

# RÈGLES DU JEU DE LA 9

## 1. BUT DU JEU

Le jeu de la neuf se joue avec 9 billes numérotées de 1 à 9 et une bille de choc (ou bille blanche). À chaque coup, il faut que la première bille touchée par la bille blanche soit celle des billes sur la table qui porte le plus petit numéro. Les billes ne doivent cependant pas être empochées dans l'ordre numérique. Si le joueur empoche la première bille touchée ou toute autre bille numérotée sur un coup valable, il garde son tour et continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate un coup, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la bille numéro 9. Après un coup raté, l'adversaire doit reprendre le jeu dans la position laissée par le joueur précédent; cependant, si une faute a été commise, l'adversaire a ``bille blanche en main`` et peut placer cette bille n'importe où sur la table pour continuer à jouer. Au jeu de la neuf, les coups ne doivent pas être annoncés. Ce jeu se joue en plusieurs manches et la partie se termine quand un des joueurs a remporté le nombre de manche exigé.

## 2. PLACEMENT DES BILLES

Les billes numérotées sont disposées en losange avec la bille numéro 1 sur la mouche du bas et dans l'angle du losange pointé vers le haut de la table la bille numéro 9 au centre du losange et les autres billes placées au hasard, mais aussi serrées que possible les unes contre les autres. La partie se commence en plaçant la bille de choc à la main, derrière la ligne du haut (c'est à dire ce qu'on appelle la "zone de départ").

## 3. BRIS OU CASSE VALABLE

Les règles pour le bris (ou la casse) sont les mêmes que pour les autres coups, à quelques exceptions près :

Le premier joueur doit non seulement frapper la bille numéro 1 en premier lieu, mais aussi empocher une bille ou faire toucher la bande à au moins quatre billes numérotées;

Si la bille de choc est empochée ou projetée hors de la table, ou que le bris n'a pas été effectué selon les règles, il y a faute. L'adversaire a alors bille blanche en main et peut la placer n'importe où sur la table;

Si lors de la casse, le joueur projette une bille numérotée hors de la table, il y a faute. L'adversaire a bille blanche en main et peut la placer n'importe où sur la table. La bille numérotée sortie de la table est empochée (exception : si c'est la bille numéro 9 qui a été éjectée, on la replace sur la mouche du bas ou "point de remplacement").

## 4. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui joue immédiatement après un bris correctement exécuté peut jouer un ``coup poussé`` (voir règle 5 ci-dessous). Si, lors de la casse, le joueur empoche une bille ou plus sans faire de faute, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate un coup, qu'il fasse une faute

ou qu'il gagne la partie. La partie prend fin quand la bille numéro 9 est correctement empochée ou si un des joueurs perd suite à une infraction grave au règlement.

## **5. COUP POUSSÉ**

Le joueur qui joue directement après un bris valable peut exécuter ce qu'on appelle un "coup poussé" (push) pour essayer de placer la bille de choc dans une position plus favorable pour la suite du jeu. Lors d'un coup poussé, la bille n'a pas à toucher d'abord une bille numérotée ou une bande, mais toutes les autres règles concernant les fautes s'appliquent. Le joueur doit annoncer son intention de jouer poussé avant de l'exécuter, sinon son coup sera considéré comme un coup normal. Si une bille est empochée lors d'un coup poussé, elle ne compte pas, mais elle reste empochée – sauf si c'est la bille numéro 9. Après un coup poussé correctement exécuté, l'adversaire peut soit accepter la nouvelle position des billes et jouer, soit passer son tour et laisser la table au joueur qui fait le coup poussé. Le coup poussé est considéré comme valable si aucune règle n'a été enfreinte à l'exception des règles 7 et 8. Un coup poussé non valable sera pénalisé selon la nature de la faute commise. Si la bille de choc a été empochée lors du bris, le joueur suivant ne peut pas jouer un coup poussé.

## **6. FAUTES**

Le joueur qui commet une faute perd son tour, et aucune des billes empochées lors du coup fautif n'est replacée sur la table (exception faite de la bille numéro 9, qui est replacée sur la mouche du bas). L'adversaire a alors bille en main et, avant le premier coup, il peut placer la bille de choc n'importe où sur la table. Si plusieurs fautes sont commises lors d'un même coup, elles ne comptent que pour une seule faute.

## **7. COUP FAUTIF**

Si la première bille que touche la bille de choc n'est pas celle des billes sur la table qui porte le plus petit numéro, il y a faute.

## **8. AUCUN CONTACT AVEC LA BANDE**

Si aucune bille numérotée n'est empochée après que la bille de choc a touché la bille numérotée visée, il faut que la bille de choc ou n'importe quelle bille numérotée touchent la bande, sinon il y a faute.

## **9. BILLE BLANCHE EN MAIN**

Le joueur qui a "bille blanche en main" peut la placer n'importe où sur la table, à condition qu'elle ne touche pas une bille numérotée. Il peut en changer la position à sa guise tant qu'il n'a pas joué son coup.

## **10. BILLES NUMÉROTÉES PROJETÉES HORS DE LA TABLE**

Une bille non empochée qui s'immobilise ailleurs que sur la surface de jeu est

considérée comme ayant été projetée hors de la table. Projeter une bille numérotée hors de la table constitue une faute. La ou les billes projetées hors de la table sont empochées à l'exception de la bille numéro 9 qui est replacée sur la mouche du bas et le jeu continue.

## **11. TROIS FAUTES CONSÉCUTIVES**

Si un joueur perd son tour trois fois d'affilée pour avoir commis une faute, c'est à dire sans jouer un tour sans faute entre ces trois tours successifs il perd la partie. Cette règle ne s'applique qu'aux fautes commises pendant une même partie. Un avertissement doit être donné au joueur après la deuxième faute. Le tour d'un joueur commence quand celui-ci a le droit de jouer et termine à la fin de son coup, si le coup est manqué, si le joueur fait une faute en l'effectuant ou s'il gagne la partie ou encore, s'il commet une faute entre deux coups.

## **12. FIN DE LA PARTIE**

La partie commence aussitôt que la bille de choc traverse la ligne du haut (la ligne de départ) lors de la casse de départ. La bille numéro 1 doit être frappée correctement lors du bris. La partie se termine à la fin du coup valable par lequel la bille numéro 9 a été empochée ou lorsqu'un joueur perd la partie à la suite d'une faute.