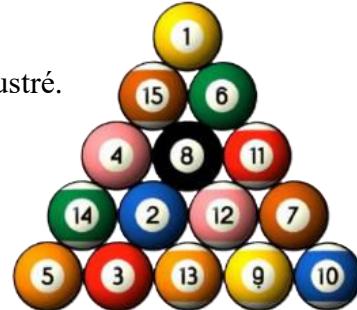


# Club de billard du Centre50+ de Blainville

## Résumé de nos règles du jeu de la 8

### Généralités

- 1) On joue avec quinze boules numérotées de 1 à 15 + une *blanche*.
- 2) Les 15 boules sont divisées en deux **groupes** + la 8 (noire) :
  - a) *de 1 à 7* ce sont les **Petites** ou les Basses
  - b) *de 9 à 15* ce sont les **Hautes** ou les Rayées
- 3) On joue à 2, 3 ou 4 joueurs (2 équipes).
- 4) Les joueurs déterminent par tirage aux cartes qui fera la casse.
- 5) À 3 joueurs, il y a un **orphelin** qui joue seul contre les deux autres. C'est l'orphelin qui fait la première casse.
- 6) Les boules sont disposées en triangle avec la 8 au centre tel qu'illustré.



### La casse

- 7) La casse est valide si au moins quatre boules (hormis la blanche) touchent une bande ou si au moins une boule est empochée (sans besoin d'annoncer).
- 8) Si le joueur qui fait la casse empoché une ou plusieurs boules, il **continue de jouer avec le groupe** de boules (Petites ou Hautes) **qu'il a empochés en plus grand nombre**.
- 9) Si le joueur empoché un nombre égal de boules de *chaque groupe* lors de la casse, il continue de jouer mais le groupe se déterminera sur la prochaine boule **annoncée** et empochée.
- 10) Si le joueur qui fait la casse empoché **seulement** la 8, il **gagne la partie** !
- 11) Si le joueur qui fait la casse empoché la 8 et une autre boule, il **perd la partie** !
- 12) Si le joueur qui fait la casse sort la 8 de la table, il **perd la partie** !

# Club de billard du Centre50+ de Blainville

## Déroulement du jeu

- 13) Lorsque c'est ton tour, tu dois frapper une boule de ton groupe avec la blanche. Avant de jouer tu dois **ANNONCER** quelle boule de ton groupe tu vises, dans quelle poche elle entrera et si la *blanche* frappera une ou plusieurs bandes.
- 14) Tu continues de jouer tant que tu réussis ton ANNOUNCE. Sinon c'est au tour de l'autre joueur ou équipe.
- 15) Si tu annonces que tu joues "SAFE" en visant une de tes boules, **tu perds la main au prochain tour** peu importe que tu entres ou non une de tes boules dans une poche.
- 16) Si d'autres boules **du groupe visé** sont empochées en plus de celle ANNONCÉE, c'est OK et tu continues de jouer, mais si une boule **de l'autre groupe** est empochée en plus ou à la place de celle ANNONCÉE, c'est au tour de l'autre joueur ou équipe à jouer.
- 17) Quand **toutes les boules de ton groupe** sont empochées, **tu joues sur la 8**. Tu gagnes si tu réussis à empocher la 8 avec les mêmes règles pour l'ANNOUNCE.
- 18) Si la **8** est empochée alors que toutes les boules de ton groupe ne sont pas empochées, tu **perds la partie!**
- 19) **ANNONCES** particulières :
  - \* tu annonces «Billard» lorsque la balle de choc (blanche) frappera deux de tes boules en même temps.
  - \* tu annonces «Ricochet» lorsque la balle de choc frappera une de tes boules pour atteindre une autre de tes boules visée par ricochet.



# Club de billard du Centre50+ de Blainville

20)

## FAUTES après lesquelles c'est à l'adversaire de jouer:

- I. La boule annoncée par le joueur entre dans un trou différent de celui annoncé. Tu perds ton tour.
- II. Tu frappes deux fois la boule blanche. Tu perds ton tour.
- III. Tu fais bouger la Blanche **ou** une autre boule avec ton corps ou un objet. Tu perds ton tour.
- IV. Si tu empoches accidentellement une boule (autre que la blanche) avec une partie de ton corps ou ta baguette, tu dois replacer cette boule exactement où elle était et tu perds ton tour.

## FAUTES donnant **boule en main** à l'autre équipe ou joueur:

**AVOIR BOULE EN MAIN** : signifie placer la **blanche** où on veut sur la table.

**TOUTEFOIS**, une fois posée sur la table et lâchée

**TU NE PEUX PLUS** la déplacer. Sinon tu perds ton tour.

**CE N'EST PAS** boule en main pour l'adversaire, la Blanche demeure où tu l'as placée.

Tu perds seulement ton tour.

- V. La **blanche** ne touche aucune boule ou touche une boule de l'autre groupe en premier.
- VI. La **blanche** est empochée.
- VII. La **blanche** ou une autre boule est projetée hors du jeu.
- VIII. Ni la **blanche**, ni une boule du groupe visé n'a touché une bande **APRÈS** le contact.

8

## Quand vous jouez sur la 8

8

**TOUTE faute** commise lorsque le joueur joue sur la **8** entraîne **la perte de la partie**.

**Toutes ces règles s'appliquent durant les tournois aussi bien que durant les parties régulières sur semaine**



# Club de billard du Centre50+ de Blainville

## Règles pour cas particuliers

- 1) **Marquage et indications au joueur:** Il est formellement interdit d'utiliser une boule, de la craie ou tout autre accessoire pour marquer le tapis ou les bandes. Aucun autre joueur **ne peut non plus indiquer** avec la main, le doigt ou sa baguette où doit viser le joueur lorsqu'il s'apprête à jouer.
- 2) **Pied au sol:** Pour tous les coups, le joueur doit avoir au moins un pied qui touche le sol.
- 3) **Boule de choc autre que la Blanche :** Si par distraction ou inadvertance, un joueur utilise une autre boule que la Blanche comme boule de choc, une telle erreur constitue une faute et le joueur suivant doit accepter les boules dans la position où elles se trouvent.
- 4) **Boules en mouvement:** Lorsqu'une boule est en mouvement ou pivote sur elle-même, qu'il s'agisse de la Blanche ou de toute autre boule, on ne peut jouer ou toucher une boule tant qu'elle ne s'est pas immobilisée. Le défaut de se conformer à ce règlement constitue une faute.
- 5) **Boules projetées hors de la table :** Une boule est jugée projetée hors de la table lorsqu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la boule est replacée sur la table accotée sur la bande, au point de sortie ou le plus près possible.

## Attitude des joueurs

- 1) Un joueur doit rester **à une distance jugée raisonnable** de la table durant toute la durée de la présence de son adversaire à la table.
- 2) On s'attend des joueurs qu'ils aient une **attitude respectueuse et loyale** et s'abstiennent de tout geste ou commentaire de nature à gêner les joueurs.
- 3) Toute action visant à **déconcentrer l'adversaire** ou tout **geste d'énerver abusif** ou tout **comportement ou langage antisportif**, entraînera soit la perte du match par le joueur fautif ou un avertissement des responsables ou, dans les cas plus graves et en cas de récidives, l'expulsion du joueur de l'association de billard.

