

A large, abstract red splatter graphic on a white background, resembling a paint splatter or ink blot. The word "CHALLENGE" is written in white, bold, sans-serif capital letters across the center of the splatter. To the right of the splatter, the words "DES JEUNES" are written in red, bold, sans-serif capital letters.

CHALLENGE DES JEUNES

Nantes Don Bosco
les 30 & 31 mars 2019



Octobre 2018



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 dans la zone de rappel matérialisée sur le billard.

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

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, soit dans la zone médiane, soit dans la plus petite.

Catégorie des joueurs

- Catégorie 1 : joueurs débutants ou disposant du billard de bronze, d'argent ou classés en R4
- Catégorie 2 : joueurs débutants ou disposant du billard de d'or ou classés en R3
- Catégorie 3 : joueurs classés en R2 ou plus

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. Le total des points marqués (y compris le 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 points + série

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

Le joueur dispose d'un seul essai et fonctionne selon le principe de la série B, à l'exception de la valeur du premier point

- 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 points + série

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.
- En cas de collage on peut remettre sur mouches.

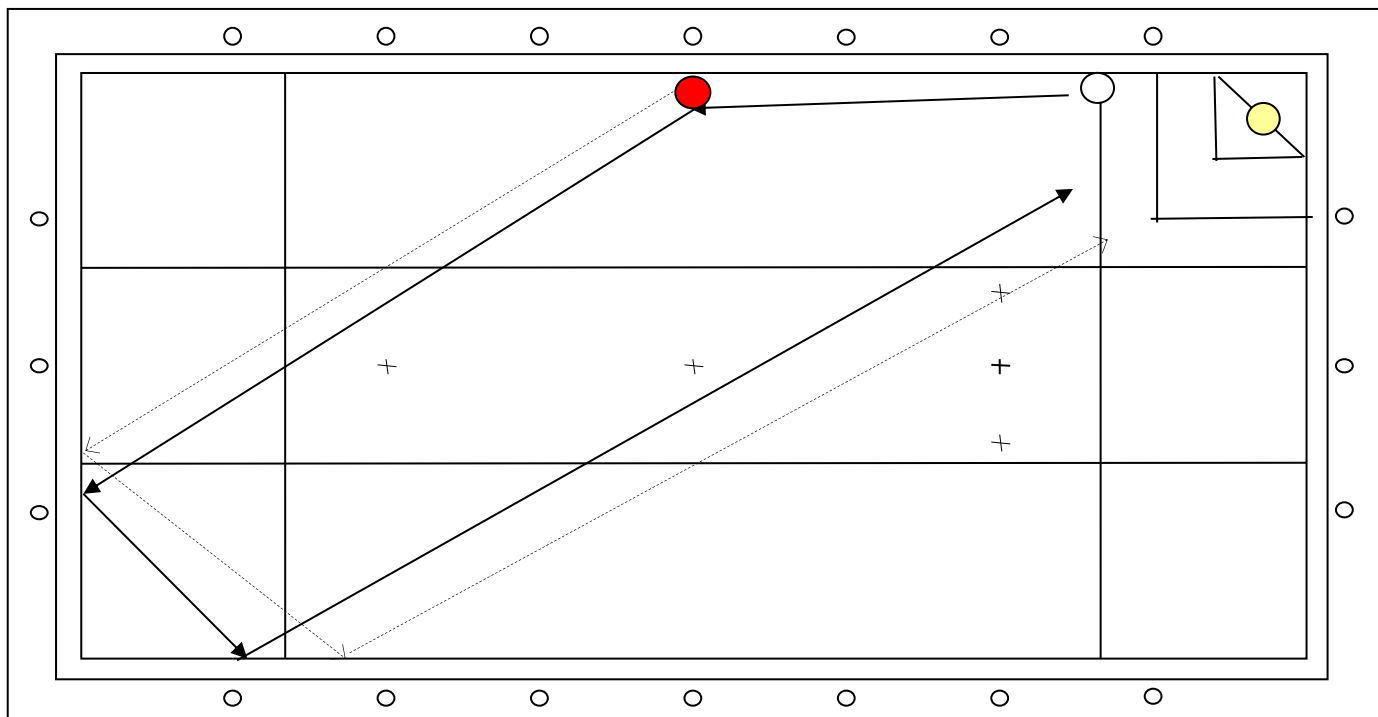
Remarques sur la réalisation des points

- 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 remettent pas en cause le point si il est réussi.

Remarques sur les zones de rappel

- La zone la plus large correspond à la zone du cadre, soit 42cm.
- La zone intermédiaire est tracée à 31 cm
- La zone la plus petite est à 20.5 cm (ligne du petit coin sur 2.80m)

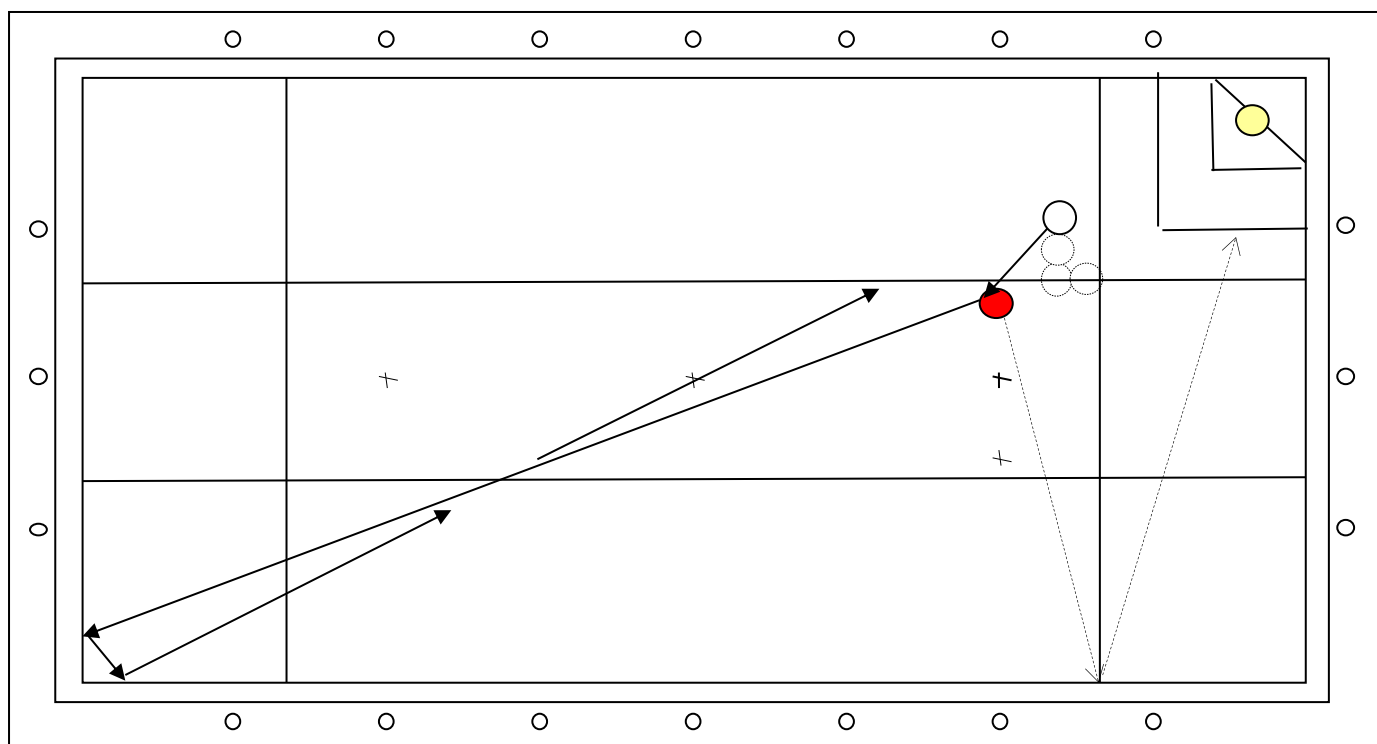
FIGURE N° 1 : RAPPEL DEUX BANDES



REALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 1/2 bille
EFFET : SANS

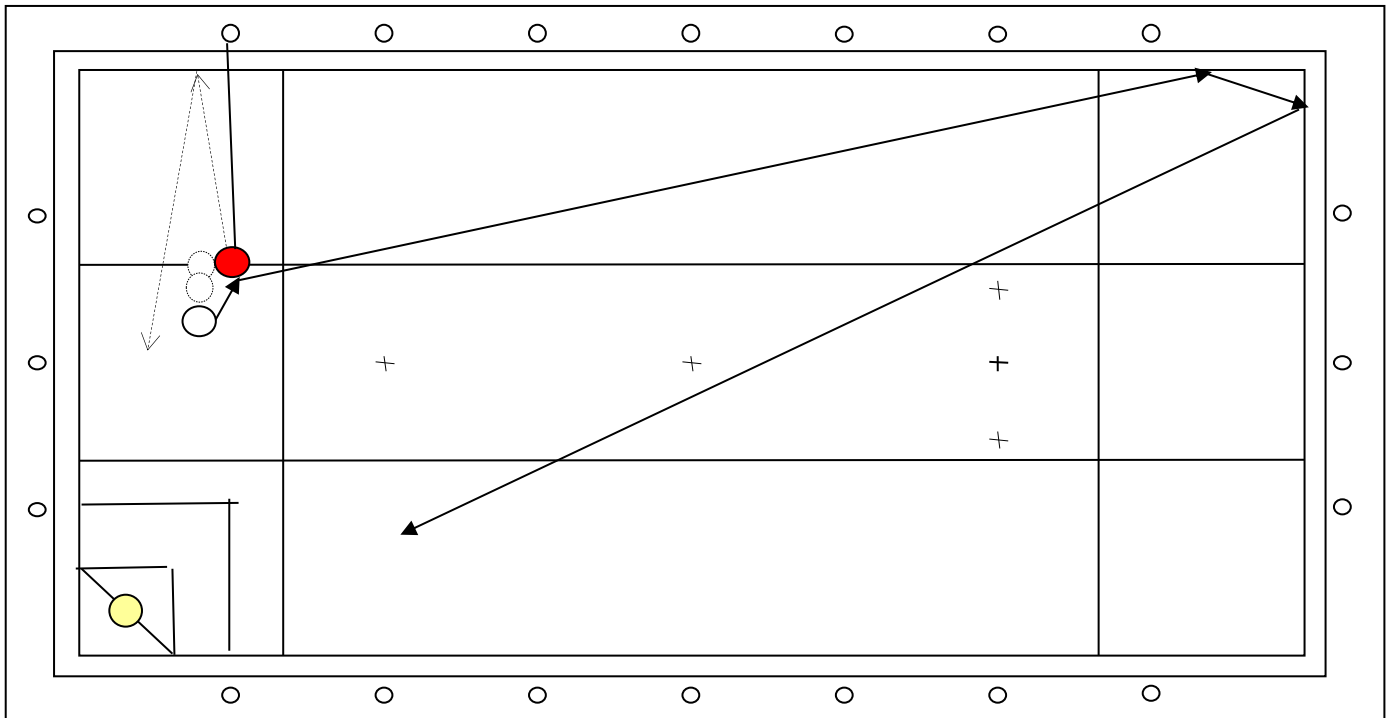
FIGURE N° 2 : RENVERSE DEUX BANDES



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 1/4 DE BILLE MAXIMUM
EFFET : GAUCHE

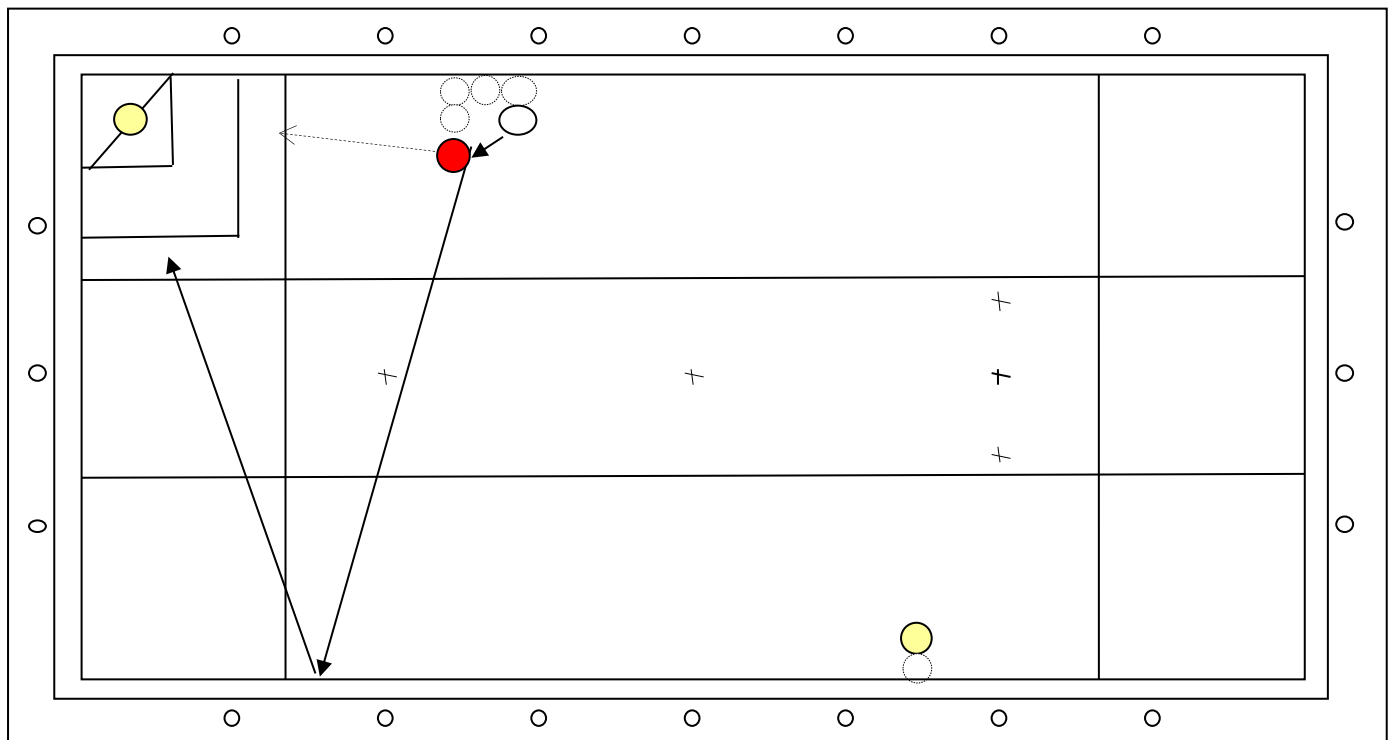
FIGURE N° 3 : DEUX BANDES



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : AU CENTRE - QUEUE A PLAT
QUANTITÉ : PEU DE BILLE
EFFET : LEGER A GAUCHE

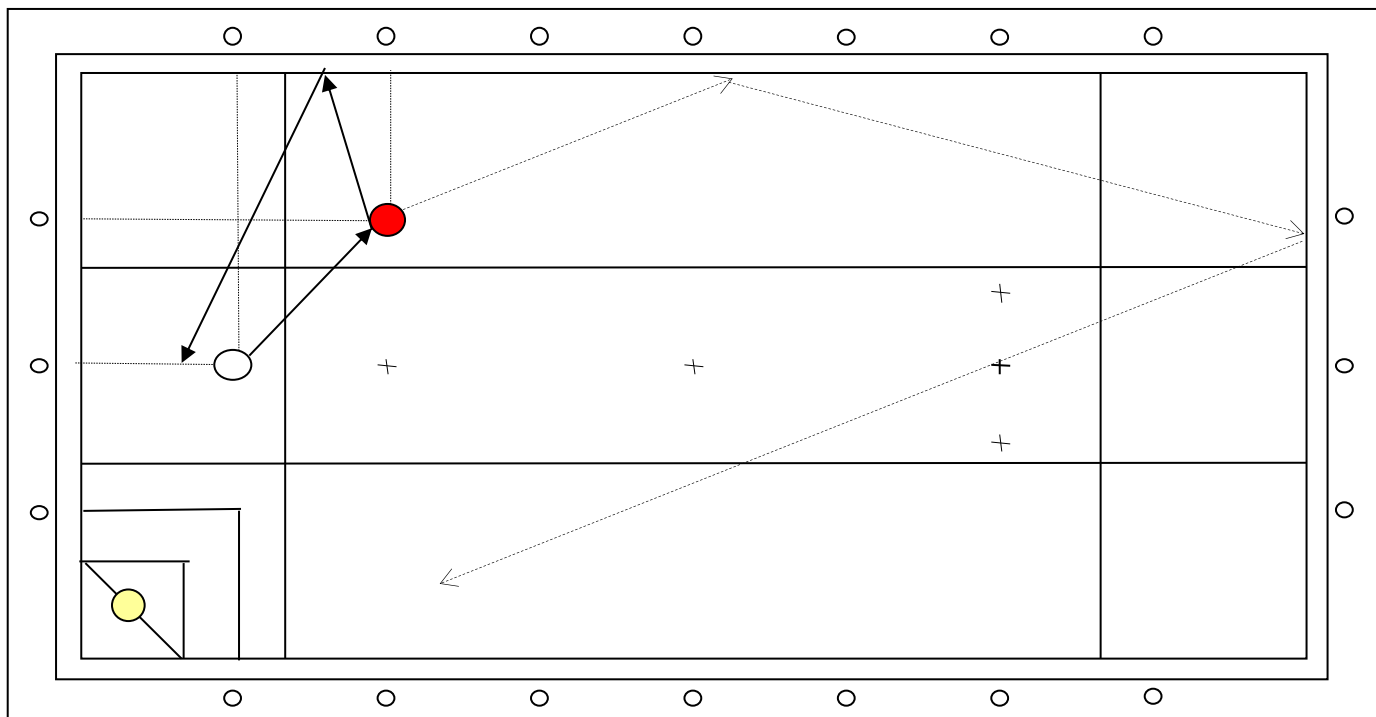
FIGURE N° 4 : REGROUPEMENT PAR FINESSE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : FINESSE
EFFET : SANS

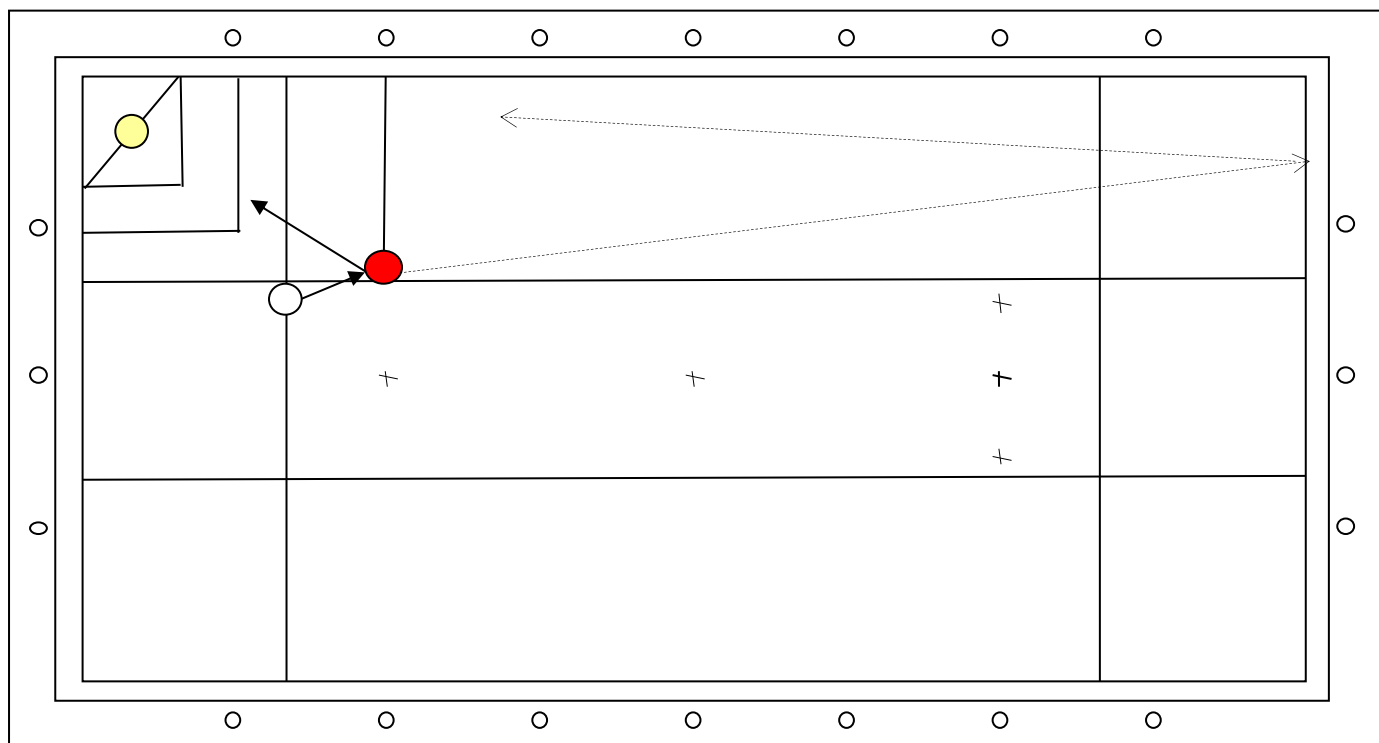
FIGURE N° 5 : COUP D'ECHELLE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : AU DESSUS DU CENTRE
QUANTITÉ : 1/2 BILLE
EFFET : SANS

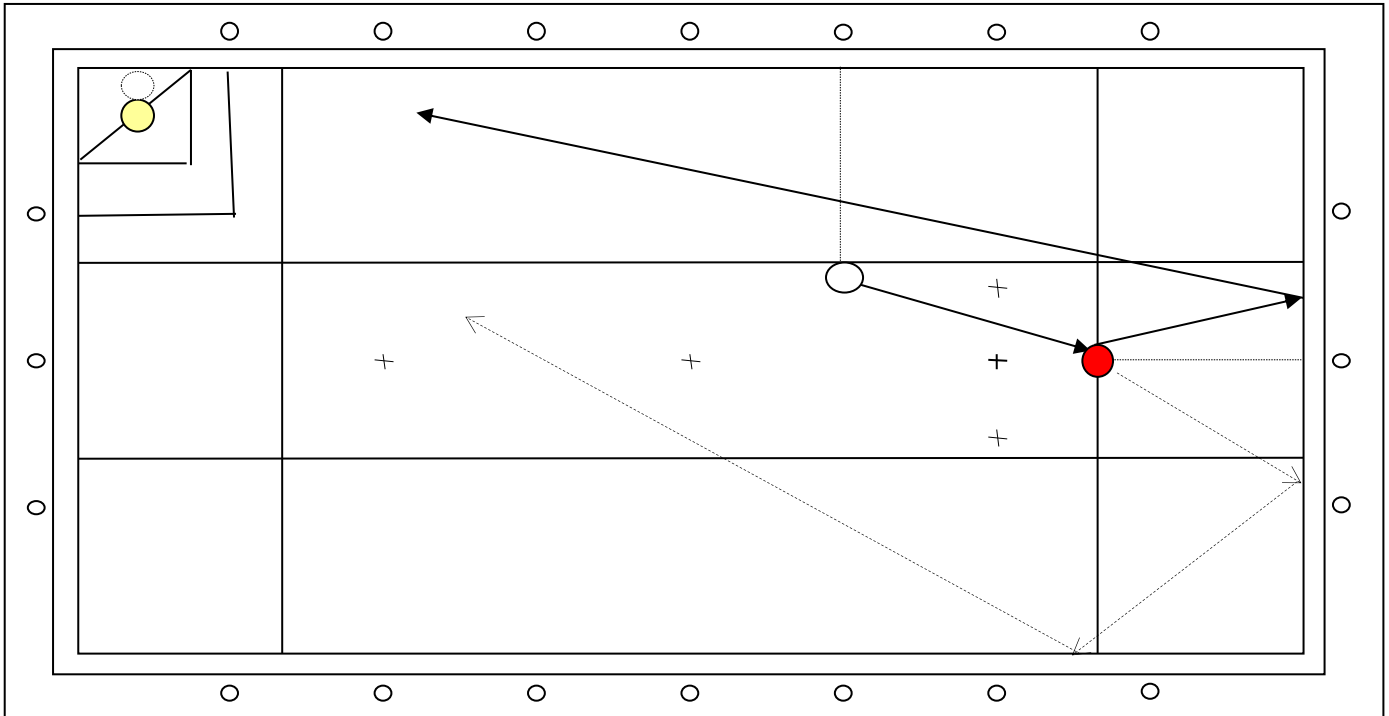
FIGURE N° 6 : RETRO - RAPPEL UNE BANDE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : BASSE - LANCER LA QUEUE
QUANTITÉ : 1/2 BILLE+
EFFET : SANS

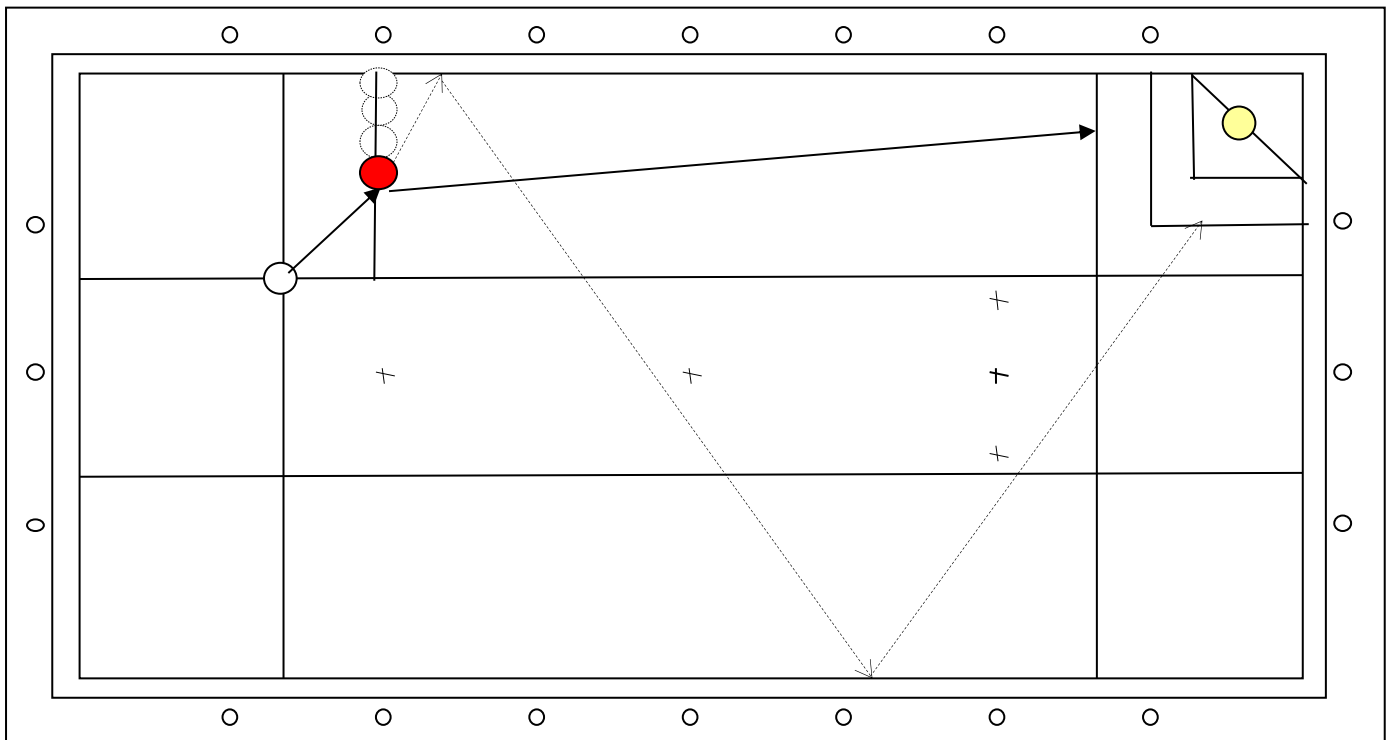
FIGURE N° 7: COUP QUI PORTE (COMPENSATION)



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE - QUEUE A PLAT
QUANTITÉ : 1/2 BILLE+
EFFET : A DROITE

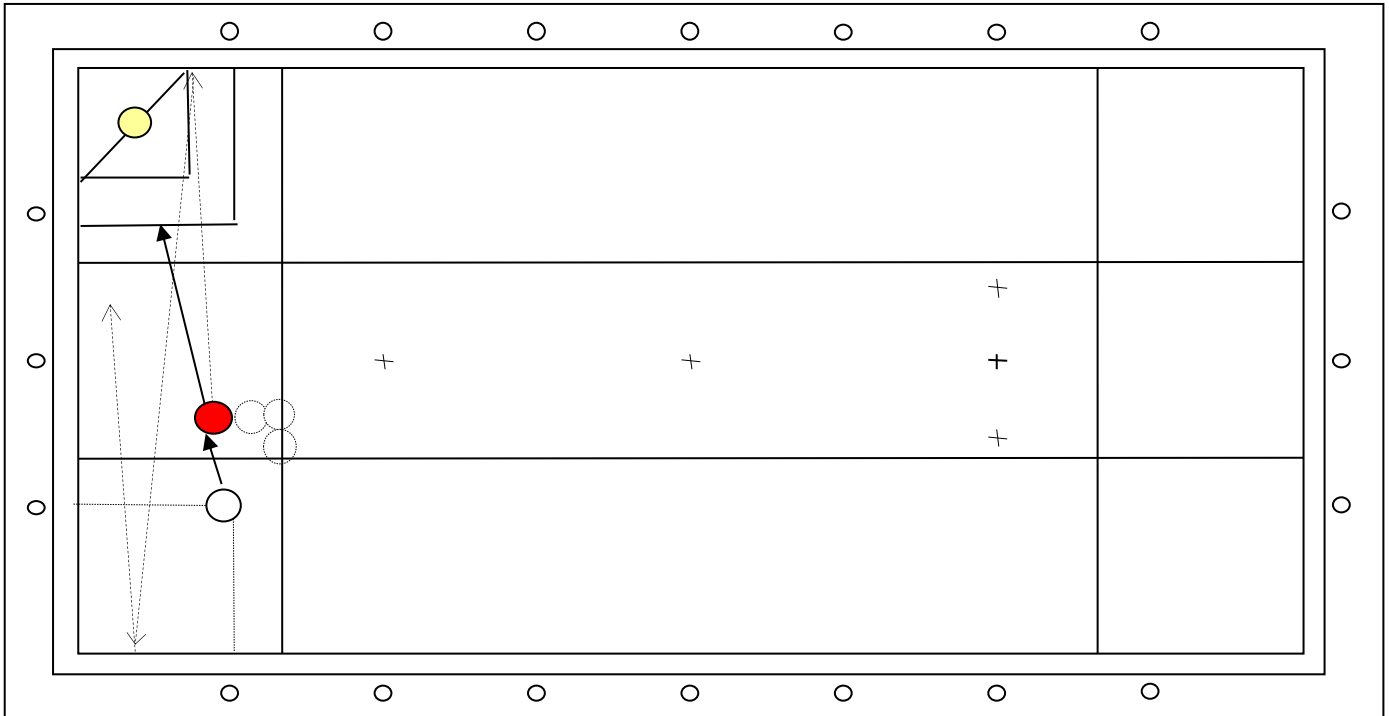
FIGURE N° 8 : COULE - RAPPEL DEUX BANDES



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : AU CENTRE
QUANTITÉ : 9/10 DE BILLE
EFFET : SANS

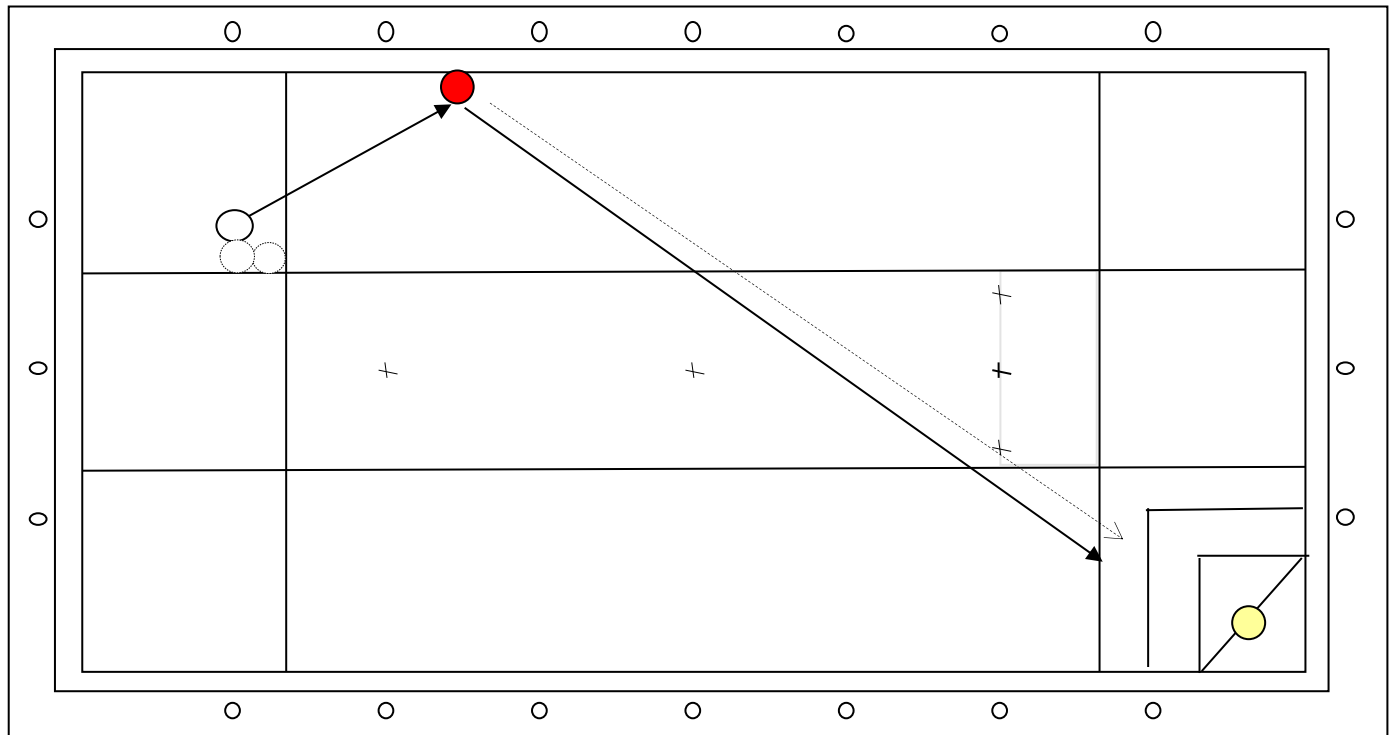
FIGURE N° 9 : COULE DOUBLE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 9/10
EFFET : ANS

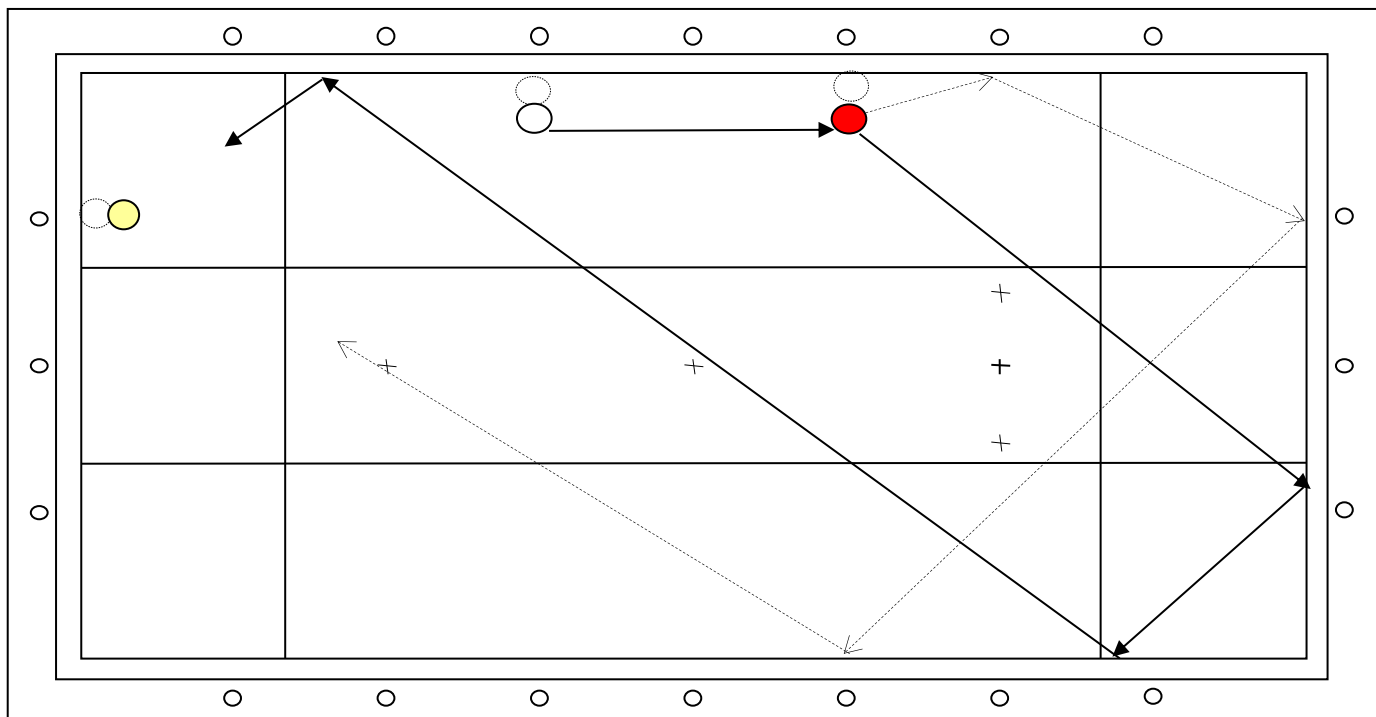
FIGURE N° 10 : CONTRE - ENTRAINEMENT DE LA 2



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 1/2 BILLE
EFFET : 1 PROCEDE GAUCHE

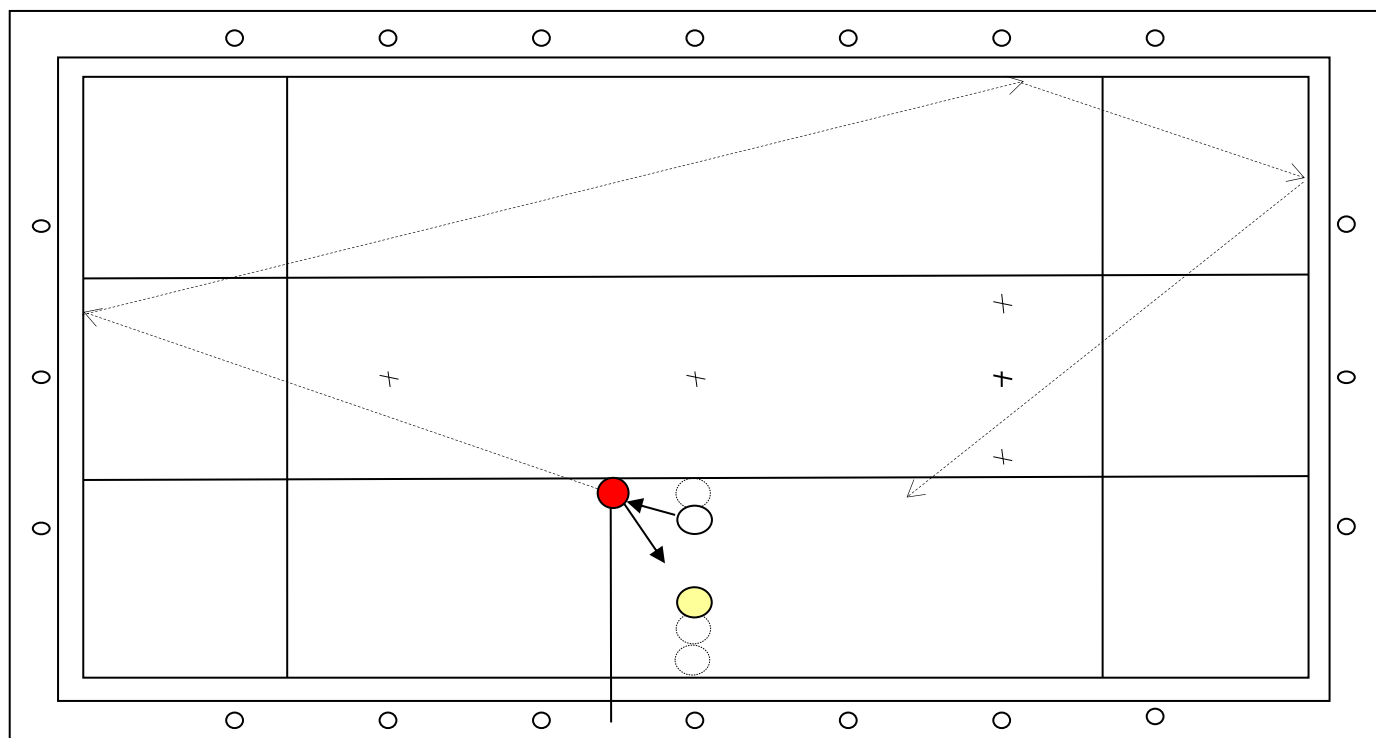
FIGURE N° 11 : 3 OU 4 BANDES - RAPPEL



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 1/2 BILLE
EFFET : DROITE

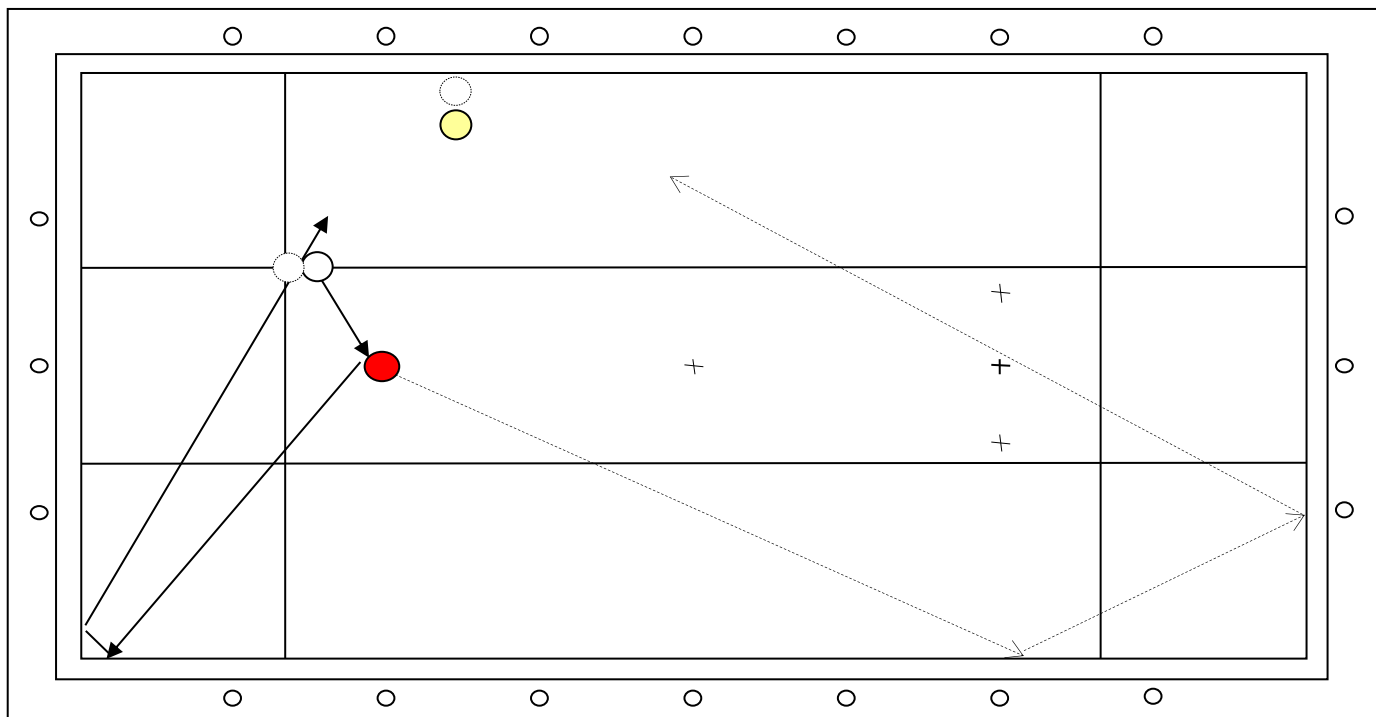
FIGURE N° 12 : DIRECT - RAPPEL 3 BANDES OU 4



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : LEGEREMENT SOUS L'AXE QUEUE A PLAT
QUANTITÉ : 9/10 DE BILLE
EFFET : SANS

FIGURE N° 13 : EXTENSION DE POINT D'ECHELLE



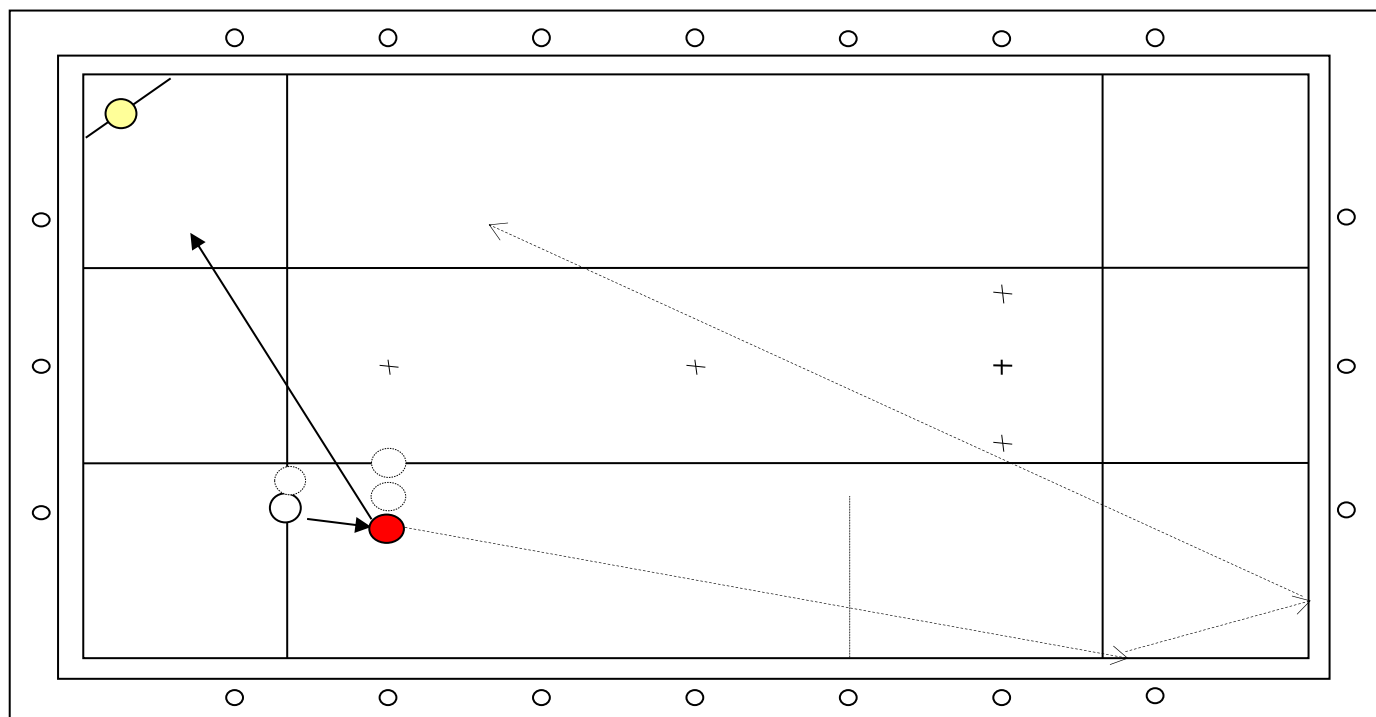
RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : LEGEREMENT EN DESSOUS DE L'AXE - QUEUE A PLAT, COUP SOUTENU

QUANTITÉ : 1/2 BILLE (PRENDRE LE COIN GRANDE BANDE EN 1ER)

EFFET : A DROITE

FIGURE N° 14 : RETRO DIRECT RAPPEL 2 BANDES



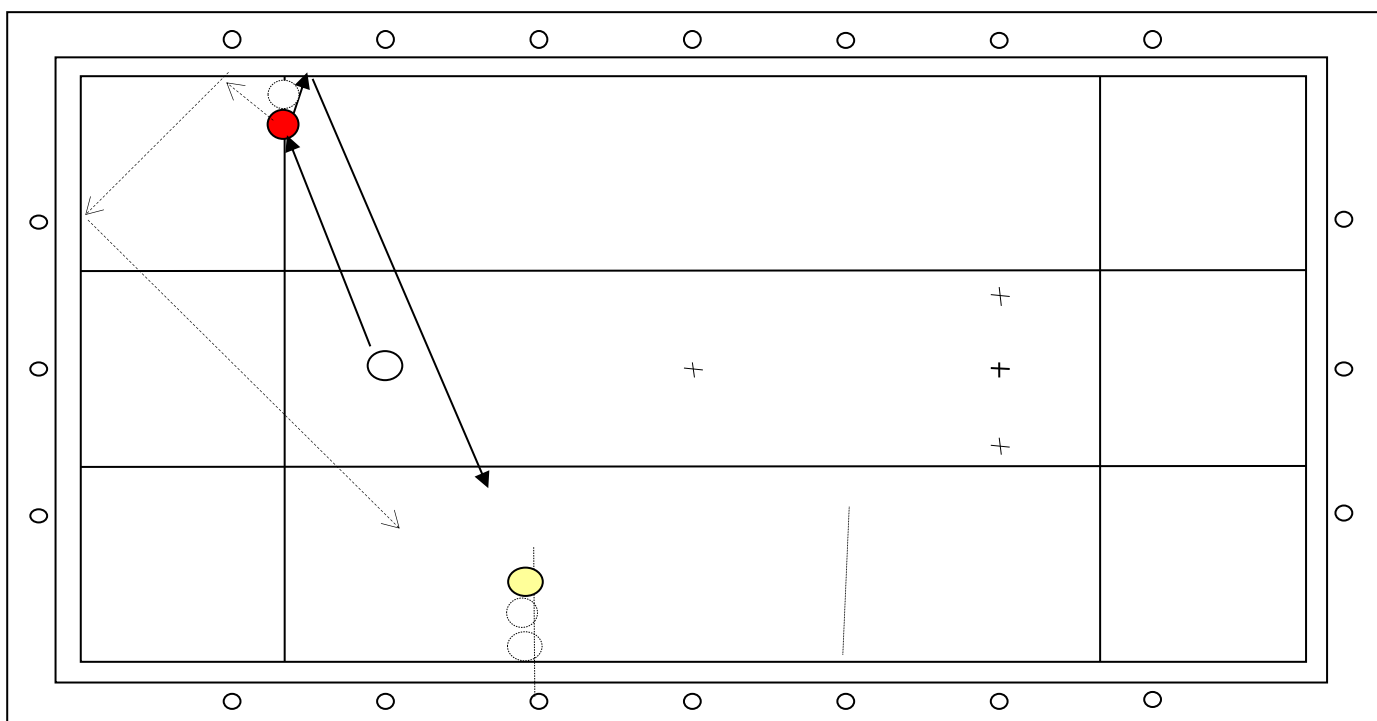
RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : BASSE

QUANTITÉ : 3/4 DE BILLE

EFFET : SANS

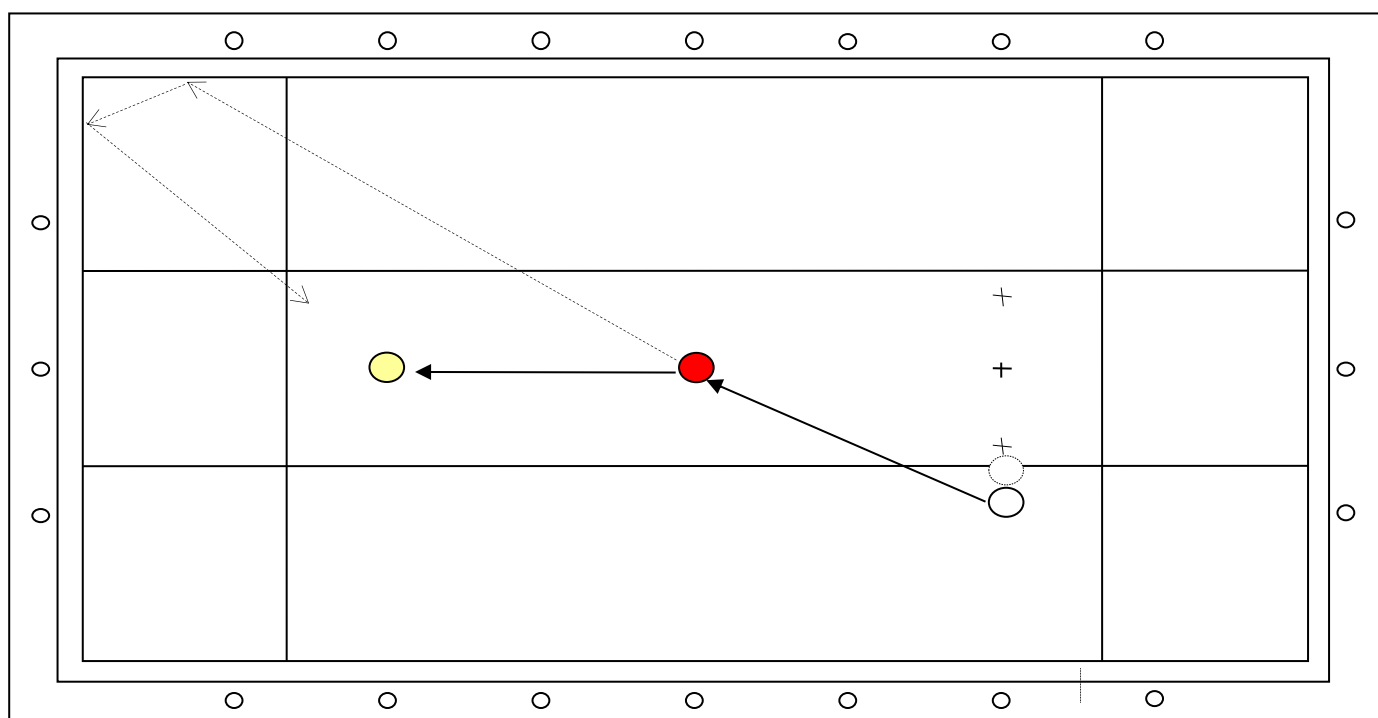
FIGURE N° 15 : COUP QUI PORTE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 1/2 BILLE
EFFET : REGLAGE D'EFFET

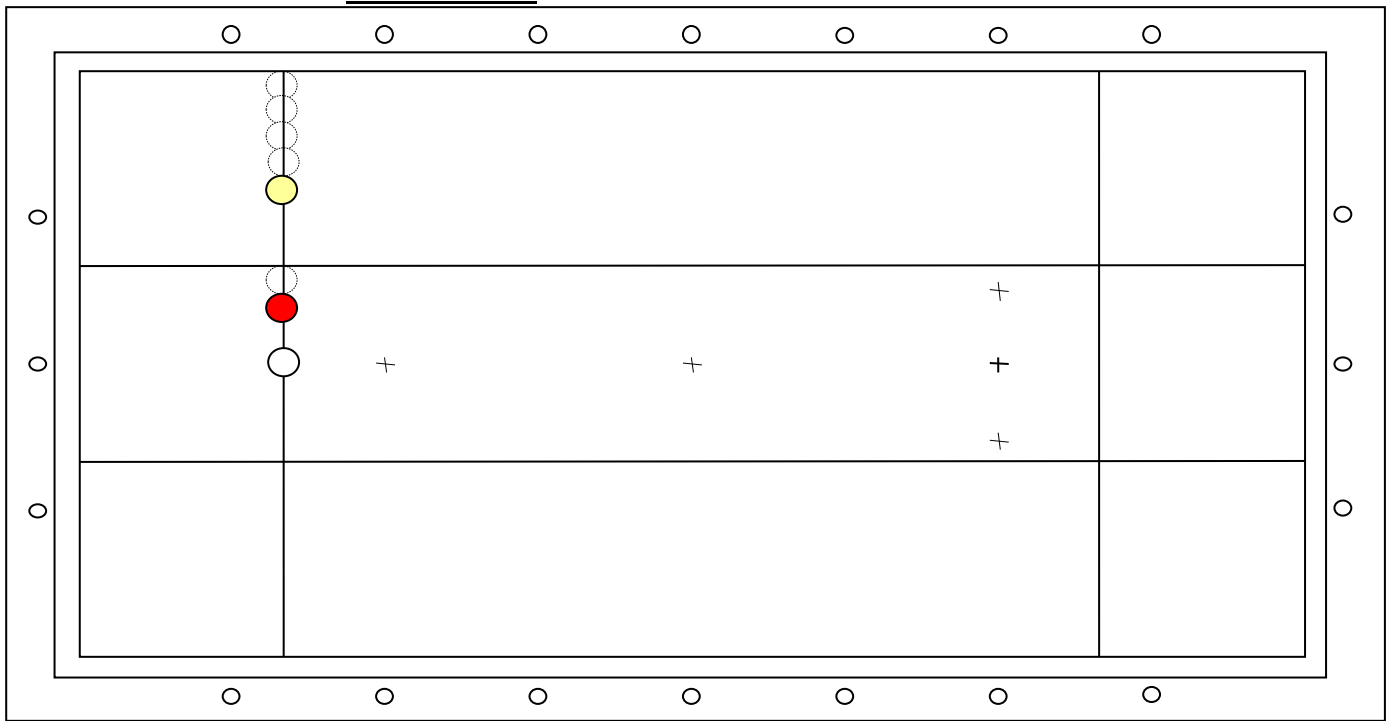
FIGURE N° 16 : COULE DIRECT



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : 9/10 DE BILLE
EFFET : SANS OU LEGER A DROITE

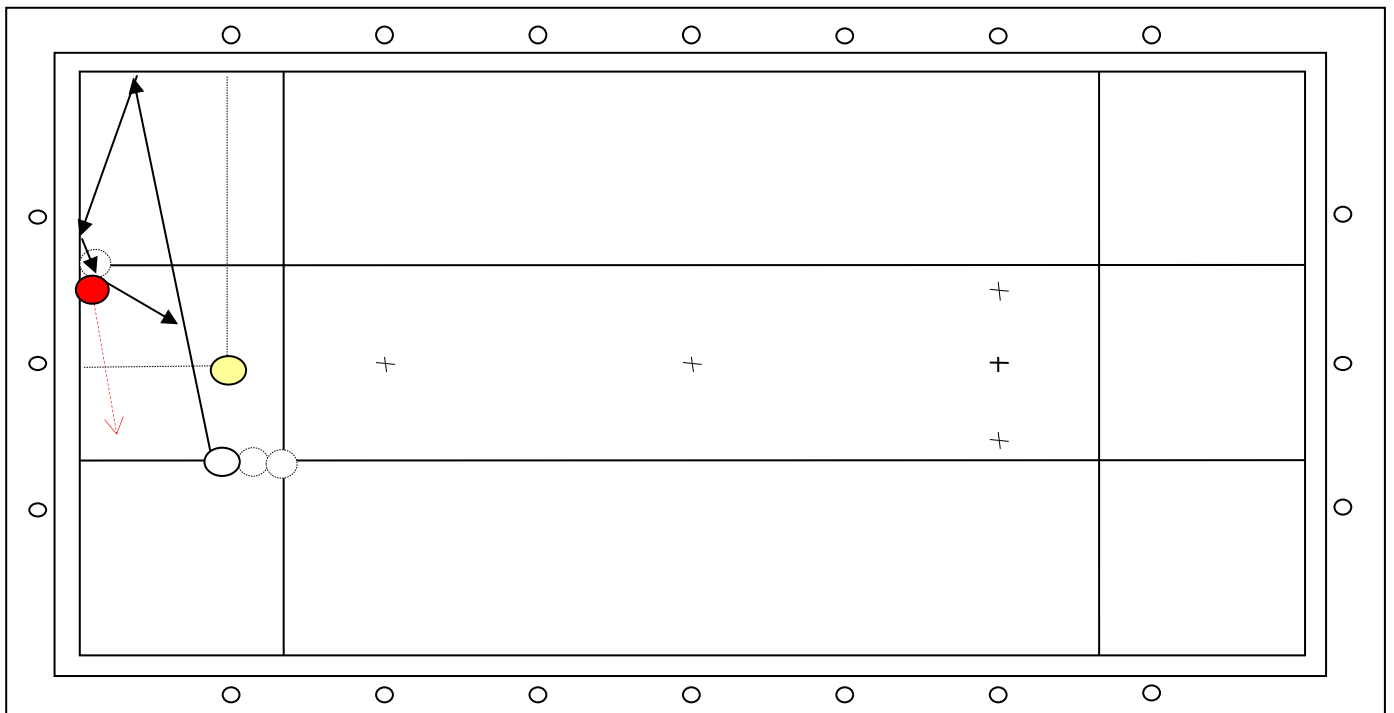
FIGURE N° 17 : RENCONTRE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : HAUTE
QUANTITÉ : PRESQUE PLEIN
EFFET : droite ou gauche

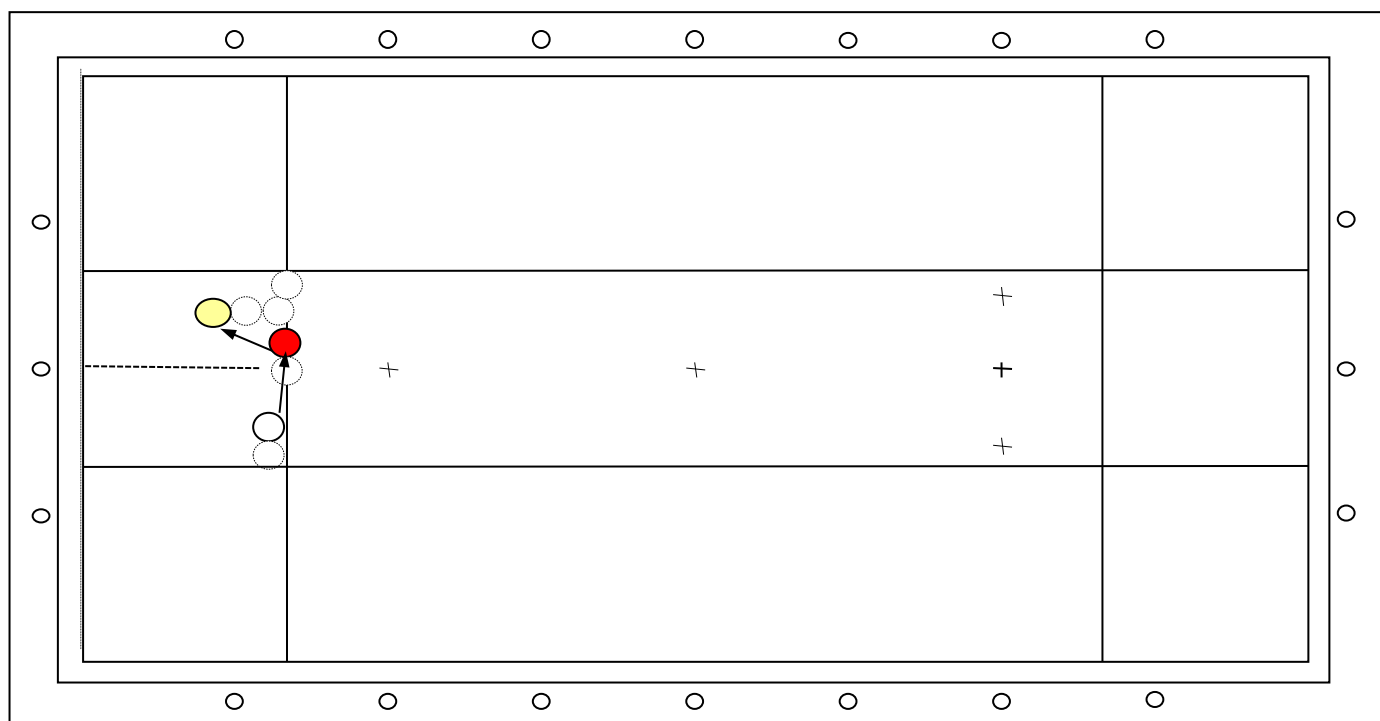
FIGURE N° 18 : 2 BANDES AVANT



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : CENTRE
QUANTITÉ :
EFFET : SANS

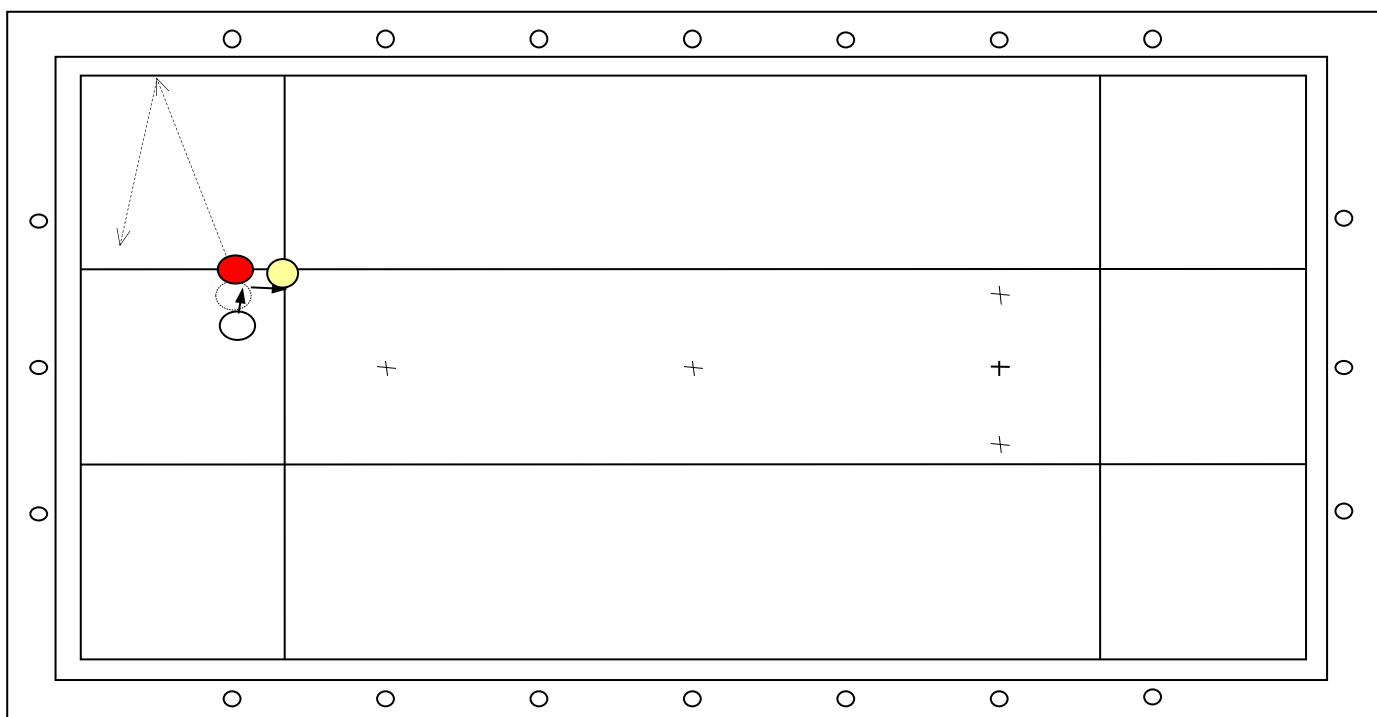
FIGURE N° 19 : PLACEMENT POUR RAPPEL DE ROUGE



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : CENTRE
QUANTITÉ : 1/4 DE BILLE
EFFET : SANS

FIGURE N° 20 : PETIT RETRO DOMINANT



RÉALISATION DU POINT

ATTAQUE : LEGEREMENT EN DESSOUS DU CENTRE
QUANTITÉ : 1/2 BILLE +
EFFET : LEGER EFFET A DROITE



CHALLENGE DES JEUNES