

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 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 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

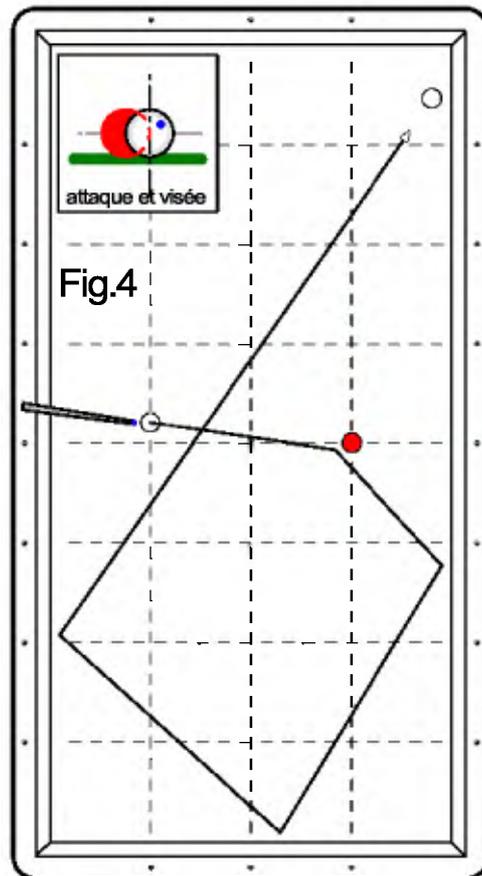
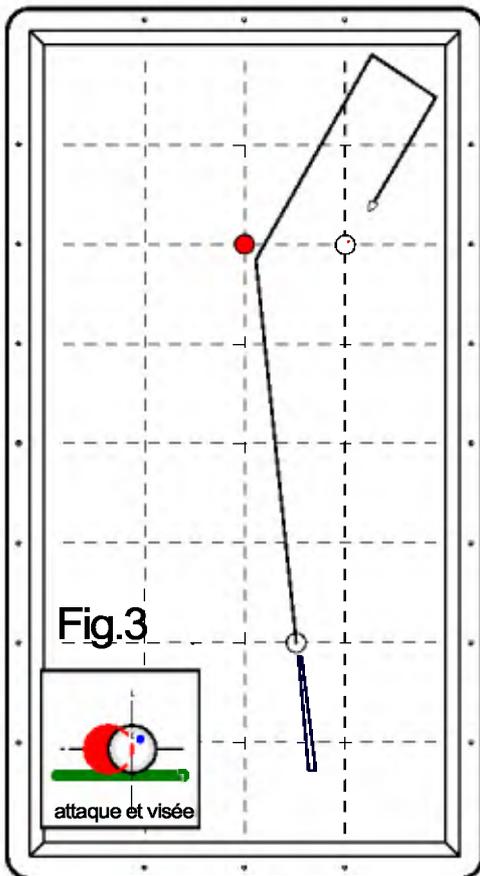
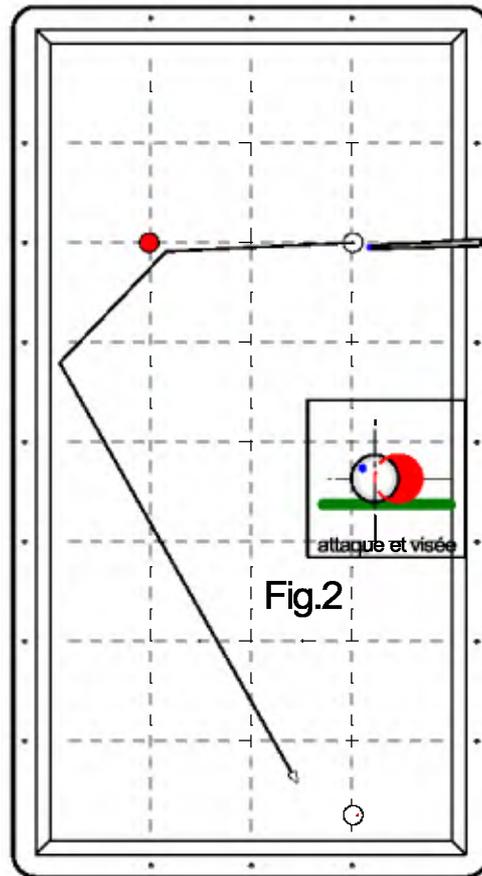
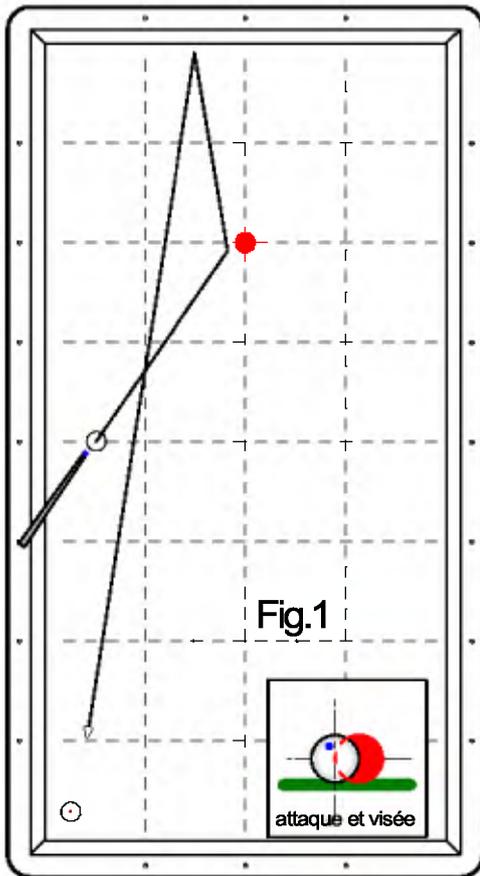
| Numéro de la figure | 1 ^{er} essai | 2 ^{ème} essai | 3 ^{ème} essai | Nombre de points marqués pour la figure (0, 2, 3 ou 5) |
|---------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|--|
| | 5 points | 3 points | 2 points | |
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 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 : _____



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

