

TITRE I

REGLES DE JEU DU BILLARD AMERICAIN

CHAPITRE I

MATERIELS

Article 1.1.01 - Billard et bandes

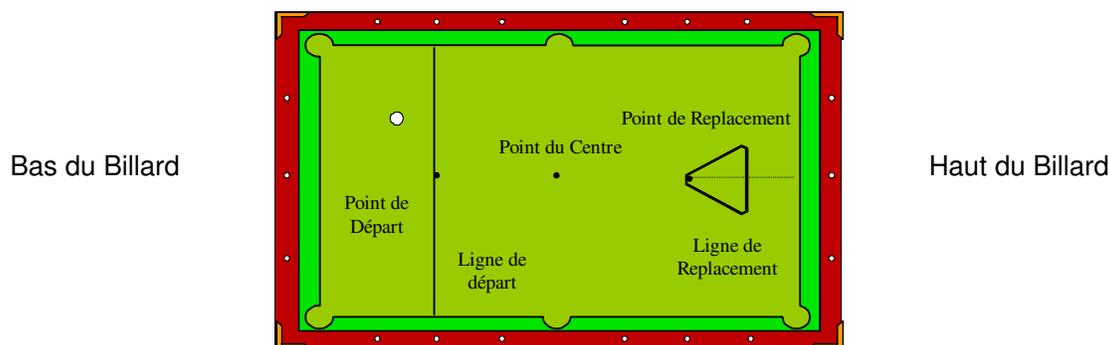
1. La Fédération Française de Billard utilise pour ses épreuves sportives le billard rectangulaire à 6 poches d'appellation "9 pieds".
Toute dérogation sera étudiée par la Commission Sportive Nationale Billard Américain (CSNBA).
Dès la Finale de Ligue, les compétitions devront se dérouler sur des billards aux normes techniques imposées par la Fédération Française de Billard.
2. Le billard est une table dont la surface supérieure est rectangulaire, horizontale, parfaitement plane et sur laquelle des billes sont appelées à évoluer. Cette table est constituée exclusivement d'ardoise d'une épaisseur de 20 mm au minimum. Elle pourra être constituée de métal ou de toute autre matière avec l'approbation de la Fédération Française de Billard.
3. La délimitation de la surface de jeu, dont les dimensions sont de 2,54 m x 1,27 m, se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc hautes de 36 à 37 mm, mesurées du drap au point d'attaque par une bille. Les bandes sont fixées sur toute leur longueur à un cadre dont la surface supérieure lisse et de teinte uniforme, peut porter des incrustations appelées "repères ou mouches".
4. La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre, doit être comprise entre 0,75 m et 0,80 m. La surface de jeu et les bandes sont recouvertes d'un drap rasé de couleur et de qualité conforme aux spécificités fédérales.
5. Les poches d'entrée sont au nombre de 6 et sont situées pour quatre d'entre elles à chaque coin de la table de billard et les deux autres au milieu des deux grandes bandes.
 - L'entrée des poches d'angle peut varier de 125 mm à 140 mm à l'intersection de la bande et 105 mm à 120 mm à l'entrée de la poche.
 - L'entrée des poches latérales est comprise entre 135 mm et 150 mm et 110 mm à 125 mm à l'entrée de la poche.

Article 1.1.02 - Les billes

1. Les billes au nombre de seize doivent être aux dimensions et poids imposés par la Fédération Française de Billard.
2. Les billes dites "billes de but" sont au nombre de neuf (pour le Jeu de la Neuf) et quinze (pour le Jeu du 8 Américain et du 14/1 continu). Ces billes sont numérotées de 1 à 8 pour les billes dites "pleines" et 9 à 15 pour les billes dites "cerclées" ou "rayées". La bille numéro "8" est obligatoirement noire. Leur diamètre doit être compris entre 56,35 mm et 57,95 mm. Leur poids est compris entre 170,10 g et 184,27 g. La seizième bille est appelée "bille de tir". Elle est obligatoirement blanche. Elle peut éventuellement être "pointée". Son diamètre et son poids sont identiques aux billes de but.

Article 1.1.03 - Mouches et Lignes

1. Les billes occupent au début d'une partie et dans le courant de celle-ci des emplacements immuables appelés "mouches" et représentés à l'exclusion de tout autre repérage par des cercles noirs de 5 mm maximum. La ligne de Départ est tracée le plus finement possible à l'aide d'un crayon fin ou d'un feutre noir.
2. Lors d'une compétition au Jeu du 14/1 continu, il est souhaitable que le contour intérieur du triangle soit dessiné sur le billard à l'emplacement prévu.
3. Les mouches sont au nombre de trois. Elles sont situées suivant l'axe vertical du billard qu'elles partagent en quatre parties égales. La mouche centrale est appelée "Point du Centre". La mouche de départ est appelée "Point de Départ" et le troisième repère est le "Point de Remplacement". La ligne de Départ passe par le Point de Départ et les 2^e repères du billard et est tracée sur toute la largeur de la table.
4. Repères :
Seule la queue peut être utilisée comme outil de calcul, et encore doit-elle être tenue dans la main et non posée sur la table.
Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un triangle, une craie, une bille empochée ou tout autre instrument afin de déterminer si la blanche ou une bille d'objet passe à travers un espace.
Il est interdit de marquer la table pour le calcul d'une bande ou d'un coup en posant quelque chose sur le cadre.



Article 1.1.04 - Queue de billard et râteau

1. Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument de jeu appelé "queue de billard" qui peut se diviser en deux ou trois parties : le fût composé lui-même d'une ou deux parties et la flèche. A l'extrémité la plus fine de la flèche, est placé la "virole" qui supporte une rondelle généralement en cuir appelée "procédé". Le joueur doit uniquement faire usage du "procédé" pour toucher une bille.

Le joueur utilise une queue de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre

2. Selon les circonstances, le joueur a le droit d'utiliser un "râteau", petit chevalet monté à l'extrémité d'une tige de bois ou de toute autre matière et destiné à remplacer la main dans certaines positions du corps.

CHAPITRE II

REGLES COMMUNES A TOUS LES MODES DE JEU

Article 1.2.01 - Différents modes de jeu

La Fédération Française de Billard reconnaît officiellement trois modes de jeu du "Billard Américain".

- ↪ Le Jeu du 8 Américain.
- ↪ Le Jeu de la 9
- ↪ Le 14/1 Continu.

Article 1.2.02 - Le tirage à la bande

1. Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix à la casse. Les joueurs, avec bille en main derrière la Ligne de Départ doivent envoyer simultanément les billes sur la petite bande du haut et les faire revenir vers le bas de la table. Le joueur dont la bille est la plus proche de la petite bande du bas gagne le tirage à la bande.
2. Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
 - ↪ la bille traverse la moitié de la table de l'adversaire.
 - ↪ la bille ne touche pas la petite bande du haut.
 - ↪ la bille est empochée.
 - ↪ la bille sort de la table.
 - ↪ la bille touche la grande bande.
 - ↪ la bille s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la petite bande.
 - ↪ la bille touche plus d'une fois la petite bande du haut.
 - ↪ il y a faute sur la bille.
3. S'il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas, le tirage à la bande est rejoué.
4. Si un joueur tire après que la bille de l'adversaire touche la petite bande du haut, le tirage à la bande est à rejouer.

Article 1.2.03 - Début de la partie

1. En général, les joueurs ont le droit à 3 minutes d'échauffement chacun pour chaque partie. Cependant, pour le premier match, ce temps d'échauffement peut durer jusqu'à 5 minutes par joueur en accord avec le Directeur de jeu.
2. La partie commence dès que les billes sont placées à l'aide du triangle, bille de pointe sur le Point de Replacement.
3. Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, de telle manière que chaque bille doit toucher celles adjacentes à elle-même.
4. Un joueur qui n'est pas satisfait du "rack" fait par l'arbitre peut demander que celui-ci soit vérifié.
5. L'arbitre donne le signe de départ de la partie, le tirage à la bande est effectué et le gagnant de ce tirage a le choix de la Casse de Départ.

Article 1.2.04 - Position de départ

1. Toutes les billes de but sont placées par l'arbitre.
2. L'arbitre dépose la bille blanche le long de la bande, au bas du billard, derrière la Ligne de Départ.
3. Le joueur saisit cette bille et la place où bon lui semble derrière la Ligne de Départ. La ligne de Départ ne fait pas partie de la Zone de Départ. Aussi, quand le jeu l'exige, les billes en main qui doivent se placer derrière la Ligne de Départ ne doivent pas se placer **sur** cette même Ligne, et le joueur qui doit jouer, ne peut jouer les billes qui sont dans la Zone de Départ, sauf, s'il fait faire à sa bille de tir une trajectoire passant au-delà de la Ligne de Départ et touchant au moins une bande avant de toucher sa bille. Toute bille placée sur cette Ligne de Départ est **hors** de la Zone de Départ.

NOTA : Si un joueur qui a bille en main dans la Zone de Départ met sa bille de tir sur cette ligne de Départ ou légèrement devant, l'arbitre ou le joueur adverse devra le signaler, sinon il ne pourra être compté faute. Si par contre, sur une bille en main derrière la ligne, un joueur prend délibérément bille en main sur toute autre partie de la table, alors là il y aura faute une fois que le coup sera joué.

Pour que le coup soit considéré comme joué la bille blanche doit franchir la ligne de départ.

Ex : si un joueur fait une fausse queue avec la blanche mais que celle-ci ne franchit pas la ligne de départ, il peut recommencer car le coup n'est pas considéré comme joué.

4. La Casse de Départ s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle, ou par les bandes.
5. Le joueur doit se servir de la bille blanche appelée "*Bille de Tir*" pour jouer tous ses coups sans exception sous peine de faute.

Article 1.2.05 - Rôle de l'arbitre, jeu sans arbitre

1. Rôle de l'arbitre

L'arbitre dirige seul la partie à l'exclusion de toute autre personne. Le ou les marqueurs assistent l'arbitre. L'arbitre doit veiller à ce qu'aucune intervention non justifiée ne se manifeste.

En cas de doute sur une décision de l'arbitre, le joueur peut lui demander de réexaminer le cas. L'arbitre est tenu de faire droit à cette demande. Il réexamine seul le cas ou demande l'avis du marqueur et seulement à celui-ci.

L'adversaire peut également demander à l'arbitre de revoir une décision. L'adversaire peut intervenir auprès de l'arbitre pour lui signaler une erreur de sa part dans une annonce erronée. Son intervention se fera d'une manière discrète sans troubler le déroulement des autres parties.

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel pour des questions de fait.

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.

Seul l'arbitre manipule les billes pour les replacer ou les nettoyer, excepté la bille de tir (bille 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 billes avant de les nettoyer. Une bille ne peut être nettoyée lorsqu'elle est en contact avec une autre bille. A 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 du billard et des billes.

L'arbitre doit contrôler le nombre des points ou manches inscrits sur la feuille de match, tenue par le marqueur.

2. Jeu sans arbitre

Lorsqu'une partie est jouée sans arbitre, on s'en remet au fair-play du joueur qui doit dire s'il a fait une faute ou non. Néanmoins, l'adversaire, dans ce cas et uniquement dans ce cas là, peut se lever de la chaise pour contrôler la validité du coup et se placer de telle sorte qu'il ne puisse gêner la trajectoire de visée du joueur.

En cas de tentative de "*Jump*" ou de massé, ou de tir pouvant être sujet à controverse, le joueur doit faire appel à un arbitre, ou éventuellement au juge arbitre ou au directeur de jeu, pour surveiller la validité du coup.

Article 1.2.06 - Contact au sol

Le joueur doit toujours avoir un pied au sol lors d'un coup. Pas forcément toute la semelle à plat, simplement un bout de chaussure qui est en contact avec le sol. La chaussure doit être ajustée normalement au pied et les lacets ne sont pas considérés comme faisant partie de la chaussure.

Article 1.2.07 - Fautes

Quel que soit le joueur ayant la main, la bille de tir est toujours la bille blanche.
Est considéré comme faute :

- Jouer alors qu'il y a encore une bille en mouvement sur la table. (Une bille qui tourne sur elle-même est considérée comme étant en mouvement.)
- Déplacer la bille blanche involontairement ou simplement la toucher, que ce soit avec un vêtement, ou toute partie du corps, à l'exception des cas où c'est le procédé qui se détache de la queue sur un coup valable et qui va toucher une bille sur la table. Le joueur ne peut toucher les billes que dans le cas où il aurait "*Bille en main*".
- Laisser tomber une craie ou un râteau sur des billes (le joueur est responsable des objets qu'il manipule autour de la table).
(Nota : En revanche, si un joueur est bousculé en position de jeu, les billes doivent être replacées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début).
- Empocher la blanche ou l'éjecter hors de la table.
- Ejecter une bille de couleur hors de la table. (La bille éjectée est remise ou non sur la table en fonction du mode de jeu.)
- Propulser une bille de couleur avec la queue de billard.
- Effectuer une double touche, soit un coup durant lequel la blanche est percutée plus d'une fois par le procédé, il y a « queutage » lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de tir (bille blanche) au moment où celle-ci touche une autre bille ou la bande, ou lorsqu'il entre en contact plusieurs fois avec la bille en mouvement. De même, pousser la blanche plutôt que la percuter avec le procédé.

- Toucher la blanche avec une autre partie que le procédé lors du coup (comme la virole ou la flèche). D'où l'interdiction de faire sauter la blanche par-dessus une autre bille en la « cueillant » volontairement en dessous du centre. Lorsque le joueur a bille en main, il est autorisé à replacer sa blanche avec n'importe quelle partie de sa queue.
- Après l'impact de la bille blanche sur la bille numérotée, n'empocher aucune bille et ne provoquer aucun contact entre une des billes déplacées et une bande. Le contact avec les bandes avant l'impact n'est pas pris en compte. (Sauf "*Push Out*" annoncé au Jeu de la 9).

Nota :

Lorsqu'une bille numérotée est collée à la bande, ce contact avec la bande n'est pas pris en compte. Pour que le coup soit valable, il faut donc que la blanche touche une bande après l'impact ou que la bille en question aille toucher une autre bande.

Si le joueur joue une bille de but collée à la bille de tir, pour que le coup soit valable, celle-ci doit obligatoirement bouger. Si la bille collée est celle de son adversaire, ou la noire (Jeu de la 8), ou n'est pas la plus petite bille sur le tapis (Jeu de la 9), et que celle-ci bouge, il y a faute (sauf dans le cas d'une bille collée « en appui »).

Si une bille de but se trouve à moins d'un diamètre de bille d'une bande, le joueur ne peut jouer cette bille que deux fois consécutivement. Au troisième coup, il est impératif d'empocher cette bille ou bien de lui faire toucher une des trois autres bandes ou encore que la bille de tir touche une bande même si une faute a été commise lors de ces tentatives. Si cette bille au cours des tentatives se déplace à plus d'un diamètre de bille d'une bande, cette règle s'annule jusqu'à ce que la bille revienne encore à moins d'un diamètre de bille d'une bande. Si le joueur joue une autre bille avant de revenir jouer cette bille, la règle des deux coups autorisés sur cette bille ne s'applique pas.

↳ si la bille blanche touche la bille de but visée et une autre bille de but en même temps, ou approximativement en même temps, de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été contactée la première, le coup est jugé valable

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

- Les fautes volontairement exécutées (hormis comportements antisportifs réprimés plus sévèrement) ne sont sanctionnables que par la sanction normalement appliquée lors d'une faute, et prévue par le Code Sportif.

Article 1.2.08 - Bille en main après une faute

Après une faute, l'adversaire a la bille blanche en main. Cela veut dire que le joueur peut placer la bille blanche n'importe où sur la table sans être obligé de la mettre derrière la ligne de départ (sauf cas particuliers au 14/1 et à la 8 après la casse).

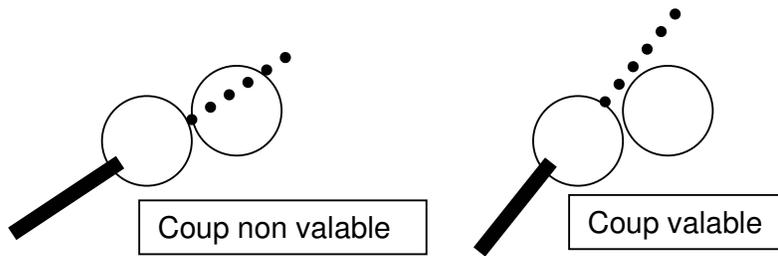
Avec la bille en main, le joueur peut utiliser la main ou n'importe quelle partie de la queue y compris le procédé s'il n'est pas en position de tir, pour positionner la bille blanche.

En positionnant la bille blanche, tout coup vers l'avant effectué avec le procédé et entrant en contact avec n'importe quelle bille constitue une faute. Il ne s'agit pas d'un coup régulier.

Article 1.2.09 - Bille blanche collée à une bille de couleur

Lorsque la bille blanche est collée à une autre bille (bille « gelée » contre la bille blanche), on peut la jouer.

Par contre lorsque la blanche n'est pas collée à l'autre bille mais très proche, le joueur peut pousser la blanche à condition que le prolongement imaginaire de sa queue ne traverse pas la bille de couleur, sinon il y a faute. Il peut également jouer en massé.



Jouer dans une direction opposée d'une bille gelée contre la blanche est considéré comme une faute si la blanche ne touche pas d'autres billes avec les spécifications d'un coup normal

Article 1.2.10 - Les "JUMPS"

Les "Jumps" ou coups sautés sont autorisés en faisant usage d'une queue de jeu ou bien d'une flèche munie d'un fût dont la longueur totale n'est pas inférieure au 2/3 de la longueur totale d'une queue de jeu.

Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des "Jumps" est interdit.

Toute fausse queue lors d'une tentative de "Jump" est considérée comme une faute.

Il n'y a pas faute lorsqu'une bille de tir saute par-dessus une ou plusieurs billes de but après avoir touché une bande.

Il n'y a pas faute lorsqu'une bille de but saute par-dessus une autre bille de but.

Il n'y a pas faute lorsque la bille de tir ou une bille de but touche le cadre en bois du billard avant de retomber sur le tapis.

Article 1.2.11 - Bille qui ressort de la poche

Lorsqu'on joue sur une table à poches (et non avec rails), il peut arriver qu'une bille empochée ressorte de la poche ou à cause de billes présentes dans la poche ou à cause de la poche elle-même. Dans tous les cas, la bille qui ressort n'est pas considérée comme empochée, et la main passe.

De la même manière, si la blanche entre en contact avec une bille déjà empochée (lorsque la poche est pleine de billes) il y a faute.

Article 1.2.12 - Temps de jeu

Le joueur dispose de 45 secondes pour exécuter son coup. Après 35 secondes, l'arbitre annonce « time » et le joueur dispose alors de 10 secondes pour jouer. Si le joueur n'a pas exécuté son coup dans ces 10 secondes, il y a faute.

Cette durée de réflexion peut être rallongée de 15 secondes (demandée par le joueur qui annonce « extension ») pour les cas difficiles appréciés par l'arbitre, ou pour la lecture de la table après une casse de triangle (8 Américain, Jeu de la 9, 14/1 continu), avec l'annonce du "Time" au bout de 50 secondes, et l'obligation du joueur à exécuter son coup dans les 9 secondes suivant l'annonce de l'arbitre sous peine de faute. Lorsque la règle du "Time" s'applique, l'arbitre doit faire appel à un autre arbitre afin de s'occuper du décompte du temps.

Article 1.2.13 - Time out

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à un TEMPS MORT appelé "*Time Out*". Celui-ci est limité à une durée maximum de 5 minutes et doit être impérativement 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 "*Time Out*" doit rester dans l'aire de jeu ou demander la permission de sortir à l'arbitre, au juge arbitre, ou au directeur de jeu.

Un joueur qui quitte sa place pendant un match perd la partie. Le cas de force majeure survenant en cours de championnat sera apprécié par l'arbitre, le juge-arbitre ou le Directeur de jeu.

Article 1.2.14 - Attitude des joueurs

D'une manière générale, un joueur doit rester assis sur sa chaise durant toute la durée de la reprise de son adversaire. Il ne peut se lever que lorsque les billes de son adversaire se sont définitivement arrêtées, à moins de demander un "*Time Out*" lorsque c'est son tour de jeu. Il peut néanmoins se lever à côté de sa chaise sans bouger, et de telle sorte qu'il ne puisse troubler en rien l'axe de vue de son adversaire.

L'arbitre doit veiller à ce que les joueurs aient une attitude correcte et loyale et s'abstiennent de tout geste ou commentaire de nature à gêner les joueurs. Il avertira les joueurs qui contreviendraient aux règles de conduite et fera ensuite un rapport au Directeur de Jeu.

La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement une bille avec sa main, (sauf dans les cas spécifiques à chaque mode de jeu).

Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, l'arbitre peut interrompre la partie, le match étant perdu pour le joueur fautif. Quand la main passe, l'adversaire doit obligatoirement s'asseoir sur la chaise réservée à son intention.

Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énervement abusif, tout comportement antisportif, amènera la perte pure et simple du match, un avertissement de l'arbitre signalé au Directeur de Jeu, et si le cas se reproduit à nouveau avec ce même joueur, lors de cette compétition, une transmission du dossier à la Commission de discipline qui statuera sur le sort de celui-ci.

Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements devra être formulée auprès de l'arbitre au moment où l'erreur présumée s'est produite. Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur a la possibilité de la formuler à nouveau sur la feuille de match à l'issue de la partie. La réclamation devra être examinée le jour même par le Directeur de Jeu et le Représentant officiel de la Fédération Française de Billard.

Si l'erreur commise a pu influencer le résultat de la partie, le directeur de jeu devra la faire rejouer.

La partie est considérée comme abandonnée ou perdue lorsqu'un joueur dévisse sa queue quand son adversaire joue sans en avoir demandé l'autorisation à l'arbitre. Il en va de même s'il démonte une de ses queues avec laquelle il ne joue pas, ou de même si c'est une queue en trois parties pour exécuter un "*Jump*". En cas de non annonce, le joueur n'est pas tenu de continuer à jouer et la partie sera considérée comme perdue pour celui qui démonte. Si le jeu se déroule sans arbitre, la règle est la même, le joueur qui démonte sa queue pour une raison de jeu doit avertir son adversaire.

CHAPITRE III

JEU DE LA 8

Article 1.3.01 - But du jeu

Chaque joueur choisit un groupe de billes, les pleines ou les rayées. Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, puis la 8. La 8 est neutre et n'appartient pas de ce fait aux billes pleines.

La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.

Article 1.3.02 - Mise en place et casse de Départ

Les 15 billes sont enserrées dans le triangle équilatéral, la bille de pointe est située sur le Point de Replacement, la bille numéro 8 au centre du triangle. Les 2 extrémités de la base du triangle ne doivent pas être occupées par deux billes du même groupe (pleines ou rayées).

Pour que la casse soit valable, il faut (avec la bille blanche derrière la Ligne de Départ) :

- que 4 billes de but différentes touchent une bande.
- empocher une ou plusieurs billes, sans les annoncer préalablement et dans n'importe quelle poche.

Lorsque ces conditions ne sont pas respectées ou qu'une faute a été commise, **l'adversaire** a le choix entre :

- "RECASSER" lui-même ou laisser son adversaire "RECASSER".
- continuer la partie en acceptant la table telle qu'elle se présente avec bille en main derrière la ligne de départ

La casse n'est pas alternée. Le vainqueur d'une manche a le choix de la casse pour la manche suivante.

Article 1.3.03 - La bille huit empochée à la casse.

Si la 8 est empochée à la casse avec ou sans autres billes de tir, **le joueur** peut demander :

- une nouvelle casse avec le triangle reformé.
- le positionnement de la 8 sur le point de remplacement et continuer de jouer sans bille en main. Il n'y a pas faute. Si d'autres billes avaient été empochées, elles restent dans les poches.

Si la blanche et la 8 sont empochées sur la casse avec ou sans autres billes, **l'adversaire** choisit :

- une nouvelle casse avec le triangle reformé.
- d'accepter la table avec la 8 sur le point de remplacement et la bille blanche en main derrière la Ligne de Départ, les billes éventuellement empochées restent dans les poches.

Article 1.3.04 - Faute avec la bille blanche à la casse.

Si le joueur empoché ou éjecte la bille blanche à la casse, c'est une faute :

- les billes empochées ne sont pas remises sur la table.
- la table est libre.
- l'adversaire a bille en main derrière la Ligne de Départ.

NOTA : Il ne peut jouer les billes derrière la Ligne de Départ que si la bille blanche franchit la ligne.

Article 1.3.05 - Choix du groupe

Le choix des billes pleines ou cerclées n'est pas déterminé à la casse, même si des billes d'un seul groupe ou des deux sont empochées. Le choix du groupe n'est déterminé que lorsqu'un joueur empoché régulièrement une bille annoncée, après le coup de la casse.

1. Tant que les groupes de billes ne sont pas attribués, les joueurs peuvent utiliser toutes les combinaisons (sauf avec la 8 en premier contact) pour empocher la bille qui déterminera son groupe.
2. Avant le choix du groupe, si une ou plusieurs billes non annoncées sont empochées à la casse ou dans les reprises qui suivent, sans que la bille annoncée pour déterminer le choix ne soit également empochée, la table est toujours libre

Article 1.3.06 - Annonces en cours de partie

1. Après que les groupes de billes aient été attribués, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement.
L'arbitre est le seul juge pour accepter ou refuser le coup.
En cas de refus, la main passe.
2. Une bille de son groupe qui tombe dans la mauvaise poche ne compte pas, ce n'est pas une faute mais le joueur perd son tour.

Article 1.3.07 - Déroulement de la partie

1. Tant qu'un joueur annonce et empoché correctement les billes de son groupe, il continue sa série.
Ceci est valable même si des billes adverses sont empochées à la condition que le coup ait été régulièrement joué. En cas de faute sur un coup, si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, elles ne seront pas remises en jeu.
2. La partie est considérée gagnée dès qu'un joueur empoché correctement toutes les billes de son groupe et dans le coup suivant la bille numéro 8.
3. La partie est perdue quand :
 - la bille 8 est empochée en cours de partie.
 - la bille 8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse).
 - la bille 8 est empochée à la suite d'une faute
 - la bille 8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.
 - la bille blanche est empochée ou sort de la table dans le même coup que l'empochage de la bille 8.

4. Coups réguliers :

Pour tous les coups, (sauf à la casse et lorsque la table est ouverte) le joueur doit toucher d'abord une bille de son groupe et :

- empocher une bille numérotée
- ou faire en sorte que la bille blanche ou n'importe quelle bille numérotée touche une bande.

5. Coups de sécurité « safe » :

Pour des raisons tactiques, un joueur peut choisir d'empocher une bille de but évidente, et puis passer la main, à condition d'annoncer le coup au préalable. Un coup de sécurité est défini comme coup régulier. Si le joueur a l'intention de jouer la sécurité en empochant une bille de but évidente, il faut qu'il annonce le coup au préalable à son adversaire. S'il ne le fait pas, et si l'une des billes de but du joueur est empochée, il sera obligé de tirer de nouveau. Toute bille empochée lors d'un coup de sécurité reste empochée.

Pour que le coup de sécurité soit valable, il faut :

- après impact avec une bille de but qu'une bille de but ou la bille blanche touche une bande.
- ou empocher une ou plusieurs billes.

(Nota : Si ces conditions ne sont pas remplies, c'est une faute et la main passe à l'adversaire. En cas d'empochage, les billes ne sont pas remises en jeu.)

Article 1.3.08 - Billes empochées irrégulièrement

Une bille de but est considérée comme ayant été empochée irrégulièrement lorsque :

- celle-ci est empochée alors que le joueur commet une faute.
- la bille annoncée ne rentre pas dans la poche indiquée.

Nota : les billes empochées irrégulièrement ne sont pas ressorties.

CHAPITRE IV

JEU DE LA 9

Article 1.4.01 - But du Jeu

Le Jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et 9 billes de couleur numérotées de 1 à 9. Le joueur doit toujours toucher en premier la bille avec le plus petit numéro, mais les billes ne doivent pas être empochées obligatoirement par ordre numérique.

Si un joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque une bille, qu'il commette une faute ou qu'il gagne le jeu en empochant la 9. Après un coup manqué, l'adversaire qui reprend le jeu doit le continuer avec la blanche dans la position où elle se trouve.

Il ne faut rien annoncer, sauf en cas de « push out ».

Le gagnant d'une manche a le choix pour la casse à la manche suivante.

Une partie est terminée au moment où un joueur gagne le nombre de manches nécessaire. La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.

Article 1.4.02 - Mise en place des billes et casse de départ.

Les billes sont disposées en forme de losange en plaçant la bille N° 1 en tête du losange sur le Point de Remplacement et la bille N° 9 au milieu du losange. Toutes les autres billes sont placées à volonté autour de la 9.

Les règles concernant une casse correcte sont les mêmes que pour les autres coups réguliers.

Le joueur doit en plus :

- Effectuer une casse en touchant en premier la bille N° 1.
- Empocher une bille ou envoyer au moins quatre billes de couleur au contact d'une bande.

En outre, il y a faute lorsque :

- La blanche tombe dans une poche ou est éjectée de la table. Dans ce cas, l'adversaire a bille en main, il peut placer la blanche où il le désire sur l'ensemble de la table.
(Nota : si la bille 9 est empochée, celle-ci est repositionnée sur le point de remplacement, ou au plus près en descendant si ce point est occupé par une autre bille).
- Une bille de couleur est éjectée de la table lors de la casse. Dans ce cas, l'adversaire a bille en main et peut placer la blanche où il le désire sur la table. La bille de couleur n'est plus remise en jeu (exception : si la 9 est éjectée de la table, elle est remise sur le Point de Remplacement).

Nota : La partie est gagnée lorsque le joueur effectue une casse correcte en empochant la 9.

Dans le cas d'une casse incorrecte, l'adversaire a bille en main sur toute la table. Il n'est pas possible pour le joueur qui a la main de jouer un "Push Out", ou de demander à reformer le losange pour recasser.

Article 1.4.03 - « Push Out »

Après une casse correcte, le joueur peut, immédiatement après celle-ci, jouer un "Push Out". Lors d'un Push Out, tous les coups sont autorisés sauf rentrer la blanche.

Le joueur doit annoncer le Push Out avant l'exécution de son coup, dans le cas contraire le coup joué sera considéré comme normal. Chaque bille empochée lors d'un Push Out reste dans la poche (exceptée la 9 qu'on repositionne sur le Point de Remplacement).

Après un « Push Out » correct, le joueur qui reprend le jeu peut accepter la position telle qu'elle est ou passer son tour au joueur qui a effectué le « Push Out ». Le « Push Out » n'est valable que si le coup est exécuté sans faire faute sur la bille blanche (bille sortie de la table, blanche empochée, billes jouées avant immobilisation totale des billes sur la table...)

Un "Push Out" est incorrect dans les cas suivants :

- empochage de la bille blanche
- éjection de billes
- queutage abusif
- "Jump" mal attaqué

Article 1.4.04 - Fautes

Si un joueur commet une faute, sa reprise est terminée. Les billes empochées lors d'une faute ne sont plus remises sur la table (exception : la 9 empochée est remise sur le point de remplacement). Le joueur qui reprend le jeu a bille en main sur toute la table, avant le premier coup, il peut placer la blanche où il veut. Si un joueur commet plusieurs fautes lors du même coup, on compte seulement une faute.

Les fautes :

Mauvaise bille : Il s'agit d'une faute si la première bille touchée par la blanche n'est pas la bille avec le plus petit numéro

Pas de bande : Il y a faute s'il n'y a pas de bille de couleur empochée ou s'il n'y a pas au moins une bille de couleur ou la blanche qui touche une bande après le carambolage.

Billes de couleur éjectées de la table : Si une bille non empochée sort de la surface de jeu, elle est considérée comme bille éjectée de la table. La bille éjectée n'est plus remise dans le jeu (exception bille N°9), le jeu continue.

Article 1.4.05 - Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives dans trois reprises de suite sans avoir effectué un coup régulier entre deux, il perd la manche. Les trois fautes doivent se produire dans le même jeu. Il faut avertir le joueur avant qu'il ne joue son 3^e coup.

La reprise d'un joueur commence quand il est autorisé à effectuer un coup et elle se termine au moment où le joueur manque une bille, commet une faute ou gagne la manche, ou quand il commet une faute entre deux coups.

CHAPITRE V

LE 14-1 CONTINU

Article 1.5.01 - But du jeu

1. Le but du jeu est d'empocher le plus de billes de but possible à chaque reprise. A chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle cette bille sera empochée. Chaque bille empochée régulièrement compte pour un point. La distance (nombre de points à réaliser pour gagner la partie) est préalablement définie.
2. Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille à empocher, on reforme le triangle sans la dernière bille.

Article 1.5.02 - Mise en place et casse de Départ

1. Les billes sont enserrées dans un triangle équilatéral, la bille de tête contenue dans le triangle est située sur le Point de Remplacement. Toutes les autres billes sont placées librement. On placera de préférence la 1 et la 5 aux extrémités du triangle pour faciliter le coup de départ.
2. Le joueur qui commence doit désigner une bille et une poche dans laquelle cette bille de but sera empochée et accomplir le coup ce qui lui permettra de continuer sa série. Dans le cas où le coup ne serait pas réalisé, des conditions sont nécessaires pour que la Casse de Départ soit régulière :
 - jouer un "coup de sécurité" appelé aussi "Safe", en l'annonçant à l'arbitre. Dans ce cas, deux billes de but et la bille blanche doivent toucher une bande après l'impact.
 - annoncer une bille de tir et une poche. Au moins une bille et la blanche doivent toucher une bande. S'il remplit ces conditions en empochant la bille annoncée, il continue à jouer.
3. Lorsque ces conditions ne sont pas respectées, la Casse de Départ est dite irrégulière. Le joueur est alors pénalisé de **deux points**. De plus, son adversaire a le choix entre :
 - accepter la table telle qu'elle est
 - faire rejouer la Casse de Départ à son adversaire, lorsqu'il avait annoncé un coup de sécurité.

Ce choix continue jusqu'à ce que la casse soit régulière ou que l'adversaire ait accepté la table.

4. Dans le cas d'une Casse de Départ régulière, mais où le joueur fait sortir la bille blanche, ou bien empoché celle-ci, il y a faute. Le joueur est pénalisé de 1 point.

Nota : cette faute compte dans la règle des "trois fautes consécutives".

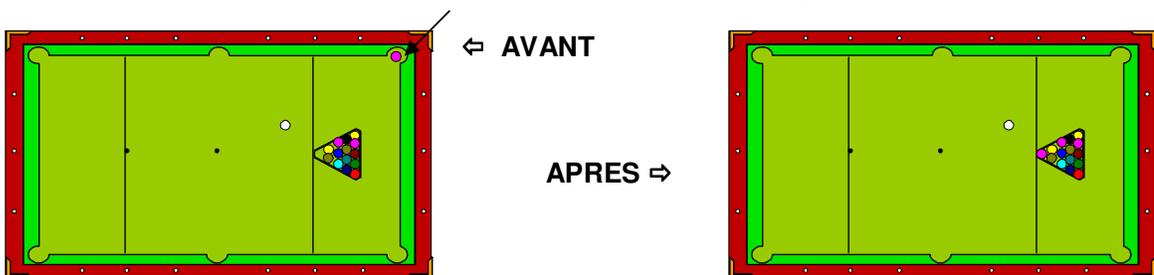
Son adversaire a alors "bille blanche en main" derrière la Ligne de Départ. Le joueur peut la déplacer, mais uniquement avec la main ou toute partie de la queue. Le coup est considéré comme joué à partir du moment où la blanche dépasse la ligne de départ. La casse est alors dite irrégulière et le joueur est pénalisé de **deux points**.

Article 1.5.03 - Déroulement normal de la partie

1. A chaque tour de jeu, seuls le numéro de la bille et la poche doivent être désignés à l'arbitre. Si le coup est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour **un point** et le joueur continue sa série jusqu'à ce qu'il rate un coup annoncé et régulièrement joué. Dans le cas où une ou plusieurs billes seraient empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille supplémentaire vaut **un point**.
2. Les combinaisons de billes carambolées ou les bandes touchées n'ont pas à être précisées, seuls les numéros des billes et les poches doivent être désignés. Dans la majorité des cas, le joueur n'a pas à annoncer la bille et la poche lorsque celles-ci sont évidentes et ne nécessitent pas de combinaisons de billes. Dans tous les cas où le joueur a oublié de nommer la bille et, ou la poche désignée, l'arbitre est le seul juge pour déterminer si le coup était voulu en fonction de la position du joueur. Il a alors la possibilité soit de compter un point lorsque le coup a été régulièrement joué et de le laisser continuer, soit de décider de passer la main à son adversaire.
3. Afin qu'un coup soit considéré comme régulier lorsqu'une bille n'a pas été empochée, il est nécessaire de faire toucher une bande à la bille blanche ou à n'importe quelle bille de but. Dans le cas contraire, le joueur est pénalisé d'une faute valant **un point**.
4. Les billes qui sont empochées non régulièrement, dans le cas par exemple où le joueur ne rentre pas la bille annoncée dans la poche désignée, mais par contre une ou plusieurs autres billes, et que le coup a été joué régulièrement, alors il n'y a pas faute, il n'y a pas de pénalité, et la ou les billes empochées sont remises sur le Point de Remplacement, ou le plus proche de celui-ci dans son axe. Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sautent hors de la table.

Nota : Si plusieurs billes sont à replacer, la première est sur le Point de Remplacement ou le plus près de celui-ci s'il est occupé par une bille sans être collée à celle-ci, les autres viennent derrière le triangle, collées dans l'axe du Point de Remplacement.

Les autres billes doivent être replacées le plus près de la position qu'elles peuvent occuper. Dans le cas où la 15^{ème} bille hors du triangle devrait être replacée suivant le coup joué, cette 15^{ème} bille sera replacée dans le triangle. En effet, dans la mesure où celui-ci n'est pas touché soit par la bille de tir soit par la 15^{ème} bille on reforme le triangle avec les 15 billes.



Pour ce schéma : Si le joueur empoché la blanche et la bille de casse en même temps sans toucher au triangle, l'adversaire a bille en main derrière la ligne et on reforme le triangle.

Si le joueur avait annoncé « safe » avant d'empocher la bille de casse et que la blanche est toujours sur la table, on reforme le triangle mais la blanche reste là où elle est.

5. Quand un joueur a "bille blanche en main" (comme après l'empochage de cette même bille blanche) et que toutes les billes de but sont situées derrière la Ligne de Départ, le joueur peut alors demander de mettre sur le Point de Remplacement la bille la plus proche de la Ligne de Départ. Si deux billes sont à égale distance de la ligne, le joueur peut alors désigner la bille de son choix.



Cette possibilité est importante, car dans ce cas le joueur n'a pas le droit de rentrer directement une bille de but dans l'une des deux poches situées derrière la Ligne de Départ, s'il désire utiliser ces poches, il doit faire effectuer à la bille de tir un trajet qui la fait franchir par la Ligne de Départ en premier et toucher une bande avant impact de celle-ci.

6. Le jeu du "coup de sécurité" ou "Safe", est autorisé à condition que l'annonce en ait été faite à l'arbitre. Après avoir touché une bille de but, celle-ci, ou au moins une autre bille de but, ou bien la bille de tir doivent toucher une bande, ou bien une bille de tir doit être empochée. Si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe. Si par un "coup de sécurité" régulièrement joué, une bille de but est empochée, celle-ci sera placée sur le Point de Remplacement ou à proximité de celui-ci s'il était occupé. Le point n'est pas compté pour le joueur.

7. Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille sur la table, l'arbitre reforme alors le triangle avec les quatorze billes empochées, sans la dernière bille sur le Point de Remplacement. Le joueur alors annonce la bille de but de son choix, soit celle isolée, soit une des billes du triangle.

Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le Point de Départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point).

On peut se rappeler l'idée suivante :

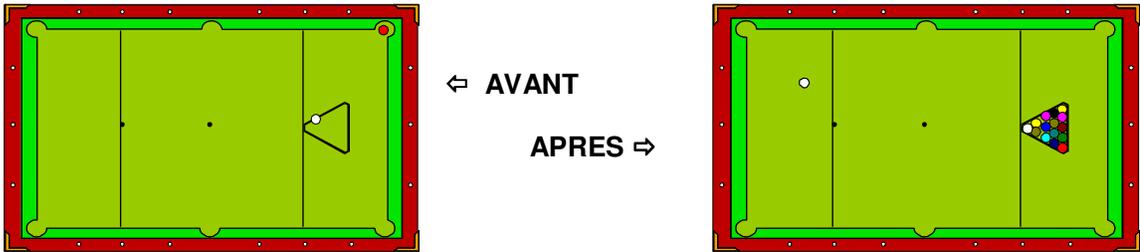
Dans tous les cas de figures exposés ci-après, on ne déplace qu'une seule bille.

a) La bille blanche est dans la surface du triangle et :

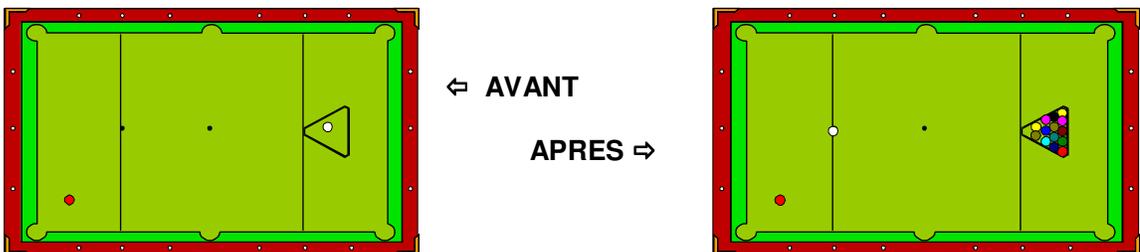
- La quinzième bille est située dans l'espace normalement utilisé par le triangle, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Remplacement, la bille blanche sera sur le point de Départ.



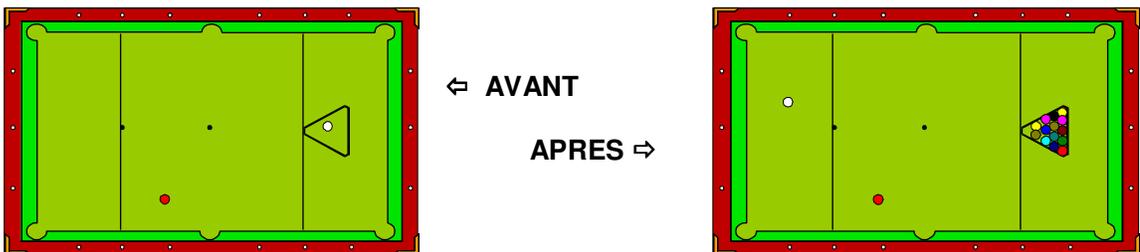
- La quinzième bille a été empochée en même temps que la quatorzième bille, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Replacment, la bille blanche sera derrière la Ligne de Départ.



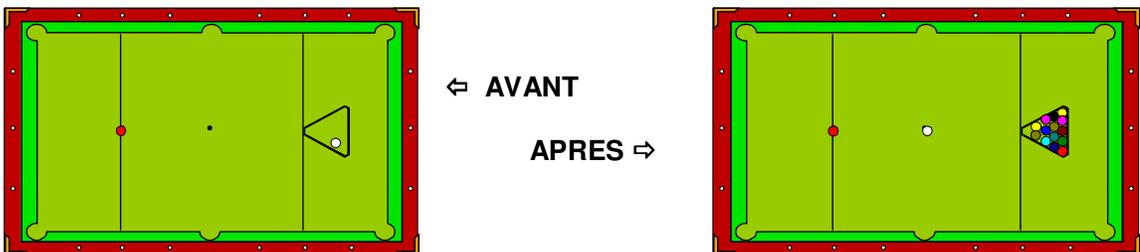
- La quinzième bille est derrière la Ligne de Départ, mais pas sur le Point de Départ, alors on reforme le triangle, la bille isolée reste où elle est et le joueur a bille en main derrière la ligne de départ



- La quinzième bille n'est ni derrière la Ligne de Départ, ni dans la surface utilisée par le triangle, c'est la situation normale, le triangle est placé sur le Point de Replacment, la bille isolée reste où elle est et la bille blanche est placée derrière la Ligne de Départ.

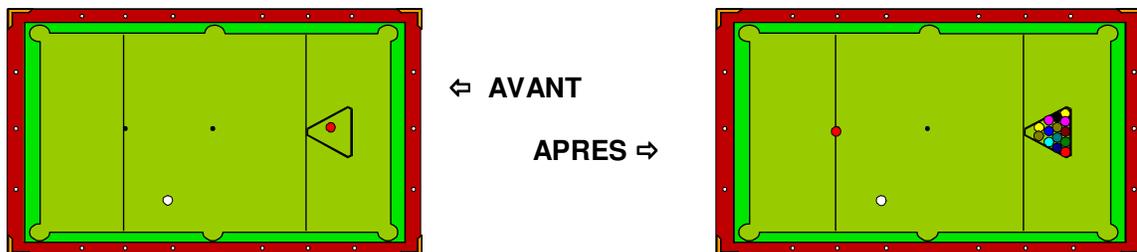


- La quinzième bille occupe le Point de Départ, le triangle est formé sur le Point de Replacment, la quinzième bille reste sur le Point de Départ et le joueur a bille en main derrière la ligne, il peut jouer la 15^e bille.

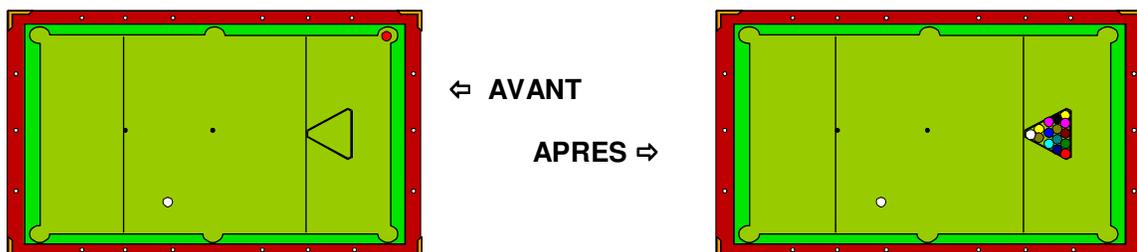


b) La bille blanche n'est ni dans le triangle ni sur le Point de Départ et :

- La quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche reste alors sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de Départ.



- La quinzième bille a été empochée en même temps que la 14e. On reforme le triangle sur le Point de Remplacement avec les quinze billes, et la blanche reste où elle est.



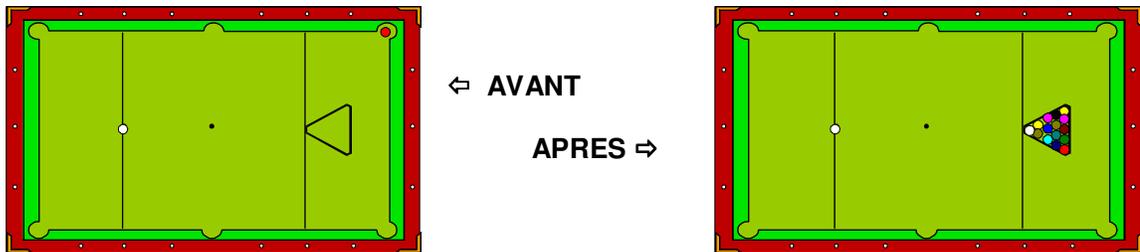
Dans le cas où la 15^e bille aurait été remplacée sur le point de remplacement au cours du jeu et uniquement dans ce cas, on reforme le triangle avec les 15 billes, elle n'est pas considérée comme dans le triangle. Par contre, si en jouant, la bille se retrouve elle-même sur le point de remplacement, elle sera considérée comme étant dans le triangle et sera remplacée sur le point de départ.

c) La bille blanche est sur le Point de Départ et :

- La quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche va sur le point du centre, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de départ.



- La quinzième bille a été empochée. La bille blanche reste alors sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement avec les quinze billes.



Nota : le tracé du triangle doit être fait à l'extérieur du triangle de sorte qu'on n'ait pas besoin de marquer la 15^e bille pour reformer le triangle, c'est interdit. Si le joueur (ou l'arbitre) n'arrive pas à reformer le triangle sans marquer la 15^e bille, elle est considérée comme étant dans le triangle et on la replace sur le point de départ.

Article 1.5.04 - Fautes et pénalités

1. Dans le cas d'un comportement antisportif :
 - pénalité de 15 points et un avertissement
 - si un 2^e avertissement est donné au même joueur dans la compétition, il sera disqualifié (règle internationale s'appliquant également dans les autres modes de jeu)
2. Fautes consécutives : Chaque faute vaut une pénalité d'**un point** pour le joueur qui l'a commise, mais au bout de 3 fautes qui rentrent dans la règle des "trois fautes consécutives", on retire **15 points** du total du joueur. Si son score n'atteint pas 15 points, le comptage sera négatif. A partir de la 3^{ème} faute consécutive du joueur, l'adversaire a le choix de faire recasser le joueur (on reforme donc le triangle) ou de prendre la main avec la table en l'état. Dans la règle des "trois fautes consécutives", on trouve les pénalités sur un coup annoncé exécuté irrégulièrement comme par exemple :
 - n'avoir pas touché une bille de but et n'avoir pas touché une bande avec la bille blanche ou n'importe quelle bille de but.
 - lorsqu'un joueur empoche une bille mais commet une faute dans l'exécution.

Dès qu'un joueur exécute un coup régulier, il est amnistié de ses fautes précédentes. Si un joueur empoche une bille et commet une faute dans le coup, cette bille n'est pas comptée et doit être remise sur le Point de Remplacement.

3. Fautes à la Casse de Départ :

Dans le cas d'une casse irrégulière, le joueur est pénalisé de **deux points**, mais cette faute ne compte pas dans la règle des "trois fautes consécutives". Toutefois, si le joueur fait sortir la bille blanche ou bien l'empoche, alors il est pénalisé de 2 points et cette faute rentre dans les "trois fautes consécutives".

Il peut donc arriver en début de partie, ou en cours de partie ou à la fin d'avoir pour un des joueurs, ou pour les deux au début et en cours de partie, un score négatif provenant de la déduction des points de pénalités.

Nota : Si le joueur empoche de façon régulière la 15^e bille mais ne touche pas le triangle avec la bille blanche, il a le droit de demander à ce que le triangle soit reformé (car il pourrait être mal collé ou mal placé).