

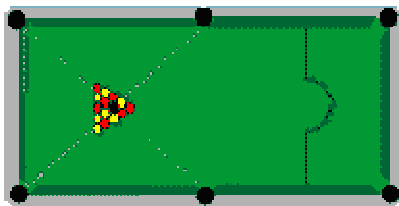
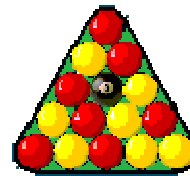
## Règles du billard Anglais ou « 8 pool »

Ces règles sont celles homologuées par la F.F.B (Fédération Française de Billard) et sont utilisées notamment dans les championnats A.F.E.B.A.S. (Association Française des Etablissements de Billards Anglais Superleague).

La partie est gagnée par le joueur ou l'équipe qui, après avoir empoché les 7 billes de sa couleur, empoche légalement la bille noire (n°8) de manière directe ou non dans une des poches.

### Préparation du jeu

Les boules doivent être disposées en triangle de la façon suivante :



La noire doit être positionnée à l'intersection de deux diagonales comme indiqué sur le schéma ci-contre.

### But du jeu

Le joueur qui débute la partie (qui casse) peut être désigné de deux façons :

- pile ou face (de moins en moins fréquent dans le monde du billard)
- tirage à la bande (ou à la boule) : celui des deux joueurs qui est le plus proche de la bande a le choix de la casse.

En général depuis les nouvelles règles avec le choix des couleurs à la casse, il est de plus en plus rare de voir un joueur laissé son adversaire casser.

### Déroulement du jeu

Si un joueur empoche une ou plusieurs billes, il peut continuer à jouer jusqu'à ce que lors d'un tir :

- il n'empoche aucune bille,
- il commet une faute.

Un tir n'est valable que si la blanche jouée touche en premier une bille du même groupe de couleur que celui du joueur.

Un joueur peut empocher à tout moment une bille de la couleur adverse si la blanche touche sa couleur et qu'au moins une de ses billes soit empochée (il n'y a aucune notion de bille rentrée avant l'autre

comme certaines personnes le pensent encore).

## **Début de la partie**

Le joueur cassant peut placer la bille blanche où il le désire à l'intérieur du D tracé sur le tapis.

Le joueur doit empocher une bille ou faire en sorte que trois billes autres que la blanche touche une bande. Si ce n'est pas le cas, la casse n'est pas valable et le triangle doit être reformé. L'adversaire aura alors la main et bénéficiera d'un tir libre à la suite duquel il doit annoncer sa couleur puis il jouera normalement.

Si la casse est valide, le joueur doit obligatoirement annoncer la couleur qu'il choisit même s'il n'a rien rentré ou alors s'il a rentré plusieurs boules de différentes couleurs ou s'il y a une faute sur la casse. Cette couleur sera la sienne durant toute la partie.

Si la noire rentre lors de la casse, celle-ci est à refaire par le même joueur sans aucune pénalité même si une faute a été commise.

## **Fautes**

Empocher la blanche

Toucher avec la blanche une bille adverse avant une de son groupe de couleur (sauf lors du tir libre lié à une pénalité comme vous le verrez plus loin)

Ne toucher aucune bille avec la blanche

Faire sauter la blanche au dessus d'une bille ou d'une partie d'une bille avant qu'elle n'ait touché une bille

Toucher la noire directement alors qu'il reste au joueur des billes de sa couleur. (sauf lors d'un tir libre)

Empocher une bille adverse (sauf tir libre ou si le joueur a rentré une de ses billes)

Faire sortir une bille du jeu :

- si la noire sort, il faut la remettre sur sa position initiale ou au plus près sans toucher une autre bille sur l'axe reliant ce point au centre du D

- si la bille blanche sort, elle doit être replacée à l'intérieur des limites du D tant que les billes sont sur l'ardoise recouverte de tapis, elles sont valables. Une bille peut donc rouler sur une bande.

Toucher une bille avec un vêtement ou une partie du corps

Ne pas avoir au minimum un pied en contact avec le sol

Jouer ou toucher avec la queue une autre bille que la blanche

Jouer quand ce n'est pas son tour

Jouer quand les billes roulent encore

Jouer avant qu'une ou plusieurs billes n'aient été repositionnées

Jouer la blanche avec une partie de la canne autre que le procédé

Frapper la blanche plus d'une fois avec la queue de billard

Ne pas annoncer clairement le choix de la couleur à la casse

Faire une faute à la casse

Poussette