

BILLARD AMERICAIN : Le Jeu du 8

Le jeu de 16 billes se décompose comme suit :
1 bille blanche - 15 billes numérotées de 1 à 15.

Ce grand classique, le plus pratiqué, est avec le continu un des jeux employés dans les compétitions. Il présente par rapport à d'autres variétés de jeux la particularité de laisser au hasard une part plus grande. On y a vu parfois de grands champions battus par des joueurs qui étaient loin de les égaler. Cette variante est actuellement la seule pratiquée dans les tournois de plus en plus nombreux organisés en France.

A- PRINCIPE DU JEU : Au début de la partie, les billes sont disposées en triangle avec la bille n° 8 au centre et les autres en ordre quelconque. Les billes sont réparties en 2 groupes, les basses (n°1 à N° 7) et les hautes (N° 9 à N° 15). Pour gagner le joueur (ou l'équipe) doit empocher toutes les billes du groupe qui lui est attribué et envoyer ensuite dans la blouse qu'il a désignée la bille n° 8.

B- LE DEBUT DU JEU : Le premier à jouer, désigné par tirage au sort ou par la méthode de l'aller-retour, effectue le bris. Pour que le coup soit valable, il doit envoyer deux billes au moins contre une bande, soit envoyer une bille numérotée dans une poche. En cas d'échec, le triangle est reformé et l'on procède à un nouveau bris. Si deux billes ou plus sont empochées lors du bris, le joueur continue et choisit le groupe qu'il préfère. S'il a empoché qu'une seule bille ou plusieurs billes du même groupe, ce groupe sera le sien. Quand la bille blanche est empochée, même si des billes numérotées ont été empochées, le choix du groupe passe à l'adversaire. Dans les cas, l'attribution des deux groupes de billes n'est définitive qu'après qu'une bille numérotée ait été correctement empochée.

C- LA MARCHÉ DU JEU : Le joueur doit obligatoirement toucher en premier une des billes du groupe qui lui est attribué. S'il touche avec la bille blanche soit une bille de l'adversaire, soit la bille n° 8 avant d'avoir touché l'une de son groupe, le coup n'est pas valable. Toutes les billes lui appartenant qui auraient pu être empochées dans ce coup sont replacées sur la table, sur la ligne d'alignement à partir du point du bas. En revanche les billes de l'adversaire empochées ne sont pas remplacées. Si le joueur empoche dans le même coup une ou plusieurs billes adverses et une ou plusieurs billes de son groupe, il continue de jouer. En revanche, s'il empoche seulement une bille adverse, il perd son tour et la bille demeure empochée.

D- BILLES PROJETEES : Quand une bille numérotée est projetée hors de la table, elle est replacée sur la ligne d'alignement et les billes empochées dans le même coup sont valables. Le joueur continue à jouer s'il a empoché une bille de son groupe. Dans le cas contraire, il perd son tout. Il perd la partie si la bille 8 est envoyée hors de la table. Sauf quand il joue la bille 8, le joueur perd seulement son tour s'il envoie la bille de choc dans une poche et la projette hors de la table ; les billes numérotées empochées à ce coup restent valables. En ce cas le joueur suivant ayant la bille blanche en main la tire d'un point de son choix de la zone de départ. Si la ou les billes alors en jeu se trouvent dans cette zone, la bille la plus proche de la ligne de départ est placée sur la mouche centrale.

E- LE JEU DE LA BILLE N° 8 : Lorsqu'un joueur a empoché toutes les billes du groupe lui appartenant (certaines ont pu l'être par l'adversaire), il doit pour gagner envoyer la bille n° 8 dans la bourse qu'il a préalablement désignée. S'il touche la bille 8 sans avoir préalablement touché une bande, il est obligé de la mettre directement dans une poche. A défaut, pour que le coup soit valable, il doit faire une bande à la bille n° 8 ou à la bille de choc. C'est ce qu'on appelle la règle « bille à la bande ». Le joueur essayant la bille n° 8 sans la réussir et manquant à cette règle perd la partie. Dans les championnats, un règlement plus sévère oblige, pour les autres billes aussi à désigner la bille qu'on veut faire et la poche visée. Ou bien à appliquer la règle de la bille à la bande. Le joueur y manquant est pénalisé et perd son tour. L'adversaire peut accepter la situation ou l'obliger à recommencer. Avec ce règlement, la bille n° 8 peut être réalisée dans le même coup, à la condition qu'aucune n'ait été projetée hors de la table et que la bille blanche n'ait pas été empochée.

F- LES PENALITES : La partie est perdue :
1- Si la bille n° 8 est projetée hors de la table.
2- Si un joueur empoche la bille 8 avant d'avoir réussi toutes les billes de son groupe.
3- Si sur le bris le joueur empoche également la bille de choc (en compétition).
4- Quand il ne reste plus au joueur que la bille 8.
5- Si après s'être heurtées, la bille blanche et la bille 8 ne touchent pas une bande.
6- Si la bille blanche touche une bille du groupe adverse. Si la bille 8 tombe dans une blouse autre que celle désignée.
7- Si la bille blanche est empochée même si la bille 8 est aussi empochée.
8- Si une ou plusieurs billes adverses sont empochées (même si la bille 8 est aussi empochée).
9- Si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, que la bille 8 soit empochée ou non. Si une bille est projetée hors de la table.
10- S'il y a faute du joueur (un pied au moins au sol, coup de queue régulier, non déplacement des billes, jeu hors du tout, etc....).

Nous vous souhaitons de bonnes parties !