

# BILLARD CARAMBOLE

## - JEU DU 5 QUILLES -

RÈGLES SIMPLIFIÉES

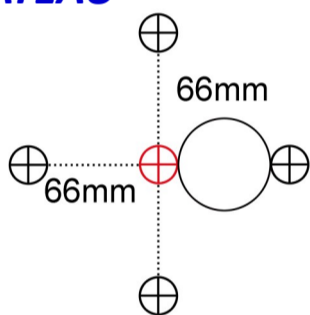
### BUT DU JEU

Une partie de 5 quilles se joue par sets (en général 60 points mais on peut changer la distance).

Les joueurs jouent un coup chacun et doivent absolument toucher en premier la bille de l'adversaire.

On marque des points en faisant tomber des quilles ou en faisant des carambolages.

### LE CHÂTEAU

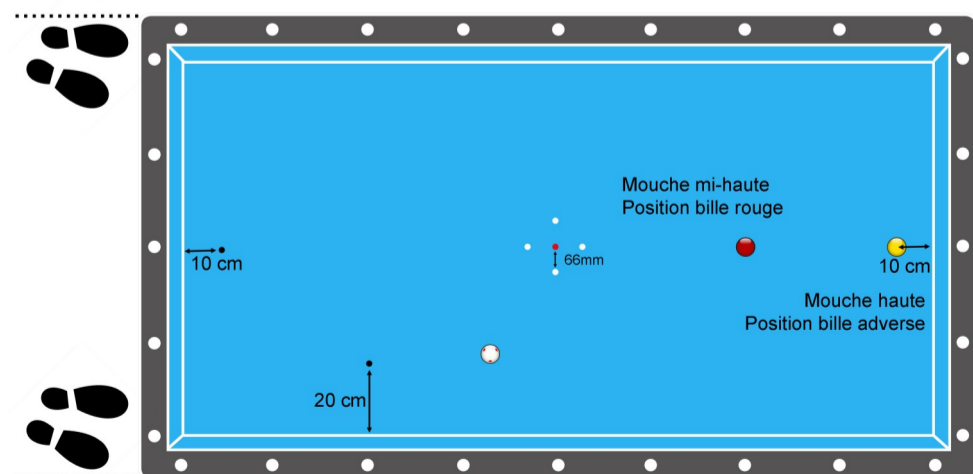


Les positions des quilles peuvent être marquées à l'aide du placier (ci-dessus) ou un tenant compte du fait qu'entre 2 quilles il y a l'espace d'une bille.

Le placier sert aussi à placer une bille dans la position de départ sur la mouche haute à 10 cm de la petite bande.

### DÉROULEMENT D'UN SET

À chaque départ de set les billes sont placées comme dans le schéma. Le joueur peut déplacer sa bille dans le carré colorié uniquement avec la flèche de sa queue. Le ou les pieds qui touchent le sol doivent rester dans les limites prévues. Si des points sont réalisés sur ce coup, ils sont crédités à l'adversaire.



### ENCHAÎNEMENTS ET COMPTAGE DES POINTS

Chaque joueur effectue un tir puis laisse la place à son adversaire. Il doit absolument toucher en premier la bille de l'adversaire et il marque des points si :

Il envoie la bille de l'adversaire faire tomber des quilles

- 2 points pour chaque quille blanche.
- 4 points pour la quille rouge si elle tombe avec d'autres quilles.
- 10 points pour la quille rouge si elle tombe toute seule.

Il envoie la bille de l'adversaire caramboles la rouge (3 points).

Sa bille carambole la rouge après avoir touché la bille de l'adversaire (4 points).

La bille rouge fait tomber des quilles (si le joueur a d'abord touché la bille de l'adversaire).

**N.B.** Si au moins une quille est renversée par la bille du joueur, tous les points sont crédités à l'adversaire.

### FAUTES

- Le joueur se trompe de bille
- La bille du joueur ne touche pas la bille de l'adversaire
- La bille du joueur touche la bille rouge en premier
- La bille du joueur fait tomber une quille avant de toucher l'autre bille
- Le joueur fait tomber une quille ou touche une bille avec sa queue ou son corps

Si une ou plusieurs fautes sont commises, tous les points réalisés plus 2 points supplémentaires sont crédités à l'adversaire qui bénéficie d'un tir libre.

### TIR BILLE LIBRE

Pour un tir bille libre, le joueur choisit d'abord la position de la bille de l'adversaire (la rouge ne bouge pas) qui peut donc :

- Rester là où elle s'est arrêtée
- Être replacée sur sa mouche de départ

La bille du joueur est placée dans la moitié opposée du billard par rapport à la bille de l'adversaire. Comme pour un tir de départ le joueur peut déplacer sa bille dans sa moitié et effectuer le tir. Dans ce cas, contrairement au point de départ, il peut marquer des points.



FFBILLARD.COM

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD  
Américain - Blackball - Carambole - Snooker