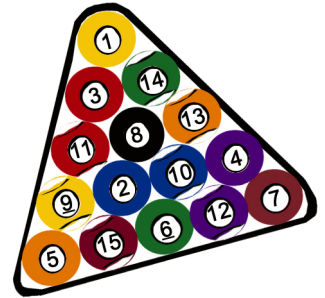


BILLARD AMERICAIN

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



A- BUT DU JEU : La partie peut se jouer en simple ou en équipe. Le but du jeu est d'envoyer les billes dans les poches. La bille n'est valable que si elle est empochée en respectant les règles. La série du joueur n'est interrompue que par 1 coup manqué ou 1 faute.

B- DEBUT DE LA PARTIE : Dans les parties amicales, celui qui ouvre le jeu peut être choisi ou tiré au sort. On peut aussi user de la méthode de l'aller-retour utilisée dans les compétitions. Le premier à jouer pose la blanche en 1 point de son choix de la zone de départ. Feront de même les joueurs qui auront par la suite la blanche en main lorsqu'elle ne se trouvera plus sur la table, si elle a été projetée hors de la table, ou - dans les jeux où l'on reforme le triangle- si elle a malencontreusement été déplacée. Le joueur doit frapper 1 bille numérotée et l'envoyer dans 1 poche ou bien envoyer 2 billes numérotées plus la blanche contre 1 bande. S'il réussit l'1 ou l'autre ces coups, il continue. S'il échoue, le joueur suivant peut accepter les billes dans la position où elles se trouvent ou bien demander qu'elles soient replacées en position de départ pour 1 nouvel essai. En compétition, le joueur qui débute et effectue le bris du groupe de billes doit obligatoirement recommencer le coup tant qu'il n'a pas réussi à faire toucher les bandes à 2 billes numérotées (au moins) et à la blanche ou à empocher 1 bille numérotée en désignant préalablement la poche et la bille visée. Dans le cas général, le joueur qui effectue le bris n'a pas à désigner ni de bille, ni de poche. Il bénéficie de toutes les billes empochées dans ce premier coup.

C- MARCHÉ DU JEU : 1 fois le jeu ouvert, toujours en règle générale, le joueur doit soit empocher 1 bille qu'il a préalablement désignée, soit envoyer sur 1 bande 1 bille numérotée ou faire toucher sur 1 bande 1 bille numérotée, soit faire toucher 1 bande à la blanche après qu'elle ait frappé 1 bille numérotée. Il n'y a donc pas faute si la bille désignée n'est pas empochée, ni même touchée dès l'instant qu'1 autre des exigences précédentes est satisfaite. Si 1 joueur ne désigne qu'1 seule bille et l'empêche avec d'autres, dans le même coup, il bénéficie de toutes. S'il en désigne plusieurs, il doit les réussir toutes. A défaut, aucune ne compte. Si la seule bille désignée n'est pas empochée, toutes les autres empochées ne comptent pas. Lorsque des billes envoyées dans des poches ne comptent pas, le joueur perd son tour, mais n'est pas pénalisé. Ces billes sont replacées sur la table. Ce remplacement se fait à partir du bas sur l'axe du billard en allant vers le bas de la table, sans déplacement des billes pouvant se trouver sur cette ligne. Si aucune bille ne peut plus être placée ainsi (11 au maximum), les suivantes se disposent à la suite sur la même ligne d'alignement mais vers le haut de la table. Le placement se fait en ordre numérique.

PENALITES : Il y a faute généralement pénalisée d'1 point dans les cas suivants et il n'est infligé qu'1 seule pénalité si 1 joueur fait 2 fautes dans le même coup. Si le joueur : **1-** Ne réussit pas à toucher 1 des billes numérotées sur le coup d'ouverture, dans ce cas il perd 1 point de plus à chaque nouvel échec. **2-** Envoie la bille blanche dans 1 poche ou la fait sauter hors du plateau. **3-** Tire pendant que les billes sont en mouvement. **4-** Tire en n'ayant pas au moins 1 pied touchant le sol. **5-** Frappe 2 fois la bille blanche dans le même coup (queutage). **6-** Frappe par erreur 1 autre bille que la blanche. En ce cas, le joueur suivant est tenu d'accepter la position des billes résultant du coup. **7-** Ne réussit pas, après le coup d'ouverture, soit à envoyer 1 bille dans 1 poche, soit à envoyer 1 bille numérotée contre 1 bande, soit à envoyer la bille blanche contre 1 bande après lui avoir fait heurter 1 bille numérotée. **8-** Touche ou dérange les billes avec les mains, le corps, les vêtements, etc...

CAS PARTICULIERS : SORTIE DE POCHE Si 1 bille rebondit sur la table à l'instant où elle est empochée, elle n'est pas valable et demeure à l'endroit où elle s'est arrêtée. Quand il s'agit d'1 bille désignée par le joueur, ce dernier perd son tour.

BILLE PROJETEE : Quand la bille est projetée hors de la table, elle est placée sur la ligne d'alignement. Le joueur perd son tour, mais n'est pas pénalisé. S'il réussit la bille désignée et projette de la table 1 autre bille, il continue de jouer. La bille projetée est placée sur la ligne d'alignement. La bille sautant et se retrouvant sur le rebord de la table ou une bande est considérée comme hors de la table. En revanche, si elle revient sur la table, elle demeure en jeu et ne donne lieu à aucune pénalité. Il y a faute au contraire en cas de saut de la blanche si, au lieu d'être frappée par la queue, elle a été soulevée par celle-ci.

BILLE GELEE : 1 bille est dite gelée quand elle est collée à 1 autre bille, à la bande ou placée à moins d'1 largeur de bille de la bande. Deux cas peuvent se présenter : **Bille blanche gelée** (touchant 1 bille numérotée) : la blanche frappée, le coup est valable à la double condition que la bille numérotée soit déplacée et que la blanche vienne ensuite toucher 1 bande. Une pénalité sanctionne le non-respect de ces conditions. **Bille numérotée gelée à la bande** Il y a faute si la blanche s'arrête devant une bille gelée à la bande après l'avoir heurtée. Dans un tel coup (défensif) le joueur doit soit empocher la bille, soit faire toucher la bande à la blanche. En tel cas, dans les compétitions officielles, il n'est accordé au joueur que deux coups. Le troisième non réussi donne lieu à une pénalité supplémentaire.

Nous vous souhaitons de bonnes parties !