



**Règlements des Diplômes Fédéraux d'Aptitude
(Discipline Billard Américain)**



- Programme de figures proposé par Nicolas HENRIC

Remerciements à :

- Florence GAILLET et Yannick BARRABES pour leurs précieuses collaborations à la mise en œuvre de ce document

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 **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 (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 (empoche de billes selon différentes quantités).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque exercice, si le joueur le réalise au 1er essai, il marque 5 points, au 2ème essai 3 points, au 3ème essai 2 points.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoche 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 2ème essai 3 points, au 3ème essai 2,5 points.
- Un essai se termine lorsque le joueur loupe l'empoche 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'empoche 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) dans l'option Billards à poches.**

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 reprenant 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).

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

Repérez, à l'aide d'un point tracé au crayon à tissu sur la surface de jeu, l'emplacement des billes. Respectez les quantités de bille décrites au bas de chaque figure. Cela permettra de replacer précisément les billes entre chaque essai et que chaque joueur soit confronté à la même situation de jeu. Il est conseillé d'essayer les coups avant l'épreuve.

Attention : le positionnement des billes de l'exercice 5 du programme Billard d'Or est adapté aux joueurs droitiers. Inverser le placement des billes pour les joueurs gauchers.

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

A l'arrivée des participants présentez le déroulement des épreuves.

Répartissez équitablement les pratiquants sur les différents ateliers et distribuez pour chaque joueur une feuille de résultat vierge.

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

Billard Américain

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

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »

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

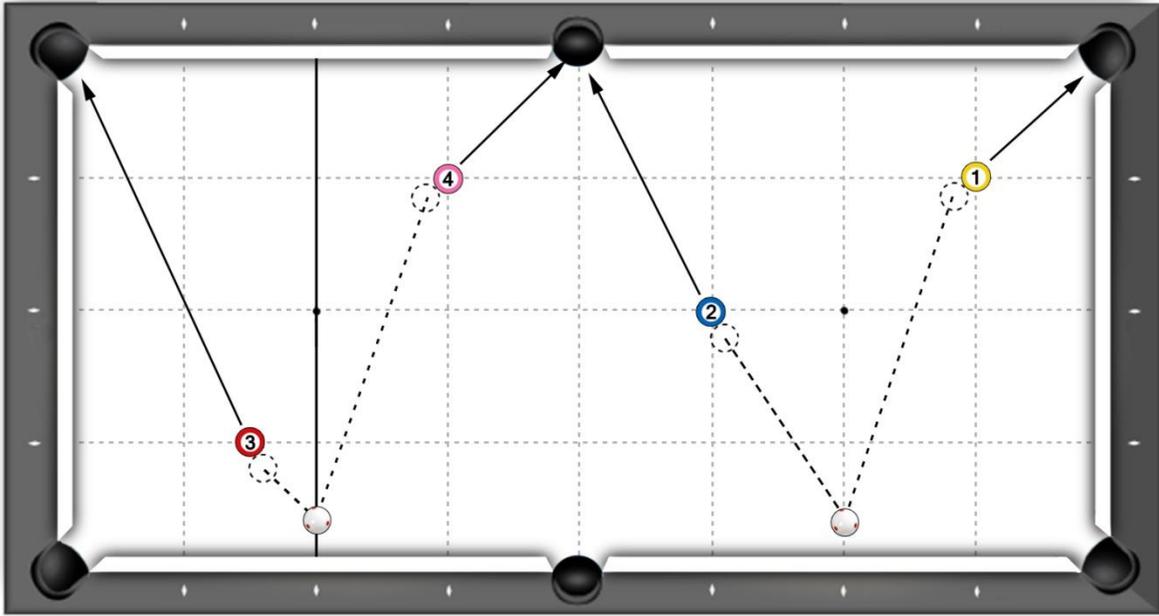
3 essais au maximum pour empocher chaque bille ; si le joueur empoché :

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

La Bille blanche est replacée sur son point d'origine pour chaque essai.

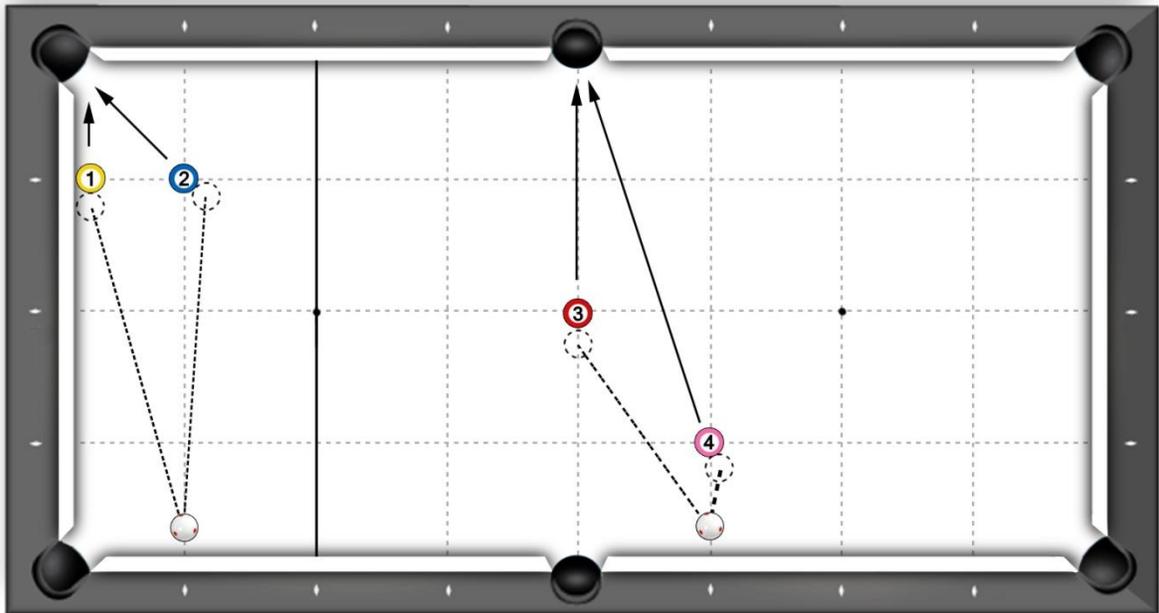
	N° DE LA BILLE	1 ^{ER} ESSAI 5 points	2 ^{ème} ESSAI 3 points	3 ^{ème} ESSAI 2 points	Nombre de points marqués pour la bille (0,2,3 ou 5 pts)
EXERCICE A	1				
	2				
	3				
	4				
EXERCICE B	1				
	2				
	3				
	4				
EXERCICE C	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
EXERCICE D	1				
	2				
	3				
EXERCICE E	1				
	2				
	3				
TOTAL					/ 100 pts

Signature de l'arbitre – animateur : _____



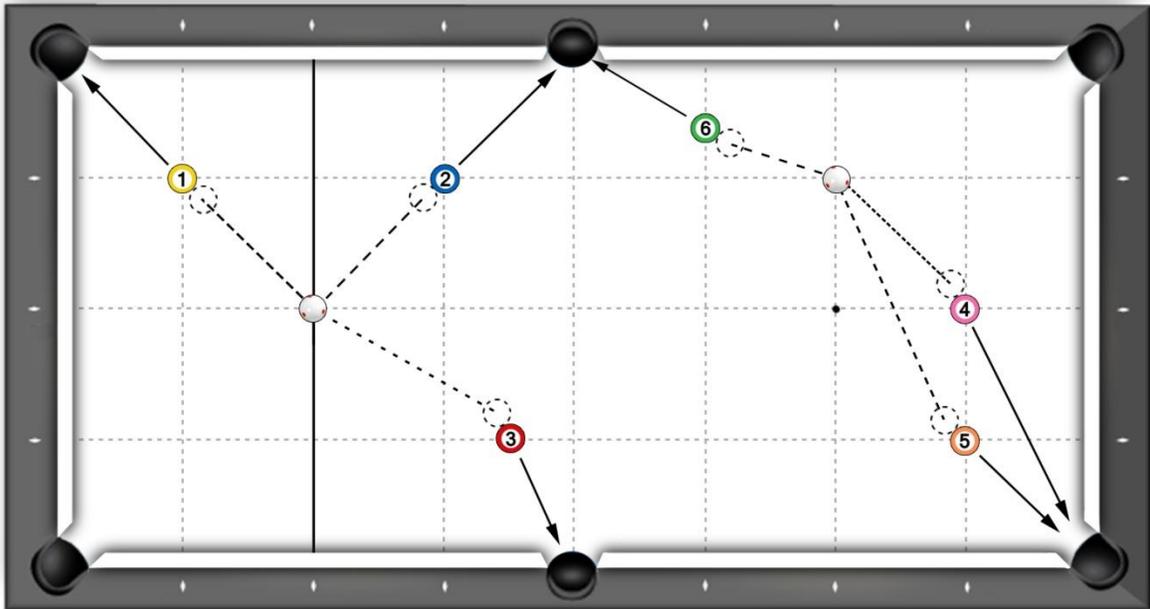
EXERCICE A

3 essais par bille. Replacer la bille blanche après chaque essai.



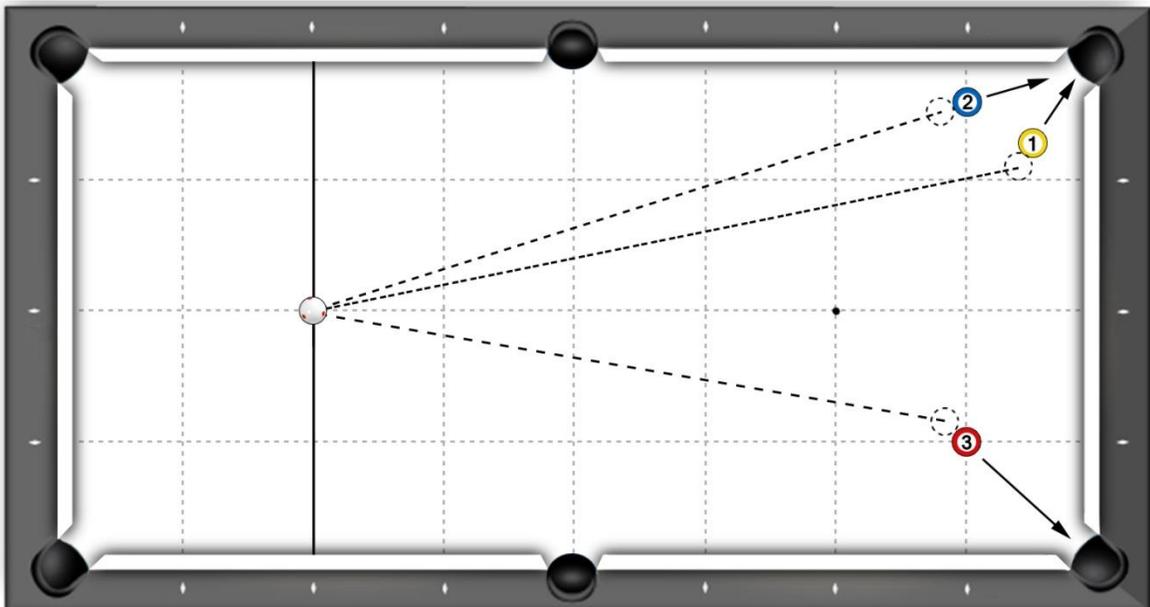
EXERCICE B

3 essais par bille. Replacer la bille blanche après chaque essai.



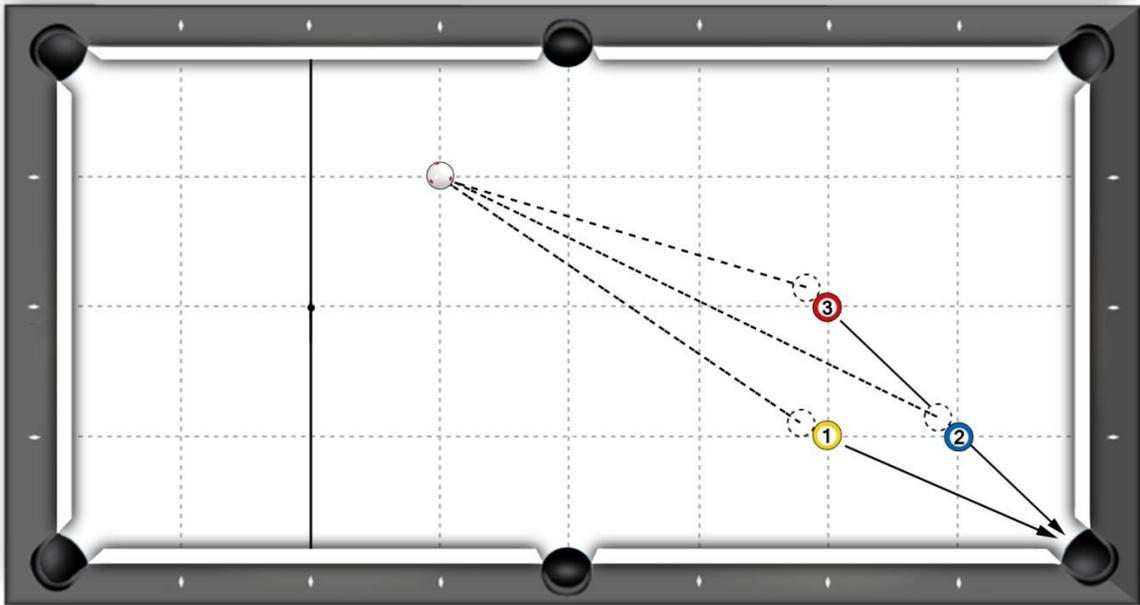
EXERCICE C

3 essais par bille. Replacer la bille blanche après chaque essai.



EXERCICE D

3 essais par bille. Replacer la bille blanche après chaque essai.



EXERCICE E

3 essais par bille. Replacer la bille blanche après chaque essai.

PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 2

Billard Américain

BILLARD D'ARGENT

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 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
- . Le positionnement de la bille blanche lorsque le joueur a « bille blanche en main »

FEUILLE DE MARQUE

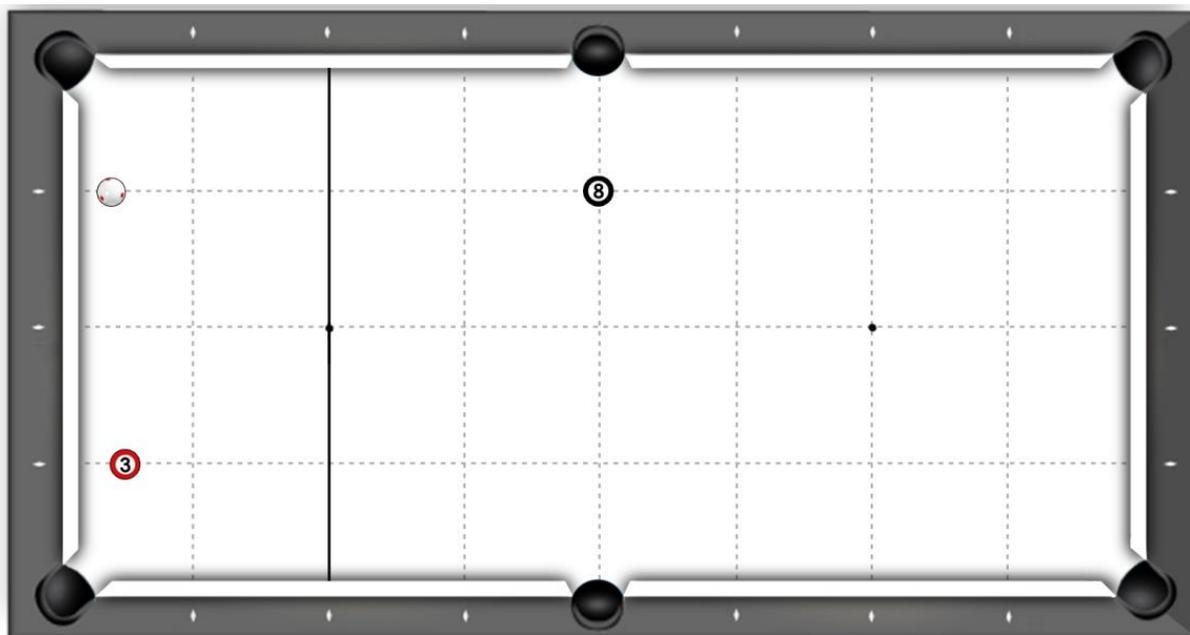
Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent »

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

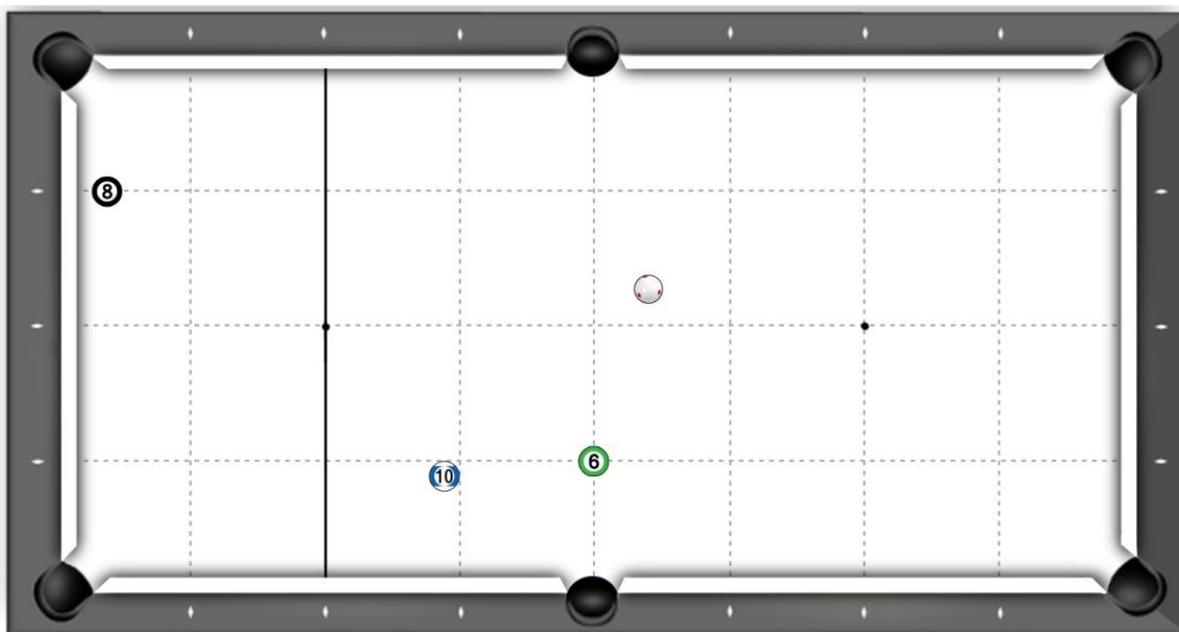
3 essais au maximum par exercice.
 4 points par bille empochée au 1^{er} essai
 3 points par bille empochée au 2^{ème} essai
 2,5 points par bille empochée au 3^{ème} essai

N° DE L'EXERCICE	1 ^{ER} ESSAI	2 ^{ème} ESSAI	3 ^{ème} ESSAI	Nombre de points réalisés au meilleur essai
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
TOTAL				/ 100 pts

Signature de l'arbitre – animateur : _____



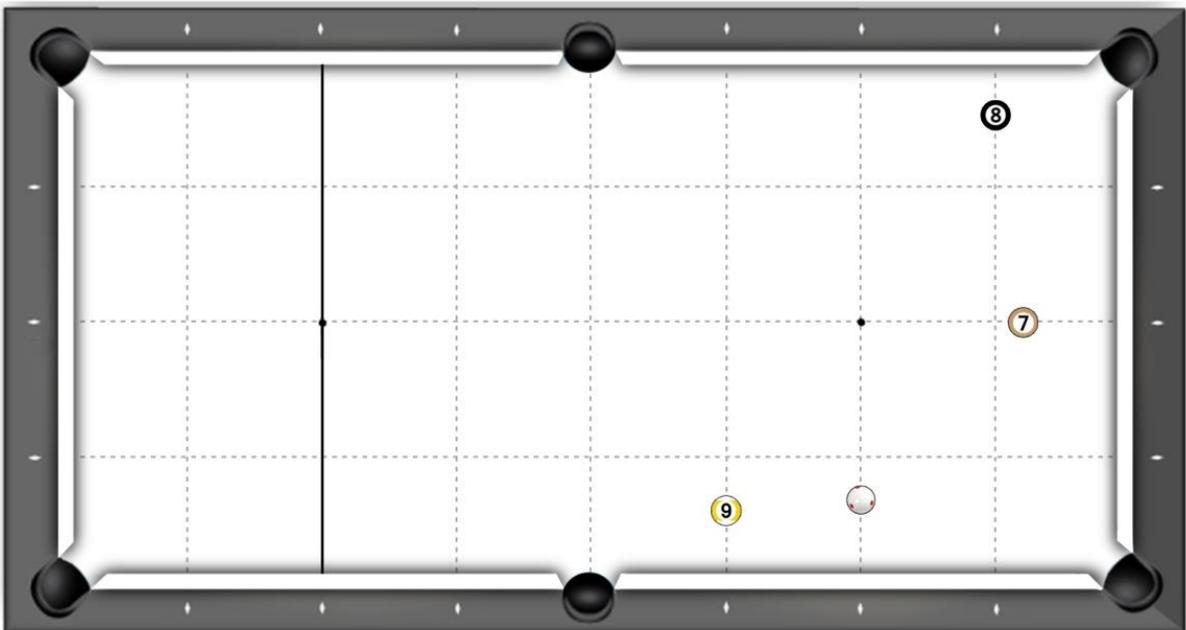
EXERCICE 1
JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE



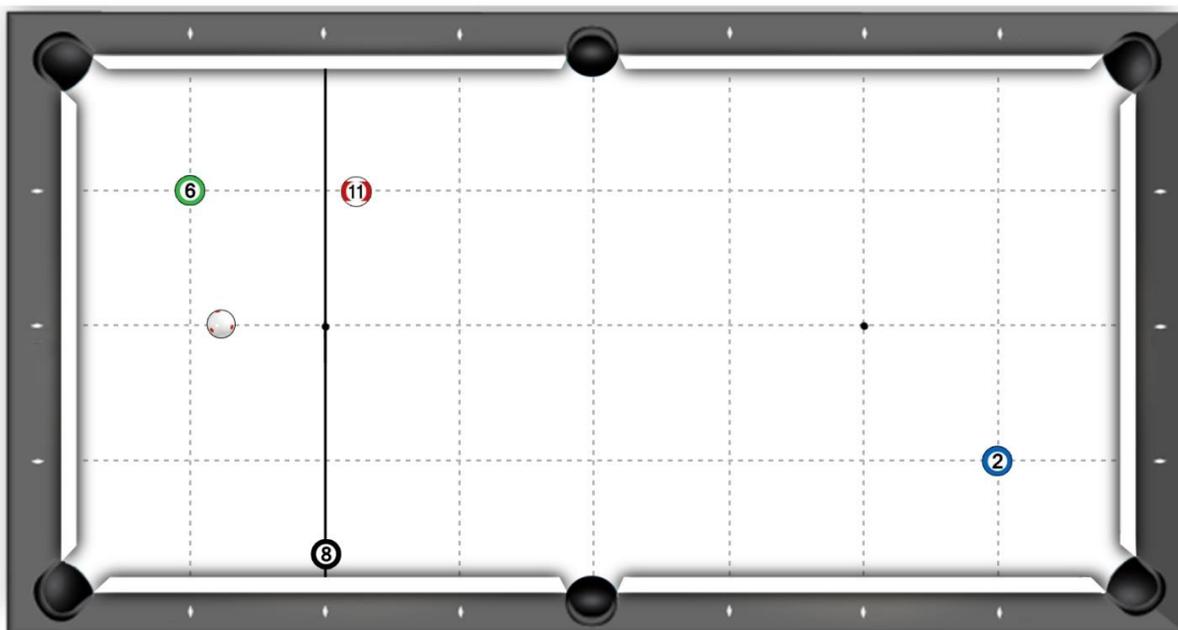
EXERCICE 2
JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LA BILLE PLEINE



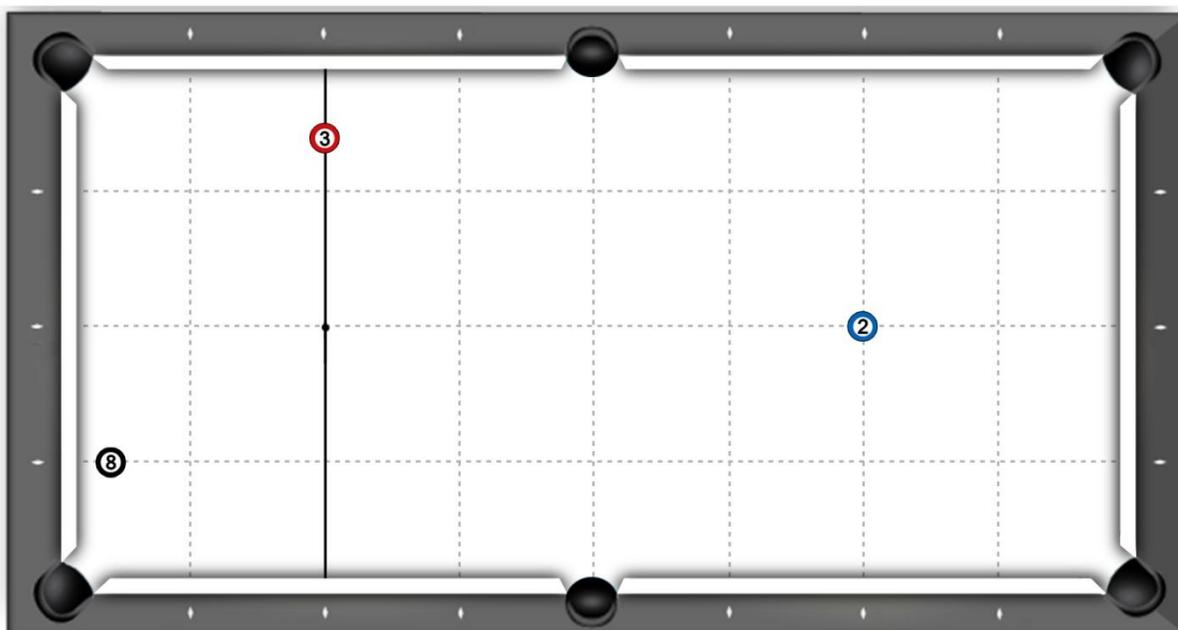
EXERCICE 3
JEU DE LA NEUF : FERMER LA TABLE



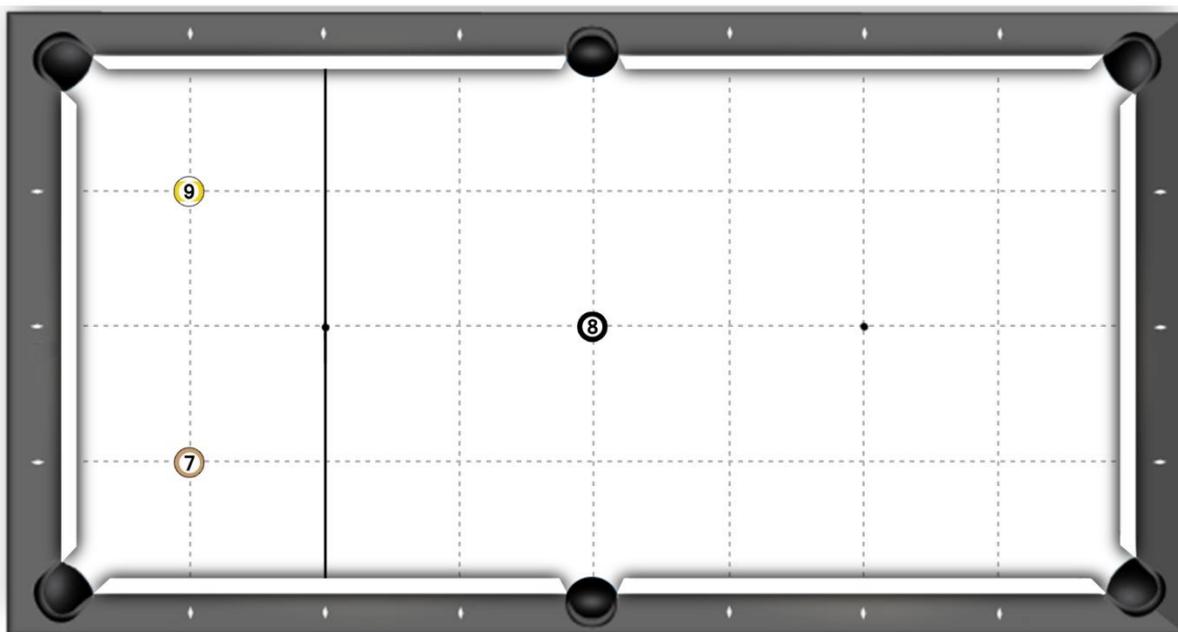
EXERCICE 4
JEU DE LA NEUF : FERMER LA TABLE



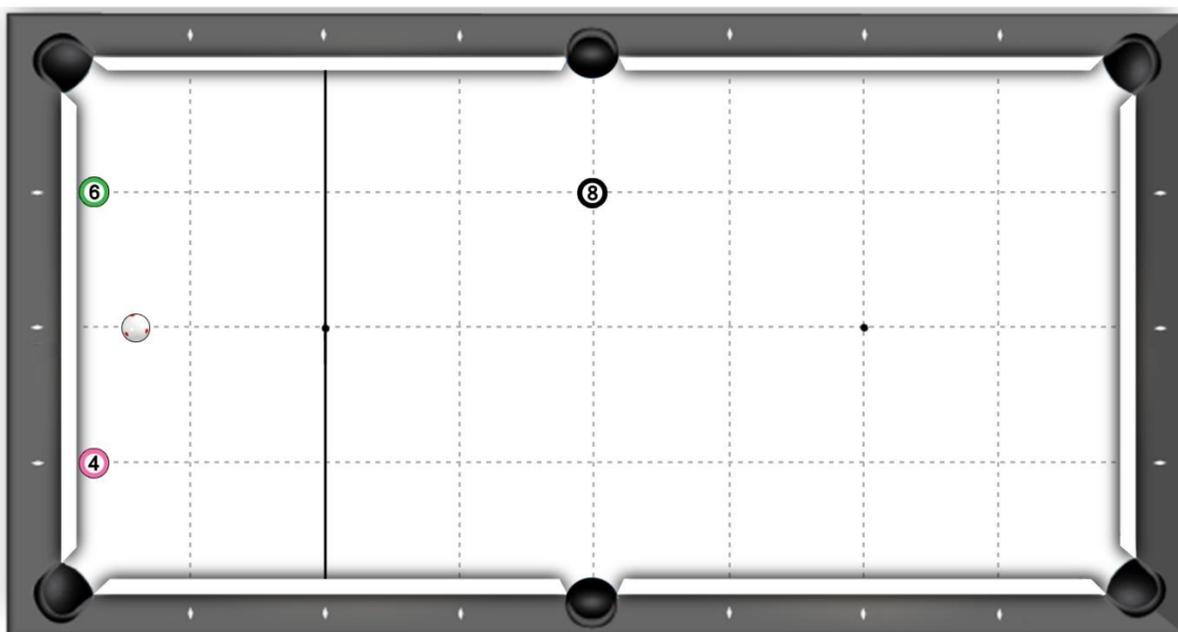
EXERCICE 5
 JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LES BILLES PLEINES



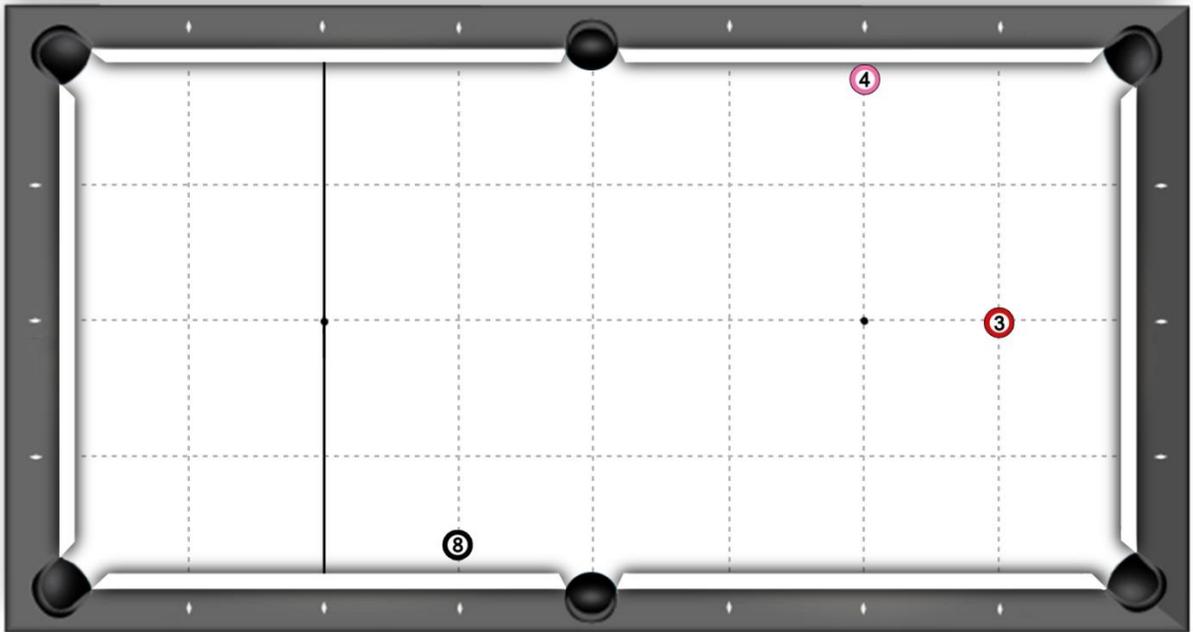
EXERCICE 6
 JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LES BILLES PLEINES
 Bille blanche en main



EXERCICE 7
JEU DE LA NEUF : FERMER LA TABLE
Bille blanche en main



EXERCICE 8
JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LES BILLES PLEINES



EXERCICE 9
JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LES BILLES PLEINES
Bille blanche en main

PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 3

Billard Américain

BILLARD D'OR

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 rétro pour le remplacement

La tactique de jeu

- . La réalisation d'une série d'empochage 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 (avec notion de dominante le cas échéant)
 - éviter d'empocher la bille blanche
 - éviter d'être snooké

FEUILLE DE MARQUE

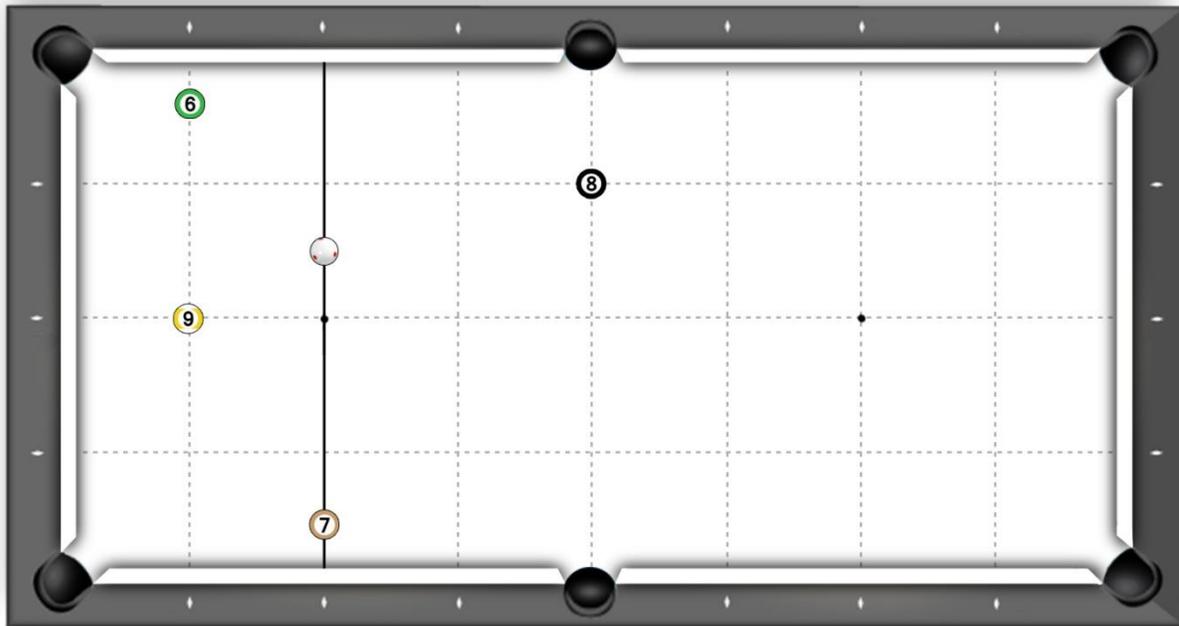
Diplôme Fédéral d'Aptitude 3 « Billard d'Or »

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

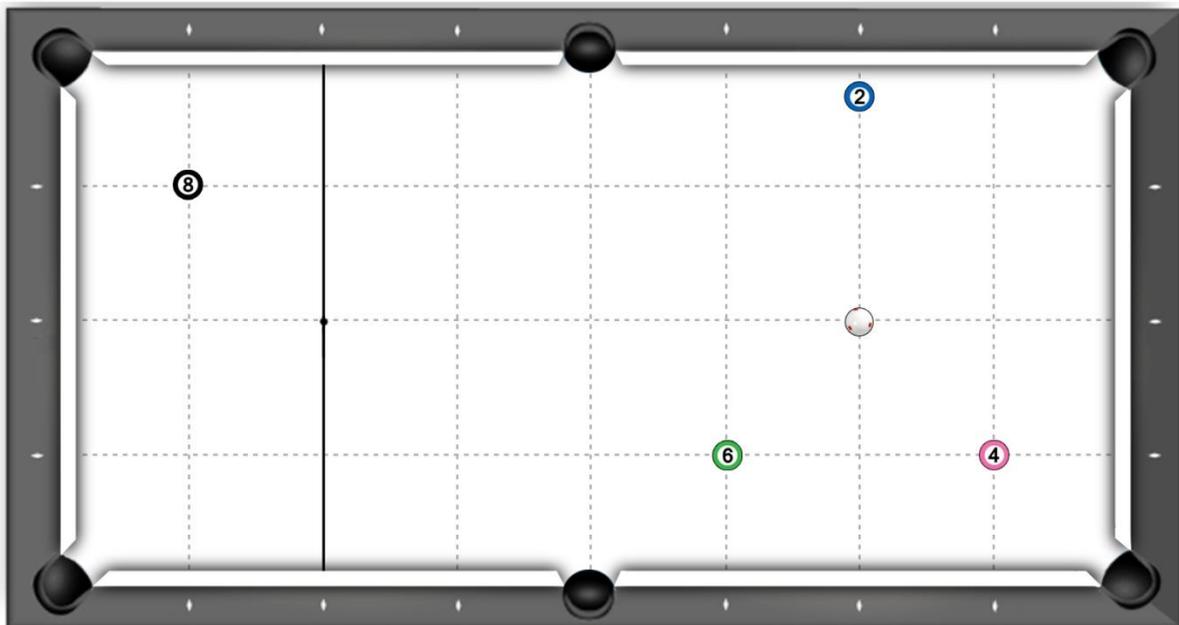
3 essais au maximum par exercice.
 4 points par bille empochée au 1^{er} essai
 3 points par bille empochée au 2^{ème} essai
 2,5 points par bille empochée au 3^{ème} essai

N° DE L'EXERCICE	1 ^{ER} ESSAI	2 ^{ème} ESSAI	3 ^{ème} ESSAI	Nombre de points réalisés au meilleur essai
1				
2				
3				
4				
5				
6				
TOTAL				/ 100 pts

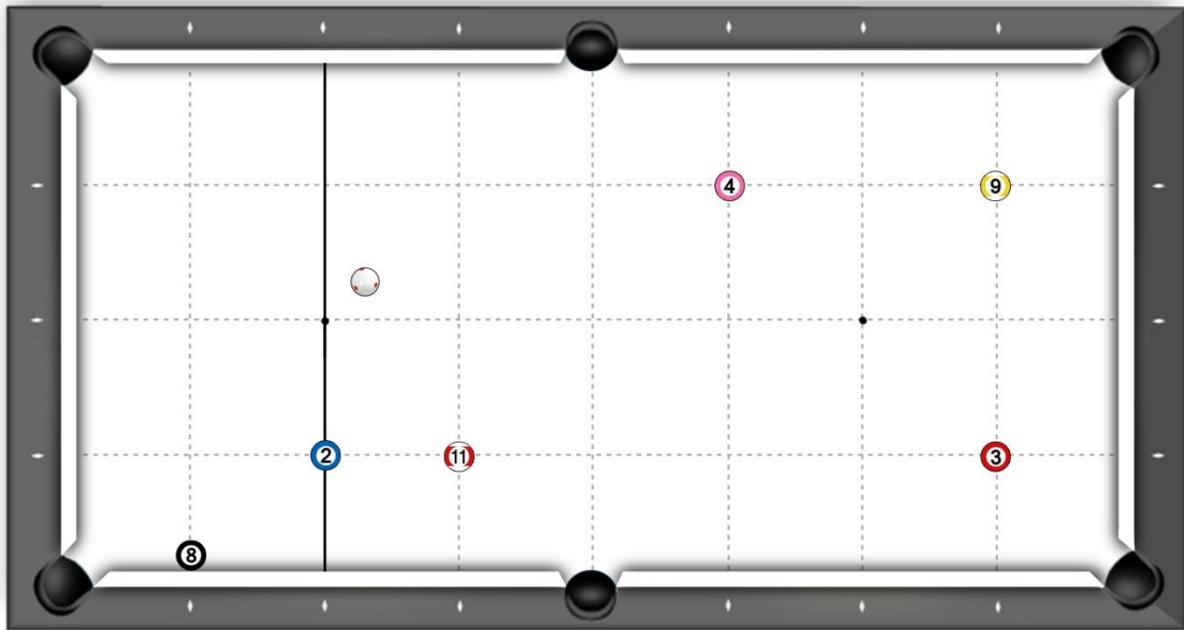
Signature de l'arbitre – animateur



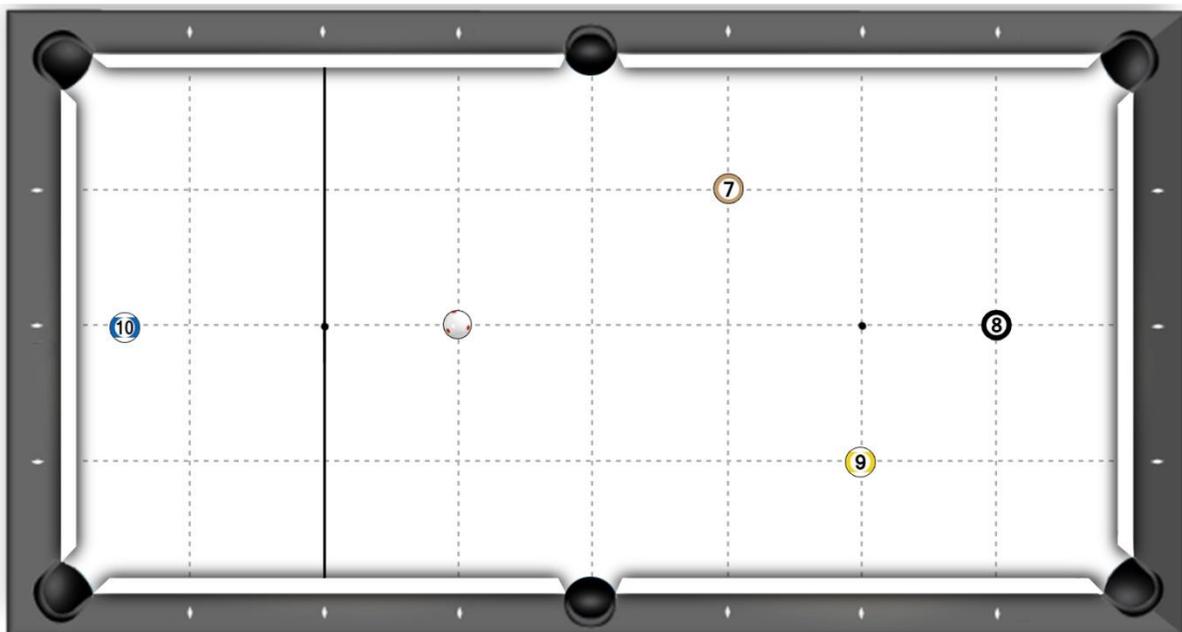
EXERCICE 1
JEU DE LA NEUF : FERMER LA TABLE
Vérifier la facilité de posture pour joueur gaucher



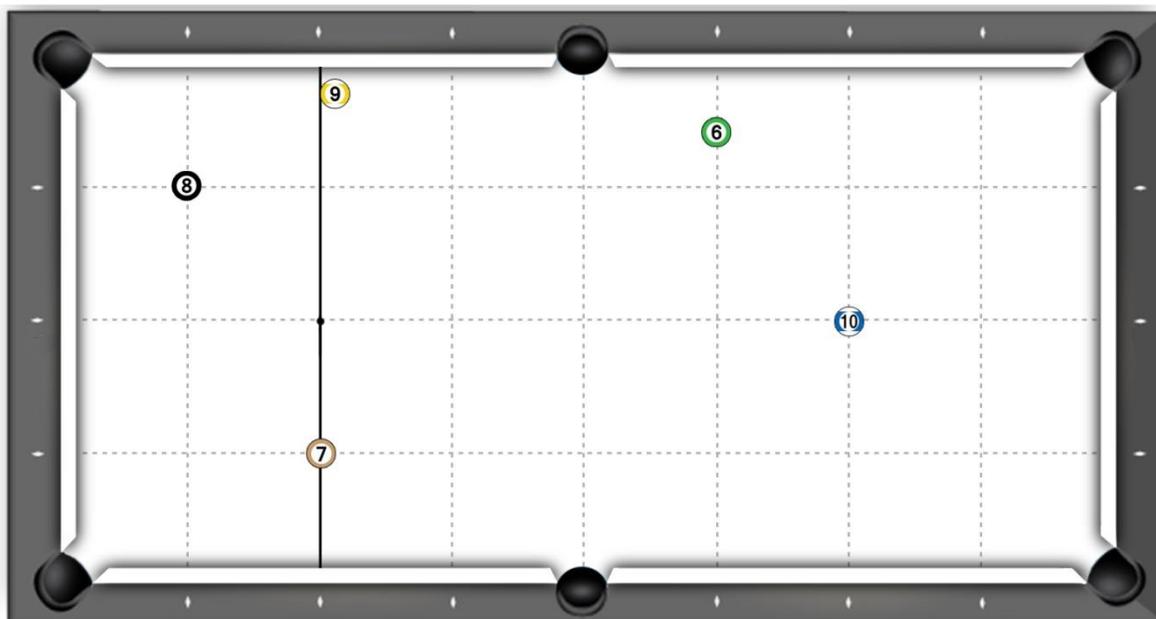
EXERCICE 2
JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LES PLEINES



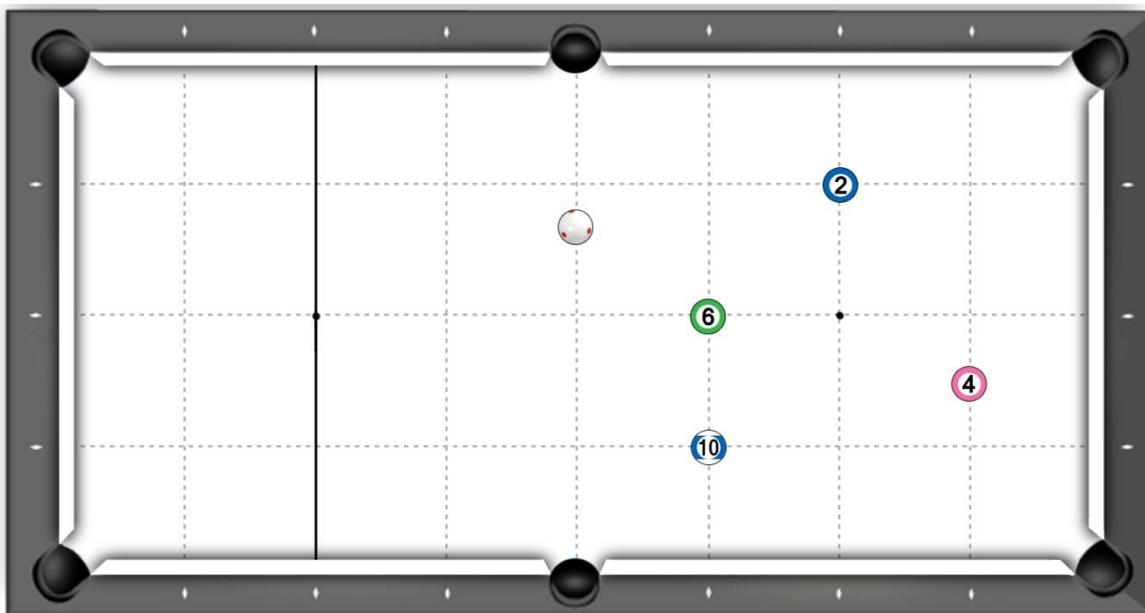
EXERCICE 3
 JEU DE LA HUIT : FERMER LA TABLE AVEC LES PLEINES



EXERCICE 4
 JEU DE LA DIX : FERMER LA TABLE



EXERCICE 5
 JEU DE LA DIX : FERMER LA TABLE
 Bille blanche en main



EXERCICE 6
 JEU DU 14/1 CONTINU : EMPOCHER LES 4 BILLES.
 EMPOCHER LES TROIS PREMIERES BILLES EN CONSERVANT LA DERNIERE POUR
 OUVRIR LE JEU APRES REFORMATION DU RACK

ANNEXES

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme Fédéral d'Aptitude 1 « Billard de Bronze »

NOM : FERDINAND

Prénom : Laurie

Age : 17

Club du joueur : B.C. Arlésien

Date : 21/02/2014

Club organisateur : B.C. Arlésien

Ligue : Méditerranée

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

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

- au 2^{ème} essai il marque 3 points

- au 3^{ème} essai il marque 2 points

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

	N° DE LA BILLE	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 pts)
EXERCICE A	1	X			5
	2	O	X		3
	3	X			5
	4	O	O	X	2
EXERCICE B	1	O	X		3
	2	X			5
	3	X			5
	4	O	O	O	0
EXERCICE C	1	X			5
	2	X			5
	3	X			5
	4	O	O	X	2
	5	X			5
	6	O	O	O	0
EXERCICE D	1	X			5
	2	O	X		3
	3	X			5
EXERCICE E	1	O	O	X	2
	2	O	O	O	0
	3	X			5
TOTAL					<i>70</i> / 100 pts

Signature de l'arbitre – animateur :

FEUILLE DE MARQUE

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

NOM : DI BENE TO

Prénom : *Lilian*

Age : *17*

Club du joueur : B.C JOCONDÏEN

Date : *14/05/2014*

Club organisateur : BLACK PEARL B.C. Ligue : *Centre*

3 essais au maximum par exercice.

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

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

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

N° DE L'EXERCICE	1 ^{ER} ESSAI	2 ^{ème} ESSAI	3 ^{ème} ESSAI	Nombre de points réalisés au meilleur essai
1	X X 0	X X X 0	X X X X	10
	8	9	10	
2	X 0	X X X X		12
	4	12		
3	X X X 0			12
	12			
4	X X 0	X X 0 0	X X X 0	8
	8	6	7,5	
5	0	X 0	X 0	3
	0	3	2,5	
6	X 0	X X X 0	X X 0	9
	4	9	5	
TOTAL				54/100 pts

Signature de l'arbitre - animateur

EXEMPLE