

Manuel Officiel des équipes

**Votre guide pour le jeu
d'équipe hebdomadaire
Jeu de la 8 et jeu de la 9**

**Pour les ligues de
2010/2011 et 2011/2012**



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®
poolplayers.ca

Janvier	DÉBUT DE LA SESSION DE PRINTEMPS Saison 1 du 8-Ball Classic de la CPA et du 9-Ball Shootout de la CPA Début de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux d'automne)</i> Régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout de la CPA <i>(Sites sélectionnés)</i>
Février	Régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout de la CPA <i>(Sites sélectionnés)</i>
Mars	Régionaux de printemps du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout de la CPA
Avril	U.S. Amateur Championship® - début de la période d'inscription Championnats nationaux individuels de la CPA/l'APA <i>Riviera Hotel & Casino, Las Vegas, NV</i>
Juin	DÉBUT DE LA SESSION D'ÉTÉ U.S. Amateur Championship® - fin de la période d'inscription Saison 1 du 8-Ball Classic de la CPA et du 9-Ball Shootout de la CPA Fin de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux d'automne)</i> Saison 2 du 8-Ball Classic de la CPA et du 9-Ball Shootout de la CPA Début de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux de printemps)</i>
Août	Championnats internationaux d'équipe de la CPA/l'APA <i>Riviera Hotel & Casino, Las Vegas, NV</i>
Septembre	DÉBUT DE LA SESSION D'AUTOMNE U.S. Amateur – rondes préliminaires
Octobre	Régionaux d'automne du 8-Ball Classic de la CPA et du 9-Ball Shootout de la CPA
Novembre	U.S. Amateur Championship® Saison 2 du 8-Ball Classic de la CPA et du 9-Ball Shootout de la CPA Fin de la période de qualification <i>(Les joueurs qualifiés atteignent les régionaux de printemps)</i>
Décembre	Renouvelez votre adhésion à la CPA!

Cher membre de la CPA,

Voici le **manuel officiel des équipes de la CPA**. Il contient pratiquement tout ce que vous devrez connaître pour maximiser votre plaisir en jouant dans la ligue. Comme dans tout sport, l'ignorance des règlements peut vous ravir des parties et des victoires. Toute l'équipe doit fournir les efforts nécessaires pour maîtriser parfaitement le contenu de ce manuel. Une personne avertie en vaut deux. À cette fin, apportez toujours ce manuel lors de parties au sein de la ligue. Si vous le perdez ou l'égariez, contactez votre Opérateur de ligue pour en obtenir un autre. Vous aurez peut-être à déboursier des frais pour l'obtenir, mais cela en vaut la peine.

Cette ligue sanctionnée de la CPA constitue le développement le plus emballant à ce jour dans l'histoire du sport du billard à poches; elle vous procurera du plaisir et des compétitions enivrantes tout au long de l'année. Votre équipe appréciera la gestion professionnelle de la ligue, recevra les meilleurs avantages dédiés aux membres et aura l'occasion de participer aux championnats les plus importants et les plus gratifiants qui sont offerts.

Le système de pointage et de handicap de la CPA, *l'Equalizer*[®], expliqué dans ce manuel, offre la possibilité aux joueurs de tout calibre de compétitionner efficacement. Par conséquent, apprenez les règlements et bonne chance à vous et à vos coéquipiers.

Cordialement,



Terry Bell, Directeur
Association Canadienne des Joueurs de Billard (CPA)

Le contenu de ce manuel des équipes est la propriété exclusive de l'Association Canadienne des Joueurs de Billard

(Canadian Poolplayers Association, Inc. – CPA)

© Canadian Poolplayers Association, Inc. 1982, 1992, 1994, 1996, 1998, 2000, 2002, 2004, 2006, 2008. Tous droits réservés.

Avant-propos

Chaque membre de l'équipe devrait lire et maîtriser le contenu de ce manuel. Conservez le manuel des équipes auprès de votre équipe en tout temps. Assurez-vous aussi qu'il demeure avec l'équipe de session en session. En participant dans la ligue, chaque membre accepte de se conformer à tous les règlements stipulés dans ce manuel des équipes.

À l'exception des situations faisant précisément référence à *la Division des Dames*, le genre masculin est utilisé tout au long de ce manuel pour désigner à la fois les hommes et les femmes, et ce, dans le seul but d'alléger le texte. De toute évidence, les femmes constituent une portion importante des participants de ce sport et sont invitées et les bienvenues en tout temps.

La CPA est consciente que certains des règlements de ce manuel peuvent vous sembler nouveaux et elle ne laisse pas supposer que ceux-ci sont les seuls règlements existants. D'un autre côté, ces règlements ont été regroupés par un comité de joueurs professionnels avisés. Les professionnels utilisent ces règlements lorsqu'ils pratiquent le jeu de la 8 et le jeu de la 9, et ceux-ci sont les règlements les plus fréquemment utilisés en Amérique du Nord au cours des compétitions.

Détendez-vous, amusez-vous et jouez dans l'esprit des règlements et en respectant les règlements écrits. Il est impossible de couvrir à 100 % toutes les situations avec des règlements. Le bon sens doit prévaloir. Les équipes qui tentent d'avoir l'avantage en créant leurs propres interprétations sont sujettes à la violation de l'esprit sportif. *Gagner sur la table et non à partir de la chaise* est une généralité qui favorise l'harmonie, la camaraderie et les bons moments. Cette ligue abonde totalement en ce sens.

Afin de rendre vos soirées dans la ligue organisée agréables, tout en augmentant le plaisir de ceux autour de vous, veuillez observer les directives élémentaires de l'étiquette. Traitez votre adversaire comme vous aimeriez être traité. Soyez attentif à votre partie; soyez prêt à jouer lorsque c'est votre tour afin de ne pas retarder la partie. Si vous devez jouer la prochaine partie, faites en sorte que votre baguette soit prête; ayez suffisamment de pièces de vingt-cinq cents, le cas échéant; et commencez votre match dès que le match précédent est terminé. Limitez la consultation à une minute. Les manifestations d'encouragement envers votre coéquipier font partie du plaisir, mais ne faites aucune manifestation **contre** votre adversaire. En observant ces directives et en faisant preuve d'un bon esprit sportif, il est possible d'atteindre le but visé par la ligue organisée – bénéficier d'une soirée de plaisir et de défis.

NORMES DE LA DURÉE DES MATCHS POUR LE JEU DE LA 8

Nombre Total de Parties à Remporter	Durée du Match	Partie Moyenne
4-6	45 minutes	10 minutes
7-10	60 minutes	8 minutes

NORMES DE LA DURÉE DES MATCHS POUR LE JEU DE LA 9

Durée du Match	40 à 60 minutes
----------------	-----------------

NORMES DE LA DURÉE DES MATCHS POUR LE MASTERS

En course pour	Durée du Match	Partie moyenne
7 victoires	60 minutes	8 minutes

Normes additionnelles de la durée des affrontements entre deux équipes

Les 5 Matches de l'équipe pour le jeu de la 8	4 heures
Les 5 Matches de l'équipe pour le jeu de la 9	3 heures
Chaque sélection d'un nouveau joueur	Limite de 2 minutes
Chaque consultation	Limite de 1 minute
Coup moyen	20 secondes
Situation particulière de jeu	45 secondes (maximum)

Table des Matières

INTRODUCTION	1
AVANT-PROPOS.....	2
ÉTIQUETTE	3
LA STRUCTURE DE LA LIGUE	7
LA CPA	7
L'OPÉRATEUR DE LIGUE.....	7
ORGANISATION ÉLÉMENTAIRE D'UNE ÉQUIPE DE LA LIGUE	7
L'ÉQUIPE	7
LE CAPITAINE D'ÉQUIPE.....	8
LA DIVISION	8
LE REPRÉSENTANT DE DIVISION.....	8
LE CONSEIL DE DISCIPLINE : (LES GOUVERNEURS).....	9
LE COMITÉ CONSULTATIF SUR LE HANDICAP	9
AVANTAGES DES MEMBRES.....	10
FRAIS	11
CALENDRIER.....	12
HORAIRE	12
POINTAGE	12
TROPHÉES ET PRIX	12
RÈGLEMENTS LOCAUX.....	13
AUTRES FORMATS.....	13
AUTRES LIGUES.....	13
CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX	13
RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.....	18
CONDITIONS D'ÂGE	18
EXEMPTIONS.....	18
FORFAITS.....	19
CONTESTATIONS ET LITIGES	20
ABANDON DES ÉQUIPES.....	22
ORDRE DE JEU.....	22
VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ	23
PAIEMENT DES PARTIES	23
MATCHS SUR PLUS D'UNE TABLE.....	23
LA CONSULTATION : (TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEILS)	24
AJOUT ET ABANDON DE JOUEURS.....	25
FERMETURE DES TABLEAUX D'ÉQUIPE.....	26
TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE UN MEMBRE EN RÈGLE DE LA CPA	27
NOUVEAUX JOUEURS	28
RENOUVELLEMENTS	28
CHANGEMENT D'ÉQUIPE	28

INSCRIPTION SUR UN SEUL TABLEAU DE DIVISION	28
TEMPS DE JEU	29
CHANGEMENT DE L'ÉTABLISSEMENT HÔTE	29
ATTRIBUTION DES NIVEAUX DE CLASSIFICATION	29
TRICHERIE	29
INSCRIPTION CONVENABLE DU POINTAGE.....	30
MANIPULATION DU HANDICAP	31
RÈGLEMENT DU PLUS BAS NIVEAU ATTEIGNABLE.....	31
RÈGLEMENT DU PLUS BAS NIVEAU INTERNATIONAL ATTEIGNABLE	31
RÈGLEMENT DU 23	32
RÈGLEMENT DU 19	34
ÉLIMINATOIRES DE FIN DE SESSION.....	36
AUCUN JOUEUR PROFESSIONNEL N'EST ADMIS	38
ÉQUIPEMENT	39
ESPRIT SPORTIF	40
CPA EST LA PLUS HAUTE AUTORITÉ.....	40
APPELS	41
RÈGLEMENTS DU JEU DE LA 8	43
DESCRIPTION GÉNÉRALE	43
TIRAGE À LA BANDE	43
PLACEMENT DES BOULES	43
BRIS	44
APRÈS LE BRIS	44
COUPS COMBINÉS	46
BOULES PROJETÉES HORS DE LA TABLE.....	46
BOULES EMPOCHÉES	46
UN PIED AU SOL	47
FAUTES	47
IL EXISTE PLUSIEURS FAÇONS DE PERDRE LA PARTIE.....	50
COMMENT GAGNER	51
LE SYSTÈME DE HANDICAP <i>EQUALIZER</i>®.....	52
ÉTABLISSEMENT DES HANDICAPS	52
COMMENT DÉMARRER	53
UNE FOIS LES NIVEAUX DE CLASSIFICATION DÉTERMINÉS	53
COMMENT UTILISER LE TABLEAU	54
COMMENT TENIR LE POINTAGE AU JEU DE LA 8.....	55

Table des Matières

LA LIGUE DU JEU DE LA 9	60
RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DU JEU DE LA 9	60
ÉLIMINATOIRES ET CHAMPIONNATS.....	61
RÈGLEMENTS DU JEU DE LA 9	62
LE SYSTÈME DE HANDICAP <i>EQUALIZER</i> ® POUR LE JEU DE LA 9	67
COMMENT TENIR LE POINTAGE.....	68
AUTRES FORMATS DE LA CPA	72
DIVISIONS JUNIOR	72
DIVISIONS SUPER	73
DIVISIONS DES ÉQUIPES DE 3 PERSONNES.....	74
DIVISIONS MASTERS.....	75
CONDUITE PENDANT LA PARTICIPATION À LA LIGUE	76
RÈGLEMENTS ET RENSEIGNEMENTS RELATIFS À L'ADMISSIBILITÉ AUX TOURNOIS DE PLUS HAUT NIVEAU	80
ADMISSIBILITÉ DES RÉGIONS.....	80
CHAMPIONNATS D'ÉQUIPE	81
CHAMPIONNATS INDIVIDUELS	90
DÉFINITIONS	92
DIAGRAMME DE LA TABLE	98
GAGNANTS PRÉCÉDENTS	99
INDEX	106

SECTION 1

La Structure de la Ligue

La CPA/l'APA

La CPA/l'APA a été fondée par deux joueurs professionnels, Terry Bell et Larry Hubbard. Leur but était d'encadrer le sport du billard au niveau amateur et de favoriser la croissance de ce jeu. Depuis sa création en 1979, la CPA/l'APA est reconnue comme *le corps dirigeant du billard amateur*. Le plus important, et nous vous en remercions, c'est que la ligue compte plus d'un quart de million de membres et qu'elle continue de croître.

L'OPÉRATEUR DE LIGUE

La CPA dirige la ligue par l'entremise d'un réseau d'entrepreneurs indépendants nommés Opérateurs de ligue (OL). Dans ce manuel, Opérateur de ligue, bureau local de la ligue, officiels locaux de la ligue, et gestion locale de la ligue ont tous la même signification. L'Opérateur de ligue est un administrateur professionnel. L'Opérateur a tout le pouvoir discrétionnaire pour établir des règles concernant tous les aspects de la ligue. Soyez avisé que la CPA demeure en contact étroit avec tous les Opérateurs, elle les tient au courant de tous les derniers développements et elle prend des décisions relatives aux questions qui les préoccupent. Puisque votre Opérateur de ligue est un professionnel qualifié, vous pouvez être assuré que les calendriers, les classements, le système de handicap, les événements spéciaux et tous les autres aspects de la ligue seront gérés rapidement et efficacement. Seul un Opérateur de ligue autorisé par la CPA peut administrer la ligue. Votre Opérateur de ligue peut embaucher des assistants et/ou des représentants pour améliorer le service qu'il vous offre.

ORGANISATION ÉLÉMENTAIRE D'UNE ÉQUIPE DE LA LIGUE

L'équipe - Une équipe est composée d'un minimum de cinq joueurs, même s'il est avisé d'en compter au moins sept, et d'un maximum de huit. Tous les membres de l'équipe ont la responsabilité de vérifier que leurs coéquipiers sont des membres en règle de la CPA, qu'ils ont l'âge légal et qu'ils jouent à des niveaux de jeu qui correspondent à leur calibre réel. Chaque équipe sera dotée d'un capitaine.

La Structure de la Ligue

Le capitaine d'équipe - Le capitaine d'équipe est une portion essentielle de l'équipe et il détient une position importante. Le capitaine est la première personne inscrite sur le tableau de l'équipe. Il s'occupe de la distribution des communiqués et des renseignements de la ligue et il affiche l'information à son emplacement hôte. Le capitaine d'équipe doit aussi percevoir les cotisations des membres et les faire parvenir à la gestion locale de la ligue dans les temps prévus. Il est responsable de l'arrivée à l'heure de son équipe à l'endroit convenu. Il s'assure que tous les règlements relatifs à l'étiquette, à l'esprit sportif et à l'admissibilité sont observés. Il s'assure aussi que les procédures adéquates sont observées pour la notation du pointage. Le capitaine d'équipe doit posséder un téléphone. Il représente l'équipe et toute communication avec l'Opérateur de ligue passe par lui. Une équipe peut nommer, en tout temps, un nouveau capitaine d'équipe par un vote à la majorité simple. La gestion locale de la ligue doit être avisée immédiatement lorsqu'un nouveau capitaine d'équipe est nommé.

La Division - Une division consiste en un nombre d'équipes (de 6 à 16) qui compétitionnent l'une contre l'autre au sein d'un calendrier établi. Dans certains cas, une division peut débiter avec seulement quatre équipes, même si une division à six équipes est la plus petite division recommandée.

Le Représentant de Division - La CPA recommande la présence d'un représentant de division pour chacune des divisions de la ligue. Le représentant de division (RD) peut être élu par les équipes de sa division ou nommé par l'Opérateur de ligue. Il s'agit d'une personne intègre qui est constamment active au sein de la ligue. Le RD est un membre en règle qui aime l'implication que ce poste lui offre. Il voit à ce que les communiqués et autres renseignements de la ligue soient distribués aux capitaines d'équipe de sa ou ses divisions, et s'assure que ces derniers les comprennent bien. Il aide à améliorer la ligue en transmettant l'information entre les joueurs et le bureau local de la ligue. Il peut aussi aider la gestion de la ligue lors de la tenue de championnats locaux et d'autres événements spéciaux. Le RD peut siéger au Conseil de Discipline. Il est bien informé des affaires de la ligue et peut être consulté par tout autre membre de la ligue. Le mot clé étant ici « consulté », car le RD ne dispose pas de l'autorité pour prendre des décisions en tant que personne. *Toutefois*, c'est un choix logique de contacter votre RD si vous avez une contestation ou un litige – il peut être en mesure de vous aider à résoudre la situation. N'oubliez pas, le RD n'a pas plus de pouvoir qu'un autre membre en ce qui a trait à la prise de décision, à moins qu'il siége au Conseil de Discipline. Dans ce cas, il pourra participer au processus décisionnel, mais uniquement lors d'une réunion du Conseil. De plus, n'oubliez pas que ses conseils ou interprétations sont probablement justes.

Le Conseil de Discipline - La CPA recommande qu'un Conseil de Discipline (CD) existe dans chaque région de la ligue pour entendre et régler les contestations et litiges. Dans les régions plus vastes, il peut y avoir plus d'un Conseil. Un Conseil de Discipline est généralement composé d'un nombre de représentants de division.

Les dossiers gérés par le CD concernent généralement les contestations, les litiges, les violations de l'esprit sportif et autres enjeux similaires. Le CD, en plus de régler de tels enjeux, peut aussi imposer des pénalités. Les pénalités peuvent varier de la perte d'un point à la perte de plusieurs points. Les pénalités peuvent aussi entraîner la perte d'admissibilité, des amendes ou la suspension du privilège d'être membre. L'Opérateur de ligue représente une autorité qui est supérieure à celle du CD, mais la CPA a demandé aux Opérateurs de faire respecter les constatations du CD à moins que celles-ci ne contreviennent aux règlements ou politiques de la ligue de billard CPA. Le CD ne peut tenir des réunions sans l'approbation de l'Opérateur. Il est primordial que les membres du Conseil comprennent que le Conseil de Discipline a pour mission d'aider l'Opérateur de ligue – son rôle n'est pas de surveiller, critiquer ou superviser. Les membres qui ne peuvent accepter leur rôle tel que précédemment décrit peuvent être exclus du Conseil.

La présence d'un Conseil de Discipline dans votre région est la meilleure façon de vous assurer que les diverses situations qui peuvent se produire, et qui se produisent, sont résolues le plus équitablement possible. Veuillez accepter leurs décisions et soutenir les membres de votre Conseil de Discipline en tout temps. Si votre région ne possède pas de Conseil de Discipline, veuillez contacter votre Opérateur de ligue et conseillez-lui vivement d'en former un. Portez-vous volontaire pour être un des membres!

Le Comité Consultatif sur le Handicap – L'Opérateur de ligue peut considérer utile de fonder un comité – un comité consultatif sur le handicap (CCH) – afin de l'aider avec l'examen du handicap. Le CCH, si l'un existe, sera généralement composé de membres hautement qualifiés qui connaissent bien le jeu au sein de la ligue de la CPA. Certains membres du CD peuvent aussi siéger au CCH. L'identité des membres du CCH peut ou non être dévoilée aux membres de la ligue. Les membres de votre CCH sont vos amis à moins que vous ne soyez un joueur fautif. Les fonctions du CCH peuvent aussi comprendre l'évaluation des nouveaux membres et l'émission de recommandations concernant l'attribution des niveaux de classification aux joueurs connus comme étant de très haut calibre.

La Structure de la Ligue

Le CCH peut aider à évaluer les niveaux de classification des joueurs de toute région accédant à des tournois de plus haut niveau. Il peut aussi périodiquement examiner les niveaux de classification des joueurs et aider à la prise de décision lors de contestations concernant les violations du handicap ou du niveau de jeu réel.

Comme c'est le cas avec le CD, l'Opérateur de ligue a le pouvoir final de décision.

AVANTAGES DES MEMBRES

L'Association canadienne des joueurs de billard fait partie de la plus grande organisation de billard à poches dans l'histoire du sport. À titre de membre de la CPA, vous bénéficierez des meilleurs avantages jamais offerts aux joueurs de billard amateur. Voici certains de ces avantages :

- Jouer partout où la ligue est active – presque dans toutes les provinces.
- Détenir une carte de membre officiel.
- Obtenir un ensemble d'avantages réservés aux membres.
- Bénéficier de rabais exclusifs aux membres sur une variété de biens et de services.

Transférabilité - Votre adhésion est transférable partout où existe une ligue sanctionnée par la CPA. De plus, il n'y a aucuns frais de transfert. Lors de votre arrivée dans votre nouvelle région, avisez simplement la gestion locale de la ligue et demandez qu'elle contacte votre ancien Opérateur de ligue pour transférer votre dossier. Advenant qu'il n'existe pas de ligue sanctionnée de la CPA au sein de votre nouvelle région, contactez la CPA et tous les efforts nécessaires seront déployés pour en créer une. Lorsque vous transférez votre dossier vers une nouvelle région, vous devez vous inscrire avec le même niveau de jeu que celui que vous aviez dans votre ancienne localité. Les adhésions ne sont pas remboursables ni transférables d'une personne à une autre.

FRAIS

Cotisation Annuelle pour l'adhésion à la CPA – Vous devez être un membre en règle de la CPA afin de pouvoir participer à tout événement de la CPA. Certains événements se déroulent sur plusieurs mois et l'adhésion doit être maintenue en règle pour que vous demeuriez admissible à ceux-ci. Jusqu'à indication contraire, votre cotisation annuelle à la CPA est de 25 \$, les taxes applicables en sus. L'adhésion annuelle expire le 31 décembre. Si vous joignez la CPA après le 15 août, les frais d'adhésion annuels seront calculés au prorata comme suit :

- Après le 15 août, vous devez encore déboursier 25 \$ plus les taxes pour vous joindre à la ligue. Toutefois, vous pouvez renouveler votre adhésion pour seulement 12 \$ plus les taxes l'année suivante.
- Si vous êtes admissible à un renouvellement au coût de 12 \$ plus les taxes, vous devez renouveler au plus tard le 1er mars ou le premier soir où vous participez à titre de joueur à la session de printemps, selon la première occurrence. Après le 1er mars, seules les adhésions au coût total de 25 \$ plus les taxes sont acceptées.

Veillez remettre vos cotisations de membre et votre formulaire d'adhésion ou avis de renouvellement à la CPA à votre gestion locale de la ligue qui transmettra le tout à la CPA. Veuillez allouer six semaines pour la livraison de votre carte de membre et autres articles destinés aux membres.

IMPORTANT – Assurez-vous de remplir correctement votre formulaire d'adhésion ou de corriger, le cas échéant, toute erreur présente sur l'avis de renouvellement. Certains articles relatifs à votre adhésion peuvent être expédiés directement à l'adresse de votre résidence. Si la CPA n'a pas une adresse complète et exacte, vous pouvez ne pas recevoir certains de vos avantages. Ni la CPA ni votre Opérateur de ligue ne peuvent être tenus responsables d'avoir à vous les fournir ultérieurement.

Frais Hebdomadaires - Les équipes paient des frais hebdomadaires pour participer aux activités de la ligue. Le montant actuel exigé dans votre région peut varier puisque celui-ci est fixé par votre Opérateur de ligue. **Les frais hebdomadaires sont exigibles en entier, peu importe le nombre de joueurs inscrits dans l'équipe ou ayant joués au cours de la soirée pour l'équipe.**

Comptant ou par Chèque? - La CPA demande avec insistance aux équipes d'effectuer tous les paiements à la ligue par chèque ou mandat-poste. La gestion locale de la ligue ne peut assumer la responsabilité pour de l'argent comptant.

La Structure de la Ligue

CALENDRIER

Une année dans la ligue correspond à trois sessions, d'abord celle d'été, suivi de celle d'automne pour se terminer par la session du printemps, qui est elle est suivie par les championnats d'équipe.

HORAIRE

La CPA a remis plusieurs calendriers à votre Opérateur de ligue. Non seulement le nombre des équipes peut varier, mais la durée des sessions aussi.

POINTAGE

Les matchs se jouent un contre un : un membre de l'équipe joue contre un adversaire désigné de l'autre équipe. Cinq matchs individuels sont joués pour chaque affrontement de deux équipes. Au jeu de la 8, chaque match individuel vaut un point. Une équipe peut remporter un maximum de cinq points à chaque affrontement de deux équipes. Les points sont cumulés tout au cours de la session. Les équipes détenant le plus de points sont admissibles à participer aux rencontres post-saison; élément qui sera abordé ultérieurement dans ce manuel. L'équipe ayant le plus de points n'est pas l'équipe gagnante, mais elle est admise aux éliminatoires. Le gagnant des éliminatoires est le champion de la division pour cette session, et il devient admissible au niveau local du championnat international d'équipe.

TROPHÉES ET PRIX

Les trophées, plaques ou prix appropriés peuvent être remis à chaque personne de l'équipe du championnat de la division chaque session. N'oubliez pas, le champion de la division est l'équipe qui remporte les éliminatoires, et non l'équipe qui détient le plus de points à la fin de la session régulière.

Dans certaines régions, un trophée d'équipe peut être remis et laissé en montre à l'emplacement hôte. Des prix annuels ou saisonniers peuvent aussi être octroyés dans d'autres catégories comme le joueur le plus utile, le joueur s'étant le plus amélioré, le meilleur esprit sportif, et ainsi de suite.

RÈGLEMENTS LOCAUX

Ce manuel d'équipe aborde plusieurs situations qui peuvent et qui vont se produire au cours des activités de la ligue. Toutefois, certains sujets demeurent couverts par les règlements locaux dans un document préparé par votre Opérateur de ligue ou par le Conseil de Discipline. Les règlements locaux comprennent les sujets tels la procédure pour la remise et la cueillette des feuilles de pointage, les pénalités pour la remise tardive des feuilles de pointage, les procédures d'inscription des équipes pour la prochaine session, les pénalités précises pour un nombre de violations perturbatrices, les renseignements plus précis concernant l'étiquette et l'esprit sportif, les procédures devant être observées par votre Conseil de Discipline, la politique relative aux prix et la politique relative à une météo défavorable, pour n'en nommer que quelques-uns. Assurez-vous de connaître les règlements locaux de votre région.

AUTRES FORMATS

En plus des formats d'équipe de base pour le jeu de la 8 et le jeu de la 9, la CPA sanctionne d'autres configurations comme les divisions junior, les divisions super, les divisions d'équipe de 3 personnes, et les divisions Masters. Vérifiez auprès de votre bureau local de la ligue pour savoir lesquels de ces autres formats sont offerts dans votre région.

AUTRES LIGUES

En plus de la ligue du jeu de la 8, la CPA sanctionne une ligue du jeu de la 9. Vérifiez auprès de votre bureau local de la ligue pour obtenir de l'information sur l'offre d'une ligue du jeu de la 9 dans votre région.

CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

La CPA offre quatre championnats internationaux – le championnat d'équipe de 5 personnes (divisions ouvertes et des dames) et le championnat individuel du jeu de la 8 et – le championnat d'équipe de 5 personnes et le championnat individuel du jeu de la 9. Une région de ligue locale doit posséder un nombre minimal d'équipes (se reporter à la section Tournois de plus haut niveau) afin de pouvoir désigner une équipe ou un joueur pour participer aux championnats. Ultérieurement, la CPA peut offrir des championnats internationaux sous d'autres formats.

La Structure de la Ligue

Championnats d'équipe - Il existe deux divisions au sein du championnat d'équipe du jeu de la 8 – une division « ouverte », laquelle est offerte aux hommes et aux dames, et une division des dames, laquelle est offerte aux dames seulement. Le championnat d'équipe du jeu de la 9, quant à lui, comprend une division « ouverte », laquelle est offerte aux hommes et aux dames. Chaque année, et ce, dans chaque division, une équipe sera couronnée championne d'équipe. À l'exception de certaines règles relatives à l'admissibilité, les règlements généraux, les règlements de jeu et le système de handicap que vous utilisez tout au cours de l'année sont aussi utilisés à chaque tour des championnats d'équipe. Les championnats d'équipe comprennent deux niveaux : le niveau local et le niveau international. Les championnats d'équipe commencent dès que possible après la fin de la session de printemps. N'oubliez pas, le calendrier de la ligue débute avec la session de l'été et se termine avec la session du printemps, ce qui signifie que l'année de la ligue commence en juin et se termine au mois de mai suivant. Puisque les championnats d'équipe sont composés de deux niveaux, et en raison du temps requis pour que les joueurs puissent effectuer leurs réservations dans un délai raisonnable et à des prix abordables, 60 jours séparent normalement le niveau local du niveau international.

- **Le Niveau Local** - Pour la commodité des membres en général, les deux premiers tours des championnats d'équipe se déroulent localement. Ce niveau local des championnats d'équipe (portant plusieurs noms, tels que : championnat d'équipe local, championnat des trois comtés, championnat métropolitain de « votre ville », etc.) a généralement lieu à la fin du mois de mai ou au début du mois de juin de chaque année. Toute équipe qui remporte un titre de division, pour toute session, pendant l'année de la ligue en cours, est admissible, à condition que les exigences d'admissibilité soient satisfaites. Advenant qu'une équipe soit deux fois vainqueur de sa division au cours d'une même année, l'équipe qui a remporté la seconde place la deuxième fois devient admissible. Ainsi, si dix divisions jouent trois sessions par année, 30 équipes seraient admissibles. Dans les grandes régions de la ligue, il peut y avoir les trois coupes, les coupes des éliminatoires, etc. pour déterminer quelle équipe se qualifie pour l'étape suivante. Si tel est le cas dans votre région, cela sera expliqué dans les règlements locaux.

*Les champions
de division se
qualifient pour le
niveau local des
championnats
d'équipe.*

Le nombre d'équipes de votre région qui se qualifient pour l'étape suivante dépend du nombre total d'équipes dans votre région. Plus il y a d'équipes participantes dans votre région, plus d'équipes se qualifient pour le niveau international. Par conséquent, il est aussi facile de se qualifier dans une région de 500 équipes que dans une région de 100 équipes.

- **Le Niveau International** - Chaque année, environ 60 jours après la fin du niveau local, la CPA/l'APA tiendra le niveau international des championnats d'équipe. Chaque équipe qui atteint le niveau international a déjà de l'argent en poche. La répartition exacte des prix en argent, les dates précises et les sites exacts du tournoi, ainsi que les autres renseignements sont présentés sur les affiches mises en évidence aux emplacements de la ligue, ou en contactant la gestion locale de la ligue ou la CPA.

Championnats Individuels - La CPA/l'APA organise deux championnats internationaux individuels chaque année – celui du jeu de la 8, le 8-Ball Classic, et celui du jeu de la 9, le 9-Ball Shootout. Le tournoi 8-Ball Classic est offert uniquement aux membres en règle de la ligue, actifs au sein d'une équipe du jeu de la 8, avec au moins 10 pointages de match au sein de la ligue du jeu de la 8, et les 10 pointages doivent avoir eu lieu au cours des deux (2) dernières années. Le tournoi 9-Ball Shootout est offert uniquement aux membres en règle de la ligue, actifs au sein d'une équipe du jeu de la 9, avec au moins 10 pointages de match au sein de la ligue du jeu de la 9, et les 10 pointages doivent avoir eu lieu au cours des deux (2) dernières années. Les joueurs s'inscrivent avec leur niveau de classification en cours à l'événement auquel ils participent. Les règlements de jeu sont les mêmes que ceux utilisés pendant les sessions de jeu régulières. Pour la commodité de tous les membres, les tournois 8-Ball Classic et 9-Ball Shootout sont divisés en trois niveaux : le niveau local, le niveau régional et le niveau international. En général, l'élimination simple est le format privilégié au niveau local et l'élimination simple modifiée au niveau régional et au niveau international. Aux niveaux régional et international, il y a quatre catégories dans le 8-Ball Classic et trois catégories dans le 9-Ball Shootout. Le 8-Ball Classic comprend la catégorie bleu (NC2 et NC3), la catégorie jaune (NC4), la catégorie rouge (NC5) et la catégorie mauve (NQ6 et NC7). De son côté, le 9-Ball Shootout comprend la catégorie vert (NC1, NC2 et NC3), la catégorie blanc (NC4 et NC5) et la catégorie noir (NC6, NC7, NC8 et NC9). Les gagnants de chaque catégorie passent du niveau régional au niveau international. Au niveau international, il y aura quatre champions (un dans chacune des catégories) dans le 8-Ball Classic et trois champions (un dans chacune des

La Structure de la Ligue

catégories) dans le 9-Ball Shootout. Des frais d'inscription de 20 \$ plus taxes sont exigibles au niveau local; une fois le joueur qualifié, aucuns autres frais d'inscription ne sont exigés aux niveaux régional ou international. Des renseignements additionnels concernant le 8-Ball Classic et le 9-Ball Shootout sont offerts par l'entremise des affiches de la ligue, de la gestion locale de la ligue ou de la CPA.

- **Le niveau Local ou la Qualification Locale-** Le niveau local est composé de n'importe quel nombre de tournois ou tableaux de *qualification locaux* qui se déroulent au sein de la période de qualification désignée. Contactez votre bureau local de la ligue pour connaître précisément les événements de qualification de votre région. Le gagnant de chaque qualification locale est qualifié pour le niveau régional. Puisqu'il n'y a que huit joueurs dans un événement de qualification locale et que les qualifications locales se déroulent généralement au cours d'un seul après-midi ou d'une seule soirée, cela signifie que vous êtes un *vainqueur instantané* après avoir remporté seulement trois parties.

Les joueurs de tout calibre ont tous une excellente chance de gagner une qualification locale car l'emplacement hôte ou le directeur du tournoi peut désigner les qualifications locales pour certains niveaux de classification seulement. Certaines qualifications locales peuvent être ouvertes à tous, alors que d'autres peuvent être offertes aux catégories de niveaux de classification 2 et 3 seulement. Cela garantit pratiquement que des joueurs de tout niveau de classification se qualifieront pour les tournois régionaux. Les qualifications locales peuvent aussi être réservées aux hommes seulement, aux dames seulement, ou être de format ouvert (toute combinaison d'hommes et de dames).

Les renseignements d'admissibilité pour le 8-Ball Classic et le 9-Ball Shootout sont expliqués en détail sur la portion du formulaire d'inscription du comité du tournoi utilisée pour les qualifications locales. Si vous ou vos coéquipiers désirez vous inscrire et ne recevez pas les renseignements relatifs aux qualifications locales, contactez votre bureau local de la ligue.

- **Le Niveau Régional** - Les prochains tours du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout se déroulent à différents sites régionaux partout au pays. Les participants ont l'occasion de se qualifier pour le niveau international, car ils affrontent des joueurs du même calibre qu'eux ou d'un calibre similaire. La plupart des tournois régionaux permettent à plusieurs joueurs de se qualifier pour le niveau international, par conséquent tous les calibres sont généralement représentés au niveau international. Des trophées sont remis à ceux qui se qualifient. Les tournois régionaux se déroulent normalement au cours des mois d'octobre et de mars.
- **Le Niveau International** – Environ 6 à 8 semaines après les événements régionaux de mars, la CPA/l'APA dirige les rondes finales du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout.

Chaque participant joue pour une combinaison de prix en argent et de marchandises, et bénéficie d'excellentes conditions de jeu et d'un hébergement luxueux. Le 8-Ball Classic et le 9-Ball Shootout sont des événements nec plus ultra. Soyez à l'affût de détails additionnels sur les affiches de la ligue et autres matériels publicitaires.

SECTION 2

Règlements Généraux

Les règlements généraux sont ceux qui régissent le jeu hebdomadaire régulier.

Ceux-ci abordent plusieurs des situations possibles qui se produisent inévitablement au cours du jeu hebdomadaire régulier, à l'exception de ceux relatifs aux règlements de jeu. Les règlements de jeu sont abordés ultérieurement dans ce manuel. Les aspects couverts ici sont : les forfaits, les procédures de contestation et de litige, les délais de grâce, les exigences d'adhésion, le début des parties, le paiement des tables, les problèmes relatifs à l'esprit sportif et beaucoup plus.

Tous les règlements de cette section sont les *Règlements Officiels de la CPA* ou *Représentent les Règles Élémentaires*. Ils résultent d'années d'expérience cumulées et de l'apport des joueurs, des conseils et des Opérateurs de ligue. La considération première pour l'adoption ou le rejet d'un règlement ou d'une procédure était l'équité pour les joueurs de tout calibre. Après une consultation auprès de la CPA, certaines variations peuvent être permises, mais celles-ci doivent être approuvées par la CPA et incluses dans vos règlements locaux afin d'éviter toute confusion. Les règlements généraux sont comme suit :

1. AUCUN PARI

2. CONDITIONS D'ÂGE

Vous devez avoir atteint **l'âge de 18 ans** pour participer. Certaines régions de la ligue peuvent restreindre la participation aux personnes âgées de **19 ans** et plus en vertu des lois locales et provinciales. Consultez les règlements de votre ligue locale pour connaître les conditions d'âge de votre région de la CPA. Les équipes composées de joueurs n'ayant pas atteint l'âge d'admissibilité peuvent se voir imposer des pénalités. Exception : les ligues junior, le cas échéant, n'ont pas de restriction quant à l'âge sauf lorsque des règlements locaux s'appliquent.

3. EXEMPTIONS

Certaines divisions peuvent commencer avec une exemption (**une exemption est une équipe manquante**), ou une exemption peut se présenter au sein d'une division parce qu'une équipe a abandonné. En ce qui a trait au calendrier et aux exemptions :

- a. Si une division commence avec une exemption, la gestion de la ligue bénéficie de quatre semaines de jeu pour combler l'équipe manquante et des parties de rattrapage peuvent être ajoutées au calendrier.

- b. Si une équipe abandonne une division, entraînant la présence d'une exemption, la gestion de la ligue bénéficie de deux semaines pour combler l'équipe manquante. L'équipe qui se joindra à la division adoptera les points de l'équipe qui a abandonné.
- c. Il n'y aura jamais deux exemptions au sein d'un même calendrier, car un nouveau calendrier sera émis.

Exemple : Si une deuxième exemption devait se présenter au sein d'un calendrier de 10 équipes, la gestion de la ligue émettra un calendrier composé de 8 équipes sans exemption. Le nouveau calendrier peut entraîner une configuration différente des événements locaux et extérieurs et des affrontements différents avec d'autres équipes de la division – soyez avisé de cette possibilité.

*Trois (3)
points seront
attribués
pour toutes
les
exemptions.*

- d. Pointage des exemptions – Advenant qu'aucune équipe substitut ne prenne la relève, trois (3) points seront attribués pour toutes les exemptions.

4. FORFAITS

- a. Un match d'équipe entraînera une perte par **forfait si votre joueur n'est pas présent à la table et prêt à jouer dans les 15 minutes qui précèdent l'heure prévue**. L'heure qui prévaut est l'heure officielle de la ligue, et non l'heure du lieu de l'événement.
- b. Lorsque de nouvelles équipes ou de nouvelles divisions sont concernées, il doit y avoir une certaine indulgence. **Vous participez pour jouer – non pour gagner ou perdre par forfait**. Il peut arriver à l'occasion qu'une nouvelle équipe ait mal lu ou interprété le calendrier.
- c. Une équipe peut commencer à jouer avec un joueur présent. Lorsque un match individuel est terminé, l'équipe doit avoir un autre joueur prêt à jouer, sinon le ou les matchs restants seront perdus par forfait. Autrement dit, **LE JEU DOIT SE POURSUIVRE UNE FOIS AMORCÉ**.
- d. Si les deux capitaines d'équipe acceptent, un match d'équipe peut être reportée à un autre moment (règlement de forfait non en vigueur). L'Opérateur de ligue doit être avisé et donner son approbation. Toutes les parties de rattrapage doivent être jouées en utilisant les mêmes niveaux de classification.

Règlements Généraux

- e. Si l'équipe adverse n'a pas de joueur présent pour le prochain match individuel, un point par forfait est attribué à votre équipe. Ce point est attribué uniquement si votre équipe a un joueur présent pour le match en question. Advenant qu'aucune des deux équipes ne puisse fournir un joueur pour le match, le point n'est attribué à aucune équipe. Par exemple, si une équipe peut fournir quatre joueurs et que l'équipe adverse ne peut en fournir que trois, un seul point par forfait est attribué. Le nom du joueur **présent**, son numéro d'équipe et son numéro de joueur doivent être inscrits sur la feuille de pointage et le mot *forfait* rédigé à la place du nom de l'adversaire. Le joueur choisi pour recevoir le point par forfait ne doit pas entraîner l'équipe à contrevenir au **règlement du 23 et au règlement du 19**.

- f. Si une équipe croit nécessaire de devoir concéder un ou des points **par forfait, ceux-ci doivent être attribués au dernier match ou aux derniers matchs**.

Exemple : Si une équipe sait qu'elle aura uniquement quatre joueurs disponibles pour une partie, elle ne peut attribuer le forfait au deuxième match parce que l'équipe adverse a présenté ses *meilleurs joueurs*. De plus, il y a toujours une possibilité que le cinquième joueur se présente.

- g. **Les deux équipes doivent tout de même payer les frais hebdomadaires en entier.**
- h. **Les forfaits intentionnels ne seront pas tolérés.** Si l'Opérateur de ligue ou le Conseil de Discipline est convaincu que l'équipe hôte a conspiré afin de recevoir intentionnellement les points par forfait, les points ne seront pas comptabilisés. Selon la situation et la preuve, l'une des équipes ou les deux seraient sujettes à d'autres pénalités.

5. CONTESTATIONS ET LITIGES

D'ordre général, toutes les contestations, tous les litiges et toutes les plaintes doivent être émis à la gestion locale de la ligue **par votre capitaine d'équipe**. Assurez-vous de vous adresser directement à votre capitaine d'équipe. Des points de pénalité peuvent être imposés aux équipes qui perturbent le fonctionnement de la ligue en émettant des contestations inutiles auprès de l'Opérateur de ligue ou du bureau local de la ligue. **La majorité des contestations et litiges devraient être réglés immédiatement par des compromis, en faisant preuve de bon sens et en se reportant à ce manuel.** Votre bureau local de la ligue publiera ses heures de fonctionnement (généralement de 10 h à 18 h, du lundi au vendredi) et peut ne pas être disponible pour prendre

des décisions si la période d'activité de votre ligue se déroule hors de ces heures; ainsi, tentez de résoudre le plus de situations possible sur-le-champ.

La procédure pour régler les litiges sera comme suit :

- a. Si un litige entre deux équipes ne peut être résolu à l'aide des règlements existants, les deux joueurs concernés et les capitaines d'équipe tenteront d'abord de résoudre le problème par la **négociation et les compromis**.

*Les mésententes
devraient être gérées
par des compromis, en
utilisant le bon sens et en
demeurant courtois.*

- b. N'oubliez pas, l'Opérateur de ligue et le Conseil (généralement non présent au moment du litige) ne peuvent régler efficacement une situation de **coup légal/coup illégal** ou autres enjeux similaires. Par conséquent, ce sont les deux joueurs et les deux capitaines d'équipe concernés qui doivent s'efforcer de résoudre immédiatement le problème. Souvent, les litiges sont résolus en recommençant la partie ou en jouant à pile ou face avec une pièce de monnaie. Il est essentiel que toutes les personnes concernées adoptent un bon esprit sportif et une bonne conduite pendant le processus de résolution du litige. Un mauvais esprit sportif ou un comportement abusif peut faire en sorte que l'équipe qui gagne le litige soit confrontée à des conséquences plus graves lorsque le Conseil prendra une décision relative aux problèmes de comportement. Les équipes constamment impliquées dans des litiges peuvent recevoir des pénalités allant de la déduction de points à la suspension ou à la résiliation.

En général, les décisions résultant d'un jeu de pile ou face ou d'autres pratiques similaires de résolution de litige favoriseraient *l'équipe active* plutôt que *l'équipe inactive*. La CPA souhaite que les parties se jouent avec les bons coups plutôt qu'avec la lecture. Seule une violation évidente sera défavorable à l'équipe active.

Exemple : Le joueur actif effectue un coup (bon ou mauvais) qui est douteux et les deux équipes considèrent que leur opinion est la bonne.

La décision devrait revenir au joueur qui a effectué le coup.

Dans l'exemple ci-dessus, l'équipe inactive devrait s'être protégée en interrompant la partie avant que le coup ne soit joué afin d'avoir recours à un tiers, membre d'aucunes des deux équipes, pour regarder le coup.

Maintenant, l'équipe inactive est sur un pied d'égalité avec l'équipe active et le joueur doit être très prudent en jouant son coup. Il est généralement facile de constater quand votre adversaire doit faire face à une situation risquée. Votre adversaire doit interrompre son coup si vous souhaitez que ce dernier soit regardé par un tiers.

- c. **Une fois que les deux équipes se sont entendues pour rejouer la partie, aucune contestation ne peut être effectuée ultérieurement concernant les enjeux de la partie.** Vous ne pouvez accepter une situation en ayant en tête que si vous gagnez, c'est parfait; et que si vous perdez, vous contesterez de toute façon.
- d. **Advenant que les capitaines d'équipe ne puissent régler le litige,** ils soumettront par écrit une contestation à l'Opérateur de ligue. La contestation décrira les circonstances entourant le litige et sera accompagnée d'un paiement de **25 \$ provenant de chaque équipe pour couvrir les frais de la contestation.** L'Opérateur de ligue peut prendre une décision relative à la contestation ou au litige ou peut diriger le dossier vers le Conseil de Discipline. **La décision de l'Opérateur de ligue ou du Conseil est finale et le perdant de la contestation perdra son 25 \$. Le gagnant est remboursé.**
- e. Une fois votre feuille de pointage reçue par le bureau de la ligue, il est trop tard pour contester. Connaissiez les règlements et analysez la partie avant d'envoyer votre feuille de pointage.

6. ABANDON DES ÉQUIPES

Puisque c'est particulièrement perturbateur pour la ligue que des équipes abandonnent en cours de session, la politique suivante sera observée. Une équipe qui abandonne en cours de session **devra payer tous les arriérés**, le solde de toutes les sommes dues qu'elle aurait eu à payer si elle avait terminé la session, plus un dépôt couvrant deux semaines d'adhésion (lequel sera appliqué sur les deux dernières semaines de la session) avant qu'elle puisse à nouveau se joindre à la ligue. Un joueur qui était membre d'une telle équipe et qui souhaite se joindre à nouveau à la ligue en tant que personne doit d'abord payer sa part avant d'être réadmis.

7. ORDRE DE JEU OU COMMENT DÉCIDER QUI JOUE EN PREMIER

Les capitaines d'équipe jouent à pile ou face avec une pièce de monnaie pour décider qui nommera le premier joueur. Le gagnant du tirage au sort choisit de nommer son premier joueur ou choisit de désigner le capitaine de l'équipe

Celui qui choisit le premier pour le premier match choisit en deuxième pour le second match, en premier pour le troisième match, etc. Lorsque les deux équipes qui s'affrontent ont nommé un joueur, les joueurs ne peuvent être modifiés à moins que le règlement du 23/19 ne soit compromis.

8. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ

Votre adversaire est en droit d'exiger une preuve d'identité de votre part et de celle de vos coéquipiers. **Une identification positive se traduit par la présentation d'une carte d'identité avec photographie (par exemple, une photographie sur un permis de conduire valide).** Si l'identification n'est pas convenable, disputez la partie et émettez une contestation. Allouez suffisamment de temps à votre bureau de la ligue pour régler la situation. La pénalité pour falsification d'un joueur de votre tableau sera la suspension et/ou la disqualification de chaque membre de cette équipe.

9. PAIEMENT DES PARTIES

Même si cela peut être effectué de plusieurs façons, les **deux équipes** devraient payer à parts égales pour l'utilisation de la table pendant la partie. « Le paiement doit être effectué par le perdant » n'est pas une pratique acceptable, à moins que les deux joueurs soient d'accord. **Ce règlement ne peut être modifié par les règlements locaux ni par la gestion locale de la ligue.**

Le coût de la table est partagé à parts égales

- a. **Sur les tables à pièces de monnaie** - Une quantité de pièces de vingt-cinq sous ou de pièces de un dollar peut être achetée conjointement par les deux équipes et placée le plus commodément possible près du mécanisme d'insertion des pièces. Les deux équipes pourraient ainsi les utiliser pour la partie. Des pièces additionnelles peuvent être achetées conjointement si la quantité initiale est épuisée. Si des pièces de monnaie sont restantes une fois la partie terminée, elles seront distribuées également entre les deux équipes.
 - b. **Sur les tables à taux horaire** - Sur les tables dont le propriétaire facture à l'heure, le montant total serait divisé entre les deux équipes.
-

10. MATCHS SUR PLUS D'UNE TABLE

Généralement, un affrontement de deux équipes se déroule uniquement sur une table. À l'occasion, des matchs plus longs rendent logique l'utilisation d'une

seconde table, si une telle table est disponible. Ainsi, si le quatrième match n'est pas amorcé à *l'heure officielle de la ligue, plus deux heures*, il commencerait sur la seconde table. Le cinquième match se déroulerait ainsi sur la première table de libre. Une équipe est sujette à une pénalité si une table libre est rendue non disponible pour une situation de matchs sur plus d'une table et qu'il est déterminé ultérieurement, peu importe la façon, que l'équipe a manigancée pour que la table ne soit pas disponible ou qu'elle a refusé d'utiliser la seconde table. Toutefois, **l'utilisation d'une deuxième table** est abandonnée si les deux équipes souhaitent continuer sur une seule table.

11. LA CONSULTATION : (TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEIL)

Comme c'est le cas dans plusieurs sports, la consultation est logique et raisonnable. Le temps d'arrêt pour conseil donne l'occasion aux joueurs plus expérimentés d'aider les nouveaux joueurs pendant leurs matchs en situation de compétition. La consultation est définie comme la transmission de conseils à un coéquipier lors de son tour à la table. Voici quelques exemples d'éléments **qui sont considérés comme de la consultation** : conseiller le choix de la boule à frapper, où laisser la boule de choc, de donner un coup léger ou puissant, d'utiliser ou non un effet contraire. **Ces genres de commentaires sont considérés comme de la consultation, car ils ont traités à la situation de la partie.**

Voici quelques exemples d'éléments qui ne sont pas considérés comme de la consultation : dire à un joueur quelle est sa catégorie de boules, lui rappeler de mettre de la craie ou de désigner la poche avant de frapper la boule 8, ou lui mentionner qu'une faute vient d'être commise. Les commentaires tels « bon coup » ou « beau jeu » ne sont pas considérés comme de la consultation, tout comme le fait de répondre à la question d'un joueur concernant les règlements. Tout commentaire émis à un joueur lorsque ce n'est pas son tour à la table n'est pas considéré comme de la consultation.

De toute évidence, il faudra faire preuve de jugement. Faites preuve de prudence – lorsque votre adversaire termine son tour, ne continuez pas à parler à vos coéquipiers. Rendez-vous à la table pour commencer votre tour. Soyez courtois envers votre adversaire. **Observez les directives de consultation suivantes :**

- a. Tout membre de l'équipe peut être l'entraîneur. L'entraîneur n'a pas à être nommé avant qu'un temps d'arrêt ne soit demandé, et un entraîneur différent peut être nommé pour chaque temps d'arrêt.
- b. Afin que la consultation n'occasionne pas de retards excessifs dans le déroulement de la partie, les joueurs avec un niveau de classification de 4 ou plus peuvent bénéficier d'un conseil par partie, et les joueurs avec un niveau de classification de 2 ou 3 et les joueurs *sans aucune classification* peuvent

bénéficier de deux conseils par partie.

Inscrivez les conseils (aussi appelés temps d'arrêt) sur la feuille de pointage pour éviter la confusion. Quoi qu'il en soit, **la tenue de plusieurs conseils ne sera pas considérée comme une violation des règlements, même si des tentatives répétées pour l'obtention d'une trop grande quantité de conseils peuvent entraîner une violation de l'esprit sportif.** C'est à vous d'aviser votre adversaire s'il tente d'effectuer un conseil qui ne devrait pas avoir lieu. Les mésententes sont gérées comme les autres contestations ou litiges.

- c. **Tout membre de l'équipe active peut demander un temps d'arrêt. Afin d'éviter toute confusion, dites-le clairement et à haute voix afin que tous puissent entendre.**
- d. Les temps d'arrêt pour conseil ne devraient pas excéder une minute. Les plaintes répétées envers les joueurs fautifs peuvent entraîner des pénalités – analysez la situation et prenez une décision.
- e. Pendant son tour à la table, le joueur peut discuter de stratégie uniquement avec l'entraîneur désigné pour ce temps d'arrêt. Un joueur qui reçoit des conseils relatifs à une stratégie de jeu de l'un de ses coéquipiers, mis à part de son entraîneur désigné, a commis une faute. Un entraîneur peut obtenir un consensus de groupe auprès des autres joueurs de son équipe et le transmettre au joueur actif; toutefois, seul l'entraîneur peut le transmettre.
- f. Les entraîneurs peuvent placer la boule de choc pour un joueur lors d'une situation de *boule en main* au cours d'un temps d'arrêt. Les entraîneurs ne peuvent marquer la surface de jeu de la table, ni guider la baguette du joueur. L'entraîneur doit quitter l'aire de jeu avant que le joueur ne tente son coup.
- g. Évitez les conflits. Lorsque le tour de votre adversaire est terminé, rendez-vous à la table et commencez votre tour. Ne restez pas assis pour discuter avec vos coéquipiers, car votre adversaire pourrait penser que vous recevez des conseils.

12. AJOUT ET ABANDON DE JOUEURS

De **nouveaux joueurs** peuvent être **ajoutés** à votre tableau en tout temps au cours des **quatre premières semaines** de la session. Pour qu'un joueur ajouté puisse participer à un match de la ligue, le capitaine de l'équipe adverse **doit** être

avisé que vous ajoutez ou abandonnez un joueur avant que l'affrontement des deux équipes ne commence. Pour ajouter un joueur à votre tableau, inscrivez simplement le mot ajout et le nom du joueur (au côté des autres noms) sur votre exemplaire de la feuille de pointage hebdomadaire.

Les hommes sans handicap (sans niveau de classification) joueront leur première partie à titre de NC4; les dames, quant à elles, joueront leur première partie à titre de NC3 dans la division ouverte et dans la division des dames. Si le nouveau joueur participe dans une autre région de la ligue de la CPA ou est un ancien joueur de la ligue, le capitaine de l'équipe doit contacter le bureau de la ligue à l'avance pour obtenir son plus récent niveau de classification avant de lui permettre de jouer. Si vous négligez de le faire, soyez assuré qu'il joue avec son plus récent niveau de classification. Si le joueur joue à un niveau moindre, son match sera considéré comme perdu par forfait. Lorsqu'une équipe a atteint un tournoi de plus haut niveau et qu'il est découvert qu'un joueur muté ou qu'un ancien joueur de la ligue a pu participer à l'équipe durant la session régulière à un niveau de classification moindre que son plus récent niveau de classification, l'équipe est sujette à la disqualification, même si le joueur en question a rétabli son niveau de classification depuis ce temps.

Les joueurs peuvent, avec l'approbation du bureau de la ligue, être abandonnés en tout temps au cours de la session s'ils deviennent peu fiables ou s'ils causent des problèmes au sein de la ligue. Pour demander que le bureau de la ligue abandonne un joueur, rayez simplement son nom sur votre feuille de pointage et inscrivez « *abandonner* ». N'oubliez pas, de nouveaux joueurs peuvent uniquement être ajoutés au cours des quatre premières semaines de la session. Exception : De nouveaux joueurs peuvent être ajoutés après la quatrième semaine, mais uniquement avec une autorisation préalable de l'Opérateur de ligue. Si vous éprouvez des problèmes avec un joueur, abandonnez-le et remplacez-le au cours des quatre premières semaines, si possible. **Les équipes admissibles** (signifiant qu'elles sont qualifiées pour les championnats d'équipe) **ne peuvent, pendant la session du printemps, rayer des joueurs de leur tableau après la quatrième semaine de jeu.** Ceci est un règlement du championnat international. Les joueurs qui ne sont pas admissibles à participer à des tournois de plus haut niveau seront rayés du tableau par la gestion locale de la ligue avant le championnat d'équipe local.

13. FERMETURE DES TABLEAUX D'ÉQUIPE

Aucun joueur ne peut se joindre à une équipe après la quatrième semaine. Aucun joueur ne peut jouer sans un handicap après la septième semaine.

Le tableau de la session du printemps des équipes admissibles ne peut être modifié.

Exception : Des joueurs peuvent être ajoutés à une équipe après la quatrième semaine, mais uniquement avec l'approbation préalable du bureau de la ligue. **Les ajouts doivent être approuvés par l'Opérateur de ligue avant de pouvoir jouer.** Si cette exception a été refusée, certaines équipes seront forcées d'abandonner, laissant des exemptions dans le calendrier. Les équipes ne se joignent pas à cette ligue pour gagner par forfait; elles le font parce qu'elles veulent jouer. La CPA est reconnaissante de votre compréhension envers cette exception.

Cette exception ne peut être utilisée par des équipes admissibles (qualifiées pour les championnats d'équipe) pendant la session du printemps. Les tableaux des équipes admissibles sont finaux et ne peuvent être modifiés, à moins que l'équipe décide de renoncer à son admissibilité.

14. TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE UN MEMBRE EN RÈGLE DE LA CPA

Vous devez détenir une carte de membre en vigueur de la CPA. **Toute équipe qui permet à un joueur de jouer sans une carte de la CPA valide ne recevra aucun point pour la ou les semaines concernées.** L'équipe adverse recevra uniquement les points gagnés, plus le ou les points concernant le ou les joueurs illégaux. L'Opérateur de ligue rayera de son tableau les joueurs qui n'ont pas payé leurs frais d'adhésion avant la fin de la quatrième semaine. **Il est de la responsabilité du capitaine d'équipe de s'assurer que tous les membres de son équipe ont payé leur renouvellement ou soumis un formulaire d'adhésion dûment rempli, accompagné du paiement requis, avant leur première semaine de jeu. Si un joueur n'a toujours pas joué une fois la quatrième semaine atteinte, ses frais doivent être payés immédiatement ou il sera rayé.**

Votre équipe ne recevra aucun point si certains de vos membres jouent sans avoir payé leurs frais d'adhésion.

Remarque : Un joueur qui a payé, mais qui n'a toujours pas reçu sa carte de membre, est admissible. L'Opérateur de ligue est la seule personne qualifiée pour déterminer la situation de l'adhésion d'un joueur; ainsi, jouez toutes les parties et vérifiez ultérieurement.

15. NOUVEAUX JOUEURS

Le formulaire d'adhésion, accompagné des frais d'adhésion annuels de la CPA, doit être reçu avec la feuille de pointage de l'équipe lorsqu'un nouveau joueur s'apprête à jouer. **Ainsi, vous les capitaines, assurez-vous que vos nouveaux joueurs remplissent leur formulaire d'adhésion et paient les montants exigés avant qu'ils ne jouent.**

*Les nouveaux joueurs
doivent payer leurs frais
d'adhésion avant de
pouvoir jouer.*

Remarque : Les niveaux de jeu des nouveaux joueurs ne reflètent pas toujours leur vrai calibre en raison d'un manque de pointage. Pour cette même raison, les niveaux de classification des nouveaux joueurs fluctuent un peu au cours des premières semaines. Soyez indulgent et patientez quelques semaines avant d'émettre des plaintes relatives aux nouveaux joueurs.

16. CONSERVATION DE LA CARTE DE MEMBRE

Vous devez présenter une preuve de votre adhésion à la CPA afin de pouvoir recevoir des trophées ou autres prix de la CPA, ainsi que les rabais aux membres.

17. RENOUVELLEMENTS

Les avis de renouvellement seront distribués à toutes les équipes à la fin de la session d'automne, pendant la réunion du printemps des capitaines d'équipe ou au cours de la première semaine de la session du printemps. Les équipes dont certains joueurs de leur tableau ne sont pas en mesure d'effectuer leur renouvellement sont avisées de le faire à leur place, car l'Opérateur de ligue rayera tout membre du tableau de l'équipe qui n'a pas effectué son renouvellement avant la fin de la quatrième semaine de jeu.

18. CHANGEMENT D'ÉQUIPE Vous ne pouvez changer d'équipe au sein d'une division pendant une session en cours à moins que cela ne soit approuvé par l'Opérateur de ligue, et cela serait possible uniquement pendant les quatre premières semaines et à une seule occasion.

19. INSCRIPTION SUR UN SEUL TABLEAU DE DIVISION

Vous ne pouvez jouer pour plus d'une équipe au sein de la même division.

20. TEMPS DE JEU Vous pouvez jouer qu'une seule fois dans un affrontement entre deux équipes.

21. CHANGEMENTS DE L'ÉTABLISSEMENT HÔTE AU COURS D'UNE SESSION Les équipes ne peuvent changer d'établissement hôte au cours d'une session, à moins que l'établissement ne cesse d'opérer, que l'établissement l'exige ou que l'Opérateur de ligue autorise le déplacement.

22. ATTRIBUTION DE NIVEAUX DE CLASSIFICATION PAR L'OPÉRATEUR DE LIGUE

Un Opérateur de ligue est autorisé à attribuer des niveaux de classification particuliers et les plus bas niveaux accessibles aux joueurs qui tentent de manipuler leur handicap en mentant sur leur niveau de jeu réel, ou à un nouveau joueur qui est reconnu comme étant de haut calibre.

23. TRICHERIE

La CPA n'a pas l'intention d'aborder, au sein du présent manuel, tous les moyens possibles qu'une personne peut tenter d'utiliser pour frauder le système. Toutefois, nous aimerions mentionner certaines des pratiques les plus fréquentes. Le fait de manquer *intentionnellement* des coups dans le but d'augmenter les tours et de maintenir votre niveau de jeu à la baisse pour bénéficier d'un avantage déloyal sur votre adversaire constitue de la *tricherie!* Les capitaines d'équipe doivent divulguer les tricheries à l'Opérateur de ligue ou au représentant de leur division, qui à son tour peut contacter les autres capitaines d'équipe pour tenter de déterminer le bien-fondé de la plainte. Si vous trichez, vous pouvez être pénalisé en vous voyant assigner un niveau de classification beaucoup plus élevé que celui de votre calibre réel ou en voyant votre carte de membre suspendue ou révoquée.

Les niveaux de classification de tous les membres de l'équipe doivent refléter leur calibre réel.

Veillez inscrire et décrire, sur une feuille de papier séparée, toutes les activités intentionnelles de non-performance effectuées par un joueur. Ces informations permettront à la gestion locale de déterminer avec exactitude si un joueur tente ou non de camoufler son niveau réel de classification. Si un joueur ne souhaite pas compétitionner honnêtement dans notre ligue dotée de handicap, son adhésion est en péril. **Toutes les plaintes relatives à la tricherie doivent être effectuées par écrit!**

Indiquez tout coup que vous jugez comme des *coups défensifs* dans la colonne appropriée sur la feuille de pointage. Les deux feuilles de pointage doivent être signées, même si vous êtes en désaccord avec le nombre de coups défensifs qui y est inscrit. Le bureau de la ligue décidera quelle feuille de pointage utilisée pour le traitement des données.

Les joueurs honnêtes annoncent leurs coups défensifs. Annoncez tous les coups défensifs et tous les coups manqués intentionnellement, il y aura ainsi moins de disparités entre les deux feuilles de pointage! Soyez honnête! **N'ajoutez pas des tours inutiles!**

Si vous être reconnu coupable d'avoir intentionnellement empoché la boule 8 avant que ce soit approprié afin d'augmenter le calibre de votre adversaire, vous ferez l'objet de mesures disciplinaires de la part de la gestion de la ligue. **Si vous croyez qu'un autre joueur triche, avisez votre bureau de la ligue. Il prendra les mesures qui s'imposent.**

Les équipes reconnues coupables de *conspiration pour tromper le système* en comptabilisant les tours, en dictant à leurs joueurs de manquer des coups ou de perdre des parties, ou en utilisant tout autre moyen déterminé par la gestion locale de la ligue, seront pénalisées.

La certitude qu'un joueur joue à un niveau de jeu moindre que son calibre réel ou qu'une équipe conspire pour tromper le système est nécessairement subjective; l'Opérateur de ligue peut émettre une telle certitude et imposer des pénalités à sa seule et absolue discrétion et selon son seul et unique jugement.

24. INSCRIPTION CONVENABLE DU POINTAGE

Reportez-vous à la section « Comment tenir le pointage » plus loin dans ce manuel pour les directives complètes. Assurez-vous d'inscrire convenablement votre pointage, particulièrement dans les zones *réservées aux tours* et aux *coups défensifs*. Votre feuille de pointage ne sera pas toujours identique à celle de votre adversaire dans ces deux catégories. Inscrivez votre pointage et laissez votre adversaire inscrire le sien. Des pénalités seront attribuées aux équipes qui :

*Une inscription
convenable du
pointage combat
la tricherie.*

- a. Tentent de *négozier* plus de tours avec leur adversaire; ou

- b. Conseillent à leurs joueurs de manquer des coups, augmentant ainsi leurs coups. (Vous pouvez déjouer leurs efforts en inscrivant tous ces coups *manqués délibérément* dans la zone des *coups défensifs* sur la feuille de pointage.)
- c. Émettent des suggestions qui vont à l'encontre des procédures d'inscription convenable du pointage.

Veillez dénoncer toute équipe qui selon vous enfreint les procédures d'inscription du pointage.

25. MANIPULATION DU HANDICAP

Ce règlement concerne la manipulation délibérée des niveaux de classification. L'Opérateur de ligue ou le Conseil de Discipline a l'option d'annuler, à sa seule et absolue discrétion et selon son seul et unique jugement, l'admissibilité d'une équipe à participer aux éliminatoires ou aux tournois de plus haut niveau, ou à recevoir des trophées à la fin d'une session, si l'un ou plusieurs de ses joueurs sont réputés avoir joué à un niveau de classification moindre que leur calibre réel.

L'Opérateur de ligue ou le Conseil de Discipline peut exercer cette option au plus tard 15 jours après les finales des éliminatoires de la session. Assurez-vous que les niveaux de classification de tous les membres de l'équipe reflètent leur calibre réel. Si, pour toute raison, vous estimez que le niveau de classification d'un coéquipier est trop faible, avisez simplement le bureau de la ligue et demandez-lui d'augmenter de façon appropriée le niveau de classification du joueur.

26. RÈGLEMENT DU PLUS BAS NIVEAU ATTEIGNABLE

Lorsque vous avez **10 matchs** à votre actif dans la ligue ou qu'un niveau de classification (par conséquent, un niveau de jeu qui a été établi) vous a été attribué, **vous ne pourrez baisser de plus d'un niveau de classification**, sauf dans les rares cas relatifs à un handicap physique ou d'autres circonstances extrêmes entraînant un changement permanent de votre calibre réel. Cette règle est connue *sous le règlement du plus bas niveau accessible*.

27. RÈGLEMENT DU PLUS BAS NIVEAU INTERNATIONAL ATTEIGNABLE

En général, les joueurs qui ont participé à un **championnat international**

individuel ou à un **championnat international d'équipe** verront leur *plus bas niveau accessible* augmenté vers le niveau de classification de sortie le plus élevé qu'ils ont atteint au cours de l'un ou l'autre de ces championnats.

La CPA tient à jour un dossier permanent des joueurs qui ont participé aux événements régionaux et internationaux. Certaines exceptions peuvent avoir lieu, mais uniquement si la gestion locale de la ligue fait précisément appel du plus bas niveau accessible d'une personne. Ces appels correctement justifiés seront accordés. La seule exception standard serait les anciens NC2 masculins qui seraient automatiquement augmentés aux NC3, tel que décrit dans la section des tournois de plus haut niveau. Dans ce cas précis, la gestion locale de la ligue n'a qu'à soumettre l'appel; aucune justification n'est nécessaire.

28. AMUSEZ-VOUS ET NE VOUS INQUIÉTEZ PAS À PROPOS DU SYSTÈME DE HANDICAP

Cette ligue a pour objectif le plaisir de tous les membres de la CPA. **Le système de handicap Equalizer® est conçu pour donner une chance à tous les membres de gagner des parties et doit par conséquent être protégé.**

À l'occasion, il devient évident qu'un membre abuse du système en manquant coup après coup, tout en tentant simultanément de conserver le contrôle de la partie. Il existe plusieurs mesures contre les tricheries au sein du système de la ligue, mais le jeu détourné reste perturbant en soit, c'est pourquoi les plaintes répétées envers des équipes ou des membres peuvent entraîner des avertissements, et en cas de récidive, l'annulation de l'adhésion. Jouez pour vous amuser et laissez le système faire son boulot.

*Jouez simplement
votre match et
laissez le système
faire son boulot.*

29. RÈGLEMENT DE LA LIMITE DU NIVEAU DE CLASSIFICATION DE L'ÉQUIPE DANS LA DIVISION OUVERTE –RÈGLEMENT DU 23

L'addition, des niveaux de classification des cinq joueurs désignés pour représenter l'équipe lors d'un affrontement de deux équipes, ne peut excéder 23.

Une équipe jouant moins de cinq matchs doit démontrer qu'elle n'aurait pas excédé un total de 23 si les cinq matchs avaient eu lieu. **Toute équipe qui**

enfreint le règlement du 23 perd par forfait tous les points gagnés au cours de ce match et l'équipe adverse recevra ses points de forfait.

*5 joueurs réunis
pour toute
rencontre d'équipe
ne peuvent excéder
un total de 23.*

Exemple : Une équipe peut faire jouer quatre joueurs dont les niveaux de classification totalisent 21 uniquement si l'un des joueurs inscrits au tableau et qui ne s'est pas présenté est un NC2. De toute évidence, l'équipe perd ainsi le cinquième match par forfait. Si leur joueur au calibre le moins élevé qui ne s'est pas présenté est un NC3, les quatre autres joueurs ayant joué ne peuvent excéder un total de 20. Si une équipe se présente avec seulement trois joueurs, elle peut totaliser 19 uniquement s'il y a deux joueurs NC2 qui ne se sont pas présentés et qui sont inscrits au tableau. Si les deux joueurs au calibre le plus faible qui ne se sont pas présentés sont, par exemple, un NC3 et un NC4 (pour un total de 7), les trois joueurs qui jouent ne peuvent excéder 16.

Pendant les éliminatoires de fin de session et pour tous les niveaux de championnats d'équipe, le règlement du 23 demeure en vigueur. Il est inadmissible qu'une équipe démarre avec trois NC7 en pensant gagner les trois premiers matchs et perdre par forfait la rencontre au complet si l'un d'entre eux perd. **Une équipe doit démontrer que si l'affrontement des deux équipes s'était poursuivi tout au cours des cinq matchs individuels, elle aurait respecté le règlement du 23.** Il est permis qu'une équipe comptabilise une personne inscrite au tableau d'équipe, mais non présente sur le site de la rencontre. Autrement dit, une équipe peut planifier l'utilisation d'un NC2 même si le joueur n'est pas présent sur le site de l'affrontement. L'équipe perdrait le cinquième match par forfait, mais aurait l'avantage de pouvoir utiliser un joueur de plus haut calibre plus tôt dans la rencontre. De plus, il y a toujours la possibilité que le joueur qui ne s'est pas présenté aurait pu se présenter.

Lors de la formation d'une nouvelle équipe, les membres de l'équipe devraient faire preuve de prudence concernant le nombre de joueurs de haut calibre qu'ils recrutent. **Si l'équipe s'améliore à un tel point qu'elle ne peut plus satisfaire aux exigences du règlement du 23, elle doit utiliser quatre joueurs dont les niveaux de classification combinés n'excèdent pas 19, et perdre le cinquième match par forfait.** Advenant que les niveaux de classification d'une équipe atteignent un tel sommet que les quatre joueurs au plus faible calibre inscrits au tableau surpassent 19, elle peut utiliser trois joueurs jusqu'à concurrence de 15. Aucune équipe ne peut ajouter un joueur au tableau aux fins du **règlement du 23** après la **quatrième** semaine de jeu sans l'autorisation préalable du bureau de la ligue.

Les hommes de calibre inconnu qui jouent pour la première fois (signifiant qu'ils n'ont pas encore établi un niveau de classification) disputeront leur première partie à titre de NC4; les dames de calibre inconnu, quant à elles, disputeront leur première partie à titre de NC3.

La violation du règlement du 23 se produit officiellement lors du bris des boules du match individuel qui entraîne la violation. Si votre adversaire enfreint le **règlement du 23**, rédigez une note à cet effet sur la feuille de pointage et avisez le capitaine de l'équipe adverse. D'autre part, si l'annotation (contestation) n'est pas sur la feuille de pointage lors de sa réception par le bureau de la ligue, il est trop tard pour protester. Prenez l'habitude de vérifier.

EXEMPLES :

Légal	Illégal
76532 = 23	77655 = 30
66632 = 23	76653 = 27
54326 = 20	66543 = 24

30. RÈGLEMENT DE LA LIMITE DU NIVEAU DE CLASSIFICATION DE L'ÉQUIPE DANS LA DIVISION DES DAMES – RÈGLEMENT DU 19

La division des dames observera tous les règlements de la division ouverte, sauf pour ce qui suit :

Le total des niveaux de classification des cinq joueurs réunis dans une partie d'équipe ne peut excéder un total de 19.

Une équipe jouant moins de cinq matchs doit démontrer qu'elle n'aurait pas excédé un total de 19 si les cinq matchs avaient eu lieu. Toute équipe qui enfreint le règlement du 19 perd par forfait tous les points gagnés au cours de ce match entre les deux équipes et l'équipe adverse recevra ses points pour le forfait.

*5 joueurs réunis
pour toute
rencontre d'équipe
ne peuvent excéder
un total de 19.*

Exemple : Une équipe peut faire jouer quatre joueurs dont les niveaux de classification totalisent 17 uniquement si l'un des joueurs inscrits au tableau et qui ne s'est pas présenté est un NC2. De toute évidence, l'équipe perd ainsi le cinquième match par forfait. Si leur joueur au calibre le moins élevé qui ne s'est pas présenté est un NC3, les quatre autres joueurs ayant joué ne peuvent excéder un total de 16. Si une équipe se présente avec seulement trois joueurs, elle peut totaliser 15 uniquement s'il y a deux joueurs NC2 qui ne se sont pas présentés et qui sont inscrits au tableau. Si les deux joueurs au calibre le plus faible qui ne se sont pas présentés sont, par exemple, un NC3 et un NC4 (pour un total de 7), les trois joueurs qui jouent ne peuvent dépasser 12.

Pendant les éliminatoires de fin de session et pour tous les niveaux de championnats d'équipe, le règlement du 19 demeure en vigueur. Il est inadmissible qu'une équipe démarre avec trois NC6 en pensant gagner les trois premiers matchs et perdre par forfait la rencontre au complet si l'un d'entre eux perd. **Une équipe doit démontrer que si l'affrontement entre les deux équipes s'était poursuivi tout au cours des cinq matchs individuels, elle aurait respecté le règlement du 19.** Il est permis qu'une équipe comptabilise une personne inscrite au tableau, mais non présente sur le site de la partie. Autrement dit, une équipe peut planifier l'utilisation d'un NC2 même si le joueur n'est pas présent sur le site de la partie. L'équipe perdrait le cinquième match par forfait, mais aurait l'avantage de pouvoir utiliser un joueur de plus haut calibre plus tôt dans la partie. De plus, il y a toujours la possibilité que le joueur qui ne s'est pas présenté aurait pu se présenter.

Lors de la formation d'une nouvelle équipe, les membres de l'équipe devraient faire preuve de prudence concernant le nombre de joueurs de haut calibre qu'ils recrutent. Si l'équipe s'améliore à un tel point qu'elle **ne peut plus satisfaire aux exigences du règlement du 19, elle doit utiliser quatre joueurs dont les niveaux de classification combinés n'excèdent pas 16, et perdre le cinquième match par forfait.** Advenant que les niveaux de classification d'une équipe atteignent un tel sommet que les quatre joueurs au plus faible calibre inscrits au tableau surpassent 16, elle peut utiliser trois joueurs jusqu'à concurrence de 13. Aucune équipe ne peut ajouter un joueur au tableau aux fins du règlement du 19 après la quatrième semaine de jeu sans l'autorisation préalable du bureau de la ligue.

Les dames de calibre inconnu qui jouent pour la première fois (signifiant qu'elles n'ont pas encore établi un niveau de classification) disputeront leur première partie à titre de NC3.

La violation du règlement du 19 se produit officiellement lors du bris des boules du match individuel qui entraîne la violation. Si votre adversaire enfreint le **règlement du 19**, rédigez une note à cet effet sur la feuille de pointage et avisez le capitaine de l'équipe adverse. D'autre part, si l'annotation (contestation) n'est pas sur la feuille de pointage lors de sa réception par le bureau de la ligue, il est trop tard pour protester. Prenez l'habitude de vérifier.

EXEMPLES :

Légal	Illégal
65422 = 19	65433 = 21
55522 = 19	55442 = 20
55432 = 19	65432 = 20

31. ÉLIMINATOIRES DE FIN DE SESSION

À la fin de chaque session ont lieu les éliminatoires de chaque division parmi les équipes au haut du classement. L'équipe qui gagne les éliminatoires remporte les trophées et le titre de la division pour cette session, et devient admissible pour le niveau local des championnats d'équipe. Une équipe ne gagne pas le titre de la division et l'admissibilité en remportant le plus de points au cours d'une session. Ces points donnent seulement accès aux éliminatoires. Les éliminatoires auront normalement lieu pendant la pause entre les sessions, **et les frais hebdomadaires complets seront exigibles.**

Pour chaque division, les trois équipes au haut du classement, ainsi qu'une équipe hors qualification, seront admissibles aux éliminatoires de fin de session.

Pendant les demi-finales, l'équipe en première place affronte l'équipe complémentaire et l'équipe en deuxième place affronte l'équipe qui occupe la troisième position au classement. Pour ce qui est des finales, les deux gagnants des demi-finales s'affrontent pour déterminer quelle équipe sera couronnée championne de la division.

La sélection du site des éliminatoires de fin de session sera déterminée avant ou pendant la réunion des capitaines d'équipe au début de la session et sera indiquée sur le calendrier. Il est possible qu'un match des éliminatoires ait lieu à un endroit neutre, tout comme il est possible que le site soit le lieu hôte de l'une ou des deux équipes concernées.

Sélection de l'équipe Complémentaire (Wild Card) – Après la dernière semaine de jeu, l'Opérateur de ligue ou son représentant désigné, en présence de témoins, procédera au tirage de l'équipe complémentaire. Les équipes qui ne se sont pas classées pour les éliminatoires sont admissibles au tirage, à moins qu'elles n'aient perdu plus de cinq matchs par forfait pendant la session, ne soient pas en règle avec toutes les sommes dues à la ligue, ou ne soient jugées inadmissibles par l'Opérateur de ligue pour toute autre raison.

Procédure en cas de bris d'égalité au classement – Il se produira assez souvent que deux équipes occuperont la même position au classement à la fin de la session. Les procédures en cas de bris d'égalité au classement sont similaires à celles utilisées par les autres organisations sportives, et seront utilisées pour déterminer quelle équipe surpasse l'autre. Dans certains cas, ces procédures ne serviront qu'à déterminer la différence entre la première et la deuxième place au classement, ce qui s'avère moins capital puisque les deux équipes participeront tout de même aux éliminatoires. Toutefois, dans les autres cas, les procédures détermineront une situation plus cruciale, soit l'équipe qui participera aux éliminatoires et celle qui ne sera pas admissible.

- **Si deux équipes sont à égalité** – Pour briser l'égalité, laissez les résultats de leurs parties disputées l'une contre l'autre pendant la session régulière déterminés l'enjeu. Si elles se sont affrontées deux fois et qu'il y a encore égalité, considérez uniquement le résultat du dernier affrontement.

Exemple : Les équipes 6 et 10 sont à égalité pour la 3e place au classement. Ces deux équipes se sont affrontées deux fois pendant la saison, avec les résultats suivants :

1re partie :	L'équipe 6 l'a remporté 3 à 2
2e partie :	L'équipe 10 l'a remporté 4 à 1

L'équipe 6 présente un total de quatre points, alors que l'équipe 10 totalise six points. L'équipe 10 remporte donc la troisième place au classement.

Advenant que l'équipe 6 ait remporté le premier affrontement 4 à 1, les deux équipes présenteraient un total de cinq points, mais l'équipe 10 aurait tout de même obtenu la troisième place au classement, car elle a remporté la DERNIÈRE (deuxième) rencontre.

- **Si trois équipes ou plus sont à égalité** – Pour briser l'égalité, associez les équipes l'une à l'autre en fonction des équipes qui se sont affrontées en premier pendant la session. Après l'association, procédez selon la procédure décrite précédemment pour déterminer un gagnant et comparez ce dernier à l'autre équipe étant à égalité, tel que décrit précédemment.

Exemple : Les équipes 2, 5 et 10 sont toutes à égalité pour la 3e place au classement à la fin d'une session. En consultant le calendrier, vous constatez qu'aucune d'entre elles ne s'est affrontée au cours de la première semaine de jeu. L'équipe 2 a affronté l'équipe 10 au cours de la deuxième semaine, ainsi leur égalité est résolue (tel que décrit précédemment), et le vainqueur est comparé à l'équipe 5. L'équipe gagnante atteint les éliminatoires et les perdants seront inscrits au tirage de l'équipe complémentaire.

Tous les règlements régissant le jeu en session régulière sont en vigueur au cours des éliminatoires de la session. Portez une attention particulière au règlement du 23/19, car il concerne aussi les éliminatoires. Il y a un paragraphe concernant ce règlement qui régit précisément les éliminatoires. Au cours des éliminatoires, il n'est pas toujours nécessaire de disputer les cinq matchs. La première équipe à remporter trois points a déjà gagné la rencontre; ainsi, si une équipe remporte les trois premiers points il n'y a aucune raison de disputer un quatrième et un cinquième match. Si, après quatre matchs, la rencontre

d'équipe est à égalité 2 à 2 et qu'aucune équipe ne peut présenter un cinquième joueur, l'équipe qui détenait l'avance 2 à 1 après trois matchs serait déclarée la gagnante.

Pour qu'un joueur puisse participer aux éliminatoires de fin de session,

il doit avoir joué au moins quatre fois avec cette équipe au cours de la session. Si un joueur inadmissible est choisi pour jouer, il y a une violation officielle de ce règlement dès le **bris des boules** de la partie à laquelle participe le joueur. Le joueur inadmissible perd le match par forfait et l'équipe poursuit avec le match du prochain joueur. Les niveaux de classification des deux joueurs sont cumulés en vertu du **règlement du 23** pour ce match. D'un autre côté, une fois l'affrontement des deux équipes terminé et que l'une des équipes a quitté le site de la rencontre, ou que les feuilles de pointage ont été signées par les deux capitaines d'équipe, la partie sera reconnue comme ayant été jouée, même si un ou plusieurs joueurs inadmissibles ont compétitionné. Le logiciel officiel de la CPA affiche bien en évidence le nombre de parties que chaque joueur a disputées sur la feuille de pointage hebdomadaire, ce qui facilite l'application de ce règlement. **Les exemptions et les abandons ne sont pas comptabilisés comme des parties jouées.** Une équipe dotée d'un ou de plusieurs joueurs inadmissibles sur son tableau peut utiliser ce ou ces joueurs inadmissibles aux fins du **règlement 23/19** pour le ou les derniers matchs, mais ne peut le ou les laisser participer à la rencontre.

Pour participer aux éliminatoires, vous devez avoir joué au moins quatre fois avec votre équipe au cours de la session.

Exemple : Une équipe peut utiliser quatre joueurs totalisant 21, même si l'unique NC2 restant au tableau est inadmissible pour jouer dans les éliminatoires. De toute évidence, si l'affrontement entre les deux équipes atteint le cinquième match individuel, les joueurs devront abandonner le cinquième match puisque le joueur inadmissible ne peut réellement jouer. Ce joueur inadmissible a tout de même aidé l'équipe en lui permettant de faire participer quatre joueurs qui totalisaient 21; tandis que si le prochain joueur au plus petit calibre sur son tableau était un NC3, l'équipe n'aurait pu utiliser les quatre joueurs qui ont totalisé 21.

32. AUCUN JOUEUR PROFESSIONNEL N'EST ADMIS

Cette ligue est conçue pour les amateurs et la CPA se réserve le droit de refuser ou d'annuler l'adhésion des personnes qu'elle considère être des joueurs professionnels.

La CPA fait appel à une variété de critères pour déterminer le statut amateur ou professionnel d'un joueur. Ils comprennent l'adhésion au circuit (tournoi) de toute organisation professionnelle de billard pour hommes ou dames, la récolte de points lors de tournois de l'une de ces organisations, être reconnu nationalement comme un joueur qui joue pour de l'argent (décision d'un officier), ou autrement reconnu comme un professionnel de billard, une célébrité ou un artiste du billard (exécutants de démonstrations, professionnels à la retraite, etc.). La CPA se réserve le droit de statuer sur le statut amateur ou professionnel de tout membre, et peut prendre en considération tous, certains ou aucuns des critères ci-dessus. Toutefois, n'oubliez pas ceci, si vous participez à un événement professionnel, effectuez des démonstrations ou agissez de toute autre façon comme un professionnel, vous risquez de perdre votre statut d'amateur au sein de notre association.

Localement, l'Opérateur de ligue ou le Conseil de Discipline a la possibilité de refuser la participation d'une personne qui a de façon constante démontré des caractéristiques professionnelles. Une personne qui est reconnue pour jouer pour de l'argent et qui est perçue, par l'Opérateur de ligue/Conseil de Discipline, comme percevant une portion substantielle de ses revenus en jouant au billard au lieu d'occuper un autre emploi pourrait correspondre à cette catégorie. Une personne qui est rémunérée pour faire des démonstrations ou donner des cours peut aussi correspondre à cette catégorie. Une personne hautement qualifiée qui occupe le poste de directeur ou de directeur adjoint d'une salle de billard peut être étiquetée comme le professionnel de l'endroit et ainsi être inadmissible pour le jeu amateur. La CPA ne souhaite pas que les Opérateurs de ligue et des Conseils de Discipline refusent des participations en se basant uniquement sur les habiletés. Il y a plusieurs amateurs talentueux et ils sont les bienvenus au sein de la ligue.

33. ÉQUIPEMENT

En général, toute pièce d'équipement conçue précisément pour le billard à poches, à l'exception des baguettes pour coups sautés et des dispositifs à laser, est acceptable au sein de la ligue de la CPA. Les équipements spéciaux, comme les râtaeux et les extensions de baguette, sont légaux. Les coups sautés sont légaux lorsqu'ils sont effectués correctement (reportez-vous à l'élément **COUPS SAUTÉS** décrit dans les définitions); toutefois, de tels coups doivent être tentés avec une baguette de jeu régulière (reportez-vous à l'élément **BAGUETTE DE JEU RÉGULIÈRE** décrit dans les définitions). Les baguettes conçues spécialement pour les coups sautés **NE PEUVENT** être utilisées en compétition. Il est aussi interdit aux joueurs de réduire leur baguette pour tenter des coups sautés.

*Toute pièce d'équipement non abordée par ce règlement et dont l'utilisation est douteuse fera l'objet d'une décision par la CPA. Les baguettes dotées de pièces mobiles **NE** seront généralement **PAS** permises.

34. JOUEURS BÉNÉFICIAIRE D'AVANTAGES

Cela va à l'encontre du meilleur intérêt de la ligue et cela remet en doute le professionnalisme des membres de solliciter ou d'accepter des avantages pour jouer au sein d'un endroit ou d'une équipe. Les équipes ou les joueurs peuvent se voir disqualifiés en cas de sollicitation de tels avantages. Les avantages comprennent, sans s'y limiter, les éléments suivants :

- Brevages gratuits.
- Utilisation de la table sans frais.
- Paiement de tous les frais dus à la ligue ou d'une partie de ceux-ci.

Si l'endroit hôte offre le même avantage à tous les membres participants de cet endroit, la situation est probablement acceptable. Les avantages spéciaux accordés qu'à un certain nombre de joueurs de haut calibre ne sont pas acceptables.

35. ESPRIT SPORTIF

Un bon esprit sportif est essentiel pour pratiquer le billard à poches, comme pour tout sport. Des plaintes répétées contre vous peuvent entraîner l'annulation de votre adhésion à la CPA. De plus, si vous perturbez la ligue en remettant toujours en question et en doute les règlements, décisions et politiques de la ligue, vous pouvez aussi perdre votre adhésion.

36. RÈGLEMENTS SUJETS AUX MODIFICATIONS

En raison de la constante évolution des sports et des situations qui peuvent se produire et qui se produisent, la CPA se réserve le droit de prendre des décisions et d'apporter des modifications aux règlements, au besoin, et en tout temps. La CPA se réserve aussi le droit de faire des exceptions aux règlements dans le but de promouvoir l'équité.

Tous les changements apportés aux règlements seront transmis à votre Opérateur de ligue et rendus disponibles à tous les membres par l'entremise des communiqués affichés, des réunions des capitaines d'équipe et des annonces sur le site Web national.

37. CPA EST LA PLUS HAUTE AUTORITÉ

L'Association canadienne des joueurs de billard (CPA) constitue la plus haute autorité en ce qui a trait à tous les règlements de la ligue.

38. APPELS

Votre Opérateur de ligue analyse automatiquement toutes les mesures disciplinaires de tous les Conseils de Discipline de votre région et vous avise, ou avise votre capitaine d'équipe, de la décision prise. Si vous souhaitez faire appel de la mesure disciplinaire prise par la gestion locale de la ligue de la CPA, vous pouvez le faire. Pour faire appel, vous devez envoyer un avis par écrit à la CPA, aux soins du comité des appels de la CPA, à l'adresse indiquée au dos de ce manuel. L'avis doit mentionner la mesure disciplinaire prise et la raison pour laquelle la CPA devrait revoir la décision de la gestion locale de la ligue. La CPA peut en toute autorité et à sa seule et absolue discrétion prendre une décision concernant l'appel et celle-ci sera finale.

Règlements Généraux

Remarque : La CPA ne fait pas, et n'autorise pas ses Opérateurs de ligue ni ses employés à faire de la discrimination envers les personnes en fonction de leur race, croyance, religion, sexe, orientation sexuelle, ou de tout autres critères liés à la discrimination qui ont été déterminés par le gouvernement fédéral. Toutes les personnes qui ont atteint l'âge minimal requis sont admissibles à devenir membre de la CPA, admissibles à bénéficier des avantages réservés aux membres de la CPA et admissibles à participer aux programmes de la CPA, à moins qu'elles aient enfreint des règlements qui sont précisément détaillés dans ce manuel d'équipe.

Comprenant que les programmes les plus populaires de la CPA concernent des équipes, il est logique de supposer que la CPA ne peut déterminer la composition de chacune des équipes. Les équipes sont généralement composées d'amis, de parentés ou de collègues et ni la CPA, ni ses Opérateurs de ligue et ni ses employés n'ont l'autorité pour garantir à une personne qu'elle fera partie d'une équipe ou d'une autre.

Veillez comprendre que le jeu d'équipe de la CPA a généralement lieu dans des endroits publics comme des salles de billard, des tavernes et des bars. La CPA ne peut obliger une équipe à participer dans un endroit où les membres de cette équipe sont mal à l'aise. La CPA et ses Opérateurs de ligue déploieront tous les efforts nécessaires pour promouvoir l'harmonie, la sécurité et la satisfaction parmi les membres de la CPA en ce qui a trait à la composition des équipes et aux types d'établissements dans lesquels ils participeront.

SECTION 3

Règlements du Jeu de la 8

DESCRIPTION GÉNÉRALE - Le jeu de la 8 se déroule avec une boule de choc (boule blanche) et un ensemble normal de quinze (15) boules numérotées. Le but premier de ce jeu consiste à ce que l'un des joueurs empoché les boules pleines, numérotées de 1 à 7, ou les boules cerclées, numérotées de 9 à 15, pour continuer en désignant et en empochant la boule numéro 8 avant son adversaire. Le choix des boules devant être empochées est effectué par le joueur empochant légalement la première boule de la partie.

Par exemple, si la première boule empochée pendant la partie est la boule 3, le joueur doit empocher le reste des boules numérotées de 1 à 7 pendant que l'adversaire tente d'empocher toutes les boules numérotées de 9 à 15. Le tour passe d'un joueur à l'autre chaque fois que le joueur actif échoue à empocher une boule de sa catégorie ou qu'il commet une faute. Un joueur qui empoché légalement une boule de sa catégorie doit poursuivre son tour. Le gagnant de la partie est le joueur qui empoché en premier sa catégorie de boules numérotées, et qui poursuit en empochant légalement la boule 8. La boule 8 doit être empochée dans une poche désignée.

1. TIRAGE À LA BANDE (ALLER-RETOUR)

Les joueurs procèdent au tirage à la bande (consultez l'entrée **TIRAGE À LA BANDE** décrite dans la section des définitions) pour déterminer qui remporte le premier bris. Si les boules entrent en contact pendant le tirage à la bande, recommencez le tirage à la bande. Le vainqueur du tirage à la bande effectue le bris de la première partie et, par la suite, le gagnant de chaque partie effectue le bris de la partie suivante.

2. PLACEMENT DES BOULES

Toutes les boules doivent être immobilisées, en se touchant le plus possible. Les boules sont disposées dans le triangle avec la boule de pointe sur la mouche du bas et la boule 8 insérée au centre du triangle. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement de triangle.

3. BRIS

Pour qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris, la boule frontale ou la deuxième boule doit être touchée en premier et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées dans une bande ou une boule doit être empochée. La boule de choc ne peut toucher une bande avant le bris. Si le bris légal **n'est pas** réussi, les boules sont replacées dans le triangle et le même joueur reprend le bris. Si le bris légal **n'est pas** réussi et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées dans le triangle et le bris est effectué par l'autre joueur. **LE TRIANGLE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE NE PUISSE ÊTRE COMMISE.** Le bris de sécurité ou léger n'est pas permis. L'Opérateur de ligue peut rendre des jugements et imposer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Le bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en demeurant en contrôle.

4. APRÈS LE BRIS

Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

- a. Une faute sur un bris légal entraînera la mise en main de la boule de choc à l'adversaire derrière la ligne de bris et ce dernier bénéficiera d'une table ouverte, tel que défini au paragraphe « 4e ». Il peut ainsi viser toute boule qui est située à l'extérieur de la ligne de bris. L'extérieur de la ligne de bris est déterminé en alignant le milieu ou la base de la boule avec la ligne imaginaire (ligne de bris) entre les centres des deux repères appropriés (reportez-vous au diagramme de la table de billard).

Si une boule numérotée est directement au centre de la ligne de bris, ou à *l'extérieur*, elle peut être jouée. Si la boule se trouve à l'intérieur, elle ne peut être jouée. Si les deux joueurs ne peuvent arriver à un accord, à savoir si une boule numérotée se trouve à *l'intérieur* ou à *l'extérieur*, un tiers est consulté pour obtenir son opinion. Lorsqu'un tiers est consulté, son opinion est finale. Si aucun tiers n'est disponible ou qu'aucun ne veut prendre position, un tir de pile ou face avec une pièce de monnaie réglera l'enjeu.

La boule de choc doit se trouver à *l'intérieur*, tel que décrit précédemment, avant que le jeu ne puisse commencer. C'est à l'adversaire de vérifier que la boule de choc est bien à *l'intérieur* avant qu'elle ne soit frappée. Cela ne constitue pas une faute; aucune pénalité ne peut être attribuée. Si la boule de choc est à *l'extérieur*, le joueur doit placer la boule de choc derrière la ligne de bris. Le fait de refuser de déplacer la boule de choc vers l'intérieur et de la frapper malgré tout serait interprété comme une violation de l'esprit sportif à être communiquée au bureau de la ligue.

- b. Aucune boule n'est empochée et c'est au tour de l'autre joueur.
- c. La boule 8 est empochée. Le joueur gagne la partie, à moins qu'il n'empêche la boule de choc, ce qui lui ferait perdre la partie.
- d. Une boule est empochée. La boule 3 par exemple; c'est encore au tour du joueur qui a effectué le bris et il vise les boules numérotées de 1 à 7 (boules pleines).
- e. Une boule de chaque catégorie est empochée (par exemple, la boule 6 et la boule 12). Le joueur ayant effectué le bris a le choix des boules. Il peut frapper toutes les boules, sauf la 8 (ce qui constituerait une faute); s'il ne commet aucune faute, toute boule empochée compte. S'il empêche une boule de chaque catégorie à son deuxième coup, il bénéficie encore d'une *table ouverte* et du même choix qu'après le bris. S'il échoue ou commet une faute lors de son deuxième coup, son adversaire bénéficie d'une *table ouverte*. Par la suite, si l'adversaire joue et empêche une boule, mais commet une faute sur le coup, la table est toujours ouverte. Une *table ouverte* signifie qu'un joueur peut frapper une combine composée d'une boule pleine et d'une boule cerclée et que celle qu'il empochera, sans commettre une faute, déterminera sa catégorie.

Exemple : Si un joueur, en présence d'une *table ouverte*, frappe la boule 6 qui elle frappe la boule 10, et que la boule 10 est empochée, il détient les boules arborant un numéro supérieur à 8 (cerclées) et il doit dorénavant frapper que ces dites boules.

- f. Si deux boules d'une même catégorie et une boule de l'autre catégorie sont empochées (par exemple, la boule 3, la boule 6 et la boule 10), le joueur a le choix de la catégorie, tout comme au paragraphe « 4e » ci-dessus.
- g. Il peut arriver à l'occasion après le bris, ou en tout temps pendant une partie, qu'un joueur commence, par inadvertance, à frapper la mauvaise catégorie de boules. Même si une bonne attitude sportive dicterait au joueur inactif d'indiquer au joueur actif qu'il est sur le point de commettre une faute en frappant la mauvaise catégorie de boules, il n'est pas dans l'obligation de le faire. Une fois que le joueur a frappé la mauvaise catégorie de boules, la faute a été commise, que la boule soit empochée ou non. Si la boule est empochée, il est autorisé, mais non recommandé, que le joueur inactif permette au joueur actif de continuer à empocher ses boules jusqu'à ce qu'il décide d'invoquer la faute. Le joueur actif peut éviter une pénalité en prenant calmement conscience de son erreur et en recommençant à viser la bonne catégorie de boules et en frappant légalement l'une d'elles avant que son adversaire n'invoque la faute, ou en finissant la mauvaise catégorie de boules et en touchant légalement la boule 8 avant que son adversaire n'invoque la faute.

Règlements du Jeu de la 8

Autrement dit, le joueur inactif doit invoquer la faute avant que le joueur actif retourne à la bonne catégorie et touche légalement l'une des boules ou avant que le joueur n'empoché les boules restantes de la mauvaise catégorie et touche légalement la boule 8. Lorsqu'un joueur effectue un contact légal avec la boule 8, le joueur prend le contrôle de cette catégorie de boules empochées à tort et peut gagner la partie en empochant la boule 8. Avant qu'une faute ne soit commise, le joueur peut aussi éviter une pénalité en demandant à son adversaire quelle est sa catégorie de boules. L'adversaire ne peut lui mentir.

5. COUPS COMBINÉS

Les coups combinés sont légaux, toutefois il faut frapper la bonne boule en premier sauf lors d'une situation de « *table ouverte* ». **La boule 8 n'est pas neutre.** Un joueur est crédité de toutes les boules qu'il empoche légalement. Lorsqu'un joueur n'empoché pas l'une de ses boules, mais plutôt l'une de la catégorie de son adversaire, il perd son tour. L'adversaire obtient le crédit pour la boule empochée. Aucune boule empochée n'est remise sur la mouche.

6. BOULES PROJÉTÉES HORS DE LA TABLE

Si la boule 8 est projetée hors de la table, il y a perte de partie. Les autres boules numérotées projetées hors de la table sont remises sur la mouche. Si la mouche est occupée, la boule est placée sur une ligne directement derrière la mouche, aussi près que possible de cette dernière. La projection d'une boule autre que la boule de choc hors de la table n'est pas une faute. Il peut arriver qu'un joueur empoche sa boule tout en projetant simultanément une autre boule hors de la table. Dans un tel cas, c'est toujours au tour du joueur et la boule n'est pas remise sur la mouche jusqu'à ce qu'il rate son coup. Si la boule projetée hors de la table est l'une des boules du joueur actif, elle est remise sur la mouche lorsque le joueur a empoché toutes ses autres boules ou lorsqu'il rate son coup.

7. BOULES EMPOCHÉES

Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée. S'il s'agit de la boule 8, cela ne doit pas être considéré comme une perte ni comme une victoire. S'il s'agit de la boule de choc, cela ne doit pas être considéré comme un empochement de la blanche.

Remarque 1 : Si une boule qui flottait à l'entrée d'une poche depuis plusieurs secondes chute soudainement, elle doit être remise sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait. Lorsqu'une boule a **cessé tout mouvement**, elle ne peut se mouvoir à moins que des forces externes l'y entraînent. Par conséquent, si la boule tombe dans une poche, elle doit être replacée sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait avant la chute.

Remarque 2 : Il arrive occasionnellement, sur les tables munies de petites poches, que deux boules se retrouvent coincées dans une poche et qu'elles débordent quelque peu sur l'ardoise. Elles sont hors de la surface de jeu et empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement ne mette fin à la partie (empochement de la boule 8 ou empochement de la boule de choc en frappant la boule 8).

8. UN PIED AU SOL

Lors d'un coup, au moins un pied doit toucher le sol, en tout temps, si un râteau est présent. Il n'y a pas faute — interrompez simplement le joueur et donnez-lui le râteau. Les gestionnaires de la ligue ne peuvent garantir la présence de râteaux, et certains endroits hôtes peuvent ne pas en posséder. En l'absence de râteaux, les règlements de l'endroit hôte prévalent.

Exception : Les joueurs effectuant leur coup d'un fauteuil roulant doivent demeurer assis dans leur fauteuil roulant en jouant.

9. FAUTES

Si l'une des fautes suivantes est commise, la pénalité se traduit par **la boule de choc en main** pour l'adversaire. Assurez-vous de bénéficier de **la boule en main** avant de toucher à la boule de choc. Confirmez ce fait avec votre adversaire avant de toucher à la boule de choc. Le principe de **la boule en main** peut être nouveau pour plusieurs membres et par conséquent, nécessite d'être approfondi. **La boule en main** signifie que vous pouvez placer la boule de choc n'importe où sur la table (sauf dans le cas d'un empochement de la boule de choc lors du bris, lequel entraîne le placement de **la boule en main** derrière la ligne de bris) et frapper n'importe laquelle de vos boules (ou la boule 8, si toutes les boules de votre catégorie ont été empochées), peu importe où se situe cette boule. Un joueur qui exerce son droit en vertu du règlement de **la boule en main** peut placer la boule de choc à tout endroit qu'il désire sur la table.

*Confirmez auprès
de votre adversaire
que vous bénéficiez
de la boule en main.*

Règlements du Jeu de la 8

Même après avoir placé la boule de choc sur la table, le joueur peut, s'il n'est pas satisfait de la position, effectuer des ajustements additionnels avec sa main, sa baguette ou toute autre pièce d'équipement jugée raisonnable. Une faute peut être invoquée uniquement lorsque le joueur commet une faute en frappant la boule de choc, autrement dit en faisant une double touche (quelquefois appelé double contact) sur la boule de choc. La règle de **la boule en main** pénalise un joueur pour une faute commise. Sans cette règle, une personne pourrait être avantagée en empochant la boule de choc ou en commentant autrement une faute, accidentellement ou intentionnellement. Advenant la situation peu probable qu'une partie soit sans issue, ce qui signifie qu'aucun joueur ne souhaite ou ne peut utiliser **la boule en main**, les boules sont replacées dans le triangle, le même joueur effectue le bris et les tours pour la partie sans issue sont rayés de la feuille de pointage.

Seul le joueur ou l'entraîneur peut invoquer officiellement une faute, même si toute personne peut suggérer au joueur ou à l'entraîneur qu'il y aurait lieu d'invoquer une faute.

Seules les fautes suivantes se traduisent par la pénalité de **la boule en main**. Toutes les autres violations sont des violations de l'esprit sportif. Elles sont donc comme suit :

- a. Chaque fois que la boule de choc est empochée, projetée au sol ou autrement projetée hors de la surface de jeu.
- b. L'échec de frapper la boule appropriée en premier. (Un joueur dont sa catégorie est composée des boules cerclées doit d'abord toucher une boule cerclée.) **La boule 8 n'est pas neutre**. En général, le joueur actif a l'avantage dans ces situations à moins que son adversaire n'ait demandé à une tierce partie de regarder le coup. Protégez-vous. Si vous croyez que votre adversaire tente un coup qui pourrait entraîner un coup illégal, interrompez-le et demandez à une personne de surveiller le coup. Les situations pouvant potentiellement entraîner un coup illégal sont normalement très évidentes et les contestations et litiges concernant ces dernières peuvent pratiquement toujours être évités en demandant à une tierce personne de regarder le coup. Si la tierce personne ne peut déterminer quelle boule a été frappée en premier, la décision revient au joueur actif.

Les équipes qui invoquent des coups illégaux à répétition sans vérification d'un tiers indépendant s'exposent à des points de pénalités pour comportement antisportif perturbateur.

- c. Échec de toucher une bande après le contact. Une bande doit être heurtée par la boule de choc ou toute autre boule après le contact de la boule de choc et de la boule numérotée. Une boule empochée compte comme une boule ayant touché la bande. Même si la boule rebondit sur la surface de jeu, elle est considérée comme ayant touché une bande, puisque l'intérieur

de la poche fait partie intégrante de la bande. Une phrase qui devrait répondre à plusieurs questions est : « **TOUTE boule doit atteindre une bande APRÈS un contact LÉGAL.** »

- d. La boule numérotée est *immobilisée* sur une bande et le joueur envisage de jouer un coup *défensif* (reportez-vous à l'entrée **DÉFENSIF** décrite dans la section des définitions). Afin que la règle de « *boule immobilisée* » suivante soit en vigueur, l'adversaire doit déclarer que la boule est *immobilisée* et le joueur devrait vérifier. Une fois en accord sur le fait que la boule est *immobilisée*, le joueur doit projeter la boule numérotée vers une autre bande (évidemment, elle pourrait frapper une autre boule, qui à son tour toucherait la bande) ou diriger la boule de choc vers une bande après qu'elle ait touché la boule numérotée. Si cette présente méthode *défensive* est adoptée, le joueur doit être certain de frapper, sans équivoque, la boule numérotée en premier. Si la boule de choc touche la bande en premier ou semble frapper simultanément la bande et la boule, ce serait une faute à moins que la boule de choc ou la boule numérotée n'ait atteint une autre bande.
- e. C'est illégal, et par conséquent, il s'agit d'une faute que de faire sauter la boule de choc par-dessus une autre boule en la faisant bondir intentionnellement dans les airs (coup sauté). Le coup sauté accidentel ne constitue pas une faute à moins que d'autres règles de cette section ne soient enfreintes.
- f. Recevoir de l'aide illégale (conseil provenant d'une ou de personnes autres que l'entraîneur) pendant votre tour à la table. Afin de déterminer ce qui est ou non considéré comme de l'entraînement approprié, reportez-vous à la rubrique **TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEILS** de la section des règlements généraux du présent manuel.
- g. Le moindre déplacement ou la moindre modification de la trajectoire de la boule de choc, même accidentel, est une faute. Même le fait de laisser tomber par mégarde la craie sur la boule de choc constitue une faute. Toutefois, il ne s'agit pas d'une faute de déplacer accidentellement toute autre boule (y compris la boule 8) à moins que, au cours de son tour à la table, un joueur déplace une boule qui à son tour frappe la boule de choc. Toute boule déplacée accidentellement pendant un coup **doit être remplacée** par l'adversaire une fois le coup terminé et toutes les boules immobilisées. Si cela se produit avant que le coup ne soit joué, la boule **doit être remplacée** par l'adversaire avant d'entreprendre le coup.

Règlements du Jeu de la 8

EXCEPTION : Si une boule déplacée accidentellement entre en contact avec la boule de choc, créant ainsi une faute, aucune boule numérotée ne sera replacée.

- h. Si, au cours d'un coup, la boule de choc ne touche rien.
- i. Faire preuve de prudence lors du ramassage ou du placement de la boule de choc lors d'une situation de *boule en main*. La boule de choc est toujours *vivante*. Si la boule de choc, ou la **main qui la tient ou la déplace**, touche une autre boule, il s'agit d'une faute et l'adversaire bénéficie de la *boule en main*. Il faut être particulièrement prudent lors du ramassage ou du placement de la boule de choc dans une zone achalandée.
- j. Le joueur ou son entraîneur (durant un temps d'arrêt pour conseils) peut placer la boule de choc dans une situation de *boule en main*. La même règle concernant le placement de la boule de choc s'applique autant à l'entraîneur qu'au joueur. Si le joueur, ou l'entraîneur, commet une faute en plaçant la boule de choc, ce sera une situation de *boule en main* pour l'adversaire. Par conséquent, le joueur devrait décider s'il souhaite placer lui-même la boule de choc ou permettre à son entraîneur de le faire.

10. IL EXISTE PLUSIEURS FAÇONS DE PERDRE LA PARTIE :

- a. Votre adversaire empoche toutes les boules numérotées de sa catégorie et empoche également la boule 8.
- b. Vous empochez la boule 8 avant d'avoir empoché toutes les boules de votre catégorie ou vous la projetez hors de la table.
- c. Lorsque vous jouez la boule 8, vous empochez cette dernière dans la mauvaise poche ou négligez de désigner correctement la poche devant l'accueillir.
- d. Vous commettez une faute sur la boule de choc et empochez la boule 8.
- e. Vous empochez la boule de choc en jouant la boule 8. Vous perdez que vous ayez empoché ou non la boule 8.

Remarque : Si vous tentez de frapper la boule 8 et ne réussissez pas à la toucher, vous avez commis une faute et votre adversaire bénéficie de la *boule en main* – mais vous ne perdez pas la partie en raison de cette faute.

- f. Une partie est perdue par forfait si vous modifiez la trajectoire de la boule 8 ou de la boule de choc dans une situation de perte de partie.

Exemple : Vous frappez la boule 4, vous manquez la poche, et la boule 4 heurte la boule 8. La boule 8 se dirige vers la poche et vous l'atteignez pour interrompre sa course et vous tentez de prétendre qu'il s'agit uniquement d'une *faute entraînant la boule en main*. Erreur, il s'agit d'une perte de partie.

Exemple : Vous frappez la boule 8, vous manquez la poche, et la boule 8 se dirige vers la mauvaise poche ou la boule de choc se dirige vers une poche. Vous atteignez une de ces boules pour interrompre sa course et prétendez qu'il s'agit uniquement d'une *faute entraînant la boule en main*. Erreur, il s'agit d'une perte de partie.

11. COMMENT GAGNER

Vous avez gagné la partie lorsque vous avez empoché toutes les boules numérotées de votre catégorie et empoché légalement la boule 8 dans une poche correctement désignée sans empocher la boule de choc. Afin de désigner correctement la poche, un sous-verre ou tout autre objet raisonnable (pour éviter la confusion, nous ne recommandons pas d'identifier la poche avec de la craie) peut être placé près de la poche dans laquelle la boule 8 doit être empochée. Les deux équipes peuvent utiliser le même objet de désignation. Seul un objet de désignation devrait se trouver sur la table. Toutefois, si plus d'un objet de désignation se trouve sur la table, vous avez adéquatement désigné la poche tant et aussi longtemps que vous avez clairement désigné la poche dans laquelle vous aviez l'intention d'empocher la boule 8. Si l'objet de désignation se trouve déjà au niveau de la poche désignée suite à une tentative ou partie précédente, il n'est pas nécessaire que vous le touchiez, le ramassiez ou le replaciez.

Remarque : Vous ne pouvez jouer la boule 8 en même temps que vous jouez la dernière boule de votre catégorie. La boule 8 doit être jouée lors d'un coup séparé.

SECTION 4

Le Système de Handicap *Equalizer*[®]

La grande particularité du système de handicap *Equalizer*[®] est qu'il fait ressortir le meilleur autant chez les joueurs novices ou les débutants que chez les experts s'ils doivent s'affronter au cours d'un match. **Avec l'*Equalizer*[®], il est possible pour un débutant d'avoir une chance pratiquement égale lors d'un match lorsqu'il affronte un joueur de calibre beaucoup plus élevé.** L'*Equalizer*[®] aide le joueur de calibre moindre en lui dictant mathématiquement qu'il doit remporter moins de parties que son adversaire plus qualifié pour gagner un match. Au golf ou aux quilles, vous obtenez ou donnez des coups ou des quilles. Au sein de cette ligue, vous donnez ou obtenez des parties. La quantité de parties que vous donnez ou obtenez est déterminée en comparant votre niveau de classification au niveau de classification de votre adversaire. Les joueurs de haut calibre donnent une quantité de matchs aux joueurs de bas calibre, équilibrant ainsi le match.

1. ÉTABLISSEMENT DES HANDICAPS

Votre bureau local de la ligue calcule et communique les niveaux de classification des joueurs aux équipes sur une base régulière. Votre niveau de classification détermine le nombre de parties que vous devez accomplir pour gagner votre match. Les niveaux de classification sont maintenus, calculés et mis à jour par le bureau local de la ligue. Le processus comprend un nombre de facteurs, y compris l'application de formules mathématiques précises aux données contenues sur les feuilles de pointage hebdomadaires, les rapports des victoires/pertes, le rendement lors de tournois de plus haut niveau, le jugement qualitatif par les comités consultatifs sur le handicap, et autres considérations. Vous êtes tenu de vous abstenir de tenter de conserver vos propres dossiers, car il s'agit d'une pratique généralement perturbatrice. La CPA apprécie votre coopération relative à cette politique.

Les niveaux de classification sont maintenus, calculés et mis à jour par votre bureau local de la ligue.

2. COMMENT DÉMARRER

De toute évidence, les nouveaux joueurs n'ont pas de niveau de classification déjà établi, ainsi une méthode de démarrage standard a été conçue pour eux. Les statistiques démontrent que 69 % des joueurs masculins sont des NC4 et plus, alors que 78 % des dames sont des NC3 et moins. Les **hommes** disputeront leur première partie à titre de **NC4 et les dames** à titre de **NC3**. Un Opérateur de ligue est autorisé à assigner des niveaux de classification particuliers et des plus bas niveaux accessibles aux nouveaux joueurs qui sont connus pour être de haut calibre ou aux joueurs qui ont précédemment établi des niveaux de classification sous un autre format. Si un joueur a précédemment établi un niveau de classification au format du jeu de la 9 de la CPA, il commencera à jouer au jeu de la 8 avec son niveau actuel de classification du jeu de la 9.

Remarque : Un NC1 commencera à titre de NC2 au jeu de la 8 et le NC8 ou NC9 commencera à titre de NC7 au jeu de la 8.

Suite à votre premier match, un niveau de classification est établi et communiqué pour vous. C'est contraire aux règlements qu'un joueur ayant un niveau de classification déjà établi tente de rétablir son niveau de classification ultérieurement. Autrement dit, vous ne pouvez abandonner pour un certain temps et rejoindre la ligue ou muter dans une autre ligue à titre de joueur *sans niveau de classification*. Vous êtes dans l'obligation de divulguer le fait que vous êtes un ancien membre ou un membre actuel dans une autre région de la ligue et que vous possédez déjà un niveau de classification.

3. UNE FOIS LES NIVEAUX DE CLASSIFICATION DÉTERMINÉS

C'est maintenant le temps d'analyser comment votre niveau de classification et les niveaux de classification des autres joueurs interagissent pour créer l'ambiance hautement compétitive qui a fait connaître autant de succès à cette ligue. N'oubliez pas, vous donnerez ou recevrez des parties. Au cours de la session hebdomadaire régulière de jeu, reportez-vous simplement au tableau « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES » illustré au haut de la page suivante. Ce tableau est aussi reproduit sur les feuilles de pointage pour votre commodité.

TABLEAU « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES »

N/C		PAR VOTRE ADVERSAIRE					
		2	3	4	5	6	7
T U	2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7
	3	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6
	4	4/2	3/2	3/3	3/4	3/5	2/5
	5	5/2	4/2	4/3	4/4	4/5	3/5
	6	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	4/5
	7	7/2	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5

4. COMMENT UTILISER LE TABLEAU

Pour interpréter le tableau, trouvez votre niveau de classification dans la première colonne du tableau. Trouvez ensuite le niveau de classification de votre adversaire dans le premier rang du tableau. Maintenant, dirigez-vous vers la droite à partir de votre niveau de classification et vers le bas à partir du niveau de classification de votre adversaire jusqu'à ce que les deux lignes se rencontrent. À cette entrée, le premier chiffre est le nombre que vous visez, et le deuxième est celui visé par votre adversaire. Les deux chiffres devraient présenter le même différentiel que vos niveaux de classification. Par exemple, un NC6 affrontant un NC4 atteindra la donnée indiquant 5/3. Le NC6 doit remporter 5 parties pendant que le NC4 doit en remporter 3. 5 contre 3 constitue un différentiel de 2, tout comme 6 contre 4 représente un différentiel de 2.

Exemple 1 : Lors de cette soirée particulière de la ligue, Michel doit affronter Carole. Carole est une NC5. Michel vient tout juste de se joindre à la ligue et il est un joueur non coté, ce qui signifie qu'il ne détient pas encore de *niveau de classification*. Par conséquent, Michel joue à titre de NC4 et Carole joue à son NC5. En vous reportant au tableau « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES », vous pouvez constater qu'une partie entre un NC5 et un NC4 signifie que le joueur détenant le NC5 vise 4 parties et le joueur non coté en vise 3. Cela fait une différence de 1 partie, ce qui correspond à la différence entre les niveaux de classification. Carole devra remporter 4 parties au jeu de la 8 avant que Michel n'en gagne 3. Cela est l'avantage ou l'égalisateur de Michel.

SECCIÓN 5

Comment Tenir le Pointage au Jeu de la 8

La feuille de pointage hebdomadaire du jeu de la 8 est très importante et doit être remplie lisiblement, complètement et correctement, et ensuite signée par les deux capitaines d'équipe. Des pénalités seront imposées pour les feuilles de pointage fréquemment illisibles, incomplètes ou incorrectes.

TEAM #	PLAYER NAME	PLAYER NUMBER	PARTIES TO BE WON	TEAM # 7 PUT UP THE FIRST PLAYER IN THIS MATCH					PARTIES WON	PARTIES LOST	TOTAL PARTIES
				1	2	3	4	5			
3	Jones, M.	0118	5	✓	✓	✓	○	✓	1	11	5W
7	Smith, P.	2340	3	✓	✓	✓	○	✓	3	14	2L

Dans l'illustration partielle ci-dessus d'une feuille de pointage, nous constatons que Jones (un NC7) et Smith (un NC5) ont été sélectionnés pour s'affronter. Leur niveau de classification leur est indiqué sur une portion de la feuille de pointage non visible dans l'illustration. Les instructions suivantes expliquent comment remplir adéquatement la feuille de pointage.

1. INFORMATION RELATIVE AUX JOUEURS

Le joueur qui remporte le tirage à la bande est inscrit en premier (au haut).

Inscrivez le numéro de son équipe, son nom de famille et son initiale, son numéro de joueur (du tableau de l'équipe) et les parties qu'il doit remporter. Vous obtenez ce nombre à l'aide du tableau « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES » décrit dans la section précédente. Maintenant, répétez le même processus pour son adversaire. Dans l'illustration, Jones a remporté le tirage à la bande et est, par conséquent, inscrit en premier. Il est un NC7 et Smith est un NC5. En nous référant au tableau, nous constatons qu'un match entre un NC7 et un NC5 dicte que le NC7 vise 5 parties et le NC5 en vise 3, ainsi un 5 est inscrit dans la case « PARTIES DEVANT ÊTRE GAGNÉES » pour Jones et un 3 pour Smith.

Comment Tenir le Pointage au Jeu de la 8

2. SECTION DU JOUEUR NOMMÉ

Après le tirage au sort et une fois décidé qui doit nommer le premier joueur, inscrivez le bon numéro de l'équipe dans l'espace prévu à cet effet pour aider à déterminer quelle équipe doit choisir en premier au cours de tous les matchs subséquents.

3. SECTION « TOURS ET TEMPS D'ARRÊT »

Au billard, un tour est un cycle complet qui donne une présence à la table aux deux joueurs. Le joueur qui a remporté le tirage à la bande est inscrit en premier et occupe la moitié supérieure du tour pendant tout le match. Le joueur qui a perdu le tirage à la bande occupe la moitié inférieure du tour pendant tout le match. **Un tour n'est pas terminé, et par conséquent non inscrit, tant que le joueur qui a perdu le tirage à la bande n'a pas manqué son coup ou n'a pas commis de faute.**

a. **CASES « PARTIES »** - Une case séparée a été créée pour chaque partie.

Indiquez le nombre de tours pour chaque partie, comme dans l'illustration, et inscrivez qui a remporté le match en noircissant la case supérieure ou inférieure dans la portion de droite de chaque case des matchs. La case supérieure pour le premier joueur inscrit (au haut) et inférieure pour son adversaire. Indiquez les actions suivantes sur votre feuille de pointage dans la case de la partie correspondante : empochement de la boule 8 trop tôt (E8), empochement de la boule de choc en jouant la boule 8 (8S), empochement de la boule 8 dans la mauvaise poche (8WP), empochement de la boule 8 lors du bris (8OB), et bris et vidage de la table (BR). Notez les temps d'arrêt demandés en inscrivant un « T » dans les losanges de coin de la case des parties; les deux losanges supérieurs pour le joueur inscrit en premier (au haut) et les deux inférieurs pour son adversaire.

Indiquez toujours le premier temps mort dans le losange à la gauche de la case des parties. Dans l'illustration, nous pouvons constater qu'il y a eu trois tours au cours de la première partie et que Jones l'a remportée avec un temps d'arrêt. Dans la quatrième partie, nous sommes en mesure de constater que Jones n'a pas seulement remporté la partie, mais qu'il a effectué le bris et vidé la table - Smith n'a obtenu aucun coup. Nous savons qu'il a effectué le bris car il a remporté la troisième partie, et nous savons qu'il a vidé la table parce qu'autrement il y aurait eu au moins un tour si Smith avait joué un coup. Jones a remporté les parties un, trois, quatre, six et sept. Quant à lui, Smith a remporté les parties deux et cinq, chacune avec un temps d'arrêt.

Indiquez les tours complets uniquement Si un joueur effectue le bris et vide la table, le tour n'est pas terminé encore puisqu'il joue à nouveau (effectue le bris) lors de la partie suivante. Inscrivez un zéro (0) dans la case de la partie. Un tour n'est

*Le joueur
qui a perdu
le tirage à la
bande termine
le tour.*

Comment Tenir le Pointage au Jeu de la 8

jamais inscrit tant et aussi longtemps que le joueur qui a perdu le tirage à la bande, et qui possède la moitié inférieure du tour pendant toute la partie, N'A PAS MANQUÉ SON COUP OU COMMIS UNE FAUTE. Un tour n'est pas terminé à la fin d'un match à moins que le joueur de la portion inférieure perde le match à son dernier coup.

- b. **CASE « TOTAL DESTOURS »** - Faites le total de tous les tours pour tout le match et inscrivez ce nombre dans cette case. Dans l'illustration, le total est « 21 ».

4. CASES « EMPOCHEMENT DE LA 8 LORS DU BRIS ET BRIS ET VIDAGE DE LA TABLE »

Utilisez la case appropriée pour indiquer le total des empochements de la boule 8 lors du bris (8OB) et le total de tous les bris et vidages de la table (BR) pour chaque joueur.

5. CASE « COUPS DÉFENSIFS »

C'est l'endroit où indiquer les coups manqués intentionnellement. Un coup défensif doit être indiqué pour un joueur pour tout coup où il n'y a aucune INTENTION d'empocher une boule de sa catégorie. Les joueurs avec intégrité désignent leurs coups défensifs. Les coups manqués intentionnellement tombent sous deux catégories de base. La première correspond aux coups purement défensifs. Ils sont parfaitement éthiques, mais demeurent tout de même des coups manqués intentionnellement. La seconde catégorie englobe les coups manqués intentionnellement dans le but de manipuler le handicap d'une personne (aussi connu comme de la tricherie).

En indiquant consciencieusement les coups manqués intentionnellement, vous ne faites pas seulement tenir le pointage de façon appropriée, vous aidez aussi à assurer l'exactitude des niveaux de classification des autres joueurs de votre division. Dans l'illustration, Jones a eu deux coups défensifs et Smith cinq.

Remarque : L'inscription d'un coup défensif ne perturbe pas l'indication du tour. Autrement dit, le tour est indiqué tout comme le coup défensif, le cas échéant.

*Inscrivez tous
coups manqués
intentionnellement.*

6. CASE « POINTAGE »

C'est à cet endroit qu'est inscrit le nombre total de parties gagnées par chaque joueur. Dans l'illustration, Jones a remporté cinq parties et Smith deux.

Comment Tenir le Pointage au Jeu de la 8

7. CASE « G-P »

Indique qui a gagné ou perdu la partie par un « G » ou un « P » dans la case « G-P ». Dans cette illustration, Jones a gagné tel que l'indique le « G ». Chaque match vaut un point. Les totaux des points sont reportés au bas de la feuille de pointage, au côté des signatures des capitaines d'équipe.

8. SECTION « FRAIS »

Les capitaines d'équipe doivent remplir la section financière, située dans la portion inférieure gauche de la feuille de pointage (non apparente dans l'illustration). Tout montant d'argent inséré dans l'enveloppe jointe à la feuille de pointage doit être détaillé.

Il est important d'inscrire les cotisations d'adhésion annuelles avec les noms des membres qui paient, ainsi que tous les paiements inhabituels.

9. CASE DE SIGNATURE DU CAPITAINE D'ÉQUIPE

Lorsque votre rencontre d'équipe est terminée, additionnez le nombre total des victoires dans la case « G-P » pour chacune des équipes. Chaque match remporté donne un point à l'équipe victorieuse. Inscrivez le nombre total de points remportés par votre équipe sur les deux feuilles de pointage, dans la case prévue à l'extrémité de la ligne de signature du capitaine d'équipe, et signez les deux feuilles de pointage.

10. SECTION DE LA DIMENSION DE LA TABLE

Cochez la case appropriée pour indiquer la dimension de la table sur laquelle s'est déroulée le match.

Comment Tenir le Pointage au Jeu de la 8

La tenue précise et consciencieuse du pointage est la plus grande contribution du capitaine d'équipe pour le fonctionnement uniforme du système de handicap Equalizer® et pour la prévention de la tricherie. Le système Equalizer® fonctionnera à la perfection si toutes les équipes tiennent adéquatement le pointage. Chaque fois qu'un joueur ne tente pas d'empocher l'une de ses boules numérotées, cela doit être indiqué dans la case des coups défensifs du joueur concerné. Une équipe parviendra à manipuler le système de handicap Equalizer® **UNIQUEMENT SI VOUS LUI PERMETTEZ** de le faire. Votre gestion locale de la ligue traite les feuilles de pointage que vous soumettez. Vous améliorerez la ligue et vos chances de gagner en observant et en respectant les règles, et en tenant le pointage de façon assidue. Votre coopération sera appréciée de vos coéquipiers, vos membres, votre gestion locale et la CPA.

SECTION 6

La Ligue du Jeu de la 9

Le jeu de la 9 pour tous! Voici une occasion unique de jouer le même jeu que celui joué par les professionnels et d'avoir de grandes chances de l'emporter.

Sauf lorsque cela est précisément indiqué dans cette section et comme le bon sens le dicterait, toute l'information contenue dans ce manuel s'applique aussi à la ligue du jeu de la 9.

A. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DU JEU DE LA 9

Certains des éléments précis devant être mentionnés concernant la ligue du jeu de la 9 sont comme suit :

1. Le **niveau de classification globale de l'équipe est limité à 23**. Si le **règlement du 23** est enfreint, l'équipe fautive recevrait zéro point pour ce match de ligue. L'équipe non fautive recevrait tous les points remportés, plus 15 points pour le match auquel le **règlement 23** a été enfreint et pour tous les matchs subséquents.

2. Seulement deux joueurs *de niveau de classification senior* peuvent jouer lors d'un affrontement d'équipe. Les joueurs de niveau de classification senior sont des joueurs possédants des niveaux de classification 6, 7, 8, ou 9. Si un joueur inadmissible (en vertu de ce règlement) est choisi pour jouer, la violation officielle de ce règlement se produit lors **du bris des boules** au début du match de ce joueur. Le joueur inadmissible perd le match par forfait et les équipes passent au match du joueur suivant. Les niveaux de classification des deux joueurs sont comptabilisés pour le **règlement du 23** pour cette rencontre. D'un autre côté, une fois la rencontre d'équipe terminée et qu'une des équipes a quitté l'établissement hôte, ou que les feuilles de pointages ont été signées par les deux capitaines d'équipe, la rencontre serait considérée comme ayant été jouée même si un joueur inadmissible a participé.

Seulement deux joueurs de niveau de classification senior peuvent jouer dans une rencontre d'équipe.

3. Comptabilisation des exemptions – En supposant qu'aucune équipe de remplacement n'a été trouvée, 60 points seront accordés pour toutes les exemptions.
-

*60 points
seront
accordés
pour toutes
les exemptions.*

4. Le règlement sur les forfaits est le même que pour le jeu de la 8, sauf qu'un match individuel perdu par forfait vaut jusqu'à 15 points.
-

5. **La consultation :** (Temps d'arrêt pour conseil) – Ne pas tenir compte de la référence à la catégorie concernant le fait de rappeler à un joueur quelles boules jouer. Le fait de rappeler à un joueur quelle est la prochaine boule n'est pas considéré comme de la consultation. Les temps d'arrêt pour conseil sont les mêmes que pour le jeu de la 8, mais comprennent le niveau de classification 1 pour recevoir 2 conseils par partie et les niveaux de classification 8 et 9 pour recevoir 1 conseil par partie.
-

6. **Les matchs des éliminatoires et des championnats** sont comptabilisés de la même façon que les matchs hebdomadaires du jeu de la 9, sauf qu'un match individuel perdu par forfait vaut 20 points. La première équipe à atteindre 51 points de rencontre est la gagnante.

Exemple : Au cours du premier match des éliminatoires, André (NC5) a battu Denis (NC3) par le pointage de 38 à 23. L'équipe de André a obtenu 12 points pour le match et l'équipe de Denis 8 points pour le match. La première équipe à atteindre 51 points pour la rencontre est la gagnante des éliminatoires.

En cas d'égalité à la fin d'une rencontre d'équipe (points de partie 50 à 50), l'égalité sera brisée par le nombre de matchs individuels remportés par chaque équipe.

7. La participation au jeu de la 9 ne vous qualifie pas pour les championnats de la 8.

B. RÈGLEMENTS DU JEU DE LA 9

Plusieurs des règlements concernant le jeu de la 9 sont similaires à ceux du jeu de la 8. Lorsque c'est le cas, cela sera indiqué comme tel. Le reste des détails relatifs au jeu de la 9 suivent ci-dessous.

1. DESCRIPTION GÉNÉRALE

Le jeu de la 9 se joue avec une boule de choc et neuf boules numérotées de 1 à 9. Il s'agit d'un jeu de rotation, ce qui signifie que les boules sont frappées en ordre numérique. Le joueur doit toucher la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table en premier. La partie est terminée lorsque la boule 9 est empochée légalement. Un joueur conserve son tour à la table tant qu'il frappe d'abord la boule arborant le plus petit numéro et qu'il empoche légalement une boule. Il n'a pas à empocher la boule numérotée portant le plus petit numéro pour pouvoir continuer à jouer. Il peut, par exemple, projeter la boule 1 sur la boule 4 et empocher la boule 4. Il continuera ainsi à jouer et devra, à nouveau, frapper la boule 1 en premier. **Si le joueur projette la boule 1 dans la boule 9 et que la boule 9 est empochée, la partie est terminée.**

2. TIRAGE À LA BANDE (ALLER-RETOUR)

Identique au jeu de la 8. Le vainqueur du tirage à la bande effectue le premier bris de la première partie et, par la suite, le gagnant de chaque partie effectue le bris de la partie suivante.

3. PLACEMENT DES BOULES

Neuf boules sont utilisées et disposées en forme de losange. **La boule 1 est placée au sommet du losange et sur la mouche du bas. La boule 9 est au centre** et les autres boules numérotées sont placées de façon aléatoire. Toutes les boules devraient (être gelées) se toucher le plus possible. Le joueur effectuant le bris peut demander et recevoir un nouveau placement des boules.

Remarque 1 : Lors de l'utilisation de tables fonctionnant avec des pièces de monnaie, économisez de l'argent en utilisant toutes les boules advenant que la partie soit de courte durée. Exemple : Si les boules 3 et 9 sont empochées lors du bris, les boules sont repositionnées pour le bris (car la partie est gagnée lorsque la boule 9 est empochée lors du bris) en utilisant les boules 10 et 11. La séquence de la prochaine partie est 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11. La boule 11 joue le rôle de la boule 9 (dernière boule) pour cette partie. Toutefois, ne dites pas que la boule 10 remplace la boule 3, car cela sèmerait trop de confusion. Frappez les boules dans l'ordre numérique.

Remarque 2 : Le joueur effectuant le bris peut demander que les neuf boules

4. BRIS

Pour qu'un bris soit légal, les joueurs doivent effectuer le bris depuis l'arrière de la ligne de bris, la boule frontale doit être touchée en premier et au moins quatre boules numérotées doivent être projetées sur une bande ou une boule doit être empochée. La boule de choc ne peut toucher une bande avant le bris. L'échec de frapper la boule 1 en premier ne constitue pas une faute. Si le bris légal **n'est pas** réussi, les boules sont replacées en forme de losange et le même joueur reprend le bris. Si le bris légal **n'est pas** réussi et que la boule de choc est empochée, les boules sont replacées en forme de losange et le bris est effectué par l'autre joueur. **LE TRIANGLE DOIT ÊTRE TOUCHÉ AVANT QU'UNE FAUTE NE PUISSE ÊTRE COMMISE.** Le bris de sécurité (défensif) n'est pas permis. L'Opérateur de ligue peut rendre des jugements et attribuer des pénalités aux équipes et aux joueurs qui n'effectuent pas le bris avec suffisamment d'impact. Le bris effectué avec tout juste l'impact suffisant pour se conformer à cette règle ne constitue pas une garantie contre les pénalités. N'oubliez pas d'effectuer le bris avec toute la puissance que vous pouvez offrir tout en essayant de conserver le contrôle de la blanche.

5. APRÈS LE BRIS

Diverses situations peuvent se produire après l'achèvement du bris. Elles sont :

- a. Une faute sur un bris légal entraîne la **boule en main** n'importe où sur la table pour l'adversaire. Les boules empochées, le cas échéant, le demeurent (elles ne sont pas remises sur la mouche), sauf la boule 9.
- b. Aucune boule n'est empochée et c'est au tour de l'autre joueur.
- c. La boule 9 est empochée. Le joueur gagne la partie, à moins qu'il n'empoche la boule de choc, auquel cas la boule 9 (toute autre boule numérotée arborant un numéro élevé est appropriée) est mise sur la mouche et le tour revient à l'adversaire avec la boule en main n'importe où sur la table.
- d. Une ou plusieurs boules sont empochées. C'est encore au tour du joueur qui a effectué le bris et il vise la boule portant le plus petit numéro sur la table.
- e. Il peut arriver à l'occasion qu'un joueur vise, par inadvertance, la mauvaise boule. Même si une bonne attitude sportive dicterait au joueur inactif (joueur en attente) d'indiquer au joueur actif (joueur à la table) qu'il est sur le point de commettre une faute en frappant la mauvaise boule, il n'est pas dans l'obligation de le faire.

*Au jeu de la 9,
une faute sur un
bris légal entraîne
la boule en main
n'importe
où sur la table.*

Une fois que le joueur a frappé la mauvaise boule, la faute a été commise, que la boule soit empochée ou non. Si la boule est empochée, il est autorisé, mais non recommandé, que le joueur inactif permette au joueur actif de continuer à empocher ses boules jusqu'à ce qu'il décide d'invoquer la faute. Le joueur actif peut éviter une pénalité en prenant calmement conscience de son erreur et en recommençant à viser la bonne boule et en la frappant en premier sur un coup avant que son adversaire n'invoque la faute. Autrement dit, le joueur inactif doit invoquer la faute avant que le joueur actif ait touché la boule appropriée.

Remarque : Les coups d'évitement constituent pratiquement la norme lors des événements professionnels et les tournois amateurs aux États-Unis (dirigés par l'APA); toutefois, les règlements de la CPA interdisent les coups d'évitement pour toute compétition avec handicap.

6. COUPS COMBINÉS

Les coups combinés sont légaux et extrêmement fréquents au jeu de la 9. **Il faut simplement s'assurer de frapper la boule numérotée ayant le plus petit numéro sur la table en premier.**

7. BOULES PROJETÉES HORS DE LA TABLE

La projection de la boule de choc hors de la surface de jeu est couverte sous la rubrique des fautes. Les boules numérotées projetées hors de la table sont immédiatement remises sur la mouche du bas. Si la mouche du bas est occupée, la boule est placée sur une ligne directement derrière la mouche du bas, aussi près que possible de cette dernière. Si deux boules sont projetées hors de la table, elles sont disposées en ordre numérique avec la boule dotée du plus petit numéro située le plus près de la mouche du bas. Les boules replacées sur la mouche sont (gelées) l'une contre l'autre. **La projection d'une boule numérotée hors de la table n'est pas une faute.** Il peut arriver qu'un joueur empoche légalement une boule tout en projetant simultanément une ou plusieurs autres boules hors de la table. Dans un tel cas, la boule ou les boules sont remises sur la mouche et le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate son coup.

8. BOULES EMPOCHÉES

Les boules doivent demeurer dans une poche pour être légales. Si une boule entre dans une poche, mais rebondit pour revenir sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme empochée.

Remarque : Il arrive occasionnellement, sur les tables munies de petites poches, que deux boules se retrouvent coincées dans une poche et qu'elles débordent quelque peu sur l'ardoise. Elles sont hors de la surface de jeu et empochées. Faites-les tomber dans les poches et poursuivez la partie à moins que l'empochement ne mette fin à la partie.

9. BOULES SUR LA MOUCHE

Mis à part les circonstances décrites au paragraphe **BOULES PROJÉTÉES HORS DE LA TABLE**, la seule boule qui peut être remise sur la mouche est la boule 9, et ce, lorsque le joueur a empoché la boule 9 et la boule de choc ou qu'il a commis autrement une faute. Si le joueur empoche la boule 9 lors du bris et commet une faute ou empoche la boule de choc, la boule 9 (et uniquement la boule 9) est remise sur la mouche. Si le joueur vise une boule numérotée et frappe la boule 9 et empoche cette dernière, mais empoche la boule de choc ou commet autrement une faute au cours du processus, la boule 9 est remise sur la mouche. L'adversaire a la *boule en main* et visera la boule arborant le plus petit numéro sur la table.

Remarque : Si une boule qui flottait à l'entrée d'une poche depuis plusieurs secondes chute soudainement, elle doit être remise sur la table, à l'endroit même où elle se trouvait.

10. FAUTES

Identique au jeu de la 8, à l'exception de ce qui suit :

- a. L'exception concernant l'empochement de la boule de choc lors du bris ne s'applique pas au jeu de la 9. L'empochement lors du bris entraîne la **boule en main** partout sur la table, comme pour les autres fautes.
- b. La faute concernant le fait de frapper la bonne boule en premier s'applique; toutefois, il faut ignorer les références relatives aux boules cerclées ou pléines.
- c. La faute concernant l'aide illégale s'applique; toutefois, il faut ignorer la référence relative au rappel à un joueur de désigner la poche visée pour l'empochement de la boule 8. La boule 9 n'a pas à être désignée; par conséquent, la poche dans laquelle la boule 9 sera empochée n'a pas à être marquée.

Advenant la situation peu probable qu'une partie soit sans issue, ce qui signifie qu'aucun joueur ne souhaite ou ne peut utiliser la boule en main, la partie est terminée, mais les points gagnés demeurent. Les tours et les coups défensifs demeurent aussi; toutes les boules restantes sur la table deviennent des boules mortes. Le joueur qui a effectué le bris lors de la partie devenue sans issue effectuera le bris lors de la nouvelle partie.

11. POINTAGE

Un joueur reçoit un point pour chacune des boules empochées de 1 à 8 (sauf pour celles empochées lors de l'empochement de la boule de choc ou en présence d'autres fautes) et deux points pour l'empochement de la boule 9.

Exemple 1 : Si un joueur empoche la boule 9 lors du bris et qu'il n'empoche pas la boule de choc, la partie est terminée et il obtient deux points.

Exemple 2 : Si un joueur empoche la boule 9 et une autre boule numérotée lors du bris et qu'il n'empoche pas la boule de choc, il obtient trois points et la partie est terminée.

Exemple 3 : Un joueur empoche la boule 9 lors du bris ainsi qu'une autre boule numérotée, et il empoche la boule de choc. La boule 9 est mise sur la mouche (toute autre boule disponible arborant un numéro élevé convient). Son adversaire prend la *boule en main* et empoche légalement toutes les boules sur la table. Il reçoit un point pour chacune des sept (n'oubliez pas qu'une boule était déjà hors circuit) boules numérotées empochées et deux points pour la boule 9, pour un total de neuf points.

Exemple 4 : Le joueur A effectue le bris et empoche une boule, par la suite il vide la table mais il empoche la boule de choc (ou commet une faute) lors de l'empochement de la boule 9. La boule 9 est mise sur la mouche et le joueur B prend la *boule en main* et empoche la boule 9. Le joueur A obtient huit points. Le joueur B obtient deux points et effectue le bris lors de la prochaine partie.

C. LE SYSTÈME DE HANDICAP *EQUALIZER*® POUR LE JEU DE LA 9

Même si les handicaps sont comptabilisés différemment au jeu de la 9, c'est essentiellement le même principe que pour le jeu de la 8 (vous reportez à la section *Système de handicap Equalizer*®). Au jeu de la 9, vous recevez et donnez des points au lieu de parties.

1. COMMENT DÉMARRER

La méthode de démarrage au jeu de la 9 est essentiellement la même qu'au jeu de la 8. Les exceptions sont énumérées ci-dessous :

- a. **Les statistiques démontrent que 69 % des joueurs masculins sont des NC4 et plus, alors que 78 % des dames sont des NC3 et moins. Un homme sans niveau de classification disputera sa première partie à titre de NC4, comme il le fait au jeu de la 8. Toutefois, une dame sans niveau de classification disputera sa première partie à titre de NC2.**
- b. Si un joueur a précédemment établi un niveau de classification au format du jeu de la 8 de la CPA, il commencera à jouer au jeu de la 9 avec son niveau actuel de classification au jeu de la 8 ou avec un niveau de classification déterminé par le gestionnaire de la ligue.

Faites preuve de prudence lorsque vous formez votre équipe du jeu de la 9. N'oubliez pas que les membres actuels de votre équipe du jeu de la 8 pourraient connaître un changement drastique de leur niveau de classification qui mettrait en péril votre conformité avec le règlement du 23.

2. UNE FOIS LES NIVEAUX DE CLASSIFICATION DÉTERMINÉS

C'est maintenant le temps d'analyser comment votre niveau de classification et les niveaux de classification des autres joueurs interagissent pour créer l'ambiance hautement compétitive qui a fait connaître autant de succès à cette ligue. N'oubliez pas, vous donnerez ou recevrez des points. Reportez-vous simplement au tableau suivant.

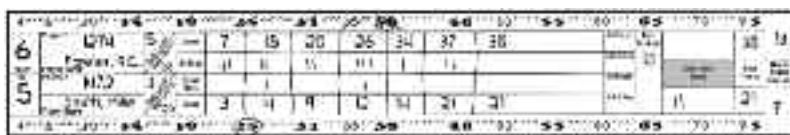
Niveau de Classification du Joueur	Points Requis pour Gagner
1	14
2	19
3	25
4	31
5	38
6	46
7	55
8	65
9	75

Le tableau indique le nombre de points que chaque niveau de classification doit atteindre pour gagner un match. Un NC3, par exemple, doit obtenir 25 points avant que son adversaire atteigne le nombre de points qu'il tente d'obtenir. Si, par exemple, un NC3 affronte un NC5 et que le pointage est de 24 points pour le NC3 et de 32 points pour le NC5, le NC3 requiert uniquement un point additionnel (une boule légalement empochée de plus) pour remporter le match. Si le NC3 effectuait le bris et empochait une boule lors du bris sans empocher la boule de choc, le match serait terminé. Si le NC3 empochait deux boules lors du bris pour un pointage de 26, vous n'inscrivez que le point requis pour remporter le match. La partie et le match sont tous deux terminés à ce stade.

D. COMMENT TENIR LE POINTAGE

La tenue du pointage au jeu de la 9 est aussi importante que la tenue du pointage au jeu de la 8. Lisez et observez les instructions présentées dans ce manuel à l'exception de ce qui suit :

Au jeu de la 9, les capitaines d'équipe doivent coordonner la tenue du pointage. Il est suggéré qu'un membre de chaque équipe s'assoit ensemble et tient le pointage. Les tableaux, classements et calendriers sont imprimés au dos de la feuille de pointage.



Dans l'illustration partielle ci-dessus d'une feuille de pointage, nous constatons que Fowler (un NC5) et Smith (un NC3) ont été sélectionnés pour s'affronter. Les instructions suivantes expliquent comment remplir adéquatement la feuille de pointage.

1. INFORMATION RELATIVE AUX JOUEURS

Le joueur qui remporte le tirage à la bande est inscrit en premier (au haut). Inscrivez le numéro d'équipe de chaque joueur, le numéro du joueur et les points qu'il doit remporter (à partir du tableau) dans les espaces appropriés.

2. SECTION « POINTAGE »

À la fin de chaque match, inscrivez le nombre de « points » récoltés par chaque joueur.

3. SECTION « TOURS »

Un tour au billard signifie une présence à la table par joueur. Le joueur qui a remporté le tirage à la bande est inscrit en premier et occupe la moitié supérieure du tour pendant tout le match. Le joueur qui a perdu le tirage à la bande occupe la moitié inférieure du tour pendant tout le match. **Un tour n'est pas terminé, et par conséquent non inscrit, tant que le joueur qui a perdu le tirage à la bande n'a pas empêché légalement une boule ou commis une faute.** Les tours pour chaque partie sont séparés par une ligne perpendiculaire tracée à la fin de chaque partie (vous reporter à l'exemple).

4. SECTION « BOULES MORTES »

Faites le suivi de toutes les boules non créditées à aucun des joueurs (p. ex. : empochements de la boule de choc, fautes, boules restantes sur la table une fois la boule 9 empochée). Ces boules devraient être prises en compte sur la feuille de pointage afin d'éviter toute confusion.

5. CASES « EMPOCHEMENT DE LA 9 LORS DU BRIS ET BRIS ET VIDAGE DE LA TABLE »

Utilisez la case appropriée pour indiquer le total des empochements de la boule 9 lors du bris (9-Snap) et le total de tous les bris et vidages de la table (9-B & Run) pour chaque joueur.

6. CASE « COUPS DÉFENSIFS »

Ces coups sont indiqués de la même façon que pour le jeu de la 8. Remarque : Si les personnes responsables du pointage tiennent le pointage ensemble sur une seule feuille de pointage, la case « coups défensifs » pour chaque joueur appartient à celui qui tient le pointage pour l'équipe adverse. Dans l'illustration, nous pouvons constater que celui qui tenait le pointage pour l'équipe de Fawler a inscrit deux coups défensifs pour Smith au cours de la partie.

7. SECTION « POINTS »

En utilisant les lignes de chiffres (au-dessus et au-dessous de chaque joueur pour chaque match), faites le suivi des boules (points) au fur et à mesure que le joueur les effectue. N'oubliez pas que vous faites le suivi des points pour les deux joueurs. Pour éviter toute confusion, celui qui tient le pointage devrait **ANNONCER LE TOTAL DES POINTS INSCRITS POUR CHAQUE JOUEUR À LA FIN DE CHAQUE TOUR**. Inscrivez le nombre de boules légalement empochées par chaque joueur tout au long du match. **Les boules 1 à 8 valent un point chacune, et la boule 9 en vaut deux.** À la fin de chaque partie, le préposé au pointage devrait inscrire le total du nombre de boules atteint par chaque joueur dans la section du « pointage » appropriée. Un compte de dix points doit représenter chaque partie, en prenant toutes les boules mortes en considération. Le match s'est terminé lorsque Fawler a atteint 38 points, le nombre de points requis pour qu'un NC5 remporte le match.

8. CASE «TOTAL DES TOURS »

Faites le total de tous les tours pour tout le match et inscrivez ce nombre dans cette case. Dans l'illustration, le total est « 13 ».

9. CASE «TOTAL DES POINTS »

À la fin du match, inscrivez le nombre total de points marqués par chaque joueur.

10. CASE « POINTS DE PARTIE REMPORTEÉS »

À chaque match, les joueurs se partageront 20 points. La façon dont ces 20 points de match sont divisés est déterminée par la qualité de jeu du **perdant**. Regardez le tableau sur cette page. Dans notre illustration, Smith est le perdant. Il est un NC3 et il a obtenu 21 points. Par conséquent, les points de match remportés par Smith sont de 7, et Fawler en obtient 13. La quantité minimale de points qu'un gagnant puisse recevoir est 12 et la quantité maximale est 20.

À la fin de la rencontre d'équipe, tous les points de l'équipe doivent être additionnés et le total doit être inscrit à la ligne « total » située au côté du numéro de l'équipe près de l'espace prévu pour la signature du capitaine d'équipe au bas de la feuille de pointage. Chaque match individuel, à moins d'être perdu par forfait, vaut 20 points et une rencontre d'équipe vaut 100 points; ainsi, le nombre de points obtenus par chaque équipe devrait totaliser 100 points une fois les cinq matchs terminés.

PERDANT NIVEAU	TABLEAU DES POINTAGES DE MATCH								
	20-0	19-1	18-2	17-3	16-4	15-5	14-6	13-7	12-8
1	moins de 3	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13
2	moins de 4	4&5	6&7	8	9&10	11&12	13&14	15&16	17&18
3	moins de 5	5&6	7-9	10&11	12-14	15&16	17-19	20&21	22-24
4	moins de 6	6-8	9-11	12-14	15-18	19-21	22-24	25-27	28-30
5	moins de 7	7-10	11-14	15-18	19-22	23-26	27-29	30-33	34-37
6	moins de 9	9-12	13-17	18-22	23-27	28-31	32-36	37-40	41-45
7	moins de 11	11-15	16-21	22-26	27-32	33-37	38-43	44-49	50-54
8	moins de 14	14-19	20-26	27-32	33-39	40-45	46-52	53-58	59-64
9	moins de 18	18-24	25-31	32-38	39-46	47-53	54-60	61-67	68-74

La tenue précise et consciencieuse du pointage est la plus grande contribution du capitaine d'équipe pour le fonctionnement uniforme du système de handicap *Equalizer*® et pour la prévention de la tricherie. Le système *Equalizer*® fonctionnera à la perfection si toutes les équipes tiennent adéquatement le pointage. Chaque fois qu'un joueur ne tente pas d'empocher l'une de ses boules numérotées, cela doit être indiqué dans la case des coups défensifs du joueur concerné. Une équipe parviendra à manipuler le système de handicap *Equalizer*® **UNIQUEMENT SI VOUS LUI PERMETTEZ** de le faire. Votre gestion locale de la ligue traite les feuilles de pointage que vous soumettez. Vous améliorerez la ligue et vos chances de gagner en observant et en respectant les règles, et en tenant le pointage de façon assidue. Votre coopération sera appréciée de vos coéquipiers, vos membres, votre Opérateur de ligue et la CPA.

SECTION 7

Autres Formats de la CPA

En plus de la ligue adulte standard du jeu de la 8, la CPA sanctionne d'autres formats du jeu de la 8 comme les divisions junior, les divisions super, les divisions d'équipe de 3 personnes et les divisions masters. Ces autres formats peuvent ou non être offerts dans votre région. Les autres formats de la CPA sont comme suit :

1. DIVISIONS JUNIOR DE LA CPA

Veillez lire tout ce manuel (sauf la section concernant les tournois de plus haut niveau), car la majorité de son contenu s'applique aux divisions junior. Les exceptions propres aux divisions junior sont comme suit :

- a. **Avantages des Membres** - La CPA est la plus grande organisation du billard à poches dans l'histoire de ce pays. À titre de membre junior de la CPA, vous recevrez les meilleurs avantages offerts aux joueurs amateurs junior.

Transférabilité - Votre adhésion est transférable partout où existe une division junior sanctionnée par la CPA. Il n'y a aucuns frais de transfert. Lors de votre arrivée dans votre nouvelle région, avisez simplement la gestion locale de la ligue et demandez qu'elle contacte votre ancien Opérateur de ligue pour transférer votre dossier. Lorsque vous transférez votre dossier vers une nouvelle région, vous devez vous inscrire avec le même niveau de classification que celui que vous aviez dans votre ancienne localité. Les adhésions ne sont pas remboursables ni transférables d'une personne à une autre.

- b. **Frais** - Les frais d'adhésion annuels à la CPA sont décrits dans le présent manuel (section 1), sauf que pour les membres junior, les frais de 25 \$ doivent être remplacés par des frais de 15 \$ et de 15 \$ par 5 \$, plus les taxes applicables. Le montant de 15 \$ plus les taxes applicables est dû le 1er janvier de chaque année, peu importe la date de l'activation.
- c. **Championnats Nationaux** - Pour le moment, la CPA n'organise pas un championnat national pour la division junior. Des championnats annuels d'équipes locales peuvent avoir lieu et être accompagnés de prix (aucun prix en argent) remis aux équipes gagnantes.
- d. **Règlements Généraux** - Tous les règlements et toutes les politiques et procédures compris dans ce manuel s'appliquent à la division junior, sauf pour l'indication inscrite à la page 74.

- 1) **L'âge limite sera de 17 ans.** Aucun joueur ne pourra participer une fois qu'il aura atteint l'âge de 18 ans, à moins que son anniversaire ait lieu au milieu d'une session, auquel cas il pourra terminer la session en cours. Les règlements locaux peuvent déterminer un âge minimal pour les participants, toutefois la CPA n'a aucune limite d'âge minimale. Les règlements locaux peuvent permettre aux adultes, comme les parents ou les tuteurs, de participer avec certaines restrictions. Exception : Les régions de la ligue qui restreignent à 19 l'âge pour participer aux ligues adultes standard peuvent établir la limite d'âge à 18 dans leurs divisions junior. Vérifiez les règlements locaux de votre ligue pour connaître les exigences d'âge dans votre région de la CPA.
- 2) **La limite du niveau de classification des équipes sera établie à 20 pour la division junior.** Reportez-vous simplement au règlement concernant la limite globale du niveau de classification de la division ouverte et remplacez tout 23 par un 20.
Une lecture assidue des passages portants sur la limite globale du niveau de classification (connue sous le **règlement du 23**) de ce manuel dictera aussi quelques ajustements qui relèvent du sens commun. **De plus, aucune équipe ne peut inclure plus d'un joueur avec un niveau de classification de 6 ou plus dans toute rencontre d'équipe.**

2. DIVISIONS SUPER

Tous les règlements, toutes les politiques et toutes les procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi à la division super, sauf pour ce qui suit :

- a. **Division ouverte** – Le règlement sur la limite globale du niveau de classification sera le même que le règlement **du 23**, sauf **que la limite globale du niveau de classification sera de 30. De plus, pas plus de deux NC7 peuvent participer à une rencontre d'équipe.**
- b. **Division des dames** – Le règlement sur la limite du niveau de classification sera exactement identique au **règlement du 23**, **car la limite du niveau de classification de la division des dames super sera de 23. De plus, aucune équipe ne peut inclure plus de deux joueurs avec des niveaux de classification de 6 ou plus dans toute rencontre d'équipe.**
- c. Les joueurs **gagnants et les équipes gagnantes de la division ne sont pas admissibles au championnat d'équipe** comme suite à leur participation à ce format.
Exception : (Division des dames) – Les gagnants du titre de la division deviendront admissibles à participer au championnat d'équipe dans la division OUVERTE, en commençant par le niveau local. L'équipe victorieuse de la division super n'obtient pas l'admissibilité à la division des dames du championnat d'équipe.
- d. Tous les participants des divisions super **sont admissibles** à participer au 8-Ball Classic.

3. DIVISIONS DES ÉQUIPES DE 3 PERSONNES

Tous les règlements, toutes les politiques et toutes les procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi aux divisions des équipes de 3 personnes, sauf pour ce qui suit :

- a. Les tableaux sont limités à huit joueurs, même si seulement trois joueurs jouent dans une rencontre d'équipe.
- b. **Division Ouverte** – Le règlement concernant la limite du niveau de classification sera le même que le **règlement du 23**, sauf que la **limite globale du niveau de classification sera de 14** pour les trois joueurs réunis dans toute rencontre d'équipe. **De plus, aucune équipe ne peut réunir plus de deux joueurs avec des niveaux de classification de 6 ou plus dans une rencontre d'équipe.**
- c. **Division des Dames** – Le règlement concernant la limite du niveau de classification sera le même que le **règlement du 19**, sauf que la **limite globale du niveau de classification sera de 11** pour les trois joueurs réunis dans toute rencontre d'équipe. Un NC5 ou plus sera comptabilisé uniquement à titre de NC5 aux fins de la limite globale du niveau de classification. Autrement dit, un NC6 ou un NC7 doit remporter le même nombre de parties qu'il lui faudrait normalement pour gagner un match, sauf qu'il est considéré comme un NC5 en ce qui a trait à la limite du 11.
- d. Tous les participants des divisions des équipes de 3 personnes **sont admissibles** à participer au **8-Ball Classic**.
- e. Les joueurs gagnants et les **équipes gagnantes** de la division **ne sont pas admissibles** au championnat d'équipe comme suite à leur participation à ce format.

Exception : Les gagnants des éliminatoires de division des sessions d'été et d'automne de la division des équipes de 3 personnes peuvent obtenir l'admissibilité, mais uniquement si :

- 1) L'équipe contient au moins quatre joueurs (aux fins d'originalité) sur leur tableau;
- 2) L'équipe se convertit de façon permanente pour jouer au format standard (équipe de cinq personnes) du jeu de la 8 de la ligue pour la prochaine session; et
- 3) L'équipe satisfait à toutes les autres exigences d'admissibilité au tournoi d'équipe de plus haut niveau, c.-à-d. qu'elle joue de façon continue une fois qualifiée jusqu'à la fin de la session du printemps, elle maintient quatre de ses joueurs initiaux sur son tableau une fois qualifiée, etc.

4. DIVISIONS MASTERS

Le jeu suivra le format et les règlements du U.S. Amateur. Tous les règlements, toutes les politiques et toutes les procédures contenus dans ce manuel s'appliquent aussi aux divisions masters, sauf pour ce qui suit :

- a. Il n'y aura aucune **limite de niveau de classification**.
- b. Un nombre **maximal** de 4 joueurs sera admis au tableau; 3 des 4 membres de l'équipe participeront à chaque rencontre d'équipe.
- c. Chaque match individuel visera l'**atteinte de 7** victoires et comprendra 8 parties du jeu de la 9 et 5 parties du jeu de la 8. Les joueurs obtiendront 1 point pour chaque partie remportée. Une équipe peut obtenir un maximum de 21 points par soir.
- d. Le gagnant du tirage à la bande aura le choix du jeu (jeu de la 8 ou de la 9) ou du bris. Une fois le format choisi, toute la manche de ce format doit être terminée avant de passer au format suivant.
- e. **Jeu de la 9 Masters** – Le joueur a remporté la partie lorsqu'il a légalement empoché la boule 9 sans empocher la boule de choc.
- f. **Coup d'évitement** – Le coup d'évitement est permis après le bris pendant les parties du jeu de la 9 (vous reporter à la section des définitions).
- g. Les Temps d'arrêt pour conseil ne sont pas permis.
- h. **Baguettes pour Coups Sautés** – L'utilisation de baguettes pour coups sautés est permise dans la division masters. Soyez avisé que même si les règlements de la division masters permettent l'utilisation de baguettes pour coups sautés, les règlements locaux de la ligue ou les « règlements maison » de l'endroit hôte peuvent décider de limiter leur utilisation ou strictement les interdire.
- i. **Exemptions** – 15 points sont accordés à une équipe qui reçoit une exemption.
- j. **Forfaits** – Un match individuel vaut 5 points.
- k. **Éliminatoires** – Les matchs des éliminatoires et des championnats sont cotés de la même façon que lors du jeu hebdomadaire, sauf qu'un match individuel perdu par forfait vaut 7 points. En cas d'égalité à la fin d'une rencontre d'équipe, l'égalité sera brisée par le nombre de matchs individuels remportés.

SECTION 8

Conduite Pendant la Participation à la Ligue

Le but de cette section est de vous fournir des directives précises concernant la conduite des joueurs pendant la participation à la ligue. La CPA a mandaté votre gestion locale de la ligue pour faire respecter ces directives. La gestion de la ligue comprend les Opérateurs de ligue, les Conseils de Discipline, ou toute autre personne ou tout autre comité qui peuvent prendre des décisions relatives à une mauvaise conduite. Les directives contenues dans le présent manuel régissent le CONTACT PHYSIQUE et l'ABUS VERBAL. Certaines situations peuvent être ambiguës, d'autres non. La CPA a prévenu la gestion de la ligue d'être très stricte dans ces situations non ambiguës.

Deux sortes d'actions sont mises en œuvre par la gestion de la ligue dans ces situations de mauvaise conduite — ACTION IMMÉDIATE et ACTION DE SUIVI. L'action immédiate est la mesure entreprise qui a un effet immédiat sur les résultats actuels de la rencontre d'équipe. L'action immédiate a un effet sur toute l'équipe et il est connu qu'il y aura souvent des personnes innocentes qui seront concernées par la décision. L'action de suivi est la mesure prise subséquemment, précisément contre la personne concernée par l'incident. Les membres innocents des équipes concernées ne sont pas affectés par l'action de suivi.

1. CONTACT PHYSIQUE

Le contact physique est un contact physique hostile entre deux joueurs. Ce contact peut revêtir la forme d'une bousculade, d'une bagarre ou d'un coup. Même si ce contact ne concerne généralement que les membres d'une équipe, la gestion de la ligue devrait imposer la même pénalité lorsqu'une personne non membre est impliquée s'il est considéré que cette personne accompagne l'une des équipes. La notion d'accompagnement peut signifier plusieurs choses; en général, si une personne fautive est considérée comme accompagnant l'équipe, cela signifierait qu'elle est venue avec l'équipe ou que l'équipe devait avoir un certain contrôle sur les agissements de cette personne. La notion d'accompagnement peut être ambiguë.

Conduite Pendant la Participation à la Ligue

ACTION IMMÉDIATE – Si un contact physique hostile se produit, LA PARTIE EST TERMINÉE! Deux possibilités sont à considérer : seule une équipe était responsable du contact physique hostile ou les deux équipes étaient coupables. LA GESTION DE LA LIGUE DOIT EXERCER L'UNE DES DEUX OPTIONS SUIVANTES :

- a. Seule une équipe était responsable. Dans ce cas, l'équipe fautive perd tous les cinq matchs s'il s'agit d'une soirée de jeu régulière inscrite au calendrier hebdomadaire, ou perd la rencontre d'équipe s'il s'agit d'un match éliminatoire de fin de session ou de toute sorte de matchs de tournoi. L'équipe non fautive gagne les cinq matchs dans le cas d'une soirée de jeu régulière, ou passe au niveau suivant dans le cas d'une rencontre éliminatoire de fin de session ou de toute autre sorte de matchs de tournoi.
- b. Les deux équipes étaient responsables du contact physique hostile. Dans ce cas, aucune des deux équipes ne recevra de points pour la soirée s'il s'agit d'une soirée de jeu régulière inscrite au calendrier hebdomadaire. S'il s'agit d'une rencontre éliminatoire de fin de session ou d'un match de tournoi, les deux équipes perdent la rencontre, ce qui revient à dire que les deux équipes sont disqualifiées.

La gestion de la ligue n'a aucune autre possibilité que de mettre en œuvre l'une des deux options ci-dessus. En prenant en considération les deux options ci-dessus, la gestion de la ligue ne peut juger qui a commencé, pas plus qu'elle ne peut juger que les représailles, le cas échéant, étaient justifiées. La seule façon pour les deux équipes d'éviter la même pénalité consiste à ce que l'une des équipes refuse de répliquer, et ce, peu importe le type de provocation qu'elle doit tolérer.

2. ABUS VERBAL

L'abus verbal comprend les insultes, menaces, ou toute sorte de langage pouvant être considérés comme du harcèlement ou pouvant causer de l'embarras à l'adversaire. La gestion de la ligue devra toujours prendre une décision dans ce domaine. L'encouragement de votre équipe par des applaudissements n'est pas considéré comme du harcèlement — abstenez-vous toutefois de le faire pendant que votre adversaire joue.

Conduite Pendant la Participation à la Ligue

ACTION IMMÉDIATE - Si la gestion de la ligue peut déterminer que l'abus verbal émanait d'un côté uniquement, le match individuel doit être octroyé au joueur non fautif. Ceci est l'action standard immédiate mise en œuvre par la gestion de la ligue. L'abus verbal pourrait provenir de l'adversaire, de toute personne de l'équipe adverse, ou de toute personne accompagnant l'équipe adverse. L'abus est considéré provenir d'un seul côté si aucune personne de l'autre côté ne répond ou ne réplique d'aucune façon. La gestion de la ligue peut décider de la perte de toute la rencontre s'il est déterminé que l'abus et le harcèlement ont mis l'équipe non fautive dans une situation de compétition déloyale.

Si les deux joueurs ou les deux équipes sont impliqués dans l'abus verbal, une situation communément appelée un match criard, les résultats de la rencontre peuvent ou non être touchés par la décision de la gestion de la ligue. Si la situation se produit au cours d'un tournoi ou pendant les éliminatoires, les deux équipes pourraient être disqualifiées, puisqu'il s'agit d'une situation extrêmement dérangeante pour les autres matchs et pour l'ensemble du tournoi.

3. ACTIONS DE SUIVI

C'est pendant l'action de suivi que la gestion de la ligue a la possibilité de décider qui a amorcé la situation problématique et si le degré des représailles était raisonnable ou non. L'action de suivi gère les problèmes à long terme.

Il est important que ces dames et ces hommes qui ne peuvent agir comme des dames et des hommes civilisés ajustent leur comportement en conséquence ou ils seront expulsés de la ligue.

La gestion de la ligue doit prendre des actions contre tout membre impliqué dans des violations du contact physique, peu importe l'éloignement du lien avec la ligue. Il est inacceptable que des membres déplacent leur bagarre à l'extérieur, ou qu'ils acceptent de se rencontrer ultérieurement pour s'affronter physiquement. Si, vraiment, ils se bagarrent à une date ultérieure et que la gestion de la ligue détermine que cela avait un lien quelconque avec la ligue, la gestion de la ligue doit entreprendre une action. Cette action prendrait la forme d'une action de suivi. Une bagarre qui se produit à l'extérieur, mais pendant l'horaire de la ligue, sera considérée s'être produite à l'intérieur. Si un joueur menace d'attendre à l'extérieur jusqu'à ce que le match soit terminé, la gestion de la ligue devrait décider que toute la rencontre d'équipe est perdue par forfait. Comment un joueur et ses coéquipiers peuvent-ils se concentrer sur une partie

Conduite Pendant la Participation à la Ligue

en sachant qu'ils devront se bagarrer à la sortie? En d'autres mots, une menace peut être traitée comme un *contact physique* en terme *d'action immédiate*. Il y a certainement une place pour beaucoup de jugement dans ce domaine.

Une action de suivi par la gestion de la ligue entraîne des pénalités comme la mise sous probation, la suspension et l'annulation permanente de l'adhésion à la ligue et à la CPA. La latitude de ces pénalités est principalement laissée à la gestion de la ligue, mais les directives suivantes doivent être observées :

- a. Pour toute personne qui amorce une bataille ou une bagarre — annulation permanente des activités de la ligue et de l'adhésion à la CPA.
- b. Pour une personne qui participe à une bataille ou une bagarre pour se défendre — un minimum d'un mois de suspension s'il s'agit de la première infraction, et beaucoup plus longtemps s'il s'agit d'une récidive.
- c. Pour une personne qui utilise constamment un langage grossier ou intimidant — six mois de suspension, et plus longtemps s'il s'agit d'une deuxième infraction.
- d. Pour une personne qui utilise des degrés moindres d'abus verbal – une mise sous probation ou une suspension, selon ce qui est jugé approprié.

Il est important que tous les membres de l'équipe soient au courant de ces directives de conduite. Votre équipe devrait envisager d'éliminer de son tableau toute personne qui n'est pas d'accord avec ces directives. Toute personne ou équipe suspendue de la ligue perdra immédiatement d'autres privilèges liés à l'adhésion, y compris l'admissibilité aux tournois de la CPA, jusqu'à la fin de la suspension. Lorsqu'un joueur est suspendu, il ne peut avoir le privilège d'entraîner son équipe, de tenir le pointage ou de désigner des joueurs, tant que la suspension n'est pas annulée. Le non-respect de ce règlement peut entraîner une suspension beaucoup plus longue. Vous vous êtes joint à cette ligue pour avoir du bon temps, comme c'est le cas pour la grande majorité des autres membres. Tout membre a le droit d'être traité selon un bon comportement sportif, et les membres qui démontrent un comportement abusif ne seront pas tolérés.

*Tout membre
a le droit d'être
traité selon un bon
comportement
sportif.*

SECTION 9

Règlements et renseignements relatifs à l'admissibilité aux tournois de plus haut niveau

Au moment de l'impression de ce manuel, la CPA offre deux championnats nationaux du jeu de la 8 – le championnat d'équipe régulier de 5 personnes (divisions ouvertes et dames) et le championnat individuel. La CPA offre aussi deux championnats internationaux du jeu de la 9 – le championnat d'équipe régulier de 5 personnes. À l'avenir, la CPA pourrait offrir des championnats sous d'autres formats. Ces championnats comprennent toute combinaison d'événements locaux, régionaux et/ou internationaux, connus collectivement comme les *tournois de plus haut niveau*.

A. ADMISSIBILITÉ DES RÉGIONS

Afin de protéger l'intégrité globale des championnats internationaux, la CPA se réserve le droit de déclarer une région inadmissible à participer aux championnats si la gestion locale de la ligue n'observe pas consciencieusement les procédures décrites dans le manuel de fonctionnement de la ligue de la CPA.

Une région de ligue locale doit aussi satisfaire un certain nombre minimal d'équipes pour pouvoir participer aux championnats internationaux. Une fois le nombre minimal des équipes atteint, plus il y aura d'équipes qui participeront dans votre région plus grand sera le nombre d'équipes de votre région qui se qualifieront pour les championnats internationaux. En théorie, il est aussi facile de se classer au sein d'un territoire de 500 équipes que de se classer au sein d'un territoire de 100 équipes.

Les quantités minimales d'équipes requises pour devenir une région admissible sont comme suit :

1. CHAMPIONNATS D'ÉQUIPE

- a. **Division Ouverte du Jeu de la 8** - Si votre région de la ligue a 20 équipes de la division ouverte ou plus qui participent à la session finale (printemps) de l'année de la ligue, votre région se qualifie et peut classer au moins une

Règlements et Renseignements

Relatifs aux Tournois

équipe. Les régions ayant de 12 à 19 équipes feront des éliminatoires avec une autre région ayant de 12 à 19 équipes, desquelles une équipe se classera. Les régions possédant 11 équipes ou moins ne peuvent faire classer une équipe. Uniquement les équipes régulières de 5 adultes du jeu de la 8 seront comptabilisées aux fins du nombre minimal requis..

- b. Division des Dames au Jeu de la 8** - Si votre région de la ligue compte 14 équipes ou plus dans la division des dames qui participent à la session finale (printemps) de l'année de la ligue, votre région se qualifie et peut classer au moins une équipe. Les régions ayant de 8 à 13 équipes feront des éliminatoires avec une autre région ayant de 8 à 13 équipes, desquelles une équipe se classera. Les régions possédant 7 équipes ou moins de la division des dames ne peuvent faire classer une équipe. Uniquement les équipes régulières de 5 adultes du jeu de la 8 seront comptabilisées aux fins du nombre minimal requis.
- c. Division Ouverte du Jeu de la 9** - Si votre région de la ligue compte 14 équipes ou plus dans la division ouverte du jeu de la 9 qui participent à la session finale (printemps) de l'année de la ligue, votre région se qualifie et peut classer au moins une équipe. Les régions ayant de 8 à 13 équipes feront des éliminatoires avec une autre région ayant de 8 à 13 équipes, desquelles une équipe se classera. Les régions possédant 7 équipes ou moins de la division du jeu de la 9 ne peuvent faire classer une équipe. Uniquement les équipes régulières de 5 adultes du jeu de la 9 seront comptabilisées aux fins du nombre minimal requis.

2. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Il doit y avoir 12 équipes ou plus du jeu de la 8 au sein d'une région afin de qualifier des joueurs pour le 8-Ball Classic. Il doit y avoir 12 équipes ou plus du jeu de la 9 au sein d'une région afin de qualifier des joueurs pour le 9-Ball Shootout. Uniquement les équipes régulières de 5 adultes du jeu de la 8 ou de la 9 seront comptabilisées aux fins du nombre minimal requis. Les équipes des autres formats du jeu de la 8 et du jeu de la 9 ne sont pas prises en compte.

B. CHAMPIONNATS D'ÉQUIPE

Les championnats internationaux d'équipe de la CPA/l'APA sont les championnats amateurs les plus importants et les plus relevés de ce sport. Contrairement aux autres ligues qui n'offrent pas un championnat international, ou qui utilisent des règlements différents pour le championnat international, cette ligue a recours aux mêmes

Règlements et Renseignements

Relatifs aux Tournois

règlements de jeu, permet uniquement aux membres admissibles de participer, interdit les équipes étoiles et utilise et met à jour les niveaux de classification. En général, il existe peu de différences entre la ligue régulière et le championnat. Veuillez prévoir recevoir une trousse de capitaine d'équipe avant la tenue du tournoi. La trousse contiendra des renseignements précis, tels que : les arbitres, le cas échéant; les préposés au pointage; le cas échéant; les règles et procédures particulières pour le tournoi, si requis; et les autres éléments applicables. Cette section traite des enjeux tels que le maintien de l'admissibilité une fois celle-ci obtenue, les exigences relatives à l'identification, les procédures de certification de l'équipe, les procédures de disqualification et plus.

1. DESCRIPTION GÉNÉRALE

Une description générale des championnats d'équipe se trouve à la section 1 de ce manuel.

2. COMMENT DEVENIR UNE ÉQUIPE ADMISSIBLE

Obtenez l'admissibilité au niveau local des championnats d'équipe simplement en remportant un titre de division ou en finissant les éliminatoires directement derrière une équipe qui est déjà admissible. Une équipe par division par session devient admissible, ainsi trois équipes par division par année de ligue (si la division a participé aux trois sessions) deviennent admissibles. **LA SEULE FAÇON POUR UNE ÉQUIPE D'OBTENIR L'ADMISSIBILITÉ AUX CHAMPIONNATS EST SA PERFORMANCE LORS DU JEU HEBDOMADAIRE RÉGULIER.** Dans les grandes régions de la ligue, il peut y avoir les trois coupes, les coupes de qualification, etc. pour déterminer qui se qualifie.

3. PERTE D'ADMISSIBILITÉ

Une fois admissible, assurez-vous de connaître tous les règlements de cette section afin d'éviter de perdre votre admissibilité. Si votre équipe devait perdre son admissibilité, assurez-vous d'aviser votre bureau local de la ligue. Cela vous retirera de la liste et vous donnera l'occasion de tenter de regagner votre admissibilité. Si vous négligez d'aviser votre bureau local de la ligue, ce dernier peut octroyer l'admissibilité à l'équipe qui s'est classée derrière vous en tenant pour acquis que votre équipe est toujours admissible. Une fois cela effectué, il est trop tard pour y changer quoi que ce soit.

4. VOUS DEVEZ DEMEURER UN MEMBRE ACTIF DE LA CPA

Une adhésion à la CPA expirée se traduit par une admissibilité expirée. Si l'un de vos coéquipiers n'est pas présent au moment du renouvellement, vous devez payer pour lui ou il sera **éliminé** du tableau, et par conséquent, il deviendra inadmissible. Une fois **éliminé**, le joueur ne pourra pas payer plus tard et retrouver sa place au sein de l'équipe sauf à titre de nouveau membre, ce qui signifie qu'il devra se joindre avant la quatrième semaine et jouer quatre fois au cours de la nouvelle session. **ATTENTION** – Avisez immédiatement l'Opérateur de ligue si un joueur est accidentellement éliminé de votre tableau. Autrement, il sera trop tard pour le faire.

5. VOTRE ÉQUIPE DOIT MAINTENIR UN STATUT D'ÉQUIPE ACTIVE

Toute équipe admissible doit participer à la session du printemps pour conserver son admissibilité. Si votre équipe se qualifie au cours de l'été, elle doit se réinscrire et jouer pendant les sessions d'automne et de printemps dans la région de la ligue au sein de laquelle elle s'est qualifiée. Une équipe qui se qualifie à l'automne doit poursuivre et jouer au printemps dans la région de la ligue au sein de laquelle elle s'est qualifiée.

6. RÈGLEMENT DU 50 % POUR LES ÉQUIPES QUALIFIÉES

Les équipes de la session d'été qui se sont qualifiées pour le championnat d'équipe local doivent terminer dans la moitié supérieure de leur division lors des sessions d'automne et de printemps subséquentes de l'année en cours de la ligue. Les équipes des sessions d'automne qui se qualifient pour le championnat d'équipe local doivent terminer dans la moitié supérieure de leur division lors de la session de printemps subséquente de l'année en cours de la ligue. Les équipes qui ne terminent pas dans la moitié supérieure de leur division lors de la ou des sessions qui suivent la qualification sont sujettes à un examen sérieux et approfondi de leurs handicaps et/ou de leur perte d'admissibilité.

7. VOTRE TABLEAU DU PRINTEMPS EST VOTRE TABLEAU DU TOURNOI DE PLUS HAUT NIVEAU

Votre tableau du printemps actuel sera le tableau avec lequel vous devrez jouer lorsque vous accéderez au championnat d'équipe. Votre championnat d'équipe local fait partie intégrante du championnat d'équipe. Vous ne

Le tableau de la session de printemps des équipes admissibles ne peut être modifié.

Règlements et Renseignements

Relatifs aux Tournois

pouvez retourner en arrière et réinscrire un joueur qui jouait avec vous à l'automne ou à l'été précédent, même si ce joueur faisait partie de votre équipe lorsque vous avez obtenu l'admissibilité. Il n'y aura aucune exception à ce règlement. S'il ne vous reste que quatre joueurs à votre tableau, vous devrez vous rendre au championnat avec seulement quatre joueurs et espérer pouvoir remporter trois des quatre premiers matchs.

Assurez-vous que chaque joueur de votre équipe a satisfait les exigences de joueur individuel. Les joueurs inadmissibles seront éliminés de votre tableau et ne pourront participer. Les joueurs inadmissibles ne seront pas comptabilisés aux fins du règlement du 23/19. **Une fois la quatrième semaine de la session de printemps écoulée, les tableaux des équipes admissibles sont gelés. Aucun joueur ne peut être éliminé ou ajouté.**

8. LE NIVEAU DE CLASSIFICATION AVEC LEQUEL VOUS DEVEZ JOUER

Chaque joueur doit s'inscrire aux tournois de plus haut niveau (niveau local et plus élevé) avec le handicap de fin de session le plus élevé qu'il possédait au moment où son équipe s'est qualifiée pour son handicap de fin de session du printemps. Les handicaps de fin de session sont basés sur au moins 10 pointages de matchs au sein de la ligue sous le format dans lequel le joueur évolue.

9. AUCUN HOMME AVEC UN NC1 N'EST ADMIS AU CHAMPIONNAT DU JEU DE LA 9 ET AUCUN HOMME AVEC UN NC2 N'EST ADMIS AU CHAMPIONNAT DU JEU DE LA 8

Au cours du championnat national d'équipe du jeu de la 9, les hommes participeront avec un niveau de classification minimale de 2. Au cours du championnat national d'équipe du jeu de la 8, les hommes participeront avec un niveau de classification minimale de 3.

10. NOMBRE DE POINTAGES SUR LEQUEL DOIT ÊTRE BASÉ VOTRE HANDICAP

Afin de participer aux tournois de plus haut niveau, un joueur doit posséder un niveau de classification basé sur au moins 10 pointages de matchs de la ligue sous le format dans lequel il évolue. Les 10 pointages doivent être atteints avant la fin de la session de printemps au cours de l'année de la ligue correspondant au championnat d'équipe dans lequel le joueur évolue.

11. AJOUT D'UN NOUVEAU JOUEUR À UNE ÉQUIPE QUALIFIÉE AU COURS DE LA SESSION DE PRINTEMPS

Tout joueur ajouté à une équipe, au cours de la session de printemps, qui est qualifiée pour le championnat d'équipe local, doit posséder un niveau de classification basé sur au moins 20 pointages. Si le joueur possède moins de 20 pointages, ce joueur doit être approuvé par votre Opérateur de ligue avant d'être ajouté au tableau.

12. NOMBRE DE FOIS QUE VOUS DEVEZ AVOIR JOUÉ AVEC VOTRE ÉQUIPE

Afin d'être considéré comme un membre à part entière d'une équipe et d'être admissible à participer au championnat national avec cette équipe, un joueur doit avoir joué au moins quatre fois avec cette équipe au cours de la session de printemps.

13. MISES À JOUR DES NIVEAUX DE CLASSIFICATION

Les niveaux de classification individuels peuvent être ajustés par la mise à jour standard, la décision du comité du tournoi, ou par la CPA avant et pendant tous les niveaux de jeu du tournoi de plus haut niveau.

14. JOUEURS INITIAUX

Les joueurs initiaux (vous reporter à l'entrée **ORIGINALITÉ** décrite dans la section des définitions) sont ces joueurs qui étaient sur un tableau d'équipe lorsque l'équipe a obtenu son admissibilité. Lorsqu'une équipe obtient son admissibilité, chaque joueur au tableau obtient une admissibilité individuelle et détient *l'originalité*. Si un joueur quitte une équipe admissible pour la rejoindre plus tard en respectant les règlements, il détient encore l'originalité.

Exemple : L'équipe de Mario gagne la session d'été. Mario abandonne l'équipe au cours de la session d'automne, mais la rejoint au cours de la session de printemps et dispute quatre matchs. Il demeure un joueur initial.

15. LES ÉQUIPES DOIVENT CONSERVER QUATRE MEMBRES INITIAUX

Pour qu'une équipe puisse conserver son admissibilité à des tournois de plus haut niveau, au moins quatre membres doivent être des membres initiaux. Une

Règlements et Renseignements

Relatifs aux Tournois

équipe qui obtient son admissibilité au cours de la session d'été doit conserver quatre membres initiaux pour les sessions d'automne et de printemps.

L'originalité est déterminée par les éléments suivants :

- a. Faire partie d'une équipe lorsqu'elle est devenue admissible; ou
- b. Se joindre à une équipe admissible qui termine première (**remporte le titre de la division**).

Exemple : Une équipe qui est devenue admissible au cours de la session d'automne amorce la session de printemps avec seulement trois membres initiaux. Elle remporte le titre de la division avec une première place incontestée rendant initiaux tous les joueurs du tableau. Ainsi, une équipe qui a perdu son admissibilité parce qu'elle n'avait pas suffisamment de joueurs originaux et avait oublié d'aviser le bureau de la ligue deviendrait uniquement admissible à nouveau en remportant le titre de la division de la session de printemps; alors que si elle avait avisé la ligue, elle aurait aussi pu retrouver son admissibilité en terminant deuxième derrière une équipe déjà admissible.

16. RÈGLEMENT DU 23/RÈGLEMENT DU 19 EN VIGUEUR

Le **règlement du 23** de la division ouverte et le **règlement du 19** de la division des dames seront en vigueur. Aucune équipe ne pourra ajouter un joueur au tableau aux fins du **règlement du 23/19**. Les équipes qui ne peuvent satisfaire le **règlement du 23/19** ne seront pas disqualifiées parce qu'elles ne sont pas en mesure de satisfaire ledit règlement. Au lieu, elles pourront utiliser quatre joueurs dont les niveaux de classification combinés n'excèdent pas 19 dans la division ouverte (ou 16 dans la division des femmes) lorsque le total des cinq joueurs les plus bas inscrits au tableau excède 23/19, et elles concéderont le cinquième point.

Tout comme pour les éliminatoires de la session régulière, vous devez démontrer que les joueurs inscrits à votre tableau pourraient avoir constitué légalement une équipe si la rencontre avait atteint tous les cinq matchs. Si les cinq joueurs les plus bas inscrits à votre tableau de la division du jeu de la 8 excèdent 23 (19 pour les dames), votre équipe jouera avec quatre joueurs dont les niveaux de classification combinés n'excèdent pas 19 (16 pour les dames). Évidemment, si une cinquième partie était requise, votre équipe devrait abandonner.

17. LA CPA A LA POSSIBILITÉ DE DISQUALIFIER TOUTE ÉQUIPE

Afin d'organiser un tournoi juste et équitable pour tous les joueurs de la CPA, la CPA doit s'assurer que tous les participants jouent à des niveaux de classification qui ne sont pas inférieurs à leur calibre réel. La manipulation du handicap compromet l'équité et l'intégrité du tournoi et ne peut être tolérée. Par conséquent, la CPA peut disqualifier toute équipe si, à sa seule et absolue discrétion et selon son seul et unique jugement, l'un (1) ou plusieurs de ses joueurs sont considérés par la CPA comme jouant à un niveau de classification inférieur à leur calibre réel. La décision qu'un joueur joue à un niveau de classification inférieur à son vrai calibre est nécessairement subjective; la CPA est l'unique juge du calibre d'un joueur et peut prendre une telle décision à sa seule discrétion et selon son unique jugement.

La disqualification se traduira par la perte de tous les titres, prix, argent et par une suspension minimale de 2 ans de la ligue.

Les niveaux de classification de tous les membres de l'équipe doivent correspondre au calibre réel des joueurs.

18. RESTRICTIONS RELATIVES AUX TEMPS D'ARRÊT POUR CONSEIL

Il y aura certaines restrictions relatives à la consultation.

19. PAS PLUS DE HUIT JOUEURS PAR TABLEAU

Un nombre maximal de huit joueurs seront acceptés aux tournois de plus haut niveau. Les huit joueurs inscrits au tableau international doivent être les mêmes que ceux inscrits au tableau local du printemps.

20. JOUEURS COMMUNS AU NIVEAU INTERNATIONAL DES CHAMPIONNATS D'ÉQUIPE

Un joueur commun est défini comme un joueur étant membre de plus d'une équipe. Une équipe peut avoir jusqu'à deux joueurs communs avec une autre équipe du même format au niveau international des championnats d'équipe. Un joueur peut être commun à deux équipes dans chaque format au niveau international des championnats d'équipe. Cela signifie que vous pouvez vous qualifier dans deux équipes de la division ouverte du jeu de la 8, deux équipes du jeu de la 9 et deux équipes des dames. Si vous vous qualifiez sur plus de deux équipes, peu importe le format, vous devez choisir sur quels tableaux d'équipe

Règlements et Renseignements

Relatifs aux Tournois

vous demeurerez avant de participer au niveau local des championnats d'équipe.

Remarque : Les matchs ne seront pas retardés pour des joueurs qui participent à plusieurs équipes.

21. EXIGENCES RELATIVES À L'IDENTIFICATION

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PRÉSENTER UNE PREUVE D'IDENTITÉ CONFIRMÉE ET CERTIFIÉE VALIDE AVEC PHOTOGRAPHIE SOUS LA FORME D'UNE PIÈCE D'IDENTITÉ PROVINCIALE DE

Tous les joueurs doivent présenter une pièce d'identité avec photographie.

LEUR PROVINCE DE RÉSIDENCE, UNE IDENTIFICATION MILITAIRE OU UN PASSEPORT aux tournois de plus haut niveau. Si vous ne possédez pas de pièce d'identité avec photographie, vous devez en obtenir une auprès de votre province de résidence avant de participer à l'événement. AUCUNE EXCEPTION POSSIBLE. Si vous ne pouvez fournir une pièce d'identité confirmée avec photographie, vous ne pourrez pas jouer.

22. CODE VESTIMENTAIRE

Des vêtements appropriés doivent être portés en tout temps sur le site du tournoi et à proximité de ce dernier. Le directeur du tournoi décidera ce qui est approprié ou non, et il a la responsabilité d'exiger un changement de tout vêtement inapproprié de la part de tout participant. Le code vestimentaire sera appliqué.

23. NOMS ET CHANDAILS D'ÉQUIPE

Les noms et chandails d'équipe sont coutumiers et recommandés pour tout jeu de la ligue, en particulier pour les tournois de plus haut niveau. Toutes les équipes sont encouragées à choisir un nom d'équipe et à concevoir un chandail d'équipe qui engendrent le respect du public pour leur équipe et la ligue. Les noms et chandails d'équipe qui sont considérés comme jetant un discrédit sur la ligue ne seront pas admis aux tournois de plus haut niveau.

24. RESTRICTIONS RELATIVES AU NIVEAU DE CLASSIFICATION

Les joueurs qui ont précédemment participé à des tournois de plus haut niveau ne pourront s'inscrire ultérieurement à d'autres tournois de plus haut niveau

avec des niveaux de classification inférieurs, à moins qu'une demande ait précédemment été accordée. La CPA maintient un dossier de tous les anciens participants aux tournois et transmet des listes mises à jour à la gestion locale pour la mise en application au niveau local.

25. PROCÉDURES DE VALIDATION PAR LA GESTION LOCALE DE LA LIGUE

Votre gestion locale de la ligue a pratiquement toute la session de printemps pour examiner les tableaux des équipes de votre région qui s'apprêtent à participer aux championnats d'équipe.

La session de printemps se termine vers la fin du mois de mai et la CPA a demandé aux Opérateurs de ligue de tenir le niveau local des championnats d'équipe au plus tard au milieu du mois de juin. Veuillez prévoir que votre Opérateur de ligue ou votre Comité consultatif sur le Handicap examinera le niveau de classification de chaque joueur de chaque équipe avant que le championnat local d'équipe ne commence. Un tel examen diminuera les chances de disqualification ultérieure en raison de handicaps trop bas.

26. TROUSSE DE CERTIFICATION D'ÉQUIPE

L'Opérateur de ligue remettra à la CPA une trousse de certification pour toutes les équipes qualifiées au niveau local. Les équipes ne pourront participer sans une trousse de certification. Chaque joueur de l'équipe contribue à cette trousse de certification en signant l'énoncé de certification de l'équipe. Chaque trousse de certification doit contenir :

- a. Le dossier de handicap de chaque joueur.
- b. Toutes les feuilles de pointage originales des rencontres auxquelles a participé l'équipe au cours de la session qu'elle a remportée et de toutes les sessions subséquentes.
- c. Toutes les feuilles de pointage originales des rencontres auxquelles a participé l'équipe au cours du championnat local d'équipe.
- d. Un énoncé de certification signé par l'Opérateur de ligue.
- e. Un énoncé de certification de l'équipe signé par tous les membres de l'équipe. Chaque membre de l'équipe certifie sur ce formulaire que, entre autres, les niveaux de classification du tableau de l'équipe correspondent au calibre réel de chacun des joueurs.
- f. Les frais d'inscription de l'équipe.
- g. Le formulaire d'inscription de l'équipe.

Règlements et Renseignements

Relatifs aux Tournois

27. LA CPA REPRÉSENTE LA PLUS HAUTE AUTORITÉ

Afin de préserver l'intégrité de la structure du tournoi de plus haut niveau, la CPA se réserve le droit de disqualifier tout joueur ou toute équipe :

- a. Dont la trousse de certification semble avoir été modifiée ou contenir des irrégularités qui pourraient donner à ce joueur ou à cette équipe un avantage déloyal; ou
- b. Lorsque la présence de circonstances frauduleuses de toute nature est décelée; ou
- c. Dont l'esprit sportif ou la conduite est considéré par la CPA comme jetant un discrédit sur le tournoi, la ligue ou le sport.

La CPA est la plus haute autorité en matière de règlements pour tous les tournois. Ses décisions sont finales.

C. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Puisque ce manuel est conçu pour le jeu d'équipe, les championnats du 8-Ball Classic et du 9-Ball Shootout ne seront pas couverts en détail ici. Tous les règlements relatifs à ces événements individuels sont imprimés sur le tableau de qualification locale pour une consultation par tous les participants.

En général, vous devez être un membre en règle de la CPA pour participer et maintenir votre droit de participation tout au long de l'événement ou des événements.

Pour participer, vous devez être inscrit au tableau d'une équipe active sous le format dans lequel vous participez et demeurez tout au long de l'événement. Vous devez être un membre en règle. Chaque région de la ligue doit aussi satisfaire certaines exigences d'admissibilité pour faire admettre des membres aux événements individuels. Pour de plus amples détails sur les exigences, veuillez contacter votre Opérateur de ligue.

Vous vous inscrivez avec votre niveau de classification (lequel repose sur au moins 10 pointages de matchs de la ligue valides sous le format auquel vous participez, toutes s'étant déroulées au cours des deux (2) dernières années) et jouez en vertu des mêmes

*10 pointages valides
s'étant produits au
cours des deux (2)
dernières années et
l'inscription à un
tableau actif sont les
éléments requis pour
participer à un tableau
de qualification locale.*

Règlements et Renseignements Relatifs aux Tournois

règlements que lors de votre jeu d'équipe. Tous les règlements sont imprimés sur le tableau de qualification locale à l'emplacement où vous avez choisi de vous inscrire.

L'achat de tableaux (signifiant que les qualifications locales n'ont pas réellement eu lieu) va strictement à l'encontre des règlements. Les contrevenants seront soumis à une suspension ou une annulation de leur adhésion. Puisque cela pourrait nuire à votre équipe, assurez-vous que vos coéquipiers comprennent l'importance de respecter les règlements.

Remarque : Pour tous les championnats de la CPA, la CPA est la seule juge du calibre d'un joueur et peut, en tout temps, élever le niveau de classification d'un joueur dont elle considère qu'il ne joue pas en vertu de son calibre réel.

Définitions

BOULE EN MAIN : La *boule en main* est le terme utilisé pour décrire l'avantage accordé à votre adversaire lorsque vous empochez la boule de choc ou que vous commettez autrement une faute. Votre adversaire peut choisir où placer la boule de choc sur la table avant de frapper l'une des boules de sa catégorie.

COUP PAR LA BANDE : Un *coup par la bande* est un coup donné par un joueur par lequel il dirige la boule numérotée vers le coussin lors de son coup.

BRIS (coup de bris) : Fait référence au premier coup de la partie.

CHEVALET : Fait référence à la main qui tient et guide la flèche de la baguette, et au type de maintien. Fait aussi référence à un manche, similaire à une baguette, doté d'un procédé (embout) de forme particulière à son extrémité ou à d'autres types de dispositifs qui servent à soutenir la baguette lorsque le joueur ne peut atteindre l'endroit sur la table où il déposerait normalement sa main sur laquelle s'appuie sa baguette.

EXEMPTION : Une exemption représente une équipe manquante à un programme. Les programmes sont toujours établis pour accommoder un nombre pair d'équipes. En présence d'un nombre impair d'équipes au sein d'une division, il y aura une exemption. Par exemple, une division composée de 9 équipes affrontera une division de 10 équipes avec un programme contenant une exemption. Si votre équipe fait l'objet d'une exemption, cela signifie que vous n'avez pas de matchs à disputer en cette occasion. Une exemption correspond à une équipe manquante pour la rencontre d'équipe et à une personne manquante pour un événement individuel.

RICOCHET : Un terme utilisé pour décrire le rebondissement d'une boule sur une autre.

COUPS DÉFENSIFS : Un *coup défensif* est un coup par lequel le joueur manque intentionnellement son coup afin de céder sa place à son adversaire. Un coup sécuritaire (vous reporter à l'entrée **SÉCURITAIRE** de ces définitions) est un coup défensif parce que le joueur n'a aucune intention d'empocher une boule de sa catégorie. *L'intention* étant le mot clé. Quelquefois, l'intention peut être une question d'opinion et de jugement, mais le jugement du préposé au pointage doit être accepté par le joueur adverse. N'oubliez pas que le terme défensif signifie de manquer intentionnellement. Les joueurs honnêtes font part de tous leurs coups sécuritaires et coups manqués intentionnellement. En plus de démontrer un bon esprit sportif, il y aura moins de disparité entre les deux feuilles de pointage. Le fait

de ne pas inscrire les coups défensifs permet aux joueurs et aux équipes de poursuivre avec des niveaux de classification inadéquats. Jouez avec honnêteté! Ne rajoutez pas des tours! Si un joueur a un coup pratiquement impossible à réaliser et qu'il fait de son mieux, mais qu'il ne réussit tout de même pas à frapper sa boule, cela ne peut faire partie de la catégorie des coups défensifs tels qu'ils sont décrits ici. Tant qu'il faisait de son mieux pour frapper la boule et empêcher l'une de ses boules, le coup n'est pas inscrit comme un coup défensif sur la feuille de pointage.

RÉTRO (effet) : Une méthode de frappe qui force la boule de choc à tourner en sens inverse après le contact avec une boule numérotée. Le procédé (l'embout) de la baguette doit toucher à la boule de choc au centre inférieur pour causer cet effet rétro ou arrière.

CONTRAIRE (effet) : Une méthode de frappe qui force la boule de choc à se diriger vers la droite ou la gauche après le contact avec une boule numérotée ou une bande.

NIVEAU DE CLASSIFICATION ÉTABLI : Lorsque le joueur a joué au moins 10 matchs au sein d'un même format.

SUIVI (effet) : Une méthode de frappe qui force la boule de choc à suivre la même trajectoire que la boule numérotée après le contact.

COULÉ (effet) : Un mouvement important et souhaité de la baguette allongeant l'attaque au-dessus de l'emplacement précédemment occupé par la boule de choc.

BAS DE LA TABLE : Le bout de la table non identifié par la plaque du nom du fabricant, ou sur les tables avec retour des boules, l'extrémité à laquelle reviennent les boules. (Reportez-vous au diagramme de la table de billard)

MOUCHE DU BAS : Un point placé exactement au centre d'une ligne imaginaire tirée d'un bord à l'autre de la table de billard entre les deuxièmes repères à partir de la bande du bas. (Reportez-vous au diagramme de la table de billard)

FAUTE : Un coup illégal entraînant la perte du tour à la table et la boule de choc en main pour l'adversaire.

LIGNE DE BRIS : La ligne imaginaire tirée d'un bord à l'autre de la table de billard entre les deuxièmes repères à partir de la bande du haut. (Reportez-vous au diagramme de la table de billard)

Définitions

TOUR : Un cycle terminé qui attribue à chaque joueur un tour à la table.

COUP SAUTÉ : Un *coup sauté* se produit lorsque la boule de choc est frappée avec l'embout de la baguette incliné vers le bas dans le but de soulever ou de faire sauter la boule de choc par-dessus une boule numérotée afin de réussir un coup légal. C'est une faute que de faire sauter la boule de choc en la « soulevant » par-dessus la boule obstruant la trajectoire. Consultez un professionnel local pour savoir comment faire sauter légalement la boule de choc.

BRICOLE (ou par la bande) : Lorsqu'un joueur dirige la boule de choc pour qu'elle frappe une bande avant de toucher la boule numérotée, il effectue une bricole (ou un coup par la bande).

TIRAGE À LA BANDE : Une méthode utilisée pour amorcer une partie. Les joueurs frappent simultanément une boule de derrière la ligne de bris, afin que cette dernière heurte la bande du bas avant de revenir vers le haut de la table (la boule effectue un aller-retour). Le contact avec les bandes latérales ou avec toute poche entraîne la perte du tirage à la bande. La boule située le plus près de la bande du haut gagne. Il est permis à la boule de toucher la bande du haut. Si les boules du tirage à la bande se heurtent, il faut recommencer le tirage à la bande.

RÈGLEMENTS LOCAUX : Les *règlements locaux* sont des règles, politiques et procédures additionnelles propres à une région de ligue locale. Ils sont conçus pour aborder les situations locales, comme les dispositions relatives à la cueillette et à la livraison des feuilles de pointage, les horaires de la ligue et autres cas similaires. Les règlements locaux peuvent aussi couvrir des situations précises, comme l'effet qu'ont les trois coupes ou les coupes de qualification sur l'admissibilité aux tournois de plus haut niveau. Les règlements locaux peuvent aussi contredire certaines portions de ce manuel, particulièrement la section des règlements généraux, mais uniquement avec l'autorisation de la CPA. Les règlements locaux sont normalement rédigés par l'Opérateur de ligue et le Conseil de Discipline.

COUP MASSÉ : Un *coup* par lequel le joueur tente de faire décrire une courbe à la boule de choc pour qu'elle contourne une autre boule avant d'aller heurter la boule voulue. Un coup massé est effectué en élevant le talon (l'extrémité inférieure) de la baguette et en utilisant un effet vers la gauche ou la droite. Un soulèvement, même mineur, du talon de la baguette joint à un effet vers la droite ou la gauche fera décrire une légère courbe à la boule de choc.

Plus la baguette est élevée, plus la boule de choc décrira une courbe. Les coups

massés extrêmes, exécutés inadéquatement, peuvent causer des dommages à l'équipement du billard à poches. Même si les règlements de la ligue permettent les coups massés, il est possible que certains règlements locaux ou certaines « règles maison » limitent ou interdisent les coups massés.

FAUSSE QUEUE : Une *fausse queue* se produit lorsque le procédé (l'embout) de la baguette ne heurte pas suffisamment directement la boule de choc et dérape de celle-ci sans la diriger vers la trajectoire souhaitée, situation souvent causée par un manque de craie sur le procédé, un embout mal taillé ou une tentative d'effet ratée. La fausse queue n'est pas une manœuvre illégale, à moins que le joueur agisse de façon intentionnelle pour soulever la boule par-dessus une boule qui lui bloque la voie. Quelquefois, une fausse queue peut entraîner une faute parce que la boule de choc a été frappée deux fois ou parce qu'elle a heurté la boule 8 ou l'une de boules de l'adversaire en premier. Toutefois, ce n'était pas la fausse queue qui constituait la faute, mais plutôt le fait que la boule de choc fut frappée deux fois ou que la mauvaise catégorie de boules fut heurtée.

BOULE NUMÉROTÉE : La *boule numérotée* est la boule que vous tentez de frapper, ou toute autre boule de votre catégorie.

ORIGINALITÉ : *L'originalité* dans ce système de la ligue fait référence aux membres initiaux. Les membres initiaux sont ces membres qui faisaient partie d'une équipe lorsque celle-ci a obtenu l'admissibilité au championnat international d'équipe de la CPA/l'APA ou gagné le titre de la division. (Remporter un titre de division signifie de gagner l'une des éliminatoires de division qui a lieu à la fin de chaque session.) Les membres initiaux sont ceux qui détiennent l'originalité. Un membre initial peut perdre son originalité s'il quitte l'équipe, mais il peut la récupérer en retournant au sein de la même équipe conformément aux autres règlements contenus dans ce manuel.

COUP D'ÉVITEMENT : Le coup d'évitement a été développé pour réduire un peu la chance pure. Un joueur peut protéger son tour avec un coup d'évitement. Même si les coups d'évitement étaient utilisés plus fréquemment autrefois, les coups d'évitement peuvent actuellement être utilisés uniquement après le bris, par celui qui a effectué le bris, s'il a empoché une boule lors du bris, ou par le joueur entrant si aucune boule n'a été empochée lors du bris. Un joueur peut opter pour un coup d'évitement s'il n'aime pas le coup qu'il doit effectuer. Le coup d'évitement implique d'annoncer son intention d'effectuer ce type de coup, et de frapper la boule de choc vers une nouvelle position. Le joueur n'a pas à satisfaire le règlement relatif aux coups

Définitions

légaux (heurter une boule contre une bande après un coup légal).

L'adversaire du joueur a par la suite le choix d'effectuer le coup à partir de la nouvelle position ou de dire au joueur d'effectuer lui-même le coup. Les règlements réguliers de la ligue s'appliquent à partir de ce point. Les coups d'évitement sont assez standard lors des événements professionnels et lors du format masters de la CPA et du U.S. Amateur (organisé par l'APA); cependant, les règlements de la CPA pour toutes les compétitions avec handicap ne permettent pas les coups d'évitement parce qu'ils procurent un gros avantage au joueur de plus haut calibre, pour des raisons évidentes.

COUPS POUSSÉS : Un *coup poussé* concerne une situation où la boule de choc est gelée sur une boule numérotée. Le problème auquel doit faire face le joueur consiste à éviter de pousser la boule de choc ou à maintenir le procédé de la baguette sur cette dernière. Cela paraît mal et est généralement perçu comme étant illégal. Les coups poussés sont controversés. Les coups poussés ne seront pas annoncés dans cette ligue amateur. Même les joueurs professionnels ne peuvent s'entendre sur ce qui est ou non un coup poussé. En général, vous pouvez réduire vos chances d'être accusé d'effectuer un coup poussé si vous élevez le talon (extrémité inférieure) de votre baguette d'environ 30 degrés. Cela réduit automatiquement la longueur du coulé qui est la cause principale d'un coup poussé. Les joueurs qui guident de façon répétée la boule de choc avec force sur les boules numérotées qui sont gelées ou pratiquement gelées sur la boule de choc, utilisant une baguette de niveau et un long coulé, peuvent faire l'objet d'une pénalité pour un manque d'esprit sportif.

BAGUETTE RÉGULIÈRE : La baguette utilisée pour la majorité des coups de votre partie.

SÉCURITAIRE (coup) : Une mesure défensive entreprise lorsqu'un joueur fait face à un coup « impossible » ou à « haut pourcentage d'échec » ou qu'il choisit de laisser son adversaire dans une situation difficile. Il s'agit d'un coup légal et il n'est pas considéré comme antisportif. Un coup sécuritaire doit tout de même se conformer au règlement concernant le fait qu'il faut frapper la *bonne* boule en premier et heurter une bande par la suite. Si une *bonne* boule est empochée accidentellement en jouant un coup sécuritaire, le joueur doit continuer à jouer. Les joueurs honnêtes annoncent leurs coups sécuritaires.

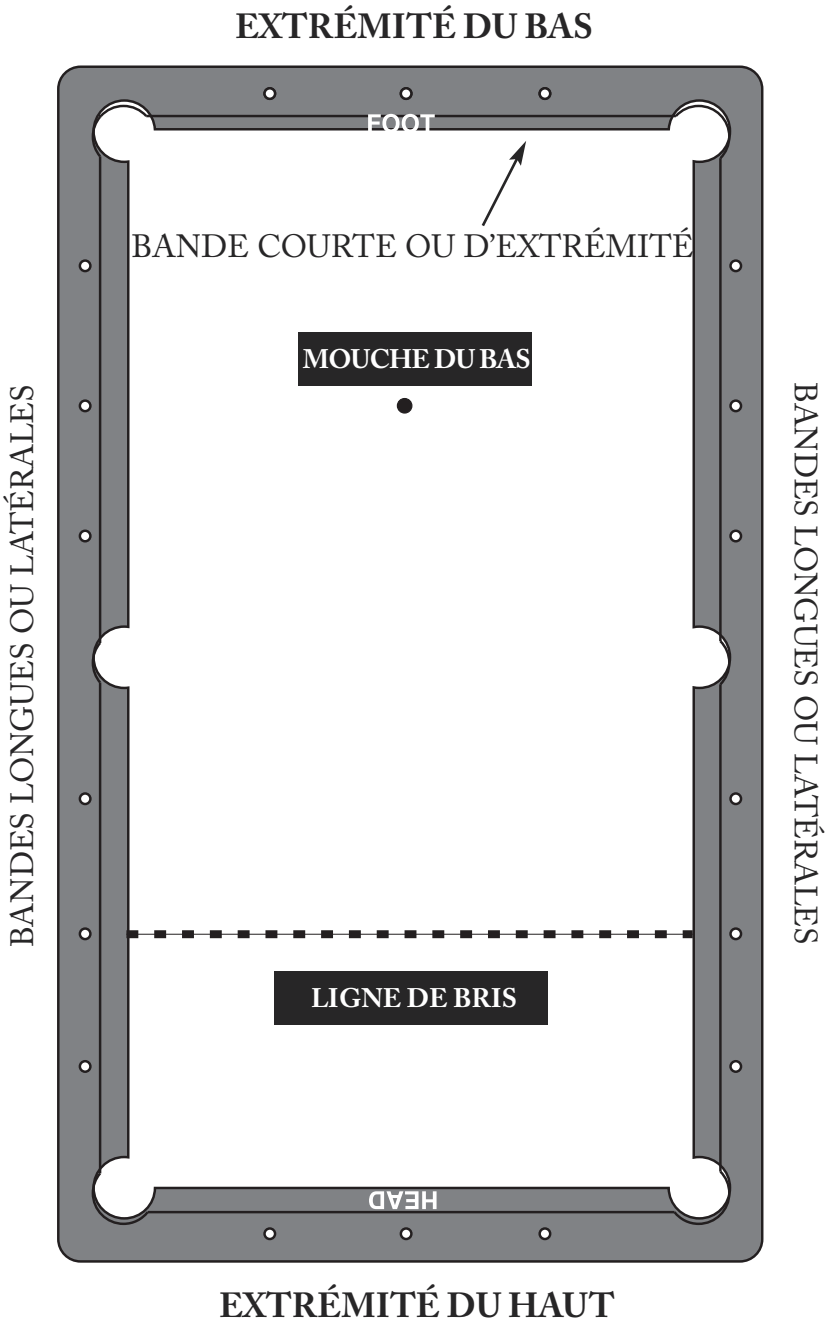
TRICHERIE : La tricherie, dans tout sport avec handicap, est une pratique malhonnête qui consiste à jouer intentionnellement au-dessous de son calibre réel afin de modifier son handicap pour qu'il ne reflète pas son vrai niveau de jeu. Il existe

plusieurs mesures contre la tricherie dans le système de cette ligue. Vous pouvez aider en inscrivant adéquatement les coups défensifs (reportez-vous à l'entrée **COUPS DÉFENSIFS** de ces définitions) au cours du jeu hebdomadaire régulier.

EMPOCHEMENT DE LA BOULE DE CHOC : L'empochement de la boule de choc ou la projection de la boule de choc hors de la surface de jeu, jusqu'au sol.

SESSION : Au sein de la ligue de billard CPA, la session fait référence à la saison pendant laquelle le jeu de la ligue a eu lieu. Il existe trois sessions dans chaque année de ligue – la session d'été, la session d'automne et la session de printemps.

Diagramme de la Table de Billard



Gagnants des Événements Précédents

1981-1989

1981, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
The Place II – St. Louis, MO

1982, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Jimmy's Bar – Sandusky, OH

1983, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
The Boulevard Club – Providence, RI

1984, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Port Bar #1 – Columbus, OH

1985, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
The Place – Baltimore, MD

1986, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
John's Café – New Castle, DE

Division des Dames
Jim Green's Saloon – St. Louis, MO

1987, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
John Gureckis – Daytona Beach, FL

Division des Dames
Sandy Meadows – Cincinnati, OH

1987, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Three Star A – Warren, MI

Division des Dames
A.J. Gill – Oklahoma City, OK

1988, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Terry Young – Wichita, KS

Division des Dames
Judy Cox – Des Moines, IA

1988, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
The Comets – Wyoming, MI

Division des Dames
Mike's – Muskegon, MI

1989, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Mike Bandy – Joliet, IL

Division des Dames
Tammy Blanton – Farmington, MO

1989, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Sheba's III – East Peoria, IL

Division des Dames
Sharpshooters – Wilmington, DE

1990

1990, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Robert Stovall – Norcross, GA

Division des Dames
Linda Perna – Fostoria, OH

1990, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Carl's Cuers – Pittsburgh, PA

Division des Dames
Homestead Ladies – Columbus, OH

1991

1991, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Al Pepin – Auburn, ME

Division des Dames
Renee Salvi – McKeesport, PA

1991, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Burgundy Lounge – Ridley Park, PA

Division des Dames
J.O.B's – Stella – Madison, TN

Gagnants des Événements Précédents

1992

1992, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Robert Stovall – Atlanta, GA

Division des Dames
Terri Bucklin – Battle Creek, MI

1992, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
All Winners – Pittsburgh, PA

Division des Dames
Pro Billiards – Charlotte, NC

1993

1993, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Mike Corbett – Oak Forest, IL

Division des Dames
Terri Stovall – Norcross, GA

1993, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Gamesters – Oklahoma City, OK

Division des Dames
I'm Not Tellin' – Spokane, WA

1994

1994, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Robert Vallas – Peoria Heights, IL

Division des Dames
Debbie Teel – Tulsa, OK

1994, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Spoilers – Cape Girardeau, MO

Division des Dames
Barney's Babes – Hamilton, OH

1994 U.S. Amateur

1994, Champion du U.S. Amateur
Ron Park – Charlotte, NC

1995

1995, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Howard Bachman – Baltimore, MD

Division des Dames
Akiko Taniyama – New York City, NY

1995, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Syndicate – Marietta, GA

Division des Dames
De-Terminators – Monticello, IL

Division du Jeu de la 9
My Brother's Pub II – Hilltown, PA

1995 Amateur de EUA

1995 Amateur de EUA Champion
Richard Ross – Wilbraham, MA

1996

1996, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Melvin Craig – Middletown, DE

Division des Dames
Debbie Teel – Tulsa, OK

1996, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Angie's 8 – Independence, LA

Division des Dames
Sandy's Place – Jackson, MS

Division du Jeu de la 9
Captain Rat – Cape Girardeau, MO

1996 - U.S. Amateur

1996, Champion du U.S. Amateur
Richard Ross – Wilbraham, MA

1997

1997, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
William Morton – Ft. Washington, MD

Gagnants des Événements Précédents

Division des Dames
Tammie Cox – E. Peoria, IL

1997, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Illusions – Oklaboma City, OK

Division des Dames
Wild Deuces – New Iberia, LA

Division du Jeu de la 9
Interchange – Kent, WA

1997- U.S. Amateur

1997, Champion du U.S. Amateur
Aaron Nadler – Santa Cruz, CA

1998

1998, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
George Kieselat – Lakewood, OH

Division des Dames
Sabra Beahn – St. Petersburg, FL

1998, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Trail's Inn – Metropolis, IL

Division des Dames
O's Casino – Bakersfield, CA

Division du Jeu de la 9
Kopy Kats – Pekin, IL

1998 - U.S. Amateur

1998, Champion du U.S. Amateur
Henry Brodt – Glenview, IL

1999

1999- Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux d'équipe
Prix du Meilleur Esprit Sportif Gentleman
Jack

Division des Dames du Jeu de la 8
Witchy Women – Spokane, WA

Division du Jeu de la 9
Travelers – Bakersfield, CA

Division Ouverte du Jeu de la 8 (égalité)
*Magnificent 7, Olathe, KS & Irish Cue –
Lake Norman, NC*

1999, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes
Ritchie Idrovo – Chicago, IL

Division des Dames
Pamela Burgon – Clinton, CT

1999, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Bonzai – Oklaboma City, OK

Division des Dames
Sandy's Place – Jackson, MS

Division du Jeu de la 9
Yellowbellies – Edmonton, ONT

1999- U.S. Amateur

1999, Champion du U.S. Amateur
Henry Brodt – Glenview, IL

2000

2000- Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels
Prix du Meilleur Esprit Sportif Gentleman
Jack

Division des Hommes
Andrew Cameron – Manhattan, NY

Division des Dames
Lisa Ingram – Huntsville, AL

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8
Fox's Den – Des Moines, IA

Division du Jeu de la 9
Top Heavy – Indialantic, FL
*David Carroll, Kevin Tesmacher,
Iven Webb Jr., Ray Saenz, David Lee*

Division Ouverte du Jeu de la 8
Penny's Game
Cocks 1 – Soddy Daisy, TN

Gagnants des Événements Précédents

2000, Champions Nationaux Individuels

Division des Hommes

Jeff Sergent – Joliet, IL

Division des Dames

Lauren Ward – Valley Village, CA

2000, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8

Lucky 7's – Atlanta, GA

Division des Dames

George's Emotional Girls – Moore, OK

Division du Jeu de la 9

Squeeze Inn II – San Antonio, TX

2000 - U.S. Amateur

2000, Champion du U.S. Amateur

David Rowell – Birmingham, AL

2001

2001- Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels

Prix du Meilleur Esprit Sportif Gentleman Jack

9-Ball Shootout Jack Daniel's Old No 7

Jennifer Malloy – Colorado Springs, CO

8-Ball Classic Camel

Daniel Alba – San Fernando, CA

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8

Heart Breakers – Newark, DE

Division du Jeu de la 9

Stric 9 – Seattle, WA

Division Ouverte du Jeu de la 8

Mad Cue Disease – New York, NY

2001, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout Jack Daniel's Old No 7

Kathy Bundrick – Pelion, SC (Catégorie Vert)

Anita Hill – Norman, OK (Catégorie Blanc)

Richard Schmiegel Jr. – Saginaw, MI

(Catégorie Noir)

8-Ball Classic Camel

Linda Garcher – Silvertown, OR (Niveau Azul)

Shawn Hubbert – Trevorton, PA

(Catégorie Jaune)

Stephen Miles – Martinez, GA

(Catégorie Violet)

2001, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8

Huly's Hooligans – Cape Girardeau, MO

Division des Dames

Hustlers – Harvey, LA

Division du Jeu de la 9

Silverfront – Athol, MA

2001 Amateur de EUA

2001 Campeón Amateur de EUA

Robert Hall – Meridianville, AL

2002

2002 Premio al Espíritu Deportivo

Championnats Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA

Troy Still – Bridgeton, N.J.

8-Ball Classic Camel

Rick Pittman – Galatia, IL

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8

WLTBO – Decatur, IL

Division du Jeu de la 9

Bola 9 Black Sheep – Plymouth Meeting, PA

Division Ouverte du Jeu de la 8

Have Fear – Glen Burnie, MD

2002, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA

Edie Dery – Foxboro, MA. (Catégorie Vert)

Chris Abellera – Sunnyvale, CA

(Catégorie Blanc)

Richard Schmiegel Jr. – Bay City, MI

(Catégorie Noir)

8-Ball Classic Camel

Mike Davie – New York, NY (Catégorie Bleu)

Chris Kuk – New Lenox, IL (Catégorie Jaune)

Jeff Sergent – Joliet, IL (Catégorie Violet)

Gagnants des Événements Précédents

2002, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
It's Like a Nightmare – San Diego, CA

Division des Dames
V3's – Louisville, KY

Division du Jeu de la 9
Fava Bean – Hamden, CN

2002 - U.S. Amateur

2002, Champions Nationaux d'équipe
James Henson – Alexandria, VA

2003

2003 Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Michelle Billodeaux – Shreveport, LA

8-Ball Classic de l'APA
Bill Carlucci – Audubon, NJ

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8
R-Girls – Huntington Beach, CA

Division du Jeu de la 9
9 and Out – Goose Creek, SC

Division Ouverte du Jeu de la 8
Arena Billiards – Little Rock, AK

2003, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Michael Richards – McCook, NB
(catégorie Vert)

Michael Mason Jr. – Indianapolis, IN
(catégorie Blanc)

Richard Schmeigel Jr. – Saginaw, MI
(catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA
1ère place : Emery Sims – Ocoee, FL
(Catégorie Bleu)

Rama Ukperaj – Bellmore, NY
(Catégorie Jaune)

John Lehman – Orland Park, IL
(Catégorie Violet)

2003, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Pool Time Grill – Baton Rouge, LA

Division des Dames
V3's – Louisville, KY

Division du Jeu de la 9
Lumberjacks – Independence, LA

2003 - U.S. Amateur

2003, Champions du U.S. Amateur

Division des Hommes
Bruce Choyce – Orlando, FL

Division des Dames
Tina Larsen – Palatine, IL

2004

2004 Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Shannon Porter – Panacea, FL

8-Ball Classic de l'APA
Richard West – Knoxville, TN

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8
Dream Team – San Antonio, TX

Division du Jeu de la 9
Nina's – Terre Haute, IN

Division Ouverte du Jeu de la 8
Racketeers – Robertsdale, AL

2004, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Heather Bielan – Sebastian, FL
(Catégorie Vert)

Rex Swett – Lakewood, CO
(Catégorie Blanc)
Frank Almanza – Upland, CA
(Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA
Jim Yorke – Brampton, ON
(Catégorie Bleu)

Gagnants des Événements Précédents

Kevin Belknap – Sherwood, AR
(Catégorie Jaune)

David Weaver – Broken Arrow, OK
(Catégorie Violet)

2004, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Terry's All Stars – Topeka, KS

Division des Dames
George's Emotional Girls – Moore, OK

Division du Jeu de la 9
2HRD2HNDL9 – Moore, OK

2004 - U.S. Amateur

2004, Champions du U.S. Amateur

Division des Hommes
David Hall – Scarborough, ME

Division des Dames
Phyllis Fernandez – Spokane, WA

2005

2005 Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Tanya Brown – Monrovia, CA

8-Ball Classic de l'APA
Mike Miller – Marcus Hook, PA

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8
Parkway Billiards – Chattanooga, TN

Division du Jeu de la 9
The Got Game – Bakersfield, CA

Division Ouverte du Jeu de la 8
The Sidewinders – Jacksonville, FL

2005, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Linda Huynh – Norton, MA
(Catégorie Vert)

Jerry Eggleston, Jr. – Cocoa, FL
(Catégorie Blanc)

Brian Parks – Bakersfield, CA
(Catégorie Noir)

8-Ball Classic de l'APA
Joey Jordan – Tallahassee, FL
(Catégorie Bleu)

Timothy Baker – Conway, AR
(Catégorie Jaune)

Zane Edgens – Gurnee, IL
(Catégorie Violet)

2005, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
LC's – San Antonio, TX

Division des Dames
The Faithfuls – Augusta, GA

Division du Jeu de la 9
Lights Out – Moore, OK

2005 - U.S. Amateur

2005, Champions du U.S. Amateur

Division des Hommes
Pete Genovese – New Britain, CT

Division des Dames
Karen Armstrong – Bear, DE

2006

2006 Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Megann Barrette – Chapel Hill, NC

8-Ball Classic de l'APA
Kim Steinle – Mansfield, TX

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8
Girls Got Game – Clovis, CA

Division du Jeu de la 9
The Pen Inmates – Huntington Beach, CA

Division Ouverte du Jeu de la 8
Cue Jerseys – Ontario, Canada

Gagnants des Événements Précédents

2006, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Andrea De Rossett – Woodstock, GA
(catégorie vert)
Lee Cox – Richmond, VA
(catégorie blanc)
Brian Parks – Bakersfield, CA
(catégorie noir)

8-Ball Classic de l'APA
Ron Schippert – Las Vegas, NV
(catégorie bleu)
Armando Leal – San Antonio, TX
(catégorie jaune)
Robert Hall – Huntsville, AL
(catégorie violet)

2006, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Bankers and Snookers – Topeka, KS

Division des Dames
Fire House Saloon – Morton, IL

Division du Jeu de la 9
7 Gods and a Frog – Lowell, MA

2006 - U.S. Amateur

2006, Champions du U.S. Amateur

Division des Hommes
Bill McCollim – Freedom, PA

Division des Dames
Michell Monk – Palm Bay, FL

2007

2007 Prix du Meilleur Esprit Sportif

Championnats Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Kato Lin – Chatsworth, CA

8-Ball Classic de l'APA
David Fritts – Mountain City, TN

Championnats Nationaux d'équipe

Division des Dames du Jeu de la 8
8-Up – Fairfield, OH

Division du Jeu de la 9
Broadway Bullies – Gloucester, NJ

Division Ouverte du Jeu de la 8
Gator Haters – Chattanooga, TN

2007, Champions Nationaux Individuels

9-Ball Shootout de l'APA
Susan Cherkowsky – Lakeland, FL
(catégorie vert)

Karl Lavergne – Kenosha, WI
(catégorie blanc)

Jose Garcia – San Antonio, TX
(catégorie noir)

8-Ball Classic de l'APA
Jada Monroe – Accokeek, MD
(catégorie bleu)

Diane Romano – Orlando, FL
(catégorie jaune)

Jeff Sergeant – Joliet, IL

2007, Champions Nationaux d'équipe

Division Ouverte du Jeu de la 8
Have Fear – Glen Burnie, MD

Division des Dames
Refuse to Lose – Arlington, VA

Division du Jeu de la 9
The Way We Were – Trenton, NJ

2007 - U.S. Amateur

2007, Champions du U.S. Amateur

Division des Hommes
Jason Richko – Trinity, FL

Division des Dames
Tina Larsen – Palatine, IL

- Division des équipes de 3 personnes, 74
 - Limite du niveau de classification d'une équipe, 74
- 8-Ball Classic – se reporter à Tournois
- Empochement de la boule 8 lors du bris, 45, 57
- Empochement de la boule 9 lors du bris, 65, 69
- Règlement du 18, 35, 37, 86
- Règlement du 22, 34-34, 86
- Ajout de joueurs, 25
 - Au cours d'une session, 26, 84
- Conditions d'âge, 18
- Appels, 41
- Attribution de niveaux de classification, 29
 - Par la CPA, 85
 - Par le dirigeant de la ligue, 29
- Boule en main, 47-51, 92
 - Placement de la boule de choc, 25, 47-50
 - Après le bris
 - Jeu de la 8, 44
 - Jeu de la 9, 63
- Conseil de Discipline, 9
 - Bris
 - Après le Bris
 - Jeu de la 8, 44
 - Table Ouverte, 45
 - Devant/Derrière la Ligne de Bris, 44
 - Jeu de la 9, 63-64
 - Légal/illégal
 - Jeu de la 8, 44
 - Jeu de la 9, 63
 - Exemptions, 18-19, 38, 92
 - Certification – se reporter à Tournois
 - Championnats – se reporter à Tournois
 - Entraînement, 24-25
 - Fautes, 49
 - Marquage de la surface de jeu de la table, 25
 - Placement de la boule de choc, 25, 50
 - Restrictions, 25, 50
 - Temps d'arrêt, 25
 - Coups combinés
 - Jeu de la 8, 46
 - Jeu de la 9, 64
 - Code de conduite, 76
 - Boules mortes, 69
 - Coups défensifs/sécuritaires, 30, 57, 69, 92
 - Disqualification, 31, 86
 - Division, 8
 - Représentants de division, 8
 - Abandon de joueurs, 25, 83
 - Au cours d'une session, 25, 83-84
 - Admissibilité
 - Tournoi de plus haut niveau, 80, 82
 - Éliminatoires, 36
 - Contraire (effet), 93
 - Rétro (effet), 93
 - Suivi (effet), 93
 - Coup sauté, 94
 - Coup massé, 94
 - Fausse queue, 95
 - Étiquette, 2
 - Frais, 11
 - Adhésion; transférabilité, 10
 - Renouvellements, 11, 28
 - Trophées et prix, 12
 - Frais hebdomadaires, 11
 - Forfaits – se reporter à Pointage, 19
 - Formats, 13, 72
 - Jeu de la 8
 - Division des équipes de 3 personnes, 74
 - Division junior, 72
 - Division des dames, 34
 - Division ouverte, 32
 - Division super, 73
 - Jeu de la 9, 60
 - Division masters, 75
 - Fautes, 47-50
 - Jeu de la 9, 65
 - Boule en main, 48-51, 92
 - Temps d'arrêt pour conseil, 49-50
 - Coup légal/coup illégal, 48
 - Définition d'une boule gelée, 93
 - Faute, 49
 - Pari, 18
 - Règlement de jeu
 - Jeu de la 8, 43
 - Jeu de la 9, 62
 - Nombre de parties à remporter – se reporter à Niveaux de classification
 - Comité consultatif sur le handicap, 9-10
 - Système de handicap
 - Jeu de la 8, 52
 - Jeu de la 9, 66
 - Manipulation des niveaux de classification – se reporter à Tricherie, 29
 - Tournois de plus haut niveau – se reporter à Tournois
 - Comment perdre
 - Jeu de la 8, 50-51
 - Jeu de la 9, 66
 - Comment gagner
 - Jeu de la 8, 51
 - Jeu de la 9, 66
 - Identification, 23, 88
 - Tours
 - Définition, 94
 - Pointage
 - Jeu de la 8, 57
 - Jeu de la 9, 68

- Définition d'un coup sauté, 94
 - Faute, 49
- Division junior, 72
 - Conditions d'âge, 73
 - Frais, 72
 - Limite du niveau de classification de l'équipe, 73
- Division des dames
 - Règlement du 19, 34-35, 86
- Tirage à la bande, 43, 56, 62, 94
- Règlements locaux, 13, 94
- Règlement du plus bas niveau atteignable, 31
- Désignation de la poche, 24, 43, 51
- Marquage de la table – se reporter à Temps d'arrêt pour conseil
- Coup massé, 94
- Division masters, 75
- Fausse queue
 - Définition, 95
 - Faute, 49
- Championnats internationaux, 13
- Plus bas niveau international atteignable – se reporter à
 - Niveaux de classification, 31-32
- Originalité, 85-86
- Éliminatoires, 34, 36-38
 - Jeu de la 8
 - Par division, 36
 - Par session, 34, 36, 37
 - Admissibilité, 38
 - Nombre de fois à jouer, 38
 - Procédures en cas d'égalité, 37
 - Jeu de la 9, 61
- Contestations et litiges, 20-22
- Coup poussé, 96
- Équipes qualifiées et joueurs qualifiés – se reporter à Tournois
- Tableau de classification/tableau des joueurs individuels – se reporter à Tournois
- Placement des boules
 - Jeu de la 8, 43
 - Jeu de la 9, 62
- Baguette régulière, 96
- Coups sécuritaires – se reporter à Coups défensifs, 96
- Tricherie, 29
- Pointage
 - Jeu de la 8, 56
 - Coups défensifs/sécuritaires, 57
 - Forfaits, 19-20
 - Tableau des parties à remporter, 54
 - Tours, 56
 - Contestations, 20-21
 - Feuille de pointage, 55
 - Niveaux de classification, 32-35
 - Jeu de la 9, 65-66
 - Boules mortes, 69
 - Coups défensifs/sécuritaires, 69, 92-93, 96
 - Forfaits (identique au jeu de la 8), 19, 61
 - Tours, 68, 70
 - Tableau des points de partie obtenus, 70
 - Système de points, 69
 - Tableau des points à remporter, 67
 - Contestations (identique au jeu de la 8), 20-21
 - Feuille de pointage, 68
 - Niveaux de classification, 66
- Limite du niveau de classification de la division senior
 - Jeu de la 9, 60
 - Championnats individuels – se reporter à Tournois
- Niveaux de classification
 - Jeu de la 8, 32-35
 - Tableau des parties à remporter, 54
 - Jeu de la 9, 66-67
 - Tableau des points à remporter, 67
 - Plus bas niveau de classification atteignable, 31
 - Plus bas niveau international de classification atteignable, 31
 - Manipulation du niveau de classification – se reporter à Tricherie, 31
 - Nouveaux joueurs, 25-29
 - Jeu de la 8, 28
 - Jeu de la 9, 66
 - Disparités dans les résultats, 32
 - Parties sur plus d'une table, 23-24
 - Esprit sportif, 40, 76
 - Actions de suivi, 78
 - Actions immédiates, 76-79
 - Abus physique, 76
 - Abus verbal, 77
 - Boules sur la mouche
 - Jeu de la 8, 46
 - Jeu de la 9, 65
 - Parties sans issue, 48, 65
 - Division super, 73
 - Limite du niveau de classification de l'équipe, 73
 - Responsabilités des capitaines, 8
 - Temps d'arrêt, 56 – se reporter à Temps d'arrêt pour conseil, 25
 - Tournoi, 80
 - Attribution des niveaux de classification, 88
 - Certification, 88-89
 - Championnats
 - 8-Ball Classic, 15, 81
 - Admissibilité, 15, 82
 - Tableau de classification/tableau des joueurs individuels, 16
 - Championnats individuels, 15
 - Tournois de plus haut niveau, 80
 - Niveau local, 16, 80
 - Nombre de fois à jouer, 84
 - Équipes qualifiées et joueurs qualifiés, 83
 - Niveau international, 17
 - Niveau de classification avec lequel jouer, 84
 - Tableau du printemps, 83-84
 - Championnats d'équipe, 14, 80-81
 - Division des dames du jeu de la 8, 81
 - Division ouverte du jeu de la 8, 80
 - Division ouverte du jeu de la 9, 81
 - Trophées et prix, 12
 - Équipes hors qualification, 36



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL[®]

poolplayers.ca

American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
636-625-8611 • Member Hotline Ext. 5210