



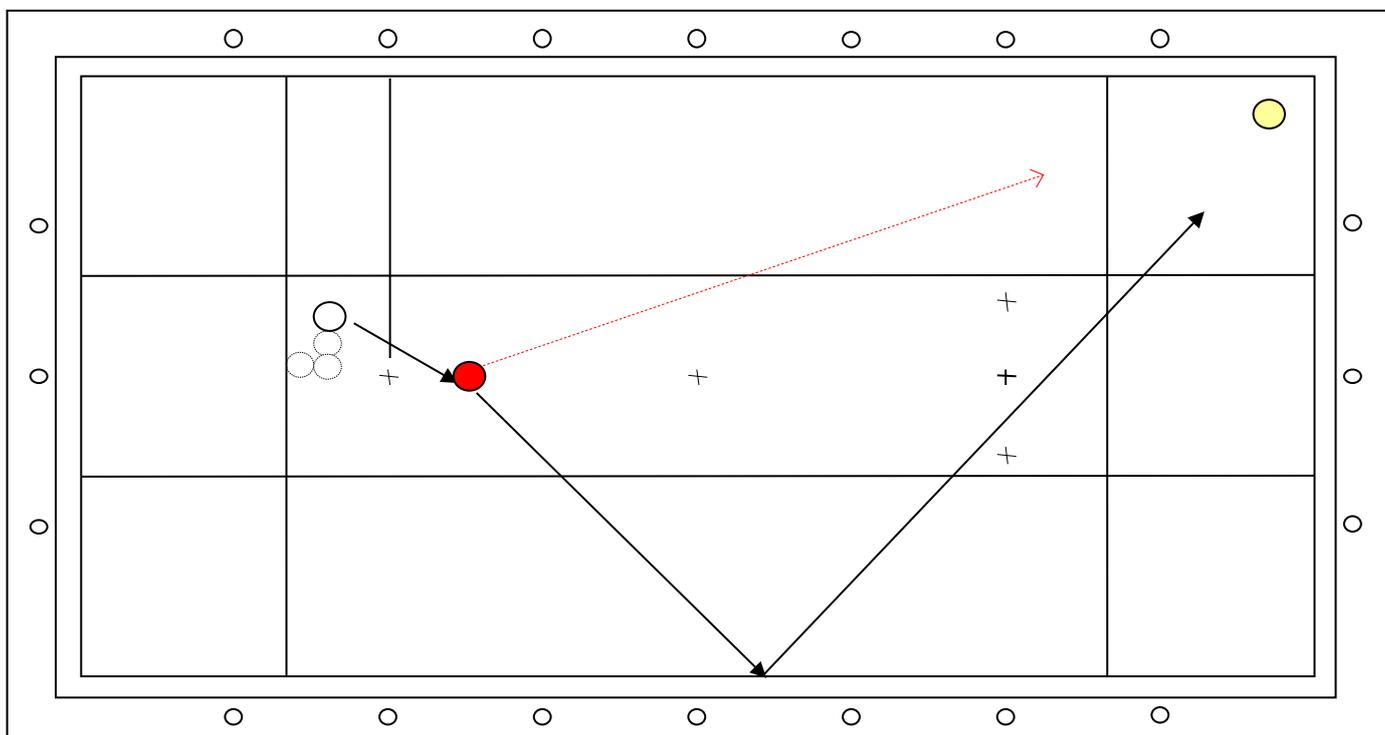
# CHALLENGE DES JEUNES

St Brévin  
les 8 & 9 avril 2017





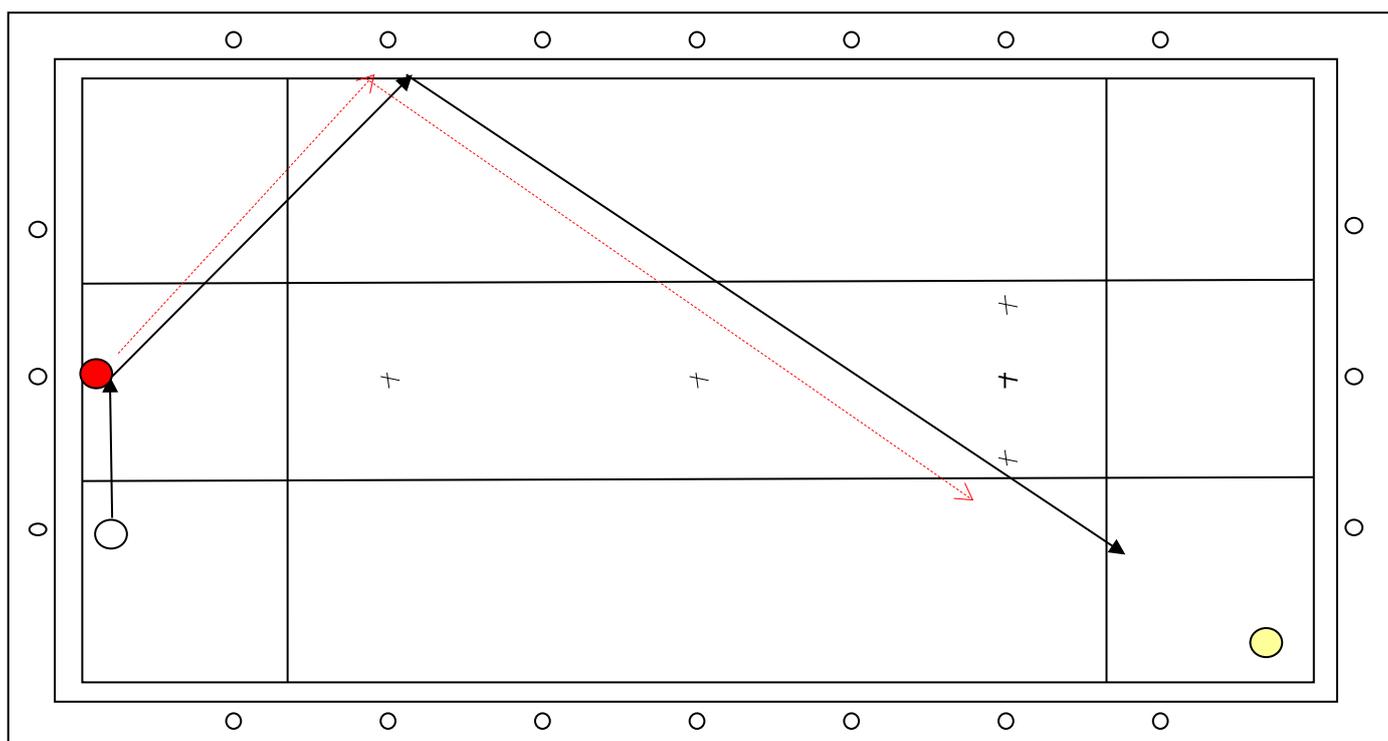
**FIGURE N° 1 : COUP NATUREL - 1 BANDE**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Haute  
**QUANTITÉ :** 1/4 bille  
**EFFET :** Gauche

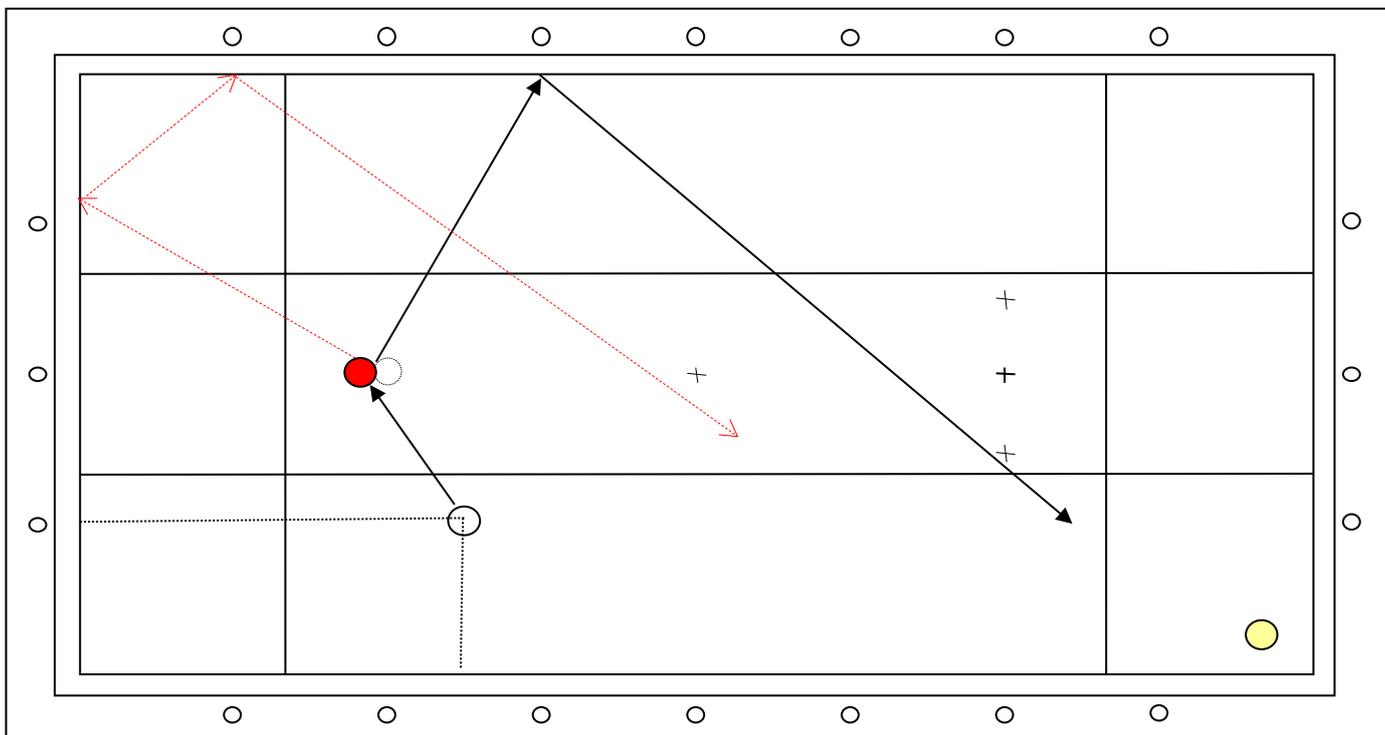
**FIGURE N° 2 : CONTRE AVEC UNE BANDE ET RAPPEL**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Haute  
**QUANTITÉ :** 1/2 bille +  
**EFFET :** 1 procédé à droite

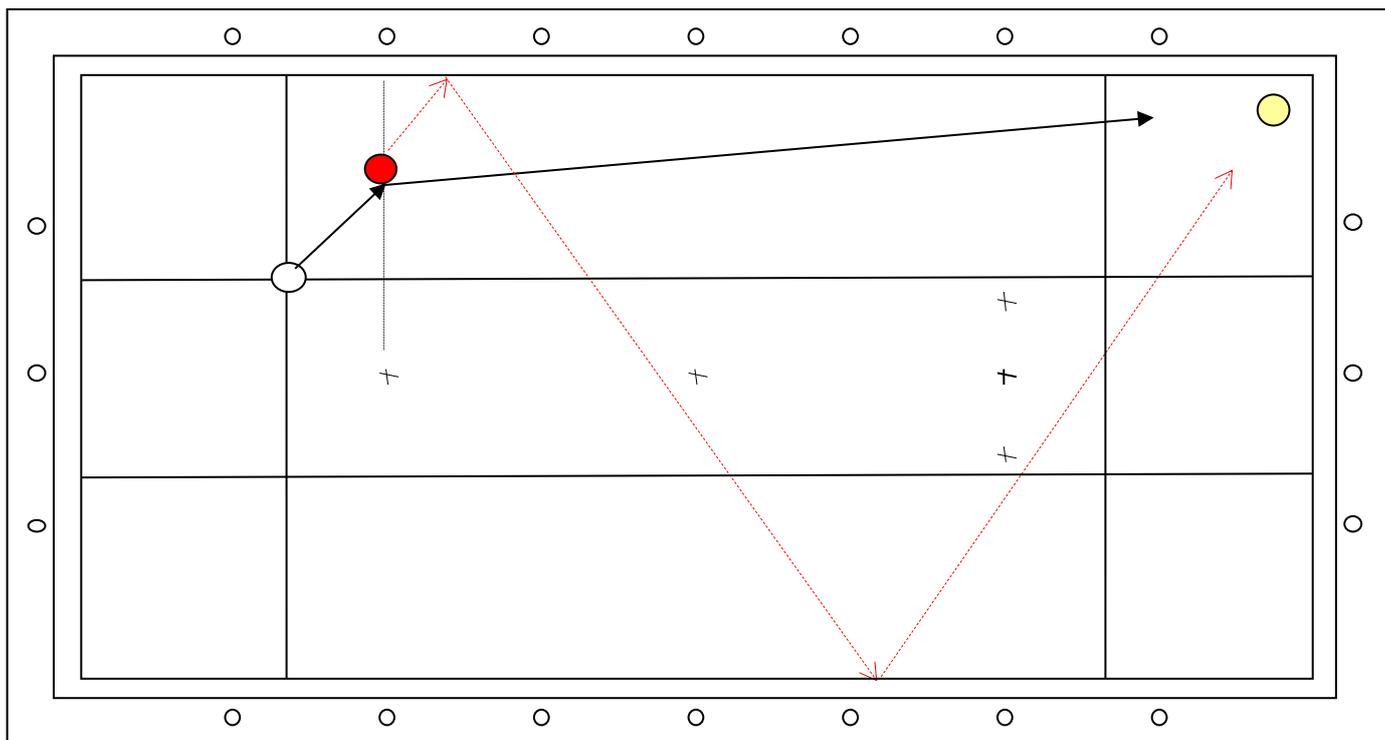
**FIGURE N° 3 : 1 BANDE -RAPPEL**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Sous le centre  
**QUANTITÉ :** 3/4 de bille+  
**EFFET :** Droite

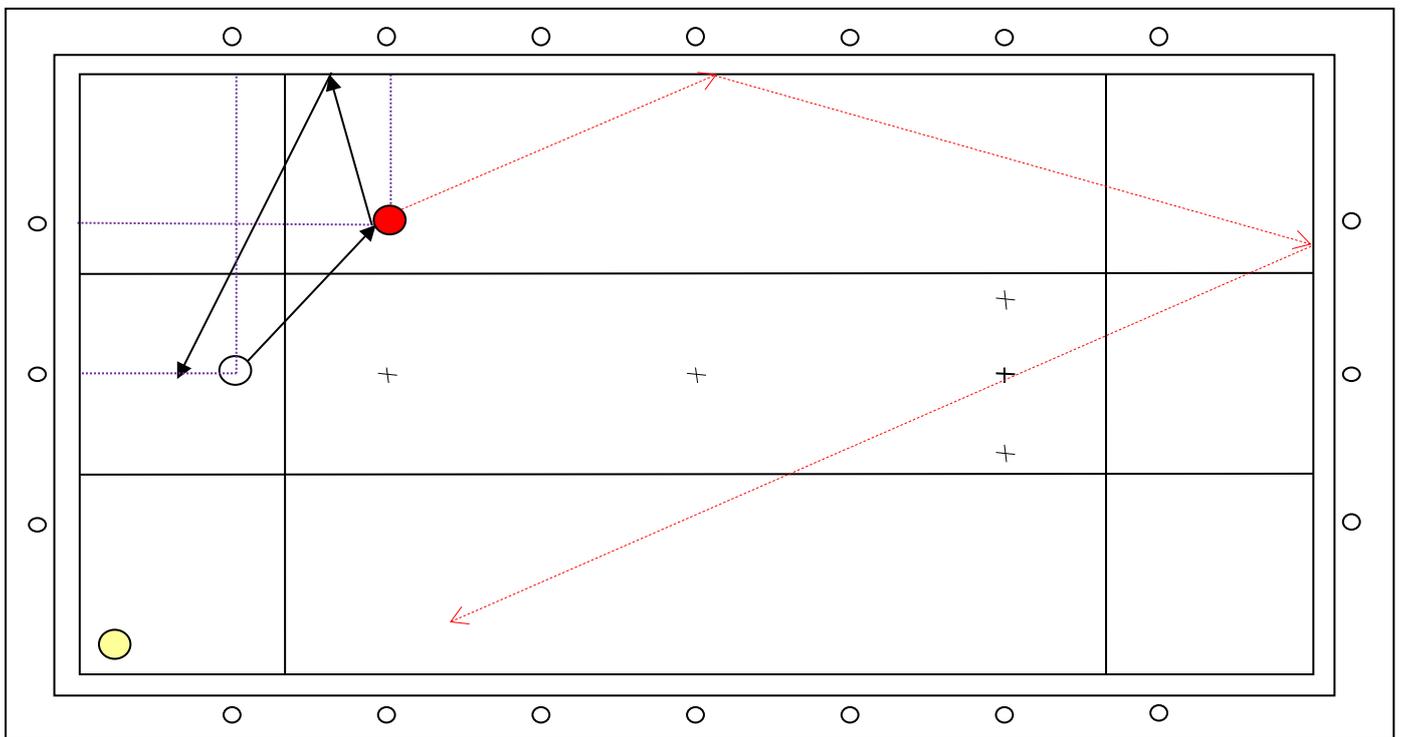
**FIGURE N° 4 :**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Au dessus du centre  
**QUANTITÉ :** 9/10 bille  
**EFFET :** Sans effet

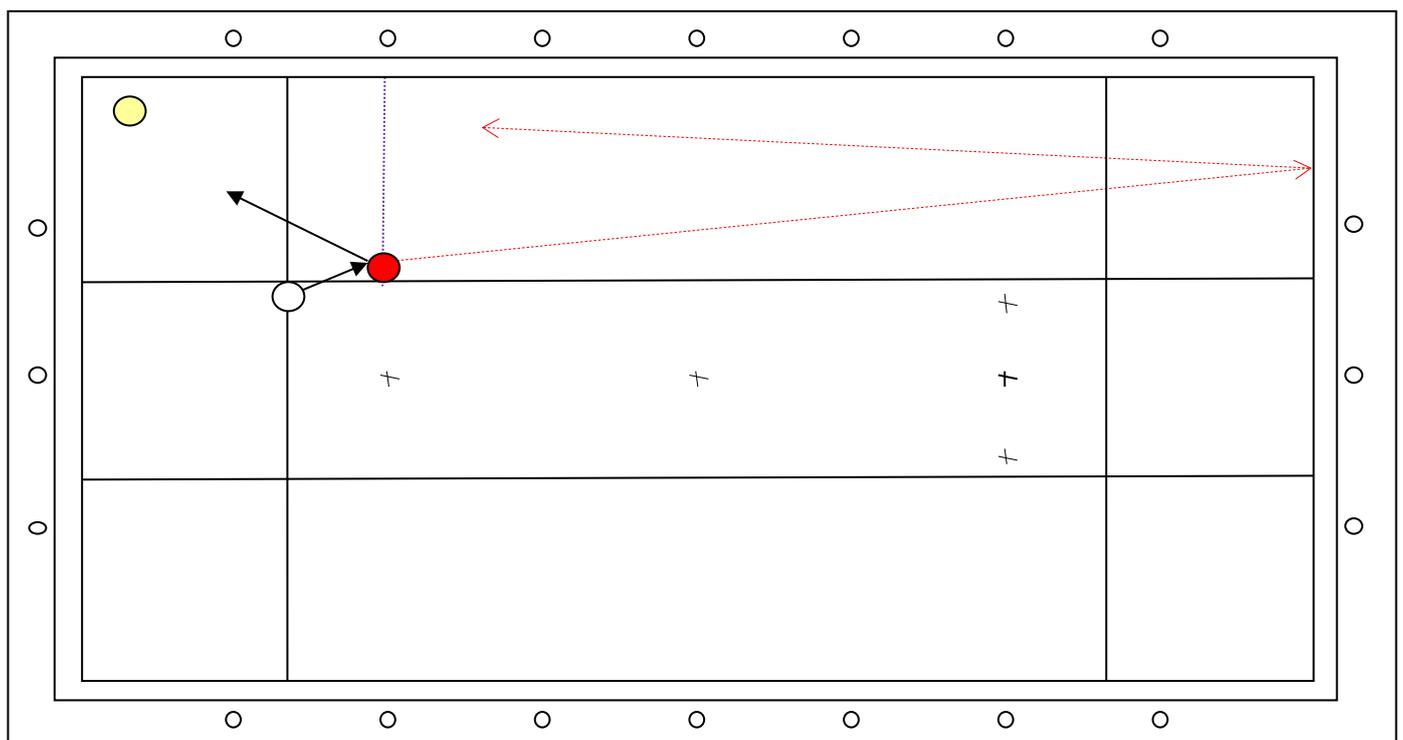
**FIGURE N° 5 : COUP D'ECHELLE**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Au dessus du centre  
**QUANTITÉ :** 1/2 bille  
**EFFET :** A gauche

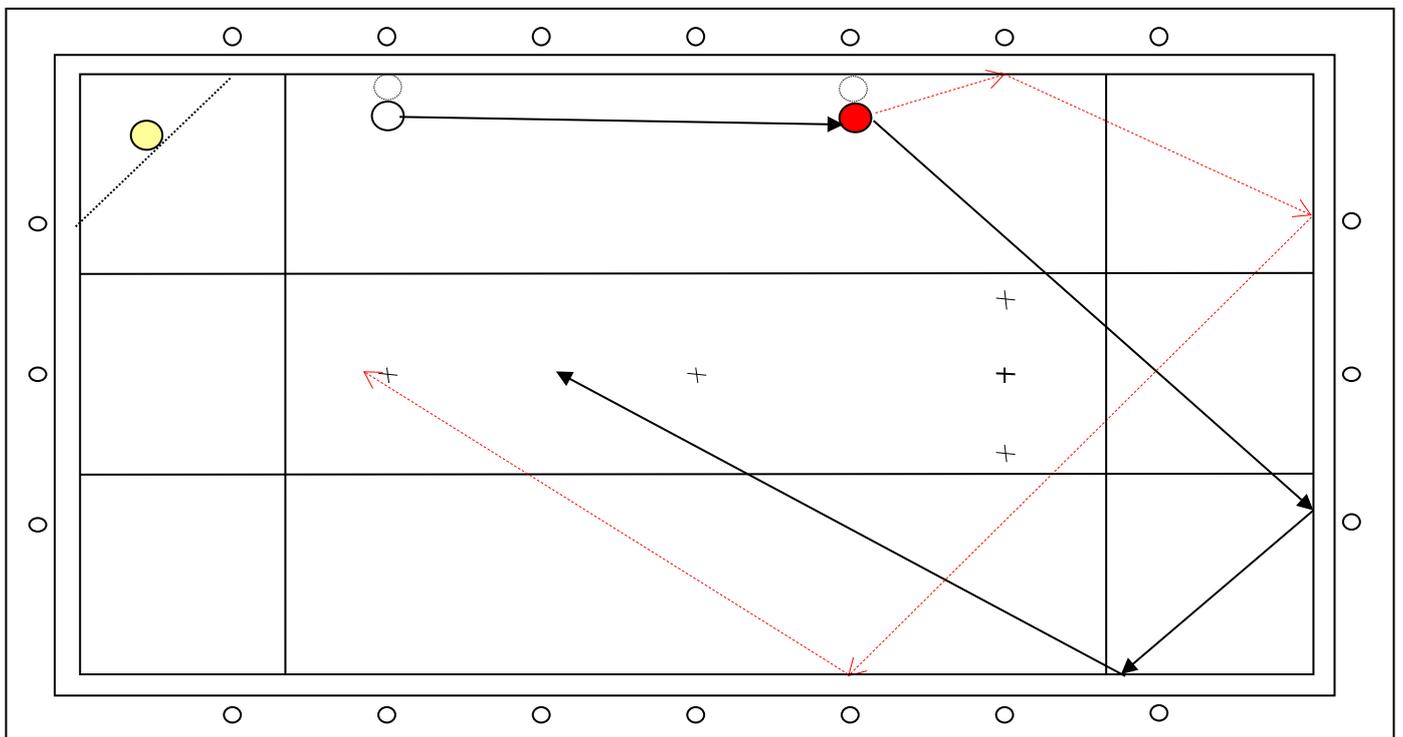
**FIGURE N° 6 : RETRO - RAPPEL UNE BANDE**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Basse - Lancer la queue  
**QUANTITÉ :** 3/4 de bille  
**EFFET :** Sans

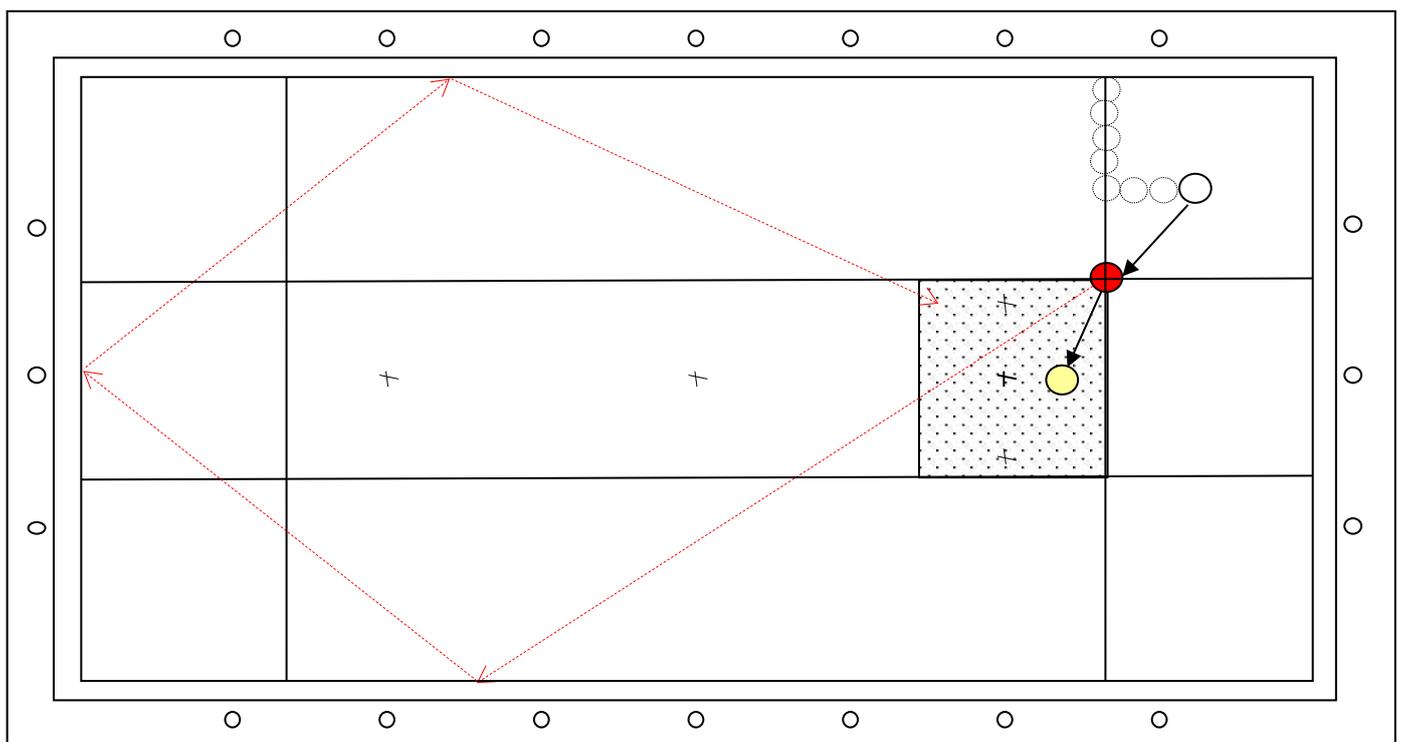
**FIGURE N° 7: 3 OU 4 BANDES - RAPPEL**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Haute  
**QUANTITÉ :** 1/2 Bille +  
**EFFET :** Sans

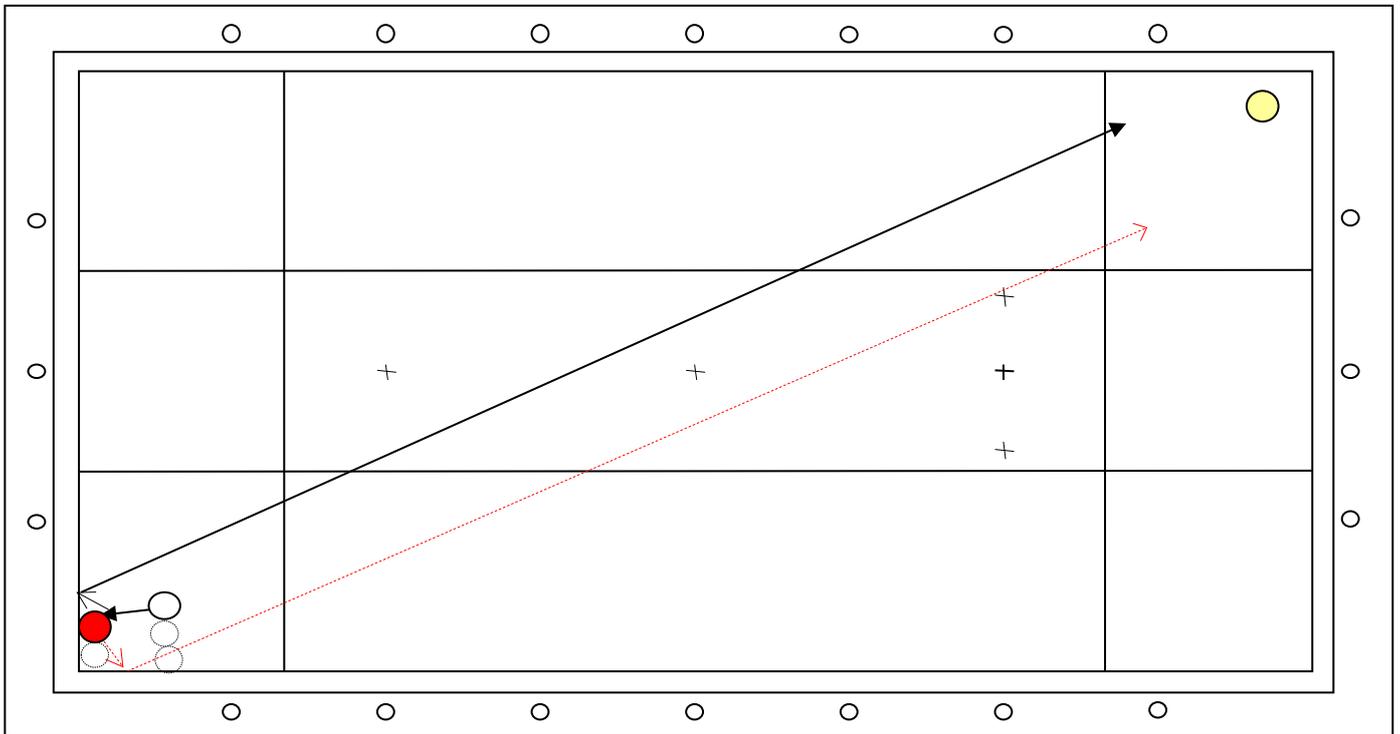
**FIGURE N° 8: COULE - AMORTI AVEC RAPPEL**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Légèrement au dessus du centre  
**QUANTITÉ :** De la bille  
**EFFET :** Sans

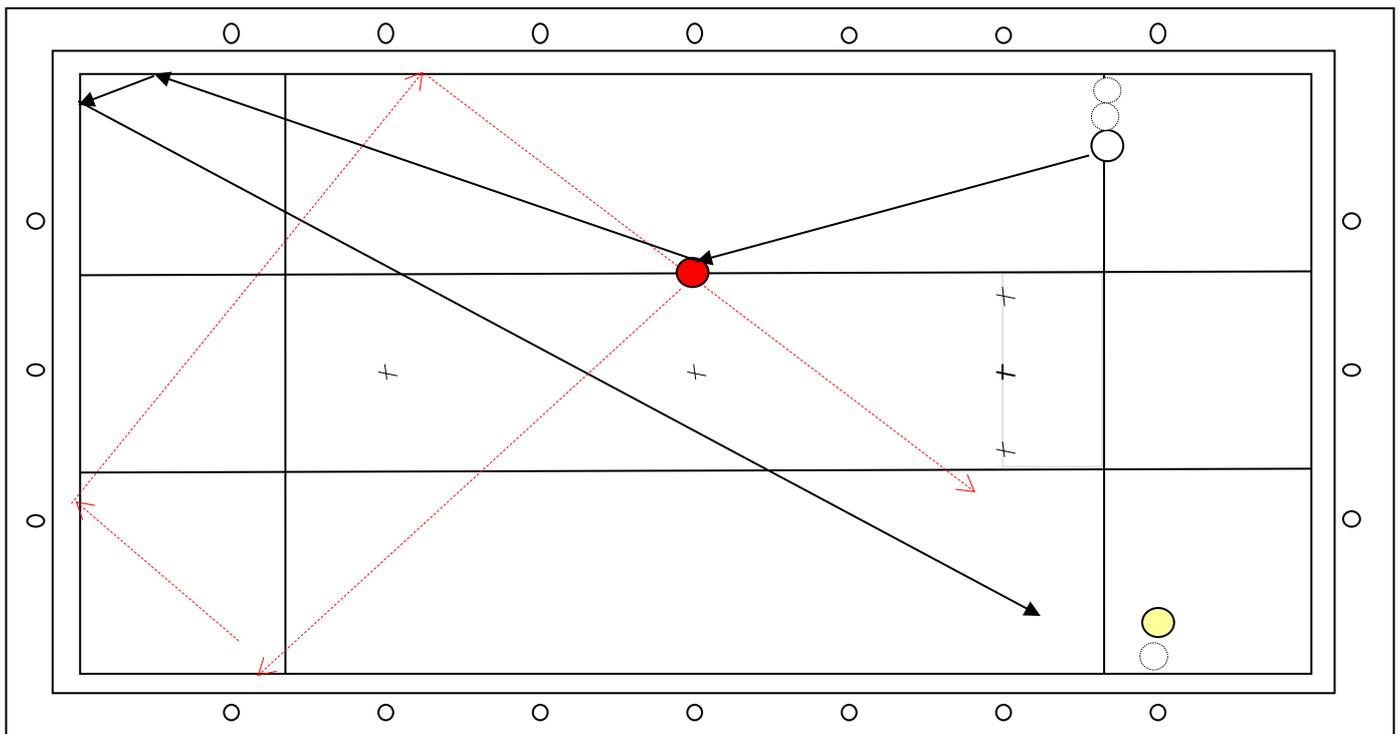
**FIGURE N° 9 : RETRO - RAPPEL**



**RÉALISATION DU POINT**

**ATTAQUE :** Basse  
**QUANTITÉ :** 1/4 de bille  
**EFFET :** Gauche

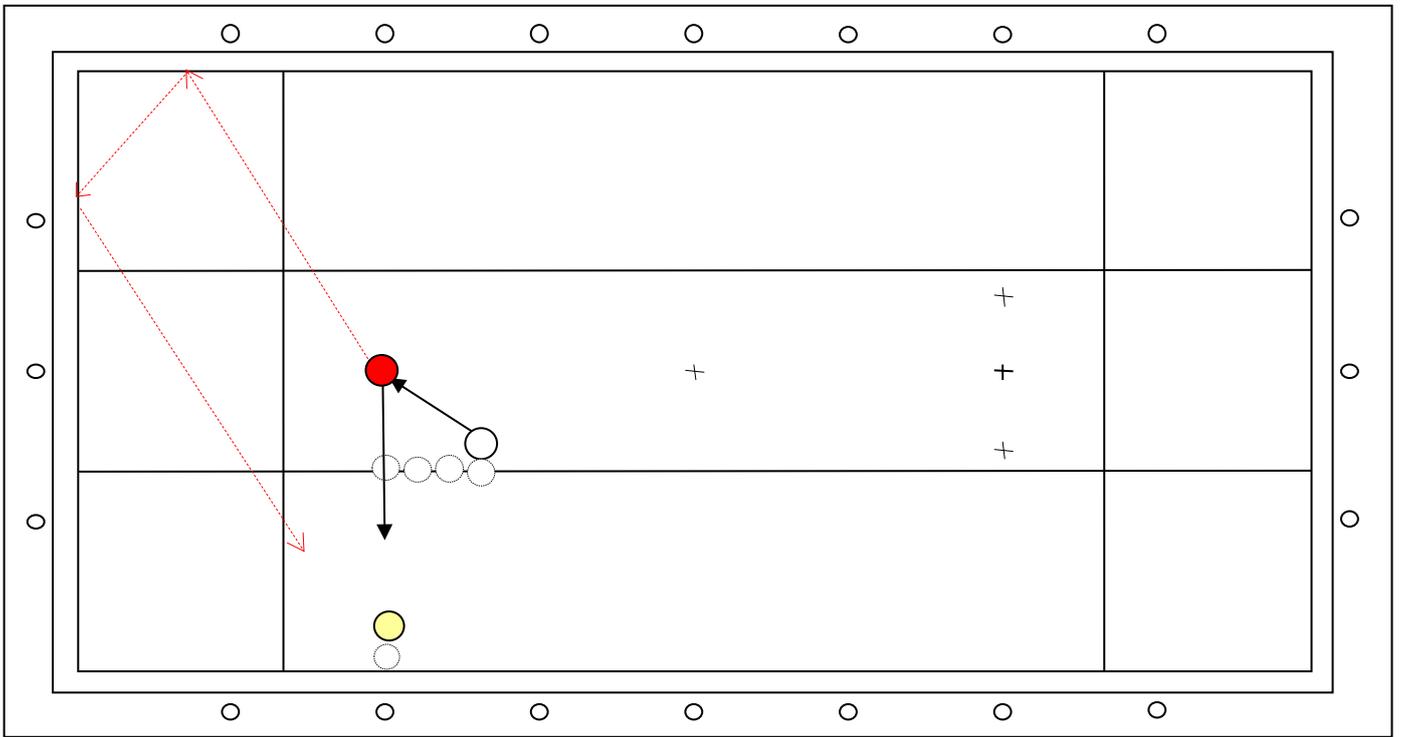
**FIGURE N° 10 : RAPPEL 3 BANDES**



**RÉALISATION DU POINT**

**ATTAQUE :** Au dessus du centre  
**QUANTITÉ :** 1/2 bille  
**EFFET :** Gauche

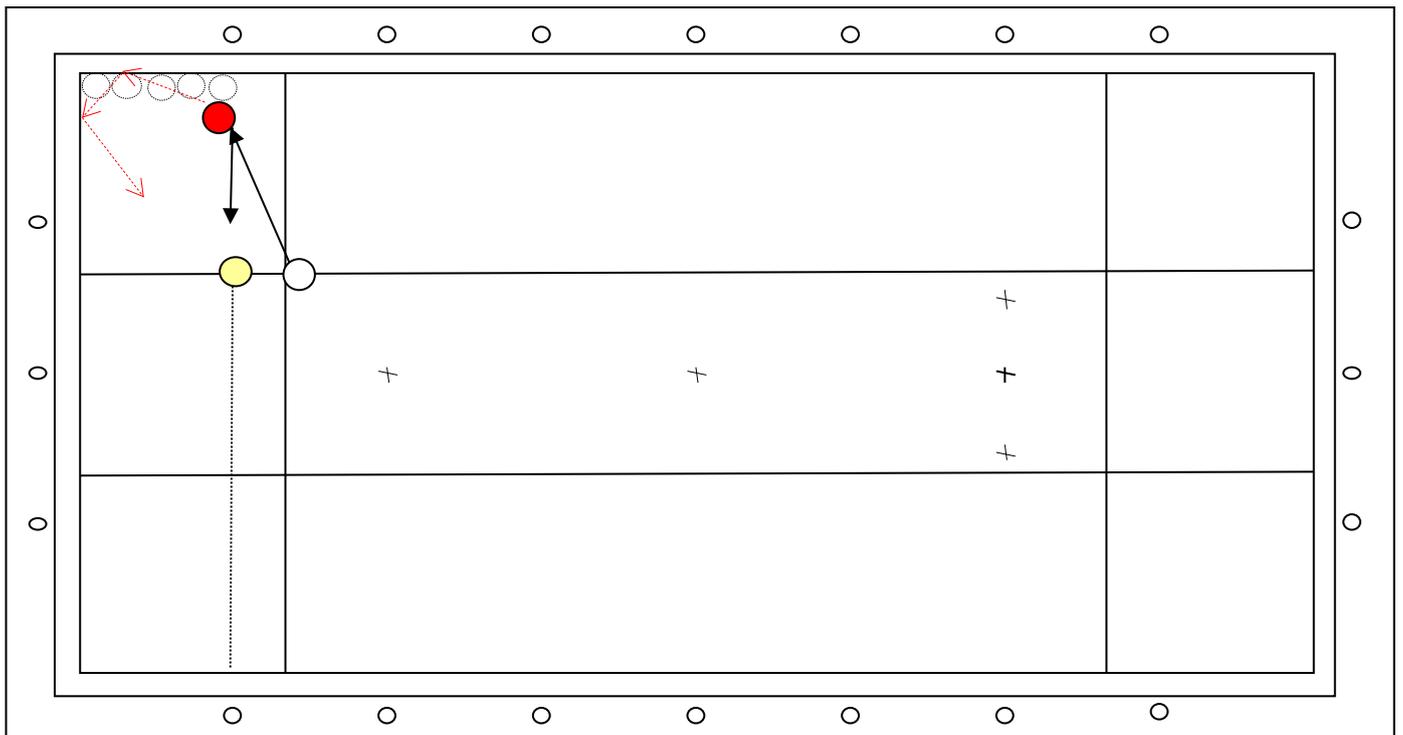
**FIGURE N° 11 : RETRO DIRECT - RAPPEL 2 BANDES**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Basse  
**QUANTITÉ :** 9/10 de bille  
**EFFET :** Sans

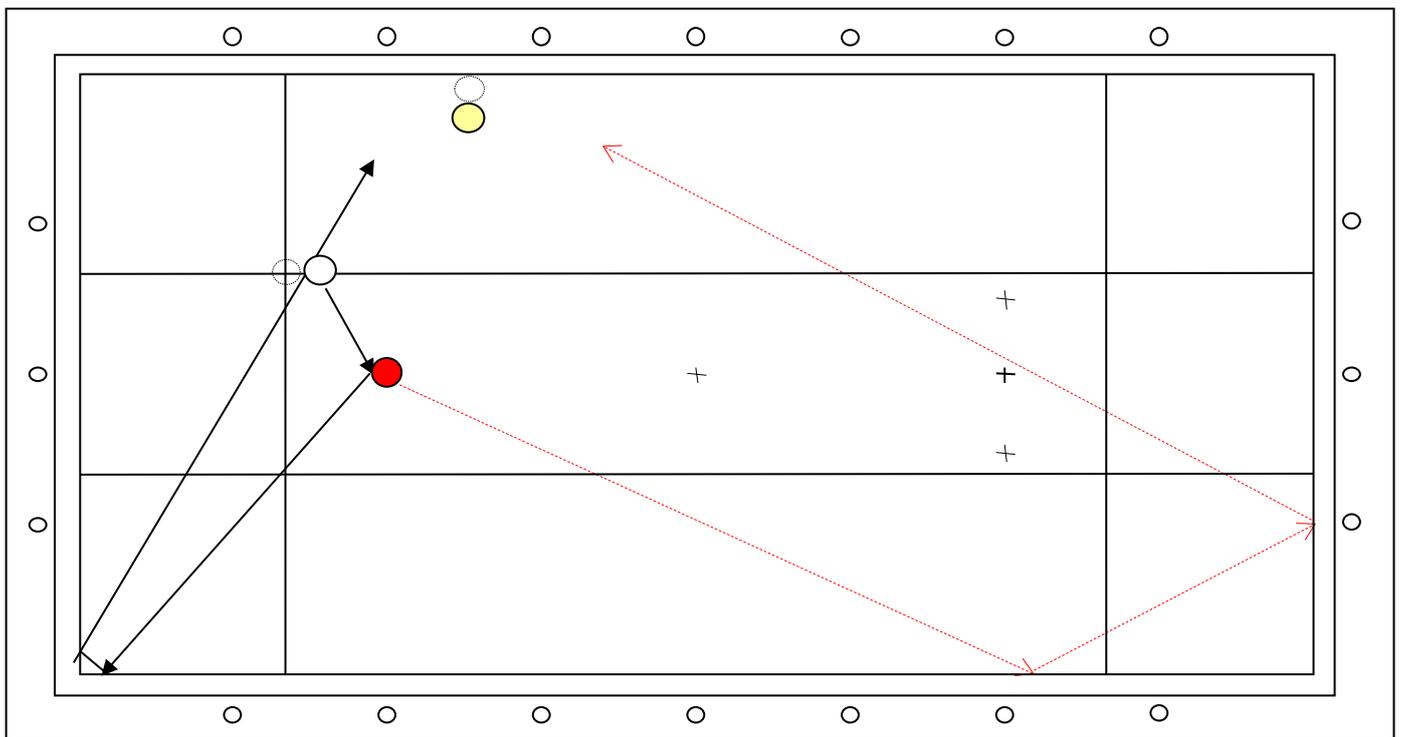
**FIGURE N° 12 : PETIT CROISE DANS LE TIERS**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Haute  
**QUANTITÉ :** 1/2 bille +  
**EFFET :** Gauche

**FIGURE N° 13 :** EXTENSION DE POINT D'ECHELLE



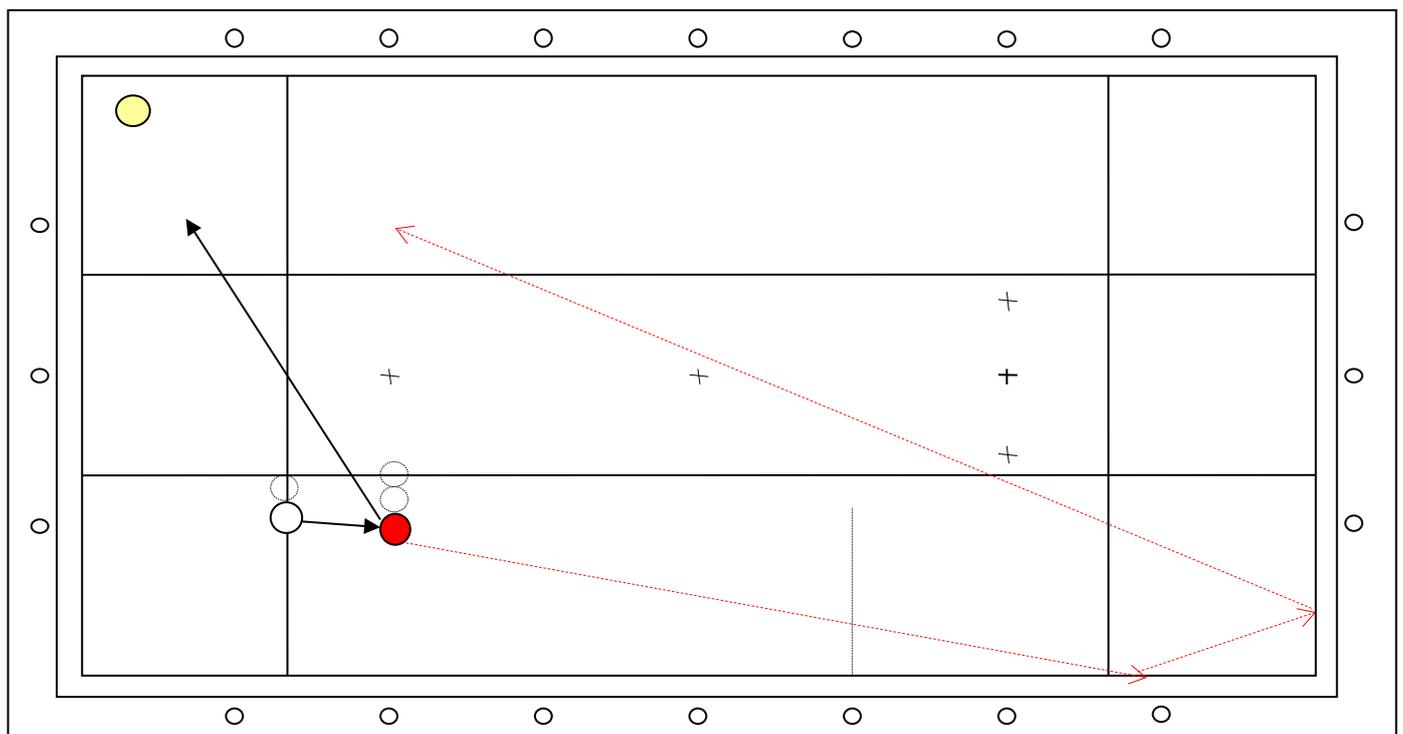
**RÉALISATION DU POINT**

**ATTAQUE :** A l'axe , légèrement en dessous - queue à plat, coup soutenu

**QUANTITÉ :** 1/2 bille ( Prendre le coin grande bande 1ère)

**EFFET :** A droite

**FIGURE N° 14 :** RETRO DIRECT - RAPPEL 2 BANDES



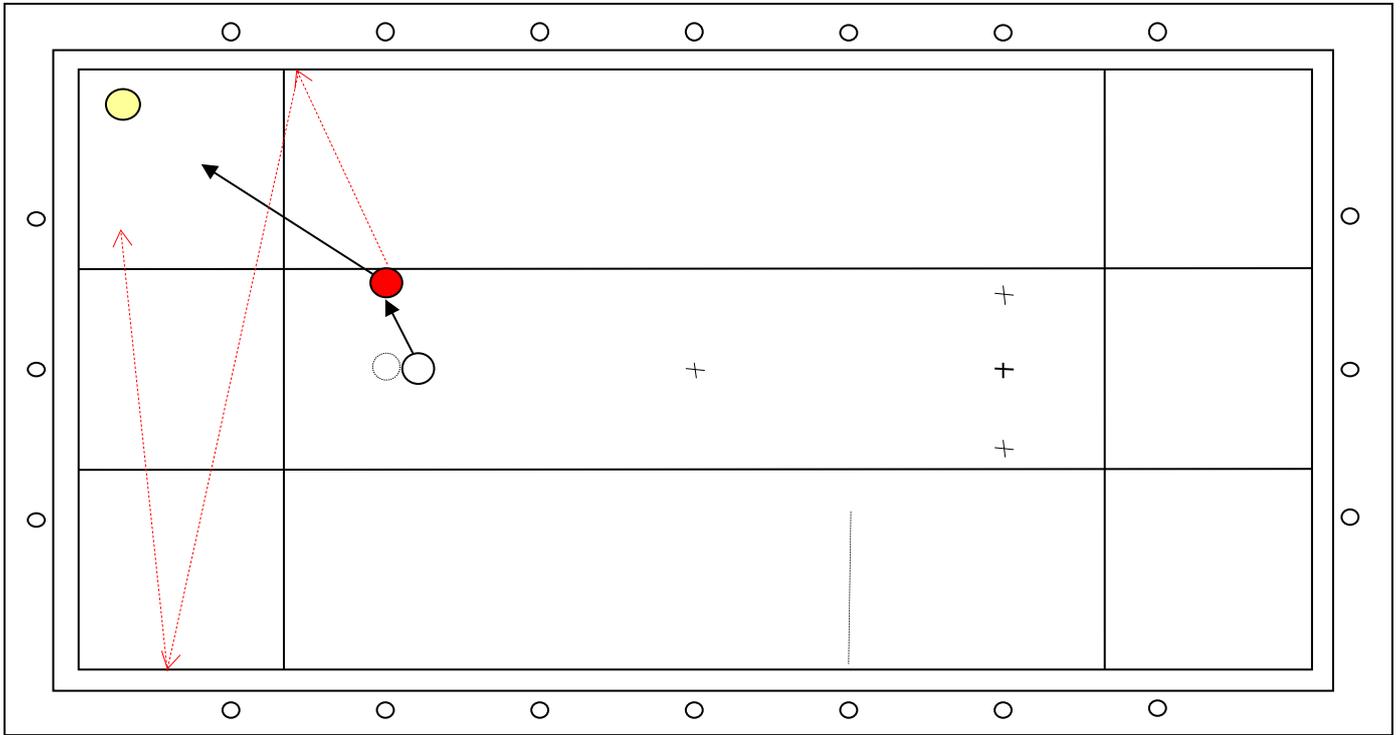
**RÉALISATION DU POINT**

**ATTAQUE :** Basse

**QUANTITÉ :** 3/4 de bille

**EFFET :** Sans

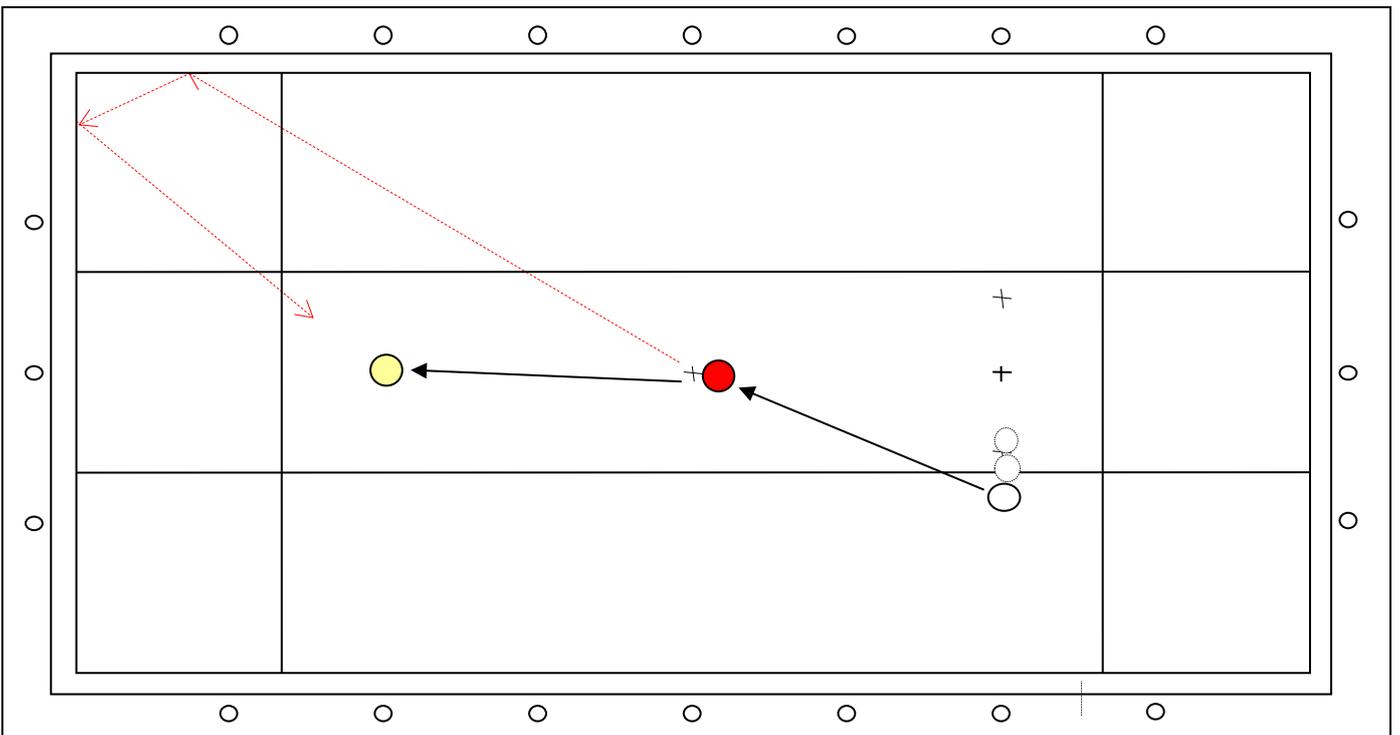
**FIGURE N° 15 : COULE AMORTI DIRECT - RAPPEL 2 BANDES**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Au dessus du centre  
**QUANTITÉ :** 9/10 de bille  
**EFFET :** Droite

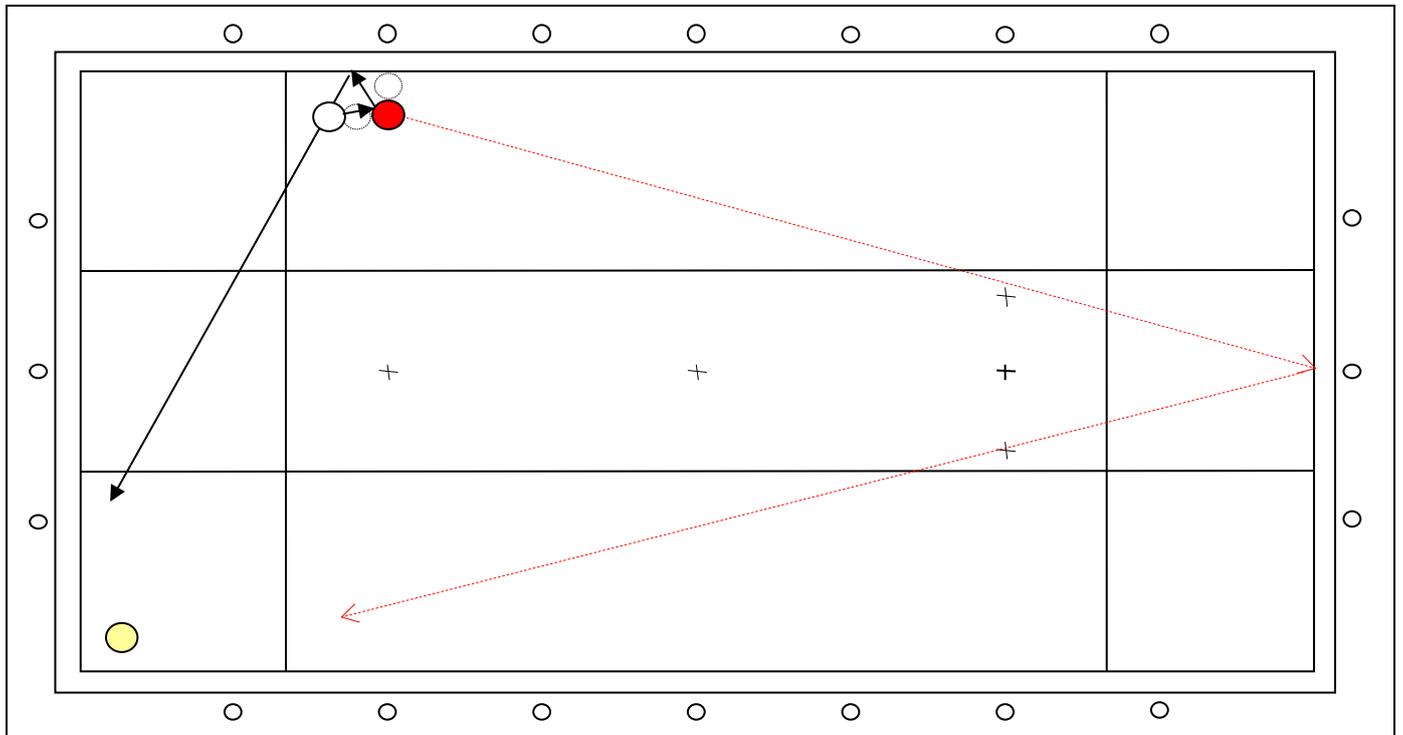
**FIGURE N° 16 : COULÉ DIRECT**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Haute  
**QUANTITÉ :** 9/10 de bille  
**EFFET :** Sans ou léger à droite

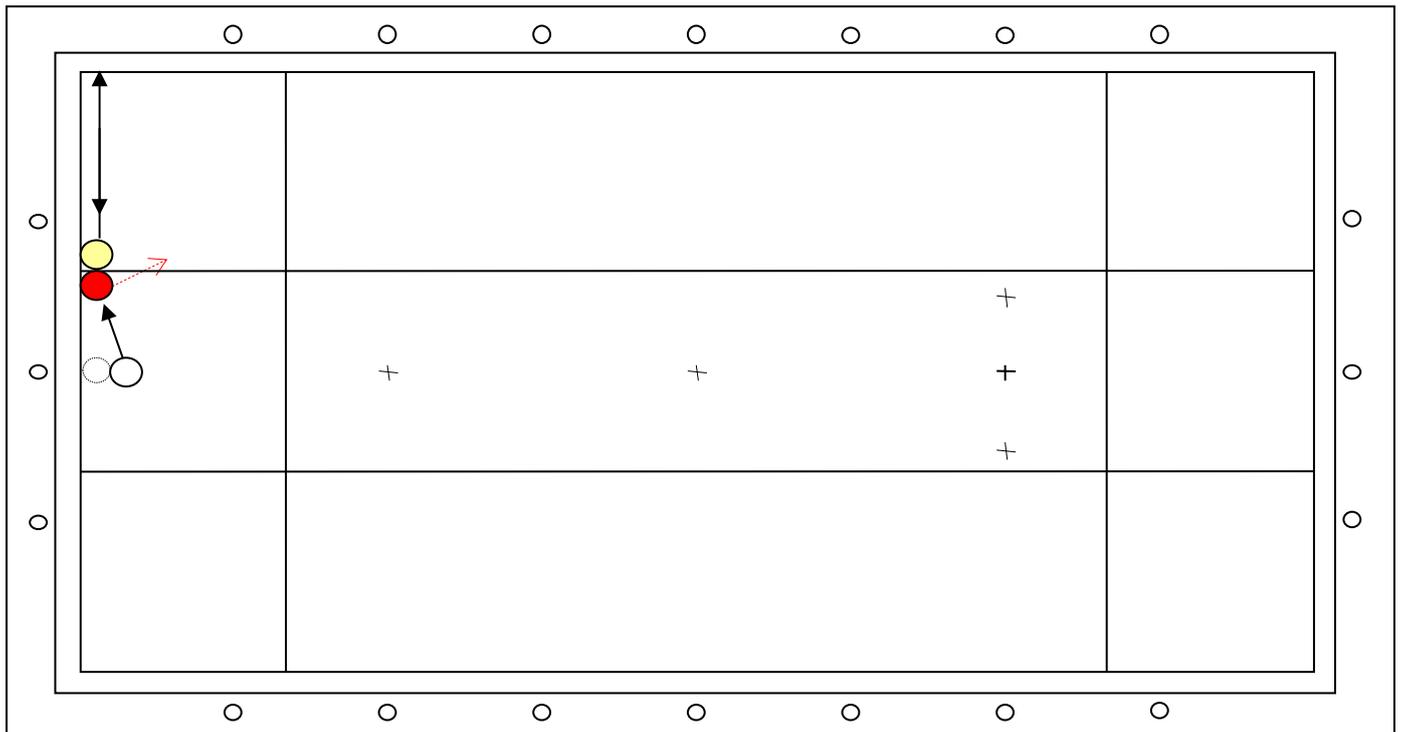
**FIGURE N° 17 : COUPÉ**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Basse  
**QUANTITÉ :** 1/2 bille  
**EFFET :** Sans

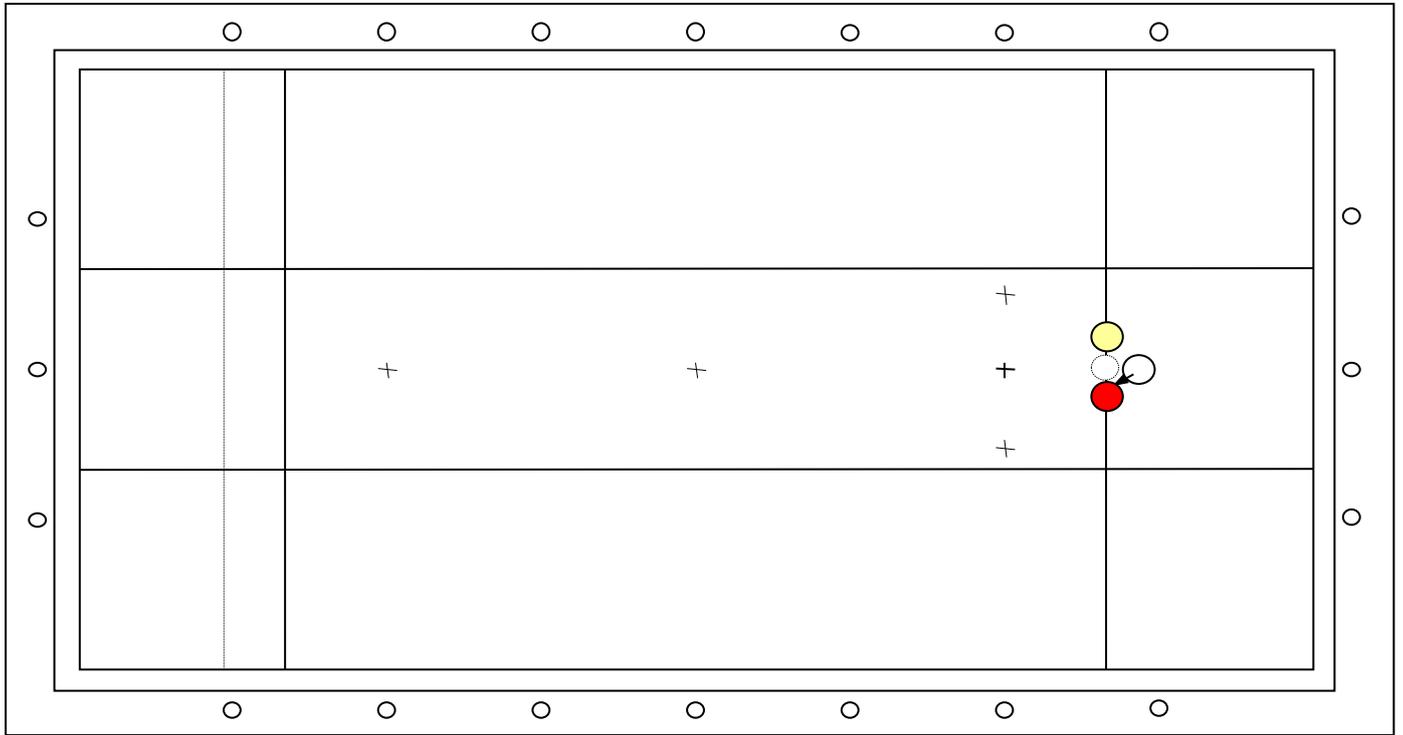
**FIGURE N° 18 : RENCONTRE**



RÉALISATION DU POINT

**ATTAQUE :** Au centre  
**QUANTITÉ :** Plein  
**EFFET :** Sans

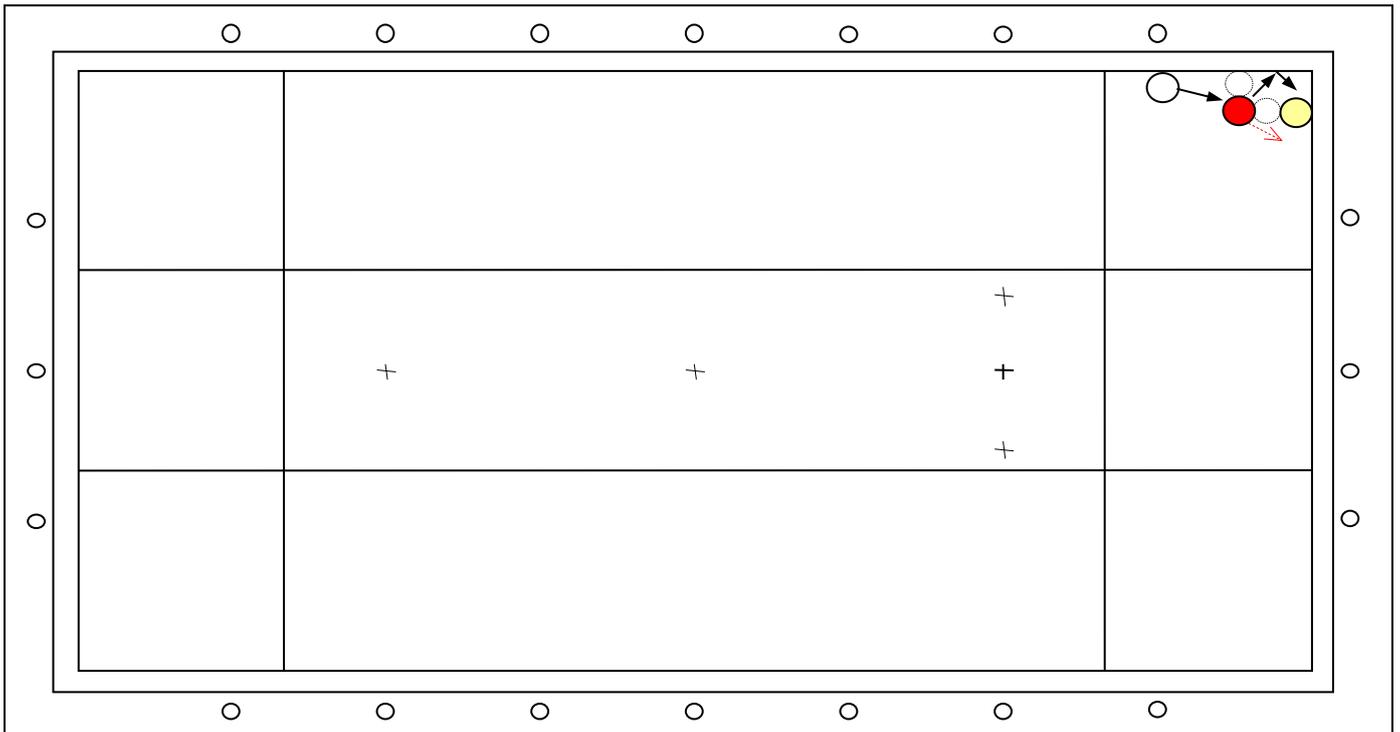
**FIGURE N° 19 : PASSAGE**



**RÉALISATION DU POINT**

**ATTAQUE :** Centre  
**QUANTITÉ :**  
**EFFET :**

**FIGURE N° 20 : PETIT POINT**



**RÉALISATION DU POINT**

**ATTAQUE :** Centre  
**QUANTITÉ :** Finesse  
**EFFET :** Sans

# CHALLENGE DES JEUNES

## REGLEMENT DES POINTS IMPOSES

### Points imposés de la série A, (numérotés de 1 à 10) :

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 à l'intérieur du carré dans le quel se trouve la bille n°3, ce qui donne un bonus :

1° essai réussi : 4 points	+	4 points de bonus éventuel
2° essai réussi : 3 points	+	3 points de bonus éventuel
3° essai réussi : 2 points	+	2 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

1° essai réussi : 5 points	+	série
2° essai réussi : 3 points	+	série

Le joueur pourra augmenter son capital points par autant de carambolages qu'il réussira après le point imposé. Les séries sont limitées à 30 points (cotation des essais compris).

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

Le joueur ne dispose que d'un essai pour réussir le point

1° essai réussi : 3 points	+	série
----------------------------	---	-------

Le joueur pourra augmenter son capital points par autant de carambolages qu'il réussira après le point imposé. Les séries sont limitées à 30 points (cotation des essais compris).

### Handicap :

- Le un joueur classé officiellement entre 5 et 10 de moyenne générale, ne disposera que de deux essais en série A.  
1° essai réussi : 2 points + 2 points de bonus éventuel  
2° essai réussi : 2 points + 1 point de bonus éventuel  
Il ne disposera que d'un seul essai pour la série B : cotation 3 points + série.  
Pour la série C : pas de handicap
- Le un joueur classé officiellement au dessus de 10 de moyenne générale, ne disposera que d'un seul essai pour la série A, la cotation sera de 2 points + 1 point de bonus éventuel.  
Il ne disposera que d'un seul essai pour la série C, cotation 3 points + série.  
Pour la série C, un essai comme tout le monde, mais cotation de la série dès le 1er point (= 1 point).

### Remarques sur le positionnement des billes

- Elles sont toujours positionnées par rapport aux mouches, aux demi-mouches, au cadre, aux cinq points placés sur tous les billards.
- Les écarts à partir de ces repères sont précisés par des billes remplies de pointillés.
- La deux est toujours la rouge (bille noire sur les feuilles).
- En cas de collage on peut remettre sur mouches.

### Remarques sur la réalisation des points

- Les trajets indiqués sont ceux du point idéal.
- Pour la série A, le point est accordé quand le carambolage est effectué et le bonus est attribué lorsque les trois billes restent dans le carré où se trouve la "3".
- 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.
- Pour les autres figures, seul le sens de déplacement de la "1" après son contact avec la "2" est à respecter.

### Informations

14 H - Samedi après-midi :	points imposés de 1 à 10	(série A)
9 H - Dimanche matin :	points imposés de 11 à 15	(série B)
14 H - Dimanche après-midi:	points imposés de 16 à 20	(série C)

