

INTERNATIONAL EIGHTBALL RULES ARE ENDORSED BY



Copyright © Lee Kendall

Revision 2c - May 2023

INTERNATIONAL EIGHTBALL POOL RULES

Révision 2c - May 2023

1 ESPRIT DU JEU

Le jeu sera désigné sous le nom de « billard international eightball » avec des règles qui doivent être respectées de manière sportive en tout temps.

2 ÉQUIPEMENT ET DISPOSITION DE LA TABLE

Tout l'équipement généralement accepté dans l'industrie est autorisé. Aucun autre équipement n'est autorisé sauf ratification par le directeur du tournoi. Cependant, l'utilisation de tout équipement de manière non conventionnelle n'est jamais autorisée et constitue une faute.

Le billard international à huit boules se joue sur une table rectangulaire à six poches avec six bandes.

Équipement autorisé :

- (a) Une bille blanche repérée de point rouge
- (b) Deux groupes de billes, composés de sept rouges et sept jaunes
- (c) Une bille huit rayée noir et blanche
- (d) Une araignée, une queue de repos, une queue de col de cygne, une queue de repos en croix
- (e) Queues prescrites

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 noir à l'intersection de deux lignes diagonales imaginaires joignant les poches centrales et les coins.

La surface doit être marquée d'une « ligne de raquette ». La ligne de raquette doit être une ligne verticale de 280 mm descendant à travers le point de la bille huit vers la bande supérieur (voir la Règle 5 pour une illustration de la ligne de raquette. Sur la ligne de raquette doivent se trouver deux points de repère, l'un pour la bille de tête et l'autre pour la bille huit.

Le tapis est marqué d'une ligne de casse parallèle à la bande inférieur, située à 1/5 de la longueur de la table à partir de la bande de départ (côté des billes à empocher).

3 L'OBJECTIF DU JEU

Le billard international à eightball se joue avec une bille blanche pointée de rouge et quinze billes (sept rouges, sept jaunes et une bille huit rayée). Un joueur doit empocher toutes les billes de son groupe, tandis que l'autre joueur doit empocher les billes de couleur alternative. Le joueur qui empoche l'ensemble de son groupe **ET EMPÔCHE ENSUITE** légalement la bille huit remporte la partie. **La bille huit doit être empochée lors d'un tir séparé. Donc en un tir direct de bille blanche sur noir !**

4 LA CASSE

4a - Un "Lag pour la Casse"

Le « lag » Déterminera qui commence à casser en premier, avec un format de casse alternée qui suit. Le gagnant du lag est le joueur dont la bille est la plus proche de la bande de départ. **Le gagnant du lag a le choix de casser ou de ne pas casser.**

4b - Procédure du Lagging : (instructions, ce qui devrait se produire)

- (1) Les billes doivent être de taille et de poids égaux 2 billes identiques)
- (2) Pour commencer le lag, l'arbitre comptera les joueurs en décomptant de 3 à 1.
- (3) Les joueurs doivent simultanément frapper les billes sur l'indication de l'arbitre en direction du coussin supérieur.

4c - C'est une perte automatique du lag si une bille :

- (1) Traverse la moitié du terrain adverse OU
- (2) Ne touche pas la bande supérieur OU
- (3) Tombe dans une poche OU
- (4) Touche une bande latéral OU
- (5) Saut hors de la table OU
- (6) S'arrête sur la surface de jeu à l'intérieur de la zone de la poche de coin OU
- (7) Le joueur commet une faute standard.

4d - Les joueurs recommenceront le lag si :

- (1) Les deux joueurs commettent une faute OU
- (2) L'arbitre est incapable de décider quelle bille est la plus proche de la bande inférieur OU
- (3) La bille d'un joueur touche la bande supérieur avant que la bille de l'autre joueur ne soit touchée.

4e - Pour commencer une manche, le joueur qui casse doit positionner la bille blanche n'importe où dans la zone de départ (balk), mais NE DOIT PAS placer la bille blanche au-dessus de la ligne de casse de plus de 50 % de son diamètre.

4f - La Casse sera considérée comme une "Casse Légale" si le joueur qui casse obtient un minimum de **trois points cumulatifs**.

1 point pour chaque bille objet empochée (**y compris la bille huit, donc cela compte**).

1 point pour chaque bille objet qui a passé une ligne imaginaire entre les deux poches centrales sans être empochée. Une bille est considérée comme ayant "passé" la ligne centrale si toute la bille se trouve au-dessus de la ligne imaginaire.

4g - **L'omission de réaliser une casse légale DOIT entraîner un nouveau placement des billes.** L'adversaire a l'option de casser lui-même ou de choisir de redonner la casse au joueur initial.

4h - Les groupes ne sont pas déterminés lors de la casse. La table reste ouverte après la casse. Si le joueur qui contrôle la table ne réussit pas à empocher légalement une bille, la table est toujours considérée comme ouverte pour le joueur entrant.

4i - **Si la bille huit (noir rayée) est empochée lors de la casse, elle est toujours repositionnée après que toutes les billes se soient arrêtées sur la table.**

Pour repositionner la bille huit, le point central de la bille huit est placé sur le point de la bille huit, ou si cela n'est pas possible, aussi près que possible du point dans une ligne directe entre le point et le centre du coussin supérieur.

Si aucun espace n'est disponible sur cette ligne, placez la bille huit aussi près que possible de son point dans une ligne directe entre le point et la bande inférieur.

Si la bille huit est la "seule bille empochée lors d'une casse légale", alors le contrôle de la table revient au joueur entrant. Si elle est empochée avec d'autres groupes et que les critères d'une casse légale sont remplis, le joueur ayant cassé continue.

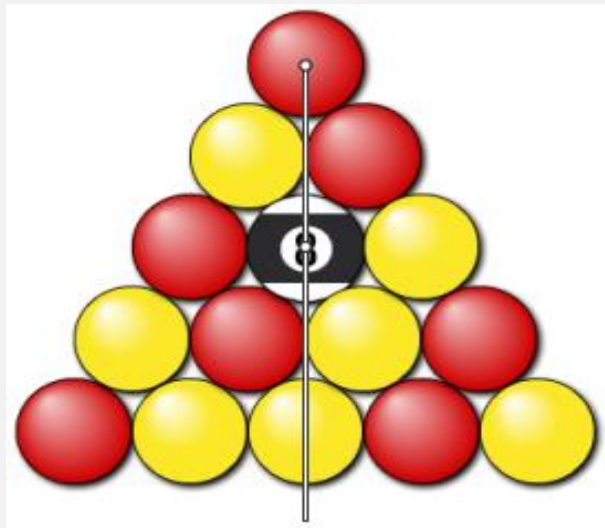
4j - Si la bille blanche, lors d'une casse légale :

(1) Rentre dans une poche, il y a perte de tour, et le joueur entrant obtient une visite avec la bille blanche en main, à jouer depuis la zone de tir (balk), dans n'importe quelle direction.

(2) Quitte la surface de jeu, une faute standard est appelée contre le joueur ayant cassé, avec le joueur entrant recevant une visite, à jouer depuis n'importe où sur la surface de jeu. (Voir Règle 6l (1))

5 LE RACK

Disposez les billes comme indiqué, avec la bille huit sur le point de la bille huit. La bille du sommet de l'apex sur le marqueur de tête de la ligne de raquette. (Voir le diagramme à droite pour une illustration de l'emplacement des billes par rapport à la ligne de raquette).



6 PENDANT LE JEU

6a - Détermination des groupes

(1) Les groupes sont déterminés par la première bille empochée légalement. L'arbitre annoncera le premier groupe en jeu.

(2) La table est considérée comme une "table ouverte" lorsque le choix des groupes (rouge ou jaune) n'a pas encore été déterminé. La table est toujours ouverte immédiatement après le tir de la casse. Les billes empochées lors de la casse sont ignorées. Le groupe désigné du joueur (rouge ou jaune) ne sera pas déterminé tant qu'un joueur n'aura pas empoché légalement une bille objet. Une fois les groupes déterminés, les billes objet du groupe d'un joueur sont appelées "billes 'on'".

(3) L'incapacité à empocher légalement une bille entraînera le maintien de la table ouverte.

(4) Si une bille de chaque groupe est empochée en un seul tir, le joueur sera 'sur' le groupe touché en premier par la bille de cue, sauf en cas de faute, auquel cas la table reste ouverte.

(5) Lorsque le choix du groupe n'est pas évident.

Par exemple, lorsque le joueur se prépare à frapper un groupe de billes objet OU lorsque les billes objet des deux groupes sont proches les unes des autres OU lorsque le joueur est snooké derrière la bille huit OU lorsque la disposition de la table ne rend pas une bille objet clairement identifiable comme cible.

(a) Le joueur DOIT indiquer à l'arbitre et/ou à l'adversaire le groupe qu'il vise. **(b)** Ne pas appeler un groupe après avoir empoché une bille alors que la table est ouverte entraîne une perte de tour (voir Règle 6d), la table reste ouverte.

(c) Ne pas frapper le groupe appelé entraîne une perte de tour (voir Règle 6d), la table reste ouverte.

(d) Frapper un groupe appelé mais empocher l'autre groupe entraîne une perte de tour (voir Règle 6d), la table reste ouverte.

(e) Empocher un groupe appelé est une potée légale et le groupe est attribué au joueur.

(f) Il incombe au joueur qui contrôle la table de faire un appel pour que les groupes soient déterminés de manière équitable et sportive.

(6) Les groupes ne sont pas déterminés lors d'un tir fautif.

(7) En cas de bille touchée, vous DEVEZ indiquer à l'arbitre et/ou à l'adversaire le groupe visé. Voir la Règle 6o (2).

6b Poursuite d'une manche Au cours du jeu, si un tir légal est effectué et que la ou les billes du groupe du joueur sont empochées, le jeu continue et le joueur a droit à un tir supplémentaire. Le joueur perd son tour et redonne le contrôle de la table à l'adversaire s'il :

(a) Ne réussit pas à empocher une ou plusieurs billes de son propre groupe ET/OU

(b) Commet une faute standard.

6c Coups de combinaison

Les billes objet des deux groupes peuvent être empochées sans pénalité en un seul tir de "combinaison". Les tirs de combinaison n'ont pas besoin d'être appelés. Les billes empochées peuvent tomber dans les poches dans n'importe quel ordre, mais une bille "sur" doit être touchée légalement en premier. Tenter de réaliser un tir de combinaison qui n'entraîne que l'empochage d'une bille qui n'est pas "sur" est une PERTE DE TOUR.

6d Perte de tour

Tant que le joueur touche d'abord une bille "sur", si une bille de l'adversaire est empochée sans qu'une bille "sur" ne soit également empochée, cela entraînera une perte de tour. Le contrôle de la table revient à l'adversaire ; la bille de cue est jouée depuis l'endroit où elle se trouve. La seule exception à cela se produit lors d'une table ouverte où le choix des groupes n'a pas encore été décidé, voir le point (4) ci-dessous.

Par exemple :

- (1) Empocher accidentellement une bille de l'adversaire.
- (2) Échec pour réussir un tir de combinaison légal.
- (3) Un tir tactique, par exemple, jouer un groupe désigné légalement pour empocher une bille de l'adversaire.
- (4) Ne pas appeler un groupe après avoir empoché une bille, lorsque la table est "ouverte", si le groupe n'était pas évident.

6e - Fautes standards

Elles doivent être signalées dès qu'elles se produisent, le joueur fautif est en contrôle jusqu'à ce que toutes les billes de ce tir se soient arrêtées. Le joueur entrant se voit accorder une visite et une bille de cue en main, qui peut être :

- a) Jouée depuis sa position actuelle, ou
- b) Placée n'importe où sur la surface de jeu.

La seule exception à (a) est si la bille de cue s'est arrêtée et touche une bille objet, et doit donc être repositionnée.

Les fautes standards sont :

(1) Empocher la bille blanche "In Off" (Sauf lors de la casse -Voir règle 4j)

(2) Jouer depuis l'extérieur de la zone de départ (baulk) alors qu'on est obligé de jouer depuis la zone de départ (baulk). La ligne de casse est considérée comme faisant partie de la zone de départ (baulk). (Voir règle 4e)

(3) Un joueur qui joue un tir immédiatement après avoir commis une faute ou immédiatement après que l'arbitre ait signalé une faute commise par ce joueur, joue hors tour. Cela couvre également le fait de casser hors tour.

(4) Frapper accidentellement la bille de cue avec n'importe quelle partie du bout du fût autre que l'embout en jeu normal. Il est permis de positionner la bille de cue avec le fût tant que l'embout du fût n'est pas utilisé.

(5) Frapper accidentellement une bille autre que la bille de cue avec n'importe quelle partie du fût ou de l'embout de la queue.

(6) Jouer un tir avant que toutes les billes du tir précédent ne se soient arrêtées.

(7) Jouer un tir avant que toutes les billes qui nécessitent d'être repositionnées ou remplacées n'aient été repositionnées ou remplacées. (Voir règle 6m).

(8) Coaching : Pendant une manche, un joueur est tenu de jouer sans recevoir de conseils d'autres personnes concernant le déroulement de la manche. Si un membre de l'équipe ou un supporter légitime d'un joueur offre des conseils, l'arbitre émettra un "avertissement premier et dernier" à cette personne, indiquant qu'une répétition entraînera une sanction sous forme de faute standard.

Parce 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 car toute déclaration faite à un joueur, autre que des commentaires généraux, est considérée comme du coaching. Dans un contexte de tournoi, une première et dernière mise en garde peut être donnée une seule fois, avant le début de la journée de jeu, à tous les joueurs et spectateurs.

(9) Quitter la zone de jeu sans autorisation. Si un joueur doit quitter la zone de jeu pendant une manche ou un match, une "Pause" doit d'abord être accordée par l'arbitre.

Une pause peut être demandée :

- (a) Lorsqu'un joueur demande un repose-cue ou un pont OU
- (b) Quelque chose ou quelqu'un gêne le joueur OU
- (c) L'arbitre doit prendre une décision OU
- (d) L'arbitre doit replacer ou remettre en jeu une balle.

(10) Jouer un "Push Shot" (défini comme lorsque l'embout de la queue reste en contact avec la bille de cue une fois qu'elle a commencé son mouvement vers l'avant).

(11) Frapper la bille de cue deux fois.

(12) Échouer à exécuter un "Tir Légal".

(13) Jouer un tir sans avoir au moins un pied en contact avec le sol.

(14) Ne pas "Jouer Ailleurs" lorsque des billes sont en contact.

(15) Une bille qui reste en dehors de la surface de jeu.

(16) Le corps d'un joueur, ses vêtements, ses bijoux ou accessoires, ou une partie de la queue (sauf le procédé dans un tir légal), entre en contact avec une bille. La chute d'un embout de queue ou la chute de craie est de la responsabilité du joueur. Si l'un de ces éléments entre en contact avec une bille sur la surface de jeu, cela est considéré comme une 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 l'embout d'un repose-cue "fourni" par la compétition tombe et entre en contact avec une bille, cela n'est pas considéré comme une faute.

(17) Coup sauté : Si la bille de cue quitte la surface de jeu et ne frappe pas une bille objet qu'elle aurait frappée si la bille de cue n'avait pas quitté la surface de jeu lors d'un tir par ailleurs identique, alors la bille de cue est considérée comme ayant sauté par-dessus cette bille.

(18) Marquer la table pour aider à un tir.

(19) Tir hors temps.

6f Fautes entraînant la perte de la manche

(1) Ne pas jouer délibérément une bille de leur propre groupe en premier, ou une bille "on" après une faute.

(2) Comportement antisportif / amenant le jeu dans la discréditation.

Y compris, mais sans s'y limiter :

- (a) Une deuxième infraction pour langage grossier (un avertissement verbal est donné pour la première infraction) OU
- (b) Lancer une queue autour, la dévisser comme pour concéder OU
- (c) Argumenter continuellement avec l'arbitre ou l'adversaire OU
- (d) Interférer lorsque l'adversaire est sur le tir, que ce soit verbalement ou physiquement.

(3) Commettre une faute dans le même tir où la huitième bille est emportée. (Sauf lors du break)

(4) Empocher la huitième bille alors qu'une ou plusieurs billes de leur propre groupe sont encore sur la table. (Sauf lors du break) Y compris l'empochage de la dernière bille du groupe et de la huitième bille dans le même tir.

(5) Un joueur qui ne fait clairement et intentionnellement aucune tentative de jouer une ou plusieurs billes de leur propre groupe.

(6) Empocher légalement la huitième bille, puis procéder à déplacer les autres billes avant qu'elles ne se soient immobilisées.

(7) Frapper délibérément la bille de cue avec n'importe quelle partie de la queue autre que la pointe en jeu général. Positionner la bille de cue avec la queue est autorisé tant que la pointe de la queue n'est pas utilisée.

(8) Frapper délibérément n'importe quelle bille autre que la bille de cue avec n'importe quelle partie de la queue ou de la pointe de la queue.

(9) Déplacer délibérément une ou plusieurs billes qui n'ont pas été jouées dans le cadre d'un tir.

[\(6g\) Situation de statu quo](#)

Si une situation se présente où un "tir légal" (voir la règle 6e(12)) ne peut pas être joué, il incombe au joueur de demander un statu quo. En d'autres termes, s'il n'y a pas de chemin "sortant" pour la bille de cue ou pas de chemin "entrant" pour la bille "on", dans un premier temps, le joueur doit demander un statu quo s'il estime qu'un "tir légal" ne peut pas être joué. La décision quant à l'existence d'un statu quo sera à la discrétion de l'arbitre. Un arbitre ignorera la capacité du joueur lors de la prise de décision sur le statu quo.

Si l'arbitre (ou l'adversaire - en l'absence d'arbitre) confirme un statu quo, la manche sera recommencée avec un nouveau placement des billes (re-rack). Le joueur qui avait initialement effectué le break redémarrera la manche re-rackée. Si aucun statu quo n'est confirmé, les joueurs doivent poursuivre leur tour.

[\(6h\) Billes gelées](#)

(1) Une bille objet est considérée comme gelée lorsqu'elle touche une bande. C'est une faute standard si la bille blanche entre en contact initialement avec une bille également en contact sur cette même bande en premier et que le tir ne résulte pas en :

(a) L'empochage d'une bille OU

(b) La bille de cue entrant en contact avec un coussin OU

(c) La bille gelée entrant en contact avec un coussin attaché à un rail OU

(d) Une autre bille objet entrant en contact avec un coussin avec lequel elle n'était pas déjà en contact avant que le tir ne soit joué.

(2) Une bille n'est considérée comme frozen (donc bille blanche et billevisée sonttoutes deux collée bande (bille touching band or cushion) que si elle est confirmée par l'arbitre ou le joueur, avant que le tir ne soit effectué.

(6i) Interférence extérieure

(1) Il n'y a aucune pénalité si les billes sont déplacées dans ces circonstances :

- (a) Par des personnes autres que les joueurs participant à la manche OU
- (b) Suite à des collisions entre les joueurs OU
- (c) Événements considérés comme n'étant pas sous le contrôle d'un joueur.

(2) L'arbitre remettra les billes aussi près que possible de leurs positions d'origine chaque fois que cela sera possible. Les re-racks ne seront accordés qu'en cas de circonstances exceptionnelles. La décision de l'arbitre est finale.

(3) L'arbitre peut réinitialiser le chronomètre du tir s'il estime que la situation le justifie. La décision est à la discrétion de l'arbitre.

(6j) Chronomètre de tir

Chaque joueur dispose de 45 secondes pour chaque tir. L'embout de la queue doit avoir fait contact avec la bille blanche dans ce délai, sinon une faute standard sera accordée à l'adversaire. Le chronomètre de tir de 45 secondes commence une fois que toutes les billes se sont immobilisées. Le chronométreur comptera verbalement à rebours à partir de 5 secondes.

Un prolongement par manche est autorisé par joueur, où l'arbitre ajoutera 15 secondes au temps restant à la demande du joueur.

(6k) Billes tombant dans une poche...

Un tir est considéré comme "terminé" lorsque toutes les billes se sont immobilisées.

(1) Après qu'un tir soit "terminé", toute bille qui tombe dans une poche, sans avoir été touchée, sera replacée à sa position d'origine. Un tir est en cours lorsqu'il est en train d'être exécuté et que la bille de cue a été frappée mais que toutes les billes ne se sont pas encore immobilisées.

(2) Pendant un tir "en cours", toute bille qui tombe dans une poche, sans avoir été touchée et qui n'aurait pas été jouée dans le cadre d'un tir, sera replacée à sa position d'origine une fois que toutes les billes se seront immobilisées.

(3) Pendant un tir "en cours", toute bille qui tombe dans une poche, sans avoir été touchée et qui aurait été jouée dans le cadre d'un tir, dans ce cas TOUTES LES BILLES seront replacées à leur position d'origine une fois que toutes les billes se seront immobilisées.

Après que les billes aient été replacées à leurs positions d'origine, le joueur d'origine continuera toujours sans pénalité, sauf si :

- (a)** Une faute avait été commise ou
- (b)** Le joueur d'origine n'avait pas empoché une bille "on" (l'exception à cela est la règle
- (c)** où le joueur d'origine continuera toujours).

(6l) Billes hors de la surface de jeu

Il s'agit d'une "faute standard" si une bille quitte la surface de jeu à un moment quelconque au cours de la manche ET ne revient pas par ses propres moyens et reste hors de la surface de jeu (sauf si elle est empochée).

(1) S'il s'agit de la bille de cue, alors il y a cue ball in hand, à jouer n'importe où sur la table.

(2) Les billes objet sont replacées (voir la règle 6m).

(6m) Replacer les billes objet qui quittent la surface de jeu et restent hors de la table.

Une bille objet est replacée avec son point central sur le spot de la huitième balle ou aussi près que possible de ce spot dans une ligne directe entre le spot et le point central du coussin supérieur.

Les billes objet sont replacées dans l'ordre suivant :

- (a)** Huitième balle
- (b)** Rouge
- (c)** Jaune

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

(6n) Responsabilité des joueurs!

Il incombe à chaque joueur de connaître toutes les règles. Cependant, un arbitre peut conseiller sur les règles du jeu à la demande d'un joueur, mais ne doit pas fournir d'opinion subjective qui affecterait le résultat de la manche.

Les responsables du tournoi feront tout leur possible pour mettre l'information à disposition de tous les joueurs.

Cependant, la responsabilité ultime incombe à chaque joueur individuel. Il n'y a aucun recours si un joueur n'obtient pas d'informations correctes ou complètes. Les joueurs peuvent toujours demander des éclaircissements sur les règles pendant le jeu. Cependant, cela n'est pas considéré comme un "temps mort".

(6o) Billes en contact

(1) Un joueur doit jouer en évitant "TOUTES" les billes en contact à un angle de perpendiculaire (90 degrés) ou plus grand et remplir les exigences d'un "tir légal". Un joueur ne sera pas pénalisé si le fait de jouer en évitant les billes en contact fait bouger ou déplacer légèrement l'une de ces billes parce qu'elle reposait sur la bille de cue.

(2) Si la table est "ouverte" et que des billes en contact ont été confirmées, le joueur doit, dans l'ordre suivant :

(a) Nommer un groupe. (Cela vise à clarifier le tir, et non à décider d'un groupe pour le reste de la manche) Voir la règle 6a (1) sur la décision des groupes.

(b) Exécuter toutes les exigences d'un "tir légal".

(3) Si les groupes ont été décidés et que des billes en contact ont été confirmées, le joueur doit exécuter toutes les exigences d'un "tir légal".

(4) Si la bille de cue est en contact avec une bille "on", le joueur est réputé avoir effectué un "contact initial" afin de remplir les exigences d'un "tir légal".

(6p) Tir légal

DÉFINITION - Pour effectuer un "tir légal", le joueur doit faire en sorte que le contact initial de la bille de cue soit avec une bille "on", puis doit soit :

(a) Empocher une ou plusieurs billes (sauf la huitième balle si ce n'est pas la bille "on") OU

(b) Faire en sorte que la bille de cue ou une bille objet touche un coussin. Le "coussin" est défini comme les six bandes et les six poches d'une table de billard.

(6q) Contact simultané

Le contact simultané de billes objet est autorisé tant qu'une des billes objet en contact est "on".

7 ACCOMPLISSEMENT D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque la huitième balle est empochée lors d'un tir légal et que toutes les billes sont au repos ou en cas de "perte de manche".

INTERNATIONAL EIGHTBALL RULES ARE ENDORSED BY



Copyright © Lee Kendall

Revision 2c - May 2023