

## CHAPITRE III

### JEU DE LA 8

#### **Article 1.3.01 - But du jeu**

Chaque joueur choisit un groupe de billes, les pleines ou les rayées. Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, puis la 8. La 8 est neutre et n'appartient pas de ce fait aux billes pleines.

La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.

#### **Article 1.3.02 - Mise en place et casse de Départ**

Les 15 billes sont enserrées dans le triangle équilatéral, la bille de pointe est située sur le Point de Replacement, la bille numéro 8 au centre du triangle. Les 2 extrémités de la base du triangle ne doivent pas être occupées par deux billes du même groupe (pleines ou rayées).

Pour que la casse soit valable, il faut (avec la bille blanche derrière la Ligne de Départ) :

- que 4 billes de but différentes touchent une bande.
- empocher une ou plusieurs billes, sans les annoncer préalablement et dans n'importe quelle poche.

Lorsque ces conditions ne sont pas respectées ou qu'une faute a été commise, **l'adversaire** a le choix entre :

- "RECASSER" lui-même ou laisser son adversaire "RECASSER".
- continuer la partie en acceptant la table telle qu'elle se présente avec bille en main derrière la ligne de départ

La casse n'est pas alternée. Le vainqueur d'une manche a le choix de la casse pour la manche suivante.

#### **Article 1.3.03 - La bille huit empochée à la casse.**

Si la 8 est empochée à la casse avec ou sans autres billes de tir, **le joueur** peut demander :

- une nouvelle casse avec le triangle reformé.
- le positionnement de la 8 sur le point de remplacement et continuer de jouer sans bille en main. Il n'y a pas faute. Si d'autres billes avaient été empochées, elles restent dans les poches.

Si la blanche et la 8 sont empochées sur la casse avec ou sans autres billes, **l'adversaire** choisit :

- une nouvelle casse avec le triangle reformé.
- d'accepter la table avec la 8 sur le point de remplacement et la bille blanche en main derrière la Ligne de Départ, les billes éventuellement empochées restent dans les poches.

### **Article 1.3.04 - Faute avec la bille blanche à la casse.**

Si le joueur empoché ou éjecte la bille blanche à la casse, c'est une faute :

- les billes empochées ne sont pas remises sur la table.
- la table est libre.
- l'adversaire a bille en main derrière la Ligne de Départ.

NOTA : Il ne peut jouer les billes derrière la Ligne de Départ que si la bille blanche franchit la ligne.

### **Article 1.3.05 - Choix du groupe**

Le choix des billes pleines ou cerclées n'est pas déterminé à la casse, même si des billes d'un seul groupe ou des deux sont empochées. Le choix du groupe n'est déterminé que lorsqu'un joueur empoché régulièrement une bille annoncée, après le coup de la casse.

1. Tant que les groupes de billes ne sont pas attribués, les joueurs peuvent utiliser toutes les combinaisons (sauf avec la 8 en premier contact) pour empocher la bille qui déterminera son groupe.
2. Avant le choix du groupe, si une ou plusieurs billes non annoncées sont empochées à la casse ou dans les reprises qui suivent, sans que la bille annoncée pour déterminer le choix ne soit également empochée, la table est toujours libre

### **Article 1.3.06 - Annonces en cours de partie**

1. Après que les groupes de billes aient été attribués, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement.  
L'arbitre est le seul juge pour accepter ou refuser le coup.  
En cas de refus, la main passe.
2. Une bille de son groupe qui tombe dans la mauvaise poche ne compte pas, ce n'est pas une faute mais le joueur perd son tour.

### **Article 1.3.07 - Déroulement de la partie**

1. Tant qu'un joueur annonce et empoché correctement les billes de son groupe, il continue sa série.  
Ceci est valable même si des billes adverses sont empochées à la condition que le coup ait été régulièrement joué. En cas de faute sur un coup, si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, elles ne seront pas remises en jeu.
2. La partie est considérée gagnée dès qu'un joueur empoché correctement toutes les billes de son groupe et dans le coup suivant la bille numéro 8.
3. La partie est perdue quand :
  - la bille 8 est empochée en cours de partie.
  - la bille 8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse).
  - la bille 8 est empochée à la suite d'une faute
  - la bille 8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.
  - la bille blanche est empochée ou sort de la table dans le même coup que l'empochage de la bille 8.

#### 4. Coups réguliers :

Pour tous les coups, (sauf à la casse et lorsque la table est ouverte) le joueur doit toucher d'abord une bille de son groupe et :

- empocher une bille numérotée
- ou faire en sorte que la bille blanche ou n'importe quelle bille numérotée touche une bande.

#### 5. Coups de sécurité « safe » :

Pour des raisons tactiques, un joueur peut choisir d'empocher une bille de but évidente, et puis passer la main, à condition d'annoncer le coup au préalable. Un coup de sécurité est défini comme coup régulier. Si le joueur a l'intention de jouer la sécurité en empochant une bille de but évidente, il faut qu'il annonce le coup au préalable à son adversaire. S'il ne le fait pas, et si l'une des billes de but du joueur est empochée, il sera obligé de tirer de nouveau. Toute bille empochée lors d'un coup de sécurité reste empochée.

Pour que le coup de sécurité soit valable, il faut :

- après impact avec une bille de but qu'une bille de but ou la bille blanche touche une bande.
- ou empocher une ou plusieurs billes.

(Nota : Si ces conditions ne sont pas remplies, c'est une faute et la main passe à l'adversaire. En cas d'empochage, les billes ne sont pas remises en jeu.)

### ***Article 1.3.08 - Billes empochées irrégulièrement***

Une bille de but est considérée comme ayant été empochée irrégulièrement lorsque :

- celle-ci est empochée alors que le joueur commet une faute.
- la bille annoncée ne rentre pas dans la poche indiquée.

Nota : les billes empochées irrégulièrement ne sont pas ressorties.