



CHALLENGE DES JEUNES DE BILLARD



LIGUE DES
PAYS DE LA LOIRE



LES 23 ET 24 MAI 2026
À LA CHAPELLE HEULIN

BON À SAVOIR

Le Challenge des Jeunes des Pays de la Loire revient en 2026 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 :

- **les points 1 et 2** se jouent avec 3 essais maximum :

	Point réalisé	Total max
1er essai	4 pts	8
2ème essai	3 pts	6
3ème essai	2 pts	4

- **les points de 3 à 8** se jouent avec 3 essais maximum + une zone de rappel :

	Point réalisé	Bonus rappel	Total max
1er essai	4 pts	4 pts	8
2ème essai	3 pts	3 pts	6
3ème essai	2 pts	2 pts	4

JOUR 2 : LE DIMANCHE

POINTS IMPOSÉS DU DIMANCHE (NUMÉROTÉS DE 9 À 16) :

- **les points de 9 à 16** se jouent avec 2 essais maximum + la série à suivre.

Attention à partir de là, les joueurs seront réparties en 2 groupes.
Un groupe "3 billes" et un groupe "4 billes".

	Point réalisé	Série à suivre
1er essai	1 point	Maxi 30
2ème essai	1 point	Maxi 30

APERÇU GÉNÉRAL

SAMEDI 23 MAI

10H-12H
ESSAI DES BILLARDS

13H30
PRÉSENTATION DES CLUB, DES JOUEUSES,
DES JOUEURS ET DES COACHS

14H30-18H
DÉBUT DE LA COMPETITION
> Points imposés de 1 à 8

19H15
REPAS

DIMANCHE 24 MAI

8H30
CONVOCATION
DES JOUEUSES ET DES JOUEURS

9H00
POURSUITE
DE LA COMPETITION - points de 9 à 16 + série

PAUSE DÉJEUNER

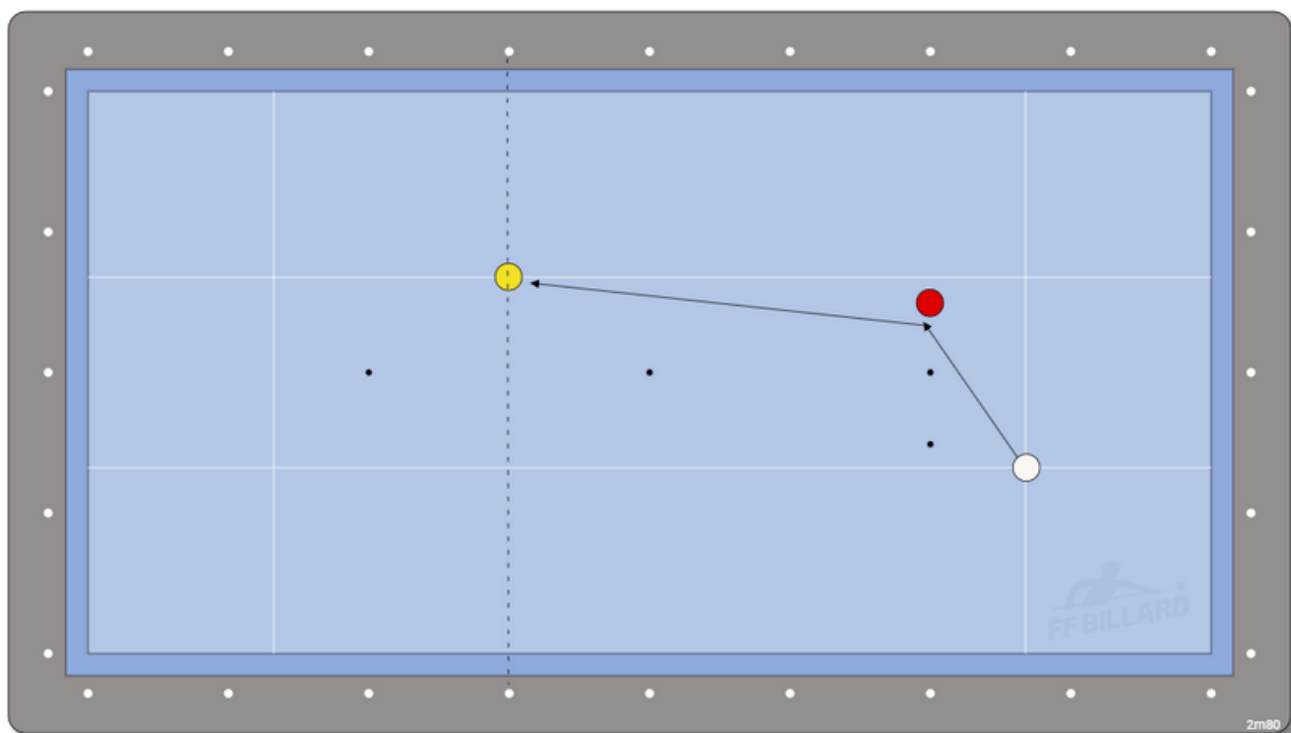
14H - 17H
REPRISE
DE LA COMPETITION

17H30
PODIUM

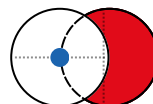
POINT N°1

COUP DE RÉGLAGE

Sans rappel



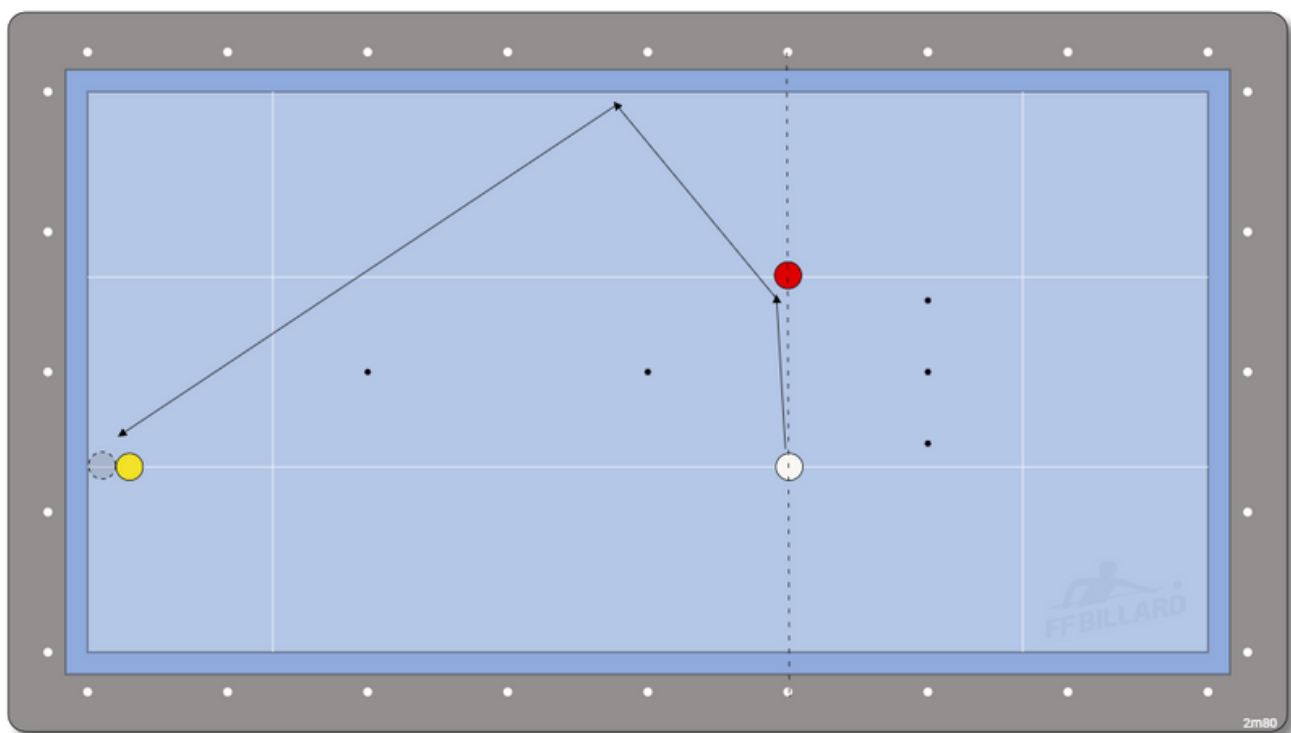
Demi-bille au centre
Coup de queue rapide



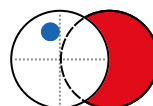
POINT N°2

COUP NATUREL

Sans rappel



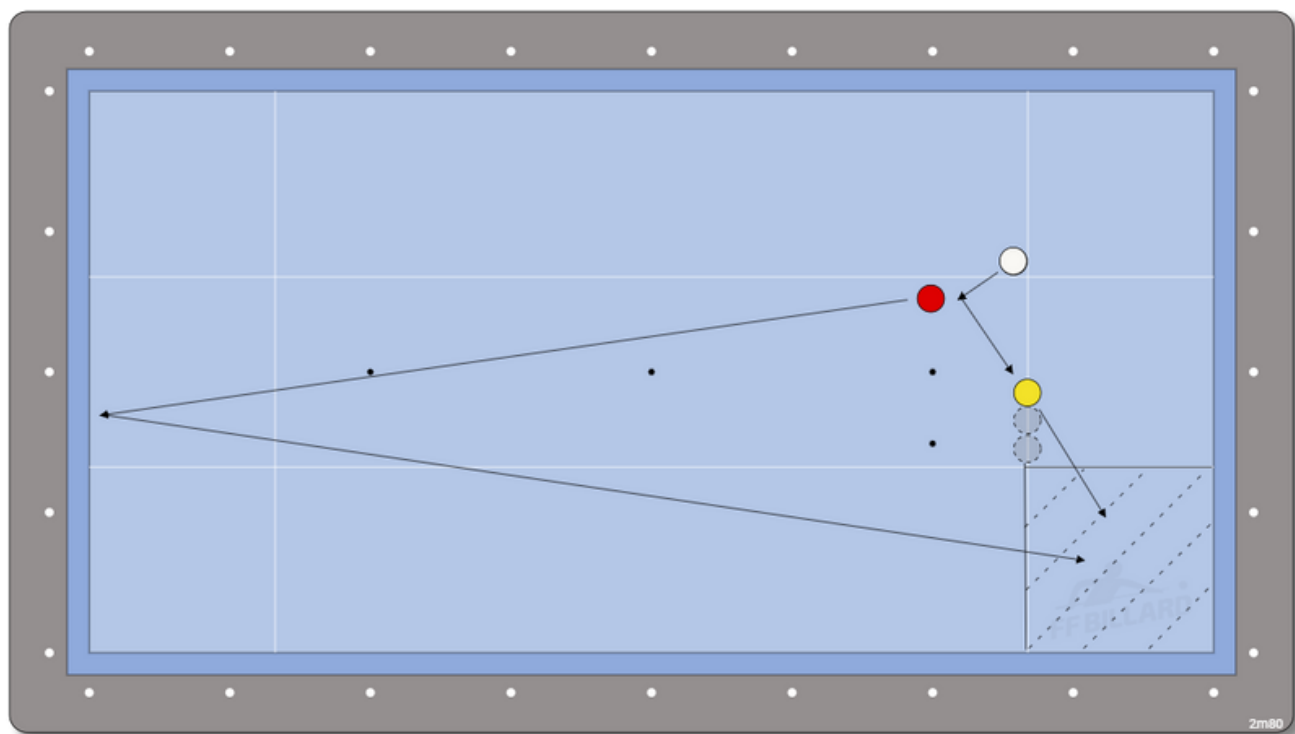
Demi-bille au dessus du centre, 1 procédé d'effet
Coup de queue lent



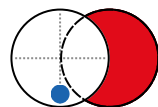
POINT N°3

ANGLE DROIT

Avec rappel



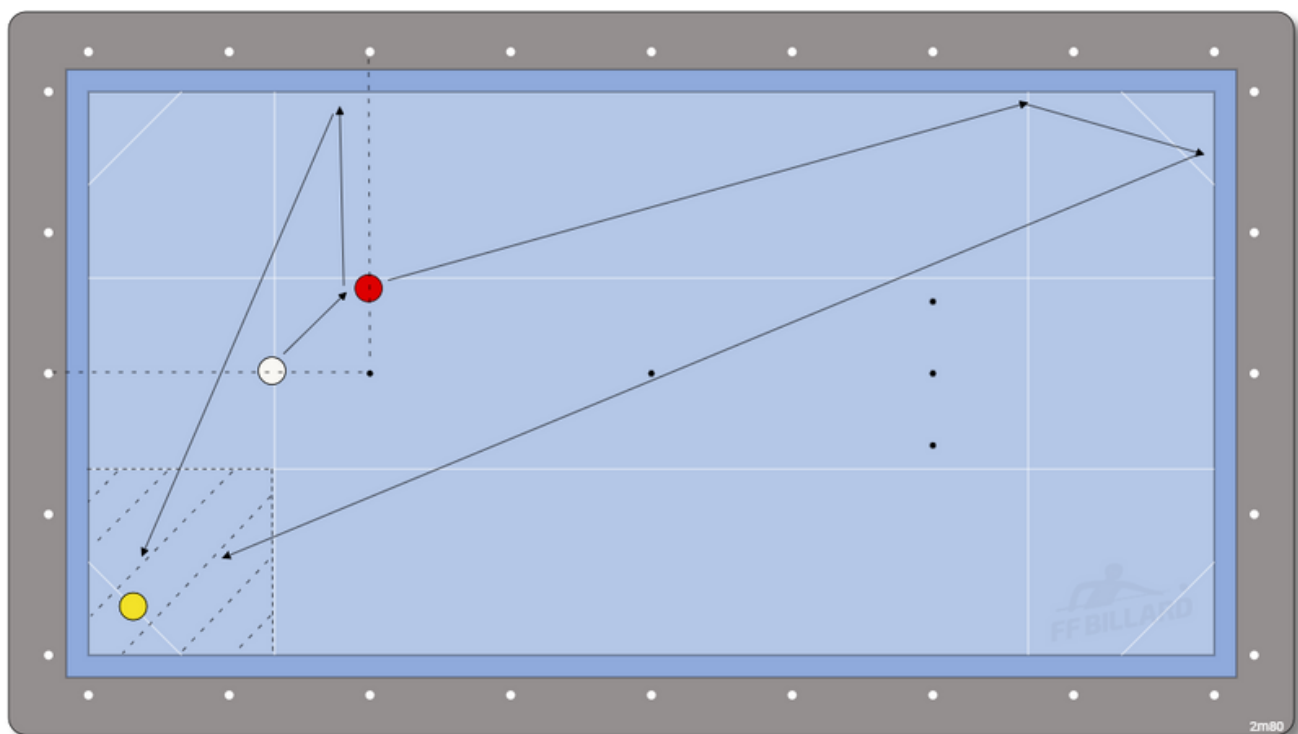
Demi-bille en bas
Coup de queue rapide



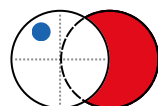
POINT N°4

COUP NATUREL

Avec rappel



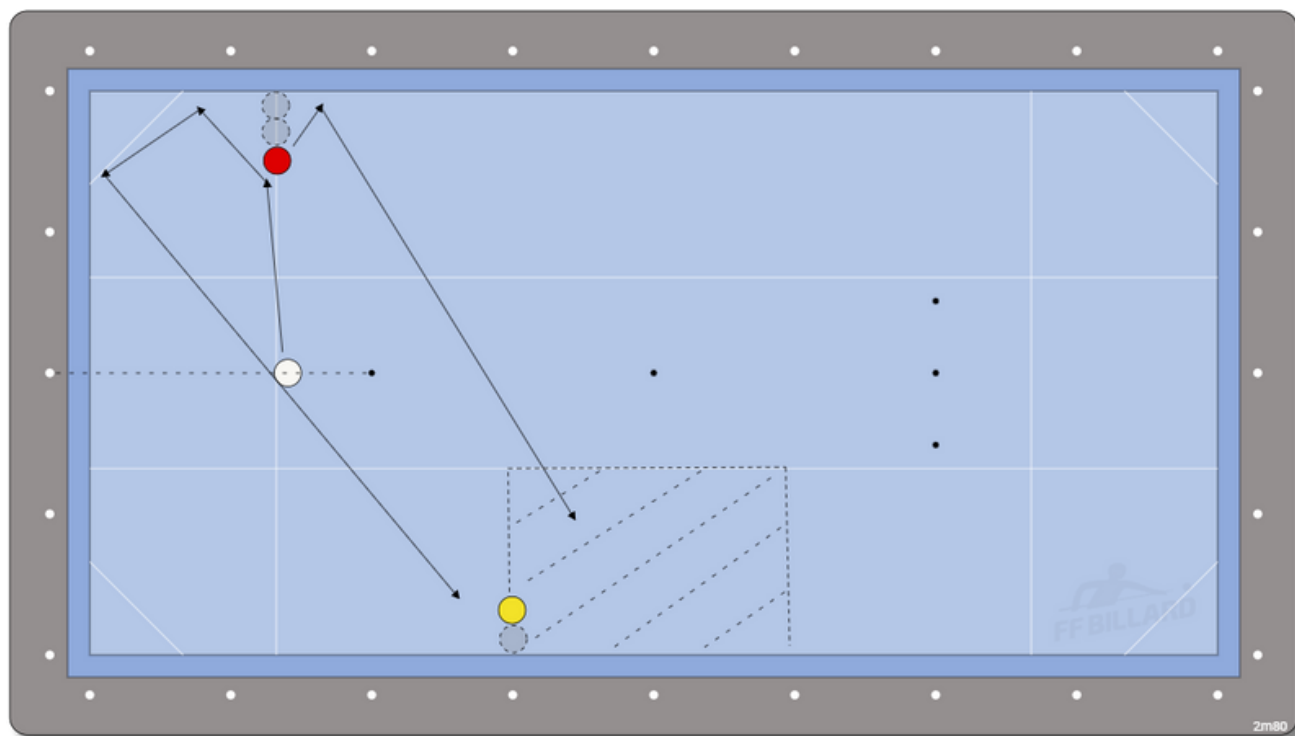
Demi-bille au dessus du centre, 2 procédés d'effet
Coup de queue lent



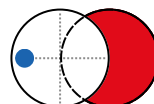
POINT N°5

COUP NATUREL

Avec rappel



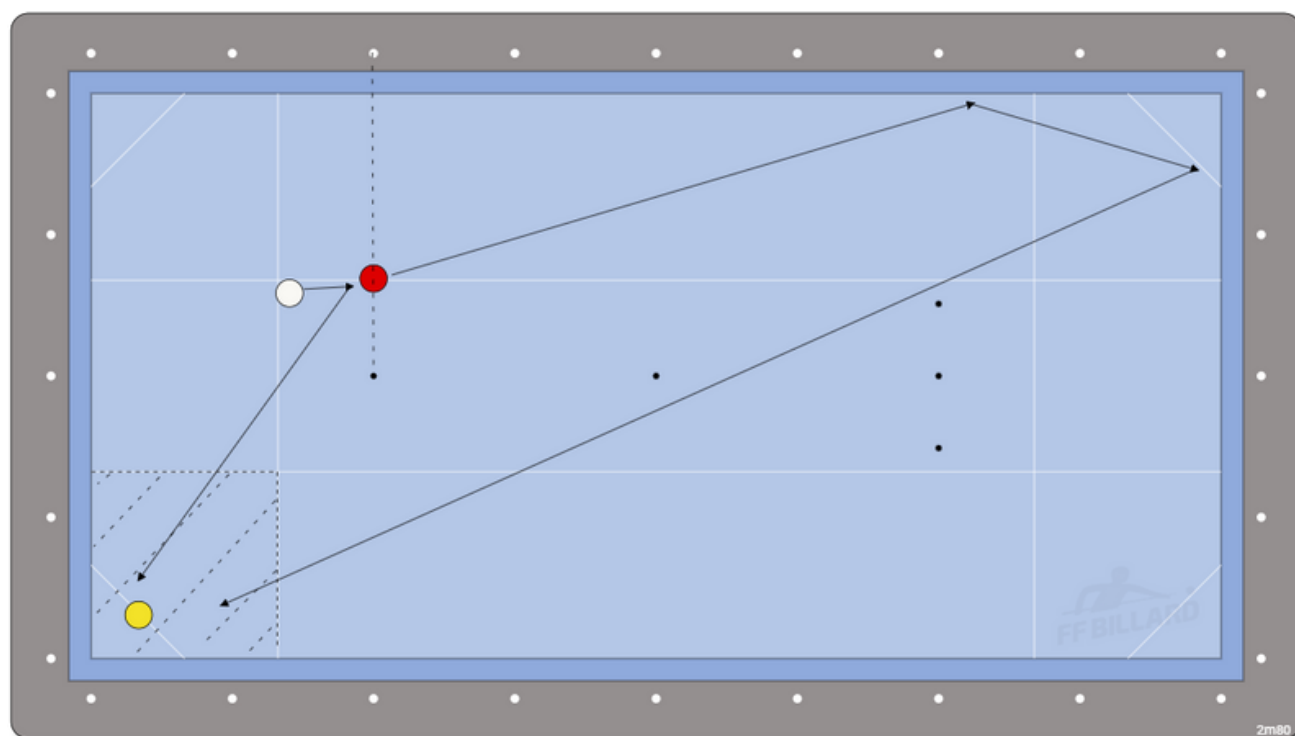
Moins que demi-bille au centre, maxi effet
Coup de queue lent



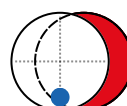
POINT N°6

RÉTRO

Avec rappel



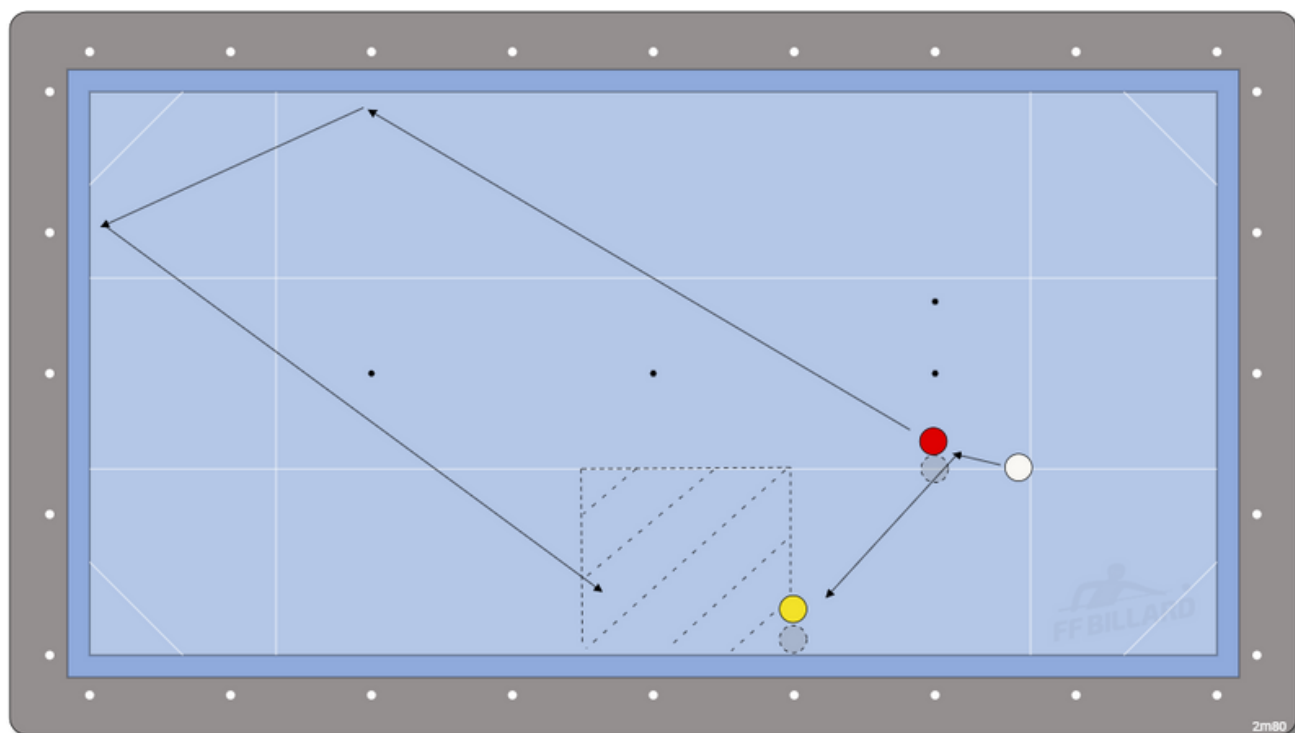
Trois quarts de bille en bas
Coup de queue rapide



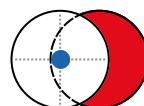
POINT N°7

COUP DE RÉGLAGE

Avec rappel



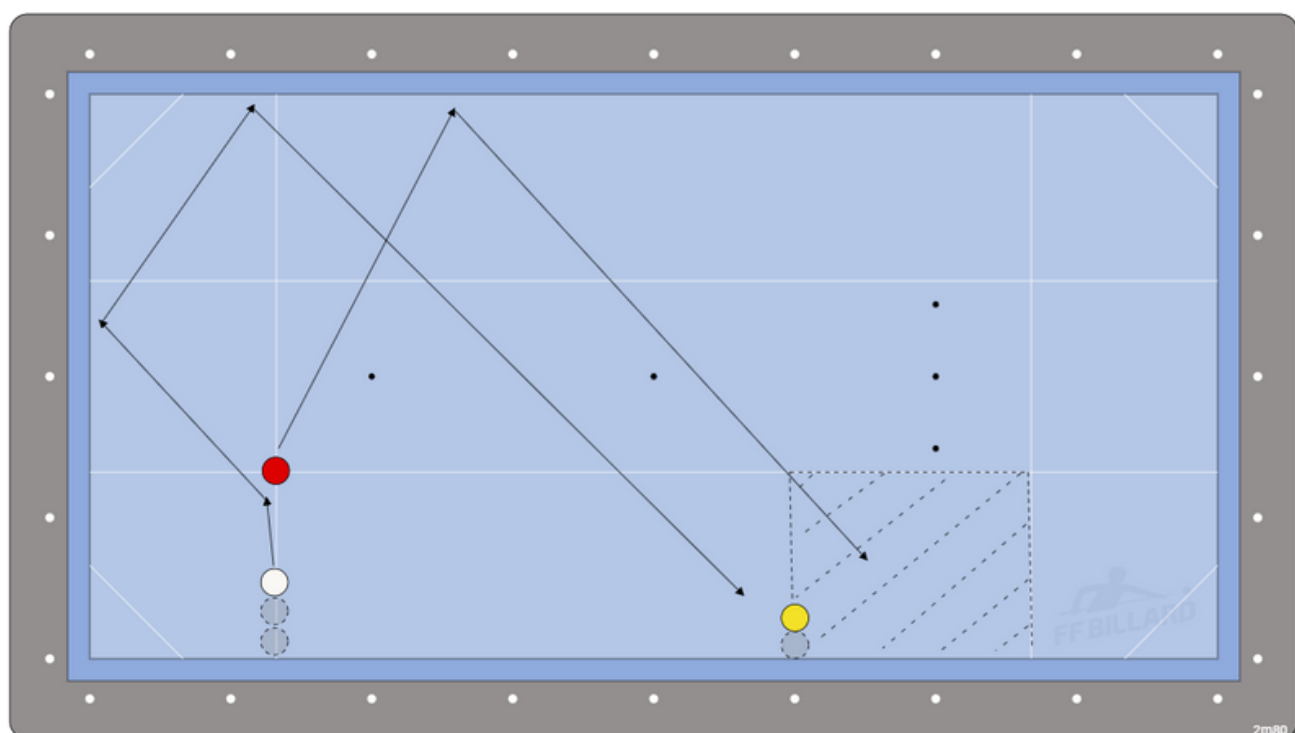
Un peu + que demi-bille au centre
Coup de queue rapide



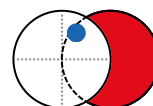
POINT N°8

COUP NATUREL

Avec rappel



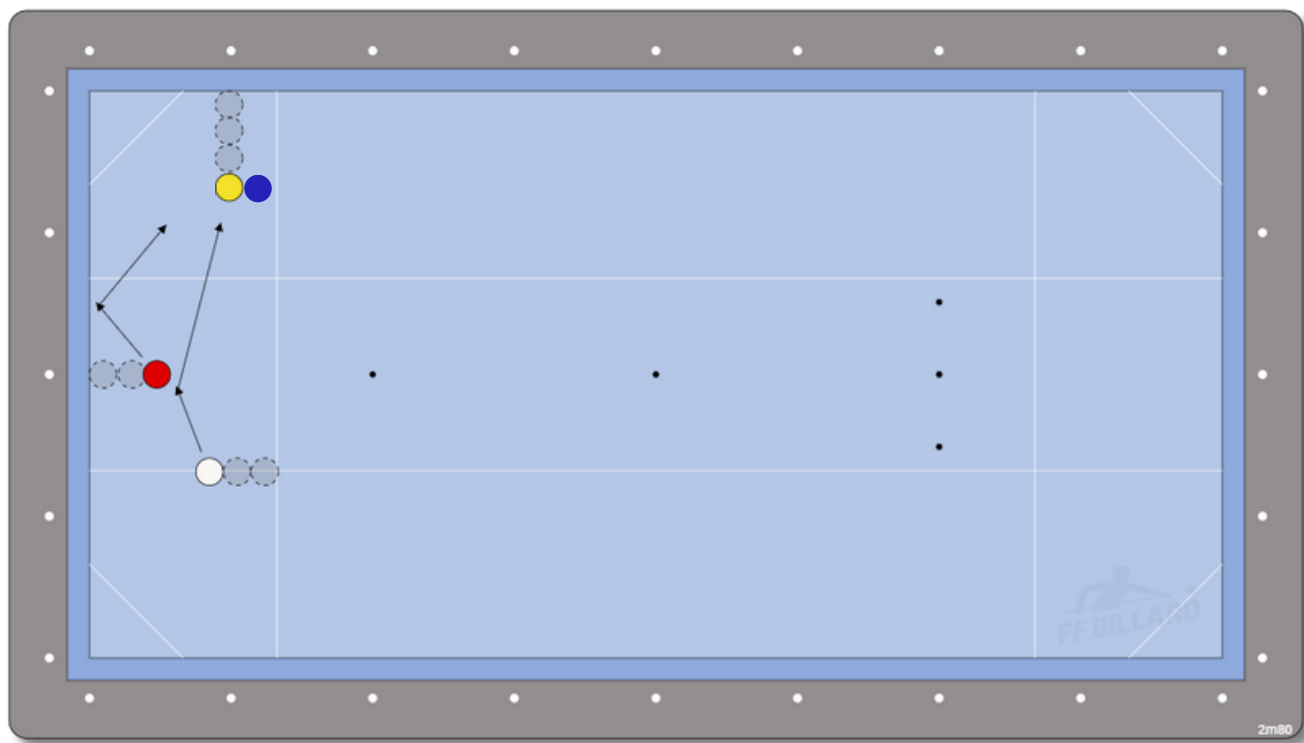
Demi-bille en haut, 2 procédés d'effet
Coup de queue lent



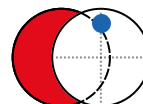
POINT N°9

COUP NATUREL

Poursuite avec la série



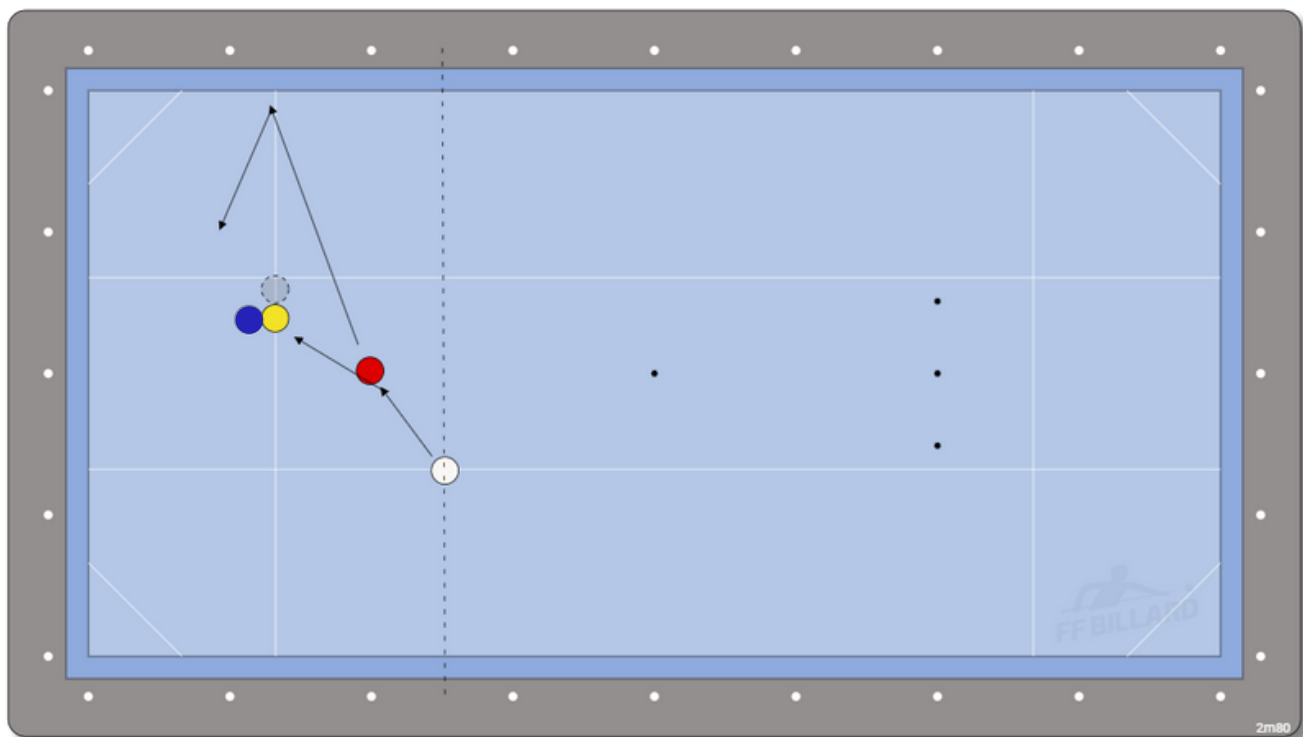
Un peu + que demi-bille en haut
Coup de queue lent



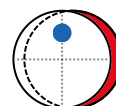
POINT N°10

COULÉ

Poursuite avec la série



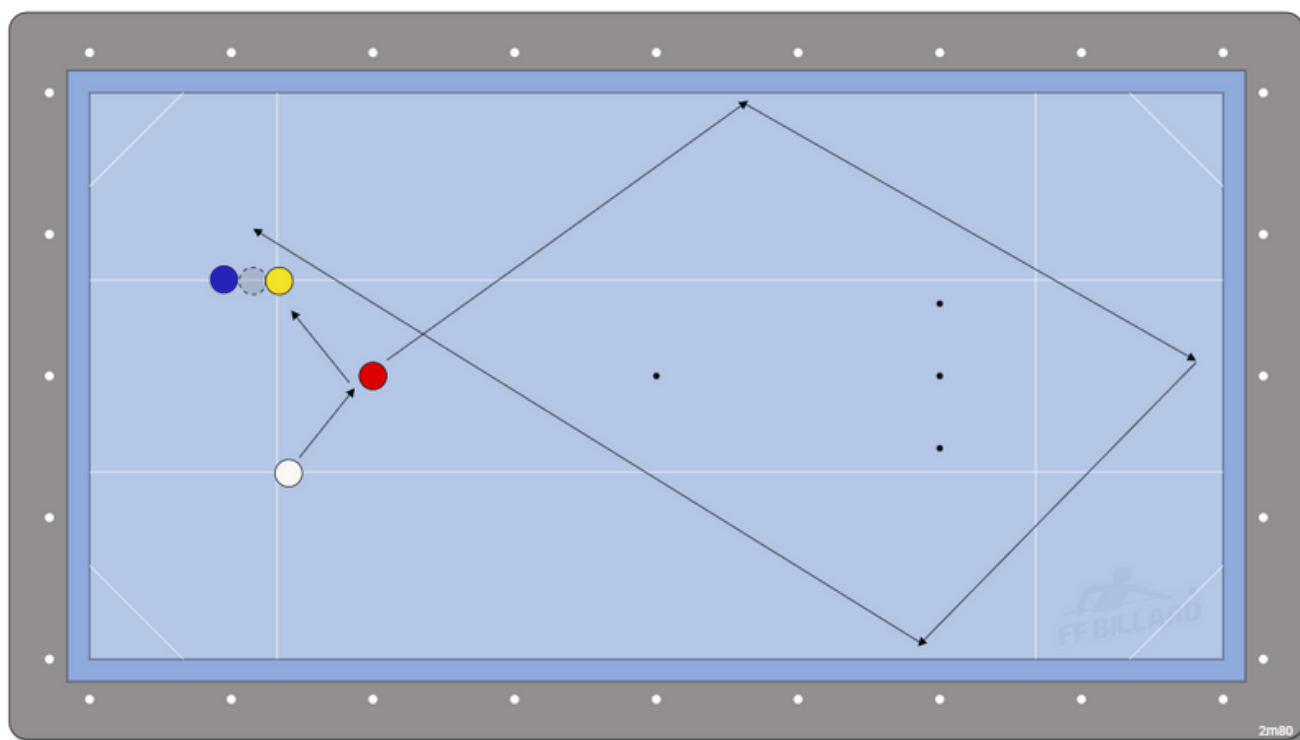
En haut presque plein
Coup de queue lent



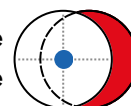
POINT N°11

COUP DE RÉGLAGE

Poursuite avec la série



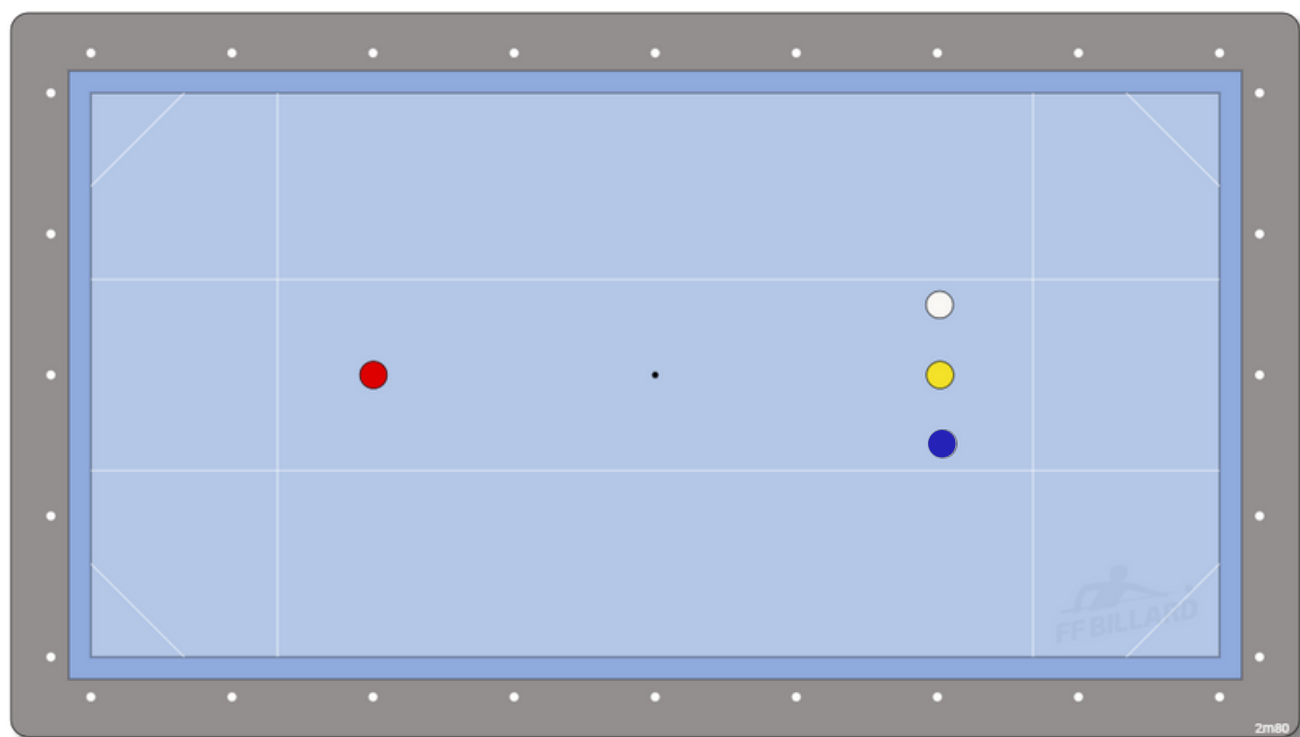
Presque plein au centre
Coup de queue rapide



POINT N°12

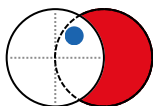
POINT D'ENTRÉE (2 OU 3 BANDES)

Poursuite avec la série



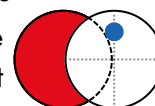
Au 3 billes

Demi-bille en haut, 1 effet
Coup de queue lent



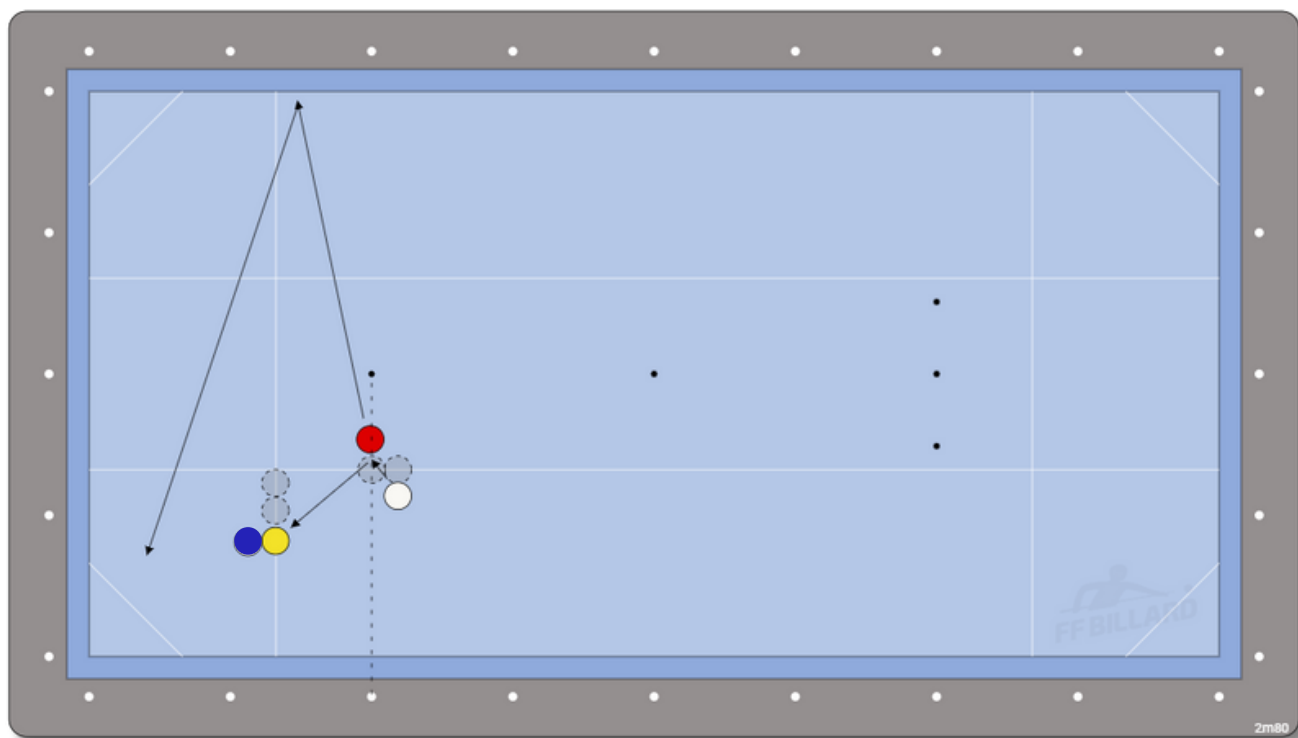
Au 4 billes

Demi-bille
Coup de queue lent

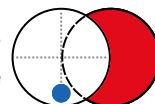


RÉTRO

Poursuite avec la série



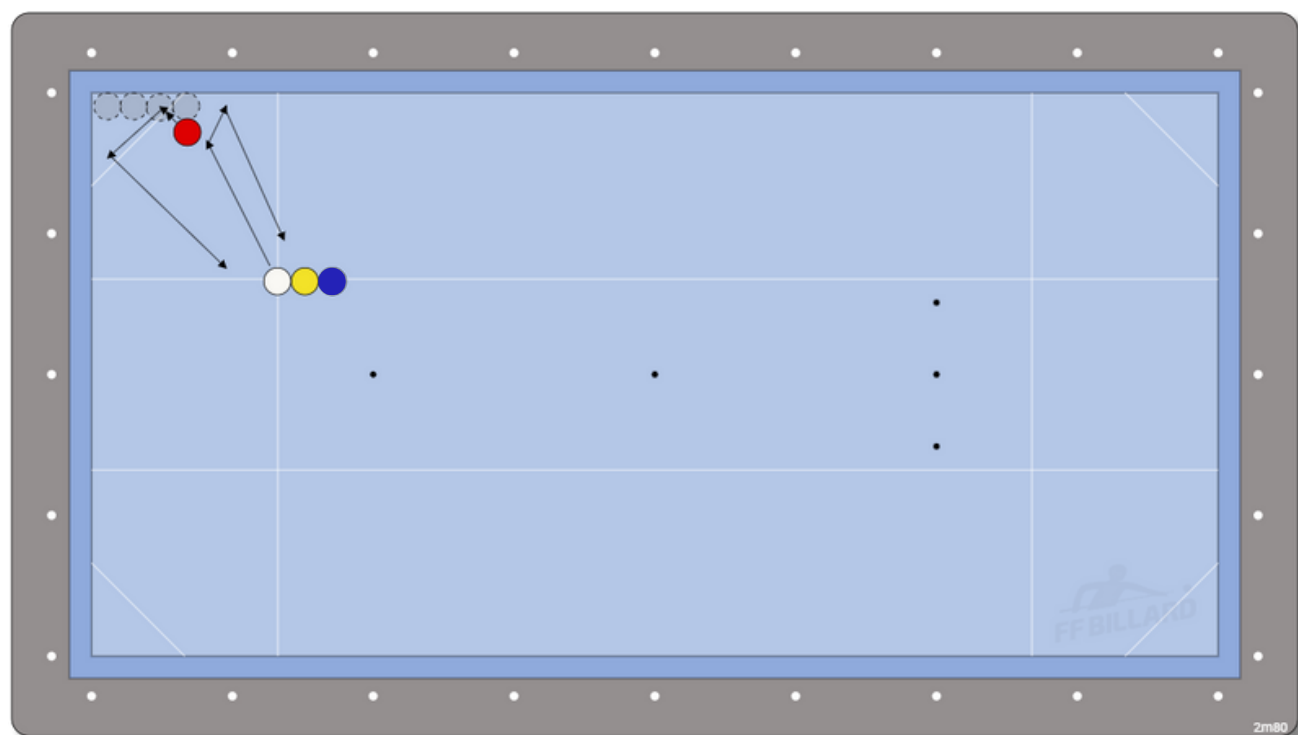
Demi-bille en bas
Coup de queue rapide



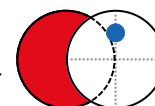
POINT N°14

COUP NATUREL

Poursuite avec la série

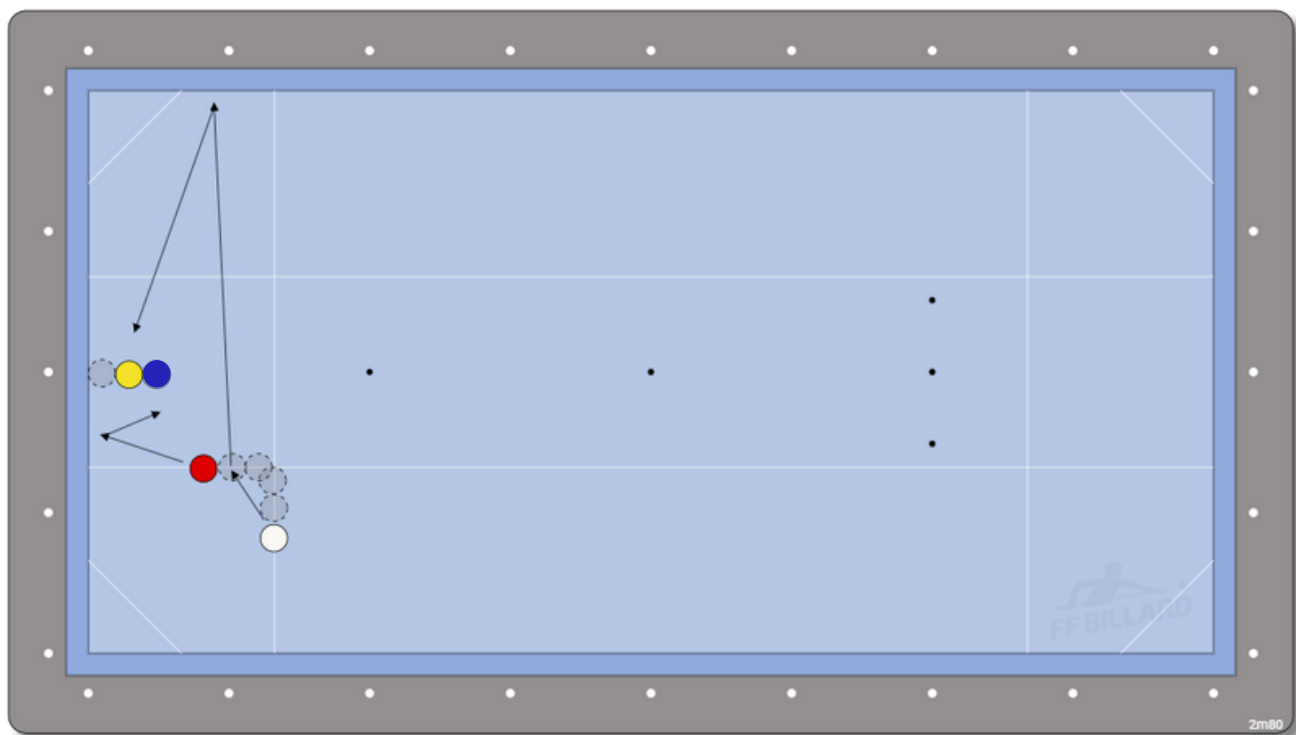


Un peu + que demi-bille (effet contraire si nécessaire)
Coup de queue lent

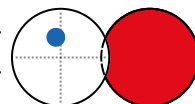


FINESSE

Poursuite avec la série



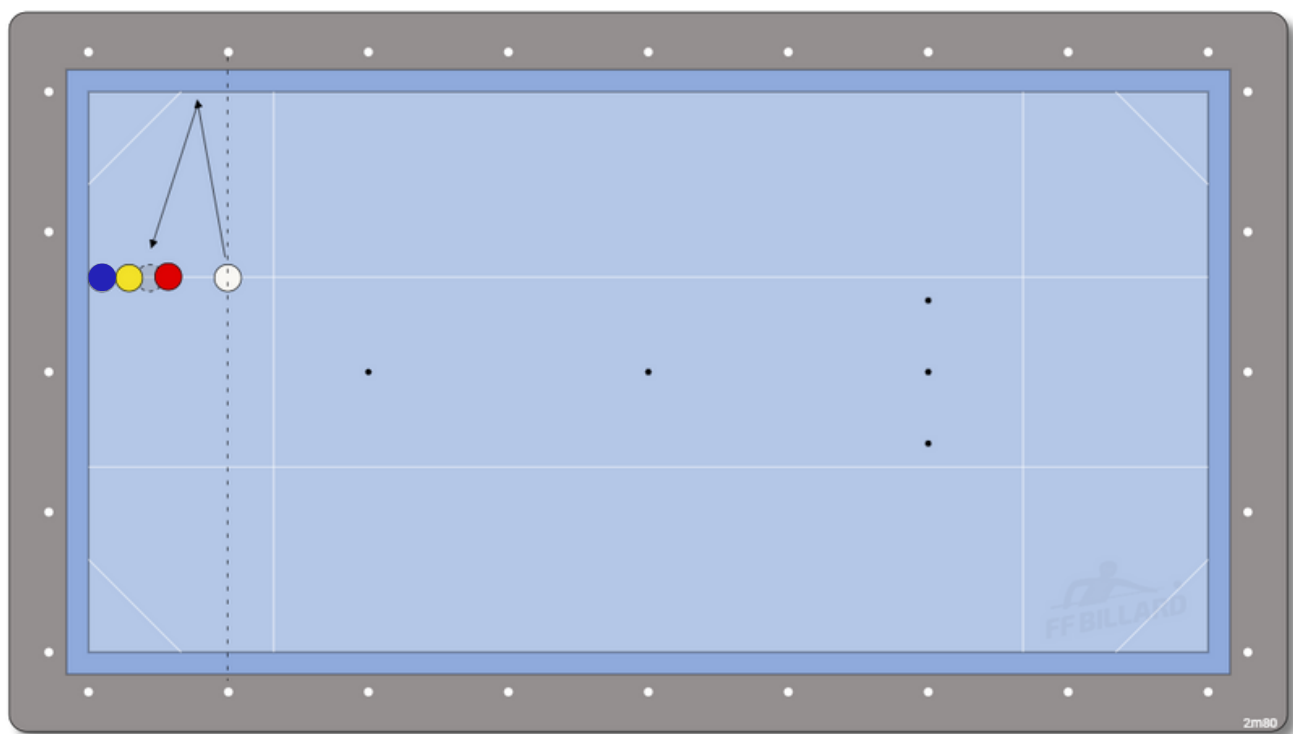
Fin avec 1 procédé d'effet
Coup de queue lent



POINT N°16

BANDE AVANT

Poursuite avec la série



Au 3 bille : 1 bande avant
Au 4 billes : 1 ou 2 bandes avant

