



Règlements du 8

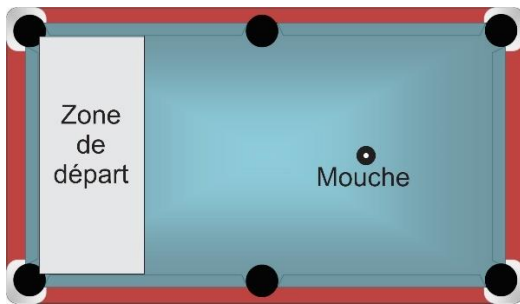
Ces règlements sont une traduction des règlements officiels de VNEA. Si il y a un écart entre les deux, les règles de la VNEA prédomineront celles-ci.

A. DISPOSITION DES BOULES

La partie se joue avec une boule blanche (boule de choc) et 15 boules numérotées.

Les boules sont disposées dans un triangle, la boule 8 au centre, une boule basse et une boule haute dans chaque coin. La première boule doit toucher la mouche (spot).

Le but du jeu est d'empocher toutes les boules d'un groupe, « haute » ou « basse », et ensuite empocher **LÉGALEMENT** la boule 8, ce qui détermine le vainqueur.



B. LE BRIS (LA CASSE)

La partie débute lorsque le joueur effectue le bris en faisant en sorte que 4 boules numérotées touchent une bande ou qu'une boule ou plusieurs boules soient empochées (bris légal). Si le bris n'est pas légal, ce n'est pas une faute mais l'adversaire a le choix (1) accepter la table tel quel et jouer, ou (2) se faire remettre les boules en position et effectuer le bris lui-même, ou (3) le fait refaire par le joueur initial.

Sur le bris, un joueur qui dérape (scratch), arrête ou fait dévier la boule blanche avant qu'elle ne touche une autre boule commet une faute et il perd son tour. L'adversaire a la boule blanche en main derrière la ligne du haut (zone de départ).

Sur le coup de départ, la base de la boule blanche doit être derrière la ligne du haut (zone de départ).

Si un joueur empoché la boule blanche sur un bris légal : (1) toutes les boules empochées le demeurent (excepté la boule 8), (2) c'est une faute, (3) la table est ouverte.

La boule blanche devra être derrière la ligne du haut (zone de départ). L'adversaire doit informer le joueur qui effectue le bris, du mauvais positionnement de la boule blanche AVANT que le coup soit joué. S'il ne le fait pas, le bris est considéré comme légal. Le joueur informé du mauvais positionnement de sa boule doit la déplacer.

Si la boule 8 est empochée lors du bris, le joueur qui a effectué le bris peut demander de le refaire ou demander de remettre la 8 en jeu (placé au centre) et de continuer à jouer. Si le joueur empoche la boule blanche en plus de la 8 sur le bris, l'adversaire peut demander de faire reformer le triangle et de faire le bris ou de remettre la 8 en jeu et de jouer avec la boule blanche en main (derrière la ligne).

Si un joueur n'empoche aucune boule numérotée lors du bris (casse), l'adversaire joue à son tour en choisissant le groupe qu'il veut avoir (voir TABLE OUVERTE).

Si un joueur fait sauter une boule numérotée en dehors de la table sur le bris (casse), c'est une faute, la boule est remise en jeu (déf. Générales no.13) et l'adversaire peut choisir (1) accepter la table dans cette position et jouer, ou (2) prendre la boule blanche en main et jouer derrière la ligne (zone de départ) numérotée lors du bris (casse), l'adversaire joue à son tour en choisissant le groupe qu'il veut avoir (voir TABLE OUVERTE).

Si vous avez l'intention de faire une casse défensive (*Casse safe*), la casse devra être filmée. Si vous ne les mentionné pas, votre adversaire pourra vous faire reprendre la casse.

C. TABLE OUVERTE

La table est 'OUVERTE' lorsque le choix du groupe de boules (hautes ou basses) n'a pas été déterminé. NOTE : LA TABLE EST TOUJOURS OUVERTE IMMÉDIATEMENT APRÈS LE BRIS. Quand la table est ouverte, il est LÉGAL de frapper n'importe quelle boule, haute ou basse ou même la 8 pour empocher une boule désignée dans la poche voulue. Sur une table ouverte, toutes les boules empochées le restent. Le choix d'un groupe N'EST PAS DÉTERMINÉ sur le bris peu importe les boules empochées. Le choix est déterminé seulement quand un joueur empoche LÉGALEMENT une boule désignée dans la poche voulue.

D. LA PARTIE

Le joueur doit empocher toutes les boules de son groupe et terminer la partie en empochant la boule 8. Les boules et les poches 'évidentes' n'ont pas à être indiquées. Cependant, l'adversaire a le droit de demander quelle boule ou quelle poche S'IL N'EST PAS CERTAIN du coup qui sera joué.

Les traverses et combines (cross et combine, etc.) qui ne sont pas considérées comme évidentes doivent être indiquées ou le joueur perd son tour. Il n'est jamais nécessaire d'indiquer les détails comme les coussins, les traverses, combinaisons (kiss) etc.

Lors du bris, les boules ou les poches n'ont pas à être désignées. Le joueur qui effectue le bris continue de jouer s'il a empoché légalement une boule numérotée lors du bris.

E. AU JEU

Si un joueur empoche par inadvertance la boule de son adversaire, elle reste empochée.

Toutefois, si le joueur n'empoche pas légalement une boule de son groupe, il perd son tour.

Chaque joueur continue de jouer aussi longtemps qu'il réussit légalement des boules de son groupe. S'il ne peut empocher une de ses boules, il perd son tour.

Si un joueur ne peut toucher ou empocher la boule 8 au moment de la jouer, la partie continue.

S'il empoché la blanche en jouant sur la 8, il perd la partie seulement si la 8 est empochée. Si elle est sur la table, ce n'est pas une perte de partie.

Dans le cas où une boule s'arrêterait sur le bord de la poche et qu'ensuite elle tombe à cause de vibrations, ventilateurs ou tapage du pied, elle sera replacée sur le bord de la poche le plus en s'assurant qu'elle ne retombera pas. Le délai est de 3 secondes.

Si une boule est projetée en dehors de la table c'est une faute et le responsable perd son tour à moins que ce soit la 8 auquel c'est une perte de partie.

Les boules tombées sont replacées sur la table sur la mouche de départ en ordre numérique. Si la mouche n'est pas disponible, elles seront placées derrière les boules. S'il n'y a pas d'espace disponible, alors on les place avant la mouche.

LENTEUR EXCESSIVE : Le jeu exagérément lent sera pénalisé. Après un avertissement, plus qu'une minute entre les coups seront considérés comme une faute, la troisième infraction entraînera la perte de partie. Lors de tournoi, le jugement de l'arbitre prévaut et les 2 joueurs seront minutés. Un arbitre doit être présent pour cette situation.

IMPASSE : Si après 3 présences consécutives à la table pour chaque joueur (6 au total), ils se jouent intentionnellement une faute et que les 2 joueurs sont d'accord que toute tentative d'empocher ou de déplacer une boule résulterait en la perte de la partie, la partie sera considérée comme une IMPASSE. La partie est alors recommencée avec le même joueur pour le bris.

NOTE : UN JOUEUR NE PERD PAS LA PARTIE S'IL FAIT 3 FAUTES CONSÉCUTIVES.

F. PERTE DE PARTIE

Empocher la boule 8 quand il ne s'agit pas de la boule désignée, exception faite au moment du bris (B -7).

Empocher la boule 8 sur le même coup que la dernière boule de son groupe.

Projeter la boule 8 en dehors de la table en tout temps.

Empocher la boule 8 dans une autre poche que la poche désignée.

Faire une faute en empochant la boule 8 dans la poche désignée.

Troisième infraction pour jeu lent.

NOTE : LES INFRACTIONS CI-DESSUS DOIVENT ÊTRE SIGNALÉES AVANT LE COUP SUIVANT ET SEULEMENT LES JOUEURS IMPLIQUÉS PEUVENT SIGNALER UNE FAUTE.

G. COUP LÉGAL

Lors d'un coup (excepté sur le bris et quand la table est ouverte), le joueur doit toucher à son groupe de boules en premier, empocher l'une de ses boules ou avoir un contact avec une bande ou une boule d'empochée après le contact.

* Il y a deux groupes de boules: les hautes et les basses.

COUP DÉFENSIF : Un coup défensif (safe) doit être exécuté dans le respect du coup légal, sinon c'est une faute. Pour des raisons tactiques, un joueur peut vouloir empocher une de ses boules et ensuite arrêter son tour en annonçant safe ou coup défensif avant de jouer. Si ce n'est pas fait et qu'une des boules de son groupe est empochée, le joueur devra obligatoirement jouer de nouveau. Toutes les boules empochées sur un coup défensif demeurent empochées. Un joueur peut s'attribuer un groupe de boules en jouant un coup défensif.

H. FAUTES

Vous devez avoir l'approbation de votre adversaire quand il fait une faute pour ramasser la boule blanche.

Il est préférable de filmer au ralenti un coup d'arbitrage qui pourrait-être contestable.

Ne pas faire un coup LÉGAL tel que décrit en 'G'.

Empocher la boule blanche ou la projeté hors de la table.

Empocher la boule blanche sur le bris, dérapé (scratch) sur le bris, ou dévier la boule blanche avant qu'elle ne touche les boules au moment du bris. (L'adversaire reçoit boule en main derrière la ligne du haut de la table.

Lorsqu'on replace la boule blanche, le moindre mouvement AVANT de la blanche avec le tip de la baguette en position de jeu (à moins que ce ne soit un coup légal). NOTE : La boule blanche PEUT être bougée et/ou reprise en main et replacée après avoir été déposée et cela n'est pas une faute. (voir amendement H4).

Jouer sans qu'au moins un pied touche par terre. (sauf pour la ligue Junior).

Demander des conseils est une faute. Si un joueur au jeu est conseillé (coaching) par un coéquipier, il pourrait se voir indiquer une faute par son adversaire.

Si une boule est gelée (collée) sur la bande, l'adversaire doit aviser le joueur avant qu'il ne joue, on doit d'abord frapper la boule gelée et ensuite (1) empocher cette boule ou une autre numérotée, ou (2) faire en sorte que la blanche touche une bande, ou (3) pousser la boule gelée sur une bande, ou (4) faire en sorte qu'une autre boule touche une bande. Autrement, cela est une faute.

Saut illégal de la bille blanche.

Si un joueur touche ou bouge ACCIDENTELLEMENT une boule, ce n'est pas une faute sauf si c'est la blanche. Seulement l'adversaire peut replacer la boule le plus près possible de son endroit d'origine ou la laisser là où elle est. Les deux joueurs doivent être d'accord avec l'emplacement sinon un arbitre tranchera.

Cependant, c'est une faute si

1) celui qui l'a déplacée, retouche ou replace lui-même la boule après l'avoir accidentellement touchée.

2) si en bougeant accidentellement une boule lors d'un coup, celle-ci fait contact avec la boule blanche.

3) Si la boule touchée accidentellement est empochée ou une boule tombe par ricochet sur la boule bougée accidentellement.

D'indiquer avec un objet (bleu, monnaie) la trajectoire qu'une bille devrait prendre pour faire une bande.

Ramasser ou jouer sur la boule blanche alors qu'une ou des boules sont encore en mouvement.

Un coup sur la boule blanche poussé ou touché 2 fois est une faute.

Toucher une autre boule avec la boule blanche dans la main est une faute.

Prendre plus qu'une minute pour jouer lorsque la règle de lenteur excessive est en vigueur.

Faire sauter une ou des boules en dehors de la table.

Après qu'un joueur empoché la boule blanche lors du bris, si l'adversaire place la boule blanche complètement et de façon évidente en dehors de la zone du bris et qu'il joue la boule, c'est une faute.

I. PÉNALTÉS POUR FAUTE

Seulement les 2 joueurs impliqués dans une partie peuvent appeler une faute. Dès que la faute est annoncée, l'adversaire reçoit boule en main et la place N'IMPORTE OÙ SUR LA TABLE. Elle n'a pas à être placée derrière la ligne de bris excepté après le bris ou immédiatement après une faute sur le bris. Un joueur doit obligatoirement cesser de jouer lorsqu'une faute est appelée.

DÉFINITIONS GÉNÉRALES

COUP SUR LA BOULE BLANCHE : Un coup légal exige que la boule blanche soit frappée seulement avec le bout de cuir de la baguette (tip). Autrement, c'est une faute. Vous devez être derrière le 'Tip'

BOULES EMPOCHÉES : Une boule est considérée empochée si, à la suite d'un coup légal, elle tombe de la surface de jeu de la table dans une des poches et y reste. Une boule qui ressort (rebondit) après y être entrée n'est pas considérée comme bonne.

POSITIONS DES BOULES : La position d'une boule est jugée selon la base de la boule.

POSITION DES PIEDS : Un joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol et le soulier doit être normal quant à sa grandeur, forme et dans la façon dont il est porté. (Excluant la ligue junior).

ZONE DE DÉPART : La ligne de la tête de la table (celle qui passe entre les 2 diamants au premier tiers de la table) fait partie de la ZONE DE DÉPART. Si la base est en plein dessus la ligne, la boule ne peut être jouée. Ce règlement s'applique après que la boule blanche est empochée sur le bris (casse). La boule blanche doit être placée derrière la ligne, pas dessus.

DOUBLE TOUCHE : C'est une faute si la boule est touchée plus d'une fois par le bout de la baguette. Ce coup doit nécessairement être effectué en donnant un angle de 45 degrés sur la boule blanche ou en frappant la boule numérotée visée dans un angle de plus de 45 degrés. Selon le jugement de l'arbitre, si la boule blanche a laissé le contact initial avec le bout de la baguette et touché une autre fois ensuite au cours du même coup, cela est considéré comme une faute (NOTE : Cela peut s'avérer une tâche difficile de juger ce coup à cause de la courte distance entre la boule blanche et la boule visée. On devra juger si la boule blanche a eu le temps de laisser le contact avec le bout de la baguette avant de toucher la boule visée, et si elle revient toucher le bout de la baguette qui continue son élan). Quoi qu'il en soit, si le coup est jugé selon le son, la position des boules et la façon dont il est joué et qu'il y a 2 contacts séparés entre la boule blanche et le bout de la baguette, c'est considéré comme une faute.

COUP POUSSÉ : (PUSH) Lorsque la boule blanche est poussée par le bout de la baguette alors que le contact est maintenu plus longtemps que la fraction de seconde habituelle d'un coup normal. Cela est un COUP POUSSÉ et c'est une faute. **Si la blanche et une boule numérotée sont presque gelées ensemble (distance d'un bleu ou moins), ne pas jouer le coup avec un angle de 45 degrés au-dessus, à gauche ou à droite du centre de la boule blanche dans l'axe des boules gelées : c'est une faute.**

SAUT DE BOULE BLANCHE : Quand le résultat d'un coup est que la boule blanche est projetée hors de la table : c'est une faute. Si elle revient sur la surface de jeu, ce n'est pas une faute

SAUT ILLÉGAL DE LA BLANCHE : C'est une faute de frapper la boule blanche en dessous du centre de façon à faire lever la boule de la table pour passer au-dessus d'une boule. Si cela se produit accidentellement, cela n'est pas une faute à moins que la VIROLE ou une autre partie de la baguette fasse contact avec la boule blanche sur le coup, ce qui est une faute.

Un joueur est toujours responsable des bleus, diable, objet ou équipement qu'il utilise ou dont il dispose près du jeu. Si un de ces objets vient en contact avec la boule blanche, c'est une faute.

BOULES EN DEHORS DE LA TABLE : Les boules qui s'arrêtent ailleurs que sur la surface de jeu après un coup sont considérées comme hors-jeu. Une boule peut rebondir sur le dessus d'un coussin (bande) et sera bonne si elle retourne sur la surface de jeu par elle-même sans toucher rien qui n'est pas une

partie de la table. La table étant toute partie permanente de celle-ci. Une boule touchant une lampe, un bleu sera faute même si elle retourne sur la surface de jeu. TOUTES LES

BOULES SONT REMISES EN JEU (SPOT) après que les boules sont arrêtées.

MOUVEMENT SPONTANÉ DES BOULES : Si une boule bouge ou se déplace par elle-même : la boule doit rester à cette place et le jeu continue. Une boule en suspend pendant 3 secondes et plus et qui tombe toute seule dans la poche doit être replacée le plus près possible de la position originale et le jeu continue.

REMISE EN JEU DE BOULES : Une boule remise en jeu doit être replacée directement sur le point (spot). S'il y en a plus qu'une, elles seront placées l'une derrière l'autre. S'il n'y a pas assez d'espace, on les met devant la mouche.

BOULES PRISES EN SERRES : Au cas où 2 boules ou plus seraient prises entre les côtés d'une poche avec une ou plusieurs boules suspendues dans les airs, on inspecte la situation et applique la procédure qui suit : Si en visionnant dans un axe vertical une boule et que selon son jugement cette boule tomberait dans la poche si elle descendait exactement à la verticale, cette boule devient bonne et faite. Si la boule tombait sur la table dans les mêmes circonstances, elle n'est pas empochée et serait remise au jeu (no 13) et le jeu continue.

INTERFÉRENCE : En cas d'intervention d'une personne ne participant pas à la rencontre résultant au déplacement des boules, celles-ci seront replacées le plus près possible de leur position originale, juste avant l'incident et le jeu continue sans pénalité pour le joueur affecté. Ce règlement s'applique aussi en cas de situation spéciale comme un tremblement de terre, ouragan, lampe qui tombe ou interruption d'électricité.

MANCHES : Les joueurs alternent à la table et la manche se termine lorsqu'un joueur ne réussit pas à empocher légalement une boule ou commet une faute. Lorsqu'une manche se termine sans faute, l'adversaire accepte la table comme elle est.

BOULE GELÉE : Lorsqu'un joueur vise une boule qui est gelée sur une bande (touche une bande), le coup doit être effectué comme suit : LA BOULE BLANCHE DOIT D'ABORD TOUCHER LA BOULE NUMÉROTÉE ET ENSUITE L'UN OU L'AUTRE DES CHOIX SUIVANTS : (1) une boule est empochée ou (2) la boule blanche touche une bande ou (3) la boule gelée doit toucher une autre bande que celle où elle était gelée, autrement c'est une faute.

JEU DERRIÈRE LA LIGNE : Lorsqu'un joueur a une boule en main derrière la ligne, il doit jouer de façon à ce que la boule blanche sorte de la zone délimitée par cette ligne avant de frapper une bande ou une boule numérotée, autrement c'est une faute.

JEU LENT : Le jeu exagérément long ne doit pas être toléré. Il arrive que dans une rencontre on doive réfléchir et se concentrer. Toutefois, prendre CONTINUUELLEMENT 1 à 3 minutes entre chaque coup est inacceptable. Si votre adversaire contrevient à ce règlement, arrêtez le jeu. Les capitaines nommeront un joueur pour minuter les joueurs pour le reste de la rencontre. Après qu'il y a eu un avertissement, prendre plus qu'une minute est une faute et la troisième infraction pour jeu lent sera une perte de partie.