

1.2 RÈGLES DU JEU DE POOL

1 - RÈGLES GÉNÉRALES

Ces règles générales s'appliquent à tous les jeux de billard de poche, SAUF indication contraire expresse dans les règles de jeu individuelles. De plus, le Règlement sur le pool comprend des aspects du jeu qui ne sont pas directement liés aux règles de celui-ci, tels que les spécifications de l'équipement et l'organisation d'événements.

Les jeux de billard se déroulent sur une table lisse recouverte de tissu et d'élastiques. Le joueur utilise une queue pour frapper la bille blanche qui, à son tour, entre en contact avec une bille cible. L'intention est de diriger les boules cibles dans six poches situées sur la table. Les jeux varient en fonction des boules cibles légales et des exigences requises pour gagner un match.

1.1.- RESPONSABILITE DU JOUEUR

Il est de la responsabilité du joueur de connaître toutes les règles, règlements et scores qui s'appliquent à la compétition. Pendant ce temps, les responsables officiels des tournois devraient faire tout leur possible pour que toutes les informations appropriées soient disponibles pour les joueurs. La dernière responsabilité correspond au joueur (L'ignorance de la règle ne dispense pas de s'y conformer).

1.2.- DÉTERMINER L'ORDRE DE DÉPART « LAG » (APPROCHE)

La procédure suivante est utilisée pour déterminer l'ordre de départ :

Avec les boules en main derrière la ligne de tête, un joueur à gauche et l'autre à droite de l'aire de départ, tirent simultanément les boules vers la bande opposée, afin qu'elles reviennent pour finir en tête de table. Le joueur dont la boule est la plus proche du bord du bandeau choisit qui servir.

Il sera automatiquement perdu de latence si les événements suivants se produisent :

- a) Le boule passe au milieu de la table et pénètre dans la zone adverse.
- b) La boule touche plus d'une fois la bande de pied.

- c) La boule tombe dans une poche ou la boule saute de la table.
- d) La boule touche le long rail.
- e) La boule est placée dans le coin d'une poche et au-delà de la ligne du bandeau.

De plus, l'approche sera considérée comme mauvaise si une autre faute de boule non ciblée se produit (exception 6.9 Boules en mouvement) l'approche sera répétée si :

- a) La boule d'un joueur est frappée après que l'autre boule a touché
- b) L'arbitre ne peut pas déterminer quelle est la boule la plus proche.
- c) Les deux approches sont mauvaises.

1.3.- UTILISATION DE L'ÉQUIPEMENT

L'équipement doit être conforme aux spécifications de l'équipement WPA. En général, les joueurs ne peuvent pas introduire d'équipement d'origine dans le jeu. Les utilisations suivantes, entre autres, sont considérées comme normales. Si le joueur a des doutes sur l'utilisation d'un équipement, il doit consulter l'organisation avant le début du match. Il est interdit d'utiliser les équipements ou accessoires à d'autres fins que celles pour lesquelles ils ont été créés. (Voir 6.16 Conduite antisportive)

1. Le procédé - Le joueur est autorisé à changer les procédés pendant le match. Exemple : comme queue de service, queue de saut et baguettes de queue normales. Vous pouvez utiliser une extension intégrale ou externe pour augmenter la longueur de la cale.
2. Le bleu - Le joueur peut appliquer le bleu pour éviter les ratés, et peut utiliser son propre bleu, à condition qu'elle soit compatible avec la couleur du tissu.
3. Ponts - pas plus de deux ponts peuvent être utilisés en même temps.
Quatre. Des gants- Le joueur peut utiliser des gants pour améliorer l'adhérence.
5. Poussière - Le joueur est autorisé à utiliser du talc en quantité raisonnable à déterminer par l'arbitre.

Si la longue corde entre le point de pied et le rail est occupée, la boule à replacer doit être placée aussi près que possible du point de pied par rapport au centre de la table.

1.5.- BOULE BLANCHE EN MAIN

Lorsque la bille blanche est en main, le tireur peut la positionner n'importe où sur la surface de la table (voir 8.1 Parties de la table) et peut continuer à déplacer la bille jusqu'à ce que le coup soit effectué. (Voir définition 8.2 Tir). Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie de la queue pour déplacer la bille blanche (même avec la semelle mais pas un mouvement vers l'avant). Dans certains jeux et pour la plupart des coups d'ouverture, le placement de la bille blanche peut être limité à la zone de tête, puis 6.10 Le mauvais placement de la bille blanche et 6.11 Jouer derrière la ligne de tête peuvent s'appliquer. .

Lorsque le tireur a la bille blanche en main derrière la ligne de tête et que toutes les boules d'objet légales sont également derrière la ligne de tête, il peut demander que la bille d'objet la plus proche de la ligne de tête soit repositionnée sur le point d'appui.

S'il y a plus d'une boule à la même distance de la ligne d'en-tête, le joueur peut désigner laquelle des boules équidistantes sera repositionnée.

Vous pouvez jouer une boule qui est au-dessus de la ligne.

1.6.- TIRS ANNONCÉS

Pour les jeux d'appel de boule, un joueur peut tirer sur n'importe quelle boule de sa série, mais doit d'abord désigner la boule et la poche si elles ne sont pas évidentes. Il n'est pas nécessaire d'indiquer des détails tels que carambole, combinaisons, bandes, etc. Les boules supplémentaires empochées lors d'un tir légal comptent en faveur du tireur.

Une seule boule peut être appelée à chaque coup.

Pour qu'un tir annoncé compte, l'arbitre doit être convaincu que le tir a été tiré conformément à l'intention du joueur, s'il existe une possibilité de confusion, par exemple coups de pied latéraux, combinaisons, etc. le tireur doit indiquer la boule et la poche. Si l'arbitre ou l'adversaire ne le comprend pas, il peut demander des éclaircissements.

Dans les jeux de tir annoncés, le tireur peut appeler "sécurité" / "sécurité" au lieu d'une boule et d'une poche, et le jeu passe à son adversaire après le tir. La question de savoir si les boules doivent être des réponses après les tirs de sécurité dépendra des règles du jeu en question.

1.7.- DES BOULES QUI SE DÉPLACENT SPONTANÉMENT

Lorsqu'une boule arrêtée est réputée s'être déplacée spontanément, peut-être en raison d'imperfections de la table, les événements suivants peuvent se produire :

- Si cela ne fait pas tomber une bille dans une poche, cela est considéré comme normal et la bille n'est pas replacée.
- Si une bille tombe dans une poche à la suite d'un tel mouvement, elle sera ramenée aussi près que possible de sa position d'origine.
- Si un boule tombe dans une poche pendant ou juste avant un tir, et que cela a un effet sur le tir, l'arbitre rétablira la position et le joueur reprendra le tir.
- Le joueur ne sera pas pénalisé pour avoir tiré alors qu'une boule est en mouvement de cette manière. Voir aussi 8.3 Boule empochée.

1.8.- RESTAURATION D'UNE POSITION

Lorsqu'il est nécessaire de restaurer les boules après une faute ou un nettoyage, l'arbitre placera les boules dans leur position d'origine avec la plus grande habileté. Les joueurs sont tenus d'accepter la décision de l'arbitre à ce stade.

1.9.- INTERVENTION EXTERIEURE

Lorsqu'une interférence externe se produit pendant un tir qui a un effet sur le résultat de ce tir, l'arbitre remet les boules dans les positions où elles se trouvaient avant le tir, et le tir sera répété.

Si l'interférence n'a aucun effet sur le tir, l'arbitre restaurera les boules déplacées et le jeu continuera.

Si les boules ne peuvent pas être remises à leur position d'origine, le jeu doit être répété avec le joueur qui a effectué le service de départ.

1.10.- RECLAMATIONS CONTRE LES DECISIONS

Un joueur peut demander une interprétation d'une règle ou protester contre un manquement à l'appel d'une faute à l'arbitre ou à tout autre officiel du tournoi, mais l'arbitre est le juge final sur toutes les questions de fait.

Si un joueur pense que l'arbitre applique les règles de manière incorrecte, l'arbitre doit présenter la réclamation au directeur sportif ou à son remplaçant. La décision du Directeur Sportif dans l'interprétation du règlement est déterminante. Le jeu sera suspendu le temps que le protêt soit résolu. (Voir aussi la partie (d) de 6.16 Conduite antisportive) Les fautes doivent être signalées rapidement.

1.11.- CONCESSION

Si un joueur cède, il perd le match. Cela signifie que si un joueur essaie de démonter sa baguette alors que l'adversaire est à table et pendant le jeu décisif, cela sera considéré comme un signal de concession de jeu.

1.12.- STAGNATION

Si l'arbitre juge qu'il n'y a aucune intention de conclure le jeu, il annoncera sa décision et donnera à chaque joueur trois tours supplémentaires à la table. Ensuite, si l'arbitre détermine qu'il n'y a toujours pas de progrès, il déclarera une impasse.

Les joueurs peuvent accepter l'impasse sans prendre les trois tours supplémentaires.

La procédure d'une impasse est précisée dans les règles de chaque jeu.

2- BOULE NEUF

9-Ball se joue avec neuf boules objectives numérotées de 1 à 9 et une bille blanche. À chaque tir, la première boule objet touchée doit être la boule portant le numéro le plus bas sur la table. Le joueur qui empêche légalement la 9-ball gagne la partie.

2.1.- DETERMINER L'ORDRE DE DEPART "LAG" (APPROCHE BOULE)

L'ordre de jeu est déterminé en approchant la boule sur le côté. Le gagnant décide de casser ou de casser l'adversaire. (1.2 Approche pour déterminer l'ordre de départ). Dans les jeux suivants, les services normaux sont les services alternatifs (voir règlement 15, « coups de pied » suivants)

2.2.- LA NOUVELLE BOULE ROMBO

Les boules cibles sont placées en forme de losange, avec la 1 boule à l'avant du losange au niveau du pied, la 9 boule au centre du losange et le reste des boules dans n'importe quel ordre. Le jeu commence avec les Blancs à n'importe quel point derrière la corde de tête. (voir Règlement 4, Placer / Frapper les boules).

2.3.- TIR DE DÉPART LÉGAL

Les règles suivantes s'appliquent au coup d'ouverture :

- La bille blanche sera placée derrière la ligne d'en-tête.

- **Si aucune bille cible n'a été empochée, au moins quatre billes cibles doivent toucher le bord.**

Si ce qui précède ne se produit pas, il est manquant. (Voir le règlement 17, Exigences relatives aux coups de départ ouverts)

2.4.- DEUXIÈME TIR - "POUSSER"

Sur le coup suivant immédiatement le coup d'ouverture légal, le joueur à son tour peut appeler un "pousser". Le joueur doit annoncer son intention de le jouer et les règles "6.2 Ne pas contacter l'objectif légal en premier" et "6.3 Ne pas toucher le groupe après Contact" ne s'appliqueront pas à ce jeu. Si aucune faute n'a été commise dans le push out, l'adversaire choisit qui va tirer.

2.5.- CONTINUER LE JEU

Si le tireur empoche légalement la boule sur un coup (exception « pousser », voir 2.4 Second coup - « Push Out »), il continuera sur la table pour le coup suivant.

S'il entre légalement la boule neuf sur n'importe quel coup (sauf "pousser"), il gagne la partie.

Si le tireur ne réussit pas à rentrer une boule ou commet une faute, le jeu passe à l'adversaire, et si ce n'était pas une faute, le joueur entrant doit jouer la bille blanche d'où elle est tombée.

2.6.- REMPLACEMENT DE LA BOULE

Si la bille neuf est empochée en coïncidant avec une faute ou un "poussée", ou si elle est éjectée de la table, elle sera remplacée à l'emplacement debout. (Voir 1.4 Remplacement de la boule.)

Aucune autre boule objective n'est jamais remplacée.

2.7.- FAUTES GENERALES

Si le tireur commet une faute générale, le tour passe à son adversaire, et l'adversaire a une bille blanche en main. Cela signifie que le joueur peut placer la bille blanche n'importe où sur la table. (Voir 1.5 Boule blanche en main).

Les situations suivantes sont des fautes en Nine Ball :

- **Empocher la bille blanche ou la frapper de la table (6.1)**
- **Faites le premier contact avec une boule qui n'est pas la cible légale, (la première boule touchée doit être celle avec le plus petit numéro sur la table) (6.2) Ne pas jouer de groupe après contact (6.3) Pied à terre (6.4)**
-
- **Boule éjectée de la table (la seule boule à remplacer est la 9-Ball) (6.5)**

- Boule touchée (6.6)
- Double Hit / Hit Balls (6.7)"Push
- Shot" (6.8)Boules en
- mouvement (6.9)
- Mauvais placement de la bille blanche
- (6.10)La queue de jeu sur la table (6.12)
- Jouer hors tour (6.13)Jeu lent (6.15)
-

2.8.- FAUTES GRAVES

En cas de trois fautes consécutives (6.14), la pénalité est la perte du jeu en jeu.
En cas de conduite antisportive (6.16), le Directeur Sportif appliquera, après rapport de l'arbitre, la sanction correspondante

2.9.- RESTER LE JEU

Si une impasse se produit pour la fin d'un jeu (voir 1.12 Arrêt), le jeu sera répété en prenant le coup d'ouverture par le même joueur qui l'a fait.

3- HUIT BOULE

8-Ball est un jeu de tir annoncé joué avec une bille blanche et quinze boules colorées numérotées de 1 à 15. Un joueur doit empocher le groupe de boules de 1 à 7 (lisse), et l'autre joueur le groupe de 9 à 15 (rayé).

Le joueur qui empoché son groupe de boules en premier, puis la boule 8 légalement, gagne la partie.

3.1.- DETERMINER L'ORDRE DE DEPART "LAG" (APPROCHE DE LA BOULE)

L'ordre de jeu est déterminé en approchant la boule sur le côté. Le gagnant décide de casser ou de casser l'adversaire. (voir 1.2 Approche pour déterminer l'ordre de départ). Dans les jeux suivants, les services normaux sont les services alternatifs (voir règlement 15, « coups de pied » suivants)

3.2.- LE TRIANGLE À HUIT BOULES

Les quinze boules sont placées dans le triangle sur le pied de table avec le 8 au centre, la première boule au niveau du pied, une boule lisse à une extrémité du triangle et une boule rayée à l'autre. Les autres boules seront placées à l'intérieur du triangle sans avoir un certain ordre.

3.3.- COUP D'OUVERTURE

Les règles suivantes s'appliquent au coup d'ouverture :

- 1. La bille blanche sera placée derrière la ligne d'en-tête,**
- 2. Aucune bille n'est appelée et la bille blanche n'a pas à toucher d'abord une bille en particulier,**
- 3. Si le joueur entre dans une boule et ne commet pas de faute, elle restera en jeu et la table restera ouverte**
(voir 3.4 Table ouverte / Groupes sélectionnés)
- 4. Si aucune boule cible n'a été empochée, ou si au moins quatre boules cibles ont touché l'aile, il s'agit d'une faute et l'adversaire a les options suivantes :**
 - **Acceptez la situation des boules sur la table telle qu'elle est et**
 - **jouez. Remettez les boules comme au début du jeu et cassez.**
 - **Remettez les boules comme au début du jeu et faites craquer l'adversaire.**
- 5. Si la boule 8 est empochée sur le coup d'ouverture, ce n'est pas une faute. Le joueur qui a ouvert a les options suivantes :**
 - **Placez le 8-ball sur le point d'appui et continuez à tirer.**
 - **Remettez toutes les boules dans le triangle et ouvrez.**
- 6. Si le joueur qui perce des trous dans la bille 8 et frappe à son tour la bille blanche**
(voir définition 8.6 « Poke the bille blanche »), l'adversaire a les options suivantes :
 - **Placez le 8-ball sur le point d'appui et continuez à tirer avec le boule en main derrière la ligne de tête.**
 - **Remontez le triangle et ouvrez à nouveau.**
- 7. Si une boule de couleur est éjectée de la table lors du premier coup, c'est une faute ; De telles boules sont hors jeu (à l'exception de la 8 boule qui est replacée) et l'adversaire a les options suivantes :**
 - **Acceptez la table telle qu'elle est et jouez.**
 - **Attrapez la bille blanche et tirez derrière la ligne d'en-tête.**
- 8. Si le tireur commet une faute non mentionnée, le joueur adverse a les options suivantes :**
 - **Acceptez la table telle quelle et jouez**
 - **Attrapez la bille blanche en main et tirez derrière la ligne d'en-tête.**

3.4.- TABLE OUVERTE / CHOISIR LES GROUPES

La table est considérée comme « ouverte » lorsque le choix du groupe (uni ou rayé) n'a pas encore été fait. Lorsque la table est ouverte, il est légal de tirer sur une trappe pour empocher une trappe, ou vice versa.

Remarque : La table est toujours ouverte après le coup de pause. Lorsque la table est ouverte, il est légal de tirer d'abord un plat ou une trappe dans le processus d'empochage de l'annonce, hachurée ou trappe.

Cependant, lorsque la table est ouverte et que la huit boule est la première boule touchée, c'est une faute et les boules de ce coup ne comptent pas en faveur du tireur et il perd son tour ; le joueur entrant a une boule en main et la table est toujours ouverte.

A table ouverte, toutes les boules empochées illégalement le restent.

3.5.- CONTINUER LE JEU

Le tireur reste à table tant qu'il empoché légalement des boules de son groupe, jusqu'à ce qu'il gagne la partie en empochant la huit.

3.6.- PLANS QUI DOIVENT ÊTRE ANNONCÉS

Dans tous les coups (sauf le coup d'ouverture), il est nécessaire d'appeler le coup comme indiqué dans la règle "1.6 Coups annoncés".

La 8 ne peut être appelée que lorsque toutes les boules d'un groupe ont été empochées.

Le tireur peut annoncer "safety" / "no ball" et dans ce cas, après le tir, le tour passe à l'adversaire. Les boules empochées dans ce coup restent empochées. (Voir 8.17 Tir de sécurité).

3.7.- REMPLACEMENT DE LA BILLE

La boule 8 n'est remplacée que si elle est empochée sur le coup d'ouverture, si le joueur en décide ainsi (Voir 3.3 Coup de départ). Aucune autre boule cible n'est jamais remplacée.

3.8.- PERTE DU JEU

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

- a) Il commet une faute en empochant la 8-ball.
- b) Empocher la boule 8 alors qu'il n'a pas encore empoché tout son groupe.
- c) Trouer la boule 8 dans une autre poche que celle annoncée.
- d) Éjecter la boule 8 de la table à tout moment pendant la partie.

Ces règles ne s'appliquent pas au coup de départ (voir 3.3 Coup de départ).

3.9.- FAUTES GENERALES

Si le tireur commet une faute, le tour passe à son adversaire, et l'adversaire a une bille blanche en main ; Cela signifie que le joueur peut placer la bille blanche n'importe où sur la table. (Voir 1.5 Boule blanche en main).

Les fautes générales de huit boules sont considérées :

- **Jack Ball troué ou hors de la table (6.1)**
- **Ne contactez pas l'objectif juridique en premier (voir 3.4 Ouvrir une table / Choisir des groupes)**
- **(6.2)Ne jouez pas au groupe après le contact (6.3)Pied à terre (6.4)**
-
- **Faire rebondir les boules sur la table (voir 3.7 Remplacement des boules) (**
- **6.5)Faute de placement (6.6)Double Hit / Hit Balls (6.7)Faute pour avoir**
- **poussé le boule (6.8)Boules en mouvement (6.9)**
-
-
- **Mauvais placement du Jack Ball (6.10)**
- **Mauvais jeu derrière la ligne d'en-tête (6.11)Taco**
- **sur la table (6.12)Jouer hors tour (6.13)Jeu lent (**
- **6.15)**
-

3.10.- FAUTES GRAVES

Les fautes énumérées sous "3.8 Game Loss" sont sanctionnées par la perte du match en cours. Pour « 6.16 Comportement antisportif », le Directeur Sportif appliquera, après rapport de l'arbitre, la sanction correspondante.

3.11.- RESTER LE JEU

Si une impasse se produit pour la fin d'un jeu (voir 1.12 Arrêt), le jeu sera répété en prenant le coup d'ouverture par le même joueur qui l'a fait.

4 - 14.1 POOL CONTINUE

14.1 également connu sous le nom de Continuous Pool, il se joue avec quinze boules colorées numérotées du 1 à 15. Chaque boule empochée sur un coup légal annoncé compte pour un point et le premier joueur à atteindre le tableau de bord déterminé précédemment remporte le match.

14.1 est continu, car après avoir empoché 14 boules, elles sont replacées dans le triangle et le jeu continue.

4.1.- APPROCHE BOULE (LAG)

Les joueurs zooment pour déterminer qui tire en premier. (Voir 1.2 Approche du boule).

4.2.- LE TRIANGLE 14.1 (RACK)

Pour le coup d'ouverture, les boules sont placées dans un triangle avec la boule apex sur le point du pied, lorsqu'elles sont repositionnées, la boule apex est omise, si seulement quatorze boules sont placées.

La disposition triangulaire est utilisée pour déterminer si une boule prévue telle que la boule de service se trouve dans la zone triangulaire.

4.3.- LE COUP D'OUVERTURE

Les règles suivantes s'appliquent au tir de service :

- La bille blanche, au départ, est placée derrière la ligne de tête,**
- Si la bille appelée ou annoncée n'est pas empochée, la bille blanche et deux billes cibles, au moins, doivent toucher la bande (Voir 8.4 Dirigée vers une bande), sinon c'est un manque de service, qui est pénalisé par la perte de deux points de repère (Voir 4.10 Faute de service).**
- Le joueur entrant peut accepter les boules en position, ou peut forcer son adversaire à servir à nouveau jusqu'à ce qu'il remplisse les conditions d'un service d'ouverture légal, ou l'adversaire accepte la table en position. (Voir 4.11 Fautes graves).**

4.4.- CONTINUER LE JEU ET GAGNER LE JEU

Le tireur reste à table tant qu'il continue d'empocher légalement les boules annoncées ou gagne la partie en atteignant le nombre de points établi. Quand quatorze boules auront été empochées, le jeu sera suspendu jusqu'à ce que le triangle soit remonté.

4.5.- PLANS QUI DOIVENT ÊTRE ANNONCÉS

Les tirs doivent être annoncés comme expliqué dans la règle 1.6 Tirs normaux annoncés. Le tireur peut annoncer « sécurité » et dans ce cas, après son tir, le jeu passe à l'adversaire, toute boule empochée sur un tir de sécurité sera repositionnée.

4.6.- REPOSITIONNEMENT DES BILLES

Toutes les boules empochées en fautes, celles empochées en coups de sécurité, celles qui ont été empochées sans boules annoncées et celles qui ont été éjectées de la table seront repositionnées. (Voir 1.4 Repositionnement des billes).

S'il est nécessaire de placer la quinzième boule et que les quatorze boules n'ont pas été touchées, la quinzième boule est placée sur le point d'appui et l'arbitre peut utiliser le triangle pour assurer une mise en place serrée.

4.7.- POINTAGE

- Le tireur ajoute un point pour chaque boule annoncée et légalement empochée.
- Chaque boule supplémentaire empochée dans le même coup ajoute également un point.
- Les fautes sont pénalisées en soustrayant des points au tableau de bord du joueur fautif.
- Le tableau de bord peut être négatif en raison de pénalités pour faute.

4.8.- SITUATIONS PARTICULIERES DE MONTAGE DU TRIANGLE

Lorsque la bille blanche ou la quinzième cible interfère avec le placement des quatorze autres billes, des règles spéciales s'appliquent.

Une boule est considérée comme interférente lorsqu'elle se trouve dans ou sur la trajectoire du triangle. L'arbitre déterminera :

- a) Si la quinzième boule a été empochée sur le même coup dans lequel la quatorzième boule a également été empochée, les boules seront replacées en montant le triangle.
- b) Si la bille blanche et la quinzième interfèrent, les billes seront remplacées en montant le triangle et la bille blanche sera placée derrière la ligne de tête.
- c) Si seule la bille objet interfère, elle sera placée au point de tête, ou au point central si le point de tête est occupé par la bille blanche.
- d) Si seule la bille blanche interfère, elle sera placée comme suit ; Si la bille objet est devant ou au-dessus de la ligne de tête, la bille blanche sera boule en main depuis derrière la ligne de tête : si la bille objet est derrière la ligne de tête, la bille blanche sera placée à l'endroit de tête ou point central si la tête est verrouillée. Dans tous les cas, peu importe quelle boule cible sera touchée en premier dans le nouveau rack.

4.9.- FAUTES GENERALES

Si le tireur commet une faute générale, un point sera déduit de son marqueur et les boules seront replacées en fonction des règles réglementaires et le jeu passe à son adversaire. Le boule

blanc reste à sa place sauf dans les cas indiqués dans la section suivante sur les « Fautes générales ».

Voici les fautes générales en 14.1 :

- Empocher la bille blanche ou la frapper de la table. La bille blanche est en main depuis derrière la ligne de tête (voir 1.5 La bille blanche en main)(6.1)Ne pas jouer de
- groupe après contact (6.3)Pied à terre (6.4)
-
- Boule dirigée hors de la table (toutes les boules éjectées de la table seront repositionnées) (6.5)
- Boule touchée (6.6)
- Double Hit / Hit Balls (6.7)"Push
- Shot" (6.8)Boules en
- mouvement (6.9)
- Mauvais placement de la bille blanche (6.10)
- Jouant derrière la ligne de tête en cas de faute selon le deuxième paragraphe de 6.11, la bille blanche est en main pour le joueur entrant (6.11)
- La queue de jeu sur la table (6.12)Jouer hors tour (6.13)Jeu lent (6.15)
-
-

4.10.- DÉFAUT DE SERVICE

Une faute de service est pénalisée en soustrayant deux points au score du fautif comme mentionné en 4.3 Tir d'ouverture, de plus un nouveau service peut être possible. Si une « faute de service et une faute générale » sont commises lors du coup d'ouverture, l'action sera sanctionnée comme une faute de service.

4.11.- FAUTE GRAVE

« 6.16 Comportement antisportif » : la sanction correspondante sera appliquée par le Directeur Sportif après rapport de l'arbitre.

Règle "6.14 Trois fautes consécutives" : Un point sera déduit pour chaque faute. Lors de la commission de trois fautes consécutives, il sera pénalisé de quinze points supplémentaires (au total les points soustraits seront de 18). Les trois fautes commises et sanctionnées, le marqueur de faute sera remis à zéro. Lorsque trois fautes consécutives auront été commises, les quinze boules seront montées dans le triangle et le coup d'ouverture correspondra au fautif. Une faute de service ne sera pas prise en compte pour le calcul de "trois fautes consécutives".

4.12.- STAGNATION

Si une impasse se produit (voir 1.12 Deadlock), les joueurs zoomeront à nouveau pour déterminer qui prendra le service d'ouverture.

5 - BOLA NEGRA / BOULE NOIRE

La boule noire se joue avec 15 boules colorées et la boule blanche. Les boules cibles sont deux groupes de 7, un groupe est rouge et l'autre est jaune.

Le joueur qui perce son groupe en premier puis perce légalement la boule noire gagne la partie. Il n'est pas nécessaire d'annoncer les coups.

5.1.- DÉFINITIONS

En plus des définitions de la section 8 Définitions utilisées dans les Règles, les définitions suivantes s'appliquent à Black Ball :

- Coup franc : après qu'une faute a été commise, le joueur entrant bénéficie d'un coup franc. Sur un lancer franc, la règle 6.2 "Premier contact avec un boule qui n'est pas la cible légale" ne s'applique pas et le joueur peut tirer depuis l'endroit où la bille blanche s'est immobilisée ou l'avoir en main depuis derrière la ligne de tête.
- La Cabaña : c'est la zone rectangulaire de la table délimitée par la ligne de tête et les trois bandes de la tête de table. La ligne de tournière est parallèle au serre-tête et à un cinquième de la surface de la table à l'extérieur du serre-tête. Pour les règles générales applicables "derrière la ligne de tête" doit être compris comme "dans la cabine"
- "Snooké" : Un joueur est considéré comme ayant un snooker sur le joueur adverse, lorsque la bille blanche n'a pas un chemin droit et direct pour entrer en contact avec au moins une partie d'une boule cible légale. Le snooker doit être annoncé par l'arbitre pour être considéré comme officiel.
- "Boule sur » : il est considéré comme un « sur » boule lorsqu'il s'agit d'une boule légale.

5.2.- ÉQUIPEMENT

Les quinze boules comprennent deux groupes de sept boules distingués par deux couleurs unies ou, parfois par deux groupes de lisses et de rayures, Dans ce cas les groupes seront composés d'un ensemble de boules numérotées de un à sept et de neuf à un. . De plus, il y a une boule noire qui peut être numérotée la huit boule. Le point de pied et la ligne de tête doivent être marqués.

5.3.- DÉTERMINER LE PREMIER SERVICE

Le joueur qui gagne "le lag" (approche des boules à bande) aura la possibilité de décider qui va servir. (voir 1.2 Détermination de l'ordre de départ « Lag » (approche par boule)). Dans les jeux suivants, les services alternatifs sont la norme (voir Règlement 15, « Coups de pied » ultérieurs).

5.4.- LE TRIANGLE DE LA BOULE NOIRE

Le triangle est assemblé comme indiqué sur le schéma ci-joint, avec la boule noire au pied.

5.5.- COUP D'OUVERTURE

Les règles suivantes s'appliquent au coup d'ouverture.

- a) La bille blanche commence en main derrière la ligne de tête.
 - b) Au moins une boule doit être empochée ou au moins deux boules cibles doivent passer la ligne médiane de la table, sinon le tir est une faute.
 - c) Si la boule noire est empochée sur le coup d'ouverture, toutes les boules seront remontées dans le triangle et le même joueur répétera le service. Les règles sont ignorées
- 6.1 Empocher la bille blanche ou l'expulser hors de la table ou 6.5 Boule éjectée hors de la table sur un coup d'ouverture dans lequel la boule noire est empochée.

5.6.- TABLE OUVERTE / CHOISIR GROUPE

La table est considérée comme « ouverte » lorsque le choix du groupe (uni ou rayé) n'a pas encore été fait.

La table restera ouverte après le coup de départ et jusqu'à ce que le tireur empoche une boule d'un seul groupe lors d'un coup normal et légal, c'est-à-dire pas sur un coup de départ ou un coup franc.

Le tireur se voit alors attribuer ce groupe de boules et l'adversaire se voit attribuer l'autre groupe.

5.7.- CONTINUER LE JEU

Le tireur restera à table tant qu'il continuera à empocher légalement les boules de son groupe ou à empocher légalement la boule noire, légalement. S'il ne parvient pas à empocher légalement une bille mais ne commet pas de faute, le joueur entrant tire de l'endroit où la bille blanche a atterri.

5.8.- BOULE BLANCHE EN MAIN DANS LA CABINE

Lorsqu'un joueur a une boule en main, il ne peut la placer que dans n'importe quelle partie de la hutte. Vous pouvez continuer à le repositionner jusqu'à ce que vous preniez la photo. Il n'est pas nécessaire que la bille blanche sorte de la cabane avant d'entrer en contact avec une bille cible.

5.9.- BOULES COLLÉES

Si la bille de choc touche une bille cible, le tireur ne doit pas jouer la queue de billard vers cette cible, il commettrait une faute. Le boule est considéré comme ayant été touché lorsqu'il sort du cadre, ce tir étant légal.

5.10.- JOUER QUAND L'OPPOSÉ A FAIT UN « SNOOKER »

Lorsque le tireur a été « snookado » d'autre part, la règle 6.3 ne s'applique pas. Ne pas toucher la bande après le contact.

5.11.- REMPLACEMENT DE LA BOULE

Les boules d'objet éjectées de la table seront repositionnées sur la longue ficelle. S'il s'agit de plusieurs boules, la règle d'ordre suivante s'applique. (1) la boule noire, (2) les boules du groupe du joueur entrant, ou les boules du groupe rouge, bleu ou lisse si la table est ouverte, (3) les autres boules.

5.12.- STAGNATION

En cas d'impasse due à un manque de progression vers une conclusion, le joueur qui a effectué le service d'ouverture le rejouera. Le décrochage se produit également si la position ne permet pas un tir légal.

5.13.- FAUTES GENERALES

Si le tireur commet une faute, le jeu passe à l'adversaire. Le joueur entrant a un lancer franc (voir Coup franc) comme premier coup de sa manche.

Ce qui suit sont des fautes générales dans Black Ball :

- Jack Ball troué ou hors de la table (6.1)
- Ne touchez pas la cible légale en premier (cette règle ne s'applique pas en cas de lancer franc). (6.2)
- Ne jouez pas au groupe après le contact (6.3)
- Pied à terre (6.4)

- Boule sautée de la table (6.5)Boule
- touchée (6.6)
- Double Hit / Hit Balls (6.7)Faute pour
- avoir poussé le boule (chariot) (6.8)
- Boules en mouvement (6.9)
- Mauvais placement de Jack Ball (lorsque vous jouez depuis la
- hutte) (6.10)Taco sur la table (6.12)Jouer hors tour (6.13)Jeu lent (6.15)

-
-

Les situations supplémentaires suivantes sont des fautes de Black Ball.

- **Empocher une boule adverse : c'est une** faute d'empocher une boule adverse si une boule du groupe du tireur n'a pas été empochée dans le même coup.
- **Table incorrecte** : il faut jouer avant que toutes les billes à repositionner aient été placées.
- **Jump Shot** : faire sauter la bille blanche par-dessus n'importe quelle boule cible est une faute.
(Maintenant, si la bille blanche quitte la surface de la table et entre en contact avec la bille cible, cela n'est pas considéré comme une faute, mais si elle ne parvient pas à entrer en contact avec cette bille, cela est considéré comme un tir sauté et donc une faute).

5.14.- FAUTES ENTRAINANT LA PERTE DU

JEULe joueur perd la partie si :

- a) empocher la boule noire sur un coup illégal ;
- b) il empocher la boule noire sur n'importe quel coup alors que les boules de son groupe restent sur la table ;
- c) ne pas se conformer intentionnellement à la règle 6.2 Faire le premier contact avec un boule qui n'est pas la cible légale ; ou
- d) n'essayez pas d'entrer en contact avec un "boule".

6 - LA CONDUITE ANTI-SPORTIVE SERA PÉNALITÉ POUR LA PERTE DU MATCH U **UNE AUTRE PÉNALITÉ SELON LE TYPE DE COMPORTEMENT**

Les actions suivantes sont des fautes dans Billiards Pool tant qu'elles sont incluses dans les règles du jeu en question. S'il y a plusieurs fautes dans un même coup, seule la plus grave sera appliquée. Si une faute n'a pas été sifflée avant le début du prochain coup, il est supposé qu'aucune faute n'a été commise.

6.1.- COUPER LA BILLE BLANCHE OU L'ÉJECTER DE LA TABLE

Si la bille blanche est empochée ou jetée hors de la table, le tir est une faute.
(Voir 8.3 Boules trouées et 8.5 Boules sautées).

6.2.- EFFECTUER LE PREMIER CONTACT AVEC UNE BOULE QUI N'EST PAS L'OBJECTIF JURIDIQUE

Dans les jeux qui exigent que la boule cible soit une boule particulière ou l'une d'un groupe de boules, la bille blanche doit d'abord entrer en contact avec n'importe quelle autre boule.

6.3.- NE PAS TOUCHER LE BANDE APRÈS LE CONTACT

Si aucune bille n'est empochée sur un coup, la bille blanche doit entrer en contact avec une bille cible, et après ce contact, au moins une bille (soit la bille blanche soit la bille cible) doit entrer en contact avec un rail, sinon, le coup est faux .

6.4.- PIED AU SOL

Si le tireur n'a pas au moins un pied en contact avec le sol au moment où la queue entre en contact avec la bille blanche, le tir est une faute.

6.5.- BOULE DIRIGÉE A L'EXTERIEUR DE LA TABLE

C'est une faute de diriger une boule cible hors de la table. Cela dépendra des règles de chaque jeu si la boule éjectée doit être replacée sur la table.

6.6.- COUP DE BOULE

C'est une faute de toucher, déplacer ou changer la direction de tout boule objectif à l'exception de la contact normal de boule à boule pendant les tirs.

C'est une faute de toucher, déplacer ou changer la direction de la bille blanche sauf lorsqu'elle est boule en main ou pour le coup normal lors d'un tir.

Le joueur est responsable du matériel sous son contrôle tel que la craie, les rallonges, les vêtements, ses cheveux, les parties de son corps et la bille blanche lorsqu'il l'a en main, qui peuvent être impliqués lors de la commission d'une faute.

Si une telle faute est accidentelle, il s'agit d'une faute standard, mais si elle est intentionnelle, il s'agit d'une conduite antisportive 6.16.

6.7.- DOUBLE COUP / COUP DE BOULES

Si la queue touche la bille blanche plus d'une fois dans un coup, le coup est une faute.

Si la bille blanche est proche d'une bille cible mais ne la touche pas et que la bille blanche est toujours sur la bille blanche alors que la bille blanche entre en contact avec la bille cible, le tir est une faute.

Si la bille blanche est très proche d'une bille cible et que le joueur ne fait qu'effleurer la cible en passant le coup, on suppose qu'il n'a pas enfreint le premier paragraphe de cette règle, bien que la pointe soit sans aucun doute toujours sur la bille blanche lorsque le contact bille-bille est établi.

Cependant, si la bille blanche touche une bille cible au début du tir, il est légal de tirer vers cette bille (tant qu'il s'agit d'une cible légale dans les règles du jeu) et si la bille cible est déplacée par tel coup, est considéré comme ayant été touché par la bille blanche. (Bien qu'il puisse être légal de tirer vers une telle boule frappée, il faut veiller à ne pas enfreindre les règles du premier paragraphe s'il y a des boules supplémentaires à proximité.)

La bille blanche n'est censée toucher aucune boule, à moins que l'arbitre ou l'adversaire ne l'en avertisse. Il est de la responsabilité du tireur d'obtenir l'avertissement avant de tirer. Jouer hors d'une boule frappée n'est pas considéré comme ayant touché cette boule à moins que cela ne soit spécifié dans les règles du jeu particulier.

6.8.- « PUSH SHOT » / PANIER

Lorsque la semelle de la queue entre en contact avec la bille blanche et que ce contact continue dans le coup plus longtemps que nécessaire dans un coup normal, ce sera une faute.

6.9.- BOULES EN MOUVEMENT

Un tir doit être lancé alors qu'une boule est en mouvement ou en rotation.

6.10.- MAUVAIS PLACEMENT DE LA BOULE BLANCHE

Lorsque la boule est en main et limitée à la zone derrière la ligne de tête, c'est une faute de frapper la bille blanche si elle est au-dessus ou au-delà de la ligne de tête. En cas de doute, le tireur peut consulter l'arbitre pour des éclaircissements.

6.11.- JOUER DERRIÈRE LE TITRE

Lorsque le boule est en main depuis derrière la ligne de tête et que le premier boule touché est également derrière la ligne, le tir est une faute à moins que Blanc n'ait franchi la ligne avant d'entrer en contact avec ce boule. Si le tir est intentionnel, il s'agit d'un comportement antisportif.

6.12.- LE SAC DE JEU SUR LE DESSUS DE LA TABLE

Si le joueur utilise sa queue pour aligner un coup en le laissant sur la table sans le tenir avec sa main, c'est une faute.

6.13.- JOUER HORS TOUR

C'est une faute standard de jouer involontairement en dehors du tour. Normalement, les boules seront jouées là où elles s'étaient arrêtées après l'erreur. Si un joueur joue intentionnellement hors de son tour, il s'agit d'une conduite antisportive.

6.14.- TROIS FAUTES CONSECUTIVES

Si un joueur commet trois fautes consécutives sur trois tirs successifs sans tir légal entre eux, il perd la partie. Les trois fautes doivent être commises dans le même match. Le joueur doit être notifié entre la deuxième et la troisième faute, sinon une faute éventuelle sera considérée comme la deuxième. Si un joueur commet plusieurs fautes sur un seul coup, cela compte comme une seule faute.

6.15.- SLOW PLAY

Si, de l'avis de l'arbitre, un joueur empêche le déroulement normal du tournoi ou du jeu, avec une persistance dans son jeu lent, il peut être averti par l'arbitre puis selon sa discrétion imposer un temps déterminé pour la confrontation qui sera appliqué. entre les tirs des deux joueurs (c'est-à-dire que les deux joueurs portent une horloge qui marque l'heure du tir).

Si l'arbitre impose une limite de temps et que cette limite est dépassée par un joueur qui a reçu un avertissement de dix secondes, c'est une faute et le joueur entrant est récompensé, selon les règles applicables au jeu en cours.

La règle 6.16 Conduite antisportive peut également s'appliquer.

6.16.- CONDUITE ANTI-SPORTIVE

La sanction normale pour conduite antisportive est la même que pour une faute grave, mais l'arbitre peut imposer une sanction en fonction de son jugement. Parmi les autres sanctions possibles figurent :

- Un avis
- Une pénalité standard, qui peut faire partie d'une série de trois fautes le cas échéant,
- Une sanction de faute grave, de perte du jeu, de set ou d'affrontement ;
l'expulsion de la compétition éventuellement avec la perte de tous les prix, trophées et points de classement.

Une conduite antisportive est une conduite intentionnelle qui discrédite le sport ou qui perturbe ou modifie le jeu au point qu'il ne peut pas être joué équitablement. Il comprend:

- a) Distraire l'adversaire
- b) Changer la position des boules d'une manière autre qu'un coup légal.
- c) Jouer un coup manqué intentionnellement
- d) Continuer le jeu après qu'une faute a été sifflée ou pendant que le jeu a été suspendu
- e) S'entraîner pendant un match
- f) Marquer le tableau
- g) Retarder le jeu
- h) Utiliser les matériaux de manière inappropriée

7 - REGLES / REGLEMENTS CONCOURS EN FAUTEUIL ROULANT

7.1.- ADMISSIBILITÉ DU JOUEUR

Tous les joueurs doivent avoir un handicap nécessitant l'utilisation d'un fauteuil roulant, tel que paraplégie, tétraplégie, amputation ou autre handicap reconnu. Dans certains cas, un rapport médical peut être requis pour déterminer l'admissibilité.

7.2.- INFRACTION ENTRAINANT DES FAUTES

- a) Les joueurs doivent rester assis sur le matelas ou le siège du fauteuil roulant tout en jouant un coup. Les fesses doivent reposer sur le siège ou le coussin lors de l'exécution du tir. Il n'est pas permis de plier le coussin pour augmenter la hauteur du

joueur. Le joueur n'est pas autorisé à s'asseoir sur le volant ou l'accoudoir. Le point de la chaise où reposent normalement les fesses du joueur doit avoir un maximum de 68,5 cm. de la surface du sol.

- b) Les pieds du joueur ne peuvent pas toucher le sol pendant le tir. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser vos jambes ou vos moignons comme levier contre une partie de la table ou du fauteuil roulant pendant que vous tirez.
- c) Les joueurs sont autorisés à utiliser des aides telles que des extensions de queue, des ponts spéciaux, etc. Ils ne peuvent pas être aidés pendant le tir (cependant, une autre personne peut saisir le pont mais ne peut pas aider à frapper la queue) Si un joueur a besoin d'aide pour déplacer la chaise autour de la table, il peut avoir une autre personne pour l'aider, mais vous ne pourrez pas toucher la chaise en tirant.

La violation d'un acte précédemment exposé est considérée comme une faute 6.16

Comportement antisportif et sera sanctionnée comme suit :

- 1ère infraction : Boule en main pour l'adversaire n'importe où sur la table.
- 2ème infraction : perte de la partie en jeu.
- 3ème infraction : perte du match / confrontation. Le directeur sportif, sur rapport de l'arbitre, peut déterminer une autre sanction en fonction de l'infraction.

7.3.- EXIGENCES EN FAUTEUIL ROULANT

Si le joueur dispose d'une chaise avec la possibilité de transformer son assise verticalement ainsi que le dossier, à aucun moment il ne pourra utiliser cette option, réalisant tous ses coups assis. Le fauteuil du joueur doit être en parfait état et propre.

8 - DEFINITIONS UTILISEES DANS LE REGLEMENT

Les définitions suivantes s'appliquent à tous les modes de jeu.

8.1.- PARTIES DU TABLEAU

Les définitions des pièces du tableau suivant se réfèrent au schéma ci-joint. Quelques détails de taille exacte etc. il peut être trouvé dans les spécifications de l'équipement WPA (voir www.WPA-Pool.com pour des informations plus récentes).

La table se compose de contremarches, de coussins, d'une surface de jeu et de poches.

La partie de la table appelée le pied est l'endroit où les boules cibles sont normalement placées et la partie appelée la tête est l'endroit où la boule blanche commence normalement.

La zone entre la ligne de tête et le bandeau de la table s'appelle une cabine.

Les coussins sont les parties supérieures des élévateurs, les poches et les intérieurs des poches font partie des élévateurs.

Il y a quatre « cordes » sur la surface de jeu comme dans le schéma : La longue corde qui s'étend sur toute la longueur du centre de la table. La corde de la tête de lit.

La corde à pied.

La corde centrale entre les deux poches au centre de la table.

Ces lignes sont marquées comme indiqué ci-dessous.

Les bandes peuvent avoir des incrustations qui marquent les quarts de la largeur et les huitièmes de la longueur de la table.

Les points suivants seront marqués sur la surface de jeu s'ils sont utilisés dans un certain mode de jeu.

Le point de pied où la corde de pied et la longue corde se croisent ;

Le point de tête où la corde debout et la longue corde se croisent ;

Le point central où l'accord moyen et l'accord long se croisent ;

La longue corde entre le point de pied et la bande de pied ; et le triangle soit en ligne soit par points d'alignement selon le jeu.

8.2.- TIR

Un coup commence lorsque la semelle de la queue entre en contact avec la bille blanche dans un mouvement vers l'avant.

Un tir se termine lorsque toutes les boules en jeu ont cessé de bouger et de tourner. Un tir est considéré comme légal si le tireur ne commet pas de faute pendant le tir.

8.3.- BILLE MONTÉE

Une boule est empochée si elle vient reposer à l'intérieur d'une poche sous la surface.

Une bille près du bord de la poche et partiellement soutenue par une autre bille est considérée comme empochée si la bille de support a été retirée et que l'autre bille est tombée dedans.

Si une bille s'arrête près du bord d'une poche et reste immobile pendant cinq secondes, elle n'est pas considérée comme empochée si elle tombe ensuite dans la poche, pour plus d'informations. Voir 1.7 Boules qui bougent spontanément.

Pendant les cinq secondes, l'arbitre doit s'assurer qu'aucun autre tir n'est effectué.

Une boule cible qui rebondit d'une poche sur la surface de la table n'est pas une boule empochée. Si la bille blanche entre en contact avec une bille empochée, la queue sera considérée comme empochée autant que si elle rebondit ou non. L'arbitre videra la poche si elle est pleine ou presque pleine mais il est de la responsabilité du tireur de s'assurer que cela soit fait.

8.4.- VISANT UN BANDE

Une boule est considérée comme dirigée vers une bande si elle ne joue pas cette bande et la touche ensuite. Une boule qui touche une bande avant un tir est considérée comme « gelée » et n'est pas considérée comme dirigée vers cette bande à moins que vous ne quittiez d'abord cette bande puis que vous reveniez.

Une boule qui est empochée ou éjectée de la table est également considérée comme dirigée vers la bande.

Une boule n'est pas censée être « gelée » à moins que l'arbitre, le tireur ou l'adversaire ne l'ait déclarée (voir également le règlement 27 Singing Frozen Balls).

8.5.- EXPULSÉ DE LA TABLE

Une boule qui s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu de la table mais qui n'est pas empochée est considérée comme éjectée de la table.

Une boule est également considérée comme éjectée de la table si elle avait été éjectée sauf que lorsqu'elle entre en contact avec un objet extérieur, tel qu'une lampe, une craie ou un joueur et lorsqu'elle entre en collision avec l'objet, elle revient sur la table. Une boule qui entre en contact avec le haut du rail n'est pas considérée comme éjectée si elle revient à la surface de la table ou pénètre dans une poche.

8.6.- SUIVI DE LA BOULE BLANCHE / SCRATCH

Un coup dans lequel la bille blanche est empochée est connu sous le nom de "scratch".

8.7.- BOULE BLANCHE

La bille blanche est la boule qui est frappée par le tireur au début d'un tir. Traditionnellement il est blanc mais il peut aussi être marqué par des points ou des logos.

Dans les jeux de billard de poche, une seule bille blanche est utilisée par les deux joueurs.

8.8.- BOULES CIBLES

Les boules cibles sont frappées par la bille blanche afin de les empocher. Généralement, elles sont numérotées de un au nombre de boules utilisées dans le jeu. Les couleurs et les marques des boules sont définies dans les spécifications de l'équipement WPA.

8.9.- SET

Dans certaines confrontations le match est divisé en parties que l'on appelle des « sets » et avec un certain nombre de « sets » gagnés pour gagner la confrontation. A votre tour, un certain nombre de parties ou de points est nécessaire pour remporter chaque « set ».

8.10.- RACK

Le "rack" est l'appareil, généralement de forme triangulaire, qui est utilisé pour placer les boules cibles pour faire le coup d'ouverture au début du jeu.

Le nom "rack" fait également référence au groupe de boules placées. Pour "rack", les boules objectifs sont de les placer à l'aide du "rack".

Un "rack" fait également partie d'une confrontation jouée avec un "rack" individuel de boules cibles.

Certains jeux tels que 9 Ball sont marqués avec un point par rack.

8.11.- COUP D'OUVERTURE

Un coup d'ouverture est le coup qui ouvre le jeu ou le match selon le jeu. Cela se produit lorsque les boules cibles ont été mises en rack et que la bille blanche est jouée derrière la ligne de tête, généralement dans l'intention de casser le rack.

8.12.- ENTRÉE

Une manche est le tour du joueur à la table. Il commence lorsqu'il est légal pour le joueur de tirer et se termine lorsqu'il ne serait pas légal pour ledit joueur de tirer à nouveau.

Dans certains jeux, un joueur peut choisir de ne pas utiliser son tour dans certaines situations où le jeu serait normalement son tour. (par exemple un « push out » de 9 ou 10 boules) Le joueur en possession du tour est appelé le « tireur ».

8.13.- POSITION DES BILLES

La position d'une boule est déterminée par la projection verticale de son centre jusqu'à la surface de la table (c'est-à-dire la partie qui est en contact avec le tissu).

Une boule est considérée comme positionnée au-dessus d'une ligne lorsque le centre est directement au-dessus de la ligne ou du point.

8.14.- REMPLACEMENT DES BILLES

Dans certains jeux, les boules cibles doivent être remplacées sur la surface de la table, parfois il n'est pas nécessaire de former un nouveau "rack" (voir 1.4 Remplacement des boules).

8.15.- RESTAURATION D'UNE POSITION

Si la position des boules est modifiée, les règles du jeu peuvent établir qu'elles doivent être repositionnées là où elles étaient. L'arbitre placera les boules dans les positions qu'elles avaient avant le tir.

8.16.- TIR SAUT

Un tir sauté est un tir dans lequel la bille blanche saute par-dessus un obstacle intermédiaire tel qu'une boule cible ou une partie d'un rail.

Le tir sera légal selon la façon dont il est tiré et les intentions du tireur. Normalement, un coup de saut est légal lorsqu'il est effectué en levant la queue et en dirigeant la bille de choc vers le bas sur la surface de la table d'où le rebond se produit.

8.17.- COUP DE SÉCURITÉ / PAS DE BOULE

Un coup de sécurité est envisagé si un certain mode de jeu est obligatoire pour annoncer les coups et que le tireur a préalablement déclaré le coup de sécurité à l'arbitre ou à l'adversaire avant de le tirer. Le jeu passe à l'adversaire à la fin d'un tir de sécurité.

8.18.- PIFIA

Une erreur se produit lorsque la semelle à crampons glisse de la bille blanche, probablement en raison d'un manque de craie. Il est généralement accompagné d'un son fort et la semelle est généralement décolorée.

Bien que certaines bévues impliquent que cela a été dû à un contact du côté de la queue avec la bille blanche.

À moins qu'un tel contact ne soit clairement visible, on suppose qu'il ne s'est pas produit.

Un coup est considéré comme une bévue si la semelle de la queue entre en contact avec la surface de la table et la boule lorsqu'elle quitte la surface.

Notez que les erreurs intentionnelles sont exposées dans 6.16 Conduite antisportive (c).

9 - BOULE 10

10 Ball est un jeu de tir annoncé, joué avec une bille blanche et dix boules colorées numérotées de 1 à 10. À chaque coup, la première boule de contact doit être la boule numérotée le plus bas sur la table.

Le joueur qui empoché légalement la 10-ball gagne la partie.

Si la boule dix est empochée lors du coup de service, l'action ne sera pas valable et la boule 10 sera replacée à l'emplacement debout et le joueur qui a effectué le service continuera son tour s'il n'a pas commis de faute.

Une seule boule peut être appelée à chaque coup (voir 9.5 Appeler des coups et pointer des boules).

9.1.- ORDRE DE DEPART

L'ordre de jeu est déterminé en approchant le boule sur le côté. (Voir 9.1 Ordre de départ - "Lag") Le gagnant décide s'il doit casser ou faire casser l'adversaire. En 10 Ball, il est normal d'alterner les services dans les matchs suivants, à moins qu'il n'y ait des règles spécifiques dictées pour un tournoi donné.

9.2.- LE TRIANGLE DE BOULE 10

Les boules cibles sont disposées en forme de triangle, avec la boule 1 devant le losange au niveau du pied, la boule 10 au centre du losange et le reste des boules dans n'importe quel ordre. (Voir Règlement 4, Placer et frapper les boules).

9.3.- DÉPART LÉGAL

Les règles suivantes s'appliquent au coup de départ : le valet commence derrière la ligne de tête ; et si aucune boule cible n'a été empochée ou, au moins, quatre boules cibles ont touché la bande, il s'agit d'une faute (Voir Règlement 17, Exigences de service ouvert).

9.4.- DEUXIEME COUP DU JEU - PUSH OUT

Dans le coup immédiatement après un coup d'ouverture légal, le joueur à son tour peut annoncer un "push out". Contact », pour cette pièce. Si aucune faute n'a été commise dans le push out, l'adversaire choisit qui va tirer. La 10-ball empochée lors d'un push out sera replacée au niveau du pied.

9.5.- ANNONCER LES TIRS

A chaque fois qu'un joueur tente d'empocher une boule colorée (à l'exception du service) le coup doit être annoncé en précisant clairement quelle est la boule et l'empoisson s'ils ne sont pas évidents. Les combinaisons, caramboles et plans à travers le groupe et plans similaires ne sont pas considérés comme évidents et doivent être annoncés.

Lors de l'annonce d'un coup, il n'est pas nécessaire d'indiquer des détails tels que le nombre de bandes, les combinaisons, les caramboles, etc.

9.6.- SÉCURITÉ / SÉCURITÉ

Pour des raisons stratégiques un joueur peut appeler "sécurité" ou "pas de boule" ce qui lui permet d'entrer en contact avec la cible légale sans chercher à l'empocher et termine son tour. Cependant, s'il perce la cible légale, le joueur entrant a la possibilité de tirer ou de passer le coup au joueur qui a appelé "sécurité" (voir 9.7 Boules illégalement empochées qui s'applique également lors d'un tir de sécurité)

9.7.- BOULES LANCÉES ILLÉGALEMENT

Si le joueur ne met pas la boule annoncée dans la poche et l'empocher dans une autre poche ou frappe une autre boule, son tour est terminé. Le joueur entrant a la possibilité de lancer ou de passer le tour du jeu à l'adversaire.

9.8.- CONTINUER LE JEU

Si le joueur entre légalement une boule appelée sur un coup (sauf pour un push out) - voir 9.4 Second Shot of the Game - « Push Out ») toute autre boule empochée sera est (sont) hors jeu (moins la boule dix, voir 9.9 Placer les boules) et reste sur la table pour continuer son tour. Si vous empochez légalement la boule dix sur n'importe quel coup (exception, un « Push Out »), vous gagnez la partie. S'il ne parvient pas à empocher la bille annoncée ou commet une faute, le tour passe à son adversaire et s'il n'a pas commis de faute, il doit tirer avec la bille blanche d'où elle repose.

9.9.- REMPLACEMENT DE LA BILLE

Si la boule dix est empochée lors d'un coup d'ouverture non annoncé ou d'une faute d'expulsion, accidentellement dans une poche non annoncée ou hors de la table, elle est replacée sur le point d'arrêt. Aucune autre boule colorée n'est jamais remplacée.

9.10.- FAUTES GENERALES

Si le tireur commet une faute générale, le tour passe à son adversaire. Avoir une bille blanche en main et pouvoir la placer où vous voulez n'importe où sur la surface de la table.

Les fautes générales à 10 boules sont les suivantes :

- **Jack Ball troué ou hors de la table (6.1)**
- **Ne touchez pas la cible légale en premier (cette règle ne s'applique pas en cas de lancer franc). (6.2)**
- **Ne jouez pas au groupe après le contact (**
- **6.3)Pied à terre (6.4)**
- **Boule sautée de la table (6.5)Boule**
- **touchée (6.6)**
- **Double Hit / Hit Balls (6.7)Faute pour**
- **avoir poussé le boule (chariot) (6.8)**
- **Boules en mouvement (6.9)**
- **Mauvais placement de Jack Ball (lorsque vous jouez depuis la**
- **hutte) (6.10)Taco sur la table (6.12)Jouer hors tour (6.13)Jeu lent (6.15)**
-
-

9.11.- FAUTES GRAVES

Pour 6.14 Trois Fautes Consécutives, la pénalité est la perte de la partie. Pour « 6.16 Comportement antisportif », le Directeur Sportif appliquera, après rapport de l'arbitre, la sanction correspondante.

9.12.- RESTER LE JEU

Si une impasse se produit pour la fin du jeu (voir 1.12 Arrêt), le jeu sera répété en prenant le coup d'ouverture par le même joueur.

Billard – Pool. **Règlements**

I. Discrétion administrative

Ces règlements traitent des exigences d'uniformité, d'horaires et d'autres choses qui ne font pas partie des règles du jeu actuelles mais qui doivent être réglementées. Certains aspects lors de l'application de ces règles varient d'un tournoi à l'autre, comme le nombre de « sets » dans un match et qui sert après le premier jeu de boule 9. Les organisateurs de l'événement ont le pouvoir de mettre en vigueur des règlements pour chacun des Les événements. Ce règlement n'a pas la même force que le Règlement ; les règles ont préséance.

II. Exceptions aux règles

Les règles du jeu actuelles ne peuvent être modifiées sans l'autorisation spéciale du directeur sportif de la WPA ou de toute autre personne autorisée pour chaque événement. Une explication écrite doit être disponible pour la réunion des joueurs avant l'événement.

III. Robe

Les vêtements du joueur doivent toujours être adaptés au niveau de la compétition et doivent être propres et en bon état.

Si un athlète a des doutes sur la légalité de ses vêtements, il doit consulter le directeur sportif avant le début de l'événement.

Le directeur sportif a le dernier mot sur la légalité des vêtements.

Dans certaines circonstances, le directeur sportif peut autoriser un joueur à participer même s'il enfreint le règlement, par exemple lorsque ses bagages ont été perdus sur une compagnie aérienne.

Un joueur peut être disqualifié pour avoir enfreint les règles d'uniformité.

Dans le cas où aucune règle spéciale concernant l'uniformité n'est spécifiée avant l'événement, il est supposé que les règles WPA s'appliqueront.

Les éléments suivants sont les exigences pour les championnats du monde et les événements du World Tour :

- à) **Hommes**: Les hommes peuvent porter une chemise à col ordinaire ou un polo à col de n'importe quelle couleur. La chemise ou le polo doit être rentré à l'intérieur du pantalon. Il doit être propre et en bon état. Les tee-shirts ne sont pas autorisés. La chemise ou le polo doit avoir des manches. Les pantalons de ville doivent être propres, en bon état et de n'importe quelle couleur. Les jeans (faits de denim) de toute couleur sont interdits bien que ce type de conception soit autorisé (dans un autre type de tissu). Les chaussures de ville doivent

être élégant et doit compléter la tenue. Les sandales ou chaussures de tennis ne sont pas autorisées. Les chaussures de sport qui ont une tige en cuir ou quelque chose de similaire peuvent être admises à la discrétion de la direction sportive.

- b) **Femmes:** Les femmes peuvent porter un chemisier élégant ou un polo. Les tee-shirts sont interdits. Les pantalons de ville doivent être propres et en bon état. Les femmes sont autorisées à porter des jupes qui couvrent les genoux. Les chaussures de ville doivent être élégantes et compléter l'uniformité. Les sandales ou chaussures de tennis ne sont pas autorisées. Les chaussures de sport à dessus en cuir ou similaire peuvent être admises à la discrétion du directeur sportif.

IV. Monter les boules / taper sur les boules

Une table est considérée comme « taraudée » lorsqu'un gabarit est situé dans la zone du triangle, les billes sont situées dans les trous du gabarit et taraudées. Cette procédure remplace l'utilisation du triangle traditionnel et assure un ajustement rapide et serré. Le choix de ce système par rapport à la méthode traditionnelle est toujours à la discrétion du directeur sportif. Les joueurs ne doivent jamais frapper les boules, cela ne doit être fait que par ceux qui sont autorisés. Pour plus d'informations sur les équipes, etc., vous devez contacter le directeur sportif de la WPA.

V. Intervention des Arbitres de Zone

Normalement, il n'y a pas d'arbitre pour chaque table, donc, selon le nombre d'arbitres disponibles, ceux-ci sont divisés en zones, donc chaque arbitre est responsable d'un certain nombre de tables. Dans ces situations, c'est l'adversaire qui doit remplir les « fonctions d'arbitre », devant attirer l'attention de son arbitre correspondant dans sa zone quand il le juge approprié.

Si avant un tir, le tireur pense que son adversaire ne serait pas en mesure de juger le tir, ou vice versa, il doit appeler l'attention d'un arbitre de zone. Tout joueur a le droit de suspendre le jeu jusqu'à ce qu'un différend soit résolu. S'il y a un différend entre deux joueurs et que l'arbitre de zone doit prendre une décision sans avoir vu la cause d'un tel différend, il doit être très clair sur la situation et comprendre ce que prétendent les joueurs, pour cela il peut consulter des témoins de confiance, l'examen d'une bande vidéo, etc. Si l'arbitre ne peut pas déterminer si une faute s'est réellement produite, il est supposé qu'il ne s'agissait pas d'une faute.

VU. Sanctionner les comportements antisportifs

Les règles et règlements donnent à l'arbitre et aux autres parties autorisées une latitude considérable pour déterminer la sanction appropriée pour conduite antisportive. Divers éléments doivent être pris en considération dans de telles décisions, tels que : le comportement antérieur, les avertissements préalables, la gravité de l'infraction et les informations qui ont été éventuellement données lors de la réunion des joueurs. De plus, le niveau de la compétition peut être pris en compte, car les joueurs de haut niveau doivent très bien connaître les règles, tandis que les joueurs débutants peuvent ne pas être très clairs sur l'application du règlement.

VII. Protestations contre les décisions

Si un joueur a besoin qu'une décision soit prise, la première personne à contacter est l'arbitre. Il prendra sa décision en utilisant tous les moyens à sa disposition. Si le joueur souhaite contester la décision, il peut le faire auprès des arbitres en chef et, en dernier ressort, auprès du directeur sportif. Dans la plupart des épreuves, la décision du directeur sportif est finale.

Aux championnats du monde WPA, vous pouvez faire appel au directeur sportif WPA s'il est présent. Dans un tel cas, il sera demandé au joueur un acompte de 100 \$ qu'il perdrait si l'appel était jugé contre lui.

VIII. Instructions pour les arbitres

L'arbitre appliquera les règles du jeu, maintiendra les conditions de jeu nécessaires, appellera toutes les fautes et prendra toute autre mesure établie par les règles.

Le jeu sera suspendu lorsque les conditions ne permettent pas le fair-play.

Le jeu est également suspendu tant qu'il y a une réclamation contre une décision.

L'arbitre annoncera les fautes et autres situations spécifiques selon les règles. Il répondra aux questions sur le nombre de fautes commises mais il n'est pas autorisé à donner des conseils ou des avertissements sur l'application des règles. Il peut aider le joueur à ramasser et à remplacer le pont. Si nécessaire, vous pouvez empêcher la lampe d'interférer avec un tir en la déplaçant. Lorsqu'un jeu a une règle des trois fautes, l'arbitre doit indiquer au joueur quand il commet la deuxième faute et aussi quand il revient à la table pour son prochain coup. Le premier avis n'est pas exigé par les règles mais il peut éviter des malentendus par la suite. S'il y a un marqueur où le nombre de fautes est visible, cela facilite la demande d'avertissements.

IX. Objectivité de l'arbitre

L'arbitre sera entièrement responsable des exigences des joueurs en ce qui concerne les données objectives, telles que : si un boule peut être dans le triangle, si un boule est dans la cage,

quelle est la somme des points, combien de points sont nécessaires pour la victoire, si un joueur joue franc jeu, si un joueur ou son adversaire commet une faute, quelle règle peut être appliquée lors d'un coup sûr, etc.

Lorsqu'une clarification d'une règle est demandée, l'arbitre expliquera au mieux la règle applicable, mais toute affirmation erronée de l'arbitre ne profitera pas à un joueur de l'application des règles en vigueur.

L'arbitre ne doit pas offrir ou fournir d'opinion subjective qui pourrait affecter le jeu, telle que : si un bon coup peut être fait sur un coup probable, si une combinaison est possible, comment est la table, etc.

X. Article 8 boules supplémentaire

Si les groupes ont été déterminés et qu'un joueur tire et entre par erreur une boule de son adversaire, la faute doit être sifflée avant qu'il ne tire à nouveau.

Dès qu'il est réalisé que les groupes ont été inversés par un joueur ou l'arbitre, le jeu sera arrêté et le jeu sera répété avec le même joueur prenant le coup d'ouverture.

XI. Restaurer une position

Lorsqu'il est nécessaire de restituer certaines boules, il est de la responsabilité de l'arbitre de faire cette tâche. Il peut demander des informations à n'importe qui pour l'aider à cet égard. Vous pouvez consulter un ou les deux joueurs mais vous n'êtes pas obligé d'accepter l'avis du joueur. Chaque joueur impliqué a le droit de contester le jugement de l'arbitre, mais par la suite, l'arbitre remplacera les boules à sa discrétion.

XII. Acceptation de l'équipement

Les joueurs du tournoi doivent s'assurer, avant de commencer le jeu, que les boules et l'équipement sont conformes aux règles établies. Après le début du match, la légalité du matériel utilisé ne peut être remise en cause (sauf accord entre le joueur adverse et les officiels du tournoi).

XIII. Vider les embrasures

Pour qu'une boule soit considérée comme empochée, elle doit être conforme à toutes les exigences décrites dans la Règle 8.3 Boule empochée. Bien que le devoir de vider les poches relève de la responsabilité de l'arbitre, la responsabilité ultime de toute faute pouvant survenir

en raison d'une bille blanche, par exemple le contact avec une bille précédemment empochée reste toujours avec le tireur.

S'il n'y a pas d'arbitre présent, le tireur peut vider les poches tant qu'il avise clairement son adversaire de son intention et qu'il est évident.

XIV. Casser

Sauf indication contraire du directeur sportif, chaque joueur peut prendre une pause de cinq minutes lors des matchs allant de 9 victoires au (8 Ball) et 13 au (9 Ball). Si les matchs étaient plus courts, il n'y a pas de pause.

Pour utiliser le droit au temps mort, le joueur doit informer l'arbitre de son intention, et s'assurer que l'arbitre est au courant du fait en le confirmant en regardant le tableau d'affichage avec une horloge, et s'assurer que l'arbitre place une marque sur la table suspendant le jeu (Lo normal est de laisser un taco sur la table).

L'adversaire doit rester assis comme dans le développement normal du jeu lorsqu'il n'est pas en possession du coup ; Si vous faites quelque chose de différent de ce que vous faites pendant un match, il sera considéré que vous faites également une pause et que vous ne pourrez pas alors demander une autre pause.

La pause dans les jeux 8-Ball, 9-Ball et 10-Ball doit être entre les racks et le jeu est suspendu.

En 14.1, la pause commence entre les racks et le joueur à la table peut continuer sa manche si son adversaire décide de faire une pause. Si le non-tireur fait une pause, il doit s'assurer qu'il y a un arbitre pour surveiller la table pendant son absence, sinon il n'a pas le droit de protester contre son adversaire.

Le joueur qui a pris la pause doit se rappeler que ses actions doivent être dans l'esprit du jeu et s'il agit autrement, il peut être passible d'une pénalité pour conduite antisportive.

Si un joueur est dans une condition physique différente de la normale en raison d'un traitement médical ou tombe malade, le Directeur Sportif peut varier le nombre de pauses.

XV. Coups d'ouverture suivants

Pour déterminer qui servira après le premier match, dans des matchs tels que le 9-Ball, le directeur sportif peut choisir une procédure différente de celle stipulée dans les règles.

Par exemple, le vainqueur peut servir ou les joueurs peuvent avoir trois services successifs et/ou alternés

XVI. Le support à 9 boules

Comme indiqué dans la Règle 2.2, les boules qui ne sont pas numéro un ou numéro neuf seront placées dans le désordre.

Si l'arbitre ne place pas les boules et qu'un joueur pense que son adversaire place les boules dans un certain ordre, il peut appeler un officiel du tournoi.

Si l'officiel détermine que le joueur place intentionnellement les boules de manière incorrecte, il peut lui donner un avertissement.

Après cet avertissement, si le joueur continue cette action, il sera sanctionné pour conduite antisportive.

XVII. Tir d'ouverture ouvert

Le directeur sportif peut imposer des exigences supplémentaires sur le service dans les jeux qui nécessitent un service ouvert comme le 9. Par exemple, il peut être nécessaire que trois boules passent la ligne de tête ou doivent être empochées.

XVIII. Déviation de la boule blanche au service

Il se peut que le joueur manque le service et essaie d'empêcher la bille blanche de suivre sa trajectoire normale en la déviant avec la queue ou autrement.

Cette action est totalement interdite et indiquée dans la règle de conduite antisportive 6.16 (b)

Les joueurs ne doivent jamais toucher intentionnellement une boule en jeu, sauf avec un coup vers l'avant avec la semelle de la queue sur la bille blanche. La sanction pour une telle faute sera déterminée par l'arbitre selon les règles de conduite antisportive de la Règle 6.16.

XIX. Regarder

Un officiel du tournoi ou un joueur peut demander une horloge pour chronométrer les tirs. Le Directeur Sportif décidera si cela est nécessaire. Si l'arbitre impose une limite de temps de trente-cinq secondes et que cette limite est dépassée par un joueur et a déjà reçu un avertissement de dix secondes, il s'agit d'une faute et le joueur entrant se voit attribuer, selon les règles applicables au jeu qui est joué. La limite de temps s'applique aux deux joueurs (c'est-à-dire que les deux joueurs portent une horloge qui marque l'heure du tir).

Chaque joueur a droit à une prolongation de 25 secondes par partie. L'horloge démarre lorsque toutes les boules du coup précédent s'immobilisent, même les boules qui tournent. L'horloge s'éteint lorsque la semelle de la queue entre en contact avec la bille blanche ou lorsque l'horloge atteint la limite. Si un joueur dépasse le temps, ce sera une faute générale.

XX. Fautes seulement pour White Ball

S'il n'y a pas d'arbitre qui préside le match, il se peut qu'il soit joué en utilisant uniquement des fautes de bille blanche. Cela signifie que ce n'est pas une faute de toucher accidentellement une boule cible à moins que le résultat du tir ne change pas.

L'adversaire doit avoir la possibilité de laisser la boule où il se trouve ou de la repositionner avec l'accord des deux joueurs.

Si un joueur tire sans laisser à son adversaire la possibilité de repositionner la boule, ce sera une faute et la boule en main pour l'autre joueur.

XXI. Départ retardé

Les joueurs doivent être à table et prêts à jouer leur match à l'heure prévue. Si un joueur est en retard, il aura quinze minutes pour se présenter à la table prêt à jouer, sinon il perdra le match. Il est recommandé d'annoncer un avertissement après cinq minutes, un deuxième avertissement après dix minutes et après quatorze minutes, un dernier avertissement d'une minute. Les règles peuvent être plus strictes pour les joueurs qui sont régulièrement en retard.

Remarque : La direction sportive pourrait déterminer la perte d'un jeu pour chaque avertissement donné au joueur avant qu'il ne soit présenté à la dernière minute, c'est-à-dire que s'il est présenté après le premier avertissement, il est pénalisé par la perte d'un point de Dans ce jeu, le deuxième avis est de deux points de moins, profitant au joueur que s'il est à la table de jeu au bon moment.

XXII. Interférences externes

Voir Règle 1.9, Interférence externe, l'arbitre doit s'assurer qu'il y a une interférence externe et l'empêcher, par exemple par un spectateur ou un joueur à une table à côté et peut suspendre le jeu s'il le juge nécessaire. L'interférence peut être physique ou verbale.

XXIII. Entraînement

Un joueur est autorisé à recevoir des conseils de son entraîneur pendant un match.
Ne pas avoir à le faire en tir continu qui changerait le caractère du jeu

L'arbitre et le Directeur Sportif doivent déterminer les limites. Pendant la pause, cela peut être utilisé pour obtenir de l'aide de l'entraîneur. L'entraîneur ne doit pas s'approcher de la table de jeu. Si l'arbitre décide que l'entraîneur interfère ou interrompt le jeu, il peut l'obliger à quitter la zone.

XXIV. Circonstances indépendantes de sa volonté

Il se peut que quelque chose d'imprévu qui n'est pas reflété dans ces règles se soit produit pendant un match. Dans un tel cas, l'arbitre décidera comment procéder de la manière la plus équitable. Par exemple, il peut être nécessaire de déplacer un rack en cours d'exécution vers une autre table, auquel cas un blocage peut être déclaré s'il ne peut pas être transféré.

XXV. Rester dans le fauteuil du joueur

Les joueurs doivent rester dans la chaise désignée pour leur usage pendant que l'adversaire est à table. Si un joueur a besoin de quitter l'aire de jeu pendant un match, il doit demander et recevoir l'autorisation de l'arbitre. Si un joueur quitte la zone sans autorisation, il s'agira d'une conduite antisportive.

XXVI. Frappes simultanées

Si la bille blanche touche une bille objective, légale ou non légale, à peu près au même moment, et qu'il ne peut pas être déterminé quelle bille a été touchée en premier, la décision sera en faveur du tireur.

XXVII. Annoncer les boules coincées

L'arbitre doit être prudent lorsqu'il examine et annonce la position d'une boule cible qui peut être attachée à un coussin et de la bille blanche qui peut être attachée à une boule cible.

Le joueur assis peut rappeler à l'arbitre qu'une telle annonce est nécessaire.

Le tireur doit laisser suffisamment de temps à l'arbitre pour examiner la situation, le tireur peut également demander à l'arbitre sa décision.