



Règlements du 8

A. DISPOSITION DES BILLES

La partie se joue avec une bille blanche (bille de choc) et 15 billes numérotées.

Les billes sont disposées dans un triangle, la bille 8 au centre, une basse et une haute dans chaque coin. La première boule doit toucher la mouche (spot).

Aucun pattern ne peut être utilisé, les boules doivent être placées aléatoirement.

Le but du jeu est d'empocher toutes les billes d'un groupe, « haute » ou « basse », et ensuite d'empocher **LÉGALEMENT** la bille 8, ce qui détermine le vainqueur.

B. LE BRIS (LA CASSE)

La partie débute lorsque le joueur effectue le bris en faisant en sorte que 4 billes numérotées touchent une bande ou qu'une bille ou plusieurs billes soient empochées (bris légal). Si le bris n'est pas légal, ce n'est pas une faute mais l'adversaire a le choix (1) accepter la table tel quel et jouer, ou (2) se faire remettre les billes en position et effectuer le bris lui-même, ou (3) le fait refaire par le joueur initial.

Sur le bris, un joueur qui dérape (scratch), arrête ou fait dévier la bille blanche avant qu'elle ne touche une autre bille commet une faute et il perd son tour. L'adversaire a la bille blanche en main derrière la ligne du haut (zone de départ).

Sur le coup de départ, la base de la bille blanche doit être derrière la ligne du haut (zone de départ).

Si un joueur empoché la bille blanche sur un bris légal : (1) toutes les billes empochées le demeurent (excepté la bille 8), (2) c'est une faute, (3) la table est ouverte.

L'adversaire doit informer le joueur qui effectue le bris, du mauvais positionnement de la bille blanche **AVANT** que le coup soit joué. S'il ne le fait pas, le bris est considéré comme légal. Le joueur informé du mauvais positionnement de sa bille doit la déplacer.

Si la bille 8 est empochée lors du bris, le joueur qui a effectué le bris peut demander de le refaire ou demander de remettre la 8 en jeu (placé au centre) et de continuer à jouer. Si le joueur empoché la bille blanche en plus de la 8 sur le bris, l'adversaire peut demander de reformer le triangle et de faire le bris ou de remettre la 8 en jeu et de jouer avec la bille blanche en main (derrière la ligne).

Si un joueur n'empêche aucune bille numérotée lors du bris (casse), l'adversaire joue à son tour en choisissant le groupe qu'il veut avoir (voir TABLE OUVERTE).

Si un joueur fait sauter une bille numérotée en dehors de la table sur le bris (casse), c'est une faute, la bille est remise en jeu (déf. Générales no.13) et l'adversaire peut choisir (1) accepter la table dans cette position et jouer, ou (2) prendre la bille blanche en main et jouer derrière la ligne (zone de départ).

C. TABLE OUVERTE

La table est 'OUVERTE' lorsque le choix du groupe de billes (hautes ou basses) n'a pas été déterminé. NOTE : LA TABLE EST TOUJOURS OUVERTE IMMÉDIATEMENT APRÈS LE BRIS. Quand la table est ouverte, il est LÉGAL de frapper n'importe quelle bille, haute ou basse ou même la 8 pour empocher une bille désignée dans la poche voulue. Sur une table ouverte, toutes les billes empochées le restent. Le choix d'un groupe N'EST PAS DÉTERMINÉ sur le bris peu importe les billes empochées. Le choix est déterminé seulement quand un joueur empoché LÉGALEMENT une bille désignée dans la poche voulue.

D. LA PARTIE

Le joueur doit empocher toutes les boules de son groupe et terminer la partie en empochant la boule 8. Les billes et les poches 'évidentes' n'ont pas à être indiquées. Cependant, l'adversaire a le droit de demander quelle bille ou quelle poche S'IL N'EST PAS CERTAIN du coup qui sera joué.

Les traverses et combines (cross et combine, etc.) qui ne sont pas considérées comme évidentes doivent être indiquées ou le joueur perd son tour. Il n'est jamais nécessaire d'indiquer les détails comme les coussins, les traverses, combinaisons (kiss) etc.

Lors du bris, les billes ou les poches n'ont pas à être désignées. Le joueur qui effectue le bris continue de jouer s'il a empoché légalement une bille numérotée lors du bris.

E. AU JEU

Si un joueur empoché par inadvertance la bille de son adversaire, elle reste empochée. Toutefois, si le joueur n'empoché pas légalement une bille de son groupe, il perd son tour.

Chaque joueur continue de jouer aussi longtemps qu'il réussit légalement des billes de son groupe. S'il ne peut empocher une de ses billes, il perd son tour.

Si un joueur ne peut toucher ou empocher la bille 8 au moment de la jouer, la partie continue. S'il empoché la blanche en jouant sur la 8, il perd la partie seulement si la 8 est empochée. Si elle est sur la table, ce n'est pas une perte de partie.

Dans le cas où une bille s'arrêterait sur le bord de la poche et qu'ensuite elle tombe à cause de vibrations, ventilateurs ou tapage du pied, elle sera replacée sur le bord de la poche le plus en s'assurant qu'elle ne retombera pas.

Si une bille est projetée en dehors de la table c'est une faute et le responsable perd son tour à moins que ce soit la 8 auquel c'est une perte de partie. Les billes tombées sont replacées sur la table sur la mouche de départ en ordre numérique. Si la mouche n'est pas disponible, elles seront placées derrière les boules. S'il n'y a pas d'espace disponible, alors on les places avant la mouche.

LENTEUR EXCESSIVE : Le jeu exagérément lent sera pénalisé. Après un avertissement, plus qu'une minute entre les coups seront considérés comme une faute, la troisième infraction entraînent la perte de partie. Lors de tournoi, le jugement de l'arbitre prévaut et les 2 joueurs seront minutés.

IMPASSE : Si après 3 présences consécutives à la table pour chaque joueur (6 au total), ils se jouent intentionnellement une faute et que les 2 joueurs sont d'accord que toute tentative d'empocher ou de déplacer une bille résulterait en la perte de la partie, la partie sera considérée comme une IMPASSE. La partie est alors recommencée avec le même joueur pour le bris.

NOTE : UN JOUEUR NE PERD PAS LA PARTIE S'IL FAIT 3 FAUTES CONSÉCUTIVES.

F. PERTE DE PARTIE

Empocher la bille 8 quand il ne s'agit pas de la bille désignée, exception faite au moment du bris (B -7).

Empocher la bille 8 sur le même coup que la dernière bille de son groupe.

Projeter la bille 8 en dehors de la table en tout temps.

Empocher la bille 8 dans une autre poche que la poche désignée.

Faire une faute en empochant la bille 8 dans la poche désignée.

Troisième infraction pour jeu lent.

NOTE : LES INFRACTIONS CI-DESSUS DOIVENT ÊTRE SIGNALÉES AVANT LE COUP SUIVANT ET SEULEMENT LES JOUEURS IMPLIQUÉS PEUVENT SIGNALER UNE FAUTE.

G. COUP LÉGAL

Lors d'un coup (excepté sur le bris et quand la table est ouverte), le joueur doit toucher à son groupe de boules en premier, empocher l'une de ses boules ou avoir un contact avec une bande ou une boule d'empochée après le contact.

* Il y a deux groupes de billes : les hautes et les basses.

COUP DÉFENSIF : Un coup défensif (safe) doit être exécuté dans le respect du coup légal, sinon c'est une faute. Pour des raisons tactiques, un joueur peut vouloir empocher une de ses billes et ensuite arrêter son tour en annonçant safe ou coup défensif avant de jouer. Si ce n'est pas fait et qu'une des billes de son groupe est empochée, le joueur devra obligatoirement jouer de nouveau. Toutes les billes empochées sur un coup défensif demeurent empochées. Un joueur peut s'attribuer un groupe de boules en jouant un coup défensif.

H. FAUTES

Ne pas faire un coup LÉGAL tel que décrit en 'G'.

Empocher la bille blanche ou la projeté hors de la table.

Empocher la bille blanche sur le bris, dérapé (scratch) sur le bris, ou dévier la bille blanche avant qu'elle ne touche les billes au moment du bris. (L'adversaire reçoit bille en main derrière la ligne du haut de la table.

Lorsqu'on replace la bille blanche, le moindre mouvement AVANT de la blanche avec le tip de la baguette en position de jeu (à moins que ce ne soit un coup légal). NOTE : La bille blanche PEUT être bougée et/ou reprise en main et replacée après avoir été déposée et cela n'est pas une faute. (voir amendement H4).

Jouer sans qu'au moins un pied touche par terre. (sauf pour la ligue Junior).

Demander des conseils est une faute. Si un joueur au jeu est conseillé (coaching) par un coéquipier, il pourrait se voir indiquer une faute par son adversaire.

Si une bille est gelée (collée) sur la bande, l'adversaire doit aviser le joueur avant qu'il ne joue, on doit d'abord frapper la bille gelée et ensuite (1) empocher cette bille ou une autre numérotée, ou (2) faire en sorte que la blanche touche une bande, ou (3) pousser la bille gelée sur une bande, ou (4) faire en sorte qu'une autre bille touche une bande. Autrement, cela est une faute.

Si un joueur touche ou bouge ACCIDENTELLEMENT une bille, ce n'est pas une faute sauf si c'est la blanche. Seulement l'adversaire peut replacer la bille le plus près possible de son endroit d'origine ou la laisser là où elle est. Les deux joueurs doivent être d'accord avec l'emplacement sinon un arbitre tranchera.

C'est une faute si

- 1) celui qui l'a déplacée, replace lui-même la bille.
- 2) si en bougeant accidentellement une bille lors d'un coup, celle-ci fait contact avec la bille blanche.
- 3) Si une boule est empochée par ricochet sur la boule bougée accidentellement.

Ramasser ou jouer sur la bille blanche alors qu'une ou des billes sont encore en mouvement.

Un coup sur la bille blanche poussé ou touché 2 fois est une faute.

Toucher une autre bille avec la bille blanche dans la main est une faute.

Prendre plus qu'une minute pour jouer lorsque la règle de lenteur excessive est en vigueur.

Faire sauter une ou des billes en dehors de la table.

Après qu'un joueur empoché la bille blanche lors du bris, si l'adversaire place la bille blanche complètement et de façon évidente en dehors de la zone du bris et qu'il joue la bille, c'est une faute.

Si votre adversaire commet une faute et que vous n'obtenez pas son accord quand à cette faute avant de touchés la bille blanche, vous commettez une faute (exception : empocher la bille blanche).

Saut illégal de la bille blanche.

D'indiquer avec un objet (bleu, monnaie) la trajectoire qu'une bille devrait prendre pour faire une bande.

I. PÉNALITÉS POUR FAUTE

Seulement les 2 joueurs impliqués dans une partie peuvent appeler une faute. Dès que la faute est annoncée, l'adversaire reçoit bille en main et la place N'IMPORTE OÙ SUR LA TABLE. Elle n'a pas à être placée derrière la ligne de bris excepté après le bris ou immédiatement après une faute sur le bris.

Un joueur doit obligatoirement cesser de jouer lorsqu'une faute est appelée.

DÉFINITIONS GÉNÉRALES

COUP SUR LA BILLE BLANCHE : Un coup légal exige que la bille blanche soit frappe seulement avec le bout de cuir de la baguette (tip). Autrement, c'est une faute.

BILLES EMPOCHÉES : Une bille est considérée empochée si, à la suite d'un coup légal, elle tombe de la surface de jeu de la table dans une des poches et y reste. Une bille qui ressort (rebondit) après y être entrée n'est pas considérée comme bonne.

POSITIONS DES BILLES : La position d'une bille est jugée selon la base de la bille.

POSITION DES PIEDS : Un joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol et le soulier doit être normal quant à sa grandeur, forme et dans la façon dont il est porté. (excluant la ligue junior).

ZONE DE DÉPART : La ligne de la tête de la table (celle qui passe entre les 2 diamants au premier tiers de la table) fait partie de la ZONE DE DÉPART. Si la base est en plein dessus la ligne, la bille ne peut être jouée. Ce règlement s'applique après que la bille blanche soit empochée sur le bris (casse). La bille blanche doit être placée derrière la ligne, pas dessus.

DOUBLE TOUCHÉ : C'est une faute si la bille est touchée plus d'une fois par le bout de la baguette. Ce coup doit nécessairement être effectué en donnant un angle de 45 degrés sur la bille blanche ou en frappant la bille numérotée visée dans un angle de plus de 45 degrés. Selon le jugement de l'arbitre, si la bille blanche a laissé le contact initial avec le bout de la baguette et touché une autre fois ensuite au cours du même coup, cela est considéré comme une faute (NOTE : Cela peut s'avérer une tâche difficile de juger ce coup à cause de la courte distance entre la bille blanche et la bille visée. On devra juger si la bille blanche a eu le temps de laisser le contact avec le bout de la baguette avant de toucher la bille visée, et si elle revient toucher le bout de la baguette qui continue son élan). Quoi qu'il en soit, si le coup est jugé selon le son, la

position des billes et la façon dont il est joué et qu'il y a 2 contacts séparés entre la bille blanche et le bout de la baguette, c'est considéré comme une faute.

COUP POUSSÉ : (PUSH) Lorsque la bille blanche est poussée par le bout de la baguette alors que le contact est maintenu plus longtemps que la fraction de seconde habituelle d'un coup normal. Cela est un COUP POUSSÉ et est une faute. Si la blanche et une bille numérotée sont presque gelées ensemble (distance d'un bleu ou moins), ne pas jouer le coup avec un angle de 45 degrés au-dessus, à gauche ou à droite du centre de la bille blanche dans l'axe des billes gelées : c'est une faute.

SAUT DE BILLE BLANCHE : Quand le résultat d'un coup est que la bille blanche est projetée hors de la table : c'est une faute. Si elle revient sur la surface de jeu, ce n'est pas une faute

SAUT ILLÉGAL DE LA BLANCHE : C'est une faute de frapper la bille blanche en dessous du centre de façon à faire lever la bille de la table pour passer au-dessus d'une bille. Si cela se produit accidentellement, cela n'est pas une faute à moins que la VIROLE ou une autre partie de la baguette fasse contact avec la bille blanche sur le coup, ce qui est une faute.

Un joueur est toujours responsable des bleus, diable, objet ou équipement qu'il utilise ou dont il dispose près du jeu. Si un de ces objets vient en contact avec la bille blanche, c'est une faute.

BILLES EN DEHORS DE LA TABLE : Les billes qui s'arrêtent ailleurs que sur la surface de jeu après un coup sont considérées comme hors-jeu. Une bille peut rebondir sur le dessus d'un coussin (bande) et sera bonne si elle retourne sur la surface de jeu par elle-même sans toucher rien qui n'est pas une partie de la table. La table étant toute partie permanente de celle-ci. Une bille touchant une lampe, un bleu sera faute même si elle retourne sur la surface de jeu. **TOUTES LES BILLES SONT REMISES EN JEU (SPOT)** après que les billes soient arrêtées.

MOUVEMENT SPONTANÉ DES BILLES : Si une bille bouge ou se déplace par elle-même : la bille doit rester à cette place et le jeu continue. Une bille en suspend pendant 3 secondes et plus et qui tombe toute seule dans la poche doit être replacée le plus près possible de la position originale et le jeu continue.

REMISE EN JEU DE BILLES : Une bille remise en jeu doit être replacée directement sur le point (spot). S'il y en a plus qu'une, elles seront placées l'une derrière l'autre.

BILLES PRISES EN SERRES : Au cas où 2 billes ou plus seraient prises entre les côtés d'une poche avec une ou plusieurs billes suspendues dans les airs, on inspecte la situation et applique la procédure qui suit : Si en visionnant dans un axe vertical une bille et que selon son jugement cette bille tomberait dans la poche si elle descendait exactement à la verticale, cette bille devient bonne et faite. Si la bille tombait sur la table dans les mêmes circonstances, elle n'est pas empêchée et serait remise au jeu (no 13) et le jeu continue.

INTERFÉRENCE : En cas d'intervention d'une personne ne participant pas à la rencontre résultant au déplacement des billes, celles-ci seront replacées le plus près possible de leur position originale, juste avant l'incident et le jeu continue sans pénalité pour le joueur affecté. Ce règlement s'applique aussi en cas de situation spéciale comme un tremblement de terre, ouragan, lampe qui tombe ou interruption d'électricité.

MANCHES : Les joueurs alternent à la table et la manche se termine lorsqu'un joueur ne réussit pas à empocher légalement une bille ou commet une faute. Lorsqu'une manche se termine sans faute, l'adversaire accepte la table comme elle est.

BILLE GELÉE : Lorsqu'un joueur vise une bille qui est gelée sur une bande (touche une bande), le coup doit être effectué comme suit : LA BILLE BLANCHE DOIT D'ABORD TOUCHER LA BILLE NUMÉROTÉE ET ENSUITE L'UN OU L'AUTRE DES CHOIX SUIVANTS : (1) une bille est empochée ou (2) la bille blanche touche une bande ou (3) la bille gelée doit toucher une autre bande que celle où elle était gelée, autrement c'est une faute.

JEU DERRIÈRE LA LIGNE : Lorsqu'un joueur a bille en main derrière la ligne, il doit jouer de façon à ce que la bille blanche sorte de la zone délimitée par cette ligne avant de frapper une bande ou une bille numérotée, autrement c'est une faute.

JEU LENT : Le jeu exagérément long ne doit pas être toléré. Il arrive que dans une rencontre on doive réfléchir et se concentrer. Toutefois, prendre CONTINUELLEMENT 1 à 3 minutes entre chaque coup est inacceptable. Si votre adversaire contrevient à ce règlement, arrêtez le jeu. Les capitaines nommeront un joueur pour minuter les joueurs pour le reste de la rencontre. Après qu'il y a eu un avertissement, prendre plus qu'une minute est une faute et la troisième infraction pour jeu lent sera une perte de partie.