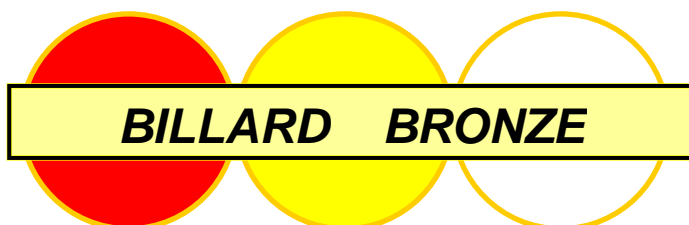




Règlement des Diplômes Fédéraux d'Aptitude

(Billard carambole)



C.F.J./D.T.N.

EDITION 2003

AVERTISSEMENT...

Depuis la première édition du document « Règlements des compétitions pour débutants », **certains ajustements sont intervenus** pour corriger les imperfections du document initial.

Le score requis pour l'obtention des DFA 2 « Billard d'Argent » et DFA 3 « Billard d'Or », 60 sur 120 dans l'édition 2001, s'est révélé trop insuffisant pour respecter valablement l'objectif d'évaluation des premières étapes de l'apprentissage. Sans changer celui du DFA 1 « billard de Bronze », les scores requis pour l'obtention des DFA 2 et 3 ont été relevés de **60 à 80 points sur 120 possibles**.

D'autre part, la **limite d'âge** pour l'attribution des diplômes a été reculée de 15 à **21 ans**, afin de s'accorder avec la tranche d'âge de la catégorie « Juniors » et correspondant davantage à la population des créneaux « jeunes » des écoles de billard. Ces évaluations pourront également faire l'objet de compétitions réservées aux adultes débutants.

Enfin, **certaines figures** présentant quelques difficultés de réalisation, ont été **remaniées** par rapport à l'édition de 2001, afin de permettre une évaluation plus fidèle du niveau des joueurs.

« Billard de Bronze » : figure 15

« Billard d'Argent » : figures 19 et 24

« billard d'Or » : figures 3, 4, 9, 12, 13, 14, 15 et 24

Les « **Diplômes Fédéraux d'Aptitude** » constituent des compétitions correspondant aux **différentes étapes de l'apprentissage**.

Très accessible en raison de son niveau technique élémentaire, le « **Billard de Bronze** » peut être proposé à l'échelon Club **après seulement quelques semaines d'apprentissage**, dans le but d'encourager les participants à persévérer.

Le « **Billard d' Argent** », techniquement plus élaboré, nécessite un apprentissage plus long pour atteindre le niveau requis. En fonction de la progression, cette évaluation pourra intervenir après **deux ou trois trimestres de pratique**, et être organisée dans une compétition départementale.

Enfin, les titulaires du « Billard d'Argent » pourront être confrontés au « **Billard d'Or** » après **trois à cinq trimestres de pratique** à l'occasion d'une compétition régionale.

Les « **Diplômes Fédéraux d'Aptitude** » s'inscrivent dans l'activité de l'école de billard et constituent les **évaluations graduelles nécessaires au suivi de l'apprentissage**. L'étude progressive des programmes agrmente les séances d'entraînement et permet aux animateurs d'évaluer les acquis en observant **l'évolution des scores réalisés**, permettant ainsi **d'apprécier régulièrement le niveau** des connaissances et des compétences.

L'inscription des joueurs débutants à une des épreuves DFA sous-entend l'acquisition préalable d'une **certaine autonomie** par des répétitions complètes du programme concerné, les plaçant progressivement dans le **contexte de la compétition**.

Diplômes Fédéraux d'Aptitude

Règlement

Article 1 : Les Diplômes Fédéraux d'Aptitude (D.F.A.) visent à soutenir le développement de la pratique du billard chez les jeunes (de moins de 21 ans) dans les clubs affiliés à la F.F.B., et en milieu scolaire dans le cadre du dispositif « billard à l'école ».

Article 2 : L'accès à la compétition et l'évaluation du niveau des connaissances et des capacités sont les principaux objectifs des D.F.A.

Article 3 : Les D.F.A. sont des évaluations d'acquis, réalisées à l'occasion d'une compétition (sous forme de concours) s'appuyant sur des situations de jeu prédéfinies, des « figures imposées » (voir programmes de figures en annexe).

Article 4 : On distingue trois niveaux d'aptitude (billard de bronze, billard d'argent, et billard d'or) basés sur trois programmes différents d'un niveau technique progressif.

1) Billard de bronze :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} essai 2 points.
- Sur un total maximal de 120 points (24 x 5), le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 1, « billard de bronze »**.

2) Billard d'argent :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base, avec, pour les figures numérotées de 17 à 24, des notions de regroupement ou de rappel des billes).

Pour les figures numérotées de 1 à 16 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} essai 2 points.

Pour les figures numérotées de 17 à 24 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^{ème} essai 2 points, au 3^{ème} essai 1 point, un carambolage réussi avec l'obtention d'un résultat préalablement défini (rappel dans une zone délimitée) donne 2 points supplémentaires.
- Sur un total maximal de 120 points (24 x 5), le joueur doit atteindre **80 pour obtenir le D.F.A. 2, « billard d'argent »**.

3) Billard d'or :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide d'une gamme de coups élargie, avec, pour les figures numérotées de 9 à 24, des notions de regroupement ou de rappel des billes, et de placement).

Pour les figures numérotées de 1 à 8 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} essai 2 points.

Pour les figures numérotées de 9 à 24 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^{ème} essai 2 points, au 3^{ème} essai 1 point, un carambolage réussi avec l'obtention d'un résultat préalablement défini (rappel dans une zone délimitée ou placement) donne 2 points supplémentaires.
- Sur un total maximal de 120 points (24 x 5), le joueur doit atteindre **80 pour obtenir le D.F.A. 3 « billard d'or »**.

Déroulement de la compétition

Article 5 : Le concours se déroule sur un ou plusieurs billards. Chaque billard utilisé constitue un atelier sur lequel tous les compétiteurs exécutent les mêmes figures. Chaque atelier est dirigé par un arbitre - animateur.

Article 6 : **l'arbitre -animateur est, au moins, titulaire du Brevet Fédéral d'Animateur de club (BF1).**

Article 7 : Une feuille de marque individuelle permet de noter la prestation de chaque participant tout au long de la compétition (voir en annexe).

Article 8 : Une feuille de résultat général reprend l'ensemble des notes attribuées à chacun, permet l'établissement d'un classement de l'épreuve et la validation du D.F.A. pour les compétiteurs ayant atteint le score requis de 60 points (DFA 1) ou 80 points (DFA 2 et 3) sur 120 possibles.

Article 9 : Chaque D.F.A. donne lieu à une épreuve distincte. Une compétition peut comporter plusieurs épreuves (D.F.A. 1 pour certains joueurs et D.F.A. 2 pour d'autres par exemple).

Attribution des diplômes

Article 10 : Le directeur de jeu proclame les résultats et remet aux compétiteurs ayant réalisé le score adéquat en fonction de l'épreuve disputée :

- Le « billard de bronze » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
- Le « billard d'argent » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
- Le « billard d'or » (l'épinglette spécifique et le diplôme)
-

Article 11 : Une feuille de résultat est systématiquement envoyée au responsable régional de la Formation et de la Jeunesse lui permettant d'actualiser le fichier des D.F.A. décernés dans la ligue chaque saison, ainsi qu'au secrétariat de la F.F.B.

Consignes à l'Arbitre - Animateur

PLACEMENT DES BILLES

Un quadrillage, basé sur les repères incrustés sur les bandes, est dessiné sur les schémas afin de faciliter le placement des billes (les billes sont souvent placées sur ce quadrillage).

Pour tous les coups joués avec un chevalet « à plat sur la bande », on place la bille du joueur à quelques centimètres de la bande (la valeur d'une bille environ, 6 cm).

De la même façon, on place la bille 3, lorsqu'elle se situe près d'une bande, à quelques centimètres de celle-ci (valeur d'une bille environ : bille 3 « grosse »).

Les figures sont disposées à l'attention de joueurs droitiers. Afin de simplifier le problème de la posture, les figures suivantes pourront être placées du côté opposé pour les joueurs gauchers.

Billard de Bronze : figure 17.

Billard d'Argent : figures 6, 7, 10, 11 et 13.

Billard d'Or : figures 1, 12, 14 et 17.

Il est conseillé d'essayer les coups avant l'épreuve et de « marquer » les billes sur le billard à la craie de tailleur afin que chaque joueur soit confronté à la même situation de jeu. En fonction du rendement du billard, l'animateur pourra être amené à modifier légèrement la disposition des billes afin de conserver une difficulté du coup adaptée au niveau de jeu des participants.

ARBITRAGE

Le point n'est valable que si le joueur réalise le trajet indiqué sur le schéma.

Tout « contre » avant le carambolage annule le point.

L'arbitre – animateur annonce la nature du coup aux joueurs ainsi que le trajet à réaliser, exemple : « coup naturel par une bande sans effet ».

L'épreuve constituant une évaluation des connaissances, l'arbitre – animateur ne doit pas conseiller directement les joueurs au cours des essais successifs.

ATTRIBUTION DU BONUS (D.F.A. 2 et 3 seulement)

Une zone hachurée dessinée sur les schémas permet d'attribuer un **bonus** sur certaines situations de jeu pour la qualité du **regroupement des billes** :

- DFA 2, figures 17 à 24
- DFA 3, figures 9 à 13, 15 et 16 et 18 à 23.

Un trait pointillé dessiné sur la bande et **une ligne fléchée** à l'extérieur du cadre permettent d'attribuer un **bonus** sur certaines situations de jeu pour la qualité du **placement** :

- DAF 3, figures 14, 17 et 24.

Bonus pour le regroupement des billes

Un bonus de 2 points est accordé si le joueur parvient à concentrer les trois billes dans la zone hachurée quel que soit le nombre d'essai (sur un maximum de 3 essais).

Bonus pour le placement (DFA 3 uniquement)

Un bonus de 2 points est accordé si le joueur parvient à réaliser le placement suivant :

- Figure 14 : placement sur la bille 3 (la blanche) en direction de la zone en pointillé (à l'intérieur de la ligne fléchée), à une distance de la valeur d'une bille minimum et d'une mouche maximum.
- Figure 17 et 24 : placement sur la bille 3 (la blanche) en direction de la zone en pointillé (à l'intérieur de la ligne fléchée), à une distance de la valeur d'une ½ bille minimum et d'une mouche maximum.

PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 1

BILLARD DE BRONZE

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Stabilité du joueur (capacité à adopter la posture du joueur)
- Orientation du corps pour viser (capacité à viser)
- Rectitude du geste (capacité à produire un mouvement rectiligne sur des coups de puissance faible)
- Chevalet (sur la bande)

Les notions de base

- Quantités de bille (demi-bille, finesse et plein)
- Rebond d'une bille sur la bande (coups par une bande sans effet)

Les coups techniques de base

- « Le coup naturel » (principe du coup, exemples de situations de jeu simples)
- « le coulé » (principe du coup, exemples de situations de jeu simples)
- « la finesse » (principe du coup, exemples de situations de jeu simples)

Figures proposées

Figures de 1 à 10 : coups naturels directs, chevalets sur la bande.

Figures de 11 à 17 : coups naturels par une bande sans effet, chevalet sur la bande.

Figures de 18 à 20 : coulés directs, chevalet sur la bande.

Figures de 21 à 23 : finesse directe, chevalet sur la bande.

Figure 24 : coup naturel direct, chevalet sur la surface de jeu.

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme fédéral d'aptitude 1 « billard de bronze »

NOM :
Club du joueur :
Club organisateur :

Prénom :
Date :
Ligue :

3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise :

- au 1^{er} essai, il marque 5 points
- au 2^{ème} essai, 3 points
- au 3^{ème} essai, 2 points.

N° de la figure	1 ^{er} essai 5 points	2 ^{ème} essai 3 points	3 ^{ème} essai 2 points	Nombre de points marqués pour la figure (0, 2, 3 ou 5 points)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
TOTAL				/ 120

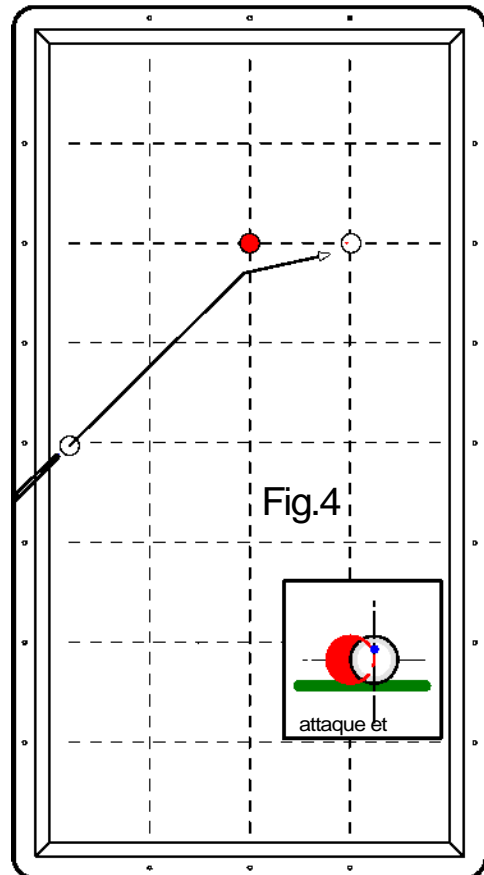
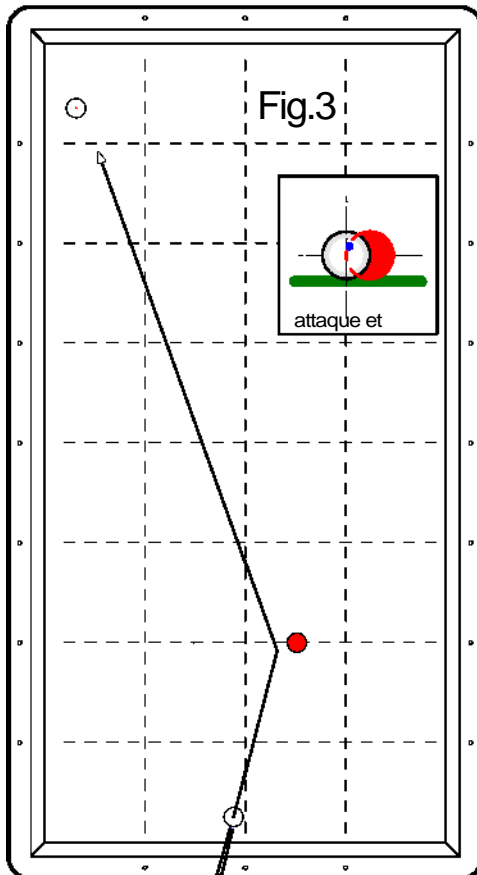
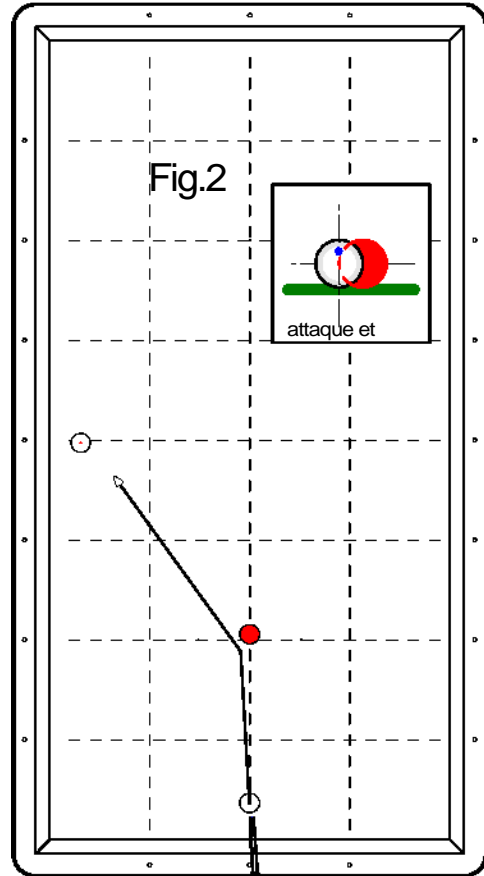
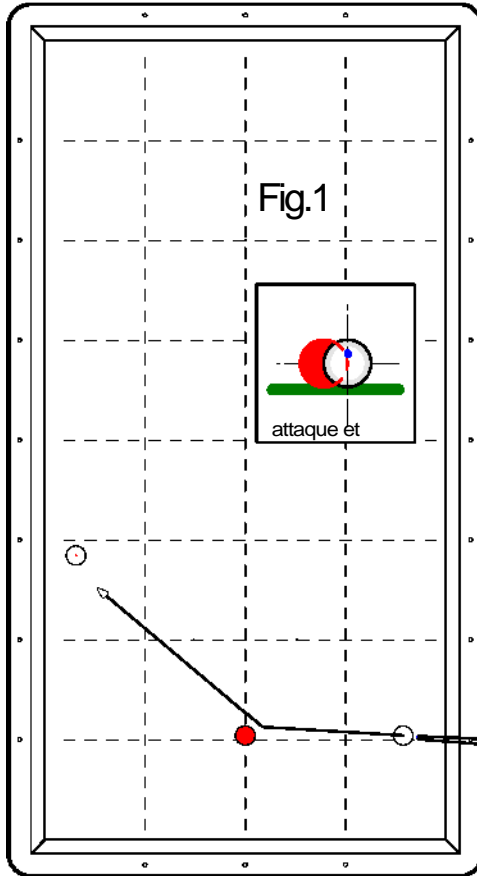
Date :

Signature de l'arbitre –animateur :

PROGRAMME DES FIGURES

DFA 1 - "Billard de Bronze"

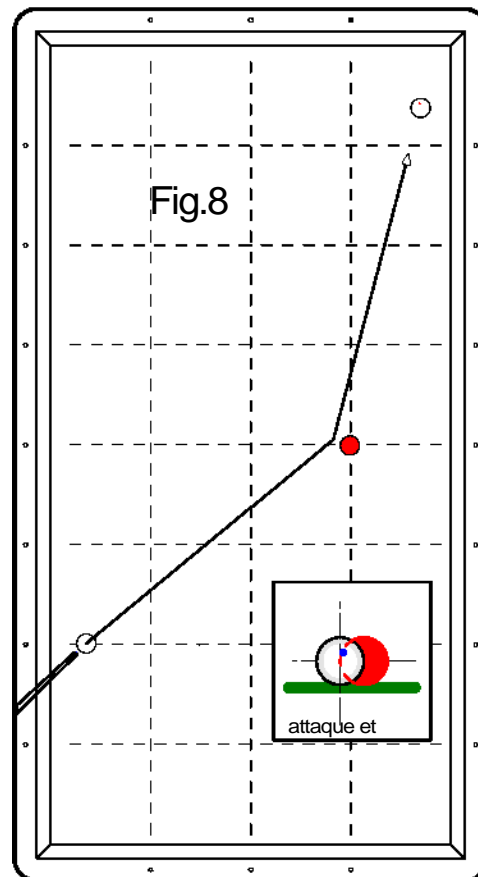
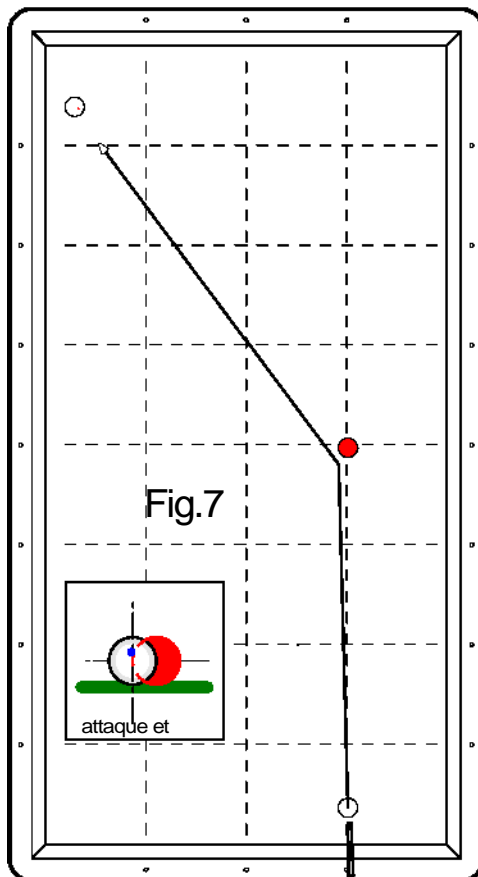
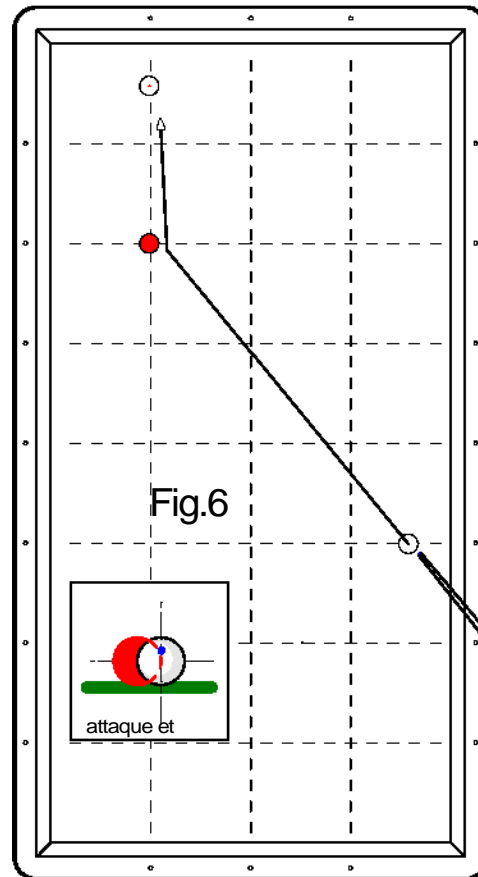
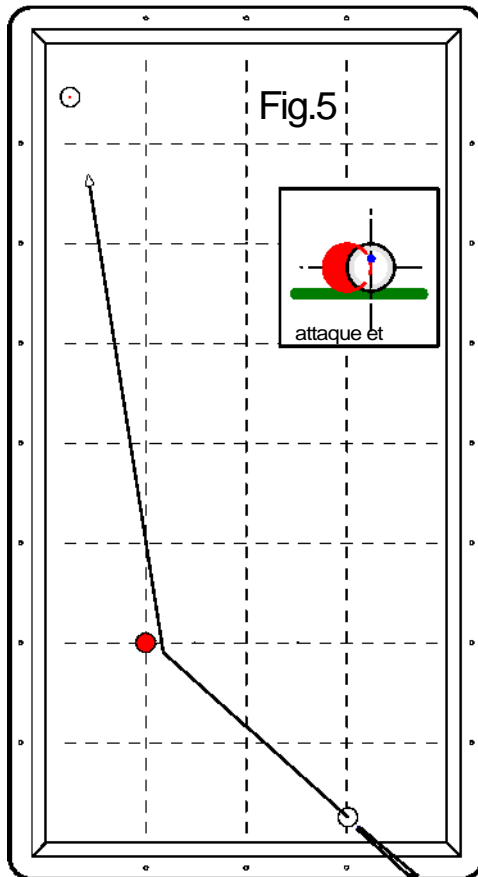
Edition 2003



PROGRAMME DES FIGURES

DFA 1 - "Billard de Bronze"

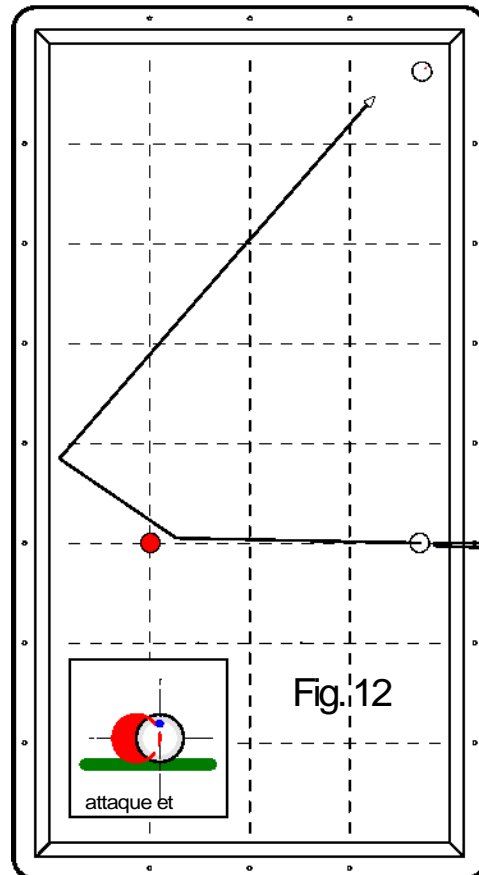
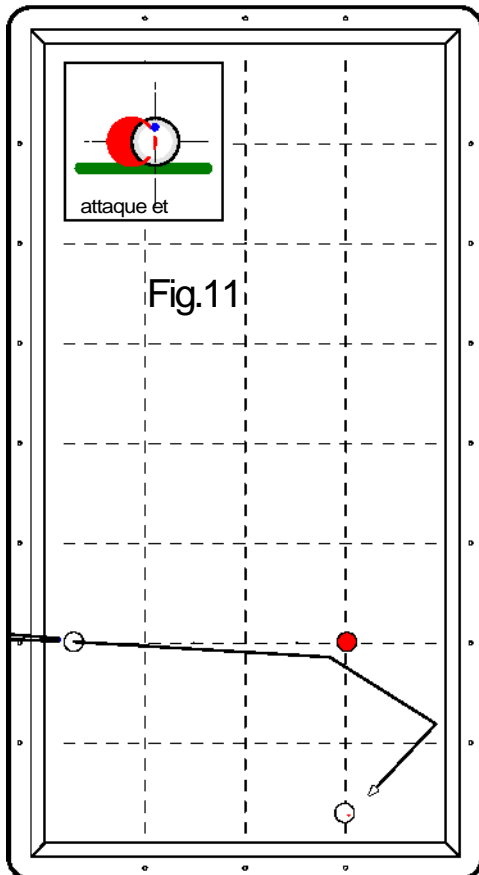
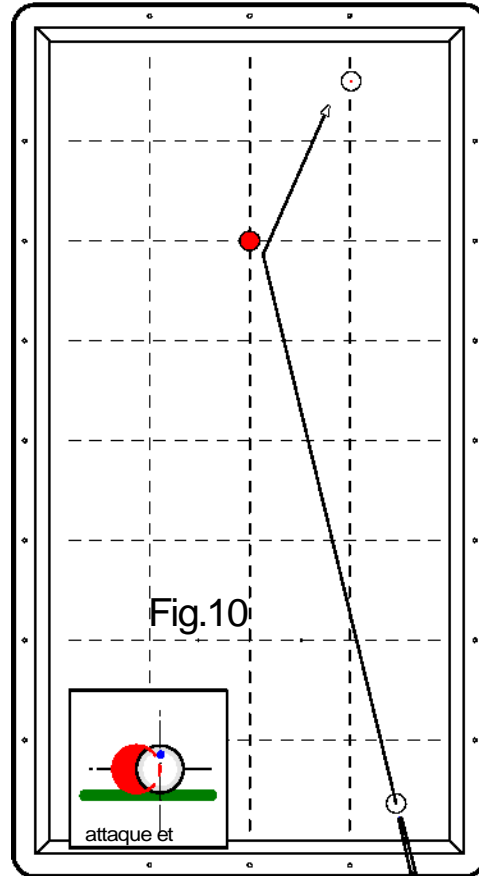
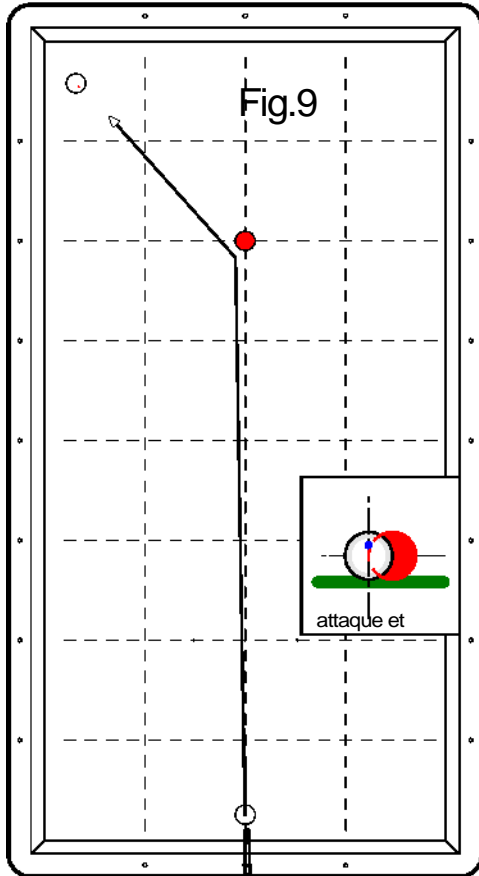
Edition 2003

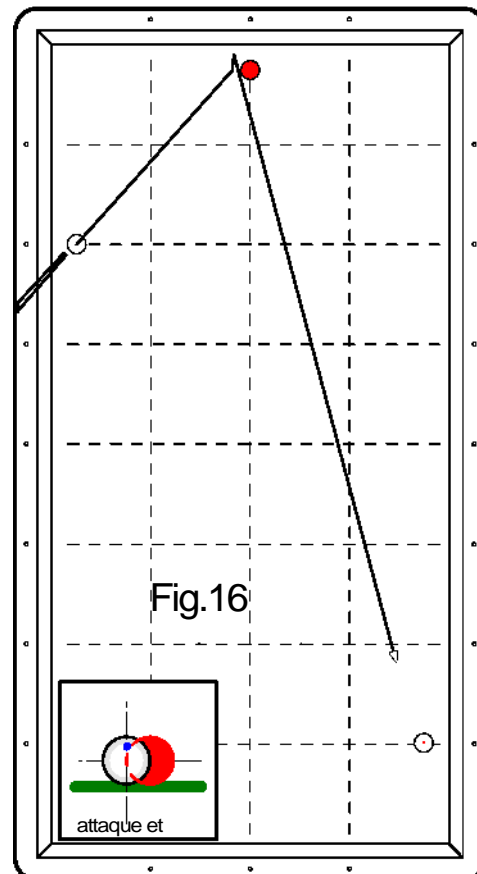
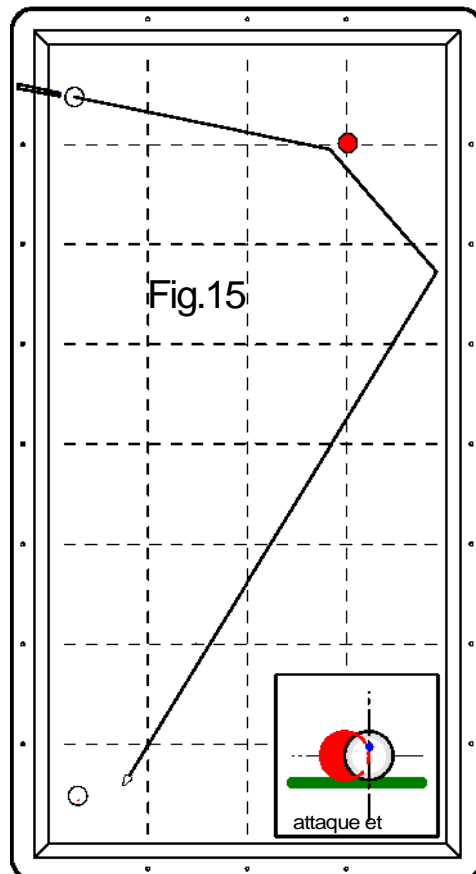
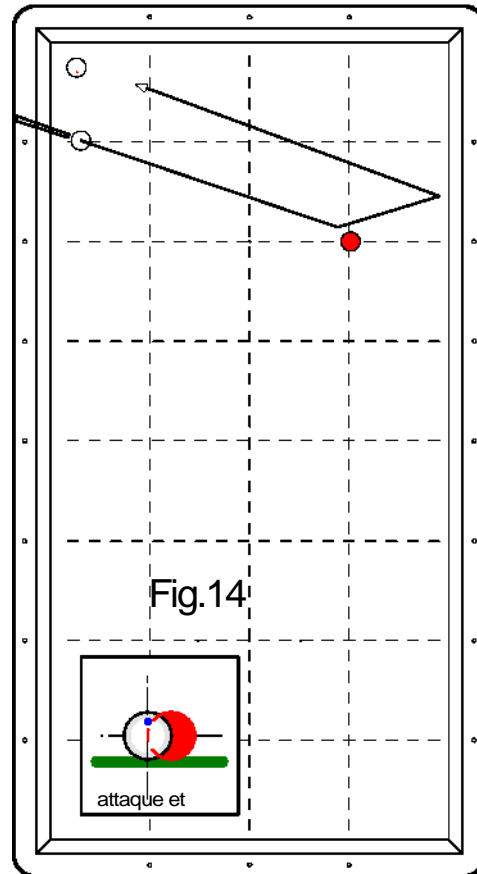
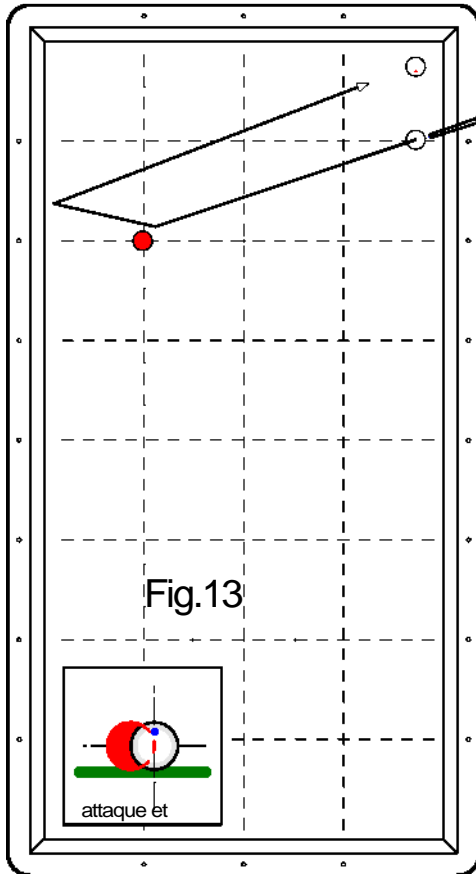


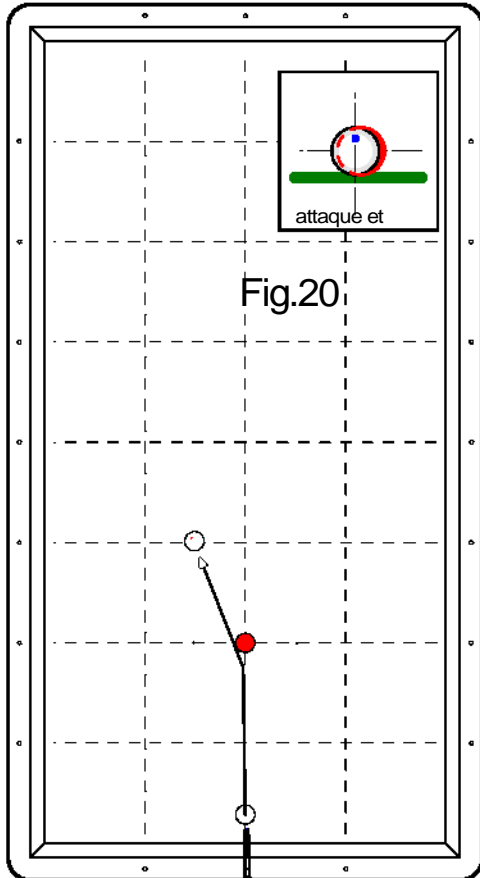
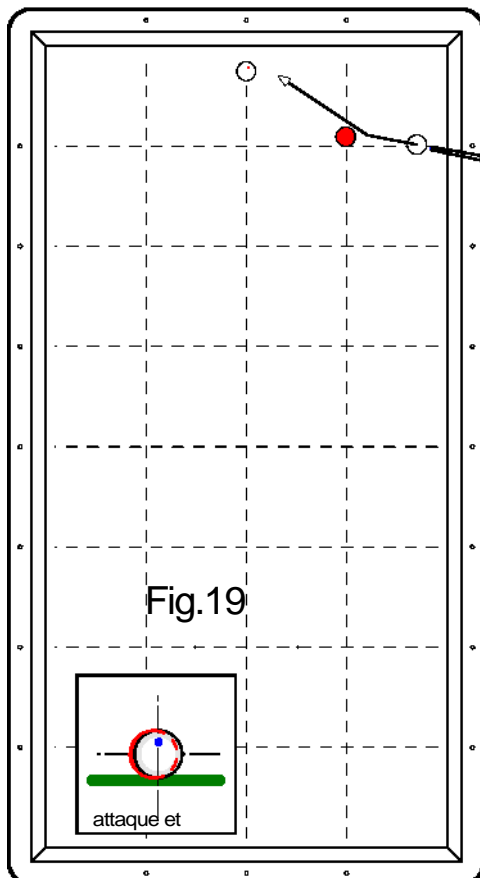
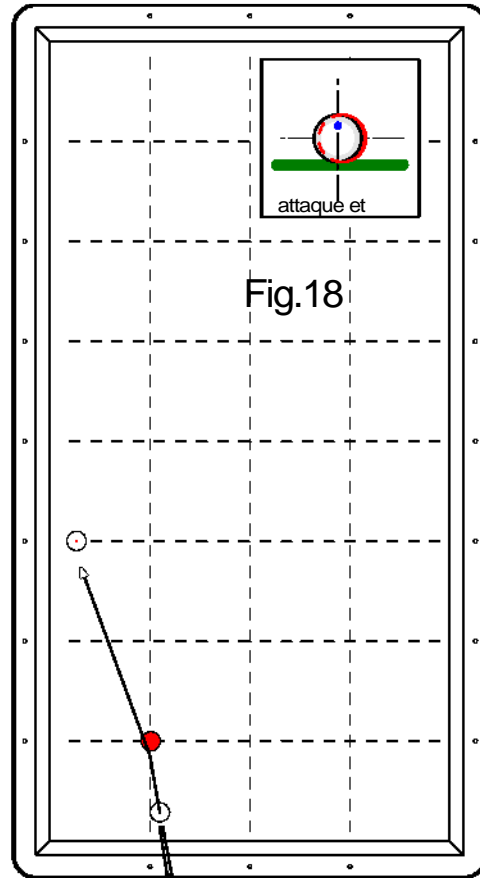
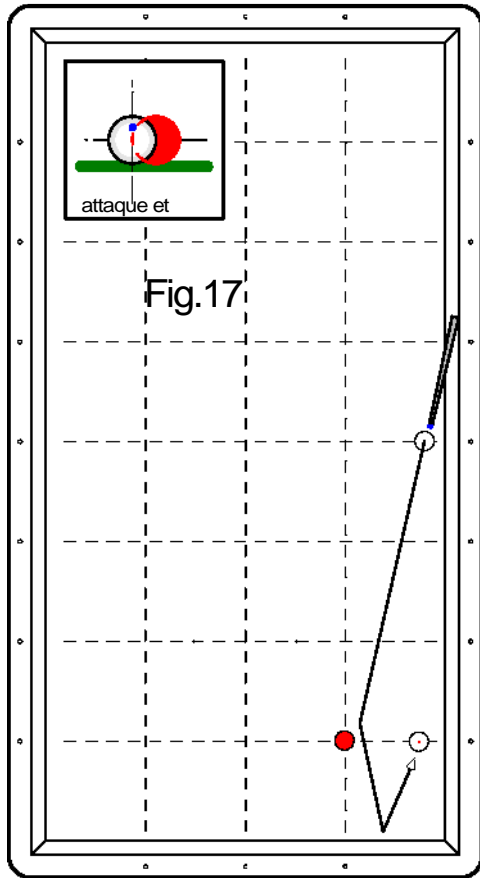
PROGRAMME DES FIGURES

DFA 1 - "Billard de Bronze"

Edition 2003



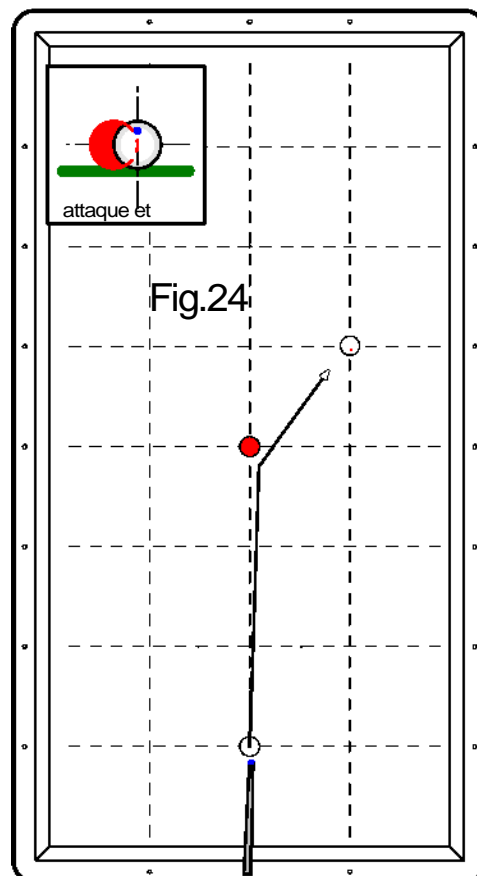
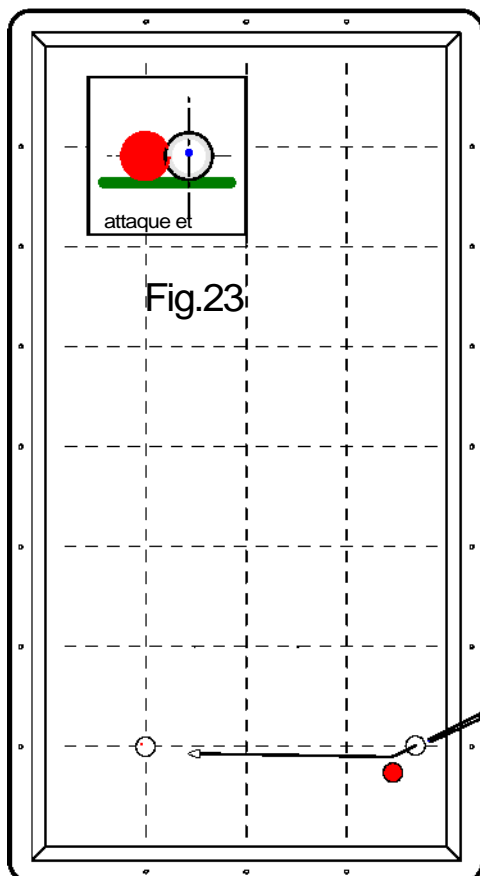
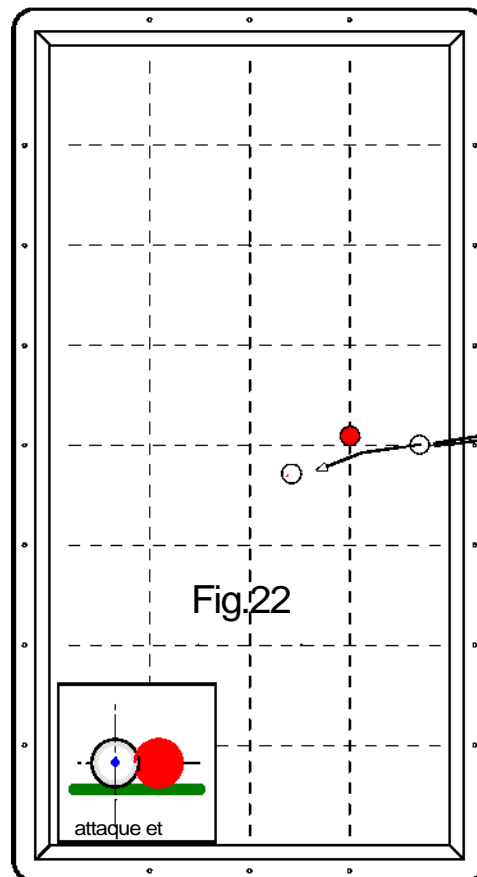
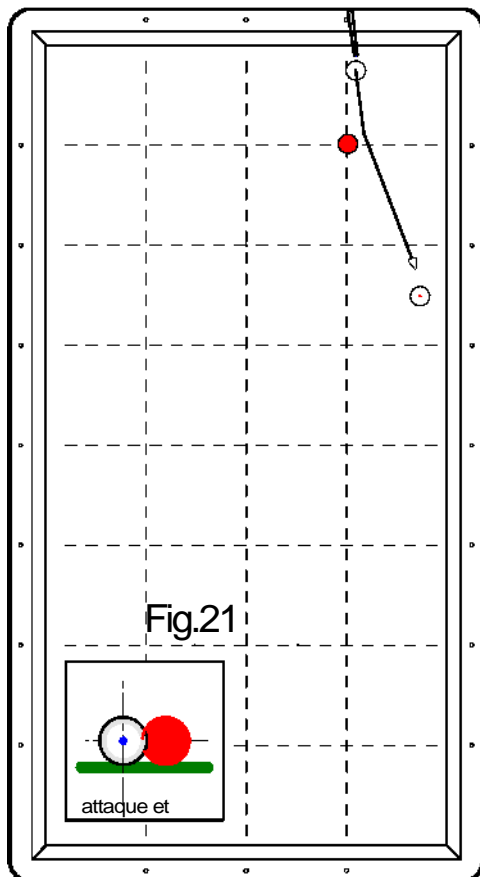




PROGRAMME DES FIGURES

DFA 1 - "Billard de Bronze"

Edition 2003



PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 2

BILLARD D'ARGENT

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Perfectionnement de la posture (stabilité et visée)
- Rectitude du geste (capacité à produire un mouvement rectiligne sur des coups de puissance moyenne)
- Chevalet (sur la surface de jeu avec attaque haute)
- La mesure (capacité à doser la puissance du coup)

Les notions de base

- Quantités de bille (capacité à nuancer la quantité)
- Utilisation de l'effet (principe d'utilisation sur des coups par une, puis deux bandes)

Les coups techniques de base

- « Le coup naturel » (par une ou deux bandes avec ou sans effet)
- « Le coulé » (exemples de situations de jeu avec rappel)
- « La finesse » (par une bande avec ou sans effet)

La tactique

- Notion de regroupement
- Notion de mesure

Figures proposées

Figures de 1 à 11 : coups naturels directs, par une ou plusieurs bandes avec et sans effet, avec chevalet sur la bande et sur la surface de jeu.

Figures de 12 et 13 : coups de finesse par une bande.

Figures de 14 à 16 : coulés directs.

Figures 17 à 24 : coups avec regroupement des billes (bonus)

Figures de 17 à 22 : regroupement des billes sur un coup naturel.

Figure 23 et 24 : regroupement des billes sur un coulé.

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme fédéral d'aptitude 2 « billard d'argent »

NOM :
 Club du joueur :
 Club organisateur :

Prénom :
 Date :
 Ligue :

3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise le coup demandé, pour les figures numérotées de 1 à 16 :
 - au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai, 3 points, au 3^{ème} essai, 2 points,
 pour les figures numérotées de 17 à 24 :
 - au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^{ème} essai, 2 points, au 3^{ème} essai, 1 point, à chaque essai 2 points supplémentaires peuvent être attribués en fonction de la réalisation

Numéro de la figure	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	3 ^{ème} essai	Nombre de points marqués pour la figure (0, 2, 3 ou 5)
	5 points	3 points	2 points	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

	3 points	Bonus 2 points	2 points	Bonus 2 points	1 point	Bonus 2 points	Nombre de points (de 0 à 5)
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
TOTAL							/ 120

NB : pour le niveau DFA 2 (billard d'argent), le joueur pourra tenter un 2^{ème} essai dans le cas où il n'aurait pas obtenu le bonus de 2 points au 1^{er} essai (tout en réussissant le carambolage). En effet, il peut marquer 4 points (2+2) au 2^{ème} essai. On retient toujours le résultat du meilleur essai.

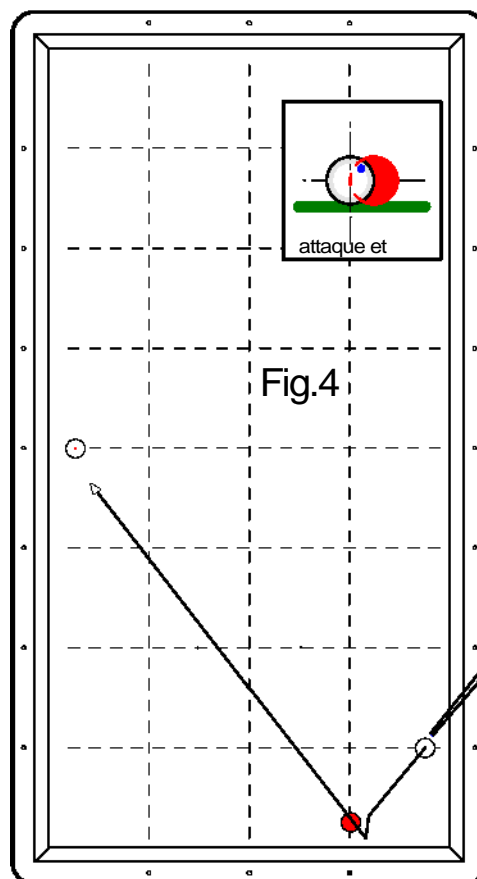
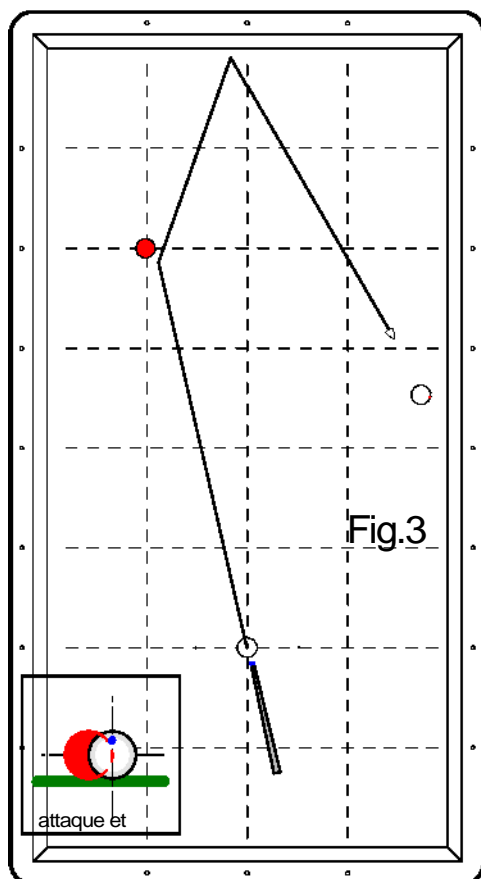
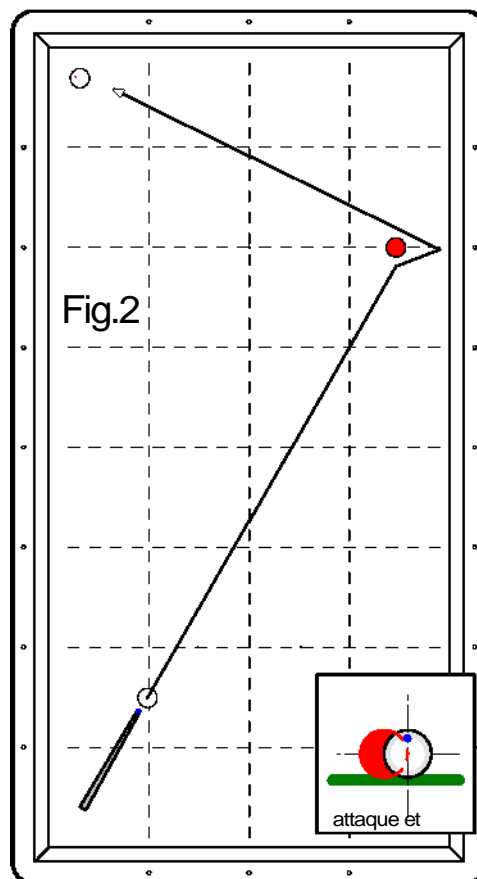
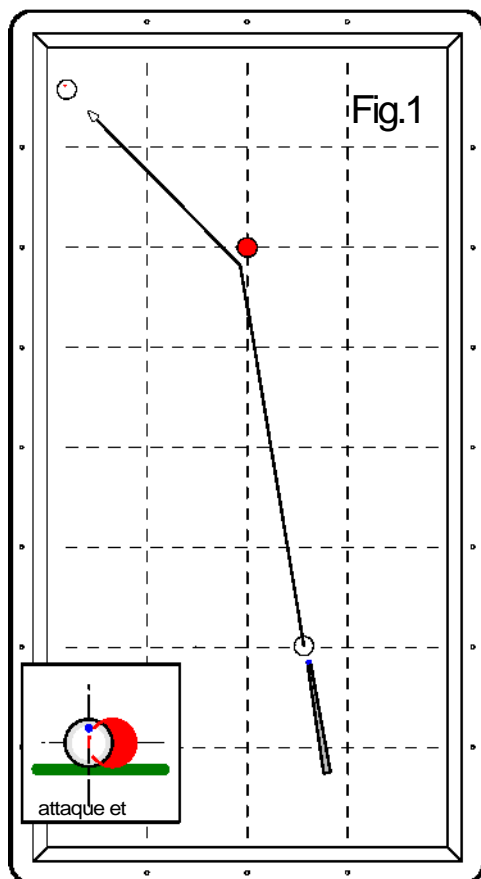
Date :

Signature de l'arbitre –animateur :

PROGRAMME DES FIGURES

DFA 2 - "Billard d'Argent"

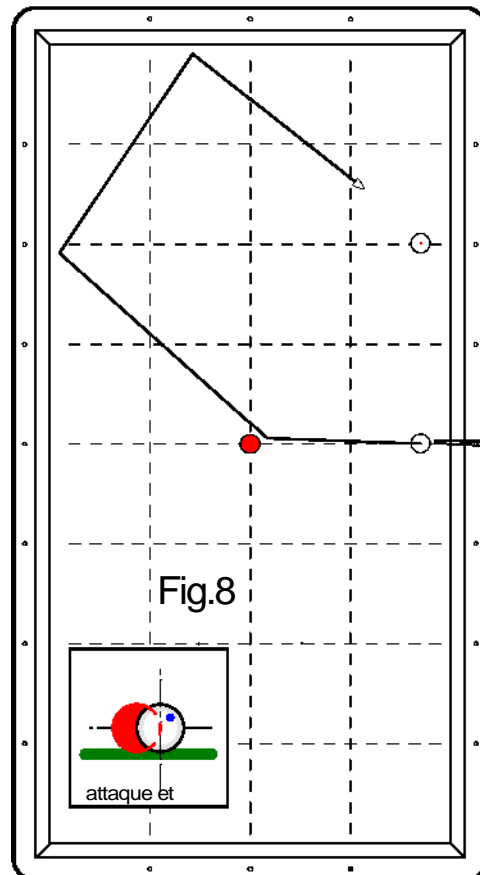
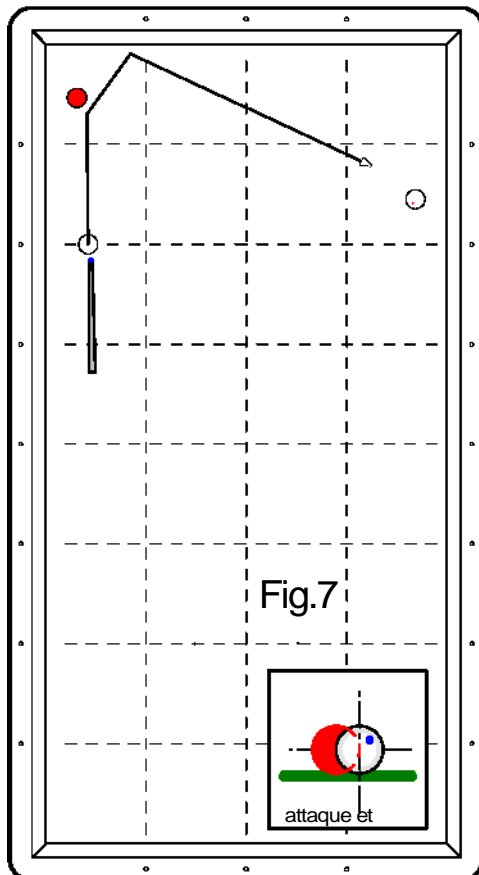
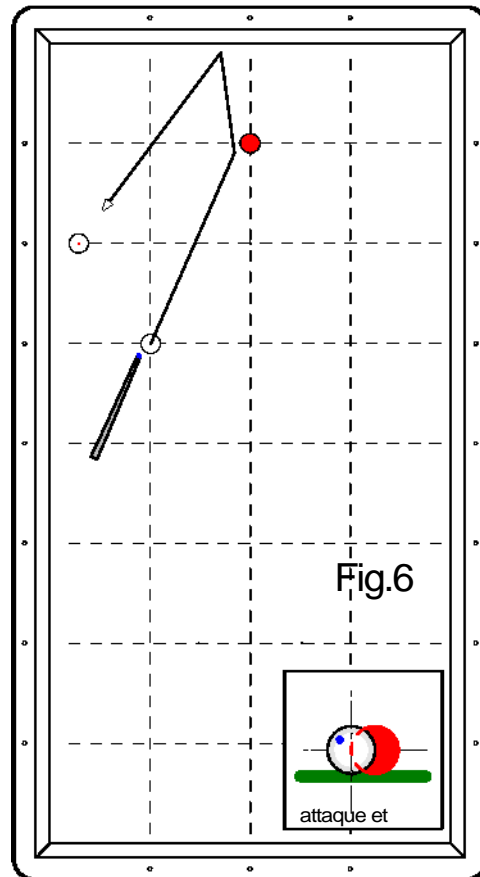
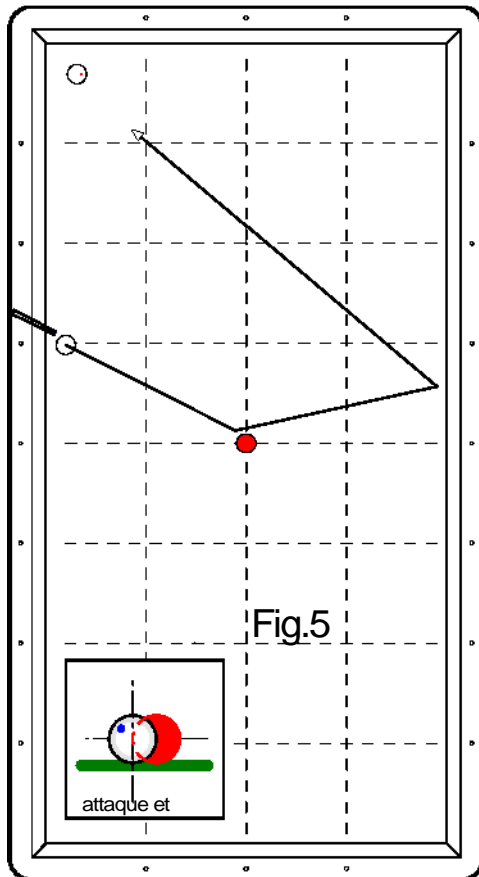
Edition 2003



PROGRAMME DES FIGURES

DFA 2 - "Billard d'Argent"

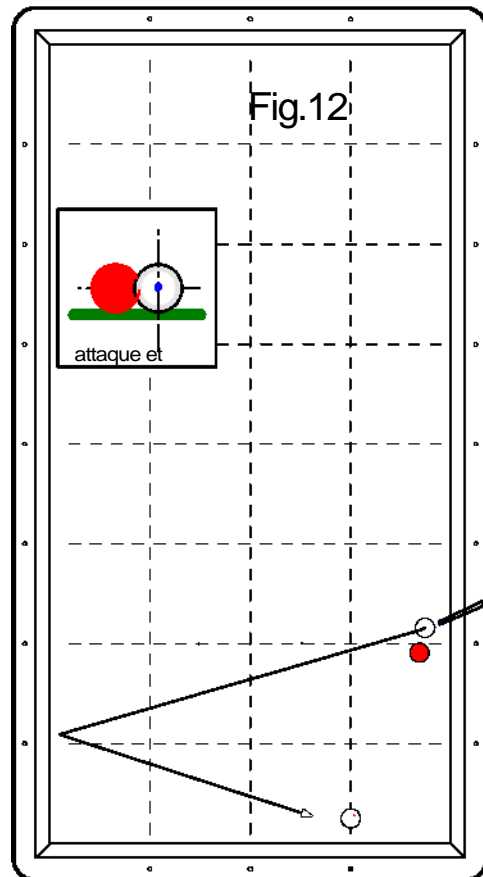
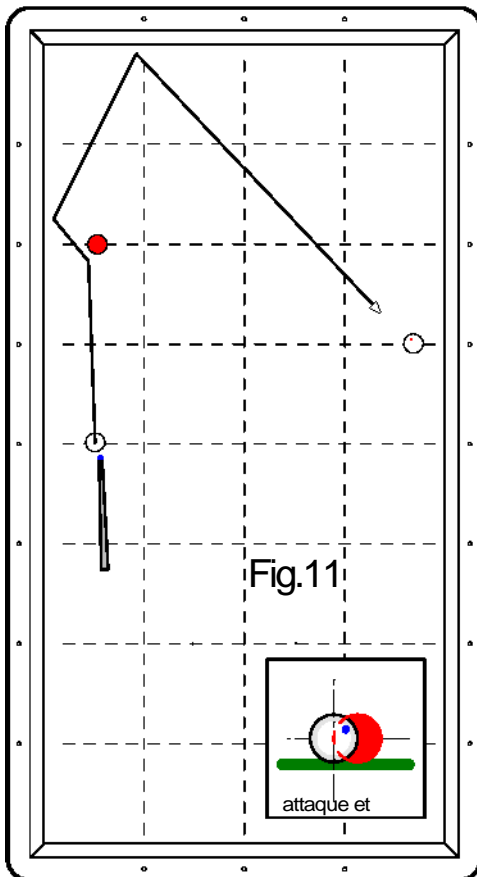
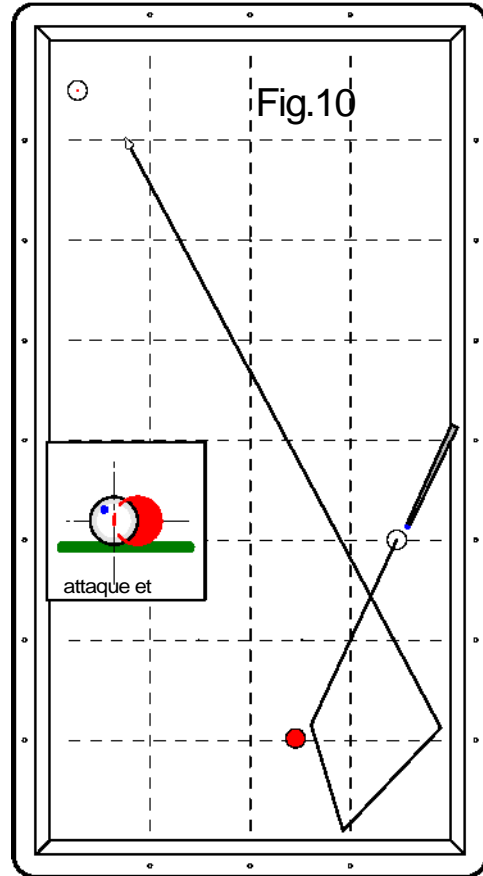
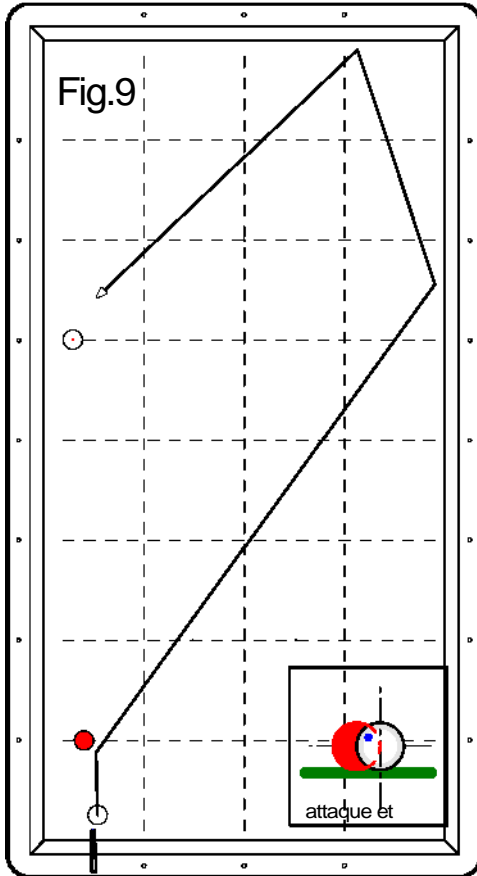
Edition 2003

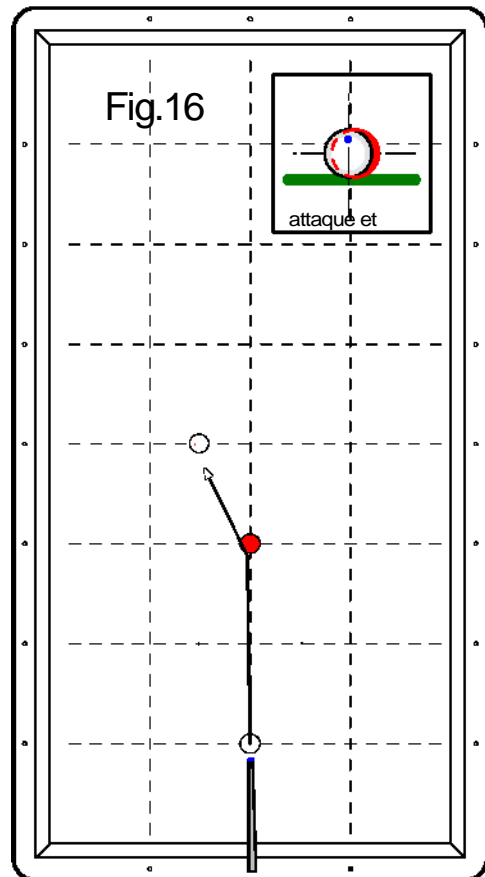
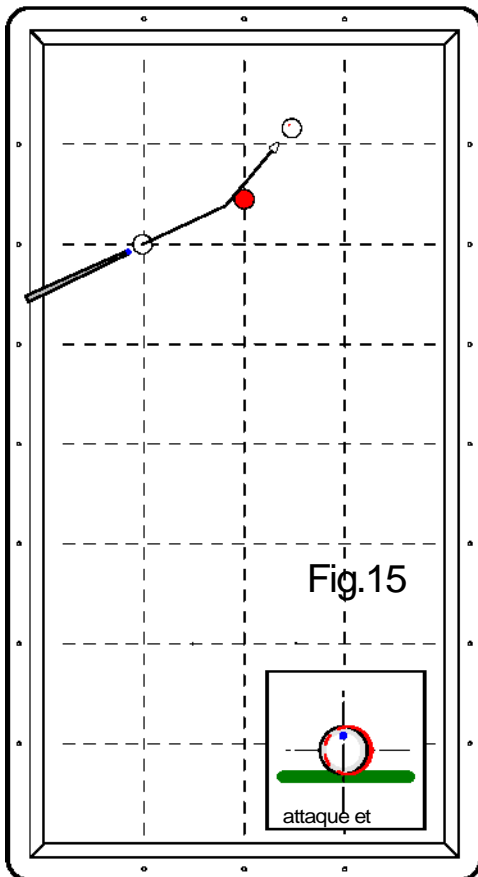
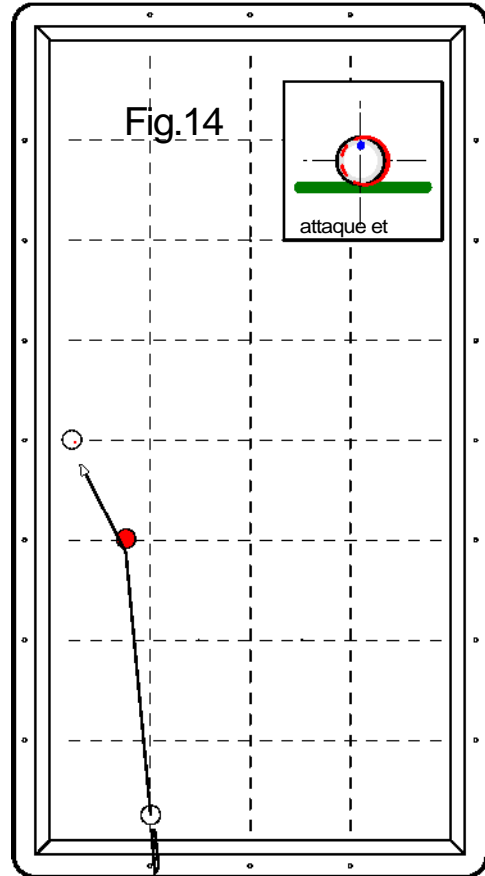
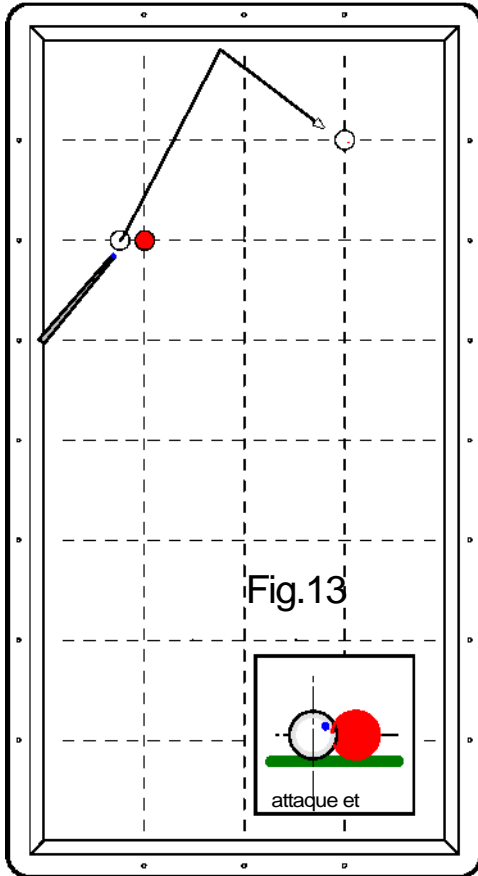


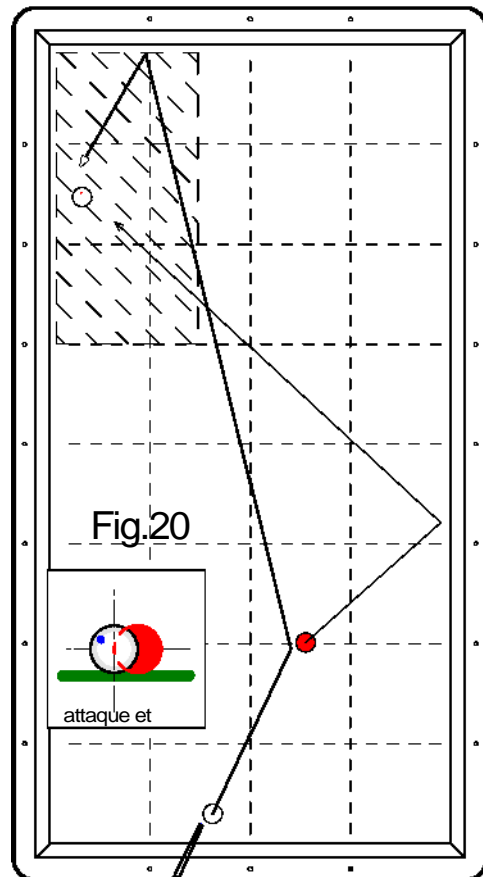
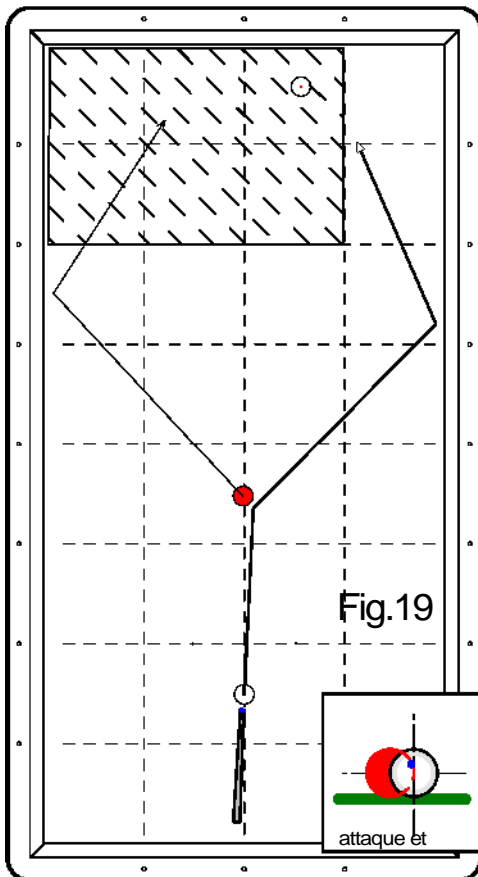
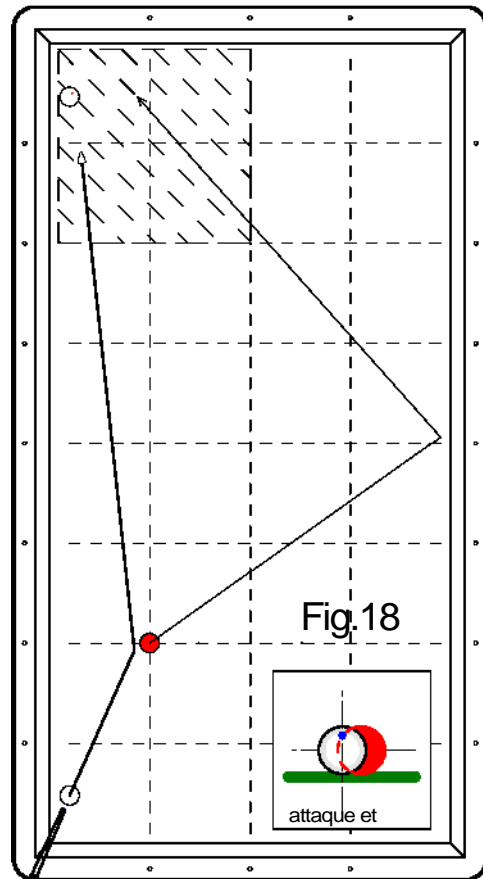
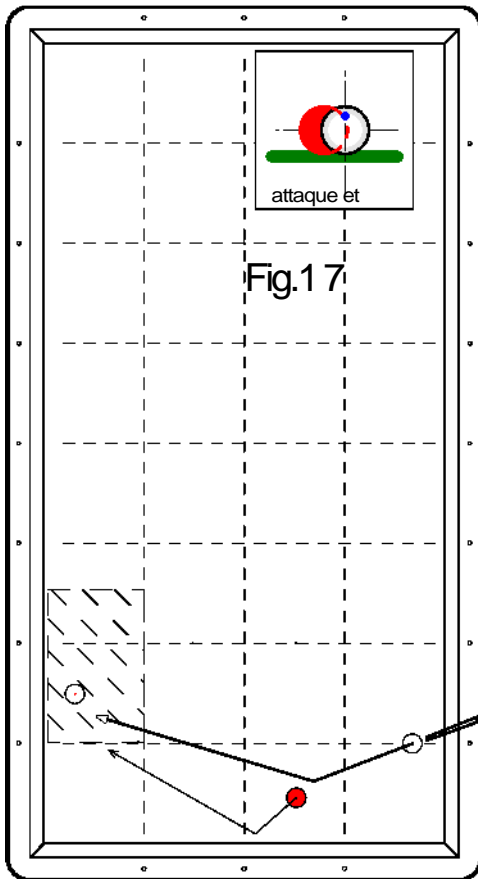
PROGRAMME DES FIGURES

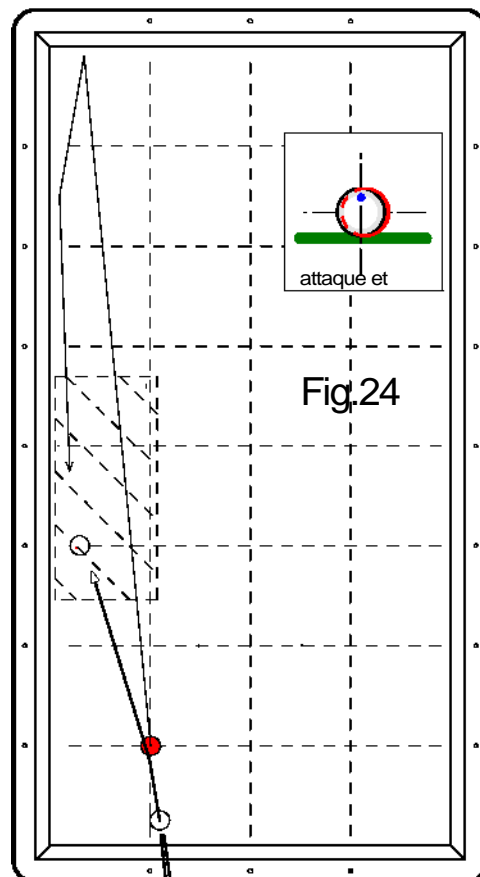
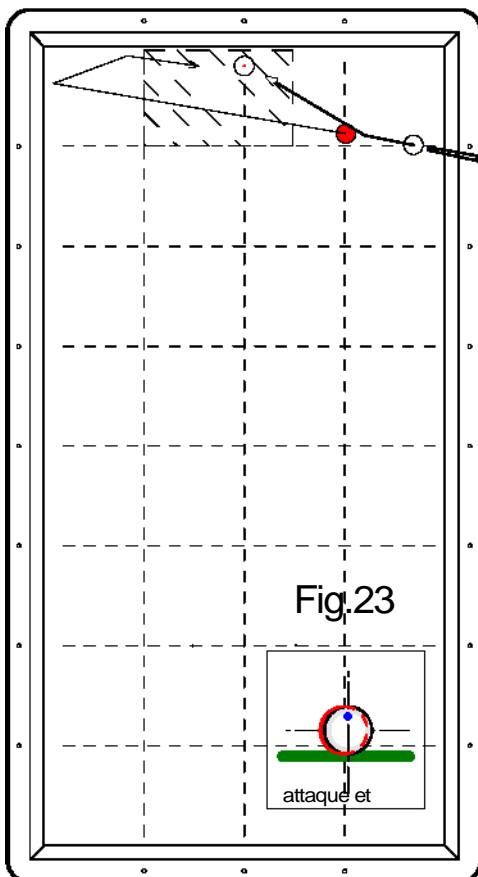
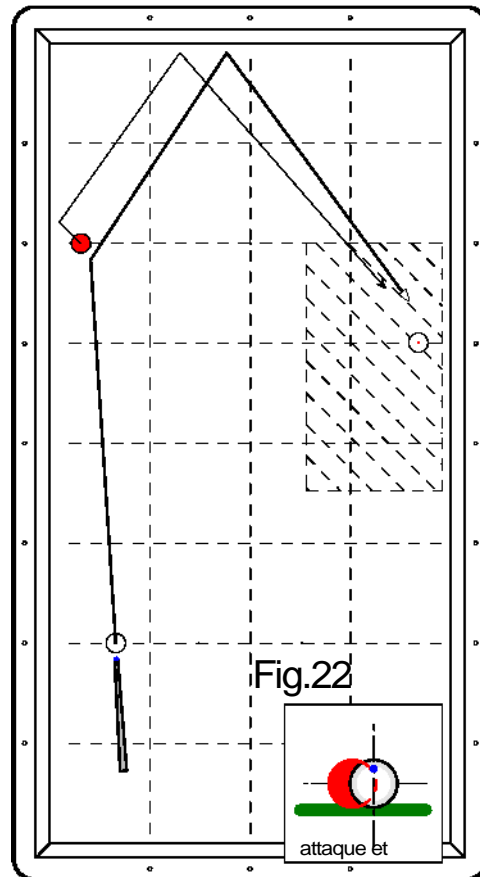
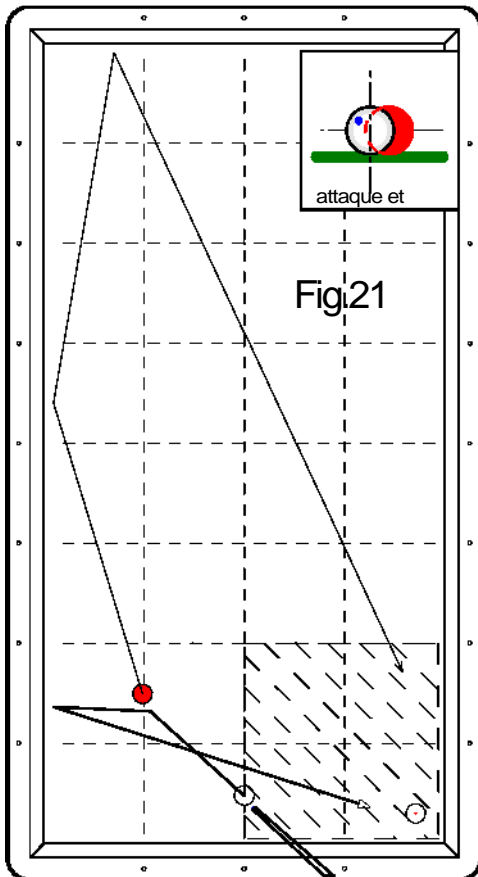
DFA 2 - "Billard d'Argent"

Edition 2003









PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 3

BILLARD D'OR

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Coordination gestuelle (stabilité, rectitude du geste et dosage de la puissance).
- Chevalet (sur la surface de jeu avec attaque au centre et basse)

Les notions de base

- Utilisation de l'effet (capacité à nuancer la quantité d'effet)

Les coups techniques de base

- « Le coup naturel » (par une, deux ou trois bandes avec ou sans effet)
- « Le coulé » (exemples de situations de jeu avec rappel)
- « La finesse » (par une bande avec ou sans effet)
- « Le rétro » (principe et situations de base)

La tactique

- Notion de rappel
- Notion de placement

Figures proposées

Figures de 1 à 4 : coups naturels par une ou plusieurs bandes avec et sans effet, avec chevalet sur la surface de jeu.

Figures 5 et 6 : rétros directs.

Figures 7 et 8 : coups de finesse par une ou plusieurs bandes.

Figures 9 à 24 : coups avec regroupement des billes ou placement (bonus)

Figures 9 à 13 : regroupement des billes sur des coups naturels par une ou plusieurs bandes avec et sans effet.

Figure 14 : placement sur un coup naturel.

Figures 15 et 16 : coulés avec rappel.

Figure 17 : placement sur un coulé.

Figure 18 à 22 : rétros directs avec rappel.

Figure 23 : rétro par une bande avec rappel.

Figure 24 : placement sur un rétro.

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 3 « Billard d'Or »

NOM : _____ Prénom : _____
 Club du joueur : _____ Date : _____
 Club organisateur : _____ Ligue : _____

3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise le coup demandé, pour les figures numérotées de 1 à 8 :

- au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai, 3 points, au 3^{ème} essai, 2 points,

pour les figures numérotées de 9 à 24 :

- au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^{ème} essai, 2 points, au 3^{ème} essai, 1 point, à chaque essai 2 points supplémentaires peuvent être attribués en fonction de la réalisation

Numéro de la figure	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	3 ^{ème} essai	Nombre de points marqués pour la figure (0, 2, 3 ou 5)
	5 points	3 points	2 points	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

	3 points	Bonus 2 points	2 points	Bonus 2 points	1 point	Bonus 2 points	Nombre de points (de 0 à 5)	
	9							
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
TOTAL								/ 120

NB : pour le niveau DFA 3 (billard d'or), le joueur pourra tenter un 2^{ème} essai dans le cas où il n'aurait pas obtenu le bonus de 2 points au 1^{er} essai (tout en réussissant le carambolage). En effet, il peut marquer 4 points (2+2) au 2^{ème} essai. On retient toujours le résultat du meilleur essai.

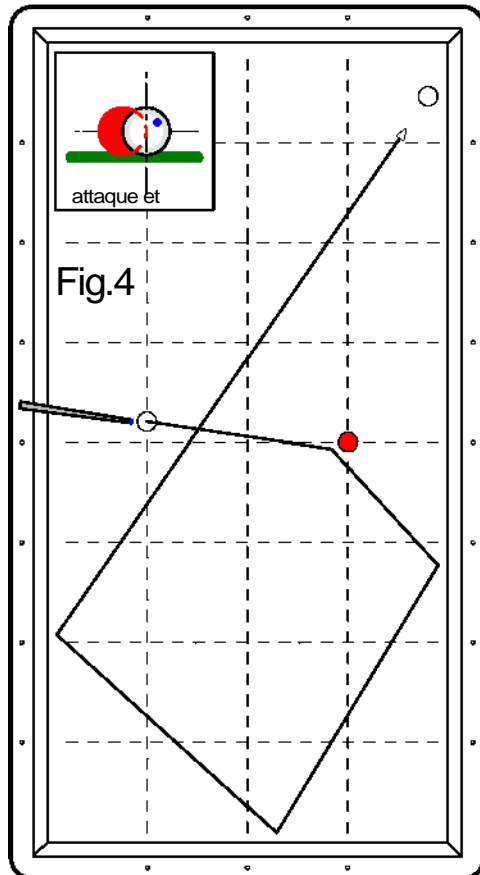
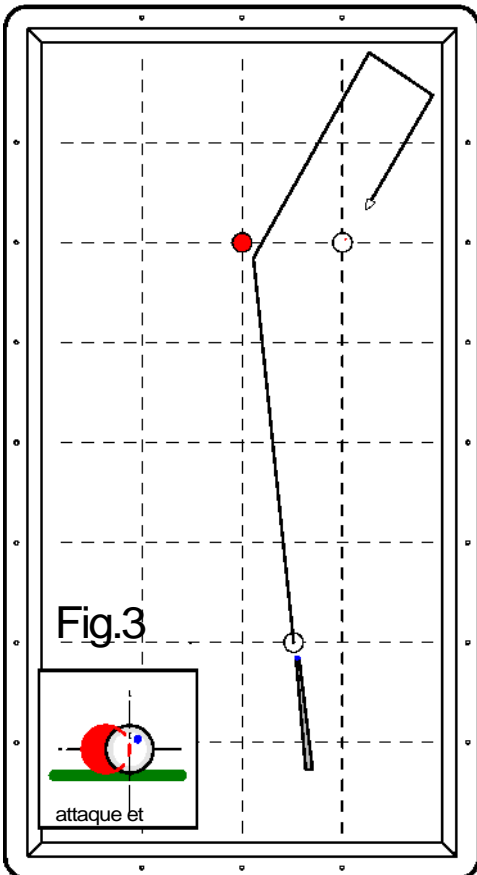
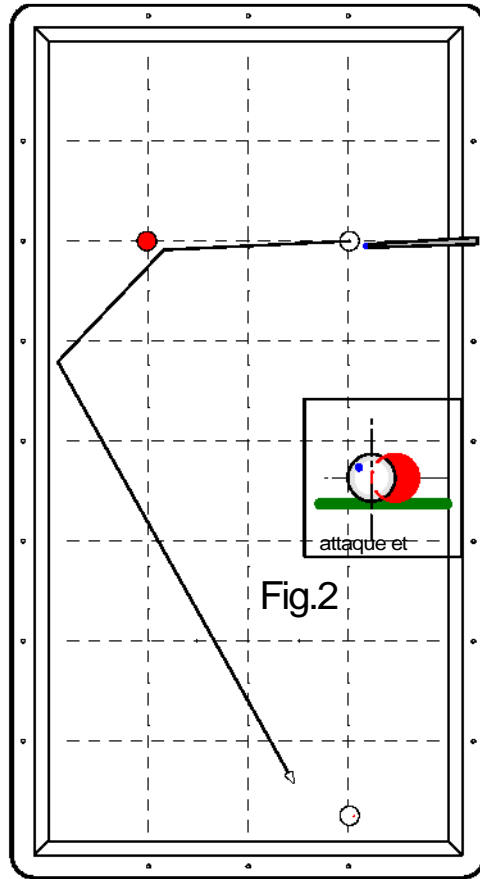
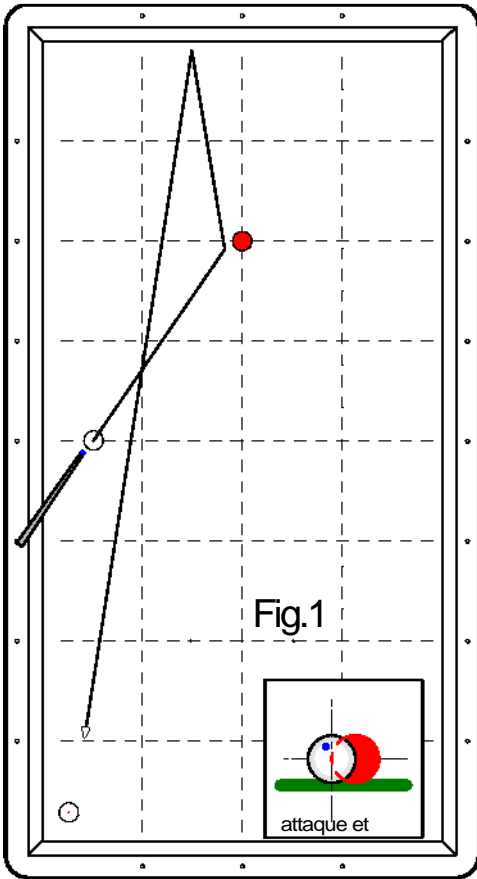
Date : _____

Signature de l'arbitre –animateur : _____

PROGRAMME DES FIGURES

DFA 3 - "Billard d'Or"

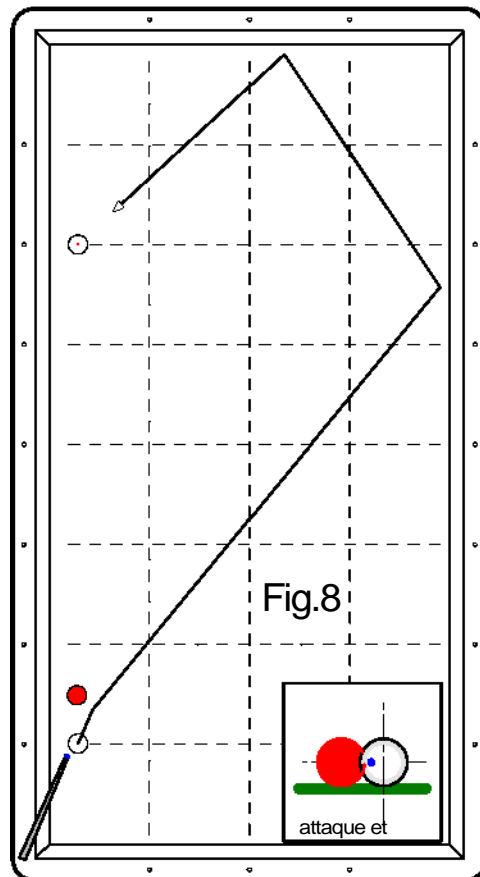
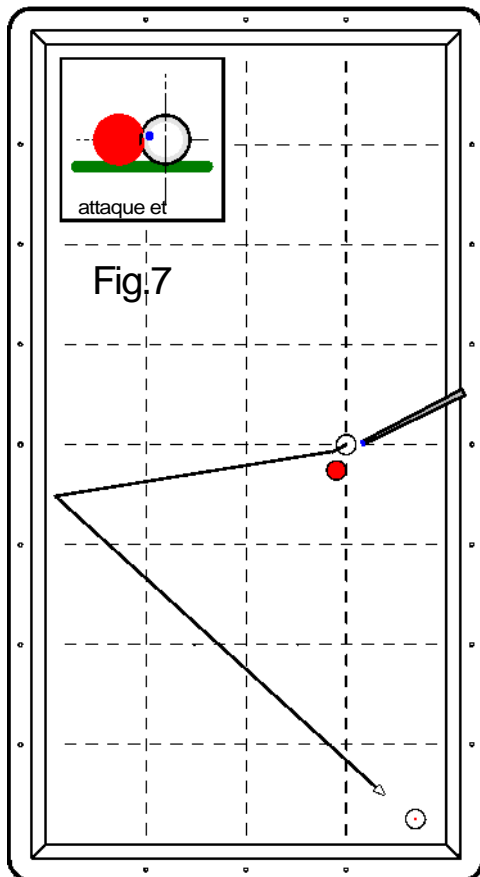
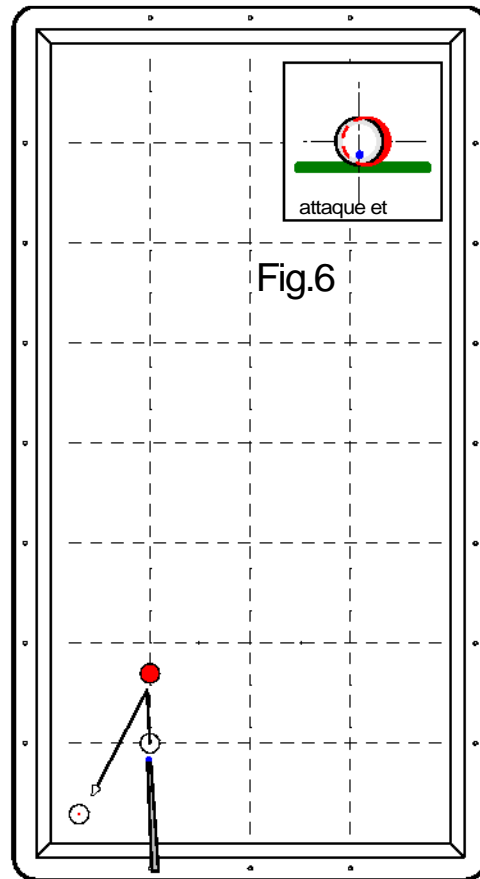
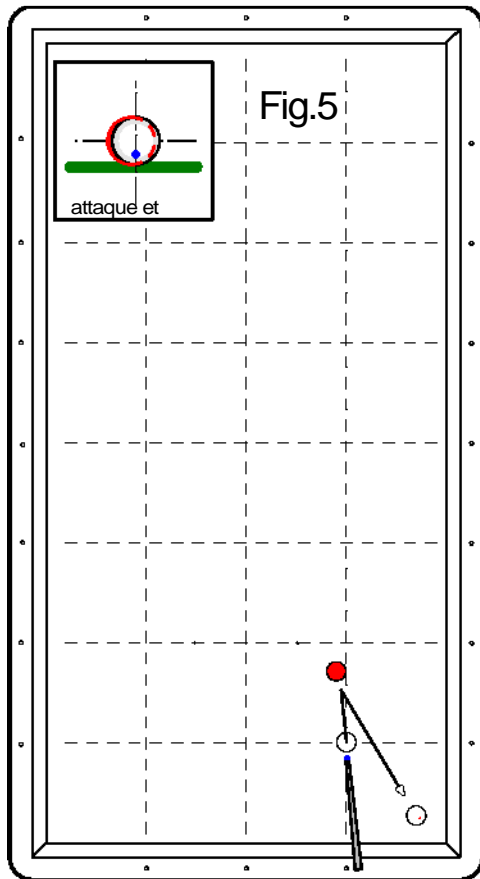
Edition 2003

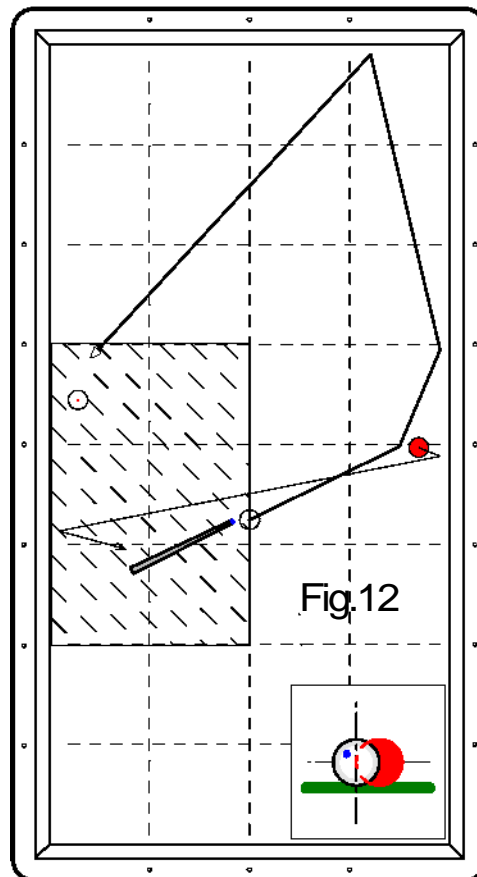
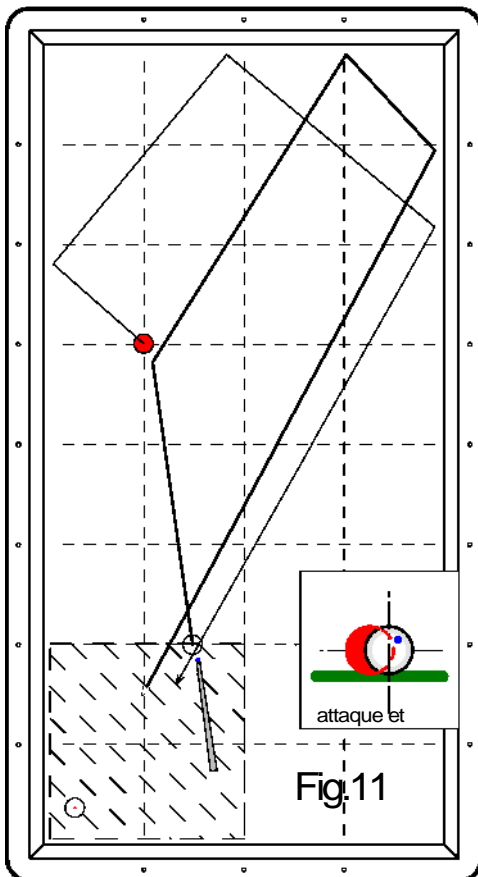
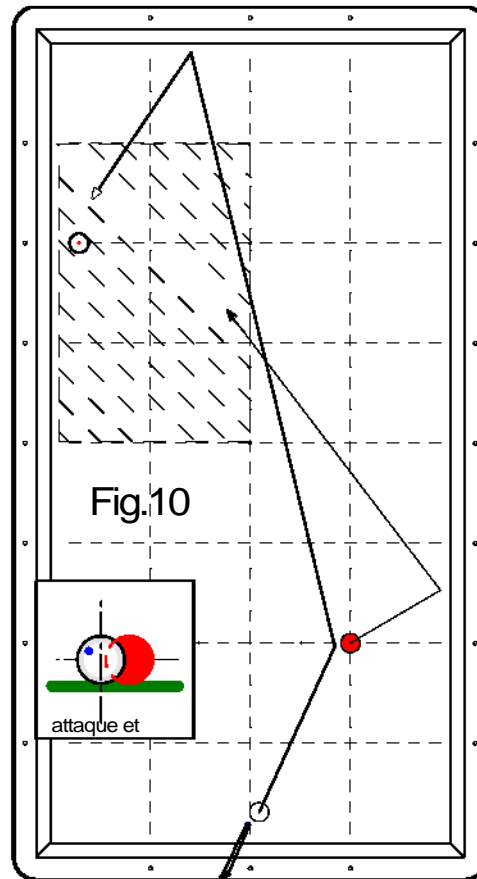
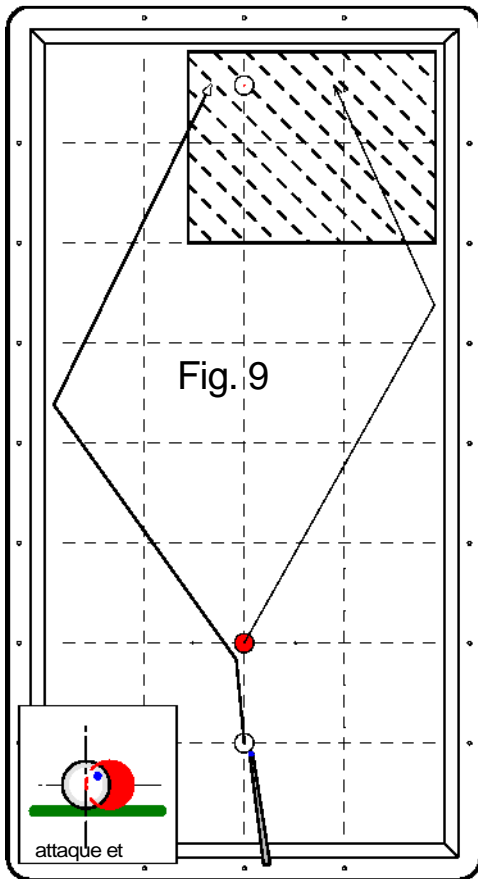


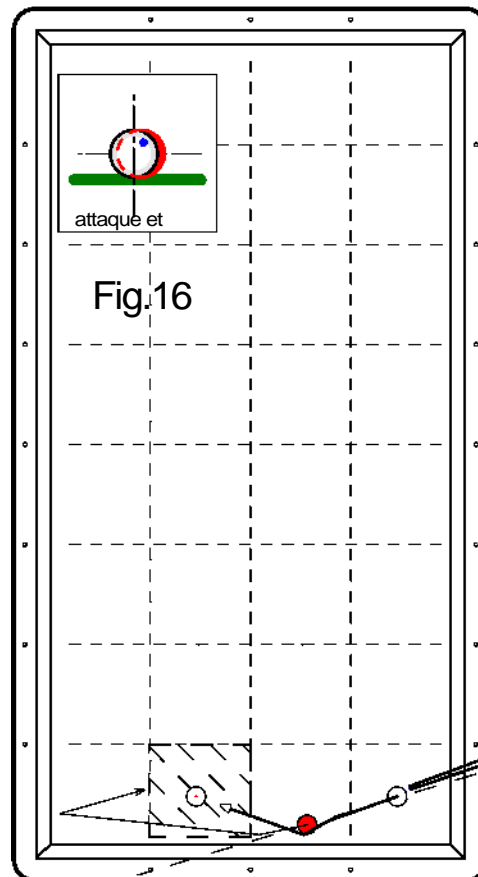
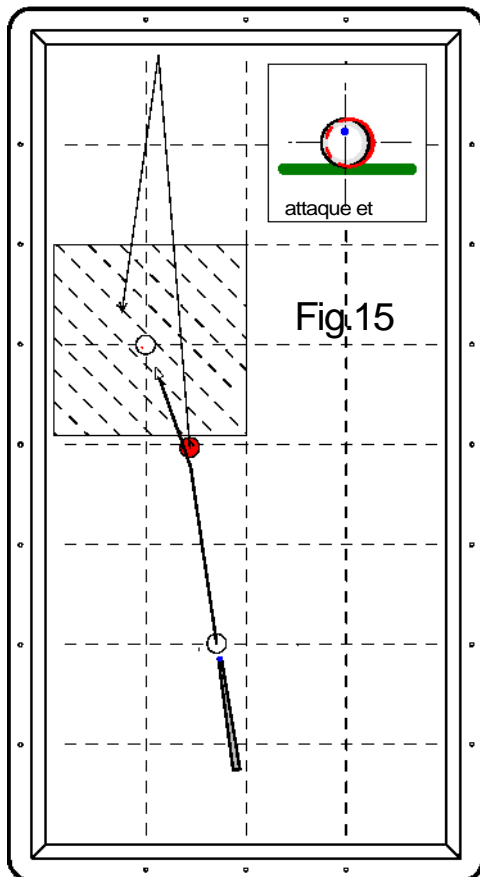
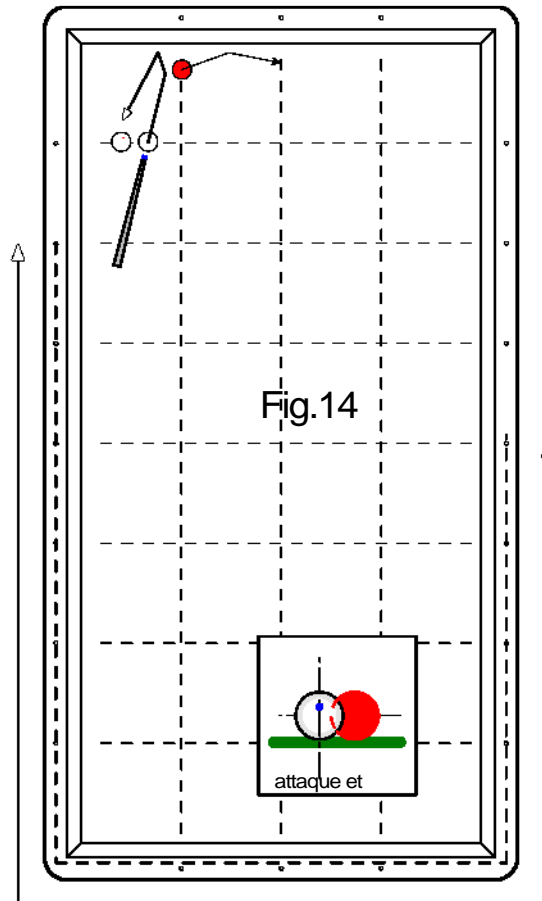
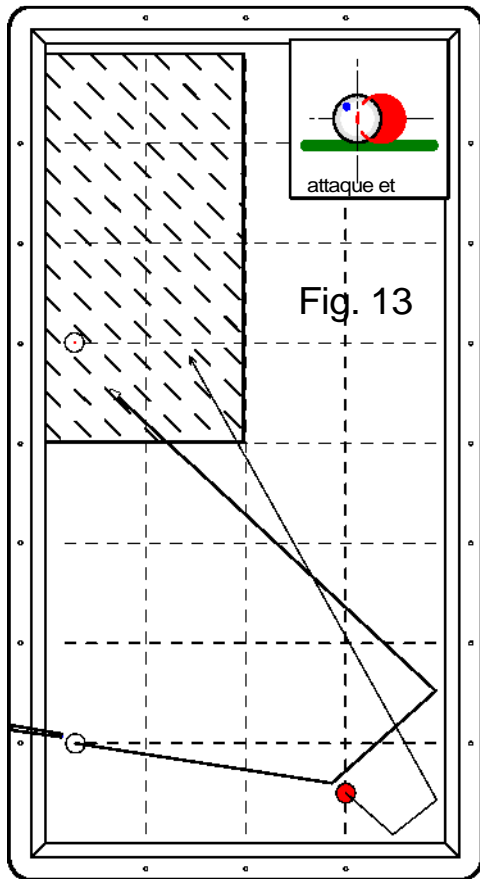
PROGRAMME DES FIGURES

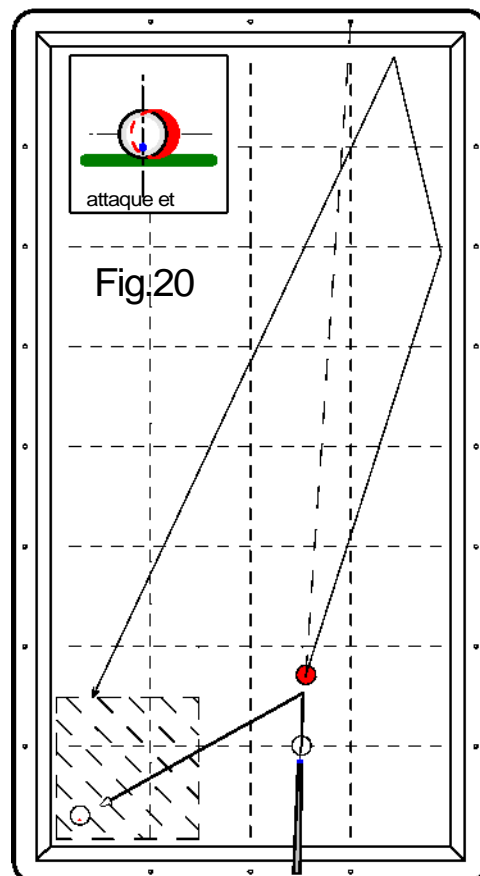
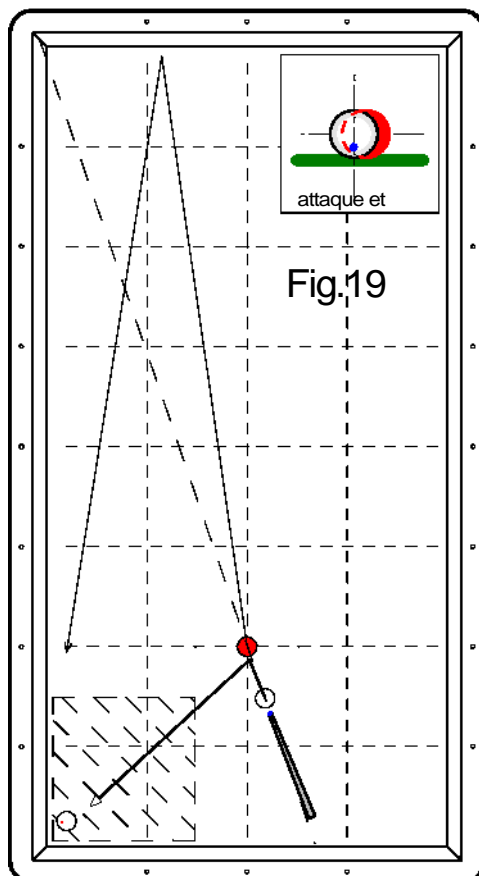
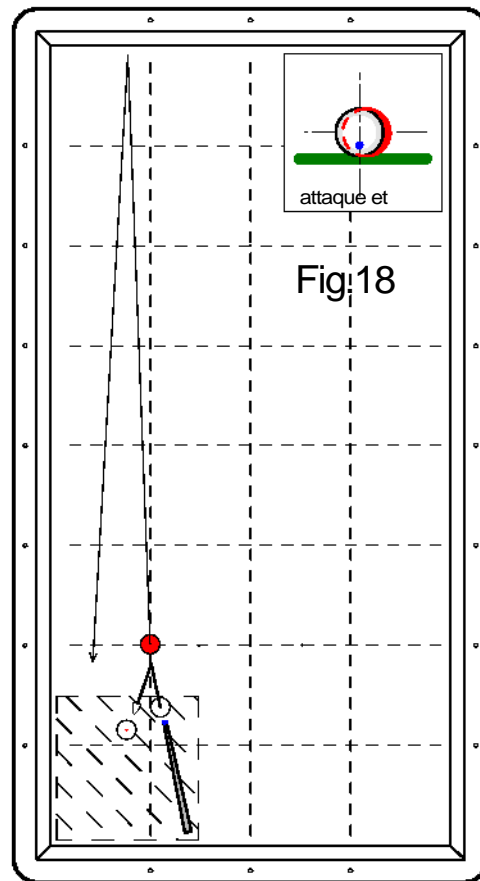
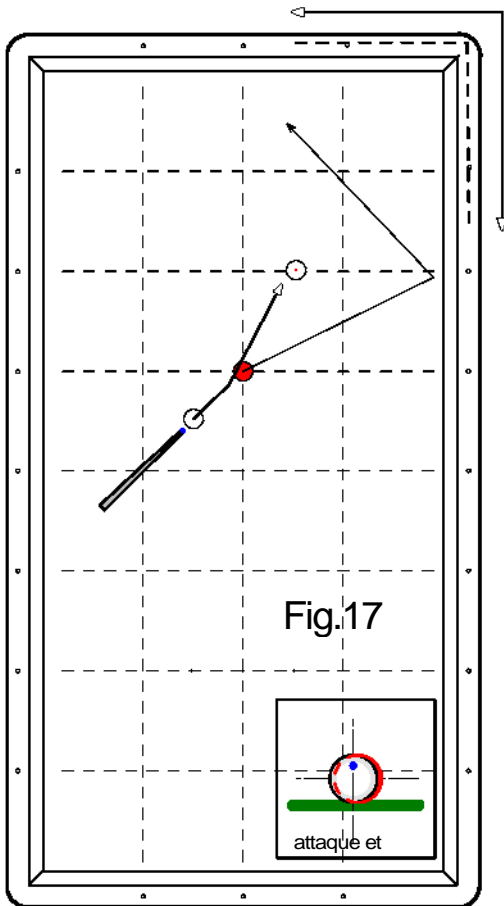
DFA 3 - "Billard d'Or"

Edition 2003



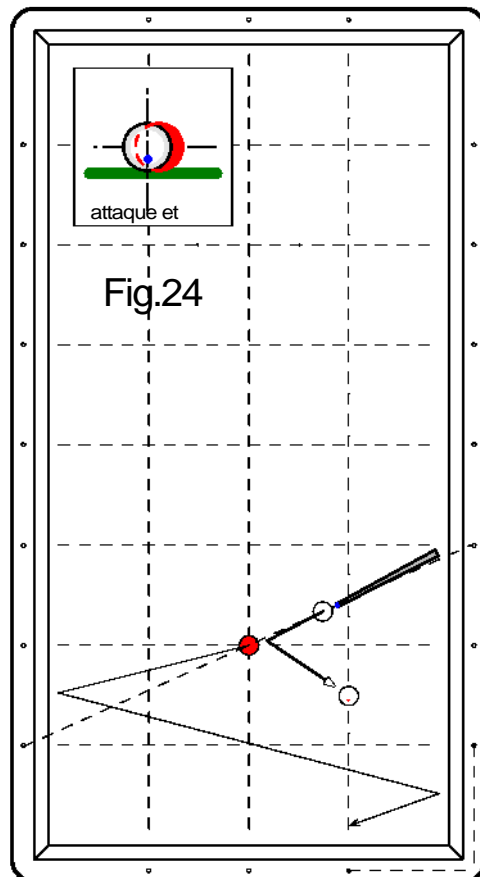
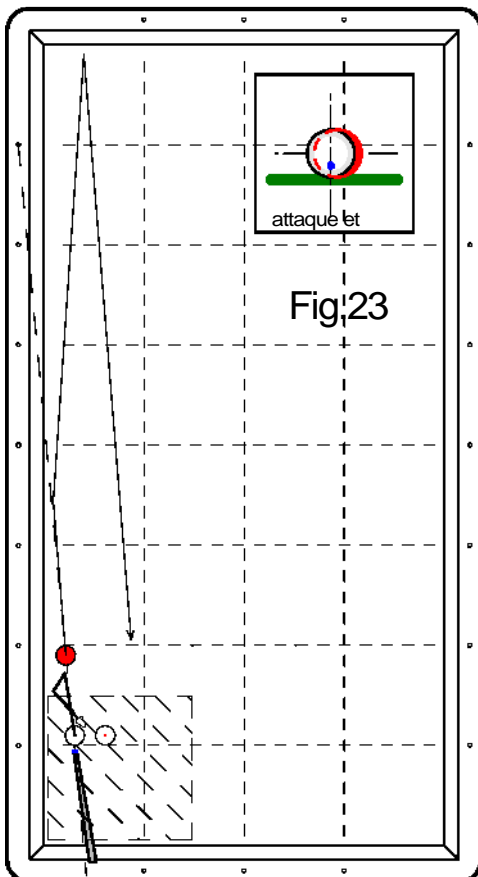
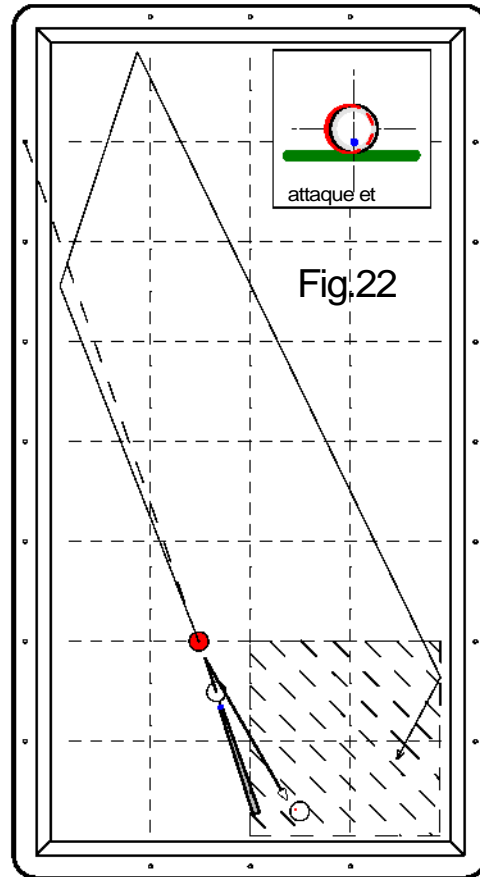
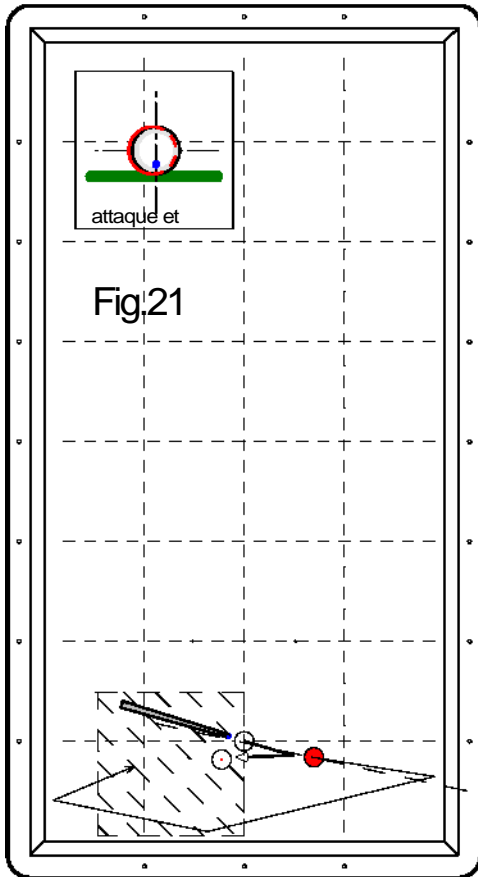






PROGRAMME DES FIGURES
DFA 3 - "Billard d'Or"

Edition 2003




www.ffbillard.com

Fédération Française de Billard



**N'hésitez pas à consulter le site Internet de la
Fédération Française de Billard :**

www.ffbillard.com

Fédération Française de Billard – CS 42202 – 03202 VICHY CEDEX

Tél. : 04.70.96.01.01

E-Mail : ffb@ffbillard.com