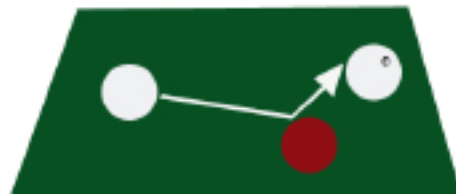


FRANCAIS: La Libre

Le jeu de 3 billes se décompose comme suit :
1 bille blanche – 1 rouge ou bordeaux et 1 blanche pointée ou jaune.

TOUS LES CARAMBOLAGES VALENT 1 POINT



Une blanche porte un point noir aux extrémités d'un même diamètre pour la différencier de l'autre. On l'appelle la pointée. Les deux billes blanches sont tirées au sort. Pendant toute la partie, le joueur ne frappera avec la queue que sa « bille ». La rouge -ou bordeaux- n'est jamais poussée avec la queue. Le jeu consiste à frapper la bille (bille 1) de façon qu'elle aille toucher les deux autres successivement ou simultanément. Celle touchée en premier sera la bille n° 2 et l'autre la bille n° 3. Dans la partie libre, le jeu la plus facile, il n'y a aucune restriction. La bille 1 peut avoir touché ou non des bandes, avant, après ou entre ces deux chocs, le « carambolage » est bon et fait marquer 1 point. Le joueur continue tant qu'il réussit et joue chaque fois un nouveau coup en laissant les billes dans la position précédente. Quand il manque, le jeu passe à son adversaire qui joue sa bille dans la position où elle se trouve.

La partie se joue en un nombre de points fixés, par exemple de 50 à 500 points. Le gagnant est le premier parvenu à ce total. On joue aussi en un nombre déterminé de « reprise ». Il y a reprise chaque fois que le jeu passe à l'adversaire. Enfin peut encore se jouer en un nombre de points et de reprises.

DEBUT DE LA PARTIE : Au début de la partie, chacun des deux joueurs lance sa bille pour qu'elle touche la bande du haut et revienne perpendiculairement vers la bande du bas. Celui dont la bille est revenue le plus près a le choix du départ. La bille rouge est placée sur la mouche du haut la bille du joueur jouant en second sur la mouche centrale du bas. Le premier à jouer place sa bille sur la ligne des 3 mouches, à droite ou à gauche de la bille adverse. Le premier carambolage oblige à toucher d'abord la bille rouge.

LES FAUTES : **En cas de faute, la main passe à l'adversaire. Si ce dernier n'a pas relevé la faute aussitôt, le coup est acquis et on ne peut plus tenir compte de la faute. L'erreur dans la marque est toujours rectifiable, même après que l'adversaire a joué. Toute faute provoquée par un tiers n'est pas imputée au joueur. En ce cas, les billes sont éventuellement replacées où elles se trouvaient.**

Il y a faute et la main passe :

1- Si dans l'exécution d'un coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard, que le carambolage ait été fait ou non. Seules les billes ayant sautées sont remises sur leurs mouches respectives, les autres restent en place. **2-** Si l'on joue avant que les 3 billes soient arrêtées. **3-** Si en jouant on touche l'une des billes avec la main, le vêtement, la queue ou tout autre objet. Dans tous les cas, la bille bougée reste à la place qu'elle occupe. **4-** Si au moment de frapper la bille, le joueur n'a pas au moins un pied touchant le sol. **5-** Si on touche une bille pour enlever un corps étranger qui y adhère sans autorisation de l'adversaire ou l'intervention de l'arbitre (dans les compétitions). **6-** Si on déplace des billes qui se touchent sans préalablement faire constater le fait par l'adversaire ou prier l'arbitre de le faire. **7-** Si l'on « queue ». Il y a queue lorsque la queue est encore en contact avec la bille 1 frappée quand celle-ci rencontre la seconde bille ou une bande. **8-** Si l'on fait, sur une bande, des points de repères visibles. **9-** Si l'on touche deux fois la bille en donnant un coup de queue. **10-** Si l'un des joueurs joue avec la bille de l'adversaire.

Toutefois, les carambolages effectués avant que l'erreur soit constatée sont acquis au joueur. Lorsque la main passe pour cette faute, les billes restent en place et l'adversaire reprend sa bille. Toutes ces règles s'appliquent aux autres modes de jeu.

Nous vous souhaitons de bonnes parties !