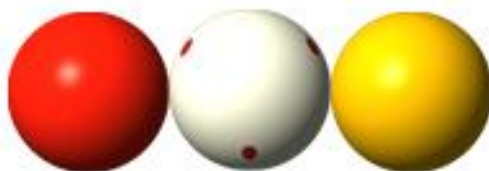




REGLEMENT DES DIPLOMES FEDERAUX D'APTITUDES

# BILLARD SNOOKER



Billard de Bronze

Billard d'Argent

Billard d'Or





## **AVERTISSEMENT...**

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 **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 **cinq à six 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 (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 20 exercices (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur le réalise au 1er essai, il marque 5 points, au 2<sup>ème</sup> essai 3 points, au 3<sup>ème</sup> essai 2 points.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoché d'une bille ou commet une faute.
- L'essai qui comptabilise le plus grand nombre de points est retranscrit sur la feuille de marque.
- Sur un total maximal de 100 points (20 x 5), le joueur doit atteindre **50 pour obtenir le D.F.A. 1, « billard de bronze ».**

### **2) Billard d'argent :**

- Programme de 11 exercices (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base avec des notions de remplacement de la bille blanche).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur réalise au 1er essai, il marque 4 points par bille rouge empochée + les points de la bille de couleur, au 2<sup>ème</sup> essai 2 points par bille rouge empochée plus les points de la bille de couleur, au 3<sup>ème</sup> essai 1 point par bille rouge empochée plus les points de la bille de couleur.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoché d'une bille ou commet une faute.
- L'essai qui comptabilise le plus grand nombre de points est retranscrit sur la feuille de marque.
- Sur un total maximal de 100 points, le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 2, « billard d'argent ».**

### **3) Billard d'or :**

- Programme de 8 exercices (situations de jeu réalisées faisant appel à des notions de lecture de table).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur réalise au 1er essai, il marque le total des points obtenus, au 2ème essai 75% des points obtenus, au 3ème essai 50% des points obtenus.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoché d'une bille ou commet une faute.
- L'essai qui comptabilise le plus grand nombre de points est retranscrit sur la feuille de marque.
- Sur un total maximal de 100 points, le joueur doit atteindre **60 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 Certificat Fédéral d'Animateur de club (CFA).**

*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 50 points pour le billard de bronze, 60 points pour le billard d'argent, et 60 points pour le billard d'or, sur 100 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 requis 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

## **PREPARATION DE LA COMPETITION**

Enregistrer les inscriptions et prévoir les épinglettes et les diplômes nécessaires

## **PLACEMENT DES BILLES**

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.

Répartissez les exercices sur différentes tables formant ainsi plusieurs ateliers. Par conséquent, les joueurs ne réalisent pas les figures dans le même ordre.

Attribuez un ou deux animateurs par atelier. Chaque animateur sera responsable du placement des billes et du marquage des points.

A l'arrivée des candidats, présentez le déroulement des épreuves.

Distribuez une feuille de marque vierge à chaque candidat et répartissez-les sur les différents ateliers.

Faites exécuter les trois essais (au maximum) à chaque joueur pour le premier exercice La Bille blanche est replacée sur son point d'origine pour chaque essai.

Répétez l'opération pour chaque exercice en changeant l'ordre de passage des joueurs.

Procédez au comptage des points et à la remise des diplômes et épinglettes, en annonçant les résultats et le classement.

## **ARBITRAGE**

L'arbitre – animateur décrit l'exercice à réaliser

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

Pour chaque exercice, le joueur dispose de trois essais.





# PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 1

## BILLARD DE BRONZE

Discipline Snooker

### **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)
- Chevalet (sur la bande et la surface de jeu)
- Adaptation de la puissance du coup en fonction des distances entre les billes et la poche

#### **Les notions de base**

- Quantités de bille
- Viser pour empocher
- Attaque de la blanche sans effet



## FEUILLE DE MARQUE

### Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Club du joueur : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_  
 Club organisateur : \_\_\_\_\_ Ligue : \_\_\_\_\_

3 essais au maximum pour empocher chaque bille ; si le joueur empoché :

- au 1<sup>er</sup> essai il marque 5 points
- au 2<sup>ème</sup> essai il marque 3 points
- au 3<sup>ème</sup> essai il marque 2 points

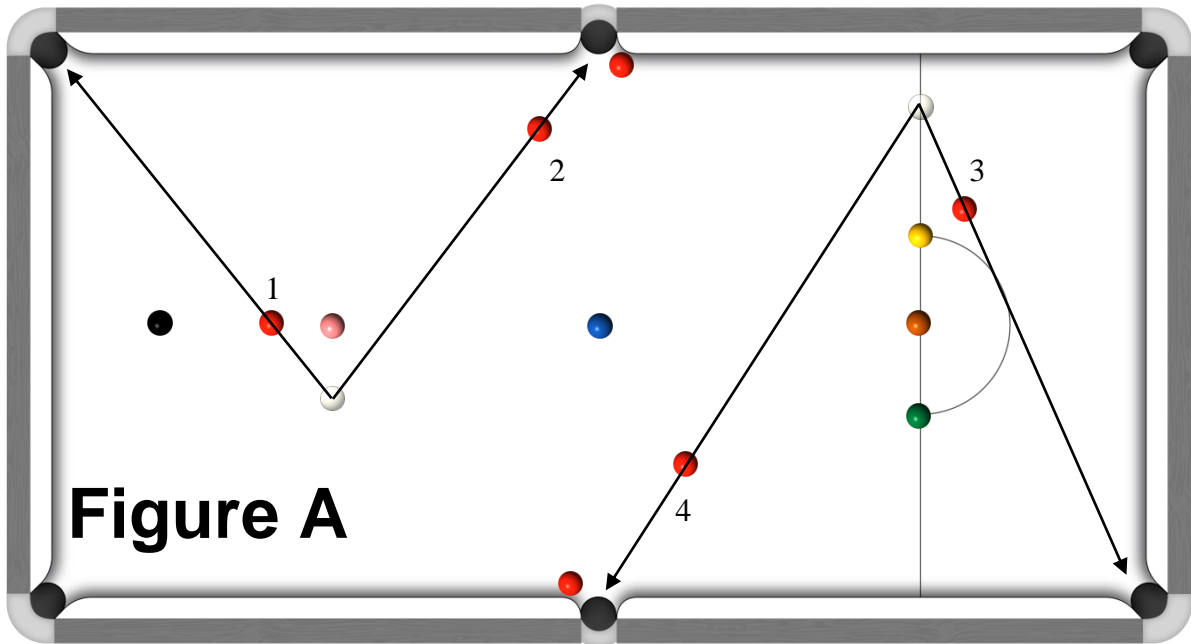
Cochez la case correspondante au résultat obtenu pour chaque coup.

Figure	Exercice	1 <sup>ER</sup> ESSAI 5 points	2 <sup>ème</sup> ESSAI 3 points	3 <sup>ème</sup> ESSAI 2 points	Nombre de points marqués pour la bille (0, 2, 3 ou 5 points)
A	1				
	2				
	3				
	4				
B	1				
	2				
	3				
C	1				
	2				
	3				
	4				
D	1				
	2				
	3				
	4				
E	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
TOTAL : _____ / 100 pts					

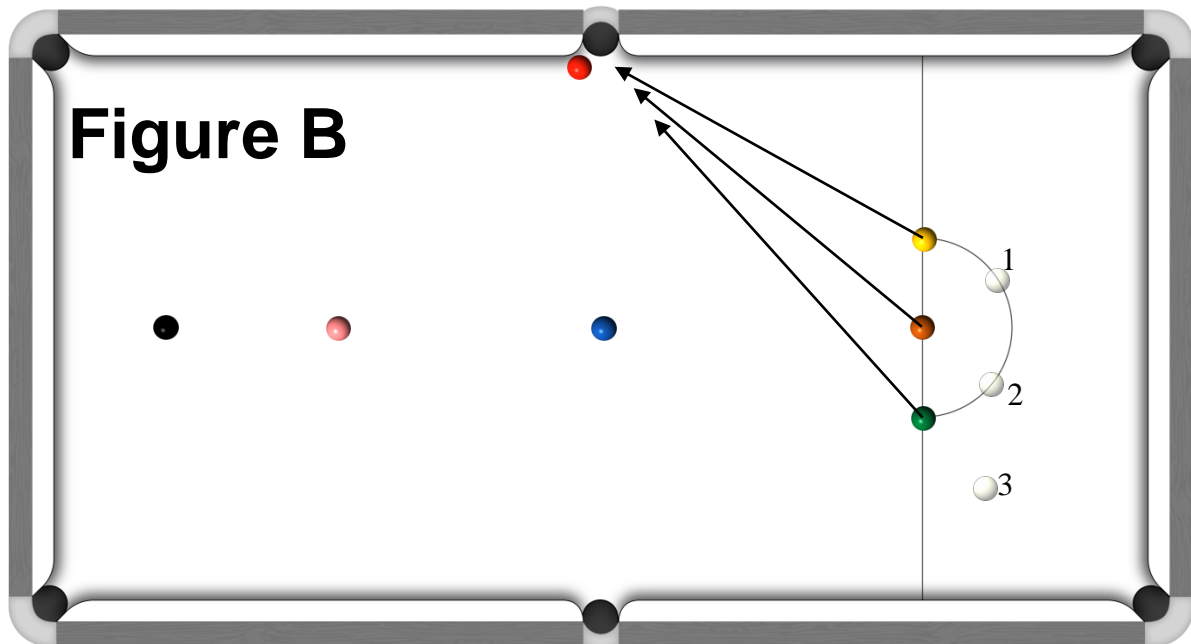
Signature de l'arbitre – animateur : \_\_\_\_\_



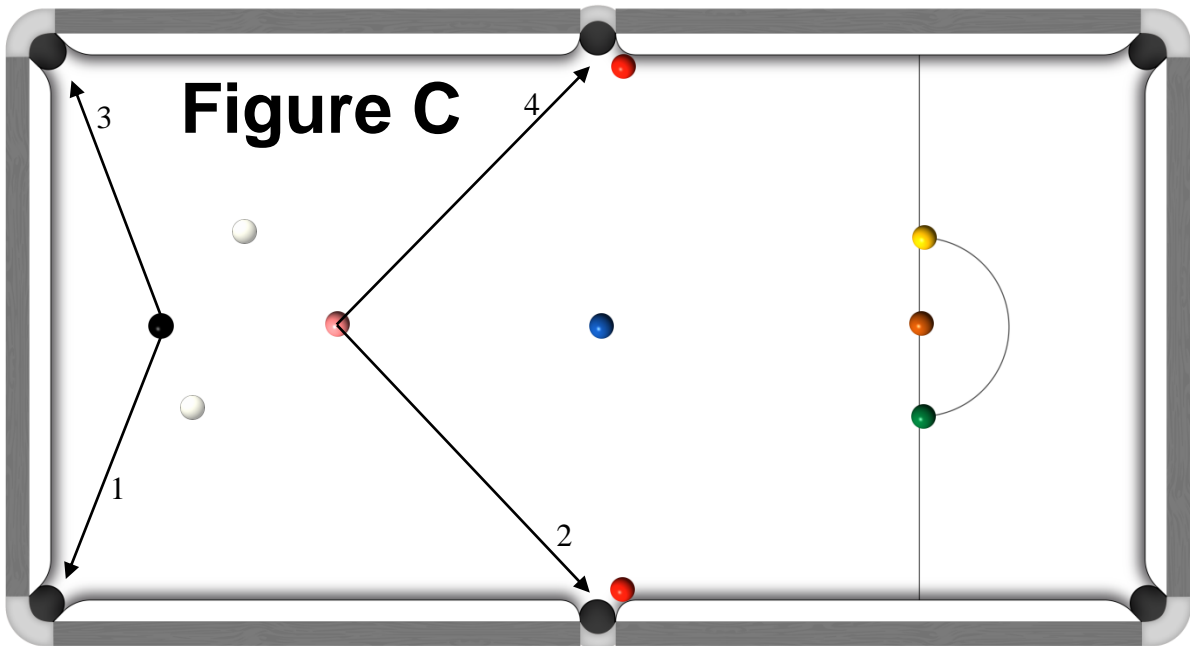
## Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »



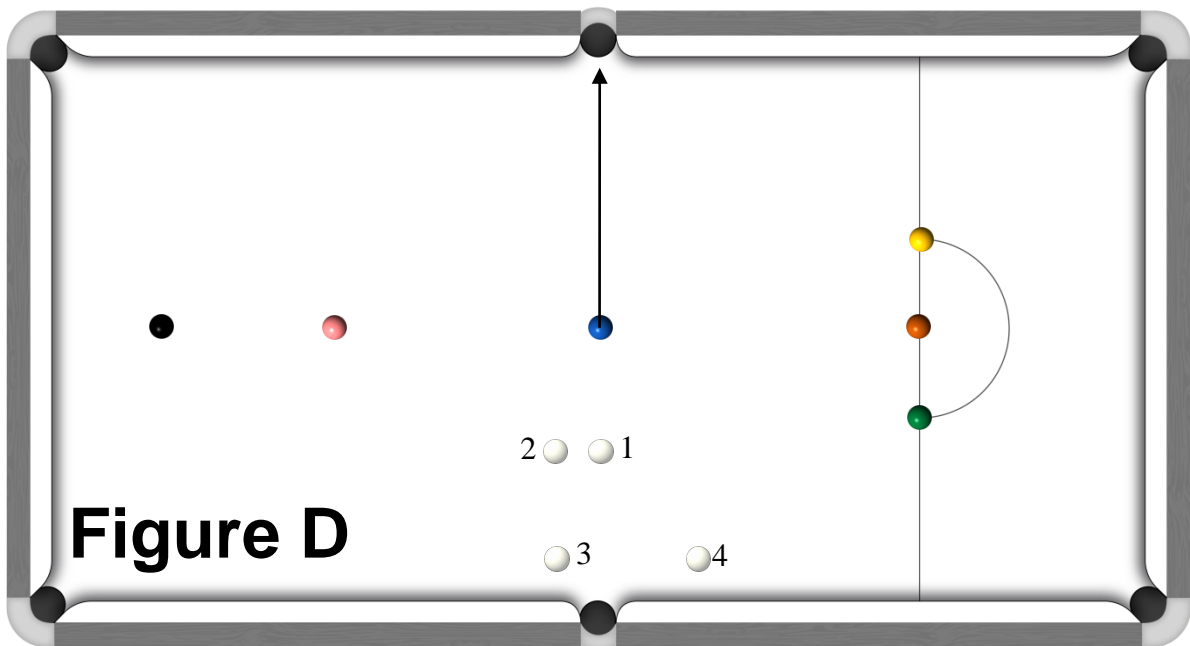
Empocher les billes rouges en quantité de bille pleine.  
Placer des billes au bord des poches du milieu afin de faciliter l'empoche.  
**Rappel : La Bille blanche est remplacée sur son point d'origine après chaque tir.**



Empocher chaque bille en quantité de bille pleine.  
Placer une bille au bord de la poche du milieu afin de faciliter l'empoche.

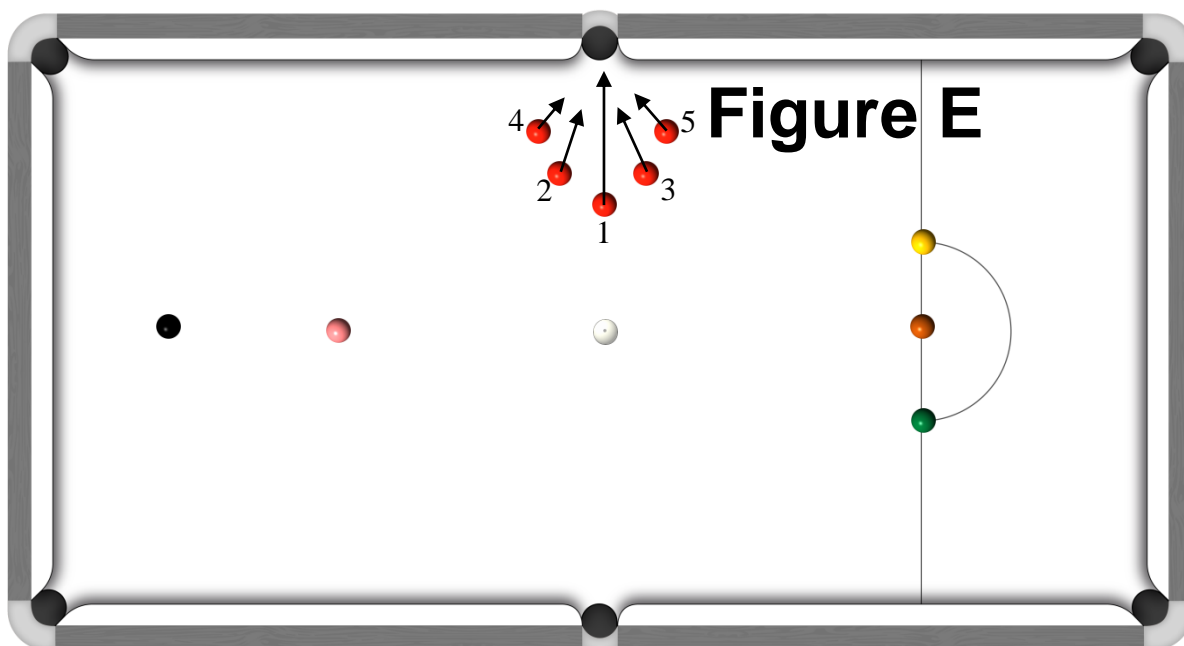


Empocher la bille rose et la bille noire.  
Placer des billes au bord des poches du milieu afin de faciliter l'empoche.



Empocher la bille bleue selon plusieurs quantités de billes.

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »



Empocher les billes rouges en poche du milieu selon plusieurs quantités de billes.  
**Rappel : La Bille blanche est remplacée sur le point de la bleue après chaque tir.**









# PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

## Diplômes Fédéraux d'Aptitude 2

### BILLARD D'ARGENT

#### Discipline Snooker

#### **Connaissances et capacités évaluées sur :**

##### **La gestuelle**

- . Adaptation du chevalet en fonction de la hauteur d'attaque
- . Adaptation de la puissance du coup en fonction du remplacement

##### **Les coups techniques**

- . Utilisation du rejet naturel pour le remplacement
- . Utilisation du coulé pour le remplacement
- . Utilisation du carreau pour le remplacement
- . Utilisation du rétro pour le remplacement

##### **La tactique de jeu**

- . Le choix de la hauteur d'attaque pour réaliser le remplacement



## FEUILLE DE MARQUE

### Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent »

NOM :  
 Club du joueur :  
 Club organisateur :

Prénom :  
 Date :  
 Ligue :

3 essais au maximum par exercice.

4 pts par bille rouge empochée au 1<sup>er</sup> essai plus les points de la bille de couleur.

2 pts par bille rouge empochée au 2<sup>ème</sup> essai plus les points de la bille de couleur.

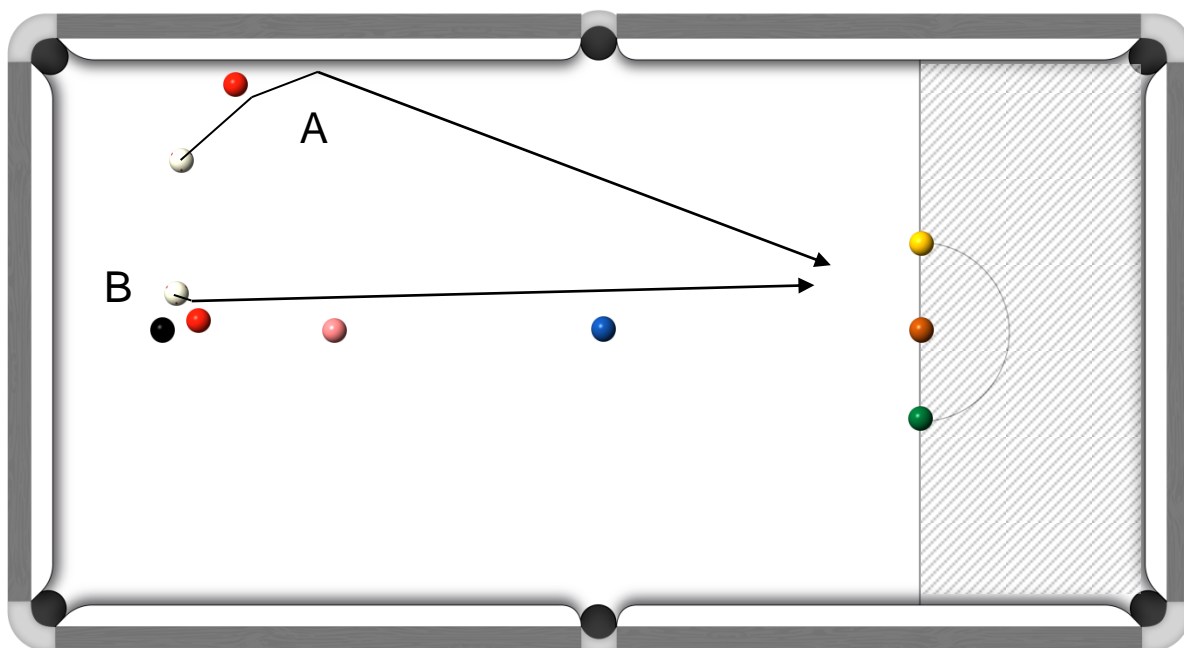
1 pt par bille rouge empochée au 3<sup>ème</sup> essai plus les points de la bille de couleur.

EXERCICE	1 <sup>ER</sup> ESSAI 4 pts/bille rouge + pts de la couleur	2 <sup>ème</sup> ESSAI 2 pts/bille rouge + pts de la couleur	3 <sup>ème</sup> ESSAI 1 pt/bille rouge + pts de la couleur	Meilleur nombre de points marqués
A				
B				
C				
D				
E				
F				
G				
H				
I				
J				
K				
L				
TOTAL : _____ / 100 pts				

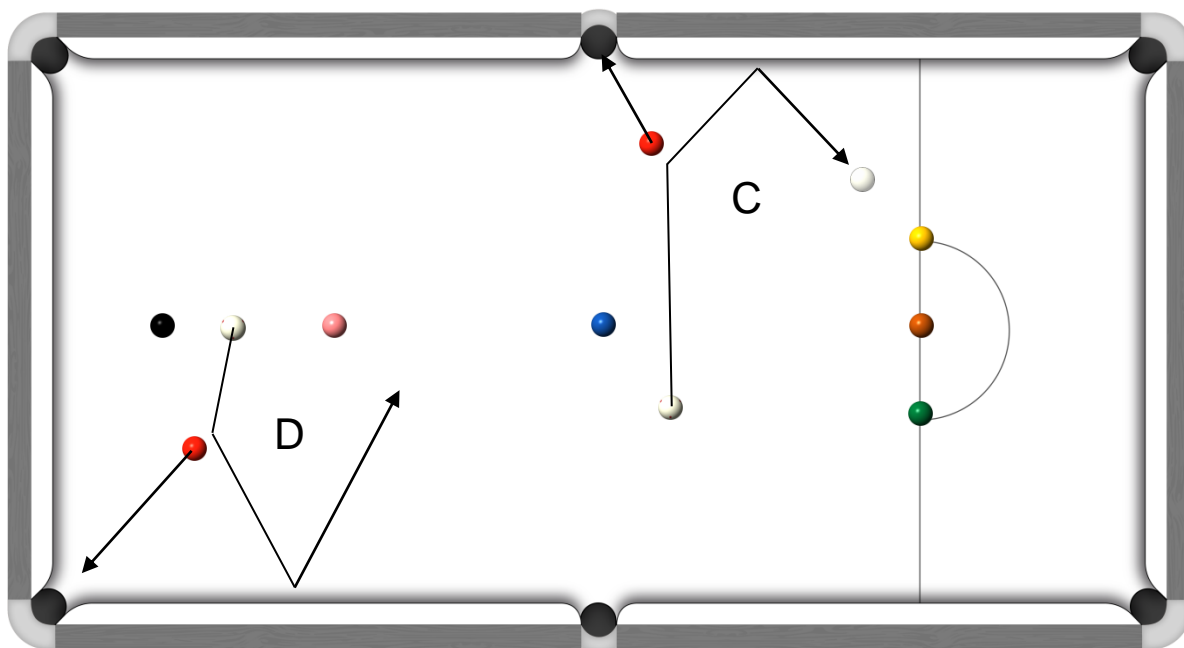
Signature de l'arbitre – animateur :



Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent »

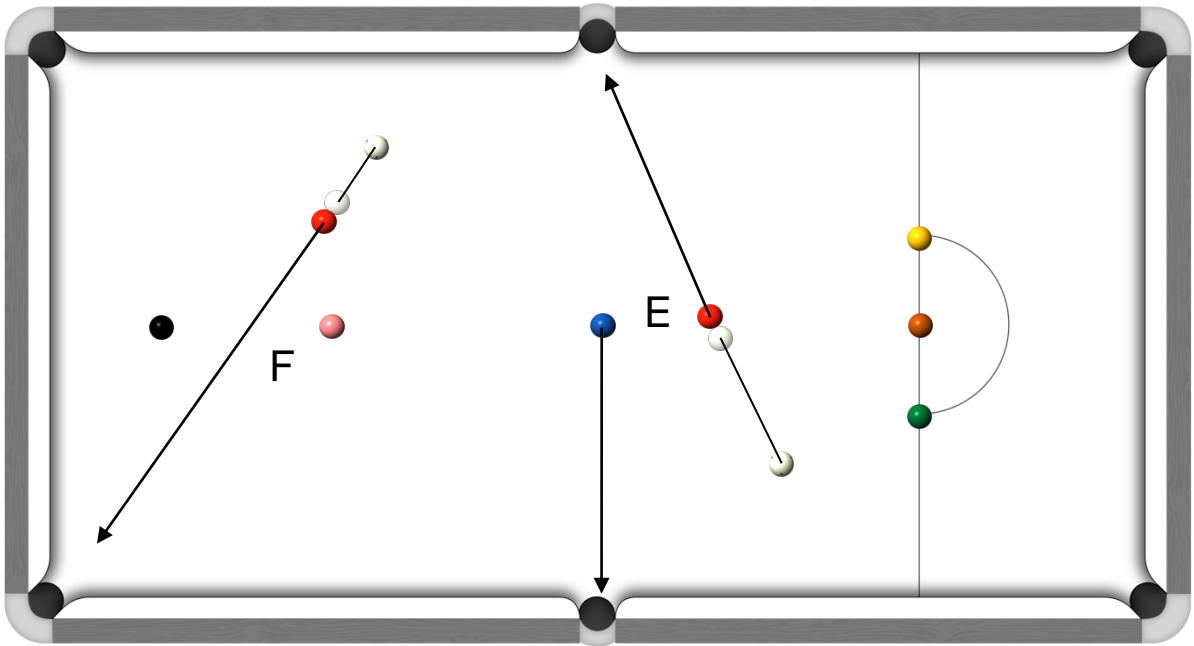


Exercice A : Jouer un coup de défense en replaçant la blanche dans la zone délimitée par le trait.  
Exercice B : Jouer un coup de défense en replaçant la blanche dans la zone délimitée par le trait.

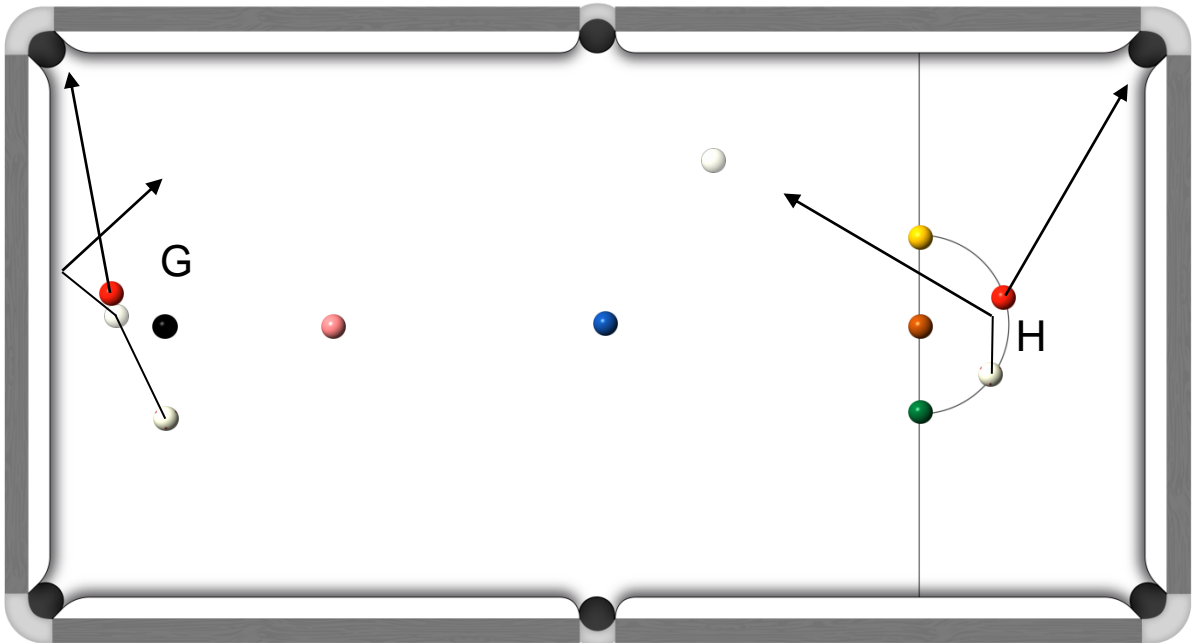


Exercice C : Empocher la bille rouge puis la bille marron.  
Exercice D : Empocher la bille rouge puis la bille rose.

Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent »



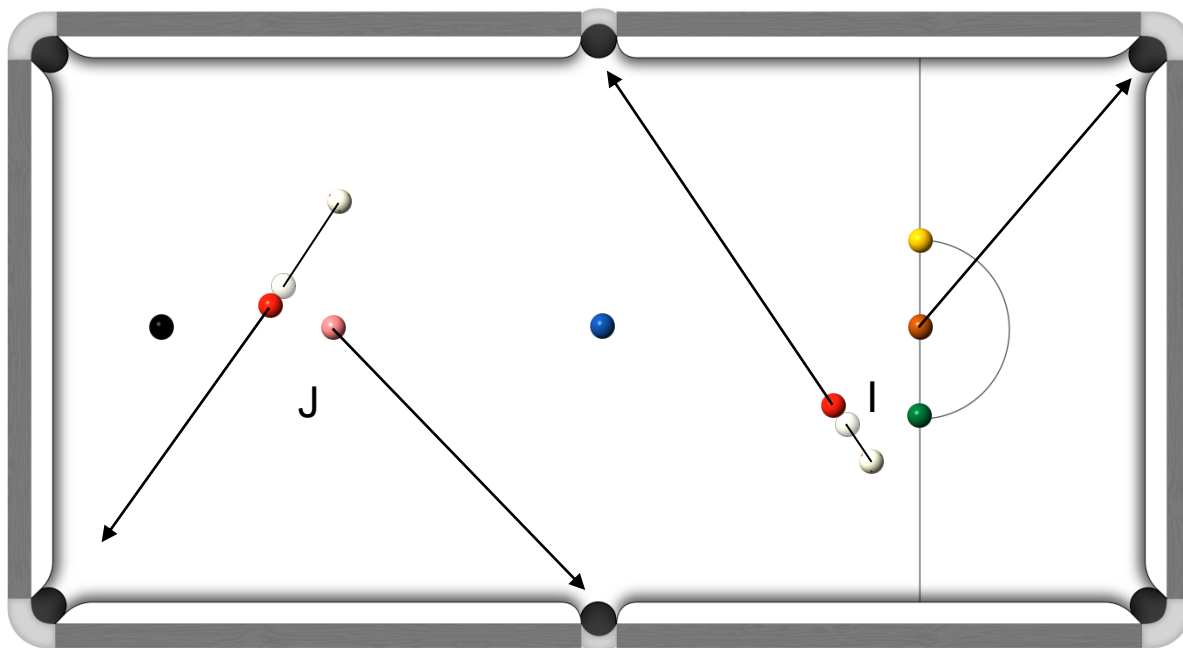
Exercice E : Empocher la bille rouge puis la bille bleue.  
Exercice F : Empocher la bille rouge puis la bille rose.



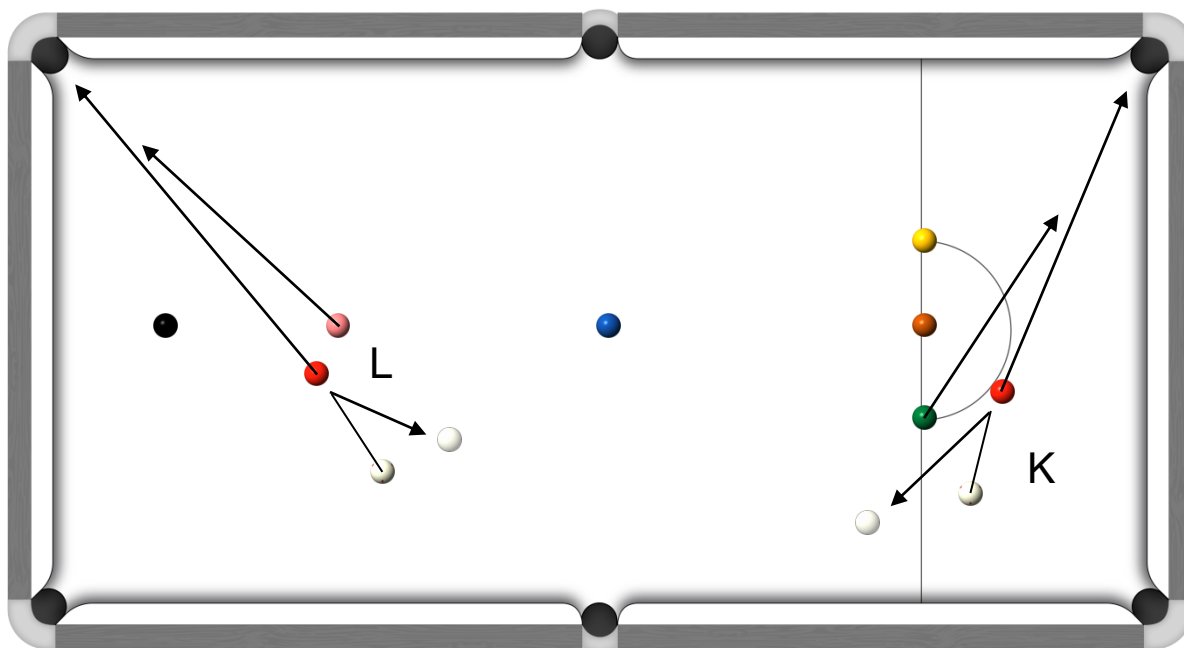
Exercice G : Empocher la bille rouge puis la bille noire.  
Exercice H : Empocher la bille rouge puis la bille bleue.



Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent »



Exercice I : Empocher la bille rouge puis la bille marron.  
Exercice J : Empocher la bille rouge puis la bille rose.



Exercice K : Empocher la bille rouge puis la bille verte.  
Exercice L : Empocher la bille rouge puis la bille rose.







# PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

## Diplômes Fédéraux d'Aptitude 3

### Billard Snooker

### BILLARD D'OR

Connaissances et capacités évaluées sur :

#### **La gestuelle**

. Adaptation de la hauteur d'attaque et de la puissance en fonction du remplacement.

#### **Les coups techniques**

. Utilisation des coups techniques fondamentaux

#### **La tactique de jeu**

- . La réalisation d'une série d'empochage de 3 à 5 billes .
- . Les choix effectués par le joueur pour :
  - o se replacer en prenant en compte la notion de dominante
  - o éviter de choquer des billes autres que la bille de but
  - o éviter d'être snooké



## FEUILLE DE MARQUE

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

NOM :

Prénom :

Age :

Club du joueur :

Date :

Club organisateur :

Ligue :

3 essais au maximum par exercice.

100% des points par bille empochée au 1<sup>er</sup> essai

75% des points par bille empochée au 2<sup>ème</sup> essai (total des points x 80 puis divisé par 100)

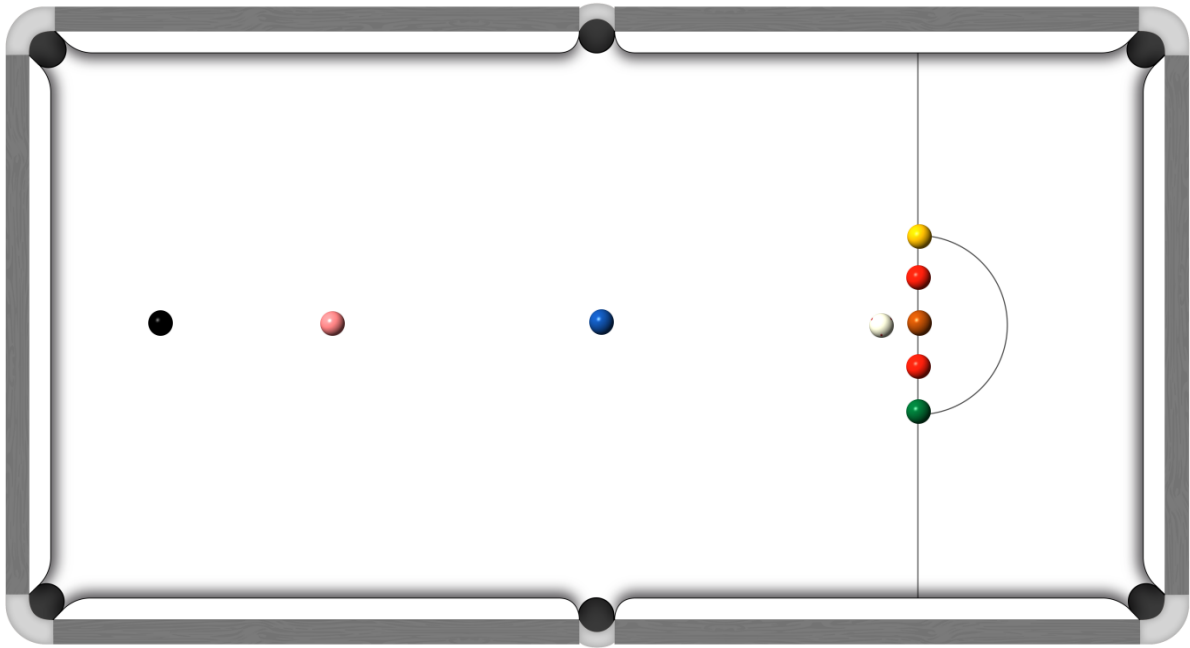
50% des points par bille empochée au 3<sup>ème</sup> essai (total des points x 60 puis divisé par 100)

EXERCICE	1 <sup>ER</sup> ESSAI	2 <sup>ème</sup> ESSAI	3 <sup>ème</sup> ESSAI	Nombre de points réalisés au meilleur essai
A				
		X 80% =	X 60% =	
B				
		X 80% =	X 60% =	
C				
		X 80% =	X 60% =	
D				
		X 80% =	X 60% =	
E				
		X 80% =	X 60% =	
F				
		X 80% =	X 60% =	
G				
		X 80% =	X 60% =	
H				
		X 80% =	X 60% =	
Signature de l'arbitre – animateur :				/ 100 pts

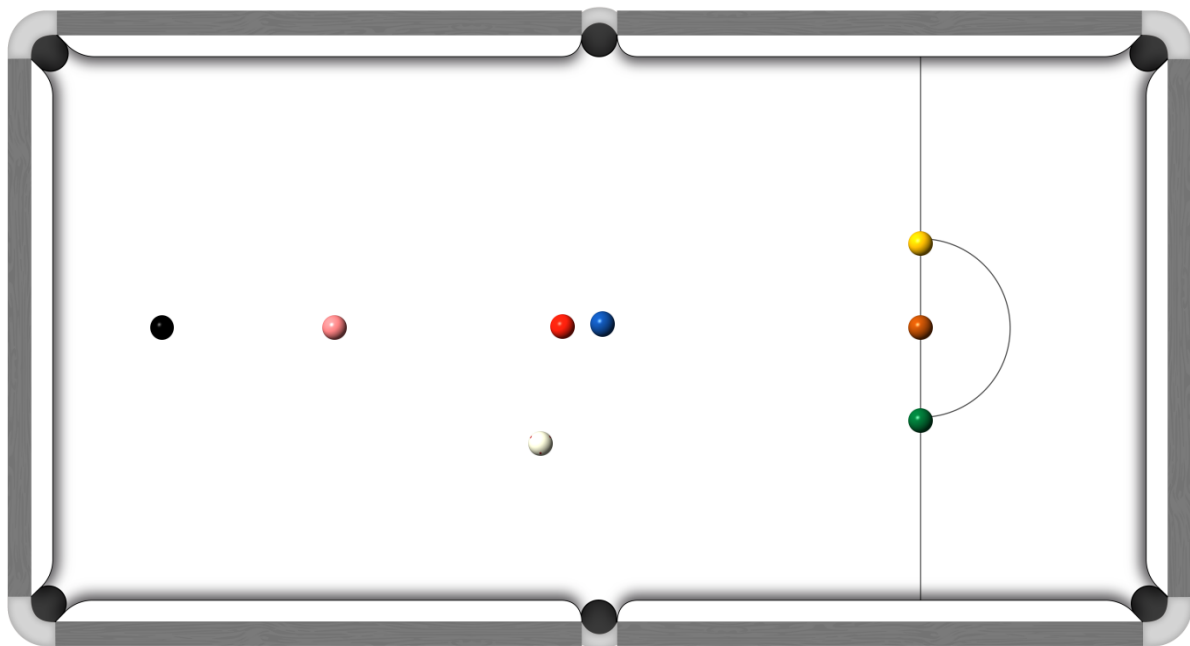




Diplôme Fédéral d'Aptitude 3 « Billard d'Or »

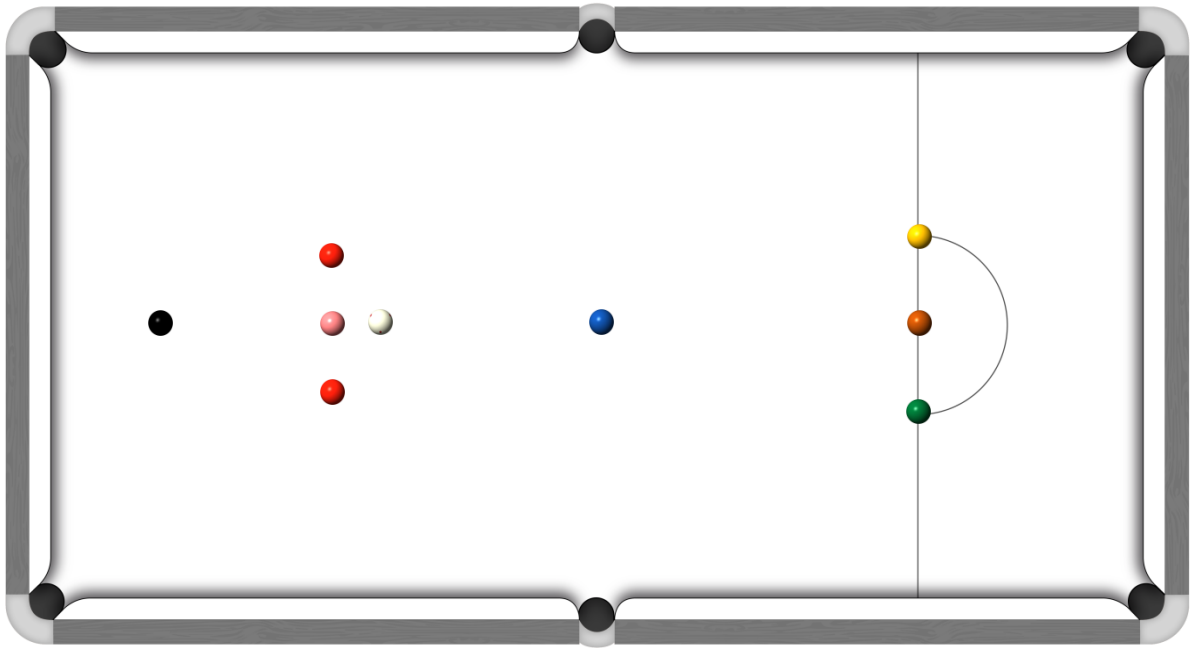


Exercice A : deux billes rouges et deux billes de couleurs.  
Réaliser une série de 4 billes en utilisant les couleurs positionnées sur le D  
(break de 10 points maximum possible).

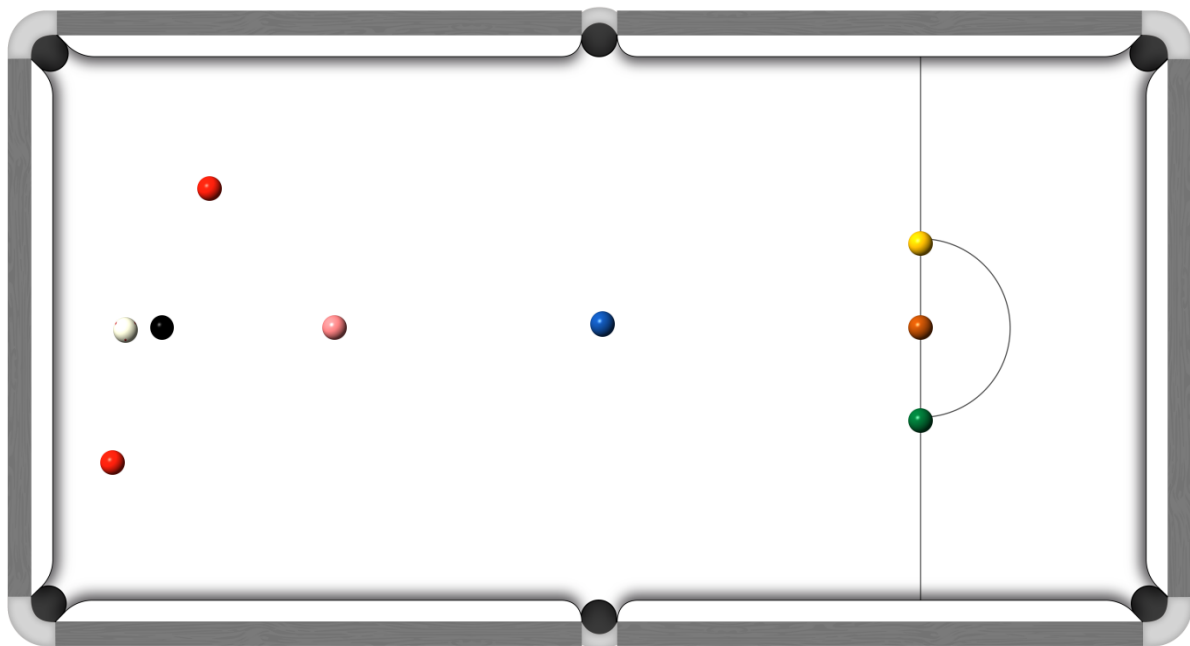


Exercice B : une bille rouge, une bille bleue et une bille jaune.  
Réaliser une série de 3 billes en utilisant la bille bleue et la bille jaune (break de 8 points).

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

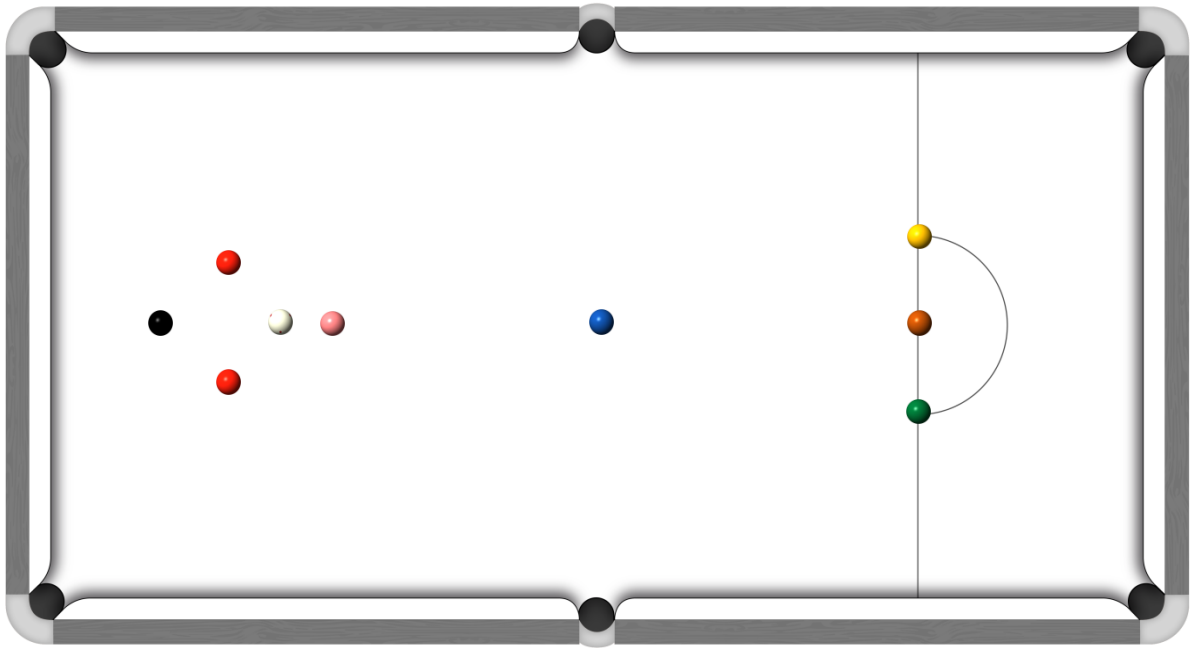


Exercice C : deux billes rouges et deux billes roses.  
Réaliser une série de 4 billes en utilisant uniquement la bille rose (break de 14 points).

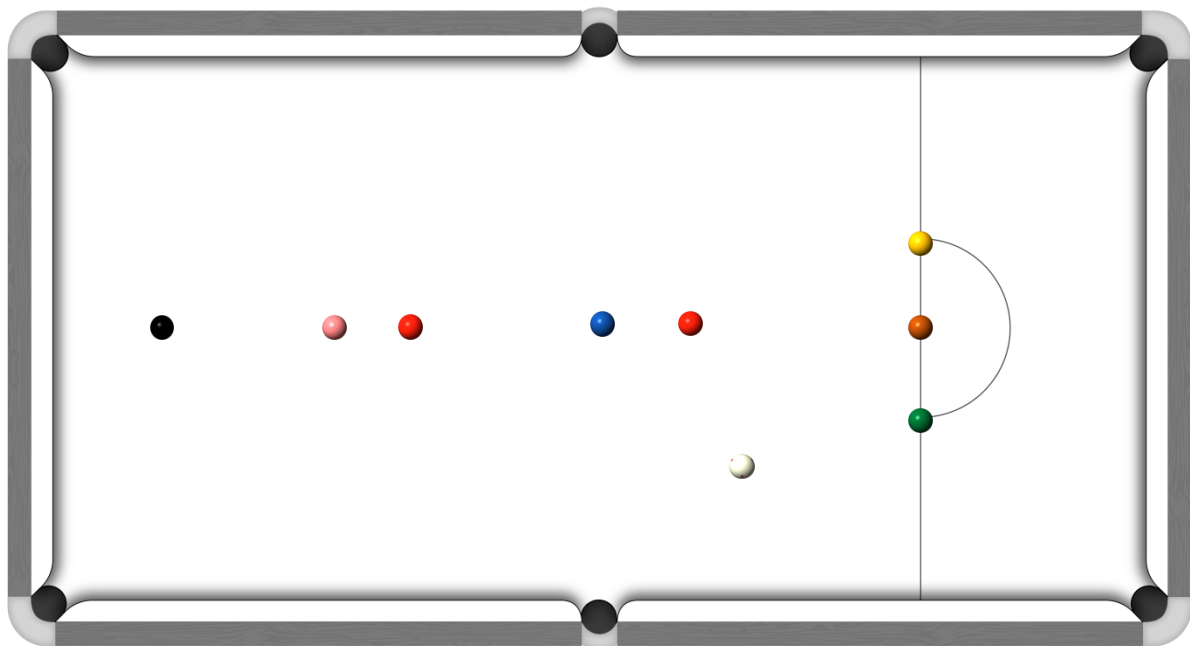


Exercice D : deux billes rouges et deux billes noires.  
Réaliser une série de 4 billes en utilisant uniquement la bille noire (break de 16 points).

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

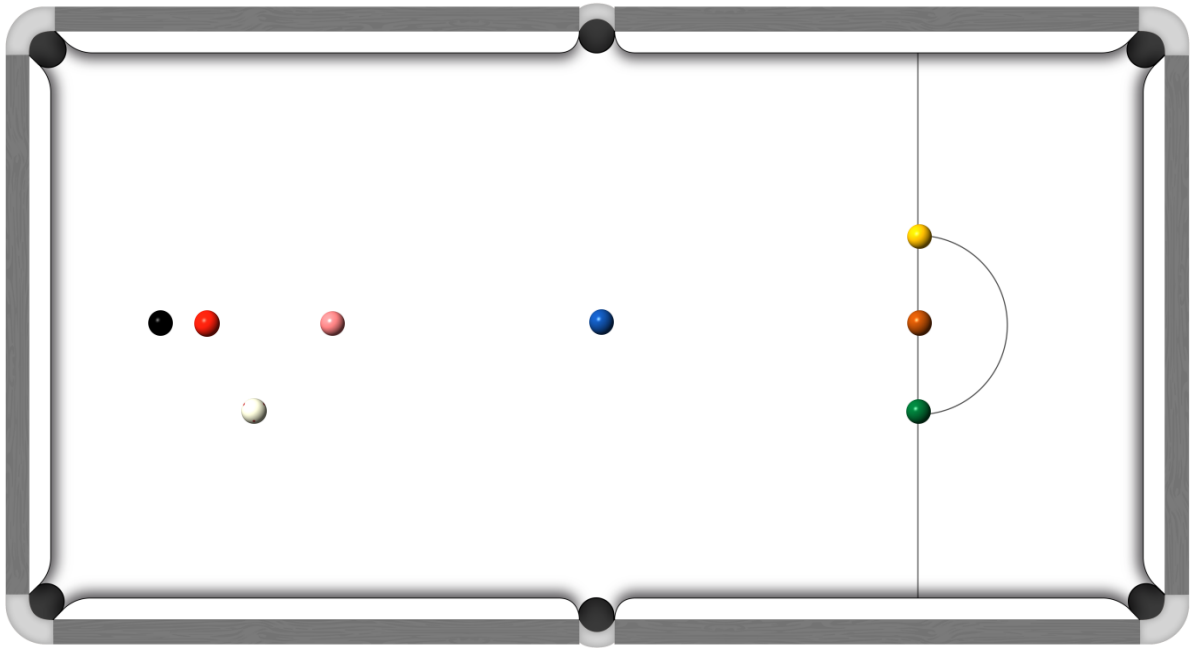


Exercice E : deux billes rouges, une bille rose et une bille noire.  
Réaliser une série de 4 billes en utilisant la bille rose et la bille noire  
(break de 15 points).

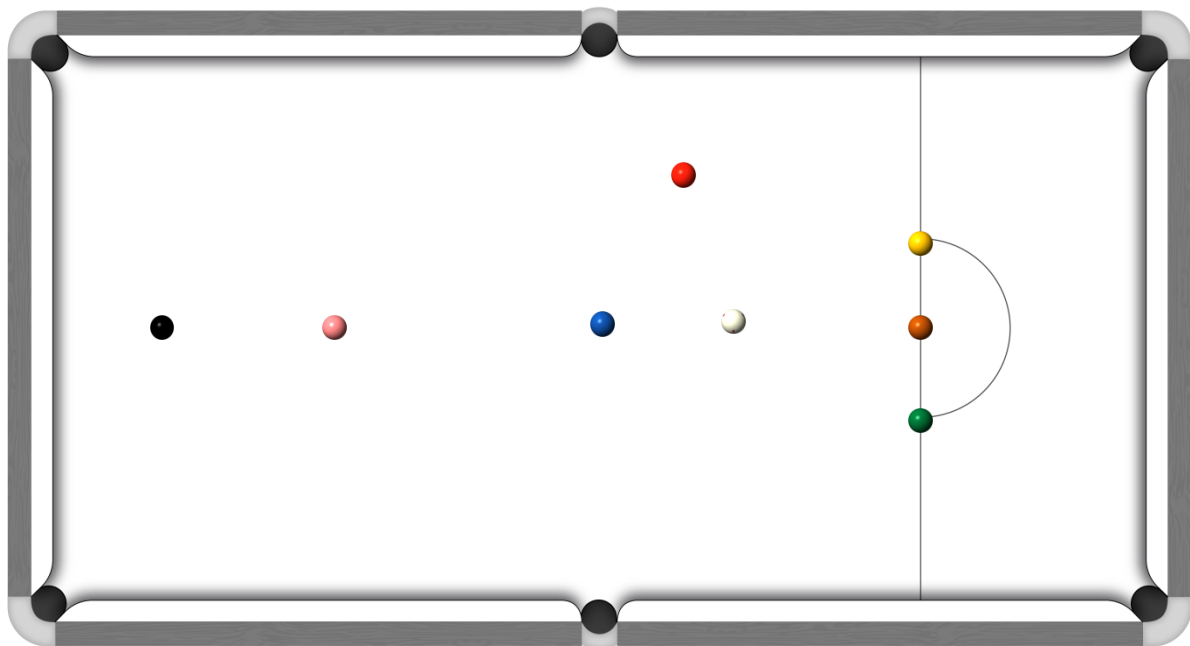


Exercice F : deux billes rouges, une bille bleue et une bille rose.  
Réaliser une série de 4 billes en utilisant les la bille bleue et la bille rose  
(break de 13 points).

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



Exercice G : une bille rouge, une bille noire et une bille jaune.  
Réaliser une série de 3 billes en utilisant la bille noire et la bille jaune  
(break de 10 points).



Exercice H : une bille rouge et quatre billes de couleurs.  
Réaliser une série de 5 billes en utilisant les couleurs positionnées sur le D  
(break de 14 points maximum possible).





# **ANNEXES**





## FEUILLE DE MARQUE

### Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »

NOM : HÉBRARD  
 Club du joueur : BC Metz  
 Club organisateur : BC Metz

Prénom : Kévin  
 Date : 12 janvier 2019  
 Ligue : Grand Est

3 essais au maximum pour empocher chaque bille ; si le joueur empoche :

- au 1<sup>er</sup> essai il marque 5 points
- au 2<sup>ème</sup> essai il marque 3 points
- au 3<sup>ème</sup> essai il marque 2 points

Cochez la case correspondante au résultat obtenu pour chaque coup.

Figure	Exercice	1 <sup>ER</sup> ESSAI 5 points	2 <sup>ème</sup> ESSAI 3 points	3 <sup>ème</sup> ESSAI 2 points	Nombre de points marqués pour la bille (0, 2, 3 ou 5 points)
A	1	O	X		3
	2	X			5
	3	O	O	X	2
	4	X			5
B	1	O	O	O	0
	2	O	X		3
	3	O	O	X	2
C	1	O	X		3
	2	X			5
	3	X			5
	4	O	O	X	2
D	1	O	O	X	2
	2	O	X		3
	3	X			5
	4	O	O	O	0
E	1	O	X		3
	2	O	X		3
	3	X			5
	4	X			5
	5	O	O	X	2
<b>TOTAL : 63 / 100 pts</b>					

Signature de l'arbitre – animateur :

## FEUILLE DE MARQUE

### Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent »

NOM : Di Collo  
 Club du joueur : AB Rennes  
 Club organisateur : BC Plouennec

Prénom : Mélina  
 Date : 16 février 2019  
 Ligue : Bretagne

3 essais au maximum par exercice.

4 pts par bille rouge empochée au 1<sup>er</sup> essai plus les points de la bille de couleur.

2 pts par bille rouge empochée au 2<sup>ème</sup> essai plus les points de la bille de couleur.

1 pt par bille rouge empochée au 3<sup>ème</sup> essai plus les points de la bille de couleur.

EXERCICE	1 <sup>ER</sup> ESSAI 4 pts/bille rouge + pts de la couleur		2 <sup>ème</sup> ESSAI 2 pts/bille rouge + pts de la couleur		3 <sup>ème</sup> ESSAI 1 pt/bille rouge + pts de la couleur		Meilleur nombre de points marqués
A	0		2				2
B	4						4
C	4	4					8
	8						
D	4	0	2	0	1	6	7
	4		2		7		
E	0		2	5			7
	0		7				
F	4	0	0		2	0	4
	4				2		
G	4	7					11
	11						
H	4	0	2	0	1	5	6
	4		2		6		
I	0		2	4			6
	0		6				
J	4	0	0		1	6	7
	6		0		7		
K	4	0	2	3			5
	4		5				
L	0		2	0	1	6	7
	0		2		7		
<b>TOTAL :</b>							<b>74 / 100 pts</b>

Signature de l'arbitre – animateur :

## FEUILLE DE MARQUE

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

NOM : DENIS  
 Club du joueur : BC Sanary/mer  
 Club organisateur : BC Sanary/mer

Prénom : Julie  
 Date : 03 novembre 2018  
 Ligue : Méditerranée

3 essais au maximum par exercice.

100% des points par bille empochée au 1<sup>er</sup> essai

75% des points par bille empochée au 2<sup>ème</sup> essai (total des points x 80 puis divisé par 100)

50% des points par bille empochée au 3<sup>ème</sup> essai (total des points x 60 puis divisé par 100)

EXERCICE	1 <sup>ER</sup> ESSAI	2 <sup>ème</sup> ESSAI	3 <sup>ème</sup> ESSAI	Nombre de points réalisés au meilleur essai
A	1   4   0	1   4   1   0	1   4   1   4	6
	5	6 X 80% = 4,8	10 X 60% = 6	
B	1   0   0	1   5   0		4,8
	1	6 X 80% = 4,8	X 60% =	
C	1   6   0	1   0	1   6   1   6	8,4
	7	1 X 80% = 0,8	14 X 60% = 8,4	
D	1   7   0	1   7   0	1   7   1   0	8
	8	8 X 80% = 6,4	9 X 60% = 5,4	
E	1   6   1   7			15
	15	X 80% =	X 60% =	
F	1   5   0	1   5   1   6		10,4
	6	13 X 80% = 10,4	X 60% =	
G	1   7   0			8
	8	X 80% =	X 60% =	
H	1   4   2   0	1   4   2   3   0	1   4   2   3   4	8,4
	7	10 X 80% = 8	14 X 60% = 8,4	

Signature de l'arbitre – animateur :

**69 / 100 pts**

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

**[www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)**

***Fédération Française de Billard – CS 42202 – 03202 VICHY CEDEX***

***Tél : 04.70.96.01.01***

***E-Mail : [ffb@ffbillard.com](mailto:ffb@ffbillard.com)***

***Direction Technique Nationale***

***Tél : 09.72.40.78.40***

***E-Mail : [dtm@ffbillard.com](mailto:dtm@ffbillard.com)***