

NOTE :

OBJET : Addendum

Voici une proposition d'addendum présentant divers aspects de notre ligue, dont principalement les règles de jeu. Celles-ci sont pour la quasi-majorité déjà connues, sans être formellement toutes écrites.. Les règles de jeu prévues à l'Addendum viennent préciser et/ou compléter celles du Règlement officiel des Dooly's joint à l'annexa A. Cela réduira d'autant les zones grises quant aux interprétations. Cette partie règlementaire peut déjà être appliquée par les joueurs et tous les commentaires pouvant améliorer ou modifier son contenu seront bienvenus.

En plus de la partie sur les règles de jeu, l'Addendum comporte les parties suivantes : règles sur la gestion du jeu, règles sur le fonctionnement (de la ligue) et finalement sur les règles relatives aux statistiques. En résumé, cet Addendum constitue un regroupement des diverses facettes de la ligue et sera appelé à être révisé périodiquement, selon les situations se présentant.

Il importe donc que les participants de la Ligue Amicale Budweiser en prennent tous connaissance et me fassent connaître leurs commentaires s'il y a lieu. Ainsi le document et ce qu'il suscite pourront être éventuellement acheminés et discutés au Comité responsable de la ligue.

Daniel Robidoux,
Proposeur

Ligue Amicale Budweiser

Addendum au règlement du jeu de la 8

Ces règles en addendum sont un complément au Règlement officiel Dooly's sur le jeu de la 8 (Voir Annexe A) . Ce sont des règles spécifiques à notre Ligue Amicale Budweiser qui viennent s'ajouter aux règles prévues au Règlement officiel, ou les préciser davantage. Il faut donc se référer aux 2 documents, si nécessaire, pour juger une situation de jeu.

Règles du jeu

1. Boule bougée ou touchée ACCIDENTELLEMENT :

Si un joueur touche ou fait bouger accidentellement une boule, c'est une faute :

- 1) si la boule bougée ou touchée est la blanche;
- 2) si en bougeant une boule, celle-ci fait contact avec la boule blanche;
- 3) si la boule touchée est empochée ou une autre boule est empochée par ricochet sur la boule bougée accidentellement.

Le joueur étant responsable des bleus, diable, objet ou équipement qu'il utilise ou dont il dispose près du jeu, il y a également faute si un de ces objets vient en contact avec la boule blanche lors de son positionnement ou pendant l'exécution du coup.

S'il n'y a pas faute, c'est à l'adversaire de décider où sont replacées les boules qui ont bougé. Si c'est une faute, les boules déplacées ne sont pas replacées et l'adversaire a boule en main.

2. Boule collée à la bande :

Cette règle s'applique à tout coup où le premier contact de la boule blanche est avec une boule collée à une bande. Après le contact entre la boule blanche et la boule collée, c'est une faute si aucune des conditions suivantes ne se produit :

- Une boule est empochée, ou;
- La boule blanche touche une bande après le contact, ou;
- La boule collée est envoyée contre une autre bande, ou;
- Une autre boule touche une bande à laquelle elle n'était pas déjà collée.

Précisions sur les boules collées à une bande :

- Une boule qui touche déjà une bande avant le coup et qui est poussée vers la même bande n'est pas considérée comme ayant touché la bande, sauf si elle quitte la bande, touche une autre boule, puis revient toucher cette bande;
- Une boule n'est considérée comme collée (frozen) que si elle a été examinée et déclarée comme telle par l'un des joueurs avant le coup.

3. Boule projetée hors de la table :

Les boules numérotées projetées hors de la table sont remises sur la mouche. Si celle-ci est occupée, la boule est placée directement derrière cette boule, aussi près que possible de la mouche du bas. Si deux boules ou plus sont projetées hors de la table, elles sont disposées en ordre numérique, la boule ayant le plus petit numéro étant placée le plus près de la mouche du bas. S'il manque d'espace disponible, alors on place les boules restantes avant la mouche. Les boules replacées sur la mouche sont gelées l'une contre l'autre, quand c'est possible.

4. Bris alternatif :

Le bris demeure alternatif dans la mesure que ce sont d'abord les joueurs de l'équipe locale qui auront le bris, puis ceux de l'équipe visiteuse, tel qu'indiqué aux feuilles de pointage fournies :

- L'équipe locale (A) qui est à gauche sur la feuille de match, a le bris durant les 4 rondes de la manche 1. L'équipe, visiteuse (B) à la droite de la feuille, a le bris lors de la manche 2;
- Chaque joueur place ses boules pour la casse;
- Cette formule peut varier en séries,

5. Coup « billard » (Choc simultané);

Le coup dit « billard » qui consiste à frapper 2 boules en même temps, est un coup illégal lorsque la boule de choc (blanche) frappe en même temps 2 boules de groupes différents ou une boule de son groupe et la Huit, alors que pour être un coup légal, la blanche doit d'abord frapper une boule de son groupe en premier. Si, même avec arbitrage, on ne peut déterminer quelle boule a été frappée la première, le coup sera considéré illégal, et il y a faute entraînant une boule en main pour l'adversaire.

6. Coup défensif (safe);

Tout coup défensif requiert que le coup soit légal, sinon il y a faute. Si la boule visée est déjà collée à la bande, il faudra s'assurer qu'après le choc de la blanche sur celle-ci que la blanche ou toute boule numérotée frappe à cette bande ou à une autre bande pour que le coup soit légal.

Quant à l'opportunité de jouer ce type de coup, il est demandé de l'utiliser qu'en cas de besoin, surtout en fin de partie, à moins que les 2 joueurs impliqués soient de haut niveau.

7. Coup nommé;

Lorsqu'un joueur s'apprête à jouer un coup dit « non évident », soit impliquant bande, traverses ou combines, il est tenu de désigner la boule à empocher et la poche prévue à son adversaire, sinon le coup pourrait être considéré comme illégal par son adversaire, donc une faute.

8. Coup poussé (Push) :

Le coup poussé (push) est une faute et se produit lorsque la boule blanche est poussée par le bout de la baguette (procédé) et que ce contact est maintenu plus longtemps que la fraction de seconde habituelle d'un coup normal. La seule exception à cette règle sera lorsque la blanche et la boule visée seront complètement gelées l'une à l'autre, ce qui ne pourra entraîner de faute.

On observe habituellement ce coup lorsque la blanche et une boule numérotée sont presque gelées ensemble (distance d'un bleu ou moins). Afin d'éviter le coup poussé et la faute qui s'en suivrait, Il est conseillé (mais non imposé) de jouer le coup avec un angle de 45 degrés au-dessus, à gauche ou à droite du centre de la boule blanche dans l'axe des boules presque gelées.

9. Coup sauté et massé :

Les coups sautés (jumps) sont autorisés aux seules conditions que le joueur frappe la blanche au-dessus du centre de la balle, et en faisant usage d'une baguette conçue pour ce type de coup. Cela rend donc illégal le coup dit « du crapaud » qui requiert de frapper la blanche dans le bas de celle-ci pour la faire sauter. Quand au coup massé, il s'agit d'un coup légal.

Rappelons que tel que prévu au Règlement, il y aura faute si la boule faisant obstacle bouge, que ce soit de façon accidentelle ou non, et qu'elle fût déplacée par la main, la baguette ou le chevalet du joueur.

10. Double touche :

La double touche est une faute et se produit quand la boule blanche est touchée plus d'une fois par le bout de la baguette (procédé). Cela peut être causé par une hésitation dans l'exécution du coup. Cela peut aussi se produire quand le jeu est propice au coup poussé (push) alors que la blanche est presque gelée à la boule visée.

Tout comme pour le coup poussé (push), Il est conseillé (mais non imposé) de jouer le coup avec un angle de 45 degrés au-dessus, à gauche ou à droite du centre de la boule blanche dans l'axe des boules presque gelées, et ce, afin d'éviter que ça se produise.

11. Empochement à retardement (avec délai) :

Dans le cas où une boule s'arrêterait sur le bord de la poche et qu'ensuite elle tombe à cause de vibrations, ventilateurs ou tapage du pied, elle sera replacée sur le bord de la poche le plus près possible, en s'assurant qu'elle ne retombera pas. Le délai est de 3 secondes.

12. Éro :

Pour être crédité d'un Éro, il faut que :

- le joueur en soit à sa première présence à la table;
- les 15 boules numérotées (dont la Huit) soient toutes sur la table avant qu'il n'exécute son premier coup;
- le joueur réussisse à « vider » complètement la table, en empochant légalement d'abord les 7 boules de son groupe et par la suite, la Huit.

Chaque Ero réussi doit être indiqué sur la feuille de pointage et est tenu en compte dans le calcul de la moyenne de puissance (Moy Puis) du joueur. De même, le joueur qui subit un Ero se verra crédité d'un Éro contre (EroC), qui sera soustrait de son nombre de parties jouées dans le calcul de ses moyennes de points et de puissance, annulant l'impact du Éro sur ses moyennes..

13. Faute sur frappe de la blanche :

Il y a faute si lors d'un coup sur la blanche, un contact illégal de la baguette sur celle-ci est constaté, comme lorsque la virole ou le fût de la queue touche la boule blanche pendant l'exécution du coup, Cela s'applique aussi lors du bris.

Aussi, lors du positionnement de la blanche (en cas de boule en main), tout coup de baguette vers l'avant («stroke») frappant la blanche est une faute, à moins que le coup ne soit légal.

14. Ligne du haut (zone de départ) et position des boules :

La ligne du haut (celle qui passe entre les 2 diamants au premier tiers de la table) fait partie de la ZONE DE DÉPART. Si une boule en main doit y être mise suite à une faute sur le bris, on ne peut jouer directement sur une boule dont la base (en son centre) repose en plein dessus la ligne, car sa base doit se trouver au-delà, pour pouvoir la jouer. De même, la boule blanche doit être placée derrière la ligne, pas dessus., la boule ne peut être jouée.

Le principe général considéré est que la position d'une boule est déterminée par l'endroit où repose sa base (ou centre).

15. Marquage de la table :

Il est interdit de marquer le tapis de la table de quelque façon que ce soit, notamment en traçant une ligne avec une craie ou en mouillant un doigt pour en imbiber la surface. Il est également interdit de poser aux abords des bandes tout objet (ex. craie, monnaie) pouvant orienter la visée du joueur.

16. Positionnement de la blanche (boule en main) :

Un joueur ayant la 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.

17. Remplacement de boules :

La règle généralement reconnue quand aux remplacements de boules est que seul l'adversaire peut replacer la boule le plus près possible de son endroit d'origine ou la laisser là où elle est, car si c'est le joueur actif qui le fait, c'est une faute. Toutefois, il est accepté dans notre ligue que le joueur actif puisse replacer les boules aux seules conditions qu'il n'agisse qu'après avoir reçu de l'adversaire l'autorisation de le faire, et qu'il respecte les directives de ce dernier quant aux emplacements choisis.

Règles relatives à la gestion du jeu
--

1. Aire de jeu (autour des tables) :

Pendant le déroulement de la partie, il n'y a que le joueur actif qui occupe l'espace autour de la table. L'adversaire quant à lui doit 1-se tenir en retrait de la table, et le rester tant que son tour à jouer n'est pas venu, 2-n'intervenir que si c'est nécessaire (ex. appel de faute, s'assurer du coup nommé) et 3-ne pas se trouver dans la ligne de tir du joueur actif.

Quant aux joueurs non impliqués dans la partie, on leur demande de s'asseoir ailleurs qu'autour des tables, afin de laisser tout l'espace accessible aux joueurs impliqués dans la partie, et éviter tout dérangement comme les déplacements ou les interactions avec un des joueurs lors du déroulement de la partie.

2. Arbitrage :

Quand on fait appel à un arbitre, Il est le seul autorisé à être autour de la table avec les 2 joueurs impliqués et le seul à se prononcer sur la légalité du coup joué. Son verdict est sans appel. L'arbitre choisi doit avoir comme pré requis une très bonne connaissance de la réglementation en vigueur.

La seule contestation possible reposerait sur l'interprétation de la règle appliquée, auquel cas il faudra se référer au responsable de la réglementation de la ligue.

3. Cahier des règles :

Un cahier des règles applicables à notre Ligue Amicale Budweiser sera accessible les soirs de match. Ce cahier comportera la Règlementation officielle du Dooly's quant au jeu du Huit, ainsi qu'un Addendum regroupant des règles

spécifiques à notre Ligue qui viennent s'ajouter à la réglementation officielle, la précisant parfois davantage, ou la modifier légèrement. Pour une consultation rapide, un tableau synthèse présentera toutes les fautes entraînant une boule en main et celles provoquant la perte de la partie.

Ce cahier sera posé à la vue, en un endroit précis et devra y être remis à sa place aussitôt la consultation faite.

4. Coaching :

Le « coaching » est interdit pendant tout le déroulement d'une partie (permis qu'entre les matchs), sinon une perte de partie pourrait être déclarée contre le joueur qui aura été conseillé, que ça soit à sa demande ou non.

Règles relatives au fonctionnement

1. Gestion des remplacements en cas d'absences :

Relativement à la gestion des remplacements, on devra dorénavant choisir le remplaçant en fonction de l'objectif d'annuler, autant que possible, le handicap (écart des cotes totales) existant entre les équipes s'affrontant. Auparavant, en remplaçant les joueurs "cote pour cote", on maintenait l'écart entre équipes fortes et faibles alors que le système actuel d'handicap a peu d'impact pour compenser équitablement les équipes plus faibles. Cela impliquera pour une équipe à haute cote totale d'accepter un remplaçant à faible cote, et vice-versa, et ce, pour assurer une saine compétition.

2. Gestion des équipes incomplètes :

Voici les règles à appliquer quand il y a des équipes incomplètes, faute de remplaçants :

A-Si les équipes jouent à 3 contre 3 :

- Tous les joueurs joueront 6 parties chacun, en suivant l'ordre pré-établi à la feuille de pointage;
- on ne considère que les cotes des joueurs en présences pour établir le handicap.

B-Si les équipes jouent à 4 contre 3, c'est à l'équipe complète de décider si ses joueurs veulent jouer 8 parties chacun comme d'habitude, ou se limiter à 6 parties.:

- Si l'équipe complète choisit 8 parties pour ses joueurs, cela obligera les 3 joueurs de l'équipe adverse à se partager les huit parties du joueur absent. Celui des 3 joueurs ayant la plus haute cote en joue 2, et les 2 autres en jouent 3 chacun.

- Si l'équipe complète choisit de limiter ses joueurs à 6 parties, il n'y aura aucune partie supplémentaire à jouer pour les 3 joueurs de l'équipe adverse, qui eux réaliseront chacun 8 parties comme d'habitude.

En ce qui a trait au calcul des handicaps dans le cas où une équipe incomplète est impliquée dans une rencontre, le calcul se fera de ronde en ronde, en considérant les cotes des joueurs s'affrontant.

3. Tarification et estimé budgétaire :

Les frais à payer hebdomadairement comprennent une partie pour le paiement de la location des tables au Dooly's et une autre destinée au Fonds de la Ligue.

Tarification - Saison 2024-25 :

Cette saison, les frais de location par soirée pour les joueurs réguliers actifs sont de 9\$, auquel s'ajoute un 3\$ pour tous les joueurs réguliers, ce qui fait 12\$ par soirée.

Voici les variantes quant aux situations possibles :

- Un joueur avec un statut de « Remplaçant » aura à défrayer le seul montant de 9\$ s'il est appelé à remplacer (pas de contribution au fonds);
- Un joueur régulier absent (en bye ou non) aura à défrayer à son retour 3\$ en contribution au fonds pour la semaine manquée, plus le 12\$ de la soirée, donc un total de 15\$;
- Les joueurs réguliers en bye, se présentant pour remplacer ou jouant à la table pour « bye », auront à payer le 12\$.

Estimé budgétaire 2024-25 :

À partir de la tarification en vigueur, de l'horaire prévu et du nombre de joueurs réguliers, on peut estimer les contributins totales au fonds de la ligue à environ 3,500\$, et à près de 10 000\$ les frais de location des tables pour la Ligue Amicale Budweiser.

Le fonds de la ligue sert essentiellement à assurer tous les déboursés imputables aux activités de notre ligue (soupers, remises de prix, gravures sur trophée,...). Le suivi budgétaire de ce fonds est réalisé par le Dooly's, en comptabilité séparée, et toutes les pièces justificatives sont conservées. Un rapport sur l'utilisation du fonds devrait éventuellement être présenté au comité pour publication..

Règles relatives aux statistiques

1. Feuilles de match et capitaines :

Les feuilles de match se doivent d'être très bien remplies et le plus lisiblement possible au cours d'un match et il appartient aux capitaines des équipes en présence d'y voir. On doit aussi y indiquer les eros réalisés dans l'espace prévu à cette fin à côté du résultat du joueur concerné. Une fois le match terminé et la concordance des résultats validée, les capitaines viennent aussitôt remettre leur feuille au Responsable des statistiques de la ligue.

2. Formule du handicap :

La formule du handicap visant à équilibrer les équipes participantes doit être revue périodiquement afin de s'assurer de son efficacité. Or, on peut affirmer que la formule actuelle, se limitant à donner à l'équipe plus faible l'écart des cotes totales des équipes en présence, s'avère insuffisante, surtout pour les équipes très faibles.

Voici un tableau portant sur les données finales de la saison régulière 2024-25 pour les 11 équipes et incluant les handicaps totaux reçus :

Saison régulière 2024-25	cumulé au 19 mars 25								
	RG	RP	V	D	+	-	+ / -	H +	Cote
Les Pionniers (2)	124,5	75,5	384	256	5205	4486	719	12	32,5
Échec et Malt (7)	121,0	79,0	370	270	5075	4642	433	36	31,5
Les Garnements (5)	104,0	96,0	339	281	4853	4595	258	20	31,0
Les Rockets (9)	102,0	98,0	326	300	4787	4638	149	38	31,0
Les Kings (1)	100,0	100,0	333	307	4925	4907	18	83	30,5
Les 109 (3)	98,0	102,0	314	326	4892	4934	-42	108	30,5
Les Complices (8)	95,0	105,0	302	330	4774	4928	-154	139	30,5
La Huit (4)	92,0	108,0	282	338	4623	4847	-224	179	30,5
Les Diablos (11)	92,0	108,0	281	345	4621	4919	-298	103	29,5
Les Axer L'air (10)	88,5	111,5	292	348	4836	4998	-162	80	30,5
Les Ricochets (6)	83,0	117,0	248	384	4449	5190	-741	421	28,0
H+: Handicaps reçus									

Comme on peut le voir, les 421 points donnés en handicap à l'équipe au bas du classement n'ont pas changé l'énorme écart entre les équipes de tête et cette dernière.

Actuellement, une analyse des données (plus variées cette année) devrait permettre de quantifier l'impact qu'ont les cotes différentes sur le résultat

réel de la partie, ce qui devrait conduire à une solution adéquate pour améliorer la formule.

3. Cote et Moyennes :

Cote :

La cote est une évaluation numérique du niveau d'un joueur, utilisée généralement pour équilibrer les équipes. Mais comme notre ligue n'impose pas de changer la composition des équipes, et qu'il n'y a pas de cote totale minimale et maximale à respecter pour les équipes, la cote aura davantage son importance dans le calcul du handicap à appliquer en vue d'équilibrer les équipes. La cote des joueurs actuellement utilisée est celle de leur moyenne de points par parties jouées.

Pour être efficace, la **cote ne doit pas être fluctuante au cours d'une saison**, et doit représenter le plus justement la force du joueur sur une longue période. Ainsi, après une saison de jeu, la moyenne du joueur atteinte pendant celle-ci devient **sa cote fixe pour toute la saison** qui suit. Pour ce qui est des nouveaux joueurs ou ceux jouant de façon occasionnelle, et étant sans historique, une cote de **7,5** ou de **8,0** leur sera d'abord attribuée, puis révisée après 5 programmes joués. Pour ce qui est des remplaçants habituels, ils posséderont une cote fixe basée sur les résultats passés.

Moyennes de points :

Comme mentionné précédemment, la cote utilisée en 2024-25 correspond à la moyenne de points par parties jouées, excluant celles perdues par un éro. La formule de la moyenne de points est : $\text{Points} / (\text{PJ} - \text{EC})$.

Moyenne de puissance :

Une autre moyenne est également utilisée dans plusieurs ligues pour déterminer le classement des joueurs et évaluer la cote d'un joueur. C'est la moyenne de puissance qui évalue plus précisément la force d'un joueur, non seulement en fonction de ses points accumulés, mais aussi de la façon qu'il les a obtenus. Elle augmente ainsi les écarts dans la distribution des cotes. La formule de la moyenne de puissance est :
$$= \text{Points} + (\text{PG} * 1) + (10 - 0 * 1,25) + (\text{Ero} * 2,5) + (\text{MP} * 3) / (\text{PJ} - \text{EC})$$

Comme indiqué, cette formule identique à celle utilisée jadis dans les ligues Alliance prend en compte, en plus des points, les parties gagnées, les victoires de 10-0, les Éros et les matchs parfaits.



RÈGLES DU JEU DE LA 8

1. OBJECTIF DU JEU

Ce jeu à coup nommé se joue avec une blanche et quinze boules numérotées de 1 à 15. Un des joueurs doit empocher le groupe de basses (1 à 7) et son adversaire, le groupe de hautes (9 à 15). LE JOUEUR QUI, LE PREMIER EMPOCHE LES BOULES DE SON GROUPE, PUIS CONTINUE EN EMPOCHANT LA HUIT, GAGNE LA PARTIE.

2. COUP NOMMÉ

Lorsque l'on joue à coup nommé, les joueurs n'ont pas à nommer les coups évidents. Un joueur a toujours le droit de demander des précisions sur le coup que s'apprête à jouer son adversaire. Les coups par la bande ainsi que les combinaisons ne sont pas considérés comme évidents. Il importe donc d'en désigner la boule et la poche.

À coup nommé, il n'est JAMAIS nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets, etc. Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre.

Le bris d'envoi n'est pas un ``coup nommé``. Le joueur qui a le bris peut continuer son tour s'il a réussi à empocher légalement une boule lors du bris.

3. POSITION DE DÉPART

Les boules sont disposées en triangle au bas de la table; celle à l'apex repose sur la mouche, LA HUIT au centre et une basse et une haute occupent chacune des deux extrémités du triangle. Les autres sont aléatoires.

4. BRIS ALTERNATIF

On détermine par l'aller retour le joueur qui effectue le premier bris. Par la suite, le bris sera alternatif.

5. FAUTES SUR COUPS SAUTÉS ET MASSÉS

Bien que la règle des ``fautes sur la blanche seulement`` soit de rigueur lors d'un match sans arbitre officiel, il faut noter qu'il y a faute lorsque le joueur tente de contourner une boule faisant obstacle à la boule visée, par un coup sauté, dévié ou massé et que la boule obstacle bouge (nonobstant que ladite boule fut déplacée par la main, la baguette ou le chevalet du joueur).

6. BRIS LÉGAL

Pour effectuer un bris légal, l'ouvreur doit se placer derrière la ligne du haut (zone de départ) et doit (1) empocher une boule, ou (2) projeter au moins 4 boules à la bande.

Si l'ouvreur ne réussit pas un bris légal, il n'y a pas faute, mais son adversaire a le choix de, soit (1) accepter telle quelle la position des boules et jouer, ou (2) faire reformer le triangle avec le choix de briser à son tour ou de permettre au joueur facultatif de rejouer le bris.

7. EMPOCHEMENT DE LA BLANCHE LORS D'UN BRIS

Si l'ouvreur empoche la blanche lors d'un bris légal, (1) toutes les boules empochées le demeurent (sauf la HUIT : voir règlement (9)), (2) il y a faute, (3) la table reste ouverte.

N.B. : L'adversaire a la blanche en main derrière la ligne du haut, à moins de pouvoir faire sortir la blanche de la zone de départ et de la faire revenir vers l'une de ces boules.

8. BOULES PROJETÉES HORS DE LA TABLE SUR LE BRIS

Lorsqu'un joueur projette une boule numérotée hors de la table sur le bris, il y a faute et l'adversaire a le choix de (1) accepter telle quelle la position des boules, ou (2) de prendre la blanche en main derrière la ligne du haut et de jouer.

9. EMPOCHEMENT DE LA HUIT LORS DU BRIS

Lorsque la HUIT est empochée lors du bris, l'ouvreur a le choix de (1) reprendre le bris ou de (2) replacer la HUIT sur la mouche et de continuer son tour. Si l'ouvreur empoche la blanche et la HUIT lors du bris, son adversaire a le choix de (1) reprendre le bris ou de (2) de replacer la HUIT sur la mouche et de commencer son tour avec la blanche en main derrière la ligne du haut.

10. TABLE OUVERTE

La table est dite "ouverte" tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) n'a pas été déterminé. Lorsque la table est ouverte, il est légal de frapper une haute, une basse ou la HUIT en premier pour empocher une boule choisie. Cependant, lorsque la table est ouverte et que la HUIT est frappée en premier, la boule empochée ne compte pas, reste empochée et le joueur perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte.

En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

11. CHOIX DES GROUPES

Le choix des hautes ou des basses n'est pas déterminé par les boules empochées lors du coup d'ouverture. **LA TABLE EST TOUJOURS OUVERTE IMMÉDIATEMENT APRÈS LE BRIS.** Le choix des groupes sera déterminé après le bris lorsqu'un des joueurs parviendra à empocher légalement une boule nommée.

12. COUP LÉGAL

À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe en premier et soit (1) empocher une boule numérotée ou (2) faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande.

N.B. : Un joueur peut aller à la bande avec la blanche avant qu'elle ne frappe une boule de son groupe; cependant après le contact, il doit soit (1) empocher une boule numérotée ou (2) faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande. Sinon, il y a faute.

13. COUP DÉFENSIF

Pour des raisons de stratégie, un joueur peut choisir à la fois d'empocher une boule de son groupe, et d'interrompre son tour à la table en déclarant son coup `` défensif `` à l'avance. Un tel empochement défensif est légal. Le joueur doit en avertir son adversaire au préalable, faute de quoi il devra continuer de jouer. Toute boule empochée lors d'un coup défensif demeure empochée.

14. SUITE DE JEU

Un joueur continue jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas à empocher une boule de son groupe. Lorsqu'un joueur a empoché légalement toutes les boules de son groupe, il tente d'empocher la HUIT.

15. FAUTES

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (la ligne du haut n'existe que pour la table ouverte). Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Un joueur ayant la 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.

16. COMBINAISONS

Les combinaisons sont permises; cependant, on ne peut utiliser la HUIT comme première boule d'une combinaison sauf lorsque la table est ouverte.

17. BOULES EMPOCHÉES ILLÉGALEMENT

Une boule numérotée est empochée illégalement lorsque (1) empochée alors qu'une faute a été commise, ou (2) la boule désignée n'est pas empochée dans la poche désignée, ou (3) lorsqu'un joueur aurait déclaré son coup comme étant `` défensif `` à l'avance. Les boules empochées illégalement demeurent empochées.

18. BOULES NUMÉROTÉES PROJETÉES HORS DE LA TABLE

Lorsqu'une boule numérotée est projetée hors de la table, il y a faute (sauf avec la HUIT, où il y a alors perte de partie). La boule est alors placée sur la mouche, conformément aux règles générales.

19. JOUER LA HUIT

Lorsqu'un joueur tente d'empocher la HUIT, un empochement de la blanche ou une faute n'amène pas une perte de partie si la HUIT n'est pas empochée ou projetée hors de la table. L'adversaire obtient alors la blanche en main.

N.B. : On ne peut jamais empocher la HUIT par une combinaison.

20. PERTE DE LA PARTIE

Un joueur perd la partie s'il commet l'une des fautes suivantes :

- commettre une faute tout en empochant la HUIT (exception : voir #9 : empochement de la 8 sur le bris);
- empocher la HUIT avant d'avoir empoché toutes ses boules (ou tout en jouant la dernière boule de son groupe);
- projeter la HUIT hors de la table à tout moment lors de la partie;
- empocher la HUIT dans tout autre poche que celle nommée;
- empocher la HUIT alors qu'elle n'est pas la boule nommée.

N.B. : Toute faute doit être déclarée avant le coup suivant, sinon ladite infraction ne sera pas retenue contre le joueur fautif.

21. PARTIE NULLE

Si en 3 présences consécutives à la table par chaque joueur (6 présences au total) les joueurs s'accordent que de tenter d'empocher ou de déplacer une boule numérotée résulterait en une perte de partie, on reforme alors le triangle et le bris est accordé au joueur initial. La règle de la partie nulle ne s'applique que lorsque seulement la HUIT et 2 boules numérotées demeurent sur la table.

N.B. : Trois fautes consécutives n'amènent pas la perte de la partie au jeu de la HUIT.