

BILLARD CHINOIS

HEYBALL

RÈGLES DU JEU

1. Responsabilités des joueurs

Les joueurs doivent connaître l'ensemble des règles et des règlements relatifs aux événements auxquels ils participent. Bien que le Directeur du tournoi ou l'arbitre en chef s'efforce de communiquer les informations pertinentes de manière précise et rapide aux joueurs, cette responsabilité incombe en premier lieu aux joueurs.

2. Méthode de jeu

Les matchs de Heyball utilisent des billes numérotées de 1 à 15 et une bille blanche. Si un joueur choisit les billes numérotées de 1 à 7, l'autre joueur doit choisir les billes numérotées de 9 à 15. Un joueur remporte la partie en empochant d'abord toutes les billes de son groupe, puis en empochant légalement la bille 8.

3. Équipement

- (a) Table : dimensions intérieures 2540 mm x 1260 mm (+/- 9 mm), hauteur du sol au sommet du coussin : 800 mm à 850 mm ;
- (b) Queues : d'une longueur minimale de 101,6 cm, leurs matériaux et leur forme doivent être conformes aux normes de la World Heyball Masters ;
- (c) Billes : diamètre 57,15 mm (+/- 0,05 mm), poids 156 g à 170 g ;
- (d) Point de remplacement : point situé sur la ligne médiane longitudinale de la table, à 635 mm de la bande supérieure ;
- (e) Ligne de zone : ligne parallèle tracée à 635 mm de la bande inférieure (ce point en part des bandes latérales gauche et droite).

4. Mise en place des billes

Disposez les billes en triangle, la bille en tête du triangle étant placée sur le « point de remplacement ». La bille 8 doit être placée au centre du triangle. Placez une bille unie et une bille rayée à chaque extrémité de la base du triangle, et les autres billes doivent être séparées autant que possible. Lorsque le triangle est formé, les deux premières rangées de trois billes doivent être bien serrées et les billes restantes doivent être placées aussi près que possible les unes des autres. Les deux joueurs peuvent inspecter le triangle pour s'assurer qu'il est conforme aux règles et demander des corrections.

5. Tirage à la bande

Le tirage à la bande est le premier coup du match et détermine qui joue en premier. L'arbitre place une bille de chaque côté de la table derrière la ligne de zone. Les deux joueurs tirent les billes à peu près en même temps, de manière à ce qu'elles touchent la bande supérieure (la petite bande près du point de remplacement) et reviennent.

Le joueur dont la bille s'immobilise le plus près de la bande inférieure (la petite bande près de la ligne de placement) remporte le tirage à la bande.

Le joueur qui remporte le tirage à la bande peut choisir de débiter le match ou laisser la première casse à son adversaire.

5.1 Un tirage à la bande illégal ou qui ne donne pas lieu à une victoire se produit lorsque la bille d'un joueur :

- (a) traverse l'axe longitudinal de la table et entre dans la zone du côté adverse ;
- (b) ne touche pas la bande supérieure ;
- (c) touche la bande supérieure plus d'une fois ;
- (d) est empochée ou sortie de la table ;
- (e) touche les bandes latérales ou repose à l'entrée d'une poche d'angle et a dépassé l'arrondi de la bande inférieure.

5.2 Un tirage à la bande doit être réjoué si :

- (a) un joueur tire la bille nettement après son adversaire (la bille tirée par un joueur a déjà touché la bande supérieure alors que l'autre joueur n'a pas encore tiré) ;
- (b) l'arbitre ne peut déterminer quelle bille s'est arrêtée le plus près de la bande inférieure ;
- (c) les deux tirages sont illégaux.

6. La casse

(a) Le coup de départ doit être puissant : les coups trop faibles sont interdits. Si l'arbitre estime qu'un joueur a intentionnellement donné un coup trop faible, la première infraction entraîne un avertissement, la deuxième la perte d'une partie et la troisième la perte du match ;

(b) Un coup de départ manifestement faible qui entraîne le contact de moins de quatre billes de couleurs avec les bandes sera considéré comme une faute intentionnelle, entraînant la perte d'une partie ;

(c) Le fait de ne pas effectuer intentionnellement le coup de départ ou de rater le coup sera considéré comme une faute intentionnelle, entraînant la perte d'une partie ;

(d) Une faute involontaire qui entraîne moins de quatre billes de jeu en contact avec les bandes permet au joueur adverse de choisir d'accepter la configuration et de continuer à jouer, ou de demander que les billes soient remplacées et que le joueur qui a commis la faute ou lui-même effectue une nouvelle casse, sans bille en main derrière la ligne de zone ;

(e) La bille blanche doit être placée derrière la ligne de zone, à n'importe quel endroit à l'intérieur de celle-ci. Si plus de la moitié de la bille blanche franchit la ligne de zone, la première infraction donne lieu à un avertissement, et la deuxième infraction après le coup d'envoi donne lieu à une faute.

(f) En cas de faute lors de la casse, le joueur adverse peut choisir :

- de replacer la bille derrière la ligne de zone,
 - ou demander que les billes soient remplacées et casser lui-même,
 - ou demander que les billes soient remplacées et que son adversaire casse.
- (g) Si la bille 8 est empochée pendant la casse sans qu'aucune faute ne soit commise, le joueur qui a effectué la casse peut choisir :
- de replacer la bille 8 sur le point de remplacement et de continuer à jouer,
 - ou de refaire le coup de casse.

Si une faute est commise, le joueur adverse peut choisir :

- de replacer la bille 8 sur le point de remplacement,
 - de prendre une bille en main derrière la ligne de zone,
 - de faire repositionner les billes et de casser lui-même,
 - ou de faire repositionner les billes et de laisser son adversaire casser.
- (h) Si une faute involontaire lors de la casse empêche la bille blanche de toucher le triangle, le joueur adverse peut choisir :

- de casser lui-même,
- ou de demander au joueur qui a cassé de casser à nouveau, sans bille en main derrière la ligne de zone.

7. Remplacement des billes

Lorsque les billes doivent être remplacées, l'arbitre les replace dans leur position d'origine au mieux de ses possibilités.

Si une bille fait obstacle, la bille à replacer est placée sur l'axe longitudinal entre le point de remplacement et la bande supérieure, aussi près que possible du point de remplacement sans toucher aucune autre bille.

Si toute la ligne entre le point d'impact et la bande supérieure est recouverte par d'autres billes, la bille à replacer sera placée aussi près que possible du point d'impact sur l'axe longitudinal de la table. Le joueur doit accepter la position déterminée par l'arbitre.

8. Bille en main derrière la ligne de zone

Lorsque le joueur qui effectue la casse commet une faute, l'adversaire peut choisir de prendre la bille blanche en main. Dans ce cas, la bille blanche doit être placée derrière la ligne de zone (le centre de la bille blanche devant être à l'intérieur de la zone) et le joueur ne peut pas tirer directement sur une bille objet que se trouve également dans la zone.

Cependant, le joueur peut d'abord jouer la bille blanche au-delà de la ligne de zone, puis la faire revenir pour toucher une bille objet derrière la ligne de zone.

Si toutes ses billes se trouvent derrière la ligne de zone, le joueur peut demander à l'arbitre de replacer la bille objet la plus proche de la ligne de zone au point de remplacement.

Si deux ou plusieurs billes objet sont à égale distance de la ligne de tête, le joueur peut spécifier quelle bille replacer.

Une bille objet qui se trouve précisément sur la ligne de zone peut être frappée directement.

9. Bille en main

Lorsque la bille blanche est en main, le tireur peut la placer n'importe où sur la surface de jeu et peut continuer à la déplacer jusqu'à ce qu'il effectue un tir.

Pour la casse, le placement de la bille blanche est limité à la zone délimitée par la ligne de zone.

Lorsqu'un joueur commet une faute (à l'exception d'une faute de casse), l'adversaire peut :

- placer la bille blanche n'importe où sur la table ;
- continuer à déplacer la bille blanche avant d'exécuter le coup ;
- tirer dans n'importe quelle direction.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie de la queue de billard pour déplacer la bille blanche ; toutefois toucher la bille blanche avec le procédé constitue une faute.

10. Table ouverte

Une table ouverte désigne une situation dans le match où la propriété des deux groupes de billes n'a pas encore été déterminée.

10.1 La table est immédiatement ouverte après le coup de départ. Lorsque la table est ouverte, un joueur peut légalement empêcher n'importe quelle bille objet, à l'exception de la bille 8. Cependant, si la bille blanche touche la bille 8 en premier, cela constitue une faute.

Si toutes les billes d'un groupe sont empochées après la casse, la table est considérée comme ouverte. Les deux joueurs peuvent alors seulement choisir d'empêcher d'abord le groupe de billes restant jusqu'à ce que l'appartenance du groupe soit légalement déterminée.

10.2 Lorsque la table est ouverte, les billes empochées illégalement (à l'exception de la bille 8) ne sont pas remplacées.

10.3 La propriété du groupe de billes n'est pas déterminée lors de la casse. Que des billes aient été empochées ou non lors de la casse, la table est ouverte. La propriété du groupe de billes est déterminée par le joueur qui empêche légalement une bille du groupe après la casse.

10.4 Lorsque la table est ouverte, si la bille blanche touche légalement deux billes de groupes différents lors d'un même tir et que les deux billes ou les billes des deux groupes sont empochées, le joueur peut continuer à jouer avec les billes de l'un ou l'autre groupe. Que le coup suivant aboutisse à une empoche ou pas, son adversaire ne peut jouer qu'avec les billes de l'autre groupe.

11. Annoncer son coup - Pas nécessaire

Il n'est pas nécessaire d'annoncer votre coup / de désigner une poche, même pour la bille 8. Les coups chanceux sont autorisés.

12. Jouer les coups

12.1 Groupes de billes : lorsque la table est ouverte, si la première bille jouée ou une bille du même groupe que la première bille jouée est empochée, le groupe appartient au joueur. Ces billes deviennent les billes légales du joueur pour toute la durée de la partie. Une fois le groupe du joueur déterminé, lorsqu'un joueur effectue un tir, la bille blanche doit d'abord toucher une bille du groupe du joueur. Si toutes les billes du groupe du joueur ont été empochées, la bille blanche doit d'abord toucher la bille 8.

12.2 Après que la bille blanche ait touché une bille objet, si aucune bille objet n'est empochée, au moins une bille (y compris la bille blanche) doit toucher une bande.

12.3 Après qu'un joueur ait effectué un tir, les billes objet non empochées et la bille blanche doivent rester sur la table. Si une bille objet (à l'exception de la bille 8) est projetée en dehors de la surface de jeu, elle est n'est pas remplacée sur la table.

12.4 Lors d'un tir (y compris avant et après le coup), aucune partie du corps du joueur (y compris les vêtements, les cheveux) ou de son équipement (y compris la queue, le pont, la craie, etc.) à l'exception du procédé ne doit toucher une bille sur la table.

12.5 Lors d'un tir, le procédé ne peut toucher la bille blanche plus d'une fois. Pénalité pour violation de cette règle : l'adversaire obtient une bille en main. Toutes les fautes doivent être signalées avant le coup suivant, sinon elles sont considérées comme n'ayant pas eu lieu.

12.6 Double coup : si le procédé touche la bille blanche plus d'une fois pendant le coup, il y a faute. Lorsque la bille blanche est très proche de la bille objet, et que le procédé touche la bille blanche, et que la bille blanche touche la bille objet avant que le procédé ne quitte la bille blanche, le coup est considéré comme une faute. Si la bille blanche est très proche de la bille objet, et que le coup du joueur effleure légèrement la bille objet, le coup est présumé ne pas avoir commis la faute mentionnée précédemment.

12.7 Pousée : Lors d'un tir, le coup ne doit pas être allongé pour augmenter la distance de contact avec la bille blanche, formant ainsi un coup pousé évident, sinon il s'agit d'une faute. En d'autres termes, le contact du procédé sur la bille blanche doit être un « coup » instantané, et non une « pousée » sur une période donnée.

12.8 Pendant le coup, si la bille blanche ou la bille objet roule sur la bande et revient sur la table sans toucher aucun objet, le coup est considéré comme légal. Cependant, si elle touche un objet avant de revenir sur la table, ou si la bille reste sur la bande, le coup est considéré comme illégal.

12.9 Lorsqu'un joueur bénéficie d'un handicap, il doit le rappeler à l'arbitre, qui doit retirer la bille objet en question avant que le joueur ne continue à jouer. Si le joueur continue à jouer avant que l'arbitre n'ait retiré la bille objet en question, il commet une faute.

13. Contact simultané de la bille blanche avec des billes des deux groupes

Si la bille blanche entre en contact avec une bille du groupe du joueur et une bille de l'autre groupe presque simultanément, et qu'il est difficile de déterminer quelle bille a été touchée en premier, on considère que la bille de son groupe a été touchée en premier.

14. Billes qui s'immobilisent

Une bille peut se stabiliser légèrement après avoir semblé s'être arrêtée, peut-être en raison de légères imperfections de la bille ou de la table. Cela est considéré comme normal pendant le match, sauf si cela entraîne l'empoche d'une bille. Dans ce cas, la bille qui est tombée d'elle-même dans la poche doit être remplacée le plus près possible de sa position initiale. Si une bille est empochée parce qu'elle s'est déplacée d'elle-même pendant le coup d'un joueur et que cette empoche affecte le résultat du coup, l'arbitre doit remettre toutes les billes en place et permettre au joueur de rejouer le coup. Si une bille s'immobilise presque complètement ou est déjà immobile à l'entrée d'une poche, mais tombe ensuite dans la poche d'elle-même dans les 3 secondes qui suivent, la poche est considérée comme valide.

15. Billes en contact

15.1 Lorsque la bille blanche est en contact avec une bille du groupe du joueur en contrôle de la table, il n'y a aucune restriction quant à la direction du coup à jouer. Si le coup ne fait pas bouger directement la bille objet, celle-ci n'est pas considérée comme ayant été jouée à ce moment-là. Si la bille objet bouge directement, cela n'est pas considéré comme un double coup, mais l'action du coup doit être évidente. Si s'agit manifestement d'un coup poussé, c'est une faute.

15.2 Lorsqu'une bille objet est au contact d'une bande, avant d'être jouée, ce contact avec la bande n'est pas pris en compte. Pour que le coup soit valable, il faut donc que la bande touche une bande après impact ou que la bille en question ou toute autre bille touche une bande.

16. Jump

16.1 Un joueur peut frapper la bille blanche pour qu'elle saute par-dessus d'autres billes et frapper légalement une bille de son propre groupe.

16.2 Lorsqu'il effectue un jump, le joueur doit frapper la bille blanche sur la moitié supérieure de sa surface avec le procédé. Pénalité pour violation de la règle ci-dessus : l'adversaire obtient une bille en main.

16.3 Si le joueur frappe la bille blanche sur la moitié inférieure de sa surface, ou si la bille blanche saute en raison d'une mauvaise frappe ou par d'autres raisons, si elle saute par-dessus des billes, cela est considéré comme un jump illégal. Si elle ne saute pas par-dessus une bille d'obstacle et touche légalement une bille de son propre groupe, cela est considéré comme un coup légal.

17. Fautes

Si un joueur commet une faute, l'adversaire obtient bille en main. Voici les fautes générales commises lors des matchs :

- (a) La bille blanche est empochée ou propulsée en dehors de la table ;
- (b) La bille blanche touche d'abord une bille objet du groupe adverse ;
- (c) Frapper la bille blanche alors qu'une bille sur la table n'est pas complètement immobilisée ;
- (d) Les deux pieds du joueur ne touchent pas le sol au moment du tir ;
- (e) Une bille objet s'immobilise hors de la table ;
- (f) Toucher illégalement les billes ;
- (g) Double coup ;
- (h) Coup poussé - Il s'agit d'une faute consistant à prolonger le contact entre le pointeau et la bille blanche au-delà de ce qui est observé lors d'un coup normal ;
- (i) Jouer une bille dans la ligne de zone lorsque ce n'est pas autorisé ;
- (j) Tirer avec une seule main ;
- (k) Laisser sur le billard des équipements auxiliaires, tels que des rallonges de queues externes ou des ponts, non utilisés lors d'un tir ;

(l) Les appareils mobiles, tels que les téléphones portables, qui émettent un bruit seront considérés comme une faute la première fois, et entraîneront la perte de la partie en cours les trois fois suivantes.

18. Fautes volontaires

Les fautes volontaires sont considérées comme des comportements antisportifs. Si un joueur commet une faute volontaire pendant un match, il perd la partie en cours pour la première infraction et l'ensemble du match pour la deuxième infraction.

19. Confusion entre les groupes de billes

Une fois le groupe de couleur déterminé pour chaque joueur, si un joueur joue par erreur les billes d'un autre groupe, la faute doit être signalée avant le coup suivant. Lorsqu'un joueur ou un arbitre se rend compte que les groupes ont été mal joués, le rack doit être immédiatement arrêté et la partie doit être recommencée.

20. Perte de la partie

Le joueur perd automatiquement la partie s'il :

- (a) empoche la bille 8 tout en commettant une faute (sauf lors du coup de casse) ;
- (b) empoche la bille 8 simultanément avec la dernière bille de son groupe ;
- (c) Envoie la bille 8 hors de la table ;

(d) empoche la bille n° 8 avant que toutes les billes de son groupe soient empochées ;

(e) Toute faute commise et que lors du même tir la bille 8 rést plus présente sur la surface de jeu, entraîne la perte de la partie.

21. Impasse

Si l'arbitre juge qu'un « pat » s'est produit ou est susceptible de se produire, il doit proposer aux joueurs de repositionner les billes et de recommencer. Toutefois, si l'un des joueurs refuse, l'arbitre autorise la poursuite de la partie pendant un certain temps. En général, l'arbitre accordera trois coups supplémentaires à chaque joueur ou prendra une autre décision en fonction de son jugement. Si le « pat » persiste, l'arbitre déclarera « pat » et reformera les billes en triangle pour recommencer la partie, dans les conditions suivantes :

- (a) Le joueur qui a effectué la casse, effectuée à nouveau ;

(b) L'ordre de tir initial reste inchangé.

22. Interférence extérieure

Lorsqu'une interférence extérieure survient pendant un coup et a une incidence sur le résultat de ce coup, l'arbitre replace les billes dans la position qu'elles occupaient avant le coup, et le coup est rejoué. Si l'interférence n'a eu aucune incidence sur le coup, l'arbitre replace les billes déplacées et le match se poursuit. Si les billes ne peuvent être remplacées dans leur position initiale, la situation est traitée comme un « pat ».

23. Concession

Pour une partie ou un match, les joueurs ne sont pas autorisés à concéder une bille à leur adversaire ou à abandonner. Un tel comportement est considéré comme antisportif.

24. Conduite antisportive

En général, les sanctions pour conduite antisportive peuvent être ajustées en fonction de la gravité de la faute. Les sanctions pour conduite antisportive peuvent aller d'un avertissement, d'une pénalité standard pour faute, de la perte de la partie ou du match, ainsi qu'à la disqualification de l'événement. Pour les cas de conduite antisportive aggravée, le joueur est passible d'une commission de discipline. Cela comprend :

- (a) le fait de distraire l'adversaire ;
- (b) changer la position des billes en jeu autrement que par un coup ;
- (c) rater intentionnellement son coup ;
- (d) continuer à jouer après qu'une faute a été signalée ou que le jeu a été suspendu ;
- (e) s'entraîner pendant le match ;
- (f) marquer la table ;
- (g) retarder intentionnellement le match ;
- (h) utiliser le matériel de manière inappropriée ;
- (i) concéder une partie à l'adversaire ;
- (j) comportement inapproprié (jurons, coups sur la table, jet de la queue, etc.).

RÈGLES OFFICIELLES



Fédération française de billard