LES REGLES DU SUPREME POOL SERIES 2018

1. ESPRIT DU JEU
Le jeu est connu sous le nom de «supreme pool». Les règles «supreme» doivent être toujours jouées dans un esprit sportif.

2. EQUIPEMENTS ET DISPOSITION DE LA TABLE
Tous les équipements admis par l'industrie du billard sont autorisés. Aucun autre équipement n'est autorisé à moins qu'il ne soit ratifié par le Directeur du Tournoi.
Cependant, utiliser n'importe quel équipement de manière non-usuelle n'est pas autorisé et constitue une faute.
Le «supreme pool» est joué sur une table rectangulaire avec 6 poches et 6 bandes.
Équipements autorisés :
(a) une blanche pointée appelée bille blanche
(b) Deux groupes de billes constitués de 7 rouges et 7 jaunes
(c) une noire rayée
(d) une araignée, un reposoir, un col de cygne, un croisillon.
(e) Canne ou queue conforme

La surface de jeu est la partie plate de la table bordée par les bandes.
La surface devra être marquée par le point de la noire à l'intersection de 2 lignes imaginaires joignant les poches du centre et les poches d'angles.

La surface devra être marquée avec un 'T' délimitant le triangle. La barre de 60 mm du 'T' passe par le milieu de la bille de tête du triangle et parallèle à la petite bande du fond ainsi qu'une ligne verticale de 280 mm passant par le point de la noire et en direction de la petite bande du fond (voir la règle 5 pour l'illustration du marquage du 'T').

Le tissu est marqué avec une ligne de casse parallèle à la petite bande et à 1/5ème de la longueur de la table après la bande de la zone de casse.

3. OBJECTIF DU JEU
Le « supreme pool » est joué avec une blanche pointée et 15 billes : 7 rouges, 7 jaunes et une noire rayée. Un joueur doit empocher toutes les billes d'un groupe de couleur, pendant que l'autre joueur doit empocher l'autre couleur.
Un joueur qui empoche l'ensemble de son groupe et ENSUITE empoche la noire gagne la partie.
La noire doit être empochée sur un tir distinct.

4. LA CASSE
4a - Un tirage à la bande déterminera qui cassera en premier avec ensuite une casse alternée. Le gagnant est celui dont la bille est la plus proche de la bande de la zone de casse. Le gagnant du tirage a alors le choix de casser ou non.

4b - Instructions du tirage à la bande :
(1) Les billes doivent être de tailles identiques.
(2) Pour démarrer le tirage à la bande, l'arbitre fera un décompte en partant de 3 jusqu'à 1.
(3) Les joueurs devront simultanément frapper leur bille sur indication de l'arbitre en direction de la petite bande du haut.

4c - Le tirage à la bande est automatiquement perdu si une bille :
(1) Traverse l'autre moitié de la partie adverse de la table.
(2) Ne touche pas la petite bande du haut.
(3) Tombe dans une poche.
(4) Touche une bande de côté.
(5) Saute en dehors de la table.
(6) S'immobilise dans la surface de jeu à l'intérieur de la poche d'angle.
(7) Le joueur commet n'importe quelle faute standard.

4d - Les joueurs doivent refaire le tirage à la bande si :
(1) les 2 joueurs commettent une faute.
(2) l'arbitre ne peut déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas.
(3) l'arbitre annule le tirage car une bille d'un joueur a déjà touché la petite bande du haut alors que l'autre joueur n'a pas encore frappé sa bille.
4e - La casse est considérée comme valide si :
(1) Au moins un groupe de couleur est empoché.
(2) Au moins 4 billes touchent une bande.

4f - Le triangle DOIT être refait si la casse n'est pas valide. L'adversaire a le choix de casser ou de redonner la casse à celui qui a cassé en premier.

4g - Les groupes ne sont pas déterminés par la casse. La table est considérée comme ouverte après la casse. Si le joueur qui a le contrôle de la table n'effectue pas une empoche réglementaire, la table est toujours considérée comme ouverte pour le joueur suivant.

4h - Si la bille noire est empochée à la casse elle est repositionnée si :

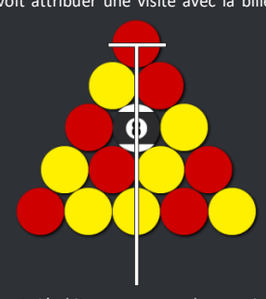
Une ou plusieurs couleurs sont aussi empochées, le joueur ayant cassé garde le contrôle de la table et continue.
Aucune couleur n'est empochée et le joueur ayant cassé perd le contrôle de la table.

Pour re-positionner la bille noire, le centre de la bille noire doit être placé sur le point de la noire ou si celui ci n'est pas disponible, le plus près possible du point de la noire sur une ligne entre le point de la noire et le centre de la petite bande du fond.

Si aucun espace n'est disponible sur cette ligne, placer la noire aussi près que possible du point de la noire sur une ligne en direction de la bande de la zone de casse.

4i - « in - off » En cas d'empochage de la blanche sur une casse valide le joueur entrant se voit attribuer une visite avec la bille blanche pouvant être jouée derrière la ligne de casse, dans n'importe quelle direction.

5. LE TRIANGLE
Positionnez tel qu'indiqué avec la noire sur le point de la noire.
La bille de tête sur le centre du 'T'.
(Voir le schéma illustrant comment les billes devraient être positionnées en relation avec la marque du 'T').



6. DEROULEMENT DU JEU

6a Choix de la couleur
(1) Les groupes de couleurs sont déterminés sur la première bille empochée légalement. L'arbitre annoncera le premier groupe validé. Voir paragraphe 6e(13).

(2) La table est toujours ouverte après la casse. Les billes empochées lors de la casse sont ignorées. Le groupe d'un joueur (rouge ou jaune) ne sera pas déterminé tant qu'un joueur n'aura pas légalement empoché une bille. La table est considérée comme "ouverte" tant que le choix du groupe (rouge ou jaune) n'aura pas été déterminé.

(3) L'échec d'une empoche valide laisse la table "ouverte".

(4) Si une bille de chaque groupe est empochée sur un tir, le joueur aura le groupe touché en premier par la bille blanche sauf si une faute est commise. Dans ce cas la table reste 'ouverte'.

(5) Quand le choix d'un groupe n'est pas évident (ex le joueur est près d'un groupe de billes / les billes des 2 groupes sont proches les unes des autres / le joueur est snooké derrière la noire / la disposition de la table fait en sorte qu'aucune bille n'est évidente à empocher).
(a) Le joueur DOIT annoncer à l'arbitre et/ou à son adversaire le groupe choisi.
(b) Ne pas toucher le groupe choisi, fait perdre le tour et la table reste ouverte.
(c) Toucher le groupe choisi mais empocher l'autre groupe fait perdre le tour et la table reste ouverte.
(d) L'empochage du groupe choisi sur un tir valide donne le groupe au joueur.
(e) Le joueur ayant le contrôle de la table à la responsabilité de faire l'annonce du groupe d'une manière sportive et juste.

(6) Les contacts simultanés de billes sont autorisés, et dans ce cas de figure on considérera que le joueur aura le groupe annoncé.

(7) le choix d'un groupe ne se fait pas sur un tir non valide.

6b Déroulement d'une partie
Au cours du jeu si les billes sont empochées sur un tir valide, le joueur a droit à un tir supplémentaire.
Le jeu continu jusqu'à ce que le joueur :
(a) échoue à empocher une ou plusieurs billes autorisées et/ou
(b) commet une faute

6c Tirs combinés (doublés)
Deux ou plusieurs billes peuvent être empochées sur un seul tir 'combiné'. Les billes empochées peuvent tomber dans n'importe quel ordre mais la première bille de choc doit être touchée sur un tir valide.
Si le résultat du tir combiné fait que seule une bille non autorisée est empochée, le joueur perd le tour.
Les tirs combinés n'ont pas à être annoncés.

6d Perte du tour
Si un joueur touche une bille valide en premier, mais qu'il empoche une bille adverse, il perdra le tour. Le contrôle de la table revient à son adversaire, la bille blanche est jouée là où elle se trouve.
Par exemple :
L'empochage accidentel d'une bille adverse.
Échouer sur un tir combiné valide.
Un tir tactique en empochant la bille de l'adversaire.

6e Fautes standards
Les fautes standards doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles se produisent, le joueur ayant commis la faute garde le contrôle, jusqu'à ce que toutes les billes de ce tir s'arrêtent.
L'arbitre prend alors la boule blanche dans la main, celle ci peut être placée n'importe où sur la table avec une visite à l'adversaire.

(1) Empocher la bille blanche (sauf à la casse voir 4i)

(2) Jouer en dehors de la zone de casse. La ligne de casse fait partie de la zone de casse. La base de la bille blanche doit être sur ou derrière la ligne de la zone.

(3) Un joueur qui joue un coup juste après avoir fait une faute ou immédiatement après que l'arbitre ait annoncé une faute sur ce joueur. Un joueur qui joue alors que ce n'est pas son tour. Ceci couvre aussi la fin d'un tour.

6e Fautes standards (suite)
(4) Toucher la bille blanche en cours de jeu avec toute autre partie de la canne que le procédé. Positionner la blanche avec la canne est autorisé tant que le procédé n'est pas utilisé.

(5) Toucher une bille (autre que la blanche) avec la canne ou le procédé.

(6) Jouer un coup avant que toutes les billes du coup précédent ne se soient arrêtées.

(7) Jouer un coup avant que toutes les billes nécessitant d'être re-positionnées ne soient re-positionnées (voir 6i).

(8) Coaching: durant la partie, il est demandé au joueur de jouer sans recevoir de conseils de personnes sans relation avec la partie en cours. Si un membre de l'équipe d'un joueur ou un supporter de "bonne foi" donnent des conseils, l'arbitre donnera un "premier et dernier avertissement" à cette personne. En cas de récidive le joueur se verra pénalisé d'une faute standard. Comme il n'est pas toujours possible pour l'arbitre d'entendre si un propos fait à un joueur est un conseil, l'arbitre peut donner un premier et dernier avertissement sur le motif que tout propos fait à un joueur, autre que le chahut général, peut être considéré comme du coaching. Dans le cadre d'un tournoi, un premier et dernier avertissement sera donné une fois seulement, avant le début du jeu comme un avertissement à l'ensemble des joueurs et des spectateurs.

(9) Quitter la zone de jeu sans permission. Si un joueur à besoin de quitter la zone de jeu durant une partie ou un match, un "temps mort" doit d'abord être accordé par l'arbitre.
Le "temps mort" peut être invoqué pour :
(a) le joueur demande un repos ou une pause.
(b) Quelque chose ou quelqu'un gêne le joueur.
(c) l'arbitre doit prendre une décision.
(d) l'arbitre doit repositionner une bille.

(10) Joueur un coup en négligeant d'annoncer le choix du groupe en temps voulu pour un arbitre / l'adversaire. Voir la règle 6a(5).

(11) Jouer un "push shot" (poussette) Défini quand le procédé reste en contact avec la boule blanche une fois qu'elle a commencé un mouvement en avant.

(12) Double contact.

(13) Échouer à effectuer un tir valide.
DÉFINITION D'UN TIR VALIDE : pour effectuer un tir valide le joueur doit faire en sorte que la bille blanche touche une bille autorisée et ENSUITE doit soit :
(a) empocher une ou plusieurs billes ou
(b) faire en sorte que la blanche ou tout autre bille touche une bande.

(14) Effectuer un tir sans qu'au moins un de ses pieds ne touche le sol.

(15) Être collé à une bille et la faire bouger lors du tir.

(16) Une bille sort de la table.

(17) Le corps du joueur ou ses vêtements touchent n'importe quelle bille.

(18) Saut de bille : si la blanche décolle de la surface de jeu et ne touche pas une bille qu'elle aurait touché si la bille blanche n'avait pas décollé de la table sur un tir identique, alors on considère qu'elle est passée au dessus de cette bille.

(19) Faire une marque sur la table pour s'aider sur un tir.

(20) Faute de temps.

6f Fautes graves (entraînant la perte de la partie)
(1) Toucher ou empocher délibérément une bille adverse.

(2) Comportement antisportif / mettre le jeu en discrédit.
Incluant mais non exclusif à :
(a) langage grossier.
(b) jeter sa canne / dévisser sa canne comme s'il concédait le match.
(c) discuter continuellement avec l'arbitre ou l'adversaire.
(d) Interférer lorsque l'adversaire est sur le point de jouer, verbalement ou physiquement.

(3) Commettre une faute lors de l'empochage de la noire (à l'exception de la casse).

(4) Empocher la noire alors qu'il reste encore des billes de son groupe sur la table (à l'exception de la casse) y compris l'empochage des dernières billes de son groupe et de la noire sur le même coup.

(5) Un joueur qui échoue clairement et intentionnellement à jouer une bille de son groupe.

(6) Intentionnellement positionner la bille blanche avec la main après une faute pour créer une situation qui obligerait à re casser.

6g Impasse
Dans le cas d'une situation par laquelle un tir valide ne peut pas être joué, Règle 6e(13), si cette situation est arrivée par hasard ou intentionnellement, la partie sera recommencée avec un triangle de 15 billes.
Les joueurs feront un nouveau tirage à la bande pour déterminer qui cassera.

6g Billes "gelées"
(1) Une bille est considérée gelée si elle touche une bande. C'est une faute si le coup n'a pas le résultat suivant :
(a) une bille est empochée ou
(b) la blanche touche une bande ou
(c) la bille gelée touche une autre bande ou
(d) une autre bille touche une bande à laquelle elle n'était pas déjà en contact avant que le coup ne soit joué.

(2) Une bille est considérée gelée seulement si annoncée par l'arbitre ou le joueur, avant que le tir ne soit effectué.

6h Interférences extérieures
(1) Il n'y a pas de fautes si les billes ont été bougées dans ces circonstances :
(a) par des personnes autres que les joueurs prenant part à la partie ou
(b) par le résultat d'un joueur ayant été bousculé ou
(c) des événements en dehors du contrôle du joueur.

(2) L'arbitre remet les billes aussi proches que possible de leurs positions originales. En cas de circonstances extrêmes le triangle sera refait. La décision de l'arbitre est irrévocable.

(3) L'arbitre peut remettre à zéro le chronomètre si la situation l'exige. La décision est à la discrétion de l'arbitre.

6i Temps de jeu
Chaque joueur a 45 secondes pour chaque tir. Dans ce laps de temps le procédé devra toucher la bille blanche ou une faute standard sera accordée à l'adversaire. Le chronomètre est démarré lorsque toutes les billes sont arrêtées. Le maître du temps doit annoncer quand il ne reste que 10 secondes, puis décompte les 5 dernières secondes. Une extension par partie est autorisée. L'arbitre remet à zéro le chronomètre au moment où l'extension est demandée et le décompte reprend pour 45 secondes.

6j Billes tombant dans une poche sans avoir été touchées
Si une bille reste suspendue dans une poche et tombe dans les 5 secondes ou moins après s'être immobilisée, la bille est considérée comme empochée. Si une bille reste en suspension plus de 5 secondes puis tombe dans la poche, la bille est repositionnée à sa position initiale et le joueur entrant peut commencer à jouer. La décision de l'arbitre est irrévocable.
Si une bille tombe dans une poche sans avoir fait partie du tir en cours, elle doit être replacée et le jeu continu.
Si une bille tombe dans une poche par elle même pendant un tir et qu'elle aurait du être touchée par une autre bille, toutes les billes doivent être remplacées à leurs positions initiales avant le tir et le joueur devra rejouer le coup ou choisir un autre coup s'il le souhaite.

6k Bille en dehors de la table
C'est une faute si une bille quitte la surface de jeu et n'y retourne pas par elle même et reste en dehors de la zone de jeu (en dehors d'être empochée).
(1) si c'est la blanche elle est une « blanche en main » elle peut être jouée n'importe où sur la table.

(2) les autres billes sont re-positionnées.

6l Repositionnement des billes sur la table
Une bille est repositionnée sur le point de la noire ou le plus proche que possible de ce point en direction du centre de la bande du haut.
Les billes sont re-positionnées dans cet ordre :
(a) noire
(b) rouge
(c) jaune
Les billes re-positionnées doivent être aussi proches que possible des autres billes sans les toucher.

6m Responsabilité du joueur
Il est de la responsabilité de chaque joueur de connaître les règles. Cependant, un arbitre peut sur demande conseiller les règles du jeu, mais ne doit pas fournir d'avis subjectif qui affecterait le résultat de la partie. Les officiels du tournoi feront tous les efforts raisonnables pour rendre les informations aisément disponibles à l'ensemble des joueurs. Cependant, la responsabilité ultime repose sur chaque joueur. Il n'y a pas de recours si un joueur n'a pas obtenu des informations correctes ou complètes. Les joueurs pourront demander des clarifications de la règle durant le jeu. Cependant ce ne sera pas considéré comme un "temps mort".

7. ACHEVEMENT D'UNE PARTIE
La partie est terminée quand la noire est empochée sur un tir valide et que toutes les billes se sont arrêtées ou dans une situation de perte de partie.
L'arbitre attend que toutes les billes s'arrêtent et annonce "FRAME" (partie gagnée). Si l'arbitre ne fait pas cette annonce et qu'un joueur effectue un tir supplémentaire ou qu'il interfère avec les billes restantes, il sera pénalisé par un "LOSS OF FRAME" (partie perdue).

Players Pool Events_IPC.
Version 1 - Mars 2018