



B

RÈGLES DE JEU

B/7

5-QUILLES

5-QUILLES

DEFINITION

1. Le but du jeu consiste à réussir le nombre de points défini par la CEB. Le sportif qui arrive en premier à la distance prévue gagne la partie. Si au dernier coup, la distance est dépassée, le nombre de points est réduit jusqu'à la distance définie.
Le sportif doit toucher directement ou par une bande(s) la bille de l'adversaire.
Des points peuvent être réalisés, si:
 - a) la bille de l'adversaire fait tomber des quilles
 - b) la bille rouge fait tomber des quilles
 - c) la bille de l'adversaire touche la bille rouge
 - d) la bille de jeu, après avoir touché la bille adverse, touche également la bille rouge.
2. Les sportifs jouent alternativement, coup après coup.
3. Si le coup est conforme aux règles et des points sont réalisés, le sportif reçoit des points positifs.
Si le coup était conforme aux règles mais aucun point n'a été réalisé, le sportif ne reçoit aucun point.
Si le sportif a commis une faute, il reçoit des points négatifs, qui sont mis au compte de son adversaire comme points positifs.

TABLE DES MATIÈRES

Article n° Page n°

CHAPITRE 1 - QUILLES

Quilles	1001	3
Repérage des mouches et lignes de positions	1002	3

CHAPITRE 2 – BUT DU JEU – LA PARTIE

But du jeu	2001	3
Attribution des points	2002	3-4
Position de départ, bille de jeu	2003	4
Fin de partie, points de partie et de manche	2004	4-5

CHAPITRE 3 – PRESCRIPTIONS PARTICULIÈRES

Billes en contact	3001	5
Billes sautant hors du billard	3002	5
Renversement des quilles	3003	5-6
Bille libre	3004	6
Zone des pieds	3005	6
Indication de la bille de jeu	3006	6
Place du sportif	3007	6
Repères sur le billard	3008	6
Limite de temps pour exécuter un tir	3009	6

CHAPITRE 4 – LES FAUTES

Les fautes	4001	7
Les fautes non imputables au sportif	4002	7

Le château des quilles	schéma G des règles européennes de jeu B/8
Repérage des mouches	schéma G des règles européennes de jeu B/8
Repérage des lignes	schéma G des règles européennes de jeu B/8
La quille	schéma H des règles européennes de jeu B/8
Saut de la bille de jeu	schéma H des règles européennes de jeu B/8

CHAPITRE 1

MATÉRIEL DE JEU

Article 1001 - QUILLES

Les quilles, au nombre de cinq, doivent être confectionnées avec une matière et dans les couleurs admises par la CEB. Elles peuvent être soit d'une couleur unique ou quatre de ces quilles peuvent être d'une teinte et celle placée au milieu d'une autre teinte.

Les quilles ont une hauteur de 25 mm. Elles sont sphériques, avec un diamètre de 6 mm à la tête, de 10 mm à l'endroit le plus large de la partie inférieure et de 7 mm à la base. (voir schéma H des Règles Européennes de Jeu B/8)

Artikel 1002 – PLACEMENT DES MARQUAGES

1. Le marquage par apposition d'un matériel quelconque n'est pas autorisé.
2. Les emplacements des mouches et lignes de position sont indiqués au schéma G des règles de jeu (B/8).

CHAPITRE 2

BUT DU JEU - LA PARTIE

Article 2001 – BUT DU JEU

1. Le but du jeu consiste à atteindre le nombre de points fixé par la CEB. Le sportif atteignant le premier la distance fixée remporte la partie. Si lors du dernier coup cette limite est dépassée, le nombre total des points est ramené à cette limite.
La limite à atteindre peut être soit une distance unique, soit plusieurs manches, en nombre impairs.
2. Les sportifs jouent alternativement, coup par coup.
3. Les sportifs reçoivent des points positifs lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés. Aucun point n'est attribué en cas d'exécution correcte du coup, sans réalisation de point. Le sportif commettant une faute est frappé de points de faute, lesquels sont autant de points positifs attribués à son adversaire.
4. Le coup est régulier et rapporte des points positifs à son exécutant:
 - a. lorsque la bille de jeu touche la seconde bille blanche et l'envoie dans les quilles;
 - b. lorsque la bille de jeu touche la seconde bille blanche, puis la bille rouge et envoie dans les quilles la seconde bille blanche et/ou la bille rouge;
 - c. lorsque la bille de jeu touche la seconde bille de l'adversaire, laquelle touche ensuite la bille rouge et que va/vont dans les quilles la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge;
 - d. lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire, puis la bille rouge, laquelle est également touchée par la bille de l'adversaire et que va/vont dans les quilles la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge;
 - e. lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire puis la bille rouge;
 - f. lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire et que celle-ci touche ensuite la bille rouge;
 - g. lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire puis la bille rouge, et que dans le même coup la bille de l'adversaire touche également la bille rouge.
5. Le coup est régulier mais ne procure aucun point, lorsque dans l'exécution de son coup le sportif ne touche que la bille de l'adversaire et que cette dernière ne touche ni les quilles ni la bille rouge.
6. Le coup n'est pas régulier et entraîne des points de fautes à son exécutant, qui sont autant de points positifs attribués à l'adversaire:
 - a. s'il ne touche pas la bille de l'adversaire;
 - b. si avant de toucher la bille de l'adversaire, il touche la bille rouge et/ou fait tomber une ou plusieurs quilles;
 - c. si après avoir touché la bille de l'adversaire, sa bille fait également tomber des quilles, cela même si la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge font également tomber des quilles;
 - d. s'il joue avec la fausse bille
 - e. s'il commet l'une ou l'autre des fautes citées au chapitre correspondant, que des points positifs aient également été réalisés ou non lors du coup concerné.

Article 2002 – ATTRIBUTION DES POINTS

1. La valeur des points de quilles est la suivante:
 - a. les quilles latérales valent chacune 2 points;
 - b. la quille centrale vaut 4 points;
 - c. la quille centrale abattue seule, que le château de quilles soit complet ou non, vaut 10 points.
2. La valeur des points de carambolage est la suivante:
 - le carambolage de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire puis sur la bille rouge vaut 4 points

- le carambolage par “casin” (lorsque la bille de jeu après avoir touché la bille de l’adversaire l’envoie sur la bille rouge), vaut 3 points.

Seule la première réalisation d’une des dispositions ci-dessus est prise en considération pour l’attribution du nombre de points de carambolages.

3. Les points de quilles et de carambolage sont additionnés pour avoir le total des points réalisés dans un même coup.
4. La valeur des points de faute est indiquée au chapitre correspondant.
5. Si dans un même coup des points positifs et des points de faute sont réalisés, le total de tous les points obtenus est attribué à l’adversaire.
6. Si l’arbitre déclare le coup valable et que des points positifs aient été réalisés ou non, il l’annonce conformément aux règles d’arbitrage.
Il procède par analogie en cas d’attribution de points de fautes, le nombre indiqué étant alors autant de points positifs en faveur de l’adversaire du sportif ayant commis la faute.

Article 2003 – POSITION DE DÉPART – BILLE DE JEU

1. Les billes sont placées par l’arbitre:
 - a. la bille blanche du sportif devant exécuter le coup de départ librement dans la partie inférieure du billard;
 - b. la seconde bille de l’adversaire, seconde bille blanche pointée ou de couleur, sur la mouche haute, près de la courte bande supérieure;
 - c. la bille rouge sur la mouche mi-haute, au milieu de la partie supérieure du billard.
(voir schéma G des REJ)
2. Le sportif devant effectuer le premier coup se sert de la bille blanche, qu’il place à son gré, en se servant uniquement de la queue, dans la partie inférieure du billard, aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
3. Après avoir défini l’emplacement de sa bille, le sportif doit la jouer de telle façon qu’elle aille toucher la bille de l’adversaire (blanche pointée ou de couleur).
4. Le sportif n’est pas autorisé à marquer des points dans l’exécution du coup de départ. Dans le cas où le sportif réalise des points (sans faute) au coup de départ, le coup est considéré comme valide mais les points seront crédités à l’adversaire sans “bille libre”.
5. Une fois le coup de départ joué, le sportif adverse continue la partie avec la seconde bille blanche pointée ou de couleur.
6. **Pour le coup de départ et le coup “bille libre” le ou les pieds du sportif qui touchent le sols doivent se trouver derrière la table de billard et à l’intérieur des prolongations théoriques verticales des bords extérieurs des deux grandes bandes (voir schéma G).**
7. Dans le cas d’une partie par manches, il y a alternance du sportif commençant la manche, cela sans distinction du nombre de manches à jouer.
8. Quel que soit le mécanisme de la partie, les sportifs conservent la même bille pour toute la durée de la partie.
9. Dans le cas où un sportif joue avec la mauvaise bille, sans que la faute ne soit constatée ni comptée par l’arbitre et qu’il en est de même pour l’adversaire, induit en erreur par le coup précédent, que cette situation se répète ou non, les points réalisés sont normalement pris en compte selon leur réalisation, jusqu’au moment de la découverte de l’erreur. A cet instant, avant l’exécution du tir suivant, l’arbitre procède à une inversion des billes sur le billard selon la position acquise, sans attribution de pénalité à l’un ou l’autre des sportifs.

Article 2004 – FIN DE PARTIE – POINTS DE PARTIE ET DE MANCHE

1. Une partie consiste en un certain nombre de points (distance de jeu) à effectuer, qui est fixée par la CEB.
2. Toute partie commencée doit être jouée jusqu’au dernier point. Une partie est terminée dès que l’arbitre a annoncé “bon” le dernier point, même si on constate après coup que le sportif n’a pas effectué le nombre de points requis.
3. Dans le cas d’une partie jouée par manches, les dispositions suivantes sont en outre applicables:
 - a. dès qu’un des sportifs a atteint le nombre de points fixé pour une manche, celle-ci est terminée et il en est le vainqueur;
 - b. dès qu’un sportif a remporté le nombre nécessaires de manches (2 dans une partie au meilleur de 3), il est déclaré vainqueur de la partie et celle-ci est aussitôt interrompue.
4. Dans le cas d’une partie au meilleur de trois manches, les points de partie et de manche sont attribués à la fin de la partie, comme suit:
 - a. 2 à 0 au vainqueur: 1 point de partie et 3 points de manche
au perdant: 0 point de partie et 0 point de manche
 - b. 2 à 1 au vainqueur: 1 point de partie et 2 points de manche
au perdant: 0 point de partie et 1 point de manche
5. Dans le cas d’une partie au meilleur de cinq manches, les points de partie et de manche sont attribués à la fin de la partie, comme suit:
 - a. 3 à 0 au vainqueur: 1 point de partie et 5 points de manche

		<u>au perdant:</u>	0 point de partie et 0 point de manche
b.	3 à 1	<u>au vainqueur:</u>	1 point de partie et 4 points de manche
		<u>au perdant:</u>	0 point de partie et 1 point de manche
c.	3 à 2	<u>au vainqueur:</u>	1 point de partie et 3 points de manche
		<u>au perdant:</u>	0 point de partie et 2 points de manche

CHAPITRE 3

PRESCRIPTIONS PARTICULIÈRES

Article 3001 – BILLES EN CONTACT

1. Lorsque la bille du sportif est en contact avec une des deux billes, ou avec les deux, le sportif n'a pas le droit de jouer directement sur cette ou ces billes.
2. Lorsque la bille du sportif est en contact avec une bande, le sportif n'a pas le droit de jouer directement sur cette bande.
3. Pour l'exécution des coups découlant des points 1. et 2. ci-dessus, le sportif doit jouer d'une manière détachée, bricole ou massé et de manière à ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.
4. Si dans le cas où il y a impossibilité d'effectuer un tir sans qu'une faute ne soit commise, le sportif choisit librement, soit de seulement toucher la bille de jeu, soit d'effectuer un tir pour obtenir la meilleure position de défense possible.

Article 3002 – BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

1. Une bille est réputée sautée hors du billard dès qu'elle est tombée hors de l'encadrement ou dès qu'elle a touché la matière de l'encadrement.
2. Le fait de faire sauter une bille hors du billard constitue une faute et est traité comme telle.
3. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard, seule la bille sautée ou seules les billes sautées sont remises par l'arbitre, pour un coup "bille libre", comme suit:
 - a. Si la bille qui sort du billard est celle du sportif qui vient de jouer, elle est placée, par l'arbitre, sur la mouche près de la courte bande, dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du sportif qui devra exécuter le coup "bille libre".
Si la mouche correspondant à la bille est occupée ou masquée, la bille sera placée sur la mouche correspondante, de l'autre côté du billard.
 - b. Si la bille qui sort du billard est celle du sportif adverse, elle est placée, par l'arbitre, pour un coup "bille libre", dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du sportif qui vient d'exécuter le coup.
 - c. Si la bille qui sort du billard est la bille rouge, elle est placée, par l'arbitre, à sa position initiale de départ sur la mouche mi-haute. Si la mouche correspondant à la bille est occupée ou masquée, la bille sera placée sur la mouche correspondant de l'autre côté du billard. L'arbitre place ensuite la bille du sportif, pour un coup „bille libre“ dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du sportif qui vient d'exécuter le coup.
 - d. Pour l'exécution des points a. à c. ci-dessus, le sportif concerné bénéficie également des possibilités de l'article 4004.5, concernant la "bille libre".

Article 3003 – RENVERSEMENT DES QUILLES

1. Une quille est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a perdu complètement le contact avec le tapis.
2. Une quille abattue qui retrouverait sa position initiale, seule ou non, reste considérée comme ayant été renversée et ses points sont comptés.
3. En respect des points 5. et 7 une quille est également considérée comme renversée si elle est abattue par une autre quille et les points réalisés sont normalement additionnés au total du tir.
4. Une quille n'est pas considérée comme renversée si elle est traînée partiellement ou totalement hors de sa position, mais que sa base reste en contact avec la tapis. Une quille déplacée est remise en place par l'arbitre avant le prochain coup, comme suit:
 - a) Si à la fin du coup la quille en question n'est en contact avec aucune bille et que sa place originale est libre, elle est remise à son emplacement. Si sa place originale est occupée par une bille quelconque, elle est conservée hors jeu jusqu'à la fin du coup libérant son emplacement.
 - b) Si à la fin du coup la quille en question est en contact avec une bille quelconque, que sa place originale soit libre ou occupée, elle reste dans la position dans laquelle elle se trouve jusqu'à obtention d'une position selon point a) ci-dessus. Tant et aussi longtemps qu'elle se trouve dans une situation selon le présent alinéa, elle est considérée comme étant en jeu et les points qui seraient réalisés seront normalement pris en compte.

5. Si une quille, appuyée contre la bille de jeu, tombe au moment de l'attaque de la joueuse dans la direction opposée à celle de l'appui, elle n'est pas considérée comme renversée. Il n'y a pas faute et si cela est possible l'arbitre l'enlève aussitôt du jeu. Si cela est impossible, il ne sera pas tenu compte d'éventuels points provoqués par cette quille, selon point 3 ci-dessus, tant positifs que négatifs.
6. Si une quille, appuyée contre une bille autre que la joueuse, tombe au moment où la bille d'appui est projetée dans la direction opposée à celle de l'appui, elle est considérée comme renversée.
7. Si une quille tombe seule ou pour une raison étrangère au sportif, l'arbitre, si cela est possible, la remet aussitôt debout à son emplacement, même en cours d'exécution du coup. A défaut elle n'est pas considérée comme ayant été abattue et il ne sera pas tenu compte d'éventuels points provoqués par cette quille, selon point 3 ci-dessus, tant positifs que négatifs.
8. Si l'emplacement d'une ou plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une bille, l'arbitre enlève les quilles concernées et le coup s'exécute avec les quilles restantes. Les quilles enlevées ne comptent pas et elles seront replacées dès que possible, au plus tôt toutefois pour le coup suivant.

Article 3004 - BILLE LIBRE

1. Lorsqu'une faute, selon article 5001.3 et suivants, a été commise, le sportif suivant bénéficie d'une position appelée "bille libre", qu'il exécute avec sa propre bille.
2. A la fin du coup fautif l'arbitre prend en main la bille du sportif devant exécuter le coup suivant et la pose librement dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du sportif qui vient d'exécuter le coup, laquelle reste à sa position.
3. Le sportif concerné prend alors sa bille, posée par l'arbitre qu'il place à son gré en se servant uniquement de sa queue, dans cette partie du billard, aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
4. Si la bille adverse se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, alors la bille de jeu est placée dans la partie inférieure du billard, comme pour le coup de départ.
5. Le sportif devant exécuter le coup "bille libre" décide seul, soit de le jouer sur la position obtenue selon les dispositions ci-dessus, soit de demander à l'arbitre de placer la seule bille de l'adversaire à sa position initiale de départ. Si cette position est occupée par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche correspondant dans l'autre partie du billard, la bille de jeu étant, dans ce cas, placée dans l'autre moitié du billard.
6. Si le sportif devant exécuter un coup "bille libre" touche la bille de jeu avant que l'arbitre l'ait placée, il y a faute et la main passe aussitôt, avec également une position "bille libre" pour l'adversaire.

Article 3005 – ZONE DES PIEDS

Pour le coup de départ et le coup "bille libre" le ou les pieds du sportif qui touchent le sols doivent se trouver derrière la table de billard et à l'intérieur des prolongations théoriques verticales des bords extérieurs des deux grandes bandes (voir schéma G).

Article 3006 – INDICATION DE LA BILLE

Sur demande du sportif, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille.

Le tableau de marquage devra être équipé d'un dispositif signalant en tout temps quel est le sportif qui joue avec la bille marquée ou de couleur.

Article 3007- PLACE DU SPORTIF

Le sportif n'étant pas au billard doit attendre son tour, debout ou assis, aux emplacements prévus à cet effet, en s'abstenant de tout geste ou bruit qui pourrait gêner son adversaire.

Ces emplacements seront un siège et/ou une limite à ne pas dépasser marquée sur le sol.

Article 3008- REPÈRES SUR LE BILLARD

Il est interdit au sportif de faire sur la surface du jeu, la bande ou l'encadrement, des points de repères visibles.

Article 3009 – LIMITE DE TEMPS POUR L'EXÉCUTION D'UN TIR

1. Le joueur dispose d'un temps maximum de 40 secondes pour exécuter un tir. Le temps court dès l'instant où l'arbitre a terminé la remise en place des quilles et/ou des billes, où dès l'instant où les billes se sont arrêtées après le coup précédent.

2. Si dans le délai de 40 secondes le joueur n'a pas exécuté son tir, il est sanctionné d'une pénalité de 2 points, qui sont transformés en points positifs pour son adversaire. Dès cet instant il dispose d'un ultime délai de 20 secondes pour exécuter son tir. Si le tir n'est pas exécuté dans ce second délai, le joueur est à sanctionner d'une nouvelle pénalité de 2 points, qui sont transformés en points positifs pour son adversaire. Dans cette situation le joueur n'a plus le droit d'exécuter son tir et **la main passe à son adversaire qui reprend le jeu avec un coup « bille libre »**.

CHAPITRE 4 LES FAUTES

Article 4001 – LES FAUTES

1. Les fautes provoquent des points de fautes pour le sportif concerné, le cas échéant en plus de tous les autres points positifs qui pourraient être réalisés dans un même coup. En cas de faute, le total des points obtenus est attribué à l'adversaire du sportif ayant commis la faute.

Si dans l'exécution de son coup le sportif commet plusieurs fautes, la valeur des points de chaque faute est additionnée.

2. Il y a faute, avec pénalité des seuls points de quilles et éventuellement de carambolages, sans provocation d'un coup "bille libre" et sans autre pénalité complémentaire:

- si la bille de jeu, après avoir touché correctement la bille de l'adversaire, va dans les quilles - indiqué par "quilles". Il y a faute, avec coup "bille libre" pour le sportif reprenant la main, dans les cas mentionnés ci-dessous. Toutes ces fautes entraînent une pénalité de 2 points, plus éventuellement les points de quilles et/ou de "bille rouge" obtenus.

3. Si l'arbitre constate que le sportif ne joue pas avec sa bille - indiqué par "mauvaise bille".

4. Si le sportif touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire - indiqué par "bille rouge". Pour avoir touché la bille rouge, la pénalité complémentaire de "bille rouge" est de 2 points. (identique à la valeur minimale d'une quille)

5. Si le sportif touche une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille blanche adverse - indiqué par "quilles".

6. Si le sportif ne touche pas ou incorrectement la bille de l'adversaire - indiqué par "bille adversaire".

7. Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard - indiqué par "bille dehors". (la pénalité de 2 points est applicable sans distinction du nombre de billes sautant hors du billard).

8. Si le sportif joue avant que les trois billes soient immobiles - indiqué par "billes en mouvement".

9. Si le sportif fait usage pour jouer d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé - indiqué par "procédé".

10. Si le sportif, dans l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche plus d'une fois - indiqué par "touché".

11. Si le sportif touche ou déplace une bille ou une quille pour enlever un corps étranger qui y adhère, au lieu de demander à l'arbitre de la faire - indiqué par "touché".

12. Si le sportif déplace une bille ou une quille par contact direct ou indirect, sans que ce déplacement soit la conséquence directe de l'exécution du coup - indiqué par "touché".

13. Si le sportif joue directement sur une bille ou une bande en contact direct avec la bille de jeu, sans avoir préalablement détaché cette dernière par un coup détaché - indiqué par "bille en contact".

14. Si au moment où le sportif frappe sa bille, il ne touche pas le sol avec un pied au moins, ou si dans le tir du coup de départ ou du coup "bille libre" il déborde des limites fixées avec tout ou partie d'une ou des jambes - indiqué par "pied". L'usage de chaussures spéciales n'est pas admis.

15. Si dans le placement de la bille de jeu pour l'exécution du coup de départ ou d'un coup "bille libre", le sportif touche cette bille avec autre chose que la queue et/ou la touche avant que l'arbitre l'ait placée - indiqué par "touché".

16. Si la bille de jeu saute par dessus les quilles et/ou la bille rouge, avant d'avoir touché la bille blanche adverse - indiqué par "saut de bille".

Remarque: à condition qu'aucune quille ne soit renversée, le passage entre les quilles par roulement normal de la bille de jeu sur le billard n'est pas une faute, mais un coup valable.

17. Si le sportif, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une quelconque des billes ou des quilles, avec une partie de la queue, la main ou un objet quelconque - indiqué par "touché".

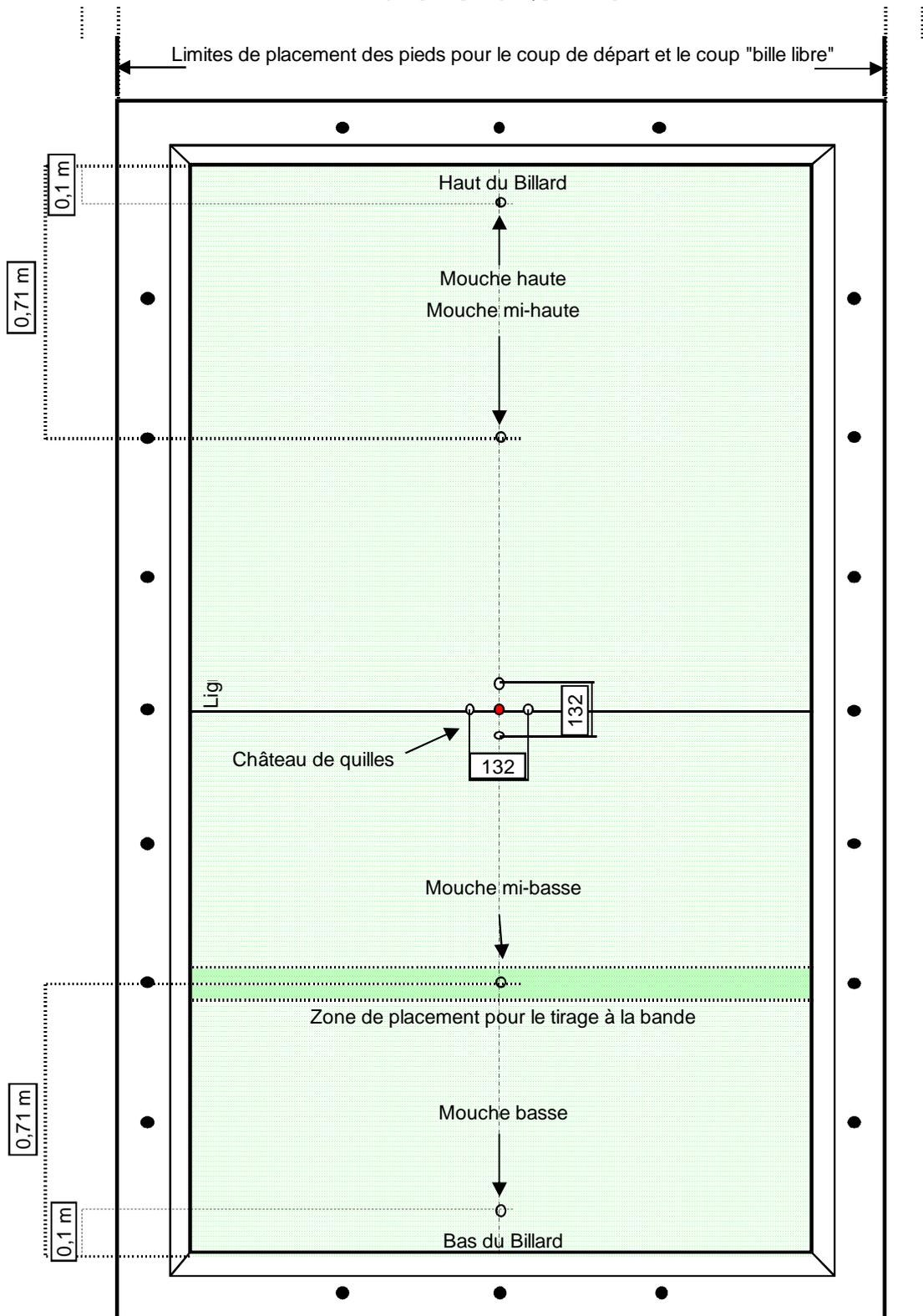
18. Si le sportif queute - indiqué par "queuté".

Il y a queutage: - lorsque le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille mise en mouvement; - lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de jeu au moment où celle-ci rencontre la seconde bille ou la bande.

Article 4002 – FAUTE NON IMPUTABLE AU SPORTIF

Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement involontaire des billes ou des quilles, n'est pas imputable au sportif. Dans ce cas, les billes et les quilles sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupée. Si cela est impossible à déterminer, alors l'arbitre peut décider de les replacer dans la position initiale du coup de départ.

JEU AUX 5-QUILLES



Le ou les pieds qui touchent le sol doivent rester dans les limites prévues