

Billard

On encourage les districts à suivre en tout temps les renseignements techniques et les règlements énoncés dans ce manuel. Lorsque des changements sont effectués au niveau du district, les personnes participantes admissibles aux jeux d'été Ontario 55+ doivent être informées que les règlements suivants seront en vigueur aux jeux d'été Ontario 55+.

A) FORMAT DU JEU –

Les communautés d'accueil décideront du format proposé en fonction des tables et des installations disponibles.

8 BILLES

Division	Catégorie d'âge	Nombre de personnes participantes
Simple	55+ homme, femme	Un homme, une femme

SNOOKER

Division	Catégorie d'âge	Nombre de personnes participantes
Simple	55+ homme, femme	Un homme, une femme

9 BILLES

Division	Catégorie d'âge	Nombre de personnes participantes
Simple	55+ homme, femme	Un homme, une femme

Les personnes participantes ne peuvent participer qu'à une seule division aux Jeux d'été Ontario 55+.

Toute personne absente au début d'une partie prévue à l'horaire ou tout au long de la compétition est considérée en défaut et est automatiquement disqualifiée de la compétition. En cas de circonstances atténuantes, des exceptions peuvent être accordées par les organisateurs de l'événement.

Les personnes participantes sont tenues de terminer la compétition, peu importe leur classement. Si une personne participante est en défaut au milieu de la compétition, les résultats de cette personne seront retirés du classement.

Pour toutes questions sur les décisions, les règlements du manuel technique du *OSGA Summer Games* sont considérés comme exacts.

10 ADMISSIBILITÉ

Événement	Exigences
Jeux du district	Toute personne âgée de 55 ou plus qui demeure en Ontario
Jeux d'été Ontario 55+ (championnat provincial)	Médailles d'or — compétition du district
NOTE : Les gagnants précédents des jeux d'été et d'hiver Ontario 55+ et des jeux 55+ du Canada sont toujours éligibles à compétitionner aux tournois de qualification des jeux du district et aux jeux d'été Ontario 55+.	

11 PRÉPARATIFS AU TOURNOI

Jeu de la 8

1. Le jeu se déroulera sous la forme d'un tournoi à la ronde, suivi d'une épreuve éliminatoire, si le temps le permet.
2. Chaque match comprendra le meilleur de trois parties (premier qui remporte deux parties)
3. Le nombre de tables disponibles et le nombre d'équipes inscrites détermineront le nombre de points par match afin que le tournoi à la ronde et les éliminatoires puissent se dérouler dans le temps accordé.

Snooker

1. Le jeu se déroulera sous la forme d'un tournoi à la ronde, suivi d'une épreuve éliminatoire, si le temps le permet.
2. Le nombre de tables disponibles et le nombre d'équipes inscrites détermineront le nombre de points par match afin que le tournoi à la ronde et les éliminatoires puissent se dérouler dans le temps accordé.

Jeu de la 9

1. Le jeu se déroulera sous la forme d'un tournoi à la ronde, suivi d'une épreuve éliminatoire, si le temps le permet
2. Chaque match se compose des cinq meilleures parties (premier qui remporte 3 parties).
3. S'il y a trop peu de personnes participantes, l'organisateur de l'événement peut décider que chaque match se compose du meilleur des 9 parties (premier qui remporte 5 parties) ou du meilleur des 7 parties (premier qui remporte 4 parties).

12 Détermination des gagnants

Jeu de la 8

1. Dans le tournoi à la ronde, le joueur gagnant de toute partie se verra attribuer deux (2) points de classement. Le joueur perdant n'en recevra aucun (0).
2. La position dans le tournoi à la ronde déterminera le classement pour le format des éliminatoires.
3. Si, à l'issue du tournoi à la ronde, il y a égalité au classement, la procédure suivante sera appliquée pour départager les ex æquo :
 - a. Résultats des matchs en tête à tête.
 - b. Si nécessaire, les points marqués en faveur, divisés par les points marqués contre, avec le quotient le plus élevé remportant la décision.
 - c. Si nécessaire, les équipes à égalité devraient jouer un match décisif.

Snooker

1. Dans le tournoi à la ronde, le joueur gagnant de toute partie se verra attribuer deux (2) points de classement. Le joueur perdant n'en recevra aucun (0).
2. La position dans le tournoi à la ronde déterminera le classement pour le format des éliminatoires.
3. Si, à l'issue du tournoi à la ronde, il y a égalité au classement, la procédure suivante sera appliquée pour départager les ex æquo :
 - a. Résultats des matchs en tête à tête,
 - b. Si nécessaire, les points marqués en faveur, divisés par les points marqués contre, avec le quotient le plus élevé remportant la décision.
 - c. Si nécessaire, les équipes à égalité devraient jouer un match de 301 décisif.

Jeu de la 9

- a. Dans le tournoi à la ronde, le joueur gagnant de toute partie se verra attribuer deux (2) points de classement. Le joueur perdant n'en recevra aucun (0).
- b. La position dans le tournoi à la ronde déterminera le classement pour le format des éliminatoires.
- c. Si, à l'issue du tournoi à la ronde, il y a égalité au classement, la procédure suivante sera appliquée pour départager les ex æquo :
 - i. En cas d'égalité à deux équipes à la fin du tournoi à la ronde, une série éliminatoire au meilleur des trois parties doit être jouée. En cas d'égalité à trois équipes à la fin du tournoi à la ronde, les joueurs joueront à pile ou face jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait la pièce « impaire » et reçoive un « bye » pour les éliminatoires. Les deux autres joueurs disputent un match éliminatoire au meilleur des trois parties, le vainqueur de ces matchs doit ensuite disputer un match éliminatoire au meilleur des trois parties contre le joueur qui a reçu le « bye ». Le vainqueur de ces éliminatoires est le grand vainqueur.

13 PRIX

Jeu de la 8

Or (2)	Femmes 55+ - jeu de la 8	Hommes 55+ - jeu de la 8
Argent (2)	Femmes 55+ - jeu de la 8	Hommes 55+ - jeu de la 8
Bronze (2)	Femmes 55+ - jeu de la 8	Hommes 55+ - jeu de la 8

Snooker

Or (2)	Femmes 55+ - Snooker	Hommes 55+ - Snooker
Argent (2)	Femmes 55+ - Snooker	Hommes 55+ - Snooker
Bronze (2)	Femmes 55+ - Snooker	Hommes 55+ - Snooker

9-BALL

Gold (2)	Femmes 55+ - jeu de la 9	Hommes 55+ - jeu de la 9
Argent (2)	Femmes 55+ - jeu de la 9	Hommes 55+ - jeu de la 9
Bronze (2)	Femmes 55+ - jeu de la 9	Hommes 55+ - jeu de la 9

14 SOURCE DES RÈGLES

Les règles officielles de la World Pool-Billiard Association s'appliquent, à l'exception des règles énumérées dans les sections « Préparatifs du tournoi » et « Sommaire des règles du billard ».

Sites Web

15 EXIGENCES POUR L'ÉVÉNEMENT

- Équipement
1. Suffisamment de tables appropriées pour les divisions (Jeu de la 8 – 4 x 8.) (Snooker – 12 pi x 6 pi)
 2. Le bon nombre et grosseur de billes pour chaque table (jeu de la 8 – 15 billes numérotées, 1 bille de choc, bille blanche) (Snooker – **10 rouge**, 6 de couleur, 1 bille blanche)
 3. Jeu de la 9 :
 - a. Grandeur de la table – 4 pi X 8 pi : dans certains cas, par manque d'options, 3 ½ pi x 7 pi (table de barre) ou 4 ½ pi x 9 peut être utilisé.
 - b. Poids des billes du billard à blouses : 5 1/2 à 6 oz * diamètre : 2 1/4 po
 - c. Un joueur peut apporter un maximum de 3 queues de billard lors d'un match. Largeur de la pointe : maximum de 14 mm – pas de minimum
Longueur de la queue : minimum de 40 pouces – pas de maximum
La pointe de la queue ne doit pas rayer ou endommager la boule ciblée (doit être composé de cuir spécialement traité, d'un matériau fibreux ou souple).

Autre équipement

La bille de choc et les billes fournies avec la table pour le tournoi seront considérées comme les billes officielles. Aucun jeu de billes personnel ne peut être utilisé,

Les joueurs peuvent utiliser l'équipement personnel suivant : craie, gants, rallonges de queue, appuis mécaniques, serviettes.

L'utilisation de poudre (poudre de bébé) est défendue. L'utilisation d'écouteurs et d'autres appareils n'est pas autorisée.

- Installations
1. Les installations doivent être bien éclairées et ventilées.
 2. Les installations doivent être accessibles aux personnes handicapées.

16 OFFICIELS

L'OSGA exige, au minimum, les officiels principaux suivants aux jeux d'été Ontario 55+ :

Pour les jeux de district, les éléments suivants sont **seulement une suggestion**. Le nombre de personnes participantes et la disponibilité des bénévoles peuvent entraîner une réduction du nombre d'officiels requis. Les districts sont encouragés à essayer d'avoir les officiels nécessaires pour mener à bien l'événement.

- a. Un (1) responsable des activités
- b. Pointeur officiel

Le comité organisateur est responsable d'assurer que tous les officiels principaux possèdent les qualifications requises conformément à l'OSGA au moins un (1) an avant les

jeux d'été Ontario 55+. Le comité organisateur est aussi responsable d'obtenir tout autre officiel nécessaire au bon déroulement de l'événement.

Sommaire des règles de Billard

Jeu de la 8

Le jeu se joue avec une bille de choc et 15 billes numérotées de 1 à 15 : 1 à 7 (couleurs unies, basses), 9 à 15 (rayées, hautes) et la bille numéro 8 (noir).

Un joueur doit empocher les billes basses, tandis que l'autre joueur empochera les billes hautes. Le joueur qui empochera toutes les billes de son groupe en premier et qui empochera légalement la bille 8 remporte la partie.

1. Déterminer le bris

Le gagnant du pile ou face a la possibilité de jouer le premier coup. Le format standard est d'alterner le bris.

2. Triangle à 8 billes

Les quinze billes sont placées aussi serrées que possible dans le triangle, avec la bille d'apex sur la mouche au pied de la table et la bille numéro huit comme première bille directement en dessous de la bille d'apex. Une bille de chaque groupe sera placée sur les deux coins inférieurs du triangle. Les autres billes sont disposées dans le triangle de façon aléatoire.

3. Bris

Les règles suivantes s'appliquent au coup de départ :

- a. La bille blanche débute en main derrière la corde de tête.
- b. Aucune bille n'est annoncée et la bille blanche n'est pas tenue de toucher une bille particulière en premier.
- c. Si le joueur qui effectue le bris empoche une bille et ne commet pas de faute, il continue à jouer et la table reste ouverte.
- d. Si aucune bille n'est empochée, au moins quatre billes doivent toucher une ou plusieurs bandes, ou le coup entraîne en un bris illégal, et le joueur entrant a l'option de :
 1. Accepter le positionnement de la table, ou
 2. Remettre en triangle et reprendre le bris, ou
 3. Remettre en triangle et permettre à l'adversaire de reprendre le bris.
- e. Le fait d'empocher la huit lors d'un bris légal n'est pas une faute. Si la huit est empochée, le joueur qui a effectué le bris a l'option suivante :
 1. Replacer la huit et accepter les positions des billes, ou
 2. Reprendre le bris.
- f. Si le joueur qui effectue le bris empoche la huit et commet une faute (scratch), l'adversaire a l'option de :
 1. Replacer la boule huit et tirer avec la boule de choc en main derrière la ligne de départ; ou
 2. Reprendre le bris.
- g. Si une des billes est projetée hors de la table lors du bris, il s'agit d'une faute; ces billes demeurent hors du jeu (à l'exception de la bille huit qui est replacée sur la table) et le joueur entrant a l'option de :
 1. Accepter le positionnement de la table, ou
 2. Prendre la boule de choc en main derrière la corde de tête.
- h. Si la personne qui effectue le bris commet une faute non mentionnée ci-dessus, le joueur suivant a la possibilité de :
 1. Accepter le positionnement des billes, ou
 2. Prendre la boule de choc en main derrière la corde de tête.

4. Table ouverte/sélection des groupes

Avant que les groupes ne soient déterminés, la table est dite « ouverte » et, avant chaque coup, le tireur doit annoncer sa bille. Si le tireur empoche légalement sa bille annoncée, le groupe correspondant devient le sien et son adversaire se voit attribuer l'autre groupe. S'il ne parvient pas à empocher légalement sa bille annoncée, la table reste ouverte et le jeu passe à l'autre joueur. Lorsque la table est « ouverte », n'importe quelle bille numérotée peut être frappée en premier, à l'exception de la bille numéro huit.

5. Déroulement du jeu

Le joueur reste à la table tant qu'il continue à empocher légalement les billes appelées, ou s'il remporte le jeu en empochant la bille numéro huit.

6. Tirs doivent être annoncés

À chaque coup, sauf de départ, les tirs doivent être annoncés. La bille numéro huit ne peut être annoncée qu'après le groupe du joueur a été éliminé de la table. Le joueur peut annoncer « safety » (sécurité), auquel cas le jeu passe à l'adversaire après le coup, et toute bille empochée en « sécurité » reste empochée.

7. Remise en jeu des billes

Si la bille huit est empochée ou projetée hors de la table lors du bris, elle sera replacée sur la mouche ou les billes seront replacées dans le triangle. Aucune autre bille n'est jamais mise sur la mouche.

8. Perte de la partie

Le joueur perd quand il :

- a. commet une faute en empochant la 8;
- b. empoche la 8 avant d'empocher toutes les billes de son groupe;
- c. empoche la huit sans l'avoir annoncée; ou
- d. frappe la 8 en dehors de la table.

Ceci ne s'applique pas au bris.

9. Coups fautifs standards

Si le joueur commet une faute, le jeu passe à son adversaire. La bille blanche est en main et le joueur entrant peut la placer n'importe où sur la surface de la table.

10. Coups fautifs graves

Les fautes sont sanctionnées par la perte du jeu en cours. Pour les conduites antisportives, l'arbitre choisira une sanction appropriée à la nature de l'infraction.

11. Impasse

Dans le cas d'une impasse, le joueur ayant fait le coup de départ devra relancer le coup de départ.

Snooker

Le snooker se joue avec quinze billes qui ne sont pas numérotées et sont de couleurs rouges unies, six billes d'autres couleurs qui ne sont pas numérotées (appelées couleurs) et d'une bille de choc. L'objectif du snooker est d'empocher les billes légalement selon les règles et marquer un plus grand nombre de points que l'adversaire.

Pointage des billes : rouge -1, jaune -2, vert -3, brun -4, bleu -5, rose -6, noir -7.

NOTE : Afin d'accélérer les jeux, seulement 10 boules ROUGES seront utilisées.

Le gagnant du pile ou face a la possibilité d'effectuer le bris. Le format standard est d'alterner le bris.

1. Règlements du bris de départ

- a. La partie commence avec la boule de choc en main dans le demi-cercle (le joueur qui commence peut donc placer la boule de choc n'importe où à l'intérieur du demi-cercle)
- b. Les règlements du bris de départ sont les mêmes que lorsque l'un des joueurs obtient le droit de tir.

2. Règles du jeu

- a. Le joueur qui obtient le droit de tir doit d'abord toucher l'une des boules rouges.
- b. Chaque tir doit être complété en 60 secondes, sinon il y a faute.
- c. Un touché, lorsque le prochain objet légal est une bille rouge, est légal lorsque
 - i. La bille blanche n'est pas empochée
 - ii. La bille blanche frappe une bille rouge en premier
 - iii. Seulement des billes rouges sont empochées
 - iv. Autrement, le touché est une faute
- d. Le touché sur une bille rouge est légal lorsque :
 - i. S'il n'a pas de billes rouges d'empochées, c'est au tour de l'adversaire;
 - ii. Si la bille rouge est empochée, le joueur gagne autant de points que le nombre de billes rouges qu'il a empochées.
 - iii. Le prochain objet légal du joueur est une bille de snooker de couleur.
- e. Un touché, lorsque le prochain objet légal est une bille de couleur, est légal lorsque :
 - i. La bille blanche n'est pas empochée.
 - ii. S'il reste des billes rouges sur la table et l'une des boules colorées est touchée en premier par la bille blanche.
 - iii. Il n'y a plus de billes rouges sur la table et la bille de couleur ayant le moins de points est touchée en premier.
 - iv. Seule la bille qui a été touchée en premier par la bille blanche doit être empochée.
Sinon, le touché est une faute.
- f. Le touché sur la bille de couleur est légal lorsque :
 - i. Aucune bille n'est touchée, c'est au tour du joueur adverse.
 - ii. Une bille de couleur est empochée, les points du joueur augmentent selon la valeur de la bille de couleur empochée. Le prochain objet légal de l'attaquant est une bille rouge. S'il n'y a plus de billes rouges sur la table, le prochain objet légal est la bille comptant le moins de points.

3. Règles des fautes au snooker

Une faute est un tir ou une action du joueur qui ne respecte pas les règles du jeu. Lorsqu'une faute est commise lors d'un tir, le tour du joueur est terminé et il ne recevra aucun point pour le tir fautif.

- a. Si un coup est une faute, l'autre joueur reçoit des points de pénalité :
 - i. 4 points si une bille blanche est empochée.
 - ii. 4 points s'il y a dépassement de la limite de temps (60 secondes/tir)
 - iii. Si la blanche touche la mauvaise bille en premier, alors la valeur de cette bille.
 - iv. Si la mauvaise bille est empochée en premier, alors la valeur de cette bille.

Lorsqu'un tir entraîne plusieurs fautes, le joueur adverse obtient les points de la faute ayant la valeur la plus élevée.

Les points de pénalités ont une valeur d'au moins 4 points.

- b. Après avoir commis une faute, le joueur peut :
 - i. Jouer les billes telles qu'elles se trouvent.
 - ii. Demander de passer le tir et de laisser le joueur fautif rejouer le coup (sans revenir à la position initiale)

Les fautes les plus communes sont :

- a. ne pas réussir à toucher une autre bille avec la bille de choc
- b. en frappant d'abord une bille « hors jeu » avec la bille de choc
- c. empocher une bille « hors jeu »
- d. empocher la blanche (en ou hors jeu)
- e. frapper une bille autre que la blanche avec la bille de choc
- f. faire tomber une bille de la table
- g. toucher la bille de choc avec autre chose que le bout de la queue (sauf en positionnant la bille de choc « en main »; lorsque la bille de choc est « en main », elle peut être touchée par autre chose sauf le bout de la queue)
- h. jouer un « coup poussé », un tir où la queue, la bille de choc et la bille objet sont simultanément en contact
- i. jouer un « coup sauté », lorsque la bille de choc quitte la surface de la table et saute par-dessus une bille (même si elle la touche en cours de route) avant de toucher une autre bille
- j. jouer un coup avec les deux pieds en l'air

4. Règle de fin du jeu

- a. Lorsque la seule bille restante sur la table est la bille noire et que
 - i. la bille noire est empochée au prochain tir légal.
 - ii. Le prochain tir est une faute.

5. Briser l'égalité

- a. Si le pointage est égal après que la dernière noire a été empochée, la noire est « remise en place » et la bille de choc est mise « en main ». L'arbitre tire alors à pile ou face, le joueur qui remporte le tirage au sort choisissant celui qui tirera le premier coup sur la noire. Le jeu se poursuit ensuite normalement jusqu'à ce que la noire soit empochée ou qu'une autre situation de fin de manche se produise.

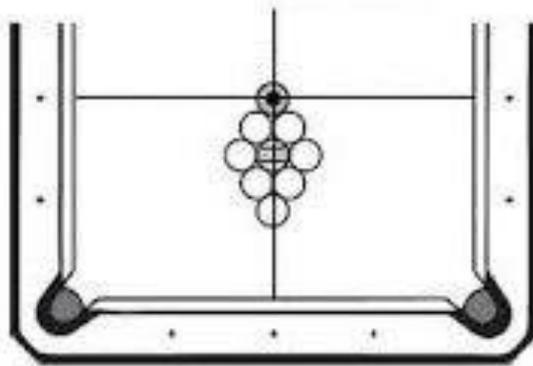
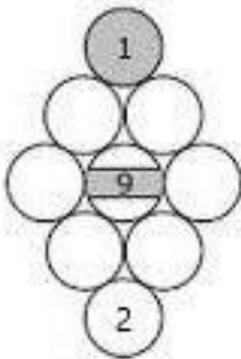
Jeu de la 9

Ordre du bris

Le tirage est le premier coup du match et détermine l'ordre du jeu, à moins que les deux joueurs conviennent sur un tirage au sort de pile ou face. Le gagnant du tirage ou du pile ou face a la possibilité de faire le bris ou de donner le bris à l'adversaire. À partir de ce moment-là, les joueurs utiliseront des bris alternatifs.

Le triangle de 9

Les billes objets sont placées le plus près possible en forme de losange, avec la bille 1 au sommet du losange et sur la mouche du pied et la bille 9 au milieu du losange. Les autres boules sont placées dans le losange de manière aléatoire.



Coup de bris légal

- A. Lors du bris, le joueur doit frapper la bille du haut (1) du triangle.
- B. (Défini) Pour exécuter un bris légal, le joueur qui effectue le bris (avec la bille de choc derrière la corde de tête) doit soit :
 1. Empocher une bille ou
 2. Si aucune bille n'est empochée, au moins quatre billes objets doivent toucher une bande ou plus, ou le tir est une faute.
- C. Lorsque le joueur qui effectue le bris n'arrive pas à faire un bris légal, il y a faute et le joueur entrant a la possibilité de :
 1. Accepter la position de la table et de tirer, ou
 2. Replacer les billes en triangle et avoir l'option de réaliser le tir initial ou de permettre au joueur fautif de recommencer son tir.

Faute de la bille blanche lors d'un tir légal

- a. Les billes empochées restent empochées (sauf la bille 9)
- b. Il s'agit d'une faute,
- c. La table est ouverte.

Note : Le joueur entrant a la boule de choc en main n'importe où sur la table.

Deuxième tir du triangle – coup d'échappatoire

Si aucune faute n'est commise sur le tir de départ, le tireur peut choisir de jouer un « coup d'échappatoire » comme tir. Il doit faire connaître son intention à l'autre joueur, et les règles de la mauvaise bille en premier et de l'absence de contact de bandes après contact sont alors suspendues pour le tir. Si aucune faute n'est commise sur un coup d'échappatoire, l'autre joueur choisit qui jouera ensuite.

Déroulement du jeu

Le joueur doit toujours frapper la bille numérotée la plus basse restant sur la table. Il n'est pas nécessaire d'annoncer la bille ou la poche. Si le joueur empoché légalement une boule lors d'un coup, il continue à la table pour le coup suivant. S'il empoché légalement la boule 9 sur n'importe quel coup (à l'exception d'un coup d'échappatoire), il gagne la partie. Si le tireur n'empoché pas une bille ou commet une faute, le jeu passe à l'autre joueur et, si aucune faute n'a été commise, le joueur entrant doit jouer la bille de choc à partir de la position laissée par l'autre joueur.

Replacer les billes

Si la bille numéro neuf est empochée sur une faute ou un coup d'échappatoire, ou sort de la table, elle est remplacée. Aucune autre bille objet n'est jamais remplacée.

Fautes courantes

Si le joueur commet une faute courante, le jeu passe à son adversaire. La boule de choc est en main et le joueur entrant peut la placer n'importe où sur la surface de la table. Les fautes suivantes sont des fautes courantes au jeu de la neuf :

1. Empocher la bille de choc ou la projeter hors de la table
2. Mauvaise bille en premier, la première bille objet touchée par la bille de choc lors de chaque coup doit être la plus petite bille numérotée restant sur la table
3. Pas de contact de bandes
4. Le joueur a les deux pieds en l'air
5. Une bille est projetée en dehors de la table
6. Le joueur touche deux fois la bille de choc ou une bille collée.
7. Coup poussé : C'est une faute de prolonger le contact entre la pointe de la queue et la bille de choc au-delà de ce qui est observé dans les coups habituels.
8. Toucher ou déplacer la bille de choc en adressant la bille est une faute. Déplacer accidentellement une bille objet immobile sur la table n'est pas une faute. Toutefois, le joueur adverse a la possibilité de replacer la bille dans sa position d'origine ou de la laisser dans sa nouvelle position.
9. Frapper alors que les billes sont encore en mouvement ou ramasser/toucher une bille avant qu'elle ne s'arrête de bouger sont des fautes
10. Conduite antisportive.

FAUSSE TOUCHE LORS D'UN TIR, SAUT OU D'UN TIR EN MASSE.

Si un match n'est pas arbitré, toute tentative de saut, courbe ou masse de la bille de choc (cue ball) par-dessus ou autour d'une bille numérotée obstruante sera considérée comme une faute de la bille de choc, même si la bille obstruante est déplacée par une main, le suivi du mouvement de la queue ou le support de la queue.

Règle des trois fautes consécutives

Cette règle ne s'applique pas aux tournois OSGA55+

Accompagnement

L'accompagnement ou l'arrêt de jeu pour de l'accompagnement n'est pas permis.