

8 POOL ou Billard Anglais

Le jeu de 16 billes se décompose comme suit :
1 bille blanche – 7 rouges, 7 jaunes et 1 noire (N°8)



A- BUT DU JEU :

Le joueur qui empochera en premier son groupe de couleur rouge ou jaune dans n'importe quelle poche, puis terminera en marquant la bille noire, gagne la partie.

B- DEPART DU JEU :

1- Les billes sont disposées dans le triangle, la bille noire devant être placée sur la « mouche (point) prévu à cet effet marqué sur le tapis. 2- Le joueur ouvrant le jeu, place la bille blanche où il veut dans le demi-cercle (ou « D ») tracé sur le tapis. La base de la bille blanche peut être placée sur le trait. 3- 1 casse est valable si au moins 2 billes « objets » ont touché les bandes ou si 1 bille de couleur est rentrée. Lors d'1 casse non valable, le joueur adverse obtient 2 visites, et replace les billes dans le triangle ou accepte le jeu tel qu'il est. 4- Si aucune bille n'est marquée lors d'1 casse valable, le joueur qui a effectué cette casse doit annoncer sa couleur. 4bis- Si un joueur fait 1 faute en cassant, le joueur adverse obtient 2 visites et doit annoncer sa couleur à l'arbitre au deuxième coup de queue. 5- Si la noire est marquée lors de la casse, la partie est nulle et à rejouer.

C- LES FAUTES :

Marquer la Blanche - Toucher à l'aide de la blanche 1 bille de l'adversaire avant de toucher 1 de ses billes - Toucher à l'aide de la blanche, la noire au premier contact - Ne toucher aucune boule - Faire sauter la bille blanche au-dessus d'1 bille adverse ou au-dessus de la noire - Marquer 1 bille de l'adversaire sans empocher 1 des siennes sur le même coup - Faire sortir 1 bille du billard :

-S'il s'agit de la noire ou d'1 bille de couleur, elle doit être replacée sur la mouche désignant l'emplacement de la noire à la casse. Si ce point n'est pas libre on la replacera au plus près.

-S'il s'agit de la blanche, on la replace n'importe où dans le demi-cercle (ou petit « D »)

1 boule restant ou roulant sur le pourtour du billard est considérée comme sortie.

Toucher 1 boule avec 1 partie du corps ou d'un vêtement - Jouer en ayant les deux pieds décollés du sol (au moins 1 pied doit toucher le sol) - Jouer 1 autre boule que la blanche - Jouer quand ce n'est pas son tour - Jouer 1 boule en mouvement – Frapper la boule blanche plus d'1 fois avec la queue du billard (double-contact).

D- FAUTE DIRECTE : (faute manifeste d'anti-jeu)

La faute directe reste à la diligence de l'arbitre qui se doit intègre par définition. Le joueur commettant 1 faute directe, perd la partie.

E- PENALITE SUIVANT 1 FAUTE :

Tout joueur commettant 1 faute donne 2 coups à l'adversaire (2 visites). Lors de la première visite, le joueur peut jouer toutes les billes sur le tapis, il peut même marquer directement 1 bille de l'adversaire. Le fait de marquer la bille de l'adversaire ou de sa couleur ne lui fait pas perdre sa visite. 2- Pour la deuxième visite, le jeu redevient normal et les règles habituelles redeviennent de rigueur. Après 1 faute de l'adversaire, un joueur peut demander à tout moment d'avoir accès au petit « D ».

F- LE JOUEUR PERD LE JEU :

S'il empoché la noire avant d'avoir empoché toutes les billes ; s'il fait 1 faute en marquant la boule noire ; si en rentrant la noire, il rentre la blanche ; s'il empoché 1 bille de couleur en même temps que la noire (au premier coup de la première visite, ce double est autorisé).

G- GENERALITES :

Un joueur ayant la bille blanche en main (en cas de faute) place celle-ci où bon lui semble dans le »D«, il la joue dans le sens qu'il veut. 2- Un joueur est responsable du jeu dès qu'il a posé sa main sur le billard, si 1 bille tombe, le point ou la faute seront considérés. 3- Si la blanche touche ou colle 1 bille couleur :

-Si c'est 1 bille de sa couleur, le joueur joue à l'opposé de celle-ci, il peut jouer dans le vide ou toucher n'importe quelle bille.

-Si c'est 1 bille adverse, le joueur doit, sans toucher ou faire bouger celle-ci, aller frapper 1 de ses billes.

4- Dans certains cas très rares, un coup ne peut être joué légalement, la partie est alors considérée comme nulle et est à rejouer.

Nous vous souhaitons de bonnes parties !