WORLD POOL-BILLIARD ASSOCIATION REGLES BLACKBALL

1. BLACKBALL
Le jeu doit être connu sous le nom de "Blackball".
Jouez le jeu avec un esprit sportif.
L'arbitre est seul juge de ce qui est régulier ou irrégulier et peut prendre toutes les mesures nécessaires afin d'assurer que les règles soient respectées.

2. EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU
Le jeu se joue sur une table rectangulaire à six poches et six bandes.
Equipement autorisé...
(a) Une bille blanche appelée "bille de choc".
(b) Deux groupes de billes de couleur constitués de sept billes rouges (ou bleues) et sept jaunes. A défaut, utiliser des billes numérotées de 1 à 7 et de 9 à 15.
(c) Une bille noire (bille n°8).
(d) Un râteau (ou chevalet) cygne, araignée ou croisé.
(e) Les queues autorisées.
Aucun autre équipement n'est autorisé à moins d'avoir été ratifié par la WPA.
La **surface de jeu** est la partie plane de la table entourée des bandes. La surface devra être marquée d'un **spot noir** situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.
Le tapis est marqué d'une **ligne de zone (ou ligne de baulk)**.
Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir. **La zone (ou baulk)** est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.

3. OBJECTIF DU JEU
Le joueur ou l'équipe devra empocher tout d'abord son groupe de billes, dans n'importe quel ordre, puis empocher légalement la noire pour remporter la partie.

4. DEPART DU JEU OU RECOMMENCEMENT
Le coup d'ouverture (casse) sera déterminé par tirage. Le joueur gagnant le tirage choisi qui casse en premier. Les casses sont ensuite alternées au fil du jeu. La seule exception est une recasse pour jeu lent ou non évolutif (règle 8g).

PROCEDURE DE TIRAGE
Les billes devront être de même taille et poids. Utiliser si possible deux blanches, sinon deux billes de couleur. Avec "bille en main" derrière la ligne de zone, un joueur à droite et un à gauche de la table, les billes sont frappées simultanément vers la bande du haut pour revenir aussi près que possible de la bande de zone. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la bande de zone gagne.
Le tirage est automatiquement perdu si une bille...
(a) Traverse sur la moitié de table de l'adversaire.
(b) Ne touche pas la bande du haut.
(c) Tombe dans une poche.
(d) Sort de la table.
(e) Touche une bande latérale.
(f) S'arrête devant une poche en ayant dépassé le bord de la bande de zone.
Un retirage sera fait si les deux joueurs échouent ou si l'arbitre est incapable de déterminer lequel est le plus près.

4a LE TRIANGLE Placé tel que montré avec la bille noire sur son spot.

4b LA CASSE Le premier coup d'une partie est la casse. Pour casser, la blanche est jouée depuis la zone en direction du triangle.
La partie commence quand le procédé d'un joueur touche la bille blanche.
(a) La casse est valable si une bille est empochée, OU si au moins deux billes de couleur traversent complètement la ligne imaginaire joignant le milieu des poches centrales.
(b) Si la casse est non valable, l'adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite. La bille blanche peut être jouée d'où elle est OU depuis la zone OU le triangle peut être refait.

4c JOUER DEPUIS LA ZONE
(a) La blanche doit être dans la zone quand elle est jouée. Si le centre de la blanche est sur la ligne de zone, elle est considérée comme étant dans la zone.
(b) La blanche ne doit être déplacée qu'à la main, pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la blanche, le coup est considéré comme étant joué, il y a faute si le coup ne répond pas aux exigences d'un coup légal. Règle 5d.
(c) La blanche peut être jouée dans n'importe quelle direction.
Après une faute, si le joueur décide de jouer depuis la zone, la blanche doit être positionnée de façon à ne toucher aucune autre bille.
Il y a faute, si pendant le placement, la blanche touche une autre bille.

4d BILLE NOIRE EMPOCHEE A LA CASSE ou sur une recasse...
Le triangle est refait et le même joueur casse à nouveau.
Aucune pénalité n'est infligée. Cela s'applique également si n'importe quelle bille est empochée ou quitte la surface de jeu.

4e ASSIGNATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE
Les groupes NE SONT PAS assignés et la table reste libre...
(a) A la casse.
(b) Sur un tir non valable.
(c) Sur un tir "libre" après une faute.
(d) Sur une combinaison lorsqu'une bille de chaque groupe est empochée.
Après la casse la table est libre et les joueurs peuvent jouer des billes de n'importe quel groupe. La noire ne peut pas servir de bille "on" (bille "on" = bille autorisée) afin d'empocher une bille de couleur, à moins qu'une faute n'ait été commise et que le joueur bénéficie d'un tir libre.
Ces exceptions étant faites, si un joueur empoche une ou plusieurs billes d'un même groupe, ce groupe lui est attribué pour la durée de la partie.
L'autre groupe est attribué à son adversaire.

4f DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE
Si une faute est commise sur une table libre et qu'une ou plusieurs billes ont été empochées, alors ces billes ne déterminent pas les groupes.
Le joueur suivant joue donc une table libre et bénéficie d'un tir libre qui peut être joué depuis la position de la blanche OU depuis la zone.
Un joueur peut jouer n'importe quelle bille sur un tir libre et la table reste libre.

4g DEROULEMENT DU JEU
Durant le jeu, si des billes sont empochées et que le coup est légal alors les joueurs ont le droit de rejouer.
Cela continue jusqu'à ce que le joueur…
(a) N'empoche pas de bille de son groupe OU
(b) Commette une faute.

4h BILLE EN MAIN Avec une "bille en main" on peut jouer de n'importe où dans la zone et dans n'importe quelle direction. Le placement légal est décrit à la règle 4c.

4i BILLES TOUCHANTES
Une bille en contact ne doit pas bouger au départ du coup.
Si la bille est de son propre groupe. La bille est considérée comme ayant été jouée. Pour faire un coup légal, le joueur a seulement besoin d'empocher une bille de son groupe OU de faire en sorte que n'importe quelle bille, blanche incluse, touche une bande.
Si la bille n'est pas de son groupe. Le joueur doit faire en sorte de répondre aux exigences d'un coup légal. Voir règle 5d.
Si deux billes ou plus sont touchantes. Le coup doit répondre à toutes les exigences d'un coup légal. Si c'est impossible, la partie est nulle. Voir 4r.
Si la bille touchante bouge au départ du coup, alors il y a faute.

4j COMBINAISONS
Deux billes ou plus peuvent être empochées au cours du même tir.
Les billes peuvent être empochées dans n'importe quel ordre.
Sur une combinaison, vous pouvez...
(a) Toucher en premier une bille de votre groupe et empocher des billes de chaque groupe.
(b) empocher votre (vos) dernière(s) bille(s) et la noire pour gagner la partie, en vous assurant de toucher en premier une bille de votre groupe et que toutes les billes soient empochées.
(c) Jouer la noire (si la noire est "on") sur une bille adverse et empocher les deux pour gagner la partie.
Sur une combinaison après une faute, le tir libre peut servir à toucher n'importe quelle bille. Par exemple, vous pouvez jouer une bille adverse sur la noire pour gagner la partie, si la noire est "on". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'empocher la bille adverse (règle 6b).

4k BILLES EN DEHORS DE LA TABLE
Il y a faute si une bille quitte la surface de jeu, ne revient pas par ses "propres moyens" et reste en dehors de celle-ci (à l'exception d'une bille empochée).
Les billes sont remises en jeu comme suit...
(a) Si c'est la blanche, elle est jouée depuis la zone.
(b) Les couleurs sont remises en jeu.
Si une bille retourne sur la table par ses "propres moyens" alors...
(a) Il n'y a pas faute si une bille quitte la surface de jeu, roule le long d'une bande avant de retomber sur la table ou dans une poche, et que toutes les exigences d'un coup légal sont remplies.
(b) Il y a faute si la bille sort de la surface du jeu et touche une personne, ou un objet ne faisant pas parti de la table (comme un bleu) et retombe ensuite sur la table.

4m REPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE
La blanche est rejouée depuis la zone.
Une couleur est replacée avec son centre sur le spot de la noire ou au plus près possible le long de la ligne joignant le spot de la noire et le centre de la bande la plus éloignée de la ligne de zone.
Les billes sont replacées dans l'ordre suivant...
(a) La bille noire.
(b) Les billes rouges (ou bleues ou numérotées de 1 à 7).
(c) Les billes jaunes (ou numérotées de 9 à 15).
Replacer les billes le plus près possible les unes des autres sans se toucher.

4n INTERFERENCES ET MARQUAGE DE LA TABLE
Il n'y a PAS faute si les billes sont bougées dans ces circonstances...
(a) Par des personnes autres que les joueurs prenant part à la partie OU
(b) Si un des joueurs a été bousculé OU
(c) Si un évènement en dehors du contrôle du joueur se produit.
L'arbitre devra replacer les billes au plus près de leurs positions d'origine.
Un joueur ne doit pas utiliser un bleu ou un autre objet comme marqueur.
Ce n'est pas une faute de poser un bleu sur la table lorsque le joueur est en contrôle, mais il doit être enlevé à la fin de son tour.
Le marquage intentionnel destiné à aider la visée est une faute.

4p BILLE TOMBANT DANS UNE POCHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE
(a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, après avoir été statique durant 5 secondes ou plus, ni pris aucune part au coup en cours, alors la bille est replacée et le jeu continu.
(b) Si une bille tombe "d'elle-même" durant un coup, de telle façon qu'elle aurait été touchée par une autre bille si elle avait été là, alors elle est replacée et toutes les billes ayant bougées durant le coup sont remises à leurs positions initiales précédant le coup. Le joueur peut alors rejouer le même coup OU choisir un coup différent.
(c) Si une bille oscille momentanément sur le bord de la poche avant de tomber elle est alors considérée comme empochée et n'est pas replacée.

4q BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE
Quand la blanche, lors d'un tir, touche en premier une bille collée à une bande, il n'y a pas faute si…
(a) Une bille est empochée OU
(b) La blanche touche une bande OU
(c) La bille collée touche une bande différente de celle où elle était OU
(d) N'importe quelle autre bille touche une bande sur laquelle elle n'était pas en contact avant que le coup soit joué.
Une bille collée à une bande au départ d'un coup et qui doit revenir sur cette même bande doit quitter la bande, toucher une autre bille, et revenir ensuite sur la bande pour le coup soit considéré comme valable.
Une bille n'est pas considérée comme collée avant d'être annoncée comme tel par un arbitre ou un joueur, avant de jouer le coup.

4r PAT Si il n'est plus possible de jouer un coup légalement, voir règle 5d, que ce soit par accident ou par choix, la partie est rejouée.
Si le PAT est accidentel, le joueur ayant cassé, casse à nouveau. Si il est dû à un jeu lent, à un jeu qui n'évolue plus, ou par choix, un tirage sera refait pour la casse. Refaire un triangle implique de réduire le nombre de billes. Règle 8g.

4s ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU D'UN MATCH
Une partie est terminée lorsque la noire est empochée légalement (règle 5d) et que toutes les billes se sont arrêtées OU dans une situation de "perte de partie" (règle 7).
L'arbitre attend que toutes les billes se soient arrêtées et annonce partie, manche ou match en faveur du joueur ou de l'équipe.
Si l'arbitre n'a rien annoncé et que les billes sont toujours en mouvement, alors le joueur sera pénalisé d'une **perte de partie** si un autre coup est joué OU si il interfère avec le mouvement des billes restantes.

5. FAUTES

5a Empocher la bille blanche Ceci inclue la casse.
Après un empochage de la blanche, le joueur ou l'arbitre peut la reprendre (voir règle 7e, éviter à une bille de tomber).

5b Jouer en-dehors de la zone lorsqu'on est obligé de jouer à l'intérieur.

5c Empocher une bille adverse sans avoir empoché une bille de son propre groupe (ou la noire si elle est "on"), excepté lorsque la table est libre.

5d Ne pas faire un coup légal.
DEFINITION D'UN COUP LEGAL :
Pour faire un coup légal, le joueur doit faire en sorte de toucher une bille "on" ET ensuite...
(a) D'empocher une ou plusieurs billes "on" (voir règle 6b) **OU**
(b) De toucher une bande avec la blanche ou une autre bille (voir l'exception, règle 5g, snooks).

5e SAUTER UNE BILLE
La blanche saute au-dessus d'une autre bille.
Si la blanche saute toute ou partie d'une bille sans avoir au préalable touché une bille alors il y a faute.

5f POUSSETTE C'est lorsque le procédé reste en contact avec la blanche après qu'elle ait commencé son mouvement.

5g Ne pas toucher une bille "on" au sortir d'une position de snook.
Un joueur est considéré comme snooké lorsqu'il lui est impossible de toucher une bille "on" par un tir direct droit.
Lorsqu'un joueur est snooké, il a seulement besoin de faire un contact sur une bille "on".
Il ne lui est pas nécessaire d'empocher une bille OU de faire en sorte qu'une bille touche une bande.
Les joueurs doivent demander confirmation du snook à un joueur, un arbitre ou un officiel avant de jouer le coup.

5h Frapper la blanche avec une partie de la queue autre que le procédé.

5i Jouer avant que toutes les billes ne se soient arrêtées.

5j Jouer avant que toutes les billes n'aient été repositionnées.

5k Jouer quand ce n'est pas son tour.

5m DOUBLE CONTACT Le procédé frappe la blanche plus d'une fois sur le même coup. Si le procédé frappe la blanche deux fois et que l'arbitre voit ou entend clairement chaque contact, alors il y a faute.

5n Jouer sans avoir au moins un pied en contact avec le sol.
Sauf en cas de handicap physique ou autres problèmes particuliers.

5p Toucher une bille. **Le corps d'un joueur, un vêtement, bijou ou accessoire, ou une partie de la queue, a l'exception du procédé lors d'un tir légal, touche une bille**.
Un procédé qui se détache ou un bleu qui tombe, est de la responsabilité du joueur. Si cela touche une bille en jeu, il y a faute.
Un joueur est responsable de l'équipement qu'il apporte mais pas de celui fourni pendant un tournoi. Si le bout d'un râteau fourni par les organisateurs tombe et touche une bille, il n'y a pas faute. Il y a faute seulement si il s'agit de l'équipement propre au joueur.

6. PENALITE APRES UNE FAUTE

6a Perte du contrôle de la table.
Après une faute, le joueur perd sa prochaine visite et son adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite.

6b SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE
La table est libre et le joueur peut faire un tir libre sans annonce. Sur le premier coup seulement, le joueur peut toucher n'importe quelle bille sans pénalité.
Sur un tir libre, un joueur peut...
(a) Toucher ou empocher une bille adverse.
(b) Faire une combinaison en jouant directement une bille adverse et ainsi empocher ses propres billes OU : jouer ses propres billes et empocher n'importe quelle bille adverse.
(c) Jouer la noire et empocher une bille adverse OU : jouer la noire et empocher une de ses propres billes.
(d) Jouer la noire, mais sans l'empocher, jusqu'à ce qu'elle soit "on".
La noire peut être empochée en combinaison comme décrit règle 4j.

6c Après une faute la bille blanche peut être...
Replacée dans la zone OU jouée d'où elle s'est arrêtée. Jouer selon les règles 6a et 6b. Déplacer la blanche dans la zone ne constitue pas une visite.

7. PERTE DE LA PARTIE

7a Faire une faute lorsque la noire est empochée.

7b Empocher la noire alors qu'il reste des billes de son groupe sur la table après que le coup ait été joué.

7c FAUTE VOLONTAIRE
Un joueur qui joue intentionnellement une bille non "on" commet une faute volontaire et perd la partie.
Un joueur qui, intentionnellement, ne tente pas de toucher une de ses billes, ou qui joue une bille après une faute, perd la partie.
Ne pas essayer, de bonne foi, de jouer un coup légal est une faute volontaire, il en résulte une perte de partie.

7d Toucher ou prendre délibérément une bille sur la surface de jeu est une perte de partie. Excepté lors du repositionnement de la blanche dans la zone (règle 4c) seul l'arbitre peut toucher une bille. Si aucun arbitre n'est disponible, demandez à l'adversaire de prendre la blanche.

7e Attraper ou éviter à une bille de tomber.
Si la blanche part pour être empochée, lui éviter de tomber et d'entrer dans le mécanisme de la table, fait perdre la partie.

7f Perturber intentionnellement le jeu adverse par des paroles ou des gestes.

8. INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS

8a COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main.
L'arbitre commence à compter lorsque toutes les billes du coup précédant se sont arrêtées (voir ci-dessous, récupérer une blanche empochée).
Si un joueur n'a pas joué dans les 60 secondes, c'est une faute.
Lorsque 30 secondes se sont écoulées, l'arbitre annonce "30 secondes".
L'annonce doit être faite à l'instant même et ne doit pas être délayée parce que le joueur s'apprête à jouer son coup.
L'arbitre peut reprendre la blanche d'une poche si un joueur met trop de temps à le faire.
L'arbitre apportera la blanche au joueur en contrôle. Dès que le joueur a la bille en main, l'arbitre commence à compter. Le joueur a alors 60 secondes pour jouer le coup.
Une suspension de temps est demandée pour les raisons suivantes...
(a) Le joueur demande un râteau.
(b) Quelqu'un ou quelque chose gêne le joueur.
(c) Il doit y avoir décision sur des billes touchantes.

8b CONDUITE ANTI-SPORTIVE Un manquement à **"l'esprit du jeu"** gratifie l'adversaire d'une partie ou du match.
Une conduite anti-sportive peut être définie comme...
(a) Un écart de langage.
(b) Jeter sa queue ou la dévisser comme pour un abandon.
(c) Se disputer avec un adversaire, l'arbitre ou un spectateur.
(d) Etre constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre.
(e) Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup.
(f) Ne pas quitter la table ou le chemin d'un adversaire après une visite.

8c COACHING Jouer sans aides extérieures.
Si, selon l'arbitre, le résultat a été faussé de quelque façon que ce soit, il peut être décidé de donner la partie à l'adversaire.

8d QUITTER L'AIRE DE JEU
Si un joueur doit quitter l'aire de jeu durant le match, il doit en avoir l'autorisation par l'arbitre.
Cela ne doit arriver qu'en d'exceptionnelles circonstances. Sans arbitre, les joueurs devront faire en sorte de prendre les pauses entre les parties.

8e Un arbitre peut, sur demande, informer un joueur sur les règles.
L'arbitre expliquera la règle au mieux de ses compétences. L'arbitre ne doit donner aucune opinion propre qui pourrait influencer le jeu, telle que la légalité d'un coup à jouer.
Les arbitres ne peuvent être tenus responsables d'avoir donné de mauvaises informations. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les règles.

8f L'arbitre s'assure que trop de temps ne soit pas pris lors d'un coup.
Ce sera en accord avec les règles locales de compétition et est nécessaire lorsque la règle du chronomètre n'est pas appliquée tel que décrit dans la règle 8a.

8g Partie à neuf billes après un jeu lent ou qui n'évolue plus.
Faire un triangle normal de quinze billes. Enlever la bille de tête et les cinq billes du bas. Les joueurs doivent faire un tirage pour déterminer la casse.

8h EN DOUBLE quand un joueur s'approche de la table, discuter avec d'autres personnes, partenaire inclus, est anti-sportif.

8i AUTO-ARBITRAGE Les désaccords entre les joueurs doivent être rapportés aux officiels du tournoi. Le jeu s'arrête afin de permettre d'aller chercher un officiel, car toute doléance doit être faite avant que le coup soit joué, sinon elle ne peut pas être prise en compte. Si un joueur ne fait pas ça, aucune faute ne peut être considérée comme avoir eu lieu. Un joueur doit accepter la requête d'un adversaire de suspendre le jeu afin d'aller chercher un officiel.
Si il ne le fait pas, il en résulte une perte de partie ou du match.

REGLES PRATIQUEES PAR LA FEDERATION FRANCAISE DE BILLARD