

PROGRAMME DES FIGURES IMPOSEES

Diplômes Fédéraux d'Aptitude 1

BILLARD DE BRONZE

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 sur des coups de puissance faible)
- Chevalet (sur la bande)

Les notions de base

- Quantités de bille (demi-bille, finesse et plein)
- Rebond d'une bille sur la bande (coups par une bande sans effet)

Les coups techniques de base

- « Le coup naturel » (principe du coup, exemples de situations de jeu simples)
- « le coulé » (principe du coup, exemples de situations de jeu simples)
- « la finesse » (principe du coup, exemples de situations de jeu simples)

Figures proposées

Figures de 1 à 10 : coups naturels directs, chevalets sur la bande.

Figures de 11 à 17 : coups naturels par une bande sans effet, chevalet sur la bande.

Figures de 18 à 20 : coulés directs, chevalet sur la bande.

Figures de 21 à 23 : finesses directes, chevalet sur la bande.

Figure 24 : coup naturel direct, chevalet sur la surface de jeu.

FEUILLE DE MARQUE

Diplôme fédéral d'aptitude 1 « billard de bronze »

NOM :

Prénom :

Club du joueur :

Date de naissance :

Club organisateur :

Ligue :

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.

N° de la figure	1 ^{er} essai 5 points	2 ^{ème} essai 3 points	3 ^{ème} essai 2 points	Nombre de points marqués pour la figure (0, 2, 3 ou 5 points)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
TOTAL				/ 120

Date :

Signature de l'arbitre –animateur :













