

RÈGLES OFFICIELLES DE CUESPORTS INTERNATIONAL

RÈGLES SECTION 6

14.1 CONTINU

6-1 Le jeu

14.1 Le billard continu (aussi appelé « billard classique ») est un jeu de billard à coups annoncés qui se joue avec une bille blanche et quinze billes numérotées de 1 à 15. Vous pouvez empocher les 14 premières billes du triangle, mais avant de tirer la 15e, les 14 billes précédemment empochées sont placées dans le triangle, laissant l'espace au sommet vide. Une fois les 14 billes placées, vous continuez à tirer en essayant d'empocher la 15e bille tout en cassant simultanément certaines des 14 billes déjà placées afin de poursuivre votre série. Le but du jeu est d'atteindre un total de points prédéterminé avant votre adversaire. Ce jeu se joue à deux ou trois joueurs.

6-2 Le rack

Pour la casse initiale, les billes sont disposées comme suit (voir figure 6-1) :

- a. dans un triangle avec la boule au sommet sur le point d'appui (AR p. 84) ;
- b. les rangées derrière le sommet sont parallèles à la corde de pied ;
- c. sur la rangée à l'arrière du rack, la boule 1 doit être dans le coin à votre droite et la boule 5 doit être dans le coin à votre gauche ;
- d. Toutes les autres boules sont placées au hasard.

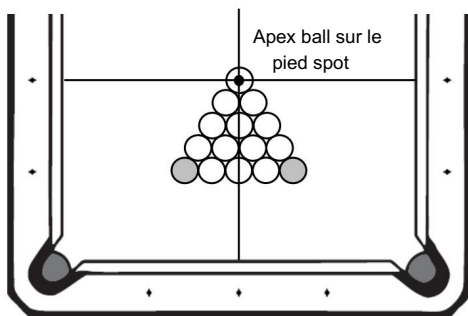
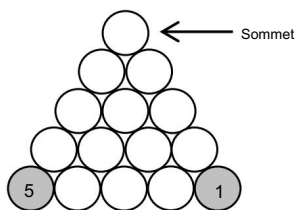


Figure 6-1

6-3 Exigences de pause d'ouverture

1. Vous commencez la casse initiale avec la bille blanche en main derrière la corde de départ. Vous devez :

- a. empocher une bille appelée dans une poche appelée ou ; b.

faire en sorte que la bille blanche entre en contact avec une bille objet et, après ce contact, faire en sorte que la bille blanche et au moins deux billes objets entrent en contact avec une ou plusieurs bandes.

RÈGLES OFFICIELLES DE CUESPORTS INTERNATIONAL

2. Le non-respect de l'exigence de pause d'ouverture constitue une violation de la pause d'ouverture.

6-4 Violation de la pause d'ouverture – Pénalité

1. Si vous commettez une faute de break d'ouverture, vous êtes pénalisé de 2 points. Votre adversaire peut :

a. accepter la table en position, ou ; b. vous

demander de replacer les 15 billes et de répéter la casse initiale.

Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que vous remplissiez les conditions de la pause initiale ou que votre adversaire accepte la table en position.

2. Une violation de break d'ouverture ne compte pas comme une faute en vertu de la règle de la pénalité pour fautes successives.

6-5 Scratch ou faute sur la première pause - Penalty

Si vous remplissez les conditions de la première manche et que vous faites une faute, vous écoutez d'une pénalité d'un point. Les billes empochées sont replacées. En cas de faute directe ou de saut de la bille blanche, votre adversaire reçoit la bille blanche en main, derrière la ligne de départ, les billes restant en place. Pour toute autre faute, votre adversaire accepte la table en position. Cette faute est considérée comme la première en vertu de la règle des fautes successives.

6-6 Grattage ou faute et violation de la première pause - Pénalité

1. Si vous commettez une faute ou une faute lors du premier break et que vous ne respectez pas les conditions requises, vous êtes pénalisé de 2 points. Votre adversaire peut :

a. prendre la bille blanche en main derrière la ligne de départ, la table étant en position ; ou b.

vous obliger à replacer les 15 billes et à répéter la casse initiale.

2. Cette situation est sanctionnée uniquement comme une violation de la première pause. Vous êtes pénalisé de deux points, mais cette violation ne compte pas comme une faute au titre de la règle des fautes successives.

6-7 Poursuite du jeu

Toutes les balles objet sont autorisées. Empocher une balle légalement vous permet de poursuivre votre manche. Votre manche se termine si vous ne mettez pas légalement une balle dans la poche.

6-8 Racks suivants

Après avoir empoché la 14e bille d'une série, le jeu s'interrompt temporairement le temps de replacer les 14 billes précédemment empochées. Vous remplacez les billes comme précédemment, mais en laissant le point d'appui (le pied) libre et en les plaçant aléatoirement. Votre manche reprend ensuite. Vous n'êtes pas obligé de jouer la 15e bille. (AR p. 104)

RÈGLES OFFICIELLES DE CUESPORTS INTERNATIONAL

6-9 Points suivants - Position et placement de la bille blanche et du 15e objet
Balle

Lors de la préparation des triangles suivants, la position de la bille blanche et de la quinzième bille détermine leur placement. La figure 6-2 précise le placement requis de la bille blanche et de la quinzième bille lorsque l'une ou les deux se trouvent dans le triangle ou gênent la descente du triangle ou le repérage des billes.

La bille blanche est posée La 15ème boule se trouve	Dans le rack ou génant l'abaissement du triangle	Pas dans le rack ni sur la tête	Sur le point de repère principal ou interférant avec le repérage d'une bille sur le point de repère principal
	Dans le rack ou génant l'abaissement du triangle	15e bille : point de repère sur la tête. Bille blanche : en position	15e bille : point central. Bille blanche : en position
Poches	15e bille : point de repère du pied. Boule blanche : dans la cuisine	15e bille : point de contact avec le pied Bille blanche : en position	
Dans la cuisine, mais pas sur la tête, l'endroit	15ème bille : en position. bille blanche : point de contact	AUCUNE INTERFÉRENCE - LES BALLONS RESTENT EN POSITION	
Ni dans la cuisine ni sur l'étagère	15ème bille : en position. Boule blanche : dans la cuisine		
Sur le point de repère principal ou interférant avec le repérage d'une bille sur le point de repère principal	15ème bille : en position. Bille blanche : point central		

Figure 6-2

6-10 Balle empochée illégalement

Toutes les billes empochées illégalement sont repérées. Il n'y a pas de sanction pour avoir empoché une bille illégalement. Les billes empochées sur une sécurité sont des billes empochées illégalement. (AR p. 101)

6-11 Jeu de sécurité

Vous pouvez déclarer une sécurité à tout moment de votre manche. Une sécurité est une faute si elle ne respecte pas les règles d'un coup légal. Toute bille objet empochée lors d'une sécurité est replacée. Le jeu de sécurité met fin à votre manche.

6-12 Score

1. Le comptage des points nécessite la tenue de deux registres distincts : un pour chaque manche et un total pour la partie. Pour chaque manche, vous tenez un registre. À la fin de chaque manche, le total de cette manche est ajouté au score de la partie, et le total de la manche est remis à zéro avant le début de la manche suivante.

2. Une bille empochée légalement compte pour un point. Toute bille objet empochée en plus de

RÈGLES OFFICIELLES DE CUESPORTS INTERNATIONAL

La balle appelée sur le même coup compte également pour un point chacune.

6-13 Pénalité pour faute

Un point est déduit pour chaque coup fautif. Votre adversaire accepte la bille blanche en position, sauf si la faute résulte d'une rayure, d'un saut de bille blanche, d'une faute intentionnelle ou d'une troisième faute consécutive.

6-14 Déduction de points

Si vous commettez une faute sans empocher de bille, la pénalité pour la faute est déduite de votre total de points. Si vous commettez une faute et empochez une bille sur le même coup, la bille est remplacée, aucun point n'est marqué et la pénalité pour la faute est déduite de votre total de points. La déduction de points de pénalité peut entraîner un score négatif.

6-15 La bille blanche a sauté de la table (rayure ou bille blanche).

Une faute est commise si la bille blanche est touchée ou si elle saute. Votre adversaire reçoit la bille en main derrière la corde de départ.

6-16 La balle a sauté de la table

Une bille objet qui saute est une faute. La bille qui saute est remplacée et votre adversaire accepte la bille blanche en position.

6-17 Faute intentionnelle – Pénalité spéciale

1. Si vous enfreignez la règle 1-40, vous êtes pénalisé d'un point pour la faute et de quinze points supplémentaires pour l'acte délibéré, soit un total de seize points. Votre adversaire peut :

a. Accepter la table en position ; b. Prendre

la bille blanche en main derrière la corde de départ, les billes cibles étant en position.
position, ou ; c.

vous obliger à replacer les 15 billes et à répéter la casse initiale.

2. Une faute délibérée ne compte pas comme une faute au titre de la pénalité pour fautes successives (Règle 1-22), ni ne réinitialise le nombre de fautes successives, le cas échéant.

6-18 Pénalité pour trois fautes consécutives

1. Si vous commettez une troisième faute consécutive :

a. Vous êtes pénalisé du nombre de points correspondant à la faute, plus une pénalité supplémentaire de 15 points ; b. Vous devez replacer les 15

billes et respecter les conditions de début de partie ; c. Les points marqués dans le triangle jusqu'à ce point sont ajoutés au total.

Les totaux sont calculés, et le décompte pour un nouveau support commence.

RÈGLES OFFICIELLES DE CUESPORTS INTERNATIONAL

Exigence de tir en suspension 6-19

Les sauts ne peuvent être tentés qu'avec votre queue de jeu.

- 6-20 Toutes les boules restantes derrière la corde de départ avec la queue
Balle en main derrière la corde de tête

Lorsque vous avez la bille blanche en main derrière la ligne de départ et que toutes les autres billes sont également derrière cette ligne, la bille la plus proche de la ligne de départ peut être placée sur votre demande. Si deux billes ou plus, à égale distance de la ligne de départ, sont les plus proches de celle-ci, vous pouvez choisir celle que vous souhaitez placer.

6-21 Impasse

1. Si un arbitre estime que la table est dans une impasse, il annonce sa décision et chaque joueur dispute trois manches supplémentaires. Si, par la suite, l'arbitre constate qu'aucune progression n'est observée, il déclare une impasse.

2. En cas de match nul, les 15 billes sont placées dans le triangle et les joueurs jouent à tour de rôle pour déterminer qui effectuera la casse. Les points marqués lors de cette manche sont comptabilisés et ajoutés au total cumulé, puis le décompte pour une nouvelle manche commence.

(AR p. 103, 104)