

Chapitre 4 : JEU DE LA 9

Article I.4.1 - **But du Jeu**

Le Jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et les 9 billes numérotées de 1 à 9. Les billes doivent être jouées par ordre croissant de numéro (de 1 à 9). La partie est gagnée lorsque la bille n°9 est régulièrement empochée.

Le match se joue en plusieurs parties dont le nombre est préalablement défini.

Le jeu se joue sans annonce sauf cas particuliers.

Article I.4.2 - **Mise en place des billes**

Les billes sont disposées en forme de losange dans le triangle.

La bille n°9 est positionnée sur le point de remplacement



Toutes les autres billes sont placées indifféremment autour de la n°9 **sans schéma déterminé ou intentionnel**.

Leurs positions doivent être différentes à chaque nouveau rack. Remettre les billes dans la même position pourrait être considéré comme un comportement anti sportif.

Article I.4.3 - **Casse de départ**

Le joueur a « bille en main » derrière la ligne de départ.

Il doit toucher obligatoirement la bille n°1 sinon la casse est comptée comme une faute.

S'il touche la bille n°1 et qu'aucune bille n'est empochée à la casse, au moins quatre billes de but doivent avoir touché une bande sinon la casse est comptée comme une faute.

En cas de faute à la casse, l'adversaire a « bille en main » sur toute la surface de jeu.

La règle des 3 billes

Si le triangle utilisé pour faire le rack est un triangle classique, cette règle ne s'applique pas.

Si la technique utilisée pour coller les billes est le marquage du tapis ou un triangle de type Magic Ball Rack par exemple (cf. [Article 1.2.4](#)), la règle des 3 billes s'applique.

À la casse, au moins 3 billes de but doivent avoir été empochées ou avoir franchi la ligne de départ.

Le joueur garde donc la main si et seulement si :

- Deux billes de but franchissent la ligne de départ et une seule bille de but est empochée, ou
- Une bille de but franchit la ligne de départ et deux billes de but sont empochées, ou
- Trois billes de but au moins sont empochées, même si aucune bille de but ne franchit la ligne de départ.

Toute bille de but est considérée avoir franchi la ligne si une partie la dépasse, en se plaçant dans l'axe de la ligne pour le vérifier.

Une bille de but qui franchit la ligne de départ et qui est empochée compte pour un et non pour deux.

Si ces conditions sont remplies, le joueur garde la main. La casse est donc régulière.

Sinon, la casse est considérée comme irrégulière (il y a « dry-break »), le joueur passe la main à l'adversaire.

Dans ce cas, si la bille n°9 a été empochée, elle est remise sur le point de remplacement.

L'adversaire peut donc :

- Accepter la table telle quelle mais ne peut pas jouer de coup de dégagement (push-out)
- Refuser la table et redonner la main au joueur qui a cassé. Mais celui-ci peut par contre jouer un coup de dégagement (push-out)

Si la casse est régulière, et que la bille n°9 est empochée, la partie est gagnée.

Article I.4.4 - **Le coup de dégagement (push-out)**

En cas de casse régulière, le joueur qui a la main après la casse peut jouer un coup de dégagement (push-out).

Il doit être annoncé clairement avant de jouer le coup. Les alinéas b & c de l'Article 1.2.9 sont alors suspendus pour ce coup uniquement.

Si le joueur empoche la bille n°9 sur un coup de dégagement (push-out), elle est automatiquement remise sur le point de remplacement. Toutes les autres billes restent empochées.

Si aucune faute n'est commise pendant ce coup, le joueur laisse le choix à l'adversaire de prendre la table telle quelle ou bien de laisser rejouer le joueur.

S'il y a faute, l'adversaire a « bille en main » sur toute la surface de jeu.

Article I.4.5 - **Déroulement de la partie**

Le joueur doit toujours jouer les billes de but dans l'ordre croissant des numéros de 1 à 9. Il peut empocher une autre bille tout en touchant d'abord la bille qui a le plus petit numéro (ex : toucher la bille n°1 pour empocher la bille n°5).

Il n'annonce pas la bille ni la poche.

Tant que le joueur empoche par un coup régulier une bille (sauf pendant le coup de dégagement (push-out)), il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute ou empoche la bille n°9.

S'il empoche par un coup régulier la bille n°9 sur n'importe quel coup, il gagne la partie.

Article I.4.6 - **Cas de la bille n°9**

Lorsque la bille n°9 est éjectée de la surface de jeu (à la casse ou pendant la partie) ou bien est empochée irrégulièrement (une faute est commise en même temps), elle doit être remise sur le point de remplacement et la partie continue suivant les règles applicables. Les autres billes restent empochées. Si une bille occupe déjà le point de remplacement, la bille n°9 sera placée derrière celle-ci dans l'axe de la ligne de remplacement, **au plus proche de cette bille mais sans la toucher.**

Article I.4.7 - **Les 3 fautes consécutives**

Si un joueur commet trois fautes consécutives lors d'une même partie c'est-à-dire qu'il commet **trois** fautes de suite (elles ne sont pas entrecoupées par un coup régulier), il perd la partie.

Voir la liste des fautes Article 1.2.9

Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou l'arbitre doit avertir le joueur concerné qu'il a déjà commis deux fautes. Cette notification doit lui être clairement annoncée. Si l'avertissement n'est pas notifié et qu'une troisième faute est commise, elle ne sera pas considérée comme une troisième faute consécutive, et le nombre de fautes consécutives reste à deux.