

## REGLEMENT TOURNOI BILLARD BARAPAPA

- 1) tirage au sort pour déterminer qui commencera la casse (l'ouverture du jeu)
- 2) placer le triangle avec la bille noire au milieu et poser sur le repère (fait par l'arbitre)
- 3) pour valider la casse il faudra soit :
  - a) Empocher une bille où
  - b) que 4 billes touchent une bande.Si ni a, ni b ne se passe, la casse doit être refaite par l'adversaire.
- 4) Une fois le jeu ouvert et avant de continuer à jouer, le joueur devra annoncer OBLIGATOIREMENT quelle série de billes il choisit et la gardera jusqu'à la fin de la frame (partie), s'il empoché une ou plusieurs billes et/ou de couleur différente. Si aucune bille n'est empochée lors de la casse, c'est au joueur adversaire à choisir.
- 5) Si la bille noire tombe dans un trou lors de la casse, il faudra la recommencer (par le même joueur)
- 6) Le joueur garde la main s'il empoché une ou plusieurs billes de son groupe.
- 7) le joueur qui empoché une de ses billes et une de son de l'adversaire gardera la main si la sienne est empochée avant celle de son adversaire.
- 8) La main passe quand le joueur commet une faute.
- 9) Pour gagner la frame (partie) le joueur devra empocher ses billes et la noire (en dernier) Celle-ci pourra être empochée dans un des six trous.
- 10) S'il y a plusieurs frames, c'est au joueur qui n'a pas cassé le jeu, de le faire à la partie suivante.
- 11) En cas de litige, l'arbitre décidera.

### Fautes :

- 1) la bille blanche ne touche aucune autre bille (dans ce cas l'adversaire a la bille blanche en main et la pose où il le souhaite)
- 2) la bille blanche touche une bille adverse en premier (dans ce cas l'adversaire a la bille blanche en main et la pose où il le souhaite)
- 3) le joueur touche avec son corps, une partie de son corps ou un vêtement, une bille (le joueur perd la main)
- 4) Si une bille est sortie du jeu, le joueur perd son tour et la bille est remplacée par l'arbitre.
- 5) la bille adverse est empochée avant sa propre bille.
- 6) la bille noire est empochée pendant la frame alors qu'il reste au moins une bille pleine ou rayée. Le joueur perd alors la partie.
- 7) la bille blanche touche la queue après avoir été percutée (le joueur perd la main)