

Ligue des Soirées Fraîches - 2025

Ligue de « Huit » alternatif

Fonctionnement

1. La formule retenue est le jeu de la 8 en équipes de deux, en coups alternés.
2. À chaque soir, il y a 2 programmes de jeu au cours desquels deux équipes s'affrontent. Chaque programme est un 4 de 7 et chaque soir, toutes les équipes jouent contre deux équipes différentes.
3. Autant que faire se peut, l'horaire a été conçu de façon à ce qu'une équipe sur 2 demeure à la même table pendant les 2 programmes, réduisant ainsi les déplacements.
4. Chaque programme est limité à une durée de 75 minutes, soit de **19h30** à 20h45 et de 21h00 à 22h15. Aucune partie du 1^{er} programme ne doit être débutée après la soixante-quinzième minute de jeu. Si le programme est incomplet, on inscrit le nombre de points (victoires) accumulés jusqu'à ce moment par chaque équipe, quitte à compléter plus tard (voir point 6).
5. Par contre, le 2^e programme peut commencer avant l'heure programmée si la table est disponible et que les 2 équipes concernées sont également disponibles et disposées à le faire.
6. À la fin du 2^e programme, les équipes n'ayant pu terminer tous leurs matchs du 1^{er} programme pourront les compléter à ce moment. Le responsable des statistiques sera présent à la fin de la soirée pour recueillir toutes les feuilles de pointage complétées.
7. À compter de la 2^e semaine, un handicap d'une partie (1 victoire) sera ajouté à une équipe lorsqu'elle affronte une équipe ayant au classement 5 points et plus qu'elle. Ces handicaps figureront d'avance sur les feuilles de pointage à compléter.
8. Le classement des équipes se fait en fonction d'abord, des points amassés (victoires), et en second critère si égalité, le nombre de programmes gagnés.
9. À la suite du 6^e programme seront déterminées les 4 meilleures équipes se qualifiant pour les séries.
10. La 7^e et dernière semaine fera office de « demi-finales et finales » entre les quatre équipes qualifiées, et toutes les équipes hors séries joueront selon un horaire prédéterminé ou en jeu libre.

Coût, bourses et feuillets de présence

1. Le coût est de 14,00\$ par joueur la première semaine (5,00\$ ira pour les bourses) et de 9,00\$ pour les semaines suivantes.
2. Avec par exemple 18 équipes, les bourses totaliseront 180\$ et seront partagées de la façon suivante :
 - Bourse 1 : 60\$ tirée au hasard entre les 6 premières positions.
 - Bourse 2 : 60\$ tirée au hasard entre les positions 7 à 12.
 - Bourse 3 : 60\$ tirée au hasard entre les 6 dernières positions
3. Les feuillets de présence et la pochette seront placés aux tables assignées selon l'horaire du premier programme. Les 2 équipes devront compléter le feuillet et l'insérer avec leurs paiements individuels dans la pochette dès la fin du premier programme.

Feuilles de pointage

1. Avant le début des matchs, les feuilles de pointage seront distribuées selon leurs tables d'assignation et devront y rester pour les 2 programmes de la soirée.
2. La table, les équipes prévues à l'horaire ainsi que l'inscription des handicaps (s'il ya lieu) y figureront. Puisque seules les parties gagnées sont comptabilisées, il importe de bien compléter la feuille en indiquant bien la partie gagnée vis-à-vis le nombre de cette partie (1 à 7).
3. Un point est accordé pour chaque partie gagnée.
4. Après la fin du 2e programme, la feuille est remise au responsable des statistiques

Présence constante aux tables

Par respect pour les coéquipiers et les joueurs des équipes adverses, et afin de ne pas créer du temps d'attente inutile pour eux, on demande à ceux ayant l'habitude d'aller fumer de limiter cette action qu'une fois le programme 4 de 7 terminé (donc entre les 2 programmes de la soirée). C'est qu'en jouant alternatif, il n'y a pas de période d'attente (repos) entre 2 parties.

Absence sans remplacement

Enceptionnellement, s'il manque un joueur dans une équipe, son équipe perd automatiquement le 4 de 7. Par contre, il pourra jouer seul et son équipe sera limitée à un nombre maximal de 2 victoires.

Règles du jeu de la 8

Les Règles du jeu de la 8 appliquées dans la Ligue des Soirées Fraîches sont les mêmes que celles en vigueur dans notre Ligue amicale Budweiser. Il y a les règles plus précises contenues à l'Addendum (voir Annexe A), et celles qu'elles viennent compléter et qui figurent au Règlement officiel Dooly's (voir Annexe B).

Aussi, quelques règles particulières quant au jeu « Alternatif » doivent s'ajouter. Les voici :

1. Le bris de la première partie sera tiré à pile ou face (pièce de monnaie) pour déterminer l'équipe qui décidera si elle s'exécutera en premier, ou non.
2. Pour les parties suivantes, le bris se fera en alternance entre les équipes. Il en est de même pour chaque joueur d'une même équipe appelé à briser.
3. Pendant la partie, chaque coéquipier des 2 équipes jouent en alternance jusqu'à ce que le jeu change de main.

Horaire (mercredi, à 19h30)



Ligue des Soirées Fraîches - saison 2025

Calendrier (18 équipes)

Date		07-mai		14-mai		21-mai		28-mai		04-juin		11-juin		18-juin	
Partie	Tables	19h30	21h00	19h30	21h00	19h30	21h00	19h30	21h00	19h30	21h00	19h30	21h00	19h30	21h00
1	10	1-2	18-2	7-12	11-7	8-9	9-7	18-14	13-18	9-3	9-3	16-12	12-15	9-17	8-17
2	11	8-13	12-8	3-16	15-3	3-14	14-2	1-16	1-7	7-5	7-5	8-3	8-2	16-10	9-16
3	13	5-16	16-4	4-15	14-4	6-11	10-6	6-9	9-55	11-18	11-18	14-1	7-3	18-3	18-7
4	14	3-18	17-3	1-18	17-18	4-13	13-3	7-8	8-6	16-13	16-13	17-11	11-16	14-12	11-14
5	15	9-12	1-10	8-11	1-9	18-16	16-17	17-15	14-17	10-2	10-2	15-13	13-14	4-5	4-1
6	16	7-14	13-2	2-17	16-2	2-15	15-18	3-12	11-3	8-4	8-4	18-10	17-10	15-11	10-15
7	17	4-17	14-6	5-14	13-5	7-10	12-4	2-13	12-2	14-15	14-15	2-9	9-18	2-7	5-3
8	18	6-15	15-5	9-10	10-8	1-17	1-8	5-10	10-4	12-17	12-17	4-7	6-4	1/2 finale	finale B
9	19	10-11	11-9	6-13	12-6	5-12	11-5	4-11	15-16	6-1	6-1	5-6	5-1	1/2 finale	finale A



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 les joueurs avant le coup, et s'il y a désaccord, par l'arbitre si requis.

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. Aussi, pour être reconnu comme tel, le coup défensif doit être clairement nommé « safe » audible à l'adversaire avant son exécution. Toutes les boules empochées sur un coup de sécurité le restent, qu'elles appartiennent au joueur ou à son adversaire.

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.

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 remplacer 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 remplacer 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.

(voir les Règles relatives à la gestion du jeu sur la page suivante)

Règles relatives à la gestion du jeu

1. 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.

2. 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.

3. 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 (non applicable au jeu du Huit alternatif en équipe de 2).

4. 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.



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 PROJÉTÉES 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.