

- Le tournoi est à triple élimination.
- La préliminaire se joue 2 de 3 en simple.
- Le gagnant reste en classe « A ».
- Le perdant va en classe « B ».
- Par la suite, le tournoi se poursuit en 2 de 3 simple et le perdant du « A » ou du « B » va en classe « C ».
- Aux tours suivants, le perdant est éliminé du tournoi.

Sur la casse, il est obligatoire que deux balles (sauf la blanche) se rendent à une bande. Après deux essais infructueux, la casse passe à l'adversaire.

Si le huit (8) tombe sur la casse, il n'y a pas perte de la partie et la casse est reprise par le même joueur.

Peu importe le nombre ou la sorte de balles (hautes ou basses) qui tombent sur la casse, le casseur a le choix des balles (hautes ou basses).

Si la blanche tombe sur la casse et peu importe le nombre ou la sorte de balles empochées, le joueur suivant a le choix des balles et il peut placer la blanche n'importe où sur la table pour effectuer son prochain coup.

Si deux balles tombent sur la casse, soit une haute et une basse, le casseur a le choix et il continue de jouer. S'il ne fait pas de balle lors de ce deuxième coup, le choix n'est pas fait.

Si une balle tombe sur la casse et que le casseur ne fait pas d'autres balles, le choix est fait.

Lorsqu'un joueur ne voit aucune de ses balles, il doit quand même toucher une de ses balles, sinon l'adversaire profite d'une balle en main.

Une balle qui sort de la table durant la partie est considérée comme tombée, elle n'est pas remise sur la table mais dans une poche. Si la blanche sort de la table, le joueur adversaire profite d'une balle en main.

Un joueur peut combiner avec toutes les balles sur la table y compris le huit (8), en autant qu'il touche une de ses propres balles en premier.

Si le joueur qui ne voit pas le huit (8), joue par la bande et qu'il essaie (call) le huit (8) dans une poche et qu'il ne lui touche pas, il perd automatiquement la partie.

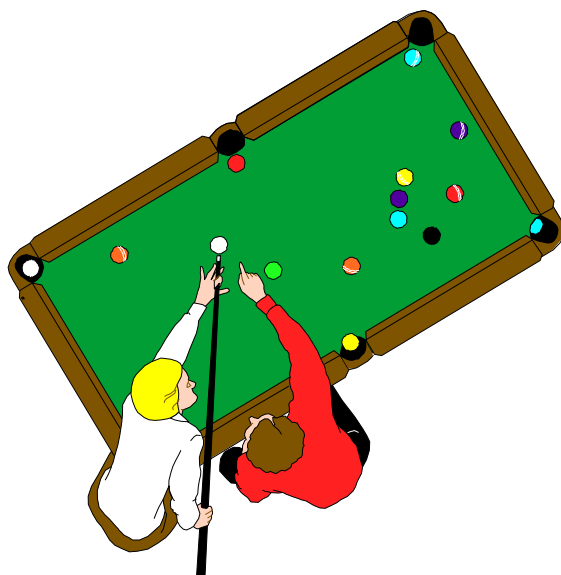
Si, en jouant et réussissant une de ses propres balles, une balle de l'adversaire tombe en même temps, le joueur continue de jouer.

Après le contact de la blanche et d'une de ses balles, il faut qu'elle touche à une bande, sinon il y aura faute sauf si le joueur ne voit pas une de ses propres balles.

La seule situation où il n'est pas obligatoire qu'une balle touche à une bande après contact, c'est quand un joueur ne voit pas une de ses propres balles.

En tout temps, un joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol.

Dans toutes les discussions qui pourraient subvenir au cours de la compétition, la décision du régisseur de la discipline sera finale et sans appel.



Billard

JEU DU HUIT

1. Le jeu

Ce jeu nécessite les quinze boules numérotées en plus de la boule de choc. On peut aussi utiliser 7 boules jaunes, 7 boules rouges et une boule noire. Partout ailleurs dans le présent règlement lorsqu'on utilise l'expression « **boule numérotée** » ou « **boules hautes** » ou « **boules basses** », ces termes équivalent ou comprennent aussi les boules jaunes et les boules rouges. Même chose lorsqu'on parle de la « **huit** » qui signifie et équivaut à la « **noire** ». Un joueur doit empocher le groupe de boules numérotées de un à sept ou de neuf à quinze. Le joueur qui empoche toutes les boules de son groupe et qui empoche ensuite la huit légalement gagne la partie. Le rang des joueurs est déterminé par l'aller-retour.

2. Généralités

Les règles communes à tous les jeux s'appliquent ici en ce qui concerne l'équipement et la marche du jeu, sauf qu'au début de la partie, la boule numéro 8 doit être placée au centre du triangle. De plus, les boules doivent autant que possible être partagées de façon à ce que les hautes et basses ne soient pas toutes dans la même partie de la pyramide. Celui qui met les boules dans le triangle (arbitre ou autre) doit les placer bien serrées et collées les unes aux autres, sinon l'ouvreur peut exiger avant de casser que les boules soient replacées collées. Le joueur doit toujours avoir au moins un pied au sol pour jouer. La boule de choc ne doit être frappée qu'avec le procédé (bout) de la baguette et non avec le manche ou toute autre partie de la baguette.

3. Ouverture (aller-retour)

Pour déterminer qui débutera, les deux joueurs se placent côte à côte au haut de la table et jouent en même temps une boule en direction de la bande opposée. Celui dont la boule revient s'immobiliser le plus près de la bande du haut a le choix de décider qui débutera. Il est sans importance que la boule aille frapper la bande du haut en revenant. Si un des deux empoche sa propre boule, c'est automatiquement l'autre qui a le choix. Si les deux s'empochent, ils recommencent. Si les deux boules vont se frapper, on recommence. Pour les parties subséquentes, on alterne le bris entre les participants.

4. Bris

Le joueur qui commence doit frapper le triangle directement ou par la bande. Pour que le bris soit légal, l'ouvreur doit soit empocher au moins une boule autre que la boule de choc, soit faire en sorte qu'au moins quatre boules numérotées aillent toucher aux bandes. Sinon le joueur suivant a le choix entre les trois options suivantes :

1. il peut accepter la position
2. il peut exiger que les boules soient replacées dans le triangle et casser lui-même
3. il peut exiger que les boules soient replacées dans le triangle et que son adversaire casse à nouveau.

Dans ce dernier cas, si l'ouvreur fait défaut de réussir un bris légal trois fois de suite, il perd la partie. Les boules empochées sur le bris sont valides et n'ont pas à être nommées.

5. Attribution du groupe de boules

Comme on le sait, chaque joueur doit empocher les boules de 1 à 7 (les basses) et l'autre les boules de 9 à 15 (les hautes) (même principe pour les jaunes et les rouges). Au moment du bris, le groupe de boules est attribué à chacun de la façon suivante :

- A. Si une ou plusieurs boules appartenant toutes au même groupe tombent, le joueur a automatiquement ce groupe.
- B. Si l'ouvreur empoche un nombre égal de boules appartenant aux deux groupes, il conserve alors le choix pour son coup suivant.
- C. Si l'ouvreur empoche un nombre inégal de boules appartenant aux deux groupes, il conserve aussi le choix pour son coup suivant.
- D. Ce choix n'est pas fait tant qu'une boule n'est pas empochée légalement. S'il y a empochement de la blanche ou qu'une boule est projetée en dehors de la table, le choix est reporté au joueur suivant, et ainsi de suite.
- E. Si la boule huit est empochée sur la casse (peu importe que la blanche soit aussi empochée ou non, ou projetée en dehors de la table ou non) la partie est annulée et recommencée. L'ouvreur reste le même.

6. Désignation des boules

Il n'est jamais nécessaire de préciser quelle boule on essaie, ni de désigner dans quelle poche on l'essaie. Le hasard est accepté, en ce sens qu'il suffit d'empocher n'importe laquelle (ou lesquelles) de ses boules, dans n'importe quelle poche.

EXCEPTION

Si le joueur qui a cassé n'a empoché aucune boule, le joueur suivant doit alors annoncer son choix avant de jouer lorsque ce choix n'est pas évident. Si la boule essayée est évidente, le joueur n'a pas à le spécifier, mais s'il y a doute, il doit annoncer verbalement son choix (le même principe s'applique à chaque fois que, après la casse, le choix est indéterminé, que ce soit pour l'ouvreur ou son adversaire).

Il n'est pas nécessaire de nommer les ricochets (kiss), les carambolages (billards), les combines et le nombre de bandes. On peut se servir des boules de l'adversaire et/ou de la huit en autant qu'on va d'abord toucher à une de ses propres boules en premier, conformément au règlement n° 8.

EXCEPTION

Lorsque la boule essayée est collée ou située tout près (split shot) d'une boule de l'adversaire ou de la huit, il n'est pas nécessaire de préciser si c'est un billard ou non.

7. Boule de choc en main

- A. Sauf l'exception mentionnée aux règlements nos 10 et 11 pour pénalités, le joueur a la boule de choc en main dans les cas suivants :
1. au début de la partie
 2. après empochement de la boule de choc sur la casse seulement
 3. après que la boule de choc a été projetée en dehors de la table, sur la casse seulement.

Pour les autres empochements de la blanche, ou lorsqu'elle est projetée en dehors de la table pendant la partie, le joueur suivant a la boule de choc en main partout sur la table, comme prévu aux règlements 10 et 11, selon le cas.

- B. Lorsqu'il a la boule de choc en main, le joueur doit la placer n'importe où à l'intérieur de la zone de départ, de façon à ce qu'elle ne touche pas à la ligne imaginaire limitant la zone de départ.

- C. Si le joueur, par inadvertance ou inattention, place la boule de choc en dehors de la zone de départ, il doit être averti de ce fait par l'arbitre ou par son adversaire avant de jouer, et le joueur en question doit alors replacer la boule de choc à l'intérieur de la zone de départ avant de jouer, sinon son coup ne sera pas valable et il perdra son tour. Cependant si le joueur en question n'est pas averti de ce fait avant de jouer, mais seulement après, son coup est valable quand même.
- D. Si la boule ou les boules sur lesquelles il doit jouer sont toutes à l'intérieur de la zone de départ, celle qui est la plus près de la ligne est remplacée sur la mouche principale (spot) ou alignée derrière cet emplacement s'il s'y trouve d'autres boules. Ce règlement s'applique aussi pour la boule numéro 8.
- E. Lorsqu'il a la boule de choc en main, le joueur doit faire en sorte, en jouant, que la boule de choc sorte de la zone de départ avant d'aller frapper une boule quelconque, sinon c'est un coup illégal entraînant une pénalité (sauf l'exception mentionnée au paragraphe suivant).
- F. Le joueur peut jouer sur une de ses boules en autant que plus de la moitié de cette boule est à l'extérieur de la zone de départ (même principe pour la huit).
- G. Lorsqu'un joueur a la blanche en main, il peut toujours la déplacer ou la déranger tant que son coup n'est pas donné (même principe dans le cas de pénalité).

8. Coup légal

A. DÉFINITIONS

- 1. « ACCÈS DIRECT » à une boule signifie que le joueur y a accès (la voit) le moins possible. S'il y a un doute à savoir si le joueur voit la voit la boule, ce doute joue en sa faveur.
- 2. Jouer sa boule en PREMIER : signifie aller la frapper soit directement, soit par la bande, soit par un massé ou un sauté, avant d'aller frapper une boule de l'adversaire ou la 8.

B. LORSQUE LE JOUEUR A UN ACCÈS DIRECT à sa ou ses boules ; dans ce cas le joueur doit respecter les deux exigences suivantes :

- 1. Le joueur doit aller toucher à une de ses propres boules en premier sinon c'est une faute entraînant pénalité.

2. Comme deuxième exigence le même joueur doit remplir au moins une des trois conditions suivantes :
 - a. empocher une de ses boules
 - b. faire en sorte qu'au moins une boule soit projetée à la bande
 - c. faire en sorte que la boule de choc aille frapper une bande après avoir touché une de ses boules.

Si le joueur remplit la première exigence mais ne réalise pas la deuxième, c'est une faute entraînant une pénalité.

- C. **LORSQUE LE JOUEUR N'A ACUN ACCÈS DIRECT** à sa ou ses boules ; dans ce cas, le joueur n'a qu'une seule exigence à respecter : il a l'obligation d'aller toucher à une de ses propres boules en premier sinon c'est une faute entraînant une pénalité. NOTE : Si un joueur qui a un accès direct à une ou plusieurs de ses boules, décide néanmoins d'essayer une de ses boules par la bande, l'exception mentionnée auparavant ne s'applique pas, en ce sens que, dans un tel cas, le joueur doit satisfaire aux exigences mentionnées au règlement 10-B (boule et bande).

9. Coup défensif (safe)

Le coup défensif est permis mais il doit être conforme au coup légal mentionné au paragraphe précédent. Sinon les mêmes pénalités s'appliquent. Un joueur peut jouer autant de coups défensifs qu'il veut, en autant qu'ils sont conformes au coup légal.

10. Pénalité

BOULE DE CHOC PARTOUT SUR LA TABLE : à chaque fois qu'un joueur exécute un coup illégal entraînant pénalité, son adversaire a le droit de s'emparer de la blanche et de la placer n'importe où sur la table pour jouer son coup. Lorsque cela se produit, le joueur peut toujours déplacer ou déranger la blanche avec sa main ou sa baguette tant que son coup n'est pas donné.

11. Pénalité majeure

Il y a pénalité majeure lorsqu'un joueur joue directement et délibérément sur une boule de l'adversaire, (ou sur la huit quand il n'a pas fini d'empocher toutes les boules de son propre groupe) ; dans ce cas la pénalité majeure est exécutée de la façon suivante : l'autre joueur (c'est-à-dire celui qui joue immédiatement après celui qui a commis la pénalité) a droit de jouer deux coups consécutifs ; sur son premier coup il peut placer la blanche n'importe où sur la table et jouer (et empocher) n'importe quelle boule de son choix. Cependant, si c'est la huit, il ne peut l'empocher car il perdrait la partie. Après son premier coup, la blanche reste là où elle s'arrête et le même joueur continue de jouer (peu importe qu'il ait ou non empoché une ou des boules au premier coup). Cependant, si le joueur empoché une de ses boules sur le premier coup, il n'aura pas droit au deuxième coup optionnel, mais il continuera à jouer selon les règles normales.

12. Bris de l'équipement

Si, alors qu'un joueur se sert du râteau pour exécuter un coup, la tête du râteau se détache accidentellement et tombe sur la table en dérangeant des boules, ceci n'est pas considéré comme un coup illégal. Dans ce cas, les boules doivent être replacées autant que possible dans leur position originale et le joueur continue.

13. Interférence extérieure

Si, alors qu'il se prépare à jouer, ou est en train de jouer, un joueur est dérangé dans son mouvement en ce sens que l'adversaire, l'arbitre ou un spectateur lui touche et le dérange, alors le joueur ainsi dérangé a le droit d'exiger que les boules soient replacées par l'arbitre comme elles étaient avant qu'il ne soit dérangé et de recommencer.

14. Boule projetée

Si une boule autre que la boule numéro 8 ou que la boule de choc est projetée hors de la table, le joueur qui a exécuté le coup perd son tour. De plus, la ou les boules projetées en dehors de la table sont replacées sur la mouche principale (spot). Le joueur qui joue a la responsabilité de s'assurer que les poches sont vidées ; si une boule rebondit sur la table, le joueur perd son tour même si le rebondissement est dû au fait que la poche était trop remplie.

15. Boules sur la bande

Si une boule s'immobilise sur le dessus de la bande, elle est considérée comme boule projetée hors de la table.

16. Boule projetée et touchée

Si une boule est projetée en l'air et touche un participant, un spectateur ou l'arbitre et qu'elle revient ensuite sur la table, elle doit alors être considérée comme une boule projetée hors de la table.

17. Boules coincées

Si deux boules tombent dans la poche en même temps et demeurent coincées en dehors de l'ardoise, elles sont considérées comme étant dans la poche. Cependant, seul l'arbitre peut les repousser plus loin, de sa propre initiative ou à la demande des participants.

18. Empochement d'une boule de l'adversaire

- A. en réussissant une de ses boules : dans l'exécution d'un coup légal, si en plus de réussir la boule qu'il voulait, le joueur empoche en même temps une ou plusieurs boules de l'adversaire, il n'y a aucune pénalité et il continue de jouer.
- B. sans réussir une de ses boules : si le joueur fait en sorte que la boule de choc aille toucher d'abord à l'une de ses propres boules, et sur ce même coup, va ensuite empocher une ou plusieurs boules de l'adversaire sans réussir à empocher une de ses boules, c'est un coup illégal entraînant la pénalité prévue au règlement n° 10.
- C. directement sur une boule de l'adversaire : pénalité majeure. Voir le règlement n° 11.
- D. en jouant sur la huit : s'il reste encore des boules sur la table à un joueur et que celui-ci joue directement sur la huit, c'est un coup illégal entraînant une pénalité majeure prévue au règlement n° 11.

19. Fin de la partie

Le joueur gagne la partie lorsqu'il réussit à empocher la boule numéro 8 à la fin dans n'importe quelle poche, sans préciser laquelle. Il peut y avoir carambolage (billard) ou ricochet (kiss) sur les boules de l'adversaire. Même si la 8 fait le tour de la table, elle est bonne quand même en autant qu'elle tombe dans une poche. Si le joueur essaie la 8 par la (ou les) bande(s), il n'est pas nécessaire de préciser le nombre de bandes. De plus, il est sans importance qu'il y ait double ricochet (double kiss) de la boule de choc sur la 8, en autant que la 8 tombe dans une poche.

20. Perte de la partie

La partie est perdue dans les cas suivants :

- A. Si la boule 8 est projetée hors de la table.
- B. Si la boule 8 s'immobilise sur le dessus d'une bande sans revenir sur la table.
- C. Si un joueur empoché la boule 8 avant d'avoir réussi toutes les boules de son groupe. EXCEPTION : si la 8 est empochée sur le bris, la partie n'est ni gagnée, ni perdue mais annulée et recommencée.
- D. Si un joueur empoché la boule de choc étant rendu à la boule 8, peu importe qu'il réussisse ou non cette dernière.
- E. Lorsqu'il empoché la boule 8 au moyen d'une combine en se servant d'une boule de l'adversaire.
- F. Si, étant rendu à la boule 8, le joueur empoché une ou plusieurs boules appartenant à son adversaire, peu importe qu'il essaie et/ou réussisse la 8.
- G. Si le joueur n'a pas au moins un pied au sol lorsqu'il joue la boule 8.
- H. Si, étant rendu à la huit, le joueur commet une interférence (dérange une boule).
- I. Si, étant rendu à la 8, le joueur projette une boule hors de la table.
- J. Si un joueur qui bénéficie de l'option prévue au règlement 11 (suite à une pénalité majeure), empoché la huit sur son premier coup, alors qu'il lui reste une ou d'autres boules de son groupe sur la table.

21. Coup légal sur la boule huit

Rendu à la huit, le joueur est alors obligé de faire en sorte que la boule de choc aille toucher la huit. C'est la seule obligation et le règlement n° 8 ne s'applique pas à la huit. Sinon il ne perd pas la partie mais c'est une faute entraînant la pénalité prévue au règlement n° 10.

22. Coup sauté

Le coup sauté est accepté seulement dans les deux cas suivants :

- A. Lorsqu'il résulte d'une fausse-queue (scratch).
- B. Lorsque la boule de choc a été frappée sur la partie supérieure, c'est-à-dire plus haut que le centre.

Le coup sauté est refusé lorsque le contact de la baguette sur la boule de choc s'est fait sur la partie inférieure, c'est-à-dire plus bas que le centre de la boule de choc. Si cela se produit, le joueur perd son tour.

23. Boule qui tombe à retardement

Lorsqu'une boule qui s'était arrêtée tout près de l'ouverture tombe plus tard, c'est-à-dire après un temps plus ou moins long et sans aucune intervention extérieure, les règles suivantes s'appliquent :

- A. Dans le cas de la boule de choc qui tombe à retardement, l'empochement est attribué au joueur qui a donné le dernier coup de baguette avant qu'elle ne tombe.
- B. Si le joueur essaie une boule qui hésite et tombe à retardement, elle est bonne quand même, en autant qu'elle tombe avant que le joueur suivant ait donné son coup de baguette.
- C. Si un joueur essaie une boule qui est complètement sur le bord d'une ouverture, et que ladite boule tombe au même moment où le joueur donne le coup de baguette (pendant que la boule de choc est en mouvement) on la replace au même endroit et le joueur recommence son coup en remplaçant également la boule de choc à son même point de départ.

- D. Si une boule tombe à retardement après que le joueur suivant ait donné son coup de baguette, les règles suivantes s'appliquent :
1. si c'est la 8 qui tombe à retardement, on la replace au même endroit sur le bord de la blouse, en l'éloignant légèrement pour éviter qu'elle retombe à nouveau.
 2. si c'est une boule numérotée autre que la 8, elle reste empochée et le joueur qui se trouve à la table à ce moment continue comme s'il ne s'était rien passé.

24. Annulation de la partie

Si, à un moment donné au cours d'une partie, il devient clair et évident qu'aucun des deux joueurs ne veut ou ne peut empocher ses boules pour terminer la partie (par exemple si un spectateur déplace toutes les boules, ou que la huit est située tout près d'une poche et qu'une boule numérotée est collée à la huit) alors les arbitres ont le droit de décider que la partie soit déclarée nulle et recommencée, après consultation avec les deux opposants et c'est la décision de l'arbitre qui prévaut. La partie ne peut être annulée que s'il n'existe aucune possibilité raisonnable pour les deux opposants de la terminer.

25. Temps excessif ou attitude inacceptable

Si, de l'avis de l'arbitre, un joueur prend un temps excessivement long pour jouer, l'arbitre doit alors l'avertir de jouer dans un délai qu'il précise et le joueur perd la partie s'il ne joue pas dans le temps mentionné. De plus, l'arbitre peut disqualifier tout participant qui adoptera une attitude inacceptable ou se comportera incorrectement.

**PS : IL N'EST PAS PERMIS DE S'INSCRIRE
À DEUX JOURNÉES CONSÉCUTIVES À
LA MÊME DISCIPLINE.**