

Fiches résumé d'entraînement "50 Défis vers la série" – Billard français

1. Présentation du document

Ce document est la synthèse des vidéos proposées par Jérôme Engrand (J.E.) ¹ dans le cadre de son projet "50 défis vers la série".

Il s'agit d'une initiative indépendante ² à Jérôme mais dont le contenu se veut être fidèle aux vidéos présentées. Chacune d'elle est disponible sur la chaîne Youtube "BillardCC" ou sur la page FB du groupe ETAP (voir note de bas de page n°1).

SOMMAIRE

1. PRESENTATION DU DOCUMENT	1
2. HISTORIQUE DU DOCUMENT	3
3. UTILISATION DU DOCUMENT	5
4. LES DEFIS	6
DEFI 1/50 - LA BONNE QUANTITE DE BILLE (YOUTUBE.COM)	6
DEFI 2/50 - RETRO ET RAPPEL DE LONG EN UNE BANDE (YOUTUBE.COM)	6
DEFI 3/50 - UNE BANDE : AVEC OU SANS EFFET ? (YOUTUBE.COM)	7
DEFI 4/50 - TIERS : REPREDRE LA DOMINANTE (YOUTUBE.COM)	7
DEFI 5/50 - RETRO ET RAPPEL DE LONG EN DEUX BANDES (YOUTUBE.COM)	8
DEFI 6/50 - DEUX BANDES : QUELS PARAMETRES ? (YOUTUBE.COM)	8
DEFI 7/50 - RETRO AMORTI ET RAPPEL DE LARGE (YOUTUBE.COM)	9
DEFI 8/50 - RAPPEL DE LONG EN RETRO : REGLER LA HAUTEUR D'ATTAQUE (YOUTUBE.COM)	9
DEFI 9/50 - RETRO SUR BANDE AVEC EFFET ET RAPPEL DE LONG EN DEUX BANDES (YOUTUBE.COM)	10
DEFI 10/50 - RETRO ET RAPPEL DE LONG EN TROIS BANDES (YOUTUBE.COM)	10
DEFI 11/50 - GAMME DE RAPPELS EN RETRO (YOUTUBE.COM)	11
DEFI 12/50 - UNE BANDE DANS LA LARGEUR : AVEC OU SANS EFFET ? (YOUTUBE.COM)	12
DEFI 13/50 - CHOISIR LA BONNE QUANTITE POUR OPTIMISER LE RAPPEL (YOUTUBE.COM)	13
DEFI 14/50 - BILLES DE PRES : EPUISER UNE POSITION (YOUTUBE.COM)	13
DEFI 15/50 - BILLES DE PRES : SE PLACER PUIS RAPPELER (YOUTUBE.COM)	14
DEFI 16/50 - MECANIQUE DE LA SERIE : RAPPEL, PLACEMENT, RAPPEL... (YOUTUBE.COM)	15
DEFI 17/50 - BILLES A 90 DEGRES : RAPPELER EN AMORTI PAR LE PLEIN (YOUTUBE.COM)	16
DEFI 18/50 - BILLES A 90 DEGRES : RAPPELER PAR LE DEMI-BILLE (YOUTUBE.COM)	16
DEFI 19/50 - JOUER L'AMERICAINE (YOUTUBE.COM)	17
DEFI 20/50 - PRENDRE L'AMERICAINE (YOUTUBE.COM)	18
DEFI 21/50 - CHERCHER LA PRISE D'AMERICAINE (YOUTUBE.COM)	19
DEFI 22/50 - PERDRE LA DOMINANTE... POUR MIEUX LA REPREDRE ! (YOUTUBE.COM)	21
DEFI 23/50 - PETITE LIGNE : OBTENIR LE CONTRE SUR NOTRE BILLE (YOUTUBE.COM)	22

¹ Animateur du projet ETAP = > [\(7\) Billard français - Projet ETAP | Groupes | Facebook](#)

² Pour des raisons de protection de ma vie privée, Bernard Pronet l'auteur de ce document est une identité fictive.

DEFI 24/50 - PETITE LIGNE : PREPARER LE CONTRE SUR NOTRE BILLE (YOUTUBE.COM)	24
DEFI 25/50 - LE MASSE : UN EXERCICE POUR PROGRESSER (YOUTUBE.COM)	25
DEFI 26/50 - LE POINT D'ECHELLE SANS EFFET - (YOUTUBE.COM)	26
DEFI 27/50 - LES POINTS D'ECHELLE AVEC EFFET (YOUTUBE.COM)	27
DEFI 28/50 - RENCONTRES (YOUTUBE.COM)	28
DEFI 29/50 - PLACEMENTS POUR RAPPELS DE LONG (YOUTUBE.COM)	29
DEFI 30/50 - REUSSIR LE POINT D'ENTREE (YOUTUBE.COM)	31
DEFI 31/50 - DU POINT D'ENTREE A LA PRISE DE TIERS (YOUTUBE.COM)	33
DEFI 32/50 - RAPPELS DOUBLES DANS LA LONGUEUR (YOUTUBE.COM)	35
DEFI 33/50 - 3 BANDES : UN SYSTEME SIMPLE ! (YOUTUBE.COM)	37
DEFI 34/50 - POINTS CROISES : QUELS PARAMETRES ? (YOUTUBE.COM)	39
DEFI 35/50 - PRISE D'AMERICAINE EN RETRO PASSAGE (YOUTUBE.COM)	41
DEFI 36/50 - BILLES EN LUNETTES A LA BANDE (YOUTUBE.COM)	42
DEFI 37/50 - PIQUER POUR OPTIMISER LE RAPPEL (YOUTUBE.COM)	43
DEFI 38/50 - RAPPELS DOUBLES DANS LA LARGEUR (YOUTUBE.COM)	45
DEFI 39/50 - PIQUES RENTRANTS : QUELS REGLAGES ? (YOUTUBE.COM)	46
DEFI 40/50 - UNE BANDE AVANT (YOUTUBE.COM)	47
DEFI 41/50 - UNE TECHNIQUE SIMPLE POUR LES 3 OU 4 BANDES AVANT (YOUTUBE.COM)	48
DEFI 42/50 - PRISE D'AMERICAINE AVEC BARRAGE (YOUTUBE.COM)	50
DEFI 43/50 - BILLES EN LUNETTES A LA BANDE N°2 (YOUTUBE.COM)	51
DEFI 44/50 - RAPPELS DE LARGE : COMBIEN DE BANDES POUR LA 2 ? (YOUTUBE.COM)	52
DEFI 45/50 - PASSAGES ET RETROS PASSAGES (YOUTUBE.COM)	54
DEFI 46/50 - DU REGROUPEMENT DANS LE TIERS A UNE PAIRE DE LUNETTES (YOUTUBE.COM)	55
DEFI 47/50 - DU POINT D'ENTREE A UNE PAIRE DE LUNETTES (YOUTUBE.COM)	56
DEFI 48/50 - D'UNE PAIRE DE LUNETTES A UNE PRISE D'AMERICAINE (YOUTUBE.COM)	57
DEFI 49/50 - DU REGROUPEMENT DANS LE TIERS A L'AMERICAINE (YOUTUBE.COM)	58
5. GABARIT (11 CMS) POUR LES DEFIS N°1, 6, 25, 28 & 40.	59
6. FEUILLE DE SCORES	60

2. Historique du document

Date	Nom du fichier	Modification apportée	Importance	Page
17/02/2024	Entrainement 50 défis	Version initiale intégrant les 15 premiers défis	-	8 pages
18/02/2024	Entrainement 50 défis V16	Ajout d'une note personnelle de l'auteur sur le défi n°5/50	mineure	Page 8 / 60
		Ajout du défi n°16	Majeure	Page 15 / 60
21/02/2024	Entrainement 50 défis V17	Ajout de la présentation et de l'historique du document	mineure	Pages 1 et 3 / 60
		Modification de la note personnelle défi n°5/50	mineure	Page 8 / 60
		Ajout note bas de page n°3	mineure	Page 15 / 60
		Ajout du défi n°17	Majeure	Page 16 / 60
26/02/2024	Entrainement 50 défis V18	Ajout du défi n°18	Majeure	Page 16 / 60
09/03/2024	Entrainement 50 défis V19	Ajout du défi n°19	Majeure	Page 17 / 60
18/03/2024	Entrainement 50 défis V20	Ajout du mot "SEULE" dans le paragraphe 3.	mineure	Page 4 / 60
		Ajout du défi n°20	Majeure	Page 18 / 60
21/03/2024	Entrainement 50 défis V21	Ajout du défi n°21	Majeure	Page 19 / 60
		Ajout en entête du document de la version et de la date du document	mineure	Page 1 / 60
		Ajout d'un sommaire	mineure	Page 1 / 60
		Modification des titres de chaque défi pour faciliter la lecture du sommaire	mineure	§ 4
12/04/2024	Entrainement 50 défis V22	Ajout du défi n°22	Majeure	Page 21 / 60
17/05/2024	Entrainement 50 défis V23	Ajout de l'objectif du défi n°22	mineure	Page 21 / 60
		Modification du libellé du § 5	mineure	Page 59 / 60
		Ajout du défi n°23	Majeure	Page 22 / 60
03/06/2024	Entrainement 50 défis V24	Ajout du défi n°24	Majeure	Page 24 / 60
15/06/2024	Entrainement 50 défis V25	Ajout du défi n°25	Majeure	Page 25 / 60
		Mise à jour de la liste des défis utilisant le gabarit	mineure	Pages 5 & 59 / 60
		Modification du pied de page	mineure	Toutes
13/09/2024	Entrainement 50 défis V26	Ajout du défi n°26	Majeure	Page 26 / 60
		Modification note de bas de page n°2	mineure	Page 1 / 60
		Ajout d'une explication pour lancer la vidéo source au § 3	mineure	Page 5 / 60
		Ajout d'une bulle d'explications pour lancer la vidéo source (défi 1/50 au § 4)	mineure	Page 6 / 60
29/09/2024	Entrainement 50 défis V27	Ajout du défi n°27	Majeure	Page 27 / 60
02/10/2024	Entrainement 50 défis V28	Ajout du défi n°28	Majeure	Page 28 / 60
		Mise à jour de la liste des défis utilisant le gabarit	mineure	Pages 5 & 59 / 60

Date	Nom du fichier	Modification apportée	Importance	Page
06/10/2024	Entrainement 50 défis V29	Ajout du défi n°29	Majeure	Page 29 / 60
15/10/2024	Entrainement 50 défis V30	Ajout du défi n°30	Majeure	Page 31 / 60
		Harmonisation du format des titres des défis	mineure	Pages 6 à 29 / 60
23/10/2024	Entrainement 50 défis V31	Ajout du défi n°31	Majeure	Page 33 / 60
		Correction d'une faute de grammaire défi n°30	mineure	Page 31 / 60
31/10/2024	Entrainement 50 défis V32	Ajout du défi n°32	Majeure	Page 35 / 60
04/11/2024	Entrainement 50 défis V33	Ajout du défi n°33	Majeure	Page 37 / 60
10/11/2024	Entrainement 50 défis V34	Ajout du défi n°34	Majeure	Page 39 / 60
27/11/2024	Entrainement 50 défis V35	Ajout du défi n°35	Majeure	Page 41 / 60
30/11/2024	Entrainement 50 défis V36	Ajout du défi n°36	Majeure	Page 42 / 60
15/12/2024	Entrainement 50 défis V37	Ajout du défi n°37	Majeure	Page 43 / 60
17/12/2024	Entrainement 50 défis V38	Ajout du défi n°38	Majeure	Page 45 / 60
		Correction erreur défi n°19 Dans la partie " Erreurs possibles / Pas assez de bille " : ⇒ Remplacement de " redécaler la rouge " par " récupérer la jaune par la bande "	Majeure	Page 17 / 60
		a) Dans la partie " Technique " ajout du mot " Coup de rail "; b) Dans les 2 illustrations techniques de la partie " Erreurs possibles " ; ⇒ Remplacement de " engrainer la 2 " par " récupérer la 2 par effet d'engrenage "	Mineures	
		Harmonisation du format des titres des défis		Page 41 à 43 / 60
19/01/2025	Entrainement 50 défis V39	Ajout du défi n°39	Majeure	Page 46 / 60
		Modification du texte : " 10 positions de départ " remplacé par " 10 tentatives "	Mineure	Page 27 / 60
		Modification année copyright	Mineure	Toutes
24/01/2025	Entrainement 50 défis V40	Ajout du défi n°40	Majeure	Page 47 / 60
		Mise à jour de la liste des défis utilisant le gabarit	mineure	Pages 5 & 59 / 60
29/01/2025	Entrainement 50 défis V41	Ajout du défi n°41	Majeure	Page 48 / 60
03/02/2025	Entrainement 50 défis V42	Ajout du défi n°42	Majeure	Page 50 / 60
06/02/2025	Entrainement 50 défis V43	Ajout du défi n°43	Majeure	Page 51 / 60
09/02/2025	Entrainement 50 défis V44	Ajout du défi n°44	Majeure	Page 52 / 60
12/02/2025	Entrainement 50 défis V45	Ajout du défi n°45	Majeure	Page 54 / 60
17/02/2025	Entrainement 50 défis V46	Ajout du défi n°46	Majeure	Page 55 / 60

Date	Nom du fichier	Modification apportée	Importance	Page
20/02/2025	Entrainement 50 défis V47	Ajout du défi n°47	Majeure	Page 56 / 60
05/03/2025	Entrainement 50 défis V48	Ajout du défi n°48	Majeure	Page 57 / 60
07/03/2025	Entrainement 50 défis V49	Ajout du défi n°49	Majeure	Page 58 / 60
		Harmonisation du format des titres des défis	mineure	Toutes

3. Utilisation du document

Ce document est destiné à travailler les 50 défis du projet. Chaque défi est résumé dans un tableau dont **la 1^{ère} ligne est un lien hypertexte** qui pointe directement vers la vidéo concernée. Aussi, pour plus de détails et de précisions, on se réfèrera si besoin à la vidéo originale de Jérôme qui **SEULE** fait foi, en cliquant simplement sur ce lien pour ouvrir cette vidéo.

Remarques :

- Pour tracer les défis n°1, 6, 25, 28 & 40, un gabarit est disponible page 59 / 60.
- Une feuille de score d'autoévaluation est également disponible à la fin de ce document.
- Chaque défi est à réaliser 10 fois.

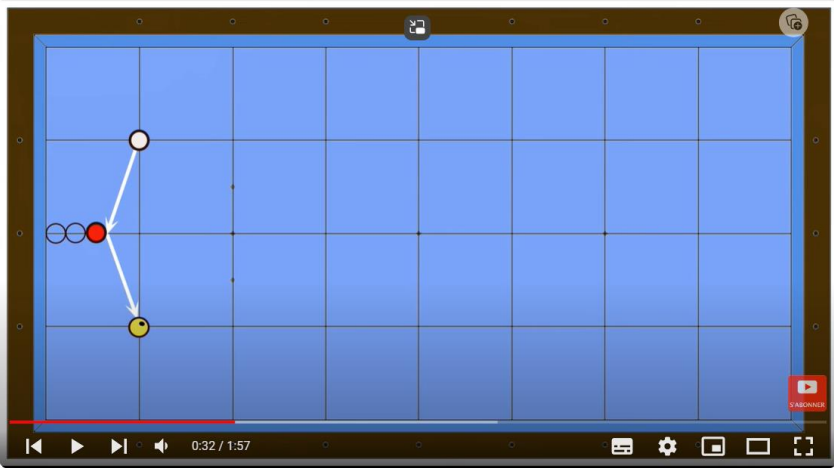
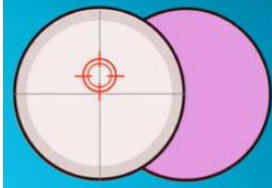
Tableau 1 : Sanctions après chaque défi

Score	Action
> 5	Défi suivant
Entre 3 & 5	On recommence
< 3	Retour au défi précédent

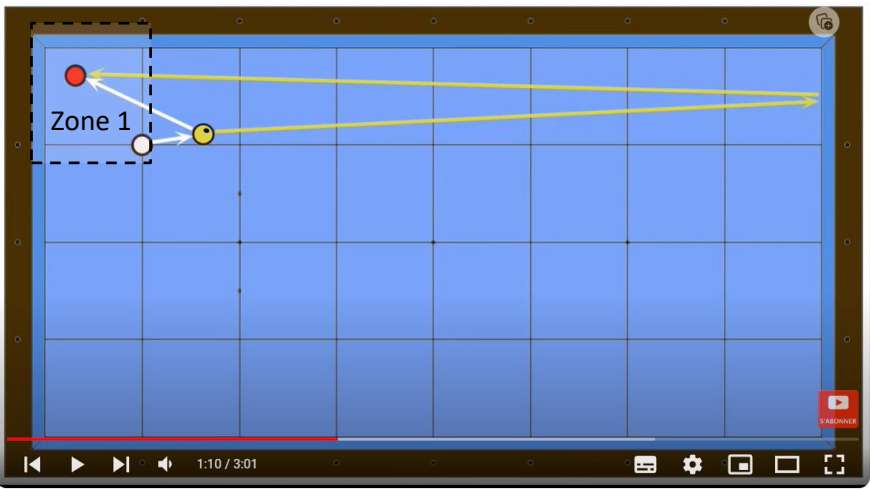
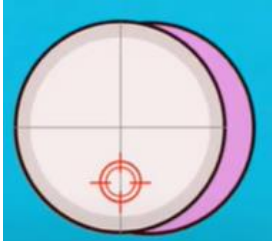
4. Les Défis

Cliquer sur le lien pour ouvrir la vidéo source

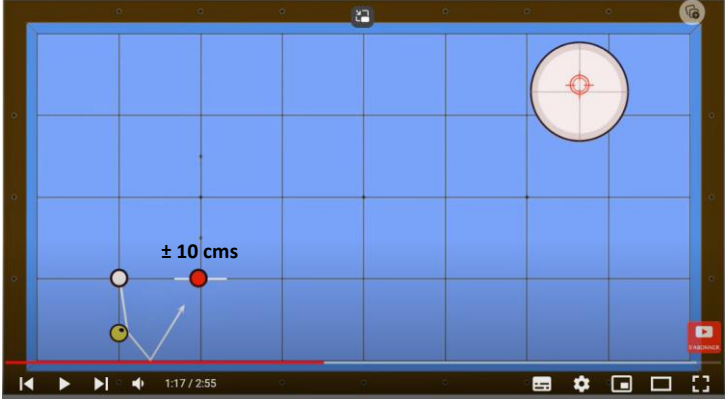
Défi 1/50 - La bonne quantité de bille (youtube.com)

Défi N°1 - Direct (Variation de la position des billes 1 & 3 dans un cercle de 11 cms autour de leur position initiale – Gabarit donné page 59)	Technique
	½ bille, un peu au-dessus du centre 
Objectif : Faire le point sans recherche du rappel	

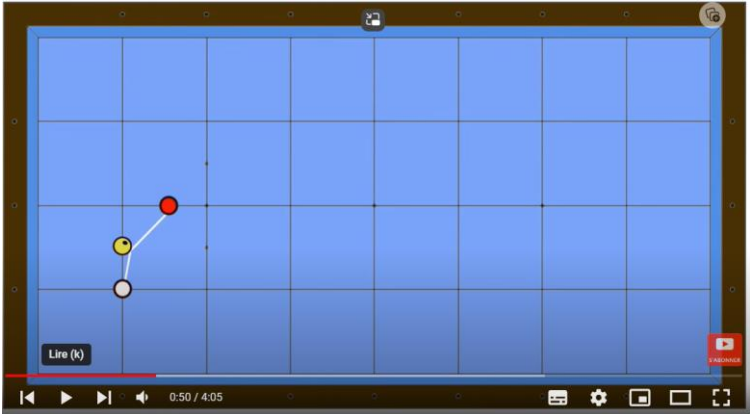
Défi 2/50 - Rétro et rappel de long en une bande (youtube.com)

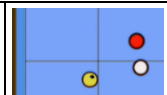
Défi N°2 - Rétro et rappel de long en une bande	Technique
	Très bas / Plein 
Objectif : Rappel dans la zone 1	

[Défi 3/50 - Une bande : avec ou sans effet ? \(youtube.com\)](#)

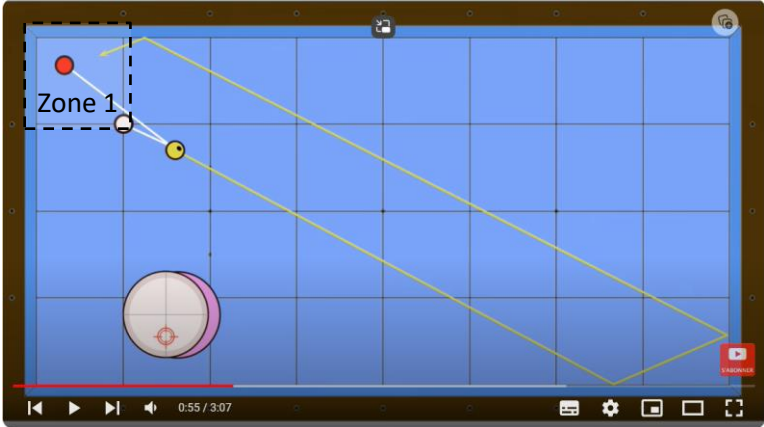
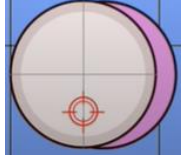
Défi N° 3 - Une bande : avec ou sans effet ? L'emplacement de la 3 varie sur ± 10 cms de la position initiale	Technique
	Finesse sur la 2. Au-dessus du centre et avec effet suivant position de la 3
Objectif :	Faire simplement le point

[Défi 4/50 - Tiers : reprendre la dominante \(youtube.com\)](#)

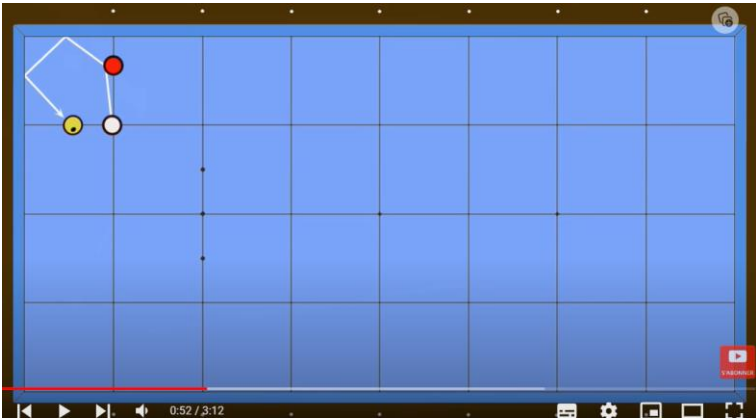
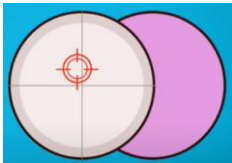
Défi N°4 – Tiers : Faire le point direct avec débordement de la 3 pour reprendre la dominante	Technique
	Finesse sur la 2. Au-dessus du centre, coup de queue lent
Objectif :	Débordement de la 3 pour prendre la dominante afin de jouer ensuite rappel en 1, 2 ou 3 bandes par la grande bande



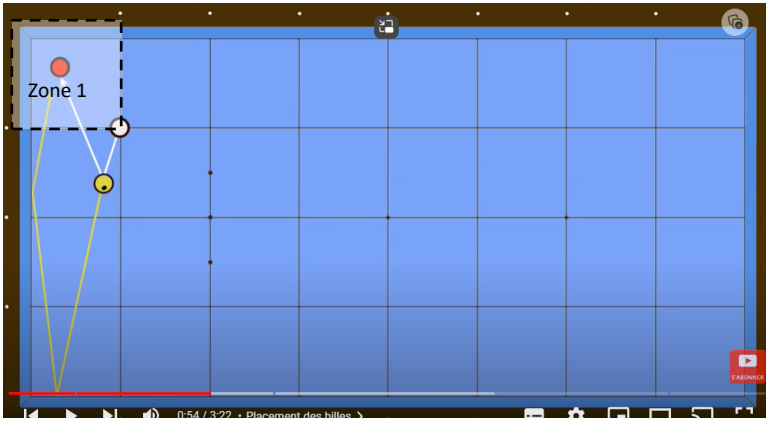
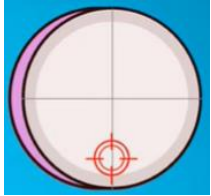
[Défi 5/50 - Rétro et rappel de long en deux bandes \(youtube.com\)](#)

Défi N°5 - Rétro et rappel de long en deux bandes	Technique
	 Très bas et très plein Suivant le rendement des bandes du billard : • Déplacer la 2 à gauche de 1 ou 2 cms, et/ou ; • Mettre de l'effet sur la 1 pour obtenir un meilleur rappel de la 2 par effet d'engrenage.
Objectif :	Rappel dans la zone 1

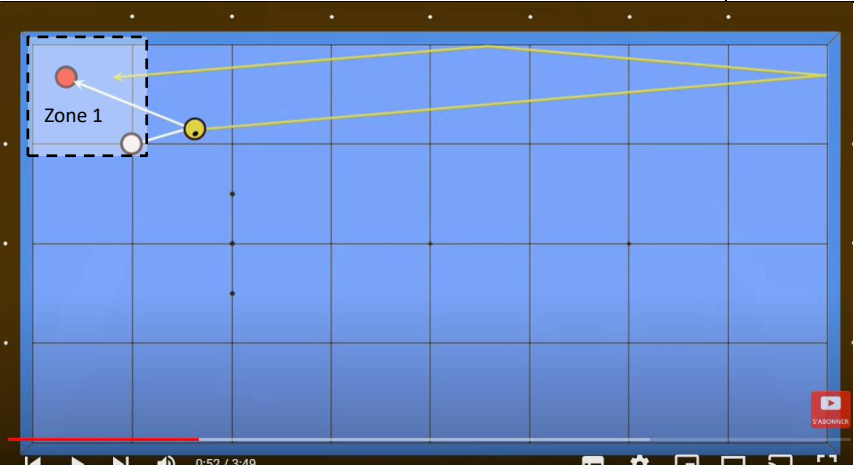
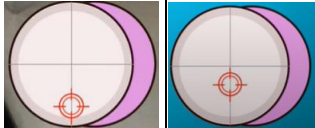
[Défi 6/50 - Deux bandes : quels paramètres ? \(youtube.com\)](#)

Défi N°6 - Deux bandes : quels paramètres ? (Variation de la 3 dans un cercle de 11 cms autour de sa position initiale – Gabarit donné page 59)		Technique
		Demi-bille, légèrement en tête sans ou avec un soupçon d'effet 
Objectif :	Arrivée pleine bille sur la 3 (pas de masquage)	

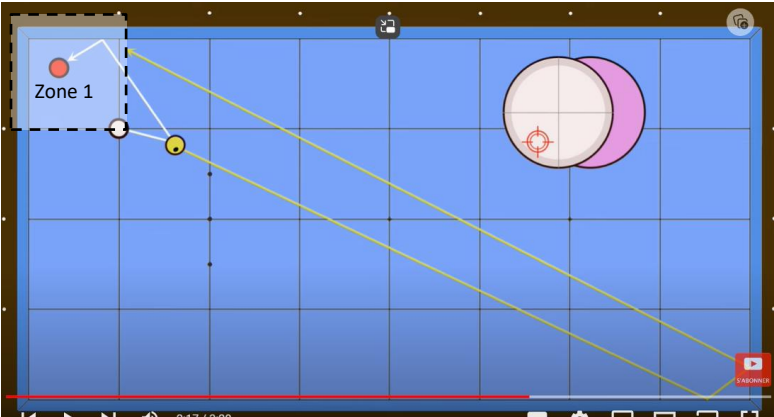
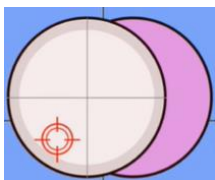
Défi 7/50 - Rétro amorti et rappel de large (youtube.com)

Défi N°7 - Rétro amorti et rappel de large		Technique
		Très bas / très plein – coup de queue rapide 
Objectif :	Regroupement dans la zone 1. (La 2 ne doit pas donner le point en carambolant la 1)	

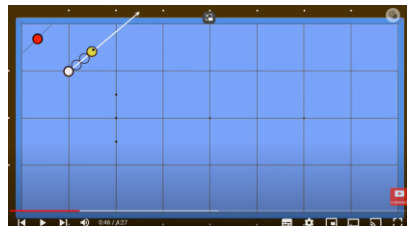
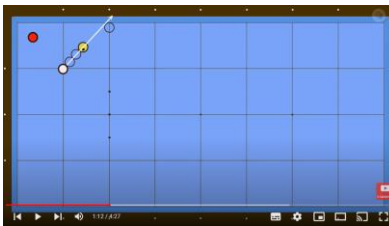
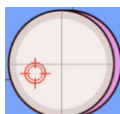
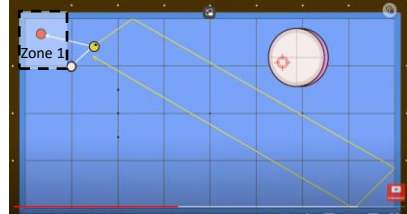
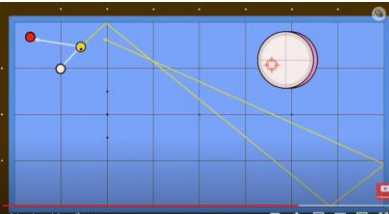
Défi 8/50 - Rappel de long en rétro : régler la hauteur d'attaque (youtube.com)

Défi N°8 - Rappel de long en rétro Variation de la position de la 2 (± 6 cms / position initiale)		Technique
		Rétro direct avec variation hauteur d'attaque suivant éloignement de la 2 
Objectif :	Regroupement dans la zone 1	

[Défi 9/50 - Rétro sur bande avec effet et rappel de long en deux bandes \(youtube.com\)](#)

Défi N°9 - Rétro sur bande avec effet et rappel de long en deux bandes	Technique
	Rétro avec effet à gauche + 1 bande 
Objectif : Regroupement dans la zone 1	

[Défi 10/50 - Rétro et rappel de long en trois bandes \(youtube.com\)](#)

Défi N°10 - Rétro et rappel de long en trois bandes		Technique
Position 1 de la 2 	Position 2 de la 2 	Rétro direct avec un peu effet à gauche pour l'engrenage de la 2 
		mêmes paramètres pour les 2 positions mais puissance + ↑ pour rentrer la 2
Objectif : Regroupement dans la zone 1. (Point par 1 bande non accepté)		

[Défi 11/50 - Gamme de rappels en rétro \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=14880048)

Défi N°11 - Gamme de rappels en rétro (Lancement du dé pour choisir le point à travailler)		Technique
	Position de la 2	Rétro et Rappel
	1	Rappel de long en 3 & 4 bandes
	2	Rappel de long en 3 & 4 bandes
	3	Rétro direct
	4	Rétro 1 bande
	5	Rétro direct et rappel 2 bandes
	6	Rétro amorti et rappel en largeur
Objectif :	Voir objectif de chaque défi	

Défi 12/50 - Une bande dans la largeur : avec ou sans effet ? (youtube.com)

Défi N°12 - Une bande dans la largeur : avec ou sans effet ?

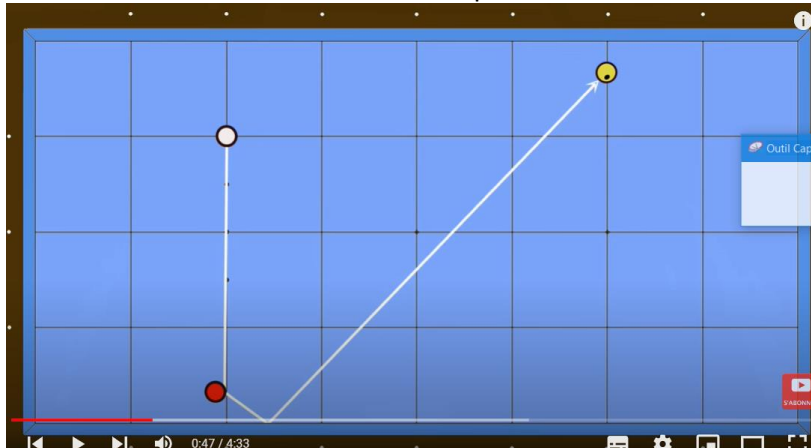
(Lancement du dé pour choisir le point à travailler)

(6 variations de la position de la 3)

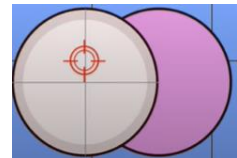


Technique

Position de départ

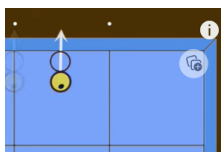


½ bille, au-dessus du centre

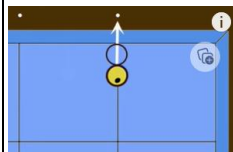


5 variations de la bille n°3 (± 1 mouche par ½ mouche)

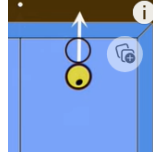
V1 : + ½ mouche



V2 : + 1 mouche



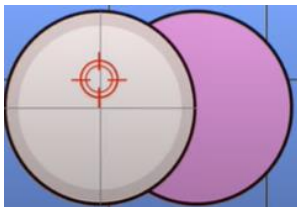
V3 : + 1 ½ mouche



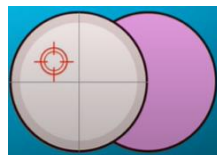
V4 : - ½ mouche



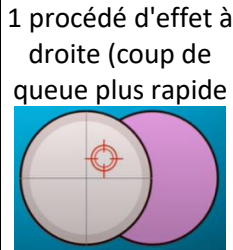
V5 : - 1 mouche



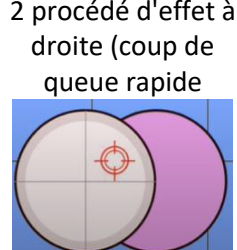
sans effet



1 ou 2 procédé(s)
d'effet à gauche



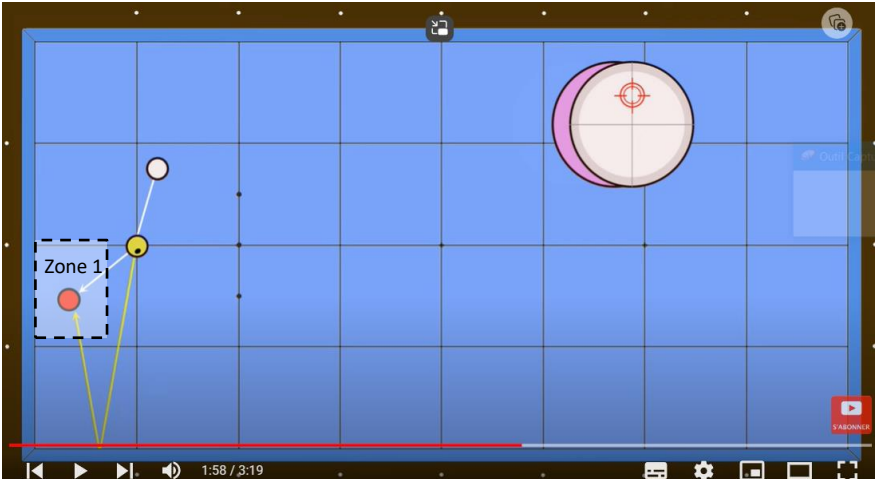
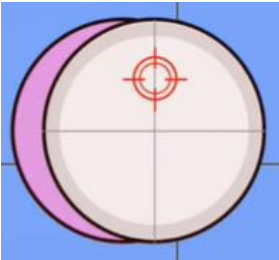
1 procédé d'effet à droite (coup de queue plus rapide)



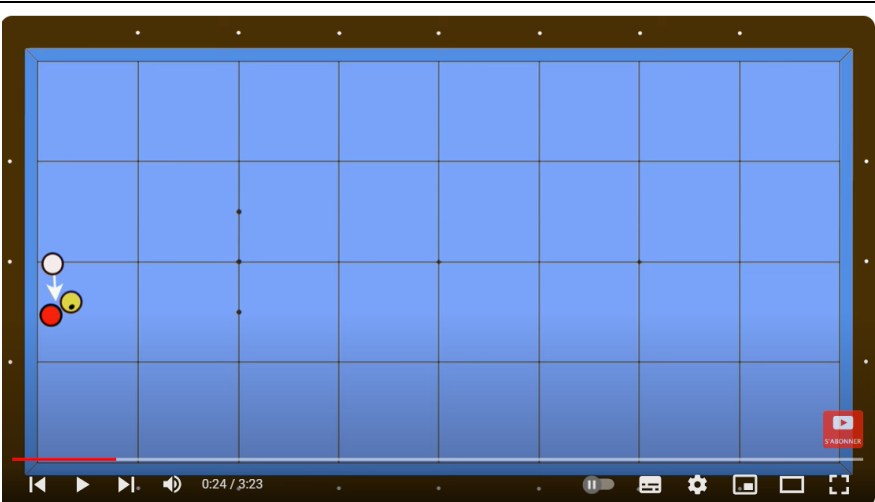
2 procédé d'effet à droite (coup de queue rapide)

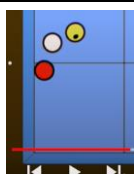
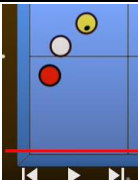
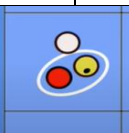
Objectif : Faire le point en 1 ou 2 bandes

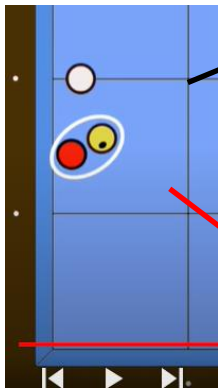
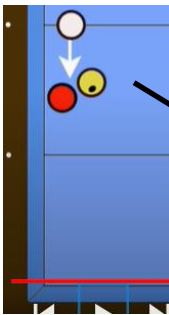
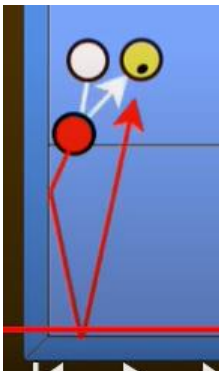
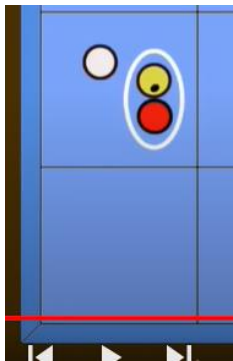
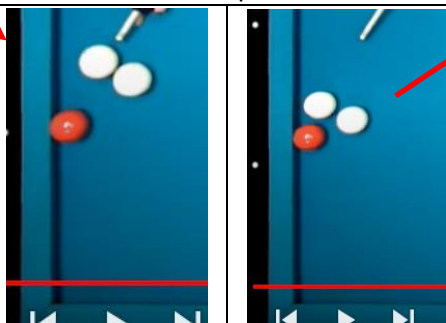
[Défi 13/50 - Choisir la bonne quantité pour optimiser le rappel \(youtube.com\)](#)

Défi N°13 - Choisir la bonne quantité pour optimiser le rappel	Technique
	
Objectif : Regroupement en zone 1. Idéal => Américaine	

[Défi 14/50 - Billes de près : épuiser une position \(youtube.com\)](#)

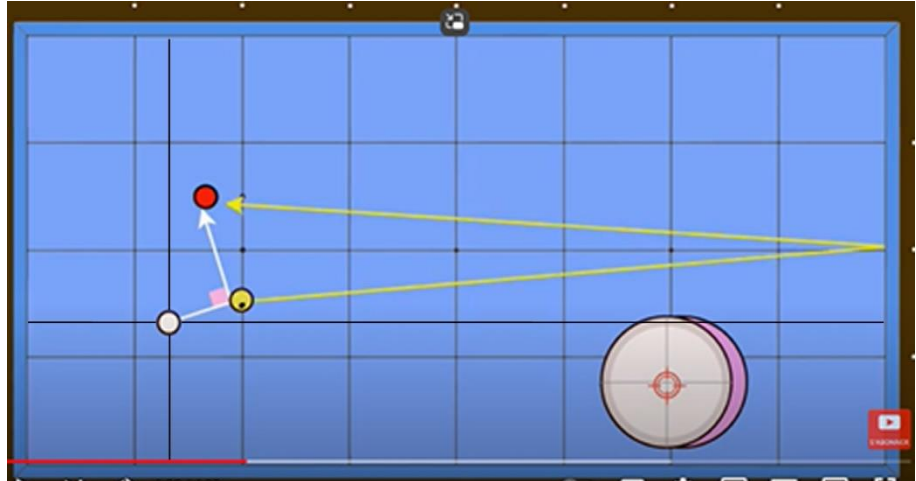
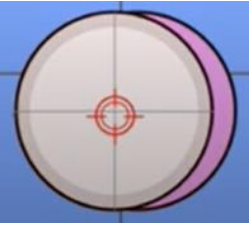
Défi N°14 - Billes de près : épuiser une position	Technique
	Coup de queue lent
Objectif : 5 points consécutifs (Idéal : Continuer la série avec regroupements et rappels)	

Défi N°15 - Billes de près : se placer puis rappeler			Technique	
Position de départ identique défi 14			Non commentée	
				
Exemples				
				
Rétro direct avec rappel 1 bande (barrage de la 1 sur la 2)	Rétro direct (1 pour 2 bandes)	Rétro direct (0 pour 2 bandes)	Passage puis américaine en 1 ou 2 points	Rétro passage. Rappel 1 bande et prise américaine directe ou prochain point
Objectif:	Faire 1 ou 2 points pour se placer, rappeler et regrouper les billes.			 ou 

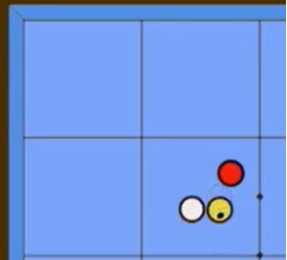
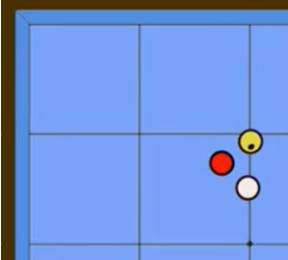
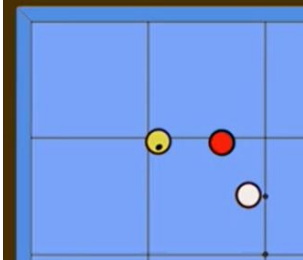
Défi 16/50 - Mécanique de la série : rappel, placement, rappel... (youtube.com)				
Défi N°16 - Mécanique de la série : rappel, placement, rappel... Position initial (Idem défi 13)			Technique	
			Voir défis n°13 à 15	
Défi 15				
Défi 14	Épuisement de la position en 1 point		Rappel 0 pour 2 (ou 1 pour 2) ³	Résultat
				
	ou en 2 points			
				
Objectif:	Enchaînement des points décrits aux défis n°13 à 15			

³ Note J.E. : Il s'agit des rappels présentés dans la vidéo, mais n'importe quel rappel fera l'affaire pour valider le défi, et il en existe beaucoup d'autres !

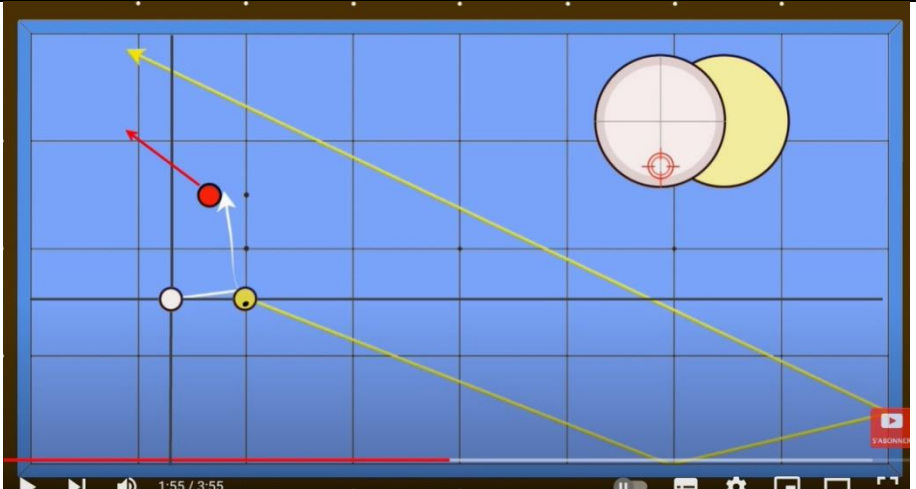
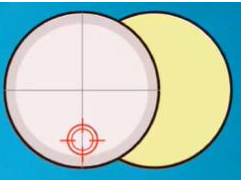
[Défi 17/50 - Billes à 90 degrés : rappeler en amorti par le plein \(youtube.com\)](#)

Défi N°17 - Billes à 90 degrés : rappeler en amorti par le plein	Technique
	Centre de la bille et très plein 

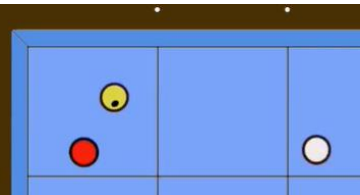
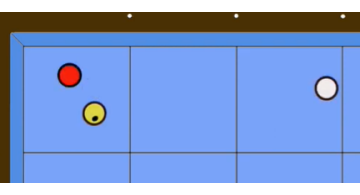
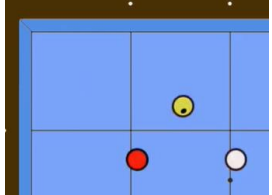
Objectif: Faire le point (masque accepté) **ET**

Billes regroupées	Placement favorable	Position dominante
		

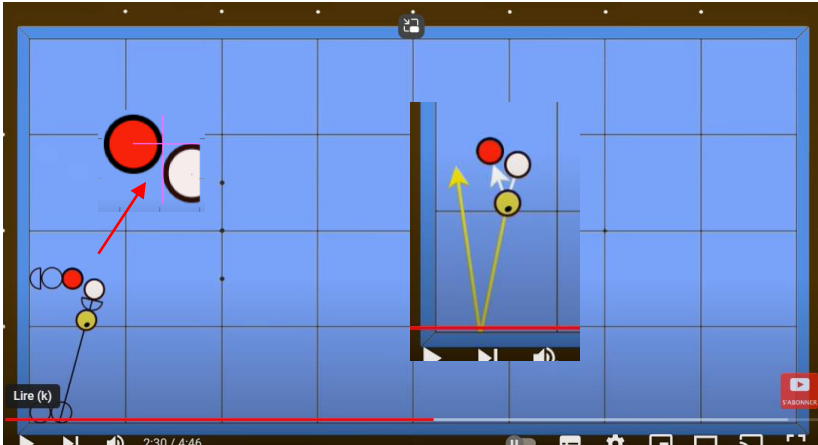
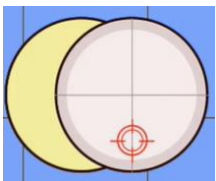
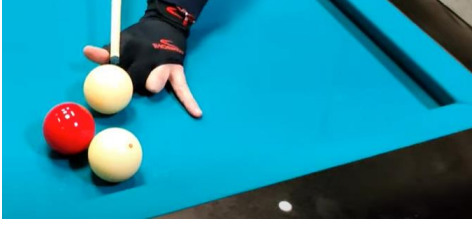
[Défi 18/50 - Billes à 90 degrés : rappeler par le demi-bille \(youtube.com\)](#)

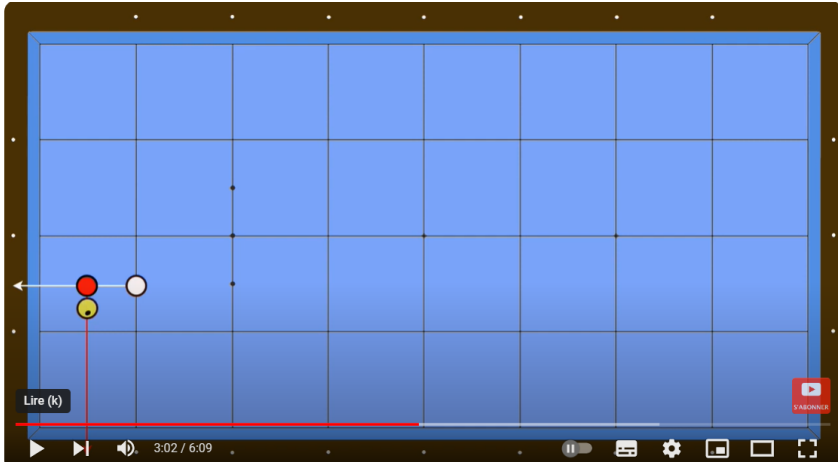
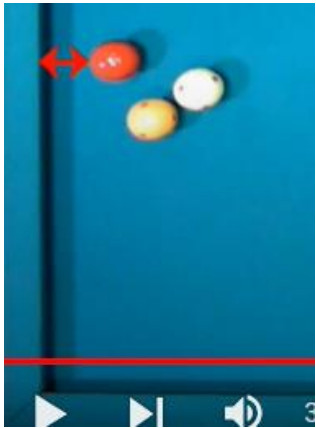
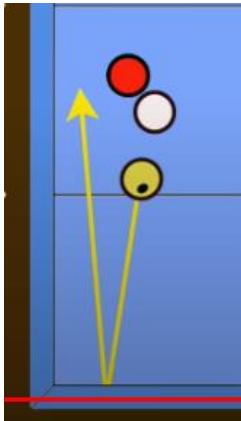
Défi N°18 - Billes à 90 degrés : rappeler par le demi-bille	Technique
	Très bas – ½ bille 

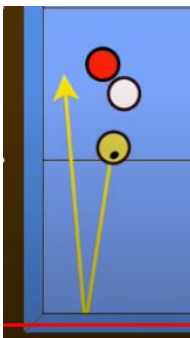
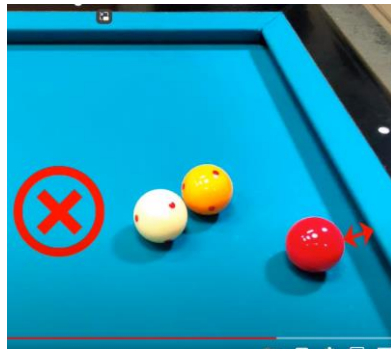
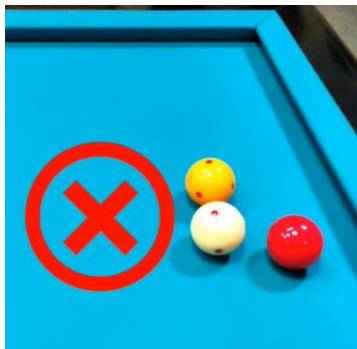
Objectif: Faire le point **ET**

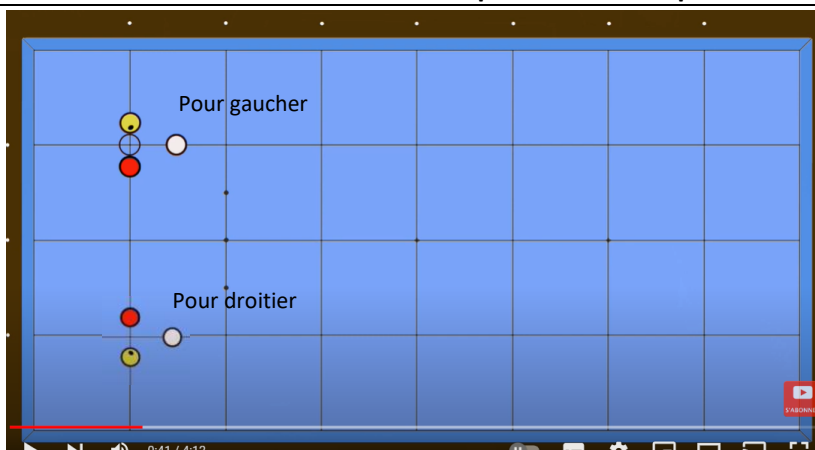
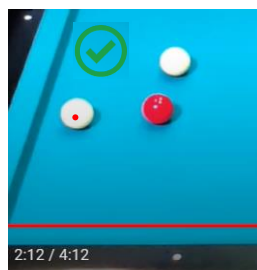
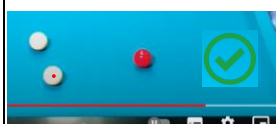
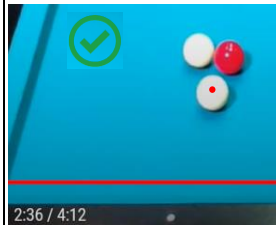
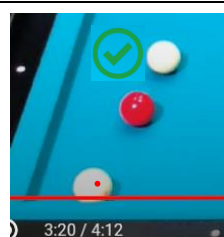
Billes regroupées		OU	Position dominante
			

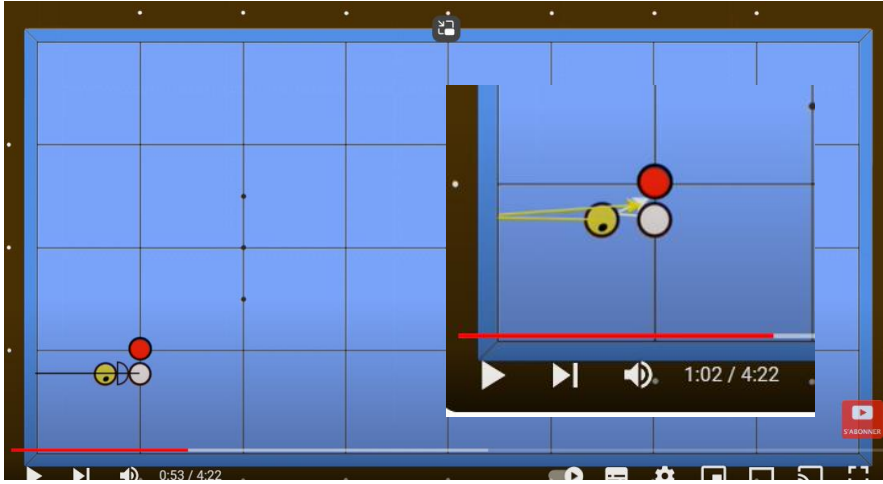
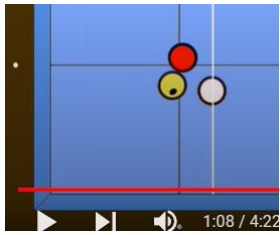
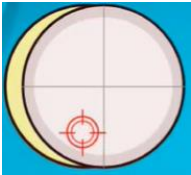
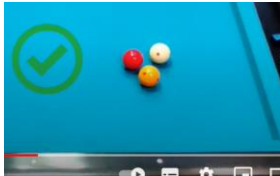
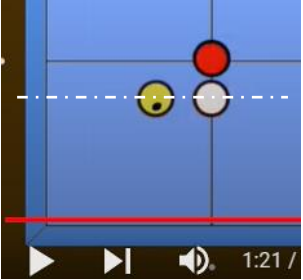
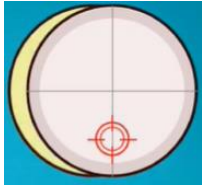
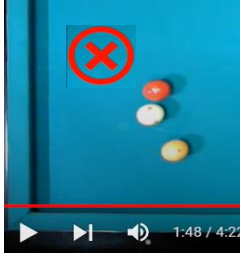
Défi N°19 - Jouer l'américaine				Technique	

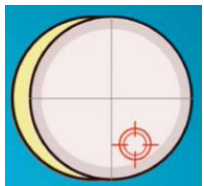
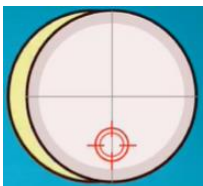
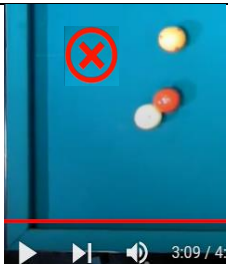
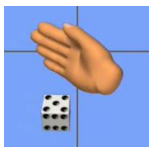
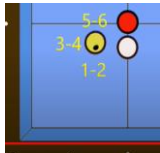
Défi N°20 - Prendre l'américaine	Technique
	 Entre $\frac{1}{2}$ bille et $\frac{3}{4}$ de bille Bas sans effet Coup de queue rapide et mesuré pour harmoniser les forces
Objectif : Prendre l'américaine (1 ou 2 points d'ajustements acceptés) ET enchaîner 5 points successifs	
Point de départ (voir option ci-dessous) 	Résultat attendu avant les 5 points 
Option : Autre position de départ à choisir parmi les 47 proposées dans la vidéo de Xavier Grétilat => 47 positions de prises d'américaine	

Défi N°21 - Chercher la prise d'américaine			Technique
			Non commentée
Objectif : Placements pour obtenir l'américaine			
Enchaînement possible (en 2 points)			
Décalage de la rouge en la rapprochant de la bande (laisser un espace suffisant pour le prochain rappel de la 2 	Placement sur la jaune 	Rappel de la jaune en 1 bande 	Résultat attendu "L'américaine" 

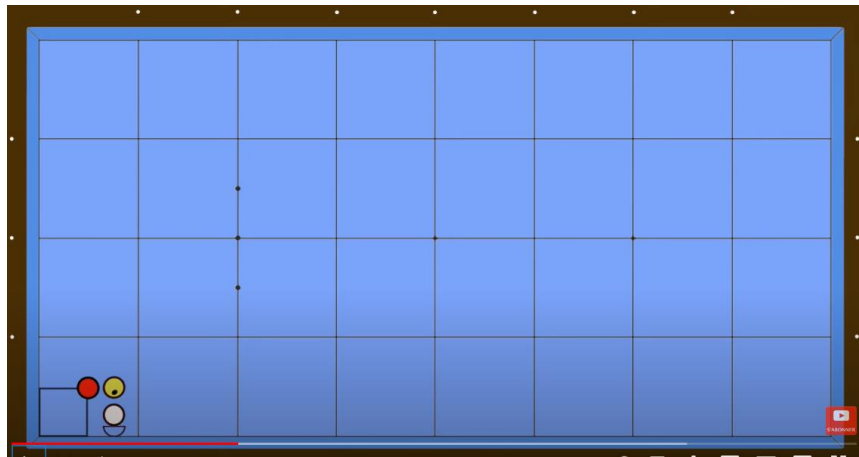
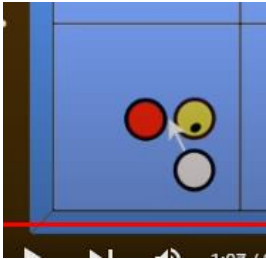
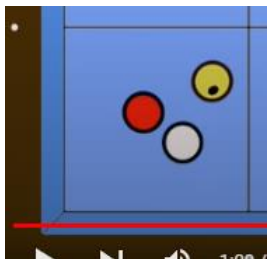
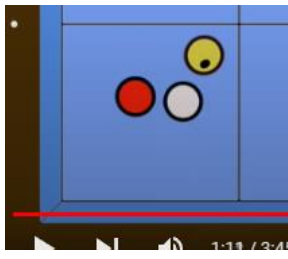
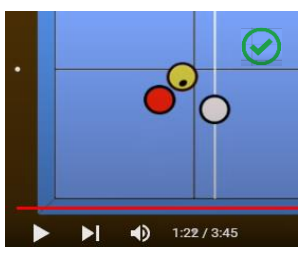
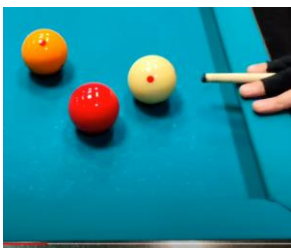
Enchaînement possible (en 3 points)			Rappel de la jaune en 1 ou 2 bandes	Résultat attendu "l'américaine"
Décalage de la rouge en la rapprochant de la bande	Placement sur la jaune en 2 points			
				
Erreurs possibles				
Sur le 1 ^{er} point Bille rouge trop décalée	Sur le 2 ^{ème} point			
	Prise de bille trop fine de la jaune (la 2)	Prise de bille trop grosse de la jaune (la 2)		
				
Options :				
- Echainement de points sur l'américaine ; - Autre position de départ à choisir parmi les 47 proposées dans la vidéo de Xavier Grétilat => 47 positions de prises d'américaine				

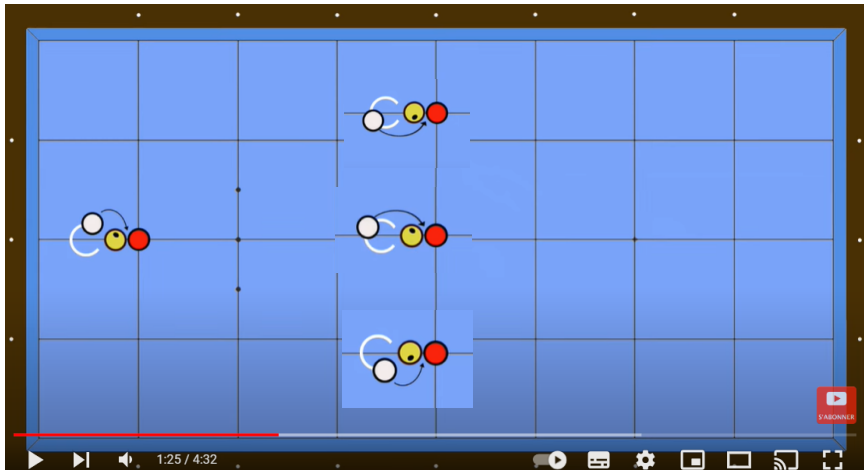
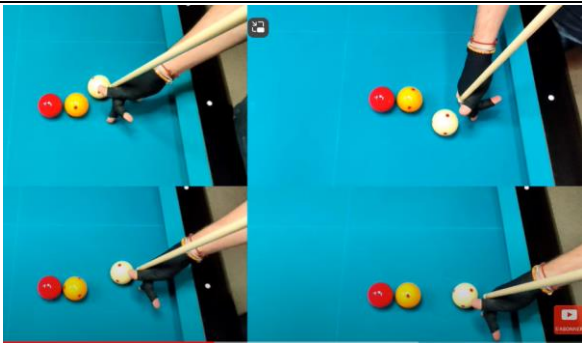
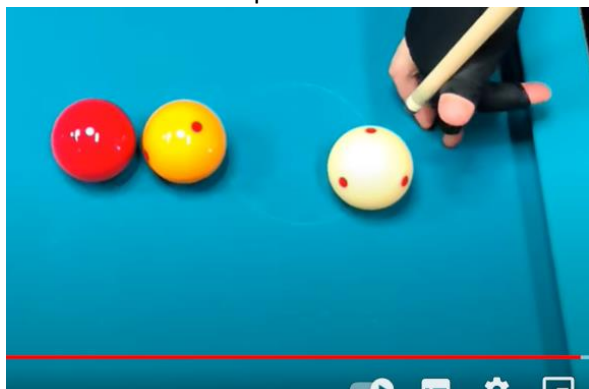
Défi N°22 - Perdre la dominante... pour mieux la reprendre !			Technique
			Jouer principalement sur la quantité prise sur la bille 2
Objectif : Retrouver la dominante			Résultats validés
4 Enchaînements possibles (A ₁ , A ₂ , B ₁ , B ₂)			
A : Jouer la rouge	A ₁ : ½ bille sans effet Débordement de la rouge et placement dans la largeur	Puis rétro passage et rappel de la rouge	
	A ₂ : Jouer la rouge un peu plus fort Débordement de la rouge et placement dans la longueur	Rappel en long de la pointée en 3 ou 4 bandes avec carambole sur la rouge pour reprise de la dominante	
B : Jouer sur la pointée	B ₁ : Décaler la pointée et placement sur la pointée	Piqué passage	
	B ₂ : Débordement de la pointée	Rappel en long de la rouge en 3 bandes	

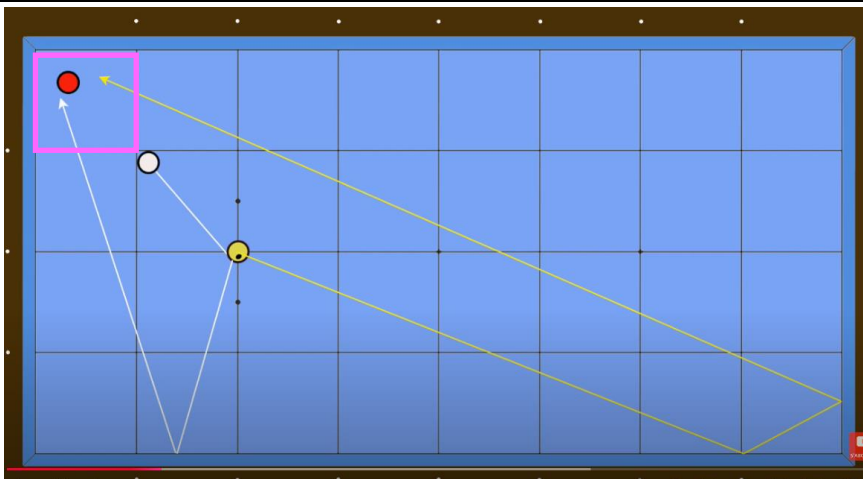
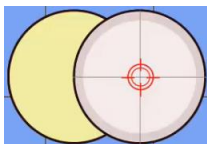
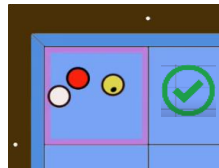
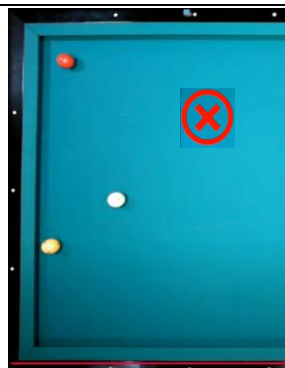
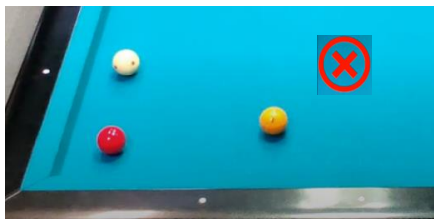
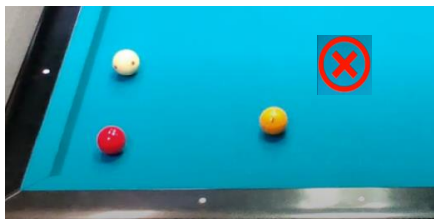
Défi N°23 - Petite ligne : obtenir le contre sur notre bille			Technique
			Rétro sur la 2 avec $\pm$ d'effet, suivant le biais entre les billes 1 et 2
Objectif : Retour de la 2 par la bande, contre sur la 1 et reprise de position dominante. Idéalement : Il sera possible de continuer la série.			
3 points de base			Résultats validés
1^{er} point Les billes 1 & 2 sont alignées	Rétro avec effet à gauche pour le retour de la 2 par effet d'engrenage 	Le point est réalisé ; La 2 revient en contre ; La dominante est conservée. Le défi est validé.	
Erreurs possibles			
	Plein de la 2 sans effet 	Le point ne sera pas réalisé Le défi n'est pas validé	
	Presque plein de la 2 sans effet 	Le point est réalisé mais la 2 s'échappe Le défi n'est pas validé	

2^{ème} point Biais de quelques millimètres de la 2 par rapport à la 1 	Presque plein de la 2 sans effet 	Le point est réalisé ; La 2 revient en contre ; La dominante est conservée. Le défi est validé	
3^{ème} point Biais encore plus important de la 2 par rapport à la 1 	Rétro avec effet à droite pour retenir la 2 par effet d'engrenage et garantir son retour 	Le point est réalisé ; La 2 revient en contre ; La dominante est conservée. Le défi est validé	
	Erreur possible		
	Presque plein de la 2 sans effet 	Le point est réalisé mais la 2 s'échappe Le défi n'est pas validé	
Pour ce point : On peut être tenté de jouer d'abord la 2 mais ce n'est pas l'objet de cet exercice			
Pour réaliser ce défi, la position de la 2 sera choisie aléatoirement par un tirage au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre) 	Exemples 		Tirage 1 & 2 => Point n°1 Tirage 3 & 4 => Point n°2 Tirage 5 & 6 => Point n°3

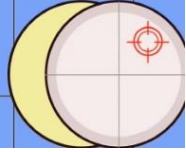
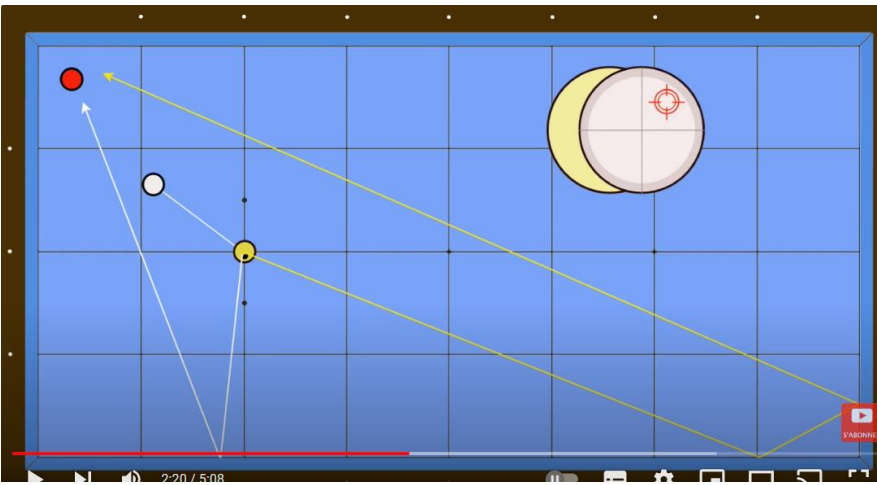
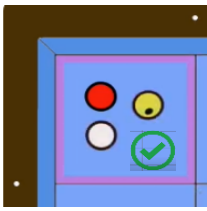
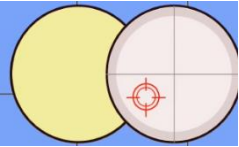
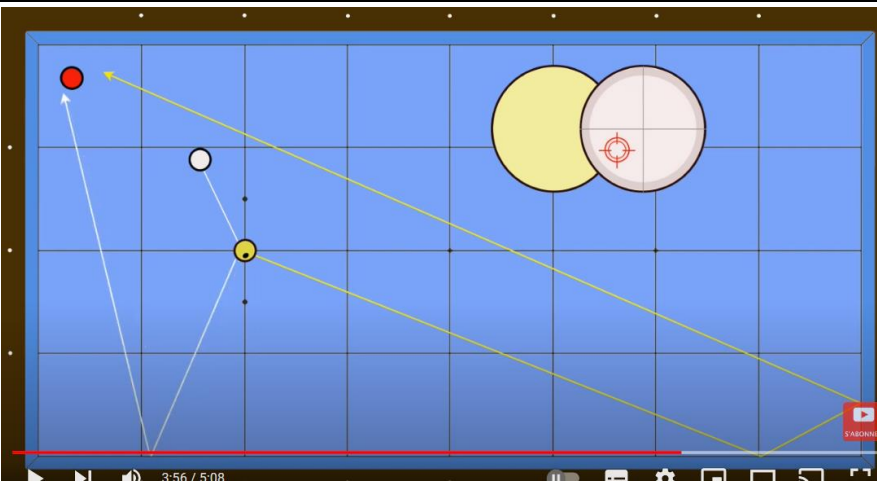
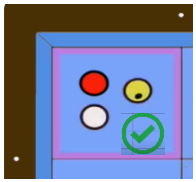
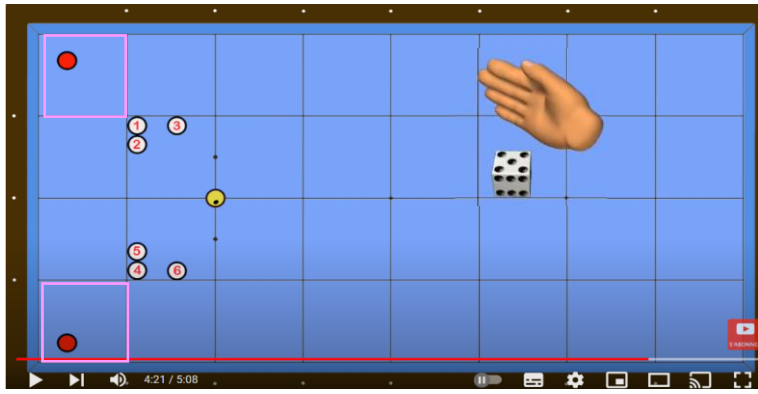
Défi 24/50 - Petite ligne : préparer le contre sur notre bille (youtube.com)

Défi N°24 - Petite ligne : préparer le contre sur notre bille			Objectif
			A partir de cette position, retrouver la dominante et la position du défi précédent 
Enchaînements attendus			Résultat validé
Jouer sur la jaune, un peu plus que ½ bille (A), pour la décaler et préparer en 2 ou 3 points une position (B) qui permet de rappeler la rouge en contre sur la 1 (C) et retrouver la dominante (D).			Rassemblement de la 2 et la 3 en position de dominante pour retrouver la position du défi 23
A	B	C	D
			
Position de départ	1 ^{er} point	Second point : Erreurs possibles	
		Trop fin Débordement trop important de la rouge. Rappel de la rouge impossible 	Trop gros La rouge est trop avancée. contre et rappel de la rouge impossibles 

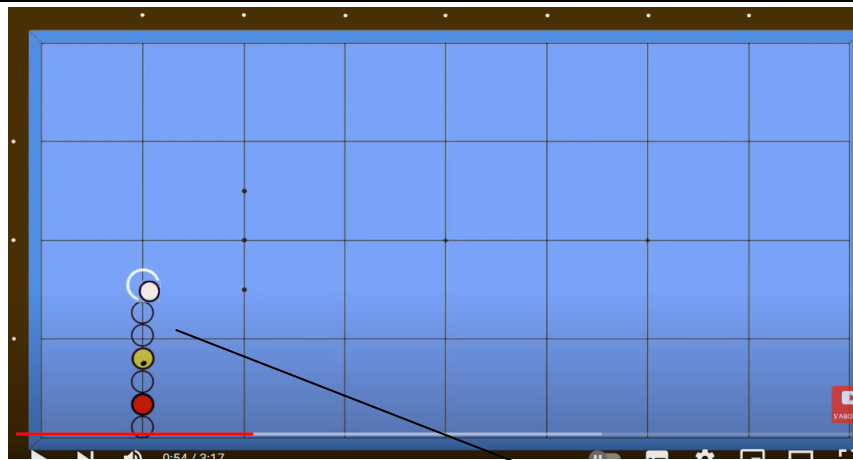
Défi N°25 - Le massé : un exercice pour progresser		Technique
Variation de la position de la bille n°1 SUR le cercle de 11 cms autour de sa position initiale (Gabarit donné page 59)		
		Coup de queue très rapide en ajustant les paramètres de hauteur et d'inclinaison. Moduler la puissance en fonction de l'éloignement de la 1 par rapport aux 2 autres billes.
		Résultat validé
		Faire simplement le point
Progression : Commencer par la bille 1 placée au plus près des billes 2 & 3	Puis l'éloigner progressivement tout en la laissant sur le cercle. Travailler à droite puis à gauche des 2 autres billes	
Bille 1 près de la 2 => ½ massé		
Pour terminer : on pourra rendre l'exercice encore plus difficile en éloignant la bille 1 à l'extrême, et en jouant le point du côté qui ne paraît pas réalisable		
Coup "naturel"	Coup plus difficile	
		

Défi N°26 - Le point d'échelle SANS effet		Technique
		Attaque de la 1 au centre. ½ bille parfait.
		
		Résultat validé
		Rassemblement de la 2 et la 3 dans le carré rose.
		
Objectif	Le point est réalisé en 1 bande et rappel de la 2 en 2 bandes (grande bande puis petite bande)	
Erreurs possibles		
Prise de la bille 1 trop fine		Prise de la bille 1 trop grosse
		
		
	• La 2 touche la mauvaise bande et ne revient pas ; • La 1 ne revient pas sur la 3 ; • Le point est manqué.	• Le retour de la 2 n'est pas parfait ; • La 1 revient en 2 bandes et ne touche pas la 3 ; • Le point est manqué.
S'entrainer en réalisant le point des 2 côtés.		

Défi N°27 – Deux points d'échelle AVEC effet

1^{er} point (27a)	On part de la position de départ du défi n°26 et on décale la bille n°1 d'une bille à droite	Technique Attaque de la 1 en tête avec 1 procédé d'effet à droite. Visée de la 2 : $\frac{3}{4}$ de bille. 
		Résultat validé Rassemblement des billes dans la zone rose. 
Objectif	Le point est réalisé en 1 bande et rappel de la 2 en 2 bandes (grande bande puis petite bande)	
2^{ème} point (27b)	On part de la position de départ du défi n°26 et on décale la bille n°1 de deux billes vers le haut	Technique Attaque de la 1 en bas avec 1 procédé d'effet contraire. Visée de la 2 : $\frac{1}{4}$ de bille 
		Résultat validé Rassemblement des billes dans la zone rose. 
Objectif	Le point est réalisé en 1 bande et rappel de la 2 en 2 bandes (grande bande puis petite bande)	
Résumé des points d'échelle et réalisation du défi		
	Avec le défi n°26 on obtient donc 6 positions possibles (travail symétrique à droite et à gauche). Les 10 tentatives pour la réalisation de ce défi sont tirées au sort avec un dé parmi ces 6 positions possibles. Le défi est validé lorsque les 3 billes sont regroupées dans la zone rose.	

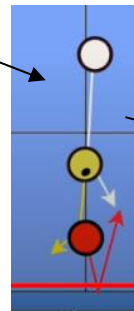
Défi N°28 – Rencontres
(Variation de la position n°1 dans (ou sur) un cercle de 11 cms autour de sa position initiale – Gabarit donné page 59)



Réalisation du point : La bille 1 percute la 2 qui vient percuter elle-même la 3 et l'envoie contre la bande. La 1 continue son parcours pour venir toucher la 3.

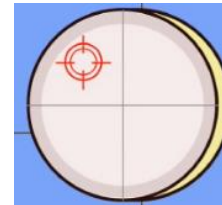
L'effet permet de diriger la bille 1, mais aussi la 2 (par engrenage) pour l'écarter de la course de la 1.

Note 28a : L'application de l'effet dépend de la position de départ de la 1 dans (ou sur) le cercle, afin de diriger les billes 1 & 2 dans les directions souhaitées.



Technique

Attaque de la 1 bille en tête avec effet (voir [note 28a](#))



Visée de la 2 : presque pleine

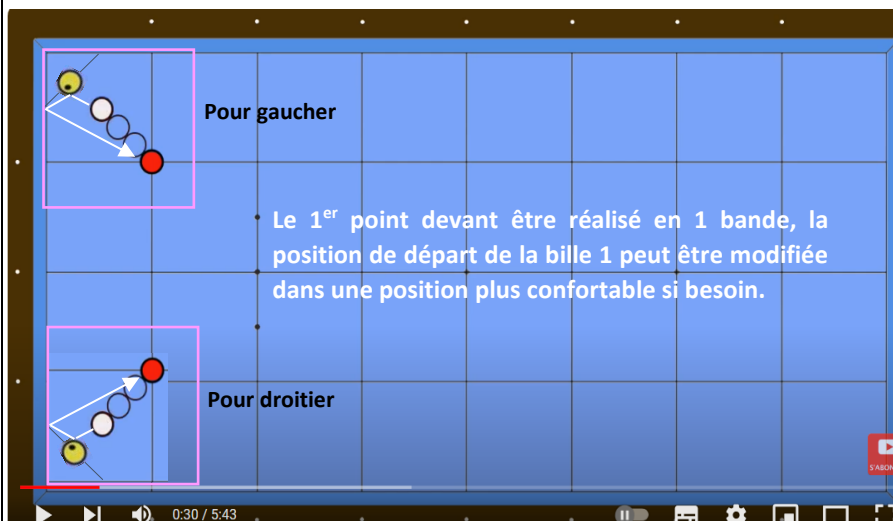
Résultat validé

Faire simplement le point



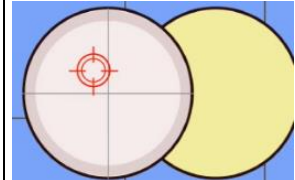
Défi N°29 – Placements pour rappels de long

Cet exercice est destiné, dans un 1^{er} temps, à faire le point **en une bande** pour se retrouver dans une position déjà vue lors de certains défis précédents, puis de rappeler les billes dans la zone rose.



Technique

Attaque de la 1 avec $\pm$ d'effet pour varier le résultat



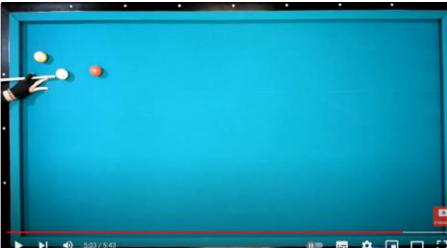
Visée de la 2 un peu moins que $\frac{1}{2}$ bille

Résultat validé

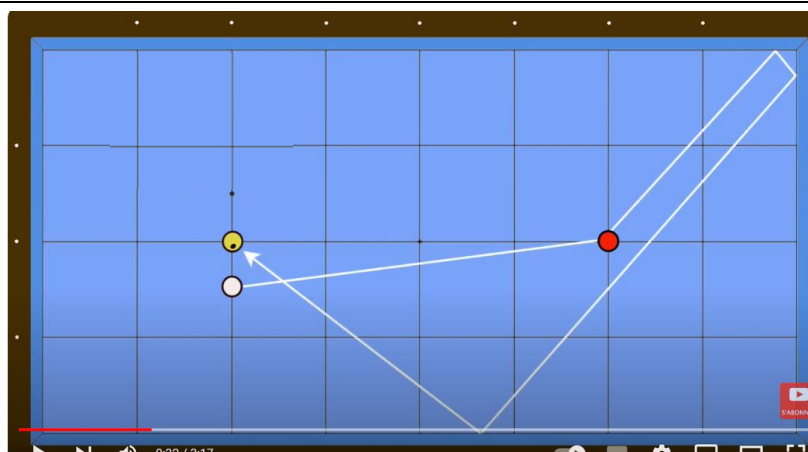
Regroupement des 3 billes dans la zone rose en 2 points.
Ni plus, ni moins.

Le point **DOIT** donc être réalisé **en 1 bande** en arrivant gros sur la 3. En effet, le but de ce défi étant de retravailler certains des défis précédents, on élimine donc la réalisation du 1^{er} point qui permettrait de se retrouver immédiatement dans une position favorable (regroupement immédiat des 3 billes, point d'échelle, ou débordement de la 2 pour un rappel dans la largeur).

Exemples de positions possibles après le 1 ^{er} point		Type de rappel	Résultat validé
A		 Rappel dans la longueur en 1 ou 2 bandes	
B		 Rétro direct et rappel en 2 bandes	
C		 Point en 1 bande et rappel de la 2 en 2 bandes (grande bande / petite bande)	

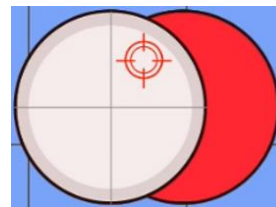
D			Point direct et rappel de la 2 en 3 bandes	
E			Point en 1 bande et rappel de la 2 en 2 bandes (grande bande / petite bande)	
Autre exemple dans le cas d'une position de départ plus confortable (la 1 est placée plus près de la grande bande)				
F			Rétro direct rappel de la 2 en 1 bande	

Défi N°30 - Réussir le point d'entrée



Technique DE BASE

Attaque de la bille n°1 en tête avec un peu d'effet
Visée de la bille n°2 : ½ bille



Résultat validé

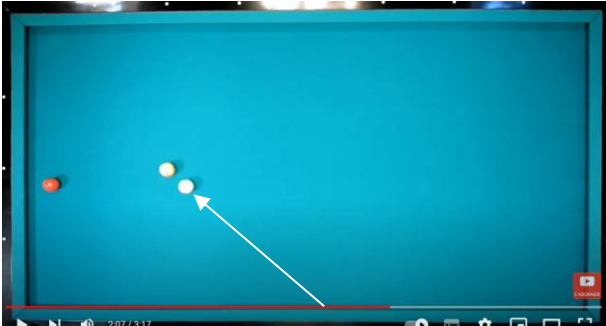
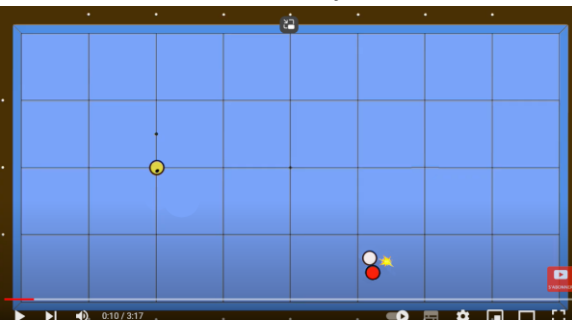
Faire le point quelle que soit la position finale des billes

On parle de **technique de base**, car beaucoup de paramètres influent sur la réalisation du point d'entrée : l'état (usure et propreté) du tapis, des bandes, des billes. Quelques exemples de variations de paramètres possibles ci-dessous.

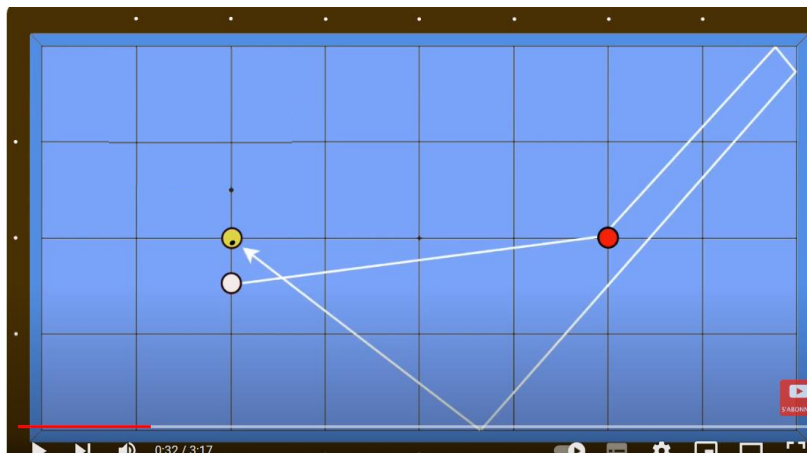
Billes propres en début de partie	Billes sales (en cours de partie)	Tapis neuf avec tendance du billard à allonger	Tapis plus usé et meilleure accroche des bandes
Sans effet	Avec effet	Attaque de la bille n°1 moins haute	Attaque de la bille n°1 plus haute

Les erreurs possibles et leurs corrections expliquées

La bille 1 passe sous la bille 3 au retour	La bille 1 passe au-dessus de la bille 3 au retour (plus rare)
Manque d'effet ou prise de bille de la 2 trop fine (Observer le trajet de la bille n°2 pour analyser l'erreur)	Attaque de la bille n°2 trop grosse, ou trop d'effet, ou attaque de la bille 1 pas assez haute
Allongement important du billard qui accentue la réflexion des billes sur les bandes	Rendement des bandes (le billard "serre")

La bille n°1 est dans la bonne direction mais s'arrête avant de faire le point 	La bille n°2 vient percuter la bille n°1 et contrarie sa trajectoire 
Coup de queue plus rapide et allongé	Modifier l'attaque de la bille n°2 ou l'effet
1 seule remède : L'entrainement régulier à la réalisation de ce point	

Défi N°31 - Du point d'entrée à la prise de tiers



Technique

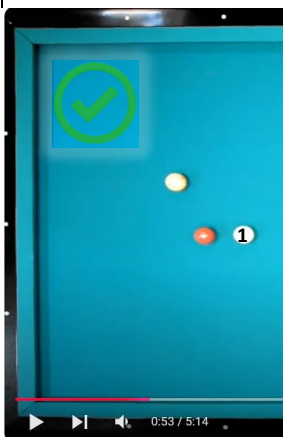
Reprendre les explications données au défi précédent

Résultat validé

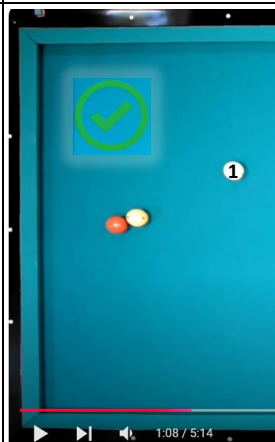
Faire le point d'entrée et regrouper les billes dans le tiers avec une position de dominante

Quelques exemples possibles après avoir réussi le point d'entrée

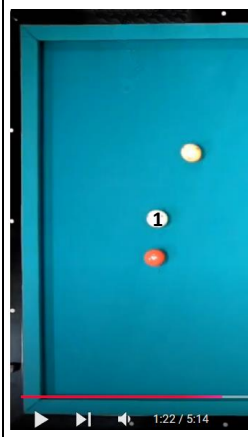
A - Position de dominante directe avec position favorable pour la suite (idéal)



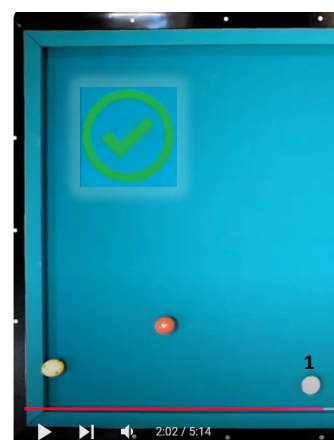
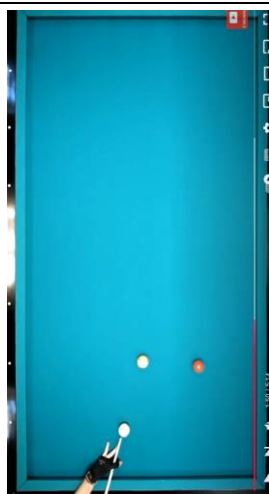
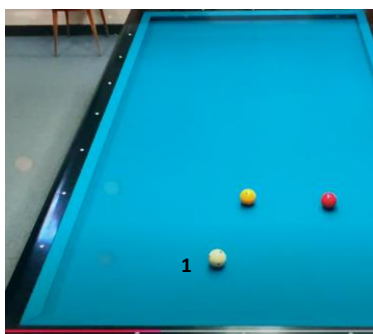
B - Position défavorable mais dominante et billes dans le tiers



C - Pas de position de dominante mais billes dans le tiers. Un débordement, un passage ou un rétro-passage permet de retrouver la dominante en un coup

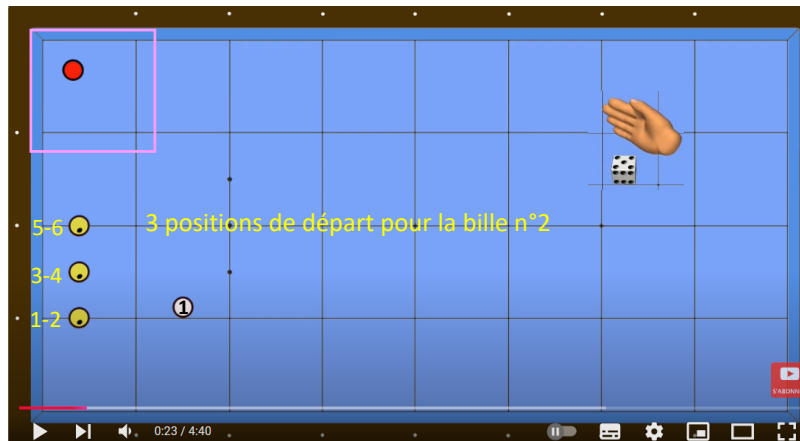


D - Pas de position de dominante mais possibilité de rappel dans la longueur

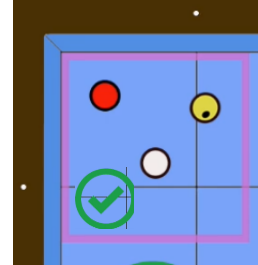


E - Pas de position de dominante ni de rappel possible mais placement en 1 coup, regroupement des billes dans le tiers, puis reprise de dominante			
Placement en 1 coup		Rappel de la 2 dans la longueur en 2 bandes	
		Regroupement dans le tiers en dominante	
F - Pas de position de dominante ni de placement évident pour un rappel => Plusieurs points nécessaires avant d'obtenir un placement pour un rappel			
	1 ^{er} point : Point en 1 bande		2 ^{ème} point : Rappel dans la longueur
3 ^{ème} point : Piqué rentré			
G – Possibilité de regroupement mais dans l'autre tiers du billard			
	1 ^{er} point : Rétro Direct		2 ^{ème} point : regroupement en dominante

Défi N°32 - Rappels doublés dans la longueur

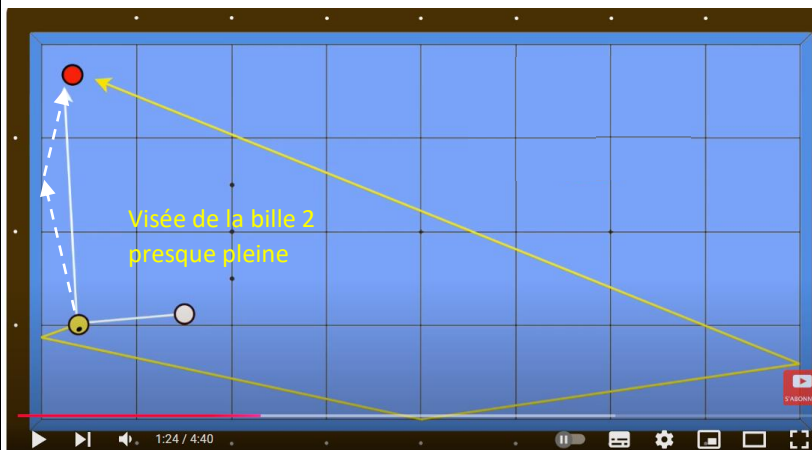


Résultat validé
Regroupement des billes 2 & 3 dans la zone rose

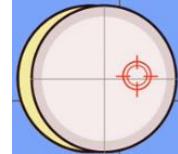


1^{er} point : Direct ou en 1 bande

Point Direct

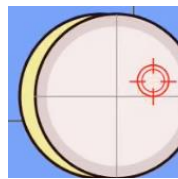


Effet maximal sur la 1



Point en 1 bande

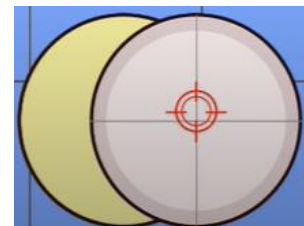
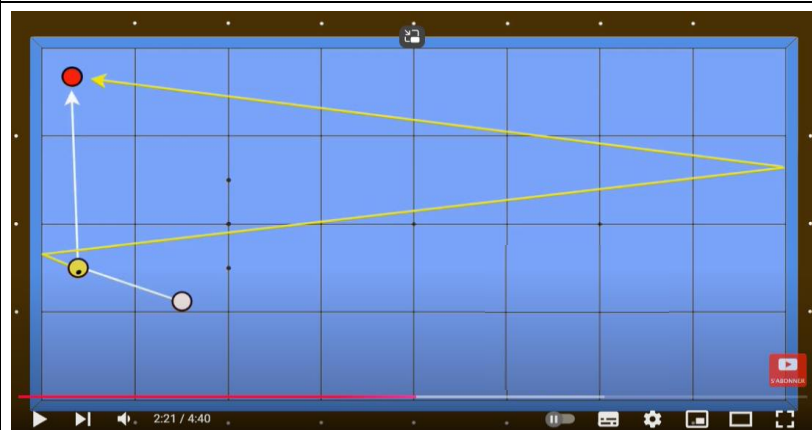
Un peu plus haut



2^{ème} point : Direct

Visée de la 2 entre $\frac{1}{2}$ bille et $\frac{3}{4}$ de bille.

Attaque de la 1 : un peu au-dessus du centre sans effet



3^{ème} point

1^{ère} solution : Rappel en 2 temps

Placement sur la 3

Rappel dans la longueur

2^{ème} solution : Direct (ou 1 bande) et rappel de la 2 en 4 bandes

Visée de la bille n°2 quasi pleine

Attaque de la 1 au-dessus du centre (coulé) avec beaucoup d'effet à gauche pour entrainer la 2 par effet d'engrenage

Pour réaliser ce défi, la position de la 2 sera choisie aléatoirement par un tirage au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre)

Exemples

5-6

3-4

1-2

Tirage 1 & 2 => Point n°1

Tirage 3 & 4 => Point n°2

Tirage 5 & 6 => Point n°3

Billard français : 50 Défis vers la série

Page n°36 / 60

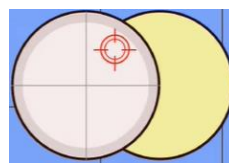
© BP 2025

Défi N°33 - 3 bandes : un système simple !



Technique

Visée de la bille 2 en $\frac{1}{2}$ bille
Attaque de la bille n°1 en-tête avec effet maximal
Coup de queue très allongé

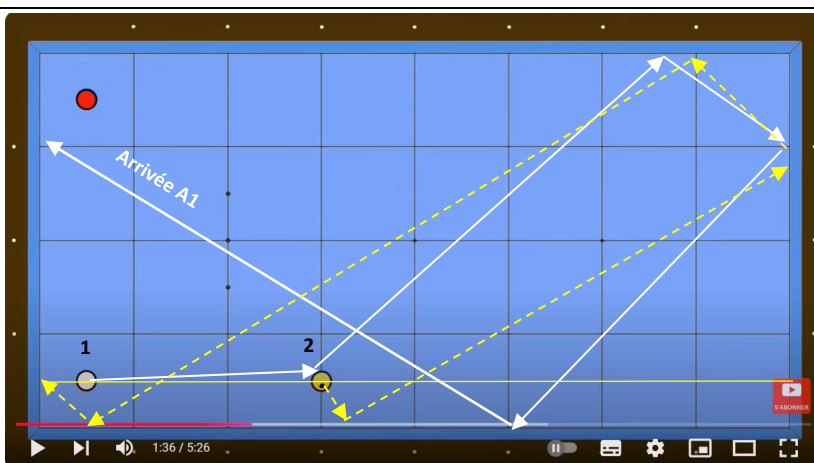


Résultat validé

Faire le point

1^{er} point : Les billes 1 & 2 sont alignées (ligne jaune continue)

Résultat

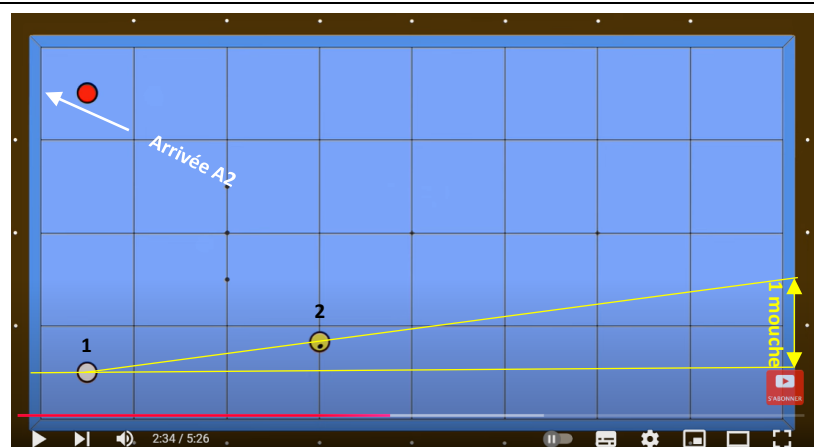


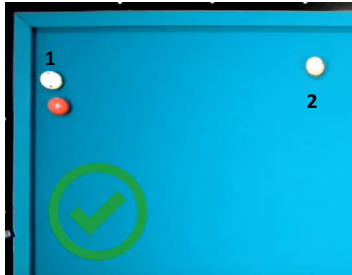
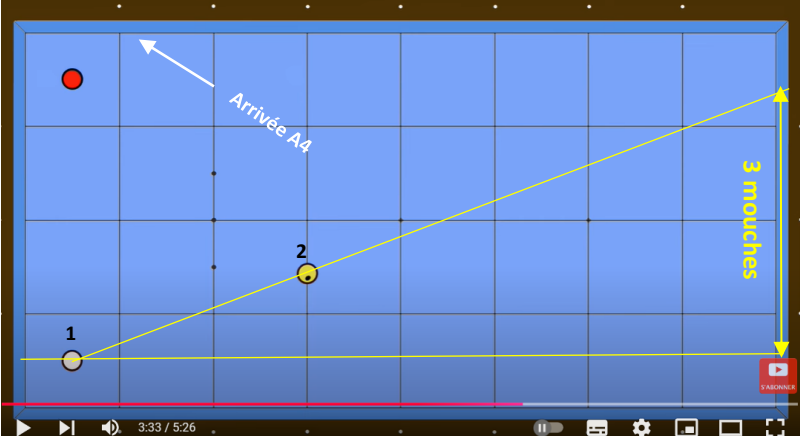
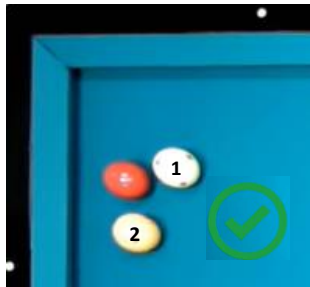
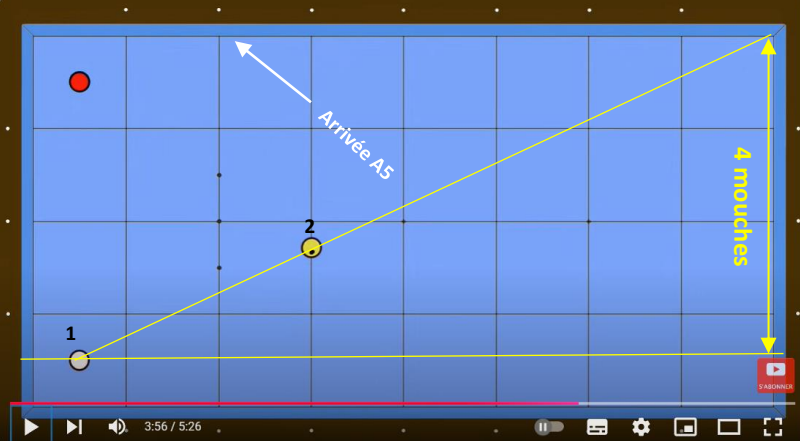
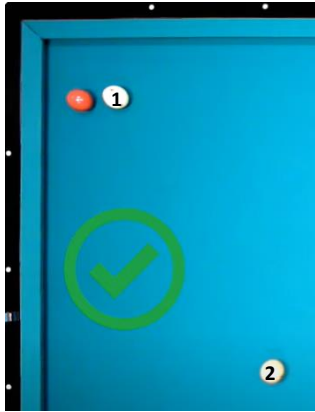
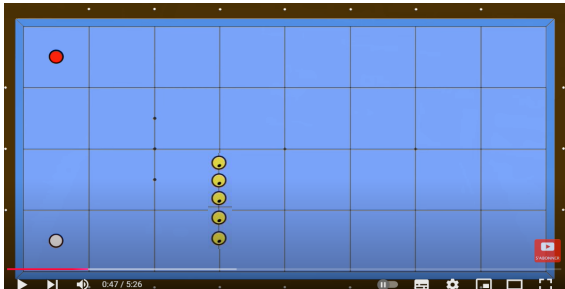
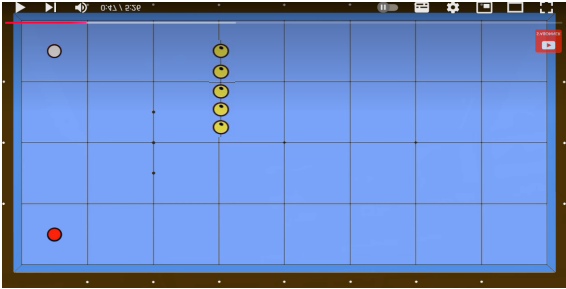
Précision : Ce principe est valable quelque soit l'endroit où les billes sont placées sur le billard (voir exemple ci-contre)



2^{ème} point : 1 mouche d'écart entre la bille n°1 & la 2

Résultat



3^{ème} point : 2 mouches d'écart entre la bille n°1 & la 2 	Résultat 
4^{ème} point : 3 mouches d'écart entre la bille n°1 & la 2 	Résultat 
4^{ème} point : 4 mouches d'écart entre la bille n°1 & la 2 	Résultat 
Remarque : En fonction de l'emplacement de la 3 (qui ne sera pas toujours exactement dans le coin), l'arrivée de la bille n°1 pourra être modifiée en jouant sur sa hauteur d'attaque.	
Réaliser ce défi pour les 5 positions de la bille n°2 (bille n°1 à droite / bille n°3 à gauche) 	Puis les 5 positions de la bille n°2 (bille n°1 à gauche / bille n°3 à droite) 

Défi N°34 - Points croisés : quels paramètres ?



Technique

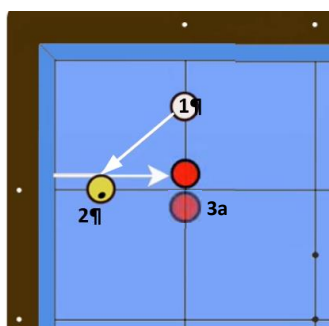
1^{er} temps : Envoi de la bille n°2 dans le coin et placement de la bille n°1 sur la 3.

2^{ème} temps : Rappel dans la longueur

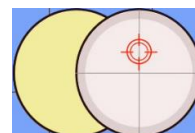
Résultat validé

Regroupement des 3 billes, **a minima** dans le tiers du billard, **idéalement** dans un coin

Petit rappel sur le rejet naturel dans cette configuration de base



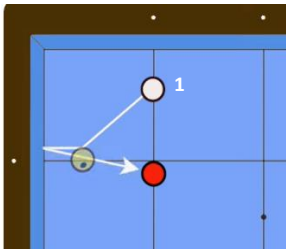
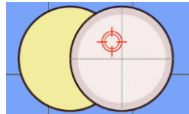
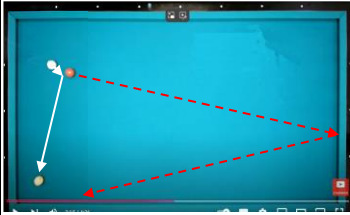
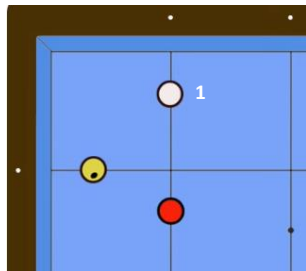
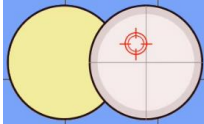
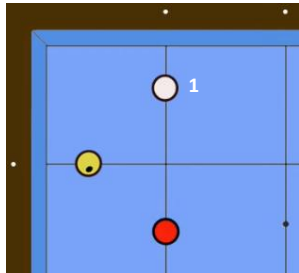
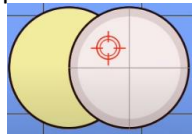
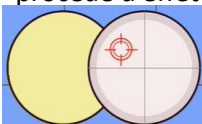
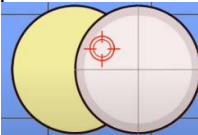
Attaque de la bille n°1 en haut du centre et visée ½ bille de la bille n°2.



⇒ La bille n°1 revient vers la bille n°3 perpendiculairement à la bande. Ainsi, pour la position de la bille n°3 en 3a **le point est manqué** (figure ci-contre).

1^{er} point : Position de la 3 en 3a

Réalisation du point	Technique	Résultat
1^{ère} tentative	Bille en tête (coulé) sur la 1 et visée ¾ de bille de la 2	La bille jaune n'est pas dans le coin le regroupement des billes dans le tiers est trop aléatoire: => Résultat non validé
1^{ère} solution	Moins haut sur la bille n° 1 et prise de la bille n°2 plus fine	Placement sur la 3 et rappel dans le tiers

2^{ème} solution		Visée ½ bille de la bille n°2 & un ½ procédé d'effet 		
2^{ème} point : Position de la 3 en 3b		3^{ème} point : Position de la 3 en 3c		
		2 possibilités Visée ¼ de bille et ½ procédé d'effet 		
		Visée ½ bille et 1 procédé d'effet 		
		2 possibilités Visée ¼ de bille et 1 procédé d'effet 		
		Visée ½ bille et 2 procédés d'effet 		
⇒ C'est l'endroit où l'on veut envoyer la bille n°2 qui détermine les paramètres à appliquer.				

Défi N°35 - Prise d'américaine en rétro passage

	Technique Visée presque pleine de la 2. Très bas (rétro) sur la 1 Résultat validé Faire le point et récupérer la position d'américaine Idéalement : enchaîner 5 points en conservant l'américaine
--	---

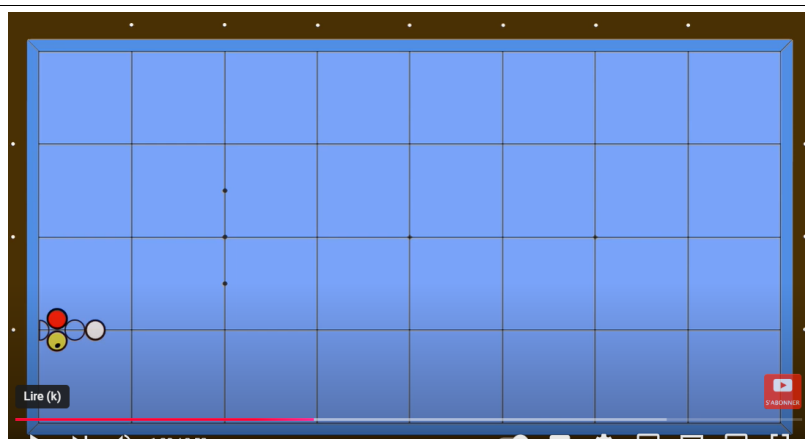
Dangers

Technique	Risques	Résultats
Queue à plat Le coup de queue doit être rapide et léger	Difficulté d'amortir la 2 et d'avoir la bonne mesure	
Piqué	Manquer le point à trop vouloir extérioriser la 2	
Piqué	Risque de trop amortir la 2 voire manquer le point par manque de recul	

Compléments

[Xavier Grétilat : 47 positions de prises d'américaine](#)
[Xavier Grétilat & Jérôme Engrand : 47 prises d'américaine pour les gauchers](#)

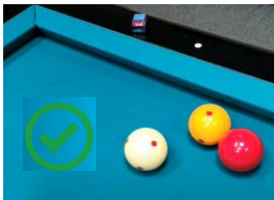
Défi N°36 - Billes en lunettes à la bande



Objectif

À partir de cette position, retrouver la position de départ du défi précédent, puis reprendre la position d'américaine.

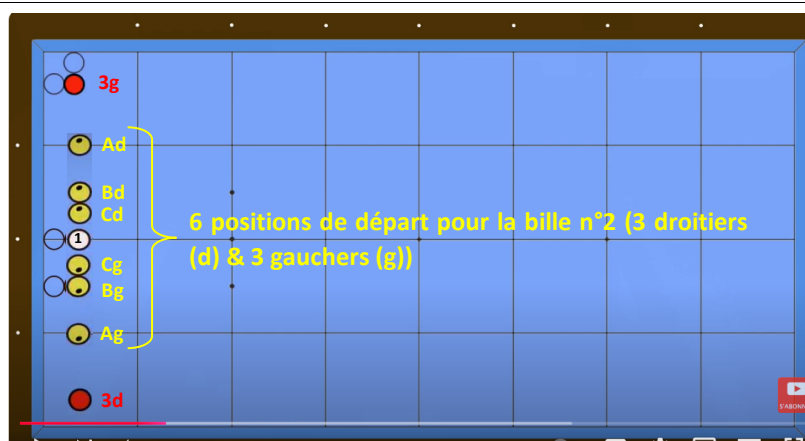
Enchaînement proposé

1 ^{er} point	2 ^{ème} point	3 ^{ème} point	Position finale : américaine
	Points du défi précédent n°35		
Jouer assez plein sur la rouge pour la décoller de la bande, en laissant juste l'espace nécessaire pour que, lors du second point, la jaune vienne s'y glisser	Alignement de la 1 sur la jaune 	Direct (Piqué) 	

Risques sur le 1^{er} point

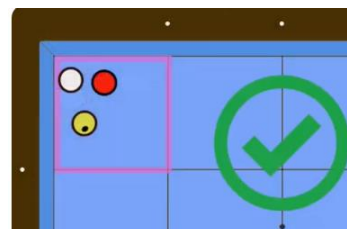
A - Laisser la rouge trop près de la bande 	B - Laisser trop d'espace entre la rouge et la bande 	Le défi sera toutefois validé si, en 5 coups maximum , on retrouve la position d'américaine en trouvant d'autres solutions malgré une position défavorable Ex : piqué sur bande malgré le désalignement de la 1 sur la jaune 	
Sur le 2 ^{ème} point la jaune ne pourra pas être ramenée correctement pour retrouver l'américaine	Sur le 2 ^{ème} point il sera impossible d'aligner la 1 sur la jaune	Position d'américaine retrouvée  Défi validé	

Défi N°37 - Piquer pour optimiser le rappel



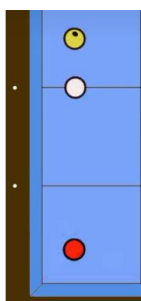
Résultat validé

Regroupement des 3 billes dans le coin (zone rose).

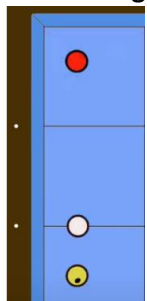


Bille n°2 : Positions Ad & Ag

Position Ad



Position Ag

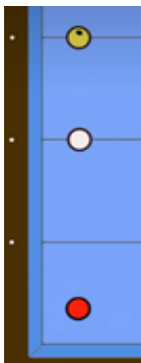


Possibilité de jouer queue à plat pour un rappel en rétro, mais avec coup de queue rapide afin d'amortir l'arrivée de la bille n°2 sur le paquet.

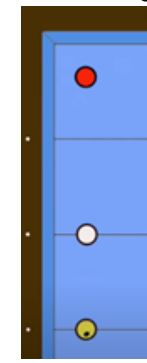
⇒ **Cependant, pour respecter le thème du défi, on jouera ce point en piqué.**

Bille n°2 : Positions Bd & Bg

Position Bd



Position Bg



Si rétro queue à plat



Dans ce cas, il faut compter sur un contre de la bille n°2 sur la 1, ou sur la 3. **Le risque est important et résultat aléatoire.**

On oublie

On choisira donc le piqué

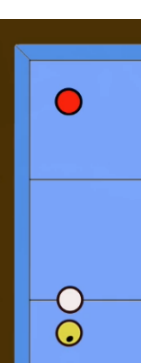


Piqué avec la bonne énergie pour donner beaucoup de rotation à la bille n°1 afin de la faire reculer.

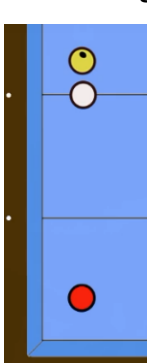
L'inclinaison de la queue est plutôt verticale avec une attaque basse.

Bille n°2 : Positions Cd & Cg

Position Cd



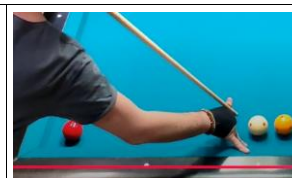
Position Cg



Trop compliqué de réaliser ce point en rétro queue à plat. Cela nécessite un coup de queue très rapide et très court, mais trop risqué :

- recul de la 1 difficile ;
- risque de laisser la 2 en chemin ;
- risque important de faute.

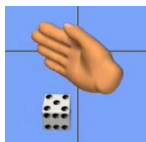
On choisira donc le piqué



Inclinaison moins verticale que les points B, mais avec une attaque plus basse pour éviter de faire faute.

Ne pas hésiter à varier les paramètres (inclinaison, quantité de rétro et énergie donnée) pour trouver la bonne combinaison.

Pour réaliser ce défi, la position de la bille n°2 sera choisie aléatoirement par un tirage au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre).

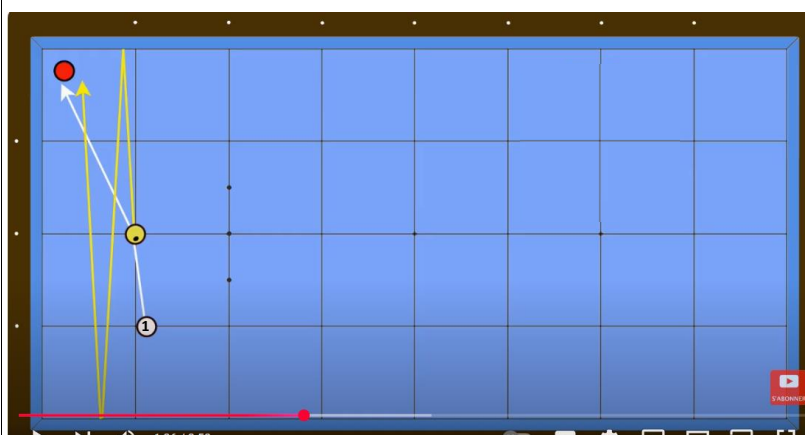


Exemples	Tirage du dé	Position de la bille n°2
	1	Ad
	2	Ag
	3	Bd
	4	Bg
	5	Cd
	6	Cg

Défi 38/50 - Rappels doublés dans la largeur (youtube.com)

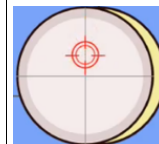
Défi N°38 - Rappels doublés dans la largeur (2 points)

Point n°38a



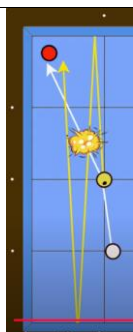
Technique

Visée presque pleine de la bille n 2.
Demi-coulé (au-dessus du centre) sur la bille n 1.



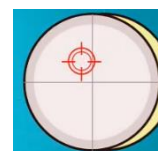
Résultat validé

Regroupement des 3 billes dans le coin (zone rose).

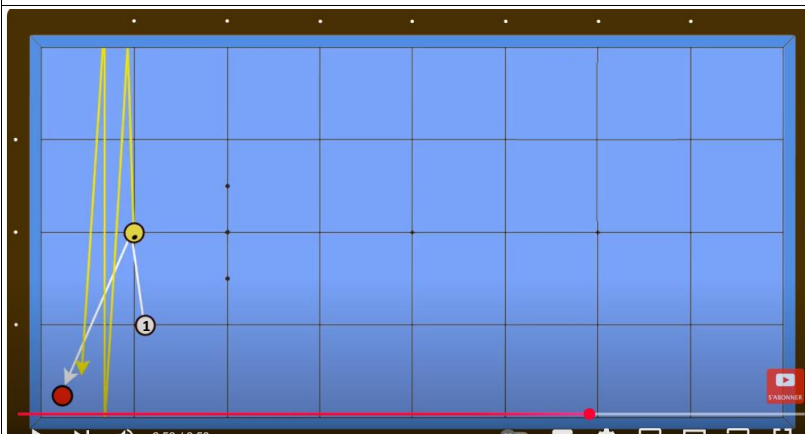


Le coup de queue doit être appuyé pour permettre à la bille n°2 de doubler la largeur du billard.

Le risque de contre lors du croisement des billes n°1 & n°2 pourra être évité en ajoutant un peu d'effet afin de corriger trajectoire de la 2 par effet d'engrenage.

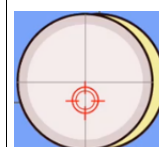


Point n°38b



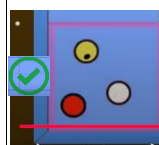
Technique

Visée presque pleine de la 2.
Demi-rétro (au-dessous du centre) sur la n°1



Résultat validé

Regroupement des 3 billes dans le coin. (zone rose)



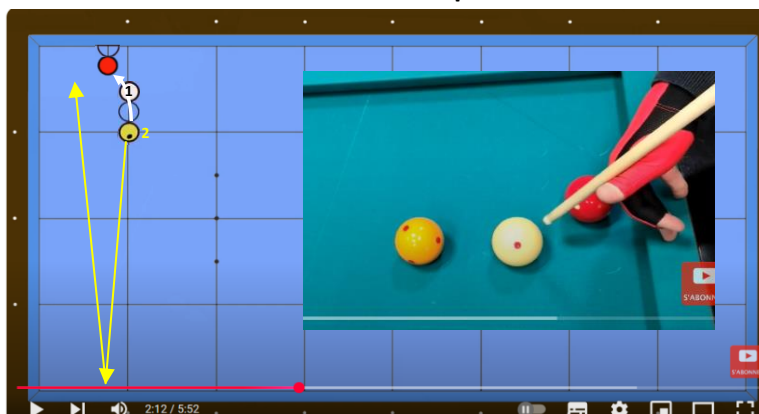
Ce point se joue normalement sans effet. Mais suivant la position de la bille n°2, on pourra ajouter un peu d'effet pour l'entrainer (ou la retenir) afin d'optimiser sa trajectoire.

Pour réaliser ce défi, on réalisera 5 tentatives pour chacun de ces deux points

Défi 39/50 - Piqués rentrants : quels réglages ? (youtube.com)

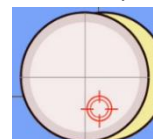
Défi N°39 - Piqués rentrants : quels réglages ?

Point n°39a – 1^{er} point

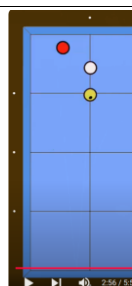


Technique

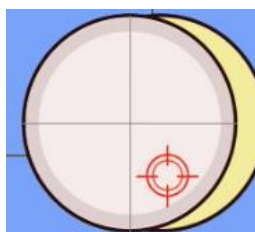
- Piqué avec inclinaison de la queue à environ 45 degrés ;
- "Du bas" pour faire reculer la bille n°1 ;
- Effet à gauche pour faire courber la bille n°1 après l'impact et permettre le rappel de la bille n°2 ;
- La bille n°2 est prise très pleine.



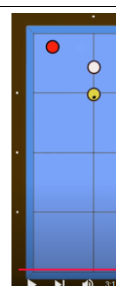
Point n°39b : La bille n°3 (rouge) est décalée d'une bille vers la petite bande



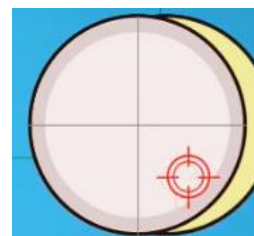
On augmente l'effet latéral



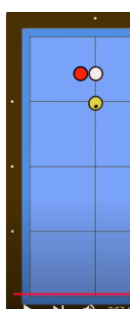
Point n°39c : La bille rouge est à nouveau décalée d'une bille vers la petite bande



On augmente encore l'effet latéral



Point n°39d : La bille n°3 (rouge) est placée à côté de la bille n°1

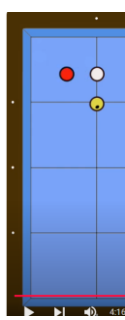


La bille n°2 est proche de la bille n°1 et le recul est minime.

Piqué avec un coup de queue léger mais très rapide avec un peu de bas et d'effet latéral



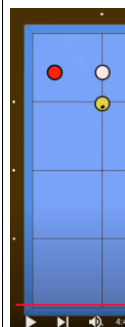
Point n°39e : La bille rouge est décalée d'une bille vers la petite bande



On ajoute un peu d'effet latéral mais sans ajouter de bas (car le recul nécessaire reste minime)



Point n°39f : La bille rouge est à nouveau décalée d'une bille vers la petite bande



On ajoute un peu d'effet latéral mais sans ajouter de bas (car le recul nécessaire reste minime)

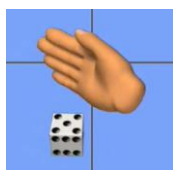


Réalisation et validation du défi

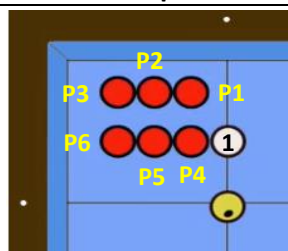
Résultat validé : Regroupement des 3 billes dans le coin (zone rose)



Pour réaliser ce défi, la position de la bille n°3 sera choisie aléatoirement par un tirage au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre).



Exemples



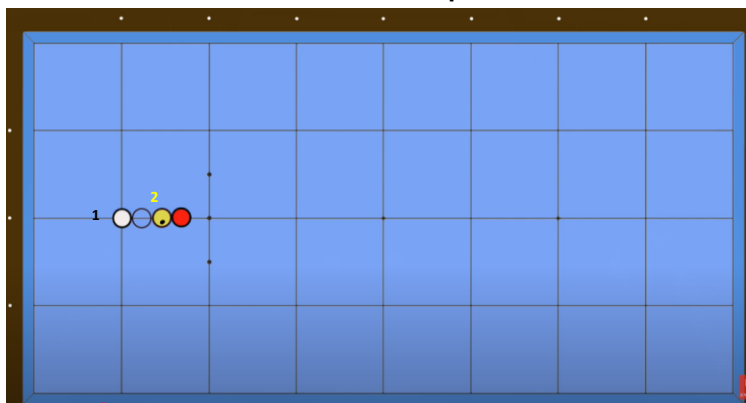
Tirage du dé

Position de la bille n°3

1	P1
2	P2
3	P3
4	P4
5	P5
6	P6

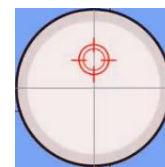
Défi N°40 - Une bande avant

Point n°40a – 1^{er} point



Technique

Au-dessus du centre, sans effet
(pour tous les points)

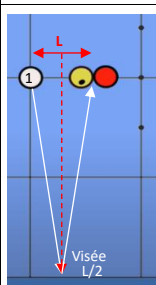


Résultat validé

Faire le point en 1 bande avant

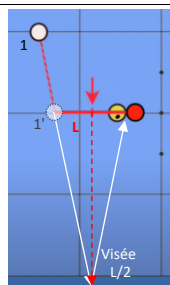
Comment estimer la trajectoire de la bille n°1 (donc le point de visée sur la bande) ?

Point n°40a : Point initial



- L = distance entre le centre de la bille 1 et le point d'arrivée souhaité (entre les 2 billes 2 & 3) ;
- Point de visée sur la bande = Report de la moitié de L ($\frac{1}{2}$ L).

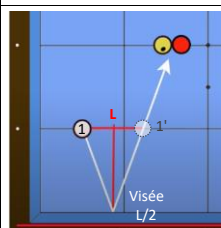
Point n°40b : La bille n°1 est décalée en arrière des billes 2 & 3



- Projection de la trajectoire estimée de la bille n°1 (1') au niveau des billes n°2 & 3 ;
- Calcul de la distance L (idem point 40a) ;
- Puis report de L/2 sur la bande pour trouver le point de visée (idem point 40a).



Point n°40c : La bille n°1 est décalée en avant des billes 2 & 3

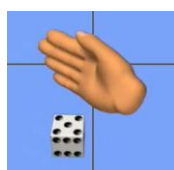


- Projection de la trajectoire estimée de la bille n°1 **après** le contact avec la bande (1'), pour qu'elle se retrouve symétriquement à la même hauteur que sa position de départ ;
- Calcul de de la distance L (idem point 40a) ;
- Puis report de L/2 sur la bande pour trouver le point de visée (idem point 40a).

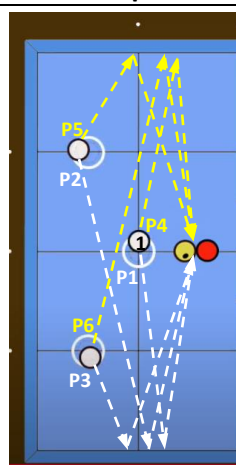
Réalisation du défi

Pour réaliser ce défi, la bille n°1 pourra être placée dans un cercle (ou sur) un cercle de 11 cms autour de sa position initiale (gabarit donné page 59).

Ainsi, parmi les 6 positions de départ possibles de la bille n°1, le choix du point sera tiré au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre).



Exemples



Tirage du dé

Position de la bille n°1

1

P1

2

P2

3

P3

4

P4

5

P5

6

P6

Défi N°41 - Une technique simple pour les 3 ou 4 bandes avant

Position de départ (41a) – Calcul selon Diamond System ⁴



Technique

Bille en tête avec un maximum d'effet (pour tous les points)

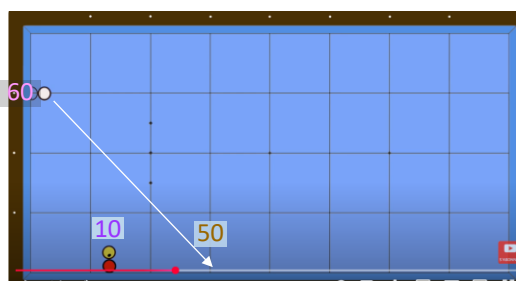


Résultat validé

Faire le point en 3 bandes avant minimum

Comment calculer le point de visée de la bille n°1 sur la bande

Point n°41b : Bille n°1 en 60



1^{ère} méthode : Comme pour le 1^{er} point, utiliser le Diamond System ⁴ pour calculer la visée :

- Départ : 60 ;
- Arrivée : 10 ;
- Visée = 60 – 10 = 50.



Suivant le rendement des bandes du billard il peut être nécessaire d'adapter la position des billes n°2 & 3.

Seconde méthode

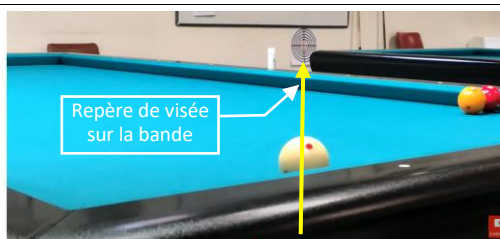
1 – Sans déplacer la bille n°1, se placer comme pour le point initial 41a (départ 50) ;

2 – Visualiser une ligne qui passe par le point de départ (50) + le repère de visée initial (40) + la projection au loin dans la salle d'une cible imaginaire ;



3 – Sans quitter des yeux la cible virtuelle, déplacer la queue de billard et aligner la flèche avec la bille n°1 et ce repère imaginaire.

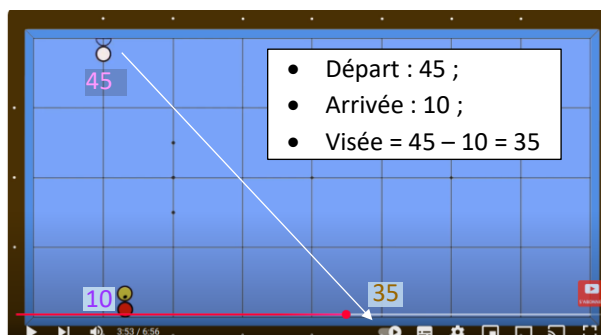
⇒ Le point à viser sur la bande se situe sur cet alignement.



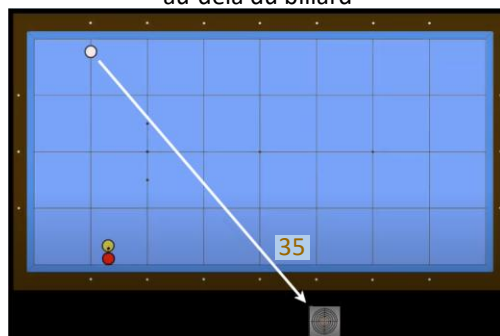
⁴ ["Diamond System - LA méthode"](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Point n°41c : Bille n°1 en 45

1^{ère} méthode : Le Diamond System ⁴



2^{ème} méthode : Projection d'une cible virtuelle au-delà du billard

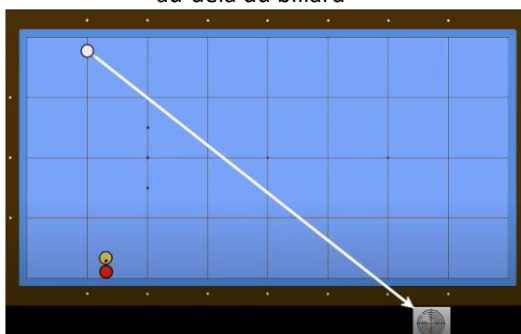


Point n°41d : Bille n°1 en 50 – 4 bandes

1^{ère} méthode : Le Diamond System ⁴



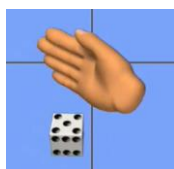
2^{ème} méthode : Projection d'une cible virtuelle au-delà du billard



Réalisation du défi

Pour réaliser ce défi, la bille n°1 occupera 3 positions de départ. À partir de ces 3 positions, on réalisera le point en 3 ou 4 bandes, soit un total de 6 possibilités.

Ainsi, parmi ces 6 possibilités, le choix du point sera tiré au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre).

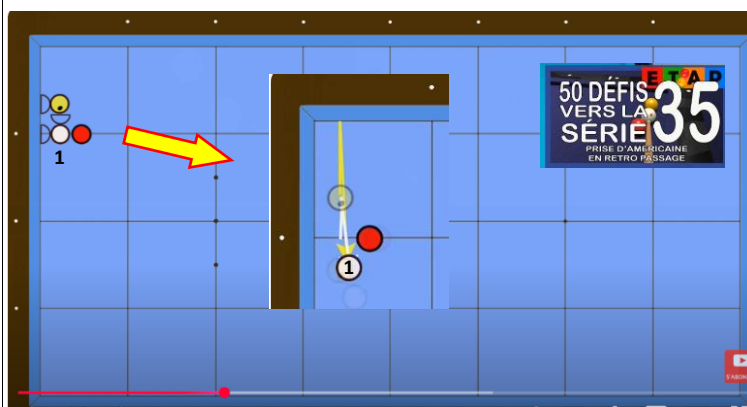


Exemples



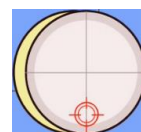
Tirage du dé	Position de la bille n°1	Réalisa. du point
1	P1	En 3 bandes
2	P2	
3	P3	
4	P4	En 4 bandes
5	P5	
6	P6	

Défi N°42 - Prise d'américaine avec barrage
Point complémentaire au défi n°35 (rétro passage) page 41



Technique

Visée presque pleine de la 2.
 Très bas (rétro) sur la bille n°1. Sans effet.



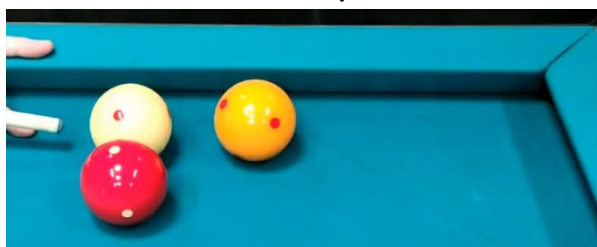
Résultat validé

Faire le point, récupérer la position d'américaine et enchaîner 5 points en conservant l'américaine.



Si l'américaine n'est pas obtenue immédiatement après le 1^{er} point, 1 ou 2 points d'ajustement sont acceptés pour l'obtenir. Ces points d'ajustement viennent en déduction des 5 points attendus pour valider ce défi.

Point de départ



Résultat validé (2 points d'ajustement nécessaires pour récupérer l'américaine)



Dangers

Technique

Le coup de queue doit être léger

Queue légèrement inclinée



Risques

Manquer le point en "lâchant le coup" à trop vouloir amortir la bille n°2

Recul insuffisant (pas assez de bas ou coup de queue pas assez appuyé)

Recul trop important (Coup de queue trop appuyé)

Résultats



Piqué



Le piqué est possible mais la direction de la bille n°2 est plus difficile à maîtriser

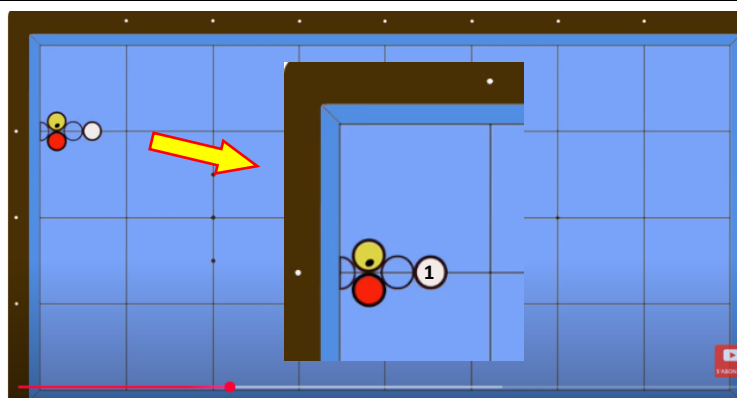


Compléments

[Xavier Grétilat : 47 positions de prises d'américaine](#)

[Xavier Grétilat & Jérôme Engrand : 47 prises d'américaine pour les gauchers](#)

Défi N°43 - Billes en lunettes à la bande n°2



Résultat validé

Retrouver la position d'américaine à partir de la position initiale imposée.



⚠ L'enchaînement des points indiqué ci-dessous n'est qu'une proposition. Le défi sera donc également validé si l'américaine est obtenue selon un enchaînement différent (petite ligne par exemple).

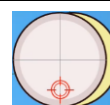
Point	Technique	Résultat
Point de départ 	Faire le point en écartant suffisamment la bille rouge (n°2) de la bande pour permettre lors du prochain point d'y glisser la bille n°1 et y recevoir la future bille n°2 (jaune)	
2^{ème} point 	Faire le point en glissant la bille n°1 dans l'espace créé précédemment et en l'alignant le mieux possible par rapport à la bille n°2 (jaune)	
3^{ème} point : Rétro barrage 	Rappel de la bille n°2 par la petite bande. Carambolage de la bille n°1 par la finesse de la bille n°3 avec un barrage qui pourra facilement être transformé ensuite en américaine	
Point suivant : Position d'américaine 		
Erreurs à ne pas commettre sur le 1 ^{er} point qui rendraient impossible d'arriver au résultat de position d'américaine attendue	Trop écarter la bille n°2 (rouge) 	Ne pas écarter suffisamment la bille n°2 (rouge)

Défi N°44 - Rappels de large : combien de bandes pour la 2 ?



Technique

Rétro **SANS** effet.
Rappel de la bille n°2 en 1, 2 ou 3 bandes.

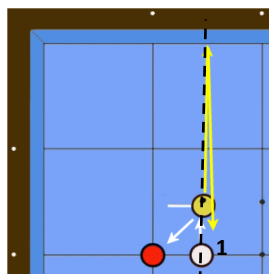


Résultat validé

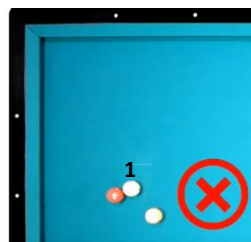
Regrouper les billes en conservant la position dominante.

Position de la bille n°2 aux deux extrémités de la ligne de 10 cms

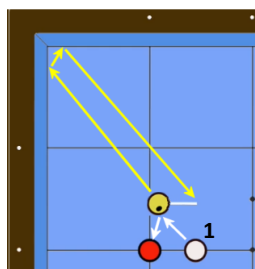
Les billes n°1 & n°2 sont alignées



Résultat
Même avec de l'effet sur la bille n°1 le rappel n'est pas possible



La bille n°2 est à l'autre extrémité de la ligne

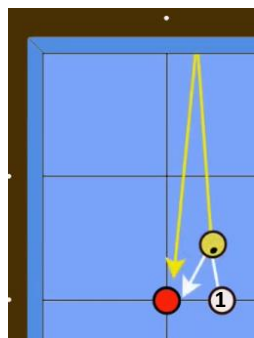


Résultat
Difficile de ramener la bille n°2 en touchant d'abord le grande bande

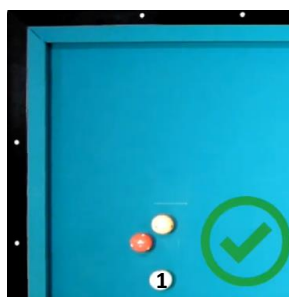


⇒ La bille n°2 sera donc placée sur cette ligne de façon à pouvoir la ramener en 1, 2 ou 3 bandes comme décrit dans les exemples ci-dessous.

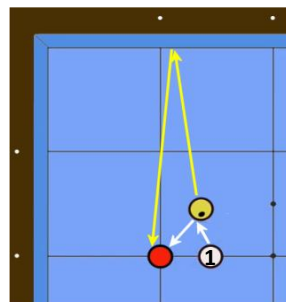
Position : P1 & P4
Rappel de la bille n°2 en 1 bande



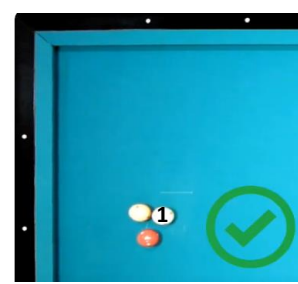
Résultat : La bille n°1 reste devant les 2 autres billes

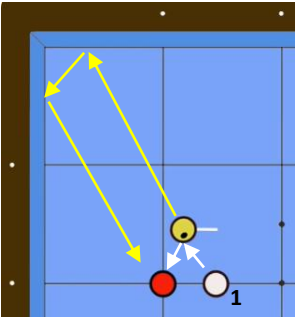
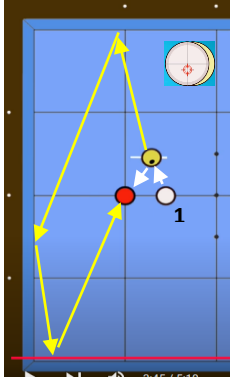
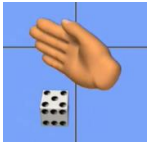
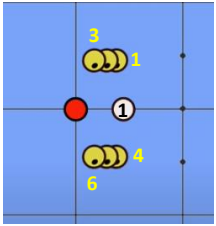


Position : Entre P1 & P2 (ou entre P4 & P5)
Rappel de la bille n°2 en 1 bande



Résultat : La bille n°1 passe derrière les 2 autres billes



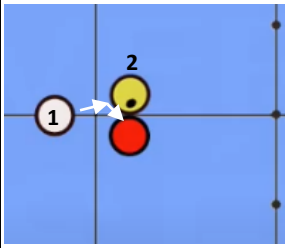
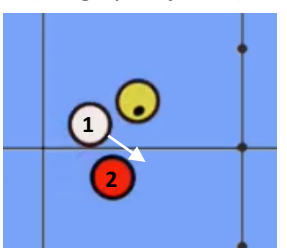
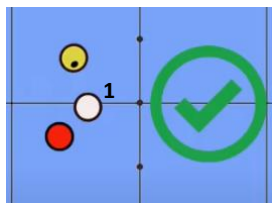
Position P2 & P5 Rappel de la bille n°2 en 2 bandes	Position P3 & P6 Rappel de la bille n°2 en 3 bandes
Résultat 	Résultat 
Pour réaliser ce défi, la position de la bille n°2 sera choisie aléatoirement par un tirage au sort avec un dé 6 faces (voir exemples ci-contre). 	Positions de la bille n°2 

Défi N°45 - Passages et rétros passages

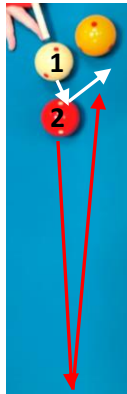
Objectif	Résultat validé
Passer la bille n°1 de l'autre côté des 2 autres billes et se retrouver dans une position de rappel possible parmi celles du défi précédent ou en rétro passage	
	
	
	

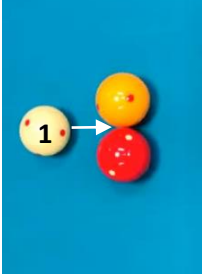
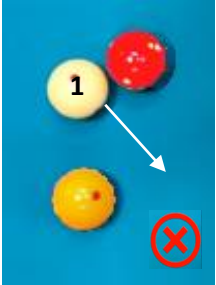
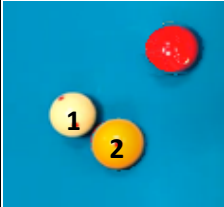
Note : la 1^{ère} bille décalée sera celle sur laquelle on sera placée pour le rappel.

Exemple d'enchaînement pour un passage

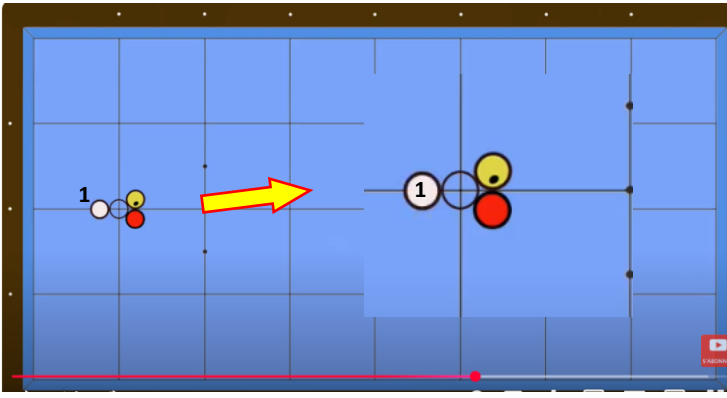
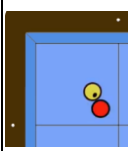
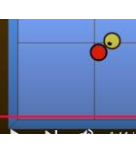
Point de départ	Point n°2	Point n°3	Résultat
On décale la jaune d'environ 1 bille 	Finesse sur la rouge pour rester proche de la jaune 	Passage entre les billes (rouge puis jaune) 	Dominante avec possibilité de rappel de la jaune en 1, 2, ou 3 bandes 

Exemple d'enchaînement pour un rétro passage

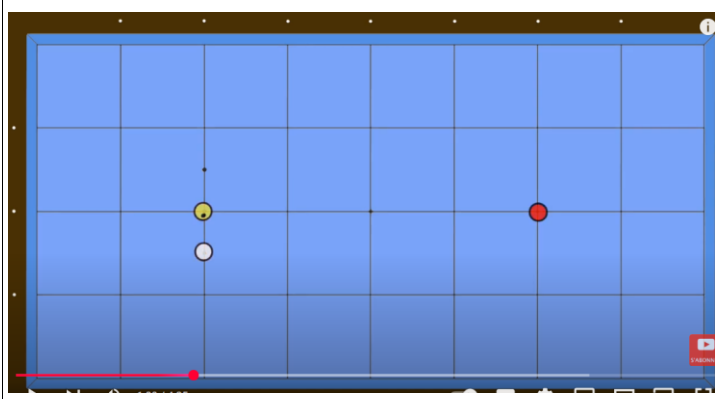
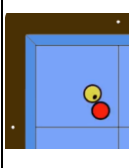
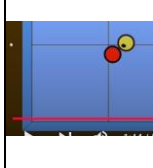
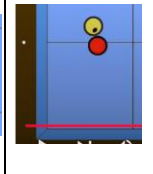
On décale la bille n°2 d'environ 1 bille 	Finesse sur la rouge pour rester proche de la jaune 	rétro passage 	Les billes sont regroupées. Le défi est validé 
---	--	---	---

Erreurs à ne pas commettre					
Jouer entre les 2 billes		Ne pas maîtriser les distances entre les billes			
Point de départ		Résultat Pas de maîtrise de la bille décalée. Risque d'éclatement du jeu & difficulté de réaliser ensuite le passage	Point de départ	... sur le 3 ^{ème} point, les billes sont trop espacées pour réussir le point avec un passage.	Dans ce cas, on tentera plutôt de venir se placer sur la bille jaune pour faire un rappel en rétro passage
			Résultat La bille rouge est trop éloignée. Le point suivant est possible mais ...		Rétro passage avec rappel par la bande
					Résultat 

[Défi 46/50 - Du regroupement dans le tiers à une paire de lunettes \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=46/50)

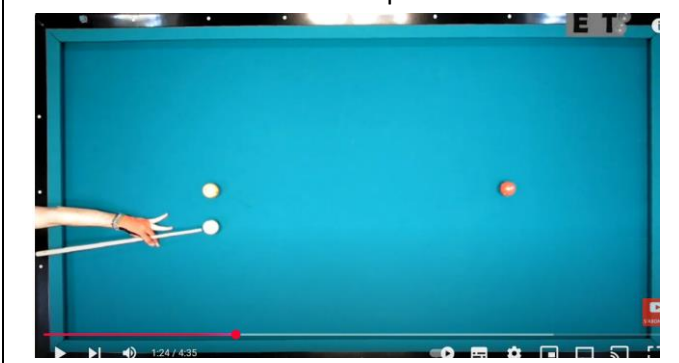
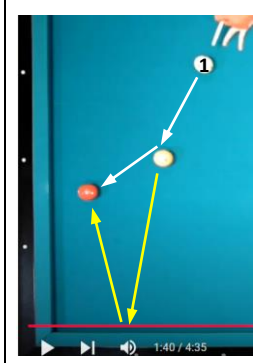
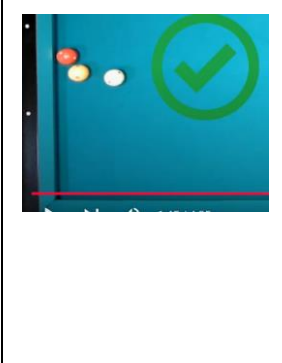
Défi N°46 – Du regroupement dans le tiers à une paire de lunettes			
	Objectif	Résultat validé	
	Regroupement des billes 2 & 3 dans le tiers du billard avec un écartement maximum d'1/2 bille entre elles		
Mise en application des défis précédents n°44 & 45			
		Note : Le nombre de points pour arriver au résultat n'est pas limité. Tous types de rappels (y compris dans la longueur) et de techniques (rétros, coulés, massés, piqués rentrants..) sont acceptés.	

Défi N°47 – Du point d'entrée à une paire de lunettes

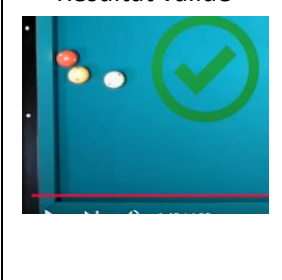
	Objectif	Résultat validé	
	En partant du point d'entrée, regrouper les billes 2 & 3 dans le tiers du billard avec un écartement maximum d'$\frac{1}{2}$ bille entre elles		
			

Note : Le nombre de points pour arriver au résultat n'est pas limité. Tous types de rappels (y compris dans la longueur) et de techniques (rétros, coulés, massés, piqués rentrants..) sont acceptés.

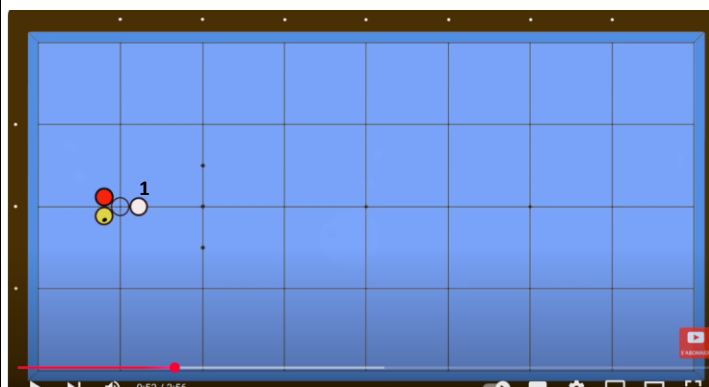
Exemple d'enchaînement et d'un défi validé en 2 coups

Point de départ	Second Point	Résultat validé	
			

Autre exemple d'enchaînement et d'un défi validé en 3 coups

Après le point d'entrée : Rappel de long doublé (Voir défi n°32 page 35)	Second point Finesse 1 bande	Résultat validé	
			

Défi N°48 - D'une paire de lunettes à une prise d'américaine



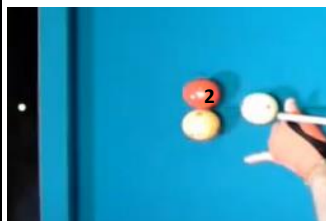
Résultat validé

À partir de la position de départ, arriver à une position permettant de poser l'Américaine, puis prendre l'Américaine.

Note : Le défi sera considéré comme validé dès l'instant qu'on obtiendra une position permettant de poser l'Américaine même si cette dernière position n'est pas atteinte au coup suivant. Mais on pourra aussi choisir de continuer d'enchaîner les coups jusqu'à son obtention

Exemple d'enchaînement et d'un défi validé en 3 coups

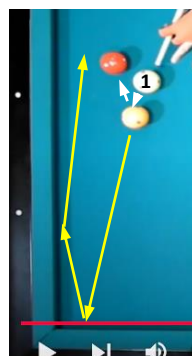
Point de départ
Décalage de la rouge (bille n°2) et placement sur la jaune



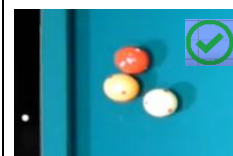
Second Point
Finesse sur la jaune (bille n°2) et placement sur la jaune dans la largeur



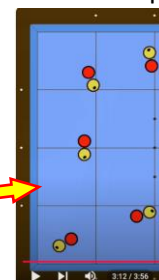
Troisième Point
Rétro direct & rappel en 2 bandes



Résultat validé

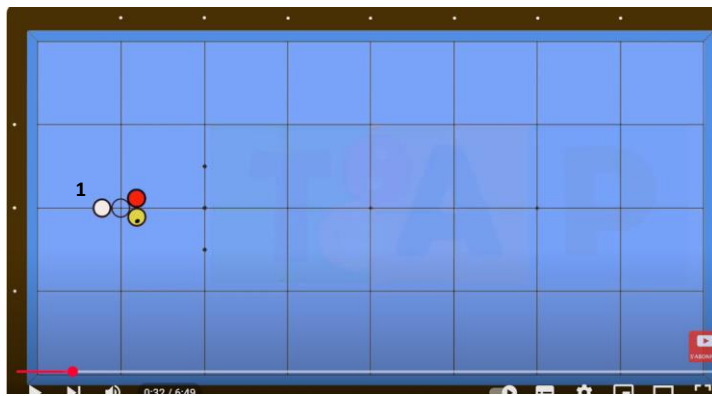


Variation de la position de départ



Pour varier et compliquer ce défi, la position de départ pourra être modifiée n'importe où dans le tiers du billard (voir exemples ci-contre)

Défi N°49 - Du regroupement dans le tiers à l'américaine



Résultat validé

À partir de la position de départ, arriver à poser l'Américaine (si possible à sa main) et jouer quelques points sur cette positions.

Voir vidéo Xavier Grétilat ici => [Billard français - Billiard E-Learning Free game 100 attempts to america position \(81% success\) 2016](#)

Exemple d'enchaînement et d'un défi validé en 4 coups

Point de départ
Décalage de la jaune
(bille n°2) et
placement sur la
rouge



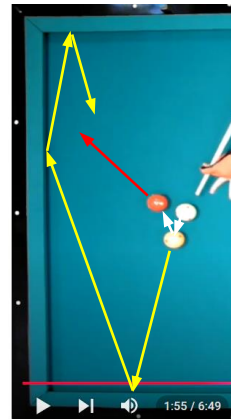
2^{ème} Point : Finesse sur
la rouge (bille n°2) et
placement sur la jaune



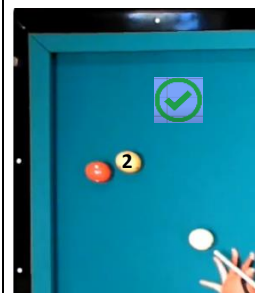
3^{ème} Point : passage
entre les 2 billes



4^{ème} point : Prise
d'Américaine direct avec un
rétro et regroupement en 3
bandes en déplaçant la rouge

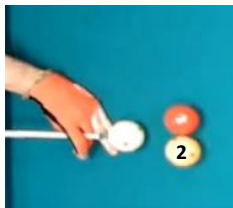


Résultat validé



Autre exemple d'enchaînement

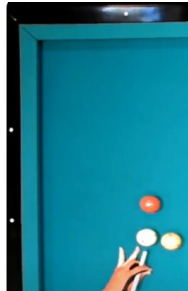
Point de départ
Décalage de la jaune
(bille n°2) et placement
sur la rouge



2^{ème} point
Finesse sur la rouge
(bille n°2) et
placement sur la
jaune



3^{ème} point : rétro
passage (manqué
par manque de
mesure)



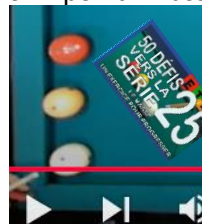
4^{ème} point : piqué
sur la jaune



5^{ème} point : piqué
rentré



6^{ème} point : massé

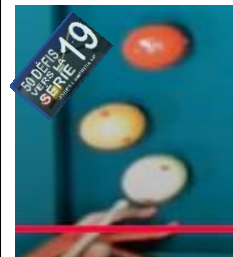


Prises d'Américaine

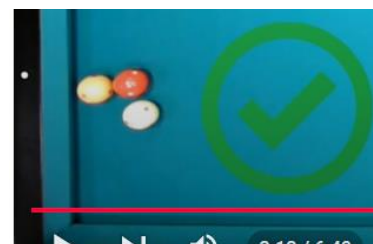
7^{ème} point



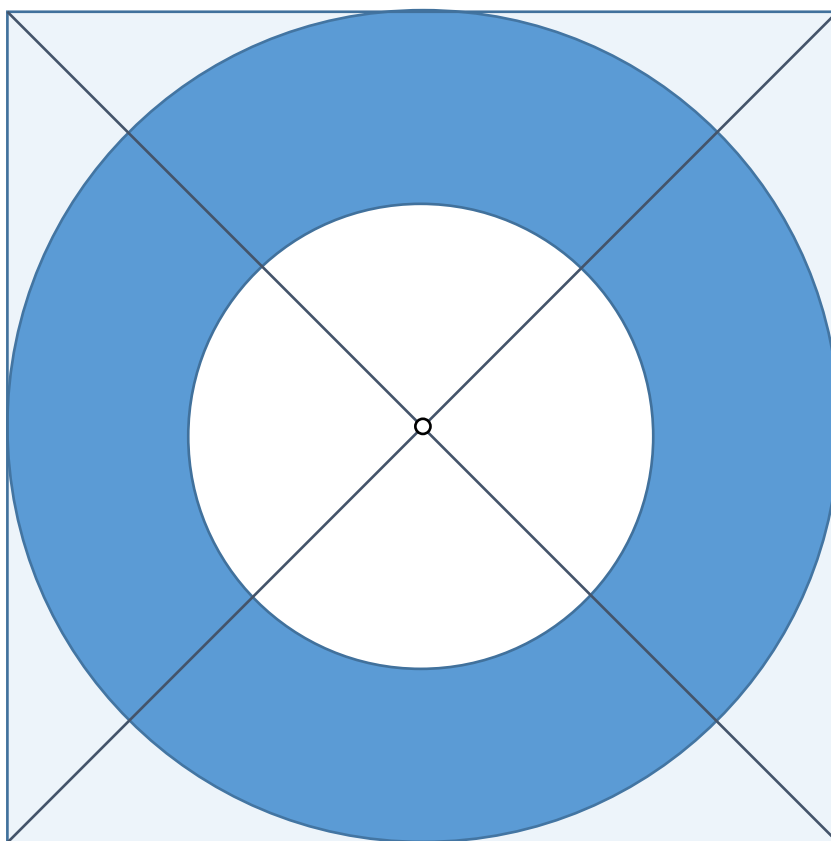
8^{ème} point



Résultat validé



5. Gabarit (11 cms) pour les défis n°1, 6, 25, 28 & 40.



À imprimer de préférence sur papier cartonné.

6. Feuille de scores

N° Défi	Date	Score (sur 10)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

N° Défi	Date	Score (sur 10)
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		