REGLES DU BLACKBALL

1 BUT DU JEU

Le joueur ou l'équipe qui empoche en premier son groupe de billes dans n'importe quel ordre, puis empoche légalement la bille noire, remporte la partie. Dans le cas d'une partie en équipe (2 contre 2), la rotation des joueurs dans la même équipe ne se fait pas à chaque bille empochée.
Exemple : l'equipe 1 est composée des joueurs A et B et l'équipe 2 des joueurs C et D. Tant que A empoche des billes, celui-ci continue à jouer. Dans le cas où il rate, la main passe au joueur C et lorsque celui-ci rate, la main passe au joueur B puis au joueur D lorsque B rate, et ainsi de suite.

2 DÉFINITIONS

2.1 Tir libre

Après une faute, le joueur entrant obtient un tir libre. Lors d'un tir libre, la règle Mauvaise bille en premier (section 13.1) est suspendue et le joueur peut jouer la bille blanche en position ou en main dans le baulk.

2.2 Baulk

Le baulk est la zone rectangulaire de la table délimitée par la ligne de départ et les trois bandes situées à la tête de la table. La ligne de départ est parallèle à la bande de tête et se situe à un cinquième de la longueur de la surface de jeu depuis cette bande.

2.3 Snooké

Un joueur est dit snooké lorsque la bille blanche n'a aucun chemin direct et rectiligne pour toucher au moins une partie d'une bille jouable. Le snooker doit être annoncé par l'arbitre pour être valable.

3 DISPOSITION DES BILLES

Les billes sont placées comme illustré dans la figure 1, avec la bille noire sur le foot spot.

4 CASSE

Les règles suivantes s'appliquent à la casse :

- La bille blanche commence en main dans le baulk.

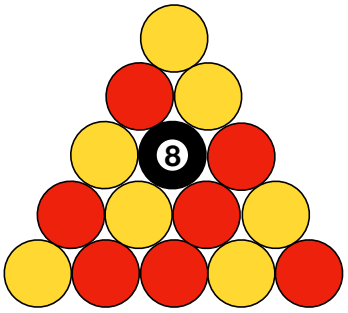

Figure 1: Disposition au Blackball

- Au moins une bille doit être empochée ou au moins deux billes objet doivent franchir la ligne centrale, sinon la casse n'est pas valide.
- Si la bille noire est empochée à la casse, toutes les billes sont replacées et le même joueur casse à nouveau. Toute faute de type bille blanche empochée, sortie de table ou bille projetée hors de la table est ignorée sur une casse où la noire est empochée.

S'il s'agit d'une casse non valide, l'adversaire obtient un tir libre et une visite supplémentaire. La bille blanche peut être jouée à partir de l'endroit où elle se trouve OU depuis le baulk OU il y a un re-rack.
Attention : un re-rack ne donne pas droit à un coup supplémentaire si aucune bille n'est empochée.

5 TABLE OUVERTE / CHOIX DES BILLES

La table est dite « ouverte » lorsque les groupes des joueurs ne sont pas encore déterminés. La table est ouverte après la casse et le reste jusqu'à ce qu'un joueur empoche uniquement des billes d'un seul groupe lors d'un coup normal légal, c'est-à-dire ni une casse ni un tir libre. Le joueur se voit alors attribuer ce groupe et l'adversaire reçoit l'autre.

6 BILLE BLANCHE EN MAIN DANS LE BAULK

Lorsque le joueur a la bille blanche en main, il peut la placer à la main n'importe où dans la zone de départ. Il peut continuer à ajuster la position de la

bille blanche jusqu'à ce qu'il joue le coup. La bille blanche n'est pas obligée de quitter le baulk avant de toucher une bille objet.

7 TOUCHING BALLS

Si la bille blanche touche une bille objet, le joueur ne doit pas jouer la blanche dans la direction de cette bille. Il est considéré comme ayant touché la bille en contact s'il joue en s'en éloignant, à condition que cette bille soit jouable.

8 JOUE SI L'ON EST SNOOKE

Lorsque le joueur est snooké, la règle Aucun contact avec une bande après impact (voir section 13.2) est suspendue pour ce coup.

9 REPLACEMENT DES BILLES

Les billes projetées hors de la table sont replacées sur la ligne longitudinale. Si plusieurs billes doivent être replacées, elles le sont dans l'ordre suivant : (1) la bille noire, (2) les billes du groupe du joueur entrant, ou les rouges si la table est ouverte, (3) les autres billes.

10 SITUATION DE PAT

Un Pat survient si la position ne permet aucun coup légal. La partie est rejouée et celui qui a cassé cassera à nouveau.

11 FAUTES STANDARD

Si le joueur commet une faute, la main passe à l'adversaire. Le joueur entrant dispose d'un tir libre (voir 2.1) comme premier coup de sa reprise.

Les fautes standard au blackball sont :

- Bille blanche empochée ou sortie de table
- Mauvaise bille en premier — suspendue lors d'un tir libre (voir section 13.1)
- Aucune bande après contact (voir section 13.2)
- Aucun pied au sol
- Bille projetée hors de la table
- Bille touchée (voir section 13.3)
- Double contact / billes collées (voir section 13.4)
- Push shot (voir section 13.5)
- Billes encore en mouvement
- Mauvais placement de la bille blanche (en jouant depuis le baulk)
- Jouer hors de son tour
- Empocher une bille adverse (voir section 13.6)
- Table incorrecte (voir section 13.7)
- Jump shot (voir section 13.8)

12 FAUTES AVEC PERTE DE PARTIE

Le joueur perd la partie s'il :

- empoche la bille noire sur un coup illégal,
- empoche la bille noire alors qu'il reste des billes de son groupe sur la table,
- viole intentionnellement la règle Mauvaise bille en premier (voir section 13.1),
- ne tente pas de toucher une bille jouable,
- adopte une conduite antisportive (voir section 13.9).

13 FAUTES

13.1 MAUVAISE BILLE EN PREMIER

Dans les jeux où la première bille touchée doit être une bille particulière ou appartenir à un groupe donné, il y a faute si la bille blanche touche d'abord une autre bille. Si la blanche touche une bille légale et une bille non légale quasiment au même instant et qu'il est impossible de déterminer laquelle a été touchée en premier, on considère que la bille légale a été touchée.

13.2 AUCUNE BANDE APRÈS CONTACT

Si aucune bille n'est empochée, la bille blanche doit toucher une bille objet et, après ce contact, au moins une bille (blanche ou objet) doit atteindre une bande, sinon le coup est une faute.

13.3 BILLE TOUCHÉE

Il est interdit de toucher, déplacer ou modifier la trajectoire d'une bille autrement que par les contacts normaux lors d'un coup. Le joueur est responsable de tout élément qu'il contrôle (craie, rallonge, vêtements, cheveux, parties du corps, bille blanche en main). Si la faute est accidentelle, elle est standard ; si elle est intentionnelle, elle constitue une conduite antisportive.

13.4 DOUBLE CONTACT / BILLES COLLÉES

Si la queue touche la bille blanche plus d'une fois lors d'un coup, celui-ci est considéré comme une faute. Si la bille blanche est proche d'une bille

objet sans la toucher et que le procédé est toujours sur la bille blanche lorsque celle-ci entre en contact avec la bille objet, le coup est considéré comme une faute. Si la bille blanche est très proche d'une bille objet et que le joueur effleure à peine cette bille objet lors du coup, le coup n'est pas considéré comme une violation du premier paragraphe de cette règle, même si le procédé est encore sur la bille blanche au moment du contact entre les deux billes.
Cependant, si la bille blanche touche une bille objet au début du coup, il est légal de tirer vers cette bille ou partiellement dans cette bille et si la bille objet est déplacée par un tel coup, elle est considérée comme ayant été touchée par la bille blanche.
La bille blanche est considérée comme ne touchant aucune bille, sauf si l'arbitre ou l'adversaire déclare qu'elle est en contact. Il incombe au tireur d'obtenir cette déclaration avant le coup. Jouer loin d'une bille figée ne signifie pas avoir touché cette bille, sauf si cela est spécifié dans les règles du jeu.

13.5 COUP POUSSÉ

Il est interdit de prolonger le contact entre la queue et la bille blanche au-delà de ce qui est normal.

13.6 EMPOCHER LA BILLE DE L'ADVERSAIRE

Il est interdit d'empocher une bille adverse sans empocher également une bille de son propre groupe.

13.7 TABLE INCORRECTE

Il est interdit de jouer avant que toutes les billes à replacer ne l'aient été.

13.8 COUP SAUTÉ

Faire sauter la bille blanche au-dessus d'une autre bille constitue une faute.

13.9 CONDUITE ANTISPORTIVE

La pénalité normale est équivalente à une faute grave, mais l'arbitre peut imposer d'autres sanctions : avertissement, faute standard, perte de partie, de manche ou exclusion.

Elle inclut notamment :

- distraire l'adversaire,
- déplacer des billes autrement que par un coup,
- jouer volontairement un faux coup,
- continuer à jouer après une faute,
- marquer la table,
- retarder le jeu,
- utiliser l'équipement de façon inappropriée.

TOURNOI DU MARDI SOIR

Règle 1 : L'arbitre a toujours raison.

Règle 2 : Si vous n'êtes pas d'accord avec la décision de l'arbitre, nous pouvons en discuter après la partie, mais reportez-vous à la Règle 1.

TEMPS DE JEU

Lors du tournoi, à partir du moment où le joueur a cassé et que la casse est validée par l'arbitre, un timer de 12 min est enclenché.
Si au terme de ces 12 min, la partie n'est pas terminée, lorsque le joueur sur la table a terminé son tour (c'est à dire à partir du moment où il n'empoche plus de billes), un nouveau timer est enclenché.
Cette fois-ci, le timer est de 30s/coup et **CHAQUE** joueur a le droit a une extension de 30s. Le timer annonce lorsqu'il reste 10s à jouer puis à partir de 5s un bip sonne jusqu'à 0.
L'extension doit être demandée explicitement à l'arbitre avant la fin des 30s. Exemple : Il reste 12s à jouer pour le joueur A et celui-ci demande une extension, il beneficiera donc de 42s pour jouer son coup.

ATTENTION : Si au terme du temps imparti le joueur n'a pas tiré et que le timer sonne, il y a faute et l'adversaire beneficiera d'un tir libre et d'une viste. Le nouveau timer de 30s s'enclenchera donc lorsque l'arbitre déclarera la faute.