



Le livret des  
**Règlements  
Officiels de  
l'APA/la CPA**  
pour le Jeu de la  
8 et le Jeu de la 9

Pour les années de ligue  
2010/2011 & 2011/2012

# Tables des Matières

## **Règlements du jeu de la 8 de l'APA/la CPA**

Description Générale .....	1
Tirage à la Bande.....	1
Placement des Boules .....	1
Bris .....	2
Après le Bris.....	2
Coups Combinés.....	4
Boules Projetées Hors de la Table .....	4
Boules Empochées .....	4
Un Pied au Sol .....	5
Fautes .....	5
FAUTES PÉNALISÉES PAR LA BOULE EN MAIN.....	6

## **Règlements du jeu de la 9 de l'APA/la CPA**

Description Générale .....	10
Tirage à la Bande.....	10
Placement des Boules .....	10
Bris .....	11
Après le Bris.....	12
Coups Combinés.....	13
Boules Projetées Hors de la Table .....	13
Boules Empochées .....	13
Boules Sur la Mouche.....	14
Fautes .....	14
FAUTES PÉNALISÉES PAR LA BOULE EN MAIN.....	15

# Règlements du jeu de la 8 de l'APA/la CPA

**Description Générale** - Le jeu de la 8 se déroule avec une boule de choc (boule blanche) et un ensemble normal de quinze (15) boules numérotées. Le but de ce jeu consiste à ce que l'un des joueurs empoche les boules pleines, numérotées de 1 à 7, ou les boules cerclées, numérotées de 9 à 15, pour continuer en désignant et en empochant la boule numéro 8 avant son adversaire. Le choix des boules devant être empochées est effectué par le joueur empochant légalement la première boule de la partie.

**1. Tirage à la Bande** - Méthode utilisée pour commencer une partie. Simultanément, les joueurs frappent une boule de derrière la ligne de bris, en direction de la bande du bas de la table pour un retour vers le haut de la table. Le contact avec les bandes latérales ou toute poche entraîne la perte du tirage. La boule la plus près de la bande du haut gagne. Il est permis de toucher la bande du haut. Si les boules du tirage à la bande entrent en contact pendant le tirage, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

**2. Placement des Boules** - Toutes les boules devraient être gelées, (se toucher) le plus possible. Les boules sont disposées dans le triangle avec la boule de pointe sur la mouche du bas et la boule 8 insérée au centre du triangle. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement de triangle.

**3. Bris** - Pour qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris, la boule frontale ou la deuxième boule doit être touchée en premier et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées dans une bande ou une boule doit être empochée. La boule de choc ne peut toucher une bande avant le bris. Si le bris légal **n'est pas** réussi, les boules sont replacées dans le triangle et le même joueur reprend le bris. Si le bris légal **n'est pas** réussi et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées dans le triangle et le bris est effectué par l'autre joueur.

LE TRIANGLE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE NE PUISSE ÊTRE COMMISE. Le bris de *sécurité* ou *léger* n'est pas permis. L'Opérateur de ligue peut rendre des jugements et attribuer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Le bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en essayant de conserver le contrôle de la blanche.

**4. Après le Bris** - Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

- a. Une faute sur un bris légal entraîne la mise *en main de la boule* de choc à l'adversaire derrière la ligne de bris et ce dernier peut frapper toute boule située à l'extérieur de la ligne de bris (reportez-vous au diagramme de la table de billard dans le Manuel d'équipe pour de plus amples explications). Une boule qui est au centre ou à « l'extérieur » peut être jouée. Toutefois, si la boule se trouve « à l'intérieur » de la ligne de bris, la boule ne peut être jouée. L'adversaire est responsable de mentionner que la boule visée se trouve « à l'intérieur » avant que celle-ci ne soit frappée. (Reportez-vous au Manuel d'équipe pour une explication plus détaillée.)
- b. Aucune boule n'est empochée et c'est au tour de l'autre joueur.
- c. La boule 8 est empochée. Le joueur gagne la partie, à moins qu'il n'empoché la boule de choc, ce qui lui ferait perdre la partie.
- d. Une boule est empochée. C'est encore au tour du joueur qui a effectué le bris, il continue à frapper la catégorie des boules correspondant à celle empochée.

- e. Une boule de chaque catégorie est empochée. Le joueur ayant effectué le bris a le choix des boules. Il peut frapper toutes les boules, sauf la 8 (ce qui constituerait une faute), et chaque boule empochée compte. S'il empoche l'une de chaque catégorie à son deuxième coup, il bénéficie encore d'une « table ouverte ». S'il échoue ou commet une faute lors de son deuxième coup, son adversaire bénéficie d'une « table ouverte ». Une « table ouverte » signifie qu'un joueur peut frapper une combine composée d'une boule pleine et d'une boule cerclée et que celle qu'il empochera, sans commettre une faute, déterminera sa catégorie.
- f. Si deux boules d'une catégorie et une boule de l'autre catégorie sont empochées, le joueur a le choix de la catégorie, tout comme au paragraphe « e » ci-dessus.
- g. Il peut arriver à l'occasion qu'un joueur commence, par inadvertance, à frapper la mauvaise catégorie de boules. Même si une bonne attitude sportive dicterait au joueur inactif d'indiquer au joueur actif qu'il est sur le point de commettre une faute en frappant la mauvaise catégorie de boules, il n'est pas dans l'obligation de le faire. Une fois que le joueur a frappé la mauvaise catégorie de boules, la faute a été commise, que la boule soit empochée ou non. Si la boule est empochée, il est autorisé, mais non recommandé, que le joueur inactif permette au joueur actif de continuer à empocher ses boules jusqu'à ce qu'il décide d'invoquer la faute. Le joueur actif peut éviter une pénalité en prenant calmement conscience de son erreur et en recommençant à viser la bonne catégorie de boules et en frappant légalement l'une d'elles avant que son adversaire n'invoque la faute, ou en finissant la mauvaise catégorie de boules et en touchant légalement la boule 8 avant que son adversaire n'invoque la faute. Autrement dit, le joueur inactif doit invoquer la faute avant que le joueur actif retourne à la bonne catégorie et touche légalement

l'une des boules ou avant que le joueur n'empoché les boules restantes de la mauvaise catégorie et touche légalement la boule 8. Lorsqu'un joueur effectue un contact légal avec la boule 8, le joueur prend le contrôle de cette catégorie de boules empochées à tort et peut gagner la partie en empochant la boule 8. Avant qu'une faute ne soit commise, le joueur peut aussi éviter une pénalité en demandant à son adversaire quelle est sa catégorie de boules. L'adversaire ne peut lui mentir.

**5. Coups Combinés** - Les coups combinés sont légaux, toutefois il faut frapper la bonne boule en premier sauf lors d'une situation de « table ouverte ». **La boule 8 n'est pas neutre.** Un joueur est crédité de toutes les boules qu'il empoché légalement. Lorsqu'un joueur n'empoché pas l'une de ses boules, mais plutôt l'une de la catégorie de son adversaire, il perd son tour. L'adversaire obtient le crédit pour la boule empochée. Aucune boule empochée n'est remise sur la mouche.

**6. Boules Projetées Hors de la Table** - Si la boule 8 est projetée hors de la table, il y a perte de partie. Les boules numérotées projetées hors de la table sont remises sur la mouche. Si la mouche est occupée, la boule est placée sur une ligne directement derrière la mouche, aussi près que possible de cette dernière. La projection d'une boule autre que la boule de choc hors de la table n'est pas une faute. Il peut arriver qu'un joueur empoché sa boule tout en projetant simultanément une autre boule hors de la table. Dans un tel cas, c'est toujours au tour du joueur et la boule n'est pas remise sur la mouche jusqu'à ce qu'il rate son coup. Si la boule projetée hors de la table est l'une des boules du joueur actif, elle est remise sur la mouche lorsque le joueur a empoché toutes ses autres boules ou lorsqu'il rate son coup.

**7. Boules Empochées** - Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée. S'il s'agit de la boule 8, cela n'est

pas considéré comme une perte ni comme une victoire. S'il s'agit de la boule de choc, cela n'est pas considéré comme un empochement de la blanche.

**8. Un Pied au Sol** - Lors d'un coup, au moins un pied doit toucher le sol, en tout temps, si un râteau est disponible. Il n'y a pas faute — interrompez simplement le joueur et donnez-lui le râteau. Les gestionnaires de la ligue ne peuvent garantir la présence de râteaux et certains endroits hôtes peuvent ne pas en posséder.

Exception : Les joueurs effectuant leur coup d'un fauteuil roulant doivent demeurer assis dans leur fauteuil roulant en jouant.

**9. Fautes** - Si l'une des fautes suivantes est commise, la pénalité se traduit par la boule de choc en main pour l'adversaire. Assurez-vous de bénéficier de la *boule en main*, en confirmant ce fait avec votre adversaire, avant de toucher la boule de choc. La *boule en main* signifie que vous pouvez placer la boule de choc n'importe où sur la table (sauf dans le cas d'un empochement de la boule de choc lors du bris, lequel entraîne le placement de la *boule en main* derrière la ligne de bris) et frapper n'importe laquelle de vos boules (ou la 8, si toutes les boules de votre catégorie ont été empochées). Même après avoir placé la boule de choc sur la table, le joueur peut, s'il n'est pas satisfait de la position, effectuer des ajustements additionnels avec la main, la baguette ou toute autre pièce d'équipement jugée raisonnable. Une faute peut être invoquée uniquement lorsque le joueur commet une faute en frappant la boule de choc, autrement dit en faisant une double touche (quelquefois appelé double contact) sur la boule de choc. La règle de la *boule en main* pénalise un joueur pour une faute commise. Sans cette règle, un joueur pourrait être avantagé en empochant la boule de choc ou en commentant autrement une faute, accidentellement ou intentionnellement.

**SEUL LE JOUEUR OU L'ENTRAÎNEUR PEUT INVOQUER OFFICIELLEMENT UNE FAUTE**, même si toute personne peut suggérer au joueur ou à l'entraîneur qu'il y aurait lieu d'invoquer une faute.

## SEULES LES FAUTES SUIVANTES SE TRADUISENT PAR LA PÉNALITÉ DE LA BOULE EN MAIN :

- a. Chaque fois que la boule de choc est empochée, projetée au sol ou autrement projetée hors de la surface de jeu.
- b. L'échec de frapper votre boule numérotée en premier. (Un joueur dont sa catégorie est composée des boules cerclées doit d'abord toucher une boule cerclée.) **La boule 8 n'est pas neutre.** Le joueur actif a l'avantage dans ces situations à moins que son adversaire n'ait demandé à une tierce partie de regarder le coup. Protégez-vous. Si vous croyez que votre adversaire tente un coup qui pourrait entraîner un coup illégal, demandez à une personne de surveiller le coup avant que le joueur ne frappe la boule. Les équipes qui invoquent des coups illégaux à répétition sans vérification d'un tiers indépendant s'exposent à des points de pénalités pour comportement antisportif perturbateur.
- c. Échec de toucher une bande après le contact. Une phrase qui devrait répondre à plusieurs questions est : « Toute boule (y compris la boule de choc) doit atteindre une bande APRÈS un contact LÉGAL. » Une boule empochée compte comme une boule ayant touché la bande.
- d. La boule numérotée est gelée sur une bande et le joueur envisage de jouer un coup « défensif ». Afin que la règle de « boule gelée » soit en vigueur, l'adversaire doit déclarer la boule gelée et le joueur devrait vérifier. Une fois en accord sur le fait que la boule est gelée, le joueur doit projeter la boule numérotée vers une autre bande (évidemment, elle pourrait frapper une autre boule, qui à son tour toucherait la bande) ou diriger la boule de choc vers une bande après qu'elle ait touché la boule numérotée. Si cette présente méthode « défensive » est adoptée, le joueur doit être certain de frapper, sans équivoque, la boule numérotée en premier. Si la boule de choc touche la bande en premier ou semble frapper simultanément la bande et la boule, c'est une faute à

moins que la boule de choc ou la boule numérotée n'ait atteint une autre bande.

- e. C'est une faute que de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la faisant bondir intentionnellement dans les airs (coup sauté). Le coup sauté accidentel ne constitue pas une faute à moins que d'autres règles de cette section ne soient enfreintes.
- f. Recevoir de l'aide illégale (conseil provenant d'une ou de personnes autres que l'entraîneur) pendant votre tour à la table. Toutefois, il n'est pas considéré illégal de rappeler à un joueur de désigner la poche visée pour l'empochement de la boule 8, ou de mentionner à un joueur qu'une faute a été commise. Toute personne peut le faire.
- g. Le déplacement de la boule de choc, même accidentel, est une faute. Il ne s'agit pas d'une faute de déplacer accidentellement toute autre boule (y compris la boule 8) à moins que, au cours de son tour à la table, un joueur déplace une boule qui à son tour frappe la boule de choc. Même le fait de laisser tomber par mégarde la craie sur la boule de choc constitue une faute. Toute boule déplacée accidentellement pendant un coup doit être remplacée par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées. Si cela se produit avant que le coup ne soit joué, la boule doit être remplacée par l'adversaire afin d'entreprendre le coup.  
Exception : Si une boule déplacée accidentellement entre en contact avec la boule de choc, créant ainsi une faute, aucune boule numérotée ne sera remplacée.
- h. Si, au cours d'un coup, la boule de choc ne touche rien.
- i. Faire preuve de prudence lors du ramassage ou du placement de la boule de choc lors d'une situation de *boule en main*. La boule de choc est toujours vivante. Si la

boule de choc, ou la main qui la tient ou la déplace, touche une autre boule, il s'agit d'une faute et l'adversaire bénéficie de la *boule en main*. Il faut être particulièrement prudent lors du ramassage ou du placement de la boule de choc dans une zone achalandée.

- j. Le joueur ou son entraîneur (durant un temps d'arrêt pour conseils) **peut** placer la boule de choc dans une situation de *boule en main*. La même règle concernant le placement de la boule de choc s'applique autant à l'entraîneur qu'au joueur. Si le joueur, ou l'entraîneur, commet une faute en plaçant la boule de choc, ce sera une situation de boule en main pour l'adversaire. Par conséquent, le joueur devrait décider s'il souhaite placer lui-même la boule de choc ou permettre à son entraîneur de le faire.

#### 10. Il existe plusieurs façons de perdre la partie :

- a. Votre adversaire empoche toutes les boules numérotées de sa catégorie et empoche légalement la boule 8.
- b. Vous empochez la boule 8 avant d'avoir empoché toutes les boules de votre catégorie ou vous la projetez hors de la table.
- c. Vous empochez la boule 8 dans toute autre poche que celle désignée ou négligez de désigner correctement la poche.
- d. Vous commettez une faute sur la boule de choc et empochez la boule 8.
- e. Vous empochez la boule de choc en jouant la boule 8.

*Remarque : Un joueur qui tente de frapper la boule 8 sans réussir à la toucher, et sans empocher la boule de choc, a commis une faute, et son adversaire bénéficie de la boule en main. Toutefois, la partie n'est pas perdue en raison de cette faute!*

- f. Une partie est perdue par forfait si vous modifiez la trajectoire de la boule 8 ou de la boule de choc dans une situation de perte de partie.

**11. Comment Gagner** - Un joueur a gagné la partie lorsqu'il a empoché toutes les boules numérotées de sa catégorie et empoché légalement la boule 8 dans une poche correctement désignée sans empocher la boule de choc. Afin de désigner correctement la poche, un sous-verre ou tout autre objet raisonnable (pour éviter la confusion, nous ne recommandons pas d'identifier la poche avec de la craie) peut être placé près de la poche dans laquelle la boule 8 doit être empochée. Les deux équipes peuvent utiliser le même objet de désignation. Toutefois, seul un objet de désignation devrait se trouver sur la table. Si l'objet de désignation se trouve déjà au niveau de la poche désignée suite à une tentative ou partie précédente, il n'est pas nécessaire que le joueur actif le touche, le ramasse ou le replace.

Remarque : Vous ne pouvez jouer la boule 8 en même temps que vous jouez la dernière boule de votre catégorie. La boule 8 doit être jouée lors d'un coup séparé.

# Règlements du jeu de la 9 de l'APA/la CPA

Le jeu de la 9 pour tous! Voici une occasion unique de jouer le même jeu que celui joué par les professionnels et d'avoir de grandes chances de l'emporter.

**Description Générale** - Le jeu de la 9 se joue avec une boule de choc et neuf boules numérotées de 1 à 9. Il s'agit d'un jeu de rotation, ce qui signifie que les boules sont frappées en ordre numérique. Le joueur doit toucher la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table en premier. La partie est terminée lorsque la boule 9 est empochée légalement. Un joueur conserve son tour à la table tant qu'il frappe d'abord la boule arborant le plus petit numéro et qu'il empoche légalement une boule. Il n'a pas à empocher la boule numérotée portant le plus petit numéro pour pouvoir continuer à jouer. Il peut, par exemple, projeter la boule 1 sur la boule 4 et empocher la boule 4. Il continuera ainsi à jouer et devra, à nouveau, frapper la boule 1 en premier. Si le joueur projette la boule 1 dans la boule 9 et que la boule 9 est empochée sans qu'il y ait faute, la partie est terminée.

**1. Tirage à la Bande** - Méthode utilisée pour commencer une partie. Simultanément, les joueurs frappent une boule de derrière la ligne de bris, en direction de la bande du bas de la table pour un retour vers le haut de la table. Le contact avec les bandes latérales ou toute poche entraîne la perte du tirage. La boule la plus près de la bande du haut gagne. Il est permis de toucher la bande du haut. Si les boules du tirage à la bande entrent en contact pendant le tirage, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

**2. Placement des Boules** - Neuf boules sont utilisées et disposées en forme de losange. La boule 1 est placée au sommet du losange et sur la mouche du bas. La boule 9 est au centre et les autres boules numérotées sont placées de façon aléatoire. Toutes les boules doivent être immobilisées, en se touchant le plus possible. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement des boules.

*Remarque 1 : Lors de l'utilisation de tables fonctionnant avec des pièces de monnaie, économisez de l'argent en utilisant toutes les boules advenant que la partie soit de courte durée. Exemple : Si les boules 3 et 9 sont empochées lors du bris, les boules sont repositionnées pour le bris (car la partie est gagnée lorsque la boule 9 est empochée lors du bris) en utilisant les boules 10 et 11. La séquence de la prochaine partie est 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11. La boule 11 joue le rôle de la boule 9 (dernière boule) pour cette partie. Toutefois, ne dites pas que la boule 10 remplace la boule 3, car cela sèmerait trop de confusion. Frappez les boules dans l'ordre numérique.*

*Remarque 2 : Le joueur effectuant le bris peut demander que les neuf boules arborant les numéros les plus petits soient utilisées à chaque partie.*

**3. Bris** - Pour qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris, la boule frontale doit être touchée en premier et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées dans une bande ou une boule doit être empochée. La boule de choc ne peut toucher une bande avant le bris. L'échec de frapper la boule 1 en premier ne constitue pas une faute. Si le bris légal **n'est pas** réussi, les boules sont replacées en forme de losange et le même joueur reprend le bris. Si le bris légal **n'est pas** réussi et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées en forme de losange et le bris est effectué par l'autre joueur. LE TRIANGLE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE NE PUISSE ÊTRE COMMISE. Le bris de *sécurité* ou léger n'est pas permis. L'Opérateur de ligue peut rendre des jugements et attribuer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Le bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en essayant de conserver le contrôle de la blanche.

**4. Après le Bris** - Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

- a. Une faute sur un bris légal entraîne la *boule en main* n'importe où sur la table pour l'adversaire. Les boules empochées, le cas échéant, le demeurent (elles ne sont pas remises sur la mouche), sauf la boule 9.
- b. Aucune boule n'est empochée et c'est au tour de l'autre joueur.
- c. La boule 9 est empochée. Le joueur gagne la partie, à moins qu'il n'empoché la boule de choc, auquel cas la boule 9 (toute autre boule numérotée arborant un numéro élevé est appropriée) est mise sur la mouche et le tour revient à l'adversaire avec *boule en main* n'importe où sur la table.
- d. Une ou plusieurs boules sont empochées. C'est encore au tour du joueur qui a effectué le bris et il vise la boule portant le plus petit numéro sur la table.
- e. Il peut arriver à l'occasion qu'un joueur vise, par inadvertance, la mauvaise boule. Même si une bonne attitude sportive dicterait au joueur inactif d'indiquer au joueur actif qu'il est sur le point de commettre une faute en frappant la mauvaise boule, il n'est pas dans l'obligation de le faire. Une fois que le joueur a frappé la mauvaise boule, la faute a été commise, que la boule soit empochée ou non. Si la boule est empochée, il est autorisé, mais non recommandé, que le joueur inactif permette au joueur actif de continuer à empocher ses boules jusqu'à ce qu'il décide d'invoquer la faute. Le joueur actif peut éviter une pénalité en prenant calmement conscience de son erreur et en recommençant à viser la bonne boule et en la frappant en premier sur un coup avant que son adversaire n'invoque la faute. Autrement dit, le joueur inactif doit invoquer la faute avant que le joueur actif ait touché la boule appropriée.

*Remarque : Les coups d'évitement constituent pratiquement la norme lors des événements professionnels et les tournois amateurs aux États-Unis (dirigés par l'APA); toutefois, les règlements de la CPA interdisent les coups d'évitement pour toute compétition avec handicap.*

**5. Coups Combinés** - Les coups combinés sont légaux et extrêmement fréquents au jeu de la 9. Il faut simplement s'assurer de frapper la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table en premier.

**6. Boules Projetées Hors de la Table** - La projection de la boule de choc hors de la surface de jeu est couverte sous la rubrique des fautes. Les boules numérotées projetées hors de la table sont immédiatement remises sur la mouche du bas. Si la mouche du bas est occupée, la boule est placée sur une ligne directement derrière la mouche du bas, aussi près que possible de cette dernière. Si deux boules sont projetées hors de la table, elles sont disposées en ordre numérique avec la boule dotée du plus petit numéro située le plus près de la mouche du bas. Les boules replacées sur la mouche sont immobilisées l'une contre l'autre. La projection d'une boule numérotée hors de la table n'est pas une faute. Il peut arriver qu'un joueur empêche légalement une boule tout en projetant simultanément une ou plusieurs autres boules hors de la table. Dans un tel cas, la boule ou les boules sont remises sur la mouche et le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate son coup.

**7. Boules Empochées** - Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée.

*Remarque : Il arrive occasionnellement, sur les tables munies de petites poches, que deux boules se retrouvent coincées dans une poche et qu'elles débordent quelque peu sur l'ardoise. Elles sont hors de la surface de jeu et empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement ne mette fin à la partie.*

**8. Boules sur la Mouche** - Mis à part les circonstances décrites au paragraphe « boules projetées hors de la table », la seule boule qui peut être remise sur la mouche est la boule 9, et ce, lorsque le joueur a empoché la boule 9 et la boule de choc ou qu'il a commis autrement une faute. Si le joueur empoche la boule 9 lors du bris et commet une faute ou empoche la boule de choc, la boule 9 (et uniquement la boule 9) est remise sur la mouche. Si le joueur vise une boule numérotée et frappe la boule 9 et empoche cette dernière, mais empoche la boule de choc ou commet autrement une faute au cours du processus, la boule 9 est remise sur la mouche. L'adversaire a la boule en main et visera la boule arborant le plus petit numéro sur la table.

*Remarque : Si une boule qui flottait à l'entrée d'une poche depuis plusieurs secondes chute soudainement, elle doit être remise sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait.*

**9. Fautes** - Si l'une des fautes suivantes est commise, la pénalité se traduit par *la boule de choc en main* pour l'adversaire. Assurez-vous de bénéficier de la *boule en main*, en confirmant ce fait avec votre adversaire, avant de toucher la boule de choc. La boule en main signifie que vous pouvez placer la boule de choc n'importe où sur la table et frapper la boule dotée du plus petit numéro sur la table. Même après avoir placé la boule de choc sur la table, le joueur peut, s'il n'est pas satisfait de la position, effectuer des ajustements additionnels avec la main, la baguette ou toute autre pièce d'équipement jugée raisonnable. Une faute peut être invoquée uniquement lorsque le joueur commet une faute en frappant la boule de choc, autrement dit en faisant une double touche (quelquefois appelé double contact) sur la boule de choc. La règle de la boule en main pénalise un joueur pour une faute commise. Sans cette règle, un joueur pourrait être avantageé en empochant la boule de choc ou en commentant autrement une faute, accidentellement ou intentionnellement.

**SEUL LE JOUEUR OU L'ENTRAÎNEUR PEUT INVOQUER OFFICIELLEMENT UNE FAUTE**, même si toute personne peut suggérer au joueur ou à l'entraîneur qu'il y aurait lieu d'invoquer une faute.

**SEULES LES FAUTES SUIVANTES SE TRADUISENT PAR LA PÉNALITÉ DE LA BOULE EN MAIN :**

- a. Chaque fois que la boule de choc est empochée, projetée au sol ou autrement projetée hors de la surface de jeu.
- b. L'échec de frapper la boule appropriée en premier. (La boule appropriée est toujours la boule numérotée arborant le plus petit numéro sur la table.) Le joueur actif a l'avantage dans ces situations à moins que son adversaire n'ait demandé à une tierce partie de regarder le coup. Protégez-vous. Si vous croyez que votre adversaire tente un coup qui pourrait entraîner un coup illégal, demandez à une personne de surveiller le coup avant que le joueur ne frappe la boule. Les équipes qui invoquent des coups illégaux à répétition sans vérification d'un tiers indépendant s'exposent à des points de pénalités pour comportement antisportif perturbateur.
- c. Échec de toucher une bande après le contact. Une phrase qui devrait répondre à plusieurs questions est : « Toute boule (y compris la boule de choc) doit atteindre une bande APRÈS un contact LÉGAL. » Une boule empochée compte comme une boule ayant touché la bande.

- d. La boule numérotée est gelée sur une bande et le joueur envisage de jouer un coup « défensif ». Afin que la règle de « boule gelée » soit en vigueur, l'adversaire doit déclarer la boule gelée et le joueur devrait vérifier. Une fois en accord sur le fait que la boule est gelée, le joueur doit projeter la boule numérotée vers une autre bande (évidemment, elle pourrait frapper une autre boule, qui à son tour toucherait la bande) ou diriger la boule de choc vers une bande après qu'elle ait touché la boule numérotée. Si cette présente méthode « défensive » est adoptée, le joueur doit être certain de frapper, sans équivoque, la boule numérotée en premier. Si la boule de choc touche la bande en premier ou semble frapper simultanément la bande et la boule, c'est une faute à moins que la boule de choc ou la boule numérotée n'ait atteint une autre bande.
- e. C'est une faute que de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la faisant bondir intentionnellement dans les airs (coup sauté). Le coup sauté accidentel ne constitue pas une faute à moins que d'autres règles de cette section ne soient enfreintes.
- f. Recevoir de l'aide illégale (conseil provenant d'une ou de personnes autres que l'entraîneur) pendant votre tour à la table.
- g. Le déplacement de la boule de choc, même accidentel, est une faute. Il ne s'agit pas d'une faute de déplacer accidentellement toute autre boule à moins que, au cours de son tour à la table, un joueur déplace une boule qui à son tour frappe la boule de choc. Même le fait de laisser tomber par mégarde la craie sur la boule de choc constitue une faute. Toute boule déplacée accidentellement pendant un coup doit être remplacée par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées. Si cela se produit avant que le coup ne soit joué, la boule doit être remplacée par l'adversaire afin d'entreprendre le coup.

Exception : Si une boule déplacée accidentellement entre en contact avec la boule de choc, créant ainsi une faute, aucune boule numérotée ne sera replacée.

- h. Si, au cours d'un coup, la boule de choc ne touche rien.
- i. Le joueur ou son entraîneur (durant un temps d'arrêt pour conseils) peut placer la boule de choc dans une situation de *boule en main*. La même règle concernant le placement de la boule de choc s'applique autant à l'entraîneur qu'au joueur. Si le joueur, ou l'entraîneur, commet une faute en plaçant la boule de choc, ce sera une situation de *boule en main* pour l'adversaire. Par conséquent, le joueur devrait décider s'il souhaite placer lui-même la boule de choc ou permettre à son entraîneur de le faire.
- j. Faire preuve de prudence lors du ramassage ou du placement de la boule de choc lors d'une situation de *boule en main*. La boule de choc est toujours vivante. Si la boule de choc, ou la main qui la tient ou la déplace, touche une autre boule, il s'agit d'une faute et l'adversaire bénéficie de la *boule en main*. Il faut être particulièrement prudent lors du ramassage ou du placement de la boule de choc dans une zone achalandée.



## **American Poolplayers Association**

**1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325**

**Lake Saint Louis, MO 63367**

**636-625-8611 • Ligne directe pour les membres, poste 5210**

Édition revue et corrigée le 10/03