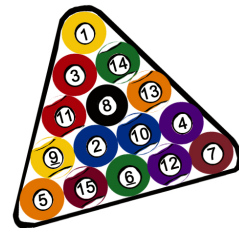


BILLARD AMERICAIN : Le Jeu du Chicago ou La Rotation

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



Convenant très bien aussi aux débutants ce jeu très populaire n'impose pas de conditions difficiles à remplir. On y joue avec les 15 billes numérotées et la bille de choc blanche. Il n'y a pas lieu de désigner la bille qu'on a l'intention d'envoyer dans une des poches. En revanche le jeu comporte l'obligation de toucher d'abord la bille portant un certain numéro pour le coup soit valable.

PLACEMENT DES BILLES : Dans le triangle, la bille n°1 se place sur le point du bas. Celle portant le n°2 doit être à gauche du triangle par rapport au joueur et la bille n° 3 à l'angle droit. Les autres sont en ordre quelconque.

A- BUT DU JEU : Dans le jeu de la rotation, on doit toujours, faute de perdre son tour, toucher d'abord la bille portant le numéro le plus bas qui se trouve sur la table. Tant que la bille n°1 est en jeu elle est la bille "objectif" et dès qu'elle est empochée, la bille « objectif » devient la n° 2 et ainsi de suite.

B- DEBUT DE LA PARTIE : Choisi ou désigné par le sort ou par la méthode de l'aller-retour, le premier à jouer en ouvrant la partie doit obligatoirement toucher la bille n°1 avec la bille de choc. S'il échoue, il perd son tour et il y a faute. Les billes empochées à la suite de son coup sont replacées sur la table sur la ligne d'alignement. La bille n°1 demeure la bille « objectif » tant qu'elle n'est pas envoyée régulièrement dans une des poches.

C- LE JEU : Pour tous les coups suivants, le joueur doit tout d'abord toucher la bille « objectif » pour que son coup soit valable. Ce sera la bille n° 1 si elle n'a pas été empochée, puis la bille n°2 quand la première a été envoyée dans une poche et ainsi de suite. Toute bille envoyée dans une poche sans que la bille « objectif » ait été touchée, est replacée sur la ligne d'alignement. Dès l'instant qu'un joueur a touché en premier la bille « objectif », il marque les points de toutes les billes empochées à ce coup. Ceci que la bille «objectif» ait été envoyée dans une poche ou non. Si, par exemple, le bile « objectif » est alors le n° 3 qui, touchée en premier, provoque une série de carambolages, envoyant dans une poche la bille n° 14 (une autre ou plusieurs), le joueur marque les points de cette dernière. Demeurée sur la table la bille n° 3 reste la bille « objectif » et le joueur continue de jouer.

En revanche, quand la bille « objectif » n'a pas été touchée, il y a faute : le joueur perd son tour et les billes éventuellement envoyées dans les poches sont replacées sur la table selon la règle de l'alignement..

PENALITES : Toutes les pénalités prévues aux règles générales et, compatibles avec les règles de la rotation s'appliquent. Elles font seulement perdre son tour au joueur.

CAS PARTICULIERS : Le saut hors du billard de la bille blanche est, bien entendu, une faute. Toute bille numérotée sautant hors de la table est replacée sur la ligne d'alignement. Toutefois quand un joueur ayant touché correctement la bille « objectif » fait sauter des billes numérotées hors de la table, il continue de jouer et bénéficie des points empochés dans le même coup. Il peut arriver que la bille « objectif » se trouve en cours du jeu dans la zone de départ (entre la ligne du haut et la bande du haut de la table). En ce cas on place la bille « objectif » sur le point du bas.

Nous vous souhaitons de bonnes parties de billards !