



RÈGLES DE BASE DU CARROM

Le carrom (billard indien) est un jeu qui se pratique à deux ou à quatre joueurs.

En début de partie, sont disposés, au centre du plateau, 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé "reine". Voir schéma ci-dessus.

Le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans n'importe quel trou de la surface de jeu : il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet que l'on déplace sur la zone de tir située devant soi.

Le palet doit toujours toucher les deux lignes noires de sa zone de tir : il est alors possible de viser n'importe quel pion (les tirs en arrière sont autorisés).

Le palet doit être propulsé d'une pichenette à l'aide de n'importe quel doigt quelle que soit la main (on peut en changer en cours de jeu), mais la main ne doit pas bouger.

Celui qui commence a les pions blancs. Tant qu'un joueur rentre ses pions dans un des 4 trous, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner sur les deux lignes noires de sa zone de tir.

Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main.

A 4 joueurs, on tourne dans le sens anti-horaire.

Celui qui remporte la manche (on dit aussi le board) est celui qui a rentré tous ses pions le premier, et son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau.

La reine

La reine (ou la rouge) est un bonus de 3 points, mais :

- il faut avoir rentré au moins un pion de sa couleur avant
- il ne faut pas la jouer en dernier car :
- il faut la valider, c'est à dire rentrer un pion de sa couleur lors du même tir ou dès le tir suivant
- elle ne comptera que si l'on remportera également la manche (sinon elle ne comptera pour personne)

Si la reine est rentrée alors que l'on n'a pas encore mis de pion de sa couleur, ou bien si elle n'a pas été confirmée immédiatement après avoir été rentrée, elle est remise en jeu au centre du plateau. La main passe alors à l'adversaire.

Un match complet s'arrête au bout de 8 manches, ou bien lorsqu'un joueur a atteint 25 points.

A savoir : lorsqu'un joueur a atteint 22 pts, la reine ne compte plus pour lui.

Quelques pénalités :

- Si un joueur met le palet dans un trou au cours de la partie, il doit ressortir un pion de pénalité de sa couleur, que l'adversaire replace dans la rosace (sauf sur le rond rouge central), et il perd la main.
- Si un joueur rentre un ou plusieurs pions de sa couleur en plus du palet lors du même tir, il doit ressortir le ou les pions de sa couleur rentrés (ils ne sont pas valides) ainsi qu'un pion de pénalité de sa couleur : ils seront également remplacés par l'adversaire, mais celui-ci ayant rentré au moins un pion de sa couleur, il garde la main.
- Si au cours du plateau un joueur rentre un pion de son adversaire, il n'y a pas de pénalité. S'il rentre un ou plusieurs de ses pions en même temps que ceux de son adversaire, il garde la main.

Position du palet



La FFC

La Fédération Française de Carrom est affiliée à :

- l'ECC (European Carrom Confederation)
- l'ICF (International Carrom Federation)

www.carrom.net