

CHAPITRE II

REGLES OFFICIELLES

Article 1.2.01 - Ethique sportive - But du jeu

Le jeu, connu sous le nom de 8 POOL ANGLAIS, peut être pratiqué de façon individuelle ou en équipe.

Les joueurs doivent veiller à conserver un bon esprit, faire preuve de dispositions bienveillantes envers leurs adversaires, les arbitres, les organisateurs et prendre soin du matériel et du lieu d'accueil. Respecter l'éthique sportive, c'est se conformer à un ensemble de règles de bonne conduite.

Ainsi, les joueurs doivent-ils éviter ce qui pourrait être considéré comme déloyal, anti-sportif ou de mauvais goût, comme par exemple :

- Dévisser ou ranger sa queue avant même que la partie ne soit terminée.
- Rentrer à la main la bille noire quand on estime avoir perdu la partie.
- Se positionner volontairement devant ou derrière l'adversaire qui s'apprête à jouer.
- Abuser systématiquement d'un long temps de réflexion entre chaque coup.
- Laisser son bleu sur le billard après avoir joué, alors que l'on n'a plus le contrôle de la table.
- Echanger des opinions ou des conseils avec ses coéquipiers ou le public en cours de match.

Inversement, sera considéré comme étant fair-play ou de bon ton :

- Serrer la main de l'adversaire avant et après le match quel qu'en soit le résultat.
- Reconnaître volontairement une faute non signalée par l'arbitre ou par l'adversaire
- Accepter sans contester les décisions de l'arbitre.

But du jeu : la partie est gagnée par le joueur qui, après avoir empoché les 7 billes de son groupe de couleur à l'aide de la bille blanche, empoché régulièrement la bille noire, de manière directe ou non.

Dans tous les cas, il est clairement entendu que l'arbitre est seul juge du bon déroulement du jeu et que les décisions qu'il est amené à prendre doivent être scrupuleusement appliquées.

GLOSSAIRE de quelques termes spécifiques utilisés

Le Joueur 1 : joueur auquel échoit la « casse », par laquelle il débutera la partie et « ouvrira le jeu ».

Le Joueur 2 : celui des deux joueurs qui n'a pas « cassé ».

Le joueur en contrôle : joueur auquel il échoit de jouer

Bille de choc : bille blanche encore nommée bille de tir

Bille de but : toute bille autre que la bille de choc, encore nommée bille de jeu

Blanche : couleur de la bille de choc

Jaune et rouge : couleurs des billes de but

Noire : couleur de la bille dont l'empoche détermine le gain ou la perte de la partie

Le « D » : 1/2 cercle nommé aussi zone de remplacement et encore zone de casse, à partir de l'intérieur duquel on débute la partie en propulsant la bille de choc dans le triangle des billes afin d'ouvrir le jeu.

La Casse : Action de débiter la partie en ouvrant le jeu par la propulsion de la bille de choc dans le triangle formé par les 15 billes de but.

La Bande après impact : après le choc, ou « impact » de la bille blanche sur la bille de but, lorsque aucune bille n'est empochée à la suite de cet impact, une bille au moins doit aller toucher une bande.

La Bille en contact : la bille qui prend appui, ou contact, sur une autre bille ou sur une bande, ou les deux à la fois.

Bille hors jeu : toute bille reposant même de façon momentanée, ailleurs que sur l'ardoise recouverte du tapis.

Tir valable : Action de jouer une bille sans commettre de fautes (voir article 1.2.03 fautes)

Tir non valable : Action de jouer une bille en commettant (avant pendant ou après le tir et quel que soit le résultat de ce dernier), au moins une des fautes prévues à l'article 1.2.02 (§ f : déroulement du jeu)

Bande du Haut : petite bande, située dans la partie supérieure du billard dans laquelle sont disposées en triangle, avant la casse, les 15 billes de but .

Bande du Bas : petite bande, située dans la partie inférieure du billard, contenant le « D », d'où débutera la partie.

Article 1.2.02 - Départ et déroulement du jeu

a) Tirage à la bande

Le tirage à la bande détermine le joueur qui débute la partie. Chaque joueur place une bille de couleur derrière la ligne de départ. Chaque bille doit entrer en contact avec la petite bande du haut, pour revenir au plus près de la petite bande du bas. Le joueur dont la bille est la plus proche de la petite bande du bas a gagné.

Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :

- la bille traverse la ligne médiane de la table.
- 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

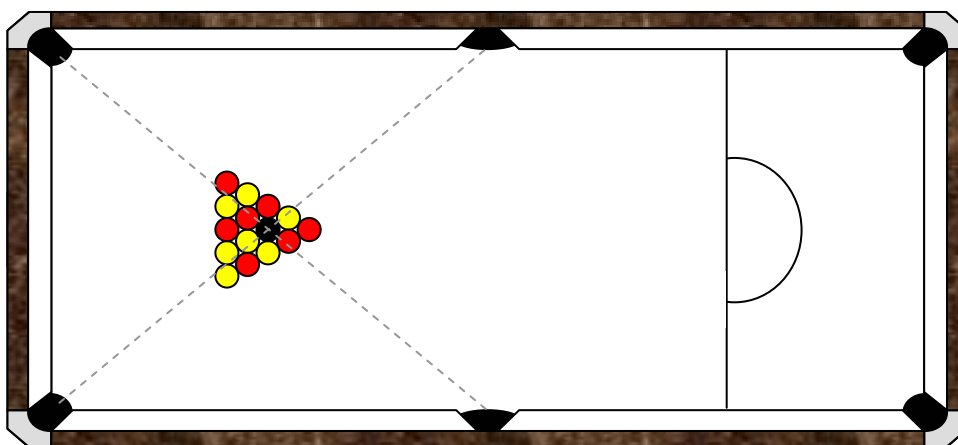
Le tirage à la bande est à rejouer si :

- les deux joueurs enfreignent ces règles
- il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas
- un joueur tire après que la bille de son adversaire ait touché la petite bande du haut

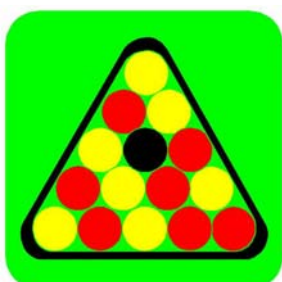
Le gagnant du tirage a le choix d'ouvrir la partie ou d'imposer à son adversaire de le faire. A chaque partie suivante, il y a alternance du joueur qui débute, jusqu'à la fin du match.

b) Disposition des billes

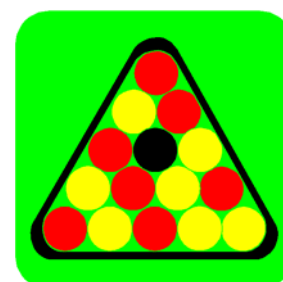
Les billes de couleur sont rassemblées en triangle selon une disposition précise. Le triangle est placé sur la surface de jeu, de telle façon que la bille noire se situe sur l'intersection des deux diagonales (voir schéma).



Le joueur 1 peut placer la bille blanche où bon lui semble, à l'intérieur des limites du « D »



En aucun cas, un placement des billes différent de l'un de ceux proposés ci contre ne saurait être assimilé à une faute. En cas d'erreur constatée, il échoit à l'adversaire de donner la permission de casser quand le placement correct aura été effectué.



d) Ouverture du jeu (la casse)

Une casse est valable si :

- au minimum quatre billes, autres que la bille blanche, sont entrées en contact avec une bande.
- ou, si une bille, autre que la bille blanche ou la noire, est empochée.

La casse est non valable : Lorsque aucune de ces deux conditions n'est remplie. Dans ce cas, le triangle doit être reformé, et la main passe à l'adversaire qui bénéficie d'un "tir libre" (article 1.2.04.). A l'issue du "tir libre", il dispose d'une "visite".

Si, lors de la casse, le joueur 1 empoché la bille noire ou la met hors jeu, la partie est rejouée immédiatement par le même joueur. Aucune pénalité n'est infligée, même si une faute est commise lors du tir.

Si une ou plusieurs billes, de couleur rouge ou jaune, sont empochées lors d'une casse valable, le joueur en contrôle bénéficie du "choix de la couleur".

Si aucune bille, de couleur rouge ou jaune, n'est empochée lors d'une casse valable, la main passe au joueur suivant qui bénéficie du "choix de la couleur".

e) Choix de la couleur

- En aucun cas, le fait d'empocher à la casse ne saurait attribuer une couleur. Cela permet cependant au joueur 1, de bénéficier du choix de la couleur, choix qui lui permettra de valider sa couleur selon l'un ou l'autre des cas suivants :
 - Le joueur qui bénéficie du "choix de la couleur" doit annoncer le groupe de couleur (rouge ou jaune) qu'il souhaite conserver tout au long de la partie.
 - L'annonce faite, le joueur doit toucher en premier la couleur annoncée : s'il réussit, de façon régulière, c'est à dire sans commettre de faute, à empocher une bille du groupe de couleur choisi, cette couleur restera la sienne jusqu'à la fin de la partie.
 - s'il n'empoché pas de bille, "la table est libre" et la main passe au joueur suivant qui bénéficie à son tour du "choix de la couleur".
- En cas de faute avant que l'attribution de la couleur ne soit effective :

Le joueur qui dispose du "tir libre" a 2 possibilités pour le choix de la couleur.

 - 1 le joueur annonce la couleur avant de jouer le tir libre, il dispose donc du tir libre plus de sa visite pour confirmer son choix.
 - 2 Le joueur annonce après avoir effectué le tir libre, il dispose uniquement de la visite pour valider son choix.

L'annonce faite, s'il réussit, de façon régulière, à empocher une bille du groupe de couleur choisi, cette couleur restera la sienne jusqu'à la fin de la partie. La table resterait encore libre s'il échouait dans sa tentative.
- En cas de "casse non valable", le joueur suivant annonce la couleur à l'issue du "tir libre".

f) Déroulement du jeu

Si un joueur empoché régulièrement une ou plusieurs billes, il peut continuer à jouer :

- jusqu'à ce qu'il n'empoché pas de bille de son groupe ou qu'il commette une faute.

Un tir n'est valable que si la bille blanche jouée touche en premier une des billes appartenant au groupe de couleur du joueur (sauf cas article 4 pénalités suivant toutes fautes : "tir libre").

Pour chaque tir, après contact de la bille blanche sur une autre bille, il faut impérativement :

- qu'une bille (blanche ou couleur) aille au contact d'une bande (sauf cas article 1.2.08 généralités : tir Indirect (position de "snook") ou qu'au moins une bille de couleur soit empochée.

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

- la bille blanche touche d'abord une bille de son groupe
- et une ou plusieurs billes de son groupe sont empochées

Dans ce cas, le coup joué est appelé un "doublé".

Article 1.2.03 - Fautes

- La bille blanche ne touche aucune bille.
- Aucune bille, après impact avec la bille blanche, n'entre au contact d'une bande ou n'est empochée.
- La bille blanche entre en premier contact avec une bille du groupe adverse ou la bille noire (excepté lors d'un "tir libre").
- Empocher la bille blanche.
- Empocher une bille du groupe adverse (excepté lors d'un "tir libre" ou d'un "doublé").
- Faire sauter la bille blanche par dessus une bille, ou la partie d'une bille, avant que la bille blanche n'ait touché une bille.
- Faire sortir une bille de la surface de jeu.
- Une bille touche un élément du billard autre que le tapis (excepté une "bille rejetée par la poche").
- Une bille saute et touche un élément extérieur au billard.
- Toucher une bille avec une partie du corps, un vêtement, ou tout autre objet sous le contrôle du joueur (excepté "bille en main").
- Toucher avec la queue, une autre bille que la blanche.
- Jouer la bille blanche avec une partie de la queue autre que le procédé.
- Ne pas avoir, pour le joueur, au minimum un pied (tout ou partie), en contact avec le sol.
- Jouer quand ce n'est pas son tour.
- Jouer avant que toutes les billes ne soient arrêtées.
- Jouer avant qu'une ou plusieurs billes n'aient été repositionnées.
- Frapper la bille blanche plus d'une fois avec la queue, sur un même coup (voir article 1.2.08. généralités : "poussette" ou "double contact").
- Ne pas annoncer clairement la couleur que l'on choisit (voir article 1.2.02 "choix de la couleur").
- Commettre une "casse non valable" (article 1.2.02. d "ouverture du jeu").
- Commettre une fausse queue (voir article 1.2.08 "généralités" : "fausse queue").
- Jouer une bille de but, en contact avec la bille blanche, avec un angle de visée inférieur à 90° (voir 1.2.08 : généralités : "billes en contact").

Article 1.2.04 - Pénalités suivant toutes fautes

a) Bille en main

Après toute faute décrite dans l'article 1.2.03, le joueur suivant peut jouer la bille blanche d'où elle repose, ou la repositionner dans le "D". Dans ce cas, l'arbitre place la bille blanche dans la main du joueur, qui la pose où bon lui semble à l'intérieur des limites du "D" et joue dans la direction qui lui semble la meilleure. Replacer la bille blanche dans le "D" ne constitue pas un tir ou une visite.

b) Tir libre

Après une faute, le joueur suivant bénéficie d'un "tir libre" durant lequel il peut, en jouant la bille blanche :

- toucher ou empocher une ou plusieurs billes jaunes ou rouges
- toucher la bille noire
- empocher la bille noire, s'il a empoché, auparavant, toutes les billes de son groupe.

Le "tir libre" obéit dans tous les cas (billes en contact, sorties de position de snook, etc...) aux autres conditions d'un tir valable (bande après impact ou empocher).

Après avoir joué le "tir libre", et s'il n'a pas commis de faute, le joueur dispose alors d'une "visite".

Article 1.2.05 - Perte de la partie

- Tenter, clairement, de ne pas toucher avec la bille blanche une bille de son groupe (excepté lors d'un "tir libre").
- Empocher la bille noire avant d'avoir empoché toutes les billes de son groupe (excepté lors de la casse).
- Commettre une faute en empochant la bille noire.
- Mettre la noire en position de "hors jeu",
- Toucher ou jouer, volontairement : une ou plusieurs billes encore en mouvement ou la (les) bille(s) adverse(s).
- Heurter volontairement le billard dans le but de déplacer les billes.
- Commettre une fraude, un geste anti-sportif, une violence physique ou verbale.
- Manquer délibérément, par une attitude antisportive, aux règles élémentaires de l'Ethique Sportive (voir chapitre 1.2.01)

Article 1.2.06 - Pat - Non évolution du jeu - Règle de la minute

Pat

Situation où la (les) bille(s) restant à jouer n'est (ne sont) plus régulièrement accessible(s) en tir direct ou indirect ; la bille blanche ne disposant plus d'un passage suffisant pour atteindre la (les) bille(s) concernée(s).

Dans ce cas, la partie est rejouée avec uniquement 9 billes (4 rouges, 4 jaunes et la noire). Les billes sont replacées en losange dans le sens de la longueur du billard, avec la bille noire placée sur son point d'origine (voir schéma). Pour cette partie uniquement, **la casse est déterminée par tirage au sort**. Les parties suivantes respecteront l'alternance de la casse initiale.



Règle de la minute

Chaque joueur en contrôle dispose d'une minute pour effectuer chaque tir et cela jusqu'à la fin de la partie. La moitié de ce temps imparti est annoncée par l'arbitre ou par un chronomètre ("30 secondes") même si le joueur est en position de jeu. En cas de dépassement, l'arbitre ou le chronomètre sanctionne le joueur en annonçant une faute au bénéfice de son adversaire.

Seul l'arbitre, qui peut également faire fonction de chronomètre, est habilité à prononcer la sanction.

Non évolution du jeu

Si après plusieurs tirs, l'arbitre considère que le jeu des joueurs ne fait plus évoluer la partie, il peut prendre la décision de faire rejouer la partie, après avertissement aux joueurs. Dans ce cas les billes sont replacées aux mêmes conditions que lors d'un "Pat". **La casse est déterminée par tirage au sort**.

Article 1.2.07 – Auto-arbitrage

En l'absence d'arbitre, la partie se déroule en auto-arbitrage. Dans ce cas, les annonces sont obligatoirement effectuées par le joueur en contrôle :

- choix de la couleur
- faute
- bille blanche en contact avec une autre bille ou la bande
- bille de la couleur à jouer en contact avec la bande
- tir indirect (position de snook)
- pat

Pour être valable, toute annonce faite par le joueur doit être admise par son adversaire. Dans le cas contraire, un arbitre, ou le directeur de jeu, ou les 2 capitaines d'équipes, interviendront pour régler le litige.

Le joueur en contrôle qui n'effectue pas d'annonce, ne peut bénéficier des conditions particulières inhérentes à la situation (ex : un joueur qui n'annonce pas une situation de tir indirect doit réaliser obligatoirement un tir qui remplisse les conditions d'un tir valable).

Le joueur en contrôle qui, après annonce, exécute un tir sans attendre l'accord de son adversaire, peut être sanctionné d'une faute, si cette attitude anti-sportive est signalée par son adversaire à l'arbitre.

Une fois la faute annoncée et admise, le joueur qui bénéficie d'un "tir libre" peut, s'il le souhaite, prendre lui même la bille blanche en main. Tout contact avec les autres billes (main du joueur, bille blanche tombant sur les billes,...) le sanctionne d'une faute.

Le joueur qui n'est pas en action doit intervenir immédiatement après une faute qui n'est pas annoncée par le joueur en contrôle.

Dans tous les cas de litige, le directeur de jeu, un arbitre ou les 2 capitaines d'équipes doivent être consultés. Si le litige ne peut être réglé, la partie sera rejouée et arbitrée.

Article 1.2.08 – Généralités

a) Annonces :

Dans le but d'éviter toute contestation de l'un ou l'autre des adversaires, et dans tous les cas où l'annonce est obligatoire :

Choix de la couleur, Bille en contact, Position de TIR INDIRECT (snook)

Le joueur 1 doit la faire de manière claire et audible en direction du joueur 2 et de l'arbitre s'il y en a un.

Le joueur 2 doit confirmer cette annonce de manière claire et audible en direction du joueur 1 et de l'arbitre s'il y en a un.

En cas de litige survenu à la suite d'un oubli d'annonce, le désavantage est toujours pour le joueur en contrôle.

b) Joueur en contrôle

La prise de contrôle de la table par le joueur (et donc le changement) devient effective, après un tir, dès lors que les billes sont arrêtées et qu'aucune bille n'a été empochée lors de ce tir.

Le joueur en contrôle est alors responsable de tout ce qui se passe sur la surface du jeu.

b) Billes en bord de poches

Si une bille en bord de poche tombe, en l'absence de contact avec une autre bille, elle sera replacée au milieu du bord de la poche concernée. Cela n'entraîne aucune pénalité pour le joueur en contrôle.

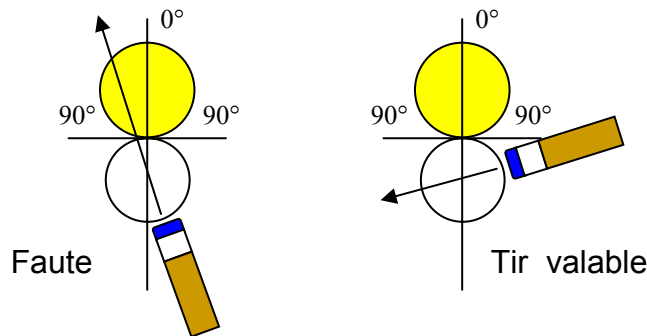
c) Billes en contact

Tout contact de bille (avec une autre bille ou avec une bande), et dans la mesure où le tir concerne celles-ci, doit être **clairement** annoncé par le joueur et **l'annonce admise** par son adversaire ou par un arbitre.

Bille blanche en contact avec une autre bille (voir article "Fautes") :

Dans tous les cas, lorsque la bille blanche est en contact avec une autre bille, le joueur doit exécuter le coup selon un angle de visée supérieur à 90° (voir schéma).

- 1) si cette bille est une bille de son groupe, le contact est fait à l'origine. Le joueur peut propulser la bille blanche sans qu'il y ait obligation de toucher une autre bille. La bille blanche peut également toucher une bille adverse. Dans ces deux cas le tir doit répondre aux exigences d'un tir valable (bande après impact ou bille empochée).
- 2) si ce n'est pas une bille de son groupe, le joueur doit propulser la bille blanche afin qu'elle entre en premier contact avec une bille de son groupe de couleur. Le tir doit répondre aux exigences d'un tir valable (bande après impact ou bille empochée).



Bille en contact avec une bande :

- 1) avant un tir, lorsque la première bille de couleur jouée est en contact avec la bande : ce contact n'est pas considéré comme "bande après impact" et la blanche, ou toute bille de couleur, doit aller toucher une bande, sauf si une bille est empochée.
- 2) avant un tir, la bille blanche est en contact avec une bande, et avec une bille de couleur (elle même en contact ou non avec une bande) :
 - le tir répond aux exigences de la règle des billes en contact précédemment citée. Le contact de la bille blanche avec la bande n'est pas considéré comme "bande après impact" et le tir doit répondre aux exigences d'un tir valable (bande après impact ou bille empochée).

d) Billes hors jeu

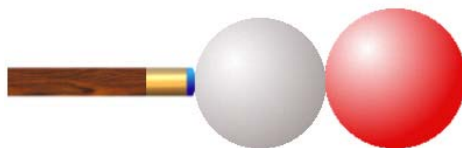
- * Sont dites hors jeu, toutes les billes qui reposent ailleurs que sur l'ardoise recouverte du tapis. Toute bille, jaune ou rouge, considérée comme "hors jeu" ne doit plus apparaître sur la surface de jeu.
- * Si la bille blanche est considérée comme "hors jeu", elle doit être replacée à l'intérieur des limites du "D" tracé sur le tapis.
- * Si la bille noire est considérée comme "hors jeu", le joueur perd la partie.
- * Une bille qui roule sur une bande et qui revient sur la surface de jeu, sanctionne d'une faute le joueur en contrôle. La bille demeure néanmoins sur la surface de jeu.
- * Une bille, qui saute et touche un élément extérieur au billard (luminaire, mur,...), et qui revient sur la surface de jeu, est considérée comme "hors jeu" et ne doit plus apparaître sur la surface de jeu.

e) Cas du TIR INDIRECT, encore appelé « position de snook »

Un joueur est dit en position de TIR INDIRECT lorsqu'il n'est pas en mesure de toucher sa (ses) bille(s) restant à jouer avec un tir direct (on parle de tir direct lorsque la trajectoire de la bille blanche décrit une ligne droite). Une fois le TIR INDIRECT annoncé et admis, et uniquement dans cette situation, le joueur n'est pas obligé de toucher une bande après impact. Si, après annonce faite, la position de tir Indirect est contestée, il sera fait appel à un arbitre chargé d'officialiser l'annonce en la confirmant ou en l'infirmant.

f) Poussette

Il y a poussette chaque fois que, lors d'un tir, le procédé est en contact avec la bille blanche tandis que la blanche est elle-même en contact avec une autre bille.



g) Double contact

Le procédé entre en contact plus d'une fois avec la bille blanche, lors d'un tir.

h) Éléments extérieurs

Dans le cas où un événement extérieur imprévisible déplacerait une ou plusieurs billes en jeu, (triangle tombant sur les billes, joueur en contrôle bousculé et heurtant involontairement les billes, etc...) les billes seront replacées au plus près de leurs positions initiales. Si cela est impossible à déterminer (trop de billes à replacer), la partie sera rejouée.

i) Fausse queue

- le procédé dérape sur la bille blanche et projette celle-ci dans une direction autre que la visée initiale.
- la bille blanche saute lors d'une attaque basse (en dessous du centre).

j) Bille rejetée par la poche

Une bille entrée dans une poche, en totalité ou en partie, et qui en ressort en s'immobilisant sur la surface de jeu, n'est pas considérée comme empochée.

k) Fin de partie

La partie est terminée dès que la bille noire est empochée dans l'une des six poches et que toutes les autres billes, ainsi que la blanche, se sont immobilisées.

En cas de litige survenu à la suite d'une divergence dans l'interprétation des textes, seule la CSN est apte à juger du bien-fondé de la décision qui a été prise.

Toute position qu'elle devrait adopter dans tel ou tel cas spécifique serait alors ajoutée au présent code sportif.