

BILLARD

Jeu du 8

Règlements officiels sanctionnés par la Fédération de Billard du Québec Inc.

Règles mondiales normalisées 1997 (*révisées et adaptées par Pierre Dupont pour le Billard Congress of America*).

Objectif du jeu

Ce jeu à coup nommé se joue avec une boule blanche et quinze boules numérotées de un à quinze. Un des joueurs doit empocher le groupe des basses (1 à 7) et son adversaire, le groupe des hautes (9 à 15). Le joueur qui, le premier, empoché les boules de son groupe, puis continue en empochant la boule 8, gagne la partie.

Coup nommé

- Lorsque l'on joue à coup nommé, les joueurs n'ont pas à nommer les coups évidents. Un joueur a toujours le droit de demander des précisions sur le coup que s'apprête à jouer son adversaire. Les coups par la bande et les combinaisons ne sont pas considérés comme évident ; il importe donc d'en désigner la boule et la poche ;
- À coup nommé, il n'est JAMAIS nécessaire d'ajouter des détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets, etc. Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre ;
- Le bris d'envoi n'est pas un « coup nommé ». Le joueur qui effectue le bris peut continuer son tour s'il a réussi à empocher légalement une boule lors du bris.

Position de départ

Les boules sont disposées en triangle au bas de la table ; celle à l'apex repose sur la mouche, la boule 8 au centre et une basse et une haute occupent chacune des deux extrémités du triangle. Les autres boules sont disposées de façon aléatoire.

Fautes sur coups sautés et massés

Bien que la règle des « fautes sur la blanche seulement » soit de rigueur lors d'une partie sans arbitre officiel, il faut noter qu'il y a faute lorsque le joueur tente de contourner une boule faisant obstacle à la boule visée, par un coup sauté, dévié ou massé et que la boule obstacle bouge (nonobstant que ladite boule fut déplacée par la main, la baguette ou le chevalet du joueur).

Bris alternatif

On détermine par l'aller-retour le joueur qui effectue le premier bris. Par la suite, le bris sera alternatif.

Bris légal

Pour effectuer un bris légal, l'ouvreur doit se placer derrière la ligne du haut (zone de départ) et doit empocher une boule, ou projeter au moins quatre boules à la bande. Si l'ouvreur ne réussit pas un bris légal, il n'y a pas faute, mais son adversaire a le choix de, soit accepter telle quelle la position des boules et jouer, ou faire reformer le triangle avec le choix de briser à son tour ou de permettre au joueur fautif de rejouer le bris.

BILLARD (SUITE)

Empochement de la blanche lors d'un bris légal

Si l'ouvreur empoche la blanche lors d'un bris légal toutes les boules empochées le demeurent (sauf la boule 8) il y a faute et la table reste ouverte.

Note : l'adversaire a la blanche en main derrière la ligne du haut, à moins de pouvoir faire sortir la blanche de la zone de départ et de la faire revenir vers l'une de ces boules.

Boules projetées hors de la table sur le bris

Lorsqu'un joueur projette une boule numérotée hors de la table sur le bris, il y a faute et l'adversaire a le choix d'accepter telle quelle la position des boules ou de prendre la blanche en main derrière la ligne du haut et de jouer.

Empochement de la huit lors du bris

Lorsque la boule 8 est empochée lors du bris, l'ouvreur a le choix de reprendre le bris ou de replacer la boule 8 sur la mouche et de continuer son tour.

Si l'ouvreur empoche la blanche et la boule 8 lors du bris, son adversaire a le choix de reprendre le bris ou de replacer la boule 8 sur la mouche et de commencer son tour avec la blanche en main derrière la ligne du haut.

Table ouverte

La table est dite « ouverte » tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) n'a pas été déterminé. Lorsque la table est ouverte, il est légal de frapper une haute, une basse ou la huit en premier pour empocher une boule choisie. Cependant, lorsque la table est ouverte et que la boule 8 est frappée en premier, la boule empochée ne compte pas, reste empochée et le joueur perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte. En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

Choix des groupes

Le choix des hautes ou des basses n'est pas déterminé par les boules empochées lors du coup d'ouverture. La table est toujours ouverte immédiatement après le bris. Le choix des groupes sera déterminé après le bris lorsqu'un des joueurs parviendra à empocher légalement une boule nommée.

Coup légal

À chaque coup joué, sauf lors du bris où lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe en premier et soit empocher une boule numérotée ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande¹.

¹Un joueur peut aller à la bande avec la blanche avant qu'elle ne frappe une boule de son groupe. Cependant, après le contact, il doit soit empocher la boule nommée ou faire en sorte que la blanche ou une boule de son groupe percute la bande, sinon, il y a faute.

BILLARD (SUITE)

Coup défensif

Pour des raisons de stratégie, un joueur peut choisir à la fois d'empocher une boule de son groupe et d'interrompre son tour à la table en déclarant son coup « défensif » à l'avance. Un tel empochement défensif est légal. Le joueur doit en avertir son adversaire au préalable, faute de quoi il devra continuer à jouer. Toute boule empochée lors d'un coup défensif demeure empochée.

Suite du jeu

Un joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas à empocher une boule de son groupe. Lorsqu'un joueur a empoché légalement toutes les boules de son groupe, il tente d'empocher la boule 8.

Fautes

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (la ligne du haut n'existe que pour la table ouverte). Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire.

Un joueur ayant la blanche en main peut placer la blanche soit avec sa main, soit avec une portion de sa baguette (y compris le procédé).

Lors du positionnement de la blanche, tout coup de baguette vers l'avant « stroke » frappant la blanche est une faute, à moins que le coup ne soit légal.

Combinaisons

Les combinaisons sont permises. Cependant, on ne peut utiliser la boule 8 comme première boule d'une combinaison, sauf lorsque la table est ouverte.

Boules empochées illégalement

Une boule numérotée est empochée illégalement lorsque empochée alors qu'une faute a été commise, ou la boule désignée n'est pas empochée dans la poche désignée, ou lorsqu'un joueur aurait déclaré son coup comme étant « défensif » à l'avance. Les boules empochées illégalement demeurent empochées.

Boules numérotées projetées hors de la table

Lorsqu'une boule numérotée est projetée hors de la table, il y a faute (sauf avec la boule 8, où il y a alors perte de la partie). La boule est alors placée sur la mouche, conformément aux règles générales.

Jouer la huit

Lorsqu'un joueur tente d'empocher la boule 8, un empochement de la blanche ou une faute n'amène pas la perte de la partie si la boule 8 n'est pas empochée ou projetée hors de la table.

L'adversaire obtient alors la blanche en main².

² On ne peut jamais empocher la boule huit par une combinaison.

BILLARD (SUITE)

Perte de la partie

Un joueur perd la partie s'il commet l'une des fautes suivantes :

- Commettre une faute tout en empochant la boule 8 (exception : Empochement de la boule 8 sur le bris) ;
- Empocher la boule 8 avant d'avoir empoché toutes ses boules (ou tout en jouant la dernière boule de son groupe) ;
- Projeter la boule 8 hors de la table à tout moment lors de la partie ;
- Empocher la boule 8 dans toute autre poche que celle nommée ;
- Empocher la boule 8 alors qu'elle n'est pas la boule nommée³.

Partie nulle

Si, en trois présences consécutives à la table par chaque joueur (six présences au total), les joueurs s'accordent que de tenter d'empocher ou de déplacer une boule numérotée résulterait en une perte de la partie, on reforme le triangle et le bris est accordé au joueur initial. La règle de la partie nulle s'applique lorsque seules la boule 8 et deux boules numérotées demeurent sur la table⁴.

³ Toute faute doit être déclarée avant le coup suivant, sinon ladite infraction ne sera pas retenue contre le joueur fautif.

⁴ Trois fautes consécutives n'amènent pas la perte de la partie au jeu du huit.