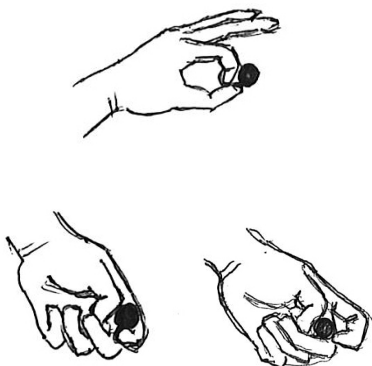


Règles simplifiées  
de Jeux de billes  
traditionnels

# Les techniques de tir

## Trois règles à respecter :

- ▶ tirer avec 1 doigt
- ▶ ne pas bouger la main
- ▶ la main doit être en contact avec le sol



# Le Circuit

**But du jeu :** arriver le premier.

## Mise en place :

Tracer une piste dans le sable ou à l'aide d'objets au sol. Marquez y un départ, une arrivée, et des «check point». Amusez-vous à créer des obstacles !

## Déroulement :

Les joueurs jouent chacun leur tour. Pour le premier coup, l'ordre de jeu est déterminé par l'arbitre. Ensuite, l'ordre de jeu dépend de la place des billes : la bille en tête joue en premier, la deuxième suit etc... Lorsque l'on sort de la piste, on remet sa bille à l'endroit où elle était avant d'être tirée.

On peut déplacer sa bille horizontalement sur la piste de façon à se décaler du bord et tirer du milieu.

On peut déplacer la bille d'un adversaire qui nous gêne à condition de la remettre à la même place une fois que l'on a tiré.

**Variante :** Si vous arrivez à toucher et sortir la bille d'un adversaire de la piste, vous pouvez le reculer au dernier «check point» qu'il a traversé.

# Le Triangle

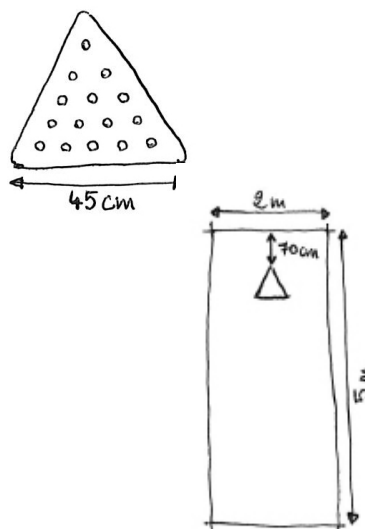
**But du jeu :** éjecter le plus de billes possible du triangle.

## Mise en place :

On trace un triangle équilatéral d'environ 45 cm de côté, dans lequel on place 15 billes. Tracer autour une zone de démarcation d'environ 2m x 5m. Le triangle doit se trouver à environ 70 cm du fond et au milieu de la zone. Les tireurs se place à l'autre extrémité de la zone.

## Déroulement :

En partant du bout de la zone de démarcation, les joueurs tirent chacun à leur tour leur bille pour se rapprocher au plus près du triangle. Si la bille entre dans le triangle ou sort de la zone, le joueur doit repartir du début. Sinon, il peut se rapprocher encore, ou tenter d'éjecter une ou plusieurs billes qui se trouvent dans le triangle. Si il y parvient, il remporte la ou les billes éjectées. Si sa bille ne s'est pas arrêtée dans le triangle et n'est pas sortie de la zone, il rejoue. Les points sont comptabilisés à la fin en fonction du nombre de billes remportées par chacun.



# Le Ring

**But du jeu :** éjecter le plus de billes possible d'un cercle (se joue souvent sur un disque en bois).

## Mise en place :

On trace un cercle et on fait un tas de billes au centre. En petit format, le ring se joue sur un cercle d'1m de diamètre avec 25 billes au centre. En grand format, le cercle fait 1,90 m de diamètre pour 49 billes.

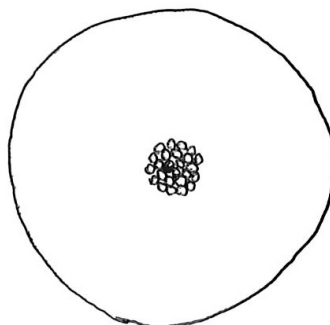
## Déroulement :

En partant du bord du disque, les joueurs vont tenter, chacun à leur tour, d'éjecter les billes qui se trouvent à l'intérieur avec leur propre bille. Si ils y parviennent, les billes sont remportées.

Si la bille du joueur reste sur le disque sans qu'il ait réussi à en sortir, il tirera d'où elle s'est arrêtée le prochain tour.

Si il réussit à en éjecter sans sortir du disque, il rejoue d'où il est.

Si la bille du joueur sort, il rejouera du bord au prochain tour.



# Le Pot

## Mise en place :

On creuse dans la terre un petit trou peu profond, le « pot », qui servira de but. Une ligne de tir est tracée à environ trois mètres de distance.

On détermine un nombre égal de billes par joueur.

## Déroulement du jeu :

Chaque joueur à son tour lance une bille, en essayant de la faire entrer dans le pot, ou en tentant de frapper l'une de ses billes restée à l'extérieur afin de l'introduire dans le trou.

Il a également souvent intérêt à viser la bille d'un concurrent placée près du pot, pour l'en éloigner. Chaque bille introduite dans le pot vaut 10 points à son propriétaire, et il peut la récupérer pour la remettre en jeu.

On gagne aussi 10 points lorsqu'on a réussi à toucher une bille adverse.

La partie se joue en 110 points.

# La Tapette

## Mise en place :

On se place face à un mur à environ 3 mètres de distance. On détermine un nombre égal de billes par joueur.

## Déroulement :

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur qui débute lance une bille contre le mur. Le joueur suivant fait de même en essayant de toucher la bille précédente. Si un joueur touche une bille, il la récupère. Toutes les billes sont jouées ainsi. Lorsque toutes les billes sont écoulées, le joueur dont c'est le tour récupère sa bille la plus éloignée du mur et la rejoue.

## Variante :

Le premier joueur qui réussit à toucher une bille par rebond contre le mur remporte toutes les billes sur le terrain.

## La Criée

Le crieur met en jeu une bille de valeur devant un mur ou un obstacle. Chacun peut tenter de la remporter en la touchant avec la sienne. Le crieur ramasse toutes les billes manquant leur cible.

## Le Castelet

Le châtelain construit une pyramide de billes (au moins 4 billes) et détermine une distance de tir. Chacun peut tenter sa chance en tirant une bille pour casser la pyramide. Si le joueur y parvient, il remporte toutes les billes de la pyramide. Si il manque son tir, la bille tirée revient au châtelain.

## La Poursuite

### Déroulement :

Un premier joueur lance une bille, le plus loin possible. Son adversaire tente alors de la frapper avec une autre bille. S'il la touche, il marque 10 points et rejoue immédiatement. S'il la manque, c'est au contraire l'autre joueur qui bénéficie des 10 points, et qui joue à son tour.

La partie se joue en 100 points.

### Variante :

la première bille touchée est remportée.

Ass L'USINE À BILLES  
Quartier Les Foulons  
26400 Mirabel et Blacons  
Tel : 06 81 25 04 85  
mail : [usineabilles@hotmail.fr](mailto:usineabilles@hotmail.fr)  
Blog : <http://usineabilles.over-blog.com>