BILLARD CARAMBOLE

- JEUX À 4 BILLES -

RÈGLES SIMPLIFIÉES

Trois modes de jeu sont proposés en fonction notamment du niveau des joueurs.
De difficulté croissante, vous pourrez jouer au « 4-billes-bille en main », au « 4-billes-classique », ou au jeu de « la Bleue ».

PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Le jeu de billes est composé d'une bille blanche, d'une jaune, d'une rouge, et d'une bleue.
- Quel que soit le mode de jeu choisi, le joueur (ou la joueuse) doit, avec sa bille, « caramboler » les autres billes pour marquer des points…
- Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche, le deuxième joueur avec la jaune...

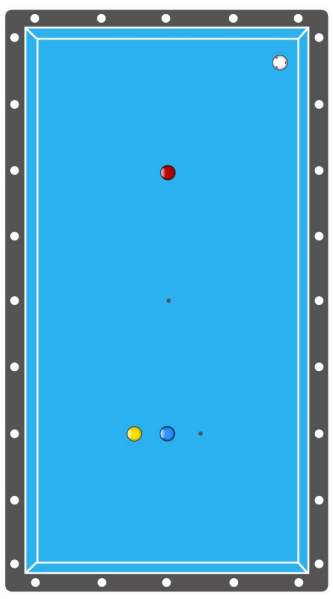
RÈGLES DE JEU DU 4-BILLES-BILLE EN MAIN

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs complètement débutants au billard Carambole.

Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (au moins) des trois autres billes. La couleur des billes ainsi choquées, ou l'ordre dans lequel on les choque, n'a pas d'importance. Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 6 cm de la bande (environ une bille) où il le désire tout autour de la table de billard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, replace sa bille près de la bande (« bille en main »), et rejoue sur la nouvelle situation. Lorsque le joueur en action manque, la main passe. Le joueur suivant place alors sa bille près de la bande et tente à son tour de marquer un premier point, et ainsi de suite…

Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).



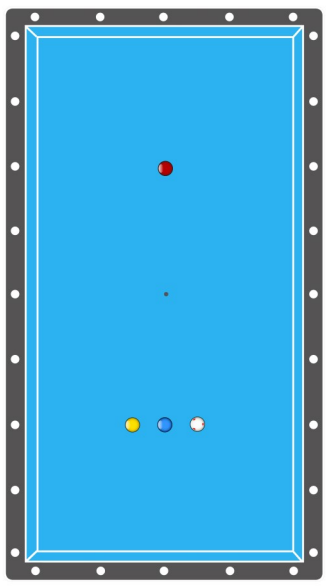
Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.

RÈGLES DE JEU DU 4-BILLES-BILLE CLASSIQUE

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs débutants au billard Carambole, ayant une vingtaine d'heures de pratique au moins.

Le joueur marque un point lorsqu'il carambole avec sa bille deux (au moins) des trois autres billes. La couleur des billes ainsi choquées, ou l'ordre dans lequel on les choque, n'a pas d'importance. Le joueur en action tente de réussir le point en laissant sa bille là où elle se trouve sur le billard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, et rejoue sur la nouvelle situation. Lorsque le joueur en action manque, la main passe. Le joueur suivant tente à son tour de marquer un premier point sur la situation laissée par l'adversaire, et ainsi de suite…



Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible). Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.

RÈGLES POUR LE JEU DE « LA BLEUE »

Ce mode de jeu concerne les pratiquants débutants ou plus expérimentés à la recherche d'une activité plus ludique encore, qui gomme d'une certaine manière les différences de niveau entre les joueurs.

Il s'agit ici de cumuler des points en réalisant des carambolages selon les modalités indiquées dans le tableau ci-dessous.

La situation de départ est la même que pour le jeu « 4-billes classique ».

A : Carambolage (direct ou avec une bande) sur 2 billes, (blanche, jaune ou rouge) : 1 pt

B : Carambolage (direct ou avec une bande) sur 2 billes incluant la bleue : 2 pts

C : Carambolage avec 2 ou 3 bandes et plus : nombre de points (A ou B) x nombre de bandes (x2 ou x3)

D : 3 bandes avant, la bille du joueur touche 1 bille (sans carambolage) : 3 pts

E : 3 bandes avant, la bille du joueur touche la bleue (sans carambolage) : 5 pts

F : Carambolage par 3 bandes avant, sur 2 billes, (blanche, jaune ou rouge) : 10 pts

G : Carambolage par 3 bandes avant, sur 2 billes, incluant la bleue : 15 pts

H : Carambolage sur 3 billes (la 1 touche les 3 autres billes) : 20 pts

I : Total à réaliser : 50 pts

FFBILLARD.COM

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

Américain - Blackball - Carambole - Snooker