Fédération Québécoise
des Sports de Billard

RÈGLEMENTS DE JEU DE LA FQSB

ÉDITION AVRIL 2024

1 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 2

2 JEU DU 9 6

3 JEU DU 8 9

4 JEU DU 10 13

5 JEU DU 10.0 17

FAUTES 20

AUTRES RÈGLES 24

LEXIQUE 31

1 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1 Responsabilités du joueur
1.2 Aller-retour
1.3 Utilisation de l'équipement
1.4 Replacement des boules
1.5 Blanche en main
1.6 Coup appelé (call shot)
1.7 Boule objet en mouvement
1.8 Restaurer la position des boules objets
1.9 Interférence extérieure
1.10 Contestation
1.11 Concession
1.12 Impasse (Partie nulle)

Les règles générales suivantes s'appliquent à tous les jeux couverts par ces dernières, sauf lorsque contredites par des règles de jeu spécifiques. En outre, le règlement du billard couvre des aspects du jeu qui ne sont pas directement liés aux règles du jeu, comme les spécifications de l'équipement et l'organisation d'événements. Les jeux de billard se jouent sur une table plate recouverte de tissu et délimitée par des coussins en caoutchouc. Le joueur utilise une queue de billard (baguette) pour frapper la Blanche afin d'atteindre une boule objet. L'objectif est d'empocher les boules objets dans une des six poches.

Les jeux varient en fonction des boules qui sont des cibles légales et des exigences pour gagner un match.

Terminologie :

Le genre masculin a été utilisé pour simplifier la formulation et n'est pas destiné à spécifier le sexe des joueurs ou des officiels. Nous utiliserons des termes propres au Québec et qui sont différents de ceux retrouvés en France. Ainsi, les termes suivants seront utilisés.

- Le mot « jeu » est utilisé pour désigner une discipline telle que le 9 plutôt qu'une partie ou un match.
- Le mot « boule » est utilisé pour désigner la bille ou la balle.
- Les mots « poche » et « empochement » sont utilisés au lieu de blouse et blouser.
- Le mot « casse » et utilisé pour désigner le bris.
- Le mot « rack ou triangle » est utilisé pour le positionnement des boules.
- Le mot « baguette » est utilisé pour queue de billard.

1.1 Responsabilités du joueur

Il est de la responsabilité du joueur d'être au courant de toutes les règles, règlements et calendriers applicables à la compétition. Bien que les officiels du tournoi fassent tous les efforts raisonnables pour que ces informations soient facilement accessibles à tous les joueurs, le cas échéant, la responsabilité ultime incombe au joueur.

1.2 Aller-retour

L'aller-retour est le premier coup du match et détermine l'ordre de jeu. Le joueur qui gagne l'aller-retour choisit qui jouera en premier.
L'arbitre placera une boule de chaque côté de la table derrière la ligne de casse.
Les joueurs s'exécuteront à peu près en même temps pour que chaque boule entre en contact avec la bande du bas dans le but de la retourner le plus près de la bande du haut.
Le joueur qui réussit à renvoyer la boule le plus près de la bande du haut gagne l'aller-retour.

L'aller-retour est perdu si la boule du joueur :

a) traverse du côté de son adversaire;

b) entre en contact avec la bande du bas autrement qu'une seule fois;

c) est empochée ou sort de la table;

d) touche le coussin latéral; ou

e) est près de la poche du coin et dépasse les bandes.

De plus, l'aller-retour sera perdu si une faute se produit autre que F-9 Boules encore en mouvement

Les joueurs devront recommencer l'aller-retour si :

a) la boule d'un joueur est frappée après que l'autre boule ait touché la bande du bas;

b) l'arbitre ne peut pas déterminer quelle boule s'est arrêtée le plus près de la bande du haut;

c) les deux allers-retours sont illégaux.

1.3 Utilisation de l'équipement

L'équipement du joueur doit respecter les spécifications déterminées par les règles générales et il ne peut introduire de nouveaux équipements dans le jeu. Les utilisations suivantes, entre autres, sont considérées comme normales. Si le joueur n'est pas certain d'une utilisation particulière de l'équipement, il doit en discuter avec le directeur du tournoi avant le début du jeu. L'équipement ne doit être utilisé qu'aux fins ou de la manière prévues. (Voir F-17 Conduite antisportive)

a) Baguette – Le joueur est autorisé à changer de baguette pendant le match, comme les baguettes de jeu, de saut et de casse. Il peut utiliser une rallonge intégrée ou une rallonge supplémentaire pour augmenter la longueur de la baguette.

b) Craie – Le joueur peut appliquer de la craie sur le procédé de sa baguette pour éviter les fausses queues et peut utiliser sa propre craie, à condition que la couleur soit compatible avec le tapis.
c) Râteaux – Le joueur peut utiliser jusqu'à deux râteaux pour soutenir la baguette pendant le coup. La configuration des râteaux dépend du joueur. Il peut utiliser son propre râteau s'il est similaire aux râteaux standard.
d) Gants – Le joueur peut utiliser des gants pour améliorer la prise en main et/ou la main du pont.
e) Poudre – Un joueur est autorisé à utiliser de la poudre en quantité raisonnable tel que déterminé par l'arbitre.

1.4 Replacement des boules.

Les boules sont replacées sur la mouche du bas de la table ou sur la longue ligne (long axe de la table) aussi près que possible de la mouche du bas et entre la mouche et la bande du bas et ce, sans déplacer toute boule interférente. Si la boule ne peut pas être placée sur la mouche, elle doit être placée en contact (si possible) avec la boule interférente correspondante.

Cependant, lorsque la Blanche est à côté de la boule à replacer, la boule replacée ne doit pas être placée en contact avec la Blanche; un petit espace doit être maintenu. Si toute la longue ligne sous la mouche est bloquée par d'autres boules, la boule est replacée au-dessus de la mouche et aussi près que possible de celle-ci.

1.5 Blanche en main

Lorsque le joueur a la Blanche en main, il peut la placer n'importe où sur la surface de jeu (voir Parties de la table) et peut continuer de la déplacer jusqu'à ce qu'il exécute le coup. (Voir la définition de coup) Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie de la baguette pour déplacer la Blanche, y compris le procédé, tout en évitant un mouvement de course vers l'avant.

Dans certains jeux et pour la plupart des casses, le placement de la Blanche peut être limité à la zone derrière la ligne de casse en fonction des règles du jeu, puis F-10 Mauvais positionnement de la Blanche et F-11 Mauvais jeu derrière la ligne de casse peuvent s'appliquer.

Lorsque le joueur a la Blanche en main derrière la ligne de casse et que toutes les boules objets légales sont derrière cette ligne, il peut demander que la boule objet légale la plus proche de la ligne de casse soit replacée sur la mouche. Si deux boules ou plus sont à égale distance de la ligne de casse, le joueur peut désigner laquelle des boules équidistantes doit être replacée sur la mouche. Une boule numérotée qui repose exactement sur la ligne de casse est jouable.

1.6 Coup appelé (call shot)

Pour les jeux où le joueur est tenu d'appeler ses coups, la boule et la poche prévue doivent être indiquées pour chaque coup si elles ne sont pas évidentes. Les détails du coup, tels que les bandes frappées ou d'autres boules touchées ou empochées ne sont pas pertinents. Une seule boule peut être appelée sur chaque coup. Pour qu'un coup appelé soit réussi, l'arbitre doit être convaincu que le coup prévu a été effectué, donc s'il y a un risque de confusion, par exemple avec des boules par la bande, des combinaisons etc., le joueur doit indiquer la boule et

la poche. Si l'arbitre ou l'adversaire n'est pas certain du coup à jouer, il peut demander un appel. Pour les jeux dont les boules sont appelées, le joueur peut choisir d'appeler un coup défensif au lieu d'une boule et d'une poche, puis passer la main à son adversaire. Le replacement sur la mouche des boules empochées lors d'un coup défensif dépend des règles particulières du jeu.

1.7 Boule objet en mouvement

Une boule peut bouger légèrement après avoir semblé s'être arrêtée, peut-être en raison de légères imperfections dans la boule ou de la table. À moins que cela ne fasse tomber une boule dans une poche, elle est considérée comme un hasard de jeu normal et la boule ne sera pas replacée. Si une boule tombe dans une poche à la suite d'un tel mouvement, elle est replacée aussi près que possible de sa position d'origine. Si une boule en mouvement tombe dans une poche pendant ou juste avant un coup, et que cela a un effet sur le tir, l'arbitre rétablira la position et le coup sera rejoué. Le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué pendant qu'une boule est en mouvement après s'être arrêtée. (Voir Boule empochée)

1.8 Restaurer la position des boules objet

Lorsque les boules doivent être replacées ou nettoyées, l'arbitre replacera les boules dans leur position d'origine au mieux de ses capacités.
Les joueurs doivent accepter le jugement de l'arbitre quant au placement.

1.9 Interférence extérieure

Lorsqu'une interférence extérieure se produit pendant un coup et qu'elle a un effet sur le résultat de ce coup, l'arbitre replacera les boules dans leur position initiale, et le coup sera rejoué. Si l'interférence n'a eu aucun effet sur le coup, l'arbitre replacera les boules déplacées et le jeu se poursuivra. Si les boules ne peuvent pas être replacées à leur position d'origine, la partie sera considérée comme étant nulle.

1.10 Contestations

Si un joueur croit que l'arbitre a commis une erreur de jugement, il peut lui demander de reconsidérer son appel ou son absence d'appel, mais la décision de l'arbitre sur les appels de jugement est finale.

1.11 Concession

Si un joueur concède ou adopte un comportement de concession, il perd la partie. Par exemple, si un joueur dévisse une baguette alors que l'adversaire est à la table.

1.12 Impasse (partie nulle)

Si l'arbitre constate qu'aucun progrès n'est fait vers une conclusion, il annoncera sa décision, et chaque joueur aura trois tours de plus à la table. Ensuite, si l'arbitre détermine qu'il n'y a toujours pas de progrès, il déclarera une impasse. Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent accepter l'impasse sans prendre leurs trois tours supplémentaires. La procédure d'impasse est spécifiée dans les règles de chaque jeu.

2 JEU DU 9

2.1 Déterminer la casse
2.2 Configuration de départ
2.3 La casse
2.4 Coup d'évitement (push)
2.5 Déroulement de la partie
2.6 Boules replacées
2.7 Fautes standard
2.8 Fautes majeures
2.9 Partie nulle

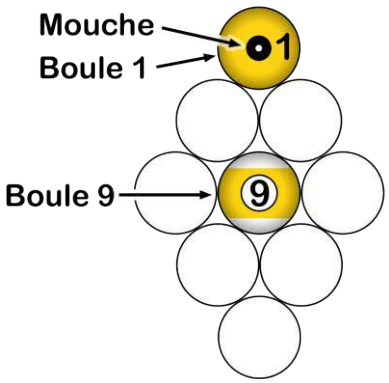
Le jeu du 9 est joué avec 9 boules numérotées de 1 à 9 ainsi que la Blanche. Les boules sont jouées dans l'ordre numérique croissant. Le joueur qui empoche légalement la 9 gagne la partie. Dans les tournois sanctionnés par la FQSB, la 9 empochée sur la casse est replacée sur la mouche et le joueur à la table continue la partie.

2.1 Déterminer la casse

Le joueur qui gagne l'aller-retour choisit qui va casser la première partie. (Voir 1.2 Aller-retour)
Le format standard consiste à alterner la casse. (Voir A-11 casses ultérieures)

2.2 Configuration de départ

Les boules numérotées sont placées en forme de losange aussi proches que possible les unes des autres. La boule 1 est placée au sommet du losange, sur la mouche, et la boule 9 au milieu. Les autres boules seront placées dans le losange de façon aléatoire. (Voir A-12 Rack aléatoire)



2.3 La casse

Les règles suivantes s'appliquent lors de la casse.

a) La Blanche doit être placée dans la zone de casse.

b) Si aucune boule n'est empochée, au moins quatre boules numérotées doivent toucher une ou plusieurs bandes, ou le coup est une faute.

c) Si la Blanche n'atteint pas le losange c'est une faute qui ne donne pas Blanche en main, mais qui donne le choix à l'adversaire de :

1. reprendre la casse;
2. permettre au joueur fautif de la reprendre.

d) Lorsque la règle de casse à trois boules est utilisée et qu' aucune boule n'est empochée, trois boules doivent traverser la ligne de casse, sinon est considérée comme « incomplète ». (Voir A-14 Règle des trois boules)

2.4 Coup d'évitement (push)

Si aucune faute n'est commise sur la casse, le joueur peut choisir de jouer un « coup d'évitement ». Il doit faire connaître son intention à l'adversaire ou à l'arbitre, puis les règles F-2 Mauvaise boule en premier et F-3 Aucune bande après contact sont suspendues pour ce coup. Si aucune faute n'est commise sur le coup d'évitement, l'autre joueur choisit qui jouera le prochain coup.

2.5 Déroulement de la partie

Si le joueur empoche légalement une boule sur un coup, à l'exception du coup d'évitement, (voir 2.4 Coup d'évitement) il continue à la table pour le coup suivant. S'il empoche légalement la 9 sur n'importe quel coup, sauf le coup d'évitement ou la casse, il gagne la partie. Si le joueur ne parvient pas à empocher une boule ou commet une faute, le jeu passe à l'autre joueur, et si aucune faute n'a été commise, ce dernier doit jouer la Blanche à partir de la position laissée par l'autre joueur.

2.6 Boules replacées

Si la 9 est empochée sur la casse, sur une faute, sur le coup d'évitement, ou est projetée hors de la table, elle est replacée sur la table. (Voir 1.4 Replacement des boules) Aucune autre boule numérotée n'est replacée sur la table.

2.7 Fautes standard

Si le joueur commet une faute standard, le jeu passe à son adversaire. La Blanche est en main et le joueur adverse peut la placer n'importe où sur la surface de jeu. (Voir 1.5 Blanche en main)
Les fautes suivantes sont des fautes standard au jeu du 9 :

F-1 Blanche empochée ou sortie de la table
F-2 Mauvaise boule en premier Au jeu du 9, la première boule numérotée touchée par la Blanche sur chaque coup doit être la boule avec le plus petit numéro toujours sur la table.
F-3 Aucune bande après contact
F-4 Pied au sol

F-5 Boule projetée hors de la table Au jeu du 9, la seule boule numérotée projetée hors de la table qui doit être replacée sur la mouche est la 9.
F-6 Boule touchée
F-7 Double touche / Boules gelées
F-8 Coup poussé
F-9 Boules encore en mouvement
F-10 Mauvais positionnement de la Blanche
F-12 Baguette sur la table
F-13 Jouer hors tour
F-14 Trois fautes consécutives
F-15 Jeu lent
F-16 Faute avec le « Magic Rack »
F-17 Conduite antisportive

2.8 Faute majeure

Pour F-14 Trois fautes consécutives, la pénalité est la perte de la partie en cours. Pour F-17 Conduite antisportive, l'arbitre choisira une pénalité appropriée compte tenu de la nature de l'infraction.

2.9 Partie nulle

Si une impasse se produit, le joueur qui avait la casse devra la reprendre. (Voir 1.12 Impasse (Partie nulle)

3 JEU DU 8

3.1 Déterminer la première casse
3.2 Configuration de départ
3.3 La casse
3.4 Table ouverte / Choix des groupes
3.5 Continuer de jouer
3.6 Appeler les coups
3.7 Boules replacées
3.8 Perte de la partie
3.9 Fautes standard
3.10 Fautes graves
3.11 Partie nulle

Le jeu du 8 se joue avec 15 boules objets numérotées et la Blanche. Les boules sont séparées en 2 groupes. Soit les groupes 1 à 7 et 9 à 15. Les boules du joueur (1 à 7 ou 9 à 15) doivent toutes être empochées avant de tenter d'empocher la 8 pour gagner. Les coups doivent être appelés.

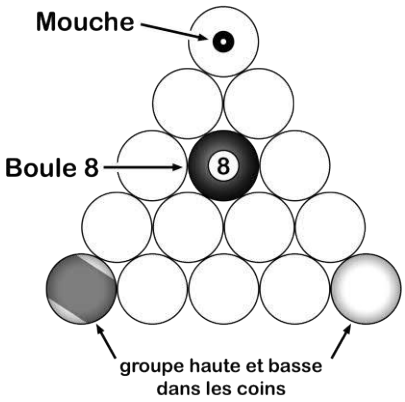
3.1 Déterminer la première casse

Le joueur qui gagne l'aller-retour a la possibilité de déterminer qui doit exécuter la première casse. (Voir 1.2 Aller-retour)

Le format standard est la casse alternative. (Voir A-11 casses ultérieures)

3.2 Configuration de départ

Les 15 boules objets sont placées le plus près possible les unes des autres dans un triangle, la boule au sommet du triangle est placée sur la mouche et la 8, directement sous la boule située au sommet du triangle. Une boule de chaque groupe de 7 sera placée sur les deux coins inférieurs du triangle. Les autres boules sont placées dans le triangle de façon aléatoire.



3.3 La casse

Les règles suivantes s'appliquent sur la casse :

a) Le joueur commence Blanche en main derrière la ligne de casse.

b) Aucune boule n'est appelée, et la Blanche n'a pas besoin de frapper une boule numérotée particulière en premier.

c) Si le joueur qui casse empoche une boule et ne fait pas de faute, il continue et la table reste ouverte. (Voir 3.4 Table ouverte/ Choisir des groupes)

d) Si aucune boule numérotée n'est empochée, au moins quatre boules numérotées doivent entrer en contact avec une ou plusieurs bandes, ou la casse est illégale, et l'adversaire a la possibilité :

   1) d'accepter la table en position, ou

   2) de reprendre la casse, ou

   3) de permettre au joueur fautif de reprendre la casse.

e) Si la blanche n'atteint pas le triangle c'est une faute. L'adversaire aura la possibilité :

   1) de reprendre la casse, ou

   2) de permettre au joueur fautif de reprendre la casse.

f) Empocher la 8 sur une casse légale n'est pas une faute. Si la 8 est empochée, le joueur qui avait la casse a la possibilité :

   1) de remettre la 8 sur la mouche et d'accepter les boules en position, ou

   2) de reprendre la casse.

g) Si le joueur qui avait la casse empoche la 8 et la Blanche (voir définition de Empochement), l'adversaire a la possibilité :

   1) de replacer la 8 sur la mouche et de jouer avec la Blanche en main derrière la ligne de casse; ou

   2) de reprendre la casse.

h) Si une boule numérotée est projetée hors de la table lors de la casse, il s'agit d'une faute; ces boules restent en dehors du jeu (à l'exception de la 8 qui est replacée sur la mouche); et l'adversaire a la possibilité :

   1) d'accepter la table avec cette position, ou

   2) de prendre la Blanche en main derrière la ligne de casse.

i) Si le joueur qui avait la casse commet une faute d'une manière non spécifiée ci-dessus, l'adversaire a la possibilité :

   1) d'accepter les boules en position, ou

   2) de prendre la Blanche en main derrière la ligne de casse.

3.4 Table ouverte / Choix des groupes

Avant que les groupes de boules ne soient déterminés, la table est dite « ouverte » et, avant chaque coup, le joueur doit appeler la boule qu'il veut jouer. Si le joueur empoche légalement la boule appelée, le groupe correspondant devient le sien et son adversaire se voit attribuer l'autre groupe. S'il ne parvient pas à empocher légalement la boule appelée, la table reste ouverte et c'est à l'adversaire de jouer le prochain coup. Lorsque la table est « ouverte », n'importe quelle boule numérotée peut être frappée en premier, à l'exception de la 8.

3.5 Continuer de jouer

Le joueur reste à la table tant qu'il continue d'empocher légalement les boules appelées, ou qu'il gagne la partie en empochant la 8.

3.6 Appeler les coups

Sur chaque coup à l'exception de la casse, les coups doivent être appelés de la façon expliquée dans 1.6 Boule appelée (call shot).

La 8 ne peut être appelée qu'après avoir empoché toutes les boules de son groupe. Le joueur peut appeler un coup défensif, auquel cas le jeu passe à l'adversaire à la fin du coup et toute boule numérotée empochée sur le coup défensif reste empochée. (Voir Coup défensif)

3.7 Boules replacées

Si la 8 est empochée ou projetée hors de la table sur la casse, elle sera replacée sur la mouche ou les boules seront replacées pour reprendre la casse. (Voir 3.3 La casse et 1.4 Replacement des boules) Aucune autre boule numérotée ne peut être replacée.

3.8 Perte de la partie

Le joueur perd s'il :

a) empoche la 8 et commet une faute;
b) empoche la 8 avant d'avoir empoché toutes les boules de son groupe;
c) empoche la 8 dans une poche non appelée;
d) projette la 8 hors de la table.

Ces derniers ne s'appliquent pas à la casse. (Voir 3.3 La casse)

3.9 Fautes

Si le joueur commet une faute, le jeu passe à son adversaire. L'adversaire a la Blanche en main et peut la placer n'importe où sur la surface de jeu. (Voir 1.5 Blanche en main)
Les fautes suivantes sont les fautes standard au jeu du 8.

F-1 Blanche empochée ou sortie de la table
F-2 Mauvaise boule en premier La première boule touchée par la Blanche sur chaque tir doit appartenir au groupe du joueur, sauf lorsque la table est ouverte. (Voir 3.4 table ouverte / Choix des groupes)
F-3 Aucune bande après contact
F-4 Pied au sol
F-5 Boule projetée hors de la table (voir 3.7 Boules replacées)
F-6 Boule touchée
F-7 Double touche / Boules gelées
F-8 Coup poussé
F-9 Boules encore en mouvement
F-10 Mauvais positionnement de la Blanche
F-11 Mauvais jeu derrière la ligne de casse
F-12 Baguette sur la table
F-13 Jouer hors tour
F-14 Trois fautes consécutives Ce règlement ne s'applique pas au jeu du 8
F-15 Jeu lent
F-16 Faute avec le « Magic Rack »

3.10 Fautes graves

Les fautes répertoriées sous 3.8 Perte de la partie entraînent la perte de la partie en cours. Pour F-17 Conduite antisportive, l'arbitre choisira une pénalité appropriée compte tenu de la nature de l'infraction.

3.11 Impasse (partie nulle)

Si une impasse se produit (voir 1.12 Impasse Partie nulle), le joueur qui avait la casse la fera de nouveau.

Si les groupes ont été déterminés et que le joueur joue par erreur sur une boule du groupe adverse, la faute doit être signalée avant qu'il ne joue son prochain coup.

Dès que l'un des joueurs ou l'arbitre reconnaît que les groupes ont été inversés, la partie sera arrêtée et rejouée, et le joueur d'origine exécutera la casse.

4 JEU DU 10

4.1 Déterminer la casse
4.2 Configuration de départ
4.3 La casse
4.4 Deuxième coup de la partie et coup d'évitement
4.5 Appeler les coups
4.6 Coup défensif
4.7 Boules empochées à tort
4.8 Déroulement de la partie
4.9 Boules replacées sur la mouche
4.10 Fautes standard
4.11 Fautes graves
4.12 Partie nulle

Tous les règlements du jeu du 9 s'appliquent à l'exception de ce qui suit :

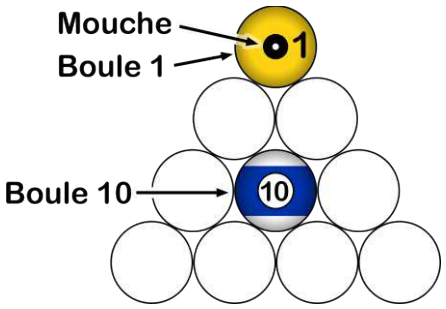
Le jeu du 10 est un jeu de boule appelée avec 10 boules numérotées de 1 à 10 et la Blanche. Les boules sont jouées dans l'ordre numérique croissant et pour que le coup soit légal, la boule numérotée la plus basse doit être frappée en premier par la Blanche. Si la 10 est empochée sur une casse légale, elle sera replacée sur la mouche et le joueur poursuivra la partie. Une seule boule peut être appelée sur chaque coup, sauf sur la casse où il n'est pas nécessaire d'appeler une boule. (Voir 4.5 Appeler les coups)

4.1 Déterminer la casse

Le joueur qui remporte l'aller-retour choisit qui cassera la première partie. (Voir 1.2 Aller-retour) Le format standard est d'alterner la casse, à moins d'un changement. (Voir A-11 casses ultérieure)

4.2 Configuration de départ

Les boules numérotées sont placées le plus près possible les unes des autres dans une forme triangulaire, avec la 1 au sommet du triangle et sur la mouche et la 10 au milieu du triangle. Les autres boules seront placées dans le triangle de façon aléatoire. (Voir A-2 « Magic Rack »)



4.3 La casse au 10

Les règles suivantes s'appliquent à la casse :

a) Le joueur commence avec la Blanche en main derrière la ligne de casse ;

b) Si aucune boule n'est empochée, au moins quatre boules numérotées doivent aller toucher une bande, sinon il y a faute. (Voir A-13 Exigences relatives aux casses ouvertes)

c) Si la Blanche n'atteint pas le triangle c'est une faute qui ne donne pas Blanche en main, mais qui donne le choix à l'adversaire de:

1. reprendre la casse;
2. permettre au joueur fautif de la reprendre.

4.4 Deuxième coup de la partie et coup d'évitement

Si aucune faute n'est commise sur la casse, le joueur peut choisir de jouer un coup d'évitement (voir 2.4 coup d'évitement). Il doit faire connaître son intention à l'arbitre (l'adversaire), puis les règles F-2 Mauvaise boule en premier et F-3 Aucune bande après contact sont suspendues pour le coup. Si aucune faute n'est commise lors d'un coup d'évitement, l'adversaire choisit qui jouera ensuite. Si la 10 est empochée lors d'un coup d'évitement, elle est replacée sur la mouche sans pénalité.

4.5 Appeler les coups

Chaque fois que le joueur tente d'empocher une boule (à l'exception de la casse), il est tenu d'appeler le coup. La boule et la poche prévues doivent être indiquées pour chaque coup si elles ne sont pas évidentes. Les détails du coup, tels que les bandes frappées ou d'autres boules frappées ou empochées ne sont pas pertinents. Pour qu'un coup appelé soit légal, l'arbitre doit être convaincu que le coup prévu a été effectué, donc s'il y a un risque de confusion, par exemple avec les coups par la bande, les combines etc., le joueur doit indiquer la boule et la poche. Si l'arbitre ou l'adversaire n'est pas sûr du coup à jouer, il peut demander un appel.

4.6 Coup défensif

Le joueur peut appeler un coup défensif à tout moment après la casse, ce qui lui permet d'entrer en contact avec la boule numérotée légale sans empocher une boule et de mettre fin à son coup. Cependant, si le joueur empoche la boule numérotée légale, l'adversaire a la possibilité de jouer le coup à partir de cette position ou de

le remettre à son adversaire. (voir 4.7 Boules empochées à tort, qui s'applique également pendant un coup défensif.)

4.7 Boules empochées à tort

Si un joueur n'envoie pas la boule nommée dans la poche prévue et que celle-ci tombe dans la mauvaise poche ou empoche une autre boule, son coup est terminé et l'adversaire aura la possibilité de prendre le coup tel quel, ou de le remettre à son adversaire.

4.8 Déroulement de la partie

Si le joueur empoche légalement une boule appelée sur un coup, à l'exception du coup d'évitement, (voir 2.4 Coup d'évitement) toutes les boules supplémentaires empochées restent empochées à l'exception de la 10 (voir 4.9 Boule replacée sur la mouche) et il continue à la table pour le coup suivant.
Si un joueur nomme et empoche légalement la 10 avant que celle-ci ne soit la dernière boule restante, la 10 est replacée sur la mouche et le joueur continue jusqu'à ce qu'il empoche la 10 alors qu'il ne reste plus d'autres boules sur la table, ce qui lui permet de gagner la partie.
Si le joueur ne parvient pas à empocher la boule appelée ou commet une faute, le jeu passe à l'autre joueur. Si aucune faute n'a été commise et qu'aucune boule n'est empochée à tort (voir 4.7 boules empochées à tort), l'adversaire doit jouer la Blanche à partir de la position laissée par l'autre joueur.

4.9 Boule replacée sur la mouche

Aucune boule numérotée n'est jamais replacée sur la mouche à l'exception de la 10.

La 10 sera replacée sur la mouche si elle est :

- Empochée lors de la casse
- Empochée sur un coup d'évitement
- Empochée accidentellement
- Empochée dans la mauvaise poche
- Empochée en commettant une faute
- Empochée alors qu'il reste d'autres boules sur la table
- Projetée hors de la table

4.10 Fautes standard

Si le joueur commet une faute standard, le jeu passe à son adversaire. La Blanche est en main et l'adversaire peut la placer n'importe où sur la surface de jeu. (Voir 1.5 Blanche en main)
Les fautes suivantes sont des fautes standard au jeu du 10 :

F-1 Blanche empochée ou sortie de la table
F-2 Mauvaise boule en premier La première boule objet touchée par la Blanche à chaque coup doit être celle ayant le numéro le plus bas toujours sur la table.
F-3 Aucune bande après contact
F-4 Pied au sol
F-5 Boule projetée hors de la table La 10 est la seule boule objet projetée hors de la table qui doit être replacée sur la mouche.

F-6 Boule touchée
F-7 Double touche / Boules gelées
F-8 Coup poussé
F-9 Boules encore en mouvement
F-10 Mauvais positionnement de la Blanche
F-12 Baguette sur la table
F-13 Jouer hors tour
F-14 Trois fautes consécutives
F-15 Jeu lent
F-16 Faute avec le « Magic Rack »
F-17 Conduite antisportive

4.11 Fautes graves

Pour F-14 Trois fautes consécutives, la pénalité est la perte de la partie en cours. Pour F-17 Conduite antisportive, l'arbitre choisira une pénalité appropriée compte tenu de la nature de l'infraction.

4.12 Partie nulle

Si une impasse se produit, le joueur qui avait la casse devra la reprendre. (Voir 1.12 Impasse (Partie nulle)

5 JEU DU 10.0

5.1 Déterminer la casse
5.2 Configuration de départ
5.3 La casse
5.4 Déroulement de la partie
5.5 Boule replacée sur la mouche
5.6 Fautes standard

Le jeu du 10.0 a été créé au Québec. Il a été conçu dans le but d'inciter les joueurs créatifs à être plus audacieux et pour récompenser les coups spectaculaires. D'ailleurs, et pour ces raisons, il n'y a aucune spécification requise pour les baguettes.

La majorité des règlements du jeu du neuf s'appliquent à l'exception de ce qui suit suivantes.

5.1 Déterminer la casse

Le 10.0 se joue avec dix boules numérotées d'1 à 10 et la Blanche.

Pour déterminer qui effectuera la première casse, les joueurs doivent faire l'aller-retour de la façon suivante.

Le joueur le plus haut coté doit s'exécuter en premier en jouant sur une boule à partir de la zone de casse. Sur son tir, il doit sortir cette boule de la zone de casse et la ramener le plus près possible du centre d'une des poches de cette zone en touchant un minimum de trois bandes. Par la suite, le second joueur doit effectuer la même manœuvre en s'assurant de ne pas toucher la boule de l'adversaire sous peine de perdre l'aller-retour. Le joueur le plus près du centre d'une poche de coin, remporte l'aller-retour. Si un des deux joueurs s'empoche ou ne réalise pas au moins 3 bandes, l'adversaire remporte l'aller-retour si son coup rencontre les exigences requises.

L'ordre des casses subséquentes est déterminé de la façon suivante : lorsqu'un joueur empoche la 10, il doit réussir à ramener la Blanche dans la zone de casse. S'il y parvient, il conserve son droit d'effectuer la casse pour la partie suivante. Il doit effectuer le bris à partir de l'endroit où la Blanche est positionnée. Dans le cas contraire, son adversaire obtient Blanche en main dans la zone de casse pour effectuer le bris.

Si un joueur réussit à conserver la casse et touche à la Blanche ou place un aide-mémoire sur la table, il commet une faute et l'adversaire obtient Blanche en main n'importe où sur la table. (Voir 1.5 Blanche en main)

5.2 Configuration de départ

Les boules numérotées sont placées en forme de triangle. La boule 1 est placée au sommet du triangle, sur la mouche. La 10 est placée au milieu du triangle, les autres boules sont placées dans le triangle de façon aléatoire. (Voir A-12 Rack aléatoire)

5.3 La casse

Les règlements suivants s'appliquent à la casse :

a) L'adversaire doit racker les boules.
b) La Blanche doit être placée à l'intérieur de la zone de casse.
c) Un minimum de trois boules numérotées doivent toucher une ou plusieurs bandes, ou le coup est une faute.
d) Si le joueur commet une faute sur la casse, l'adversaire a Blanche en main n'importe où sur la table.
e) Si la Dix est empochée sur la casse, le joueur gagne la partie (2 parties dans la classe ouverte).

5.4 Déroulement de la partie

Les boules sont jouées dans l'ordre numérique croissant. Pour que le coup soit légal, la Blanche doit toucher en premier la boule numérotée la plus basse. La 10 est la seule boule qui doit être appelée, sauf si le coup est évident. Un coup est évident lorsque la 10 ne peut être empochée que dans une seule poche, car les autres empochements possibles dépasseraient un angle de 90°.

Lorsqu'un joueur empoche légalement une boule, il peut jouer le coup suivant, sauf s'il s'agit du coup d'évitement. (Voir 2.4 Coup d'évitement)

Si le joueur appelle et empoche la 10 en frappant d'abord la boule numérotée la plus basse entre la 1 et la 9, le joueur remporte 2 parties (3 parties dans la classe ouverte). Lorsqu'il ne reste qu'une seule partie à gagner pour remporter le match, le joueur ne peut effectuer un coup valant plus d'une partie (trois parties dans la classe ouverte). Dans un tel cas, il doit replacer la 10 sur la mouche et continuer la partie. Lorsque la 10 est empochée dans la mauvaise poche, elle doit être replacée sur la mouche sauf si elle est empochée illégalement, de façon antisportive. Si aucune autre boule n'a été empochée sur ce coup, l'adversaire a la possibilité de prendre le coup tel quel ou de laisser le joueur poursuivre la partie. (Voir 5.5 Boule replacée sur la mouche)

5.5 Boule replacée sur la mouche

Aucune boule numérotée ne peut être replacée sur la mouche à l'exception de la 10. (Voir 1.4 Replacement des boules)
La 10 sera replacée sur la mouche si elle est :

- empochée sur un coup d'évitement;
- empochée accidentellement;
- empochée dans la mauvaise poche;
- empochée en commettant une faute standard;
- projetée hors de la table.

5.6 Fautes standard

Si le joueur commet une faute standard, le jeu passe à son adversaire. Celui-ci a la Blanche en main et il peut la placer n'importe où sur la surface de jeu. (Voir 1.5 Blanche en main).
Les fautes suivantes sont des fautes standard au jeu du 10.0 :

F-1 Blanche empochée ou sortie de la table

F-2 Mauvaise boule en premier. (En complément ou substitution à la section FAUTES F-2)

► Au 10.0 la première boule objet touchée par la Blanche doit être celle dont le numéro est le plus bas. Lorsque la 10 est touchée en premier alors qu'il reste d'autres boules sur la table il s'agit d'une faute grave valant de 2 fautes. La Dix doit alors être replacée à son endroit d'origine par l'adversaire. ◄

F-3 Aucune bande après contact

F-4 Pied au sol

F-5 Boule projetée hors de la table. (En complément ou substitution à la section FAUTES F-5)

► Au 10.0 la 10 est la seule boule objet projetée hors de la table qui doit être replacée sur la mouche. ◄

F-6 Boule touchée. (En complément ou substitution à la section FAUTES F-6)

► Au 10.0 toucher à la 10 avant, pendant ou après le coup est pénalisé par 2 fautes. La Dix doit être replacée à son endroit d'origine par l'adversaire ◄

F-7 Double touche / Boules gelées

F-8 Coup poussé

F-9 Boules encore en mouvement

F-10 Mauvais positionnement de la Blanche

F-12 Baguette sur la table

F-13 Jouer hors tour

F-14 Trois fautes consécutives. (En complément ou substitution à la section FAUTES F-14)

► Au 10.0, on a aussi l'option quatre fautes consécutives. Après la troisième faute, le joueur a 3 options.

1. Remporter la partie.
2. Tenter une quatrième faute pour remporter 2 parties.
3. Poursuivre la partie.

Si le joueur prend Blanche en main pour tenter la quatrième faute ou pour continuer la partie et, qu'il change d'idée avant d'effectuer son coup et choisi gagner la partie conformément à la règle des trois fautes, l'adversaire obtiendra la casse.

Concéder la partie lorsqu'il reste 2 boules et moins constitue une faute grave pénalisée par la perte de 2 parties (3 dans la classe ouverte). L'adversaire aura Blanche en main dans la zone de casse pour effectuer le prochain bris. Concéder la partie alors qu'il reste 3 boules et plus constitue une faute grave pénalisée par la perte du match. ◄

F-15 Jeu lent

F-16 Faute avec le « Magic Rack »

F-17 Conduite antisportive

FAUTES

F-1 Blanche empochée ou sortie de la table
F-2 Mauvaise boule en premier
F-3 Aucune bande après contact
F-4 Pied au sol
F-5 Boule projetée hors de la table
F-6 Boule touchée
F-7 Double touche / Boules gelées
F-8 Coup poussé
F-9 Boules encore en mouvement
F-10 Mauvais positionnement de la Blanche
F-11 Mauvais jeu derrière la ligne de casse
F-12 Baguette sur la table
F-13 Jouer hors tour
F-14 Trois fautes consécutives
F-15 Jeu lent
F-16 Faute avec le « Magic Rack »
F-17 Conduite antisportive

Les actions suivantes sont des fautes au billard lorsqu'elles sont incluses dans les règles spécifiques du jeu joué.
Si plusieurs fautes se produisent sur un même coup, seule la plus grave est appliquée.
Si une faute n'est pas signalée avant le début du coup suivant, la faute est supposée ne pas s'être produite.

F-1 Blanche empochée ou sortie de la table

Si la Blanche est empochée ou projetée hors de la table, le coup est une faute. (Voir Boule empochée et Boule projetée hors de la table)

F-2 Mauvaise boule en premier

Dans les jeux qui exigent que la première boule numérotée frappée soit une boule particulière ou l'une d'un groupe de boules, c'est une faute si la Blanche touche en premier toute autre boule.

F-3 Aucune bande après contact

Si aucune boule n'est empochée sur un coup, la Blanche doit entrer en contact avec une boule numérotée et, après ce contact, au moins une boule (Blanche ou toute boule numérotée) doit toucher une bande, ou le coup est une faute. (Voir Boule à la bande)

F-4 Pied au sol

Si le joueur n'a pas au moins un pied au sol au moment où sa baguette entre en contact avec la Blanche, le coup est une faute.

F-5 Boule projetée hors de la table

C'est une faute de projeter une boule numérotée hors de la table. Que cette boule soit replacée sur la mouche ou non dépend des règles du jeu. (Voir 8.5 Boule projetée hors de la table)

F-6 Boule touché

Si le joueur à la table déplace accidentellement une boule avec ses mains ou une pièce d'équipement avant de jouer son coup, il n'y aura pas de faute. Si cela se produit pendant ou après son coup, c'est une faute et l'adversaire aura la Blanche en main.

Sans arbitre, seul le joueur à la table peut déclarer une faute de boule touchée.

En présence d'un arbitre, il y a faute lorsqu'une autre boule est touchée pendant ou après le coup.

Le joueur est responsable de l'équipement qu'il contrôle à la table, comme la craie, les ponts, les vêtements, les parties de son corps et la Blanche lorsqu'elle est en main.

Si une telle faute est intentionnelle, c'est considéré comme antisportif. (Voir F-17 Conduite antisportive)

F-7 Double touche / Boules gelées

Si la baguette de billard entre en contact avec la Blanche plus d'une fois sur un coup, il s'agit d'une faute. Si la baguette est toujours en contact avec la blanche et que celle-ci elle entre en contact avec une boule objet, c'est une faute.

Toutefois, si la Blanche est en contact avec une boule, il est légal de tirer vers ou partiellement sur celle-ci. Si la boule numérotée est déplacée par un tel tir, elle est considérée comme ayant été touchée par la Blanche.

Même s'il peut être légal de tirer vers une boule gelée sur la blanche, il faut veiller à ne pas enfreindre les règles du premier paragraphe s'il y a d'autres boules à proximité.

La Blanche est présumée ne toucher aucune boule à moins qu'elle ne soit déclarée gelée par l'arbitre ou l'adversaire.

Une boule gelée avec la Blanche qui demeure immobile après le coup est considérée comme ne pas avoir été touchée, sauf indication contraire.

F-8 Coup poussé

C'est une faute de prolonger le contact du procédé de la baguette à la Blanche au-delà de ce que l'on voit dans les coups normaux.

F-9 Boules encore en mouvement

Engager un tir alors qu'une boule en jeu est en mouvement ou tourne est une faute.

F-10 Mauvais positionnement de la Blanche

Lorsque la Blanche est en main et restreinte à la zone située derrière la ligne de casse, c'est une faute de jouer la Blanche depuis ou au-delà de la ligne de casse.

F-11 Mauvais jeu derrière la ligne de casse

Lorsque la Blanche est en main derrière la ligne de casse et que la première boule avec laquelle la Blanche entre en contact est également derrière la ligne de casse, le tir est une faute à moins que la Blanche ne traverse la ligne de casse avant ce contact. Si un tel coup est intentionnel, il s'agit d'une conduite antisportive.

La Blanche doit soit traverser la ligne de casse, soit toucher une boule devant ou sur la ligne de casse, sinon le coup est une faute et l'adversaire a la Blanche en main selon les règles du jeu spécifique. Si un tel coup est intentionnel, il s'agit également d'une conduite antisportive.

F-12 Baguette sur la table

Si le joueur utilise sa baguette de billard pour aligner un coup en la posant sur la table sans avoir la main sur la baguette, il s'agit d'une faute.

F-13 Jouer hors tour

Jouer « Hors tour » signifie que le joueur joue lorsque c'est à l'adversaire de jouer. C'est une faute standard de jouer involontairement hors tour. D'ordinaire, les boules seront jouées à partir de la position laissée par le jeu erroné. Si un joueur joue intentionnellement hors tour, cela doit être traité comme F-17 Conduite antisportive.

F-14 Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes sans effectuer de tir légal dans l'intervalle, il s'agit d'une faute grave. Pour les jeux marqués par partie, comme le 9, les fautes doivent être commises dans une seule partie. Certains jeux tels que le 8 n'incluent pas cette règle.

Le joueur doit avertir son adversaire qu'il a commis deux fautes consécutives. Sinon, une éventuelle troisième faute sera considérée comme n'étant que la deuxième.

F-15 Jeu lent

Si le joueur pense que l'adversaire joue trop lentement, il peut demander au directeur du tournoi d'aviser l'adversaire d'accélérer son jeu. Si le joueur n'accélère pas son jeu, le directeur du tournoi peut imposer l'utilisation d'un chronomètre qui s'appliquera aux deux joueurs. Si le chronométrage des coups est imposé et qu'un joueur dépasse le temps alloué pour un coup, une faute standard sera appelée et le joueur entrant en tirera profit selon les règles applicables au jeu en cours. La règle F-17 Conduite antisportive peut également s'appliquer.

F-16 Faute avec « Magic Rack »

C'est une faute lorsqu'un « Magic Rack », retiré de la surface de jeu, interfère avec le jeu, c'est-à-dire si le « Magic Rack » repose sur la bande et qu'une boule (baguette ou objet) touche le gabarit qui repose sur la bande.

F-17 Conduite antisportive

La sanction normale pour conduite antisportive est la même que pour une faute grave, mais l'arbitre peut imposer une sanction en fonction de son jugement sur la conduite. Parmi les autres sanctions possibles figurent un avertissement; une pénalité pour faute standard, qui comptera comme faisant partie d'une séquence de trois fautes, le cas échéant; une pénalité pour faute grave; la perte d'une partie, d'un set ou d'un match; l'exclusion de la compétition éventuellement avec perte de tous les prix, trophées et points de classement.

Une conduite antisportive se traduit par tout comportement intentionnel qui jette le discrédit sur le sport ou qui perturbe ou modifie le jeu au point qu'il ne peut pas être joué équitablement. Cela comprend :

a) distraire l'adversaire;

b) changer la position des boules en jeu autrement que par un coup sur la Blanche;

c) jouer un coup en se trompant intentionnellement;

d) continuer à jouer après qu'une faute ait été appelée ou que le jeu ait été suspendu;

e) s'entraîner pendant un match;

f) marquer la table;

g) retarder le jeu;

h) utiliser l'équipement de manière inappropriée.

AUTRES RÈGLES

Cette section décrit des modifications aux règlements officiels, des règlements de tournoi ou d'organisation ou encore des variantes des jeux présents dans ce document.

Cette section traite des exigences vestimentaires, des protestations, des problèmes d'horaire et d'autres éléments qui ne font pas partie des règlements de jeu mais qui doivent être réglementées pour les tournois. Certains aspects de l'application des règlements varient d'un tournoi à l'autre, comme le nombre de parties dans un match et l'ordre de casses. Le directeur est habilité à faire appliquer les règlements de l'événement. En l'absence d'application des « Autres règles », les règlements spécifiques à chaque jeu ont priorité sur les « Autres règles ». Les règles de jeu ne peuvent être modifiées à moins qu'une renonciation spécifique ne soit émise par le directeur ou l'organisation du tournoi.

A-1 Code vestimentaire
A-2 « Magic Rack »
A-3 Jouer avec un arbitre de zone
A-4 Conduite antisportive pénalisée
A-5 Décision de contestation
A-6 Instructions pour le directeur du tournoi
A-7 Restaurer une position
A-8 Acceptation de l'équipement
A-9 Dégagement des poches
A-10 Temps mort
A-11 Casses ultérieures
A-12 Rack aléatoire
A-13 Exigences relatives aux casses ouvertes
A-14 Règle des trois boules sur la casse
A-15 Déviation de la Blanche lors de la casse
A-16 Chronomètre
A-17 Arbitrage
A-18 Joueur absent
A-19 Aide extérieure
A-20 Circonstances exceptionnelles
A-21 Comportement de l’adversaire
A-22 Touche simultanée
A-23 Signalement des boules gelées
A-24 Spécifications baguettes
A-25 Cellulaire

A-1 Code vestimentaire

Pour être admis en tournoi, les joueurs doivent se conformer au code vestimentaire. Ce code permet de créer un climat propice à une saine compétition avec un minimum de décorum. On notera également que certains salons peuvent être plus restrictifs.

Vêtements recommandés

Chandail avec manches : polo, chemise, t-shirt.
Pantalon long : tout-aller, jeans, cargo, etc.
Chaussures de tout genre couvrant tout le pied

Vêtements interdits :

Tout chandail sans manches.
Pantalon court : 3/4, shorts, bermudas.
Sandales et chaussures au-dessus ouvert.

A-2 « Magic Rack »

Le « Magic Rack » peut être utilisé pour les disciplines suivantes : jeu du 8, jeu du 9 et jeu du 10.
Au 14/1, il n'est pas permis d'utiliser un « Magic Rack ».

2.1 Positionnement du « Magic Rack »

La table peut être marquée. Une ligne peut être tracée pour le positionnement du modèle de porte-boules.

2.2 Retrait du « Magic Rack »

Après la casse, le « Magic Rack » doit être retiré de la table dès que possible sans déranger aucune des boules. Si un arbitre n'est pas présent et qu'il y a des boules qui obstruent le retrait du « Magic Rack », l'adversaire doit être celui qui retire le « Magic Rack ». S'il n'y a pas d'obstacles, le joueur à la table peut retirer le « Magic Rack » sans que l'adversaire n'interfère. Avec ou sans la présence d'un arbitre, le « Magic Rack » ne peut pas être retiré si plus de 2 boules font obstruction. Cependant, si deux boules sont gelées et obstruent le retrait du « Magic Rack », celui-ci doit rester en place.
Pour le retrait du « Magic Rack », l'arbitre ou l'adversaire peut utiliser des marqueurs sous forme de marqueurs de boules ou de blocs de craie qui sont à leur disposition pour marquer les boules gênantes. Le « Magic Rack » doit être placé loin de l'aire de jeu, y compris les bandes. Les boules qui faisaient obstruction doivent être replacées dans leur position d'origine.

2.3 Spécifications du « Magic Rack »

Le « Magic Rack » doit être fait d'un matériel plastique d'une épaisseur maximale de 0,14 mm et ne doit en aucun cas affecter la table. Le gabarit ne peut pas être collé sur la surface de jeu. L'arbitre peut interdire l'utilisation d'un « Magic Rack » non conforme ou défectueux.

A-3 Jouer avec un arbitre de zone

Un arbitre de zone ou le directeur est responsable de plusieurs tables voir même de l'ensemble des tables du tournoi. Dans ce cas, les joueurs doivent toujours respecter toutes les règles du jeu. La façon recommandée de jouer dans cette situation est la suivante.

Le joueur en attente remplira toutes les fonctions de l'arbitre. Si, avant un coup particulier, le joueur qui est à la table évalue que son adversaire ne sera pas en mesure de bien juger le coup, il doit demander à l'arbitre de zone de surveiller le coup. L'adversaire peut également demander une telle attention s'il sent qu'il est incapable ou qu'il ne veut pas se prononcer sur le coup. Chaque joueur a le pouvoir de suspendre le jeu jusqu'à ce qu'il soit satisfait de la manière dont le match est arbitré. Si un différend survient entre deux joueurs dans un match non arbitré et que l'arbitre de zone est invité à prendre une décision sans avoir vu la cause du différend, il doit veiller à comprendre la situation. Il peut entre-autre demander à des témoins de confiance. S'il est appelé à déterminer si une faute s'est produite et qu'il n'y a aucune preuve à cet effet, Le bénéfice du doute revient au joueur à la table.

A-4 Pénaliser une conduite antisportive

Les autres règles donnent à l'arbitre et aux autres officiels une latitude considérable pour sanctionner une conduite antisportive. Plusieurs facteurs doivent être pris en compte dans de telles décisions, y compris la conduite antérieure, les avertissements antérieurs, la gravité de l'infraction et les renseignements que les joueurs ont pu recevoir lors de la réunion des joueurs au début du tournoi. De plus, le niveau de compétition peut être pris en compte, car les joueurs de haut niveau peuvent s'attendre à être parfaitement familiarisés avec les règles et règlements, tandis que les débutants relatifs peuvent ne pas savoir comment les règles sont normalement appliquées.

A-5 Décision de contestation

Si un joueur a besoin qu'une décision soit prise, l'arbitre est la première personne à contacter et il formera sa décision par tous les moyens qui lui sembleront appropriés. La décision du directeur du tournoi est exécutoire et définitive.

A-6 Instructions pour le directeur du tournoi

Le directeur du tournoi appliquera les règles, maintiendra des conditions de jeu équitables, appellera les fautes et prendra toute autre mesure requise. Le directeur du tournoi suspendra le jeu lorsque les conditions ne permettent pas le fair-play. Le directeur du tournoi annoncera les fautes et autres situations spécifiques. Il répondra aux questions sans prodiguer de conseils sur l'application des règles, l'exécution d'un coup ou d'autres points de jeu sur lesquels il n'est pas tenu de s'exprimer.

A-7 Restaurer une position

Si la position des boules doit être modifiée, les joueurs doivent s'entendre. Dans le cas contraire, le directeur du tournoi accomplira cette tâche. Il peut se forger une opinion par tout moyen qu'il juge opportun, par exemple, consulter les joueurs impliqués ou tous autres témoins de la situation.

A-8 Acceptation de l'équipement

Après le début du tournoi ou d'un match particulier, le joueur n'a pas le droit de remettre en cause la qualité ou la légalité de tout équipement à moins d'être soutenu par le directeur du tournoi.

A-9 Dégagement des poches

Pour que la boule soit considérée comme empochée, elle doit répondre à toutes les exigences décrites dans la règle Boule empochée. Il est de la responsabilité du joueur de retirer les boules objets empochées des poches pleines ou presque pleines.

A-10 Temps mort

Aucune interruption ou pause n'est autorisée pendant un match. Un joueur qui quitte l'aire de jeu pour une pause perd une partie. Si les deux joueurs prennent une pause en même temps, tous deux perdront une partie par tranche de 10 minutes. L'urgent besoin d'aller aux toilettes n'est pas considéré comme une pause.

A-11 Casses ultérieures

Pour déterminer qui exécutera la casse après la première partie, dans des jeux tels que le 9, la direction du tournoi peut choisir une procédure différente de celle standard indiquée dans les règles. Par exemple, le gagnant peut faire la casse ou les joueurs peuvent alterner des « services » de trois casses consécutives.

A-12 Rack aléatoire

Lors du rack, les boules dont le positionnement n'est pas précisé doivent être placées au hasard. Elles ne doivent pas être placées dans un ordre précis, ou suivant une méthode, toujours de la même manière. Si un joueur constate que son adversaire ne respecte pas cette règle, il peut l'avertir. En cas de refus de se conformer à cette règle, le directeur du tournoi doit être avisé. Ce dernier évaluera la situation et appliquera la sanction appropriée qui peut aller de l'avertissement jusqu'à la conduite antisportive. (voir F17 Conduite antisportive)

A-13 Exigences relatives aux casses ouvertes

La direction du tournoi peut fixer des exigences supplémentaires concernant la casse sur les jeux qui nécessitent une casse ouverte.

A-14 Règle des trois boules

Au moment de la casse, un minimum de trois boules numérotées doivent soit être empochées ou avoir franchi la ligne de casse, ou une combinaison des deux. Par exemple, si une boule numérotée est empochée, alors au moins deux boules numérotées doivent avoir franchi la ligne de casse. Dans le cas contraire, il s'agit d'une casse « incomplète ».

Si un joueur effectue une casse incomplète, l'adversaire aura deux choix. Accepter de jouer ou de rendre le coup à son adversaire.

1- En acceptant la table telle quelle, le joueur entrant n'est pas autorisé à jouer un coup d'évitement, il doit jouer un coup légal vers la boule.

2- Si la table est rendue au joueur ayant exécuté la casse, il est autorisé à jouer un coup d'évitement. Si tel est le cas, son adversaire aura alors le choix de jouer le coup ou de le rendre.

Si un joueur effectue une casse incomplète et empoche la boule gagnante, celle-ci est replacée sur la table avant que le coup suivant ne soit joué.

A-15 Déviation de la Blanche lors de la casse

Il se peut que le joueur se trompe sur la casse et essaie d'empêcher la Blanche de suivre son chemin normal en la déviant avec sa baguette ou par tout autre moyen. Cette pratique et d'autres pratiques similaires sont interdites en vertu de la règle de conduite antisportive, F-17(b). Les joueurs ne doivent jamais toucher intentionnellement une boule en jeu, sauf avec un coup vers l'avant du procédé de la baguette de billard sur la boule de choc. La pénalité pour une telle faute sera déterminée par l'arbitre.

A-16 Chronomètre

Un chronométrage des coups peut être imposé à tout moment pendant un match par le directeur du tournoi. Si un match est chronométré, les deux joueurs auront une limite de temps à respecter pour le reste du match. À titre de recommandation, les joueurs auront 30 secondes par coup avec un avertissement lorsqu'il restera 10 secondes. Après la casse, le joueur présent à la table aura droit à 30 secondes supplémentaires. Chaque joueur aura droit à une prolongation de 30 secondes par partie, s'il en fait la demande avant l'expiration de son temps. Le chronomètre démarrera lorsque toutes les boules s'immobiliseront, y compris les boules qui tournent. Le chronomètre se terminera lorsque le procédé de la baguette frappera la Blanche. Si un joueur dépasse le temps alloué, il s'agira d'une faute standard.

A-17 Arbitrage

En présence d'un arbitre, le joueur commet une faute s'il touche une autre boule pendant ou après le coup. Le joueur est responsable de l'équipement qu'il contrôle à la table, comme la craie, les ponts, les vêtements, les parties de son corps et la Blanche lorsqu'elle est en main. Si une telle faute est intentionnelle, c'est considéré comme antisportif. (Voir F-17 Conduite antisportive)

A-18 Joueur absent

Les joueurs doivent être à la table et prêts à jouer le match qui leur a été attribué à l'heure indiquée. Après un retard de 5 minutes, le joueur doit aviser le directeur du retard de son adversaire. Le directeur fera un appel. Le joueur aura 5 minutes pour se rendre à la table ou au poste du directeur. S'il est toujours absent, il perdra une partie. Un second appel sera fait. Après 5 minutes il perdra une deuxième partie. Un troisième et dernier appel sera fait. Si le joueur est absent après 5 minutes, ce dernier perdra le match.

A-19 Aide extérieure

Il est permis à un joueur de recevoir des conseils d'un entraîneur uniquement entre les parties d'un match. Il appartient au directeur du tournoi de fixer des limites supplémentaires à ce sujet. L'entraîneur ne doit pas s'approcher de la table. Le directeur du tournoi peut ordonner à l'entraîneur de rester à l'écart du match.

A-20 Circonstances exceptionnelles

Il se peut que quelque chose d'imprévu en vertu de ces règles se produise pendant un match. Dans un tel cas, le directeur du tournoi décidera de la manière de procéder.

A-21 Comportement de l'adversaire

Le joueur qui n'est pas à la table doit rester à proximité de l'aire de jeu pendant que son adversaire est à la table. Il doit demeurer silencieux et immobile dans la mesure du possible. Si un joueur doit quitter l'aire de jeu pendant le match, il doit demander et recevoir l'autorisation de l'adversaire. Si un joueur quitte l'aire de jeu sans l'autorisation de l'adversaire, cela sera traité comme une conduite antisportive.

A-23 Touche simultanée

Si la Blanche frappe une boule objet légale et une boule objet non légale à peu près au même instant, et qu'il est impossible de déterminer laquelle a été touchée en premier, on supposera que la cible légale a été touchée en premier.

A-24 Signalement des boules gelées

Le joueur et/ou l'adversaire doivent veiller à inspecter et à annoncer l'état de toute boule objet qui pourrait être gelée sur une bande ou sur la Blanche.

A-24 Spécifications des Baguettes

Les baguettes utilisées en tournoi doivent respecter les normes suivantes :

- Longueur : 40 po [1.016 m] minimum, pas de maximum
- Poids : pas de minimum, 25 onces [708.75 g] maximum
- Diamètre du procédé (tip) : pas de minimum, 14 mm maximum.

Le procédé de la baguette ne doit pas être fait d'un matériel susceptible de rayer ou d'endommager les boules. Le procédé de n'importe quelle baguette doit être composé d'un morceau de cuir spécialement traité ou d'un autre matériel fibreux ou souple qui prolonge la ligne naturelle de l'extrémité de la flèche de la baguette.

La virole de la baguette de billard, si elle est en métal, ne doit pas mesurer plus de 1 pouce [2,54 cm] de longueur.

A-25 Cellulaire

Si votre téléphone cellulaire sonne pendant votre match, vous perdrez une partie. Ce règlement s'applique que ce soit vous ou votre adversaire qui soit à la table. Son utilisation nuit à la concentration de votre adversaire ainsi qu'aux joueurs des tables voisines. Il en va de même pour tout comportement qui pourrait nuire volontairement à la concentration de votre adversaire. Ce comportement antisportif n'est pas acceptable.

LEXIQUE

De A à Z

- Boule à la bande
- Boule empochée
- Boule projetée hors de la table
- Boules objets
- Coup
- Coup défensif
- Coup sauté
- Empochement
- Fausse queue
- La Blanche
- La Casse
- La Manche
- Le Match
- Le Rack
- Parties de la table
- Position des boules
- Repositionnement des boules
- Restaurer une position

Boule à la bande

On dit qu'une boule est allée à la bande si elle entre en contact avec celle-ci.
Toutefois, une boule touchant une bande au début d'un coup n'est pas considérée comme allée à la bande à moins qu'elle ne quitte la bande et n'y revienne. Une boule qui est empochée est considérée comme ayant été à la bande. Seul l'adversaire ou l'arbitre peuvent déclarer une boule en contact avec une bande. Une boule en contact avec une bande est aussi appelée « gelée ». (Voir A-24, Signalement des boules gelées)

Boule empochée

Une boule est empochée si elle s'immobilise dans une poche sous la surface de jeu ou entre dans le système de retour de boule.
Une boule près du bord d'une poche partiellement supportée par une autre boule est considérée comme empochée si le retrait de la boule d'appui fait tomber la boule dans la poche.
Si une boule s'arrête près du bord d'une poche et reste immobile pendant cinq secondes, elle n'est pas considérée comme empochée. Si elle tombe d'elle-même plus tard dans la poche, elle est replacée aussi près que possible de sa position d'origine. (Voir 1.7 Boule objet en mouvement) pour d'autres détails.
Une boule objet qui rebondit d'une poche vers la surface de jeu n'est pas une boule empochée.
Si la Blanche entre en contact avec une boule déjà empochée, la Blanche sera considérée comme empochée, qu'elle rebondisse de la poche ou non.

Boule projetée hors de la table

Une boule est considérée comme étant projetée hors de la table si elle s'immobilise ailleurs que sur la surface de jeu mais n'est pas empochée. Une boule est également considérée comme étant projetée hors de la table si elle touche un objet tel qu'un luminaire, un morceau de craie ou un joueur qui la fait revenir sur la table. Une boule qui entre en contact avec le haut de la bande n'est pas considérée comme ayant été projetée hors de la table si elle revient sur la surface de jeu ou entre dans une poche.

Boules objets

Les boules objets sont frappées par la Blanche avec l'intention habituelle de les empocher. Elles sont généralement numérotées de 1 au nombre de boules utilisées dans le jeu.

Coup

Un coup commence lorsque le procédé de la baguette entre en contact avec la Blanche en raison d'un mouvement de course vers l'avant de la baguette. Un coup se termine lorsque toutes les boules en jeu ont cessé de bouger et de tourner. Un coup est dit légal si le joueur n'a pas commis de faute pendant le coup.

Coup défensif

Le coup défensif n'existe que pour certains jeux. Il consiste à appeler un coup dit « défensif ». Il doit être déclaré à son adversaire ou à l'arbitre avant de l'effectuer.
Le jeu passe à l'autre joueur à la fin d'un coup défensif.

Coup sauté

Un coup sauté est celui dans lequel la Blanche est amenée à franchir un obstacle intermédiaire comme une boule objet ou une partie du coussin. La légalité d'un tel coup dépend de la façon dont il est accompli et de l'intention du joueur.
Habituellement, ce coup est légal s'il est joué en élevant la baguette de billard et en enfonçant la boule de choc dans la surface de jeu à partir de laquelle elle rebondit.

Empochement

Un coup sur lequel la Blanche est empochée s'appelle un empochement.

Fausse queue

Une fausse queue se produit lorsque le procédé de la baguette glisse hors de la Blanche, souvent en raison d'un contact trop excentrique ou d'un manque de craie sur le procédé. Il s'accompagne généralement d'un son aigu et se manifeste par une décoloration du procédé.
Bien que certaines fausses queues impliquent un contact du côté de la baguette de billard avec la Blanche, à moins qu'un tel contact ne soit clairement visible, il est supposé ne pas s'être produit.
Lorsque le procédé de la baguette entre en contact avec la surface de jeu et la Blanche en même temps, ce qui fait que la Blanche se soulève du tapis, il s'agit d'une fausse queue. On notera que les erreurs intentionnelles sont couvertes par F-17 Conduite antisportive (c).

La Blanche

La Blanche est la boule qui est frappée par le joueur au début d'un coup. Elle est traditionnellement Blanche. Elle peut être marqué par un logo, un symbole etc. Dans les jeux de billard de poche, une seule Blanche est utilisée par les deux joueurs.

La Casse

La casse est le coup d'ouverture d'un match ou d'une partie, selon le jeu.

La Manche

Une manche est le tour d'un joueur à la table. Elle commence lorsqu'il est légal pour lui de jouer et se termine à la fin d'un coup lorsqu'il n'est plus légal pour lui de jouer. Dans certains jeux, un joueur peut choisir de ne pas venir à la table dans certaines situations où le jeu lui passerait normalement, puis le joueur restant à la table continue la manche (par exemple, un coup d'évitement au jeu du 9). Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé le « joueur ». Le joueur en attente est appelé « l'adversaire ».

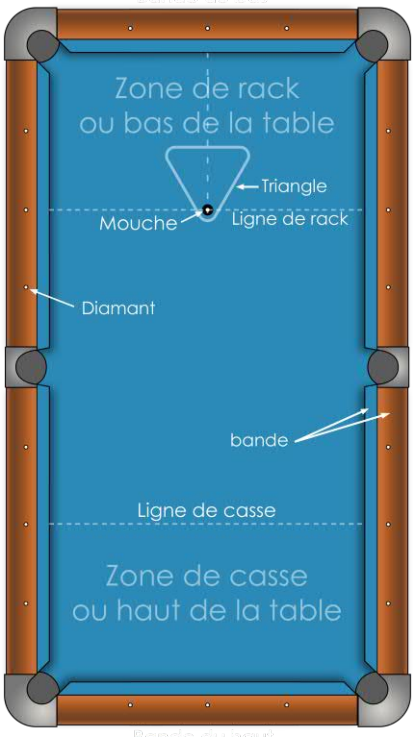
Le Match

Un match est composé d'un certain nombre de parties.

Le Rack

Le rack est le dispositif de cadrage, généralement triangulaire, utilisé pour disposer les boules objets pour la casse au début de la partie. Il fait également référence au groupe de boules ainsi disposées. « Racker les boules », signifie les regrouper dans le rack. Un rack est parfois synonyme d'une partie.

Parties de la table



Les définitions suivantes des parties de la table font référence au schéma ci-joint.

La table est composée de bandes, de coussins, d'une surface de jeu et de poches.

La zone de rack, ou le bas de la table, est l'endroit où l'on trouve la mouche. C'est l'endroit où l'on place les boules objets lors du rack.

La zone de casse, ou le haut de la table, est l'endroit où l'on place la Blanche pour la casse.

Les coussins, le dessus des bandes, les poches et les doublures de poche font partie des bandes.

Les lignes délimitent les zones. Elles peuvent être marquées comme mentionné ici.

Position des boules

La position d'une boule est déterminée par la projection de son centre verticalement vers le bas sur la surface de jeu.
Une boule est dite placée sur une ligne ou un point lorsque son centre est placé directement au-dessus de cette ligne ou de ce point.

Repositionnement des boules

Dans certains jeux, les boules objets doivent être replacées sur la surface de jeu autrement que lors de la formation d'un nouveau rack. (Voir 1.4 Replacement des boules)

Rétablissement d'une position

Si les boules sont déplacées, les règles du jeu peuvent exiger qu'elles soient replacées là où elles se trouvaient. L'arbitre replacera les boules dans leur position d'origine aussi précisément que possible.

Fin