



RÈGLEMENTS DU DIX

Objectif du jeu.

On joue au jeu du 10 avec dix (10) boules numérotées d'un (1) à dix (10) ainsi que la boule blanche. À chaque coup joué, la blanche doit toucher la boule numérotée la plus basse sur la table, mais les boules n'ont pas à être empochées par ordre numérique. Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup jugé légal, il reste à la table et continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la DIX. Lorsqu'un joueur rate son coup, son adversaire doit reprendre le jeu en prenant la position laissée par le joueur précédent ; cependant après une faute le joueur suivant peut reprendre le jeu en plaçant la blanche n'importe où sur la table. Les joueurs doivent nommer la boule qu'ils vont empocher. Un match se termine lorsqu'un joueur a remporté le nombre requis de parties.

Placement des boules

Les boules sont disposées en forme de losange, avec la boule numéro UN sur la mouche au sommet du losange, la DIX au centre, la deux et la trois dans les deux coins du bas et les autres boules au hasard.

Bris

On détermine par "aller-retour" le joueur qui effectue le premier bris. Par la suite, le bris sera en alternance.

3.2 Bris légal

Les règlements concernant le bris sont les mêmes que pour les autres coups, à l'exception de ce qui suit :

A. L'ouvreur doit atteindre la boule numéro UN en premier et, soit empocher une boule ou projeter à la bande au moins quatre boules.

B. Si la blanche est empochée ou projetée hors de la table, ou si les conditions précédentes (a.) ne sont pas rencontrées, il y a faute, et l'adversaire a la blanche en main n'importe où sur la table.

C. Si, lors du bris, l'ouvreur projette une des boules numérotées hors de la table, il y a faute et l'adversaire a la blanche en main. La boule n'est pas remise sur la table (exception : s'il s'agit de la DIX, celle-ci sera remplacée sur la mouche).

Suite du jeu.

Le joueur doit annoncer à quel endroit il va empocher la DIX (call shot), sinon il perd son tour. Et la bille neuf empocher dans la mauvaise poche sera remplacée sur la mouche.

Immédiatement après le bris, le joueur peut jouer un "coup poussé." (Voir règle 5). Si l'ouvreur empocher une ou plusieurs boules de suite lors d'un bris légal, il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie.

Lorsque le joueur rate ou commet une faute, son adversaire reprend de même. La partie se termine quand la DIX est empochée sur un coup légal ou si l'arbitre y met fin (forfait) suite à une infraction majeure aux règlements.

Coup poussé ("push out")

Immédiatement après le bris, l'ouvreur (ou son adversaire) peut jouer un "coup poussé" afin de déplacer la blanche en vue du coup suivant. Lors d'un tel coup, il n'est pas nécessaire de projeter la blanche à la bande ou de percuter une boule numérotée ; tous les autres règlements s'appliquent. Le joueur doit faire part de son intention de "pousser" avant d'exécuter le coup, sinon le coup sera jugé normal. Les boules empochées lors d'un coup poussé le demeurent, sauf la DIX, qui est remplacée sur la mouche. À la suite d'un coup poussé légal, l'adversaire a le choix de (1) jouer la blanche de cette nouvelle position ou de (2) remettre son tour au joueur qui a poussé. Il n'y a pas de faute lors d'un coup poussé si tous les règlements (sauf règlements 7 et 8) sont respectés.

Lorsque l'ouvreur empoché la blanche lors du bris, l'adversaire ne peut pas jouer un coup poussé.

Fautes

Lorsqu'il y a faute commise par un des joueurs, celui-ci cède son tour à son adversaire ; aucune boule empochée n'est replacée sur la table (exception : si la DIX est empochée illégalement, celle-ci est replacée sur la mouche). Le joueur adverse a la blanche en main n'importe où sur la table. Plusieurs fautes commises sur un même coup ne comptent que pour une seule faute.

Coup manqué

Il y a faute lorsque la blanche touche en premier une boule autre que celle numérotée la plus basse sur la table.

Une bande après impact.

Après l'impact de la blanche sur la boule la plus basse, et si aucune boule n'est empochée par la suite, il y a faute si la blanche ou toute autre boule n'atteint pas une bande.

Blanche en main

Le joueur ayant la blanche en main peut placer celle-ci n'importe où sur la surface de jeu ; la blanche ne peut être placée en contact avec une autre boule. Le joueur peut ajuster la position de la blanche tant qu'il n'a pas joué son coup.

Boules projetées hors de la table.

Une boule est jugée projetée hors de la table lorsque qu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la boule n'est pas replacée sur la table (exception : lorsque la DIX est projetée, elle est replacée sur la mouche). L'adversaire reprend le jeu avec la blanche en main.

Coups sautés et massés.

Il y a faute sur la blanche lorsqu'un joueur tente de contourner une boule faisant obstacle à la boule visée par un coup sauté, dévié ou massé, et que la boule obstacle bouge (nonobstant que ladite boule fut déplacée par la main, la baguette ou le chevalet du joueur)

Trois fautes consécutives

Lorsqu'un joueur commet trois fautes consécutives en autant de présence à la table, il perd la partie. Les trois fautes doivent intervenir lors de la même partie. Le joueur doit être avisé de sa deuxième faute.

Fin de la partie.

La partie débute lors du bris alors que la blanche traverse la ligne du haut. L'ouvreur doit atteindre la boule numéro UN lors d'un bris légal. La partie se termine lors de l'empochement légal de la boule numéro DIX; ou lorsque le joueur perd la partie suite à une faute.