

## LE JEU DE LA NEUF

(édition 2004)

### Règlement officiel sanctionné par la Fédération Québécoise des sports de billard

Au Jeu de la Neuf, les règles générales du billard à poches s'appliquent, sauf lorsque contredites par les règles suivantes.

#### Généralités

On joue avec neuf boules numérotées de 1 à 9, ainsi qu'avec la boule Blanche (ci-après appelée « la Blanche »). À chaque coup joué, la Blanche doit toucher la boule portant le plus petit numéro sur la table ; cependant, les boules n'ont pas à être empochées par ordre numérique. La partie débute lors du bris, alors que la Blanche traverse la ligne du haut. Lorsqu'un joueur empoché une boule sur un coup légal, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate un coup, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la manche en empochant la 9. Lorsqu'un joueur rate un coup, son adversaire doit reprendre le jeu sans modifier la position des boules. Lorsqu'un joueur commet une faute, son adversaire reprend le jeu, mais il peut placer la Blanche n'importe où sur la table. Les joueurs n'ont jamais à annoncer leurs coups. Un match se termine lorsqu'un joueur a remporté le nombre de parties déterminées à l'avance par les participants ou par les organisateurs de la rencontre. Le gagnant d'une manche effectue le bris de la manche suivante.

#### Placement des boules

Les boules sont disposées en forme de losange, avec la boule 1 sur la mouche au sommet du losange, la 9 au centre et les autres boules au hasard. Les boules doivent être regroupées dans le losange en les serrant au mieux, afin que chaque boule touche les boules adjacentes. Pour l'exécuter, le joueur qui effectue le bris place la Blanche n'importe où dans la zone de départ.

#### Bris

Les règles concernant le bris sont les mêmes que pour les autres coups, à l'exception de ce qui suit :

- Le joueur qui effectue le bris doit atteindre la boule numéro 1 d'abord, et empocher une (1) boule ou projeter à la bande au moins quatre (4) boules.
- Si la Blanche est empochée ou projetée hors de la table, ou si les conditions précédentes ne sont pas remplies, il y a faute et l'adversaire a la Blanche en main n'importe où sur la table.
- Si le joueur qui effectue le bris projette une des boules numérotées hors de la table, il y a faute et l'adversaire a la Blanche en main. La boule projetée n'est pas remise sur la table, sauf s'il s'agit de la 9, qui doit être replacée sur la mouche.

S'il empoché correctement la 9 en touchant d'abord la boule numéro 1 et en ayant positionné la Blanche dans la zone de départ, le joueur qui a effectué le bris gagne la manche.

### Déroulement du jeu

En plus de l'opportunité de jouer un coup d'évitement

(« push out » — voir la règle) et dans la mesure où le bris répond aux critères de la règle du bris, le joueur ayant effectué le bris continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate, qu'il commette une faute, ou qu'il gagne la partie.

Lorsque le joueur rate ou commet une faute, son adversaire reprend le jeu dans l'état où il est. La partie se termine quand la 9 est empochée sur un coup légal ou si l'arbitre y met fin (forfait) par suite d'une infraction majeure aux règlements.

### Déplacement de la Blanche

Le joueur qui a Blanche en main et qui n'est pas en position de tir peut déplacer la Blanche avec la main, le bois de la baguette, la virole ou le procédé (« tip »).

- Si le joueur est en position de tir ou si l'adversaire et/ou l'arbitre juge qu'il est en position de tir et qu'il déplace la Blanche :

il n'y a pas faute si :

la Blanche entre en contact avec une boule numérotée et qu'une boule numérotée est empochée, ou que la Blanche ou une boule numérotée atteint une bande.

il y a faute si :

la Blanche n'entre pas en contact avec une boule numérotée ; ou la Blanche entre en contact avec une boule numérotée, mais ni la Blanche ni une boule numérotée n'atteint une bande.

### Erreur quant à la Blanche

Si, par distraction ou inadvertance, un joueur utilise une autre boule que la Blanche comme boule de choc, il s'agit d'une faute. L'adversaire a la Blanche en main n'importe où sur la table.

### Coup d'évitement (« push out »)

Immédiatement après le bris, le joueur qui doit jouer peut se prévaloir d'un coup d'évitement afin de déplacer la Blanche en vue du coup suivant. Lors d'un tel coup, il n'est pas nécessaire de projeter la Blanche à la bande ou de toucher une boule numérotée, mais toutes les autres règles s'appliquent. Il n'y a pas de faute lors d'un coup d'évitement si toutes les règles (sauf celles énumérées à fautes et à coup manqué ci-après) sont respectées. Le joueur doit annoncer un coup d'évitement avant de l'exécuter, sinon le coup sera jugé normal. Les boules empochées lors d'un coup d'évitement le demeurent, sauf la 9, qui est replacée sur la mouche.

À la suite d'un coup d'évitement légal, l'adversaire a le choix de jouer la Blanche à partir de la nouvelle position, ou de remettre son tour au joueur qui a effectué le coup d'évitement.

Lorsque le joueur qui exécute le bris empoche la Blanche

lors du bris, l'adversaire ne peut se prévaloir d'un coup d'évitement.

### Fautes

Lorsqu'un joueur commet une faute, il doit céder la place à son adversaire. Aucune boule empochée n'est replacée sur la table, à l'exception de la 9 qui est replacée sur la mouche, si elle a été empochée

illégalement. Le joueur adverse a la Blanche en main n'importe où sur la table. Plusieurs fautes commises sur un même coup ne comptent que pour une seule faute.

#### Coup manqué

Il y a faute lorsque la Blanche touche d'abord une boule autre que celle portant le plus petit numéro sur la table.

#### Bande après contact

Après le contact de la Blanche avec la boule portant le plus petit numéro, et si aucune boule n'est empochée par la suite, il y a faute si la Blanche ou toute autre boule n'atteint pas une bande.

#### Blanche empochée

Lorsqu'un joueur empoche la Blanche lors qu'un coup, l'adversaire a la Blanche en main n'importe où sur la table.

#### Blanche en main

Le joueur ayant la Blanche en main peut placer celle-ci n'importe où sur la table. La Blanche ne peut être placée en contact avec une autre boule. Le joueur peut ajuster la position de la Blanche tant qu'il n'a pas joué son coup.

#### Boules projetées

Une boule est jugée projetée hors de la table lorsqu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la boule projetée n'est pas remplacée sur la table, à l'exception de la 9, qui est remplacée sur la mouche. L'adversaire reprend le jeu avec la Blanche en main.

#### Coups sautés

- Les coups sautés 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 réglementaire de quarante (40) pouces et plus.
- Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des coups sautés est prohibé.
- Toute fausse queue lors d'une tentative de coup sauté est considérée comme une faute.
- Il n'y a pas faute lorsque la Blanche saute par-dessus une ou plusieurs boules numérotées après avoir touché la bande.
- Il n'y a pas faute lorsqu'une boule numérotée saute par-dessus une autre boule numérotée.

#### Boule en mouvement

Lorsqu'une boule est en mouvement ou pivote sur elle-même, que ce soit la Blanche ou une autre boule, on ne peut jouer tant qu'elle ne s'est pas immobilisée. Le défaut de se conformer à cette règle constitue une faute et l'adversaire a la Blanche en main n'importe où sur la table.

#### Coup poussé (« Push »)

Lorsque la Blanche et la boule portant le numéro le plus petit sur la table sont proches mais ne sont pas en contact, un coup poussé peut être joué. Le joueur doit obligatoirement frapper la Blanche en s'assurant que l'axe de la baguette (45°) ne traverse pas la boule numérotée. Il y a faute si la Blanche suit la même direction que la boule numérotée (figure 3).

#### Trois fautes consécutives

Lorsqu'un joueur commet trois (3) fautes consécutives en autant de présences à la table et au cours de la même partie, il perd la partie. Le joueur doit être avisé par son adversaire lorsqu'il a deux (2) fautes consécutives contre lui.

#### Fin de la partie

La partie se termine lors de l'empochement légal de la boule numéro 9, lorsque le joueur perd la partie comme suite à trois (3) fautes consécutives, ou dans le cas d'une faute majeure, telle un comportement antisportif.