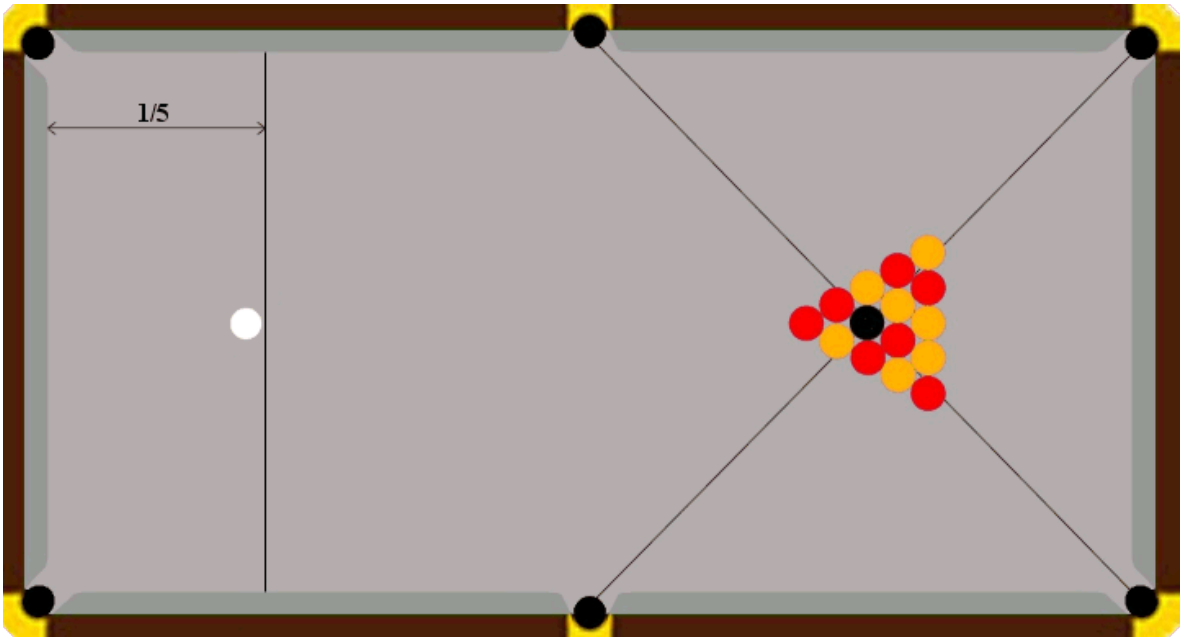

A. L'ESPRIT DU JEU

Le jeu est connu sous le nom d'Eight-Ball Pool. Il est attendu que les joueurs joueront toujours dans le respect des règles. L'arbitre pourra prendre toutes les dispositions nécessaires pour faire respecter l'esprit et les règles du jeu.

B. ÉQUIPEMENT

Le jeu de Eight-Ball Pool se joue avec:

1. Une bille blanche appelée "*Bille de choc*".
2. Quinze billes de but - composées de :
   a. Billes de "*Couleurs*" - un groupe de sept billes rouges (ou billes numérotées de 1 à 7) et un groupe de sept billes jaunes (ou billes numérotées de 9 à 15)
   b. La "*Eight-Ball*" - une bille noire marquée avec le chiffre "8"
3. Une table rectangulaire à six poches avec les caractéristiques suivantes :
   a. Le tapis sera marqué avec un "*Spot*" noir situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.
   b. Le tapis sera marqué avec une "*Ligne de casse*" : une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir.

C. DÉFINITIONS

1. Tir: Un "*Tir*" commence quand toutes les billes sont immobiles après le tir précédent. Un joueur effectue un tir en frappant la bille de choc avec le procédé de la queue. Un tir se termine quand toutes les billes cessent d'être en mouvement.
2. Jouer: Jouer une bille de but c'est jouer un tir qui se traduit par le premier contact de la bille de choc avec une autre bille. Jouer la bille de choc, c'est la frapper avec le procédé de la queue.
3. Bille "On": A tout moment pendant une manche, une bille "*On*" est n'importe quelle bille que le joueur peut jouer sans encourir de pénalité.
4. Empocher: Une bille est empochée quand elle quitte la surface de jeu, entre dans une poche et reste dans cette poche.
5. Visite: Une "*Visite*" comprend un tir ou une série de tirs. Chaque visite dure jusqu'à ce que le joueur échoue à empocher une bille "*On*" (Ou jusqu'à ce qu'une faute est commise ou la fin de la manche).

6. Tour: Le "*Tour*" d'un joueur à la table comprend une visite ou, après la plupart des fautes commises par l'adversaire, deux visites.
7. Manche:
   a. Une "*Manche*" est une partie d'Eight-Ball Pool entre deux joueurs ou deux paires de joueurs. Une manche se joue depuis la casse de départ et généralement jusqu'à ce que la Eight-Ball est empochée.
   b. Un joueur peut concéder une manche à tout moment.
   Note: il existe d'autres façons de terminer une manche (voir M)
8. Match: Un "*Match*" est un nombre prédéterminé de manches d'Eight-Ball Pool entre deux joueurs, deux paires de joueurs ou deux équipes de joueurs.
9. Joueur en contrôle: Un joueur (et le partenaire du joueur en double) est considéré "*En contrôle*" de la manche depuis le moment où les billes ne sont plus en mouvement après le dernier tir du tour de l'adversaire jusqu'à ce que les billes ne sont plus en mouvement après le dernier tir du tour du joueur. Il n'y a pas de situation, une fois la manche commencée, où un joueur n'est pas en contrôle.

D. BUT DU JEU

1. Le but du jeu est de gagner en étant le premier joueur à empocher un groupe de couleurs dans n'importe quel ordre et dans n'importe quelle poche, puis d'empocher la Eight-Ball dans n'importe quelle poche.
2. Une fois la couleur choisie, empocher plus d'une bille de cette couleur dans le même tir est autorisé. Mais un tir séparé doit être joué pour empocher la Eight-Ball et gagner la manche (Exception : voir P-6).

E. JOUER DEPUIS LA ZONE DE CASSE

1. La zone de casse est la zone rectangulaire de la table bornée par la ligne de casse et les trois bandes à l'extrémité de la table.
2. Quand on joue depuis la zone de casse :
   a. Le point central de la bille blanche doit être à l'intérieur de la zone de casse quand un tir est joué. Si le centre de la blanche est exactement sur la ligne de casse elle n'est pas considérée à l'intérieur de la zone de casse.
   b. La bille blanche peut être déplacée à la main ou avec la flèche de la queue, mais si elle entre en contact avec le procédé un tir sera considéré comme joué.
   c. La bille blanche peut être jouée dans toutes les directions.
   d. Si un joueur désire jouer depuis la zone de casse après un "*Snook sur Faute*" ou "*Faute de Temps*" le joueur doit aviser verbalement l'arbitre de ce choix. L'arbitre devra récupérer la bille blanche et la remettre au joueur ou la placer sur le dessus et au centre de la petite bande à l'extrémité de la zone de casse pour que le joueur la récupère à la main. Si le joueur touche ou recouvre la bille blanche c'est une faute standard (voir K-21).
   e. Après avoir empoché la bille de choc, "*Snook sur Faute*" ou "*Faute de Temps*" le joueur doit s'efforcer de placer la bille de choc de manière à ne pas être snooké. Si le joueur réclame un "*Snook sur Faute*" depuis la zone de casse, l'arbitre peut choisir de déplacer la bille afin de déterminer s'il y a une position dans la zone de casse où le joueur ne serait pas snooké. Qu'une telle position soit trouvée ou pas, l'arbitre annoncera le résultat et donnera la bille de choc au joueur ou la placera sur le dessus, et au milieu, de la petite bande pour que le joueur la récupère à la main.

F. LA CASSE

1. Les billes de but sont placées en triangle avec la Eight-Ball sur le Spot (voir schéma).
2. En l'absence de règle à la compétition indiquant le contraire, le joueur devant effectuer la casse sera déterminé par

pile ou face. Si une série de manches doit être jouée (un Match), la casse de chaque manche sera alternée.

3. Le premier tir d'une manche est appelé la "*Casse*". Pour casser, la bille de choc est jouée sur le triangle formé par les billes de but depuis la zone de casse. La manche est considérée commencée à l'instant où la bille de choc est jouée.
4.
    a. La casse sera considérée valide si :
        i. Au moins une bille de couleur est empochée, ou
        ii. Quatre billes de but (au moins) entre en contact avec une bande
    b. Si la casse n'est pas valide c'est une faute Non-Standard et:
        i. L'adversaire se voit attribuer deux visites.
        ii. Les billes sont replacées.
        iii. L'adversaire recommence la partie et doit également réaliser une casse valide.
    c. Si la bille de choc est empochée :
        i. Sur une casse valide c'est une faute Non-Standard sanctionnée par le tour qui passe à l'adversaire.
        ii. Si la casse n'est pas valide, la pénalité pour casse non valide s'applique (voir F-4b ci-dessus).
5. Si la Eight-Ball est empochée à la casse, les billes sont replacées et le même joueur casse à nouveau. Quand la Eight-Ball est empochée à la casse, toutes les autres conséquences du tir sont ignorées (sauf si une Faute impliquant la perte de la manche ou une entorse à l' "*Esprit du Jeu*" est commise).
6. Si le joueur qui a effectué la casse n'a pas respecté son tour :
    a. Si la casse est valide, l'adversaire prend la main avec deux visites et table libre.
    b. Si la casse n'est pas valide, se référer à la règle F-4b.

G. TIR VALIDE

1. Sur chaque tir, le joueur doit :
    a. Faire que le contact initial de la bille de choc se fasse avec une bille "*On*", ET ENSUITE
    b. Empocher une bille "*On*" OU faire que la bille de choc ou une autre bille touche une bande.
2. Echouer à jouer un tir valide est une Faute Standard.
3. Exceptions:
    a. A la casse, les conditions d'un tir valide ne s'appliquent pas (voir F)
    b. En jouant une sortie de "*Snook Total*" un joueur est seulement obligé de respecter les conditions citées en G-1a ci-dessus.
        i. Définition : Un joueur est en situation de "*Snook Total*" quand il lui est impossible de jouer une bille de sa couleur par un tir en ligne droite. Mettre un adversaire en situation de "*Snook Total*" n'est pas une faute.
        ii. Si un joueur pense être en situation de "*Snook Total*", il peut demander à l'arbitre de confirmer.
        iii. Si l'arbitre constate une situation de "*Snook Total*", l'obligation des joueurs se limite à toucher initialement une bille "*On*". La nécessité d'empocher une bille et/ou de toucher une bande ne s'applique plus.
4. Interprétations:
    a. Si le contact initial de la bille de choc se fait avec une bille de but qui touche une bande, simplement forcer cette bille de but sur la même bande ne constitue pas un tir valide.
    b. Si la bille de choc et la bille de but touchent la même bande, simplement forcer la bille de choc et/ou la bille de but sur cette même bande ne constitue pas un tir valide.

H. CHOIX DE LA COULEUR

1. Général
    a. Tant que les couleurs ne sont pas décidées la table est considérée comme "*Libre*". Quand la table est libre, un joueur peut jouer sur n'importe quel groupe de couleurs.

   b. Les couleurs ne peuvent pas être décidées sur un tir invalide.
   c. Une fois les couleurs décidées, le joueur conserve cette couleur pour la durée de la manche. L'adversaire reste sur la couleur opposée.
   d. Jouer un tir après avoir oublié d'annoncer la couleur est une faute Standard. Toutes billes empochées sur un tel tir restent empochées et ignorées dans le choix de la couleur.
2. A la Casse
   a. Si aucune couleur n'est empochée à la casse la table est "*Libre*".
   b. Si une ou plusieurs couleurs sont empochées à la casse, le joueur doit obligatoirement signaler verbalement à l'arbitre la couleur choisie avant de continuer. Ne pas le faire est une faute Standard. Si un joueur est sanctionné par cette règle l'adversaire récupère une table "*Libre*".
   c. i. Si un joueur désigne une couleur qui a été empochée à la casse, le joueur conserve cette couleur quoi qu'il arrive.
      ii. Si un joueur désigne une couleur qui n'a pas été empochée à la casse, pour conserver cette couleur il doit empocher une bille de cette couleur au tir suivant.
3. Après la Casse
   a. Si un joueur empoche une ou plusieurs billes de la même couleur, le joueur conserve cette couleur.
   b. Si un joueur empoche une ou plusieurs billes de différentes couleurs, le joueur doit obligatoirement signaler verbalement à l'arbitre la couleur choisie avant de continuer. Ne pas le faire est une faute Standard. Si un joueur est sanctionné par cette règle l'adversaire récupère une table "*Libre*".

I. TEMPS AUTORISÉ

1. Un joueur dispose de soixante secondes au maximum pour jouer chaque tir.
2. L'arbitre démarre le chronomètre quand toutes les billes sont immobiles après le dernier tir.
3. Si les premières trente secondes s'écoulent avant qu'un tir soit joué, l'arbitre annoncera "*Trente secondes*" pour avertir le joueur. Cette annonce doit être faite au moment où les trente secondes sont expirées. Un arbitre ne doit pas retarder cette annonce parce qu'il pense que le joueur est sur le point de jouer son tir.
4. Si un tir n'est pas joué dans les soixante secondes, c'est une faute Non-Standard. Deux visites sont attribuées à l'adversaire, qui pourra jouer depuis:
   a. L'endroit où la bille de choc réside, OU, si le joueur le désire
   b. La zone de casse
5. L'arbitre peut décider un "*Time Out*", une période de temps non chronométrée:
   a. A la demande du joueur (Par exemple, le joueur est gêné par quelque chose ou le joueur doit quitter l'aire de jeu) ET/OU
   b. Parce que l'arbitre estime que c'est justifié (Par exemple s'il doit prendre une décision d'arbitrage délicate ou si le joueur a besoin d'un équipement complémentaire)
6. Quand l'arbitre a placé les billes, il annoncera le départ du chronomètre. Le joueur dispose de soixante secondes pour casser.

J. FAUTES

Il y a trois types de fautes : Fautes Standards, fautes Non-Standards et les fautes impliquant la perte de la manche. Un joueur ne peut être pénalisé que pour une faute à la fois. Si deux fautes ou plus sont commises pendant un tir, la faute qui implique la pénalité la plus sévère sera appliquée.

Exceptions:

1. Dans le cas d'une faute Standard et d'une "*Faute de Temps*", le joueur entrant est autorisé à avoir "*Bille en main*". La pénalité pour "*Faute de Temps*" s'applique toujours, même si une faute Standard a été annoncée et appliquée.
2. Dans le cas d'une faute Standard et d'une "*Faute de Casse*", le joueur entrant est autorisé à avoir "*Bille en main*".

La pénalité pour "*Faute de Casse*" s'applique toujours, même si une faute Standard a été annoncée et appliquée.

K. FAUTES STANDARDS

Les fautes Standards seront annoncées par l'arbitre dès qu'elles se produisent tant que le joueur fautif est en contrôle et jusqu'à ce que toutes les billes soient immobiles. L'arbitre attribuera deux visites à l'adversaire.

1. Empocher la bille de choc (sauf à la casse – voir F-4c). L'adversaire joue depuis la zone de casse (voir E-2d)
2. Jouer depuis l'extérieur de la zone de casse quand il y a obligation de jouer dans la zone de casse (voir E-2a)
3. Empocher une bille de l'adversaire, (sauf si c'est la bille désignée à la suite d'un "*Snook sur Faute*")
4. Jouer quand ce n'est pas son tour (un joueur qui joue un tir immédiatement après avoir fait une faute ou immédiatement après que l'arbitre a signalé une faute de ce joueur, a joué quand ce n'est pas son tour)
5. Toucher accidentellement la bille de choc avec une autre partie de la queue que le procédé
6. Toucher une bille de but avec n'importe quelle partie de la queue
7. Jouer un tir avant que toutes les billes soient immobiles après le tir précédent
8. Jouer un tir avant que toutes les billes devant être replacées ne soient replacées
9.
    a. Toucher la table en ayant une cigarette (allumée ou pas) en bouche ou en main.
    b. Faire qu'une cigarette (allumée ou pas) touche la table ou entre dans l'espace au-dessus de la table.
    c. Toucher la table en ayant un récipient à boisson à la main.
    d. Faire qu'un récipient à boisson touche la table ou entre dans l'espace au-dessus de la table
10. Toucher la table sans être en contrôle de la manche (voir C-9)
    Exception : Quand le tour d'un joueur est terminé, ce joueur dispose de 10 secondes pour s'éloigner de la table. (Voir 11 ci-dessous)
11. Ne pas s'éloigner de la table dans les 10 secondes une fois que toutes les billes sont immobiles après le dernier tir d'un tour
12. Coaching: Pendant une manche, un joueur doit jouer sans recevoir de conseils de la part d'autres personnes à propos du jeu. Si un membre de l'équipe ou un supporter donne un conseil, l'arbitre donnera un "*Premier et Dernier Avertissement*" à cette personne. En cas de récidive, le joueur sera pénalisé d'une Faute Standard. Parce qu'il n'est pas toujours possible pour l'arbitre d'entendre si une parole est un conseil, l'arbitre peut donner le "*Premier et Dernier Avertissement*" au motif que toute parole faite au joueur sera considérée comme du coaching. Dans la cadre d'un tournoi, un "*Premier et Dernier Avertissement*" peut être donné une seule fois avant le début de la compétition comme un avertissement général à tous les joueurs et spectateurs.
13. Quitter l'aire de jeu sans autorisation. Si un joueur a besoin de quitter l'aire de jeu pendant une manche ou un match, un "*Time Out*" doit être annoncé au préalable par l'arbitre (voir I-5)
14. Jouer un tir après avoir oublié d'annoncer le choix de la couleur quand le joueur en a le droit et l'obligation (voir H-1d)
15. Jouer une "*Poussette*" ou un double contact d'un type défini par la règle (N) Poussette et Double Contact.
16. Echouer à réaliser un tir valide (voir G)
17. Après un "*Snook sur Faute*": Jouer une bille de l'adversaire ou la Eight-Ball sans l'avoir désigné
18. Jouer un tir sans avoir au moins un pied touchant le sol
19. Echouer à jouer vers l'extérieur d'une bille en contact (voir R-1a)
20. Une bille reste en dehors de la table (voir S)
21. Le corps ou les vêtements du joueur touchent une bille
22. Faire sauter la bille de choc (Si la bille de choc quitte la surface de jeu et manque une bille de but qui aurait dû être touchée si la bille de choc n'avait pas quitté la surface de jeu, on considère que la bille de choc a sauté par-dessus la bille de but). A la casse, si la bille de choc saute par-dessus le triangle ce n'est pas une casse valide (voir F-4b)

L. FAUTES NON-STANDARDS

Les Fautes Non-Standards doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles se produisent tant que le joueur fautif est en

contrôle, avant que toutes les billes soient immobiles. L'arbitre décidera de la pénalité appropriée. Les Fautes Non-Standards sont appelées ainsi car la pénalité et / ou les possibilités du joueur entrant peuvent varier.

1. Ne pas faire une casse valide (voir F-4a et F-4b)
2. Ne pas jouer dans les 60 secondes une fois que les billes sont immobiles après le coup précédent (voir I-4)
3. Empocher la bille de choc sur une casse valide (voir F-4c)

M. PERTE DE LA MANCHE

1. Commettre une faute en empochant la Eight-Ball (Sauf à la casse).
2. Empocher la Eight-Ball tant qu'il reste encore une ou plusieurs billes de sa propre couleur sur la table (Sauf à la casse).
3. Empocher la Eight-Ball et la (ou les) dernière(s) bille(s) de sa propre couleur dans le même tir
4. Jouer délibérément une bille autre que la bille de choc avec le procédé de la queue.
5. Déplacer volontairement une ou plusieurs billes d'une manière qui ne résulte pas d'un tir normal.
6. Jouer délibérément la bille de choc avec autre chose que le procédé de la queue.
7. Interférer délibérément, en parole ou en acte, pour perturber le jeu de l'adversaire.
8. Si un joueur ne respecte pas l' "*Esprit du Jeu*" à un point tel que la manche (ou le match) doit être attribué à l'adversaire.

N. POUSSETTE ET DOUBLE CONTACT

1. Définition : La plupart des tirs communément appelés "*Poussettes*" au jeu du "*Snooker*" sont autorisés au jeu de Eight-Ball Pool. D'une manière générale, tout tir joué rapidement ne sera pas considéré comme une "*poussette*" même si le procédé a pu entrer en contact avec la bille de choc plus d'une fois.
2. Exceptions qui sont des Fautes Standards :
    a. Quand, pendant un coup, le procédé frappe la bille de choc plus d'une fois et que l'arbitre est capable de voir chaque contact
    b. Quand, pendant un coup, un joueur joue la bille de choc si doucement que le procédé reste en contact et que l'on peut constater visuellement que la bille de choc est poussée
    c. Quand la bille de choc est jouée sur une bille de but en contact (voir R)

O. SNOOKS

1. Définition: Un joueur est Snooké quand il est impossible de jouer le plus finement possible de chaque côté d'une bille de sa couleur par une ligne droite. Snooker un adversaire n'est pas une faute.
2. Un joueur ne peut pas être snooké par une bille de sa propre couleur. Par conséquent, si une des billes du joueur est sur la trajectoire, elle sera ignorée pour déterminer un Snook.
3. Un joueur ne peut pas être snooké sur une bille de but si la bille de choc touche cette bille de but.
4. Un joueur ne peut pas être snooké par les sections droites des bandes. Si une section droite de la bande empêche de toucher le plus finement possible une bille de but, cette section de la bande sera réputée ne pas exister pour déterminer un Snook sur cette bille de but.
5. Si une bille de but est partiellement cachée par la partie courbe d'une bande (oreille), ceci ne constitue pas en soi un Snook.

P. SNOOK SUR FAUTE

1. Définition: Quand un adversaire commet une faute et que le joueur entrant est Snooké, le joueur entrant est considéré en situation de "*Snook sur Faute*".

2. Si un joueur estime qu'il est snooké après une faute de l'adversaire, il peut en demander la confirmation à l'arbitre.
3. Si l'arbitre estime qu'une situation de "*Snook sur Faute*" existe, le joueur doit choisir entre:
    a. Jouer la bille de choc depuis la position où elle est (voir 4a ci-dessous) OU
    b. Demander à l'arbitre de prendre la bille de choc pour jouer depuis la zone de casse (voir 4b)
4. a. Si le joueur décide de jouer la bille de choc depuis sa position :
        i. Il peut, s'il le souhaite, désigner la Eight-Ball (voir P-5 ci-dessous) ou n'importe quelle bille de l'adversaire. Le joueur peut désigner une bille en particulier par une description verbale de sa position ou en la pointant. L'arbitre peut demander des précisions si le moindre doute existe sur la bille désignée.
        ii. Une fois désignée, une bille est considérée comme étant de la couleur du joueur pour le premier tir de la première visite. Le joueur peut ensuite jouer n'importe quelle de ses billes ou la bille désignée. Si une bille de sa couleur ou la bille désignée est empochée, le joueur continue avec sa première visite.
    b. Si le joueur décide de jouer depuis la zone de casse, la situation de "*Snook sur Faute*" n'existe plus. Dans ce cas, il faut suivre la procédure décrite en E-2d et E-2e. Si l'arbitre constate qu'une situation de "*Snook sur Faute*" existe toujours, le joueur peut désigner une bille et suivre la procédure en 4a ci-dessus.
5. Si la Eight-Ball est désignée elle peut être jouée, mais l'empocher signifiera la perte de la manche.
6. Si le joueur est sur la Eight-Ball et en situation de "*Snook sur Faute*" : le joueur peut jouer une bille désignée ou la Eight-Ball et empocher soit l'une ou les deux billes, directement ou indirectement, dans n'importe quelle poche. En supposant que le joueur ne commet pas de faute:
    a. Si ni la Eight-Ball ni la bille désignée n'est empochée, la première visite est terminée.
    b. Si la bille désignée est empochée et que la Eight-Ball ne l'est pas, le joueur reste sur la première visite.
    c. Si la bille désignée et la Eight-Ball sont empochées, le joueur gagne la manche.
    d. Si la Eight-Ball est empochée et que la bille désignée ne l'est pas, le joueur gagne la manche.
7. Si une situation de "*Snook sur Faute*" existe et que la bille de choc est en contact avec une ou plusieurs billes de l'adversaire, le joueur peut, sans y être obligé, désigner une des billes en contact.

Q. SNOOK EN POCHE

Si l'adversaire commet une faute et que la bille de choc s'immobilise sur ou à proximité de l'oreille d'une poche (partie courbe d'une bande), et que cette oreille empêche le joueur de jouer le plus finement possible de chaque côté de n'importe quelle bille de sa couleur en ligne droite, le joueur est considéré comme totalement snooké et toutes les règles relatives à un snook total s'appliqueront (voir G-3b).

R. BILLES EN CONTACT

1. Général
    a. Si la bille de choc touche une bille de but, le joueur est obligé de jouer vers l'extérieur de cette bille de but avec un angle supérieur à 90 degrés (c'est-à-dire jouer en évitant que le contact initial de la bille de choc se fasse avec la bille de but).
    b. Si, en jouant vers l'extérieur d'une bille en contact, la bille en contact se déplace sans avoir été touchée mais uniquement parce qu'elle ne s'appuie plus sur la bille de choc, aucune pénalité ne sera accordée.
2. Quand les couleurs sont décidées:
    a. Jouer vers l'extérieur d'une bille de sa couleur: Dans cette situation, on considère que le joueur a joué cette bille en contact. Par conséquent, le joueur doit soit empocher une bille soit faire en sorte qu'une bille entre en contact avec une bande pour remplir toutes les conditions d'un tir valide.
    b. Jouer vers l'extérieur d'une bille de l'adversaire en contact. Le joueur doit jouer vers l'extérieur de la bille en contact puis remplir toutes les conditions d'un tir valide.
    c. Jouer vers l'extérieur de la Eight-Ball en contact :

        i. Quand la Eight-Ball est "*On*" : Le joueur doit jouer vers l'extérieur de la Eight-Ball en contact puis faire en sorte qu'une bille entre en contact avec une bande pour réaliser un tir valide.
        ii. Quand la Eight-Ball n'est pas "*On*" : Le joueur doit jouer vers l'extérieur de la Eight-Ball en contact puis remplir toutes les conditions d'un tir valide.
    d. Jouer vers l'extérieur de deux ou plusieurs billes de but en contact:
        i. Si au moins une des billes de but en contact est de la couleur du joueur, on considère que le joueur a joué vers l'extérieur s'il joue vers l'extérieur d'une seule bille de sa couleur. Par conséquent, le joueur peut jouer n'importe quelle autre bille de but en contact. Il doit ensuite soit empocher une bille soit faire en sorte qu'une bille entre en contact avec une bande pour remplir toutes les conditions d'un tir valide.
        ii. Si aucune des billes de but en contact n'est de la couleur du joueur, le joueur doit jouer vers l'extérieur de toutes les billes en contact puis remplir toutes les conditions d'un tir valide.
3. Quand les couleurs ne sont pas encore décidées:
    a. Jouer vers l'extérieur d'une bille de couleur en contact : Dans cette situation, on considère que le joueur a joué la bille en contact. Par conséquent, le joueur doit soit empocher une bille soit faire en sorte qu'une bille entre en contact avec une bande pour remplir toutes les conditions d'un tir valide.
    b. Jouer vers l'extérieur de la Eight-Ball en contact : Le joueur doit jouer vers l'extérieur de la Eight-Ball puis satisfaire les conditions d'un tir valide.
    c. Jouer vers l'extérieur de deux ou plusieurs billes de but en contact : Si le joueur joue vers l'extérieur d'une des billes de couleur en contact, on considère que la bille a été jouée. Par conséquent, le joueur peut jouer n'importe quelle autre bille de but en contact. Il doit soit empocher une bille soit faire en sorte qu'une bille entre en contact avec une bande pour remplir toutes les conditions d'un tir valide.

S. BILLES EN DEHORS DE LA TABLE

1. C'est une Faute Standard si une bille quitte la surface de jeu (autrement qu'en ayant été empochée) et reste en dehors de la surface de jeu ou ne revient pas par ses propres moyens.
2. Définitions / Exemples
    a. "*Surface de jeu*": La surface de jeu de la table est la partie plane de la table entre les bandes.
    b. "*Par ses propres moyens*":
        i. Ce n'est pas une faute si une bille quitte la surface de jeu, roule sur le dessus d'une bande, revient sur la surface de jeu pour y rester ou tomber dans une poche.
        ii. C'est une Faute Standard si une bille quitte la surface de jeu, entre en contact avec une personne ou un objet qui ne fait pas partie de la table puis revient dans la surface de jeu.
    c. "*En dehors de la table*": C'est une Faute Standard si une bille quitte la surface de jeu et reste immobile sur autre chose que la surface de jeu (exemple : Sur le sol ou sur le dessus d'une bande)
    d. "*Placer sur le Spot*": Une bille est placée sur le Spot quand son point central est placé sur le Spot de la Eight-Ball ou, si ce n'est pas possible, aussi proche que possible du Spot sur une ligne directe entre le Spot et le centre de la bande la plus éloignée de la ligne de casse. Sinon, aussi proche que possible du Spot sur une ligne directe entre le Spot et le centre de la ligne de casse. Si l'une des billes suivantes nécessite d'être placée sur le Spot, elles le seront dans l'ordre suivant:
        i. Eight Ball puis
        ii. Billes rouges (ou les billes numérotées de 1 à 7 dans l'ordre numérique) puis
        iii. Billes jaunes (ou les billes numérotées de 9 à 15 dans l'ordre numérique)

    Les billes replacées sur le Spot doivent être placées le plus proche possible l'une de l'autre et des autres billes, sans être en contact.
3. Si une bille quitte la surface de jeu et reste en dehors, elle doit être remise sur la table:
    a. Si c'est la bille de choc elle doit être jouée depuis la zone de casse.
    b. Si c'est une bille de but elle doit être placée sur le Spot.

T. BILLES TOMBANT SANS ÊTRE TOUCHÉES

1. Toute bille qui tombe dans une poche à n'importe quel moment, sans avoir été touchée, doit être replacée par l'arbitre à sa position initiale. Pas de pénalité, le joueur en contrôle continue à jouer.
2. Si une bille tombe dans une poche après qu'un tir soit joué et avant que toutes les billes soient immobiles, en supposant que la bille tombée n'est pas impliquée dans le tir, une fois toutes les billes immobiles elle doit être replacée comme décrit ci-dessus.
    a. Si une empoche valide a été faite le jeu continue sur la même visite.
    b. Si aucune empoche n'a été faite, le jeu continue sur la visite suivante.
    c. Si une faute est commise, alors le joueur suivant continuera avec la pénalité appropriée.
3. Si une bille tombe dans une poche après qu'un tir soit joué, mais avant que toutes les billes soient immobiles, et que la bille tombée aurait été touchée, alors l'arbitre replacera les billes dans leurs positions initiales.
    a. Si aucune infraction aux règles n'a été commise pendant le tir, ou si la bille de choc est empochée alors qu'elle aurait du toucher la bille tombée, le joueur devra rejouer le tir, ou jouer un tir différent.
    b. Si une faute est commise autre que définie en a) ci-dessus alors le joueur suivant prendra la main avec la pénalité appropriée.

U. INGÉRENCE

1. Si n'importe quelle bille est déplacée pendant une manche :
    a. Par une personne autre que les joueurs participants à la manche ou,
    b. Comme conséquence directe d'une bousculade d'un joueur ou,
    c. En raison de tout autre événement jugé involontaire de la part des joueurs :
        i. Une catastrophe naturelle comme un tremblement de terre, etc.
        ii. Procédé tombant de la queue, araignée qui tombe, etc.

   L'arbitre replacera les billes aussi près que possible de leur emplacement avant l'incident, aucune pénalité ne sera prononcée et la manche continuera.
2. a. L'arbitre empêchera tout marquage non autorisé de la table. Si un joueur laisse une craie ou un autre objet sur n'importe quelle partie de la table ce n'est pas une faute. Cependant, l'arbitre s'assurera que l'élément soit retiré. Exception : Une cigarette ou un récipient à boisson (voir K)
    b. Si un joueur laisse de façon répétée une craie ou un autre objet sur n'importe quelle partie de la table l'arbitre peut juger que le joueur a violé l'"*Esprit du Jeu*" et attribuer la manche à l'adversaire.

V. TIR IMPOSSIBLE

Une situation peut se produire pendant une manche où il est impossible pour un joueur de jouer un tir sans commettre une faute. Dans une telle situation, le joueur n'a pas d'autre choix que de commettre une faute.

W. PAT

L'arbitre doit annoncer un Pat si le joueur et son adversaire ont successivement joué trois tours sans que la bille de choc entre en contact avec une bille de but. Dans ce cas, la manche doit être rejouée avec le même joueur qui casse.

© 2016 FBEP - ALL RIGHTS RESERVED