

INTERNATIONAL 8-BALL RULES

© Lee Kendall

Version 1a - Février 2021

traduction arnaud barbé version 1.2

contributeurs : Michel Robet

ESPRIT DU JEU

Le jeu est connu sous le nom de "international 8 ball" avec des règles qui doivent être systématiquement jouées dans un esprit sportif.

ÉQUIPEMENT ET CONFIGURATION DES TABLES

Tout équipement généralement accepté dans le commerce est autorisé. Aucun autre équipement n'est autorisé, sauf s'il est approuvé par le directeur du tournoi.

Cependant, l'utilisation d'un équipement d'une manière non conforme aux usages n'est jamais autorisée et constitue une infraction.

Le jeu "international 8 ball" se joue sur une table rectangulaire à six poches et six bandes.

Équipements autorisés :

- A. Une bille blanche pointée appelée bille de choc
- B. Deux groupes de billes composés de sept rouges et sept jaunes.
- C. Une bille noire rayée
- D. reposoir araignée, col de cygne ou croix
- E. Des cannes réglementaires

La surface de jeu est la partie plate de la table bordée par les bandes.

La surface doit être marquée d'un point pour la bille noire à l'intersection de deux lignes diagonales imaginaires reliant les poches du centre et des coins.

La surface doit être marquée d'une "ligne de rack" La ligne de rack doit être une ligne verticale de 280 mm descendant et traversant le point de la bille noire et vers la bande du haut (voir la règle 5 pour une illustration de la ligne de rack). Sur la ligne de rack, il doit y avoir deux points de marquage, un pour la bille de tête et un autre pour la bille noire.

Le tapis est marqué d'une ligne de casse parallèle à la bande du bas, à 1/5e de la longueur de la table, à partir de la bande de la zone de casse.

OBJECTIF DU JEU

Le billard "international 8 ball" se joue avec une bille blanche pointée et quinze billes, sept rouges, sept jaunes et une bille noire rayée. Un joueur doit empocher toutes les billes d'un groupe de couleur, tandis que l'autre joueur doit empocher les billes de l'autre couleur. Le joueur qui empoche toutes ses billes de couleur et qui empoche ensuite de manière réglementaire la bille noire, gagne la partie. La bille noire doit être empochée lors d'un tir séparé.

LA CASSE

4a - Un "tirage à la bande" déterminera qui casse en premier, Les casses suivantes se feront à tour de rôle. Le vainqueur du tirage est le joueur dont la bille est la plus proche de la bande de la zone de casse. Le gagnant du tirage à la bande a le choix de casser ou non.

4b - Procédure du tirage à la bande:

1. Les billes doivent être de taille et de poids équivalents.
2. Pour commencer le tirage, l'arbitre comptera à rebours de 3 à 1.
3. Les joueurs doivent frapper simultanément les billes en direction de la bande du haut au signal de l'arbitre.

4c - Il y a perte automatique du tirage à la bande si une bille :

1. traverse la moitié de la table de l'adversaire OU
2. N'entre pas en contact avec la bande du haut OU
3. tombe dans une poche OU
4. touche une bande latérale OU
5. Sort de la table OU
6. S'arrête dans la zone de la poche de coin OU
7. Le joueur commet toute autre faute.

4d - Les joueurs recommenceront le tirage si :

1. Les deux joueurs font une faute OU
2. L'arbitre ne peut pas décider qui est le plus proche de la bande du bas OU
3. La bille d'un joueur touche la bande du haut avant que l'autre joueur ait frappé sa bille.

4e - La casse sera considérée comme une casse réglementaire si le joueur qui effectue la casse obtient un minimum de trois points cumulatifs.

- 1 point pour chaque bille empochée (bille noire incluse).
- 1 point pour chaque bille qui a dépassé une ligne imaginaire entre les deux poches centrales et qui n'a pas été empochée. Une bille est considérée comme ayant "passée" la ligne centrale si la bille entière est au-dessus de la ligne imaginaire.

4f - Le fait de ne pas effectuer une casse réglementaire **doit** entraîner une nouvelle casse. L'adversaire a le choix de prendre la casse ou de laisser le joueur casser à nouveau.

4g - La couleur n'est pas décidée lors de la casse. La table reste ouverte après la casse. Si le joueur qui contrôle la table n'a pas fait un coup réglementaire, la table est toujours considérée comme ouverte pour le joueur suivant.

4h - Si la bille noire est empochée lors de la casse, elle est toujours repositionnée après que toutes les billes se soient immobilisées sur la table. Pour positionner la bille noire, le point central de la bille noire est placé sur le point de la bille noire ou, si celle-ci n'est pas disponible, aussi près que possible du point, en ligne directe entre le point et le centre de la bande du haut.

S'il n'y a pas de place disponible sur cette ligne, placez la bille huit le plus près possible de son emplacement en ligne directe entre l'emplacement et la bande du bas.

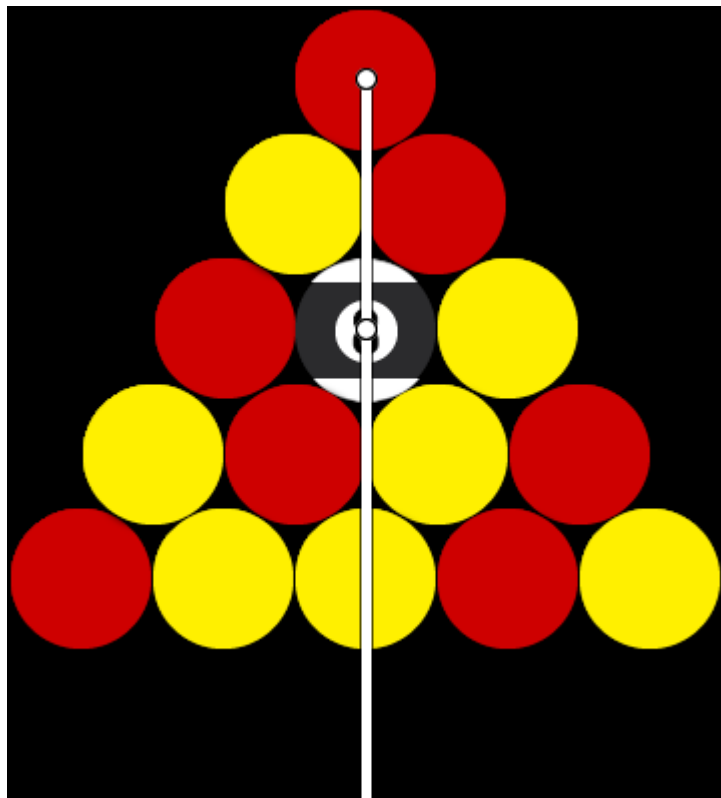
Si la bille noire est la seule bille empochée lors d'une casse réglementaire, le contrôle de la table revient à son adversaire. Si elle est empochée avec d'autres couleurs et que la casse est réglementaire, le même joueur continu.

4i - Si la bille blanche, lors d'une casse réglementaire :

1. est empochée, il y a perte de tour et le joueur entrant reçoit une visite avec la bille blanche en main, à jouer depuis l'arrière de la ligne de casse, dans n'importe quelle direction.
2. sort de la table, une faute sera déclarée à l'encontre du joueur ayant effectué la casse, et le joueur entrant recevra une visite, jouée de n'importe où sur la table. (Voir 6l (1))

LE TRIANGLE

Disposez comme indiqué avec la bille noire sur le repère de la bille noire. La bille de tête sur le marqueur de tête de la ligne de rack. (Voir le diagramme pour une illustration de l'emplacement des billes par rapport à la ligne du rack).



EN JEU

6a choix des couleurs

1. Les couleurs sont décidées sur la première bille empochée de manière réglementaire (voir 6e(12)). L'arbitre annoncera la couleur choisie.

2. La table est considérée comme table "ouverte" lorsque le choix des couleurs (rouge ou jaune) n'a pas encore été déterminé. La table est toujours ouverte immédiatement après la casse. Les billes empochées au moment de la casse ne sont pas prises en compte. La couleur du joueur (rouge ou jaune) ne sera pas déterminée avant qu'un joueur n'empoché une bille de manière réglementaire. Une fois que les couleurs sont déterminées, les billes de la couleur d'un joueur sont appelées des billes "autorisées".
3. Rater un empochage réglementaire laisse la table ouverte.
4. Si une bille de chaque couleur est empochée en un seul coup, le joueur aura la couleur touchée par la bille blanche en premier, sauf si une faute a été commise, auquel cas la table reste ouverte.
5. Lorsque le choix de la couleur n'est pas évident. (par exemple, le joueur vise un groupe de billes avec des billes des deux couleurs proches les unes des autres / le joueur se trouve derrière la bille huit / la disposition de la table est telle qu'aucune bille ne constitue une cible claire).
 - a. Le joueur **doit** indiquer à l'arbitre et/ou à l'adversaire la couleur qu'il souhaite jouer.
 - b. Si le joueur ne désigne pas une couleur après avoir empoché une bille, il perd son tour (voir 6d), la table reste ouverte.
 - c. Le fait de ne pas toucher une couleur appelée constitue une perte du tour (voir 6d), la table reste ouverte.
 - d. Toucher la couleur désignée mais empocher l'autre couleur est une perte de tour (voir 6d), la table reste ouverte.
 - e. Empocher la couleur annoncée est un coup réglementaire et la couleur est alors attribuée au joueur.
 - f. Il incombe au joueur de faire l'annonce afin que les couleurs soient établies de manière équitable et sportive.
6. Le contact simultané de bille est autorisé, donc dans le cas d'une bille 50/50, on considère que le joueur aura la couleur appelée.
7. La couleur n'est pas confirmée sur un tir non réglementaire.

6b Poursuite d'une partie

En cours de jeu, si un coup réglementaire est joué et que la ou les billes du groupe du joueur sont empochées, le jeu continue et le joueur a droit à un coup supplémentaire. Le joueur perdra son tour et rendra le contrôle de la table à son adversaire si :

- A. il ne réussit pas à empocher un ou plusieurs couleurs de son propre groupe ET / OU
- B. il commet une faute

6c Doublé

Les billes des deux couleurs peuvent être empochées sans pénalité lors d'un seul coup (doublé). Les billes peuvent être empochées dans n'importe quel ordre, mais la première bille touchée doit être une bille "autorisée" et de manière réglementaire. Tenter d'effectuer un doublé dont le résultat est que les seules billes empochées soient de l'autre couleur, est **une perte du tour**.

Les doublés n'ont pas besoin d'être annoncés.

6d Perte du tour

Si le joueur touche en premier une bille autorisée, si une bille de l'adversaire est empochée sans qu'une de ses billes ne soit également empochée, il y a perte du tour. Le contrôle de la table revient à l'adversaire : la bille blanche est jouée à l'endroit où elle se trouve.

La seule exception à cette règle est lors d'une table ouverte où le choix des couleurs n'a pas encore été déterminé.

Exemples :

1. Empocher accidentellement la bille d'un adversaire.
2. Ne pas réussir un doublé.
3. Un coup tactique, par exemple jouer de manière réglementaire sa couleur pour empocher la bille de l'adversaire.
4. Le fait de ne pas désigner une couleur, après avoir empoché une bille, alors que la table était ouverte et que le choix de la couleur n'était pas évident.

6e Fautes

Les fautes doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles se produisent, le joueur qui a commis la faute reste en contrôle de la table, jusqu'à ce que toutes les billes du coup s'immobilisent. L'arbitre remet la bille blanche en main, qui peut être placée n'importe où sur la surface de jeu avec une visite à l'adversaire.

1. Empocher la bille blanche (sauf en cas de la casse, voir 4i).
2. Jouer depuis l'extérieur de la zone de casse lorsque l'on est obligé de jouer depuis la zone de casse. La ligne de casse est considérée comme faisant partie de la zone de casse. La base de la bille blanche doit être sur ou derrière la ligne de casse.
3. Un joueur qui joue un coup immédiatement après avoir commis une faute ou immédiatement après que l'arbitre ait signalé une faute à ce joueur, a joué hors tour. Ceci couvre également le joueur qui casse en dehors de son tour.
4. Frapper la bille blanche avec n'importe quelle partie de la queue de billard autre que le procédé. Le positionnement de la bille blanche avec la queue de billard est autorisé tant que le procédé de la queue de billard n'est pas utilisé.
5. Frapper toute bille autre que la bille blanche avec toute partie de la queue de billard ou du procédé.
6. Jouer un coup avant que toutes les billes ne se soient immobilisées suite au coup précédent.
7. Jouer un coup avant que toutes les billes qui doivent être repositionnées ou remplacées l'aient été. (Voir 6m).
8. Coaching : Pendant une partie, un joueur est tenu de jouer sans recevoir de conseils d'autres personnes concernant le déroulement du jeu. Si un membre de l'équipe ou un supporter de bonne foi d'un joueur donne des conseils, l'arbitre donnera un "premier et dernier avertissement" à cette personne, à savoir qu'en cas de récidive, le joueur sera pénalisé par une faute. Étant donné qu'il n'est pas toujours possible pour l'arbitre d'entendre si une déclaration faite à un joueur est un conseil, l'arbitre peut émettre le premier et dernier avertissement au motif que toute déclaration faite à un joueur, autre qu'un propos général, est considérée comme du coaching. Dans le cadre d'un tournoi, un premier et dernier avertissement ne peut être donné qu'une seule fois, avant le début de la journée de jeu, en guise d'avertissement global à tous les joueurs et spectateurs.

9. Quitter l'aire de jeu sans autorisation. Si un joueur doit quitter l'aire de jeu pendant une partie ou un match, l'arbitre doit d'abord lui accorder un "temps mort". Un temps mort peut être demandé pour
 - a. Le joueur demande une pause OU
 - b. Quelque chose ou quelqu'un fait obstruction au joueur OU
 - c. L'arbitre doit prendre une décision OU
 - d. L'arbitre doit remplacer ou remettre une bille en jeu.
10. Effectuer un "double contact" (défini lorsque le procédé de la queue de billard reste en contact avec la bille blanche une fois qu'elle a commencé à avancer).
11. Frapper deux fois la bille blanche.
12. Ne pas effectuer un coup réglementaire.
 DÉFINITION D'UN COUP RÉGLEMENTAIRE - Pour jouer un coup réglementaire, le joueur doit faire en sorte que le contact initial de la bille blanche soit avec une bille autorisée, puis doit soit :
 - a. Empocher une ou plusieurs billes OU
 - b. Faire en sorte que la bille blanche ou toute autre bille touche une bande.
13. Jouer un coup sans qu'au moins un pied du joueur ne touche le sol.
14. Ne pas "jouer à l'écart" d'une ou de plusieurs billes annoncées collées (en contact).
15. Une bille sort de la table.
16. Le corps d'un joueur, un vêtement, un bijou ou un accessoire, ou une partie d'une queue de billard (à l'exception du procédé lors d'un coup réglementaire), entre en contact avec une bille. Le joueur est responsable de la chute du procédé de la queue de billard ou de la craie. Si l'un de ces éléments entre en contact avec une bille sur la table, il y a faute. Un joueur est responsable de son "propre" équipement apporté à la table mais pas de celui qui est "fourni" par la compétition elle-même. Par exemple, si le bout tombe d'un support fourni par la compétition et entre en contact avec une bille, cela n'est pas considéré comme une faute.
17. Coup sauté : Si la bille blanche quitte le plateau de la table et ne touche pas une bille qu'elle aurait touchée si elle n'avait pas quitté la table lors d'un tir identique, alors la bille blanche est considérée comme ayant sauté par-dessus cette bille.
18. Faire une marque sur la table pour aider un coup.
19. Faute de temps.

6f Fautes graves (entraînant la perte de la partie)

1. Ne pas jouer délibérément une bille de sa couleur en premier, ou une bille autorisée après une faute.
2. Comportement antisportif / mettre le trouble pendant le jeu.
 Incluant mais non exclusif à :
 - a. un langage grossier OU
 - b. Jeter une queue de billard / la dévisser comme pour concéder le jeu OU
 - c. Se quereller continuellement avec l'arbitre ou l'adversaire OU
 - d. Intervenir lorsque l'adversaire est en train de jouer, que ce soit verbalement ou physiquement.
3. Commettre une faute sur le même coup où la bille noire est empochée. (Sauf lors de la casse)
4. Empocher la bille noire lorsqu'une ou plusieurs billes de sa couleur sont encore sur la table. (Sauf lors de la casse) Y compris le fait d'empocher la/les dernière(s) bille(s) de sa couleur et la bille noire sur le même coup.

5. Un joueur qui, de manière claire et intentionnelle, échoue à jouer une ou plusieurs billes de sa couleur.
6. Positionner intentionnellement la bille blanche en main après une faute pour créer une situation de PAT.

6g PAT

S'il se produit une situation dans laquelle un coup légal ne peut être joué, Règle 6e(12), la manche doit être recommencée avec un nouveau rack. Le joueur qui a cassé à l'origine recommencera la partie.

NB : si un PAT se produit à nouveau durant la nouvelle partie, la casse reviendra toujours au joueur qui a effectué la casse initiale.

6h Billes collés à une bande

1. Une bille est considérée comme collée lorsqu'elle touche une bande. C'est une faute si la bille blanche touche d'abord une bille collée et que le coup ne résulte pas en :
 - a. Une bille empochée OU
 - b. La bille de choc touche une bande OU
 - c. La bille collée touche une autre bande OU
 - d. Toute autre bille touche une bande avec laquelle elle n'était pas déjà en contact avant que le coup ne soit joué.
2. Une bille n'est considérée comme collée que si elle est annoncée par l'arbitre ou le joueur, avant que le coup ne soit joué.

6i Interférence extérieure

1. Il n'y a pas de pénalité si les billes sont déplacées dans ces circonstances :
 - a. Par des personnes autres que des joueurs participant à la partie OU
 - b. à la suite d'un choc entre joueurs OU
 - c. Événements jugés indépendants de la volonté d'un joueur.
2. L'arbitre repositionnera les billes aussi près que possible de leur position initiale dans la mesure du possible. Une remise en jeu ne sera accordée que dans des circonstances extrêmes. La décision de l'arbitre est souveraine.
3. L'arbitre peut remettre le chronomètre à zéro s'il estime que la situation le justifie. Cette décision est à la discrétion de l'arbitre.

6j Chronomètre

Chaque joueur dispose de 45 secondes pour chaque coup. Le procédé de la queue de billard doit être entré en contact avec la bille de billard pendant ce temps, sinon une faute sera accordée à l'adversaire. Le chronomètre de 45 secondes commence lorsque toutes les billes s'immobilisent. L'arbitre de temps annoncera verbalement un rappel à 10 secondes, puis effectuera un compte à rebours à partir de 5 secondes.

Une extension par partie est autorisée par joueur, l'arbitre ajoutant 45 secondes au temps restant à la demande du joueur.

6k Billes tombant dans une poche sans être touchées

Si une bille est suspendue dans une poche et tombe en 5 secondes ou moins après s'être arrêtée complètement en bord de poche, la bille est considérée comme empochée. Si une bille tombe dans la poche après avoir été au repos pendant plus de 5 secondes, la bille est

remise à sa position initiale et le joueur en cours peut continuer. La décision de l'arbitre est souveraine.

Si une bille tombe dans une poche sans participer à un coup en cours, elle est replacée et le jeu continu.

Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée pendant un coup, mais qu'elle aurait été touchée par une autre bille si la bille tombée était encore là alors toutes les billes doivent être re positionnées à leur position d'origine avant le coup, de sorte que le joueur puisse rejouer le coup ou choisir un autre coup s'il le souhaite, sans pénalité.

6l Billes hors de la table

Il y a faute si une bille quitte la surface de jeu à n'importe quel moment de la partie ET ne revient pas par ses propres moyens et reste hors de la surface de jeu (sauf si elle est empochée).

1. Si c'est la bille blanche, alors c'est une bille en main, qui peut être jouée n'importe où sur la table.
2. Les autres billes sont repositionnées.

6m Repositionnement des billes sur la table

Une bille de couleur est replacée avec son point central sur le point de la noire ou aussi près que possible de cette marque en ligne directe entre la marque et le point central de la bande du haut.

Les billes sont repositionnées dans l'ordre suivant :

1. Bille noire
2. Bille rouge
3. Bille jaune

Repositionner les billes aussi près que possible des autres billes sans les toucher.

6n Responsabilité des joueurs

Il est de la responsabilité de chaque joueur de connaître toutes les règles. Cependant, un arbitre peut, sur demande, donner des conseils sur les règles du jeu mais ne doit pas donner d'opinion subjective qui affecterait le résultat de la partie. Les organisateurs du tournoi feront tous les efforts raisonnables pour que les informations soient facilement accessibles à tous les joueurs. Cependant, la responsabilité ultime incombe à chaque joueur. Il n'y a aucun recours si un joueur n'obtient pas des informations correctes ou complètes.

Les joueurs peuvent toujours demander des éclaircissements sur une ou plusieurs règles pendant le jeu. Cependant, ceci n'est pas considéré comme un "temps mort".

FIN D'UNE MANCHE

Une partie est terminée lorsque la bille noire est empochée sur un coup réglementaire et que toutes les billes se soient immobilisées ou dans une situation de perte de partie.

L'arbitre attend que toutes les boules s'immobilisent et annonce FRAME. Tant que l'arbitre n'a pas fait cette annonce, un joueur sera pénalisé par une PERTE DE PARTIE s'il joue un autre coup ou s'il interfère avec les billes restantes.

ULTIMATE : règles additionnels

Alors que les règles "international 8-ball" sont immuables, plusieurs événements télévisés d'Ultimate Pool comportent des règles supplémentaires, spécifiques au tournoi.

Golden break, golden duck

Celles-ci comprennent le concept divertissant du "Golden Break" et du "Golden Duck" : si un joueur empoche la bille noire lors de la casse, il gagne instantanément la partie, mais si un joueur empoche à la fois la bille noire et la bille blanche, il la perd instantanément.

Avec ces règles en place, il peut ne rester que quelques secondes sur le chronomètre du match, mais l'une ou l'autre pourrait faire une différence significative sur le résultat - gardant le suspense et les opportunités jusqu'au dernier instant.

6 Reds Shootout

Un autre concept innovant de l'Ultimate Pool est le "6-Reds Shootout". Lors d'un match nul, il est alors utilisé pour déterminer qui remporte le match.

Les joueurs doivent empocher six boules rouges aussi vite que possible - celui qui y parvient le plus rapidement gagne. C'est aussi simple que cela !