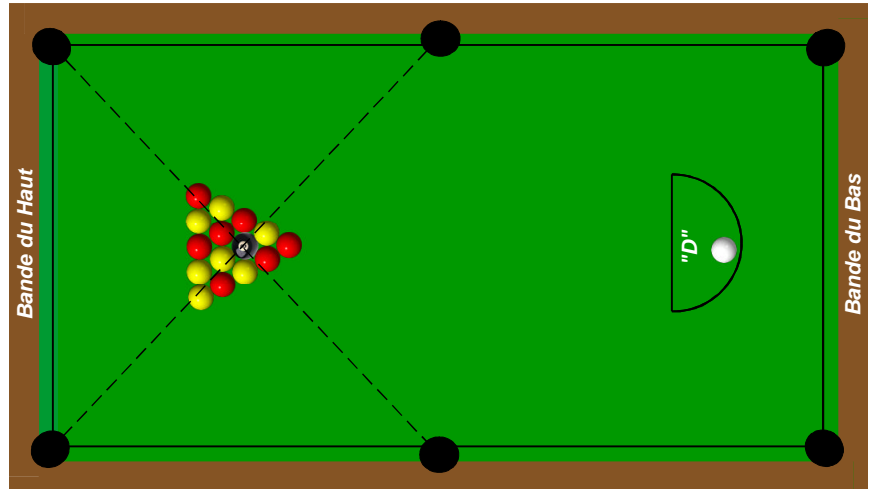


# BILLARD ANGLAIS

## 8 POOL



## RÈGLE OFFICIELLE

Homologuée par : E&UKPF, AFEBAS, France Pool, Planète Pool, BAPTO, SPA, WPA, NIPA, PPPO, AFP

### Art. 1 : LE JEU

Le jeu doit être connu sous le nom de « BILLARD ANGLAIS 8 POOL ». Les joueurs et les équipes joueront le « BILLARD ANGLAIS 8 POOL » avec le véritable esprit du jeu et devront adopter une attitude sportive. Il doit être clairement entendu que l'arbitre est seul juge d'un bon ou mauvais déroulement du jeu et qu'en aucun cas ses décisions ne pourront être contestées.

### Art. 2 : CONDITIONS REQUISES DU JEU

Le jeu se déroulera sur un Billard rectangulaire à 6 poches avec un nombre de 14 billes de couleur, la bille noire numéro 8 et une bille blanche. Les 14 billes de couleur sont séparées en deux groupes : un groupe de 7 billes rouges, un groupe de 7 billes jaunes.

### Art. 3 : BUT DU JEU

La partie sera gagnée par le joueur ou l'équipe qui, après avoir empoché les 7 billes de sa couleur, empochera alors légalement et sur un tir distinct, la bille noire numéro 8, de manière directe ou non dans l'une des 6 poches.

### Art. 4 : DEPART DU JEU (ou Recommencement)

- Les billes seront rassemblées dans un triangle et disposées de façon telle que la noire soit placée sur l'intersection des deux diagonales entre les poches du haut et celles du milieu (côté opposé à celui du « D » ; cf. croquis).
- Le joueur qui débutera la partie sera déterminé par le tirage à la bande. Deux billes placées à la hauteur de la ligne du « D », tir simultané des deux joueurs vers la bande du haut pour revenir au plus près de la première bande du bas (vers soi). Si la trajectoire d'une bille est déviée par une poche, le tirage est à refaire. Le gagnant du tirage pourra ouvrir la partie ou bien imposer à son adversaire de le faire. A la partie suivante, le sportif n'ayant pas cassé cassera à son tour. Dans le cas d'une compétition par Equipe, suivre s'il y a lieu l'ordre indiqué par la feuille de match.
- Le joueur ayant le jeu ou « cassant » pourra placer la bille blanche où bon lui semble à l'intérieur du « D » tracé sur le tapis (le centre de la blanche ne devra pas dépasser le tracé du « D »).
- Le joueur ouvrant le jeu devra empocher une bille ou faire en sorte qu'au minimum deux billes autres que la blanche aillent toucher une ou plusieurs bandes. S'il échoue (casse non valable), le triangle devra être reformé et son adversaire prendra la main en bénéficiant d'un tir libre à la suite duquel il devra annoncer sa couleur, suivi d'une visite.
- Le joueur ayant effectué la casse devra impérativement annoncer la couleur qu'il choisit avant que le jeu ne se poursuive, y compris :
  - lorsqu'aucune bille n'est empochée lors de la casse,
  - lorsqu'une ou plusieurs billes (quelque soit leur couleur) sont empochées lors de la casse,
  - lorsqu'une faute est commise lors de la casse (sauf casse non valable), et avant de passer la main à son adversaire.
- Dans tous les cas la couleur annoncée par le joueur restera la sienne jusqu'à la fin de la partie.
- Si un joueur empoché la bille noire numéro 8 en cassant, même s'il bénéficie d'un tir libre suite à une faute de l'adversaire, la partie sera rejouée immédiatement par le même joueur. Aucune pénalité ne sera infligée même si une faute est commise lors du tir.
- Si un joueur empoché légalement une ou plusieurs billes, il pourra continuer à jouer jusqu'à ce que lors d'un tir :
  - il n'empoché pas une bille de son groupe,
  - il commet une faute.
- La combinaison d'un tir n'est valable que si la bille blanche jouée touche en premier une des billes appartenant au groupe de couleur du joueur (sauf cas 6 b).
- A tout moment, un joueur a le droit d'empocher une ou plusieurs billes du groupe de son adversaire si les deux conditions suivantes sont remplies lors d'un même tir :
  - la bille blanche touche d'abord une bille de son propre groupe,
  - une bille ou plusieurs billes de son groupe sont empochées.

#### Art. 5 : FAUTES

- a) Empocher la bille blanche.
- b) Toucher, à l'aide de la bille blanche, une bille du groupe adverse avant de toucher une des billes de son groupe de couleur (sauf cas 6 b).
- c) Jouer la blanche qui ne touche aucune bille.
- d) Faire sauter la bille blanche par dessus une bille ou la partie d'une bille avant que la bille blanche n'ait touché une bille.
- e) Toucher la bille noire numéro 8 avec la blanche lors du premier contact alors que le joueur n'a pas encore empoché toutes les billes de son groupe (sauf cas 6 b).
- f) Empocher une bille du groupe adverse (sauf cas 6 b et 4 j).
- g) Faire sortir une bille de la surface de jeu :
  - 1 - Si la bille noire numéro 8 ou une bille de couleur sort de la surface de jeu, celle-ci doit être replacée sur l'emplacement initial de la bille noire (voir 4 a) ou au plus près sans toucher une autre bille sur l'axe reliant ce point au centre du « D ».
  - 2 - Si la bille blanche sort de la surface de jeu, celle-ci doit être replacée à l'intérieur des limites du « D » tracé sur le tapis (voir 4 c).
  - 3 - Sont dites hors jeu toutes les billes reposant ailleurs que sur l'ardoise recouverte du tapis (une bille peut rouler sur la bande).
- h) Toucher une bille avec un vêtement ou une partie du corps.
- i) Ne pas avoir, pour le joueur, au minimum un pied en contact avec le sol.
- j) Jouer ou toucher avec la queue une autre bille que la blanche.
- k) Jouer quand ce n'est pas son tour.
- l) Jouer avant que toutes les billes ne soient arrêtées.
- m) Jouer avant qu'une ou plusieurs billes n'aient été repositionnées.
- n) Jouer la bille blanche avec une partie de la queue autre que son procédé.
- o) Frapper la bille blanche plus d'une fois avec la queue de billard.
- p) Ne pas annoncer clairement la couleur que l'on choisit (voir 4 e, 4 b et 4 f).
- q) Faire une faute à la casse (voir 4 e).
- r) Poussette (voir 8 a).
- s) Faire bouger une bille de couleur ou la bille noire numéro 8 lorsque celle-ci est collée à la blanche.

#### Art. 6 : PENALITES SUIVANT TOUTES FAUTES

- a) Après toute faute décrite dans le paragraphe 5, le joueur suivant peut jouer la bille blanche d'où elle repose ou la repositionner dans le « D » (voir 8 b) et appliquer le point 6 b. Replacer la bille blanche dans le « D » ne constitue pas un tir ou une visite.
- b) Après une faute en cours de partie ou à la casse (voir 4 e), le joueur suivant bénéficie d'un « tir libre » durant lequel il pourra, en jouant la bille blanche :
  - toucher ou empocher une ou plusieurs billes jaunes ou rouges,
  - toucher la bille noire numéro 8,
  - empocher la bille noire numéro 8 s'il a empoché auparavant toutes les billes de son groupe.
- c) Après avoir joué le « tir libre », et s'il n'a pas commis de faute (voir 6 a et 6 b), le joueur dispose alors d'une visite.

#### Art. 7 : PERTE DE LA PARTIE

- a) Un joueur perd la partie s'il empocher la bille noire numéro 8 avant d'avoir empoché toutes les billes de son groupe (sauf cas 4 g).
- b) Un joueur perd la partie s'il empocher la bille blanche et/ou sa dernière bille de couleur et la bille noire lors du même tir.
- c) Un joueur perd la partie s'il tente clairement de ne pas toucher avec la boule blanche une bille de son groupe (sauf cas 6 b).
- d) Un joueur perd la partie s'il commet une faute en empochant la bille noire.
- e) Un joueur perd la partie s'il touche volontairement une ou plusieurs billes en mouvement.

#### Art. 8 : GENERALITES

- a) **POUSSETTE** : On parle de « Poussette » lorsque le procédé de la queue de billard reste en contact avec la bille blanche alors que celle-ci a commencé son mouvement (suivi de bille ou double contact).
- b) **BILLE BLANCHE EN MAIN** : Suite à une faute, le joueur bénéficiant d'un tir libre, après accord de l'adversaire et/ou de l'arbitre pourra prendre la bille blanche en main et la posera où bon lui semble dans le « D » pour jouer dans la direction qui lui semblera la meilleure (voir 4 c). Le joueur peut, au besoin, affiner le placement de la blanche dans le « D » en la reprenant à la main.
- c) **JOUEUR EN CONTRÔLE** : Un joueur est en contrôle de sa table à partir du moment où une partie de son corps ses vêtements ou sa queue entre en contact avec le billard avant son tir et les tirs suivants et le reste jusqu'à ce que son adversaire touche à son tour le meuble avant de jouer. Le joueur en contrôle est alors responsable de tout ce qui se passe sur la surface de jeu et toute bille tombant dans une poche (même la bille noire numéro 8) pendant cette période lui donnera le bénéfice du point ou lui coûtera une pénalité selon la couleur.
  - 1/ Une bille de sa couleur tombe, il continue à jouer.
  - 2/ Une bille adverse tombe, il y a faute (cas 5 f) sauf s'il respecte les cas 4 i et 4 j.
  - 3/ La bille noire tombe, il gagne sauf cas 7 a, 7 b et 7 d.
- d) La partie est terminée dès que la bille noire numéro 8 est empochée dans l'une des 6 poches et que toutes les autres ainsi que la blanche se sont arrêtées.
- e) Avant un tir, lorsque la bille blanche est en contact avec une autre bille :
  - 1<sup>er</sup> cas : si cette bille est une bille de son groupe, le contact est fait à l'origine et le joueur peut simplement écarter la blanche en la jouant sans que celle-ci aille toucher d'autres billes, il peut également toucher une bille adverse ou la noire (voir 5 s).
  - 2<sup>ème</sup> cas : si ce n'est pas une bille de son groupe, le joueur devra jouer la bille blanche et toucher une de ses billes (voir 5 s).

#### Art. 9 : PAT

Situation très rare où la bille ou les billes restant à jouer par l'un des joueurs ne sont plus accessibles en « TIR » direct ou indirect, la bille blanche ne disposant plus d'un passage suffisant pour atteindre la ou les billes concernées. Dans ce cas, la partie sera rejouée sans qu'aucune pénalité ne soit infligée.

De même, après plusieurs tirs ne faisant plus évoluer la partie, l'arbitre devra avertir les joueurs qu'il leur reste trois coups chacun pour faire évoluer le jeu de manière significative. Si la configuration de la partie n'a toujours pas changée, celle-ci est à rejouer.