

JEU DE LA 8

3.1 - But du jeu

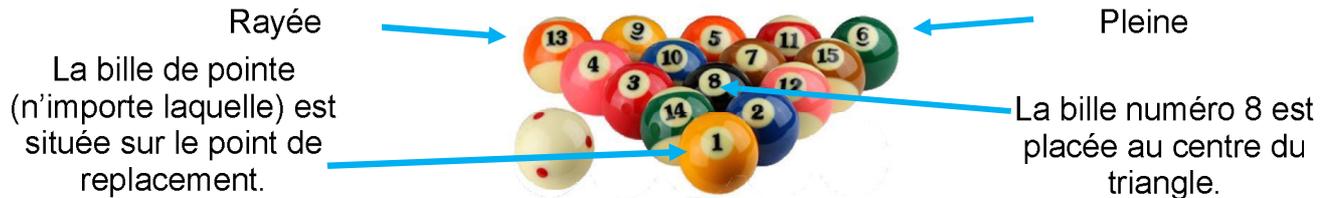
Le jeu de la 8 se joue avec les 15 billes numérotées et la bille blanche. Chaque joueur a son groupe de 7 billes, les pleines ou les rayées. Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, et ensuite la bille n°8.

La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.

Chaque bille doit être annoncée.

3.2 - Mise en place des billes

Les 15 billes numérotées sont disposées dans le triangle. Les 2 extrémités de la base du triangle doivent être occupées par des billes de groupe différent.



3.3 - Casse de départ

Le joueur a la bille blanche en main derrière la ligne de départ. Il n'y a pas d'annonce à la casse et la bille blanche peut toucher n'importe quelle bille du triangle.

Si une bille est empochée à la casse sans commettre de faute, le joueur continue de jouer.

Si aucune bille n'est empochée à la casse, 4 billes de but doivent avoir touchées une bande, sinon la casse est irrégulière.

Si la casse est irrégulière, l'adversaire a alors le choix entre

- ✓ Accepter la table telle quelle, ou
- ✓ Refaire le triangle et recasser lui-même, ou
- ✓ Refaire le triangle et laisser son adversaire recasser.

Si la bille n°8 est empochée à la casse, ce n'est pas compté comme une faute et le joueur peut

- ✓ Repositionner la bille n°8 sur le point de remplacement et continuer à jouer, les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties, ou
- ✓ Refaire le triangle et recasser.

Si la bille numéro 8 est empochée à la casse et il y a faute avec la bille blanche, c'est à l'adversaire de choisir entre

- ✓ Repositionner la bille n°8 sur le point de remplacement et continuer à jouer avec la bille blanche en main derrière la ligne de départ, les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties, ou
- ✓ Refaire le triangle et recasser.

Si des billes sont éjectées de la surface de jeu, c'est une faute, elles sont alors considérées comme empochées (sauf la bille n°8 qui est remise sur le point de remplacement) et l'adversaire a alors le choix entre

- ✓ Accepter la table telle quelle et jouer, ou
- ✓ Prendre bille en main derrière la ligne de départ.

Si le joueur qui casse fait toute autre faute que celles citées ci-dessus, l'adversaire a le choix entre

- ✓ Accepter la table telle quelle et jouer, ou
- ✓ Prendre bille en main derrière la ligne de départ.

3.4 - Choix du groupe

Avant que les groupes de billes soient attribués, la table est considérée comme ouverte ou libre.

Et avant chaque coup, le joueur doit annoncer ce qu'il veut empocher et dans quelle poche. S'il empoche régulièrement une bille, son groupe lui est attribué, et l'autre groupe à son adversaire. S'il rate, la table reste libre et il passe la main à son adversaire.

Tant que les groupes de billes ne sont pas attribués, les joueurs peuvent utiliser toutes les combinaisons (sauf avec la 8 en premier contact) pour empocher la bille qui déterminera leur groupe.

3.5 - Déroulement de la partie

L'annonce des billes

Une fois les groupes de billes attribués, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement. L'arbitre est le seul juge pour accepter ou refuser le coup. En cas de refus, la main passe.

Si la bille annoncée est empochée dans la mauvaise poche, elle n'est pas ressortie, ce n'est pas une faute et c'est au tour de l'adversaire.

L'ordre d'empoche

Tant qu'un joueur annonce et empoche correctement les billes de son groupe, il continue sa série. Ceci est valable même si des billes adverses sont empochées à la condition que le coup soit régulier. En cas de faute sur un coup, si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, elles ne sont pas remises en jeu.

Pour gagner la partie, le joueur doit au préalable avoir empoché toutes les billes de son groupe pour ensuite empocher la bille n°8.

La défense ou coup de sécurité

Le joueur peut annoncer « défense » (ou « safe ») sur un coup régulier. Il passe alors la main à son adversaire et toutes les billes empochées lors de ce coup le restent.

Les fautes

Si le joueur commet une faute en cours de partie (hors cas particuliers de l'Article 1.3.6), l'adversaire a « bille en main » n'importe où sur la table, sauf à la casse

3.6 - Cas particuliers de la perte de la partie

Le joueur peut perdre la partie en cours dans les cas suivants :

- La bille n°8 est empochée avant que toutes les billes qui appartiennent au joueur soient elles-mêmes empochées, ou
- La bille n°8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse), ou
- La bille n°8 est empochée à la suite d'une faute, ou
- La bille n°8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.