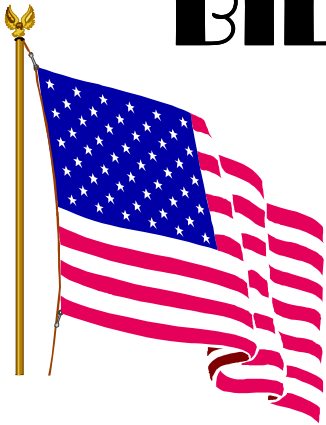


BILLARD AMERICAIN



Le jeu du 14-1



1. DEFINITION.

1°) Le but du jeu est d'empocher le plus de billes possibles à chaque tour de jeu. A chaque fois le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle cette bille sera empochée.

2°) Quand il ne reste plus qu'une bille à empocher, on reforme alors le triangle sans la dernière bille, le principe étant alors d'empocher la bille isolée puis avec la bille blanche, venir casser le triangle afin de pouvoir rentrer d'autres billes et ainsi continuer la série (ceci n'est pas obligatoire, le joueur peut jouer une bille du triangle plutôt que la bille isolée).

2. DEBUT DE LA PARTIE.

1°) L'ordre pour commencer la partie est déterminé par tirage à la bande. Le vainqueur choisit d'effectuer la casse de départ ou de la laisser à son adversaire.

2°) Les billes sont enserrées dans un triangle équilatéral, la bille de pointe contenue dans le triangle est située sur le point de remplacement. Toutes les autres billes sont placées librement.

3°) La bille blanche ou "bille de tir" est placée derrière la ligne de départ.

3. CASSE DE DEPART.

1°) Le joueur qui commence doit désigner une bille et une poche dans laquelle cette bille de but sera empochée et accomplir le coup ce qui lui permettra de continuer sa série. Dans le cas où le coup n'est pas réalisé, des conditions sont nécessaires pour que la casse de départ soit valable : jouer "un coup de sécurité" en l'annonçant à l'arbitre, dans ce cas deux billes de but et la bille blanche doivent toucher une bande annoncer une bille de but et une poche, s'il remplit cette condition, il continue à jouer, autrement au moins une bille de but et la bille blanche doivent toucher une bande.

2°) Lorsque ces conditions ne sont pas respectées, la casse de départ est dite irrégulière. Le joueur est alors pénalisé de deux points. De plus, son adversaire a le choix entre : accepter la table telle qu'elle est, faire rejouer la casse de départ à son adversaire, lorsqu'il avait annoncé un coup de sécurité. Ce choix continue jusqu'à ce que la casse soit régulière ou que l'adversaire ait accepté la table. La règle des trois fautes consécutives ne s'applique pas aux cassages irréguliers.

3°) Dans le cas d'une casse de départ régulière mais où le joueur fait sortir la bille blanche ou bien empocher celle-ci, il y a faute et le joueur est pénalisé d'un point, attention cette faute compte dans la règle des trois fautes consécutives. Son adversaire a alors "bille en main" derrière la ligne de départ. C'est à dire qu'il place sa bille de tir où il veut derrière la ligne de départ. Le joueur peut la déplacer mais uniquement avec la main ou toute partie de la queue à l'exception du procédé. Dans ce cas le coup est considéré comme joué, la casse est alors irrégulière et le joueur est pénalisé de deux points.

4. DEROULEMENT NORMAL DE LA PARTIE.

1°) A chaque tour de jeu, seul le numéro de la bille et la poche doivent être désignés à l'arbitre. Si le coup est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour un point et le joueur continue sa série jusqu'à ce qu'il rate un coup annoncé et régulièrement joué. Dans le cas où une ou plusieurs billes seraient empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille supplémentaire vaut un point.

2°) Les combinaisons de billes carambolées ou les bandes touchées n'ont pas à être précisées. Dans la majorité des cas, le joueur n'a pas à annoncer la bille et la poche lorsque celles-ci sont évidentes et ne nécessitent pas de combinaisons de billes. Dans tous les cas où le joueur a oublié de nommer la bille et/ou la poche désignée, l'arbitre est seul juge pour déterminer si le coup était voulu en fonction de la position du joueur. Il a alors la possibilité soit de compter un point lorsque le coup a été régulièrement joué et de le laisser continuer, soit de décider de passer la main à son adversaire.

3°) Afin qu'un coup soit considéré comme régulier lorsqu'une bille n'est pas empochée, il est nécessaire de faire toucher une bande à la bille blanche ou à n'importe quelle bille de but. Dans le cas contraire, le joueur est pénalisé d'une faute valant un point.

4°) Les billes qui sont empochées non régulièrement, dans le cas par exemple où le joueur ne rentre pas la bille annoncée dans la poche désignée mais par contre une ou plusieurs autres billes et que le coup a été joué régulièrement, alors il n'y a pas faute et il n'y a pas de pénalité et la ou les billes empochées sont remises sur le Point de Remplacement. Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sautent hors de la table. Si plusieurs billes sont à replacer, la première est sur le Point de Remplacement ou le plus près de celui-ci si il est occupé par une bille, les billes suivantes étant accolées à la première en remontant vers le haut du billard.



5°) Quand un joueur a « bille en main » (comme après empochage de la bille blanche) et que toutes les billes de but sont situées derrière la ligne de Départ, le joueur peut alors demander de mettre sur le Point de Remplacement la bille la plus proche de la Ligne de Départ. Si deux billes sont à égale distance de la ligne, le joueur peut alors désigner la bille de son choix. Cette possibilité est importante car, dans ce cas le joueur n'a pas le droit de rentrer directement une bille de but dans une des deux poches situées derrière la ligne de départ, si il désire utiliser ces poches il doit faire effectuer à la bille de tir un trajet qui la fait franchir la Ligne de Départ en premier. Le jeu du « coup de sécurité » est autorisé à condition que l'annonce en a été faite à l'arbitre. Après avoir touché une bille de but, celle-ci ou au moins une autre bille ou bien la bille de tir doivent toucher une bande ou bien une bille de but doit être empochée, si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe. Si par un « coup de sécurité » régulièrement joué, une bille de but est empochée, celle-ci sera placée sur le Point de Remplacement ou à proximité de celui-ci si il était occupé. Le point n'est pas compté pour le joueur.

6°) Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille sur la table, l'arbitre reforme alors le triangle avec les quatorze billes empochées, sans la dernière bille sur le Point de Remplacement. Le joueur, alors annonce la bille début de son choix, soit celle qui est isolée soit une des billes du triangle. Suivant la position de la quinzième bille et de la blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle

a) La bille blanche est dans la surface du triangle et :

- la quinzième bille est située dans l'espace normalement utilisé par le triangle, alors on reforme le triangle avec les quinze billes sur le Point de Remplacement. la bille blanche sera derrière la Ligne de Départ.
- la quinzième bille a été empoché en même temps que la quatorzième bille. on procède alors comme ci-dessus pour la formation du triangle et la position de la bille blanche.
- la quinzième bille est derrière la Ligne de Départ mais pas sur le Point de Départ, alors le triangle est formé sur le Point de Remplacement. La bille isolée reste où elle est et la bille blanche est placée sur le Point de Départ.
- la quinzième bille est ni derrière la Ligne de Départ, ni dans la surface utilisée par le triangle, c'est la situation normale, le triangle est placé sur le Point de Remplacement, la bille isolée reste où elle est et la bille blanche derrière la Ligne de Départ.
- La quinzième bille occupe le Point de Départ le triangle est formé autour du Point de Remplacement, la quinzième bille reste sur le Point de Départ et la bille blanche sera sur le Point du Centre.

b) La bille blanche est ni dans le triangle ni sur le Point de Départ et :

- la quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche reste sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de Départ.
- la quinzième bille a été empochée. On reforme alors le triangle avec les quinze billes sur le Point de Remplacement et la bille blanche reste où elle est.

c) La bille blanche est sur le Point de Départ et :

- la quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche reste sur sa position, on forme le triangle autour du Point de Remplacement et la bille isolée est placée sur le Point du Centre.
- la quinzième bille a été empochée. La bille blanche reste sur sa position et on forme le triangle avec les quinze billes autour du Point de Remplacement.

5. FAUTES ET PENALITES.

1°) Faute particulière : le joueur qui touche délibérément une bille ou modifie sa trajectoire est pénalisé de 15 points. Son adversaire a alors le choix d'accepter la table telle qu'elle est en mettant la bille blanche où il le désire derrière la Ligne de Départ ou bien de faire reformer le triangle et de le faire casser par son adversaire.

2°) Fautes consécutives : chaque faute vaut une pénalité d'un point pour le joueur qui l'a commise mais au bout de trois fautes qui rentrent dans la règle des « trois fautes consécutives », on retire 15 points du total du joueur, si son score n'atteint pas 15 points, le comptage sera négatif. A partir de la troisième faute consécutive, le triangle est alors reformé et le joueur ayant commis les fautes doit refaire la Casse de Départ. Dans la règle des « trois fautes consécutives », on trouve les pénalités sur un coup annoncé exécuté irrégulièrement comme par exemple :

- n'avoir pas touché une bille de but et n'avoir pas touché une bande avec la bille blanche ou à n'importe quelle bille de but.
- lorsque le joueur empoché une bille mais commet une faute dans l'exécution.

Dès qu'un joueur exécute un coup régulier, il est amnistié de ses fautes précédentes.

Si un joueur empoché une bille et commet une faute dans le coup, cette bille n'est pas comptée et doit être remise sur le Point de Remplacement.

3°) Fautes à la Casse de Départ : dans le cas d'un passage irrégulier le joueur est pénalisé de deux points mais cette faute ne compte pas dans la règle des « trois fautes consécutives ». Toutefois, dans le cas d'un passage irrégulier, le joueur qui fait sortir la bille blanche ou bien l'empoché est alors pénalisé d'un point supplémentaire et cette faute rentre dans les « trois fautes consécutives ». Il peut donc arriver en début de partie ou en cours ou à la fin d'avoir pour un des joueurs, ou pour les deux au début et en cours de partie, un score négatif provenant de la déduction des points de pénalités.

4°) Si une bille de but se trouve à moins d'un diamètre de bille d'une bande, le joueur ne peut toucher cette bille que deux fois. Au troisième coup, il est impératif d'empocher cette bille ou bien de lui faire toucher une des trois autres bandes ou encore que la bille de tir touche une bande.