Chapitre 6 : JEU DU 14/1 CONTINU

Article I.6.1 - **But du jeu**

Le 14/1 continu se joue avec les 15 billes numérotées et la bille blanche. Chaque bille empochée régulièrement compte pour 1 point et le premier joueur à atteindre le score demandé gagne le match ou à défaut, le joueur ayant le plus de points à la fin des reprises s'il y en a. À chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle cette bille sera empochée.

On parle de 14/1 « continu » car au bout de 14 billes empochées, la 15ème bille reste à son emplacement sur la surface de jeu, le triangle est reformé avec les 14 autres, sans la bille de pointe, et le joueur continue de jouer.

Article I.6.2 - **Mise en place des billes**

Les 15 billes numérotées sont enserrées dans le triangle.

La bille de pointe doit être placée sur le point de replacement
Toutes les billes sont placées librement dans le triangle
On privilégie le placement des billes n°1 et 5 aux extrémités du triangle

Article I.6.3 - **Casse de départ**

Les règles suivantes s'appliquent à la casse de départ :

a) Le joueur A à « bille en main » derrière la ligne de départ

b) La casse de départ est régulière si la bille blanche et deux billes de but touchent une bande après que la blanche ait touché le rack de billes, sinon il y a « faute à la casse ». Le joueur A subi alors **une pénalité de -2 points** sur son score.

c) Si la casse de départ est irrégulière (le point b n'est pas atteint), le joueur B peut alors accepter la table telle quelle et jouer son tour ou bien demander au joueur A de refaire une casse de départ, les billes sont alors remises dans le rack et le joueur doit refaire une casse de départ. Il garde sa pénalité au score.

d) Tant que la casse de départ est irrégulière, le joueur B peut demander au joueur A de la refaire autant de fois que nécessaire, le joueur A cumule alors les pénalités de point à chaque casse de départ irrégulière.

e) Si la bille annoncée est empochée, le joueur A continue de jouer, et il n'a pas à remplir les critères du point b.

f) Dans le cas d'une casse de départ régulière, et où le joueur commet une faute classique (cf. Article 1.2.9), il est **pénalisé de -1 point** sur son score. La partie continue normalement.

g) Dans le cas d'une casse de départ irrégulière, et où le joueur commet une faute classique, **il est pénalisé de -2 points (casse irrégulière) -1 point (faute), soit donc un total de -3** points sur son score. Le jeu reprend comme au point c.

Article I.6.4 - **Déroulement de la partie**

L'annonce des billes

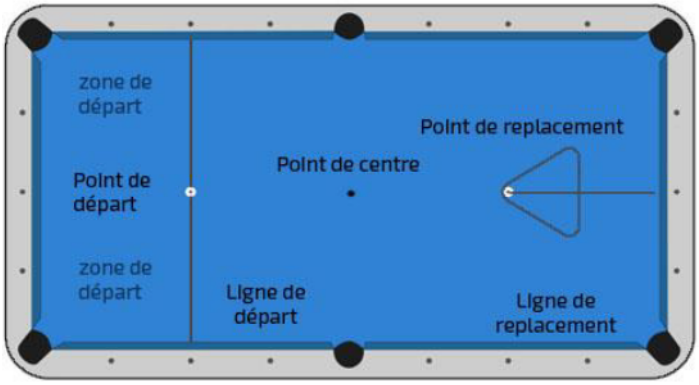
Le joueur annonce la bille et la poche à chaque coup. S'il est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour 1 point, et le joueur continue ainsi sa série jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute. Dans le cas où plusieurs billes sont empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille empochée vaut 1 point supplémentaire.

Il est possible de ne pas annoncer la bille et la poche lorsque celles-ci sont évidentes et ne nécessitent pas d'effectuer de combinaisons, les joueurs doivent par contre s'être mis d'accord (entre eux ou avec l'arbitre) sur ce point avant le démarrage du match.

Dans le cas où le joueur n'a pas nommé la bille et/ou la poche désignée et que le coup n'est pas considéré comme « évident », l'arbitre est le seul juge pour déterminer si c'était voulu en fonction de la position du joueur. Il a alors la possibilité soit de compter un point lorsque le coup a été régulièrement joué et de le laisser continuer, soit de décider de passer la main à son adversaire. La bille empochée est alors ressortie et replacée sur la surface de jeu (voir schéma ci-dessous).

Si aucune bille n'a été empochée lors d'un coup, la bille blanche ou n'importe quelle bille de but sur la table doit avoir au moins touché une bande après le contact, sinon c'est considéré comme une faute et le joueur est pénalisé de -1 point au score.

Toutes les billes empochées lors d'un coup irrégulier (mauvaise annonce, faute…), sont remises sur le point de replacement, ou le point le plus proche de celui-ci dans son axe vers le haut du billard (ci-dessous la ligne rouge). Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sortent de la surface de jeu.

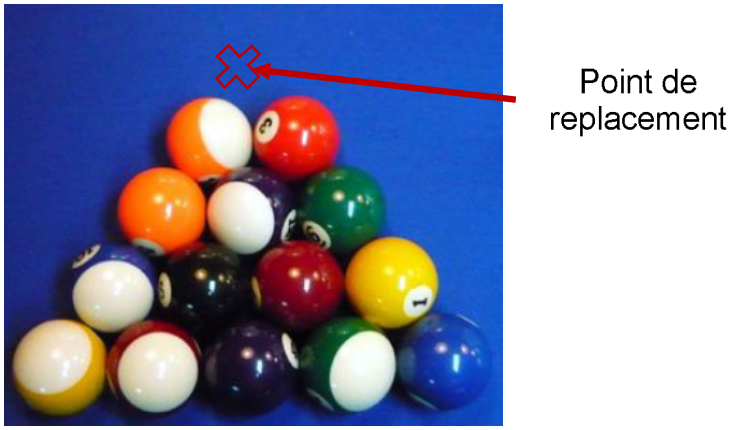


La défense ou coup de sécurité

Le joueur peut annoncer « défense » (ou « safe ») sur <u>un coup régulier</u>. Il passe alors la main à son adversaire et toutes les billes empochées lors de ce coup sont ressorties et placées sur le point de replacement ou le point le plus proche de celui-ci dans son axe vers le haut du billard (ci-dessus la ligne rouge).

Reformer le rack

Une fois que 14 billes sont empochées, le rack est reformé comme suit :



Les billes sont placées aléatoirement dans le triangle, la quinzième bille restée sur la surface de jeu ne bouge pas de son emplacement, la blanche non plus, sauf dans certains cas particuliers. (<u>Article 1.6.6</u>)

Le joueur utilise naturellement cette 15ème bille pour « casser » le triangle en l'empochant, et peut ainsi continuer sa série.

Article I.6.5 - **Les tours de jeu ou reprises**

Afin de limiter le jeu dans le temps, il est possible de figer le nombre de tours de jeu, aussi appelés « reprises », c'est-à-dire le nombre de tours de chaque joueur.

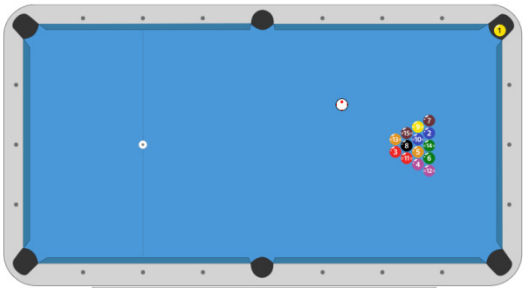
Par exemple : un match se joue en 50 points et/ou 30 reprises

Le match se termine quand l'un des joueurs a atteint 50 points avant d'avoir atteint les 30 reprises ou à la fin des 30 reprises si aucun n'a atteint les 50 points, celui qui a alors le meilleur score gagne.

En cas d'égalité au score à la fin du nombre de reprises réglementaires, le match se prolonge alors de 5 reprises supplémentaires et ce jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

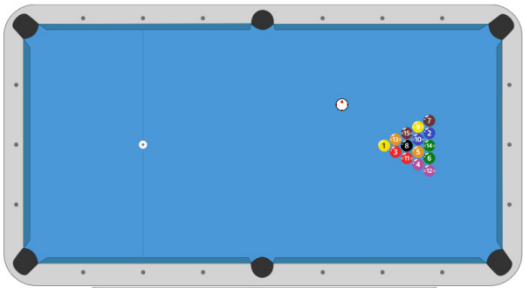
Article I.6.6 - **Cas particuliers**

1. Après avoir reformé le triangle, si le joueur empoche la 15ème bille de façon irrégulière (faute, ou défense) et que **le triangle n'est pas touché**, le triangle est reformé avec les 15 billes.



AVANT

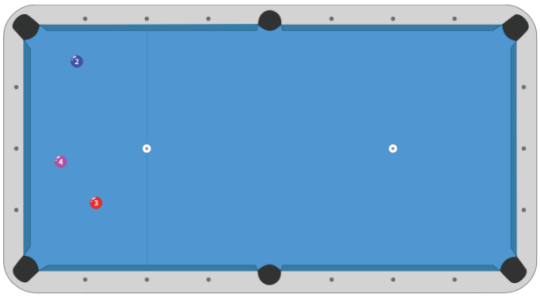
APRÈS



Pour ce schéma : Si le joueur avait annoncé « défense » avant d'empocher la bille de casse et que la blanche est toujours sur la surface de jeu, on reforme le triangle mais la blanche reste à son emplacement.

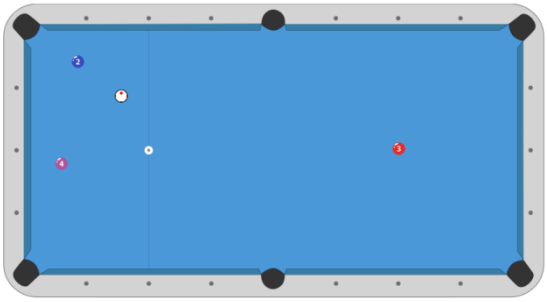
2. Si le triangle n'a pas été touché après avoir empoché la 15ème bille de façon régulière, il est possible de refaire le triangle de 14 billes avant de jouer le coup de suivant.

3. Quand un joueur a "bille en main" derrière la ligne de départ et que toutes les billes de but sont situées derrière la ligne de départ, le joueur peut alors demander de mettre sur le point de replacement la bille la plus proche de la ligne de départ. Si deux billes sont à égale distance de la ligne, le joueur peut alors désigner la bille de son choix.



AVANT

APRES



4. La défense est autorisée à condition que l'annonce ait été faite à l'arbitre. Après avoir touché une bille de but, n'importe quelle bille doit toucher une bande, ou bien une bille de tir doit être empochée. Si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe. Si par un "coup de sécurité" régulièrement joué, une bille de but est empochée, celle-ci sera placée sur le point de replacement ou à proximité de celui-ci s'il était occupé (cf. Article 1.6.4). Le point n'est pas compté.

5. Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le point de départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point).

Dans certains cas, la bille blanche et la 15ème bille doivent être replacées comme suit :

Si la 15ème bille \ Si la bille blanche est	Dans le triangle	Hors du triangle & hors du point de départ	Sur le point de départ
Est dans le triangle ou empêche de refaire le rack de 14 billes	Bille en main derrière la ligne de départ	Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Sur le point de replacement	**Sur le point de départ**	**Sur le point du centre**
Est empochée en même temps que la 14ème bille	Bille en main derrière la ligne de départ	Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Rack de 15 billes	**Rack de 15 billes**	**Rack de 15 billes**
Est derrière la ligne de départ & Hors du point de départ	Bille en main derrière la ligne de départ	Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Ne bouge pas	**Ne bouge pas**	**Ne bouge pas**
Est hors de la zone de départ & Hors du point de départ	Bille en main derrière la ligne de départ	Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Ne bouge pas	**Ne bouge pas**	**Ne bouge pas**
Est sur le point de départ	Sur le point du centre	Ne bouge pas	
	Ne bouge pas	**Ne bouge pas**	

Dans le cas où la bille de casse (15ème bille) est irrégulièrement empochée ou bien empochée avec annonce d'une défense, la bille est ressortie et replacée comme suit :

Si le rack de 14 billes n'a pas été touché

Il est reformé avec les 15 billes

Si le rack de 14 billes a été touché

La bille est replacée sur la ligne de replacement comme dans l'article I.6.4

NB : Dans le cas où la 15ème bille serait sur le point de replacement (car replacée après une empoche illégale par exemple) et non touchée par une bille, le triangle est reformé à 15 billes.

Article I.6.7 - **Fautes et pénalités**

Chaque faute est sanctionnée par une pénalité de -1 point pour le joueur qui l'a commise. Le joueur adverse prend alors la main avec la même table, il n'y a pas de bille blanche en main.

Si la blanche est empochée ou sortie de la surface de jeu, le joueur adverse a alors bille en main derrière la ligne de départ.

Dès qu'un joueur exécute un coup régulier, le décompte des fautes précédentes est remis à zéro.

Toutes les billes ayant été empochées pendant le coup où la faute a été commise sont ressorties et replacées selon l'Article 1.6.4.

La règle des 3 fautes consécutives

Lorsqu'un joueur commet consécutivement 3 fautes, il est non seulement pénalisé de -1 point par faute (soit -3 points au score), mais il prend une pénalité supplémentaire de -15 points soit -18 points au total.

Le décompte des fautes du joueur pénalisé est ramené à zéro, le triangle est reformé avec les 15 billes et le joueur pénalisé doit recasser selon les règles de la casse de départ.

Dans le cas d'un comportement antisportif

Le joueur prend une pénalité de -15 points sur son score en plus de l'avertissement.

Voir Article 1.2.17