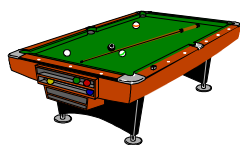


FEDERATION FRANCAISE DE BILLARD



BILLARD AMERICAIN



REGLES DU JEU

8 AMERICAIN - JEU DE LA 9 - JEU DU 14/1 CONTINU

+

REGLES GENERALES & TENUE SPORTIVE

PREAMBULE

Les

- ANNEXE I Règles générales du Billard Américain
- ANNEXE II Tenue sportive
- ANNEXE III Règles particulières à chacun des modes de jeu ⇨ 4/1 Continu
- ANNEXE IV Règles particulières à chacun des modes de jeu ⇨ 8 Américain
- ANNEXE V Règles particulières à chacun des modes de jeu ⇨ Jeu de la 9

ont été élaborées et mises à jour par

⇨ **Olivier HASENFRATZ**

Président de la Commission Nationale d'Arbitrage
et de la Commission du Billard Américain.
(C.N.A.C.B.A.)



La Commission Nationale d'Arbitrage du Billard Américain présidée par Monsieur Olivier HASENFRATZ est souveraine dans l'établissement des règles sur le territoire français. Elles ont été traduites des règlements européens E.P.B.F. et sont en entière conformité avec ceux-ci.

Monsieur SANDMANN, Responsable mondial du Billard Américain a assuré Monsieur HASENFRATZ de la conformité de celles-ci jusqu'à la fin de la saison 1998-1999.

ELLES DOIVENT DONC ETRE APPLIQUEES.

TABLE DES MATIERES

ANNEXE	I	- REGLES GENERALES DU BILLARD AMERICAIN	50
	<i>Article</i>	<i>1 - Définition</i>	50
	<i>Article</i>	<i>2 - Rôle de l'arbitre</i>	50
	<i>Article</i>	<i>3 - Début de la partie</i>	50
	<i>Article</i>	<i>4 - Tirage à la bande</i>	50
	<i>Article</i>	<i>5 - Positions de départ</i>	51
	<i>Article</i>	<i>6 - Interruption de la partie</i>	51
	<i>Article</i>	<i>7 - Billes de but et bille de tir en contact</i>	52
	<i>Article</i>	<i>8 - Billes sorties du billard</i>	52
	<i>Article</i>	<i>9 - Queue de billard, accessoires et fausses queues</i>	53
	<i>Article</i>	<i>10 - Fautes</i>	53
	<i>Article</i>	<i>11 - Annonces</i>	54
	<i>Article</i>	<i>12 - Main à l'adversaire</i>	54
	<i>Article</i>	<i>13 - Contestations</i>	55
	<i>Article</i>	<i>14 - Attitude des joueurs</i>	55
	<i>Article</i>	<i>15 - Cas exceptionnels</i>	56
	<i>Article</i>	<i>16 - Règles communes à tous les modes de jeux</i>	56
	<i>Article</i>	<i>17 - Les "Jumps"</i>	57
	<i>Article</i>	<i>18 - Jeu sans arbitre</i>	57
ANNEXE	II	- TENUE SPORTIVE	60
ANNEXE	III	- REGLES PARTICULIERES AUX MODES DE JEUX	65
		(14/1 CONTINU)	
	<i>Article</i>	<i>1 - Définition</i>	65
	<i>Article</i>	<i>2 - Début de la partie</i>	65
	<i>Article</i>	<i>3 - Casse de départ</i>	65
	<i>Article</i>	<i>4 - Déroulement normal de la partie</i>	66
	<i>Article</i>	<i>5 - Fautes et pénalités</i>	70
ANNEXE	IV	- REGLES PARTICULIERES AUX MODES DE JEUX	75
		(8 AMERICAIN)	
	<i>Article</i>	<i>1 - Généralités et formation des billes</i>	75
	<i>Article</i>	<i>2 - Casse de départ</i>	75
	<i>Article</i>	<i>3 - Déroulement de la partie</i>	76
	<i>Article</i>	<i>4 - Annonces en cours de partie</i>	78
	<i>Article</i>	<i>5 - Pénalités après une faute</i>	78
	<i>Article</i>	<i>6 - Règles particulières au Jeu du 8 Américain</i>	79

ANNEXE V - REGLES PARTICULIERES AUX MODES DE JEUX 85**(JEU DE LA 9)**

<i>Article</i>	<i>1</i>	<i>- But du jeu</i>	85
<i>Article</i>	<i>2</i>	<i>- Mise en place des billes</i>	85
<i>Article</i>	<i>3</i>	<i>- Cassage correct</i>	85
<i>Article</i>	<i>4</i>	<i>- Cassage incorrect</i>	86
<i>Article</i>	<i>5</i>	<i>- Continuation du jeu</i>	86
<i>Article</i>	<i>6</i>	<i>- "Push Out"</i>	86
<i>Article</i>	<i>7</i>	<i>- Fautes</i>	87
<i>Article</i>	<i>8</i>	<i>- Trois fautes consécutives</i>	88
<i>Article</i>	<i>9</i>	<i>- Fin du jeu</i>	88

ANNEXE I

REGLES GENERALES DU BILLARD AMERICAIN

CES REGLES SONT LES SEULES APPLICABLES EN FRANCE. ELLES ANNULENT ET REMPLACENT TOUS LES REGLEMENTS PARUS ANTERIEUREMENT, ET SONT CONFORMES A LA REGLEMENTATION E.P.B.F. ET W.P.A.

ARTICLE 1 - Définition

Cette réglementation des règles est composée de 5 annexes : les règles générales de Billard Américain (9 pages), la tenue sportive (5 pages), le Jeu du 14/1 Continu (9 pages), le Jeu du 8 Américain (9 pages) et le Jeu de la 9 (5 pages). Elles doivent être appliquées dans leur intégralité. Tout joueur licencié ou non, dans un tournoi fédéral, accepte sans réserve l'application du présent règlement.

ARTICLE 2 - Rôle de l'arbitre

L'arbitre dirige seul la partie à l'exclusion de toute autre personne. Le ou les marqueurs ainsi que les joueurs ont exceptionnellement le droit d'intervenir lorsqu'il s'agit d'une question d'application des règlements. L'arbitre doit veiller à ce qu'aucune intervention non justifiée ne se manifeste.

ARTICLE 3 - Début de la partie

- 1°) Les joueurs ont le droit à 3 minutes d'échauffement chacun pour chaque partie. Mais si le joueur débute dans la compétition (premier match de la compétition), ce temps d'échauffement peut durer jusqu'à 5 minutes par joueur en accord avec l'organisateur et le Directeur de jeu.
- 2°) La partie commence dès que l'arbitre a enserré les billes en plaçant la bille de pointe sur le Point de Remplacement, puisqu'il a retiré le triangle.
- 3°) Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, de telle manière que chaque bille doit toucher cette adjacente 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 4 - 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 - de préférence deux billes pleines - 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°) Si les deux joueurs enfreignent ces règles, ou 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 ait touché la petite bande du haut, le tirage à la bande est rejoué.

ARTICLE 5 - 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 saisi 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 adversaire 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.

- 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 6 - Interruption de la partie

- 1°) 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 si l'arbitre le lui demande.

- 2°) 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 ou le Directeur de jeu.

ARTICLE 7 - Billes de but et bille de tir en contact

- 1°) Le joueur a le droit de jouer une bille de but appartenant à son groupe de jeu si cette bille touche ou est proche de la bille de tir. Si les billes sont collées ou très proches, le coup ne peut être considéré comme valable que si la bille jouée bouge (même un peu). Il se produit alors un "QUEUTAGE". C'est à dire que le procédé de la queue est toujours en contact avec la blanche lorsque celle-ci pousse la bille.
- 2°) Le "queutage" est autorisé si la bille de tir et la bille de but sont collées. Dans ce cas, le joueur peut jouer la bille de but sans limites de direction.
- 3°) Si les billes de but et de tir sont proches mais non collées, par contre, il ne peut jouer son coup que si l'axe de sa queue ne traverse pas la bille de but en suivant ces deux principes :

↳ La blanche ne doit pas suivre dans la même direction la bille jouée de plus d'un diamètre d'une bille sinon il y a faute.

↳ Si la blanche est plus rapide ou aussi rapide que la bille de but, il y a faute car il y a double contact.

Hormis ces deux exceptions définies en article 7-2 et 7-3, toute autre action tendant à toucher deux fois la bille de tir avec son procédé sera considéré comme une faute.

ARTICLE 8 - Billes sorties du billard

Une bille est dite sortie du billard dès qu'elle est tombée hors de l'encadrement ou dès qu'elle a touché l'encadrement du billard, même si elle revient sur le billard et touche d'autres billes.

- 1°) Bille blanche sortie, l'arbitre se saisit de la bille et la place le long de la petite bande située à proximité de la Ligne de Départ. Le joueur la place alors où il le désire. Il peut par la suite, la bouger avec la main, le bois de la queue, la virole ou le procédé (sauf, s'il est en position de tir ou jugé comme tel. Dans ce cas, le coup est considéré comme joué).
- 2°) Bille(s) de but sortie(s) :

↳ 1^{er} cas : La règle impose que les billes soient replacées (14/1 Continu et la 9 au jeu de la 9).

La bille est placée sur le Point de Remplacement sans toucher une autre bille. Si cet emplacement est occupé par une ou plusieurs billes, elle sera replacée dans l'axe, et toujours en dessus de ce Point de Remplacement vers le haut du billard.

Si plusieurs billes sont à remettre, l'arbitre les place les unes derrière les autres en comblant les espaces les plus proches du Point de Remplacement, toujours en direction du haut du

billard vers la petite bande. Seules les billes à replacer en même temps, et lors de la même reprise doivent rentrer en contact les unes avec les autres.

↳ 2^{ème} cas : La règle n'impose pas que les billes soient replacées (Jeu du 8 Américain, et toutes les billes au Jeu de la 9, sauf la 9).
Les billes sont empochées directement à la main par l'arbitre.

Dans tous les cas, si une bille est sortie hors de l'encadrement et qu'elle retombe dans le cadre du jeu, seule cette bille sera retirée du jeu, les autres billes, si elles ont été touchées, resteront dans leur position.

ARTICLE 9 - Queue de billard, accessoires et "fausses queues"

- 1°) Le joueur doit faire uniquement usage du procédé de la queue de billard pour effectuer son coup. Le joueur a le droit de s'aider du "râteau". En cas de "fausse queue" (la virole touche la blanche et le coup est caractérisé par un bruit sec), il y a faute si la blanche part dans une direction différente de l'axe du coup de queue.
- 2°) Par contre sur un massé ou un "Jump", il y aura faute dans tous les cas de fausse queue.
- 3°) Un joueur ne peut se servir que de sa queue ou de sa main pour mesurer un coup. Cas exceptionnel au Jeu du 14/1 Continu, et si le triangle n'est pas tracé sur la table, le joueur peut demander à l'arbitre de se servir du triangle en bois ou plastique pour voir où sont situées les billes par rapport à la zone du triangle.
- 4°) Il est formellement interdit d'utiliser une bille, un bleu ou tout autre accessoire pour mesurer un coup, ni sur le tapis, ni sur les bandes. Si l'arbitre s'aperçoit que le joueur s'est servi d'un bleu posé sur le billard ou a fait une marque avec sa queue ou du talc ou tout autre procédé pour mesurer un coup, il devra l'avertir d'effacer ses marques ou de déplacer le bleu posé sur les bandes avant de jouer sous peine de compter le coup joué comme faute.

ARTICLE 10 - Fautes

- 1°) Un tir n'est régulier que lorsque les billes sont immobilisées sans qu'il y ait une faute. Il y a faute dans tous les cas cités au présent Code Sportif.
- 2°) 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 (**Sauf cas spéciaux énumérés dans l'article 7**) ou la bande, ou lorsqu'il entre en contact plusieurs fois avec la bille en mouvement.
- 3°) Il y a faute lorsque le joueur touche une des billes avec n'importe quelle partie de son corps, ou vêtements ou autre partie de son équipement, 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 a "*Bille en main*".
Lors d'une bille en main, le joueur peut placer la bille de tir comme bon lui semble, de la manière qu'il veut, avec une exception lorsqu'il fait usage de son procédé pour la placer de bien veiller à ne pas laisser supposer qu'il est en position de tir, auquel cas, l'arbitre devra annoncer une faute. Si les billes ont été bougées, les billes devront être replacées le plus près possible de leur position initiale. Il en va de même lorsque c'est un objet extérieur qui vient troubler le placement des billes.

- 4°) Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énerverment 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.
- 5°) Si un joueur est considéré comme trop long à jouer, il y a faute lorsque celui-ci ayant déjà été averti par l'arbitre sur le fait que la règle du "Time" va s'appliquer, dépasse les 45 secondes sur chaque tir. L'arbitre annoncera "Time" au bout de 35 secondes et le joueur ne disposera plus que de 9 secondes pour exécuter son coup.

Cette durée de réflexion peut être rallongée de 15 secondes 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.

- 6°) 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.

ARTICLE 11 - Annonces

- 1°) 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.
- 2°) 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.
- 3°) 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.
- 4°) L'arbitre doit contrôler le nombre des points ou manches inscrits sur la feuille de match, tenue par le marqueur.

ARTICLE 12 - Main à l'adversaire

L'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque toutes les billes sont immobiles. Le joueur a le droit de demander à l'arbitre pourquoi la main passe.

● **Cas particulier** : Si une bille tombe toute seule dans une poche lors d'un changement de main déjà annoncé par l'arbitre, l'arbitre doit replacer la bille à l'endroit où elle était. Si la bille qui tombe est celle qui a été jouée sur le coup précédent, le coup n'est valide que si la bille tombe dans les 5 secondes qui suivent l'arrêt supposé des billes par l'arbitre. Si l'annonce de la reprise a été faite, l'arbitre peut faire revenir le joueur sur la table si cette bille est empochée dans les 5 secondes. Il n'y a faute que si le joueur pousse la table intentionnellement dans le but de faire tomber cette bille.

ARTICLE 13 - Contestations

- 1°) 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.
- 2°) 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.
- 3°) Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel pour des questions de fait. Sont excepté les questions d'application des règlements.

ARTICLE 14 - Attitude des joueurs

- 1°) 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. D'une manière générale, et à moins de demander un "Time Out" lorsque c'est son tour de jeu, un joueur DOIT rester assis. 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.
- 2°) 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.
- 3°) 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. Si aucune chaise n'est à sa disposition, il doit veiller à rester dans une position qui ne gênera pas son adversaire, tout en restant dans l'aire de Jeu.
- 4°) Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel pour les questions de fait. Sont excepté les questions d'application des règlements.
- 5°) 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.

- 6°) Si l'erreur commise a pu influencer le résultat de la partie, le directeur de jeu devra la faire rejouer. Le représentant de la Fédération Française de Billard devra, en cas de réclamation, faire un rapport à la Commission Sportive Nationale et à la Commission d'Arbitrage dans les 48 heures.

ARTICLE 15 - Cas exceptionnels

Les cas exceptionnels non prévus à ce présent règlement sont laissés à l'appréciation de l'arbitre et du Directeur de jeu. Un rapport devra être envoyé à la C.S.N. et à la Commission d'Arbitrage dans les 48 heures.

ARTICLE 16 - Règles communes à tous les modes de jeux de billard américain

Lors d'un coup joué, si aucune bille n'est empochée, la bille de tir ou une des billes de jeu de n'importe quel groupe, doit toucher une bande après impact de la bille de tir sur la bille de but. Si aucune bille ne touche la bande après cet impact, il y a faute. (Sauf "Push Out" annoncé au Jeu de la 9).

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.

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 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.

Lors d'un coup, si la bille blanche touche une bille de but objet et une autre bille de but non objet 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 légal.

Si une bille est collée à la bande, le coup n'est valable que si la bille de but touche une des trois autres bandes, si la bille de tir touche une des quatre bandes après impact, ou si une autre bille de but (de n'importe quel groupe pour le Jeu du 8 Américain) touche une bande, ou si une bille de but est empochée légalement.

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.

Pour tous les coups, le joueur doit avoir au moins un pied qui touche par terre.

Si une bille entre dans une poche et ressort en revenant sur la table, la main passe, il n'y a pas faute. Si cette bille sort de la table, il y a faute et la bille est empochée (sauf la 9 au Jeu de la 9, la 8 à la casse au 8 Américain et au 14/1 où toutes les billes empochées sur faute sont replacées). Si la bille sort de la poche, touche le cadre et revient dans le jeu, il y a faute, la bille est empochée (sauf exceptions ci-dessus), et si des billes ont été touchées, la règle n'impose pas de replacer les billes touchées après le rebond hors de l'aire de jeu.

La règle des 3 fautes consécutives ne s'applique pas au Jeu du 8 Américain.

ARTICLE 17 - Les "Jumps"

Les "Jumps" ou coups sautés sont autorisés aux seules conditions que le joueur attaque la bille de tir au-dessus du centre, et 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 prohibé.

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 y a faute lorsque la bille de tir ou une bille de but touche le cadre en bois du billard avant de retomber sur le tapis, dans le cas d'une bille de but, la bille de but est empochée (sauf au 14/1 continu où elle est remplacée sur le Point de Remplacement, ou au Jeu de la 9 - idem), et si elle touche d'autres billes en revenant sur la table, celles-ci n'ont pas à être replacées.

ARTICLE 18 - Jeu sans arbitre

Lorsqu'une partie est jouée sans arbitre, il en est remis au fair-play du joueur afin de dire s'il a fait une faute ou pas. 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 une tierce personne pour surveiller la validité du coup en application aux règles énumérées dans le présent Code Sportif.

ANNEXE II

TENUE SPORTIVE

- 1°) Les clubs affiliés sont autorisés à décider du port d'une tenue sportive de couleur, dans le respect du présent règlement.
- 2°) L'adoption définitive est impérativement subordonnée à l'accord de la ligue d'appartenance.
- 3°) Après agrément, la tenue vestimentaire est imposée à l'ensemble des membres du même club.
- 4°) Lorsque le club n'a pas encore opté pour l'habillement de couleur, son représentant qualifié en finale de France **et exclusivement pour ce niveau d'épreuve**, n'est pas tenu de porter les vêtements noirs traditionnels, mais est autorisé à disputer la dite compétition dans une tenue prévue dans le cadre du présent règlement.

5°) La tenue sportive est ainsi définie :

- ⇒ **Pull** ⇒ Cas 1 uni, col en V ou ras le cou à manches longues avec chemise à manches longues ou courtes.
- longues ⇒ Cas 2 modèle débardeur uni, col en V avec chemise à manches ou courtes.
- ⇒ Cas 3 polo ou sweat-shirt uni. Le Tee-shirt est interdit.
- ⇒ Cas 4 chemise unie à manches longues ou courtes. Dans le cas où la chemise est à manches longues, celles-ci ne doivent pas être retroussées durant la compétition.

⇒ **Ecusson** Quelle que soit la tenue adoptée, l'écusson du club devra être placé sur la poitrine côté gauche et ceci dans les 4 cas définis ci-dessus.

 A défaut d'emblème personnalisé, le port de l'écusson des armoiries de la ville ou de la région d'appartenance est **obligatoire**. Celui-ci ne sera pas "scotché" ou maintenu à l'aide d'épingle, mais cousu.

⇒ **Pantalon de ville** de teintes unies limitées aux coloris noir, bleu marine ou gris. Le port du blue-jean est **interdit**.

⇒ **Chaussettes** assorties si possible à l'ensemble vestimentaire.

⇒ **Chaussures** de ville, assorties à la tenue et noires de préférence.

- 6°) La publicité sur la tenue est réglementée selon les principes définis par la F.F.B. L'emplacement total ne devra pas excéder 80 cm² et sera situé soit en haut de la manche, soit sur l'épaule, soit sur la poitrine (la position de l'écusson est prioritaire). Toutes les publicités sont autorisées sauf celles dont l'exclusion est prévue par la loi (dont alcool et tabac).

- 7°) Lors des compétitions départementales, régionales ou nationales, le port de l'écusson "FRANCE" est interdit.
- 8°) Le responsable d'épreuve (Délégué officiel, Directeur de jeu, Dirigeant, Organisateur) est habilité à refuser la participation d'un joueur non vêtu en conformité avec ce qui précède.
- 9°) A l'heure prévue sur les convocations et lors de la présentation de sa licence, le joueur doit être obligatoirement en tenue. Il n'y aura aucun délai donné au joueur afin qu'il soit en règle avec ce qui est défini dans le Code Sportif à ce sujet.
- 10°) Tout joueur non vêtu en conformité avec ce qui précède au moment exact où débute la compétition sera déclaré forfait.
- 11°) Les ligues sont chargées de la diffusion du présent règlement auprès des Clubs affiliés et de veiller à son application.
- 12°) Ce règlement annule et remplace ceux parus antérieurement.

Fait à TOULON le 01 Septembre 1997
Olivier HASENFRATZ

ANNEXE III

REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEUX

14.1 "CONTINU"

ARTICLE 1 - Définition

- 1°) Le but du jeu est d'empocher le plus de billes de but possible à chaque tour de jeu. 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 partie se joue en 150 points maximum (Finale du Championnat de France ou Championnat d'Europe).
- 2°) Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille à empocher, on reforme le triangle sans la dernière bille, le principe étant alors d'empocher la bille isolée, puis avec la bille blanche, venir casser le triangle afin de pouvoir rentrer d'autres billes et ainsi continuer la série. Ceci n'est pas obligatoire, le joueur peut jouer une bille du triangle plutôt que la bille isolée.

ARTICLE 2 - Début de la partie

- 1°) L'ordre pour commencer la partie est déterminé par le tirage à la bande. Le vainqueur choisit d'effectuer la Casse de Départ ou de la laisser à son adversaire.
- 2°) Les billes sont enserrées dans un triangle équilatéral, la bille de pointe contenue dans le triangle est située sur le Point de Replacement. Toutes les autres billes sont placées librement.
- 3°) La bille blanche ou "bille de tir" est placée derrière la Ligne de Départ.

ARTICLE 3 - Casse de Départ

- 1°) 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 n'est pas réalisé, des conditions sont nécessaires pour que la Casse de Départ soit valable :
 - ↳ 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 de but et la bille blanche doivent toucher une bande à condition que le coup joué soit cohérent avec son annonce, ou que le triangle soit suffisamment éclaté pour laisser une position de tir favorable à son adversaire. S'il remplit cette condition en empochant la bille annoncée, il continue à jouer.
- 2°) 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. La règle des "trois fautes consécutives" ne s'applique pas aux cassages irréguliers.

- 3°) Dans le cas d'une Casse de Départ régulière, mais où le joueur fait sortir la bille blanche, ou bien empoche celle-ci, il y a faute. Le joueur est pénalisé d'**un point**.

Attention, cette faute compte dans la règle des "trois fautes consécutives".

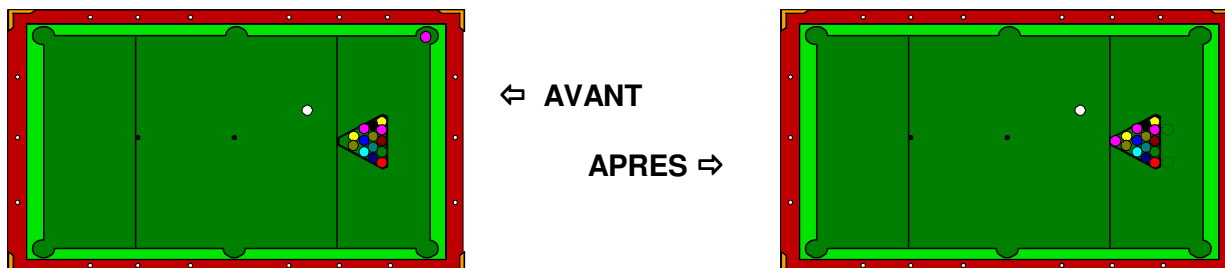
Son adversaire a alors "bille blanche en main" derrière la Ligne de Départ. C'est à dire qu'il place sa bille de tir où il veut derrière la Ligne de Départ. Le joueur peut la déplacer, mais uniquement avec la main ou toute partie de la queue à l'exception du procédé s'il est en position de tir. Dans ce cas, le coup est considéré comme joué. La casse est alors dite irrégulière et le joueur est pénalisé de **deux points**.

ARTICLE 4 - 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 dans tous les cas de figures, même casses intermédiaires, les billes suivantes étant accolées à la première en remontant vers le haut du billard, et s'il n'y a pas de place, elles viennent derrière le triangle, dans l'axe du Point de Remplacement. Seules les billes empochées lors d'une même reprise peuvent se coller entre elles.

Les autres doivent être replacées le plus près de la position qu'elles peuvent occuper sans toucher les billes déjà sur le tapis. Concernant le système des casses intermédiaires, 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.



- 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 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.

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.

- 6°) 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.

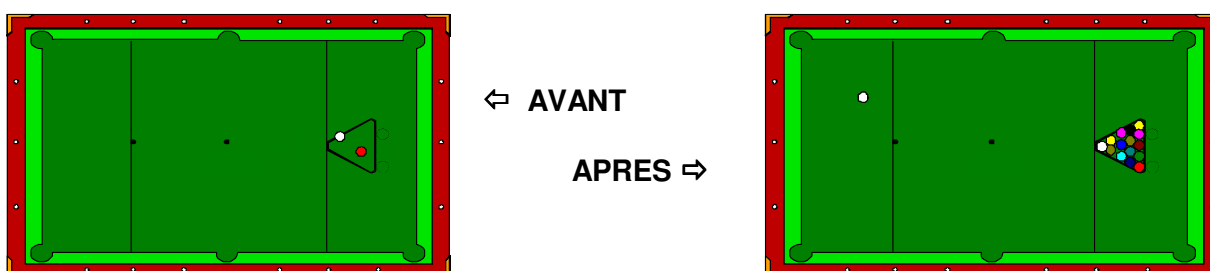
Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le Point de Départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point.

On peut se rappeler l'idée suivante :

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

↪ **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 Replacement, la bille blanche sera derrière la Ligne 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 Replacement, 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 la bille blanche est placée sur le Point 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 Remplacement, 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 Remplacement, la quinzième bille reste sur le Point de Départ et la bille blanche est placée sur le Point du Centre.



⇐ **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. On reforme le triangle sur le Point de Remplacement avec les quinze billes, et la blanche reste où elle est.



⇒ La bille blanche est 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 du Centre.



⇒ 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.



ARTICLE 5 - Fautes et pénalités

1°) Faute particulière : Le joueur qui touche délibérément une bille ou modifie sa trajectoire est pénalisé de **15 points**. Son adversaire a alors le choix d'accepter la table telle qu'elle est en

mettant la bille blanche où il le désire derrière la Ligne de Départ (Bille blanche en main), ou bien de faire reformer le triangle et de le faire casser par son adversaire (conditions Casse de Départ).

- 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, le triangle est alors reformé et le joueur ayant commis les fautes doit refaire la Casse de Départ.

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'un cassage irrégulier, le joueur est pénalisé de **deux points**, mais cette faute ne compte pas dans la règle des "trois fautes consécutives". Toutefois, dans le cas d'un cassage irrégulier, le joueur fait sortir la bille blanche ou bien l'empoche, alors il est pénalisé d'**un point supplémentaire** 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.

Le présent règlement au Jeu du 14/1 Continu prend en compte totalement les règles générales du Jeu de Billard Américain édités en Annexe I et en Annexe II pour la tenue sportive.

ANNEXE IV

REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEUX

JEU DU 8 AMERICAIN



ARTICLE 1 - Généralités et formation des billes

- 1°) L'ordre pour commencer la partie est déterminé par le tirage à la bande. Le vainqueur choisit d'effectuer la Casse de Départ ou de la laisser à son adversaire.
- 2°) Les 15 billes sont enserrées dans le triangle équilatéral, la bille de pointe est située sur le Point de Remplacement. L'arbitre doit veiller à ce qu'il n'y ait pas que des billes pleines ou cerclées à la base du triangle, tout en respectant la position de la bille numéro 8 située au centre du triangle.
- 3°) Pour la Casse de Départ, la bille blanche est placée derrière la Ligne de Départ.
- 4°) Lors de la partie, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés selon *l'Article 3 Paragraphe 8*.
- 5°) Ce type de jeu se joue en plusieurs manches dont le nombre est défini dans le présent Code Sportif.
- 6°) La casse n'est pas alternée. Le vainqueur d'une manche a le choix pour la casse de la manche suivante.

ARTICLE 2 - Casse de Départ

- 1°) Pour qu'elle soit valable, il faut (avec la bille blanche derrière la Ligne de Départ) :
 - ↪ Soit que 4 billes de but différentes touchent une bande.
 - ↪ Soit empocher une ou plusieurs billes, sans être annoncées 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.

BILLE 8 EMPOCHÉE A 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.
- ↪ faire replacer la 8 sur son spot 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** a le choix :

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

BILLE BLANCHE EMPOCHÉE A LA CASSE

Si le joueur empoche 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, sauf si la bille blanche franchit la ligne et touche une bande avant impact.

ARTICLE 3 - Déroulement de la partie

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 empoche régulièrement une bille annoncée, après le coup de la casse selon les paragraphes suivants 1, 2, 3.

- 1°) Avant le choix du groupe, si une ou plusieurs billes de tir de n'importe quel groupe (sauf la 8) sont empochées à la casse, le joueur qui a la main peut faire toute combinaison (sauf toucher la 8 en premier avec sa bille de tir), pour empocher la bille qui déterminera son groupe.
- 2°) Avant le choix du groupe, si aucune bille n'a été empochée à la casse, et dans les reprises qui suivent, la main passe et l'adversaire peut faire toute combinaison (sauf toucher la 8 en premier avec sa bille de tir), pour empocher la bille qui déterminera son groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une bille annoncée soit empochée.
- 3°) 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. Les billes restent empochées, la main passe, et l'adversaire peut faire toute combinaison (sauf toucher la 8 en premier avec sa bille de tir) pour empocher la bille qui déterminera son groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bille annoncée soit empochée.

APRES LE CHOIX DU GROUPE

- 4°) 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.
- 5°) Après le choix définitif du groupe, toutes combinaisons ou carambolages sont acceptés à la condition que le joueur touche au moins une bille de son groupe en premier avec la bille blanche. Si le joueur fait une faute ou n'empoché pas de bille, la main passe à l'adversaire.
- 6°) La partie est considérée gagnée dès qu'un joueur empoché correctement la bille numéro 8 après avoir empoché toutes les billes de son groupe.
- 7°) La partie est perdue quand :
 - ↪ la bille 8 est empochée en cours de partie.
 - ↪ la bille 8 sort de la surface du jeu.
 - ↪ la bille 8 est empochée à la suite d'une faute commise.
 - ↪ 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.
- 8°) 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 bien
 - ↪ faire en sorte que la bille blanche ou n'importe quelle bille numérotée touche une bande.

NOTA : Le joueur peut faire rebondir la bille blanche sur une bande avant de toucher la bille visée. Toutefois, après le contact avec la bille visée, celle-ci doit être empochée, OU BIEN la bille blanche ou une bille numérotée quelconque doit toucher une bande. Sinon, il y a faute.

- 9°) Coups de sécurité : 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 être valable, il faut :

↳ soit après impact avec une bille de but qu'une bille de but ou la bille blanche touche une bande.

↳ soit empocher une ou plusieurs billes.

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 4 - Annonces en cours de partie

- 1°) Après que les groupes de billes aient été attribués, toutes les billes et les poches doivent être désignées 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.

- 2°) En cas de refus, la main passe.

ARTICLE 5 - Pénalités 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 lors de la casse). Cette règle empêche un joueur de commettre des fautes exprès qui mettraient son adversaire en difficulté. 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 qui rentre en contact avec la bille blanche constituera une faute. Il ne s'agit pas d'un coup régulier.

BILLES EMPOCHEES IRREGULIEREMENT

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

- ↳ la bille en question est empochée lors du même coup qui constitue une faute.
↳ lorsque la bille annoncée ne rentre pas dans la poche indiquée.

↳ un coup de sécurité est annoncé avant le coup.

Les billes empochées irrégulièrement ne sont pas ressorties.

ARTICLE 6 - Règles particulières au Jeu du 8 Américain

- 1°) Lorsqu'une bille annoncée se trouve à moins d'une bille de la bande, deux coups seront seulement permis sur cette bille. Au troisième, il faut soit empocher la bille, soit faire toucher à cette bille une des trois autres bandes ou bien toucher une bande avec la bille blanche après avoir touché cette bille de but.
- 2°) Il y a faute, si après le choix des groupes, un joueur ne touche pas avec la bille blanche en premier une bille de son groupe ou, si après avoir touché une bille de son groupe aucune bille ne touche au moins une bande.
- 3°) Pour toute faute entraînant "bille en main", le joueur bénéficiaire place la bille blanche selon son libre choix sur toute la surface de jeu. Sauf à la casse où la "bille en main" se place derrière la Ligne de Départ.
- 4°) La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement les billes avec sa main autre que la blanche s'il a "bille en main" ou pour replacer la 8 sur le Point de Remplacement quand celle-ci a été empochée à la casse ou éjectée de la table.

Le présent règlement au Jeu du 8 Américain prend en compte totalement les règles générales du Jeu de Billard Américain édités en Annexe I et en Annexe II pour la tenue sportive.

ANNEXE V

REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEUX

JEU DE LA 9



ARTICLE 1 - 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.

Après une faute, l'adversaire a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où sur la table. Il ne faut rien annoncer.

Une partie est terminée au moment où un joueur gagne le nombre de manches nécessaire. La partie se déroule en nombre de manches décidées par le Directeur de Jeu, en accord avec le présent Code Sportif.

Le gagnant d'une manche a le droit de la casse de la manche suivante.

ARTICLE 2 - Mise en place des billes

Les billes sont disposées en forme de losange en plaçant la bille N° 1 à la tête des billes sur le Point de Replacement et la bille N° 9 au milieu du losange. Toutes les autres billes sont placées à volonté autour de la 9. Toutes les billes doivent se trouver le plus près possible l'une de l'autre. Le jeu commence par l'amélioration de la position de la blanche dans la zone de cassage derrière la Ligne de Départ.

ARTICLE 3 - Cassage correct

Les règles concernant un cassage correct sont les mêmes que pour les autres coups réguliers, sauf :

↳ Le joueur qui casse doit toucher en premier la bille N° 1 et soit empocher une bille, soit envoyer au moins quatre billes de couleur à une bande. Sinon la casse est irrégulière.

↪ Il s'agit d'une faute si la blanche tombe dans une poche ou est éjectée de la table ou si les exigences du cassage ne sont pas remplies. Dans ce cas là, le joueur qui reprend le jeu a bille en main et il peut placer la blanche sur toute la table (si la 9 est empochée, elle est replacée sur le Point de Remplacement ou au plus près en descendant si ce point est occupé par une autre bille).

↪ Il s'agit d'une faute si une bille de couleur est éjectée de la table lors d'un cassage. Le joueur qui reprend le jeu a bille en main et il peut placer la blanche n'importe où 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).

↪ La partie est gagnée lorsque le joueur qui casse empoche d'une manière correcte la 9 en touchant la bille N° 1 en premier et en ayant positionné la blanche dans la zone de départ sans commettre de fautes édictées dans le présent Code Sportif (empochage de la blanche, éjection d'une bille hors de la table, déplacement d'une bille avec la main ou autre objet avant que les billes ne se soient arrêtées de rouler).

ARTICLE 4 - Cassage incorrect

Dans tous les cas, 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".

ARTICLE 5 - Continuation du jeu

Le joueur peut jouer un "Push Out" et ceci lors du coup qui suit directement le cassage (Voir Article 6). Si un joueur empoche une ou plusieurs billes lors d'un cassage correct, il reste à la table jusqu'à ce qu'il manque une bille, qu'il commette une faute ou qu'il gagne le jeu. Si le joueur manque une bille, ou commet une faute, son adversaire reprend le jeu jusqu'à ce que lui aussi manque une bille, commette une faute ou qu'il gagne le jeu.

Le jeu est terminé quand la 9 est empochée par un coup correct ou si le jeu a été jugé perdu à cause d'une infraction grave contre les règles.

ARTICLE 6 - Push Out

Le joueur qui effectue le coup immédiatement après le cassage peut jouer un "Push Out". Il essaie avec ceci de mieux positionner la blanche pour la suite du choix des billes. Lors d'un Push Out, la blanche n'a pas besoin de toucher une bille de couleur ou une bande. Les autres raisons de faute, par contre restent valables.

Le joueur doit annoncer le Push Out avant le coup, sinon il s'agit d'un coup normal. Chaque bille empochée lors d'un Push Out reste dans la poche (excepté la 9 que l'on repositionne sur le Point de Remplacement).

Après un Push Out correct, le joueur qui reprend le jeu peut reprendre la position telle qu'elle est ou passer son tour au joueur qui a effectué le Push Out. Un Push Out n'est pas considéré comme faute du moment qu'il n'y a pas de règles de jeu violées :

- ↪ Billes sorties de la table.
- ↪ Blanche empochée.
- ↪ Déplacement de la blanche autre qu'avec le procédé.
- ↪ Bille de tir jouée autre que la blanche.
- ↪ Billes jouées avant immobilisation totale des billes sur la table.
- ↪ Queutage abusif (*Article 7 et 10-2 de l'Annexe I*).
- ↪ "Jump" non conforme à *l'Article 17 de l'Annexe I*.

Un "Push Out" incorrect est puni selon la faute commise :

↪ Bille en main pour l'empochage de la bille blanche, pour toute bille sortie du billard, pour queutage abusif ou "Jump" mal attaqué.

↪ Manche perdue pour tout comportement antisportif tel que :

- ↪ Billes jouées avant immobilisation.
- ↪ Déplacement de la blanche autre qu'avec le procédé de la queue.
- ↪ Bille de tir jouée autre que la blanche.

On ne peut jouer un "Push Out" après une faute au cassage.

ARTICLE 7 - 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). 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.

↪ **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.

↪ **Amélioration libre de la position :**

Si un joueur a bille en main, il peut placer la bille blanche n'importe où sur la table, sauf collée à une bille de couleur. Il peut déplacer la blanche jusqu'à ce qu'il effectue son coup.

↪ **Billes de couleur éjectées de la table :**

Si une bille non empochée s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu de la table, elle est considérée comme bille éjectée de la table. C'est une faute de faire éjecter une

bille de la table. La bille éjectée n'est plus remise dans le jeu (exception bille N° 9), Le jeu continue.

↳ **Fautes lors de "Jumps" ou massés :**

Si un jeu est joué sans arbitre, il s'agit d'une faute si un joueur essaie de jouer par dessus ou autour d'une bille avec un "Jump" ou un massé et qu'il bouge une bille qui n'est pas jouable (de même si la bille est bougée par la main, queue, râteau, etc ...).

ARTICLE 8 - Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives dans trois reprises de suite sans avoir effectué un coup correct entre deux, il perd la manche. Les trois fautes doivent se produire dans le même jeu. Il faut avertir le joueur entre la deuxième et la troisième faute.

La reprise d'un joueur commence quand on l'autorise d'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.

ARTICLE 9 - Fin du jeu

La manche commence au moment où la blanche quitte la Zone de Départ lors du cassage. La 1 doit être jouée correctement. La manche est terminée quand la 9 est empochée avec un coup correct, même à la casse, ou si une manche est considérée perdue à cause d'une infraction grave contre les règles, ou lorsqu'un joueur commet trois fautes consécutives.

Le présent règlement au Jeu de la 9 prend en compte totalement les règles générales du Jeu de Billard Américain édités en Annexe I et en Annexe II pour la tenue sportive.