

Règle du Jeu au Billard Anglais (dit 8 pool)

Cette règle est extraite sur site des billards cfbl (http://www.billard-cfbl.com/zz_pool.html)

Une table de 16 billes qui se présente comme ceci : 1 blanche – 7 billes rouges , 7 jaunes et 1 noire (la N°8)

A- BUT DU JEU :

Le joueur qui empochera la noire en premier après avoir empoché tout son groupe de couleur rouge ou jaune dans n'importe quelle poche, gagne la partie.

B- DEPART DU JEU :

1- Les billes sont disposées dans le triangle, la bille noire devant être placée sur la « mouche (point) prévu à cet effet marqué sur le tapis.

2- Le joueur qui commence le jeu, place la bille blanche où il veut dans le demi-cercle (ou « D ») tracé sur le tapis. La base de la bille blanche peut être placée sur le trait. 3- 1 casse est valable si au moins 2 billes « objets » ont touché les bandes ou si 1 bille de couleur est rentrée. Lors d'1 casse non valable, le joueur adverse obtient 2 visites, et replace les billes dans le triangle ou accepte le jeu tel qu'il est. 4- Si aucune bille n'est marquée lors d'1 casse valable, le joueur qui a effectué cette casse doit annoncer sa couleur. 4bis- Si un joueur fait 1 faute en cassant, le joueur adverse obtient 2 visites et doit annoncer sa couleur à l'arbitre au deuxième coup de queue. 5- Si la noire est marquée lors de la casse, la partie est nulle et à rejouer.

C- LES FAUTES :

Marquer la Blanche - Toucher à l'aide de la blanche 1 bille de l'adversaire avant de toucher 1 de ses billes - Toucher à l'aide de la blanche, la noire au premier contact - Ne toucher aucune boule - Faire sauter la bille blanche au-dessus d'1 bille adverse ou au-dessus de la noire - Marquer 1 bille de l'adversaire sans empocher 1 des siennes sur le même coup - Faire sortir 1 bille du billard :

-S'il s'agit de la noire ou d'1 bille de couleur, elle doit être replacée sur la mouche désignant l'emplacement de la noire à la casse. Si ce point n'est pas libre on la replacera au plus près. -S'il s'agit de la blanche, on la replace n'importe où dans le demi-cercle (ou petit « D ») 1 boule restant ou roulant sur le pourtour du billard est considérée comme sortie. Toucher 1 boule avec 1 partie du corps ou d'un vêtement - Jouer en ayant les deux pieds décollés du sol (au moins 1 pied doit toucher le sol) - Jouer 1 autre boule que la blanche - Jouer quand ce n'est pas son tour - Jouer 1 boule en mouvement – Frapper la boule blanche plus d'1 fois avec la queue du billard (double-contact).

D- FAUTE DIRECTE : (faute manifeste d'anti-jeu)

La faute directe reste à la diligence de l'arbitre qui se doit intègre par définition. Le joueur commettant 1 faute directe, perd la partie.

E- PENALITE SUIVANT 1 FAUTE :

Tout joueur commettant 1 faute donne 2 coups à l'adversaire (2 visites). Lors de la première visite, le joueur peut jouer toutes les billes sur le tapis, il peut même marquer directement 1 bille de l'adversaire. Le fait de marquer la bille de l'adversaire ou de sa couleur ne lui fait pas perdre sa visite. 2- Pour la deuxième visite, le jeu redevient normal et les règles habituelles redeviennent de rigueur. Après 1 faute de l'adversaire, un joueur peut demander à tout moment d'avoir accès au petit « D ».

F- LE JOUEUR PERD LE JEU :

S'il empoché la noire avant d'avoir empoché toutes les billes ; s'il fait 1 faute en marquant la boule noire ; si en rentrant la noire, il rentre la blanche ; s'il empoché 1 bille de couleur en même temps que la noire (au premier coup de la première visite, ce double est autorisé).

G- GENERALITES :

Un joueur ayant la bille blanche en main (en cas de faute) place celle-ci où bon lui semble dans le «D », il la joue dans le sens qu'il veut. 2- Un joueur est responsable du jeu dès qu'il a posé sa main sur le billard, si 1 bille tombe, le point ou la faute seront considérés. 3- Si la blanche touche ou colle 1 bille couleur : -Si c'est 1 bille de sa couleur, le joueur joue à l'opposé de celle-ci, il peut jouer dans le vide ou toucher n'importe quelle bille.

-Si c'est 1 bille adverse, le joueur doit, sans toucher ou faire bouger celle-ci, aller frapper 1 de ses billes. 4- Dans certains cas très rares, un coup ne peut être joué légalement, la partie est alors considérée comme nulle et est à rejouer.

Nous vous souhaitons de bonnes parties !

quelques cas particuliers...

Perte de la partie.

- a) Un joueur perd la partie s'il empoché la bille noire n°8 avant d'avoir empoché toutes les billes de son groupe (sauf cas 4g).
- b) Un joueur perd la partie s'il empoché la bille blanche et la bille noire lors du même tir.
- c) Un joueur perd la partie s'il tente clairement de ne pas toucher avec la bille blanche une bille de son groupe (sauf cas 6b).
- d) Un joueur perd la partie s'il commet une faute en empochant la bille noire.
- e) Un joueur perd la partie s'il touche volontairement une ou plusieurs billes en mouvement.

Généralités.

- a) **POUSSETTE** : On parle de « Poussette » lorsque le procédé de la queue de billard reste en contact avec la bille blanche alors que celle-ci a commencé son mouvement (suivi de bille).
 - b) **BILLE BLANCHE EN MAIN** : Un joueur ayant la bille blanche en main la posera où bon lui semble dans le « D » tracé et jouera dans la direction qui lui semble la meilleure.
 - c) **JOUEUR EN CONTROLE** : Un joueur est en contrôle de la table à partir du moment où une partie de son corps, des vêtements ou sa queue entre en contact avec le billard avant son tir et le reste jusqu'à ce que son adversaire touche à son tour le meuble avant de jouer. Le joueur en contrôle est alors responsable de tout ce qui se passe sur la surface de jeu et toute bille tombant dans une poche (même la bille noire n°8) pendant cette période lui donnera le bénéfice du point ou lui coûtera une pénalité selon sa couleur.
 - d) La partie est terminée dès que la bille noire n°8 est empochée dans l'une des six poches et que toutes les autres billes ainsi que la blanche se sont arrêtées.
 - e) Avant un tir, lorsque la bille blanche est en contact avec une autre bille :
 - 1er cas : si cette bille est une bille de son groupe, le point est fait à l'origine et le joueur peut simplement écarter la blanche en la jouant sans que celle-ci aille toucher d'autres billes, il peut également toucher une bille adverse.
 - 2ème cas : Si ce n'est pas une bille de son groupe, le joueur devra jouer la bille blanche et toucher une de ses billes.
 - f) **Non-évolution du jeu** : En cas de partie jugée excessivement lente, et en cas de non-évolution, l'arbitre pourra décider d'appliquer la règle de la minute : A partir du simple avertissement de l'arbitre, les deux joueurs disposeront d'une minute pour effectuer chaque tir jusqu'à la fin de la partie. En cas de dépassement important, l'arbitre sanctionnera le joueur fautif en annonçant une faute au bénéfice de son adversaire.
9. Pat. Situation très rare où la (les) bille(s) restant à jouer par l'un des joueurs n'est (ne sont) plus régulièrement accessible(s) en « TIR » direct ou indirect, la bille blanche ne disposant plus d'un passage suffisant pour atteindre la(les) bille(s) concernée(s).
- De même, après plusieurs tirs, si l'arbitre considère que le jeu des joueurs ne fait plus évoluer la partie, il pourra, après avoir averti les joueurs, faire rejouer la partie sans qu'aucune pénalité ne soit infligée.