

## BILLARD AMERICAIN : Le Continu ou 14-1

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

**Ce jeu qui est celui des champions est le plus difficile.**

A l'opposé des autres, il ne laisse à la chance qu'une part minime et le succès réclame un art consommé du jeu. Il s'agit d'empocher des billes en s'efforçant d'obtenir une bonne position pour le coup suivant. La partie se joue généralement en 150 points. Chaque bille régulièrement empochée fait marquer 1 point. Lorsque 14 billes ont été empochées, la dernière restée sur la table doit l'être à son tour, jouée de la place où elle se trouve après le remplacement en triangle des autres pour une nouvelle série. D'où le nom de 14-1 ou continu. Les règles d'américain s'appliquant à ce jeu, on pourra s'y reporter pour le détail. En revanche, outre les règles particulières, des rappels plus précis ont semblé utiles pour répondre aux questions d'interprétation que peuvent poser certains points.

**A- LE BRIS :** Le triangle des billes numérotées est formé en ordre décroissant des numéros à partir du point du bas en commençant par le N° 15 ou bien en ordre quelconque. Le premier joueur est désigné par la méthode de l'aller-retour. Pour effectuer un bris valable, il doit envoyer la bille qu'il a désignée dans une poche également désignée, soit faire toucher une bande à deux billes numérotées au moins et à la blanche. Il peut avec la bille blanche frapper la bille numérotée directement ou la frapper après avoir fait toucher plusieurs bandes à la blanche. A défaut le joueur est pénalisé de 2 points. L'adversaire peut accepter alors la situation ou exiger un nouveau bris et ceci jusqu'à un coup valable. Chaque échec est pénalisé de 2 points. Si jetée hors de la table, le joueur perd 1 point. Cette faute compte pour la pénalité des trois fautes consécutives.

**B- LE JEU :** Dans tous les coups suivants le joueur marque un point pour chacune des billes empochées dès l'instant que la bille qu'il a désignée a été envoyée dans la poche également désignée. Toute bille empochée sans cette condition ou projetée hors de la table est replacée sur la ligne d'alignement. Si la bille désignée est projetée hors de la table, le joueur perd son tour sans autre pénalité. Si la bille désignée est empochée et 1 autre bille numérotée projetée hors de la table, la bille empochée est bonne et le joueur continue à jouer. La bille projetée est remise sur la ligne d'alignement. Quand la blanche est empochée ou envoyée hors de la table, le joueur perd son tour, perd un point et se voit marquer 1 faute. Au lieu de désigner 1 bille et 1 poche, le joueur peut exécuter un coup défensif pour améliorer la position des billes pour le coup suivant. Pour que ce coup soit valable, il doit au moins envoyer 1 bille numérotée contre 1 bande ou faire toucher 1 bande à la blanche après qu'elle est heurtée 1 bille numérotée. Sinon, il y a faute avec perte du tour et d'un point. Il en est de même si le joueur ne touche aucune bille avec la blanche. Au contraire, si la bille désignée est manquée le joueur perd seulement son tour dès l'instant que la règle de la bille à la bande a été respectée.

**C- PENALITE DES 3 FAUTES :** Toute faute commise est inscrite. Pour l'effacer, le fautif quand vient son tour doit effectuer un coup régulier. Si 1 bille n'est pas alors empochée régulièrement ou le coup conforme à la règle, le fautif se voit inscrire une seconde faute. A la troisième faute consécutive, coup non valable quand revient son tour, les fautes sont effacées, au choix de l'adversaire, par l'une ou l'autre des sanctions suivantes : le joueur fautif perd 25 points additionnels et doit ouvrir le jeu à nouveau selon les règles du bris. Le fautif ne perd aucun point, mais l'adversaire place la blanche où il veut sur la table et continue de jouer.

**LA QUINZIEME BILLE :** Lorsque les 14 billes numérotées ont été correctement empochées, la dernière bille numérotée et la blanche demeurent à la place qu'elles occupent alors sur la table. Les 14 autres sont replacées en triangle sur la table. Les 14 autres sont replacées en triangle en laissant libre la place de celle qui occuperait le sommet du triangle (point du bas). Au cas où la quinzième bille se trouverait dans la zone du triangle, on la replace sur la mouche du haut. S'il s'agit de la blanche, le joueur l'aura en main et continuera de jouer de la zone de départ ; ou bien il la placera sur le point du haut, si la quinzième bille se trouvait dans la zone de départ. Il se peut aussi que la seule bille de choc demeure sur la table. C'est le cas quand, sur le même coup, le joueur l'a empochée avec la quatorzième, et marqué 2 points. Le triangle est alors formé avec les quinze billes. Le jeu se poursuit alors comme précédemment. Avec la blanche, demeurée à la place qu'elle occupait, le joueur continue à jouer, soit sur la quinzième bille, soit 1 de celles du triangle. En général, la première tactique est adoptée. Un bon joueur ne s'est pas laissé surprendre. Il a « choisi » souvent bien des coups à l'avance, la bille qui doit rester la dernière et se trouver bien placée pour que la blanche puisse ensuite aller heurter directement ou par 1 bande la bille de bris du triangle. En cours de jeu, les maîtres usent aussi de coups défensifs laissant à l'adversaire une situation difficile pour marquer des points. La règle des 3 fautes n'est pas à oublier.

***Nous vous souhaitons de bonnes parties !***