



# CHALLENGE DES JEUNES DE BILLARD



LIGUE DES  
PAYS DE LA LOIRE



LES 17 ET 18 MAI 2025  
AU BILLARD CLUB BAULOIS

# BON À SAVOIR

Le Challenge des Jeunes des Pays de la Loire revient en 2025 avec quelques nouveautés ! Dans ce livret, attendez-vous à ce que de petites modifications arrivent. Dès aujourd'hui, les jeunes et leurs formateurs peuvent commencer à s'entraîner sur ces points imposés.

D'autres précisions sur le fonctionnement du Challenge vous seront envoyées ultérieurement.

## JOUR 1 : LE SAMEDI

### POINTS IMPOSÉS DU SAMEDI APRÈS-MIDI (NUMÉROTÉS DE 1 À 12) :

Les points proposés se jouent sur 3 ou 4 billards. Les points numérotés de 1 à 12 sont exécutés simultanément sur les billards et sans qu'ils ne le soient nécessairement dans l'ordre. Par ces dispositions, l'objectif est de permettre aux jeunes de jouer plus régulièrement sur les billards mis à disposition.

Pour cela, les jeunes sont répartis en différents groupes (selon le nombre de participants) constitués par la Ligue et les organisateurs de la compétition :

- **les groupes 1 et 3** sont les groupes des joueurs les plus expérimentés, et en capacité de jouer ou jouant déjà des compétitions de 3 billes.
- **les groupes de 4 à 8** sont les joueurs jugés comme débutants, et en seules capacités de jouer au 4 billes pour le moment.

Un groupe est constitué d'environ 6 jeunes.

Les répartitions par catégories pourront se faire en fonction des DFA de bronze, d'argent ou d'or que les jeunes pourraient déjà avoir passé.

**Pour les groupes les + forts** : Le joueur ou la joueuse 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.

- 1er essai réussi : 4 points + 4 points si rappel de zone
- 2ème essai réussi : 3 points + 3 points si rappel de zone
- 3ème essai réussi : 2 points + 2 points si rappel de zone

**Pour tous les autres groupes** : le joueur ou la joueuse dispose de trois essais également mais le regroupement des billes n'est pas attendu (mais peut être motivé dans les clubs).

- 1er essai réussi : 8 points
- 2ème essai réussi : 6 points
- 3ème essai réussi : 4 points

Un classement sera fait à l'issue de la journée.

# JOUR 2 : LE DIMANCHE

## POINTS IMPOSÉS DU DIMANCHE (NUMÉROTÉS DE 13 À 21) VERSION 3 ET 4 BILLES:

- **les groupes les + forts**

Le joueur ou la joueuse dispose de deux essais pour réussir le point imposé (pas de zone de rappel). Lorsque le point est réussi, la série peut commencer.

- 1er essai réussi : 1 point + série (maxi 30)
- 2ème essai réussi : 1 point + série (maxi 30)

- **pour les autres groupes**

Le joueur ou la joueuse dispose de deux essais pour réussir le point imposé (avec présence sur la position d'une 4ème bille). Lorsque le point est réussi, la série peut commencer.

- 1er essai réussi : 1 point + série (maxi 30)
- 2ème essai réussi : 1 point + série (maxi 30)

## APERÇU GÉNÉRAL

### SAMEDI 17 MAI

**13H30**  
CONVOCATION  
DES JOUEUSES ET DES JOUEURS

**14H00**  
OUVERTURE  
DE LA COMPETITION - points imposés

**14H30 - 18H**  
COMPETITION

### DIMANCHE 18 MAI

**8H30**  
CONVOCATION  
DES JOUEUSES ET DES JOUEURS

**9H00**  
POURSUITE  
DE LA COMPETITION - points imposés + série

#### PAUSE DÉJEUNER

**14H - 17H**  
REPRISE  
DE LA COMPETITION

**17H30**  
PODIUM

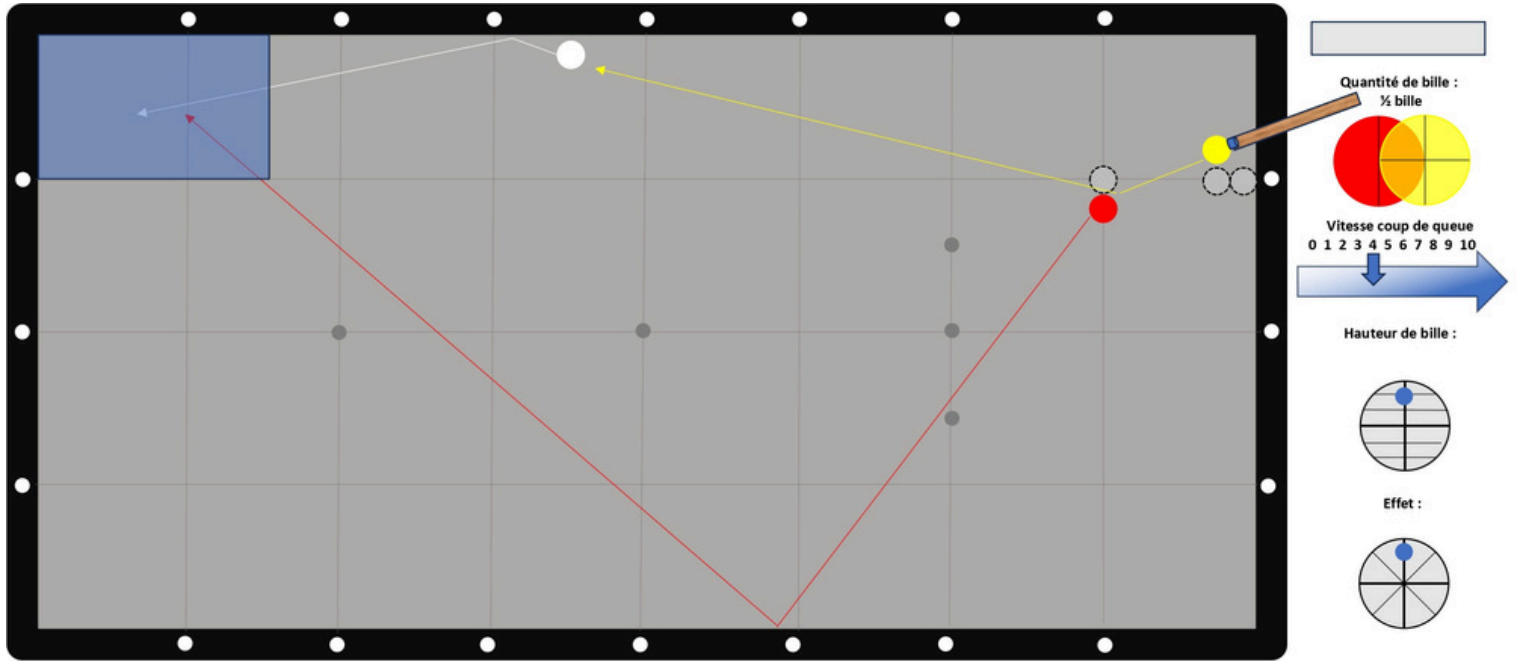


Fig. 1 Coup naturel direct par 1/2 bille haut sans effet.

1- Chevalet sur bande

2- Visée 1/2 bille = centre procédé passe par tangente de la rouge

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune

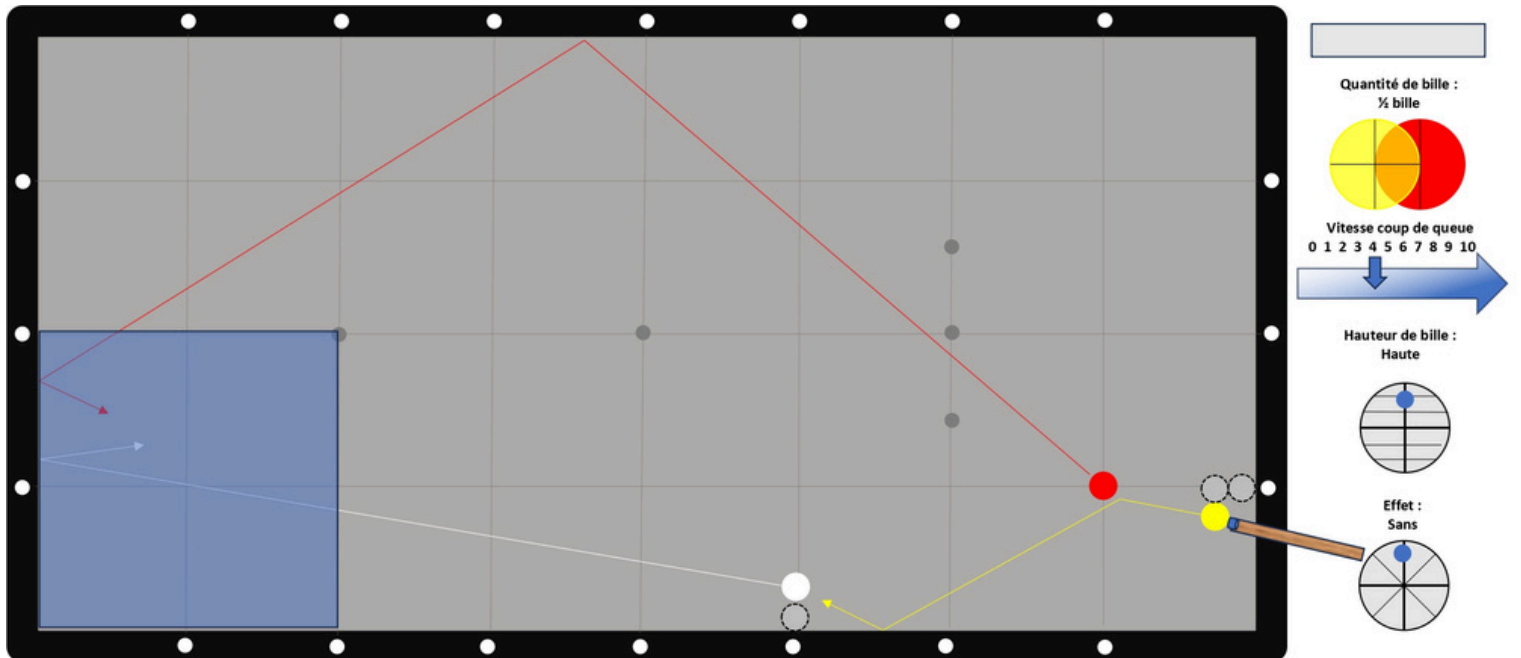
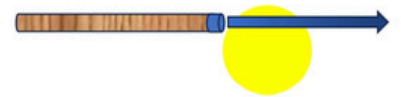


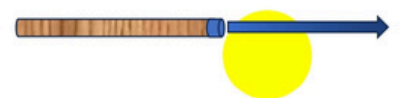
Fig. 2 Coup naturel 1 bande par 1/2 bille haut sans effet

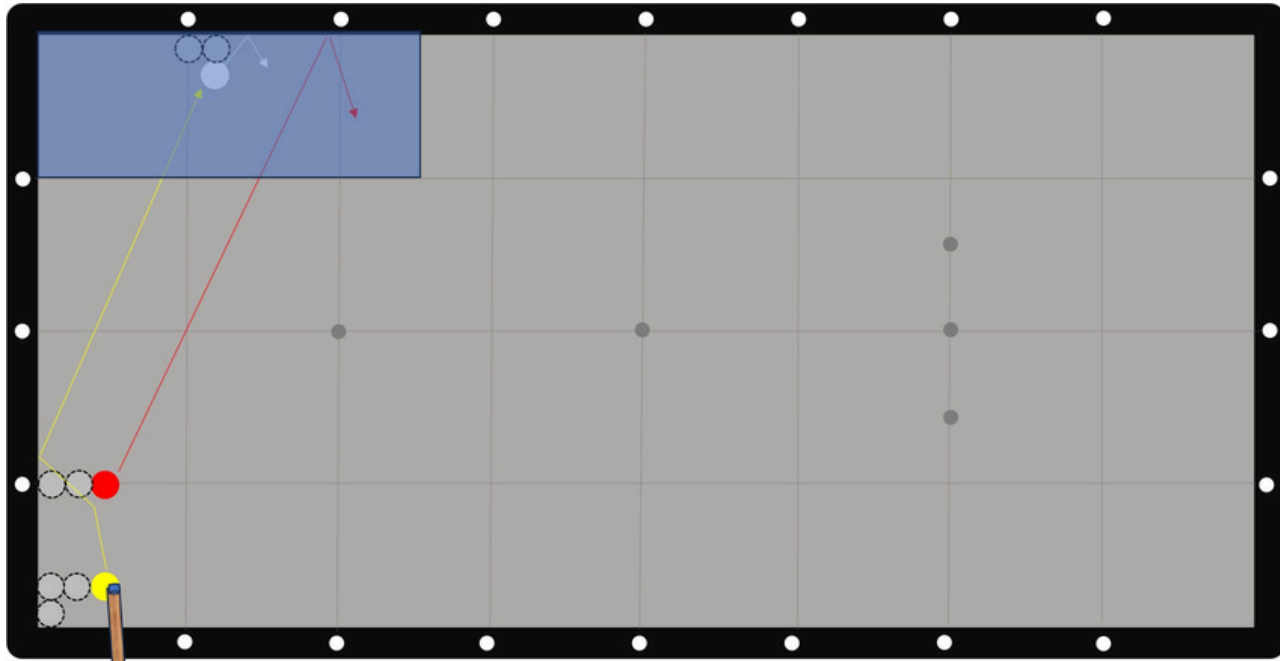
1- Chevalet sur bande

2- Visée 1/2 bille = centre procédé passe par tangente de la rouge

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

Effet :  
Max haut

Fig. 3

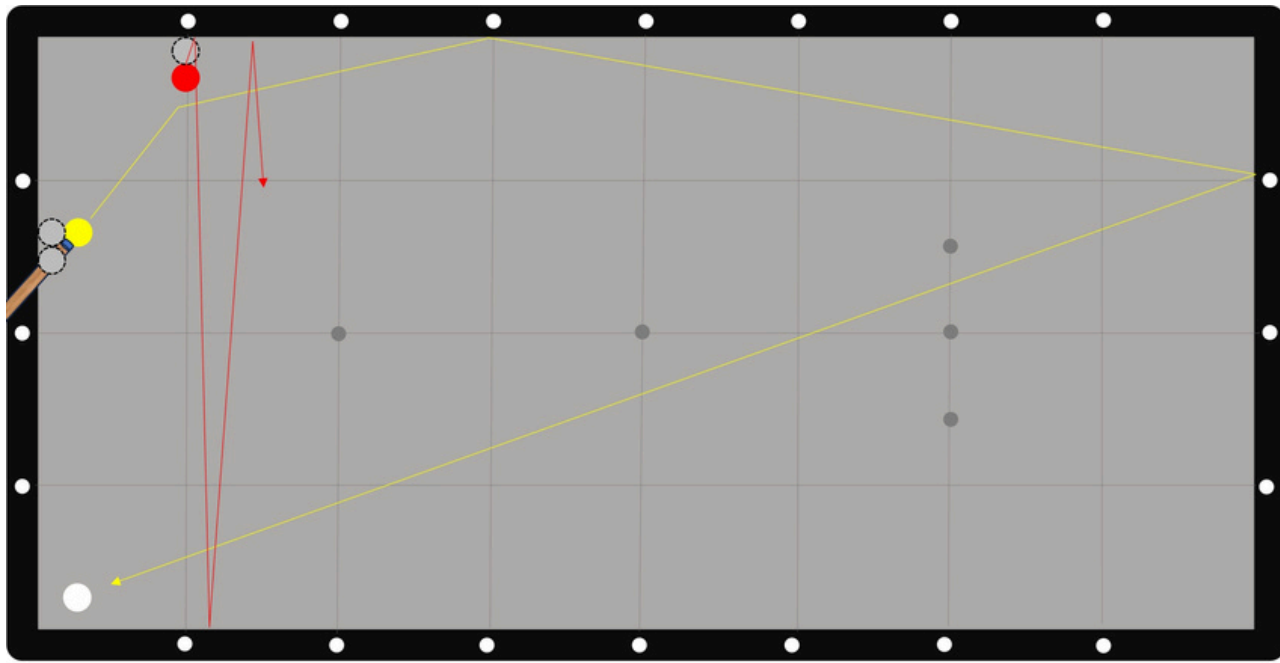
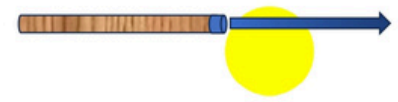
Coup naturel 1 bande par ½ bille haut + effet à droite

1- Chevalet sur bande

2- Visée ½ bille avec effet = décalage du procédé dans la rouge

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

Effet :  
Sans

Fig. 4

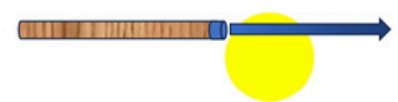
Coup naturel 2 bandes par ½ bille haut sans effet

1- Chevalet sur bande

2- Visée ½ bille

3- Pas de zone de rappel

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



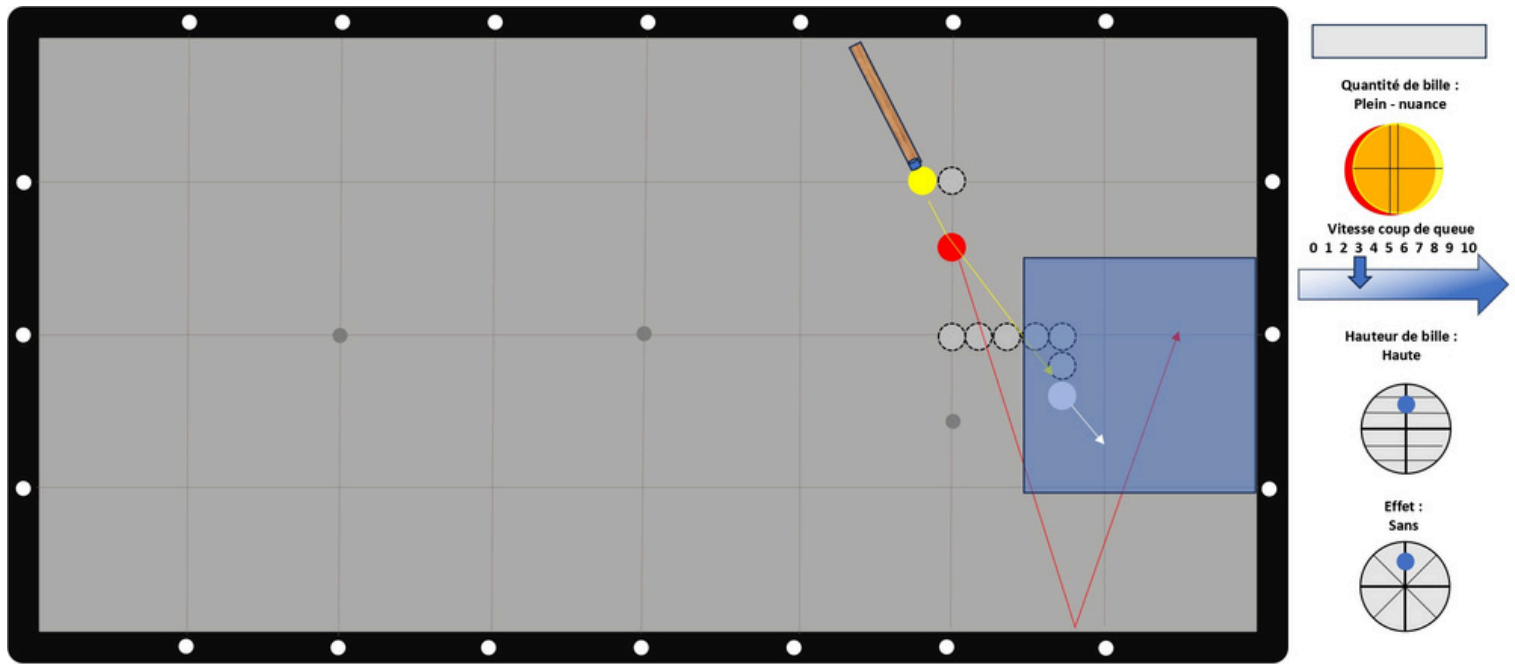


Fig. 5

Coulé direct

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée plein – nuance à gauche
- 3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune

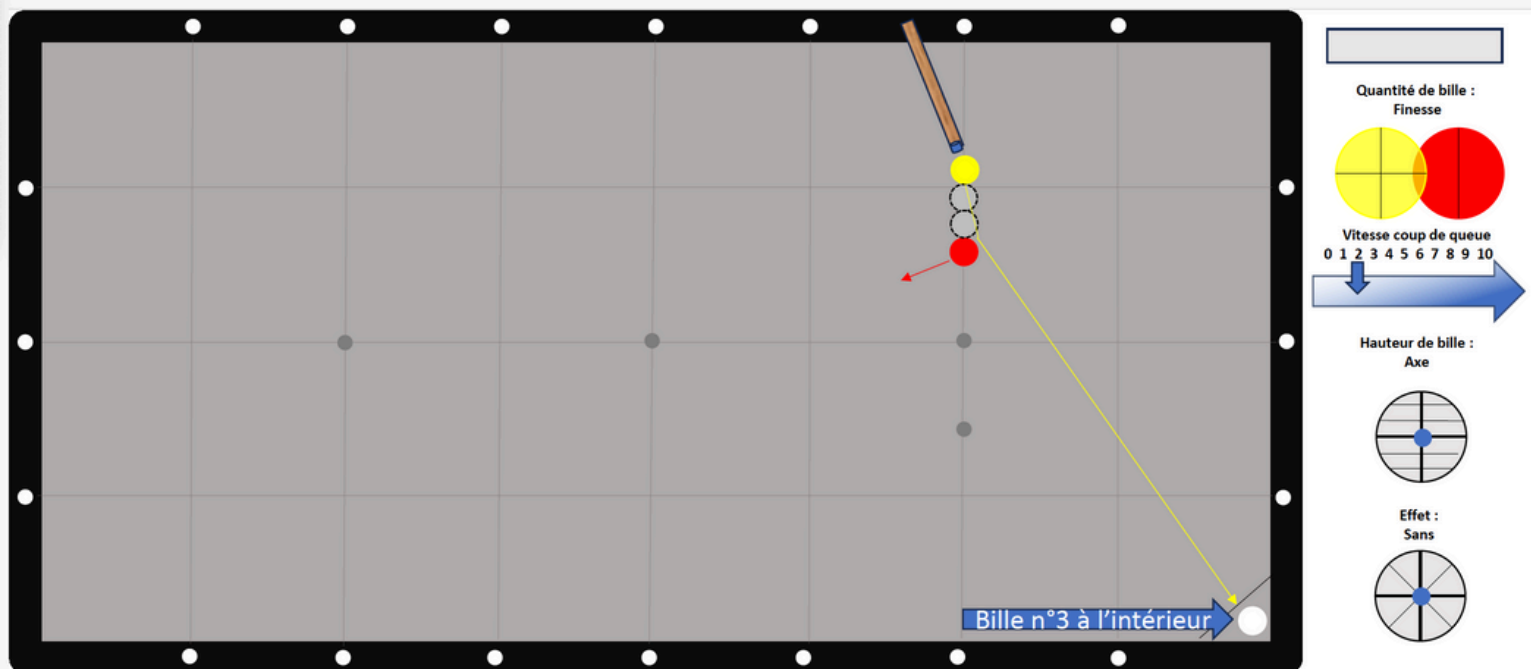
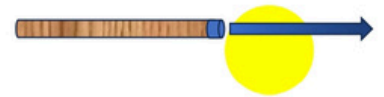


Fig. 6

Finesse en direct

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée finesse = l'attaque à l'axe facilite la visée de la finesse ainsi qu'un coup de queue court
- 3- Pas de zone de rappel

Nature coup de queue : Court  
Inclinaison : Aucune



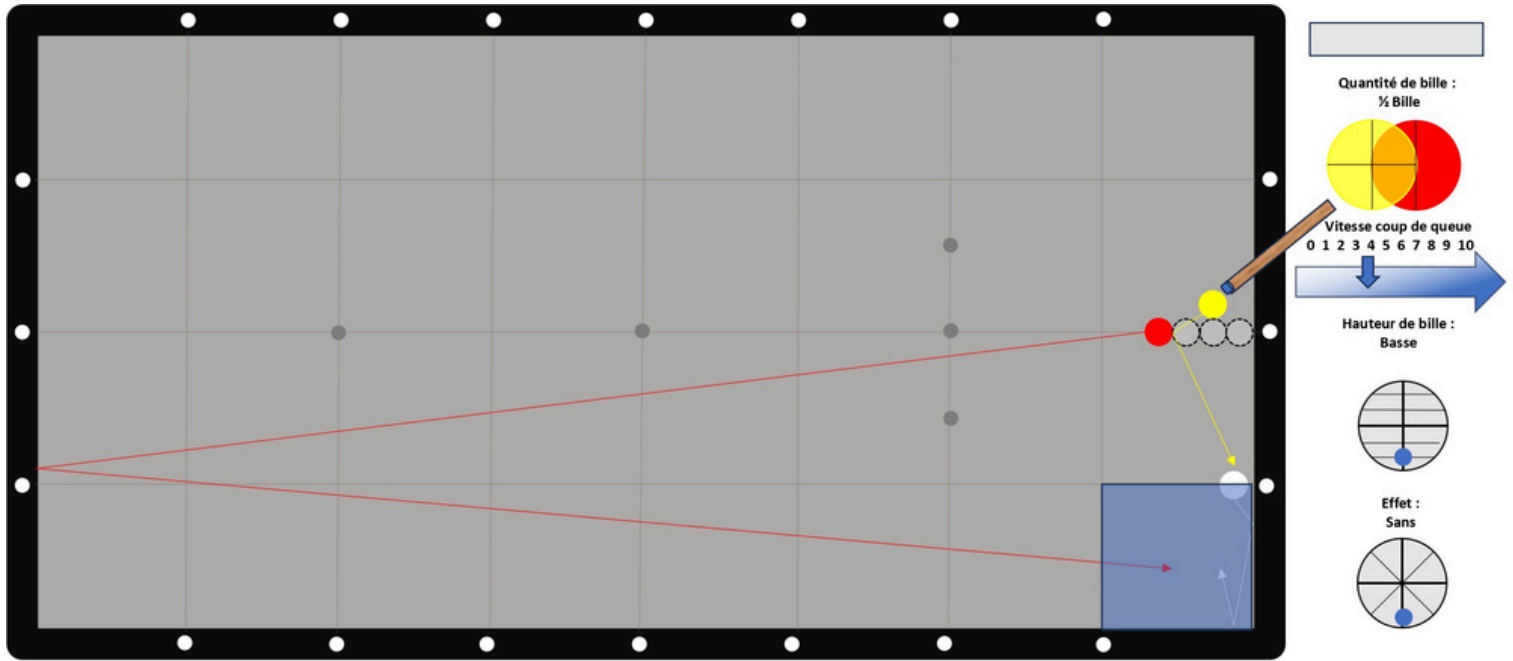


Fig. 7

Angle droit par 1/2 bille attaque basse

1- Chevalet sur bande

2- Visée 1/2 bille = centre procédé par tangente de la rouge

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Court  
Inclinaison : Légère

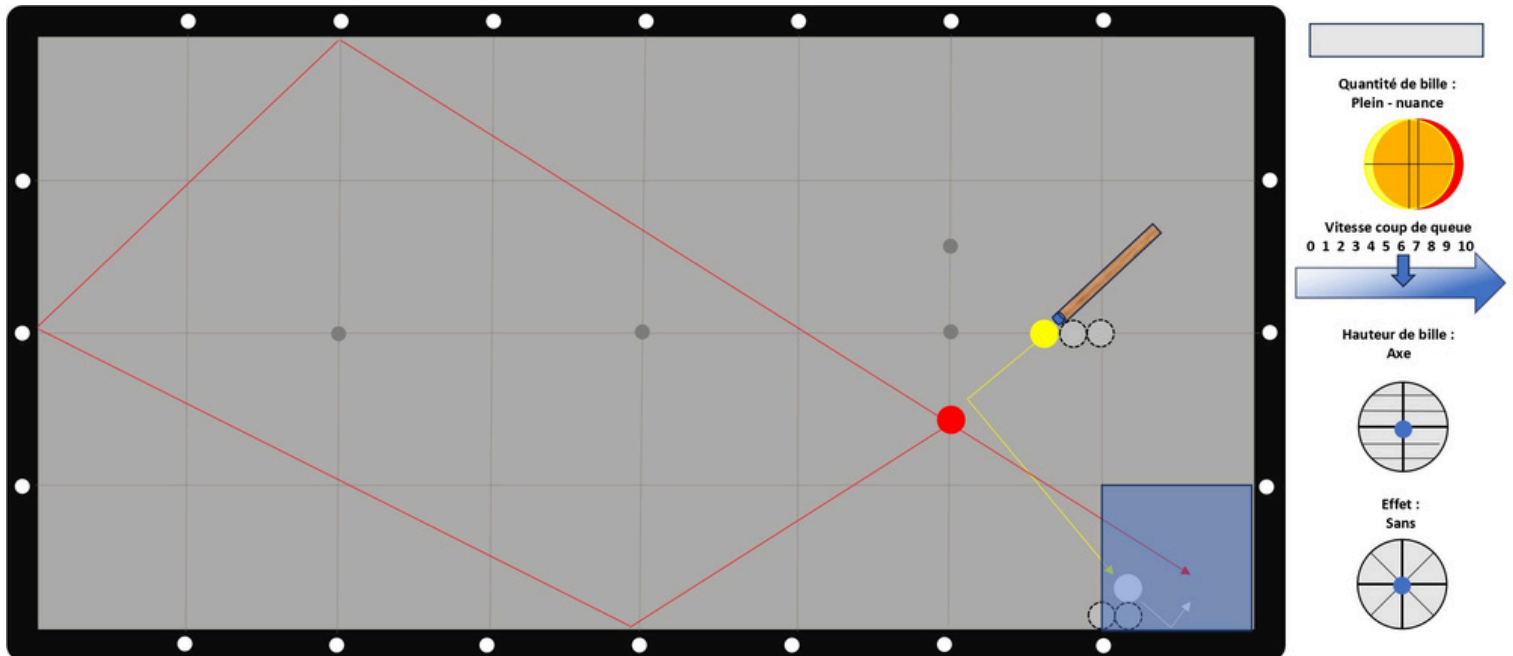


Fig. 8

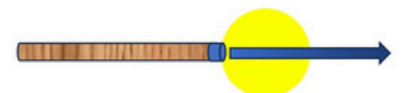
Angle droit par le plein avec attaque à l'axe

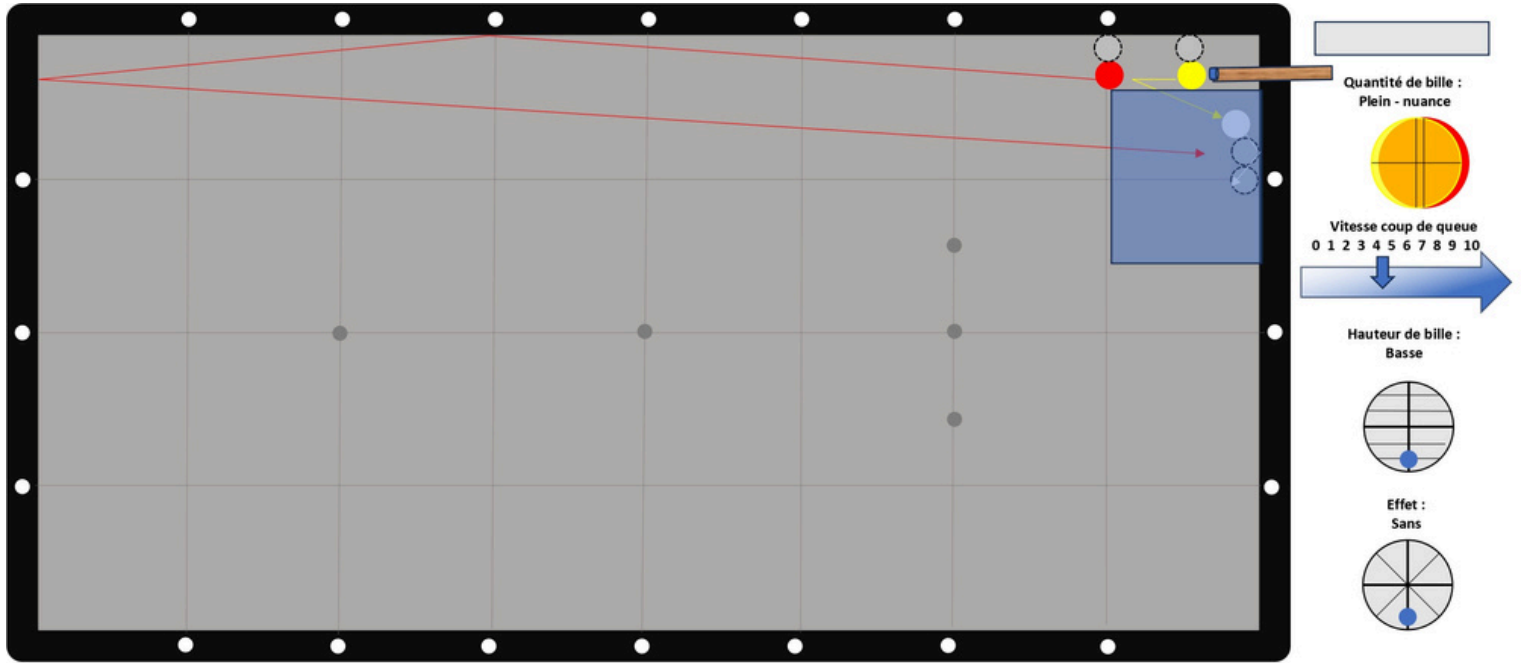
1- Chevalet sur tapis

2- Visée plein - nuance à gauche

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

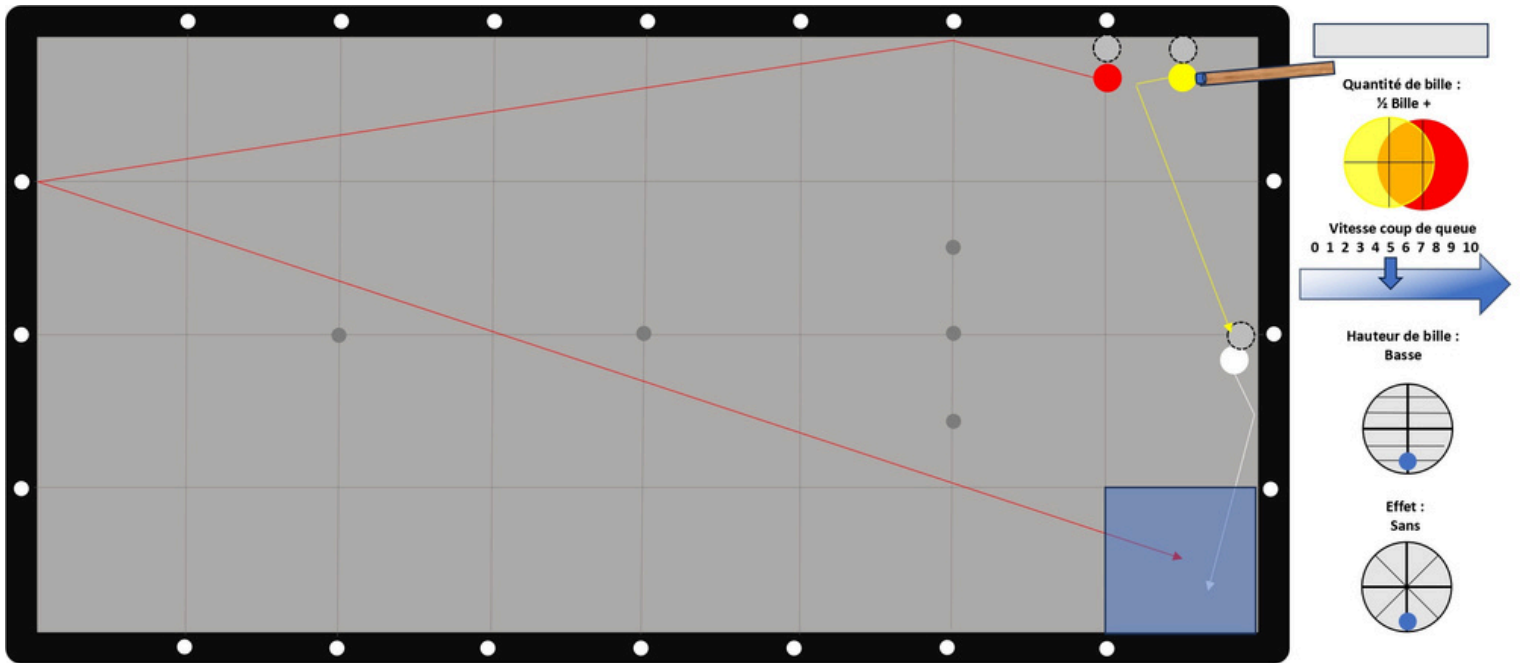
Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





**Fig. 9** Rétro direct à angle fermé

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée plein – nuance à gauche
- 3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes



**Fig. 10** Rétro direct à angle ouvert

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée 1/2 bille +
- 3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes





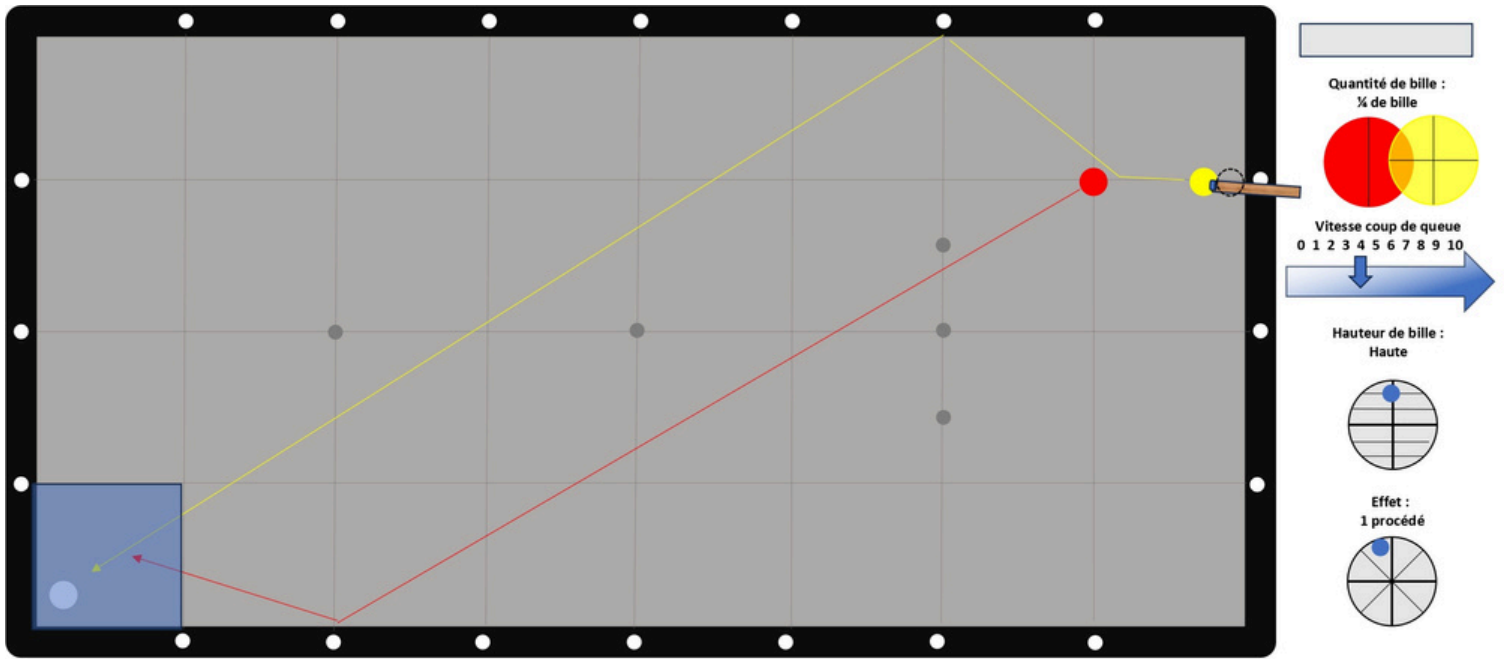


Fig. 11

1 bande avec entraînement de la 2

1- Chevalet sur bande

2- Visée ¼ de bille

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune

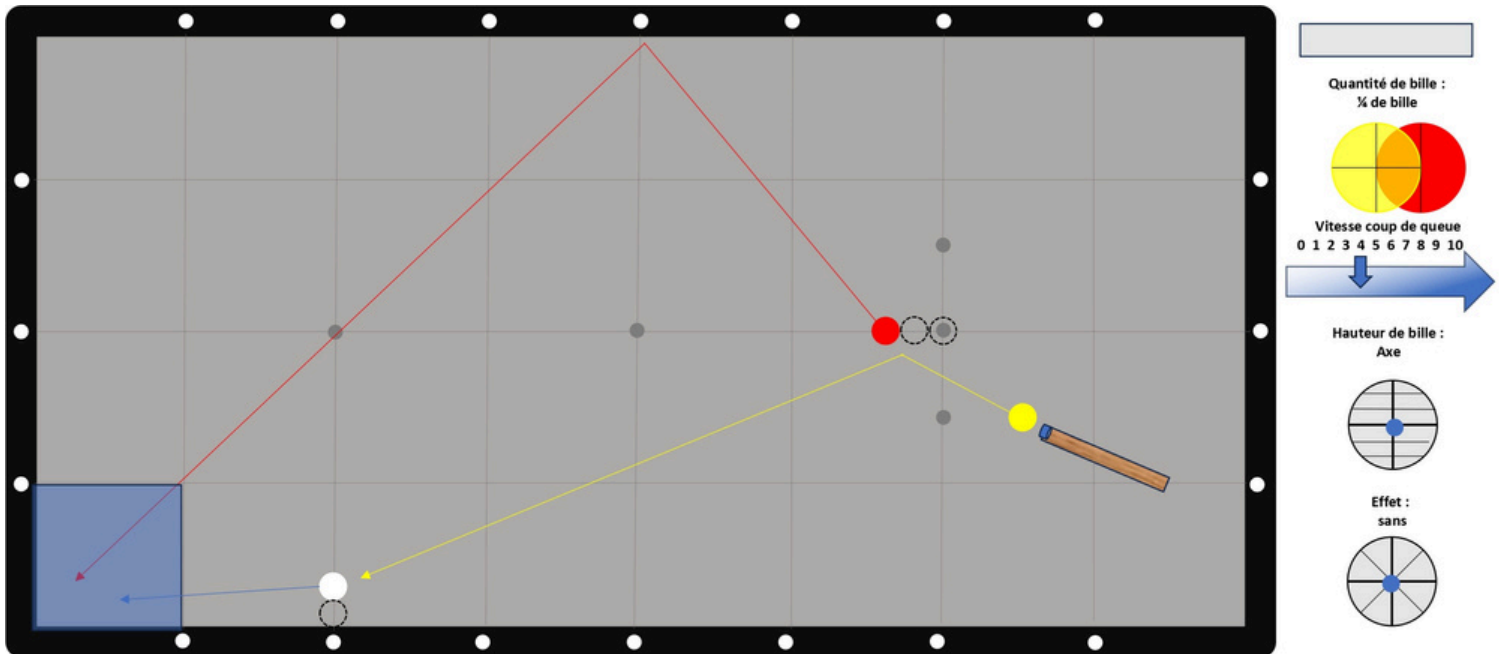
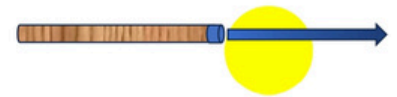


Fig. 12

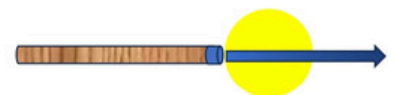
Direct par réglage avec entraînement de la 2

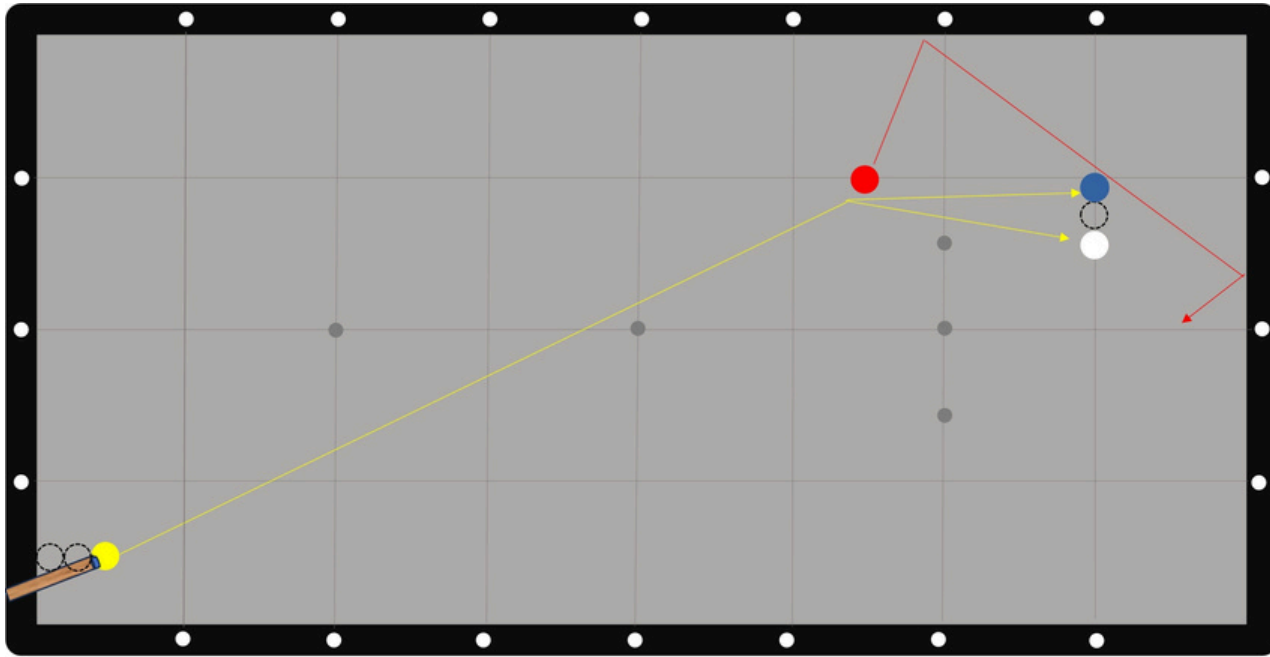
1- Chevalet sur tapis

2- Visée ½ bille

3- Zone de rappel de la 2 et de la 3 pour les joueurs niveau 3 billes

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

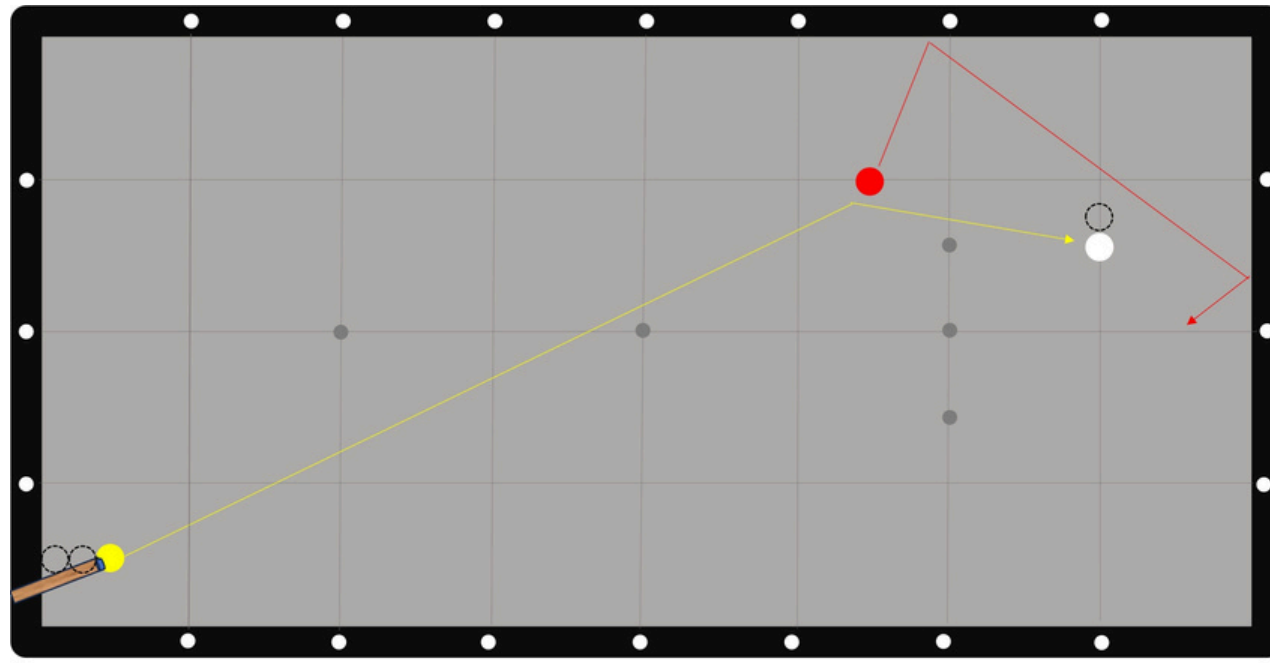
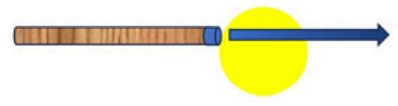
Effet :  
sans

Fig. 13 4B

Direct ½ bille sans effet avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

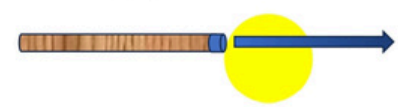
Effet :  
sans

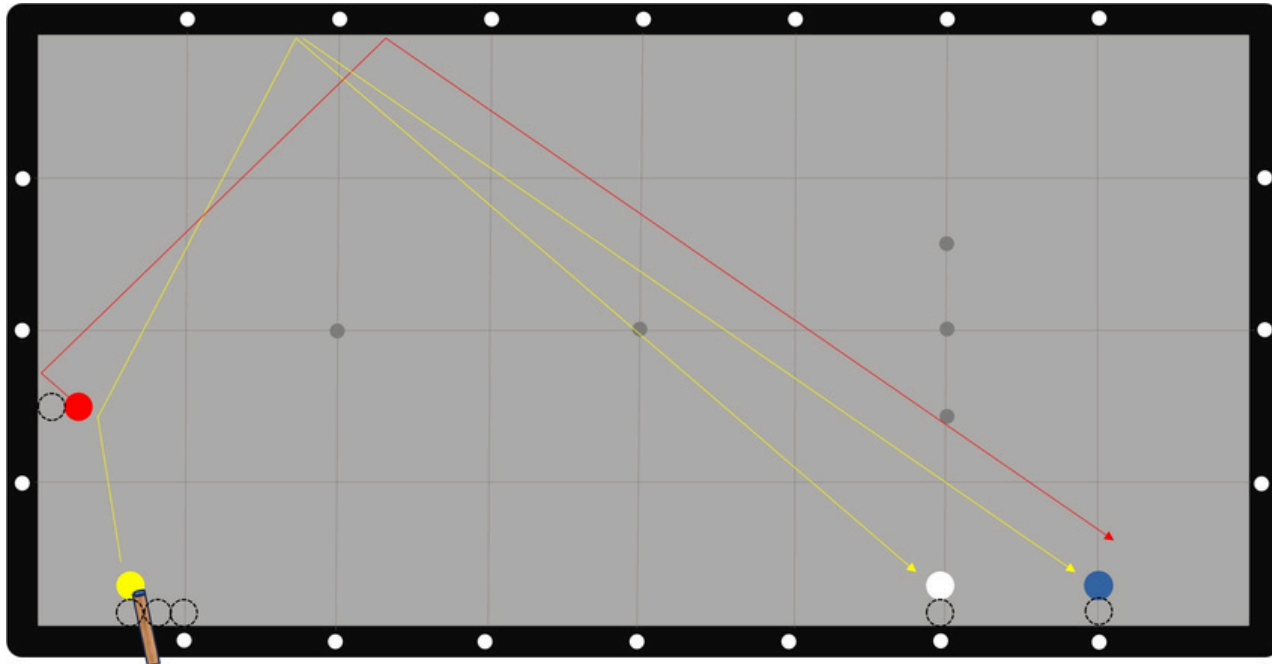
Fig. 13 3B

Direct ½ bille sans effet

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

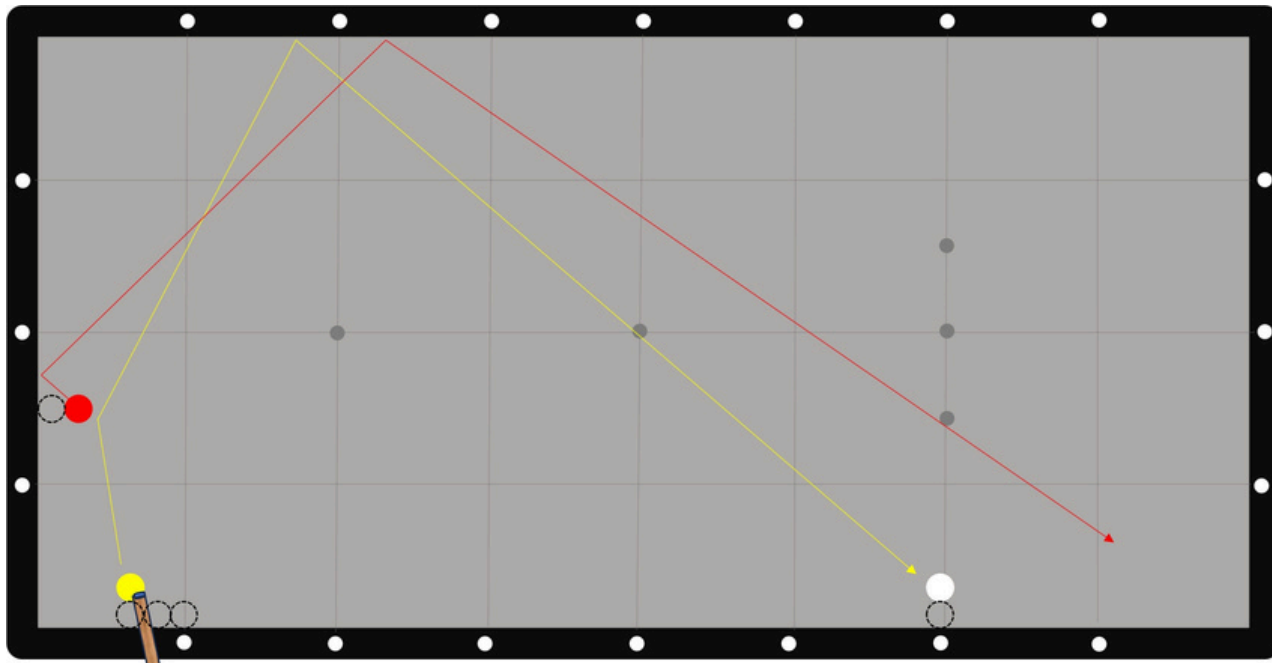
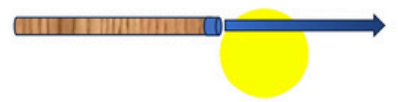
Effet :  
Maxi

Fig. 14 4B

1 bande ½ bille effet à droite avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille
- 3- Effet à droite

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

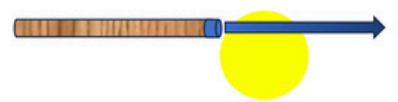
Effet :  
Maxi

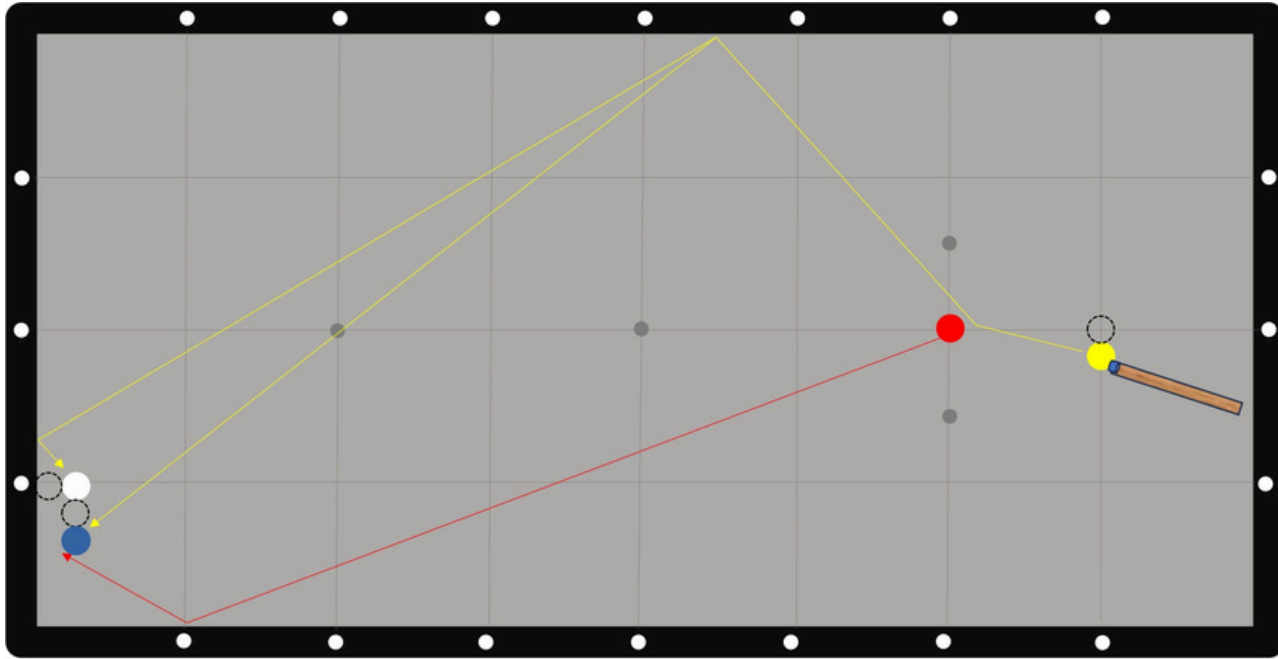
Fig. 14 3B

1 bande ½ bille effet à droite avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille
- 3- Effet à droite

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
% de bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Au-dessus axe

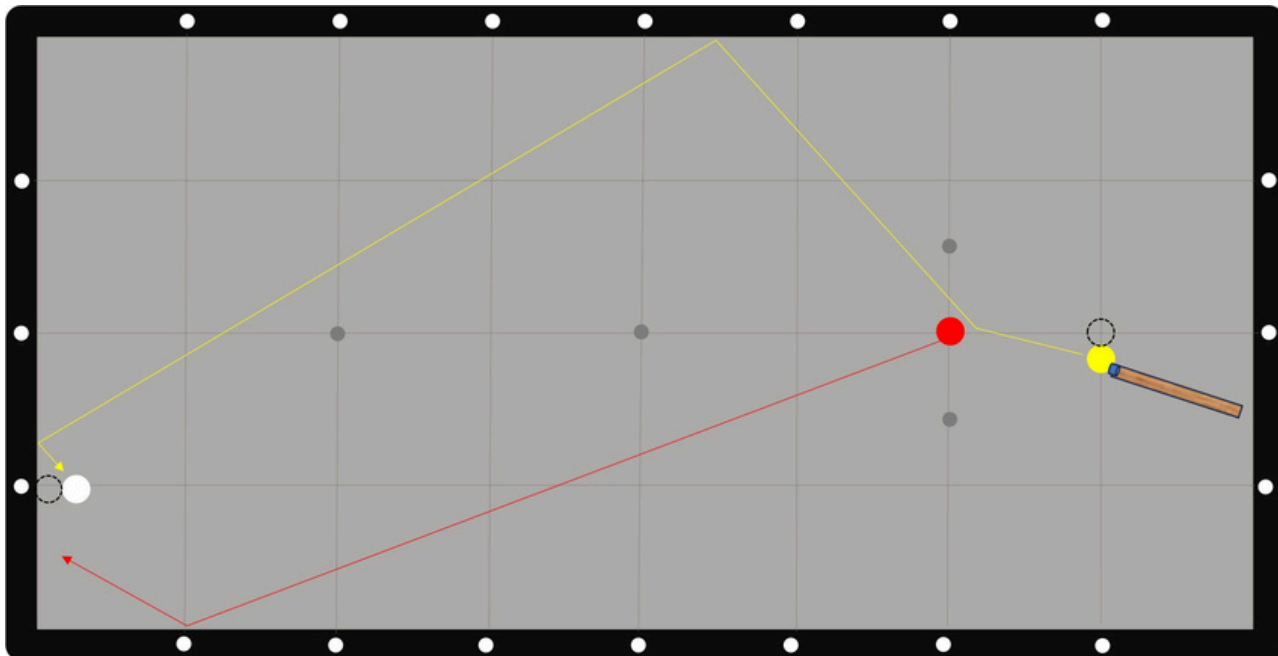
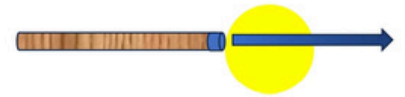
Effet :  
Maxi

Fig. 15 4B

1 ou 2 bandes par  $\frac{1}{4}$  de bille avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée  $\frac{1}{4}$  de bille
- 3- Effet à gauche

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
% de bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Au-dessus axe

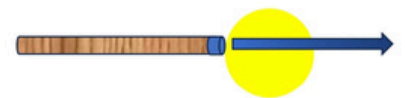
Effet :  
Maxi

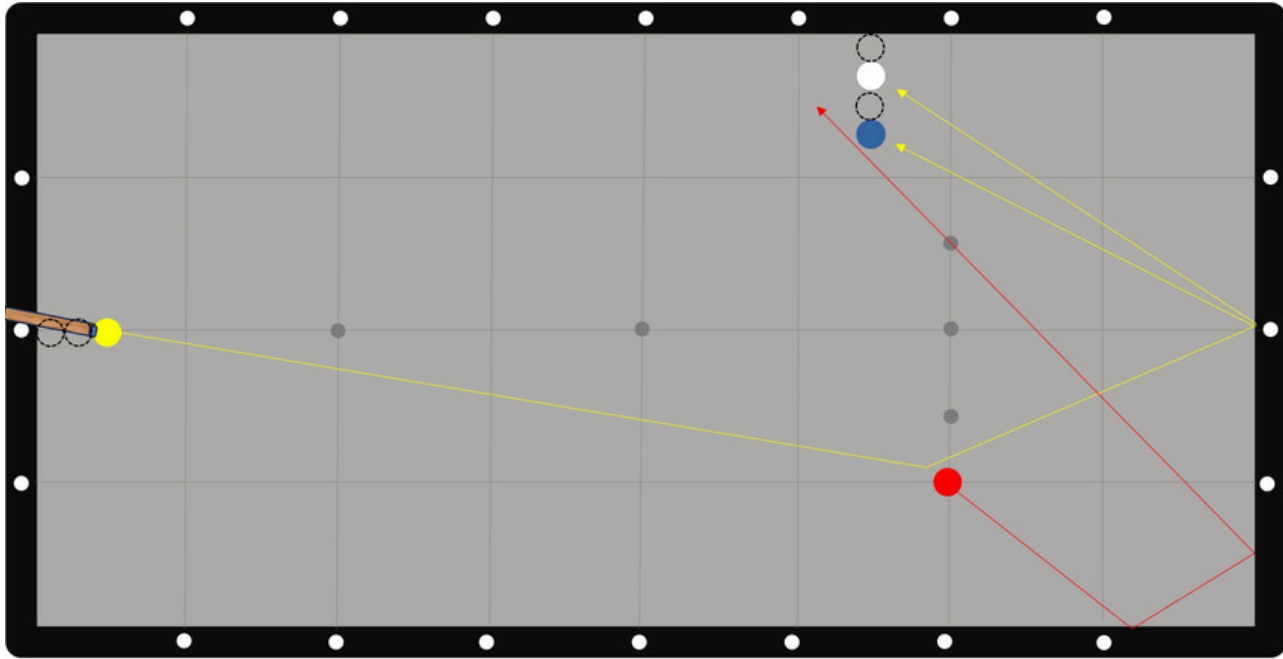
Fig. 15 3B

1 ou 2 bandes par  $\frac{1}{4}$  de bille avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée  $\frac{1}{4}$  de bille
- 3- Effet à gauche

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
½ haut

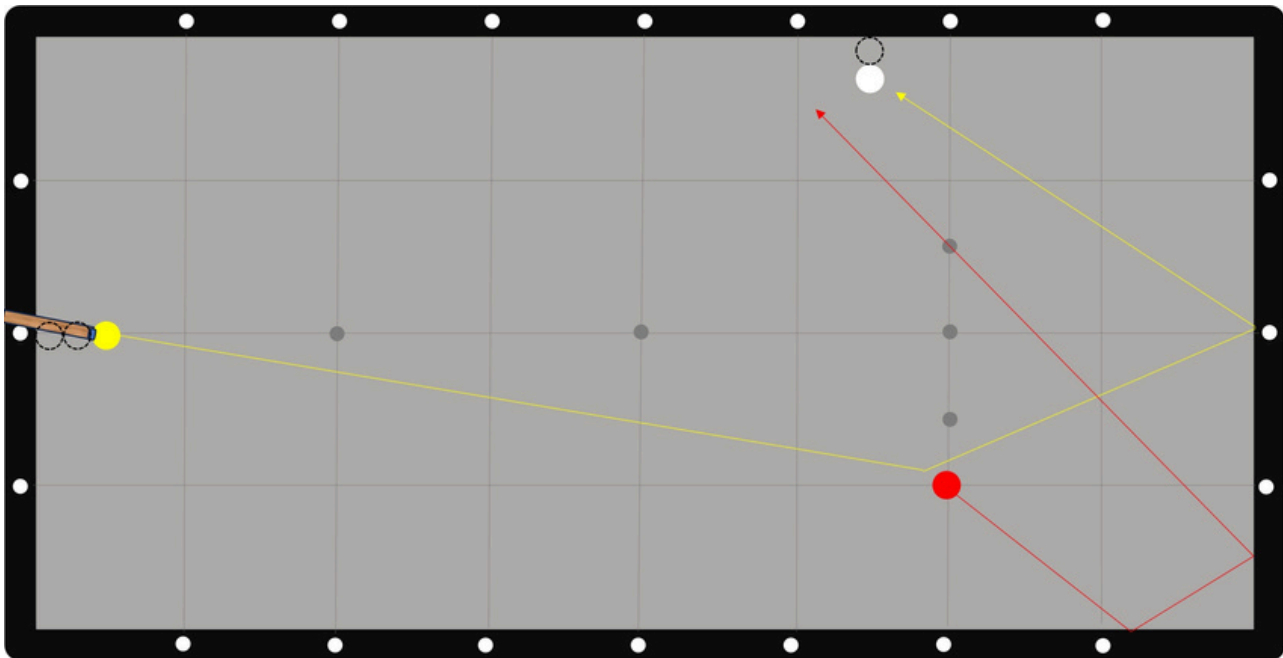
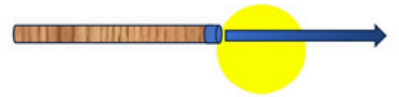
Effet :  
Sans

Fig. 16 4B

1 bande par ½ bille sans effet avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
½ haut

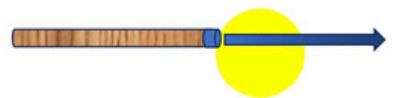
Effet :  
Sans

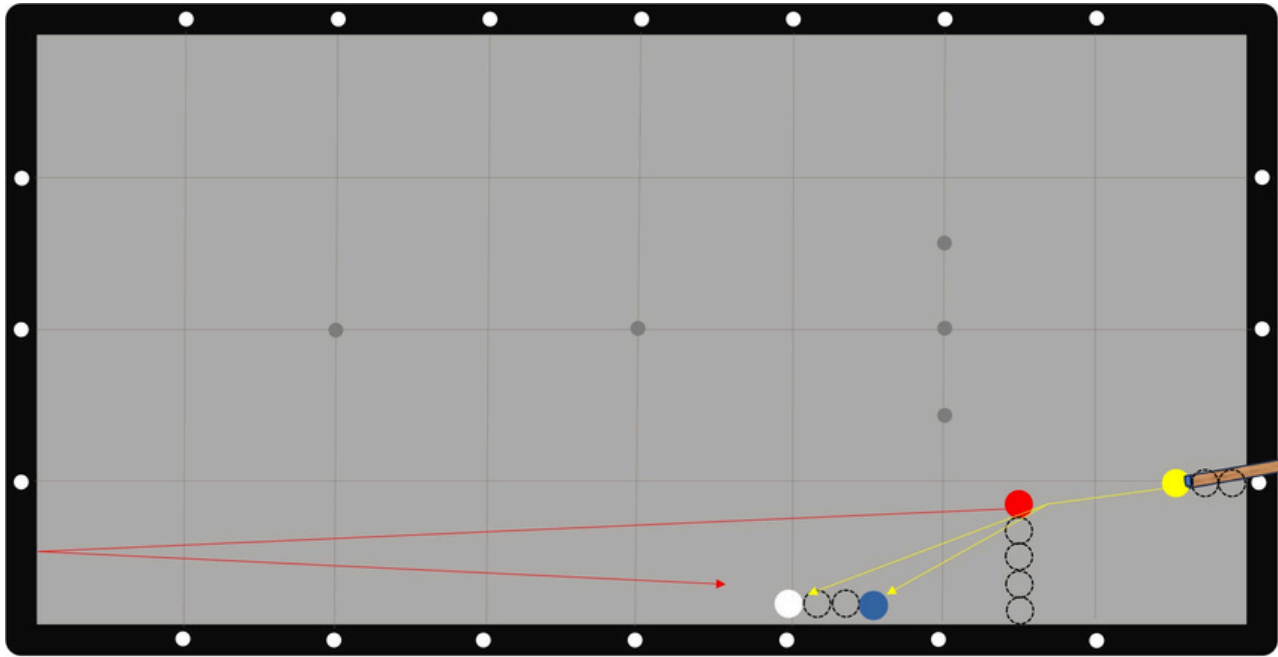
Fig. 16 3B

1 bande par ½ bille sans effet avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
Plein - nuance

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

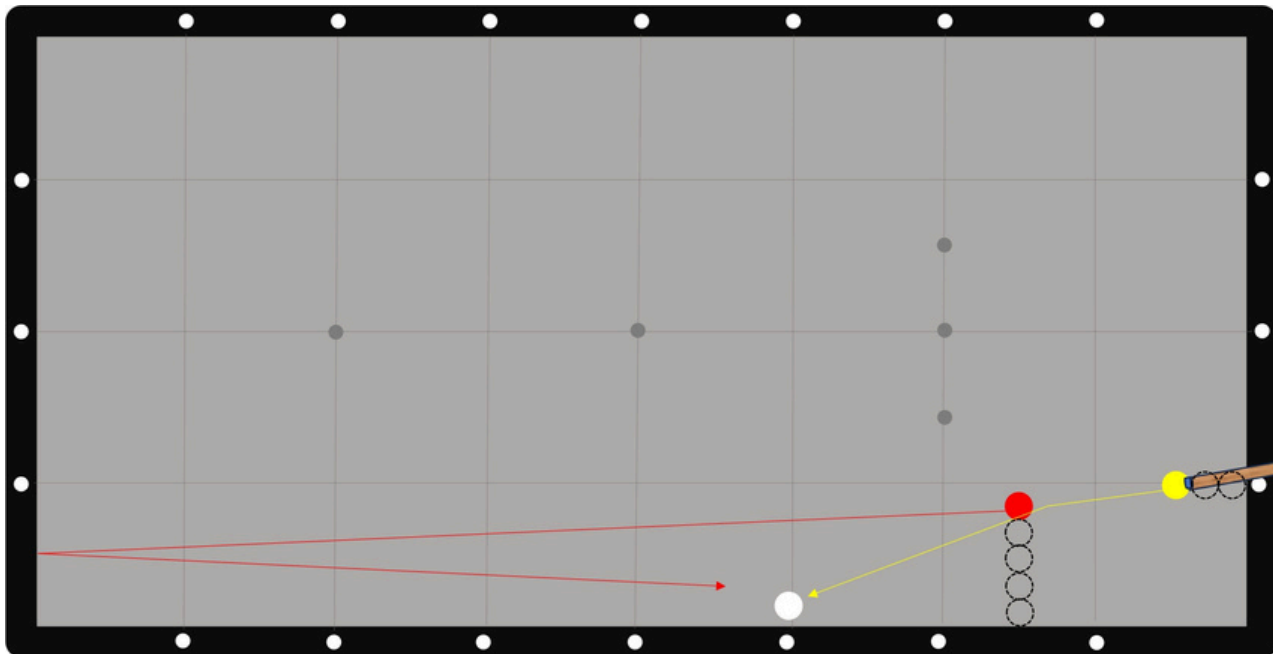
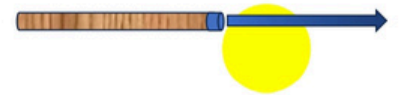
Effet :  
Sans

Fig. 17 4B

Coulé direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée plein – nuance à gauche
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
Plein - nuance

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

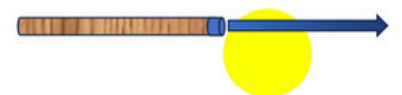
Effet :  
Sans

Fig. 17 3B

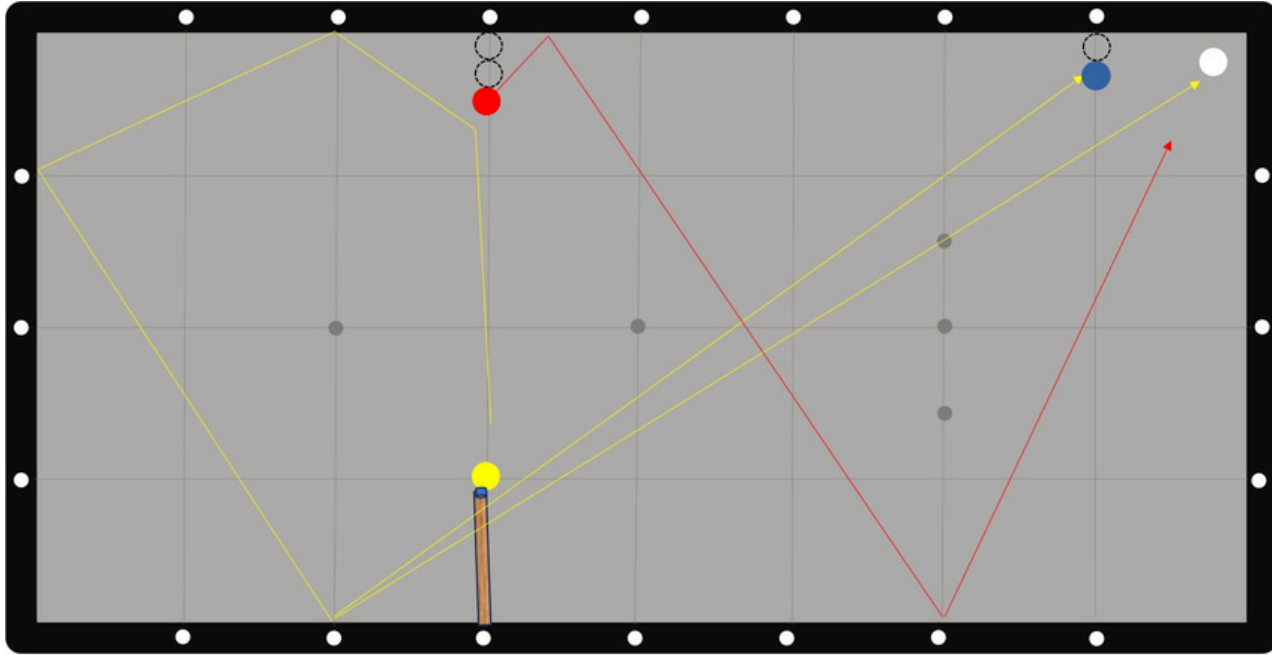
Coulé direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée plein – nuance à gauche
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune







Quantité de bille :  
1/3 de bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Mi-haut

Effet :  
Maxi

Fig. 18 4B

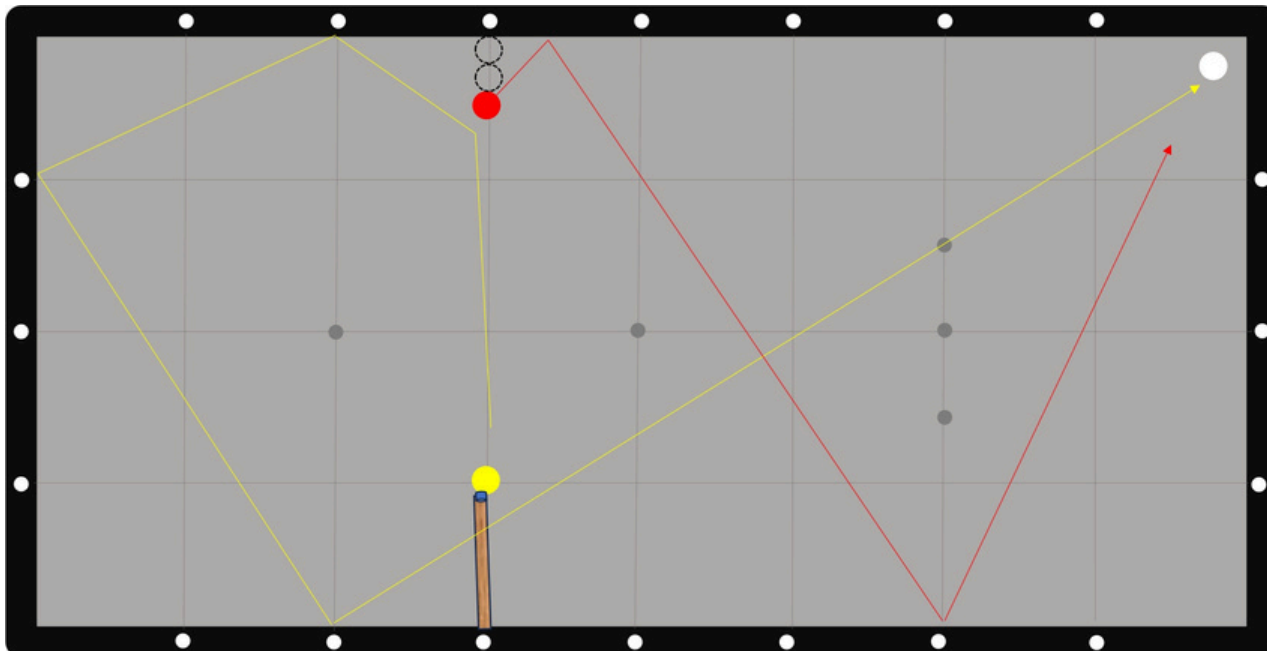
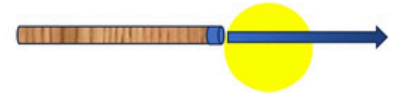
3 bandes avec rappel de la 2

1- Chevalet sur tapis

2- Visée 1/3 de bille (1/2 bille -)

3- Effet maxi

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
1/3 de bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Mi-haut

Effet :  
Maxi

Fig. 18 3B

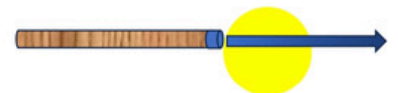
3 bandes avec rappel de la 2

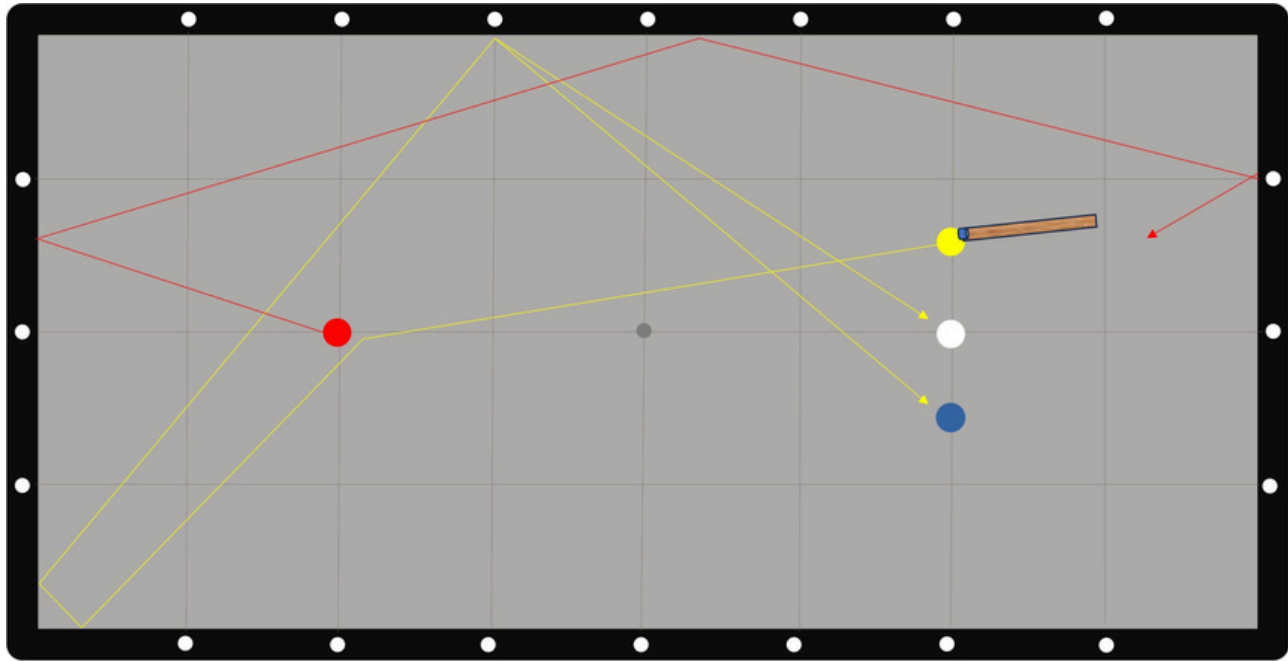
1- Chevalet sur tapis

2- Visée 1/3 de bille (1/2 bille -)

3- Effet maxi

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune





Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

Effet :  
+ ou -

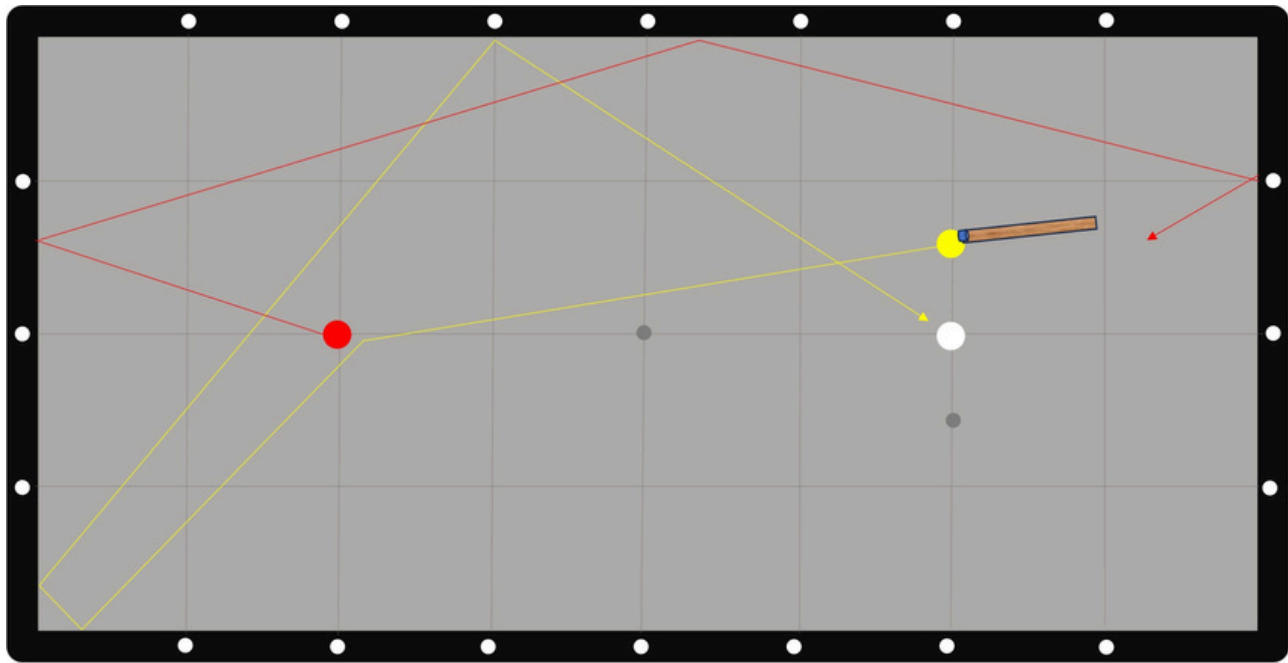
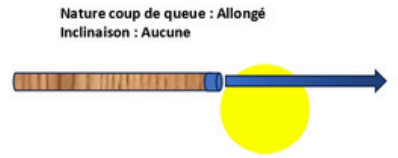
Fig. 19 4B

Point de départ

1- Chevalet sur tapis

2- Visée ½ bille

3- Effet à droite + ou - selon le rendement du billard



Quantité de bille :  
½ bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

Effet :  
+ ou -

Fig. 19 3B

Point de départ

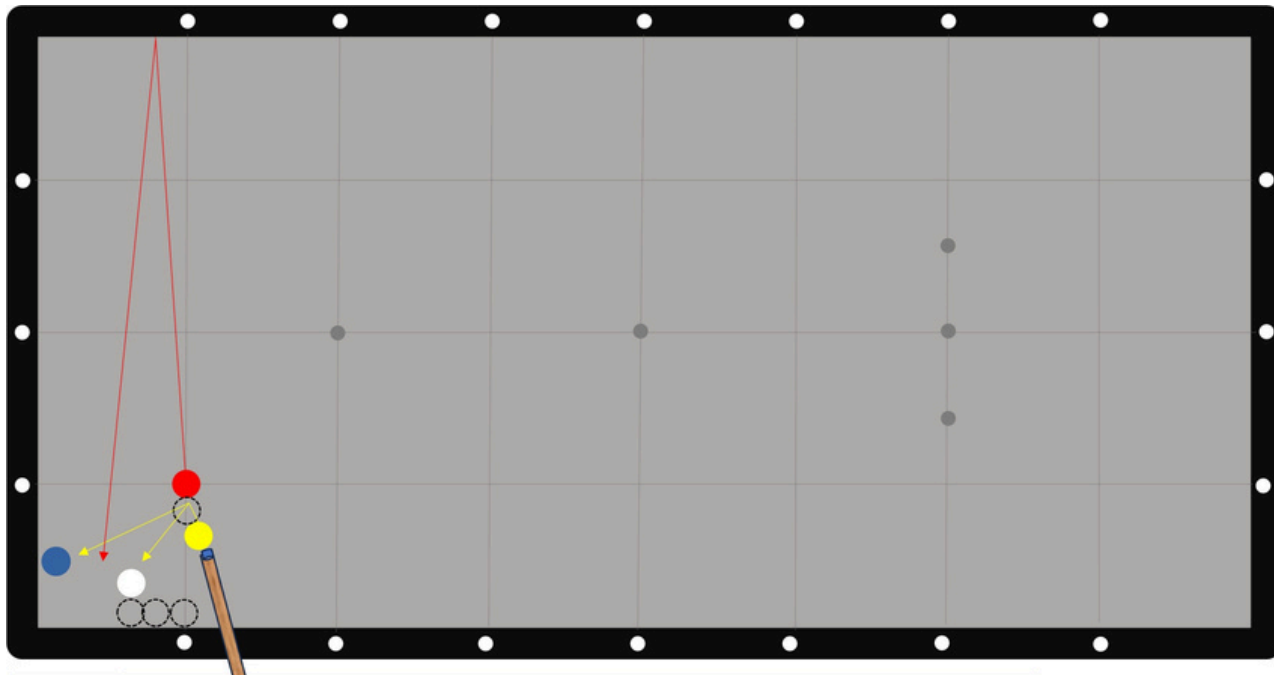
1- Chevalet sur tapis

2- Visée ½ bille

3- Effet à droite + ou - selon le rendement du billard







Quantité de bille :  
¾ de bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Basse

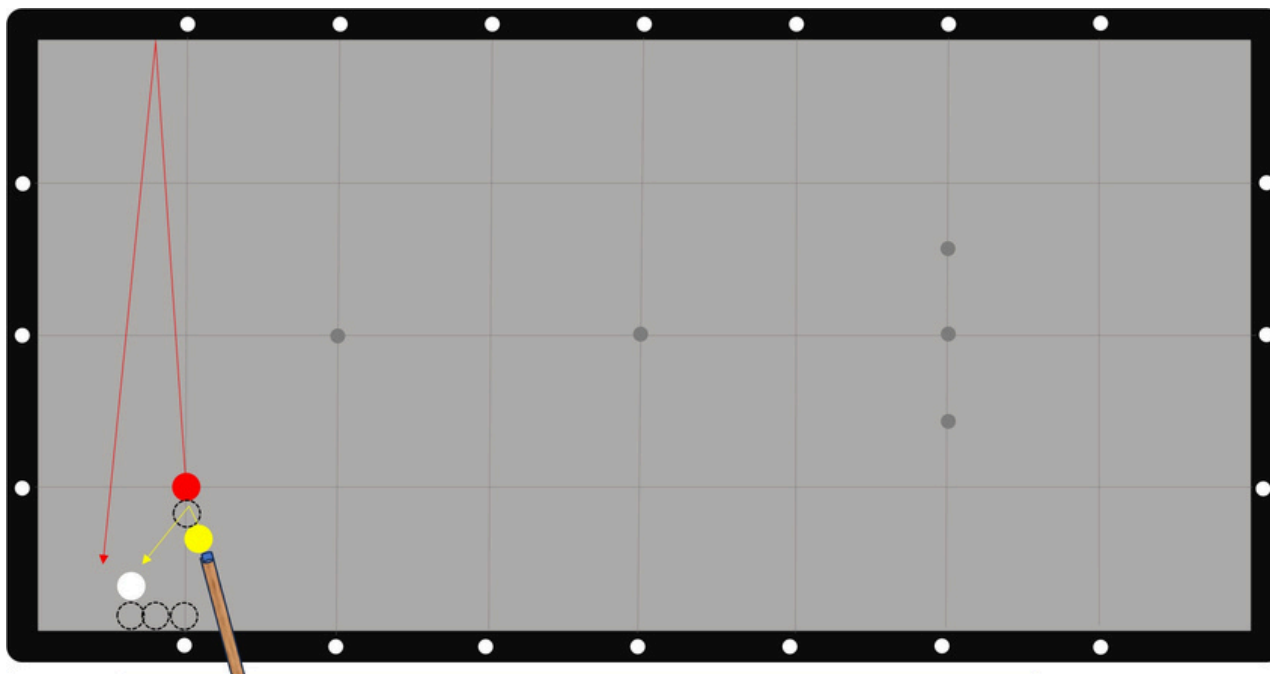
Effet :  
Sans

Fig.20 4B

Rétro direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur tapis (légère inclinaison de la queue)
- 2- Visée ¾ de bille
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Court  
Inclinaison : Légère



Quantité de bille :  
¾ de bille

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Basse

Effet :  
Sans

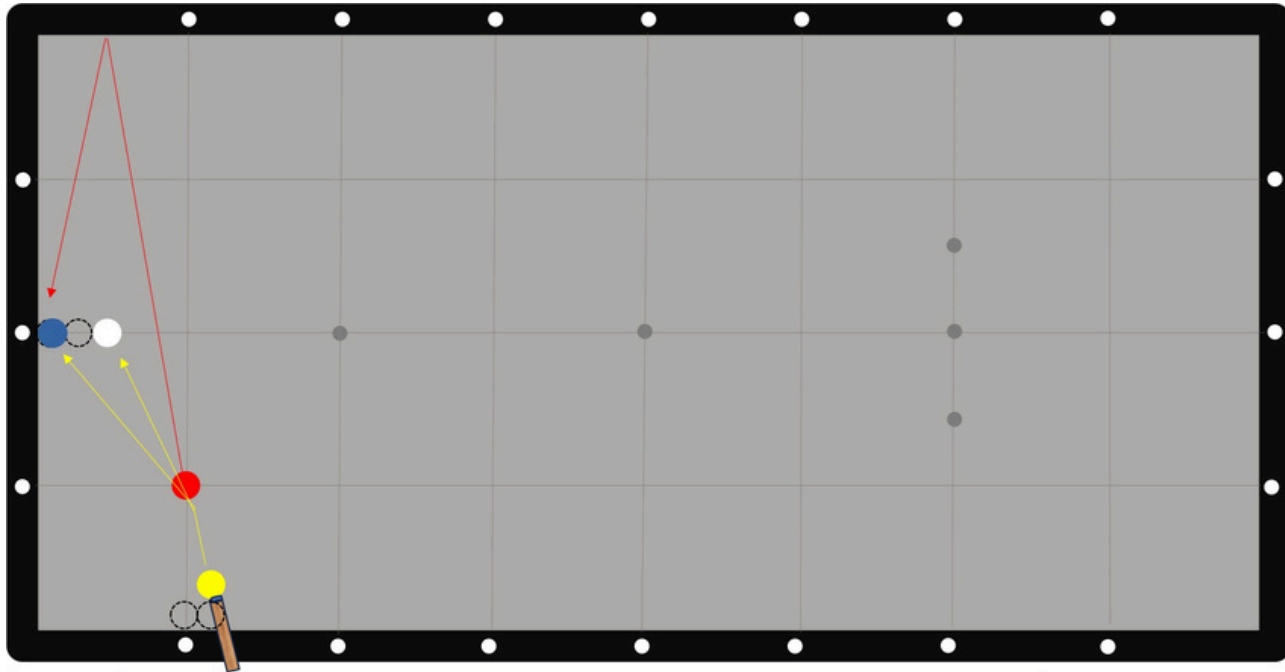
Fig.20 3B

Rétro direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur tapis (légère inclinaison de la queue)
- 2- Visée ¾ de bille
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Court  
Inclinaison : Légère





Quantité de bille :  
Plein - nuance

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

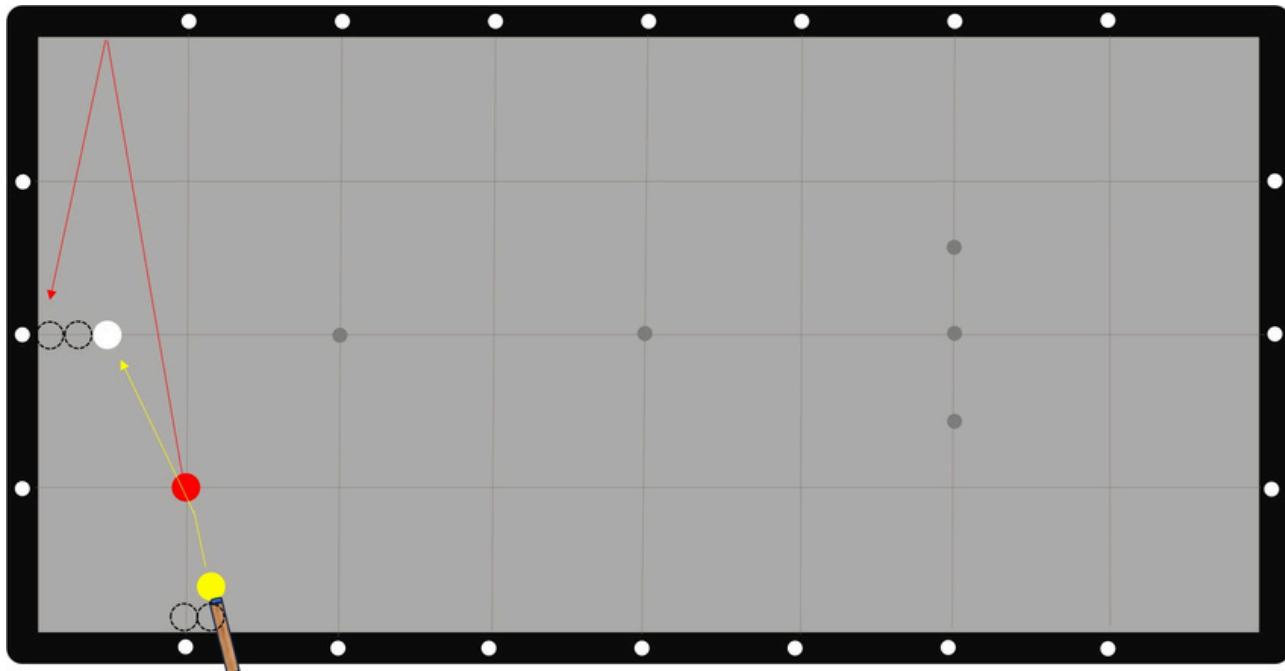
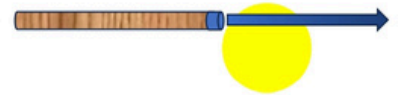
Effet :  
Sans

Fig. 21 4B

Coulé direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée plein – nuance à gauche
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :  
Plein - nuance

Vitesse coup de queue  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hauteur de bille :  
Haute

Effet :  
Sans

Fig. 21 3B

Coulé direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée plein – nuance à gauche
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé  
Inclinaison : Aucune

