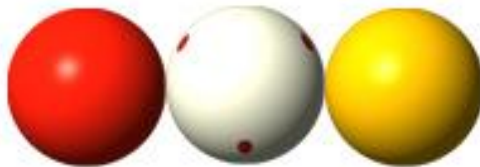




REGLEMENT DES DIPLÔMES FÉDÉRAUX D'APTITUDE

BILLARD BLACKBALL



Billard de Bronze - Billard d'Argent - Billard d'Or



AVERTISSEMENT...

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

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 avoir abordé les notions décrites page 19 du document**, et être organisée dans une compétition départementale.

Enfin, les titulaires du « **Billard d'Argent** » pourront être confrontés au « **Billard d'Or** » **après avoir abordé les notions décrites page 31 du document** 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**.

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^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} 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 9 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, au 2^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} essai 2,5 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, le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 2, « billard d'argent ».**

3) Billard d'or :

- Programme de 6 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 4 points, au 2ème essai 3 points, au 3ème essai 2,5 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, le joueur doit atteindre **70 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 70 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

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

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.

Avant l'arrivée des candidats, repérez, à l'aide d'un point tracé au crayon à tissu sur la surface de jeu, l'emplacement des billes. Cela permettra de replacer précisément les billes entre chaque essai. Respectez les quantités de bille décrites au bas de chaque figure.

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 des 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 Blackball

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 » - Blackball

NOM :

Prénom :

Club du joueur :

Date de naissance :

Club organisateur :

Ligue :

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

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

Cochez la case correspondante au résultat obtenu pour chaque coup

Figure	Exercice	1 ^{ER} ESSAI 5 points	2 ^{ème} ESSAI 3 points	3 ^{ème} 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				
	4				
C	1				
	2				
	3				
D	1				
	2				
	3				
E	1				
	2				
	3				
F	1				
	2				
	3				
				TOTAL : _____ / 100 pts	

Date : _____

Signature de l'arbitre – animateur :

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze » - Blackball

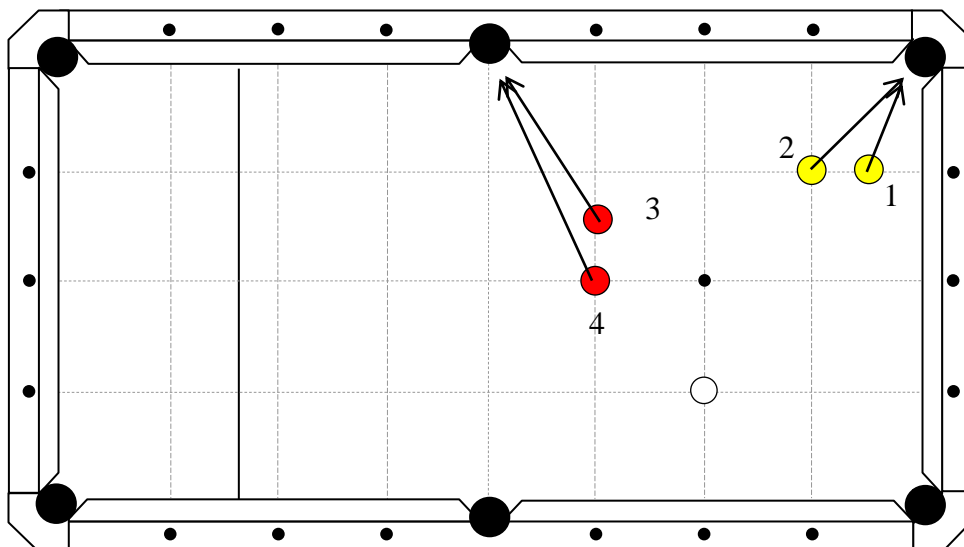


Figure A

- Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille
- Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille
- Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité de bille pleine
- Exercice 4 : Positionner la bille marquée « 4 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Rappel : La Bille blanche est remplacée sur son point d'origine pour chaque essai.

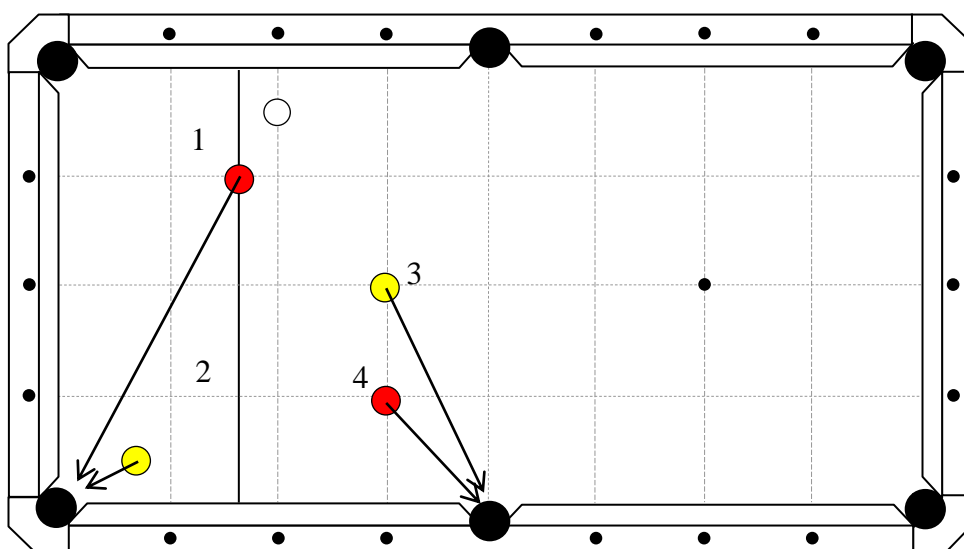


Figure B

- Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité de bille pleine
- Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{4}$ de bille
- Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille
- Exercice 4 : Positionner la bille marquée « 4 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze » - Blackball

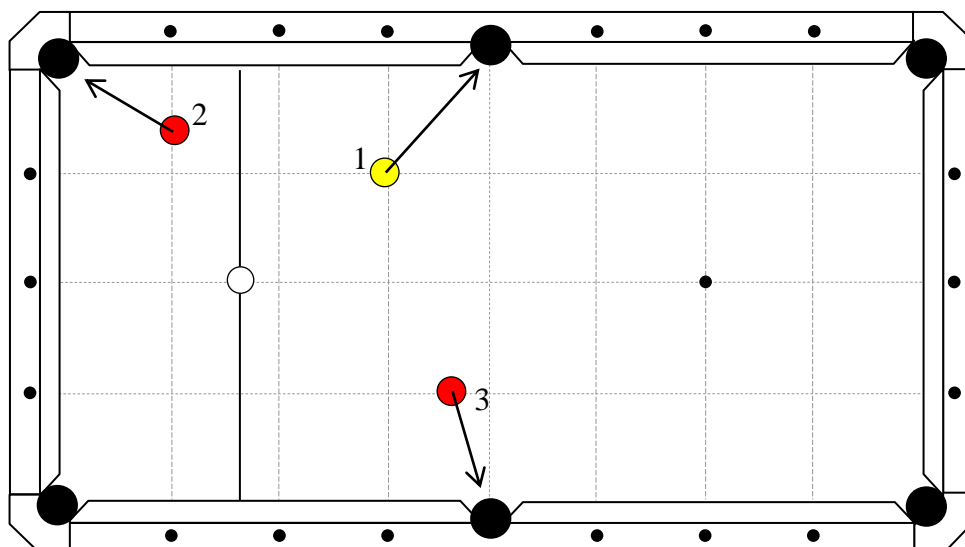


Figure C

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{4}$ de bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{1}{4}$ de bille

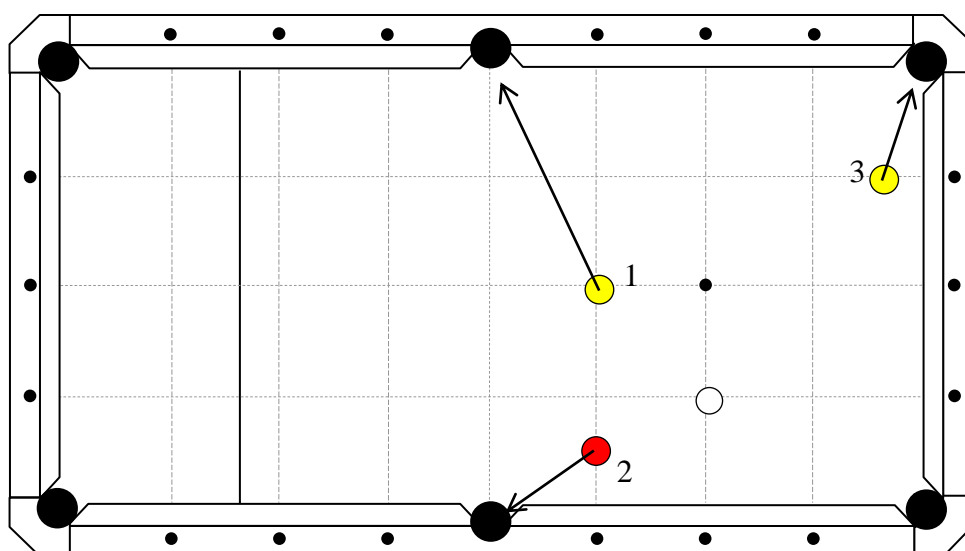


Figure D

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité de bille pleine

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze » - Blackball

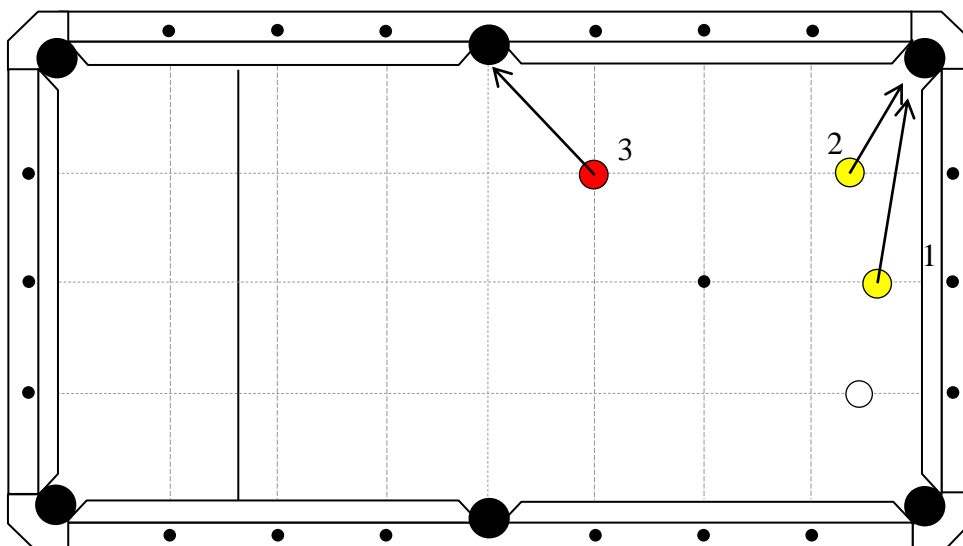


Figure E

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité de bille pleine

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{2}$ bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

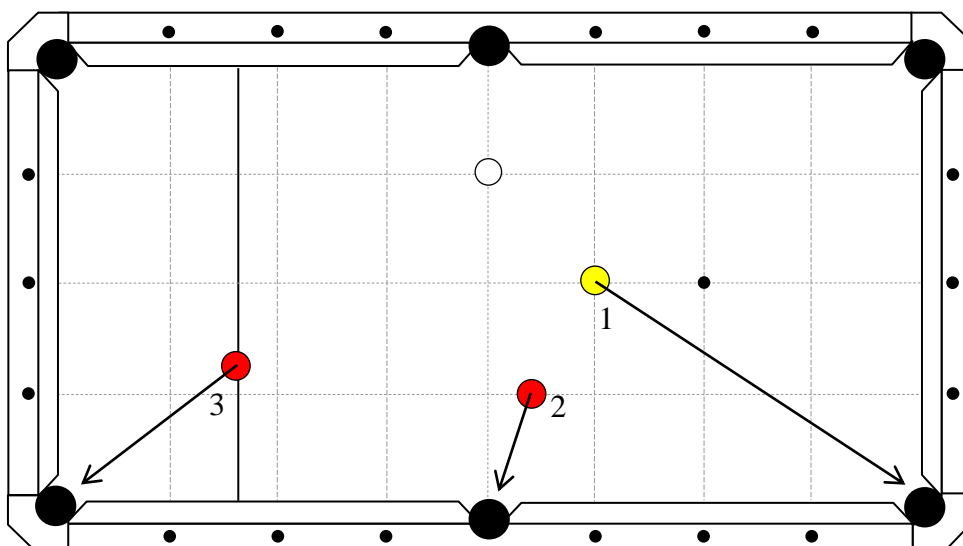


Figure F

Exercice 1 : Positionner la bille marquée « 1 » en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

Exercice 2 : Positionner la bille marquée « 2 » en quantité $\frac{1}{2}$ de bille

Exercice 3 : Positionner la bille marquée « 3 » en quantité de bille pleine

PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 2

BILLARD D'ARGENT

Discipline Blackball

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 d'un coup par bande avant pour empocher
- Utilisation du coulé pour le remplacement
- Utilisation du rétro pour le remplacement

La tactique de jeu

- La réalisation d'une série de trois billes
- Le choix de la hauteur d'attaque pour réaliser le remplacement

FEUILLE DE MARQUE

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

NOM :

Prénom :

Club du joueur :

Date de naissance :

Club organisateur :

Ligue :

3 essais au maximum par exercice.

4 pts par bille empochée au 1^{er} essai

3 pts par bille empochée au 2^{ème} essai

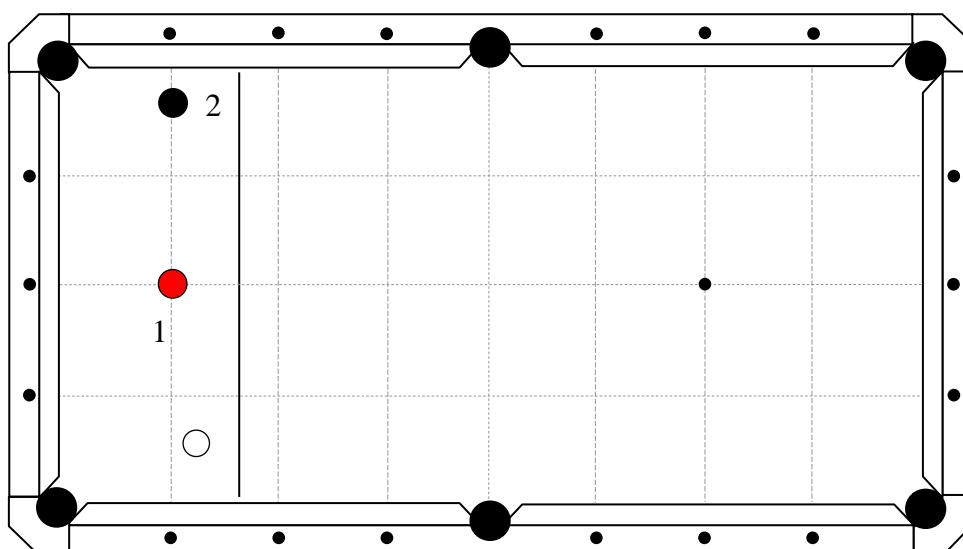
2,5 pts par bille empochée au 3^{ème} essai

EXERCICE	1 ^{ER} ESSAI 4 pts/bille			2 ^{ème} ESSAI 3 pts/bille			3 ^{ème} ESSAI 2,5 pts/bille			Meilleur nombre de points marqués
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
TOTAL : _____ / 100 pts										

Date : _____

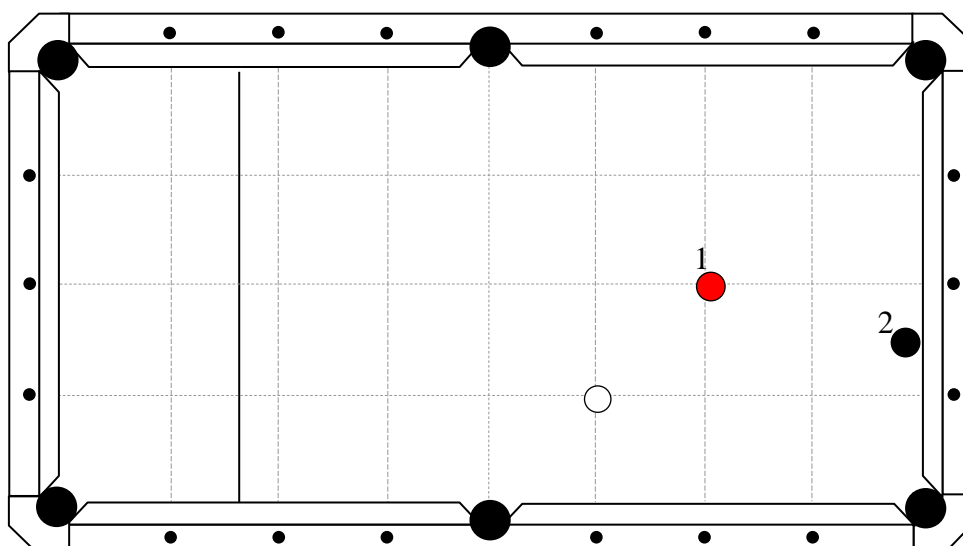
Signature de l'arbitre – animateur :

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



EXERCICE A

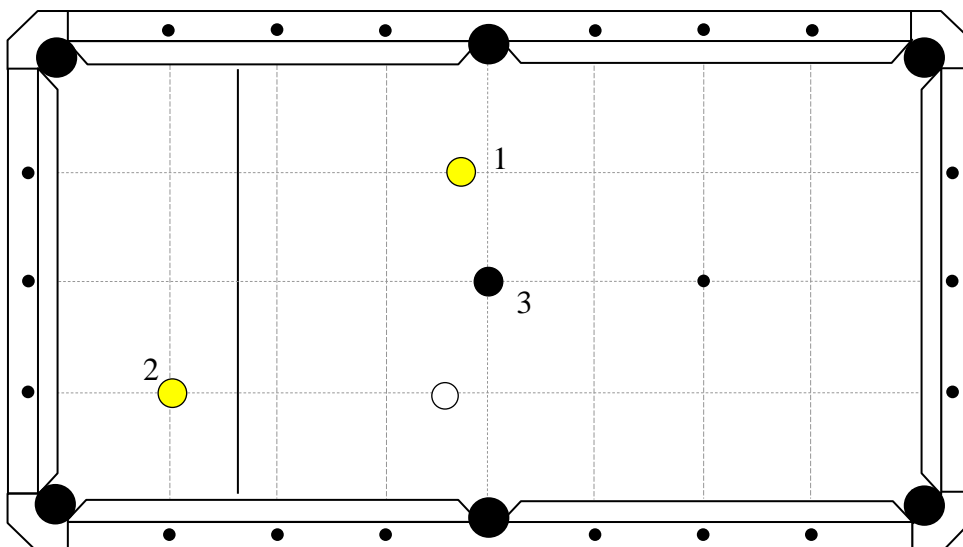
Pocher la bille rouge et se replacer pour jouer la bille noire
Positionner la bille rouge en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



EXERCICE B

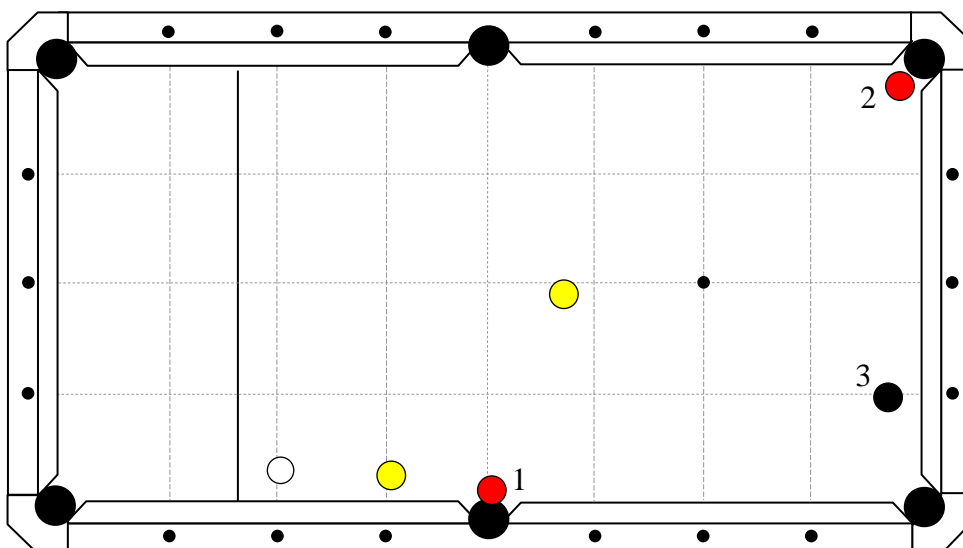
Pocher la bille rouge et se replacer pour jouer la bille noire
Positionner la bille rouge en quantité de bille pleine

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



EXERCICE C

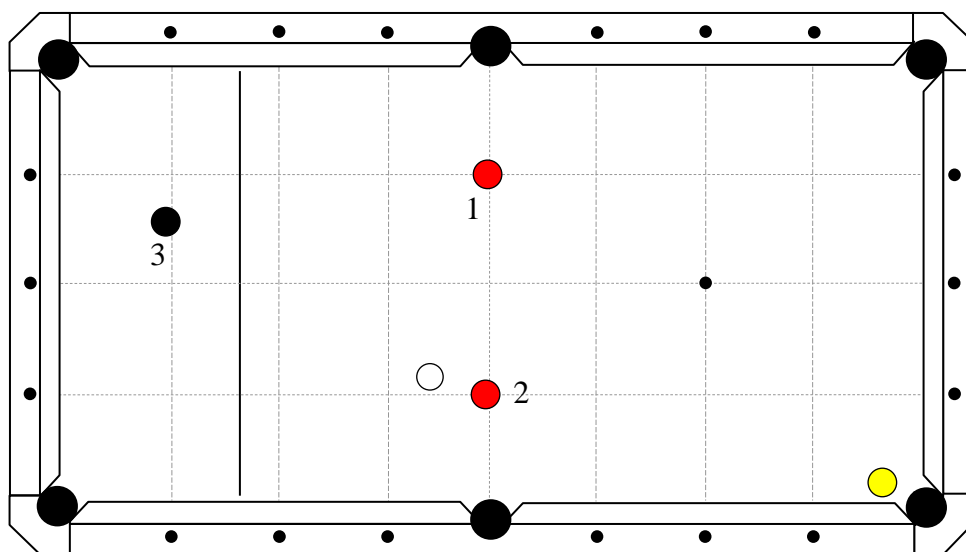
Pocher les billes jaunes et se replacer pour jouer la bille noire.
Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



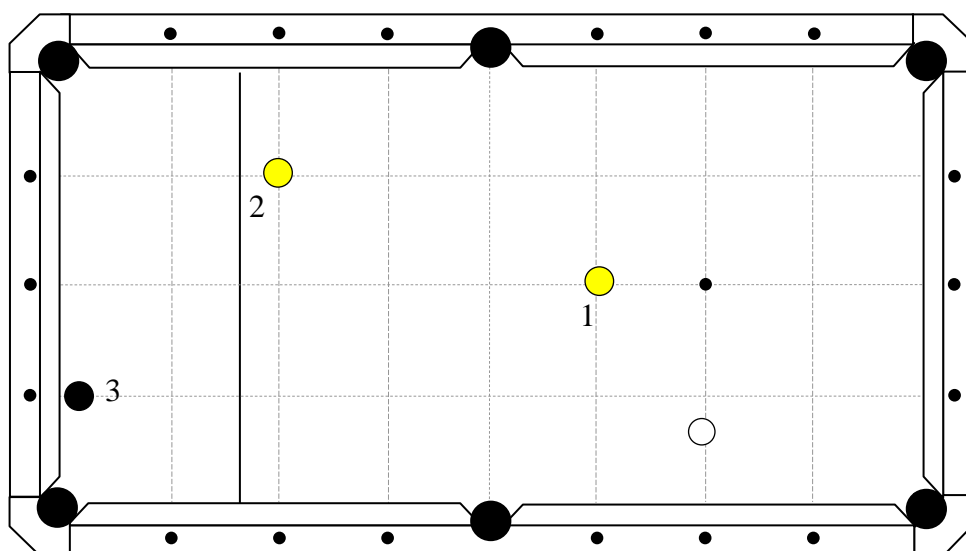
Exercice D

Fermer la table avec les billes rouges
Positionner les billes de telle sorte qu'aucune bille rouge ne peut être jouée
directement

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

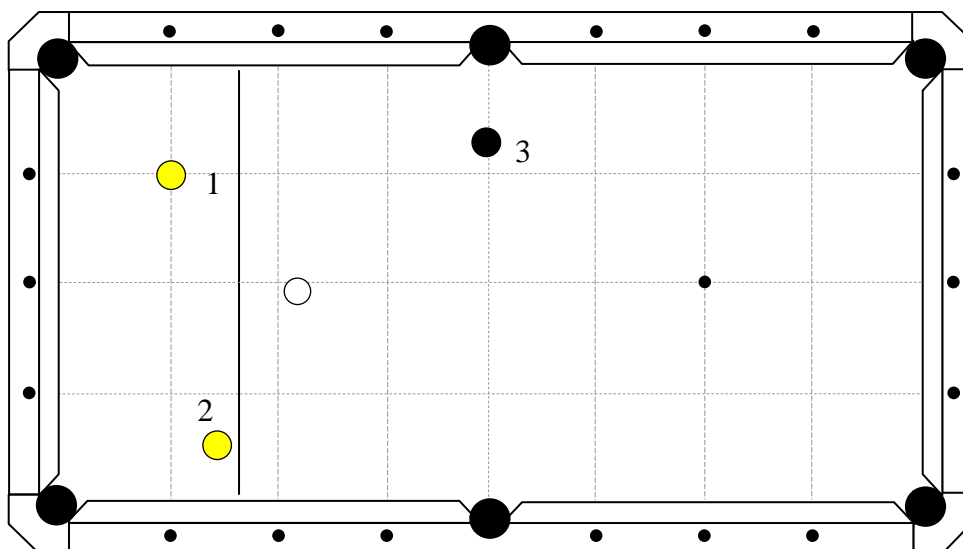


Exercice E
Fermer la table avec les billes rouges
Positionner la 1^{ère} bille rouge en quantité $\frac{3}{4}$ de bille



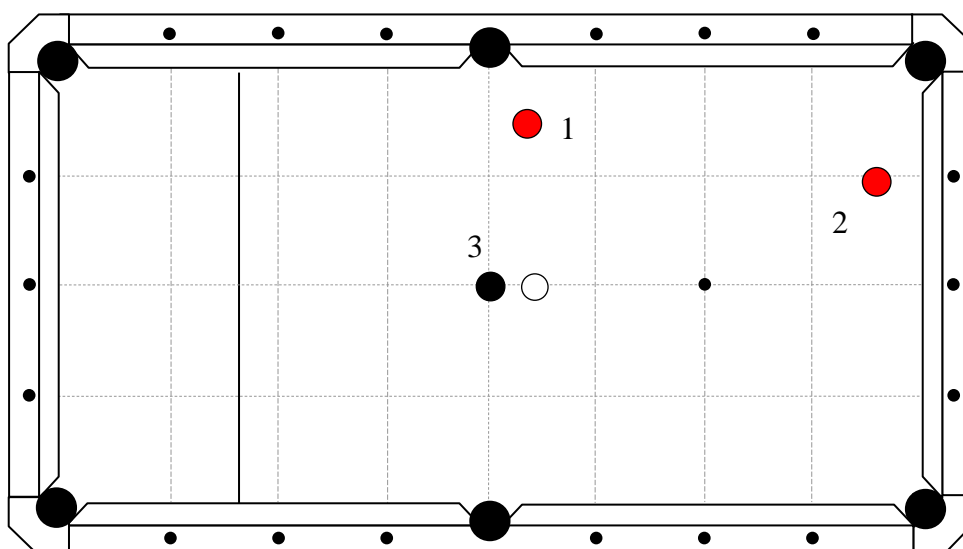
Exercice F
Fermer la table avec les billes jaunes
Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

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



Exercice G

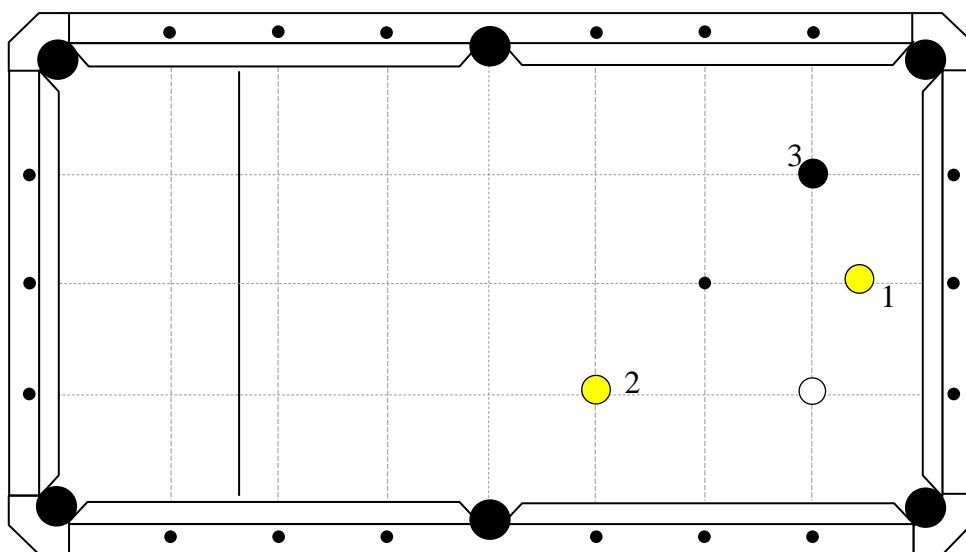
Fermer la table avec les billes jaunes
Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité de bille pleine



EXERCICE H

Fermer la table avec les billes rouges
Positionner la 1^{ère} bille rouge en quantité $\frac{1}{2}$ bille

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



EXERCICE I

Fermer la table avec les billes jaunes
Positionner la 1^{ère} bille jaune en quantité $\frac{3}{4}$ de bille

PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 3

BILLARD D'OR

Discipline 8 Pool Blackball

Connaissances et capacités évaluées sur :

La gestuelle

- Adaptation du chevalet en fonction des billes adverses présentes sur la surface de jeu.
- Adaptation de la puissance du coup en fonction du remplacement

Les coups techniques

- Utilisation de l'effet latéral en exécutant un rejet naturel pour le remplacement.
- Utilisation de l'effet latéral en exécutant un coulé pour le remplacement
- Utilisation de l'effet latéral en exécutant un retro pour le remplacement

La tactique de jeu

- La réalisation d'une série de 4 ou 5 billes lorsque les billes adverses sont disposées sur la surface de jeu
- Les choix effectués par le joueur pour :
 - se replacer
 - éviter d'empocher la bille blanche
 - éviter d'être snooké

FEUILLE DE MARQUE

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

NOM :

Prénom :

Club du joueur :

Date de naissance :

Club organisateur :

Ligue :

3 essais au maximum par exercice.

4 pts par bille empochée au 1^{er} essai

3 pts par bille empochée au 2^{ème} essai

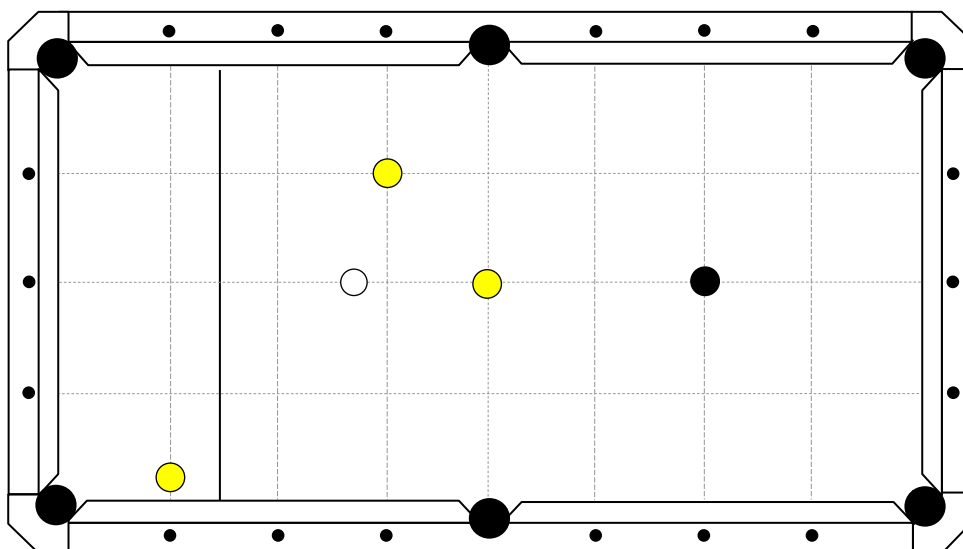
2,5 pts par bille empochée au 3^{ème} essai

EXERCICE	1 ^{ER} ESSAI 4 pts/bille					2 ^{ème} ESSAI 3 pts/bille					3 ^{ème} ESSAI 2,5 pts/bille					Meilleur nombre de points marqués
A																
B																
C																
D																
E																
F																
TOTAL : _____ / 100 pts																

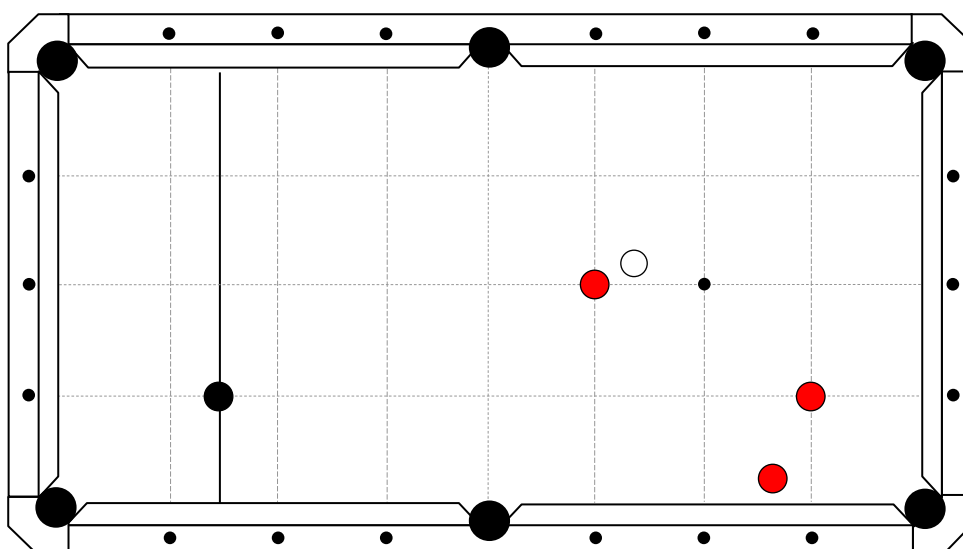
Date : _____

Signature de l'arbitre – animateur :

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

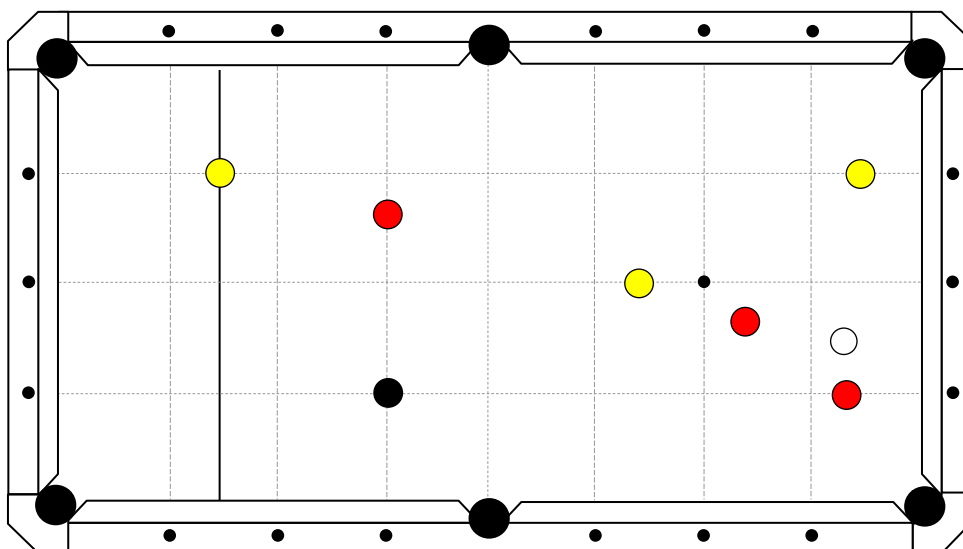


EXERCICE A
Fermer la table avec les billes jaunes

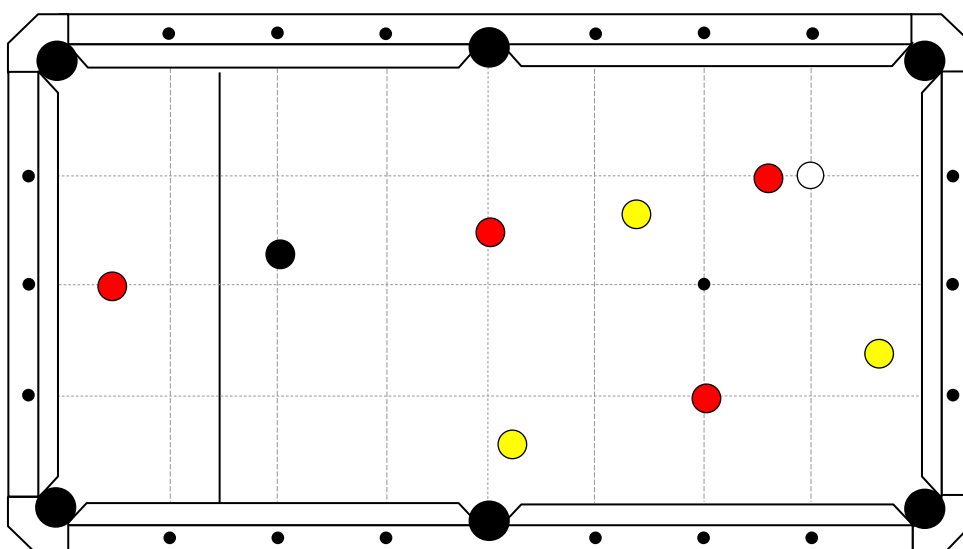


EXERCICE B
Fermer la table avec les billes rouges.

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

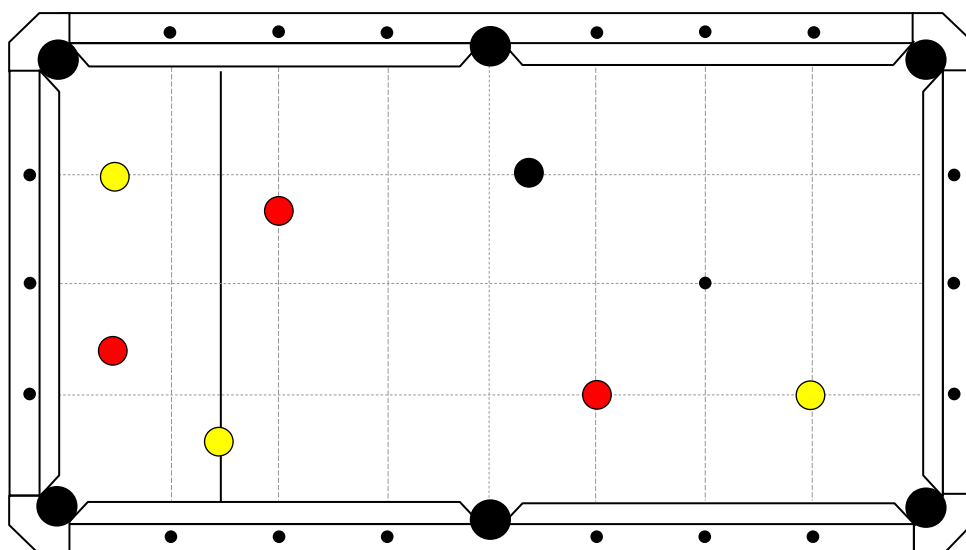


EXERCICE C
Fermer la table avec les billes jaunes.



Exercice D
Fermer la table avec les billes jaunes.

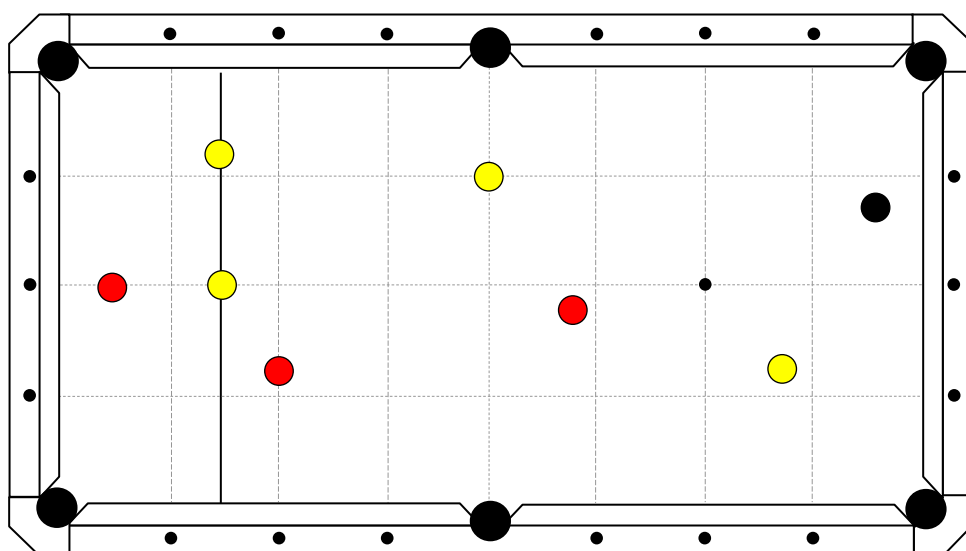
Diplôme Fédéral d'Aptitude 3 « Billard d'Or » - Blackball



Exercice E

Fermer la table avec les billes rouges.

Le joueur place librement la bille blanche dans la zone de remplacement



Exercice F

Fermer la table avec les billes jaunes.

Le joueur place librement la bille blanche dans la zone de remplacement

ANNEXES

EXEMPLE DE FEUILLE DE MARQUE RENSEIGNEE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »

NOM : *DURAND*

Prénom : *Elodie*

Club du joueur : *B.C. NIMES*

Date de naissance : *20/08/2010*

Club organisateur : *AS.MONTPELLIER* Ligue : *Languedoc Roussillon*

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

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

Cochez la case correspondante au résultat obtenu pour chaque coup

Figure	Exercice	1 ^{ER} ESSAI 5 points	2 ^{ème} ESSAI 3 points	3 ^{ème} ESSAI 2 points	Nombre de points marqués pour la bille (0, 2, 3 ou 5 points)
A	1	X			5
	2	O	O	X	2
	3	O	X		3
	4	X			5
B	1	X			5
	2	O	X		3
	3	O	O	X	2
	4	O	X		3
C	1	X			5
	2	O	O	X	2
	3	O	O	X	2
D	1	X			5
	2	O	X		3
	3	O	O	X	2
E	1	X			5
	2	X			5
	3	O	X		3
F	1	O	O	X	2
	2	O	X		3
	3	X			5
				TOTAL : <u> 70 </u> / 100 pts	

Date : 20/10/2010

Signature de l'arbitre – animateur :

**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

Direction Technique Nationale

E-Mail : dtm@ffbillard.com