



Le livret des règlements officiels de l'APA/la CPA pour le Jeu de la 8 et Jeu de la 9

*La seule ligue de billard
appuyée par Jeannette Lee,
la « Veuve noire »,
membre du
Temple de la renommée*



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®
poolplayers.com



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®
poolplayers.ca

American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
636-625-8611

Ligne directe pour les membres, poste 5210

Édition revue et
corrigée le 4/14

pour les années de ligue 2014/2015 et 2015/2016

Règlements du jeu de la 8 de l'APA/la CPA

Description générale	1
Tirage à la bande	1
Placement des boules	1
Bris	1
Après le bris	2
Coups combinés	4
Boules projetées hors de la table	4
Boules empochées	5
Un pied au sol	5
Marquer la table	5
Fautes	5
Les façons de perdre	9
Comment gagner	10

Règlements du jeu de la 9 de l'APA/la CPA

Description générale	11
Tirage à la bande	11
Placement des boules	11
Bris	12
Après le bris	12
Coups combinés	13
Boules projetées hors de la table	13
Boules empochées	14
Boules sur la mouche	14
Fautes	15

Règlements du jeu de la 8 de l'APA/la CPA

Description générale - Le jeu de la 8 se déroule avec une boule de choc et un ensemble normal de 15 boules numérotées. Le but principal de ce jeu consiste à ce que l'un des joueurs empoche les boules pleines, numérotées de 1 à 7, ou les boules cerclées, numérotées de 9 à 15, pour continuer en désignant et en empochant la boule numéro 8 avant son adversaire. Le choix des boules devant être empochées est effectué par le joueur empochant légalement la première boule de la partie.

1. Tirage à la bande - Méthode utilisée pour commencer une partie. Simultanément, les joueurs frappent une boule de derrière la ligne de bris, en direction de la bande du bas de la table pour un retour vers le haut de la table. Le contact avec les bandes latérales ou toute poche entraîne la perte du tirage. La boule la plus près de la bande du haut gagne. Il est permis de toucher la bande du haut. Si les boules du tirage à la bande entrent en contact pendant le tirage, le tirage à la bande est à nouveau effectué.

2. Placement des boules - Toutes les boules devraient être gelées, (se toucher) le plus possible. Les boules sont disposées dans le triangle avec la boule de pointe sur la mouche du bas et la boule 8 insérée au centre du triangle. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement des boules.

3. Bris - Afin qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris. La boule frontale ou la deuxième rangée de boules doivent être touchées en premier et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées dans une bande ou une boule doit être empochée. La boule de choc ne peut toucher une bande avant le bris. Si le triangle est touché, mais que le bris **n'est pas** légal, les boules sont replacées dans le triangle et brisées à nouveau par le même joueur. Si le triangle est touché mais que le bris **n'est pas** légal et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées dans le triangle et brisées à nouveau par l'autre joueur. **LE TRIANGLE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT**

QU'UNE FAUTE NE PUISSE ÊTRE COMMISE. Le bris de *sécurité* ou *léger* n'est pas permis. L'opérateur de ligue peut rendre des jugements et attribuer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Le bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en essayant de conserver le contrôle de la blanche.

4. Après le bris - Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

- a. Une faute sur un bris légal entraîne la *mise en main de la boule* de choc à l'adversaire derrière la ligne de bris et ce dernier peut frapper toute boule située à l'extérieur de la ligne de bris (reportez-vous au diagramme de la table de billard dans le manuel d'équipe pour de plus amples explications). Une boule qui est au centre ou à « l'extérieur » peut être jouée. Toutefois, si la boule se trouve « à l'intérieur » de la ligne de bris, la boule ne peut être jouée. L'adversaire est responsable de mentionner que la boule visée se trouve « à l'intérieur » avant que celle-ci ne soit frappée. (Reportez-vous au manuel d'équipe pour une explication plus détaillée.)
- b. Aucune boule n'est empochée et c'est au tour de l'autre joueur.
- c. La boule 8 est empochée. Le joueur gagne la partie, à moins qu'il n'empoché la boule de choc, ce qui lui ferait perdre la partie.
- d. Une boule est empochée; c'est encore au tour du joueur qui a effectué le bris, il continue à frapper la catégorie des boules correspondant à celle empochée.
- e. Une boule de chaque catégorie est empochée (par exemple, la boule 6 et la boule 12). Maintenant, le joueur qui a effectué le bris a le choix. Il peut frapper toutes les boules, sauf la 8 (ce qui constituerait une faute) et, s'il ne commet

pas de faute, chaque boule empochée compte. S'il empoché une boule de chaque catégorie à son deuxième coup, il bénéficie encore d'une *table ouverte* et du même choix qu'après le bris. S'il échoue ou commet une faute lors de son deuxième coup, son adversaire bénéficie d'une *table ouverte*. Si l'adversaire frappe et empoché une boule tout en commettant une faute lors de sa frappe, c'est toujours *table ouverte*. Une *table ouverte* signifie qu'un joueur peut frapper un coup combiné d'une boule pleine et d'une boule cerclée et que celle qu'il empochera, sans commettre une faute, déterminera sa catégorie.

- f. Si deux boules d'une catégorie et une boule de l'autre catégorie sont empochées, le joueur a le choix de la catégorie, tout comme au paragraphe « e » ci-dessus.
- g. Il peut arriver à l'occasion qu'un joueur commence, par inadvertance, à frapper la mauvaise catégorie de boules. Même si une bonne attitude sportive dicterait au joueur inactif d'indiquer au joueur actif qu'il est sur le point de commettre une faute en frappant la mauvaise catégorie de boules, il n'est pas dans l'obligation de le faire. Une fois que le joueur a frappé la mauvaise catégorie de boules, la faute a été commise, que la boule soit empochée ou non. Si la boule est empochée, il est autorisé, mais non recommandé, que le joueur inactif permette au joueur actif de continuer à empocher la mauvaise catégorie de boules jusqu'à ce qu'il décide d'invoquer la faute. Le joueur actif peut éviter une pénalité en prenant calmement conscience de son erreur et en recommençant à viser la bonne catégorie de boules et en frappant légalement l'une d'elles avant que son adversaire n'invoque la faute, ou en finissant la mauvaise catégorie de boules et en touchant légalement la boule 8 avant que son adversaire n'invoque la faute. Autrement dit, le joueur inactif doit invoquer la faute avant que le joueur actif retourne à la bonne catégorie et touche légalement l'une des boules ou avant que le joueur qui frappe empoché les boules restantes de la mauvaise catégorie et touche légalement la

boule 8. Une fois qu'un joueur a légalement touché la boule numéro 8, il prend le contrôle de cette catégorie de boules empochées à tort et peut gagner la partie en empochant la boule numéro 8. De plus, si le joueur inactif n'invoque pas la faute avant que le tour de son adversaire soit terminé, et qu'il touche lui-même par la suite la mauvaise catégorie de boules, les deux joueurs assumeront respectivement leur nouvelle catégorie de boules pendant le reste de la partie. Avant qu'une faute ne soit commise, le joueur peut aussi éviter une pénalité en demandant à son adversaire quelle est sa catégorie de boules. L'adversaire ne peut lui mentir.

5. Coups combinés - Les coups combinés sont légaux, toutefois il faut frapper la bonne boule en premier sauf lors d'une situation de *table ouverte*. **La boule 8 n'est pas neutre**. Un joueur est crédité de toutes les boules qu'il empoché légalement. Lorsqu'un joueur n'empoché pas l'une de ses boules, mais plutôt l'une de la catégorie de son adversaire, il perd son tour. L'adversaire obtient le crédit pour la boule empochée. Aucune boule empochée n'est remise sur la mouche.

6. Boules projetées hors de la table - La projection de la boule de choc hors de la surface de jeu est une faute. Si la boule 8 est projetée hors de la table, il y a perte de partie. **La projection d'une autre boule numérotée ne constitue pas une faute**. Les boules numérotées projetées hors de la table sont remises sur la mouche du bas. Si la mouche du bas est occupée, la boule est placée sur une ligne directement derrière la mouche du bas, aussi près que possible de cette dernière. Si deux ou plus de deux boules sont projetées hors de la table, elles sont disposées en ordre numérique avec la boule dotée du plus petit numéro située le plus près de la mouche du bas. Les boules replacées sur la mouche sont immobilisées l'une contre l'autre. Il peut arriver qu'un joueur empoché légalement une boule tout en projetant simultanément une ou plusieurs autres boules hors de la table. Dans un tel cas, c'est toujours à son tour de jouer et la boule ou les boules ne sont pas remises sur la mouche jusqu'à ce qu'il rate son coup. Si la boule projetée hors de la table est l'une des

boules du joueur actif, elle est remise sur la mouche lorsque le joueur a empoché toutes ses autres boules ou lorsqu'il rate son coup.

7. Boules empochées - Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée. S'il s'agit de la boule 8, cela n'est pas considéré comme une perte ni comme une victoire. S'il s'agit de la boule de choc, cela n'est pas considéré comme un empochement de la blanche.

Note: Il arrive occasionnellement, sur les tables munies de petites poches, que deux boules se retrouvent coincées dans une poche et qu'elles débordent quelque peu sur l'ardoise. Elles sont *hors* de la surface de jeu et empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement ne mette fin à la partie.

8. Un pied au sol - Lors d'un coup, au moins un pied doit toucher le sol, en tout temps, si un râteau est disponible. Il n'y a pas faute — interrompez simplement le joueur et donnez-lui le râteau. Les gestionnaires de la ligue ne peuvent garantir la présence de râteaux et certains endroits hôtes peuvent ne pas en posséder. Si aucun râteau n'est disponible, ce sont les règles de la maison qui prévalent. **Exception :** Les joueurs effectuant leur coup d'un fauteuil roulant doivent demeurer assis dans leur fauteuil roulant en jouant.

9. Marquer la table - Le marquage fait référence à une modification physique de l'apparence du tapis recouvrant une table de billard. Il est interdit de marquer le tapis. L'utilisation de craie pour tracer une ligne ou le fait de mouiller son doigt pour humidifier le tapis ne sont pas autorisés. Le fait de placer un morceau de craie sur la surface dure de la bande est autorisé.

10. Fautes - Si l'une des fautes suivantes est commise, la pénalité se traduit par la *boule de choc en main* pour l'adversaire. Assurez-vous de bénéficier de la *boule en main* avant de toucher la boule

de choc. Demandez confirmation à votre adversaire avant de toucher la boule de choc. La **boule en main** est peut-être un concept nouveau pour de nombreux membres et mérite donc des explications supplémentaires. La **boule en main** signifie que vous pouvez placer la boule de choc n'importe où sur la table (sauf dans le cas d'un empochement de la boule de choc lors du bris, lequel entraîne le placement de la boule en main derrière la ligne de bris) et frapper n'importe laquelle de vos boules (ou la boule numéro 8, si toutes les boules de votre catégorie ont été empochées) indépendamment de l'endroit où elle se trouve. Un joueur qui exerce ses droits en vertu de la règle de la **boule en main** peut placer la boule de choc sur la table là où il le souhaite.

Même après avoir placé la boule de choc sur la table, un joueur peut, s'il n'est pas satisfait de la position, effectuer des ajustements additionnels avec la main, la baguette ou toute autre pièce d'équipement jugée raisonnable. Une faute peut être invoquée uniquement lorsque le joueur commet une faute en frappant la boule de choc, autrement dit en faisant une double touche (quelquefois appelée double contact) sur la boule de choc. La règle de la **boule en main** pénalise un joueur pour une faute commise. Sans cette règle, un joueur pourrait être avantagé en empochant la boule de choc accidentellement ou intentionnellement ou en commettant une faute d'une autre façon. Dans le cas improbable où la partie devient **bloquée**, c'est-à-dire qu'aucun des joueurs ne peut ou ne veut utiliser la **boule en main**, les boules sont remplacées dans le triangle, le même joueur brise et les tours de la partie **bloquée** sont rayés de la feuille de pointage.

SEUL LE JOUEUR OU LE CAPITAINE DE L'ÉQUIPE PEUT INVOQUER OFFICIELLEMENT UNE FAUTE, même si toute personne peut suggérer au joueur ou au capitaine de l'équipe qu'il y aurait lieu d'invoquer une faute.

Seules les fautes suivantes se traduisent par la pénalité de la **boule en main** : toutes les autres violations sont des violations de l'esprit sportif. Les **fautes** donnant lieu à une **boule en main** sont les suivantes :

- a. Chaque fois que, lors d'une frappe, la boule de choc est empochée, projetée au sol ou projetée d'une autre façon hors de la surface de jeu.
- b. Le fait de ne pas réussir à frapper la boule appropriée en premier. (Le joueur qui frappe les boules cerclées doit toucher une boule cerclée en premier.) **La boule 8 n'est pas neutre**. En général, le joueur actif a l'avantage dans des situations serrées à moins que son adversaire ne demande à une tierce partie de regarder le coup. Protégez-vous. Si vous croyez que votre adversaire se prépare à frapper un coup qui pourrait s'avérer illégal, arrêtez-le et demandez à une personne de surveiller le coup. Les situations dans lesquelles un **coup illégal** pourrait potentiellement être effectué sont en général relativement évidentes, les protestations et les différends pouvant pratiquement toujours être évités si une tierce personne est sollicitée pour observer le coup. Si la tierce partie n'est pas en mesure de déterminer la boule qui a été frappée en premier, la décision va dans le sens du joueur actif. Les équipes qui invoquent des coups illégaux à répétition sans vérification d'un tiers indépendant s'exposent à des points de pénalités pour comportement antisportif perturbateur.
- c. Le fait de ne pas réussir à toucher une bande après le contact. Une bande doit être touchée soit par la boule de choc, soit par n'importe quelle autre boule après que la boule de choc et la boule numérotée sont entrées en contact. Une boule empochée compte comme une boule ayant touché la bande. Même si la boule rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle est considérée comme ayant touché la bande étant donné que la doublure de la poche fait partie de la bande. La phrase suivante devrait répondre à de nombreuses questions : **TOUTE boule doit atteindre une bande APRÈS un contact LÉGAL**.
- d. La boule numérotée est **gelée** sur une bande et le joueur envisage de jouer un coup **défensif**. Afin que la règle de

la *boule gelée* soit en vigueur, l'adversaire doit déclarer la boule *gelée*; dans ce cas, le joueur devrait vérifier. Une fois en accord sur le fait que la boule est gelée, le joueur doit projeter la boule numérotée vers une autre bande (évidemment, elle pourrait frapper une autre boule, qui à son tour toucherait la bande) ou diriger la boule de choc vers une bande après qu'elle ait touché la boule numérotée. Si cette dernière méthode *défensive* est adoptée, le joueur doit prendre soin de frapper, sans équivoque, la boule numérotée en premier. Si la boule de choc touche la bande en premier ou semble frapper simultanément la bande et la boule, il y a faute, à moins que la boule de choc ou la boule numérotée n'atteignent une autre bande.

- e. Il est illégal de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la soulevant intentionnellement dans les airs (coup en cuillère); il s'agit donc d'une faute.
- f. Recevoir de l'aide illégale (conseil provenant d'une ou de personnes autres que l'entraîneur) pendant votre tour à la table. Toutefois, il n'est pas considéré illégal de rappeler à un joueur de désigner la poche visée pour l'empochement de la boule 8, ou de mentionner à un joueur qu'une faute a été commise. Toute personne peut le faire.
- g. Le déplacement le plus léger de la boule de choc ou la modification de sa trajectoire, même accidentellement, constituent une faute. Même le fait de laisser tomber par mégarde la craie sur la boule de choc constitue une faute. Toutefois, le fait de déplacer accidentellement toute autre boule (y compris la boule 8) ne constitue pas une faute à moins que, au cours de son tour à la table, un joueur déplace une boule qui, à son tour, entre en contact avec la boule de choc. Toute boule déplacée accidentellement pendant un coup **doit être remplacée** par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées. Si cela se produit avant que le coup ne soit joué, la boule **doit être remplacé** par l'adversaire afin d'entreprendre le coup.

Exception : Si une boule déplacée accidentellement entre en contact avec la boule de choc, créant ainsi une faute, aucune boule numérotée ne sera remplacée.

- h. Si, au cours d'un coup, la boule de choc ne touche rien.
- i. Faites preuve de prudence en ramassant ou en plaçant la boule de choc lors d'une situation de *boule en main*. La boule de choc est toujours *vivante*. Si la boule de choc, **ou la main qui la tient ou la déplace**, touche une autre boule, il s'agit d'une faute et l'adversaire bénéficie de la *boule en main*. Montrez-vous particulièrement prudent lors du ramassage ou du placement de la boule de choc dans une zone encombrée.
- j. Le joueur ou son entraîneur (durant un temps d'arrêt pour conseils) **peut** placer la boule de choc dans une situation de *boule en main*. La même règle concernant le placement de la boule de choc s'applique autant à l'entraîneur qu'au joueur. Si le joueur, ou l'entraîneur, commet une faute en plaçant la boule de choc, ce sera une situation de *boule en main* pour l'adversaire. Par conséquent, le joueur devrait décider s'il souhaite placer lui-même la boule de choc ou permettre à son entraîneur de le faire.

11. Il existe plusieurs façons de perdre la partie :

- a. Votre adversaire empoche toutes les boules numérotées de sa catégorie et empoche légalement la boule 8.
- b. Vous empochez la boule 8 avant d'avoir empoché toutes les boules de votre catégorie ou vous la projetez hors de la table.
- c. Lorsque vous jouez la boule numéro 8, vous l'empochez dans une autre poche que celle désignée ou négligez de désigner correctement la poche dans laquelle elle est entrée.

d. Vous commettez une faute sur la boule de choc et empôchez la boule 8.

e. Vous empôchez la boule de choc en jouant la boule 8. Vous perdez la partie, que vous ayez empôché ou non la boule numéro 8.

Remarque : Un joueur qui tente de frapper la boule 8 sans réussir à la toucher, et sans empôcher la boule de choc, a commis une faute, et son adversaire bénéficie de la **boule en main**. Toutefois, la partie n'est pas perdue en raison de cette faute!

f. Une partie est perdue par forfait si vous modifiez la trajectoire de la boule 8 ou de la boule de choc dans une situation de perte de partie.

12. Comment gagner - Vous avez gagné la partie lorsque vous avez empôché toutes les boules numérotées de votre catégorie et empôché légalement la boule numéro 8 dans une poche correctement désignée sans empôcher la boule de choc. Afin de désigner correctement la poche, un sous-verre ou tout autre objet raisonnable (pour éviter toute confusion, nous ne recommandons pas d'identifier la poche avec de la craie, même si c'est autorisé) doit être placé près de la poche dans laquelle la boule 8 doit être empôchée. Les deux équipes peuvent utiliser le même objet de désignation. Toutefois, seul un objet de désignation devrait se trouver sur la table. Cependant, en présence de plusieurs objets pouvant servir à désigner sur la table, pour que la poche soit correctement désignée, il suffit que vous ayez clairement désigné la poche dans laquelle vous avez l'intention d'empôcher la boule numéro 8. Si l'objet servant à désigner se trouve déjà vis-à-vis de la poche désignée à la suite d'une tentative ou d'une partie précédente, il n'est pas nécessaire que vous le touchiez, le ramassiez ou le replaciez.

Remarque : Vous ne pouvez jouer la boule 8 en même temps que vous jouez la dernière boule de votre catégorie. La boule 8 doit être jouée lors d'un coup séparé.

Règlements du jeu de la 9 de l'APA/la CPA

Le jeu de la 9 pour tous! Voici une occasion unique de jouer le même jeu que celui joué par les professionnels et d'avoir de grandes chances de l'emporter.

Description générale - Le jeu de la 9 se joue avec une boule de choc et neuf boules numérotées de 1 à 9. Il s'agit d'un jeu de rotation, ce qui signifie que les boules sont frappées en ordre numérique. Le joueur doit toucher la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table en premier. La partie est terminée lorsque la boule 9 est empôchée. Un joueur conserve son tour à la table tant qu'il frappe d'abord la boule arborant le plus petit numéro et qu'il empôche légalement une boule. Il n'a pas à empôcher la boule numérotée portant le plus petit numéro pour pouvoir continuer à jouer. Il peut, par exemple, projeter la boule 1 sur la boule 4 et empôcher la boule 4. Il continuera ainsi à jouer et devra, à nouveau, frapper la boule 1 en premier. **Si le joueur projette la boule 1 dans la boule 9 et que la boule 9 est empôchée sans qu'il y ait faute, la partie est terminée.**

1. Tirage à la bande - Identique au jeu de la 8.

2. Placement des boules - Neuf boules sont utilisées et disposées en forme de losange. La **boule 1 est placée au sommet inférieur du losange et sur la bouche du bas**. La **boule 9 est au centre** et les autres boules numérotées sont placées de façon aléatoire. Toutes les boules doivent être immobilisées, en se touchant le plus possible. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement des boules.

Remarque 1 : Lors de l'utilisation de tables fonctionnant avec des pièces de monnaie, économisez de l'argent en utilisant toutes les boules advenant que la partie soit de courte durée. Exemple : Si les boules 3 et 9 sont empôchées lors du bris, les boules sont replacées dans le losange pour le bris (car la partie est gagnée lorsque la boule 9 est empôchée lors du bris) en utilisant les boules 10 et 11. La séquence de la prochaine partie est 1,2,4,5,6,7,8,10,11. La boule 11 joue le rôle de la « boule 9 » (dernière boule) pour cette partie. Toutefois, ne dites pas que la boule 10 remplace la boule 3, car cela sèmerait trop de confusion. Frappez les boules dans l'ordre numérique.

Remarque 2 : Le joueur effectuant le bris peut demander que les neuf boules arborant les numéros les plus petits soient utilisées à chaque partie.

3. Bris - Afin qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris. La boule frontale doit être touchée en premier et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées dans une bande ou une boule doit être empochée. La boule de choc ne peut toucher une bande avant le bris. L'échec de frapper la boule 1 en premier ne constitue pas une faute. Si le bris légal **n'est pas** réussi, les boules sont replacées en forme de losange et le même joueur reprend le bris. Si le losange est touché mais que le bris **n'est pas** légal et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées dans le losange et brisées à nouveau par l'autre joueur. **LE LOSANGE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE NE PUISSE ÊTRE COMMISE.** Le bris de *sécurité* ou *léger* n'est pas permis. L'opérateur de ligue peut rendre des jugements et attribuer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Le bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en essayant de conserver le contrôle de la blanche.

4. Après le bris - Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

- a. Une faute sur un bris légal entraîne la **boule en main** n'importe où sur la table pour l'adversaire. Les boules empochées, le cas échéant, le demeurent (elles ne sont pas remises sur la mouche), sauf la boule 9.
- b. Aucune boule n'est empochée et c'est au tour de l'autre joueur.
- c. La boule 9 est empochée. Le joueur gagne la partie, à moins qu'il n'empêche la boule de choc, auquel cas la boule 9 (ou toute autre boule numérotée arborant un numéro élevé) est mise sur la mouche et le tour revient à l'adversaire.

d. Une ou plusieurs boules sont empochées. C'est encore au tour du joueur qui a effectué le bris et il vise la boule portant le plus petit numéro sur la table.

e. Il peut arriver à l'occasion qu'un joueur vise, par inadvertance, la mauvaise boule. Même si une bonne attitude sportive dicterait au joueur inactif d'indiquer au joueur actif qu'il est sur le point de commettre une faute en frappant la mauvaise boule, il n'est pas dans l'obligation de le faire. Une fois que le joueur a frappé la mauvaise boule, la faute a été commise, que la boule soit empochée ou non. Si la boule est empochée, il est autorisé, mais non recommandé, que le joueur inactif permette au joueur actif de continuer à empocher ses boules jusqu'à ce qu'il décide d'invoquer la faute. N'importe quelle boule empochée avant que la faute ne soit invoquée sera désignée comme « boule morte ». Le joueur actif peut éviter une pénalité en prenant calmement conscience de son erreur et en recommençant à viser la bonne boule et en la frappant en premier sur un coup avant que son adversaire n'invoque la faute. Autrement dit, le joueur inactif doit invoquer la faute avant que le joueur actif ait touché la boule appropriée.

Remarque : Les coups d'évitement constituent pratiquement la norme lors des événements professionnels et les tournois amateurs aux États-Unis (dirigés par l'APA); toutefois, les règlements de la APA interdisent les coups d'évitement pour toute compétition avec handicap.

5. Coups combinés - Les coups combinés sont légaux et extrêmement fréquents au jeu de la 9. **Il faut simplement s'assurer de frapper la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table en premier.**

6. Boules projetées hors de la table - La projection de la boule de choc hors de la surface de jeu est couverte sous la rubrique des fautes. **La projection d'une boule numérotée hors de la table n'est pas une faute.** Les boules numérotées projetées hors de la table

sont **immédiatement** remises sur la mouche du bas. Si la mouche du bas est occupée, la boule est placée sur une ligne directement derrière la mouche du bas, aussi près que possible de cette dernière. Si deux ou plus de deux boules sont projetées hors de la table, elles sont disposées en ordre numérique avec la boule dotée du plus petit numéro située le plus près de la mouche du bas. Les boules replacées sur la mouche sont gelées l'une contre l'autre. Il peut arriver qu'un joueur empoché légalement une boule tout en projetant simultanément une ou plusieurs autres boules hors de la table. Dans un tel cas, la boule ou les boules sont remises sur la mouche et le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate son coup.

7. Boules empochées - Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée.

Remarque : Il arrive occasionnellement, sur les tables munies de petites poches, que deux boules se retrouvent coincées dans une poche et qu'elles débordent quelque peu sur l'ardoise. Elles sont *hors* de la surface de jeu et empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement ne mette fin à la partie.

8. Boules sur la mouche - Mis à part les circonstances décrites au paragraphe **boules projetées hors de la table**, la seule boule qui peut être remise sur la mouche est la boule 9, et ce, lorsque le joueur a empoché la boule 9 et la boule de choc ou qu'il a commis autrement une faute. Si le joueur empoché la boule 9 lors du bris et commet une faute ou empoché la boule de choc, la boule 9 (et uniquement la boule 9) est remise sur la mouche. Si le joueur vise une boule numérotée et frappe la boule 9 et empoché cette dernière, mais empoché la boule de choc ou commet autrement une faute au cours du processus, la boule 9 est remise sur la mouche. L'adversaire a la **boule en main** et visera la boule arborant le plus petit numéro sur la table.

Remarque : Si une boule qui *flottait* à l'entrée d'une poche depuis plusieurs secondes chute soudainement, elle doit être remise sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait.

9. Fautes - Si l'une des fautes suivantes est commise, la pénalité se traduit par la **boule de choc en main** pour l'adversaire. Assurez-vous de bénéficier de la **boule en main**, en confirmant ce fait avec votre adversaire, avant de toucher la boule de choc. La **boule en main** signifie que vous pouvez placer la boule de choc n'importe où sur la table et frapper la boule dotée du plus petit numéro sur la table. Même après avoir placé la boule de choc sur la table, le joueur peut, s'il n'est pas satisfait de la position, effectuer des ajustements additionnels avec la main, la baguette ou toute autre pièce d'équipement jugée raisonnable. Une faute peut être invoquée uniquement lorsque le joueur commet une faute en frappant la boule de choc, autrement dit en faisant une double touche (quelquefois appelé double contact) sur la boule de choc.

La règle de la **boule en main** pénalise un joueur pour une faute commise. Sans cette règle, un joueur pourrait être avantagé en empochant la boule de choc ou en commentant autrement une faute, accidentellement ou intentionnellement.

SEUL LE JOUEUR OU LE CAPITAINE DE L'ÉQUIPE PEUT INVOQUER OFFICIELLEMENT UNE FAUTE, même si toute personne peut suggérer au joueur ou au capitaine de l'équipe qu'il y aurait lieu d'invoquer une faute.

Seules les fautes suivantes se traduisent par la pénalité de la **boule en main** : toutes les autres violations sont des violations de l'esprit sportif. Les **fautes** donnant lieu à une **boule en main** sont les suivantes :

- a. Chaque fois que, lors d'une frappe, la boule de choc est empochée, projetée au sol ou projetée d'une autre façon hors de la surface de jeu.
- b. Le fait de ne pas réussir à frapper la boule appropriée en premier. (La boule adéquate est toujours la boule ayant le plus petit numéro sur la table.) Le joueur actif a l'avantage dans ces situations à moins que son adversaire n'ait demandé à une tierce partie de regarder le coup. Protégez-vous. Si vous croyez que votre adversaire tente

un coup qui pourrait entraîner un coup illégal, demandez à une personne de surveiller le coup avant que le joueur ne frappe la boule. Les équipes qui invoquent des coups illégaux à répétition sans vérification d'un tiers indépendant s'exposent à des points de pénalités pour comportement antisportif perturbateur.

- c. Le fait de ne pas réussir à toucher une bande après le contact. La phrase suivante devrait répondre à de nombreuses questions : « Toute boule (y compris la boule de choc) doit atteindre une bande APRÈS un contact LÉGAL. » Une boule empochée compte comme une boule ayant touché la bande.
- d. La boule numérotée est gelée sur une bande et le joueur envisage de jouer un coup défensif. Afin que la règle de la « boule gelée » soit en vigueur, l'adversaire doit déclarer la boule gelée; dans ce cas, le joueur devrait vérifier. Une fois en accord sur le fait que la boule est gelée, le joueur doit projeter la boule numérotée vers une autre bande (évidemment, elle pourrait frapper une autre boule, qui à son tour toucherait la bande) ou diriger la boule de choc vers une bande après qu'elle ait touché la boule numérotée. Si cette présente méthode « défensive » est adoptée, le joueur doit être certain de frapper, sans équivoque, la boule numérotée en premier. Si la boule de choc touche la bande en premier ou semble frapper simultanément la bande et la boule, c'est une faute à moins que la boule de choc ou la boule numérotée n'ait atteint une autre bande.
- e. Il est illégal de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la soulevant intentionnellement dans les airs (coup en cuillère); il s'agit donc d'une faute.
- f. Recevoir de l'aide illégale (conseil provenant d'une ou de personnes autres que l'entraîneur) pendant votre tour à la table.
- g. Le déplacement le plus léger de la boule de choc ou la modification de sa trajectoire, même accidentellement, constituent une faute.

Même le fait de laisser tomber par mégarde la craie sur la boule de choc constitue une faute. Toutefois, le fait de déplacer accidentellement toute autre boule ne constitue pas une faute à moins que, au cours de son tour à la table, un joueur déplace une boule qui, à son tour, entre en contact avec la boule de choc. Toute boule déplacée accidentellement pendant un coup **doit être remplacée** par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées. Si cela se produit avant que le coup ne soit joué, la boule **doit être remplacée** par l'adversaire afin d'entreprendre le coup.

Exception : Si une boule déplacée accidentellement entre en contact avec la boule de choc, créant ainsi une faute, aucune boule numérotée ne sera remplacée.

- h. Si, au cours d'un coup, la boule de choc ne touche rien.
- i. Faire preuve de prudence lors du ramassage ou du placement de la boule de choc lors d'une situation de *boule en main*. La boule de choc est toujours vivante. La boule de choc est toujours vivante. Si la boule de choc, ou la main qui la tient ou la déplace, touche une autre boule, il s'agit d'une faute et l'adversaire bénéficie de la *boule en main*. Il faut être particulièrement prudent lors du ramassage ou du placement de la boule de choc dans une zone achalandée.
- j. Le joueur ou son entraîneur (durant un temps d'arrêt pour conseils) peut placer la boule de choc dans une situation de *boule en main*. La même règle concernant le placement de la boule de choc s'applique autant à l'entraîneur qu'au joueur. Si le joueur, ou l'entraîneur, commet une faute en plaçant la boule de choc, ce sera une situation de *boule en main* pour l'adversaire. Par conséquent, le joueur devrait décider s'il souhaite placer lui-même la boule de choc ou permettre à son entraîneur de le faire.