

Nos Disciplines

Billard carambole - Principes

Pour faire un point, le principe de base est de propulser la bille blanche à l'aide d'une queue de billard et de caramboler alternativement chacune des deux autres billes de jeu (jaune et rouge).

Une partie est gagnée lorsque le joueur a atteint le plus rapidement possible un nombre de points précis qui est fixé en fonction de son niveau (catégorie).

Chaque fois qu'un joueur se lève pour jouer, il effectue ce que l'on nomme une reprise durant laquelle il exécute un certain nombre de points. Tant que le joueur réussit un point, il poursuit sa série jusqu'à ce qu'il rate ou atteigne le quota de points à réaliser de sa catégorie.

A la fin d'un match, une division des points obtenus par le nombre de reprises donnera la moyenne (force) du joueur.

A la fin de l'année sportive, la moyenne générale du joueur sera calculée après division de l'ensemble des points de matches par le nombre total de reprises.



LES TABLES DE BILLARD

A la différence du billard américain, les tables de billard français ou carambole ne comportent pas de poche. La particularité de ces tables est que la surface est chauffée à environ 30 à 35 degrés. Cela permet d'avoir le tapis toujours sec et tendu, de ce fait les billes roulent plus librement. Il existe deux grandeurs distinctes:

Les tables demi-match d'une grandeur de 2,80 m sont principalement utilisées par les joueurs débutants, ainsi que ceux évoluant en ligue régionale (R1 - R2 - R3 - R4) et ligue nationale (N3) toutes disciplines.



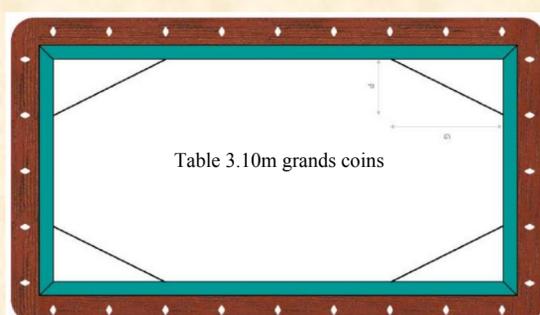
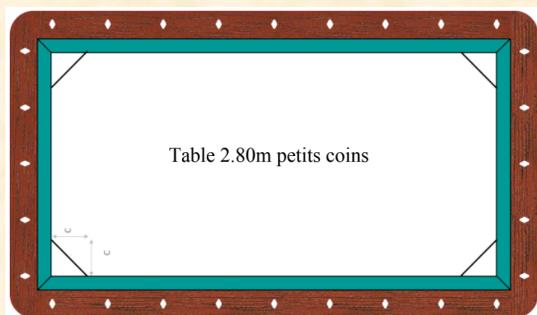
Les tables match d'une grandeur de 3,10 m sont utilisées par les joueurs de ligue nationale (Master, N1 et N2) dans les disciplines Libres, Cadre, Bande et 3 bandes.



Nos Disciplines en Ligue

Libre

A la libre, le joueur réalise le plus grand nombre de carambolages avec sa bille en utilisant toute la surface de la table. Seuls des coins sont tracés à la craie aux angles de la table. Il s'agit de zones restrictives dans lesquelles le joueur ne peut accomplir plus de deux points de suite. Lors de l'exécution du troisième point, une des deux autres billes que celle du joueur doit obligatoirement sortir du coin, faute de quoi le point n'est pas accordé.



Jeux de bande et 3 bandes

A la bande, le joueur doit toucher au moins une bande (bord) de la table avant de percuter la dernière bille de jeu. Il n'existe aucune zone restrictive à cette discipline.

Au trois bandes, le joueur doit percuter trois bandes au minimum avant de percuter la dernière bille de jeu. Il n'existe là non plus aucune



Cadre

Au cadre, des zones restrictives beaucoup plus grandes sont dessinées sur la table. Pour le cadre appelé 42/2 ou cadre à deux coups (tables demi match), six carrés parfaits de 42 cm se répartissent près des petites bandes de la table tandis que trois grands rectangles sont dessinés parallèlement aux grandes bandes, soit neuf zones restrictives au total. Le principe de restriction reste le même, deux points au maximum par cadre.

Au cadre 47/2 (tables match), la table est également divisée en neuf zones restrictives, mais les carrés mesurent cette fois 47 cm de côté.

Pour les joueurs de très haut niveau, il existe deux autres variantes du jeu du cadre:

Le cadre 47/1 où l'on exécute un point au maximum par cadre et le plus difficile de tous, le cadre 71/2, soit une table divisée en six zones restrictives seulement faites sur la



Tables 2.80m

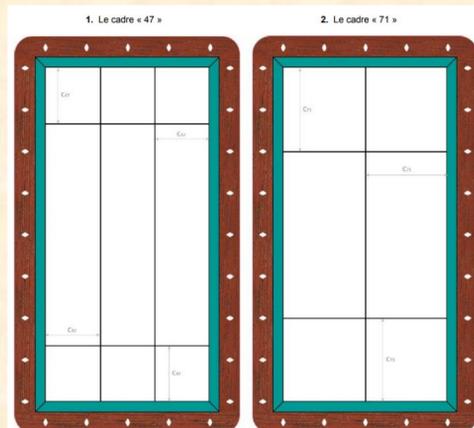
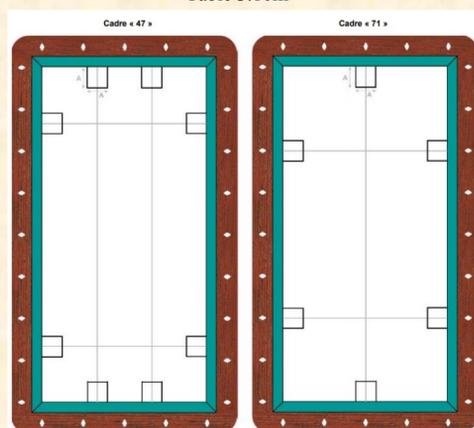


Table 3.10m



Le 5 Quilles

Aux 5 quilles, cinq quilles de 25 millimètres de haut sont placées au centre de la table à des endroits déterminés, l'ensemble formant une croix. Pour engranger des points le joueur doit caramboler et faire tomber les quilles, mais pas avec sa propre bille.

Dans ce cas, les points vont à l'adversaire. Le joueur ne joue qu'une seule reprise et passe la main à son adversaire.

