



En 1986, je passai mon examen d'état pour devenir moniteur de billard. A cette époque, je ne connaissais rien de l'enseignement du billard, sinon celui que m'avait laissé mes pairs et je ne savais surtout pas comment j'allais m'y prendre pour donner mes futures leçons.

Huit ans ont passé et les leçons se sont succédées. Au début, je me suis aligné sur l'enseignement des mes trois professeurs, puis au fil du temps mes cours se sont transformés et se transforment toujours d'ailleurs. J'ai appris à regarder mes élèves, à écouter leurs attentes, à apprécier leurs qualités car aux premières leçons j'avais tendance à les mettre tous au même niveau d'incompétence. Or, certains venaient me voir pour améliorer quelque peu leur moyenne, d'autres pour y voir plus clair, d'autres encore pour aller toujours plus haut. Alors que pour moi il n'y avait pas de différence, tous étaient logés à la même enseigne, tous voulaient devenir fort, cela ne faisait aucun doute et mes cours étaient fondés sur cette pensée. J'oubliais que l'élève, seul, choisit, décide et essaye de parvenir au niveau de jeu qui le séduit. Mon rôle de moniteur étant de l'accompagner, de l'aider et de le diriger dans sa démarche, cela dans le respect de ses choix et de ses aspirations.

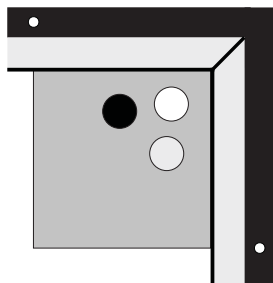
Aujourd'hui je remercie tous ces élèves car, sans eux, cette série de manuels n'existerait probablement pas. C'est en les observant, en repérant leurs difficultés que j'ai affiné, simplifié et structuré mes leçons afin de mieux les accompagner dans leur démarche personnelle. J'ai donc voulu créer, avec cette série, quelque chose de clair et simple qui progresse de page en page et j'espère y être parvenu.

*Dans ce premier volume, destiné aux joueurs débutants et faux débutants, le lecteur trouvera ce qui est nécessaire pour démarrer facilement et progresser sereinement au billard, et ce que l'on trouvera partout où il y a des billes et dans chaque discipline: **Les Bases Fondamentales**.*

Bon billard et bonne étude à tous.

Cordialement.

Laurent Guénet



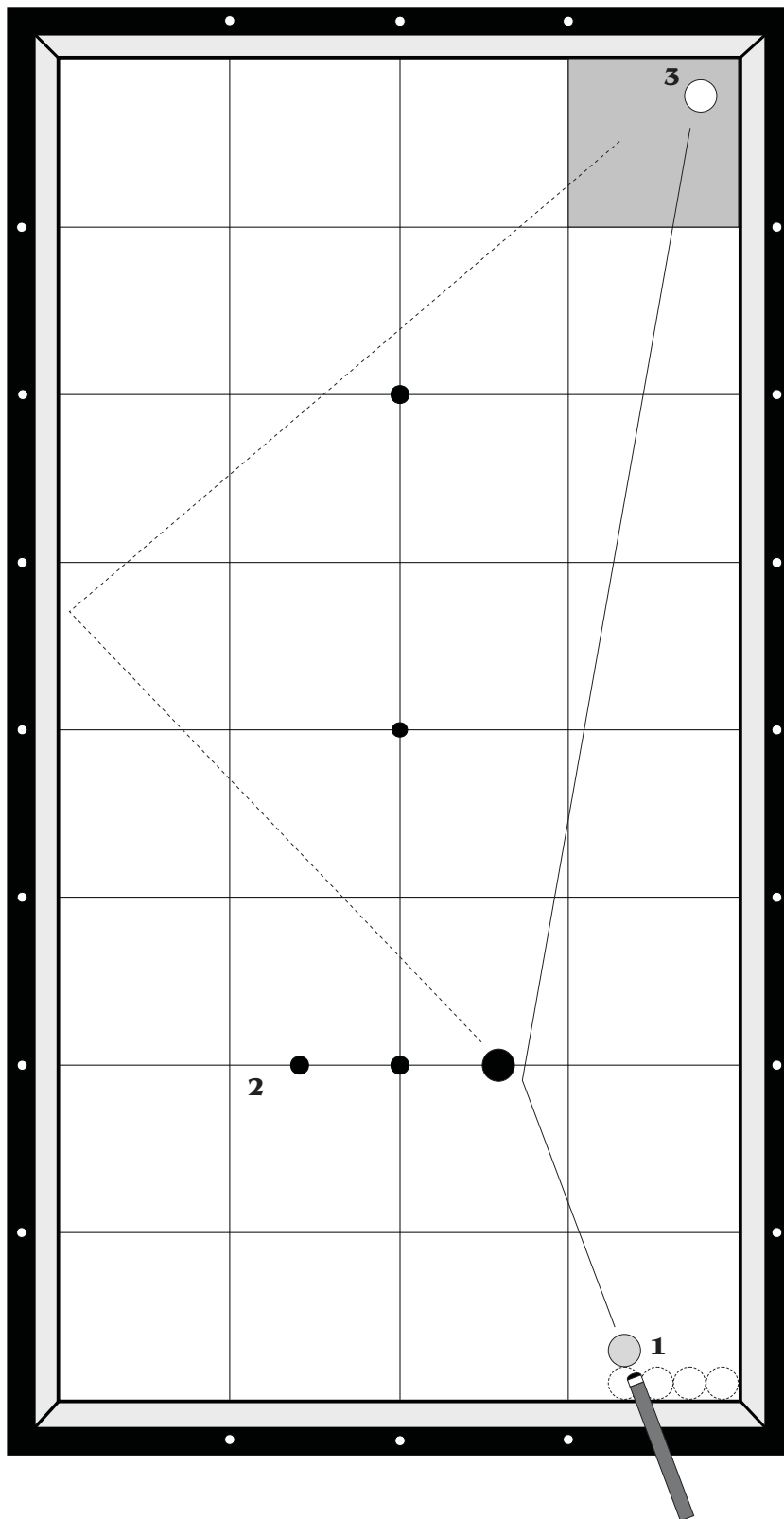
**LE
POINT
NATUREL
DIRECT**



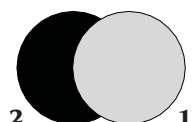
**Direct.
Eclatement
Naturel.**



Une bande.

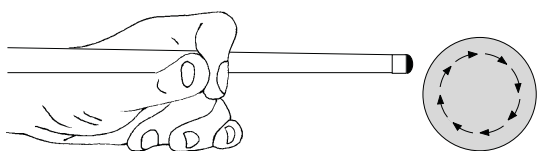


LE POINT NATUREL DIRECT



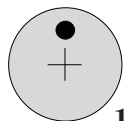
QUANTITE

Un demi bille pour le rappel en zone de la bille 2 et pour le rapport des vitesses 1 et 2.



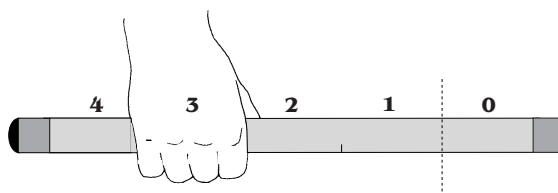
HAUTEUR D'ATTAQUE

Le procédé est placé au sommet de la bille, "*bille en tête*", pour la rotation naturelle de notre bille.



EFFET

Sans effet. L'effet latéral est inutile sur ce point direct.

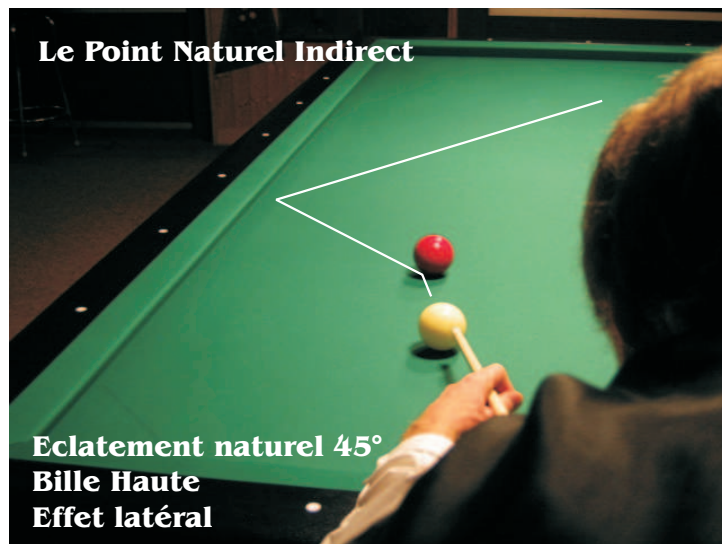


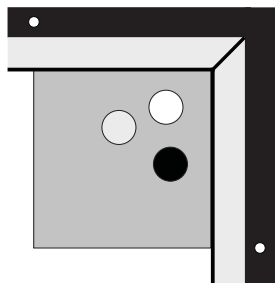
GESTE

Préparez votre limage. Puis traversez la bille d'un mouvement rectiligne, mesuré qui finit relâché.

L'éclatement naturel donne précisément à la bille du joueur la direction de la bille 3. Appliquez-vous à bien viser la quantité de bille 2 et traversez la bille 1 avec un geste lent et régulier afin de ne pas dénaturer l'éclatement naturel. Le point réalisé, les trois billes devront se retrouver dans la zone grisée.

Vous ne faites pas le point et manquez par la grande bande: vous jouez trop bas ou trop fort.





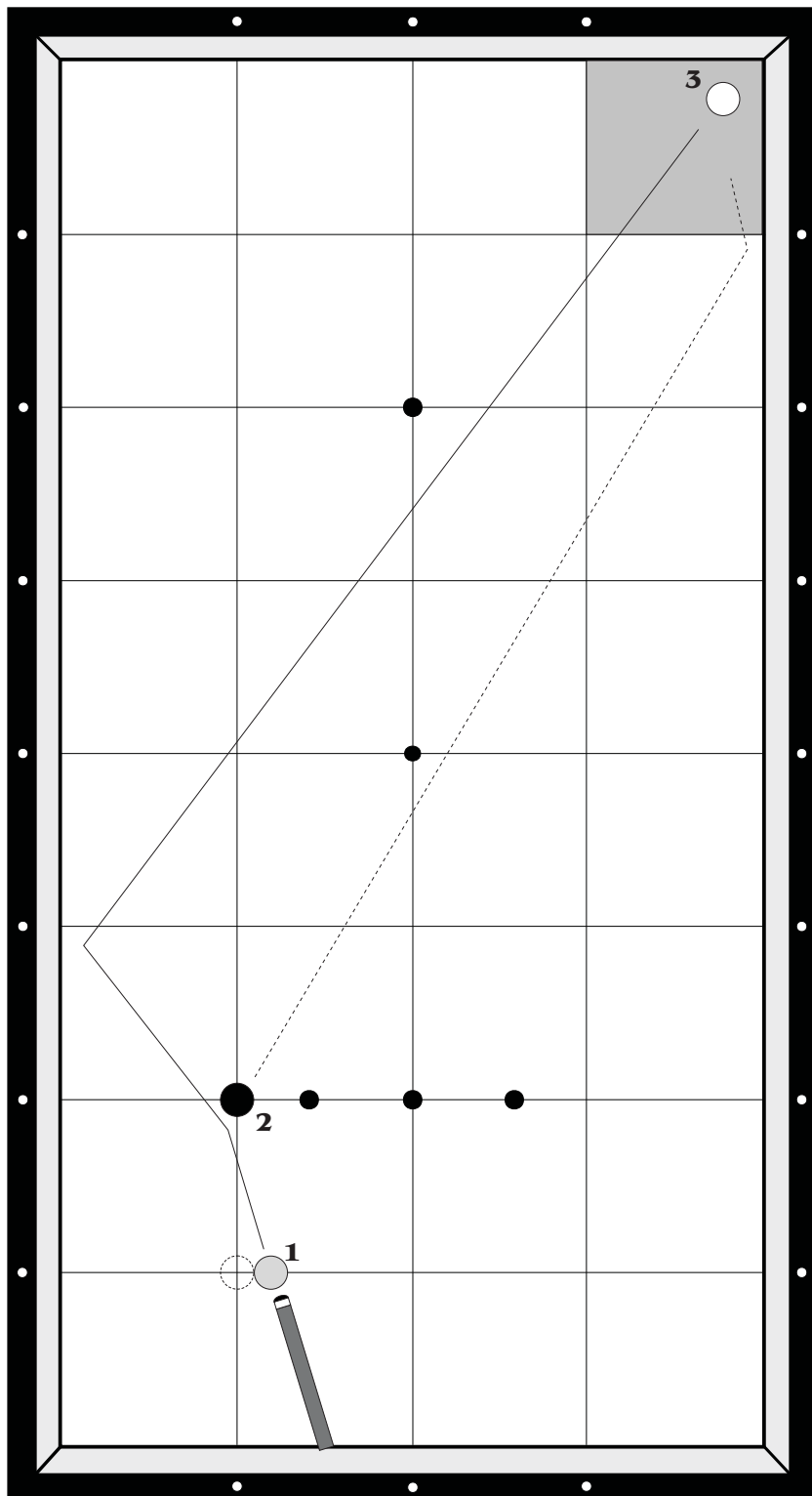
**LE
POINT
NATUREL
INDIRECT**



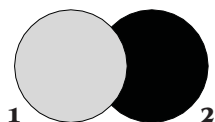
**Une bande.
Eclatement
Naturel.**



Une bande.

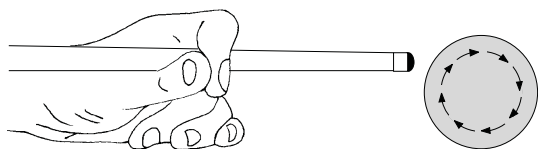


LE POINT NATUREL INDIRECT



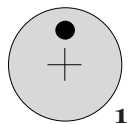
QUANTITE

Un quart de bille pour le rappel en zone de la bille 2 et pour le rapport des vitesses des billes 1 et 2.



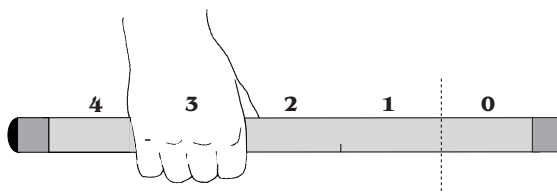
HAUTEUR D'ATTAQUE

Le procédé est placé au sommet de la bille, "**bille en tête**", pour laisser à notre bille sa rotation naturelle.



EFFET

Sans effet pour la direction de notre bille après la grande bande.



GESTE

Préparé avec le limage, le geste traverse la bille d'un mouvement franc, régulier qui finit sans effort dans le respect de l'alignement.

L'éclatement naturel porte la bille 1 vers le cinquième diamant et crée ainsi son incidence. La réflexion, identique (incidence = réflexion voir page 69) nous amène tout naturellement à la bille 3.

Vous avez fait le point mais la bille 2 n'est pas dans la zone grisée: trop plein si elle va trop loin, pas assez si elle est courte.

Attention! Gardez l'alignement de la posture du début à la fin de votre geste.

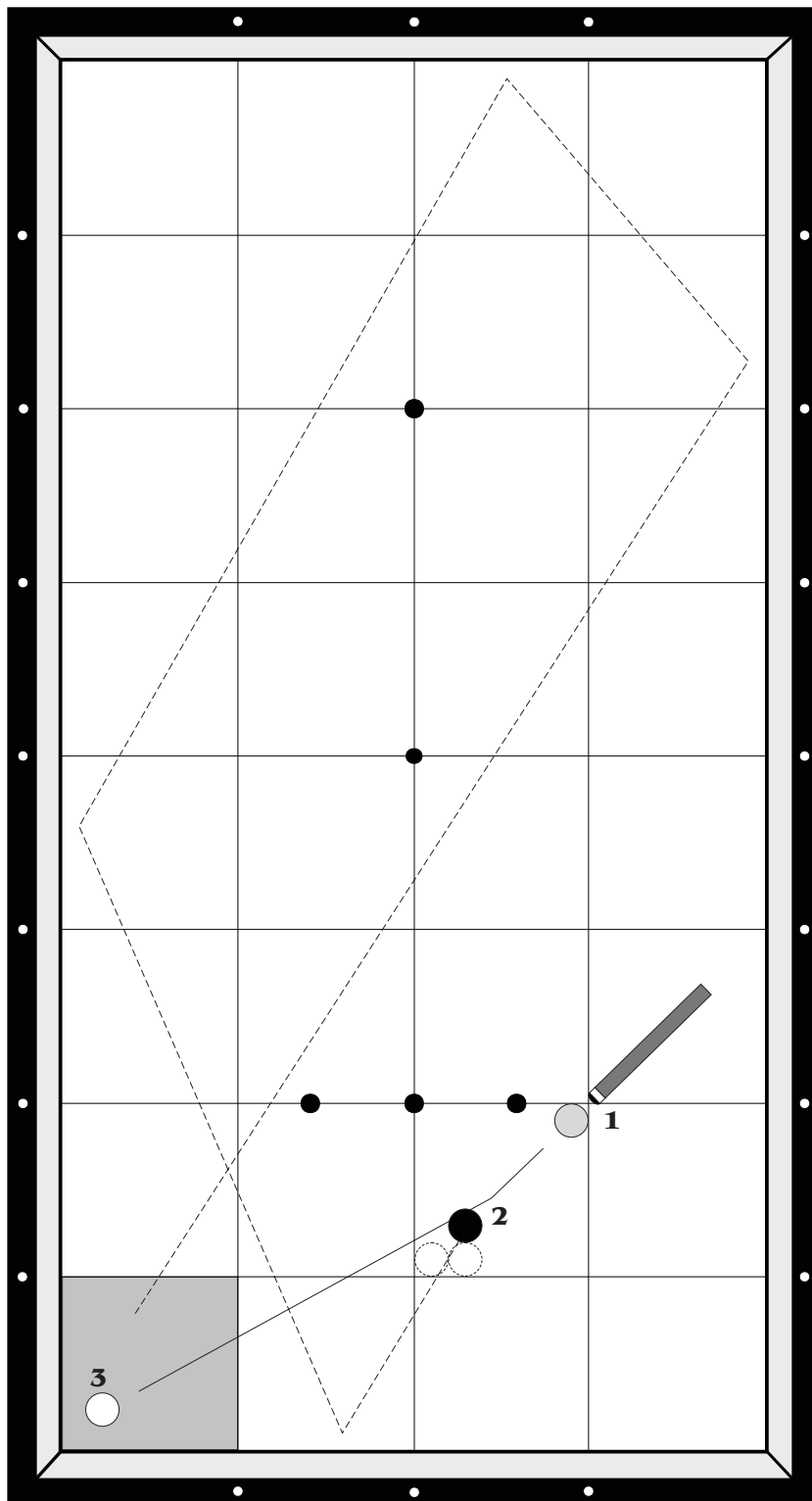
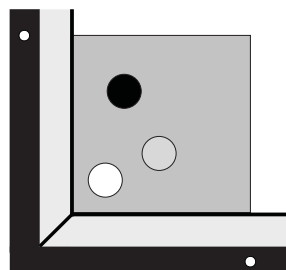
**LE COULE
AMORTI
DIRECT**



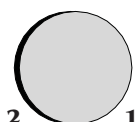
Direct.



**Quatre bandes.
Rappel.**

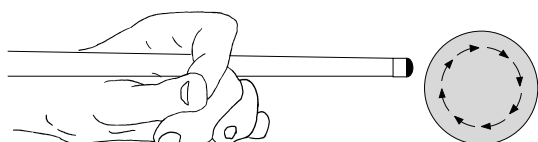


LE COULE AMORTI DIRECT



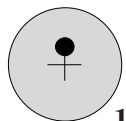
QUANTITE

Très plein, mais pas le plein intégral, pour la direction de notre bille.



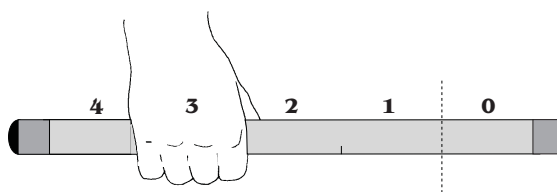
HAUTEUR D'ATTAQUE

Un procédé au dessus du centre de la bille, pour ralentir notre bille qui arrive amortie sur la bille 3.



EFFET

Sans effet. L'effet latéral est inutile sur ce coulé amorti direct.



GESTE

La main à l'arrière de la queue, le chevalet fermé et ferme, le geste, préparé avec un limage ample et rectiligne, traverse la bille dans l'élan du limage, d'une puissance adaptée au parcours de la bille 2.

Le parcours des billes n'est pas du tout équilibré. Nous devons jouer fort pour que la bille 2 revienne dans la zone grisée. Cette puissance nous demande de ralentir la bille 1, en baissant la hauteur d'attaque, pour qu'elle arrive amortie sur la bille 3.

Vous ratez le point à droite de la bille 3: prenez plus de bille.

Vous ratez à gauche: prenez moins de bille.

Gardez l'alignement de la posture pendant toute la durée du geste. La fin étant aussi importante que le début.

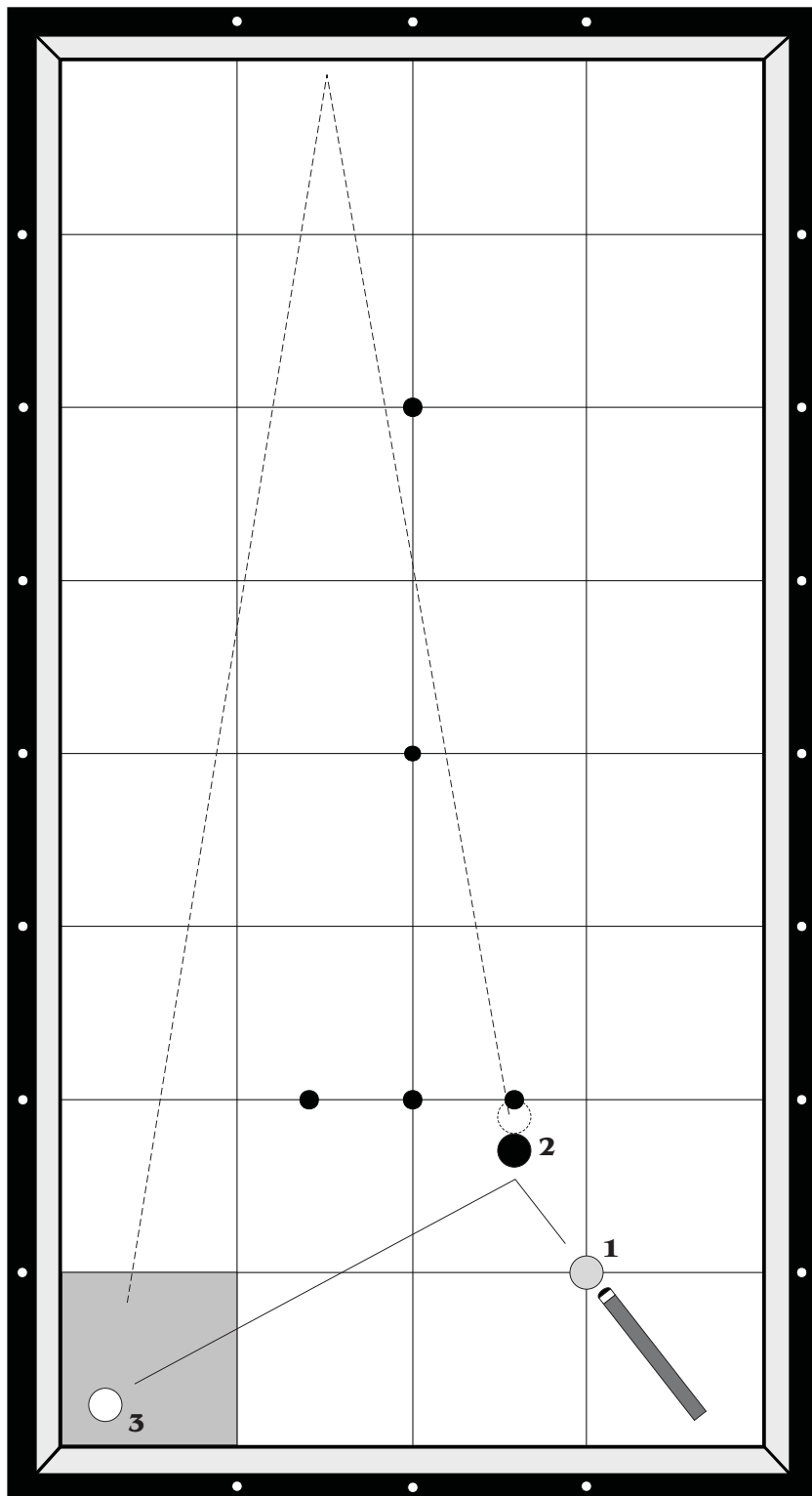
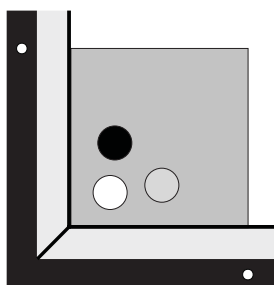
**LE
RETRO
DIRECT**



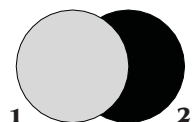
Retro direct.



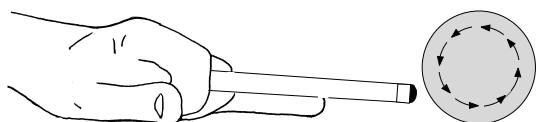
**Une bande.
Rappel.**



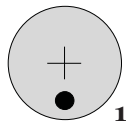
LE RETRO DIRECT

**QUANTITE**

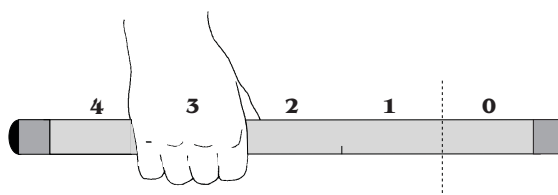
Une demi bille pour la direction de notre bille.

**HAUTEUR D'ATTAQUE**

Le procédé est placé au plus bas de notre bille pour obtenir le maximum d'effet rétrograde.

**EFFET**

Sans effet. L'effet latéral est inutile pour la direction de la bille 1, sur un rétro direct.

**GESTE**

Le chevalet à 10 cm environ de la bille. Préparez un limage rapide, également d'une amplitude de 10 cm, puis traversez la bille d'un mouvement rectiligne et mesuré.

Alignez précisément votre posture sur l'axe de visée et placez le chevalet à 10 cm de la bille 1. Pendant votre limage, attachez-vous à ce que le procédé arrive toujours au bas de la bille 1, et dans l'élan du limage, traversez la bille. **Le geste se finit sans effort.**

Vous manquez le point par la grande bande: trop fin sur la bille 2 ou le procédé est placé trop haut sur la bille 1.

Vous manquez par la petite bande: trop plein sur la bille 2.

Important pour réussir ce rétro: jouez sans effet.

TABLE DES MATIERES

AVANT PROPOS	7	LA HAUTEUR D'ATTAQUE	97
REMERCIEMENTS	9	- vitesse	
PALMARES	10	- direction	
CONSEIL POUR LES DEBUTANTS	11	LE RETRO DIRECT	101
LA POSITION DU CORPS	13	- direction des billes	
- l'alignement ou la visée		- points	
- les chevalets		LE COULE NATUREL	119
L'EXECUTION OU LE GESTE	17	- direction des billes	
LA QUANTITE DE BILLE	23	- points	
- le plein		LES POINTS DE COMPENSATIONS	137
- le trois quarts de bille		- L'amorti 90° - direct	
- le demi bille		- Le coulé amorti	
- le quart de bille		- Le rétro amorti	
- la finesse		- Le point de bande amorti	
LE POINT NATUREL DIRECT	35	CHOISIR UN QUEUE DE BILLARD	180
- direction des billes			
- éclatement 45°			
- points			
L'EFFET LATERAL	67		
- le sans effet			
- le bon effet			
- l'effet contraire			
LE POINT NATUREL INDIRECT	75		
- points			