



MANUEL OFFICIEL DES ÉQUIPES

Votre guide de jeu de la ligue



Les années de la ligue '23/24, '24/25 et '25/26





WWW.POOLDAWG.COM



**YOUR
TEAM**
FOR ALL OF
YOUR POOL
EQUIPMENT NEEDS!

OFFICIAL ONLINE
RETAIL STORE
OF THE **APA**

ORDER YOUR
FREE
CATALOG TODAY!

PoolDawg®
ONLINE BILLIARDS SUPPLY

1.866.THE DAWG

**5% DISCOUNT
USE CODE: APARULES**

*Some restrictions may apply.

CALENDRIER

Janvier	DÉBUT DE LA SESSION DE PRINTEMPS Saison 1 du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout Début de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés participent aux tournois régionaux d'automne)</i>
Février/mars	Tournois régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout
Avril/mai	Championnats des joueurs de billard <i>Westgate Las Vegas</i>
Juin/juillet	DÉBUT DE LA SESSION D'ÉTÉ Championnat amateur des États-Unis - fin de la période d'inscription Saison 1 du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout fin de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés participent aux tournois régionaux d'automne)</i> Saison 2 du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout Début de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés participent aux tournois régionaux de printemps)</i> Championnats juniors
Août	Championnats du monde de billard <i>Westgate Las Vegas</i>
Septembre	DÉBUT DE LA SESSION D'AUTOMNE Rondes préliminaires du championnat amateur des États-Unis
Octobre/ novembre	Tournois régionaux d'automne du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout Championnat amateur des États-Unis Championnat amateur des États-Unis - début de la période d'inscription Saison 2 du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout Fin de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés participent aux tournois régionaux de printemps)</i>
Décembre	Renouvelez votre adhésion!



In most sports, we choose to play and train with our own personal equipment.



**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

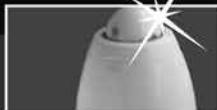
DON'T MISS OUR OTHER LINES OF HIGH QUALITY PRODUCTS



FUSION DINING POOL TABLE



ARAMITH LAMINATED TIPS



ARAMITH POWER BALL CLEANER

INTRODUCTION

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. Toute l'équipe doit maîtriser parfaitement le contenu de ce manuel et connaître les règlements afin que vous et vos coéquipiers puissiez profiter pleinement de votre participation à la ligue.

NOTE : En participant à la ligue, chaque membre accepte de se conformer à tous les règlements stipulés dans ce manuel.

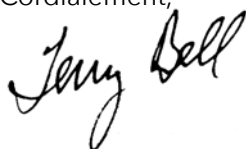
Assurez-vous de toujours apporter ce manuel lors des matchs au sein de la ligue. Si vous le perdez ou l'égarez, contactez votre direction locale de la ligue. Une version en ligne de ce manuel peut toujours être consultée sur poolplayers.com et sur l'application des services réservés aux membres.

L'APA a élaboré son propre système de handicap, **The Equalizer®**, qui permet aux joueurs de tout calibre de se mesurer quasiment d'égal à égal.

La ligue vous permet de participer toute l'année. Votre équipe appréciera la gestion professionnelle de la ligue, aura droit aux excellents avantages pour les membres et aura l'occasion de participer aux tournois les plus importants et les plus gratifiants qui sont offerts.

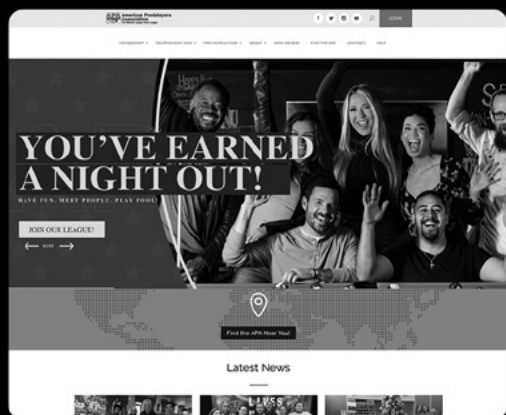
Il ne vous reste plus qu'à maîtriser les règlements et à vous entraîner. Bonne chance et bonnes frappes à vous et à vos coéquipiers.

Cordialement,

A handwritten signature in black ink that reads "Terry Bell". The signature is fluid and cursive, with the first letters of the first and last names being capitalized and prominent.

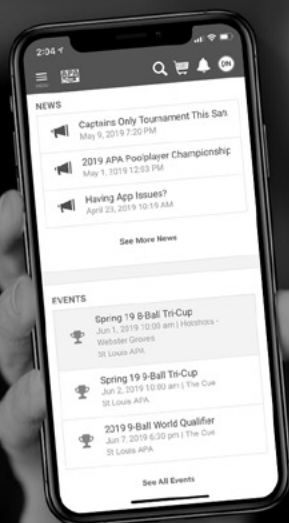
Terry Bell, fondateur et président du conseil
American Poolplayers Association

VISIT POOLPLAYERS.COM



You'll find the latest news, Tournament coverage, instruction from the pros, member discounts, player features, rules and more!

DOWNLOAD OUR APP



With your Free Member Services Account You can Access:

- Stats—Win %, On-the-Breaks...
- Standings
- Schedules
- Rosters
- MUCH MORE!



AVANT-PROPOS

L'American Poolplayers Association (APA) a été fondée par Terry Bell et Larry Hubbard qui étaient à l'époque des joueurs professionnels et qui ont été depuis intronisés au Billiard Congress of America Hall of Fame. 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*.

L'American Poolplayers Association (Association américaine des joueurs de billard) est présente dans le monde entier. Elle comprend l'Association canadienne des joueurs de billard (CPA), l'Association japonaise des joueurs de billard (JPA) et l'APA de Singapour. Chose la plus importante, grâce à vous, la ligue compte plus d'un quart de million de membres et continue de croître.

Les règlements, les procédures et les directives de ce manuel s'appliquent à la ligue et aux tournois.

Les règlements écrits ne peuvent traiter de toutes les situations. Détendez-vous, amusez-vous et jouez en les respectant. **Le bon sens doit prévaloir.** Les équipes qui tentent d'avoir l'avantage en créant leurs propres interprétations risquent de contrevenir à l'esprit sportif. Essayez de *gagner sur la table de billard et non depuis votre siège*. C'est un principe qui favorise l'harmonie, la camaraderie et les bons moments. Cette ligue abonde totalement en ce sens.

ÉTIQUETTE

De nombreux passionnés de billard ne connaissent pas bien les règles non écrites de l'étiquette de ce jeu. Briser l'une de ces règles peut conduire à des disputes et des dissensions entre les joueurs et les équipes. Veuillez faire preuve d'un bon esprit sportif et de courtoisie, tant envers vos adversaires que les établissements hôtes, en observant ces règles de base de l'étiquette :

- Traitez votre adversaire comme vous aimeriez être traité.
- Souhaitez bonne chance à votre adversaire avant de commencer la partie.
- Tenez-vous à l'écart de la table et hors de la ligne de vue de votre adversaire lorsque c'est son tour de jouer.
- N'amorcez pas une conversation avec votre adversaire lorsqu'il joue.
- Annoncez vos propres fautes - n'attendez pas que l'on déclare que vous en avez commis une ou que l'on vous demande si vous en avez commis une. Les joueurs honnêtes déclarent leurs fautes à leur adversaire et le disent lorsque celui-ci a droit à la boule en main ou la lui tendent.
- Soyez attentif à votre partie.
- Soyez prêt à tirer lorsque votre tour vient.
- N'abandonnez pas tant que la partie n'est pas finie.
- Si vous devez jouer la prochaine partie, faites en sorte que votre baguette soit prête et ayez suffisamment d'argent (s'il y a lieu).
- Commencez la partie dès que la rencontre précédente est terminée.
- Respectez les prescriptions de temps.
- Soyez respectueux envers votre adversaire, que vous gagniez ou perdiez.

Encourager votre coéquipier fait partie du plaisir, mais ne protestez pas 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 – une soirée remplie de plaisir et de défis.

Sans nos établissements hôtes, il n'y aurait pas de ligues de l'APA. Les établissements ont le droit de refuser de servir qui que ce soit en tout temps. L'APA ne peut pas forcer un établissement hôte à accueillir une équipe ni à laisser entrer telle ou telle personne. N'oubliez pas que vous êtes l'invité de l'établissement hôte. Veuillez suivre les consignes de base ci-dessous :

- Soyez courtois et poli avec le personnel.
- Respectez toujours le matériel : tables, boules, baguettes, etc.
- Prenez connaissance des règlements de l'établissement et observez-les.
- Faites attention de ne pas planter le bout de votre baguette lors du bris.
- Ne cognez pas les boules et ne frappez pas votre baguette sur la table ou le plancher.
- Ne posez pas de boissons sur les tables de billard.
- Ne fumez pas à la table.
- Ne vous assoyez pas sur la bande.
- Soyez conscient de votre entourage. Si quelqu'un est dans le passage de l'un de vos coups, attendez qu'il se déplace ou demandez-le lui poliment.
- À moins que la politique de l'établissement l'autorise, n'y apportez jamais d'aliments ou de boissons de l'extérieur.

TEMPS PRESCRITS

Les prescriptions suivantes quant aux durées des matchs découlent de plusieurs années de recherche et d'analyse. Elles tiennent compte de tous les niveaux de classification. Ces directives sont faciles à respecter lorsque les équipes et les joueurs y mettent un peu de bonne volonté.

Match en équipe au jeu de la 8

- Un match en équipe ne devrait pas durer plus de 4 heures.
- Les parties individuelles devraient durer de 8 à 10 minutes par mise en jeu.

Match en équipe au jeu de la 9

- Un match en équipe ne devrait pas durer plus de 3,5 heures.
- Une partie individuelle devrait prendre entre 30 et 40 minutes.

Match en équipe Masters

- Un match d'équipe ne devrait pas durer plus de 3 heures.
- Une partie individuelle devrait prendre en moyenne entre 45 et 60 minutes.

Match d'équipe en double

- Un match d'équipe ne devrait pas durer plus de 2 heures.
- Les parties individuelles devraient durer de 8 à 10 minutes par partie au jeu de la 8 ou 30 à 40 minutes au jeu de la 9.
- Une partie en double devrait durer environ 45 minutes.

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Coup moyen	20 secondes
Coup spécial	45 secondes
Temps d'arrêt	1 minute
Sélection d'un nouveau joueur	1 minute
Forfait d'un match en équipe	15 minutes (après l'heure du début convenue)
Match en équipe au jeu de la 8	4 heures
Match en équipe au jeu de la 9	3,5 heures
Match en double (jeu de la 8 et jeu de la 9)	2 heures
Match en équipe Masters	3 heures
Match en équipe - dames	2,5 heures

REMARQUE : Dépasser le temps prescrit n'est pas une faute mais peut être considéré comme une violation de l'esprit sportif.

TABLE DES MATIÈRES

Calendrier	1
Introduction	3
Avant-propos	5
Étiquette	6
Temps prescrits	8
Structure de la ligue	12
L'opérateur de ligue	12
Organisation de la ligue	12
Adhésion	16
Frais	16
Calendrier	17
Horaire	18
Pointage	18
Trophées et prix	19
Règlements locaux	19
Règlements généraux	20
Aucun pari	20
Exigences concernant l'âge	20
Vérification de l'identité	20
Admissibilité des genres	21
Tous les joueurs doivent être des membres en règle ...	21
Nouveaux joueurs	21
Preuve d'adhésion	22
Renouvellement de l'adhésion	22
Équipes	23
Vous pouvez faire partie d'une seule équipe au sein d'une division	23
Jeu d'un match en équipe	24
Comment décider qui joue en premier et l'ordre du jeu ..	24
Paiement des parties	24
Exemptions	24
Forfaits	25
Équipes qui abandonnent	27
Matches sur plusieurs tables	27
Temps d'arrêt pour consultation	28
Établissements hôtes	30
Inscription adéquate du pointage	30
Coups défensifs	31

Système de handicap.....	32
Plus bas niveau local accessible.....	32
Plus bas niveau accessible dans un championnat	33
Limite du niveau de classification de l'équipe.....	33
Nombre limite de joueurs seniors (jeu de la 8 et de la 9 seulement).....	34
Éliminatoires de fin de session.....	35
Joueurs amateurs seulement	38
Équipement.....	38
Joueurs bénéficiant d'avantages	39
Règlements sujets aux modifications	39
Contestations et litiges	40
Appels.....	41
Droit de refuser le service	41
L'APA représente la plus haute autorité	41
Règles du jeu	43
Description générale	43
Tirage à la bande (aller-retour)	44
Placement des boules	44
Bris.....	45
Après le bris.....	46
Frappe des mauvaises boules	47
Coups combinés.....	48
Boules empochées.....	48
Boules projetées hors de la table	49
Boules déplacées accidentellement	49
Coups litigieux.....	50
Un pied au sol.....	50
Marquage de la table.....	51
Parties sans issue.....	51
Boules gelées	51
Fautes	53
Comment gagner une partie	55
Le système de handicap The Equalizer®	57
Établissement des handicaps.....	57
Comment démarrer	58
Tableau des parties à remporter	58
Comment utiliser les feuilles de pointage et tenir le pointage.....	60
Comment tenir le pointage au jeu de la 8	62
Comment tenir le pointage au jeu de la 9	64

Comment tenir le pointage dans une partie des Masters. .	67
Conduite pendant la participation à la ligue	68
Contact physique	68
Abus verbal	69
Mesures de suivi	70
Renseignements sur les tournois et règlements	72
Renseignements généraux des tournois	72
Tournois de championnat	72
Championnats du monde de billard	76
Lexique.	82
Diagramme d'une table de billard.	86
Index	87



STRUCTURE DE LA LIGUE

SECTION 1

L'OPÉRATEUR DE LIGUE

L'APA dirige la ligue par l'entremise d'un réseau d'entrepreneurs indépendants nommés opérateurs de ligue (OL). Les opérateurs de ligue ont toute autorité pour rendre des jugements concernant tous les aspects de la ligue dans leur région. L'APA demeure en contact étroit avec les opérateurs de ligue, les tient au fait des derniers développements sur les règlements, les formules et autres changements, et rend des décisions relatives aux questions qui les préoccupent. L'opérateur de votre ligue est un professionnel dûment formé. Vous pouvez être assuré que les calendriers, les classements, l'attribution des niveaux d'habileté, les événements spéciaux et tous les autres aspects des activités 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 ou des représentants pour améliorer le service offert par sa ligue. Votre opérateur, ainsi que ses assistants et représentants, forment ensemble la direction locale de la ligue. L'opérateur de ligue est la plus haute autorité concernant toutes les décisions prises par la direction locale de la ligue.

ORGANISATION DE LA LIGUE

Les formules - Diverses formules de jeu ont été établies pour la ligue. Si vous êtes intéressé par une formule de jeu non offerte dans votre région, veuillez communiquer avec votre direction locale de la ligue. Tous les efforts nécessaires seront déployés pour proposer ce type de jeu. Informez-vous auprès de votre direction locale de la ligue sur les formules offertes dans votre région. Les formules offertes sont :

- **Formule Open** - Une rencontre d'équipe qui comprend cinq parties individuelles avec handicap.
- **Dames, 3 personnes** - Une rencontre d'équipe qui comprend trois parties individuelles avec handicap.
- **Matches en double** - Une rencontre qui comprend deux parties individuelles avec handicap et une partie en double avec handicap jouée en alternance.
- **Masters** - Une rencontre d'équipe qui comprend trois parties individuelles selon les règles du Championnat amateur des États-Unis. Chaque partie individuelle consiste en une course aux sept victoires disputée à la fois au jeu de la 9 pour un maximum

de 8 parties et au jeu de la 8 pour un maximum de 5 parties.
Les joueurs obtiennent un point pour chaque partie remportée.

- **Juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

L'équipe - Une équipe est composée d'un groupe de joueurs, dont le nombre est déterminé par la formule à laquelle joue l'équipe. Tous les membres de l'équipe ont la responsabilité de veiller à ce que leurs coéquipiers soient des membres en règle de l'APA, qu'ils aient 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 d'équipe. Le nombre de joueurs d'une équipe dans chaque formule est le suivant :

- **Divisions Open (jeu de la 8 et jeu de la 9)** - Minimum de cinq joueurs, maximum de huit.
- **Divisions des dames et de 3 personnes** - Minimum de trois joueuses, maximum de cinq.
- **Division en double** - Minimum de deux joueurs, maximum de trois.
- **Division Masters** - Minimum de trois joueurs, maximum de quatre.
- **Divisions juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

Le capitaine d'équipe - Le capitaine d'équipe est la première personne inscrite sur la liste de l'équipe et en assume la direction. Il doit avoir un numéro de téléphone valide et une adresse de courriel au dossier, car il est le point de contact de l'équipe et toutes les communications avec la direction locale de la ligue passent par lui. Une équipe peut nommer, en tout temps, un nouveau capitaine d'équipe par un vote à la majorité simple. La direction locale de la ligue doit être avisée immédiatement lorsqu'un nouveau capitaine d'équipe est élu. Les capitaines d'équipe sont tenus :

- De communiquer les renseignements et les annonces de la ligue à leurs coéquipiers.
- D'afficher l'information dans l'établissement hôte.
- De percevoir les cotisations et les droits hebdomadaires des membres et les faire parvenir à la direction locale de la ligue dans un délai convenable.
- De veiller à ce que son équipe arrive à l'établissement approprié à l'heure prévue.
- De s'assurer que tous les règlements relatifs à l'étiquette, à l'esprit sportif et à l'admissibilité sont observés.
- De s'assurer aussi que les procédures adéquates sont observées pour la notation du pointage.

La division - Une division consiste en un nombre d'équipes (idéalement de 6 à 16) qui se mesurent l'une à l'autre au sein d'un calendrier établi et d'une région géographique. La direction locale de la ligue, à sa discrétion, essaiera de son mieux de minimiser les distances que doivent parcourir les équipes de la division.

REMARQUE : Dans certains cas, une division peut débiter avec seulement quatre équipes, même si une division à six équipes est la plus petite division recommandée.

L'établissement hôte - La plupart des établissements hôtes sont des entreprises ayant choisi d'accueillir la ligue et d'offrir aux équipes un endroit pour participer aux activités de la ligue. La meilleure façon de leur témoigner votre appréciation est de profiter des services qu'ils vous offrent et d'être des clients modèles, car sans eux, il n'y aurait pas de ligue.

Les membres de l'APA doivent respecter l'établissement et la propriété de leurs hôtes, et observer leurs politiques et directives quant aux comportements acceptés, communément appelées les règlements maison. Par exemple, bien que les règlements de la ligue autorisent les coups massés et sautés, si les règlements maison les interdisent, ceux-ci prévalent.

**LES
RÈGLEMENTS
MAISON
DOIVENT
PRÉVALOIR**

L'APA ne peut pas dicter et ne dicte pas les pratiques des établissements hôtes. Les établissements hôtes ont le droit de refuser de servir qui que ce soit en tout temps, même en plein cœur d'une session. Ni l'APA ni la direction locale de la ligue ne peut exiger des établissements hôtes d'accueillir des équipes ni de laisser entrer une personne particulière pour qu'elle participe à une rencontre de la ligue.

Chaque établissement hôte peut accueillir jusqu'à deux équipes par table durant une période de jeu. La direction locale de la ligue planifiera l'horaire de sorte qu'il n'y ait jamais plus de rencontres dans un établissement qu'il n'y a de tables disponibles.

Le représentant de division - Le représentant de division (RD) est généralement nommé par l'opérateur de ligue. Il s'agit d'une personne intègre continuellement active au sein de la ligue, membre en règle et qui souhaite s'engager plus à fond. Il est bien informé des affaires de la ligue et peut être consulté pour des questions qui s'y rapportent. Le mot clé est ici « **consulté** », car le RD ne dispose pas de l'autorité nécessaire pour prendre des décisions. Toutefois, c'est un choix logique de contacter votre RD pour toute question sur une règle, car il pourra être en mesure de vous aider.

Informez-vous auprès de votre direction locale de la ligue sur les fonctions confiées à votre RD, car elles varient d'une région à une

autre. Parmi ses fonctions les plus courantes, on compte les suivantes :

- Communiquer les annonces et distribuer d'autres informations et matériels de la ligue aux capitaines d'équipe et aux établissements hôtes dans leurs divisions.
- S'assurer de transmettre les commentaires des joueurs à la direction de la ligue.
- Il peut aussi aider la direction locale de la ligue lors de la tenue de tournois et d'autres événements spéciaux.
- Le RD peut agir comme membre du conseil de discipline.
- Il peut contribuer au recrutement de nouveaux joueurs, de nouvelles équipes et de nouveaux hôtes.

Le conseil de discipline - L'objectif du conseil de discipline (CD) et de ses membres est d'aider les opérateurs de la ligue. Un conseil de discipline est généralement composé d'un nombre de représentants de division, bien que tous ses membres ne sont pas obligés de l'être. Votre conseil de discipline local peut :

- Apporter à l'opérateur de ligue des commentaires sur les procédures et règlements locaux.
- Donner son avis sur la façon dont les contestations et les litiges entre les membres pourraient être résolus.
- Aider l'opérateur de ligue à régler les problèmes de violation de l'esprit sportif.

S'il y a lieu, le conseil peut recommander des sanctions, notamment :

- La perte d'un ou plusieurs points.
- La perte d'admissibilité ou de qualification d'un joueur ou d'une équipe.
- Un remboursement.
- La suspension ou une période de probation, ainsi qu'un échéancier approprié pour chacune d'elles.

L'opérateur de ligue a une autorité supérieure à celle du conseil de discipline (CD), mais l'APA a demandé aux opérateurs de ligue de faire respecter les constatations du CD à moins que celles-ci contreviennent aux règlements ou politiques de la ligue ou contredisent les faits qui lui ont été présentés. Le CD ne peut tenir des réunions qu'à la demande de l'opérateur de ligue. Il est primordial de comprendre que le conseil de discipline n'a pas pour mission de surveiller, de critiquer ou de superviser l'opérateur de ligue. Les membres qui ne peuvent accepter leur rôle tel que précédemment décrit peuvent être exclus du Conseil. Les conseils

de discipline sont des outils importants pour veiller à ce que les litiges soient résolus équitablement. Veuillez respecter en tout temps les décisions de votre CD.

Le comité consultatif sur le handicap - L'opérateur de ligue peut considérer utile de mettre sur pied un comité consultatif sur le handicap (CCH) afin de l'aider dans l'examen du handicap et pour les décisions concernant les violations par tricherie. Le CCH, s'il en existe un, sera généralement composé de membres hautement qualifiés qui connaissent bien le jeu au sein de la ligue de l'APA. L'identité des membres du CCH peut ou non être dévoilée aux membres de la ligue. L'opérateur de ligue a une autorité supérieure à celle du CCH.

ADHÉSION

Vous pouvez adhérer ou renouveler votre adhésion en ligne sur poolplayers.com, au moyen de l'application des services réservés aux membres, ou en remettant votre cotisation à la direction locale de la ligue, accompagnée de votre formulaire d'adhésion ou de renouvellement dûment rempli et signé. La direction locale de la ligue veillera à faire parvenir votre cotisation à l'APA.

IMPORTANT : Vous avez la responsabilité de fournir à l'APA et la direction locale de la ligue des renseignements à jour et complets. Si vous renouvelez votre adhésion, corrigez toute erreur ou mettez à jour vos coordonnées sur l'avis de renouvellement ou le formulaire en ligne.

Transférabilité - Votre adhésion est acceptée partout où existe une ligue sanctionnée par l'APA. Il n'y a aucun frais de transfert si vous changez de ligue ou jouez dans plusieurs ligues. Si vous déménagez d'une région à une autre de la ligue, informez-en simplement votre direction locale de la ligue et expliquez que vous participez désormais dans une autre région. La direction de la ligue de votre nouvelle région veillera à obtenir votre dossier. S'il n'existe pas de ligue sanctionnée de l'APA dans votre nouvelle région, contactez l'APA et tous les efforts nécessaires seront déployés pour en créer une. Lorsque vous transférez votre adhésion à une nouvelle région, vous devez vous inscrire au même niveau de classification que celui que vous aviez précédemment. L'adhésion n'est ni remboursable, ni transférable d'une personne à une autre.

FRAIS

Cotisation annuelle à l'APA - Vous devez être un membre en règle pour pouvoir participer à tout événement de l'APA. Certains

événements se déroulent sur plusieurs mois et votre adhésion doit être maintenue en règle pour y demeurer admissible. Votre adhésion annuelle à l'APA est de 30 \$, taxes applicables en sus, et expire le 31 décembre. L'APA peut, à sa discrétion, modifier ce montant.

Les membres qui adhèrent à l'APA après le 15 août doivent payer la totalité de la cotisation annuelle; toutefois, s'ils renouvellent leur adhésion l'année suivante avant le 1^{er} mars, leur cotisation sera abaissée au prorata à 15 \$. Après le 1^{er} mars, toutes les cotisations seront de 30 \$.

NOTE 1 : Les membres qui adhèrent au mois de décembre sont exemptés de renouveler leur adhésion au mois de janvier suivant. Leur adhésion couvrira le reste de l'année en cours et l'année suivante dans son intégralité.

NOTE 2 : Si votre session du printemps commence en décembre, votre cotisation pour l'année à venir sera exigible lors de votre premier match du printemps ou dès la quatrième semaine de la session du printemps, selon la première occurrence.

NOTE 3 : Les cotisations annuelles ne sont pas remboursables.

Juniors - La cotisation annuelle est de 10 \$. Le montant de la cotisation renouvelée abaissée au prorata, s'il y a lieu, est de 5 \$.

Frais hebdomadaires - Les équipes paient des frais hebdomadaires pour participer aux activités de la ligue. Le montant exigé dans votre région est établi par votre opérateur de ligue. Les frais hebdomadaires sont exigibles en entier, peu importe le nombre de joueurs de l'équipe ou ayant participé au match.

Paiement par chèque ou par voie électronique - L'APA conseille vivement aux équipes d'effectuer tous les paiements à la ligue par chèque, mandat ou voie électronique (si disponible). La direction locale de la ligue décline toute responsabilité en ce qui a trait à l'argent comptant qui n'a pas été reçu.

CALENDRIER

L'année de la ligue comprend trois sessions : été, automne et printemps. Les qualifications internationales ont lieu à la fin de la session printanière. Chaque année de la ligue se termine par les Championnats du monde de billard, qui se tiennent habituellement en août.

HORAIRE

L'horaire de la session variera selon le nombre d'équipes jouant dans une division et la durée de la session. Consultez souvent l'horaire de la division dans les premières semaines de la session, car il est susceptible de changer.

POINTAGE

Les rencontres d'équipe se composent d'une série de parties individuelles entre les membres de chaque équipe. Dans chacune de ces parties individuelles, un membre de l'équipe joue contre un adversaire désigné de l'autre équipe. Les points de l'équipe gagnés chaque semaine sont cumulés tout au long d'une session. Les équipes détenant le plus de points à la fin de la session peuvent participer aux éliminatoires, ce dont il sera question ultérieurement dans ce manuel. Le nombre de points qu'une équipe peut gagner dans une semaine de jeux dans la ligue est :

- **Divisions Open du jeu de la 8** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à trois points. Une équipe peut remporter un maximum de 15 points.
- **Divisions Open du jeu de la 9** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à 20 points. Une équipe peut remporter un maximum de 100 points.
- **Divisions des dames** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à trois points. Une équipe peut remporter un maximum de neuf points.
- **Divisions de 3 personnes (jeu de la 8)** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à trois points. Une équipe peut remporter un maximum de neuf points.
- **Divisions de 3 personnes (jeu de la 9)** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à 20 points. Une équipe peut remporter un maximum de 60 points.
- **Divisions en double (jeu de la 8)** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à trois points et chaque partie en double jusqu'à six points. Une équipe peut remporter un maximum de 12 points.
- **Divisions en double (jeu de la 9)** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à 20 points et chaque partie en double jusqu'à 40 points. Une équipe peut remporter un maximum de 80 points.
- **Divisions Masters** - Chaque partie individuelle vaut jusqu'à sept points. Une équipe peut remporter un maximum de 21 points.
- **Divisions juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

TROPHÉES ET PRIX

À chaque session, les membres des équipes de la division qui participent au championnat peuvent recevoir un trophée, une plaque ou un autre prix. Consultez les règlements de votre ligue locale pour connaître les prix offerts dans votre région.

Dans certaines régions, un trophée d'équipe peut être remis et laissé en montre à l'établissement hôte. La ligue peut aussi octroyer d'autres prix annuels et saisonniers à des équipes ou à des joueurs individuels, comme un prix pour le joueur le plus utile (JPU), le joueur ayant le meilleur esprit sportif et autres accomplissements.

RÈGLEMENTS LOCAUX

Certains sujets sont régis par les règlements locaux dans un document préparé par votre opérateur de ligue avec l'approbation de l'APA. Les règlements locaux peuvent différer de ceux de ce manuel. Les règles et les directives figurant dans les règlements locaux de chaque ligue ne s'appliquent qu'à cette région. Les règlements locaux de votre ligue peuvent aborder les sujets suivants, sans s'y limiter :

- Les procédures pour déposer et ramasser les feuilles de pointage.
- Les pénalités pour le dépôt en retard des feuilles de pointage ou des frais.
- Les procédures d'inscription des équipes pour la prochaine session.
- Les pénalités particulières pour les comportements dérangeants.
- Les renseignements relatifs à l'étiquette et à l'esprit sportif.
- Les politiques concernant l'utilisation des appareils électroniques durant les parties de la ligue locale.
- Les procédures à suivre pour les membres du conseil de discipline.
- Les descriptions des prix qui seront remis durant l'année de la ligue, notamment le montant remis aux équipes qualifiées pour les championnats internationaux de billard.
- La politique relative au mauvais temps.
- Les heures d'ouverture du bureau.
- Les exigences concernant les demandes et l'inscription à l'horaire d'une rencontre devancée ou d'une partie de rattrapage.

Assurez-vous de connaître les règlements locaux de votre région.

NOTE : Les règlements locaux ne peuvent pas créer de fautes entraînant la boule en main. La partie de ce manuel consacrée aux règles des jeux comprend la liste exclusive et complète des fautes donnant lieu à une boule en main.

**LES RÈGLEMENTS LOCAUX NE PEUVENT PAS CRÉER
DE FAUTES ENTRAÎNANT LA BOULE EN MAIN**

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

SECTION 2

Les règlements généraux régissent la plupart des situations qui surviennent lors des jeux hebdomadaires réguliers. Cette section ne porte pas sur les règles des jeux, lesquelles sont abordées ailleurs dans ce manuel. Les règlements généraux comprennent les forfaits, les procédures de contestation et de litige, les délais de grâce, les exigences d'adhésion, le début des matchs, le paiement des tables, les problèmes relatifs à l'esprit sportif et de nombreux autres sujets.

Tous les règlements de cette section sont les Règlements officiels de l'APA. Ils résultent d'années d'expérience cumulées et de l'apport des joueurs, des conseils et des opérateurs de ligue. Le principal critère pour l'adoption ou le rejet d'un règlement ou d'une procédure est l'équité pour les joueurs de tout calibre. Avec l'approbation de l'APA, certaines variantes pourraient être incluses dans les règlements locaux. Les règlements généraux sont comme suit :

1. AUCUN PARI

Il est interdit de parier sur les parties de billard à tous les niveaux de l'APA. Cela comprend, entre autres, des paris connus entre des joueurs, des paris latéraux, deuxièmes pots, vente d'équipes, encans et encans Calcutta.

2. EXIGENCES CONCERNANT L'ÂGE

Les membres doivent avoir au moins 18 ans pour jouer régulièrement dans la ligue. Certaines régions de la ligue peuvent avoir des exigences plus élevées concernant l'âge en raison des restrictions imposées par les lois d'un État, d'une province, d'une région, d'une préfecture ou d'une localité ou des établissements hôtes. Consultez les règlements de votre ligue locale pour connaître les exigences concernant l'âge de votre région. Les équipes composées de joueurs n'ayant pas atteint l'âge d'admissibilité peuvent se voir imposer des pénalités.

Les ligues juniors, qui existent à certains endroits, sont réservées aux membres de moins de 18 ans. Aucune restriction quant à l'âge minimum n'a été imposée aux ligues juniors par l'APA; les lois ou coutumes locales prévalent.

3. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ

Votre adversaire est en droit d'exiger une preuve d'identité de votre part et de celle de vos coéquipiers. Sur demande, vous devez être en mesure de présenter une preuve d'identité avec photo émise par votre province ou l'État, une carte d'identité militaire ou un passeport

pour prouver que vous êtes bien la personne inscrite dans la liste de l'équipe. Si l'identification produite n'est pas adéquate, jouez le match, déposez une contestation et laissez amplement le temps à la direction de votre ligue locale de régler la question. Lorsqu'une personne joue une partie individuelle en prétendant être quelqu'un d'autre, chaque membre de l'équipe ou des équipes impliqué dans cette falsification sera suspendu ou disqualifié.

4. ADMISSIBILITÉ DES GENRES

La participation à certaines divisions et à certains événements est limitée aux membres d'un genre donné. Si l'admissibilité d'un participant à l'une de ces divisions ou l'un de ces événements est remise en question, le genre indiqué sur sa pièce d'identité provinciale, d'État ou militaire, ou sur son passeport servira à déterminer son admissibilité.

5. TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE DES MEMBRES EN RÈGLE

Toute équipe qui permet à un joueur de jouer sans être membre de l'APA ne recevra aucun point pour la ou les semaines pendant lesquelles ce joueur a joué. Leurs adversaires recevront les points gagnés lors des rencontres d'équipe, plus tous les points remportés lors des parties individuelles impliquant un joueur qui n'a pas payé sa cotisation. Il est de la responsabilité du capitaine d'équipe de s'assurer que tous ses coéquipiers ont payé leur renouvellement ou soumis un formulaire d'adhésion dûment rempli, accompagné du paiement requis, dès qu'ils jouent pour la première fois. Si un joueur n'a toujours pas payé à la quatrième semaine, il doit payer sa cotisation à ce moment-là ou sera rayé de l'équipe.

6. NOUVEAUX JOUEURS

Les nouveaux joueurs doivent devenir membres avant de jouer leur première partie, soit en s'inscrivant en ligne sur poolplayers.com ou au moyen de l'application des services réservés aux membres ou en payant leur cotisation accompagnée de leur formulaire de demande rempli et signé et de la feuille de pointage de leur équipe. Toute équipe qui permet à un joueur de participer sans avoir payé sa cotisation sera responsable du paiement de cette dernière la semaine suivante.

Généralement, les nouveaux joueurs commenceront au niveau de classification 3 (NC3).

NOTE 1 : La direction locale de la ligue est autorisée à attribuer dès le départ un niveau de classification plus élevé à un nouveau joueur si elle croit qu'il reflète plus fidèlement son véritable calibre.

NOTE 2 : Les joueurs qui possèdent un niveau de classification établi au jeu de la 8 commenceront à jouer au jeu de la 9 avec le même niveau de classification; les joueurs qui possèdent un niveau de classification établi au jeu de la 9 commenceront à jouer au jeu de la 8 avec ce même niveau de classification, à moins qu'ils ne soient de niveau NC1, NC8 ou NC9 au jeu de la 9. Un NC1 au jeu de la 9 commencera à NC2 au jeu de la 8, et un NC8 ou NC9 au jeu de la 9 commencera à NC7 au jeu de la 8.

Il est possible que le niveau de classification des nouveaux joueurs ne reflète pas tout de suite leur véritable calibre, celui-ci n'étant pas encore connu. Il n'est pas inhabituel que le niveau de classification d'un nouveau joueur fluctue au cours des premières semaines. Le calibre d'un joueur n'est pas établi avant qu'il ait accumulé 10 points de match réels dans la formule de jeu à laquelle il s'est inscrit. Les pénalités peuvent être évaluées à la discrétion de la direction locale de la ligue pour qu'un joueur d'un calibre connu commence en tant que nouveau joueur.

7. PREUVE D'ADHÉSION

Vous devez démontrer que vous êtes un membre en règle afin de recevoir les prix de l'APA et de profiter des rabais aux membres. Vous pouvez télécharger un exemplaire de votre carte de membre sur poolplayers.com ou accéder à votre carte numériquement au moyen de l'application des services réservés au membre sur votre appareil mobile.

8. RENOUVELLEMENT DE L'ADHÉSION

À compter du 1^{er} octobre, les joueurs peuvent renouveler leur adhésion en ligne pour l'année civile à venir sur poolplayers.com. Lors du renouvellement, veuillez mettre à jour vos renseignements et vos coordonnées. Les droits de renouvellement doivent être payés dès la première fois que vous jouez lors de la nouvelle année.

EXCEPTION : Si votre session d'automne se termine après le premier de l'an, votre cotisation ne sera pas exigible avant votre premier match de la session du printemps. Si votre session du printemps commence en décembre, votre cotisation pour l'année à venir sera exigible lors de votre premier match du printemps ou dès la quatrième semaine de la session du printemps, selon la première occurrence.

Les avis de renouvellement seront distribués à la fin de la session d'automne, lors de la réunion du printemps des capitaines d'équipe ou au cours de la première semaine de la session du printemps. Tout joueur qui n'a pas renouvelé son adhésion à la fin de la quatrième semaine de jeu sera rayé des tableaux d'équipe. Si une équipe comprend un joueur qui se trouve dans l'incapacité de renouveler son adhésion avant la quatrième semaine, son équipe est priée de le faire pour lui.

9. ÉQUIPES

Des joueurs peuvent être ajoutés à votre équipe au cours des quatre premières semaines de chaque session. **Le capitaine de l'équipe adverse devrait être avisé de toute modification de la formation avant que l'affrontement des deux équipes commence.** Pour ajouter un joueur à votre équipe, apportez simplement la modification dans l'application de pointage ou inscrivez le mot « ajouter » et le nom du joueur sur votre exemplaire de la feuille de pointage hebdomadaire. Pour retirer un joueur, rayez son nom sur votre feuille de pointage et écrivez « retirer » à côté.

Si un nouveau coéquipier participait à une autre ligue de l'APA ou est un ancien membre, il doit jouer à son niveau de classification établi. Avant de permettre à un nouveau coéquipier de jouer, le capitaine d'équipe doit contacter la direction locale de la ligue pour obtenir le niveau de classification établi du joueur. S'il joue à un niveau de classification inférieur, la direction locale de la ligue peut, à sa discrétion, déclarer forfait pour le match. S'il est découvert qu'un joueur transféré ou un ancien joueur a joué à un niveau de classification inférieur à son calibre établi dans un tournoi du championnat, son équipe risque d'être disqualifiée. Les joueurs peuvent être retirés d'une équipe à tout moment au cours d'une session et doivent l'être s'ils s'avèrent peu fiables ou posent des problèmes à la ligue.

L'ajout de joueurs à votre formation après la quatrième semaine exige l'approbation préalable de la direction locale de la ligue. Une stricte interdiction aux équipes d'ajouter des joueurs après la quatrième semaine d'une session peut forcer certaines équipes à abandonner la ligue et entraîner des forfaits, empêchant du même coup leurs adversaires de jouer. Néanmoins, la direction locale de la ligue n'est pas obligée de permettre à une équipe d'ajouter un joueur après la quatrième semaine.

Toutes les modifications aux équipes qualifiées doivent être effectuées avant que l'équipe présente ses feuilles de pointage de la quatrième semaine. **La modification d'une équipe après la quatrième semaine de la session du printemps lui fait perdre sa qualification.**

NOTE : Aucun joueur ne peut jouer sans un handicap après la septième semaine de toute session sans l'approbation de la direction locale de la ligue.

10. VOUS POUVEZ FAIRE PARTIE D'UNE SEULE ÉQUIPE AU SEIN D'UNE DIVISION

Vous pouvez seulement faire partie d'une équipe par division. Après avoir joué un match, vous ne pouvez pas changer d'équipe au sein d'une division pendant une session, à moins que ce soit approuvé par la direction locale de la ligue, et cela une seule fois pendant les quatre premières semaines.

11. JEU D'UN MATCH EN ÉQUIPE

Le format détermine le nombre de parties individuelles jouées durant un match d'équipe. Vous ne pouvez jouer qu'une seule fois dans un match d'équipe, sauf stipulation contraire dans vos règlements locaux.

12. COMMENT DÉCIDER QUI JOUE EN PREMIER ET L'ORDRE DU JEU

Les capitaines d'équipe tirent à pile ou face avec une pièce de monnaie pour décider de l'équipe qui nommera le premier joueur. Le gagnant du tirage au sort a le choix de nommer le premier joueur ou de demander au capitaine de l'équipe adverse de le faire. Quelle que soit l'équipe qui joue la première dans la première partie, elle sera la deuxième à jouer à la deuxième partie, puis la première à la troisième partie, et ainsi de suite.

Une fois que les deux équipes ont chacune nommé un joueur, ceux-ci ne peuvent plus être changés, sauf si le choix du joueur de l'équipe contrevient à la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe ou de la règle de la limite du niveau de classification Senior. Bien que les équipes ne sont pas tenues d'informer leur adversaire qu'ils sont sur le point d'enfreindre la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe ou celle de la limite du niveau de classification Senior, il est considéré comme de l'esprit sportif d'informer l'adversaire et de lui permettre de déclarer un joueur différent.

13. PAIEMENT DES PARTIES

Les équipes paieront à parts égales pour l'utilisation de la table pendant la partie. Il n'est pas permis de demander à l'équipe perdante de payer les tables. La direction locale de la ligue ne peut pas créer des exceptions à cette règle.

- a. Sur les tables à pièces de monnaie** - Les deux équipes doivent placer une quantité suffisante de pièces de vingt-cinq cents près du mécanisme d'insertion des pièces. S'il reste des pièces de monnaie une fois la partie terminée, elles seront réparties également entre les deux équipes.
- b. Sur les tables à minuterie** - Le coût du temps d'utilisation de la table doit être payé à parts égales par les deux équipes.

14. EXEMPTIONS

Certains calendriers de la division peuvent commencer avec une exemption ou une exemption peut se présenter au sein d'une division parce qu'une équipe a abandonné. Les exemptions ne sont pas comptabilisées comme des parties jouées. En ce qui a trait au calendrier et aux exemptions :

- a.** Si le calendrier d'une division comprend une exemption, la direction locale de la ligue veillera à remplacer l'équipe

manquante. Si l'exemption est ainsi comblée, les équipes peuvent être tenues de prévoir des matchs de rattrapage, ce qui est laissé à la discrétion de la direction locale.

- b. Si une équipe abandonne une division, créant ainsi une exemption, la direction locale de la ligue peut combler cet abandon, à sa discrétion, exigeant de la nouvelle équipe de prévoir des matchs de rattrapage ou de commencer à la dernière place.
- c. Il n'y aura jamais deux exemptions dans un même calendrier. Si une deuxième exemption est créée, la direction locale de la ligue produira un nouveau calendrier pour éliminer les exemptions. Le nouveau calendrier pourra entraîner des changements aux événements locaux et extérieurs et des affrontements différents.

Sauf stipulation contraire dans vos règlements locaux, les exemptions sont comptées comme suit :

- **Divisions du jeu de la 8 (Open et en double)** - 8 points.
- **Divisions du jeu de la 9 (Open et en double)** - 60 points.
- **Divisions des dames, trois personnes, jeu de la 8** - 5 points.
- **Divisions des dames, trois personnes, jeu de la 9** - 40 points.
- **Divisions Masters** - 15 points.
- **Divisions juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

15. FORFAITS

Un match d'équipe entraînera une perte par forfait si l'un de vos joueurs n'est pas présent à la table et prêt à jouer dans les 15 minutes suivant l'heure prévue. L'heure réelle, par opposition à l'heure de l'établissement, est l'heure officielle de la ligue. Il peut arriver à l'occasion qu'une nouvelle équipe ait mal lu ou interprété le calendrier. Il y aura une certaine indulgence lorsque de nouvelles équipes ou de nouvelles divisions sont concernées. Les équipes participent pour jouer, et non pour gagner ou perdre par forfait. **Les frais hebdomadaires sont exigibles en entier de la part des deux équipes, peu importe le nombre de parties individuelles jouées.** Les règles suivantes s'appliquent aux forfaits :

- a. Une équipe peut commencer à jouer avec un seul joueur présent. Dès qu'un match d'équipe est commencé, le jeu doit se poursuivre en continu. À la fin de chaque partie individuelle, l'équipe doit avoir un autre joueur prêt à jouer, sinon la ou les parties restantes seront perdues par forfait. Si l'équipe n'a pas de joueur présent pour la prochaine partie individuelle, deux points seront attribués par forfait à l'adversaire. Les forfaits ne sont pas comptabilisés comme des parties jouées. Les points remportés par forfait sont accordés uniquement si l'équipe avait un joueur présent pour la partie concernée sans contrevenir à la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe.

**UNE FOIS
LA PARTIE
COMMENCÉE,
LE JEU DOIT SE
POUSUIVRE
EN CONTINU**

- b. Si aucune des deux équipes ne peut présenter un joueur pour une rencontre, les points ne seront attribués à aucune d'entre elles. Par exemple, si une des équipes peut présenter quatre joueurs et que l'équipe adverse ne peut en présenter que trois, les points de forfait ne seront accordés que pour la quatrième partie et aucune des équipes ne recevra de points pour la cinquième. Pour noter un forfait, écrivez le nom du joueur de l'équipe gagnante, son numéro de joueur et le numéro de l'équipe gagnante. Puis écrivez « forfait » dans l'espace réservé au nom du joueur de l'équipe ayant perdu par forfait.
- c. Si une équipe croit nécessaire de devoir concéder des points par forfait en raison de l'absence de certains joueurs, **le ou les forfaits doivent être attribués à la ou aux dernières parties.** Si une équipe sait qu'elle manquera de joueurs, elle ne peut pas choisir à quelle partie individuelle attribuer le forfait.
- d. **Les forfaits intentionnels ne seront pas tolérés.** Si la direction locale de la ligue établit qu'une équipe a délibérément déclaré forfait ou conspiré pour remporter par forfait, elle s'exposera à des pénalités.
- e. Un match d'équipe peut être reporté si les deux capitaines d'équipe s'entendent et reçoivent l'approbation de la direction locale de la ligue. Toutes les parties en rattrapage doivent être jouées en utilisant les niveaux de classification en cours.

Sauf stipulation contraire dans vos règlements locaux, les forfaits sont comptés comme suit :

- **Jeu de la 8 Open** - Deux points sont accordés pour une partie individuelle pour laquelle on a déclaré forfait pendant la session régulière de jeu, trois points pendant les éliminatoires et les tournois. Huit points sont accordés pour le forfait d'une équipe entière.
- **Jeu de la 9 Open** - Jusqu'à 15 points sont accordés pour une partie individuelle pour laquelle on a déclaré forfait pendant la session régulière de jeu, 20 points pendant les éliminatoires et les tournois. Soixante points sont accordés pour le forfait d'une équipe entière.
- **Dames au jeu de la 8 et 3 personnes au jeu de la 8** - Deux points sont accordés pour une partie individuelle pour laquelle on a déclaré forfait pendant la session régulière de jeu, trois points pendant les éliminatoires et les tournois. Cinq points seront accordés pour le forfait d'une équipe entière.
- **Dames au jeu de la 9 et 3 personnes au jeu de la 9** - Jusqu'à 15 points sont accordés pour une partie gagnée par forfait pendant la session régulière de jeu, 20 points pendant les éliminatoires et les tournois. Quarante points sont accordés pour le forfait d'une équipe entière.

- **Jeu en double** - Deux points sont accordés pour une partie au jeu de la 8 (en simple) et jusqu'à quinze points sont accordés pour une partie au jeu de la 9 (en simple). Les parties jouées en double reçoivent le double des points (quatre au jeu de la 8 et trente au jeu de la 9).
- **Masters** - Cinq points sont accordés pour une partie individuelle gagnée par forfait pendant la session régulière de jeu, sept points pendant les éliminatoires et les tournois. Quinze points sont accordés pour le forfait d'une équipe entière.
- **Juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

16. ÉQUIPES QUI ABANDONNENT

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 aux 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 réintégrer la ligue doit d'abord payer sa part (calculée en prenant le montant total que doit l'équipe partante divisé par le nombre de joueurs de l'équipe au moment de l'abandon) avant d'être réadmis. Toutefois, le capitaine de l'équipe ne pourra pas réintégrer ses fonctions tant que le montant total à payer par l'équipe soit d'abord réglé.

17. MATCHS SUR PLUSIEURS TABLES

Généralement, un affrontement entre deux équipes se déroule sur une seule table. Il peut toutefois arriver que des matchs plus longs rendent logique l'utilisation d'une seconde table de mêmes dimensions, si une telle table est disponible. Ainsi, si la quatrième partie n'est pas amorcée deux heures après l'heure officielle du début de la ligue, l'équipe doit proposer son prochain joueur afin qu'il commence cette partie sur une seconde table. La cinquième partie se déroulera alors sur la première table libre. Si le cinquième joueur n'est pas présent, un forfait ne peut être déclaré tant que la quatrième partie n'est pas terminée.

Une équipe s'expose à des pénalités si elle empêche délibérément la libération d'une deuxième table ou s'oppose à son utilisation pour scinder le match. La possibilité de scinder la rencontre ne peut être annulée que si les deux équipes conviennent de compléter la rencontre sur une seule table.

18. TEMPS D'ARRÊT POUR CONSULTATION

Une consultation est définie comme le fait de donner des conseils à un coéquipier lors de son tour à la table. Ce qui est considéré comme une consultation prête parfois à interprétation. Par conséquent, lorsque votre adversaire termine son tour, il est conseillé d'arrêter de parler à vos coéquipiers. Rendez-vous à la table pour commencer votre tour.

NOTE 1 : Un temps d'arrêt doit être annoncé avant de commencer une consultation.

NOTE 2 : Les joueurs non admissibles ne peuvent pas entraîner les équipes ni participer à leurs réunions.

NOTE 3 : Dans toute partie individuelle, un temps d'arrêt peut seulement être comptabilisé pour une équipe après le heurt des boules en formation.

Tout commentaire relié à la situation de la partie **est considéré** comme une consultation. Voici quelques exemples de commentaires jugés comme des formes de consultation :

- Quelle boule frapper, sauf au jeu de la 9.
- Où laisser la boule de choc.
- Choisir de frapper avec force ou douceur.
- Choisir d'utiliser un effet contraire.
- Choisir de jouer sûr ou de façon défensive.

Voici quelques exemples de commentaires qui **ne sont PAS considérés** comme des formes de consultation :

- Dire à un joueur s'il joue les boules pleines ou cerclées (jeu de la 8).
- Dire à un joueur de désigner la poche dans laquelle il compte empocher la boule 8.
- Rappeler à un joueur quelle est la prochaine boule (jeu de la 9).
- Donner un conseil ou placer la boule de choc avant le bris.
- Rappeler à un joueur de mettre de la craie.
- Dire à un joueur qu'une faute a été commise.
- Répondre à une question d'un joueur sur les règlements.
- Faire des commentaires comme « beau tir » ou « beau coup ».
- Tout dialogue tenu avec un joueur ou tout commentaire émis à un joueur lorsque ce n'est pas son tour à la table.

Soyez courtois envers votre adversaire et observez les directives suivantes lors d'une consultation :

- a. Tout membre de l'équipe peut être l'entraîneur. L'entraîneur n'a pas à être désigné avant qu'un temps d'arrêt soit demandé, et un entraîneur différent peut être nommé pour chaque temps d'arrêt.
- b. Inscrivez les temps d'arrêt avec un « T » sur la feuille de pointage pour éviter toute confusion. La tenue de nombreux temps d'arrêt n'est pas considérée comme une faute, même si des tentatives répétées peuvent entraîner une violation de l'esprit sportif. Il revient au joueur d'aviser son adversaire que le temps d'arrêt (la consultation) est terminé.
- 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. Si un membre de l'équipe propose au joueur de prendre un temps d'arrêt, ce temps sera comptabilisé.
- e. Si le joueur à la table demande un temps d'arrêt et que l'entraîneur le refuse, aucun temps ne sera comptabilisé.
- f. Pendant son tour à la table, le joueur peut discuter de stratégie uniquement avec l'entraîneur désigné pour ce temps d'arrêt. 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.
- g. La consultation est limitée à une minute ou moins. Contrevenir à cette directive pour entraîner des pénalités.
- h. 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.
- i. Les entraîneurs ne peuvent marquer la surface de jeu de la table ni guider la baguette du joueur lors de l'exécution d'un coup; toutefois, il leur est permis de placer un objet sur la bande pour lui indiquer où viser. L'entraîneur devrait quitter l'aire de jeu avant que le joueur tente son coup.
- j. Pour éviter des litiges, 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 peut penser que vous recevez des conseils.

Le nombre de temps d'arrêt permis dans chaque formule de jeu est le suivant :

- **Divisions Open (jeux de la 8 et de la 9)** - Les niveaux de classification 1, 2, 3 et joueurs **non classés** (nouveaux membres) bénéficient de deux temps d'arrêt par partie. Les niveaux de classification 4 et plus ont droit à un seul temps d'arrêt par partie.
- **Divisions des dames et de 3 personnes** - Les règles de la division Open s'appliquent.

- **Division en double** - Les règles de la division Open s'appliquent aux parties en simple. Un seul temps d'arrêt par partie, peu importe le niveau de classification, peut être utilisé durant les parties en double.
- **Divisions Masters** - Aucun temps d'arrêt.
- **Juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

19. ÉTABLISSEMENTS HÔTES

Les établissements hôtes ne se limitent pas aux bars, aux brasseries et aux salles de billard. Tout établissement ayant une table de billard peut accueillir une équipe, notamment les centres récréatifs, les allées de quille, etc. Les équipes ne peuvent pas changer d'établissement hôte au cours d'une session, à moins que l'établissement l'exige et que la direction de la ligue locale autorise ce changement.

20. INSCRIPTION ADÉQUATE DU POINTAGE

Assurez-vous de noter précisément et consciencieusement votre pointage, particulièrement lors de l'inscription des tours et des coups défensifs. Votre feuille de pointage n'a pas à correspondre à celle de votre adversaire. Vous inscrivez votre pointage et laissez votre adversaire inscrire le sien. Des pénalités seront attribuées aux équipes ou aux joueurs qui :

- Tentent de négocier le nombre de tours avec leur adversaire.
- Conseillent à leurs joueurs de manquer des coups afin d'augmenter le nombre de tours. Les coups délibérément manqués doivent être inscrits dans la case des coups défensifs de la feuille de pointage.
- Encouragent toute équipe ou tout joueur à noter incorrectement le pointage.

La tenue adéquate et exacte du pointage est la plus grande contribution qu'il vous est possible d'apporter au bon fonctionnement du système de handicap **The Equalizer®** et à la prévention de la tricherie. Le système **The Equalizer®** est efficace si les équipes tiennent adéquatement le pointage.

Inscrire des informations inexactes sur une feuille de pointage, omettre intentionnellement de l'information sur une feuille de pointage, falsifier une feuille de pointage ou s'entendre avec d'autres pour représenter frauduleusement ce qui s'est passé durant une partie sur une feuille de pointage pourrait entraîner votre suspension ou la fin de votre adhésion à l'APA. Veuillez dénoncer toute équipe qui, selon vous, ne suit pas les procédures d'inscription adéquates du pointage de la direction locale de la ligue ou de l'APA. Vous trouverez plus d'information et des vidéos éducatives sur la façon de tenir le pointage sur poolplayers.com.

21. COUPS DÉFENSIFS

Un coup défensif est un coup joué sans l'intention d'empocher légalement une boule. Cette définition comprend, entre autres, les coups joués pour essayer de bloquer l'adversaire du joueur.

L'INTENTION du joueur est le facteur déterminant. À moins que le joueur déclare que son coup était défensif, la responsabilité incombe à la personne qui tient le pointage de décider si le joueur avait l'intention d'essayer d'empocher une boule. L'inscription systématique et adéquate des coups défensifs garantit l'efficacité du système **The Equalizer®**.

**L'INTENTION
DU JOUEUR EST
LE FACTEUR
DÉTERMINANT**

Il existe deux catégories de base de coups défensifs : les coups éthiques et les coups contraires à l'éthique. La personne qui tient le pointage doit inscrire les deux types comme des coups défensifs sur la feuille de pointage.

Éthique - Il y a plusieurs types de coups défensifs éthiques :

- **Sécuritaire (coup)** : 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.
- **Contact légal seulement** - Toucher légalement une boule sans intention de l'empocher pour tenter d'empêcher votre adversaire d'avoir droit à la boule en main.
- **Ramasser la boule de choc** - Concéder votre coup à la table en donnant la boule en main à votre adversaire.
- **Viser intentionnellement la mauvaise boule** - Viser une boule d'un adversaire (jeu de la 8), ou jouer au mauvais tour (jeu de la 9), dans le but de créer une situation plus favorable pour le joueur.

Coups contraires à l'éthique - Ce sont les coups manqués intentionnellement afin de manipuler le handicap. Jouer des coups défensifs contraires à l'éthique est une forme de tricherie.

NOTE 1 : Une tentative de coup défensif qui permet d'empocher légalement une boule de la catégorie du joueur (jeu de la 8) ou toute boule visée (jeu de la 9) ne termine pas le tour du joueur. Le joueur doit continuer son coup, et le coup doit être inscrit comme un coup défensif.

NOTE 2 : Essayer d'empocher une boule et laisser son adversaire devant un coup difficile si la tentative échoue n'est pas considéré comme un coup défensif. Ces coups sont souvent appelés « coups à double sens » parce qu'ils présentent à la fois des qualités offensives et défensives. Les coups à double sens peuvent être considérés comme non éthiques s'ils visent à dissimuler l'intention

du joueur à laisser croire à une tentative d'empochement ratée alors que le but réel était de jouer un coup défensif difficile à déceler pour la personne qui tient le pointage. Si la personne qui marque les points constate qu'un joueur effectue plusieurs coups à double sens dans un match, elle doit l'inscrire sur la feuille de pointage.

22. SYSTÈME DE HANDICAP

Le système de handicap **The Equalizer**® est conçu pour donner une chance équitable à tous les membres de gagner des parties. Une part de ce système est subjective. Lorsque l'on estime qu'un joueur joue à un niveau de classification inférieur à son véritable calibre, l'opérateur de ligue est autorisé à rendre son équipe inadmissible aux éliminatoires ou aux prochains tournois. Quand une telle constatation est faite pendant les éliminatoires de la session, l'opérateur de ligue peut disqualifier l'équipe et l'exclure des éliminatoires et des prochains tournois. Les opérateurs de ligue s'efforcent de rendre leur décision de disqualification ou d'inadmissibilité au plus 15 jours après la finale des éliminatoires.

Chaque joueur doit veiller à ce que les niveaux de classification de ses coéquipiers reflètent leur véritable calibre. Si, pour quelque raison que ce soit, vous estimez que le niveau de classification d'un coéquipier est trop faible, avisez tout simplement votre direction locale de la ligue et demandez-lui d'envisager d'augmenter son niveau de classification. Il existe plusieurs mesures contre la tricherie au sein du système **The Equalizer**®, mais les tentatives de tricherie continuent de nuire à l'objectif de l'APA d'offrir à chaque joueur une chance égale de gagner chaque fois qu'il se présente à la table. Les équipes ou les membres qui tentent de tricher s'exposent à des pénalités allant d'un simple avertissement jusqu'à leur exclusion de la ligue.

Veuillez signaler toute tricherie à votre opérateur de ligue, au représentant de votre division ou au conseil de discipline. À des fins de documentation, toute préoccupation concernant des tricheries doit être transmise par écrit. Cette information restera confidentielle. Cette information permettra à la direction 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 afin de manipuler les niveaux de classification par des manœuvres malhonnêtes, tel qu'établi par la direction locale de la ligue, seront pénalisées.

23. PLUS BAS NIVEAU LOCAL ACCESSIBLE

Lorsque vous avez 10 matchs à votre actif dans la ligue (un niveau de jeu établi) ou qu'un niveau de classification vous a été attribué, vous ne pourrez baisser de plus d'un niveau de classification. Il est parfois possible de déroger à cette règle, notamment en cas d'incapacité physique ou d'autres circonstances extrêmes qui peuvent nuire en permanence à la capacité de jeu.

24. PLUS BAS NIVEAU ACCESSIBLE DANS UN CHAMPIONNAT

Les joueurs ayant participé aux championnats des joueurs de billard ou aux championnats du monde de billard se verront attribuer le plus bas niveau accessible dans un championnat (CLA). L'APA tient à jour un dossier permanent des joueurs qui ont participé aux championnats. Les joueurs ne peuvent pas jouer à un niveau de handicap inférieur à leur plus bas niveau accessible dans un championnat (CLA). 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 auprès du Comité de révision des handicaps de l'APA (HRC). Ces appels, s'ils sont justifiés, seront accordés.

25. LIMITE DU NIVEAU DE CLASSIFICATION DE L'ÉQUIPE

Dans toutes les formules de jeu, à l'exception des Masters, il existe une limite du niveau de classification de l'équipe. Les limites du niveau de classification de l'équipe de chaque formule de jeu sont indiquées ci-dessous. **Une équipe jouant moins d'une rencontre complète doit démontrer qu'elle n'aurait pas dépassé sa limite de niveau de classification si toutes les rencontres avaient eu lieu.** Si la limite du niveau de classification de l'équipe est enfreinte, l'équipe fautive ne reçoit aucun point pour l'ensemble de la rencontre de l'équipe. Quant à l'équipe qui n'a pas commis la faute, elle reçoit :

- **Jeu de la 8 Open (règle du 23)** - Tous les points qu'elle a accumulés jusqu'à ce que la violation survienne, plus deux points pour la rencontre au cours de laquelle la règle du 23 a été enfreinte et pour chacune des parties individuelles ultérieures.
- **Jeu de la 9 Open (règle du 23)** - Tous les points qu'elle a accumulés jusqu'à ce que la violation survienne, plus 15 points pour la rencontre au cours de laquelle la règle du 23 a été enfreinte et pour chacune des parties individuelles ultérieures.
- **Dames, jeu de la 8 et jeu de la 9 (règle du 13)** - Tous les points qu'elle a accumulés jusqu'à ce que la violation survienne, plus deux points (15 points au jeu de la 9) pour la rencontre au cours de laquelle la règle du 13 a été enfreinte et pour chacune des parties individuelles ultérieures.
- **Trois personnes, jeu de la 8 et jeu de la 9 (règle du 14)** - Tous les points qu'elle a accumulés jusqu'à ce que la violation survienne, plus deux points (15 points au jeu de la 9) pour la rencontre au cours de laquelle la règle du 14 a été enfreinte et pour chacune des parties individuelles ultérieures.
- **Formules en double (règle du 10)** - Consultez les règlements de votre ligue locale.
- **Juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

NOTE 1 : Une fois que les deux équipes ont chacune nommé un joueur lors d'une rencontre, les joueurs ne peuvent plus être changés, sauf si la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe risque d'être remise en cause.

NOTE 2 : Une équipe est autorisée à compter le niveau de classification d'un joueur admissible de l'équipe mais absent du lieu de la rencontre dans le calcul de la limite du niveau de classification de l'équipe.

NOTE 3 : Durant les éliminatoires, les tournois triannuels, les qualifications internationales et les championnats du monde de billard, un niveau de classification inadmissible d'un joueur ne peut être utilisé pour la limite du niveau de classification de l'équipe.

Lors de la formation d'une nouvelle équipe, soyez prudent quant au nombre de joueurs de haut calibre que vous recrutez. Les équipes qui ne peuvent se conformer à la règle du niveau de classification de l'équipe doivent :

- **Divisions Open (jeu de la 8 et jeu de la 9)** - Faire jouer quatre joueurs dont les niveaux de classification combinés ne dépassent pas 19 et déclarer forfait pour la cinquième partie. Si les niveaux de classification d'une équipe augmentent au point où les niveaux de classification des quatre joueurs au calibre le plus faible inscrits au tableau dépassent 19, l'équipe peut utiliser trois joueurs jusqu'à concurrence de 15, et déclarer forfait pour la quatrième partie.
- **Division des dames** - Faire jouer deux joueuses dont les niveaux de classification combinés ne dépassent pas 10 et déclarer forfait pour la troisième partie.
- **Divisions de 3 personnes** - Faire jouer deux joueurs dont les niveaux de classification combinés ne dépassent pas 11 et déclarer forfait pour la troisième partie.
- **Divisions en double** - La somme des niveaux de classification les plus élevés de chacun des membres de l'équipe doit égaler ou être inférieure à 10 au début de la division.
- **Divisions juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

Il y a violation officielle de la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe dès que les boules en formation sont heurtées dans la partie individuelle qui enfreint la règle. Si votre adversaire contrevient à la règle du niveau de classification de l'équipe, veuillez en aviser le capitaine de l'équipe adverse.

26. NOMBRE LIMITÉ DE NIVEAU DE CLASSIFICATION SÉNIOR (JEUX DE LA 8 ET DE LA 9)

Les joueurs de niveau de classification sénior sont ceux possédant des niveaux de 6 ou plus. Les équipes ne peuvent assigner plus de deux joueurs de niveau sénior dans un match. Il y a violation officielle de la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe dès que les boules en formation sont heurtées dans la partie individuelle

impliquant un joueur de niveau de classification sénior. Le joueur inadmissible perd la partie individuelle par forfait et les équipes passent au match du joueur suivant, en conservant tous les points remportés dans les parties individuelles précédentes. Les niveaux de classification des deux joueurs sont comptabilisés dans le calcul de la limite du niveau de classification de l'équipe pour cette partie. Si un troisième joueur de catégorie sénior est utilisé, les points qu'il a remportés ne seront pas comptabilisés et l'équipe qui n'a pas commis la faute recevra les points attribués par forfait pour cette partie individuelle.

NOTE : Une fois que les deux équipes ont chacune nommé un joueur lors d'une rencontre, les joueurs ne peuvent plus être changés, sauf si la règle de la limite du niveau de classification sénior de l'équipe risque d'être remise en cause.

27. ÉLIMINATOIRES DE FIN DE SESSION

Tous les règlements régissant le jeu en session régulière s'appliquent au cours des éliminatoires de la session. Les matchs des éliminatoires et des championnats, à l'exception des forfaits, sont comptabilisés de la même façon que les matchs ordinaires de la ligue.

Lors d'une rencontre, la première équipe à atteindre un pointage que l'équipe adverse ne peut plus dépasser est déclarée gagnante. Par conséquent, les rencontres des éliminatoires se terminent souvent avant que les parties individuelles soient terminées. Une fois qu'un joueur a atteint le nombre de mises en jeu ou de boules nécessaire pour assurer la victoire de son équipe, interrompez tout simplement la partie et inscrivez « **Match incomplet** » ou « **Non terminé** » sur la feuille de pointage. Les deux équipes ne peuvent pas convenir de continuer le match car la feuille de pointage doit indiquer les résultats au moment où la partie a réellement pris fin.

À moins que le déroulement des éliminatoires diffère dans vos règlements locaux, la marche à suivre ci-dessous sera observée :

À la fin de chaque session ont lieu les éliminatoires de chaque division entre les équipes au haut du classement et celles tirées au sort. L'équipe qui gagne les éliminatoires remporte les trophées, le titre de la division pour cette session, et se qualifie au niveau local des Championnats du monde à titre d'équipe internationale qualifiée. Une équipe ne gagne pas le titre de la division ni l'admissibilité en remportant le plus de points au cours d'une session. Les points accumulés ne déterminent que votre participation aux éliminatoires. Les frais hebdomadaires sont perçus durant les éliminatoires.

Pendant les demi-finales, l'équipe en première place affronte l'équipe complémentaire et l'équipe en deuxième place affronte l'équipe qui occupe le troisième rang au classement. Pour ce qui est des finales, les deux gagnants des demi-finales s'affrontent pour le titre de la division.

Sélection du lieu des éliminatoires

Le lieu des éliminatoires de fin de session sera choisi avant ou pendant la réunion des capitaines d'équipe au début de la session et inscrit au calendrier. Il est possible que des rencontres des éliminatoires aient lieu à un endroit neutre, tout comme il est possible que l'endroit soit le lieu hôte de l'une ou des deux équipes concernées.

Sélection de l'équipe complémentaire

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 aient perdu plus de cinq parties par forfait pendant la session, qu'elles n'aient pas réglé toutes les sommes dues à la ligue ou soient jugées inadmissibles par l'opérateur de ligue.

Procédures en cas d'égalité

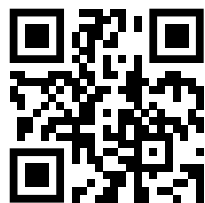
Il se produira assez souvent que deux équipes occuperont la même position au classement à la fin de la session. Les procédures suivantes en cas d'égalité seront utilisées pour décider quelle équipe sera placée en tête. Dans certains cas, ces procédures ne serviront qu'à déterminer la différence entre la première et la deuxième place au classement, mais elles détermineront parfois laquelle des deux équipes participera aux éliminatoires.

En cas d'égalité entre deux équipes - Ce sont les résultats globaux des parties qu'elles ont disputées l'une contre l'autre pendant la session de jeu régulière qui permettent de déterminer l'équipe gagnante. Si elles ont joué l'une contre l'autre plusieurs fois et que le total global des points est à égalité, seule leur dernière confrontation sera considérée. Si elles sont toujours à égalité, l'équipe gagnante sera celle qui a gagné le plus de parties 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 au calendrier pendant la session. Après l'association, suivez la procédure décrite précédemment pour déterminer un gagnant et comparez ce dernier à l'autre équipe étant à égalité, tel que décrit précédemment.

L'équipe perdante ne fait alors plus l'objet d'autres considérations et se voit attribuer le « niveau » le plus bas du classement de la division des équipes à égalité.

Si des équipes sont à égalité mais n'ont pas joué l'une contre l'autre pendant la session ordinaire - L'équipe gagnante sera déterminée en fonction du nombre de points qu'elle a gagnés au



Scannez ici pour consulter des exemples sur la façon de briser l'égalité.

cours de la dernière semaine de la session ordinaire, sauf stipulation contraire du règlement local. 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.

Situations d'égalité lors des éliminatoires

En cas d'égalité à la fin d'un match des éliminatoires, le nombre de parties individuelles remportées par chaque équipe déterminera l'équipe gagnante selon les méthodes suivantes :

- **Divisions Open (jeu de la 8 et jeu de la 9)** - Si, après quatre rencontres, 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 parties individuelles sera déclarée gagnante.
- **Divisions Masters, dames et 3 personnes** - Si, après deux rencontres, chaque équipe a remporté le même nombre de parties et qu'aucune des deux équipes ne peut présenter un troisième joueur, l'équipe qui a remporté la première partie individuelle sera déclarée gagnante.
- **Divisions en double (jeu de la 8 et jeu de la 9)** - Si un match des éliminatoires se termine à égalité, l'équipe qui a remporté le match en double sera déclarée gagnante.
- **Divisions juniors** - Consultez les règlements de votre ligue locale.

Participation aux éliminatoires de fin de session

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 imposer des conditions d'admissibilité supplémentaires aux éliminatoires. Une équipe qui comprend un joueur non admissible NE PEUT PAS utiliser le niveau de classification de ce joueur dans le calcul de la limite du niveau de classification de l'équipe. Si un joueur inadmissible est choisi pour jouer, il y a violation officielle de ce règlement dès le heurt des boules en formation lors de la partie à laquelle le joueur inadmissible participe. Le joueur inadmissible perd la partie par forfait et les équipes passent à la partie du joueur suivant. Les niveaux de classification des deux joueurs sont cumulés en vertu de la règle de la limite du niveau de classification de l'équipe pour ce match. Une fois l'affrontement des deux équipes terminé et que l'une des équipes a quitté le lieu 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 y ont participé. Le nombre de parties jouées par chaque joueur est indiqué bien en évidence sur chaque feuille de pointage hebdomadaire.

Les exemptions et les abandons ne sont pas comptabilisés comme des parties jouées.

28. JOUEURS AMATEURS SEULEMENT

L'APA est une ligue amateur. L'APA se réserve le droit de refuser ou d'annuler l'adhésion des personnes qu'elle considère comme des joueurs professionnels ou possèdent des capacités supérieures au statut d'amateur. L'APA dispose de plusieurs critères lui permettant de déterminer les statuts de professionnel/d'amateur. Ces critères comprennent : être membre d'un circuit professionnel de billard pour hommes ou pour dames, remporter des points lors de tournois de l'une de ces organisations, être reconnu nationalement de l'avis de l'APA comme un joueur qui joue pour de l'argent, ou être autrement reconnu comme un professionnel du billard, une célébrité ou un artiste du billard comme un exécutant de démonstrations, un professionnel à la retraite, etc. L'APA se réserve le droit de décider du statut amateur ou professionnel de tout membre, et peut tenir compte de tous, de certains ou d'aucun des critères ci-dessus. Les joueurs qui participent à un événement professionnel, effectuent des démonstrations ou agissent de toute autre façon comme des professionnels risquent de perdre leur statut d'amateur et d'être déclarés inadmissibles à la ligue de l'APA.

La direction locale de la ligue peut refuser la participation de toute personne qui a systématiquement démontré des caractéristiques dépassant le statut d'amateur, est connue comme jouant pour de l'argent ou est réputée comme gagnant en grande partie sa vie en jouant au billard. Une personne qui est rémunérée pour faire des démonstrations ou donner des cours peut être considérée comme un professionnel. De même, une personne hautement qualifiée qui occupe le poste de directeur ou de directeur adjoint d'une salle de billard peut être considérée comme le professionnel de l'endroit et ainsi être inadmissible pour le jeu amateur. Par contre, une personne ne peut être considérée comme un professionnel simplement parce qu'elle est un joueur de billard très doué. De nombreux amateurs très talentueux qui, autrement, ne présentent pas de caractéristiques professionnelles, sont les bienvenus au sein de l'APA.

29. ÉQUIPEMENT

Les dispositifs au laser, les baguettes mécaniques et les aides d'entraînement ne peuvent être utilisés dans la ligue. L'équipement spécial, comme les râteaux et les extensions de baguette, est légal. L'utilisation de certaines baguettes spéciales peut être permise mais de façon limitée. Les joueurs sont tenus d'utiliser l'équipement conformément à leur utilité prévue. Voici quelques autres directives sur l'équipement et règles d'utilisation applicables pendant la participation à la ligue :

- **Baguettes pour coups sautés** - Elles ne sont permises que dans les divisions Masters.

- **Baguettes pour bris** - Parfois combinées avec des baguettes pour coups sautés, ces baguettes sont autorisées pour les coups de bris dans le jeu de la ligue. Ces baguettes peuvent être utilisées uniquement pour effectuer des coups sautés ou des coups massés dans les divisions Masters.
- **Baguettes régulières** - Ces baguettes peuvent être utilisées pour effectuer des coups sautés, des coups massés et des bris dans tous les matchs et les tournois de la ligue de l'APA. Vous ne pouvez pas « raccourcir » votre baguette régulière pour réaliser un coup sauté.

NOTE 1 : Utiliser une baguette régulière pour effectuer un bris ne fait pas d'elle une « baguette pour bris ».

NOTE 2 : Les joueurs en fauteuil roulant, les joueurs juniors et les joueurs dont la taille est limitée sont autorisés à utiliser une baguette junior ou une baguette « raccourcie » comme baguette régulière.

NOTE 3 : Vous pouvez changer de baguettes et de manches de baguettes pendant une partie, sous réserve que les nouvelles baguettes et les nouveaux manches ne contreviennent à aucun règlement d'utilisation et que vous respectiez les temps prescrits.

Si vous avez des questions quant à l'utilisation permise d'une pièce d'équipement non couverte dans ces règlements, vous devez obtenir la décision de l'APA avant son utilisation.

30. JOUEURS BÉNÉFICIAIRE D'AVANTAGES

La sollicitation ou l'acceptation d'avantages pour jouer pour un endroit ou pour une équipe est interdite aux joueurs car elle risque de remettre en cause leur statut de joueurs amateurs et est contraire aux objectifs de l'APA. Les joueurs qui sollicitent ou acceptent des avantages s'exposent à une disqualification. Les avantages inacceptables comprennent, entre autres, l'utilisation gratuite de tables ou le paiement total ou partiel des droits d'adhésion à la ligue ou des frais hebdomadaires.

Par contre, il est tout à fait acceptable qu'un établissement hôte offre un ou plusieurs avantages particuliers à tous les membres participant à la ligue dans leur établissement. Il ne convient pas que les hôtes offrent un traitement spécial à un joueur ou à un groupe limité de joueurs en particulier.

31. RÈGLEMENTS SUJETS AUX MODIFICATIONS

L'APA se réserve le droit de statuer sur tous les règlements ou de les modifier s'il y a lieu et en tout temps. Toutes les modifications apportées au règlement seront transmises à votre opérateur de ligue et seront mises à la disposition de tous les membres par

l'intermédiaire des bulletins publiés, des réunions des capitaines d'équipe, des réseaux sociaux ou des publications sur poolplayers.com. L'APA se réserve aussi le droit de faire des exceptions aux règlements dans le but de promouvoir l'équité.

32. CONTESTATIONS ET LITIGES

En règle générale, toutes les contestations, tous les litiges et toutes les plaintes doivent être acheminés à la direction locale de la ligue par le 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 la direction locale de la ligue. La majorité des contestations et des litiges doivent être réglés immédiatement en se référant aux règles applicables dans ce manuel et en faisant preuve de bon sens et d'esprit sportif. Votre direction locale de la ligue pourra répondre à vos questions pendant ses heures ouvrables mais peut ne pas être disponible pour statuer sur certains règlements pendant le jeu de la ligue.

Vous êtes encouragés à résoudre autant que possible les litiges sur-le-champ. La procédure pour régler les litiges est la suivante :

- 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 un compromis. Bien souvent, un litige peut être facilement tranché en rejouant la partie. Une fois que les deux équipes se sont entendues pour rejouer la partie, aucune contestation ne pourra être effectuée ultérieurement concernant l'enjeu qui a conduit à la reprise. ***Vous ne pouvez accepter une résolution en ayant en tête que si vous gagnez, tout est parfait, mais que si vous perdez, vous contesterez.***
- Si les capitaines d'équipe ne peuvent pas régler le litige, ils soumettront par écrit une contestation à l'opérateur de ligue. La contestation décrira les circonstances entourant le litige et comprendra un paiement de 50 \$ de chaque équipe pour couvrir les frais de la contestation. L'opérateur de ligue pourra trancher la contestation ou le litige ou renvoyer la question au conseil de discipline. La décision de l'opérateur de ligue ou du Conseil est finale et le perdant de la contestation perdra ses 50 \$. Le gagnant sera 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.

Une fois votre feuille de pointage reçue par la direction locale de la ligue, il est trop tard pour contester. Connaissiez les règlements et examinez votre feuille de pointage avant de la soumettre à la direction locale de la ligue. Il est essentiel que toutes les personnes concernées fassent preuve d'un bon esprit sportif pendant le

litige. Une fois la décision rendue, un mauvais esprit sportif ou un comportement abusif de la part de l'une ou l'autre des parties risque d'entraîner de graves mesures disciplinaires. Les équipes constamment impliquées dans des litiges peuvent recevoir des pénalités allant de la déduction de points à la suspension ou à la résiliation.

33. APPELS

Votre opérateur de ligue analyse automatiquement toutes les mesures disciplinaires du conseil de discipline de votre région, le cas échéant, et vous avisera, ou avisera votre capitaine d'équipe, de la décision prise. Une fois qu'une mesure disciplinaire est adoptée par votre opérateur de ligue ou le conseil de discipline, vous avez le droit de faire appel de leur décision devant le comité d'appel de l'APA. Vous ne pouvez pas en appeler d'une décision devant le comité d'appel de l'APA tant que le conseil de discipline n'a pas statué sur la question. Si vous souhaitez faire appel d'une mesure disciplinaire devant l'APA, vous devez soumettre une demande écrite au comité d'appel de l'APA à l'adresse indiquée à l'endos de ce manuel ou par l'entremise de appeals@poolplayers.com. L'avis doit mentionner la mesure disciplinaire prise et la raison pour laquelle, selon vous ou votre équipe, l'APA doit revoir la décision de la direction 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.

34. DROIT DE REFUSER LE SERVICE

Les opérateurs de ligue peuvent, à leur seule discrétion, refuser de traiter avec toute personne, en tout temps, et peu importe si l'adhésion de ce membre est en règle.

35. L'APA REPRÉSENTE 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.

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 raison de leur race, croyance, religion, genre, orientation sexuelle, ou de tout autre critère lié à la discrimination qui a été établi par le gouvernement fédéral.

Toutes les personnes qui ont atteint l'âge minimum requis sont admissibles à l'adhésion, aux avantages et à la participation aux programmes de l'APA, à moins qu'elles aient enfreint certains des règlements précisément stipulés dans ce manuel d'équipe.

L'APA et ses opérateurs de ligue feront de leur mieux pour promouvoir l'harmonie, la sécurité et la satisfaction parmi les membres de l'APA jouant dans la ligue et tenteront de répondre aux demandes portant sur la composition des équipes et aux types d'établissements hôtes. Toutefois, l'APA ne peut déterminer la composition de chaque équipe ni en être responsable. Les équipes sont généralement composées d'amis, de parents ou de collègues, et ni l'APA, ni ses opérateurs de ligue et ni ses employés n'ont l'autorité de 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 brasseries et des bars. L'APA ne peut obliger une équipe à jouer dans un endroit où les membres de cette équipe sont mal à l'aise.

RÈGLES DU JEU

SECTION 3

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Les règlements écrits ne peuvent traiter de toutes les situations.

Le bon sens doit prévaloir. Détendez-vous, amusez-vous et jouez dans l'esprit des règlements et en respectant les règlements écrits. Les équipes qui tentent d'avoir l'avantage en créant leurs propres interprétations risquent de contrevenir à l'esprit sportif. **Gagnez sur la table de billard et non depuis votre siège.**

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, puis termine en empochant la boule numéro 8 avant son adversaire. La catégorie des boules de chaque joueur est déterminée lorsque le premier joueur empoche légalement une boule. 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, alors que l'adversaire tentera 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 premier joueur qui empoche toutes les boules de sa catégorie, puis qui termine en empochant légalement la boule 8 remporte la partie. Dans le jeu de la ligue, la boule 8 doit être empochée dans une poche désignée.

NOTE : Dans les divisions Masters, les joueurs ont le choix d'annoncer plutôt que de marquer la boule 8.

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 dans l'ordre numérique. Avec la boule de choc, le joueur doit frapper en premier la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table. 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. Par exemple, le joueur peut frapper en premier la boule 1 contre la boule 4 (coup combiné) et empocher ainsi la 4, puis continuer son tour à la table. Au prochain coup, la boule 1 doit de nouveau être frappée la première. Si le joueur projette la boule

ayant le plus petit numéro dans la boule 9 et que la boule 9 est empochée, la partie est terminée. Dans le jeu de la ligue, les boules 1 à 8 valent un point chacune lorsqu'elles sont empochées et la boule 9 vaut deux points.

NOTE : Dans les divisions Masters, le jeu de la 9 n'est pas compté par boule ou point. Chaque partie individuelle est remportée lorsque le joueur empoche légalement la boule 9.

1. TIRAGE À LA BANDE (ALLER-RETOUR)

Les joueurs procèdent au tirage à la bande environ en même temps pour déterminer qui remporte le premier bris. La boule qui s'arrête 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 frappent pas la bande du bas, ou encore si une boule s'arrête dans la porte d'une poche mais sans y tomber, il faut recommencer le tirage à la bande. Ne pas heurter la bande du bas, heurter une bande latérale ou empocher la boule entraîne la perte du tirage à la bande. Les joueurs sont priés de ne pas utiliser la boule de choc lors du tirage à la bande. Insister pour utiliser la boule de choc est considéré comme un acte antisportif à signaler à la direction locale de la ligue. 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. Veuillez noter ce qui suit :

- Dans les divisions Masters, le gagnant du tirage à la bande a le choix de la formule de jeu ou du bris. Une fois la formule choisie, toute la manche de cette formule de jeu doit être terminée avant de passer à la formule suivante.
- Dans les divisions en double, le tirage à la bande ne compte pas dans l'alternance des joueurs.

2. PLACEMENT DES BOULES

Toutes les boules doivent être immobilisées, en se touchant le plus possible. Les boules sont disposées de sorte que la première boule (la boule frontale) se trouve sur la mouche du bas par le joueur qui n'effectue pas le bris. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement des boules (triangle ou losange). Le perdant du tirage à la bande ou de toute partie ultérieure est la personne qui dispose les boules dans le cadre. Dans chaque formule de jeu, les boules sont placées dans le cadre comme suit :

- **Jeu de la 8** - Les 15 boules sont disposées dans un cadre en forme de triangle, la boule 8 étant placée au centre. Les autres boules peuvent être placées dans n'importe quel ordre.
- **Jeu de la 9** - Les boules numérotées de 1 à 9 sont disposées dans un cadre en forme de losange. La boule 1 est placée à

l'avant du losange, la boule 9 étant au centre. Les autres boules peuvent être placées dans n'importe quel ordre. Avec une table utilisant des pièces de monnaie, les équipes ont la possibilité de remplacer les boules inutilisées (boules 10 à 15) pour des boules empochées à la suite d'une partie courte, ce qui permet aux deux équipes d'économiser leur argent au cours d'une soirée de la ligue. Le joueur effectuant le bris peut demander que les neuf boules arborant les numéros les plus petits soient utilisées à chaque partie.

Exemple : Si les boules 3 et 9 sont empochées lors du bris, les boules sont remplacées 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 serait alors 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10 et 11. La boule 11 joue le rôle de la boule 9 (dernière boule) pour cette partie. Toutefois, n'utilisez pas la boule 10 pour remplacer la boule 3, ce qui sèmerait de la confusion. Frappez les boules dans l'ordre numérique.

3. BRIS

Le jeu de boules doit être touché avant qu'une faute puisse être commise.

Pour qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris, et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées sur une bande, ou bien une boule numérotée doit être empochée. La boule de choc ne peut pas toucher une bande avant le bris.

**LE JEU DE
BOULES DOIT
ÊTRE HEURTÉ
AVANT QU'UNE
FAUTE PUISSE
ÊTRE COMMISE.**

NOTE : Un joueur qui, pour des raisons médicales, est physiquement dans l'incapacité d'effectuer le bris doit le céder à l'adversaire, mais seulement sur approbation préalable de la ligue. Dans ce cas, le tour doit être indiqué comme un coup défensif, le cas échéant. Il est interdit aux joueurs de demander à un coéquipier d'effectuer le bris à leur place.

Le point de contact de la boule de choc sur la table est utilisé pour déterminer si elle est derrière la ligne de bris, ou **in** (à l'intérieur). Pour ce faire, comparez simplement la ligne de bris, une ligne imaginaire reliant les deux losanges qui sont entre les deuxième repères à partir de la bande du haut (voir le diagramme de la table de billard, page 86), au point de contact de la boule de choc. Une boule en plein centre de la ligne de bris est considérée comme étant **out** (à l'extérieur), c'est-à-dire à l'extérieur de la ligne de bris.

La boule de choc doit heurter le jeu de boules comme suit pour que le bris soit légal :

- **Jeu de la 8** - Elle doit frapper en premier la boule frontale ou la deuxième rangée de boules. Ne pas réussir à frapper en premier

la boule frontale ou celles de la deuxième rangée ne constitue pas une faute.

- **Jeu de la 9** - Elle doit frapper en premier la boule 1. Ne pas réussir à frapper la boule 1 en premier ne constitue pas une faute.

Si les boules en formation sont frappées, mais que le bris n'est pas considéré comme étant légal, les boules sont replacées dans le cadre par le joueur qui n'effectue pas le bris et le même joueur reprend le bris.

Si les boules en formation sont frappées mais que le bris ne se qualifie pas comme légal **et que la boule de choc est empochée**, les boules sont replacées dans le cadre et le bris est effectué par le joueur adverse.

Le bris de sécurité (défensif) n'est pas permis. Si vous constatez qu'un joueur effectue des bris de sécurité, indiquez-le sur la feuille de pointage. L'opérateur de ligue peut attribuer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Un bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en essayant de conserver le contrôle de la blanche.

4. APRÈS LE BRIS

Diverses situations peuvent se produire après avoir brisé. Elles sont :

- Une faute lors d'un bris légal entraîne la blanche en main pour l'adversaire.
- Aucune boule n'est empochée et c'est le tour de l'autre joueur.
- Une boule numérotée est empochée et le même joueur poursuit son tour.

Jeu de la 8

- a. Si la boule de choc est empochée lors du bris, le joueur adverse reçoit la boule en main, la place derrière la ligne de bris, et vise une boule située à l'extérieur de la ligne de bris. Si une boule numérotée s'arrête directement sur la ligne de bris ou à l'extérieur, elle peut être visée. 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, il faut obtenir l'opinion d'un tiers. Lorsqu'un tiers est consulté, son opinion est finale. Si aucun tiers n'est disponible ou qu'aucun ne veut prendre position, la question sera réglée en tirant à pile ou face. Frapper délibérément une boule qui est *in* (à l'intérieur) est une violation de l'esprit sportif, ce qui doit être signalé au bureau de la ligue.

NOTE : La boule de choc doit être *in* (à l'intérieur), tel que décrit précédemment, pour que le jeu puisse commencer. Cela ne constitue pas une faute; aucune pénalité ne peut être attribuée. C'est à l'adversaire de vérifier que la boule de choc est bien *in* (à l'intérieur) avant qu'elle soit frappée. Si la boule de choc est *out* (à l'extérieur), le joueur doit placer la boule de choc derrière la ligne de bris.

- b.** Si la boule 8 est empochée lors du bris, le joueur remporte la partie à moins d'avoir commis une faute avec la boule de choc. Dans ce cas, il perd la partie.
- c.** Si une ou plusieurs boules numérotées d'une catégorie sont empochées lors du bris, cela devient la catégorie de boules du joueur.
- d.** Si les boules de chaque catégorie sont empochées lors du bris (par exemple, deux boules pleines et une boule cerclée), il s'agit encore d'une table ouverte.

Le joueur a la possibilité de viser n'importe quelle boule sauf la 8 (ce qui constituerait une faute) et toute boule empochée compte s'il n'y a pas eu de faute. Si le joueur empoche une boule de chaque catégorie à son deuxième coup, la table demeure ouverte pour lui, mais un coup manqué ou une faute au deuxième tir laisse la table ouverte à son adversaire. Par la suite, si l'adversaire joue et empoche une boule, mais commet une faute, la table est toujours ouverte.

NOTE : Lorsque la table est ouverte, le joueur peut frapper un coup combiné de boules pleines et de boules cerclées et celle qu'il empochera légalement déterminera sa catégorie pour le reste de la partie. La boule 8 ne peut pas être utilisée comme première boule dans un coup combiné puisqu'elle n'est jamais neutre.

Jeu de la 9

- a.** Une faute lors d'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. Les boules empochées sont notées comme des boules mortes sur la feuille de pointage.
- b.** Si le joueur empoche la boule 9, il remporte la partie à moins d'empocher aussi la boule de choc, auquel cas la boule 9 (ou toute autre boule numérotée arborant un numéro élevé) est remise sur la mouche et le tour revient à l'adversaire. Si la mouche du bas est occupée, la boule 9 est placée directement derrière cette boule, aussi près que possible de la mouche.
- c.** Si plusieurs boules sont empochées lors du bris, c'est encore le tour du joueur.

NOTE : Les coups d'évitement sont pratiquement la norme lors des rencontres professionnelles et du Championnat amateur des États-Unis; toutefois, ils ne sont pas permis dans les confrontations de l'APA avec handicap. Les divisions Masters se jouent sans handicap et suivent les règles du Championnat amateur des États-Unis; par conséquent, le coup d'évitement est permis et toute boule empochée lors d'un tel coup sera remise sur la mouche.

5. FRAPPE DES MAUVAISES BOULES

Il peut arriver, à l'occasion, qu'un joueur commette une faute en commençant, par inadvertance, à frapper la mauvaise catégorie de

boules (au jeu de la 8) ou la boule portant le mauvais numéro (au jeu de la 9). Pour éviter de commettre une faute, le joueur peut demander à son adversaire quel numéro de boule ou quelle catégorie de boules il doit viser. Si la question lui est posée, l'adversaire doit répondre honnêtement. Si le joueur frappe la mauvaise boule, une faute est commise dès que la boule est frappée, qu'elle soit empochée ou non.

NOTE : Si une faute n'est pas annoncée avant que le joueur frappe un coup subséquent et touche légalement une boule de sa catégorie réelle (au jeu de la 8) ou la boule ayant le numéro le plus bas sur la table (au jeu de la 9), il est trop tard pour annoncer la faute. De plus, les règles suivantes s'appliqueront selon la formule :

- **Jeu de la 8** - Dès qu'il touche légalement la boule 8, le joueur prend le contrôle des boules de cette catégorie empochées par erreur et peut gagner la partie en empochant légalement la 8. De plus, si le joueur inactif n'annonce pas la faute avant que le tour de son adversaire soit terminé, et s'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.
- **Jeu de la 9** - Toute boule empochée avant que la faute soit annoncée sera considérée comme une « boule morte », sauf la boule 9 qui sera remise sur la mouche.

6. COUPS COMBINÉS

Les coups combinés sont légaux, mais il faut d'abord frapper la bonne boule.

Jeu de la 8 - La boule 8 ne peut être frappée la première. 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. Aucune boule empochée n'est remise sur la mouche.

Jeu de la 9 - La boule portant le plus petit numéro sur la table doit être frappée la première. Un joueur est crédité de toutes les boules qu'il empoche légalement après avoir frappé la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table.

7. BOULES EMPOCHÉES

Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule, y compris la boule de choc, entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée et doit être jouée là où elle se trouve. Le joueur n'est pas tenu de désigner la boule visée ni à empocher la boule durant le coup, sauf lorsqu'il frappe légalement la boule 8.

NOTE 1 : Lorsqu'une boule s'est immobilisée, elle ne peut pas se remettre en mouvement sans l'intervention d'une force extérieure. Par conséquent, 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.

NOTE 2 : Si deux boules se retrouvent coincées dans une poche et qu'elles débordent quelque peu sur l'ardoise, elles sont considérées comme empochées. Faites-les tomber dans la poche et poursuivez la partie à moins que l'empochement n'y mette fin.

8. BOULES PROJÉTÉES HORS DE LA TABLE

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 directement derrière cette boule, aussi près que possible de la mouche du bas. Si deux boules ou plus sont projetées hors de la table, elles sont disposées en ordre numérique, la boule ayant le plus petit numéro étant placée le plus près de la mouche du bas. Les boules replacées sur la mouche sont gelées l'une contre l'autre.

- **Jeu de la 8** - 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 son tour de jouer et la ou les boules ne sont pas remises sur la mouche tant que son tour n'est pas terminé. Si la boule projetée hors de la table est l'une des boules du joueur actif, elle est remise sur la mouche une fois que le joueur a empoché toutes ses autres boules. Si la boule 8 est projetée hors de la table, le joueur actif perd la partie.
- **Jeu de la 9** - Les boules projetées hors de la table sont **immédiatement** remises sur la mouche du bas. La boule 9 est remise sur la mouche :
 - a. Chaque fois qu'elle est projetée hors de la table et non pas empochée.
 - b. Chaque fois qu'elle est empochée et que le joueur commet une faute ou empoche aussi la blanche.

9. BOULES DÉPLACÉES ACCIDENTELLEMENT

Les boules déplacées accidentellement doivent être replacées, à moins qu'elles touchent la boule de choc. Si les boules déplacées accidentellement touchent la boule de choc, il s'agit d'une faute de la boule de choc, et aucune boule n'est replacée.

- Si le déplacement accidentel se produit avant que le coup soit joué, la boule doit être replacée par l'adversaire avant d'entreprendre le coup.

- Si le déplacement accidentel se produit durant un coup, toutes les boules déplacées accidentellement doivent être replacées par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées.

NOTE : Toute boule numérotée qui est en mouvement et heurte accidentellement un chevalet, une baguette, un objet de désignation d'une poche, etc., n'est pas replacée.

Si, lors d'un coup, une autre boule s'arrête à l'endroit qu'occupait précédemment la boule déplacée accidentellement, l'adversaire replacera en toute équité la boule déplacée aussi près que possible de sa position originale.

10. COUPS LITIGIEUX

Les situations de coups illégaux potentiels sont habituellement plutôt évidentes. Les contestations concernant ces situations peuvent pratiquement toujours être évitées en demandant à une tierce personne, tel que convenu entre les deux équipes, de regarder le coup. L'équipe inactive doit se protéger en interrompant la partie avant que le coup soit joué. Le joueur à la table doit interrompre son coup si l'adversaire souhaite qu'il soit observé par un tiers. S'il est convenu qu'un tiers observera le coup, sa décision sera maintenue et ne pourra être contestée.

En règle générale, l'avantage est accordé au joueur actif dans les situations de coup litigieux. 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 contraventions pour comportement antisportif ou même à des points de pénalité, à la discrétion de la direction locale de la ligue.

NOTE : Si l'on ne demande pas à un tiers de surveiller le coup et qu'il est contesté, la décision tend à favoriser le joueur actif.

11. UN PIED AU SOL

Lorsqu'un chevalet (aussi appelé râteau) est disponible, le joueur doit garder au moins un pied sur le plancher. Négliger de laisser un pied au sol n'est pas une faute, mais cela peut entraîner des contraventions pour comportement antisportif. La direction locale de la ligue ne peut garantir la présence de chevalets ou râteaux, et certains établissements hôtes n'en ont pas. Une équipe qui apporte son propre râteau ne peut l'utiliser que si elle accepte de le prêter à l'équipe adverse, puisqu'en refusant elle bénéficierait d'un avantage injuste. En l'absence de râteaux, les règlements de l'établissement hôte prévalent.

- **Joueurs en fauteuil roulant** : Les joueurs effectuant leur coup d'un fauteuil roulant doivent demeurer assis dans leur fauteuil lorsqu'ils jouent. Si le joueur choisit de quitter son fauteuil pour exécuter son coup, il doit en sortir complètement. Les joueurs ne peuvent réaliser leurs coups pendant qu'ils sont « à moitié assis ou à moitié sorti » dans un fauteuil roulant.

NOTE : Les joueurs ayant un besoin légitime d'utiliser un marchepied en raison de leur taille y sont autorisés, à condition de pouvoir le déplacer eux-mêmes et de garder les deux pieds sur le marchepied. Ils peuvent également se tenir sur un marchepied pour placer les boules ou demander à un coéquipier de les aider.

12. MARQUAGE DE LA TABLE

Il est interdit de marquer le tapis de la table de quelque façon que ce soit, notamment en traçant une ligne avec une craie ou en mouillant un doigt pour en imbiber la surface. Les équipes qui essaient de marquer le tapis s'exposent à des pénalités pour comportement antisportif. Il est permis de poser un morceau de craie sur la surface dure de la bande.

13. PARTIES SANS ISSUE

Dans le cas peu probable où une partie est sans issue, ce qui signifie qu'aucun joueur ne souhaite ou ne peut utiliser la boule en main, les boules sont replacées dans le cadre et le même joueur qui effectuait le bris au début de la partie sans issue brise de nouveau. Une partie doit être considérée comme étant sans issue lorsque deux joueurs ou équipes en conviennent. Il n'y a aucun nombre minimum de tours qui doivent se produire avant qu'une partie soit une partie sans issue.

Pour inscrire une partie sans issue au :

- **Jeu de la 8** - Tracez un « X » dans toute la case de la partie. Les tours et les coups défensifs de la partie sans issue ne comptent pas.
- **Jeu de la 9** - La partie se termine mais les points demeurent. Les tours et les coups défensifs demeurent aussi et toutes les boules restantes sur la table sont inscrites comme des boules mortes.

14. BOULES GELÉES

Une boule gelée est une boule qui en touche une autre ou qui est appuyée contre une bande. Pour que la règle de la boule gelée s'applique, le joueur et son adversaire doivent vérifier et déclarer tous deux que la boule est gelée. Si les deux joueurs ne peuvent s'entendre à ce sujet, un tiers peut être consulté d'un commun accord pour déterminer si la boule est gelée.

Boule gelée contre une bande - Pour réaliser un coup légal après un contact avec une boule gelée contre une bande, le joueur doit soit :

- Propulser la boule de choc contre une des bandes après que la boule de choc a touché la boule gelée.
- Propulser la boule gelée sur une autre bande ou dans une poche.
- Propulser la boule gelée hors de la bande et contre une autre boule qui, à son tour, propulse la boule gelée sur une des bandes ou dans une poche, ou fait en sorte que l'autre boule frappe une des bandes ou aboutit dans une poche.

Pour réaliser un coup légal, après plusieurs contacts avec une boule gelée et la bande sur laquelle elle est gelée, le joueur doit soit :

- Propulser la boule de choc contre une autre bande.
- Propulser la boule gelée sur une autre bande ou dans une poche.
- Propulser la boule de choc hors de la bande et contre une autre boule qui, à son tour, propulse la boule de choc sur une des bandes ou fait en sorte que l'autre boule frappe une des bandes ou aboutit dans une poche.
- Propulser la boule hors de la bande et contre une autre boule qui, à son tour, propulse la boule gelée sur une des bandes ou fait en sorte que l'autre boule frappe une des bandes ou aboutit dans une poche.

Boule de choc gelée contre votre propre boule numérotée (jeu de la 8)/boule portant le numéro le plus bas de la séquence (jeu de la 9) - Frapper la boule de choc vers, ou partiellement dans la boule gelée, en déplaçant par conséquent la boule par un tel coup, constitue une touche légale. Dégager la boule de choc de la boule gelée ne constitue pas une touche légale. Pour effectuer une touche légale, après un dégagement de la boule gelée, la boule numérotée doit :

- **Jeu de la 8** - Après le dégagement de la boule gelée, heurter d'abord une autre boule numérotée de la catégorie de boules du joueur, ou revenir sur la boule gelée du départ et envoyer d'abord une boule contre celle-ci.
- **Jeu de la 9** - Après le dégagement de la boule gelée, revenir sur la boule gelée du départ et envoyer d'abord une boule contre celle-ci.

NOTE : Si la boule de choc est dégagée de votre propre boule numérotée gelée (jeu de la 8)/la boule gelée portant le numéro le plus bas de la séquence (jeu de la 9), et la boule gelée se déplace légèrement en raison du bris de contact avec la boule de choc, cela ne constitue pas une touche légale.

Boule de choc gelée contre la boule numérotée de votre adversaire (jeu de la 8)/boule ne portant pas le numéro le plus bas de la séquence (jeu de la 9) - Vous devez dégager la boule

numérotée gelée de votre adversaire contre laquelle elle était appuyée (jeu de la 8), ou la boule gelée ne portant pas le numéro le plus bas de la séquence (jeu de la 9). Si le joueur frappe la boule vers l'avant, ou partiellement dans la boule gelée, déplaçant par conséquent la boule gelée par un tel coup, cela constitue une touche illégale et une faute.

NOTE : Si la boule de choc est dégagée de la boule numérotée gelée de votre adversaire (jeu de la 8)/la boule gelée ne portant pas le numéro le plus bas de la séquence (jeu de la 9), et la boule gelée se déplace légèrement en raison du bris de contact avec la boule de choc, cela ne constitue pas une touche illégale et n'est pas une faute.

15. FAUTES

Si l'une des fautes suivantes est commise, la pénalité se traduit par la boule de choc en main pour l'adversaire. Assurez-vous de bénéficier de la boule en main avant de toucher la boule de choc en confirmant auprès de votre adversaire. La boule en main est l'avantage accordé à un joueur lorsque son adversaire empoche la boule de choc ou commet une autre faute, ce qui l'autorise à placer la boule de choc n'importe où sur la surface de jeu.

EXCEPTION : Au jeu de la 8, si la boule de choc est empochée lors du bris, elle doit être jouée depuis l'arrière de la ligne de bris et heurter une boule située à l'extérieur de la ligne.

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 tout autre équipement jugé raisonnable.

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.

NOTE : Une faute qui n'est pas invoquée sur le coup ne peut l'être une fois que le coup suivant a eu lieu.

Seules les fautes suivantes se traduisent par la pénalité de la boule en main. Toutes les autres violations sont des violations de l'esprit sportif. Les fautes qui entraînent la boule en main sont :

- a. Si la boule de choc est empochée, projetée au sol ou projetée d'une autre façon hors de la surface de jeu.
- b. Ne pas réussir à frapper la boule appropriée en premier.
- c. Ne pas réussir à toucher une bande ou à empocher une boule 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 avec la boule numérotée. Si la boule rebondit sur la surface de jeu, elle est considérée comme ayant touché une bande.

d. Si après avoir touché une boule gelée contre une bande, le joueur échoue à :

- Propulser la boule de choc contre une bande ou empocher une boule après que la boule de choc a touché la boule gelée.
- Propulser la boule gelée sur une autre bande ou dans une poche.
- Propulser la boule gelée contre la bande et contre une autre boule qui, à son tour, propulse la boule gelée sur une des bandes ou dans une poche, ou fait en sorte que l'autre boule frappe une des bandes ou aboutit dans une poche.

Si, après plusieurs contacts avec une boule gelée et la bande sur laquelle elle est gelée, le joueur échoue à :

- Propulser la boule de choc contre une autre bande.
 - Propulser la boule gelée sur une autre bande ou dans une poche.
 - Propulser la boule de choc hors de la bande et contre une autre boule qui, à son tour, propulse la boule de choc sur une des bandes ou fait en sorte que l'autre boule frappe une des bandes ou aboutit dans une poche.
 - Propulser la boule hors de la bande et contre une autre boule qui, à son tour, propulse la boule gelée sur une des bandes ou fait en sorte que l'autre boule frappe une des bandes ou aboutit dans une poche.
- e.** Soulever intentionnellement la boule de choc sur une autre boule.
- f.** Recevoir les conseils d'un coéquipier sur la stratégie de la partie, autrement que de votre entraîneur désigné, durant un temps d'arrêt.
- g.** Toucher ou déplacer la boule de choc en dehors d'une situation de boule en main.
- h.** Modifier le trajet de la boule de choc pendant son mouvement, y compris en commettant une double touche.
- i.** Chaque fois que la boule de choc touche une boule déplacée accidentellement.
- j.** La boule de choc ne touche aucune boule numérotée lors d'un coup.
- k.** Toucher une autre boule sur la table en plaçant la boule de choc ou en corrigeant sa position lors d'une boule en main.

Double seulement - Jouer au mauvais tour. Dès que le joueur a joué un coup au mauvais tour, la faute est commise. Si l'équipe inactive n'invoque pas la faute avant le prochain coup de l'adversaire, elle n'a pas droit à une boule en main et l'équipe qui a joué au mauvais tour assumera la nouvelle séquence pendant le reste de la partie.

- **Jeu de la 8** - Si la boule 8 est empochée lors du coup, la partie est perdue si la faute est annoncée.
- **Jeu de la 9** - Si la boule 9 est empochée lors du coup, elle est remise sur la mouche et l'adversaire reçoit la boule en main.

16. COMMENT GAGNER UNE PARTIE

JEU DE LA 8

- a. Vous empochez toutes les boules de votre catégorie et empochez légalement la boule 8 dans une poche adéquatement désignée.
- b. Votre adversaire empoche la boule 8 avant son tour ou la projette hors de la table.
- c. Votre adversaire empoche la boule 8 dans la mauvaise poche.
- d. Votre adversaire n'a pas désigné correctement la poche dans laquelle il a empoché la boule 8 et vous avez annoncé qu'il a perdu la partie.
- e. Votre adversaire empoche par erreur la boule de choc et la boule 8.
- f. Votre adversaire modifie le trajet de la boule 8 ou de la boule de choc en essayant d'éviter de perdre la partie.
- g. Votre adversaire empoche la boule de choc ou la projette hors de la table en jouant la boule 8.

NOTE 1 : Si votre adversaire vise la boule 8 et la manque complètement, ce qui est appelé une faute de table, vous pouvez invoquer la faute et recevoir la boule en main. Cette faute ne vous accorde pas la victoire.

NOTE 2 : Vous ne pouvez pas jouer la boule 8 en même temps que la dernière boule de votre catégorie. La boule 8 doit être jouée lors d'un coup séparé. Si vous empochez la boule 8 en même temps que la dernière boule de votre catégorie, vous perdez la partie.

Désignation de la poche

- a. Un sous-verre ou tout autre objet convenable doit être placé vis-à-vis la poche visée par la joueur.
- b. Il est déconseillé de désigner la poche avec de la craie.
- c. Les deux joueurs peuvent utiliser le même objet de désignation.
- d. Toutefois, un seul objet à la fois doit rester sur la table.

- e. 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 pour vous de le toucher, de le ramasser ou de le replacer.

NOTE : Un contact avec un objet de désignation d'une poche dans un jeu de la 8 n'est pas une faute et le coup demeure.

JEU DE LA 9

Vous empochez légalement la boule 9.

LE SYSTÈME DE HANDICAP ***THE EQUALIZER®***

SECTION 4

L'APA a élaboré son propre système de handicap, **The Equalizer®**, qui permet aux joueurs de tout calibre de se mesurer quasiment d'égal à égal. Le système **The Equalizer®** permet à des joueurs de moindre calibre d'avoir à gagner moins de parties au jeu de la 8, ou moins de points au jeu de la 9 pour battre des adversaires de niveau plus élevé. Au golf ou aux quilles, vous obtenez ou accordez des coups ou des quilles. Dans cette ligue, vous donnez ou obtenez des parties ou des points. Le nombre de parties ou de points que vous donnez ou obtenez est déterminé en comparant le niveau de classification des joueurs.

L'inscription exacte et consciencieuse du pointage est la plus grande contribution que chaque membre puisse faire pour le bon fonctionnement du système de handicap **The Equalizer®** et prévenir la tricherie. Le système **The Equalizer®** est efficace si les équipes tiennent adéquatement le pointage. Une équipe ne parviendra à manipuler le système **The Equalizer®** **QUE SI VOUS LE LUI PERMETTEZ**. Votre direction locale de la ligue utilise les renseignements des feuilles de pointage que vous lui soumettez pour évaluer les handicaps. Vous améliorerez la ligue en notant le pointage conformément aux règlements énoncés dans ce manuel. Vos efforts seront appréciés de vos coéquipiers, vos membres, votre direction locale de ligue et l'APA.

1. ÉTABLISSEMENT DES HANDICAPS

Votre direction locale de la ligue examine, calcule et met à jour régulièrement les niveaux de classification des joueurs. Votre niveau de classification (NC) détermine le nombre de parties que vous devez gagner au jeu de la 8 ou le nombre de points au jeu de la 9 pour remporter votre match. Le calcul des niveaux de classification tient compte de nombreux facteurs et requiert l'application de certaines formules mathématiques précises. Ces facteurs comprennent, entre autres, les données contenues dans les feuilles de pointage hebdomadaires, le rapport entre le nombre de victoires et de défaites, les performances lors des tournois, l'avis des comités consultatifs sur le handicap et d'autres facteurs.

2. COMMENT DÉMARRER

Tous les NOUVEAUX joueurs commenceront habituellement au niveau NC3.

NOTE 1 : La direction locale de la ligue est autorisée à attribuer dès le départ un niveau de classification plus élevé à un nouveau joueur si elle croit qu'il reflète plus fidèlement son véritable calibre.

NOTE 2 : Les joueurs qui possèdent un niveau de classification établi au jeu de la 8 commenceront à jouer au jeu de la 9 avec le même niveau de classification; les joueurs qui possèdent un niveau de classification établi au jeu de la 9 commenceront à jouer au jeu de la 8 avec ce même niveau de classification, à moins qu'ils ne soient de niveau NC1, NC8 ou NC9 au jeu de la 9. Un NC1 au jeu de la 9 commencera à NC2 au jeu de la 8, et un NC8 ou NC9 au jeu de la 9 commencera à NC7 au jeu de la 8.

Après votre premier match, votre niveau de classification est calculé. Il est contraire aux règlements qu'un joueur essaie de rétablir son niveau de classification. Vous ne pouvez abandonner puis redevenir membre de la ligue ou aller dans une autre région de la ligue pour recommencer 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. TABLEAU DES PARTIES À REMPORTER

Votre niveau de classification et celui de votre adversaire détermineront le nombre de parties que vous devez gagner au jeu de la 8 ou de points au jeu de la 9 pour remporter votre match. Toutes les feuilles de pointage comprennent un tableau des parties à remporter ou un tableau des points requis pour gagner pour vous aider lors d'une soirée de la ligue.

**Tableau des parties à gagner
au jeu de la 8**

Votre adversaire

Vous	Niveau de classification	2	3	4	5	6	7
		2	3	4	5	6	7
	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

**Tableau des parties à gagner
au jeu de la 8 en double**

Votre adversaire

Vous	Niveau de classification	6 ou moins	7	8	9	10	11	12
		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

Au jeu de la 8, recherchez votre niveau de classification (en simple) ou niveau de classification combinée (en double) sur la gauche du tableau et le niveau de classification de votre adversaire au haut du tableau. Allez vers la droite à partir de votre niveau de classification et vers le bas à partir de celui de votre adversaire, jusqu'à ce que les deux lignes se rencontrent. Dans cette case, le premier chiffre est le nombre que vous visez, et le deuxième est celui visé par votre adversaire.

**Tableau des points à gagner
au jeu de la 9**

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

**Tableau des points à gagner
pour le jeu de la 9 en double**

Niveau de classification du joueur	Points à gagner
4 ou moins	19
5	22
6	25
7	28
8	31
9	35
10	38
11	42
12	46

Les tableaux du jeu de la 9 indiquent le nombre de points que chaque niveau de classification (en simple) ou niveau de classification combinée (en double) doit atteindre pour gagner une partie. La partie individuelle est terminée quand un joueur (en simple) ou une équipe (en double) atteint le nombre de points indiqué dans le Tableau des points requis pour gagner.

Pour de plus amples renseignements sur le système **The Equalizer®**, veuillez consulter le site poolplayers.com.

COMMENT UTILISER LES FEUILLES DE POINTAGE ET TENIR LE POINTAGE

SECTION 5



Pour en savoir plus sur la façon de noter le pointage dans l'application de pointage, scannez ici.

Les feuilles de pointage doivent être remplies lisiblement, complètement et correctement, puis signées par les deux capitaines d'équipe. Des pénalités seront imposées pour les feuilles de pointage fréquemment illisibles, incomplètes ou incorrectes.

NOTE : Négliger de signer une feuille de pointage ne constitue pas une contestation ni un litige.

Les renseignements suivants sont imprimés au haut de chaque feuille de pointage :

- **Feuille de l'équipe de** - Nom et numéro de l'équipe.
- **Pour la semaine n°** - Indique la semaine de jeu en cours, puis le nombre de semaines dans la session, ainsi que la date et l'heure de la rencontre.
- **Division** - Nom de la division et renseignements sur la session.
- **Représentant(s) de la division** - Nom et numéro de téléphone de la personne à contacter si vous avez des questions.

Heures de début et de fin - Toutes les feuilles comportent un espace pour indiquer l'heure du début et de la fin des matchs de l'équipe afin d'aider la direction locale de la ligue à identifier les équipes qui posent des problèmes en jouant trop lentement. L'objectif de l'APA est que toutes les équipes soient « rentrées à la maison avant 23 heures ».

- **Jeu de la 8** - L'heure du début apparaît dans la section supérieure de la feuille de pointage, à droite du tableau des niveaux de classification. L'espace pour indiquer l'heure de la fin est dans la section supérieure de la feuille de pointage, à gauche du tableau des points de match remportés.

Regardez la vidéo « Home By 11 » de l'APA



- **Jeu de la 8 en double** - L'espace pour indiquer l'heure du début et de la fin est situé dans le coin supérieur gauche, juste en dessous du logo de l'APA.
- **Jeu de la 9 en simple et en double** - L'espace pour indiquer l'heure du début et de la fin est situé dans le coin supérieur droit, du côté des points de la feuille de pointage.
- **Masters** - L'espace pour indiquer l'heure du début et de la fin est situé dans le coin supérieur droit.

Rang dans la division à la dernière semaine - Le rang dans la division est imprimé sur chaque feuille de pointage et indique le nombre total de points de chaque équipe ainsi que le nombre de points que chaque équipe a gagné la semaine précédente.

Équipes - La feuille de pointage comprend la liste des membres de l'équipe avec le nom de l'équipe, l'établissement hôte, les numéros d'adhésion, les niveaux de classification (sauf dans les divisions Masters) et le nombre de matchs que chaque joueur a joué dans la session. La feuille de pointage indiquera aussi si l'équipe dispose de crédits ou a des montants en souffrance.

N'oubliez pas d'informer l'équipe adverse de toute modification de votre formation avant le début de la rencontre. Indiquez tout changement d'équipe sur la feuille de pointage, à côté de la liste des membres de votre équipe de la manière suivante :

- **Pour retirer un joueur** - Rayez son nom sur la feuille et écrivez « retirer » à côté.
- **Pour ajouter un joueur** - Inscrivez le mot « ajouter » et le nom du joueur ainsi que son niveau de classification (sauf pour les Masters) à côté de la liste des membres de votre équipe.

Choix des joueurs - Les capitaines d'équipe tirent à pile ou face avec une pièce de monnaie pour décider de l'équipe qui nommera le premier joueur. Un espace est prévu pour indiquer quelle équipe a choisi la première à chaque partie. Cet espace est situé :

- **Jeu de la 8** - Directement au-dessus de la case du nom des joueurs, intitulée « Numéro de l'équipe ».
- **Jeu de la 9** - Dans le coin supérieur gauche, du côté des points de la feuille de pointage.

Section des frais - Les capitaines d'équipe doivent remplir la section financière, située dans la portion inférieure gauche de la feuille de pointage. 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 et les noms des membres qui paient, ainsi que tous les paiements inhabituels. Les joueurs des régions permettant l'option de paiements électroniques doivent consulter leurs règlements locaux pour connaître les renseignements requis dans cette section.

Section de la taille de la table - Le système **The Equalizer®** tient compte de la taille de la ou des tables sur lesquelles la rencontre s'est déroulée. Cochez la case appropriée pour indiquer la taille de la table ou des tables utilisées dans ce match.

- **Jeu de la 8 en simple et en double** - Elle est située juste sous la section de signature des capitaines.
- **Jeu de la 9 en simple et en double** - Elle est située directement au-dessus de la section de signature des capitaines.

Prochain match prévu - Le nom et le numéro de l'équipe, la date et le lieu de votre prochaine rencontre apparaissent dans cette section et se trouvent :

- **Jeu de la 8 en simple et en double** - Directement sous la section des tailles de table.
- **Jeu de la 9 en simple et en double** - Directement sous les listes des membres des équipes.
- **Masters** - Directement sous la section de signature des capitaines.

Messagerie - Cette section est située tout au bas de toutes les feuilles de pointage et permet à la direction locale de la ligue d'envoyer des messages aux équipes et vice versa.

COMMENT TENIR LE POINTAGE AU JEU DE LA 8

A. Information relative aux joueurs

Le nom du joueur qui remporte le tirage à la bande est inscrit au haut. Indiquez le numéro de l'équipe du joueur, son nom de famille et sa première initiale, ainsi que le numéro du joueur figurant à côté de son nom sur la liste des membres de l'équipe. Donnez les mêmes renseignements pour l'adversaire au bas. Consultez le tableau des « Parties à gagner » et indiquez le nombre de parties que chaque joueur doit gagner pour remporter la rencontre.

- **Formules en double** - Indiquez le nom de l'équipe ainsi que le nom de famille et la première initiale des deux joueurs. Consultez le tableau des « Parties à gagner en double » et indiquez le nombre de parties que chaque équipe doit gagner.

**Scannez pour voir
une vidéo sur la
façon de compter
les points au jeu
de la 8**



B. Tours et temps d'arrêt

Un tour est un cycle complet dans lequel les deux joueurs (en simple) ou les deux équipes (en double) ont eu leur tour à la table. Le joueur ou l'équipe qui a remporté le tirage à la bande joue la première moitié de chaque tour de la partie, alors

**NE MARQUEZ
PAS UN TOUR
SIMPLEMENT
PARCE QUE LE
MATCH EST FINI**

que le joueur ou l'équipe qui a perdu le tirage à la bande joue la deuxième moitié. **Un tour n'est pas complet, et donc non inscrit, tant que le joueur (en simple) ou l'équipe (en double) qui a perdu le tirage et qui figure dans la partie du bas manque son coup ou commet une faute.**

a. Cases de partie - Chaque partie a sa propre case. Tous les renseignements concernant une partie doivent être écrits dans la case qui lui correspond, à l'exception des coups défensifs. Dans la case de jeu :

- Suivez le nombre de tours de la partie en faisant une marque pour chaque tour. **Indiquez les tours complets uniquement.** Si un joueur effectue le bris et vide la table, terminant ainsi la partie ou le match, le tour n'est pas inscrit.
- Indiquez qui a remporté la partie en noircissant la case dans la section de droite de chaque case de partie (du haut ou du bas) qui correspond au joueur gagnant.
- 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. Utilisez les deux triangles supérieurs pour le joueur ou l'équipe inscrit au haut et les deux inférieurs pour l'adversaire. Indiquez toujours le premier temps d'arrêt dans le triangle à la gauche de la case des parties.

b. Case « total des tours » - Faites le total de tous les tours pour tout le match et inscrivez ce nombre dans cette case.

C. Cases « 8-Break » et « 8-B & Run »

Il y a des cases distinctes pour indiquer ces exploits. 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.

D. Case des coups défensifs

Indiquez par une marque chaque coup joué sans que le joueur ait l'**INTENTION** d'empocher légalement une boule de sa catégorie. Faites le total des coups défensifs de chaque joueur à la fin de la partie et encerclez le nombre correspondant. S'il n'y a pas eu de coups défensifs dans une partie, écrivez « No DS » dans la case. La bonne tenue du pointage exige de marquer consciencieusement les coups manqués intentionnellement et contribue à l'exactitude des niveaux de classification.

**Scannez pour
voir une vidéo
sur les coups
défensifs**



NOTE : L'inscription d'un coup défensif ne perturbe pas l'indication du tour. Par conséquent, si le joueur indiqué au bas de la feuille joue un coup défensif, inscrivez le coup ainsi que le tour. Si le joueur indiqué dans la partie du haut joue un coup défensif, ne faites qu'une simple marque dans la case des coups défensifs.

E. Case des parties gagnées

Faites le total du nombre de parties remportées par chaque joueur (en simple) ou par chaque équipe (en double) à la fin du match.

F. Case des points de matchs remportés

Le nombre de points de matchs remportés est déterminé par le nombre de parties que le joueur perdant (en simple) ou que l'équipe perdante (en double) a gagné, tel qu'indiqué au tableau des points de matchs remportés.

G. Case du total cumulatif

Utilisez la case du total cumulatif pour additionner les points de matchs remportés pour chacune des parties jouées.

H. Section de signature des capitaines d'équipe

- a. Points d'équipe :** Additionnez et indiquez le nombre de points de matchs remportés par chaque équipe dans la case prévue à la fin de la ligne de signature des capitaines d'équipe.
- b. Signature des capitaines :** Vérifiez le total des points de matchs remportés par chaque équipe et signez les deux feuilles de pointage.

COMMENT TENIR LE POINTAGE AU JEU DE LA 9

Les feuilles de pointage du jeu de la 9 sont recto verso. Le pointage est noté au verso, et le reste des renseignements nécessaires est imprimé au recto de la feuille. Afin d'éviter tout écart, ceux qui tiennent le pointage doivent confirmer le pointage après chaque bris. À la fin de chaque partie, les points remportés par les deux joueurs, plus le nombre de boules mortes, donneront un total de 10.

A. Information relative aux joueurs

Le nom du joueur qui remporte le tirage à la bande est inscrit au haut. Consultez les listes des membres des équipes pour indiquer le numéro de l'équipe du joueur, le numéro du joueur, son nom de famille et sa première initiale ainsi que son niveau de classification. Consultez le tableau des « Points requis pour gagner » et indiquez le nombre de points que le joueur doit gagner pour remporter la partie. Indiquez les mêmes renseignements pour le joueur qui a perdu le tirage à la bande figurant au bas.

**Scannez pour voir
une vidéo sur la
façon de compter
les points au jeu
de la 9**



B. La section pointage

La section pointage comprend six lignes. Les lignes du haut et du bas comprennent les chiffres utilisés pour suivre les points des joueurs à mesure qu'ils empochent les boules. Les autres lignes servent à indiquer les renseignements sur les joueurs, le pointage, les tours et les boules mortes.

Indiquez les points en rayant en diagonale un chiffre se trouvant dans la ligne supérieure pour le joueur (en simple) ou l'équipe (en double) figurant au haut, ou dans la ligne inférieure pour le joueur (en simple) ou l'équipe (en double) figurant au bas. Il est recommandé de passer des barres obliques gauches (\) aux barres obliques droites (/) à la fin de chaque partie (chaque losange de boules), pour aider à suivre le nombre de points que chaque joueur a gagné pendant chaque partie. Cette pratique vous aide à éviter les écarts de points.

NOTE : Les boules 1 à 8 valent un point chacune. La boule 9 vaut deux points.

- **Pointage :** Deux lignes de pointage sont fournies, une pour chaque joueur (en simple) ou chaque équipe (en double). Notez le nombre de points gagnés par le joueur (en simple) ou par l'équipe (en double) à la fin de chaque partie.
- **Tours :** Faites une marque pour indiquer chaque tour complété. Un tour est un cycle complet dans lequel les deux joueurs (en simple) ou les deux équipes (en double) ont eu leur tour à la table. Séparez le nombre de tours joués à chaque partie (chaque losange de boules) en traçant une ligne verticale à la droite de la série de marques à la fin de chaque partie. Un tour n'est pas complet, et donc non inscrit, tant que le joueur (en simple) ou l'équipe (en double) qui a perdu le tirage et qui figure dans la partie du bas manque son coup ou commet une faute. Si un joueur réussit à empocher la boule 9 lors du bris (9-on-the-Snap) ou parvient à vider la table après le bris (Breaks-and-Runs), indiquez 9OS ou BR au lieu de zéro.

NOTE : Indiquez les tours complets uniquement.

Si un joueur (en simple) ou une équipe (en double) réussit à vider la table après le bris (Breaks-and-Runs), qu'une autre partie soit nécessaire ou non pour déterminer le résultat, le tour n'est pas terminé parce que le tour du joueur ne l'est pas. Un tour n'est jamais inscrit tant et aussi longtemps que le joueur (en simple) ou l'équipe (en double) qui a perdu le tirage à la bande, et qui joue la deuxième moitié du tour pendant toute la partie, manque son coup ou commet une faute.

**INDIQUEZ
LES TOURS
COMPLETS
UNIQUEMENT**

- **Boules mortes :** Notez toutes les boules qui ne sont attribuées à aucun des joueurs (en simple) ou à aucune équipe (en double), comme une ou des boules lors d'empochement de la boule de choc, d'une faute, la ou les boules restantes sur la table lors de

l'empochement de la boule 9 ou les parties sans issue. La boule 9 n'est jamais une boule morte. Elle est remise sur la mouche.

C. Cases « 9-Snap » et « 9-B & Run »

Faites une marque dans la case appropriée pour indiquer les empochements de la boule 9 lors du bris (9-on-the-Snap) et les bris et vidages de table (Break-and-Run) de chaque joueur.

D. Case du total des tours

Faites le total de tous les tours de la partie au complet et inscrivez ce nombre dans cette case.

E. Case des coups défensifs

Faites une marque pour chaque coup joué sans que le joueur ait l'**INTENTION** d'empocher légalement une boule. Faites le total des coups défensifs de chaque joueur à la fin de la partie et encerclez le nombre correspondant. S'il n'y a pas eu de coups défensifs dans un match, écrivez « No DS » dans la case. La bonne tenue du pointage exige de marquer consciencieusement les coups manqués intentionnellement et contribue à l'exactitude des niveaux de classification. L'inscription d'un coup défensif ne perturbe pas l'indication du tour.

F. Case du total des points

Inscrivez le nombre de points marqués par chaque joueur (en simple) ou chaque équipe (en double). Si un joueur (en simple) ou une équipe (en double) gagne plus de points que le nombre requis pour gagner une partie individuelle, n'inscrivez pas les points en excès.

G. Case des points de matchs remportés

Le nombre de points de matchs remportés est déterminé par le nombre de boules empochées par le joueur perdant (en simple) ou l'équipe perdante (en double). Remplissez la case en utilisant le tableau de pointage du match figurant au recto de la feuille de pointage.

- **Formules en simple** : Un total de 20 points est disponible à chaque match.
- **Formule en double** : Un total de 40 points est disponible à chaque match.

H. Case du total cumulatif

Utilisez la case « total cumulatif » pour additionner les cases « points de matchs gagnés » pour chaque partie individuelle jouée.

I. Section de signature des capitaines d'équipe

Un espace est prévu au bas de la feuille de pointage pour la signature des capitaines et indiquer le nom des équipes, leur numéro et le nombre de points de matchs gagnés par chaque équipe.

COMMENT TENIR LE POINTAGE DANS UNE PARTIE DES MASTERS

La formule des Masters se déroule sans handicap. Par conséquent, il suffit simplement d'indiquer le gagnant de chaque partie.

Une fois que les joueurs ont effectué le tirage à la bande, le gagnant du tirage a le choix de la première formule de jeu, soit le jeu de la 8 ou le jeu de la 9, ou d'être le premier à briser.

A. La section joueur

Indiquez au haut le joueur qui brisera le premier jeu de boules. Indiquez le numéro des équipes, le nom de famille et la première initiale des joueurs ainsi que leur numéro dans les tableaux des équipes en haut.

B. La section pointage

Une fois la formule de jeu choisie, toute la manche de cette formule doit être terminée avant de passer à la formule suivante. Il existe des cases séparées pour chaque partie de chaque formule de jeu.

- a. Parties au jeu de la 9 et au jeu de la 8 :** Tracez un « X » sur la case de jeu appropriée pour indiquer le gagnant de chaque partie. Utilisez la ligne supérieure pour le joueur indiqué au haut et la ligne inférieure pour le joueur du bas.
- b. 9OS, 9B&R, 8OB et 8B&R :** Faites une marque pour chaque empochement de la boule 9 lors du bris, chaque bris et vidage de table au jeu de la 9, empochement de la boule 8 lors du bris, et chaque bris et vidage de table au jeu de la 8 pour chacun des joueurs. Utilisez la ligne supérieure pour le joueur indiqué au haut et la ligne inférieure pour le joueur du bas.
- c. Pointage :** Indiquez le nombre de parties gagnées par chaque joueur, en utilisant la case supérieure pour le joueur figurant au haut et la case inférieure pour le joueur figurant au bas.

C. Section de signature des capitaines d'équipe

Un espace est prévu au bas de la feuille de pointage pour la signature des capitaines, le numéro de l'équipe et le nombre de points de matchs gagnés par chaque équipe.

Pour de plus amples renseignements sur les feuilles de pointage, veuillez consulter poolplayers.com.

CONDUITE PENDANT LA PARTICIPATION À LA LIGUE

SECTION 6

Tous les membres sont tenus de faire preuve d'un bon esprit sportif et d'une conduite appropriée. Les personnes qui ne peuvent se comporter dans le meilleur esprit sportif seront rayées de la ligue. L'objectif de cette section est de souligner quelles mesures seront prises par la direction locale de la ligue si elle est informée qu'une conduite antisportive a eu lieu lors des jeux de la ligue. Votre opérateur de ligue est responsable d'imposer des sanctions et des pénalités aux joueurs et aux équipes qui n'adoptent pas une bonne conduite sportive ou qui ne se comportent pas de façon appropriée. Les directives contenues dans le présent manuel régissent le **CONTACT PHYSIQUE et l'ABUS VERBAL**. Il y a de la place pour le jugement dans certains domaines et dans d'autres pas.

Dans le cas d'une inconduite, l'opérateur de ligue peut adopter des mesures immédiates ou des mesures de suivi.

- **Une mesure immédiate** est une mesure entreprise qui a aussitôt un effet sur les résultats d'une rencontre d'équipe. Une mesure immédiate se répercute sur toute l'équipe, et des personnes innocentes peuvent être touchées.
- **Une mesure de suivi** est une mesure prise après les faits, exactement contre les personnes impliquées dans une mauvaise conduite.

1. CONTACT PHYSIQUE

Le contact physique hostile n'est pas toléré. Un contact physique hostile comprend, entre autres, une bousculade, une bagarre, un coup ou un contact sexuel. Même si ce contact ne concerne généralement que les membres d'une équipe, la direction locale de la ligue doit imposer la même pénalité lorsqu'une personne non membre est impliquée s'il est considéré que cette personne **accompagne** l'une des équipes. La direction locale de la ligue doit déterminer, à sa seule discrétion, si un non-membre est **associé** ou non à une équipe.

Mesure immédiate - Si un contact physique hostile se produit, la partie est terminée. Il y a une question que l'opérateur de la ligue doit résoudre dans une telle situation : si une seule équipe était responsable du contact physique hostile ou si les deux équipes étaient coupables.

Lorsqu'un contact physique hostile se produit, votre opérateur de ligue doit appliquer l'une des deux options suivantes :

a. Lorsqu'une seule équipe est impliquée. Si l'événement s'est produit pendant une partie de la ligue, l'équipe responsable perd tous les points. L'équipe qui n'a pas commis la faute reçoit les points restants. Si le match a lieu pendant les éliminatoires ou n'importe quel tournoi, l'équipe qui n'a pas commis la faute avance à la prochaine ronde.

b. Lorsque les deux équipes sont impliquées. Si l'événement s'est produit pendant une partie de la ligue, aucune des équipes ne reçoit de points pour la soirée. Si l'événement a lieu pendant les éliminatoires ou n'importe quel tournoi, les deux équipes sont disqualifiées.

L'opérateur de la ligue n'a aucune autre possibilité que de mettre en œuvre l'une des deux options. La direction locale 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 est que l'une des équipes refuse de répliquer, peu importe le type de provocation qu'elle a dû endurer.

2. ABUS VERBAL

L'abus verbal comprend les insultes, menaces, commentaires sexuels ou tout autre langage pouvant être considéré comme du harcèlement ou de la provocation envers un joueur ou une équipe, ou bien comme une tentative visant à embarrasser l'adversaire. La direction de la ligue devra toujours prendre une décision dans ce domaine.

Mesure immédiate - Si votre opérateur de ligue détermine qu'une seule équipe ou personne associée à cette équipe a commis l'abus verbal, la victoire de la partie individuelle doit être accordée au joueur non-fautif. Une équipe sera tenue responsable de tout abus verbal de ses joueurs ou de toute personne **associée à** l'équipe. Si votre opérateur de ligue détermine que l'abus verbal a placé l'équipe qui n'a pas commis la faute dans une situation inéquitable pour la compétition, il peut décider à sa discrétion du gain par forfait de toute partie en faveur de cette équipe. Si les deux équipes ont participé à l'abus verbal, l'opérateur de ligue pourra à sa discrétion pénaliser les équipes ou les joueurs en changeant le résultat final du ou des matchs d'équipe ou individuels. Si une équipe participe à de l'abus verbal pendant les éliminatoires ou un tournoi, l'opérateur de ligue a l'autorité de disqualifier les équipes car ce comportement est extrêmement dérangeant.

NOTE : Encourager votre équipe par des applaudissements n'est pas considéré comme du harcèlement, mais pour faire preuve d'un bon esprit sportif et éviter les conflits et d'éventuelles pénalités, ne le faites pas pendant que votre adversaire joue.

3. MESURES DE SUIVI

En plus des mesures que l'opérateur de ligue peut appliquer à l'encontre des abus verbaux ou physiques, il peut aussi prendre des mesures de suivi. Une mesure de suivi gère les problèmes à long terme liés à des incidents attribuables à une inconduite. Lors d'une mesure de suivi, la direction locale de la ligue a la possibilité d'évaluer qui a amorcé la situation problématique.

La direction locale de la ligue doit prendre des mesures contre tout membre impliqué dans des situations de contact physique en lien avec le jeu de 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. S'ils se bagarrent plus tard et que la direction locale de la ligue détermine que cela avait un lien quelconque avec la ligue, la direction doit prendre des mesures. Une bagarre qui se produit à l'extérieur, mais pendant l'horaire de la ligue, sera traitée comme si elle s'était produite à l'intérieur. Si un joueur menace d'attendre à l'extérieur jusqu'à ce que le match soit terminé, la direction locale de la ligue doit déclarer que toute la rencontre d'équipe est perdue par forfait. La menace d'un abus physique doit être traitée comme si la personne effectuant la menace l'avait réellement commis. La direction de la ligue doit exercer son meilleur jugement lors de la détermination des événements et de la meilleure façon de réagir.

Une mesure de suivi par la direction locale de la ligue pourra entraîner des pénalités comme la mise sous probation, la suspension et la résiliation permanente de l'adhésion à l'APA d'un ou de plusieurs joueurs. La direction locale de la ligue peut, à sa discrétion, décider de la pénalité qu'elle estime appropriée, mais les directives suivantes doivent être observées :

- a.** Toute personne qui déclenche une bataille ou une bagarre sera radiée en permanence de l'APA.
- b.** En règle générale, une personne qui participe à une bataille ou une bagarre pour se défendre sera suspendue au minimum pendant un mois s'il s'agit de sa première infraction à ces règles de conduite, et plus longtemps s'il s'agit d'une récidive ou qu'elle a déjà été accusée de comportement antisportif.
- c.** Généralement, une personne qui utilise constamment un langage grossier, provocateur ou intimidant doit recevoir une suspension de six mois, et plus longtemps s'il ne s'agit pas de sa

première infraction aux règles de conduite ou qu'elle a déjà été accusée de comportement antisportif.

- d.** Généralement, une personne qui commet un abus verbal moins grave doit être mise en probation ou suspendue, selon ce que la direction locale de la ligue juge approprié vu les circonstances.

Conditions de la probation - Un joueur mis en probation doit être un membre actuel de l'APA et participer activement à la ligue pendant toute la durée de sa probation jusqu'à son terme. Les joueurs qui abandonnent ou qui quittent pendant leur probation et cherchent par la suite à réintégrer la ligue seront tenus de poursuivre le temps de probation restant au moment où ils ont abandonné ou quitté.

Conditions d'une suspension - Les joueurs suspendus ne peuvent participer à aucune activité de la ligue et renoncent à leur participation à tout tournoi pouvant se présenter pendant leur suspension. Il est recommandé que les joueurs suspendus ne viennent pas assister aux matchs de la ligue. Les personnes qui participent aux matchs de la ligue pendant qu'elles sont suspendues et qui sont dérangeantes s'exposent à des pénalités plus sévères. Toute période de suspension sera suivie d'une période probatoire d'un an.

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, d'élaborer des stratégies ni de nommer des joueurs tant que sa suspension n'a pas été levée. Le non-respect de ce règlement peut entraîner une prolongation de la suspension.

Vous vous êtes joint à cette ligue pour vous amuser, comme c'est le cas des autres membres. Tout membre a le droit d'être traité dans l'esprit sportif, et les membres qui démontrent un comportement insolent ne seront pas tolérés. Il est important que tous les membres connaissent les règles de conduite de l'APA. Les équipes doivent envisager de rayer de leur liste toute personne qui n'entend pas se conformer à ces règles.

RENSEIGNEMENTS SUR LES TOURNOIS ET RÈGLEMENTS

SECTION 7

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX SUR LES TOURNOIS

Tous les tournois de l'APA exigent de participer aux jeux de la ligue. Les tournois offerts par la ligue de votre région sont soumis aux exigences d'admissibilité et de qualification établies et distribuées par la direction locale de la ligue avant l'événement. En règle générale, l'APA exige que les tournois soient disputés conformément aux Règlements de jeux officiels de l'APA et que les frais d'inscription soient remboursés à 100 % sous une certaine forme. Dans certains cas, les tournois peuvent être annoncés comme des événements de bienfaisance ou de levée de fonds et les frais d'inscription peuvent être remboursés à moins de 100 %, à condition que les joueurs en soient avisés au préalable, le reste de ces frais devenant alors des dons.

TOURNOIS DE CHAMPIONNAT

Afin de protéger l'intégrité de ses championnats, l'APA se réserve le droit de déclarer une région inadmissible aux championnats si un opérateur de ligue n'observe pas consciencieusement les procédures de l'APA, n'applique pas correctement les règles du système **The Equalizer®** et ne prend pas les mesures appropriées pour veiller à ce que les joueurs disposent des handicaps adéquats.

1. Championnats des joueurs de billard

Les championnats 8-ball Classic et 9-Ball Shootout sont des événements en simple catégorisés par niveaux de classification où s'affrontent les participants de chaque niveau. Les règlements de jeu sont les mêmes que ceux utilisés pendant les sessions de jeu régulières avec handicap. Des frais d'inscription sont exigés au niveau local.

Une fois que vous êtes admis, aucun autre frais d'inscription n'est exigé au niveau régional ou du championnat. Tous les règlements relatifs à ces événements en simple sont affichés sur le tableau de qualification locale et sur poolplayers.com.

a. Admissibilité des régions

Une région de la ligue doit comporter au moins 12 équipes dans la formule standard du jeu de la 8 ou du jeu de la 9 pour qualifier ses joueurs au championnat correspondant.

b. Admissibilité du joueur

Pour être admissible au 8-Ball Classic ou au 9-Ball Shootout :

- Il doit avoir au moins 18 ans.
- Il doit être membre d'une équipe active de la formule de jeu correspondante.
- Il doit avoir un handicap établi dans la formule de jeu correspondante. Un handicap établi est basé sur les points d'au moins dix matchs réels.
- Le joueur doit avoir accumulé les points d'au moins dix matchs réels au cours des deux années précédentes. Les points du tableau de qualification locale ne comptent pas en regard des exigences minimales.

c. Structure du tournoi

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.

- **Niveau local** - La qualification locale est généralement disputée selon une formule d'élimination en simple, mais elle peut se dérouler de différentes façons, ce qui est normalement laissé à la discrétion du responsable du tournoi de qualification avec l'approbation de la direction locale de la ligue. Les qualifications locales sont ouvertes à tous les joueurs ou sont groupées par niveau de classification ou d'autres critères.
- **Niveau régional** - Les tournois se déroulent selon une formule d'élimination modifiée en simple. Les participants sont jumelés à des joueurs ayant un niveau de classification égal ou presque. Les tournois se déroulent en tranches séparées à chaque niveau de classification. Les tournois régionaux sont divisés en deux saisons. Les joueurs qualifiés entre le 1^{er} janvier et le 15 juin peuvent participer aux tournois régionaux de la saison 1, qui se déroulent habituellement en octobre. Les joueurs qualifiés entre le 16 juin et le 30 novembre peuvent participer aux tournois régionaux de la saison 2, qui se déroulent habituellement au début de mars.
- **Niveau du championnat** - Tous les participants bénéficient d'une assistance-voyage et d'un hébergement payé à l'endroit où se déroule le tournoi du championnat. Les tournois se déroulent selon une formule d'élimination modifiée en simple. Les champions individuels seront couronnés à chaque niveau de classification, et dans chaque formule.

2. Série de confrontation

Les championnats du jeu de la 8 en double, du jeu de la 9 en double, de Jack & Jill, des dames au jeu de la 8, des Masters, des capitaines d'équipe et des joueurs en fauteuil roulant ont chacun leurs propres exigences d'admissibilité et de qualification affichées sur poolplayers.com. Certains événements de la série de confrontation se déroulent parallèlement aux Championnats des joueurs de billard, d'autres aux Championnats du monde. Les dates des événements sont aussi indiquées sur poolplayers.com.

3. Championnats juniors

Les Championnats juniors sont ouverts à tous les membres qui auront 7 à 18 ans au moment de leur participation, qui sont inscrits comme étudiants ou diplômés de l'école secondaire.

Cet événement est un tournoi du jeu de la 9 utilisant une formule d'élimination modifiée en simple, qui se répartit selon le nombre de participants et leur niveau de classification. Les joueurs qui se placent en première et en deuxième places reçoivent automatiquement des trophées et d'autres prix. Veuillez consulter les règlements de votre ligue locale pour connaître les exigences de qualification. D'autres renseignements et règlements se trouvent sur poolplayers.com.

4. Championnats amateurs des États-Unis

Les Championnats amateurs des États-Unis sont ouverts à tous les joueurs et comprennent le Championnat amateur des États-Unis et le Championnat amateur pour femmes des États-Unis. Ce sont les tournois amateurs sans handicap les plus prestigieux organisés par l'APA. Les rondes préliminaires se déroulent dans divers établissements hôtes répartis en Amérique du Nord. Les rencontres comprennent une combinaison de parties au jeu de la 8 et au jeu de la 9. D'autres renseignements et règlements se trouvent sur poolplayers.com.

5. Championnats du monde de billard

Les Championnats du monde de l'APA comprennent les Championnats du monde du jeu de la 8 et du jeu de la 9. Chaque année, et ce, dans chaque formule de jeu, une équipe sera couronnée championne internationale. Le système **The Equalizer®**, les règlements généraux et les règles du jeu énoncées dans ce manuel sont utilisées à chaque ronde des Championnats internationaux de billard.

a. Admissibilité des régions

Une ligue locale d'une région doit avoir un nombre minimum d'équipes pour permettre à certaines d'entre elles de participer aux Championnats du monde. Une fois ce nombre minimal d'équipes atteint, plus il y aura d'équipes qui participeront dans votre région, plus elles seront nombreuses à se qualifier.

- Une ligue d'une région ayant 20 équipes ou plus de cinq joueurs dans une formule de jeu, qui participe à la session du printemps de la ligue, peut proposer au moins une équipe dans la formule correspondante.
- Les régions ayant 19 équipes ou moins ne sont pas autorisées à proposer une équipe. Seules les équipes Open du jeu de la 8 seront considérées dans l'exigence minimale du jeu de la 8 et seules les équipes Open du jeu de la 9 seront considérées dans l'exigence minimale du jeu de la 9.

b. Admissibilité du joueur

Pour participer aux Championnats du monde :

- Il doit avoir au moins 18 ans.
- Le joueur doit être membre d'une équipe qualifiée pour le Championnat international.
- Le joueur doit avoir un handicap établi d'après les points d'au moins dix matchs réels joués dans la formule de jeu correspondante, et ce avant la fin de la saison du printemps conduisant aux qualifications internationales. Les matchs joués pendant les sessions régulières, les éliminatoires et les tournois trisannuels sont pris en compte dans cette exigence minimale. Les points obtenus dans les matchs joués dans le cadre d'autres événements et avant que le handicap soit établi ne seront pas pris en compte dans l'exigence minimale.
- Le joueur doit avoir joué au moins quatre fois avec l'équipe pendant la session régulière du printemps (avant les éliminatoires) menant aux qualifications internationales. Les règlements locaux peuvent imposer des conditions d'admissibilité supplémentaires.

c. Structure du tournoi

Les Championnats du jeu de la 8 et du jeu de la 9 comprennent deux niveaux : le niveau local et le niveau international.

- **Niveau local** - Les qualifications internationales se tiennent après la fin de la session du printemps, généralement vers la fin mai ou le début juin, et se déroulent conformément aux Règles du championnat.
- **Niveau international** - Les Championnats du monde du jeu de la 8 et du jeu de la 9 représentent le point culminant de l'année de la ligue et se tiennent du début août à la mi-août. Chaque équipe qui atteint le niveau international a déjà de l'argent en poche. La répartition exacte des prix en argent, les dates précises ainsi que d'autres renseignements sur le tournoi sont disponibles sur poolplayers.com ou en communiquant avec la direction locale de la ligue ou avec l'APA.

CHAMPIONNATS DU MONDE DE BILLARD

Les Championnats du monde de la division Open du jeu de la 8 et du jeu de la 9 ont des règles d'admissibilité et de qualification particulières, en commençant au niveau local par les qualifications internationales. Les régions qui ont une structure de tournoi supplémentaire servant à affiner la sélection des candidats pour les qualifications internationales peuvent utiliser ces mêmes règles.

1. Comment se qualifier comme équipe

Les équipes réussissent à participer aux qualifications internationales en terminant la session avec le nombre de points le plus élevé, en gagnant un titre de la division ou en terminant les éliminatoires juste derrière une équipe déjà qualifiée. Au moins une équipe par division se qualifie à chaque session. Si la division joue les trois sessions de l'année dans la ligue, un minimum de trois équipes seront qualifiées. La seule façon pour une équipe de se qualifier pour les Championnats du monde est par sa performance dans la ligue régulière et aux qualifications internationales.

NOTE 1 : L'APA permet aux ligues locales d'établir différentes exigences de qualification afin de s'adapter aux différentes tailles et structures des ligues. Consultez vos règlements locaux pour connaître toute variante quant à la structure de qualification et aux exigences.

NOTE 2 : La qualification ne passe pas dans les divisions à 4 équipes.

2. Perte d'admissibilité

Familiarisez-vous avec toutes les règles de cette section afin d'éviter de perdre votre admissibilité. Pour toute question concernant la qualification de votre équipe, veuillez contacter la direction locale de votre ligue.

3. Les joueurs doivent maintenir leur adhésion actuelle

Si votre adhésion n'est pas en règle, vous ne pouvez pas participer aux Championnats du monde. Si l'un de vos coéquipiers n'est pas disponible au moment du renouvellement, pensez à le faire pour lui afin qu'il ne soit pas rayé de l'équipe et devienne inadmissible. Avertissez immédiatement la direction locale de la ligue si un joueur est rayé de l'équipe par inadvertance.

4. Les équipes qualifiées doivent maintenir leur statut d'équipe active

Une équipe qualifiée dans la session d'été doit jouer lors des sessions suivantes d'automne et du printemps dans la région de la ligue dans laquelle elle s'est qualifiée. Les règlements locaux peuvent imposer des exigences supplémentaires.

5. Règle de 50 % pour les équipes qualifiées

Les équipes qui ne se classent pas dans la moitié supérieure de leur division lors des sessions après s'être qualifiées seront soumises à un examen minutieux de leur handicap ou de la perte éventuelle

de leur qualification, à la discrétion de leur opérateur de ligue. Les équipes qualifiées lors de la session d'été doivent terminer dans la moitié supérieure de leur division lors des sessions d'automne et du printemps qui mènent aux qualifications internationales. Les équipes qualifiées pendant la session d'automne doivent terminer dans la moitié supérieure de leur division lors de la session du printemps de l'année de la ligue menant aux qualifications internationales.

6. Les équipes du printemps sont les équipes des qualifications internationales

Votre équipe à la fin de la session du printemps sera votre équipe pour les qualifications internationales. Les joueurs qui faisaient partie de l'équipe lors de sa qualification mais qui n'en font plus partie lors de la session du printemps menant aux qualifications internationales, ne sont pas admissibles parce qu'ils ne sont plus considérés comme faisant partie de l'équipe. **IL N'Y A AUCUNE EXCEPTION À CETTE RÈGLE.**

Une équipe qui ne comprend que quatre joueurs disponibles ou admissibles devra jouer aux qualifications internationales avec ces quatre joueurs. Toutes les modifications aux équipes qualifiées doivent être faites avant que les équipes soumettent leurs feuilles de pointage de la quatrième semaine de la session du printemps. Toutes les équipes qualifiées sont « gelées » à la fin de la quatrième semaine. Aucun joueur ne peut être abandonné ni ajouté. **IL N'Y A AUCUNE EXCEPTION À CETTE RÈGLE.**

7. Niveau de classification avec lequel vous devez jouer

Chaque joueur commencera les qualifications internationales et les Championnats du monde à son niveau de classification le plus élevé. Le niveau de classification le plus élevé d'un joueur est le plus haut parmi les suivants :

- Le niveau de classification qui, selon le joueur et son équipe, représente le mieux son calibre.
- Le niveau de classification actuel que l'APA a attribué au joueur.
- Le niveau de classification du joueur à la fin de la session dans laquelle l'équipe s'est assurée de participer aux qualifications internationales.
- Le plus haut niveau de classification du joueur à la fin de toute session qui s'est déroulée après que l'équipe se soit qualifiée.
- Le plus haut niveau de classification du joueur dans n'importe quelle région de la ligue de l'APA où le joueur joue actuellement.
- Le niveau de classification du joueur à la fin des qualifications internationales dans l'année de la ligue correspondante.
- Le niveau de classification avec lequel il a participé lors de précédents Championnats nationaux en simple, Championnats nationaux en équipes, Championnats des joueurs de billard ou Championnats du monde.

Niveaux de classification minimaux du Championnat : Durant les événements de classification de Championnat de même que les Championnats régionaux du 8-Ball Classic et 9-Ball Shootout, les dames peuvent participer au niveau de classification qui leur a été attribué, même si ce niveau est inférieur à NC3. Tous les autres joueurs doivent participer à une compétition de niveau de classification 3 ou supérieur. Pour pouvoir participer à un niveau de classification inférieur à NC3, la pièce d'identité provinciale, d'État ou militaire ou la photo d'un passeport doit l'identifier comme étant de sexe féminin.

8. Nombre de résultats nécessaires à l'établissement du handicap

Afin de participer aux Championnats du monde, le joueur doit avoir établi son handicap avant la fin de la session du printemps menant aux qualifications internationales dans la formule de jeu dans laquelle il souhaite participer. Un handicap établi est celui qui est basé sur un minimum de 10 résultats de matchs à vie. Les matchs joués pendant la session régulière, les séries éliminatoires et les rencontres triennuelles comptent pour l'exigence minimale. Les résultats de match obtenus en participant à d'autres épreuves, avant d'avoir un handicap établi, ne sont pas pris en compte dans l'exigence minimale.

9. Ajout d'un nouveau joueur à une équipe qualifiée dans la session du printemps

Tout joueur ajouté à une équipe qualifiée dans la session du printemps doit avoir un niveau de classification basé sur au moins 20 résultats de matchs. Si le joueur a moins de 20 résultats, son ajout à l'équipe doit être approuvé par l'opérateur de la ligue. Le niveau de classification du joueur fera l'objet d'un examen minutieux.

10. Nombre de fois qu'il faut avoir joué avec son équipe

Chaque joueur doit avoir joué au moins quatre fois avec son équipe lors de la session régulière du printemps (avant les éliminatoires) qui précède les qualifications internationales. Les joueurs qui ont joué moins de quatre rencontres seront inadmissibles. Les règlements locaux peuvent imposer des conditions d'admissibilité supplémentaires.

11. Mise à jour des niveaux de classification

Le niveau de classification d'un joueur peut être corrigé à n'importe quelle étape des Championnats du monde par l'entremise du système **The Equalizer®**, du directeur de tournoi ou du Comité de révision des handicaps de l'APA.

12. Les équipes doivent conserver quatre membres d'origine

Pour qu'une équipe puisse rester qualifiée, ses joueurs pour le Championnat international doivent inclure quatre de ses membres d'origine. Ceux-ci sont ceux qui faisaient partie de l'équipe quand elle a acquis le droit de participer aux qualifications internationales.

- Une équipe qui se qualifie à la session d'été doit conserver quatre membres d'origine aux sessions d'automne et du printemps suivantes. Si une équipe qualifiée pendant l'été se qualifie de nouveau à l'automne, tous ses joueurs d'automne seront considérés comme ses membres d'origine par la suite.
- Une équipe qui se qualifie à la session d'automne doit conserver quatre de ses membres d'origine lors de la session du printemps suivante.
- Tout joueur membre de l'équipe lors de la session du printemps et qui faisait partie de l'équipe lors de sa première qualification est considéré comme un joueur d'origine.
- Un joueur d'origine qui ne répond pas à l'exigence du nombre de matchs minimum avant les éliminatoires sera inadmissible, mais sera toujours considéré comme un joueur d'origine.

13. Limite du niveau de classification de l'équipe

La règle du 23 sera appliquée à tous les niveaux des Championnats du monde.

14. Temps d'arrêt

Les temps d'arrêt sont limités à un par joueur et par partie, quel que soit son niveau de classification. N'oubliez pas :

- Si un membre de l'équipe propose au joueur de prendre un temps d'arrêt, ce temps sera comptabilisé.
- Si le joueur demande un temps d'arrêt, l'entraîneur a le droit de refuser. Les joueurs non admissibles ne peuvent pas entraîner les équipes ni participer à leurs réunions.

15. Joueurs partagés au niveau international des championnats

Un joueur partagé est défini comme un joueur membre de plusieurs équipes. Une équipe peut avoir jusqu'à deux joueurs partagés avec une autre équipe dans la même formule de jeu aux Championnats du monde. Un joueur peut être partagé entre un maximum de deux équipes dans chaque formule aux Championnats du monde. Autrement dit, un joueur peut se qualifier pour un maximum de deux équipes au jeu de la 8 et de deux équipes au jeu de la 9. S'il se qualifie dans plus de deux équipes dans n'importe quelle formule de jeu, il doit choisir celles avec lesquelles il restera avant de participer aux Championnats du monde.

NOTE 1 : Les joueurs qui participent aux Championnats du monde sur plusieurs équipes doivent contacter leur opérateur de ligue pour se renseigner sur les directives relatives aux joueurs partagés.

NOTE 2 : Les matchs ne seront pas retardés pour les joueurs qui font partie de plusieurs équipes.

16. Exigences d'identification

À tous les tournois du championnat, les joueurs devront présenter une pièce d'identité avec photo émise par leur province ou leur État de résidence, ou une pièce d'identité militaire ou encore un passeport. Les joueurs qui n'ont pas de pièce d'identité valide avec photo doivent en obtenir une avant de participer à l'événement.

NOTE : Un joueur qui ne peut pas présenter de pièce d'identité avec photo ne sera pas autorisé à jouer sans l'approbation du directeur du tournoi.

17. Politique d'assistance-voyage

La ligue locale accorde une assistance-voyage à l'équipe ou aux équipes qui passent des qualifications internationales aux Championnats du monde. L'assistance-voyage payée par la ligue locale n'est pas un prix en argent et ne doit pas être considérée comme tel.

L'assistance-voyage est accordée dans le but d'alléger certaines des dépenses engagées par l'équipe pour se rendre et participer aux Championnats du monde. Elle doit être répartie équitablement entre les membres de l'équipe qui vont au tournoi. Une preuve des dispositions prises pour voyager peut être exigée par la direction locale de la ligue avant la distribution de l'assistance-voyage.

Les équipes qualifiées pour les Championnats du monde de billard, mais qui n'ont pas l'intention de s'y rendre et d'y participer n'ont pas droit à l'assistance-voyage. Dans ce cas, une équipe finaliste aura le droit de participer aux Championnats du monde de billard et de recevoir l'assistance-voyage. De plus, si un ou plusieurs joueurs d'une équipe qualifiée choisissent de ne pas participer aux Championnats du monde, ces membres n'auront pas droit à leur part de l'assistance-voyage et des prix.

18. L'APA représente la plus haute autorité

Afin de préserver l'équité et l'intégrité de tous ses championnats, l'APA se réserve le droit de disqualifier tout joueur ou équipe si :

- a. La trousse de certification remise par le joueur ou l'équipe semble avoir été falsifiée ou contenir des irrégularités pouvant procurer un avantage déloyal à un joueur ou à une équipe.
- b. Un membre de l'équipe participe à un niveau de classification inférieur à son véritable calibre.
- c. Des circonstances frauduleuses de quelque nature que ce soit sont présentes.
- d. Le comportement antisportif ou la conduite d'un joueur ou d'une équipe est considéré par l'APA comme discréditant le tournoi, la ligue ou le sport.

Déterminer qu'un joueur participe à un niveau de classification inférieur à ses véritables capacités est essentiellement subjectif.

L'APA est le seul juge du calibre d'un joueur et peut en juger à son entière et absolue discrétion.

La disqualification se traduira par la confiscation de tous les titres, récompenses et prix en argent ainsi qu'une suspension minimale de deux ans de la ligue.

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

LEXIQUE

Baguette régulière : Toute baguette ordinaire conçue pour effectuer la majorité des coups dans une partie de billard. Ces baguettes peuvent également être utilisées pour effectuer des coups sautés, des coups massés et des bris lors de toutes les parties de la ligue de l'APA.

Baguettes spéciales : Baguettes conçues spécialement pour réaliser certains coups. Ces baguettes comprennent notamment, sans s'y limiter, les baguettes pour coups sautés, les baguettes pour coups de bris et les baguettes pour coups sautés de bris (combinaisons de baguettes pour coups sautés et de baguettes pour coups de bris) et les « coups courts ».

Bande du bas : (1) Bande courte la plus proche de l'endroit où les boules sont distribuées; (2) bande courte la plus proche de l'endroit où les boules sont disposées; (3) bande située à l'opposé de l'extrémité où les joueurs effectuent le bris (voir le diagramme de la table de billard).

Bande du haut : Bande courte la plus proche de l'endroit où les joueurs effectuent le bris (voir le diagramme de la table).

Boule de choc : Boule blanche que le joueur frappe en premier pour exécuter son coup.

Boule en main : (1) Avantage accordé à un joueur lorsque son adversaire empoche la boule de choc ou commet une autre faute, ce qui l'autorise à placer la boule de choc n'importe où sur la surface de jeu; (2) coup défensif permettant de passer votre tour à la table.

Boule gelée : Boule immobilisée contre une autre boule ou contre une bande. Si elle touche une autre boule, elle est gelée sur cette boule; si elle touche la bande, elle est gelée sur la bande.

Boule numérotée : Toute boule qui n'est pas la boule de choc.

Bricole (ou par la bande) : Une bricole survient lorsqu'un joueur dirige la boule de choc sur une bande avant qu'elle touche à la boule visée.

Bris contenu : Parfois appelé bris sécuritaire. Un coup de bris produisant une frappe beaucoup moins puissante que la pleine capacité du joueur qui l'effectue. Aussi connu sous le nom de « bris sécuritaire », le bris contenu n'est pas autorisé dans les matchs de l'APA.

Bris (coup de bris) : Le premier coup de la partie.

Chevalet (râteau) : (1) Main qui tient et guide la flèche de la baguette; (2) type de maintien; (3) plaque formée placée à l'extrémité ou placée près de l'extrémité de la baguette.

Contraire (effet) : Méthode de frappe qui fait tourner la boule de choc sur elle-même dans n'importe quel sens.

Coulé (effet) : Mouvement de la baguette allongeant l'attaque au-dessus de l'emplacement précédemment occupé par la boule de choc.

Coup à double sens : Tentative d'empocher une boule qui, si elle échoue, laisse l'adversaire avec un coup difficile à réaliser.

Coup défensif : Coup joué sans l'intention d'empocher une boule de sa catégorie (jeu de la 8) ou d'empocher toute boule après qu'elle ait touché la boule portant le plus petit numéro sur la table (jeu de la 9).

Coup d'évitement : Coup au jeu de la 9 qui doit être annoncé et qui consiste à frapper la boule de choc vers une nouvelle position. Le joueur n'a pas à satisfaire le règlement des coups légaux (projeter une boule contre une bande après un coup légal). Les coups d'évitement ne peuvent être utilisés qu'après le bris, par celui qui a brisé, s'il a empoché une boule lors du bris, ou par le joueur entrant si aucune boule n'a été empochée lors du bris. Toute boule empochée lors d'un coup d'évitement ne compte pas et doit être replacée sur la mouche. 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 permis lors des championnats Masters et amateurs aux États-Unis, mais ne le sont pas dans toute compétition avec handicap, car ils procurent au joueur du calibre le plus élevé un trop grand avantage.

Coup massé : 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. Plus la baguette est élevée, plus la boule de choc décrira une courbe. Les coups massés extrêmes, exécutés inadéquatement, peuvent endommager les tables et le matériel de billard.

Coup par la bande : Projeter une boule visée vers une bande lors de son coup.

Coup poussé : Coup où la boule de choc est gelée contre la boule visée, et où le joueur maintient l'embout de la baguette contre la boule de choc en la poussant tout au long de son coup. Les coups poussés ne sont pas des fautes, mais 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 manque d'esprit sportif. 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.

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.

Double touche : Coup illégal qui survient lorsque le bout de la baguette de jeu touche deux fois 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 cas, la double touche est due à la difficulté d'éloigner la baguette assez rapidement après le coup pour éviter que la boule de choc rebondisse sur elle. En règle générale, le joueur peut réduire les risques de commettre ce type de faute en frappant la boule de choc contre la boule visée ou la bande en angle, ou en relevant le talon de la baguette d'environ 30 degrés. Cela ne garantit pas d'éviter cette faute, mais réduit la longueur du coulé, qui est la principale cause d'une double touche.

Empochement/projection de la boule de choc : (1) Empochement de la blanche; (2) projection de la blanche hors de la surface de jeu sur le plancher.

Exemption : Une exemption représente une équipe manquante dans un calendrier. En présence d'un nombre impair d'équipes au sein d'une division ou de participants dans un tournoi, il y aura une exemption. Une équipe prévue pour une exemption n'a pas à jouer ni à payer de frais.

Fausse queue : Coup où l'embout de la baguette ne heurte pas suffisamment directement la boule de choc et glisse sur celle-ci sans la diriger vers la trajectoire souhaitée.

Faute : Coup illégal entraînant la perte du tour à la table et la boule en main pour l'adversaire.

Joueurs d'origine : Désigne les membres d'une équipe devenue admissible aux qualifications internationales.

Ligne de bris : Ligne imaginaire tracée d'un bord à l'autre de la table de billard, entre les deuxième repères à partir de la bande du haut (voir le diagramme de la table).

Mouche du bas : Point placé exactement au centre d'une ligne imaginaire tracée d'un bord à l'autre de la table de billard, entre les deuxième repères à partir de la bande du bas (voir le diagramme de la table de billard).

Niveau de classification établi : Handicap fondé sur le résultat d'au moins 10 matchs dans une formule donnée.

« 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.

Rencontre « hill-hill » : Situation lors d'un match où les deux joueurs n'ont besoin que d'un jeu supplémentaire pour gagner.

Porte (d'une poche) : (1) Partie de la bande découpée en angle pour former l'ouverture de la table conduisant à une poche; (2) partie de la surface de jeu entre une bande d'extrémité et une bande latérale (voir le diagramme de la table). Une boule est considérée comme étant à la porte d'une poche si une partie de celle-ci traverse la ligne imaginaire apparaissant dans le diagramme de la table de billard.

Rétro (effet) : Méthode de frappe qui force la boule de choc à tourner en sens inverse après le contact avec une boule numérotée.

Ricochet : Rebondissement d'une boule contre une autre.

Sécuritaire (coup) : Mesure défensive entreprise lorsqu'un joueur fait face à un coup impossible ou à haut pourcentage d'échec ou choisit de laisser son adversaire dans une situation difficile. Il s'agit d'un coup légal faisant partie du jeu de billard. Un coup sécuritaire doit tout de même se conformer aux règles exigeant de frapper la bonne boule en premier et de 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. Des coups sécuritaires doivent être inscrits dans la case des coups défensifs de la feuille de pointage.

Session : Désigne une saison pendant laquelle le jeu de la ligue a lieu. Chaque année de la ligue comprend trois sessions : été, automne et printemps.

Suivi (effet) : Méthode de frappe qui force la boule de choc à suivre la même trajectoire que la boule visée.

Surface de jeu : Partie principale de la table.

Table ouverte : Terme utilisé pour décrire le statut d'un jeu de la 8, après le bris, au cours duquel aucun des deux joueurs n'a pris le contrôle d'une catégorie de boules numérotées. Le joueur peut frapper toutes les boules, sauf la 8, lorsque la table est ouverte sans qu'il ne commette une faute pour autant que tous les autres aspects d'un coup légal soient respectés.

Tirage à la bande : Méthode utilisée pour déterminer qui brise lors de la première partie.

Tour : Cycle complet au cours duquel les deux joueurs ont un tour à la table.

Tricherie : Pratique malhonnête qui consiste à jouer intentionnellement au-dessous de son calibre réel afin de modifier son handicap.

EXTRÉMITÉ DU BAS

BANDE COURTE
OU D'EXTRÉMITÉ

MOUCHE DU BAS

BANDE LONGUE OU LATÉRALE

BANDE LONGUE OU LATÉRALE

LIGNE DE BRIS

EXTRÉMITÉ DU HAUT

PORTE

INDEX

- 8-Ball Classic, 1, 72-73, 78
- 9-Ball Shootout, 1, 72-73, 78
- Abandon de joueurs, 23, 61, 71, 76-77
- Admissibilité, 18, 21, 29, 36, 41, 73-80
 - Tournois de championnat, 32, 73-80
- Avantages des membres, 17, 29, 41-42, 70
 - Éliminatoires, 32, 36-37
- Ajout de joueurs, 23, 61, 78
- Appels, 33, 41
- Baguette régulière, 39
 - Définition, 82
- Baguettes pour bris, 38, 85
- Baguettes pour coup sauté, 38, 85
- Bande du bas, 44
 - Définition, 82
- Bande du haut, 86
 - Définition, 82
- Boule de choc
 - Définition, 82
- Boule en main, 19, 29, 31, 49, 53-55
 - Voir aussi Faute
 - Définition, 82
 - Placement de la boule de choc, 29, 46-47, 53
 - Immédiatement après le bris, 46-47, 53
 - Pendant un temps d'arrêt, 29
- Boule gelée, 51-54
 - Définition, 82
- Boule numérotée (boule visée)
 - Définition, 82
- Boules mortes, 47-48, 51, 64-65
- Boules sur la mouche, 49-84
- Bricole (ou par la bande)
 - Définition, 82
- Bris, 44-45
 - Après le bris, 46-47
 - Table ouverte, 47
 - Définition, 82
 - Légal/illégal, 45-46
 - Empochement de la boule 8 lors du bris, 46-47
 - Bris contenu, 46
 - Définition, 82
- Capitaines d'équipe, 13
- Championnats de l'APA, 1, 19, 23, 33-35, 72-80
 - Voir aussi Tournois de championnat
- Code de conduite, 68-71, 81
- Comité consultatif sur le handicap, 16
- Comment gagner, 55-56
- Conseil de discipline, 15-16, 19, 32, 40, 41
- Contestations, 40-41
- Contraire (effet)
 - Définition, 82
- Coulé (effet)
 - Définition, 83
- Coup à double sens, 32
 - Définition, 83
- Coup d'évitement, 47
 - Définition, 83
- Coup massé, 14 39
 - Définition, 83
- Coup par la bande
 - Définition, 83
- Coup poussé
 - Définition, 83
- Coup sauté, 14, 39, 54, 82
 - Définition, 84
 - Coup en cuiller, 54
- Coups combinés, 43, 47-48
- Coups défensifs, 31-32, 51, 63-64, 66
 - Voir aussi Coups sécuritaires
 - Voir aussi Tricherie
 - Et Pointage, 31-32, 51, 63-64, 66
 - Définition, 83
 - Éthique vs non éthique, 31
- Coups sécuritaires, 31
 - Voir aussi Coups défensifs
 - Définition, 85
- Désignation de la poche, 55
- Disqualification, 28-30
- Division, 14, 23
- D'origine, 79
 - Définition, 84
- Éliminatoires, 35-37
- Empochement de la boule 8 lors du bris, 63, 67
- Empochement de la boule 9 lors du bris, 45, 65-67
- Équipement, 38-39
- Équipes hors qualification, 35-36
- Équipes ou joueurs qualifiés
 - Voir Tournois de championnat
- Esprit sportif, 6, 68
 - Voir aussi Code de conduite
 - Pénalités pour comportement antisportif/violations de l'esprit sportif, 5, 8, 15, 43, 46, 50-51, 83
- Établissement hôte, 6-7, 13-15, 19, 39, 42
- Étiquette, 6-7
 - Voir aussi Esprit sportif
- Exemptions, 24-25, 68
 - Définition, 84
 - Non comptabilisés comme des matchs joués, 24, 38
- Exigences concernant l'âge, 20, 41, 73-74
- Fausse queue
 - Définition, 84
- Fautes, 19, 28, 43-50, 52-55
 - Temps d'arrêt pour consultation, 28-29
 - Fautes de la boule de choc, 52-54
 - Définition, 84
 - Double touche, 54
 - Définition, 84
 - Coup légal/coup illégal, 50, 52
 - Perte de la partie, 55
- Forfaits, 25-27, 33-34
 - Forfaits intentionnels, 26
 - Non comptabilisés comme des matchs joués, 27, 37
 - Pointage, 26-27
- Formules, 12-13, 18, 26-30, 33-34, 37, 43-45

- Participation par genre, 12-13
- Frais, 16-17, 21-22, 25, 27, 36
 - Adhésion, 16-17, 21-22
 - Transférabilité, 18
 - Éliminatoires, 36
 - Renouvellements, 16-17, 21-22
 - Sections de la feuille de pointage, 61
 - Tournoi, 72
 - Frais hebdomadaires, 17, 25
- Identification, 20-21, 80
- Joueur de niveau de classification sénior, 25, 34-35
 - Règle de la limite du niveau de classification sénior, 34
- Ligne de bris, 45-46, 53
 - Définition, 83
- Limite du niveau de classification de l'équipe, 24-25, 33-35, 37, 79
 - Règle de la limite du niveau de classification de l'équipe, 33-35
- Litiges, 40-41
- Lors du bris, 45-47, 53
 - Empochement de la boule de choc, 46-47, 49, 53, 55
 - Définition, 84
 - Faute de table, 55
- Manipulation du handicap, 16, 31-32, 57
 - Voir aussi Tricherie
- Marquage de la table, 51
- Matches sur plusieurs tables, 27
- Niveaux de classification, 13, 16, 21-24, 26, 29-30, 32-35, 37, 57-59, 77-78, 81
 - Attribution des, 21-22, 32-33, 77-78
 - Établis, 18, 22-23, 32, 58, 73, 75, 78
 - Définition, 83
 - Manipulation des, 32
 - Voir aussi Manipulation du handicap
 - Tableau des parties à gagner, 58-59
 - Nouveaux joueurs, 21-22
 - Signalement, 32
 - Temps d'arrêt, 29
- Nombre de parties à gagner au jeu de la 8 58-59
- « On The Hill »
 - Définition, 84
- Opérateur de ligne, 12
- Pari, 20
- Parties sans issue, 51
- Placement des boules, 44, 51
- Plus bas niveau accessible dans un championnat (CLA), 33
- Plus bas niveau de classification accessible, 33
- Pointage, 18, 26, 27-28, 31, 35, 58-67
 - Exemptions, 24-25
 - Forfaits, 25-27
 - Match éliminatoire incomplet, 35
 - Marking Inaccurate Information, 32
 - Éliminatoires, 26-27, 35
 - Signalement, 30
 - Tenue du pointage au jeu de la 8, 62-64
 - Tenue du pointage au jeu de la 9, 64-66
 - Tenue du pointage dans les Masters, 67
- Points à gagner au jeu de la 9, 59
- Porte (d'une poche), 44, 86
 - Définition, 85
- Probation, 15, 70-71
- Règlements locaux, 19
- Règlements maison, 14
- Règles du jeu, 43
- Rencontre « Hill-Hill »
 - Définition, 85
- Représentants de division, 14-15
- Rétro (effet)
 - Définition, 85
- Ricochet
 - Définition, 85
- Session, 18
 - Définition, 85
- Situations d'égalité, 37
 - Procédure en cas d'égalité, 36-37
- Structure de la ligue, 12-19
 - Direction de la ligue, 12, 16
- Suivi (effet)
 - Définition, 85
- Surface de jeu, 29, 48-49, 53
 - Définition, 85
- Suspension, 15, 30, 41, 70, 81
- Système de handicap, 32-33, 57-59
- Table ouverte, 47
 - Définition, 85
- Tableau de qualification/de qualification locale
 - Voir Tournois de championnat
- Temps d'arrêt, 29
 - Voir aussi Temps d'arrêt pour consultation
- Temps d'arrêt pour consultation, 28-30, 54, 61, 71, 79
 - Voir aussi Temps d'arrêt
 - Entraîneurs permis par partie, 29-30, 79
 - Fautes, 54
 - Directives, 28-30
 - Placement de la boule de choc, 29
- Temps prescrits, 8
- Tirage à la bande, 44
 - Définition, 85
- Tournois de championnat
 - Voir aussi Éliminatoires
 - Attribution des niveaux de classification, 23, 32, 77-78, 81
 - Trousse de certification, 81
 - Admissibilité, 72-75
 - Tableaux de qualification locale, 72-23
 - Perte d'admissibilité, 70, 76
 - Championnats des joueurs de billard, 1, 72-73
 - Championnats du monde de billard, 1, 33, 35, 74-81
 - Niveau local, 35, 76
 - Joueurs partagés, 79-80
 - Équipe du printemps, 77
 - Équipes ou joueurs qualifiés, 24, 34, 76-79
 - Tours, 62-66
 - Définition, 85
 - Tricherie, 31-33
 - Voir aussi Manipulation du handicap
 - Définition, 85
- Trophées et prix, 18-19

APA OFFICIAL SPONSORS



THE BELGIAN BILLIARD BALLS

**Official Ball of the APA
and the APA Championships**



**Official Online Billiards Retailer of APA
Official Sponsor of the APA Championships**



**Official Pool Table of the APA
and the APA Championships**

ACTION

**Official Cues and Cases
of the APA**



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.com



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.ca



SCANNEZ-MOI!

**TÉLÉCHARGEZ LA VERSION
ÉLECTRONIQUE!**

American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367

636-625-8611 • Ligne d'assistance des membres, poste 5210