



REGLEMENT DES DIPLÔMES FÉDÉRAUX D'APTITUDE

BILLARD CARAMBOLE



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



AVERTISSEMENT...

Depuis la première édition du document « Règlements des compétitions pour débutants », **certains ajustements sont intervenus** pour corriger les imperfections du document initial.

Le score requis pour l'obtention des DFA 2 « Billard d'Argent » et DFA 3 « Billard d'Or », initialement de 60 sur 120, s'est révélé trop insuffisant pour respecter valablement l'objectif d'évaluation des premières étapes de l'apprentissage. Sans changer celui du DFA 1 « billard de Bronze », les scores requis pour l'obtention des DFA 2 et 3 ont été relevés de **60 à 80 points sur 120 possibles**.

D'autre part, la **limite d'âge** pour l'attribution des diplômes a été reculée de 15 à **21 ans**, afin de s'accorder avec la tranche d'âge de la catégorie « Juniors » et correspondant davantage à la population des créneaux « jeunes » des écoles de billard. Ces évaluations pourront également faire l'objet de compétitions réservées aux adultes débutants.

Enfin, **certaines figures** présentant quelques difficultés de réalisation, ont été **remaniées**, afin de permettre une évaluation plus fidèle du niveau des joueurs.

« Billard de Bronze » : figure 15

« Billard d'Argent » : figures 19 et 24

« billard d'Or » : figures 3, 4, 9, 12, 13, 14, 15 et 24

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 **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, des « figures imposées » (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 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base).
- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 5 points, au 2^{ème} essai 3 points, au 3^{ème} essai 2 points.
- Sur un total maximal de 120 points (24 x 5), le joueur doit atteindre **60 pour obtenir le D.F.A. 1, « billard de bronze »**.

2) Billard d'argent :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide de coups de base, avec, pour les figures numérotées de 17 à 24, des notions de regroupement ou de rappel des billes).

Pour les figures numérotées de 1 à 16 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise 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 17 à 24 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^{ème} essai 2 points, au 3^{ème} essai 1 point, un carambolage réussi avec l'obtention d'un résultat préalablement défini (rappel dans une zone délimitée) donne 2 points supplémentaires.
- Sur un total maximal de 120 points (24 x 5), le joueur doit atteindre **80 pour obtenir le D.F.A. 2, « billard d'argent »**.

3) Billard d'or :

- Programme de 24 figures (situations de jeu réalisées à l'aide d'une gamme de coups élargie, avec, pour les figures numérotées de 9 à 24, des notions de regroupement ou de rappel des billes, et de placement).

Pour les figures numérotées de 1 à 8 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise 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 :

- 3 essais au maximum pour réaliser chaque figure, si le joueur réalise au 1^{er} essai, il marque 3 points, au 2^{ème} essai 2 points, au 3^{ème} essai 1 point, un carambolage réussi avec l'obtention d'un résultat préalablement défini (rappel dans une zone délimitée ou placement) donne 2 points supplémentaires.
- Sur un total maximal de 120 points (24 x 5), le joueur doit atteindre **80 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.

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 60 points (DFA 1) ou 80 points (DFA 2 et 3) sur 120 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 adéquat 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

PLACEMENT DES BILLES

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

Pour tous les coups joués avec un chevalet « à plat sur la bande », on place la bille du joueur à quelques centimètres de la bande (la valeur d'une bille environ, 6 cm).

De la même façon, on place la bille 3, lorsqu'elle se situe près d'une bande, à quelques centimètres de celle-ci (valeur d'une bille environ : bille 3 « grosse »).

Les figures sont disposées à l'attention de joueurs droitiers. Afin de simplifier le problème de la posture, les figures suivantes pourront être placées du côté opposé pour les joueurs gauchers.

Billard de Bronze : figure 17.

Billard d'Argent : figures 6, 7, 10, 11 et 13.

Billard d'Or : figures 1, 12, 14 et 17.

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. En fonction du rendement du billard, l'animateur pourra être amené à modifier légèrement la disposition des billes afin de conserver une difficulté du coup adaptée au niveau de jeu des participants.

ARBITRAGE

Le point n'est valable que si le joueur réalise le trajet indiqué sur le schéma.

Tout « contre » avant le carambolage annule le point.

L'arbitre – animateur annonce la nature du coup aux joueurs ainsi que le trajet à réaliser, exemple : « coup naturel par une bande sans effet ».

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

ATTRIBUTION DU BONUS (D.F.A. 2 et 3 seulement)

Une zone hachurée dessinée sur les schémas permet d'attribuer un **bonus** sur certaines situations de jeu pour la qualité du **regroupement des billes** :

- DFA 2, figures 17 à 24
- DFA 3, figures 9 à 13, 15 et 16 et 18 à 23.

Un trait pointillé dessiné sur la bande et **une ligne fléchée** à l'extérieur du cadre permettent d'attribuer un **bonus** sur certaines situations de jeu pour la qualité du **placement** :

- DAF 3, figures 14, 17 et 24.

Bonus pour le regroupement des billes

Un bonus de 2 points est accordé si le joueur parvient à concentrer les trois billes dans la zone hachurée quel que soit le nombre d'essai (sur un maximum de 3 essais).

Bonus pour le placement (DFA 3 uniquement)

Un bonus de 2 points est accordé si le joueur parvient à réaliser le placement suivant :

- Figure 14 : placement sur la bille 3 (la blanche) en direction de la zone en pointillé (à l'intérieur de la ligne fléchée), à une distance de la valeur d'une bille minimum et d'une mouche maximum.
- Figure 17 et 24 : placement sur la bille 3 (la blanche) en direction de la zone en pointillé (à l'intérieur de la ligne fléchée), à une distance de la valeur d'une ½ bille minimum et d'une mouche maximum.