



Règle de jeu du 8-Pool

billards
La fuge

01) Le jeu doit être connu sous le nom de "8 Ball Pool". Les joueurs et les équipes joueront le "8 Ball Pool" avec le véritable esprit du jeu et devront adopter une attitude sportive.

Il doit être clairement entendu que l'arbitre est le seul juge d'un bon ou mauvais déroulement du jeu et qu'en aucun cas ses décisions ne pourront être contestées.

2) CONDITIONS REQUISES DU JEU.

Le jeu se déroulera sur un billard rectangulaire à "6 poches" avec un nombre de 14 billes de couleur, une bille noire numéro 8 et une bille blanche. Les 14 billes de couleur sont séparées en 2 groupes :

un groupe de 7 billes rouges,
un groupe de 7 billes jaunes.

3) BUT DU JEU :

La partie sera gagnée par le joueur ou l'équipe qui, après avoir empoché les 7 billes de sa couleur, empochera alors légalement la bille noire numéro 8, de manière direct ou non, dans l'une des 6 poches.

4) DEPART DU JEU

(OU RECOMMENCEMENT) :

a) Les billes seront rassemblées dans un triangle et disposées de façon telle que la noire sera placée sur l'intersection des 2 diagonales.

b) Le joueur qui engagera la partie sera déterminé par un tirage au sort. Le gagnant du tirage pourra ouvrir la partie ou bien imposer à son adversaire de le faire.

A la partie suivante, le joueur n'ayant pas cassé cassera à son tour.

c) Le joueur ouvrant le jeu ou "cassant" pourra placer la bille blanche où bon lui semblera à l'intérieur des limites du "D" tracé sur le tapis. Il devra empocher une bille ou faire en sorte qu'au minimum deux billes autres que la blanche aillent toucher une bande.

Si le joueur échoue, les billes seront repositionnées en triangle et l'adversaire recommencera la partie en bénéficiant d'un tir pour casser suivi d'une visite. Si aucune bille n'est empochée légalement lors de la casse, il devra alors annoncer la couleur qu'il choisit avant de rejouer.

d) Lors de la casse, si le joueur empoché une ou plusieurs billes de même couleur, cette couleur désigne son groupe et le joueur pourra rejouer.

e) Si aucune bille n'est empochée légalement lors de la casse, le joueur suivant devra annoncer la couleur qu'il choisit avant de jouer, même s'il bénéficie d'un "Tir libre".

Cette couleur restera la sienne jusqu'à la fin de la partie.

f) Si une faute est commise lors de la casse (sauf cas 4 g), les billes empochées ne déterminent en aucun cas les groupes de couleurs.

g) Si un joueur empoché la bille noire N° 8 en cassant, la partie sera rejouée immédiatement par le même joueur.

Aucune pénalité ne sera infligée même si la faute est commise lors de ce tir.

h) Si un joueur empoché légalement une ou plusieurs billes, il pourra continuer à jouer jusqu'à ce que lors d'un tir :

- il n'empoché pas de bille de son groupe,

- il commet une faute.

i) La combinaison d'un tir n'est valable que si la bille blanche jouée, touche en premier une des billes appartenant au groupe de couleur du joueur (sauf cas 6 b).

j) A tout moment un joueur a le droit d'empocher une ou plusieurs billes du groupe de son adversaire, si les deux conditions suivantes sont remplies lors du même tir :

- la bille blanche touche d'abord une bille de son propre groupe.

- une ou plusieurs billes de son groupe sont empochées.

5) FAUTES

a) Empocher la bille blanche.

b) Toucher, à l'aide de la bille blanche, une bille du groupe adverse avant de toucher une des billes de son groupe de couleur (sauf cas 6 b).

c) Jouer la blanche qui ne touche aucune bille.

d) Faire sauter la bille blanche par-dessus une bille ou la partie d'une bille avant que la bille blanche n'ait touché une bille.

e) Toucher la bille noire N° 8 avec la bille blanche lors du premier contact alors que le joueur n'a pas encore empoché toutes les billes de son groupe (sauf cas 6 b).

f) Empocher une bille du groupe adverse (sauf cas 6 b et 4 j).

g) Faire sortir une bille de la surface de jeu :

1) Si la bille noire N° 8 ou une bille de couleur sort de la surface de jeu, celle-ci doit être replacée sur l'emplacement initial de la bille noire (voir 4 a) ou au plus près, sans toucher une autre bille sur l'axe reliant ce point au centre du "D" tracé sur le tapis.

2) Si la bille blanche sort de la surface de jeu, celle-ci doit être replacée à l'intérieur des limites du "D" tracé sur le tapis.

3) Sont dites hors jeu toutes les billes reposant ailleurs que sur l'ardoise recouverte du tapis (une bille peut rouler sur une bande).

h) Toucher une bille avec un vêtement ou une partie du corps.

i) Ne pas avoir, pour le joueur, au minimum un pied en contact avec le sol.

j) Jouer ou toucher avec la queue une autre bille que la blanche.

k) Jouer quand ce n'est pas son tour.

l) Jouer avant que toutes les billes ne soient arrêtées.

m) Jouer avant qu'une ou plusieurs billes n'aient été repositionnées.

n) Frapper la bille blanche avec une partie de la queue autre que son procédé.

o) Jouer la bille blanche plus d'une fois avec la queue de billard.

p) Ne pas annoncer clairement la couleur que l'on choisit (voir 4 d et 4 f).

r) Poussette (voir 8 a).

s) Faire bouger une bille de couleur ou la bille noire N° 8 lorsque celle-ci est collée à la billes blanche.

6) PENALITES SUIVANT TOUTES FAUTES :

a) Après une faute décrite dans le paragraphe 5, le joueur suivant peut jouer la bille blanche d'où elle repose ou la repositionner dans le "D".

Replacer la bille blanche dans le "D" ne constitue pas un tir ou une visite.

b) Après une faute, le joueur suivant bénéficie d'un "Tir libre" durant lequel il pourra en jouer la bille blanche :

- toucher ou empocher une ou plusieurs billes jaunes ou rouges

- toucher la bille noire N° 8

- empocher la bille noire N° 8 s'il a empoché auparavant toutes les billes de son groupe.

c) Après avoir joué le "Tir libre" et s'il n'a pas commis de faute (voir 6 a et 6 b), le joueur dispose alors d'une nouvelle visite.

7) PERTE DE LA PARTIE :

a) Un joueur perd la partie s'il empoché la bille noire N° 8 avant d'avoir empoché toutes les billes de son groupe (sauf cas 4 g).

b) Un joueur perd la partie s'il empoché la bille blanche et la bille noire lors du même tir.

c) Un joueur perd la partie s'il tente clairement de ne pas tou-

cher avec la bille blanche une bille de son groupe (sauf cas 6 b).

d) Un joueur perd la partie s'il commet une faute en emportant la bille noire.

e) Un joueur perd la partie s'il touche volontairement une ou plusieurs billes en mouvement.

8) GENERALITES :

a) Poussette : On parle de "Poussette" lorsque le procédé de la queue de billard reste en contact avec la bille blanche alors que celle-ci a commencé son mouvement (suivi de bille).

b) Bille blanche en main : Un joueur ayant la bille blanche en main la posera où bon lui semble dans le "D" tracé et jouera dans la direction qui lui semble la meilleurs.

c) Joueur en contrôle : Un joueur est en contrôle de la table à partir du moment où une partie de son corps, des vêtements ou sa queue entre en contact avec le billard avants son tir et le reste jusqu'à ce que son adversaire touche à son tour le meuble avant de jouer? Le joueur en contrôle est alors responsable de tout ce qui se passe sur la surface de jeu et toute bille tombant dans une poche (même la bille noire N° 8) pendant cette période lui donnera le bénéfice du point ou lui coûtera une pénalité selon leur couleur (la règle 5 s s'applique).

d) La partie est terminée dès que la bille noire N° 8 est empochée dans l'une des 6 poches et que toutes les autres billes ainsi que la blanche se sont arrêtées (sauf cas 4 g).

e) Avant un tir, lorsque la bille blanche est en contact avec une autre bille (voir 5 s) :

1^{er} cas : si cette bille est une bille de son groupe, le point est fait à l'origine et le joueur peut simplement écarter la blanche en la jouant sans que celle-ci aille toucher d'autres billes, il peut également toucher une bille adverse.

2^{ème} cas : si ce n'est pas une bille de son groupe, le joueur devra jouer la bille blanche et toucher une de ses billes.

9) PAT :

Situation très rare où la (les) bille(s) restant à jouer par l'un des joueurs n'est (ne sont) plus légalement accessible(s) en "Tir" direct ou indirect, la bille blanche ne disposant plus d'un passage suffisant pour atteindre la (les) bille(s) concernée(s).

Dans ce cas, la partie sera rejouée sans qu'aucune pénalité ne soit infligée.

De même, après plusieurs tirs, si l'arbitre considère que le jeu des joueurs ne fait plus évoluer la partie, il pourra après avoir averti les joueurs, faire rejouer la partie sans qu'aucune pénalité ne soit infligée.

