



Photo: Hervé Lacombe

37e

CHALLENGE DES JEUNES

Une compétition qui verra s'affronter les jeunes de toute la région des Pays de la Loire au billard français sur un week-end !

17 ET 18
MAI
2025

SALLE OMNISPORTS, PLACE DES SALINES
44500 LA BAULE

ENTRÉE LIBRE

**LIVRET
POINTS IMPOSÉS & RÈGLEMENT**

AVRIL 2025

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.

Pour cela, les jeunes seront répartis en 2 catégories (sur proposition des clubs) constitués par la Ligue et les organisateurs de la compétition. A l'inscription, les clubs inscrivent leurs joueurs comme relevant de la catégorie 4 billes s'ils sont débutants et à la catégorie 3 billes s'ils ne sont plus débutants.

- Catégorie 3 billes : avec des jeunes en capacité de jouer ou jouant déjà des compétitions de 3 billes.
- Catégorie 4 billes : avec des joueurs et des joueuses du niveau débutant, et en seule capacité de jouer au 4 billes pour le moment.

JOUR 1 : LE SAMEDI

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

Le samedi, tous les jeunes concourent de la même manière.

- > Les points proposés se jouent sur 3 billards.
- > Les points sont numérotés de 1 à 12.
- > Ils sont exécutés simultanément sur les billards et sans qu'ils ne le soient nécessairement dans l'ordre.

L'objectif est de permettre aux jeunes de jouer plus régulièrement sur les billards mis à disposition.

Pour tous les jeunes : 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

Le meilleur score des 3 essais sera retenu. Exemple : il est possible de marquer 6 points au 2ème essai si lors du 1er essai les billes ne sont pas entrées dans la zone de rappel.

JOUR 2 : LE DIMANCHE

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

Le dimanche, le Challenge se précise et se spécifie puisqu'à la différence du samedi (où tout le monde jouait avec 3 billes), le dimanche les jeunes sont dans deux catégories de niveau : le 3 billes et le 4 billes.

La catégorie 3 billes

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

La catégorie 4 billes

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

À NOTER :

Si le point est réussi au 1er essai mais que la position n'est pas favorable pour continuer la série, le joueur ou la joueuse peut décider d'abandonner ses 2 points pour le 2ème essai. A la deuxième réalisation, si le coup technique est réussi, il sera accordé au jeune 1 point + la série à suivre.

Exemple : si au 1er essai le point est réussi et que la série s'arrête à 3, il n'y aura pas de 2ème essai car le jeune a fait le choix d'exploiter la position des billes et de "partir" en série.

CLASSEMENTS

SAMEDI SOIR



DIMANCHE FIN D'APRÈS-MIDI



AUTRES PODIUMS DE FIN DE CHALLENGE



Total de points des 3 meilleurs jeunes d'un club



En 3 billes, et en 4 billes



En 3 billes, et en 4 billes



En 3 billes, et en 4 billes



En 3 billes, et en 4 billes

Figure n°1

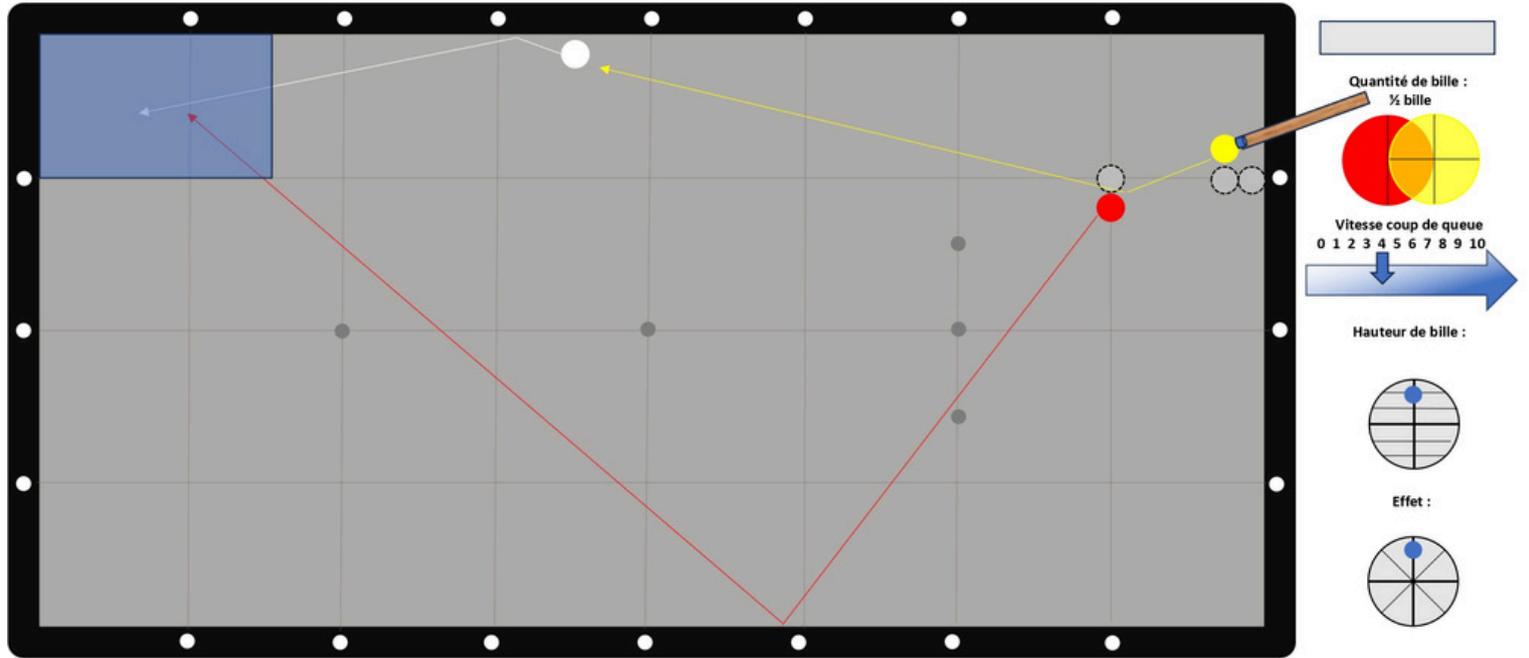


Fig. 1 Coup naturel direct par 1/2 bille haut sans effet.

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

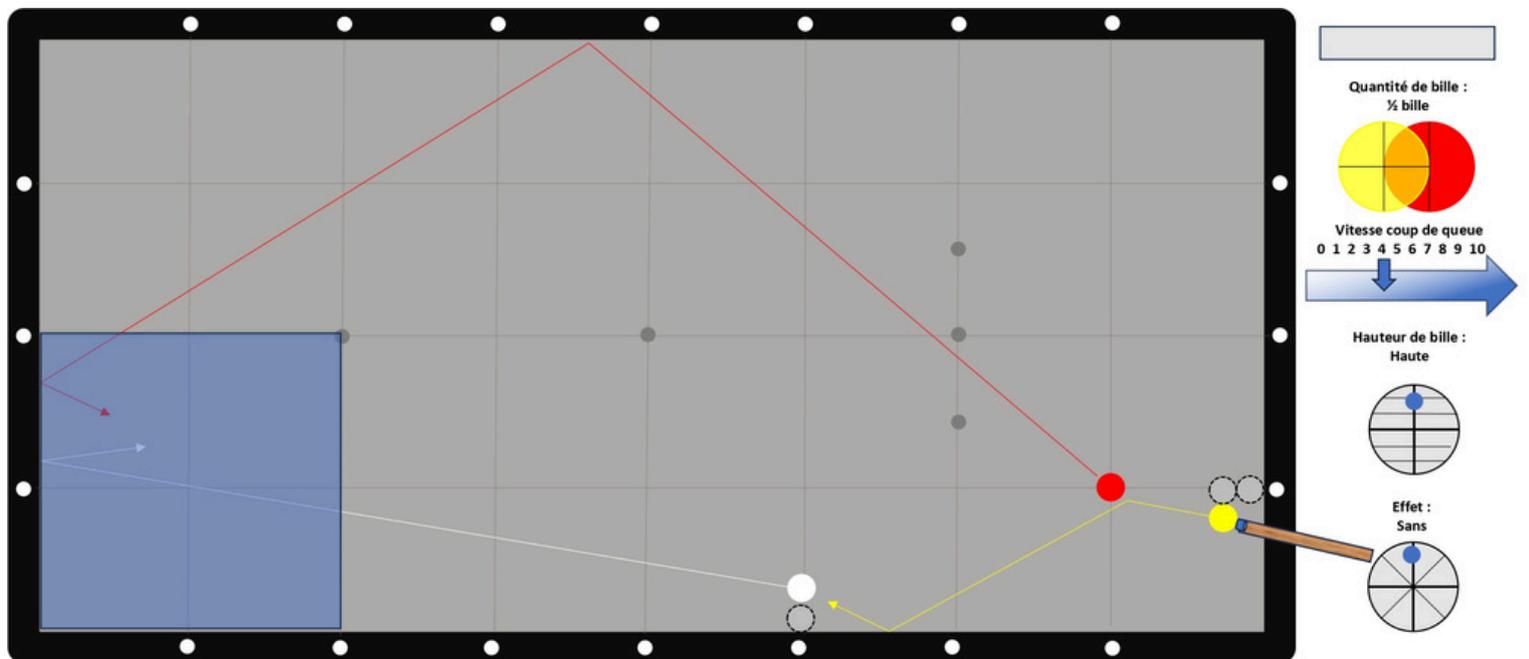
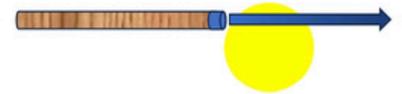


Fig. 2 Coup naturel 1 bande par 1/2 bille haut sans effet

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



Figure n°2

Figure n°3

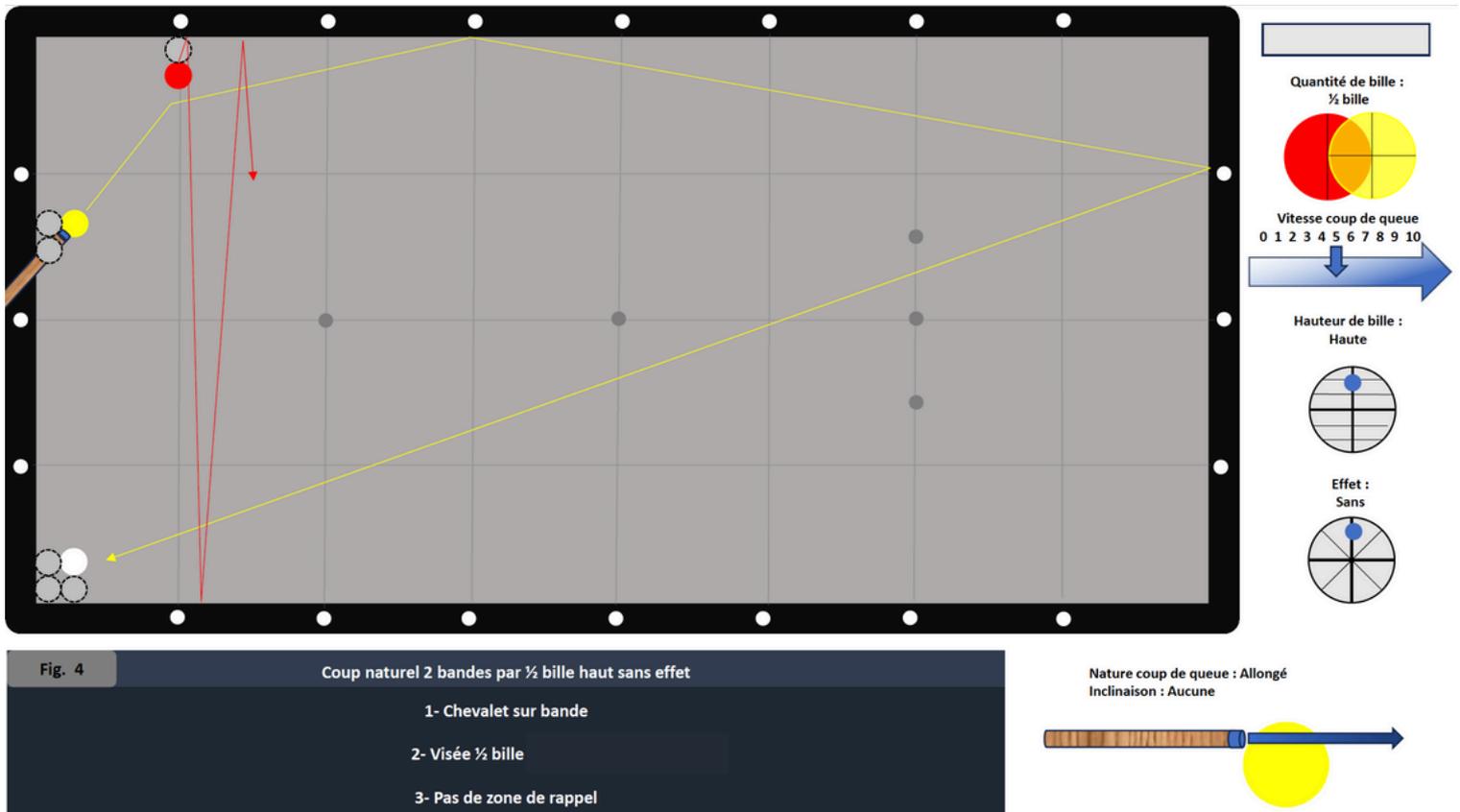
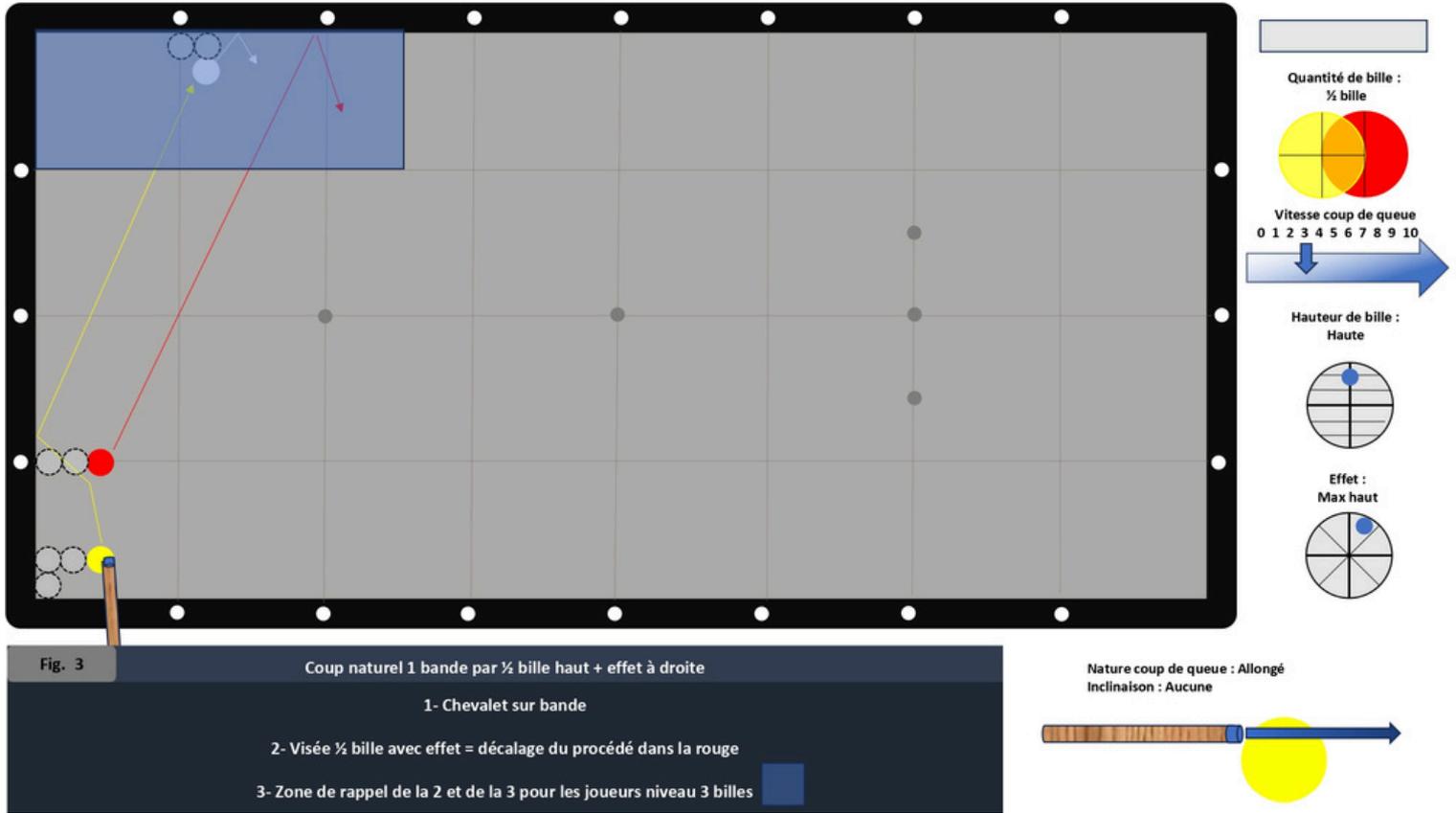


Figure n°4

Information : pour ce point il n'y a pas de zone de rappel, nous comptons donc 4 pts au 1er essai, 3 pts au 2ème et 2 pts au 3ème.

Figure n°5

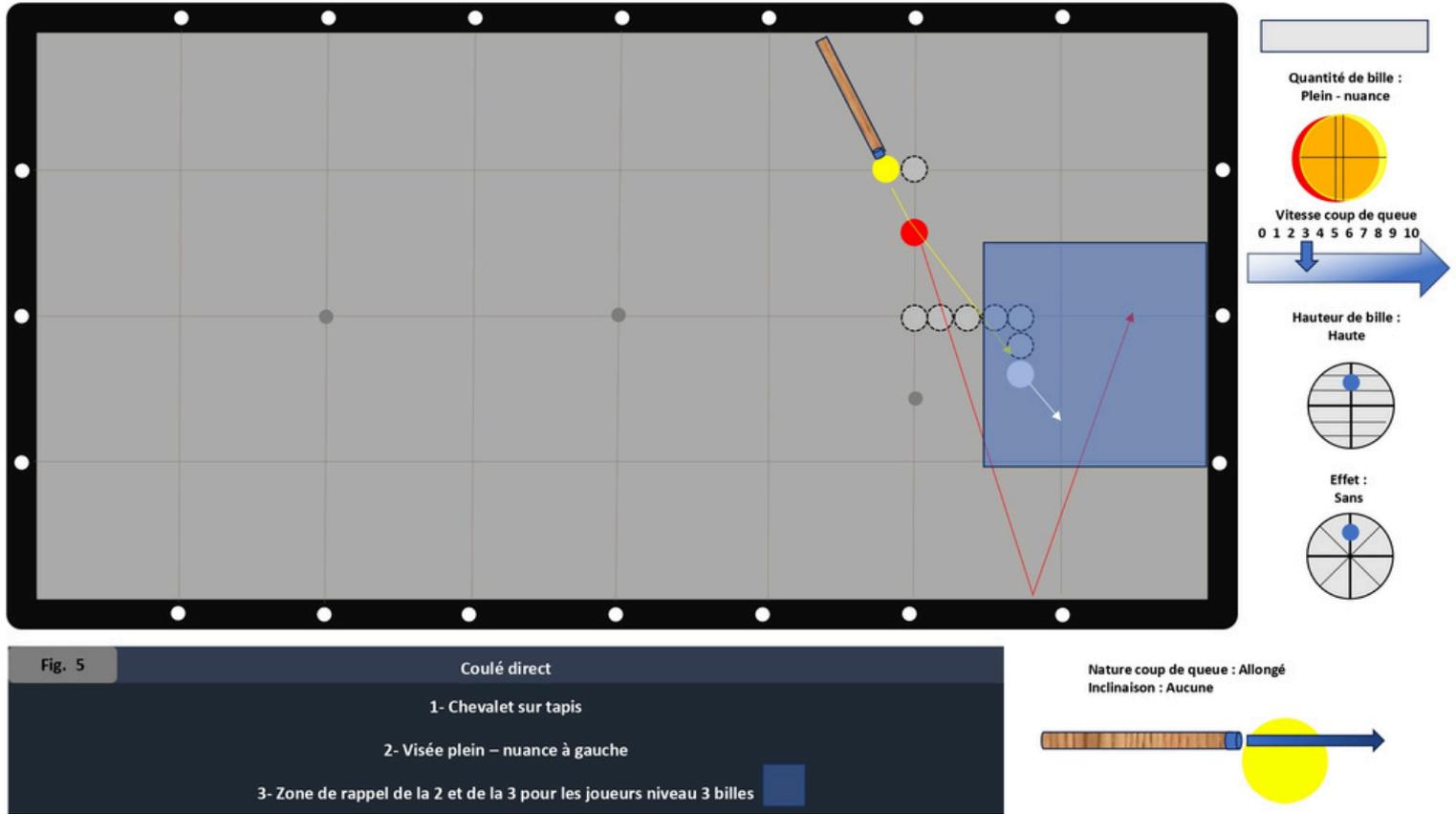
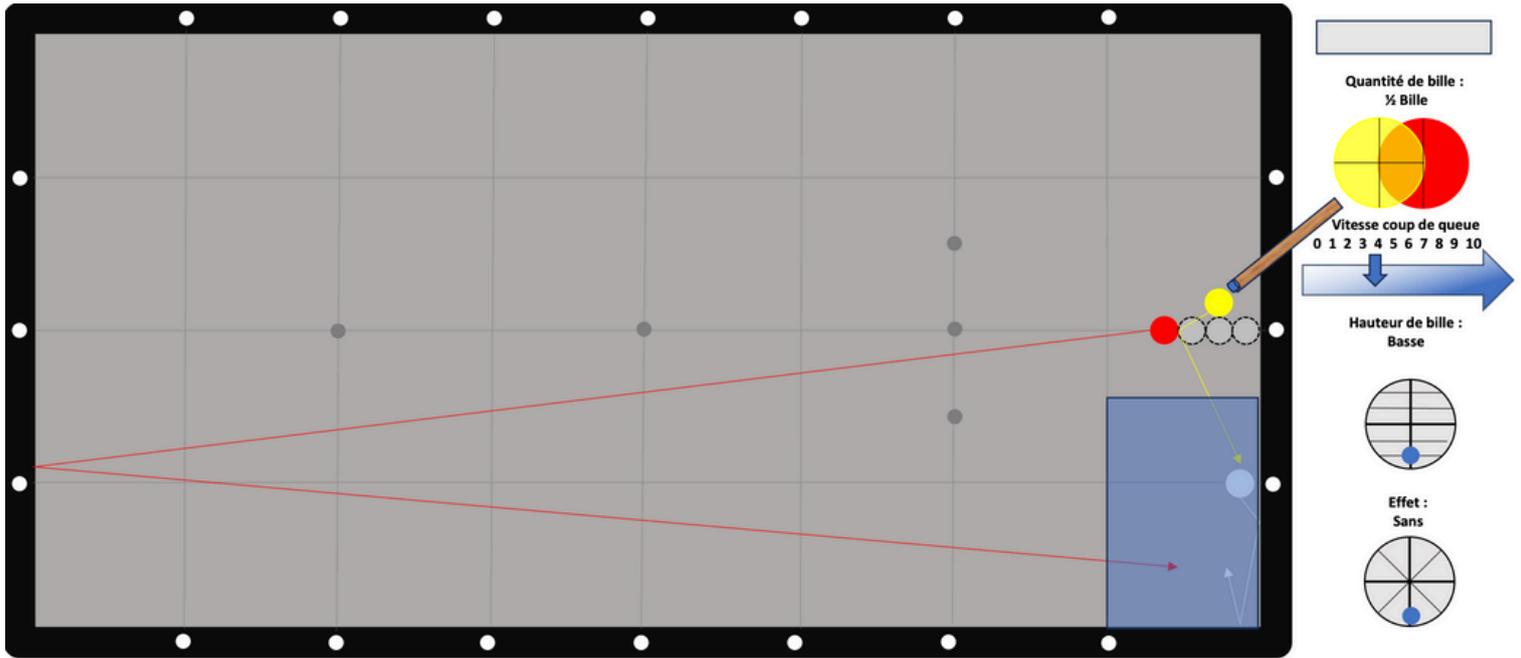


Figure n°6

Information : placer la bille n°3 dans le coin, séparée de la bande par la distance d'un bleu. Pour ce point il n'y a pas de zone de rappel, nous comptons donc 4 pts au 1er essai, 3 pts au 2ème et 2 pts au 3ème.

Figure n°7

Information : par rapport à la première version du livret envoyée en décembre, ici la zone de rappel a été élargie



Quantité de bille :
½ Bille

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

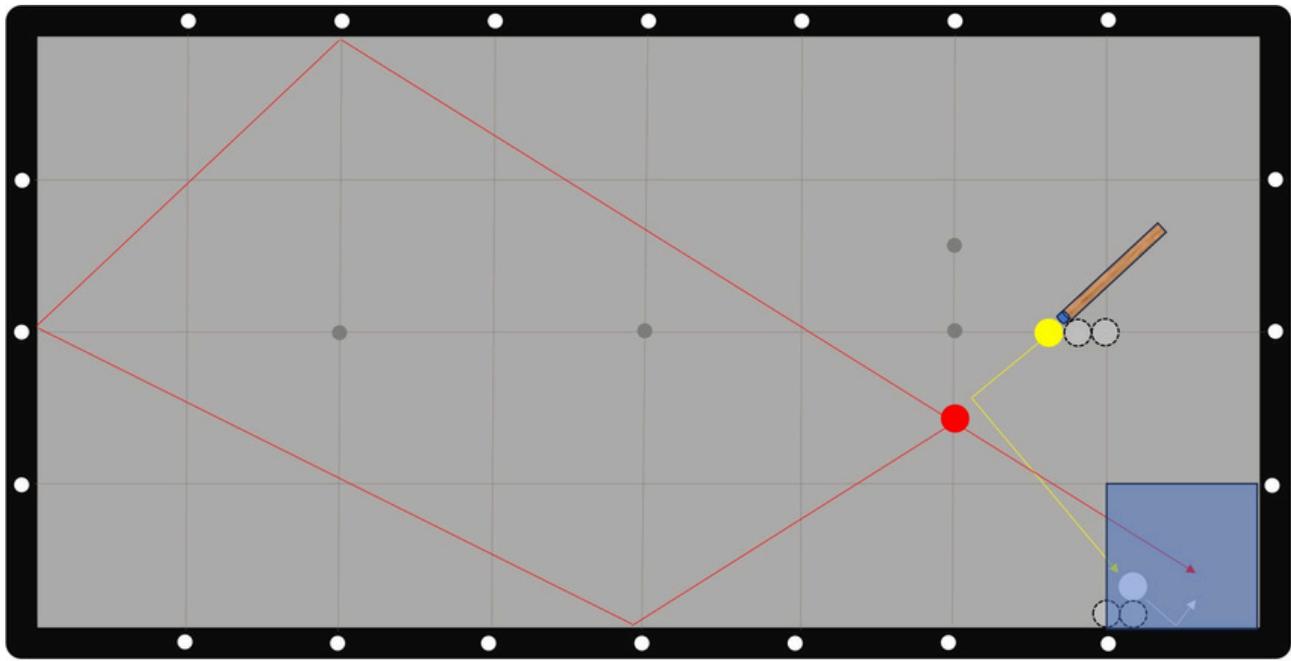
Hauteur de bille :
Basse

Effet :
Sans

Fig. 7 Angle droit par ½ bille attaque basse

- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ 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



Quantité de bille :
Plein - nuance

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

Hauteur de bille :
Axe

Effet :
Sans

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

Figure n°8

Figure n°9

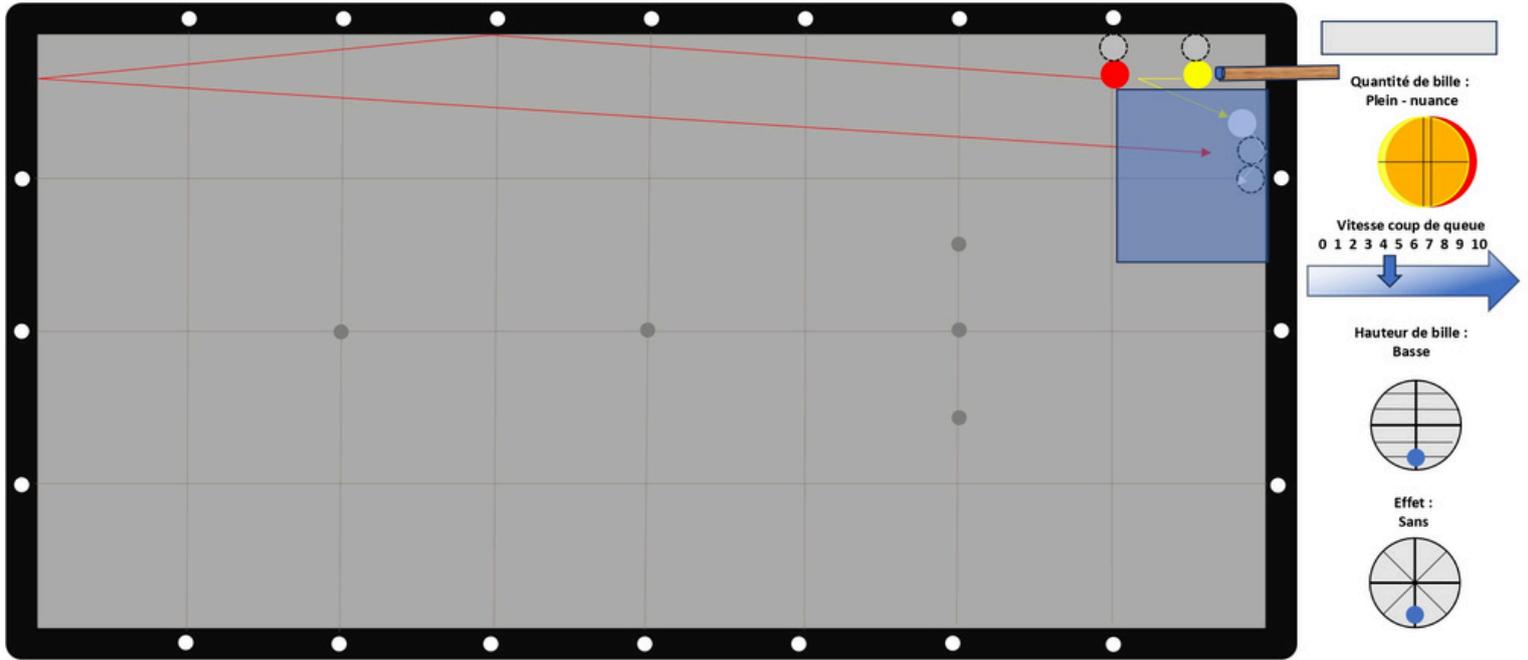


Fig. 9 Rétro direct à angle fermé

- 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

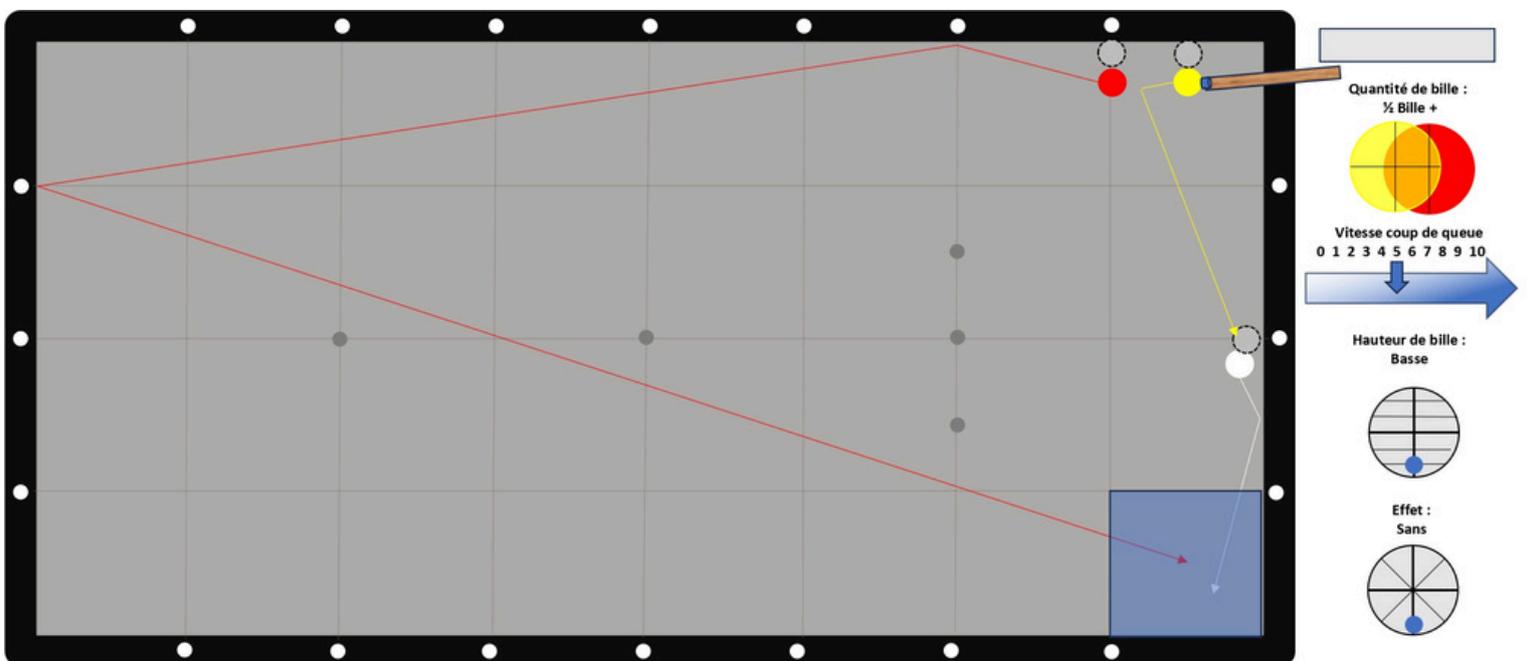


Fig. 10 Rétro direct à angle ouvert

- 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



Figure n°10

Figure n°11

Information : par rapport à la première version du livret envoyée en décembre, ici la bille n°1 est à placer sur la tangente de la mouche

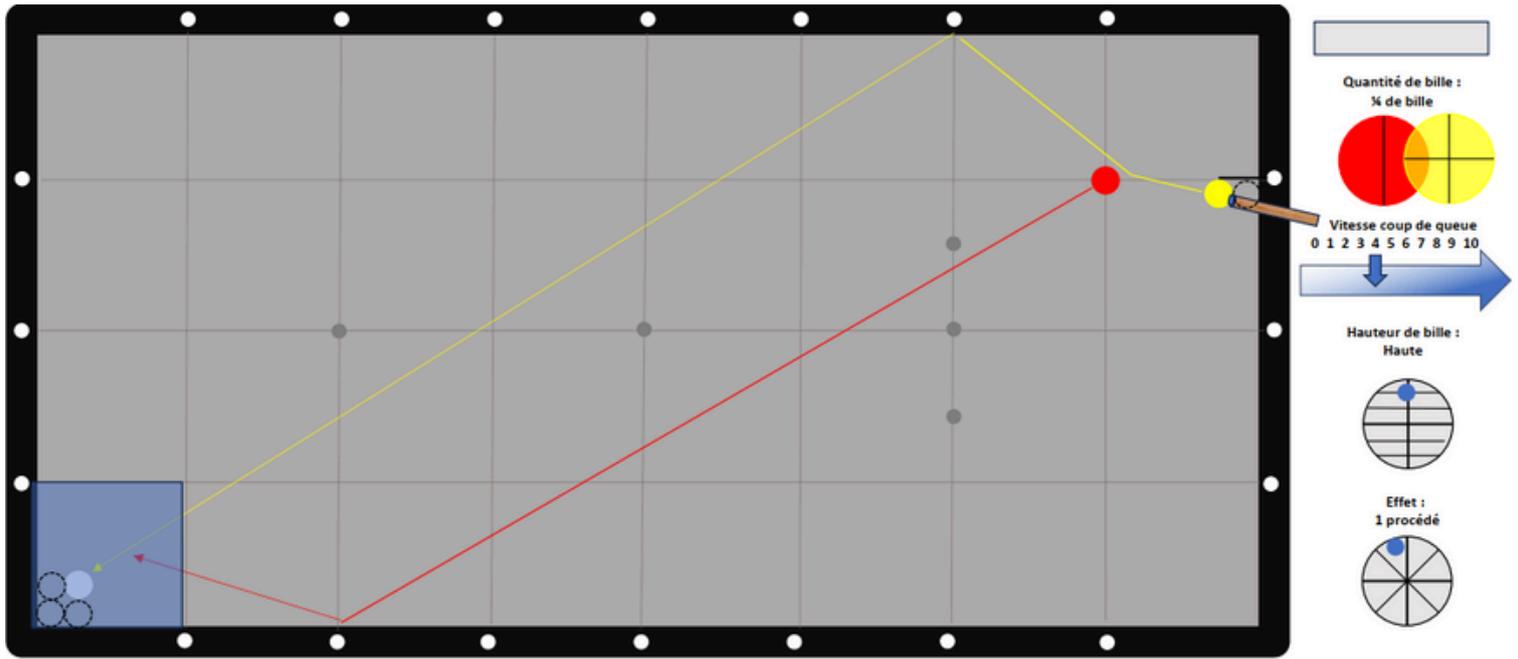


Fig. 11

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

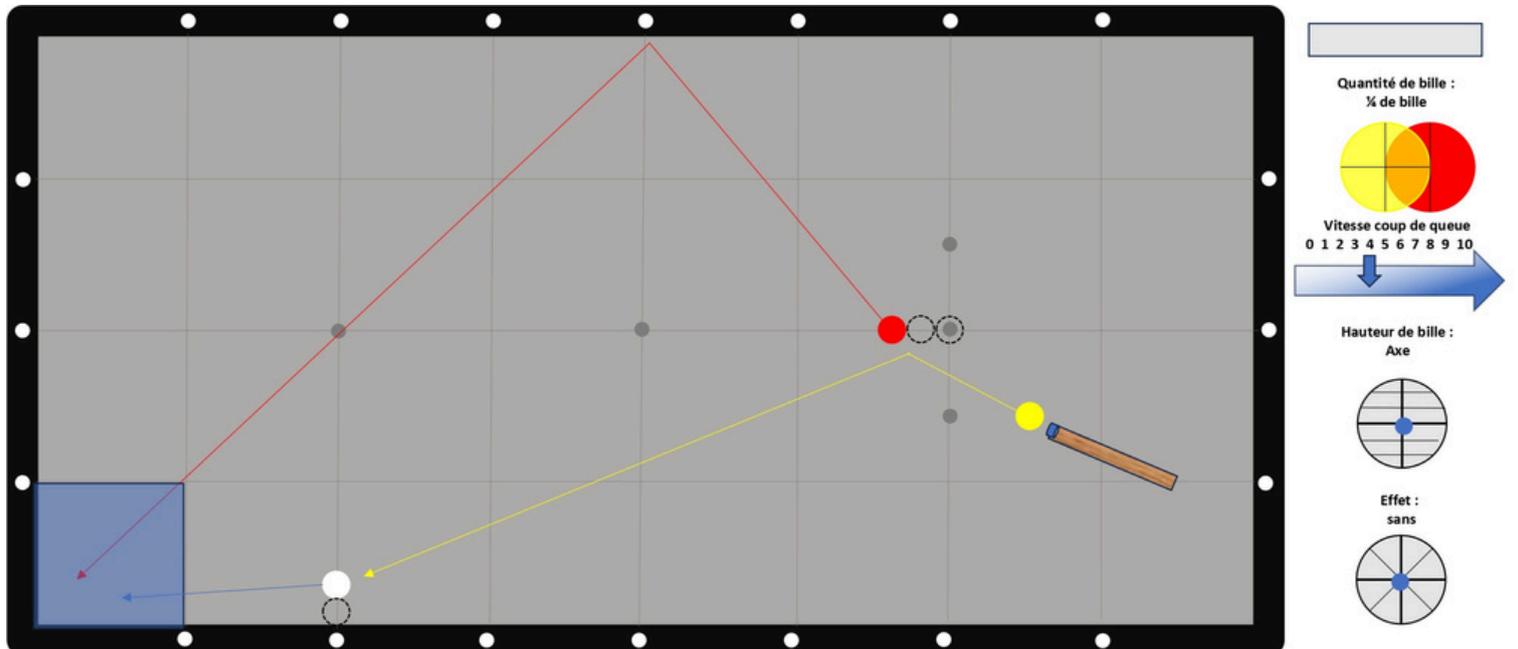


Fig. 12

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

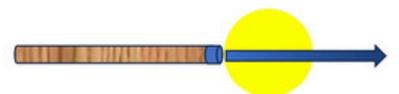
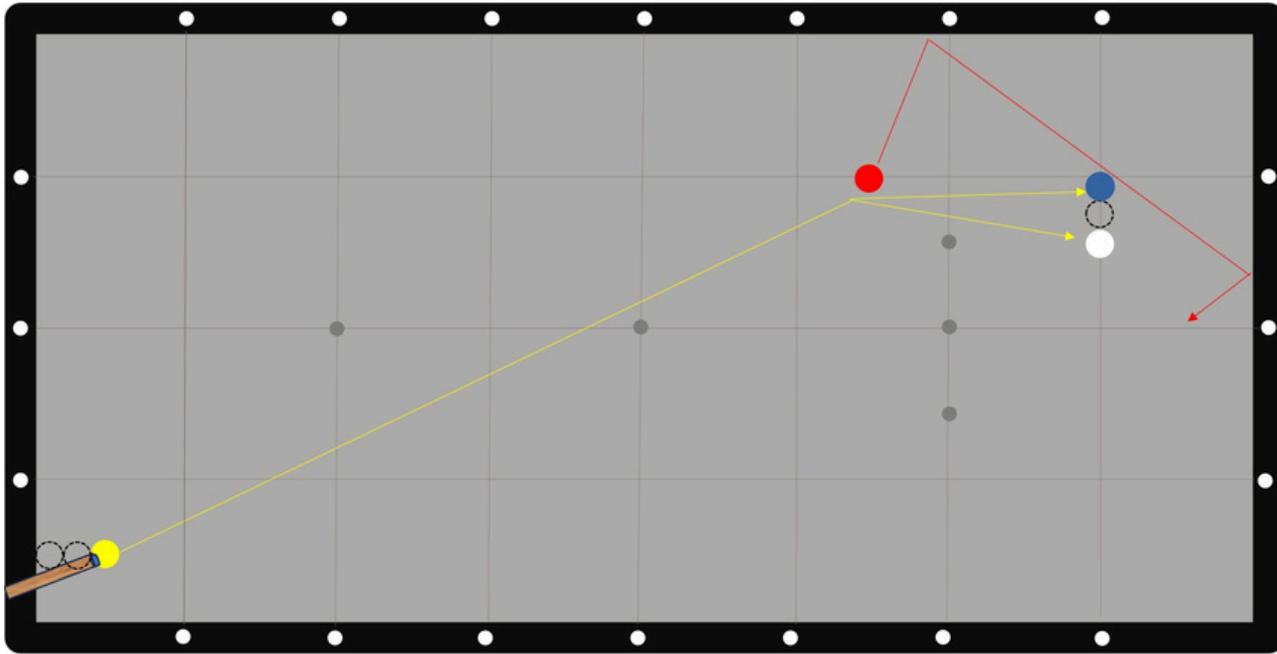


Figure n°12

Figure n°13 *4 billes*



Quantité de bille :
½ bille

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

Hauteur de bille :
Haute

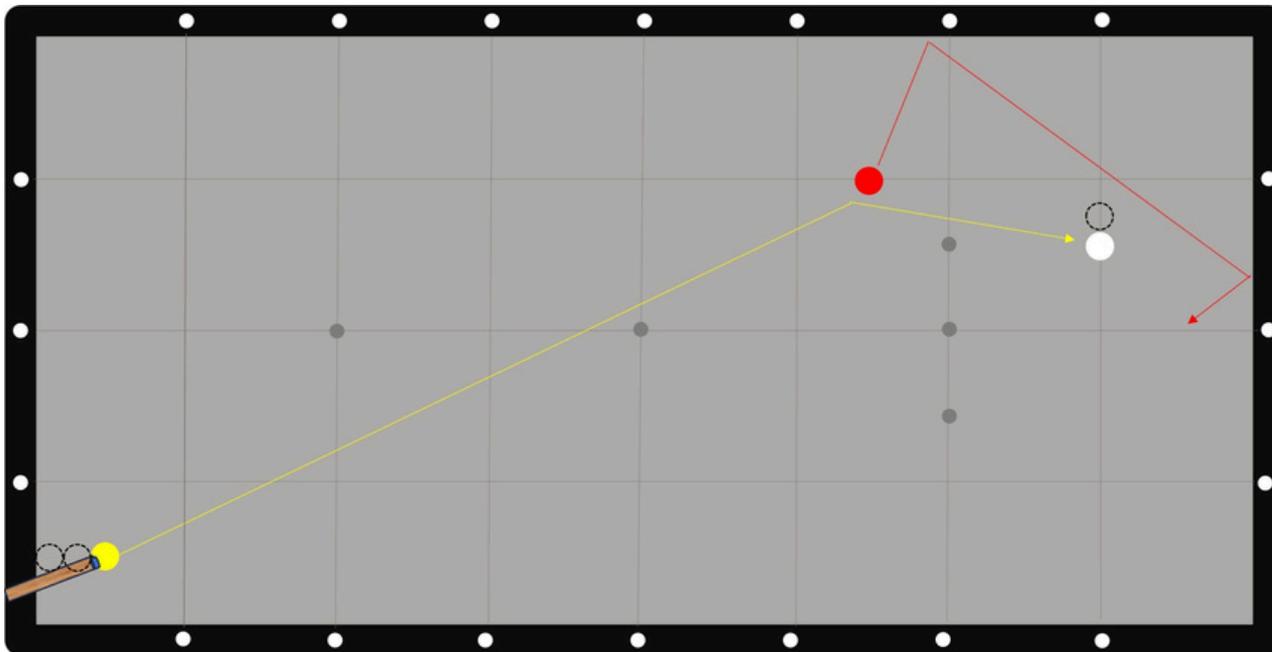
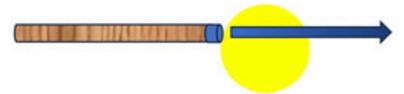
Effet :
sans

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

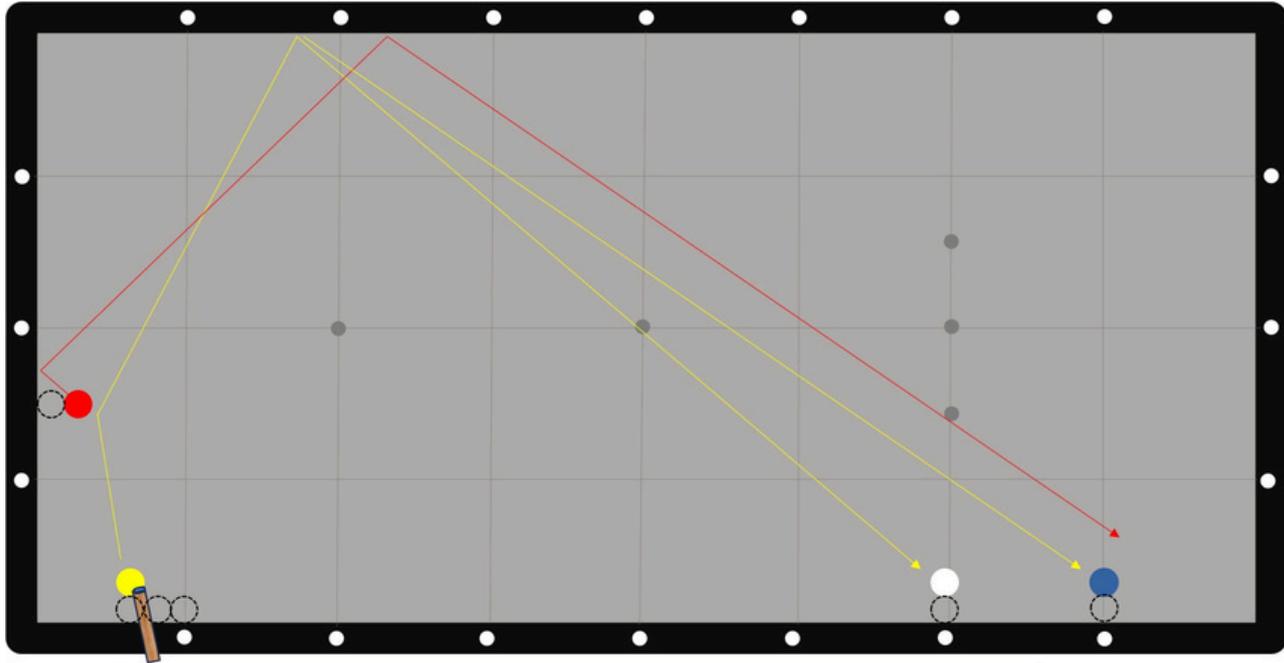
- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille

Nature coup de queue : Allongé
Inclinaison : Aucune



Figure n°13 *3 billes*

Figure n°14 *4 billes*



Quantité de bille :
½ bille

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

Hauteur de bille :
Haute

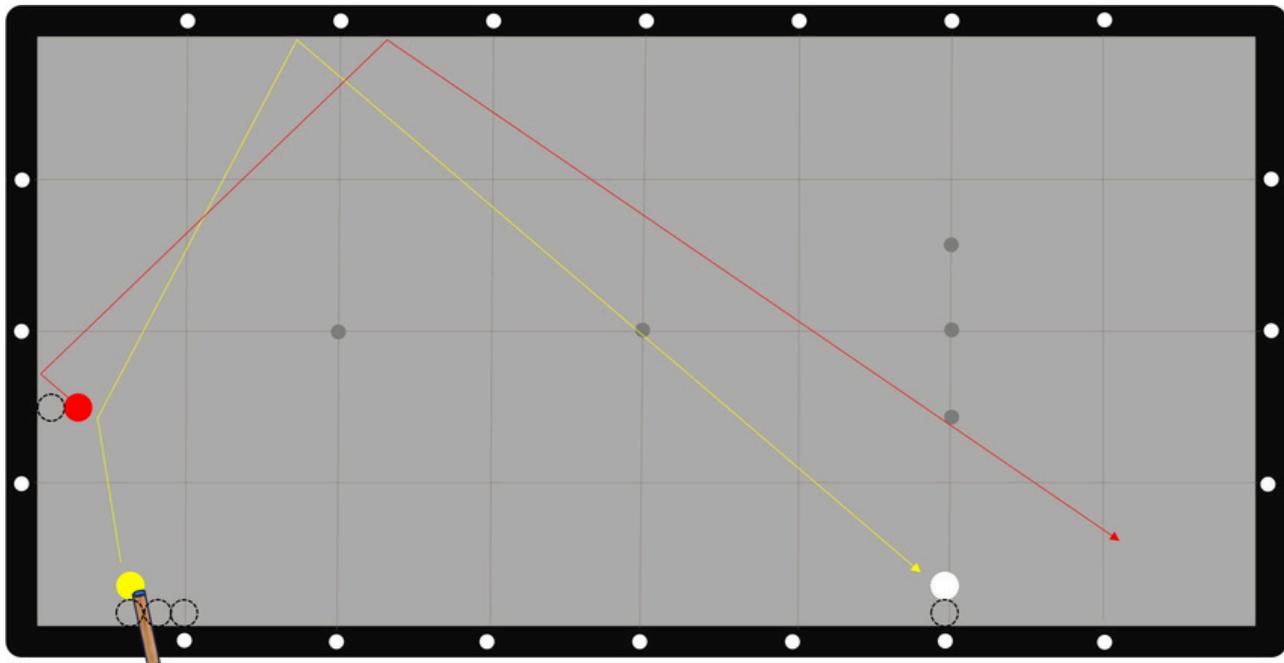
Effet :
Maxi

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

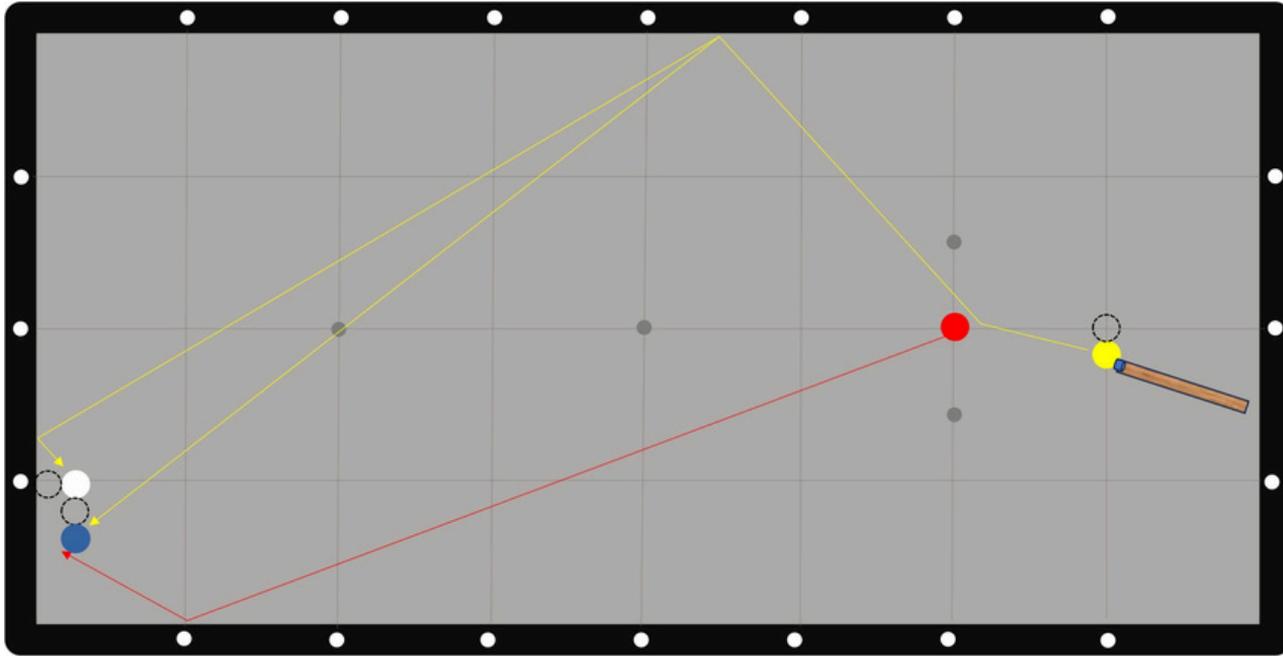
- 1- Chevalet sur bande
- 2- Visée ½ bille
- 3- Effet à droite

Nature coup de queue : Allongé
Inclinaison : Aucune



Figure n°14 *3 billes*

Figure n°15 *4 billes*



Quantité de bille :
¼ de bille

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

Hauteur de bille :
Au-dessus axe

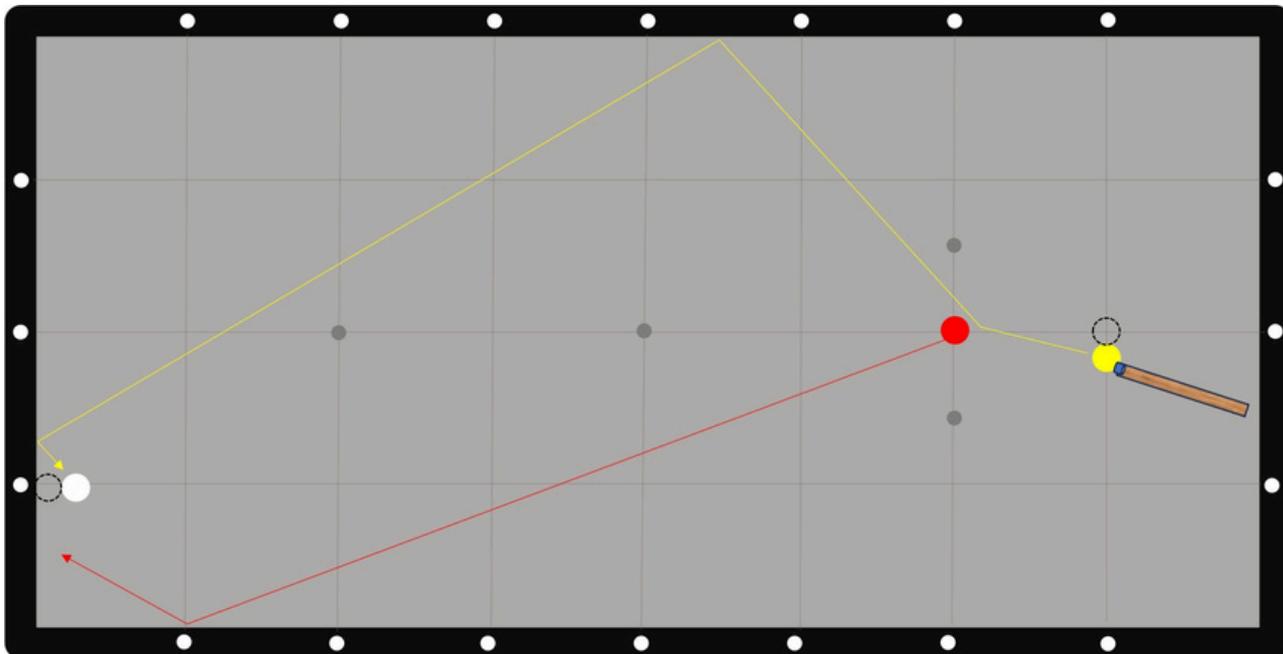
Effet :
Maxi

Fig. 15 4B

1 ou 2 bandes par ¼ de bille avec entraînement de la 2

- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée ¼ de bille
- 3- Effet à gauche

Nature coup de queue : Allongé
Inclinaison : Aucune



Quantité de bille :
¼ 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 ¼ de bille avec entraînement de la 2

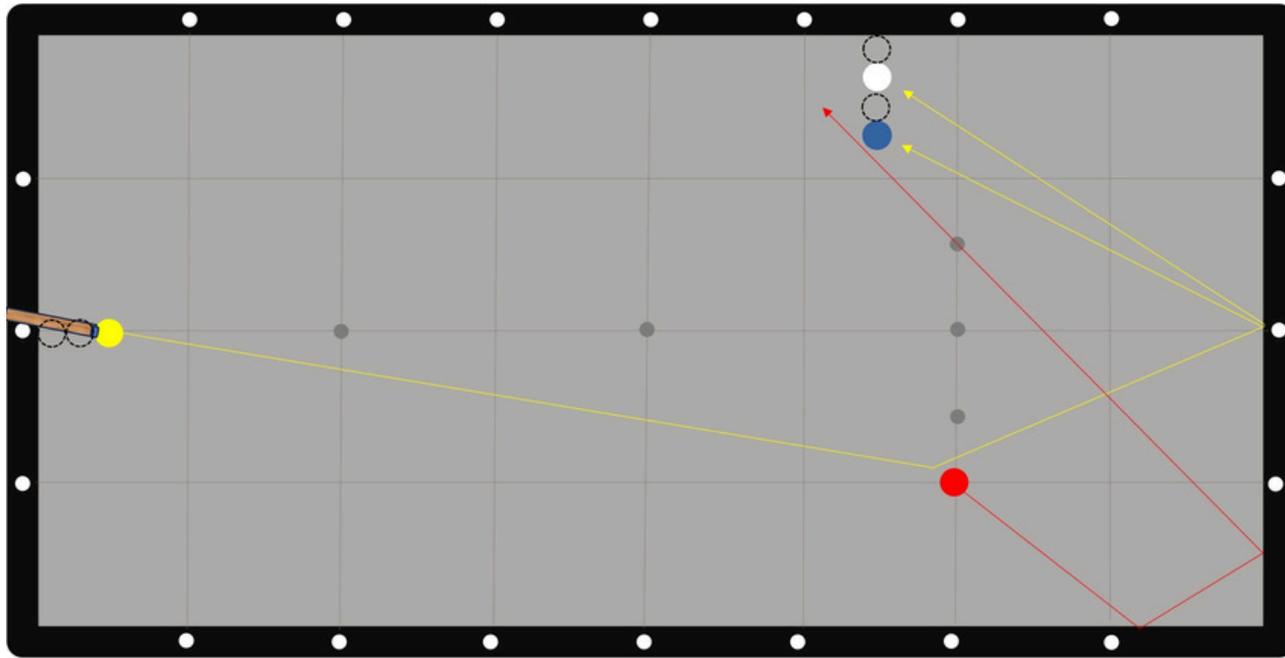
- 1- Chevalet sur tapis
- 2- Visée ¼ de bille
- 3- Effet à gauche

Nature coup de queue : Allongé
Inclinaison : Aucune



Figure n°15 *3 billes*

Figure n°16 *4 billes*



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

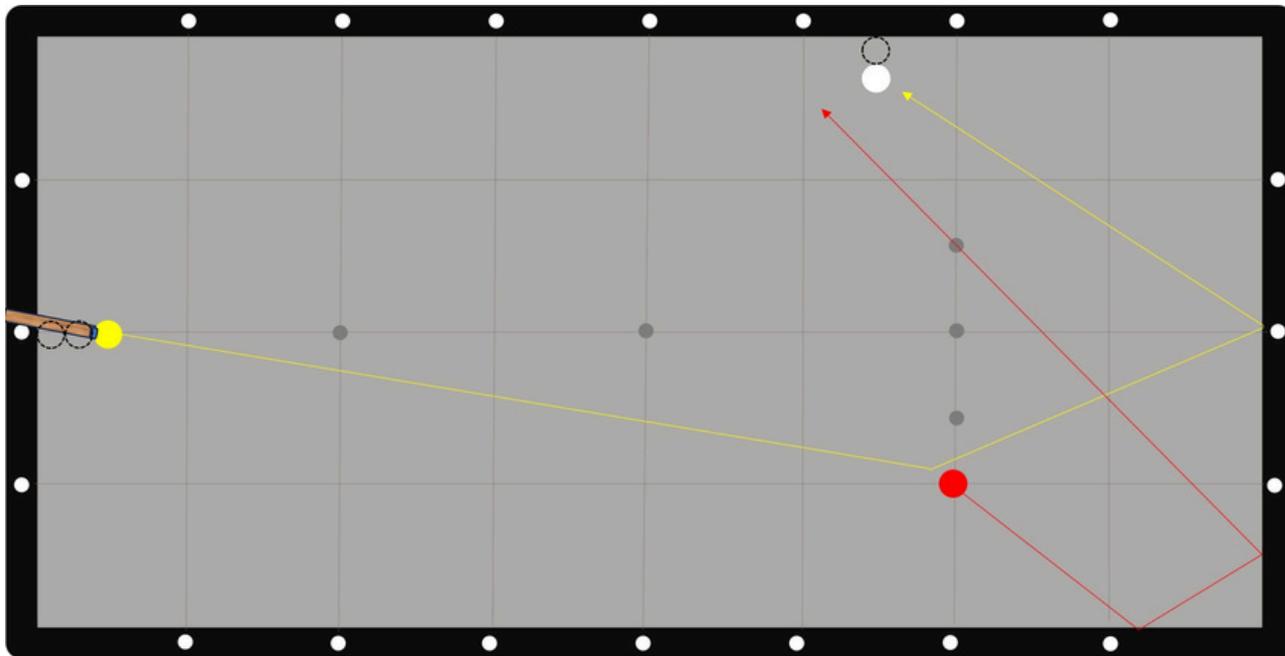
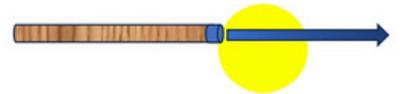
Effet :
Sans

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

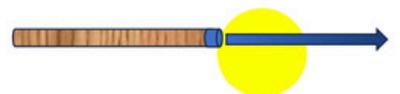
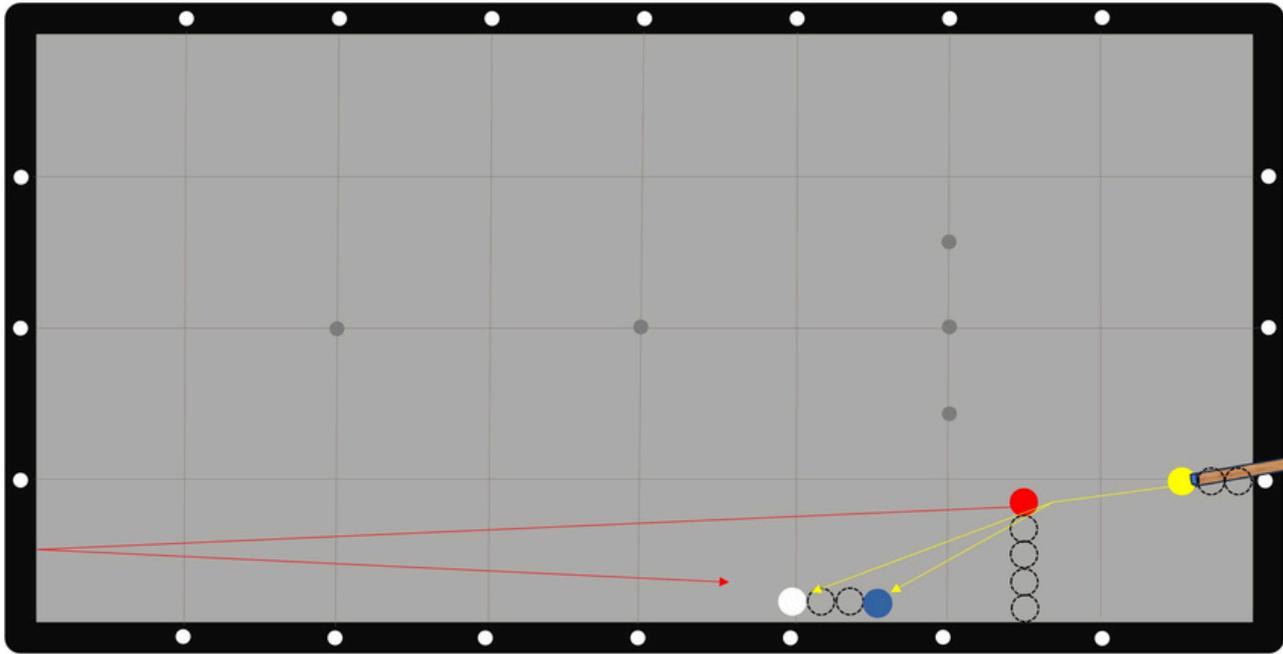


Figure n°16 *3 billes*

Figure n°17 *4 billes*



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

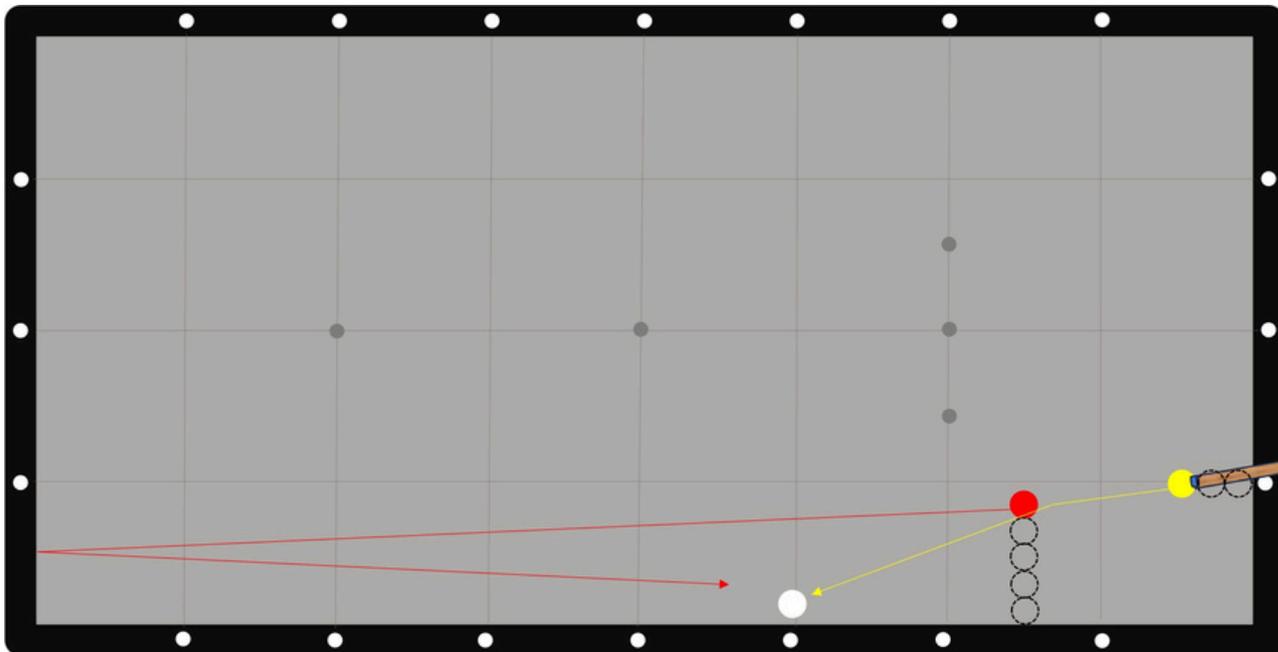
Coulé direct avec rappel de la 2

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

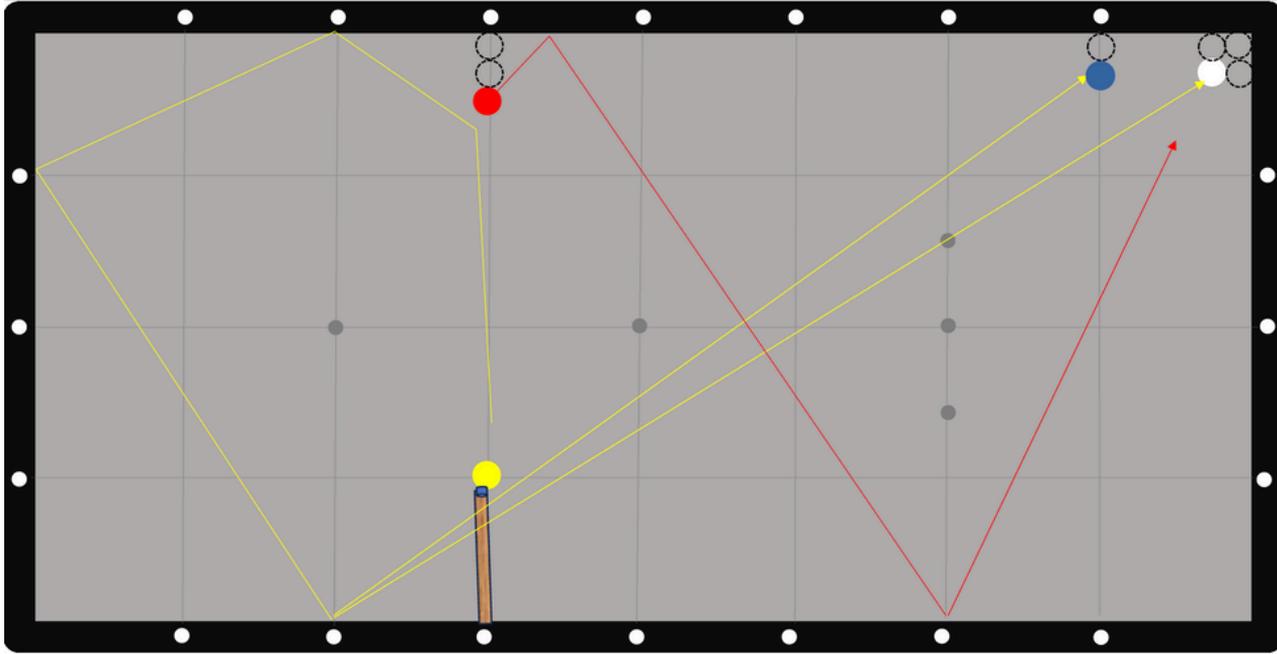
3- Sans effet

Nature coup de queue : Allongé
Inclinaison : Aucune



Figure n°17 *3 billes*

Figure n°18 *4 billes*



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

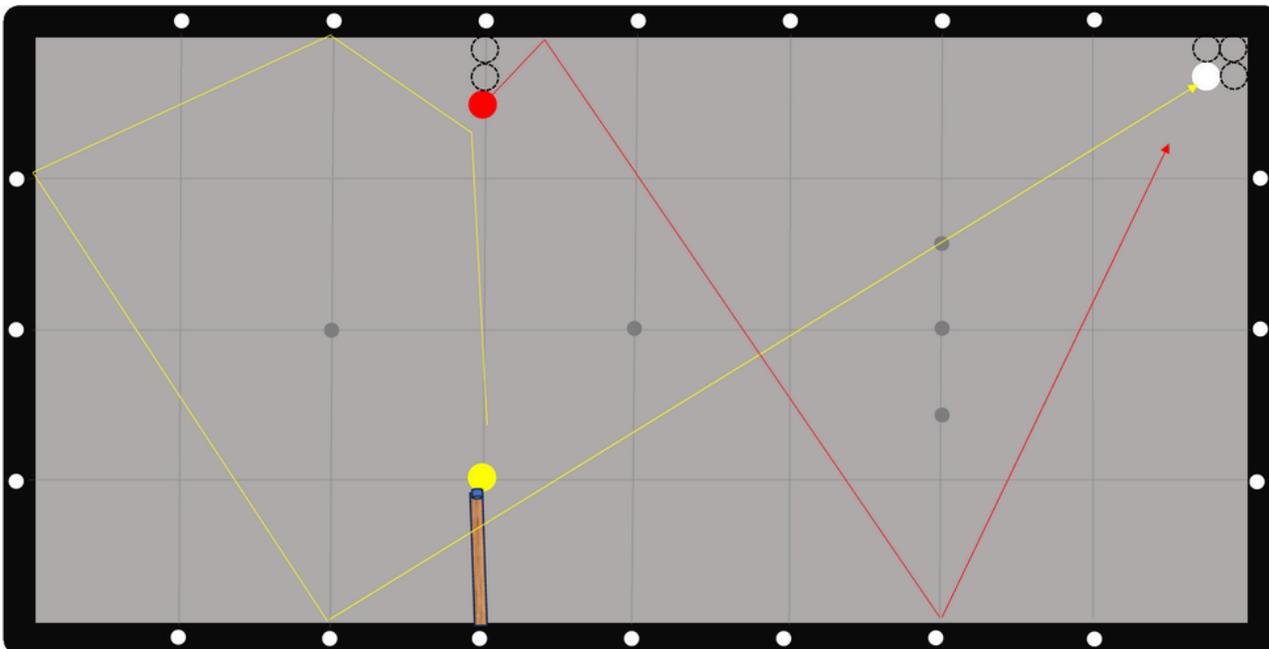
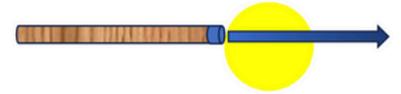
3 bandes avec rappel de la 2

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

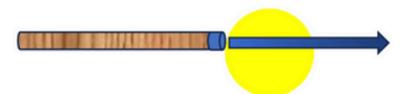
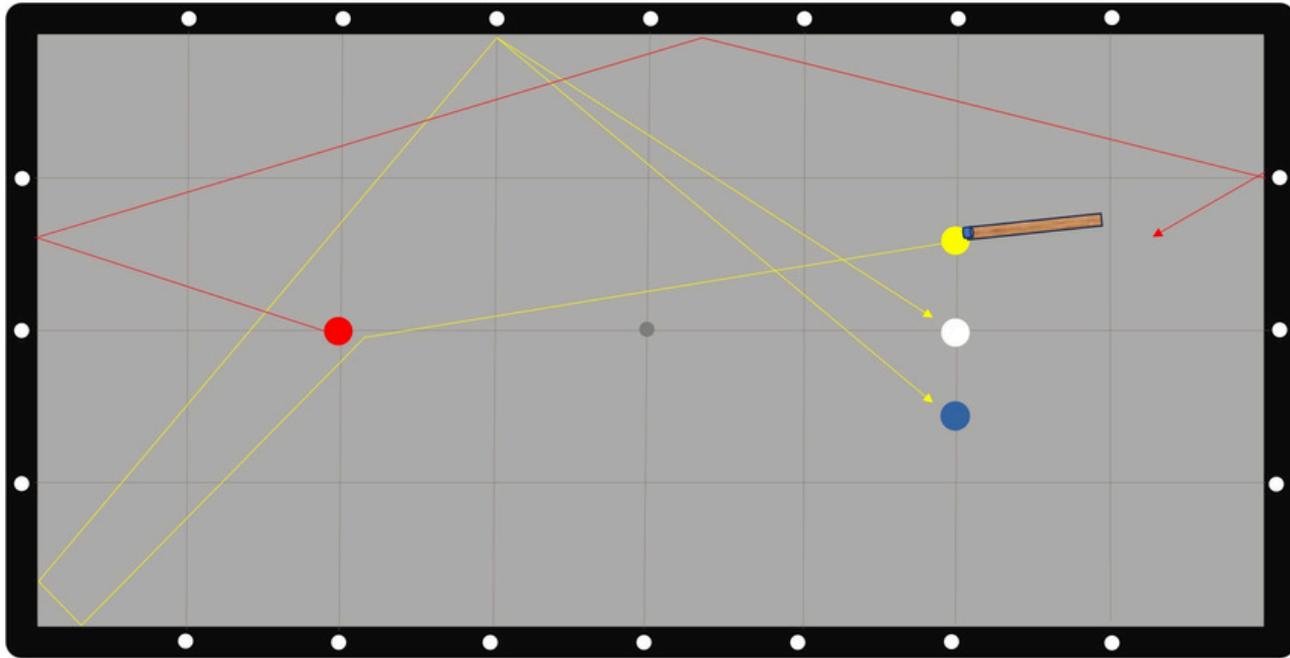


Figure n°18 *3 billes*

Figure n°19 *4 billes*



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

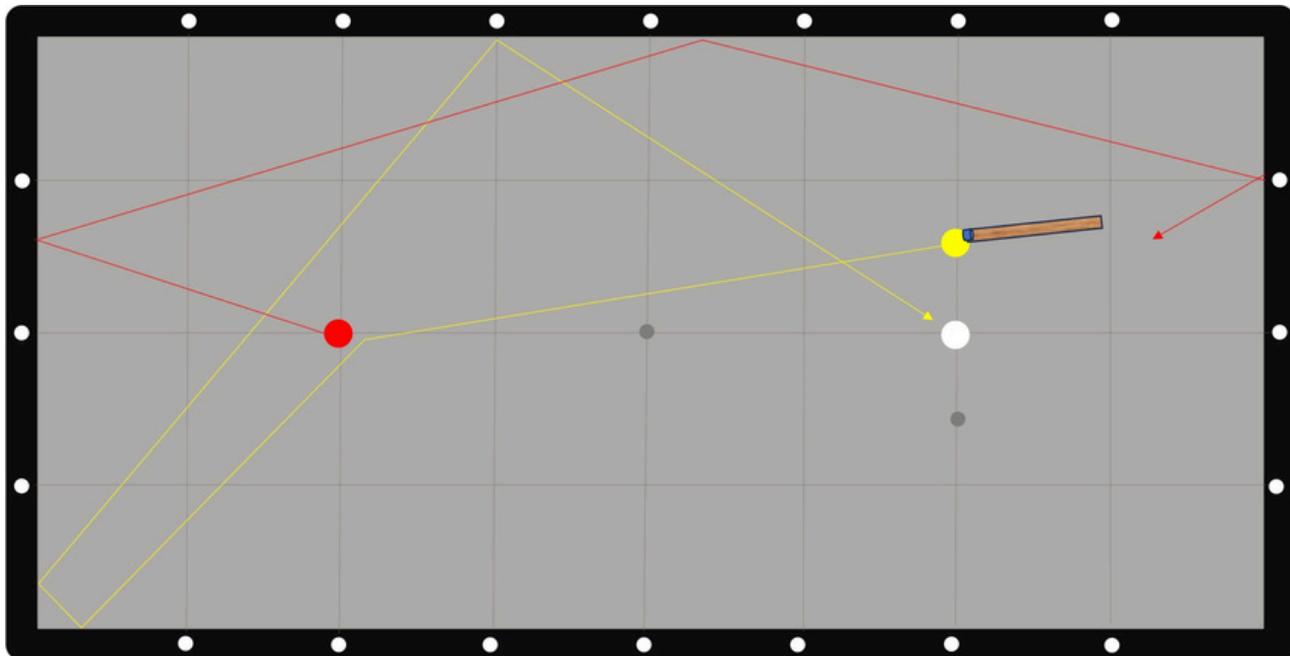
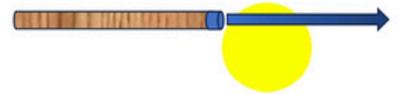
Point de départ

1- Chevalet sur tapis

2- Visée ½ bille

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

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 3B

Point de départ

1- Chevalet sur tapis

2- Visée ½ bille

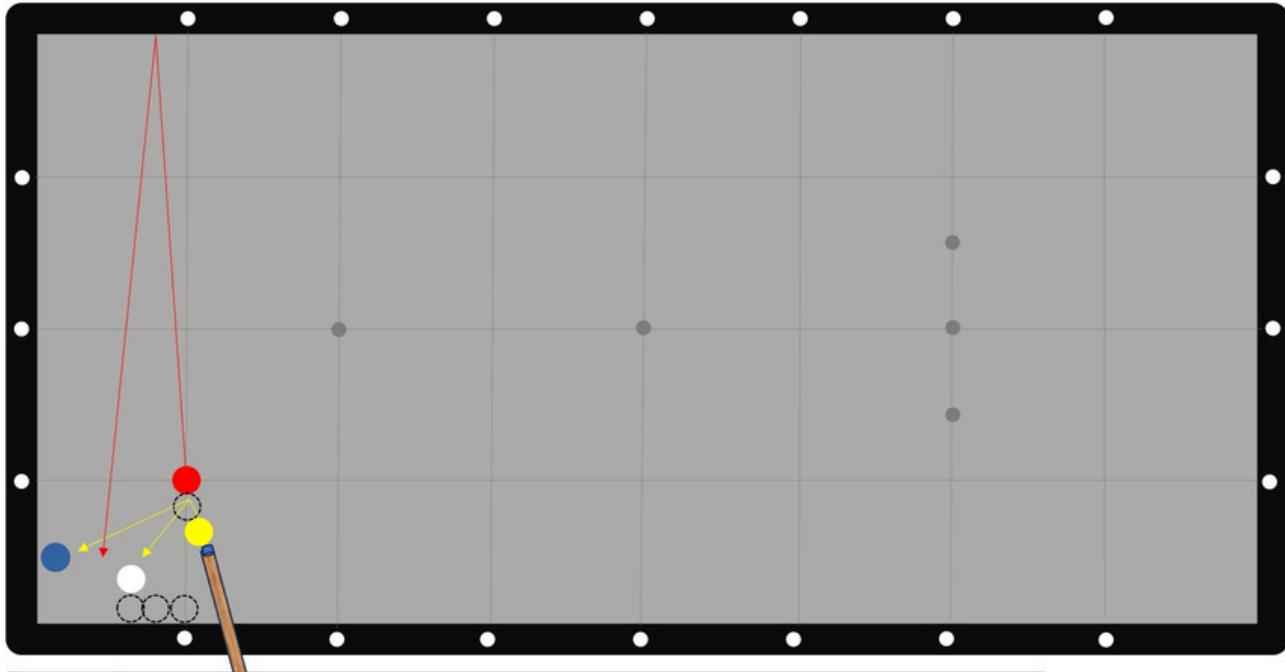
3- Effet à droite + ou - selon le rendement du billard

Nature coup de queue : Allongé
Inclinaison : Aucune



Figure n°19 *3 billes*

Figure n°20 *4 billes*



Quantité de bille : $\frac{1}{2}$ de bille

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

Hauteur de bille : Basse

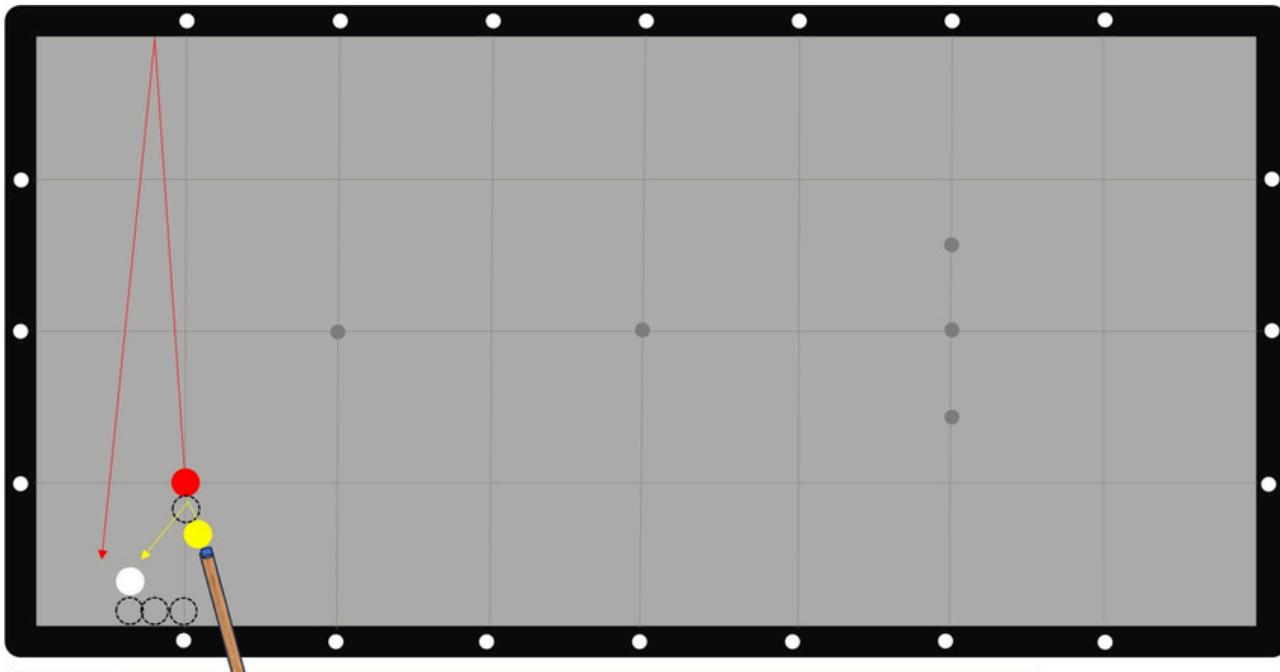
Effet : Sans

Fig.20 4B

Rétro direct avec rappel de la 2

- 1- Chevalet sur tapis (légère inclinaison de la queue)
- 2- Visée $\frac{1}{2}$ de bille
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Court
Inclinaison : Légère



Quantité de bille : $\frac{1}{2}$ 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

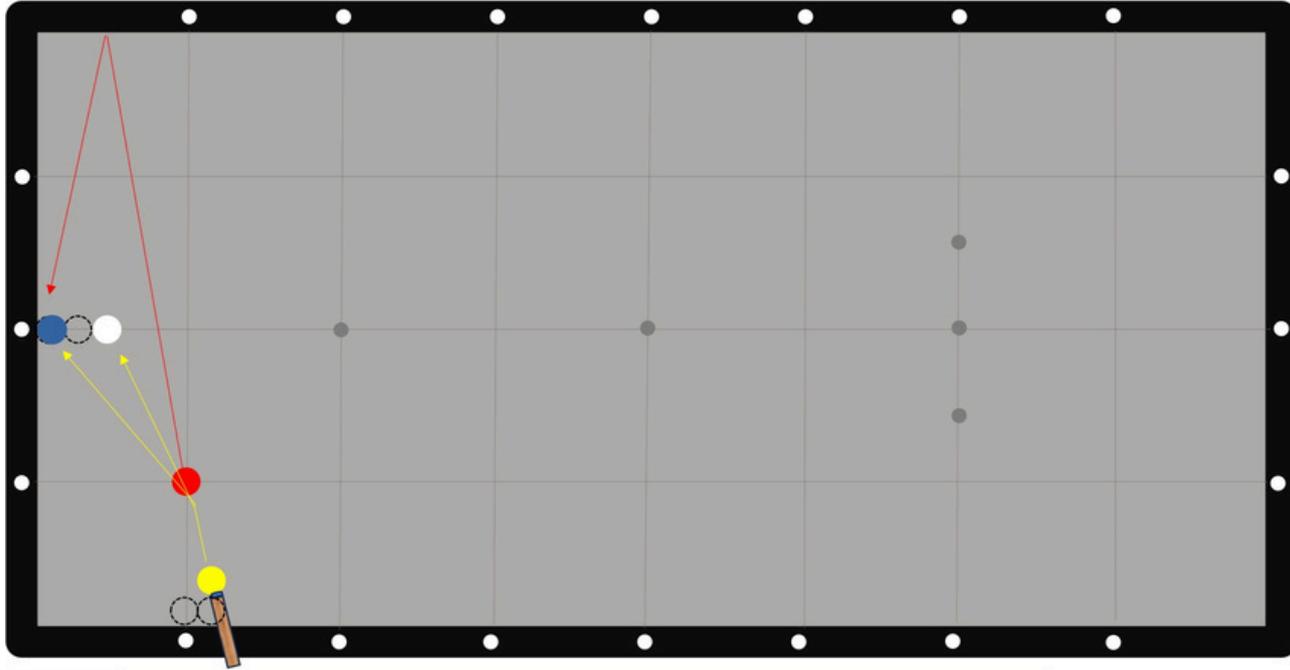
- 1- Chevalet sur tapis (légère inclinaison de la queue)
- 2- Visée $\frac{1}{2}$ de bille
- 3- Sans effet

Nature coup de queue : Court
Inclinaison : Légère



Figure n°20 *3 billes*

Figure n°21 *4 billes*



Quantité de bille :
Plein - nuance

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

Hauteur de bille :
Haute

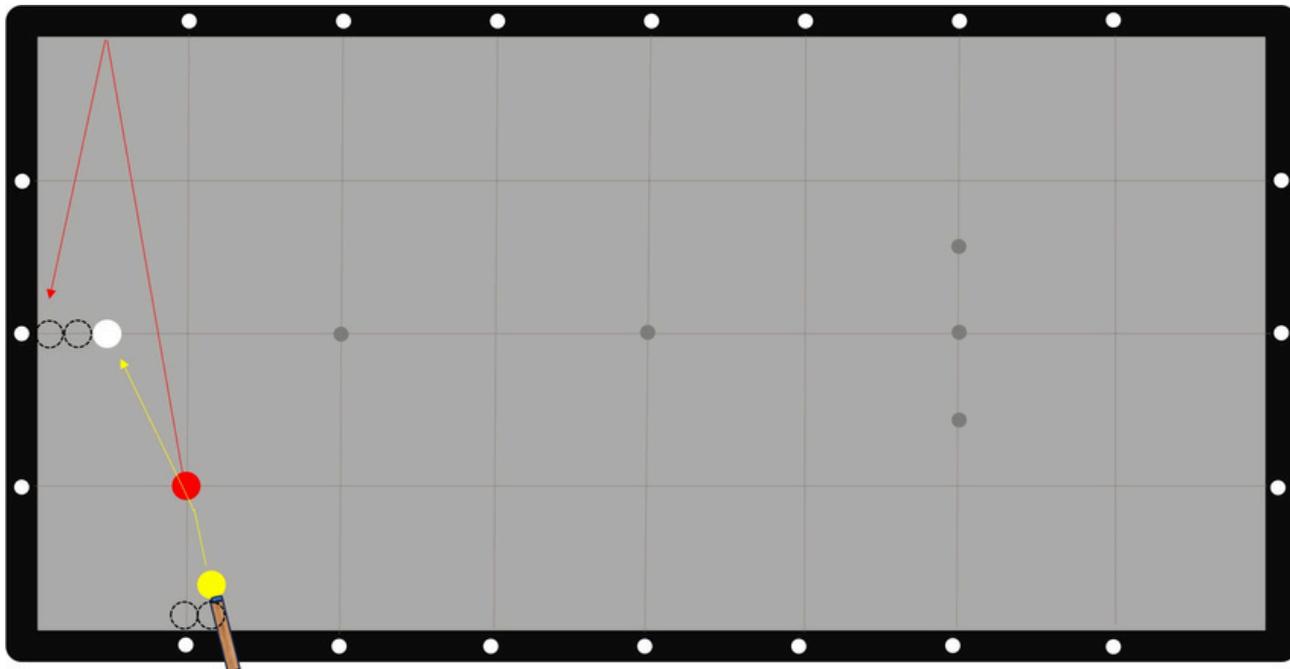
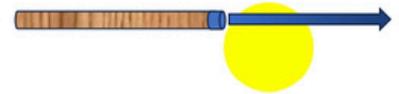
Effet :
Sans

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



Figure n°21 *3 billes*