



Fédération Française de Billard

Fondée en 1903

Affiliée au Comité National Olympique & Sportif Français

Agréée par le Ministère chargé des Sports

# APPLICATION FILE

## CEB AWARD 2013



Carom Billiard

# 4-balls Game



Developed by

Fédération Française de Billard

# Our Goals

## 1 - Make more accessible Carom billiards to a wider audience.

Carom billiards practice is characterized by an almost insurmountable challenge for the starting player. This difficulty often causes an early stop of the practice.

Indeed, to find a minimum performance, the player must combine different types of knowledge and skills to succeed a few points.

The 4-balls Game, with its various adaptations, greatly simplifies the problem of player. The four balls allow it to quickly find an affordable solution to carom two of the other three balls with his.

Furthermore, the development of the "ball in hand" to start the practice avoids the difficulty of placing the hand correctly when the ball is in the middle of the playing surface.

With some very basic technical information, the novice player can practice Carom billiards (with four balls), success points, and thus find pleasure and satisfaction. We estimate that the average realized at "four-ball" is immediately four times higher than in the free game with three balls.



## 2 - Develop a more fun activity for low sport level players

4-balls Game can also be a recreational activity for non-beginners, but with a relatively low sport level. This game mode, known as "The blue", is the subject of specific rules for the practice of leisure only.

This game offers the possibility of very different player, from complete beginner to a player with little experience, to practice together in a friendly atmosphere. The scoring is such that it can level the value of the players and make enough random after the game.

### 3 - Enhancing the range of educational tools available to clubs leaders

The Fédération Française de Billard has been working for many years now to develop hospitality, entertainment, initiation and improvement in the affiliated clubs. This approach is part of the implementation of the concept of Billiard School.

This concept provides the development of methods of initiation, training and entertainment activity. These methods include some essential tools for specific objectives. Thus, evaluations "bronze-billiard", "silver-billiard" and "gold-billiard" introduced in 2003, and the 4-balls game with its various adaptations, are indispensable tools for today club leader.

Indeed, it is for him to provide content sessions that combines learning and training in order to achieve the development of autonomous practice.

Thus, club leader helps to provide a sporting approach with passing evaluation tests and 4-balls Game as support, but also looking for friendly practice.



# Target audiences

## 1 - Beginners in clubs affiliated to the Fédération Française de Billard

In Billiard schools organized within the clubs affiliated to the Fédération Française de Billard, 4-balls Game is for young and old beginners in the first month of practice.

This action is extended to include Departmental Committees and Regional Leagues with "4-balls" competitions reserved for beginners.

4-ball is therefore a support suitable for beginners but also the means to develop a range of competition available in the first year of practice Carom billiards.



## 2 - Beginners or players in commercial billiard room

In commercial billiard room that still have one or more Carom billiards, 4-balls stands out as the only option for a novice player can play carom undeterred quickly.

In addition, the 4-balls can also be a recreational activity for non-beginners in sports clubs and commercial venues

## 3 - Beginners with a billiard at home

Carom billiards installed at home are numerous. Many owners of billiards quickly stop the practice among them realizing after a few weeks, the difficulty of traditional game.

Moreover, in the family, children are reluctant to engage themselves in the practice of Carom billiards, new generations are more aware of the disciplines of billiards with pockets. In this context, the 4-balls practiced at home can be a bridge between generations.

# The communication strategy

## 1 - Towards the billiard industry professionals

The Belgian company Saluc-Aramith produced at the request of the Fédération Française de Billard, a set of balls with four balls, including one blue ball, in the same quality as "Super Aramith Tournament."

Moreover, the poster of the rules of the 4-balls Game presented in the first pages of this issue was printed in A4 format to be rolled into each box of marbles.



Companies that sell billiard equipment in France, about 50 companies, were contacted by mail. They each received a few copies of this poster.

These companies are invited by the Fédération Française de Billard to participate in the promotion of this game mode and sell the set at 4-balls for easy access to the practice of carom, with the proposed rules.

## 2 - In our clubs

The Fédération Française de Billard, with the support of its partner Saluc Aramith, has provided a number of sets of 4-balls to clubs organizing a Billiard school, some committees or leagues organizing competitions for beginners, to participate in the promotion of 4-balls Game.

Moreover, the poster (A3) of rules of the game was sent to 600 clubs affiliated to the Fédération Française de Billard.

# BILLARD Carambole 4 billes

## règles du jeu

Trois modes de jeu sont proposés en fonction notamment du niveau des joueurs. De difficulté croissante, vous pourrez jouer au 4-billes-bille en main », au 4-billes-classique », ou au jeu de « la Bleue ».

**Principes généraux**

- Le jeu de billes est composé d'une bille blanche, d'une jaune, d'une rouge, et d'une bleue.
- Quel que soit le mode de jeu choisi, le joueur (ou la joueuse) doit, avec la bille, « carambole » les autres billes pour marquer des points.
- Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche, le deuxième joueur avec la jaune.

**Règles de jeu du « 4-billes-bille en main »**

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs complètement débutants au billard Carambole.

Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (ou moins) des trois autres billes.

La couleur des billes ainsi choquées, ou l'ordre dans lequel on les choque, n'a pas d'importance. Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 4 cm de la bande (environ une bille) ou à la distance tout autre de la table au hasard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, repousse sa bille près de la bande (à bille en main), et repousse sa bille en action. Lorsque le joueur en action marque, il doit placer le joueur suivant en place avec sa bille à 4 cm de la bande et faire à son tour de marquer le premier point, et ainsi de suite.

Le marqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



**Règles de jeu du « 4-billes-bille classique »**

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs débutants ou plus expérimentés.

Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (ou moins) des trois autres billes, à condition que la bille blanche, la bille jaune ou la bille rouge soit en action.

Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 4 cm de la bande (environ une bille) ou à la distance tout autre de la table au hasard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, repousse sa bille près de la bande (à bille en main), et repousse sa bille en action. Lorsque le joueur en action marque, il doit placer le joueur suivant en place avec sa bille à 4 cm de la bande et faire à son tour de marquer le premier point, et ainsi de suite.

Le marqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



**Règles pour le jeu de « la Bleue »**

Ce mode de jeu concerne les professionnels débutants ou plus expérimentés.

Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (ou moins) des trois autres billes, à condition que la bille blanche, la bille jaune ou la bille rouge soit en action.

Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 4 cm de la bande (environ une bille) ou à la distance tout autre de la table au hasard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, repousse sa bille près de la bande (à bille en main), et repousse sa bille en action. Lorsque le joueur en action marque, il doit placer le joueur suivant en place avec sa bille à 4 cm de la bande et faire à son tour de marquer le premier point, et ainsi de suite.

Le marqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



# BILLARD Carambole 4 billes

## règles du jeu

Trois modes de jeu sont proposés en fonction notamment du niveau des joueurs. De difficulté croissante, vous pourrez jouer au 4-billes-bille en main », au 4-billes-classique », ou au jeu de « la Bleue ».

**Principes généraux**

- Le jeu de billes est composé d'une bille blanche, d'une jaune, d'une rouge, et d'une bleue.
- Quel que soit le mode de jeu choisi, le joueur (ou la joueuse) doit, avec sa bille, « carambole » les autres billes pour marquer des points.
- Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche, le deuxième joueur avec la jaune.

**Règles de jeu du « 4-billes-bille en main »**

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs complètement débutants au billard Carambole.

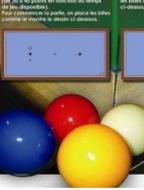
Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (ou moins) des trois autres billes.

La couleur des billes ainsi choquées, ou l'ordre dans lequel on les choque, n'a pas d'importance. Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 4 cm de la bande (environ une bille) ou à la distance tout autre de la table au hasard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, repousse sa bille près de la bande (à bille en main), et repousse sa bille en action. Lorsque le joueur en action marque, il doit placer le joueur suivant en place avec sa bille à 4 cm de la bande et faire à son tour de marquer le premier point, et ainsi de suite.

Le marqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



**Règles de jeu du « 4-billes-bille classique »**

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs débutants ou plus expérimentés.

Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (ou moins) des trois autres billes, à condition que la bille blanche, la bille jaune ou la bille rouge soit en action.

Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 4 cm de la bande (environ une bille) ou à la distance tout autre de la table au hasard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, repousse sa bille près de la bande (à bille en main), et repousse sa bille en action. Lorsque le joueur en action marque, il doit placer le joueur suivant en place avec sa bille à 4 cm de la bande et faire à son tour de marquer le premier point, et ainsi de suite.

Le marqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



**Règles pour le jeu de « la Bleue »**

Ce mode de jeu concerne les professionnels débutants ou plus expérimentés.

Le joueur marque un point lorsqu'il choque (ou carambole) avec sa bille deux (ou moins) des trois autres billes, à condition que la bille blanche, la bille jaune ou la bille rouge soit en action.

Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à 4 cm de la bande (environ une bille) ou à la distance tout autre de la table au hasard.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur marque un point, repousse sa bille près de la bande (à bille en main), et repousse sa bille en action. Lorsque le joueur en action marque, il doit placer le joueur suivant en place avec sa bille à 4 cm de la bande et faire à son tour de marquer le premier point, et ainsi de suite.

Le marqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (de 20 à 40 points en fonction du temps de jeu disponible).

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



### 3 - In the media

On the occasion of the broadcasts of high level competitions Carom billiards on Eurosport, we inform viewers about the federal approach via the comments of the consultant.

# The overall assessment - Conclusion

The Fédération Française de Billard formalized the 4-balls Game by placing it in the "Code Sportif Carambole (Official Rules, Article 1.2.01 GE).

1'000 posters of game rules (A3) were printed and 600 affiliated clubs have received one or more copies.

1'000 posters of game rules (A4) were also printed. They are meant to be rolled into boxes set of 4-balls sold in France.

The deployment of this game mode is just beginning. However, experimentation in many clubs in billiard schools, competitions, demonstrates the value of the tool. Club leaders use it more and more.

Regional and departmental competitions are already organized. A video report on one of these events is available on the Internet at:

[http://www.youtube.com/watch?v=YLOL\\_wRHgUc](http://www.youtube.com/watch?v=YLOL_wRHgUc)



This tool is essential for the discovery of carom billiard and it now seems impossible for clubs who have experienced it, to avoid 4-balls for initiation. It is particularly useful for very young people from 8 to 11 years.

Indeed, games are available for younger early in practice. The 4-Balls facilitates learning the fundamentals and is characterized by an easy and rapid progression to the traditional game with 3 balls.

## Annexe

### Carom Billiard – 4-balls Game

Three game modes are offered depending on the particular level of the players. Of increasing difficulty, you can play "4 balls- free ball", the "4 balls - classic" or "The Blue"

#### “4 balls – ball in hand”

This game mode is for players completely beginners.

The player gets a point when he touch (or carom) with his ball two (at least) other balls. The color of the ball shocked, or the order in which they are shocked, did not matter. Before each move, the player places his ball at 6 centimeter of the cushion (about a ball) where he wants around the table.

When a carom is successful, the player scores one point, replaces his ball near the band ("free ball"), and replays from the new situation.

When the player misses, the hand goes. The next player then places his ball near the band and tries to make the point, and so on ...

The winner is the one who reaches the first set number of points for the game (20 to 40 points function of playing time available).

To start the game, the ball is placed as shown in the drawing below



#### « 4 balls - classic »

This game mode is for beginners players, with twenty hours of practice at least.

The player scores a point when the ball carom with two (at least) three other balls. The color of the ball, or the order in which they are shocked, did not matter. The player trying to make the point leaving his ball where it lies on the table. When a carom is successful, the player scores one point, and replays of the new situation. When the player miss, the hand goes.

Then, the next player tries to score a first point on the situation left by the opponent, and so on.

The winner is the one who first reaches the number of points set for the game (20 to 40 points depending playing time available).

To start the game, the ball is placed as shown in the drawing below.



## « The Blue »

This game mode is for beginners or more experienced looking for a fun activity. This game gum level difference between players. The goal is to accumulate points by making caroms in the manner indicated below.

The starting position is the same as for the game "4 balls-classic"

A: carom (direct or with one cushion) of 2 balls (white, yellow or red): 1 point

B: carom (direct or with one cushion) of 2 balls including the blue ball: 2 points

C: carom with 2 or 3 cushions (and more): number of points (A or B) x number of cushions (x2 or x3)

D: 3 cushion first, the player ball touches 1 ball (without carom): 3 points

E: 3 cushion first, the player ball touches the Blue (without carom): 5 points

F: carom by 3 cushions first, on 2 balls (white, yellow or red): 10 points

G: carom by 3 cushions first, on 2 balls including blue: 15 points

H: carom on 3 balls (the other three balls): 20 points

I: Total to win : 50 points

## General principles

- The set of ball is made of a white ball, a yellow, a red and a blue.
- Whatever game mode chosen, the player must "carom" the other balls with his ball to score points ...