

CHAPITRE VI

Jeu de la 10

Article 1.6.01 - But du jeu

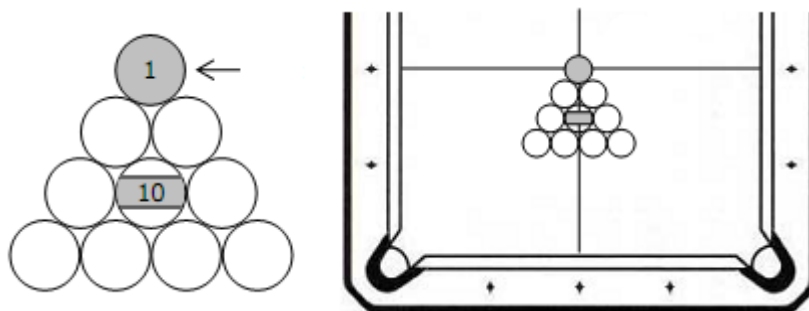
La « Dix » est un jeu de type rotation joué avec une bille de visée (dite « Blanche ») et dix « billes-objets » numérotées de 1 à 10 jouées dans l'ordre croissant. La bille « 10 » est celle dont l'empoché permet le gain de la partie.

Le but du jeu est de blouser la bille « 10 » par n'importe quel coup légal.

Article 1.6.02 - Mise en place

Les billes sont disposées de la façon suivante:

1. dans un triangle équilatéral avec la bille numérotée « 1 » placée au sommet du triangle sur le spot inférieur;
2. les rangs de billes derrière le sommet du triangle sont parallèles à la petite bande inférieure de la table
3. la bille numérotée « 10 » est placée au milieu du rang de trois billes
4. les billes restantes sont placées de façon aléatoire.



Article 1.6.03 - La casse au Jeu de la Dix

1. Le gagnant du tirage à la bande choisit lequel des deux joueurs cassera le premier. Le joueur à la casse commence bille en main derrière la ligne supérieure. La « Blanche » doit toucher la « bille-objet » numérotée « 1 » avant de contacter toute autre bille ou bande sous peine de commettre une faute. Au moins quatre « billes-objets » doivent contacter une ou plusieurs bandes sous peine de casse illégale constitutive d'une faute. Si une bille est empochée, le joueur poursuit sa reprise. S'il n'empoché aucune bille ou commet une faute sa reprise s'achève.
2. Si la casse est illégale, le joueur adverse bénéficie d'une bille en main.

3. Les « billes-objets » autres que la « 10 » éjectées à la casse hors de la surface de la table ne sont pas remises en jeu. Si la « 10 » est éjectée, elle est replacée sur le spot inférieur.
4. Si la « 10 » est empochée lors d'une casse légale et que le joueur a annoncé son empochage, le joueur remporte la partie. Si une faute est commise à la casse et que la « 10 » est empochée celle-ci est replacée sur le point de remplacement.

Article 1.6.04 - “Push-out” après la casse

1. Lors du premier coup après une casse légale, le joueur à la table a le choix de jouer un « push-out ».

Lors d'un « push-out »:

- a. la « Blanche » n'a pas à toucher la « bille-objet » numériquement la moins élevée ni même à toucher une quelconque bille.⚡
 - b. il n'est pas nécessaire qu'une bille touche une bande
 - c. toutes les autres règles sont en application.
2. Toute « bille-objet », exceptée la « 10 », blousée lors d'un « push-out » reste empochée. Si la « 10 » est blousée, elle est replacée sur le spot inférieur.
 3. Le joueur désirant procéder à un « push-out » doit le préciser clairement et préalablement à son adversaire. Ce dernier doit connaître l'intention du joueur avant que celui-ci ne puisse jouer le « push-out ».
 4. Après un « push-out » légal, la reprise du joueur s'achève. L'adversaire peut alors:
 - a. accepter la table dans cette configuration et jouer;
 - b. demander au joueur auteur du « push-out » de revenir à la table et de jouer.
 5. Il n'est pas possible de jouer un « *push-out* » si le joueur a bille en main après la casse.

Article 1.6.05 - Dérroulement de la partie

1. Après la casse (et, s'il y a lieu, un « push-out ») le jeu se poursuit selon les règles suivantes :

- a. La bille numériquement la plus faible sur la table doit être la première « bille-objet » contactée par la « Blanche » sous peine de commettre une faute
- b. Si le joueur empoche légalement une bille, sa reprise se poursuit
- c. La bille numérotée « 10 » est replacée sur le spot inférieur si elle est empochée suite à un coup illégal ou si elle est éjectée hors des limites de la table
Les autres billes éjectées ou illégalement empochées ne sont pas remises en jeu.

2. A chaque fois qu'un joueur tente d'empocher une bille (excepté lors de la casse), il doit annoncer son coup, la bille jouée et la poche choisie si elles ne sont pas évidentes. Les détails du coup, comme les bandes touchées ou les autres billes carambolées ou empochées ne sont pas nécessaires.
Pour qu'un coup annoncé soit valable, l'adversaire ou un arbitre doit être en mesure de déterminer si le coup effectivement réalisé était bien celui tenté. En cas de possibles confusions, comme des empoches en bande, combinaisons, carambolages ou coups similaires, le joueur doit indiquer la « bille-objet » et la poche. L'adversaire et/ou un arbitre peuvent demander un contrôle visuel de la phase de jeu litigieuse dans le cas où ils douteraient de la faisabilité du coup tenté.
3. Si le joueur empoche la bille numériquement la plus faible sans l'annoncer, la main passe et son adversaire a le choix de jouer le coup suivant ou de redonner la main au joueur précédent.

4. Durant sa reprise, le joueur doit continuer à jouer aussi longtemps qu'il empoche légalement à chaque coup une bille. S'il n'empoche pas légalement de bille ou s'il commet une faute, sa reprise s'achève et son adversaire doit revenir à la table pour jouer.

5. La partie est gagnée par le joueur qui légalement empoche la bille numérotée « 10 ».

Article 1.6.06 - Fautes

Si le joueur à la table commet une faute, la main passe à son adversaire. Ce dernier dispose d'une bille en main qu'il peut disposer sur l'ensemble de la surface de jeu.

Les fautes suivantes sont considérées comme classiques:

1. Bille Blanche empochée ou éjectée hors de la surface de la table ;
2. Mauvaise bille touchée en premier. La « bille-objet » devant être contactée en premier par la "Blanche" est celle numériquement la moins élevée encore présente sur la table ;
3. Absence de bande après contact avec la bille numériquement la moins élevée ;
4. Aucun pied ne touchant le sol ;
5. Bille éjectée en dehors de la surface de jeu. La seule "bille-objet" éjectée devant être replacée est la "10" ;
6. Bille touchée par autre chose que le procédé ;
7. Double contact sur billes "gelées";
8. Bille poussée et non frappée ;
9. Bille encore en mouvement lors d'un coup ;
10. Bille « Blanche » placée à une mauvaise position ;
11. Queue de jeu, de casse ou de jump posée sur la table afin de s'en servir d'élément de visée ;
12. Jouer durant la reprise de son adversaire ;
13. Prise de temps excessive pour jouer.

Si un joueur commet trois fautes consécutivement lors d'une même manche, il perd la manche. Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou un arbitre doit avertir le joueur fautif qu'il a déjà commis deux fautes. Cette notification doit être non équivoque et intelligible pour le joueur concerné.

Si l'avertissement n'est pas notifié et qu'une troisième faute consécutive est commise :

- a. cette faute ne sera pas considérée comme une troisième faute consécutive;
- b. le joueur fautif ne perdra pas la partie;
- c. le compte des fautes consécutives demeurera à deux

**Ce mode de jeu est uniquement réservé au Circuit National et au
Championnat de France Masters.**