

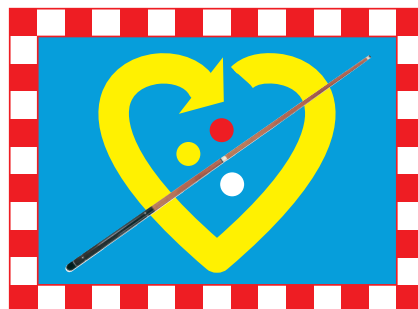


CHALLENGE DES JEUNES

~ JEAN-MARIE FORMONT ~

LE 23 AVRIL 2016

À L'A.M.B.O



Inscriptions jusqu'au 24 mars 2016

CHALLENGE DES JEUNES

RÈGLEMENT DES POINTS IMPOSÉS

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 lequel se trouve la bille n°3, ce qui donne un bonus :

1 ^{er} essai réussi :	4 points	+	4 points de bonus éventuel
2 ^e essai réussi :	3 points	+	3 points de bonus éventuel
3 ^e 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 ^{er} essai réussi :	5 points	+	série
2 ^e 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

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 :

- Un joueur classé officiellement au dessus de 3 de moyenne générale, ne disposera que de deux essais en série A.

1 ^{er} essai réussi :	2 points	+	2 points de bonus éventuel
2 ^e 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

- Un joueur classé officiellement au dessus de 6 de moyenne générale, ne disposera que d'un seul essai pour la série A, la cotation sera de 2 points - 2 points de bonus éventuel.

Il ne disposera que d'un seul essai pour la série B, cotation 3 points + série.
Pour la série C, un essai comme tout le monde, mais cotation de la série dès le 1^{er} 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.
- 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.



**2ème Challenge des Jeunes
Jean-Marie Formont
à l'AMBO le 23 Avril 2016**

BORDEREAU D'ENGAGEMENT

Nom du club : _____

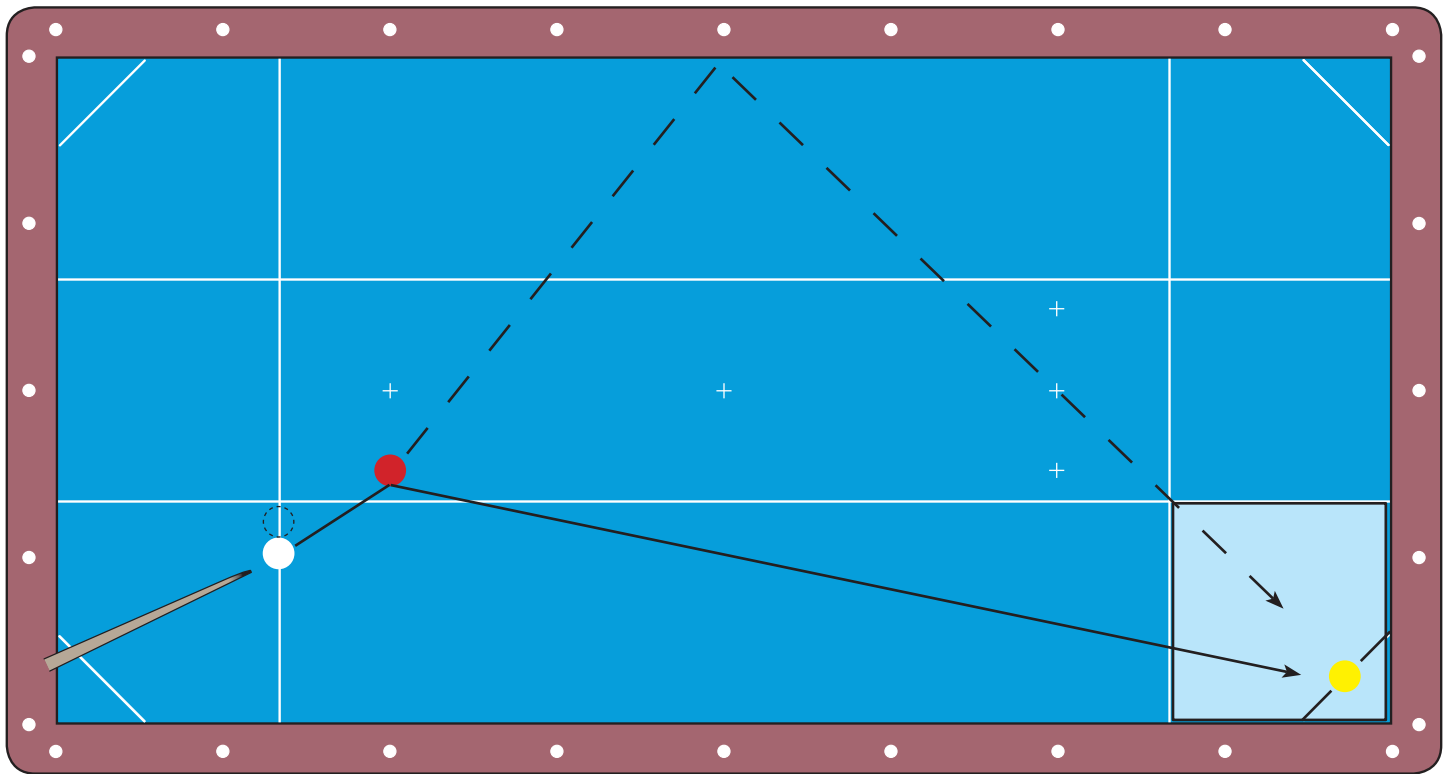
NOM	PRÉNOM	DATE DE NAISSANCE	Droitier	Gaucher

Date :

Accompagnateur (s):

Signature :

Figure n° 1 : Coup Naturel



Attaque : **Au-dessus du centre**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **sans effet**

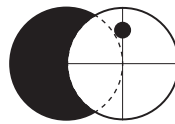
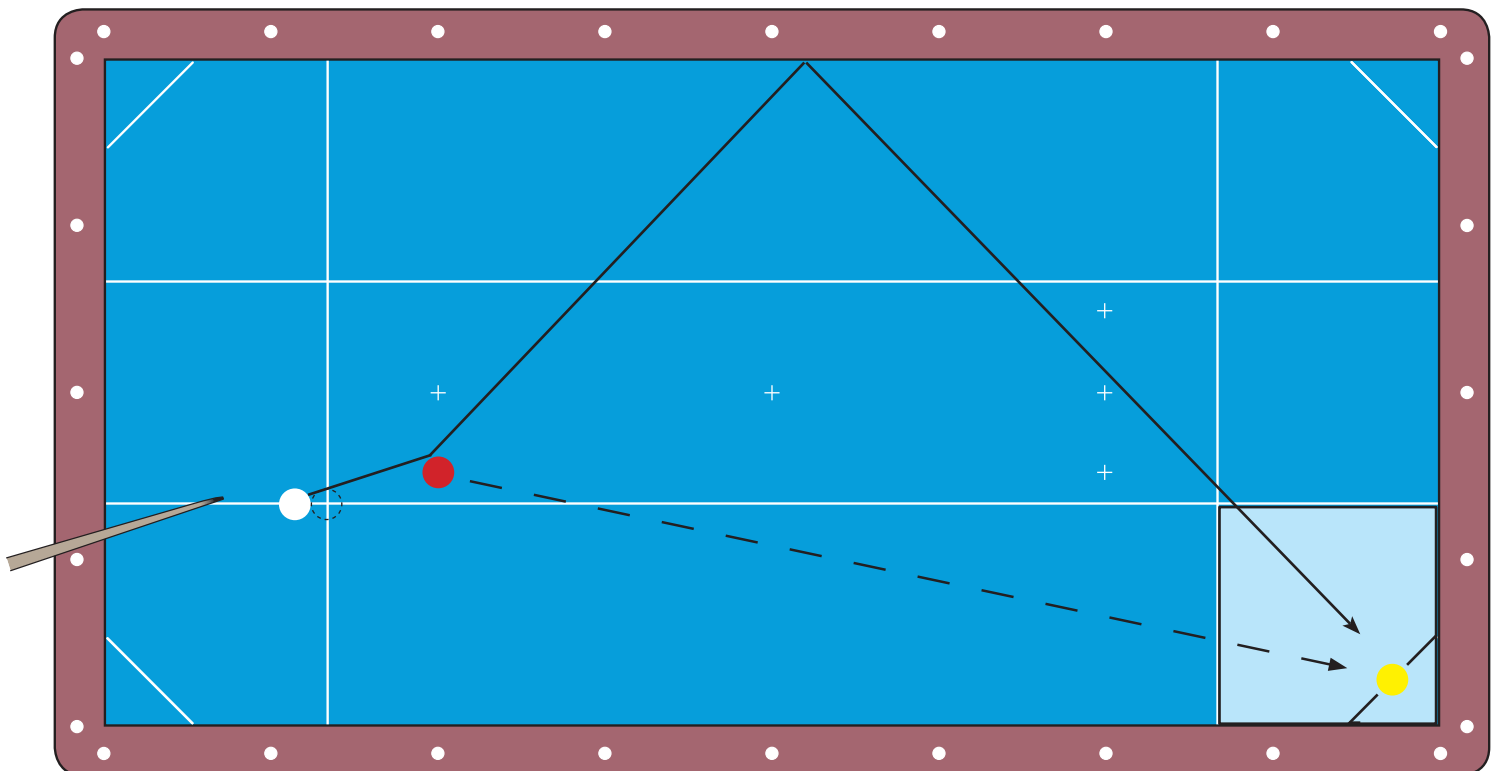


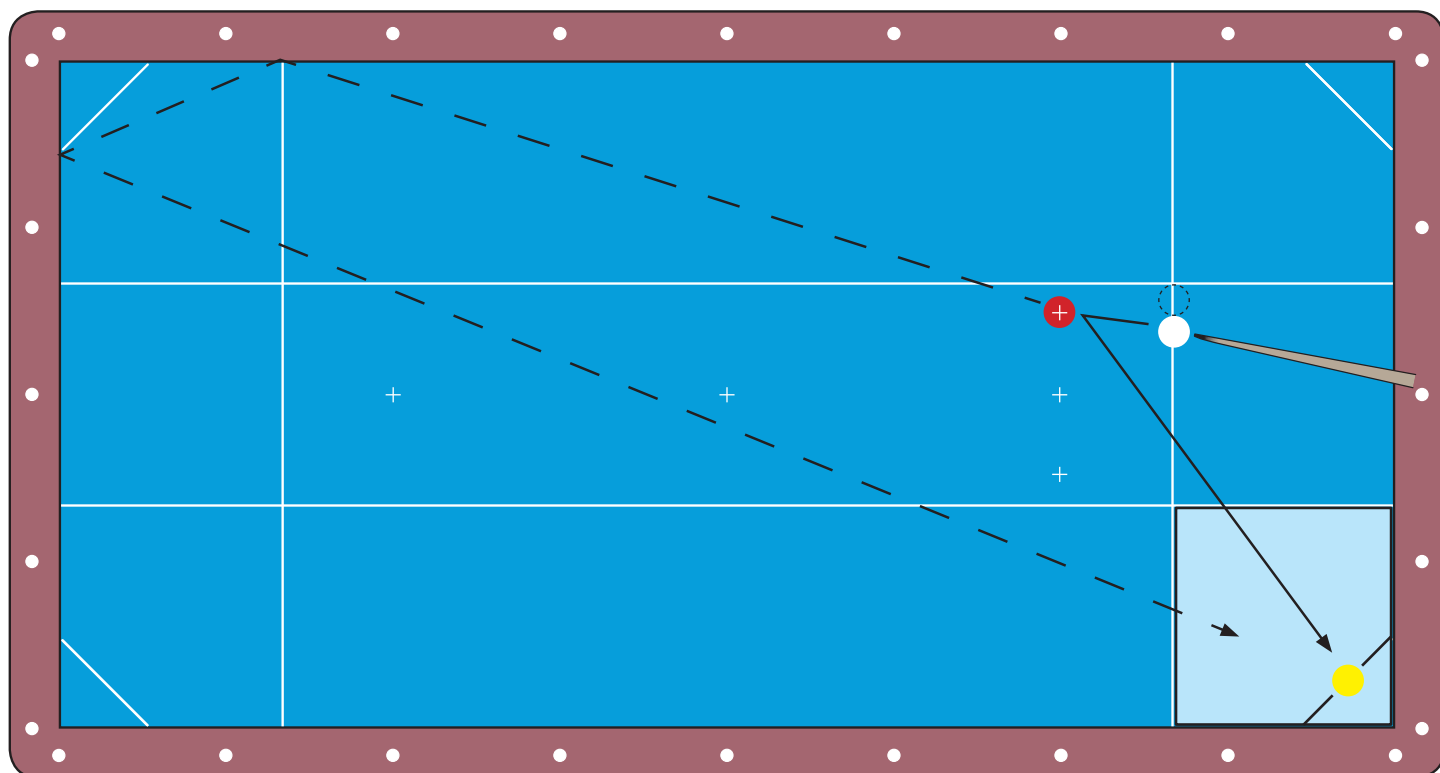
Figure n° 2 : Coup Naturel



Attaque : **Au-dessus du centre**
Quantité : **1/4 de bille mini**
Remarque : **Voir 1/2 bille**



Figure n° 3 : Rétro - Rappel par 2 bandes



Attaque : **Basse**
Quantité : **9/10 de bille**
Effet : **sans effet**

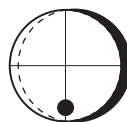
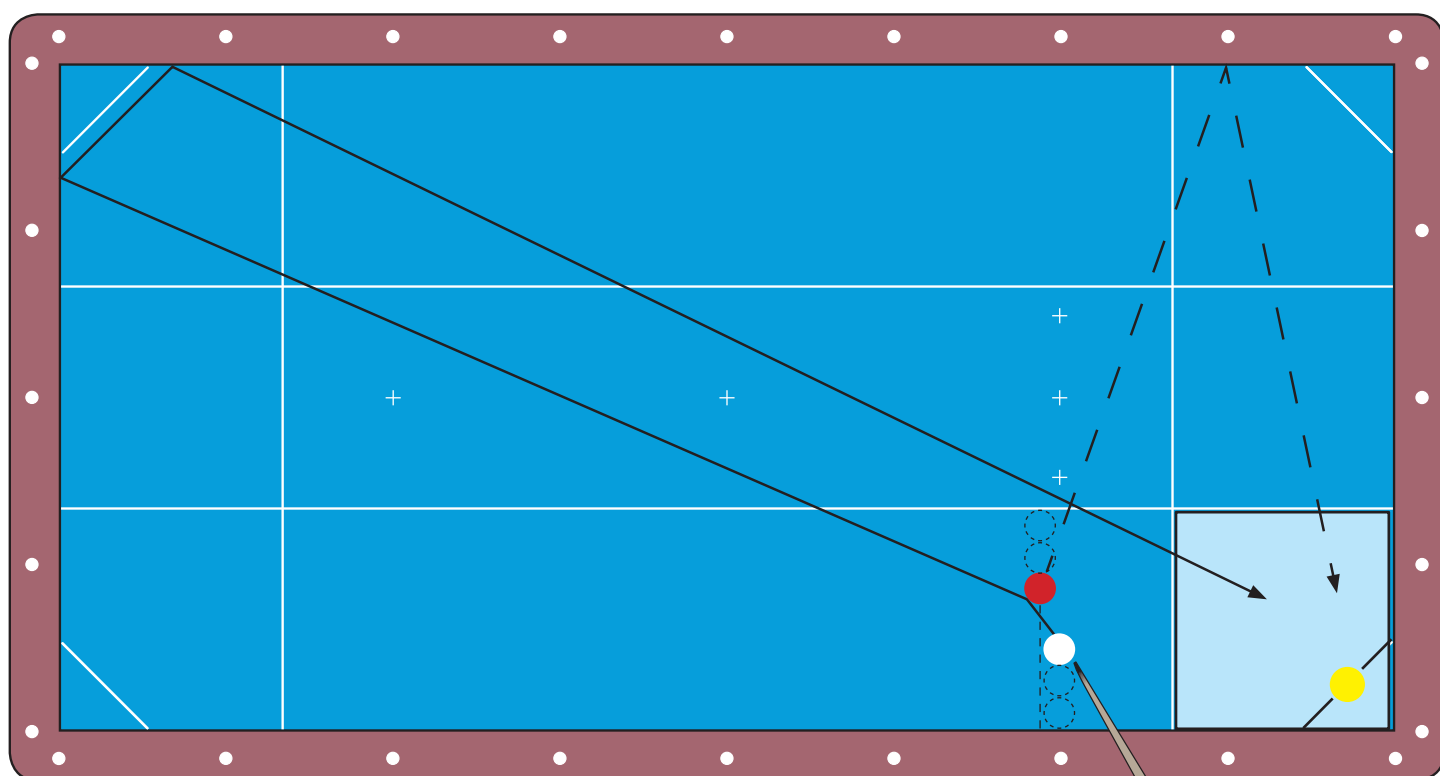


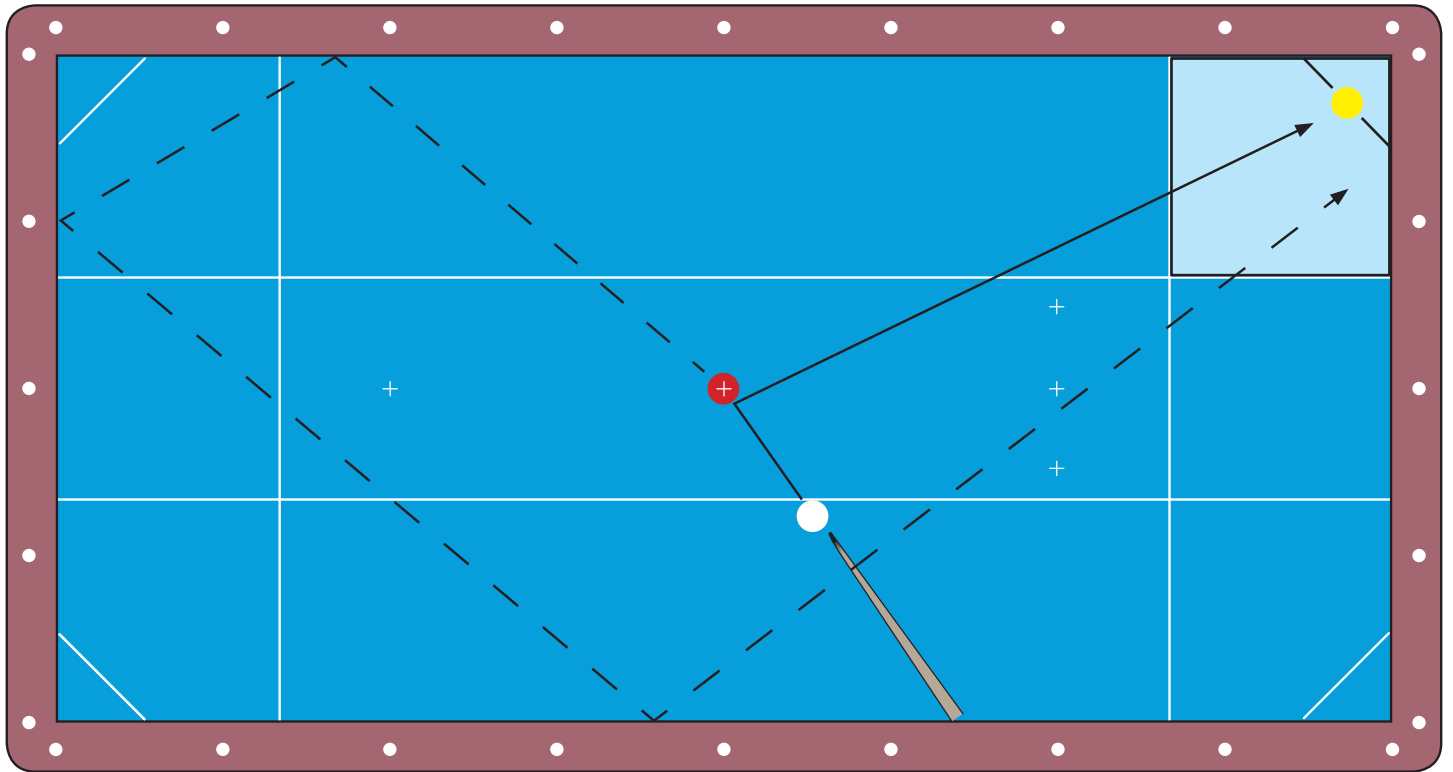
Figure n° 4 : Renversé



Attaque : **Au-dessus du centre**
Quantité : **1/4 de bille**
Effet : **Droite**



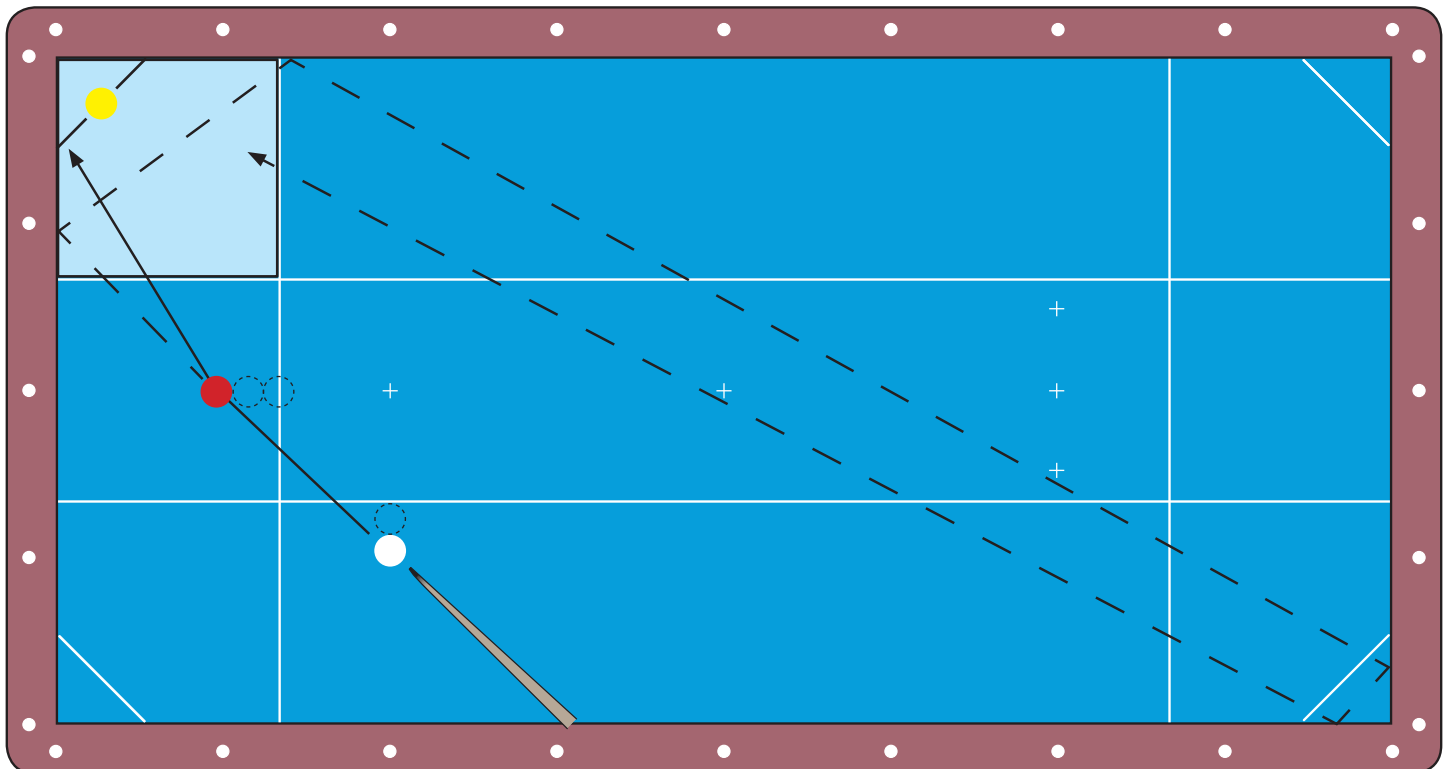
Figure n° 5 : Direct réglage de hauteur - Rappel 3 bandes



Attaque : **Léger + sous le centre**
Quantité : **3/4 de bille**
Effet : **sans effet**



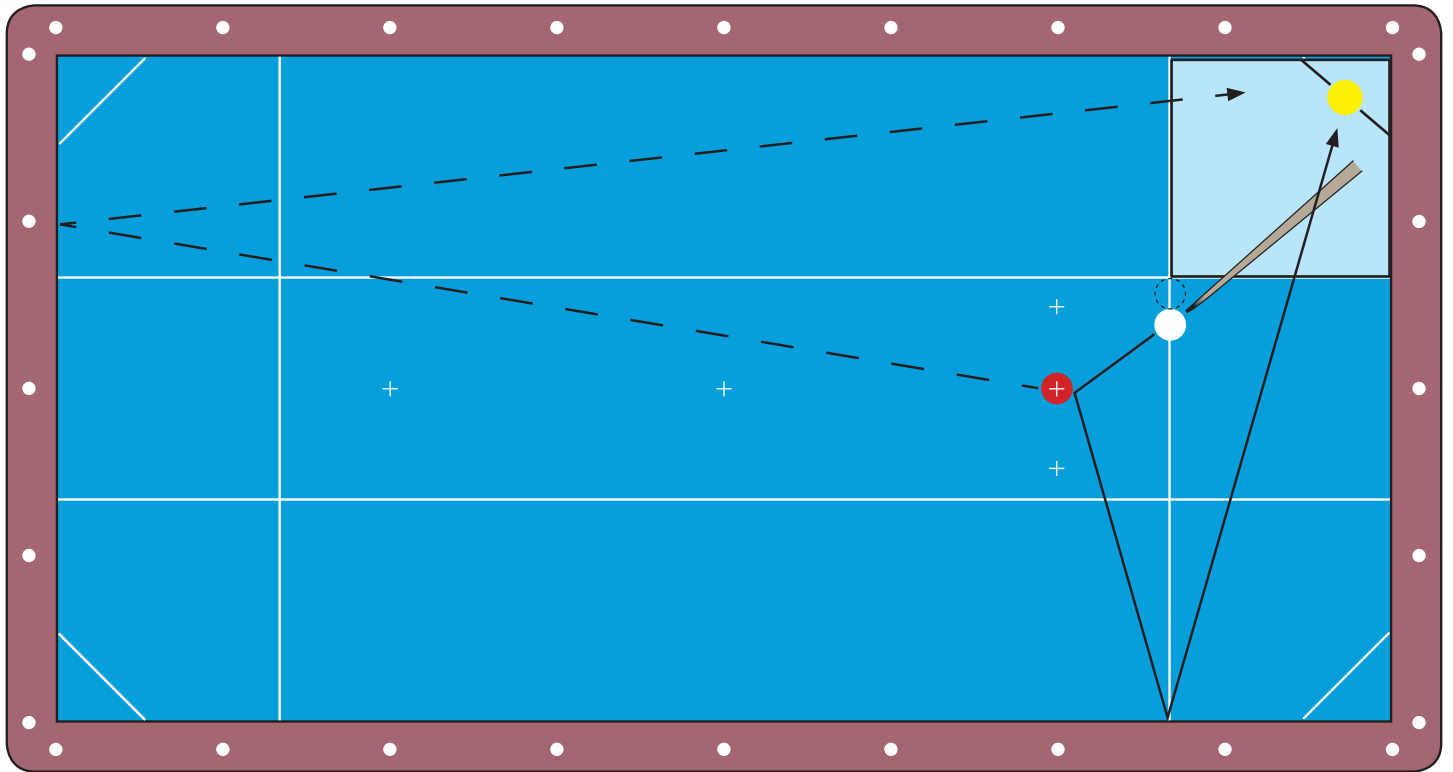
Figure n° 6 : Rappel de la 2 par 3 bandes



Attaque : **Juste au-dessus du centre**
Quantité : **9/10 de bille**
Effet : **sans effet**



Figure n° 7 : Coupé - Rappel



Attaque : **Basse**
Quantité : **1/4 de bille**
Effet : **A gauche**

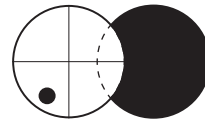
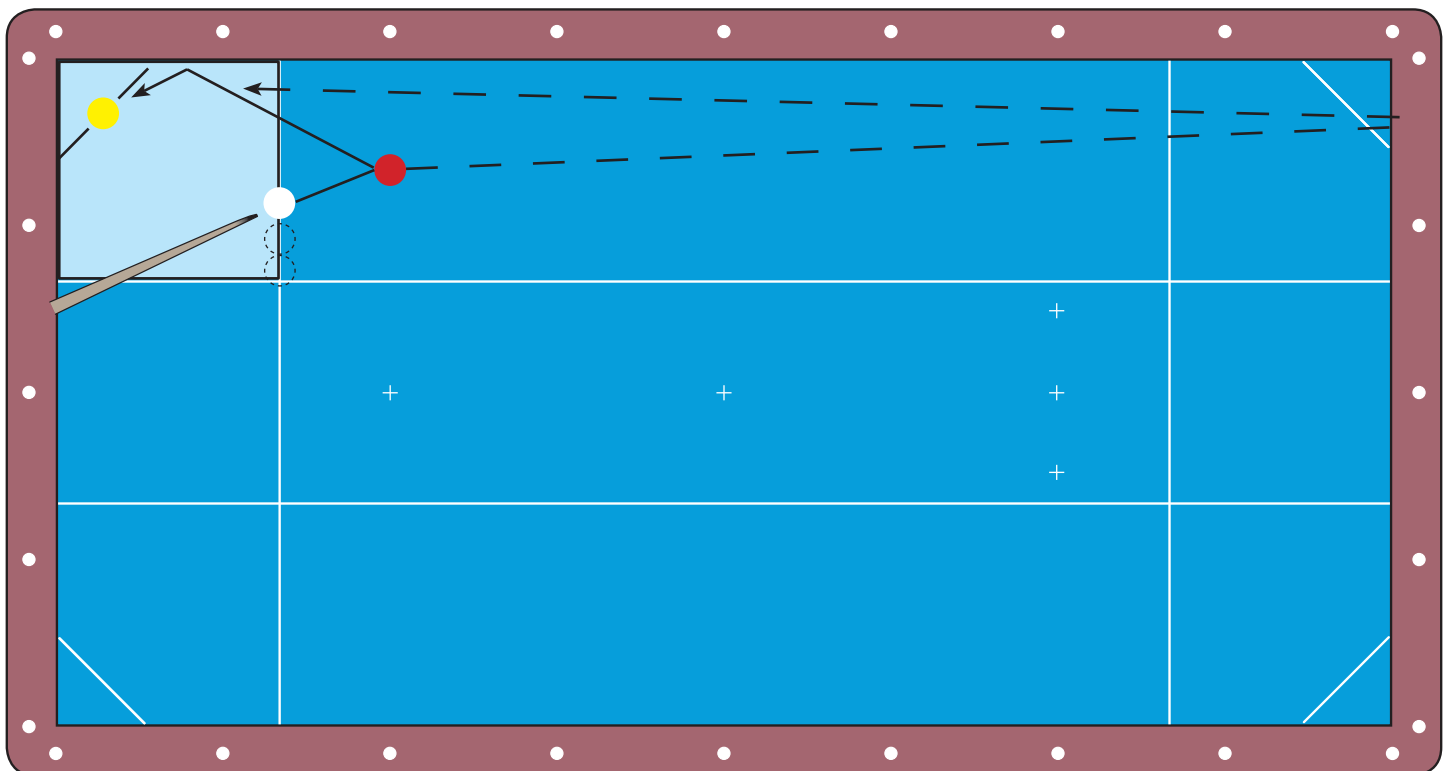


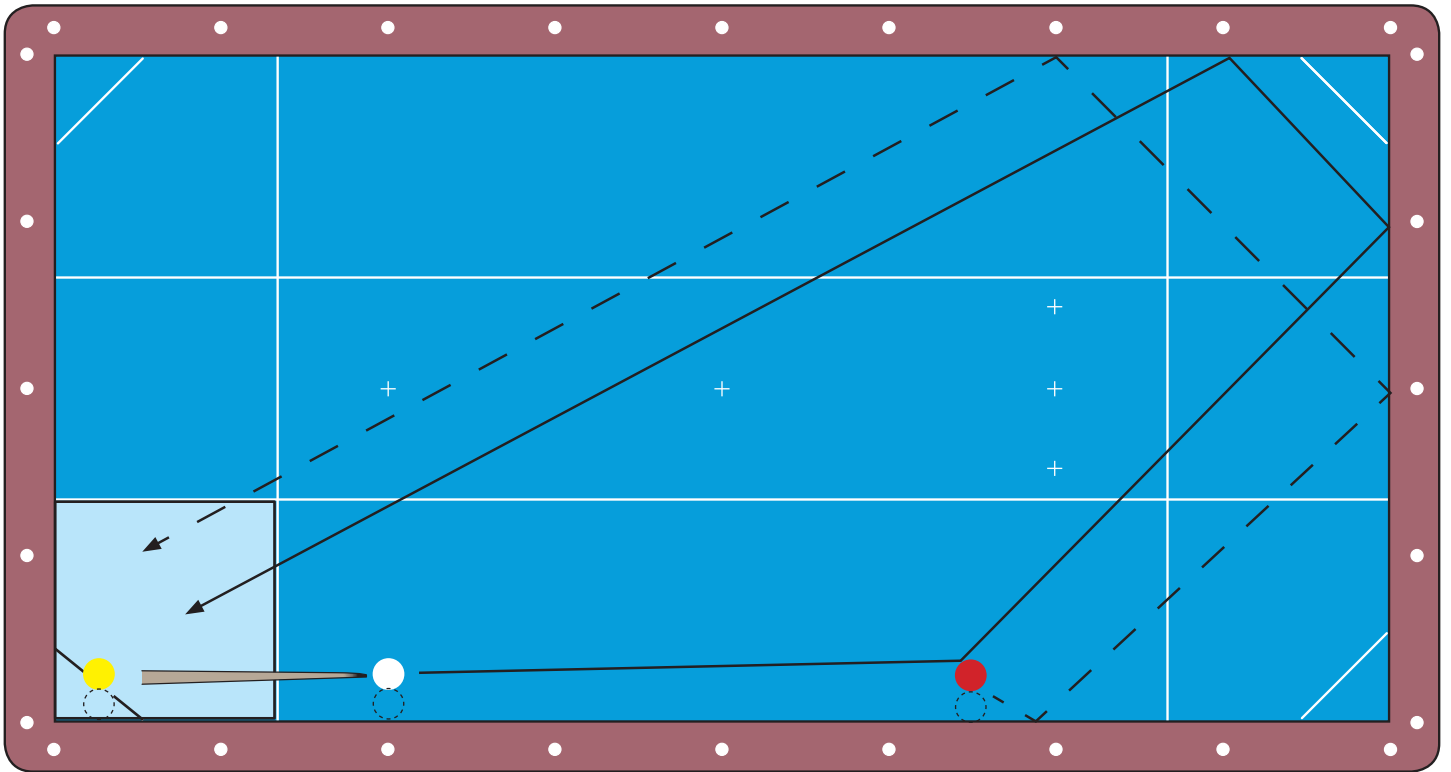
Figure n° 8 : Rétro - Rappel par 1 bande



Attaque : **En-dessous du centre**
Quantité : **3/4 de bille**
Effet : **sans effet**



Figure n° 9 : Coup qui porte et qui rapporte



Attaque : **Haute**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **sans effet**

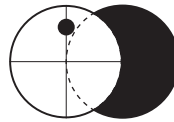
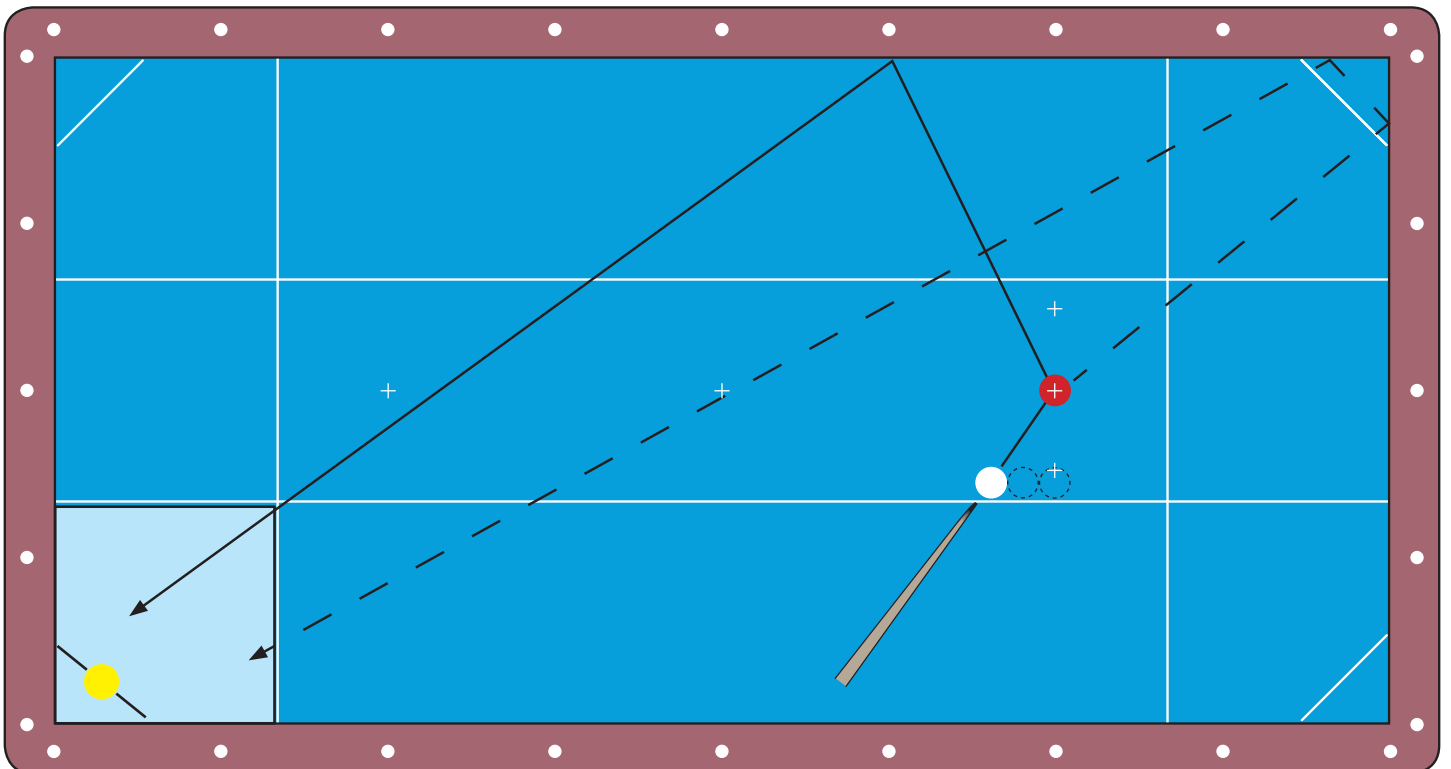


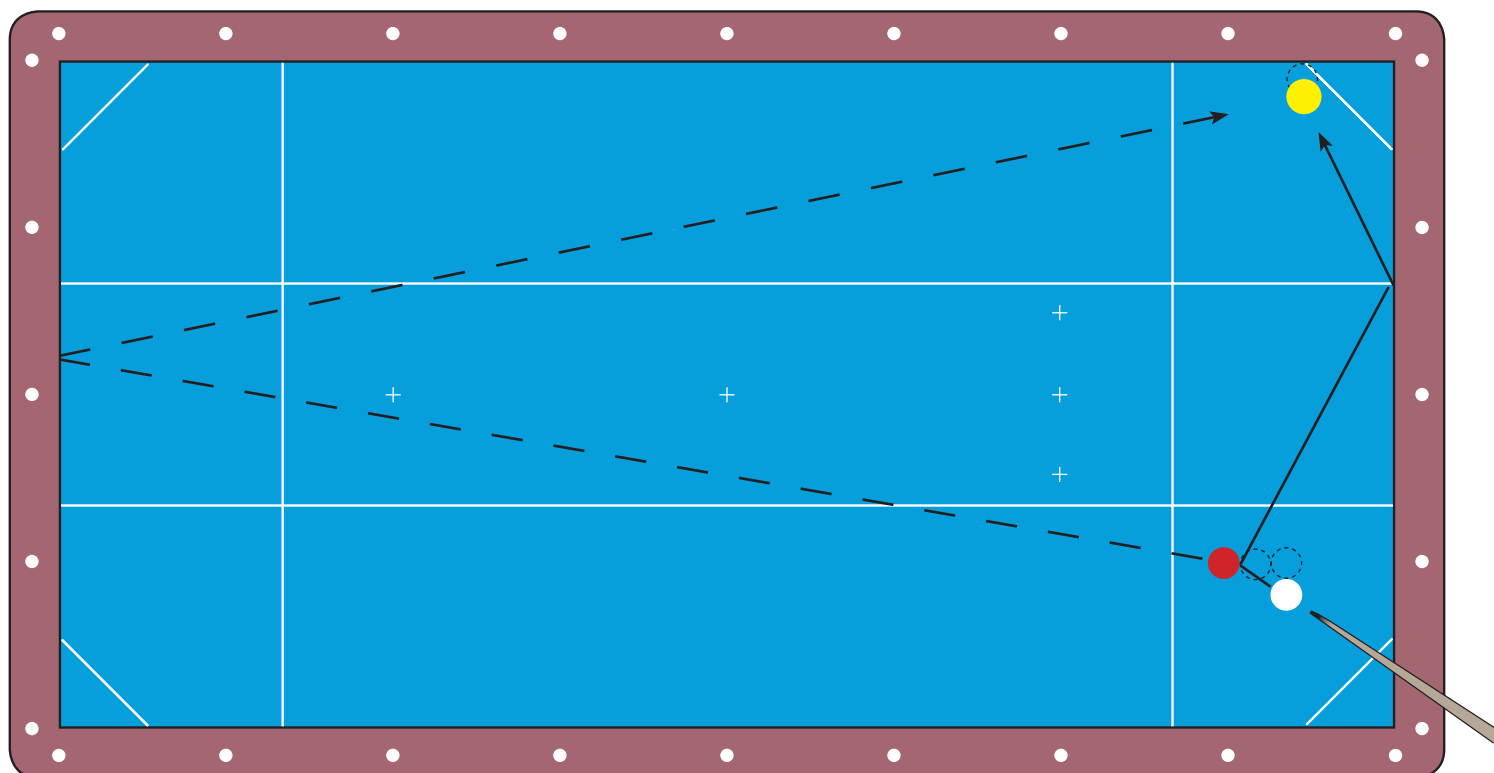
Figure n° 10 : Rappel par 2 bandes



Attaque : **En-dessous du centre**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **sans effet**



Figure n° 11 : Rétro



Attaque : **Basse**
Quantité : **3/4 de bille**
Effet : **A gauche**

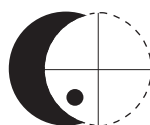
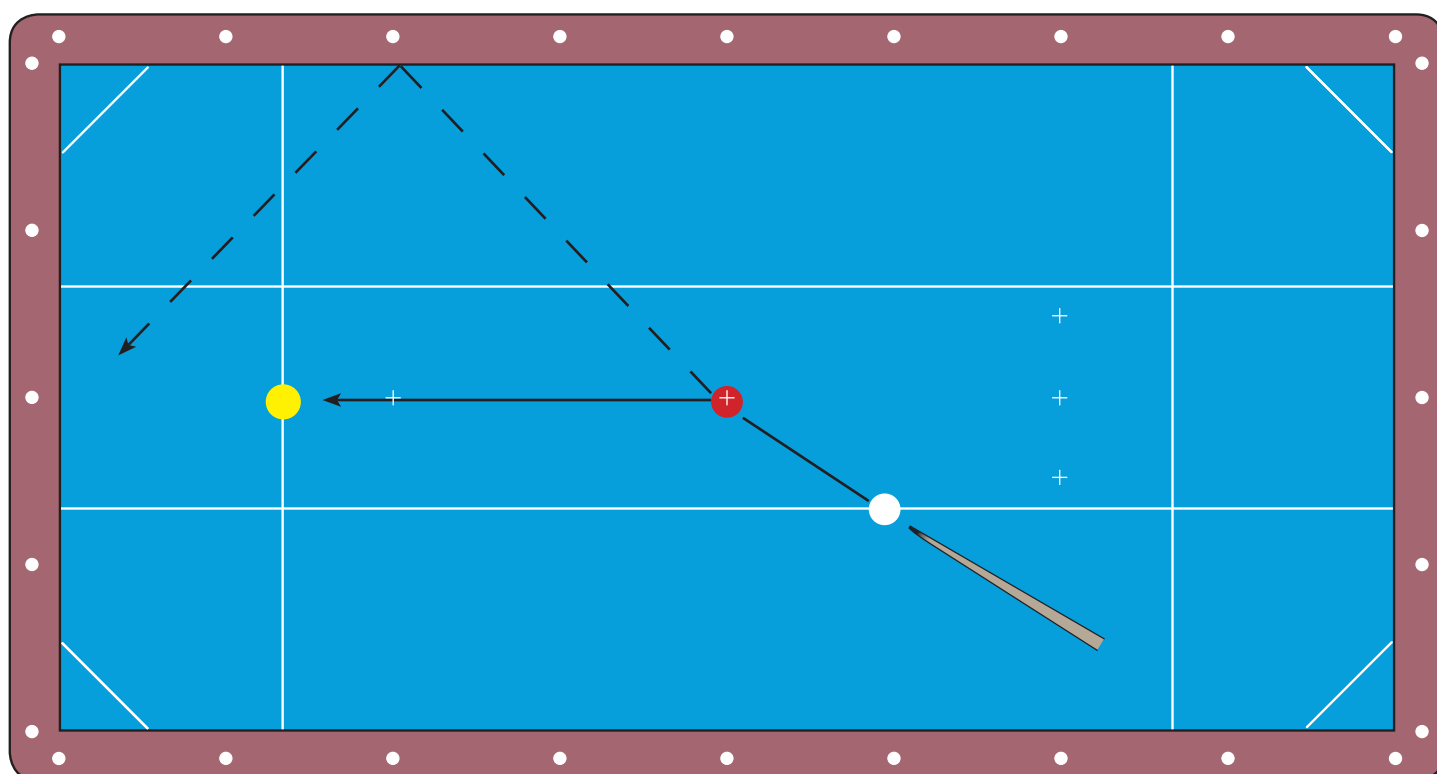


Figure n° 12 : Coulé



Attaque : **Haute**
Quantité : **4/5 de bille**
Effet : **1 procédé à droite**

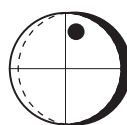
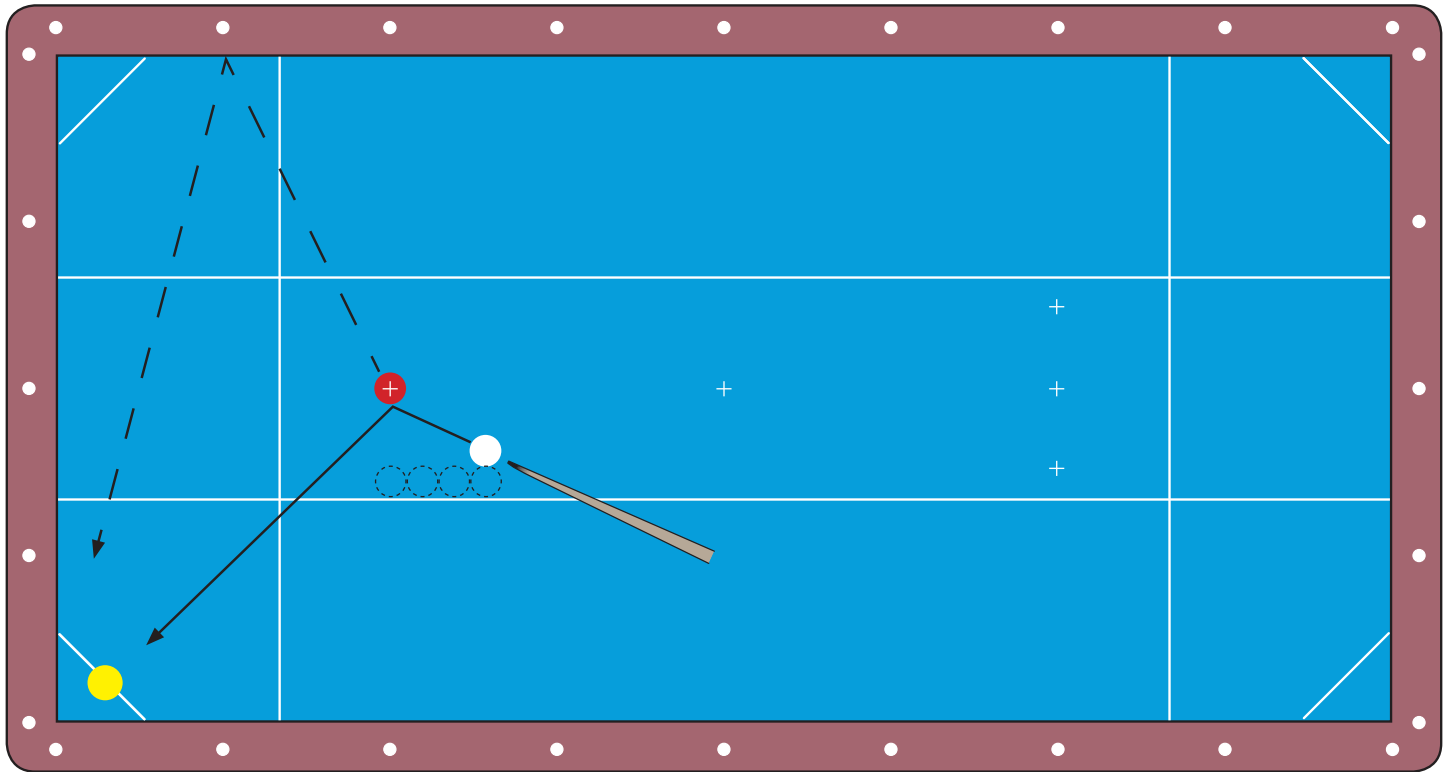


Figure n° 13 : Pince rappel



Attaque : **Très basse**
Quantité : **1/4 de bille**
Effet : **sans effet**

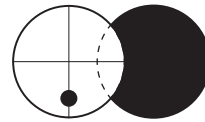
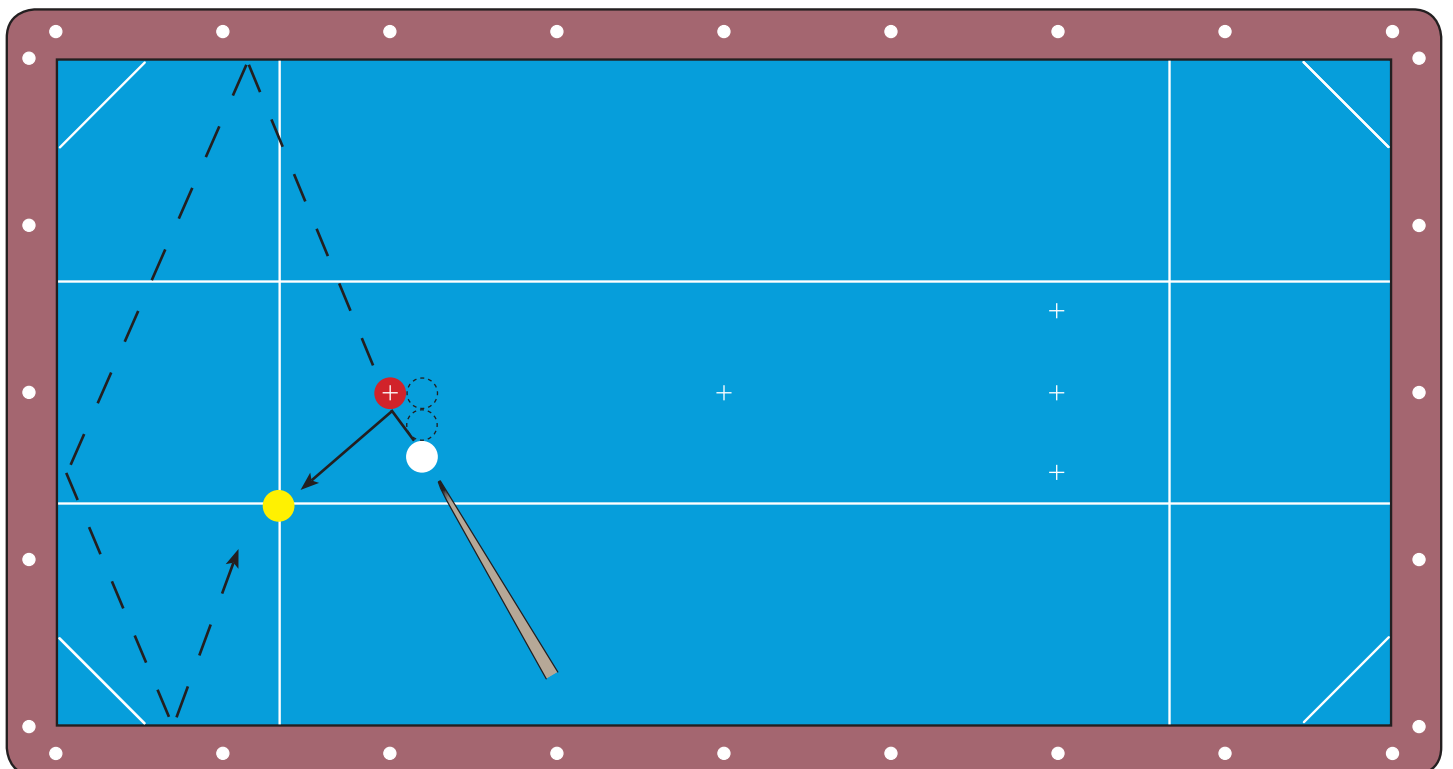


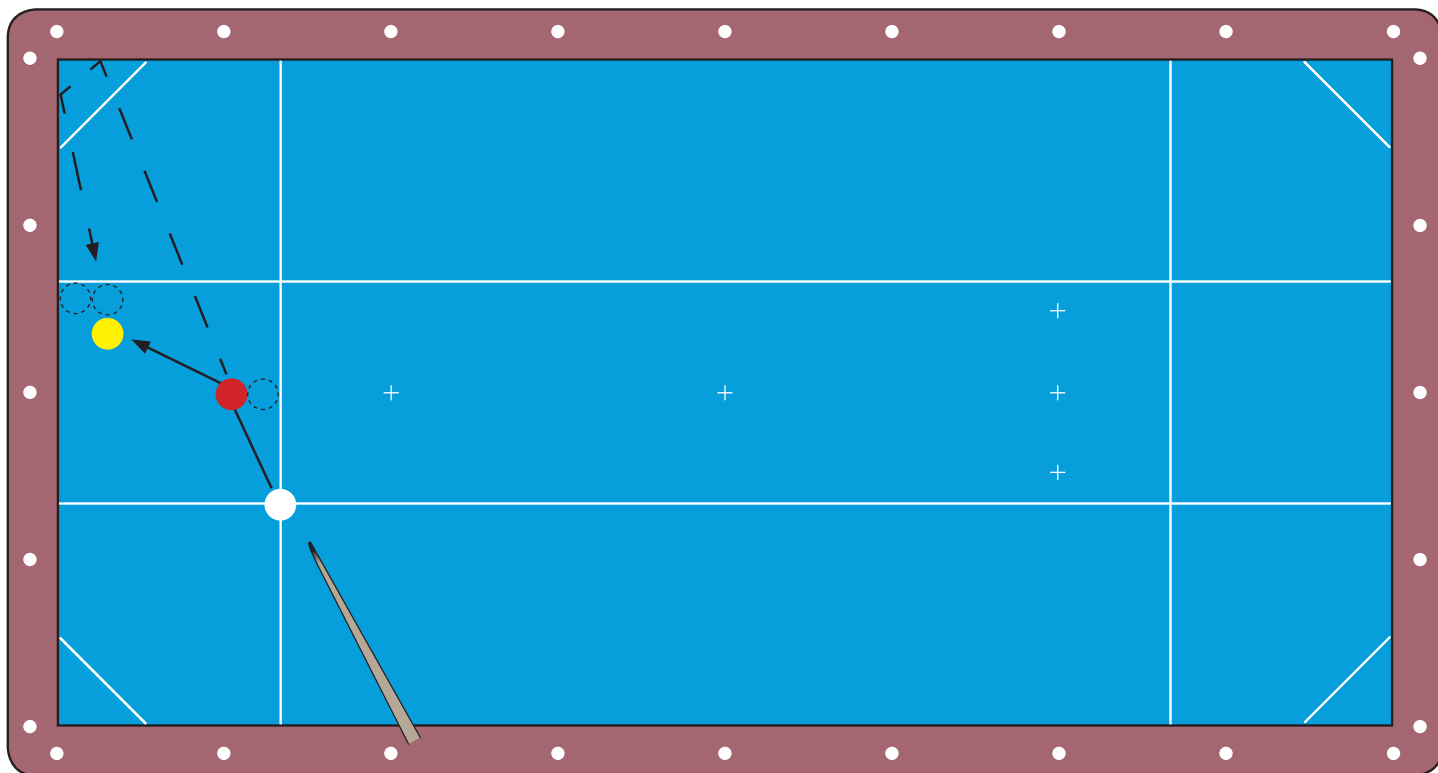
Figure n° 14 : Direct rappel 1 Bande



Attaque : **Basse**
Quantité : **3/4 bille**
Effet : **sans effet sous le centre**



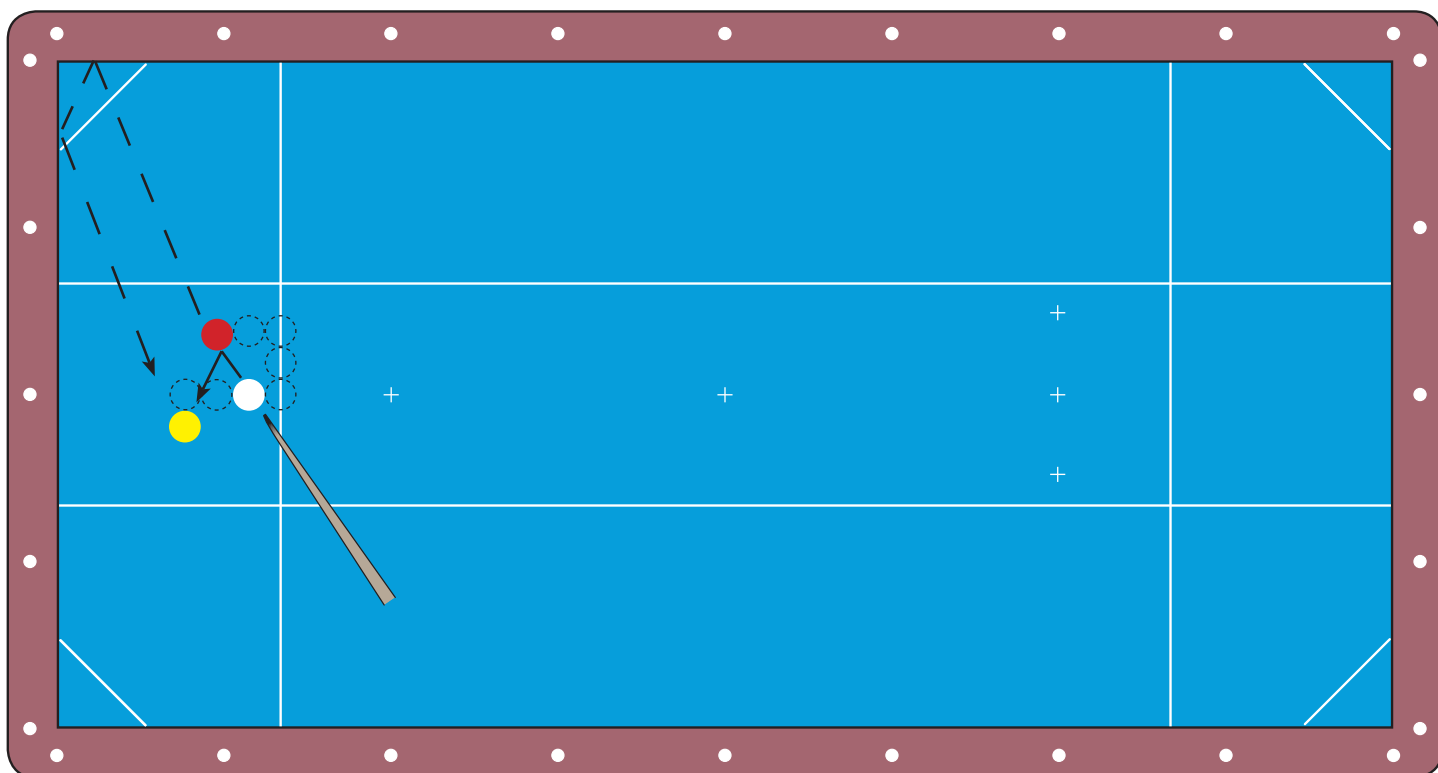
Figure n° 15 : Coulé amorti



Attaque : **Haute**
Quantité : **9/10 de bille**
Effet : **sans ou léger à droite**



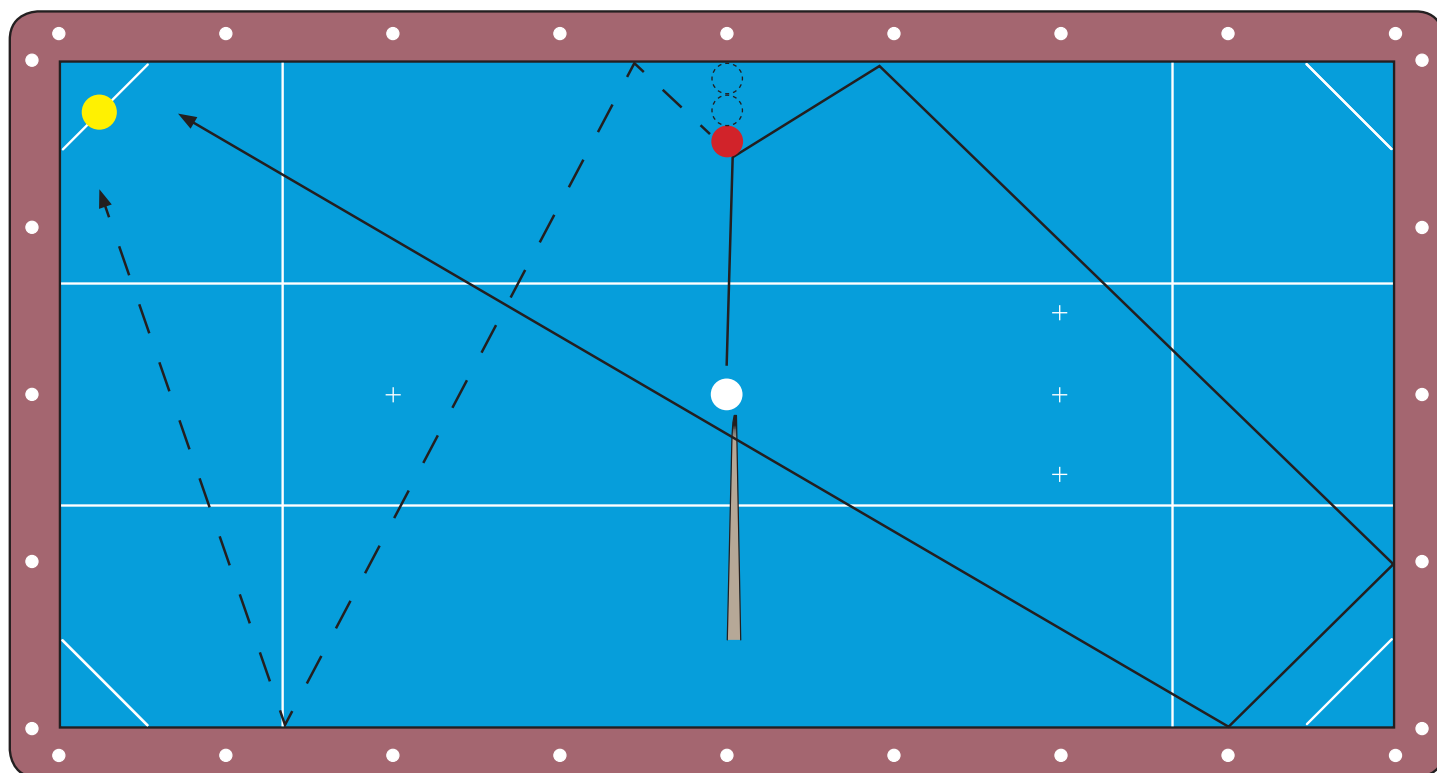
Figure n° 16 : Zéro pour 3



Attaque : **Basse**
Quantité : **9/10 de bille**
Effet : **sans effet**



Figure n° 17 : 3 bandes avec rappel



Attaque : **A l'axe**
Quantité : **1/2 bille**
Effet : **Effet à droite**

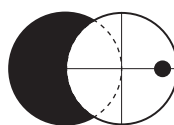
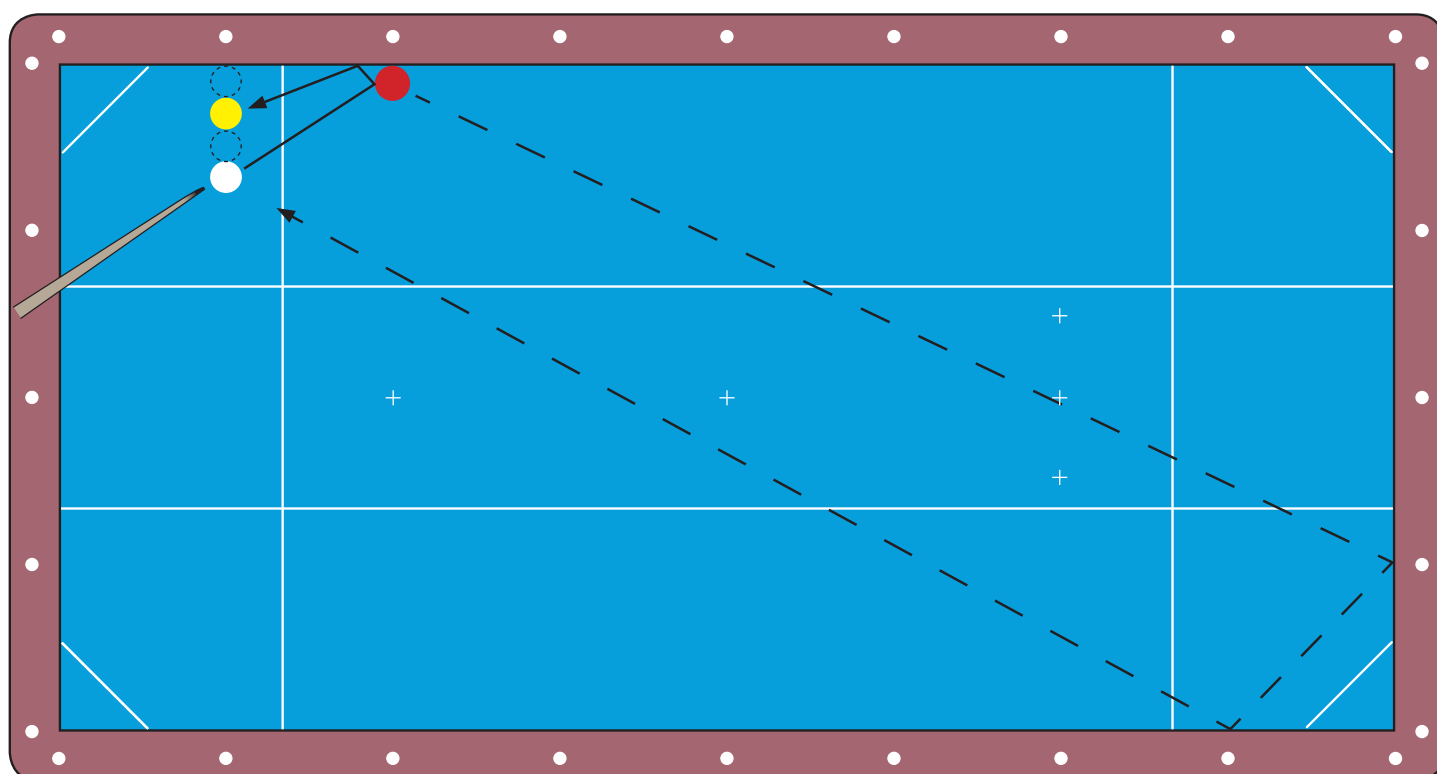


Figure n° 18 : Rétro amorti - rappel



Attaque : **En dessous du centre**
Quantité : **3/4 de bille**
Effet : **Effet à gauche**

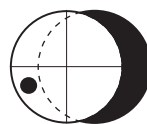
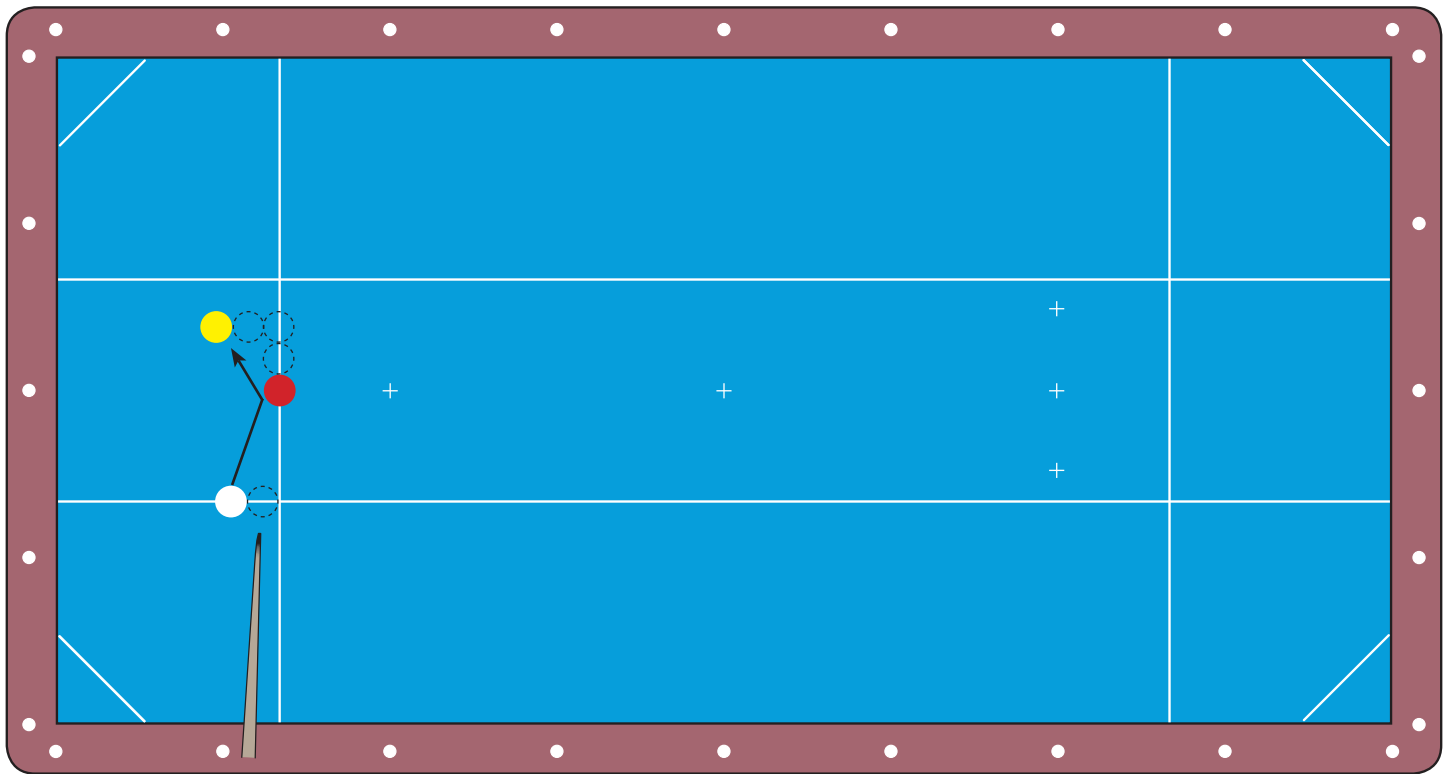


Figure n° 19 : Placement pour rappel de la rouge



Attaque : **Centre**
Quantité : **1/4 de bille**
Effet : **Sans effet**

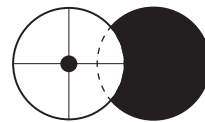
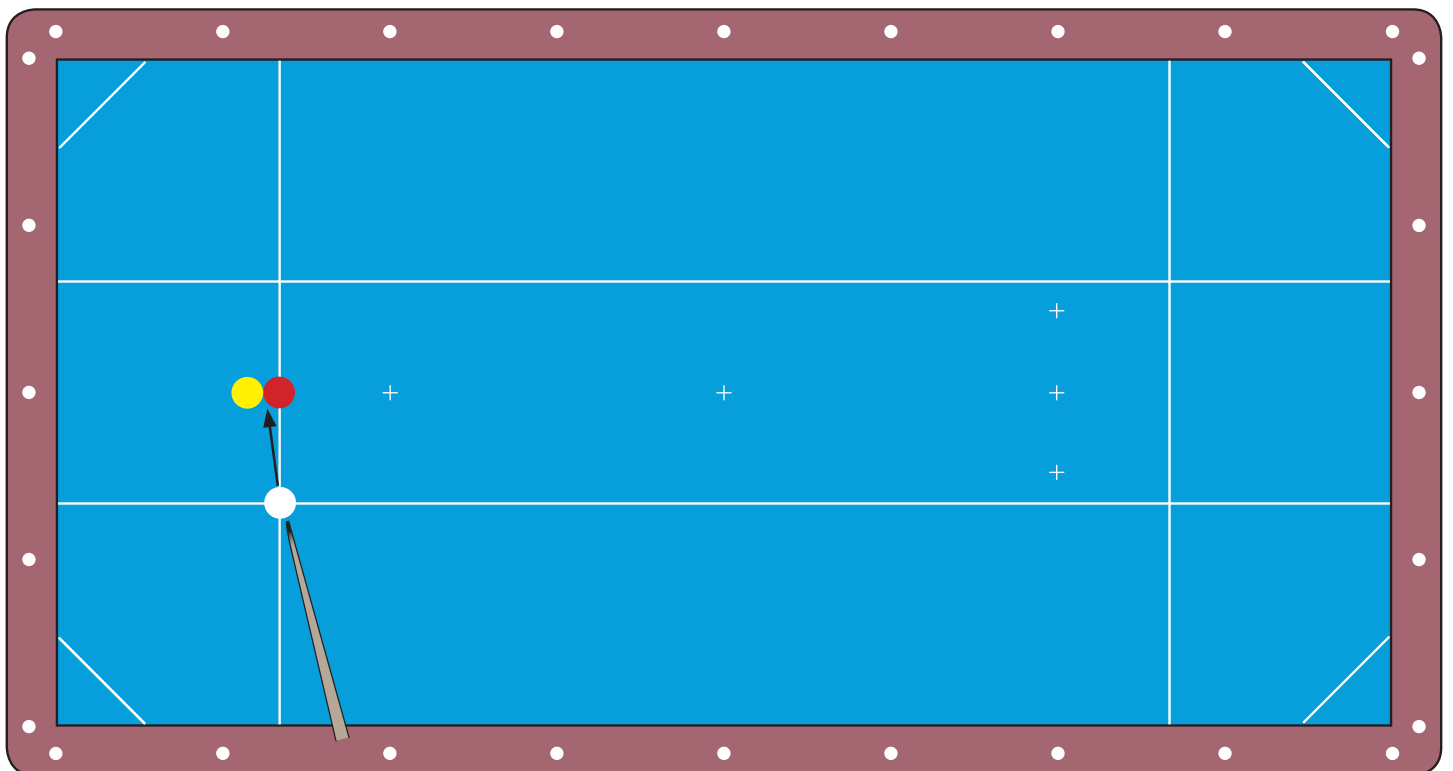


Figure n° 20 : Je pousse la 2, je reste sur la 3



Attaque : **Centre (voire sous le centre)**
Quantité : **3/4 de bille**
Effet : **Sans effet**

