

René Pierre.

MAISON FONDÉE EN 1952

Le Billard

Règles de jeu

LE BILLARD AMERICAIN

REGLES GENERALES

Le pool comporte un certain nombre de variantes dont il a été retenu les plus jouées et les plus intéressantes. Quelle que soit la formule choisie, la marche du jeu obéit à diverses règles générales.

LA TABLE

Le haut de la table est le petit côté sur le rebord duquel figure la plaque d'identification du fabricant. La zone de départ est limitée par la ligne du haut parallèle au petit côté. Son milieu, figuré par une mouche est le *point du haut*. Il est situé au quart de la longueur de la table, à la hauteur du second point (diamant) incrusté sur le rebord de la table. Perpendiculaire à l'axe central et à la hauteur des blouses latérales se trouve la ligne du centre, passant par la mouche indiquant le *point du milieu*. Sur ce même axe et à égale distance du bas de la table se trouve le *point du bas*, qui comme les deux autres n'est pas tracé.

LES BILLES

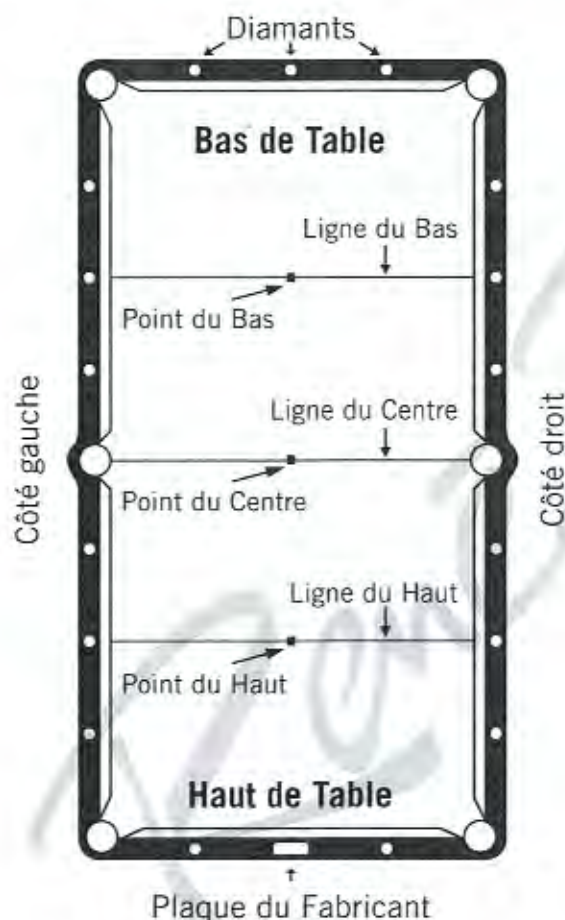
Le jeu comporte 15 billes de différentes couleurs, numérotées de 1 à 15, et une bille blanche. Cette dernière est la bille de choc. La bille blanche seule reçoit l'impulsion de la queue et sert à frapper les autres.

LE TRIANGLE

Au commencement de la partie les 15 billes sont disposées en triangle à partir de la ligne du bas et vers le bas de la table. La première bille est sur le point du bas. On use d'un cadre bois ou en plastique en forme de triangle pour faciliter ce groupement. Dans certains jeux, des billes portant des numéros déterminés doivent occuper une place particulière dans le triangle.

BUT DU JEU

La partie peut se jouer en simple ou en équipe. Le but du jeu est d'envoyer les billes dans les poches. La bille n'est valable que si elle est empochée en respectant les règles propres à chaque jeu. Il y a lieu notamment pour certains d'annoncer préalablement la bille visée et même dans certain jeu de championnat la poche où elle doit aller. Dans d'autres le gain est obtenu en plaçant 8 billes sur les 15 avant l'adversaire ou encore en totalisant en premier un nombre fixé de points d'après la valeur des billes empochées.

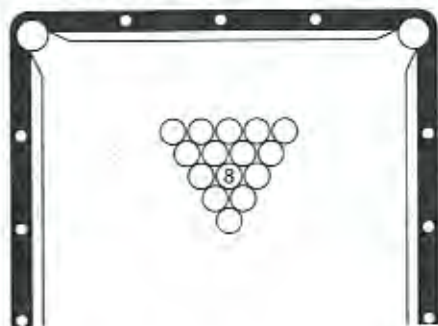


LE JEU DU HUIT POOL

Ce grand classique, le plus pratiqué, est avec le *Continu* un des jeux employés dans les compétitions. Il présente par rapport à d'autres variétés de jeux la particularité de laisser au hasard une part plus grande. On y a vu parfois de grands champions battus par des joueurs qui étaient loin de les égaler. Cette variante est actuellement la seule pratiquée dans les tournois de plus en plus nombreux organisés en France.

PRINCIPE DU JEU

Au début de la partie, les billes sont disposées en triangle avec la bille N° 8 au centre et les autres en ordre quelconque. Les billes sont réparties en deux groupes, les basses (N°1 à N°7) et les hautes (N°9 à N°15).



Pour gagner le joueur (ou l'équipe) doit empocher toutes les billes du groupe qui lui est attribué et envoyer ensuite dans la blouse qu'il a désignée la bille N°8.

DEBUT DU JEU

Le premier à jouer, désigné par tirage au sort ou par la méthode de l'aller-retour, effectue le bris. Pour que le coup soit valable, il doit soit envoyer deux billes au moins contre une bande, soit envoyer une bille numérotée dans une poche. En cas d'échec, le triangle est reformé et l'on procède à un nouveau bris. Si deux billes ou plus sont empochées lors du bris, le joueur continue et choisit le groupe qu'il préfère. S'il n'a empoché qu'une seule bille ou plusieurs billes du même groupe, ce groupe sera le sien. Quand la bille blanche est empochée, même si des billes numérotées ont été empochées, le choix du groupe passe à l'adversaire. Dans tous les cas, l'attribution des deux groupes de billes n'est définitive qu'après qu'une bille numérotée ait été correctement empochée.

MARCHE DU JEU

Le joueur doit obligatoirement toucher en premier une des billes du groupe qui lui est attribué. S'il touche avec la bille blanche soit une bille de l'adversaire, soit la bille N°8 avant d'avoir touché l'une de son groupe, le coup n'est pas valable. Toutes les billes lui appartenant qui auraient pu être empochées dans ce coup sont replacées sur la table, sur la ligne d'alignement à partir du point du bas. En revanche, les billes de l'adversaire empochées ne sont pas replacées.

Si le joueur empoche dans un même coup une ou plusieurs billes adverses et une ou plusieurs billes de son groupe, il continue de jouer. En revanche, s'il empoche seulement une bille adverse, il perd son tour et la bille demeure empochée.

BILLES PROJETEES

Quand une bille numérotée est projetée hors de la table, elle est replacée sur la ligne d'alignement et les billes empochées dans le même coup sont valables. Le joueur continu à jouer s'il a empoché une bille de son groupe. Dans le cas contraire, il perd son tour. Il perd la partie si la bille N°8 est envoyée hors de la table.

Sauf quand il joue la bille N°8, le joueur perd seulement son tour s'il envoie la bille de choc dans une poche ou la projette hors de la table; les billes numérotées empochées à ce coup restent valables. En ce cas, le joueur suivant ayant la bille blanche en main tire d'un point de son choix de la zone de départ. Si la ou les billes alors en jeu se trouvent dans la zone, la bille la plus proche de la ligne de départ est placée sur la mouche centrale.

LE JEU DE LA BILLE N°8

Lorsqu'un joueur a empoché toutes les billes du groupe lui appartenant (certaines ont pu l'être par l'adversaire), il doit pour gagner envoyer la bille N°8 dans la blouse qu'il a préalablement désignée. S'il touche la bille N°8 sans avoir préalablement touché une bande, il est obligé de la mettre directement dans une poche. A défaut, pour que le coup soit valable, il doit faire toucher une bande à la bille N°8 ou à la bille de choc. C'est ce qu'on appelle la règle «bille à la bande». Le joueur essayant la bille N°8 sans la réussir et manquant à cette règle perd la partie.

Dans les championnats, un règlement plus sévère oblige, pour les autres billes aussi, à désigner la bille qu'on veut faire et la poche visée. Ou bien à appliquer la règle de la bille à la bande. Le joueur y manquant est pénalisé, et perd son tour. L'adversaire peut accepter la situation ou l'obliger à recommencer. Avec ce règlement, la bille N°8 peut être réalisée sur le bris, même si d'autres billes sont empochées dans le même coup. A la condition qu'aucune n'ait été projetée hors de la table et que la bille blanche n'ait pas été empochée.

LES PENALITES

La partie est perdue

- 1 - Si la bille est projetée hors de la table.
- 2 - Si un joueur empoche la bille N°8 avant d'avoir réussi toutes les billes de son groupe.
- 3 - Si, sur le bris, le joueur empochant la bille N°8 empoche également la bille de choc (en compétition).
- 4 - Quand il ne reste plus au joueur que la bille N°8 :
 - Si après s'être heurtées, la bille blanche ou la bille N°8 ne touchent pas une bande.
 - Si la bille blanche tombe dans une blouse autre que celle désignée.
 - La bille blanche est empochée (même si la bille N°8 est aussi empochée).
 - Si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, que la bille soit empochée ou non.
 - Si une bille est projetée hors de la table.
 - S'il y a faute du joueur (un pied au moins au sol, coup de queue régulier, non déplacement des billes, jeu hors du tour, etc ...).

REGLE DU JEU "8 AMERICAIN"

Le jeu de la 8 se joue avec 15 billes numérotées et la bille de tir. Il y a deux groupes de billes, les pleines de 1 à 7 et les cerclées de 9 à 15. Les billes sont placées librement dans le triangle en respectant la position de la 8 au milieu et une alternance des billes pleines et cerclées à la base du triangle. La bille de pointe étant placée sur le Point de Remplacement.

Chaque joueur devra rentrer un groupe de billes, cerclées ou pleines, puis empocher la bille 8 pour gagner la partie. Ce type de jeu se joue en plusieurs sets.

A la casse, quatre billes numérotées doivent au moins toucher une bande ou bien une bille numérotée doit être empochée.

Lorsque ces conditions ne sont pas respectées ou qu'une faute a été commise, l'adversaire a le choix entre :

- Continuer la partie sur la main de l'adversaire.
- Réaliser la Case de Départ.
- Laisser son adversaire «recasser».

Si la 8 est empochée à la Casse de Départ sans qu'il y ait faute, le joueur a le choix d'une nouvelle Casse. Si l'empochage de la 8 a été accompagné d'une faute, le set est perdu et l'adversaire a le choix de la Casse pour le set suivant.

Choix des billes pleines (1 à 7) ou cerclées (9 à 15)

A la Casse de Départ, lorsqu'une bille est empochée, le joueur devra prendre le groupe de billes auquel appartient la bille empochée. Si des billes cerclées

et pleines sont empochées, le joueur a le choix du groupe de billes. Toute combinaison est possible pour empocher la première bille.

Si aucune bille n'a été empochée à la Casse, la 1^{re} bille empochée, jouée régulièrement, par la suite décidera du groupe de billes pour les deux joueurs.

Déroulement de la partie

Tant qu'un joueur annonce et empoché correctement les billes de tir de son groupe, il continue sa série. Toutes combinaisons (ou carambolage) sont acceptées à la condition que le joueur touche d'abord une de ses propres billes avec la bille blanche. Si le joueur fait une faute ou n'empoché pas de bille, la main passe à l'adversaire.

La partie est considérée gagnée lorsqu'un joueur empoché correctement la bille 8 après avoir empoché toutes ses billes.

La partie est considérée comme perdue quand :

- La bille 8 est empochée en cours de parties ou bien sort de la surface de jeu.
- La bille 8 est empochée à la suite d'une faute commise.
- La bille 8 est empochée dans une poche autre que celle annoncée au départ.
- La bille de tir (bille blanche) est empochée en même temps que la bille 8 ou bien sort de la table.
- Le joueur ne réussit pas la Casse de Départ après 3 essais consécutifs.
- Le joueur a fait 3 fautes consécutives.

LE CONTINU OU 14-1

Ce jeu, qui est celui des champions, est le plus difficile. A l'opposé des autres, il ne laisse à la chance qu'une part minime et le succès réclame un art consommé du jeu. Il s'agit, en effet, d'empocher des billes en s'efforçant d'obtenir une bonne position pour le coup suivant. La partie se joue généralement en 150 points. Chaque bille régulièrement empochée fait marquer 1 point. Lorsque quatorze billes ont été empochées, la dernière restée sur la table doit l'être à son tour, jouée de la place où elle se trouve, après le remplacement en triangle des autres pour une nouvelle série. D'où le nom de 14-1 donné au Continu.

Les règles générales s'appliquant à ce jeu, on pourra s'y reporter pour le détail. En revanche, outre les règles particulières, des rappels plus précis ont semblé utiles pour répondre aux questions d'interprétation que peuvent poser certains points.

LE BRIS

Le triangle des billes numérotées est formé en ordre décroissant des numéros à partir du point du bas en commençant par le N°15 ou bien en ordre quelconque. Le premier à jouer est désigné par la méthode de l'aller-retour. Pour effectuer un bris valable, il doit soit envoyer la bille qu'il a désignée, dans une poche également désignée, soit faire toucher une bande à deux billes numérotées au moins et à la bille de choc. Il peut avec la bille blanche frapper une bille numérotée directement ou la frapper après avoir touché à la bille de choc une ou plusieurs bandes.

A défaut, le joueur est pénalisé de 2 points. L'adversaire peut accepter alors la situation ou exiger un nouveau bris et ceci jusqu'à un coup valable. Chaque échec est pénalisé de 2 points. Si lors du bris, la bille de choc est empochée ou projetée hors de la table, le joueur perd un point. Cette faute compte pour la pénalité des trois fautes consécutives.

LE JEU

Dans tous les coups suivants, le joueur marque un point pour chacune des billes empochées dès l'instant que la bille qu'il a désignée. Toute bille empochée sans cette condition ou projetée hors de la table est remplacée sur la ligne d'alignement. Si la bille désignée est projetée hors de la table, le joueur perd son tour sans autre pénalité. Si la bille désignée est empochée et une autre bille numérotée, projetée hors de la table, la bille empochée est bonne et le joueur continue à jouer. La bille projetée est remise sur la ligne d'alignement. Quand la bille de choc est

empochée ou envoyée hors de la table, le joueur perd son tour, perd un point et se voit marquer une faute.

Au lieu de désigner une bille et une blouse, le joueur peut exécuter un coup défensif pour améliorer la position des billes pour le coup suivant. Pour que le coup soit valable, il doit au moins envoyer une bille numérotée contre une bande ou faire toucher une bande à la bille de choc après qu'elle ait heurté une bille numérotée. Sinon, il y a faute avec perte du tour et d'un point. Il en est de même si le joueur ne touche aucune bille avec la bille de choc. Au contraire, si la bille désignée est manquée le joueur perd seulement son tour dès l'instant que la règle de la bille à la bande a été respectée.

PENALITE DES 3 FAUTES

Toute faute commise est inscrite. Pour l'effacer, le fautif quand vient son tour doit effectuer un coup régulier. Si une bille n'est pas alors empochée régulièrement ou le coup conforme à la règle, le fautif se voit inscrire une seconde faute. A la troisième faute consécutive, coup non valable quand revient son tour, les fautes sont effacées, au choix de l'adversaire, par l'une ou l'autre des sanctions suivantes :

- a. Le joueur fautif perd 25 points additionnels et doit ouvrir le jeu à nouveau selon les règles du bris.
- b. Le fautif ne perd aucun point, mais l'adversaire place la bille de choc où il veut sur la table et continue de jouer.



LA QUINZIEME BILLE

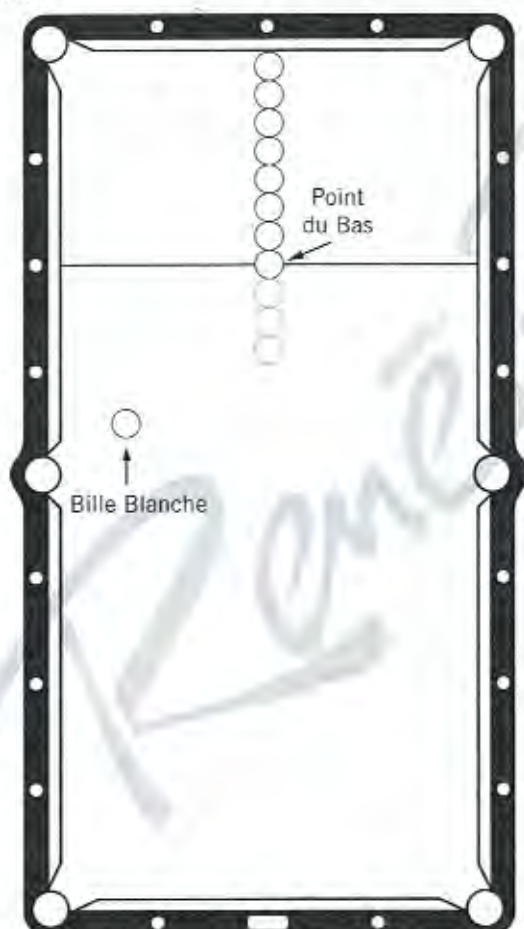
Lorsque les 14 billes numérotées ont été correctement empochées, la dernière bille numérotée et la bille de choc demeurent à la place qu'elles occupent alors sur la table. Les 14 autres sont remplacées en triangle en laissant libre la place de celle qui occuperait le sommet du triangle (point du bas).

Au cas où la quinzième bille se trouverait dans la zone du triangle, on la remplace sur la mouche du haut. S'il s'agit de la bille de choc, le joueur l'aura

en main et continuera de jouer de la zone de départ; ou bien il la placera sur le point du haut, si la quinzième bille se trouvait dans la zone de départ.

Il se peut aussi que seule la bille de choc demeure sur la table. C'est le cas quand, sur le même coup, le joueur l'a empochée avec la quatorzième, et marqué 2 points. Le triangle est alors formé avec les quinze billes.

Le jeu se poursuit alors comme précédemment avec la bille de choc, demeurée à la place qu'elle occupait, le joueur continue à jouer, soit sur la quinzième bille; soit sur une de celles du triangle. En général, la première tactique est adoptée. Un bon joueur ne s'est pas laissé surprendre. Il a «choisi», souvent bien des coups à l'avance, la bille qui doit rester la dernière et se trouver bien placée pour que la bille de choc puisse ensuite aller heurter directement ou par une bande la bille de bris du triangle. En cours de jeu, les maîtres usent aussi de coups défensifs laissant à l'adversaire une situation difficile pour marquer des points. La règle des 3 fautes n'est pas à oublier.



Si le joueur :

1. Ne réussit pas à toucher une des billes numérotées sur le coup d'ouverture. (Dans le cas, il perd un point de plus à chaque nouvel échec.)
2. Envoie la bille blanche dans une blouse ou la fait sauter hors du plateau.
3. Tire pendant que des billes sont en mouvement.
4. Tire en n'ayant pas au moins un pied touchant le sol.

5. Frappe 2 fois la bille blanche dans le même coup (queuetage).

6. Frappe par erreur une autre bille que la blanche. En ce cas, le joueur suivant est tenu d'accepter la position des billes résultant du coup.

7. Ne réussit pas, après le coup d'ouverture.

- Soit à envoyer une bille dans une blouse.

- Soit à envoyer une bille numérotée contre une bande.

- Soit à envoyer la bille blanche contre une bande après lui avoir fait heurter une bille numérotée.

8. Touche ou dérange les billes avec les mains, le corps, les vêtements, etc...

CAS PARTICULIERS

SORTIE DE POCHE

Si une bille rebondit sur la table à l'instant où elle est empochée, elle n'est pas valable et demeure à l'endroit où elle s'est arrêtée. Quand il s'agit d'une bille désignée par le joueur, ce dernier perd son tour.

BILLE PROJETEE

Quand une bille désignée est projetée hors de la table, elle est placée sur la ligne d'alignement. Le joueur perd son tour, mais n'est pas pénalisé. S'il a réussi la bille désignée et projeté hors de la table une autre bille, il continue de jouer. La bille projetée est placée sur la ligne d'alignement.

La bille sautant et se retrouvant sur le rebord de la table ou une bande est considérée comme hors de la table. En revanche, si elle revient sur la table, elle demeure en jeu et ne donne lieu à aucune pénalité. Il y a faute au contraire en cas de saut de bille de choc si, au lieu d'être frappée par la queue, elle a été soulevée par celle-ci.

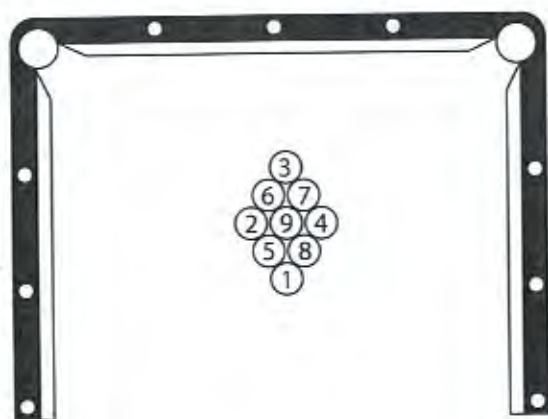
BILLE GEELE

Une bille est dite gelée quand elle est collée à une autre bille, à la bande ou placée à moins d'une longueur de bille de la bande. Deux cas peuvent se présenter :

Bille blanche gelée (touchant une bille numérotée) : la bille de choc frappée, le coup est valable à la double condition que la bille numérotée soit déplacée et que la bille de choc vienne ensuite toucher une bande ou bien que la bille numérotée aille toucher une bande. Une pénalité sanctionne le non respect de ces conditions.

Bille numérotée gelée à la bande : il y a faute si la bille de choc s'arrête devant une bille gelée à la bande après l'avoir heurtée. Dans un tel coup (défensif) le joueur doit soit empocher la bille, soit faire toucher une bande à cette bille ou à la bille blanche. En tel cas, dans les compétitions officielles, il n'est accordé au joueur que deux coups. Le troisième non réussi donne lieu à une pénalité supplémentaire.

LE JEU DU NEUF



A ne pas confondre avec le jeu du Huit, ce « jeu de la 9 » est assez pratiqué en Grande-Bretagne. On n'y emploie que neuf billes numérotées et la blanche. Le gain de la partie appartient au joueur qui empêche la bille N°9, en satisfaisant à certaines conditions.

LE LOSANGE

Les six billes numérotées de 10 à 15 sont retirées du jeu. Il ne reste sur la table que les huit billes pleines (N°1 à N°8) et une bille rayée (la 9). Ces billes ne sont pas disposées en triangle, mais en losange. La bille N°9 occupe le centre du losange et plusieurs des autres placées dans un certain ordre autour de celle-ci (voir figure).

PRINCIPE DU JEU

Le premier joueur, désigné par tirage au sort ou par la méthode de l'aller-retour, effectue le bris. Il lui faut empocher au moins une bille au cassage, sinon il perd son tour. Ensuite, à l'opposé du 8 ou du 14-1, les billes doivent être rentrées dans les poches selon leur numéro d'ordre croissant. Si par exemple, un joueur empoché la 3 et manque la 4, ce sera cette dernière que son adversaire devra empocher au tour suivant. Si un joueur empoché une bille irrégulièrement, il perd son tour. S'il s'agit de la 9, il perd la partie. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à la 9, bille décisive qui donne le gain de la partie à celui qui l'a empochée. Ceci même s'il n'a marqué aucun point durant la partie.

GAIN DE LA PARTIE

Outre le cas précédent, la partie peut être gagnée par deux autres moyens

1 - Gain au Bris :

La partie est gagnée par le joueur empochant la 9 au cassage du losange. Ceci que la bille 9 soit empochée seule ou avec d'autres billes.

2- Gain par double :

Gagne également la partie, le joueur empochant la bille 9 par «double». Il y a double quand elle est empochée en même temps qu'une autre bille jouée dans l'ordre.

Dans les tournois, le vainqueur du match est celui des deux joueurs qui a remporté dix parties.

LE SNOOKER

CINQ REGLES FONDAMENTALES :

Savoir comment et où frapper la bille est tout l'art du jeu, mais pensez à :

1. Tenir convenablement la queue.
2. Adopter une position confortable et bien équilibrée.
3. Reposer la queue sur un chevalet solide (position des doigts).
4. Bien viser le point d'impact de la bille jouée.
5. Tirer en accompagnant bien votre geste.

LES DIFFERENTS COUPS

Lorsque la bille est frappée en son centre et heurte également la bille objectif en son centre, la bille objectif est projetée en avant, alors que la bille blanche s'arrête complètement après l'avoir choquée.

Effet coulé :

Grâce à cet effet, la bille blanche continue de rouler après avoir heurté la bille "objectif"



Effet rétro :

Tout en glissant vers l'avant, la bille blanche aura un mouvement de rotation sur elle-même dans le sens inverse de sa marche. Après son choc contre la bille objectif, elle repartira en arrière.



Effet à droite ou à gauche :

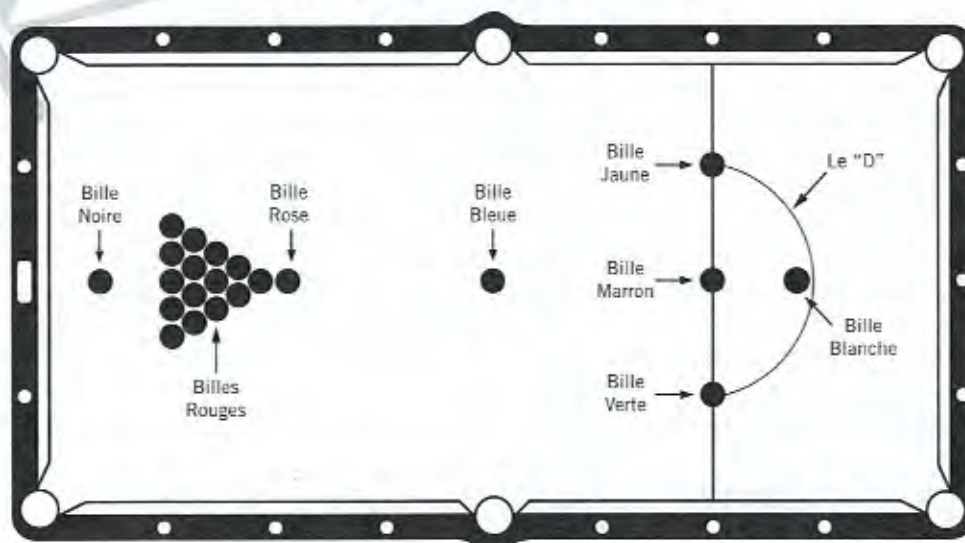
Frappé à droite ou à gauche de son point central, la bille blanche déviara après son choc contre la bille objectif

Rappelez vous que l'immense majorité des coups se jouent doucement et en souplesse.

VALEUR DES POINTS :

Bille rouge	1 point
Bille jaune	2 points
Bille verte	3 points
Bille marron	4 points
Bille bleue	5 points
Bille rose	6 points
Bille noire	7 points

DISPOSITION DES BILLES AU DEBUT DU JEU



DEBUT DU JEU

Le joueur qui engage la partie doit d'abord toucher une bille rouge avec la bille blanche se trouvant en un point quelconque du «D», s'il y manque, il est pénalisé de 4 points ou plus si la bille qu'il a touchée vaut plus de points (par exemple, s'il a touché la noire : 7 points).

Sur le coup d'ouverture, le joueur doit, soit empocher une bille rouge ou l'envoyer contre une bande, soit faire toucher une bande à la bille blanche après qu'elle ait touchée une bille rouge. A défaut, il est pénalisé de 7 points.

LE JEU

Chaque joueur doit d'abord empocher une bille rouge : ce qui lui fait marquer 1 point. Si, dans le même coup, il empoche plusieurs billes rouges, il marque 1 point par bille. En cas de succès, il doit ensuite empocher la bille de couleur qu'il a préalablement désignée, ceci dans une poche quelconque.

Il y a faute, même si la bille désignée est empochée régulièrement, quand dans le même coup une bille rouge ou d'une autre couleur se trouve empochée. Les billes rouges sorties, régulièrement ou non, ne sont pas replacées sur la table.

La bille de couleur empochée fait marquer au joueur le nombre de points qu'elle porte. Une fois empochée, la bille de couleur doit être remise à sa place initiale; si celle-ci est occupée par une autre bille, on use de celle d'une autre se trouvant libre, en commençant par la plus forte (noire, etc ...). Tant qu'il reste des billes rouges sur la table, le jeu continue ainsi, avec obligation d'empocher d'abord une bille rouge, puis ensuite une bille désignée de couleur, et ainsi de suite.

Si la bille blanche a quitté la table (Empochée ou projetée), le joueur est pénalisé de 4 points, son adversaire reprend le jeu en plaçant la bille dans le «D».

PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'empocher alternativement une bille rouge et une bille d'une autre couleur. Toute bille rouge empochée, régulièrement ou irrégulièrement, ou envoyée hors de la table, n'est pas replacée. Au contraire, après le coup, chaque bille d'une autre couleur, empochée ou envoyée hors de la table, est reposée à sa place respective. Quand il ne reste plus de billes rouges sur la table, les 6 billes de couleurs doivent être empochées dans l'ordre croissant des valeurs, pour finir par la noire. La partie se déroule en un nombre de manche convenu.

IMPASSE

Lorsqu'un joueur a été pénalisé, et que son adversaire trouve que le jeu ne lui est pas assez favorable, il peut laisser passer son tour, le joueur fautif est alors obligé de continuer à jouer. Mais après la faute d'un joueur, si son adversaire est en difficulté, ce dernier a la possibilité de jouer une bille libre. C'est à dire que toutes les billes sur la table valent 1 point pour ce coup. S'il empoche ainsi une bille de couleur, il marquera donc

1 point, mais la bille devra être placée sur la table à sa place. Par contre, s'il échoue, il n'est pas pénalisé, mais l'autre joueur prend la main et la partie reprend normalement.

MARQUE DES POINTS

Elle s'effectue en 2 temps

- Lorsqu'un joueur à la main, on dit qu'il fait un «Break», et tous les points qu'il empoche au cours de cette série sont totalisés sur une ligne de marque qui se trouve sous la ligne du total de l'équipe.

- Et lorsque ce joueur a fini son «Break», le total de sa ligne de marque est ajouté au total de l'équipe.

Tableau de Marque

Total équipe ou joueur 1	Break joueur/équipe 1
Total équipe ou joueur 2	Break joueur/équipe 2

PENALITE

Au Snooker, les points de pénalité sont ajoutés au total de l'adversaire. La pénalité minimum est toujours de 4 points. Elle peut être plus importante si la bille de couleur en cause vaut plus de 4 points (ex : si c'est la rose... 6 points). Les points éventuels marqués par le joueur fautif ne sont comptabilisés, seule la pénalité est prise en compte.

EXEMPLES DE FAUTES

- La bille blanche ne touche aucune autre bille 4 points
- La bille blanche est empochée ou projetée 4 points
- On touche une bille de couleur à la place d'une rouge 4 points ou plus
- On touche une autre bille que la couleur désignée 4 points ou plus
- La queue touche une bille autre que la blanche 4 points ou plus
- Le joueur touche une bille avec une partie de son corps 4 points ou plus

FIN DE PARTIE

Lorsque aucune bille rouge n'est plus sur la table, les joueurs doivent empocher les billes de couleurs par ordre de valeur croissant.

- On ne remplace éventuellement que celles projetées ou empochées à la suite d'une faute.
- Si, arrivé à la bille noire, un joueur a au moins 8 points d'avance, il a gagné la partie ou la manche.
- A égalité de points, lorsque la bille noire a été empochée, il y a partie nulle. Les 6 billes de couleurs sont replacées sur la table à leurs points respectifs, à l'exception de la jaune et de la noire qui sont permutées.
- Le joueur ayant préalablement empoché la noire doit ouvrir le jeu. Il joue à partir «D» selon la règle de la fin de partie.
- Le vainqueur est celui qui a le plus de points après cette prolongation.

LE BILLARD ANGLAIS

REGLE DU JEU

8 POOL ANGLAIS

Le jeu doit être connu sous le nom de "8 POOL ou 8 BALL POOL". Les joueurs et équipes devront jouer le "8 POOL" avec le véritable esprit de jeu et devront avoir une attitude sportive. Il doit être clairement entendu que la règle est seule juge d'un bon ou mauvais déroulement du jeu.

CONDITIONS REQUISES DU JEU

Le jeu se déroulera sur une table rectangulaire à 6 poches "POCKETS" avec un nombre de 14 boules de couleurs, une boule noire et une boule blanche. Les boules seront séparées en 2 groupes : un groupe de 7 boules rouges, un groupe de 7 boules jaunes.

BUT DU JEU

Le joueur ou l'équipe qui mettra en premier en premier son groupe de couleur dans les poches et qui terminera par mettre la boule noire légalement dans l'un des poches gagnera la partie.

DÉPART DU JEU

- Les boules seront rassemblées dans un triangle et disposées de façon telle que la noire sera placée sur l'intersection des deux diagonales "centre extrémité".
- Le joueur qui débutera la partie sera déterminé par le tirage au sort à l'aide d'une pièce de monnaie. Le gagnant du tirage pourra ouvrir la partie ou bien imposera à son adversaire de la faire.
- Le joueur ouvrant le jeu ou "BREAK" (action désignant l'éparpillement des boules pour le 1^{er} tir), pourra placer la boule blanche où bon lui semble dans le D tracé du tapis.
- Le joueur faisant le "BREAK" devra "empocher" une boule ou faire en sorte que deux boules au minimum aillent toucher une bande. Si le joueur échoue à son break, l'adversaire pourra accepter la position des boules sur le tapis ou demander que celles-ci soient replacées pour un nouveau "BREAK".
- Dès qu'un joueur empoché une boule légalement après le break, la couleur de cette boule désigne son

groupe et il pourra rejouer. S'il empoché deux boules de couleur (rouge et jaune), il pourra faire son choix.

f. Si aucune boule n'est empochée, les joueurs joueront alternativement.

f.1. Si un joueur fait une faute en empochant la ou les premières boules du jeu, l'adversaire aura toujours le choix de la couleur.

g. Si un joueur empoché la boule noire n°8 au BREAK, la partie sera rejouée immédiatement par le même joueur, aucune pénalité lui sera infligée.

h. Un joueur empochant une ou plusieurs boules de son groupe de couleur aura le droit de rejouer.

i. La combinaison des tirs n'est valide que si la boule blanche jouée touche en premier l'une des boules appartenant au groupe de couleur du joueur.

j. Si une faute est commise au BREAK, le jeu devient libre ; l'adversaire aura dès lors 2 visites, au premier tir de sa première visite, s'il empoché une boule, sa couleur est définie.

Si ce n'est pas le cas, il jouera sa deuxième visite, qui elle, déterminera sa couleur si une boule est empochée.

FAUTES

- Empocher la boule blanche, se dit "sortie".
- TOUCHER, à l'aide de la boule blanche, une des boules du groupe adverse avant de toucher une des boules de son groupe de couleur.
- NE TOUCHER aucune boule.
- Faire sauter la boule blanche par dessus toute autre boule.
- Toucher la boule noire avec la boule blanche au premier contact.
- Empocher une boule du groupe adverse.
- Faire sortir une boule de la table.
 - Si la boule noire ou une boule de couleur sort de la table, celle-ci doit être replacée sur le point de sortie ou au plus près.
 - Si la boule blanche sort de la table, elle doit être

replacée sur le D du tapis.

3. Toutes les boules sortant de la table et reposant sur le pourtour sont "SORTIE".

h. Toucher une boule avec un vêtement ou une partie du corps.

i. Le joueur n'ayant pas au minimum un pied touchant le sol.

j. Jouer une autre boule que la blanche.

k. Jouer quand ce n'est pas son tour.

l. Jouer une boule en mouvement.

m. Frapper la boule blanche plus d'une fois avec la queue du billard.

n. Ne pas respecter la règle 4 (e).

PÉNALITÉ SUIVANT LES FAUTES

a. Toutes les fautes seront pénalisées par la perte de la prochaine visite si bien que l'adversaire bénéficie de deux visites successives.

b. Après une faute au 1^{er} "tir" de sa 1^{re} visite, l'adversaire pourra jouer toutes les boules sur le tapis, y compris les boules adverses et la boule noire, mais seulement 1 fois lors de sa première visite, il peut aussi empocher les boules de couleurs adverses, mais pas la noire. S'il empoche une boule adverse ou une de des boules de son groupe, il reste dans sa première visite.

c. Après une faute, si l'adversaire se retrouve dans l'impossibilité d'atteindre une de ses propres billes, "s'il est smoké" ou ne voyant pas la totalité de sa boule à jouer en tirant avec la boule blanche, il pourra demander à l'arbitre s'il peut repositionner la boule blanche dans le "D". L'arbitre donnera son accord après s'être assuré qu'aucune autre boule du joueur n'est dégagée.

LE JOUEUR PERD LE JEU

a. S'il empoche la boule noire avant d'avoir empoché toutes les boules de son groupe.

b. S'il empoche la boule noire et la boule blanche par le même TIR.

c. S'il empoche la dernière boule de son groupe et la boule noir par le même tir.

EXCEPTION : Après une faute de l'adversaire, au premier tir de sa première visite, le joueur pourra empocher la boule noire et une boule de couleur adverse lors du même tir. Dans ce cas, il gagne la partie.

d. S'il fait une faute en empochant la noire.

e. S'il commet une "faute volontaire", c'est-à-dire s'il n'essaie pas d'atteindre clairement une boule de son groupe.

GÉNÉRALITÉS

a. Le joueur ayant la boule blanche en main posera où bon lui semble dans le D tracé et jouera dans la direction qui lui semblera la meilleure.

b. Joueur en contrôle.

Le joueur est responsable lors de sa visite de tout ce qui se passe sur la table et il devra se plier strictement à la règle. Exemple : Si une boule placée près d'une poche tombe dans celui-ci par l'intermédiaire d'une vibration quelconque, le joueur bénéficiera du point s'il s'agit de sa boule, ou sera pénalisé s'il s'agit d'une boule adverse.

c. Quand la boule blanche touche une boule à l'origine d'un tir :

1^{er} cas - Si cette boule est une boule de son groupe, le joueur a le droit d'écarter la blanche en la jouant sans que celle-ci aille toucher d'autres boules ou touche une boule adverse.

2^e cas - Si cette boule est une boule du groupe adverse, le joueur devra jouer la blanche et toucher une de ses boules en ne bougeant pas la boule adverse.

PAT

Si, pour quelque situation très rare, il n'est pas possible de jouer un tir légalement, le jeu sera recommencer depuis le départ.

Guide

VISITE : ACTION de jouer son tour.

TIR : ACTION de jouer la boule blanche.

BREAK : ACTION d'éparpiller, à l'aide de la boule blanche, les boules positionnées par le triangle au début de la partie.

POCHE : TROU de la table "8 POOL".

PAT : IMPOSSIBILITÉ de jouer.

COMPÉTITION - LIGUE - CHAMPIONNAT

a. L'arbitre doit prévenir la règle 5 (k)

b. L'arbitre doit informer le joueur quand il est en première ou deuxième visite, et si besoin est, se référer à la règle 6 (b)

c. L'arbitre a le droit de clarifier la règle aux joueurs si ceux-ci le lui demandent.

d. En jeu double, la discussion entre équipiers et joueurs est interdite.

e. En jeu double, la discussion entre partenaires est permise lorsqu'aucun des 4 joueurs ne joue.

LE BILLARD FRANÇAIS

Le billard comprend plusieurs modes de jeu classiques donnant lieu à des compétitions nationales et internationales. Voici la plus pratiquée :

LA PARTIE LIBRE

On joue avec trois billes : 2 blanches et 1 rouge. Une des blanches porte un point noir aux extrémités d'un même diamètre pour la différencier de l'autre. Les deux billes blanches sont tirées au sort.

Pendant toute la partie, le joueur ne frappera avec la queue que «sa» bille. La rouge n'est jamais poussée avec la queue.

Le jeu consiste à frapper la bille (bille 1) de façon qu'elle aille toucher les deux autres successivement ou simultanément. Celle touchée en premier sera la bille 2 et l'autre la bille 3.

Dans la partie libre, le jeu le plus facile, il n'y a aucune restriction. La bille 1 peut touché ou non des bandes, avant, après ou entre ces deux chocs, le «carambolage» est bon et fait marquer 1 point.

Le joueur continue tant qu'il réussit et joue chaque fois un nouveau coup en laissant les billes dans la position précédente. Quand il manque, le jeu passe à son adversaire qui joue sa bille dans la position où elle se trouve.

La partie se joue en un nombre de points fixé, par exemple de 50 à 500 points. Le gagnant est le premier parvenu à ce total. On joue aussi en nombre déterminé de «reprise». Il y a reprise chaque fois que le jeu passe à l'adversaire. Enfin la partie peut encore se jouer en un nombre fixé de points et de reprises.

DEBUT DE LA PARTIE

Au début de la partie, chacun des deux joueurs lance sa bille pour qu'elle touche la bande du haut et revienne perpendiculairement vers la bande du bas. Celui dont la bille est revenue le plus près a le choix du départ. La bille rouge est placée sur la

mouche du haut, la bille du joueur jouant en second sur la mouche centrale du bas. Le premier à jouer place sa bille sur la ligne des trois mouches, à droite ou à gauche de la bille adverse. Le premier carambolage oblige à toucher d'abord la bille rouge.

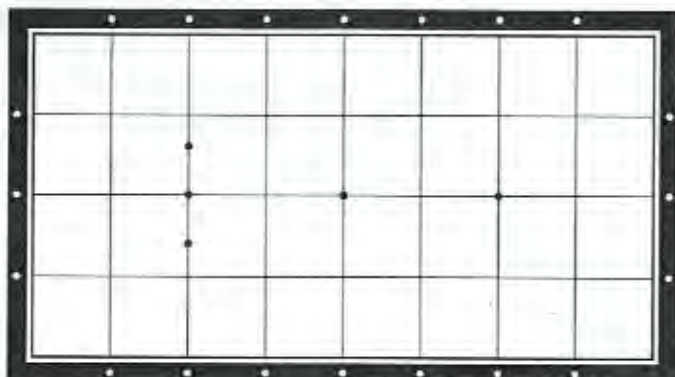
LES FAUTES

En cas de faute, la main passe à l'adversaire. Si ce dernier n'a pas relevé la faute aussitôt, le coup est acquis et on ne peut plus tenir compte de la faute. L'erreur dans la marque est toujours rectifiable, même après que l'adversaire a joué. Toute faute provoquée par un tiers n'est pas imputée au joueur. En ce cas, les billes sont éventuellement replacées où elles se trouvaient.

Il y a faute et la main passe :

1. Si dans l'exécution d'un coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard, que le carambolage ait été fait ou non. Seules les billes ayant sauté sont remises sur leurs mouches respectives, les autres restent en place.
2. Si l'on joue avant que les trois billes soient arrêtées.
3. Si au moment de frapper la bille, le joueur n'a pas au moins un pied touchant le sol.
4. Si en jouant on touche l'une des billes avec la main, le vêtement, la queue ou tout autre objet. Dans tous les cas, la bille bougée reste à la place qu'elle occupe.
5. Si on touche une bille pour enlever un corps étranger qui y adhère sans autorisation de l'adversaire ou intervention de l'arbitre (dans les compétitions).
6. Si on déplace des billes qui se touchent sans préalablement faire constater le fait par l'adversaire ou prier l'arbitre de le faire.
7. Si l'on «queute» : il y a queutage lorsque la queue est encore en contact avec la bille 1 frappée quand celle-ci rencontre la seconde bille ou une bande. Par ailleurs, il est interdit de jouer directement sur une bande en contact avec la bille 1 sans la détacher d'abord par un «masse».
8. Si l'on fait, sur une bande, des points de repère visibles.
9. Si l'on touche deux fois la bille en donnant le coup de queue.
10. Si l'un des joueurs joue avec la bille de l'adversaire.

Toutefois les carambolages effectués avant que l'erreur soit constatée sont acquis au joueur. Lorsque la main passe pour cette faute, les billes restent en place et l'adversaire reprend sa bille.



LE JEU DU COCHONNET

Le jeu du Cochonnet se joue ordinairement avec 8 Billes Blanches, 8 Billes Rouges et une plus petite de couleur différente appelée **Cochonnet**.

Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de billes et former 2 camps ; les parties se jouent généralement en 13 points.

Avant de jouer, on trace à la craie, sur toute la largeur du billard et dans l'axe des 3 points voisins d'une des petites bandes, un ligne parallèle à cette petite bande appelée ligne de départ (à l'aide d'un cadre de billard de carambolage - 47/2).

Pour commencer la partie, la priorité du but appartient au camp dont l'un des joueurs qui, ayant lancé une bille d'un point quelconque de la ligne de départ sur la bande d'en face, a fait revenir sa bille le plus près de la ligne de départ sans la dépasser.

Le joueur à qui est échu le Cochonnet, le lance de façon à lui faire toucher la bande de face ; après avoir touché cette bande, le but revient, mais il ne doit pas dépasser la ligne de départ ; le but est aussi les billes peuvent toucher les bandes de côté avant ou après avoir touché la bande de face. Le joueur qui a lancé le Cochonnet dirige ensuite une bille vers ce but, l'adversaire en fait autant et garde la main jusqu'à ce qu'il soit plus rapproché du Cochonnet que le premier joueur ; les joueurs du même camp peuvent ne pas jouer dans le même ordre et alterner le jeu d'une ou plusieurs de leurs billes respectives.

Quand toutes les billes sont jouées, le camp dont la bille est le plus près du Cochonnet compte autant de points qu'il y a de billes plus proches que celles de ses concurrents.

C'est au camp gagnant qu'appartient le Cochonnet pour commencer un nouveau tour. A la fin d'une partie entre mêmes adversaires, le coup d'envoi du but appartient aux perdants. On dit qu'une bille est annulée lorsque, pour une cause quelconque, elle revient dépasser la ligne de départ. Les billes annulées restent vers la bande de fond du côté des adversaires. Le camp ayant gagné la partie ayant encore des billes n'est pas tenu de les jouer si les adversaires ont épuisé les leurs.

PENALITES

Article 1 :

Quand le cochonnet est lancé trop doucement et n'arrive pas à la bande de face ou s'il est lancé trop fort et qu'il revienne dépasser la ligne de départ, le joueur a droit à un 2^e lancé ; au cas où ce deuxième essai serait lui aussi non réglementaire, c'est au camp adverse qu'échoit le lancement du cochonnet pour 2 essais et ainsi de suite.

Article 2 :

Si une bille jouée trop doucement n'arrive pas à toucher la bande de face ou si, joué trop fort, elle revient dépasser la ligne de départ elle est annulée : le joueur ou ses partenaires gardent la main.

Article 3 :

Si, avant d'avoir touché la bande de face, la bille d'un joueur touche d'autres billes ou le but, elle est annulée. Les billes et le but sont remis à la place qu'ils occupaient ou bien laissés à leur nouvel emplacement au gré de l'adversaire. Le camp du joueur fautif garde la main.

Paris

35, rue de Maubeuge
75009 PARIS
Tél. 01 44 91 91 21
magasin.paris@rene-pierre.fr

Usine et siège social

18 rue du Consier
71530 CRISSEY
Tél. 03 85 46 55 45
magasin.chalon@rene-pierre.fr

Bordeaux

32, Av. J.F. Kennedy
33700 MERIGNAC
Tél. 05 57 34 48 75
magasin.bordeaux@rene-pierre.fr

Rhône-Alpes

30, Bd. des Brotteaux
69006 LYON
Tél. 04 78 24 14 48
magasin.lyon@rene-pierre.fr

E-mail : rene-pierre@rene-pierre.fr
Site web : <http://www.rene-pierre.fr>