

Règlement officiel du Chinese 8-Ball (révisé en janvier 2018)

1. Obligations du joueur

C'est l'obligation des joueurs d'être au courant de toutes les règles et règlements du jeu. En cas de changements aux règlements, le comité organisateur doit fournir les derniers changements en temps opportun.

2. Méthode de jeu

Le jeu de Chinese 8-ball se joue avec 15 billes objets numérotées de 1 à 15 et la bille de tir (la bille blanche). Si un joueur choisit les billes de 1 à 7 (les pleines) alors l'autre joueur doit choisir les billes de 9 à 15 (les rayées), et vice versa. Le joueur en action reste à sur table tant qu'il continue à empocher légalement son groupe de billes, et il gagne la partie en empochant la bille 8.

3. Équipements

- (a) Tableau: La zone de jeu entre les bandes doit être de 2540 x 1270mm (+/-9mm) , la hauteur du cadre du billard au dessus du sol doit être comprise entre 800mm et 850mm.
- (b) Queue de billard : Sa longueur doit être supérieur ou égale à 1,016 m.
- (c) billes: Diamètre 57.2mm (+/-0.05mm), Poids 156g-170g, les billes « SUPER ARAMITH Pro Cup TV » seront utilisées pour toutes compétitions officielles. .
- (d) La ligne de casse sera placée à 63,5cm de la petite bande (le point de la blanche étant le milieu de cette ligne (soit à 45cm de la grande bande)
- (e) Le point de remplacement (de la bille de tête du triangle) : 63,5cm à partir de la petite bande opposée et à égale distance des grandes bandes soit 45cm
- (f) Le point de la bille de penalty sera à mi-parcours entre le point de la bille de tête du triangle et la petite bande proche soit 31,75cm
- (g) Zone de placement de la bille blanche sera la zone comprise entre le petite bande et la ligne de casse.

4. Formation du triangle

Les billes objet doivent être placées aussi étroitement que possible grâce à un Magic Ball Rack (le triangle classique peut-être utilisé si besoin) , avec la bille de tête du triangle sur le point de remplacement et la bille n°8 au centre du triangle. Une bille pleine et une bille rayée doivent être disposées sur les deux coins inférieurs du triangle. Les joueurs peuvent vérifier si les billes sont bien placées et serrées, et les deux peuvent demander l'ajustement de l'arbitre.

5. Tirage à la bande

Le tirage à la bande est le premier coup du match et détermine l'ordre de jeu. Le joueur qui gagne le tirage choisit qui cassera le premier.

L'arbitre placera une bille de chaque côté de la table derrière la ligne de casse et près de la ligne de casse. Après l'appel de l'arbitre, les joueurs tireront à peu près au même moment pour que chaque bille entre en contact avec la petite bande opposée dans le but de ramener la bille au plus près de la petite bande côté casse. Le joueur le plus proche de celle-ci gagne le tirage.

Un tir illégal de ce type de tirage entraîne la victoire de l'adversaire sur le tirage, il peut être de plusieurs types : la bille envoyée :

- a) ne va pas au-delà de la ligne de casse
- b) entre en contact avec la même petite bande plus d'une seule fois ;
- c) est empochée ou sortie du billard ;
- d) touche une grande bande ;
- e) touche une mini bande de poche.

Les joueurs recommencent le tirage si :

- a) le tir d'un joueur a lieu après que l'autre bille ait touché la petite bande opposée à la ligne de casse
- b) l'arbitre ne peut pas déterminer quelle bille s'est arrêtée le plus près de la bande ;
- c) les deux tirs sont mauvais.

6. La casse

Les règles suivantes s'appliquent à la casse :

- (a) La bille de tir (bille blanche) commence en main derrière la ligne de casse.
- (b) Aucune bille n'est imposée, on peut casser sur n'importe quelle bille du triangle.
- (c) Le tir de casse d'un joueur masculin doit satisfaire à la condition minimale de "4 fois la ligne de casse doit être croisée par des billes numérotées", c'est-à-dire :
 - (1) la ligne de casse est croisée (plus de la moitié ou la moitié d'une bille) au moins 4 fois par au moins 4 billes numérotées (la bille de tir n'est pas incluse) ; ou
 - (2) une bille est empochée et la ligne de casse est croisée 3 fois ; ou
 - (3) deux billes sont empochées et la ligne de casse est croisée deux fois ; ou
 - (4) trois billes sont empochées et la ligne de casse est croisée une fois ; ou
 - (5) quatre billes objets ou plus sont empochées.

Si une bille traverse la ligne de casse et qu'elle est empochée, on considère qu'elle compte comme un bille ayant croisée la ligne et en plus comme une bille empochée, elle comptera donc double.

Les joueuses et les joueurs de moins de 14 ans doivent satisfaire à l'exigence minimale de "trois fois la ligne de casse croisée".

(d) Si le tir de casse ne satisfait pas à cette exigence minimale, la situation est considérée comme une "perte de la main", et le joueur entrant a l'option de :

- (1) accepter la table en position, ou
- (2) remettre les billes en place et casser à son tour, ou
- (3) remettre les billes en place et permettre au joueur fautif de casser à nouveau.

Dans le cas où moins de quatre billes objets sont dirigées vers une ou plusieurs bandes, le tir sera considéré comme une tentative intentionnelle de ralentir le jeu (il ne sera PAS considéré comme la perte de son tour de jeu ni comme une casse illégale) et entraînera la perte de la partie en cours.

(e) Empocher la bille 8 lors d'un tir de casse réglementaire n'est pas une faute. Si la bille 8 est empochée, le casseur a l'option de

- (1) repositionner la bille 8 et d'accepter les billes en position, ou
- (2) de recommencer la casse.

(f) Si le casseur empoche la bille 8 et la blanche, c'est une faute ; l'adversaire a le choix entre

- (1) repositionner la bille 8 et tirer avec la bille de choc en main derrière la ligne de casse ;
- ou
- (2) refaire la casse.

(g) Si une bille objet est chassée de la table lors d'un tir de casse, il s'agit d'une faute ; ces billes demeurent hors du jeu (sauf la bille 8 qui est remise en jeu); et le joueur entrant a l'option de

- (1) accepter la table en position, ou
- (2) prendre la bille de tir en main derrière la ligne de casse.

7. Restauration d'une position

Lorsque cela est nécessaire pour la restauration ou le nettoyage des billes, l'arbitre remettra les billes perturbées à leur position d'origine au mieux de ses capacités. Les joueurs doivent accepter le jugement de l'arbitre quant au placement.

8. Bille en main derrière la ligne de casse

Lorsque le casseur commet une faute, l'adversaire reçoit la bille en main derrière la ligne de casse. Pour que le tir soit valide, la bille de tir doit obligatoirement traverser la ligne de casse avant un éventuel choc avec une bille objet. Seule la bille 8 ne peut pas être touchée directement sur ce tir.

Lorsque toutes les billes légales sont derrière la ligne de casse (la 8 n'est pas prise en compte ici), le joueur peut désigner et jouer la bille la plus proche de la ligne de casse. Si deux ou plusieurs billes sont à la même distance de la ligne de casse, le joueur pourra choisir la bille qui lui convient.

Une bille objet qui repose exactement sur la ligne de casse est jouable.

9. Bille en main (autre qu'après une casse illégale)

Lorsque la bille de tir est en main, le joueur peut placer la bille de tir n'importe où sur la surface de jeu et peut continuer à déplacer la bille de tir jusqu'à ce qu'il exécute un coup. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie de la queue pour déplacer la bille de tir, y compris le procédé, mais pas avec un mouvement de déplacement vers l'avant. Pour les tirs de casse, le placement de la bille de tir est limité à la zone située derrière la ligne de casse.

10. Table ouverte

La table ouverte signifie que la propriété des billes pleines ou rayées n'a pas été décidée. Avant que les groupes ne soient déterminés, la table est dite "ouverte", Si le tireur empoche légalement sa bille, le groupe correspondant devient le sien et son adversaire se voit assigner l'autre groupe. S'il ne réussit pas à empocher légalement sa bille, la table reste ouverte et le jeu passe à l'autre joueur. Lorsque la table est "ouverte", toute bille d'objet peut être frappée en premier, sauf la bille 8.

Dans les rares circonstances où toutes les pleines (ou rayées) sont empochées à la casse, elle est considérée comme une table ouverte ; deux joueurs ne peuvent confirmer que le groupe restant, et quand la propriété du groupe est confirmée, la table est fermée.

11. Annonce des coups à jouer

Il n'y a AUCUN BESOIN d'annoncer son coup, ni de désigner une poche ou une bille, même pour la 8. Les coups de chance sont autorisés.

Attention : Le tireur ne peut PAS NON PLUS faire appel à la "défense", une bille entrée de son camp sur un coup défensif vous oblige à garder la main.

12. Pendant le jeu

12.1 Déterminer les groupes

Avant que les groupes ne soient déterminés, la table est dite "ouverte", si le tireur empoche légalement la bille ou les billes **du même groupe que la première bille frappée**, alors la table est fermée et le groupe sélectionné devient son groupe. Le tireur reste à la table tant qu'il continue à empocher légalement son groupe de billes, et il gagne le rack en empochant la bille 8.

12.2 Si aucune bille n'est empochée sur un coup, la bille de tir doit entrer en contact avec une bille objet et, après ce contact, au moins une bille (bille de tir ou bille objet) **doit être envoyée sur une bande** ou le coup est une faute.

12.3 Après un coup, la bille de tir et les billes qui ne sont pas empochées doivent être sur la table.

12.4 C'est une faute de toucher, déplacer ou changer la trajectoire d'une bille objet, sauf par les contacts normaux entre la bille de tir et la bille objet pendant les tirs. C'est une faute de toucher, déplacer ou changer la trajectoire de la bille de tir, sauf lorsqu'elle est en main ou par le contact normal de bout à bout d'un coup de queue. Le tireur est responsable de l'équipement qu'il contrôle, la table, comme la craie, les queues, les vêtements, les cheveux, les parties de son corps et la bille de tir lorsqu'elle est en main, qui peuvent être impliqués dans des fautes.

12.5 Double contact

Si la queue entre en contact avec la bille de tir **plus d'une fois sur un coup**, le coup est une faute. Si la bille de tir est proche d'une bille objet, mais ne la touche pas, et que **le procédé est toujours sur la bille de tir lorsque la bille de tir entre en contact avec cette bille objet, le tir est une faute**. Si la bille de tir est très près d'une bille d'objet et que le tireur effleure à peine cette bille objet sur le coup, le coup est présumé ne pas enfreindre la règle, même si l'extrémité est sans doute toujours sur la bille de tir au moment du contact bille-bille.

12.6 Tir de poussée

C'est une faute de prolonger le contact de bout en bout au-delà de ce que l'on peut voir dans les coups normaux. En d'autres termes, l'action de frapper entre le procédé et la bille de tir devrait être un coup instantané, pas une poussée.

12.7 Tous les comportements fautifs doivent être jugés avant le prochain coup, ou seront traités comme s'il n'y avait pas de faute.

13. Contact avec des billes légales et illégales simultanément

Après un coup de queue, si la bille de tir touche à la fois une bille réglementaire et une bille illégale dans le même temps, et que **l'arbitre ne peut pas juger quelle bille a été touchée en premier**, alors le coup sera considéré comme **réglementaire**.

14. Mouvement des billes après le temps de jeu

Une bille peut se déplacer légèrement après qu'elle semble s'être arrêtée, peut-être à cause de légères imperfections de la bille ou de la table. A moins que cela ne fasse tomber une bille dans une poche, elle est considérée comme un aléa normal de jeu, et la bille ne sera pas reculée. Si une bille tombe dans une poche à la suite d'un tel affaissement, elle est restaurée le plus près possible de sa position d'origine. **Si une bille qui se stabilise tombe dans une poche pendant ou juste avant un tir**, et que cela a un effet sur le tir, **l'arbitre rétablit la position et le tir est rejoué**. Le tireur n'est pas pénalisé pour avoir tiré pendant qu'une bille se stabilise.

15. Billes collées

15.1 Si la bille de tir est en contact avec une bille objet, **on peut tirer vers ou partiellement dans cette bille** (à condition qu'il s'agisse d'une cible légale) et si la bille objet est déplacée par un tel coup, on considère qu'elle a été touchée par la bille de tir.

Jouer loin d'une bille collée ne signifie pas qu'elle a frappé cette bille, **la touche sur une bille objet n'est pas acquise par le contact**.

15.2 Lorsque la bille objet est collée sur une bande :

(a) après que la bille de tir entre en contact avec la bille objet, la bille objet doit toucher une deuxième bande, ou

(b) il y a d'autres billes (la bille de tir ou une ou plusieurs autres billes objets) qui entrent en contact avec les bandes, ou

(c) une ou plusieurs billes sont empochées.

Le cas contraire entraînera une faute.

16. Saut de bille

Un tir de saut (dit « **jump** ») est un coup dans lequel la bille de tir est faite pour franchir un obstacle intermédiaire tel qu'une bille objet ou une partie de bande. La légalité d'un tel tir dépend de la façon dont il est effectué et de l'intention du tireur (un saut du à une fausse queue ou un coup joué fort tel que la casse est dit non intentionnel et n'entraîne pas une faute, on parle ici de tentative de saut intentionnel).

Un coup de saut légal est joué en soulevant le fût de la queue, en frappant la moitié supérieure de la bille de tir et en enfonçant la bille de tir dans la surface de jeu d'où elle rebondit.

17. Fautes

Si le tireur commet une faute, l'adversaire reçoit une bille de tir en main :

(a) La bille de tir est empochée ou hors de la table ;

(b) La bille de tir frappe d'abord le mauvais groupe de billes ;

(c) Commencer un tir pendant qu'une bille en jeu bouge ou tourne ;

(d) Le tireur n'a pas au moins un pied qui touche le sol à l'instant où le procédé entre en contact avec la bille de tir ;

(e) Une bille objet est projetée hors de la table ;

(f) Toucher les billes illégalement ;

(g) Faire un double contact ;

(h) Tir poussé - C'est une faute de prolonger le contact de bout en bout au-delà de ce que l'on peut voir dans les tirs normaux ;

(i) Mauvais jeu derrière la ligne de casse après une faute à l'ouverture.

18. Fautes intentionnelles

Toucher une bille de l'adversaire, la bille N°8 (avant d'avoir rentré toutes ses billes), ne toucher aucune bille ou faire tout autres fautes de manières délibérées sont des fautes dites intentionnelles. Les fautes intentionnelles sont considérées comme une faute grave. La première faute intentionnelle d'un joueur sera considérée comme la perte de la partie en cour, et sa deuxième faute intentionnelle entraînera la perte de tout le match.

19. Confusion du groupe de bille

Après la fermeture de la table (attribution des camps), si un joueur frappe à tort les billes de son adversaire, la faute doit être prononcée avant son prochain tir. Lorsqu'un joueur ou un arbitre se rend compte que les billes sont mal jouées après le coup suivant, la partie doit s'arrêter immédiatement et on recommence la partie.

20. Perte de la partie

Le tireur perd s'il :

- (a) empoche la bille 8 en commettant une faute ;
- (b) empocher la 8 sur son dernier coup avec sa dernière bille de choc ;
- (c) entraîne la bille 8 hors de la table ;
- (d) empocher la bille 8 avant que son groupe ne soit dégagé ;

Tant que la bille 8 reste sur la table, il ne peut y avoir que des fautes.

21. L'impasse

Si l'arbitre constate qu'aucun progrès n'est fait pour terminer la partie, il annoncera une possibilité d'« impasse » et chaque joueur n'aura plus que trois tours à jouer. Ensuite, si l'arbitre constate qu'il n'y a toujours pas de progrès au bout des trois tours, il déclare l'impasse. Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent accepter l'impasse sans prendre leurs trois tours supplémentaires. En cas d'impasse on refait la partie, le joueur ayant cassé recommence son ouverture.

22. Gêne extérieure

Lorsque des interférences extérieures se produisent pendant un tir et que cela entraîne des conséquences sur le jeu, **l'arbitre remettra les billes aux positions qu'elles occupaient avant le tir, et le tir sera rejoué.** Si l'interférence n'a pas eu d'effet sur le tir, l'arbitre restaurera les billes troublées et le jeu continuera. **Si les billes ne peuvent pas être restituées à leur position d'origine, la situation est traitée comme une impasse, on recommence la partie.**

23. Pause de jeu

Une pause de jeu ne peut être prise qu'entre les parties.

24. Conduite antisportive

La punition normale pour conduite antisportive est la même que pour une faute intentionnelle, mais l'arbitre peut imposer une punition selon son jugement en fonction de la conduite des joueurs. Parmi les autres pénalités possibles, mentionnons un avertissement, une pénalité comme une faute standard, une pénalité comme une faute intentionnelle donc la perte d'une partie, puis la perte du match, l'expulsion de la compétition, éventuellement la perte de tous les prix, trophées et points de classement.

Une conduite antisportive est un comportement intentionnel qui porte atteinte à la réputation du 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 billes en jeu autrement que par un coup de jeu ;
- (c) jouer un coup de jeu n'importe comment intentionnellement ;
- (d) continuer à jouer après qu'une faute ait été commise ou que le jeu ait été suspendu ;
- (e) s'entraîner pendant un match ;
- (f) le marquage de la table ;
- (g) le retard du match ;
- (h) utiliser l'équipement de façon inappropriée ;
- (i) le joueur admet la défaite avant que son adversaire n'ait terminé la partie ; et
- (j) tirer avec une seule main (sauf pour le joueur handicapé).