

BILLARD CARAMBOLE & BILLARDS À POCHES

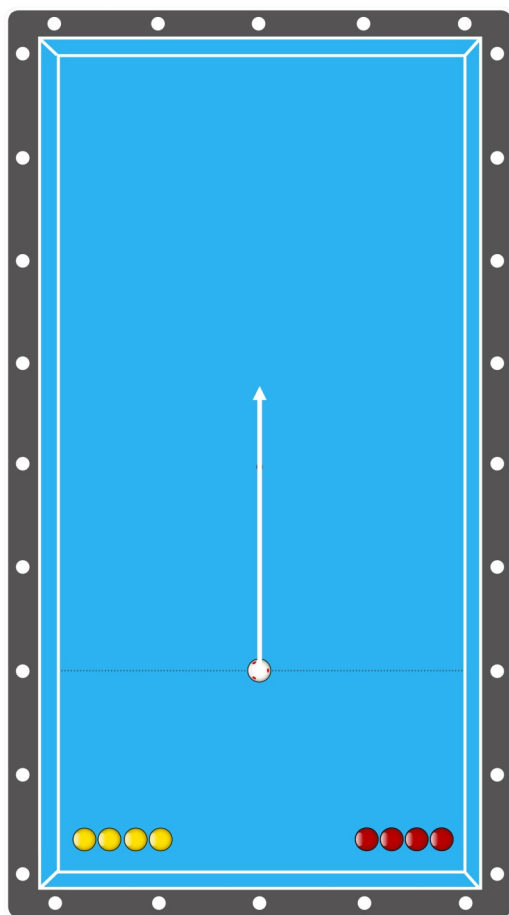
- LA PÉTANQUE -

RÈGLES SIMPLIFIÉES

RÈGLES DE JEU AU BILLARD CARAMBOLE

Le jeu se déroule avec des règles similaires à la pétanque. Il peut se disputer en opposant deux joueurs ou par équipe de deux. Vous devez disposer de plusieurs jeux de billes.

Chaque tir est effectué depuis une zone située entre la petite bande du bas et la deuxième mouche. Le premier joueur tire la bille blanche pour la placer sur la surface de jeu au-delà du trait.



Il joue ensuite une des billes de son groupe de couleur pour la placer au plus près de la bille blanche. Le joueur adverse tente à son tour de placer une de ses billes au plus près de la bille blanche.

S'il y parvient, la main passe et son adversaire doit tenter de placer une de ses billes au plus près. S'il n'y parvient pas, il rejoue jusqu'à ce qu'il y parvienne ou qu'il n'ait plus de billes à jouer.

Toute bille empochée, ou qui revient derrière le trait, est retirée du jeu. Si c'est la bille blanche, on

attribue 4 points à l'adversaire.

On comptabilise le plus grand nombre de billes du même groupe au plus proche de la bille blanche pour attribuer les points au joueur. Le premier joueur à atteindre 8 points a gagné la partie. Chaque joueur, ou équipe, disposant de 4 billes, il faudra réaliser plusieurs manches pour cumuler 8 points.

Variante 1 : propulser chaque bille, toujours placée dans la zone de départ, à l'aide d'une bille blanche. Dans ce cas, vous devez disposer de deux billes blanches.



RÈGLES DE JEU AUX BILLARDS À POCHES

Le jeu se déroule avec des règles similaires à la pétanque. Il peut se disputer en opposant deux joueurs ou par équipe de deux.

Chaque tir est effectué depuis la ligne tracée sur la surface de jeu. Le premier joueur tire la bille blanche pour la placer sur la surface de jeu au-delà du trait. Il joue ensuite une des billes de son groupe de couleur pour la placer au plus près de la bille blanche. Le joueur adverse tente à son tour de placer une de ses billes au plus près de la bille blanche.

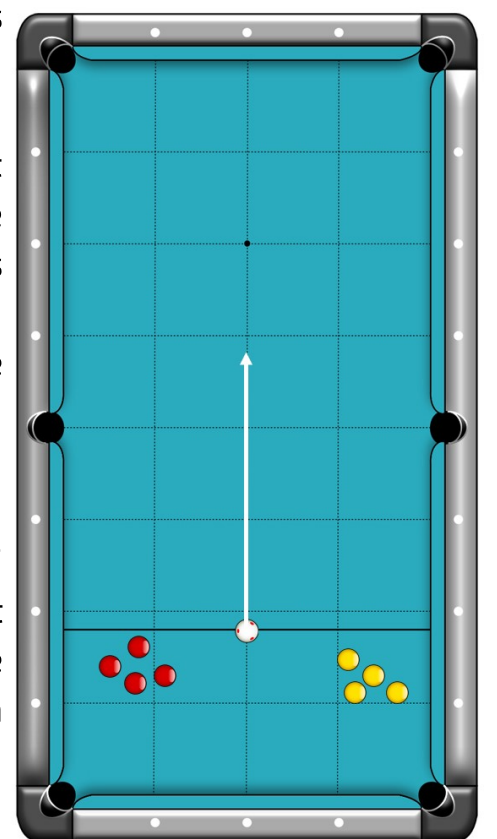
S'il y parvient, la main passe et son adversaire doit tenter de placer une de ses billes au plus près.

S'il n'y parvient pas, il rejoue jusqu'à ce qu'il y parvienne ou qu'il n'ait plus de billes à jouer.

Toute bille empochée, ou qui revient derrière le trait, est retirée du jeu. Si c'est la bille blanche, on attribue 4 points à l'adversaire.

On comptabilise le plus grand nombre de billes du même groupe au plus proche de la bille blanche pour attribuer les points au joueur. Le premier joueur à atteindre 8 points a gagné la partie. Chaque joueur, ou équipe, disposant de 4 billes, il faudra réaliser plusieurs manches pour cumuler 8 points.

Variante 1 : propulser chaque bille de couleur, toujours placée sur la ligne de départ, à l'aide de la blanche. Dans ce cas, la bille noire est le cochonnet.



FFBILLARD.COM

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD
Américain - Blackball - Carambole - Snooker