

# 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 :

Prénom :

Club du joueur :

Date de naissance :

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 16 :

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

pour les figures numérotées de 17 à 24 :

- au 1<sup>er</sup> essai, il marque 3 points, au 2<sup>ème</sup> essai, 2 points, au 3<sup>ème</sup> essai, 1 point, à chaque essai 2 points supplémentaires peuvent être attribués en fonction de la réalisation

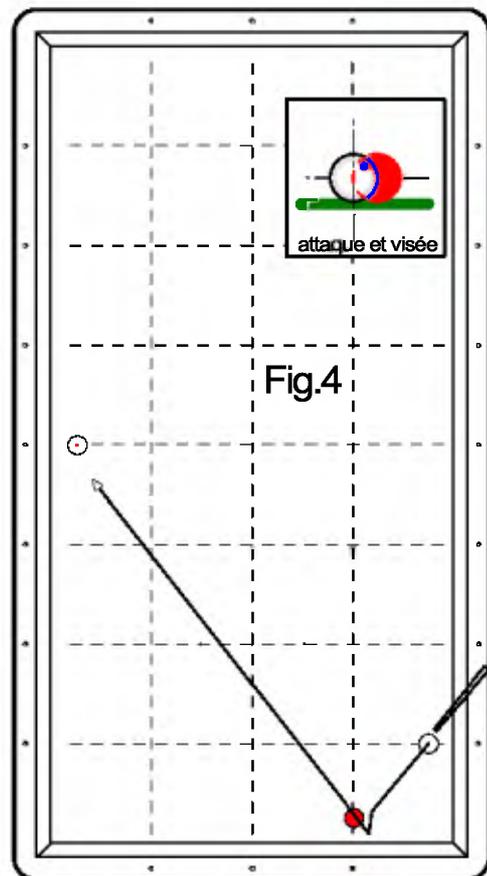
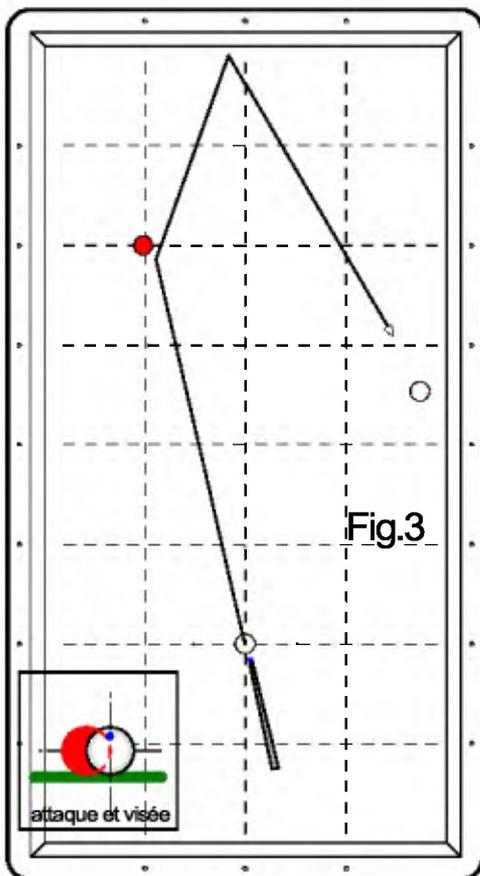
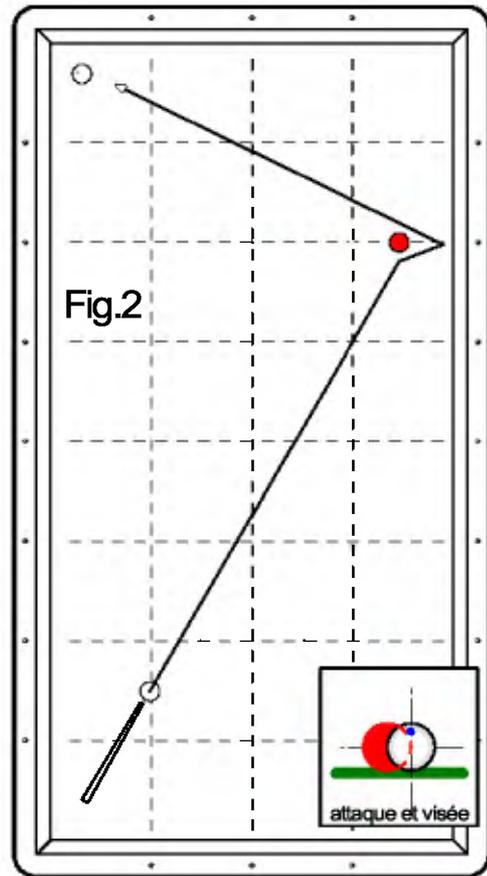
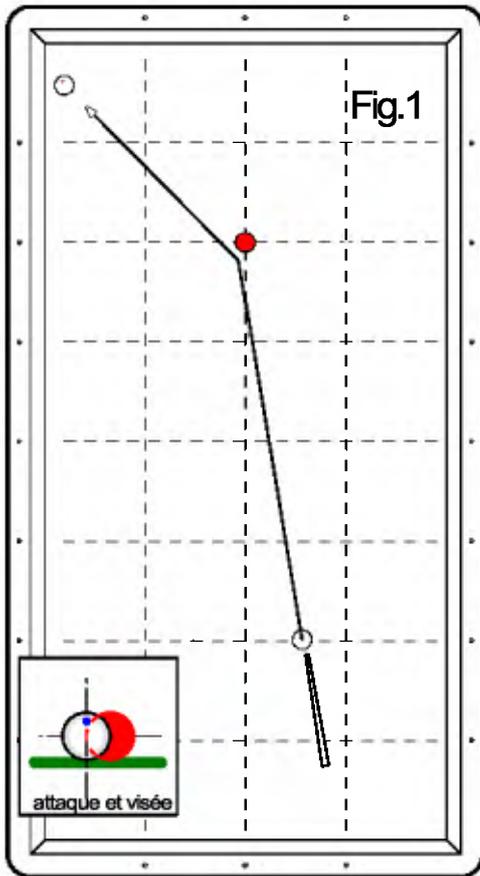
Numéro de la figure	1 <sup>er</sup> essai	2 <sup>ème</sup> essai	3 <sup>ème</sup> essai	Nombre de points marqués pour la figure (0, 2, 3 ou 5)
	5 points	3 points	2 points	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

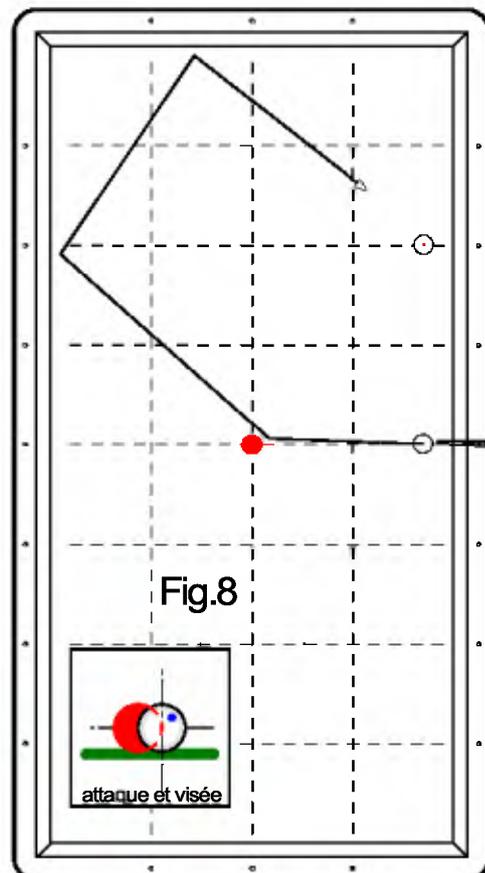
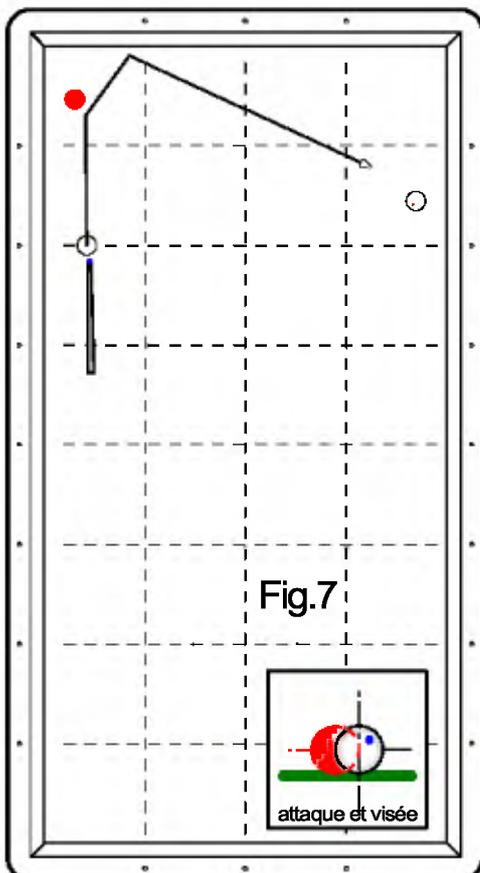
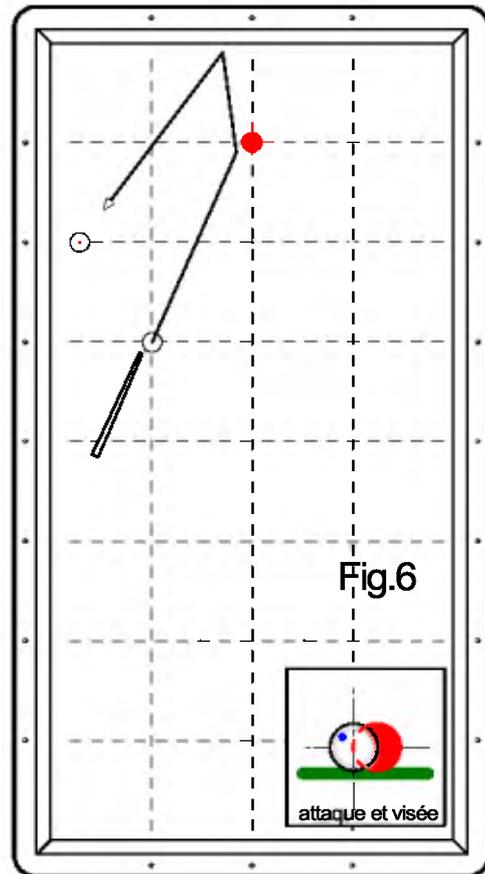
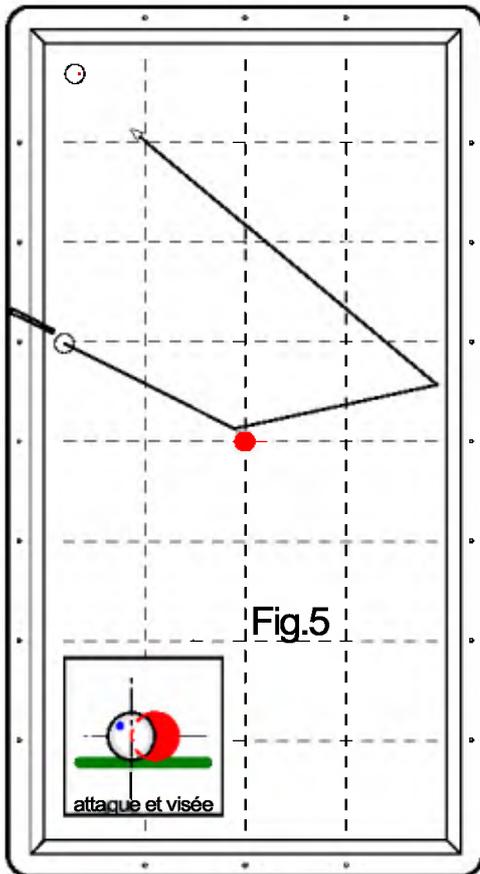
	3 points	Bonus 2 points	2 points	Bonus 2 points	1 point	Bonus 2 points	Nombre de points (de 0 à 5)
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
<b>TOTAL</b>							/ 120

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

Date :

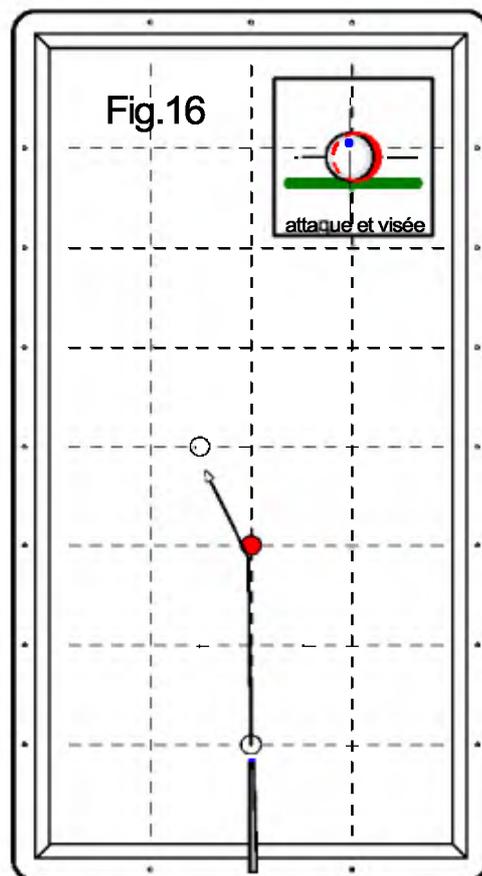
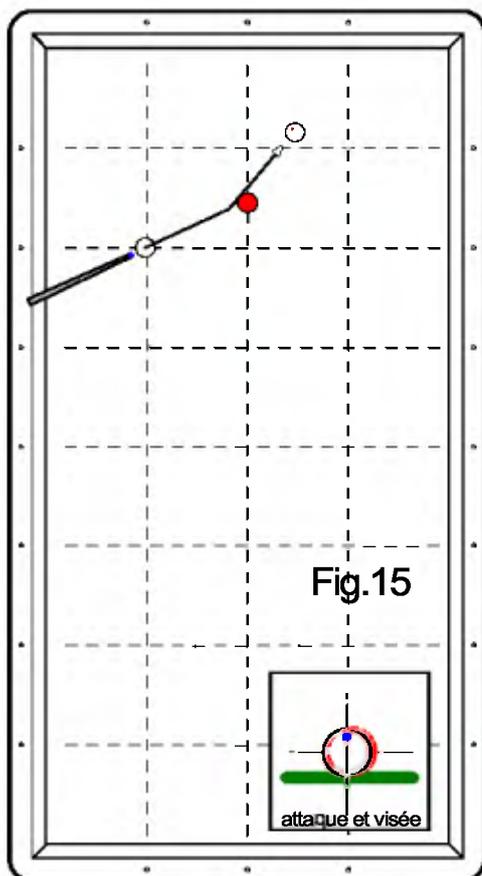
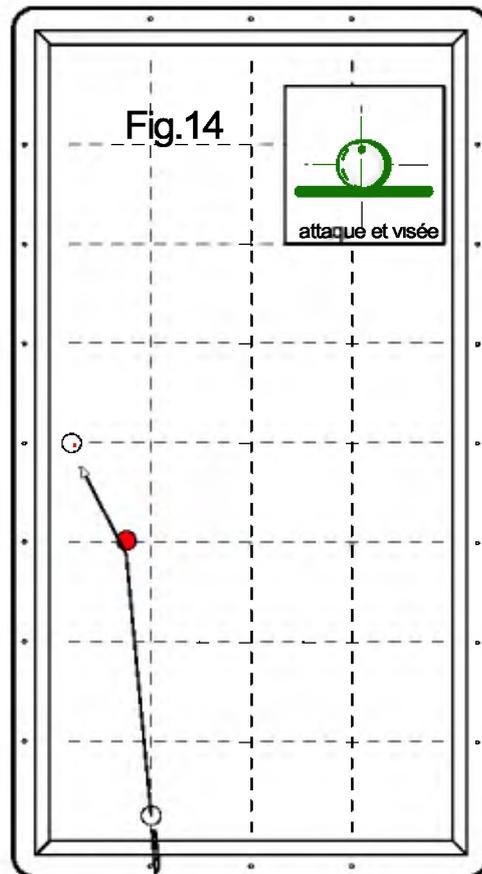
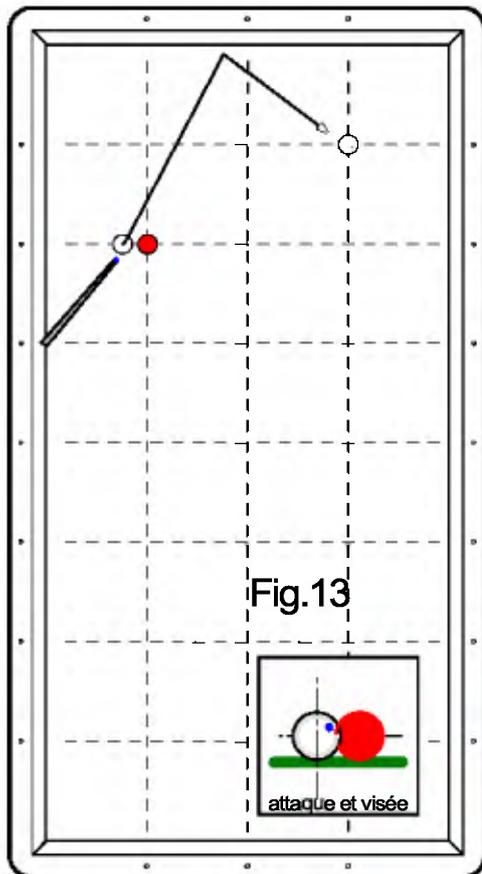
Signature de l'arbitre –animateur :

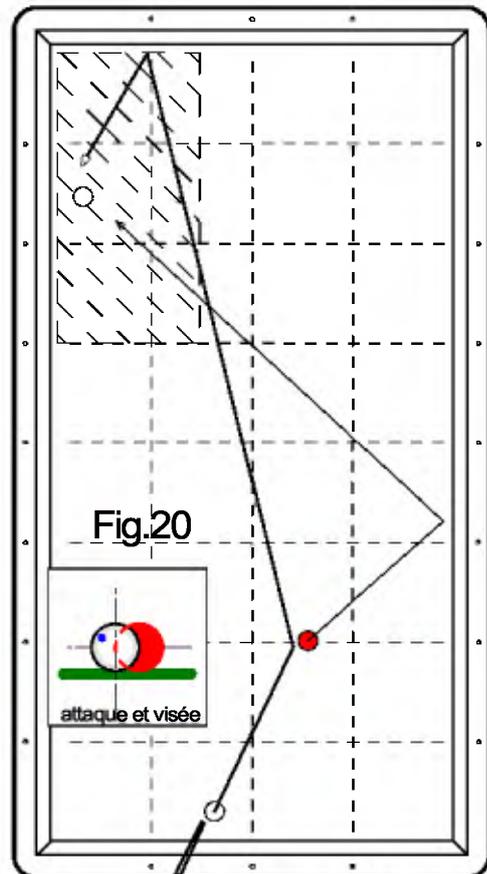
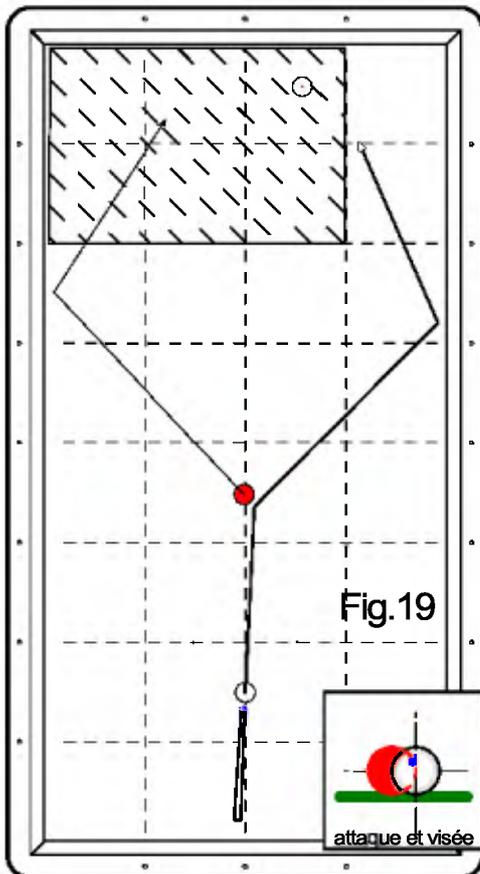
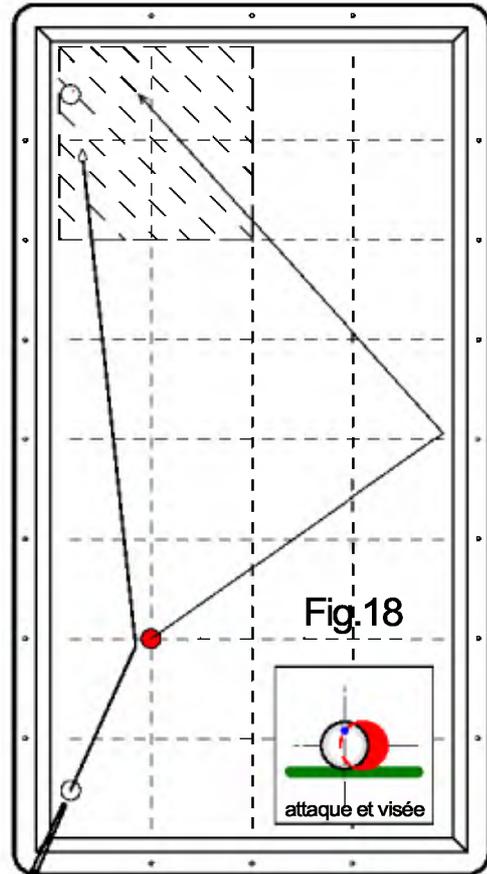
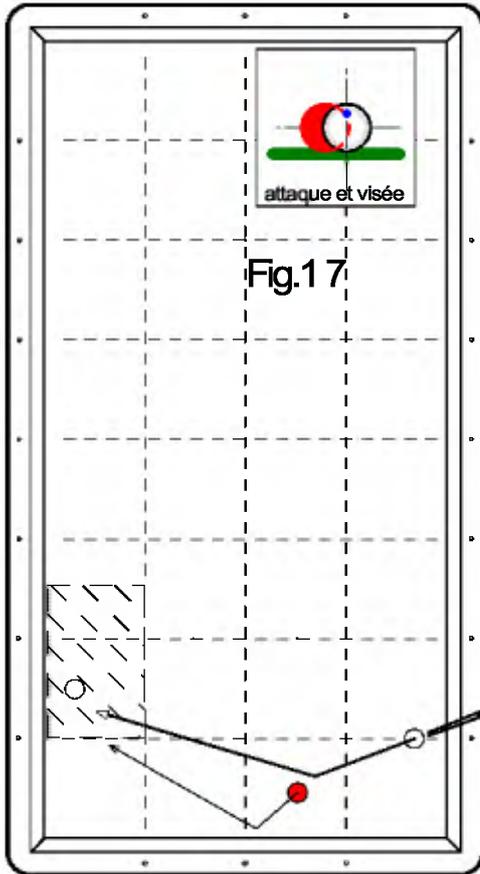






Diplôme Fédéral d'Aptitude 2 « Billard d'Argent » - Billard Carambole





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

