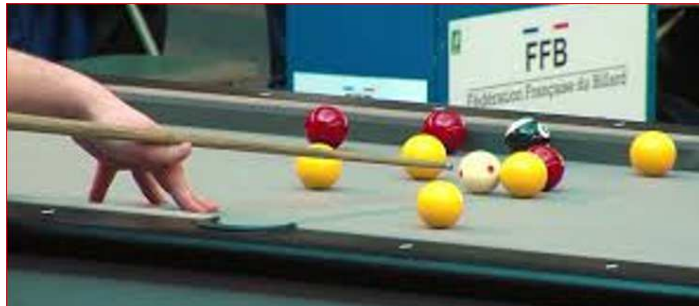




CODE D'ARBITRAGE BLACKBALL



VERSION 09 janvier 2018

TABLE DES MATIERES

1	- MATERIEL :	4
1.1	<i>BILLARD</i>	4
1.2	<i>DRAP</i>	4
1.3	<i>BILLES</i>	4
2	- REGLES DU JEU :	5
2.1	<i>ETHIQUE SPORTIVE</i>	5
2.2	<i>CONSIDERE COMME ANTI SPORTIF</i>	5
2.3	<i>CONSIDERE COMME RESPECTANT LE CODE SPORTIF</i>	5
2.4	<i>BUT DU JEU</i>	5
2.5	<i>GLOSSAIRE de QUELQUES TERMES SPECIFIQUES UTILISES</i>	6
3	- REGLE OFFICIELLE DU BLACKBALL :	8
3.1	<i>BLACKBALL</i>	8
3.2	<i>EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU</i>	8
3.3	<i>OBJECTIF DU JEU</i>	8
3.4	<i>DEPART DU JEU OU RECOMMENCEMENT</i>	8
3.4.01	PROCEDURE DE TIRAGE :	8
3.4.02	LE TRIANGLE - regle 4a.....	9
3.4.03	LA CASSE - regle 4b	9
3.4.04	JOUER DEPUIS LA ZONE - regle 4c.....	10
3.4.05	BILLE NOIRE EMPOCHEE A LA CASSE OU SUR UNE RECASSE - regle 4d.....	10
3.4.06	ASSIGNATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE - regle 4e	10
3.4.07	DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE - regle 4f.....	10
3.4.08	DEROULEMENT DU JEU - regle 4g.....	11
3.4.09	BILLE EN MAIN - regle 4h	11
3.4.10	BILLES EN CONTACTS - regle 4i.....	11
3.4.11	COMBINAISONS - regle 4j.....	11
3.4.12	BILLES EN DEHORS DE LA TABLE - regle 4k.....	12
3.4.13	REPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE - regle 4m.....	12
3.4.14	INTERFERENCES ET MARQUAGE DE LA TABLE - regle 4n.....	13
3.4.15	BILLE TOMBANT DANS UNE POCHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE - regle 4p	13
3.4.16	BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE - regle 4q	13
3.4.17	PAT - regle 4r.....	14
3.4.18	ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU D'UN MATCH - regle 4s.....	14
4	- COUP LEGAL :	15
4.1	<i>FAUTES</i>	15
4.1.01	EMPOCHER LA BLANCHE - regle 5a.....	15
4.1.02	JEU EN DEHORS DE LA ZONE - regle 5b.....	15
4.1.03	EMPOCHER UNE BILLE ADVERSE - regle 5c.....	15
4.1.04	NE PAS FAIRE UN COUP LEGAL - regle 5d.....	15
4.1.05	SAUT DE BILLE - regle 5e	15
4.1.06	POUSSETTE - regle 5f.....	16
4.1.07	SNOOK - regle 5g.....	16
4.1.08	FRAPPER LA BLANCHE - regle 5h.....	16
4.1.09	JOUER AVANT L'ARRET DES BILLES - regle 5i.....	16
4.1.10	JOUER AVANT REPOSITIONNEMENT - regle 5j.....	16
4.1.11	JOUER QUAND CE N'EST PAS SON TOUR - regle 5k.....	16
4.1.12	DOUBLE CONTACT - regle 5m.....	16
4.1.13	CONTACT AU SOL - regle 5n.....	17
4.1.14	TOUCHER UNE BILLE - regle 5p.....	17

4.2	<i>PENALITE APRES UNE FAUTE</i>	17
4.2.01	PERTE DU CONTROLE DE LA TABLE - regle 6a	17
4.2.02	SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE - regle 6b.....	17
4.2.03	APRES UNE FAUTE LA BILLE BLANCHE PEUT ETRE : - regle 6c.....	17
4.3	<i>PERTE DE LA PARTIE</i>	17
4.3.01	regle 7a.....	17
4.3.02	regle 7b.....	17
4.3.03	FAUTE VOLONTAIRE - regle 7c	18
4.4.04	regle 7d.....	18
4.4.05	regle 7e.....	18
4.4.06	regle 7f.....	18
4.5	<i>INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS</i>	18
4.5.01	COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES de temps - regle 8a.....	18
4.5.02	CONDUITE ANTI-SPORTIVE - regle 8b	19
4.5.03	COACHING - regle 8c.....	19
4.5.04	QUITTER L'AIRE DE JEU - regle 8d	19
4.5.05	UN ARBITRE PEUT, SUR DEMANDE, INFORMER UN JOUEUR SUR LES REGLES - regle 8e.....	19
4.5.06	L'ARBITRE S'ASSURE QUE TROP DE TEMPS NE SOIT PRIS LORS D'UN COUP - regle 8f.....	20
4.5.07	PARTIE A NEUF BILLES APRES UN JEU LENT OU QUI N'EVOLUE PLUS - regle 8g.....	20
4.5.08	EN DOUBLE - regle 8h.....	20
4.5.09	AUTO-ARBITRAGE - regle 8i.....	20
4.6	<i>TENUE SPORTIVE</i>	20

1 - MATERIEL :

BILLARD

Les formats qui suivent, ainsi que la composition et la couleur du drap, le diamètre des billes, la forme des bandes et l'entrée des poches sont exigés pour les Finales de Département, de Ligue, de Secteur, pour les championnats de France.

Des dérogations peuvent être éventuellement accordées pour des éliminatoires de District, de Département ou de Ligue par la CSN Blackball (via la ligue).

La table :	Longueur extérieure : 7 Pieds Anglais (1 pied = 30,48 cm) Longueur intérieure entre Bandes = 1850 mm - (Tolérance de + ou - 1,5%) Largueur intérieure entre Bandes = 925 mm - (Tolérance de + ou - 1,5%) La longueur doit être égale à 2 fois la largeur Hauteur du sol = 820 à 850 mm
Les bandes :	Hauteur = 36 mm - PROFIL en L (Tolérance de + ou - 1 mm)
Les poches :	6 poches Entrée = 1 Bille 1/2; soit : 50,8 mm x 1,5 = 76,2mm (Tolérance de + ou - 5%)
La ligne	la ligne doit être tracée à 1/5ème (bande à bande) + ou - 1 cm.
Eclairage :	Distance minimum par rapport à la surface de la table = 90 cm Flux lumineux mini de 300 Lm (soit deux ampoules de 75 Watts)

Les billards "Lambert by Toulet" font exception à ces données, mais sont toutefois autorisés en compétition.

DRAP

Le drap:	100% en laine directionnel, en aucun cas des tapis "rapides" ne sont autorisés. Les couleurs autorisées sont le gris et le vert.
----------	---

BILLES

Les billes :	14 billes de couleur : 7 rouges et 7 jaunes	Ø = 50,8 mm
	1 bille noire numéro 8	Ø = 50,8 mm
	1 bille blanche	Ø = 48,0 mm

2 - REGLES DU JEU :

ETHIQUE SPORTIVE

Le jeu, connu sous le nom de Blackball et ainsi nommé, sera joué de façon Individuelle ou en Equipe. Les joueurs veilleront à conserver un bon esprit, un comportement exemplaire envers l'adversaire du moment, l'arbitre, l'organisateur, le matériel et le lieu d'accueil.

Avoir une attitude sportive, c'est apporter sa propre contribution au respect de l'Ethique Sportive. On entend par là un ensemble de règles de bonne conduite.

CONSIDERE COMME ANTI SPORTIF

Ainsi, on évitera ce qui pourrait être considéré comme anti sportif, par exemple :

Dévisser ou ranger sa queue avant même que la partie ne soit terminée -Abandon de match

Rentrer à la main la bille noire, quand on estime avoir perdu la partie. - Perte de partie

Se positionner ostensiblement devant ou derrière l'adversaire qui s'apprête à jouer.- Anti jeu

Abuser systématiquement d'un long temps de réflexion entre chaque coup.- Anti jeu

Laisser, après que l'on ait joué, son bleu sur le billard alors que l'on n'a plus le contrôle de la table.- Anti jeu.

Échanger des opinions ou des conseils avec ses coéquipiers ou le public pendant le match.
- Anti jeu

Le non respect de ces points peut entraîner des sanctions.

CONSIDERE COMME RESPECTANT LE CODE SPORTIF

Serrer la main de l'adversaire avant et après le match quelle que soit l'issue de la partie

Reconnaître volontairement une faute non vue par l'arbitre ou par l'adversaire

Accepter sans contester les décisions de l'arbitre.

S'asseoir quand l'adversaire joue.

BUT DU JEU

La partie est gagnée par le joueur qui, après avoir empoché les 7 billes de son groupe de couleur à l'aide de la bille blanche, empoche régulièrement la bille noire, de manière directe ou non.

Dans tous les cas, Il est clairement entendu que l'arbitre est seul juge du bon déroulement du jeu et que les décisions qu'il est amené à prendre doivent être scrupuleusement appliquées.

GLOSSAIRE DE QUELQUES TERMES SPECIFIQUES UTILISES

Bille de choc :	Bille blanche encore nommée bille de tir
Bille de but :	Toute bille autre que la bille de choc, encore nommée bille de jeu
Bille objet :	Bille de but, celle qui est visée
Bille Blanche :	Couleur de la bille de choc
Billes Jaune et rouge :	Couleur des billes de but
Bille Noire :	Couleur de la bille dont l'empoche détermine le gain ou la perte de la partie
La Ligne de Zone :	Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir.
La Zone :	Surface de jeu rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.
La Casse :	Action de débiter la partie en ouvrant le jeu par la propulsion de la bille de choc dans le triangle formé par les 15 billes de but.
Tir :	Un joueur joue un tir en envoyant la bille de choc avec le procédé de la queue. La fin d'un tir intervient lorsque la rotation des billes est terminée.
Jouer :	Jouer une bille de but, c'est jouer un tir qui résulte d'un impact entre la bille de choc et une bille de but. La bille de choc doit être propulsée par le procédé.
Bille « on »	A tout moment de la partie, la bille « on » est la bille de but que le joueur peut jouer sans risquer de pénalité.
Le joueur en contrôle :	Joueur auquel il revient de jouer. Un joueur (et son partenaire) est en contrôle de la table à partir du moment où les billes ne sont plus en rotation depuis le dernier tir de son adversaire, jusqu'au moment où les billes stoppent leur rotation lors du dernier tir de ce joueur. Lors d'une manche, il est impossible qu'aucun joueur ne soit en contrôle.
Table libre :	Définit l'état de la table tant que les couleurs ne sont pas attribuées aux joueurs.
Bille en main :	Situation lorsque la bille blanche n'est plus sur la surface de jeu, et qui sera placée dans « La Zone »
Bande après impact :	Après le choc, ou « impact » de la bille blanche sur la bille de but, lorsqu'aucune bille n'est empochée à la suite de cet impact, une bille au moins doit aller toucher une bande.
Bille en contact :	La bille qui prend appui, ou contact, sur une autre bille ou sur une bande, ou les deux à la fois.
L'empoche :	Une bille est pochée lorsqu'elle quitte la surface de jeu pour rentrer dans une poche et y rester.
Tir libre :	Cela signifie qu'après une faute, le premier tir peut permettre au joueur de jouer n'importe quelle bille de la table.

Tir légal :	Pour tous les coups joués, la bille blanche doit rentrer en contact avec une bille « on » pour l'empocher ou conduire à toucher une bande, la bille blanche ou toute autre bille. Sauf dans le paragraphe 5g où il apparaît que si un joueur est snooké, la bande après l'impact entre la bille blanche et la bille de son groupe n'est pas obligatoire.
Le tour :	Le tour d'un joueur sur la table est compris d'une visite ou d'un tir libre plus une visite s'il y a eu une faute de l'adversaire.
Visite :	Une visite comprend un tir ou une série de tirs.
Combinaison :	Lors d'un tir légal, le joueur empoché dans le même coup au moins une de ses billes et une ou des billes adverses. Une combinaison peut aussi inclure la bille noire. Voir règle 4j.
Surface de jeu :	Partie plane de la table entourée des bandes.
Manche ou partie :	On entend par manche l'affrontement entre 2 joueurs ou 2 groupes de joueurs. Une partie est jouée à partir de la casse jusqu'au moment où la bille noire est empochée. (Il existe d'autres façons de terminer une partie, voir règle 7)
Match :	Un match est un nombre prédéterminé de parties entre 2 joueurs ou 2 équipes.

3 - REGLE OFFICIELLE DE LA BLACKBALL :

BLACKBALL

Le jeu doit être connu sous le nom de "Blackball".

L'arbitre est seul juge de ce qui est régulier ou irrégulier et peut prendre toutes les mesures nécessaires afin d'assurer que les règles soient respectées.

EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU

Le jeu se joue avec un jeu de 16 billes, sur une table rectangulaire à six poches et six bandes.

Équipement autorisé :

- a) Une bille blanche appelée "bille de choc".
- b) Deux groupes de billes de couleur constitués de sept billes rouges et sept billes jaunes. Ces billes sont appelées billes de but.
- c) Une bille noire (bille n°8).
- d) Les queues autorisées.
- e) Un râteau (ou chevalet) cygne, araignée, croisé ou reposoir plastique type US.

Aucun autre équipement n'est autorisé à moins d'avoir été accepté préalablement ou ratifié par la WPA.

La surface de jeu est la partie plane de la table avec les bandes. La surface devra être marquée d'un spot noir situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.

Le tapis est marqué d'une ligne de zone.

Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir. La zone est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.

OBJECTIF DU JEU

Le joueur ou l'équipe devra empocher tout d'abord son groupe de billes, dans n'importe quel ordre, puis empocher légalement la noire pour remporter la partie.

DEPART DU JEU OU RECOMMENCEMENT

Le coup d'ouverture (casse) sera déterminé par tirage à la bande. Le joueur gagnant le tirage choisit qui casse en premier. Les casses sont ensuite alternées au fil du jeu. La seule exception est une recasse pour jeu lent ou non évolutif (règle 8g).

Une partie est considérée comme commencée lorsque le procédé est rentré en contact avec la bille blanche.

Le principe est le même dans le cas d'une recasse ou d'un PAT.

3.4.01 PROCEDURE DE TIRAGE :

Les billes devront être de même taille et poids. Utiliser si possible deux billes blanches, sinon deux billes de couleur.

Avec "bille en main" derrière la ligne de zone, un joueur à droite et un à gauche de la table, les billes sont frappées simultanément vers la bande du haut pour revenir aussi près que possible de la bande de zone. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la bande de zone gagne.

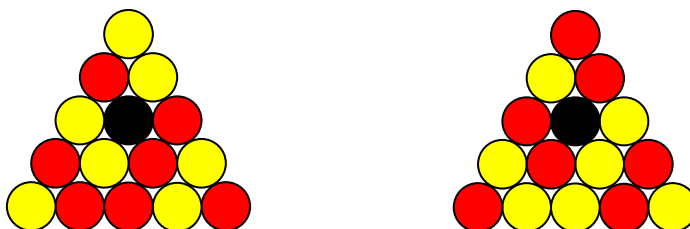
Le tirage est automatiquement perdu si une bille :

- a) Traverse sur la moitié de table de l'adversaire.
- b) Ne touche pas la bande du haut.
- c) Tombe dans une poche.
- d) Sort de la table.
- e) Touche une bande latérale.
- f) S'arrête devant une poche en ayant dépassé le bord de la bande de zone.

Un retraitage sera fait si les deux joueurs échouent ou si l'arbitre est incapable de déterminer lequel est le plus près.

3.4.02 LE TRIANGLE - REGLE 4A

Les billes sont placées tel que montré avec la bille noire sur son spot noir qui est à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.



3.4.03 LA CASSE - REGLE 4B

Le premier coup d'une partie est appelé « la casse ».

Pour « casser », la bille blanche est jouée depuis la zone en direction du triangle et doit toucher une bille de ce triangle directement sans avoir touché de bande auparavant.

La partie commence quand le procédé d'un joueur touche la bille blanche.

- a) La casse est valable si une bille est empochée, OU si au moins deux billes de couleur traversent complètement la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 poches centrales.
- b) Si la casse est non valable, l'adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite (la bille blanche peut être jouée d'où elle est OU depuis la zone) OU le triangle peut être refait (avec une seule visite après la recasse).

3.4.04 JOUER DEPUIS LA ZONE- REGLE 4C

La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes au bout de la table.

- a) La bille blanche doit être dans la zone quand elle est jouée. Si le centre de la blanche est sur la ligne de zone, elle est considérée comme étant dans la zone.
- b) La bille blanche doit être déplacée uniquement avec la main, et pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la bille blanche, le coup est considéré comme étant joué. Il y a faute si le coup ne répond pas aux exigences d'un coup légal. Règle 5d.
- c) La bille blanche peut être jouée dans n'importe quelle direction.

Après une faute, si le joueur décide de jouer depuis la zone, la blanche doit être positionnée de façon à ne toucher aucune autre bille.

Il y a faute, si pendant le placement, la bille blanche touche une autre bille.

3.4.05 BILLE NOIRE EMPOCHEE A LA CASSE OU SUR UNE RECASSE – REGLE 4D

Le triangle est refait et le même joueur casse à nouveau.

Aucune pénalité n'est infligée. Cela s'applique également si n'importe quelle bille est empochée ou quitte la surface de jeu.

3.4.06 ASSIGNATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE- REGLE 4E

Les groupes NE SONT PAS assignés et la table reste libre :

- a) A la casse.
- b) Sur un tir non valable.
- c) Sur un tir "libre" après une faute.
- d) Sur une combinaison lorsqu'une bille de chaque groupe est empochée.

Après la casse, la table est libre et les joueurs peuvent jouer des billes de n'importe quel groupe. La noire ne peut pas servir de bille "on" (bille "on" = bille autorisée) afin d'empocher une bille de couleur, à moins qu'une faute n'ait été commise et que le joueur bénéficie d'un tir libre.

Ces exceptions étant faites, si un joueur empoche une ou plusieurs billes d'un même groupe, ce groupe lui est attribué pour la durée de la partie.

L'autre groupe est attribué à son adversaire.

3.4.07 DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE- REGLE 4F

Si une faute est commise sur une table libre et qu'une ou plusieurs billes ont été empochées, alors ces billes ne déterminent pas les groupes.

Le joueur suivant joue donc une table libre et bénéficie d'un tir libre qui peut être joué depuis la position de la blanche OU depuis la zone.

Un joueur peut jouer n'importe quelle bille sur un tir libre et la table reste libre.

3.4.08 DEROULEMENT DU JEU- REGLE 4G

Durant le jeu, si des billes sont empochées et que le coup est légal alors les joueurs ont le droit de rejouer.

Cela continue jusqu'à ce que le joueur :

- a) N'empoche pas de bille de son groupe OU
- b) Commette une faute.

3.4.09 BILLE EN MAIN- REGLE 4H

Avec une "bille en main", on peut jouer la bille blanche de n'importe où dans la zone et dans n'importe quelle direction. Le placement légal est décrit à la règle 4c.

3.4.10 BILLES EN CONTACTS- REGLE 4I

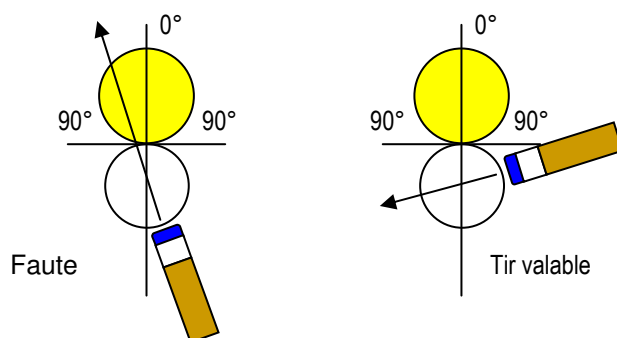
Une bille en contact ne doit pas bouger au départ du coup.

Si la bille est de son propre groupe, la bille est considérée comme ayant été jouée. Pour faire un coup légal, le joueur a seulement besoin d'empocher une bille de son groupe OU de faire en sorte que n'importe quelle bille, blanche incluse, touche une bande.

Si la bille n'est pas de son groupe. Le joueur doit faire en sorte de répondre aux exigences d'un coup légal. Voir règle 5d.

Si deux billes ou plus sont touchantes, le coup doit répondre à toutes les exigences d'un coup légal. Si c'est impossible, la partie est nulle. Voir 4r.

Si la bille touchante bouge au départ du coup, alors il y a faute.



3.4.11 COMBINAISONS- REGLE 4J

Deux billes ou plus peuvent être empochées au cours du même tir, ce qui permet de rendre le jeu plus rapide et plus attractif.

Les billes peuvent être empochées dans n'importe quel ordre.

Sur une combinaison, il est possible de :

- a) Toucher en premier une bille de votre groupe et empocher des billes de chaque groupe.
- b) empocher votre (vos) dernière(s) bille(s) et la bille noire pour gagner la partie, en vous assurant de toucher en premier une bille de votre groupe et que toutes les billes soient empochées.

c) Jouer la noire (si la noire est "on") sur une bille adverse et empêcher les deux pour gagner la partie.

Sur une combinaison, après une faute, le tir libre peut servir à toucher n'importe quelle bille.

Par exemple, vous pouvez jouer une bille adverse sur la noire pour gagner la partie, si la noire est "on". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'empêcher la bille adverse (règle 6b).

3.4.12 BILLES EN DEHORS DE LA TABLE- REGLE 4K

Il y a faute si une bille quitte la surface de jeu, ne revient pas par ses "propres moyens" et reste en dehors de celle-ci (à l'exception d'une bille empêchée).

Les billes sont remises en jeu comme suit :

- a) Si c'est la bille blanche, elle est jouée depuis la zone.
- b) Les billes de couleurs sont remises en jeu à un endroit prédéfini. Voir 4m

Si une bille retourne sur la table par ses "propres moyens" alors :

- a) Il n'y a pas faute si une bille quitte la surface de jeu, roule le long d'une bande avant de retomber sur la table ou dans une poche, et que toutes les exigences d'un coup légal sont remplies.
- b) Il y a faute si la bille sort de la surface du jeu et touche une personne, ou un objet ne faisant pas partie de la table (comme un bleu) et retombe ensuite sur la table.

3.4.13 REPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE- REGLE 4M

La bille blanche est rejouée depuis la zone.

Une bille de couleur est remplacée avec son centre sur le spot de la noire ou au plus près possible le long de la ligne joignant le spot de la noire et le centre de la bande la plus éloignée de la ligne de zone.

Si aucune place n'est disponible le long de cette ligne, la bille sera remplacée au plus près possible du spot de la noire et le centre de la bande de la ligne de zone.

Les billes sont remplacées dans l'ordre suivant :

- a) La bille noire.
- b) Les billes du groupe du prochain joueur (ou rouges, si la table est libre).
- c) Les autres billes.

Replacer les billes le plus près possible les unes des autres sans les faire se toucher.

3.4.14 INTERFERENCES ET MARQUAGE DE LA TABLE- REGLE 4N

Il n'y a PAS faute si les billes sont bougées dans ces circonstances :

- a) Par des personnes autres que les joueurs prenant part à la partie OU
- b) Si un des joueurs a été bousculé OU
- c) Si un évènement en dehors du contrôle du joueur se produit.

L'arbitre devra replacer les billes au plus près de leurs positions d'origine. La décision de l'arbitre est définitive.

Un joueur ne doit pas utiliser un bleu ou un autre objet comme marqueur.

Ce n'est pas une faute de poser un bleu sur la table lorsque le joueur est en contrôle, mais il doit être enlevé à la fin de son tour.

Le marquage intentionnel destiné à aider la visée est une faute.

3.4.15 BILLE TOMBANT DANS UNE POCHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE- REGLE 4P

- a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, après avoir été statique durant 5 secondes ou plus, ni pris aucune part au coup en cours, alors la bille est remplacée et le jeu continu.
- b) Si une bille tombe "d'elle-même" durant un coup, de telle façon qu'elle aurait été touchée par une autre bille si elle avait été là, alors elle est remplacée et toutes les billes ayant bougées durant le coup sont remises à leurs positions initiales précédant le coup.

Le joueur peut alors rejouer le même coup OU choisir un coup différent.

- c) Si une bille oscille momentanément sur le bord de la poche avant de tomber elle est alors considérée comme empochée et n'est pas remplacée.

3.4.16 BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE- REGLE 4Q

Quand la blanche, lors d'un tir, touche en premier une bille collée à une bande, il n'y a pas faute si :

Une bille est empochée OU

- a) La blanche touche une bande OU
- b) La bille collée touche une bande différente de celle où elle était OU
- c) N'importe quelle autre bille touche une bande sur laquelle elle n'était pas en contact avant que le coup soit joué.

Une bille collée à une bande au départ d'un coup et qui doit revenir sur cette même bande doit quitter la bande, toucher une autre bille, et revenir ensuite sur la bande pour que le coup soit considéré comme valable.

Une bille n'est pas considérée comme collée avant d'être annoncée comme tel par un arbitre ou un joueur, avant de jouer le coup.

3.4.17 PAT- REGLE 4R

S'il n'est plus possible de jouer un coup légalement, voir règle 5d, que ce soit par accident ou par choix, la partie est rejouée.

Un tirage à la bande sera refait pour déterminer la casse.

Par ailleurs si l'arbitre estime le jeu lent, ou un jeu qui n'évolue plus, après en avoir informé les joueurs et leur avoir ordonné un nombre de coup maximum sans évolution, il pourra déclarer le PAT.

Le triangle sera refait conformément à la règle 8g.

3.4.18 ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU D'UN MATCH- REGLE 4S

Une partie est terminée lorsque la bille noire est empochée légalement (règle 5d) et que toutes les billes se sont arrêtées OU dans une situation de "perte de partie" (Voir règle 7). L'arbitre attend que toutes les billes se soient arrêtées et annonce partie, manche ou match en faveur du joueur ou de l'équipe.

Si l'arbitre n'a rien annoncé et que les billes sont toujours en mouvement, alors le joueur sera pénalisé d'une perte de partie si un autre coup est joué OU s'il interfère avec le mouvement des billes restantes (bille blanche incluse).

4 - COUP LEGAL :

Définition d'un coup légal :

Pour faire un coup légal, le joueur doit faire en sorte de toucher une bille "on" ET ensuite :

a) Empocher une ou plusieurs billes "on" (voir règle 6b)

OU

b) Toucher une bande avec la blanche ou une autre bille (voir l'exception, règle 5g, snooks).

4.1 FAUTES

Les fautes doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles apparaissent, en pénalisant immédiatement le joueur concerné.

Chaque faute entraîne la perte du contrôle de la table. L'adversaire bénéficie alors d'un tir libre, suivi d'une visite. Dans des cas extrêmes, la partie peut-être directement perdue pour le joueur ayant commis la faute.

4.1.01 EMPOCHER LA BLANCHE - REGLE 5A

Empocher la bille blanche (casse incluse).

Après un empochage de la bille blanche, le joueur ou l'arbitre peut la reprendre (voir règle 7e, éviter à une bille de tomber).

4.1.02 JEU EN DEHORS DE LA ZONE - REGLE 5B

Jouer en-dehors de la zone lorsqu'on est obligé de jouer à l'intérieur.

4.1.03 EMPOCHER UNE BILLE ADVERSE -REGLE 5C

Empocher une bille adverse sans avoir empoché une bille de son propre groupe (ou la noire si elle est "on"), excepté lorsque la table est libre.

4.1.04 NE PAS FAIRE UN COUP LEGAL - REGLE 5D

Ne pas faire un coup légal.

4.1.05 SAUTDE BILLE – REGLE 5E

Faire sauter la bille blanche au-dessus d'une autre bille est une faute.

Il y a « saut de bille », si la bille blanche quitte la surface de jeu et manque une bille objet qui aurait été frappée si la bille blanche n'avait pas quitté la surface de jeu sur un tir identique.

Il y a « saut de bille », si la bille blanche quitte la surface de jeu et touche une bille objet au-delà de l'axe vertical. Dans ce cas, la bille objet prend une direction impossible à reproduire si la bille blanche n'avait pas quitté la surface de jeu sur un tir identique.

4.1.06 POUSETTE – REGLE 5F

C'est lorsque le procédé reste en contact avec la bille blanche après qu'elle ait commencé son mouvement.

C'est une faute, si la blanche est proche (sans toucher la bille objet) et que le procédé est toujours sur la blanche lorsque celle-ci entre en contact avec la bille objet, ou de prolonger le contact procédé/blanche au-delà de celle observée dans les coups normaux (« poussette »).

Si la blanche est très proche d'une bille objet et que le joueur frôle à peine cette bille objet sur son tir, le coup est supposé légal, même si le procédé est sans doute encore sur la blanche lorsque le contact blanche-bille est établi.

4.1.07 SNOOK - REGLE 5G

Ne pas toucher une bille "on" au sortir d'une position de snook.

Un joueur est considéré comme snooké lorsqu'il lui est impossible de toucher une bille "on" par un tir direct droit.

Lorsqu'un joueur est snooké, il a seulement besoin de faire un contact sur une bille "on".

Il ne lui est pas nécessaire d'empocher une bille OU de faire en sorte qu'une bille touche une bande.

Le joueur doit demander confirmation du snook à son adversaire, à un arbitre ou à un officiel avant de jouer le coup.

4.1.08 FRAPPER LA BLANCHE - REGLE 5H

Frapper la blanche avec une partie de la queue autre que le procédé.

S'il est toléré de déplacer la bille blanche avec la flèche avant la casse (début de manche, bille « off »), il est interdit de le faire en cours de partie, même blanche en main pour un tir libre.

4.1.09 JOUER AVANT L'ARRET DES BILLES -REGLE 5I

Jouer avant que toutes les billes soient totalement arrêtées (plus de rotation sur les billes).

4.1.10 JOUER AVANT REPOSITIONNEMENT -REGLE 5J

Jouer avant que toutes les billes n'aient été repositionnées.

4.1.11 JOUER QUAND CE N'EST PAS SON TOUR - REGLE 5K

Jouer quand ce n'est pas son tour.

4.1.12 DOUBLE CONTACT - REGLE 5M

Si le procédé frappe la blanche plus d'une fois sur le même coup, alors il y a faute.

4.1.13 CONTACT AU SOL - REGLE 5N

Jouer sans avoir au moins un pied en contact avec le sol.

Sauf en cas de handicap physique ou autres problèmes particuliers.

4.1.14 TOUCHER UNE BILLE - REGLE 5P

Ni le corps d'un joueur, un vêtement, bijou ou accessoire, ou une partie de la queue, à l'exception du procédé lors d'un tir légal, ne doivent toucher une bille.

Un procédé qui se détache ou un bleu qui tombe, est de la responsabilité du joueur. Si cela touche une bille en jeu, il y a faute.

Un joueur est responsable de l'équipement qu'il apporte mais pas de celui fourni pendant un tournoi. Si le bout d'un râteau fourni par les organisateurs tombe et touche une bille, il n'y a pas faute. Il y a faute seulement s'il s'agit de l'équipement propre au joueur.

4.2 PENALITE APRES UNE FAUTE

4.2.01 PERTE DU CONTROLE DE LA TABLE - REGLE 6A

Après une faute, le joueur perd sa prochaine visite et son adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite.

4.2.02 SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE- REGLE 6B

La table est libre et le joueur peut faire un tir libre sans annonce. Sur le premier coup seulement, le joueur peut toucher n'importe quelle bille sans pénalité.

Sur un tir libre, un joueur peut :

- a) Toucher ou empocher une bille adverse.
- b) Faire une combinaison en jouant directement une bille adverse et ainsi empocher ses propres billes OU jouer ses propres billes et empocher n'importe quelle bille adverse.
- c) Jouer la noire et empocher une bille adverse OU jouer la noire et empocher une de ses propres billes.
- d) Jouer la noire, mais sans l'empocher, jusqu'à ce qu'elle soit "on".

La noire peut être empochée en combinaison comme décrit règle 4j.

4.2.03 APRES UNE FAUTE LA BILLE BLANCHE PEUT ETRE : - REGLE 6C

Replacée dans la zone OU jouée de l'endroit où elle s'est arrêtée. Jouer selon les règles 6a et 6b. Déplacer la blanche dans la zone ne constitue pas une visite.

4.3 PERTE DE LA PARTIE

4.3.01 REGLE 7A

Faire une faute sur le tir qui empoche la bille noire.

4.3.02 REGLE 7B

Empocher la noire alors qu'il reste des billes de son groupe sur la table après que le coup ait été joué.

4.3.03 FAUTE VOLONTAIRE - REGLE 7C

Un joueur qui joue intentionnellement une bille non "on" commet une faute volontaire et perd la partie.

Un joueur qui, intentionnellement, ne tente pas de toucher une de ses billes, ou qui joue une bille après une faute, perd la partie.

Ne pas essayer, de bonne foi, de jouer un coup légal est une faute volontaire, il en résulte une perte de partie.

4.4.04 REGLE 7D

Toucher ou prendre délibérément une bille sur la surface de jeu est une perte de partie. Excepté lors du repositionnement de la blanche dans la zone (règle 4c) seul l'arbitre peut toucher une bille. Si aucun arbitre n'est disponible, demander à l'adversaire de prendre la blanche.

4.4.05 REGLE 7E

Attraper ou éviter à une bille de tomber.

Si la blanche part pour être empochée, lui éviter de tomber et d'entrer dans le mécanisme de la table, fait perdre la partie.

4.4.06 REGLE 7F

Perturber intentionnellement le jeu adverse par des paroles ou des gestes.

4.5 INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS

4.5.01 COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES DE TEMPS - REGLE 8A

Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main.

L'arbitre commence à compter lorsque toutes les billes du coup précédent se sont arrêtées (voir ci-dessous, récupérer une bille blanche empochée).

Si un joueur n'a pas joué dans les 60 secondes, c'est une faute.

Lorsque 30 secondes se sont écoulées, l'arbitre annonce "30 secondes".

L'annonce doit être faite à l'instant même et ne doit pas être retardée parce que le joueur s'apprête à jouer son coup.

L'arbitre peut reprendre la bille blanche d'une poche si un joueur met trop de temps à le faire.

L'arbitre apportera la blanche au joueur en contrôle. Dès que le joueur a la bille en main, l'arbitre commence à compter. Le joueur a alors 60 secondes pour jouer le coup.

Une suspension de temps est demandée pour les raisons suivantes :

- a) Le joueur demande un râteau.

- b) Quelqu'un ou quelque chose gêne le joueur.
- c) Il doit y avoir décision sur des billes (nettoyage, snook, billes collées, etc.)
- d) A l'appréciation de l'arbitre.

4.5.02 CONDUITE ANTI-SPORTIVE- REGLE 8B

Un manquement à "l'esprit du jeu" gratifie l'adversaire d'une partie ou du match.

Une conduite anti-sportive peut être définie comme :

- d) Un écart de langage.
- e) Jeter sa queue ou la dévisser comme pour un abandon.
- f) Se disputer avec un adversaire, l'arbitre ou un spectateur.
- g) Etre constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre.
- h) Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup.
- i) Ne pas quitter la table ou entraver le jeu d'un adversaire après une visite.

4.5.03 COACHING- REGLE 8C

Jouer sans aides extérieures.

Si, selon l'arbitre, le résultat a été faussé de quelque façon que ce soit, il peut être décidé de donner la partie à l'adversaire.

4.5.04 QUITTER L'AIRE DE JEU- REGLE 8D

Seul l'aller-retour aux toilettes est autorisé entre les parties. Si un joueur doit quitter l'aire de jeu durant le match, il doit y être autorisé par l'arbitre. Cela ne doit arriver qu'en d'exceptionnelles circonstances et un temps raisonnable (3 mn). Sans arbitre, les joueurs devront faire en sorte de s'absenter entre les parties. Un joueur qui quitte l'aire de jeu sans autorisation perd la partie.

Sauf indication contraire de l'organisateur du tournoi, chaque joueur est autorisé à prendre une pause de cinq minutes pendant les matches joués en 6 manches gagnantes et plus. Si les matches sont plus courts, il n'y a pas pause. Pour exercer son droit à un temps d'arrêt le joueur doit informer l'arbitre de son intention. Le joueur adverse pourra prendre sa pause en même temps ou devra resté assis à sa place.

4.5.05 UN ARBITRE PEUT, SUR DEMANDE, INFORMER UN JOUEUR SUR LES REGLES - REGLE 8E

L'arbitre expliquera la règle au mieux de ses compétences. L'arbitre ne doit donner aucune opinion propre qui pourrait influencer le jeu, telle que la légalité d'un coup à jouer.

Les arbitres ne peuvent être tenus responsables d'avoir donné de mauvaises informations. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les règles.

4.5.06 L'ARBITRE S'ASSURE QUE TROP DE TEMPS NE SOIT PRIS LORS D'UN COUP - REGLE 8F

Ce sera en accord avec les règles locales de compétition et nécessaire lorsque la règle du chronomètre n'est pas appliquée tel que décrit dans la règle 8a.

4.5.07 PARTIE A NEUF BILLES APRES UN JEU LENT OU QUI N'EVOLUE PLUS - REGLE 8G

Faire un triangle normal de quinze billes. Enlever la bille de tête et les cinq billes du bas. Les joueurs doivent faire un tirage pour déterminer la casse.



4.5.08 EN DOUBLE- REGLE 8H

Quand un joueur s'approche de la table, discuter avec d'autres personnes, partenaire inclus, est anti-sportif.

4.5.09 AUTO-ARBITRAGE- REGLE 8I

Les désaccords entre les joueurs doivent être rapportés aux officiels du tournoi. Le jeu s'arrête afin de permettre d'aller chercher un officiel, car toute doléance doit être faite avant que le coup soit joué, sinon elle ne peut pas être prise en compte. Si un joueur ne suit pas cette procédure, aucune faute ne peut être considérée comme avoir eu lieu. Un joueur doit accepter la requête d'un adversaire de suspendre le jeu afin d'aller chercher un officiel. S'il ne le fait pas, il en résulte une perte de partie ou du match.

En cas de litige survenu à la suite d'une éventuelle divergence dans l'interprétation des textes, seule la CSN Blackball est apte à juger du bien fondé de la décision prise.

Le cas échéant, le code sportif pourrait être modifié en conséquence.

4.6 TENUE SPORTIVE

Description

Tous les joueurs participant à une compétition officielle doivent porter une tenue vestimentaire conforme aux critères définis dans le code sportif.

FIN DE DOCUMENT