



# swisspool

Sektion des Schweizerischen Billardverbandes  
[www.swisspool-billard.ch](http://www.swisspool-billard.ch)



# Règles officielles de billard

---

Remarque concernant la traduction:

Le règlement ayant été traduit d'anglais en allemand, puis d'allemand en français, la version originale anglaise fait foi si des problèmes ou des divergences apparaissent.

---

Se base sur:  
- la version WPA du 15.03.2016  
- l'interprétation de l'EPBF 2023



## Egalité linguistique

Les termes utilisés dans le présent règlement sont de nature générique et concernent indifféremment les genres féminins et masculins.

## Réserve

Le comité de Swisspool se réserve le droit d'effectuer des modifications, des compléments ou des adaptations des dispositions du présent règlement selon le règlement de section.

## Divergences

En cas de divergences avec d'autres articles publiés ailleurs (homepage, etc.), le présent règlement fait foi.

## Abréviations:

SOA	Swiss Olympic Association
FSB	Fédération suisse de billard
TQ	Tournoi qualificatif de la fédération
AD	Assemblée des délégués
SC	Séance du comité
CS	Championnats suisses
CT	Commission technique
WPA	World Pool-Billiard Association
EPBF	European Pocket Billiard Federation
CE	Championnats d'Europe
TE	Tournoi Eurotour
CM	Championnats du monde

## Tous les règlements de Swisspool:

- Règlement de section
- Règlement de compétition
- Règlement de directeur de tournoi
- Règlement des finances et des frais
- Règlement du cadre national
- Règlement de la jeunesse
- Règlement disciplinaire et des sanctions
- Règlement concernant les arbitres

## Historique du document

Index	Date:	Modifications:	Raison:	Auteur:
0000	01.07.2007	Rédaction		S. Specchia
0001	01.07.2017	Révision totale	Nouvelles règles et intégration du jeu de la 10; les règlements ont été annexés	A. Hanauer
0002	05.12.2019	Révision	Corrections d'erreurs, modifications des règlements	D. Meierhofer
0003	08.10.2020	Révision	Corrections d'erreurs, intégration du chronomètre et time-out, adaptation EPBF annexe 21	D. Meierhofer
0004	21.11.2021	Révision	Corrections d'erreurs, annexe 23 coaching	D. Meierhofer
0005	20.11.2022	Révision	Corrections d'erreurs, ann. 6, ann. 14, ann.19	D. Meierhofer
0006	23.02.2023	Révision	Modifications annexe 6 et annexe 14 (EPBF)	D. Meierhofer

## Les articles suivants ont été adaptés:

Ann. 6    Ann. 14    Ann. 19

## Sommaire

<b>1. Règles générales de jeu</b>	<b>6</b>
1.1 Responsabilité du joueur	6
1.2 Détermination du droit de casser	6
1.3 Utilisation de l'équipement	7
1.4 Remplacement des billes	7
1.5 Bille en main	7
1.6 Jeu d'annonce standard	8
1.7 Billes s'immobilisant	8
1.8 Rétablissement d'une position	8
1.9 Perturbation extérieure	8
1.10 Demande de décision et réglementation concernant les protêts	8
1.11 Abandon	9
1.12 Pat (partie nulle)	9
<b>2. Jeu de la neuf</b>	<b>10</b>
2.1 Détermination du droit de casser	10
2.2 Mise en place au jeu de la neuf	10
2.3 Cassage correct	10
2.4 Deuxième coup de la partie – le push-out	10
2.5 Poursuite du jeu	11
2.6 Remplacement des billes	11
2.7 Fautes standard	11
2.8 Fautes graves	11
2.9 Pat (partie nulle)	11
<b>3. Jeu de la huit</b>	<b>12</b>
3.1 Détermination du droit de casser	12
3.2 Mise en place au jeu de la huit	12
3.3 Cassage	13
3.4 Table ouverte / choix du groupe	13
3.5 Poursuite du jeu	13
3.6 Coups qui doivent être annoncés	14
3.7 Remplacement des billes	14
3.8 Perte de la partie	14
3.9 Fautes standard	14
3.10 Fautes graves	14
3.11 Pat (partie nulle)	14
<b>4. 14-1 continu</b>	<b>15</b>
4.1 Détermination du droit de casser	15
4.2 Mise en place à la 14-1 continu	15
4.3 Coup d'ouverture	15
4.4 Poursuite du jeu et victoire	15
4.5 Jeu d'annonce	15
4.6 Remplacement des billes	15
4.7 Comptage des points	16
4.8 Situation particulière lors de la mise en place	16
4.9 Fautes standard	17
4.10 Cassage incorrect	17
4.11 Fautes graves	17
4.12 Pat (partie nulle)	17
<b>5. Blackball</b>	<b>18</b>
5.1 Définition	18
5.1.1 Free shot (libre libre)	18
5.1.2 Zone de cassage	18
5.1.3 Snook	18
5.1.4 Bille légale	18
5.2 Equipement	18
5.3 Détermination du droit de casser	18
5.4 Mise en place au blackball	19
5.5 Cassage	19
5.6 Table ouverte / choix du groupe	19
5.7 Poursuite du jeu	19
5.8 Bille en main depuis la zone de cassage	19

5.9	Billes collées	20
5.10	Sortir d'une position de snook	20
5.11	Remplacement des billes	20
5.12	Pat (partie nulle)	20
5.13	Fautes standard	20
5.13.1	Empocher une bille de l'adversaire	20
5.13.2	Table incorrecte	20
5.13.3	Jump	21
5.14	Fautes conduisant à la perte de la partie	21
<b>6.</b>	<b>Fautes</b>	<b>22</b>
6.1	La blanche est empochée ou est éjectée de la table	22
6.2	Mauvaise bille	22
6.3	Aucune bande après l'impact	22
6.4	Aucun pied ne touche le sol	22
6.5	Bille éjectée de la table	22
6.6	Bille touchée	22
6.7	Double contact / billes collées	23
6.8	Blanche poussée	23
6.9	Billes encore en mouvement	23
6.10	Mauvais placement de la blanche	23
6.11	Jeu incorrect depuis la zone de cassage	23
6.12	Queue sur la table	23
6.13	Jouer en dehors de la propre reprise	24
6.14	Trois fautes consécutives	24
6.15	Jeu lent	24
6.16	Faute avec un accessoire de mise en place (chablon / triangle)	24
6.17	Comportement antisportif	25
<b>7.</b>	<b>Règles / règlements pour les personnes en chaise roulante</b>	<b>26</b>
7.1	Situation en Suisse	26
7.2	Fautes	26
7.3	Exigences envers la chaise roulante	26
<b>8.</b>	<b>Définitions</b>	<b>27</b>
8.1	Partie de la table	27
8.2	Coup	28
8.3	Bille empochée	29
8.4	Bande touchée	29
8.5	Bille éjectée de la table	29
8.6	Blanche empochée	29
8.7	La blanche	29
8.8	Bille d'objet	30
8.9	Set	30
8.10	Triangle / partie	30
8.11	Cassage	30
8.12	Reprise	30
8.13	Position des billes	30
8.14	Remplacement des billes	30
8.15	Rétablissement d'une position	31
8.16	Jump	31
8.17	Coup de sécurité (safe)	31
8.18	Fausse queue	31
<b>9.</b>	<b>Jeu de la dix</b>	<b>32</b>
9.1	Détermination du droit de casser	32
9.2	Mise en place au jeu de la dix	32
9.3	Cassage correct	32
9.4	Deuxième coup de la partie – le push-out	33
9.5	Jeu d'annonce	33
9.6	Coup de sécurité (safe)	33
9.7	Bille empochée incorrectement	33
9.8	Poursuite du jeu	34
9.9	Remplacement des billes	34
9.10	Fautes standard	34
9.11	Fautes graves	34
9.12	Pat (partie nulle)	34

<b>Annexe:</b>	<b>35</b>
A. Règlements (Fédération / Direction du tournoi)	35
1. Administration	35
2. Exceptions à certaines règles	35
3. Code vestimentaire (dress-code)	35
4. Aide pour mettre les billes en place	35
4.1 Positionnement des accessoires de mise en place	35
4.2 Enlèvement du chablon	36
4.3 Spécification du chablon	36
5. Tournois avec un ou plusieurs arbitre(s) «de zone» (Area referee)	36
6. Sanctions pour comportement antisportif	37
7. Réglementation concernant les protêts	37
8. Instructions pour les arbitres	38
9. Réponses de l'arbitre	38
10. Complément au jeu de la 8	38
11. Rétablissement d'une position	39
12. Acceptation du matériel	39
13. Vider les poches	39
14. Time-out	39
15. Ordre de cassage	40
16. Mise en place au jeu de la 9 et au jeu de la 10	40
17. Règles complémentaires concernant le break	40
17.1 Règle des trois billes	40
18. Déviation de la blanche après le coup d'ouverture	41
19. Dépassement de la limite de temps / Limite de temps pour chaque coup (chronomètre)	41
20. Faute avec la blanche seulement	41
21. Arrivée tardive	41
22. Perturbation extérieure	42
23. Coaching	42
24. Imprévu	42
25. Rester sur sa chaise	42
26. Touche simultanée	42
27. Annonce de billes collées	42

## 1. Règles générales de jeu

Les règles générales suivantes s'appliquent à toutes les disciplines qui sont reconnues, sauf si une règle spécifique est contraire à une règle générale. En complément aux règles de jeu, les règlements de jeu de la WPA (voir [annexe](#)) couvrent les points qui ne sont pas en relation directe avec le jeu, comme par exemple les spécifications de l'équipement ou l'organisation de manifestations.

Les disciplines du billard américain sont jouées sur une table plate, couverte par un tapis et entourée de bandes de caoutchouc. Le joueur utilise une canne (queue) pour taper la blanche, laquelle tapera à son tour d'autres billes. Le but est d'empocher les billes d'objet dans les poches qui se trouvent en bordure de table.

La discipline détermine les billes d'objet à jouer. Les conditions pour gagner une partie varient également.

### 1.1 Responsabilité du joueur

Il est de la responsabilité du joueur de connaître toutes les règles, tous les règlements ainsi que les horaires de la compétition à laquelle il participe. Les officiels du tournoi essayeront, dans la mesure du possible, de donner aux joueurs toutes les informations concernant le tournoi le plus tôt possible. La responsabilité ultime est toutefois du ressort du joueur lui-même.

### 1.2 Détermination du droit de casser

L'aller-retour (tirage à la bande) est le premier coup du jeu. Le joueur qui a gagné l'aller-retour décide qui casse en premier.

L'arbitre met une bille de chaque côté de la table. Les deux billes se situent dans la zone de cassage, à proximité de la ligne du haut. Les joueurs tapent leur bille approximativement en même temps en direction de la bande du bas en ayant pour but que la propre bille (après qu'elle se soit immobilisée) soit plus proche de la bande du haut que celle de l'adversaire.

L'aller-retour est non-réglementaire et perdu dans tous les cas, si la propre bille:

- Dépasse la ligne longitudinale.
- Touche la bande du bas plus qu'une seule fois.
- Tombe dans une poche ou est éjectée de la table.
- Touche une bande latérale.
- S'arrête dans l'ouverture de la poche du coin, derrière le nez de la bande du haut.

L'aller-retour est également considéré comme perdu si une faute (selon chapitre [6](#)) est commise en jouant la blanche. Font exception les fautes décrites dans la règle [6.9 Billes encore en mouvement](#).

Les joueurs doivent répéter l'aller-retour si:

- Un joueur tape sa bille après que la bille de l'adversaire a touché la bande du bas.
- L'arbitre ne peut pas déterminer laquelle des deux billes se trouve plus près de la bande du haut.
- Les deux joueurs ont commis une irrégularité lors de l'aller-retour.

### 1.3 Utilisation de l'équipement

L'équipement du joueur doit satisfaire aux exigences des spécifications de l'équipement de la WPA.

Dans le jeu, les joueurs ne peuvent en principe utiliser aucun objet d'équipement de conception nouvelle. Si un joueur n'est pas sûr de l'utilisation particulière qu'il peut faire d'un objet d'équipement, il devrait en discuter avec la direction du tournoi avant de jouer. L'équipement doit être utilisé uniquement dans le but auquel il est destiné (voir [6.17 Comportement antisportif](#)).

La liste suivante décrit entre autres les conditions normales d'utilisation:

- **Queue** Le joueur peut changer de queue durant le jeu.  
Il peut utiliser des queues de break, des queues de jump et des queues de jeu normales. Le joueur peut utiliser une extension intégrée ou un ajout pour augmenter la longueur de la queue.
- **Craie** Le joueur peut utiliser de la craie afin d'éviter de faire une fausse queue (dérapiage de la queue lorsqu'elle tape la bille). Le joueur peut apporter sa propre craie et l'utiliser pour autant que la couleur de la craie soit adaptée à celle du tapis.
- **Râteau** Le joueur peut utiliser jusqu'à un maximum de deux râteaux pour accroître la hauteur de la queue durant le jeu. L'arrangement des râteaux est du ressort du joueur. Il peut utiliser un râteau qu'il aura lui-même apporté si celui-ci ressemble à un râteau standard.
- **Gant** Le joueur peut utiliser un gant pour améliorer l'adhérence de la main et / ou pour améliorer la fonction de glisse du chevalet.
- **Magnésie** Un joueur peut utiliser de la magnésie dans une mesure raisonnable, laissée à l'appréciation de l'arbitre.

### 1.4 Remplacement des billes

Le placement des billes (qui sont remises sur la table) se fait sur la ligne longitudinale (axe le plus long de la table), aussi près que possible du point du bas, entre le point du bas et la ligne du bas, sans déplacer une quelconque bille qui interférerait. Si la bille à replacer ne peut pas être replacée sur le point du bas, elle doit être replacée en contact (si possible) avec la bille qui interfère.

Toutefois, lorsque c'est la blanche qui empêche le remplacement, la bille à replacer ne doit pas être replacée en contact avec la blanche; un petit espace doit être respecté. Si toute la ligne entre le point du bas et la bande du bas est occupée par des billes, les billes à replacer sont placées devant le point du bas, aussi près que possible de celui-ci.

### 1.5 Bille en main

Lorsqu'il a bille en main, le joueur peut placer la blanche n'importe où sur la surface de jeu (voir [8.1 Parties de la table](#)). Il peut déplacer la blanche et la replacer jusqu'à ce qu'il réalise un coup (voir la définition sous [8.2 Coup](#)).

Le joueur peut utiliser n'importe quelle partie de sa queue, y compris le procédé, pour déplacer la blanche. Il n'a toutefois pas le droit d'effectuer de mouvement vers l'avant.

Le placement de la blanche peut être limité à la zone de cassage dans certaines disciplines et lors de presque tous les cassages. Les règles [6.10 Mauvais positionnement de la blanche](#) et [6.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage](#) sont pertinentes.

Si le joueur qui est à la table a bille en main depuis la zone de cassage et que toutes les billes qu'il a le droit de jouer se trouvent derrière la ligne du haut, le joueur peut demander que la bille qui est située le plus près de la ligne du haut soit replacée sur le point du bas (voir [1.4 Remplacement des billes](#)). Si deux ou plusieurs billes sont à une distance équivalente de la ligne du haut, le joueur peut choisir quelle bille sera replacée.

Une bille d'objet qui se trouve exactement sur la ligne du haut est jouable.

## 1.6 Jeu d'annonce standard

Lors des jeux d'annonce, tant la bille que la poche doivent être annoncées, à moins que toutes deux soient évidentes.

Les détails du coup, comme p. ex. le nombre de bandes ou d'autres billes éventuelles, touchées ou empochées, ne sont pas nécessaires.

On ne peut annoncer qu'une seule bille par coup.

Pour que le coup annoncé soit valable, l'arbitre doit être convaincu que le coup a été exécuté comme prévu.

Si une quelconque ambiguïté peut subvenir, par exemple à cause des bandes, combinaisons etc. le joueur doit préférer annoncer la bille et la poche dans laquelle il veut jouer.

Si l'arbitre ou l'adversaire ne sont pas sûrs de ce que le joueur à la table prévoit de faire, ils peuvent lui demander d'annoncer son coup.

Lors des jeux d'annonce, le joueur peut annoncer un «safe» au lieu d'une bille et d'une poche. Dans ce cas, l'adversaire reprend la main après l'exécution du coup. Les règles de la discipline définissent si les billes empochées doivent être replacées ou non après un safe.

## 1.7 Billes s'immobilisant

A cause de petites irrégularités des billes ou de la table, il peut arriver qu'une bille se déplace encore légèrement alors qu'il semble qu'elle est déjà arrêtée. Cela est considéré comme faisant partie du jeu et la bille reste où elle s'est immobilisée, à moins qu'elle tombe dans une poche.

Si une bille tombe dans une poche pour une telle raison, elle est alors replacée aussi près que possible de sa dernière position.

Si une bille tombe dans une poche pendant ou peu de temps avant un coup et que cela a un impact sur le coup, alors l'arbitre rétablira la position avant le coup et le coup sera rejoué. Le joueur n'est pas pénalisé parce qu'il a joué alors que des billes étaient encore en train de s'immobiliser (voir aussi la règle [8.3 Bille empochée](#)).

## 1.8 Rétablissement d'une position

Si une position doit être rétablie ou des billes nettoyées, l'arbitre remet toutes les billes à leur ancien emplacement, en son âme et conscience. Les joueurs doivent accepter la décision de l'arbitre au sujet du placement des billes.

## 1.9 Perturbation extérieure

Si, au cours d'un coup, une perturbation extérieure survient et qu'elle influence le coup, l'arbitre remet les billes à leur emplacement avant le coup et le coup est rejoué.

Si la perturbation extérieure n'a eu aucune influence sur le coup, l'arbitre remet toutes les billes concernées par la perturbation à leur position d'origine et le jeu continue.

Si les billes ne peuvent pas être replacées à leur position d'origine, alors le jeu est considéré comme étant pat.

## 1.10 Demande de décision et réglementation concernant les protêts

Si un joueur estime que l'arbitre a pris une mauvaise décision, il peut lui demander de reconsidérer sa décision.

Une décision de l'arbitre est une décision de faits et fait foi.

Si le joueur est d'avis que l'arbitre a mal appliqué les règles de jeu ou qu'il les interprète, il peut alors demander, au moyen d'un protêt, une décision de l'organe situé juste en dessus.

L'arbitre interrompt la partie le temps que ce protêt soit traité (voir également le 4<sup>e</sup> point de la règle [6.17 Comportement antisportif](#).)

Les fautes doivent être annoncées immédiatement (voir règle [6 Fautes](#)).



### 1.11 Abandon

Si un joueur abandonne, il a perdu le match.

Exemple: un joueur dévisse sa queue de jeu alors que son adversaire est à la table et qu'il peut remporter le match avec la partie en cours. Ceci est considéré comme un abandon.

### 1.12 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que, lors d'un match, aucun des joueurs ne semble chercher à gagner la partie, il annonce que la partie est pat.

Si les deux joueurs sont d'accord, ils acceptent la décision de l'arbitre sans jouer leurs trois reprises respectives.

Dans le cas contraire, chaque joueur a droit à trois reprises à partir de ce moment-là. Si l'arbitre ne constate encore aucun progrès en ce qui concerne la victoire après que chaque joueur ait joué ses trois reprises, il annonce la partie comme étant pat.

La procédure qui suit une partie pat est régie par les règles particulières de la discipline jouée.

## 2. Jeu de la neuf

Le jeu de la neuf se joue avec la blanche et neuf billes d'objet numérotées de un à neuf. Les billes sont jouées dans l'ordre croissant.

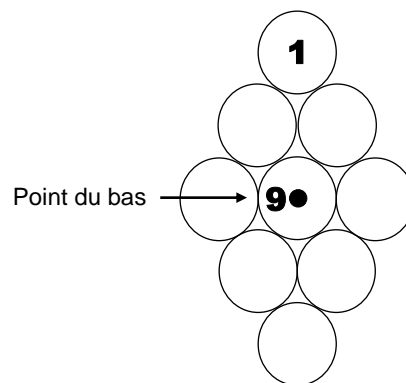
Le joueur qui a empoché la 9 correctement remporte la partie.

### 2.1 Détermination du droit de casser

Le joueur qui gagne l'aller-retour (tirage à la bande) décide qui casse en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#)). Au jeu de la neuf, le break est en principe alternatif.

### 2.2 Mise en place au jeu de la neuf

Les billes d'objet sont placées en losange aussi serrées que possible. La 1 est placée au sommet et la 9 au milieu du losange. La 9 se trouve sur le point du bas. Toutes les autres billes sont placées au hasard. Aucun modèle intentionnel ne peut être suivi (voir aussi les règlements [16. Mise en place au jeu de la neuf et au jeu de dix](#)).



La mise en place au jeu de la 9

### 2.3 Cassage correct

Les règles suivantes régissent le cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
- Si aucune bille n'est empochée, au moins quatre billes d'objet doivent toucher l'une ou l'autre bande, sinon le coup est faute.

Le directeur de tournoi peut définir des règles supplémentaires pour le cassage (voir également Règlements [17 Règles supplémentaires concernant le break](#)).

### 2.4 Deuxième coup de la partie – le push-out

Si aucune faute n'a été commise au cassage, le joueur qui a le droit de jouer après le cassage peut décider de jouer un «push-out». Il doit communiquer cette intention à l'arbitre.

Les règles [6.2 Mauvaise bille](#) et [6.3 Aucune bande après l'impact](#) ne sont pas appliquées pour le push-out.

Si aucune faute n'est commise lors du push-out, l'adversaire peut choisir s'il veut revenir à la table ou si le joueur doit jouer le coup suivant.

## 2.5 Poursuite du jeu

Tant que le joueur se trouvant à la table empoche correctement des billes, il peut continuer à jouer. Exception: le push-out (voir [2.4 Deuxième coup de la partie – le push-out](#)).

Si le joueur empoche correctement la 9 (sauf lors du push-out), il gagne la partie.

Si le joueur n'empoche aucune bille ou s'il commet une faute, sa reprise est terminée et l'adversaire vient à la table.

Si aucune faute n'est commise, l'adversaire doit continuer à jouer depuis l'endroit où le joueur a laissé la blanche.

## 2.6 Remplacement des billes

Si la 9 est empochée en faisant une faute ou lors du push-out ou si elle est éjectée de la table, elle est remplacée (voir [1.4 Remplacement des billes](#)). Aucune autre bille d'objet n'est remplacée au jeu de la neuf.

## 2.7 Fautes standard

Si le joueur qui est à la table commet une faute standard, son adversaire prend la main. La blanche est donnée dans la main de l'adversaire et celui-ci peut la placer n'importe où sur la table. (voir [1.5 Bille en main](#)).

Fautes standard au jeu de la neuf:

- [6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [6.2 Mauvaise bille](#)
  - La première bille d'objet touchée par la blanche doit toujours être la bille dotée du plus petit numéro se trouvant encore sur la table.
- [6.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [6.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [6.5 Une bille est éjectée de la table:](#)
  - La seule bille qui est remplacée si elle est éjectée de la table est la 9.
- [6.6 Bille touchée](#)
- [6.7 Double contact / billes collées](#)
- [6.8 Blanche poussée](#)
- [6.9 Billes encore en mouvement](#)
- [6.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [6.12 Queue sur la table](#)
- [6.13 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [6.15 Jeu lent](#)
- [6.16 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

## 2.8 Fautes graves

Conformément à la règle [6.14 Trois fautes consécutives](#), la pénalité pour trois fautes est la perte de la partie en cours. Pour les fautes selon la règle [6.17 Comportement antisportif](#), l'arbitre adaptera la sanction au type de fautes commises.

## 2.9 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que la partie est pat, la partie est recommencée. Le joueur qui a cassé au début de la partie déclarée pat casse de nouveau (voir [1.12 Pat](#))

### 3. Jeu de la huit

Le jeu de la huit se joue avec 15 billes d'objet numérotées et la blanche. Toutes les billes du groupe d'un joueur (billes de 1 à 7 ou 9 à 15) doivent être empochées avant d'empocher la 8.

Le jeu de la huit est un jeu d'annonce.

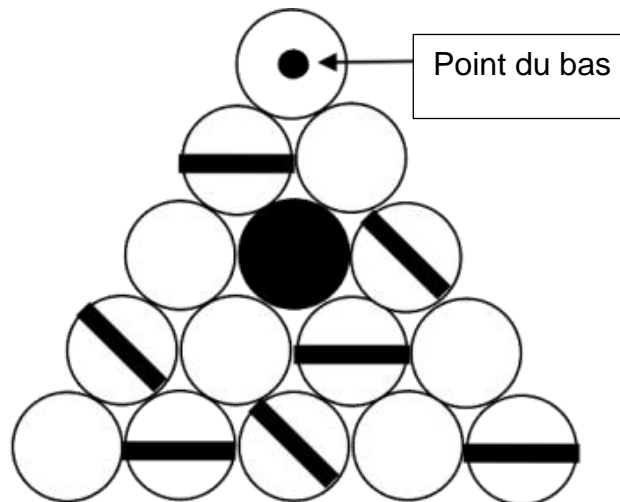
#### 3.1 Détermination du droit de casser

Le joueur qui a gagné l'aller-retour (tirage à la bande) décide qui casse en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#)).

Normalement, le cassage est alternatif au jeu de la huit (break alternatif d'une partie à l'autre). Cependant, d'autres possibilités sont montrées au [point 15](#).

#### 3.2 Mise en place au jeu de la huit

Les 15 billes d'objet sont placées aussi serrées que possible dans le triangle et la bille du sommet est placée sur le point du bas. La 8 est la première bille en ligne directe derrière la bille du sommet (milieu du triangle). Une bille de chacun des deux groupes est placée dans les coins arrière du triangle. Toutes les autres billes sont placées de façon aléatoire, sans arrangement délibéré.



La mise en place au jeu de la 8, exemple

### 3.3 Cassage

Les règles suivantes sont valables au cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
- Aucune bille n'est annoncée.
- La blanche n'a pas besoin de toucher une bille en particulier en premier.
- Si le joueur qui casse empoché une bille et ne commet aucune faute, c'est à lui de jouer et la table est «ouverte» (voir [3.4 Table ouverte / choix du groupe](#)).
- Si aucune bille d'objet n'est empochée, au moins quatre billes d'objet doivent toucher une ou plusieurs bandes. Dans le cas contraire, le cassage sera considéré comme illicite. Si c'est le cas, le joueur qui prend alors la main a les options suivantes:
  1. Il peut prendre la table telle quelle
  2. Il peut faire remettre les billes en place et casser (lui-même)
  3. Il peut remettre les billes en place et faire recasser son adversaire.
- Si la 8 est empochée lors d'un cassage correct, il n'y a pas faute. Si cela se produit, le joueur a les options suivantes:
  1. Il peut faire replacer la 8 et reprendre la table telle quelle.
  2. Il peut recasser.
- Lorsque le joueur empoché la 8 au cassage et que la blanche tombe également dans une poche (voir définition au point [8.6 Blanche empochée](#)), l'adversaire a les options suivantes:
  1. Il peut faire replacer la 8 et continuer à jouer avec la bille en main depuis la zone de cassage.
  2. Il peut lui-même casser une nouvelle fois.
- Si une bille d'objet est éjectée de la table lors du cassage, il y a faute. Cette bille n'est pas remplacée (sauf la 8 qui est remplacée); le joueur qui a ensuite la main a les options suivantes:
  1. Il peut reprendre la table telle quelle.
  2. Il peut continuer à jouer avec la bille en main depuis la zone de cassage.
- Lorsque le joueur commet une faute au cassage qui n'est pas mentionnée dans ce paragraphe, l'adversaire peut:
  1. Reprendre la table telle quelle.
  2. Continuer à jouer avec la bille en main depuis la zone de cassage.

### 3.4 Table ouverte / choix du groupe

Avant que les groupes de billes ne soient attribués aux joueurs, on parle de «table ouverte». Avant chaque coup, le joueur doit annoncer son intention. Si le joueur empoché correctement la bille annoncée, il prend le groupe correspondant et l'autre groupe est attribué à son adversaire.

S'il ne parvient pas à empocher la bille annoncée, la table reste ouverte et la main passe à l'adversaire.

Si une table est encore ouverte, n'importe quelle bille d'objet peut être touchée en premier, sauf la 8.

### 3.5 Poursuite du jeu

Le joueur reste à la table (poursuit sa reprise) tant qu'il réussit à empocher correctement la bille annoncée ou jusqu'à ce qu'il gagne la partie.

### 3.6 Coups qui doivent être annoncés

A l'exception du cassage, les billes et les poches doivent être annoncées à chaque coup, comme expliqué dans la règle [1.6 Jeu d'annonce standard](#).

La 8 ne peut être annoncée que lorsque toutes les billes du groupe ont été empochées.

Le joueur peut annoncer un «safe». Après le coup, la main passe à son adversaire et toutes les billes d'objet qui auraient été empochées restent empochées (voir [8.17 Safe](#)).

### 3.7 Remplacement des billes

Si la 8 est empochée au cassage ou si elle est éjectée de la table, soit elle est remise en place, soit ce sont toutes les billes qui sont remises en place (voir [3.3 Cassage](#) et [1.4 Remplacement des billes](#)).

Aucune autre bille d'objet n'est remplacée.

### 3.8 Perte de la partie

Le joueur perd une partie s'il

- commet une faute en empochant la 8.
- empoche la 8 alors qu'il y a encore une ou plusieurs autres billes de son groupe sur la table.
- empoche la 8 dans une autre poche que celle annoncée.
- éjecte la 8 de la table.

Ces points ne sont pas valables pour le cassage (voir [3.3 Cassage](#)).

### 3.9 Fautes standard

Si le joueur qui est à la table commet une faute, son adversaire reprend la table. La blanche est donnée dans la main de l'adversaire et celui-ci peut la placer n'importe où sur la table (voir [1.5 Bille en main](#)).

Fautes standard au jeu de la huit:

- [6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [6.2 Mauvaise bille](#)
  - La première bille d'objet touchée par la blanche doit toujours être une bille du propre groupe, sauf si la table est ouverte (voir [3.4 Table ouverte / choix du groupe](#)).
- [6.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [6.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [6.5 Une bille est éjectée de la table](#)
  - La seule bille qui est remplacée si elle est éjectée de la table est la 8, mais seulement au break (voir [3.7 Remplacement des billes](#)).
- [6.6 Bille touchée](#)
- [6.7 Double contact / billes collées](#)
- [6.8 Blanche poussée](#)
- [6.9 Billes encore en mouvement](#)
- [6.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [6.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage](#)
- [6.12 Queue sur la table](#)
- [6.13 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [6.15 Jeu lent](#)
- [6.16 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

### 3.10 Fautes graves

Les fautes décrites au point [3.8 Perte de la partie](#) conduisent à la perte de la partie en cours. Pour les fautes selon la règle [6.17 Comportement antisportif](#), l'arbitre adaptera la sanction au type de fautes commises.

### 3.11 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que la partie est pat, la partie est recommencée. Le joueur qui a cassé au début de la partie déclarée pat casse de nouveau (voir [1.12 Pat](#)).

## 4. 14-1 continu

Le jeu de la 14-1 continu, également connu sous le nom de «straight pool», se joue avec 15 billes numérotées et la blanche. Chaque bille empochée correctement donne un point.

Le joueur qui atteint en premier le score requis ou qui obtient le meilleur score en un nombre prédéterminé de reprises remporte le match.

A la 14-1 continu, après que 14 billes aient été empochées, on reforme le triangle sans la dernière bille et le joueur peut poursuivre sa reprise. La 14-1 continu est un jeu d'annonce.

### 4.1 Détermination du droit de casser

Les joueurs jouent l'aller-retour (tirage à la bande) pour déterminer obtient le droit de casser (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#)).

### 4.2 Mise en place à la 14-1 continu

Pour le coup d'ouverture, les 15 billes sont mises en place dans le triangle, avec la bille du sommet placée sur le point du bas.

A chaque nouvelle formation du triangle, seules 14 billes sont placées dans le triangle et la bille du sommet manque.

Le dessin du triangle sur la table détermine si une bille envisagée pour le break se trouve dans le triangle ou à l'extérieur (voir [4.8 Situation particulière lors de la mise en place](#)).

Si la table est «tapée», le contour du triangle doit tout de même être dessiné parce qu'il est pertinent pour déterminer si une bille est située dans le triangle ou non.

### 4.3 Coup d'ouverture

Les règles suivantes s'appliquent au coup d'ouverture:

- La blanche doit être jouée à partir de la zone de cassage.
- Si la bille annoncée n'est pas empochée, la blanche et au moins deux billes d'objet doivent chacune toucher une bande sinon on considère qu'il y a cassage incorrect (voir [8.4 Bande touchée](#)).

Une telle faute est pénalisée en retirant au joueur deux points de son score (voir [4.10 Cassage incorrect](#)).

L'adversaire peut alors reprendre la table telle quelle ou il peut exiger que le joueur qui a commis le cassage incorrect exécute encore une fois le cassage.

Il peut le faire jusqu'à ce que le joueur qui casse remplisse les conditions de cassage ou qu'il accepte la table (voir [4.11 Fautes graves](#)).

### 4.4 Poursuite du jeu et victoire

Le joueur reste à la table tant qu'il empoche correctement la bille annoncée ou gagne le match. Un joueur gagne le match en atteignant le score requis ou en obtenant le meilleur score après le nombre prédéfini de reprises.

Lorsque 14 billes ont été empochées correctement, le jeu est suspendu jusqu'à ce que les billes aient été remises en place.

### 4.5 Jeu d'annonce

Les coups doivent être annoncés comme expliqué dans la règle [1.6 Jeu d'annonce standard](#). Le joueur peut jouer un «safe». Après un tel coup, la main passe à son adversaire et toutes les billes d'objet qui auraient été empochées sont remises en place.

### 4.6 Remplacement des billes

Toutes les billes qui sont empochées en commettant une faute, lors d'un safe ou sans avoir été annoncées sont replacées (voir [1.4 Remplacement des billes](#)). Si la 15<sup>e</sup> bille d'un triangle doit être replacée et que les 14 autres billes n'ont pas été touchées, elle est replacée sur le point du bas. L'arbitre peut utiliser un triangle.

#### 4.7 Comptage des points

Le joueur marque un point en empochant correctement la bille annoncée. Chaque bille supplémentaire qui est empochée lors d'un tel coup compte également pour un point.

Les fautes sont sanctionnées en déduisant des points du score du joueur qui a commis la faute.

#### 4.8 Situation particulière lors de la mise en place

Si la blanche ou la 15<sup>e</sup> bille entrave la formation du triangle avec les 14 autres billes, les règles spéciales suivantes sont appliquées.

Une bille est considérée comme empêchant la formation du triangle si elle se trouve à l'intérieur du dessin du triangle ou le touche.

Sur demande, l'arbitre définit si une bille se trouve dans le triangle ou non.

Situations lors de la mise en place:

- Si la 15<sup>e</sup> bille est empochée en même temps que la 14<sup>e</sup> bille, le triangle est reformé avec les 15 billes.
- Si la 15<sup>e</sup> bille et la blanche entravent toutes les deux la formation du triangle, le triangle est reformé avec les 15 billes et la blanche est jouée bille en main depuis la zone de cassage.
- Si une seule bille entrave la formation du triangle, alors cette bille est placée sur le point du haut ou sur le point du centre dans le cas où la blanche bloque le point du haut.
- Si seule la blanche entrave la formation du triangle, elle sera replacée comme suit:
  - Si la 15<sup>e</sup> bille d'objet est en dehors de la zone de cassage ou sur la ligne du haut, la blanche se joue bille en main depuis la zone de cassage.
  - Si la 15<sup>e</sup> bille d'objet est à l'intérieur de la zone de cassage, la blanche est placée sur le point du haut. Si le point du haut est déjà occupé, elle est placée sur le point du centre.
  - Il n'y a aucune restriction concernant la première bille d'objet à jouer après que le nouveau triangle ait été reformé.

Si la blanche ou la dernière bille d'objet se trouve très près du triangle, l'arbitre marque la position de cette bille, afin qu'elle puisse être replacée si elle fait obstacle à la formation du triangle et qu'elle doit être déplacée.

Un tel contact n'est pas considéré comme une faute.

La blanche est La 15 <sup>e</sup> bille d'objet est	Dans le triangle	Hors du triangle et hors du point du haut*	Sur le point du haut
<b>Dans le triangle</b>	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> point du bas <b>Blanche:</b> dans la zone de cassage	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> point du haut <b>Blanche:</b> ne bouge pas	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> point du centre <b>Blanche:</b> ne bouge pas
<b>Empochée</b>	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> point du bas <b>Blanche:</b> dans la zone de cassage	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> point du bas <b>Blanche:</b> ne bouge pas	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> point du bas <b>Blanche:</b> ne bouge pas
<b>Dans la zone de cassage mais pas sur le point du haut*</b>	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> ne bouge pas <b>Blanche:</b> point du haut		
<b>Hors de la zone de cassage et hors du triangle</b>	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> ne bouge pas <b>Blanche:</b> dans la zone de cassage		
<b>Sur le point du haut*</b>	<b>15<sup>e</sup> bille:</b> ne bouge pas <b>Blanche:</b> point du centre	* Sur le point du haut signifie que la bille fait obstacle au remplacement d'une autre bille sur le point du haut.	

Résumé des règles pour la 14-1 continu, cas de figure lors de la mise en place



## 4.9 Fautes standard

Si le joueur qui est à la table commet une faute standard, un point est soustrait de son score et son adversaire reprend la main.

La blanche reste à sa position, sauf dans les cas mentionnés explicitement ci-dessous.

Fautes standard à la 14-1 continu:

- [6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
  - La blanche est jouée bille en main depuis la zone de cassage (voir [1.5 Bille en main](#))
- [6.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [6.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [6.5 Une bille est éjectée de la table](#)
  - Toutes les billes d'objet qui sont éjectées sont replacées.
- [6.6 Bille touchée](#)
- [6.7 Double contact / billes collées](#)
- [6.8 Blanche poussée](#)
- [6.9 Billes encore en mouvement](#)
- [6.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [6.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage](#)
  - Si une faute selon le deuxième paragraphe du point 6.11 est commise, le joueur qui reprend la table a bille en main depuis la zone de cassage.
- [6.12 Queue sur la table](#)
- [6.13 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [6.15 Jeu lent](#)
- [6.16 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

## 4.10 Cassage incorrect

Comme décrit sous [4.3 Coup d'ouverture](#), un cassage incorrect est sanctionné par une déduction de deux points. Il est possible de faire recasser.

Si une faute standard est commise en même temps qu'un cassage incorrect, c'est le cassage incorrect qui fait foi pour la pénalité.

## 4.11 Fautes graves

Seules les fautes standard sont concernées par la règle [6.14 Trois fautes consécutives](#).

Un cassage incorrect ne compte donc pas pour la règle des trois fautes.

Un point est déduit comme usuellement pour la troisième faute.

En plus, 15 points seront déduits du score du joueur qui a commis la troisième faute consécutive.

Le nombre de fautes consécutives est remis à zéro.

Les 15 billes sont replacées dans le triangle et le joueur qui a commis la faute doit effectuer un nouveau coup d'ouverture (voir [4.3 Coup d'ouverture](#)).

Les mêmes conditions que pour le coup d'ouverture sont valables.

Si un joueur commet une faute selon la règle [6.17 Comportement antisportif](#), la sanction est à l'appréciation de l'arbitre. Elle doit être adaptée au type de comportement.

## 4.12 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que la partie est pat, un nouveau coup d'ouverture doit être réalisé. Les deux joueurs jouent à nouveau l'aller-retour (tirage à la bande) (voir [1.12 Pat](#)).

## 5. Blackball

Le jeu du blackball se joue avec 15 billes d'objet de couleur numérotées et la blanche. Les billes d'objet sont réparties en deux groupes de chacun 7 billes, plus la noire. Le joueur ou l'équipe qui a empoché toutes les billes de son groupe en premier et a ensuite empoché correctement la noire remporte la partie. Les coups ne doivent pas être annoncés.

### 5.1 Définition

En plus des définitions expliquées au point [8. Définitions](#), il existe les définitions suivantes au blackball:

#### 5.1.1 Free shot (libre libre)

Après qu'une faute ait été commise, le joueur qui reprend la table a droit à un coup supplémentaire («free shot» ou «tir libre»).

Lors du tir libre, la règle [6.2 Mauvaise bille](#) n'est pas applicable et le joueur peut jouer la blanche depuis l'emplacement où elle se trouve ou effectuer un coup bille en main depuis la zone de cassage.

#### 5.1.2 Zone de cassage

La zone de cassage est le rectangle en haut de la table; elle est délimitée par la ligne du haut et les trois bandes. La ligne du haut est parallèle à la bande du haut et est éloignée de la bande du haut d'une distance équivalente au cinquième de la longueur de la table. Afin d'appliquer les règles générales, «derrière la ligne du haut» signifie ici la même chose que «dans la zone de cassage».

#### 5.1.3 Snook

Un joueur est «snooké» si la blanche ne peut toucher une bille d'objet légale par un tir direct droit. Le snook doit avoir été annoncé par l'arbitre pour être effectif.

#### 5.1.4 Bille légale

Une bille est «légale» si elle représente une cible conforme pour le joueur au moment de jouer son coup.

## 5.2 Equipement

Les 15 billes d'objet sont divisées en deux groupes de chacun 7 billes qui se différencient soit parce que les billes sont toutes pleines mais de deux couleurs différentes soit parce qu'il y a 7 billes pleines et 7 billes rayées (les deux groupes sont les billes de 1 à 7 et les billes de 9 à 15).

De plus, il y a une bille noire ou une bille qui porte le n° «8». Le point du bas et la ligne du haut doivent être marquées sur la table.

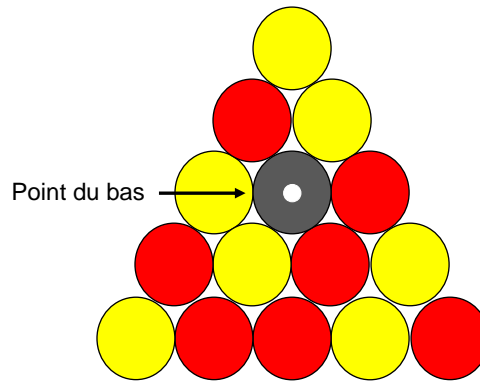
## 5.3 Détermination du droit de casser

Le joueur qui a gagné l'aller-retour décide qui casse en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#)).

Normalement, le break est alternatif.

## 5.4 Mise en place au blackball

Les billes sont mises en place comme décrit ci-dessous. La noire est placée sur le point du bas.



La mise en place au blackball

## 5.5 Cassage

Les règles suivantes régissent le cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
- Au moins une bille doit être empochée ou au moins deux billes doivent dépasser la ligne centrale, sinon le coup est faute.
- Si la noire est empochée au cassage, toutes les billes sont replacées et le même joueur recasse. Toutes les infractions aux règles [6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#) et [6.5 Bille éjectée de la table](#) ne sont pas prises en compte lors du break lors duquel la noire est empochée.

## 5.6 Table ouverte / choix du groupe

Avant que les groupes de billes ne soient attribués aux joueurs, on parle de «table ouverte».

La table est ouverte après le cassage et reste ouverte jusqu'à ce qu'un joueur empoché une bille de l'un des deux groupes lors d'un coup normal (ni lors du cassage ni lors d'un free shot).

Si un joueur empoché une bille dans les circonstances citées ci-dessus, le groupe correspondant lui est attribué et l'autre groupe est automatiquement assigné à son adversaire.

## 5.7 Poursuite du jeu

Le joueur se trouvant à la table peut continuer à jouer tant qu'il empoché correctement des billes ou qu'il remporte la partie.

S'il n'empoché aucune bille correctement ni ne commet de faute, son adversaire reprend la table telle quelle.

## 5.8 Bille en main depuis la zone de cassage

Lorsqu'il a bille en main depuis la zone de cassage, le joueur peut placer la blanche n'importe où dans la zone de cassage.

Il peut déplacer la blanche et la replacer jusqu'à ce qu'il réalise un coup.

La blanche n'est pas obligée d'avoir quitté la zone de cassage avant de toucher une bille d'objet de couleur.

## 5.9 Billes collées

Si la blanche est collée à une bille d'objet, le joueur ne peut pas taper la blanche dans la direction dans laquelle se trouve la bille d'objet.

On part du principe que la blanche a touché la bille d'objet si le joueur tape la blanche dans une autre direction (en s'éloignant de cette bille), si la bille est question est une bille légale.

## 5.10 Sortir d'une position de snook

Si un joueur est «snooké», la règle [6.3 Aucune bande après l'impact](#) ne s'applique pas pour ce coup.

## 5.11 Remplacement des billes

Les billes éjectées de la table sont replacées sur la ligne longitudinale.

Si plusieurs billes doivent être replacées, elles sont replacées dans l'ordre suivant:

- 1. La noire
- 2. Les billes du groupe du joueur qui est à la table ou bille rouge, jaune, etc. resp. pleine, rayée si la table est encore ouverte
- 3. Autres billes

## 5.12 Pat (partie nulle)

Si la partie est déclarée pat parce qu'il semble qu'aucun des joueurs ne cherche à gagner la partie, le joueur qui a cassé au début de la partie déclarée pat casse de nouveau.

La partie est également déclarée pat si la situation ne permet aucun coup réglementaire.

## 5.13 Fautes standard

Si un joueur commet une faute, son adversaire prend la main.

Le joueur qui prend la table a alors droit à un tir libre (voir [Free shot](#)) comme premier coup de sa reprise.

Fautes standard au blackball:

- [6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [6.2 Mauvaise bille](#)
  - Cette règle n'est pas appliquée lors d'un tir libre
- [6.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [6.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [6.5 Bille éjectée de la table](#)
- [6.6 Bille touchée](#)
- [6.7 Double contact / billes collées](#)
- [6.8 Blanche poussée](#)
- [6.9 Billes encore en mouvement](#)
- [6.10 Mauvais placement de la blanche](#)
  - En cas de bille en main depuis la zone de cassage
- [6.12 Queue sur la table](#)
- [6.13 Jouer en dehors de la propre reprise](#)
- [6.15 Jeu lent](#)
- [6.16 Fautes avec un accessoire de mise en place](#)

Les situations suivantes sont également fautes au blackball:

### 5.13.1 Empocher une bille de l'adversaire

Le joueur qui empoche une bille de son adversaire sans empocher en même temps une propre bille commet une faute.

### 5.13.2 Table incorrecte

Une faute est commise si le coup est joué avant que toutes les billes soient replacées.

### 5.13.3 Jump

Une faute est commise si la blanche saute par-dessus n'importe quelle bille.

Si la blanche décolle de la surface de jeu et ne touche pas la bille d'objet qu'elle aurait dû toucher si elle n'avait pas décollé, alors on considère que la blanche a sauté par-dessus cette bille d'objet.

### 5.14 Fautes conduisant à la perte de la partie

Le joueur perd la partie s'il:

- Empoche la noire lors d'un coup non réglementaire.
- Empoche la noire alors qu'il y a encore des billes de son groupe sur la table.
- Enfreint intentionnellement la règle [6.2 Mauvaise bille.](#)
- N'essaie pas de toucher une bille autorisée.

Un [6.17 Comportement antisportif](#) est sanctionné par la perte d'une partie ou par une autre sanction, en fonction de l'infraction.

## 6. Fautes

Ci-dessous sont listées les fautes au billard américain.

Elles sont reconnues en tant que telles si elles sont précisées dans les règles spécifiques de chaque discipline.

Si plusieurs fautes sont commises au cours d'un coup, seule la plus grave compte pour la pénalité.

Si une faute n'est pas détectée avant que le prochain coup ne soit joué, on considère que la faute n'a pas été commise.

### 6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table

Une faute est commise si la blanche est empochée ou si elle est éjectée de la table (voir [8.3 Bille empochée](#) et [8.5 Bille éjectée de la table](#)).

### 6.2 Mauvaise bille

Dans les disciplines qui exigent que la première bille d'objet touchée soit une bille bien spécifique ou qu'elle appartienne à un groupe particulier, une faute est commise si la blanche touche d'abord une bille différente.

### 6.3 Aucune bande après l'impact

Si aucune bille n'est empochée lors d'un coup, la blanche doit toucher une bille d'objet. Après ce contact (impact), au moins une bille (une bille d'objet ou la blanche) doit toucher une bande. Si ce n'est pas le cas, le coup est considéré comme faute (voir [8.4 Bande touchée](#)).

### 6.4 Aucun pied ne touche le sol

Si le joueur qui est à la table n'a pas au moins un pied qui touche le sol au moment où il touche la blanche avec le procédé, le coup est faute.

### 6.5 Bille éjectée de la table

Une faute est commise si une bille d'objet est éjectée de la table.

Le fait de savoir si la bille doit être replacée ou non dépend des règles spécifiques de la discipline respective (voir [8.5 Bille éjectée de la table](#)).

### 6.6 Bille touchée

Une faute est commise en cas de contact, de déplacement ou de modification de la trajectoire d'une bille d'objet, en dehors du contact normal entre deux billes au cours d'un coup.

Une faute est également commise si l'on touche la blanche, la déplace ou la fait changer de trajectoire, hormis le placement bille en main et le contact normal entre le procédé et la blanche au cours d'un mouvement vers l'avant.

Le joueur qui est à la table est responsable des objets qu'il utilise, la craie, les râteaux, les vêtements, ses cheveux, les parties de son corps, la blanche (lorsqu'il a bille en main), par lesquels une faute pourrait être commise.

Si une telle faute est commise de manière inintentionnelle, il s'agit d'une faute standard.

Si une telle faute est commise intentionnellement, il s'agit d'un [comportement antisportif \(6.17\)](#).

## 6.7 Double contact / billes collées

Si la queue du joueur touche la blanche plus d'une fois au cours du coup, le coup est faute.

Si la blanche est très proche d'une bille d'objet, mais qu'elle ne la touche pas (n'est pas collée), une faute est commise si le procédé est encore en contact avec la blanche alors que celle-ci touche déjà la bille d'objet.

Si la blanche est très proche d'une bille d'objet et que le joueur tire de telle manière à ce que la blanche ne frôle que très légèrement la bille d'objet, il est admis que le coup est conforme, même s'il est possible que le procédé touche encore la blanche pendant que cette dernière est en contact avec la bille d'objet.

Si la blanche est collée à une bille d'objet au début d'un coup, elle peut être jouée dans la direction dans laquelle se trouve la bille d'objet (tant que cette bille d'objet est un objectif conforme aux règles de la discipline jouée).

Si la bille d'objet est bougée lors d'un tel coup, elle est considérée comme étant touchée par la blanche. (Bien qu'il soit permis de jouer une bille d'objet légale qui soit collée à la blanche, il s'agit de s'assurer d'éviter des contacts multiples entre le procédé et la blanche s'il y a d'autres billes à proximité).

Avant un coup, la blanche est considérée comme n'étant pas collée à une bille d'objet tant qu'elle n'a pas encore été annoncée comme collée par l'arbitre ou par l'adversaire.

Il est de la responsabilité du joueur qui est à la table de demander cette annonce avant le coup.

Dans le cas où la blanche est collée à une bille d'objet, si le joueur joue la blanche dans une autre direction (en s'éloignant de cette bille), cette bille est considérée comme n'étant pas touchée, sauf si les règles particulières de la discipline disent autre chose.

## 6.8 Blanche poussée

Une faute est commise si le contact entre le procédé et la blanche dure plus longtemps que lors d'un coup normal.

## 6.9 Billes encore en mouvement

Une faute est commise si le coup est tiré alors que des billes en jeu se déplacent encore ou pivotent encore sur elles-mêmes.

## 6.10 Mauvais placement de la blanche

Si l'on doit jouer bille en main depuis la zone de cassage, une faute est commise si la blanche est placée exactement sur la ligne du haut ou devant.

Si le joueur n'est pas sûr d'avoir placé correctement la blanche, il peut demander à l'arbitre de vérifier la position avant le coup.

## 6.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage

Si l'on doit jouer bille en main depuis la zone de cassage et que la première bille d'objet qui est touchée se trouve également dans la zone de cassage, une faute est commise à moins que la blanche ait quitté la zone de cassage avant de toucher cette bille d'objet.

Si le joueur joue un tel coup intentionnellement, cela est considéré comme un comportement antisportif.

La blanche doit soit franchir la ligne du haut soit toucher une bille qui se trouve en dehors de la zone de cassage. Sinon, le coup est faute et l'adversaire obtient bille en main, conformément aux règles spécifiques de la discipline.

## 6.12 Queue sur la table

Si le joueur utilise sa queue pour orienter un coup (p. ex. pour la mesure des angles) en la posant sur la table sans la tenir avec au moins une main, il commet une faute.

### 6.13 Jouer en dehors de la propre reprise

Jouer inintentionnellement en dehors de la propre reprise est une faute standard.

Normalement, on continue à jouer avec les billes dans la position où elles sont restées.

Si un joueur joue intentionnellement en dehors de sa propre reprise, cela devrait être considéré comme un [comportement antisportif \(6.17\)](#).

### 6.14 Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives sans effectuer un coup conforme aux règles entre-temps, il commet une faute grave.

Dans certaines disciplines où les points sont inscrits en même temps que la mise en place des billes comme par exemple le jeu de la neuf, ces trois fautes consécutives doivent être commises dans la même partie.

Cette règle ne s'applique pas pour certaines disciplines comme par exemple le jeu de la huit.

L'arbitre doit avertir le joueur qui a déjà commis deux fautes consécutives avant qu'il aille à la table et puisse commettre une troisième faute. Si cet avertissement n'est pas donné, une éventuelle troisième faute est considérée comme étant la seconde au sens de cette règle.

### 6.15 Jeu lent

Si l'arbitre estime qu'un joueur joue trop lentement, il peut assigner le joueur à jouer plus vite.

Si le joueur concerné n'accélère pas son rythme de jeu, l'arbitre peut imposer une limite de temps, laquelle s'applique aux deux joueurs pour ce match.

Si un des joueurs dépasse le temps imparti pour le tournoi, cela est considéré comme une faute standard et l'adversaire reprend la table conformément aux règles de la discipline jouée, comme après une faute.

Le ralentissement intentionnel du jeu peut être sanctionné selon la règle [6.17 comportement antisportif](#).

### 6.16 Faute avec un accessoire de mise en place (chablon / triangle)

Une faute standard est commise si une bille touche le chablon ou le triangle après que ceux-ci aient été retirés de la surface de jeu et p. ex. posés sur une bande.

Cela s'applique également si le chablon ou le triangle ont été accrochés au-dessus de la table et qu'ils tombent sur la table en touchant une bille.



## 6.17 Comportement antisportif

La sanction normale pour un comportement antisportif est la même que pour une faute grave. L'arbitre est toutefois libre d'imposer une sanction qu'il juge appropriée.

L'arbitre peut notamment:

- Donner un avertissement
- Prononcer une faute standard qui sera ajoutée à la pénalité des trois fautes si cela est nécessaire
  - Cela concerne également les fautes standard prononcées, la troisième faute ou la pénalité pour trois fautes, de sorte que cela peut conduire à la perte d'une partie, d'un set ou du match.
- Disqualifier un joueur d'un tournoi et le faire ainsi perdre tout prize money, trophée et point pour le classement.

Est considéré comme comportement antisportif tout comportement qui discrédite le sport, perturbe le jeu ou le modifie de telle façon qu'une rencontre fair-play n'est plus garantie. En font partie:

- Distraction de l'adversaire.
- Modifier la position des billes autrement qu'en jouant un coup.
- Fausse queue intentionnelle lors du coup.
- Continuer à jouer après avoir commis une faute ou après que le jeu ait été interrompu.
- Jouer des coups d'entraînement durant le jeu.
- Marquer la table.
- Retarder le jeu.
- Utiliser des accessoires inadaptés.

## 7. Règles / règlements pour les personnes en chaise roulante

### 7.1 Situation en Suisse

Pour être admis les compétitions en chaise roulante, les joueurs concernés doivent présenter une réduction de leur mobilité qui les oblige à utiliser une chaise roulante au minimum du 80 % du temps. Dans certains cas, un certificat médical peut être exigé.

### 7.2 Fautes

Les actions suivantes sont considérées comme des fautes:

- Le joueur doit rester assis durant son coup (moins la moitié du postérieur du joueur doit se trouver sur le siège ou sur le coussin de siège).

Si un coussin est utilisé, il doit rester à plat sur le siège de la chaise roulante. Le coussin ne peut pas être ficelé, obligeant le joueur à être assis à califourchon sur le coussin.

Le joueur ne peut pas s'asseoir sur la roue ou sur l'accoudoir.

La hauteur d'assise du joueur ne peut pas dépasser 27 pouces ou 68.5 cm, mesure effectuée depuis le sol.

- Durant son coup, le joueur ne doit pas toucher le sol avec un pied.

Durant son coup, le joueur ne doit pas appuyer ses jambes ou la chaise contre la table pour s'aider à réaliser son coup.

- Le joueur est autorisé à utiliser les moyens auxiliaires tels que les extensions et les râteaux.

Les joueurs ne peuvent pas être aidés à réaliser leur coup.

- Une autre personne peut tenir le râteau, mais le joueur doit réaliser son coup tout seul.
- Si un joueur a besoin d'aide pour se déplacer autour de la table, il peut profiter de cette aide.
  - Durant le coup du joueur, aucune personne tierce ne doit toucher la chaise roulante.

Les infractions envers les règles ci-dessus sont considérées comme [6.17 Comportement antisportif](#) et sont normalement sanctionnées comme suit:

- Lors d'une première infraction, l'adversaire a bille en main sur toute la table.
- Lors d'une deuxième infraction, le joueur perd la partie.
- Lors d'une troisième infraction, le joueur perd le match.

L'arbitre peut adapter la sanction à la nature de l'infraction.

### 7.3 Exigences envers la chaise roulante

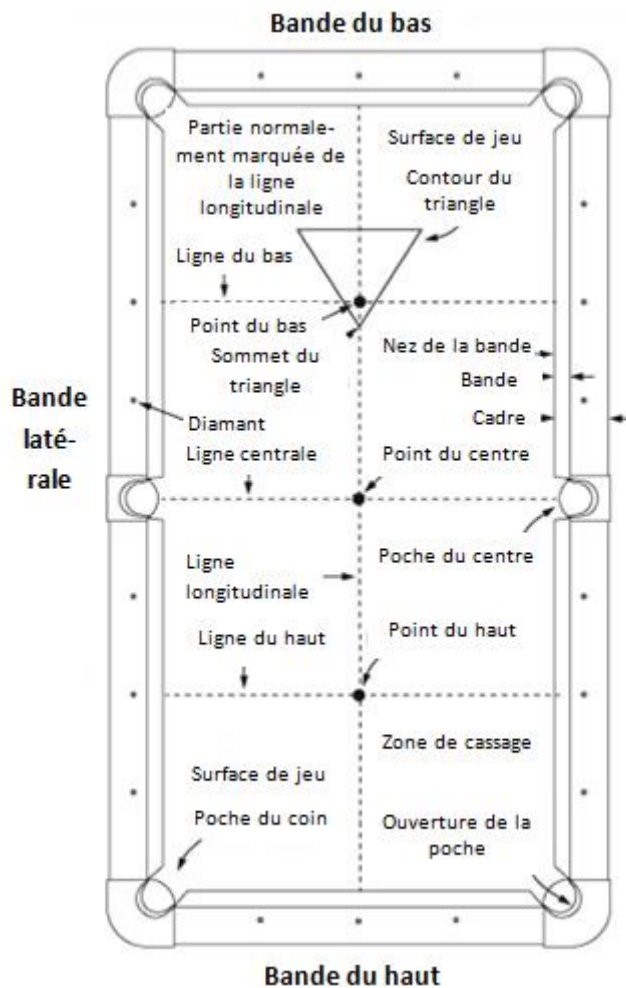
Les fauteuils roulants verticalisateurs ne peuvent pas être utilisés en position verticale (debout).

La chaise roulante du joueur doit être propre et en bon état du point de vue mécanique.

## 8. Définitions

Les définitions suivantes sont utilisées dans les présentes règles de jeu.

### 8.1 Partie de la table



Les définitions des parties de la table se basent sur le diagramme ci-dessus.

Les détails concernant la taille exacte et le placement se trouvent dans les spécifications de l'équipement de la WPA. Ces détails peuvent être consultés sur le site web de la WPA à l'adresse [www.wpapool.com](http://www.wpapool.com).

La table se compose d'un **cadre**, de **bandes**, de la **surface de jeu** et de **poches**.

Le **bas de la table** est la partie sur laquelle les billes d'objet sont normalement placées au début de la partie.

Le **haut de la table** est la partie d'où on commence la partie avec la blanche.

La **zone de cassage** est la zone entre la **bande du haut** et la **ligne du haut**; il s'agit de noter que la ligne du haut ne fait pas partie de la zone de cassage.

Les bandes, leur surface, les poches ainsi que leur ouverture font partie du cadre de la table.

Il existe quatre lignes sur la surface de jeu (comme illustré dans le diagramme):

- La **ligne longitudinale**, qui traverse la table en deux.
- La **ligne du haut**, qui délimite le quart de la surface de la table vers la bande du haut.
- La **ligne du bas**, qui délimite le quart de la surface de la table près de la bande du bas.
- La **ligne centrale**, qui relie les deux poches du centre.

Ces lignes imaginaires sont marquées seulement comme décrit ci-dessous.

Le cadre possède des incrustations qui sont nommées «**diamants**».

Les diamants marquent un quart de la largeur et un huitième de la longueur de la table, la mesure étant faite à partir du nez de la bande.

Sur la surface de jeu, représentée par la partie plate de la table et recouverte du tapis, les marquages suivants sont effectués s'ils sont utilisés dans la discipline qui doit être jouée:

- Le point du bas, où la ligne longitudinale et la ligne du bas se croisent.
- Le point du haut, où la ligne longitudinale et la ligne du haut se croisent.
- Le point du centre, où la ligne longitudinale et la ligne centrale se croisent.
- La ligne du haut.
- La ligne longitudinale entre le point du bas et la bande du bas.
- Le triangle, dont le contour ou les marques d'alignement sont dessinés.

## 8.2 Coup

Un coup commence lorsque le procédé touche la blanche lors d'un mouvement de la queue vers l'avant.

Un coup se termine lorsque toutes les billes en jeu ont arrêté de se déplacer ou de tourner sur elles-mêmes.

Un coup est considéré comme conforme aux règles si le joueur n'a commis aucune faute au cours de son coup.

### 8.3 Bille empochée

Une bille est considérée comme empochée si elle s'immobilise dans une poche en-dessous de la surface de jeu ou tombe dans le système de retour des billes.

Si une bille se trouve au bord d'une poche et qu'elle est retenue par une autre bille, la première est considérée comme empochée si elle tomberait si on enlevait l'autre bille.

Si une bille arrive vers le bord d'une poche et y reste apparemment immobile durant cinq secondes ou plus, elle est considérée comme non empochée, même si elle tombe ensuite «toute seule» dans la poche. Voir [1.7 Billes s'immobilisant](#) pour de plus amples détails.

Au cours de cette période de cinq secondes, l'arbitre doit s'assurer qu'aucun autre coup soit exécuté.

Une bille d'objet qui ressort d'une poche et revient sur la surface du jeu est considérée comme n'étant pas empochée.

Si la blanche touche une bille déjà empochée, elle est considérée comme étant empochée, qu'elle revienne sur la surface de jeu ou non.

L'arbitre vide les poches pleines et enlève les billes empochées, mais il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que l'arbitre le fasse.

### 8.4 Bande touchée

On considère qu'une bille a touché une bande si la bille n'était pas en contact avec la bande avant le coup et qu'elle l'a touchée pendant le coup.

Une bille qui touche une bande avant le coup (bille collée à la bande), doit d'abord quitter cette bande puis toucher une bande, sinon on considère que le contact avec une bande n'a pas été réalisé.

Une bille qui a été empochée ou qui a été éjectée de la table est considérée comme ayant touché une bande.

Une bille n'est pas considérée comme collée à une bande tant qu'elle n'a pas été annoncée comme telle par l'arbitre, le joueur ou l'adversaire (voir aussi règlements [27 Annonce de billes collées](#)).

### 8.5 Bille éjectée de la table

Une bille est considérée comme éjectée de la table si elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu et n'est pas empochée.

Une bille est également considérée comme éjectée de la table si elle a été éjectée de la table mais a été redirigée sur la table par un objet comme la lampe, un morceau de craie ou le joueur.

Une bille qui roule sur la bande n'est pas considérée comme éjectée de la table si elle retombe sur la surface de jeu ou dans une poche.

### 8.6 Blanche empochée

Si la blanche tombe dans une poche lors d'un coup, elle est considérée comme empochée.

### 8.7 La blanche

La blanche est la bille qui est frappée par le joueur au début d'un coup.

Traditionnellement, elle est totalement blanche; elle peut être marquée avec un logo ou avec des points.

Dans toutes les disciplines de billard américain, les deux joueurs utilisent la même blanche.

## 8.8 Bille d'objet

Les billes d'objet sont normalement jouées avec la blanche de manière à ce qu'elles tombent dans une poche.

Elles sont généralement numérotées en commençant par le numéro un.

Les couleurs et les marquages des billes sont décrits dans les spécifications de l'équipement de la WPA

## 8.9 Set

Dans certaines disciplines, le match est divisé en plusieurs fractions, appelées «sets».

Pour gagner le match, un nombre prédéfini de sets doit être remporté.

Pour gagner un set, un nombre prédéfini de points ou de parties doit être remporté.

## 8.10 Triangle / partie

A chaque partie, les billes sont habituellement mises en place avec le triangle avant le cassage.

Former le triangle signifie mettre en place les billes au moyen du triangle.

La mise en place des billes d'objet est synonyme de partie.

Dans certaines disciplines comme par exemple le jeu de la neuf, un point est accordé pour chacune des parties (sets).

## 8.11 Cassage

On appelle cassage le coup d'ouverture d'une partie.

Lors du cassage, le joueur a bille en main depuis la zone de cassage et il essaie de séparer les billes d'objet grâce à la blanche.

## 8.12 Reprise

On appelle reprise le tour d'un joueur.

La reprise commence quand c'est au tour de ce joueur de jouer; la reprise se termine après l'exécution d'un coup, si la règle de jeu indique qu'il ne peut pas effectuer un autre coup.

Dans certaines disciplines, il se peut que le joueur ait le choix d'effectuer un coup ou non.

Si le joueur refuse la reprise dans une telle situation, l'adversaire doit continuer à jouer (par exemple après un push-out au jeu de la neuf).

## 8.13 Position des billes

La position d'une bille est définie par l'endroit où son centre est projeté sur la surface de jeu si l'on regarde verticalement depuis dessus. Une bille se situe sur une ligne ou sur un point si son centre se trouve exactement au-dessus de cette ligne ou de ce point.

## 8.14 Remplacement des billes

Dans certaines disciplines, il peut être nécessaire de remettre des billes d'objet sur la surface de jeu en dehors du remplacement normal en vue du cassage.

On dit que ces billes sont «replacées» (voir aussi [1.4 Remplacement des billes](#)).

### 8.15 Rétablissement d'une position

Si la position des billes a été modifiée, les règles spécifiques à la discipline peuvent exiger que leur ancienne position soit rétablie.

Dans un tel cas, l'arbitre replace les billes aussi près que possible de leur position d'origine.

### 8.16 Jump

Lors d'un jump, la blanche saute par-dessus une bille d'objet qui fait obstacle sur sa trajectoire ou par-dessus une partie d'une bande.

Le fait de savoir si un tel coup est conforme aux règles ou non dépend de son exécution et de l'intention qu'avait le joueur à la table. Normalement, un jump est conforme aux règles si l'arrière de la queue est soulevé et si la blanche est tapée vers le bas en direction de la surface de jeu, dont elle rebondit.

### 8.17 Coup de sécurité (safe)

Un coup est appelé coup de sécurité (safe) si la discipline jouée est un jeu d'annonce et que le joueur qui est à la table annonce le coup de sécurité en tant que tel à l'arbitre ou à l'adversaire avant de l'exécuter.

La table passe aux mains de l'adversaire après la fin du coup de sécurité.

### 8.18 Fausse queue

On parle de fausse queue si le procédé glisse sur la blanche.

Cela se produit habituellement si la blanche est tapée de manière décentrée ou s'il n'y a pas assez de craie sur le procédé.

La fausse queue est généralement accompagnée d'un bruit sec et se met en évidence par le point décoloré qui apparaît sur le procédé.

Bien qu'il puisse arriver lors de certaines fausses queues que le côté de la virole touche la blanche, la fausse queue n'est fautive que si un tel contact est clairement reconnaissable.

Un coup où le procédé touche approximativement en même temps la surface de jeu et la blanche et lors duquel la blanche se soulève de la surface du jeu et saute par-dessus un obstacle est considéré comme une fausse queue.

Jouer intentionnellement un tel coup tombe sous le coup de la règle [6.17 Comportement antisportif](#).

## 9. Jeu de la dix

Le jeu de la dix est un jeu d'annonce qui est joué avec la blanche et dix billes d'objet, numérotées de un à dix.

Les billes sont jouées dans l'ordre croissant.

Si la 10 est empochée lors d'un cassage correct, elle est replacée et le joueur qui vient de casser poursuit sa reprise.

On ne peut annoncer qu'une seule bille par coup, sauf au cassage où aucune bille ne peut être annoncée (voir [9.5 Jeu d'annonce](#)).

### 9.1 Détermination du droit de casser

Le joueur qui gagne l'aller-retour décide qui doit exécuter le break en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#)).

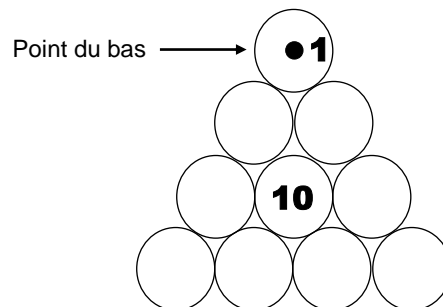
Au jeu de la dix, le break change normalement de partie en partie (break alternatif). D'autres alternatives sont proposées dans les règlements au [point 15](#).

### 9.2 Mise en place au jeu de la dix

Les billes d'objet sont posées l'une à côté de l'autre, aussi serrées que possible, en forme de triangle. La 1 est posée au sommet du triangle et la 10 au milieu du triangle.

La 1 est posée sur le point du bas.

En dehors de la 1 et de la 10, toutes les autres billes sont placées au hasard. La disposition ne peut pas se faire selon un modèle (voir règlements [16. Mise en place des billes au jeu de la neuf et au jeu de la dix](#)).



La mise en place au jeu de la dix

### 9.3 Cassage correct

Les règles suivantes sont à observer pour le cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
- Si aucune bille n'est empochée, au moins quatre billes d'objet doivent toucher une ou plusieurs bandes, sinon le cassage est considéré incorrect (voir règlements [17. Règles complémentaires concernant le break](#)).



#### 9.4 Deuxième coup de la partie – le push-out

Si aucune faute n'a été commise au cassage, le joueur à la table peut décider s'il veut jouer un «push-out». Il doit annoncer clairement son intention à l'arbitre.

Lors du push-out, les règles suivantes ne sont pas applicables: [6.2 Mauvaise bille](#) et [6.3 Aucune bande après l'impact](#).

Si aucune faute n'a été commise lors du push-out, l'adversaire peut décider s'il veut reprendre la table ou si le joueur doit continuer à jouer.

Si la 10 est empochée lors d'un push-out, elle est remplacée sur la table.

#### 9.5 Jeu d'annonce

Hormis lors du cassage, le joueur doit toujours annoncer la bille qu'il tente d'empocher ainsi que la poche, si cela n'est pas évident.

Les détails du coup, comme par exemple les bandes touchées ou les autres billes qui seront touchées au cours du coup, ne doivent pas obligatoirement être annoncés.

Pour qu'un coup annoncé puisse compter pour le joueur, l'arbitre doit être persuadé que le coup a été effectivement réalisé comme planifié par le joueur.

Toute confusion possible (provoquée par exemple par un jeu en bandes, des combinaisons ou d'autres coups non prévisibles) doit être évitée en annonçant clairement la bille et la poche visée.

Si l'arbitre ou l'adversaire n'est pas sûr de ce que le joueur a l'intention de faire, il peut demander l'annonce.

#### 9.6 Coup de sécurité (safe)

Le joueur à la table peut à tout moment annoncer un coup de sécurité.

Cela signifie qu'il jouera la bille correctement, mais sans empocher de bille. Sa reprise est alors terminée.

S'il empoché malgré tout la bille jouée, l'adversaire a le choix de reprendre la table telle quelle et de poursuivre le jeu ou de rendre la table au joueur (voir aussi [9.7 Bille empochée incorrectement](#); cette règle est également applicable ici).

#### 9.7 Bille empochée incorrectement

Si le joueur n'empoché pas la bille annoncée dans la poche désignée et si, pendant l'exécution du coup, la bille annoncée tombe dans une autre poche ou si une autre bille est empochée dans n'importe quelle poche, la reprise est alors terminée pour le joueur et l'adversaire a le choix de reprendre la table ou de la rendre au joueur.

## 9.8 Poursuite du jeu

Tant que le joueur empoché correctement une bille annoncée (sauf lors du push-out, voir [9.4 Deuxième coup de la partie – le push-out](#)), toutes les billes empochées en plus restent empochées (à l'exception de la 10; voir [9.9 Remplacement des billes](#)), et le joueur peut exécuter son prochain coup.

La partie est gagnée dès qu'un joueur empoché la 10 correctement dans la poche annoncée (sauf lors du push-out).

Si la 10 est empochée correctement mais prématurément (en étant annoncée et avec une combinaison), elle est replacée sur le point du bas et le joueur poursuit sa reprise.

Une 10 empochée prématurément ne donne pas le point.

Si le joueur n'empoché aucune bille ou s'il commet une faute, sa reprise est terminée et l'adversaire reprend la table.

Si aucune faute n'a été commise, l'adversaire doit reprendre le jeu et la blanche dans la position laissée par le joueur.

## 9.9 Remplacement des billes

La 10 sera remplacée (voir [1.4 Remplacement des billes](#)) si elle est empochée en commettant une faute ou lors d'un push-out, si elle est empochée prématurément ou si elle tombe inintentionnellement dans la mauvaise poche ou si elle est éjectée de la table.

Aucune autre bille d'objet ne sera remplacée.

## 9.10 Fautes standard

Si le joueur à la table commet une faute standard, la table passe aux mains de son adversaire.

La blanche est donnée dans la main de l'adversaire et celui-ci peut la placer n'importe où sur la table (voir [1.5 Bille en main](#)).

Les fautes suivantes sont considérées comme fautes standard au jeu de la dix:

- [6.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [6.2 Mauvaise bille](#)
  - La première bille d'objet touchée par la blanche doit toujours être la bille qui possède le plus petit numéro parmi les billes qui sont encore sur la table.
- [6.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [6.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [6.5 Une bille est éjectée de la table](#)
  - La seule bille qui est remplacée si elle est éjectée de la table est la 10.
- [6.6 Bille touchée](#)
- [6.7 Double-contact / billes collées](#)
- [6.8 Blanche poussée](#)
- [6.9 Billes encore en mouvement](#)
- [6.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [6.12 Queue sur la table](#)
- [6.13 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [6.15 Jeu lent](#)
- [6.16 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

## 9.11 Fautes graves

Conformément à la règle [6.14 Trois fautes consécutives](#), la sanction pour trois fautes consécutives est la perte de la partie en cours.

Pour les fautes selon la règle [6.17 Comportement antisportif](#), l'arbitre infligera une sanction adaptée à la gravité de la faute commise.

## 9.12 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre juge une partie pat, cette dernière doit être recommencée.

Le joueur qui a cassé lors de la partie déclarée pat casse de nouveau (voir [1.12 Pat](#)).

## Annexe:

### A. Règlements (Fédération / Direction du tournoi)

#### 1. Administration

Les règlements régissent les exceptions à certaines règles, les protêts et les autres choses qui ne font pas partie des règles, mais qui doivent être réglementées pour chaque manifestation. Certains aspects de l'application des règlements varient fortement d'un tournoi à l'autre, comme par exemple le nombre de sets à remporter dans un match ou le droit de casser.

L'organisateur du tournoi peut définir les règlements pour ledit tournoi. Ces règlements n'ont pas la même force que les règles de jeu; les règles de jeu sont toujours prioritaires.

La direction du tournoi doit faire connaître les règlements à temps.

Certaines dispositions, telles que le code vestimentaire, sont définies dans le règlement de compétition.

#### 2. Exceptions à certaines règles

Il n'est possible de s'écarter des règles actuelles que dans les situations exceptionnelles. Pour cela, une autorisation de Swisspool (chef de la commission technique ou autre membre du comité) pour un tournoi précis est nécessaire.

Une notification écrite à tous les joueurs est obligatoire.

#### 3. Code vestimentaire (dress-code)

La tenue vestimentaire de chaque joueur doit en tout temps respecter le niveau de compétition et doit être propre, soignée et en bon état.

Si un joueur a des doutes au sujet de sa tenue, il devrait s'annoncer auprès du directeur du tournoi avant de jouer et demander si sa tenue est conforme aux règles.

Le directeur du tournoi prend position au sujet de la recevabilité de la tenue.

En cas de circonstances exceptionnelles (par exemple si les valises ont été perdues lors du vol en avion), le directeur du tournoi peut autoriser un joueur à ne pas respecter le code vestimentaire.

Un joueur peut être exclu d'un tournoi en cas de tenue incorrecte.

- Concernant les définitions des divers dress-codes, il s'agit de consulter le règlement de compétition.

#### 4. Aide pour mettre les billes en place

Au lieu d'utiliser le triangle traditionnel, il est possible mettre les billes en place grâce à la méthode du tapping ou grâce au chablon.

Dans le cas du «tapping», un modèle spécial est utilisé pour imprimer de petits creux dans le tapis, de telle sorte que les billes restent serrées.

Le chablon peut être utilisé dans les disciplines suivantes:

- Jeu de la huit
- Jeu de la neuf
- Jeu de la dix

A la 14-1 continu, il n'est pas permis d'utiliser le chablon.

##### 4.1 Positionnement des accessoires de mise en place

La table doit être marquée avant le début de l'événement.

Une ligne verticale doit être dessinée pour positionner les accessoires de mise en place.

Cette ligne doit être suffisamment longue pour atteindre le trou inférieur et le trou supérieur du chablon.

## 4.2 Enlèvement du chablon

Après le coup d'ouverture, le chablon doit être enlevé de la surface de jeu par l'arbitre dès que possible, sans toucher la moindre bille.

Si aucun arbitre n'est présent et que le chablon ne peut pas être ôté sans déplacer de billes, il doit être ôté par l'adversaire.

S'il n'y a aucun obstacle, le joueur qui est à la table peut ôter le chablon.

Avec ou sans arbitre, le chablon ne peut être ôté que s'il est bloqué par deux billes au maximum.

Le cas où une ou plusieurs billes faisant obstacle à l'enlèvement du chablon est(sont) collée(s) fait exception. Dans ce cas, le chablon reste en place jusqu'à ce que la(es) bille(s) collée(s) ne représente(nt) plus un obstacle à l'enlèvement du chablon.

L'adversaire ou l'arbitre peut utiliser des marqueurs de billes ou de la craie pour marquer les billes qui gênent l'enlèvement du chablon.

Le chablon doit être enlevé de la surface de jeu (bandes comprises) et les billes doivent être replacées à leur position initiale.

## 4.3 Spécification du chablon

Le chablon doit être en plastique. Il ne doit pas être plus épais que 0.14 mm et ne doit interférer avec la table d'aucune manière. Le chablon ne doit pas être collé sur la table.

## 5. Tournois avec un ou plusieurs arbitre(s) «de zone» (Area referee)

Dans un tournoi, il est possible d'avoir recours à des arbitres «de zone»; un arbitre de zone est responsable d'un certain nombre de tables et ne reste pas constamment à la même table.

Dans ce cas, on attend des joueurs qu'ils respectent les règles de jeu.

Dans cette situation, il est recommandé de procéder comme suit:

- Le joueur qui n'est pas à la table assume les fonctions d'un arbitre.
- Si le joueur à la table estime que son adversaire ne sera pas en mesure de juger correctement le coup qu'il s'apprête à jouer, l'arbitre de zone peut être appelé pour regarder le coup.
- Le joueur qui n'est pas à la table peut également faire appel à l'arbitre s'il estime qu'il n'est pas en mesure de juger correctement le coup à jouer ou s'il ne veut pas le faire.
- Chacun des joueurs a le droit de faire arrêter le jeu jusqu'à ce qu'il soit satisfait de la manière dont la situation est régie.

S'il y a un désaccord entre deux joueurs qui jouent un match sans arbitre, l'arbitre de zone (area referee) qui a été appelé pour porter un jugement sans avoir vu l'incident doit faire preuve de la plus grande prudence pour comprendre au mieux la situation.

A cet effet, il peut demander des informations à des témoins de confiance, regarder les vidéos ou reproduire le coup.

Si l'arbitre de zone doit juger si une faute a été commise ou non et qu'il n'y a aucun élément de preuve sauf l'adversaire qui pense avoir vu une faute alors que le joueur pense n'avoir commis aucune faute, on part du principe qu'aucune faute n'a été commise.

## 6. Sanctions pour comportement antisportif

Les règles et les règlements donnent à l'arbitre et / ou à la direction du tournoi diverses possibilités de sanctionner un joueur pour un comportement antisportif.

Lors de telles décisions, divers facteurs doivent cependant être pris en compte, comme par exemple le comportement antérieur, les éventuels avertissements déjà donnés ainsi que la gravité de l'infraction.

Selon la gravité de l'infraction, les sanctions suivantes sont à disposition:

- Rappel à l'ordre:      Forme la plus légère pour attirer l'attention du joueur sur son comportement.
- Avertissement:         Signal clair pour signaler au joueur son comportement fautif.
- Perte de la partie:    Si un joueur est sanctionné de la sorte au jeu de la 8, de la 9 ou de la 10, alors son adversaire gagne un point. A la 14-1, ce sont 15 points qui sont donnés à l'adversaire. Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur non fautif, le joueur non fautif peut poursuivre sa reprise. Lorsque la reprise est terminée, le joueur fautif doit accepter la table selon les règles de jeu (par ex. position, bille en main derrière la ligne du haut, etc.). Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur fautif, la reprise se termine et le joueur non fautif peut soit accepter la table selon les règles de jeu, soit décider quel joueur doit effectuer un nouveau coup d'ouverture.
- Perte du match ou disqualification:  
Cette sanction ne devrait être prise qu'après consultation de la direction du tournoi.

Ces règlements s'appliquent aux tournois suisses. Etant donné que tous les joueurs de tournoi doivent être familiarisés avec les règles et règlements, il n'est pas possible de prétexter l'ignorance.

## 7. Réglementation concernant les protêts

Si un joueur souhaite qu'une décision soit prise, la première personne à qui il doit s'adresser est l'arbitre. L'arbitre base sa décision sur n'importe quel moyen lui semblant adéquat.

Si un joueur veut protester contre cette décision, il peut contacter l'arbitre en chef puis le directeur du tournoi.

Pour les tournois normaux, le directeur du tournoi a pouvoir de décision finale.

Un joueur n'est autorisé à contester qu'une seule fois une décision d'un arbitre. Si le joueur devait contester le même point pour la deuxième fois, cela serait considéré comme un comportement antisportif.

Si un joueur souhaite déposer protêt, il doit suivre la procédure décrite dans le «règlement disciplinaire et des sanctions» (procédure, forme, délai, coûts).

Le joueur ne peut pas déposer protêt contre une décision de fait d'un arbitre.

## 8. Instructions pour les arbitres

L'arbitre applique toutes les règles de jeu, veille au fair-play, annonce les fautes et agit, si nécessaire, selon les règles.

L'arbitre arrête le jeu si les conditions ne permettent pas un jeu fair-play.  
Le jeu sera également arrêté si une décision ou une règle est contestée.

L'arbitre annonce les fautes et commente certaines situations spécifiques comme mentionné dans le règlement.

L'arbitre répond aux questions comme mentionné dans le règlement, concernant p. ex. le nombre de fautes.

L'arbitre ne peut donner aucun conseil au sujet de l'application des règles ou autres, ni au sujet des points où les règles n'exigent pas expressément que l'arbitre s'exprime.

Il peut aider le joueur à prendre le râteau ou à le remettre en place.

Si cela est nécessaire pour un coup, l'arbitre ou une autre personne qui aide à l'organisation du tournoi peut écarter la lampe.

Si la règle des trois fautes est applicable dans un match, l'arbitre doit annoncer la deuxième faute au moment où elle se produit et encore une fois lorsque le joueur qui a déjà commis les deux fautes revient à la table.

La première faute n'a pas besoin d'être annoncée en tant que telle. Toutefois, elle peut être annoncée pour éviter tout malentendu par la suite.

S'il y a un tableau de comptage sur lequel les fautes des joueurs sont indiquées, les fautes n'ont pas besoin d'être annoncées spécifiquement.

## 9. Réponses de l'arbitre

Un arbitre répond aux questions des joueurs concernant les faits objectifs comme:

- Où se trouve une bille (dans le triangle ou non, dans la zone de cassage ou non)?
- Combien ai-je besoin de points pour gagner?
- Combien de fautes mon adversaire a-t-il?
- Quelle règle est applicable si je fais un certain coup, etc.

Si une explication au sujet d'une règle est nécessaire, l'arbitre tente d'expliquer au mieux la règle correspondante; une éventuelle fausse déclaration de l'arbitre ne protège toutefois pas le joueur de l'application de la véritable règle.

Un arbitre ne peut jamais exprimer un avis subjectif qui influencera le jeu, comme p. ex. si un coup peut être exécuté dans une situation particulière ou si une combinaison peut être jouée ou non ou encore comment jouer en l'état, etc.

## 10. Complément au jeu de la 8

Si les groupes ont été déterminés et que le joueur à la table joue par mégarde une bille du groupe de son adversaire et l'empêche, une faute doit être annoncée avant que le prochain coup ne soit exécuté.

Dès qu'un joueur ou l'arbitre découvre que les groupes ont été intervertis, la partie en cours est annulée et recommencée avec le même joueur au break.

## 11. Rétablissement d'une position

A chaque fois qu'il est nécessaire de rétablir une position, ce rétablissement est du devoir et de la responsabilité de l'arbitre.

Pour se forger un avis, il peut utiliser tous les moyens qui lui semblent bons.

Il peut discuter avec l'un ou les deux joueurs. L'avis des joueurs n'est toutefois pas contraignant.

Sa faculté de jugement compte. Chacun des joueurs a le droit de contester une seule fois la décision de l'arbitre.

Il est cependant laissé à la discrétion de l'arbitre de savoir comment les billes sont replacées.

## 12. Acceptation du matériel

Après le lancement d'un tournoi ou d'un match, les joueurs n'ont plus le droit de remettre en question la qualité ou la légalité du matériel utilisé durant le tournoi. Seuls l'arbitre ou le directeur du tournoi peuvent le faire.

Les protêts doivent avoir été déposés au préalable.

## 13. Vider les poches

Pour qu'une bille soit considérée comme empochée, toutes les exigences selon la règle [8.3 Bille empochée](#) doivent être satisfaites. Bien que le vidage des poches soit une tâche dévolue à l'arbitre, la responsabilité ultime repose sur les joueurs eux-mêmes. Les fautes qui pourraient se produire suite à cette situation sont donc de la responsabilité du joueur qui se trouve à la table.

En l'absence d'un arbitre à la table (p. ex. en cas de d'arbitre de zone), le joueur qui est à la table peut assumer lui-même cette tâche, à condition qu'il l'annonce clairement à son adversaire.

## 14. Time-out

A moins que quelque chose de contraire n'ait été annoncé auparavant par la direction du tournoi, chaque joueur a droit à un time-out de 5 minutes au maximum par match.

Pour les matchs avec des distances courtes (par exemple jusqu'à 5 parties gagnantes au jeu de la 8), il n'y a pas de time-out. Dans certaines circonstances (p. ex. pour des raisons médicales), un directeur de tournoi peut autoriser plusieurs time-out.

Lors des tournois officiels, la réglementation suivante est applicable:

- Chaque joueur a droit à un time-out de 5 minutes au maximum par match.
- Pour prendre son time-out, un joueur doit informer l'arbitre ou, si l'on joue avec des tablettes, appuyer sur le bouton correspondant de la tablette. S'il n'y a pas d'arbitre et/ou de tablette, il doit informer clairement son adversaire.
- Le time-out peut être pris lors la mise en place des billes (au jeu de la 8, de la 9 ou de la 10), avant le cassage, indépendamment du joueur qui a le droit de casser ensuite.
- Au jeu de la 14-1, le time-out ne peut être pris que si les billes sont remises en place. Le joueur qui est à la table peut poursuivre sa reprise si son adversaire décide de prendre son time-out. A la 14-1, si un joueur prend son time-out et n'est pas à la table, il doit s'assurer qu'il y a un arbitre qui surveille la table pendant son absence; sinon, il n'a pas le droit de protester contre une erreur de jeu du joueur à la table.
- Pendant le time-out, l'adversaire attend sur sa chaise. Si l'adversaire quitte également la table, on considérera alors qu'il a également pris son time-out et cela aura pour conséquence qu'il n'aura pas le droit d'en prendre un autre.

Un joueur qui prend un time-out doit être conscient que ses actions doivent aller dans le sens du jeu et que s'il se comporte différemment, il sera sanctionné pour comportement antisportif.

Si un joueur a déjà pris son time-out et qu'il quitte une nouvelle fois le périmètre de jeu, une sanction sera prise (voir ci-dessous concernant les sanctions).

Les activités suivantes durant le time-out sont d'autres raisons conduisant à une sanction:

- Prendre un time-out pendant le jeu (en dehors de la mise en place des billes)
- Fumer (également des cigarettes électroniques), consommer du tabac à priser, du snus ou autres
- Consommer de l'alcool
- Faire des coups d'essai
- Revenir tardivement du time-out



#### Sanctions:

- En cas de non-respect de la réglementation concernant le time-out, les sanctions suivantes seront prises:
  - Au jeu de la 8, de la 9 et de la 10 → Perte de la partie, même si cela conduit à la perte du match.
  - Au jeu de la 14-1 → 15 points en faveur de l'adversaire,
    - Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur non fautif, le joueur non fautif peut poursuivre sa reprise. Lorsque la reprise est terminée, le joueur fautif doit accepter la table selon les règles de jeu (par ex. position, bille en main derrière la ligne du haut, etc.).
    - Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur fautif, la reprise se termine et le joueur non fautif peut soit accepter la table selon les règles de jeu, soit décider quel joueur doit effectuer un nouveau coup d'ouverture.
  - Récidive au cours de même tournoi → Disqualification du joueur.

### 15. Ordre de cassage

La direction du tournoi peut déterminer, par exemple au jeu de la 9, qui a le droit de casser la première partie. La direction du tournoi peut s'écarter de la norme, comme décrit dans les règles de jeu.

Le droit au cassage peut par exemple être donné au gagnant; il est aussi possible de définir des séries de break pour trois parties.

La décision appartient à la direction du tournoi.

### 16. Mise en place au jeu de la 9 et au jeu de la 10

Au jeu de la 9, la 1 et la 9 ont une place fixe dans le losange, comme décrit dans la règle [2.2. Mise en place au jeu de la neuf](#), et les autres billes doivent être placées au hasard.

Au jeu de la 10, cette règle est également applicable, sauf qu'il s'agit de la 1 et de la 10.

Si ce n'est pas l'arbitre qui met les billes en place et qu'un joueur estime que son adversaire a placé certaines billes de manière intentionnelle, il peut le signaler à un arbitre ou au directeur du tournoi.

Si l'officiel du tournoi estime que le joueur a placé les billes de manière intentionnelle, le joueur reçoit un avertissement.

Si le joueur qui a reçu l'avertissement continue à placer les billes de manière intentionnelle, il sera sanctionné pour comportement antisportif.

### 17. Règles complémentaires concernant le break

La direction du tournoi peut introduire des règles supplémentaires pour le break p. ex. au jeu de la 9 ou au jeu de la 10.

Il est par exemple possible d'exiger qu'une «break-box» soit applicable, la blanche ne pouvant être placée que dans une ou plusieurs zones limitées derrière la ligne du haut.

#### 17.1 Règle des trois billes

La règle des trois billes est appliquée comme suit:

- Lors du coup d'ouverture, au moins trois billes d'objet doivent être empochées ou atteindre la ligne du haut; une combinaison de ces deux conditions est aussi possible.
  - Si une bille est empochée au break, deux autres billes doivent atteindre la ligne du haut.
  - Ou si deux billes ont été empochées, une bille doit atteindre la ligne du haut.
  - La ligne du haut est considérée comme atteinte si, vu du dessus, une partie de la bille d'objet se trouve sur la ligne.
- Si un joueur ne satisfait pas les conditions ci-dessus pour le coup d'ouverture, mais exécute toutefois le break correctement, le joueur qui vient à la table peut soit prendre la table telle quelle ou la rendre à l'autre joueur.
- Si le joueur accepte la table telle quelle, il ne pourra pas effectuer un «push-out». Il doit jouer un coup réglementaire sur la bille à jouer.
- Si la table est rendue au joueur qui a effectué le break, celui-ci peut effectuer un «push-out». L'adversaire peut ensuite décider s'il prend la table ou la rend.



- Si un joueur empoche la 9 au break mais ne satisfait pas aux exigences de la règle des 3 billes, la 9 est remplacée avant que le prochain coup ne soit réalisé.

La règle des 3 billes est appliquée dans tous les tournois des catégories TQ, CS et Open qui sont autorisés par Swisspool.

C'est seulement dans les tournois de semaine que la direction du tournoi peut décider si la règle des 3 billes sera appliquée ou non.

## 18. Déviation de la blanche après le coup d'ouverture

Il peut arriver qu'un joueur fasse une fausse queue lors du cassage et essaie, avec la queue ou autre, d'empêcher la blanche de poursuivre sa trajectoire normale.

Un tel comportement ou similaire est interdit et sera sanctionné selon la règle [6.17 Comportement antisportif](#).

Les joueurs ne doivent jamais toucher intentionnellement une bille en jeu.

Seule la blanche peut être touchée avec un procédé fixé sur la queue lors d'un coup normal vers l'avant.

La sanction pour une telle faute est fixée par l'arbitre conformément à la règle [6.17 Comportement antisportif](#).

## 19. Dépassement de la limite de temps / Limite de temps pour chaque coup (chronomètre)

Afin de mieux contrôler l'horaire d'un tournoi/événement, il est possible de fixer une limite de temps spécifique pour chaque match. Un chronomètre peut être implémenté à tout moment. La décision est laissée à l'appréciation de la direction du tournoi. Cette limite de temps s'applique de la même manière aux deux joueurs.

Si une limite de temps pour jouer le coup est imposée, chaque joueur a 35 secondes pour jouer chaque coup (exception faite du 2<sup>e</sup> coup après la mise en place des billes, voir ci-dessous). Après 25 secondes, il y a un avertissement (time). Chaque joueur peut demander au maximum une prolongation de 25 secondes supplémentaires par partie.

La limite de temps pour le 2<sup>e</sup> coup après la mise en place des billes est de 60 secondes, avec un avertissement après 50 secondes, la prolongation (extension) de 25 secondes est autorisée.

Pour les jeux de la 8, de la 9 et de la 10, le deuxième coup après la mise en place est le coup immédiatement après le cassage. Pour la 14-1, cela concerne le premier coup après un coup d'ouverture correct ainsi que le deuxième coup après la mise en place des billes empochées.

Le chronomètre démarre lorsque toutes les billes (billes d'objets et bille de jeu) se sont immobilisées, y compris les billes en rotation, et (le cas échéant) lorsque la bille de jeu est à la disposition du joueur. Le chronomètre s'arrête dès que le joueur frappe la bille de jeu avec la pointe de la queue pour effectuer un coup ou lorsque le temps pour le joueur est écoulé.

Si un coup correct n'est pas joué dans le temps imparti, c'est une faute standard.

A l'appréciation de l'arbitre, ce dernier décide d'arrêter le chronomètre ou de le remettre à zéro (par exemple en cas de perturbation); dans les autres cas, le joueur utilise son propre temps, même dans les situations où il demande qu'une bille soit nettoyée.

## 20. Faute avec la blanche seulement

Cette règle est appliquée uniquement aux USA. (voir [www.wpapool.com](http://www.wpapool.com)).

## 21. Arrivée tardive

Les joueurs doivent être à la table et être prêts à jouer à l'heure à laquelle leur match a été annoncé.

Si un joueur est en retard, il a encore 15 minutes après l'heure prévue pour son match pour arriver à la table, sinon il perd le match.

Si un joueur n'est pas présent lors de l'annonce (communication / attribution de la table), la réglementation suivante entre en vigueur après 5 minutes:

Le joueur présent remporte l'aller-retour (tirage à la bande).

- Après 5 minutes: nouvelle annonce et 1 partie (jeu de la 8, 9 et 10) ou 15 points (14/1) pour le joueur présent
- Après 10 minutes: nouvelle annonce et 1 partie ou 15 points pour le joueur présent
- Après 14 minutes: annonce «dernière minute» et 1 partie ou 15 points pour le joueur présent
- Après 15 minutes, il perd le match (forfait).

Seuls les officiels du tournoi sont habilités à faire appliquer la présente réglementation.

Si les deux joueurs ne sont pas présents, les deux joueurs seront disqualifiés.

## 22. Perturbation extérieure

La règle [1.9 Perturbation extérieure](#) décrit les perturbations extérieures.

L'arbitre devrait s'assurer que les perturbations extérieures soient prévenues.

Ces perturbations peuvent provenir de spectateurs ou de joueurs se trouvant à proximité de la table.

Si nécessaire, l'arbitre peut interrompre le match.

Une perturbation peut être de nature physique ou acoustique.

## 23. Coaching

Un joueur peut obtenir des conseils durant un time-out. L'entraîneur ne peut toutefois pas s'approcher de la zone de jeu.

Si l'arbitre ou un officiel est d'avis que l'entraîneur entrave le match ou que son comportement est dérangeant, il a le droit d'imposer que l'entraîneur concerné soit exclu du lieu de tournoi.

## 24. Imprévu

Dans un match, un événement inattendu n'étant pas prévu dans les règles peut parfois survenir. Dans un tel cas, l'arbitre ou le directeur du tournoi décide en son âme et conscience comment procéder.

Il pourrait par exemple être nécessaire qu'un match commencé doive être déplacé sur une autre table. Dans ce cas, l'arbitre peut décider qu'une partie soit pat s'il pense qu'il n'est pas possible de replacer les billes exactement au même endroit sur l'autre table.

## 25. Rester sur sa chaise

Le joueur qui n'est pas à la table doit rester assis sur sa chaise pendant que son adversaire est à la table.

Si un joueur devait quitter la zone de jeu pendant un match, il doit d'abord obtenir l'autorisation et le consentement de l'arbitre.

Si un joueur quitte la zone de jeu sans le consentement de l'arbitre, cela est considéré comme comportement antisportif.

## 26. Touche simultanée

Si deux billes – une légale et une illégale – sont touchées approximativement en même temps par la blanche et que l'on ne parvient pas à dire laquelle des billes a été touchée en premier, le bénéfice du doute profitera au joueur qui est à la table et le coup sera considéré comme correct.

## 27. Annonce de billes collées

L'arbitre doit accorder la plus grande importance aux billes qui sont proches de la bande.

Il doit bien les regarder et déterminer si elles touchent la bande ou non.

Ensuite, il annoncera les éventuelles billes collées.

Cela concerne les billes d'objet qui sont collées à la bande et la blanche collée à une autre bille.

Si nécessaire, le joueur qui est à la table peut attirer l'attention de l'arbitre pour que celui-ci observe les billes.

Le joueur qui est à la table doit accorder du temps pour un tel examen. Il peut exiger que l'arbitre examine une bille.