



Règles officielles de billard

Remarque concernant la traduction :

Le règlement ayant été traduit d'anglais en allemand, puis d'allemand en français, la version originale anglaise fait foi si des problèmes ou des divergences apparaissent.

La division en chapitres correspond au règlement de la WPA. Seuls les chapitres pertinents pour la Suisse ont été traduits. Les chapitres non pertinents doivent être consultés dans le règlement de la WPA.

<https://wpapool.com/rules>

Se base sur:

- WPA Rules of Play 15.09.2025
- WPA Playing Regulations 15.09.2025
- l'interprétation de l'EPBF 2025



Egalité linguistique

Les termes utilisés dans le présent règlement sont de nature générique et concernent indifféremment les genres féminins et masculins.

Réserve

Le comité de Swisspool se réserve le droit d'effectuer des modifications, des compléments ou des adaptations des dispositions du présent règlement selon le règlement de section.

Divergences

En cas de divergences avec d'autres articles publiés ailleurs (homepage, etc.), le présent règlement fait foi. En cas de divergences entre la version germanophone et la version francophone de ce règlement, la version germanophone prime.

Abréviations:

SOA	Swiss Olympic Association
FSB	Fédération suisse de billard
SPS	Swisspool Series
AD	Assemblée des délégués
SC	Séance du comité
CS	Championnats suisses
CT	Commission technique
WPA	World Pool-Billiard Association
EPBF	European Pocket Billiard Federation
CE	Championnats d'Europe
TE	Tournoi Eurotour
CM	Championnats du monde

Tous les règlements de Swisspool:

- Règlement de section (RS)
- Règlement de compétition (RC)
- Règlement de directeur de tournoi (RDT)
- Règlement des finances et des frais (RFF)
- Règlement de l'équipe nationale (REN)
- Règlement de la jeunesse (RJ)
- Règlement disciplinaire et des sanctions (RDS)
- Règlement concernant les arbitres (RA)

Historique du document

Index	Date:	Modifications:	Raison:	Auteur:
0000	01.07.2007	Rédaction		S. Specchia
0001	01.07.2017	Révision totale	Nouvelles règles et intégration du jeu de la 10; les règlements ont été annexés	A. Hanauer
0002	05.12.2019	Révision	Corrections d'erreurs, modifications des règlements	D. Meierhofer
0003	08.10.2020	Révision	Corrections d'erreurs, intégration du chronomètre et time-out, adaptation EPBF annexe 21	D. Meierhofer
0004	21.11.2021	Révision	Corrections d'erreurs, annexe 23 coaching	D. Meierhofer
0005	20.11.2022	Révision	Corrections d'erreurs, ann. 6, ann. 14, ann.19	D. Meierhofer
0006	23.02.2023	Révision	Modifications annexe 6 et annexe 14 (EPBF)	D. Meierhofer
0007	21.11.2023	Révision	Modifications annexe 17.1, «TQ» est remplacé par «SPS»	D. Meierhofer
0008	Déc. 2025	Révision totale		D. Meierhofer

Les articles suivants ont été adaptés:

Sommaire

1. Règles générales de jeu	6
1.1 Responsabilité du joueur	6
1.2 Détermination du droit de casser	6
1.3 Ordre de cassage	6
1.4 Utilisation de l'équipement	7
1.5 Replacement des billes	7
1.6 Bille en main	7
1.7 Jeu d'annonce standard	8
1.8 Billes s'immobilisant	8
1.9 Rétablissement d'une position	8
1.10 Perturbation extérieure	8
1.11 Demande de décision et réglementation concernant les protêts	8
1.12 Abandon	9
1.13 Pat (partie nulle)	9
1.14 Parasport / Sport handicap	9
2. Définitions	10
2.1 Parties de la table	10
2.2 Bille empochée	11
2.3 Cassage	11
2.4 La blanche	12
2.5 Discipline	12
2.6 Bille éjectée de la table	12
2.7 Bande touchée	12
2.8 Reprise	12
2.9 Jump	12
2.10 Match	12
2.11 Fausse queue	13
2.12 Bille d'objet	13
2.13 Position des billes	13
2.14 Rack	13
2.15 Rétablissement d'une position	13
2.16 Coup de sécurité (safe)	13
2.17 Blanche empochée	13
2.18 Set	14
2.19 Coup	14
2.20 Replacement des billes	14
3. Fautes	15
3.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table	15
3.2 Mauvaise bille	15
3.3 Aucune bande après l'impact	15
3.4 Aucun pied ne touche le sol	15
3.5 Bille éjectée de la table	15
3.6 Bille touchée	15
3.7 Double contact / billes collées	16
3.8 Blanche poussée	16
3.9 Billes encore en mouvement	16
3.10 Mauvais placement de la blanche	16
3.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage	16
3.12 Jouer en dehors de la propre reprise	16
3.13 Trois fautes consécutives	17
3.14 Jeu lent	17
3.15 Faute avec un accessoire de mise en place	17
3.16 Comportement antisportif	17
4. Jeu de la 8	18
4.1 Détermination du droit de casser	18
4.2 Mise en place au jeu de la 8	18

4.3	Cassage	19
4.4	Table ouverte / choix du groupe	19
4.5	Poursuite du jeu	19
4.6	Coups qui doivent être annoncés	20
4.7	Replacement des billes	20
4.8	Perte de la partie	20
4.9	Fautes standard	20
4.10	Fautes graves	20
4.11	Pat (partie nulle)	20
5.	Jeu de la 9	21
5.1	Détermination du droit de casser	21
5.2	Mise en place au jeu de la neuf	21
5.3	Cassage correct	21
5.4	Deuxième coup de la partie – le push-out	21
5.5	Poursuite du jeu	22
5.6	Replacement des billes	22
5.7	Fautes standard	22
5.8	Fautes graves	22
5.9	Pat (partie nulle)	22
6.	Jeu de la 10	23
6.1	Détermination du droit de casser	23
6.2	Mise en place au jeu de la dix	23
6.3	Cassage correct	23
6.4	Deuxième coup de la partie – le push-out	23
6.5	Jeu d'annonce	24
6.6	Bille empochée incorrectement	24
6.7	Poursuite du jeu	24
6.8	Replacement des billes	24
6.9	Fautes standard	24
6.10	Fautes graves	24
6.11	Pat (partie nulle)	24
7.	14-1 continu	25
7.1	Détermination du droit de casser	25
7.2	Mise en place à la 14-1 continu	25
7.3	Coup d'ouverture	25
7.4	Poursuite du jeu et victoire	25
7.5	Jeu d'annonce	25
7.6	Replacement des billes	25
7.7	Comptage des points	26
7.8	Situation particulière lors de la mise en place	26
7.9	Fautes standard	27
7.10	Cassage incorrect	27
7.11	Fautes graves	27
7.12	Pat (partie nulle)	27
8.	Blackball	28
9.	Heyball	28
10.	Pyramid	28
11.	Artistic Pool	28
12.	One-Pocket	28
13.	Bank Pool	28
14.	IEPF «International Rules»	28
Annexe:		29
A.	Règlements (Fédération / Direction du tournoi)	29
1.	Administration	29
2.	Exceptions à certaines règles	29

3. Code vestimentaire (dress-code)	29
4. Aide pour mettre les billes en place	29
4.1 Positionnement des accessoires de mise en place	29
4.2 Enlèvement du chablon	30
4.3 Spécification du chablon	30
5. Tournois avec un ou plusieurs arbitre(s) «de zone» (Area referee)	30
6. Sanctions pour comportement antisportif	31
7. Réglementation concernant les protêts	31
8. Instructions pour les arbitres	32
9. Réponses de l'arbitre	32
10. Complément au jeu de la 8	32
11. Rétablissement d'une position	33
12. Acceptation du matériel	33
13. Vider les poches	33
14. Time-out	34
15. Mise en place au jeu de la 9 et au jeu de la 10	35
16. Règles complémentaires concernant le break	35
16.1 Règle des trois billes	35
17. Déviation de la blanche après le coup d'ouverture	35
18. Dépassement de la limite de temps / Limite de temps pour chaque coup (chronomètre)	36
19. Faute avec la blanche seulement - supprimé	36
20. Arrivée tardive	36
21. Perturbation extérieure	36
22. Coaching	37
23. Imprévu	37
24. Rester sur sa chaise	37
25. Incertitude quant à la décision de l'arbitre	37
26. Annonce de billes collées	37
27. Double	37
28. Règles pour le placement	38
29. Le joueur assume le rôle d'arbitre	38
30. Parasport / Sport handicap	38

1. Règles générales de jeu

Les règles générales suivantes s'appliquent à toutes les disciplines couvertes par ces règles, sauf si elles sont contredites par les règles de certaines disciplines. En complément aux règles de jeu, les règlements de jeu de la WPA (voir [annexe](#)) couvrent les points qui ne sont pas en relation directe avec le jeu, comme par exemple les spécifications de l'équipement ou l'organisation de manifestations.

Les disciplines du billard américain sont jouées sur une table plate, couverte par un tapis et entourée de bandes de caoutchouc. Le joueur utilise une canne (queue) pour taper la blanche, laquelle tapera à son tour d'autres billes. Le but est d'empocher les billes d'objet dans les poches qui se trouvent en bordure de table.

Les disciplines diffèrent selon les billes considérées comme billes d'objet à jouer et les conditions à remplir pour remporter une partie.

1.1 Responsabilité du joueur

Il est de la responsabilité du joueur de connaître toutes les règles, tous les règlements ainsi que les horaires de la compétition à laquelle il participe. Les officiels du tournoi essayeront, dans la mesure du possible, de donner aux joueurs toutes les informations concernant le tournoi le plus tôt possible. La responsabilité ultime est toutefois du ressort du joueur lui-même.

1.2 Détermination du droit de casser

L'aller-retour (tirage à la bande) est le premier coup du jeu. Le joueur qui a gagné l'aller-retour décide qui casse en premier.

L'arbitre met une bille de chaque côté de la table. Les deux billes se situent dans la zone de cassage, à proximité de la ligne du haut. Les joueurs tapent leur bille approximativement en même temps en direction de la bande du bas en ayant pour but que la propre bille (après qu'elle se soit immobilisée) soit plus proche de la bande du haut que celle de l'adversaire.

L'aller-retour est non-réglementaire et perdu dans tous les cas, si la propre bille:

- Dépasse la ligne longitudinale.
- Touche la bande du bas plus qu'une seule fois.
- Tombe dans une poche ou est éjectée de la table.
- Touche une bande latérale.
- S'arrête dans l'ouverture de la poche du coin, derrière le nez de la bande du haut.

L'aller-retour est également considéré comme perdu si une faute (selon chapitre [3](#)) est commise en jouant la blanche. Font exception les fautes décrites dans la règle [3.9 Billes encore en mouvement](#).

Les joueurs doivent répéter l'aller-retour si:

- Un joueur tape sa bille après que la bille de l'adversaire a touché la bande du bas.
- L'arbitre ne peut pas déterminer laquelle des deux billes se trouve plus près de la bande du haut.
- Les deux joueurs ont commis une irrégularité lors de l'aller-retour.

1.3 Ordre de cassage

Dans les disciplines où les points sont comptés par rack, comme le jeu de la 9, le cassage alterne entre les joueurs.

1.4 Utilisation de l'équipement

L'équipement du joueur doit satisfaire aux exigences des spécifications de l'équipement de la WPA.

Les joueurs ne peuvent en principe utiliser aucun objet d'équipement de conception nouvelle. Si un joueur n'est pas sûr de l'utilisation qu'il peut faire d'un objet d'équipement particulier, il devrait en discuter auparavant avec la direction du tournoi. L'équipement doit être utilisé uniquement dans le but auquel il est destiné (voir [3.16 Comportement antisportif](#)).

La liste suivante décrit entre autres les conditions normales d'utilisation:

- **Queue** Le joueur peut changer de queue durant le jeu.
Il peut utiliser des queues de break, des queues de jump et des queues de jeu normales. Une extension intégrée ou un ajout peuvent être utilisés pour augmenter la longueur de la queue. Un joueur peut utiliser sa queue et n'importe quelle partie de son corps pour viser et planifier ses coups.
- **Craie** Le joueur peut utiliser de la craie afin d'éviter de faire une fausse queue (dérapage de la queue lorsqu'elle tape la bille). Le joueur peut apporter sa propre craie et l'utiliser pour autant que la couleur de la craie soit adaptée à celle du tapis.
- **Râteau** Le joueur peut utiliser jusqu'à un maximum de deux râteaux pour accroître la hauteur de la queue durant le jeu. Seuls des râteaux similaires aux râteaux standard peuvent être utilisés. Lors de l'utilisation d'un râteau, la queue doit être soutenue par la tête du râteau. Si deux râteaux sont utilisés, le deuxième râteau doit être soutenu par la tête du premier râteau.
- **Gant** Le joueur peut utiliser un gant pour améliorer l'adhérence de la main et / ou pour améliorer la fonction de glisse du chevalet.
- **Magnésie** Un joueur peut utiliser de la magnésie dans une mesure raisonnable, laissée à l'appréciation de l'arbitre.

1.5 Replacement des billes

Le placement des billes (qui sont remises sur la table) se fait sur la ligne longitudinale (axe le plus long de la table), aussi près que possible du point du bas, entre le point du bas et la ligne du bas, sans déplacer une quelconque bille qui interférerait. Si la bille à replacer ne peut pas être replacée sur le point du bas, elle doit être replacée en contact (si possible) avec la bille qui interfère.

Toutefois, lorsque c'est la blanche qui empêche le replacement, la bille à replacer ne doit pas être replacée en contact avec la blanche; un petit espace doit être respecté. Si toute la ligne entre le point du bas et la bande du bas est occupée par des billes, les billes à replacer sont placées devant le point du bas, aussi près que possible de celui-ci.

1.6 Bille en main

Lorsqu'il a une bille en main, le joueur peut placer la blanche n'importe où sur la surface de jeu (voir [2.1 Parties de la table](#)). Il peut déplacer la blanche et la replacer jusqu'à ce qu'il réalise un coup (voir la définition sous [2.19 Coup](#)).

Le joueur peut utiliser n'importe quelle partie de sa queue, y compris le procédé, pour déplacer la blanche. Il n'a toutefois pas le droit d'effectuer de mouvement vers l'avant.

Le placement de la blanche peut être limité à la zone de cassage dans certaines disciplines et lors de presque tous les cassages. Les règles [3.10 Mauvais positionnement de la blanche](#) et [3.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage](#) sont pertinentes.

Si le joueur qui est à la table a une bille en main depuis la zone de cassage et que toutes les billes qu'il a le droit de jouer se trouvent derrière la ligne du haut, le joueur peut demander que la bille qui est située le plus près de la ligne du haut soit replacée sur le point du bas (voir [1.5 Replacement des billes](#)). Si deux ou plusieurs billes sont à une distance équivalente de la ligne du haut, le joueur peut choisir quelle bille sera replacée. Une bille d'objet qui se trouve exactement sur la ligne du haut est jouable.

1.7 Jeu d'annonce standard

Lors des jeux d'annonce, tant la bille que la poche doivent être annoncées, à moins que toutes deux soient évidentes.

Les détails du coup, comme p. ex. le nombre de bandes ou d'autres billes éventuelles, touchées ou empochées, ne sont pas nécessaires.

On ne peut annoncer qu'une seule bille par coup.

Pour que le coup annoncé soit valable, l'arbitre doit être convaincu que le coup a été exécuté comme prévu.

Si une quelconque ambiguïté peut subvenir, par exemple à cause des bandes, combinaisons etc. le joueur doit préférer annoncer la bille et la poche dans laquelle il veut jouer.

Si l'arbitre ou l'adversaire ne sont pas sûrs de ce que le joueur à la table prévoit de faire, ils peuvent lui demander d'annoncer son coup.

Lors des jeux d'annonce, le joueur peut annoncer un «safe» au lieu d'une bille et d'une poche. Dans ce cas, l'adversaire reprend la main après l'exécution du coup. Les règles de la discipline définissent si les billes empochées doivent être replacées ou non après un safe.

1.8 Billes s'immobilisant

A cause de petites irrégularités des billes ou de la table, il peut arriver qu'une bille se déplace encore légèrement alors qu'il semble qu'elle est déjà arrêtée. Cela est considéré comme faisant partie du jeu et la bille reste où elle s'est immobilisée, à moins qu'elle tombe dans une poche.

Si une bille tombe dans une poche pour une telle raison, elle est alors replacée aussi près que possible de sa dernière position.

Si une bille tombe dans une poche pendant ou peu de temps avant un coup et que cela a un impact sur le coup, alors l'arbitre rétablira la position avant le coup et le coup sera rejoué. Le joueur n'est pas pénalisé parce qu'il a joué alors que des billes étaient encore en train de s'immobiliser (voir aussi la règle [2.2 Bille empochée](#)).

1.9 Rétablissement d'une position

Si une position doit être rétablie ou des billes nettoyées, l'arbitre remet toutes les billes à leur ancien emplacement, en son âme et conscience. Les joueurs doivent accepter la décision de l'arbitre au sujet du placement des billes.

1.10 Perturbation extérieure

Si, au cours d'un coup, une perturbation extérieure survient et qu'elle influence le coup, l'arbitre remet les billes à leur emplacement avant le coup et le coup est rejoué.

Si la perturbation extérieure n'a eu aucune influence sur le coup, l'arbitre remet toutes les billes concernées par la perturbation à leur position d'origine et le jeu continue.

Si les billes ne peuvent pas être replacées à leur position d'origine, alors le jeu est considéré comme étant pat.

1.11 Demande de décision et réglementation concernant les protêts

Si un joueur estime que l'arbitre a pris une mauvaise décision, il peut lui demander de reconsidérer sa décision.

Une décision de l'arbitre est une décision de faits et fait foi.

Si le joueur est d'avis que l'arbitre a mal appliqué les règles de jeu ou qu'il les interprète, il peut alors demander, au moyen d'un protêt, une décision de l'organe situé juste en dessus.

L'arbitre interrompt la partie le temps que ce protêt soit traité (voir également le 4^e point de la règle [3.16 Comportement antisportif](#).)

Les fautes doivent être annoncées immédiatement (voir règle [3 Fautes](#)).

1.12 Abandon

Si un joueur abandonne, il a perdu le match.

Exemple: un joueur dévisse sa queue de jeu alors que son adversaire est à la table et qu'il peut remporter le match avec la partie en cours. Ceci est considéré comme un abandon.

1.13 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que, lors d'un match, aucun des joueurs ne semble chercher à gagner la partie, il annonce que la partie est pat.

Si les deux joueurs sont d'accord, ils acceptent la décision de l'arbitre sans jouer leurs trois reprises respectives.

Dans le cas contraire, chaque joueur a droit à trois reprises à partir de ce moment-là. Si l'arbitre ne constate encore aucun progrès en ce qui concerne la victoire après que chaque joueur ait joué ses trois reprises, il annonce la partie comme étant pat.

La procédure qui suit une partie pat est régie par les règles particulières de la discipline jouée.

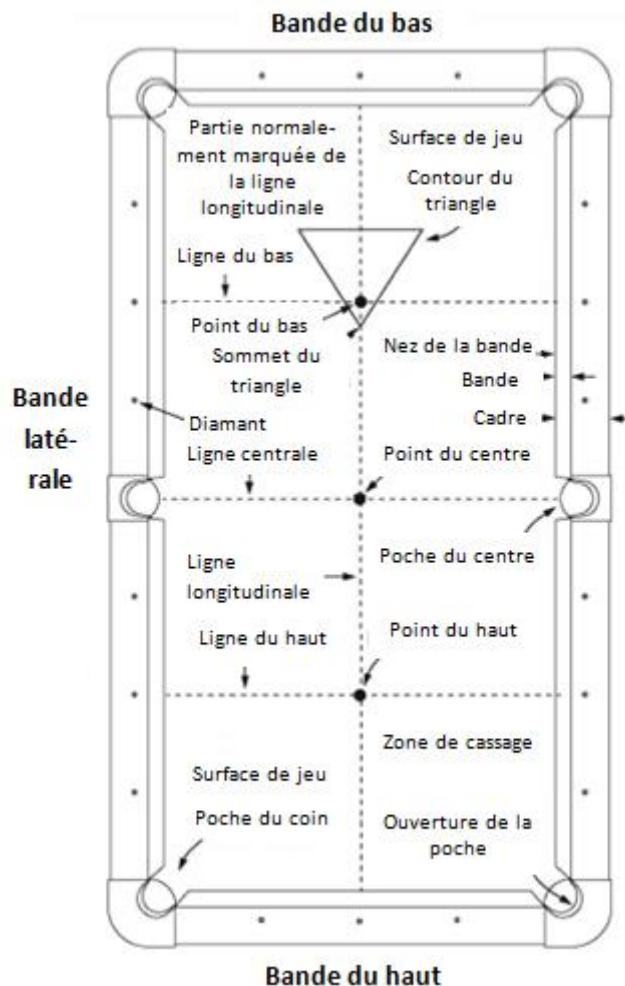
1.14 Parasport / Sport handicap

Les règles et règlements applicables aux compétitions de parasport sont encore en cours d'élaboration et continueront d'être améliorés à l'avenir. Actuellement, tous les détails sont régis par la règle 30 du règlement de la WPA.

2. Définitions

Les définitions suivantes sont utilisées dans les présentes règles de jeu.

2.1 Parties de la table



Les définitions des parties de la table se basent sur le diagramme ci-dessus.

Les détails concernant la taille exacte et le placement se trouvent dans les spécifications de l'équipement de la WPA. Ces détails peuvent être consultés sur le site web de la WPA à l'adresse <https://wpapool.com>.

La table se compose d'un **cadre**, de **bandes**, de la **surface de jeu** et de **poches**.

Le **bas de la table** est la partie sur laquelle les billes d'objet sont normalement placées au début de la partie.

Le **haut de la table** est la partie d'où on commence la partie avec la blanche.

La **zone de cassage** est la zone entre la **bande du haut** et la **ligne du haut**; il s'agit de noter que la ligne du haut ne fait pas partie de la zone de cassage.

Les bandes, leur surface, les poches ainsi que leur ouverture font partie du cadre de la table.

Il existe quatre lignes sur la surface de jeu (comme illustré dans le diagramme):

- **La ligne longitudinale**, qui traverse la table en deux.
- **La ligne du haut**, qui délimite le quart de la surface de la table vers la bande du haut.
- **La ligne du bas**, qui délimite le quart de la surface de la table près de la bande du bas.
- **La ligne centrale**, qui relie les deux poches du centre.

Ces lignes imaginaires sont marquées seulement comme décrit ci-dessous.

Le cadre possède des incrustations qui sont nommées «**diamants**».

Les diamants marquent un quart de la largeur et un huitième de la longueur de la table, la mesure étant faite à partir du nez de la bande.

Sur la surface de jeu, représentée par la partie plate de la table et recouverte du tapis, les marquages suivants sont effectués s'ils sont utilisés dans la discipline qui doit être jouée:

- Le point du bas, où la ligne longitudinale et la ligne du bas se croisent.
- Le point du haut, où la ligne longitudinale et la ligne du haut se croisent.
- Le point du centre, où la ligne longitudinale et la ligne centrale se croisent.
- La ligne du haut.
- La ligne longitudinale entre le point du bas et la bande du bas.
- Le triangle, dont le contour ou les marques d'alignement sont dessinés.

2.2 Bille empochée

Une bille est considérée comme empochée si elle s'immobilise dans une poche en-dessous de la surface de jeu ou tombe dans le système de retour des billes.

Une bille qui dépasse du bord d'une poche et qui est partiellement soutenue par une autre bille est considérée comme empochée si le retrait de la bille qui la soutient entraîne la chute de la bille dans la poche. Cela peut par exemple être le cas lorsque deux billes sont coincées dans l'ouverture de la poche ou dans une poche pleine où les billes empochées soutiennent une bille située au bord d'une poche. Toute bille ainsi soutenue est retirée de la poche et placée comme si elle avait été empochée conformément aux règles de la discipline jouée.

Si une bille arrive vers le bord d'une poche et y reste apparemment immobile durant cinq secondes ou plus, elle est considérée comme non empochée, même si elle tombe ensuite «toute seule» dans la poche. Voir [1.8 Billes s'immobilisant](#) pour de plus amples détails.

Au cours de cette période de cinq secondes, l'arbitre doit s'assurer qu'aucun autre coup soit exécuté.

Une bille d'objet qui ressort d'une poche et revient sur la surface du jeu est considérée comme n'étant pas empochée.

Si la blanche touche une bille déjà empochée, elle est considérée comme étant empochée, qu'elle revienne sur la surface de jeu ou non.

L'arbitre vide les poches pleines et enlève les billes empochées, mais il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que l'arbitre le fasse.

2.3 Cassage

On appelle cassage le coup d'ouverture d'un match ou d'un rack, selon la discipline. Il a lieu lorsque les billes d'objet ont été placées et que la blanche est jouée depuis la zone de cassage, généralement dans le but de séparer les billes placées.

2.4 La blanche

La blanche est la bille qui est frappée par le joueur au début d'un coup.

Traditionnellement, elle est totalement blanche; elle peut être marquée avec un logo ou avec des points.

Dans toutes les disciplines de billard américain, les deux joueurs utilisent la même blanche.

2.5 Discipline

Terme générique utilisé pour décrire un type de discipline de billard, comme le jeu de la 8 ou le jeu de la 9.

2.6 Bille éjectée de la table

Une bille est considérée comme éjectée de la table si elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu et n'est pas empochée.

Une bille est également considérée comme éjectée de la table si elle a été éjectée de la table mais a été redirigée sur la table par un objet comme la lampe, un morceau de craie ou le joueur.

Une bille qui roule sur la bande n'est pas considérée comme éjectée de la table si elle retombe sur la surface de jeu ou dans une poche.

2.7 Bande touchée

On considère qu'une bille a touché une bande si la bille n'était pas en contact avec la bande avant le coup et qu'elle l'a touchée pendant le coup.

Une bille qui touche une bande avant le coup (bille collée à la bande), doit d'abord quitter cette bande puis toucher une bande, sinon on considère que le contact avec une bande n'a pas été réalisé.

Une bille qui a été empochée ou qui a été éjectée de la table est considérée comme ayant touché une bande.

Une bille n'est pas considérée comme collée à une bande tant qu'elle n'a pas été annoncée comme telle par l'arbitre, le joueur ou l'adversaire (voir aussi règlements [26 Annonce de billes collées](#)).

2.8 Reprise

On appelle reprise le tour d'un joueur.

La reprise commence quand c'est au tour de ce joueur de jouer; la reprise se termine après l'exécution d'un coup, si la règle de jeu indique qu'il ne peut pas effectuer un autre coup.

Dans certaines disciplines, il se peut que le joueur ait le choix d'effectuer un coup ou non.

Si le joueur refuse la reprise dans une telle situation, l'adversaire doit continuer à jouer (par exemple après un push-out au jeu de la neuf).

Le joueur dont c'est le tour de jouer est nommé «joueur appelé à la table».

2.9 Jump

Lors d'un jump, la blanche saute par-dessus une bille d'objet qui fait obstacle sur sa trajectoire ou par-dessus une partie d'une bande.

Le fait de savoir si un tel coup est conforme aux règles ou non dépend de son exécution et de l'intention qu'avait le joueur à la table.

Normalement, un jump est conforme aux règles si l'arrière de la queue est soulevé et si la blanche est tapée vers le bas en direction de la surface de jeu, dont elle rebondit.

2.10 Match

Un match est une compétition dans une discipline où l'objectif est d'atteindre le nombre de points requis pour remporter la victoire.

2.11 Fausse queue

On parle de fausse queue si le procédé glisse sur la blanche.

Cela se produit habituellement si la blanche est tapée de manière décentrée ou s'il n'y a pas assez de craie sur le procédé.

La fausse queue est généralement accompagnée d'un bruit sec et se met en évidence par le point décoloré qui apparaît sur le procédé.

Bien qu'il puisse arriver lors de certaines fausses queues que le côté de la virole touche la blanche, la fausse queue n'est faute que si un tel contact est clairement reconnaissable.

Un coup où le procédé touche approximativement en même temps la surface de jeu et la blanche et lors duquel la blanche se soulève de la surface du jeu et saute par-dessus un obstacle est considéré comme une fausse queue.

Si une fausse queue involontaire conduit à ce que la blanche quitte la surface de jeu, y compris en sautant partiellement ou entièrement par-dessus une autre bille, le jump est considéré comme régulier.

Jouer intentionnellement un tel coup tombe sous le coup de la règle [3.16 Comportement antisportif](#).

2.12 Bille d'objet

Les billes d'objet sont normalement jouées avec la blanche de manière à ce qu'elles tombent dans une poche.

Elles sont généralement numérotées en commençant par le numéro 1 jusqu'au nombre correspondant au nombre de billes utilisées dans la discipline.

Les couleurs et les marquages des billes sont décrits dans les spécifications de l'équipement de la WPA

2.13 Position des billes

La position d'une bille est définie par l'endroit où son centre est projeté sur la surface de jeu si l'on regarde verticalement depuis dessus. Une bille se situe sur une ligne ou sur un point si son centre se trouve exactement au-dessus de cette ligne ou de ce point.

2.14 Rack

Ce mot est utilisé dans différents contextes à la fois comme nom et comme verbe. Un rack est une partie d'un match qui se joue avec un seul rack de billes d'objet. Dans certaines disciplines, comme le jeu de la 9, un point est marqué par rack. Le rack est également le dispositif, généralement triangulaire, utilisé pour disposer les billes avant le coup d'envoi. Il désigne également un groupe de billes ainsi disposées. Racker les billes signifie les regrouper à l'aide du rack.

2.15 Rétablissement d'une position

Si la position des billes a été modifiée, les règles spécifiques à la discipline peuvent exiger que leur ancienne position soit rétablie.

L'arbitre replace les billes aussi près que possible de leur position d'origine.

2.16 Coup de sécurité (safe)

Dans les jeux d'annonce (voir [1.7 Jeu d'annonce standard](#)), le joueur à la table peut, avant le coup, annoncer un coup de sécurité à l'arbitre ou à l'adversaire.

La reprise passe à l'adversaire après la fin du coup de sécurité.

2.17 Blanche empochée

Si la blanche tombe dans une poche lors d'un coup, elle est considérée comme empochée.

2.18 Set

Dans certaines disciplines, le match est divisé en plusieurs fractions, appelées «sets».

Pour gagner le match, un nombre prédéfini de sets doit être remporté.

Pour gagner un set, un nombre prédéfini de points ou de parties doit être remporté.

2.19 Coup

Un coup commence lorsque le procédé touche la blanche lors d'un mouvement de la queue vers l'avant.

Un coup se termine lorsque toutes les billes en jeu ont arrêté de se déplacer ou de tourner sur elles-mêmes.

Un coup est considéré comme conforme aux règles si le joueur n'a commis aucune faute au cours de son coup.

2.20 Replacement des billes

Dans certaines disciplines, il peut être nécessaire de remettre des billes d'objet sur la surface de jeu en dehors du replacement normal en vue du cassage.

On dit que ces billes sont «replacées» (voir aussi [1.5 Replacement des billes](#)).

3. Fautes

Ci-dessous sont listées les fautes au billard américain.

Elles sont reconnues en tant que telles si elles sont précisées dans les règles spécifiques de chaque discipline.

Si plusieurs fautes sont commises au cours d'un coup, seule la plus grave compte pour la pénalité.

Si une faute n'est pas détectée avant que le prochain coup ne soit joué, on considère que la faute n'a pas été commise.

3.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table

Une faute est commise si la blanche est empochée ou si elle est éjectée de la table (voir [2.2 Bille empochée](#) et [2.6 Bille éjectée de la table](#)).

3.2 Mauvaise bille

Dans les disciplines qui exigent que la première bille d'objet touchée soit une bille bien spécifique ou qu'elle appartienne à un groupe particulier, une faute est commise si la blanche touche d'abord une bille différente. Si la blanche touche simultanément une bille autorisée et une bille non autorisée et qu'il n'est pas possible de déterminer laquelle des deux billes a été touchée en premier, on considère que la bille autorisée a été touchée en premier.

3.3 Aucune bande après l'impact

Si aucune bille n'est empochée lors d'un coup, la blanche doit toucher une bille d'objet. Après ce contact (impact), au moins une bille (une bille d'objet ou la blanche) doit toucher une bande. Si ce n'est pas le cas, le coup est considéré comme faute (voir [2.7 Bande touchée](#)). Si la blanche touche à peu près simultanément une bille d'objet autorisée et une bande et qu'il n'est pas possible de déterminer laquelle a été touchée en premier, on considère que la bille d'objet autorisée a été touchée en premier.

3.4 Aucun pied ne touche le sol

Si le joueur qui est à la table n'a pas au moins un pied qui touche le sol au moment où il touche la blanche avec le procédé, le coup est faute.

3.5 Bille éjectée de la table

Une faute est commise si une bille d'objet est éjectée de la table.

Le fait de savoir si la bille doit être replacée ou non dépend des règles spécifiques de la discipline respective (voir [2.6 Bille éjectée de la table](#)).

3.6 Bille touchée

Une faute est commise en cas de contact, de déplacement ou de modification de la trajectoire d'une bille d'objet, en dehors du contact normal entre deux billes au cours d'un coup.

Une faute est également commise si l'on touche la blanche, la déplace ou la fait changer de trajectoire, hormis le placement bille en main et le contact normal entre le procédé et la blanche au cours d'un mouvement vers l'avant.

Le joueur qui est à la table est responsable des objets qu'il utilise, la craie, les râteaux, les vêtements, ses cheveux, les parties de son corps, la blanche (lorsqu'il a une bille en main), par lesquels une faute pourrait être commise.

Si une telle faute est commise de manière inintentionnelle, il s'agit d'une faute standard.

Si une telle faute est commise intentionnellement, il s'agit d'un [3.16 comportement antisportif](#).

3.7 Double contact / billes collées

Si la queue du joueur touche la blanche plus d'une fois au cours du coup, le coup est faute.

Si la blanche est très proche d'une bille d'objet, mais qu'elle ne la touche pas (n'est pas collée), une faute est commise si le procédé est encore en contact avec la blanche alors que celle-ci touche déjà la bille d'objet.

Si la blanche est très proche d'une bille d'objet et que le joueur tire de telle manière à ce que la blanche ne frôle que très légèrement la bille d'objet, il est admis que le coup est conforme, même s'il est possible que le procédé touche encore la blanche pendant que cette dernière est en contact avec la bille d'objet.

Si la blanche est collée à une bille d'objet au début d'un coup, elle peut être jouée dans la direction dans laquelle se trouve la bille d'objet (tant que cette bille d'objet est un objectif conforme aux règles de la discipline jouée).

Si la bille d'objet est bougée lors d'un tel coup, elle est considérée comme étant touchée par la blanche. (Bien qu'il soit permis de jouer une bille d'objet légale qui soit collée à la blanche, il s'agit de s'assurer d'éviter des contacts multiples entre le procédé et la blanche s'il y a d'autres billes à proximité).

Avant un coup, la blanche est considérée comme n'étant pas collée à une bille d'objet tant qu'elle n'a pas encore été annoncée comme collée par l'arbitre ou par l'adversaire.

Il est de la responsabilité du joueur qui est à la table de demander cette annonce avant le coup.

Dans le cas où la blanche est collée à une bille d'objet, si le joueur joue la blanche dans une autre direction (en s'éloignant de cette bille), cette bille est considérée comme n'étant pas touchée, sauf si les règles de jeu de la discipline concernée disent autre chose.

3.8 Blanche poussée

Une faute est commise si le contact entre le procédé et la blanche dure plus longtemps que lors d'un coup normal.

3.9 Billes encore en mouvement

Une faute est commise si le coup est tiré alors que des billes en jeu se déplacent encore ou pivotent encore sur elles-mêmes.

3.10 Mauvais placement de la blanche

Si l'on doit jouer bille en main depuis la zone de cassage, une faute est commise si la blanche est placée exactement sur la ligne du haut ou devant.

Si le joueur n'est pas sûr d'avoir placé correctement la blanche, il peut demander à l'arbitre de vérifier la position avant le coup.

3.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage

Si l'on doit jouer bille en main depuis la zone de cassage et que la première bille d'objet qui est touchée se trouve également dans la zone de cassage, une faute est commise à moins que la blanche ait quitté la zone de cassage avant de toucher cette bille d'objet.

Si le joueur joue un tel coup intentionnellement, cela est considéré comme un comportement antisportif.

La blanche doit soit franchir la ligne du haut soit toucher une bille qui se trouve en dehors de la zone de cassage. Sinon, le coup est faute et l'adversaire obtient bille en main, conformément aux règles spécifiques de la discipline.

3.12 Jouer en dehors de la propre reprise

Jouer inintentionnellement en dehors de la propre reprise est une faute standard.

Normalement, on continue à jouer avec les billes dans la position où elles sont restées.

Si un joueur joue intentionnellement en dehors de sa propre reprise, cela devrait être considéré comme un [3.16 comportement antisportif](#).

3.13 Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives sans effectuer un coup conforme aux règles entre-temps, il commet une faute grave.

Dans certaines disciplines où les points sont inscrits en même temps que la mise en place des billes comme par exemple le jeu de la neuf, ces trois fautes consécutives doivent être commises dans la même partie.

Cette règle ne s'applique pas pour certaines disciplines comme par exemple le jeu de la huit.

L'arbitre doit avertir le joueur qui a déjà commis deux fautes consécutives avant qu'il aille à la table et puisse commettre une troisième faute. Si cet avertissement n'est pas donné, une éventuelle troisième faute est considérée comme étant la seconde au sens de cette règle.

3.14 Jeu lent

Si l'arbitre estime qu'un joueur joue trop lentement, il peut assigner le joueur à jouer plus vite.

Si le joueur concerné n'accélère pas son rythme de jeu, l'arbitre peut imposer une limite de temps, laquelle s'applique aux deux joueurs pour ce match.

Si un des joueurs dépasse le temps imparti pour le tournoi, cela est considéré comme une faute standard et l'adversaire reprend la table conformément aux règles de la discipline jouée, comme après une faute.

Le ralentissement intentionnel du jeu peut être sanctionné selon la règle [3.16 comportement antisportif](#).

3.15 Faute avec un accessoire de mise en place

Il y a faute lorsqu'un accessoire de mise en place (chablon, triangle) qui a été retiré de la surface de jeu perturbe le jeu, c'est-à-dire lorsque le modèle repose sur la bande et qu'une bille (blanche ou bille d'objet) touche le modèle posé sur la bande.

3.16 Comportement antisportif

La sanction normale pour un comportement antisportif est la même que pour une faute grave.

L'arbitre est toutefois libre d'imposer une sanction qu'il juge appropriée.

L'arbitre peut notamment:

- Donner un avertissement
- Prononcer une faute standard qui sera ajoutée à la pénalité des trois fautes si cela est nécessaire
 - Cela concerne également les fautes standard prononcées, la troisième faute ou la pénalité pour trois fautes, de sorte que cela peut conduire à la perte d'une partie, d'un set ou du match.
- Disqualifier un joueur d'un tournoi et le faire ainsi perdre tout prize money, trophée et point pour le classement.

Est considéré comme comportement antisportif tout comportement qui discrédite le sport, perturbe le jeu ou le modifie de telle façon qu'une rencontre fair-play n'est plus garantie. En font partie:

- Distraction de l'adversaire.
- Modifier la position des billes autrement qu'en jouant un coup.
- Fausse queue intentionnelle lors du coup.
- Continuer à jouer après avoir commis une faute ou après que le jeu ait été interrompu.
- Jouer des coups d'entraînement durant le jeu.
- Marquer la table.
- Retarder le jeu.
- Utiliser des accessoires inadaptés.

4. Jeu de la 8

Le jeu de la 8 se joue avec 15 billes d'objet numérotées et la blanche. Toutes les billes du groupe d'un joueur (billes de 1 à 7 ou 9 à 15) doivent être empochées avant d'empocher la 8.

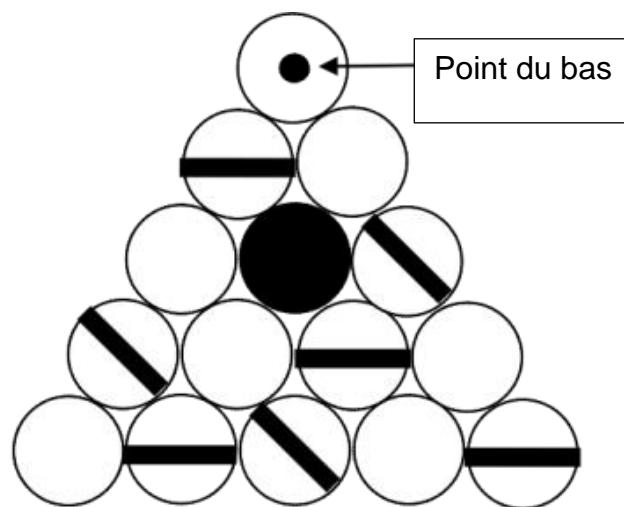
Le jeu de la huit est un jeu d'annonce.

4.1 Détermination du droit de casser

Le joueur qui a gagné l'aller-retour (tirage à la bande) décide qui casse en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#) et [1.3 Ordre de cassage](#)).

4.2 Mise en place au jeu de la 8

Les 15 billes d'objet sont placées aussi serrées que possible dans le triangle et la bille du sommet est placée sur le point du bas. La 8 est la première bille en ligne directe derrière la bille du sommet (milieu du triangle). Une bille de chacun des deux groupes est placée dans les coins arrière du triangle. Toutes les autres billes sont placées de façon aléatoire, sans arrangement délibéré.



La mise en place au jeu de la 8, exemple

4.3 Cassage

Les règles suivantes sont valables au cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
- Aucune bille ne doit être annoncée et la blanche n'a pas besoin de toucher une bille particulière en premier.
- Si le joueur qui casse empoche une bille et ne commet aucune faute, c'est à lui de jouer et la table est «ouverte» (voir [4.4 Table ouverte / choix du groupe](#)).
- Si aucune bille d'objet n'est empochée, au moins quatre billes d'objet doivent toucher une ou plusieurs bandes. Dans le cas contraire, le cassage sera considéré comme illicite. Si c'est le cas, le joueur qui prend alors la main a les options suivantes:
 1. Il peut prendre la table telle quelle
 2. Il peut faire remettre les billes en place et casser (lui-même)
 3. Il peut remettre les billes en place et faire recasser son adversaire.
- Si la 8 est empochée lors d'un cassage correct, il n'y a pas faute. Si cela se produit, le joueur a les options suivantes:
 1. Il peut faire remplacer la 8 et reprendre la table telle quelle.
 2. Il peut recasser.
- Lorsque le joueur empoche la 8 au cassage et que la blanche tombe également dans une poche (voir définition au point [2.17 Blanche empochée](#)), l'adversaire a les options suivantes:
 1. Il peut faire remplacer la 8 et continuer à jouer avec la bille en main depuis la zone de cassage.
 2. Il peut lui-même casser une nouvelle fois.
- Si une bille d'objet est éjectée de la table lors du cassage, il y a faute. Cette bille n'est pas remplacée (sauf la 8 qui est remplacée); le joueur qui a ensuite la main a les options suivantes:
 1. Il peut reprendre la table telle quelle.
 2. Il peut continuer à jouer avec la bille en main depuis la zone de cassage.
- Lorsque le joueur commet une faute au cassage qui n'est pas mentionnée dans ce paragraphe, l'adversaire peut:
 1. Reprendre la table telle quelle.
 2. Continuer à jouer avec la bille en main depuis la zone de cassage.

4.4 Table ouverte / choix du groupe

Avant que les groupes de billes ne soient attribués aux joueurs, on parle de «table ouverte». Avant chaque coup, le joueur doit annoncer son intention. Si le joueur empoche correctement la bille annoncée, il prend le groupe correspondant et l'autre groupe est attribué à son adversaire.

S'il ne parvient pas à empocher la bille annoncée, la table reste ouverte et la main passe à l'adversaire.

Si une table est encore ouverte, n'importe quelle bille d'objet peut être touchée en premier, sauf la 8.

Sur une table ouverte, il y a faute si l'on joue d'abord la 8, sauf si un groupe a été entièrement empoché. Dans ce cas, le joueur peut revendiquer temporairement ce groupe et ainsi jouer la 8 pour éventuellement gagner.

4.5 Poursuite du jeu

Le joueur reste à la table (poursuit sa reprise) tant qu'il réussit à empocher correctement la bille annoncée ou jusqu'à ce qu'il gagne la partie.

4.6 Coups qui doivent être annoncés

A l'exception du cassage, les billes et les poches doivent être annoncées à chaque coup, comme expliqué dans la règle [1.7 Jeu d'annonce standard](#). Chaque bille jouée doit appartenir au groupe du joueur, jusqu'à ce que le groupe entier soit retiré de la table, après quoi la bille à jouer est la 8.

Le joueur peut annoncer un «safe». Après le coup, la main passe à son adversaire et toutes les billes d'objet qui auraient été empochées restent empochées (voir [2.16 Coup de sécurité \(safe\)](#)).

4.7 Replacement des billes

Si la 8 est empochée au cassage ou si elle est éjectée de la table, soit elle est remise en place, soit ce sont toutes les billes qui sont remises en place (voir [4.3 Cassage](#) et [1.5 Replacement des billes](#)). Aucune autre bille d'objet n'est replacée.

4.8 Perte de la partie

Le joueur perd une partie s'il

- commet une faute en empochant la 8.
- empoché la 8 alors qu'il y a encore une ou plusieurs autres billes de son groupe sur la table.
- empoché la 8 dans une autre poche que celle annoncée.
- éjecte la 8 de la table.

Ces points ne sont pas valables pour le cassage (voir [4.3 Cassage](#)).

4.9 Fautes standard

Si le joueur qui est à la table commet une faute, son adversaire reprend la table. La blanche est donnée dans la main de l'adversaire et celui-ci peut la placer n'importe où sur la table (voir [1.6 Bille en main](#)).

Fautes standard au jeu de la huit:

- [3.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [3.2 Mauvaise bille](#)
 - La première bille d'objet touchée par la blanche doit toujours être une bille du propre groupe, sauf si la table est ouverte (voir [4.4 Table ouverte / choix du groupe](#)).
- [3.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [3.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [3.5 Une bille est éjectée de la table](#)
 - La seule bille qui est replacée si elle est éjectée de la table est la 8, mais seulement au break (voir [4.7 Remplacement des billes](#)).
- [3.6 Bille touchée](#)
- [3.7 Double contact / billes collées](#)
- [3.8 Blanche poussée](#)
- [3.9 Billes encore en mouvement](#)
- [3.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [3.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage](#)
- [3.12 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [3.14 Jeu lent](#)
- [3.15 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

4.10 Fautes graves

Les fautes décrites au point [4.8 Perte de la partie](#) conduisent à la perte de la partie en cours. Pour les fautes selon la règle [3.16 Comportement antisportif](#), l'arbitre adaptera la sanction au type de fautes commises.

4.11 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que la partie est pat, la partie est recommandée. Le joueur qui a cassé au début de la partie déclarée pat casse de nouveau (voir [1.13 Pat](#)).

5. Jeu de la 9

Le jeu de la neuf se joue avec la blanche et neuf billes d'objet numérotées de 1 à 9. Les billes sont jouées dans l'ordre croissant.

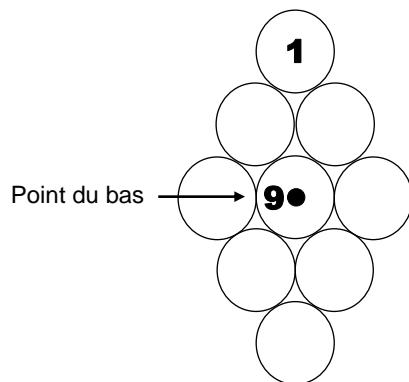
Le joueur qui a empoché la 9 correctement remporte la partie.

5.1 Détermination du droit de casser

Le joueur qui gagne l'aller-retour (tirage à la bande) décide qui casse en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#) et [1.3 Ordre de cassage](#)).

5.2 Mise en place au jeu de la neuf

Les billes d'objet sont placées en losange aussi serrées que possible. La 1 est placée au sommet et la 9 au milieu du losange. La 9 se trouve sur le point du bas. Toutes les autres billes sont placées au hasard. Aucun modèle intentionnel ne peut être suivi (voir aussi les règlements [15. Mise en place au jeu de la 9 et au jeu de la 10](#)).



La mise en place au jeu de la 9

5.3 Cassage correct

Les règles suivantes régissent le cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
 - Si aucune bille n'est empochée, au moins quatre billes d'objet doivent toucher l'une ou l'autre bande, sinon le coup est faute.
- Le directeur de tournoi peut définir des règles supplémentaires pour le cassage (voir également Règlements [16 Règles supplémentaires concernant le break](#)).

5.4 Deuxième coup de la partie – le push-out

Si aucune faute n'a été commise au cassage, le joueur qui a le droit de jouer après le cassage peut décider de jouer un «push-out». Il doit communiquer cette intention à l'arbitre.

Les règles [3.2 Mauvaise bille](#) et [3.3 Aucune bande après l'impact](#) ne sont pas appliquées pour le push-out.

Si aucune faute n'est commise lors du push-out, l'adversaire peut choisir qui revient pour jouer le coup suivant.

5.5 Poursuite du jeu

Tant que le joueur se trouvant à la table empoche correctement des billes, il peut continuer à jouer. Exception: le push-out (voir [5.4 Deuxième coup de la partie – le push-out](#)).

Si le joueur empoche correctement la 9 (sauf lors du push-out), il gagne la partie.

Si le joueur n'empoche aucune bille ou s'il commet une faute, sa reprise est terminée et l'adversaire vient à la table.

Si aucune faute n'est commise, l'adversaire doit continuer à jouer depuis l'endroit où le joueur a laissé la blanche.

5.6 Replacement des billes

Si la 9 est empochée en faisant une faute ou lors du push-out ou si elle est éjectée de la table, elle est remplacée (voir [1.5 Replacement des billes](#)). Aucune autre bille d'objet n'est remplacée au jeu de la neuf.

5.7 Fautes standard

Si le joueur qui est à la table commet une faute standard, son adversaire prend la main. La blanche est donnée dans la main de l'adversaire et celui-ci peut la placer n'importe où sur la table. (voir [1.6 Bille en main](#)).

Fautes standard au jeu de la neuf:

- [3.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [3.2 Mauvaise bille](#)
 - La première bille d'objet touchée par la blanche doit toujours être la bille dotée du plus petit numéro se trouvant encore sur la table.
- [3.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [3.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [3.5 Une bille est éjectée de la table](#)
 - La seule bille qui est remplacée si elle est éjectée de la table est la 9.
- [3.6 Bille touchée](#)
- [3.7 Double contact / billes collées](#)
- [3.8 Blanche poussée](#)
- [3.9 Billes encore en mouvement](#)
- [3.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [3.12 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [3.14 Jeu lent](#)
- [3.15 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

5.8 Fautes graves

Conformément à la règle [3.13 Trois fautes consécutives](#), la pénalité pour trois fautes est la perte de la partie en cours. Pour les fautes selon la règle [3.16 Comportement antisportif](#), l'arbitre adaptera la sanction au type de fautes commises.

5.9 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que la partie est pat, la partie est recommandée. Le joueur qui a cassé au début de la partie déclarée pat casse de nouveau (voir [1.13 Pat](#))

6. Jeu de la 10

Le jeu de la dix est un jeu d'annonce joué avec la blanche et dix billes d'objet, numérotées de 1 à 10. Les billes sont jouées dans l'ordre croissant. Le joueur qui empoché correctement la 10 alors qu'elle est la seule bille d'objet sur la table remporte la partie.

6.1 Détermination du droit de casser

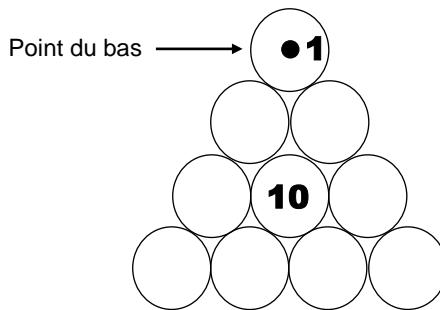
Le joueur qui gagne l'aller-retour décide qui doit exécuter le break en premier (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#) et [1.3 Ordre de cassage](#)).

6.2 Mise en place au jeu de la dix

Les billes d'objet sont posées l'une à côté de l'autre, aussi serrées que possible, en forme de triangle. La 1 est posée au sommet du triangle et la 10 au milieu du triangle.

La 1 est posée sur le point du bas.

En dehors de la 1 et de la 10, toutes les autres billes sont placées au hasard. La disposition ne peut pas se faire selon un modèle (voir règlements [15. Mise en place des billes au jeu de la 9 et au jeu de la 10](#)).



La mise en place au jeu de la dix

6.3 Cassage correct

Les règles suivantes sont à observer pour le cassage:

- La blanche est jouée depuis la zone de cassage.
- Si aucune bille n'est empochée, au moins quatre billes d'objet doivent toucher une ou plusieurs bandes, sinon le cassage est considéré incorrect (voir règlements [16. Règles complémentaires concernant le break](#)).

6.4 Deuxième coup de la partie – le push-out

Si aucune faute n'a été commise au cassage, le joueur à la table peut décider s'il veut jouer un «push-out». Il doit annoncer clairement son intention à l'arbitre.

Lors du push-out, les règles suivantes ne sont pas applicables: [3.2 Mauvaise bille](#) et [3.3 Aucune bande après l'impact](#).

Si aucune faute n'a été commise lors du push-out, l'adversaire peut décider s'il veut reprendre la table ou si le joueur doit continuer à jouer.

Si la 10 est empochée lors d'un push-out, elle est replacée sur la table.

6.5 Jeu d'annonce

A chaque coup, à l'exception du cassage, les coups doivent être annoncés comme décrit au point [1.7 Jeu d'annonce standard](#), à l'exception du fait qu'il n'y a pas d'annonce «safe» au jeu de la 10. Voir ci-dessous [6.6 Billes empochées incorrectement](#).

6.6 Bille empochée incorrectement

Si un joueur empache une bille, mais que la bille annoncée ne tombe pas dans la poche annoncée, l'adversaire a le choix de décider qui jouera ensuite.

6.7 Poursuite du jeu

Tant que le joueur empache correctement une bille annoncée (sauf lors du push-out, voir [6.4 Deuxième coup de la partie – le push-out](#)), toutes les billes empochées en plus restent empochées (à l'exception de la 10; voir [6.8 Replacement des billes](#)), et le joueur peut exécuter son prochain coup.

Si le joueur n'empache aucune bille ou commet une faute, sa reprise est terminée et l'adversaire reprend la table.

Le jeu se termine lorsque le joueur empache correctement la 10 dans la poche annoncée et que celle-ci était la seule bille objet restante sur la table (sauf en cas de push-out).

6.8 Replacement des billes

La 10 sera replacée (voir [1.5 Replacement des billes](#)) si elle est empochée en commettant une faute ou lors d'un push-out, si elle est empochée prématurément ou si elle tombe inintentionnellement dans la mauvaise poche ou si elle est éjectée de la table.

Aucune autre bille d'objet ne sera replacée.

6.9 Fautes standard

Si le joueur à la table commet une faute standard, la table passe aux mains de son adversaire. La blanche est donnée dans la main de l'adversaire et celui-ci peut la placer n'importe où sur la table (voir [1.6 Bille en main](#)).

Les fautes suivantes sont considérées comme fautes standard au jeu de la dix:

- [3.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
- [3.2 Mauvaise bille](#)
 - La première bille d'objet touchée par la blanche doit toujours être la bille dotée du plus petit numéro se trouvant encore sur la table.
- [3.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [3.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [3.5 Une bille est éjectée de la table:](#)
 - La seule bille qui est replacée si elle est éjectée de la table est la 10.
- [3.6 Bille touchée](#)
- [3.7 Double contact / billes collées](#)
- [3.8 Blanche poussée](#)
- [3.9 Billes encore en mouvement](#)
- [3.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [3.12 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [3.14 Jeu lent](#)
- [3.15 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

6.10 Fautes graves

Conformément à la règle [3.13 Trois fautes consécutives](#), la sanction pour trois fautes consécutives est la perte de la partie en cours.

Pour les fautes selon la règle [3.16 Comportement antisportif](#), l'arbitre infligera une sanction adaptée à la gravité de la faute commise.

6.11 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre juge une partie pat, cette dernière doit être recommencée.

Le joueur qui a cassé lors de la partie déclarée pat casser de nouveau (voir [1.13 Pat](#)).

7. 14-1 continu

Le jeu de la 14-1 continu, également connu sous le nom de «straight pool», se joue avec 15 billes numérotées et la blanche. Chaque bille empochée correctement donne un point.

Le joueur qui atteint en premier le score requis ou qui obtient le meilleur score en un nombre prédéterminé de reprises remporte le match.

A la 14-1 continu, après que 14 billes aient été empochées, on reforme le triangle sans la dernière bille et le joueur peut poursuivre sa reprise. La 14-1 continu est un jeu d'annonce.

7.1 Détermination du droit de casser

Les joueurs jouent l'aller-retour (tirage à la bande) pour déterminer qui obtient le droit de casser (voir [1.2 Détermination du droit de casser](#)).

7.2 Mise en place à la 14-1 continu

Pour le coup d'ouverture, les 15 billes sont mises en place dans le triangle, avec la bille du sommet placée sur le point du bas.

A chaque nouvelle formation du triangle, seules 14 billes sont placées dans le triangle et la bille du sommet manque.

Le dessin du triangle sur la table détermine si une bille envisagée pour le break se trouve dans le triangle ou à l'extérieur (voir [7.8 Situation particulière lors de la mise en place](#)).

Si la table est «tapée», le contour du triangle doit tout de même être dessiné parce qu'il est pertinent pour déterminer si une bille est située dans le triangle ou non. Aucun chablon (modèle) n'est utilisé.

7.3 Coup d'ouverture

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

- La blanche doit être jouée à partir de la zone de cassage.
- Si la bille annoncée n'est pas empochée, la blanche et au moins deux billes d'objet doivent chacune toucher une bande sinon on considère qu'il y a cassage incorrect (voir [2.7 Bande touchée](#)).

Une telle faute est pénalisée en retirant au joueur deux points de son score (voir [7.10 Cassage incorrect](#)).

L'adversaire peut alors reprendre la table telle quelle ou il peut exiger que le joueur qui a commis le cassage incorrect exécute encore une fois le cassage.

Il peut le faire jusqu'à ce que le joueur qui casse remplisse les conditions de cassage ou qu'il accepte la table (voir [7.11 Fautes graves](#)).

7.4 Poursuite du jeu et victoire

Le joueur reste à la table tant qu'il empoché correctement la bille annoncée ou gagne le match. Un joueur gagne le match en atteignant le score requis ou en obtenant le meilleur score après le nombre prédéfini de reprises.

Lorsque 14 billes ont été empochées correctement, le jeu est suspendu jusqu'à ce que les billes aient été remises en place.

7.5 Jeu d'annonce

Les coups doivent être annoncés comme expliqué dans la règle [1.7 Jeu d'annonce standard](#). Le joueur peut jouer un «safe». Après un tel coup, la main passe à son adversaire et toutes les billes d'objet qui auraient été empochées sont remises en place.

7.6 Replacement des billes

Toutes les billes qui sont empochées en commettant une faute, lors d'un safe ou sans avoir été annoncées sont replacées (voir [1.5 Replacement des billes](#)). Si la 15^e bille d'un triangle doit être replacée et que les 14 autres billes n'ont pas été touchées, elle est replacée sur le point du bas. L'arbitre peut utiliser un triangle.

7.7 Comptage des points

Le joueur marque un point en empochant correctement la bille annoncée. Chaque bille supplémentaire qui est empochée lors d'un tel coup compte également pour un point.

Les fautes sont sanctionnées en déduisant des points du score du joueur qui a commis la faute. Le score peut être négatif à cause des points de pénalité.

7.8 Situation particulière lors de la mise en place

Si la blanche ou la 15^e bille entrave la formation du triangle avec les 14 autres billes, les règles spéciales suivantes sont appliquées.

Une bille est considérée comme empêchant la formation du triangle si elle se trouve à l'intérieur du dessin du triangle ou le touche.

Sur demande, l'arbitre définit si une bille se trouve dans le triangle ou non.

Situations lors de la mise en place:

- Si la 15^e bille est empochée en même temps que la 14^e bille, le triangle est reformé avec les 15 billes.
- Si la 15^e bille et la blanche entravent toutes les deux la formation du triangle, le triangle est reformé avec les 15 billes et la blanche est jouée bille en main depuis la zone de cassage.
- Si une seule bille entrave la formation du triangle, alors cette bille est placée sur le point du haut ou sur le point du centre dans le cas où la blanche bloque le point du haut.
- Si seule la blanche entrave la formation du triangle, elle sera replacée comme suit:
 - Si la 15^e bille d'objet est en dehors de la zone de cassage ou sur la ligne du haut, la blanche se joue bille en main depuis la zone de cassage.
 - Si la 15^e bille d'objet est à l'intérieur de la zone de cassage, la blanche est placée sur le point du haut. Si le point du haut est déjà occupé, elle est placée sur le point du centre.
 - Il n'y a aucune restriction concernant la première bille d'objet à jouer après que le nouveau triangle ait été reformé.

Si la blanche ou la dernière bille d'objet se trouve très près du triangle, l'arbitre marque la position de cette bille, afin qu'elle puisse être replacée si elle fait obstacle à la formation du triangle et qu'elle doit être déplacée.

Un tel contact n'est pas considéré comme une faute.

La blanche est La 15 ^e bille d'objet est	Dans le triangle	Hors du triangle et hors du point du haut*	Sur le point du haut
Dans le triangle	15^e bille: point du bas Blanche: dans la zone de cassage	15^e bille: point du haut Blanche: ne bouge pas	15^e bille: point du centre Blanche: ne bouge pas
Empochée	15^e bille: point du bas Blanche: dans la zone de cassage	15^e bille: point du bas Blanche: ne bouge pas	15^e bille: point du bas Blanche: ne bouge pas
Dans la zone de cassage mais pas sur le point du haut*	15^e bille: ne bouge pas Blanche: point du haut		
Hors de la zone de cassage et hors du triangle	15^e bille: ne bouge pas Blanche: dans la zone de cassage		
Sur le point du haut*	15^e bille: ne bouge pas Blanche: point du centre	<i>* Sur le point du haut signifie que la bille fait obstacle au remplacement d'une autre bille sur le point du haut.</i>	

Résumé des règles pour la 14-1 continu, cas de figure lors de la mise en place

7.9 Fautes standard

Si le joueur qui est à la table commet une faute standard, un point est soustrait de son score et son adversaire reprend la main.

La blanche reste à sa position, sauf dans les cas mentionnés explicitement ci-dessous.

Fautes standard à la 14-1 continu:

- [3.1 La blanche est empochée ou est éjectée de la table](#)
 - La blanche est jouée bille en main depuis la zone de cassage (voir [1.6 Bille en main](#))
- [3.3 Aucune bande après l'impact](#)
- [3.4 Aucun pied ne touche le sol](#)
- [3.5 Une bille est éjectée de la table](#)
 - Toutes les billes d'objet qui sont éjectées sont replacées.
- [3.6 Bille touchée](#)
- [3.7 Double contact / billes collées](#)
- [3.8 Blanche poussée](#)
- [3.9 Billes encore en mouvement](#)
- [3.10 Mauvais placement de la blanche](#)
- [3.11 Jeu incorrect depuis la zone de cassage](#)
 - Si une faute selon le deuxième paragraphe du point 6.11 est commise, le joueur qui reprend la table a bille en main depuis la zone de cassage.
- [3.12 Jouer en dehors de sa propre reprise](#)
- [3.14 Jeu lent](#)
- [3.15 Faute avec un accessoire de mise en place](#)

7.10 Cassage incorrect

Comme décrit sous [7.3 Coup d'ouverture](#), un cassage incorrect est sanctionné par une déduction de deux points. Il est possible de faire recasser.

Si une faute standard est commise en même temps qu'un cassage incorrect, c'est le cassage incorrect qui fait foi pour la pénalité.

7.11 Fautes graves

Seules les fautes standard sont concernées par la règle [3.14 Trois fautes consécutives](#).

Un cassage incorrect ne compte donc pas pour la règle des trois fautes.

Un point est déduit comme usuellement pour la troisième faute.

En plus, 15 points seront déduits du score du joueur qui a commis la troisième faute consécutive.

Le nombre de fautes consécutives est remis à zéro.

Les 15 billes sont replacées dans le triangle et le joueur qui a commis la faute doit effectuer un nouveau coup d'ouverture (voir [7.3 Coup d'ouverture](#)).

Les mêmes conditions que pour le coup d'ouverture sont valables.

Si un joueur commet une faute selon la règle [3.16 Comportement antisportif](#), la sanction est à l'appréciation de l'arbitre. Elle doit être adaptée au type de comportement.

7.12 Pat (partie nulle)

Si l'arbitre estime que la partie est pat, un nouveau coup d'ouverture doit être réalisé. Les deux joueurs jouent à nouveau l'aller-retour (tirage à la bande) (voir [1.13 Pat](#)).

8. Blackball

Voir les règles du jeu de la WPA

9. Heyball

Voir les règles du jeu de la WPA

10. Pyramid

Voir les règles du jeu de la WPA

11. Artistic Pool

Voir les règles du jeu de la WPA

12. One-Pocket

Voir les règles du jeu de la WPA

13. Bank Pool

Voir les règles du jeu de la WPA

14. IEPF «International Rules»

Voir les règles du jeu de la WPA

Annexe:

A. Règlements (Fédération / Direction du tournoi)

1. Administration

Les règlements régissent les exceptions à certaines règles, les protêts et les autres choses qui ne font pas partie des règles, mais qui doivent être réglementées pour chaque manifestation.

Certains aspects de l'application des règlements varient fortement d'un tournoi à l'autre, comme par exemple le nombre de sets à remporter dans un match ou le droit de casser.

L'organisateur du tournoi peut définir les règlements pour ledit tournoi. Ces règlements n'ont pas la même force que les règles de jeu. Les règles de jeu sont toujours prioritaires.

La direction du tournoi doit faire connaître les règlements à temps.

Certaines dispositions, telles que le code vestimentaire, sont définies dans le règlement de compétition.

2. Exceptions à certaines règles

Il n'est possible de s'écartez des règles actuelles que dans les situations exceptionnelles.

Pour cela, une autorisation de Swisspool (directeur sportif, chef de la commission technique ou autre membre du comité) pour un tournoi précis est nécessaire.

Une notification écrite à tous les joueurs est obligatoire.

3. Code vestimentaire (dress-code)

La tenue vestimentaire de chaque joueur doit en tout temps respecter le niveau de compétition et doit être propre, soignée et en bon état.

Si un joueur a des doutes au sujet de sa tenue, il devrait s'annoncer auprès du directeur du tournoi avant de jouer et demander si sa tenue est conforme aux règles.

Le directeur du tournoi prend position au sujet de la recevabilité de la tenue.

En cas de circonstances exceptionnelles (par exemple si les valises ont été perdues lors du vol en avion), le directeur du tournoi peut autoriser un joueur à ne pas respecter le code vestimentaire.

Un joueur peut être exclu d'un tournoi en cas de tenue incorrecte.

- Concernant les définitions des divers dress-codes, il s'agit de consulter le règlement de compétition.

4. Aide pour mettre les billes en place

Au lieu d'utiliser le triangle traditionnel, il est possible mettre les billes en place grâce à la méthode du tapping ou grâce au chablon.

Dans le cas du «tapping», un modèle spécial est utilisé pour imprimer de petits creux dans le tapis, de telle sorte que les billes restent serrées.

Le chablon peut être utilisé dans les disciplines suivantes:

- Jeu de la 8
- Jeu de la 9
- Jeu de la 10
- Heyball

A la 14-1 continu, il n'est pas permis d'utiliser le chablon.

4.1 Positionnement des accessoires de mise en place

La table doit être marquée avant le début de l'événement.

Une ligne verticale doit être dessinée pour positionner les accessoires de mise en place.

Cette ligne doit être suffisamment longue pour atteindre le trou inférieur et le trou supérieur du chablon.

4.2 Enlèvement du chablon

Après le coup d'ouverture, le chablon doit être enlevé de la surface de jeu par l'arbitre dès que possible, sans toucher la moindre bille.

Si aucun arbitre n'est présent et que le chablon ne peut pas être ôté sans déplacer de billes, il doit être ôté par l'adversaire.

S'il n'y a aucun obstacle, le joueur qui est à la table peut ôter le chablon.

Avec ou sans arbitre, le chablon ne peut être ôté que s'il est bloqué par deux billes au maximum.

Le cas où une ou plusieurs billes faisant obstacle à l'enlèvement du chablon est(sont) collée(s) fait exception. Dans ce cas, le chablon reste en place jusqu'à ce que la(es) bille(s) collée(s) ne représente(nt) plus un obstacle à l'enlèvement du chablon.

L'adversaire ou l'arbitre peut utiliser des marqueurs de billes ou de la craie pour marquer les billes qui gênent l'enlèvement du chablon.

Le chablon doit être enlevé de la surface de jeu (bandes comprises) et les billes doivent être replacées à leur position initiale.

4.3 Spécification du chablon

Le chablon doit être en plastique. Il ne doit pas être plus épais que 0.14 mm et ne doit interférer avec la table d'aucune manière. Le chablon ne doit pas être collé sur la table.

5. Tournois avec un ou plusieurs arbitre(s) «de zone» (Area referee)

Dans un tournoi, il est possible d'avoir recours à des arbitres «de zone»; un arbitre de zone est responsable d'un certain nombre de tables et ne reste pas constamment à la même table.

Dans ce cas, on attend des joueurs qu'ils respectent les règles de jeu.

Dans cette situation, il est recommandé de procéder comme suit:

- Le joueur qui n'est pas à la table assume les fonctions d'un arbitre.
- Si le joueur à la table estime que son adversaire ne sera pas en mesure de juger correctement le coup qu'il s'apprête à jouer, l'arbitre de zone peut être appelé pour regarder le coup.
- Le joueur qui n'est pas à la table peut également faire appel à l'arbitre s'il estime qu'il n'est pas en mesure de juger correctement le coup à jouer ou s'il ne veut pas le faire.
- Chacun des joueurs a le droit de faire arrêter le jeu jusqu'à ce qu'il soit satisfait de la manière dont la situation est régie.

S'il y a un désaccord entre deux joueurs qui jouent un match sans arbitre, l'arbitre de zone (area referee) qui a été appelé pour porter un jugement sans avoir vu l'incident doit faire preuve de la plus grande prudence pour comprendre au mieux la situation.

A cet effet, il peut demander des informations à des témoins de confiance, regarder les vidéos ou reproduire le coup.

Si l'arbitre de zone doit juger si une faute a été commise ou non et qu'il n'y a aucun élément de preuve sauf l'adversaire qui pense avoir vu une faute alors que le joueur pense n'avoir commis aucune faute, on part du principe qu'aucune faute n'a été commise.

6. Sanctions pour comportement antisportif

Les règles et les règlements donnent à l'arbitre et / ou à la direction du tournoi diverses possibilités de sanctionner un joueur pour un comportement antisportif.

Lors de telles décisions, divers facteurs doivent cependant être pris en compte, comme par exemple le comportement antérieur, les éventuels avertissements déjà donnés ainsi que la gravité de l'infraction.

Selon la gravité de l'infraction, les sanctions suivantes sont à disposition:

- Rappel à l'ordre: Forme la plus légère pour attirer l'attention d'un joueur sur son comportement.
- Avertissement: Signal clair pour signaler au joueur son comportement fautif.
- Perte de la partie: Si un joueur est sanctionné de la sorte au jeu de la 8, de la 9 ou de la 10, alors son adversaire gagne un point. A la 14-1, ce sont 15 points qui sont donnés à l'adversaire. Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur non fautif, le joueur non fautif peut poursuivre sa reprise. Lorsque la reprise est terminée, le joueur fautif doit accepter la table selon les règles de jeu (par ex. position, bille en main derrière la ligne du haut, etc.). Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur fautif, la reprise se termine et le joueur non fautif peut soit accepter la table selon les règles de jeu, soit décider quel joueur doit effectuer un nouveau coup d'ouverture.
- Perte du match ou disqualification: Cette sanction ne devrait être prise qu'après consultation de la direction du tournoi.

Ces règlements s'appliquent aux tournois suisses. Etant donné que tous les joueurs de tournoi doivent être familiarisés avec les règles et règlements, il n'est pas possible de prétexter l'ignorance.

7. Réglementation concernant les protêts

Si un joueur souhaite qu'une décision soit prise, la première personne à qui il doit s'adresser est l'arbitre. L'arbitre base sa décision sur n'importe quel moyen lui semblant adéquat.

Si un joueur veut protester contre cette décision, il peut contacter l'arbitre en chef puis le directeur du tournoi.

Pour les tournois normaux, le directeur du tournoi a pouvoir de décision finale.

Un joueur n'est autorisé à contester qu'une seule fois une décision d'un arbitre. Si le joueur devait contester le même point pour la deuxième fois, cela serait considéré comme un comportement antisportif.

Si un joueur souhaite déposer protêt, il doit suivre la procédure décrite dans le règlement disciplinaire et des sanctions (procédure, forme, délai, coûts).

Le joueur ne peut pas déposer protêt contre une décision de fait d'un arbitre.

8. Instructions pour les arbitres

L'arbitre applique toutes les règles de jeu, veille au fair-play, annonce les fautes et agit, si nécessaire, selon les règles.

L'arbitre arrête le jeu si les conditions ne permettent pas un jeu fair-play.
Le jeu sera également arrêté si une décision ou une règle est contestée.

L'arbitre annonce les fautes et commente certaines situations spécifiques comme mentionné dans le règlement.

L'arbitre répond aux questions, comme mentionné dans le règlement, concernant p. ex. le nombre de fautes.

L'arbitre ne peut donner aucun conseil au sujet de l'application des règles ou autres, ni au sujet des points où les règles n'exigent pas expressément que l'arbitre s'exprime.

Il peut aider le joueur à prendre le râteau ou à le remettre en place.
Si cela est nécessaire pour un coup, l'arbitre ou une autre personne qui aide à l'organisation du tournoi peut écarter la lampe.

Si la règle des trois fautes est applicable dans un match, l'arbitre doit annoncer la deuxième faute au moment où elle se produit et encore une fois lorsque le joueur qui a déjà commis les deux fautes revient à la table.

La première faute n'a pas besoin d'être annoncée en tant que telle. Toutefois, elle peut être annoncée pour éviter tout malentendu par la suite.

S'il y a un tableau de comptage sur lequel les fautes des joueurs sont indiquées, les fautes n'ont pas besoin d'être annoncées spécifiquement.

9. Réponses de l'arbitre

Un arbitre répond aux questions des joueurs concernant les faits objectifs comme:

- Où se trouve une bille (dans le triangle ou non, dans la zone de cassage ou non)?
- Combien ai-je besoin de points pour gagner?
- Combien de fautes mon adversaire a-t-il?
- Quelle règle est applicable si je fais un certain coup, etc.

Si une explication au sujet d'une règle est nécessaire, l'arbitre tente d'expliquer au mieux la règle correspondante; une éventuelle fausse déclaration de l'arbitre ne protège toutefois pas le joueur de l'application de la véritable règle.

Un arbitre ne peut jamais exprimer un avis subjectif qui influencera le jeu, comme p. ex. si un coup peut être exécuté dans une situation particulière ou si une combinaison peut être jouée ou non ou encore comment jouer en l'état, etc.

10. Complément au jeu de la 8

Si les groupes ont été déterminés et que le joueur à la table joue par mégarde une bille du groupe de son adversaire et l'empoche, une faute doit être annoncée avant que le prochain coup ne soit exécuté.

Dès qu'un joueur ou l'arbitre découvre que les groupes ont été intervertis, la partie en cours est annulée et recommencée avec le même joueur au break.

11. Rétablissement d'une position

A chaque fois qu'il est nécessaire de rétablir une position, ce rétablissement est du devoir et de la responsabilité de l'arbitre.

Pour se forger un avis, il peut utiliser tous les moyens qui lui semblent bons.

Il peut discuter avec l'un ou les deux joueurs. L'avis des joueurs n'est toutefois pas contraignant.

Sa faculté de jugement compte. Chacun des joueurs a le droit de contester une seule fois la décision de l'arbitre.

Il est cependant laissé à la discrétion de l'arbitre de savoir comment les billes sont replacées.

12. Acceptation du matériel

Après le lancement d'un tournoi ou d'un match, les joueurs n'ont plus le droit de remettre en question la qualité ou la légalité du matériel utilisé durant le tournoi. Seuls l'arbitre ou le directeur du tournoi peuvent le faire.

Les protêts doivent avoir été déposés au préalable.

13. Vider les poches

Pour qu'une bille soit considérée comme empochée, toutes les exigences selon la règle [2.2 Bille empochée](#) doivent être satisfaites. Bien que le vidage des poches soit une tâche dévolue à l'arbitre, la responsabilité ultime repose sur les joueurs eux-mêmes. Les fautes qui pourraient se produire suite à cette situation sont donc de la responsabilité du joueur qui se trouve à la table.

En l'absence d'un arbitre à la table (p. ex. en cas de d'arbitre de zone), le joueur qui est à la table peut assumer lui-même cette tâche, à condition qu'il l'annonce clairement à son adversaire.

14. Time-out

A moins que quelque chose de contraire n'ait été annoncé auparavant par la direction du tournoi, chaque joueur a droit à un time-out de 5 minutes au maximum par match.

Pour les matchs avec des distances courtes (par exemple jusqu'à 5 parties gagnantes au jeu de la 8), il n'y a pas de time-out. Dans certaines circonstances (p. ex. pour des raisons médicales), un directeur de tournoi peut autoriser plusieurs time-out.

Lors des tournois officiels, la réglementation suivante est applicable:

- Chaque joueur a droit à un time-out de 5 minutes au maximum par match.
- Pour prendre son time-out, un joueur doit informer l'arbitre ou, si l'on joue avec des tablettes, appuyer sur le bouton correspondant de la tablette. S'il n'y a pas d'arbitre et/ou de tablette, il doit informer clairement son adversaire.
- Le time-out peut être pris lors la mise en place des billes (au jeu de la 8, de la 9 ou de la 10), avant le cassage, indépendamment du joueur qui a le droit de casser ensuite.
- Au jeu de la 14-1, le time-out ne peut être pris que si les billes sont remises en place. Le joueur qui est à la table peut poursuivre sa reprise si son adversaire décide de prendre son time-out. A la 14-1, si un joueur prend son time-out et n'est pas à la table, il doit s'assurer qu'il y a un arbitre qui surveille la table pendant son absence; sinon, il n'a pas le droit de protester contre une erreur de jeu du joueur à la table.
- Pendant le time-out, l'adversaire attend sur sa chaise. Si l'adversaire quitte également la table, on considérera alors qu'il a également pris son time-out et cela aura pour conséquence qu'il n'aura pas le droit d'en prendre un autre.

Un joueur qui prend un time-out doit être conscient que ses actions doivent aller dans le sens du jeu et que s'il se comporte différemment, il sera sanctionné pour comportement antisportif.

Si un joueur a déjà pris son time-out et qu'il quitte une nouvelle fois le périmètre de jeu, une sanction sera prise (voir ci-dessous concernant les sanctions).

Les activités suivantes durant le time-out sont d'autres raisons conduisant à une sanction:

- Prendre un time-out pendant le jeu (en dehors de la mise en place des billes)
- Fumer (également des cigarettes électroniques), consommer du tabac à priser, du snus ou autres
- Consommer de l'alcool
- Faire des coups d'essai
- Revenir tardivement du time-out

Sanctions:

- En cas de non-respect de la réglementation concernant le time-out, les sanctions suivantes seront prises:
 - Au jeu de la 8, de la 9 et de la 10: Perte de la partie, même si cela conduit à la perte du match.
 - Au jeu de la 14-1: 15 points sont inscrits en faveur de l'adversaire.
 - Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur non fautif, le joueur non fautif peut poursuivre sa reprise. Lorsque la reprise est terminée, le joueur fautif doit accepter la table selon les règles de jeu (par ex. position, bille en main derrière la ligne du haut, etc.).
 - Si l'infraction à la 14-1 se produit pendant la reprise du joueur fautif, la reprise se termine et le joueur non fautif peut soit accepter la table selon les règles de jeu, soit décider quel joueur doit effectuer un nouveau coup d'ouverture.
 - Récidive au cours de même tournoi: Disqualification du joueur.

15. Mise en place au jeu de la 9 et au jeu de la 10

Au jeu de la 9, la 1 et la 9 ont une place fixe dans le losange, comme décrit dans la règle [5.2. Mise en place au jeu de la neuf](#), et les autres billes doivent être placées au hasard.

Au jeu de la 10, cette règle est également applicable, sauf qu'il s'agit de la 1 et de la 10.

Si ce n'est pas l'arbitre qui met les billes en place et qu'un joueur estime que son adversaire a placé certaines billes de manière intentionnelle, il peut le signaler à un arbitre ou au directeur du tournoi.

Si l'officiel du tournoi estime que le joueur a placé les billes de manière intentionnelle, le joueur reçoit un avertissement.

Si le joueur qui a reçu l'avertissement continue à placer les billes de manière intentionnelle, il sera sanctionné pour comportement antisportif.

16. Règles complémentaires concernant le break

La direction du tournoi peut introduire des règles supplémentaires pour le break p. ex. au jeu de la 9 ou au jeu de la 10.

Il est par exemple possible d'exiger qu'une «break-box» soit applicable, la blanche ne pouvant être placée que dans une ou plusieurs zones limitées derrière la ligne du haut.

16.1 Règle des trois billes

La règle des trois billes est appliquée comme suit:

- Lors du coup d'ouverture, au moins trois billes d'objet doivent être empochées ou franchir la ligne du haut; une combinaison de ces deux conditions est aussi possible.
Si une bille est empochée au coup d'ouverture, deux autres billes doivent franchir la ligne du haut.
Ou si deux billes ont été empochées, une bille doit franchir la ligne du haut.
La ligne du haut est considérée comme franchie si, vu du dessus, le centre de la bille d'objet se trouve derrière la ligne.
- Si un joueur ne satisfait pas les conditions ci-dessus pour le coup d'ouverture, mais exécute toutefois le break correctement, le joueur qui vient à la table peut soit prendre la table telle quelle ou la rendre à l'autre joueur.
- Si le joueur accepte la table telle quelle, il ne pourra pas effectuer un «push-out». Il doit jouer un coup réglementaire sur la bille à jouer.
- Si la table est rendue au joueur qui a effectué le break, celui-ci peut effectuer un «push-out». L'adversaire peut ensuite décider s'il prend la table ou la rend.
- Si un joueur empoche la 9 au break mais ne satisfait pas aux exigences de la règle des 3 billes, la 9 est replacée avant que le prochain coup ne soit réalisé.

La règle des 3 billes est appliquée dans tous les tournois des catégories «SPS» et «CS». Pour les Open et les tournois de semaine, il est du ressort de la direction du tournoi de décider si la règle des 3 billes sera appliquée ou non. Cela doit toutefois déjà être défini et communiqué au moment de l'annonce.

17. Déviation de la blanche après le coup d'ouverture

Il peut arriver qu'un joueur fasse une fausse queue lors du cassage et essaie, avec la queue ou autre, d'empêcher la blanche de poursuivre sa trajectoire normale.

Un tel comportement ou similaire est interdit et sera sanctionné selon la règle [3.16 Comportement antisportif](#). Les joueurs ne doivent jamais toucher intentionnellement une bille en jeu.

Seule la blanche peut être touchée avec un procédé fixé sur la queue lors d'un coup normal vers l'avant.

La sanction pour une telle faute est fixée par l'arbitre conformément à la règle [3.16 Comportement antisportif](#).

18. Dépassement de la limite de temps / Limite de temps pour chaque coup (chronomètre)

Afin de mieux contrôler l'horaire d'un tournoi/événement, il est possible de fixer une limite de temps spécifique pour chaque match. Un chronomètre peut être implanté à tout moment. La décision est laissée à l'appréciation de la direction du tournoi. Cette limite de temps s'applique de la même manière aux deux joueurs.

Si une limite de temps pour jouer le coup est imposée, chaque joueur a 35 secondes pour jouer chaque coup (exception faite du 2^e coup après la mise en place des billes, voir ci-dessous). Après 25 secondes, il y a un avertissement (time). Chaque joueur peut demander au maximum une prolongation de 25 secondes supplémentaires par partie.

La limite de temps pour le 2^e coup après la mise en place des billes est de 60 secondes, avec un avertissement après 50 secondes, la prolongation (extension) de 25 secondes est autorisée.

Pour les jeux de la 8, de la 9 et de la 10, le deuxième coup après la mise en place est le coup immédiatement après le cassage. Pour la 14-1, cela concerne le premier coup après un coup d'ouverture correct ainsi que le deuxième coup après la mise en place des billes empochées.

Le chronomètre démarre lorsque toutes les billes (billes d'objets et bille de jeu) se sont immobilisées, y compris les billes en rotation, et (le cas échéant) lorsque la bille de jeu est à la disposition du joueur. Le chronomètre s'arrête dès que le joueur frappe la bille de jeu avec la pointe de la queue pour effectuer un coup ou lorsque le temps pour le joueur est écoulé.

Si un coup correct n'est pas joué dans le temps imparti, c'est une faute standard.

A l'appréciation de l'arbitre, ce dernier décider d'arrêter le chronomètre ou de le remettre à zéro (par exemple en cas de perturbation); dans les autres cas, le joueur utilise son propre temps, même dans les situations où il demande qu'une bille soit nettoyée.

19. Faute avec la blanche seulement - supprimé

Cette règle est supprimée et n'existe plus (voir www.wpapool.com).

20. Arrivée tardive

Les joueurs doivent être à la table et être prêts à jouer à l'heure à laquelle leur match a été annoncé.

Si un joueur est en retard, il a encore 15 minutes après l'heure prévue pour son match pour arriver à la table, sinon il perd le match.

Si un joueur n'est pas présent lors de l'annonce (communication / attribution de la table), la réglementation suivante entre en vigueur après 5 minutes:

Le joueur présent remporte l'aller-retour (tirage à la bande).

- Après 5 minutes: nouvelle annonce et 1 partie (jeu de la 8, 9 et 10) ou 15 points (14/1) pour le joueur présent
- Après 10 minutes: nouvelle annonce et 1 partie ou 15 points pour le joueur présent
- Après 14 minutes: annonce «dernière minute» et 1 partie ou 15 points pour le joueur présent
- Après 15 minutes, il perd le match (forfait).

Seuls les officiels du tournoi sont habilités à faire appliquer la présente réglementation.

Si les deux joueurs ne sont pas présents, les deux joueurs seront disqualifiés.

21. Perturbation extérieure

La règle [1.10 Perturbation extérieure](#) décrit les perturbations extérieures.

L'arbitre devrait s'assurer que les perturbations extérieures soient prévenues.

Ces perturbations peuvent provenir de spectateurs ou de joueurs se trouvant à proximité de la table.

Si nécessaire, l'arbitre peut interrompre le match.

Une perturbation peut être de nature physique ou acoustique.

22. Coaching

Un joueur peut obtenir des conseils durant un time-out. L'entraîneur ne peut toutefois pas s'approcher de la zone de jeu.

Si l'arbitre ou un officiel est d'avis que l'entraîneur entrave le match ou que son comportement est dérangeant, il a le droit d'imposer que l'entraîneur concerné soit exclu du lieu de tournoi.

23. Imprévu

Dans un match, un évènement inattendu n'étant pas prévu dans les règles peut parfois survenir. Dans un tel cas, l'arbitre ou le directeur du tournoi décide en son âme et conscience comment procéder.

Il pourrait par exemple être nécessaire qu'un match commencé doive être déplacé sur une autre table. Dans ce cas, l'arbitre peut décider qu'une partie soit pat s'il pense qu'il n'est pas possible de replacer les billes exactement au même endroit sur l'autre table.

24. Rester sur sa chaise

Le joueur qui n'est pas à la table doit rester assis sur sa chaise pendant que son adversaire est à la table.

Si un joueur devait quitter la zone de jeu pendant un match, il doit d'abord obtenir l'autorisation et le consentement de l'arbitre.

Si un joueur quitte la zone de jeu sans le consentement de l'arbitre, cela est considéré comme comportement antisportif.

25. Incertitude quant à la décision de l'arbitre

Si l'arbitre ne peut déterminer si un joueur a commis une faute ou non, le coup sera considéré comme correct.

26. Annonce de billes collées

L'arbitre doit accorder la plus grande importance aux billes qui sont proches de la bande.

Il doit bien les regarder et déterminer si elles touchent la bande ou non.

Ensuite, il annoncera les éventuelles billes collées.

Cela concerne les billes d'objet qui sont collées à la bande et la blanche collée à une autre bille.

Si nécessaire, le joueur qui est à la table peut attirer l'attention de l'arbitre pour que celui-ci observe les billes.

Le joueur qui est à la table doit accorder du temps pour un tel examen. Il peut exiger que l'arbitre examine une bille.

27. Double

En double, les joueurs de chaque équipe jouent à tour de rôle au cours d'un rack. Les règles suivantes s'appliquent.

- Lorsqu'une équipe effectue son premier coup, il se décide quel joueur effectuera le cassage.
- Les joueurs des deux équipes alternent le cassage, quel que soit le joueur de l'équipe qui a tiré en dernier.
- L'équipe qui n'effectue pas le cassage annonce son premier joueur à chaque rack, lorsque c'est son tour de jouer dans ce rack.
- Chaque cassage, coup normal ou push-out compte comme une apparition à la table. Le fait de rejouer le coup après un push-out ne compte pas comme une apparition à la table. Lors de ce retour, il existe deux possibilités pour décider qui joue ensuite. L'approche standard est le «push-out pour le partenaire», le coup suivant après le push-out étant joué par le partenaire. Les responsables du tournoi peuvent également décider d'utiliser une alternative «push-out pour soi-même», dans laquelle le coup suivant le push-out est joué par le joueur qui a effectué le push-out.
- La discussion au sein d'une équipe concernant le choix et l'exécution des coups n'est pas considérées comme une faute.
- Jouer accidentellement dans le mauvais ordre constitue une faute. Jouer intentionnellement dans le mauvais ordre constitue un comportement antisportif.

- Si une équipe n'est pas sûre du joueur qui doit jouer ensuite, elle peut demander une décision à ses adversaires ou à l'arbitre, et la réponse convenue est considérée comme correcte, même si elle s'avère fausse par la suite.
- Au jeu de la 10, le coup passe à l'autre joueur de l'équipe si un coup est rendu après qu'une bille non annoncée a été empochée. Le retour ne compte pas comme une apparition sur la table de l'autre équipe.
- A la 14-1, l'alternance des coups est strictement respectée. Le cassage au début d'un nouveau rack est joué par le joueur suivant dans l'ordre et non au choix. Lors d'un coup d'ouverture, une infraction aux règles du cassage est considérée comme une apparition à la table, même si un nouveau coup d'ouverture est demandé.

28. Règles pour le placement

Lorsque les joueurs placent les billes pour eux-mêmes, ils peuvent convenir de les placer pour eux-mêmes ou pour leur adversaire. En cas de désaccord, les joueurs doivent placer les billes pour leur adversaire et faire de leur mieux. Ne pas faire de son mieux intentionnellement est considéré comme un comportement antisportif.

Si un arbitre place les billes, le joueur n'a pas le droit d'inspecter ou de toucher le rack et doit accepter un rack conforme aux règles sans faire de commentaire. Toute infraction à cette règle est considérée comme un comportement antisportif. Un protêt ne peut être déposé que contre un placement manifestement incorrect, dans lequel le placement des billes enfreint les règles de la discipline, ou contre un cas de «force majeure» survenant après la fin du placement par l'arbitre.

29. Le joueur assume le rôle d'arbitre

Dans les matchs sans arbitre, chaque joueur peut interrompre le jeu s'il estime qu'un officiel du tournoi doit être consulté. A condition que les deux joueurs soient d'accord, chaque joueur peut temporairement assumer la fonction d'arbitre pour des activités en dehors du jeu, telles que le placement des billes, le retrait d'un chablon, le nettoyage des billes, le marquage des billes ou le déplacement des billes dans des situations particulières. L'accord mutuel doit être obtenu pour chaque occurrence d'une telle activité. Lorsqu'un joueur agit temporairement en tant qu'arbitre, il doit agir au mieux en son âme et conscience, et les erreurs accidentelles ne sont pas considérées comme des fautes. Si une erreur entraîne un changement de position d'une ou plusieurs billes, la position doit être rétablie; si cela n'est pas possible, la situation est alors considérée comme étant pat (partie nulle). Toute erreur intentionnelle, telle que le déplacement délibéré d'une bille sur la table, est considérée comme un comportement antisportif.

30. Parasport / Sport handicap

Voir la réglementation de la WPA.