

LEXIQUE DES TERMES UTILISÉS POUR LE BILLARD FRANÇAIS - CARAMBOLE

Les définitions données ici, pour l'essentiel, sont tirées de l'ouvrage "Manuel de billard français" de Bernard Cassiau et Jack Dupuy, publié chez Bornemann.

Pour plus de précision sur certains termes listés ci-dessous, on se référera aux codes sportifs et/ou règles d'arbitrage des disciplines et modes de jeu concernés.

A cheval : annonce faite au jeu de cadre quand les billes se trouvent dans les zones réglementées.

Académie : Nom donné à un club de billard (depuis 1636, lorsque Richelieu crée l'Académie Royale, lieu où l'on enseignait le billard).

Allongé : Se dit d'un coup de queue dans lequel on s'efforce de pousser la bille le plus longtemps possible. C'est le coup de queue des coulés. Il faut également "allonger" lorsque les coups sont joués très fort (3 bandes, artistique, 5 quilles).

Allongement: Une des caractéristiques d'un billard. Par exemple, sur un coup de trois bandes utilisant le système "classique" (voir ce mot), on dira que le billard allonge si le nombre désignant l'arrivée est supérieur à l'arrivée théorique. Au contraire, on dira que le billard serre (ou carre) si ce nombre est inférieur à l'arrivée théorique. En général, si le tapis est neuf, le billard allonge. Il serre si le tapis est trop usagé ou mal entretenu. Pour une bille arrivant sans effet sur une bande, plus le billard allonge et plus l'angle de réflexion est supérieur à l'angle d'incidence. On utilise quelquefois le terme glissement sur une bande pour allongement.

Américaine : Position particulière des trois billes le long d'une bande, qui permet la réalisation de longues séries par 1a répétition de coups (en apparence) semblables. Cette série, inventée par les frères Dion vers 1878, a révolutionné le billard et motivé la création des jeux de cadre.

Amorti : On joue l'amorti lorsque l'on touche la bille 2 suffisamment pleine pour que la 1 perde pratiquement toute sa vitesse et arrive en mesure sur la 3.

Ancre : Au jeu de cadre, carré additionnel tracé à l'intersection des lignes de cadre et des bandes.

Ardoise : Matériau dense issu de carrières, coupé en plaques de 19 à 60 mm, et qui constitue la surface de roulement des billards.

Arrivée : Pour le système "classique" utilisé pour le 3 bandes, l'arrivée est le nombre caractérisant le point touché par la bille 1 sur la quatrième bande. Plus généralement, l'arrivée définit la zone dans laquelle la bille 1 doit passer pour réussir le carambolage.

Artistique : Mode de jeu du billard carambole qui consiste en la réalisation de figures imposées, les billes étant positionnées en des emplacements précis pour chaque figure.

Attaque : Point de la bille que touche le procédé lors du coup de queue. La direction du coup de queue ne doit pas passer à plus d'un procédé et demi du centre de la bille (sinon, gare à la fausse-queue).

Attaque/Défense : Notion tactique intervenant à l'analyse de la situation de jeu qui se présente (souvent employée au -3-bandes. Jouer la défense consiste à ne pas laisser de situation favorable à l'adversaire.

Attente (coup d') : Coup pour lequel le seul objectif est de réaliser le carambolage, en attendant une position de rappel.

Balayage : en série américaine, à partir d'une position de dominante excessive, coup permettant de reprendre une position proche du rail, sans se masquer. Au 5 quilles, coup permettant de faire passer plusieurs fois la bille adverse dans le château. Le nombre de balayages est fonction de la force du coup.

Bandes : Rebords du billard en caoutchouc et recouverts de drap.

Barrage : Position de la bille 1 qui arrêtera la bille 2 lors de son retour.

Biathlon : Terme qui a été utilisé pour désigner des rencontres par équipes disputées en 3 tours, joués 2 fois au 3 bandes et 1 fois au 5 quilles

Billes : Sphères de résine synthétique (qui ont remplacé les billes en ivoire) et sans lesquelles le jeu de billard n'existerait plus. Elles ont un diamètre de 61.5 mm et pèsent un peu plus de 200 grammes. Il y a une bille rouge, une bille entièrement blanche et une bille blanche pointée (ou jaune). La bille du joueur est appelée bille 1. La bille 2 est celle qui est touchée en premier par la 1. La bille 3 est celle dont la touche par la 1 conclut le carambolage (lorsqu'il est réussi).

Bille libre (ou bille en main) : au 5 quilles, après une faute de l'adversaire, possibilité qu'a le joueur de déplacer sa bille (selon des règles bien précises).

Bleu : Petit cube de craie généralement bleue dont on enduit régulièrement le procédé pour que celui-ci ne glisse pas sur la bille.

Boccette : Type de jeu de 5 quilles pratiqué en Italie où les billes sont lancées à la main.

Bouchon (jouer au bouchon) : Principe : sur un billard carambole, avec 3 billes, 2 petites quilles et 1 bouchon, jouer chacun son tour avec sa bille et faire tomber le bouchon placé au milieu du billard (sur lequel on peut poser des pièces de monnaie....) avec la bille rouge, après une bande,

sans faire tomber les 2 quilles posée en haut et en bas du billard. En cas de faute, c'est l'adversaire qui empoche les pièces ou les points.

Bourre (tirer la) : Synonyme de jouer la carotte.

Bricole (ou bande avant) : Coup dans lequel la bille du joueur touche au moins une bande avant de toucher la bille 2.

Buttage : Phénomène perturbateur causé par la présence d'une fine couche de poussière sur les billes. Cette poussière augmente considérablement le frottement entre les deux billes. Lorsque la bille 1 arrive sur la 2 avec du mécanisme de coulé, elle prend appui sur la 2 pour sauter légèrement ; elle transforme ainsi une partie de son mécanisme (qu'elle perd bien évidemment). Ce phénomène se rencontre le plus souvent lors de coulés avec effet du côté de la bille 3 ; il peut également intervenir sur des coulés avec effet du côté de la 2, et même sur des rétros. Dans le cas des rétros, c'est alors la bille 2 qui saute légèrement. Dans tous les cas, ce phénomène réduit ou annule le mécanisme de la bille 1 et empêche généralement la réussite du carambolage. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire de faire nettoyer les billes au moins une fois au cours de chaque partie (et plus si on l'estime nécessaire).

Carambolage: On dit que l'on a réussi le carambolage lorsque la bille 1 a touché les deux autres de manière correcte compte tenu du mode de jeu. On dit aussi que l'on a fait le point.

Carotte : Jouer la carotte, c'est s'évertuer à laisser des positions difficiles à l'adversaire.

Carrer (le billard carre) : signifie un rendement des bandes conduisant à des trajectoires "serrées".

Casin (au moins 2 définitions) : 1/ Au 5 quilles, point réalisé quand la bille du joueur envoie la

bille adverse sur la bille rouge. 2/ Le jeu de casin (à 2 ou plusieurs joueurs) : chaque joueur doit effectuer des figures imposées : bande avant/3 bandes/casin : la bille du joueur touche la rouge qui a son tour touche la bille adverse mais en ayant touché au préalable au moins une bande/une bande/deux bandes/rouge : le point se joue en touchant d'abord la rouge/direct : la bille du joueur touche une bille puis l'autre sans faire de bande/libre : le joueur joue le point comme il le désire/main gauche : coup exécuté avec la "mauvaise main". Le joueur a pour obligation d'exécuter les points qu'il annonce pour chaque catégorie de coups suivant. Le joueur ne peut pas réaliser le même coup deux fois de suite, il doit obligatoirement annoncer un autre coup imposé. Variantes : ajouter la série (5 points, par ex.) comme coup imposé ; le casin est aussi réalisé quand la bille 1, après au moins une bande, envoie la bille rouge sur la bille adverse.

Casser (le billard casse) : conservation de l'effet latéral au contact de la grande bande (effet "contraire") en arrivant dans un angle du billard par grande bande puis petite bande.

Centre : terme impropre désignant le point arrière de la bille 1 au niveau de l'équateur. Une attaque au centre ne communique aucune rotation à la bille au début de son parcours.

Chaise (faire de la "chaise") : expression surtout utilisée dans les jeux de série pour le joueur qui a passé l'essentiel de son temps à attendre la fin des reprises de son adversaire.

Château : les 5 quilles en place, au jeu de 5 quilles.

Chevalet : Position de la main (sur le tapis) qui guide la flèche pendant le coup de queue.

Collée : position d'une bille qui est en contact avec une autre bille ; elle est libre dans le cas contraire.

Contre: Deuxième contact entre la bille 1 et la 2. Il peut empêcher la réalisation du carambolage mais peut aussi être utilisé volontairement par le joueur pour réussir celui-ci. Certains emploient parfois le terme de "bosse".

Compensation: Modification des principaux paramètres de réalisation d'un coup pour obtenir un résultat particulier (placement, rappel, etc.).

Coulé: Mouvement de la bille qui tourne "dans le sens de la marche". Il s'agit d'un coulé naturel lorsque la bille roule sur le tapis sans glisser. Il s'agit d'un coulé forcé lorsque la bille a une rotation supérieure à celle du coulé naturel. On appelle également coulé le coup de queue qui permet d'obtenir ce mouvement de la bille.

Couloir: Intervalle entre la bille 3 et une bande. On prend le couloir lorsque la bille 1 passe entre la bande et la 3 sans la toucher. Le carambolage est alors manqué.

Coup naturel : carambolage réalisé à l'aide du rejet naturel de la bille 1 sur la bille 2 (angle de rejet un peu inférieur à 45°).

Coup dur : jouer sur la bille 2 lorsqu'elle est en contact avec la bande

Coup dur : Modification de la direction de rejet de la bille 1 par une bille collée ou presque à une bande du fait de la présence de cette bande.

Coup qui porte : Coup de coulé naturel qui autorise une petite erreur sur la quantité de bille touchée (entre demi et 3/4 de bille). L'angle de rejet recherché est alors voisin de 45°.

Court (billard) : trajectoire des bandes conduisant à des trajectoires plus "serrées".

Dedans : Annonce faite au jeu de libre et de cadre quand les billes se trouvent dans les zones réglementées.

Départ : attribution d'une valeur chiffrée à la position de la bille 1.

Développé : Bille 1 animée d'un maximum d'effet latéral obtenu le plus souvent par une quantité de bille assez pleine et une attaque latérale vers l'équateur.

Discipline : Type de jeu de billard. La Fédération Française de Billard gère aujourd'hui 4 disciplines : le billard carambole, le pool, l'américain et le snooker.

Distance : Nombre de points à réaliser pour gagner une manche.

Dominante: Une position est dite dominante lorsque la bille 1 peut, par l'exécution d'un coup simple, maîtriser le trajet des billes 2 et 3 pour retrouver de nouveau une position de dominante.

Drap : Textile dont on recouvre l'ardoise et les bandes du billard. Traditionnellement vert, on le trouve aujourd'hui dans différents coloris, dont le bleu.

Eclatement (coup d') : Coup dans lequel la bille 1 n'a pas de mécanisme lorsqu'elle touche la 2. La bille du joueur glisse sur le tapis à l'instant du choc.

Effet latéral: Plus simplement dénommé effet, c'est le mouvement de rotation d'une bille autour de l'axe vertical passant par son centre.

Elan : recul de la queue par rapport à la bille (voir aussi "limage").

Engrenage : Tout effet sur la bille de choc induit un effet inverse sur la bille visée, appelé effet d'engrenage.

Entraînement : C'est prendre une quantité de bille 2 telle qu'on l'"entraîne" après le choc.

Entrée : Annonce faite au jeu de libre et de cadre quand les billes se trouvent dans les zones réglementées.

Etui : enveloppe souple pour contenir les queues démontées.

Fantaisie (coup de) : Coup permettant d'obtenir un comportement insolite de la bille du joueur. De tels coups sont le plus souvent utilisés lors de démonstrations pour amuser ou impressionner les spectateurs.

Fauchage : Défaut d'un coup de queue au cours duquel la queue s'écarte sur un côté de sa direction initiale. Le coup de queue n'est alors pas rectiligne.

Fausse-queue : Dérapage du procédé sur la bille qui produit un bruit sec comme un morceau de bois qui se brise. Il résulte généralement d'un manque de bleu sur le procédé ou d'une attaque

trop éloignée du centre de la bille. Après une fausse-queue, le bleu a disparu du procédé à l'endroit du choc.

Faute : Action illicite, voulue ou non qui entraîne la nullité du point (ex : pousse-tout, bille tombée).

Fermer (le jeu) : Notion stratégique visant à ne pas laisser une situation favorable à l'adversaire (défense).

Filotto : faire tomber une ligne de 3 quilles dans le sens de la longueur ou de la largeur.

Finesse : quantité de bille très faible, inférieure à 1/4 de bille.

Flèche : Extrémité la plus fine de la queue. Désigne également la distance entre le chevalet et la bille 1, à adapter selon la nature du coup à jouer (prendre de la flèche, par exemple, pour un coup joué fort).

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

Fouetté : Coup exécuté par l'action rapide du poignet donnant une rotation maximale à la bille.

Fût : Partie inférieure de la queue de billard.

Garuffa : au 5 quilles, bricole par 2 bandes avant avec effet retenu ; coup parfois effectué en cas de masque pour pousser la bille adverse dans le château.

Goriziana : Jeu des 9 quilles, qui s'apparente au 5 quilles.

Graisser : Enduire le procédé de bleu

Grosse : Se dit de la bille 3 lorsque la zone d'arrivée possible de la 1 est importante. La bille 3 est alors généralement près d'une bande ou d'un coin. On dit que l'on grossit l'arrivée lorsque l'on prend des précautions pour augmenter la zone d'arrivée possible de la bille 1. On peut également grossir une bille en l'envoyant dans un endroit où elle sera grosse pour le coup suivant.

Incidence : Angle entre la direction d'arrivée de la bille sur la bande et la perpendiculaire à cette bande.

Limage : Mouvement de va-et-vient de la queue, servant de préparation au coup de queue.

Long (billard) : rendement des bandes présentant un "allongement" des trajectoires.

Lunettes (billes en) : Billes 2 et 3 très rapprochées, où le carambolage est facile.

Mallette : petite valise rigide pour contenir les queues démontées.

Marqueur : le marqueur s'occupe de la tenue du score et assiste l'arbitre dans ses prérogatives.

Il doit aussi tenir la feuille de match si nécessaire.

Marqueur de bille : accessoire pour repérer la position X d'une bille avant de l'ôter du billard pour la nettoyer. Permet de la repositionner exactement à l'emplacement X.

Masque : Position des billes alignées ou presque qui empêche la réalisation du carambolage par un coup direct avec la queue horizontale. Au 5 quilles, se dit quand les billes des 2 joueurs sont séparées par le château obligeant à un coup par bande avant.

Masque du pauvre : au 5 quilles, masque réalisé avec la rouge et non le château.

Massé : Coup joué en tenant la queue très inclinée, dans lequel la bille du joueur décrit une trajectoire fortement courbée.

Mécanisme: Mouvement de rotation d'une bille autour de l'axe horizontal perpendiculaire à la direction du mouvement de la bille. Il s'agit d'un mécanisme de coulé lorsque cette rotation est dans "le sens de la marche" et d'un mécanisme de rétro dans le cas contraire.

Mesure : Force du coup juste nécessaire à la réalisation du carambolage. On parle également de la mesure de la bille 2 qui permet de l'envoyer dans un endroit précis (généralement près de la 3).

Mode de jeu : Ensemble de règles qui définissent comment sont réalisés les points. Les principaux modes de jeu du billard carambole sont la partie libre, les jeux de cadre, les jeux de bande, l'artistique et le 5 quilles.

Monobloc : S'emploie pour les ardoises qui équipent les petits billards ou les queues en une seule partie.

Mouches : Repères (ronds ou losanges) disposés autour de la surface de jeu. Ces mouches permettent au joueur de se repérer, notamment pour l'utilisation de certains systèmes. On appelle également mouches les cinq repères dessinés sur la surface de jeu, qui définissent la position des billes pour le point de départ et l'endroit où on replace la bille du joueur adverse si elle a sauté hors du billard (au trois bandes).

Moyenne : Valeur obtenue en divisant le nombre de carambolages réalisés par le nombre de reprises jouées au cours d'une partie. Cette valeur permet de quantifier la valeur d'un joueur. Elle est utilisée pour classer les joueurs en diverses catégories pour les compétitions. Au 5 quilles, la moyenne se compte en divisant le nombre de points marqués par le nombre de points encaissés. Contrairement aux autres modes de jeu, elle ne reflète que partiellement la qualité d'un joueur.

Multibande (s) : billard multibande : billard que des jeux de bandes amovibles permettent de transformer à volonté en billard carambole ou en billard à poches.

Multibandes : jeu d'origine locale (Sarthe) dans lequel on réalise des carambolages comprenant une ou plusieurs bandes : 1 bande vaut 1 point, 2 bandes = 2 points, 3 bandes = 3 points... e Se joue en individuels ou par équipes.

Ouvrir (le jeu) : au 3 bandes, choix d'une trajectoire permettant d'optimiser les possibilités de jeu sur le coup suivant.

Paquet (billes en paquet) : Les trois billes sont très rapprochées.

Passage : faire passer la bille 1 entre les billes 2 et 3 pour reprendre la dominante.

Pelotage : Jouer doucement en frôlant les billes pour les garder en paquet.

Pénétration : Sur les coups de rétro, de piqué ou de massé, action de "traverser" la bille avec la flèche. On prolonge ainsi le coup de queue au-delà du point attaqué sur la bille.

Pétanque : Variante de jeu sur un billard carambole qui permet de jouer à la pétanque comme au sol, mais sur un billard avec des queues.

Petite (bille petite) : se dit d'une bille 3 isolée sur la surface de jeu ; contraire de "grosse", voir ce terme.

Pianissimo : au 5 quilles, force avec laquelle est jouée une bille qui ne parcourt que la moitié de la longueur du tapis.

Piquer : frapper la bille 1 verticalement ou semi-verticalement de manière à la faire revenir en arrière.

Placement (coup de) : Coup permettant d'obtenir une position favorable, généralement un coup de rappel.

Plein (prendre) : Viser le centre de la bille 2.

Point de départ : Position des billes en début de partie. La bille rouge est placée sur la mouche supérieure, la bille de l'adversaire sur la mouche centrale inférieure et la mouche du joueur, sur la mouche latérale inférieure (droite ou gauche)

Point rouge (jouer le) : Couleur du point inscrit sur la feuille de match en cas de victoire (ne pas se soucier de la moyenne et ne viser que la victoire).

Pompage: Défaut d'un coup de queue au cours duquel la queue s'écarte de sa direction initiale vers le haut ou vers le bas. Le coup de queue n'est alors pas rectiligne.

Positionneur de bille : accessoire utilisé au 5 quilles pour placer précisément la bille sur la mouche haute.

Pousse-tout : Coup donné à 2 billes en même temps ; se produit quand les billes 1 et 2 sont très proches (c'est une faute)

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

Queue : Instrument utilisé pour pousser la bille 1. Il se compose principalement du fût dont l'extrémité postérieure est appelée talon, et de la flèche qui se termine par la virole sur laquelle est collé le procédé.

Queutage : Faute commise quand on touche 2 fois la bille avec le procédé ou quand la bille 1 est en contact avec la bille 2, sans que le procédé ait quitté la bille 1 ("pousse-tout").

Quille (5 quilles) : Les quilles sont au nombre de cinq. Quatre de ces quilles sont blanches (ou jaunes) et celle placée au centre est rouge. Elles sont toutes de forme et dimensions identiques. Les quilles ont une hauteur est de 25 mm. Le diamètre est de 6 mm à la tête, de 10 mm à l'endroit le plus large à base.

Raccroc : carambolage exécuté tout autrement que le joueur ne l'avait conçu, par exemple après un contre.

Reposoir (ou repos) : chevalet "mécanique" placé au bout d'un manche, sur lequel on fait coulisser la flèche pour remplacer la main, quand le chevalet est difficile ou impossible à exécuter (éloignement de la bille de choc, obstacles devant celle-ci,...). Il existe plusieurs types et formes de reposeirs, selon surtout la hauteur du chevalet recherché : râteau, croix, araignée basse, araignée haute, éléphant, pont.

Rappel (coup de) : Coup permettant de rassembler les trois billes si possible, et sinon au moins les deux billes adverses.

Râteau : Voir reposoir.

Ravachole : Nom donné autrefois au jeu de casin.

Réflexion : Angle de la trajectoire de la bille avec la perpendiculaire à la bande, après choc sur celle-ci ; pour un coup joué doucement sans effet, angle d'incidence = angle de réflexion.

Rencontre: Coup au cours duquel la bille 2 pousse la 3 vers la 1, permettant ainsi la réalisation du carambolage.

Rendement : Réaction des bandes ou des billes.

Renversé (ou retourné) : Coup avec effet contraire dans lequel la bille 1 touche une bande, la bande contiguë et revient sur la première bande.

Reprise: Action d'un joueur, du premier coup tenté jusqu'au carambolage manqué ou au dernier point de la partie. Pour le joueur qui perd la partie, le nombre de reprises est égal au nombre de carambolages qu'il a manqués.

Rétro : Diminutif de rétrograde. Coup qui permet de faire revenir la bille du joueur en arrière après le choc sur la 2.

Schaefer : trajectoire particulière au 3-bandes, obtenue par une bande avant et deux bandes après le contact avec la bille 2.

Série : nombre de carambolages réalisés au cours d'une reprise.

Système: Méthode de calcul utilisant les repères (ou mouches) situés autour du billard, permettant de déterminer avec précision le point à viser pour obtenir une arrivée donnée, après une ou plusieurs bandes. Le système le plus utilisé au trois bandes consiste à attaquer la grande bande en premier, puis la petite, puis la grande bande opposée à la première.

Table de billard : Terme hérité de l'histoire du billard. Originellement, le billard se jouait sur le sol; il est "monté" sur une table au 15^e siècle.

Talon : Extrémité inférieure du fût.

Tapis : synonyme de drap. Textile recouvrant la surface de jeu.

Tête : partie supérieure de la bille. Attaquer en tête signifie attaquer plus d'un procédé au-dessus du centre de la bille.

Tiers de billard: Portion du billard située près d'une petite bande. Dans cette zone, les possibilités de rappel et de maîtrise du trajet des billes sont beaucoup plus nombreuses que dans la partie centrale du billard. Jouer dans le tiers du billard signifie qu'aucune bille ne sort de cette zone. Il n'y a pas alors de rappel dans la longueur du billard.

Tirage à la bande : Méthode qui permet de déterminer lequel des joueurs va avoir le choix de commencer ou non. A partir de positions définies, il s'agit d'envoyer la bille vers la petite bande haute et de revenir le plus près possible de la petite bande basse.

Tomber : Une bille qui "tombe" dévie de sa trajectoire normale ; signe d'un billard qui penche !

Tour (ou Rinquarto) : Terme employé au 5 quilles quand la bille de l'adversaire touche 3 bandes avant d'aller dans le château. Le rinquarto fait dans les règles de l'art donne des points et laisse toujours l'adversaire caché par le château.

Traversée (de la bille 1) : Prolongement du coup de queue après l'impact sur la bille 1.

Triathlon : terme utilisé pour désigner des rencontres par équipes disputées en 3 tours, joués successivement à la partie libre, à la bande et au 3 bandes.

Virole : Bague en matière synthétique ou en métal sur laquelle est fixé le procédé

Vol (point "volé") : Qualifie généralement un carambolage réussi en dehors de toute logique, généralement grâce à un contre non prévu. On parlera plutôt de point de raccroc ou de point "chanceux".
