

## LE JEU DE LA HUIT

(Édition 2004)

Règlement officiel sanctionné par la Fédération Québécoise des Sports de Billard

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

### **Généralités**

On joue avec quinze boules numérotées de 1 à 15, ainsi qu'avec la boule Blanche (ci-après appelée la « Blanche »).

Les boules numérotées sont divisées en deux catégories : les Basses (1 à 7) et les Hautes (9 à 15).

Chacun des joueurs doit empocher les boules d'une seule catégorie. Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup jugé légal, il reste à la table et continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la 8.

Lorsqu'un joueur rate son coup, son adversaire doit reprendre le jeu sans modifier la position des boules.

Une partie se termine lorsqu'un joueur a empoché toutes les boules de sa catégorie et ensuite, la boule 8.

### **Placement des boules**

Les boules sont disposées en forme de triangle au bas de la table avec la boule qui termine la pointe du triangle sur la mouche et la 8 au centre, une boule Basse et une boule Haute aux deux autres extrémités du triangle et le reste des boules disposées de façon aléatoire. Pour l'exécuter, le joueur qui effectue le bris place la Blanche n'importe où dans la zone de départ.

### **Bris**

Au jeu de la 8, le bris est alternatif. On détermine par l'aller-retour le joueur qui effectue le premier bris.

Le gagnant a le choix d'effectuer le bris ou de laisser son adversaire l'effectuer. Par la suite, le bris sera alternatif. Le joueur qui effectue le bris peut continuer à jouer s'il a empoché légalement une boule lors du bris.

Pour être considéré comme légal, un bris doit respecter les règles suivantes :

- Le joueur qui effectue le bris doit placer la Blanche derrière la ligne du haut (zone de départ) et doit empocher une 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 alors le choix de jouer les boules dans leur position ou de reformer le triangle; s'il choisit de reformer le triangle, il a le choix d'effectuer un nouveau bris ou de permettre à l'adversaire de l'effectuer.

- 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 8, qui doit être replacée sur la mouche.
- Si le joueur qui effectue le bris empoche la 8 uniquement, il gagne la partie. Si la 8 et la Blanche sont empochées lors du bris, l'adversaire a le choix de reprendre le bris ou de replacer la 8 sur la mouche et de commencer son tour avec la Blanche en main n'importe où sur la table.
- Si le joueur qui effectue le bris empoche la 8 et une autre boule il effectue le bris à nouveau.

### **Déroulement du jeu**

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. Lorsqu'un joueur a empoché légalement toutes les boules de son groupe, il tente d'empocher la HUIT.

À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe (Basses ou Hautes) en premier et empocher une boule numérotée de son groupe ou faire en sorte que la Blanche ou une boule numérotée percute la bande.

Note : Un joueur peut projeter la Blanche à la bande avant qu'elle ne frappe une boule de son groupe; cependant, après le contact, il doit empocher une boule de son groupe ou faire en sorte que la Blanche ou toute autre boule percute la bande, sinon il y a faute.

### **Déplacement de la Blanche**

Le joueur qui a la 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 une boule numérotée est empochée, ou 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.

### **Table ouverte**

La table est dite « ouverte » tant que le choix des groupes (Hautes ou Basses) n'a pas été déterminé.

Lorsque la table est ouverte, il est permis de frapper une Haute ou une Basse en premier afin d'empocher une boule choisie. Cependant, lorsque la table est ouverte et que la 8 est frappée en premier, la boule empochée ne compte pas. Elle reste empochée et le joueur

perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte et la Blanche demeure où elle est.

En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

### **Choix des groupes**

Le choix des Hautes ou les Basses n'est pas déterminé par les boules empochées lors du bris. Si, lors du bris, une boule de l'un des groupes est empochée, la table demeure ouverte pour le joueur qui a effectué le bris. Si aucune boule n'a été empochée lors du bris, la table est ouverte pour l'adversaire.

### **Coups sautés et massés**

- 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.

Il y a faute lors d'un coup sauté ou massé si le joueur déplace une boule autre que celle à jouer lors de son coup.

### **Faute**

Lorsqu'un joueur commet une faute, il doit céder la place à son adversaire. Aucune boule empochée n'est replacée sur la table. Le joueur adverse a la Blanche en main n'importe où sur la table. Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Plusieurs fautes commises sur un même coup ne comptent que pour une seule faute.

### **Combinaisons**

Les combinaisons sont permises. Cependant, on ne peut utiliser la 8 comme première boule d'une combinaison sauf dans le cas d'une table ouverte (voir règle de la table ouverte)

### **Boules empochées illégalement**

Une boule numérotée est empochée illégalement lorsqu'elle est empochée alors qu'une faute a été commise. Les boules empochées illégalement demeurent empochées.

### **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 replacée sur la table à l'exception de la 8, qui est replacée sur la mouche. L'adversaire reprend le jeu avec la Blanche en main.

### **Jouer la 8**

Lorsqu'un joueur tente d'empocher la 8, l'empochement de la Blanche ou une faute n'amène pas une perte de la partie si la 8 n'est pas empochée ou projetée hors de la table. L'adversaire obtient la Blanche en main. On ne peut jamais empocher la 8 au moyen d'une combinaison.

### **Perte de la partie**

Un joueur perd la partie s'il :

- commet une faute tout en empochant la 8 ;
- empoché la 8 avant d'avoir empoché toutes les boules de son groupe ou en jouant la dernière boule de son groupe ;
- projette la 8 hors de la table lors de la partie ;
- empoché la 8 dans une autre poche que celle annoncée.

Toute faute doit être déclarée avant le coup suivant, sinon elle ne sera pas retenue contre le joueur fautif.

### **Partie nulle**

Si, en trois (3) présences consécutives à la table par chaque joueur (6 présences au total), les joueurs estiment que la tentative d'empocher ou de déplacer une boule numérotée résulterait en une perte de partie, on reforme le triangle et le bris est accordé au joueur initial. La règle de la partie nulle ne s'applique que lorsque la 8 et deux boules numérotées demeurent sur la table.