

CHAPITRE IV

JEU DE LA 9

Article 1.4.01 - But du Jeu

Le Jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et 9 billes de couleur numérotées de 1 à 9. Le joueur doit toujours toucher en premier la bille avec le plus petit numéro, mais les billes ne doivent pas être empochées obligatoirement par ordre numérique.

Si un joueur empoché correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque une bille, qu'il commette une faute ou qu'il gagne le jeu en empochant la 9. Après un coup manqué, l'adversaire qui reprend le jeu doit le continuer avec la blanche dans la position où elle se trouve. Il ne faut rien annoncer, sauf en cas de « push out ». Le gagnant d'une manche a le choix pour la casse à la manche suivante.

Une partie est terminée au moment où un joueur gagne le nombre de manches nécessaire. La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.

Article 1.4.02 - Mise en place des billes et casse de départ.

Les billes sont disposées en forme de losange en plaçant la bille N° 1 en tête du losange sur le Point de Remplacement et la bille N° 9 au milieu du losange. Toutes les autres billes sont placées à volonté autour de la 9.

Les règles concernant une casse correcte sont les mêmes que pour les autres coups réguliers. Le joueur doit en plus :

- Effectuer une casse en touchant en premier la bille N° 1.
- Empocher une bille ou envoyer au moins quatre billes de couleur au contact d'une bande.

En outre, il y a faute lorsque :

- La blanche tombe dans une poche ou est éjectée de la table. Dans ce cas, l'adversaire a bille en main, il peut placer la blanche où il le désire sur l'ensemble de la table.
(Nota : si la bille 9 est empochée, celle-ci est repositionnée sur le point de remplacement, ou au plus près en descendant si ce point est occupé par une autre bille).
- Une bille de couleur est éjectée de la table lors de la casse. Dans ce cas, l'adversaire a bille en main et peut placer la blanche où il le désire sur la table. La bille de couleur n'est plus remise en jeu (exception : si la 9 est éjectée de la table, elle est remise sur le Point de Remplacement).

Nota : La partie est gagnée lorsque le joueur effectue une casse correcte en empochant la 9.

Dans le cas d'une casse incorrecte, l'adversaire a bille en main sur toute la table. Il n'est pas possible pour le joueur qui a la main de jouer un "Push Out", ou de demander à reformer le losange pour recasser.

Article 1.4.03 - « Push Out »

Après une casse correcte, le joueur peut, immédiatement après celle-ci, jouer un "Push Out". Lors d'un Push Out, tous les coups sont autorisés sauf rentrer la blanche.

Le joueur doit annoncer le Push Out avant l'exécution de son coup, dans le cas contraire le coup joué sera considéré comme normal. Chaque bille empochée lors d'un Push Out reste dans la poche (exceptée la 9 qu'on repositionne sur le Point de Replacement).

Après un « Push Out » correct, le joueur qui reprend le jeu peut accepter la position telle qu'elle est ou passer son tour au joueur qui a effectué le « Push Out ». Le « Push Out » n'est valable que si le coup est exécuté sans faire faute sur la bille blanche (bille sortie de la table, blanche empochée, billes jouées avant immobilisation totale des billes sur la table...)

Un "Push Out" est incorrect dans les cas suivants :

- empochage de la bille blanche
- éjection de billes
- queutage abusif
- "Jump" mal attaqué

Article 1.4.04 - Fautes

Si un joueur commet une faute, sa reprise est terminée. Les billes empochées lors d'une faute ne sont plus remises sur la table (exception : la 9 empochée est remise sur le point de remplacement). Le joueur qui reprend le jeu a bille en main sur toute la table, avant le premier coup, il peut placer la blanche où il veut. Si un joueur commet plusieurs fautes lors du même coup, on compte seulement une faute.

Les fautes :

Mauvaise bille : Il s'agit d'une faute si la première bille touchée par la blanche n'est pas la bille avec le plus petit numéro

Pas de bande : Il y a faute s'il n'y a pas de bille de couleur empochée ou s'il n'y a pas au moins une bille de couleur ou la blanche qui touche une bande après le carambolage.

Billes de couleur éjectées de la table : Si une bille non empochée sort de la surface de jeu, elle est considérée comme bille éjectée de la table. La bille éjectée n'est plus remise dans le jeu (exception bille N° 9), le jeu continue.

Article 1.4.05 - Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives dans trois reprises de suite sans avoir effectué un coup régulier entre deux, il perd la manche. Les trois fautes doivent se produire dans le même jeu. Il faut avertir le joueur avant qu'il ne joue son 3^e coup.

La reprise d'un joueur commence quand il est autorisé à effectuer un coup et elle se termine au moment où le joueur manque une bille, commet une faute ou gagne la manche, ou quand il commet une faute entre deux coups.