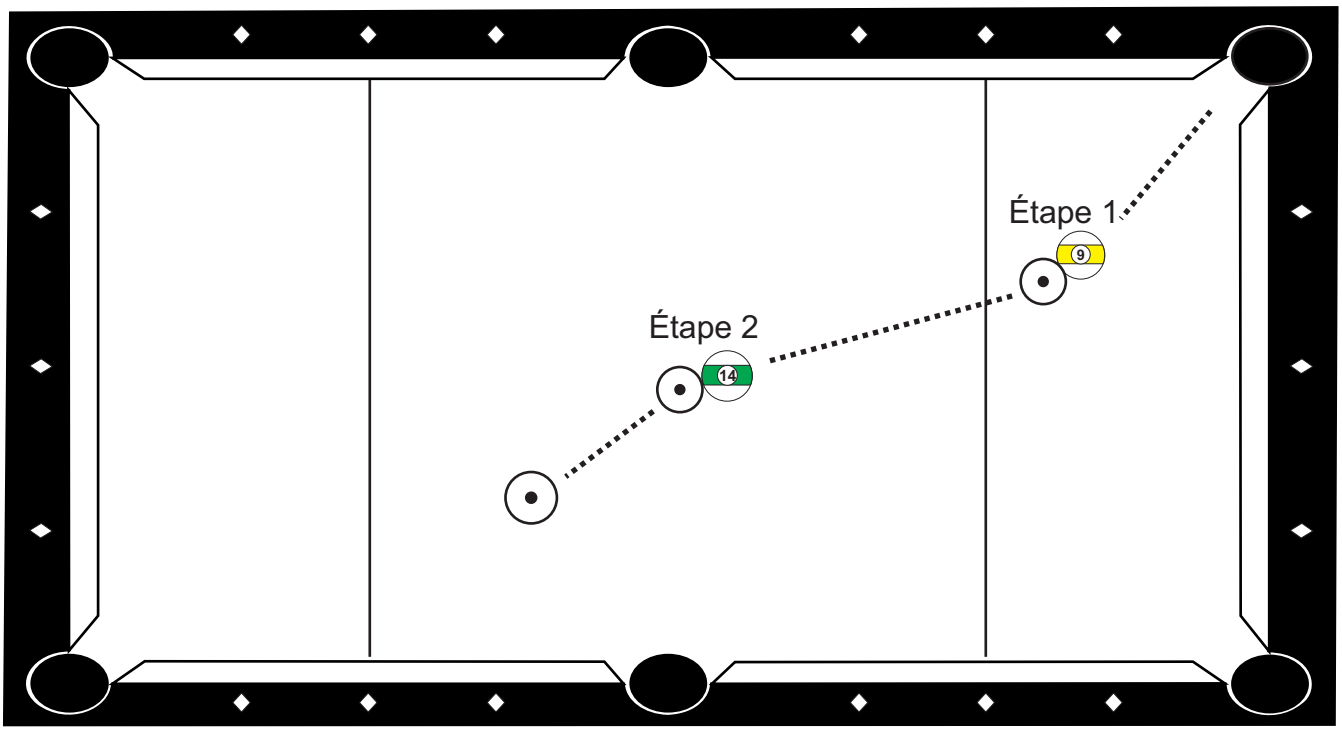
Cours de 1 heure avec un instructeur sur les effets.

Bilan de l'élève
Évaluation des joueurs

Les Combines

Les combines sont souvent pris à la légère. Une petite erreur de calcul et la combine ne fonctionnera pas.
Étape 1: Vérifiez le point d'impact sur la deuxième boule pour l'empocher.
Étape 2: Vérifiez le point d'impact sur la première boule pour atteindre le point d'impact sur la deuxième boule.
Étape 3 : Envoyez la blanche sur ce point d'impact.

Exercice # 19: Faites le coup suivant.



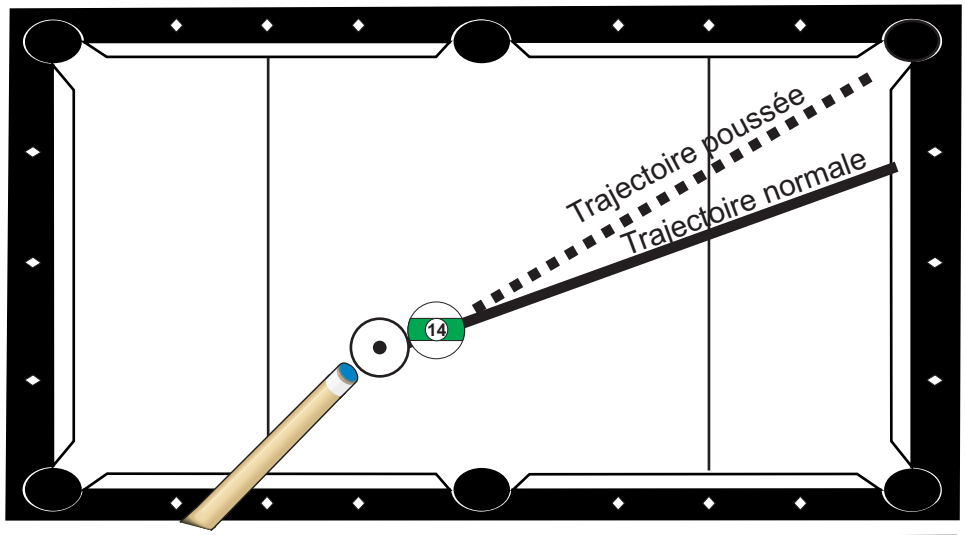
Examen # 13

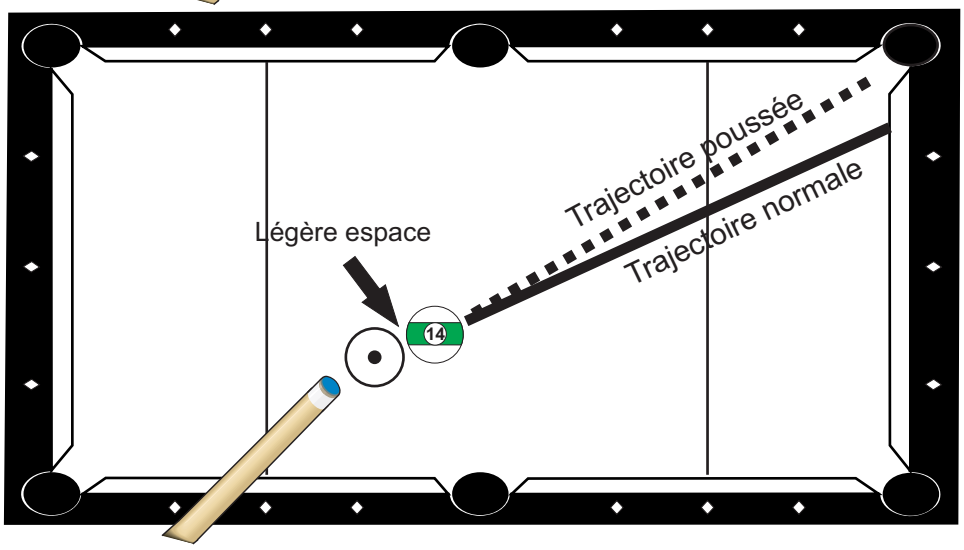
Exercice 18

Le coup poussé

Le coup poussé vous permet de réussir une boule qui, à première vue, ne va pas dans la poche. Pour réussir ce coup, vous devez couper la boule sens contraire à la coupe normale. Ce coup fonctionnera même s'il y a un petit espace entre les boules

Exercice # 20: Faites les coups suivants;





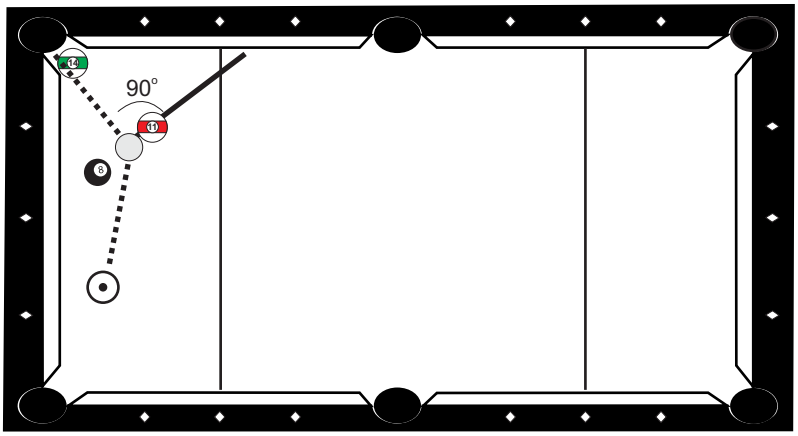
Examen # 14

Exercice 19

Boules sur ricochet

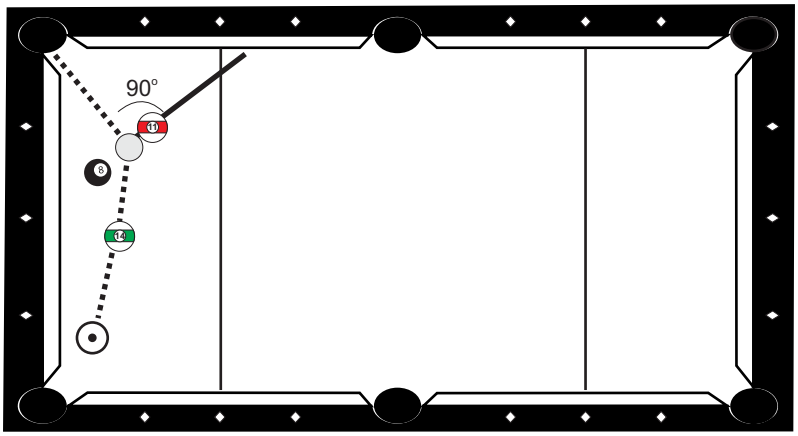
Les boules sur ricochet fonctionnent exactement comme le 90°, mais c'est la boule que vous envoyez faire l'impact qui repartira avec un angle de 90° si elle est frappée centre-boule force moyenne.

Exercice # 21: Envoyez la blanche sur la boule imaginaire en frappant centre-boule force moyenne. Pour vous aider, allez voir où la 11 irait.



Boule imaginaire

Exercice # 22: Envoyez la boule #14 sur la boule imaginaire en frappant centre-boule force moyenne.



Boule imaginaire

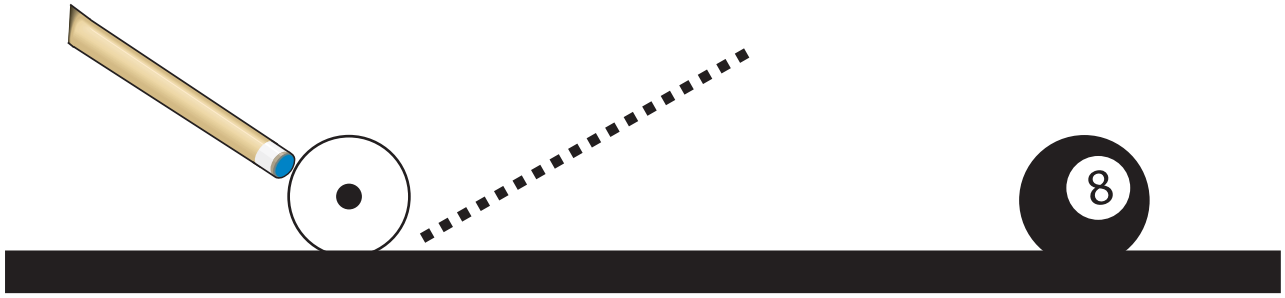
Examen # 15

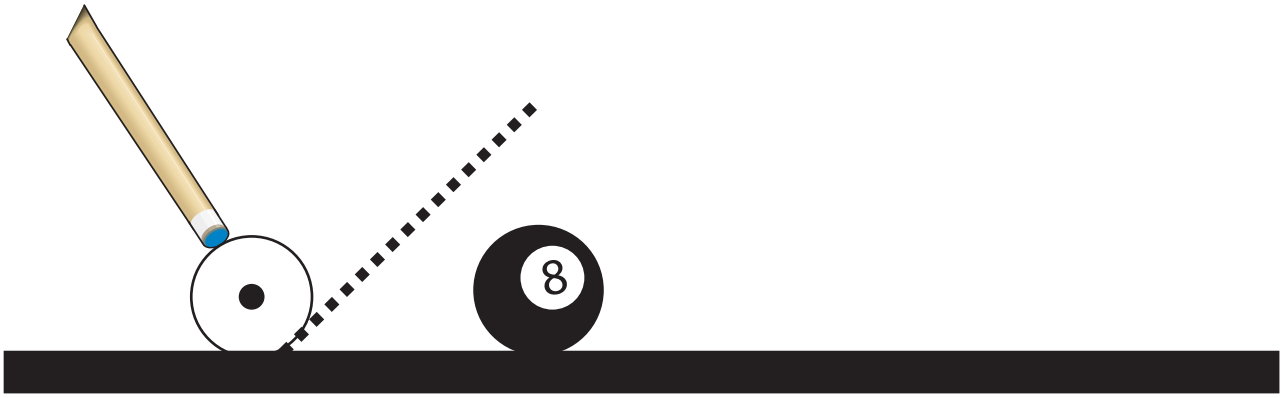
Exercice 20

Jump Shot : Fléchette

Le “jump shot” style fléchette doit être exécuté avec la baguette par dessus l’épaule.
Vous devez tenir la baguette avec deux doigts à la hauteur du joint.
Ensuite, faites votre motion en bougeant avec le poignet. Traversez le coeur de la blanche en finissant bien votre motion. La distance de votre saut dépendera de l’angle de votre baguette.

Exercice # 23: Pratiquez la motion sans la blanche. Votre baguette doit rebondir contre le tapis. Ensuite, essayez de sauter par dessus une boule à 6 pouces puis une boule à 2 pieds.





Examen # 16

Exercices 21 et 22

Jump Shot : Pendule

Le jump shot style pendule doit être exécuté avec la baguette sous l'épaule.
Vous devez tenir la baguette de la même façon qu'un coup normal.
Pour avoir plus d'espace pour votre bras arrière, descendez votre épaule avant vers la table.

Exercice # 24: Pratiquez la motion sans la blanche. Votre baguette doit rebondir contre le tapis. Ensuite, essayez de sauter par dessus une boule à 10 pouces puis une boule à 2 pieds.

Examen # 17

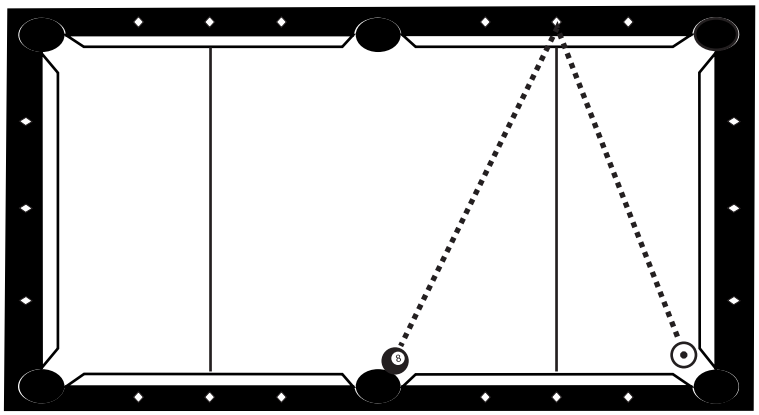
Exercice 23

Les Diamants

Première partie

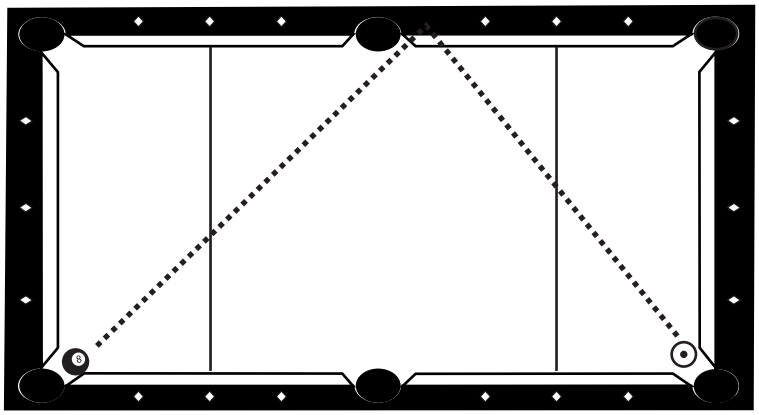
Les diamants sont très important pour toucher et empocher une boule par la bande. Vous devez mesurer la distance entre les deux boules et viser la bande opposée à la moitié de la distance centre-boule force moyenne.

Exercice # 25: La blanche est sur le diamant 0 et la boule #8 est sur le diamant 4. Il y a 4 diamants entre les deux boules, donc vous visez le diamant 2. Vous devez visez le diamant sur la bande et non devant la bande.



#8 #7 #6 #5 #4 #3 #2 #1 #0 Diamants

Exercice # 26: La blanche est sur le diamant 0 et la boule #8 est sur le diamant 8. Il y a 8 diamants entre les deux boules, donc vous visez le diamant 4. Le diamant 4 est dans la poche, mais l'angle de rebond sur la bande devrait compenser si vous frappez un peu avant.



#8 #7 #6 #5 #4 #3 #2 #1 #0 Diamants

Examen # 18

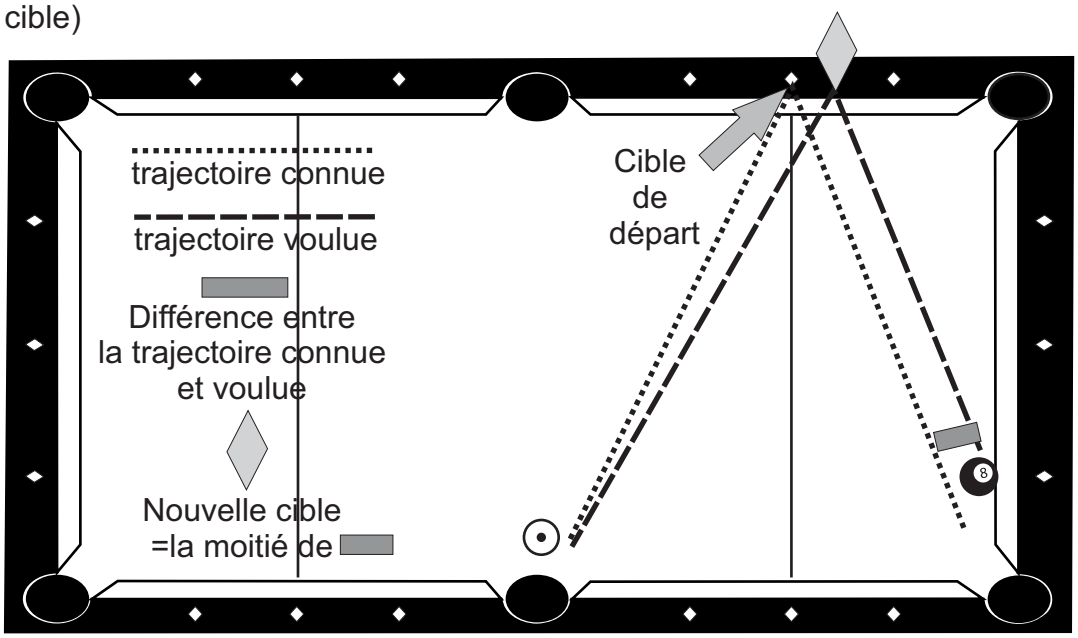
Exercice 24

Les Diamants

Deuxième partie

Lorsque les boules ne sont pas à la même distance de la bande, vous devez prendre une trajectoire connue et faire l'ajustement sur la bande. Si la boule que vous voulez empocher est à 6 pouces plus loin que la trajectoire connue, visez 3 pouces plus loin que cible de départ.

Exercice # 27: Il y a 4 diamants dans la trajectoire connue. Calculez la différence entre la trajectoire connue et la trajectoire voulue devant la boule que vous voulez empocher, divisez cette distance par 2 et apportez l'ajustement nécessaire sur la bande (nouvelle cible)



#8 #7 #6 #5 #4 #3 #2 #1 #0 Diamants

Examen # 19

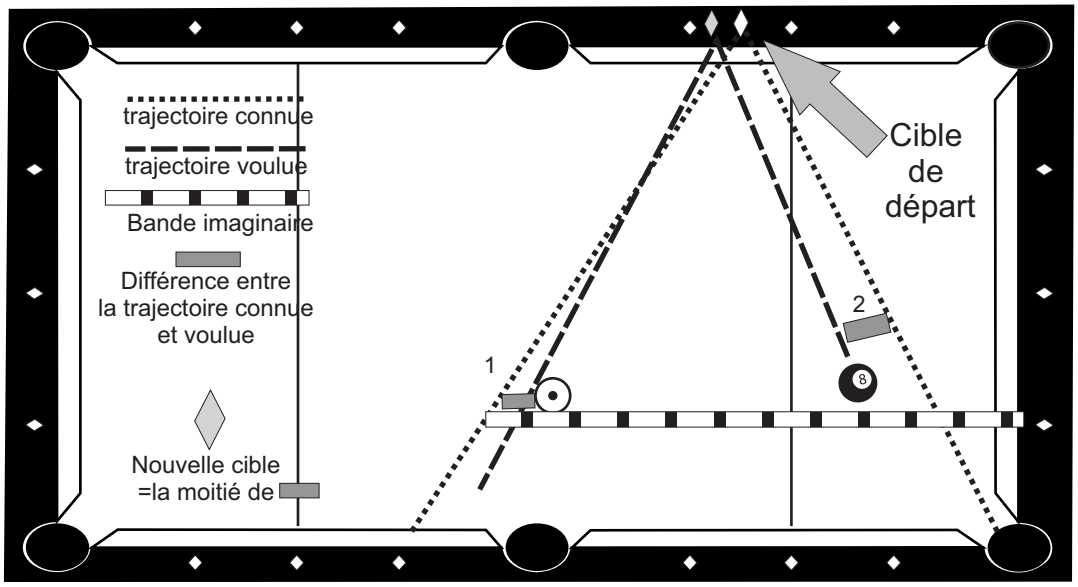
Exercices 25 et 26

Les Diamants

Troisième partie

Lorsqu'il n'y a aucun point de repère, il faut prendre des trajectoires connues pour faire nos calculs. Imaginez vous une bande derrière la blanche, cela rendra votre calcul plus facile.

Exercice # 28: Il y a 5 diamants dans la trajectoire connue. Calculez la différence #1, ex 2 pouces et remonter votre nouvelle cible de 1 pouce, ensuite calculez votre différence #2, ex. 4 pouces et remontez votre nouvelle cible de 2 autres pouces.



#8 #7 #6 #5 #4 #3 #2 #1 #0 Diamants

Examen # 20

Exercice 27

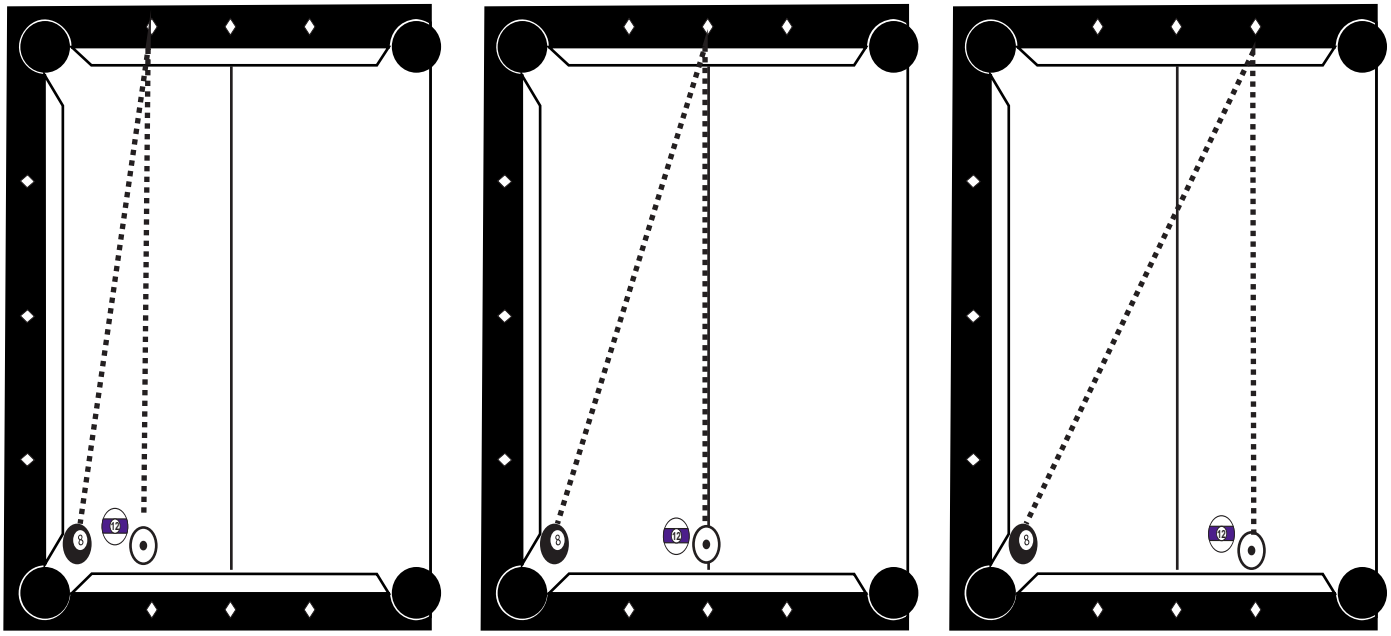
Les Diamants

Dernière partie

Lorsque la cible n'est pas disponible, voici un petit truc pour réussir.

Exercice # 30: Il y a 1 diamant entre les boules et vous devez frapper en ligne droite, mettez 1 cap d'effet vers la boule que vous essayez. 2 diamants = 2 caps et 3 diamants = 3 caps plus 45 degrés d'angle dans votre baguette.

Si vous êtes sur la longueur de la table, vous devez mettre la moitié moins d'effet puisque la boule a deux fois plus de distance pour rouler.



Examen # 21

Exercice 29

Semaine # 24

Examen # 22

Exercice 30

Bilan de l'école

Évaluation des joueurs

Tournoi en simple (facultatif)

Feuille d'évaluation

Nom du joueur_____

Exercice #1	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #2	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #3	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #4	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #5	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #6	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #7	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #8	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #9	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #10	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #1	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #12	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #13	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #14	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #15	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #16	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #17	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #18	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #19	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #20	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #21	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #22	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #23	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #24	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #25	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #26	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #27	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #28	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #29	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____
Exercice #30	① ② ③ ④ ⑤	Évalué par:_____