

CHAPITRE V

LE 14-1 CONTINU

Article 1.5.01 - But du jeu

1. Le but du jeu est d'empocher le plus de billes de but possible à chaque reprise. A chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle cette bille sera empochée. Chaque bille empochée régulièrement compte pour un point. La distance (nombre de points à réaliser pour gagner la partie) est préalablement définie.
2. Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille à empocher, on reforme le triangle sans la dernière bille.

Article 1.5.02 - Mise en place et casse de Départ

1. Les billes sont enserrées dans un triangle équilatéral, la bille de tête contenue dans le triangle est située sur le Point de Remplacement. Toutes les autres billes sont placées librement. On placera de préférence la 1 et la 5 aux extrémités du triangle pour faciliter le coup de départ.
2. Le joueur qui commence doit désigner une bille et une poche dans laquelle cette bille de but sera empochée et accomplir le coup ce qui lui permettra de continuer sa série. Dans le cas où le coup ne serait pas réalisé, des conditions sont nécessaires pour que la Casse de Départ soit régulière :
 - jouer un "coup de sécurité" appelé aussi "Safe", en l'annonçant à l'arbitre. Dans ce cas, deux billes de but et la bille blanche doivent toucher une bande après l'impact.
 - annoncer une bille de tir et une poche. Au moins une bille et la blanche doivent toucher une bande. S'il remplit ces conditions en empochant la bille annoncée, il continue à jouer.
3. Lorsque ces conditions ne sont pas respectées, la Casse de Départ est dite irrégulière. Le joueur est alors pénalisé de **deux points**. De plus, son adversaire a le choix entre :
 - accepter la table telle qu'elle est
 - faire rejouer la Casse de Départ à son adversaire, lorsqu'il avait annoncé un coup de sécurité.

Ce choix continue jusqu'à ce que la casse soit régulière ou que l'adversaire ait accepté la table.

4. Dans le cas d'une Casse de Départ régulière, mais où le joueur fait sortir la bille blanche, ou bien empoché celle-ci, il y a faute. Le joueur est pénalisé de 1 point.

Nota : cette faute compte dans la règle des "trois fautes consécutives".

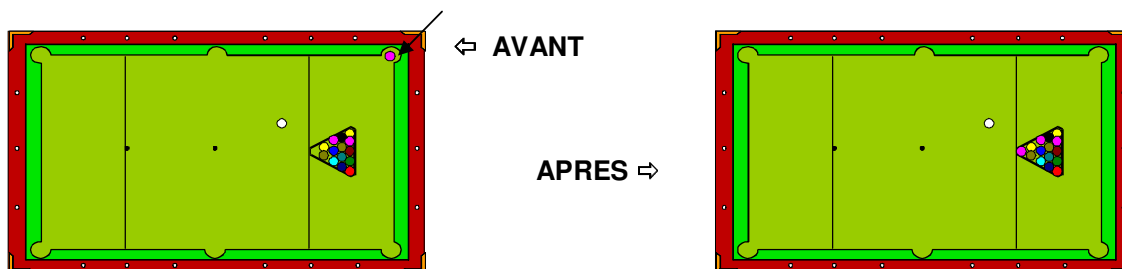
Son adversaire a alors "bille blanche en main" derrière la Ligne de Départ. Le joueur peut la déplacer, mais uniquement avec la main ou toute partie de la queue. Le coup est considéré comme joué à partir du moment où la blanche dépasse la ligne de départ. La casse est alors dite irrégulière et le joueur est pénalisé de **deux points**.

Article 1.5.03 - Déroulement normal de la partie

1. A chaque tour de jeu, seuls le numéro de la bille et la poche doivent être désignés à l'arbitre. Si le coup est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour **un point** et le joueur continue sa série jusqu'à ce qu'il rate un coup annoncé et régulièrement joué. Dans le cas où une ou plusieurs billes seraient empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille supplémentaire vaut **un point**.
2. Les combinaisons de billes carambolées ou les bandes touchées n'ont pas à être précisées, seuls les numéros des billes et les poches doivent être désignés. Dans la majorité des cas, le joueur n'a pas à annoncer la bille et la poche lorsque celles-ci sont évidentes et ne nécessitent pas de combinaisons de billes. Dans tous les cas où le joueur a oublié de nommer la bille et, ou la poche désignée, l'arbitre est le seul juge pour déterminer si le coup était voulu en fonction de la position du joueur. Il a alors la possibilité soit de compter un point lorsque le coup a été régulièrement joué et de le laisser continuer, soit de décider de passer la main à son adversaire.
3. Afin qu'un coup soit considéré comme régulier lorsqu'une bille n'a pas été empochée, il est nécessaire de faire toucher une bande à la bille blanche ou à n'importe quelle bille de but. Dans le cas contraire, le joueur est pénalisé d'une faute valant **un point**.
4. Les billes qui sont empochées non régulièrement, dans le cas par exemple où le joueur ne rentre pas la bille annoncée dans la poche désignée, mais par contre une ou plusieurs autres billes, et que le coup a été joué régulièrement, alors il n'y a pas faute, il n'y a pas de pénalité, et la ou les billes empochées sont remises sur le Point de Remplacement, ou le plus proche de celui-ci dans son axe. Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sautent hors de la table.

Nota : Si plusieurs billes sont à replacer, la première est sur le Point de Remplacement ou le plus près de celui-ci s'il est occupé par une bille sans être collée à celle-ci, les autres viennent derrière le triangle, collées dans l'axe du Point de Remplacement.

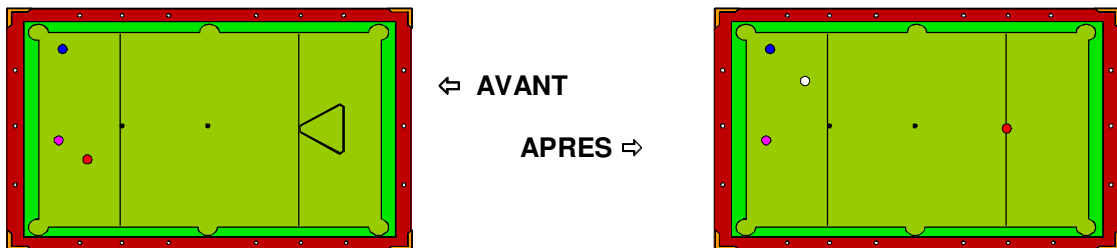
Les autres billes doivent être replacées le plus près de la position qu'elles peuvent occuper. Dans le cas où la 15^{ème} bille hors du triangle devrait être replacée suivant le coup joué, cette 15^{ème} bille sera replacée dans le triangle. En effet, dans la mesure où celui-ci n'est pas touché soit par la bille de tir soit par la 15^{ème} bille on reforme le triangle avec les 15 billes.



Pour ce schéma : Si le joueur empoche la blanche et la bille de casse en même temps sans toucher au triangle, l'adversaire a bille en main derrière la ligne et on reforme le triangle.

Si le joueur avait annoncé « safe » avant d'empocher la bille de casse et que la blanche est toujours sur la table, on reforme le triangle mais la blanche reste là où elle est.

5. Quand un joueur a "bille blanche en main" (comme après l'empochage de cette même bille blanche) et que toutes les billes de but sont situées derrière la Ligne de Départ, le joueur peut alors demander de mettre sur le Point de Remplacement la bille la plus proche de la Ligne de Départ. Si deux billes sont à égale distance de la ligne, le joueur peut alors désigner la bille de son choix.



Cette possibilité est importante, car dans ce cas le joueur n'a pas le droit de rentrer directement une bille de but dans l'une des deux poches situées derrière la Ligne de Départ, s'il désire utiliser ces poches, il doit faire effectuer à la bille de tir un trajet qui la fait franchir par la Ligne de Départ en premier et toucher une bande avant impact de celle-ci.

6. Le jeu du "coup de sécurité" ou "Safe", est autorisé à condition que l'annonce en ait été faite à l'arbitre. Après avoir touché une bille de but, celle-ci, ou au moins une autre bille de but, ou bien la bille de tir doivent toucher une bande, ou bien une bille de tir doit être empochée. Si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe. Si par un "coup de sécurité" régulièrement joué, une bille de but est empochée, celle-ci sera placée sur le Point de Remplacement ou à proximité de celui-ci s'il était occupé. Le point n'est pas compté pour le joueur.

7. Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille sur la table, l'arbitre reforme alors le triangle avec les quatorze billes empochées, sans la dernière bille sur le Point de Remplacement. Le joueur alors annonce la bille de but de son choix, soit celle isolée, soit une des billes du triangle.

Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le Point de Départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point).

On peut se rappeler l'idée suivante :

Dans tous les cas de figures exposés ci-après, on ne déplace qu'une seule bille.

a) La bille blanche est dans la surface du triangle et :

- La quinzième bille est située dans l'espace normalement utilisé par le triangle, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Remplacement, la bille blanche sera sur le point de Départ.



- La quinzième bille a été empochée en même temps que la quatorzième bille, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Remplacement, la bille blanche sera derrière la Ligne de Départ.



- La quinzième bille est derrière la Ligne de Départ, mais pas sur le Point de Départ, alors on reforme le triangle, la bille isolée reste où elle est et le joueur a bille en main derrière la ligne de départ



- La quinzième bille n'est ni derrière la Ligne de Départ, ni dans la surface utilisée par le triangle, c'est la situation normale, le triangle est placé sur le Point de Remplacement, la bille isolée reste où elle est et la bille blanche est placée derrière la Ligne de Départ.



- La quinzième bille occupe le Point de Départ, le triangle est formé sur le Point de Remplacement, la quinzième bille reste sur le Point de Départ et le joueur a bille en main derrière la ligne, il peut jouer la 15^e bille.



b) La bille blanche n'est ni dans le triangle ni sur le Point de Départ et :

- La quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche reste alors sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de Départ.



- La quinzième bille a été empochée en même temps que la 14e. On reforme le triangle sur le Point de Remplacement avec les quinze billes, et la blanche reste où elle est.



Dans le cas où la 15^e bille aurait été remplacée sur le point de remplacement au cours du jeu et uniquement dans ce cas, on reforme le triangle avec les 15 billes, elle n'est pas considérée comme dans le triangle. Par contre, si en jouant, la bille se retrouve elle-même sur le point de remplacement, elle sera considérée comme étant dans le triangle et sera remplacée sur le point de départ.

c) La bille blanche est sur le Point de Départ et :

- La quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche va sur le point du centre, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de départ.



- La quinzième bille a été empochée. La bille blanche reste alors sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement avec les quinze billes.



Nota : le tracé du triangle doit être fait à l'extérieur du triangle de sorte qu'on n'ait pas besoin de marquer la 15^e bille pour reformer le triangle, c'est interdit. Si le joueur (ou l'arbitre) n'arrive pas à reformer le triangle sans marquer la 15^e bille, elle est considérée comme étant dans le triangle et on la replace sur le point de départ.

Article 1.5.04 - Fautes et pénalités

1. Dans le cas d'un comportement antisportif :
 - pénalité de 15 points et un avertissement
 - si un 2^e avertissement est donné au même joueur dans la compétition, il sera disqualifié (règle internationale s'appliquant également dans les autres modes de jeu)
2. Fautes consécutives : Chaque faute vaut une pénalité d'**un point** pour le joueur qui l'a commise, mais au bout de 3 fautes qui rentrent dans la règle des "trois fautes consécutives", on retire **15 points** du total du joueur. Si son score n'atteint pas 15 points, le comptage sera négatif. A partir de la 3^{ème} faute consecutive du joueur, l'adversaire a le choix de faire recasser le joueur (on reforme donc le triangle) ou de prendre la main avec la table en l'état. Dans la règle des "trois fautes consécutives", on trouve les pénalités sur un coup annoncé exécuté irrégulièrement comme par exemple :
 - n'avoir pas touché une bille de but et n'avoir pas touché une bande avec la bille blanche ou n'importe quelle bille de but.
 - lorsqu'un joueur empoche une bille mais commet une faute dans l'exécution.

Dès qu'un joueur exécute un coup régulier, il est amnistié de ses fautes précédentes. Si un joueur empoche une bille et commet une faute dans le coup, cette bille n'est pas comptée et doit être remise sur le Point de Remplacement.

3. Fautes à la Casse de Départ :

Dans le cas d'une casse irrégulière, le joueur est pénalisé de **deux points**, mais cette faute ne compte pas dans la règle des "trois fautes consécutives". Toutefois, si le joueur fait sortir la bille blanche ou bien l'empoche, alors il est pénalisé de 2 points et cette faute rentre dans les "trois fautes consécutives".

Il peut donc arriver en début de partie, ou en cours de partie ou à la fin d'avoir pour un des joueurs, ou pour les deux au début et en cours de partie, un score négatif provenant de la déduction des points de pénalités.

Nota : Si le joueur empoche de façon régulière la 15^e bille mais ne touche pas le triangle avec la bille blanche, il a le droit de demander à ce que le triangle soit reformé (car il pourrait être mal collé ou mal placé).