

RÈGLEMENT OFFICIEL DU COURABILLARD

Version à jour au 1^{er} août 2014. Le présent règlement est valable pour toutes les parties de courabillard jouées dans le monde. Il ne pourra être modifié qu'avec l'accord unanime des couradins supérieurs.

Chapitre 1) La table de jeu

Le courabillard se pratique sur un courabillard. Il s'agit d'une table de billard dont la longueur doit être inférieure à 286 centimètres. A l'exception de cette limite, il n'existe pas de dimension réglementaire pour le courabillard. La longueur de la table de jeu doit toutefois être égale à deux fois sa largeur. La surface de jeu constitue ainsi un double carré parfait. La table est percée de trous dans chacun des quatre coins ainsi qu'au centre de sa longueur. Les trous ont un diamètre minimum du diamètre d'une bille augmenté d'un centimètre et maximum de 9 centimètres. Une ligne médiane partageant le courabillard en deux camps dans le sens de la longueur est tracée. Dans chaque camp, une ligne d'engagement située à mi-distance entre la bande de fond et la ligne médiane est tracée. Cinq points sont tracés sur ces lignes d'engagement, de manière à déterminer six sections de longueur identiques. Ce sont les points d'engagement. Enfin, une ligne diagonale est tracée devant chacun des quatre coins. Cette ligne part d'un point représentant un quart de la distance entre la bande de fond et la ligne médiane pour arriver à un point situé à un quart de la distance entre l'angle et l'angle le plus proche. Les quatre zones ainsi délimitées sont appelées zone d'angle. La zone située entre la bande de fond et la ligne d'engagement et excluant les zones d'angle est la zone d'engagement.

Schéma A:

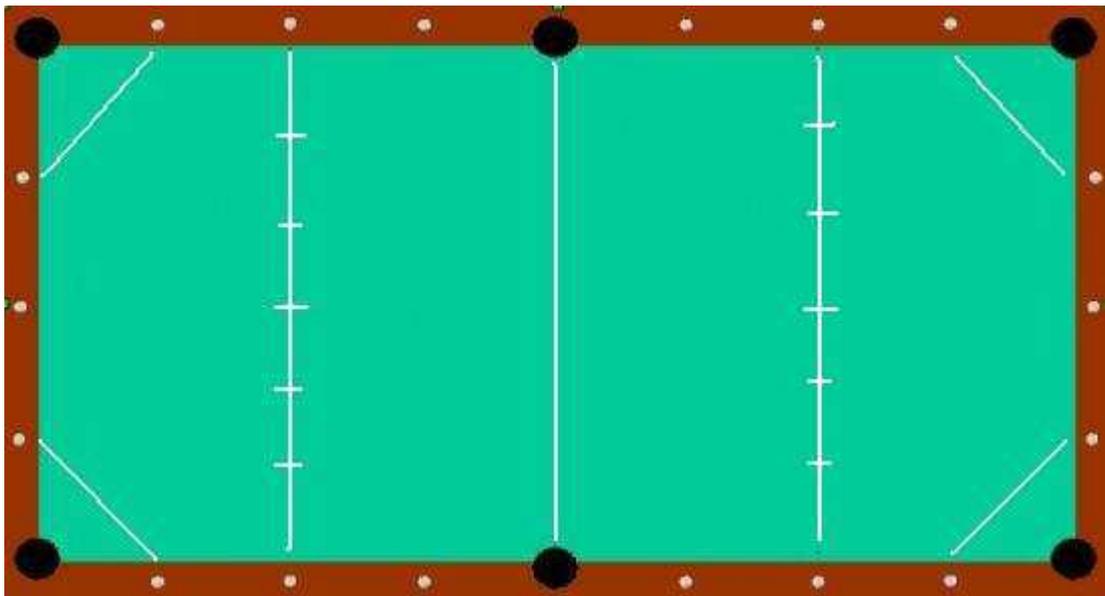


Schéma B:

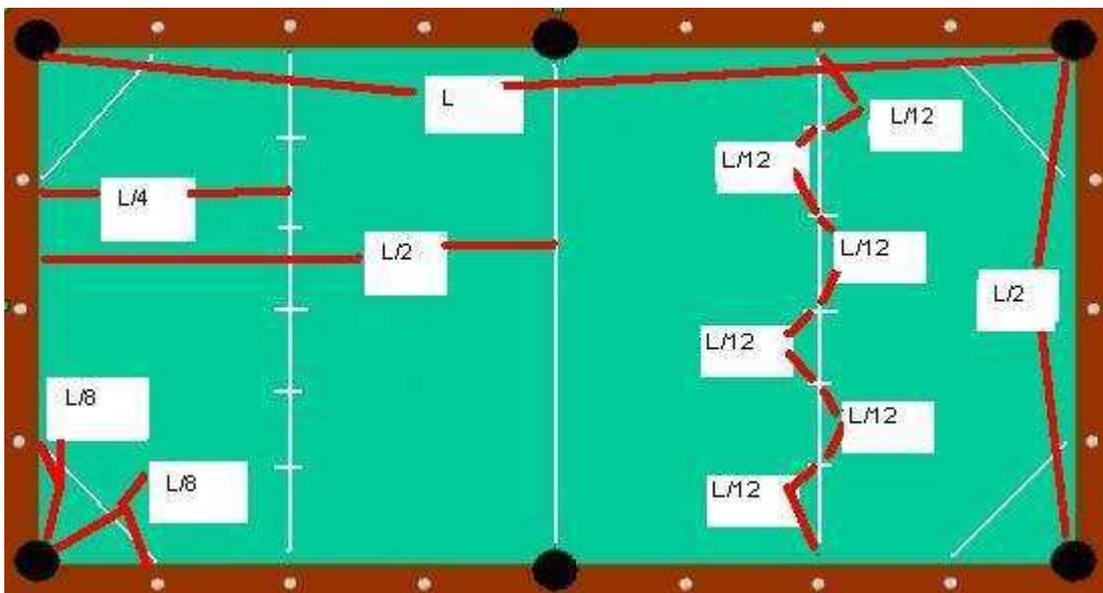


Schéma C:

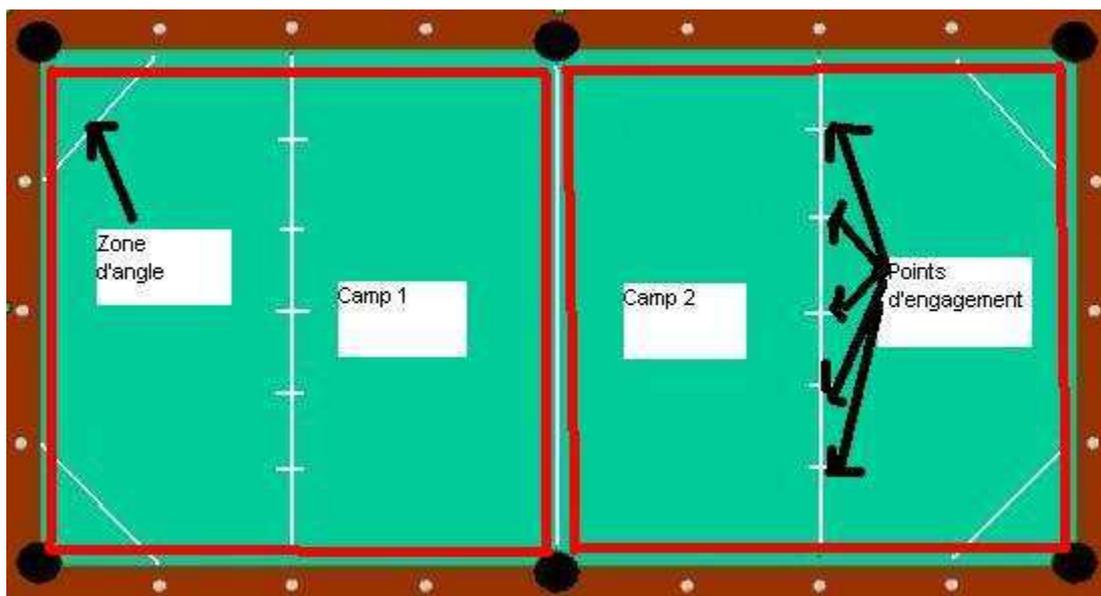
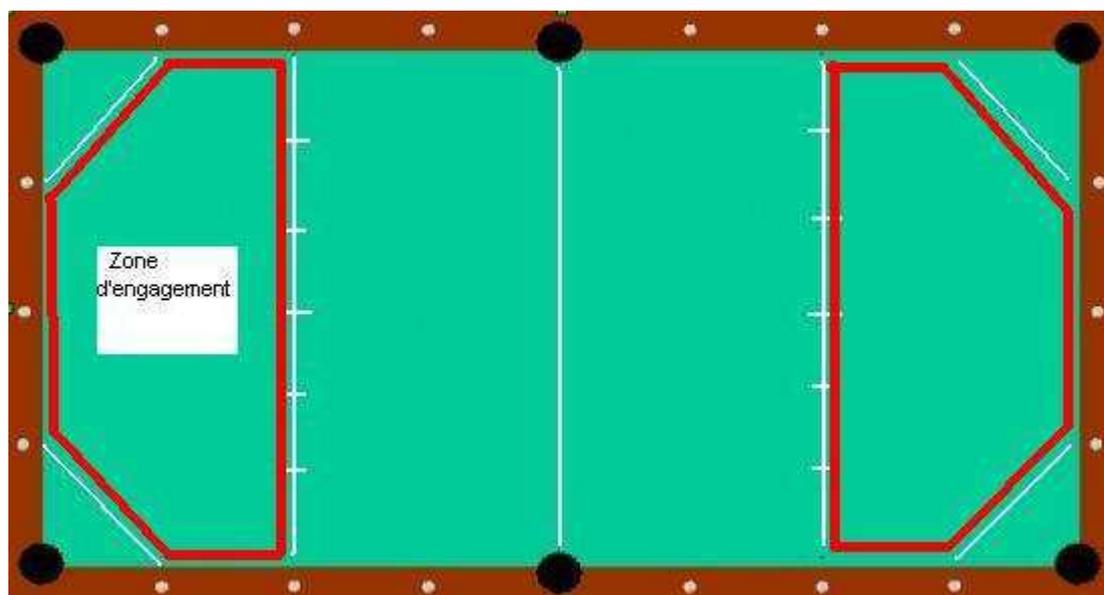


Schéma D:



Chapitre 2) Les billes

Le courabillard se joue avec 10 billes. Cinq sont pleines et cinq sont cerclées. La bille mesure au maximum 60 millimètres de diamètre. Au début d'une manche, les billes d'un même groupe sont placées sur la même ligne d'engagement, chacune sur un point d'engagement. Lorsqu'une bille est perturbée par un élément extérieur (couradin, spectateur ou autre...), elle restera à sa position et le jeu reprendra après un signal de reprise du jeu donné par le couradin donné conformément au chapitre 7.

Chapitre 3) Nombre de joueurs

Le courabillard se joue à un contre un. Les billes situées dans le camp du joueur au coup d'envoi sont les billes de son groupe. Un joueur joue avec le groupe des billes pleines, l'autre joueur avec le groupe des billes cerclées.

Chapitre 4) Couraqueues

Chaque joueur est équipé d'une couraqueue avec laquelle il poussera ses billes. Il est interdit de changer de couraqueue dans le match. Le bout rond et plat de la couraqueue destiné à jouer une bille est appelé procédé. Le diamètre du procédé ne peut excéder 22 millimètres. La longueur de la couraqueue est libre, de même que sa matière. Le joueur doit toujours être en contact avec une partie de son corps ou des vêtements qu'il porte avec sa couraqueue au cours d'une manche. La couraqueue ne doit jamais toucher le courabillard durant le jeu.

Chapitre 5) Le couradin

La partie de courabillard est arbitrée par un ou deux couradins. Il donne le signal du coup d'envoi, du penalty ou de la reprise de la partie après toute interruption en frappant la surface de jeu avec la paume ou les doigts de sa main droite. La peau du couradin doit physiquement être en contact avec la surface de jeu du courabillard pour que le signal soit valide.

Le couradin veille à l'application de tous les points du présent règlement. Les décisions du couradin sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel. Cela n'empêche pas un joueur de critiquer ses décisions, mais en tout état de cause, le couradin ne reviendra pas sur ses choix. Cependant, sous réserve que le jeu n'ait pas repris, le couradin peut revenir sur une décision qu'il vient de prendre s'il réalise que celle-ci est incorrecte. Il est le seul habilité à suspendre ou à arrêter définitivement un match. Un match commencé peut être définitivement arrêté en cas de circonstance particulière et grave (intempéries, bagarres ...). L'utilisation de la vidéo est autorisée pour aider les couradins. Le couradin applique strictement le règlement. Il est seul juge des faits de jeu. En cas de litige sur les questions de droit, le couradin interprète le règlement en recherchant la volonté des couradins supérieurs. Le couradin est neutre; il ne doit pas particulièrement favoriser tel ou tel autre joueur au cours de la partie. Tout joueur peut interroger le couradin, notamment sur la position d'une bille. Lorsqu'un couradin désigne qu'une bille est dans un camp précis, sa réponse l'engage jusqu'au prochain mouvement de cette bille. Lorsqu'un couradin est sollicité par un joueur pour désigner de camp de position d'une bille, le jeu continue normalement, sans qu'un nouveau signal du couradin ne soit nécessaire.

Chapitre 6) Durée de la partie.

La partie de courabillard se joue au meilleur de cinq manches. Le premier joueur à gagner trois manches gagne la partie qui se termine sans jouer les éventuelles manches restantes. Une manche peut être gagnée de cinq manières :

a) Une manche est gagnée lorsqu'un joueur a mis toutes les billes de son groupe (pleines ou cerclées) dans un des deux trous adverses, sans qu'il lui reste de billes de son groupe sur la table, dans un de ses deux trous, un trou central ou hors du courabillard.

b) Une manche est immédiatement perdue pour un joueur lorsque ce joueur est surpris par son adversaire en sortant une ou plusieurs billes du groupe adverse d'une de ses deux poches dans le but de la replacer sur le tapis de jeu, dans une poche centrale, ou une des deux poches de son adversaire ou en tout autre endroit. Le joueur sollicitant le gain de la manche doit constater personnellement la tenue de la bille par son adversaire. Si ce joueur se trompe (le joueur n'a pas de bille en main ou a une de ses propres billes en main) c'est lui qui perd immédiatement la manche. La règle n'est pas appliquée lorsqu'une bille précédemment empochée dépasse sur la surface de jeu, rendant impossible un nouvel empochage. La bille est alors enlevée, et définitivement écartée de l'aire de jeu.

c) Une manche est immédiatement perdue pour un joueur qui sort une ou plusieurs billes du groupe adverse d'une de ses deux poches et les replace sur la table de jeu ou en dehors de la table de jeu. Il n'est en effet possible de ne replacer des billes précédemment empochées que dans une des deux poches centrales ou un des deux poches du joueur adverse.

d) Si un joueur n'a plus de bille sur la table sans avoir rentrée toutes ses billes dans un des deux trous adverses (soit qu'il lui en reste dans un de ses deux trous, dans un trou central ou qu'elle ait été éjectée de la table de jeu), il perd immédiatement la manche. Cette règle est d'application même si son adversaire a lui-même des billes hors-jeu, dès lors qu'il en possède au moins une sur la table. Cette règle n'est pas appliquée si la bille en question était en jeu au moment où le joueur a joué sa dernière bille (par exemple si c'est la bille qui vient d'être empochée qui a éjecté la seule autre bille restant). Dans ce cas le joueur est autorisé à remettre la bille en question en jeu dans sa zone d'engagement.

e) Une manche est enfin perdue immédiatement lorsqu'un joueur commet sa cinquième faute au cours de la même manche. Les fautes commises avant le coup d'envoi de la manche, ainsi que les fautes commises par un défenseur lors d'un penalty n'entrent pas dans ce quota. Cette règle est d'application même l'adversaire a lui-même des billes hors du jeu au moment où est commise la cinquième faute. Le compteur est remis à 0 à l'issue de chaque manche pour les deux joueurs.

Lorsqu'une manche se termine, quelle que soit l'une des cinq manières, sans que le joueur adverse n'ait empoché la moindre bille de son groupe dans une des deux poches du joueur qui vient de gagner la manche, il s'agit d'une couraclée : le joueur qui gagne la manche remporte immédiatement la partie, quel que soit le score à cet instant. Si le joueur avait empoché une ou des billes qui ont été sorties par son adversaire et replacées dans une des deux poches centrales ou dans une des deux poches du camp de ce joueur, les billes en question ne sont plus considérées comme empochées pour l'application du présent alinéa.

Les joueurs changent de côté entre chaque manche. Pour l'application des fautes, une manche est considérée comme commencée dès la fin de la mise en place des 10 billes sur le courabillard en vue de procéder à l'engagement.

Chapitre 7) Coup d'envoi et interruptions du jeu.

Le placement des joueurs, ainsi que leur groupe de billes sont tirés au sort. Au début de chaque manche, les billes seront placées chacune sur un point d'engagement. Les billes cerclées d'un côté du courabillard, les pleines de l'autre. La partie sera commencée dès que le couradin (ou un des couradins s'ils sont deux) aura donné le signal d'engagement, en tapant la surface de jeu des doigts ou de la paume de sa main droite. La peau du couradin doit physiquement être en contact avec la surface de jeu du courabillard pour que le signal d'engagement soit valide.

Après chaque interruption inopinée de la manche, ainsi que pour donner le signal d'exécution d'un penalty, la partie reprendra dès que le couradin (ou un des couradins s'ils sont deux) aura donné le signal de reprise de partie en tapant la surface de jeu des doigts ou de la paume de sa main droite. La peau du couradin doit physiquement être en contact avec la surface de jeu du courabillard pour que le signal de reprise du jeu soit valide.

Lorsqu'un penalty est accordé, la partie reprendra dès que le couradin (ou un des couradins s'ils sont deux) aura donné le signal de reprise de partie en tapant la surface de jeu des doigts ou de la paume de sa main droite. La peau du couradin doit physiquement être en contact avec la surface de jeu du courabillard pour que le signal d'engagement du penalty soit valide. Le couradin doit attendre que les deux joueurs soient prêts pour donner ce signal afin que le penalty se déroule dans un climat serein.

Chapitre 8) Bille empochée

Une bille d'un groupe est empochée lorsqu'elle est envoyée dans un de deux trous adverses sans qu'une faute ait été commise par le joueur propriétaire de la bille. Le premier joueur à avoir empoché toutes ses billes conformément aux prescriptions du chapitre 6 remporte la manche.

Lorsqu'une bille est empochée irrégulièrement (faute commise au préalable par le joueur propriétaire de la bille), le joueur à qui appartient cette bille est autorisé à la reprendre et à la replacer dans sa zone d'engagement.

Il est possible à un joueur de tenter de tromper son adversaire en sortant une ou plusieurs billes du groupe adverse précédemment empochées d'une de ses deux poches et de la replacer dans une poche centrale, ou une des deux poches de son adversaire. Si toutefois un joueur est surpris par son adversaire à réaliser cette manœuvre, cette infraction grave entraîne la perte de la manche pour le joueur qui a tenté de sortir la bille. La même sanction s'applique si le joueur replace la bille en question sur la table de jeu ou en dehors de la table de jeu.

Si le joueur ne se rend pas compte de la duperie dont il a été l'objet, l'empochage est annulé et la bille est considérée comme hors du jeu. Le joueur conserve la possibilité de récupérer la/les billes en question jusqu'au moment de jouer son dernier coup avant le dernier empochage. Elle(s) sera (ont) alors remis(es) en jeu dans la zone d'engagement. Si le joueur ne se rend pas compte de cet état des faits et empoché sa dernière bille, il perd la manche, dans les conditions du chapitre 6.

Lorsqu'une bille dépasse sur la surface de jeu, rendant impossible un nouvel empochage, elle sera enlevée, et alors définitivement écartée de l'aire de jeu.

Chapitre 9) Fautes

Les joueurs jouent quand bon leur semble. N'importe quelle bille à l'arrêt dans le camp du joueur, qu'elle appartienne au groupe du joueur ou au groupe adverse, peut être jouée.

Une faute est commise lorsque :

- Un joueur joue une bille qui n'est pas dans son camp.
- Un joueur joue une bille en mouvement.
- Un joueur joue un coup sans qu'aucune bille ne passe la ligne de milieu de terrain, ou qu'une bille ne soit empochée dans un des six trous. Cette règle ne s'applique pas en cas de contre ou de tentative de contre. Le contre est une action visant en jouant une des billes à l'arrêt dans son camp à intercepter une bille envoyée directement ou indirectement par l'adversaire, pour empêcher un retour dans le camp, un empochage, ou pour toute autre raison tactique. Il nécessite que le coup se dirige vers la bille envoyée par l'adversaire en mouvement et que celle-ci provienne du camp adverse, ou ait été mise en mouvement par une bille jouée par l'adversaire.
- Un joueur touche une bille avec tout autre objet que le procédé de sa couraqueue.
- Un joueur touche une bille avec une partie de son corps ou de ses vêtements.
- Un joueur joue une bille avant le signal d'engagement ou de reprise de la partie donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7.
- Un joueur souffle sur une bille à l'arrêt.
- Un joueur souffle sur une bille située dans le camp adverse.
- Un joueur souffle plus d'une fois sur une bille en mouvement au cours d'une même manche.
- Un joueur n'est plus en contact, avec son corps ou les vêtements qu'il porte, avec sa couraqueue à un quelconque moment de la manche.
- Un joueur touche le courabillard avec sa couraqueue durant le jeu. Cette règle ne s'applique pas lors d'un arrêt de jeu, par exemple avant l'exécution d'un penalty.
- Un joueur lâche une bille non à l'arrêt en la remettant en place.
- Un joueur place une bille de manière incorrecte. La faute est commise dès que le joueur lâche la bille sur une position incorrecte.
- Un joueur touche plus d'une fois une bille adverse hors du jeu avant qu'elle n'ait été remise en jeu.
- Un joueur joue sans que son corps soit en contact avec le sol.
- Un joueur masque volontairement un des six trous à son adversaire.
- Un joueur touche deux billes en même temps.
- Un joueur passe dans le camp adverse, exception faite pour aller récupérer une bille hors du jeu et à condition de ne pas gêner son adversaire.
- Un joueur insulte une personne (adversaire, spectateur, couradin...), sauf si l'insulte est inédite et particulièrement subtile, compte tenu des origines, du sexe, de la situation de famille, de l'apparence physique, du patronyme, de l'état de santé, du handicap, des mœurs, de l'orientation sexuelle, de l'âge, des opinions ou activités politiques et syndicales, de l'appartenance ou la non-appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée.
- Un joueur s'adresse à son adversaire par son nom ou son prénom.
- Un joueur remercie son adversaire, le félicite ou est poli d'une toute autre manière avec lui, plus d'une fois par manche.
- Un joueur emploie le terme « billard » ; « queue » ; ou « arbitre » en cours de partie au lieu des dénominations correctes « courabillard » ; « couraqueue » ou « couradin ».
- Un joueur joue un quatrième coup sur une bille alors que l'adversaire n'en a pas dans son camp et sans qu'aucune bille ne se soit arrêtée entre temps dans le camp adverse, ou qu'une bille du groupe du joueur qui n'a plus de bille dans son camp n'ait été mise hors du jeu, selon les conditions du chapitre 12.

- Un joueur déplace ou fait bouger le courabillard.
- Un joueur joue un coup alors qu'une faute a été annoncée, ou que d'une manière générale le jeu est à l'arrêt.

Une faute peut être commise dès la fin de la mise en place des 10 billes pour procéder à l'engagement d'une manche et jusqu'à la fin de la manche.

Si une faute est commise dans la zone d'angle et empêche l'empochage d'une bille adverse, la bille en question est considérée comme empochée. Dans ce cas, la bille est acquise au joueur, est retirée du jeu et le penalty n'est pas accordé. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin.

Si une faute est commise par un joueur qui n'avait aucune bille dans son camp au moment où a été jouée la dernière bille, il sera également accordé un empochage pour l'adversaire. L'adversaire choisit une des billes de son groupe, qui est acquise au joueur, est retirée du jeu et le penalty n'est pas accordé. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin.

Dans les autres cas, ces fautes sont sanctionnées d'un penalty pour l'adversaire.

Si une faute est commise avant le début de la manche, la manche commencera par un penalty. Toutefois dans ce cas particulier, le joueur qui a commis la faute ne sera pas autorisé à défendre, selon les conditions du chapitre 10. La faute ne donnera pas lieu à comptabilisation dans le quota des cinq fautes autorisées par manche et par joueur.

Dès que la faute est constatée, le jeu s'arrête. Les joueurs ne peuvent plus jouer de coup sous peine d'une nouvelle faute. Les éventuelles billes en mouvements ne peuvent être touchées par le joueur qui vient de commettre la faute. Son adversaire est autorisé lui à arrêter à la main ou à la couraqueue toute bille en mouvement. Les billes restent en place à l'endroit de leur arrêt. Dans le cas où le joueur qui a commis une faute touche une bille en mouvement, son adversaire placera la bille en question où bon lui semble sur la table de jeu. Si toutefois il s'agit d'une bille du groupe du joueur qui bénéficie de la faute, qui est arrêtée dans la zone d'angle et allait être empochée, la bille en question est considérée comme empochée. Dans ce cas, la bille est acquise au joueur, et est retirée du jeu.

Si le joueur qui a commis une faute empoché une bille de son groupe sur le même coup, postérieurement à la faute, la bille n'est pas acquise. Le joueur qui a commis la faute conserve toutefois la possibilité de replacer la bille en question dans sa zone d'engagement. Les billes du joueur adverse empochées sur le même coup, postérieurement à la faute sont elles acquises pour le joueur qui bénéficie de la faute.

Lorsqu'un joueur commet cinq fautes au cours de la même manche, il perd immédiatement celle-ci dans les conditions du chapitre 6. Les fautes commises avant le coup d'envoi de la manche n'entrent pas dans ce quota. Par ailleurs les fautes commises par un défenseur durant l'exécution d'un penalty entraînant un empochage automatique n'entrent pas dans ce quota. Le compteur est remis à zéro à l'issue de chaque manche pour les deux joueurs.

Chapitre 10) Penalty

Un penalty est accordé pour le joueur dont l'adversaire a commis une faute, sans que celle-ci n'ait donné lieu à l'empochage automatique d'une bille, selon les prescriptions du chapitre 9.

L'exécution des penaltys suit systématiquement le schéma suivant :

- a) Lors d'un penalty, le joueur qui en bénéficie nomme une des billes de son groupe qu'il jouera au signal de l'arbitre.
- b) Après ce choix, les deux joueurs peuvent placer les éventuelles billes de leur groupe qui seraient hors du jeu dans leur zone d'engagement.
- c) Le joueur qui a commis la faute désigne ensuite une de billes de son propre groupe qui se trouve dans son camp qui lui permettra de défendre. Cette possibilité ne lui est toutefois pas offerte si une faute a été commise avant le coup d'envoi de la manche. Si le joueur qui a commis la faute ne possède pas de bille de son propre groupe dans son camp, il n'est pas autorisé à défendre.
- d) Le joueur qui bénéficie du penalty place alors la bille qu'il aura désignée au a) où bon lui semble dans son camp.

Si une faute est commise durant cette séquence par un défenseur, la séquence s'arrête et il sera accordé un empochage pour l'adversaire. Le joueur qui bénéficie du penalty choisit une des billes de son groupe (Note : pas nécessairement celle qu'il avait désignée au a)), qui est acquise au joueur, et retirée du jeu. Le penalty n'est pas joué. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin selon les conditions du chapitre 7, ou par le coup d'envoi donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7 si le penalty avait été accordé avant le coup d'envoi. Cette nouvelle faute du défenseur n'est pas comptabilisée dans le quota des cinq fautes du défenseur, la faute initiale ayant déjà donné lieu à comptabilisation.

Si une faute est commise durant cette séquence par l'attaquant, la séquence s'arrête, les billes restent à leurs places et le penalty est annulé et inversé : c'est l'adversaire qui dispose d'un penalty. Une faute est comptabilisée pour le quota des cinq fautes de l'attaquant.

Dans le cas d'un penalty accordé avant le coup d'envoi, le signal de jeu sur le penalty sera donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7. Le joueur qui tire le penalty doit jouer la bille qu'il a désignée, qu'il peut toutefois placer librement. Le défenseur ne peut défendre ou jouer une bille quelconque. Les billes restent en place après l'exécution du penalty, et le couradin procède alors à l'exécution classique du coup d'envoi dans les conditions du chapitre 7.

Dans le cas d'un penalty accordé après le coup d'envoi, le signal de jeu sur le penalty sera donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7. Le joueur qui tire le penalty doit jouer la bille qu'il a désignée. Le défenseur peut tenter de contrer la bille jouée mais uniquement avec la bille précédemment désignée. Le défenseur conserve toutefois la possibilité de jouer cette bille dans n'importe quelle direction, sans chercher à contrer. En tout état de cause, le défenseur n'est pas autorisé à jouer son premier coup suivant le penalty sur une bille autre que celle qu'il a désignée au c) et ne peut jouer avant que l'attaquant ait joué sa bille. Si le défenseur ne possédait pas de bille de son propre groupe dans son camp, il peut jouer normalement n'importe quelle bille après l'exécution du penalty, mais n'est pas autorisé à contrer. Le jeu continue immédiatement après le penalty, sans qu'un nouveau signal du couradin ne soit nécessaire.

En cas de faute du défenseur sur un penalty (mauvaise bille jouée en premier, contre sur un penalty accordé avant le coup d'envoi, désignation d'une bille du groupe adverse, bille jouée avant l'attaquant...), il sera accordé un empochage pour l'adversaire. Le joueur qui bénéficie du penalty choisit une des billes de son groupe (Note : pas nécessairement celle qu'il avait désignée au a)), qui est acquise au joueur, et retirée du jeu. Le penalty n'est pas joué ou rejoué. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin selon les conditions du chapitre 7, ou par le coup d'envoi donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7 si le penalty avait été accordé avant le coup d'envoi. Cette nouvelle faute du défenseur n'est pas comptabilisée dans le quota des cinq fautes du défenseur, la faute initiale ayant déjà donnée lieu à comptabilisation.

En cas de faute de l'attaquant, le penalty est annulé et inversé : c'est l'adversaire qui dispose d'un penalty. Une faute est comptabilisée pour le quota des cinq fautes de l'attaquant.

Chapitre 11) Bille hors du jeu

Lorsqu'une bille est éjectée hors de la table de jeu, qu'elle est empochée dans la poche centrale, ou qu'elle est empochée par un des joueurs dans ses propres poches, le jeu continue. Le joueur qui vient de mettre sa bille hors du jeu la replace lorsqu'il le souhaite dans la zone d'engagement. Lorsque qu'une bille est hors du courabillard l'adversaire est autorisé à la toucher mais une seule fois, sous sanction d'un penalty. La bille est considérée comme remise en jeu dès lors qu'elle quitte la main du joueur: elle ne peut dès lors plus être déplacée sous peine d'un penalty. Le joueur qui remet la bille en jeu doit impérativement la lâcher à l'arrêt. Si la bille est en mouvement au moment où elle quitte sa main, un penalty est accordé. Si une bille hors du jeu est placée de manière incorrecte, un penalty sera accordé pour l'adversaire.

Conformément au chapitre 6, si un joueur n'a plus de bille de son groupe en jeu alors qu'une au moins des billes de son groupe est hors du jeu (à moins qu'elle vienne d'être mise hors-jeu après le dernier coup joué selon les conditions du chapitre 6), il perd la manche.

Chapitre 12) Limite des trois coups

Lorsqu'un joueur n'a plus de bille à l'arrêt dans son camp et de bille de son groupe hors du jeu, son adversaire n'est pas autorisé à jouer plus de trois coups, sans qu'une bille ne se soit arrêtée dans le camp du joueur qui n'a plus de bille. Le décompte des trois commence dès que le joueur a joué la dernière bille à l'arrêt dans son camp et que celle-ci est sortie de son camp. Il continue y compris si son adversaire empoche une bille de son groupe. Il s'arrête et reprend à zéro si une bille quelconque s'arrête dans le camp du joueur qui n'a plus de bille, ou si une bille du groupe de ce joueur qui n'a plus de bille est éjectée hors de la table de jeu ou est empochée dans un de ses deux trous ou une poche centrale de sorte qu'elle puisse être remise en jeu en zone d'engagement conformément au chapitre 11.

Si cet état des faits se produit; le joueur qui vient de jouer un troisième coup sur une bille, immédiatement après l'arrêt de toutes les billes liées à ce coup, doit laisser son adversaire choisir une des billes de son groupe et la placer dans sa zone d'engagement. Le jeu reprendra après le signal de reprise du jeu donné par le couradin dans les conditions du chapitre 7. Si le joueur rejoue un quatrième coup sans que l'adversaire ait pu récupérer une des billes de son groupe, un penalty sera accordé pour cet adversaire.

Chapitre 13) Fair-play

Il n'existe pas au courabillard.

Chapitre 14) Disqualification

Le fait que les joueurs de courabillard ne soient pas incités à être fair-play les uns envers les autres repose sur un principe de vice subtil et n'autorise pas pour autant les brutalités physiques. En conséquence, une disqualification entraînant la perte du match ainsi qu'une suspension de courabillard sera prononcée contre le joueur qui :

- donne ou essaye de donner un coup (de pied, de poing, de tête, de couraqueue...) à une autre personne (adversaire, couradin, spectateur) ;
- fait ou essaye de faire un croche-pied une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- saute sur une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- charge une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- frappe ou essaye de frapper une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- bouscule une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- tient une autre personne (adversaire, couradin, spectateur) ;
- crache sur une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- blesse physiquement une autre personne (adversaire, couradin, spectateur)
- lance quelque chose sur une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- ou de manière générale exerce une brutalité envers un acteur quelconque du courabillard ou sur le courabillard lui-même.

Contrairement aux fautes, ces faits graves seront sanctionnés y compris s'ils sont commis entre les manches.

Chapitre 15) Application du règlement

Le présent règlement est valable pour toutes les parties de courabillard jouées dans le monde. Il ne pourra être modifié qu'avec l'accord unanime des couradins supérieurs.

