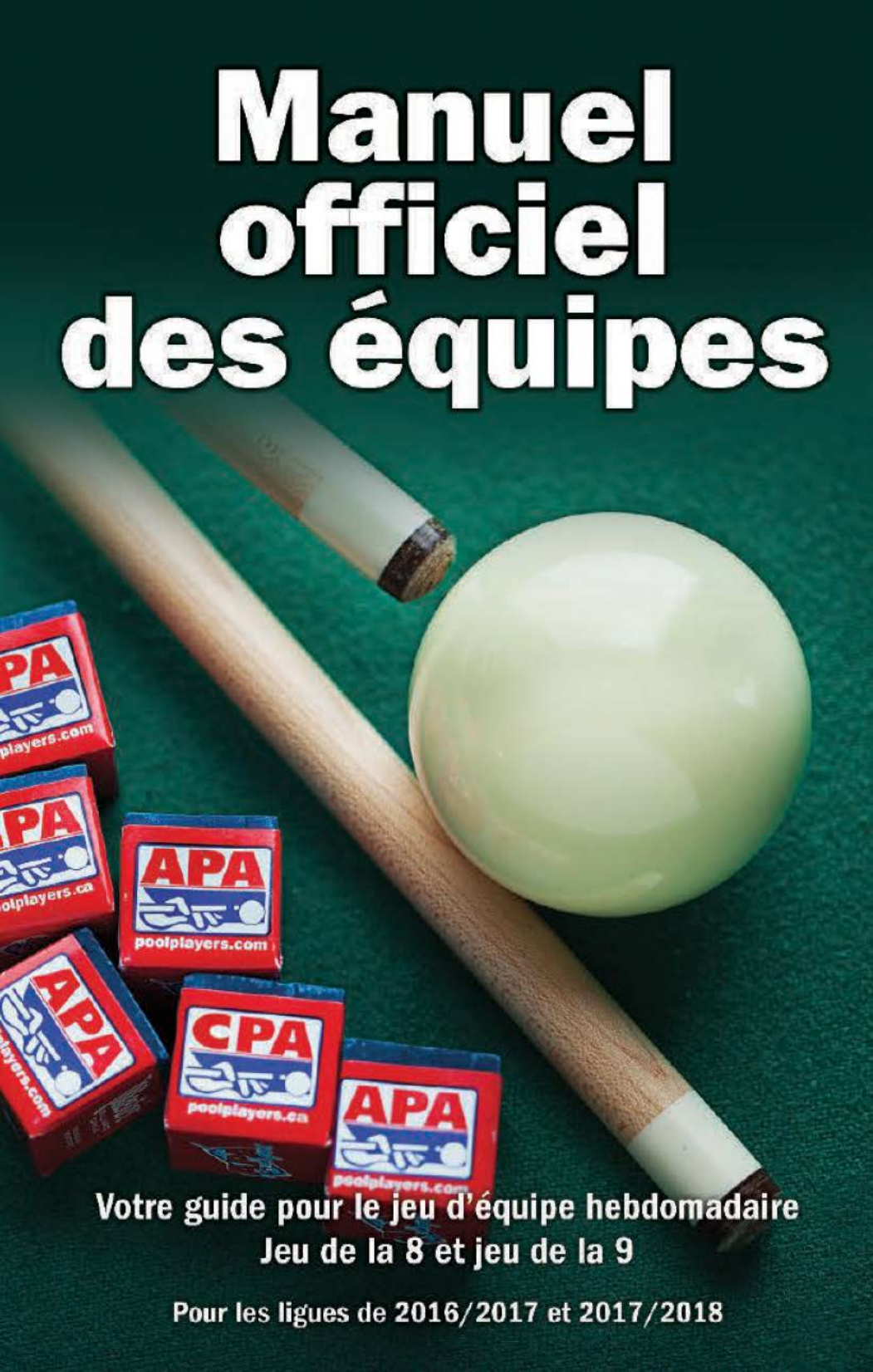
Manuel officiel des équipes



Votre guide pour le jeu d'équipe hebdomadaire
Jeu de la 8 et jeu de la 9

Pour les ligues de 2016/2017 et 2017/2018

Calendrier

Janvier	**DÉBUT DE LA SESSION DE PRINTEMPS**
	Saison 1 du 8-Ball Classic de l'APA et du 9-Ball Shootout de l'APA Début de la période de qualification *(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux d'automne)*
	Régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout de l'APA *(Sites sélectionnés)*
Février	Régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout de l'APA *(Sites sélectionnés)*
Mars	Régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout de l'APA
Avril/Mai	Championnats de billard américain de l'APA *Westgate Resort & Casino, Las Vegas, NV*
Juin	**DÉBUT DE LA SESSION D'ÉTÉ**
	U.S. Amateur Championship® - fin de la période d'inscription Saison 1 du 8-Ball Classic de l'APA et du 9-Ball Shootout de l'APA
	Fin de la période de qualification *(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux d'automne)*
	Saison 2 du 8-Ball Classic de l'APA et du 9-Ball Shootout de l'APA Début de la période de qualification *(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux de printemps)*
Août	Championnats internationaux de billard de l'APA *Westgate Resort & Casino, Las Vegas, NV*
Septembre	**DÉBUT DE LA SESSION D'AUTOMNE**
	U.S. Amateur – rondes préliminaires
Octobre	Régionaux d'automne du 8-Ball Classic de l'APA et du 9-Ball Shootout de l'APA
Novembre	U.S. Amateur Championship®
	Saison 2 du 8-Ball Classic de l'APA et du 9-Ball Shootout de l'APA Fin de la période de qualification *(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux de printemps)*
Décembre	Renouvelez votre adhésion à l'APA!

Le contenu de ce manuel des équipes est la propriété exclusive de l'American Poolplayers Association (APA)
© American Poolplayers Association, Inc. 1982, 1992, 1994, 1996, 1998, 2000, 2002, 2004, 2006, 2008, 2010, 2012, 2014, 2016.
Tous droits réservés.

Visit poolplayers.com for everything APA!

You'll Find the Latest League News, Tournament Coverage, Instruction from the Pros, Member Discounts, Player Features, Rules, and More!

With Your FREE Online Member Services Account You Can Access:

- Stats
- Standings
- Schedules
- Division Rosters
- View and Update Your Contact Information
- Print Scoresheets
- Renew Your Membership
- League History
- Print a Temporary Membership Card

Cher membre de l'APA,

Voici le **manuel officiel des équipes de l'APA**. Il contient pratiquement tout ce que vous devrez connaître pour maximiser votre plaisir en jouant dans la ligue. Comme dans tout sport, l'ignorance des règlements peut vous ravir des parties et des victoires.

Toute l'équipe doit fournir les efforts nécessaires pour maîtriser parfaitement le contenu de ce manuel. Assurez-vous de toujours apporter ce manuel avec vous lors des parties au sein de la ligue. Si vous le perdez ou l'égarez, contactez votre opérateur de ligue pour en obtenir un autre. Vous trouverez également ce manuel en ligne sur notre site Web, poolplayers.com.

Les parties de la ligue de l'APA vous apporteront tout au long de l'année les joies et les frissons de la compétition. Votre équipe appréciera la gestion professionnelle de la ligue, recevra les meilleurs avantages dédiés aux membres et aura l'occasion de participer aux championnats les plus importants et les plus gratifiants qui sont offerts. Le système de pointage et de handicap de l'APA, ***l'Equalizer***®, expliqué dans ce manuel, offre la possibilité aux joueurs de tout calibre de compétitionner efficacement. Il ne vous reste plus qu'à maîtriser les règlements et à vous entraîner. Bonne chance et bonnes frappes à vous et à vos coéquipiers.

Cordialement,

Terry Bell, Directeur
de l'American Poolplayers Association (APA)

APA OFFICIAL SPONSORS

aramith
THE BELGIAN BILLIARD BALLS
Official Ball
of the APA
and its National
Championships

POOLDAWG®
apa-store.com
Official APA Store
Powered by PoolDawg
Official Sponsor
of the APA National
Championships

ACTION
Official Cues
and Cases
of the APA

Join the APA Online Community!

Like us on Facebook

facebook.com/**poolplayers**

FOLLOW US ON Instagram

@poolplayers

FOLLOW US ON twitter

twitter.com/**poolplayers**

SUBSCRIBE TO OUR YouTube

youtube.com/**apaleagues**

Chaque membre de l'équipe devrait lire et maîtriser le contenu de ce manuel. Conservez le manuel des équipes auprès de votre équipe en tout temps. Assurez-vous aussi qu'il demeure avec l'équipe de session en session. En participant dans la ligue, chaque membre accepte de se conformer à tous les règlements stipulés dans ce manuel des équipes.

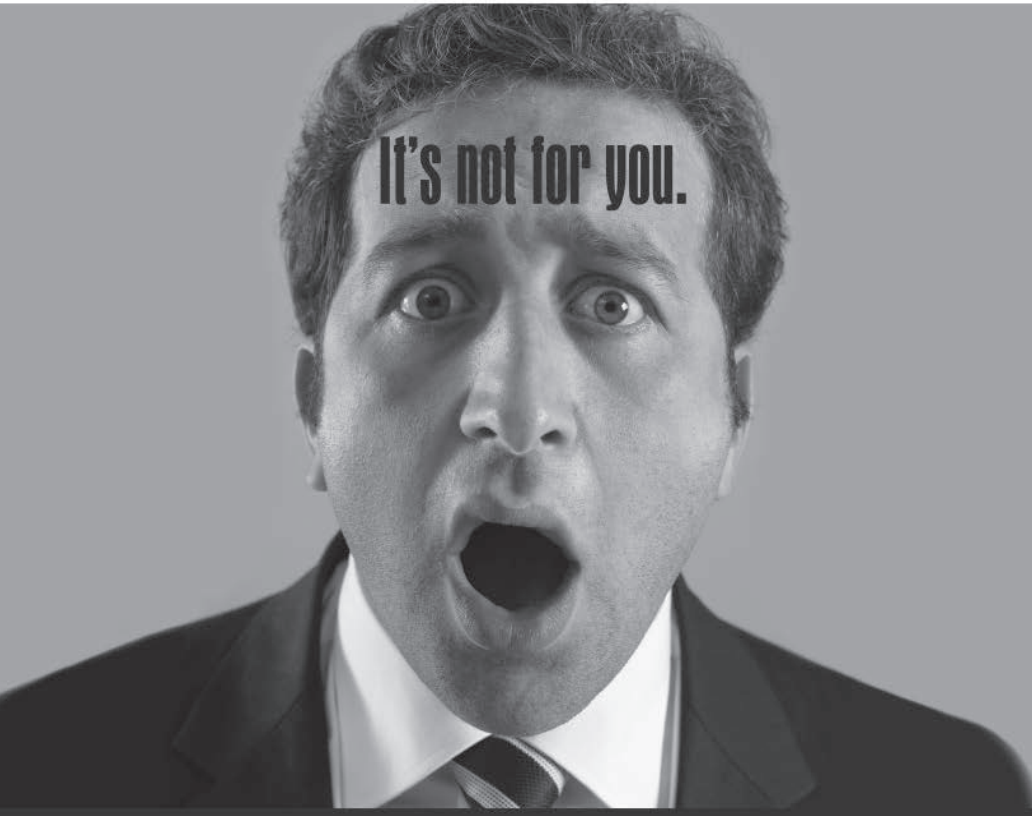
Aux États-Unis, nous exerçons nos activités sous le nom de l'American Poolplayers Association (APA) et au Canada sous celui de la Canadian Poolplayers Association (CPA). Ce manuel s'applique à la ligue de l'APA et à celle de la CPA. (Par simplicité, toute référence à l'« APA » dans ce manuel signifie également la CPA.)

À l'exception des situations faisant précisément référence à la *Division des dames*, le genre masculin est utilisé tout au long de ce manuel pour désigner à la fois les hommes et les femmes, et ce, dans le seul but d'alléger le texte. De toute évidence, les femmes constituent une portion importante des participants de ce sport et sont invitées et les bienvenues en tout temps.

L'APA est consciente que certains des règlements de ce manuel peuvent vous sembler nouveaux et elle ne laisse pas supposer que ceux-ci sont les seuls règlements existants. D'un autre côté, ces règlements ont été regroupés par un comité de joueurs professionnels avisés. Les professionnels utilisent ces règlements lorsqu'ils pratiquent le jeu de la 8 et le jeu de la 9, et ceux-ci sont les règlements les plus fréquemment utilisés en Amérique du Nord au cours des compétitions.

Détendez-vous, amusez-vous et jouez dans l'esprit des règlements et en respectant les règlements écrits. Il est impossible de couvrir à 100 % toutes les situations avec des règlements. Le bon sens doit prévaloir. Les équipes qui tentent d'avoir l'avantage en créant leurs propres interprétations sont sujettes à la violation de l'esprit sportif. *Gagner sur la table et non à partir de la chaise* est une généralité qui favorise l'harmonie, la camaraderie et les bons moments. Cette ligue abonde totalement en ce sens.

DON'T READ THIS!!!



If you're NOT interested in taking control of your future...it's not for you.
If you DON'T want to be your own boss...it's not for you.
If making a living in the sport you love ISN'T for you...then DON'T VISIT US at

poolplayers.com/franchise

The best opportunity you WON'T take.

APA

THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

Afin de rendre vos soirées dans la ligue organisée agréables, tout en augmentant le plaisir de ceux autour de vous, veuillez observer les directives élémentaires de l'étiquette. Traitez votre adversaire comme vous aimeriez être traité. Soyez attentif à votre partie; soyez prêt à jouer lorsque c'est votre tour afin de ne pas retarder la partie. Si vous devez jouer la prochaine partie, faites en sorte que votre baguette soit prête, ayez suffisamment de pièces de vingt-cinq cents (s'il y a lieu) et commencez votre match dès que le précédent est terminé. Limitez la consultation à une minute. Les manifestations d'encouragement envers votre coéquipier font partie du plaisir, mais ne faites aucune manifestation contre votre adversaire. En observant ces directives et en faisant preuve d'un bon esprit sportif, il est possible d'atteindre le but visé par la ligue organisée – bénéficier d'une soirée de plaisir et de défis.

NORMES DE LA DURÉE DES MATCHS POUR LE JEU DE LA 8		
Nombre Total de Parties à Remporter	Durée du Match	Partie Moyenne
4-6	45 minutes	10 minutes
7-10	60 minutes	8 minutes

NORMES DE LA DURÉE DES MATCHS POUR LE JEU DE LA 9	
Durée du Match	40 à 60 minutes

NORMES DE LA DURÉE DES MATCHS POUR LE MASTERS		
En course pour	Durée du Match	Partie moyenne
7 victoires	60 minutes	8 minutes

Normes additionnelles de la durée des affrontements entre deux équipes	
Les 5 Matchs de l'équipe pour le jeu de la 8	4 heures
Les 5 Matchs de l'équipe pour le jeu de la 9	3 heures
Chaque sélection d'un nouveau joueur	Limite de 2 minutes
Chaque consultation	Limite de 1 minute
Coup moyen	20 secondes
Situation particulière de jeu	45 secondes (maximum)

Table des matières

INTRODUCTION **3**
AVANT-PROPOS **5**
ÉTIQUETTE **7**

LA STRUCTURE DE LA LIGUE **12**
APA, CPA, JPA ET APA DE CHINE 12
L'OPÉRATEUR DE LIGUE 12
ORGANISATION ÉLÉMENTAIRE D'UNE ÉQUIPE DELA LIGUE 12
L'ÉQUIPE 12
LE CAPITAINE D'ÉQUIPE 13
LA DIVISION 13
LE REPRÉSENTANT DE DIVISION 13
LE CONSEIL DE DISCIPLINE 14
LE COMITÉ CONSULTATIF SUR LE HANDICAP 14
AVANTAGES DES MEMBRES 15
FRAIS 15
CALENDRIER 16
HORAIRE 16
POINTAGE 17
TROPHÉES ET PRIX 17
RÈGLEMENTS LOCAUX 17
AUTRES FORMATS 18
CHAMPIONNATS DE L'APA 18

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX **22**
AUCUN PARI 22
CONDITIONS D'ÂGE 22
EXEMPTIONS 22
FORFAITS 23
CONTESTATIONS ET LITIGES 24
ABANDON DES ÉQUIPES 26
ORDRE DE JEU ET COMMENT DÉCIDER QUI JOUEEN PREMIER 26
VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ 27
PAIEMENT DES PARTIES 27
MATCHS SUR PLUS D'UNE TABLE 27
LA CONSULTATION 28
AJOUT ET ABANDON DE JOUEURS 29
FERMETURE DES TABLEAUX D'ÉQUIPE 30
TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE MEMBRES EN RÈGLE DE L'APA 31
NOUVEAUX JOUEURS 32
CONSERVATION DE LA CARTE DE MEMBRE 32
RENOUVELLEMENTS 32
CHANGEMENT D'ÉQUIPE INTERDIT 32
VOUS NE POUVEZ APPARAÎTRE QUE SUR LE TABLEAU D'UNE SEULE ÉQUIPE AU SEIN D'UNE DIVISION 32

JEU D'UN MATCH EN ÉQUIPE 33
LIEU DE L'ÉTABLISSEMENT HÔTE 33
ATTRIBUTION DE NIVEAUX DE CLASSIFICATION PAR L'OPÉRATEUR DE LIGUE 33
COMPRENDRE LES COUPS DÉFENSIFS 33
INSCRIPTION CONVENABLE DU POINTAGE 34
MANIPULATION DU HANDICAP 35
AMUSEZ-VOUS ET NE VOUS INQUIÉTEZ PAS À PROPOSDU SYSTÈME DE HANDICAP 35
RÈGLEMENT DU PLUS BAS NIVEAU ATTEIGNABLE 36
RÈGLE DU PLUS BAS NIVEAU ACCESSIBLE DANS LES CHAMPIONNATS DE L'APA 36
RÈGLEMENT DE LA LIMITE DU NIVEAU DE CLASSIFICATION DE L'ÉQUIPE DANS LA DIVISION OUVERTE – RÈGLEMENT DU 23 36
ÉLIMINATOIRES DE FIN DE SESSION 38
AUCUN JOUEUR PROFESSIONNEL N'EST ADMIS 41
ÉQUIPEMENT 42
JOUEURS BÉNÉFICIANT D'AVANTAGES 43
ESPRIT SPORTIF 43
RÈGLEMENTS SUJETS AUX MODIFICATIONS 43
L'APA REPRÉSENTE LA PLUS HAUTE AUTORITÉ 43
APPELS 44

RÈGLEMENTS DU JEU DE LA 8 45
DESCRIPTION GÉNÉRALE 45
TIRAGE À LA BANDE (ALLER-RETOUR) 45
PLACEMENT DES BOULES 45
BRIS 45
APRÈS LE BRIS 46
COUPS COMBINÉS 48
BOULES PROJETÉES HORS DE LA TABLE 48
BOULES EMPOCHÉES 48
UN PIED AU SOL 49
MARQUAGE DE LA TABLE 49
FAUTES 49
LES FAÇONS DE PERDRE 52
COMMENT GAGNER 53

LE SYSTÈME DE HANDICAP *EQUALIZER*® 54
ÉTABLISSEMENT DES HANDICAPS 54
COMMENT DÉMARRER 55
UNE FOIS LES NIVEAUX DE CLASSIFICATION DÉTERMINÉS 55
COMMENT UTILISER LE TABLEAU DES « PARTIES À GAGNER » 56

COMMENT TENIR LE POINTAGE AU JEU DE LA 8 57

Table des matières

LA LIGUE DU JEU DE LA 9 62
RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DU JEU DE LA 9 62
RÈGLEMENTS DU JEU DE LA 9 64
LE SYSTÈME DE HANDICAP *EQUALIZER*® POUR LE JEU DE LA 9 68
COMMENT TENIR LE POINTAGE 70

AUTRES FORMATS DE L'APA 74
DIVISIONS JUNIOR 74
LA DIVISION DES DAMES 75
DIVISIONS MASTERS 77
DIVISIONS DES ÉQUIPES DE 3 PERSONNES 78
DIVISIONS DU JEU DE LA 8 EN DOUBLE 79
DIVISIONS DU JEU DE LA 9 EN DOUBLE 80

CONDUITE PENDANT LA PARTICIPATION À LA LIGUE 82

RÈGLEMENTS ET RENSEIGNEMENTS RELATIFS À L'ADMISSIBILITÉ AUX TOURNOIS DE PLUS HAUT NIVEAU 86
ADMISSIBILITÉ DES RÉGIONS 86
CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX 87
CHAMPIONNATS DE BILLARD AMÉRICAIN 97

DÉFINITIONS 98
DIAGRAMME DE LA TABLE DE BILLARD 103
GAGNANTS DES ÉVÉNEMENTS PRÉCÉDENTS 104
INDICE 113

Billiards is no exception.
Why not play with the best equipment at your local pool room ?

A personal quality ball-set makes a huge difference.

www.myaramith.com
BALL AND CUE CASES

aramith
THE BELGIAN BILLIARD BALLS

DON'T MISS OUR OTHER LINES OF HIGH QUALITY PRODUCTS

FUSION DINING POOL TABLE

ARAMITH LAMINATED TIPS

ARAMITH POWER BALL CLEANER

SECTION 1

La structure de la ligue

APA, CPA, JPA et APA de Chine

L'APA a été fondée par deux joueurs professionnels, Terry Bell et Larry Hubbart. Leur but était d'encadrer le sport du billard au niveau amateur et de favoriser la croissance de ce jeu. Depuis sa création en 1979, l'APA est reconnue comme *le corps dirigeant du billard amateur*. En 1989, l'APA s'est étendue au Canada, où elle exerce sous le nom de CPA. En 2007, l'APA s'est étendue au Japon, où elle exerce sous le nom de JPA. En 2015, l'APA s'est étendue en Chine, où elle exerce sous le nom de APA de Chine. Le plus important, et nous vous en remercions, c'est que la ligue compte plus d'un quart de million de membres et qu'elle continue de croître.

L'OPÉRATEUR DE LIGUE

L'APA dirige la ligue par l'entremise d'un réseau d'entrepreneurs indépendants nommés opérateurs de ligue (OL). Dans ce manuel, opérateur de ligue, bureau local de la ligue, officiels locaux de la ligue, et gestion locale de la ligue ont tous la même signification. L'opérateur de ligue est un administrateur professionnel. L'opérateur a tout le pouvoir discrétionnaire pour établir des règles concernant tous les aspects de la ligue. Soyez avisé que l'APA demeure en contact étroit avec tous les opérateurs, elle les tient au courant de tous les derniers développements et elle prend des décisions relatives aux questions qui les préoccupent. Puisque votre opérateur de ligue est un professionnel qualifié, vous pouvez être assuré que les calendriers, les classements, le système de handicap, les événements spéciaux et tous les autres aspects de la ligue seront gérés rapidement et efficacement. Seul un opérateur de ligue autorisé par l'APA peut administrer la ligue. Votre opérateur de ligue peut embaucher des assistants et/ou des représentants pour améliorer le service qu'il vous offre.

ORGANISATION ÉLÉMENTAIRE D'UNE ÉQUIPE DE LA LIGUE

L'équipe - Une équipe est composée d'un minimum de cinq joueurs, même s'il est avisé d'en compter au moins sept, et d'un maximum de huit. Tous les membres de l'équipe ont la responsabilité de vérifier que leurs coéquipiers sont des membres en règle de l'APA, qu'ils ont l'âge légal et qu'ils jouent à des niveaux de jeu qui correspondent à leur calibre réel. Chaque équipe sera dotée d'un capitaine.

Le capitaine d'équipe - Le capitaine d'équipe est une portion essentielle de l'équipe et il détient une position importante. Le capitaine est la première personne inscrite sur le tableau de l'équipe. Il s'occupe de la distribution des communiqués et des renseignements de la ligue et il affiche l'information à son emplacement hôte. Le capitaine d'équipe doit aussi percevoir les cotisations et les droits hebdomadaires des membres et les faire parvenir à la direction locale de la ligue dans les temps prévus. Il est responsable de l'arrivée à l'heure de son équipe à l'endroit convenu. Il s'assure que tous les règlements relatifs à l'étiquette, à l'esprit sportif et à l'admissibilité sont observés. Il s'assure aussi que les procédures adéquates sont observées pour la notation du pointage. Le capitaine d'équipe doit posséder un téléphone. Il représente l'équipe et toute communication avec l'opérateur de ligue passe par lui. Une équipe peut nommer, en tout temps, un nouveau capitaine d'équipe par un vote à la majorité simple. La gestion locale de la ligue doit être avisée immédiatement lorsqu'un nouveau capitaine d'équipe est nommé.

La division - Une division consiste en un nombre d'équipes (de 6 à 16) qui compétitionnent l'une contre l'autre au sein d'un calendrier établi. Dans certains cas, une division peut débuter avec seulement quatre équipes, même si une division à six équipes est la plus petite division recommandée.

Le représentant de division - L'APA recommande la présence d'un représentant de division pour chacune des divisions de la ligue. Le représentant de division (RD) peut être élu par les équipes de sa division ou nommé par l'opérateur de ligue. Il s'agit d'une personne intègre qui est constamment active au sein de la ligue. Le RD est un membre en règle qui aime l'implication que ce poste lui offre. Il voit à ce que les communiqués et autres renseignements de la ligue soient distribués aux capitaines d'équipe de sa ou ses divisions, et s'assure que ces derniers les comprennent bien. Il aide à améliorer la ligue en transmettant l'information entre les joueurs et le bureau local de la ligue. Il peut aussi aider la gestion de la ligue lors de la tenue de championnats locaux et d'autres événements spéciaux. Le RD peut siéger au conseil de discipline. Il est bien informé des affaires de la ligue et peut être consulté par tout autre membre de la ligue. Le mot clé étant ici « consulté », car le RD ne dispose pas de l'autorité pour prendre des décisions en tant que personne. ***Toutefois***, c'est un choix logique de contacter votre RD si vous avez une contestation ou un litige – il peut être en mesure de vous aider à résoudre la situation. N'oubliez pas, le RD n'a pas plus de pouvoir qu'un autre membre en ce qui a trait à la prise de décision, à moins qu'il siège au conseil de discipline. Dans ce cas, il pourra participer au processus décisionnel, mais uniquement lors d'une réunion du Conseil. De plus, n'oubliez pas que ses conseils ou interprétations sont probablement justes.

Le conseil de discipline - L'APA recommande qu'un conseil de discipline (CD) existe dans chaque région de la ligue pour entendre et régler les contestations et litiges. Dans les régions plus vastes, il peut y avoir plus d'un Conseil. Un conseil de discipline est généralement composé d'un nombre de représentants de division.

Les dossiers gérés par le CD concernent généralement les contestations, les litiges, les violations de l'esprit sportif et autres enjeux similaires. Le CD, en plus de régler de tels enjeux, peut aussi imposer des pénalités. Les pénalités peuvent varier de la perte d'un point à la perte de plusieurs points. Les pénalités peuvent aussi entraîner la perte d'admissibilité, des amendes ou la suspension du privilège d'être membre. L'opérateur de ligue représente une autorité qui est supérieure à celle du CD, mais l'APA a demandé aux opérateurs de faire respecter les constatations du CD à moins que celles-ci ne contreviennent aux règlements ou politiques de la ligue de billard APA. Le CD ne peut tenir des réunions sans l'approbation de l'opérateur. Il est primordial que les membres du Conseil comprennent que le conseil de discipline a pour mission d'aider l'opérateur de ligue – son rôle n'est pas de surveiller, critiquer ou superviser. Les membres qui ne peuvent accepter leur rôle tel que précédemment décrit peuvent être exclus du Conseil.

La présence d'un conseil de discipline dans votre région est la meilleure façon de vous assurer que les diverses situations qui peuvent se produire, et qui se produisent, sont résolues le plus équitablement possible. Veuillez accepter leurs décisions et soutenir les membres de votre conseil de discipline en tout temps.

Le comité consultatif sur le handicap – L'opérateur de ligue peut considérer utile de fonder un comité – un comité consultatif sur le handicap (CCH) – afin de l'aider avec l'examen du handicap. Le CCH, si l'un existe, sera généralement composé de membres hautement qualifiés qui connaissent bien le jeu au sein de la ligue de l'APA. Certains membres du CD peuvent aussi siéger au CCH. L'identité des membres du CCH peut ou non être dévoilée aux membres de la ligue. Les membres de votre CCH sont vos amis à moins que vous ne soyez un joueur fautif. Les fonctions du CCH peuvent aussi comprendre l'évaluation des nouveaux membres et l'émission de recommandations concernant l'attribution des niveaux de classification aux joueurs connus comme étant de très haut calibre. Le CCH peut aider à évaluer les niveaux de classification des joueurs de toute région accédant à des tournois de plus haut niveau. Il peut aussi périodiquement examiner les niveaux de classification des joueurs et aider à la prise de décision lors de contestations concernant les violations du handicap ou du niveau de jeu réel.

Comme c'est le cas avec le CD, l'opérateur de ligue a le pouvoir final de décision.

AVANTAGES DES MEMBRES

L'Association canadienne des joueurs de billard fait partie de la plus grande organisation de billard à poches dans l'histoire du sport. À titre de membre de l'APA, vous bénéficierez des meilleurs avantages jamais offerts aux joueurs de billard amateur. Voici certains de ces avantages :

- Jouer partout où la ligue est active – presque dans toutes les provinces.
- Détenir une carte de membre officiel.
- Obtenir un ensemble d'avantages réservés aux membres.
- Bénéficier de rabais exclusifs aux membres sur une variété de biens et de services.

Transférabilité - Votre adhésion est transférable partout où existe une ligue sanctionnée par l'APA. De plus, il n'y a aucuns frais de transfert. Lors de votre arrivée dans votre nouvelle région, avisez simplement la gestion locale de la ligue et demandez qu'elle contacte votre ancien opérateur de ligue pour transférer votre dossier. Advenant qu'il n'existe pas de ligue sanctionnée de l'APA au sein de votre nouvelle région, contactez l'APA et tous les efforts nécessaires seront déployés pour en créer une. Lorsque vous transférez votre dossier vers une nouvelle région, vous devez vous inscrire avec le même niveau de jeu que celui que vous aviez dans votre ancienne localité. Les adhésions ne sont pas remboursables ni transférables d'une personne à une autre.

FRAIS

Cotisation annuelle pour l'adhésion à l'APA – Vous devez être un membre en règle de l'APA afin de pouvoir participer à tout événement de l'APA. Certains événements se déroulent sur plusieurs mois et l'adhésion doit être maintenue en règle pour que vous demeuriez admissible à ceux-ci. Jusqu'à indication contraire, votre cotisation annuelle à l'APA est de 25 $, les taxes applicables en sus. L'adhésion annuelle expire le 31 décembre. Si vous joignez l'APA après le 15 août, les frais d'adhésion annuels seront calculés au prorata comme suit :

- Après le 15 août, vous devez encore débourser 25 $ plus les taxes pour vous joindre à la ligue. Toutefois, vous pouvez renouveler votre adhésion pour seulement 15 $ plus les taxes l'année suivante.
- Si vous êtes admissible à un renouvellement au coût de 15 $ plus les taxes, vous devez renouveler au plus tard le 1er mars ou le premier soir où vous participez à titre de joueur à la session de printemps, selon la première occurrence. Après le 1er mars, seules les adhésions au coût total de 25 $ plus les taxes sont acceptées.

Vous pouvez adhérer ou renouveler votre adhésion en ligne sur poolplayers.com ou remettre vos cotisations de membre et votre formulaire d'adhésion et/ou avis de renouvellement à l'APA à votre direction locale de la ligue qui transmettra le tout à l'APA. Veuillez allouer six semaines pour la livraison de votre carte de membre et autres articles destinés aux membres.

IMPORTANT – Assurez-vous de remplir correctement votre formulaire d'adhésion ou de corriger, le cas échéant, toute erreur présente sur l'avis de renouvellement. Certains articles relatifs à votre adhésion peuvent être expédiés directement à l'adresse de votre résidence. Si l'APA n'a pas une adresse complète et exacte, vous pouvez ne pas recevoir certains de vos avantages. Ni l'APA ni votre opérateur de ligue ne peuvent être tenus responsables d'avoir à vous les fournir ultérieurement.

Frais hebdomadaires - Les équipes paient des frais hebdomadaires pour participer aux activités de la ligue. Le montant actuel exigé dans votre région peut varier puisque celui-ci est fixé par votre opérateur de ligue. **Les frais hebdomadaires sont exigibles en entier, peu importe le nombre de joueurs inscrits dans l'équipe ou ayant joués au cours de la soirée pour l'équipe.**

Comptant ou par chèque? - L'APA demande avec insistance aux équipes d'effectuer tous les paiements à la ligue par chèque ou mandat-poste. La gestion locale de la ligue ne peut assumer la responsabilité pour de l'argent comptant.

CALENDRIER

Une année dans la ligue correspond à trois sessions, d'abord celle d'été, suivie de celle d'automne pour se terminer par la session du printemps, qui, elle, est suivie par les championnats internationaux.

HORAIRE

L'APA a remis plusieurs calendriers à votre opérateur de ligue. Non seulement le nombre des équipes peut varier, mais la durée des sessions aussi.

POINTAGE

Les matchs se jouent un contre un : un membre de l'équipe joue contre un adversaire désigné de l'autre équipe. Cinq matchs individuels sont joués pour chaque affrontement de deux équipes. Au jeu de la 8, chaque rencontre individuelle vaut un maximum de trois points. Une équipe peut remporter un maximum de quinze points lors d'une rencontre par équipe. Les points sont cumulés tout au cours de la session. Les équipes détenant le plus de points sont admissibles à participer aux rencontres post-saison; élément qui sera abordé ultérieurement dans ce manuel. L'équipe ayant le plus de points n'est pas l'équipe gagnante, mais elle est *admise* aux éliminatoires.

TROPHÉES ET PRIX

Les trophées, plaques ou prix appropriés peuvent être remis à chaque personne de l'équipe du championnat de la division chaque session. N'oubliez pas, le champion de la division est l'équipe qui remporte les éliminatoires, et non l'équipe qui détient le plus de points à la fin de la session régulière.

Dans certaines régions, un trophée d'équipe peut être remis et laissé en montre à l'emplacement hôte. Des prix annuels ou saisonniers peuvent aussi être octroyés dans d'autres catégories comme le joueur le plus utile, le joueur s'étant le plus amélioré, le meilleur esprit sportif, et ainsi de suite.

RÈGLEMENTS LOCAUX

Ce manuel d'équipe aborde plusieurs situations qui peuvent et qui vont se produire au cours des activités de la ligue. Toutefois, certains sujets sont traités par les règlements locaux dans un document préparé par votre opérateur de ligue ou par le conseil avec l'approbation de l'APA. Les règlements locaux comprennent les sujets tels la procédure pour la remise et la cueillette des feuilles de pointage, les pénalités pour la remise tardive des feuilles de pointage, les procédures d'inscription des équipes pour la prochaine session, les pénalités précises pour un nombre de violations perturbatrices, les renseignements plus précis concernant l'étiquette et l'esprit sportif, les procédures devant être observées par votre conseil de discipline, la politique relative aux prix et la politique relative à une météo défavorable, pour n'en nommer que quelques-uns. Les règlements locaux peuvent aussi contredire certaines parties de ce manuel, particulièrement la section des Règlements généraux, mais seulement avec l'approbation de l'APA. Assurez-vous de connaître les règlements locaux de votre région.

AUTRES FORMATS

En plus des formats d'équipe de base pour le jeu de la 8 et le jeu de la 9, l'APA autorise d'autres configurations comme les divisions Junior, les divisions en double, les divisions d'équipe de 3 personnes, les divisions des dames et les divisions Masters. Vérifiez auprès de votre bureau local de la ligue pour savoir lesquels de ces autres formats sont offerts dans votre région.

CHAMPIONNATS DE L'APA

Une région de ligue locale doit posséder un nombre minimal d'équipes (se reporter à la section Tournois de plus haut niveau) afin de pouvoir désigner une équipe ou un joueur pour participer aux championnats. À l'avenir, l'APA pourrait offrir des championnats sous d'autres formats.

Les champions de leur division avancent au niveau local des Championnats internationaux de billard de l'APA.

Championnats internationaux — Les championnats internationaux du jeu de la 8 et du jeu de la 9, ouverts tant aux hommes qu'aux dames, font partie des Championnats internationaux de billard de l'APA. Chaque année, et ce, dans chaque division, une équipe sera couronnée championne internationale. À l'exception de certaines règles relatives à l'admissibilité, les règlements généraux, les règlements de jeu et le système de handicap que vous utilisez tout au cours de l'année sont aussi utilisés à chaque tour des championnats internationaux. Les championnats internationaux comprennent deux niveaux : le niveau local et le niveau international. Les championnats internationaux commencent dès que possible après la fin de la session de printemps. N'oubliez pas, le calendrier de la ligue débute avec la session de l'été et se termine avec la session du printemps, ce qui signifie que l'année de la ligue commence en juin et se termine au mois de mai suivant. Puisque les championnats internationaux sont composés de deux niveaux, et en raison du temps requis pour que les joueurs puissent effectuer leurs réservations dans un délai raisonnable et à des prix abordables, 60 jours sépareront normalement le niveau local du niveau international.

- **Le niveau local** - Pour la commodité des membres en général, les premiers tours des championnats internationaux se déroulent localement. Ce niveau local des championnats internationaux (portant plusieurs noms, tels que : championnat d'équipe local, championnat trisannuel, championnat métropolitain de « votre ville », etc.) a généralement lieu à la fin du mois de

mai ou au début du mois de juin de chaque année. Toute équipe qui remporte un titre de division, pour toute session, pendant l'année de la ligue en cours, est admissible, à condition que les exigences d'admissibilité soient satisfaites. Advenant qu'une équipe soit deux fois vainqueur de sa division au cours d'une même année de la ligue, l'équipe qui a remporté la seconde place devient admissible. Ainsi, si dix divisions jouent trois sessions par année, 30 équipes seraient admissibles. Dans les grandes régions de la ligue, il peut y avoir les coupes trisannuelles, les coupes des éliminatoires, etc. pour déterminer quelle équipe se qualifie pour l'étape suivante. Si tel est le cas dans votre région, cela sera expliqué dans les règlements locaux.

Le nombre d'équipes de votre région qui se qualifient pour l'étape suivante dépend du nombre total d'équipes dans votre région. Plus il y a d'équipes participantes dans votre région, plus d'équipes se qualifient pour le niveau international. Par conséquent, il est aussi facile de se qualifier dans une région de 500 équipes que dans une région de 100 équipes.

- **Le niveau international** - Chaque année, environ 60 jours après la fin du niveau local, l'APA tiendra les Championnats internationaux. Chaque équipe qui atteint le niveau international a déjà de l'argent en poche. La répartition exacte des prix en argent, les dates précises et les sites exacts du tournoi ainsi que les autres renseignements sont disponibles sur le site poolplayers.com, dans le magazine de l'*American Poolplayer*, sur des affiches bien en évidence dans les locaux de la ligue ou en communiquant avec la gestion locale de la ligue ou avec l'APA.

- **Championnats de billard américain** - L'APA organise deux championnats internationaux individuels chaque année – celui du jeu de la 8, le 8-Ball Classic, et celui du jeu de la 9, le 9-Ball Shootout. Le tournoi 8-Ball Classic est ouvert uniquement aux membres en règle de la ligue, actifs au sein d'une équipe du jeu de la 8, avec au moins 10 pointages de rencontre au sein de la ligue du jeu de la 8, ces 10 pointages devant avoir eu lieu au cours des deux dernières années. Le tournoi 9-Ball Shootout est ouvert uniquement aux membres en règle de la ligue, actifs au sein d'une équipe du jeu de la 9, avec au moins 10 pointages de rencontre au sein de la ligue du jeu de la 9, ces 10 pointages devant avoir eu lieu au cours des deux dernières années. Les joueurs s'inscrivent avec leur niveau de classification en cours à l'événement auquel ils participent. Les règlements de jeu sont les mêmes que ceux utilisés pendant les sessions de jeu régulières. Pour la commodité de tous les membres, les tournois 8-Ball Classic et 9-Ball Shootout sont divisés en trois niveaux : le niveau local, le niveau régional et le niveau du Championnat. En général, l'élimination simple est le format privilégié au niveau local et l'élimination simple modifiée au niveau régional et au niveau

du Championnat. Aux niveaux régional et du Championnat, il y a quatre catégories dans le 8-Ball Classic et trois catégories dans le 9-Ball Shootout. Le 8-Ball Classic comprend la catégorie bleu (NC2 et NC3), la catégorie jaune (NC4), la catégorie rouge (NC5) et la catégorie mauve (NC6 et NC7). De son côté, le 9-Ball Shootout comprend la catégorie vert (NC1, NC2 et NC3), la catégorie blanc (NC4 et NC5) et la catégorie noir (NC6, NC7, NC8 et NC9). Les gagnants de chaque catégorie passent du niveau régional au niveau Championnat. Au niveau Championnat, il y a cinq champions (un par catégorie) dans le 8-Ball Classic et trois champions (un par catégorie) dans le 9-Ball Shootout. Des frais d'inscription minimum sont exigibles localement; une fois le joueur admis, aucuns autres frais d'inscription ne sont exigés au niveau régional ou du Championnat. Des renseignements supplémentaires concernant le 8-Ball Classic et le 9-Ball Shootout sont disponibles sur le site poolplayers.com, dans le magazine de l'*American Poolplayer*, sur des affiches de la ligue, auprès de la gestion locale de la ligue et auprès de l'APA.

- **Le niveau local ou la qualification locale**- Le niveau local est composé de n'importe quel nombre de tournois ou tableaux de ***qualification locaux*** qui se déroulent au sein de la période de qualification désignée. Contactez votre bureau local de la ligue pour connaître précisément les événements de qualification de votre région. Le gagnant de chaque qualification locale est qualifié pour le niveau régional. Puisqu'il n'y a que huit joueurs dans un événement de qualification locale et que les qualifications locales se déroulent généralement au cours d'un seul après-midi ou d'une seule soirée, cela signifie que vous êtes un ***vainqueur instantané*** après avoir remporté seulement trois parties.

  Les joueurs de tout calibre ont tous une excellente chance de gagner une qualification locale car l'emplacement hôte ou le directeur du tournoi peut désigner les qualifications locales pour certains niveaux de classification seulement. Certaines qualifications locales peuvent être ouvertes à tous, alors que d'autres peuvent être offertes aux catégories de niveaux de classification 2 et 3 seulement. Cela garantit pratiquement que des joueurs de tout niveau de classification se qualifieront pour les tournois régionaux. Les qualifications locales peuvent aussi être réservées aux hommes seulement, aux dames seulement, ou être de format ouvert (toute combinaison d'hommes et de dames).

  Les renseignements d'admissibilité pour le 8-Ball Classic et le 9-Ball Shootout sont expliqués en détail sur la portion du formulaire d'inscription du comité du tournoi utilisée pour les qualifications locales. Si vous ou vos coéquipiers désirez vous inscrire et ne recevez pas les renseignements relatifs aux qualifications locales, contactez votre bureau local de la ligue.

- **Le niveau régional** - Les prochains tours du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout se déroulent à différents sites régionaux partout au pays. Les participants ont l'occasion de se qualifier pour le niveau Championnat, car ils affrontent des joueurs du même calibre qu'eux ou d'un calibre similaire. La plupart des tournois régionaux permettent à plusieurs joueurs de se qualifier pour le niveau du Championnat, par conséquent tous les calibres sont généralement représentés au niveau du Championnat. Des plaques sont remises à ceux qui se qualifient. Les tournois régionaux se déroulent normalement au cours des mois d'octobre et de mars.

- **Le niveau du Championnat** – Environ 6 à 8 semaines après les événements régionaux de mars, l'APA dirige les rondes finales du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout.

  Chaque participant joue pour une combinaison de prix en argent et de marchandises et peut profiter d'excellentes conditions de jeu et d'un hébergement payé. Des renseignements supplémentaires sont disponibles sur poolplayers.com.

SECTION 2

Règlements généraux

Les règlements généraux sont ceux qui régissent le jeu hebdomadaire régulier. Ceux-ci abordent plusieurs des situations possibles qui se produisent inévitablement au cours du jeu hebdomadaire régulier, à l'exception de ceux relatifs aux règlements de jeu. Les règlements de jeu sont abordés ultérieurement dans ce manuel. Les aspects couverts ici sont : les forfaits, les procédures de contestation et de litige, les délais de grâce, les exigences d'adhésion, le début des parties, le paiement des tables, les problèmes relatifs à l'esprit sportif et beaucoup plus.

Tous les règlements de cette section sont les ***Règlements officiels de l'APA*** ou ***représentent les règles élémentaires***. Ils résultent d'années d'expérience cumulées et de l'apport des joueurs, des conseils et des opérateurs de ligue. La considération première pour l'adoption ou le rejet d'un règlement ou d'une procédure était l'équité pour les joueurs de tout calibre. Après une consultation auprès de l'APA, certaines variations peuvent être permises, mais celles-ci doivent être approuvées par l'APA et incluses dans vos règlements locaux afin d'éviter toute confusion. Les règlements généraux sont comme suit :

1. AUCUN PARI

2. CONDITIONS D'ÂGE

Vous devez avoir atteint **l'âge de 18 ans** pour participer. Certaines régions de la ligue peuvent restreindre la participation aux personnes âgées de **19 ans** et plus en vertu des lois locales et provinciales. Consultez les règlements de votre ligue locale pour connaître les conditions d'âge de votre région de l'APA. Les équipes composées de joueurs n'ayant pas atteint l'âge d'admissibilité peuvent se voir imposer des pénalités. **Exception :** les ligues junior, le cas échéant, n'ont pas de restriction quant à l'âge sauf lorsque des règlements locaux s'appliquent.

3. EXEMPTIONS

Certaines divisions peuvent commencer avec une exemption **(une exemption est une équipe manquante)**, ou une exemption peut se présenter au sein d'une division parce qu'une équipe a abandonné. En ce qui a trait au calendrier et aux exemptions :

a. Si une division commence avec une exemption, la gestion de la ligue bénéficie de quatre semaines de jeu pour combler l'équipe manquante et des parties de rattrapage peuvent être ajoutées au calendrier.

b. Si une équipe abandonne une division, entraînant la présence d'une exemption, la gestion de la ligue bénéficie de deux semaines pour combler l'équipe manquante. L'équipe qui se joindra à la division adoptera les points de l'équipe qui a abandonné.

c. Il n'y aura jamais deux exemptions au sein d'un même calendrier, car un nouveau calendrier sera émis.

Exemple : Si une deuxième exemption devait se présenter au sein d'un calendrier de 10 équipes, la gestion de la ligue émettra un calendrier composé de 8 équipes sans exemption. Le nouveau calendrier peut entraîner une configuration différente des événements locaux et extérieurs et des affrontements différents avec d'autres équipes de la division – soyez avisé de cette possibilité.

Huit (8) points seront attribués pour toutes les exemptions.

d. Pointage des exemptions – Sous réserve qu'aucune équipe substitut ne prenne la relève, huit (8) points seront attribués pour toutes les exemptions.

4. FORFAITS

a. Un match d'équipe entraînera une perte par **forfait si votre joueur n'est pas présent à la table et prêt à joueur dans les 15 minutes qui précèdent l'heure prévue**. L'heure qui prévaut est l'heure officielle de la ligue, et non l'heure du lieu de l'événement. Pour les forfaits individuels, deux points seront attribués durant les parties régulières de la ligue et trois points durant les parties éliminatoires et les tournois de plus haut niveau.

b. Lorsque de nouvelles équipes ou de nouvelles divisions sont concernées, il doit y avoir une certaine indulgence. **Vous participez pour jouer – non pour gagner ou perdre par forfait**. Il peut arriver à l'occasion qu'une nouvelle équipe ait mal lu ou interprété le calendrier.

c. Une équipe peut commencer à jouer avec un joueur présent. Lorsque un match individuel est terminé, l'équipe doit avoir un autre joueur prêt à jouer, sinon le ou les matchs restants seront perdus par forfait. Autrement dit, **LE JEU DOIT SE POURSUIVRE UNE FOIS AMORCÉ**.

d. Si les deux capitaines d'équipe acceptent, un match d'équipe peut être reportée à un autre moment (règlement de forfait non en vigueur). L'opérateur de ligue doit être avisé et donner son approbation. Toutes les parties de rattrapage doivent être jouées en utilisant les mêmes niveaux de classification.

e. Si l'équipe adverse n'a pas de joueur présent pour la prochaine rencontre individuelle, deux points par forfait seront attribués à votre équipe. Ces points ne seront attribués à votre équipe que si elle a un joueur présent pour la rencontre en question. Si aucune des deux équipes ne peut présenter un joueur pour cette rencontre, les points ne seront attribués à aucune d'entre elles. Si une des équipes peut, par exemple, présenter quatre joueurs et que l'équipe en face ne peut présenter que trois joueurs, seuls deux points par forfait seront attribués. Le nom du joueur **présent,** son numéro d'équipe et son numéro de joueur doivent être inscrits sur la feuille de pointage et le mot ***forfait*** rédigé à la place du nom de l'adversaire. Le joueur choisi pour recevoir les points par forfait ne doit pas conduire l'équipe à contrevenir au **règlement du 23**.

f. Si une équipe croit nécessaire de devoir concéder des points par forfait, **ceux-ci doivent être attribués à la dernière rencontre ou aux dernières rencontres.**

Exemple : Si une équipe sait qu'elle aura uniquement quatre joueurs disponibles pour une partie, elle ne peut attribuer le forfait au deuxième match parce que l'équipe adverse a présenté ses *meilleurs joueurs*. De plus, il y a toujours une possibilité que le cinquième joueur se présente.

g. Les deux équipes doivent tout de même payer les frais hebdomadaires en entier.

h. Les forfaits intentionnels ne seront pas tolérés. Si l'opérateur de ligue ou le conseil de discipline est convaincu que l'équipe hôte a conspiré afin de recevoir intentionnellement les points par forfait, les points ne seront pas comptabilisés. Selon la situation et la preuve, l'une des équipes ou les deux seraient sujettes à d'autres pénalités.

5. CONTESTATIONS ET LITIGES

D'ordre général, toutes les contestations, tous les litiges et toutes les plaintes doivent être émis à la gestion locale de la ligue **par votre capitaine d'équipe**. Assurez-vous de vous adresser directement à votre capitaine d'équipe. Des points de pénalité peuvent être imposés aux équipes qui perturbent le fonctionnement de la ligue en émettant des contestations inutiles auprès de l'opérateur de ligue ou du bureau local de la ligue. **La majorité des contestations et litiges devraient être réglés immédiatement par des compromis, en faisant preuve de bon sens et en se reportant à ce manuel.** Votre bureau local de la ligue publiera ses heures de fonctionnement (généralement de 10 h à 18 h, du lundi au vendredi) et peut ne pas être

disponible pour prendre des décisions si la période d'activité de votre ligue se déroule hors de ces heures; ainsi, tentez de résoudre le plus de situations possible sur-le-champ.

Les mésententes devraient être gérées par des compromis, en utilisant le bon sens et en demeurant courtois.

La procédure pour régler les litiges sera comme suit :

a. Si un litige entre deux équipes ne peut être résolu à l'aide des règlements existants, les deux joueurs concernés et les capitaines d'équipe tenteront d'abord de résoudre le problème par la **négociation et les compromis**.

b. N'oubliez pas, l'opérateur de ligue et le conseil (généralement absents au moment du litige) ne peuvent réglementer efficacement une situation de coup **légal/coup illéga**l ou autres enjeux similaires. Par conséquent, ce sont les deux joueurs et les deux capitaines d'équipe concernés qui doivent s'efforcer de résoudre immédiatement le problème. Souvent, les litiges sont résolus en recommençant la partie ou en jouant à pile ou face avec une pièce de monnaie. Il est essentiel que toutes les personnes concernées adoptent un bon esprit sportif et une bonne conduite pendant le processus de résolution du litige. Un mauvais esprit sportif ou un comportement abusif peut faire en sorte que l'équipe qui gagne le litige soit confrontée à des conséquences plus graves lorsque le conseil prendra une décision relative aux problèmes de comportement. Les équipes constamment impliquées dans des litiges peuvent recevoir des pénalités allant de la déduction de points à la suspension ou à la résiliation.

En général, les décisions résultant d'un *jeu de pile ou face* ou d'autres pratiques similaires de résolution de litige favoriseraient ***l'équipe active*** plutôt que ***l'équipe inactive***. L'APA souhaite que les parties se jouent avec les bons coups plutôt qu'avec la lecture. Seule une violation évidente sera défavorable à l'équipe active.

Exemple : Le joueur actif effectue un coup (bon ou mauvais) qui est douteux et les deux équipes considèrent que leur opinion est la bonne. **La décision devrait revenir au joueur qui a effectué le coup.**

Dans l'exemple ci-dessus, l'équipe inactive devrait s'être protégée en interrompant la partie avant que le coup ne soit joué afin d'avoir recours à un tiers, membre d'aucunes des deux équipes, pour regarder le coup.

Maintenant, l'équipe inactive est sur un pied d'égalité avec l'équipe active et le joueur doit être très prudent en jouant son coup. Il est généralement facile de constater quand votre adversaire doit faire face à une situation risquée. Votre adversaire doit interrompre son coup si vous souhaitez que ce dernier soit regardé par un tiers. Si l'on demande à un tiers d'examiner un coup, sa décision est maintenue et ne peut être contestée.

c. **Une fois que les deux équipes se sont entendues pour rejouer la partie, aucune contestation ne peut être effectuée ultérieurement concernant les enjeux de la partie.** Vous ne pouvez accepter une situation en ayant en tête que si vous gagnez, c'est parfait; et que si vous perdez, vous contesterez de toute façon.

d. **Advenant que les capitaines d'équipe ne puissent régler le litige,** ils soumettront par écrit une contestation à l'opérateur de ligue. La contestation décrira les circonstances entourant le litige et sera accompagnée d'un paiement de 25 $ provenant de chaque équipe pour couvrir les frais de la contestation. L'opérateur de ligue peut prendre une décision relative à la contestation ou au litige ou peut diriger le dossier vers le conseil de discipline. **La décision de l'opérateur de ligue ou du Conseil est finale et le perdant de la contestation perdra son 25 $. Le gagnant est remboursé.** Vous perdrez votre droit de contestation si vous refusez de poursuivre le match ou n'essayez pas de résoudre le litige par une **négociation ou un compromis.**

e. Une fois votre feuille de pointage reçue par le bureau de la ligue, il est trop tard pour contester. Connaissez les règlements et analysez la partie avant d'envoyer votre feuille de pointage.

6. ABANDON DES ÉQUIPES

Puisque c'est particulièrement perturbateur pour la ligue que des équipes abandonnent en cours de session, la politique suivante sera observée. Une équipe qui abandonne en cours de session **devra payer tous les arriérés**, le solde de toutes les sommes dues qu'elle aurait eu à payer si elle avait terminé la session, plus un dépôt couvrant deux semaines d'adhésion (lequel sera appliqué sur les deux dernières semaines de la session) avant qu'elle puisse à nouveau se joindre à la ligue. Un joueur qui était membre d'une telle équipe et qui souhaite se joindre à nouveau à la ligue en tant que personne doit d'abord payer sa part avant d'être réadmis.

7. ORDRE DU JEU ET COMMENT DÉCIDER QUI JOUE EN PREMIER

Les capitaines d'équipe jouent à pile ou face avec une pièce de monnaie pour décider qui nommera le premier joueur. Le gagnant du tirage au sort choisit de nommer son premier joueur ou choisit de désigner le capitaine de l'équipe adverse pour nommer un joueur au sein de son équipe.

Celui qui choisit le premier pour le premier match choisit en deuxième pour le second match, en premier pour le troisième match, etc. Une fois que les deux équipes ont déclaré un joueur lors d'une rencontre, les joueurs ne peuvent plus être modifiés, sauf si le règlement du 23 risque d'être remis en cause.

8. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ

Votre adversaire est en droit d'exiger une preuve d'identité de votre part et de celle de vos coéquipiers. **Une identification positive se traduit par la présentation d'une carte d'identité avec photographie, par exemple, une photographie sur un permis de conduire valide.** Si l'identification n'est pas convenable, disputez la partie et émettez une contestation. Allouez suffisamment de temps à votre bureau de la ligue pour régler la situation. La pénalité pour falsification d'un joueur de votre tableau sera la suspension ou la disqualification de chaque membre de la ou des équipes en cause dans la falsification.

9. PAIEMENT DES PARTIES

Le coût de la table est partagé à parts égales

Même si cela peut être effectué de plusieurs façons, les **deux équipes** devraient payer à parts égales pour l'utilisation de la table pendant la partie. Le formule *Le perdant paye la table* est interdite. **Ce règlement ne peut être modifié par les règlements locaux ni par la gestion locale de la ligue.**

a. **Sur les tables à pièces de monnaie** - Une quantité de pièces de vingt-cinq sous ou de pièces de un dollar peut être achetée conjointement par les deux équipes et placée le plus commodément possible près du mécanisme d'insertion des pièces. Les deux équipes pourraient ainsi les utiliser pour la partie. Des pièces additionnelles peuvent être achetées conjointement si la quantité initiale est épuisée. Si des pièces de monnaie sont restantes une fois la partie terminée, elles seront distribuées également entre les deux équipes.

b. **Sur les tables à taux horaire** - Sur les tables dont le propriétaire facture à l'heure, le montant total serait divisé entre les deux équipes.

10. MATCHS SUR PLUS D'UNE TABLE

Généralement, un affrontement de deux équipes se déroule uniquement sur une table. À l'occasion, des matchs plus longs rendent logique l'utilisation d'une seconde table, si une telle table est disponible. Ainsi, si le quatrième match n'est pas amorcé à ***l'heure officielle du début de la ligue, plus deux heures***, il commencerait sur la seconde table. Le cinquième match se déroulerait ainsi

sur la première table de libre. Une équipe est sujette à une pénalité si une *table libre* est rendue *non disponible* pour une situation de **matchs sur plus d'une table** et qu'il est déterminé ultérieurement, peu importe la façon, que l'équipe a manigancée pour que la table *ne soit pas disponible* ou qu'elle a refusé d'utiliser la seconde table. **Toutefois**, si les deux équipes sont d'accord pour continuer sur une seule table.

11. LA CONSULTATION : (TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEIL)

Comme c'est le cas dans plusieurs sports, la consultation est logique et raisonnable. Le temps d'arrêt pour conseil donne l'occasion aux joueurs plus expérimentés d'aider les nouveaux joueurs pendant leurs matchs en situation de compétition. La consultation est définie comme la transmission de conseils à un coéquipier lors de son tour à la table. **Voici quelques exemples d'éléments qui sont considérés comme de la consultation :** conseiller le choix de la boule à frapper (sauf au jeu de la 9), où laisser la boule de choc, de donner un coup léger ou puissant, d'utiliser ou non un effet contraire. **Ces genres de commentaires sont considérés comme de la consultation, car ils ont traits à la situation de la partie.**

Voici quelques exemples d'éléments qui *ne sont pas* considérés comme de la consultation : indiquer à un joueur sa catégorie de boules, lui rappeler de mettre de la craie ou de désigner la poche avant de frapper la boule 8, lui donner des conseils avant le bris ou lui mentionner qu'une faute vient d'être commise. Les commentaires tels « bon coup » ou « beau jeu » ne sont pas considérés comme de la consultation, tout comme le fait de répondre à la question d'un joueur concernant les règlements. Tout commentaire émis à un joueur lorsque ce n'est pas son tour à la table n'est pas considéré comme de la consultation.

De toute évidence, il faudra faire preuve de jugement. Faites preuve de prudence – lorsque votre adversaire termine son tour, ne continuez pas à parler à vos coéquipiers. Rendez-vous à la table pour commencer votre tour. Soyez courtois envers votre adversaire. **Observez les directives de consultation suivantes :**

a. Tout membre de l'équipe peut être l'entraîneur. L'entraîneur n'a pas à être nommé avant qu'un temps d'arrêt ne soit demandé, et un entraîneur différent peut être nommé pour chaque temps d'arrêt.

b. Afin que la consultation n'occasionne pas de retards excessifs dans le déroulement de la partie, les joueurs avec un niveau de classification de 4 ou plus peuvent bénéficier d'un conseil par partie, et les joueurs avec un niveau de classification de 2 ou 3 et les joueurs ***sans aucune classification*** peuvent bénéficier de deux conseils par partie.

Inscrivez les conseils (aussi appelés temps d'arrêt) avec un « T » sur la feuille de pointage pour éviter toute confusion. Quoi qu'il en soit, **l'utilisation d'un conseil non autorisé ne sera pas considérée en soit comme une faute, mais des tentatives répétées pour l'obtention d'un trop grand nombre de conseils peuvent entraîner une violation de l'esprit sportif**. C'est à vous d'aviser votre adversaire s'il tente d'effectuer un conseil qui ne devrait pas avoir lieu. Les mésententes sont gérées comme les autres contestations ou litiges.

c. **Tout membre** de l'équipe active **peut demander** un ***temps d'arrêt*. Afin d'éviter toute confusion, dites-le clairement et à haute voix afin que tous puissent entendre.**

d. Pendant son tour à la table, le joueur peut discuter de stratégie uniquement avec l'entraîneur désigné pour ce temps d'arrêt. Un joueur qui reçoit des conseils relatifs à une stratégie de jeu de l'un de ses coéquipiers, mis à part de son entraîneur désigné, a commis une faute. Un entraîneur peut obtenir un consensus de groupe auprès des autres joueurs de son équipe et le transmettre au joueur actif; toutefois, seul l'entraîneur peut le transmettre. **Les périodes de consultation auprès de l'entraîneur ne doivent pas dépasser une minute.** Les plaintes répétées envers les joueurs fautifs peuvent entraîner des pénalités.

e. Les entraîneurs peuvent placer la boule de choc pour un joueur lors d'une situation de ***boule en main*** au cours d'un temps d'arrêt. Les entraîneurs ne peuvent marquer la surface de jeu de la table (voir MARQUAGE DE LA TABLE dans la section des Règlements du jeu de la 8), ni guider la baguette du joueur lors de l'exécution d'un coup. L'entraîneur doit quitter l'aire de jeu avant que le joueur ne tente son coup.

f. Évitez les conflits. Lorsque le tour de votre adversaire est terminé, rendez-vous à la table et commencez votre tour. Ne restez pas assis pour discuter avec vos coéquipiers, car votre adversaire pourrait penser que vous recevez des conseils.

12. AJOUT ET ABANDON DE JOUEURS

De **nouveaux joueurs** peuvent être **ajoutés** à votre tableau en tout temps au cours des **quatre premières semaines** de la session. Pour qu'un joueur ajouté puisse participer à un match de la ligue, le capitaine de l'équipe adverse **doit** être avisé que vous ajoutez ou abandonnez un joueur avant que l'affrontement des deux équipes ne commence. Pour ajouter un joueur à votre tableau, inscrivez simplement le mot ***ajout*** et le nom du joueur (au côté des autres noms) sur votre exemplaire de la feuille de pointage

hebdomadaire. **Les hommes sans handicap *(non classés)* joueront leur première rencontre à titre de NC4; les dames, quant à elles, joueront leur première rencontre à titre de NC3.** Si le nouveau joueur participe dans une autre région de la ligue de l'APA ou est un ancien joueur de la ligue, le capitaine de l'équipe doit contacter le bureau de la ligue à l'avance pour obtenir son plus récent niveau de classification avant de lui permettre de jouer. Si vous négligez de le faire, soyez assuré qu'il joue avec son plus récent niveau de classification. Si le joueur joue à un niveau moindre, son match sera considéré comme perdu par forfait. Lorsqu'une équipe a atteint un tournoi de plus haut niveau et qu'il est découvert qu'un joueur muté ou qu'un ancien joueur de la ligue a pu participer à l'équipe durant la session régulière à un niveau de classification moindre que son plus récent niveau de classification, l'équipe est sujette à la disqualification, même si le joueur en question a rétabli son niveau de classification depuis ce temps.

Les joueurs peuvent, avec l'approbation du bureau de la ligue, être abandonnés en tout temps au cours de la session s'ils deviennent peu fiables ou s'ils causent des problèmes au sein de la ligue. Pour demander que le bureau de la ligue abandonne un joueur, rayez simplement son nom sur votre feuille de pointage et inscrivez ***abandonner***. N'oubliez pas, de nouveaux joueurs peuvent uniquement être ajoutés au cours des quatre premières semaines de la session. **Exception :** De nouveaux joueurs peuvent être ajoutés après la quatrième semaine, mais uniquement avec une autorisation préalable de l'opérateur de ligue. Si vous éprouvez des problèmes avec un joueur, abandonnez-le et remplacez-le au cours des quatre premières semaines, si possible. Les équipes **admissibles** (signifiant qu'elles sont qualifiées pour les Championnats internationaux) ne peuvent, pendant la session du printemps, rayer des joueurs de leur tableau après la quatrième semaine de jeu. **Il s'agit d'un règlement du Championnat international.** Toutes les modifications au tableau pour les équipes qualifiées doivent être effectuées avant que l'équipe présente ses feuilles de pointage de la quatrième semaine. Les joueurs qui ne sont pas admissibles à participer à des tournois de plus haut niveau seront rayés du tableau par la gestion locale de la ligue avant le championnat d'équipe local.

13. FERMETURE DES TABLEAUX D'ÉQUIPE

Aucun joueur ne peut se joindre à une équipe après la quatrième semaine. Aucun joueur ne peut jouer sans un handicap après la septième semaine.

Exception : Des joueurs peuvent être ajoutés à une équipe après la quatrième semaine, mais uniquement avec l'approbation préalable du bureau de la ligue. **Les ajouts doivent être approuvés par l'opérateur de ligue avant de pouvoir jouer.** Si cette exception a été refusée, certaines équipes seront forcées d'abandonner, laissant des exemptions dans le calendrier. Les équipes ne se joignent pas à cette ligue pour gagner par forfait; elles le font parce qu'elles veulent jouer. L'APA est reconnaissante de votre compréhension envers cette exception.

Le tableau de la session du printemps des équipes admissibles ne peut être modifié.

Cette exception ne peut être utilisée par des équipes admissibles (qualifiées pour les championnats locaux) pendant la session du printemps. Les tableaux des équipes admissibles sont finaux et ne peuvent être modifiés, à moins que l'équipe décide de renoncer à son admissibilité.

14. TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE MEMBRES EN RÈGLE DE L'APA

Vous devez détenir une carte de membre valide de l'APA. **Toute équipe qui permet à un joueur de jouer sans une carte de l'APA valide ne recevra aucun point pour la ou les semaines concernées.** L'équipe adverse recevra uniquement les points gagnés, plus le ou les points concernant le ou les joueurs illégaux. L'opérateur de ligue rayera de son tableau les joueurs qui n'ont pas payé leurs frais d'adhésion avant la fin de la quatrième semaine. **Il est de la responsabilité du capitaine d'équipe de s'assurer que tous les membres de son équipe ont payé leur renouvellement ou soumis un formulaire d'adhésion dûment rempli, accompagné du paiement requis, avant leur première semaine de jeu. Si un joueur n'a toujours pas joué une fois la quatrième semaine atteinte, ses frais doivent être payés immédiatement ou il sera rayé.**

Votre équipe ne recevra aucun point si certains de vos membres jouent sans avoir payé leurs frais d'adhésion.

Remarque : Un joueur qui a payé, mais qui n'a toujours pas reçu sa carte de membre, est admissible. L'opérateur de ligue est la seule personne qualifiée pour déterminer la situation de l'adhésion d'un joueur; ainsi, jouez toutes les parties et vérifiez ultérieurement.

15. NOUVEAUX JOUEURS

Le formulaire d'adhésion, accompagné des frais d'adhésion annuels de l'APA, doit être reçu avec la feuille de pointage de l'équipe lorsqu'un nouveau joueur s'apprête à jouer. Toute équipe qui permet à un joueur de se mesurer sans avoir payé ses droits d'adhésion à l'APA sera responsable de ce paiement de 25 $. **Ainsi, vous les capitaines, assurez-vous que vos nouveaux joueurs remplissent leur formulaire d'adhésion et paient les montants exigés avant qu'ils ne jouent.**

Les nouveaux joueurs doivent payer leurs frais d'adhésion avant de pouvoir jouer.

Remarque : Les niveaux de jeu des nouveaux joueurs ne correspondent pas toujours à leur vrai calibre en raison d'un manque de pointage. Pour cette même raison, les niveaux de classification des nouveaux joueurs fluctuent souvent au cours des premières semaines. Soyez indulgent et patientez avant d'émettre des plaintes relatives aux nouveaux joueurs.

16. CONSERVATION DE LA CARTE DE MEMBRE

Vous devez présenter une preuve de votre adhésion à jour à l'APA afin de pouvoir recevoir les prix de l'APA et les rabais aux membres. Vous pouvez télécharger un exemplaire de votre carte de membre sur members.poolplayers.com.

17. RENOUVELLEMENTS

Les avis de renouvellement seront distribués à toutes les équipes à la fin de la session d'automne, pendant la réunion du printemps des capitaines d'équipe ou au cours de la première semaine de la session du printemps. Les équipes dont certains joueurs de leur tableau ne sont pas en mesure d'effectuer leur renouvellement sont avisées de le faire à leur place, car l'opérateur de ligue rayera tout membre du tableau de l'équipe qui n'a pas effectué son renouvellement avant la fin de la quatrième semaine de jeu.

18. CHANGEMENT D'ÉQUIPE INTERDIT

Vous ne pouvez changer d'équipe au sein d'une division pendant une session en cours à moins que cela ne soit approuvé par l'opérateur de ligue, et cela une seule fois pendant les quatre premières semaines.

19. VOUS NE POUVEZ APPARAÎTRE QUE SUR LE TABLEAU D'UNE SEULE ÉQUIPE AU SEIN D'UNE DIVISION

Vous ne pouvez jouer pour plus d'une équipe au sein de la même division.

20. JEU D'UN MATCH EN ÉQUIPE Vous ne pouvez jouer qu'une seule fois dans un match d'équipe, sauf stipulation contraire dans le règlement local.

21. LIEU DE L'ÉTABLISSEMENT HÔTE Les équipes ne peuvent changer d'établissement hôte au cours d'une session, à moins que l'établissement ne cesse ses activités, que l'établissement l'exige ou que l'opérateur de ligue autorise le déplacement.

22. ATTRIBUTION DE NIVEAUX DE CLASSIFICATION PAR L'OPÉRATEUR DE LIGUE

Un opérateur de ligue est autorisé à attribuer des niveaux de classification particuliers et les plus bas niveaux accessibles aux joueurs qui tentent de manipuler leur handicap en ***mentant*** sur leur niveau de jeu réel, ou à un nouveau joueur qui est *reconnu* comme étant de haut calibre.

23. COMPRENDRE LES COUPS DÉFENSIFS

Avec les années, il y a eu de nombreuses questions et mauvaises interprétations concernant les coups défensifs. L'objectif de cette section est d'aider les membres de l'APA à comprendre ce qu'est un coup défensif afin qu'ils soient en mesure de les identifier correctement. Avec une compréhension et un marquage adéquats des coups défensifs par le préposé au pointage et ses coéquipiers lors des matchs hebdomadaires de la ligue, le système de handicap ***Equalizer***® fonctionnera parfaitement.

Chaque fois qu'un joueur ne joue pas offensif, il joue défensif.

Un coup défensif est un coup que le joueur manque délibérément afin de passer son tour à la table et de laisser son adversaire jouer. Simplement dit, c'est un coup joué sans que le joueur ait l'intention d'empocher légalement une balle de sa catégorie. L'**intention** est le facteur déterminant. Il s'agit de voir les choses ainsi : **chaque fois que l'on ne joue pas offensif, on joue défensif**.

Scannez pour voir une vidéo sur les coups défensifs.

Les coups défensifs entrent dans deux catégories de base. La première catégorie est celle du coup sécuritaire. Un coup sécuritaire est une mesure défensive entreprise lorsqu'un joueur fait face à un coup impossible ou à haut pourcentage d'échec ou qu'il choisit de laisser son adversaire dans une situation difficile. Il s'agit d'un coup légal, bien qu'il soit manqué délibérément, et il doit être inscrit comme un coup défensif par les préposés au pointage. L'« intention » du joueur est le facteur déterminant dans ces situations. Quelquefois, l'intention peut être une question d'opinion et de jugement, mais le jugement du préposé au pointage doit être accepté par le joueur adverse.

La seconde catégorie est celle des coups manqués intentionnellement afin de manipuler le handicap de quelqu'un, ce qui est également appelé « tricherie ». Les joueurs de tous les calibres qui apprennent à reconnaître cette conduite contraire à l'éthique rendront beaucoup plus difficile pour un joueur de manipuler son handicap.

Les joueurs honnêtes annoncent leurs coups sécuritaires et leurs coups manqués intentionnellement. Cela est considéré non seulement conforme à l'esprit sportif, mais cette règle permet également qu'il y ait moins de disparités entre les deux feuilles de pointage. Il n'est pas rare que les feuilles de pointage diffèrent quant au nombre de coups défensifs inscrits. Les deux feuilles de pointage doivent être signées, même si vous êtes en désaccord avec le nombre de coups défensifs qui y est inscrit.

Veuillez signaler toute tricherie à votre opérateur de ligue ou au représentant de votre division, lequel pourra contacter d'autres capitaines d'équipe pour contribuer à déterminer le bien-fondé de la plainte. Toute plainte pour tricherie doit être faite par écrit à des fins de documentation. Cette information permettra à la gestion locale d'établir exactement si le joueur essaie de maintenir son calibre à un niveau inférieur. Les équipes ou les personnes reconnues coupables de ***conspiration pour tromper le système*** en comptabilisant les tours, en dictant à leurs joueurs de manquer des coups ou de perdre des parties, ou en utilisant tout autre moyen jugé malhonnête par la gestion locale de la ligue, seront pénalisées. Le joueur qui ne souhaite pas compétitionner honnêtement dans notre ligue à handicap risque d'en être expulsé.

La certitude qu'un joueur joue à un niveau de jeu moindre que son calibre réel ou qu'une équipe conspire pour tromper le système est nécessairement subjective; l'opérateur de ligue peut émettre une telle certitude et imposer des pénalités à sa seule et absolue discrétion et selon son seul et unique jugement.

L'inscription systématique et adéquate des coups défensifs garantit l'efficacité du système de pointage et de handicap ***Equalizer®***. Négliger de noter les coups défensifs permet aux joueurs et aux équipes d'avancer à des niveaux de classification inexacts. Soyez honnête! N'ajoutez pas de tours inutiles!

Remarque : Si un joueur confronté à un coup impossible fait de son mieux pour frapper les bonnes boules **et empocher** l'une d'elles, mais ne réussit pas à toucher la boule visée, son coup n'entre pas dans la catégorie des coups défensifs, telle que définie ici.

24. INSCRIPTION CONVENABLE DU POINTAGE

Scannez pour voir une vidéo sur le pointage.

Reportez-vous à la section « Comment tenir le pointage » plus loin dans ce manuel pour les directives complètes. Assurez-vous d'inscrire convenablement votre pointage, particulièrement dans les zones ***réservées aux tours*** et aux ***coups défensifs***. Votre feuille de pointage ne sera pas toujours identique à celle de votre adversaire dans ces deux catégories. Inscrivez votre pointage et laissez votre adversaire inscrire le sien. Des pénalités seront attribuées aux équipes qui :

a. Tentent de ***négocier*** plus de tours avec leur adversaire; ou

b. Conseillent à leurs joueurs de manquer des coups, augmentant ainsi leurs coups. (Vous pouvez prévenir cette pratique en inscrivant tous les coups

manqués délibérément dans la zone des ***coups défensifs*** sur la feuille de pointage.); ou

c. Émettent des suggestions qui vont à l'encontre des procédures d'inscription convenable du pointage.

Une inscription convenable du pointage combat la tricherie.

Veuillez dénoncer toute équipe qui selon vous enfreint les procédures d'inscription du pointage.

25. MANIPULATION DU HANDICAP

Ce règlement concerne la manipulation délibérée des niveaux de classification. L'opérateur de ligue ou le conseil de discipline disposent de la possibilité d'annuler, à leur absolue discrétion et selon leur seul jugement, l'admissibilité d'une équipe à participer aux éliminatoires ou aux tournois de plus haut niveau, ou à recevoir des trophées à la fin d'une session, si l'un ou plusieurs de ses joueurs sont réputés avoir joué à un niveau de classification inférieur à leurs capacités réelles.

L'opérateur de ligue ou le conseil de discipline peut exercer cette option au plus tard 15 jours après les finales des éliminatoires de la session. Assurez-vous que les niveaux de classification de tous les membres de l'équipe reflètent leur calibre réel. Si, pour toute raison, vous estimez que le niveau de classification d'un coéquipier est trop faible, avisez simplement le bureau de la ligue et demandez-lui d'augmenter de façon appropriée le niveau de classification du joueur.

26. AMUSEZ-VOUS ET NE VOUS INQUIÉTEZ PAS À PROPOS DU SYSTÈME DE HANDICAP

Cette ligue a pour objectif le plaisir de tous les membres de l'APA. **Le système de handicap *Equalizer*® est conçu pour donner une chance équitable à tous les membres de gagner des parties et doit par conséquent être protégé.** À l'occasion, il devient évident qu'un membre abuse du système en manquant coup après coup, tout en tentant simultanément de conserver le contrôle de la partie. Il existe plusieurs mesures contre les tricheries au sein du système de la ligue, mais le jeu détourné reste perturbant en soit, c'est pourquoi les plaintes répétées envers des équipes ou des membres peuvent entraîner des avertissements, et en cas de récidive, l'annulation de l'adhésion. Jouez pour vous amuser et laissez le système faire son boulot.

Jouez simplement votre match et laissez le système faire son boulot.

27. RÈGLEMENT DU PLUS BAS NIVEAU ACCESSIBLE

Lorsque vous avez **10 matchs** à votre actif dans la ligue ou qu'un niveau de classification (par conséquent, un niveau de jeu qui a été établi) vous a été attribué, **vous ne pourrez baisser de plus d'un niveau de classification,** sauf dans les rares cas relatifs à un handicap physique ou d'autres circonstances extrêmes entraînant un changement permanent de votre calibre réel. Cette règle est connue ***sous le règlement du plus bas niveau accessible.***

28. RÈGLE DU PLUS BAS NIVEAU ACCESSIBLE DANS LES CHAMPIONNATS DE L'APA

En règle générale, les joueurs qui ont participé aux **Championnats de billard américain** ou aux **Championnats internationaux** auront leur ***plus bas niveau accessible*** relevé au niveau atteint à la fin de ces Championnats. L'APA tient à jour un dossier permanent des joueurs qui ont participé aux Championnats. Certaines exceptions peuvent avoir lieu, mais uniquement si la direction locale de la ligue fait spécifiquement appel du plus bas niveau accessible d'une personne dans un championnat. Ces appels correctement justifiés seront accordés.

29. RÈGLEMENT DE LA LIMITE DU NIVEAU DE CLASSIFICATION DE L'ÉQUIPE DANS LA DIVISION OUVERTE –RÈGLEMENT DU 23

Le total des niveaux de classification des cinq joueurs désignés pour tout match d'équipe ne peut dépasser 23. Une équipe jouant moins de cinq matchs doit démontrer qu'elle n'aurait pas dépassé 23 si les cinq matchs avaient eu lieu. Si le **règlement du 23** est enfreint, l'équipe fautive ne reçoit aucun point pour l'ensemble de la rencontre par équipe. Quant à l'équipe qui n'a pas commis la faute, elle reçoit les points qu'elle a accumulés, plus deux points pour la rencontre au cours de laquelle le **règlement du 23** a été enfreint et pour chacune des rencontres ultérieures.

Cette règle ne peut être enfreinte délibérément.

5 joueurs réunis pour toute rencontre d'équipe ne peuvent excéder un total de 23.

Exemple : Une équipe peut faire jouer quatre joueurs dont les niveaux de classification totalisent 21 uniquement si l'un des joueurs inscrits au tableau et qui ne s'est pas présenté est un NC2. De toute évidence, l'équipe perd ainsi la cinquième rencontre par forfait. Si leur joueur au calibre le moins élevé qui ne s'est pas présenté est un NC3, les quatre autres joueurs ayant joué ne peuvent excéder un total de 20. Si une équipe se présente avec seulement trois joueurs, elle peut totaliser 19 uniquement s'il y a deux joueurs NC2 qui ne se sont pas présentés et qui sont inscrits au tableau. Si les deux joueurs au calibre le plus faible qui ne se sont pas présentés sont, par exemple, un NC3 et un NC4 (pour un total de 7), les trois joueurs qui jouent ne peuvent excéder 16.

Pendant les éliminatoires de fin de session et pour tous les niveaux de championnats d'équipe, le **règlement du 23** demeure en vigueur. Il est inadmissible qu'une équipe démarre avec trois NC7 en pensant gagner les trois premiers matchs et perdre par forfait la rencontre au complet si l'un d'entre eux perd. **Une équipe doit démontrer que si l'affrontement des deux équipes s'était poursuivi tout au cours des cinq matchs individuels, elle aurait respecté le règlement du 23.** Il est permis qu'une équipe comptabilise une personne inscrite au tableau d'équipe, mais non présente sur le site de la rencontre. Autrement dit, une équipe peut planifier l'utilisation d'un NC2 même si le joueur n'est pas présent sur le site de l'affrontement. L'équipe perdra la cinquième rencontre individuelle par forfait, mais aura l'avantage de pouvoir utiliser un joueur d'un niveau de classification plus élevée plus tôt dans la rencontre par équipe. Il y a toujours une chance que le joueur absent arrive plus tard dans le match.

Lors de la formation d'une nouvelle équipe, les membres de l'équipe devraient faire preuve de prudence concernant le nombre de joueurs de haut calibre qu'ils recrutent. **Si l'équipe s'améliore à un tel point qu'elle ne peut plus satisfaire aux exigences du règlement du 23, elle doit utiliser quatre joueurs dont les niveaux de classification combinés n'excèdent pas 19, et perdre le cinquième match par forfait**. Advenant que les niveaux de classification d'une équipe atteignent un tel sommet que les quatre joueurs au plus faible calibre inscrits au tableau surpassent 19, elle peut utiliser trois joueurs jusqu'à concurrence de 15. Aucune équipe ne peut ajouter un joueur au tableau aux fins du **règlement du 23** après la **quatrième** semaine de jeu sans l'autorisation préalable du bureau de la ligue.

Les hommes de *calibre inconnu* qui jouent pour la première fois (signifiant qu'ils n'ont pas encore établi un niveau de classification) disputeront leur première partie à titre de NC4; les dames de *calibre inconnu*, quant à elles, disputeront leur première partie à titre de NC3.

Il y a violation officielle du règlement du 23 lors du heurt du triangle du match individuel qui entraîne la violation. Si votre adversaire enfreint le **règlement du 23**, avertissez le capitaine de l'équipe adverse et notez l'infraction sur votre feuille de pointage. Si cette note (contestation) ne figure pas sur la feuille de pointage lors de sa réception par le bureau de la ligue, il est trop tard pour protester. Prenez l'habitude de vérifier.

EXEMPLES :

Légal	Illégal
76532 = 23	77655 = 30
66632 = 23	76653 = 27
54326 = 20	66543 = 24

30. ÉLIMINATOIRES DE FIN DE SESSION

À la fin de chaque session ont lieu les éliminatoires de chaque division parmi les équipes au haut du classement. L'équipe qui gagne les éliminatoires remporte les trophées et le titre de la division pour cette session, et devient admissible au niveau local des Championnats internationaux. Une équipe ne gagne pas le titre de la division et l'admissibilité en remportant le plus de points au cours d'une session. Ces points donnent seulement accès aux éliminatoires. Les éliminatoires auront normalement lieu pendant la pause entre les sessions, e**t les frais hebdomadaires complets seront exigibles.**

Pour chaque division, les trois équipes au haut du classement, ainsi qu'une équipe hors qualification, seront admissibles aux éliminatoires de fin de session. Pendant les demi-finales, l'équipe en première place affronte l'équipe complémentaire et l'équipe en deuxième place affronte l'équipe qui occupe la troisième position au classement. Pour ce qui est des finales, les deux gagnants des demi-finales s'affrontent pour déterminer quelle équipe sera couronnée championne de la division.

La sélection du site des éliminatoires de fin de session sera déterminée avant ou pendant la réunion des capitaines d'équipe au début de la session et sera indiquée sur le calendrier. Il est possible qu'un match des éliminatoires ait lieu à un endroit neutre, tout comme il est possible que le site soit le lieu hôte de l'une ou des deux équipes concernées.

Sélection de l'équipe Complémentaire (Wild Card) – Après la dernière semaine de jeu, l'opérateur de ligue ou son représentant désigné, en présence de témoins, procédera au tirage de l'équipe complémentaire. Les équipes qui ne se sont pas classées pour les éliminatoires sont admissibles au tirage, à moins qu'elles n'aient perdu plus de cinq matchs par forfait pendant la session, ne soient pas en règle avec toutes les sommes dues à la ligue, ou ne soient jugées inadmissibles par l'opérateur de ligue pour toute autre raison.

Procédure en cas de bris d'égalité au classement – Il se produira assez souvent que deux équipes occuperont la même position au classement à la fin de la session. Les procédures en cas de bris d'égalité au classement sont similaires à celles utilisées par les autres organisations sportives, et seront utilisées pour déterminer quelle équipe surpasse l'autre. Dans certains cas, ces procédures ne serviront qu'à déterminer la différence entre la première et la deuxième place au classement, ce qui s'avère moins capital puisque les deux équipes participeront tout de même aux éliminatoires. Toutefois, dans les autres cas, les procédures détermineront une situation plus cruciale, soit l'équipe qui participera aux éliminatoires et celle qui ne sera pas admissible.

- **En cas d'égalité entre deux équipes**, ce sont les résultats des parties qu'elles ont disputées l'une contre l'autre durant la session de jeu régulière qui permettent de déterminer l'équipe gagnante.

  Exemple : Les équipes 6 et 10 sont à égalité pour la 3e place au classement. Ces deux équipes se sont affrontées deux fois pendant la saison, avec les résultats suivants :

  1re partie : L'équipe 6 l'a remporté 7 à 5
  2e partie : L'équipe 10 l'a remporté 6 à 3

  L'équipe 6 présente un total de dix points, alors que l'équipe 10 totalise onze points. L'équipe 10 remporte donc la troisième place au classement.

- **Si les deux équipes sont toujours à égalité**, par exemple si elles ont joué deux fois l'une contre l'autre et qu'elles ont remporté chacune une victoire, le résultat lors de leur dernière rencontre sera pris en considération pour déterminer l'équipe gagnante. Si elles sont toujours à égalité, l'équipe gagnante sera celle qui a gagné le plus de rencontres individuelles la dernière fois qu'elles se sont rencontrées.

- **Si trois équipes ou plus sont à égalité –** Pour briser l'égalité, associez les équipes l'une à l'autre en fonction des équipes qui se sont affrontées en premier pendant la session. Après l'association, procédez selon la procédure décrite précédemment pour déterminer un gagnant et comparez ce dernier à l'autre équipe étant à égalité, tel que décrit précédemment.

  Exemple : Les équipes 2, 5 et 10 sont toutes à égalité pour la 3e place au classement à la fin d'une session. En consultant le calendrier, vous constatez qu'aucune d'entre elles ne s'est affrontée au cours de la première semaine de jeu. L'équipe 2 a affronté l'équipe 10 au cours de la deuxième semaine, ainsi leur égalité est résolue (tel que décrit précédemment). Le perdant se retrouve en 5e position; le vainqueur joue contre l'équipe 5. Le perdant de ce deuxième bris d'égalité se retrouve en 4e position, et l'équipe gagnante occupe la 3e place.

  Si des équipes sont à égalité et n'ont pas joué l'une contre l'autre durant la

session ordinaire, l'équipe gagnante sera déterminée en fonction du nombre de points qu'elle a gagnés au cours de la dernière semaine de la session ordinaire, sauf stipulation contraire du règlement local.

Exemple : Les équipes 4 et 7 sont à égalité pour la 3e place au classement. Ces équipes ne se sont pas rencontrées durant la session. En examinant la dernière semaine de la session ordinaire, au dernier match :

L'équipe 4 a gagné 7 points.

L'équipe 7, a gagné 6 points.

L'équipe 4 qui sera déclarée gagnante.

Si les deux équipes ont gagné le même nombre de points lors de la dernière semaine de la session ordinaire, le total de leurs points de la semaine précédente sera alors comparé pour déterminer quelle équipe est gagnante. Il suffit de continuer ainsi jusqu'au bris d'égalité.

Tous les règlements régissant le jeu en session régulière sont en vigueur au cours des éliminatoires de la session. Portez une attention particulière au règlement du 23 qui a trait aux éliminatoires. Il y a un paragraphe concernant ce règlement qui régit précisément les éliminatoires. Au cours des éliminatoires, il n'est pas toujours nécessaire de disputer les cinq matchs.

Les rencontres de championnat et les rencontres éliminatoires suivent le même pointage que les parties hebdomadaires de jeu de la 8, sauf qu'une rencontre individuelle gagnée par forfait vaut trois points. Lors d'une rencontre, la première équipe à atteindre un pointage que l'équipe en face ne peut plus dépasser est déclarée vainqueur. Lors des rencontres éliminatoires de division (ou lors d'un tournoi de plus haut niveau), il peut arriver qu'une rencontre ne puisse pas se terminer avant la fin des cinq rencontres individuelles.

Exemple : La cinquième rencontre oppose Pierre (NC5) et Paul (NC6). Le cours normal de la rencontre d'équipe devrait être 4 à 5; toutefois, l'équipe de Pierre mène 6 à 4 après quatre rencontres individuelles. Il suffit donc à Pierre, pour gagner la rencontre pour son équipe, de marquer un seul point. Même s'il perd sa rencontre individuelle 2 à 1, le point qu'il marque suffit à son équipe pour obtenir un total de sept points dans la rencontre.

Remarque : Lorsqu'une rencontre éliminatoire de division (ou une rencontre lors d'un tournoi de plus haut niveau) se termine avant que l'une des deux équipes atteigne la « rencontre décisive » qui lui a été attribuée, **arrêtez simplement la rencontre** et inscrivez RENCONTRE INCOMPLÈTE sur la feuille de pointage. Les deux équipes ne peuvent pas décider de poursuivre la rencontre juste pour le plaisir, car la feuille de pointage doit indiquer le pointage au moment où la rencontre s'est effectivement arrêtée.

Égalité lors des éliminatoires : En cas d'égalité à la fin d'une rencontre par équipe (chaque équipe ayant marqué 5, 6 ou 7 points), c'est le nombre de rencontres individuelles remportées par chaque équipe qui décidera du vainqueur.

Si, après quatre rencontres individuelles, chaque équipe a remporté le même nombre de parties et qu'aucune des deux équipes ne peut présenter un cinquième joueur, la première équipe à avoir gagné deux rencontres individuelles sera déclarée vainqueur.

Pour qu'un joueur puisse participer aux éliminatoires de fin de session, il doit avoir joué au moins quatre fois avec cette équipe au cours de la session. Les règlements locaux peuvent prévoir des exigences supplémentaires pour l'admissibilité aux rencontres éliminatoires. Si un joueur inadmissible est choisi pour jouer, il y a violation officielle de ce règlement dès le **heurt des boules du triangle** de la partie à laquelle le joueur participe. Le joueur inadmissible perd le match par forfait et l'équipe poursuit avec le match du prochain joueur. Les niveaux de classification des deux joueurs sont cumulés en vertu du **règlement du 23** pour ce match. D'un autre côté, une fois l'affrontement des deux équipes terminé et que l'une des équipes a quitté le site de la rencontre, ou que les feuilles de pointage ont été signées par les deux capitaines d'équipe, la partie sera reconnue comme ayant été jouée, même si un ou plusieurs joueurs inadmissibles ont compétitionné. Le logiciel officiel de l'APA affiche bien en évidence le nombre de parties que chaque joueur a disputées sur la feuille de pointage hebdomadaire, ce qui facilite l'application de ce règlement. **Les exemptions et les abandons ne sont pas comptabilisés comme des parties jouées.** Une équipe ayant un ou plusieurs joueurs non admissibles à son tableau NE PEUT PAS ***utiliser*** ce ou ces joueurs non admissibles aux fins du **règlement du 23**. Les règlements locaux peuvent prévoir des exigences supplémentaires pour l'admissibilité aux rencontres éliminatoires.

Pour participer aux éliminatoires, vous devez avoir joué au moins quatre fois avec votre équipe au cours de la session.

31. AUCUN JOUEUR PROFESSIONNEL N'EST ADMIS

Cette ligue est conçue pour les amateurs et l'APA se réserve le droit de refuser ou d'annuler l'adhésion des personnes qu'elle considère être des joueurs professionnels. L'APA fait appel à une variété de critères pour déterminer le statut amateur ou professionnel d'un joueur. Ils comprennent l'adhésion au circuit (tournoi) de toute organisation professionnelle de billard pour hommes ou dames, la récolte de points lors de tournois de l'une de ces organisations, être reconnu nationalement comme un *joueur qui joue pour de l'argent* (décision d'un officier), ou autrement reconnu comme un professionnel de billard, une célébrité ou un artiste du billard (exécutants de démonstrations, professionnels à la retraite, etc.). L'APA se réserve le droit de statuer sur le statut amateur ou professionnel de tout membre, et peut prendre en considération tous, certains ou aucuns des critères ci-dessus. Toutefois, n'oubliez pas ceci, si vous participez à un événement professionnel, effectuez des démonstrations ou agissez de toute autre façon

comme un professionnel, vous risquez de perdre votre statut d'amateur au sein de notre association.

Localement, l'opérateur de ligue ou le conseil de discipline a la possibilité de refuser la participation d'une personne qui a de façon constante démontré des caractéristiques professionnelles. Une personne qui est reconnue pour *jouer pour de l'argent* et qui est perçue, par l'opérateur de ligue/conseil de discipline, comme percevant une portion substantielle de ses revenus en jouant au billard au lieu d'occuper un autre emploi pourrait correspondre à cette catégorie. Une personne qui est rémunérée pour faire des démonstrations ou donner des cours peut aussi correspondre à cette catégorie. Une personne *hautement qualifiée* qui occupe le poste de directeur ou de directeur adjoint d'une salle de billard peut être étiquetée comme le *professionnel de l'endroit* et ainsi être inadmissible pour le jeu amateur. L'APA ne souhaite pas que les opérateurs de ligue et des conseils de disciplines refusent des participations en se basant uniquement sur les habiletés. Il y a plusieurs amateurs talentueux et ils sont les bienvenus au sein de la ligue.

32. ÉQUIPEMENT

En général, toute pièce d'équipement conçue spécifiquement pour le billard à poches, à l'exception des dispositifs à laser et des baguettes mécaniques, est acceptable au sein de la ligue de l'APA. L'utilisation de certaines baguettes spéciales (voir **BAGUETTES SPÉCIALES** à la section des définitions) peut être limitée. Les équipements spéciaux, comme les râteaux et les extensions de baguette, sont légaux. Vous pouvez changer de baguettes et de manches de baguettes durant une partie, sous réserve que les nouvelles baguettes et les nouveaux manches ne contreviennent à aucun règlement d'utilisation et que vous demeuriez dans le cadre des normes de durée précisées à la page 7.

Baguette pour coups sautés – Baguette spéciale conçue pour effectuer des coups sautés (voir la description des **COUPS SAUTÉS** à la section des définitions). Ces baguettes ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des coups sautés ou des coups massés (voir la description des **COUPS MASSÉS** à la section des définitions) lors des parties standard de la ligue de l'APA et lors des tournois.

Baguettes pour bris – Baguette spéciale conçue pour effectuer des coups de bris (voir la description des **COUPS DE BRIS** à la section des définitions). Parfois combinées avec des baguettes pour coups sautés, ces baguettes sont autorisées pour les coups de bris dans le jeu de la ligue de l'APA. Ces baguettes ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des coups sautés ou des coups massés (voir la description des coups massés à la section des définitions) lors des parties standard de la ligue de l'APA et lors des tournois. Vous ne pouvez pas « raccourcir » votre baguette de jeu normale pour réaliser un coup sauté.

Baguette pour coups habituels – Toutes les baguettes conçues pour frapper la majorité des coups lors d'une partie de billard. Ces baguettes peuvent

également être utilisées pour effectuer des coups sautés, des coups massés et des bris lors des parties de la ligue de l'APA et lors des tournois. Vous ne pouvez pas « raccourcir » votre baguette de jeu normale pour réaliser un coup sauté.

L'APA établira un règlement pour toutes les pièces d'équipement qui ne sont pas traitées par le présent règlement.

33. JOUEURS BÉNÉFICIANT D'AVANTAGES

La sollicitation ou l'acceptation d'avantages pour jouer pour un endroit ou pour une équipe va à l'encontre du meilleur intérêt de la ligue et ferait pencher les membres du côté du professionnalisme. Des équipes ou des joueurs pourraient être disqualifiés pour avoir sollicité des incitations, par exemple, sans que cela soit limitatif, une utilisation gratuite de tables ou le paiement total ou partiel des frais d'inscription à la ligue.

Les avantages comprennent, sans s'y limiter, les éléments suivants : Des avantages spéciaux accordés à quelques joueurs ne sont pas acceptables.

34. ESPRIT SPORTIF

Un bon esprit sportif est essentiel pour pratiquer le billard à poches, comme pour tout sport. Des plaintes répétées contre vous peuvent entraîner l'annulation de votre adhésion à l'APA. De plus, si vous perturbez la ligue en remettant toujours en question et en doute les règlements, décisions et politiques de la ligue, vous pouvez aussi perdre votre adhésion.

35. RÈGLEMENTS SUJETS AUX MODIFICATIONS

En raison de la constante évolution des sports et des situations qui peuvent se produire et qui se produisent, l'APA se réserve le droit de prendre des décisions et d'apporter des modifications aux règlements, au besoin, et en tout temps. L'APA se réserve aussi le droit de faire des exceptions aux règlements dans le but de promouvoir l'équité.

Toutes les modifications apportées au règlement seront adressées à votre opérateur de ligue et seront mises à la disposition de tous les membres par l'intermédiaire des bulletins publiés ou à l'occasion des réunions des capitaines d'équipe; elles pourront également être publiées dans le magazine de l'*American Poolplayer* et sur le site poolplayers.com.

36. L'APA EST LA PLUS HAUTE AUTORITÉ

L'Association américaine des joueurs de billard (APA) constitue la plus haute autorité en ce qui a trait à tous les règlements de la ligue.

37. APPELS

Votre opérateur de ligue analyse automatiquement toutes les mesures disciplinaires de tous les conseils de disciplines de votre région et vous avise, ou avise votre capitaine d'équipe, de la décision prise. Si vous souhaitez faire appel de la mesure disciplinaire prise par la gestion locale de la ligue de l'APA, vous pouvez le faire. Pour faire appel, vous devez envoyer un avis par écrit à l'APA, aux soins du comité des appels de l'APA, à l'adresse indiquée au dos de ce manuel. L'avis doit mentionner la mesure disciplinaire prise et la raison pour laquelle l'APA devrait revoir la décision de la gestion locale de la ligue. L'APA peut en toute autorité et à sa seule et absolue discrétion prendre une décision concernant l'appel et celle-ci sera finale.

Remarque : L'APA ne fait pas, et n'autorise pas ses opérateurs de ligue ni ses employés à faire de la discrimination envers les personnes en fonction de leur race, croyance, religion, sexe, orientation sexuelle, ou de tout autres critères liés à la discrimination qui ont été déterminés par le gouvernement fédéral. Toutes les personnes qui ont atteint l'âge minimal requis sont admissibles à devenir membre de l'APA, admissibles à bénéficier des avantages réservés aux membres de l'APA et admissibles à participer aux programmes de l'APA, à moins qu'elles aient enfreint des règlements qui sont précisément détaillés dans ce *manuel d'équipe*.

Comprenant que les programmes les plus populaires de l'APA concernent des équipes, il est logique de supposer que l'APA ne peut déterminer la composition de chacune des équipes. Les équipes sont généralement composées d'amis, de parentés ou de collègues et ni l'APA, ni ses opérateurs de ligue et ni ses employés n'ont l'autorité pour garantir à une personne qu'elle fera partie d'une équipe ou d'une autre.

Veuillez comprendre que le jeu d'équipe de l'APA a généralement lieu dans des endroits publics comme des salles de billard, des tavernes et des bars. L'APA ne peut obliger une équipe à participer dans un endroit où les membres de cette équipe sont mal à l'aise. L'APA et ses opérateurs de ligue déploieront tous les efforts nécessaires pour promouvoir l'harmonie, la sécurité et la satisfaction parmi les membres de l'APA en ce qui a trait à la composition des équipes et aux types d'établissements dans lesquels ils participeront.

SECTION 3

Règlements du jeu de la 8

DESCRIPTION GÉNÉRALE - Le jeu de la 8 se déroule avec une boule de choc (boule blanche) et un ensemble normal de quinze (15) boules numérotées. Le but premier 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.

Par exemple, si la première boule empochée pendant la partie est la boule 3, le joueur doit empocher le reste des boules numérotées de 1 à 7 pendant que l'adversaire tente d'empocher toutes les boules numérotées de 9 à 15. Le tour passe d'un joueur à l'autre chaque fois que le joueur actif échoue à empocher une boule de sa catégorie ou qu'il commet une faute. Un joueur qui empoche légalement une boule de sa catégorie doit poursuivre son tour. Le gagnant de la partie est le joueur qui empoche en premier sa catégorie de boules numérotées, et qui poursuit en empochant légalement la boule 8. La boule 8 doit être empochée dans une poche désignée.

1. TIRAGE À LA BANDE (ALLER-RETOUR)

Les joueurs procèdent au tirage à la bande (consultez l'entrée **TIRAGE À LA BANDE** décrite dans la section des définitions) pour déterminer qui remporte le premier bris. Si les boules entrent en contact pendant le tirage à la bande, recommencez le tirage à la bande. Le vainqueur du tirage à la bande effectue le bris de la première partie et, par la suite, le gagnant de chaque partie effectue le bris de la partie suivante. Les joueurs sont priés de ne pas utiliser la boule de choc lors du tirage aller-retour. Insister pour utiliser la boule de choc est considéré comme un acte antisportif à signaler au Bureau de la ligue.

2. PLACEMENT DES BOULES

Toutes les boules doivent être immobilisées, en se touchant 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 de triangle. Le perdant du tirage à la bande ou de toute partie ultérieure est la personne qui dispose les boules dans le cadre (triangulaire).

3. BRIS

Pour 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 de boules est frappé mais le bris ne se qualifie **pas** comme étant légal, les boules sont replacées dans le triangle et le même joueur reprend le bris. Si le triangle de boules est frappé mais le bris **ne** se qualifie pas comme étant légal **et** que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées dans le triangle et le bris est effectué par l'autre joueur. **LE TRIANGLE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE PUISSE ÊTRE COMMISE**. Le bris de sécurité ou léger n'est pas permis. L'opérateur de ligue peut rendre des jugements et imposer 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 demeurant en contrôle.

4. APRÈS LE BRIS

Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

a. Une faute sur un bris légal entraînera la ***mise en main de la boule de choc*** à l'adversaire derrière la ligne de bris et ce dernier bénéficiera d'une table ouverte, tel que défini au paragraphe « 4e ». Il peut ainsi viser toute boule qui est située à l'extérieur de la ligne de bris. L'extérieur de la ligne de bris est déterminé en alignant le milieu ou la base de la boule avec la ligne imaginaire (ligne de bris) entre les centres des deux repères appropriés (reportez-vous au diagramme de la table de billard).

Si une boule numérotée est directement au centre de la ligne de bris, ou à l'***extérieur***, elle peut être jouée. Si la boule se trouve à l'***intérieur***, elle ne peut être jouée. Si les deux joueurs ne peuvent arriver à un accord, à savoir si une boule numérotée se trouve à l'***intérieur*** ou à l'***extérieur***, un tiers est consulté pour obtenir son opinion. Lorsqu'un tiers est consulté, son opinion est finale. Si aucun tiers n'est disponible ou qu'aucun ne veut prendre position, un tir de pile ou face avec une pièce de monnaie réglera l'enjeu. Frapper une boule qui est à l'***intérieur*** pourrait être considéré comme une violation de l'esprit sportif devant être signalée au bureau de la ligue.

La boule de choc doit se trouver à l'***intérieur***, tel que décrit précédemment, avant que le jeu ne puisse commencer. C'est à l'adversaire de vérifier que la boule de choc est bien à l'***intérieur*** avant qu'elle ne soit frappée. Cela ne constitue pas une faute; aucune pénalité ne peut être attribuée. Si la boule de choc est à l'***extérieur,*** le joueur doit placer la boule de choc derrière la ligne de bris. Le fait de refuser de déplacer la boule de choc vers l'***intérieur*** et de la frapper malgré tout serait interprété comme une violation de l'esprit sportif à être communiquée au bureau de la ligue.

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'empoche 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). Le joueur ayant effectué le bris a le choix des boules. Il peut frapper toutes les boules, sauf la 8 (ce qui constituerait une faute); s'il ne commet aucune faute, toute boule empochée compte. S'il empoche 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***. Par la suite, si l'adversaire joue et empoche une boule, mais commet une faute sur le coup, la table est toujours 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, deviendra sa catégorie pour le reste de la partie.

Exemple : Si un joueur, en présence d'une ***table ouverte***, frappe la boule 6 qui elle frappe la boule 10, et que la boule 10 est empochée, il détient les boules arborant un numéro supérieur à 8 (cerclées) et il doit dorénavant frapper que ces dites boules.

f. Si deux boules d'une même catégorie et une boule de l'autre catégorie sont empochées (par exemple, la boule 3, la boule 6 et la boule 10), le joueur a le choix de la catégorie, tout comme au paragraphe « 4e » 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 empoche les boules restantes de la mauvaise catégorie et touche légalement la boule 8. Dès qu'il touche légalement la boule 8, le joueur prend le contrôle de cette catégorie de boules empochées par erreur et peut gagner la partie en empochant légalement la 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 empoche légalement. Lorsqu'un joueur n'empoche 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 constitue 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 n'est 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 empoche 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 ne doit pas être considéré comme une perte ni comme une victoire. S'il s'agit de la boule de choc, cela ne doit pas être considéré comme un empochement de la blanche.

Remarque 1 : 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. Lorsqu'une boule a ***cessé tout mouvement,*** elle ne peut se mouvoir à moins que des forces externes l'y entraînent. Par conséquent, si la boule tombe dans une poche, elle doit être replacée sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait avant la chute.

Remarque 2 : 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 considérées empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement ne mette fin à la partie (empochement de la boule 8 ou empochement de la boule de choc en frappant la boule 8).

8. UN PIED AU SOL

Lors d'un coup, au moins un pied doit toucher le sol, en tout temps, si un râteau est présent. 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. En l'absence de râteaux, les règlements de l'endroit hôte prévalent.

Exception : Les joueurs effectuant leur coup d'un fauteuil roulant doivent demeurer assis dans leur fauteuil roulant en jouant.

9. MARQUAGE DE LA TABLE

Le marquage désigne ici une altération matérielle de l'apparence du tissu de la table de billard. Personne n'est autorisé à marquer ce tissu. Par exemple, il est interdit d'utiliser une craie pour tracer une ligne ou de mouiller son doigt pour humecter le tissu. Il est permis de poser un morceau de craie sur la surface dure de la bande.

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 à la boule de choc. Confirmez ce fait avec votre adversaire avant de toucher à la boule de choc. Le principe de ***la boule en main*** peut être nouveau pour plusieurs membres et par conséquent, nécessite d'être approfondi. ***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,

Confirmez auprès de votre adversaire que vous bénéficiez de la boule en main.

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 8, si toutes les boules de votre catégorie ont été empochées), peu importe où se situe cette boule. Un joueur qui exerce son droit en vertu du règlement de ***la boule en main*** peut placer la boule de choc à tout endroit qu'il désire 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 sa main, sa 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, une personne pourrait être avantagée en empochant la boule de choc ou en commentant autrement une faute, accidentellement ou intentionnellement. Advenant la situation peu probable qu'une partie soit **sans issue**, ce qui signifie qu'aucun joueur ne souhaite ou ne peut utiliser ***la boule en main***, les boules sont replacées dans le triangle, le même joueur effectue le bris et les tours pour la partie **sans issue** 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. Elles sont donc comme suit :

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. L'échec de frapper la boule appropriée en premier. (Un joueur dont sa catégorie est composée des boules cerclées doit d'abord toucher une boule cerclée.) **La boule 8 n'est pas neutre**. En général, 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, interrompez-le et demandez à une personne de surveiller le coup. Les situations pouvant potentiellement entraîner un ***coup illégal*** sont normalement très évidentes et les contestations et litiges concernant ces dernières peuvent pratiquement toujours être évités en demandant à une tierce personne de regarder le coup. Si le tiers ne peut déterminer quelle boule a été frappée la première, comme dans un choc simultané, la décision revient au 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. Échec de toucher une bande après le contact. Une bande doit être heurtée par la boule de choc ou toute autre boule après le contact de la boule de choc et de la boule numérotée. Une boule empochée compte

comme une boule ayant touché la bande. Même si la boule rebondit sur la surface de jeu, elle est considérée comme ayant touché une bande, puisque l'intérieur de la poche fait partie intégrante de la bande. Une phrase qui devrait répondre à plusieurs questions est : ***« TOUTE boule doit atteindre une bande APRÈS un contact LÉGAL. »***

d. La boule numérotée est ***immobilisée*** sur une bande et le joueur envisage de jouer un coup ***défensif*** (reportez-vous à l'entrée **DÉFENSIF** décrite dans la section des définitions). Afin que la règle de ***« boule immobilisée »*** suivante soit en vigueur, l'adversaire doit déclarer que la boule est ***immobilisée*** et le joueur devrait vérifier. Une fois en accord sur le fait que la boule est ***immobilisée***, 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. Contrairement aux heurts simultanés entre boules numérotées, si la boule de choc touche la bande en premier ou semble frapper simultanément la bande et la boule, ce serait une faute à moins que la boule de choc ou la boule numérotée n'ait atteint une autre bande.

e. Il est illégal et, par conséquent, il s'agit d'une faute que de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la soulevant intentionnellement dans les airs (coup en cuiller).

f. Recevoir de l'aide illégale (conseil provenant d'une ou de personnes autres que l'entraîneur) pendant votre tour à la table. Afin de déterminer ce qui est ou non considéré comme de l'entraînement approprié, reportez-vous à la rubrique TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEILS de la section des règlements généraux du présent manuel.

g. Le moindre déplacement ou la moindre modification de la trajectoire de la boule de choc, même accidentel, est une faute. Même le fait de laisser tomber par mégarde la craie sur la boule de choc constitue une faute. Toutefois, il ne s'agit pas d'une faute de déplacer accidentellement toute autre boule (y compris la boule 8) à moins que, au cours de son tour à la table, un joueur déplace une boule qui à son tour frappe la boule de choc. Toute boule déplacée accidentellement pendant un coup **doit être replacée** par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées. Si, lors d'un coup, une autre boule s'arrête à l'endroit qu'occupait précédemment la boule déplacée accidentellement, l'adversaire replacera la boule déplacée aussi près que possible de sa position originale d'une manière moralement acceptable. Si cela se produit avant que le coup ne soit joué, la boule **doit être replacée** 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 replacée.

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***. 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.

11. LES FAÇONS DE PERDRE :

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 8, vous empochez cette dernière dans la mauvaise poche ou négligez de désigner correctement la poche devant l'accueillir.

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

e. Vous empochez la boule de choc en jouant la boule 8. Vous perdez que vous ayez empoché ou non la boule 8.

Remarque : Si vous tentez de frapper la boule 8 et la manquez sans empocher aucune boule, vous avez commis une faute et votre adversaire bénéficie de la ***boule en main***, mais vous ne perdez pas la partie en raison de cette faute.

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

Exemple : Vous frappez la boule 4, vous manquez la poche, et la boule 4 heurte la boule 8. La boule 8 se dirige vers la poche et vous l'atteignez pour interrompre sa course et vous tentez de prétendre qu'il s'agit uniquement d'une ***faute entraînant la boule en main***. Erreur, il s'agit d'une perte de partie.

Exemple : Vous frappez la boule 8, vous manquez la poche, et la boule 8 se dirige vers la mauvaise poche ou la boule de choc se dirige vers une poche. Vous atteignez une de ces boules pour interrompre sa course et prétendez qu'il s'agit uniquement d'une ***faute entraînant la boule en main***. Erreur, il s'agit d'une perte de partie.

12. COMMENT GAGNER

Vous avez gagné la partie lorsque vous avez empoché toutes les boules numérotées de votre catégorie et empoché légalement la boule 8 dans une poche correctement désignée sans empocher la boule de choc. Afin de désigner correctement la poche, un sous-verre ou tout autre objet raisonnable peut être placé près de la poche dans laquelle la boule 8 doit être empochée (pour éviter la confusion, nous ne recommandons pas d'identifier la poche avec de la craie, même si cela est permis). Les deux équipes peuvent utiliser le même objet de désignation. Seul un objet de désignation devrait se trouver sur la table. Toutefois, si plus d'un objet de désignation se trouve sur la table, vous avez adéquatement désigné la poche tant et aussi longtemps que vous avez clairement désigné la poche dans laquelle vous aviez l'intention d'empocher la boule 8. Si l'objet de désignation se trouve déjà au niveau de la poche désignée suite à une tentative ou 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.

SECTION 4

Le système de handicap *Equalizer*®

La grande particularité du système de handicap ***Equalizer***® est qu'il fait ressortir le meilleur autant chez les joueurs novices ou les débutants que chez les experts s'ils doivent s'affronter au cours d'un match. **Avec l'*Equalizer*®, il possible pour un débutant d'avoir une chance pratiquement égale lors d'un match lorsqu'il affronte un joueur de calibre plus élevé.** ***L'Equalizer***® aide le joueur de calibre moindre en lui dictant mathématiquement qu'il doit remporter moins de parties que son adversaire plus qualifié pour gagner un match. Au golf ou aux quilles, vous obtenez ou donnez des coups ou des quilles. Au sein de cette ligue, vous donnez ou obtenez des parties. La quantité de parties que vous donnez ou obtenez est déterminée en comparant votre niveau de classification au niveau de classification de votre adversaire. Les joueurs de haut calibre donnent une quantité de matchs aux joueurs de bas calibre, équilibrant ainsi le match.

1. ÉTABLISSEMENT DES HANDICAPS

Votre bureau local de la ligue calcule et communique les niveaux de classification des joueurs aux équipes sur une base régulière. Votre niveau de classification détermine le nombre de parties que vous devez gagner pour remporter votre match. Les niveaux de classification sont maintenus, calculés et mis à jour par le bureau local de la ligue. Le processus comprend un nombre de facteurs, y compris l'application de formules mathématiques précises aux données contenues sur les feuilles de pointage hebdomadaires, les rapports des victoires/pertes, le rendement lors de tournois de plus haut niveau, le jugement qualitatif par les comités consultatifs sur le handicap, et autres considérations. Vous êtes tenu de vous abstenir de tenter de conserver vos propres dossiers, car il s'agit d'une pratique généralement perturbatrice. L'APA apprécie votre coopération relative à cette politique.

> ***Les niveaux de classification sont maintenus, calculés et mis à jour par votre bureau local de la ligue.***

2. COMMENT DÉMARRER

De toute évidence, les nouveaux joueurs n'ont pas de niveau de classification déjà établi, ainsi une méthode de démarrage standard a été conçue pour eux. Les statistiques indiquent que 74 % des joueurs masculins sont des NC4 et plus, alors que 71 % des dames sont des NC3 et moins. Les **hommes** disputeront leur première partie à titre de **NC4 et les dames** à titre de **NC3**. Un opérateur de ligue est autorisé à assigner des niveaux de classification particuliers et des plus bas niveaux accessibles aux nouveaux joueurs qui sont connus pour être de haut calibre ou aux joueurs qui ont précédemment établi des niveaux de classification sous un autre format. Si un joueur a précédemment établi un niveau de classification au format du jeu de la 9 de l'APA, il commencera à jouer au jeu de la 8 avec son niveau actuel de classification du jeu de la 9.

Remarque : Un NC1 commencera à titre de NC2 au jeu de la 8 et le NC8 ou NC9 commencera à titre de NC7 au jeu de la 8.

Suite à votre premier match, un niveau de classification est établi et communiqué pour vous. C'est contraire aux règlements qu'un joueur ayant un niveau de classification déjà établi tente de rétablir son niveau de classification ultérieurement. Autrement dit, vous ne pouvez abandonner pour un certain temps et rejoindre la ligue ou muter dans une autre ligue à titre de joueur ***sans niveau de classification***. Vous êtes dans l'obligation de divulguer le fait que vous êtes un ancien membre ou un membre actuel dans une autre région de la ligue et que vous possédez déjà un niveau de classification.

3. UNE FOIS LES NIVEAUX DE CLASSIFICATION DÉTERMINÉS

C'est maintenant le temps d'analyser comment votre niveau de classification et les niveaux de classification des autres joueurs interagissent pour créer l'ambiance hautement compétitive qui a fait connaître autant de succès à cette ligue. N'oubliez pas, vous donnerez ou recevrez des parties. Au cours de la session hebdomadaire régulière de jeu, reportez-vous simplement au tableau « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES » illustré au haut de la page suivante. Ce tableau est aussi reproduit sur les feuilles de pointage pour votre commodité.

TABLEAU « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES »

		PAR VOTRE ADVERSAIRE					
N/C		2	3	4	5	6	7
VOUS	2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7
	3	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6
	4	4/2	3/2	3/3	3/4	3/5	2/5
	5	5/2	4/2	4/3	4/4	4/5	3/5
	6	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	4/5
	7	7/2	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5

4. COMMENT UTILISER LE TABLEAU DES « PARTIES À GAGNER »

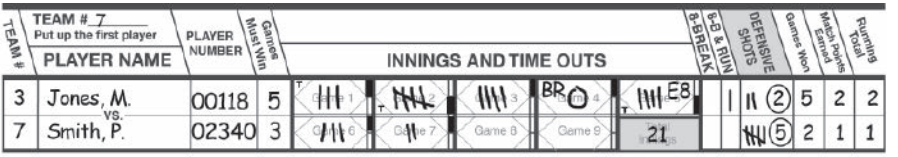
Pour interpréter le tableau, trouvez votre niveau de classification dans la première colonne du tableau. Trouvez ensuite le niveau de classification de votre adversaire dans le premier rang du tableau. Maintenant, dirigez-vous vers la droite à partir de votre niveau de classification et vers le bas à partir du niveau de classification de votre adversaire jusqu'à ce que les deux lignes se rencontrent. À cette entrée, le premier chiffre est le nombre que vous visez, et le deuxième est celui visé par votre adversaire. Les deux chiffres devraient présenter le même différentiel que vos niveaux de classification. Par exemple, un NC6 affrontant un NC4 atteindra la donnée indiquant 5/3. Le NC6 doit remporter 5 parties pendant que le NC4 doit en remporter 3. 5 contre 3 constitue un différentiel de 2, tout comme 6 contre 4 représente un différentiel de 2.

Exemple 1 : Lors de cette soirée particulière de la ligue, Michel doit affronter Carole. Carole est une NC5. Michel vient tout juste de se joindre à la ligue et il est un joueur ***non coté***, ce qui signifie qu'il ne détient pas encore de ***niveau de classification.*** Par conséquent, Michel joue à titre de NC4 et Carole joue à son NC5. En vous reportant au tableau « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES », vous pouvez constater qu'une partie entre un NC5 et un NC4 signifie que le joueur détenant le NC5 vise 4 parties et le joueur ***non coté*** en vise 3. Cela fait une différence de 1 partie, ce qui correspond à la différence entre les niveaux de classification. Carole devra remporter 4 parties au jeu de la 8 avant que Michel n'en gagne 3. Cela est l'avantage ou *l'égalisateur* de Michel.

SECTION 5

Comment tenir le pointage au jeu de la 8

La feuille de pointage hebdomadaire du jeu de la 8 est très importante et doit être remplie lisiblement, complètement et correctement, et ensuite signée par les deux capitaines d'équipe. Des pénalités seront imposées pour les feuilles de pointage fréquemment illisibles, incomplètes ou incorrectes.



TEAM #	TEAM # 7 Put up the first player / PLAYER NAME	PLAYER NUMBER	Games Must Win	INNINGS AND TIME OUTS					8-B & RUN / 8-BREAK	DEFENSIVE SHOTS	Games Won	Match Points Earned	Running Total
3	Jones, M.	00118	5	Game 1	Game 2	Game 3	BR Game 4	E8 Game 5		1	2	5	2	2
7	vs. Smith, P.	02340	3	Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	21			5	2	1	1

Dans l'illustration partielle ci-dessus d'une feuille de pointage, nous constatons que Jones (un NC7) et Smith (un NC5) ont été sélectionnés pour s'affronter. Leur niveau de classification est indiqué sur une portion de la feuille de pointage non visible dans l'illustration. Les instructions suivantes expliquent comment remplir adéquatement la feuille de pointage.

Scannez pour voir une vidéo sur le pointage du jeu de la 8.

1. INFORMATION RELATIVE AUX JOUEURS

Le joueur qui remporte le tirage à la bande est inscrit en premier (au haut). Inscrivez le numéro de son équipe, son nom de famille et son initiale, son numéro de joueur (du tableau de l'équipe) et les parties qu'il doit remporter. Vous obtenez ce nombre à l'aide du tableau « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES » décrit dans la section précédente. Maintenant, répétez le même processus pour son adversaire. Dans l'illustration, Jones a remporté le tirage à la bande et est, par conséquent, inscrit en premier. Il est un NC7 et Smith est un NC5. En nous référant au tableau, nous constatons qu'un match entre un NC7 et un NC5 dicte que le NC7 vise 5 parties et le NC5 en vise 3, ainsi un 5 est inscrit dans la case « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES » pour Jones et un 3 pour Smith.

2. SECTION DU JOUEUR NOMMÉ

Après le tirage au sort qui détermine qui doit nommer le premier joueur, inscrivez le bon numéro de l'équipe dans l'espace prévu à cet effet pour aider à suivre quelle équipe doit choisir en premier au cours des rencontres suivantes.

3. SECTION « TOURS ET TEMPS D'ARRÊT »

Au billard, un tour est un cycle complet qui donne une présence à la table aux deux joueurs. Le joueur qui a remporté le tirage à la bande est inscrit en premier et occupe la moitié supérieure du tour pendant tout le match. Le joueur qui a perdu le tirage à la bande occupe la moitié inférieure du tour pendant tout le match. **Un tour n'est pas terminé, et par conséquent non inscrit, tant que le joueur qui a perdu le tirage à la bande n'a pas manqué son coup ou n'a pas commis de faute.**

a. **CASES « PARTIES »** - Une case séparée a été créée pour chaque partie. Indiquez le nombre de tours pour chaque partie, comme dans l'illustration, et inscrivez qui a remporté le match en noircissant la case supérieure ou inférieure dans la portion de droite de chaque case des matchs. La case supérieure pour le premier joueur inscrit (au haut) et inférieure pour son adversaire. Indiquez les actions suivantes sur votre feuille de pointage dans la case de la partie correspondante : empochement de la boule 8 trop tôt (E8), empochement de la boule de choc en jouant la boule 8 (8S), empochement de la boule 8 dans la mauvaise poche (8WP), empochement de la boule 8 lors du bris (8OB), et bris et vidage de la table (BR). Notez les temps d'arrêt demandés en inscrivant un « T » dans les triangles de coin de la case des parties; les deux triangles supérieurs pour le joueur inscrit en premier (au haut) et les deux inférieurs pour son adversaire. Indiquez toujours le premier temps mort dans le triangle à la gauche de la case des parties. Dans l'illustration, nous pouvons constater qu'il y a eu trois tours au cours de la première partie et que Jones l'a remportée avec un temps d'arrêt. Dans la quatrième partie, nous sommes en mesure de constater que Jones n'a pas seulement remporté la partie, mais qu'il a effectué le bris et vidé la table - Smith n'a obtenu aucun coup. Nous savons qu'il a effectué le bris car il a remporté la troisième partie, et nous savons qu'il a vidé la table parce qu'autrement il y aurait eu au moins un tour si Smith avait joué un coup. Jones a remporté les parties un, trois, quatre, six et sept. Quant à lui, Smith a remporté les parties deux et cinq chacune avec un temps d'arrêt.

Le joueur qui a perdu le tirage à la bande termine le tour.

Indiquez les tours complets uniquement. Si un joueur effectue le bris et vide la table, le tour n'est pas terminé encore puisqu'il joue à nouveau (effectue le bris) lors de la partie suivante. Inscrivez un zéro (0) dans la case de la partie. Un tour n'est jamais inscrit tant et aussi longtemps

que le joueur qui a perdu le tirage à la bande, et qui possède la moitié inférieure du tour pendant toute la partie, N'A PAS MANQUÉ SON COUP OU COMMIS UNE FAUTE. Un tour n'est pas terminé à la fin d'un match à moins que le joueur de la portion inférieure perde le match à son dernier coup.

b. CASE « TOTAL DES TOURS » - Faites le total de tous les tours pour tout le match et inscrivez ce nombre dans cette case. Dans l'illustration, le total est « 21 ».

4. CASES « 8-BREAK » ET « 8-B & RUN »

Utilisez la case appropriée pour indiquer le total des empochements de la boule 8 lors du bris (8OB) et le total de tous les bris et vidages de la table (BR) pour chaque joueur.

5. CASE « COUPS DÉFENSIFS »

Inscrivez tous coups manqués intentionnellement.

C'est l'endroit où indiquer les coups manqués intentionnellement. Un coup défensif doit être indiqué pour un joueur pour tout coup où il n'y a aucune INTENTION d'empocher une boule de sa catégorie. À la fin du match, additionnez et encerclez le nombre de coups défensifs de chaque joueur. S'il n'y a pas eu de coups défensifs dans un match, écrivez « No DS » dans la case.

En indiquant consciencieusement les coups manqués intentionnellement, vous ne faites pas seulement tenir le pointage de façon appropriée, vous aidez aussi à assurer l'exactitude des niveaux de classification des autres joueurs de votre division. Dans l'illustration, Jones a eu deux coups défensifs et Smith cinq.

Remarque : L'inscription d'un coup défensif ne perturbe pas l'indication du tour. Autrement dit, le tour est indiqué tout comme le coup défensif, le cas échéant.

(Voir **COMPRENDRE LES COUPS DÉFENSIFS** dans la section des Règlements généraux)

6. CASE « PARTIES GAGNÉES »

C'est l'endroit où l'on inscrit le nombre total de parties remportées par chaque joueur. Dans l'illustration, Jones a gagné cinq parties et Smith deux.

7. CASE « POINTS DE RENCONTRE GAGNÉS »

Le nombre de points de rencontre gagnés dans une rencontre donnée sera déterminé par le nombre de parties gagnées par le perdant. Voir le tableau ci-dessous :

Match Points Earned	Winner	Opponent
Shutout	3	0
Losing player made it to the Hill	2	1
Losing player won at least 1 game but was not on the Hill	2	0

8. CASE « TOTAL CUMULÉ »

Utiliser la case « total cumulé » pour additionner les cases « points de rencontre gagnés » pour chaque rencontre individuelle jouée.

9. SECTION « FRAIS »

Les capitaines d'équipe doivent remplir la section financière, située dans la portion inférieure gauche de la feuille de pointage (non apparente dans l'illustration). Tout montant d'argent inséré dans l'enveloppe jointe à la feuille de pointage doit être détaillé. Il est important d'inscrire les cotisations d'adhésion annuelles avec les noms des membres qui paient, ainsi que tous les paiements inhabituels.

10 CASE DE SIGNATURE DU CAPITAINE D'ÉQUIPE

Lorsque votre rencontre par équipe est terminée, inscrivez le nombre total de points de rencontre gagnés (apparaissant dans la case « total cumulé ») par chaque équipe. Inscrivez le nombre total de points remportés par votre équipe sur les deux feuilles de pointage, dans la case prévue à l'extrémité de la ligne de signature du capitaine d'équipe, et signez les deux feuilles de pointage.

11. SECTION DE LA DIMENSION DE LA TABLE

Cochez la case appropriée pour indiquer la dimension de la table sur laquelle s'est déroulée le match.

Comment tenir le pointage au jeu de la 8

La tenue précise et consciencieuse du pointage est la plus grande contribution du capitaine d'équipe pour le fonctionnement uniforme du système de handicap Equalizer® et pour la prévention de la tricherie. Le système Equalizer® fonctionnera à la perfection si toutes les équipes tiennent adéquatement le pointage. Chaque fois qu'un joueur ne tente pas d'empocher l'une de ses boules numérotées, cela doit être indiqué dans la case des coups défensifs du joueur concerné. Une équipe parviendra à manipuler le système de handicap Equalizer® UNIQUEMENT SI VOUS LUI PERMETTEZ de le faire. Votre gestion locale de la ligue traite les feuilles de pointage que vous soumettez. Vous améliorerez la ligue et vos chances de gagner en observant et en respectant les règles, et en tenant le pointage de façon assidue. Votre coopération sera appréciée de vos coéquipiers, vos membres, votre gestion locale et l'APA.

SECTION 6

La ligue du jeu de la 9

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.

Sauf lorsque cela est précisément indiqué dans cette section et comme le bon sens le dicterait, toute l'information contenue dans ce manuel s'applique aussi à la ligue du jeu de la 9.

A. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DU JEU DE LA 9

Certains des éléments précis devant être mentionnés concernant la ligue du jeu de la 9 sont comme suit :

1. Le **niveau de classification globale de l'équipe est limité à 23**. Si le règlement du 23 est enfreint, l'équipe fautive ne reçoit aucun point pour toute cette rencontre d'équipe. Quant à l'équipe qui n'a pas commis la faute, elle reçoit les points qu'elle a accumulés, plus 15 points pour la rencontre au cours de laquelle le **règlement du 23** a été enfreint et pour toutes les rencontres ultérieures.

2. Seulement deux joueurs ***de niveau de classification senior*** peuvent jouer **lors d'un affrontement d'équipe.** Les joueurs de niveau de classification senior sont des joueurs possédants des niveaux de classification 6, 7, 8, ou 9. Si un joueur inadmissible (en vertu de ce règlement) est choisi pour jouer, la violation officielle de ce règlement se produit dès que **le losange de boules est heurté** au début du match de ce joueur. Le joueur inadmissible perd le match par forfait et les équipes passent au match du joueur suivant. Les niveaux de classification des deux joueurs sont comptabilisés pour le **règlement du 23** pour cette rencontre. D'un autre côté, une fois la rencontre d'équipe terminée et qu'une des équipes a quitté l'établissement hôte, ou que les feuilles de pointages ont été signées par les deux capitaines d'équipe, la rencontre serait considérée comme ayant été jouée même si un joueur inadmissible a participé.

   Seuls deux joueurs senior peuvent jouer dans un match d'équipe.

3. Comptabilisation des **exemptions** – En supposant qu'aucune équipe de remplacement n'a été trouvée, 60 points seront accordés pour toutes les exemptions.

4. Le règlement sur les forfaits est le même que pour le jeu de la 8, sauf qu'un match individuel perdu par forfait vaut jusqu'à 15 points et 20 points dans les éliminatoires ou les tournois de niveau supérieur.

5. **La consultation : (Temps d'arrêt pour conseil) –** Ne pas tenir compte de la référence à la catégorie concernant le fait de rappeler à un joueur quelles boules jouer. Le fait de rappeler à un joueur quelle est la prochaine boule n'est pas considéré comme de la consultation. Les temps d'arrêt pour conseil sont les mêmes que pour le jeu de la 8, mais comprennent le niveau de classification 1 pour recevoir 2 conseils par partie et les niveaux de classification 8 et 9 pour recevoir 1 conseil par partie.

6. **Les matchs des éliminatoires et des championnats** sont comptabilisés de la même façon que les matchs hebdomadaires du jeu de la 9, sauf qu'un match individuel perdu par forfait vaut 20 points. La première équipe à atteindre 51 points de rencontre est la gagnante.

Exemple : Au 5e match, Luc (NC5) affronte Philippe (NC6). Le cours normal serait de 38 à 46; toutefois, l'équipe de Luc mène 48 à 32 après 4 matchs individuels de joués. Par conséquent, pour que Luc remporte le match pour son équipe, il doit empocher seulement 15 points parce que, même s'il perdait le match 17-3, ses 3 points de match donneraient à son équipe un total de 51 points.

Remarque : Lorsqu'un match éliminatoire d'une division (ou de tout tournoi de niveau supérieur) se termine avant que l'un des deux joueurs ait atteint le nombre de points attribués, **arrêtez simplement le match** et inscrivez MATCH INCOMPLET sur la feuille de pointage. Les deux équipes ne peuvent pas convenir de continuer le match juste par plaisir car la carte de pointage doit indiquer les résultats au moment où le match a réellement pris fin.

En cas d'égalité à la fin d'une rencontre d'équipe (points de partie 50 à 50), l'égalité sera brisée par le nombre de matchs individuels remportés par chaque équipe**.**

7. La participation au jeu de la 9 ne vous qualifie pas pour les championnats de la 8.

B. RÈGLEMENTS DU JEU DE LA 9

Plusieurs des règlements concernant le jeu de la 9 sont similaires à ceux du jeu de la 8. Lorsque c'est le cas, cela sera indiqué comme tel. Le reste des détails relatifs au jeu de la 9 suivent ci-dessous.

1. 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 empochée légalement. Un joueur conserve son tour à la table tant qu'il frappe d'abord la boule arborant le plus petit numéro et qu'il empoche légalement une boule. Il n'a pas à empocher 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 empocher 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 empochée, la partie est terminée.**

2. TIRAGE À LA BANDE (ALLER– RETOUR)

Identique au jeu de la 8.

3. PLACEMENT DES BOULES

Neuf boules sont utilisées et disposées en forme de losange. **La boule 1 est placée au sommet du losange et sur la mouche du bas**. **La boule 9 est au centre** et les autres boules numérotées sont placées de façon aléatoire.

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 empochées lors du bris, les boules sont replacées dans le losange (car la partie est gagnée lorsque la boule 9 est empochée 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.

4. BRIS

Pour 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 sur 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 losange de boules est frappé mais le bris **ne** se qualifie pas comme étant légal, les boules sont replacées dans le losange et le même joueur reprend le bris. Si le losange de boules est frappé mais le bris ne se qualifie **pas** comme étant légal et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées dans le losange et le bris est effectué par l'autre joueur. **LE LOSANGE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE PUISSE ÊTRE COMMISE.** Le bris de *sécurité (défensif)* 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.

5. 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'empoche la boule de choc, auquel cas la boule 9 (toute autre boule numérotée arborant un numéro élevé est appropriée) est mise sur la mouche et le tour revient à l'adversaire avec la boule en main n'importe où sur la table.

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 (joueur en attente) d'indiquer au joueur actif (joueur à la table) 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 considérée comme une « 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 sont pratiquement la norme lors des rencontres professionnelles et lors des championnats amateurs aux États-Unis (dirigés par l'APA); toutefois, les règlements de l'APA interdisent les coups d'évitement pour toutes les compétitions avec handicap.

6. 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.**

7. BOULES PROJETÉES HORS DE LA TABLE

La projection de la boule de choc hors de la surface de jeu constitue une faute. **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 empoche 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.

Au jeu de la 9, une faute sur un bris légal entraîne la boule en main n'importe où sur la table.

8. 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 1 : 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. Lorsqu'une boule s'est ***immobilisée***, elle ne peut pas se remettre en mouvement sans l'intervention d'une force extérieure. Par conséquent, si la boule tombe dans une poche, elle doit être replacée sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait avant la chute.

Remarque 2 : 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 considérées empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement n'y mette fin.

9. 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 empoche la boule 9 lors du bris et commet une faute ou empoche 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 empoche cette dernière, mais empoche 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.

10. FAUTES

Identique au jeu de la 8, à l'exception de ce qui suit :

a. L'exception concernant l'empochement de la boule de choc lors du bris ne s'applique pas au jeu de la 9. L'empochement lors du bris entraîne la **boule en main** partout sur la table, comme pour les autres fautes.

b. La faute concernant le fait de frapper la bonne boule en premier s'applique; toutefois, il faut ignorer les références relatives aux boules cerclées ou pleines.

c. La faute concernant l'aide illégale s'applique; toutefois, il faut ignorer la référence relative au rappel à un joueur de désigner la poche visée pour l'empochement de la boule 8. La boule 9 n'a pas à être désignée; par conséquent, la poche dans laquelle la boule 9 sera empochée n'a pas à être marquée.

Advenant la situation peu probable qu'une partie soit **sans issue**, ce qui signifie qu'aucun joueur ne souhaite ou ne peut utiliser la **boule en main**, la partie est terminée, mais les points gagnés demeurent. Les tours et les coups défensifs demeurent aussi; toutes les boules restantes sur la table deviennent des boules mortes. Le joueur qui a effectué le bris lors de la partie devenue sans issue effectuera le bris lors de la nouvelle partie.

11. POINTAGE

Un joueur reçoit un point pour chacune des boules empochées de 1 à 8 (sauf pour celles empochées lors de l'empochement de la boule de choc ou en présence d'autres fautes) et deux points pour l'empochement de la boule 9.

Exemple 1 : Si un joueur empoche la boule 9 lors du bris et qu'il n'empoche pas la boule de choc, la partie est terminée et il obtient deux points. On parle de « 9-on-the-Snap » (9OS).

Exemple 2 : Si un joueur empoche la boule 9 et une autre boule numérotée lors du bris et qu'il n'empoche pas la boule de choc, il obtient trois points et la partie est terminée.

Exemple 3 : Un joueur empoche la boule 9 lors du bris ainsi qu'une autre boule numérotée, et il empoche la boule de choc. La boule 9 est placée sur la mouche (ou toute autre boule portant un nombre élevé), et l'autre boule visée est enregistrée comme morte. Son adversaire prend la ***boule en main*** et empoche légalement toutes les boules sur la table. Il reçoit un point pour chacune des sept (n'oubliez pas qu'une boule était déjà hors circuit) boules numérotées empochées et deux points pour la boule 9, pour un total de neuf points.

Exemple 4 : Le joueur A effectue le bris et empoche une boule, par la suite il vide la table mais il empoche la boule de choc (ou commet une faute) lors de l'empochement de la boule 9. La boule 9 est mise sur la mouche et le joueur B prend la ***boule en main*** et empoche la boule 9. Le joueur A obtient huit points. Le joueur B obtient deux points et effectue le bris lors de la prochaine partie.

C. LE SYSTÈME DE HANDICAP *EQUALIZER*® POUR LE JEU DE LA 9

Même si les handicaps sont comptabilisés différemment au jeu de la 9, c'est essentiellement le même principe que pour le jeu de la 8 (vous reportez à la section ***Système de handicap Equalizer***®). Au jeu de la 9, vous recevez et donnez des points au lieu de parties. ***L'Equalizer***® aide le joueur de calibre moindre en lui dictant mathématiquement qu'il doit gagner moins de points que son adversaire plus qualifié pour gagner un match.

1. COMMENT DÉMARRER

La méthode de démarrage au jeu de la 9 est essentiellement la même qu'au jeu de la 8. Les exceptions sont énumérées ci-dessous :

a. Les statistiques indiquent que 76 % des joueurs masculins sont des NC4 et plus, alors que 73 % des dames sont des NC3 et moins. Un homme sans niveau de classification disputera sa première partie à titre de NC4, comme il le fait au jeu de la 8. Toutefois, une dame sans niveau de classification disputera sa première partie à titre de NC2.

b. Si un joueur a précédemment établi un niveau de classification au format du jeu de la 8 de l'APA, il commencera à jouer au jeu de la 9 avec son niveau actuel de classification au jeu de la 8 ou avec un niveau de classification déterminé par le gestionnaire de la ligue.

Faites preuve de prudence lorsque vous formez votre équipe du jeu de la 9. N'oubliez pas que les membres actuels de votre équipe du jeu de la 8 pourraient connaître un changement drastique de leur niveau de classification qui mettrait en péril votre conformité avec le règlement du 23.

2. UNE FOIS LES NIVEAUX DE CLASSIFICATION DÉTERMINÉS

C'est maintenant le temps d'analyser comment votre niveau de classification et les niveaux de classification des autres joueurs interagissent pour créer l'ambiance hautement compétitive qui a fait connaître autant de succès à cette ligue. N'oubliez pas, vous donnerez ou recevrez des points. Reportez-vous simplement au tableau suivant.

Niveau de classification du joueur	Points requis pour gagner
1	14
2	19
3	25
4	31
5	38
6	46
7	55
8	65
9	75

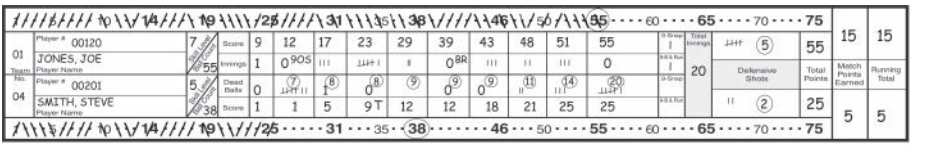
Le tableau indique le nombre de points que chaque niveau de classification doit atteindre pour gagner un match. Un NC3, par exemple, doit obtenir 25 points avant que son adversaire atteigne le nombre de points qu'il tente d'obtenir. Si, par exemple, un NC3 affronte un NC5 et que le pointage est de 24 points pour le NC3 et de 32 points pour le NC5, le NC3 requiert uniquement un point additionnel (une boule légalement empochée de plus) pour remporter le match. Si le NC3 effectuait le bris et empochait une boule lors du bris sans empocher la boule de choc, le match serait terminé. Si le NC3 empochait deux boules lors du bris pour un pointage de 26, vous n'inscrivez que le point requis pour remporter le match. La partie et le match sont tous deux terminés à ce stade.

D. COMMENT TENIR LE POINTAGE

La tenue du pointage au jeu de la 9 est aussi importante que la tenue du pointage au jeu de la 8. Lisez et observez les instructions présentées dans ce manuel à l'exception de ce qui suit :

Au jeu de la 9, les capitaines d'équipe doivent coordonner la tenue du pointage. Il est suggéré qu'un membre de chaque équipe s'assoit ensemble et tient le pointage.

Les tableaux, classements et calendriers sont imprimés au dos de la feuille de pointage.



Dans l'illustration partielle ci-dessus d'une feuille de pointage, nous constatons que Jones (NC7) et Smith (NC5) ont été sélectionnés pour s'affronter. Les instructions suivantes expliquent comment remplir adéquatement la feuille de pointage.

Scannez pour voir une vidéo sur le pointage du jeu de la 9.

1. INFORMATION RELATIVE AUX JOUEURS

Le joueur qui remporte le tirage à la bande est inscrit en premier (au haut). Inscrivez le numéro d'équipe de chaque joueur, le numéro du joueur et les points qu'il doit remporter (à partir du tableau) dans les espaces appropriés.

2. SECTION « POINTAGE »

À la fin de chaque match, inscrivez le nombre de « points » récoltés par chaque joueur.

3. SECTION « TOURS »

Un tour au billard signifie une présence à la table par joueur. Le joueur qui a remporté le tirage à la bande est inscrit en premier et occupe la moitié supérieure du tour pendant tout le match. Le joueur qui a perdu le tirage à la bande occupe la moitié inférieure du tour pendant tout le match. **Un tour n'est pas terminé, et par conséquent non inscrit, tant que le joueur qui a perdu le tirage à la bande n'a pas empoché légalement une boule ou commis une faute.** Les tours pour chaque partie sont séparés par une ligne perpendiculaire tracée à la fin de chaque partie, créant une case pour chacune. Dans cette case, inscrivez (9OS) pour les empochements de la boule 9 ou (BR) pour les bris et vidages de la table pour la partie concernée. Voir les exemples illustrés.

4. SECTION « BOULES MORTES »

Faites le suivi de toutes les boules non créditées à aucun des joueurs (p. ex. : empochements de la boule de choc, fautes, boules restantes sur la table une fois la boule 9 empochée). Ces boules devraient être prises en compte sur la feuille de pointage afin d'éviter toute confusion.

5. CASES « 9-SNAP » ET « 9-B & RUN »

Utilisez la case appropriée pour indiquer le total des empochements de la boule 9 lors du bris (9OS) et le total de tous les bris et vidages de la table (BR) pour chaque joueur.

6. CASE « COUPS DÉFENSIFS »

C'est l'endroit où indiquer les coups manqués intentionnellement. Un coup défensif doit être indiqué pour un joueur pour tout coup où il n'y a aucune INTENTION d'empocher une boule de sa catégorie. À la fin du match, additionnez et encerclez le nombre de coups défensifs de chaque joueur. S'il n'y a pas eu de coups défensifs dans un match, écrivez « No DS » dans la case.

En indiquant consciencieusement les coups manqués intentionnellement, vous ne faites pas seulement tenir le pointage de façon appropriée, vous aidez aussi à assurer l'exactitude des niveaux de classification des autres joueurs de votre division. Dans l'illustration, Jones a eu cinq coups défensifs et Smith deux.

Remarque : L'inscription d'un coup défensif ne perturbe pas l'indication du tour. Autrement dit, le tour est indiqué tout comme le coup défensif, le cas échéant. (Voir **COMPRENDRE LES COUPS DÉFENSIFS** dans la section des Règlements généraux)

7. SECTION « POINTS »

En utilisant les lignes de chiffres (au-dessus et au-dessous de chaque joueur pour chaque match), faites le suivi des boules (points) au fur et à mesure que le joueur les effectue. N'oubliez pas que vous faites le suivi des points pour les deux joueurs. Pour éviter toute confusion, celui qui tient le pointage devrait ANNONCER LE TOTAL DES POINTS INSCRITS POUR CHAQUE JOUEUR À LA FIN DE CHAQUE TOUR. Inscrivez le nombre de boules légalement empochées par chaque joueur tout au long du match. **Les boules 1 à 8 valent un point chacune, et la boule 9 en vaut deux.** À la fin de chaque partie, le préposé au pointage devrait inscrire le total du nombre de boules atteint par chaque joueur dans la section du « pointage » appropriée. Un compte de dix points doit représenter chaque partie, en prenant toutes les boules mortes en considération. Le match s'est terminé lorsque Jones a atteint 55 points, le nombre de points requis pour qu'un NC7 remporte le match.

8. CASE « TOTAL DES TOURS »

Faites le total de tous les tours pour tout le match et inscrivez ce nombre dans cette case. Dans l'illustration, le total est « 20 ».

9. CASE « TOTAL DES POINTS »

À la fin du match, inscrivez le nombre total de points marqués par chaque joueur.

10. CASE « POINTS DE PARTIE REMPORTÉS »

À chaque match, les joueurs se partagent 20 points. La façon dont ces 20 points de match sont divisés est déterminée par la performance du joueur perdant. Regardez le tableau à la page suivante. Dans notre illustration, Smith est le joueur perdant. Il est un NC5 et il a obtenu 25 points. Par conséquent, les points de match remportés par Jones sont de 5, et Jones en obtient 15. La quantité minimale de points qu'un gagnant puisse recevoir est 12 et la quantité maximale est 20.

À la fin de la rencontre d'équipe, tous les points de l'équipe doivent être additionnés et le total doit être inscrit à la ligne « total » située au côté du numéro de l'équipe près de l'espace prévu pour la signature du capitaine d'équipe au bas de la feuille de pointage. Chaque match individuel, à moins d'être perdu par forfait, vaut 20 points et une rencontre d'équipe vaut 100 points; ainsi, le nombre de points obtenus par chaque équipe devrait totaliser 100 points une fois les cinq matchs terminés.

PERDANT NIVEAU	TABLEAU DE POINTAGE D'UN MATCH								
	20-0	19-1	18-2	17-3	16-4	15-5	14-6	13-7	12-8
1	moins de 3	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13
2	moins de 4	4&5	6&7	8	9&10	11&12	13&14	15&16	17&18
3	moins de 5	5&6	7-9	10&11	12-14	15&16	17-19	20&21	22-24
4	moins de 6	6-8	9-11	12-14	15-18	19-21	22-24	25-27	28-30
5	moins de 7	7-10	11-14	15-18	19-22	23-26	27-29	30-33	34-37
6	moins de 9	9-12	13-17	18-22	23-27	28-31	32-36	37-40	41-45
7	moins de 11	11-15	16-21	22-26	27-32	33-37	38-43	44-49	50-54
8	moins de 14	14-19	20-26	27-32	33-39	40-45	46-52	53-58	59-64
9	moins de 18	18-24	25-31	32-38	39-46	47-53	54-60	61-67	68-74

11. CASE « TOTAL CUMULÉ »

Utiliser la case « total cumulé » pour additionner les cases « points de rencontre gagnés » pour chaque rencontre individuelle jouée.

La tenue précise et consciencieuse du pointage est la plus grande contribution du capitaine d'équipe pour le fonctionnement uniforme du système de handicap *Equalizer*® et pour la prévention de la tricherie. Le système *Equalizer*® fonctionnera à la perfection si toutes les équipes tiennent adéquatement le pointage. Chaque fois qu'un joueur ne tente pas d'empocher l'une de ses boules numérotées, cela doit être indiqué dans la case des coups défensifs du joueur concerné. Une équipe parviendra à manipuler le système de handicap *Equalizer*® UNIQUEMENT SI VOUS LUI PERMETTEZ de le faire. Votre gestion locale de la ligue traite les feuilles de pointage que vous soumettez. Vous améliorerez la ligue et vos chances de gagner en observant et en respectant les règles, et en tenant le pointage de façon assidue. Votre coopération sera appréciée de vos coéquipiers, vos membres, votre opérateur de ligue et l'APA.

SECTION 7

Autres formats de l'APA

En plus des formats standards du jeu de la 8 et du jeu de la 9 adulte, l'APA autorise d'autres formats comme les divisions Junior, les divisions des dames, les divisions Masters, les divisions en double et les divisions d'équipe de trois personnes. Ces autres formats peuvent ou non être offerts dans votre région. Les autres formats de l'APA se présentent comme suit :

1. DIVISIONS JUNIOR

Veuillez lire tout ce manuel (sauf la section concernant les tournois de plus haut niveau), car la majorité de son contenu s'applique aux divisions junior. Les exceptions propres aux divisions junior sont comme suit :

a. **Avantages des membres** - L'APA est la plus grande organisation du billard à poches dans l'histoire de ce pays. À titre de membre junior de l'APA, vous recevrez les meilleurs avantages offerts aux joueurs amateurs junior.

Transférabilité -Votre adhésion est transférable partout où existe une division junior sanctionnée par l'APA. Il n'y a aucuns frais de transfert. Lors de votre arrivée dans votre nouvelle région, avisez simplement la gestion locale de la ligue et demandez qu'elle contacte votre ancien opérateur de ligue pour transférer votre dossier. Lorsque vous transférez votre dossier vers une nouvelle région, vous devez vous inscrire avec le même niveau de classification que celui que vous aviez dans votre ancienne localité. Les adhésions ne sont pas remboursables ni transférables d'une personne à une autre.

b. **Frais** - Les frais d'adhésion annuels à l'APA sont décrits dans le présent manuel (section 1), sauf que pour les membres junior, les frais de 25 $ doivent être remplacés par des frais de 10 $ et les frais de 15 $ par 5 $.

c. **Trophées** — Des championnats annuels locaux par équipe peuvent être tenus avec des prix (pas d'argent) attribués aux équipes vainqueurs.

d. **Règlements généraux** - Tous les règlements et toutes les politiques et procédures compris dans ce manuel s'appliquent à la division junior, sauf pour l'indication inscrite à la page 77.

1) **L'âge limite sera de 17 ans.** Aucun joueur ne pourra participer une fois qu'il aura atteint l'âge de 18 ans, à moins que son anniversaire ait lieu au milieu d'une session, auquel cas il pourra terminer la session en cours. Les règlements locaux peuvent déterminer un âge minimal pour les participants, toutefois l'APA n'a aucune limite d'âge minimale. Les règlements locaux peuvent permettre

aux adultes, comme les parents ou les tuteurs, de participer avec certaines restrictions. **Exception :** Les régions de la ligue qui restreignent à 19 l'âge pour participer aux ligues adultes standard peuvent établir la limite d'âge à 18 dans leurs divisions junior. Vérifiez les règlements locaux de votre ligue pour connaître les exigences d'âge dans votre région de l'APA.

2) **La limite du niveau de classification des équipes sera établie à 17 pour la division junior.** Reportez-vous simplement au règlement concernant la limite globale du niveau de classification de la division ouverte et remplacez tout 23 par un 17. Une lecture assidue des passages portants sur la limite globale du niveau de classification (connue sous le **règlement du 23**) de ce manuel dictera aussi quelques ajustements qui relèvent du sens commun. **De plus, aucune équipe ne peut inclure plus d'un joueur avec un niveau de classification de 6 ou plus dans toute rencontre d'équipe.**

2. LA DIVISION DES DAMES

Le jeu suit le format et les règlements du jeu de la 8. Tous les autres règlements, politiques et procédures compris dans ce manuel s'appliquent aux divisions des dames en dehors des exceptions ci-dessous :

a. Le total des niveaux de classification des trois joueuses désignées pour toute rencontre par équipe ne peut dépasser 13.

b. Un maximum de cinq joueuses est autorisé sur le tableau.

c. Les équipes peuvent choisir trois joueuses quelconques parmi les cinq membres de l'équipe pour participer à chacune des rencontres de l'équipe.

d. Exemptions — Cinq points sont attribués à une équipe recevant une exemption.

e. Victoire par forfait — Cinq points sont attribués à une équipe bénéficiant d'une victoire par forfait.

f. Les équipes et les joueurs vainqueurs de division ne sont pas admissibles au championnat international à la suite de leur participation à ce format.

g. Toutes les participantes aux divisions des dames sont admissibles pour participer au 8-Ball Classic.

RÈGLEMENT DE LA LIMITE DU TOTAL DES CLASSIFICATIONS POUR UNE ÉQUIPE DANS LE JEU DES DIVISIONS DE DAMES — RÈGLEMENT DU 13

La division des dames observera tous les règlements de la *division ouverte*, sauf pour ce qui suit :

Trois joueuses désignées pour n'importe quelle rencontre d'une équipe ne peuvent pas dépasser un total de 13.

Le total des niveaux de classification des trois joueuses désignées pour toute rencontre par équipe ne peut dépasser 13. Une équipe jouant moins de trois rencontres doit démontrer qu'elle n'aurait pas dépassé 13 si les trois rencontres avaient eu lieu. Si le **règlement du 13** est enfreint, l'équipe fautive ne reçoit aucun point pour ce match de la ligue. Quant à l'équipe qui n'a pas commis la faute, elle reçoit les points qu'elle a accumulés, plus deux points pour la rencontre au cours de laquelle le **règlement du 13** a été enfreint et pour toutes les rencontres ultérieures.

Exemple : Une équipe peut faire jouer deux joueuses dont les niveaux de classification totalisent 11 uniquement si l'une des joueuses inscrites au tableau et qui ne s'est pas présentée est une NC2. De toute évidence, l'équipe perd ainsi la troisième rencontre individuelle par forfait. Si leur joueuse présentant le niveau de classification le moins élevé qui ne s'est pas présentée est une NC3, les deux autres joueuses ayant joué ne peuvent excéder un total de 10.

Pendant les éliminatoires de fin de session et pour tous les niveaux de rencontre de tournoi, le **règlement du 13** demeure en vigueur. Il est inadmissible qu'une équipe démarre avec deux NC6 en pensant gagner les deux premières rencontres individuelles et déclare forfait pour la rencontre au complet si l'une d'entre elles perd. **Une équipe doit démontrer que, si l'affrontement entre les deux équipes s'était poursuivi tout au cours des trois rencontres individuelles, elle aurait respecté le règlement du 13.** Une équipe est autorisée à compter une joueuse qui est au tableau mais qui n'est pas présente sur le site de la rencontre. En d'autres termes, une équipe peut prévoir d'utiliser une NC2 même si elle n'est pas présente sur le site de la rencontre. L'équipe perdra la troisième rencontre individuelle par forfait, mais aura l'avantage d'avoir pu utiliser une joueuse d'un niveau de classification plus élevée plus tôt dans la rencontre. De plus, il est toujours possible que la joueuse qui ne s'est pas présentée se soit présentée.

Lors de la formation d'une nouvelle équipe, les membres de l'équipe devraient faire preuve de prudence concernant le nombre de joueurs de haut calibre qu'ils recrutent. Si l'équipe s'améliore à un tel point qu'elle **ne peut plus satisfaire aux exigences du règlement du 13, elle doit utiliser deux joueuses dont les niveaux de classification combinés n'excèdent pas 10 et déclarer forfait pour la troisième rencontre individuelle**. Aucune équipe ne peut ajouter un joueur au tableau aux fins du **règlement du 13** après la **quatrième** semaine de jeu sans l'autorisation préalable du bureau de la ligue.

Les dames *de calibre inconnu* qui jouent pour la première fois (signifiant qu'elles n'ont pas encore établi un niveau de classification) disputeront leur première partie à titre de NC3.

Il y a violation officielle du règlement du 13 lors du heurt du triangle du match individuel qui entraîne la violation. Si votre adversaire enfreint le **règlement du 13**, avertissez le capitaine de l'équipe adverse et notez l'infraction sur votre feuille de pointage. Si cette note (contestation) ne figure pas sur la feuille de pointage lors de sa réception par le bureau de la ligue, il est trop tard pour protester. Prenez l'habitude de vérifier.

EXEMPLES :

Légal	Illégal
553=13	644=14
643=13	554=14
733=13	663=15

3. DIVISIONS MASTERS

Le jeu suivra le format et les règlements du championnat amateur américain. Tous les règlements, toutes les politiques et toutes les procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi aux divisions masters, sauf pour ce qui suit :

a. Il n'y aura **aucune limite du niveau de classification**.

b. Un **maximum** de 4 joueurs sera admis au tableau; 3 des 4 membres de l'équipe participeront à chaque rencontre d'équipe.

c. Lors d'une rencontre individuelle, chaque joueur cherchera à gagner la **course aux sept victoires**. Chaque rencontre individuelle comprendra huit parties de jeu de la 9 et cinq parties de jeu de la 8. Les joueurs obtiendront un point pour chaque partie remportée. Une équipe ne peut remporter plus de 21 points par soirée.

d. Le gagnant du tirage à la bande aura le choix du jeu (jeu de la 8 ou de la 9) ou du bris. Une fois le format choisi, toute la manche de ce format doit être terminée avant de passer au format suivant.

e. **Jeu de la 9 Masters** – Le joueur a remporté la partie lorsqu'il a légalement empoché la boule 9 sans empocher la boule de choc.

f. **Coup d'évitement** – Un coup d'évitement est permis immédiatement après un bris légal pendant les parties du jeu de la 9 (voir la section des définitions). Toute boule empochée lors d'un coup d'évitement ne compte pas et doit être placée sur la mouche.

g. Les Temps d'arrêt pour conseil ne sont pas permis.

h. **Baguettes pour coups sautés** – L'utilisation de baguettes pour coups sautés est permise dans la division masters. Soyez avisé que même si les règlements de la division masters permettent l'utilisation de baguettes pour coups sautés, les règlements locaux de la ligue ou les « règlements maison » de l'endroit hôte peuvent décider de limiter leur utilisation ou strictement les interdire.

i. **Jeu de la 8 Masters** – Selon les règles du Championnat amateur des États-Unis, les joueurs sont autorisés à annoncer la prochaine boule empochée au lieu de la marquer.

j. **Exemptions** – 15 points sont accordés à une équipe qui reçoit une exemption.

k. **Forfaits** – Une rencontre individuelle vaut cinq points.

l. **Les rencontres des éliminatoires** sont comptabilisées de la même façon que les rencontres hebdomadaires, sauf qu'une rencontre individuelle perdue par forfait vaut sept points. En cas d'égalité à la fin d'une rencontre en équipe, le nombre de parties individuelles gagnées déterminera l'équipe gagnante.

4. DIVISIONS DES ÉQUIPES DE 3 PERSONNES

Tous les règlements, toutes les politiques et toutes les procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi aux divisions des équipes de 3 personnes, sauf pour ce qui suit :

a. Les tableaux sont limités à cinq joueurs, même s'il n'y a que trois joueurs qui participent à chaque rencontre d'équipe.

b. **Division ouverte** – Le règlement concernant la limite du niveau de classification sera le même que le **règlement du 23**, sauf que la **limite globale du niveau de classification sera de 14** pour les trois joueurs réunis dans toute rencontre d'équipe.

c. Tous les participants des divisions des équipes de 3 personnes **sont admissibles** à participer au **8-Ball Classic et au 9-Ball Shootout.**

d **Les équipes** et les joueurs **vainqueurs de division ne sont pas admissibles** au **Championnat international** à la suite de leur participation à ce format.

Exception : Les gagnants des éliminatoires de division des sessions d'été et d'automne de la division des équipes de 3 personnes peuvent obtenir l'admissibilité, mais uniquement si :

1) L'équipe contient au moins quatre joueurs (aux fins d'originalité) sur leur tableau;

2) L'équipe se transforme définitivement pour jouer dans le format de la ligue du jeu de la 8 (équipe de cinq personnes) pour la session suivante; et

3) L'équipe satisfait à toutes les autres exigences d'admissibilité au tournoi d'équipe de plus haut niveau, c.-à-d. qu'elle joue de façon continue une fois qualifiée jusqu'à la fin de la session du printemps, elle maintient quatre de ses joueurs initiaux sur son tableau une fois qualifiée, etc.

5. DIVISIONS DU JEU DE LA 8 EN DOUBLE

Le jeu suit le format et les règlements du jeu de la 8. Tous les autres règlements, politiques et procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi aux divisions du jeu de la 8 en double, sauf pour ce qui suit :

a. Les équipes doivent commencer à jouer dans la division à un niveau d'habileté de 10 ou moins. Les équipes pourront se qualifier pour le tournoi de Las Vegas si leur niveau d'habileté d'équipe passe à 11 ou à 12 en utilisant le tableau des confrontations modifié. Si leur niveau d'habileté passe à 13, des joueurs devront être remplacés afin de ramener le niveau d'habileté de l'équipe à 10. Dans les régions qui autorisent les tableaux de trois personnes, le handicap des deux joueurs ayant les niveaux d'habileté les plus bas commence à 10 ou moins.

b. Un maximum de trois joueurs sera permis au tableau. La confrontation comportera deux matchs en simple et un match en double (l'ordre du jeu sera déterminé par la direction de la ligue locale). Si la direction de la ligue locale permet les tableaux de trois joueurs, seuls deux d'entre eux seront admissibles au Championnat du jeu de la 8 en double.

c. Le total des points disponibles dans le jeu de la 8 sera de 12 (deux matchs individuels valant jusqu'à 3 points chacun et un match en double valant jusqu'à 6 points).

d. Dans le match en double du jeu de la 8, les points disponibles seront le « double » de ceux d'un match de format standard du jeu de la 8. Ainsi, lorsque l'adversaire a été « blanchi » dans un match en double, les points seront de 6-0 au lieu de 3-0. Une victoire « sur le monticule » sera de 4-2 au lieu de 2-1, etc.

e. Exemptions - Huit points sont accordés à une équipe qui reçoit une exemption.

f. Victoire par forfait — Huit points sont attribués à une équipe bénéficiant d'une victoire par forfait. Les forfaits en jeu individuel valent 2 points lors des parties ordinaires et 3 points lors des éliminatoires. Les forfaits en match en double valent 4 points lors des parties ordinaires et 6 points lors des éliminatoires.

g. Les équipes et les joueurs vainqueurs de division ne sont pas admissibles au Championnat international du jeu de la 8 à la suite de leur participation à ce format.

h. Tous les participants aux divisions du jeu de la 8 en double ont le droit de participer à la 8-Ball Classic tant qu'ils respectent les autres exigences.

Pour connaître les règles et toutes les exigences d'admissibilité du Championnat du jeu de la 8 en double, veuillez visiter poolplayers.com ou contacter votre opérateur de ligue.

TABLEAU DES « PARTIES À GAGNER »
AU JEU DE LA 8 EN DOUBLE

Niveau d'habileté	6 ou moins	7	8	9	10	11	12
6 ou moins	2/2	2/3	2/3	2/4	2/4	2/5	2/5
7	3/2	3/3	3/3	3/4	3/4	2/4	2/5
8	3/2	3/3	3/3	3/4	3/4	3/5	3/5
9	4/2	4/3	4/3	4/4	4/4	3/4	3/5
10	4/2	4/3	4/3	4/4	4/4	3/4	3/5
11	5/2	4/2	5/3	4/3	4/3	4/4	4/5
12	5/2	5/2	5/3	5/3	5/3	5/4	5/5

6. DIVISIONS DU JEU DE LA 9 EN DOUBLE

Le jeu suit le format et les règlements du jeu de la 9. Tous les autres règlements, politiques et procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi aux divisions du jeu de la 9 en double, sauf pour ce qui suit :

a. Les équipes doivent commencer à jouer dans la division à un niveau d'habileté de 10 ou moins. Les équipes pourront se qualifier pour le tournoi de Las Vegas si leur niveau d'habileté d'équipe passe à 11 ou à 12 en utilisant le tableau des confrontations modifié. Si leur niveau d'habileté passe à 13, des joueurs devront être remplacés afin de ramener le niveau d'habileté de l'équipe à 10. Dans les régions qui autorisent les tableaux de trois personnes, le handicap des deux joueurs ayant les niveaux d'habileté les plus bas commence à 10 ou moins.

b. Un maximum de trois joueurs sera permis au tableau. La confrontation comportera deux matchs en simple et un match en double (l'ordre du jeu sera déterminé par la direction de la ligue locale). Si la direction de la ligue locale permet les tableaux de trois joueurs, seuls deux d'entre eux seront admissibles au Championnat du jeu de la 9 en double.

c. Le total des points disponibles dans le jeu de la 9 sera de 80 (deux matchs individuels valant jusqu'à 20 points chacun et un match en double valant jusqu'à 40 points).

d. Dans le match en double du jeu de la 9, les points disponibles seront le « double » de ceux d'un match de format standard du jeu de la 9. Ainsi, lorsque l'adversaire a été « blanchi » dans un match en double, les points

seront de 40-0 au lieu de 20-0. Ce qui serait normalement une victoire de 15-5 dans le jeu de la 9 sera de 30-10 dans un match en double de la 9, etc.

e. Exemptions - 60 points sont accordés à une équipe qui reçoit une exemption.

f. Victoire par forfait — 60 points sont attribués à une équipe bénéficiant d'une victoire par forfait. Les forfaits en jeu individuel valent jusqu'à 15 points lors des parties ordinaires et 20 points lors des éliminatoires. Les forfaits en match en double valent jusqu'à 40 points lors des parties ordinaires et 60 points lors des éliminatoires.

g. Les équipes et les joueurs vainqueurs de division ne sont pas admissibles au Championnat international du jeu de la 9 à la suite de leur participation à ce format.

h. Tous les participants aux divisions du jeu de la 9 en double ont le droit de participer à la 9-Ball Shootout tant qu'ils respectent les autres exigences.

Pour connaître les règles et toutes les exigences d'admissibilité du Championnat du jeu de la 9 en double, veuillez visiter poolplayers.com ou contacter votre opérateur de ligue.

TABLEAU DES « PARTIES À GAGNER »
AU JEU DE LA 9 EN DOUBLE

Niveau d'habileté	BOULES/ POINTS À GAGNER
4 ou moins	19
5	22
6	25
7	28
8	31
9	35
10	38
11	42
12	46

SECTION 8

Conduite pendant la participation à la ligue

Le but de cette section est de vous fournir des directives précises concernant la conduite des joueurs pendant la participation à la ligue. L'APA a mandaté votre gestion locale de la ligue pour faire respecter ces directives. La gestion de la ligue comprend les opérateurs de ligue, les conseils de disciplines, ou toute autre personne ou tout autre comité qui peuvent prendre des décisions relatives à une mauvaise conduite. Les directives contenues dans le présent manuel régissent le CONTACT PHYSIQUE et l'ABUS VERBAL. Certaines situations peuvent être ambiguës, d'autres non. L'APA a prévenu la gestion de la ligue d'être très stricte dans ces situations non ambiguës.

Deux sortes d'actions sont mises en œuvre par la gestion de la ligue dans ces situations de mauvaise conduite — ACTION IMMÉDIATE et ACTION DE SUIVI. L'action immédiate est la mesure entreprise qui a un effet immédiat sur les résultats actuels de la rencontre d'équipe. L'action immédiate a un effet sur toute l'équipe et il est connu qu'il y aura souvent des personnes innocentes qui seront concernées par la décision. L'action de suivi est la mesure prise subséquemment, précisément contre la personne concernée par l'incident. Les membres innocents des équipes concernées ne sont pas affectés par l'action de suivi.

1. CONTACT PHYSIQUE

Le contact physique est un contact physique hostile entre deux joueurs. Ce contact peut revêtir la forme d'une bousculade, d'une bagarre ou d'un coup. Même si ce contact ne concerne généralement que les membres d'une équipe, la gestion de la ligue devrait imposer la même pénalité lorsqu'une personne non membre est impliquée s'il est considéré que cette personne accompagne l'une des équipes. La notion d'accompagnement peut signifier plusieurs choses; en général, si une personne fautive est considérée comme accompagnant l'équipe, cela signifierait qu'elle est venue avec l'équipe ou que l'équipe devait avoir un certain contrôle sur les agissements de cette personne. La notion d'accompagnement peut être ambiguë.

ACTION IMMÉDIATE – Si un contact physique hostile se produit, LA PARTIE EST TERMINÉE! Deux possibilités sont à considérer : seule une équipe était responsable du contact physique hostile ou les deux équipes étaient coupables. LA GESTION DE LA LIGUE DOIT EXERCER L'UNE DES DEUX OPTIONS SUIVANTES :

a. Seule une équipe était responsable. Dans ce cas, l'équipe fautive perd tous les cinq matchs s'il s'agit d'une soirée de jeu régulière inscrite au calendrier hebdomadaire, ou perd la rencontre d'équipe s'il s'agit d'un match éliminatoire de fin de session ou de toute sorte de matchs de tournoi. L'équipe qui n'a pas commis la faute reçoit dix points (soixante-quinze points dans le jeu de la 9) s'il s'agit d'une soirée de jeu habituelle, ou, s'il s'agit d'une session de rencontres éliminatoires, progresse jusqu'au niveau suivant.

b. Les deux équipes étaient responsables du contact physique hostile. Dans ce cas, aucune des deux équipes ne recevra de points pour la soirée s'il s'agit d'une soirée de jeu régulière inscrite au calendrier hebdomadaire. S'il s'agit d'une rencontre éliminatoire de fin de session ou d'un match de tournoi, les deux équipes perdent la rencontre, ce qui revient à dire que les deux équipes sont disqualifiées.

La gestion de la ligue n'a aucune autre possibilité que de mettre en œuvre l'une des deux options ci-dessus. En prenant en considération les deux options ci-dessus, la gestion de la ligue ne peut juger qui a commencé, pas plus qu'elle ne peut juger que les représailles, le cas échéant, étaient justifiées. La seule façon pour les deux équipes d'éviter la même pénalité consiste à ce que l'une des équipes refuse de répliquer, et ce, peu importe le type de provocation qu'elle doive tolérer.

2. ABUS VERBAL

L'abus verbal comprend les insultes, menaces, ou toute sorte de langage pouvant être considérés comme du harcèlement ou pouvant causer de l'embarras à l'adversaire. La gestion de la ligue devra toujours prendre une décision dans ce domaine. L'encouragement de votre équipe par des applaudissements n'est pas considéré comme du harcèlement — abstenez-vous toutefois de le faire pendant que votre adversaire joue.

ACTION IMMÉDIATE - Si la gestion de la ligue est en mesure de déterminer que la violence verbale émane exclusivement d'un seul côté, le joueur qui n'a pas commis la faute se verra accorder la victoire dans cette rencontre individuelle. C'est l'action standard immédiate prise par la gestion de la ligue. L'abus verbal pourrait venir de l'adversaire, de n'importe quel membre de l'équipe adverse ou de toute personne ***qui accompagne*** l'adversaire. La situation sera considérée comme à sens unique si aucune personne de l'autre côté n'a répondu ou répliqué quoi que ce soit. Dans le cas où la gestion de la ligue détermine que la violence et le harcèlement dont elle a été victime ont placé l'équipe qui n'a pas commis la faute dans une situation inéquitable pour la compétition, elle peut décider du gain par forfait en faveur de cette équipe de la rencontre dans son ensemble.

Si les deux joueurs ou les deux équipes sont impliqués dans l'abus verbal, une situation communément appelée un *match criard*, les résultats de la rencontre peuvent ou non être touchés par la décision de la gestion de la ligue. Si la situation se produit au cours d'un tournoi ou pendant les éliminatoires, les deux équipes pourraient être disqualifiées, puisqu'il s'agit d'une situation extrêmement dérangeante pour les autres matchs et pour l'ensemble du tournoi.

3. ACTIONS DE SUIVI

C'est pendant l'action de suivi que la gestion de la ligue a la possibilité de décider qui a amorcé la situation problématique et si le degré des représailles était raisonnable ou non. L'action de suivi gère les problèmes à long terme.

Il est important que ces dames et ces hommes qui ne peuvent agir comme des dames et des hommes civilisés ajustent leur comportement en conséquence ou ils seront expulsés de la ligue.

La gestion de la ligue doit prendre des actions contre tout membre impliqué dans des violations du contact physique, peu importe l'éloignement du lien avec la ligue. Il est inacceptable que des membres déplacent leur bagarre à l'extérieur, ou qu'ils acceptent de se rencontrer ultérieurement pour s'affronter physiquement. Si, vraiment, ils se bagarrent à une date ultérieure et que la gestion de la ligue détermine que cela avait un lien quelconque avec la ligue, la gestion de la ligue doit entreprendre une action. Cette action prendrait la forme d'une action de suivi. Une bagarre qui se produit à l'extérieur, mais pendant l'horaire de la ligue, sera considérée s'être produite à l'intérieur. Si un joueur menace d'attendre à l'extérieur jusqu'à ce que le match soit terminé, la gestion de la ligue devrait décider que toute la rencontre d'équipe est perdue par forfait. Comment un joueur et ses coéquipiers peuvent-ils se concentrer sur une partie en sachant qu'ils devront

se bagarrer à la sortie? En d'autres mots, une menace peut être traitée comme un ***contact physique*** en terme ***d'action immédiate***. Il y a certainement une place pour beaucoup de jugement dans ce domaine.

Une action de suivi par la gestion de la ligue entraîne des pénalités comme la mise sous probation, la suspension et l'annulation permanente de l'adhésion à la ligue et à l'APA. La latitude de ces pénalités est principalement laissée à la gestion de la ligue, mais les directives suivantes doivent être observées :

a. Pour toute personne qui amorce une bataille ou une bagarre — annulation permanente des activités de la ligue et de l'adhésion à l'APA.

b. Pour une personne qui participe à une bataille ou une bagarre pour se défendre — un minimum d'un mois de suspension s'il s'agit de la première infraction, et beaucoup plus longtemps s'il s'agit d'une récidive.

c. Pour une personne qui utilise constamment un langage grossier ou intimidant — six mois de suspension, et plus longtemps s'il s'agit d'une deuxième infraction.

d. Pour une personne qui utilise des degrés moindres d'abus verbal – une mise sous probation ou une suspension, selon ce qui est jugé approprié.

Il est important que tous les membres de l'équipe soient au courant de ces directives de conduite. Votre équipe devrait envisager d'éliminer de son tableau toute personne qui n'est pas d'accord avec ces directives. Toute personne ou équipe suspendue de la ligue perdra immédiatement d'autres privilèges liés à l'adhésion, y compris l'admissibilité aux tournois de l'APA, jusqu'à la fin de la suspension. Lorsqu'un joueur est suspendu, il ne peut avoir le privilège d'entraîner son équipe, de tenir le pointage ou de désigner des joueurs, tant que la suspension n'est pas annulée. Le non-respect de ce règlement peut entraîner une suspension beaucoup plus longue. Vous vous êtes joint à cette ligue pour avoir du bon temps, comme c'est le cas pour la grande majorité des autres membres. Tout membre a le droit d'être traité selon un bon comportement sportif, et les membres qui démontrent un comportement abusif ne seront pas tolérés.

Tout membre a le droit d'être traité selon un bon comportement sportif.

SECTION 9

Règlements et renseignements relatifs à l'admissibilité aux tournois de plus haut niveau

Au moment de l'impression de ce manuel, l'APA offre deux championnats nationaux du jeu de la 8 : le championnat d'équipe régulier de 5 personnes et le championnat individuel. L'APA offre aussi deux championnats nationaux du jeu de la 9 : le championnat d'équipe régulier de 5 personnes et le championnat individuel. À l'avenir, l'APA pourrait offrir des championnats sous d'autres formats. Ces championnats comprennent toute combinaison d'événements locaux, régionaux et/ou internationaux, connus collectivement comme les ***Tournois de plus haut niveau***.

A. ADMISSIBILITÉ DES RÉGIONS

Afin de protéger l'intégrité globale des championnats, l'APA se réserve le droit de déclarer une région inadmissible aux championnats si la direction locale de la ligue n'observe pas consciencieusement les procédures décrites dans le manuel de fonctionnement de la ligue de l'APA.

Une ligue locale doit également présenter un nombre minimum d'équipes pour participer aux championnats internationaux. Une fois le nombre minimal des équipes atteint, plus il y aura d'équipes qui participeront dans votre région, plus grand sera le nombre d'équipes de votre région qui se qualifieront pour les championnats internationaux.

Les quantités minimales d'équipes requises pour devenir une région admissible sont comme suit :

1. CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

a. **Jeu de la 8** — Si la région de votre ligue comprend un minimum de vingt équipes régulières de jeu de la 8 participant à la session finale de printemps de l'année de la ligue, elle est admissible et peut classer au moins une équipe. Les régions ayant de douze à dix-neuf équipes participeront à des éliminatoires avec une autre région ayant aussi de

douze à dix-neuf équipes à l'issue desquels une seule équipe se classera. Les régions avec un maximum de onze équipes ne sont pas admissibles pour classer une équipe. Seules les équipes régulières de 5 adultes du jeu de la 8 seront comptabilisées pour déterminer le nombre d'équipes minimal requis

b. Jeu de la 9 — Si la région de votre ligue comprend un minimum de quatorze équipes régulières de jeu de la 9 participant à la session finale de printemps de l'année de la ligue, elle est admissible et peut classer au moins une équipe. Les régions ayant de huit à treize équipes participeront à des éliminatoires avec une autre région ayant aussi de huit à treize équipes à l'issue desquels une seule équipe se classera. Les régions avec un maximum de sept équipes de jeu de la 9 ne sont pas admissibles pour classer une équipe. Seules les équipes régulières de cinq adultes du jeu de la 9 seront comptabilisées pour déterminer le nombre d'équipes minimal requis.

2. CHAMPIONNATS DE BILLARD AMÉRICAIN

Il doit y avoir 12 équipes ou plus du jeu de la 8 au sein d'une région afin de qualifier des joueurs pour le 8-Ball Classic. Il doit y avoir 12 équipes ou plus du jeu de la 9 au sein d'une région afin de qualifier des joueurs pour le 9-Ball Shootout. Seules les équipes régulières de cinq adultes du jeu de la 8 ou de la 9 seront comptabilisées pour déterminer le nombre d'équipes minimal requis. Les équipes des autres formats du jeu de la 8 et du jeu de la 9 ne sont pas prises en compte.

B. CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

Les Championnats internationaux de billard de l'APA sont les championnats amateurs les plus importants et les plus relevés de ce sport. Contrairement aux autres ligues qui n'offrent pas un championnat international, ou qui utilisent des règlements différents pour leur championnat international, cette ligue a recours aux mêmes règlements de jeu, permet uniquement aux membres admissibles de participer, interdit les équipes étoiles et utilise et met à jour les niveaux de classification.
En général, il existe peu de différences entre la ligue régulière et le championnat. Veuillez prévoir recevoir une trousse de capitaine d'équipe avant la tenue du tournoi.

La trousse contiendra des renseignements précis, tels que : les arbitres, le cas échéant; les préposés au pointage; le cas échéant; les règles et procédures particulières pour le tournoi, si requis; et les autres éléments applicables. Cette section traite des enjeux tels que le maintien de l'admissibilité une fois celle-ci obtenue, les exigences relatives à l'identification, les procédures de certification de l'équipe, les procédures de disqualification et plus.

1. DESCRIPTION GÉNÉRALE

Une description générale des Championnats internationaux se trouve à la section 1 de ce manuel.

2. COMMENT DEVENIR UNE ÉQUIPE ADMISSIBLE

Obtenez l'admissibilité au niveau local des Championnats internationaux simplement en remportant un titre de division ou en finissant les éliminatoires directement derrière une équipe qui est déjà admissible. Une équipe par division par session devient admissible, ainsi trois équipes par division par année de ligue (si la division a participé aux trois sessions) deviennent admissibles. **LA SEULE FAÇON POUR UNE ÉQUIPE D'OBTENIR L'ADMISSIBILITÉ AUX CHAMPIONNATS EST SA PERFORMANCE LORS DU JEU HEBDOMADAIRE RÉGULIER.** Dans les grandes régions de la ligue, il peut y avoir les coupes trisannuelles, les coupes des éliminatoires, etc. pour déterminer quelle équipe se qualifie pour l'étape suivante.

3. PERTE D'ADMISSIBILITÉ

Une fois admissible, assurez-vous de connaître tous les règlements de cette section afin d'éviter de perdre votre admissibilité. Si votre équipe devait perdre son admissibilité, assurez-vous d'aviser votre bureau local de la ligue. Cela vous retirera de la liste et vous donnera l'occasion de tenter de regagner votre admissibilité. Si vous négligez d'aviser votre bureau local de la ligue, ce dernier peut octroyer l'admissibilité à l'équipe qui s'est classée derrière vous en tenant pour acquis que votre équipe est toujours admissible. Une fois cela effectué, il est trop tard pour y changer quoi que ce soit.

4. VOUS DEVEZ DEMEURER UN MEMBRE ACTIF DE L'APA

Une adhésion à l'APA expirée se traduit par une admissibilité expirée. Si l'un de vos coéquipiers n'est pas présent au moment du renouvellement, vous devez payer pour lui ou il sera ***éliminé*** du tableau, et par conséquent, il deviendra inadmissible. Une fois ***éliminé***, le joueur ne pourra pas payer plus tard et retrouver sa place au sein de l'équipe sauf à titre de nouveau membre, ce qui signifie qu'il devra se joindre avant la quatrième semaine et jouer quatre fois au cours de la nouvelle session. ATTENTION – Avisez immédiatement l'opérateur de ligue si un joueur est accidentellement éliminé de votre tableau. Autrement, il sera trop tard pour le faire.

5. VOTRE ÉQUIPE DOIT MAINTENIR UN STATUT D'ÉQUIPE ACTIVE

Toute équipe admissible doit participer à la session du printemps pour conserver son admissibilité. Si votre équipe se qualifie au cours de la session d'été, elle doit se réinscrire et jouer pendant les sessions d'automne et de printemps dans la région de la ligue au sein de laquelle elle s'est qualifiée. Une équipe qui se qualifie à l'automne doit poursuivre et jouer au printemps dans la région de la ligue au sein de laquelle elle s'est qualifiée.

6. RÈGLEMENT DU 50 % POUR LES ÉQUIPES QUALIFIÉES

Les équipes de la session d'été qui se sont qualifiées pour le championnat d'équipe local doivent terminer dans la moitié supérieure de leur division lors des sessions d'automne et de printemps subséquentes de l'année en cours de la ligue. Les équipes des sessions d'automne qui se qualifient pour le championnat d'équipe local doivent terminer dans la moitié supérieure de leur division lors de la session de printemps subséquente de l'année en cours de la ligue. Les équipes qui ne terminent pas dans la moitié supérieure de leur division lors de la ou des sessions qui suivent la qualification sont sujettes à un examen sérieux et approfondi de leurs handicaps et/ou de leur perte d'admissibilité.

7. VOTRE TABLEAU DU PRINTEMPS EST VOTRE TABLEAU DU TOURNOI DE PLUS HAUT NIVEAU

Votre tableau du printemps actuel sera le tableau avec lequel vous devrez jouer lorsque vous accéderez au Championnat international. Votre championnat d'équipe local fait partie intégrante du Championnat international. Vous ne pouvez retourner en arrière et réinscrire un

Le tableau de la session de printemps des équipes admissibles ne peut être modifié.

joueur qui jouait avec vous à l'automne ou à l'été précédent, même si ce joueur faisait partie de votre équipe lorsque vous avez obtenu l'admissibilité. S'il ne vous reste que quatre joueurs à votre tableau, vous devrez vous rendre au championnat avec seulement quatre joueurs. Assurez-vous que chaque joueur de votre équipe a satisfait les exigences de joueur individuel. Les joueurs inadmissibles seront éliminés de votre tableau et ne pourront participer. Les joueurs non admissibles ne seront pas comptabilisés aux fins du **règlement du 23**. Toutes les modifications au tableau pour les équipes qualifiées doivent être effectuées avant que l'équipe présente ses feuilles de pointage de la quatrième semaine. **Une fois la quatrième semaine de la session de printemps écoulée, les tableaux des équipes admissibles sont gelés. Aucun joueur ne peut être éliminé ou ajouté.**

8. LE NIVEAU DE CLASSIFICATION AVEC LEQUEL VOUS DEVEZ JOUER

Chaque joueur doit s'inscrire aux tournois de plus haut niveau (niveau local et plus élevé) avec le handicap de fin de session le plus élevé qu'il possédait au moment où son équipe s'est qualifiée pour son handicap de fin de session du printemps. Les handicaps de fin de session sont basés sur au moins 10 pointages de matchs au sein de la ligue sous le format dans lequel le joueur évolue.

9. NOMBRE DE POINTAGES SUR LEQUEL DOIT ÊTRE BASÉ VOTRE HANDICAP

Afin de participer aux tournois de plus haut niveau, un joueur doit posséder un niveau de classification basé sur au moins 10 pointages de matchs de la ligue sous le format dans lequel il évolue. Les 10 pointages doivent être atteints avant la fin de la session de printemps au cours de l'année de la ligue correspondant au championnat d'équipe dans lequel le joueur évolue.

10. AJOUT D'UN NOUVEAU JOUEUR À UNE ÉQUIPE QUALIFIÉE AU COURS DE LA SESSION DE PRINTEMPS

Tout joueur ajouté à une équipe, au cours de la session de printemps, qui est qualifiée pour le championnat d'équipe local, doit posséder un niveau de classification basé sur au moins 20 pointages. Si le joueur possède moins de 20 pointages, ce joueur doit être approuvé par votre opérateur de ligue avant d'être ajouté au tableau.

11. NOMBRE DE FOIS QUE VOUS DEVEZ AVOIR JOUÉ AVEC VOTRE ÉQUIPE

Afin d'être considéré comme un membre à part entière d'une équipe et **d'être admissible au Championnat international avec cette équipe**, un joueur **doit avoir joué au moins quatre fois avec cette équipe au cours de la session du printemps**. Les règlements locaux peuvent prévoir des exigences supplémentaires pour l'admissibilité aux rencontres éliminatoires.

12. MISES À JOUR DES NIVEAUX DE CLASSIFICATION

Les niveaux de classification individuels peuvent être ajustés par l'intermédiaire de la mise à jour standard, par décision du comité du tournoi ou par le Comité national d'examen des handicaps de l'APA, et ce, avant et pendant tous les niveaux de jeu d'un tournoi de plus haut niveau.

13. JOUEURS INITIAUX

Les joueurs initiaux (vous reporter à l'entrée **ORIGINALITÉ** décrite dans la section des définitions) sont ces joueurs qui étaient sur un tableau d'équipe lorsque l'équipe a obtenu son admissibilité. Lorsqu'une équipe obtient son admissibilité, chaque joueur au tableau obtient une admissibilité individuelle et détient ***l'originalité***. Si un joueur quitte une équipe admissible pour la rejoindre plus tard en respectant les règlements, il détient encore l'originalité.

Exemple : L'équipe de Mario gagne la session d'été. Mario abandonne l'équipe au cours de la session d'automne, mais la rejoint au cours de la session de printemps et dispute quatre matchs. Il demeure un ***joueur initial***.

14. LES ÉQUIPES DOIVENT CONSERVER QUATRE MEMBRES INITIAUX

Pour qu'une équipe puisse conserver son admissibilité à des tournois de plus haut niveau, au moins quatre membres doivent être des membres ***initiaux***. Une équipe qui obtient son admissibilité au cours de la session d'été doit conserver quatre membres initiaux pour les sessions d'automne et de printemps. L'***originalité*** est déterminée par les éléments suivants :

a. Faire partie d'une équipe lorsqu'elle est devenue admissible; ou

b. Se joindre à une équipe admissible qui termine première **(remporte le titre de la division).**

Exemple : Une équipe qui est devenue admissible au cours de la session d'automne amorce la session de printemps avec seulement trois membres initiaux. Elle remporte le titre de la division avec une première place incontestée rendant ***initiaux*** tous les joueurs du tableau. Ainsi, une équipe qui a perdu son admissibilité parce qu'elle n'avait pas suffisamment de joueurs originaux et avait oublié d'aviser le bureau de la ligue deviendrait uniquement admissible à nouveau en remportant le titre de la division de la session de printemps; alors que si elle avait avisé la ligue, elle aurait aussi pu retrouver son admissibilité en terminant deuxième derrière une équipe déjà admissible.

15 RÈGLEMENT DU 23 EN VIGUEUR

Le **règlement du 23** seront en vigueur. Aucune équipe ne pourra ajouter un joueur au tableau aux fins du **règlement du 23**. Les équipes qui ne peuvent satisfaire au **règlement du 23** ne seront pas disqualifiées de ce fait. Lorsque les niveaux de classification cumulés de leurs cinq joueurs inscrits au tableau ayant le niveau de classification le moins élevé dépassent 23, elles seront plutôt autorisées à faire jouer quatre joueurs dont les niveaux de classification cumulés ne dépassent pas 19 et à déclarer forfait pour le cinquième match.

Tout comme pour les éliminatoires de la session régulière, vous devez démontrer que les joueurs inscrits à votre tableau auraient pu constituer une équipe respectant le règlement si la rencontre s'était déroulée jusqu'au terme des cinq rencontres. Si les niveaux de classification cumulés des cinq joueurs inscrits à votre tableau de la division du jeu de la 8 ayant le niveau de classification le moins élevé excèdent 23, votre équipe jouera avec quatre joueurs dont les niveaux de classification cumulés n'excèdent pas 19. Évidemment, si une cinquième partie était requise, votre équipe devrait abandonner.

16. LA APA A LA POSSIBILITÉ DE DISQUALIFIER TOUTE ÉQUIPE

Afin d'organiser un tournoi juste et équitable pour tous les joueurs de l'APA, celle-ci doit s'assurer que tous les participants jouent à des niveaux de classification qui ne sont pas inférieurs à leur calibre réel. La manipulation du handicap compromet l'équité et l'intégrité du tournoi et ne peut être tolérée. Par conséquent, l'APA peut disqualifier toute équipe si, à sa seule et absolue discrétion et selon son seul et unique jugement, l'un (1) ou plusieurs de ses joueurs sont considérés par l'APA comme jouant à un niveau de classification inférieur à leur calibre réel. La décision qu'un joueur joue à un niveau de classification inférieur à son vrai calibre est nécessairement subjective; l'APA est l'unique juge du calibre d'un joueur et peut prendre une telle décision à sa seule discrétion et selon son unique jugement.

Les niveaux de classification de tous les membres de l'équipe doivent refléter leur habileté réelle.

La disqualification se traduira par la perte de tous les titres, prix, prix en argent et par une suspension minimale de 2 ans de la ligue.

17. RESTRICTIONS RELATIVES AUX TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEIL

Il y aura certaines restrictions relatives à la consultation. Les joueurs non admissibles ne peuvent pas entraîner les groupes ni participer à leurs réunions.

18. PAS PLUS DE HUIT JOUEURS PAR TABLEAU

Un nombre maximal de huit joueurs seront acceptés aux tournois de plus haut niveau. Les huit joueurs inscrits au tableau du championnat doivent être les mêmes que ceux inscrits au tableau local du printemps.

19. JOUEURS COMMUNS AU NIVEAU INTERNATIONAL DES CHAMPIONNATS

Un joueur commun est défini comme un joueur étant membre de plus d'une équipe. Une équipe peut avoir jusqu'à deux joueurs communs avec une autre équipe du même format au niveau des Championnats internationaux. Un joueur peut être commun à deux équipes dans chaque format au niveau des Championnats internationaux. Cela signifie que vous pouvez vous qualifier dans deux équipes du jeu de la 8 et deux équipes du jeu de la 9. Si vous vous qualifiez dans plus de deux équipes, peu importe le format, vous devez choisir les tableaux d'équipe dans lesquels vous demeurerez avant de participer aux Championnats internationaux.

Remarque : Les matchs ne seront pas retardés pour des joueurs qui participent à plusieurs équipes.

20. EXIGENCES RELATIVES À L'IDENTIFICATION

Tous les joueurs doivent présenter une pièce d'identité avec photographie.

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PRÉSENTER UNE PREUVE D'IDENTITÉ CONFIRMÉE ET CERTIFIÉE VALIDE AVEC **PHOTOGRAPHIE** SOUS LA FORME D'UNE PIÈCE D'IDENTITÉ PROVINCIALE DE LEUR PROVINCE DE RÉSIDENCE, UNE IDENTIFICATION MILITAIRE OU UN PASSEPORT aux tournois de plus haut niveau. Si vous ne possédez pas de pièce d'identité avec photographie, vous devez en obtenir une auprès de votre province de résidence avant de participer à l'événement. AUCUNE EXCEPTION POSSIBLE. Si vous ne pouvez fournir une pièce d'identité confirmée avec photographie, vous ne pourrez pas jouer.

21. CODE VESTIMENTAIRE

Des vêtements appropriés doivent être portés en tout temps sur le site du tournoi et à proximité de ce dernier. Le directeur du tournoi décidera ce qui est approprié ou non, et il a la responsabilité d'exiger un changement de tout vêtement inapproprié de la part de tout participant. Le code vestimentaire sera appliqué.

22. NOMS ET CHANDAILS D'ÉQUIPE

Les noms et chandails d'équipe sont coutumiers et recommandés pour tout jeu de la ligue, en particulier pour les tournois de plus haut niveau. Toutes les équipes sont encouragées à choisir un nom d'équipe et à concevoir un chandail d'équipe qui engendrent le respect du public pour leur équipe et la ligue. Les noms et chandails d'équipe qui sont considérés comme jetant un discrédit sur la ligue ne seront pas admis aux tournois de plus haut niveau. Pour plus d'information sur les noms d'équipes, veuillez consulter poolplayers.com.

23. RESTRICTIONS RELATIVES AU NIVEAU DE CLASSIFICATION

Les joueurs qui ont précédemment participé à des tournois de plus haut niveau ne pourront s'inscrire ultérieurement à d'autres tournois de plus haut niveau avec des niveaux de classification inférieurs, à moins qu'une demande ait précédemment été accordée. L'APA maintient un dossier de tous les anciens participants aux tournois et transmet des listes mises à jour à la gestion locale pour la mise en application au niveau local.

24. PROCÉDURES DE VALIDATION PAR LA GESTION LOCALE DE LA LIGUE

Votre direction locale de la ligue a pratiquement toute la session de printemps pour examiner les tableaux des équipes de votre région qui s'apprêtent à participer au niveau local des Championnats internationaux. La session de printemps se termine vers la fin du mois de mai et l'APA a demandé aux opérateurs de ligue de tenir le niveau local des Championnats internationaux au plus tard au milieu du mois de juin. Veuillez prévoir que votre opérateur de ligue ou votre comité consultatif sur le handicap examinera le niveau de classification de chaque joueur de chaque équipe avant que le championnat local d'équipe ne commence. Un tel examen diminuera les chances de disqualification ultérieure en raison de handicaps trop bas.

25. TROUSSE DE CERTI FICATION D'ÉQUIPE

L'opérateur de ligue remettra à l'APA une trousse de certification pour toutes les équipes qui se qualifient pour le niveau international. Les équipes ne pourront participer sans une trousse de certification. Chaque joueur de l'équipe contribue à cette trousse de certification en signant l'énoncé de certification de l'équipe. Chaque trousse de certification doit contenir :

a. Le dossier de handicap de chaque joueur.

b. Toutes les feuilles de pointage originales des rencontres auxquelles a participé l'équipe au cours de la session qu'elle a remportée et de toutes les sessions subséquentes.

c. Toutes les feuilles de pointage originales des rencontres auxquelles a participé l'équipe au cours du championnat local d'équipe.

d. Un énoncé de certification signé par l'opérateur de ligue.

e. Un énoncé de certification de l'équipe signé par tous les membres de l'équipe. Chaque membre de l'équipe certifie sur ce formulaire que, entre autres, les niveaux de classification du tableau de l'équipe correspondent au calibre réel de chacun des joueurs.

f. Les frais d'inscription de l'équipe.

g. Le formulaire d'inscription de l'équipe.

26. POLITIQUE D'ASSISTANCE AUX VOYAGES

L'APA a pour politique d'offrir une assistance-voyage aux équipes de la ligue locale qui passent des Championnats locaux d'équipe aux Championnats internationaux de l'APA qui se déroulent chaque mois d'août à Las Vegas, Nevada. Le fonds d'assistance payé par la ligue locale n'est pas un prix en argent et ne doit pas être considéré comme tel.

L'assistance-voyage a pour but d'alléger les dépenses de déplacement des équipes qui se rendent aux Championnats internationaux pour y participer. Le fonds d'assistance doit être réparti équitablement entre les membres de l'équipe qui se rend à Las Vegas. Une preuve des dispositions prises pour voyager est exigée.

Les équipes qui se qualifient pour les Championnats internationaux mais qui ne projettent pas d'y participer n'ont pas droit à l'assistance-voyage. Dans ce cas, une deuxième équipe finaliste deviendra alors admissible à l'assistance-voyage afin de concourir aux Championnats internationaux. De plus, si un ou plusieurs joueurs membres de l'équipe qualifiée pour l'événement choisissent de ne pas y participer, ces membres n'auront pas droit à leur part de l'assistance-voyage et des prix.

27. L'APA REPRÉSENTE LA PLUS HAUTE AUTORITÉ

Afin de préserver l'intégrité de la structure du tournoi de plus haut niveau, l'APA se réserve le droit de disqualifier tout joueur ou toute équipe :

a. Dont la trousse de certification semble avoir été modifiée ou contenir des irrégularités qui pourraient donner à ce joueur ou à cette équipe un avantage déloyal; ou

b. Lorsque la présence de circonstances frauduleuses de toute nature est décelée; ou

c. Dont l'esprit sportif ou la conduite est considéré par l'APA comme jetant un discrédit sur le tournoi, la ligue ou le sport.

L'APA est la plus haute autorité en matière de règlements pour tous les tournois. Ses décisions sont finales.

C. CHAMPIONNATS DE BILLARD AMÉRICAIN

Puisque ce manuel est conçu pour le jeu d'équipe, les championnats du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout ne seront pas couverts en détail ici. Tous les règlements relatifs à ces événements individuels sont imprimés sur le tableau de qualification locale pour une consultation par tous les participants.

En général, vous devez être un membre en règle de l'APA pour participer et maintenir votre droit de participation tout au long de l'événement ou des événements. Pour participer, vous devez être inscrit au tableau d'une équipe active sous le format dans lequel vous participez et demeurez tout au long de l'événement. Vous devez être un membre en règle. Chaque région de la ligue doit aussi satisfaire certaines exigences d'admissibilité pour faire admettre des membres aux événements individuels. Pour de plus amples détails sur les exigences, veuillez contacter votre opérateur de ligue.

Vous vous inscrivez avec votre niveau de classification reposant sur au moins dix pointages de rencontres de la ligue sous le format auquel vous participez, toutes ces rencontres devant s'être déroulées au cours des deux dernières années, et vous jouez en vertu des mêmes règlements que lors de votre jeu d'équipe. Tous les règlements sont imprimés sur le tableau de qualification locale à l'endroit où vous choisissez de vous inscrire.

L'achat de tableaux (signifiant que les qualifications locales n'ont pas réellement eu lieu) va strictement à l'encontre des règlements. Les contrevenants seront soumis à une suspension ou une annulation de leur adhésion. Puisque cela pourrait nuire à votre équipe, assurez-vous que vos coéquipiers comprennent l'importance de respecter les règlements.

Remarque : Pour tous les championnats de l'APA, l'APA est la seule juge du calibre d'un joueur et peut, en tout temps, élever le niveau de classification d'un joueur dont elle considère qu'il ne joue pas en vertu de son calibre réel.

Définitions

BAGUETTE RÉGULIÈRE : Toute baguette ordinaire conçue pour effectuer la majorité des coups dans une partie de billard.

BAGUETTES SPÉCIALES : Baguettes conçues spécialement pour réaliser certains coups. Ces baguettes comprennent notamment, sans que cela soit limitatif, les baguettes pour coups sautés, les baguettes pour coups de bris et les baguettes pour coups sautés de bris (combinaison de baguettes pour coups sautés et de baguettes pour coups de bris).

BAS DE LA TABLE : Le bout de la table non identifié par la plaque du nom du fabricant, ou sur les tables avec retour des boules, l'extrémité à laquelle reviennent les boules. (Reportez-vous au diagramme de la table de billard)

BOULE EN MAIN : La ***boule en main*** est le terme utilisé pour décrire l'avantage accordé à votre adversaire lorsque vous empochez la boule de choc ou que vous commettez autrement une faute. Votre adversaire peut choisir où placer la boule de choc sur la table avant de frapper l'une des boules de sa catégorie.

BOULE IMMOBILISÉE : Une ***boule immobilisée*** est une boule qui en touche une autre ou qui touche à une bande. Si elle touche à une autre boule, elle est immobilisée sur cette boule; si elle touche à la bande, elle est immobilisée sur la bande.

BOULE NUMÉROTÉE : Une ***boule numérotée*** est celle que vous essayez de frapper ou toute autre boule de votre catégorie. La boule de choc n'est pas une boule numérotée.

BRICOLE (ou par la bande) : Lorsqu'un joueur dirige la ***boule de choc*** pour qu'elle frappe une bande avant de toucher la boule numérotée, il effectue une bricole (ou un coup par la bande).

BRIS (coup de bris) : Fait référence au premier coup de la partie.

CHEVALET : Fait référence à la main qui tient et guide la flèche de la baguette, et au type de maintien. Fait aussi référence à un manche, similaire à une baguette, doté d'un procédé (embout) de forme particulière à son extrémité ou à d'autres types de dispositifs qui servent à soutenir la baguette lorsque le joueur ne peut atteindre l'endroit sur la table où il déposerait normalement sa main sur laquelle s'appuie sa baguette.

CONTRAIRE (effet) : Une méthode de frappe qui force la boule de choc à se diriger vers la droite ou la gauche après le contact avec une boule numérotée ou une bande.

COULÉ (effet) : Un mouvement important et souhaité de la baguette allongeant l'attaque au-dessus de l'emplacement précédemment occupé par la boule de choc.

COUPS DÉFENSIFS : Un ***coup défensif*** est un coup par lequel le joueur manque intentionnellement son coup afin de céder sa place à son adversaire. Un coup sécuritaire (vous reporter à l'entrée **SÉCURITAIRE** de ces définitions) est un coup défensif parce que le joueur n'a aucune intention d'empocher une boule de sa catégorie. ***L'intention*** étant le mot clé. Quelquefois, l'intention peut être une question d'opinion et de jugement, mais le jugement du préposé au pointage doit être accepté par le joueur adverse. N'oubliez pas que le terme défensif signifie de manquer intentionnellement. Les joueurs honnêtes font part de tous leurs coups sécuritaires et coups manqués intentionnellement. En plus de démontrer un bon esprit sportif, il y aura moins de disparité entre les deux feuilles de pointage. Le fait de ne pas inscrire les coups défensifs permet aux joueurs et aux équipes de poursuivre avec des niveaux de classification inadéquats. Jouez avec honnêteté! Ne rajoutez pas des tours! Si un joueur a un coup pratiquement impossible à réaliser et qu'il fait de son mieux, mais qu'il ne réussit tout de même pas à frapper sa boule, cela ne peut faire partie de la catégorie des coups défensifs tels qu'ils sont décrits ici. Tant qu'il faisait de son mieux pour frapper la boule et empocher l'une de ses boules, le coup n'est pas inscrit comme un coup défensif sur la feuille de pointage.

COUP D'ÉVITEMENT : Le coup d'évitement a été développé pour réduire un peu la chance pure. Un joueur peut *protéger* son tour avec un coup d'évitement. Même si les coups d'évitement étaient utilisés plus fréquemment autrefois, les coups d›évitement peuvent actuellement être utilisés uniquement après le bris, par celui qui a effectué le bris, s'il a empoché une boule lors du bris, ou par le joueur entrant si aucune boule n'a été empochée lors du bris. Un joueur peut opter pour un coup d'évitement s'il n'aime pas le coup qu'il doit effectuer. Le coup d'évitement implique d'annoncer son intention d'effectuer ce type de coup, et de frapper la boule de choc vers une nouvelle position. Le joueur n'a pas à satisfaire le règlement relatif aux *coups légaux* (heurter une boule contre une bande après un coup légal).

L'adversaire du joueur a par la suite le choix d'effectuer le coup à partir de la nouvelle position ou de dire au joueur d'effectuer lui-même le coup. Les règles normales du jeu s'appliquent à partir de ce point. Les coups d'évitement sont pratiquement la norme lors des rencontres professionnelles, et lors des championnats Masters et amateurs aux États-Unis (dirigés par l'APA); toutefois, les règlements de l'APA interdisent les coups d'évitement pour toutes les compétitions avec handicap parce qu'ils procurent, pour des raisons évidentes, un gros avantage au joueur ayant le niveau de classification le plus élevé.

COUP MASSÉ : Un ***coup*** par lequel le joueur tente de faire décrire une courbe à la boule de choc pour qu'elle contourne une autre boule avant d'aller heurter la boule voulue. Un coup massé est effectué en élevant le talon (l'extrémité inférieure) de la baguette et en utilisant un effet vers la gauche ou la droite. Un soulèvement, même mineur, du talon de la baguette joint à un effet vers la droite ou la gauche fera décrire une légère courbe à la boule de choc.

Plus la baguette est élevée, plus la boule de choc décrira une courbe. Les coups massés extrêmes, exécutés inadéquatement, peuvent causer des dommages à l'équipement du billard à poches. Même si les règlements de la ligue permettent les coups massés, il est possible que certains règlements locaux ou certaines « règles maison » limitent ou interdisent les coups massés.

COUP PAR LA BANDE : Un ***coup par la bande*** est un coup donné par un joueur par lequel il dirige la boule numérotée vers le coussin lors de son coup.

COUPS POUSSÉS : Un ***coup poussé*** concerne une situation où la boule de choc est immobilisée sur une boule numérotée. Le problème auquel doit faire face le joueur consiste à éviter de pousser la boule de choc ou à maintenir le procédé de la baguette sur cette dernière. Cela paraît mal et est généralement perçu comme étant illégal. Les coups poussés sont controversés. Les coups poussés ne seront pas annoncés dans cette ligue amateur. Même les joueurs professionnels ne peuvent s'entendre sur ce qui est ou non un coup poussé. En général, vous pouvez réduire les risques d'être accusé d'effectuer un coup poussé en frappant la boule de choc en angle contre la boule visée ou en relevant le talon de votre baguette d'environ 30 degrés. Cela réduit automatiquement la longueur du coulé qui est la cause principale d'un coup poussé. Les joueurs qui guident de façon répétée la boule de choc avec force sur les boules numérotées qui sont gelées sur la boule de choc, utilisant une baguette de niveau et un long coulé, peuvent faire l'objet d'une pénalité pour un manque d'esprit sportif.

COUP SAUTÉ : Un ***coup sauté*** se produit lorsque la boule de choc est frappée avec l'embout de la baguette incliné vers le bas dans le but de soulever ou de faire sauter la boule de choc par-dessus une boule numérotée afin de réussir un coup légal. Il est illégal et, par conséquent, il s'agit d'une faute que de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la soulevant intentionnellement dans les airs (coup en cuiller). Consultez un professionnel local pour savoir comment faire sauter légalement la boule de choc. Bien que les règlements de la ligue autorisent les coups sautés, certains règlements locaux ou « règlements maison » de nombreux établissements limitent ou interdisent les coups sautés.

DOUBLE TOUCHE : Une double touche est un coup illégal qui survient lorsque le bout de la baguette de jeu touche deux fois à la boule de choc lors de l'exécution d'un seul coup. Cette faute peut survenir lors d'un double contact de la boule de choc ou lorsque la boule de choc est presque appuyée ***(gelée)*** contre la boule visée ou la bande. Dans ce dernier exemple, la double touche est due à la difficulté d'éloigner la baguette assez rapidement après le coup pour éviter que la boule de choc ne rebondisse sur elle. En règle générale, vous pouvez réduire les risques de commettre ce type de faute en frappant la boule de choc en angle contre la boule visée ou la bande ou en relevant le talon de la baguette d'environ 30 degrés. Cela réduit automatiquement la longueur du coulé qui est la principale cause d'une double touche.

EMPOCHEMENT DE LA BOULE DE CHOC : L'empochement de la boule de choc ou la projection de la boule de choc hors de la surface de jeu, jusqu'au sol.

EXEMPTION : Une exemption représente une équipe manquante à un programme. Les programmes sont toujours établis pour accommoder un nombre pair d'équipes. En présence d'un nombre impair d'équipes au sein d'une division, il y aura une exemption. Par exemple, une division composée de 9 équipes affrontera une division de 10 équipes avec un programme contenant une exemption. Si votre équipe fait l'objet d'une exemption, cela signifie que vous n'avez pas de matchs à disputer en cette occasion. Une exemption correspond à une équipe manquante pour la rencontre d'équipe et à une personne manquante pour un événement individuel.

FAUSSE QUEUE : Une ***fausse queue*** se produit lorsque le procédé (l'embout) de la baguette ne heurte pas suffisamment directement la boule de choc et dérape de celle-ci sans la diriger vers la trajectoire souhaitée, situation souvent causée par un manque de craie sur le procédé, un embout mal taillé ou une tentative d'effet ratée. La fausse queue n'est pas une manœuvre illégale, à moins que le joueur agisse de façon intentionnelle pour soulever la boule par-dessus une boule qui lui bloque la voie. Quelquefois, une fausse queue peut entraîner une faute parce que la boule de choc a été frappée deux fois ou parce qu'elle a heurté la boule 8 ou l'une de boules de l'adversaire en premier. Toutefois, ce n'était pas la fausse queue qui constituait la faute, mais plutôt le fait que la boule de choc fut frappée deux fois ou que la mauvaise catégorie de boules fut heurtée.

FAUTE : Un coup illégal entraînant la perte du tour à la table et la ***boule en main*** pour l'adversaire.

LIGNE DE BRIS : La ligne imaginaire tirée d'un bord à l'autre de la table de billard entre les deuxièmes repères à partir de la bande du haut. (Reportez-vous au diagramme de la table de billard)

MOUCHE DU BAS : Un point placé exactement au centre d'une ligne imaginaire tirée d'un bord à l'autre de la table de billard entre les deuxièmes repères à partir de la bande du bas. (Reportez-vous au diagramme de la table de billard)

NIVEAU DE CLASSIFICATION ÉTABLI : Lorsque le joueur a joué au moins 10 matchs au sein d'un même format.

« ON THE HILL » : Littéralement « sur le monticule », décrit la situation d'un joueur qui, pour remporter sa rencontre individuelle, n'a plus besoin que d'une seule partie.

ORIGINALITÉ : ***L'originalité*** dans ce système de la ligue fait référence aux membres initiaux. Les membres originaux sont ceux qui faisaient partie d'une équipe devenue admissible aux Championnats internationaux de l'APA ou qui a remporté un titre dans une division. (Remporter un titre de division signifie de gagner l'une des éliminatoires de division qui a lieu à la fin de chaque session.) Les membres initiaux sont ceux qui détiennent l'originalité. Un membre initial peut perdre son originalité s'il quitte l'équipe, mais il peut la récupérer en retournant au sein de la même équipe conformément aux autres règlements contenus dans ce manuel.

RENCONTRE « HILL-HILL » : Une situation lors d'une rencontre où les deux joueurs n'ont besoin que d'un jeu supplémentaire pour remporter la rencontre.

RÈGLEMENTS LOCAUX : Les ***règlements locaux*** sont des règles, politiques et procédures additionnelles propres à une région de ligue locale. Ils sont conçus pour aborder les situations locales, comme les dispositions relatives à la cueillette et à la livraison des feuilles de pointage, les horaires de la ligue et autres cas similaires. Les règlements locaux peuvent aussi couvrir des situations précises, comme la façon dont les trois coupes ou les coupes de qualification influencent l'admissibilité aux tournois de plus haut niveau. Les règlements locaux peuvent aussi contredire certaines portions de ce manuel, particulièrement la section des règlements généraux, mais uniquement avec l'autorisation de l'APA. Les règlements locaux sont normalement rédigés par l'opérateur de ligue et le conseil de discipline.

RÉTRO (effet) : Une méthode de frappe qui force la boule de choc à tourner en sens inverse après le contact avec une boule numérotée. Le procédé (l'embout) de la baguette doit toucher à la boule de choc au centre inférieur pour causer cet effet rétro ou arrière.

RICOCHET : Un terme utilisé pour décrire le rebondissement d'une boule sur une autre.

SÉCURITAIRE (coup) : Une mesure défensive entreprise lorsqu'un joueur fait face à un coup « impossible » ou à « haut pourcentage d'échec » ou qu'il choisit de laisser son adversaire dans une situation difficile. Il s'agit d'un coup légal et il n'est pas considéré comme antisportif. Un coup sécuritaire doit tout de même se conformer au règlement concernant le fait qu'il faut frapper la ***bonne*** boule en premier et heurter une bande par la suite. Si une ***bonne*** boule est empochée accidentellement en jouant un coup sécuritaire, le joueur doit continuer à jouer. Les joueurs honnêtes annoncent leurs coups sécuritaires. (Voir **COMPRENDRE LES COUPS DÉFENSIFS** dans la section des Règlements généraux.)

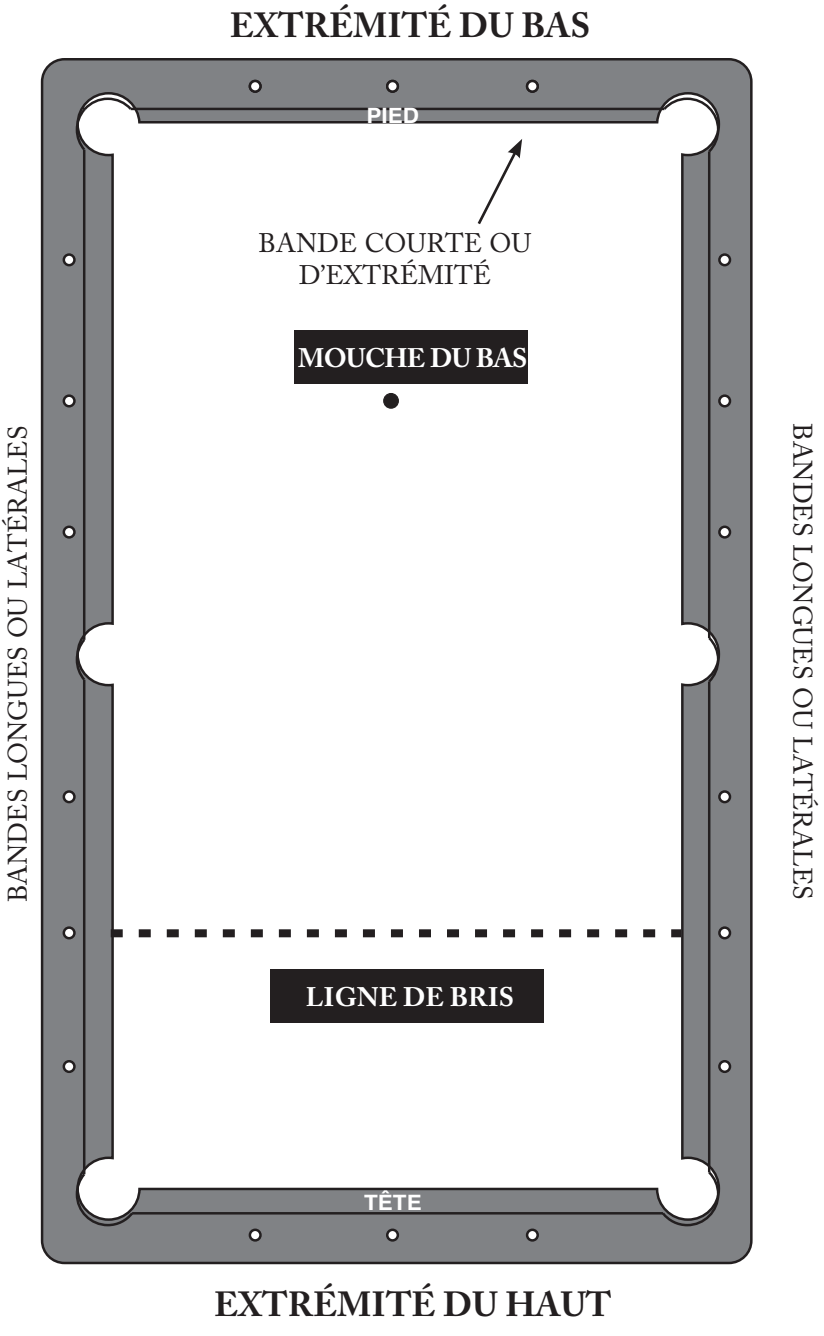
SESSION : Au sein de la ligue de billard APA, la session fait référence à la saison pendant laquelle le jeu de la ligue a eu lieu. Il existe trois sessions dans chaque année de ligue – la session d'été, la session d'automne et la session de printemps.

SUIVI (effet) : Une méthode de frappe qui force la boule de choc à suivre la même trajectoire que la boule numérotée après le contact.

TIRAGE À LA BANDE : Une méthode utilisée pour amorcer une partie. Les joueurs frappent simultanément une boule de derrière la ligne de bris, afin que cette dernière heurte la bande du bas avant de revenir vers le haut de la table (la boule effectue un aller-retour). Ne pas heurter la bande du bas, heurter une bande latérale ou empocher la boule entraîne la perte du tirage à la bande. La boule située le plus près de la bande du haut gagne. Il est permis à la boule de toucher la bande du haut. Si les boules du tirage à la bande se heurtent ou si les deux joueurs ne heurtent pas la bande du bas, il faut recommencer le tirage à la bande.

TOUR : Un cycle terminé qui attribue à chaque joueur un tour à la table.

TRICHERIE : La tricherie, dans tout sport avec handicap, est une pratique malhonnête qui consiste à jouer intentionnellement au-dessous de son calibre réel afin de modifier son handicap pour qu'il ne reflète pas son vrai niveau de jeu. Il existe plusieurs mesures contre la tricherie dans le système de cette ligue. Vous pouvez aider en inscrivant adéquatement les coups défensifs (reportez-vous à l'entrée **COUPS DÉFENSIFS** de ces définitions) au cours du jeu hebdomadaire régulier. (Voir **COMPRENDRE LES COUPS DÉFENSIFS** dans la section des Règlements généraux.)


EXTRÉMITÉ DU BAS
PIED
BANDE COURTE OU D'EXTRÉMITÉ
MOUCHE DU BAS
BANDES LONGUES OU LATÉRALES
BANDES LONGUES OU LATÉRALES
LIGNE DE BRIS
TÊTE
EXTRÉMITÉ DU HAUT

Gagnants des événements précédents

1981-1986

Champions nationaux d'équipe

1981 Division ouverte du jeu de la 8 : The Place II – St. Louis, MO
1982 Division ouverte du jeu de la 8 : Jimmy's Bar – Sandusky, OH
1983 Division ouverte du jeu de la 8 : The Boulevard Club – Providence, RI
1984 Division ouverte du jeu de la 8 : Port Bar #1 – Columbus, OH
1985 Division ouverte du jeu de la 8 : The Place – Baltimore, MD
1986 Division ouverte du jeu de la 8 : John's Café – New Castle, DE
1986 Division des dames : Jim Green's Saloon – St. Louis, MO

1987-1989

Champions nationaux individuels

1987 Division des hommes : John Gureckis – Daytona Beach, FL
1987 Division des dames : Sandy Meadows – Cincinnati, OH
1988 Division des hommes : Terry Young – Wichita, KS
1988 Division des dames : Judy Cox – Des Moines, IA
1989 Division des hommes : Mike Bandy – Joliet, IL
1989 Division des dames : Tammy Blanton – Farmington, MO

Champions nationaux d'équipe

1987 Division ouverte du jeu de la 8 : Three Star A – Warren, MI
1987 Division des dames : A.J. Gill – Oklahoma City, OK
1988 Division ouverte du jeu de la 8 : The Comets – Wyoming, MI
1988 Division des dames : Mike's – Muskegon, MI
1989 Division ouverte du jeu de la 8 : Sheba's III – East Peoria, IL
1989 Division des dames : Sharpshooters – Wilmington, DE

1990

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Robert Stovall – Norcross, GA
Division des dames : Linda Perna – Fostoria, OH

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Carl's Cuers – Pittsburgh, PA
Division des dames : Homestead Ladies – Columbus, OH

1991

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Al Pepin – Auburn, ME
Division des dames : Renee Salvi – McKeesport, PA

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Burgundy Lounge – Ridley Park, PA
Division des dames : J.O.B's – Stella – Madison, TN

1992

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Robert Stovall – Atlanta, GA
Division des dames : Terri Bucklin – Battle Creek, MI

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : All Winners – Pittsburgh, PA
Division des dames : Pro Billiards – Charlotte, NC

1993

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Mike Corbett – Oak Forest, IL
Division des dames : Terri Stovall – Norcross, GA

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Gamesters – Oklahoma City, OK
Division des dames : I'm Not Tellin' – Spokane, WA

1994

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux d'équipe

Country City U.S.A. – Charlotte, NC

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Robert Vallas – Peoria Heights, IL

Division des dames : Debbie Teel – Tulsa, OK

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Spoilers – Cape Girardeau, MO

Division des dames : Barney's Babes – Hamilton, OH

Champion de l'U.S. Amateur

Ron Park – Charlotte, NC

1995

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux d'équipe

Division du jeu de la 9 : 9-Ball Express – New Orleans, LA

Division ouverte du jeu de la 8 : Mr. Bigs I – Kensington, CT

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Howard Bachman – Baltimore, MD

Division des dames : Akiko Taniyama – New York City, NY

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Syndicate – Marietta, GA

Division des dames : De-Terminators – Monticello, IL

Division du jeu de la 9 : My Brother's Pub II – Levittown, PA

Champion de l'U.S. Amateur

Richard Ross – Wilbraham, MA

1996

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : Tips Ladies – Westwego, LA

Division du jeu de la 9 : Tranquility – Baltimore, MD

Division ouverte du jeu de la 8 : Mod Squad – Mississauga, ON

Champions nationaux individuels

Division des hommes : Melvin Craig – Middletown, DE

Division des dames : Debbie Teel – Tulsa, OK

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Angie's 8 – Independence, LA

Division des dames : Sandy's Place – Jackson, MS

Division du jeu de la 9 : Captain Rat – Cape Girardeau, MO

Champion de l'U.S. Amateur

Richard Ross – Wilbraham, MA

1997

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

8-Ball Classic de l'APA : Patricia Spurgeon – Falls Church, VA

Don O'Neal – Terre Haute, IN

Champions nationaux individuels

Division des hommes : William Morton – Ft. Washington, MD

Division des dames : Tammie Cox – E. Peoria, IL

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Illusions – Oklahoma City, OK

Division des dames : Wild Deuces – New Iberia, LA

Division du jeu de la 9 : Interchange – Kent, WA

Champion de l'U.S. Amateur

Aaron Nadler – Santa Cruz, CA

1998

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : Girls Night Out – Southampton, PA

Division du jeu de la 9 : Susie's – Golden, CO

Division ouverte du jeu de la 8 : Big Irish – Ajax, ON

Champions nationaux individuels

Division des hommes : George Kieselat – Lakewood, OH

Division des dames : Sabra Beahn – St. Petersburg, FL

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Trail's Inn – Metropolis, IL
Division des dames : O's Casino – Bakersfield, CA
Division du jeu de la 9 : Kopy Kats – Pekin, IL

Champion de l'U.S. Amateur
Henry Brodt – Glenview, IL

1999

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux d'équipe
Prix du meilleur esprit sportif Gentleman Jack
Division des dames du jeu de la 8 : Witchy Women – Spokane, WA
Division du jeu de la 9 : Travelers – Bakersfield, CA
Division ouverte du jeu de la 8 (égalité): Magnificent 7, Olathe, KS & Irish Cue – Lake Norman, NC

Champions nationaux individuels
Division des hommes : Ritchie Idrovo – Chicago, IL
Division des dames : Pamela Burgon – Clinton, CT

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Bonzai – Oklahoma City, OK
Division des dames : Sandy's Place – Jackson, MS
Division du jeu de la 9 : Yellowbellies – Edmonton, ONT

Champion de l'U.S. Amateur
Henry Brodt – Glenview, IL

2000

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
Prix du meilleur esprit sportif Gentleman Jack
Division des hommes : Andrew Cameron – Manhattan, NY
Division des dames : Lisa Ingram – Huntsville, AL

Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : Fox's Den – Des Moines, IA
Division du jeu de la 9 : Top Heavy – Indialantic, FL
Division ouverte du jeu de la 8 : Penny's Game Cocks 1 – Soddy Daisy, TN

Champions nationaux individuels
Division des hommes : Jeff Sergent – Joliet, IL
Division des dames : Lauren Ward – Valley Village, CA

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Lucky 7's – Atlanta, GA
Division des dames : George's Emotional Girls – Moore, OK
Division du jeu de la 9 : Squeeze Inn II – San Antonio, TX

Champion de l'U.S. Amateur
David Rowell – Birmingham, AL

2001

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
Prix du meilleur esprit sportif Gentleman Jack
9-Ball Shootout Jack Daniel's Old No 7 : Jennifer Malloy – Colorado Springs, CO
8-Ball Classic Camel
Daniel Alba – San Fernando, CA
Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : Heart Breakers – Newark, DE
Division du jeu de la 9 : Stric 9 – Seattle, WA
Division ouverte du jeu de la 8 : Mad Cue Disease – New York, NY

Champions nationaux individuels
9-Ball Shootout Jack Daniel's Old No 7 :
Kathy Bundrick – Pelion, SC (Catégorie Vert)
Anita Hill – Norman, OK (Catégorie Blanc)
Richard Schmiegel Jr. – Saginaw, MI (Catégorie Noir)
8-Ball Classic Camel :
Linda Garcher – Silverton, OR (Catégorie Bleu)
Shawn Hubbert – Trevorton, PA (Catégorie Jaune)
Stephen Miles – Martinez, GA (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Huly's Hooligans – Cape Girardeau, MO
Division des dames : Hustlers – Harvey, LA
Division du jeu de la 9 : Silverfront – Athol, MA

Champion de l'U.S. Amateur
Robert Hall – Meridianville, AL

2002

Premio al Espíritu Deportivo

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Troy Still – Bridgeton, NJ

8-Ball Classic Camel : Rick Pittman – Galatia, IL

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : WLTBO – Decatur, IL

Division du jeu de la 9 : Bola 9 Black Sheep – Plymouth Meeting, PA

Division ouverte du jeu de la 8 : Have Fear – Glen Burnie, MD

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA :

Edie Dery – Foxboro, MA. (Catégorie Vert)

Chris Abellera – Sunnyvale, CA (Catégorie Blanc)

Richard Schmiegel Jr. – Bay City, MI (Catégorie Noir)

8-Ball Classic Camel :

Mike Davie – New York, NY (Catégorie Bleu)

Chris Kuk – New Lenow, IL (Catégorie Jaune)

Jeff Sergent – Joilet, IL (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : It's Like a Nightmare – San Diego, CA

Division des dames : V3's – Louisville, KY

Division du jeu de la 9 : Fava Bean – Hamden, CN

Champion de l'U.S. Amateur

James Henson – Alexandria, VA

2003

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Michelle Billodeaux – Shreveport, LA

8-Ball Classic de l'APA : Bill Carlucci – Audubon, NJ

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : R-Girls – Huntington Beach, CA

Division du jeu de la 9 : 9 and Out – Goose Creek, SC

Division ouverte du jeu de la 8 : Arena Billiards – Little Rock, AK

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA :

Michael Richards – McCook, NB (Catégorie Vert)

Michael Mason Jr. – Indianapolis, IN (Catégorie Blanc)

Richard Schmeigel Jr. – Saginaw, MI (Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA :

Emery Sims – Ocoee, FL (Catégorie Bleu)

Rama Ukperaj – Bellmore, NY (Catégorie Jaune)

John Lehman – Orland Park, IL (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Pool Time Grill – Baton Rouge, LA

Division des dames : V3's – Louisville, KY

Division du jeu de la 9 : Lumberjacks – Independence, LA

Champions de l'U.S. Amateur

Division des hommes : Bruce Choyce – Orlando, FL

Division des dames : Tina Larsen – Palatine, IL

2004

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Shannon Porter – Panacea, FL

8-Ball Classic de l'APA : Richard West – Knoxville, TN

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : Dream Team – San Antonio, TX

Division du jeu de la 9 : Nina's – Terre Haute, IN

Division ouverte du jeu de la 8 : Racketeers – Robertsdale, AL

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA :

Heather Bielan – Sebastian, FL (Catégorie Vert)

Rex Swett – Lakewood, CO (Catégorie Blanc)

Frank Almanza – Upland, CA (Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA :

Jim Yorke – Brampton, ON (Catégorie Bleu)

Kevin Belknap – Sherwood, AR (Catégorie Jaune)

David Weaver – Broken Arrow, OK (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Terry's All Stars – Topeka, KS
Division des dames : George's Emotional Girls – Moore, OK
Division du jeu de la 9 : 2HRD2HNDL9 – Moore, OK

Champions de l'U.S. Amateur
Division des hommes : David Hall – Scarborough, ME
Division des dames : Phyllis Fernandez – Spokane, WA

2005

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA : Tanya Brown – Monrovia, CA
8-Ball Classic de l'APA : Mike Miller – Marcus Hook, PA
Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : Parkway Billiards – Chattanooga, TN
Division du jeu de la 9 : Got Game – Bakersfield, CA
Division ouverte du jeu de la 8 : The Sidewinders – Jacksonville, FL

Champions nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA :
Linda Huynh – Norton, MA (Catégorie Vert)
Jerry Eggleston, Jr. – Cocoa, FL (Catégorie Blanc)
Brian Parks – Bakersfield, CA (Catégorie Noir)
8-Ball Classic de l'APA :
Joey Jordan – Tallahassee, FL (Catégorie Bleu)
Timothy Baker – Conway, AR (Catégorie Jaune)
Zane Edgens – Gurnee, IL (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : LC's – San Antonio, TX
Division des dames : The Faithfuls – Augusta, GA
Division du jeu de la 9 : Lights Out – Moore, OK

Champions de l'U.S. Amateur
Division des hommes : Pete Genovese – New Britain, CT
Division des dames : Karen Armstrong – Bear, DE

2006

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA : Megann Barrette – Chapel Hill, NC
8-Ball Classic de l'APA : Kim Steinle – Mansfield, TX
Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : Girls Got Game – Clovis, CA
Division du jeu de la 9 : The Pen Inmates – Huntington Beach, CA
Division ouverte du jeu de la 8 : Cue Jerseys – Ontario, Canada

Champions nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA :
Andrea de Rossett – Woodstock, GA (Catégorie Vert)
Lee Cox – Richmond, VA (Catégorie Blanc)
Brian Parks – Bakersfield, CA (Catégorie Noir)
8-Ball Classic de l'APA :
Ron Schippert – Las Vegas, NV (Catégorie Bleu)
Armando Leal – San Antonio,TX (Catégorie Jaune)
Robert Hall – Huntsville, AL (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Bankers and Snookers – Topeka, KS
Division des dames : Fire House Saloon – Morton, IL
Division du jeu de la 9 : 7 Gods and a Frog – Lowell, MA

Champions de l'U.S. Amateur
Division des hommes : Bill McCollim – Freedom, PA
Division des dames : Michell Monk – Palm Bay, FL

2007

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA : Kato Lin – Chatsworth, CA
8-Ball Classic de l'APA : David Fritts – Moutain City, TN
Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : 8-Up – Fairfield, OH
Division du jeu de la 9 : Broadway Bullies – Gloucester, NJ
Open 8-Ball Division: Gator Haters – Chattanooga, TN

Champions nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA :
Susan Cherkowsky – Lakeland, FL (Catégorie Vert)
Karl Lavergne – Kenosha, WI (Catégorie Blanc)
Jose Garcia – San Antonio,TX (Catégorie Noir)
8-Ball Classic de l'APA :
Jada Monroe – Accokeek, MD (Catégorie Bleu)
Diane Romano – Orlando, FL (Catégorie Jaune)
Jeff Sergent – Joliet, IL (Catégorie Violet)
Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Have Fear – Glen Burnie, MD
Division des dames : Refuse to Lose – Arlington, VA
Division du jeu de la 9 : The Way We Were – Trenton, NJ
Champions de l'U.S. Amateur
Division des hommes : Jason Richko – Trinity, FL
Division des dames : Tina Larsen – Palatine, IL

2008

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA : Dan Rogers – Port St. Lucie, FL
8-Ball Classic de l'APA : Chris Lockridge – Helena, AL
Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : Late Bloomers – Atlanta, GA
Division du jeu de la 9 : The Bandit's – Leesville, LA
Division ouverte du jeu de la 8 : 8-Ball Busters – Bradenton, FL
Champions nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA :
Laura Vancura – Austin, TX (Catégorie Vert)
Aaron Welter – Sorrento, FL (Catégorie Blanc)
Roger Lites – Belcher, LA (Catégorie Noir)
8-Ball Classic de l'APA :
Teresa Spencer – Mooresville, NC (Catégorie Bleu)
Bob Smith – Kankakee, IL (Catégorie Jaune)
Christopher Miller – Lafayette, LA (Catégorie Violet)
Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : Westside – Kankakee, IL
Division des dames : Clean Slates – Maple Shade, NJ
Division du jeu de la 9 : Oh Shot – Gastonia, NC
Champions de l'U.S. Amateur
Division des hommes : Travis Gunn – Hewitt, TX
Division des dames : Amy Chen – Norcross, GA

2009

Prix du meilleur esprit sportif
Championnats nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA : Richard Benes – Palmetto, FL
8-Ball Classic de l'APA : Kevin Jones – Fontana, CA
Championnats nationaux d'équipe
Division des dames du jeu de la 8 : Killer Instincts – Stillwater, OK
Division du jeu de la 9 : Remix – Huntington Beach, CA
Division ouverte du jeu de la 8 : Sewer Rats – Newtonville, ONT
Champions nationaux individuels
9-Ball Shootout de l'APA :
Dustin Harwood – Sumner, WA (Catégorie Vert)
Nicolas Reyna – Lincoln Park, MI (Catégorie Blanc)
Kenneth Brisbon – Oxford, MI (Catégorie Noir)
8-Ball Classic de l'APA :
Brent Bratcher – Louisville, KY (Catégorie Bleu)
Donnie Richardson – Beersheba, TN (Catégorie Jaune)
Chris Frazao – Trumbull, CT (Catégorie Rouge)
David Rowell – Birmingham, AL (Catégorie Violet)
Champions nationaux d'équipe
Division ouverte du jeu de la 8 : No English – Bridgeport, CT
Division des dames : Let It Ride – Bakersfield, CA
Division du jeu de la 9 : Shoot 'Em Down – Waterloo, SC
Champions de l'U.S. Amateur
Division des hommes : Brian Parks – Bakersfield, CA

Gagnants des événements précédents

2010

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Amy Nevills – Waxhaw, NC

8-Ball Classic de l'APA : Victoria Clayton – Dry Fork, VA

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : Not Jo Momma – Stuart, FL

Division du jeu de la 9 : Six Shooters – Hesperia, CA

Division ouverte du jeu de la 8 : Shooting Stars – Gainesville, FL

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA :

Tina Johnson – Fayetteville, NC (Catégorie Vert)

Angel Palomarez – Tucson, AZ (Catégorie Blanc)

Nelson Montierth – Longmont, CO (Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA :

Davis Lastrapes – Macon, GA (Catégorie Bleu)

Anthony Marseco Jr. – Luzerne, PA (Catégorie Jaune)

Craig Feyler – Dover, DE (Catégorie Rouge)

Raymond Procell – Coushatta, LA (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Chumba's All Stars – Topeka, KS

Division des dames : Don't Need a Man – Bessemer City, NC

Division du jeu de la 9 : The Fort – Baltimore, MD

Champions de l'U.S. Amateur

Division des hommes : Raymond Linares – Miami, FL

Division des dames : Amy Chen – Norcross, GA

2011

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Miguel Rodriguez – Ocala, FL

8-Ball Classic de l'APA : Jim Legothetis – Pekin, IL

Championnats nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : On the Snap Dragons – Ankeny, IA

Division du jeu de la 9 : Twisted – Little Rock, AR

Division ouverte du jeu de la 8 : Call Us Shorty – Iberia, LA

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA :

Nicole Goin – Danville, IL (Catégorie Vert)

Troy Cooper – Anoka, MN (Catégorie Blanc)

Alex Olinger – Kettering, OH (Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA :

Duane Green – Willingboro, NJ (Catégorie Bleu)

Patrick Wheeler – Manhattan, IL (Catégorie Jaune)

Michael Jaeck – Whitehouse, OH (Catégorie Rouge)

Steve Knoll – Sarasota, FL (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : English Crooks – Bridgeport, CT

Division des dames : Snook Hers – Arlington, VA

Division du jeu de la 9 : Now What – Dayton, OH

Champions de l'U.S. Amateur

Division des hommes : Ernesto Bayaua – Houston, TX

Division des dames : Suzanne Smith – Edgewood, WA

2012

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Jina Watterworth – Lapeer, MI

8-Ball Classic de l'APA : Mike Tucci – Fresno, CA

Champions nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : Short & Sweet Divas – West Monroe, LA

Division du jeu de la 9 : 1-Ball At a Time – Chapel Hill, NC

Division ouverte du jeu de la 8 : TFF – Onaka Pan Pan – Tokyo, Japan

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : James Rockwell – Columbus, NJ (Catégorie Vert)

Mike Sousa – Norton, MA (Catégorie Blanc)

Dustin Morris – Minneapolis, MN (Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA : Connie Kraft – East Peoria, IL (Catégorie Bleu)

Patrick Porter – Burlington, NJ (Catégorie Jaune)

Joseph Magsaysay – Jackson, MO (Catégorie Rouge)

Cary Cass – Miami, FL (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Hate "Joey". Not Us – Trenton, NJ

Division des dames : I'm a 7 at Drinkin' – Matthews, NC

Champions de l'U.S. A mateur

Division des hommes : Brian Parks – Bakersfield, CA

Division des dames : Tammie Jones – Muncie, IN

2013

Prix du meilleur esprit sportif

Championnats nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Daniel Praty – San Diego, CA

8-Ball Classic de l'APA : Michael Andrew – Oshawa, ON

Champions nationaux d'équipe

Division des dames du jeu de la 8 : Shooting Stars – Toronto, ON

Division du jeu de la 9 : Double Trouble – Montgomery, AL

Division ouverte du jeu de la 8 : Tex Mex – Oxnard, CA

Champions nationaux individuels

9-Ball Shootout de l'APA : Tom Williamson – Billerica, MA (Catégorie Vert)

Eddie Conklin, Jr. – Bayonne, NJ (Catégorie Blanc)

David Apollos – Gallatin, TN (Catégorie Blanc)

8-Ball Classic de l'APA : Faith Rubin – Fayetteville, NC (Catégorie Bleu)

Steven Davis – Minneapolis, MN (Catégorie Jaune)

David Templeton – Jackson, MO (Catégorie Rouge)

Dustin Gunia – Omaha, NE (Catégorie Violet)

Champions nationaux d'équipe

Division ouverte du jeu de la 8 : Gators – Shreveport, LA

Division des dames : Boobie Trap – Gambrills, MD

Division du jeu de la 9 : Pool Mafia – Lake Worth, FL

Champions de l'U.S. A mateur

Division des hommes : Brian Parks – Bakersfield, CA

Division des dames : Dana Aft – Atlanta, GA

Gagnants des événements précédents

2014

Prix de l'esprit sportif

Championnat national en simple

APA 9-Ball Shootout : Robyn Thrash – Arlington, TX

APA 8-Ball Classic : Matthew Boyagain – Wayne, MI

Championnats nationaux en équipe

Division du jeu de la 9 : Bull Shooters – Cayce, SC

Division du jeu de la 8 : Different Strokes – San Francisco, CA

Champions nationaux en simple

APA 9-Ball Shootout : Mackenzie Hoover – Walkerton, IN (niveau vert)
Andrew Winans – Camarillo, CA (niveau blanc)
Gregory Harada – San Gabriel, CA (niveau noir)

APA 8-Ball Classic : Dannielle Richardson – Stuart, FL (niveau bleu)
Tim Dittmar – Alvin, IL (niveau jaune)
Judy Johnston – San Antonio, TX (niveau rouge)
Barry O' Sullivan – Garwood, NJ (niveau orange)
Christopher Miller – Lafayette, LA (niveau violet)

Champions nationaux en équipe

Division du jeu de la 8 : You Got Action – Cabot, AR

Division du jeu de la 9 : Bench Warmers – Johnston, RI

Champion amateur des États-Unis

Kenneth Brisbon – Oxford, MI

Champion amateur des États-Unis - Dames

Tammie Jones – Muncie, IN

2015

Prix de l'esprit sportif

Championnat national en simple

APA 9-Ball Shootout : Carolyn Burgduff – Keizer, OR

APA 8-Ball Classic : Paul Langley, San Diego, CA

Championnats nationaux en équipe

Division du jeu de la 9 : Gray Eagles – Orting, Wash

Division du jeu de la 8 : Débutants – Bloomington, IN

Champions nationaux en simple

APA 9-Ball Shootout : Kristi Spohn – Mary Esther, FL (niveau vert)
James Turner – Florence, S.C. (niveau blanc)
James Adams – Brooksville, FL (niveau noir)

APA 8-Ball Classic : Brady Ward – Little Rock, AR (niveau bleu)
Inessa Gelman – New York, NY (niveau jaune)
Ryan Garcia – Lake Jackson, TX (niveau rouge)
Ken Geragosian – O'Fallon, IL (niveau orange)
Ernesto Bayaua – Tomball, TX (niveau violet)

Champions nationaux en équipe

Division du jeu de la 8 : Just Scouting –Coldwater, MI

Division du jeu de la 9 : Panathinaikos B.C. – Plaistow, NH

Champion amateur des États-Unis

Henry Brodt – Laguna Beach, CA

Champion amateur des États-Unis - Dames

Stacie Bourbeau – Orange, MA

8-Ball Classic, 19-21, 75, 78-79, 87, 97
9-Ball Shootout, 19-21, 81, 87, 97
Abandon de joueurs, 29-31, 84, 87-88
Admissibilité
  Éliminatoires, 37-38, 40
  Tournoi de plus haut niveau, 85-90
Ajout de joueurs, 29-32, 89-90
Appels, 44
Baguettes pour bris, 42
Baguette pour coup sautés, 42
Baguette régulière, 42-43
  Définition, 98
Boule en main, 29, 49-50, 52-53, 65-68
  aussi se reporter à Faute
  Définition, 98
  Placement de la boule de choc, 29, 52
    Après le bris
      Jeu de la 8, 46
      Jeu de la 9, 65-66
  Championnats de l'APA
  Championnats de billard américain, 19-21, 87, 97
  Championnats internationaux, 18-19, 30, 38, 87-88, 95-96
Boule immobilisée
  Définition, 98
  Faute, 51
Boules mortes, 67, 71
Boules sur la mouche
  Jeu de la 8, 48-49
  Jeu de la 9, 67
Bris, 45-46, 65
  Après le Bris
    Jeu de la 8, 46
      Table Ouverte, 47
    Jeu de la 9, 65-66
  Légal/illégal
    Jeu de la 8, 45-46
    Jeu de la 9, 64-65
Capitaines d'equipe, 13
Certification, 95-96
  aussi se reporter à Tournoi de plus haut niveau
Championnats – se reporter à Tournoi de plus haut niveau
Code de conduite, 82-85
Comité consultatif sur le handicap, 14
Comment gagner
  Jeu de la 8, 53
Conditions d'âge, 22, 74-75
Conseil de discipline, 14
Contestations et litiges, 24-26
Contraire (effet)
  Définition, 102
Coulé (effet)
  Définition, 98
Coups combinés
  Jeu de la 8, 48
  Jeu de la 9, 66
Coup d'évitement, 66, 77
  Définition, 99
Coups défensifs, 33-34
  Jeu de la 8, 59
  Jeu de la 9, 71
  Définition, 99
  Tricherie, 32-34, 61, 73
  aussi se reporter à Coups sécuritaires
Coups défensifs/sécuritaires, 33-34, 51
  aussi se reporter à coups défensifs
  Définition, 102
Coup massé, 42
  Définition, 99
Coup poussé
  Définition, 100
Coup sauté, 42
  Définition, 100
Désignation de la poche, 28, 45, 52-53
Disqualification, 27, 30, 43, 93, 95, 97
Division, 13
Éliminatoires, 37-41
  Admissibilité, 41-42
Empochement de la boule 8 lors du bris, 58-59
Empochements de la boule 9 lors du bris, 64, 68, 70-71
Équipement, 42-43, 50, 99
Équipes hors qualification, 38
Équipes qualifiées et joueurs qualifiés – se reporter à Tournois
Esprit sportif, 43
  aussi se reporter à Code de conduite
Étiquette, 7
Exemption, 22-23, 41, 62
  Définition, 100
Fausse queue
  Définition, 101
Fautes
  Boule en main
    Jeu de la 8, 49-53
    Jeu de la 9, 67
    Définition, 101
  Coup légal/coup illégal, 50
  Double touche, 50
    Définition, 100
  Temps d'arrêt pour conseil, 51-52, 67
Forfaits, 23-24
  aussi se reporter à Pointage
Formats, 18, 73
  Jeu de la 8, 45
  Jeu de la 9, 62
  Division des équipes de 3 personnes, 78
  Divisions en double, 79-81
  Division junior, 74
  Division des dames, 75-77
  Division masters, 78
Frais
  Adhésion, 15-16
    Transférabilité, 15
  Feuille de pointage, 61
  Frais hebdomadaires, 16
  Renouvellements, 15-16, 33
Identification, 27, 88, 94
Limite du niveau de classification de la division senior
  Jeu de la 9, 62
Les façons de perdre
  Jeu de la 8, 52
Manipulation du handicap, 35
Marquage de la table, 29, 49
Niveaux de classification, 54
  Jeu de la 8, 30-38, 54
    Tableau des parties à remporter, 56
  Jeu de la 9, 54, 68
    Tableau des points à remporter, 69
  Attribution des niveaux de classification

Par l'APA, 90
Par le comité consultatif sur le handicap, 14
Par le dirigeant de la ligue, 33
Disparités dans les résultats, 34
Manipulation du niveau de classification, 35
aussi se reporter à Système de handicap
Nouveaux joueurs, 29-38, 55
Plus bas niveau de classification atteignable, 37
Règle du plus bas niveau accessible dans les Championnats de l'APA, 37
Nombre de parties à remporter, 56
aussi se reporter à Niveaux de classification
Originalité, 91
Définition, 101
Pari, 22
Parties sans issue
Jeu de la 8, 50
Jeu de la 9, 67
Parties sur plus d'une table, 27
Placement des boules
Jeu de la 8, 45
Jeu de la 9, 64
Pointage
Jeu de la 8, 17, 57-61
Case des points de partie obtenus, 60
Coups défensifs/sécuritaires, 33-35, 59
Éliminatoires, 17, 23
Feuille de pointage, 58
Forfaits, 23-24
Tableau des parties à remporter, 56
Tours, 34, 58-59
Jeu de la 8 en double, 79-80
Jeu de la 9, 68-73
Boules mortes, 71
Case des points à remporter, 69
Case des points de partie obtenus, 72
Coups défensifs/sécuritaires, 71
Éliminatoires, 63
Forfaits, 63
Section points, 71
Tours, 70, 72
Jeu de la 9 en double, 79-80
Règle du plus bas niveau accessible dans les Championnats de l'APA, 36
aussi se reporter à Niveaux de classification
Règlement du 23, 24, 27, 36-38, 40-41, 62, 69, 75, 78, 90, 92
Règlement de jeu
Jeu de la 8, 45
Jeu de la 9, 62
Règlement du plus bas niveau atteignable, 36
Règlements locaux, 17
Définition, 101
Représentants de division, 13
Rétro (effet)
Définition, 97
Suivi (effet)
Définition, 101
Système de handicap, 35
Jeu de la 8, 54
Jeu de la 9, 68
Tableau de classification – se reporter à Tournois
Temps d'arrêt
Jeu de la 8, 28-29, 52, 58
Jeu de la 9, 63
Temps d'arrêt pour conseil
Jeu de la 8, 28
Jeu de la 9, 63
Fautes, 51-52, 67
Placement de la boule de choc, 52
Restrictions, 93
Tirage à la bande
Jeu de la 8, 45
Jeu de la 9, 64
Définition, 102
Tournois de plus haut niveau, 86-96
Attribution des niveaux de classification, 90, 94
Certification, 95
Championnats
Admissibilité, 18-19, 86-92, 97
Championnats individuels, 18-21, 97
8-Ball Classic, 19-21
9-Ball Shootout, 19-21
Niveau local, 19-20, 87
Nombre de fois à jouer, 97
Championnats internationaux, 18-19, 30, 38, 88-89, 95-96
Division ouverte du jeu de la 8, 86-87
Division ouverte du jeu de la 9, 87
Équipes qualifiées et joueurs qualifiés, 30, 89-90, 96
Joueurs communs, 93
Tableau de classification, 19-21, 95
Tableau du printemps, 89-90
Tours, 34, 58-59, 70, 72
Définition, 102
Pointage
Jeu de la 8, 58-59
Jeu de la 9, 70, 72
Tricherie, 33-35, 61, 73
Définition, 102
Trophées et prix, 17

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