

BILLARD

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Aux finales régionales, la formule est le « jeu du 8 » en double. Pour remporter la partie, une équipe doit empocher toutes les boules d'une seule catégorie (basse ou haute), puis la 8. L'arbre de tournoi dépend des inscriptions.
- Aux finales régionales, le billard en double se joue de façon alternative. Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup légal, c'est à son coéquipier de jouer. L'équipe reste à la table jusqu'à ce qu'elle rate un coup, commette une faute ou remporte la partie.

2. MATÉRIEL

- 15 boules numérotées de 1 à 15. Les boules numérotées sont divisées en deux catégories : les basses (1 à 7) et les hautes (9 à 15).
- Une boule blanche.
- La boule 8 qui est noire.
- Il est permis aux joueurs d'apporter leur propre baguette, pourvu qu'elle mesure plus de 40' et respecte les standards règlementaires du sport.

3. PLATEAU

- Le haut de la table est le côté où le bris d'envoi sera effectué. Le bas de la table est le côté où le triangle de boules est placé.
- L'organisation se réserve le droit de décider des dimensions des tables du tournoi, qui doivent cependant toutes être identiques.

4. DÉROULEMENT

a) Disposition des boules

(ANNEXE 1 - #1)

- La partie se joue avec une boule blanche (boule de choc) et 15 boules numérotées.
- Les boules sont disposées dans un triangle, la boule 8 au centre, une boule basse et une boule haute dans chaque coin. La première boule doit toucher la mouche (spot).
- Le but du jeu est d'empocher toutes les boules d'un groupe, « haute » ou « basse », et ensuite empocher **LÉGALEMENT** la boule 8, ce qui détermine le vainqueur.



b) Le bris (la casse)

- La partie débute lorsque le joueur effectue le bris en faisant en sorte que 4 boules numérotées touchent une bande ou qu'une boule ou plusieurs boules soient empochées (bris légal). Si le bris n'est pas légal, ce n'est pas une faute mais l'adversaire a le choix ;
 - 1) accepter la table telle quelle et jouer
 - 2) se faire remettre les boules en position et effectuer le bris lui-même
 - 3) le fait refaire par le joueur initial.
- Un joueur qui dérape (scratch), arrête ou fait dévier la boule blanche avant qu'elle ne touche une autre boule commet une faute et il perd son tour. L'adversaire place la boule blanche derrière la ligne du haut (zone de départ : ANNEXE 1 - #2) et effectue le bris à son tour.
- Sur le coup de départ, la boule blanche devra être derrière la ligne du haut (zone de départ : ANNEXE 1 - #2). L'adversaire doit informer le joueur qui effectue le bris, du mauvais positionnement de la boule blanche AVANT que le coup soit joué. S'il ne le fait pas, le bris est considéré comme légal. Le joueur informé du mauvais positionnement de sa boule doit la déplacer.
- Si un joueur empoché la boule blanche sur un bris légal :
 - 1) toutes les boules empochées (ANNEXE 1 - #3) le demeurent (excepté la boule 8).
 - 2) c'est une faute.
 - 3) la table est ouverte.

- Lorsque la boule 8 est empochée lors du bris, le joueur qui a effectué le bris peut demander de le refaire ou demander de remettre la 8 en jeu (placé au centre) et de continuer à jouer.
 - Si le joueur empoché la boule blanche en plus de la 8 sur le bris, l'adversaire peut demander de faire reformer le triangle et de faire le bris ou de remettre la 8 en jeu et de jouer avec la boule blanche en main (derrière la ligne).
- Lorsqu'un joueur n'empoché aucune boule numérotée lors du bris (casse), l'adversaire joue à son tour en choisissant le groupe qu'il veut avoir (voir **Table ouverte** au paragraphe suivant).
- Si un joueur fait sauter une boule numérotée en dehors de la table sur le bris (casse), c'est une faute, la boule est remise en jeu (ANNEXE 1 - #4) et l'adversaire peut
 - 1) accepter la table dans cette position et jouer
 - 2) prendre la boule blanche en main et jouer derrière la ligne (zone de départ).

c) Table ouverte

- La table est 'OUVERTE' lorsque le choix du groupe de boules (hautes ou basses) n'a pas été déterminé. NOTE : LA TABLE EST TOUJOURS OUVERTE IMMÉDIATEMENT APRÈS LE BRIS. Quand la table est ouverte, il est LÉGAL de frapper n'importe quelle boule, haute ou basse ou même la 8 pour empocher une boule désignée dans la poche voulue. Sur une table ouverte, toutes les boules empochées le restent. Le choix d'un groupe N'EST PAS DÉTERMINÉ sur le bris peu importe les boules empochées. Le choix est déterminé seulement quand un joueur empoché LÉGALEMENT une boule désignée dans la poche voulue.

d) La partie

- Le joueur doit empocher toutes les boules de son groupe et terminer la partie en empochant la boule 8.
- Les boules et les poches 'évidentes' n'ont pas à être indiquées. Cependant, l'adversaire a le droit de demander quelle boule ou quelle poche S'IL N'EST PAS CERTAIN du coup qui sera joué.
- Il n'est jamais nécessaire d'indiquer les détails comme les coussins, les traverses, combinaisons (bandes ou kiss, etc.), les billes empochées lors d'une faute le restent peu importe à qui elles appartiennent.

- Lors du bris, les boules ou les poches n'ont pas à être désignées. L'équipe du joueur qui effectue le bris continue de jouer s'il a empoché légalement une boule numérotée lors du bris.

e) Au jeu

- Si un joueur empoche par inadvertance la boule de son adversaire, elle reste empochée. Toutefois, si le joueur n'empoche pas légalement une boule de son groupe, il perd son tour.
- Chaque joueur continue de jouer aussi longtemps qu'il réussit légalement des boules de son groupe.
 - S'il ne peut empocher une de ses boules, il perd son tour.
 - Si un joueur ne peut toucher ou empocher la boule 8 au moment de la jouer, la partie continue.
 - S'il empoche la blanche en jouant sur la 8, il perd la partie seulement si la 8 est empochée. Si elle est sur la table, ce n'est pas une perte de partie.
- Dans le cas où une boule s'arrêterait sur le bord de la poche et qu'ensuite elle tombe à cause de vibrations, ventilateurs ou tapage du pied, elle sera replacée sur le bord de la poche le plus en s'assurant qu'elle ne retombera pas. Le délai est de 3 secondes.
- Si une boule est projetée en dehors de la table c'est une faute et le responsable perd son tour à moins que ce soit la 8, c'est une perte de partie.
- Les boules tombées sont replacées sur la table sur la mouche de départ en ordre numérique. Si la mouche n'est pas disponible, elles seront placées derrière les boules. S'il n'y a pas d'espace disponible, alors on les place avant la mouche.

f) Perte de partie

- Empocher la boule 8 quand il ne s'agit pas de la boule désignée, exception faite au moment du bris.
- Empocher la boule 8 sur le même coup que la dernière boule de son groupe.
- Projeter la boule 8 en dehors de la table en tout temps.
- Empocher la boule 8 dans une autre poche que la poche désignée.
- Faire une faute en empochant la boule 8 dans la poche désignée.

Note : les infractions ci-dessus doivent être signalées avant le coup suivant et seulement les joueurs impliqués peuvent signaler une faute.

g) Coup légal

- Lors d'un coup (excepté sur le bris et quand la table est ouverte), le joueur doit toucher à son groupe de boules en premier, empocher l'une de ses boules ou avoir un contact avec une bande ou une boule d'empochée après le contact.
* Il y a deux groupes de boules: les hautes et les basses.
- COUP DÉFENSIF : Un coup défensif (safe) doit être exécuté dans le respect du coup légal, sinon c'est une faute.

5. POINTAGE

- L'équipe qui gagne une partie remporte un point.

6. FAUTES ET PÉNALITÉS

Fautes

Vous devez avoir l'approbation de votre adversaire quand il commet une faute pour ramasser la boule blanche. Il est préférable de filmer au ralenti un coup d'arbitrage qui pourrait-être contestable.

- Ne pas faire un coup LÉGAL tel que décrit en g) coup légal.
- Empocher la boule blanche ou la projeté hors de la table.
- Empocher la boule blanche sur le bris, dérapé (scratch) sur le bris, ou dévier la boule blanche avant qu'elle ne touche les boules au moment du bris. (L'adversaire reçoit boule en main derrière la ligne du haut de la table.
- Lorsqu'on replace la boule blanche, le moindre mouvement AVANT de la blanche avec le tip de la baguette en position de jeu (à moins que ce ne soit un coup légal). NOTE : La boule blanche peut être bougée et/ou reprise en main et replacée après avoir été déposée et cela n'est pas une faute.
- Jouer sans qu'au moins un pied touche par terre. Un joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol.
- C'est une faute si la boule est touchée plus d'une fois par le bout de la baguette (double touche).
- Lorsque la boule blanche est poussée par le bout de la baguette alors que le contact est maintenu plus longtemps que la fraction de seconde habituelle d'un coup normal. Cela est un coup poussé et c'est une faute.

- Quand le résultat d'un coup est que la boule blanche est projetée hors de la table (saut de boule blanche) : c'est une faute. Si elle revient sur la surface de jeu, ce n'est pas une faute
- Saut illégal de la blanche : C'est une faute de frapper la boule blanche en dessous du centre de façon à faire lever la boule de la table pour passer au-dessus d'une boule. Si cela se produit accidentellement, cela n'est pas une faute à moins que la virole ou une autre partie de la baguette fasse contact avec la boule blanche sur le coup, ce qui est une faute. Un joueur est toujours responsable des bleus, diable, objet ou équipement qu'il utilise ou dont il dispose près du jeu. Si un de ces objets vient en contact avec la boule blanche, c'est une faute.
- Ramasser ou jouer sur la boule blanche alors qu'une ou des boules sont encore en mouvement.
- Un coup sur la boule blanche (ANNEXE 1 - #5) poussé ou touché 2 fois est une faute.
- Toucher une autre boule avec la boule blanche dans la main est une faute.
- Faire sauter une ou des boules en dehors de la table (ANNEXE 1 - #5).
- Si un joueur touche ou bouge accidentellement une boule, ce n'est pas une faute sauf si c'est la blanche. Seulement l'adversaire peut replacer la boule le plus près possible de son endroit d'origine ou la laisser là où elle est. Les deux joueurs doivent être d'accord avec l'emplacement sinon un arbitre tranchera.
 - Cependant, c'est une faute si :
 - en bougeant accidentellement une boule lors d'un coup, celle-ci fait contact avec la boule blanche.
 - celui qui l'a déplacée, retouche ou remplace lui-même la boule après l'avoir accidentellement touchée.
 - Si la boule touchée accidentellement est empochée ou une boule tombe par ricochet sur la boule bougée accidentellement.
- Après qu'un joueur empoche la boule blanche lors du bris, si l'adversaire place la boule blanche complètement et de façon évidente en dehors de la zone du bris et qu'il joue la boule, c'est une faute.
- Lorsqu'un joueur a la boule en main derrière la ligne, il doit jouer de façon que la boule blanche sorte de la zone délimitée par cette ligne avant de frapper une bande ou une boule numérotée, autrement c'est une faute (*jeu derrière la ligne*).

Pénalités pour faute

- Seulement les 2 joueurs impliqués dans une partie peuvent appeler une faute. Dès que la faute est annoncée, l'adversaire reçoit boule en main et la place n'importe où sur la table. Elle n'a pas à être placée derrière la ligne de bris excepté après le bris ou immédiatement après une faute sur le bris.
- Un joueur doit obligatoirement cesser de jouer lorsqu'une faute est appelée.

7. PARTICULARITÉS FADOQ

- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels

RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

ANNEXE 1 - DÉFINITIONS GÉNÉRALES

- 1) *POSITIONS DES BOULES* : La position d'une boule est jugée selon la base de la boule.
- 2) *ZONE DE DÉPART* : La ligne de la tête de la table (celle qui passe entre les 2 diamants au premier tiers de la table) fait partie de la ZONE DE DÉPART. Si la base est en plein dessus la ligne, la boule ne peut être jouée. Ce règlement s'applique après que la boule blanche est empochée sur le bris (casse). La boule blanche doit être placée derrière la ligne, pas dessus.
- 3) *BOULES EMPOCHÉES* : Une boule est considérée empochée si, à la suite d'un coup légal, elle tombe de la surface de jeu de la table dans une des poches et y reste. Une boule qui ressort (rebondit) après y être entrée n'est pas considérée comme bonne.
- 4) *REMISE EN JEU DE BOULES* : Une boule remise en jeu doit être replacée directement sur le point (spot). S'il y en a plus qu'une, elles seront placées l'une derrière l'autre. S'il n'y a pas assez d'espace, on les met devant la mouche.
- 5) *COUP SUR LA BOULE BLANCHE* : Un coup légal exige que la boule blanche soit frappée seulement avec le bout de cuir de la baguette (tip). Autrement, c'est une faute. Vous devez être derrière le 'Tip'
- 6) *BOULES EN DEHORS DE LA TABLE* : Les boules qui s'arrêtent ailleurs que sur la surface de jeu après un coup sont considérées comme hors-jeu. Une boule peut rebondir sur le dessus d'un coussin (bande) et sera bonne si elle retourne sur la surface de jeu par elle-même sans toucher rien qui n'est pas une partie de la table. La table étant toute partie permanente de celle-ci. Une boule touchant une lampe, un bleu sera fautive même si elle retourne sur la surface de jeu. **TOUTES LES BOULES SONT REMISES EN JEU (SPOT)** après que les boules sont arrêtées.

MOUVEMENT SPONTANÉ DES BOULES : Si une boule bouge ou se déplace par elle-même : la boule doit rester à cette place et le jeu continue. Une boule en suspend pendant 3 secondes et plus et qui tombe toute seule dans la poche doit être replacée le plus près possible de la position originale et le jeu continue.

INTERFÉRENCE : En cas d'intervention d'une personne ne participant pas à la rencontre résultant au déplacement des boules, celles-ci seront replacées le plus près possible de leur position originale, juste avant l'incident et le jeu continue sans pénalité pour le joueur affecté. Ce règlement s'applique aussi en cas de situation spéciale comme un tremblement de terre, ouragan, lampe qui tombe ou interruption d'électricité.

MANCHES : Les joueurs alternent à la table et la manche se termine lorsqu'un joueur ne réussit pas à empocher légalement une boule ou commet une faute. Lorsqu'une manche se termine sans faute, l'adversaire accepte la table comme elle est.

BOULE GELÉE : Lorsqu'un joueur vise une boule qui est gelée sur une bande (touche une bande), le coup doit être effectué comme suit : LA BOULE BLANCHE DOIT D'ABORD TOUCHER LA BOULE