

Le lexique

Soumis par la Direction technique

Lexique Sport Billard Discipline Carambole

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

Aux jeux de série, il est inutile «d’allonger», car les puissances sont modérées. En revanche, lorsque les coups sont joués très fort (3-bandes, artistique, 5-quilles), le mouvement peut se prolonger au-delà de la traversée naturelle.

Allongement (du billard) : Terme se rapportant à la caractéristique d’une trajectoire en trois bandes (ou plus), qui dépend du rendement des bandes («le billard allonge»ou au contraire «carre»).

Attaque : Point d’impact du procédé sur la bille (voir fiche «technique» n°3).

Attaque/ défense : Notion tactique intervenant à l’analyse de la situation de jeu qui se présente (souvent employée au «3-bandes»).

Bille «grosse» : Se dit d’une bille 3 dont la situation sur la surface de jeu augmente les chancs de réussir le carambolage (exemple : dans un angle).

Bille «petite» : Se dit d’une bille 3 isolée sur la surface de jeu.

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

Centre (attaque au) : Attaque au niveau de «l’équateur» avec ou sans effet.

Chevalet : Main guidant la flèche.

Coup naturel : Carambolage réalisé à l’aide du rejet naturel.

Défense : Terme tactique visant à ne pas laisser une situation favorable à l’adversaire («jouer la défense»).

Effet : Rotation latérale communiquée à la bille 1 lors de l’impact.

Élan : Recul de la queue de billard par rapport à la bille 1. Cf. limage

Fauchage : Coup de queue non rectiligne.

Fausse queue : Glissement du procédé à l’impact sur la bille 1.

Flèche : Partie supérieure de la queue de billard.

Flèche (prendre de la) : Adapter la distance séparant le chevalet de la bille 1 en fonction du coup à jouer.

Fût : Partie inférieure de la queue de billard

Limage : Mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup de queue. Cf élan

Mesure : Dosage de la force.

Procédé : Rondelle de cuir collée sur la virole facilitant l’adhérence sur la bille

Quantité de bille : Portion de bille « couverte » par la bille 1 sur la bille 2.

Queutage : Multiple contact entre le procédé et la bille pendant l’exécution du coup.

Rappel (de la bille 2) : Retour de la bille 2 par un trajet préalablement défini.

Regroupement (des billes) : Concentration des billes effectuée approximativement.

Rejet naturel : Eclatement de la bille 1 au contact de la bille 2 obtenu dans certaines conditions.

Rendement : Réaction des bandes ou des billes.

Tactiques (principes) : Objectifs poursuivis lors de la réalisation d'un coup (exemples : rappel, placement, etc.).

Talon (de la queue) : Extrémité inférieure du fût.

Techniques (coups) : Direction de la bille 1 obtenue par la combinaison entre une quantité de bille et une hauteur d'attaque (rotation) (exemples : coulé, rétro, etc.).

Tête (attaque en) : Jouer en haut sur la bille 1.

Traversée (de la bille 1) : Prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille 1, défini par le mouvement de balancier.

Virole : Support du procédé.

Disciplines des Billards à poches

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

Amplitude : grandeur du mouvement de balancier qui exécute le coup.

Attaque : point d'impact du procédé sur la bille de choc (voir fiches techniques «hauteur d'attaque»).

Bandes : rebords du billard. Le caoutchouc permet un rebond correct des billes.

Bille de but : toute bille autre que la bille de choc.

Bille de choc : bille blanche ou bille de tir.

Carreau : arrêt total de la bille de choc au contact de la bille de but.

Casser : débiter une partie en propulsant la bille de choc dans le triangle de billes.

Centre : terme impropre désignant le point arrière de la bille de choc. Une attaque au centre ne communique aucune rotation à la bille de choc au début de son parcours.

Chevalet : forme de la main posée sur le billard guidant la flèche pour propulser la bille.

Contact : lorsque la bille de choc est en contact avec une bille, cette dernière ne doit pas être déplacée lors du coup qui suit. Il faut donc jouer dans le demi-plan opposé à la bille collée.

Contre : ce produit lorsque les billes de choc et de but s'entrechoquent à deux reprises.

Coulé : coup technique utilisant une rotation «avant», permettant à la bille blanche d'avancer après le choc avec la bille de but.

Coup de queue : propulsion de la bille de choc par le joueur avec l'aide de la queue de billard.

Elan : recul de la queue de billard par rapport à la bille de choc. Il détermine la puissance du coup de queue.

Fauchage : déviation latérale parasite du coup de queue.

Fausse queue : une fausse queue se produit lorsque le procédé dérape sur la bille.

Finesse : quantité de bille très faible (voir fiche théorie quantités de billes).

Flèche : partie supérieure de la queue de billard. En outre, «prendre de la flèche» signifie augmenter la distance séparant le chevalet de la bille de choc.

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

Lecture d'une table : prédéfinir l'ordre d'empoche des billes de but.

Limage : mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup.

Mesure : dosage de la force. Un coup effectué à la bonne force avait la bonne mesure.

Traversée : prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille de choc, défini par le mouvement de balancier de l'avant bras.

Posture : position du corps permettant de jouer avec confort et stabilité.

Procédé : petite rondelle de cuir collée à l'extrémité de la queue qui entre en contact avec la bille.

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

Quantité de bille : la quantité de bille définit la portion de bille de but couverte par la bille de choc lors de la visée.

Râteau : accessoire servant de chevalet lorsque l'éloignement de la bille blanche ne permet pas au joueur de guider la flèche avec la main.

Rétro : coup technique qui permet de faire reculer la bille de choc au contact de la bille de but grâce à une rotation inverse imprimée par une hauteur d'attaque basse.

Snook : action de cacher la bille de choc derrière une autre bille juste avant de laisser le jeu à l'adversaire. Il ne peut alors plus toucher directement une de ses billes.

Talon «ou fût» : partie inférieure de la queue. On place la main sur le talon, à des endroits différents selon les coups joués.

Virole : est une bague en matière synthétique ou en métal qui supporte le procédé.

Visée : viser, est mettre sur la même ligne, le centre de la bille de choc dans sa position initiale, le centre de la bille de choc à l'endroit exact où on souhaite envoyer, la queue de billard ainsi que son regard.

Vitesse : vitesse de déplacement du balancier. la vitesse est un facteur de la puissance d'un coup.