

# RÈGLEMENTS COMPLETS DU BILLARD

FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DES SPORTS DU BILLARD

## *RÈGLEMENT GÉNÉRAL*

*(ÉDITION 2003)*

**Règlement officiel sanctionné par la Fédération Québécoise des Sports du Billard**

### **1. DÉBUT DE LA PARTIE**

- a. Les joueurs ont droit à cinq (5) minutes d'échauffement chacun pour chaque match, en accord avec l'organisateur et le directeur de jeu.
- b. La partie commence dès que l'arbitre a en serré les billes en plaçant la bille de pointe sur le point de remplacement (spot, mouche).
- c. Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, afin que chaque bille touche les billes adjacentes.
- d. Un joueur qui n'est pas satisfait du placement des billes effectué par l'arbitre peut demander que celui-ci soit vérifié.
- e. L'arbitre donne le signe de départ de la partie, le tirage à la bande est effectué et le gagnant de ce tirage a le choix de la casse de départ.

### **2. TIRAGE À LA BANDE**

- a. Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix de la casse. Les joueurs avec bille en main derrière la Ligne de départ. De préférence 2 billes de même sorte numérotées ou 2 blanches. Simultanément les billes sur la petite bande du haut et les faire revenir vers le bas de la table. Le joueur dont la bille est la plus proche de la petite bande du bas gagne le tirage à la bande.
- b. Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
  - la bille traverse dans la section de table de l'adversaire; ou
  - la bille ne touche pas la petite bande du haut; ou
  - la bille est empochée; ou
  - la bille sort de la table; ou
  - la bille touche la grande bande; ou
  - la bille touche plus d'une fois la petite bande du haut; ou

- il y a faute sur la bille blanche;
  - la bille s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la petite bande.
- c. Si les deux joueurs enfreignent ces règles, ou s'il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas, le tirage à la bande est effectué à nouveau.
- d. Si un joueur tire après que la bille de l'adversaire ait touché la petite bande du haut, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

### **3. POSITION DE DÉPART**

- a. Toutes les billes numérotées sont placées par l'arbitre ou l'adversaire dans le triangle.
- b. Le joueur saisi la Blanche et la place où bon lui semble derrière la ligne de départ. Si un joueur qui a Blanche en main dans la zone de départ met sa Blanche légèrement devant la ligne de départ, l'arbitre ou le joueur adverse doit le signaler, sans quoi il sera impossible de juger le coup comme étant une faute.
- c. Le bris de départ s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle ou par les bandes. (Voir règlement spécifique à chacun des jeux.)
- d. Le joueur doit se servir de la bille Blanche pour jouer tous ses coups sans exception sous peine de faute.

### **4. INTERRUPTION DE LA PARTIE**

- a. Au cours d'un match, chaque joueur a droit à un temps mort appelé « Time out ». Celui-ci est limité à une durée maximum de cinq (5) minutes et doit être impérativement demandé lorsque la main passe à celui qui en fait la demande. Un joueur ne peut demander un temps mort, même entre deux jeux s'il n'a pas la main sur le jeu à venir. Le joueur qui n'a pas demandé le temps mort doit rester dans l'aire de jeu si l'arbitre le lui demande.
- b. Un joueur qui quitte sa place pendant un match perd la partie. Les cas de force majeure seront jugés par l'arbitre ou le directeur de tournoi.

### **5. RÈGLES COMMUNES À TOUS LES JEUX**

- a. Lors d'un coup joué, si aucune bille n'est empochée, la Blanche ou l'une des billes du jeu de n'importe quel groupe doit toucher une bande après impact de la Blanche. Si aucune bille ne touche la bande après cet impact, il y a faute. (Sauf « Push out » annoncé au jeu de la NEUF)
- b. Si le joueur joue une bille collée à la Blanche, cette bille doit obligatoirement bouger afin que le coup soit considéré comme valide. Si la bille collée est celle de son adversaire, ou la noire (Jeu de la HUIT), ou n'est plus la plus petite bille sur le tapis (Jeu de la NEUF), et que celle-ci bouge il y a faute.

- c. Lors d'un coup, si la Blanche touche deux billes en même temps, ou approximativement en même temps de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été touchée la première, le coup est jugé légal s'il n'y a pas de jugement d'un arbitre.
- d. Si une bille est collée à la bande, le coup n'est valide que si la bille touche une des trois autres bandes **ou** la Blanche touche l'une des quatre bandes après impact **ou** une autre bille (de n'importe quel groupe pour le jeu du HUIT) touche une bande **ou** une bille est empochée légalement.
- e. Si deux billes ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs billes sont « suspendues » en l'air et n'ont plus de contact sur la table, ces billes doivent être empochées. Celles qui ont eu un contact avec la table seront replacées devant la poche sur la tablette.
- f. Les fautes volontairement exécutées (hormis comportement antisportifs réprimés plus sévèrement) ne sont sanctionnables que par la sanction normalement prévue par le règlement.
- g. Pour tous les coups, le joueur doit avoir au moins un pied qui touche le sol.
- h. Si une bille entre dans une poche et en ressort en revenant sur la table, il n'y a pas faute, l'adversaire reprend le jeu. Si cette bille sort de la table, il y a faute et la bille est empochée (sauf la **9** au jeu de la NEUF et au 14/1 où toutes les billes empochées sur faute sont replacées). Si la bille sort de la poche, touche le cadre et revient dans le jeu le coup est bon et si des billes ont été touchées, la règle n'impose pas de replacer les billes touchées après le rebond hors de l'aire de jeu.

## **6. FAUTES**

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient Blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la Blanche n'importe où sur la table. Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Un joueur ayant Blanche en main peut placer la Blanche soit avec sa main, soit avec une portion de sa baguette (y compris le procédé). Lors du positionnement de la Blanche, tout coup de baguette vers l'avant (« stroke ») frappant la Blanche est une faute, à moins que le coup ne soit légal.

### **a. Billes en mouvement**

Lorsqu'une bille est en mouvement ou pivote sur elle-même, qu'il s'agisse de la Blanche ou de toute autre bille, on ne peut jouer tant qu'elle ne s'est pas immobilisée. Le défaut de se conformer à ce règlement constitue une faute.

### **b. Pied au sol**

Lorsqu'il joue, le joueur doit avoir au moins un pied touchant le sol, sinon c'est une faute.

### **c. Erreur quant à la blanche**

Si par distraction ou inadvertance, un joueur utilise une autre bille que la Blanche comme bille de choc, une telle erreur constitue une faute et le joueur suivant doit accepter les billes dans la position où elles se trouvent.

#### **d. Marquage**

Un joueur ne peut se servir de sa baguette ou de sa main pour mesurer un coup. Il est formellement interdit d'utiliser une bille, de la craie ou tout autre accessoire pour mesurer un coup, ni sur le tapis, ni sur les bandes. Si l'arbitre constate que le joueur s'est servi de craie sur le billard ou a fait une marque avec sa baguette ou du talc ou tout autre procédé pour mesurer un coup, il devra l'avertir d'effacer ses marques ou de déplacer la craie déposée sur les bandes avant de jouer sous peine de compter le coup joué comme faute.

#### **e. Billes projetées hors de la table**

Une bille est jugée projetée hors de la table lorsqu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la bille est replacée sur la

table (exception : lorsque la **9** est projetée, elle est replacée sur la mouche). L'adversaire reprend le jeu avec la Blanche en main.

#### **f. Coup poussé (Push)**

Lorsque la Blanche et la bille portant le numéro le plus petit sur la table, sont proches mais ne sont pas en contact, un coup peut être joué, cependant, le joueur doit frapper la Blanche en s'assurant que l'axe de la baguette (45°) ne traverse pas la bille numérotée.

Il y a faute si la Blanche suit la même direction que la bille numérotée.

#### **g. Accessoires**

Lorsqu'un joueur déplace une bille avec le râteau ou avec un bleu (craie) il s'agit d'une faute.

### **7. BLANCHE EN MAIN**

Le joueur qui a Blanche en main et qui n'est pas en position de tir peut déplacer la Blanche avec la main, le bois de la baguette, la virole ou le procédé (« tip »). Si le joueur est en position de tir ou si l'adversaire et/ou l'arbitre juge qu'il est en position de tir et qu'il déplace la Blanche, l'arbitre devra annoncer une faute.

### **8. BILLES PROCHES OU COLLÉES**

#### **a. Billes collées**

Si la Blanche et la bille jouée sont collées, le joueur ne peut jouer son coup que si l'axe de sa baguette ne traverse pas la bille à jouer.

## **b. Billes proches**

Si la Blanche et la bille jouée sont proches mais non-collées, par contre, il ne peut jouer son coup que si l'axe de sa baguette ne traverse pas la bille à jouer suivant ces deux principes:

- La Blanche ne doit pas suivre dans la même direction la bille jouée (45° de l'axe) voir schéma.
- Si la Blanche est plus rapide ou aussi rapide que la bille jouée il y a faute car il y a double contact.

## **9. COUP SAUTÉ**

a. Les coups sautés sont autorisés aux seules conditions que le joueur frappe la Blanche au-dessus du centre de la balle (*voir figure 3*), et en faisant

usage d'une baguette réglementaire de quarante (40) pouces et plus.

b. Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des coups sautés est prohibé.

c. Toute fausse queue lors d'une tentative de coup sauté est considérée comme une faute.

d. Il n'y a pas faute lorsque la Blanche saute par-dessus une ou plusieurs billes numérotées après avoir touché la bande.

e. Il n'y a pas faute lorsqu'une bille numérotée saute par-dessus une autre bille numérotée.

f. Il y a faute lorsque lors d'un coup massé ou sauté le joueur déplace une bille autre que celle à jouer.

## **10. ARBITRAGE**

### **a. Rôle de l'arbitre**

L'arbitre fait les annonces à haute et intelligible voix. Si l'arbitre doit faire plus d'une annonce, il observera l'ordre suivant :

- Faute (s'il y a lieu)
- Description de la faute (s'il y a lieu)
- Valeur de la pénalité (s'il y a lieu) au marqueur

L'Arbitre doit contrôler le nombre des points ou manches inscrits sur la feuille de match tenue par le marqueur.

## **b. Manipulation et nettoyage des billes**

Seul l'arbitre manipule les billes pour les replacer ou les nettoyer, excepté la Blanche que le joueur place à son gré selon le mode de jeu et sur invitation de l'arbitre. L'arbitre repère soigneusement la place des billes avant de les nettoyer. Une bille ne peut être nettoyée lorsqu'elle est en contact avec une autre bille. À la demande du joueur, et pour autant qu'il le juge nécessaire, ou de sa propre initiative, l'arbitre peut à tout moment procéder au nettoyage de l'aire de jeu et des billes.

## **c. Décisions et contestations**

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

Suite à l'annonce d'une décision de l'arbitre, un joueur peut formuler une

réclamation à l'égard de l'application du règlement. Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur peut formuler sa réclamation à nouveau sur la feuille de match à l'issue de la partie.

Premier avertissement:

Si le joueur persiste à contester verbalement la décision de l'arbitre, ce dernier pourra lui donner un premier avertissement.

Deuxième avertissement:

Si le joueur conteste à nouveau la décision, l'arbitre lui donnera un deuxième avertissement, interrompra la partie, celle-ci étant perdue pour le joueur fautif.

Troisième avertissement:

Dans l'éventualité où le joueur contesterait toujours la décision de l'arbitre suite, l'arbitre lui donnera un troisième et dernier avertissement interrompant le match qui sera perdu pour le joueur fautif et ce joueur sera expulsé du tournoi.

## **d. Jeu sans arbitre**

Lorsqu'une partie est jouée sans arbitre, il en est remis au fair-play du joueur afin de dire s'il a fait une faute ou pas. Néanmoins, l'adversaire, dans ce cas et uniquement dans ce cas là peut se lever de son siège pour contrôler la validité du coup et se placer de telle sorte qu'il ne puisse gêner la trajectoire visée du joueur.

En cas de tentative de « jump » ou de massé, ou de tir pouvant être sujet à controverse, le joueur doit faire appel à une tierce personne pour surveiller la validité du coup en application aux règles énumérées dans le présent règlement.

## **11. AIRE DE JEU**

a. Si la Blanche est projetée hors de la table, il s'agit d'une faute et le joueur perd son tour.

b. Si la bille désignée est projetée hors de la table, il s'agit d'une faute et le joueur perd son tour. Une bille qui s'immobilise sur le dessus de la bande est considérée comme étant en-dehors du jeu. Si une bille quitte la table, roule sur la bande et retombe sur la table sans aucune intervention et sans être entrée en contact avec un objet, il n'y a pas de faute. Elle reste à l'endroit où elle s'est immobilisée. Si quelqu'un empêche une bille de tomber en dehors de la table ou entre en contact avec une bille qui roule sur la bande, cette bille est alors considérée comme ayant été projetée hors de la table.

c. Le système d'éclairage, lorsqu'il est placé au-dessus de la table, fait partie de l'équipement. Si une bille heurte le luminaire et retombe sur la table, elle demeure à l'endroit où elle s'est immobilisée.

## **12. ATTITUDE DES JOUEURS**

a. Un joueur doit rester assis sur son siège durant toute la durée de la présence de son adversaire à la table. Il ne peut se lever que lorsque les billes de son adversaire se sont définitivement arrêtées. D'une manière générale, et à moins de demander un time out lorsque c'est son tour de jeu, un joueur doit demeurer assis. Il peut néanmoins se lever à côté de sa chaise sans bouger de telle sorte qu'il ne puisse troubler en rien l'axe de vue de son adversaire.

b. L'arbitre doit veiller à ce que les joueurs aient une attitude correcte et loyale et s'abstiennent de tout geste ou commentaire de nature à gêner les joueurs. Il avertira les joueurs qui contreviendraient aux règles de conduite et fera ensuite un rapport à l'organisateur du tournoi.

c. Lorsque son tour est terminé, l'adversaire doit obligatoirement s'asseoir sur la chaise réservée à son intention. Si aucune chaise n'est à sa disposition, il doit veiller à rester dans une position qui ne gênera pas son adversaire, tout en restant dans l'aire de jeu.

d. Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements devra être formulée auprès de l'arbitre au moment où l'erreur présumée s'est produite. Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur a la possibilité de la formuler à nouveau sur la feuille de match à l'issue de la partie. En aucun cas il n'est permis à un joueur de contester la décision de l'arbitre suite à une réclamation. La réclamation devra être examinée le jour même par le Directeur de tournoi ou le représentant officiel de la FQSB. À la suite de quoi un verdict sera rendu quant à la décision de l'arbitre.

e. Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énervement abusif, tout comportement antisportif, résultera en 1) la perte du match par le joueur fautif 2) qu'un avertissement de l'arbitre signalé au directeur de tournoi et, 3) si le cas se reproduit à nouveau avec ce même joueur lors de cette compétition, une transmission du dossier au comité de discipline qui statuera sur le sort de celui-ci.

f. Si un joueur est considéré comme trop long à jouer, il y a faute lorsque celui-ci ayant déjà été averti par l'arbitre sur le fait que la règle du time va

s'appliquer, dépasse les trente secondes sur chaque tir. L'arbitre annoncera time au bout de 20 secondes et le joueur ne disposera plus que de 9 secondes pour exécuter son coup. Cette durée de réflexion peut être rallongée de 15 secondes pour les cas jugés difficiles par l'arbitre, ou pour l'analyse de la table après un bris, avec l'annonce du time au bout de 50 secondes et l'obligation du joueur à exécuter son coup dans les 9 secondes suivant l'annonce de l'arbitre sous peine de faute. Lorsque la règle du time s'applique, l'arbitre doit faire appel à un autre arbitre afin de s'occuper du décompte du temps.

g. Un joueur qui désire démonter ou dévisser l'une de ses baguettes pendant la partie doit en aviser l'arbitre où son adversaire si le jeu se déroule sans arbitre. La partie est considérée comme abandonnée ou perdue lorsqu'un joueur qui n'a pas donné d'avis procède alors que l'adversaire est en train de jouer. Il en va de même s'il démonte une de ses baguettes avec laquelle il ne joue pas. Si un tel cas se présente, le joueur qui est en train de jouer n'est pas tenu de terminer la partie qui sera considérée comme perdue pour celui qui démonte ou dévisse. Si le jeu se déroule sans arbitre, la règle est la même, le joueur qui démonte sa baguette pour une raison de jeu doit avertir son adversaire ainsi que pour un gant si le joueur l'enlève avant d'avoir terminé.

### **13. CAS EXCEPTIONNELS**

Les cas exceptionnels non prévus à ce présent règlement sont laissés à l'appréciation de l'arbitre et du Directeur de tournoi. Un rapport devra être envoyé à la FQSB.