APA/CPA Officiel

RÈGLES DU JEU

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

APA CPA

TABLE DES MATIÈRES

Description générale 2
Tirage à la bande (aller-retour) 4
Placement des boules 4
Bris 6
Après le bris 8
Frappe des mauvaises boules 10
Coups combinés 11
Boules empochées 12
Boules projetées hors de la table. 13
Boules déplacées accidentellement 14
Coups litigieux 14
Un pied au sol 15
Marquage de la table 16
Parties sans issue 16
Boules gelées 17
Fautes 19
Comment gagner une partie 23

© Copyright 2023, American Poolplayers Association, Inc.

RÈGLES DU JEU

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 possibiité 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 replacées dans le losange (car la partie est gagnée lorsque la boule 9 est empochée lors du bris) en utilisant les boules 10 et 11. La séquence de la prochaine partie 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.

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 deuxièmes 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 PROJETÉES 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 le 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.

THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.com

THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.ca

American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
636-625-8611 • Ligne d'assistance des membres, poste 5210