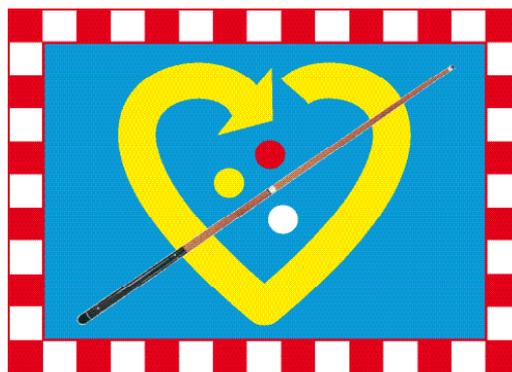




**CHALLENGE DES JEUNES
JEAN-MARIE FORMONT
SAMEDI 3 MAI 2025
A JARGEAU**



Inscription jusqu'au 6 Avril 2025

*Préparation par Willy Gérumont
le 22 février 2025 à JARGEAU*

CHALLENGE DES JEUNES

RÈGLEMENT DES POINTS IMPOSÉS

Points imposés de la série A (numérotés de 1 à 8) :

Le joueur dispose de trois essais, pour d'une part réussir le point et, d'autre part faire en sorte que les billes, après immobilisation soient dans la zone de rappel matérialisée sur le billard.

1 ^{er} essai réussi :	4 points	+	4 points de bonus éventuel
2 ^e essai réussi :	3 points	+	3 points de bonus éventuel
3 ^e essai réussi :	2 points	+	2 points de bonus éventuel

Zone de rappel

La zone de rappel pour obtenir le bonus diffère selon la catégorie du joueur. Sur le billard sont matérialisées 3 zones emboîtées. Dans tous les cas la bille du joueur doit être immobilisée dans la zone la plus large. Selon la catégorie du joueur, les 2 autres billes doivent être immobilisées soit dans la zone la plus large pour les joueurs de la catégorie 1, soit dans la zone médiane pour les joueurs de la catégorie 2, ou enfin dans la zone la plus petite pour les joueurs de la catégorie 3.

Catégories des joueurs

Catégorie 1 : joueurs débutants ou disposant du Billard de Bronze, d'Argent, ou enfin classés en R4

Catégorie 2 : joueurs disposant du Billard d'Or ou classés en R3/R2

Catégorie 3 : joueurs classés en R1 ou +

Enchaînements imposés de la série A numéros 9 et 10 :

Ces enchaînements comportent deux points : un placement suivi d'un rappel dans la zone du coin droit du billard. Comme pour les points précédents, les trois billes doivent rentrer dans la zone de rappel. Si le placement des billes sur la 1^{ère} figure donne leur positionnement exact, la deuxième figure donne seulement une indication sur le point escompté. Quelque soit la position obtenue le joueur peut essayer le rappel dès que le point est réussi. **Il n'y a pas de zone réduite suivant la catégorie des joueurs mais les joueurs de la catégorie 1 dispose des 3 essais, les joueurs de la catégorie 2 dispose de 2 essais et les joueurs de la catégorie 3 ne disposent que d'un essai. Les points marqués dépendent aussi de la catégorie :**

pour la catégorie 1 :	1 ^{er} essai réussi :	4 points + 4 points + 4 points de bonus éventuel
	2 ^e essai réussi :	3 points + 3 points + 3 points de bonus éventuel
	3 ^e essai réussi :	2 points + 2 points + 2 points de bonus éventuel
pour la catégorie 2 :	1 ^{er} essai réussi :	3 points + 2 points + 1 points de bonus éventuel
	2 ^e essai réussi :	2 points + 1 points + 1 points de bonus éventuel
pour la catégorie 1 :	1 ^{er} essai réussi :	2 points + 1 points + 1 points de bonus éventuel

Points imposés de la série B (numérotés de 11 à 15) :

Le joueur dispose de deux essais pour réussir le point. Sa valeur dépend de la catégorie du joueur. Lorsque le point est réussi le joueur enchaîne la série, chaque point supplémentaire ajoutant 1 point à la marque initiale. Si le premier essai est réussi le joueur peut soit enchaîner la série soit demander d'exécuter le deuxième essai. Dans ce cas, si le deuxième essai est manqué, le joueur marque tout de même la valeur du point du premier essai. Le total des points marqués (y compris bonus) est limité à 30.

Catégorie 1 : 1^{er} essai réussi : 5 points + série / 2^e essai réussi : 3 points + série

Catégorie 2 : 1^{er} essai réussi : 3 points + série / 2^e essai réussi : 2 points + série

Catégorie 3 : 1^{er} essai réussi : 2 points + série / 2^e essai réussi : 1 point + série

Points imposés de la série C (numérotés de 16 à 20) :

La série C fonctionne comme la série B à l'exception de la valeur du premier point et de la limitation à 1 essai.

Catégorie 1 : 1^{er} essai réussi : 3 points + série

Catégorie 2 : 1^{er} essai réussi : 2 points + série

Catégorie 3 : 1^{er} essai réussi : 1 point + série

Remarques sur le positionnement des billes

- Elles sont toujours positionnées par rapport aux repères sur les bandes, aux demi-repères, aux lignes du cadre, aux cinq mouches placés sur tous les billards.
- Les écarts à partir de ces repères sont précisés par des billes au contour en pointillés, si nécessaire.
- On joue toujours avec la bille blanche. La bille numéro deux est toujours la rouge.
- En cas de collage pendant l'exécution d'une série, on peut remettre sur mouches.

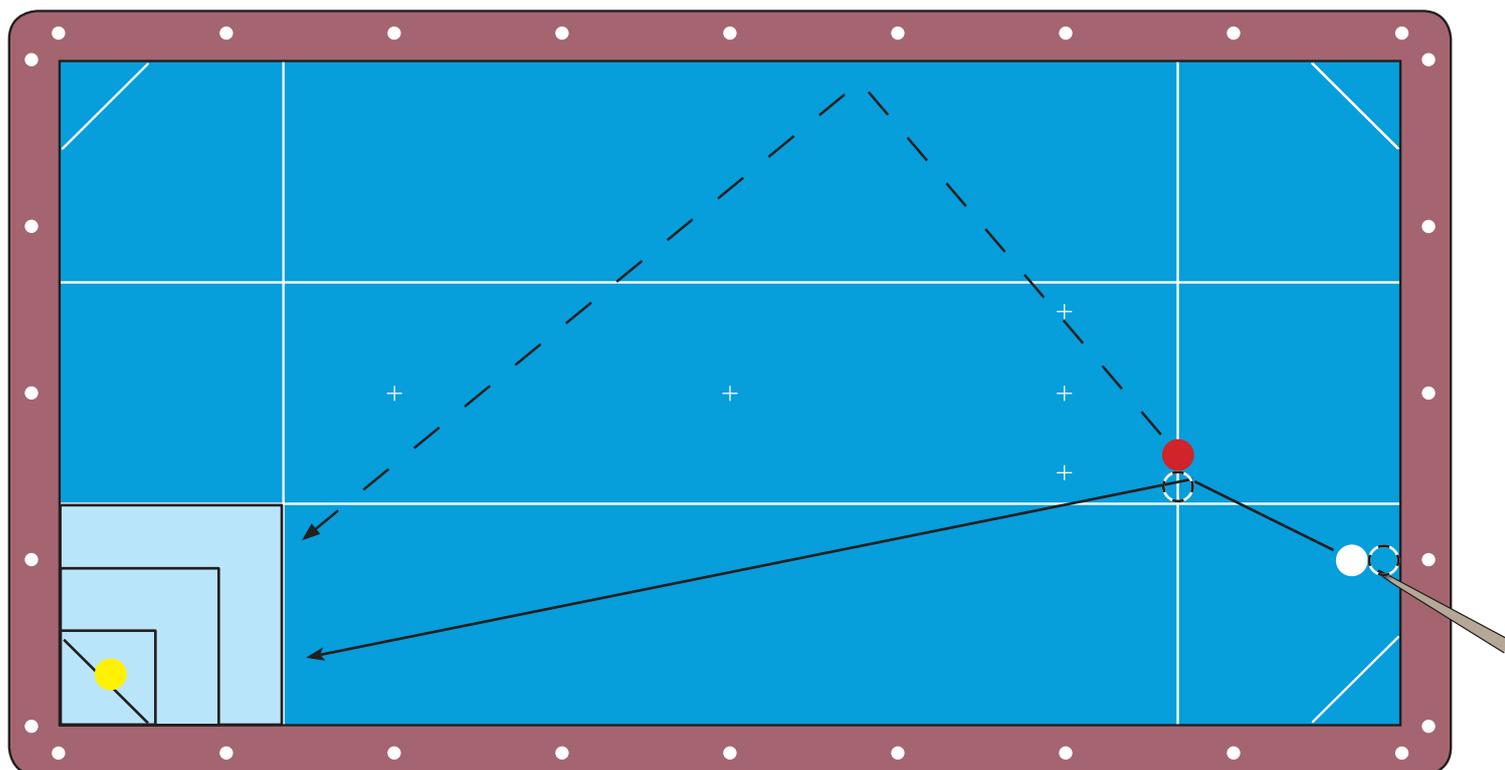
Remarques sur la réalisation des points

- Les trajets indiqués sont ceux du point idéal.
- Le type de point est à respecter obligatoirement mais à l'arrivée, le carambolage de la «3» peut s'effectuer directement (trajet idéal) ou en une bande voir deux.
- Les «bosses» avant la réalisation du point ne le remette pas en cause s'il est réussi.

Remarques sur les zones de rappel

- Pour ce programme, les zones de rappel sont toujours dans les coins du billard. La zone la plus large correspond à la zone du cadre soit 42 cm, la zone intermédiaire est tracée à 31 cm, la zone la plus restreinte étant à 20.5 cm (la ligne du petit coin sur 2.80m).

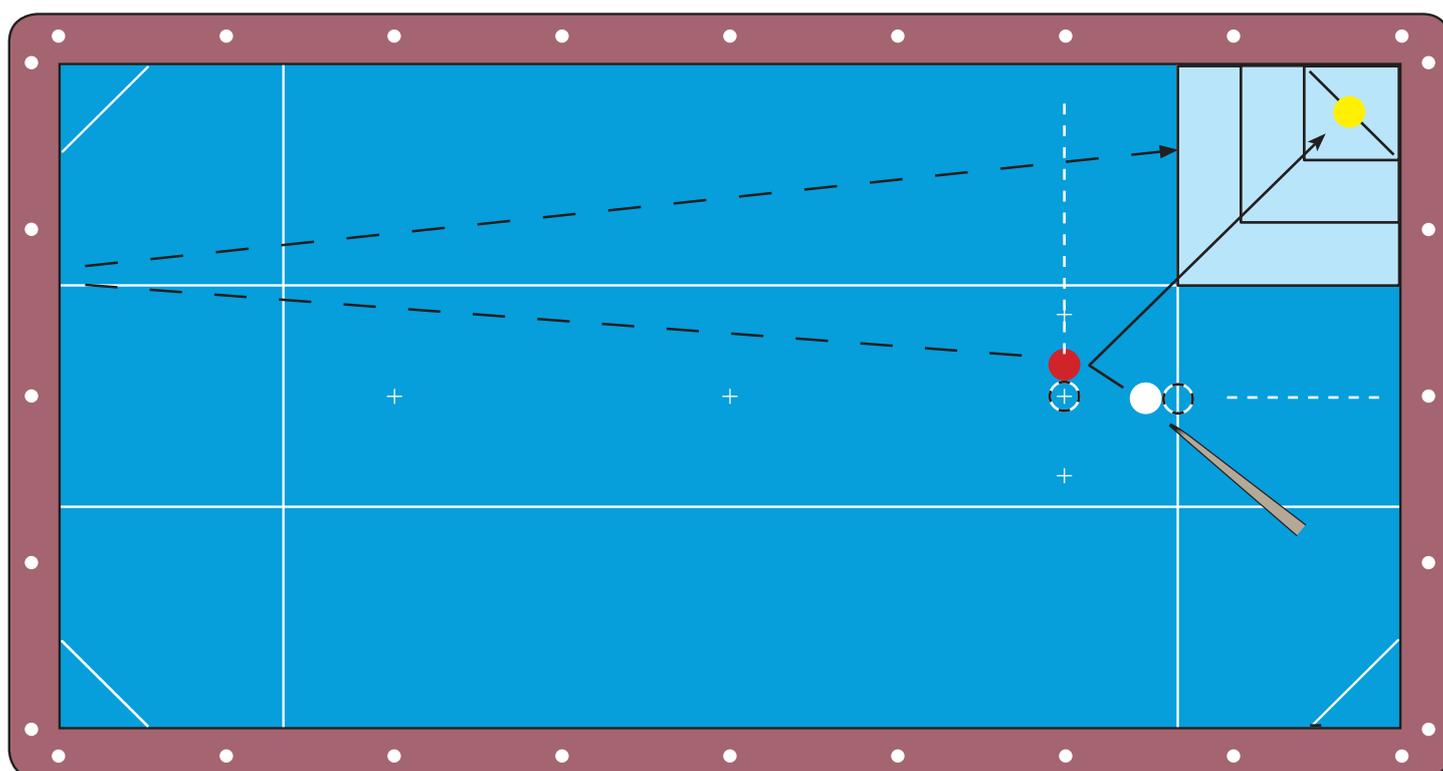
Figure n°1 : Eclatement naturel



Attaque : **En-tête**
Quantité : **env. 2/3 bille**
Effet : **Sans effet**



Figure n°2 : Rétro



Attaque : **Bas**
Quantité : **Env. 2/3 de bille**
Effet : **Sans effet**

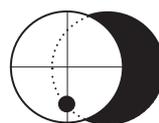
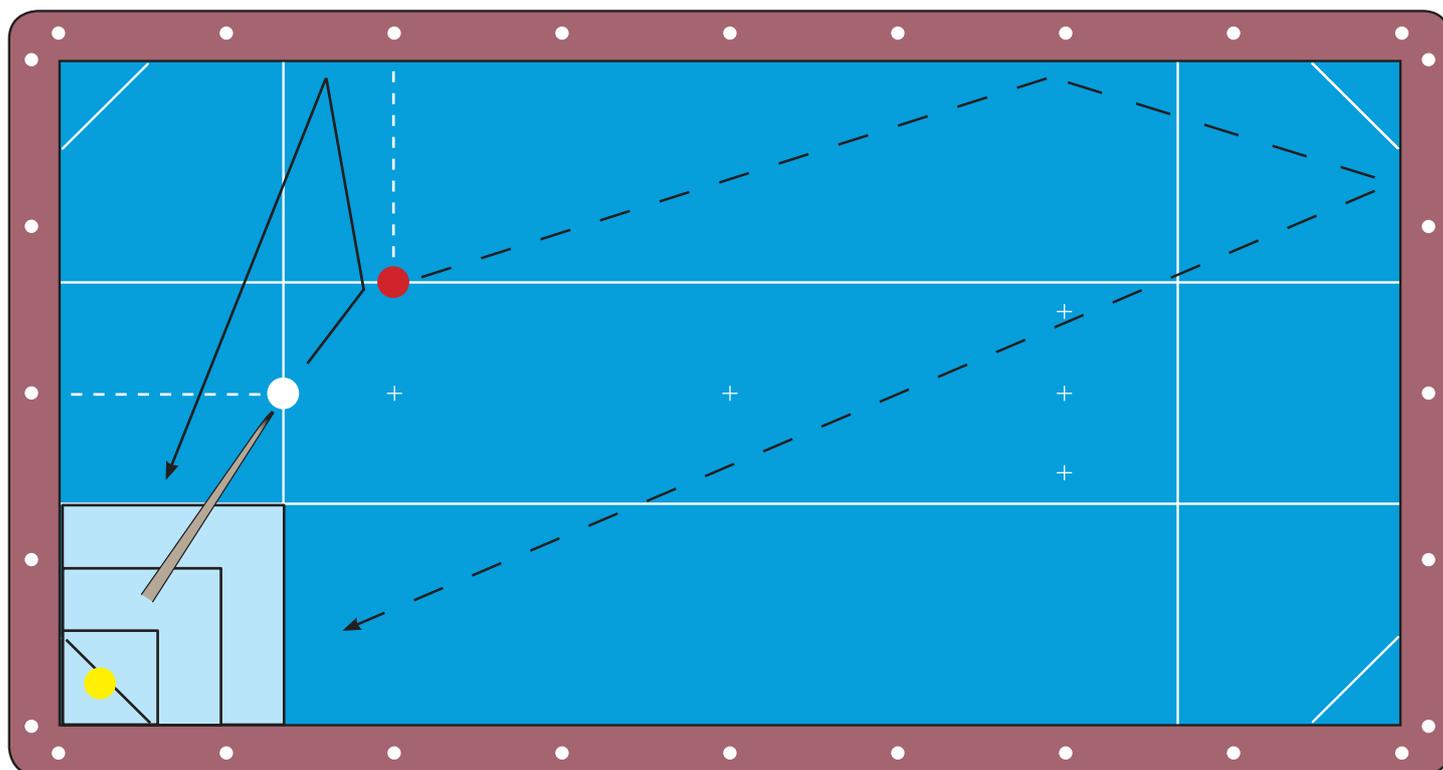


Figure n° 3 : Eclatement naturel



Attaque : **En-tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **A gauche**

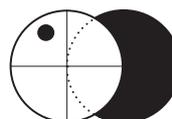
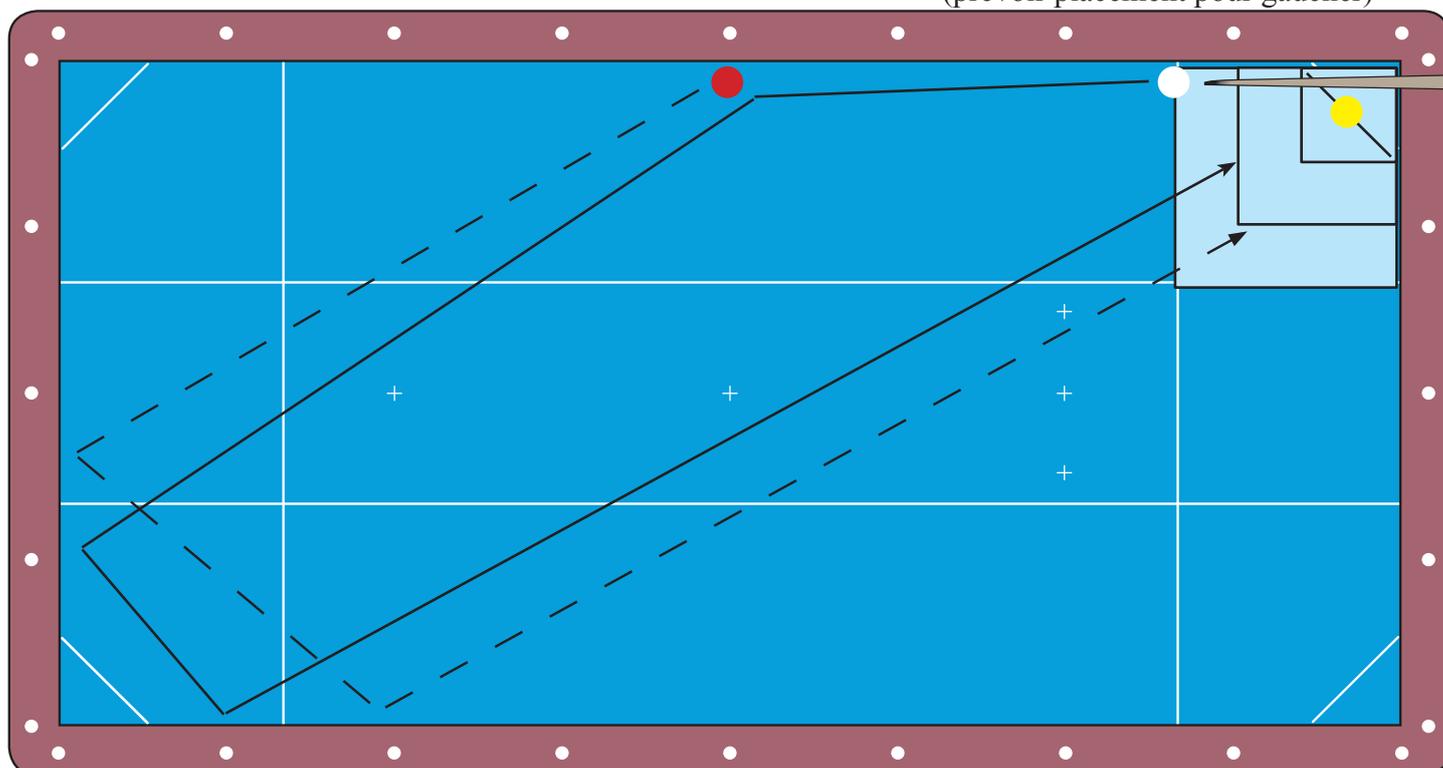


Figure n° 4 : (Nouveau) Rappel 2 bandes

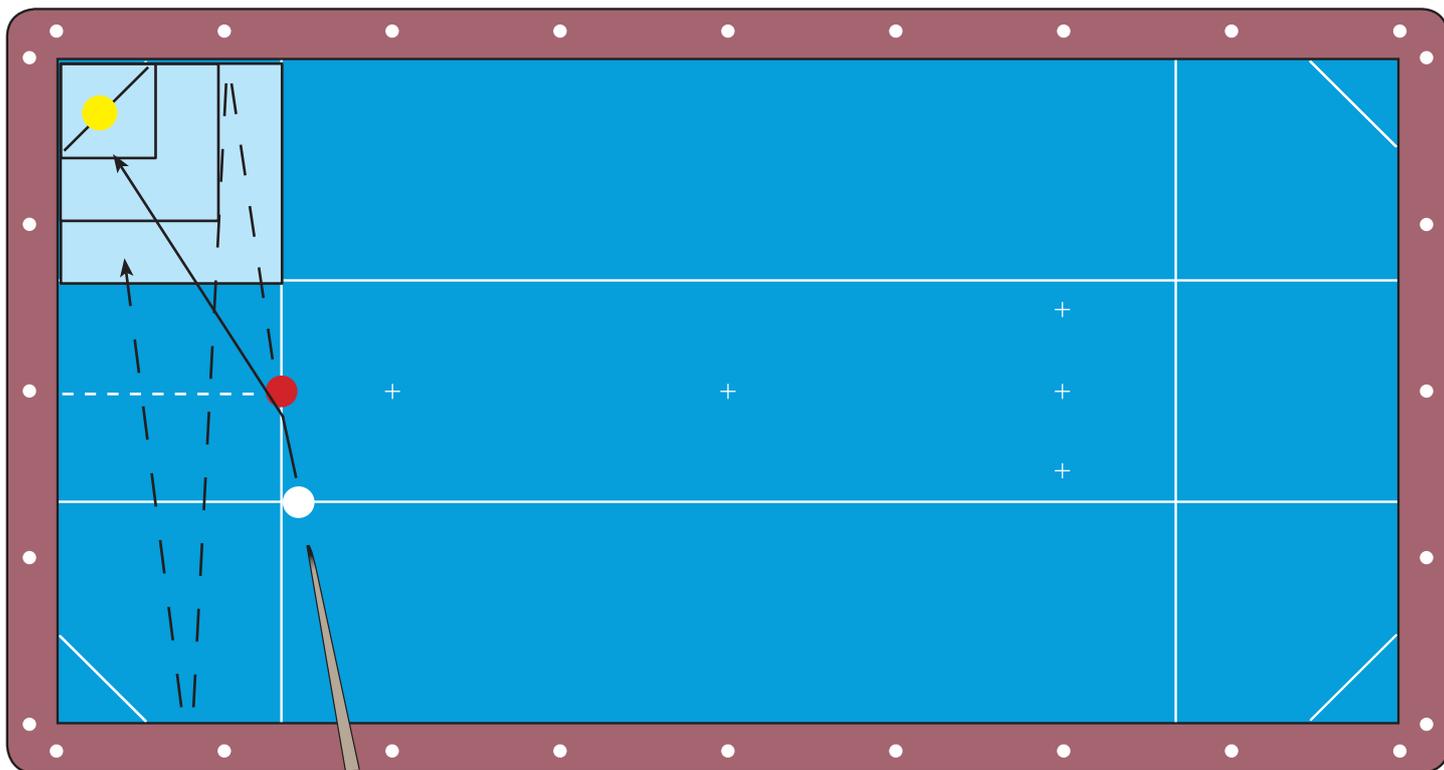
(prévoir placement pour gaucher)



Attaque : **Au dessus du centre**
Quantité : **1/2 de bille**
Effet : **Sans effet**



Figure n° 5 : Coulé rappel par doublé de la 2



Attaque : **En-tête**
Quantité : **9/10ème de bille**
Effet : **Sans**

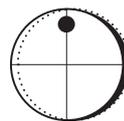
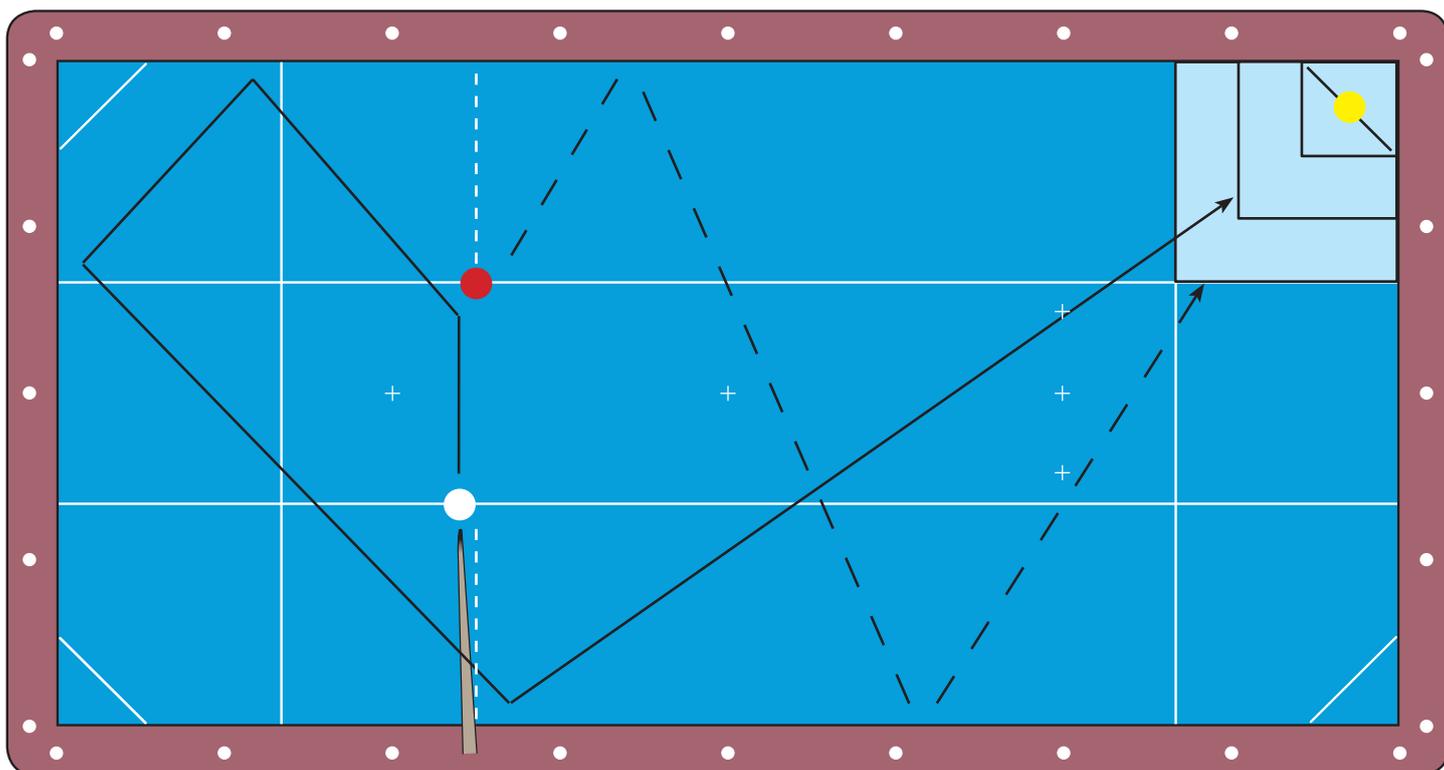


Figure n° 6 : Coup naturel 3 bandes avec rappel



Attaque : **En-tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **Effet à gauche**

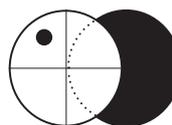
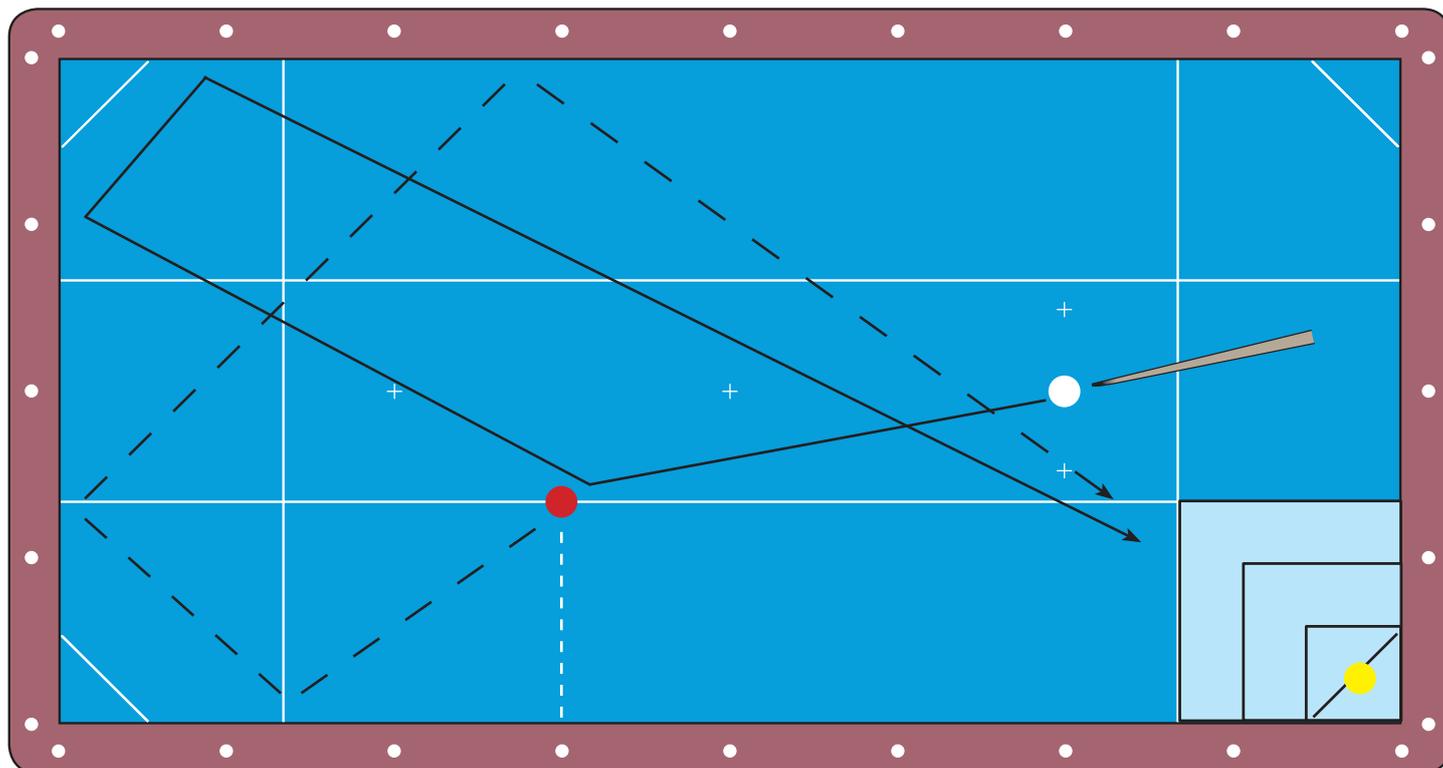


Figure n° 7 : Coup naturel par 2 bandes



Attaque : **En-tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **Effet à droite**

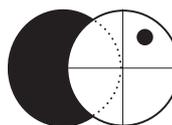
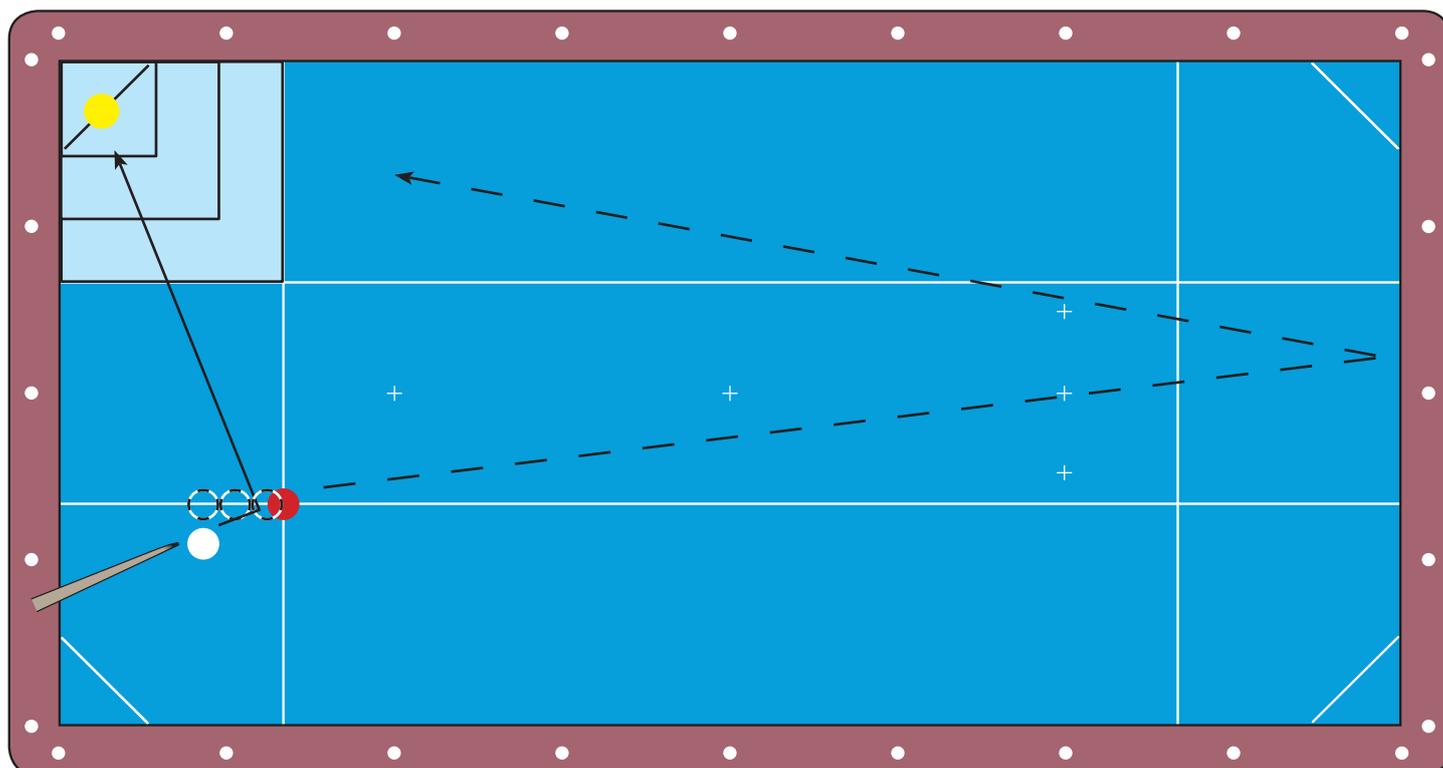


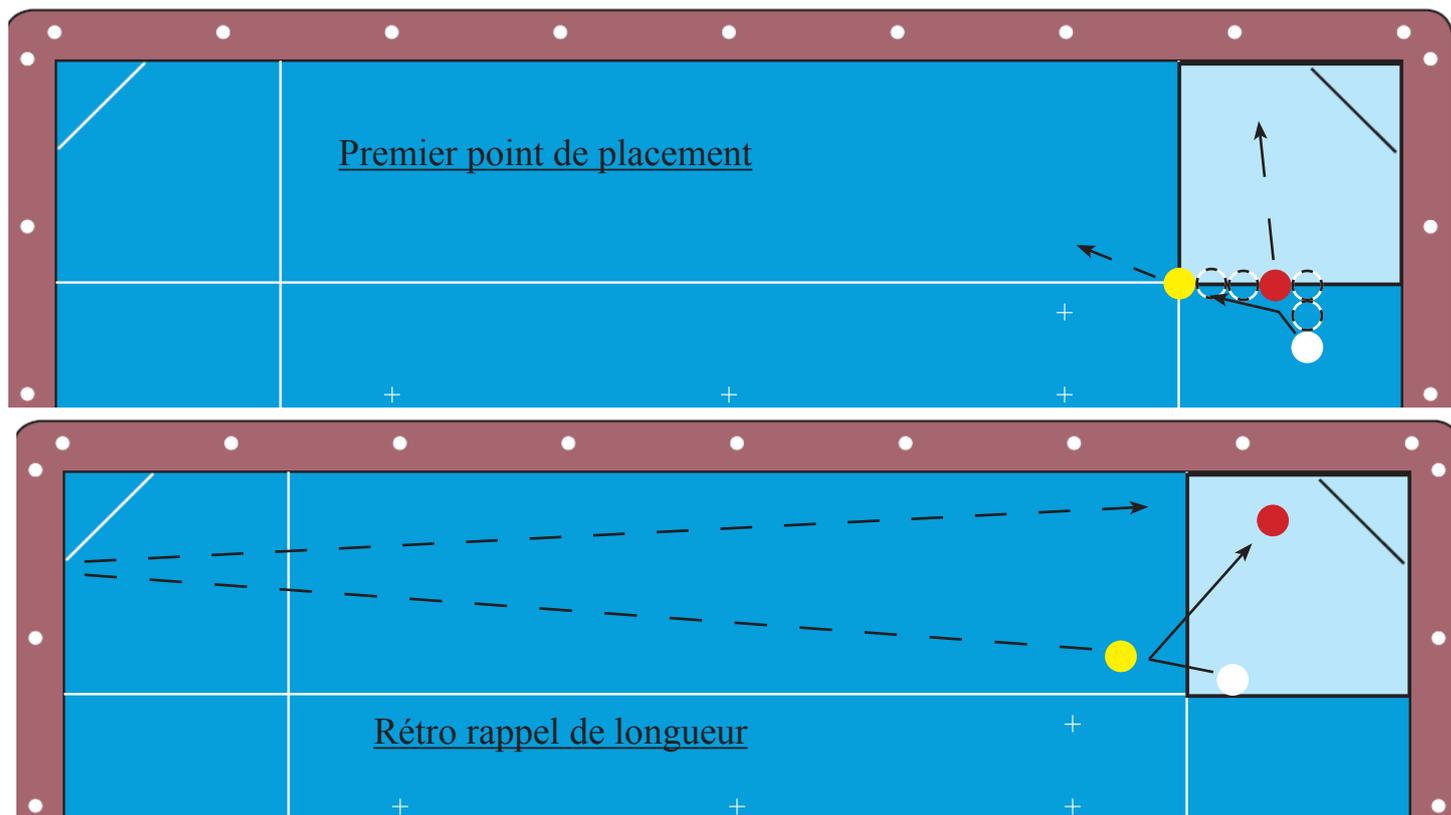
Figure n° 8 : Coup de réglage



Attaque : **Mi-Bas**
Quantité : **2/3 à 3/4 de bille**
Effet : **Sans effet**



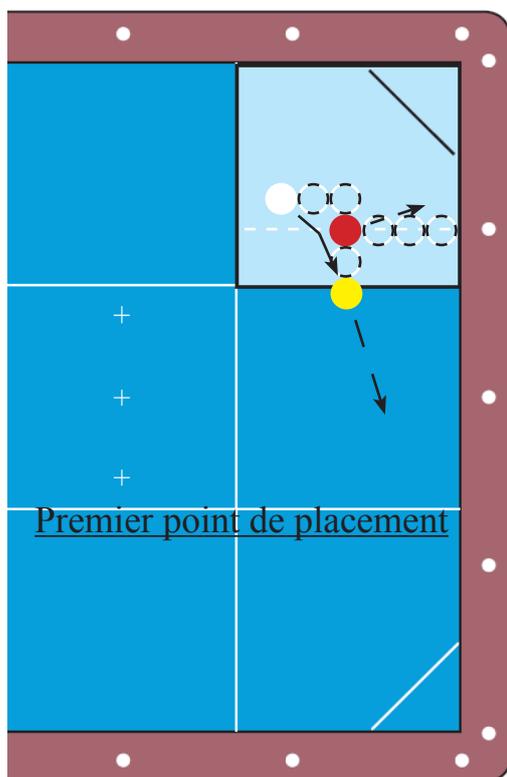
Figure n° 9 : Placement puis rappel



Attaque : **En tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **Sans**



Figure n° 10 : Placement puis rappel dans la largeur

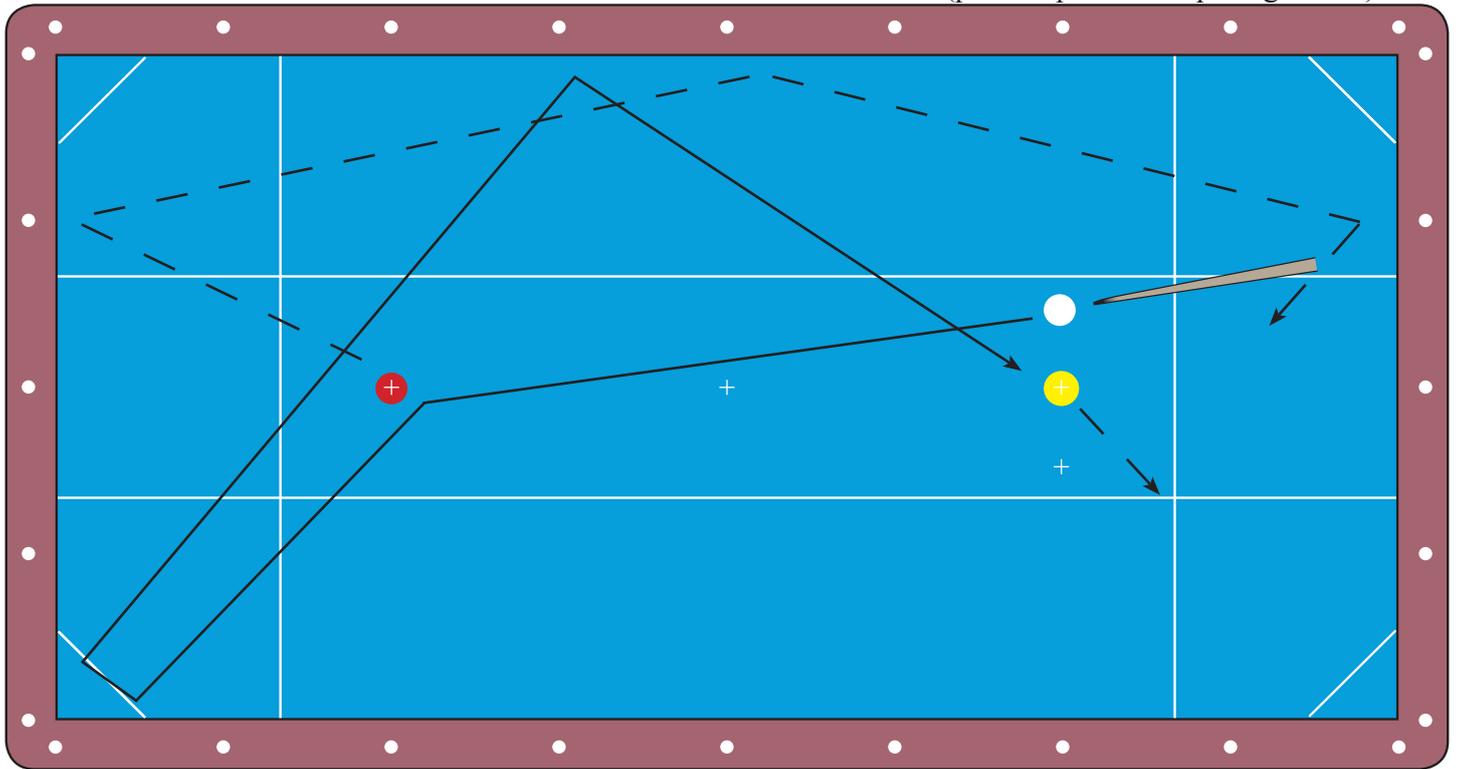


Attaque : **En tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **Sans**



Figure n° 11 : Point d'entrée

(prévoir placement pour gaucher)



Attaque : **En tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **A droite**

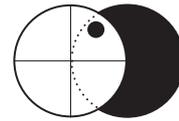
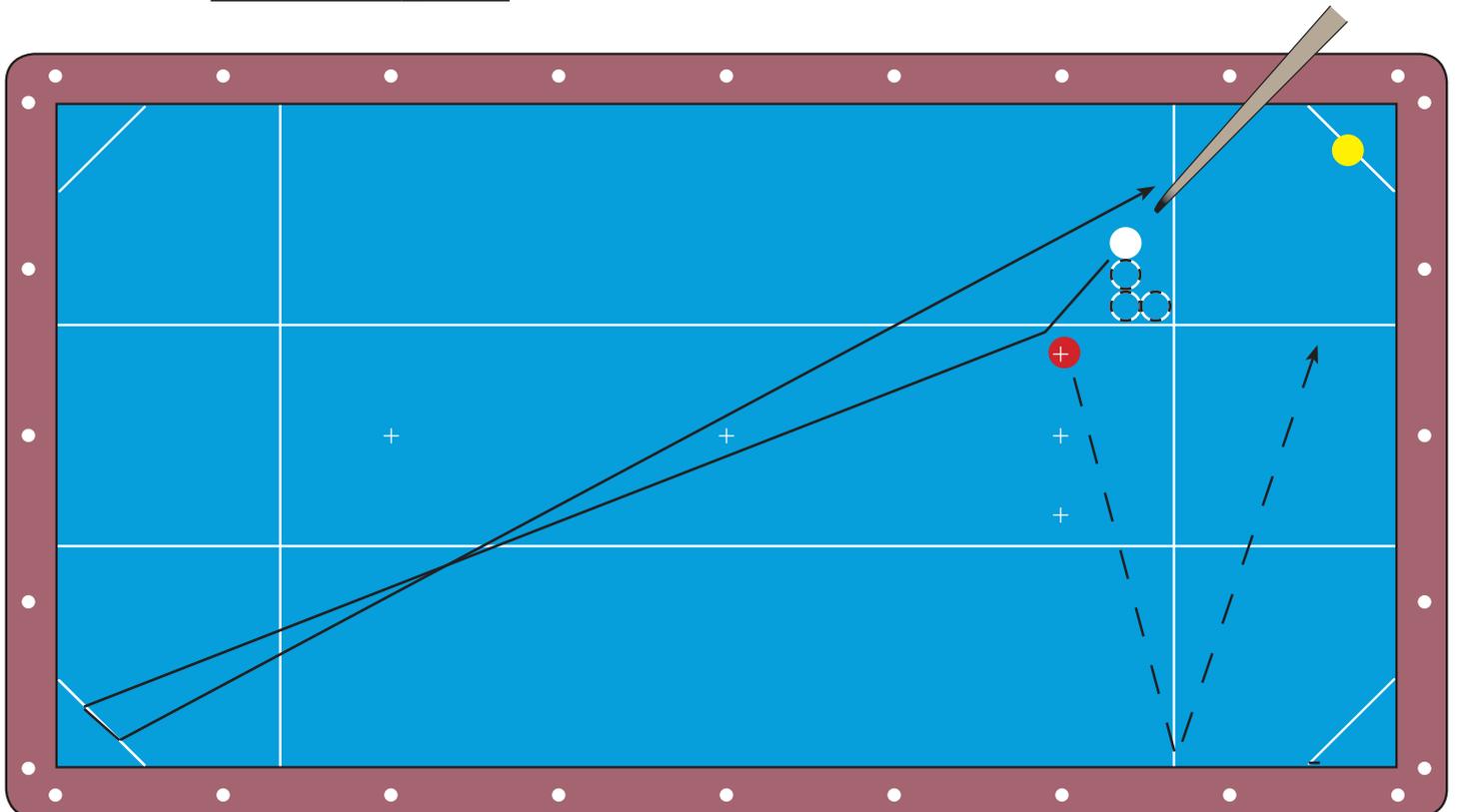


Figure n° 12 : (Nouveau) Renversé 2 bandes



Attaque : **Au-dessous du centre**
Quantité : **1/4 bille maximum**
Effet : **A gauche**

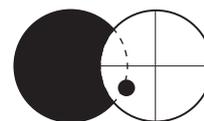
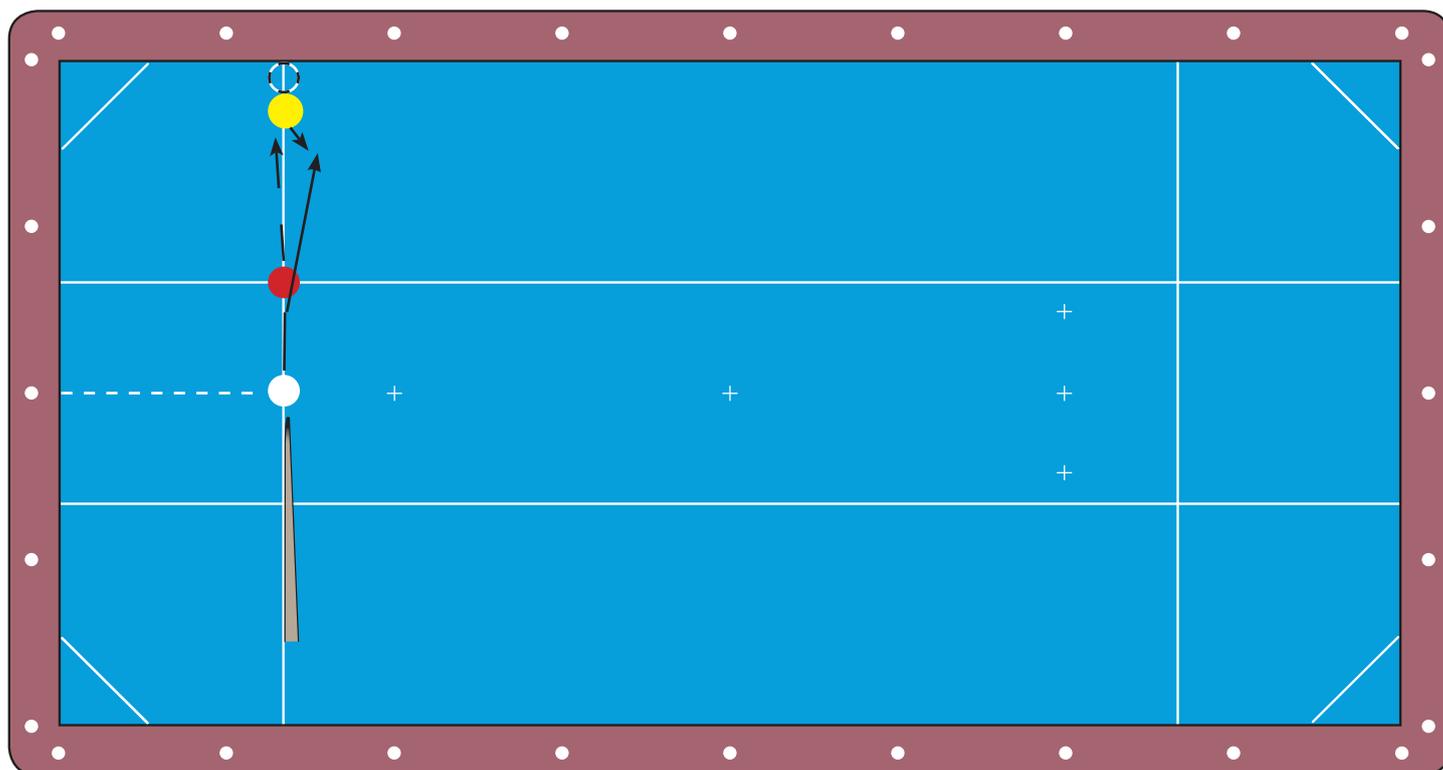


Figure n° 13 : Rencontre



Attaque : **En-tête**
Quantité : **Plein très légèrement à droite**
Effet : **A droite**

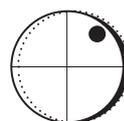
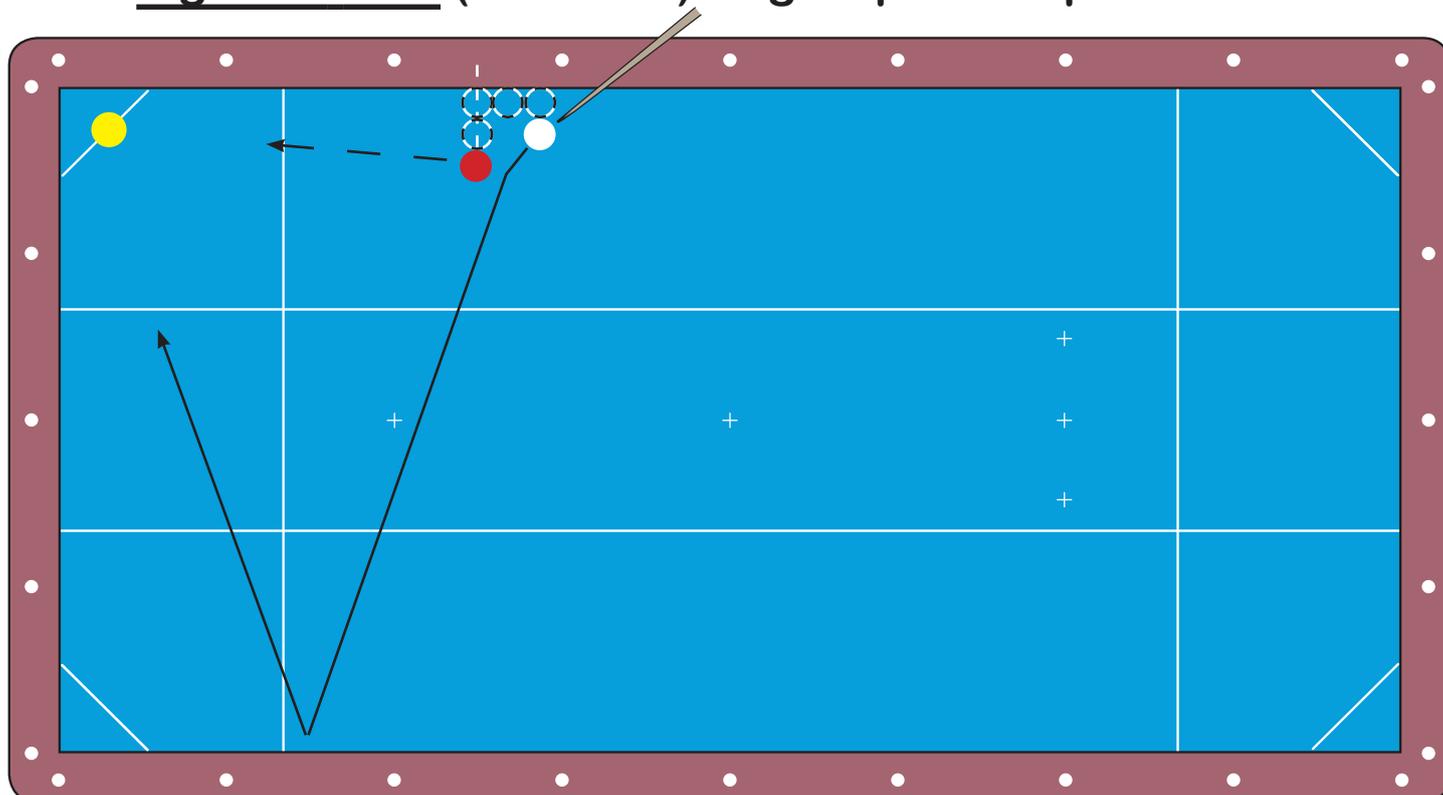


Figure n° 14 : (Nouveau) Regroupement par finesse



Attaque : **En tête**
Quantité : **Finesse**
Effet : **Sans effet**

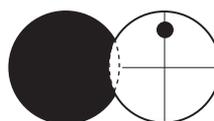
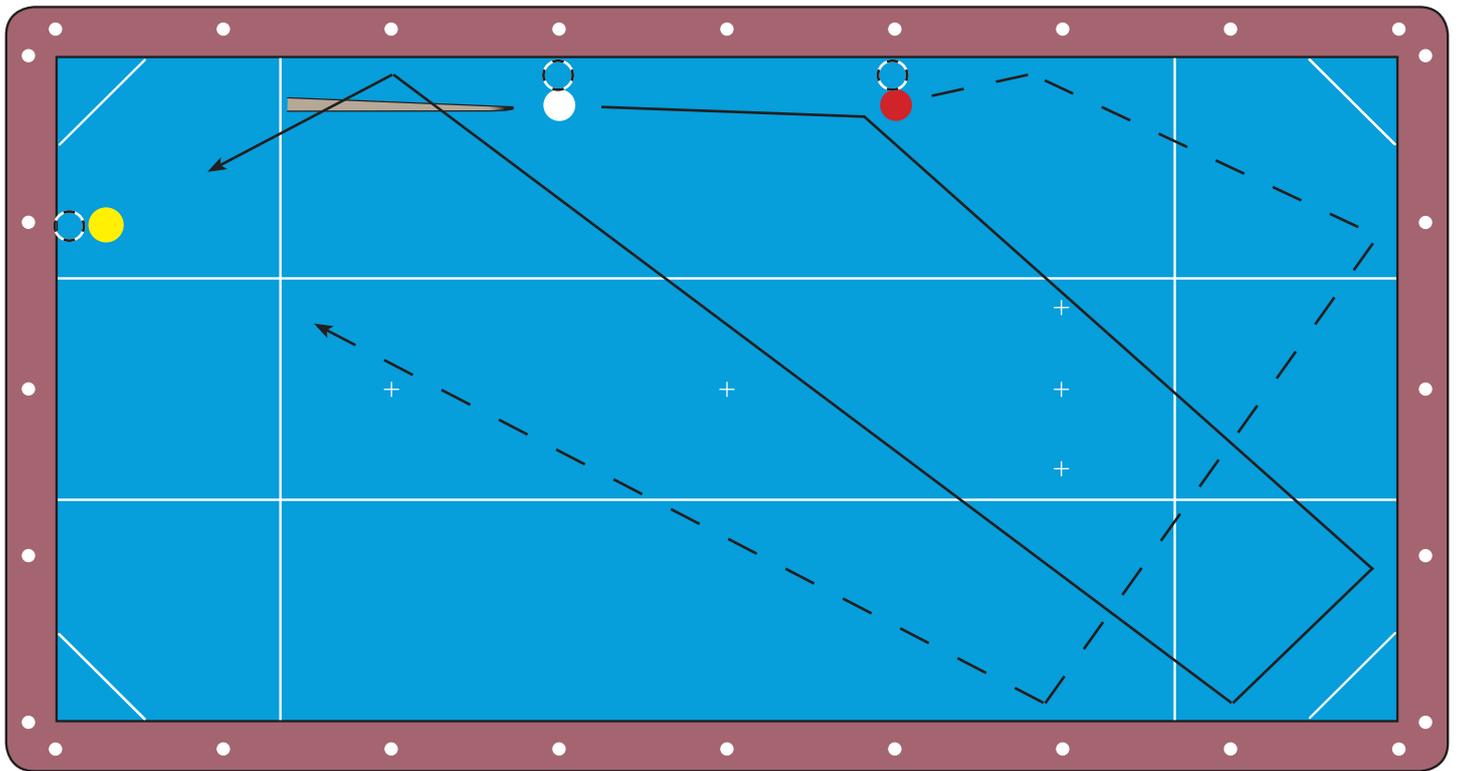


Figure n° 15 : (Nouveau) 3 ou 4 bandes avec rappel



Attaque : **En tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **A droite**

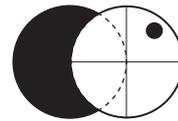
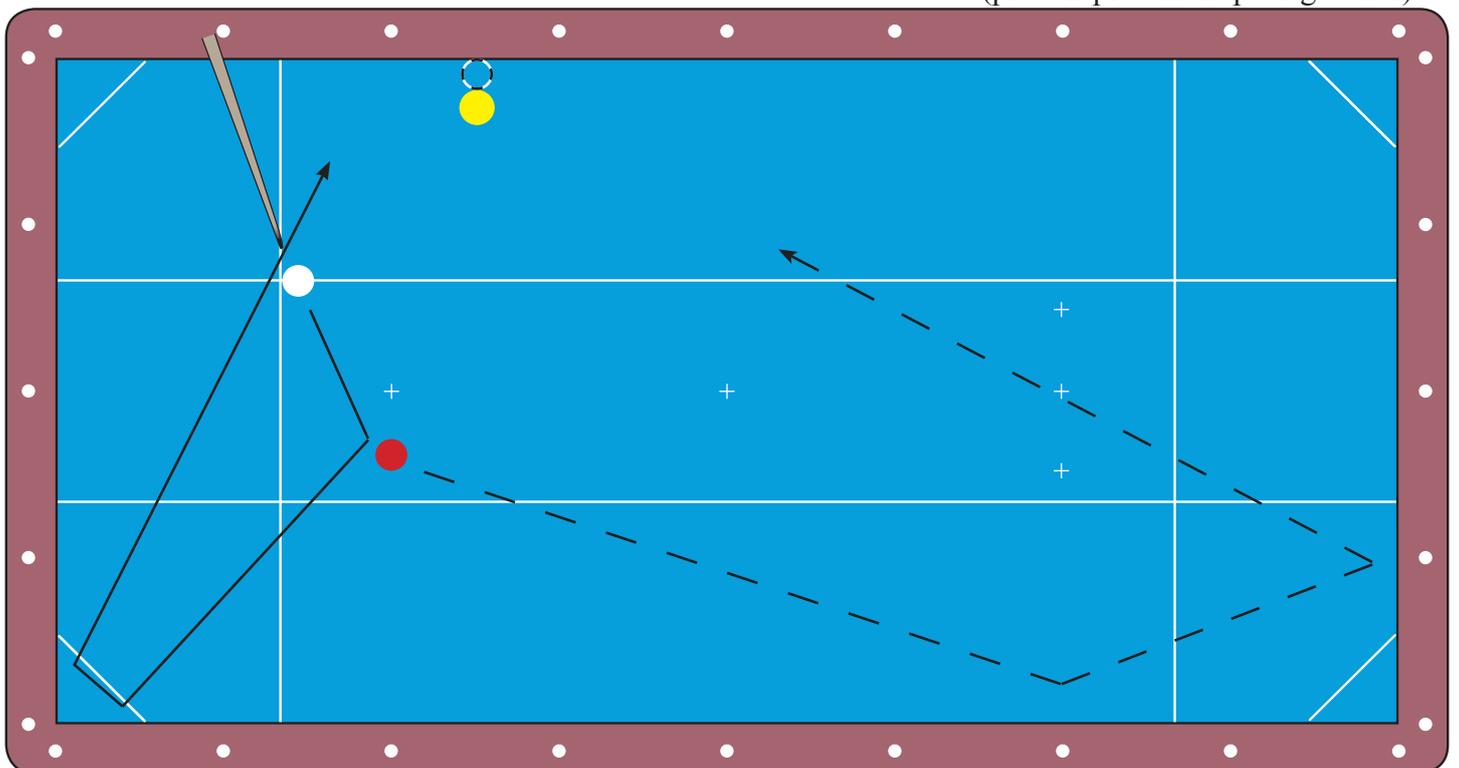


Figure n° 16 : (Nouveau) Extension de point d'échelle
(prévoir placement pour gaucher)



Attaque : **Sous le centre**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **A droite**

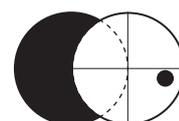
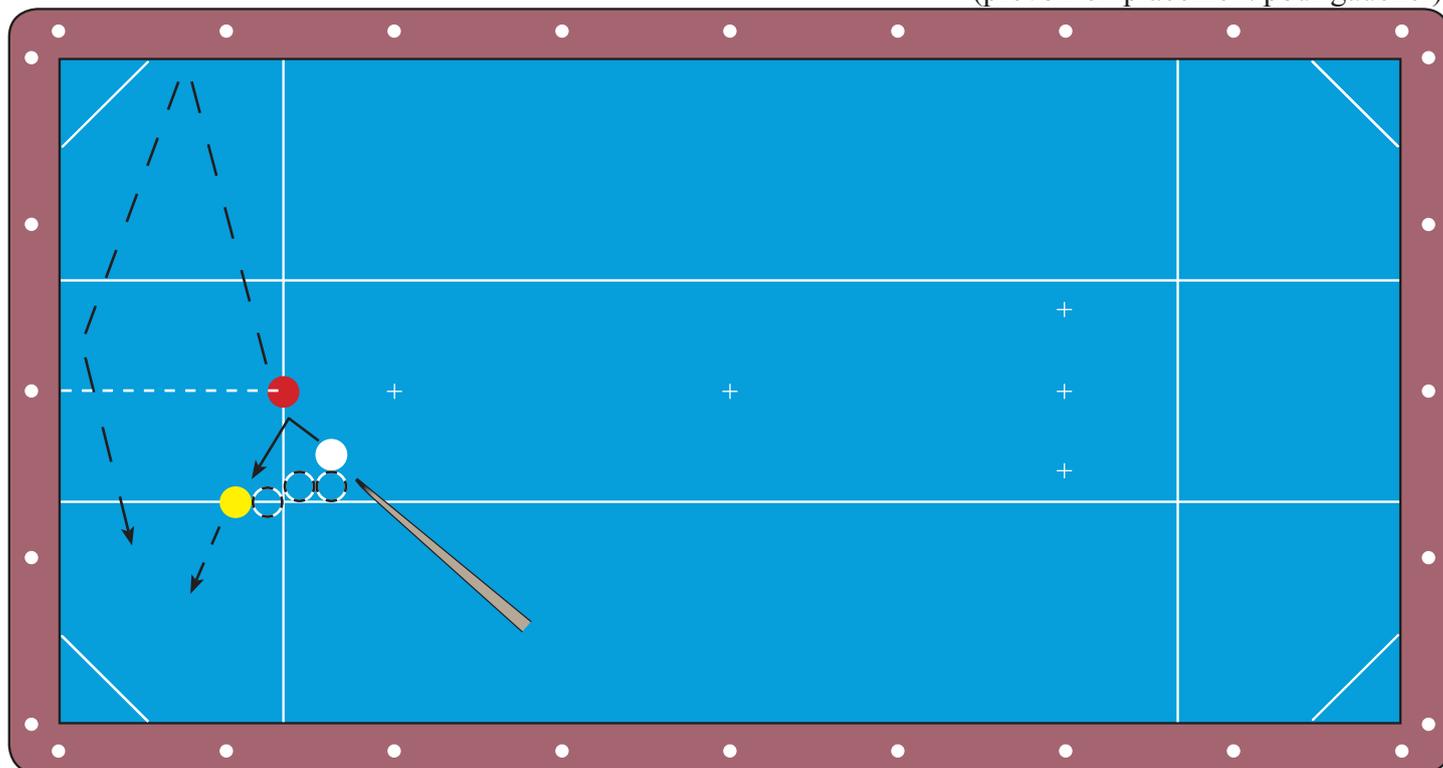


Figure n° 17 : Rétro avec rappel

(prévoir emplacement pour gaucher)



Attaque : **Basse**
Quantité : **3/4 de bille**
Effet : **Sans effet**

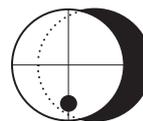
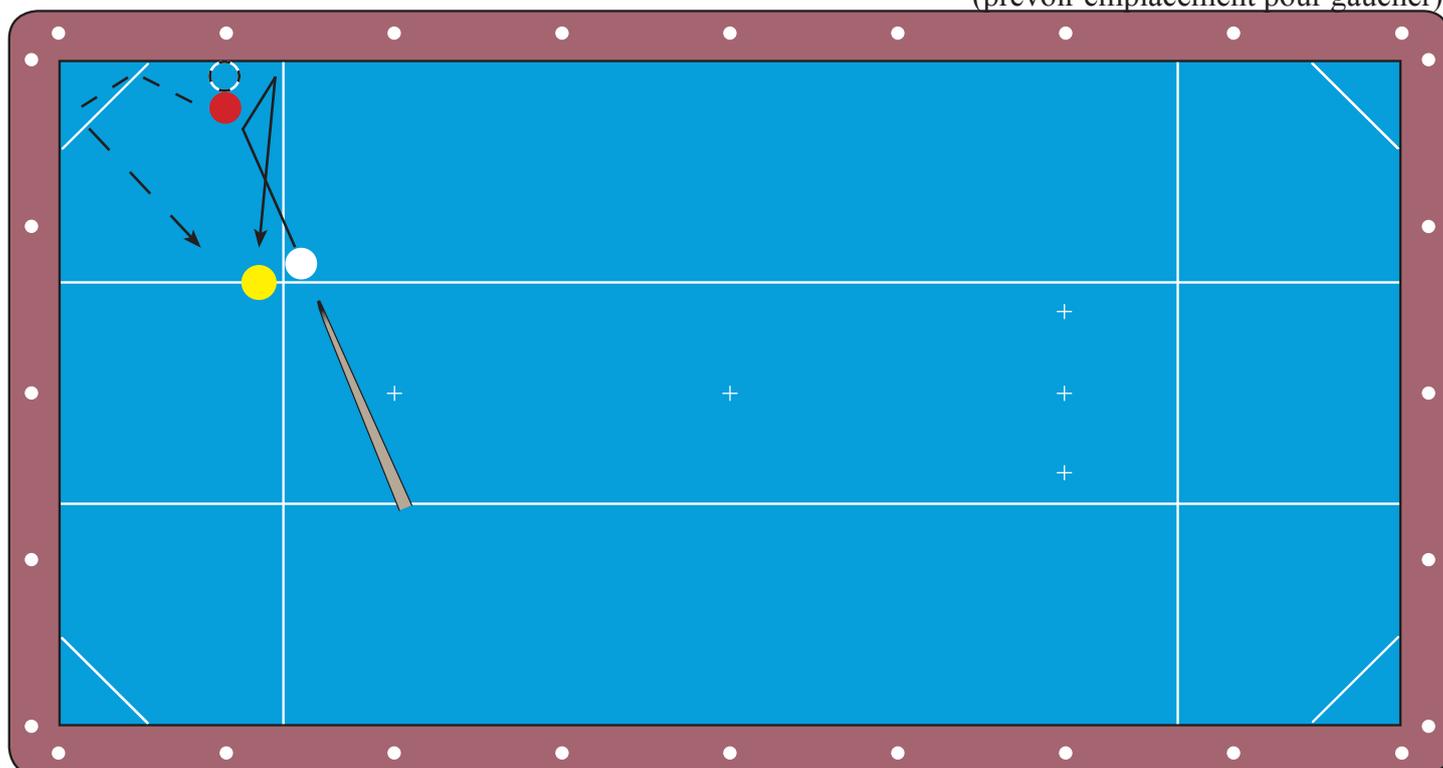


Figure n° 18 : Coup naturel

(prévoir emplacement pour gaucher)



Attaque : **En tête**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **A gauche**

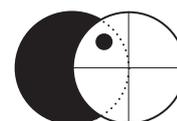
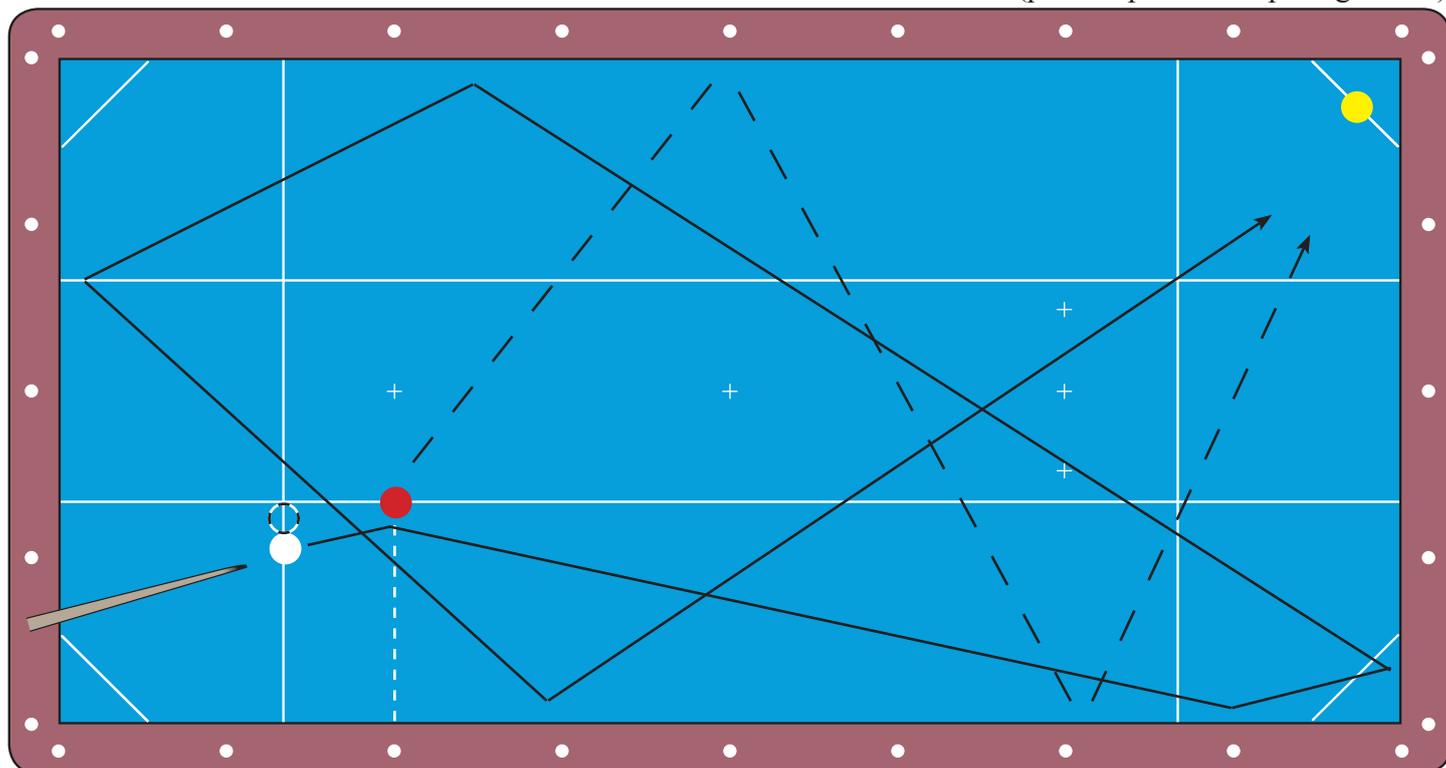


Figure n° 19 : 5 bandes avec rappel

(prévoir placement pour gaucher)



Attaque : **Mi-hauteur**
Quantité : **1/8ème de bille (entre 1/4 et finesse)**
Effet : **Maximum à gauche**

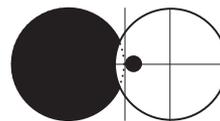
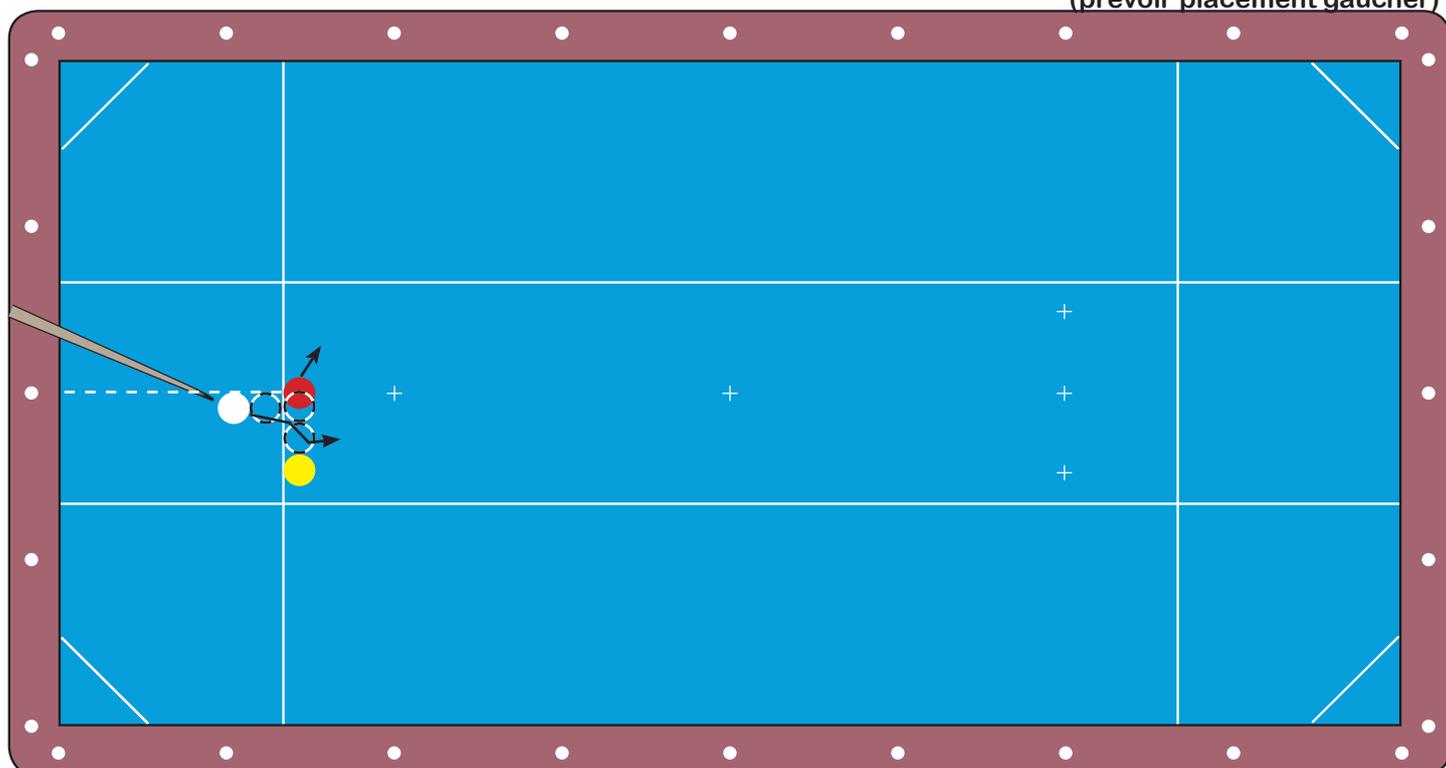


Figure n° 20 : Nouveau : passage

(prévoir placement gaucher)



Attaque : **Basse**
Quantité : **1/4 bille ou finesse**
Effet : **Sans effet**

