



**COMITE DEPARTEMENTAL DE BILLARD
DE
MEURTHE ET MOSELLE
CDB 54**

**CODE SPORTIF
« Quilles »**

Table des matières

Préambule.....	3
1 Règles Générales des Jeux de Quilles.....	3
Art 1.1 Principes.....	3
Art 1.2 Classement et catégorie.....	3
2 Le championnat Individuel 5 Quilles.....	3
Art 2.1 Valeur des points.....	3
Art 2.2 Distance des matchs et format des billards.....	4
Art 2.3 Classement.....	4
3 Le Championnat Individuel 9 Quilles.....	5
Art 3.1 Règles particulières.....	5
Art 3.2 Position de départ.....	5
Art 3.3 Valeur des points.....	5
Art 3.4 Points de pénalité.....	5
Art 3.5 Distance de match et format du billard.....	6
<i>Art 3.5.1 Classement.....</i>	<i>6</i>
4 Le Championnat par équipe.....	6
Art 4.1 Composition d'une équipe.....	6
Art 4.2 Déroulement d'une rencontre.....	6
Art 4.3 Le double et ses particularités:.....	7
Art 4.4 Le Relais et ses particularités.....	7
Art 4.5 Classement des équipes:.....	8
<i>Art 4.5.1 points de rencontres.....</i>	<i>8</i>
<i>Art 4.5.2 points de matchs.....</i>	<i>8</i>
<i>Art 4.5.3 Classement des équipes :.....</i>	<i>8</i>
Art 4.6 Rendu des résultats.....	8

Préambule

Le présent Code Sportif décrit les championnats organisés sous la responsabilité du Comité Départemental de Billard de Meurthe et Moselle en s'appuyant sur le Code Sportif de la Fédération Française de Billard (FFB) (chapitre 3 du code sportif de la FFBillard) et sur celui de la Ligue Grand Est de Billard (LGEB).

La commission sportive du CDB 54 est seule habilitée à statuer sur les cas et questions non prévus au présent code.

1 Règles Générales des Jeux de Quilles

Art 1.1 Principes

Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup. Le joueur doit faire chuter les quilles par l'intermédiaire de la bille adverse (directement ou par bande avant).

Un coup est régulier lorsque la bille du joueur touche celle de l'adversaire en premier. Par la suite, la bille du joueur peut toucher la bille rouge ou envoyer la bille adverse toucher la bille rouge. La bille adverse et/ou la rouge peuvent faire tomber des quilles.

Un joueur est crédité de points lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés.

Un joueur commettant une faute est frappé de points de faute, lesquels sont autant de points attribués à son adversaire qui prend la main en bénéficiant d'un tir «bille libre».

Art 1.2 Classement et catégorie

Le classement des joueurs de quilles s'effectuent en fonction de leur moyenne : au-dessus de 0.900, le joueur évoluera en N1. En dessous, il sera classé R1. Toutefois, un joueur ayant participé à trois tournois nationaux sera classé N1.

Ce classement sera réactualisé tous les ans.

2 Le championnat Individuel 5 Quilles

Ce championnat se divise en 3 catégories: N1, R1 et Jeunes. Ces trois catégories donnent lieu à un championnat qui débute au niveau départemental.

Le vainqueur de ce championnat se verra qualifié pour une finale de ligue puis, seulement pour les N1, une finale nationale en cas de victoire au niveau de la ligue.

Art 2.1 Valeur des points

Chaque quille blanche abattue vaut 2 points. La quille rouge vaut 10 points si elle est abattue seule (même en cas de château incomplet), sinon elle vaut 4 points. Le carambole (la bille du joueur touche la bille rouge) vaut 4 points. Le casin (la bille adverse touche la bille rouge) vaut 3 points.

Art 2.2 Distance des matchs et format des billards

	N1	R1	Jeunes (U21)
Distance	3 sets gagnants de 60 points	2 sets gagnants de 60 points	2 sets gagnants de 60 points
Format billard	3.10 et/ou 2.80	2.80	2.80

Art 2.3 Classement

→ points de matchs

Pour chaque partie il est attribué les points de matchs suivant :

- ✓ 3 points pour un match gagné
- ✓ 1 point par match perdu
- ✓ -2 points par joueur forfait

→ Points de sets

Pour chaque partie individuelle il est attribué les points de sets suivant :

Pour les N1 :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
3 sets à 0	5 points	0 point
3 sets à 1	4 points	1 point
3 sets à 2	3 points	2 points

Pour les R1 et les jeunes :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
2 sets à 0	3 points	0 point
2 sets à 1	2 points	1 point

→ Classement des joueurs

Les joueurs sont classés dans l'ordre suivant :

- A. Points de matchs
- B. Points de Sets
- C. Moyenne générale

3 Le Championnat Individuel 9 Quilles

Ce championnat ne comporte qu'une et unique catégorie.

Ce championnat débute au niveau départemental.

Le vainqueur de ce championnat se verra qualifié pour une finale de ligue.

Art 3.1 Règles particulières

On parle de «tir indirect», ou «bricole», quand la bille du joueur prend contact avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la bille adverse.

Sur un tir indirect valable, le total des points de bille rouge et de quilles est doublé, que ceux-ci soient attribués au joueur qui a effectué le tir ou à son adversaire (si la bille du joueur a abattu des quilles)

Ceci s'applique également aux tirs «bille libre» dans le cas où la bille du joueur touche une bande avant de toucher la deuxième bille.

Art 3.2 Position de départ

Du fait de la présence de 9 quilles et non plus 5, la disposition de départ est légèrement différente.

Si la position des billes ne change pas, le placement des quilles s'effectue suivant le schéma de l'annexe 2 de la page 4.

Art 3.3 Valeur des points

Les points de quilles et de billes rouges sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même tir.

Les quilles latérales extérieures valent chacune 2 points.

Les quilles latérales intérieures valent chacune 8 points

La quille rouge vaut 30 points si elle est abattue seule (même en cas de château incomplet) sinon elle vaut 10 points.

La bille rouge a une valeur unique de 6 points qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse.

Art 3.4 Points de pénalité

En cas de tir fautif donnant lieu à un tir « bille libre », 2 points de pénalité sont attribués à l'adversaire en plus des éventuels points de quilles et bille rouge. Les éventuels points de quilles seront doublés si une ou plusieurs bandes ont été touchées par la bille du joueur avant d'abattre des quilles.

Si, sur un tir fautif, la bille rouge est touchée, on ajoute toujours uniquement 2 points de pénalité.

Si la bille du joueur touche en premier la bille rouge, les éventuels points de quilles ne sont doublés que si la rouge a été touchée après contact avec une ou plusieurs bandes.

Dans le cas d'une faute technique intervenant au moment du tir, les points de quilles ne sont pas doublés. C'est le cas si le joueur joue avec la mauvaise bille, ou touche une bille, ou touche une quille avec la main, un vêtement, la queue, etc.

Art 3.5 Distance de match et format du billard

La distance d'un match est de 2 sets de 300 points sur un billard de 3.10 m et/ou 2.80 m.

Art 3.5.1 Classement

Art 3.5.1.1 Points de matchs

Pour chaque partie il est attribué les points de matchs suivant :

- ✓ 3 points pour un match gagné ;
- ✓ 1 point par match perdu ;
- ✓ -2 points par joueur forfait.

Art 3.5.1.2 Points de sets

Pour chaque partie individuelle il est attribué les points de sets suivant :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
2 sets à 0	3 points	0 point
2 sets à 1	2 points	1 point

Art 3.5.1.3 Classement des joueurs

Les joueurs sont classés dans l'ordre suivant :

- A. Points de matchs
- B. Points de Sets
- C. Moyenne générale

4 Le Championnat par équipe

Ce championnat ne comporte qu'une et unique catégorie.

Ce championnat débute au niveau départemental.

Le vainqueur de ce championnat se verra qualifié pour une finale de ligue.

Art 4.1 Composition d'une équipe

Le nombre de joueurs inscrits, dans une équipe de 5 quilles est de 2 joueurs minimum.

Les joueurs participant à cette compétition doivent au moins être joueur de 5 quilles.

Art 4.2 Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée de 2 matchs individuels opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes, d'1 match en double et d'un match «relais» .

Les matchs se jouent en priorité sur format 3.10m.

Cependant, en fonction du matériel disponible, le club accueillant la compétition pourra prendre d'autres dispositions et faire jouer un ou plusieurs matchs sur billard de dimension inférieure.

Les matchs simples se jouent en 1 set de 100 points, le double en 1 set de 100 points et le relais en un set de 120 points.

Pour les matchs simples, on applique le règlement de la compétition en individuel.

Art 4.3 Le double et ses particularités:

1. Chaque équipe désigne le joueur qui effectuera le tirage à la bande. C'est le joueur qui jouera en premier pour son équipe.
2. Durant la rencontre, le changement du joueur en jeu intervient dans les cas suivants :
 - a) Si le joueur en jeu marque des points positifs, le joueur de l'équipe adverse cède sa place à son coéquipier.
 - b) Si le joueur en jeu donne des points aux adversaires (même dans le cas où ce ne sont que 2 points de faute et bille libre), il cèdera sa place à son coéquipier pour le tir suivant indépendamment du résultat du tir des adversaires.
3. Le joueur, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables. S'il ne commet pas de faute et ne donne pas de points aux adversaires, il ne sera pas échangé même si son adversaire fait des points lors de son premier tir.
4. Les joueurs peuvent se conseiller sur le tir à effectuer, mais il est strictement défendu au sportif qui ne joue pas d'aider, avec ou sans appareil (queue etc.), de montrer la position à prendre pour le tir à effectuer. Le conseil à donner au partenaire doit se limiter à un conseil purement théorique.
5. Dès que le joueur qui doit tirer est en position, son compagnon ne peut plus intervenir.
6. Si une infraction aux points 4 et 5 du présent article est constatée, l'arbitre avertit le sportif et s'il y a récidive, il peut en référer au directeur de jeu, qui lui peut décider de disqualifier le double pour tricherie.

7. L'inversion de bille, ou de joueur, est considérée comme faute de 2 points auxquels seront ajoutés les points réalisés éventuellement par l'équipe en jeu et avec « bille libre » pour l'adversaire.

Art 4.4 Le Relais et ses particularités

Dans le match en relais, chaque équipe doit présenter le même nombre de joueurs (de 2 à n).

La distance intermédiaire pour le joueur 1 est de 60 points.

Dès qu'un des deux joueurs 1 a atteint au moins la distance intermédiaire¹, les deux joueurs changent et le joueur 2 de l'équipe menée continue la partie sur la position laissée. Dès qu'un des deux joueurs 2 a atteint au moins la distance intermédiaire 2, les deux joueurs changent, et ainsi de suite.

Le match est remporté par l'équipe dont le joueur 2 atteint en premier le total de 120 points.

Art 4.5 Classement des équipes:

Art 4.5.1 points de rencontres

Pour chaque rencontre il est attribué les points de rencontres suivant :

- 3 points à l'équipe gagnante ;
- 1 point à l'équipe perdante ;
- -2 points en cas de forfait ou d'équipe incomplète.

Art 4.5.2 points de matchs

Pour chaque partie il est attribué les points de matchs suivant :

- 3 points pour un match gagné ;
- 1 point par match perdu ;
- -2 points par joueur forfait.

Art 4.5.3 Classement des équipes :

Les équipes sont classées dans l'ordre suivant :

- A. Points de rencontres
- B. Points de matchs
- C. Moyenne générale

Art 4.6 Rendu des résultats

La feuille de rencontre, comprenant les 2 parties individuels et le double, doit être complétée et signée par les capitaines de chaque équipe et transmise par le club organisateur au responsable sportif concerné.