

DOOLY'S

STE-FOY DUPLESSIS

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. 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.

6. 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.

7. LIGUE DOOLY'S BUDWEISER 7. 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 la position des boules telle quelle ou (2) de prendre la blanche en main derrière la ligne du haut et de jouer.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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 le coup suivant le bris). 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.

15. COMBINAISONS

Les combinaisons sont permises.

16. 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.

17. 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.

18. 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.

19. 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 n° 9 : empochement de la 8 sur le bris);
- empocher la HUIT dans toute autre poche que celle nommée;
- 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 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.

20. 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.