



## Règlements généraux

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX Règlement officiel sanctionné par la Fédération Québécoise des sports de billard et modifié pour les événements Eventime

### RETARD

Si un joueur est en retard, une période de grâce de 10 minutes lui sera accordé. Après cette période, il perdra une partie toutes les 5 minutes. Ex. : 15 minutes de retard 10 minutes + 5 minutes 1-0, 20 minutes, 2-0 jusqu'à la limite permise par le match. Si l'adversaire arrive après une partie perdue, il n'y aura pas d'aller-retour. Le joueur présent aura gagné automatiquement. Si c'est casse alternative, le calcul de qui cassera devra être fait à partir du début. Casse impair appartiendra au joueur qui a commencé et les casses pairs au joueur en retard.

### DÉBUT DE LA PARTIE

- Les joueurs ont droit à cinq (5) minutes d'échauffement chacun pour chaque match, si le tournoi n'a pas de retard.
- La partie commence dès que l'arbitre a serré les boules en plaçant la boule de pointe sur le point de remplacement (aussi appelé spot ou mouche).
- Les boules doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, afin que chaque boule touche les boules adjacentes.
- Un joueur qui n'est pas satisfait du placement des boules effectué par l'adversaire peut demander que celui-ci soit vérifié.
- Le bris se fait avec l'aller-retour et le gagnant de ce tirage a le choix de la casse de départ.

### TIRAGE À LA BANDE

- Pour les fins du présent règlement et des autres règlements sanctionnés par la Eventime, on appelle « haut de la table » celui de ses côtés les plus courts où se trouve la plaque du fabricant. Le « bas » de la table est le côté opposé, où on installe le triangle. Chacun des deux autres côtés de la table est une « bande longue ».

- Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix de la casse. Les joueurs se placent, boule en main, derrière la ligne de départ située au bas de la table. De préférence, les joueurs ont chacun une boule de même numéro, ou une Blanche. Simultanément, les joueurs frappent leur boule en direction du haut de la table pour la faire revenir vers le bas. Le joueur dont la boule est la plus proche du haut de la table gagne le tirage à la bande.

- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :

- la boule traverse dans la section de table de l'adversaire ;

- la boule ne touche pas la courte bande du bas ;

- la boule est empochée ;

- la boule sort de la table ;

- la boule touche une bande longue ;

- la boule touche plus d'une fois la courte bande du bas ;

- il y a faute sur la Blanche ;

- la boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.

- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, ou s'il est impossible de déterminer quelle boule est la plus proche du haut de la table, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

- Si un joueur frappe sa boule après que la boule de l'adversaire ait touché la courte bande du bas, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

#### POSITION DE DÉPART

- Toutes les boules numérotées sont placées par l'arbitre ou l'adversaire dans le triangle.

- Le joueur place la Blanche où bon lui semble derrière la ligne de départ. Si un joueur qui a la Blanche en main dans la zone de départ la place devant la ligne de départ, l'arbitre ou le joueur adverse doit le signaler, sinon le coup sera valide.

Le bris se fera dans « La boîte » (Les corridors de gauche entre la bande et le premier diamant ne sont pas permis)

- Le bris de départ s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle ou par les bandes (voir le règlement spécifique à chacun des jeux).

- Le joueur doit se servir de la Blanche pour jouer tous ses coups sans exception, sous peine de faute. INTERRUPTION DE LA PARTIE (TIME OUT)

- Au cours d'un match, chaque joueur a droit à un temps mort appelé « time out » (mi-match). Celui-ci est d'une durée maximum de cinq (5) minutes et doit être demandé lorsque la main passe à celui qui en fait la demande. Un joueur ne peut demander un temps mort, même entre deux jeux, s'il n'a pas la main sur le jeu à venir. Le joueur qui n'a pas demandé le temps mort doit rester dans l'aire de jeu si l'arbitre le lui demande. Vérifiez si le temps mort est possible avec le directeur.

- Sauf en cas de force majeure, un joueur qui quitte sa place pendant un match perd la partie. Les cas de force majeure seront évalués par l'arbitre ou le directeur de tournoi. **RÈGLES COMMUNES À TOUS LES JEUX** Sous réserve des règles spécifiques à un jeu particulier (comme le Jeu de la Huit, le Jeu de la Neuf, le Jeu de l'Alignement), les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux :

- Lors d'un coup joué, si aucune boule n'est empochée, la Blanche ou l'une des boules du jeu de n'importe quel groupe doit toucher une bande après impact de la Blanche. Si aucune boule ne touche la bande après cet impact, il y a faute.

- Si le joueur joue une boule collée à la Blanche, cette boule doit obligatoirement bouger afin que le coup soit considéré comme valide. Il y a faute si la boule collée est celle de son adversaire et que celle-ci bouge.

- Si la Blanche touche deux boules en même temps, c'est une faute. Vous devez toucher à vos boules en premier.

- Si une boule est collée à la bande, le coup n'est valide que dans les cas suivants : - si la boule touche l'une des trois autres bandes ; - si la Blanche touche l'une des quatre bandes après impact ; - si une autre boule touche une bande ; - si une boule est empochée légalement.

- Si deux boules ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs boules sont « suspendues » en l'air et n'ont plus de contact sur la table, ces boules doivent être empochées. Celles qui ont eu un contact avec la table seront replacées devant la poche sur la tablette.

- Hormis les comportements antisportifs, qui sont réprimés plus sévèrement, les fautes commises volontairement entraînent la sanction prévue par le règlement.

- Si une boule entre dans une poche et en ressort en revenant sur la table, il n'y a pas faute, mais l'adversaire reprend le jeu. Si cette boule sort de la table, il y a faute et la boule est empochée. Si la boule sort de la poche, touche le cadre et revient dans le jeu, le coup est bon ; dans un tel cas, si des boules ont été touchées, la règle n'impose pas de replacer ces boules après le rebond hors de l'aire de jeu. **FAUTES**

- Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la Blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la Blanche n'importe où sur la table. Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Un joueur ayant la Blanche en main peut la placer soit avec

la main, soit avec une portion de sa baguette (y compris le procédé). Lors du positionnement de la Blanche, tout coup de baguette vers l'avant (« stroke ») frappant la Blanche est une faute.

#### Boules en mouvement

Lorsqu'une boule est en mouvement ou pivote sur elle-même, qu'il s'agisse de la Blanche ou de toute autre boule, on ne peut jouer tant qu'elle ne s'est pas immobilisée. Le défaut de se conformer à cette règle constitue une faute.

#### Pied au sol

Lorsqu'il joue, le joueur doit avoir au moins un pied touchant le sol, sinon il commet une faute. Erreur quant à la blanche Si, par distraction ou inadvertance, un joueur utilise une autre boule que la Blanche comme boule de choc, il commet une faute et le joueur suivant doit accepter les boules dans la position où elles se trouvent.

#### Marquage

Un joueur ne peut se servir de sa baguette pour mesurer un coup. Il est formellement interdit d'utiliser une boule (numérotée), de la craie ou tout autre accessoire pour mesurer un coup, que ce soit sur le tapis ou sur les bandes. Si l'arbitre constate que le joueur s'est servi de craie sur le billard ou a fait une marque avec sa baguette ou du talc ou tout autre procédé pour mesurer un coup, il doit l'avertir d'effacer ses marques ou de déplacer la craie déposée sur les bandes avant de jouer, sous peine de compter le coup joué comme une faute.

#### Boules projetées hors de la table

Une boule est jugée projetée hors de la table lorsqu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la boule est replacée sur la table, exception faite de la 9 qui, si elle est ainsi projetée, est replacée sur la mouche. L'adversaire reprend le jeu avec la Blanche en main. Coup poussé (Push) Lorsque la Blanche et la boule portant le numéro le plus petit sur la table sont proches mais ne sont pas en contact, un coup peut être joué. Cependant, le joueur doit obligatoirement frapper la Blanche en s'assurant que l'axe de la baguette (45°) ne traverse pas la boule numérotée. Il y a faute si la Blanche suit la même direction que la boule numérotée (figure 2). Accessoires Il y a faute lorsqu'un joueur déplace une boule avec le râteau ou avec un bleu (craie).

#### Blanche en main

Le joueur qui a la Blanche en main et qui n'est pas en position de tir peut la déplacer avec la main, le bois de la baguette, la virole ou le procédé (« tip »). Si le joueur est en position de tir, ou si l'adversaire et/ou l'arbitre juge qu'il est en position de tir, et qu'il déplace la Blanche, l'arbitre devra annoncer une faute. Boules proches ou collées Boules collées Si la Blanche et la boule jouée sont collées, le joueur ne peut jouer son coup que si l'axe de sa baguette ne traverse pas la boule à jouer. Boules proches Si la Blanche et la boule jouée sont proches mais non collées, le joueur ne peut jouer son coup que si l'axe de sa baguette ne traverse pas la boule à jouer

suivant ces deux principes : - la Blanche ne doit pas suivre dans la même direction la boule jouée (45° de l'axe); - la Blanche ne doit pas être plus rapide ou aussi rapide que la boule jouée.

#### Coups sautés

- Les coups sautés sont autorisés aux seules conditions que le joueur frappe la Blanche au-dessus du centre de la balle, et en faisant usage d'une baguette réglementaire de quarante (40) pouces et plus.
- Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des coups sautés est prohibé.
- Toute fausse queue lors d'une tentative de coup sauté est considérée comme une faute.
- Il n'y a pas faute lorsque la Blanche saute par-dessus une ou plusieurs boules numérotées après avoir touché la bande.
- Il n'y a pas faute lorsqu'une boule numérotée saute par-dessus une autre boule numérotée.
- Il y a faute lorsque, lors d'un coup massé ou sauté, le joueur déplace une boule autre que celle à jouer. RÈGLE DU « TIME » Chaque joueur bénéficie normalement d'un délai de trente (30) secondes pour jouer un coup ; ce délai est de soixante (60) secondes après un bris. Si un joueur dépasse ces délais, son adversaire peut le signaler à l'arbitre. L'arbitre peut également décider, de son propre chef, d'imposer cette règle aux joueurs. Il doit dès lors annoncer le time au bout de vingt (20) secondes (cinquante (50) après un bris), laissant au joueur dix (10) secondes pour exécuter son coup ; ce délai peut toutefois être rallongé de quinze (15) secondes pour les cas que l'arbitre juge difficiles, ou pour l'analyse de la table après un bris. Un joueur peut demander cette extension de délai une seule fois par partie d'un match. Dès que l'arbitre annonce l'application de la règle du time, tout joueur qui ne la respecte pas commet une faute. arbitrage

#### Rôle de l'arbitre

L'arbitre fait les annonces à haute et intelligible voix. Si l'arbitre doit faire plus d'une annonce, il observera l'ordre suivant : - Faute (s'il y a lieu) - Description de la faute (s'il y a lieu) - Valeur de la pénalité (s'il y a lieu) au marqueur. L'arbitre doit contrôler le nombre des points ou manches inscrits sur la feuille de match tenue par le marqueur.

#### Manipulation et nettoyage des boules

Seul l'arbitre manipule les boules pour les replacer ou les nettoyer, excepté la Blanche que le joueur place à son gré selon le mode de jeu et sur invitation de l'arbitre. L'arbitre repère soigneusement la place des boules avant de les nettoyer. Une boule ne peut être nettoyée lorsqu'elle est en contact avec une autre boule. À la demande du joueur, et pour autant qu'il le juge nécessaire, ou de sa propre initiative, l'arbitre peut à tout moment procéder au nettoyage de l'aire de jeu et des boules.

#### Décisions et contestations

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel. Après l'annonce d'une décision de l'arbitre, un joueur peut formuler une contestation à l'égard de l'application du règlement. Si l'arbitre ne donne pas suite à sa contestation, le joueur peut la reformuler sur la feuille de match à l'issue de la partie.

#### Premier avertissement

Si le joueur persiste à contester verbalement la décision de l'arbitre, ce dernier pourra lui donner un premier avertissement.

#### Deuxième avertissement

Si le joueur conteste à nouveau la décision, l'arbitre lui donnera un deuxième avertissement et interrompra la partie, celle-ci étant perdue pour le joueur fautif.

#### Troisième avertissement

Dans l'éventualité où le joueur contesterait toujours la décision de l'arbitre, celui-ci mettra fin au match qui sera perdu pour le joueur fautif, et ce joueur sera expulsé du tournoi.

#### Jeu sans arbitre

Lorsqu'une partie est jouée sans arbitre, on s'en remet au fair-play du joueur afin d'admettre ou de nier une faute. Néanmoins, son adversaire peut se lever de son siège pour contrôler la validité du coup en se plaçant de telle sorte qu'il ne puisse gêner la trajectoire visée du joueur en cause. En cas de tentative de « jump » ou de massé, ou de tir pouvant être sujet à controverse, le joueur doit faire appel à une tierce personne pour surveiller la validité du coup en application des règles prévues dans le présent règlement. Appel à un autre arbitre Lorsque, à la demande d'un joueur ou de sa propre initiative, l'arbitre décide d'appliquer la règle du time, il peut faire appel à un autre arbitre pour s'occuper du décompte des délais. AIRE DE JEU

- Si la Blanche est projetée hors de la table, il s'agit d'une faute et le joueur perd son tour.
- Si la boule désignée est projetée hors de la table, il s'agit d'une faute et le joueur perd son tour. Une boule qui s'immobilise sur le dessus de la bande est considérée comme étant en dehors du jeu. Si une boule quitte la table, roule sur la bande et retombe sur la table sans aucune intervention et sans être entrée en contact avec un objet, il n'y a pas de faute. Elle reste à l'endroit où elle s'est immobilisée. Si quelqu'un empêche une boule de tomber en dehors de la table ou entre en contact avec une boule qui roule sur la bande, cette boule est alors considérée comme ayant été projetée hors de la table.
- Le système d'éclairage, lorsqu'il est placé au-dessus de la table, fait partie de l'équipement. Si une boule heurte le luminaire et retombe sur la table, elle demeure à l'endroit où elle s'est immobilisée.

## ATTITUDE DES JOUEURS

- À moins de demander un time out lorsque c'est son tour de jeu, un joueur doit demeurer assis sur le siège qui lui est assignée ; il ne peut se lever que lorsque les boules de son adversaire se sont définitivement arrêtées. Il peut néanmoins rester debout à côté de sa chaise, mais sans bouger et de façon à ne pas gêner l'axe de vision de son adversaire.
- Lorsque son tour est terminé, l'adversaire doit s'asseoir sur la chaise qui lui est réservée. Si aucune chaise n'est à sa disposition, il doit veiller à rester dans une position qui ne gênera pas son adversaire, tout en demeurant dans l'aire de jeu.
- Les joueurs doivent conserver une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs. Les joueurs qui contreviennent aux règles de conduite feront l'objet d'un avertissement de l'arbitre, qui en fera ensuite un rapport à l'organisateur du tournoi.
- Toute contestation quant à l'application des règlements doit être formulée auprès de l'arbitre au moment où l'erreur présumée s'est produite. Si l'arbitre ne donne pas suite à la contestation, le joueur a la possibilité de la formuler à nouveau sur la feuille de match à l'issue de la partie. La contestation sera examinée le jour même par le directeur de tournoi ou le représentant officiel de la FQSB, à la suite de quoi un verdict sera rendu sur la décision de l'arbitre.
- Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énervement abusif, tout comportement antisportif, résultera en la perte du match par le joueur fautif et un avertissement de l'arbitre signalé au directeur de tournoi. En cas de récidive, le dossier du joueur fautif sera transmis au comité de discipline qui statuera sur son sort.
- Un joueur qui désire démonter ou dévisser l'une de ses baguettes pendant la partie doit en aviser l'arbitre (ou son adversaire, si le jeu se déroule sans arbitre). La partie est considérée comme abandonnée ou perdue lorsqu'un joueur qui n'a pas donné d'avis procède alors que l'adversaire est en train de jouer. Cas Exceptionnels Les cas non prévus à ce règlement sont laissés à l'appréciation de l'arbitre et du directeur de tournoi. Un rapport de leur décision devra cependant être transmis à la Eventime